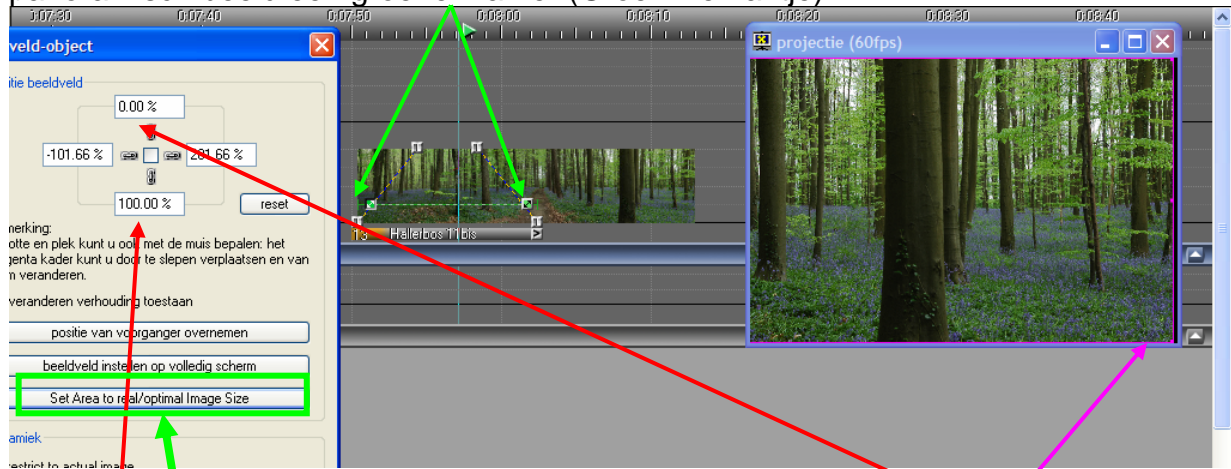


Cursus Mobjects 4.0 freeware

LES 9

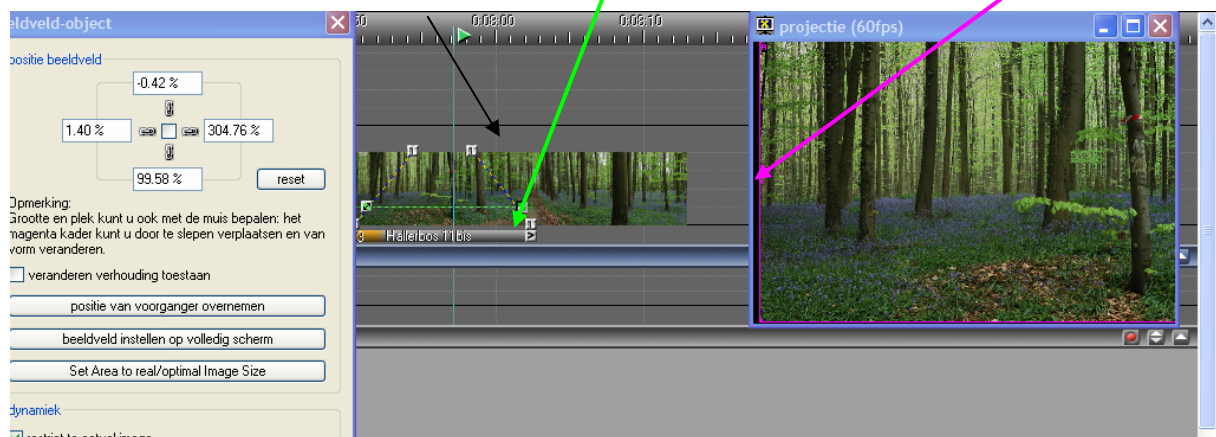
Breng je nu dit panoramisch beeld in je Mobjects-montage, dan kan het gebeuren dat je panoramisch beeld te smal uitvalt. Plaats daarom aan het begin en het einde van het panoramisch beeld een groene marker (Groen vierkantje)



.Klik dan met de rechter muis op het groene blokje (zorg dat de cursor in het beeld staat) en je krijgt het scherm van "Beeldveld Object" Je kan dat aanpassen door op de derde regel te klikken "Set Area to real....Zet tevens de bovenste en onderste waarden op 0,00% en 100.00%

Je kan nu het panoramisch beeld op volle breedte verschuiven.

Schuif je de rechter zijde van het beeld tegen de rechter rand van het paarse kader, en ga je vervolgens naar het rechter groen vierkantje en verplaats je daar het beeld met de linker zijde tegen het paarse kader, dan kan je het beeld mooi als een bewegend panorama over het scherm laten bewegen.



Als je deze opnamen oorspronkelijk in Tiff hebt opgenomen ,ga je bij het "pannen" in Mobjects een zeer mooie beweging krijgen. In JPG kan het zijn dat het beeld wat trilt. (Compressie artefacten) . Tiff- beelden zouden dat niet doen. (aldus een tip)

Dus,beelden die je wenst te bewerken (zoom,pan of rotatie) liefst in Tiff en in een zo groot mogelijk formaat.Een andere mogelijkheid om die artefacten te vermijden is de resolutie van die beelden op te drijven met het programma "Photo-Zoom 2",maar dat programma moet je kopen.(146 €)

Nog een woordje over het formaat. Tot nu toe werken wij in 1024 px X 683 px. Uitvergroten en zoomen vergt grotere formaten. Men raad op dit ogenblik aan te werken in het 1400px X 931px (3/2) formaat,omdat de nieuwste Canon beamer op dat formaat werkt. Let wel :heb je uw reeks in 1024x683 gemaakt dan zal uw beeld met die nieuwe projector opgeblazen worden. Uw reeks wordt dan lichter en minder scherp geprojecteerd. Daarenboven is die nieuwe projector ook nog veel lichtsterker. Zeer geschikt voor projectie

in een grote zaal, maar niet in het lokaal van een fotoclub of bij u thuis. Daar lijkt alles overbelicht. We zouden dus vooraf moeten weten met welk materieel geprojecteerd wordt. Ik begrijp dan ook niet waarom men voor bepaalde wedstrijden het formaat beperkt tot 1024 x 720 !?

Er is maar een oplossing : meerdere versies maken van uw reeks : een gewone en een donkere versie. We zien later wel hoe we dat eenvoudig kunnen aanpassen.

En dat is maar het begin:

Onlangs verscheen de Mitsubishi HC 5000. Een projector die werkt op het beeldformaat 1920 x 1080 px, 16/9 formaat. Je kan omschakelen op het 4/3 of het 3/2 formaat, maar dan krijg je op de randen verlies (zwart)

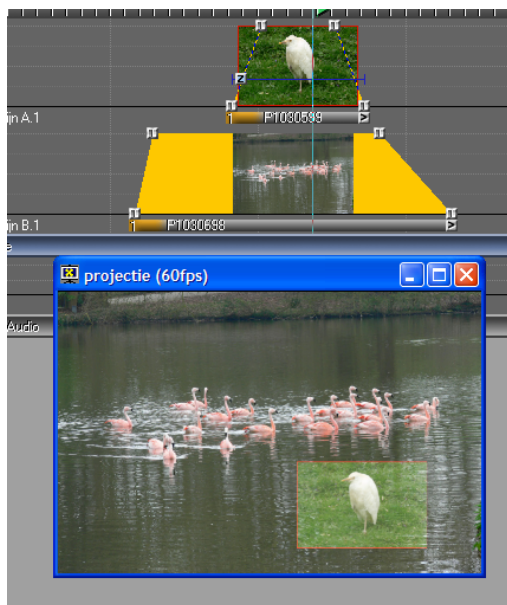
Voor een 3/2 formaat gebruik je voor deze projector dus best beelden van 1620 x 1080 px. **High definition** noemt men dat. Kan je nog volgen ?

Voor wie een 16/9 TV bezit : je moet je pc (liefst een laptop) eens aansluiten met je TV via een dubbele 15 pin-com kabel en je TV instellen op PC (bij deze moderne TV's kan je dat).

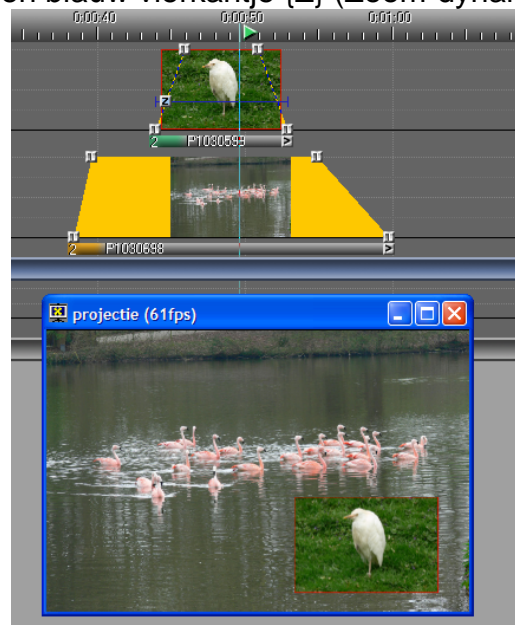
Je krijgt dan je montage in HD te zien. Meteen ook een kleurtest van je montage. Gewoon prachtig! Eigenlijk zou dat de standaard moeten zijn voor AV-projecties!

En nu terug naar onze effecten in Mobjects.

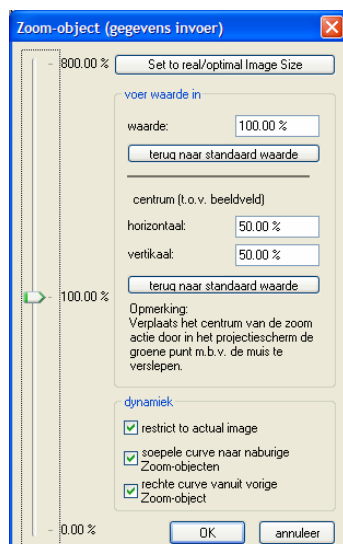
We zullen nu eerst het **ZOOM** effect bespreken. Het werkt ongeveer zoals het vorige bewegingseffect. Je plaatst links van het beeld een blauw vierkantje {Z} (Zoom-dynamisch).



Inzetbeeld in jpg



inzetbeeld in png



Door, zoals uitgelegd in les 8, met de muisrechts te klikken in dat blauwe vierkantje en "object bewerken" te selecteren, krijgen we nu links een schuifregelaar. Hiermede kunnen we het beeld vergroten of verkleinen (te zien in het virtueel scherm, ten minste als u de cursor in dat beeld heeft geplaatst)

Via het groene cirkeltje in het midden van het virtuele beeld kunnen we het beeld verplaatsen.

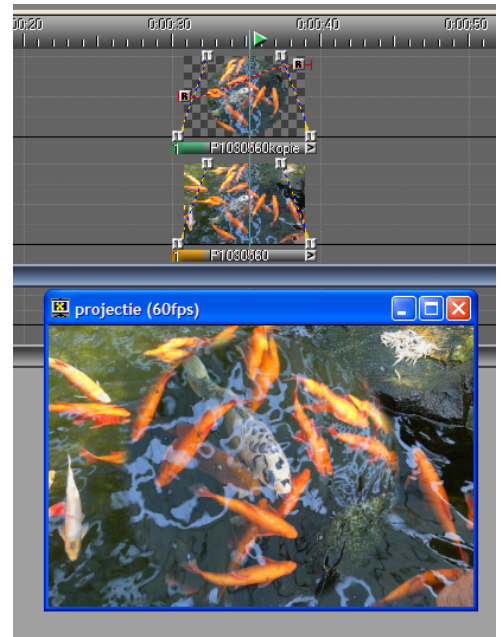
Slepen we nu ook rechts van ons beeld (in de montage) een {Z} blokje en verkleinen of vergroten we ons inzetbeeld, dan krijgen wij het Zoom-effect. Ook weer te verplaatsen via het groene cirkeltje in het virtuele scherm.

Hier ook weer heeft het volledige programma meer mogelijkheden en kan je meer beelden tegelijk laten inzoomen. Al bij al, kwestie van oefening.

En dan komen we aan ons derde effect : **ROTAREN**



Wat heb ik hier gedaan? Bovenaan zie je een cirkelvormige uitsnit van mijn visjes in PNG. Daaronder het gewone beeld in JPG. Ik plaats nu aan weerszijden van mijn cirkelvormige uitsnit een rood {R} blokje. Op gelijkaardige wijze als in de vorige tools klik ik rechts in een blokje en bekom het schuifvenster links. Via die schuifregelaar kan ik de rotatie instellen. Met één blokje kan ik een vaste wenteling geven aan het



beeld. Met de twee blokjes in te stellen krijg ik een draaibeweging. Mijn visjes zwemmen nu lustig rond in het water. Zoals aangeduid in het rotatievenster, kan je met het groene cirkeltje de rotatie - as verplaatsen. Dat is dus gelijkaardig aan Zoomen.

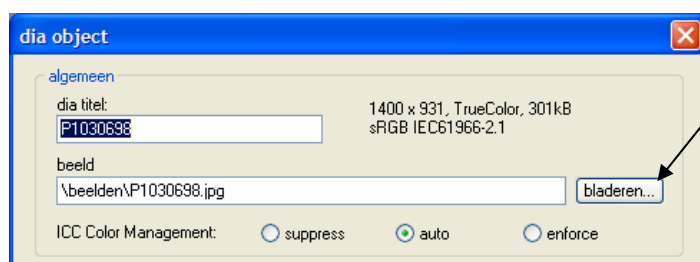
Wil je meer beelden laten zoomen of roteren in één beeld, dan kan je de waarden van dat eerste beeld noteren en instellen in het venster van het tweede beeld. De formaten en bewegingen zullen dan perfect gelijk zijn.

Onder dynamiek kan je zien dat het effect beperkt wordt tot het beeld. Vink je dat af dan werkt het effect over de ganse montage (tenminste als er verderop geen ander blokje staat dat het effect tegen houdt). (Dat vervangt dus dat plaatsen van dubbele blokjes in vorige versies van het programma. Toch wel een verbetering).

De andere twee blokjes bepalen de aard van het effect : soepel of rechtlijnig.

Uiteraard kan je nu al deze effecten gelijktijdig toepassen : je kan een beeld laten pannen, er een ander beeld of titel laten inzoomen en een object laten roteren (draaien van de wielen van een fiets bv. Zorg er voor dat je bij de cirkelvormige uitsnit van je wielen, bij de selectie, een kleine doezelwaarde instelt. Anders wordt de uitsnit te scherp zichtbaar)

Je beschikt nu over alle "tools" om een goede montage te maken. De rest is "**OEFENING !**" Vergeet vooral niet ,om bij een montage ,er voor te zorgen dat alle elementen ondergebracht worden in de voorziene mappen van Mobjects en wel onder de naam die je aan uw montage gaf. Alle afbeeldingen zal je onder "beelden(of afbeeldingen-pic)" moeten onderbrengen. Muziek in de map "muziek" enz... Je kan dat altijd eens controleren door onder "Besturing" : "Media File Manager" aan de klikken. Hier zal men u in het rood zeggen wat er fout loopt. Als je de montage opnieuw opent ,dan zal meestal het beeld rood omrand zijn. Je kan dan door in de montage in het rood omrande beeld "object bewerken"aan te klikken,de juiste plaats aanduiden waar het beeld zich bevindt .(Je moet het natuurlijk eerst,zoals reeds gezegd, naar de juiste map verplaatsen.



Hier dus.

In de tiende les zullen wij zien hoe we nu uiteindelijk onze EXE file moeten maken.