

Inhalt

1 - Allgemeine Hinweise	1
1. Vorbereitungen	1
2. Systemvoraussetzungen	3
3. Speicher und Bildgröße	3
4. Tastaturbelegung	4
2 - Schritt für Schritt gestalten	5
1. Erste Schritte mit AquaSoft Stages	5
2. Bilder einfügen	6
3. Videos einfügen	8
4. Sounds einfügen	9
5. Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3?	11
6. Projekt speichern	16
3 - Programmübersicht	17
1. Der Layoutdesigner	21
2. Live-Vorschau	24
3. Die Toolbox	25
4. Die Timeline	26
5. Das Storyboard	28
6. Bilderliste	29
7. Arbeiten mit Keyframes	30
4 - Präsentation mit Musik	32
1. Hintergrundmusik	32
2. Einstellungen für Musik	35
3. Bilder an Takt der Musik ausrichten	36
4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen	37
5. Individuelle Lautstärkeregelung	38
6. Titelliste speichern	39
7. Sound-Assistent	39
5 - Kamerafahrt	41
1. Einstieg Kamerafahrt	41
2. Hinein zoomen	42
3. Heraus zoomen	45
4. Ken Burns Effekt manuell erstellen	46
5. Panoramafahrten	50
6 - Bewegungspfade	52

1. Bewegungspfade in der Toolbox	54
2. Eigenen Bewegungspfad erstellen	54
3. Drehungen	56
4. Bewegungspfade mit Größenänderung	57
5. Bewegungspfade mit Drehungen	60
6. Bewegungspfade mit Text	61
7. Pfad bearbeiten	62
8. Manuelle Eingabe	64
9. Mehrere Objekte mit Bewegungspfaden	65
7 - Intelligente Vorlagen	66
1. Assistent verwenden	66
2. Mehrere Vorlagen verwenden	68
3. Zufällige Wiedergabe festhalten	69
4. Vorlagen bearbeiten	69
8 - Ein- und Ausblendungen	70
1. Überblendung zuweisen	70
2. Überblendung anpassen	73
3. Eigene Auswahl erstellen	74
9 - Mit mehreren Spuren arbeiten	75
1. Bild-in-Bild-Effekt	77
2. Textspur einfügen	77
3. Soundspur einfügen	78
4. Videospur anlegen	79
5. Sound von Video trennen	80
10 - Gruppieren mit Flexi-Collage	81
1. Bildgruppen animieren	82
11 - Karten und animierte Pfade	85
1. Karte einfügen	86
2. Dekorierten Pfad einfügen	89
12 - Textanimationen	92
1. Bild beschriften	92
2. Video beschriften	96
3. Text drehen	98
4. Text mit farbigem Hintergrund	99
5. Mehrere Texte	101
6. Texte animieren mit Bewegungspfad	105
13 - Live-Effekte	109

1. Glühende Transparenz	110
2. Bumpmapping-Effekt	112
3. Farbeffekte	114
4. Displacement-Effekt	116
5. Masken-Effekt	119
6. Halbton	122
7. Ebeneneffekte	124
8. Blur-Effekt	126
9. Maskierter Blur	127
10. Alter Film	129
11. Verpixeln	130
12. Schatten-Effekt	132
13. Texturkacheln	134
14 - Objekt-Effekte	136
1. Bildband	136
2. Filmstreifen	138
3. Foto-Collage	140
4. Animator	144
5. Galerie	146
6. Ken-Burns-Effekt	150
7. Überlappung	151
8. Pfad-Effekt	152
9. Bewegungspfadwackeln	154
10. Kamerawackeln	155
11. Transparenzfluktuation	156
15 - Bildeffekte zuweisen und erstellen	157
1. Bildeffekte	157
2. Funktionen im Bildeditor	159
3. Bildeffekt "Weicher Rand"	160
16 - Eigene Einstellungen speichern	162
1. Eigene Objekte speichern	163
2. Eigene Texteffekte speichern	163
3. Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern	165
4. Bildeffekt speichern	167
17 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes	168
1. Automatischer Ablauf	168
2. Manuelle Steuerung	168
3. Automatischer und manueller Ablauf	170
4. Präsentation endlos wiederholen	170

5. Objekt ereignisse	171
6. Zufall steuern	172
18 - Daten importieren	173
1. Vorlagen und Effekte importieren	173
2. Import-Assistent	174
3. PowerPoint-Assistent	175
19 - Projekt exportieren	176
1. Ausgabe-Assistent	176
2. Archivierung eines Projektes	177
3. PC-Präsentation	178
4. Ausgabe als Video	180
5. 4K-Video ausgeben	183
6. Bilderrahmen-Assistent	184
7. Blu-ray-Player	186
8. DVD-Player	188
9. DVD mit Menü	190
10. YouTube-Assistent	192
11. Facebook-Assistent	194
12. Vimeo-Assistent	196
13. Bilderliste als Text-Datei ausgeben	198
20 - Sichern und Wiederherstellen	199
1. Automatische Wiederherstellung	199
2. Dateien wiederfinden	200
21 - Eigenschaften von Objekten	202
1. Bild	202
2. Flexi-Collage	205
3. Kapitel	206
4. Partikel	207
5. Sound	212
6. Text	213
7. Video	214
8. Animierte Transparenz	216
9. Arbeiten mit Variablen	219
22 - Einstellungen	221
1. Einstellen der Ansicht	221
2. Projekteinstellungen	222
3. Programmeinstellungen	225
23 - AquaSoft Stages bestellen	231

24 - Aktuelle Updates

231

1 Allgemeine Hinweise

1.1 Vorbereitungen

Windows 10 mit aktiviertem Ransomware-Schutz



Microsoft hat in Windows 10 einen sogenannten Ransomware-Schutz eingebaut. Wird dieser aktiviert, sperrt Microsoft einige Ordner vor dem Zugriff durch nahezu jedes Programm. Standardmäßig sind die eigenen und öffentlichen Ordner für Dokumente, Bilder, Musik und Videos sowie die Eigenen Favoriten geschützt. Diese kann man nicht aus dem Schutz entlassen, ohne ihn ganz zu deaktivieren. Man kann aber selbst Ordner, die man schützen will, aufnehmen.

Nicht geschützt werden dürfen das **Temp-Verzeichnis** und die **Anwendungsdaten**, da Programme dort für den Ablauf notwendige Daten bzw. nutzerspezifische Daten speichern.

Ist der Ransomware-Schutz aktiv, muss <%PROGNAME_3%> für den Zugriff auf geschützte Ordner freigeschaltet werden, um ein ordnungsgemäßiges Funktionieren zu ermöglichen.

Anzahl der Bilder

Bevor Sie eine Präsentation gestalten, stellen Sie sich die folgenden Fragen:

- Gibt es unter den Bildern, den Videos und der Musik genügend Abwechslung?
- Haben die Bilder eine angemessene Qualität?
- Habe ich die Präsentation so gestaltet, dass es für den Zuschauer Momente gibt, die Spannung erzeugen und überraschen?

Durch ein gutes Maß an Vorbereitung haben Sie bereits eine Bildauswahl getroffen, in der sich Motive nicht wiederholen und die Aufnahmen interessant und abwechslungsreich sind.

Durch den Einsatz passender Musik erzeugen Sie Emotionen und verleihen besonderen Momenten Akzente.

Wenn die Präsentation abwechslungsreich und spannend ist, werden Freunde oder Familie Ihnen zustimmen, dass Zeit relativ ist. So ist auch die Anzahl der Bilder eine ganz subjektive Entscheidung. Je besser Sie das "Drehbuch schreiben", desto besser werden Sie wissen, wie viele Bilder Sie zeigen sollten. Auf die Frage nach der "optimalen Bildanzahl" gibt es keine Pauschalantwort.

Verzeichnisse

Um schnell und effektiv zu einem guten Ergebnis zu kommen, können Sie einige Vorbereitungen im Vorfeld treffen. Es ist sinnvoll, sich ein Verzeichnis anzulegen und dieses eventuell noch in Unterverzeichnisse aufzuteilen. Darin legen Sie Ihre Bilder, geordnet nach selbst gewählten Kriterien, ab.

Dateitypen

Die AquaSoft Stages unterstützt unter anderem folgende Dateitypen:

Bildformate

Alias/Wavefront Bilder (*.rla;*.rpf)
 AquaSoft Bildcontainer (*.asimage)
 Arts & Letters Thumbnail Bilder (*.ged)
 Autodesk Bilder (*.cel;*.pic)
 CompuServe Bilder (*.gif)
 Dr. Halo Bilder (*.cut)
 Encapsulated Postscript Bilder (*.eps)
 Geräte-unabhängige Windows Bitmaps (*.dib)
 JPEG 2000 (*.jp2)
 JPEG 2000 Codestream (*.jpc)
 JPEG Bilder (*.jpg;*.jfif;*.jpe;*.jpeg)
 Kodak Photo-CD Bilder (*.pcd)
 LuraWave (*.lwf)
 Paintshop Pro Bilder (*.psp)
 Paintshop Pro Frames (*.pfr)
 Paintshop Pro Tubes (*.tub)
 Photoshop Bilder (*.pdd;*.psd)
 Portable Bitmap Bilder (*.pbm)
 Portable Gray Map Bilder (*.pgm)
 Portable Network Graphic Bilder (*.png)
 Portable Pixel Map Bilder (*.ppm)
 Lauflängenkodierte Windows bitmaps (*.rle)
 SGI schwarz/weiß Bilder (*.bw)
 SGI True Color Bilder (*.rgb;*.sgi)
 SGI True Color Bilder mit Transparenz (*.rgba)
 TIFF-Grafiken (*.tif;*.tiff)
 Truevision Bilder (*.icb;*.tga;*.vda;*.vst;*.win)
 Windows Bitmaps (*.bmp;*.msk)
 Windows Erweiterte Metafiles (*.emf)
 Windows Icons (*.ico)
 Windows Metafiles (*.wmf)
 Word 5.x Snapschuss Bilder (*.scr)
 ZSoft Paintbrush Bilder (*.pcc;*.pcx)

Videoformate

DVD-Video (*.vob)
 Flash-Video (*.flv)
 OGG Theora-Video (*.ogv)
 Animiertes GIF (*.gif)
 MPEG (*.mpg; *.mpeg)
 MPEG-4 Video (*.mp4;*.m4v;)
 Digital Video (*.dv;*.dif)
 Windows Media Video (*.wmv)
 Common Intermediate Format (*.cif)
 WebM-Video (*.webm)
 MPEG-2 Transportstream (*.mts;*.m2ts)
 Matroska Media Container (*.mkv)
 Flic-Animation (*.flc)
 Video für Windows (*.avi)
 Quicktime (*.mov)
 Video für mobile Endgeräte (*.3gp;*.3gp2)

Soundformate

WAV-Dateien (*.wav)
 OGG Vorbis-Dateien (*.ogg)
 MP3-Dateien (*.mp3)
 MP2-Dateien (*.mp2)
 AIFF-Dateien (*.aiff)
 Advanced Streaming Format (*.asf)
 Windows Media Audio (*.wma;*.wmv)
 XM/FastTracker-Musik (*.xm)
 IT/Impulse Tracker-Musik (*.it)
 MOD-Musik (*.mod)
 S3M/Scream Tracker-Musik (*.s3m)



Verwenden Sie für Ihre Projekte nur unverschlüsselte Musiktitel. AquaSoft Stages unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren geschützt sind. Der Musiktitel muss als lokal gespeicherte Datei vorliegen (gestreamte Musik oder nur auf CD vorliegende Titel können nicht eingebunden werden). Bei öffentlichen oder kommerziellen Vorträgen sollten Sie auch auf Urheberrecht und GEMA-Gebühren achten.

1.2 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von **AquaSoft Stages** wird Ihnen geraten, mindestens folgende Systemvoraussetzung zu wählen. Besser, besonders in Bezug auf die Qualität der Darstellung, ist eine Vergrößerung der Ressourcen:

Hardware

CPU	2 GHz, Mehrkernprozessor von Vorteil
Grafikkarte	DirectX 9c (muss Shadermodel 2 unterstützen), mind. 256MB Speicher
Arbeitsspeicher	2 GB
Freier Festplatten-speicher	500 MB (für das Brennen von (S)Video-CDs ist u.U. kurzzeitig bis zu 1,2 GB freier Festplattenplatz nötig, für das Brennen von Video-DVDs sind kurzzeitig u.U. bis zu 10 GB notwendig)
Brenner	optional
Unterstützte Betriebssysteme	Vista, Windows 7, Windows 8 Es werden sowohl 32bit-, als auch 64bit-Systeme unterstützt.



Installieren Sie die Software, wenn möglich, auf Laufwerk C:. So gehen Sie sicher, dass auch bei Vorlagen oder Beispiel-Diashows alle nötigen Dateien sofort gefunden werden.

1.3 Speicher und Bildgröße

AquaSoft Stages ist derzeit eine 32bit-Anwendung (Hinweis: eine 64-Bit-Preview finden Sie im Kundenlogin), d.h., sie kann nur 2 GB Speicher für sich beanspruchen, egal wie viel auf dem Rechner zur Verfügung steht. Davon nutzt das Programm erst einmal einen kleinen Teil für sich selbst. Beim verbleibenden Teil hängt es in erster Linie davon ab, wie stark dieser durch Systemkomponenten fragmentiert ist, denn nicht nur Festplatten können fragmentiert sein, sondern auch der Adressraum des RAMs.

Mit der jeweiligen Fragmentierung muss AquaSoft Stages dann "leben", und davon hängt es dann auch ab, wie groß die Bilder sein können, die noch verarbeitet werden können. Dabei ist nicht entscheidend, wie viel Platz ein Bild auf der Festplatte einnimmt, z.B. kann es ja durch starke Komprimierung relativ klein sein. Was zählt, ist die Anzahl der Pixel. Diese, multipliziert mit 4, ergibt die Anzahl der Bytes, die dieses Bild an RAM-Speicher benötigt. Und je mehr davon gleichzeitig geladen werden müssen, z.B. für Überblendungen, (Flexi-)Collagen, Effekte usw., um so schneller ist der Speicher erst einmal belegt, bis das jeweilige Bild nicht mehr gebraucht wird. Und um diese überhaupt darstellen zu können, benötigt es in der Regel auch noch ein paar Zwischenschritte mit temporären Grafiken.

Sollten Sie Probleme mit dem Speicherverbrauch haben und Sie nicht mit starken Zooms oder Kamerafahrten arbeiten, empfiehlt es sich deshalb, die Bilder vor Benutzung in der AquaSoft Stages auf die Auflösung des geplanten Abspielmediums zu verkleinern.

1.4 Tastaturbelegung

In der **AquaSoft Stages** können Sie einige Funktionen auch über die Tastatur aufrufen.

Viele Tastenkürzel werden angezeigt, wenn Sie mit der Maus für einen Moment über dem entsprechenden Schalter bleiben. Diese Shortcuts erleichtern das Arbeiten und verschaffen einen schnellen Zugriff auf einige Funktionen. Es lassen sich ebenso einige Windows-typische Tastenkürzel nutzen.

Tastenkürzel / Tastenkombinationen / Tastaturbelegung in AquaSoft Stages

Abspielen (Vollbild): **F9** oder **F5**

Abspielen ab markierter Stelle (Vollbild): **F8**

Vorschau aus dem Layoutdesigner: **F7**

Vorschau ab markierter Stelle aus dem Layoutdesigner: **F6**

Manuelle Steuerung im Layoutdesigner aufrufen: **STRG** + **M**

Bewegungsmarke einfügen im Layoutdesigner: **EINFG**

Bewegungsmarke entfernen im Layoutdesigner: **ENTF**

Alle Kapitel öffnen: **STRG** + **+**

Alle Kapitel schließen: **STRG** + **-**

Aktion rückgängig machen: **STRG** + **Z**

Timeline Breite ändern: **STRG** + **MAUSRAD**

Timeline Höhe ändern: **STRG** + **UMSCH** + **MAUSRAD**

Markierungslinie in Timeline setzen, während Player im Layoutdesigner abspielt: **LEERTASTE**

Markierungslinie in Timeline setzen, wenn Player nicht aktiv ist: **UMSCH** + **MAUSKLICK**

Markierungslinie in Timeline entfernen: **RECHTSKLICK** auf Linie

Seitenverhältnis bei Größenänderung des ausgewählten Objektes im Layoutdesigner beibehalten: **UMSCH** + **MAUSBEWEGUNG**

Tastenkürzel / Tastenkombinationen / Tastaturbelegung aus Windows

Einige der unter Windows bzw. dem Windows Explorer bekannten Standardtastenkürzel gelten auch für die **AquaSoft Stages**.

Alles auswählen: **STRG** + **A**

Kopieren: **STRG** + **C**, Ausschneiden: **STRG** + **X**, Einfügen: **STRG** + **V**

Löschen: **ENTF**

Mehrere Elemente auswählen: **STRG** gedrückt halten und auf Elemente klicken

Öffnen: **STRG** + **O**

Speichern: **STRG** + **S**

Hilfe / Handbuch: **F1**

Umbenennen: **F2**

Dropdown-Liste aufklappen: **F4**

2 Schritt für Schritt gestalten

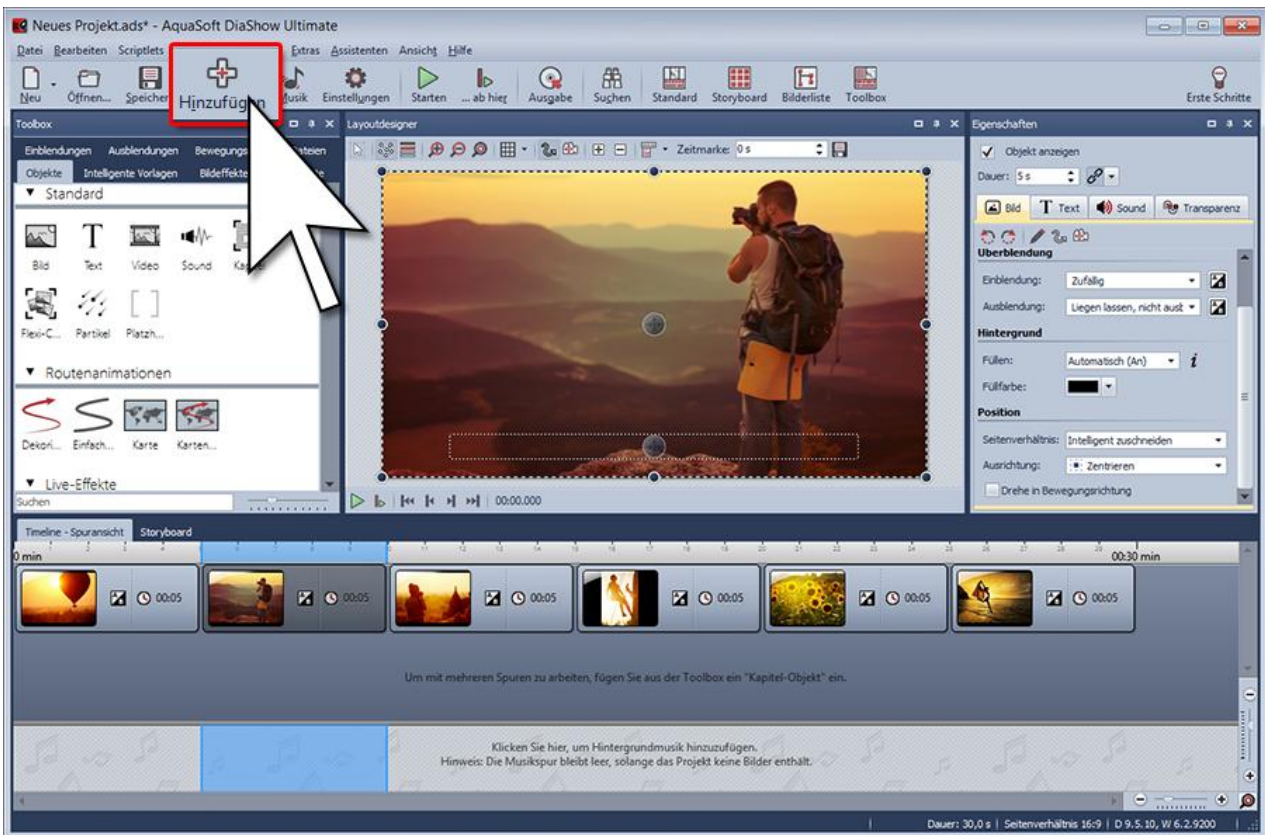
2.1 Erste Schritte mit AquaSoft Stages

1. Bilder einfügen

Starten Sie das Programm und wählen Sie im Willkommensdialog ein leeres 16:9-Projekt aus.



Falls Ihre Bildschirmansicht nicht der Ansicht in dem unteren Screenshot ähnelt, klicken Sie in der Toolbar auf **Standard**.



Bilder lassen sich auch über das Plus-Symbol hinzufügen

Klicken Sie auf das Plus-Symbol in der Toolbar und fügen Sie Ihre Bilder ein. Wenn Sie mehrere Bilder gleichzeitig einfügen wollen, halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus auf die Bilder. Wenn Sie einen ganzen Bildordner einfügen wollen, wählen Sie aus dem oberen Menü Hinzufügen / Verzeichnis.

- Im Kapitel "[Bilder einfügen](#)" lernen Sie weitere Möglichkeiten zum Einfügen von Bildern kennen.
- Wollen Sie Ihre Bilder beschriften, dann lesen Sie das Kapitel "[Bild beschriften](#)".
- Wie Sie Bilder mit einem Tonkommentar versehen, erfahren Sie im Kapitel "[Sound-Assistent](#)".

2. Hintergrundmusik einfügen



Hintergrundmusik hinzufügen

Klicken Sie auf das Musik-Symbol in der Toolbar. Es öffnet sich das Menü für die Hintergrundmusik mit einer leeren Titelliste. In dem Menü befindet sich ein Plus-Symbol, über welches Sie Musiktitel hinzufügen können. Bestätigen Sie mit OK, um die Titel in das Projekt zu laden.

3. Die Show kann beginnen

Sie haben Bilder und Musik in zwei Schritten eingefügt und können nun die Präsentation abspielen. Klicken Sie dazu auf den **Abspielen**-Button in der Menüleiste oder drücken Sie die Taste **F9**. Die Überblendungen, also die Übergänge von einem Bild zum anderen, werden zufällig ausgewählt. Im Kapitel "[Überblendung zuweisen](#)" erfahren Sie, wie Sie diese selbst festlegen.



Einen guten Start in der Programm erhalten Sie auch mit unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Programmübersicht](#)"

(Linkadresse: aquasoft.de/go/2dn2)

2.2 Bilder einfügen

In der **AquaSoft Stages** können Sie auf verschiedenen Wegen Ihre Bilder einfügen. Einige davon sind sehr intuitiv zu bedienen, während andere gewachsene Ansprüche bedienen. Erfahren Sie in diesem Kapitel, mit welchen Methoden Sie Bilder einfügen können und finden Sie so die Lösung, mit der Sie am Besten arbeiten können.

Bilder über das Plus-Symbol einfügen



In der **Toolbar** im oberen Bereich der Benutzeroberfläche befindet sich ein großes Plus-Symbol. Klicken Sie auf das Symbol, so öffnet sich eine Ansicht Ihrer Ordner und Speicherplätze. Hier wählen Sie nun den Ort aus, an dem sich ein oder mehrere Bilder befinden, die Sie einfügen möchten. Wählen Sie das Bild oder mehrere Bilder (Taste **STRG** + **KLICK** auf das Bild, für die Auswahl mehrere Bilder) aus und bestätigen Sie mit **OK**.

Bilder mit dem Bild-Objekt aus der Toolbox einfügen

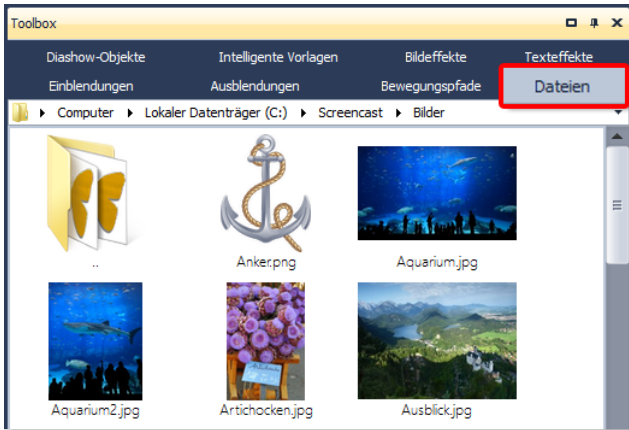


Bild-Objekt

Wählen Sie in der **Toolbox** den Reiter **Objekte** aus. Im Abschnitt **Standard** finden Sie das **Bild**-Objekt. Fügen Sie es entweder mit einem Doppelklick ein oder ziehen Sie es mit der Maus in die **Timeline** oder Bilderliste an die **Stelle**, an der Sie ein Bild einfügen möchten. Es ist auch möglich, das Bild-Objekt auf den **Layoutdesigner** zu ziehen.

Nachdem das **Bild**-Objekt platziert ist, öffnet sich wieder die Ansicht Ihrer Ordner und Speicherplätze. Zur Auswahl eines oder mehrerer Bilder gehen Sie genauso vor, wie es schon im oberen Abschnitt beschrieben wurde.

Bilder aus dem Dateibrowser einfügen



In der Toolbox finden Sie unter dem Tab **Dateien** den Dateibrowser. Wählen Sie in der oberen Zeile das Verzeichnis oder den Ordner, in welchem sich Ihre Dateien befinden.

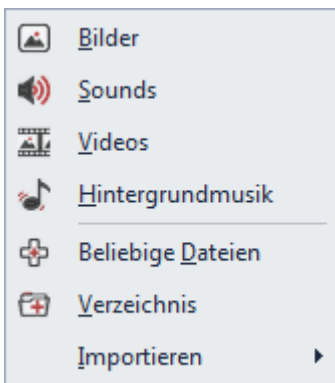
Die Bilder werden als kleine Vorschaubilder (Thumbnails) im Dateibrowser angezeigt.

Ziehen Sie die Vorschaubilder an eine Stelle in der Timeline, um die Datei zu platzieren. Die Vorschaubilder können Sie auch direkt auf den Layoutdesigner ziehen.

Bilder per Drag & Drop einfügen

"Drag & Drop" ist das Prinzip vom "Ziehen und Fallenlassen". Wenn Sie außerhalb der **AquaSoft Stages** einen Ordner geöffnet haben, in dem sich Ihre Bilder befinden, können Sie die Bilder direkt in das Programmfenster der **AquaSoft Stages** ziehen. Verkleinern Sie dazu das Programmfenster, indem Sie die Windows-Taste und gleichzeitig den Pfeil nach unten auf Ihrer Tastatur drücken (oder klicken Sie das Symbol oben rechts zum Verkleinern des Fensters an). Nun können Sie bequem Dateien aus einem Ordner oder von Ihrem Desktop in das Programm ziehen.

Bilder über "Hinzufügen" einfügen



In der oberen Menüleiste gibt es den Menüpunkt **Hinzufügen**, bei dem Sie mehrere Optionen zum Einfügen verschiedener Datentypen erhalten.

Wählen Sie die Option **Bilder**, öffnet sich der Dateiauswahl-Dialog und Sie können eines oder mehrere Bilder wählen. Möchten Sie mehrere Bilder auswählen, so halten Sie STRG-Taste gedrückt, während Sie auf die Dateien klicken.

Mit der Option **Verzeichnis** lässt sich ein kompletter Ordner einfügen. Wählen Sie diese Option, so erscheint ein Dialog, in dem Sie genau definieren können, welche Daten eingefügt werden und ob auch Unterordner eingefügt werden sollen.

Bilder mit dem Import-Assistenten hinzufügen

Im Menü **Assistenten** finden Sie den **Import-Assistent**. Mit diesem können Sie Bilder direkt von der Kamera oder dem Scanner in das Projekt einfügen. Hierzu finden Sie im Kapitel ["Import-Assistent"](#) eine ausführliche Beschreibung.

Bilder mit dem PowerPoint-Assistenten hinzufügen

Haben Sie eine PowerPoint-Präsentation und wollen Sie die einzelnen Folien in Ihr Projekt übertragen, dann folgen Sie der Anleitung im Kapitel ["PowerPoint-Assistent"](#).



Mehr zum Thema Bilder einfügen sehen Sie unserem Video ["AquaSoft DiaShow 9: Bilder einfügen und sortieren"](#).

(Linkadresse: aquasoft.de/go/nh72)

2.3 Videos einfügen



Video-Objekt

In der **AquaSoft Stages** können Sie auch Videos einfügen.

Wählen Sie zum Einfügen eines Videos das **Video-Objekt**, welches Sie in der **Toolbox** unter dem Tab **Objekte** finden. Ziehen Sie das Video-Objekt aus der Toolbox in die **Timeline**.

Sie werden nun aufgefordert, eine oder mehrere Videodateien auszuwählen.

Im Fenster **Eigenschaften** gibt es für das **Video-Objekt** verschiedene Einstellmöglichkeiten. Sollten in Ihrer Ansicht die **Eigenschaften** nicht angezeigt werden, so können Sie die **Eigenschaften** mit einem Rechtsklick auf das Video in der **Timeline** oder **Bilderliste** aufrufen.



Im Kapitel "[Eigenschaften](#)" finden Sie im Teil "[Video](#)" eine Erklärung aller Einstellmöglichkeiten.

1. Video am Ende kürzen

Soll das Video nicht in voller Länge abgespielt werden, können Sie die Abspieldauer individuell unter Dauer festlegen. Auch durch Ziehen am hinteren Ende des Video-Objekts in der Timeline, kann ein Video gekürzt werden.

2. Video am Anfang kürzen

Unter Startzeit können Sie das Video am Beginn beschneiden. Möchten Sie das Video nicht vom Anfang abspielen, so geben Sie dort die Zeit ein, ab der das Video abgespielt werden soll.

Unter Dauer legen Sie fest, wie lange es abgespielt werden soll. So können Sie frei wählen, welcher Teil des Videos abgespielt wird.

3. Videoposition frei bestimmen

Das Video kann im Layoutdesigner frei positioniert werden, falls es nicht im Vollbild abgespielt werden soll.

Auch Ein- und Ausblendungen können Sie dem Video zuordnen.

Unter Hintergrund können Sie mit der Option Füllen festlegen, ob ein farbiger Hintergrund hinter dem Video erscheinen soll (Füllen auf An stellen) oder ob der aktuelle Hintergrund des Projektes hinter dem Video angezeigt werden soll (Füllen auf Aus stellen).

Unter Sound können Sie festlegen, ob die Hintergrundmusik während der Spieldauer des Videos abgeduldet werden soll. Falls Sie eigenen Ton oder gesprochene Kommentare im Video haben, sollten Sie diese Funktion nutzen, damit die Hintergrundmusik den Ton des Videos nicht überdeckt.



In unserem Hilfe-Blog-Beitrag "[Handy-Video drehen in AquaSoft DiaShow](#)" lernen Sie, wie man ein Video dreht.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/btbm)

4. Video bewegen

Das Video kann auch mit einem Bewegungspfad animiert werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "[Bewegungspfade](#)".



Videos können Sie auch schneiden, das heißt an Anfang und Ende kürzen. Wie das geht, sehen in unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Video schneiden und bearbeiten](#)".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/v935)

2.4 Sounds einfügen



Sound-Objekt

In der *Toolbox* finden Sie das *Sound*-Objekt unter *Objekte*.

Mit dem *Sound*-Objekt können Sie Musik, Geräusche, Klänge, Kommentare etc. einfügen.

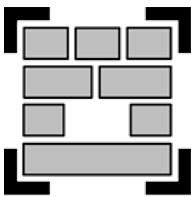
Das *Sound*-Objekt kann unabhängig von der *Hintergrundmusik* verwendet werden.

Sie können das *Sound*-Objekt in Ihr Projekt einfügen, indem Sie es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle in der *Timeline* ziehen.

Auch mit einem Doppelklick auf das *Sound*-Objekt können Sie es in das Projekt einfügen.

Sie können die Lautstärke für einen *Sound* individuell festlegen. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "[Individuelle Lautstärkeregelung](#)".

1. Gruppe von Bildern mit Sound hinterlegen



Kapitel-Objekt

Das *Sound*-Objekt wird üblicherweise verwendet, wenn ein Musikstück nur für eine feste Anzahl von Bildern abgespielt werden soll.

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Bildern mit einem bestimmten Sound unterlegen möchten, so nutzen Sie dafür das *Kapitel*-Objekt aus der *Toolbox*.

Ziehen Sie ein *Kapitel*-Objekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

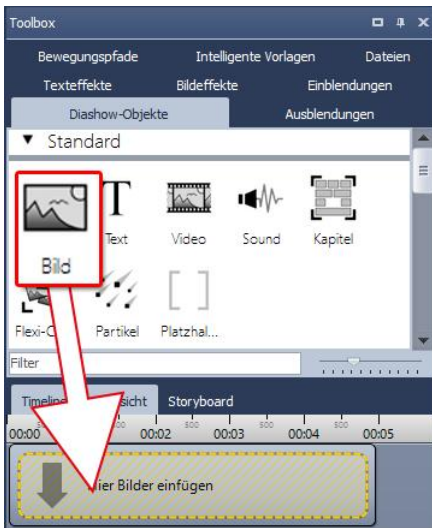
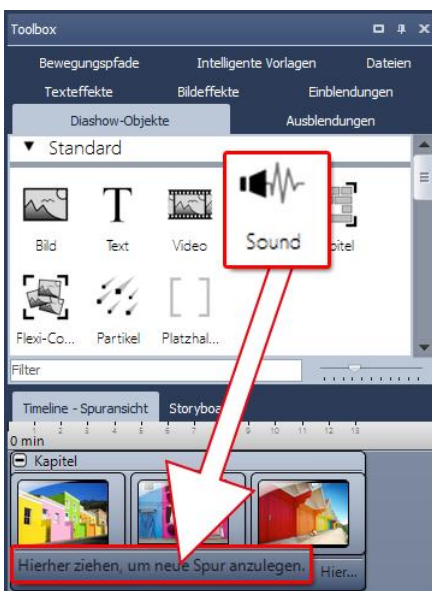


Bild-Objekt einfügen

Ziehen Sie auf das leere Kapitel-Objekt ein Bild-Objekt.

Wählen Sie anschließend mehrere Bilder aus oder ziehen Sie für jedes neue Bild ein Bild-Objekt in das Kapitel-Objekt.

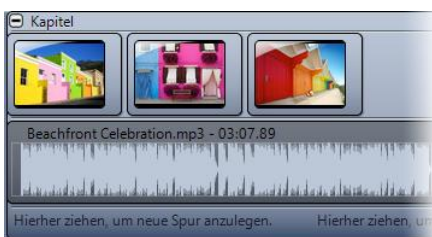
Die Bilder sollten in der Timeline nebeneinander stehen.



Sound-Objekt einfügen

Ziehen Sie nun unter die Bildgruppe auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen" ein Sound-Objekt und wählen Sie eine Sound-Datei aus.

Auf diese Weise legen Sie eine neue Tonspur an.



Soundlänge anpassen?

Sollte die Sound-Datei zu lang sein, können Sie die Dauer des Sound-Objekts im Bereich Eigenschaften unter Dauer anpassen.

Eine andere Möglichkeit ist es, am Rand des Sound-Objektes mit gedrückter Maustaste zu ziehen (der Mauszeiger wird zu einem Pfeil mit zwei Spitzen) und so dessen Länge anzupassen.

2. Eigenen Sound aufnehmen

Mit Hilfe des Sound-Assistenten können Sie einen eigenen Tonkommentar aufnehmen. Im Kapitel ["Sound-Assistent"](#) erfahren Sie, wie Sie dabei vorgehen müssen.



Verwenden Sie für Ihre Projekte nur unverschlüsselte Musiktitel. AquaSoft Stages unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden. Der Musiktitel muss als lokal gespeicherte Datei vorliegen (gestreamte Musik oder nur auf CD vorliegende Titel können nicht eingebunden werden).

Bei öffentlichen oder kommerziellen Vorträgen sollten Sie auch auf Urheberrecht und GEMA-Gebühren achten.

2.5 Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3?

Im ersten Schritt der Gestaltung Ihres Projektes sollten Sie sich für das richtige Seitenverhältnis entscheiden. Die Frage nach dem geeigneten Seitenverhältnis kann manchmal schwierig zu beantworten sein. In diesem Kapitel möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie das Seitenverhältnis finden, welches am besten zu Ihren Bedürfnissen passt. Bevor Sie Ihr Projekt erstellen, müssen Sie wissen, wo Ihre Präsentation später wiedergegeben werden soll. Wenn das Seitenverhältnis Ihres Projektes mit dem des Ausgabegerätes übereinstimmt, ist das der Idealfall. Kein Teil Ihres Projektes wird verzerrt oder beschnitten.

Richten Sie sich bei der Frage nach dem Seitenverhältnis immer nach Ihrem Ausgabe-Gerät.

- Für einen modernen Flachbild-Fernseher empfiehlt sich das Seitenverhältnis 16:9.
- Viele neue PC-Monitore besitzen ebenfalls ein Seitenverhältnis von 16:9.
- Ein alter Röhrenfernseher hat meist das Seitenverhältnis 4:3.
- Bei der Ausgabe über einen Beamer kann das Seitenverhältnis unterschiedlich ausfallen. Informieren Sie sich im Vorfeld darüber.



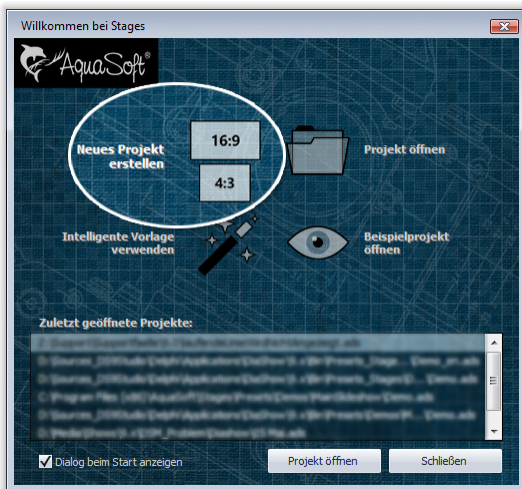
Die Auswahl des passenden Seitenverhältnisses ist wichtig, damit Ihre Präsentation später unverzerrt und möglichst ohne schwarze Balken wiedergegeben wird.

Es ist möglich, dass Ihre Fotos und Videos ein anderes Seitenverhältnis besitzen, als Ihre Präsentation:

- Mit einer **Spiegelreflexkamera** aufgenommene Bilder haben meist das Seitenverhältnis **3:2**
- Ältere **Kompaktkameras** nehmen Fotos in **4:3** auf
- Moderne **Kompaktkameras** und **Smartphones** nehmen Bilder in **16:9** auf.

Die Inhalte Ihres Projektes und das Gerät, auf dem Sie die Präsentation wiedergeben wollen, können sehr unterschiedliche Seitenverhältnisse besitzen. Dies macht es nötig, eine gute Lösung zu finden, um die Fotos und Videos dem Seitenverhältnis des Ausgabegerätes anzupassen. AquaSoft Stages bietet hierzu viele Möglichkeiten, die Sie im Folgenden kennenlernen.

1. Das Seitenverhältnis im Willkommens-Dialog auswählen



Willkommens-Dialog

Wenn Sie das Programm öffnen, erscheint der Willkommens-Dialog. Er bietet die Option, ein neues Projekt zu erstellen und gibt dafür zwei verschiedene Seitenverhältnisse vor. Zur Auswahl stehen Ihnen die Seitenverhältnisse 16:9 und 4:3. Öffnet sich bei Ihnen der Willkommens-Dialog nicht oder haben Sie diesen bereits geschlossen, so können Sie über Datei / Neu ein neues Projekt mit dem gewünschten Seitenverhältnis erstellen.

Sie haben nun Ihr Seitenverhältnis festgelegt. Jetzt fügen Sie Ihre Fotos ein. Ihre Fotos können - je nach Aufnahmegerät - ein anderes Seitenverhältnis besitzen, als Ihr Projekt. Ist das Seitenverhältnis der Bilder ein anderes als das Ihres Projektes, tauchen leere Stellen in der Anzeige auf, die meist schwarz dargestellt werden. Um dies zu vermeiden, können Sie Ihre Bilder formatfüllend

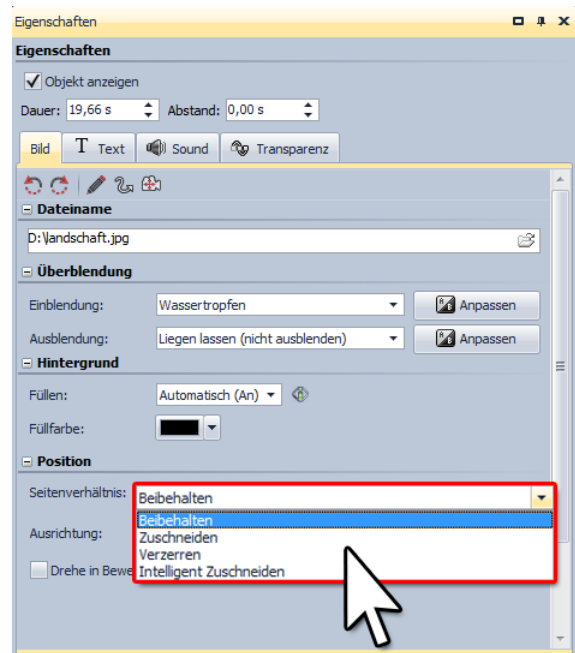
darstellen lassen.

2.1. Seitenverhältnis der Bilder automatisch anpassen

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie unter *Position - Seitenverhältnis* verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Seitenverhältnis Ihres Fotos automatisch dem Seitenverhältnis des Projektes anzupassen. Dabei übernimmt die AquaSoft Stages für Sie die Arbeit.

Folgende Optionen gibt es:

- **Beibehalten** - Das Bild behält sein Seitenverhältnis. Ist es ein anderes, als das des Projektes, werden schwarze Ränder angezeigt.
- **Zuschneiden** - Das Bild wird an den Rändern so beschnitten, dass es das gleiche Seitenverhältnis erhält, wie das Projekt (die Originaldatei wird nicht verändert, nur die Anzeige des Bildes in Projekt ist zugeschnitten).
- **Verzerren** - Das Bild wird so gestaucht bzw. gestreckt, dass es in das Seitenverhältnis des Projektes passt. Dies eignet sich nicht für Bilder von Menschen, da diese eine unnatürliche oder unschmeichelhafte Figur erhalten können.
- **Intelligent zuschneiden** - Das Bild wird an den Rändern so beschnitten, dass es das gleiche Seitenverhältnis erhält, wie das Projekt (die Originaldatei wird nicht verändert, nur die Anzeige des Bildes in der Präsentation ist zugeschnitten). Es werden beim Zuschneiden Gesichter berücksichtigt (Gesichtserkennung durch Plugin ImageVision), sodass diese möglichst vollständig zu sehen sind.

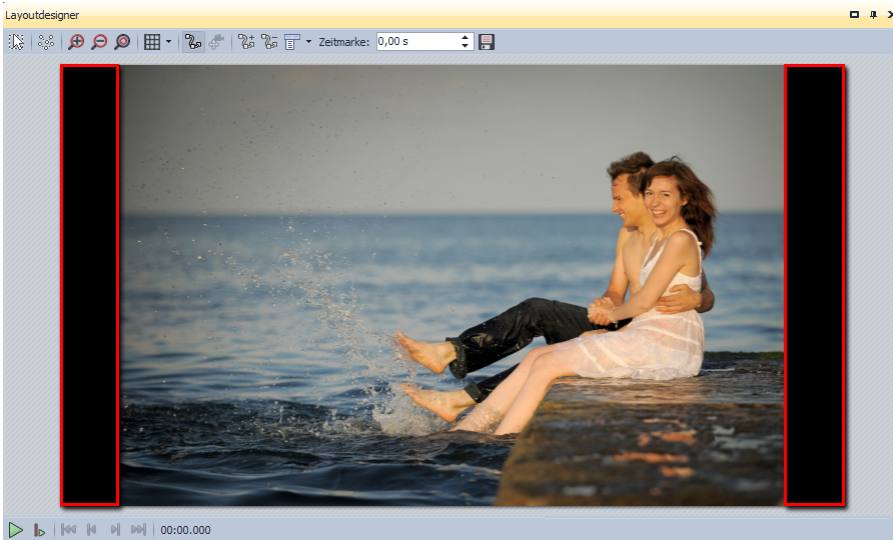


Auswahl der automatischen Anpassungsmöglichkeiten



Möchten Sie alle Bilder auf die gleiche Weise bearbeiten, genügt es, diese mit dem Druck der Tasten **STRG** + **A** zu markieren. Nun muss nur noch die gewünschte Option gewählt werden, diese wird dann auf alle Bilder angewendet. Wenn Sie eine der Optionen immer für alle Bilder verwenden wollen, so legen Sie dies unter *Extras / Programmeinstellungen / Standardbildeinstellungen* fest.

2.2. Bildgröße und -position manuell anpassen



Schwarze Ränder links und rechts

Mit Hilfe des folgenden Beispiels lernen Sie, wie Sie die Bilder nach Ihren eigenen Vorstellungen dem Seitenverhältnis des Projektes anpassen können.

2.2.1. Bild mit unpassendem Seitenverhältnis einfügen

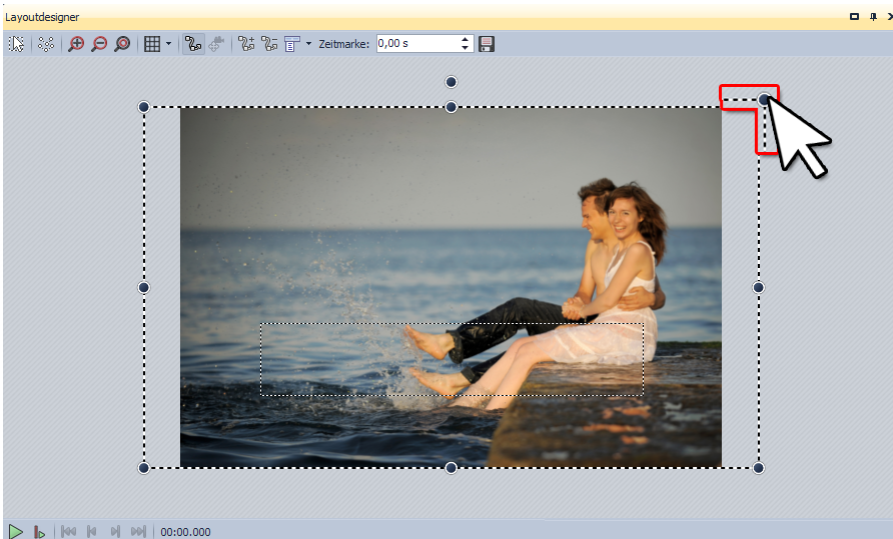



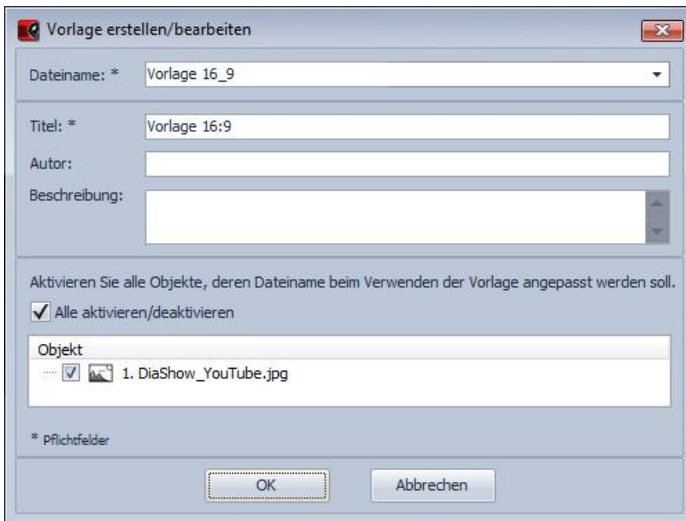
Bild vergrößern im Layoutdesigner

Erstellen Sie ein neues Projekt im Seitenverhältnis 16:9 über Neu - Neues Projekt im 16:9-Format. Fügen Sie ein Bild hinzu, das nicht dem Seitenverhältnis 16:9 entspricht. Sie sehen nun schwarze Ränder neben dem Bild, die Sie vermeiden möchten.

2.2.2. Schwarze Ränder beseitigen

Verkleinern Sie den Ausschnitt im *Layoutdesigner*, indem Sie oben links auf die Lupe mit dem Minus-Symbol  klicken. Ziehen Sie das Bild mit den Eckpunkten des *Positionsrahmens* größer, bis die schwarzen Ränder verschwunden sind. Positionieren Sie dann den gewünschten Bildausschnitt im sichtbaren Bereich.

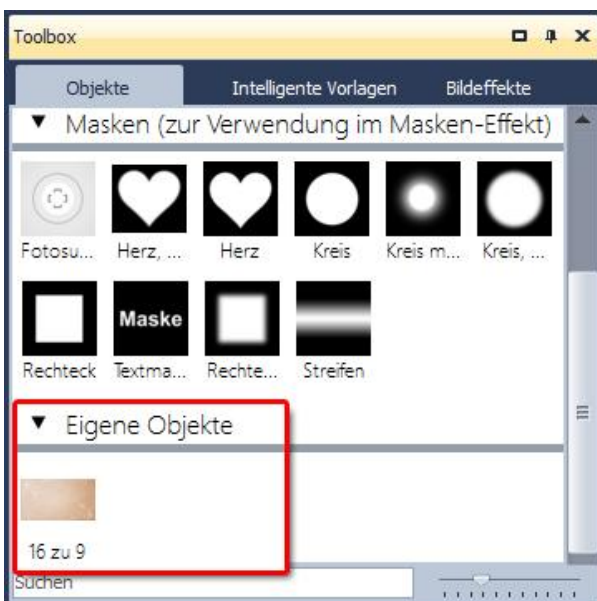
3. Als Vorlage speichern (optional)



Eingabemaske für Beschreibung der eigenen Vorlage

Wenn Sie viele Bilder haben, die im Seitenverhältnis manuell angepasst werden sollen, lohnt es sich, die eben erstellte Positionierung als eigene Vorlage zu speichern. So können Sie das Seitenverhältnis manuell in nur einem Schritt anpassen. Ziehen Sie das Bild, das Sie eben manuell angepasst haben, aus der *Timeline* in die *Toolbox* und geben Sie im folgenden Dialog der Vorlage einen Namen.

Vorlage in der Toolbox



Eigene Vorlagen sind unter "Eigene Objekte" zu finden

Sie finden die eben erstellte Vorlage jetzt in der *Toolbox* unter *Objekte / Eigene Objekte*. Um nun weitere Bilder in der gleiche Formatierung einzufügen, ziehen Sie die gespeicherte Vorlage mit gedrückter Maustaste einfach in die *Timeline* oder *Bilderliste*. Es öffnet sich der Dialog zum Einfügen der Bilder. Wählen Sie nun die Bilder aus, die mit den Einstellungen der gespeicherten Vorlage eingefügt werden sollen. Die eingefügten Bilder haben jetzt die gespeicherte Formatierung und müssen nicht mehr angepasst werden.

4. Die Bilder sollen nicht verzerrt oder zugeschnitten werden

Es kommt vor, dass man sich bei einigen Bildern Gedanken zum Bildaufbau und zur Bildkomposition gemacht hat. Diese Arbeit sollte nicht durch Zuschneiden oder Verzerren beeinflusst werden. Auch in diesem Fall müssen Sie schwarze Ränder nicht hinnehmen. Sehr zu empfehlen ist hier die Arbeit mit mehreren Spuren, im Kapitel ["Mit mehreren Spuren arbeiten"](#) erlernen Sie die Vorgehensweise.

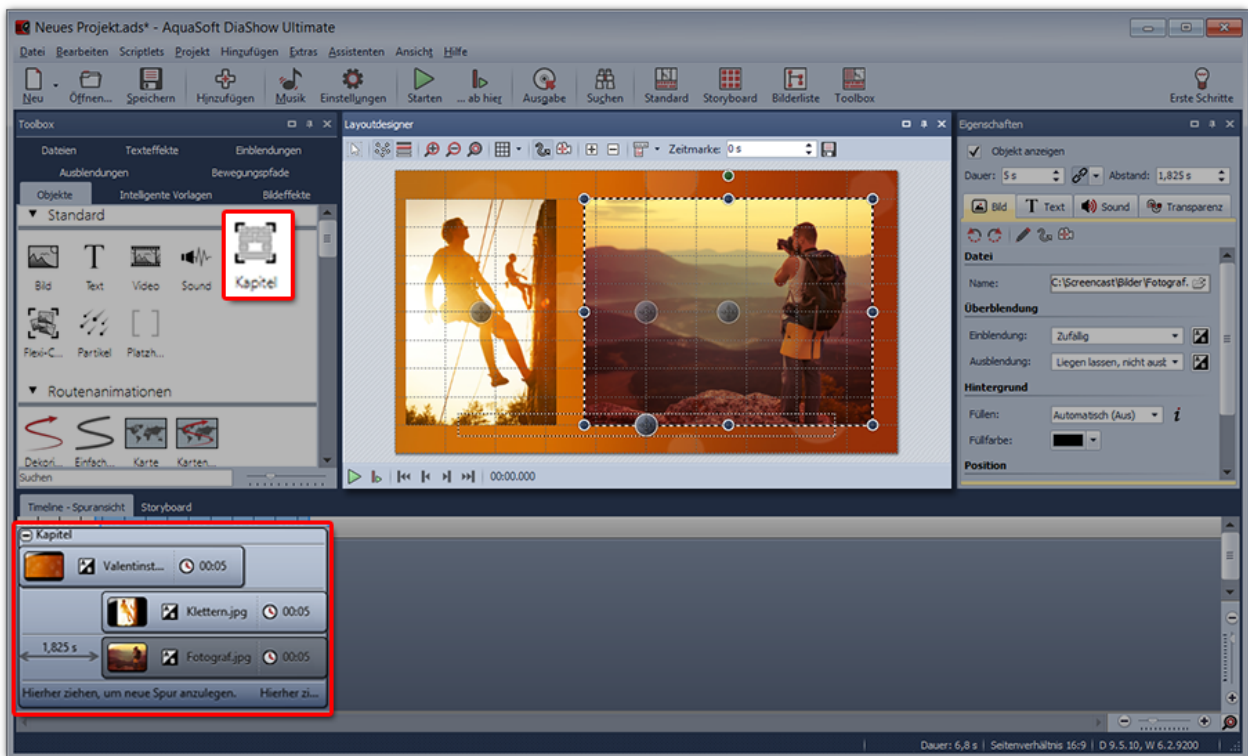
Die Spuren innerhalb eines Kapitels ermöglichen es Ihnen, Bilder als Hintergrund zu verwenden, während andere Bilder im Vordergrund erscheinen.

1. Dazu ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

2. Ziehen Sie ein **Bild**-Objekt in das **Kapitel** und wählen Sie ein Bild aus, das als Hintergrund dienen soll.
3. Danach ziehen Sie unter dieses Bild ein weiteres **Bild**-Objekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Wählen Sie jetzt alle Bilder aus, die im Vordergrund erscheinen sollen.

Wenn in Ihrem Projekt Hochkantbilder vorkommen, können Sie auch zwei Bilder im Layoutdesigner nebeneinander platzieren und diese gleichzeitig anzeigen lassen.

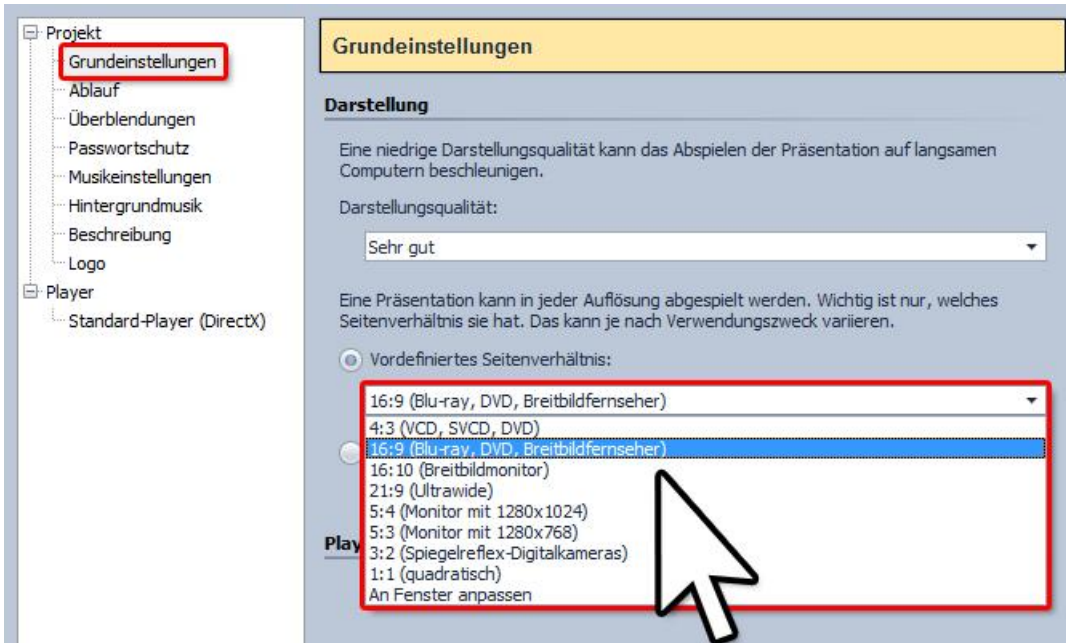
1. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.
2. Nun ziehen Sie ein **Bild**-Objekt in das **Kapitel**, wählen Sie zwei Bilder aus.
3. Ziehen Sie jetzt eines der Hochkantbilder unter das andere (wieder auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*").
4. Im **Layoutdesigner** können Sie die Bilder beliebig platzieren oder drehen.
5. Zum Schluss können Sie jedem Bild auch einen Rahmen geben, den Sie in der **Toolbox** unter dem Reiter **Bildeffekte - Rahmen** finden.



Unpassendes Seitenverhältnis kreativ umgehen

5. Das Seitenverhältnis eines bestehenden Projektes ändern

Wenn Sie bemerken, dass Sie für ein Projekt das falsche Seitenverhältnis gewählt haben, können Sie auch später noch ein anderes Seitenverhältnis einstellen. Dazu klicken Sie auf den Schalter **Einstellungen**, der sich oben in der **Toolbar** befindet. Hier können Sie in den **Grundeinstellungen** unter **Seitenverhältnis** verschiedene Optionen auswählen (siehe unteres Bild).



Das Seitenverhältnis kann nachträglich verändert werden



Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in unserem Blog-Artikel "[Welches Seitenverhältnis ist das Beste?](#)".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/sfc6)

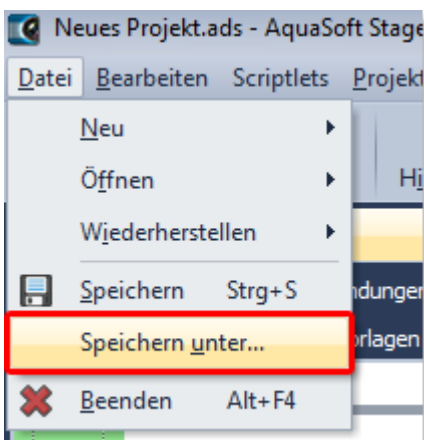
2.6 Projekt speichern

Wenn Sie mit dem Projekt zufrieden sind und die Vorschau Ihrer Präsentation schon einmal betrachtet haben, dann sollten Sie Ihr Ergebnis speichern.

Auch, wenn Sie erst einen Zwischenstand bei der Arbeit mit dem Programm erreicht haben, sollten Sie diesen speichern.

In der AquaSoft Stages gibt es dazu verschiedene Möglichkeiten, die im Folgenden näher erklärt werden.

1. Das sollten Sie immer tun: Speichern als ads-Datei



Speichern als ads-Datei



Wenn Sie eine Projekt-Datei öffnen und bearbeiten, die mit einer älteren Programmversion erstellt wurde, so speichern Sie diese nicht unter dem selben Namen. Wählen Sie stattdessen Speichern unter und geben Sie dem Dateinamen noch einen Anhang, wie z.B. "Dateiname_Version 9.ads". So können Sie die Ursprungs-Datei immer wieder mit der alten Version öffnen.



Speichern Sie die Projektdatei immer als ads-Datei ab. Nur so können Sie später Ihr Projekt noch bearbeiten.

Die Bearbeitung von Texten, Bilder Überblendungen etc. ist nur innerhalb der ads-Datei möglich.

In der ads-Datei selbst werden keine Bilder, Musik oder Videos gespeichert. Das Programm merkt sich, wo Ihre Daten liegen und ruft sie von dort ab. Sobald sich der Speicherort Ihrer Daten ändert, sie gelöscht oder umbenannt werden, können die Daten nicht mehr abgerufen werden. Sie können das [Projekt archivieren](#), um zu verhindern, dass [Daten später nicht mehr gefunden](#) werden.

2. Ausgabe als Video für PC und TV

Viele Smart-TV oder mobile Geräte können bestens Videos abspielen. Die AquaSoft Stages gibt passend dazu Videos aus.

Besonders das MP4-Format wird von vielen Geräten akzeptiert.

Wählen Sie im Menü Assistenten den Video-Assistent und erstellen Sie ein MP4-Video. Unter Zielordner geben Sie den Ort an, an dem das Video gespeichert werden soll. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie im Kapitel "[Ausgabe als Video](#)".

3. Ausgabe als DVD

Wie Sie Ihr Projekt als Video-DVD ausgeben, erfahren Sie im Kapitel "[DVD-Player](#)".



Wie Sie ein Video auf einem USB-Stick speichern können, erfahren Sie in unserem Blog-Artikel "[Video auf USB-Stick speichern](#)".

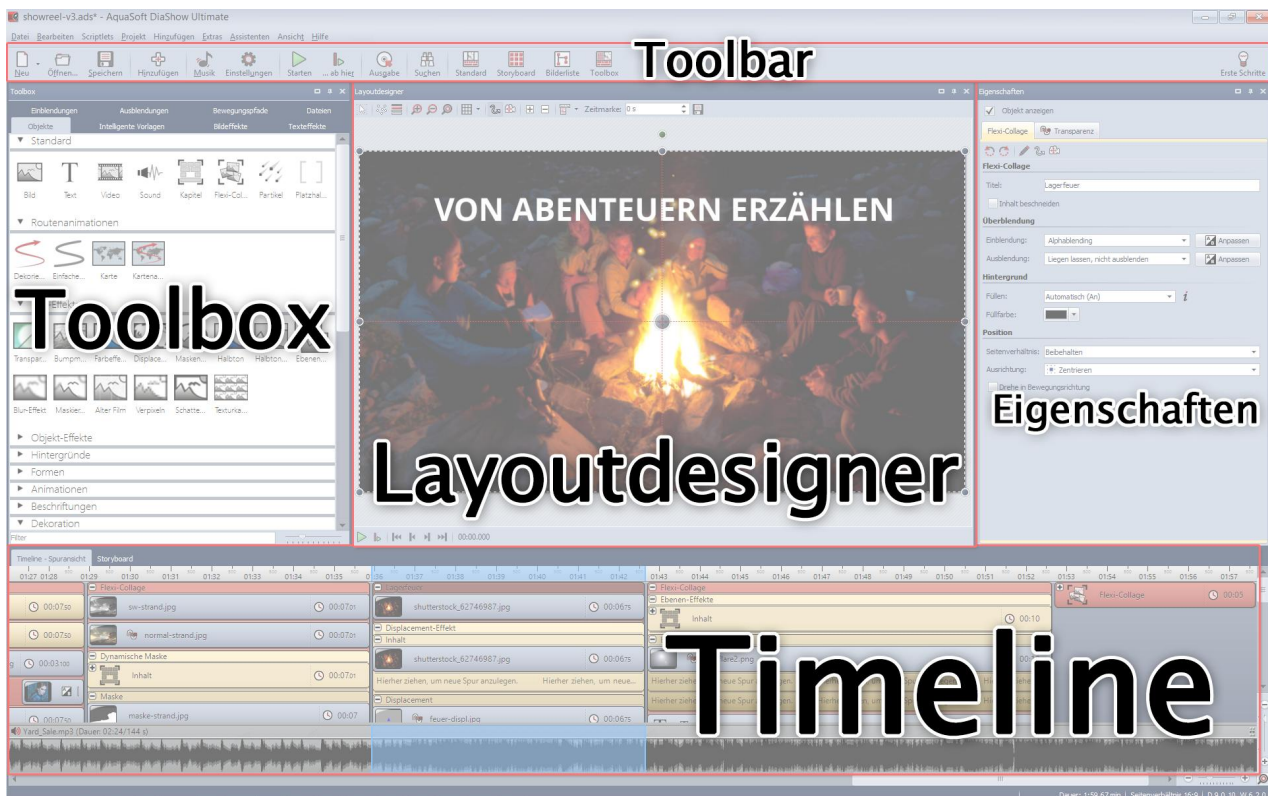
3 Programmübersicht

Der Aufbau der Oberfläche



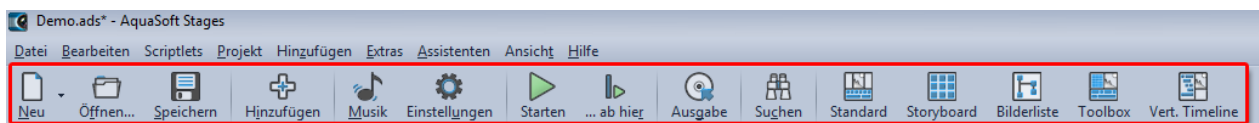
Die Beschreibung der Steuerelemente bezieht sich auf die *Standard*-Ansicht. Diese können Sie unter *Ansicht - Standard* einstellen.

AquaSoft Stages enthält ein großes Repertoire an Werkzeugen, mit denen Sie Ihr Projekt bearbeiten können. In der folgenden Grafik finden Sie einen Überblick der wichtigsten Steuerelemente. Oft wird hier von *Objekten* die Rede sein. Objekte sind **alle** Elemente, die in ein Projekt eingefügt werden können, z.B. Bilder, Texte, Musik, Videos, Flexi-Collagen und weitere.










Bereiche des Programms

Die Toolbar



Toolbar im oberen Bereich der Benutzeroberfläche

-  Erstellt ein neues leeres Projekt.
-  Öffnet ein bereits gespeichertes Projekt.
-  Speichert Ihr Projekt.
-  Fügt Bilder in Ihr Projekt ein.
-  Öffnet das Menü zum Einfügen der Hintergrundmusik.
-  Öffnet die Projekteinstellungen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf das aktuell geöffnete Projekt.
-  Spielt Ihre Präsentation vom Anfang ab.



Spielt die Präsentation ab der markierten Stelle ab.



Öffnet den Ausgabe-Assistenten zum Erstellen von CDs/DVDs.



Ermöglicht das Suchen nach Texten, Dateinamen und Stichworten in Ihren Projekten.



Lädt die *Standard*-Ansicht des Programms.



Lädt die *Storyboard*-Ansicht des Programms.



Lädt die *Bilderlisten*-Ansicht des Programms.

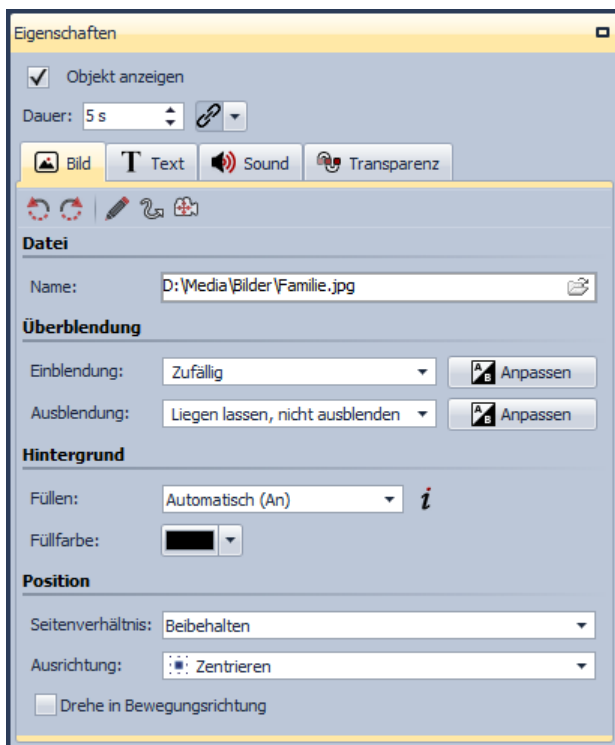


Lädt die *Toolbox*-Ansicht des Programms.



Lädt die *Vertikale Timeline*-Ansicht des Programms.

Eigenschaften von Objekten



Eigenschaften eines Bild-Objektes

Jedes *Objekt* hat bestimmte *Eigenschaften*, die Ihnen angezeigt werden, wenn Sie das Objekt in der *Bilderliste*, *Timeline* oder im *Storyboard* anklicken. Im nebenstehenden Beispiel werden die *Eigenschaften* eines *Bild*-Objektes angezeigt.

Sie können hier z.B. die Anzeigedauer (unter *Dauer*) Ihres Bildes und die Art der *Ein- und Ausblendung* bestimmen.

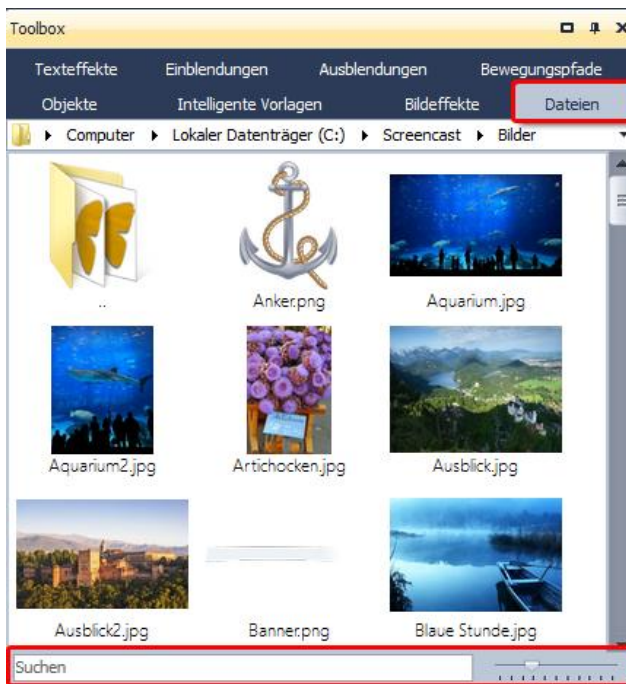
Unter *Text* können Sie das Bild beschriften und Textformatierungen festlegen.

Unter *Sound* können Sie dem Bild einen selbst aufgenommenen Kommentar oder einen Sound zuordnen.

Unter *Transparenz* legen Sie eine Transparenzkurve fest.

Die einzelnen Objekte und deren *Eigenschaften* werden im Kapitel ["Eigenschaften von Objekten"](#) genau erläutert.

Der Dateibrowser



Voransicht Ihrer Daten im Dateibrowser

In der *Standard*-Ansicht finden Sie den *Dateibrowser* auf der linken Seite. Sie rufen ihn in der *Toolbox* unter dem Tab *Dateien* auf. Hier können Sie nun ein Laufwerk oder ein Verzeichnis wählen, in welchem sich Ihre Videos, Sounds oder Bilder befinden. Ziehen Sie die Dateien direkt aus dem Dateibrowser in die *Timeline* oder in den *Layoutdesigner*.

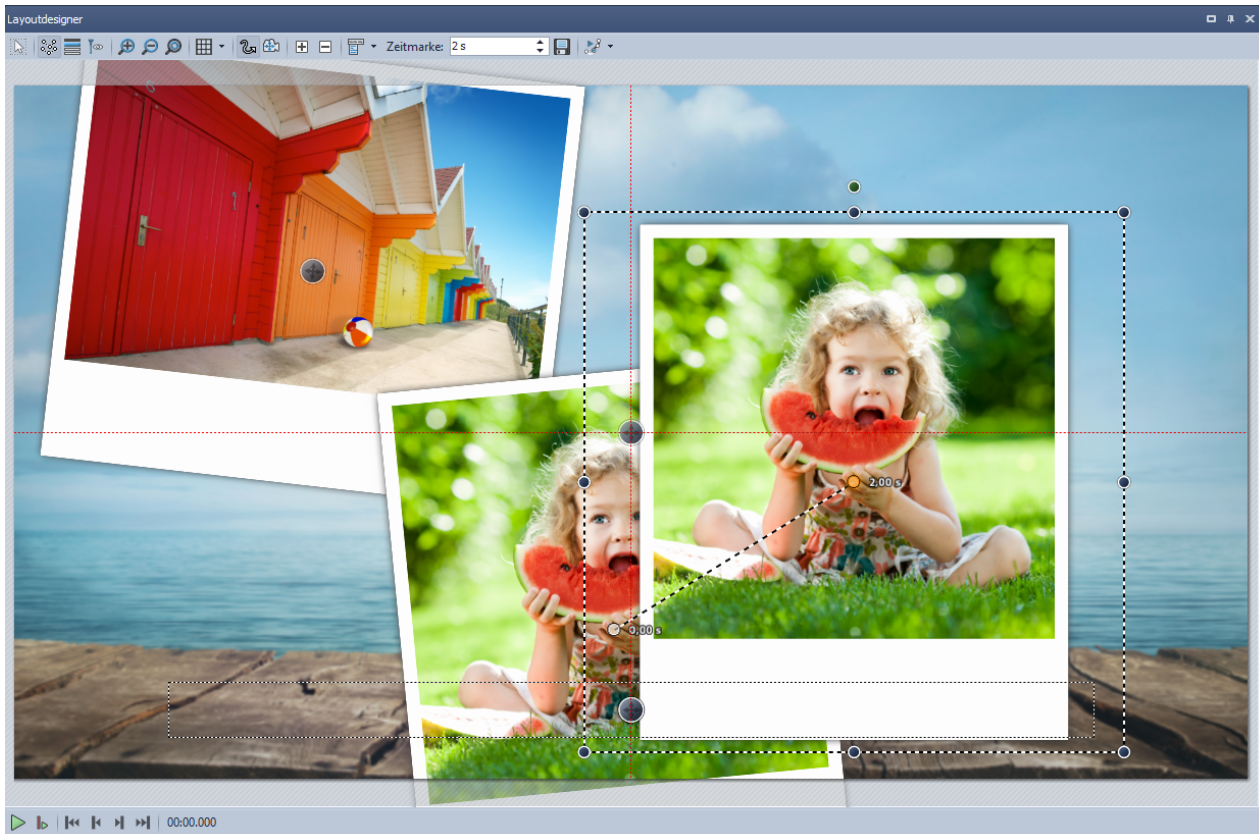
In der oberen Zeile sehen Sie, ähnlich wie im Windows Explorer, den Dateipfad. Vergrößern Sie die Vorschaubilder mit Hilfe des Reglers, der sich ganz unten rechts befindet.

Im *Suchen*-Feld können Sie gezielt nach Dateinamen suchen, die sich in dem gerade geöffneten Ordner befinden. So müssen Sie nicht lange scrollen, um das gewünschte Bild oder Video zu finden.

Fügen Sie Bilder aus dem *Dateibrowser* durch Ziehen auf den *Layoutdesigner* ein oder ziehen Sie die Bilder in die *Bilderliste* bzw. *Timeline*.








3.1 Der Layoutdesigner

Im *Layoutdesigner* sehen Sie die Voransicht Ihrer Präsentation. Hier sehen Sie, wie Bilder und Texte auf dem Bildschirm wiedergegeben werden. Der *Layoutdesigner* ist Ihre Arbeitsfläche zum Platzieren von Objekten. Schieben Sie Bilder, Videos Texte und mehr an die gewünschte Stelle und benutzen Sie die Anfasser an den Objekten, um diese zu vergrößern oder zu verkleinern. Im *Layoutdesigner* legen Sie auch den Ablauf von [Bewegungspfaden](#) und [Kameraschwenks](#) fest.



Mehrere Bilder im Layoutdesigner

Folgende Symbole stehen für die Ansicht im *Layoutdesigner* zur Verfügung:

-  Auswahlrahmen kann über gesamten Bereich des *Layoutdesigners* gezogen werden, um mehrere Objekte zu markieren.
-  Zeigt Pfade und Pfadpunkte aller markierten Objekte an
-  Live-View-Vorschau am Abspielkopf (nur in Stages)
-  Zeigt Objekte an, die das ausgewählte verdecken würden.
-  Vergrößert die Ansicht im *Layoutdesigner*.
-  Verkleinert die Ansicht im *Layoutdesigner*.
-  Stellt die Normalansicht/Fenstergröße wieder her.



Auswahl des Rasters, an dem sich die Bilder und Objekte ausrichten lassen.

Am unteren Rand des *Layoutdesigners* finden Sie Buttons zur Steuerung des Abspielverhaltens.



Spielt die Präsentation von Anfang bis Ende ab.



Spielt die Präsentation ab dem markierten Objekt ab.

Wenn Sie die Präsentation im *Layoutdesigner* abspielen, dann verändert sich die Leiste.

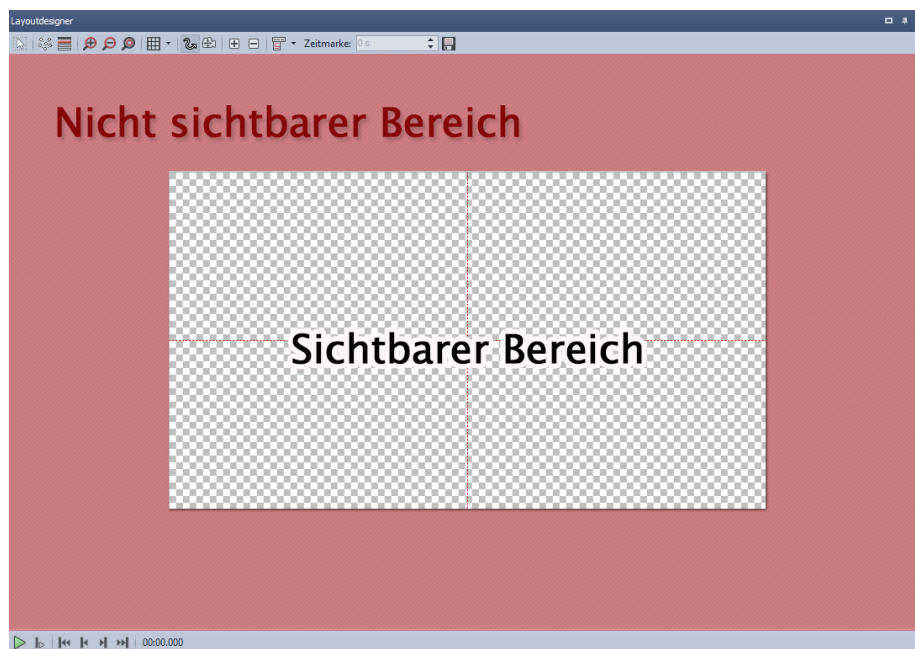


Pausiert das Abspielen.



Beendet das Abspielen.

Bereiche im Layoutdesigner



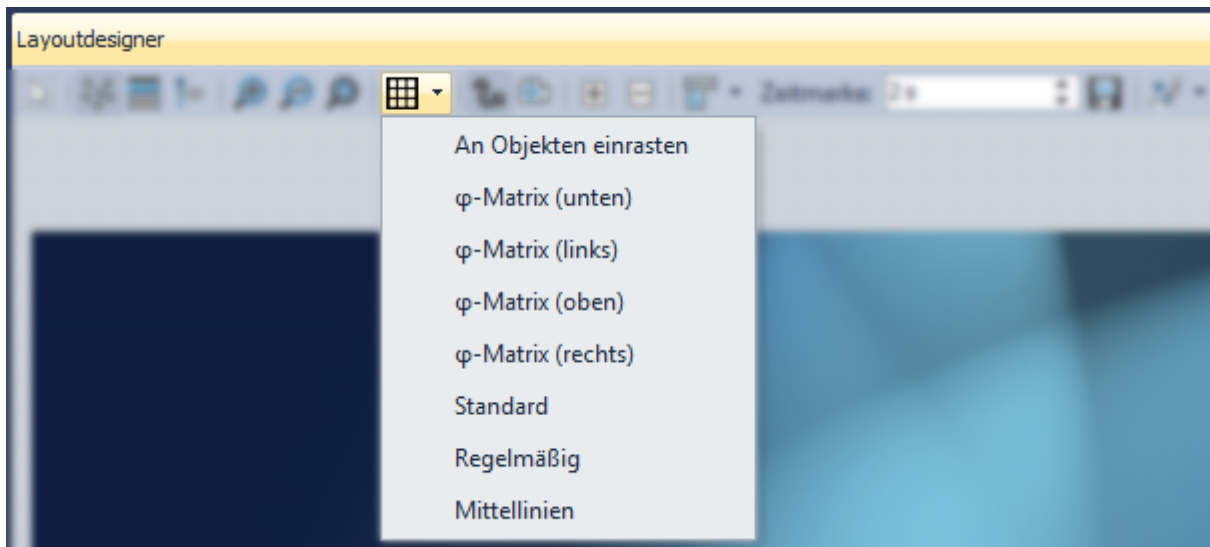
Bereiche im Layoutdesigner

Es gibt zwei Bereiche im *Layoutdesigner*. Der sichtbare Bereich beinhaltet alle Elemente, die später auch beim Abspielen der Präsentation sichtbar sind. Die im nicht-sichtbaren Bereich platzierten Elemente sind beim Abspielen der Präsentation nicht zu sehen. Der nicht-sichtbare Bereich kann dazu genutzt werden, um *Bewegungspfade* über den Bildrand hinaus zu führen. So können Sie Elemente Ihres Projektes

in den sichtbaren Bereich einfliegen oder ausfliegen lassen. Bewegungen können also schon außerhalb des sichtbaren Bereichs stattfinden und dann in den sichtbaren Bereich übergehen. So können Sie Bilder und Texte z.B. von links nach rechts über den Bildschirm laufen lassen.

Mit den Lupensymbolen   im *Layoutdesigner* können Sie in den sichtbaren Bereich hinein- und wieder herauszoomen.

Raster im Layoutdesigner



Im
La
yo
ut-
de
sig
ne
r
kö
nn
en
Sie
mi
t
ei

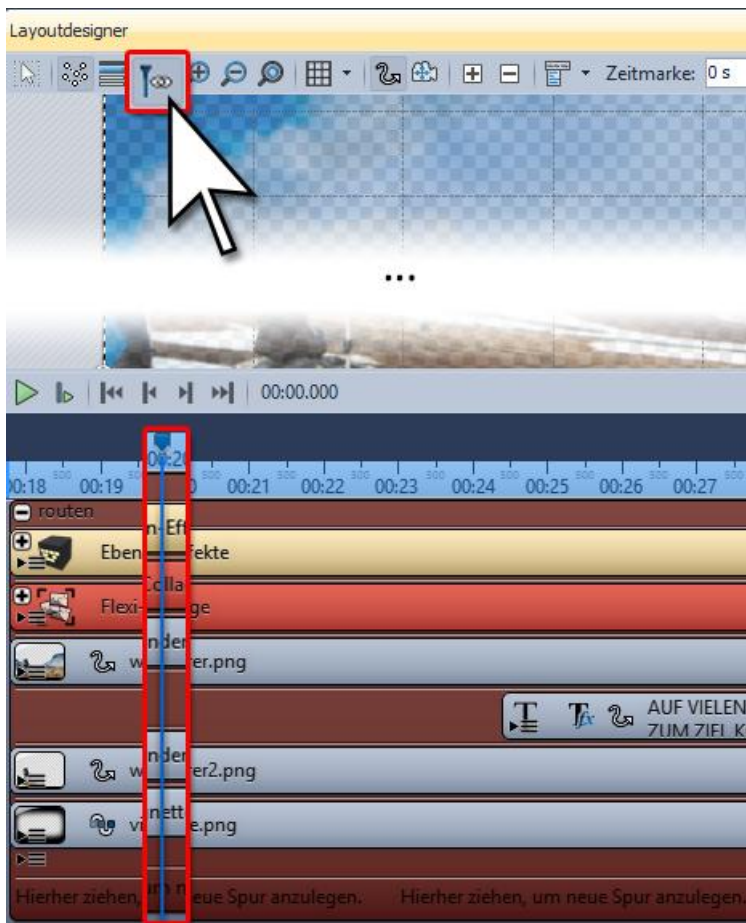
Optionen für Raster

n Raster einblenden. Dazu gibt es verschiedene Optionen:


<i>An Objekten einrasten</i>	Objekte, wie Bilder oder Text, orientieren sich an den im <i>Layoutdesigner</i> vorhandenen Objekten und rasten an diesen ein.
<i>Standard</i>	Das Raster ist passend zum Seitenverhältnis aufgeteilt
<i>Regelmäßig</i>	Die Kästchen des Rasters haben die gleiche Höhe und Breite
<i>Mittellinien</i>	Es werden eine horizontale und vertikale Mittellinie angezeigt

Alle Raster können miteinander kombiniert werden. Wählen Sie dazu die verschiedenen Raster-Optionen aus, vor jeder aktiven Option erscheint dann ein Häkchen. Mit einem erneuten Klick können Sie die Option wieder deaktivieren.

3.2 Live-Vorschau



In Stages haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Abschnitte oder Spuren live im Layoutdesigner zu betrachten. Das funktioniert über den Abspielkopf (Playhead), den Sie in der Timeline manuell verschieben können. Schieben Sie den Abspielkopf in und her, um die Vorschau zu betrachten. Die Geschwindigkeit der Vorschau steuern Sie über die Schnelligkeit der Bewegung mit dem Abspielkopf.

Um den Abspielkopf zu aktivieren, klicken Sie auf das Strich-Auge-Symbol , das sich oben links im Layoutdesigner befindet.

3.3 Die Toolbox

Die Toolbox



Objekte in der Toolbox

Sie finden die *Toolbox* in der *Standard*-Ansicht auf der linken Seite.

In der *Toolbox* finden Sie alle Objekte, die in ein Projekt eingefügt werden können. Diese können Sie anklicken und mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle in der *Bilderliste* oder *Timeline* ziehen. Dieser Vorgang nennt sich "Drag & Drop".

Alternativ können Sie auch doppelt auf eines der Objekte klicken, es wird dann rechts neben dem aktuell markierten Objekt in Ihr Projekt eingefügt.

Vergrößern oder verkleinern Sie die Icons mit Hilfe des Reglers, der sich ganz unten rechts befindet.

Im *Suchen*-Feld können Sie nach Effekten, Überblendungen oder Objekten suchen, die sich in dem gerade geöffneten Tab befinden.

Alle Werkzeuge, Objekte, Effekte und mehr, die Sie in der *Toolbox* finden, können Sie per Drag & Drop auf den *Layoutdesigner*, in die *Timeline* oder in die *Bilderliste* ziehen.

1. Bereiche der Toolbox

Die Toolbox verfügt über verschiedene Abschnitte, die Sie über Tabs aufrufen können. Im Folgenden erhalten Sie eine kurze Übersicht zu den einzelnen Bereichen. Nähere Informationen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

1.1. Objekte

Unter dem Tab *Objekte* finden Sie die mächtigsten und zugleich elementarsten Werkzeuge der *AquaSoft Stages*. Gleich an erster Stelle finden Sie die Standard-Objekte, wie *Bild*, *Text*, *Video* und *Sound*. Dies sind die wichtigsten Elemente, aus denen Ihr Projekt zumeist besteht.

- Das *Kapitel*-Objekt ermöglicht Ihnen das Anlegen beliebig vieler Spuren - erfahren Sie im Kapitel ["Mit mehreren Spuren arbeiten"](#) mehr dazu.
- Weiterhin finden Sie dort die *Flexi-Collage*, deren Funktion im Kapitel ["Flexi-Collage"](#) genauer betrachtet wird.

Unter *Live-Effekte* bietet Ihnen die *AquaSoft Stages* Effekte, mit denen Sie Ihre Fotos und Videos in ihrer Erscheinung beeinflussen können. Lesen Sie im Kapitel ["Live-Effekte"](#) mehr zu jedem einzelnen Effekt und erfahren Sie, wie man diese anwendet.

Im Abschnitt *Objekt-Effekte* finden Sie fertige Effekte, in die Sie nur noch Bilder oder Videos einfügen. In dem Kapitel ["Objekt-Effekte"](#) wird auf jeden der Effekte einzeln eingegangen, sodass Sie diese leicht verstehen und anwenden können.

Möchten Sie eine Linie, ein Fahrzeug oder andere Objekte einen bestimmten Pfad entlang laufen lassen? Oder suchen Sie nach Landkarten, um Ihre Reiseroute in Ihrer Präsentation anzeigen zu können? Bedienen Sie sich im Bereich *Routenanimation* an der großen Auswahl möglicher Designs. Im Kapitel ["Animierte Pfade und Routen"](#) erhalten Sie einen Einblick in die Gestaltungsmöglichkeiten.

Im Bereich *Steuerung* finden Sie Objekte, mit denen Sie die Präsentation manuell steuern können. Lesen Sie im Kapitel "[Automatischer und manueller Ablauf](#)" mehr und erfahren Sie, wie Sie das *Pause-Objekt* und das *Play-Objekt* einsetzen



In unserem Video "[Standard-Objekte in der Toolbox](#)" erfahren Sie mehr zu den Funktionen.

(Link: aquasoft.de/go/1bcj)

1.2. Weitere Toolbox-Bereiche

Neben dem Bereich der Objekte bietet Ihnen die Toolbox weitere Bereiche, zu denen dieses Handbuch Anleitungen bereithält. Um den Überblick zu erleichtern, finden Sie hier eine Auswahl der Kapitel, in denen Sie Erläuterungen zu den Bereichen der Toolbox finden:

- Wie Sie Bildeffekte anwenden, erfahren Sie im Kapitel "[Bildeffekte](#)" und wie Sie in der AquaSoft Stages eigene Bildeffekte erstellen, wird im Kapitel "[Funktionen im Bildeditor](#)" gezeigt.
- Zur Anwendung der Texteffekte gibt das Kapitel "[Bild beschriften](#)" Auskunft. In der AquaSoft Stages können Sie auch eigene Texteffekte speichern. Lesen Sie im Kapitel "[Abspeichern eigener Vorlagen](#)" mehr über die Erstellung und das Speichern eigener Texteffekte.
- Über Ein- und Ausblendungen gibt Ihnen das Kapitel "[Überblendung zuweisen](#)" Auskunft.
- Zu Bewegungspfaden finden Sie im Kapitel "[Bewegungspfade](#)" ausführliche Hilfestellungen.
- Die Intelligenten Vorlagen lernen Sie im Kapitel "[Intelligente Vorlagen](#)" besser kennen.

3.4 Die Timeline

Mit Hilfe der Timeline koordinieren Sie den zeitlichen Ablauf Ihrer Bilder, Texte, Sounds und Videos. So können Sie verschiedene Elemente auch gleichzeitig oder zeitversetzt anzeigen lassen. In der *Timeline* ist es möglich, mehrere Spuren anzulegen. Dies setzen Sie mit dem *Kapitel*-Objekt um. Das *Kapitel* finden Sie in der *Toolbox* unter *Objekte*. Wie Sie vorgehen müssen, um mehrere Spuren anzulegen, erfahren Sie im Kapitel "[Mehrere Spuren](#)".




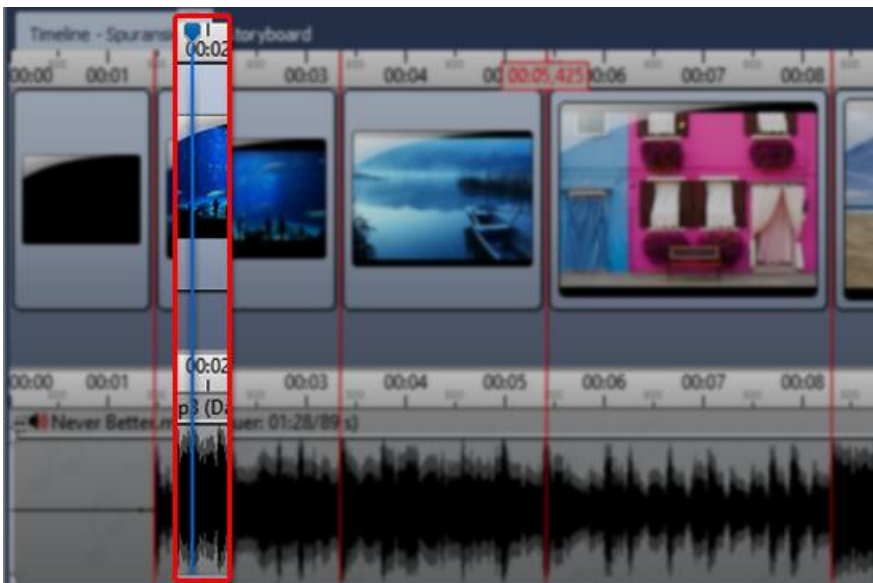
Timeline mit mehreren Spuren

In der unteren rechten Ecke befinden sich zwei kleine Regler, einer davon vertikal und der andere horizontal. Mit diesen können Sie einstellen, wie hoch bzw. wie breit die Objekte in der **Timeline** angezeigt werden. Sie können die Ansicht in der Timeline auch mit Hilfe des Mausekkrads vergrößern oder verkleinern und mit Hilfe des Mausekkrads in der Timeline navigieren:

- Horizontales Navigieren: **nur Mausekkrad**
- Vertikales Navigieren: **Umsch-Taste + Mausekkrad**
- Breite ändern: **Strg-Taste + Mausekkrad**
- Höhe ändern: **Umsch-Taste + Strg-Taste + Mausekkrad**

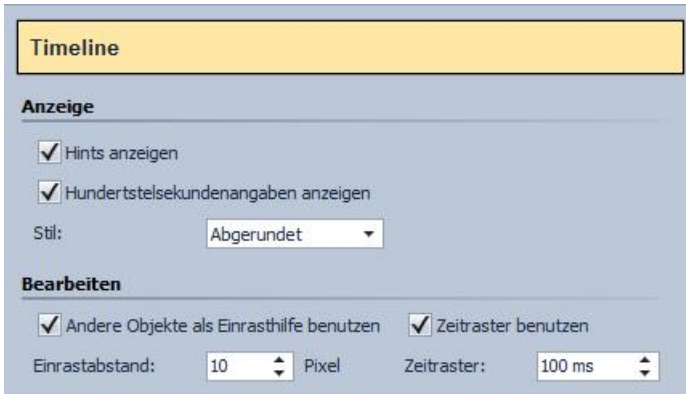
Befindet sich eine große Anzahl von Objekten in der **Timeline**, ist es praktisch, eine kleinere Darstellung zu wählen, um so einen besseren Überblick zu erhalten. In der **Timeline** wird Ihnen außerdem angezeigt, welche Effekte, Animationen etc. den Objekten zugeordnet sind. Dies erkennen Sie anhand der kleinen Symbole, die auf dem jeweiligen Objekt in der **Timeline** abgebildet werden. Folgende Symbole gibt es in der **AquaSoft Stages**:

	Überblendung		Bildeffekt
	Text ohne Animation		Bewegungspfad
	Text mit Animation		Kameraschwenk



Blaue Linie zeigt Abspielposition an

Beim Abspielen einer Präsentation im **Layout-designer** wird in der **Timeline** durch eine blaue Linie angezeigt, an welcher Position sich die Präsentation gerade befindet. Diese Linie "läuft" mit. Pausieren Sie das Abspielen, können Sie die Linie auch an eine andere Position verschieben.

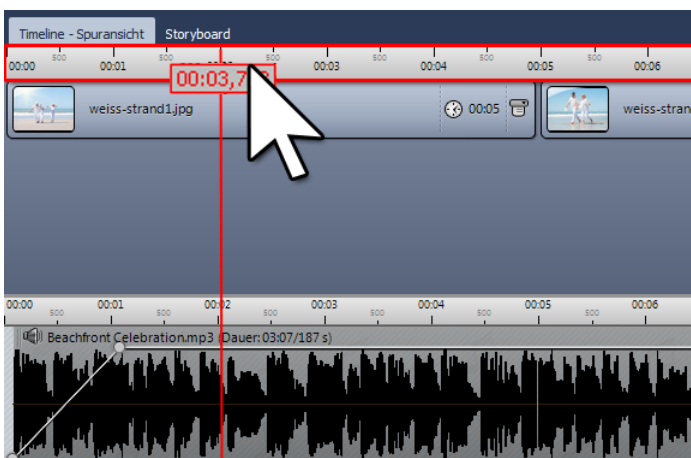


Einstellungen für Timeline

Unter *Extras / Programmeinstellungen / Timeline* können Sie weitere Konfigurationen der *Timeline* vornehmen.

Hier können Sie das Einrastverhalten und die Anzeige in der *Timeline* verändern. Wenn Sie ein Objekt direkt unter einem anderen Objekt platzieren möchten oder bei einer bestimmten Zeit, kann das Einrastverhalten Ihnen bei der exakten Positionierung der Objekte helfen.

Markierungen in der Timeline



Hintergrundmusikspur in der Timeline

Drücken Sie die Taste **UMSCH** und klicken Sie auf die Zeitachse in der *Timeline* (siehe Bild links). Es erscheint eine rote Linie, die Sie bei gedrückter Maustaste verschieben können. Die Linie geht über Ihre eingefügten Objekte und die *Hintergrundmusikspur* hinweg.

Sie können auch Markierungen setzen, während das Projekt gerade als Vorschau im *Layoutdesigner* abläuft. Drücken Sie die *Leertaste* immer zu dem Zeitpunkt, an dem Sie eine Markierung einfügen möchten.

Wenn Sie eine Linie löschen möchten, dann genügt ein Klick mit der rechten Maustaste

auf die betreffende Linie.

Die Markierungen wirken magnetisch und helfen Ihnen beim Ausrichten Ihrer Bilder in mehreren Timelinespuren oder zur Anpassung an Musiktakte.

3.5 Das Storyboard

Neben dem Tab für die Timeline gibt es auch einen Tab für das Storyboard. Im Storyboard sehen Sie die Vorschau-bilder für alle Objekte. Hierbei wird auf die Darstellung der Zeit verzichtet, alle Objekte sind also gleich lang und werden nur der Reihenfolge nach angeordnet. Falls Sie ein umfangreiches Projekt erstellen, können Sie hier schneller ein bestimmtes Bild wiederfinden. Durch Ziehen mit der Maus können Sie auch hier die Reihenfolge der Objekte verändern.

Wenn Sie unter Ansicht - Storyboard in die Storyboard-Ansicht wechseln, wird das Storyboard noch größer angezeigt. Sie erhalten so einen viel besseren Überblick über die bereits eingefügten Dateien. Mit dem Größenregler unten links können Sie die Vorschau-bilder verkleinern oder vergrößern.



Storyboard-Ansicht in der Timeline



Haben Sie ein Bild in Ihrem Projekt deaktiviert ("Objekt anzeigen"-Haken in den Eigenschaften entfernt), wird es nicht mehr in der Timeline angezeigt. Die Timeline zeigt nur Objekte an, die auch abgespielt werden sollen. Möchten Sie ein Bild wieder aktivieren, so tun Sie dies über das Storyboard oder die Bilderliste.

3.6 Bilderliste

Die Bilderliste können Sie unter Ansicht - Steuerelemente - Bilderliste laden oder aus Ansicht / Bilderliste wählen. In der Bilderliste werden Ihnen alle Objekte des aktuellen Projektes angezeigt, inklusive der dazugehörigen Dauer. Auch das Aufnahmedatum und weitere Parameter können Sie anzeigen lassen. Wie Sie diese in Ihre Oberfläche integrieren, erfahren Sie im Kapitel "[Einstellen der Ansicht](#)".

Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Dateidatum	Einstellungen	Spur	Stichworte	EXIF	Dateiname
4. 1404837_9214...	3:07.10 min	8,0 s	840.845	26.03.2013				✓	Data\1404837_92141027.jpg
5. 1396623_3594...	3:09.10 min	6,0 s	1.229.049	26.03.2013		2		✓	Data\1396623_35949931.jpg
6. 1399150_2684...	3:10.10 min	5,0 s	425.577	26.03.2013		3		✓	Data\1399150_26841478.jpg
11. Collagen	3:15.10 min	27,0 s							
1. hg.jpg	3:15.10 min	1,0 s	239.282	20.08.2013		1		✓	Data\hg.jpg
2. (Flexi-)Collagen	3:16.10 min	2,0 s							
3. Um mehrere Bild...	3:18.10 min	8,0 s							
4. Flexi-Collage	3:26.10 min	16,0 s							
1. 1396623_3...	3:26.10 min	16,0 s	1.229.049	26.03.2013		1		✓	Data\1396623_35949931.jpg
2. 1399150_2...	3:26.10 min	16,0 s	425.577	26.03.2013		2		✓	Data\1399150_26841478.jpg
3. 633847_78...	3:26.10 min	16,0 s	1.231.476	26.03.2013		3		✓	Data\633847_78801424.jpg
5. Eine Flexi-Colla...	3:28.80 min	4,3 s				2			
12. Hierarchische Ani...	3:42.10 min	31,0 s							
1. hg.jpg	3:42.10 min	1,0 s	239.282	20.08.2013		1		✓	Data\hg.jpg
2. Hierarchische A...	3:43.10 min	2,0 s							
3. Flexi-Collagen l...	3:45.10 min	10,0 s							
4. Flexi-Collage	3:55.10 min	18,0 s							
1. Holzschreibt...	3:55.10 min	18,0 s	43	04.09.2013		1			Data\Holzschreibtisch.jpg
2. 1396623_3...	3:56.60 min	16,5 s	1.229.049	26.03.2013		2		✓	Data\1396623_35949931.jpg
3. 1399150_2...	3:58.60 min	14,5 s	425.577	26.03.2013		3		✓	Data\1399150_26841478.jpg
4. Video mit Ra...	4:00.60 min	12,5 s				4			
5. 1017280_9...		12,5 s	1.940.007	26.03.2013		5		✓	Data\1017280_99010389.jpg
6. Laufende Li...	4:00.74 min	12,4 s				6			

Übersichtliche Darstellung in der Bilderliste

Sie sehen hier die Start- und Standzeiten der Objekte. Bei Bildern werden Ihnen die Dateigröße und der Dateiname angezeigt. Sie können unter *Extras / Programmeinstellungen / Bilderliste* selbst auswählen, welche Parameter angezeigt werden sollen.

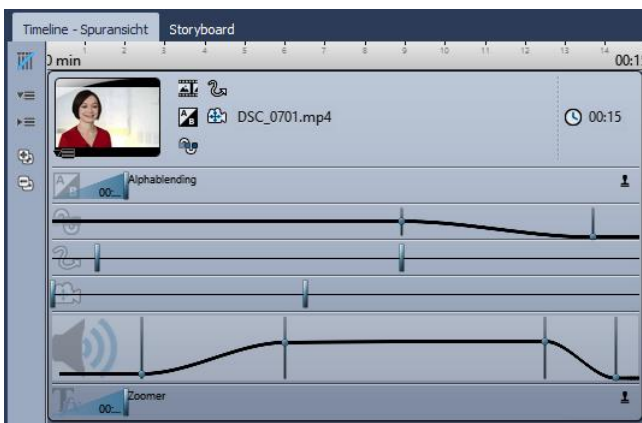
Befindet sich in der Spalte **EXIF** ein Häkchen, so beinhalten Ihre Bilder EXIF-Daten (z.B. Aufnahmedatum, Kameramodell und Auflösung Ihrer Bilder). Diese können auch in der laufenden Präsentation angezeigt werden. Im Kapitel "[Variablen](#)" erfahren Sie mehr darüber, wie Sie die EXIF-Daten in Ihr Projekt einbinden können.

In der **Bilderliste** informiert Sie der Spalte **Spur** darüber, in welcher Spur sich das Objekt in der **Timeline** befindet. Ist der Eintrag leer, so befindet sich das Objekt in der ersten Spur. Innerhalb eines **Kapitels** können Sie immer mehrere Spuren anlegen.

Die Reihenfolge der Objekte können Sie hier durch Verschieben der Elemente mit der Maus verändern ("Drag & Drop").

3.7 Arbeiten mit Keyframes

1. Wie kann man Keyframes in Stages verwenden?



Für jede Animation enthält das Video-Objekt mehrere Keyframe-Spuren

In Stages können Sie u.a. die Transparenz, die Ein- und Ausblendung, den Kameraschwenk, den Bewegungspfad und die Texteinblendung in der Timeline über Keyframes steuern.

Dies erleichtert Ihnen das zeitliche Abstimmen der Effekte aufeinander.

Wenn Sie mit Musik oder Sound arbeiten, lassen sich die Effekte mit Hilfe der Keyframe-Spur exakt auf den Ton abstimmen, aber auch die Effekte untereinander lassen sich mit Hilfe der Keyframes besser auf einander abstimmen.

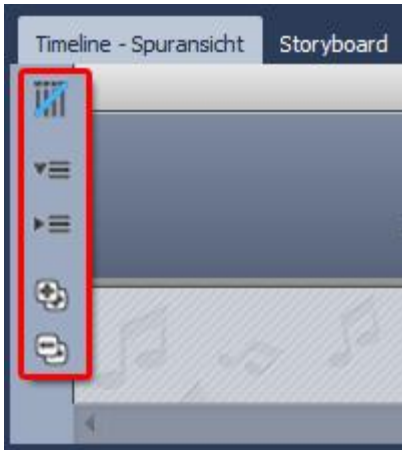
Ein Keyframe steht dabei immer für eine bestimmte Einstellung, die zu einem festgelegten Zeitpunkt angezeigt wird. Die Werte, die zwischen

zwei Keyframes liegen, werden von **AquaSoft Stages** automatisch generiert.

So können Sie einen Verlauf der Transparenz, eine Bewegung oder eine Überblendung komplett über Keyframes steuern.






2. Wie öffnet man die Keyframe-Spuren?

Jedes Objekt in der Timeline verfügt über Keyframe-Spuren, mit denen sich verschiedene Effekte steuern lassen.



Buttons in der Timeline zur Bedienung der Spuren

Am linken Rand der Timeline befinden sich fünf kleine Buttons, die Ihnen das Arbeiten mit den Spuren und den Keyframes erleichtern. Sie können damit alle Spuren mit einem Mal auf- und zuklappen, sowie alle Keyframe-Spuren ein- oder ausblenden lassen.

-  Entferne alle Timeline-Marker
-  Keyframe-Spuren öffnen
-  Keyframe-Spuren schließen
-  Alle Container öffnen
-  Alle Container schließen

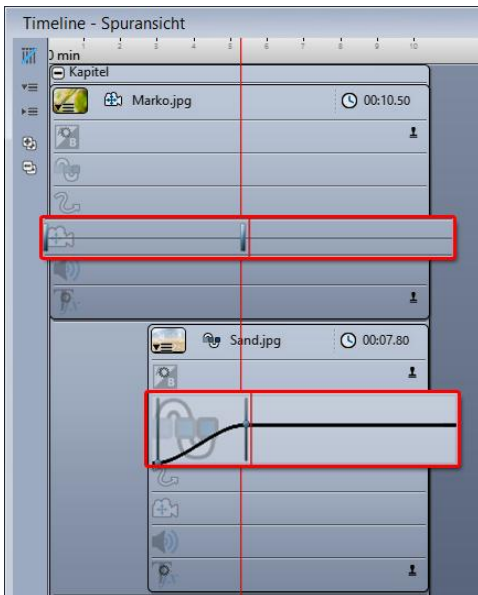


Keyframe-Spuren für Text-Objekt ausklappen

Die Symbole zum Auf- und Zuklappen der Keyframe-Spur befinden sich außerdem auch auf den einzelnen Objekten. Wenn Sie in der Timeline Platz sparen wollen und nicht jede einzelne Keyframe-Spur anzeigen lassen möchten, lassen Sie die anderen Keyframe-Spuren einfach zugeklappt und nutzen Sie dann den Button zum

Aufklappen der Keyframe-Spur, der sich auf dem jeweiligen Objekt befindet.

3. Wie verwendet man Keyframes?









Timeline mit zwei Bildern in einem Kapitel und aufgeklappten Keyframe-Spuren

klappen Sie zunächst die Keyframe-Spuren des Objektes auf. Je nach Art des Objektes sind verschiedene Keyframe-Spuren verfügbar. Welche Effekt oder welche Eigenschaft in jeder Spur eingestellt werden kann, sehen Sie anhand der blassen Symbole am Beginn jeder Keyframe-Spur.

Wollen Sie die Keyframes in einer bestimmten Spur bearbeiten, so klicken Sie zuerst in die jeweilige Spur. Diese wird danach durch eine leichte Vergrößerung hervorgehoben. Klicken Sie dann an eine beliebige Stelle innerhalb dieser Spur, um einen Keyframe zu erzeugen. Dieser Keyframe kann in der Spur für den Kameraschwenk eine neue Bewegungsmarke erzeugen, deren Eigenschaften Sie z.B. im Layoutdesigner genauer festlegen können. Ein Keyframe in der Spur für Transparenz erzeugt einen neuen Punkt in der Transparenz-Kurve. Diese Kurve sehen Sie mit Ihrem Auf und Ab bereits direkt in der Keyframe-Spur.

4. Bedeutung der Symbole in den Keyframe-Spuren

Wenn Sie die Keyframe-Spuren aufgeklappt haben, sehen Sie zum Beginn jeder Spur ein eigenes Symbol. Das Symbol zeigt an, welchen Effekt Sie mit der jeweiligen Keyframe-Spur beeinflussen.

-  Dauer und Art der Ein- bzw. Ausblendung
-  Dauer und Modulation der Deckkraft (Transparenzkurve)
-  Zeitlicher Abstand zwischen den Marken eines Bewegungspfades
-  Zeitlicher Abstand zwischen den Marken eines Kameraschwenks
-  Zeitlicher Verlauf der Änderung der Lautstärke
-  Dauer und Art des Texteffektes

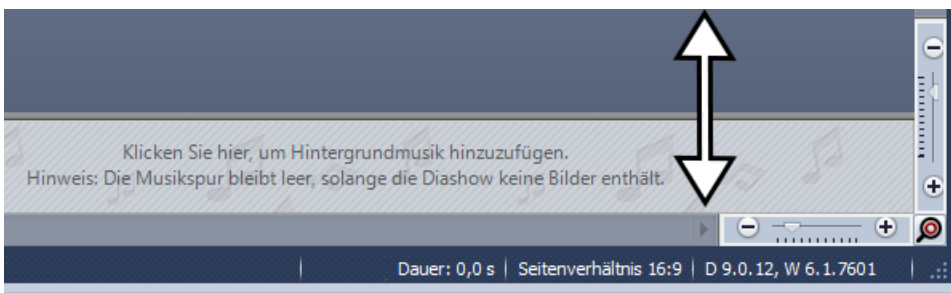
4 Präsentation mit Musik

4.1 Hintergrundmusik



Verwenden Sie für Ihre Projekte nur unverschlüsselte Musiktitel. AquaSoft Stages unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden. Der Musiktitel muss als lokal gespeicherte Datei vorliegen (gestreamte Musik oder nur auf CD vorliegende Titel können nicht eingebunden werden).
Bei öffentlichen oder kommerziellen Vorträgen sollten Sie auch auf Urheberrecht und GEMA-Gebühren achten.

Sie können auf einfache Weise Hintergrundmusik einfügen. In der **AquaSoft Stages** gibt es dafür eine eigene Spur, die sich in der *Timeline* befindet.



Hintergrundmusikspur anzeigen bzw. vergrößern

Wird Ihnen die Hintergrundmusikspur nicht angezeigt, so ist diese noch versteckt. Gehen Sie mit der Maus an den unteren Rand der Timeline, sodass Sie sich leicht über der Scrollbar befinden. Hier

verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil mit doppelter Spitze. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie so die Hintergrundmusikspur nach oben.

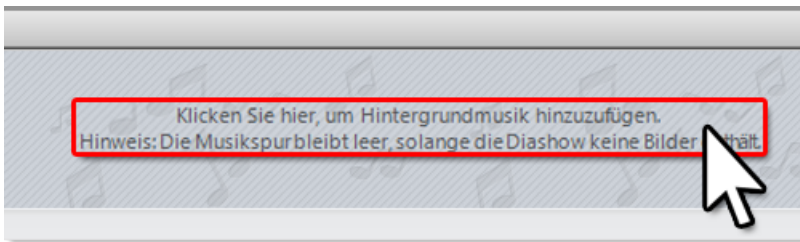
Zu Beginn ist diese Spur leer, sobald Sie aber Musikstücke und Bilder einfügen, erscheint die Hüllkurve Ihrer Musikstücke.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Hintergrundmusikspur zu füllen:

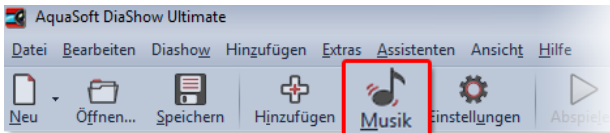
1. Hintergrundmusik einfügen

Sie haben in der AquaSoft Stages **drei Möglichkeiten**, um Hintergrundmusik einzufügen:

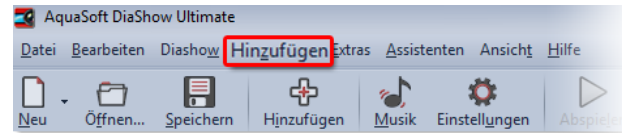
- Per Doppelklick in die leere *Hintergrundmusikspur* in der Timeline
- Auf Schalter *Musik* in der Toolbar klicken
- Über den Menüpunkt *Hinzufügen* können Sie auch *Hintergrundmusik* hinzufügen



Leere Hintergrundmusikspur



Schalter "Musik" in der Toolbar



Menü "Hinzufügen" in der Toolbar



Titelliste für Hintergrundmusik

Nachdem Sie eine der drei Möglichkeiten gewählt haben, erscheint das Fenster zum Einfügen der Musikstücke. Klicken Sie hier auf das **Plus-Symbol**, um Titel einzufügen.



In unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Musik einfügen](#)" können Sie die Schritte zum Einfügen der Hintergrundmusik noch einmal nachvollziehen.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/1bcj)

2. Titelliste bearbeiten

Nach dem Sie eine der oben aufgeführten Aktionen ausgeführt haben, öffnen sich die Einstellungen für die Hintergrundmusik. Hier können Sie Titel hinzufügen, bearbeiten oder löschen.



Sie können einen oder mehrere Titel einfügen. Diese werden dann untereinander in der Titelliste angezeigt. Die Reihenfolge können Sie durch die Pfeil-Buttons ändern. Dazu klicken Sie einen Titel an und verschieben ihn dann mit Hilfe der Pfeil-Buttons.



Ausgewählten Titel aus der Liste entfernen



Einstellungen für ausgewählten Titel ändern



Ausgewähltes Lied abspielen



Öffnet die **Musikeinstellungen**.



Titelliste anlegen, speichern oder importieren

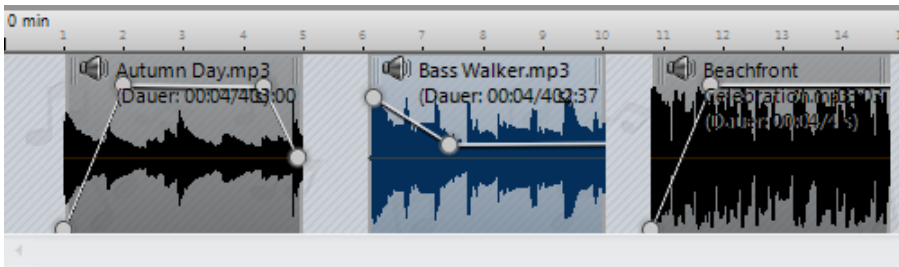
Wenn Sie einen Titel anklicken, können Sie spezielle Einstellungen zu diesem vornehmen:

Lautstärke	Geben Sie hier an, in welcher Lautstärke der Titel abgespielt werden soll.
Lied starten nach	Geben Sie hier ein, nach wie vielen Sekunden der Titel starten soll.
Nächstes Lied starten nach	Möchten Sie nicht, dass der nachfolgende Titel sofort beginnt, so geben Sie hier die Länge der Pause zwischen beiden Liedern an.
Startposition im Lied	Mit dieser Funktion können Sie einen Ausschnitt des Titel abspielen. Hier bestimmen Sie, ab welcher Stelle im Lied gespielt werden soll. Geben Sie hier z.B. einen Wert von 20 s ein, beginnt der Titel ab dessen 20. Sekunde. Die ersten 20 Sekunden des Titels werden nicht gespielt.
Endposition im Lied	Hier können Sie bestimmen, wann das Lied enden soll. Dabei ist wieder die Zeitmarke im Lied zu wählen. Möchten Sie das Lied nach zwei Minuten beenden, so geben Sie hier 120 s ein.

3. Darstellung in der Hintergrundmusikspur

In der *Timeline* sehen Sie die Musik in der *Hintergrundmusikspur*. Die Musikwellenform wird für jedes Stück abwechselnd gefärbt, damit Sie in der *Timeline* eine bessere Übersicht haben, zu welchem Zeitpunkt die Titel enden oder beginnen.

Die Höhe der *Hintergrundmusikspur* ist frei einstellbar. Dazu Ziehen oder Schieben Sie die obere Kante der *Hintergrundmusikspur* nach oben oder unten.



Unterschiedliche Färbung der Musiktitel



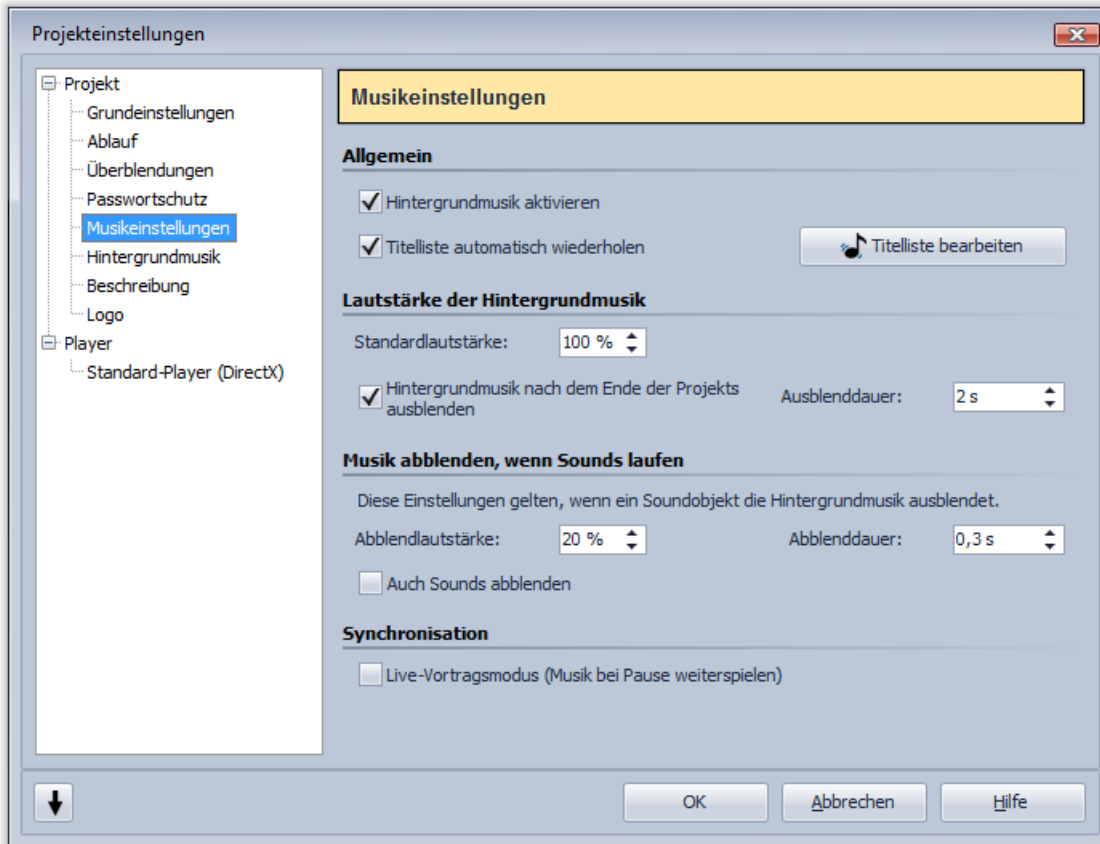
Lesen Sie unseren Snaptip "[Musik zwischen zwei Titeln einfügen](#)", um zu erfahren, wie man in eine bestehende Titelliste Musikstücke einsetzt.

(Link: aquasoft.de/go/mpn1)

Die Lautstärke der Hintergrundmusik kann innerhalb jedes Titels individuell eingestellt werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "[Individuelle Lautstärkeregelung](#)".

4.2 Einstellungen für Musik

Die Musikeinstellungen erreichen Sie über *Projekt - Einstellungen - Musikeinstellungen*.



Die *Musikeinstellungen* können für jedes Projekt beliebig eingestellt werden. Abgebildet sind die Standardeinstellungen.

Hintergrundmusik aktivieren

Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihr Projekt eingebunden werden soll oder nicht.

Titelliste automatisch wiederholen

Hier können Sie festlegen, ob die Titelliste wiederholt werden soll, wenn alle Titel gespielt worden sind und die Präsentation noch nicht zu Ende ist.

Titelliste bearbeiten

Über diesen Button gelangen Sie in das Menü *Hintergrundmusik* und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.

Standardlautstärke: 100 %

Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abgespielt werden sollen (100% = volle Lautstärke).

Hintergrundmusik nach dem Ende der Diashow ausblenden

Die Hintergrundmusik kann nach dem Ende der Präsentation sanft ausgeblendet oder am Ende einfach abgebrochen werden.

Ausblenddauer: 2,00 s

Hier legen Sie die Länge der Ausblendung fest. Die Ausblendung findet dann statt, wenn gleichzeitig andere Objekte mit einem Sound (wie z.B. Videos oder Tonkommentare) abgespielt werden.

Abblendlautstärke: 40 %

Abblenddauer: 0,30 s

Auch Sounds abblenden

Live-Vortragsmodus

↓ Wenn Sie die Einstellungen für alle anderen Projekte, die Sie erstellen werden, speichern möchten, so klicken Sie unten links auf den Pfeil.

Damit lassen sich die gewählten Einstellungen als Standard für alle kommenden Projekte festlegen.

Beachten Sie, dass Videos auf Grund der Ein- bzw. Ausblendezeit der Hintergrundmusik für die hier angegebene Dauer stehen bleiben.

Wenn Sie in Ihrem Projekt *Sound*-Objekte benutzen oder Kommentare zu Ihren Bildern gesprochen haben, ist es sinnvoll, die Hintergrundmusik beim Abspielen dieser Objekte abzublenken. Hier geben Sie an, auf welche Lautstärke abgeblendet werden soll.

0% = ganz ausblenden

100% = nicht abblenden

Legt fest, über welchen Zeitraum die Musik abgeblendet werden soll.

Hier geben Sie an, ob die Abblendung der Hintergrundmusik auch bei eingebundenen *Sound*-Objekten stattfinden soll.

Ist diese Option aktiviert, so wird die Musik während einer Pause weitergespielt.

4.3 Bilder an Takt der Musik ausrichten

Nachdem Sie die Hintergrundmusik eingefügt haben, wird diese mit einem Auf und Ab in der *Hintergrundmusikspur* dargestellt (Hüllkurve).

Wenn Sie möchten, dass der Wechsel Ihrer Bilder passend zur Musik erfolgt, bietet die **AquaSoft Stages** ein besonderes Hilfsmittel. Sie können in der Timeline selbst ein Raster erstellen. Wie das geht, erfahren Sie im Folgenden.

1. Markierungen erzeugen

Halten Sie **UMSCH** gedrückt und klicken Sie auf die Zeitachse in der *Timeline* (siehe Bild oben).

Es erscheint eine rote Linie, die Sie bei gedrückter Maustaste verschieben können. Die Linie geht über Ihre eingefügten Objekte und die *Hintergrundmusikspur* hinweg, sodass Sie sich beim Platzieren der Linie z.B. an der Hüllkurve der Musik orientieren können.

Wenn Sie eine Linie löschen möchten, dann genügt ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Linie.



Bilder an Linien ausgerichtet

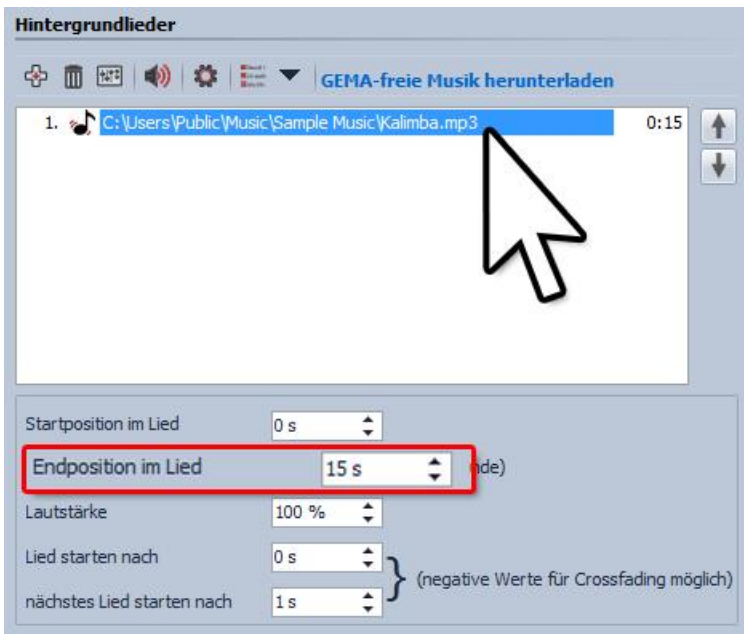
2. Takt der Musik

Wenn Sie ein gutes Gespür für den Puls der Musik haben, starten Sie die Vorschau der Präsentation aus dem *Layoutdesigner* mit der Taste **F7**.

Jetzt können Sie, dem Takt der Musik folgend, mit der **LEERTASTE** die roten Linien setzen.

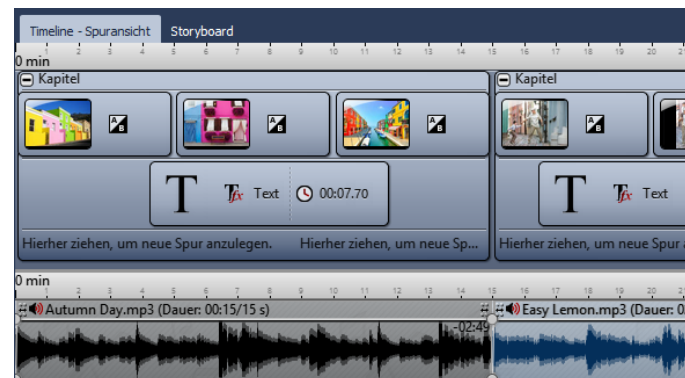
Wenn die Vorschau beendet ist, sind die Linien passend zur Musik gesetzt. Sie können nun die Bilder daran ausrichten.

4.4 Bildgruppe mit Musik hinterlegen



Endposition des Titels festlegen

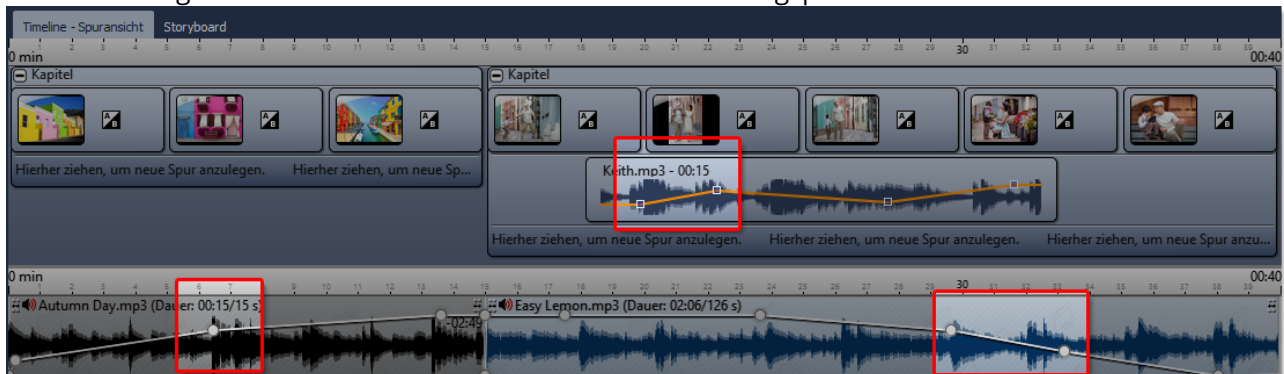
Haben Sie Ihre Bilder nach verschiedenen Sinneinheiten geordnet oder möchten Sie für eine neue Bildgruppe einen passenden Titel abspielen, so können Sie die Musikstücke passend zum Bildablauf wechseln. Fügen Sie zunächst Ihre Bilder ein. Stellen Sie die Dauer der jeweiligen Bildgruppe fest und fügen Sie die Hintergrundmusik ein. Klicken Sie auf den Titel und geben Sie unter Endposition die Dauer Ihrer Bildgruppe ein.



Verschiedene Titel für unter...

4.5 Individuelle Lautstärkeregelung

Bei jedem Titel, egal ob *Hintergrundmusik* oder *Sound*-Objekt, kann die Lautstärke individuell geregelt werden. Dies geschieht in der *Timeline* über runde Markierungspunkte.



Lautstärke individuell anpassen

1. Lautstärkekurve ändern

Die Lautstärke kann mit Hilfe einer Linie innerhalb eines Musikstückes variiert werden. Das Auf und Ab der Linie entspricht der Variation der Lautstärke.

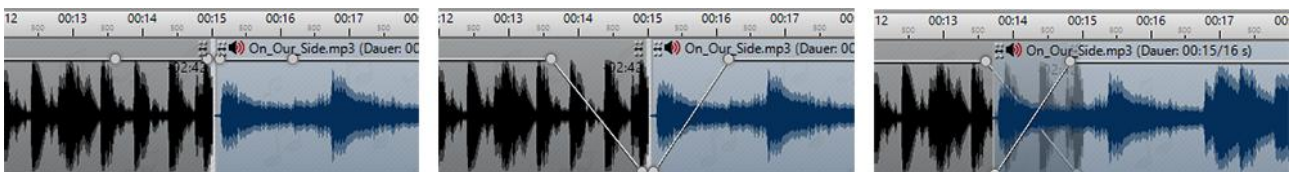
Um diese Linie sichtbar zu machen, klicken Sie mit der Maus auf die Wellenform des Titels. Jeder Klick erzeugt einen **Punkt**, der verschoben werden kann. Klicken Sie einen Punkt mit der rechten Maustaste an, so wird er gelöscht. Beim Löschen des letzten Punktes wird die Linie entfernt.

2. Crossfading: Zwei Titel ineinander übergehen lassen

Wenn Sie zwei Titel sanft ineinander übergehen lassen möchten, nutzen Sie die **Lautstärkekurve**. Setzen Sie am Ende von Titel 1 zwei **Punkte** auf der Lautstärkekurve, das Gleiche tun Sie am Beginn von Titel 2.

Nun senken in Titel 1 den zweiten Punkt ab, sodass der sich weit unten befindet (Lautstärke bei 0%). Wiederholen Sie dies für den ersten Punkt auf Titel 2. Die Linien der Lautstärkekurven sehen nun aus, wie ein V.

Schieben Sie die Titel so übereinander, dass aus den Linien ein X wird. Damit erklärt sich auch die Bedeutung des Titels "Crossfading" (das englische Wort "cross" bedeutet "Kreuz").



Musikstücke sanft in einander übergehen lassen



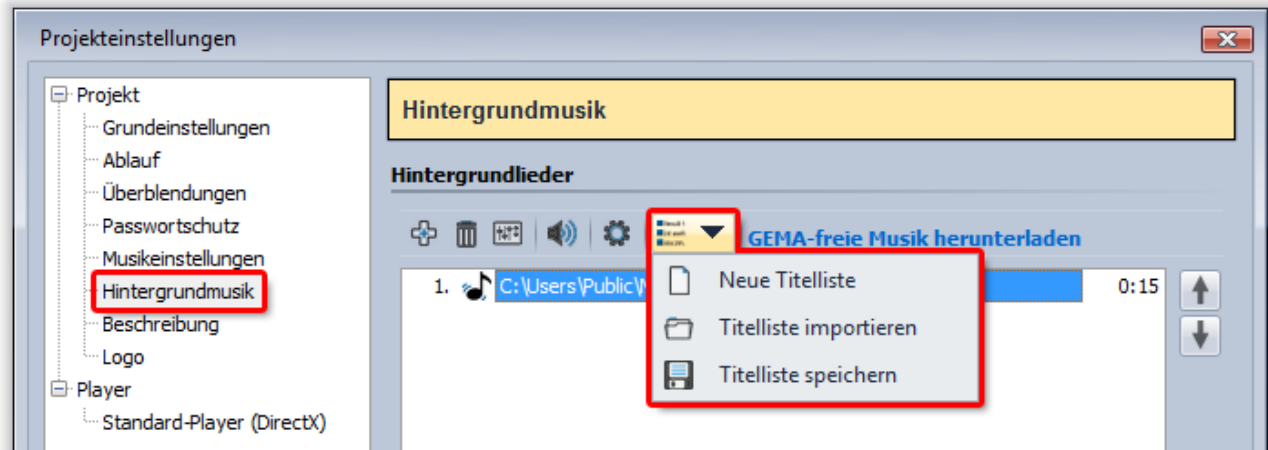
Die *Hintergrundmusik* wird automatisch abgeduldet, wenn ein *Sound*-Objekt oder ein *Video*-Objekt gestartet wird. Sie müssen dies nicht manuell einstellen. In den [Musikeinstellungen](#) können Sie die Abblendlautstärke und -dauer konfigurieren.

4.6 Titelliste speichern

Haben Sie eine Reihe von Songs in Ihr Projekt eingefügt, können Sie diese als Titelliste exportieren und für andere Projekte verwenden.

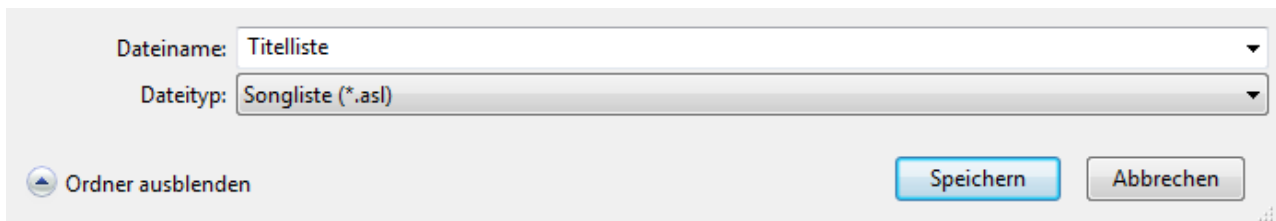
Gehen Sie dazu auf dem Schalter **Musik**, der sich in der **Toolbar** befindet.

Klicken Sie im Menü rechts auf **Hintergrundmusik**. Wählen Sie das Symbol für die Titelliste (siehe Screenshot) und klicken Sie auf den Befehl **Titelliste speichern**.



Titelliste speichern

Geben Sie jetzt einen Namen und einen Speicherort für Ihre Titelliste an. Die Titelliste wird als asl-Datei gespeichert.



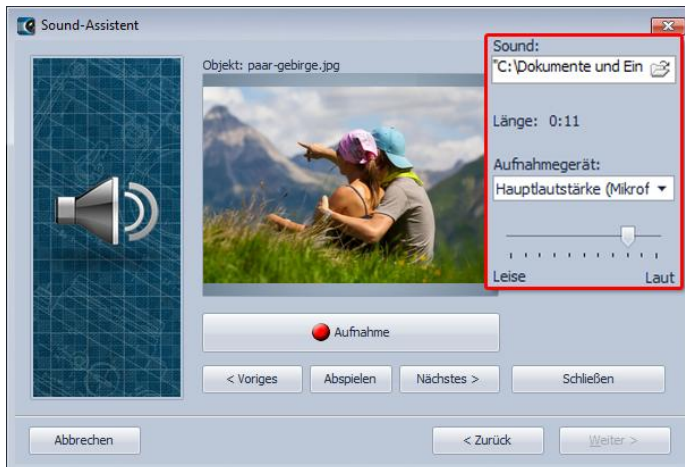
Titelliste speichern unter

Wenn Sie nun ein neues Projekt erstellen, können Sie die Titelliste über **Musik / Hintergrundmusik / Titelliste importieren** in Ihr Projekt einfügen.

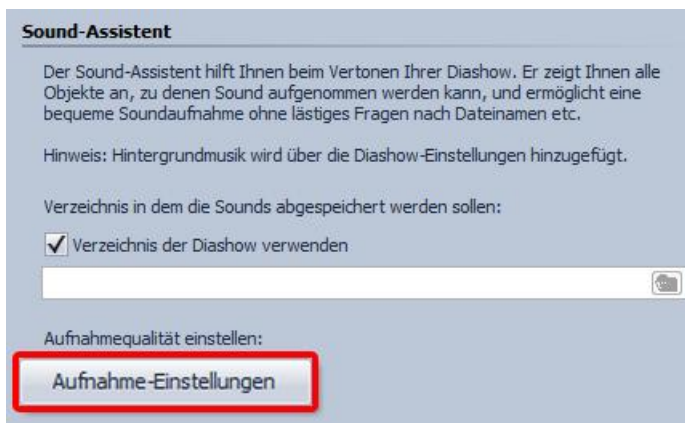
4.7 Sound-Assistent

Mit Hilfe des **Sound-Assistenten** können Sie gesprochene Kommentare und Geräusche zu Ihren Bildern über ein am PC angeschlossenes Mikrophon aufnehmen.

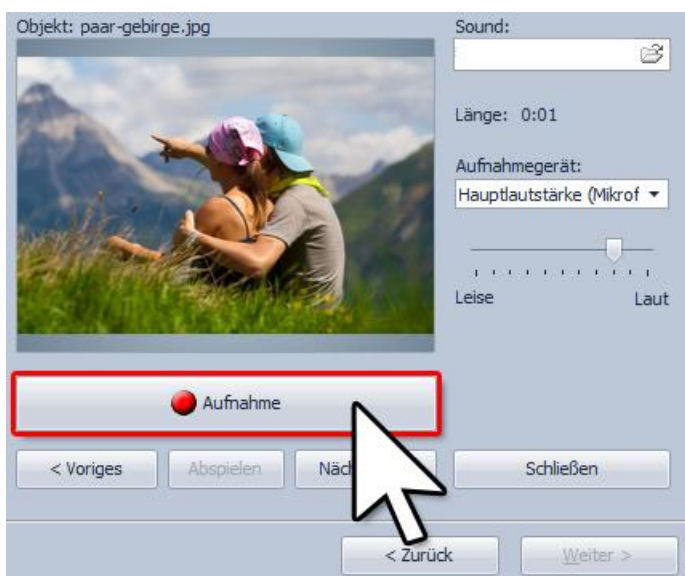
Sound-Assistent zum Kommentieren von Bildern verwenden



Sound-Assistent



Ausgabeverzeichnis und Aufnahmeeinstellungen



Kommentar aufnehmen

1. Sound-Assistent öffnen

Rufen Sie über den Menüpunkt **Assistenten** den **Sound-Assistenten** auf.

Unter **Sound** können Sie eine bereits existierende Datei öffnen.

Unter **Aufnahmegerät** wählen Sie das Mikrofon aus, mit dem Sie aufnehmen möchten.

Mit Hilfe des Lautstärkereglers nehmen Sie Einfluss auf die Aufnahmelautstärke.

2. Ausgabeverzeichnis festlegen

Standardmäßig werden die entstehenden Dateien im Projektverzeichnis gespeichert. Um ein separate Verzeichnis auszuwählen, klicken Sie auf **Zurück** und legen Sie dieses Verzeichnis fest. Über **Aufnahme-Einstellungen** erreichen Sie den Dialog zur differenzierten Festlegung der Einstellungen für die Soundaufnahme, die Sie im Normalfall nicht zu ändern brauchen.

3. Einzelbilder kommentieren

Über die Schalter **Nächstes** oder **Vorheriges** wählen Sie das Bild aus, zu dem Sie einen Kommentar aufnehmen möchten. Klicken Sie dann auf **Aufnahme** und sprechen Sie den Kommentar auf. Sollten Sie sich versprechen, stoppen Sie die Aufnahme für das Bild und beginnen Sie erneut. Sie müssen nur die Aufnahme für das angewählte Bild erneut sprechen.




Aufgenommenen Kommentar anhören

4. Kommentar anhören

Mit **Abspielen** können Sie Ihre Aufnahme anhören. Der **Sound-Assistent** ordnet Ihren Bildern den aufgenommenen Kommentar automatisch zu.

In den **Eigenschaften** des entsprechenden Bildes finden Sie die aufgenommene Datei.

Über den -Button, kann die Aufnahme auch hier abgespielt werden. Der **Sound-Assistent** kann auch direkt aus den Eigenschaften eines Bildes gestartet werden. Klicken Sie auf den Reiter **Sound** und wählen Sie den Button **Aufnahme**.



Weitere Erläuterungen finden Sie in den Snavtips "[Bildgruppe mit Tonkommentar hinterlegen](http://aquasoft.de/go/ctvg)" (Linkadresse: aquasoft.de/go/ctvg) und "[Sprachkommentare für Bildgruppe anpassen](http://aquasoft.de/go/t8m9)" (Linkadresse: aquasoft.de/go/t8m9) .

5 Kamerafahrt

5.1 Einstieg Kamerafahrt

Kameraschwenks können Sie auf [Bild-Objekte](#), [Flexi-Collagen](#) und [Video-Objekte](#) anwenden.

Mit dem **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeug verwirklichen Sie eine **Kamerafahrt**. Sie lenken damit das Auge des Betrachters *über* das Bild. Dabei bestimmen Sie die Dauer und den Bildausschnitt, der angezeigt wird.

In diesem Kapitel erhalten Sie einen ersten Einblick in die Benutzung des **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeugs. Entdecken Sie die Möglichkeiten, die sowohl dezent, als auch eindrucksvoll Ihre Präsentation bereichern können.

Kameraschwenk im Layoutdesigner gestalten

In der Symbolleiste, die sich oben im **Layoutdesigner** befindet, finden Sie auf einen Blick alle Werkzeuge vor, die Ihnen zum Erstellen eines **Kameraschwenks** nützlich sind.






Symbole im Layoutdesigner




Symbol für **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeug. Muss aktiviert sein, um einen **Kameraschwenk** anlegen zu können oder um einen Bildausschnitt festzulegen.



Mit diesem Schalter können neue **Bewegungsmarken** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf **Kamerafahrt** festgelegt.

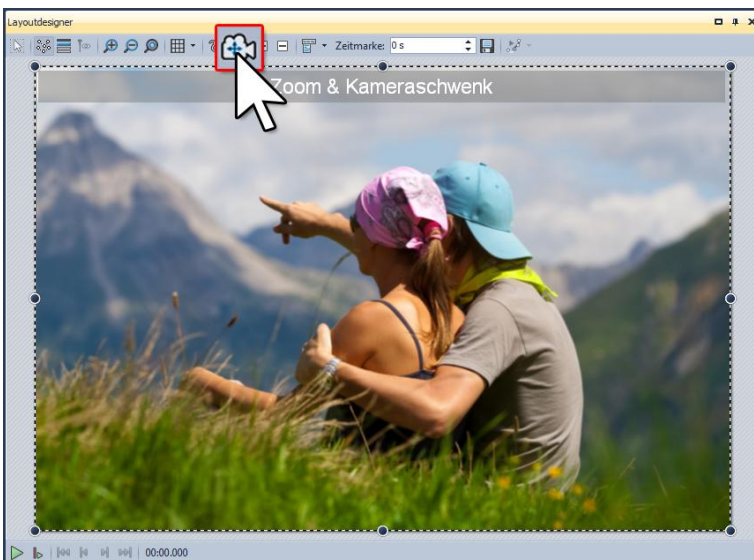
-  Um vorhandene **Bewegungsmarken** zu entfernen, müssen diese im **Layoutdesigner** markiert sein, mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.
-  Blendet das Raster ein und aus, an dem sich Bilder magnetisch ausrichten können
-  Ruft die das Kontextmenü auf, über das Sie die **Manuelle Eingabe** öffnen können.

Zeitmarke: 2,50 s  Der zeitliche Verlauf der **Kamerafahrt** wird mit Hilfe der **Zeitmarken** festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich die Kamera von einem Bildausschnitt zu dem nächsten bewegt.


5.2 Hinein zoomen

Mit Hilfe des **Kameraschwenk-Werkzeugs** können Sie einen Bildausschnitt wählen und diesen vergrößert darstellen. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie in Fotos, Videos und Flexi-Collagen hinein- bzw. herauszoomen können.

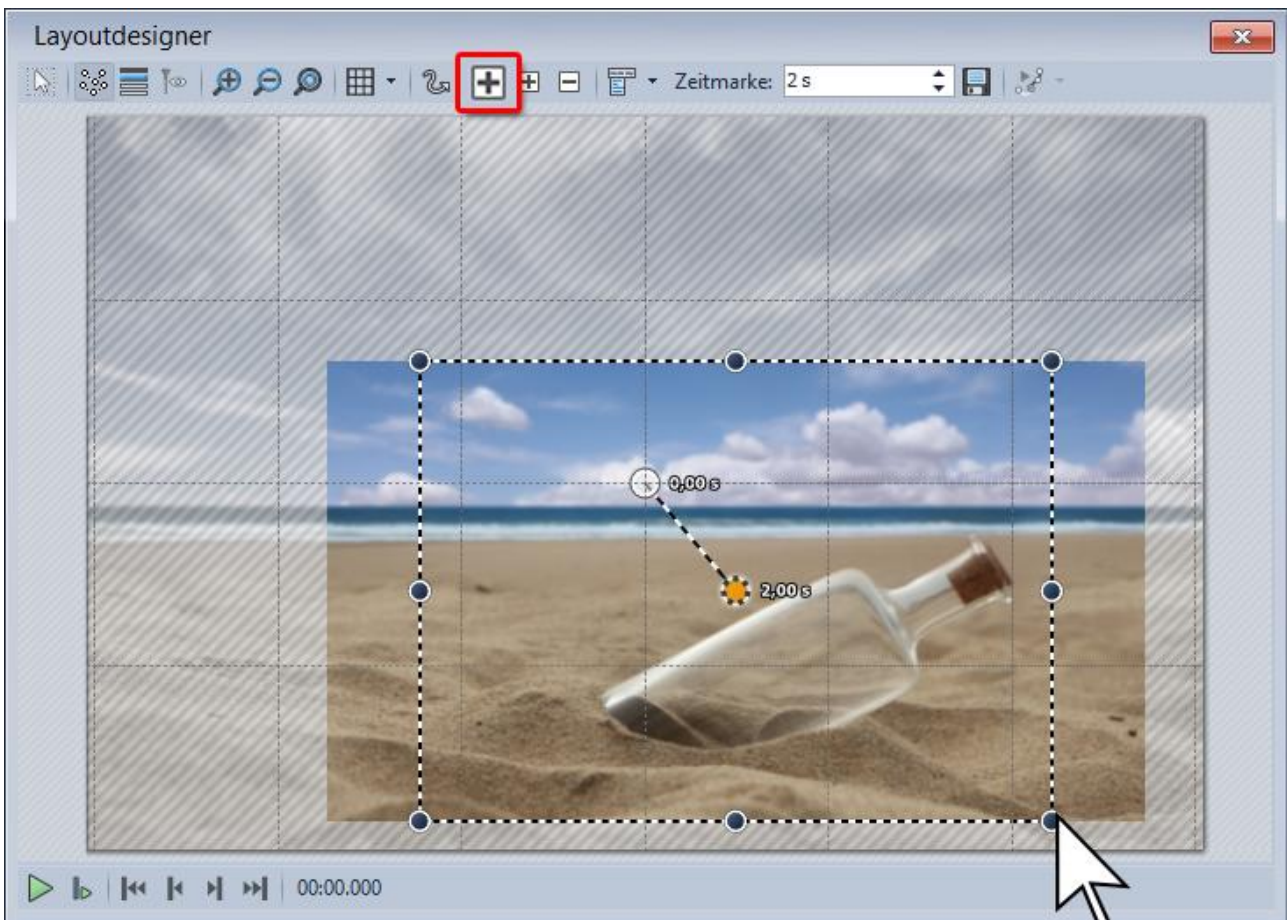
1. In Kameraschwenk-Modus wechseln



Zoom & Kameraschwenk im Layoutdesigner aktivieren


Markieren Sie in der **Timeline** das Objekt, in welches hineingezoomt werden soll. Wechseln Sie dann im **Layoutdesigner** in den **Kameraschwenk-Modus**, indem Sie auf das  Symbol in der oberen leiste des Layoutdesigner klicken.

2. Bewegungsmarke erstellen



Bewegungsmarke erstellen

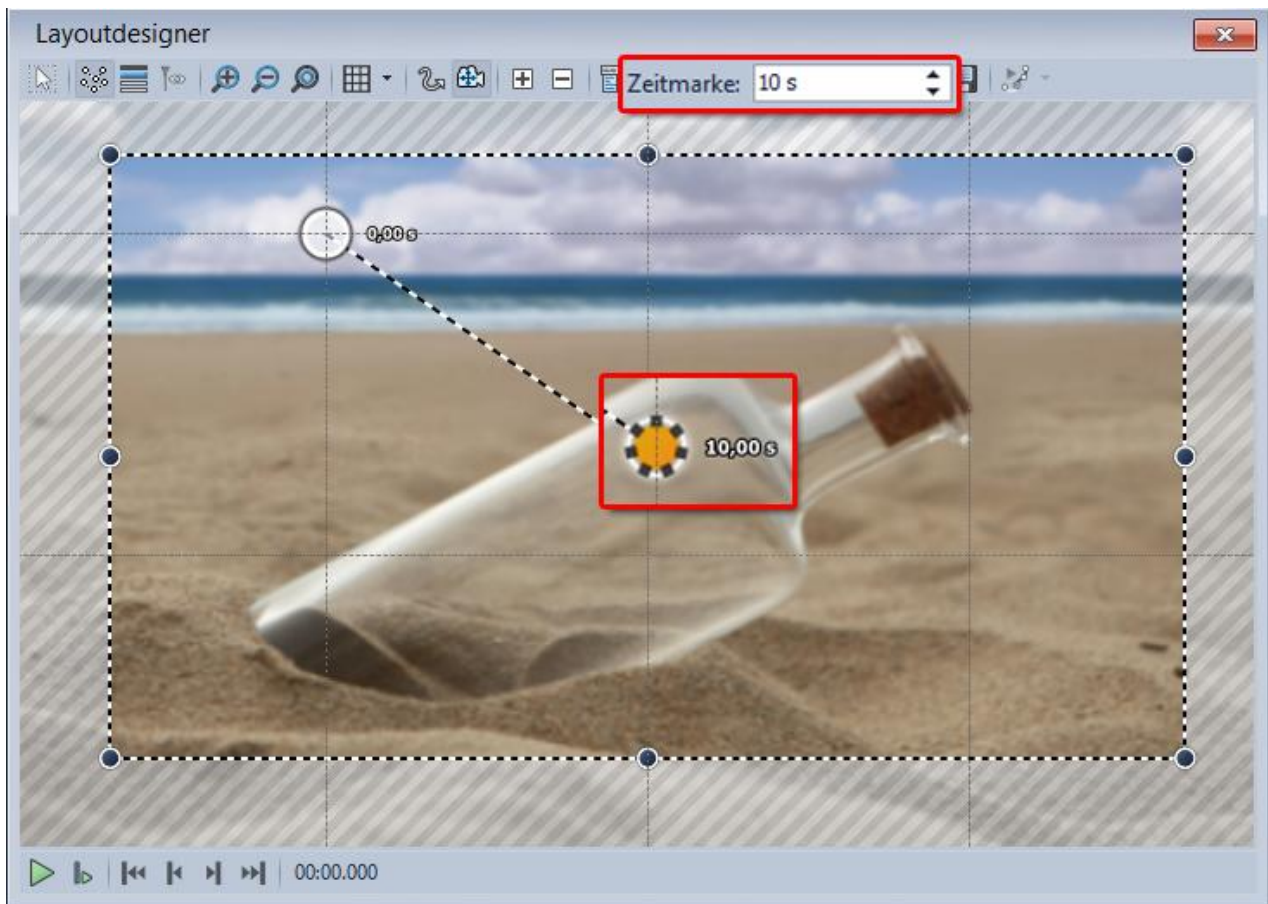
Eine erste Bewegungsmarke ist immer schon automatisch vorhanden. Sie umfasst das Bild in der Gesamtansicht. Sie können diese erste Marke bereits anpassen, indem Sie bei gedrückter Maustaste an den runden blauen Anfassern ziehen, die sich am Rand des Bildes befinden. An dieser Stelle möchten wir die erste Bewegungsmarke jedoch so belassen, wie sie ist und eine zweite Marke hinzufügen.

Klicken Sie dazu auf das Symbol zum Einfügen einer Bewegungsmarke  oder benutzen Sie die Taste **EINFG**.

Nach dem Einfügen der neuen Bewegungsmarke erscheint im Layoutdesigner ein Positionsrahmen. Durch Ziehen mit der Maus an den runden Anfassern können Sie den Positionsrahmen verkleinern und verschieben. Wenn Sie **UMSCH** gedrückt halten, während Sie den Rahmen verändern, bleibt das [Seitenverhältnis](#) erhalten. Positionieren Sie den Rahmen so, dass er den Bildausschnitt umgibt, in den Sie hineinzoomen möchten.

Der Positionsrahmen legt den Bildausschnitt fest, der später angezeigt wird. Alles, was sich außerhalb des Rahmens befindet, wird nicht angezeigt. Der Bereich des Bildes, der über den Positionsrahmen hinausragt und nicht von einer weißen Schraffur überdeckt wird, sollte ebenfalls in den Positionsrahmen einbezogen werden. Bleibt außerhalb des Positionsrahmens ein nicht-schraffierter Teil des Bildes stehen, passt der gewählte Bildausschnitt nicht in das Seitenverhältnis Ihres Projektes. Das hat zur Folge, dass bei der Anzeige schwarze Balken erscheinen. Setzen Sie den Positionsrahmen also immer so, dass alles außerhalb des Rahmens schraffiert dargestellt wird und kein unschraffierter Rest übersteht. Ganz genau können Sie arbeiten, wenn Sie die Lupen-Funktion im Layoutdesigner verwenden. So können Sie sicher sein, dass der Bildausschnitt formatfüllend angezeigt wird.

3. Dauer des Zooms verändern



Dauer des Kameraschwenks anpassen

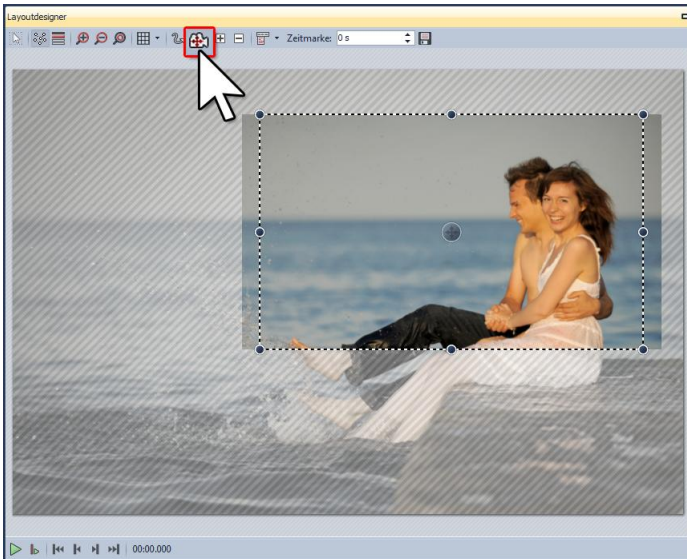
Um den Zoom weicher und ansprechender zu gestalten, verlängern Sie die Zeit, die die Kamerafahrt von der ersten Bewegungsmarke bis zur zweiten benötigt. Dazu wählen Sie die zweite Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter Zeitmarke geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

Damit nicht sofort in das Bild gezoomt wird und der Zuschauer so noch Zeit hat, um das Bild zu betrachten, können Sie auch die Zeitmarke der ersten Bewegungsmarke vergrößern. Dazu aktivieren Sie die erste Bewegungsmarke und geben z.B. einen Wert von 2 Sekunden ein.

Sehen Sie sich den eben erstellten Zoom-Effekt mit einem Klick auf den Abspielen-Button an.

5.3 Heraus zoomen

1. Kameranachführung aktivieren und Bildausschnitt wählen

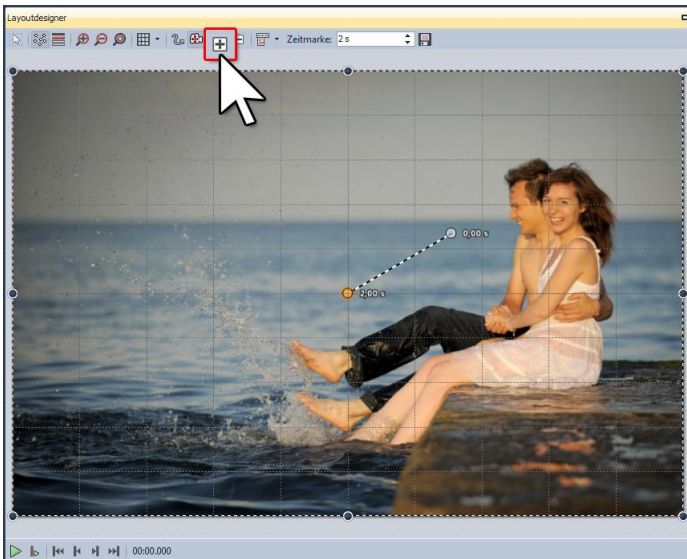


Zoom & Kameranachführung aktivieren

Klicken Sie das **Bild**-Objekt in der **Bilderliste** oder **Timeline** an, damit das Bild im **Layoutdesigner** angezeigt wird. Nun aktivieren Sie das **Zoom & Kameranachführung**-Werkzeug, indem Sie auf das entsprechende Symbol an der oberen Leiste im **Layoutdesigner** klicken.

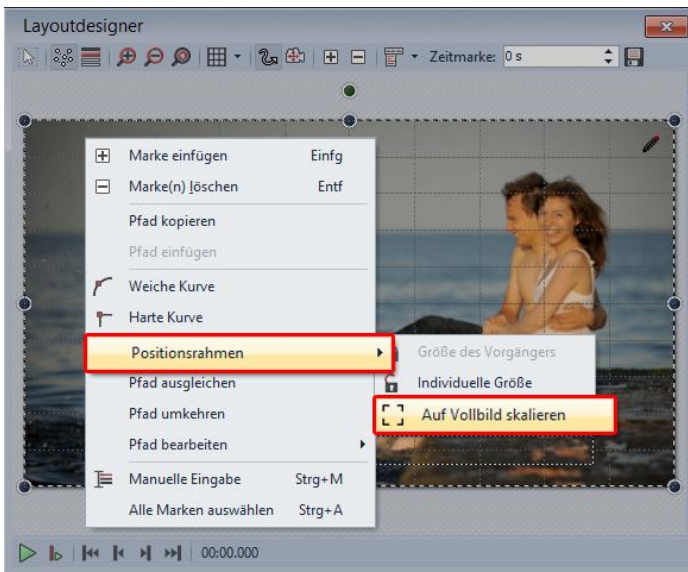
Ist das **Zoom & Kameranachführung**-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameranachführung" über dem Bild im **Layoutdesigner**. Gleich nachdem Sie den Zoom & Kameranachführung aktiviert haben, erscheint um das Vorschaubild ein gestrichelter Rahmen - der Positionsrahmen. Verkleinern Sie diesen Positionsrahmen und legen Sie so den Bildausschnitt fest, der zuerst zu sehen sein soll.

2. Neue Bewegungsmarke erstellen



Bewegungsmarke einfügen

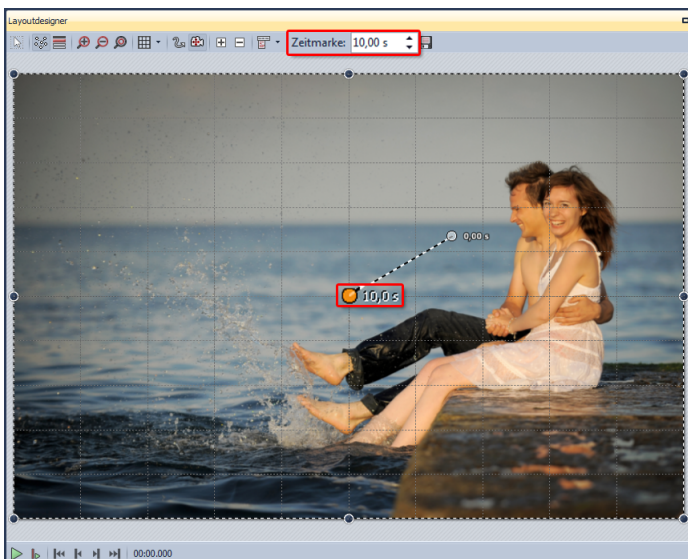
Damit aus dem eben gewählten Ausschnitt herausgezoomt werden kann, müssen Sie nun eine neue Bewegungsmarke erstellen. Klicken Sie dazu auf das Symbol zum Einfügen einer Bewegungsmarke oder benutzen Sie die Taste **EINFG**. Es erscheint ein neuer Positionsrahmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Rahmen und rufen Sie damit das Kontextmenü auf.



Positionrahmen auf Vollbild skalieren

Wählen Sie Positionrahmen - Auf Vollbild skalieren. Damit bewirken Sie, dass der Positionrahmen automatisch das gesamte Bild umfasst.

3. Zeit anpassen



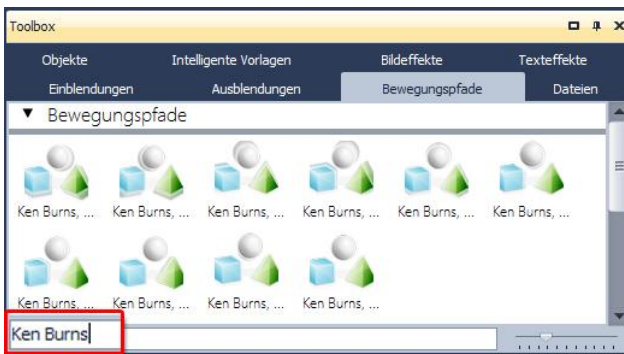
Zeit verlängern

Damit die Kamera von einem Ausschnitt zum nächsten nicht zu abrupt schwenkt, verlängern Sie die Zeit, die für den **Kameraschwenk** zur Verfügung steht. Dazu wählen Sie die erste Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter **Zeitmarke** geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

5.4 Ken Burns Effekt manuell erstellen

Wie Sie den **Ken Burns Effekt** in der **AquaSoft Stages** auch auf Ihre Fotos und Videos anwenden können, erfahren Sie im Folgenden.

1. Bewegungspfade in der Toolbox

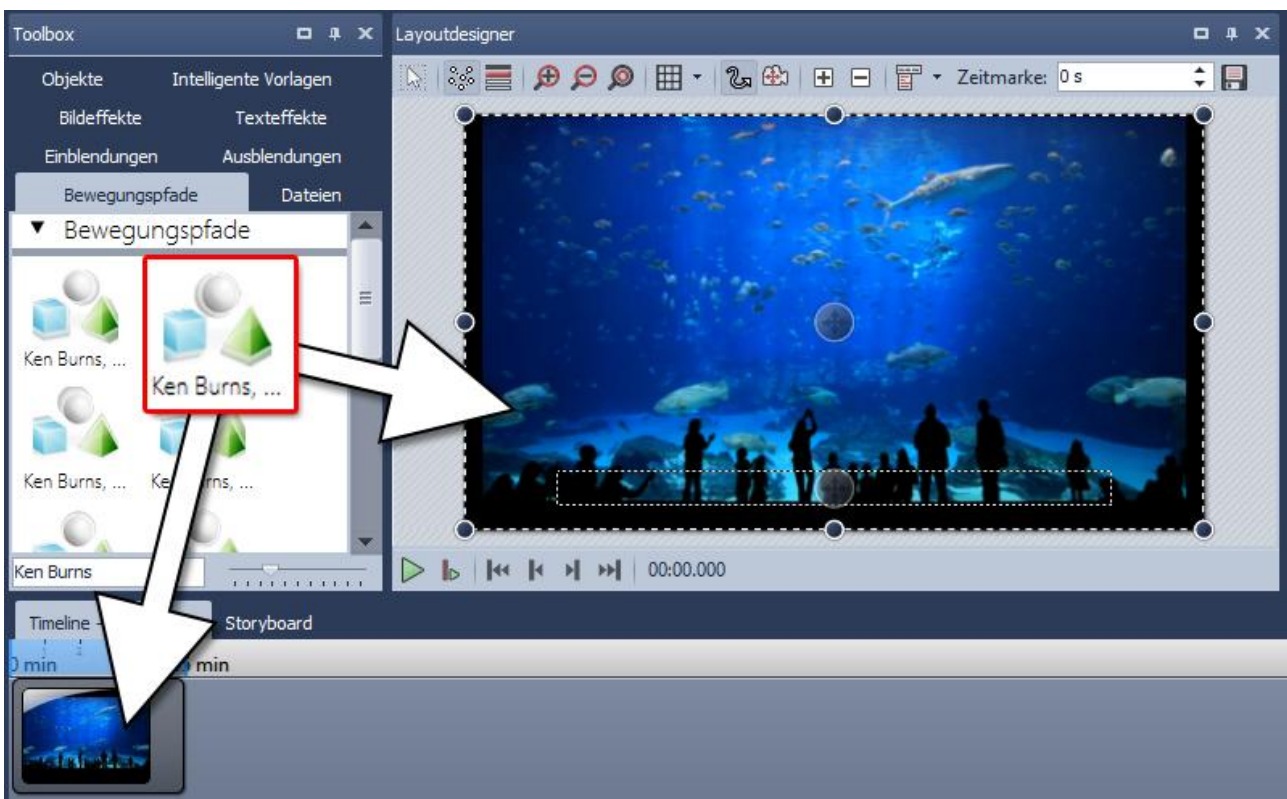


Ken Burns Effekte in der Toolbox suchen

Starten Sie zunächst mit einem leeren Projekt und fügen Sie einige Bilder ein. Gehen Sie zur **Toolbox** und wählen Sie dort den Reiter **Bewegungspfade**. Links unter der **Toolbox** können Sie im Suchenfeld den Begriff "Ken Burns" eingeben, so werden Ihnen ausschließlich die **Ken Burns Effekte** angezeigt. Klicken Sie in der Toolbox auf den Effekt und beobachten Sie dabei das Icon. Sie sehen eine kleine Vorschau des Effektes.

2. Ken Burns Effekt anwenden

Ziehen Sie den gewünschten **Ken Burns Effekt** auf das Bild in der **Timeline** oder im **Layoutdesigner**.



Effekt wird auf das Bild gezogen

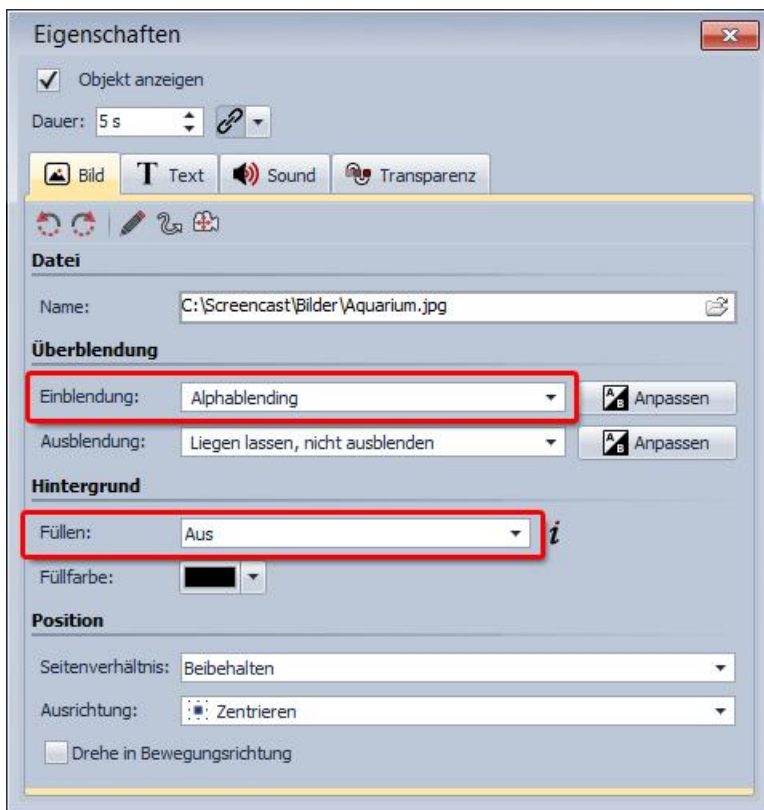
Sie können auch ein Bild in der **Timeline** markieren und dann mit der rechten Maustaste auf den **Ken Burns Effekt** in der **Toolbox** klicken. Wählen Sie dann im Kontextmenü **Anwenden**, um den Effekt auf das gewählte Bild zu übertragen. Möchten Sie einen **Ken Burns Effekt** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder:

Alle Bilder markieren: **STRG + A**

Bestimmte Bilder markieren: **STRG + MAUSKLIK** auf das jeweilige Bild

Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen **Ken Burns Effekt** in der **Toolbox** und wählen aus dem Kontextmenü die Option **Anwenden** oder doppelklicken Sie in der Toolbox auf den Effekt.

3. Weiche Übergänge erstellen

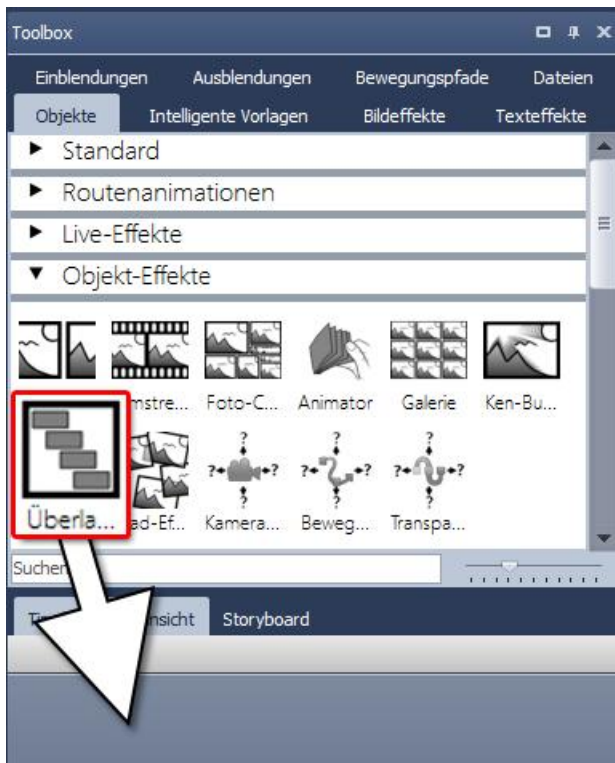


Alphablending einstellen unter "Eigenschaften"

Wenn alle Ihre Bilder einen oder verschiedene Ken Burns Effekte beinhalten, wirkt ein weicher Übergang zwischen den Bildern besonders gut.

- Markieren Sie alle Bilder, in dem Sie die Tasten Strg und A gleichzeitig drücken.
- Nun wählen Sie im Fenster Eigenschaften unter Einblendung die Option Alphablending.
- Unter Hintergrund sollte die Option Füllen auf Aus gestellt sein.

4. Stufenartige Anordnung für noch sanftere Übergänge



Den Überlappungs-Effekt gibt es in der Toolbox unter Diashow-Objekte

Um die Bildübergänge noch fließender zu gestalten, setzen Sie das **Überlappungs**-Objekt aus der Toolbox ein. Öffnen Sie in der Toolbox den Tab Objekte und gehen Sie zum Bereich Objekt-Effekte.

Ziehen Sie den Überlappungs-Effekt in die Timeline. Markieren Sie die Bilder, die Sie einfügen möchten, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten und auf die Bilder klicken. Ziehen Sie alle markierten Bilder in den noch leeren Überlappungs-Effekt.



Bilder in der Timeline markieren und in den leeren Effekt ziehen

5. Ken Burns Effekt individuell bearbeiten

Der Ken Burns Effekt entsteht durch eine Kamerafahrt, die aus zwei oder mehr Bewegungsmarken besteht. Markieren Sie ein Bild, um dessen Voransicht im Layoutdesigner zu sehen.

Klicken Sie dann auf das Symbol für die Kamerafahrt. Sie sehen nun die Bewegungsmarken des Ken Burns Effektes. Jede Bewegungsmarke wird von einem Positionsrahmen umgeben (gestrichelte Linie). Den Positionsrahmen können Sie mit Hilfe der runden Anfasser verschieben, vergrößern oder verkleinern. Zu jeder Bewegungsmarke gehört auch eine Zeitmarke. Diese können Sie über dem Vorschaubild im Layoutdesigner unter Zeitmarke ändern. Die Zeitmarke gibt an, wie lange eine Bewegung von einer Marke bis zur nächsten dauert. So können Sie die Kamerafahrt beschleunigen (Wert der Zeitmarke verkleinern) oder verlangsamen (Wert der Zeitmarke vergrößern).

Mehr Informationen zu den Bewegungspfaden finden Sie in den Kapiteln "[Bewegungspfade](#)" und "[Zoom](#)".



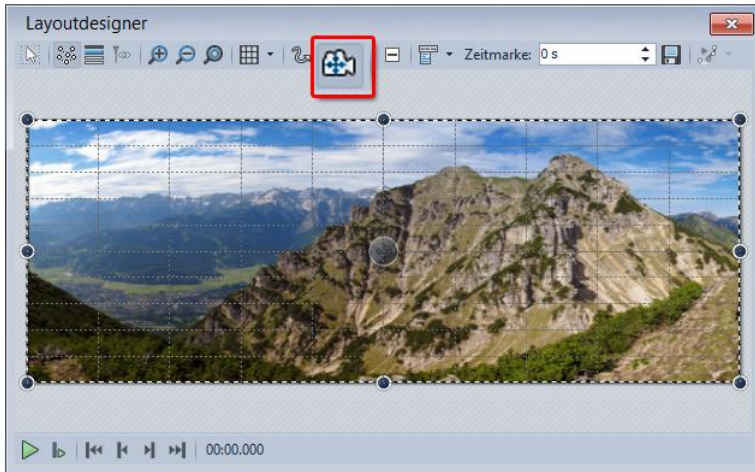
In unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Ken-Burns-Effekt erstellen](#)" wird der Ken-Burns-Effekt Schritt für Schritt erklärt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/5k9e)

5.5 Panoramafahrten

Das *Zoom & Kameranachwenk*-Werkzeug ist ideal, um den Blick Ihrer Zuschauer über ein Panorama schweifen zu lassen.

1. Bild einfügen und Kamerafahrt aktivieren



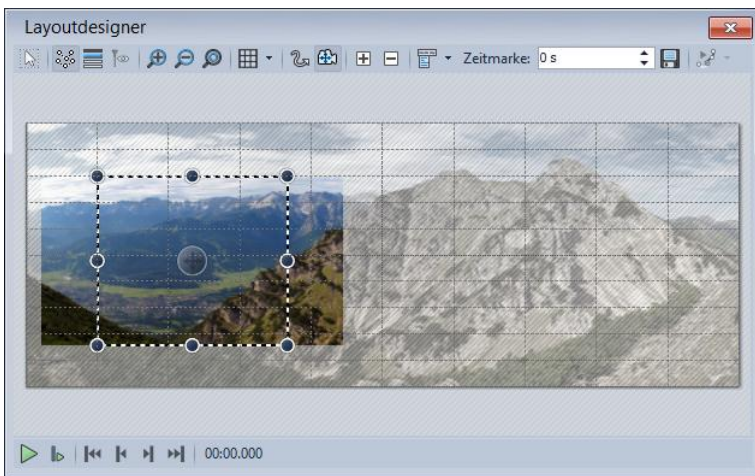
Panoramabild im Layoutdesigner

Fügen Sie zunächst ein Bild ein, es muss nicht unbedingt ein Panoramabild sein. Die Panoramafahrt kann auch bei normalen Bildern zum Einsatz kommen.

Besonders gut passt sie zu Aufnahmen, bei denen man den "Blick schweifen lassen" kann, wie z.B. Landschaftsaufnahmen oder Fotos von Sehenswürdigkeiten.

Um das *Zoom & Kameranachwenk*-Werkzeug zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol im *Layoutdesigner*.

2. Bewegungsmarke auswählen



Bildausschnitt, der nicht zum Seitenverhältnis der Diashow passt

Sobald das *Zoom & Kameranachwenk*-Werkzeug aktiviert ist, wird das Bild von einem gestrichelten Rahmen umgeben. An den Rändern und Ecken befinden sich runde Anfasser, mit denen Sie den Rahmen skalieren können.

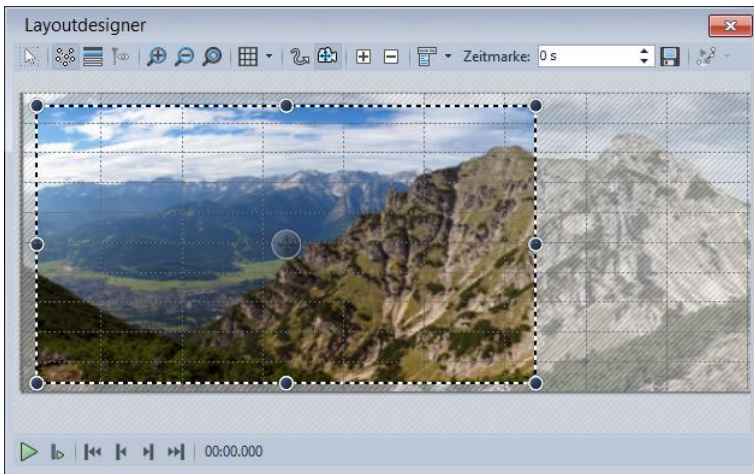
Klicken Sie mit der Maus auf einen der Anfasser und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Nun ziehen Sie den Rahmen, so wie im Beispielbild, etwas kleiner. Wenn über den Rahmen hinaus Bildteile zu sehen sind, die nicht schraffiert dargestellt werden, passt das Seitenverhältnis des Ausschnitts nicht zum Seitenverhältnis

der Show.

Das hat zur Folge, dass die überstehenden Bereiche schwarz dargestellt werden oder dass das darunter liegende Objekt zu sehen ist.

3. Rahmen an Seitenverhältnis anpassen



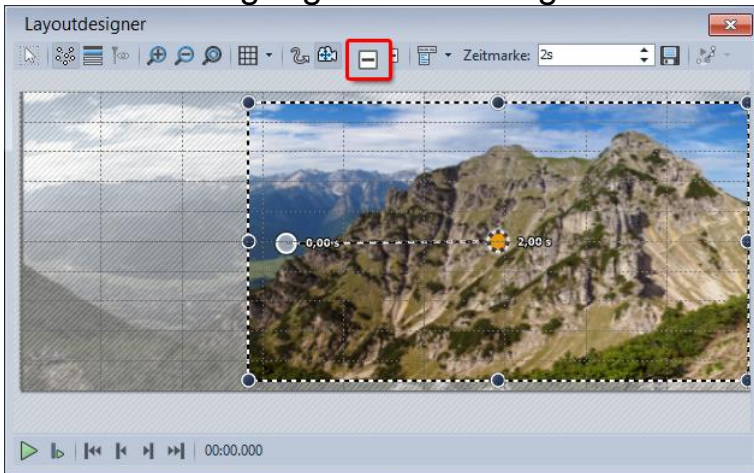
Ausschnitt passt zum Seitenverhältnis

Um schwarze Balken bei der späteren Ausgabe des Projektes zu vermeiden und um ein ansehnliches Ergebnis zu erzielen, ziehen Sie den Rahmen so auf, dass die über den gestrichelten Rahmen hinausgehenden Bildteile nicht mehr angezeigt werden.


Positionieren Sie den gestrichelten Rahmen nun an der Stelle, an der die Panoramafahrt beginnen soll.

Im Beispiel soll die Panoramafahrt von links nach rechts gehen. Die erste **Bewegungsmarke** muss also links positioniert sein.

4. Neue Bewegungsmarke einfügen



Neue Bewegungsmarke

Um den Punkt festzulegen, zu dem die Kamera schwenken soll, fügen Sie mit  eine neue Bewegungsmarke ein.

Positionieren Sie den Rahmen nun rechts im Bild.

Der Rahmen darf nicht über den Bildrand hinaus in den nicht-sichtbaren Bereich gehen. Würde er dies tun, würde dieser Teil des Rahmeninhalts später schwarz dargestellt werden.

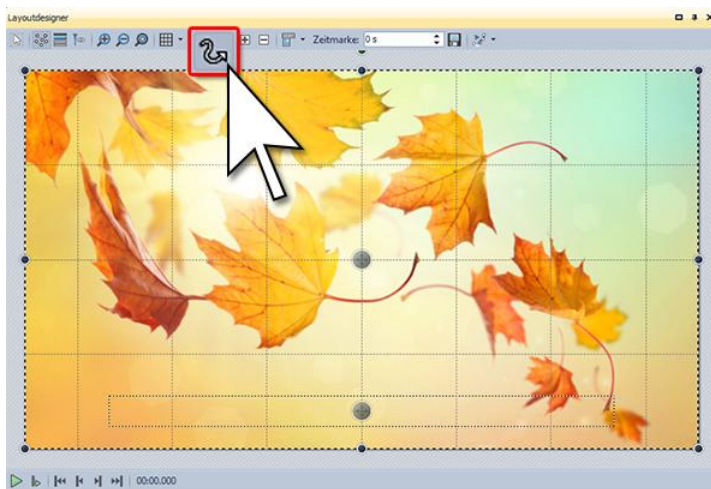
Es ist andererseits aber nicht problematisch, wenn sich die Rahmen der ersten und die zweiten **Bewegungsmarke** leicht

überschneiden.

5. Zeitmarke verändern

Da es bei der Panoramafahrt im Beispiel nur zwei **Bewegungsmarken** gibt, dauert die Fahrt nur zwei Sekunden. Das ist etwas schnell, denn der Betrachter soll genug Zeit haben, die Panoramafahrt auf sich wirken zu lassen. Geben Sie unter **Zeitmarke** einen höheren Wert ein, um die Fahrt von einer **Bewegungsmarke** zur anderen zu verlangsamen. Ein Wert von 20 Sekunden ist für das Bild im Beispiel ein guter Wert. Es kommt aber immer darauf an, wie weit die beiden Bewegungsmarken auseinander liegen bzw. wie groß diese sind. Manchmal ist ein höherer Wert sinnvoller. Probieren Sie es am besten selbst aus.

6 Bewegungspfade



Layoutdesigner in Stages

Bewegungspfade können Sie auf [Bild-](#), [Text-](#), [Video-](#) und [Partikel-Objekte](#) aber auch [Flexi-Collagen](#) und [Live-](#) und [Objekt-Effekte](#) anwenden. Fügen Sie ein Bild ein, welches Sie mit einem Bewegungspfad animieren möchten. Klicken Sie dann das Bild in der Bilderliste oder Timeline an. Im Layoutdesigner wählen Sie das Symbol für den Bewegungspfad .



Dies ist das Symbol, um im **Layoutdesigner** in den Modus für Bewegungspfade zu schalten.



Über dieses Symbol schalten Sie in den Modus für Kameraschwenks und Zoom.



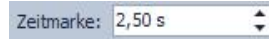
Mit diesem Button können neue **Bewegungsmarken** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.



Um gesetzte **Bewegungsmarken** zu entfernen, müssen diese im **Layoutdesigner** markiert sein und können dann mit diesem Button entfernt werden.



Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die **Bewegungsmarken** öffnen.



Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, wie schnell der Ablauf geschehen soll.



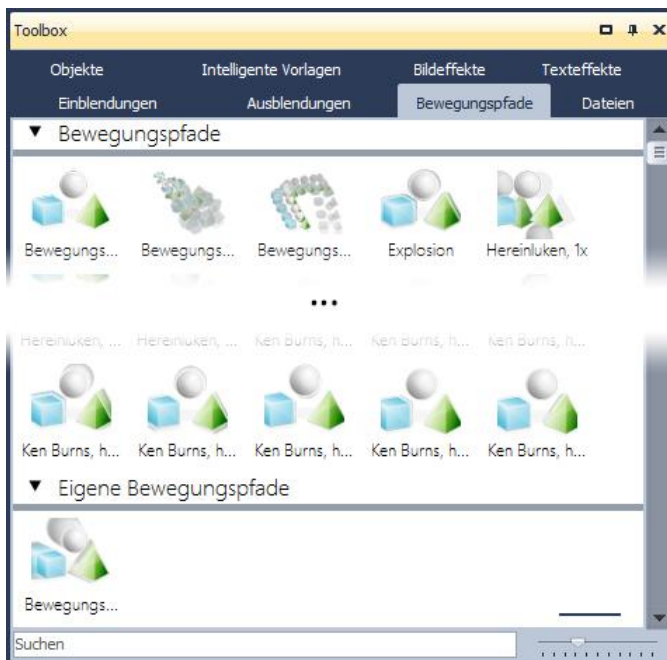
Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und leicht wiederverwenden.



Sehen Sie dir Vorschau des Bewegungspfades direkt im Layoutdesigner und bearbeiten Sie den Bewegungspfad, während dieser abläuft.

Im Kapitel [Textanimationen](#) werden **Bewegungspfade** ebenfalls besprochen.

6.1 Bewegungspfade in der Toolbox

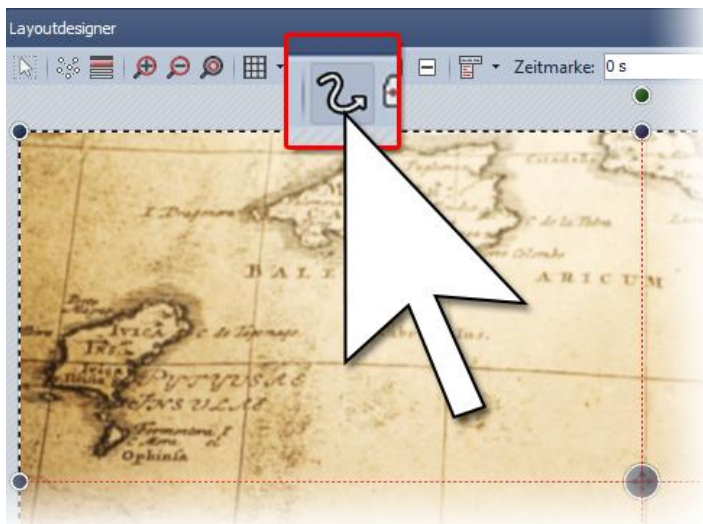


Bewegungspfade in der Toolbox

In der *Toolbox* finden Sie bereits eine Auswahl vorgegebener *Bewegungspfade*. Diese müssen einfach nur auf eines oder mehrere Bilder angewendet werden. Außerdem ist in der *Toolbox* auch Platz für Bewegungspfade, die Sie als eigene Vorlage gespeichert haben.


6.2 Eigenen Bewegungspfad erstellen

1. Bild einfügen und Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren



Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren

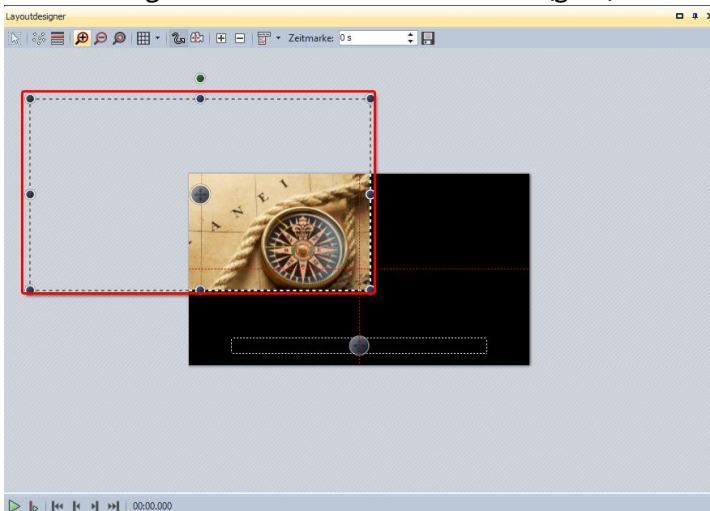
Öffnen Sie zunächst ein neues Projekt und fügen Sie ein Bild ein. Das Bild wird Ihnen im *Layoutdesigner* angezeigt. Über der Vorschau Ihres Bildes sehen Sie die verschiedenen Werkzeuge im *Layoutdesigner*.

Damit Sie einen *Bewegungspfad* anlegen können, muss zuerst das entsprechende Symbol  aktiviert sein. Klicken Sie das Symbol an, um das *Bewegungspfad-Werkzeug* zu aktivieren.

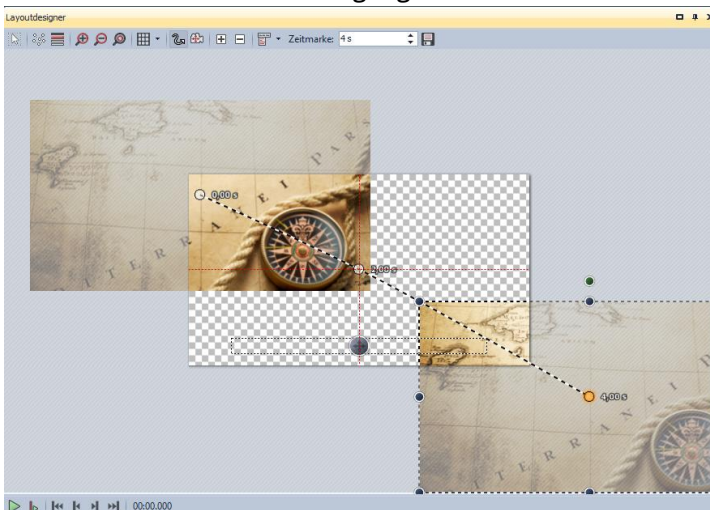
2. Nicht sichtbaren Bereich benutzen




Vergrößerter nicht sichtbarer Bereich (grau)



Erste Bewegungsmarke






Alle Bewegungsmarken


Das Bild soll von links nach rechts über den Bildschirm "fliegen". Dazu benutzen wir den nicht sichtbaren Bereich, von dort soll der **Bewegungspfad** starten. Um den nicht sichtbaren Bereich im **Layoutdesigner** besser zur Bearbeitung nutzen zu können, verkleinern Sie das Vorschaubild mit . Eventuell müssen Sie mehrmals auf das Symbol klicken, um den nötigen Grad der Verkleinerung zu erreichen.

3. Erste Bewegungsmarke positionieren

Damit das Bild zunächst nicht zu sehen ist und von der linken Bildseite aus in das Bild "fliegt", sollte die erste **Bewegungsmarke** in der linken Hälfte des nicht sichtbaren Bereichs liegen. Ziehen Sie dazu das Bild im **Layoutdesigner** nach links in den nicht sichtbaren Bereich. Sie haben nun die erste **Bewegungsmarke** Ihres Bildes festgelegt, von dort aus startet der **Bewegungspfad**.

4. Neue Bewegungsmarken hinzufügen

Das Bild soll von der linken oberen Ecke auf den Bildschirm "fliegen". Deshalb fügen Sie eine neue **Bewegungsmarke** mit  ein. Schieben Sie die **Bewegungsmarke** auf den sichtbaren Bereich im **Layoutdesigner**. Um das Bild danach noch "ausfliegen" zu lassen, fügen Sie eine dritte **Bewegungsmarke** mit  hinzu. Ziehen Sie diese in die rechte untere Ecke. Um einen ersten Eindruck zu bekommen, spielen Sie die Präsentation mit  ab. Ihnen fällt nun auf, dass das Bild zwar den gewünschten Pfad abläuft, aber zum Betrachten des Bildes nicht viel Zeit bleibt. Fügen Sie deshalb eine weitere **Bewegungsmarke** ein, indem Sie zunächst die mittlere **Bewegungsmarke** mit einem Mausclick darauf aktivieren, danach klicken

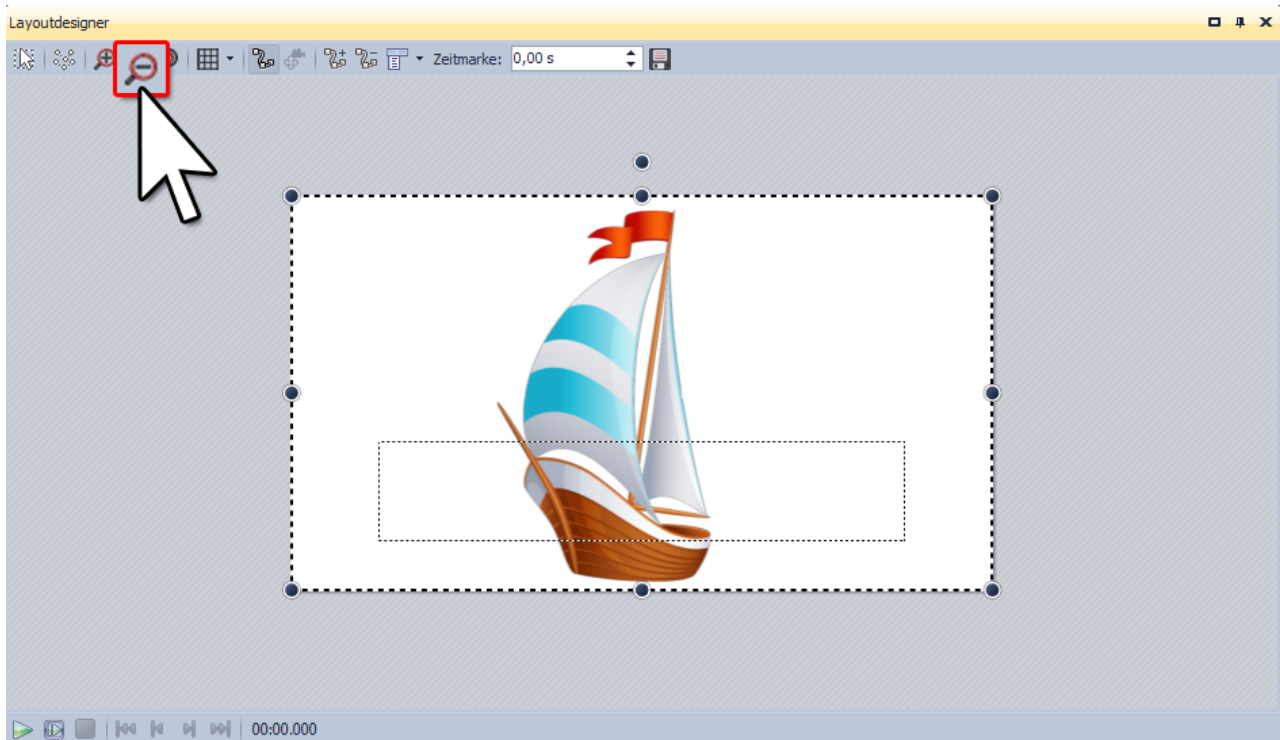
Sie auf . Eine weitere **Bewegungsmarke** wurde eingefügt, die Sie nun wieder im sichtbaren Bereich positionieren, sodass Sie genau auf der vorherigen **Bewegungsmarke** liegt. Dies bewirkt, dass das Bild an dieser Stelle für einen Moment verweilt.

6.3 Drehungen

1. Objekt in der Timeline markieren

Markieren Sie das Objekt, das Sie drehen möchten, mit einem Klick in der Timeline, sodass es im Layoutdesigner angezeigt wird. Wird das Objekt in diesem Moment bildschirmfüllend angezeigt, verkleinern Sie die Vorschau im Layoutdesigner etwas mit dem Minus-Lupen-Symbol. Der nicht-sichtbare Bereich, der das Bild umgibt, wird nun größer. Das Bild wird von einer gestrichelten Linie umgeben (*Positionsrahmen*), an den Ecken und Seiten befinden sich runde dunkelblaue Anfasser, mit denen Sie das Bild vergrößern oder verkleinern können.

Mittig über dem gestrichelten Bildrahmen (*Positionsrahmen*) wird nun ein weiterer runder dunkelblauer Anfasser sichtbar.



Ansicht verkleinern um den nicht sichtbaren Bereich sichtbar zu machen

2. Objekt drehen

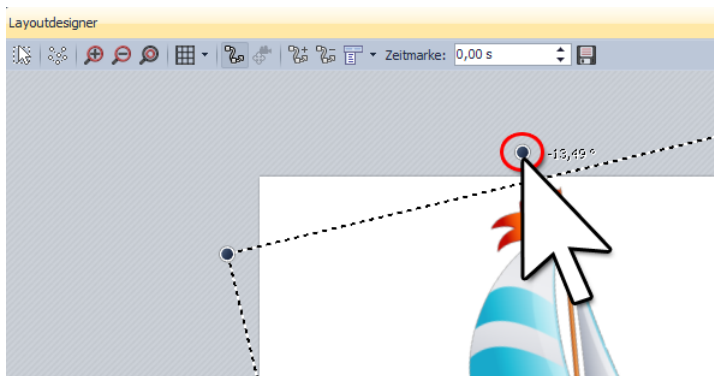


Bild drehen

an, in dem das Bild gedreht wurde.

Klicken Sie mit der Maus auf den blauen Punkt, der sich mittig über dem Bild befindet. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach links oder rechts. Sie bemerken, wie sich das Bild nun dreht. Sobald sich das Bild an der gewünschten Stelle befindet, können Sie die Maustaste loslassen. Sie sehen, dass sich der *Positionsrahmen* und das Bild gedreht haben. Neben dem Anfasser, den Sie zum Drehen benutzt haben, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel

3. Winkel der Drehung eingeben (optional)



Manuelle Eingabe des Winkels

Wenn Sie einen genauen Wert für den Winkel der Drehung eingeben möchten, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild im *Layoutdesigner*. Aus dem nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt [Manuelle Eingabe](#), damit sich das entsprechende Fenster hierfür öffnet. Unter *Drehung* können Sie nun selbst einen Wert für den *Winkel* eingeben. Hier sind auch negative Werte möglich.

4. Weitere Einsatzmöglichkeiten

Wie Sie ein Objekt innerhalb eines *Bewegungspfad* drehen, lernen Sie im Kapitel ["Bewegungspfade mit Drehungen"](#). Möchten Sie Texte drehen, so finden Sie in den Kapiteln ["Texte drehen"](#) und ["Texte fliegen lassen"](#) genaue Anleitungen dazu. Eine Drehung ist bei vielen Objekten möglich. Drehen Sie *Videos*, *Flexi-Collagen*, *Texte*, *Bewegungspfade* und *Bilder*.

6.4 Bewegungspfade mit Größenänderung

In dem Kapitel ["Einstieg Bewegungspfade"](#) konnten Sie lernen, wie man einen einfachen *Bewegungspfad*, der aus drei *Bewegungsmarken* besteht, erstellt. Dabei wurde nur die Position des Bildes verändert, aber nicht dessen Größe.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man einen *Bewegungspfad* erstellt, in dem die Größe des Bildes geändert wird.

1. Bilder einfügen

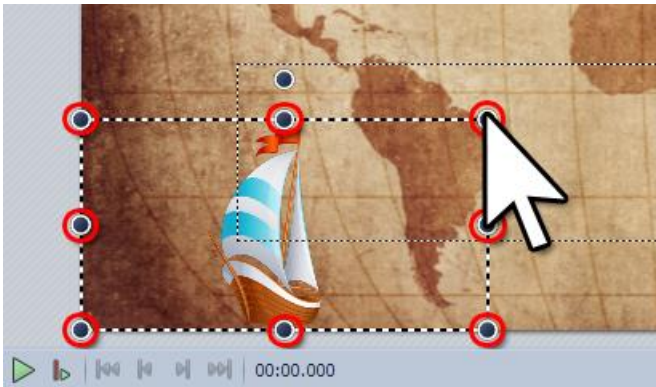
Fügen Sie zunächst ein Bild in ein leeres Projekt ein.

In diesem Beispiel soll ein Schiff über eine Landkarte reisen. Dabei bildet das Bild der Landkarte den Hintergrund, dieser bleibt immer an der selben Position, erhält also keinen *Bewegungspfad*.

Das Schiff hingegen begibt sich auf eine "Weltreise" und ist somit das Objekt, für das Sie in diesem Beispiel den *Bewegungspfad* erstellen.

Sollten Sie keine Grafiken besitzen, die denen im Beispiel ähneln, können Sie die gleichen Schritte auch mit anderen Bilddateien nachvollziehen. Wenn möglich sollte die Grafik einen transparenten Hintergrund besitzen.


2. Bild verkleinern

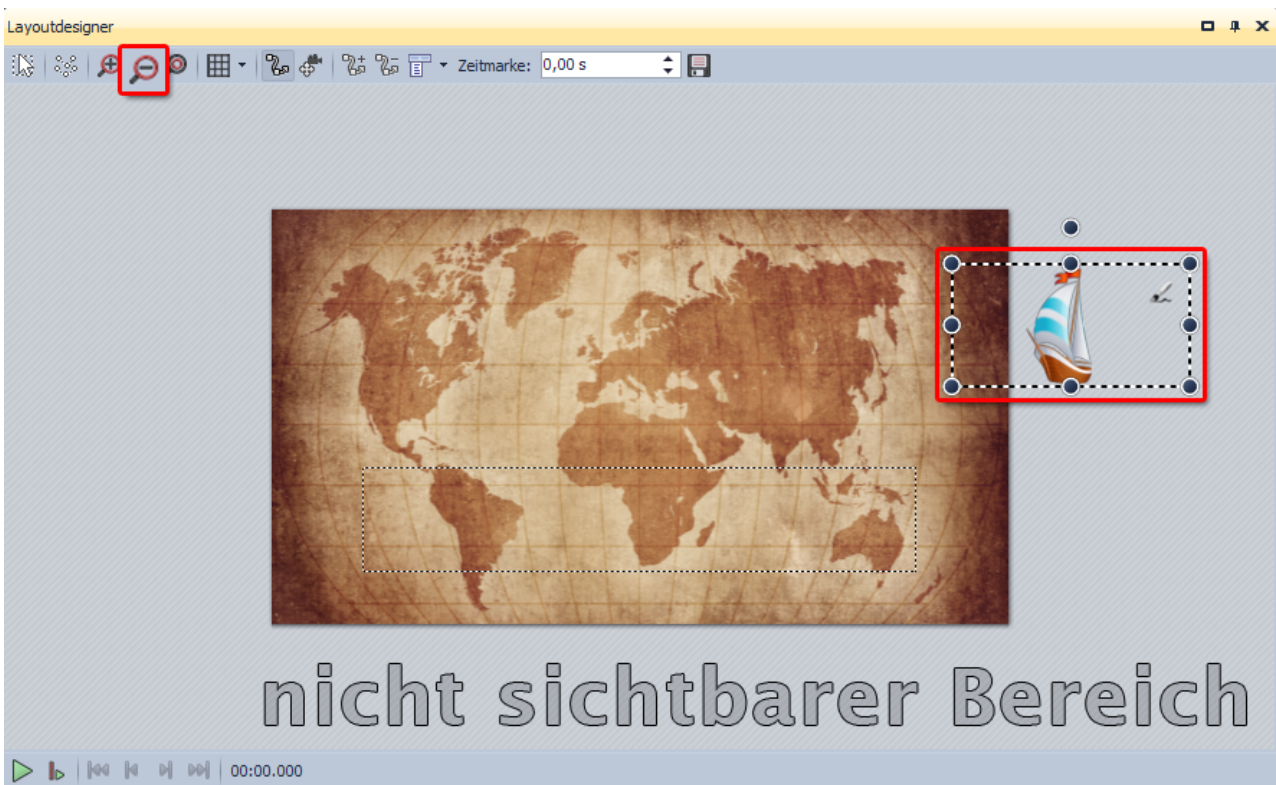


Verkleinern der Grafik im Layoutdesigner

Das Schiff ist noch etwas groß, verkleinern Sie es also auf eine Größe, die Weltumseglung einfacher macht, das Schiff aber nicht ganz aus dem Auge des Betrachters verschwinden lässt. Dazu klicken Sie auf einen der runden Anfassers und ziehen mit gedrückter Maustaste nach unten links. Das Bild sollte nun kleiner werden.

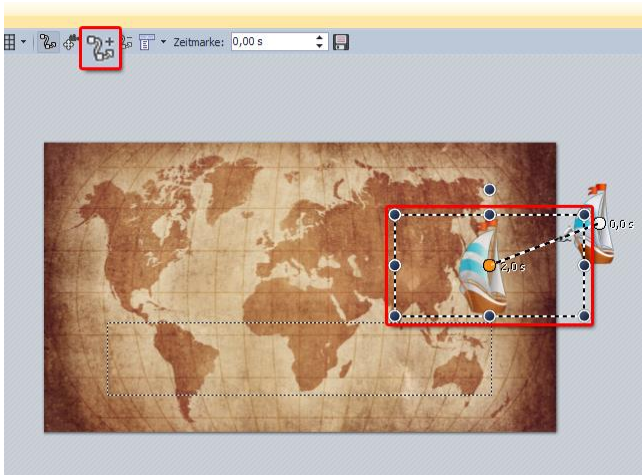
3. Erste Bewegungsmarke positionieren

Das Schiff soll von rechts in das Bild gleiten. Dazu wird der nicht-sichtbare Bereich genutzt. Um einen besseren Zugriff darauf zu erhalten, verkleinern Sie die Ansicht, indem Sie auf  klicken. Ziehen Sie das Bild nun auf die rechte Seite des nicht-sichtbaren Bereichs. Dies ist die erste **Bewegungsmarke**.



Grafik ist im nicht sichtbaren Bereich

4. Neue Bewegungsmarke vergrößern



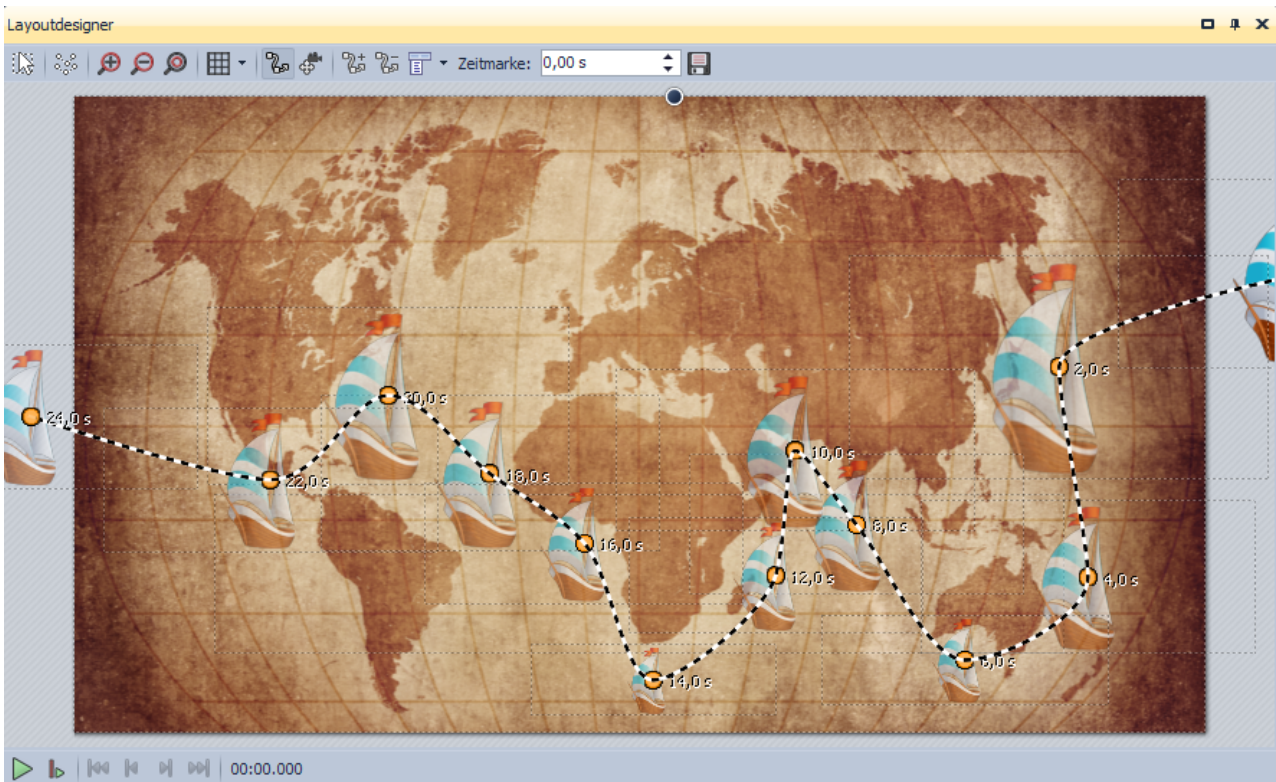
Neue Bewegungsmarke erstellen

Erstellen Sie nun die nächste **Bewegungsmarke** mit **+**. Das Schiff wandert etwas weiter nach Westen vor den asiatischen Kontinent. Die Karte ist gewölbt und um die Grafik der Perspektive anzupassen, soll sie etwas vergrößert werden. Nutzen Sie also wieder die runden Anfasser und ziehen Sie das Bild bei gedrückter Maustaste etwas größer.

Mit **+** fügen Sie weitere **Bewegungsmarken** ein. Vergrößern oder verkleinern Sie die Grafik nun bei jeder Marke um ein kleines Stück.

5. Bewegungspfad vervollständigen

Mit **+** fügen Sie weitere **Bewegungsmarken** ein. Vergrößern oder verkleinern Sie das Bild nun bei jeder Marke um ein kleines Stück, je nachdem, wie es am Besten passt. Im Beispiel wird das Schiff zur Mitte der Karte hin größer, da diese dort am stärksten gewölbt ist. An den Rändern hingegen wird das Schiff kleiner, da dort der geringste Grad der Wölbung der Karte vorhanden ist.

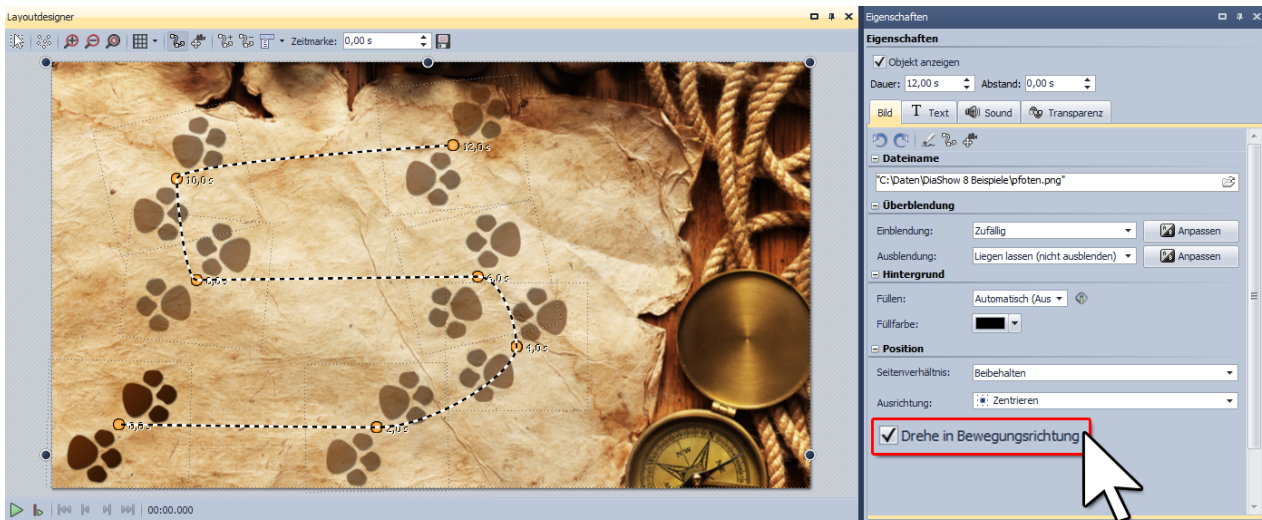


Bewegungspfad mit Größenänderungen

6.5 Bewegungspfade mit Drehungen

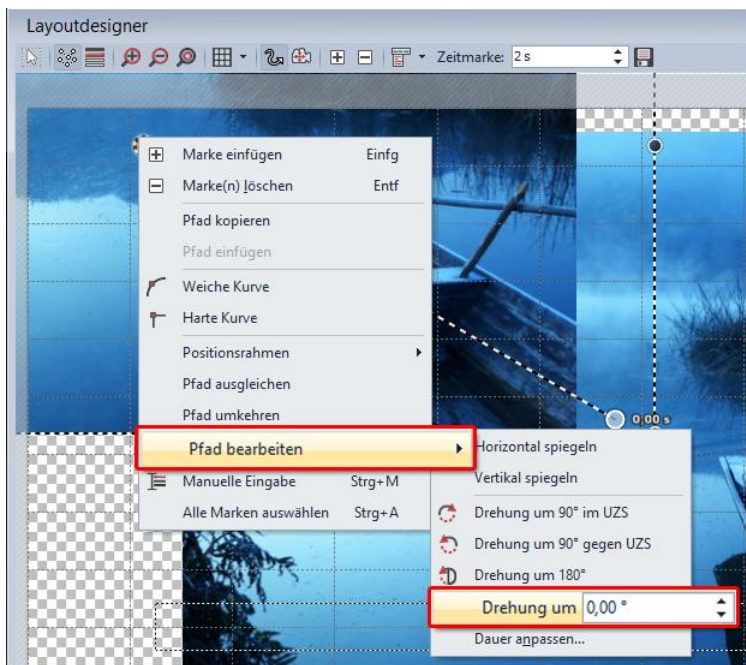
Bewegungspfade mit automatischen Drehungen können Sie auf [Bild-Objekte](#), [Flexi-Collagen](#) und [Video-Objekte](#) anwenden.

Bilder, Flexi-Collagen und Videos können Sie am *Bewegungspfad* auch automatisch drehen lassen. So können Sie ein Objekt an einem *Bewegungspfad* automatisch korrekt in dessen Bewegungsrichtung drehen lassen. Aktivieren Sie diese Option im Fenster *Eigenschaften* unter *Position* (siehe Bild unten). Wie Sie im Bild sehen, werden die Pfotenabdrücke automatisch mit dem *Bewegungspfad* gedreht.



Ansicht Layoutdesigner und Eigenschaften

Bewegungspfad drehen



Drehung des gesamten Bewegungspfades

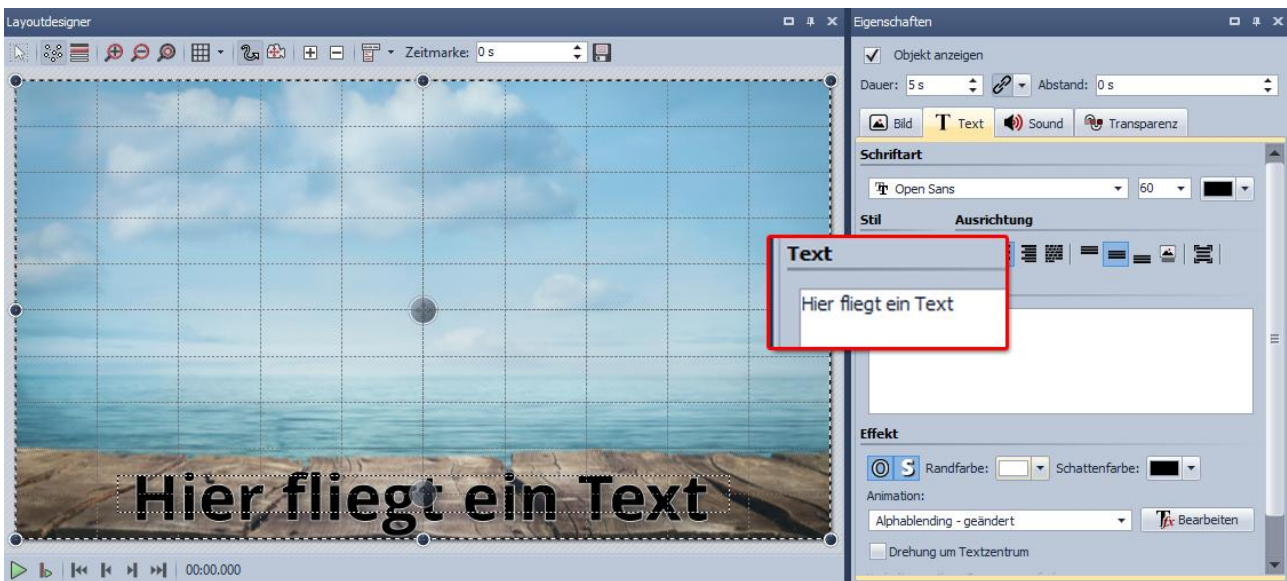
Anstelle der mit dem *Bewegungspfad* animierten Objekte kann in der AquaSoft Stages auch der gesamte *Bewegungspfad* gedreht werden. Klicken Sie den *Bewegungspfad* im *Layoutdesigner* mit der rechten Maustaste an, sodass sich das Kontextmenü öffnet. Dort wählen Sie *Pfad bearbeiten*, hier finden Sie verschiedene Optionen zum Drehen des gesamten *Bewegungspfades*.

6.6 Bewegungspfade mit Text

Genauso wie Bilder, können Sie auch Texte an *Bewegungspfaden* entlang laufen lassen. Im Kapitel "[Einstieg Bewegungspfade](#)", erfahren Sie, wie Sie *Bewegungspfade* erstellen. Dieses Wissen benötigen Sie in diesem Kapitel.

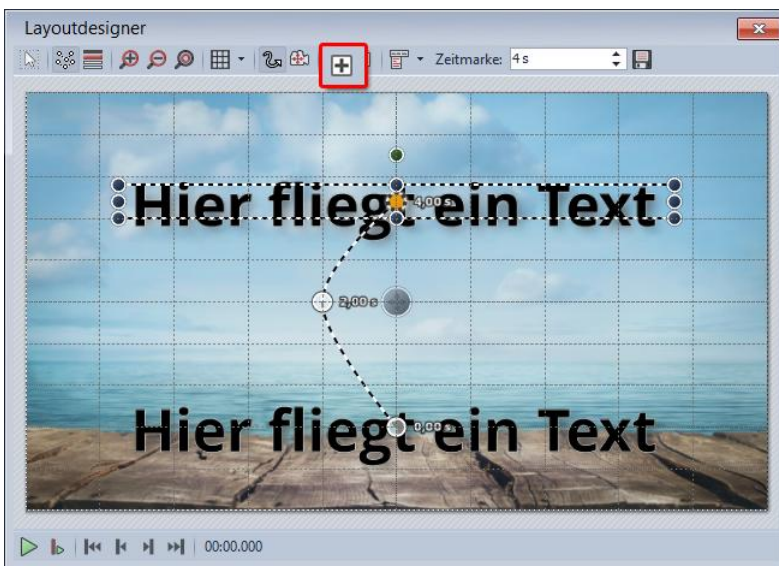
1. Objekte einfügen

In dem Beispiel unten befindet sich der Text über einem Bild. Dazu wurde ein *Bild*-Objekt aus der *Toolbox* in die *Timeline* bzw. *Bilderliste* eingefügt. Der Text wurde in das Textfeld im Fenster *Eigenschaften* unter dem Reiter *Text* eingegeben. Wenn Sie nur einen Text ohne Bild mit einem *Bewegungspfad* versehen möchten, so nutzen Sie dazu das *Text*-Objekt.





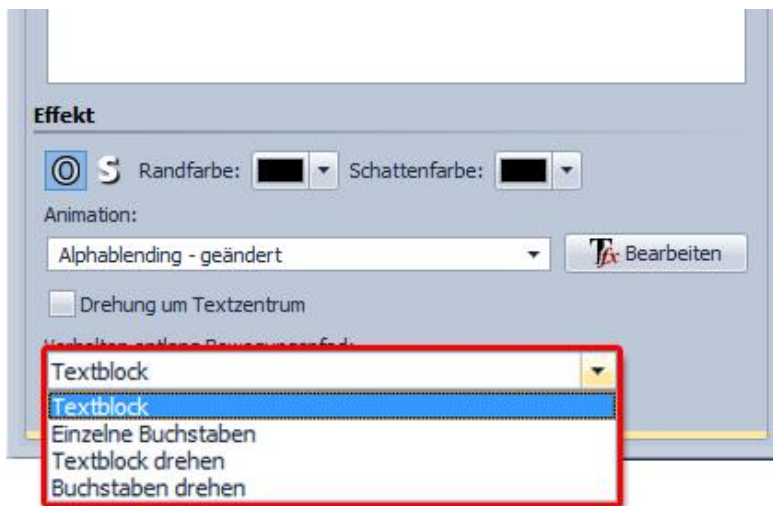
Bildbeschriftung im Textfeld eingeben

2. Bewegungspfad erstellen



Bewegungspfad des Textes im Layoutdesigner

Um nun den Text zu bewegen, fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* mit  hinzu. Im *Layoutdesigner* positionieren Sie die Marke nach Ihren Vorstellungen. Legen Sie danach weitere *Bewegungsmarken* mit  an und erstellen Sie so den *Bewegungspfad*.

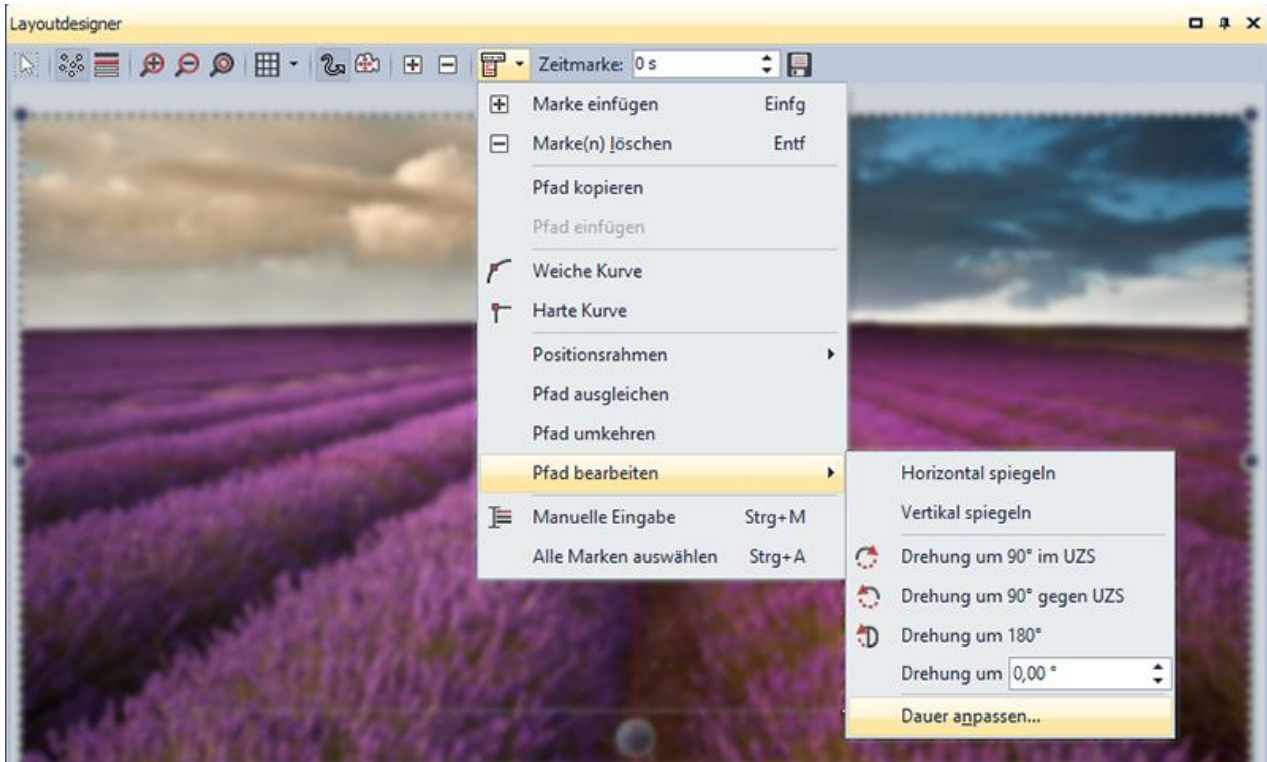


Wenn Sie den **Bewegungspfad** erstellt haben, gibt es noch weitere Möglichkeiten, den Text zu beeinflussen. Diese finden Sie im Fenster **Eigenschaften** unter dem Reiter **Text**.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <i>Textblock</i> | Der Text bleibt waagrecht und wird am Pfad entlang geführt. |
| <i>Einzelne Buchstaben</i> | Die Buchstaben werden einzeln animiert und schmiegen sich an den Pfad an. |
| <i>Textblock drehen</i> | Der komplette Text wird zum Pfadverlauf gedreht. |
| <i>Buchstaben drehen</i> | Die Buchstaben laufen einzeln am Pfad entlang und schmiegen sich an den Pfad an. |

6.7 Pfad bearbeiten

Rufen Sie im **Layoutdesigner** das Kontextmenü auf, so stehen Ihnen unter dem Punkt **Pfad bearbeiten** weitere Optionen zur Verfügung. Dazu klicken Sie auf das Symbol im Layoutdesigner oder rufen Sie es per Rechtsklick im Layoutdesigner auf.



Optionen für Pfad im Kontextmenü

<i>Harte Kurve</i>	Der Wechsel der Richtung geschieht abrupt
<i>Weiche Kurve</i>	Der Wechsel der Richtung erfolgt sanft
<i>Positionsrahmen</i>	Größe des Vorgängers / Individuelle Größe / Auf Vollbild skalieren
<i>Pfad ausgleichen</i>	Dauer zwischen den Bewegungsmarken wird Entfernung der Marken angepasst, sodass der Bewegungspfad gleichmäßig verläuft
<i>Pfad umkehren</i>	Bringt alle Bewegungsmarken in umgekehrte Reihenfolge
<i>Horizontal spiegeln</i>	Spiegelt den Bewegungspfad waagrecht
<i>Vertikal spiegeln</i>	Spiegelt den Bewegungspfad senkrecht
<i>Drehung um 90° im UZS</i>	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad im Uhrzeigersinn
<i>Drehung um 90° gegen UZS</i>	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad entgegen des Uhrzeigersinns
<i>Drehung um 180°</i>	Dreht den Bewegungspfad um 180 Grad im Uhrzeigersinn
<i>Drehung um ...</i>	Dreht den Bewegungspfad um beliebigen Winkel
<i>Dauer anpassen</i>	Verkürzt oder verlängert Dauer des Bewegungspfades um beliebige Eingabe in Sekunden oder Prozent

6.8 Manuelle Eingabe

Manuelle Eingabe

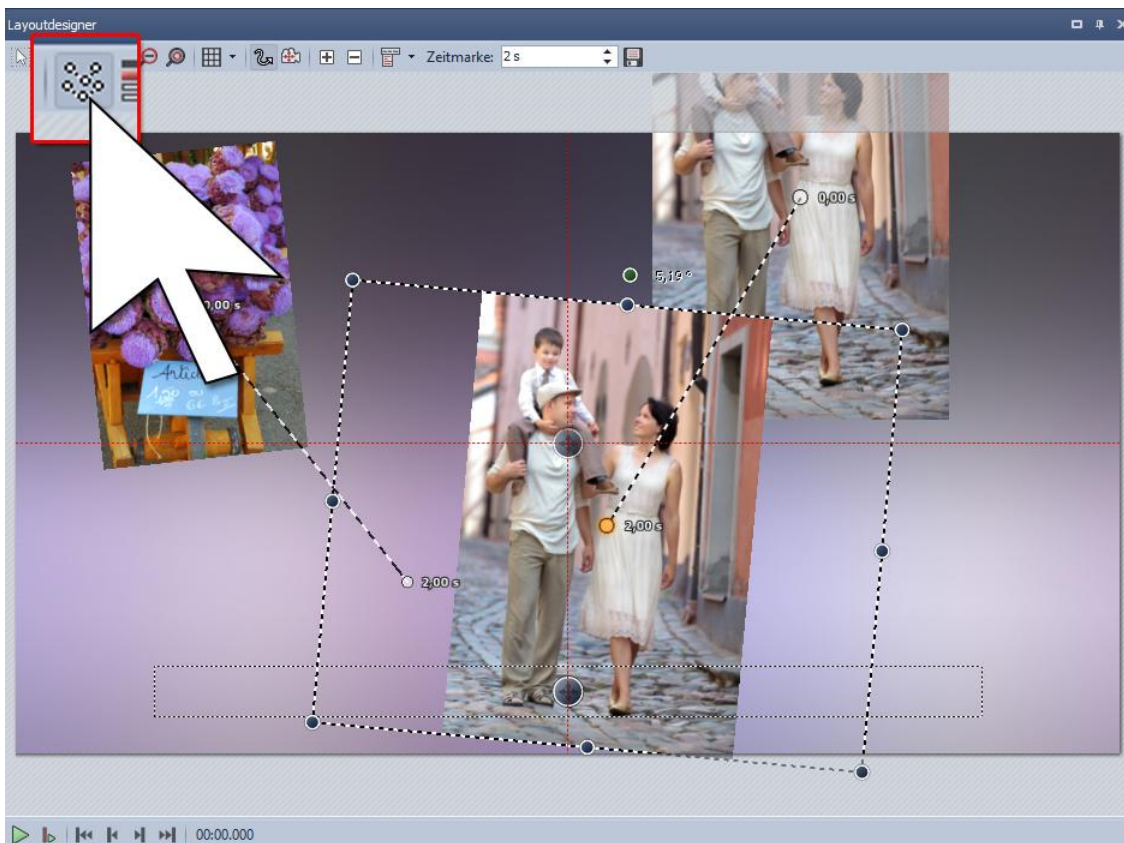
Sie rufen die *Manuelle Eingabe* mit der Tastenkombination **STRG** + **M** auf oder über das Kontextmenü (Rechtsklick) im *Layoutdesigner*. In der oberen Zeile der Manuellen Eingabe können Sie die Marke bzw. das jeweilige Objekt auswählen.

- Mittelpunkt** Der Layoutdesigner arbeitet mit einer virtuellen Auflösung von 1000x1000. Da die Ausgabe immer variabel ist, wird hier keine feste Auflösung verwendet. Steht bei X 500 und bei Y 500, so befindet sich das Bild im Layoutdesigner genau in der Mitte.
- Größe** Steht hier bei beiden Werten 1000, ist der Objekt-Rahmen bildschirmfüllend aufgezogen.
- Zeit** Hier erscheint der Zeitwert der gewählten Marke. Sie können ihn per Tastatur-Eingabe anpassen, wenn Sie vorher in das Feld geklickt haben.
- Weiche Kurve** Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Entfernen Sie das Häkchen, werden Kurven in einem Bewegungspfad als harte Kurven
- Größe des Vorgängers** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird bei einem Kameraschwenk oder Bewegungspfad die Größe des vorherigen Positionsrahmens übernommen.
- Drehung** Geben Sie hier den Drehwinkel ein. Sie können den Wert direkt über die Tastatur eingeben oder mit den Pfeiltasten justieren.
- Kanten** Der Wert 0 bedeutet hier, dass sich die Kante links bzw. oben befindet. Gezählt wird immer nach rechts bzw. nach unten. Das heißt, dass die Kante bei dem Wert 1000 ganz rechts bzw. ganz unten liegt. Wird ein Wert über 1000 eingegeben, befindet sich die jeweilige kante im nicht-sichtbaren Bereich.

Relative Eingabe Aktivieren Sie die Option, werden die Werte immer relativ zur gerade bestehenden Position angewendet.

6.9 Mehrere Objekte mit Bewegungspfaden

Um bei einer Vielzahl von Objekt, die einen Bewegungspfad enthalten, nicht den Überblick zu verlieren, können Sie die Bewegungspfade aller sichtbaren Objekte ausblenden oder anzeigen lassen.



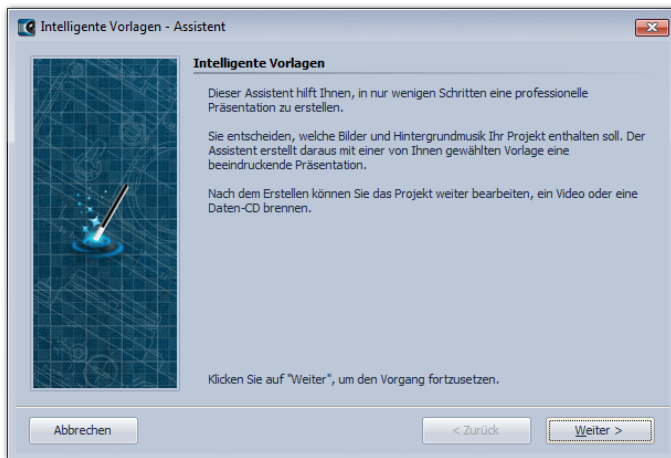
Bewegungspfade gleichzeitig bearbeiten



Dieser Schalter dient im Layoutdesigner dazu, alle Pfade gleichzeitig anzeigen zu lassen. So können Sie mehrere Bewegungspfade gleichzeitig markieren und verschieben. Ist die Funktion deaktiviert, wird nur der Pfad des aktiven Objektes angezeigt.

7 Intelligente Vorlagen

7.1 Assistent verwenden



Intelligente Vorlagen-Assistent aufrufen. Klicken Sie auf *Weiter* um mit der Gestaltung des Projektes zu beginnen.

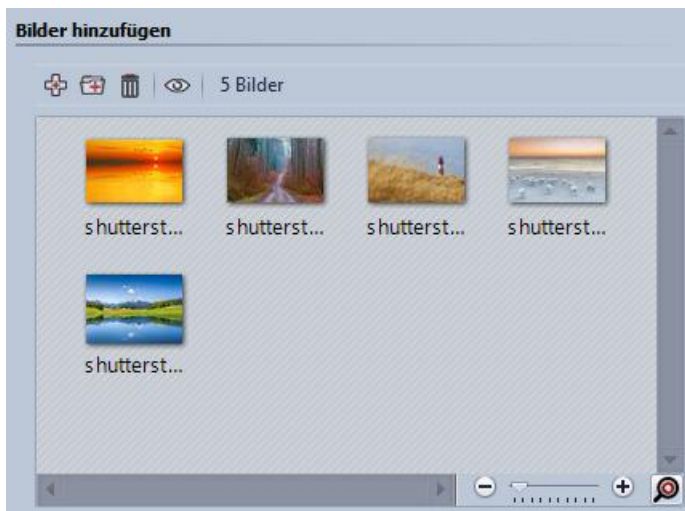
Der Intelligente Vorlagen-Assistent enthält eine Reihe von Intelligenen Vorlagen, die das Erstellen eine Projektes erleichtern.

Sie können hier Bilder und Musik auswählen, aus denen dann in Verbindung mit einem Stil ein Projekt erstellt wird. All das geschieht automatisch. Sie müssen nur Bilder und Musik einfügen.

1. Intelligente Vorlagen-Assistent aufrufen

Unter *Datei / Neu / Intelligente Vorlagen-Assistent verwenden* können Sie den

2. Bilder einfügen



Im nächsten Schritt fügen Sie über das *Plus*-Symbol Bilder ein. Klicken Sie anschließend auf *Weiter*.

3. Musik einfügen (optional)



Wenn Sie Hintergrundmusik in Ihrem Projekt verwenden möchten, fügen Sie diese über das *Plus*-Symbol ein. Klicken Sie anschließend auf *Weiter*.

4. Vorlage wählen



Hier wählen Sie eine Stilvorlage für Ihr Projekt aus. Mit einem Klick auf den Schalter **Vorschau starten** erhalten Sie einen Eindruck von der Stilvorlage.

Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.

5. Vorlage personalisieren



Je nach Vorlage haben Sie hier die Möglichkeit, diese zu personalisieren, indem Sie z.B. Titel, Untertitel, Abspann u.ä. angeben. Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.

6. Fertigstellen



Jetzt können Sie entscheiden, welches der nächste Schritt sein soll.

Projekt bearbeiten:

Öffnet die Stilvorlage mit den Bildern in **AquaSoft Stages** zum Bearbeiten. Es ist nun möglich, individuelle Anpassungen vorzunehmen.

PC-Präsentation auf CD brennen:

Diese Option öffnet den [CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten](#). Sie können das Projekt auf CD/DVD brennen oder zum

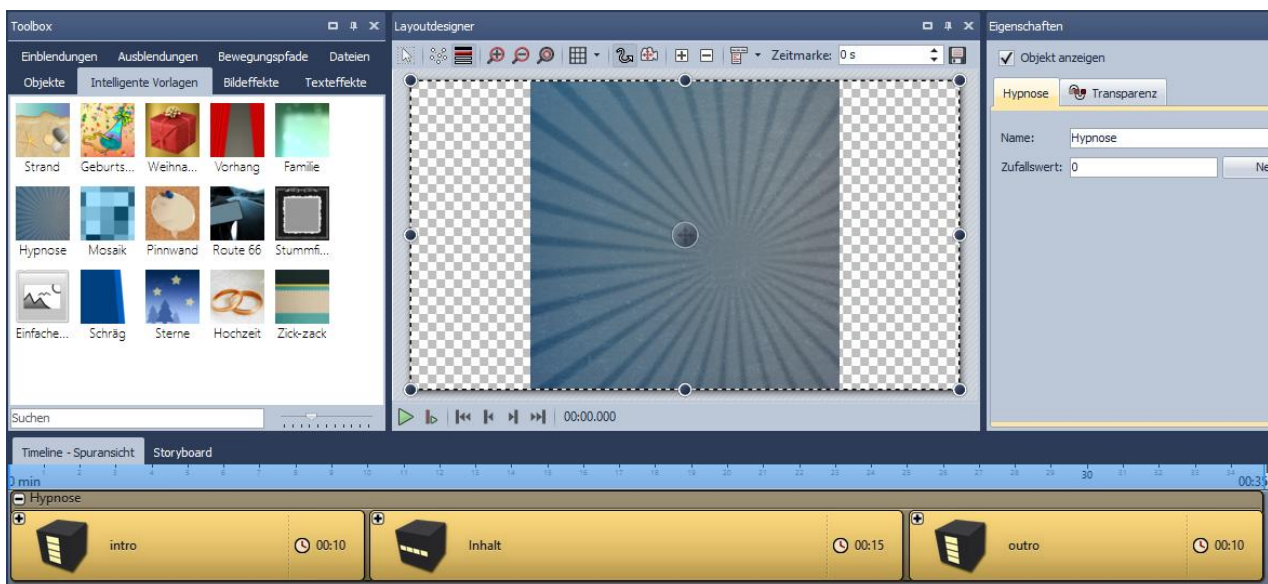
Weitergeben vorbereiten. Die gebrannte CD/DVD kann dann auf einem PC wiedergegeben werden (nicht auf einem DVD-Player).

Video auf Blu-ray, DVD oder (S)VCD brennen:

Diese Option öffnet den [Video-Assistenten](#). Hiermit wird das Projekt auf eine Blu-ray oder DVD gebrannt. Vorher muss das Projekt in ein Video umgewandelt werden. Dieser Vorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Die anschließend gebrannte Blu-ray oder DVD kann mit einem BR- oder DVD-Player wiedergegeben werden.

7.2 Mehrere Vorlagen verwenden

Die *Intelligente Vorlage* hat verschiedene Bereiche. Im Bereich *Inhalt* befinden sich Ihre eingefügten Bilder. Möchten Sie weitere Objekte einfügen, so ziehen Sie diese in den Bereich *Inhalt*. Bitte achten Sie darauf, dass vor, zwischen und hinter den eingefügten Objekten keine Lücken entstehen. Dies könnte zu einem fehlerhaften Ablauf führen.



Das sind die Bereiche einer Intelligenten Vorlage

Anfang oder Ende oder weitere Vorlage benutzen



Teil einer Vorlage ausschalten

Sie können auch Teile der verschiedenen *Intelligenten Vorlagen* miteinander kombinieren.

Wenn Sie nur das Intro einer Vorlage verwenden möchten, ziehen Sie die Vorlage erst aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Öffnen Sie die Vorlage dann in der *Timeline* und entfernen Sie die Bereiche, die Sie nicht benötigen (z.B. *Inhalt* und *Outro*). Dazu klicken Sie auf den Bereich und entfernen in der *Eigenschaften-Box* den Haken bei *Objekt anzeigen*.

Wenn Sie nun weitere Teile aus anderen Vorlagen einbringen wollen, ziehen Sie zunächst die *Intelligente Vorlage* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Deaktivieren Sie auch hier wieder die Objekt-Anzeige der Bestandteile, die Sie nicht benötigen. Möchten Sie ausgeblendete Vorlagen-Teile wieder sichtbar schalten, wechseln Sie in die *Storyboard*- oder *Bilderliste*-Ansicht und setzen Sie das Häkchen bei der Objekt-Anzeige in der *Eigenschaften-Box*.



Verschiedene Vorlagen-Teile in der Timeline



Welche weiteren Gestaltungsmöglichkeiten Sie innerhalb der Vorlagen haben, erfahren Sie in unserem Blog-Artikel "[Intelligente Vorlagen bearbeiten](#)".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/8jda)

7.3 Zufällige Wiedergabe festhalten

Jede *Intelligente Vorlage* besitzt Elemente, die bei jedem Abspielen anders sind und zufällig gesteuert werden. Wenn Sie diesen Zufall "festhalten" möchten, sodass sich diese Vorlage nicht mehr ändern kann, müssen Sie zunächst im Bereich *Eigenschaften* einen neuen Zufallswert generieren. Klicken Sie dazu auf den Button *Neuer Wert*.



Zufallswert für Intelligente Vorlage

Dieser Code legt für eine bestimmte Intelligente Vorlage fest, wie bestimmte Objekte, Überblendungen und sonstige Effekte dargestellt werden. Sie können diesen Code auch an andere Benutzer weitergeben. Wenn diese dieselbe Vorlage verwenden, werden Sie die gleichen Einstellungen sehen, wie Sie.

7.4 Vorlagen bearbeiten

1. Warum kann man eine Intelligente Vorlage nicht ohne Weiteres bearbeiten?

Wenn Sie eine *Intelligente Vorlage* verwenden, fügen Sie nur Ihre eigenen Objekte hinzu. Dekorative Elemente und Effekte sind nicht sichtbar und können auch nicht bearbeitet werden.

Dies soll der Einfachheit der Vorlage dienen und das Projekt übersichtlich halten.

Das, was wirklich in der Vorlage steckt, würde sehr umfangreich sein und mit vielen Objekten und Spuren die Timeline füllen.

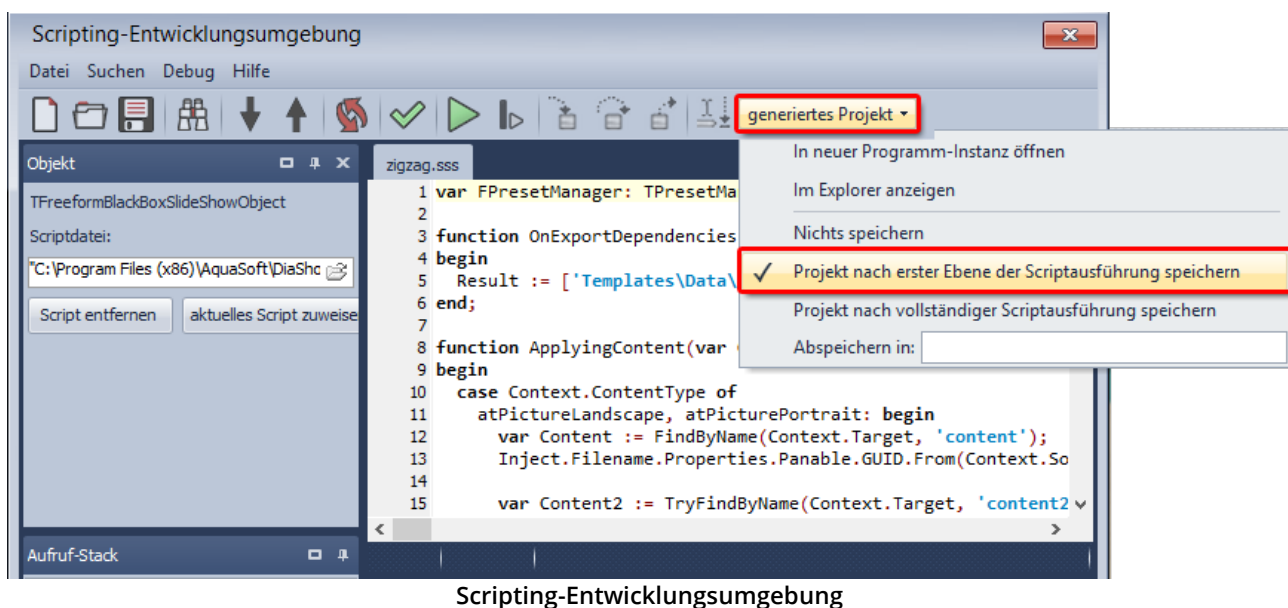
2. Wie kann ich eine Intelligente Vorlage bearbeiten?

Die Vorlage selbst können Sie nicht ohne tiefere Kenntnisse der Programminterna bearbeiten. Sie können aber das Ergebnis nach Anwendung der Vorlage abspeichern. Sie sollten eine Intelligente Vorlage bzw. deren Ergebnis nur dann bearbeiten, wenn Sie mit dem Prinzip der Spuren bereits gut vertraut sind. Sie müssen sich gut zurechtfinden können und wissen, welches Objekt für welchen Effekt verantwortlich ist und wie man dessen Einstellungen beeinflussen kann.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Aktivieren Sie unter *Extras* den *Entwicklermodus* und starten Sie das Programm neu.
2. Öffnen Sie eine leere Show.
3. Ziehen Sie eine Intelligente Vorlage in die Timeline.
4. Gehen Sie zu *Ansicht / Steuerelemente / Scripting-Entwicklungsumgebung*.
5. In dem jetzt geöffneten Fenster gehen Sie zu *generiertes Projekt*. Setzen Sie ein Häkchen bei *Projekt nach erster Ebene der Scriptausführung speichern*.
6. Spielen Sie die Show im Layoutdesigner mit dem dem kleinen Play-Symbol kurz an (alternativ können Sie die Vorschau auch mit der Taste **F7** starten).
7. Unter *generiertes Projekt* klicken Sie dann auf *In neuer Programm-Instanz öffnen*.

In einem neuen Fenster öffnet sich nun das Projekt, welches Sie gerade angespielt haben. Die *Intelligente Vorlage* ist nun nicht mehr als solche enthalten, sondern stattdessen sind nun alle Spuren und Objekte sichtbar und somit beeinflussbar. Sie können alle Einstellungen ändern und neue Elemente hinzufügen, sowie andere entfernen. Bevor Sie das tun, speichern Sie das Projekt mit *"Speichern unter"* in einem anderen Verzeichnis. Die *Intelligente Vorlage* in der *Toolbox* bleibt davon unberührt.



Deaktivieren Sie den Entwicklermodus wieder, da er u.U. deutliche Geschwindigkeitseinbußen mitbringt.

8 Ein- und Ausblendungen


8.1 Überblendung zuweisen

In der **AquaSoft Stages** wird zwischen *Einblendungen* und *Ausblendungen* unterschieden. Legen Sie mit Hilfe der *Einblendungen* fest, wie das Bild in Ihre Präsentation eingeblendet werden soll. Mit der *Ausblendung* können Sie einstellen, wie sich das Bild beim Verlassen der Anzeige verhält.



Ausblendungen werden nur in speziellen Fällen benötigt und müssen nicht für jedes Bild ausgewählt werden. Wählen Sie Ausblendungen nur, wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten. Die Objekte in der ersten Spur sollten dabei keine Ausblendung erhalten.



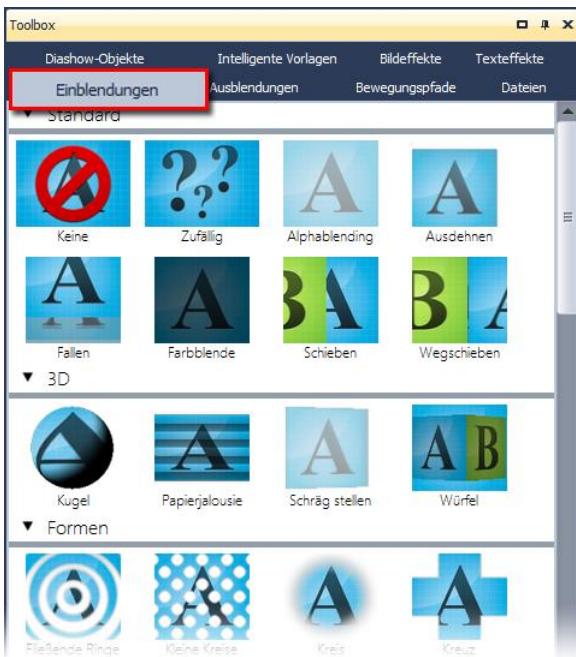
In ein leeres Projekt fügen Sie zunächst Fotos oder Videos ein. Verwenden Sie dazu den -Button in der Menüleiste oder den Menüpunkt **Hinzufügen**. Sie können auch mehrere Bilder gleichzeitig einfügen, indem Sie diese im Dateiauswahlfenster mit der Maus markieren. Halten Sie dazu **STRG** auf der Tastatur gedrückt und anschließend klicken Sie die gewünschten Bilder an.

Sie können Ihren Fotos die **Ein- und Ausblendungen** auf drei verschiedene Arten zuweisen:

- über die **Toolbox**,
- über das Kontextmenü
- und über das Fenster **Eigenschaften**.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie mehr darüber.

1. Überblendungen über die Toolbox zuweisen

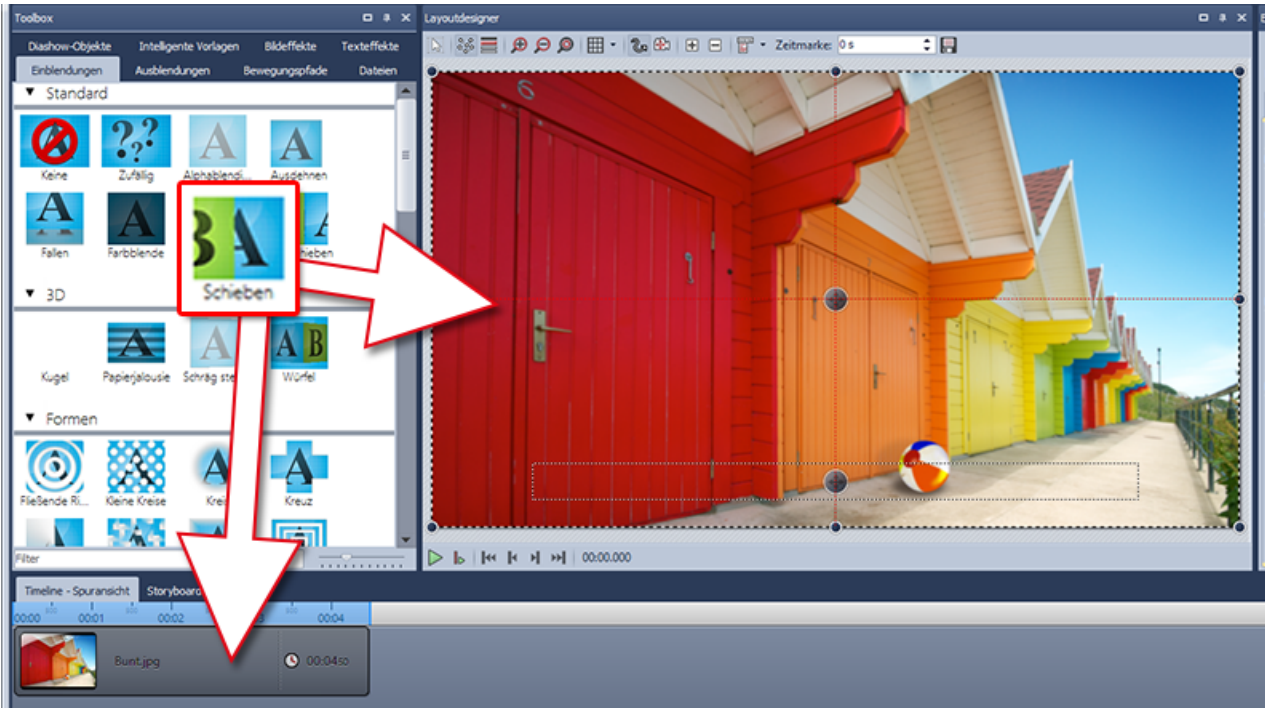


Einblendungen in der Toolbox

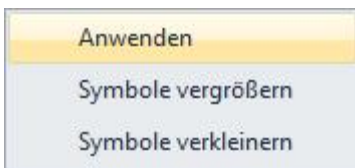
Rufen Sie den Reiter **Ein- bzw... Ausblendungen** in der **Toolbox** auf.

Wenn Sie eine **Ein- bzw... Ausblendung** anklicken, erhalten Sie eine kleine Vorschau derselben.

Ziehen Sie die gewünschte **Ein- bzw... Ausblendung** mit gedrückter Maustaste auf das Bild in der **Timeline** oder im **Layoutdesigner**. In der **Timeline** erscheint ein roter Rahmen um das Bild, wenn Sie die **Ein- bzw... Ausblendung** richtig platziert haben. Sie können dann die Maustaste loslassen.



Einblendung durch Ziehen auf das Bild im Layoutdesigner oder in der Timeline hinzufügen



Wählen Sie die Option "Anwenden"

Möchten Sie eine **Überblendung** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder.

➤ Mit dem Druck der Tasten **STRG** + **A** markieren Sie alle im Projekt vorhandenen Bilder.

➤ Möchten Sie nur einige bestimmte Bilder markieren, die nicht zusammenhängen, so halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie mit der Maus auf die Bilder klicken, die Sie auswählen wollen. Nun wählen Sie eine **Ein- bzw. Ausblendung** aus und klicken mit der rechten Maustaste darauf. Es erscheint das Kontextmenü. Wählen Sie hier den Punkt **Anwenden**, so wird der Effekt auf alle ausgewählten Bilder übertragen.

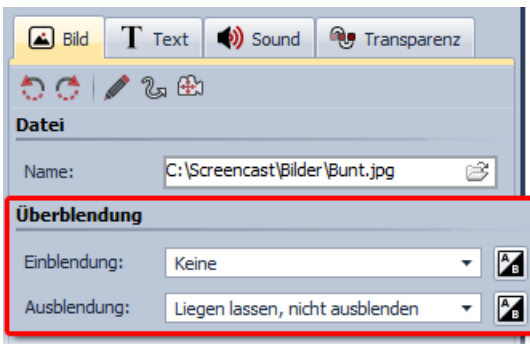
2. Überblendungen über das Kontextmenü zuweisen



Ein- bzw. Ausblendung im Kontextmenü festlegen

Wenn Sie in der **Timeline** mit der **rechten** Maustaste auf ein Objekt klicken, öffnet sich das Kontextmenü. Dort gibt es jeweils einen Auswahlpunkt für die **Einblendung** und für die **Ausblendung**, über den Sie die gewünschte Überblendung festlegen können.

3. Überblendungen über Eigenschaften zuweisen



Klicken Sie ein Bild in der *Timeline* an. Die Überblendung wird in den *Eigenschaften* unter *Bild* (bzw... *Video* oder *Flexi-Collage*) eingestellt.

Überblendung einstellen



Sollten in Ihrer Ansicht die *Eigenschaften* nicht angezeigt werden, so können Sie diese über das Kontextmenü (mit rechter Maustaste auf das Bild klicken) des Bildes aufrufen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die *Eigenschaften* unter *Ansicht / Steuerelemente* aufzurufen.

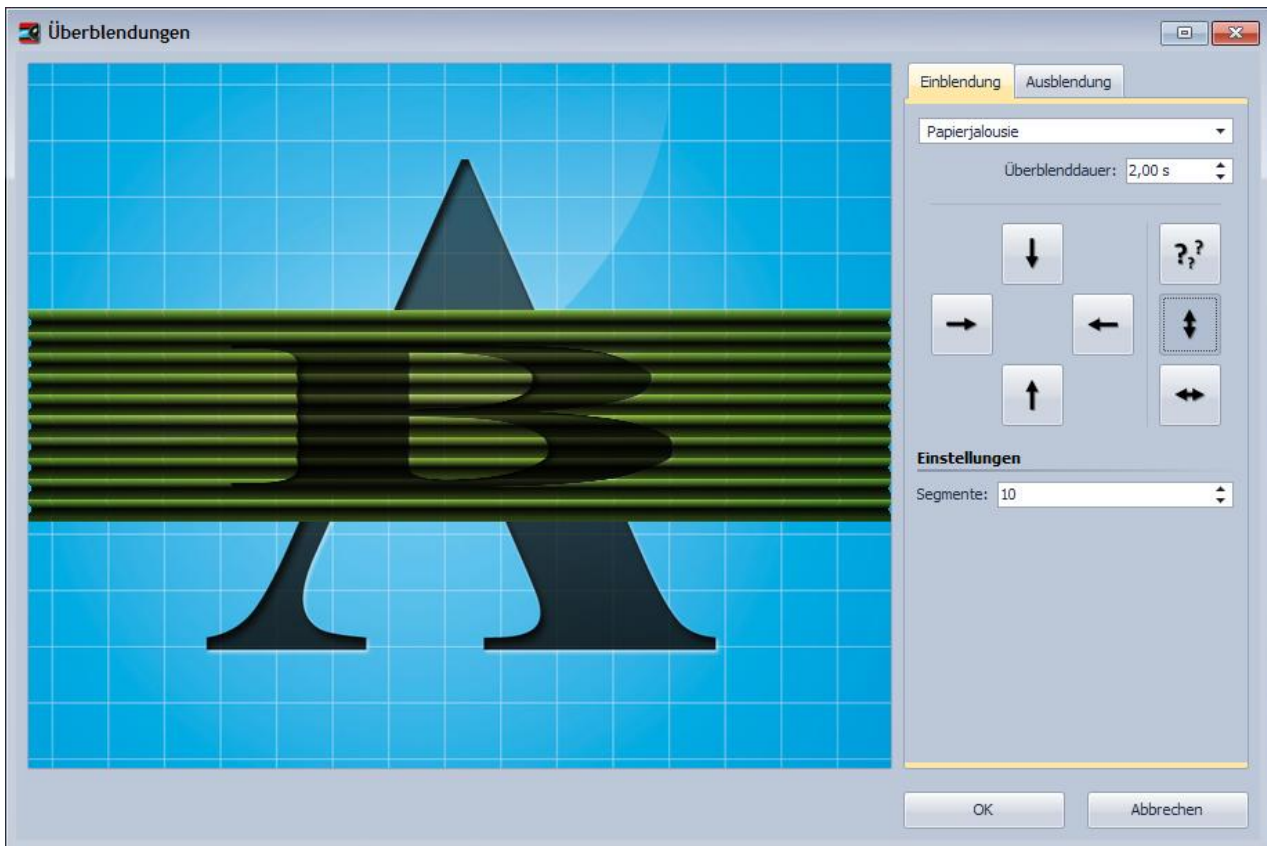
8.2 Überblendung anpassen



Ein- bzw. Ausblendung anpassen

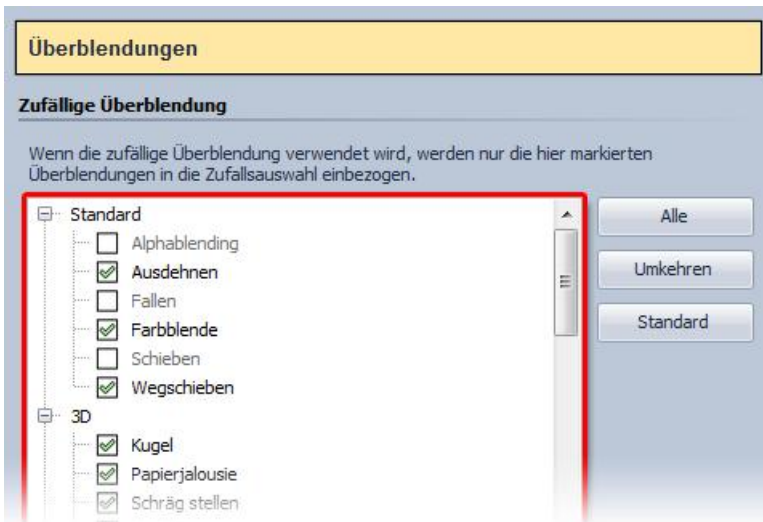
Wenn Sie eine Überblendung nach Ihren Vorstellungen anpassen möchten oder einfach nur die Dauer der Überblendung ändern wollen, klicken Sie im Bereich Eigenschaften auf den Anpassen-Button neben der Auswahl der Überblendungsmöglichkeiten.

In der Liste können Sie alle vordefinierten Ein- und Ausblendungen sehen und auswählen. Unter *Anpassen* können Sie jede Ein- und Ausblendung verändern.



Anpassen einer Überblendung

8.3 Eigene Auswahl erstellen



Auswahl für zufällige Überblendungen

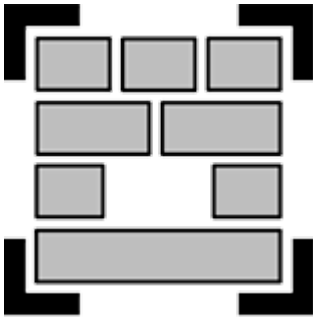
Unter *Projekt* / *Einstellungen* / *Überblendungen* können Sie eine Vorauswahl an Überblendungen treffen. Für alle Objekte, bei denen Sie die Option *Zufällig* als Überblendung gewählt haben, wird diese Auswahl verwendet. Möchten Sie diese Auswahl für alle kommenden Projekte speichern, so drücken Sie unten links auf den Pfeil-Button.



In unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Überblendungen \(oder "Warum erscheint das Bild nochmal?"\)](https://www.aquasoft.de/go/d31t)" erfahren Sie mehr zu den Funktionen.

(Link: [aquasoft.de/go/d31t](https://www.aquasoft.de/go/d31t))

9 Mit mehreren Spuren arbeiten



Kapitel-Objekt in der Timeline

In der AquaSoft Stages können Sie mit Hilfe des *Kapitel*-Objekts beliebig viele Spuren anlegen.

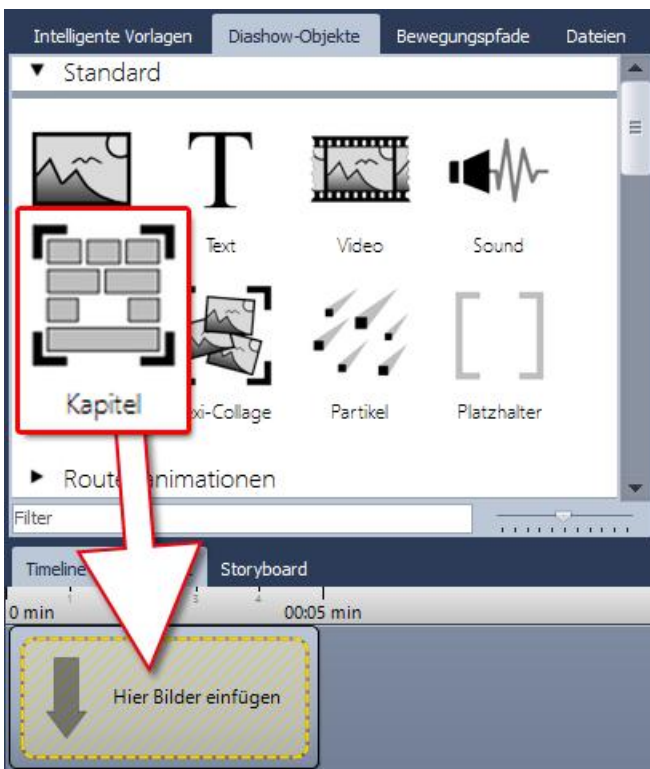
In jeder Spur können Sie Objekte jeglicher Art platzieren, z.B. Bilder, Musik, Videos, Flexi-Collagen und andere Elemente.

Das *Kapitel-Objekt* finden Sie in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte*.

Stellen Sie sich die Objekte innerhalb eines Kapitels wie Fotos vor, die auf einem Stapel liegen. Dieser Vergleich hilft manchmal um das Prinzip der Spuren zu verstehen und um zu begreifen, welche Objekte einander verdecken werden.

Objekte, die sich in der obersten Spur befinden, liegen innerhalb des "Fotostapels" ganz unten und können z.B. als Hintergrund dienen. Objekte, die in der zweiten Spur platziert sind, befinden sich innerhalb des Fotostapels *über* den Bildern der ersten Spur. Je nachdem, wie groß das Bild ist, überdeckt es das darunterliegende vollständig oder nur teilweise.

Bilder in ein Kapitel einfügen (Bildspur)

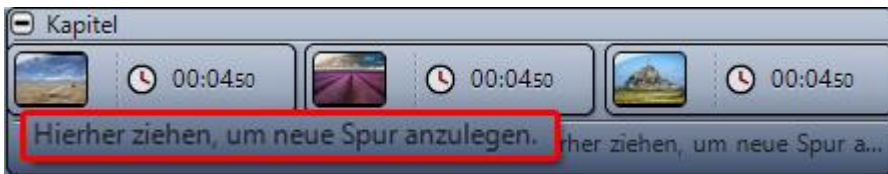


Kapitel in Timeline ziehen

Ziehen Sie ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

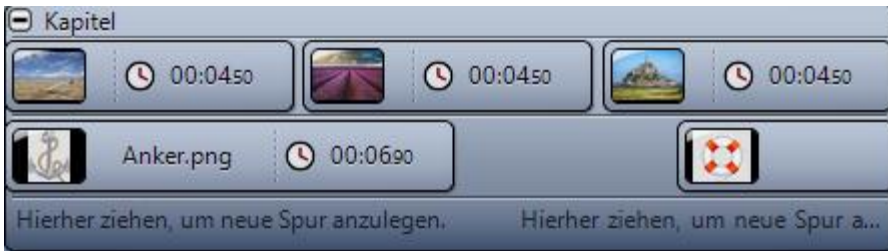
In der *Timeline* befindet sich nun ein leeres *Kapitel* mit dem Hinweis "*Hier Bilder einfügen*".

Ziehen Sie ein *Bild-Objekt* auf den Hinweis und wählen Sie eines oder mehrere Bilder aus. Sie haben nun Bilder in die erste Spur des *Kapitels* eingefügt. Sie können die Position der Bilder durch das Ziehen bei gedrückter Maustaste beliebig verändern. Auch die Anzeigedauer der Bilder können Sie ändern. Dazu geben Sie entweder im Fenster *Eigenschaften* unter *Dauer* eine Zeit ein oder Sie ziehen am Rand eines *Bild*-Objektes in der *Timeline*, um dessen Anzeigedauer zu verlängern.



Bilder befinden sich in der ersten Spur

Nachdem Sie die Bilder eingefügt haben, befinden sich diese in der ersten Spur des Kapitels. Unter den eingefügten Bildern finden Sie den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Auf diesen Schriftzug ziehen Sie alle Objekte, die sich in der neuen Spur befinden sollen. Alles, was sich in der Timeline in der unteren Spur befindet, wird im Layoutdesigner über den Objekten der vorhergehenden Spur dargestellt. Objekte der zweiten Spur verdecken Objekte der ersten Spur.



Zwei Bildspuren in einem Kapitel



Über den [DiaShow-Manager 9](#) können Sie ein Menü für Ihre Präsentation erstellen, indem diese Kapitel auch anwählbar sind.

9.1 Bild-in-Bild-Effekt



Bild-in-Bild Effekt im Layoutdesigner gestalten

Die zweite Spur eignet sich perfekt für Bild-in-Bild Effekte. Während die Bilder der ersten Spur als Hintergrundbild dienen, können Sie die Bilder in der zweiten Spur skalieren und deren Position ändern. Dabei hilft Ihnen die Voransicht im *Layoutdesigner*.

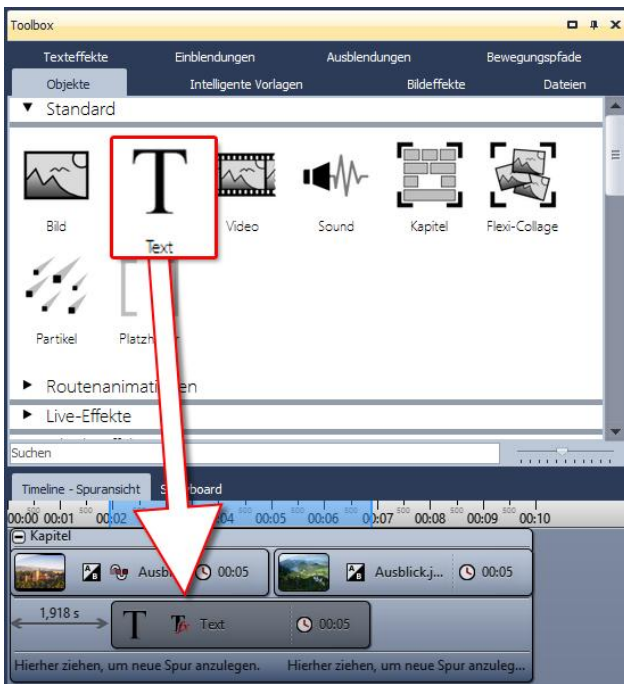
So gehen Sie vor, wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erstellen:

1. Ziehen Sie aus der *Toolbox* ein *Kapitel-Objekt* in die Timeline.
2. In das leere *Kapitel-Objekt* [fügen Sie ein Bild ein](#).
3. Fügen Sie weitere Bilder ein, indem Sie diese auf "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen" ziehen. Jedes Bild, das *über* einem anderen Bild angezeigt werden soll, muss sich in der Timeline in der Spur *unter* dem jeweiligen (Hintergrund-)Bild befinden.

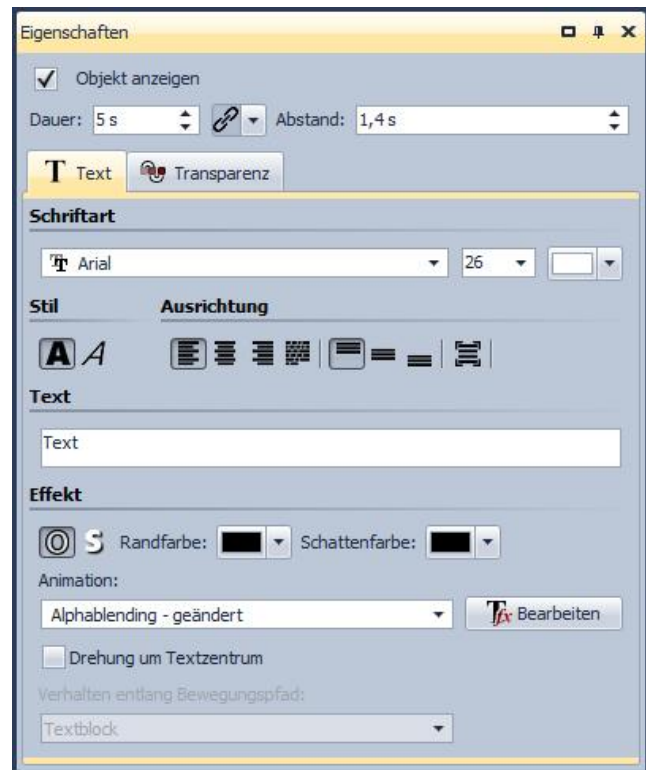
9.2 Textspur einfügen

Wenn Sie einen Text über mehrere Bilder hinweg anzeigen lassen möchten, so legen Sie in einem *Kapitel* eine Spur mit einem *Text-Objekt* an. Fügen Sie zunächst ein Kapitel ein und ziehen Sie in das Kapitel Ihre Bilder oder Videos.

Unter den eingefügten Bildern oder Videos befindet sich nun eine schmale Zeile mit der Beschriftung "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". An diese Stelle ziehen Sie nun ein *Text-Objekt*. Im Fenster *Eigenschaften* sehen Sie ein weißes Feld, in dem Sie Ihre Beschriftung eingeben können. Auch die Gestaltung des Textes können Sie dort beeinflussen.



Text-Objekt in Kapitel ziehen



Texteingabefeld unter Eigenschaften

Um die Anzeigedauer des *Text-Objektes* zu verlängern, können Sie entweder im Fenster *Eigenschaften* unter *Dauer* die Anzeigedauer verlängern. Auch über die *Timeline* können Sie die Anzeigedauer verkürzen oder verlängern. Dazu gehen Sie mit dem Mauszeiger an den Rand des Text-Objektes. Ziehen oder schieben Sie mit gedrückter Maustaste am Rand des *Text-Objektes*.



Dauer der Spur verändern durch Ziehen an den Rändern

9.3 Soundspur einfügen

Um eine *Spur* mit einem *Sound*-Objekt anzulegen, fügen Sie zunächst ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline* ein. Möchten Sie ein bestimmtes Video, eine Gruppe von Bildern oder andere grafische Elemente mit einem Ton unterlegen, so fügen Sie diese zuerst ein.

Ziehen Sie ein *Sound*-Objekt an die Stelle, an der Ton einsetzen soll. Wenn Sie eine neue Spur anlegen wollen, so ziehen Sie das *Sound*-Objekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Nun erscheint das Dateiauswahl-Fenster, in dem Sie eine Tondatei auswählen.

Alternativ können Sie den *Dateibrowser* benutzen und von dort aus eine Tondatei in die *Timeline* ziehen, das *Sound*-Objekt benötigen Sie hierbei nicht. **AquaSoft Stages** erkennt automatisch, dass es sich um eine Tondatei handelt.

9.4 Videospur anlegen

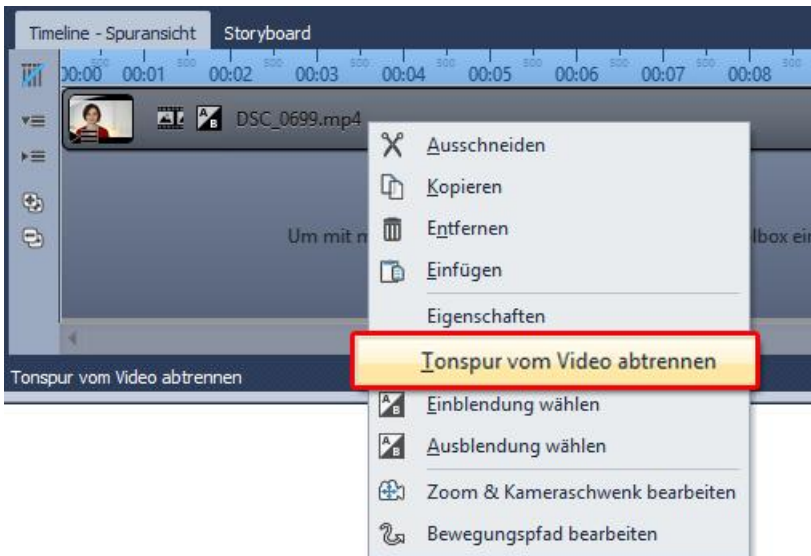
Um eine *Spur* mit einem *Video-Objekt* anzulegen, fügen Sie zunächst ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline* ein.

Ziehen Sie ein *Video-Objekt* an die Stelle, an der das Video einsetzen soll. Wenn Sie eine neue Spur anlegen, so ziehen Sie das *Video-Objekt* auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Nun erscheint das Dateiauswahl-Fenster, in dem Sie eine Videodatei auswählen.

Alternativ können Sie den *Dateibrowser* benutzen und von dort aus eine Videodatei in die *Timeline* ziehen, das *Video-Objekt* benötigen Sie hierbei nicht. **AquaSoft Stages** erkennt automatisch, dass es sich um eine Videodatei handelt.

9.5 Sound von Video trennen

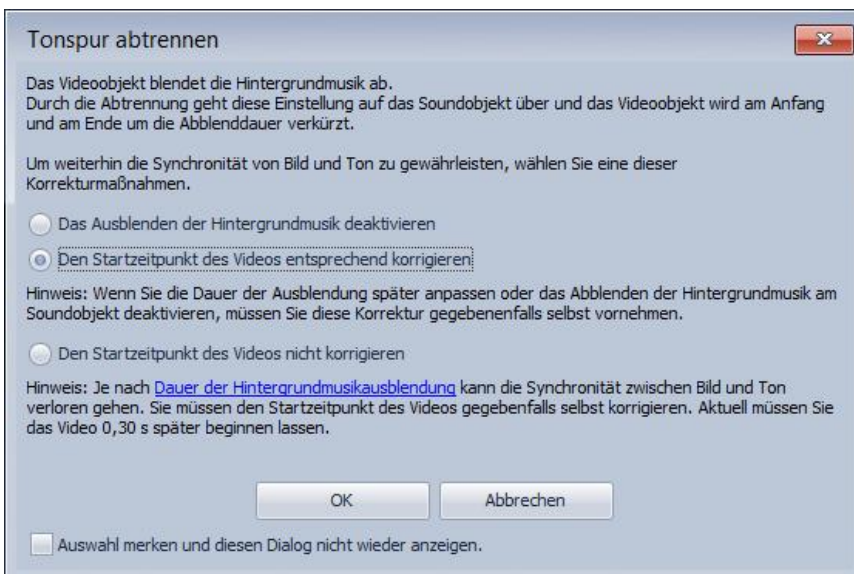
1. Befehl über Kontextmenü wählen



Rechtsklick auf Video-Objekt, um Soundspur zu trennen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Video-Objekt in der Timeline, von dem Sie den Ton abtrennen wollen. Wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option **Tonspur von Video abtrennen**.

2. Einstellungen festlegen



Nach der Auswahl des Befehls öffnet sich ein Dialog, der Ihnen verschiedene Auswahlmöglichkeiten bietet. Da ein Video-Objekt normalerweise die Hintergrundmusik abblendet, hat das Video zum Abblenden immer eine etwas längere Dauer, als die eigentliche Abspieldauer. Diese zusätzliche Dauer wird nun auf die neue Tonspur übertragen, damit das Abblenden hier weiterhin gelingt. Wenn Sie nicht möchten, dass die

Hintergrundmusik abgeblendet wird, können Sie dieses Verhalten hier deaktivieren. Sie können sich aber auch dafür entscheiden, dass der Startzeitpunkt des Videos entsprechend angepasst wird und sich somit leicht verzögert. So wird gewährleistet, dass Sound und Video weiterhin synchron bleiben.

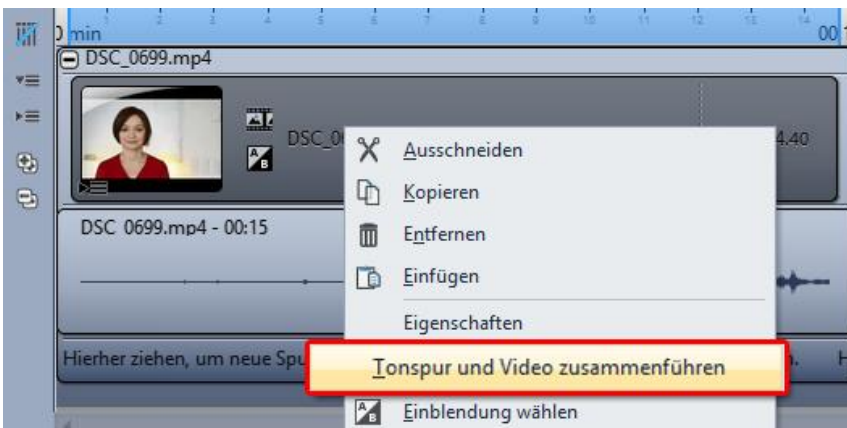
3. Ton und Video sind getrennt



Ton- und Videospur werden getrennt angezeigt

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf **OK**. Tonspur und Videospur sind nun voneinander getrennt und liegen zusammen in einem Kapitel. Wenn Sie eingestellt haben, dass die Hintergrundmusik abgebildet werden soll, ist die Tonspur etwas länger, als die Videospur (Tonspur verlängert sich um Zeit der Einblendung).

4. Ton und Video wieder zusammenfügen



Ton und Video wieder zusammenfügen

Solange sich die beiden Spuren noch in dem Kapitel befinden, können Sie das Video und den dazugehörigen Sound auch wieder zusammenfügen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Video-Objekt oder auf das Sound-Objekt. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Tonspur und Video zusammenführen**.

10 Gruppieren mit Flexi-Collage

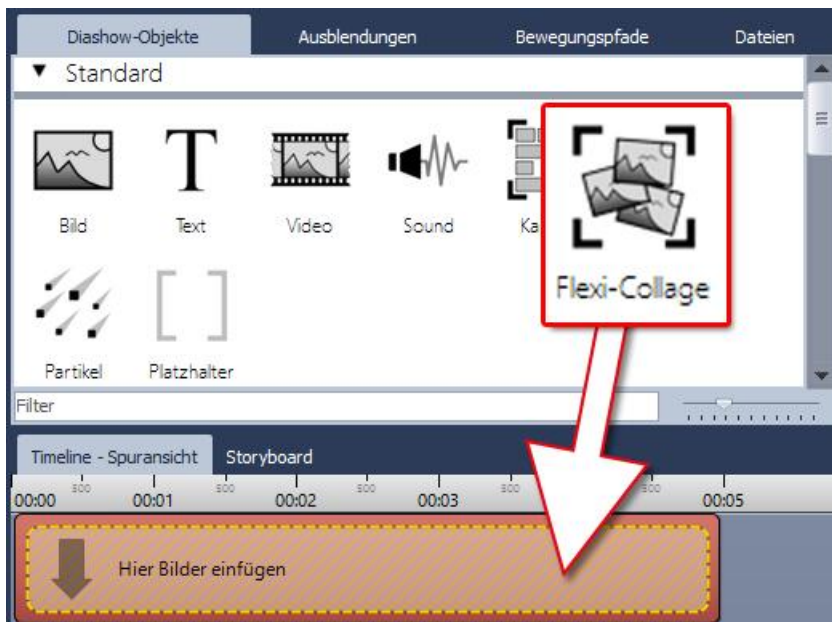


Sie finden die *Flexi-Collage* in der *Toolbox* unter dem Tab "*Objekte*".

Gruppieren Sie Objekte innerhalb einer Flexi-Collage. Diese Gruppe können Sie dann animieren und mit Effekten versehen. Auf diese Weise können Sie z.B. mehrere Überblendungen kombinieren oder Animationen mit verschiedenen gleichzeitig ablaufenden Bewegungspfaden erstellen. Genauso, wie beim *Kapitel-Objekt*, lassen sich innerhalb der Flexi-Collage [Spuren anlegen](#). Sie können auch mehrere Flexi-Collagen ineinander verschachteln.

10.1 Bildgruppen animieren

1. Flexi-Collage einfügen



Flexi-Collage aus der Toolbox in die Timeline ziehen

Ziehen Sie die *Flexi-Collage* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* befindet sich daraufhin ein leeres rotes Kästchen, in welches Sie weitere Objekte ziehen können.

2. Objekte in Flexi-Collage einfügen

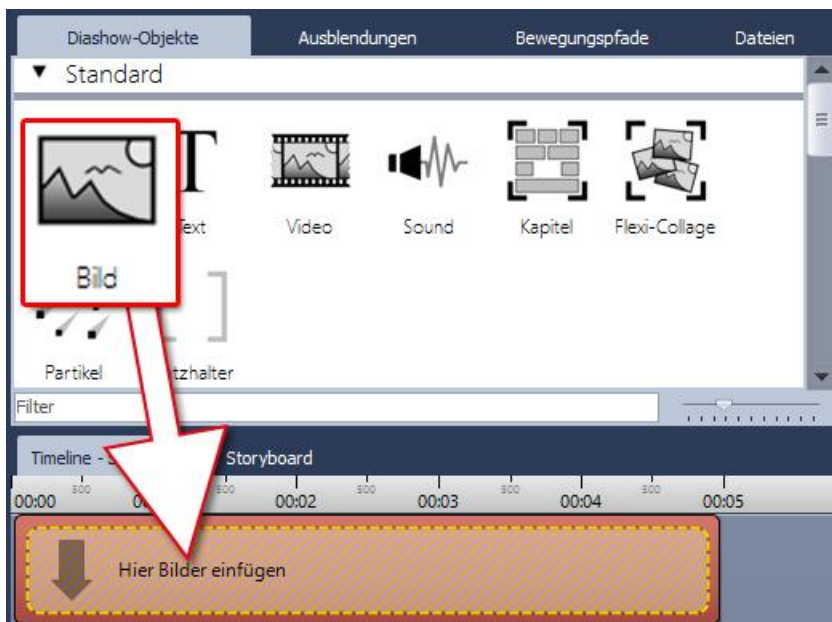


Bild-Objekt in Flexi-Collage ziehen

Ziehen Sie nun alle Objekte in die *Flexi-Collage*, die Sie miteinander kombinieren wollen. Im folgenden Beispiel wird ein Bild in die *Flexi-Collage* eingefügt. Das Bild erscheint danach in der *Timeline* und ist vom roten Rahmen der *Flexi-Collage* umgeben.

Wie auch beim Kapitel-Objekt, können Sie [mit Spuren arbeiten](#). Um eine neue Spur anzulegen, ziehen Sie ein weiteres *Bild-Objekt* in die *Flexi-Collage* auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen."

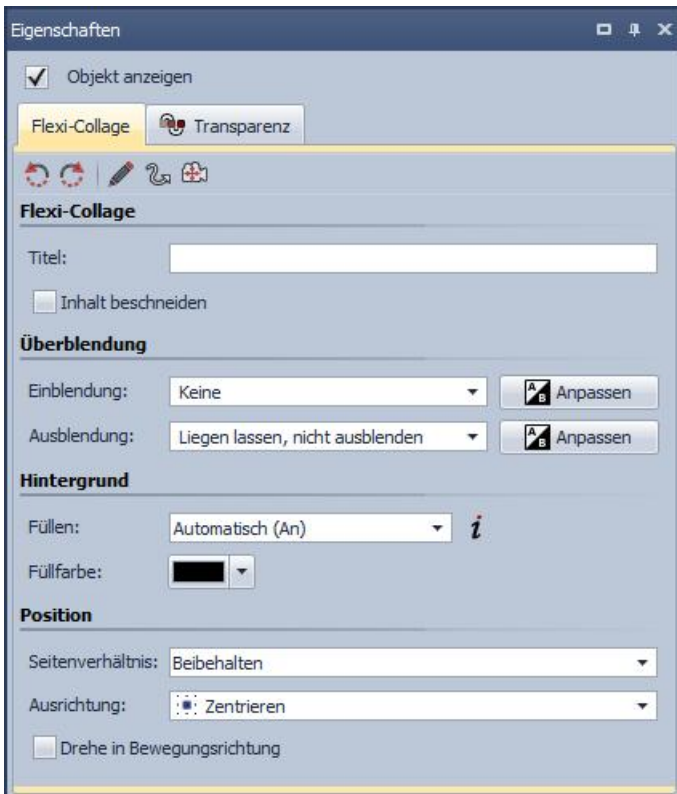
Es befinden sich nun zwei Bilder in der *Flexi-Collage*. Positionieren Sie die Bilder im Layoutdesigner und ändern Sie mit Hilfe der dunkelblauen Anfasser-Punkte deren Größe.



Bilder im Layoutdesigner positionieren

Nachdem Sie die Bilder einzeln positioniert haben, klicken Sie in der Timeline auf den roten Rahmen der Flexi-Collage. Nun können Sie die eingefügten Bilder als Gruppe mit einem [Bewegungspfad animieren](#) und der Bildgruppe einen [Effekt zuweisen](#).

3. Einstellungen für Flexi-Collage



Einstellungen für Flexi-Collage

Klicken Sie auf den roten Rand der Flexi-Collage (nicht auf ein in der Collage enthaltenes Objekt) in der Timeline, so können Sie im Bereich Eigenschaften Überblendungen zuweisen und andere Einstellungen vornehmen.

3.1. Tab "Flexi-Collage"

Titel

Hier können Sie einen Titel für das *Flexi-Collage*-Objekt eingeben. Bei großen Projekten mit mehreren Flexi-Collagen behalten Sie einen guten Überblick.

Inhalt beschneiden

Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die Teile der *Flexi-Collage*, die über den sichtbaren Bereich im *Layoutdesigner* hinaus gehen, abgeschnitten.

Der Einstellung ist nützlich, wenn die Collage rechteckig sein soll und die darin enthaltenen Elemente nicht an den Rändern überstehen dürfen.

Ein- bzw. Ausblendung

Hier wird die gewünschte *Ein- bzw. Ausblendung* für die gesamte Flexi-Collage eingestellt. Die Objekte, die sich innerhalb der Flexi-Collage befinden, können ebenfalls eine Überblendung besitzen.

Mit dem Schalter *Anpassen* lassen sich die *Ein- bzw. Ausblendungen* konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller *Ein- und Ausblendungen*.

Hintergrund füllen

An = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn die Collage verkleinert wird.

Aus = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt "scheint durch".

Automatisch = Das Programm setzt automatisch auf **An** bei Objekten (Bild, Video, **Flexi-Collage**) in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf **Aus** gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen.

Seitenverhältnis

Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn eine erstellte **Flexi-Collage** von dem eingestellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie die **Flexi-Collage** dargestellt werden soll.

Beibehalten: Die **Flexi-Collage** erhält Ränder beim Abspielen.

Zuschneiden: Vom Rand der **Flexi-Collage** werden Teile "abgeschnitten" bis die **Flexi-Collage** in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.

Verzerren: Die **Flexi-Collage** wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.

Ausrichtung

Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.

Drehe in Bewegungsrichtung

Wenn Sie einer Collage einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

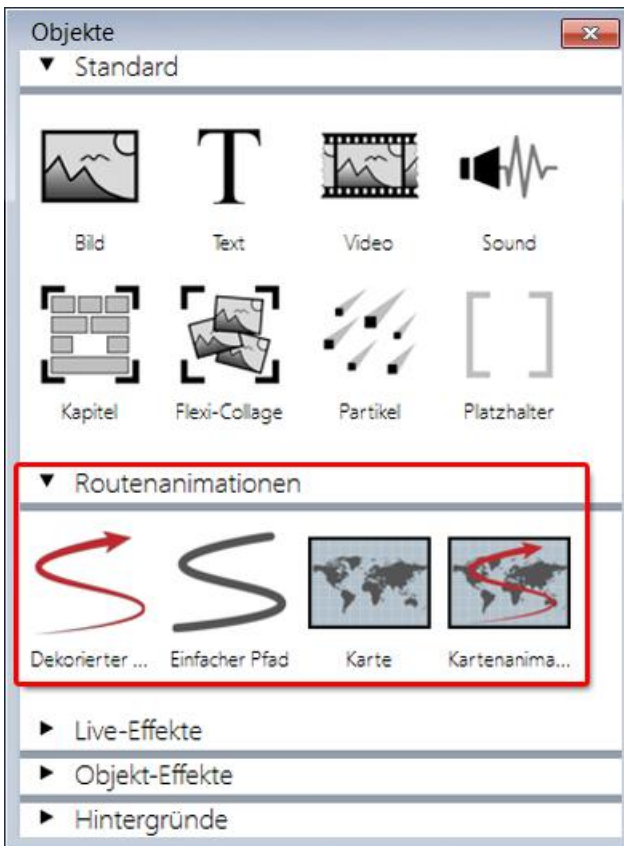
3.2. Tab "Transparenz"

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

11 Karten und animierte Pfade

In der *Toolbox* finden Sie unter dem Tab *Objekte* den Bereich *Routenanimationen*. Dort stehen verschiedene Objekte zur Auswahl.

Dekorierter Pfad	Fügt Pfad ein, dessen Aussehen stark beeinflusst werden kann. Es können Fahrzeuge ausgewählt werden, die an der Spitze erscheinen.
Einfacher Pfad	Fügt schlichten Pfad ein, dessen Farbe und Breite geändert werden kann.
Karte	Fügt Landkarte ein, die im <i>Kartenassistenten</i> ausgewählt wird. (Wegen der Einstellung des verwendeten Services des Kartenanbieters im Januar 2021 ist diese Funktionalität in Version 9 nicht mehr vorhanden.)
Kartenanimation	Fügt <i>Kapitel</i> ein, in dessen erster Spur sich eine von Ihnen gewählte Karte befindet. In der zweiten Spur befindet sich ein Pfad, der beliebig platziert werden kann. (Wegen der Einstellung des verwendeten Services des Kartenanbieters im Januar 2021 ist diese Funktionalität in Version 9 nicht mehr vorhanden.)



Routenanimationen in der Toolbox

Um das jeweilige Objekt zu verwenden, ziehen Sie es aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Bei dem Objekt *Karte* und bei der *Kartenanimation* öffnet sich im Anschluss der *Kartenassistent*.



In unserem Video "[Karten und Route animieren mit AquaSoft Diashow 9](#)" wird die Routenanimation ausführlich vorgestellt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/8s9b)

11.1 Karte einfügen

Wegen der Einstellung des verwendeten Services des Kartenanbieters im Januar 2021 ist diese Funktionalität in Version 9 nicht mehr vorhanden.



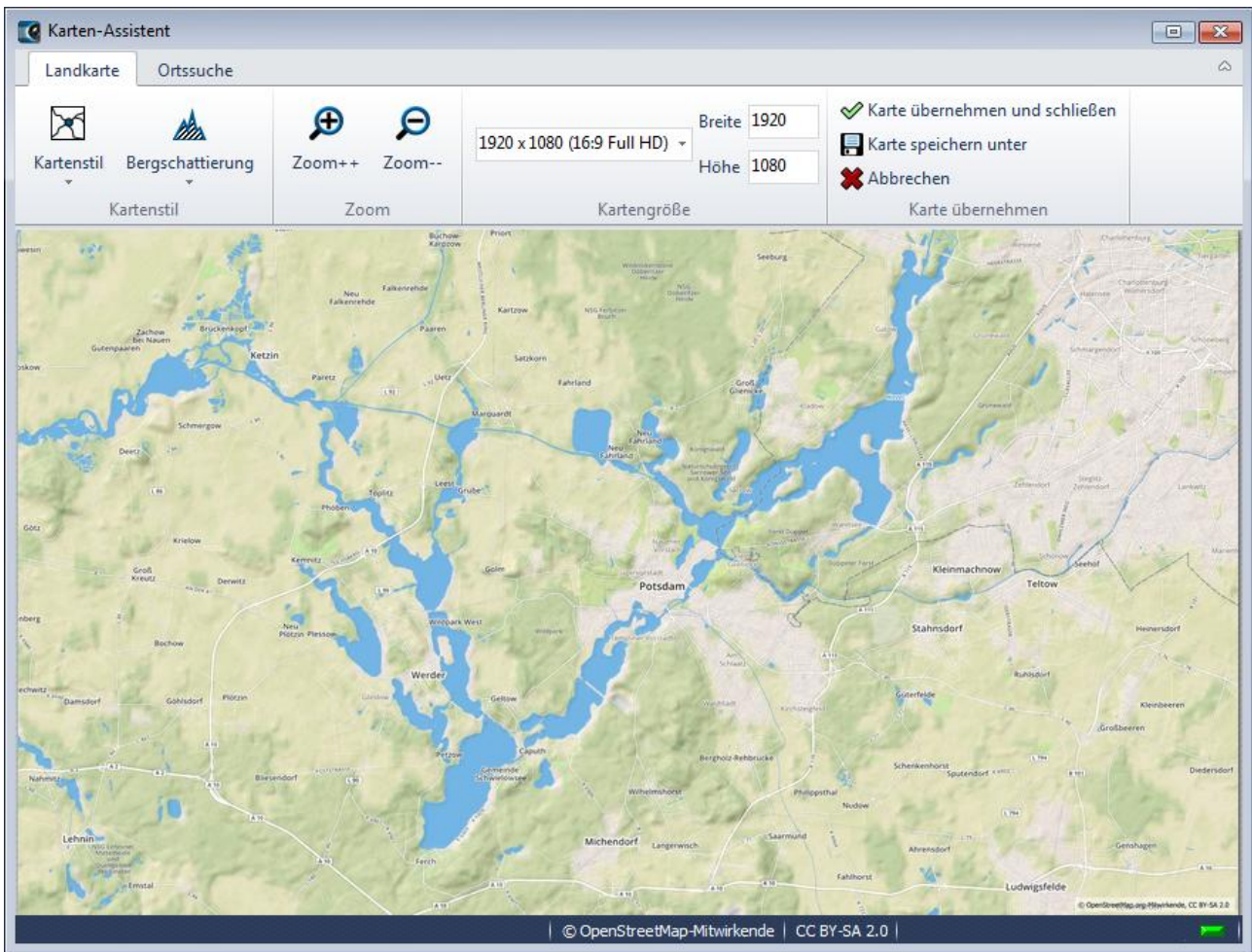
Karte aus der Toolbox

Mit dem Werkzeug *Karte* können Sie einen Landkartenausschnitt einfügen.

Ziehen Sie das Werkzeug aus der *Toolbox* an die Stelle Ihres Projektes, an der Sie die Karte benötigen.

1. Kartenassistent öffnen

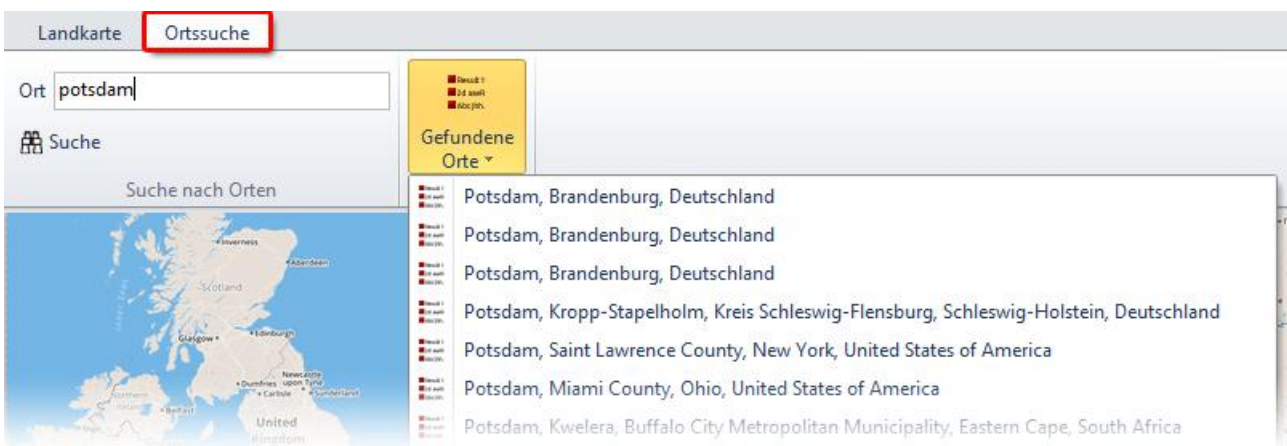
Nachdem das Werkzeug an der richtigen Position liegt, öffnet sich der *Karten-Assistent*. Hier sehen Sie einen Kartenausschnitt, den Sie durch Ziehen mit der Maus und dem Zoom bewegen können.



Karten-Assistent

2. Ort suchen

Unter dem Tab **Ortssuche** können Sie nach einem bestimmten Ort suchen. Geben Sie einen Ort ein oder sogar eine Adresse. Die gefundenen Orte werden in einer Liste angezeigt.



Suche eines Ortes und Suchergebnisse

3. Aussehen der Karte anpassen

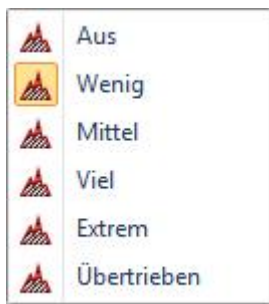


Optionen im Kartenassistenten



Kartenstile

Wenn Sie den *Kartenstil* ändern möchten, stehen dafür unter *Kartenstil* acht verschiedene Optionen zur Auswahl. Am besten Sie probieren die einzelnen Kartenstile einmal durch, um den für Sie passenden zu finden.

Bergschattierung
einfügen

Auch die *Bergschattierung* können Sie Ihren Wünschen anpassen. Je nach Region kann diese Schattierung die Karte besonders plastisch wirken lassen. Im Gebirge können die starken Einstellungen jedoch übertrieben wirken, wogegen in flacheren Regionen auch die Einstellung "Übertrieben" sinnvoll sein kann. Probieren Sie es aus.

Unter *Kartengröße* können Sie die Auflösung Ihrer Karte festlegen. Wählen Sie eine vorgegebene Auflösung aus dem Drop-Down-Menü oder geben Sie unter *Höhe* und *Breite* eigene Werte ein. Im Normalfall ist hier die Full-HD-Auflösung sinnvoll. Möchten Sie jedoch mittels Kameraschwenk über die Karte fliegen, sind höhere Auflösungen bzw. andere Seitenverhältnisse sinnvoll.

Mit dem grünen Häkchen (*Karte übernehmen und schließen*) bestätigen Sie die Auswahl und fügen das aktuelle Kartenbild in das Projekt ein.



Der Kartenausschnitt lässt sich auch nach dem Einfügen noch ändern. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild in der Timeline oder in der Bilderliste. Wählen Sie dort *Landkarte bearbeiten* aus. Der Kartenassistent öffnet sich und Sie können einen neuen Ausschnitt wählen.

11.2 Dekorierten Pfad einfügen

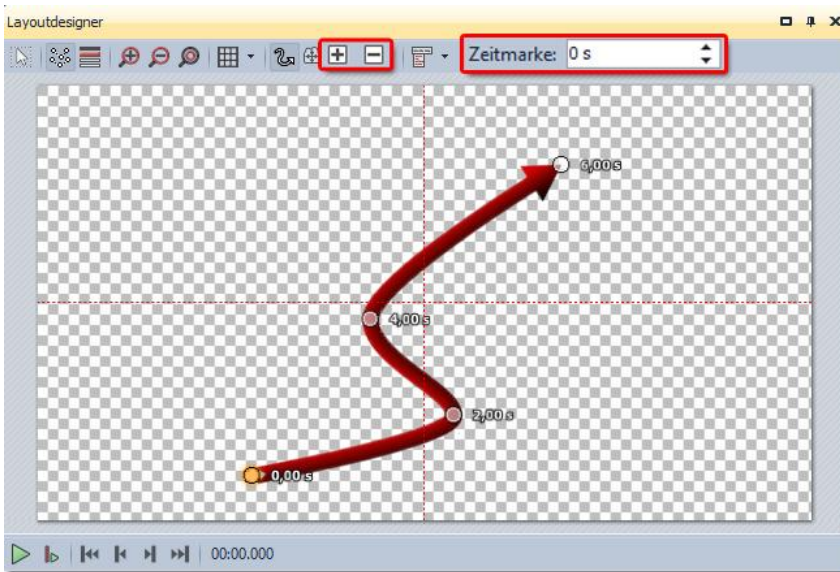


Dekorierter Pfad

Das Objekt *Dekorierter Pfad* befindet sich in der *Toolbox*. Öffnen Sie den Reiter *Objekte* und gehen Sie zum Abschnitt *Routenanimation*.

Ziehen Sie das Objekt jetzt aus der *Toolbox* in die *Timeline* und platzieren Sie es an der gewünschten Stelle.

1. Pfad im Layoutdesigner anpassen





Linie mit Bewegungsmarken

im Layoutdesigner bewegen und so den Verlauf der Linie ändern.


Nachdem Sie das Objekt aus der Toolbox in die Timeline gezogen haben, erscheint im Layoutdesigner eine rote, geschwungene Linie.

Auf dieser Linie befinden sich bereits mehrere Punkte - das sind *Bewegungsmarken*. Eine aktive Bewegungsmarke, die Sie bearbeiten können, wird orange angezeigt. Klicken Sie auf einen weißen Punkt, um die Bearbeitung der Bewegungsmarke zu aktivieren. Durch Ziehen oder Schieben mit der Maus können Sie die Bewegungsmarken im Layout-

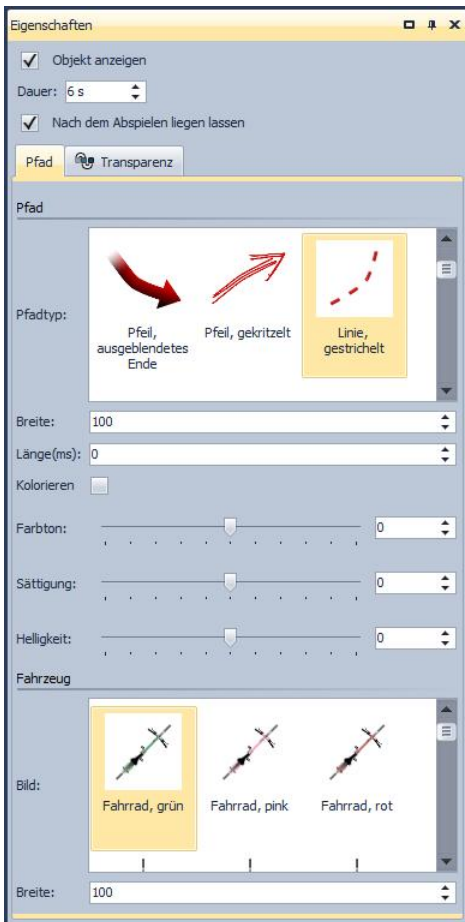
Sie können Bewegungsmarken entfernen, indem Sie sie anklicken und die Taste **ENTF** drücken oder indem Sie auf das entsprechende Symbol  im Layoutdesigner klicken. Möchten Sie eine neue Bewegungsmarke einfügen, so drücken Sie das Symbol  oder benutzen Sie die Taste **EINFG**. Die Position der *Bewegungsmarken* ändern Sie, indem Sie sie bei gedrückter Maustaste im *Layoutdesigner* bewegen. Wie viel Zeit die Linie benötigt, um von einer Marke zur nächsten zu gelangen, legen Sie über das Feld *Zeitmarke* fest. Legen Sie Ihre Route im Layoutdesigner mit Hilfe der Bewegungsmarken fest.



Sie können den Ablauf der Route auch automatisch gleichmäßiger ablaufen lassen.

Dazu gehen Sie auf  und rufen *Pfad bearbeiten / Pfad ausgleichen* auf. Dadurch werden alle *Zeitmarken* so gesetzt, dass der zeitliche Abstand zwischen den *Bewegungsmarken* dem räumlichen Abstand angemessen ist.

2. Einstellungen ändern



Einstellungen für Dekorierter Pfad

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie nun eine Vielzahl von Einstellungen für den *Dekorierten Pfad* vornehmen.

Unter *Pfadtyp* können Sie den Stil des Pfads festlegen, auch die *Breite* kann individuell geändert werden.

Die *Breite* wird in den typischen Koordinaten des Layoutdesigners angegeben, d.h. 1000 entspricht 100% des Bildschirms. In diesem Fall der kürzeren Seite des Bildschirms (meist also die Höhe).

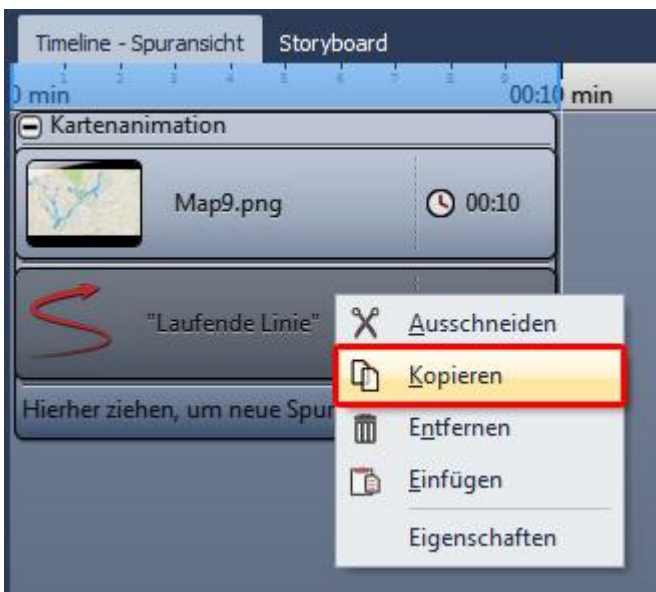
Die *Länge* des Pfades wird als Zeitangabe angegeben und bezieht sich auf Zeitangabe der Bewegungsmarken bzw. deren Zeitdifferenz. Der Sonderfall "0" gibt an, dass die Linie kein mitlaufendes Ende hat.

Aktivieren Sie das Häkchen unter *Kolorieren*, können Sie den Pfad unter *Farbton* einfärben.

An die Spitze der Linie kann ein Fahrzeug gesetzt werden, welches Sie im Bereich Fahrzeug auswählen.

Dort können Sie unter *Eigenes Bild* auch eine eigene Grafik von Ihrer Festplatte auswählen.

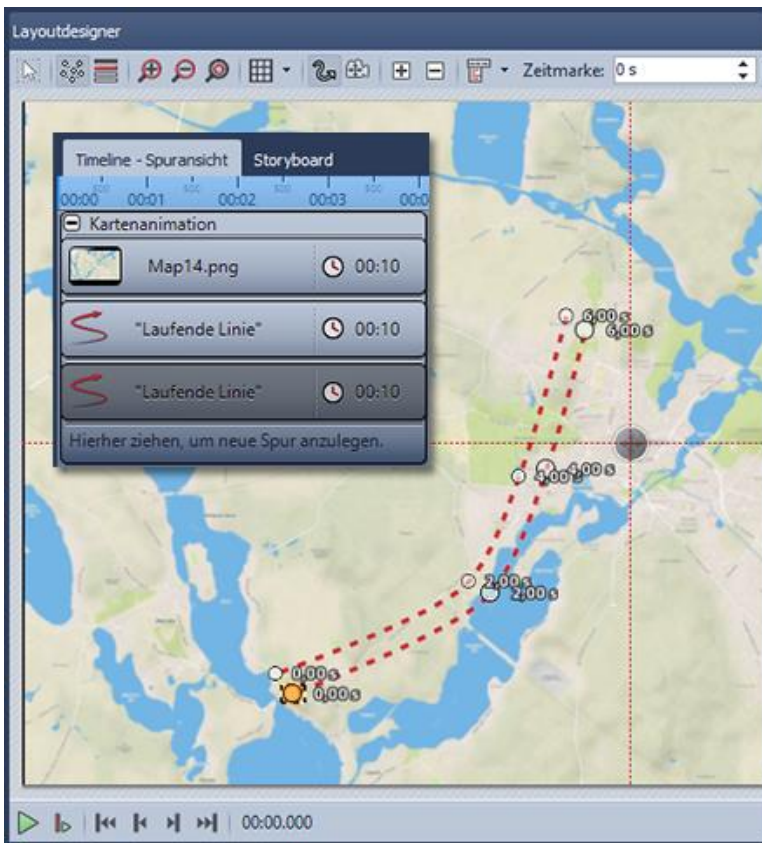
3. Anwendungsbeispiel: Zweier-Gruppe von Fahrradfahrern über eine Karte fahren lassen



Laufende Linie kopieren

Ziehen Sie das Objekt *Kartenanimation* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Wählen Sie im [Karten-Assistenten](#) einen Kartenausschnitt aus. Gehen Sie nun in die *Timeline*. Klappen Sie das Objekt mit dem Titel *Kartenanimation* auf. Klicken Sie auf das Objekt *Laufende Linie*. Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie unter *Breite* einen geringeren Wert ein, z.B. 20.

Unter *Fahrzeug* wählen Sie ein Fahrrad. Klicken Sie jetzt mit der rechten Maustaste auf das Objekt *Laufende Linie* in der *Timeline*. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl *Kopieren*. Drücken Sie die Tasten **STRG** + **V**, um die *Laufende Linie* noch einmal einzufügen.



Bewegungsmarken parallel setzen

Platzieren Sie die zweite *Laufende Linie* in der *Timeline* genau unter der ersten *Laufenden Linie*, damit die Objekte zur selben Zeit angezeigt werden. Im *Layoutdesigner* platzieren Sie die Bewegungsmarken der zweiten Linie so, dass Sie sich neben der ersten Linie befinden. Am einfachsten geht das, indem Sie alle Bewegungsmarken gleichzeitig verschieben (im Kontextmenü des Layoutdesigners *Alle Marken auswählen* oder **STRG +** drücken).



Zwei Fahrräder nebeneinander

Das Ergebnis können Sie überprüfen, indem Sie die **F7** drücken. Die Vorschau startet dann im *Layoutdesigner*.



Wenn Sie ein bereits mit dem [CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten](#) exportiertes Projekt bearbeiten und dabei Dateien ändern (Bilder inkl. derer, die bei dekorierten Pfaden zur Anwendung kommen, Sounds, Videos, Schriftarten), dann ist es **dringend**

erforderlich, dass das Projekt nicht nur gespeichert, sondern **erneut exportiert** wird, besonders, wenn Sie sie von einem externen Speichermedium abspielen wollen. **Nur dann** ist gewährleistet, dass **alle** verwendeten **Ressourcen** am Archivierungsziel **vorhanden** sind.



In unserem Snaptip finden Sie eine detaillierte Beschreibung einer [Pfadanimation über bewegten Karte](#) inklusive [Beispiel-Video](#).

(Linkadresse: aquasoft.de/go/9289)

12 Textanimationen

12.1 Bild beschriften

Im Bereich *Eigenschaften* eines *Bild-* und *Text-Objektes* gibt es den Reiter *Text*.



Sollte in Ihrer Ansicht das Fenster *Eigenschaften* nicht angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie im Kontextmenü die Option *Eigenschaften*.

Sie können die Anzeige auch über *Ansicht - Steuerelemente - Eigenschaften* aktivieren.

1. Text eingeben im Bereich Eigenschaften



Texteingabe zu einem Bild


Um ein Objekt zu beschriften, klicken Sie im Bereich *Eigenschaften* auf den Tab "Text".

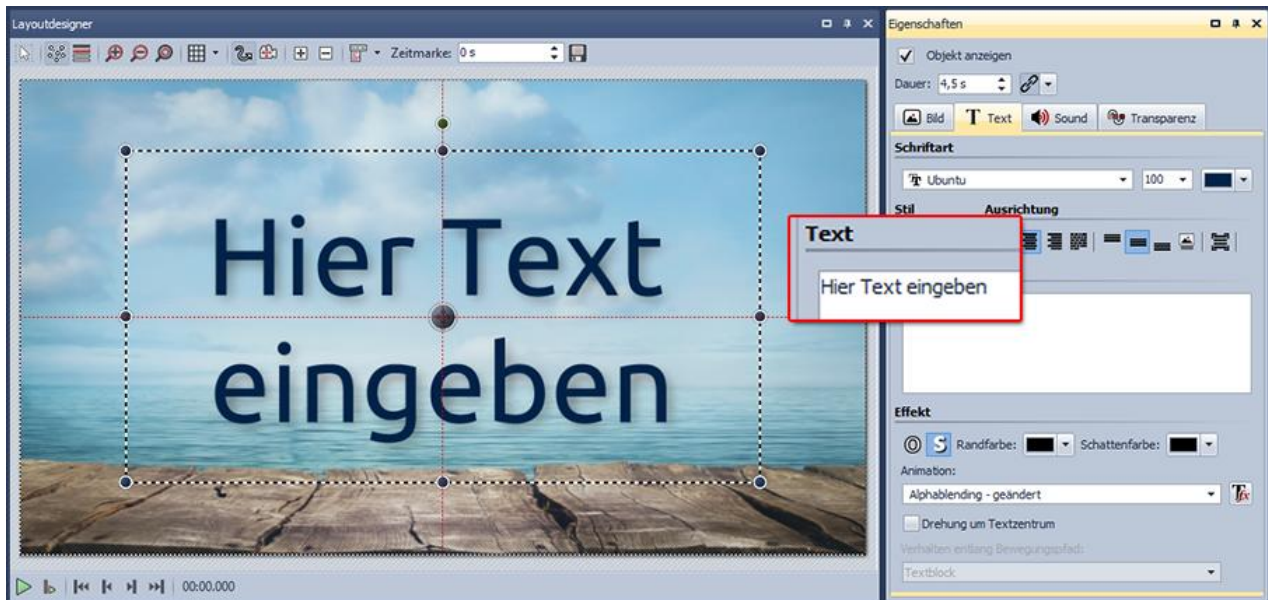
Im Textfeld können Sie Text zu dem Bild eingeben und entsprechende Formatierungen, wie Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe vornehmen. Unter Ausrichtung stehen Ihnen zur Positionierung des Textes die folgenden Optionen zur Auswahl:

- Positioniert den Text am unteren Bildschirmrand.
- Der Text wird in der Bildschirmmitte angezeigt.
- Positioniert den Text am oberen Bildschirmrand.
- Passt den Text in den vorgegebenen Rahmen ein (Schriftgröße wird ggf. geändert)
- Der Text wird am unteren Bildrand angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.

Geben Sie im Textfeld die gewünschte Bildbeschriftung ein. Wählen Sie die Schriftart und Schriftgröße aus. Soll der Text eine bestimmte Farbe erhalten, können Sie diese mit Hilfe der Farbauswahl festlegen (diese befindet sich rechts neben der Auswahl der Schriftgröße).

2. Text auf dem Bild frei platzieren

Wählen Sie die gewünschte Platzierung für den Text aus. Möchten Sie individuell die Textposition festlegen, so klicken Sie unter **Ausrichtung** den Schalter für die **freie Platzierung** . Haben Sie die **freie Platzierung** gewählt, so erhält der Text einen gestrichelten Positionsrahmen. Mit diesem können Sie den Text im **Layoutdesigner** an die gewünschte Stelle ziehen.



Frei platzierbarer Text im Layoutdesigner

3. Text mit Effekten und Animation versehen



Textanimation bearbeiten

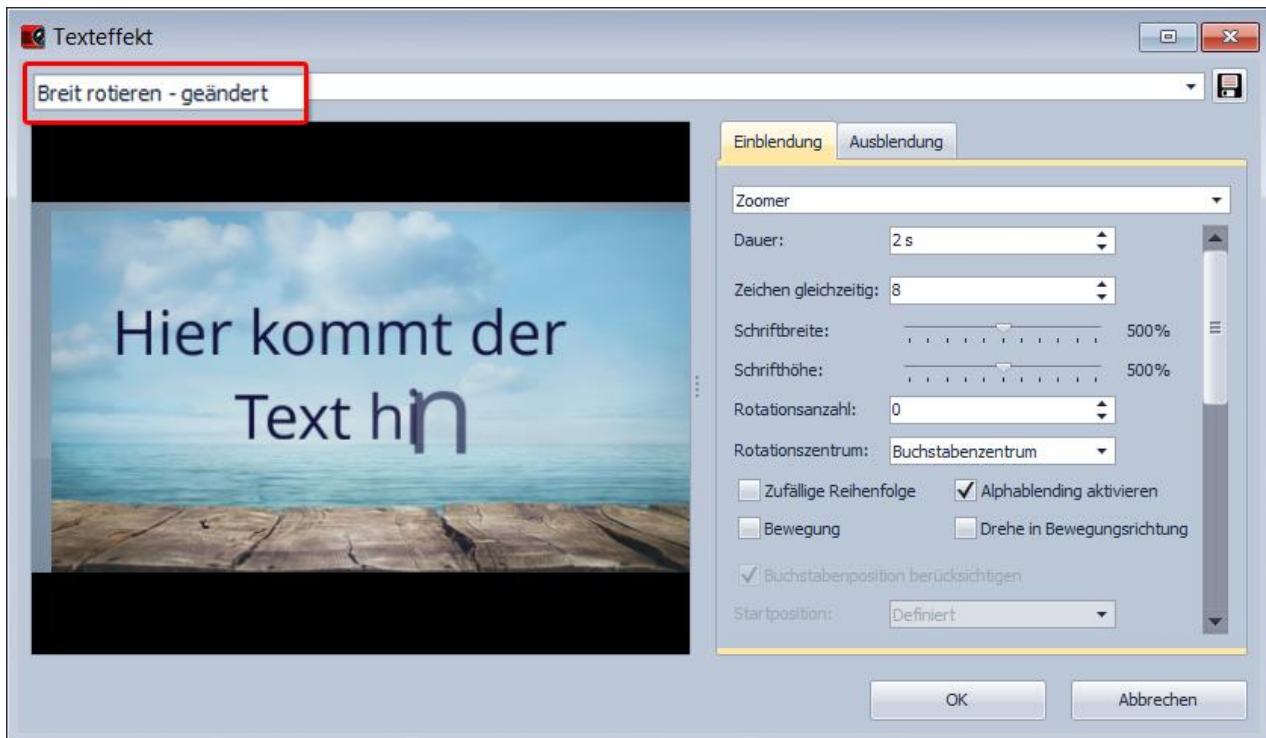
Neben den normalen Einstellungen für Farbe, Schriftart und Schriftgröße können Sie im Fenster **Eigenschaften** dem Text auch eine Umrandung und einen Schatteneffekt zuweisen. Unter **Animation** können Sie für den Text einen Effekt auswählen, mit dem er ein- bzw. ausgeblendet wird. Wenn Sie auf das **Bearbeiten**-Symbol neben der Animations-Auswahl klicken, können Sie jeden Effekt

anpassen.

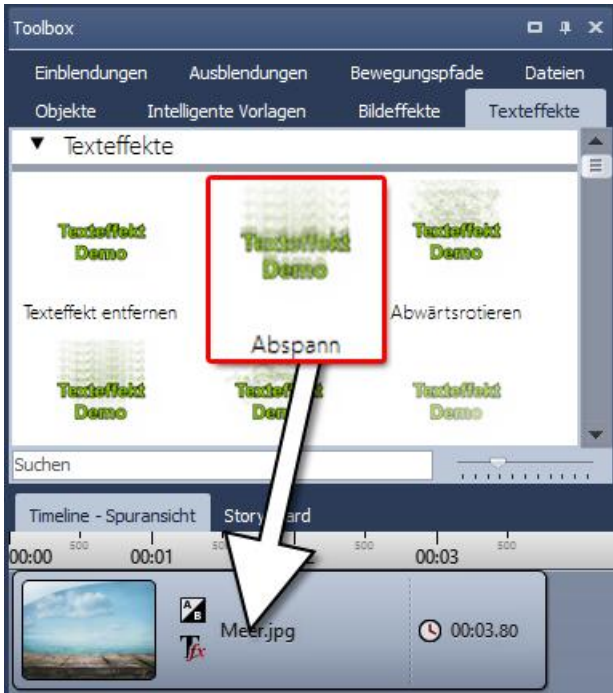


Das Fenster zum Bearbeiten der Textanimation erhalten Sie auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der **Bilderliste** oder **Timeline** klicken und anschließend **Textanimation auswählen** anklicken.

Im Menü zur Bearbeitung des Texteffektes sehen Sie, neben den Anpassungsoptionen für die Animation, auch eine Vorschau der gewählten Animation.



Textanimation bearbeiten mit Vorschau



Texteffekt auf Bild in der Timeline oder im Layoutdesigner ziehen

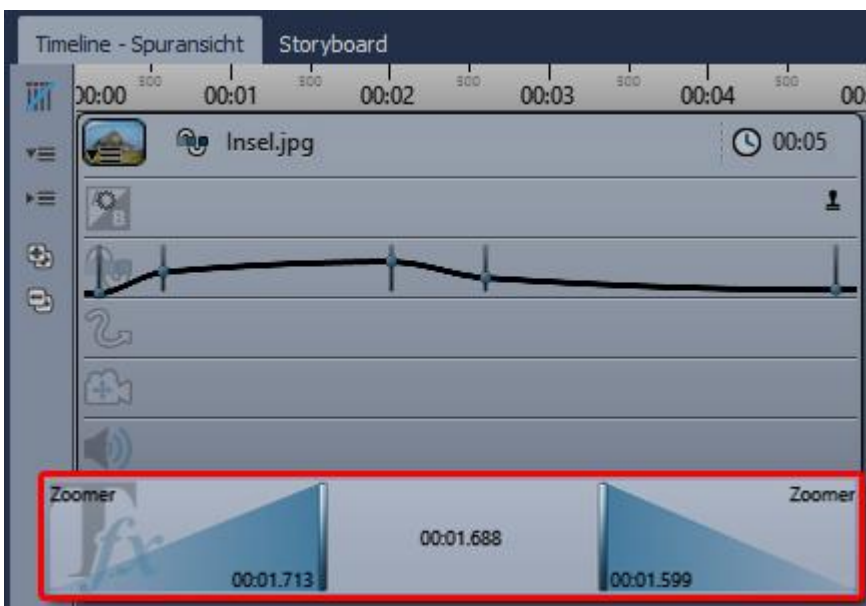
Nicht nur über das Fenster *Eigenschaften* können Sie einen *Texteffekt* auswählen. In der *Toolbox* können Sie die selben *Texteffekte* aufrufen, wie unter *Eigenschaften*.

Ziehen Sie den gewünschten *Texteffekt* aus der *Toolbox* auf das Bild.

Wenn Sie den gleichen *Texteffekt* für alle Bilder verwenden möchten, markieren alle Bilder mit dem Druck der Tasten **STRG** + **A**. Nun machen Sie einen Doppelklick auf den gewünschten *Texteffekt*.

Soll derselbe *Texteffekt* für einige Bilder zusammen verwendet werden, dann halten Sie **STRG** gedrückt und klicken Sie mit der Maus die Bilder an, auf die der *Texteffekt* angewendet werden soll. Sind die Bilder ausgewählt, klicken Sie auch in diesem Fall doppelt auf den gewünschten *Texteffekt*.

4. Dauer der Texteinblendung per Keyframe steuern



Keyframe-Spur für Textanimation

In Stages können Sie die Dauer der Ein- bzw. Ausblendung des Textes auch über die Keyframe-Spur steuern. Öffnen Sie dazu die Keyframe-Spur und klicken Sie in die Spur für die Textanimation.

Hier gibt es jeweils für Ein- und Ausblendung (falls diese aktiviert ist) einen Keyframe, mit dem Sie das Ende der Einblendung bzw. den Beginn der Ausblendung steuern können.



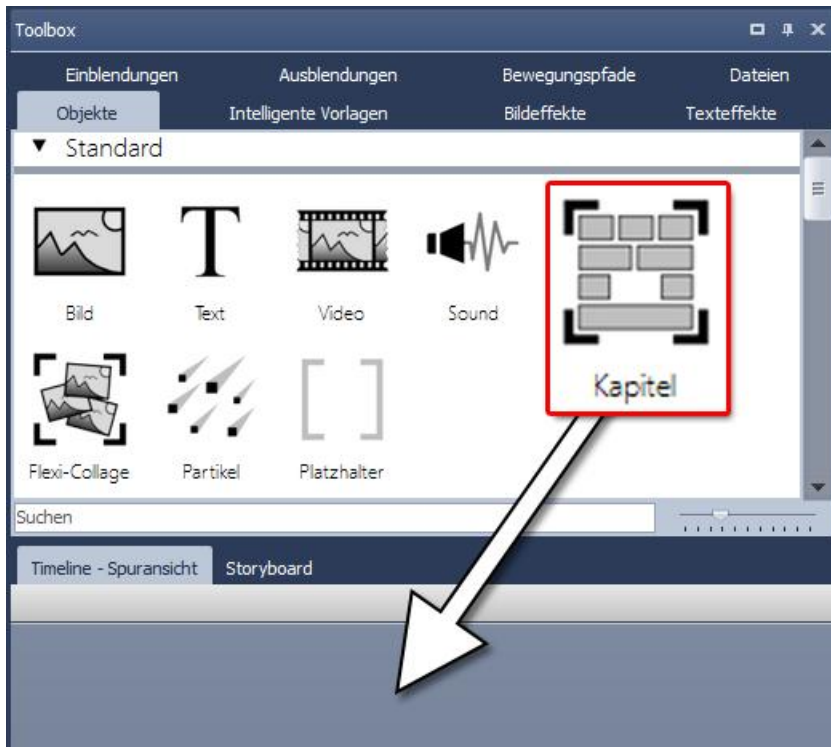
Wie man einen Text unterstreicht, zeigt unser Snavtip "[Text unterstreichen](#)".

(Link: aquasoft.de/go/83ad)

12.2 Video beschriften

Da Videos oft länger als Bilder angezeigt werden, ist eine dauerhaft sichtbare Beschriftung nicht immer sinnvoll. Videos haben daher keine eingebaute Beschriftung wie Bilder. Wenn Sie ein Video beschriften möchten, nutzen Sie dafür das *Text-Objekt* in einer separaten Text-Spur. Um eine Textspur zu erhalten, müssen Sie zunächst ein *Kapitel* einfügen.

1. Kapitel einfügen für mehrere Spuren

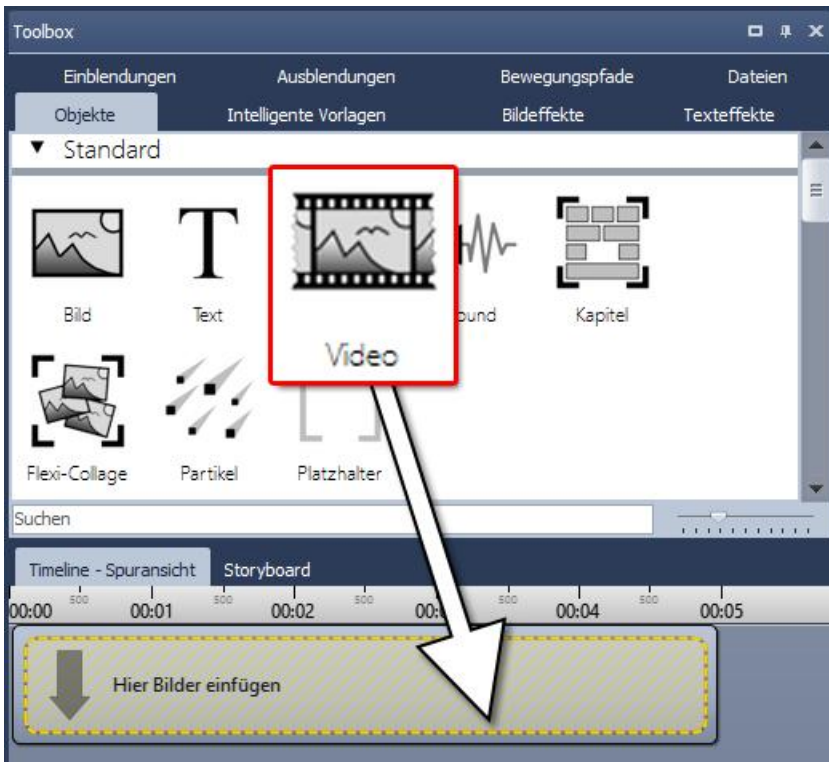


Kapitel in Timeline ziehen

Sobald ein Text über einem Video eingeblendet werden soll, ist eine zweite Spur nötig. Diese erhalten Sie mit dem *Kapitel-Objekt*.

Ziehen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

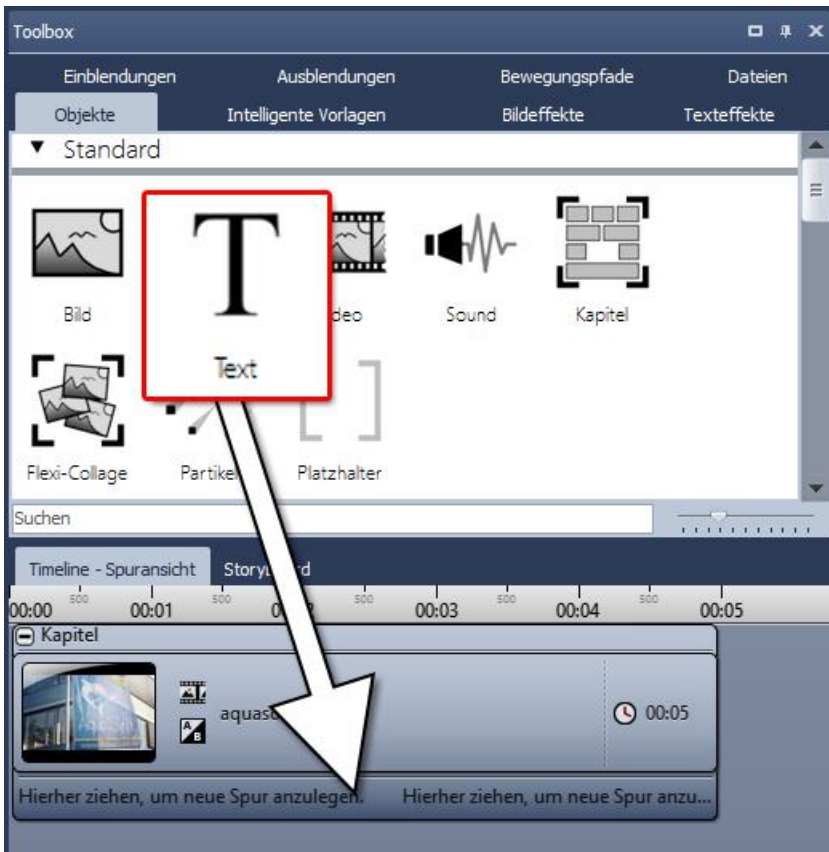
2. Video einfügen



Video in Kapitel einfügen

Ziehen Sie ein *Video-Objekt* in das *Kapitel*. Wählen Sie dann eine oder mehrere Videodateien aus.

3. Text einfügen



Text unter Video einfügen

Über dem Video soll die Text-Spur eingeblendet werden. Fügen Sie in der *Timeline* unter das eingefügte Video ein *Text-Objekt* ein. Ziehen Sie das *Text-Objekt* auf "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*".

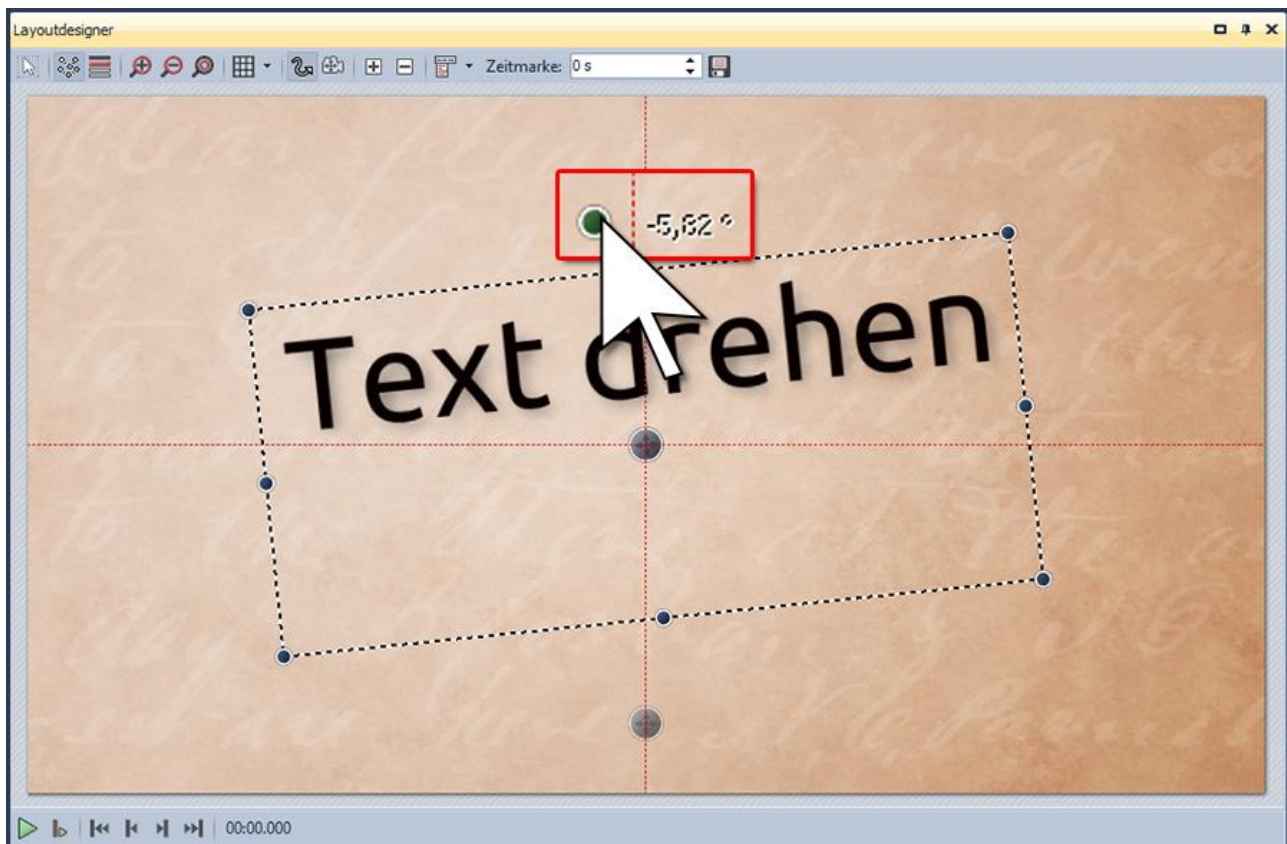
Im Bereich *Eigenschaften* geben Sie im Textfeld den Text ein.

12.3 Text drehen

1. Text im Layoutdesigner drehen

Fügen Sie ein Bild ein und geben Sie im Fenster *Eigenschaften* unter dem Tab *Text* eine Beschriftung ein. Ihr Text erscheint nun auf dem Bild, er ist von einem gestrichelten Rahmen umgeben. Außerhalb des Rahmens, mittig über dem Text, befindet sich ein Punkt. Klicken Sie auf den Punkt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger wird als Steuerkreuz angezeigt. Nun rotieren Sie die Maus: Sie sehen, wie sich der Text dabei dreht.

Sobald der Text die gewünschte Position erreicht hat, können Sie die Maus wieder loslassen. Neben dem Punkt, den Sie zur Drehung des Textes anklicken, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel der Drehung in Grad an.



Text drehen im Layoutdesigner

2. Winkel der Drehung angeben

Manuelle Eingabe

Marke 1 - 0,00 s (Text)

Mittelpunkt

X: 500

Y: 500

Zeit: 0 s

Größe

Breite: 617,32

Höhe: 500

Drehung

Winkel: -5,82 °

Kanten

Links: 207,18

Rechts: 792,82

Oben: 195,68

Unten: 804,32

Relative Eingabe

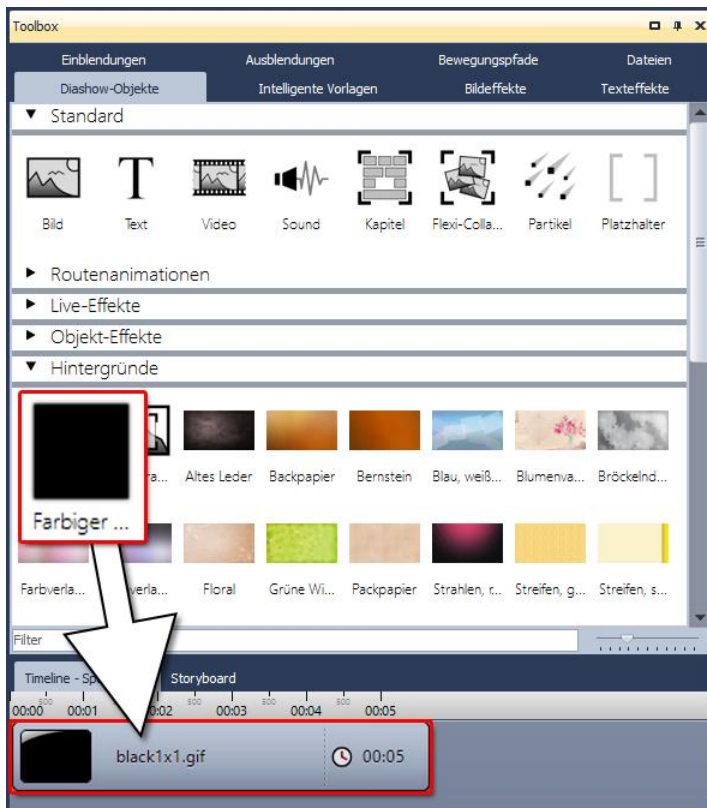
Manuelle Eingabe

Wenn Sie den Winkel möglichst exakt angeben möchten, nutzen Sie die *Manuelle Eingabe*. Diese rufen Sie auf, indem Sie die Tasten **STRG** + **M** gleichzeitig drücken. Unter *Drehung / Winkel* können Sie nun selbst den Wert eingeben.

12.4 Text mit farbigem Hintergrund

Möchten Sie einen Text als Texttafel mit einem einfarbigen Hintergrund einblenden, so folgen Sie dieser Anleitung.

1. Objekt "Farbiger Hintergrund" einfügen



"Farbiger Hintergrund" aus Toolbox in Timeline ziehen

In der *Toolbox* unter *Objekte* gibt es im Bereich *Hintergründe* den *Farbigen Hintergrund*. Mit diesem können Sie Texte unabhängig von Bildern einblenden. Der *Farbige Hintergrund* kann dabei auch eine *Ein- bzw. Ausblendung* erhalten. Ziehen Sie den *Farbigen Hintergrund* aus der *Toolbox* in die *Timeline* und platzieren Sie ihn an der gewünschten Stelle.



Möchten Sie den *Farbigen Hintergrund* exakt an einer bestimmten Stelle platzieren, so ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste aus der *Toolbox* an die gewünschte Stelle in der *Timeline* oder *Bilderliste*. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und sich zwischen den vorhandenen Objekten bewegen, erscheint eine rote Linie. Diese Linie dient als Hinweis darauf, wo der *Farbige Hintergrund* eingefügt wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Das gleiche Prinzip gilt auch für andere *Objekte*.

2. Hintergrundfarbe wählen



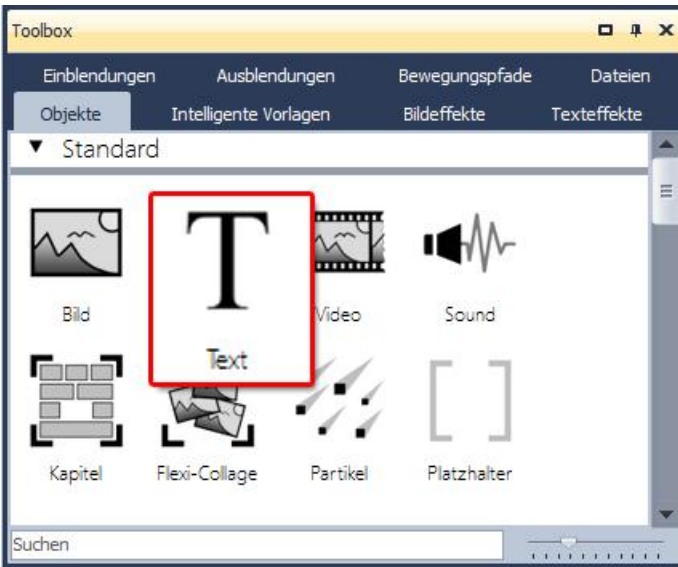
Hintergrundfarbe auswählen

Der *Farbige Hintergrund* erscheint nach dem Einfügen immer zunächst schwarz. Sie können die Farbe jedoch im Fenster *Eigenschaften* unter *Hintergrund* / *Füllfarbe* ändern.

3. Text eingeben

Die Beschriftung geben Sie nun unter *Eigenschaften - Text* in dem dafür vorgesehen Textfeld ein. Gehen Sie nach dem selben Prinzip vor, wie es in Kapitel "[Bild beschriften](#)" beschrieben wird.

12.5 Mehrere Texte

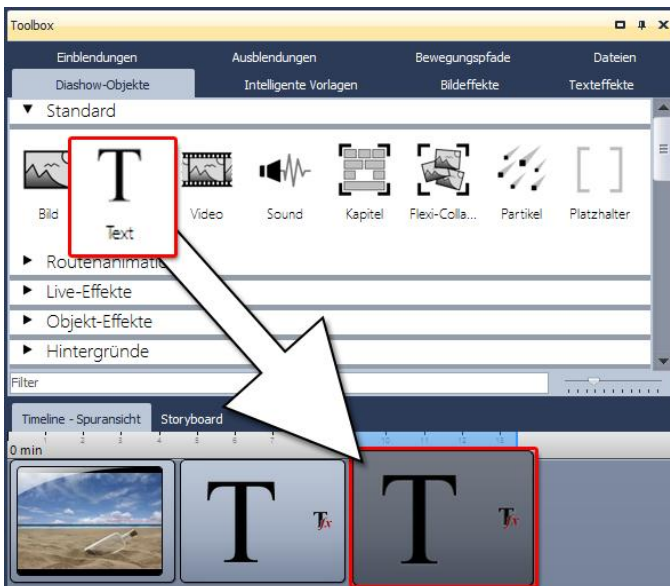


Text-Objekt in der Toolbox

In AquaSoft Stages können Sie mehrere Texte zur selben Zeit oder zeitversetzt anzeigen lassen.

Nutzen Sie dazu das *Text*-Objekt aus der *Toolbox*.

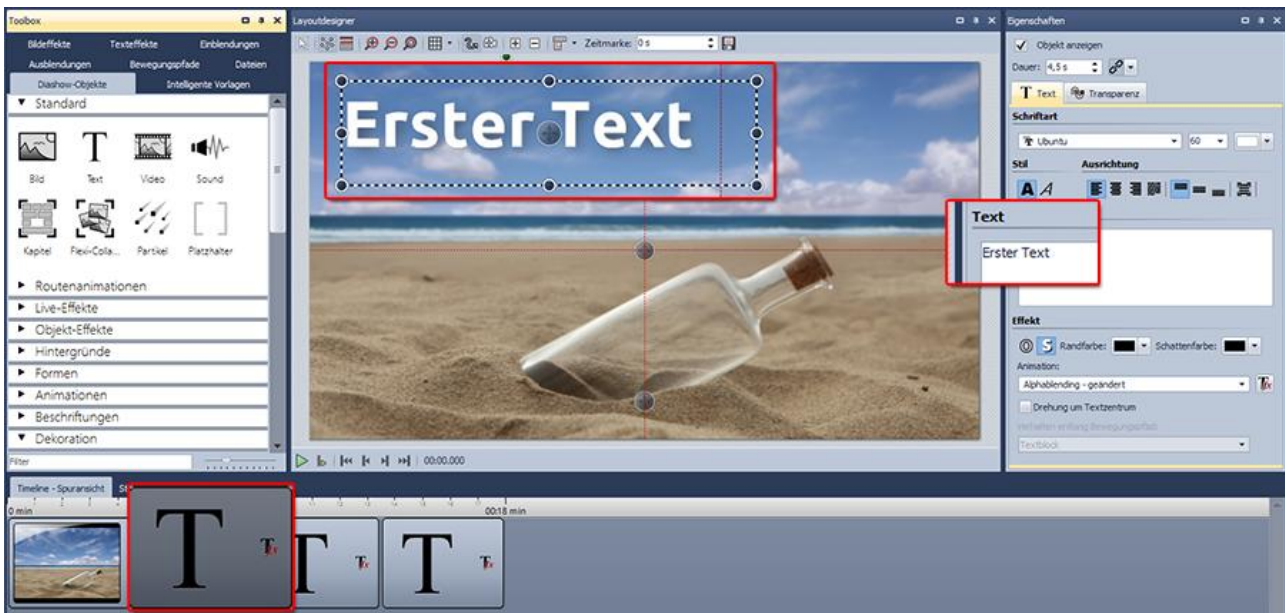
1. Mehrere Texte nacheinander anzeigen



Mehrere Texte zu einem Bild in der Timeline

In diesem Beispiel lernen Sie, wie man drei verschiedene Texte nacheinander zu dem gleichen Bild anzeigen lässt. Fügen Sie dazu zunächst ein Bild in Ihr Projekt ein. Danach ziehen Sie ein *Text*-Objekt aus der *Toolbox* in die *Timeline* oder *Bilderliste*. Dies wiederholen Sie zweimal, sodass sich ein Bild und drei *Text*-Objekte in der *Timeline* oder *Bilderliste* befinden.

Markieren Sie das erste *Text*-Objekt in der *Bilderliste* oder *Timeline*, indem Sie mit der Maus darauf klicken. Geben Sie nun im Fenster *Eigenschaften* in dem dafür vorgesehenen Textfeld Ihre Beschriftung ein. Wenn Sie möchten, dass der Text mit einer Bewegung erscheint, so wählen Sie unter *Animation* eine passende Bewegung aus.



Text eingeben und Animation auswählen

Markieren Sie nun das zweite *Text*-Objekt und geben Sie wieder im Textfeld die gewünschte Beschriftung ein. Genauso gehen Sie auch bei dem dritten *Text-Objekt* vor. Nachdem Sie überall die Beschriftung eingegeben haben, sehen Sie bei Auswahl des dritten *Text-Objektes* in der *Timeline* oder *Bilderliste* alle drei Beschriftungen.



Drei Texte nacheinander zu einem Bild



Anzeigedauer einstellen

Soll die Anzeigedauer der einzelnen Texte geändert werden, so gehen Sie in das Fenster **Eigenschaften** und stellen Sie unter **Dauer** die gewünschte Anzeigedauer für jeden der Texte ein.

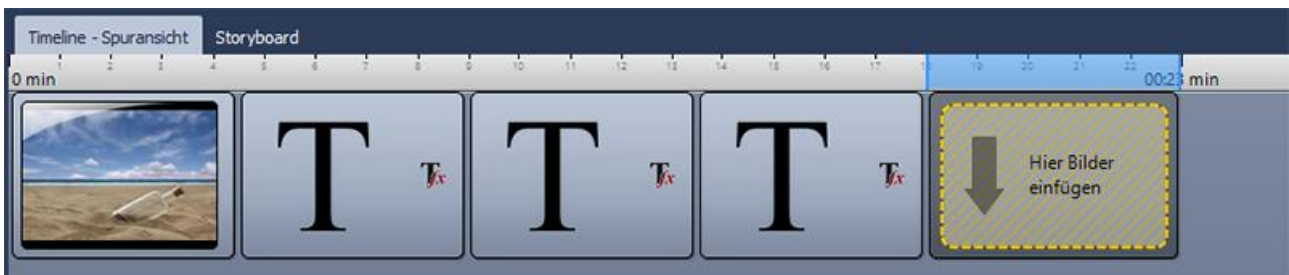
Betrachten Sie das eben erstellte Beispiel nun,

indem Sie auf den **Abspielen**-Button klicken oder die Taste **F9** drücken.



2. Mehrere Texte gleichzeitig anzeigen

Wenn Sie die Texte lieber gleichzeitig, statt nacheinander anzeigen lassen möchten, ziehen Sie ein **Kapitel-Objekt** aus der **Toolbox** in die **Timeline** an die letzte Stelle hinter den anderen Objekten.

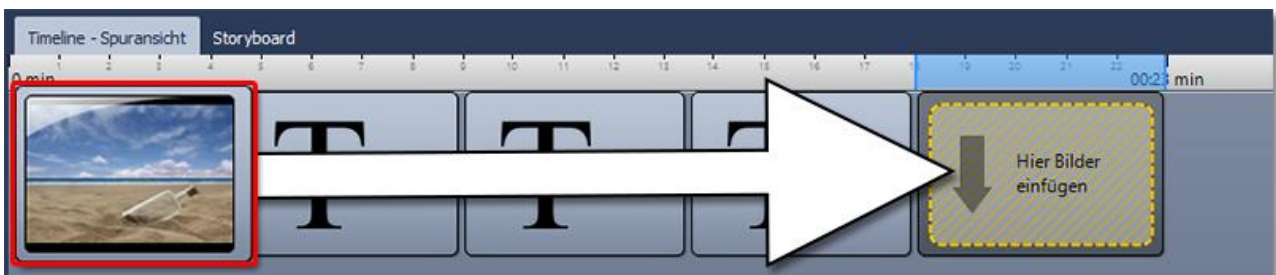


Mehrere Texte mit Kapitel in der Timeline

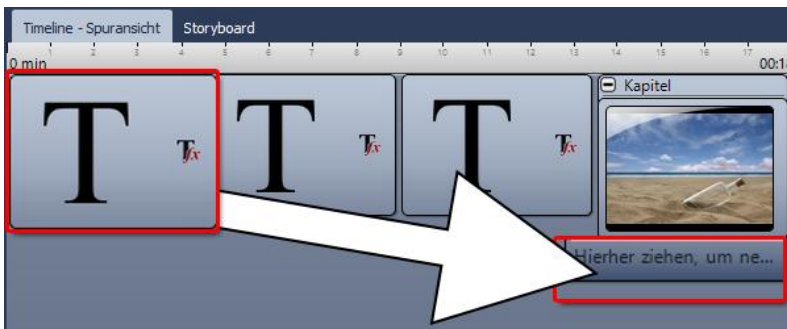
Das **Kapitel** ermöglicht es Ihnen, [mit mehreren Spuren zu arbeiten](#). Spuren sind dafür zuständig, mehrere Objekte zur selben Zeit anzeigen zu lassen. Das **Kapitel** befindet sich, nachdem Sie es eingefügt haben, hinter allen anderen Objekten. Nun müssen Sie das bereits eingefügte Bild und die dazugehörigen Texte in das **Kapitel** verschieben. Dazu gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Bild in Kapitel verschieben

Klicken Sie mit der Maus auf das Bild in der **Timeline**. Mit gedrückter Maustaste ziehen Sie das Bild auf das leere **Kapitel**. Sobald sich das Bild über dem **Kapitel** befindet, lassen Sie die Maustaste los.



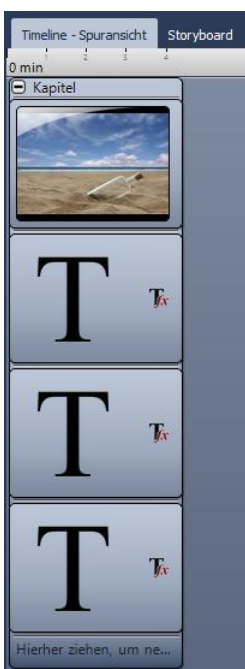
2. Neue Spur für Text-Objekt



Nun ziehen Sie das erste *Text-Objekt* in das *Kapitel*. Ziehen Sie es auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen", der sich unter dem Bild befindet. Eine rote Markierung in der *Timeline* zeigt Ihnen an, an welcher Position das *Text-Objekt* eingefügt wird.

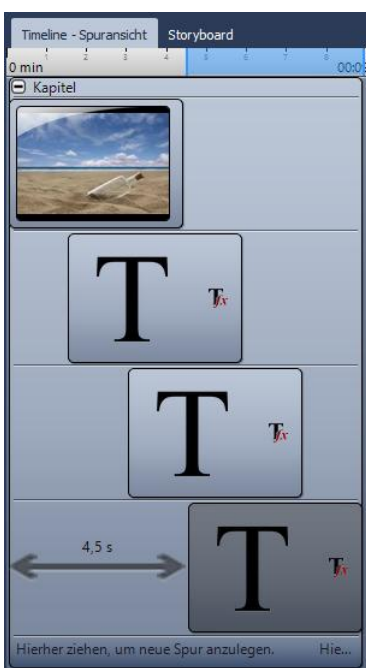
3. Weitere Text-Objekte in neue Spur verschieben

Das zweite *Text-Objekt* fügen Sie unter das erste *Text-Objekt* nach der gleichen Vorgehensweise ein, wie im vorherigen Schritt beschrieben.



4. Texte erscheinen zeitgleich

Nun sind das Bild und alle *Text-Objekte* untereinander angeordnet. Wenn Sie die Präsentation abspielen, fällt Ihnen auf, dass die Texte gleichzeitig angezeigt werden. Dies geschieht, weil die *Text-Objekte* genau untereinander stehen und somit zur gleichen Zeit angezeigt werden. Um sie zeitversetzt anzeigen zu lassen, muss die Position der *Text-Objekte* in der *Timeline* geändert werden.

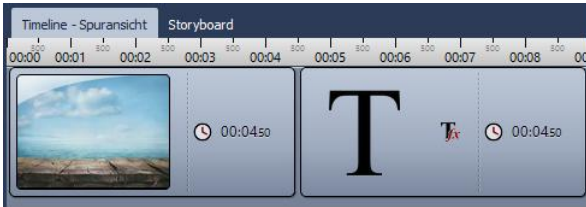


5. Texte zeitversetzt erscheinen lassen

Um die Position des *Text-Objektes* und somit den Zeitpunkt der Anzeige des Textes zu ändern, ziehen Sie das Text-Objekt mit gedrückter Maustaste etwas weiter nach rechts. Machen Sie das gleiche bei den anderen *Text-Objekten*, sodass sich eine stufenartige Anordnung ergibt. Mit dieser Art der Anordnung werden die Texte nacheinander so angezeigt, dass der vorherige Text noch kurz zu sehen ist, bevor der nächste Text erscheint. Sehen Sie sich die Änderungen an, indem Sie die Präsentation kurz abspielen. So können Sie feststellen, ob die Texte nach Ihren Vorstellungen eingeblendet werden.

12.6 Texte animieren mit Bewegungspfad

Sie können in der AquaSoft Stages *Text-Objekten* einen *Bewegungspfad* zuweisen. Mit Bewegungspfaden lassen sich ihre Texte vielfältig animieren. In diesem Kapitel lernen Sie anhand eines Beispiels, wie Sie einen Text über ein Bild "fliegen" lassen.



Text hinter Bild

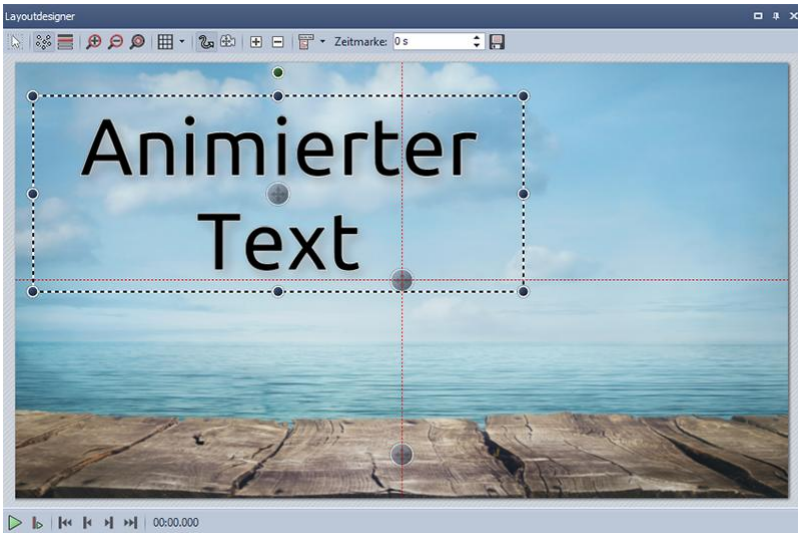
1. Text einfügen

Ziehen Sie ein *Text-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Vor dem *Text-Objekt* sollte sich in der *Timeline* ein Bild befinden. Sie können jedoch auch mit mehreren Spuren arbeiten (Anleitung im Kapitel "[Mit mehreren Spuren arbeiten](#)").



Text-Spur unter Bild

2. Bewegungsmarken erstellen im Layoutdesigner



Text im Layoutdesigner platzieren

Klicken Sie das *Text-Objekt* in der *Timeline* an. Stellen Sie sicher, dass im *Layoutdesigner* der *Bewegungspfad-Modus* aktiv ist. Sie sehen das *Text-Objekt* im *Layoutdesigner*. Es ist von einem gestrichelten Rahmen und einigen runden Punkten umgeben. Bewegen Sie den Cursor auf den Text und verschieben Sie den Text bei gedrückter Maustaste. So können Sie den Text nach Belieben platzieren.

Über dem Vorschaubild im *Layoutdesigner* befinden sich einige Symbole, mit denen Sie die Animation erstellen können.



Dies ist das Symbol um im *Layoutdesigner* in den Modus für *Bewegungspfade* zu schalten. Klicken Sie auf das Symbol, um den Bewegungspfadmodus zu aktivieren, bevor Sie eine Animation erstellen.



Mit diesem Schalter können neue *Bewegungsmarken* hinzugefügt werden. Fügen Sie eine neue Bewegungsmarke hinzu und verschieben Sie den Text. So erstellen Sie die Animation.



Um vorhandene *Bewegungsmarken* zu entfernen, müssen diese im *Layoutdesigner* markiert sein, mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.



Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die *Bewegungsmarken* öffnen.




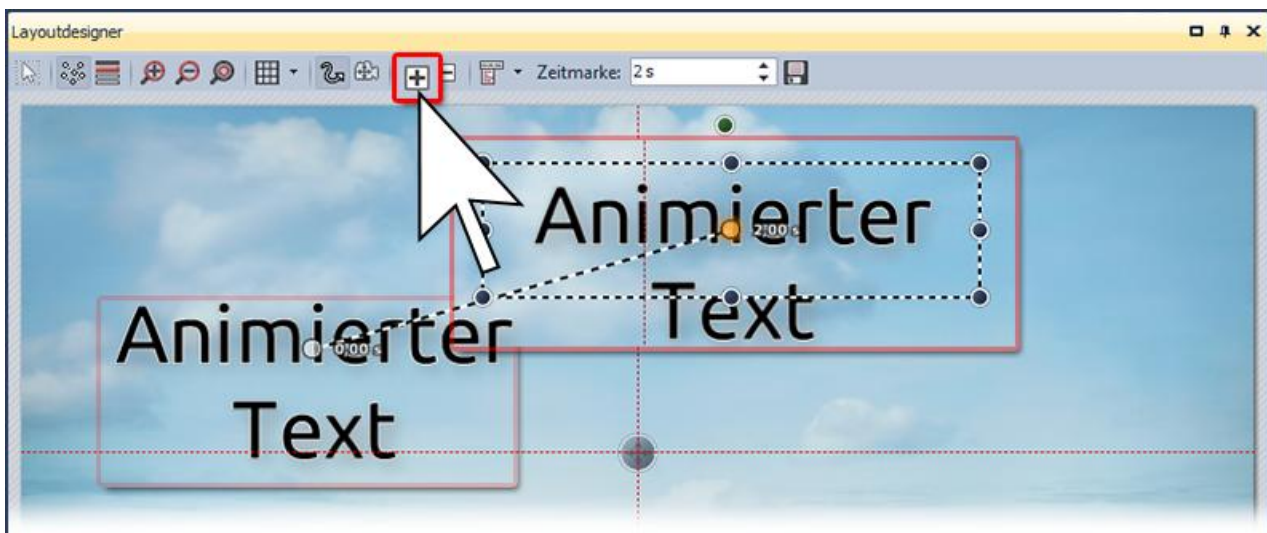
Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich das Objekt von einer Bewegungsmarke zu der nächsten bewegt.



Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und so leicht wiederverwenden.

1. Bewegungsmarke hinzufügen

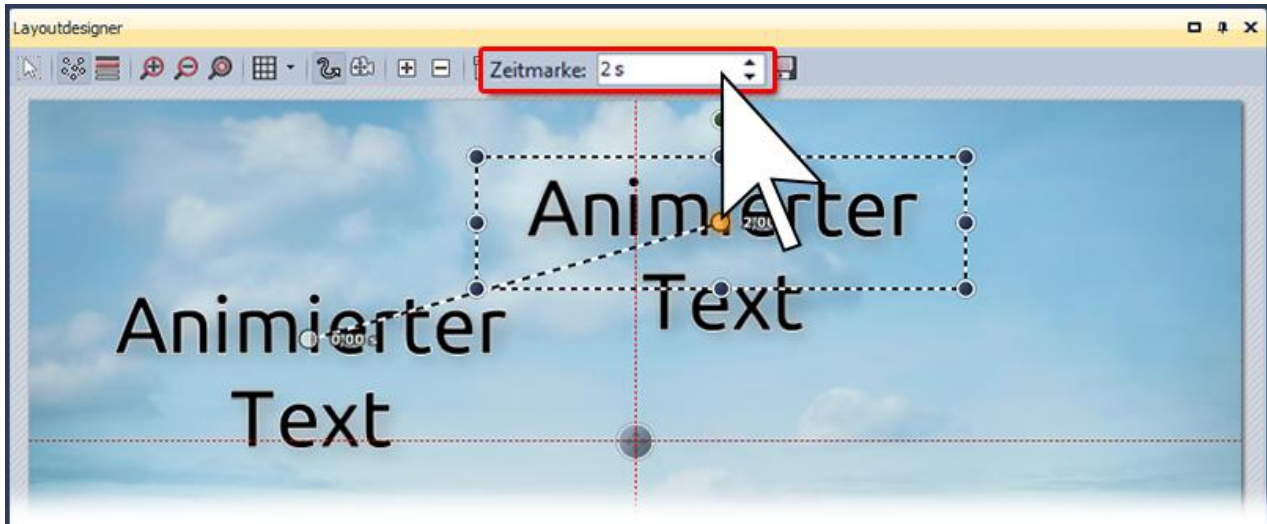
Fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* hinzu, indem Sie auf das entsprechende Symbol  im *Layoutdesigner* klicken. Sie sehen nun Ihren Text an seiner ersten Position und an einer zweiten Position. Der zweite Text, bzw. die zweite *Bewegungsmarke* ist jetzt aktiv. Sie können sie im *Layoutdesigner* verschieben und skalieren. Die *Bewegungsmarke*, die gerade aktiv ist, wird durch einen orangen Punkt gekennzeichnet. Alle Bewegungsmarken, die gerade nicht markiert (bzw. aktiv) sind, werden in einem leicht transparenten Weiß angezeigt.



Bewegungsmarke hinzufügen

2. Zeitmarke ändern

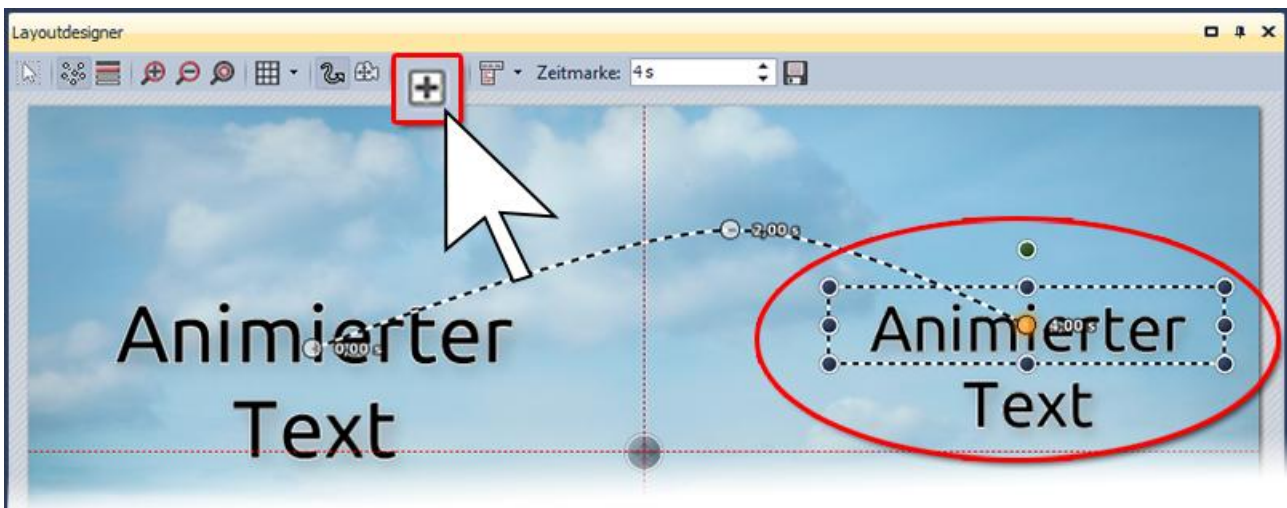
Während die zweite **Bewegungsmarke** noch ausgewählt ist (orangener Punkt), geben Sie unter **Zeitmarke** einen anderen Wert ein. Um die Bewegung von der ersten bis zur zweiten **Bewegungsmarke** zu verlangsamen, können Sie den Wert auf fünf Sekunden erhöhen. Wenn Sie den Wert der ersten **Bewegungsmarke** erhöhen (vorgegeben sind immer 0,00 s), können Sie die Startzeit der Bewegung um einen beliebigen Wert verschieben. Die Zeiten der anderen **Bewegungsmarken** werden automatisch dazu angepasst und der Wert der ersten **Bewegungsmarke** wird hinzu addiert.



Zeitmarke ändern



3. Eine weitere Bewegungsmarke einfügen

Mit **+** fügen Sie nun eine neue **Bewegungsmarke** hinzu. Platzieren Sie die **Bewegungsmarke** oben rechts. Mit Hilfe der runden Anfasser verkleinern Sie den Text. So wirkt es, als würde der Text weiter nach hinten "fliegen". Für eine erste Vorschau aktivieren Sie die Vorschau im **Layoutdesigner** oder drücken Sie **F9**.



Weitere Bewegungsmarke einfügen

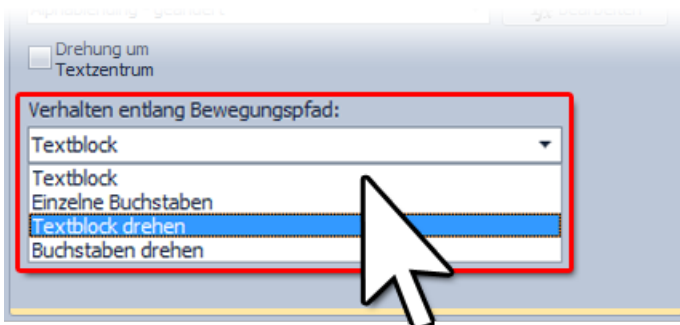
4. Text in den nicht sichtbaren Bereich ausfliegen lassen

Sie können auch *Bewegungsmarken* im nicht sichtbaren Bereich platzieren. So "fliegt" der Text aus dem Bild und verschwindet damit. Fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* mit  hinzu. Verkleinern Sie die Ansicht im *Layoutdesigner* mit dem Lupen-Symbol . Der sichtbare Bereich im *Layoutdesigner* hat sich nun verkleinert und um das Vorschaubild herum befindet sich eine größere graue Fläche. Dieser Bereich ist für den Betrachter der fertigen Präsentation nicht zu sehen, auch die Objekte, die sich dort befinden, sind nicht sichtbar. Bewegen Sie die eben hinzugefügte *Bewegungsmarke* in den nicht sichtbaren Bereich, um den Text aus dem Bild "fliegen" zu lassen.



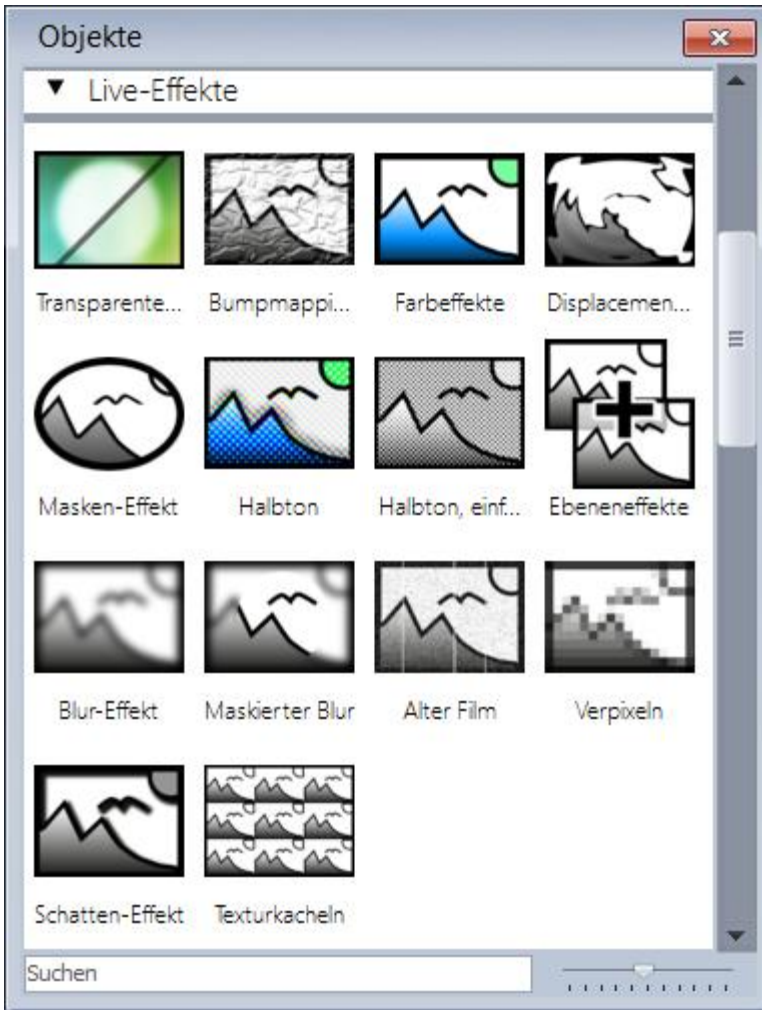
Text in den nicht sichtbaren Bereich ausfliegen lassen

7. Verhalten entlang des Bewegungspfades



Der Text muss nicht als Ganzes dem *Bewegungspfad* folgen. Es ist auch möglich, den Text z.B. Buchstaben um Buchstaben am Pfad entlang laufen zu lassen. Die Optionen hierzu finden Sie im Fenster *Eigenschaften* unter *Verhalten entlang Bewegungspfad*.

13 Live-Effekte



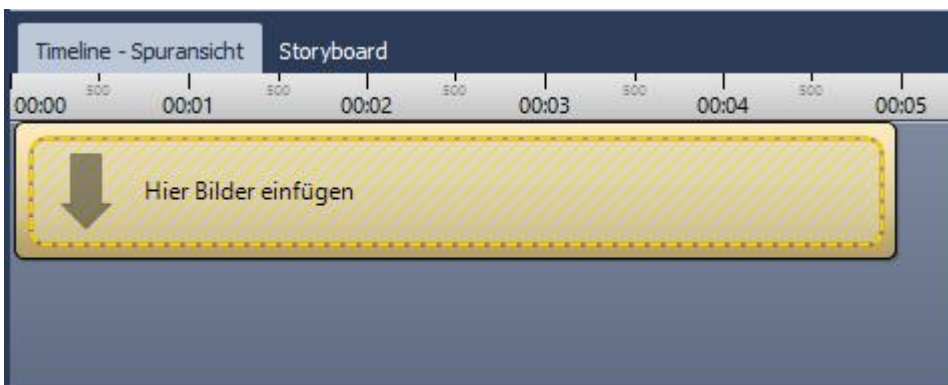
Die Live-Effekte in der Toolbox

Die *Live-Effekte* finden Sie in der *Toolbox* unter dem Tab *Objekte*.

In der *AquaSoft Stages* gibt es insgesamt 14 *Live-Effekte*.

Live-Effekte modifizieren die Darstellung der Objekte, die Sie in den Effekt ziehen. Manche Effekte bieten die Option *Postprocessing* an, in diesem Fall wirkt der Effekt auf alles sichtbare vor dem Effekt.

Anwendung der Live-Effekte

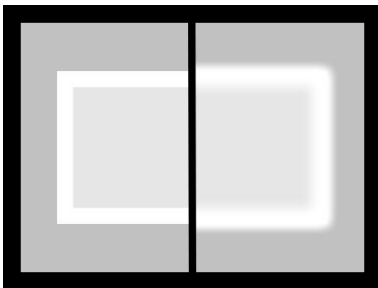


Fügen Sie Bilder oder Videos in den Live-Effekt ein

Ziehen Sie einen Effekt aus der Toolbox in die Timeline. Es erscheint ein leeres Kästchen, in das Sie Ihre Fotos oder Videos einfügen können. Ziehen Sie ein Bild-Objekt oder ein Video-Objekt in den Effekt und wählen Sie Ihre Dateien aus. Nachdem Sie die Inhalte eingefügt

haben, klicken Sie auf den gelben Rahmen des Effektes. Im Bereich Eigenschaften legen Sie die Parameter für den Effekt fest.

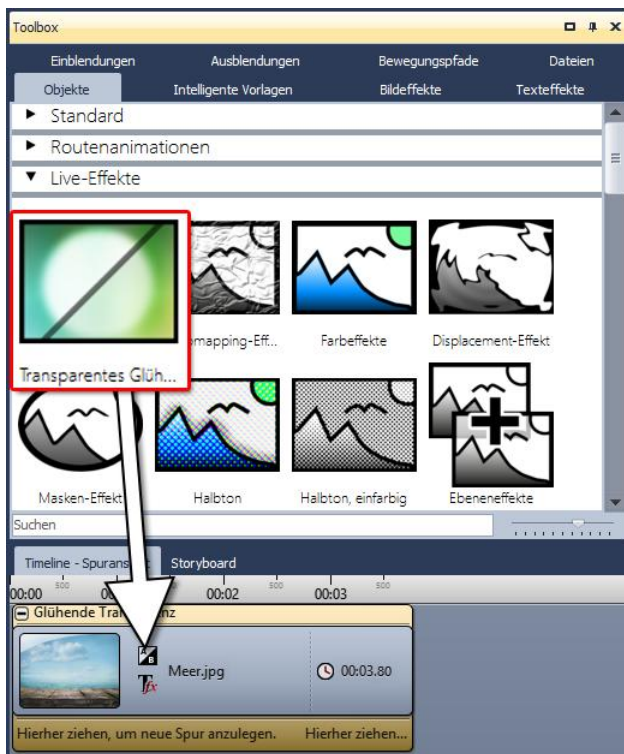
13.1 Glühende Transparenz



Glühende Transparenz

Mit der *Glühenden Transparenz* erhält das Objekt an seinen transparenten Stellen eine Verstärkung der Helligkeit. Durch einen integrierten Zoom, entsteht so z.B. ein glühender Rahmen. Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

1. Glühende Transparenz einfügen



Transparentes Glühen einfügen

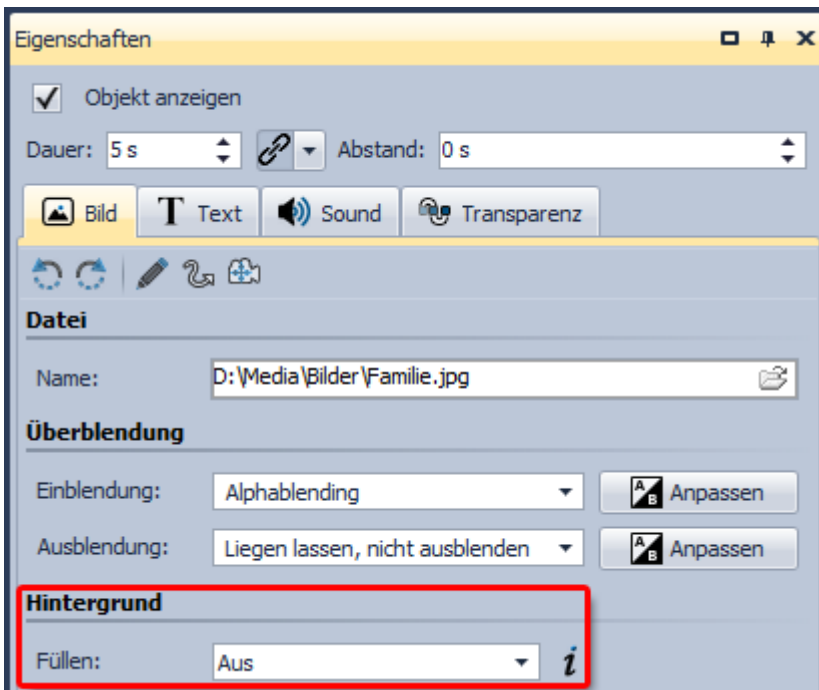
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der *Timeline* ziehen.

Sie können den Effekt auch in die *Timeline* ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen. In diesem Fall ziehen Sie ein Bild-Objekt aus der *Toolbox* in das leere gelbe Kästchen. Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein gelber Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der *Timeline* umgibt. Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Transparentes Glühen in der Timeline

2. Bildeinstellungen festlegen



Hintergrund wird nicht gefüllt

Verkleinern Sie das Bild im *Layoutdesigner* etwas. Dazu benutzen Sie die runden Anfasser-Punkte am Rand des Bildes. Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie unter *Hintergrund* die Option *Füllen* auf *Aus*.

3. Einstellungen des Effektes festlegen



Größe und Stärke einstellen

Im Bereich *Einstellungen* können Sie nun die Stärke und die Größe des Effektes festlegen. Gehen Sie bei der Stärke für ein dezentes Ergebnis nicht über einen Wert von 10 hinaus.

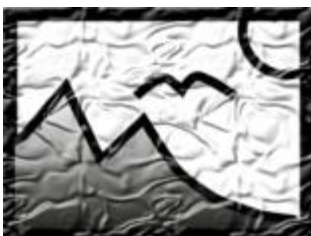
4. Anwendungsbeispiel - Weicher Rahmen

Fügen Sie ein *Kapitel-Objekt* in die *Timeline* ein. Ziehen Sie in das *Kapitel-Objekt* einen Hintergrund Ihrer Wahl. Ziehen Sie in die zweite Spur (auf "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*") die *Glühende Transparenz* und fügen Sie dann ein Bild ein. Verkleinern Sie das Bild etwas im *Layoutdesigner*. Nun öffnen Sie in der *Toolbox* den Tab *Bildeffekte*. Im Bereich *Masken* finden Sie den Effekt *Ausblenden, stark*. Ziehen Sie diesen auf das Bild in der *Timeline*. Klicken Sie auf den gelben Rahmen des Effektes, um die Einstellungen zu verändern. Stellen Sie die Stärke und die Größe so ein, dass der Effekt Ihnen gefällt.



Transparentes Glühen mit Maske

13.2 Bumpmapping-Effekt



Bumpmapping-Effekt

Sie finden den *Bumpmapping-Effekt* in der *Toolbox* der *AquaSoft Stages* unter dem Tab *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

1. Wirkung des Bumpmapping-Effektes

Mit Hilfe des *Bumpmapping-Effektes* können Sie die Illusion einer unebenen Oberfläche erzeugen. Denken Sie dabei z.B. an Effekte wie die topografische Darstellung von Landkarten. Es können Höhen und Tiefen dargestellt werden. Dazu muss vorher eine *Bump-Map* erstellt werden. Für *AquaSoft Stages* erstellen Sie eine Bump Map aus Graustufen. Je dunkler der jeweilige Bildpunkt ist, desto "tiefer" wird er dargestellt - umgekehrt werden helle Bildpunkt "höher" dargestellt.

2. Anwendung des Bumpmapping-Effektes



Bereiche des Bumpmapping-Effektes in der Timeline

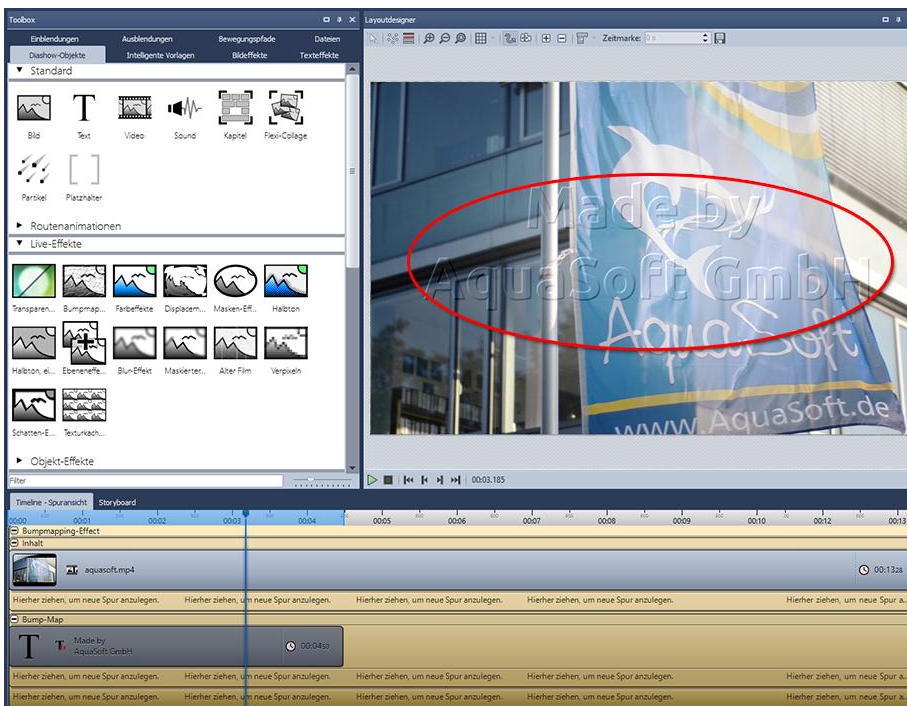
Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Bump-Map*.

In den Bereich *Inhalt* ziehen Sie das Video oder das Bild, auf welches der Effekt angewendet werden soll.

In den Bereich *Bump-Map* gehört das Bild oder Video, mit welchem Sie das Auf und Ab des Effektes beschreiben möchten. Je stärker hier die Hell-Dunkel-Kontraste sind, desto besser ist der Effekt im Gesamtergebnis erkennbar.

Sie können allen Objekte, die sich in dem Effekt befinden, eigene Effekte zuordnen, wie z.B. einen *Bewegungspfad*.

3. Anwendungsbeispiel: Wasserzeichen



Wasserzeichen mit dem Bumpmapping-Effekt erstellen

Eine sehr einfache und praktische Anwendungsmöglichkeit ist das Einfügen von Wasserzeichen oder Logos. In den Bereich *Inhalt* ziehen Sie das Video oder die Bilder, die Sie mit dem Effekt versehen wollen. In den Bereich *Bump-Map* ziehen Sie ein *Text-Objekt* oder das Logo, welches Sie einfügen möchten. Platzieren Sie es im *Layout-designer* und fügen Sie ggf. einen Bewegungspfad, eine Überblendung oder andere Effekte hinzu.

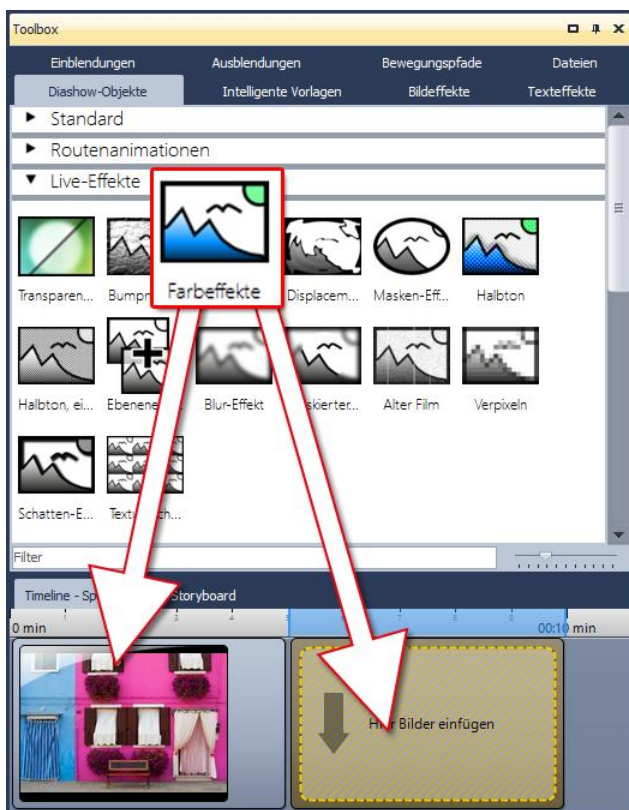
13.3 Farbeffekte



Farbeffekte

Mit Hilfe der **Farbeffekte** können Sie Videos und Fotos so beeinflussen, dass diese eingefärbt, schwarz-weiß, als Wärmebild, farbreduziert oder im Comic-Stil erscheinen. Das Besondere ist, dass Sie nicht nur Bilder bearbeiten können, sondern dass der Effekt auch live auf Videos angewendet werden kann, ohne, dass die Videodatei dabei geändert wird. Sie finden den Effekt in der **Toolbox** unter dem Reiter **Objekte** im Bereich **Live-Effekte**.

1. Farbeffekt einfügen

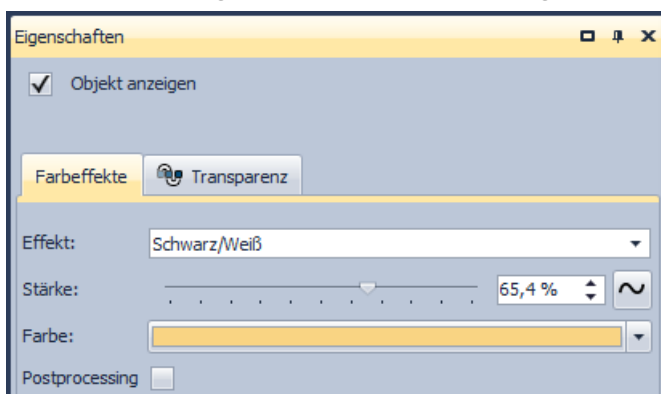


Farbeffekt einfügen

Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der **Timeline** ziehen. Sie können den Effekt auch in die **Timeline** ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen. In diesem Fall ziehen Sie ein **Bild-Objekt** aus der **Toolbox** in das leere gelbe Kästchen. Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein gelber Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der **Timeline** umgibt. Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich **Eigenschaften** die Einstellungen für den Effekt festlegen.

Unter Effekt können Sie aus verschiedenen Stilen wählen.

2. Einstellungen für Effekt festlegen



Einstellungen für den Farbeffekt

Im Bereich **Einstellungen** können Sie die Darstellung des Farbeffektes beeinflussen. Klicken Sie zuerst auf den Rahmen des Effektes, damit das Einstellungs-Fenster für den Effekt aktiv wird.

Unter **Effekt** befindet sich ein Drop-Down-Menü, mit dem Sie die Art des Effektes festlegen. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

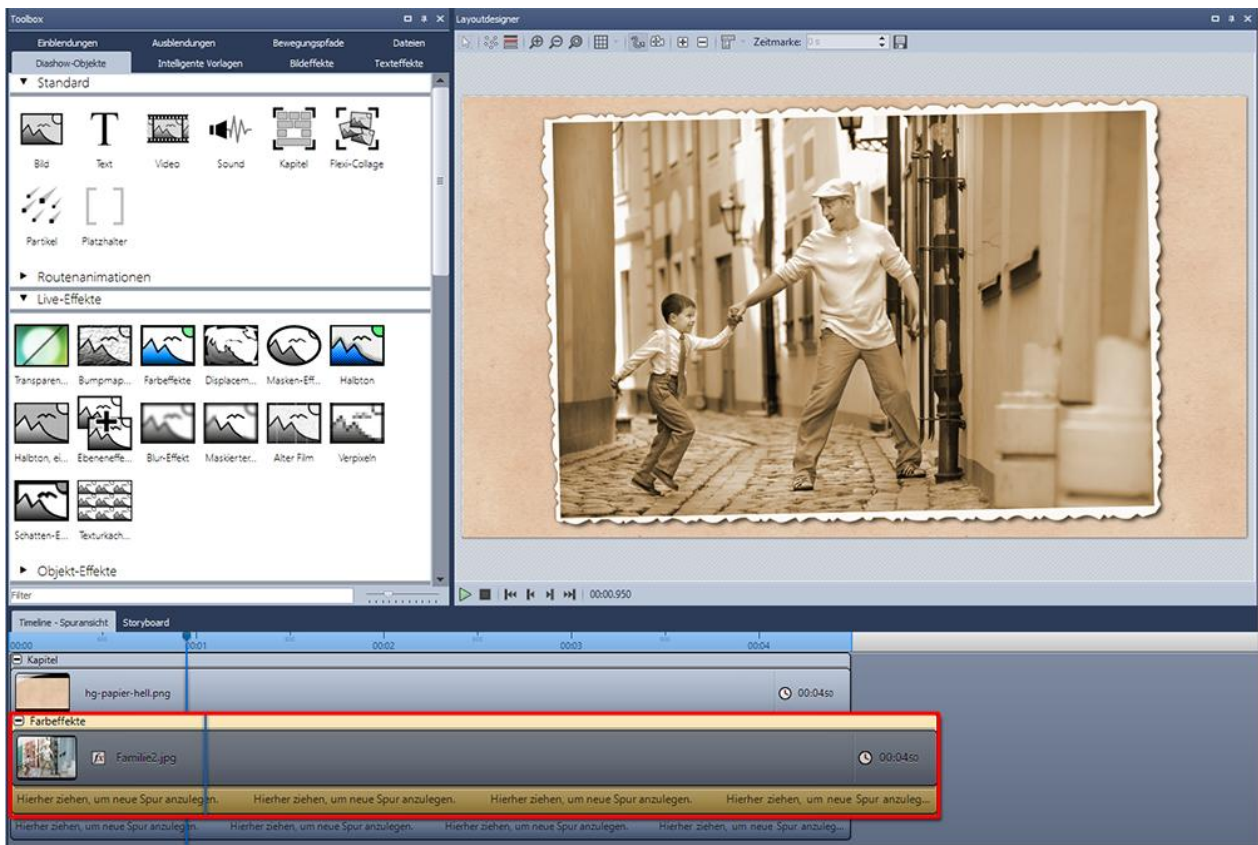
Schwarz/Weiß	Videos oder Bilder werden Schwarz-Weiß dargestellt
Färben	Videos oder Bilder werden in gewählter Farbe eingefärbt
Farbreduktion (RGB)	Reduziert Farben im RGB-Farbraum
Farbreduktion (HSV)	Reduziert Farben im HSV-Farbraum
Wärmebild	Imitiert das Bild einer Wärmekamera
Comic	Reduziert Farbumfang

Unter **Stärke** können Sie festlegen, mit welcher Deckungskraft der Effekt auf Ihre Bilder oder Videos angewendet wird.

Unter **Farbe** wählen Sie eine Farbe aus, die über die Videos oder Bilder gelegt werden soll.

3. Anwendungsbeispiel - Alte Postkarte

Fügen Sie ein **Kapitel-Objekt** in die **Timeline** ein. Ziehen Sie in das **Kapitel-Objekt** einen Hintergrund Ihrer Wahl. Ziehen Sie in die zweite Spur (auf "**Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen**") den **Farbeffekt** und fügen Sie dann ein Bild oder Video ein. Verkleinern Sie das Bild etwas im Layoutdesigner. Nun öffnen Sie in der **Toolbox** den Tab **Bildeffekte**. Im Bereich **Rahmen** finden Sie den Effekt **Antiker Fotorand mit Schatten**. Ziehen Sie diesen auf das Bild in der **Timeline**. Klicken Sie auf den gelben Rahmen des Effektes, um die Einstellungen zu verändern. Unter **Effekt** wählen Sie **Färben**. Unter **Stärke** wählen Sie 100%. Unter **Farbe** wählen Sie ein helles Braun oder Beige.

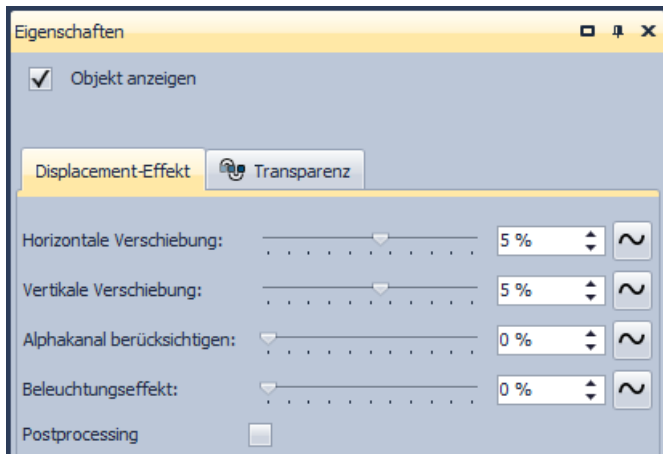


Alte Postkarte mit Farbeffekt

13.4 Displacement-Effekt



Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.



Einstellungen für Displacement-Effekt

Mit dem *Displacement Effekt* können Sie die Oberfläche Ihrer Fotos oder Videos optisch verzerren. So lassen sich Bilder ausbeulen, verbiegen oder auf andere Art in ihrer Darstellung beeinflussen.

Sie benötigen dazu eine *Displacement Map*, also eine Grafik, die den optischen Versatz (z.B. die Verzerrung) beschreibt.

Die Farben, die in der *Displacement Map* enthalten sind, bestimmen die Veränderung, die der *Displacement-Effekt* bewirkt:

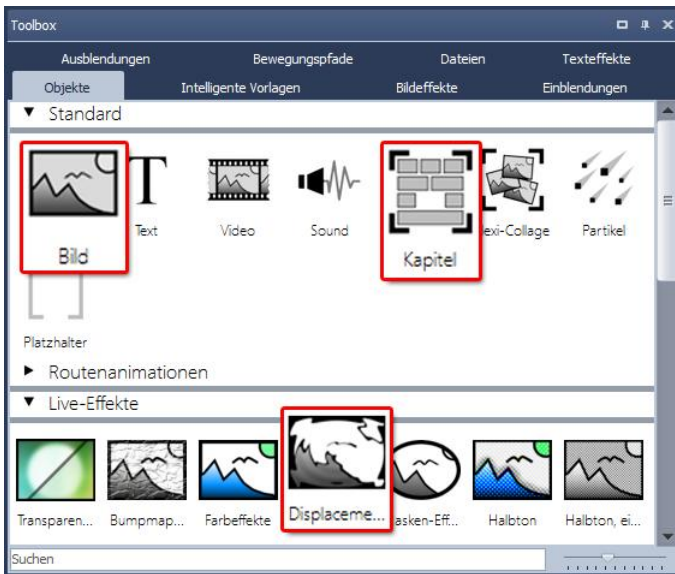
- Der **Rotkanal** bestimmt die Verschiebung auf der x-Achse sowohl in positiver als in negativer Richtung (127 entspricht keiner Verschiebung).

- Der **Grünkanal** entspricht der Verschiebung auf der y-Achse.
- Der **Blaukanal** verändert die Beleuchtung, also die Helligkeit des jeweiligen Bildpunktes.
- Mit dem **Alphakanal** lässt sich die Transparenz modifizieren (Maskeneffekt)
- Stärke der Verzerrung ist mit Hilfe der Regler *Verschiebung (horizontal)* / *Verschiebung (vertikal)* einstellbar.

Klicken Sie auf dieses Symbol , um folgende Auswahl zu treffen:

- Wert
- Kurve


1. Objekte in die Timeline ziehen



Objekte nacheinander in die Timeline ziehen
genau untereinander befinden.



Leerer Displacement-Effekt in der Toolbox

Öffnen Sie ein leeres Projekt mit . Sie können den *Displacement-Effekt* auch einzeln verwenden, in diesem Beispiel benötigen wir jedoch einen aufwendigeren Aufbau.

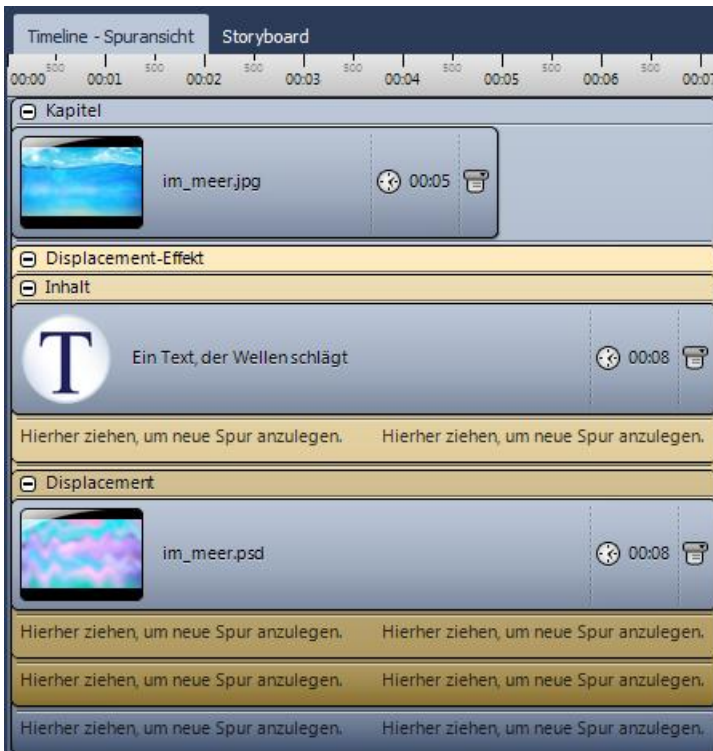
Ziehen Sie zuerst ein Kapitel aus der Toolbox in die Timeline.

- In das Kapitel ziehen Sie ein Bild-Objekt, ebenfalls aus der Toolbox in die Timeline. Wählen Sie im Anschluss ein beliebiges Foto aus.

- Unter das Bild-Objekt ziehen Sie nun den Displacement-Effekt, der sich in der Toolbox im Abschnitt Effekte befindet.

- Platzieren Sie die Objekte so, dass sie sich

2. Bereiche des Displacement-Effektes füllen



Gefüllter Displacement-Effekt

Der *Displacement-Effekt* enthält zwei Bereiche, beide sollten gefüllt werden. Der erste Bereich (*Inhalt*) enthält den später sichtbaren Bildinhalt, wie z.B. Fotos, Texte oder Videos.

- Ziehen Sie in das Feld *Inhalt* ein *Text*-Objekt. Geben Sie unter *Eigenschaften* einen Text ein.

In den zweiten Bereich gehört die oben beschriebene *Displacement Map*. Es kann hier ein *Bild*, ein *Video*, Texte und sogar eine *Flexi-Collage* oder ein *Kapitel* eingesetzt werden. Sollten in der *Displacement Map* Farben vorhanden sein, so wird die Verzerrung anhand der Farbwerte berechnet.

- Ziehen Sie in das Feld *Displacement* eine Grafik, die das Relief beschreibt, mit dem das Text-Objekt im Bereich *Inhalt* verzerrt werden soll.

3. Details zur Displacement Map



Bewegungspfad für Text-Objekt

Die Stärke der Verzerrung kann im Fenster *Eigenschaften* bzw. über das Kontextmenü beeinflusst werden. Wählen Sie dazu das gesamte Displacement-Objekt aus. In der Standard-Ansicht befindet sich rechts das Fenster *Eigenschaften*, in dem Sie die horizontale und vertikale Verschiebung, sowie die Berücksichtigung des Alphakanals und die Beleuchtung ändern können.

4. Text-Objekt animieren

Folgen Sie der Anleitung im Kapitel ["Texte fliegen lassen"](#) und animieren Sie so das Text-Objekt in dem Displacement-Effekt. Falls sich die Anzeigedauer des Text-Objektes durch den Bewegungspfad verlängert hat, müssen Sie auch die Dauer der Displacement Map entsprechend anpassen, sodass diese genauso lang wie das Text-Objekt angezeigt wird.

5. Text wird durch Displacement Map verzerrt



So könnte der Effekt aussehen

So wie im Beispielbild links könnte der Text nun aussehen. Er wird durch die Displacement Map verzerrt. Der Text bewegt sich entlang des Bewegungspfades und passt sich dabei dem "Relief" der Displacement Map an jedem Punkt der Bewegung an. So entsteht der Eindruck, dass sich der Text im Beispielbild wellenförmig über den

Bildschirm bewegt.



In unserem Video "[AquaSoft DiaShow 8: Einstieg Displacement-Effekt](#)" wird der Displacement-Effekt vorgestellt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/13pc)



Ein Beispiel, wie man eine Displacement-Map mittels GIMP 2.8 erstellt, finden Sie im Snaftip "[Displacement-Map erstellen](#)".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/w87k)

13.5 Masken-Effekt



Masken-Effekt

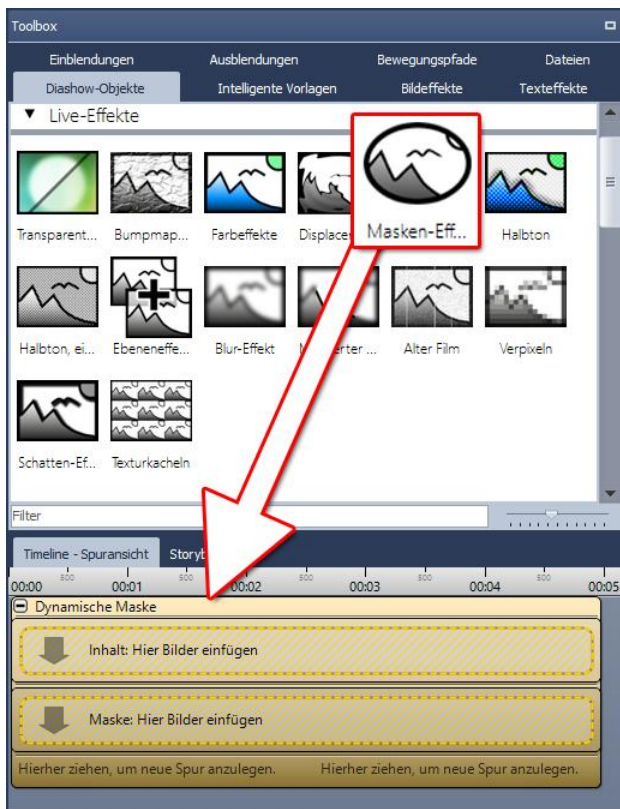
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Eine Maske legt den Bereich Ihres Bildes fest, der in der Präsentation sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Dabei kann die *Maske* jegliche Form und Größe annehmen. So kann ein *Text*, ein *Bild*, *Videos*, *Flexi-Collagen* und auch ein *Kapitel* eine *Maske* sein. Der Masken-Effekt ist dynamisch. Das bedeutet, dass der maskierte Bereich animiert werden kann und sich so im

Ablauf der Präsentation verändern lässt.

Beispiel: Alles, was schwarz-weiß ist, kann eine *Maske* sein – auch Bilder aus Graustufen sind *Masken*. Der *Masken-Effekt* sorgt dafür, dass sich das Bild, welches sich eine Spur über der *Maske* befindet, in dem Bereich zu sehen ist, in dem die *Maske* weiß ist. Der Rest wird von der *Maske* abgedeckt.

1. Masken-Effekt einfügen



Leerer Masken-Effekt in der Timeline

Ziehen Sie den *Masken-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Sollte der Effekt nicht wie auf dem Beispiel-Bild geöffnet sein, so klicken Sie auf das kleine Plus, das sich vor dem Schriftzug *Masken-Effekt* in der *Timeline* befindet.

2. Maske im Layoutdesigner platzieren

Der weiße Bereich der Maske markiert den sichtbaren Bereich des Fotos oder des Videos, welches unter *Inhalt* eingefügt wurde.

Es gibt verschiedene Darstellungsmöglichkeiten, die Ihnen dabei helfen, den Masken-Effekt richtig zu platzieren.

Der gelbe Rahmen des Effektes ist angeklickt:

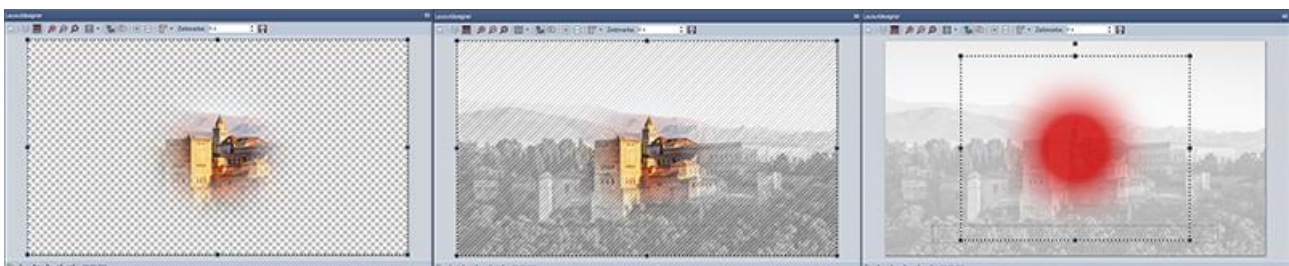
Im Layoutdesigner wird der Bereich, der durch die Maske hindurch sichtbar ist, ohne Schraffur dargestellt.

Der Inhalts-Bereich ist angeklickt:

Das gesamte Bild ist sichtbar, wobei der abgedeckte Bereich von Linien überdeckt wird.

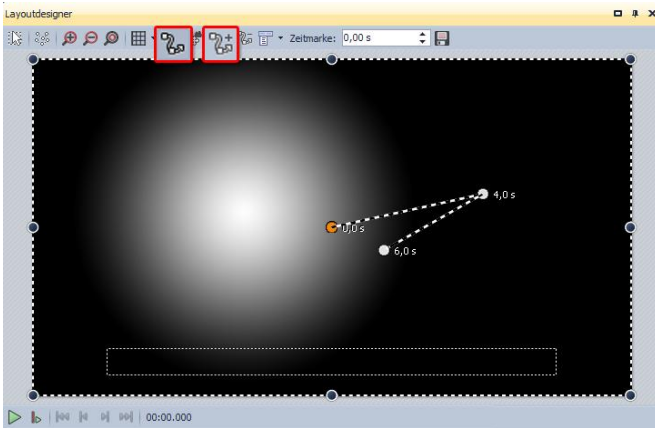
Der Masken-Bereich ist angeklickt:

Das Bild wird blass und schwarz-weiß angezeigt. Die Maske ist rot eingefärbt.



Verschiedene Ansichten der Maske im Layoutdesigner

3. Maske bewegen



Maske erhält Bewegungspfad

Schritt lernen Sie eine davon kennen.

Auf jedes Element des *Masken-Effekts* kann ein *Bewegungspfad* und eine *Ein- bzw. Ausblendung* gelegt werden, auch *Kameraschwenks* lassen sich hinzufügen. Wählen Sie das Bild aus, das Sie in das Feld *Maske* eingefügt haben. Im *Layoutdesigner* erstellen Sie hierfür nun einen einfachen *Bewegungspfad*. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "[Einstieg Bewegungspfade](#)".

Sie haben soeben einen ersten *Masken-Effekt*



erstellt. Sehen Sie sich den Effekt mit an. Es gibt noch viel mehr Möglichkeiten - im nächsten

4. Verschiedene Bilder überlagern

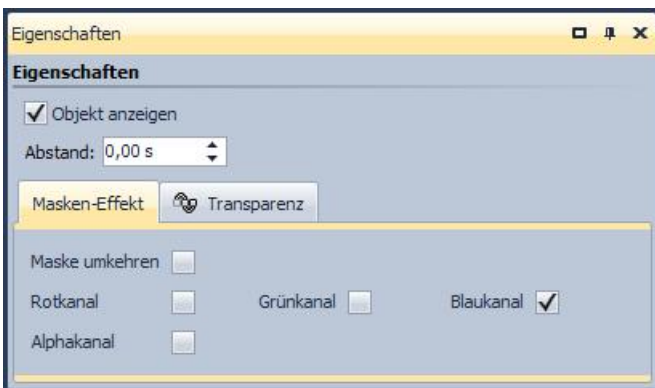


Beispiel für Überlagerung zweier Fotos

Interessant wird der *Masken-Effekt*, wenn Sie ihn zum Überlagern mehrere Objekte benutzen. Der Teil des Fotos oder Videos (im Bereich *Inhalt*), der von der Maske überdeckt wird, kann von einem anderem Foto oder Video gefüllt werden.

- Ziehen Sie ein *Kapitel*-Objekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In das *Kapitel* ziehen Sie, je nach Bedarf, ein *Video*- oder *Bild*-Objekt, es sind auch mehrere Objekte möglich.
 - Unter das *Video*-/ *Bild*-Objekt ziehen Sie nun den gesamten *Masken-Effekt*.
- Alle Objekte, die nun gleichzeitig angezeigt werden sollen, müssen die selbe *Anzeigedauer* haben. Dies können Sie entweder über das Fenster *Eigenschaften* einstellen oder durch Ziehen mit der Maus am Rand der Objekte in der *Timeline*.

5. Erweiterte Einstellungen



Einstellungen für Masken-Effekt

Wenn der gesamte *Masken-Effekt* markiert ist, finden Sie im Fenster *Eigenschaften* weitere Einstellmöglichkeiten.

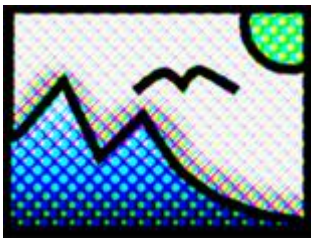
Maske umkehren

Invertiert die Maske

Rot-, Grün-, Blau- und Alphakanal

Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiedenen Kanäle.

13.6 Halbton



Halbton-Effekt



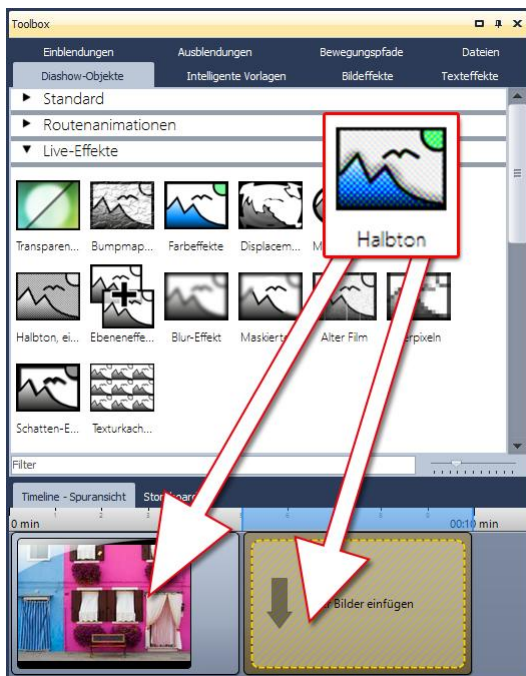
Halbton-Effekt, einfarbig

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Mit dem *Halbton-Effekt* stellen Sie Ihr Bilder oder Video mit einem Rastereffekt dar. Den Grad der Körnung (*Granularität*) können Sie selbst festlegen. Die Tonwerte des Objektes werden so reduziert, dass es zu einem Poster-Effekt kommt.

Sie können den Effekt farbig oder in schwarz-weiß darstellen.

1. Halbton-Effekt einfügen



Halbton-Effekt einfügen

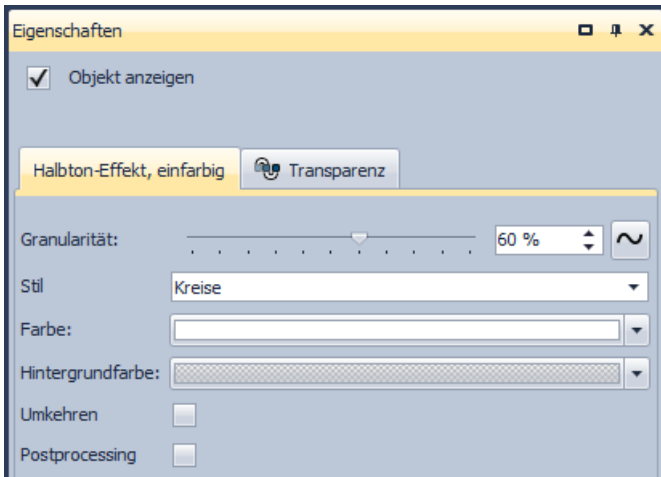
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in er *Timeline* ziehen. Sie können den Effekt auch in die *Timeline* ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen. In diesem Fall ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in das leere gelbe Kästchen.

Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein gelber Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der *Timeline* umgibt. Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Halbton-Effekt in der Timeline

2. Einstellungen für den Halbton-Effekt




Einstellungen für den Halbton-Effekt (einfarbig)

Im Bereich **Einstellungen** können Sie die Darstellung des **Halbton-Effektes** beeinflussen. Klicken Sie zuerst auf den Rahmen des Effektes, damit das Einstellungs-Fenster für den Effekt aktiv wird.

Für **Halbton** und **Halbton, einfarbig** einstellbar:

- **Granularität** - Gibt an, wie groß die Abstände zwischen den Punkten sind bzw. wie groß die Bildpunkte dargestellt werden.

Klicken Sie auf dieses Symbol , um folgende Auswahl zu treffen:

- Wert (Einzelwert)

- Kurve (Stärke des Effektes über die Zeit)
- **Postprocessing** - Der Effekt wird auf alles angewendet, was sich außerhalb des Effekt-Rahmens befindet. Alles, was sich innerhalb des Effekt-Rahmens befindet, ist nicht sichtbar. Wenn der Effekt-Rahmen in der Spur unter den Objekten liegt, dauert der Effekt so lange, wie es unter "Dauer" eingestellt ist.

Nur bei **Halbton, einfarbig** einstellbar:

- **Stil** - Hier stellen Sie ein, ob Kreise, vertikale oder horizontale Streifen angezeigt werden sollen
- **Farbe** - Legen Sie die Farbe der Punkte bzw. Streifen fest.
- **Hintergrundfarbe** - Optional kann eine Hintergrundfarbe gewählt werden
- **Umkehren** - Der Effekt wird umgekehrt, helle Bereiche erhalten die Farbe

3. Anwendungsbeispiel: Gruseliges Foto erstellen



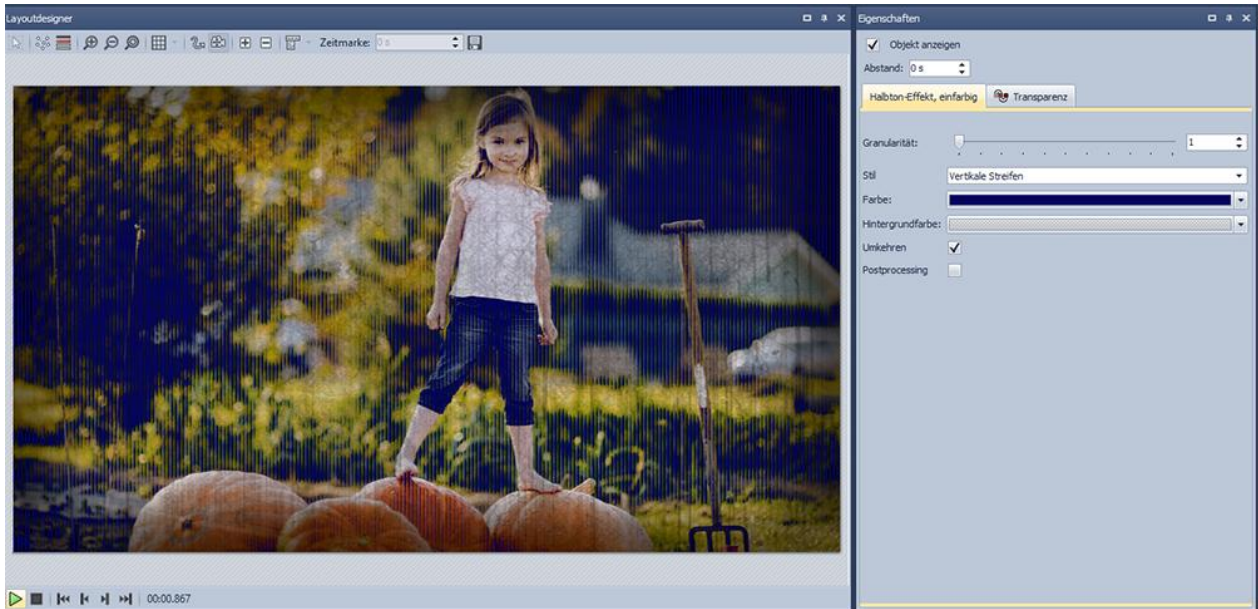
Aufbau in der Timeline

1. Ziehen Sie ein **Kapitel-Objekt** aus der **Toolbox** in die **Timeline**. Ziehen ein Bild-Objekt in das Kapitel und wählen Sie das Bild, das Sie bearbeiten wollen, aus.
2. Öffnen Sie den Tab **Bildeffekte** in der **Toolbox**. Im Bereich **Retro** finden Sie den Bildeffekt **Grunge**. Ziehen Sie den Effekt auf das Bild.
3. Legen Sie eine zweite Spur an, indem Sie ein **Bild-Objekt** unter das erste Bild ziehen (auf **Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen**).
4. Wählen Sie noch einmal das gleiche Bild aus.
5. Öffnen Sie in der **Toolbox** den Tab **Objekte** und ziehen Sie den Effekt **Halbton, einfarbig** auf das Bild in der unteren Spur.



Grunge

6. Klicken Sie auf den gelben Rahmen des Effektes in der *Timeline*. Stellen Sie im Bereich *Eigenschaften* unter *Granularität* einen sehr geringen Wert ein, z.B. 1. Unter *Stil* wählen Sie *Vertikale Streifen*, als *Farbe* wählen Sie ein dunkles Blau aus. Setzen Sie unter *Umkehren* ein Häkchen.
7. Spielen Sie die Vorschau mit **F7** ab.



Gruseliges Foto erstellen mit den Halbton-Effekt (einfarbig)

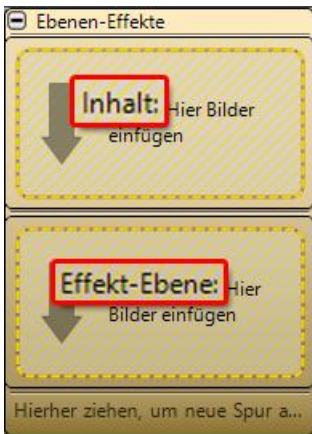
13.7 Ebeneneffekte



Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*. Mit den Ebeneneffekten lassen sich mehrere Bilder oder Videos miteinander kombinieren. Es gibt verschiedene Stile, wie Addieren, Subtrahieren, Beleuchten, Schattieren und mehr.

Ebeneneffekte

1. Anwendung der Ebeneneffekte



Leerer Ebeneneffekt in der Timeline

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox in die Timeline.

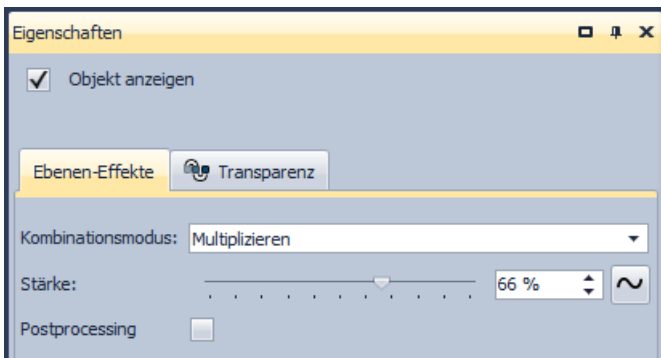
In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Effekt-Ebene*:

In den Bereich *Inhalt* ziehen Sie das Objekt, auf welches der Effekt angewendet werden soll.

In den Bereich *Effekt-Ebene* gehört das Bild oder Video, mit welchem Sie das Auf und Ab des Effektes beschreiben möchten.

Je stärker hier die Hell-Dunkel-Kontraste sind, desto besser ist der Effekt im Gesamtergebnis erkennbar. Sie können allen Objekte, die sich in dem Effekt befinden, eigene Effekte zuordnen, wie z.B. einen Bewegungspfad.

2. Wirkung der Ebeneneffekte



Einstellungen für Ebeneneffekte

Je nachdem, welchen Kombinationsmodus Sie wählen, wirkt sich das Erscheinungsbild des Effektes auf den Inhalt aus.

Kombinationsmodus	Wirkung
<i>Addieren</i>	Je heller die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der Inhalts-Ebene dargestellt.
<i>Subtrahieren</i>	Je nach Farbinformation der Effekt-Ebene werden die Mischfarben subtrahiert.
<i>Schattieren</i>	Bezieht den Alphakanal ein und stellt halbtransparente Bereiche dunkler dar. Je nach Farbinformation der Effekt-Ebene werden die Mischfarben subtrahiert.
<i>Beleuchten</i>	Bezieht den Alphakanal ein und lässt halbtransparente Bereiche glühen. Je heller die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der Inhalts-Ebene dargestellt.
<i>Multiplizieren</i>	Muster und Farben der Effekt-Ebene überlagern die Inhaltsebene, wobei Lichter und Tiefen des Inhalts-Bereichs erhalten bleiben.
<i>Minimum (Abdunkeln)</i>	Stellt Bereiche im Alphakanal dunkler dar. Helle Bereiche der Effekt-Ebene werden hell dargestellt.
<i>Maximum (Aufhellen)</i>	Stellt Bereiche im Alphakanal heller dar. Dunkle Bereiche der Effekt-Ebene werden dunkel dargestellt.

Helle Farbe

Stärkere Trennung von Hell und Dunkel, als bei Addieren.


Dunklere Farbe

Stärkere Trennung von Hell und Dunkel, als bei Subtrahieren.

Einstellung

Stärke

Wie stark soll sich der Effekt auf den Inhalt auswirken.

Klicken Sie auf dieses Symbol , um folgende Auswahl zu treffen:

- Wert (fester Einzelwert)
- Kurve (Stärke des Effektes kann sich über die Zeit hinweg ändern)

Postprocessing

Ist diese Option aktiviert, wirkt sich der Effekt auf alles aus, was von dem Effekt-Rahmen in der Timeline verdeckt wird.

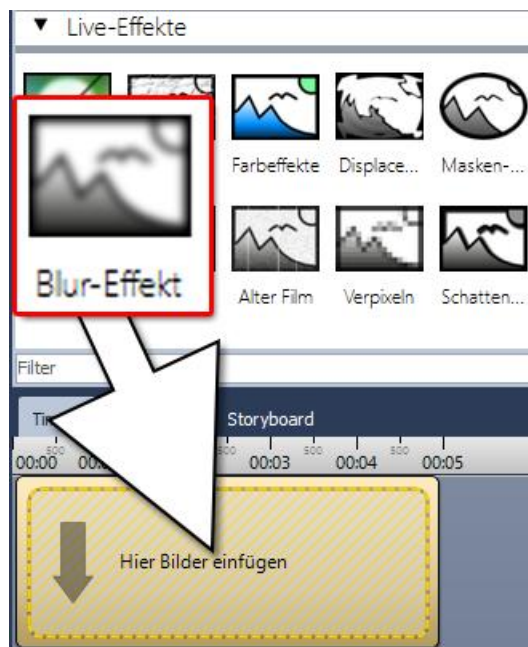
13.8 Blur-Effekt



Blur-Effekt

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*. Der *Blur-Effekt* lässt Ihre Bilder oder Videos unscharf erscheinen.

1. Effekt einfügen



Blur-Effekt einfügen

Ziehen Sie den *Blur-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

2. Bilder einfügen

Um Bilder in den *Blur-Effekt* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den Bereich Inhalt, der sich innerhalb des *Blur-Effektes* befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie **STRG** gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie *Öffnen*, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im Dateibrowser nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem Dateibrowser in den Bereich Inhalt des Blur-Effektes.



Bilder im Blur-Effekt

3. Weitere Einstellungen



Einstellungen für Blur-Effekt

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Blur-Effekt* das Postprocessing aktivieren. Dies bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente angewendet wird, die von dem Effekt-Rahmen bedeckt werden.

13.9 Maskierter Blur

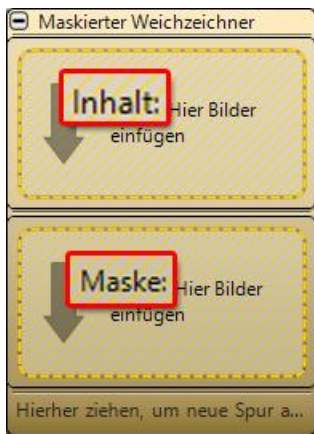


Maskierter Blur

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Mit dem *Maskierten Blur* können Sie bestimmte Bereiche eines Objektes (Text, Foto, Video, Flexi-Collage) mit einem Weichzeichner versehen.

1. Anwendung des Maskierten Blur



Bereiche des Maskierten Blur in der Timeline

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox in die Timeline.

In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Maske*.

In den Bereich *Inhalt* ziehen Sie das Video oder das Bild, auf welches der *Maskierte Blur* angewendet werden soll.

In den Bereich *Maske* ziehen Sie die Grafik, die die maskierten Bereiche beschreiben soll.

Sie können allen Objekte, die sich in dem Effekt befinden, eigene Effekte zuordnen, wie z.B. einen Bewegungspfad. So kann die Maske dynamisch dargestellt werden und sich z.B. über das Bild bewegen und damit im Verlauf der Bewegung verschiedene Bereiche weichgezeichnet darstellen.

2. Einstellungen für den Maskierten Blur

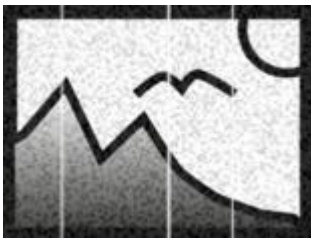


Einstellungen für den Maskierten Blur

Klicken Sie auf den gelben Rahmen der Maske, so können Sie im Bereich *Einstellungen* das Verhalten des *Maskierten Blur* beeinflussen.

Einstellung	Bedeutung
<i>Maske umkehren</i>	Tauscht die Farbwerte, sodass vorher nicht-maskierte Bereiche maskiert werden und umgekehrt.
<i>Rotkanal /Grünkanal /Blaukanal</i>	Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiedenen Kanäle.
<i>Alphakanal</i>	Berücksichtigung des Alphakanals aktivieren.
<i>nur Weichzeichner maskieren</i>	Zeigt die Vorschau des gesamten Effekts im <i>Layoutdesigner</i> .
<i>Postprocessing</i>	Bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente angewendet wird, die von dem Effekt-Rahmen bedeckt werden.

13.10 Alter Film



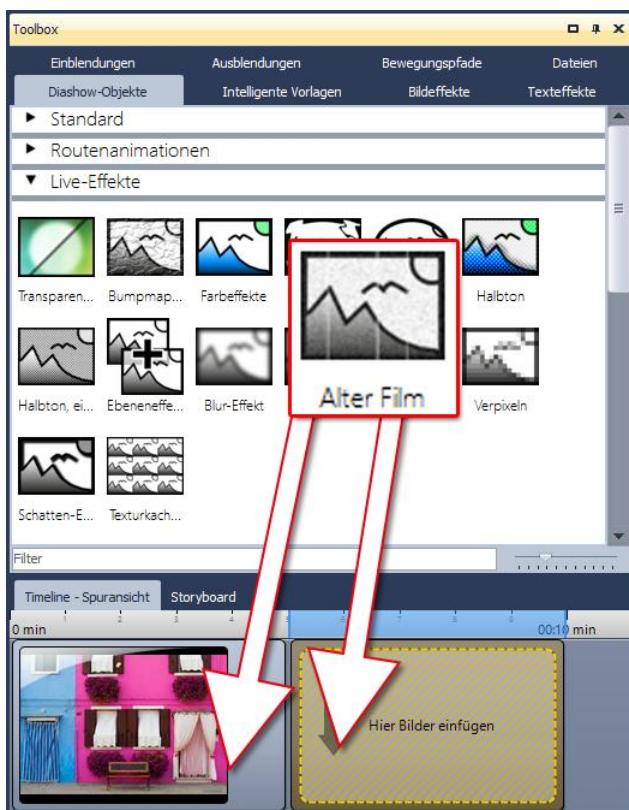
Alter Film

Mit dem Effekt **Alter Film** können Sie Bilder und Videos mit Kratzern, Staubpartikeln und Filmrollensprünge versehen.

Der Effekt vereint viele Effekte in sich, die Sie mit einem Mal auf Ihr Projekt anwenden können, ohne selbst viel Arbeitsschritte tun zu müssen.

Sie finden den Effekt in der **Toolbox** unter dem Reiter **Objekte** im Bereich **Live-Effekte**.

1. Alter Film - Effekt einfügen



Effekt einfügen

Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der **Timeline** ziehen.

Sie können den Effekt auch in die **Timeline** ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen.

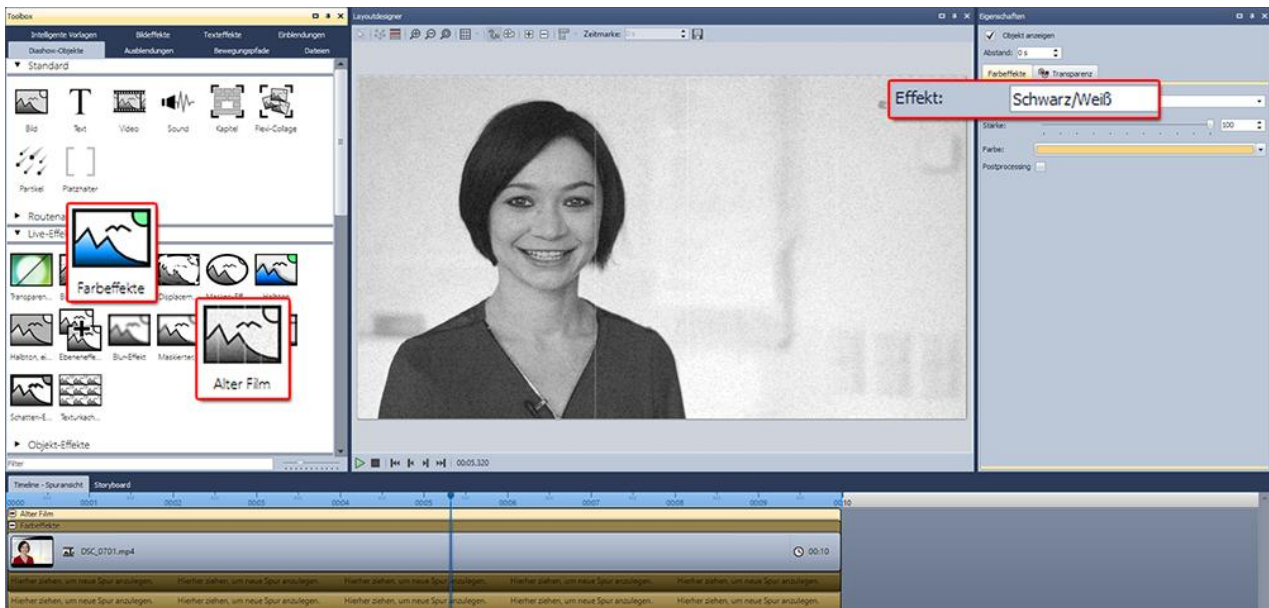
In diesem Fall ziehen Sie ein **Bild-Objekt** aus der **Toolbox** in das leere gelbe Kästchen.

Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein gelber Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der **Timeline** umgibt.

Für diesen Effekt gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten im Bereich **Eigenschaften**.

3. Anwendungsbeispiel - "Film Noir"

Fügen Sie den Effekt **Alter Film** in die **Timeline** ein. Ziehen Sie in den Effekt ein Video. Auf das Video ziehen Sie den **Farbeffekt**. Wählen Sie für den **Farbeffekt** unter Eigenschaften die Option **Schwarz/Weiß** und stellen Sie die **Stärke** auf 100%. So wird aus Ihrem Video ein antiker Film in Schwarz-Weiß-Optik.



Alter Schwarz-Weiß-Film

13.11 Verpixeln

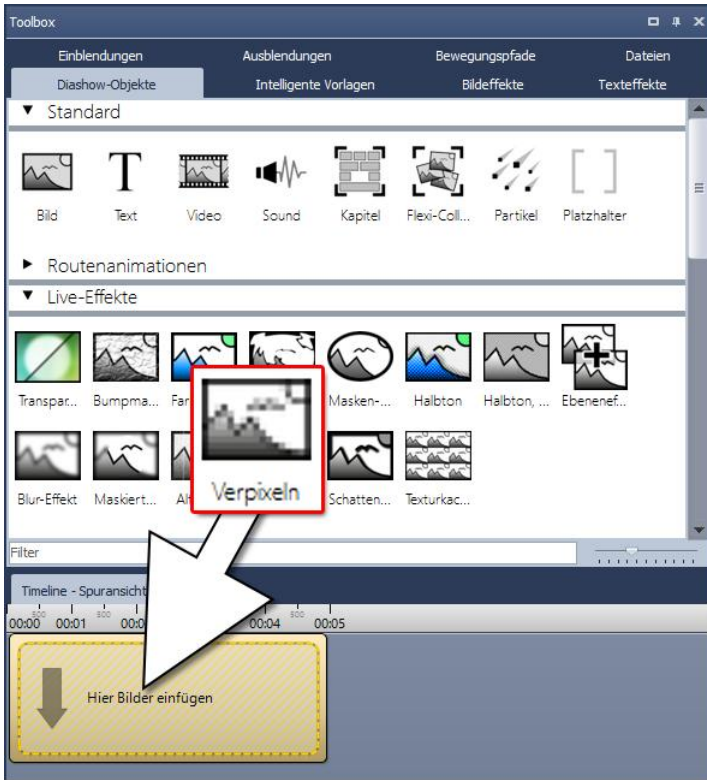


Verpixeln

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Der *Verpixeln-Effekt* lässt Ihre Bilder oder Videos verpixelt erscheinen, wobei Sie die Größe der Quadrate selbst einstellen können.

1. Effekt einfügen



Verpixeln-Effekt einfügen

Ziehen Sie den Verpixeln-Effekt aus der Toolbox in die Timeline.

Sie finden die Verpixeln-Effekt unter dem Reiter Objekte im Bereich Effekte.

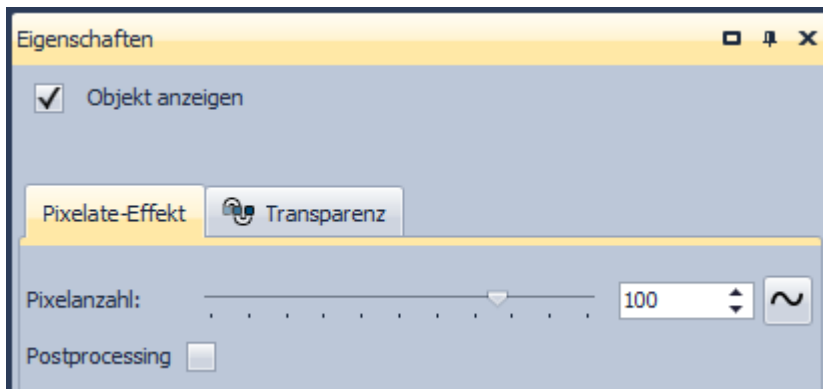
2. Bilder einfügen

Um Bilder in den *Verpixeln-Effekt* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den Bereich Inhalt, der sich innerhalb des *Verpixeln-Effektes* befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie **STRG** gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie *Öffnen*, um die Bilder einzufügen. Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im *Dateibrowser* nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem *Dateibrowser* in den Bereich *Inhalt* des *Verpixeln-Effektes*.



Bilder im Verpixeln-Effekt

3. Weitere Einstellungen



Einstellungen für Verpixeln-Effekt

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Verpixeln-Effekt* das Postprocessing aktivieren. Dies bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente angewendet wird, die von dem *Verpixeln-Effekt* bedeckt werden.

13.12 Schatten-Effekt



Schatten-Effekt

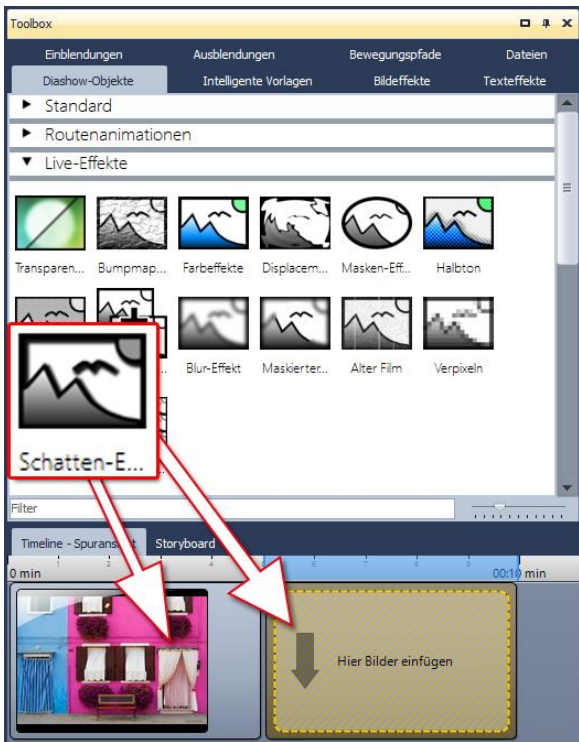
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Mit dem *Schatten-Effekt* fügen Sie Texten, Bildern, Partikeln oder Videos einen Schatten hinzu, dessen Farbe, Winkel und Abstand individuell eingestellt werden können. Als Live-Effekt passt er sich, im Gegensatz zum statischen Schatten von Texten und Bildern, auf jeden Animationszustand neu an.



Der *Schatten-Effekt* ist ein sogenannter Screen-Based Effekt, d.h. er hat als Eingabe nur die aktuell sichtbaren Pixel auf dem Bildschirm. Ein Bild oder Text außerhalb des Bildschirms kann daher noch keinen Schatten werfen, selbst wenn der Schattenabstand bereits in den sichtbaren Bereich ragen würde. Der Schattenabstand bezieht sich auf die längere Seite des Bildschirms (im Normalfall auf die Breite). Bei 50% Abstand ist der Schatten also eine halbe Bildschirmbreite vom schattenwerfenden Objekt entfernt. Bei 100% ist kein Schatten mehr zu sehen, weil er eine ganze Bildschirmbreite verschoben ist.

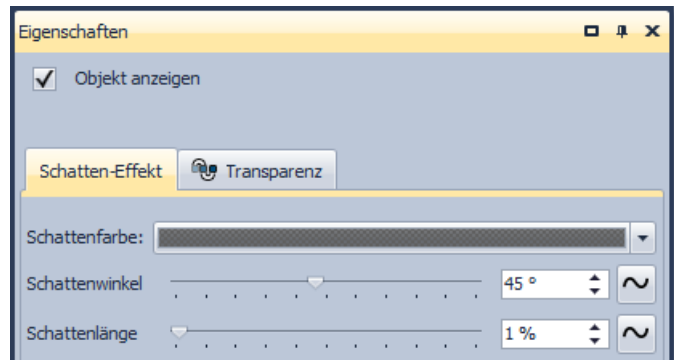
1. Schatten-Effekt einfügen



Schatten-Effekt einfügen

Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der Timeline ziehen. Sie können den Effekt auch in die Timeline ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen. In diesem Fall ziehen Sie ein Bild-Objekt in das leere gelbe Kästchen.

Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein gelber Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der *Timeline* umgibt. Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Einstellungen für Schatten-Effekt

2. Anwendungsbeispiel Text und freigestellte Grafik mit Schatten



Aufbau in der Timeline

Öffnen Sie den Tab *Objekte* in der *Toolbox*.

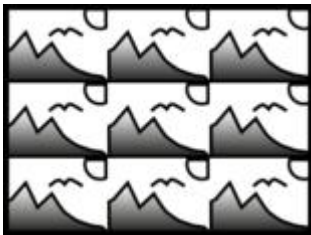
1. Ziehen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.
2. Im Bereich *Hintergründe* finden Sie das Objekt *Farbiger Hintergrund*. Ziehen Sie das Objekt in das *Kapitel* und wählen Sie im Bereich *Eigenschaften* unter *Füllfarbe* eine Hintergrundfarbe aus.
3. Legen Sie eine zweite Spur an, indem Sie den Schatten-Effekt unter den farbigen Hintergrund ziehen (auf Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen).
4. Ziehen Sie in den leeren *Schatten-Effekt* ein *Text-Objekt* und eine freigestellte Grafik mit einem transparenten Hintergrund. Die Objekte müssen sich in der *Timeline* untereinander befinden, damit sie gleichzeitig angezeigt werden.
5. Positionieren Sie den Text und die Grafik im *Layoutdesigner*.

6. Klicken Sie auf den gelben Rahmen des *Schatten-Effektes*, um *Schattenfarbe*, *Schattenwinkel* und *Schattenlänge* festzulegen.



Schatten-Effekt im Layoutdesigner

13.13 Texturkacheln



Texturkacheln

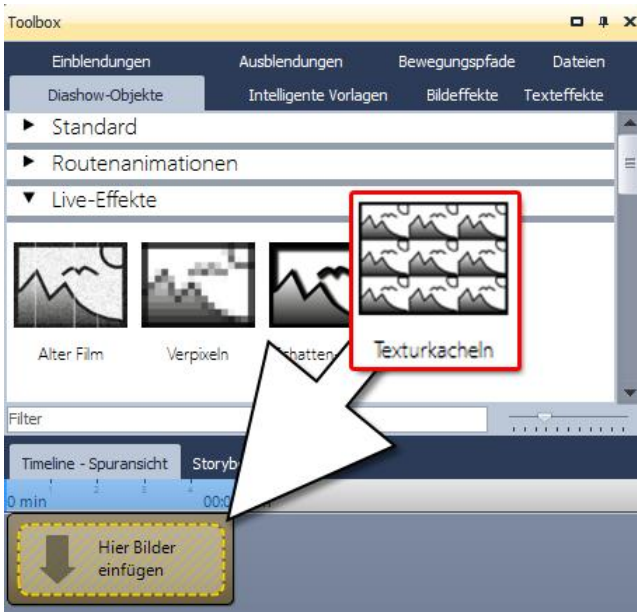
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Mit diesem Effekt lassen sich aus einzelnen Grafiken Texturen erzeugen, die Sie als Hintergrund verwenden können.

Verwenden Sie *Texturkacheln*, wenn Sie einen beliebig großen Hintergrund benötigen, der sich wiederholen kann. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Muster oder eine Textur benötigen, wie einen Strand oder eine große Pinnwand.

Der Hintergrund kann gut in Verbindung mit einem langen *Bewegungspfad* genutzt werden, der über den Hintergrund hinweg geht.

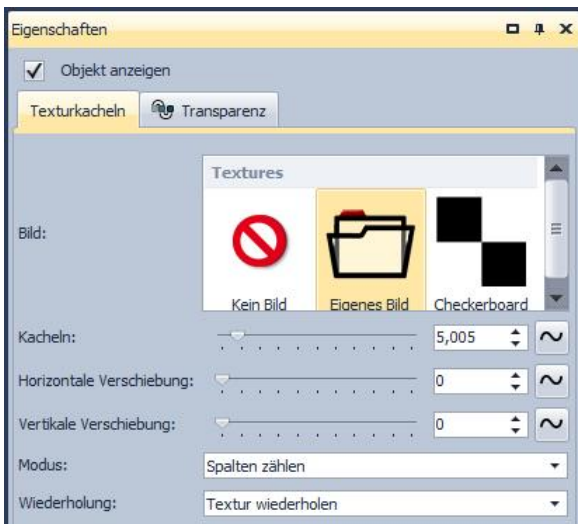
1. Texturkacheln einfügen




Texturkacheln einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* an die gewünschte Stelle in der *Timeline*. Normalerweise wird der Effekt als Hintergrund angewendet. Sie können also zunächst auch ein *Kapitel* einfügen und dann den Effekt in das *Kapitel* ziehen.

2. Eigenschaften von Texturkacheln



Einstellungen für Texturkacheln

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie einstellen, wie sich der Effekt verhalten soll. In Stages kann sich der Effekt auch über die Zeit ändern. Klicken Sie dazu auf dieses Symbol , um folgende Auswahl zu treffen:

- Wert (Einzelwert, der immer gleich bleibt)
- Kurve (Anzahl der Kacheln kann sich über die Zeit ändern)

Bild - Wählen Sie eine Grafik aus, die für den Effekt benutzt werden soll.

Kacheln - Geben Sie hier ein, wie oft die Grafik wiederholt werden soll.

Horizontale Verschiebung - Verschiebung der Grafiken nach rechts.

Vertikale Verschiebung - Verschiebung der Grafiken nach unten.

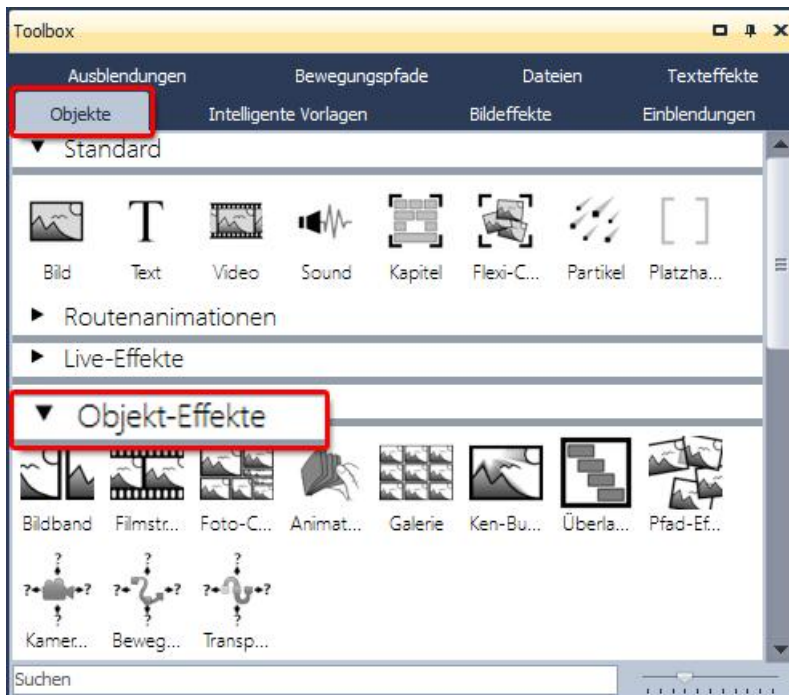
Modus

- Spalten zählen: Es werden so viele volle Spalten mit Kacheln angezeigt, wie **Kacheln** angibt.
- Zeilen zählen: Es werden so viele Zeilen mit Kacheln angezeigt, wie **Kacheln** angibt.
- Nur eine Spalte anzeigen: Es wird nur eine Spalte angezeigt. Die Breite der Spalte hängt von der Anzahl der **Kacheln** ab. "2" bedeutet z.B., dass zwei Kacheln nebeneinander auf den Bildschirm passen, da aber nur eine angezeigt werden soll, ist diese halb so groß wie der Bildschirm.
- Nur eine Zeile anzeigen: Wie **Nur eine Spalte anzeigen** nur für Zeilen.

Wiederholung

- Textur wiederholen - Jede Kachel sieht gleich aus
- Textur spiegeln - Ungerade Kacheln werden gespiegelt angezeigt, sodass es keine harten Übergänge zwischen Kacheln gibt

14 Objekt-Effekte



Die Objekt-Effekte in der Toolbox

Die *Objekt-Effekte* finden Sie in der *Toolbox* unter dem Tab *Objekte*.

In der *AquaSoft Stages* gibt es insgesamt elf *Objekt-Effekte*.

Im Gegensatz zu Live-Effekten, die nur die Darstellung modifizieren, wirken Objekt-Effekte direkt auf die Einstellungen der Objekte. So ordnen sie beispielsweise Bilder neu an oder manipulieren deren Transparenzkurve. Objekt-Effekte und Live-Effekte sind kombinierbar.

14.1 Bildband



Bildband

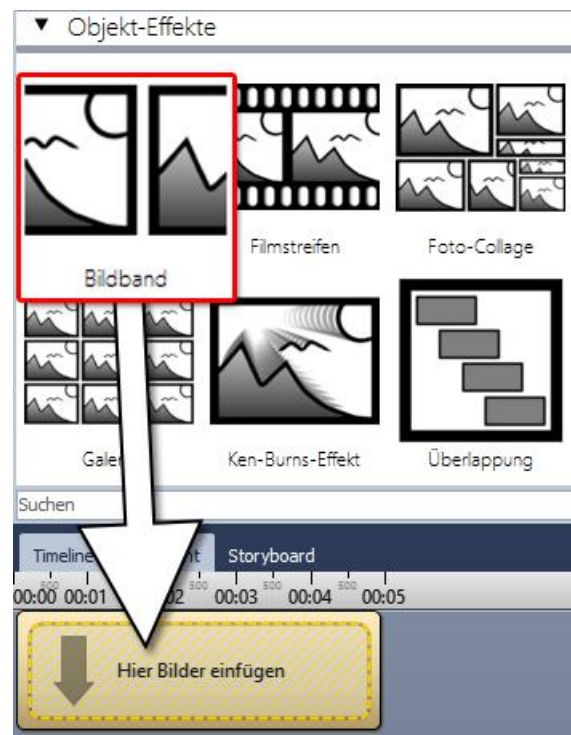
Mit dem *Bildband-Effekt* können Sie einen automatischen Bildlauf erstellen, bei dem die Bilder am laufenden Band und ohne Unterbrechung in einer vorgegebene Richtung fahren.

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

1. Bildband erstellen

Ziehen Sie den *Bildband-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein gelbes Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Bilder ein. Holen Sie die Bilder dabei z.B. über den Tab *Dateien* in die *Timeline* oder ziehen Sie ein *Bild-Objekt* in den *Bildband-Effekt*, um die Bilder einzufügen.

Im *Bildband* können die Bilder nur hintereinander angeordnet werden.



Bildband einfügen



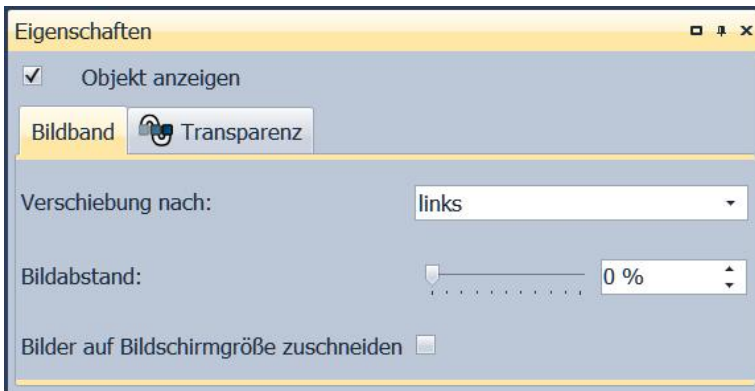
Gefüllter Bildband in der Timeline



Fügen Sie in den Bildband-Effekt ausschließlich Bild oder Text-Objekte ein, da es sonst zu Fehlern in der Darstellung kommen kann.

Das Bildband hält intern alle seine Bilder gleichzeitig im Speicher, daher ist die Anzahl der gleichzeitig in einem Bildband verwendbaren Bilder durch den verfügbaren Arbeitsspeicher beschränkt.

2. Einstellungen für Bildband festlegen



Einstellungen für den Bildband-Effekt

Nachdem Sie die Bilder eingefügt haben, klicken Sie auf den gelben Rahmen des **Bildband-Effektes** in der **Timeline**. Im Bereich **Eigenschaften** können Sie jetzt die Verschiebung (Laufrichtung) der Bilder festlegen. Weiterhin können Sie wählen, ob die Bilder zugeschnitten werden sollen. Wählen Sie diese Option immer aus, wenn Ihre Fotos nicht dem Seitenverhältnis des Projektes entsprechen. Außerdem können Sie

einstellen, ob ein Bildabstand eingefügt werden soll bzw. wie groß dieser sein soll.

3. Geschwindigkeit des Bildband-Effektes ändern

Die Geschwindigkeit des **Bildband-Effektes** hängt von der Anzeigedauer der eingefügten Bilder ab. Je nachdem, wie lang oder kurz die Anzeigedauer des jeweiligen Bildes ist, bewegt sich der **Bildband-Effekt**.

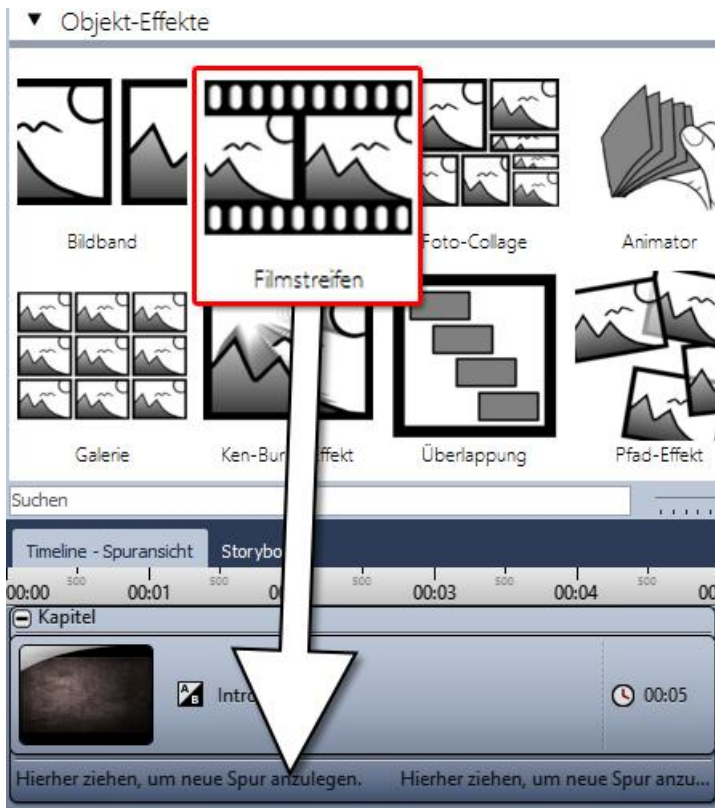


In unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Bildband-Effekt](#)" wird der Bildband-Effekt Schritt für Schritt erklärt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/uy3f)

14.2 Filmstreifen

1. Filmstreifen-Effekt verwenden



Filmstreifen-Effekt einfügen

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Ziehen Sie zuerst ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Ziehen Sie in das *Kapitel-Objekt* ein Hintergrundbild Ihrer Wahl, z.B. aus dem Bereich *Hintergründe* in der *Toolbox* oder aus Ihren eigenen Bildern. Ziehen Sie nun den *Filmstreifen-Effekt* unter das Hintergrundbild auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*".

Nun fügen Sie in den *Filmstreifen-Effekt* Fotos ein. Ziehen Sie dazu ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* und wählen Sie Ihre Bilddateien aus. Die Bilddateien sollten hintereinander eingefügt werden.



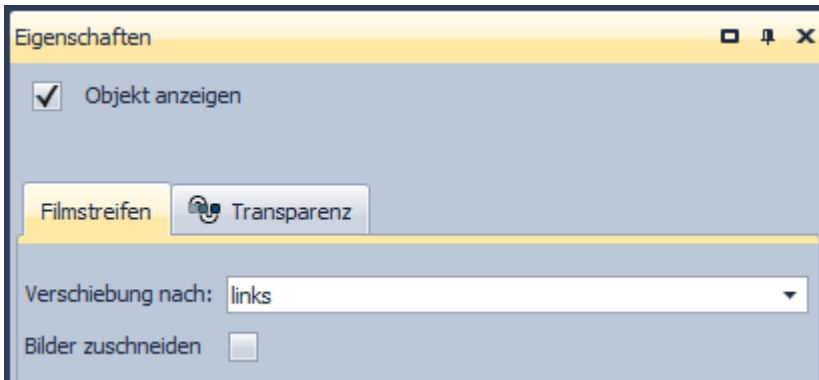
Fügen Sie in den Filmstreifen-Effekt ausschließlich Bild oder Text-Objekte ein, da es sonst zu Fehlern in der Darstellung kommen kann.

Der Bildband hält intern alle seine Bilder gleichzeitig im Speicher, daher ist die Anzahl der gleichzeitig in einem Bildband verwendbaren Bilder durch den verfügbaren Arbeitsspeicher beschränkt.



Filmstreifen mit Bildern füllen

2. Einstellungen für den Filmstreifen-Effekt



Einstellungen für Filmstreifen

Wenn Sie den gelben Rahmen des Filmstreifen-Effektes anklicken, können Sie im Bereich **Eigenschaften** die Einstellungen für den Effekt ändern. Sollen alle Bilder in dem Effekt die selbe Höhe und Breite haben, so setzen Sie unter **Bilder zuschneiden** ein Häkchen. Sie können unter **Verschiebung** auch die Laufrichtung der Bilder festlegen.

3. Anwendungsbeispiel: Hintergrundanimation für Intro

Gehen Sie so vor, wie es in Punkt 1 beschrieben wird. Verwenden Sie Bilder, die auch in Ihrem Projekt vorkommen, sodass Ihr Intro einen kleinen Vorgeschmack auf das kommende Erlebnis bietet. Sie können den **Filmstreifen-Effekt** frei im **Layoutdesigner** positionieren und ihm auch eine Transparenz zuweisen.

Klicken Sie in der **Timeline** auf den gelben Rahmen des Effektes. Drehen Sie den Effekt mit Hilfe der runden Anfasser im **Layoutdesigner** so, dass er diagonal zu sehen ist. Im Reiter **Transparenz**, den Sie im Bereich **Eigenschaften** finden, weisen Sie dem Effekt eine Transparenz zu. Es muss sich nur ein Punkt auf der Transparenzkurve befinden. Näheres hierzu lesen Sie im Kapitel "[Animierte Transparenz](#)". Fügen Sie in der **Timeline** unter den **Filmstreifen-Effekt** ein **Text-Objekt** ein, das als Titel dient. Fügen Sie unter das **Text-Objekt** ein weiteres **Text-Objekt** ein, welches Sie als Untertitel verwenden. Hier können Sie eine andere Schriftgestaltung verwenden.



Aufbau in der Timeline



Filmstreifen als Animation für ein Intro

14.3 Foto-Collage



Foto-Collage

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

1. Foto-Collage einfügen

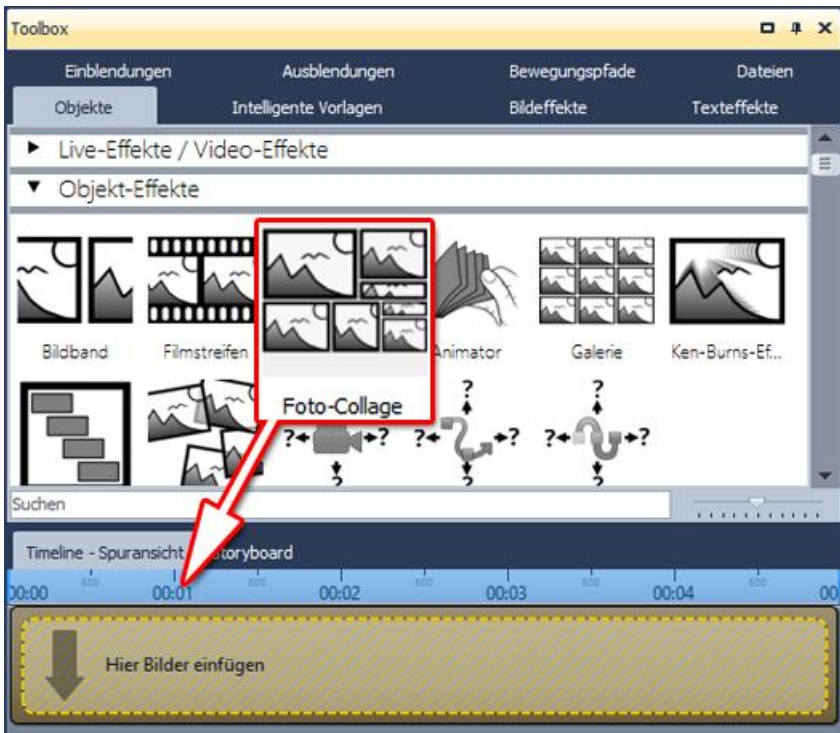


Foto-Collage aus Toolbox in Timeline ziehen

Starten Sie mit einem leeren Projekt und ziehen Sie die *Foto-Collage* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

Sie finden die *Foto-Collage* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

2. Bilder einfügen



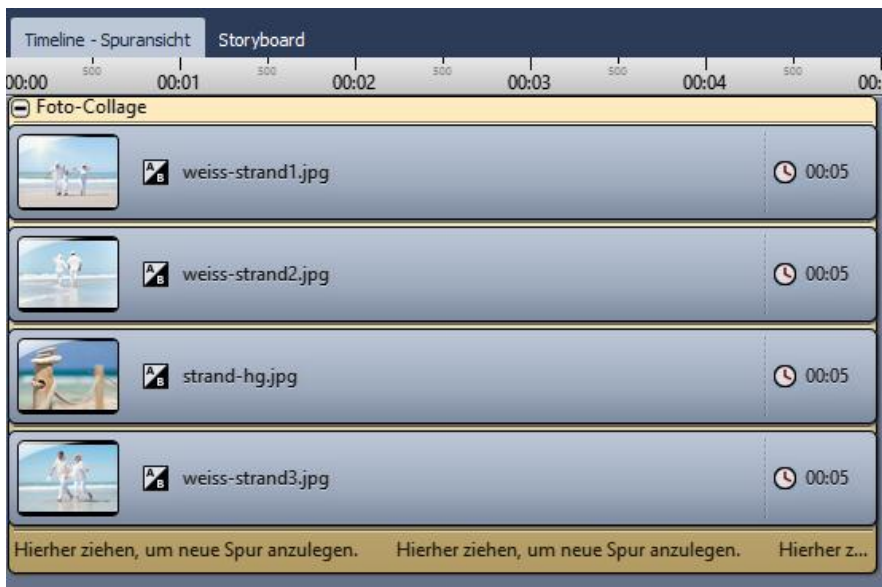
Bilder in Foto-Collage einfügen

Um Bilder in die *Foto-Collage* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den gelben Bereich. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie **STRG** gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie **Öffnen**, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im *Dateibrowser* nutzen. Ziehen Sie die

Bilder aus dem *Dateibrowser* in den Inhaltsbereich der *Foto-Collage*.

3. Bilder anpassen



Bilder untereinander anordnen

welcher Länge die Bilder gezeigt werden.

Wenn Sie möchten, dass die Bilder zeitversetzt angezeigt werden, ordnen Sie die Bilder stufenartig untereinander an.

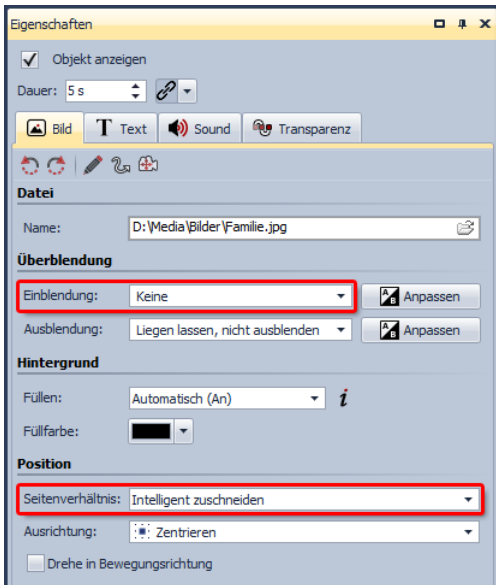
Solange die Bilder hintereinander in der *Timeline* angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander. Der besondere Reiz der *Foto-Collage* besteht jedoch darin, dass die Bilder zur gleichen Zeit angezeigt werden und auf diese Weise miteinander zu einem neuen Werk kombiniert werden.

Damit die Bilder in der *Foto-Collage* zur selben Zeit erscheinen, ordnen Sie diese einzeln untereinander an. Sie erkennen an der Zeitlinie oben, zu welcher Zeit und in



So kann der Effekt aussehen

4. Bildeigenschaften anpassen



Sollen die Bilder gleichzeitig in der *Foto-Collage* erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die selbe Einblendung zu wählen oder ganz auf eine Einblendung zu verzichten. Wählen Sie alle Bilder aus, die sich in der *Foto-Collage* befinden, indem Sie **STRG** gedrückt halten und dabei jedes Bild anklicken. Nun gehen Sie in das Fenster Eigenschaften und wählen unter Einblendung entweder *Keine* aus oder eine bestimmte Einblendung, die alle Bilder erhalten sollen.

Unter *Position* können Sie nun für alle Bilder das Seitenverhältnis festlegen. Wählen Sie hier *Intelligent zuschneiden*, wenn Sie möchten, dass Gesichter beim Zuschneiden berücksichtigt werden (Gesichtserkennung).

5. Details für Foto-Collage



Einstellungen für Foto-Collage

Ist die gesamte *Foto-Collage* gewählt, so können Sie für diese im Fenster *Eigenschaften* weitere Details festlegen.

Rahmenbreite - Größe des Abstandes zwischen den Bildern. Wenn kein Rand vorhanden sein soll, Wert auf 0 stellen.

Variation - Die Variation gibt an, wie stark unterschiedlich die Unterteilungen sein sollen. Ein Wert von 0% halbiert die Bereiche exakt. Ein höherer Wert erstellt entsprechend wildere Zusammenstellungen.

Zuschneiden erzwingen - Mit der Option ermöglichen Sie es der *Foto-Collage*, die Bilder ohne Lücken darzustellen. So wird jedes Bild automatisch so zugeschnitten, dass es genau in die *Foto-Collage* passt.

Zufall - Der Aufbau der Collage ist bei jedem neuen Anzeigen ein anderer. Wollen Sie die angezeigte Konstellation beibehalten, so setzen Sie hier mit dem Schalter **Wert** einen Code fest, bevor Sie die Foto-Collage abspielen. Dieser Code ist eine Art "DNA" der Foto-Collage, der weitergegeben werden kann und eine Foto-Collage mit immer den selben Eigenschaften ausgibt.

14.4 Animator

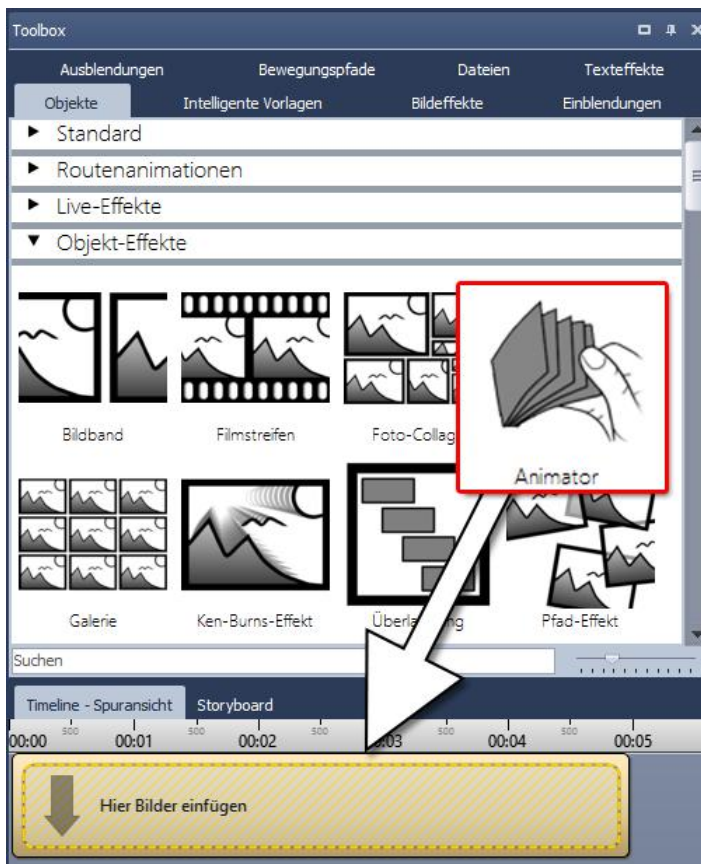


Animator

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe des *Animators* können Sie Animationen einfügen, die aus mehreren Einzelgrafiken bestehen. Der Wechsel der Einzelgrafiken kann in einer so hohen Frequenz erfolgen, dass damit flüssige Bewegungen simuliert werden können. Der Wechsel der Grafiken kann beliebig oft wiederholt werden.

1. Animation erstellen



Animator einfügen

Ziehen Sie den *Animator-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein gelbes Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Bilder ein. Holen Sie die Bilder dabei z.B. über den Tab *Dateien* in die *Timeline* oder ziehen Sie ein *Bild-Objekt* in den *Animator-Effekt*, um die Bilder einzufügen.

Im *Animator* sollten die Bilder nur untereinander angeordnet werden.

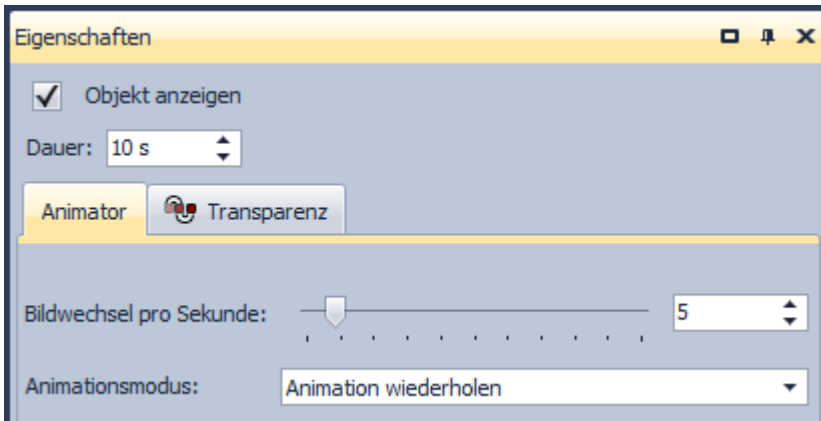


Gefüllter Animator-Effekt in der Timeline



Mit Hilfe von Flexi-Collagen innerhalb des Animators, können Sie auch Bilder nebeneinander anordnen und komplexe Szenen abwechseln.

2. Einstellungen für Animator festlegen



Einstellungen für Animator

Nachdem Sie die Bilder eingefügt haben, klicken Sie auf den gelben Rahmen des Animators in der *Timeline*. Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt die Bildwechsel pro Sekunde festlegen. Weiterhin können Sie zwischen den Animationsmodi wählen.

3. Anwendungsbeispiel: Vogel mit Flügelschlag animieren

In diesem Beispiel lernen Sie, wie Sie einen Vogel, der mit den Flügeln schlägt, über Ihre Präsentation bewegen. Sie benötigen dazu zwei Grafiken eines Vogels. Die Flügel sollten jeweils anders geneigt sein. Der Hintergrund der Grafiken sollte transparent sein.

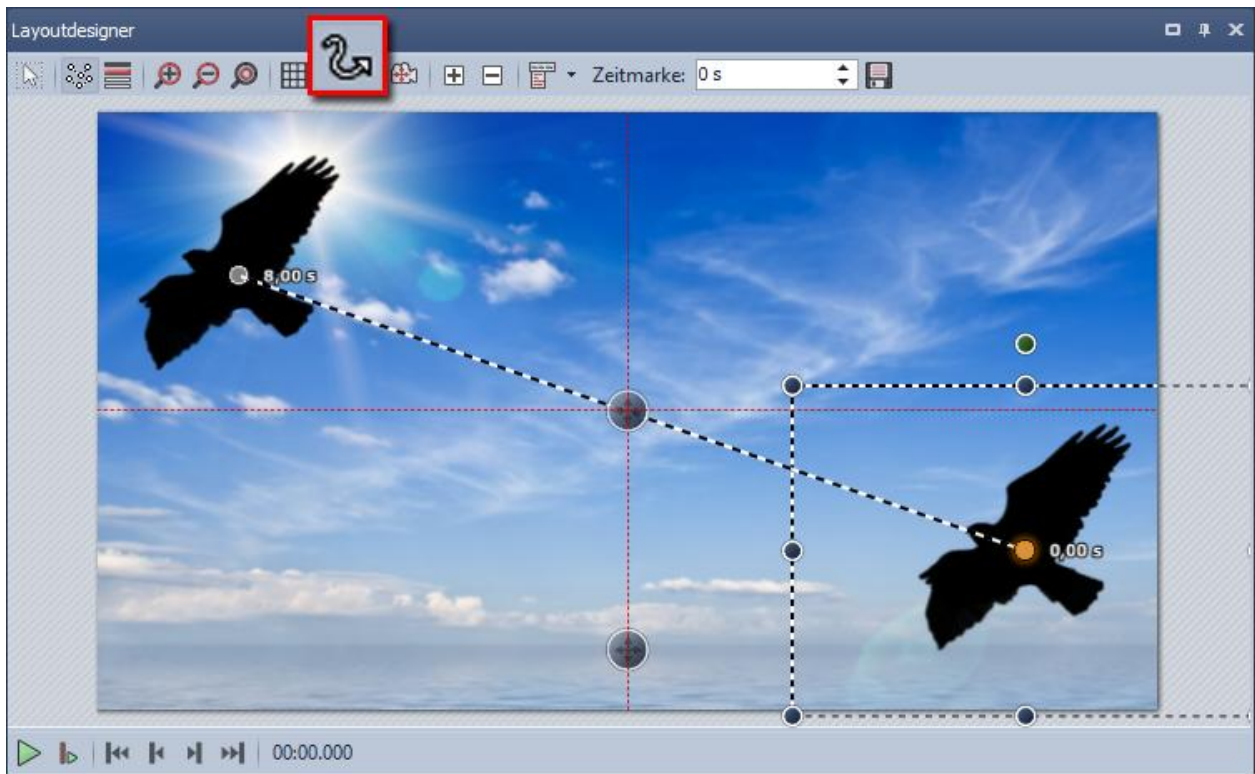


Animator in einem Kapitel

Fügen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline* ein. Ziehen Sie in das Kapitel ein *Bild-Objekt* und wählen Sie eine Grafik, die als Hintergrund dienen soll.

Fügen Sie den *Animator-Effekt* in die zweite Spur des Kapitels ein, indem Sie den Effekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*" ziehen. Fügen Sie anschließend die beiden Grafiken in den *Animator-Effekt* ein. Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie sicher, dass bei beiden Grafiken unter Hintergrund die Option *Füllen* auf *Aus* gestellt ist.

Klicken Sie nun auf den gelben Rahmen des Effektes, damit der gesamte Effekt markiert ist. Jetzt können Sie den animierten Vogel mit Hilfe eines [Bewegungspfades](#) über den Bildschirm "fliegen" lassen. Setzen Sie dazu mindestens zwei *Bewegungsmarken* (siehe Screenshot unten).



Bewegungspfad anlegen im Layoutdesigner

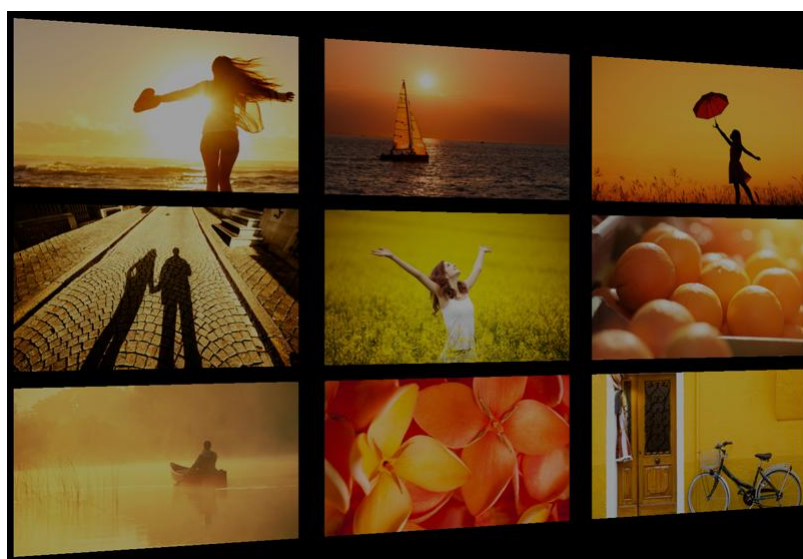
14.5 Galerie



Galerie

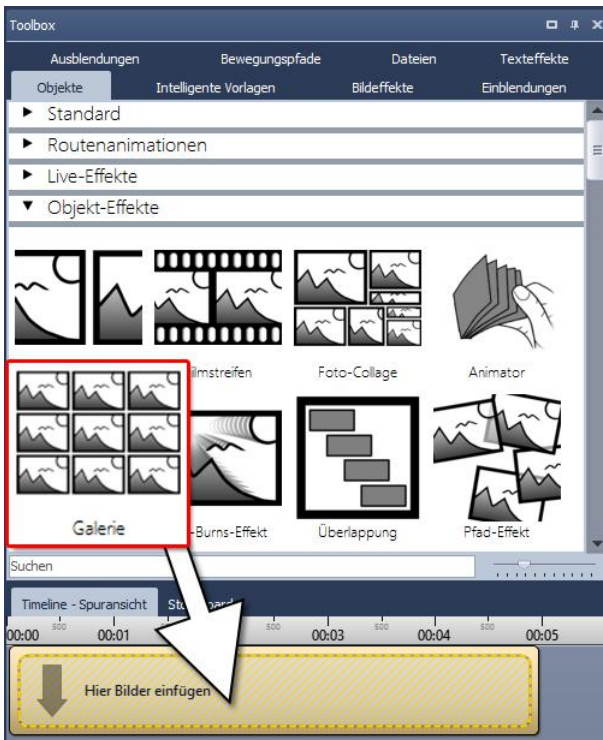
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe der *Galerie* lassen sich Bilder, Videos oder Texte in einem regelmäßigen Raster anordnen.



Galerie-Effekt in Kombination mit der Überblendung "Schräg stellen"

1. Galerie-Effekt einfügen



Galerie in Timeline einfügen

Ziehen Sie die Galerie aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

2. Bilder einfügen

Um Bilder in die *Galerie* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den Bereich *Inhalt*, der sich innerhalb der *Galerie* befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie **STRG** gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie *Öffnen*, um die Bilder einzufügen. Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im *Dateibrowser* nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem *Dateibrowser* in den Bereich *Inhalt* der Galerie.

3. Bilder anpassen

Solange die Bilder hintereinander in der *Timeline* angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander. Damit die Bilder in der *Galerie* zur selben Zeit erscheinen, ordnen Sie diese untereinander an.



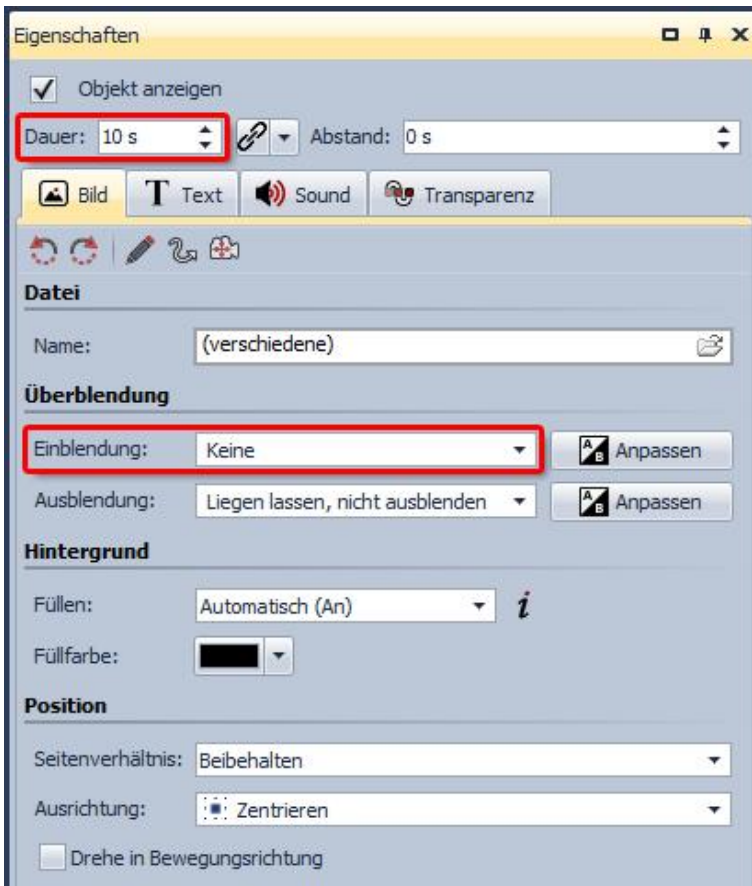
Sollten Sie mehrere Bilder auf einmal eingefügt haben, so sind die wahrscheinlich noch alle gleichzeitig markiert und können nicht einzeln verschoben werden.

Klicken Sie auf ein einzelnes Objekt, um die Markierung aufzuheben.



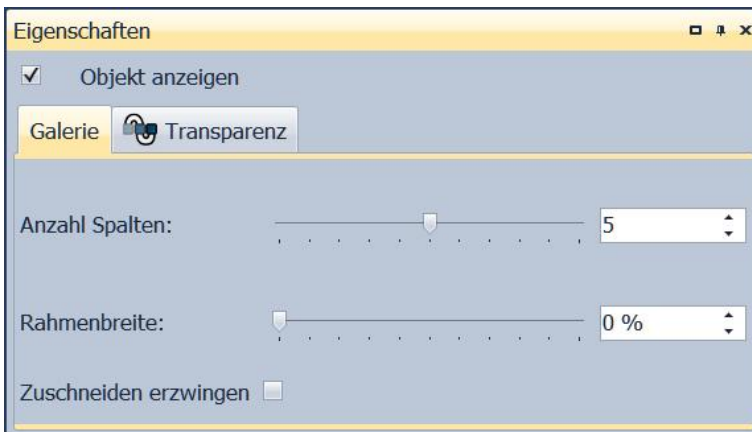
Sie erkennen an der Zeitskala oben, zu welcher Zeit und in welcher Länge die Bilder gezeigt werden. Wenn Sie möchten, dass die Bilder zeitversetzt angezeigt werden, ordnen Sie die Bilder stufenartig untereinander an.

4. Eigenschaften anpassen



Sollen die Bilder gleichzeitig in der **Galerie** erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die selbe Einblendung zu wählen oder ganz auf eine Einblendung zu verzichten. Wählen Sie alle Bilder aus, die sich in der **Galerie** befinden, indem Sie **STRG** gedrückt halten und dabei jedes Bild anklicken. Nun gehen Sie zum Fenster **Eigenschaften** und wählen unter **Einblendung** entweder **Keine** aus oder eine bestimmte Einblendung, die alle Bilder erhalten sollen. Unter **Dauer** geben Sie einen Wert von 10 s an, so hat der Betrachter mehr Zeit, um die **Galerie** auf sich wirken zu lassen.

5. Einstellungen für Galerie



Ist die gesamte **Galerie** gewählt, so können Sie für diese im Fenster **Eigenschaften** weitere Details festlegen. Unter **Anzahl Spalten** geben Sie die Anzahl der Bilder an, die in einer horizontalen Zeile nebeneinander dargestellt werden sollen. Die **Anzahl der Spalten** nimmt Einfluss auf die Größe und die Position der Bilder, die in der Galerie enthalten sind.

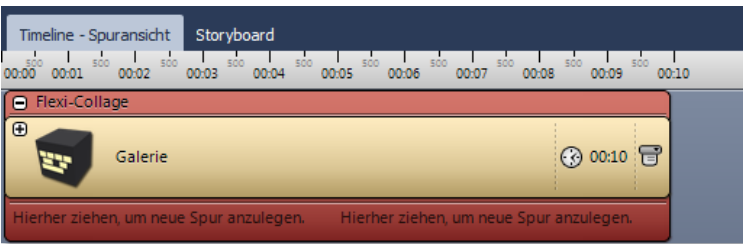
Für die Bestimmung der **Rahmenbreite** gibt es einen Regler. Mit diesem legen

Sie fest, wie groß die Abstände zwischen den Bildern sein sollen bzw. ob es überhaupt welche gibt. Für eine **Galerie** ohne Ränder sollte der Regler auf dem Wert 0 stehen.

Mit der Option **Zuschneiden erzwingen** ermöglichen Sie es der **Galerie**, die Bilder ohne Lücken darzustellen. So wird jedes Bild automatisch so zugeschnitten, dass es genau in die **Galerie** passt.

6. Galerie animieren (optional)

6.1 Flexi-Collage einfügen

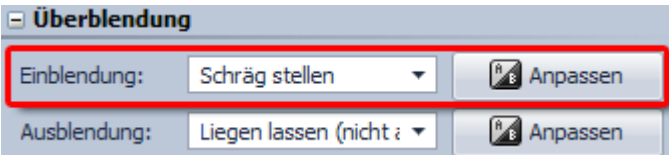


Flexi-Collage mit Galerie

Ziehen Sie aus der *Toolbox* die *Flexi-Collage* in die *Timeline*. Auf die *Flexi-Collage* ziehen Sie die gesamte *Galerie*, die Sie mit Hilfe der Anleitung oben erstellt haben.

Die Ansicht sollte der im Beispiel (unten) ähneln.

6.2 Einblendung wählen



Einblendung wählen

Markieren Sie die *Flexi-Collage*. Im Fenster *Eigenschaften* wählen Sie unter *Einblendung* die Option *Schräg stellen*.

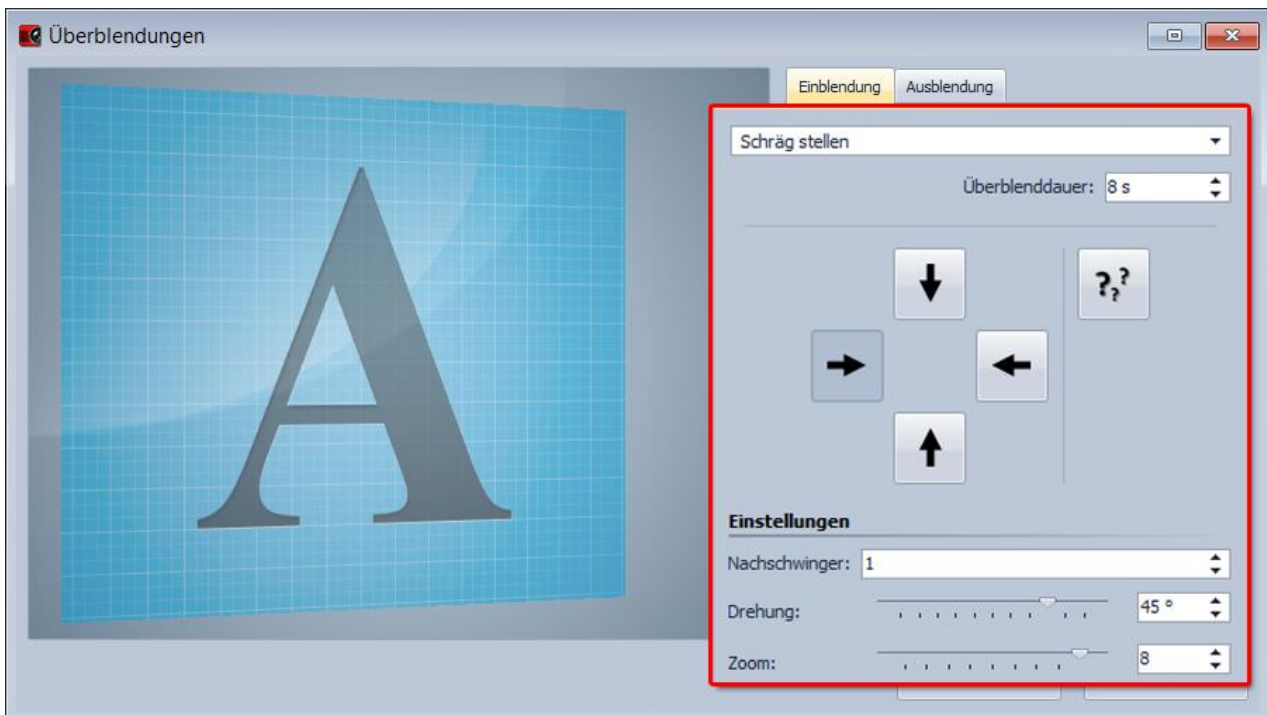
6.3 Einblendung anpassen

Klicken Sie nun auf den Schalter *Anpassen*, den Sie neben der Auswahl der *Einblendung* finden. Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie weitere Details der *Einblendung* festlegen können.

Übernehmen Sie folgende Einstellungen:

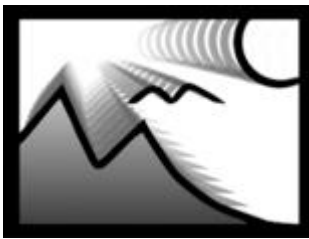
- Unter *Überblenddauer* stellen Sie einen Wert von 8 s ein.
- Klicken Sie auf den Pfeil, der nach links zeigt.
- Unter *Nachschwinger* geben sie den Wert 1 ein.
- Unter *Drehung* kann der Wert von 45° belassen werden, unter *Zoom* geben Sie 8 ein.

Sehen Sie sich das Ergebnis an und nehmen Sie danach ggf. weitere Änderungen vor.



Einblendung anpassen

14.6 Ken-Burns-Effekt



Ken-Burns-Effekt

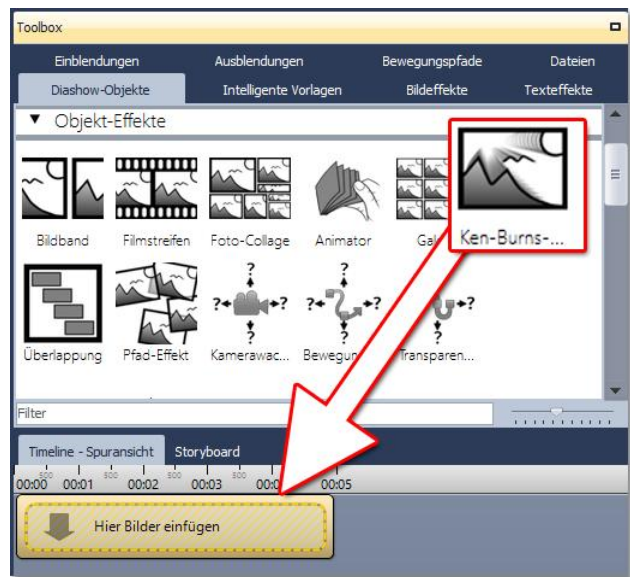
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Der *Ken-Burns-Effekt* sorgt für ein langsames Herein-

oder Herauszoomen in interessante Bereiche des Bildes. Es wird eine Bewegung in das Bild gebracht, die Fotos lebendiger wirken lässt und den Blick auf Details lenkt.

Folgen Sie dieser Anleitung, um schnell und unkompliziert einer beliebigen Anzahl von Bildern den Ken-Burns-Effekt zu verleihen.

Wenn Sie den Ken-Burns-Effekt nicht automatisch, sondern manuell erstellen möchten, lesen Sie die Anleitung im Kapitel ["Ken Burns manuell erstellen"](#).

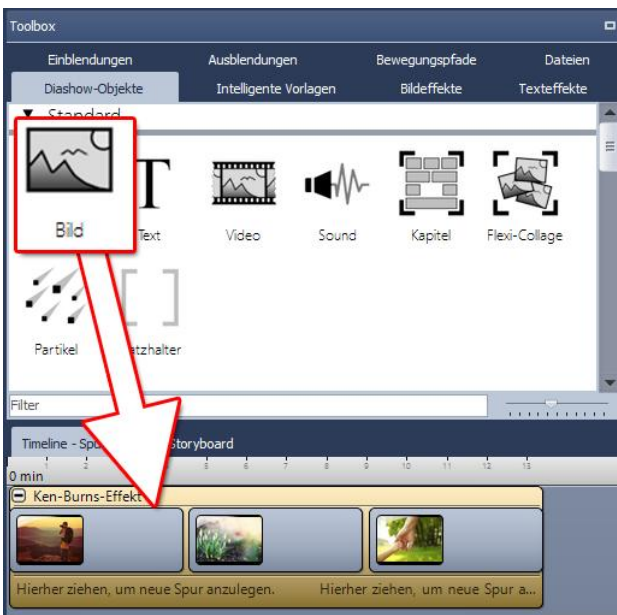


Effekt aus der Toolbox in die Timeline ziehen

1. Effekt einfügen

Starten Sie mit einem leeren Projekt und ziehen Sie den *Ken-Burns-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Sie finden den *Ken-Burns-Effekt* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

2. Bilder einfügen

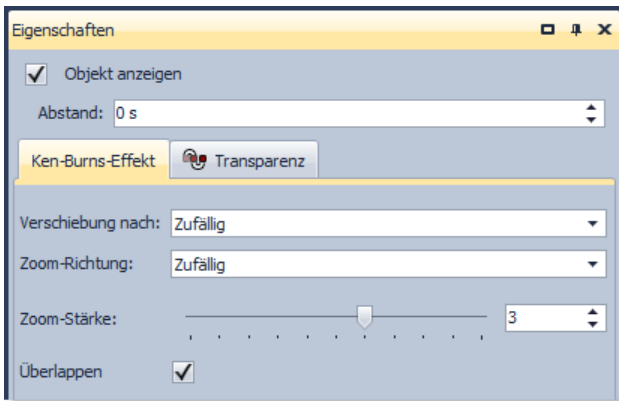


Bilder einfügen

Ziehen Sie jetzt ein *Bild-Objekt* in den Effekt. Wählen Sie dann eines oder mehrere Bilder aus. Sie können auch den Tab *Dateien* wählen und von dort Bilder in den Effekt ziehen.

3. Einstellungen für den Ken-Burns-Effekt

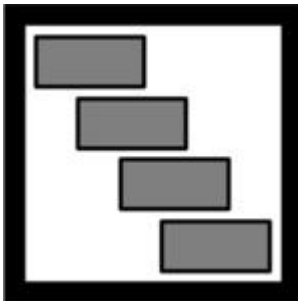
Klicken Sie auf den gelben Rand des Effektes in der *Timeline*. Im Bereich *Eigenschaften* (in der *Standard-Ansicht* rechts) können Sie nun weitere Einstellungen für den Effekt festlegen. Wenn Sie den gesamten *Ken-Burns-Effekt* ausgewählt haben, finden Sie im Fenster *Eigenschaften* verschiedene Einstellmöglichkeiten:



Einstellungen für Ken-Burns-Effekt

- Unter **Verschiebung nach** können Sie verschiedene Richtungen wählen, in die sich der Ken-Burns-Effekt bewegen soll.
- Unter **Zoom-Richtung** können Sie festlegen, ob aus dem Bild heraus- oder in das Bild hineingezoomt werden soll.
- Die **Zoom-Stärke** können Sie mit einem Regler beeinflussen oder direkt einen Wert eingeben.
- Ist ein Häkchen bei der Option **Überlappen** gesetzt, gehen die Bilder fließend ineinander über.

14.7 Überlappung



Überlappung

Sie finden den Effekt in der **Toolbox** unter dem Reiter **Objekte** im Bereich **Objekt-Effekte**.

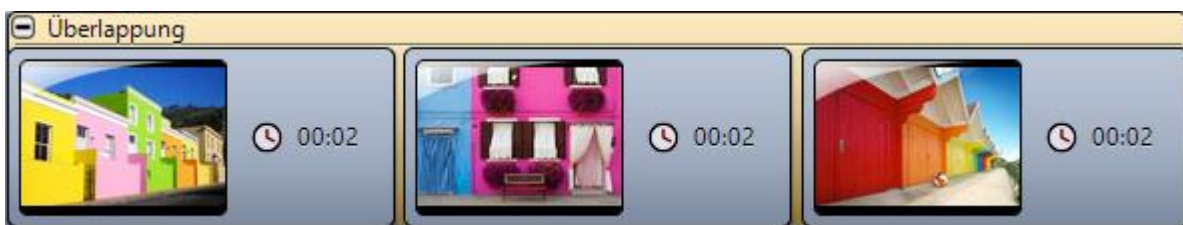
Mit Hilfe der **Überlappung** schaffen Sie sanfte Übergänge von einem Bild in das nächste.

1. Wirkung des Überlappung-Effektes

Fügen Sie die Bilder in den Effekt **Überlappung** ein, so bleibt das jeweils vorhergehende Bild im Hintergrund noch für eine bestimmte Zeit liegen. Wenn Sie für Ihre Bilder eine **Überblendung** gewählt haben, erzeugen Sie auf diese Weise einen Übergang von Bild 1 in Bild 2, ohne, dass dazwischen der Hintergrund zu sehen ist.

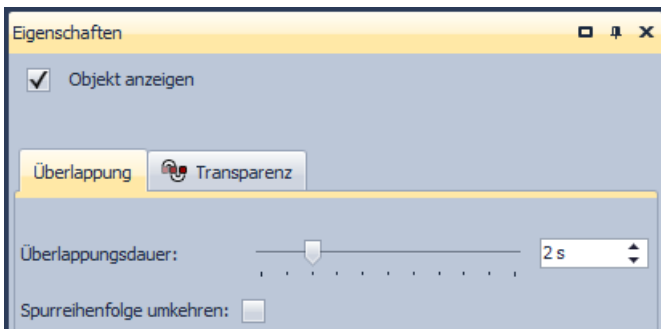
2. Effekt anwenden

Ziehen Sie den Effekt aus der **Toolbox** in die **Timeline**. In das leere Feld, welches nun erschienen ist, ziehen Sie Ihre Bilder. Die Bilder sollten immer hintereinander angeordnet werden.



Überlappung in der Timeline

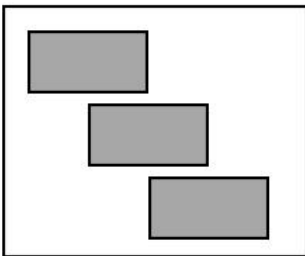
3. Einstellungen für den Effekt



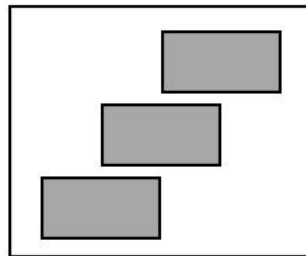
Einstellungen für Überlappung

Im Bereich *Einstellungen* können Sie die *Überlappungsdauer* festlegen und die *Spurreihenfolge umkehren*. Die *Überlappungsdauer* gibt an, wie lange ein Bild noch im Hintergrund liegen bleibt.

Wenn *Spurreihenfolge umkehren* aktiviert ist, werden die Bilder intern in einer anderen Reihenfolge angeordnet (siehe Bild unten). Dies hat Einfluss auf die Darstellung der *Überlappung*. Das nächste Bild erscheint hinter dem ersten Bild. Dies macht sich nur bemerkbar, wenn das erste Bild nicht den vollen Bildbereich ausfüllt. Wenn der gesamte Bildbereich ausgefüllt ist, wird das nächste Bild nicht mehr sanft eingeblendet.



Spurreihenfolge normal



Spurreihenfolge umgekehrt

14.8 Pfad-Effekt



Pfad-Effekt

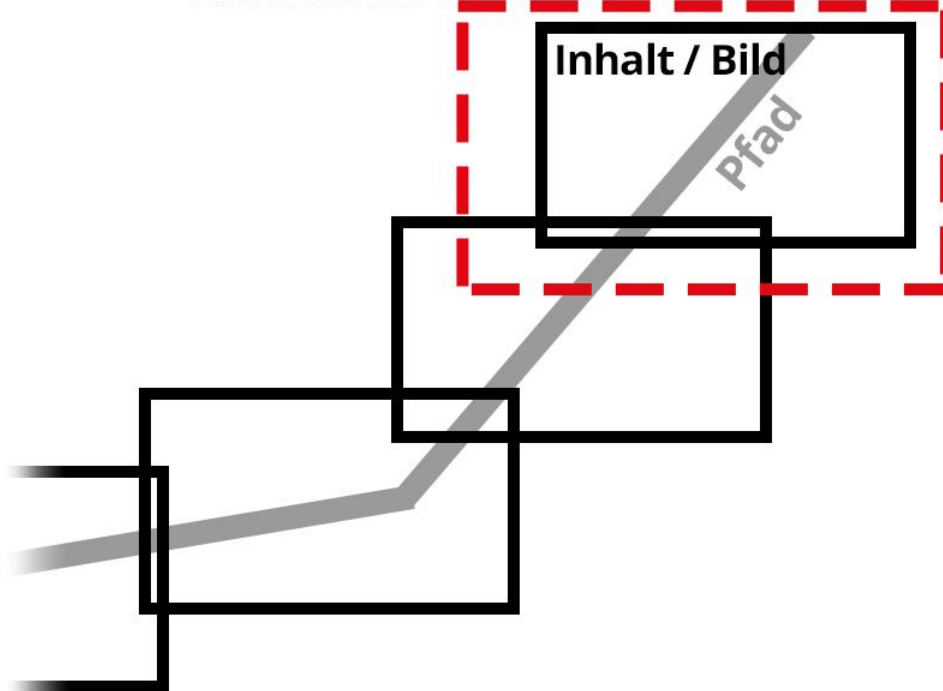
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Die eingefügten Bilder werden damit entlang eines von Ihnen vorgegebenen Pfades angeordnet.

1. Wirkung des Pfad-Effektes

Entlang eines von Ihnen erstellten Pfades werden die eingefügten Bilder automatisch angeordnet. Beim Abspielen des Effektes erfolgt ein *Kameraschwenk* über die eingefügten Bilder.

Kameraschwenk / Bildschirmausschnitt



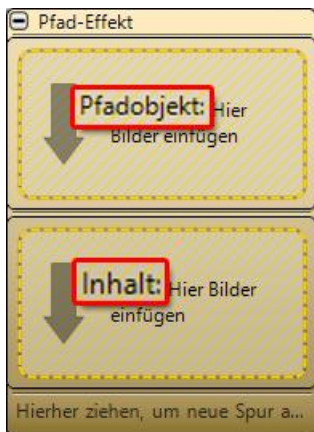
Kameraschwenk über Bilder auf einem Pfad

Im Beispiel oben sehen Sie einen **Bewegungspfad**, der oben rechts beginnt, nach unten verläuft und dann nach links abknickt.

Die eingefügten Bilder werden nun entlang des Pfades angeordnet. Die Abstände zwischen den Bildern sind abhängig vom Pfad, der Anzahl und der Breite der Bilder.

Der Pfad kann sich auch im [nicht-sichtbaren Bereich](#) des **Layoutdesigners** befinden. So ist eine sehr umfangreiche Anordnung von Bildern möglich.

2. Anwendung des Pfad-Effektes



Ziehen Sie den Effekt aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: **Pfadobjekt** und **Inhalt**.

2.1. Pfad anlegen

In den Bereich **Pfadobjekt** ziehen Sie ein beliebiges Bild, mit dem Sie den Pfad erstellen möchten. Das Bild wird nicht angezeigt und dient lediglich zur Erstellung eines Bewegungspfades.

Erstellen Sie mit Hilfe des Bildes den Pfad. Die einzelnen Bewegungsmarken können sich auch im nicht-sichtbaren Bereich des **Layoutdesigners** befinden. Um diesen Bereich besser nutzen zu können, verkleinern Sie die Ansicht im **Layoutdesigner** mit dem Minus-Lupen-

Symbol .

2.2. Inhalt einfügen

In den Bereich **Inhalt** ziehen Sie die Bilder oder Videos, die sich auf dem Pfad befinden sollen. Sie können die Bilder hier untereinander anordnen, um zu erreichen, dass diese gleichzeitig angezeigt werden. Wenn Sie die Bilder hintereinander anordnen, werden die vorhergehenden Bilder nach Ablauf der Anzeigedauer ausgeblendet.

3. Einstellungen für den Pfad-Effekt



Eigenschaften Pfad-Effekt

Anordnung der Bilder

Die Bilder werden rund um den Pfad angeordnet. Der Pfad hat eine Dauer, die durch seine Bewegungsmarken bestimmt wird. Diese Dauer muss nicht mit der Dauer des Pfad-Effekts übereinstimmen. Was bei Nicht-Übereinstimmung passiert, lässt sich mit dieser Option steuern.

Pfaddauer: wiederholen - Der Pfad wird wiederholt. Ist der Pfad z.B. ein Kreis, wird der Pfadeffekt mehrere Kreisumdrehungen machen.

Pfaddauer: skalieren - Der Pfad wird genau auf die Dauer des Pfad-Effekts angepasst

Pfadlänge - Der Pfad-Effekt wird nur so lange laufen, wie der Pfad lang ist.

Abweichung vom Pfad

Gibt an, wie weit die Objekte in der Anzeige von dem vorgegebenen Pfad entfernt platziert werden dürfen.

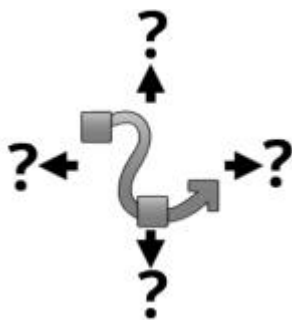
Größenunterschied

Gibt an, wie stark die Größenunterschiede unter den Objekten sein dürfen.

Drehwinkelunterschied

Gibt an, wie stark die Objekte gedreht werden dürfen.

14.9 Bewegungspfadwackeln

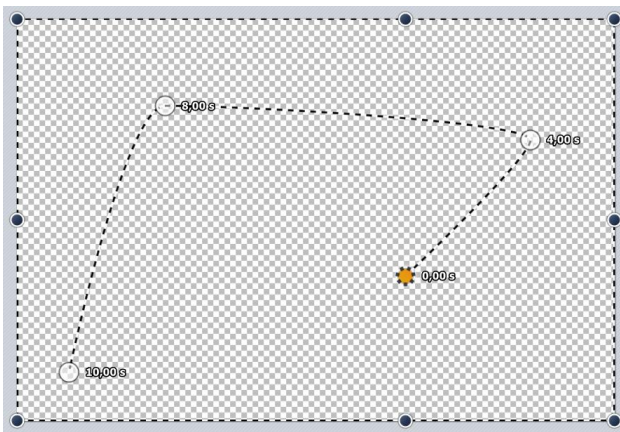


Bewegungspfadwackeln

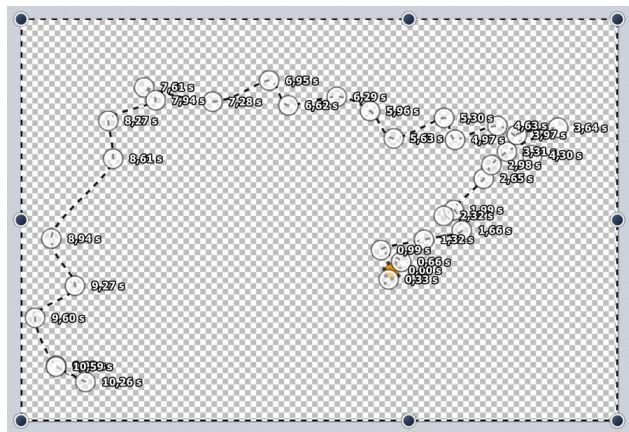
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe des Effekts *Bewegungspfadwackeln* kann die Position eines Objektes um seinen *Bewegungspfad* herum periodisch geändert werden.

1. Wie wirkt das Bewegungspfadwackeln



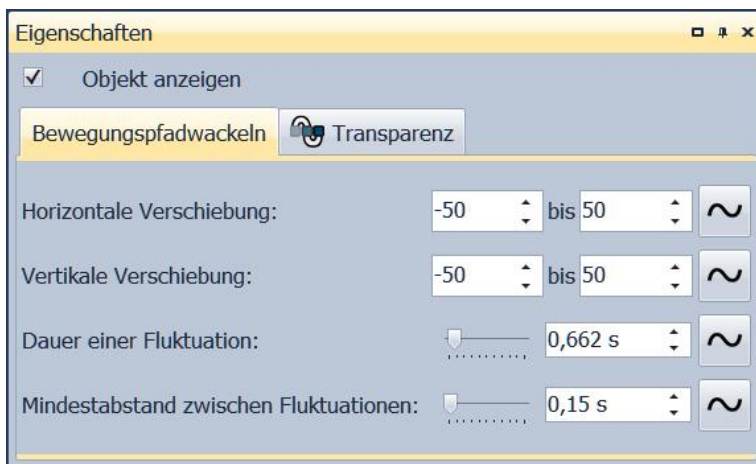
Ein einfacher Bewegungspfad



Bewegungspfad nach Effekt-Anwendung

Der *Bewegungspfad*, der dem *Bewegungspfadwackeln-Effekt* zugewiesen ist, wird manipuliert. Wie stark und wie oft, hängt von den Einstellungen ab. Übrigens, kein *Bewegungspfad* ist auch ein *Bewegungspfad* und zwar einer mit einem einzigen Punkt in der Bildschirmmitte. Auch dieser wird dann entsprechend verwackelt.

2. Eigenschaften des Bewegungspfadwackelns

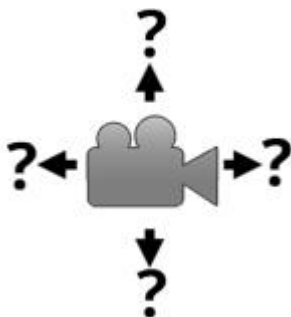


Über die *horizontale Verschiebung* bestimmen Sie, wie stark die Abweichung vom Original-Pfad nach links (negativer Wert) bzw. rechts (positiver Wert) sein soll. Die *vertikale Verschiebung* bestimmt die Abweichung nach oben bzw... unten. Die konkrete Verschiebung ist ein zufälliger Wert zwischen den beiden Grenzen.

Wie lang eine Abweichung sein soll, bevor wieder zum Originalpfad zurückgekehrt wird, bestimmt die *Dauer einer Fluktuation*. Falls die Bewegung

eher gering ausfallen soll, können Sie mit dem *Mindestabstand zwischen Fluktuationen* eine Pause zwischen den Wacklern einstellen.

14.10 Kamerawackeln

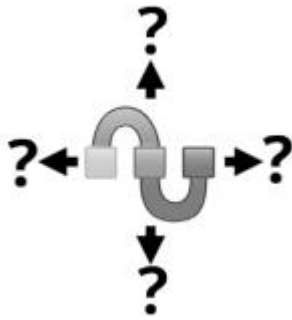


Kamerawackeln

Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Das *Kamerawackeln* funktioniert in der gleichen Weise, wie das [Bewegungspfadwackeln](#) und verfügt auch die selben Einstellungsmöglichkeiten. Der Unterschied zum *Bewegungspfadwackeln* besteht darin, dass hier nicht der Bewegungspfad, sondern der *Kameraschwenk* modifiziert wird.

14.11 Transparenzfluktuation

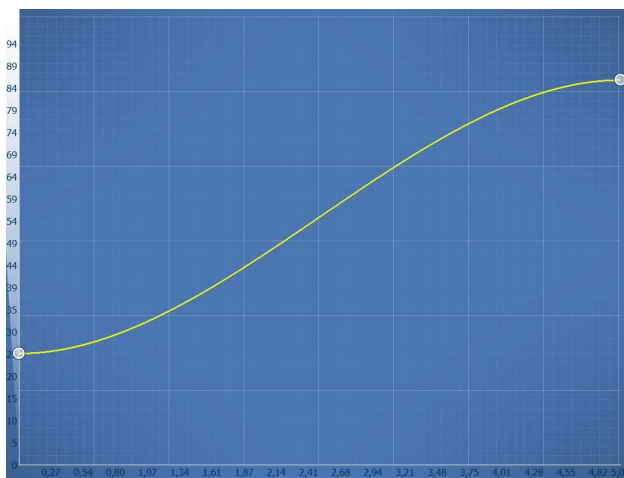


Transparenzfluktuation

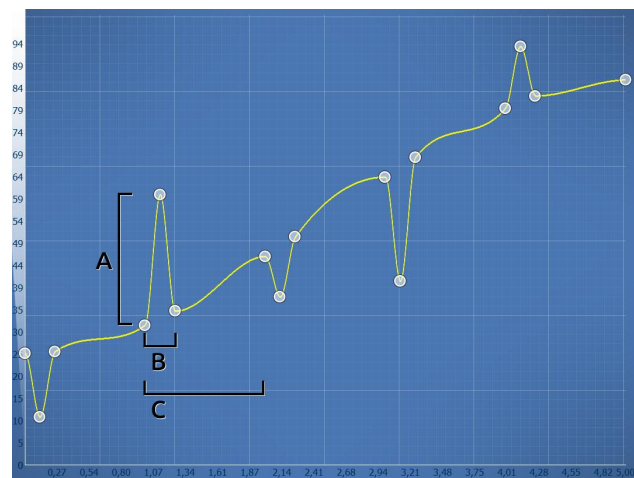
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe der *Transparenzfluktuation* kann die Deckkraft eines Objektes periodisch geändert werden.

1. Wie wirkt die Transparenzfluktuation



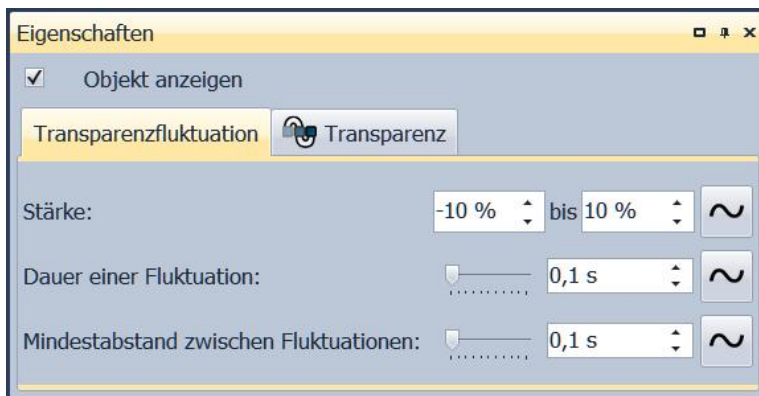
Originaltransparenzkurve



Transparenzkurve nach Anwendung der Transparenzfluktuation

Die [Transparenzkurve](#) der *Transparenzfluktuation* wirkt wie bei einer [Flexi-Collage](#) auf all ihre Kindelemente. D.h. der Effekt erzielt nur eine Wirkung, wenn Sie darin weitere Elemente einfügen. Durch die Einstellungsmöglichkeiten kann die Transparenzkurve automatisch variiert werden, wie es sonst nur sehr mühselig per Hand möglich wäre.

2. Eigenschaften der Transparenzfluktuation



Stärke (A) gibt an, wie stark die Transparenzkurve verändert werden darf. Ein positiver Wert korrigiert nach oben (Deckkraft wird erhöht), ein negativer nach unten (Deckkraft reduziert). Um in beide Richtungen Änderungen zu machen, ändern Sie das Eingabefeld auf "Wertebereich" und geben so z.B. -20% bis +20% ein.

Dauer einer Fluktuation (B) bestimmt, wie lange die Änderung der

Transparenz sein soll, bis sie wieder auf ihren Ausgangszustand zurückkehrt.

Mindestabstand zwischen Fluktuationen (C) gibt den Zeitraum an, der zwischen zwei Fluktuation mindestens liegen muss.

Alle Werte können jeweils fest sein oder als Zufallsbereich bestimmt werden. Klicken Sie zum Wechseln des Modus auf den Button rechts neben der Zahleneingabe.

2. Anwendungsbeispiel

Stellen Sie sich die Vorführung eines alten Films mit einem Rücklichtprojektor vor, der noch nostalgisch flimmert. Um dieses Flimmern zu simulieren, kann eine weiße Farbfläche mithilfe der Transparenzfluktuation flimmernd über Ihre Bilder oder Videos gelegt werden. Die *Transparenzfluktuation* kommt auch intern bei dem Effekt "[Alter Film](#)" aus der Toolbox vor.

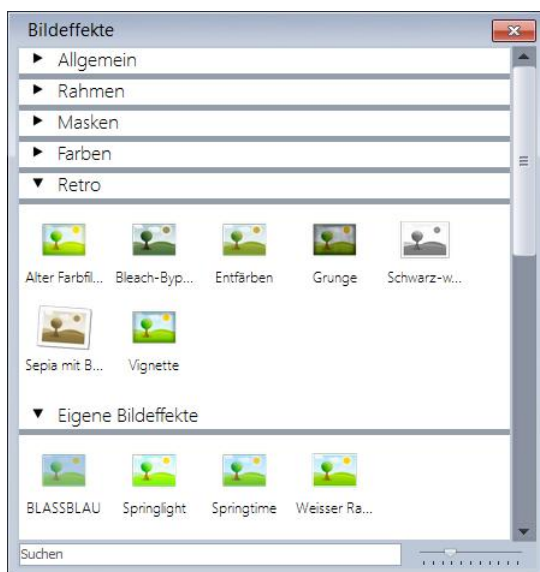
15 Bildeffekte zuweisen und erstellen

15.1 Bildeffekte

Mit der AquaSoft Stages können Sie auch Bildeffekte, wie Rahmen, Farbfilter oder Masken auf Ihre Bilder anwenden.

Die Bildeffekte finden Sie in der *Toolbox* unter dem Tab *Bild-Effekte*.

1. Bildeffekte in der Toolbox



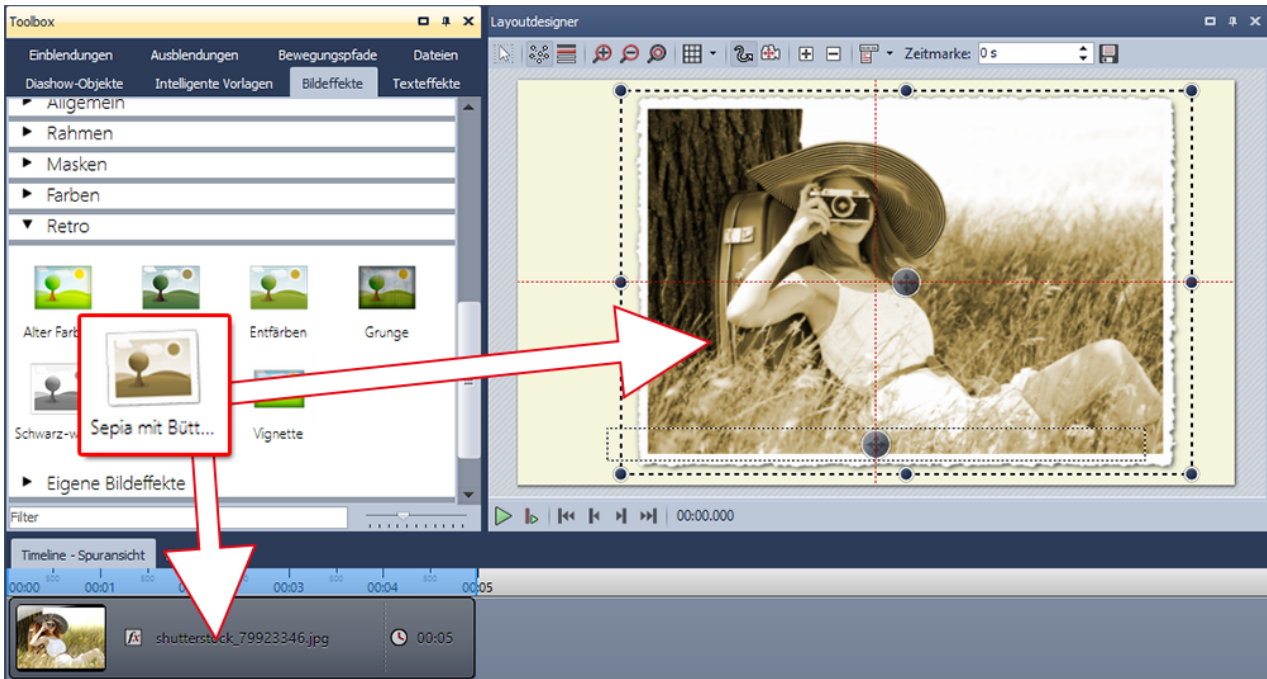
Bildeffekte in der Toolbox

Die *Bild-Effekte* sind in verschiedene Kategorien unterteilt:

- *Allgemein*
- *Rahmen*
- *Masken*
- *Farben*
- *Retro*
- *Eigene Bildeffekte*

Mit dem Pfeil-Symbol, das sich vor den Kategorie-Namen befindet, können Sie die einzelnen Kategorien öffnen.

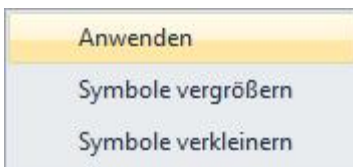
2. Bildeffekte in Layoutdesigner oder Timeline anwenden



Hinzufügen von Bildeffekten

Ziehen Sie den **Bildeffekt** auf das kleine Vorschaubild in der **Timeline** oder direkt auf das Bild, das gerade im **Layoutdesigner** angezeigt wird.

3. Bildeffekt über Kontextmenü anwenden



Wählen Sie die Option "Anwenden"

Möchten Sie einen **Bildeffekt** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder:

Alle Bilder: **STRG + A**

Bestimmte Bilder: **STRG + MAUSKLICK** auf das Bild

Markieren Sie den **Bildeffekt** mit der linken Maustaste und klicken Sie danach mit der rechten Maustaste darauf, um das Kontextmenü aufzurufen. Wählen Sie **Anwenden** aus. Der gewählte **Bildeffekt** gilt dann für alle markierten Bilder.

4. Bildeffekte entfernen



Möchten Sie einen **Bild-Effekt** wieder entfernen, so finden Sie in den **Bildeffekten** in der Kategorie **Allgemein** das Objekt **Bildeffekte entfernen**.

Ziehen Sie dieses von der **Toolbox** auf das Bild in der **Timeline**, bei dem Sie den **Bildeffekt** entfernen möchten.

Bildeffekte entfernen
Bildeffekt
entfernen



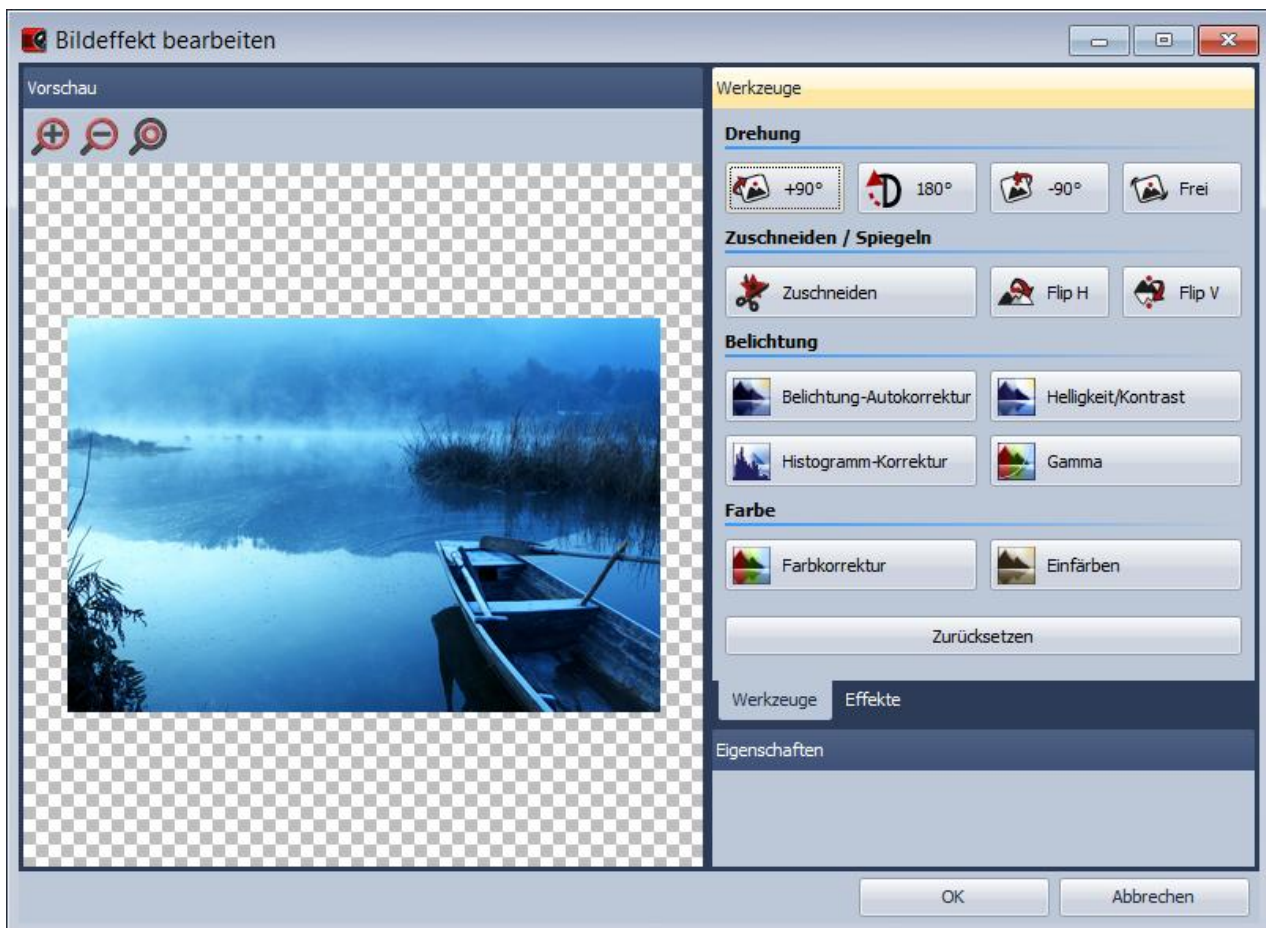
Sie können **eigene Bildeffekte erstellen**. Dafür gibt es den *Effekteditor*. Im Kapitel "[Funktionen im Bildeditor](#)" lernen Sie den *Effekteditor* kennen.

15.2 Funktionen im Bildeditor

Werkzeuge im Bildeditor

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie die Option *Bild bearbeiten*. Es öffnet sich der Bildeditor. Mit den hier vorhandenen Werkzeugen können Sie:

- Bilder drehen und zuschneiden
- Bilder spiegeln
- die Bildbelichtung verbessern
- die Farbe korrigieren oder das Bild einfärben



Effekte im Bildeditor

Es gibt neben dem Reiter *Werkzeuge* auch den Reiter *Effekte*. Er befindet sich links in der Mitte.

Mit Hilfe des Plus-Symbol können Sie Effekte auf das Bild anwenden, für die Sie im Bereich *Eigenschaften* weitere Einstellmöglichkeiten finden.

Sie können hier unter anderem

- das Bild weichzeichnen oder schärfen
- einen Schatten einfügen
- eine Transparenz hinzufügen
- einen Rand einfügen

Effekte lassen sich auch ineinander verschachteln und miteinander kombinieren, damit steigern sich die Möglichkeiten zum Erstellen neuer Bildeffekte enorm.

In der **AquaSoft Stages** ist es möglich, Bilder zu bearbeiten, ohne dabei die Originaldateien zu verändern. Von einfachen Bildverbesserungen bis zu aufwändigen Effekten haben Sie viele Gestaltungsmöglichkeiten. Der **Bildeditor** ist mit zwei Bereichen ausgestattet, die im Folgenden näher beschrieben werden.



Alle Funktionen der Bildbearbeitung verändern nicht Ihr Originalbild.

Die Änderungen wirken sich nur innerhalb des Projektes auf die Darstellung des Bildes aus.



Zum weiteren Verständnis des Effekteditors lesen Sie bitte auch den [Blog-Eintrag "Wie ein Spiegelungseffekt entsteht"](#).

(Linkurl: aquasoft.de/go/zxae)

15.3 Bildeffekt "Weicher Rand"

In diesem Beispiel lernen Sie, wie man mit dem **Bildeditor** dem Bild einen weichen Rand verleiht und es zusätzlich aufhellt.

1. Bild in Bildeditor öffnen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, das Bild im **Bildeditor** zu öffnen:

- klicken Sie auf das Pinsel-Symbol, das sich oben rechts auf dem Bild im **Layoutdesigner** befindet
- oder klicken Sie auf das Pinsel-Symbol, das sich im Fenster **Eigenschaften** befindet
- oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild in der **Timeline** und wählen Sie **Bild bearbeiten**

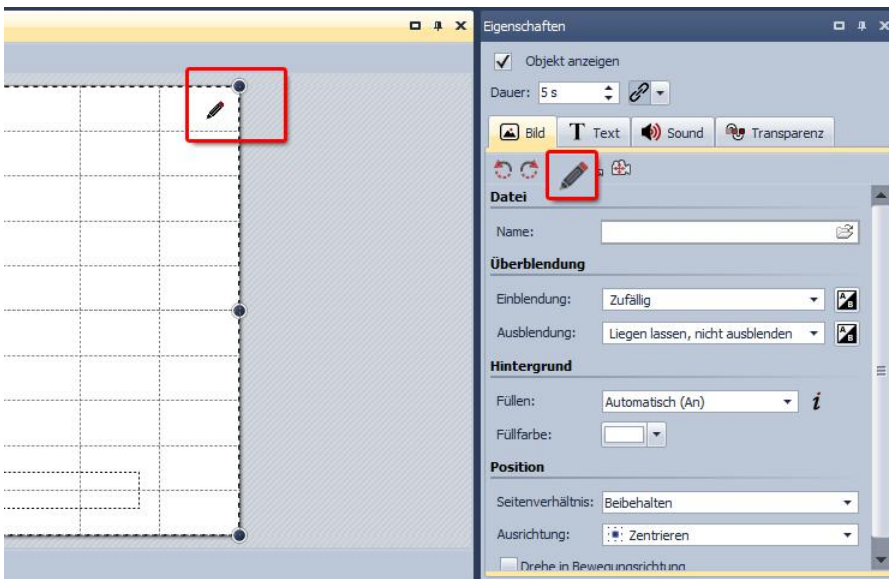
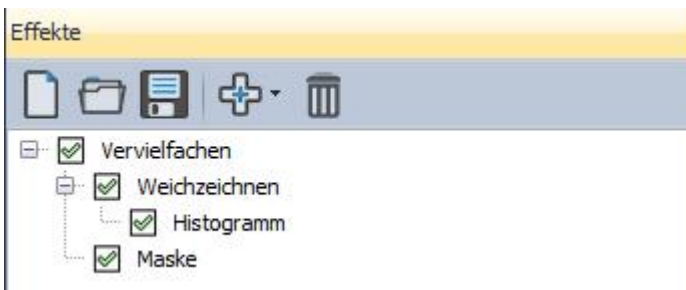


Bild bearbeiten

2. Effekte hinzufügen

Nachdem sich der **Bildeditor** geöffnet hat, wählen Sie den Tab **Effekte**. Nun fügen Sie über das Plus-Symbol die folgenden Effekte ein:

- **Vervielfachen**
- **Weichzeichnen** - stellen Sie unter **Eigenschaften** eine Stärke mit dem Wert 5 ein.
- **Maske** - wählen Sie hier die Maske **Horizontal** aus.
- **Histogramm** - Geben Sie unter **Weißpunkt** den Wert 139 ein.



Effekte hinzufügen

Die Effekte Weichzeichnen und Maske sollen Kind-Elemente (untergeordnete Elemente) des Effektes Vervielfachen sein. Ziehen Sie die Effekte Weichzeichnen und Maske auf Vervielfachen, sodass diese dem Effekt Vervielfachen untergeordnet werden (siehe Beispielbild unten).

Fügen Sie nun über das Plus-Symbol den Effekt **Histogramm** ein. Ziehen Sie den Effekt

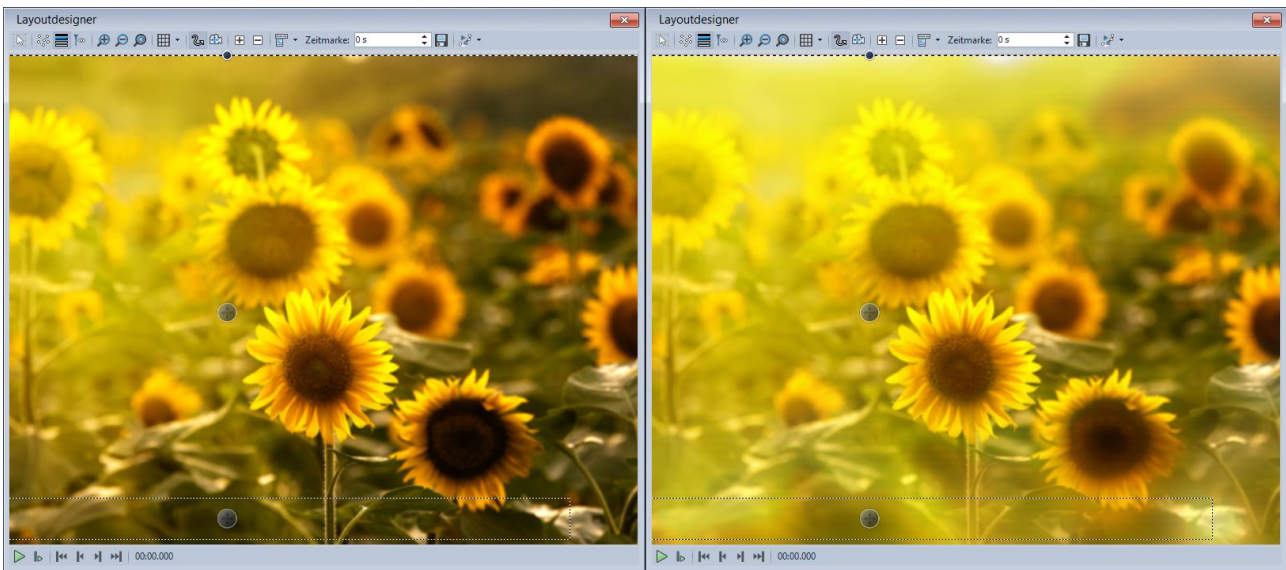
Histogramm ein. Ziehen Sie den Effekt **Histogramm** dann auf den Effekt **Weichzeichnen**, sodass **Histogramm** ein Kind-Element von **Weichzeichnen** ist.

3. Als Bildeffekt speichern



Bildeffekt speichern

Den eben erstellten Bildeffekt können Sie für den zukünftigen Gebrauch speichern. Klicken Sie dazu auf der Speichern-Symbol und geben Sie einen Namen für den Bildeffekt ein. Er erscheint dann in der **Toolbox** unter **Bildeffekte / Eigene Bildeffekte**.



Links ohne Bildeffekt (Original), rechts mit Bildeffekt

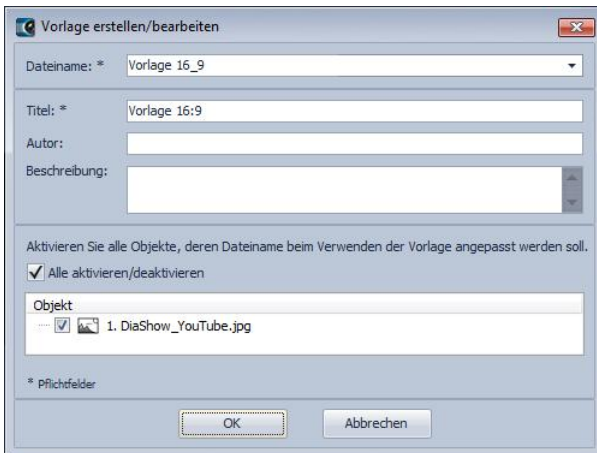
16 Eigene Einstellungen speichern

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie viel Zeit sparen. Nutzen Sie bestimmte Einstellungen regelmäßig oder wollen Sie Bildkonstellationen, Textarrangements oder andere selbst erstellte Designs speichern, so nutzen Sie die Eigenen Vorlagen.

Speichern lassen sich [Bildeffekte](#), [Kamerafahrten](#), [Texteffekte](#), [Bewegungspfade](#), [Flexi-Collagen](#) und ganze [Kapitel](#) mit beliebigen Inhalten.

16.1 Eigene Objekte speichern

1. Objekt erstellen



Einstellungen für eigenes Objekt

Ziehen Sie ein Objekt, das Sie mit Ihren eigenen Einstellungen versehen haben, aus der **Bilderliste** oder **Timeline** in die **Toolbox**. Jedes Objekt kann hierfür verwendet werden.

Sobald Sie das Objekt in die **Toolbox** gezogen haben, öffnet sich ein Dialog. Dort müssen Sie der Vorlage einen **Dateinamen** und **Titel** geben, Sie können Angaben zum **Autor** machen und eine **Beschreibung** der Vorlage eingeben. Außerdem können Sie festlegen, welche Datei beim Verwenden der Vorlage angepasst und welche erhalten bleiben sollen. Hierfür gibt es vor jedem Objekt ein Kästchen, in dem sich ein Häkchen befindet. Wenn Sie das Häkchen entfernen, bleibt das Objekt so, wie es ist bestehen -

diese Datei wird also nicht angepasst.

2. Eigene Vorlage verwenden



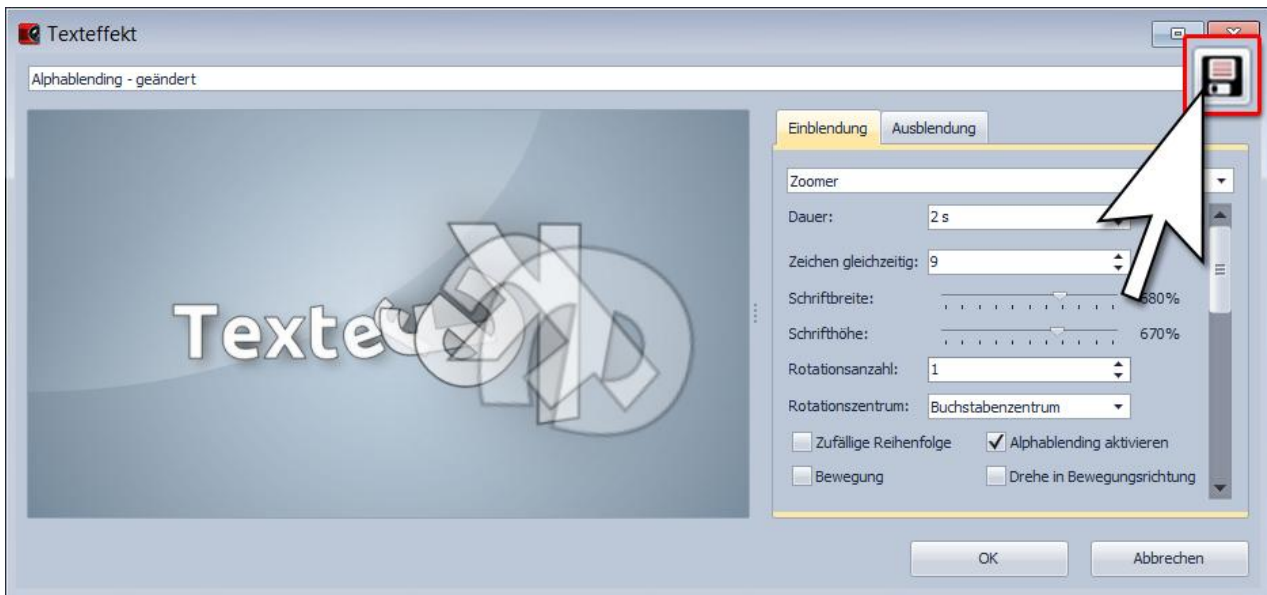
Eigenes Objekt in der Toolbox

Um die eigene Vorlage zu verwenden, ziehen Sie diese an die gewünschte Stelle in der **Timeline**. Je nachdem, was Sie eingestellt haben, werden Sie anschließend aufgefordert, Bilder auszuwählen, die mit der Vorlage eingefügt werden sollen.


16.2 Eigene Texteffekte speichern

1. Texteffekt erstellen

Bei einem **Text-Objekt** oder einem **Bild-** bzw. **Video-Objekt** unter dem Reiter **Text** finden Sie unter **Effekt** die Auswahl der **Animation**. Hier finden Sie den Schalter **Bearbeiten**, mit dem Sie die Animation bearbeiten können. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Texteffekt nach Ihren Wünschen anpassen können.



Texteffekt anpassen

Wenn Sie einen Texteffekt nach Ihren eigenen Vorstellungen verändert haben und die Einstellungen speichern möchten, klicken Sie auf das Speichern-Symbol , es befindet sich oben rechts.

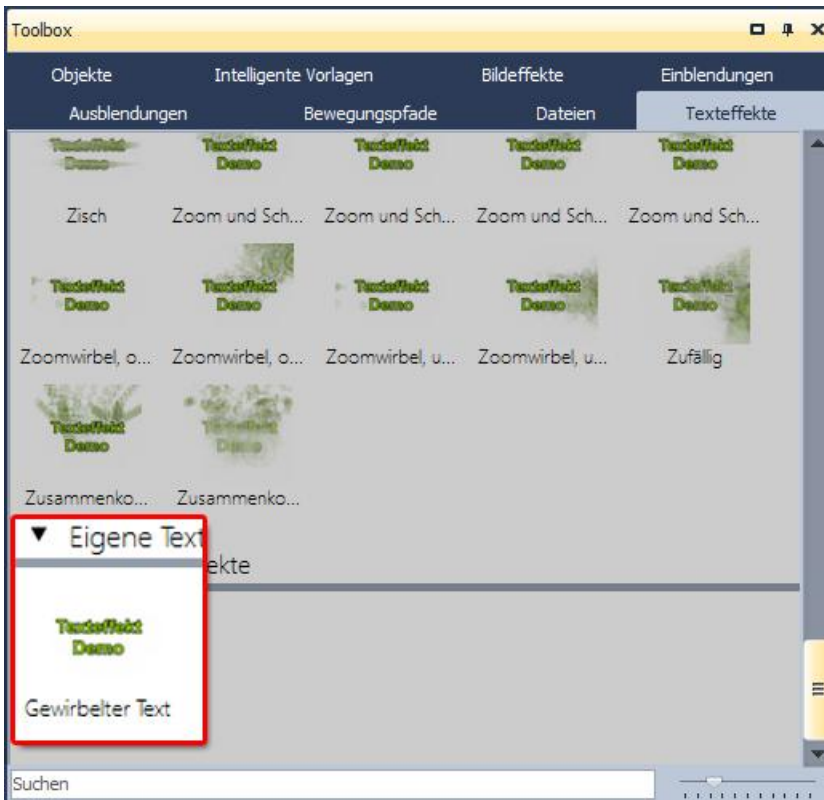
2. Titel eingeben



Bezeichnung für Texteffekt eingeben

Es öffnet sich ein Dialog zum Speichern des Texteffektes, geben Sie hier einen passenden Titel ein.

3. Texteffekt in der Toolbox




Eigener Texteffekt in der Toolbox

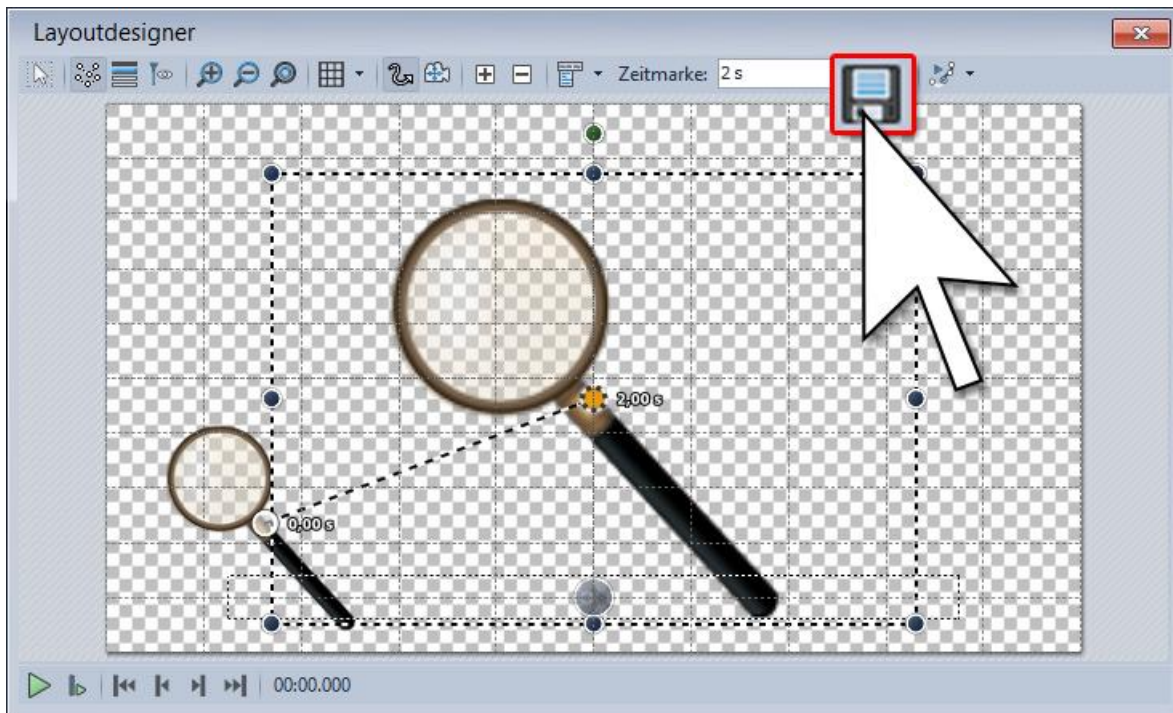
Ihren Texteffekt finden Sie nun in der *Toolbox* unter *Texteffekte / Eigene Texteffekte* unter dem Namen, den Sie in Schritt 2 eingegeben haben.

Von hier können Sie ihn auf die gewünschten Objekte anwenden, aber auch im Fenster *Einstellungen* ist er nun unter dem Reiter *Texteffekte / Eigene Texteffekte* zu finden.

16.3 Bewegungspfad / Kameranachschwenk speichern

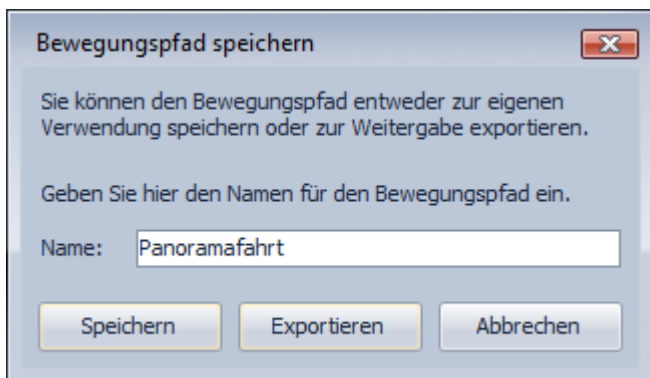
1. Bewegungspfad erstellen

Haben Sie einen *Bewegungspfad* oder eine *Kamerafahrt* erstellt, die Sie zukünftig auch auf andere Objekte anwenden möchten, können Sie sie speichern. Dazu klicken Sie nach der Erstellung auf das Speichern-Symbol  im *Layoutdesigner*, es befindet sich rechts neben dem Eingabefeld für die *Zeitmarke*.



Pfad anlegen und speichern

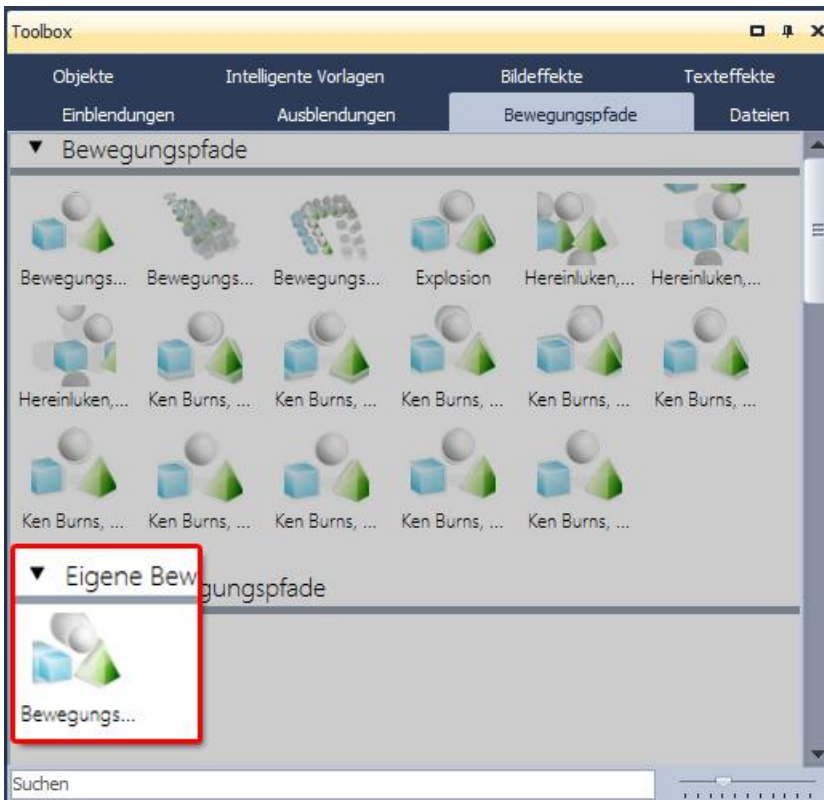
2. Bezeichnung eingeben



Namen eingeben

Damit Sie den Effekt später gut wiederfinden können, geben Sie im folgenden Dialog einen passenden Namen ein.

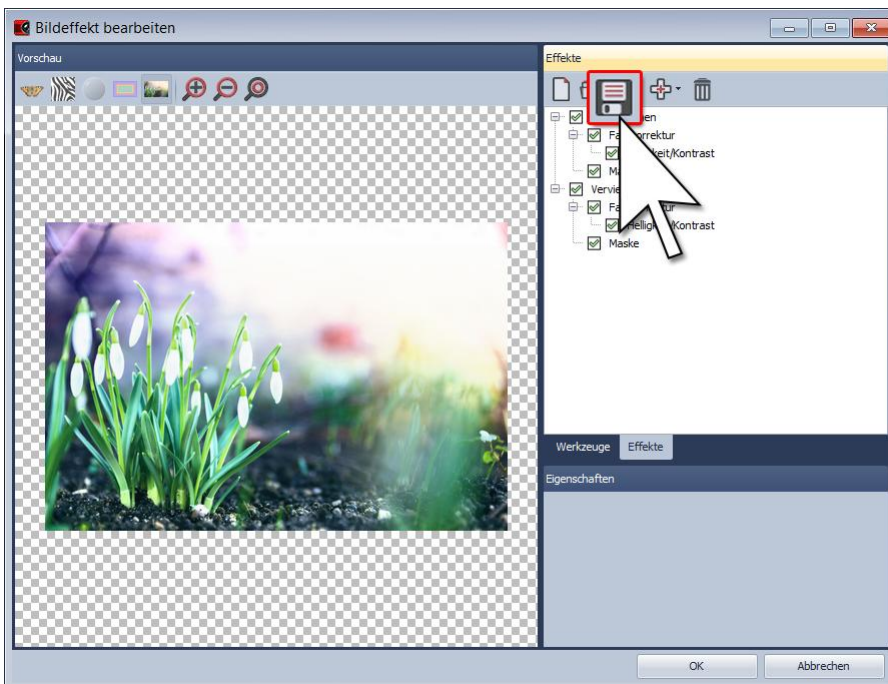
3. Bewegungspfad in der Toolbox



Pfad in der Toolbox


Nach dem Speichern können Sie den **Bewegungspfad** nun jederzeit in der **Toolbox** unter **Bewegungspfade - Eigene Bewegungspfade** wiederfinden. Ziehen Sie den Pfad auf ein Objekt in der **Timeline** oder im **Layout-designer** oder wenden Sie den **Bewegungspfad** mit einem Doppelklick auf das Symbol in der **Toolbox** auf ein markiertes Objekt an.

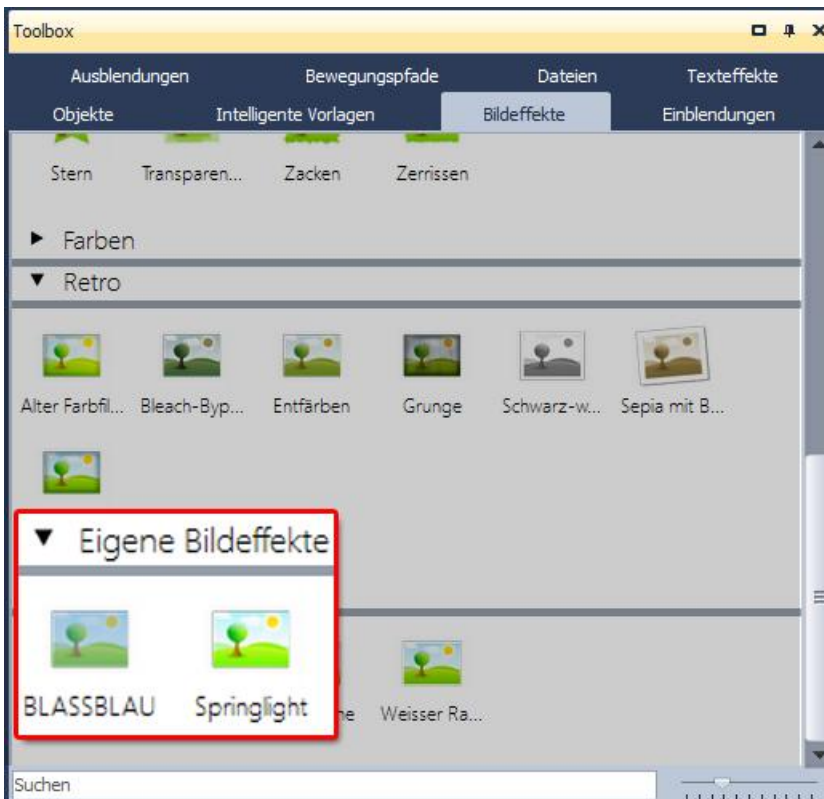
16.4 Bildeffekt speichern



Bildeffekt im Bildeditor

Im **Bildeditor** können Sie umfangreiche Bildeffekte erstellen. Natürlich lassen sich diese auch für die Verwendung in späteren Projekten speichern. Nachdem Sie im **Bildeditor** einen Effekt erstellt haben,

klicken Sie auf , um diesen unter einem eigenen Namen zu speichern.



Bildeffekt in der Toolbox

Sie werden aufgefordert, einen Dateinamen und den Speicherort zu wählen. Wenn Sie beides festgelegt haben, schließen Sie den *Bildeditor*. In der *Toolbox* finden Sie den Effekt unter *Bildeffekte / Eigene Bildeffekte*.

17 Steuerung des Präsentations-Ablaufes

17.1 Automatischer Ablauf

Standardmäßig werden die Bilder eines Projektes nacheinander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den [Eigenschaften](#) der *Objekte*, wie lange ein Objekt angezeigt wird und wann der Wechsel auf das nächste Objekt stattfindet.

Hierzu müssen Sie in der *AquaSoft Stages* keine spezielle Einstellung vornehmen.

17.2 Manuelle Steuerung

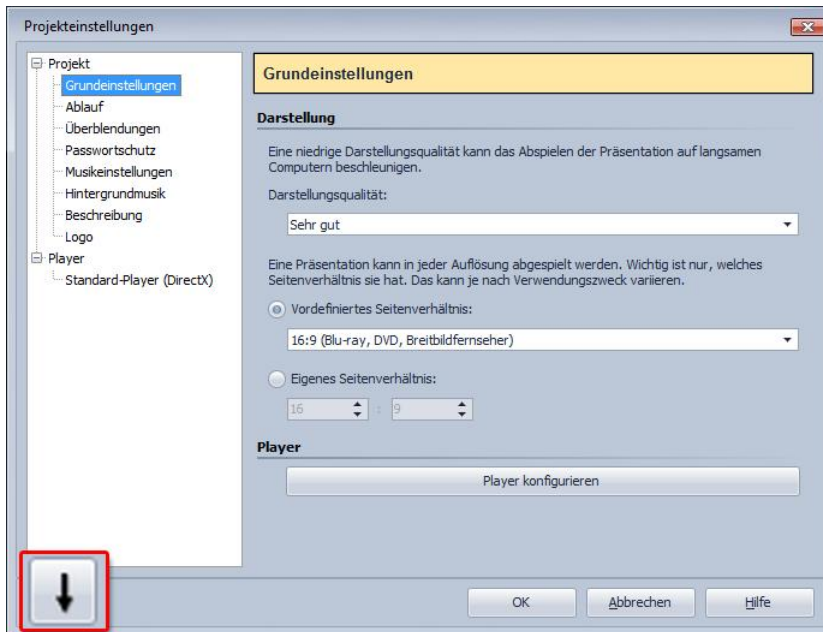
Die manuelle Steuerung ist nur verfügbar, wenn Sie die Präsentation mit dem *Player* wiedergeben (wählen Sie die Ausgabe, wie Sie im Kapitel "[PC-Präsentation](#)" beschrieben wird).

Sie eignet sich besonders gut, wenn Sie eine Präsentation durchführen möchten, bei der Sie individuell kommentieren und weiter schalten wollen. Sie können in den *Projekteinstellungen* den *Player* entsprechend konfigurieren.



Die *Projekteinstellungen* beziehen sich immer auf das Projekt, das Sie gerade bearbeiten.

Einstellungen für Player




Grundeinstellungen für Diashow

1. Projekteinstellungen aufrufen

Rufen Sie über das Einstellungs-



Symbol  oder über das Menü **Projekt / Einstellungen** die **Projekteinstellungen** auf. Wählen Sie nun aus dem Menü links den Punkt **Standard-Player** aus. So gelangen Sie zu der Konfiguration des **Players**.



2. Einstellungen für Player

Unter **Steuerung** finden Sie folgende Optionen:

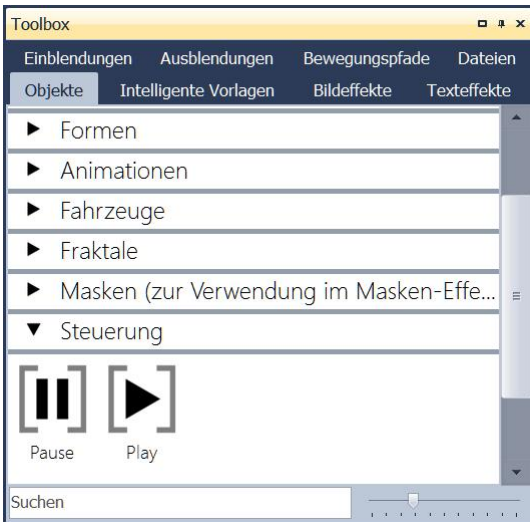
per Mausklick vor/zurück

Wenn Sie mit der Maus klicken oder die Pfeiltasten benutzen, erscheint das nächste Bild. Das geschieht auch, wenn die Anzeigedauer des aktuellen Bildes noch nicht abgelaufen ist.

pausiert starten

Die Präsentation beginnt mit einem Standbild, es geht erst los, wenn Sie die Präsentation manuell starten.

17.3 Automatischer und manueller Ablauf



Pause- und Play-Objekt in der Toolbox

Mit AquaSoft Stages ist es ebenfalls möglich, Teile der Präsentation manuell weiter zuschalten und andere Teile automatisch abspielen zu lassen. Dies können Sie beliebig wechseln. In der *Toolbox* finden Sie dazu unter *Steuerung* zwei *Objekte*.

Wenn Sie die Präsentation nur bis zu einem bestimmten Punkt automatisch ablaufen lassen wollen, setzen Sie an den Punkt, ab dem manuell weiter geschaltet werden soll, das *Pause-Objekt*. Sobald die Weiterschaltung wieder automatisch erfolgen soll, setzen Sie das *Play-Objekt* ein. Die Objekte lassen sich durch das Ziehen in die *Timeline* oder per Doppelklick in das Projekt einfügen.

Künstliche Pause


Sie können direkt hinter einem *Pause-Objekt* auch ein *Play-Objekt* einfügen. So wird die Präsentation beim Bild vor dem *Pause-Objekt* gestoppt und sobald Sie weiter schalten, läuft die Präsentation automatisch weiter. Sie können auch jederzeit mit der **LEERTASTE** die Präsentation beim Abspielen pausieren. Beim erneuten Drücken der **LEERTASTE** läuft die Präsentation weiter.

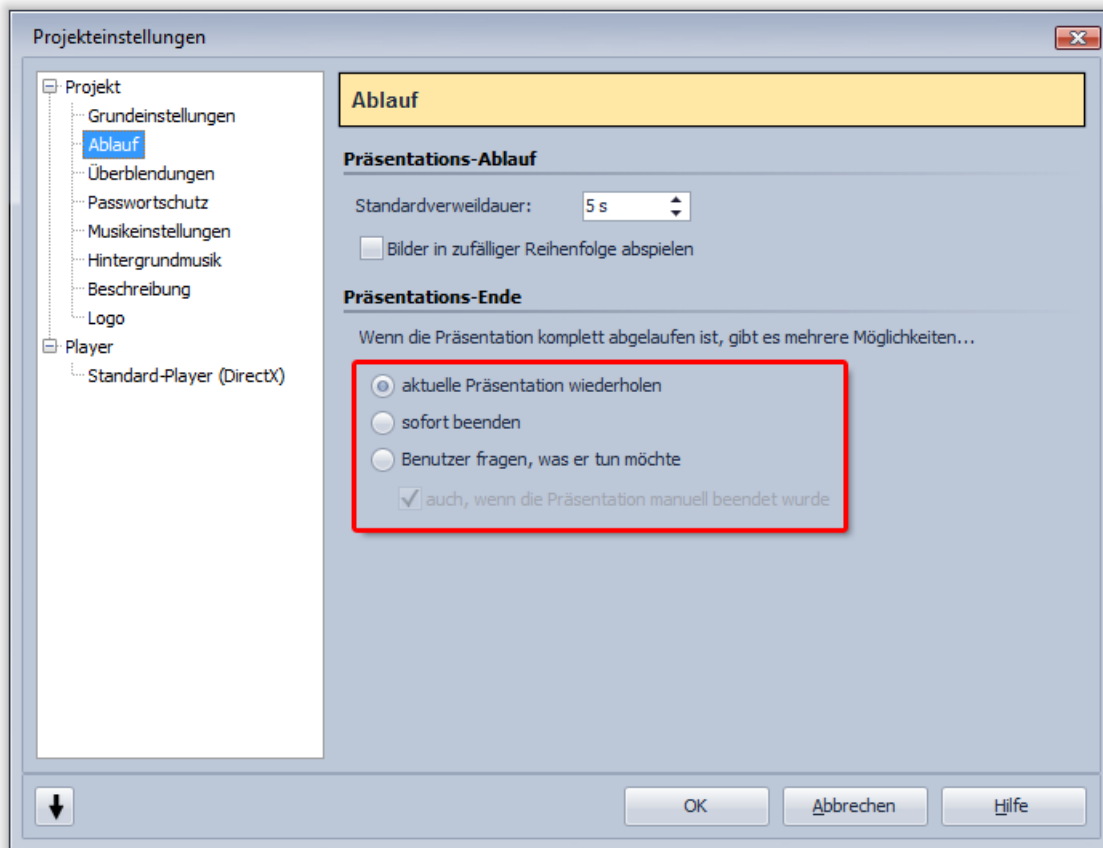


Wandeln Sie Ihr Projekt in eine Video-DVD um, so geht diese Funktion der beiden Objekte verloren. Zum Pausieren einer Video-DVD müssen Sie die Pause-Taste auf der Fernbedienung verwenden.

17.4 Präsentation endlos wiederholen



In der Menüleiste können Sie über das  Symbol die *Projekteinstellungen* öffnen. Wahlweise können Sie auch über *Projekt / Projekteinstellungen* den Dialog öffnen. Unter *Ablauf / Präsentations-Ende* können Sie die Wiederholfunktion aktivieren.



Einstellungen zum Präsentations-Ende



Wenn Sie aus Ihrem Projekt eine Video-DVD oder Blu-ray erstellen, geht diese Funktion verloren.

Erstellen Sie Ihre Video-DVD mit dem [DiaShow-Manager](#), so können Sie dort die Wiederholung des Abspielens der Video-DVD aktivieren.

17.5 Objekteignisse

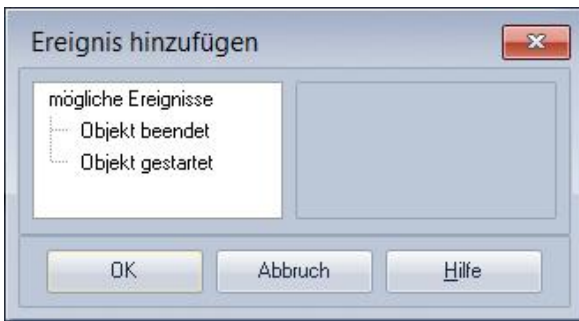


Hier lassen sich die Ereignisse hinzufügen

Objekteignisse können während der Wiedergabe im **Player** auftreten, wenn ein bestimmtes Objekt beendet oder gestartet wird.

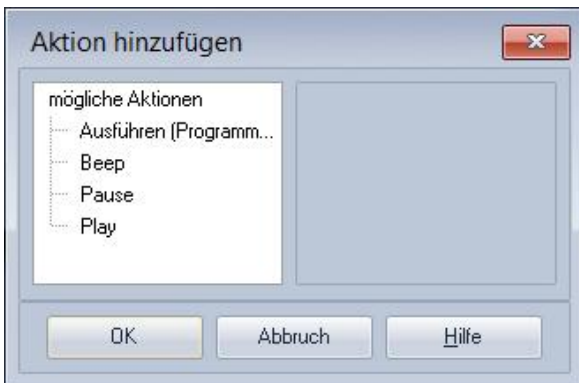
So ist es z.B. möglich, die Show bei einem bestimmten Bild zu pausieren. Man kann auch zu einem bestimmten Zeitpunkt den Browser mit einer konkreten Webseite öffnen lassen.

Wenn Sie ein Objekteignis festlegen möchten, gehen Sie auf **Ansicht / Steuerelemente** und aktivieren Sie das Fenster **Ereignisse**.



Ereignis hinzufügen

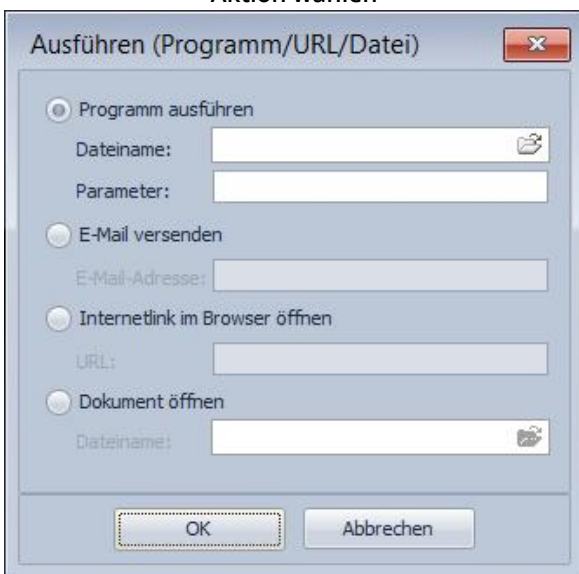
Wählen Sie nun in der *Timeline* ein Objekt, z.B. ein *Kapitel-Objekt* oder ein *Bild-Objekt*. Klicken Sie dann im Fenster *Ereignisse* auf das linke Plus-Symbol. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie festlegen können, an welcher Stelle das Ereignis hinzugefügt werden soll. Ereignisse können am Anfang oder am Ende eines Objektes auftreten. Nachdem Sie einen Zeitpunkt gewählt haben, klicken Sie auf *OK*.



Aktion wählen

Gleich nach der Eingabe der vorherigen Option öffnet sich ein neues Fenster, in welchem Sie auswählen können, welche Aktion ausgeführt werden soll.

Sie können festlegen, dass ein Programm starten soll, dass das Abspielen pausiert wird oder dass das Abspielen fortgesetzt wird, wenn der *Pause-Modus* aktiv war.



Programm ausführen

Interessant ist die Aktion *Ausführen*, da diese sehr viel Freiraum für Ideen bereithält. Sie können hier z.B. eine PDF-Datei öffnen oder den Browser mit der Seite des Hotels, in dem Sie Ihren Urlaub verbracht haben. Auch ein anderes Programm kann geöffnet werden, wie z.B. Google Earth, dass Sie auf einen Flug rund um den Globus mitnimmt.

17.6 Zufall steuern

Verschiedene Vorlagen im Programm basieren auf zufälligen Werten, z.B. die Aufteilung einer [Foto-Collage](#). Um nicht bei jedem Abspielen eine völlig andere Darstellung zu erhalten, können Sie dem Zufall Einhalt gebieten.

Zufall

Zufall

Zufall ist wiederholbar

Wann immer so ein Eingabefeld vorhanden ist, ist der Zufall steuerbar. Steht der Wert auf 0 werden bei jedem Abspielen komplett neue Werte zufällig ermittelt. Um eine bestimmte Kombination festzulegen, klicken Sie auf

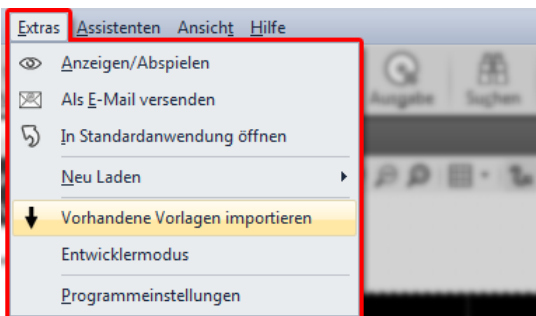
"Neuer Wert". Es entsteht dann eine Zahlen- und Buchstabenkombination wie z.B. "35A054D4EC16568E". Das ist die DNA aus der endlose Kreationen entstehen können und zwar bei jedem Mal die gleichen. Solche Zufalls-DNA können Sie kopieren und so auf andere Objekte übertragen. Aber nur bei gleichartigen Objekten (z.B. zwei Foto-Collagen) wird auch etwas gleichartiges entstehen.



Geben Sie bitte nicht selbst beliebige Zahlen ein, da es sonst passieren kann, dass daraus nicht genügend Variationen entstehen können.

18 Daten importieren

18.1 Vorlagen und Effekte importieren



Vorlagen importieren

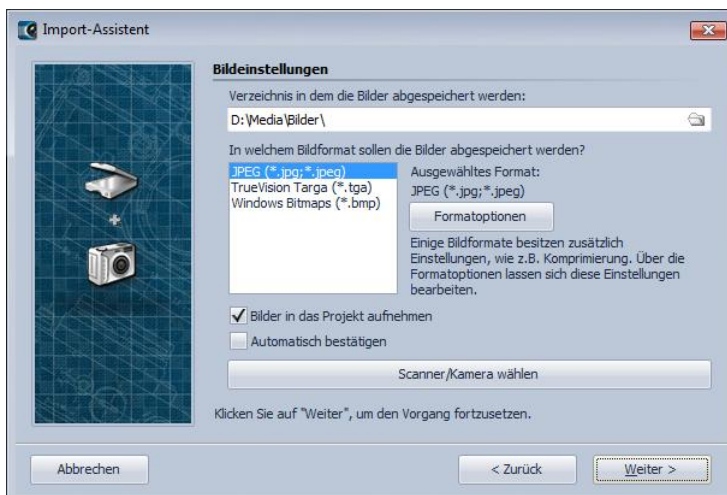
Wenn Sie in einer früheren Version von AquaSoft Stages eigene Vorlagen und Effekte erstellt haben, können Sie diese über *Extras / Vorhandene Projekt-Vorlagen importieren* einfügen lassen.

18.2 Import-Assistent

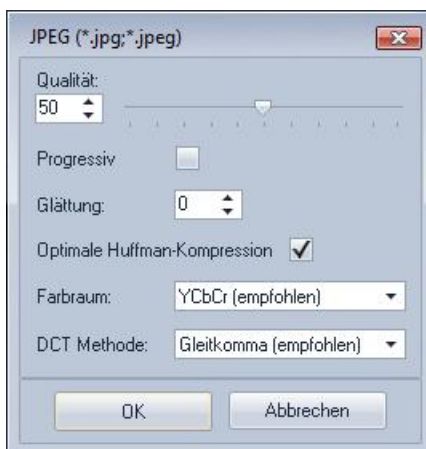
Der Import-Assistent hilft Ihnen, Bilder von Ihrem Scanner oder Ihrer Digitalkamera direkt in das Projekt zu übertragen.



Startdialog im Import-Assistent



Auswahl der Bildeinstellungen



Formatoptionen

1. Import-Assistent starten

Im Menüpunkt *Assistenten* können Sie den *Import-Assistenten* finden. Mit dem *Import-Assistenten* können Sie Ihre Bilder von einem Scanner oder von Ihrer Digitalkamera importieren, sofern diese Geräte über die *TWAIN32- oder WIA-Schnittstelle* ansprechbar sind.

Die Bilder werden auf Ihrem Rechner abgespeichert und zu Ihrem Projekt hinzugefügt. Sie können entweder sofort oder später mit der [Bearbeitungsfunktion](#) verbessert werden.

2. Einstellungen für Bilder

Geben Sie ein *Zielverzeichnis* an, in dem die Bilder gespeichert werden sollen. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat aus und passen ggf. die *Formatoptionen* an.

Wählen Sie das Gerät aus, von dem die Bilder importiert werden sollen.

Sollen die Bilder direkt in die *Bilderliste* des Programms übernommen werden, aktivieren Sie die entsprechende Funktion. Wählen Sie dann den Scanner oder die Kamera über den *Schalter Scanner/Kamera wählen* aus. Klicken Sie dann auf *Weiter* und anschließend auf *Start*. Ihre Bilder werden nun importiert.

18.3 PowerPoint-Assistent

Mit dem *PowerPoint-Assistenten* können Sie Ihre PowerPoint-Präsentationen in das Projekt importieren. Voraussetzung ist, dass MS PowerPoint (ab Version 8) auf Ihrem Rechner installiert ist. Beim Importieren werden die einzelnen Folien als Bilder abgespeichert. Sämtliche Animationen und Effekte, die Sie in PowerPoint eingestellt haben, werden hier nicht übernommen.

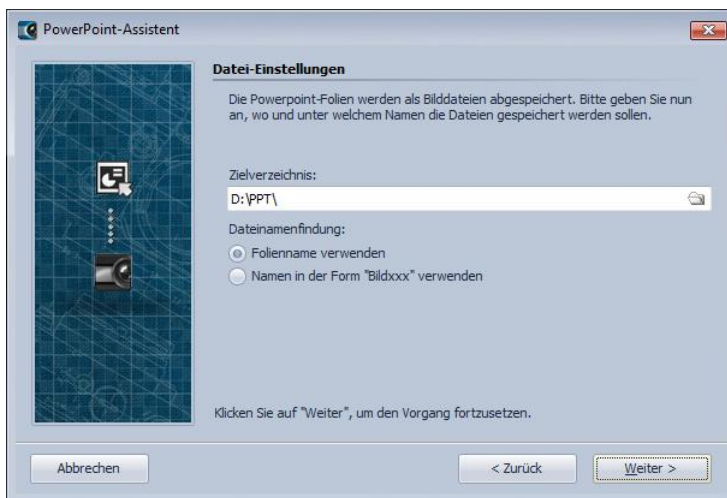
PowerPoint-Assistent in vier Schritten



Power-Point-Assistent

1. Datei auswählen

Rufen Sie den *PowerPoint-Assistent* aus dem Menü *Assistenten* auf. Es öffnet sich der Startdialog des *PowerPoint-Assistenten*, in dessen unterer Hälfte sich eine Eingabezeile befindet. Klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol, um die PowerPoint-Datei auszuwählen, die Sie importieren möchten. Klicken Sie auf *Weiter*, sobald Sie eine Datei gewählt haben.



Datei-Einstellungen

2. Speicherort angeben

Unter *Zielverzeichnis* wählen Sie den Ort auf Ihrem Rechner aus, an dem die einzelnen PowerPoint-Folien als Bilddateien gespeichert werden sollen. Unter dem Punkt *Dateinamenfindung* haben Sie zwei Optionen, wie die in Bilderddateien umgewandelten Folien benannt werden sollen:

- Sie können entweder den Foliennamen verwenden
- oder den Namen in der Form "*Bildxx*" verwenden.

Wenn Sie hier alle Eingaben getätigt haben, klicken Sie auf *Weiter*.



Bild-Einstellungen

3. Bild-Einstellungen vornehmen

Hier können Sie die Bildauflösung wählen oder eine eigene Auflösung eingeben. Auch das Bildformat der gespeicherten Bilddateien lässt sich hier festlegen. Wenn Sie alle Optionen gewählt haben, klicken Sie auf **Weiter**.



Folien als Bilder importieren

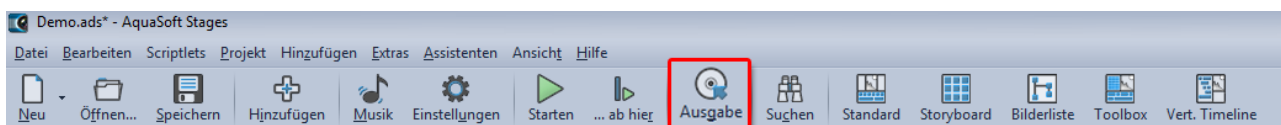
4. Folien als Bilder importieren

Klicken Sie nur noch auf **Importieren**, die PowerPoint-Folien werden nun als Bilddateien gespeichert und in Ihr Projekt eingefügt.

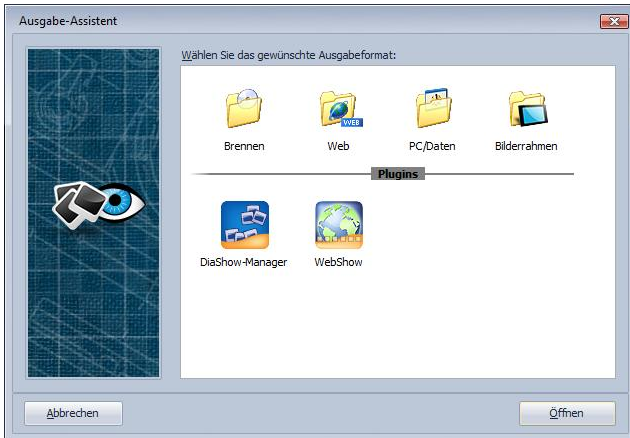
19 Projekt exportieren

19.1 Ausgabe-Assistent

Hier erhalten Sie einen Überblick über die verschiedenen Optionen im **Ausgabe-Assistenten** der AquaSoft Stages



Ausgabe-Assistent in der Toolbar



Startansicht des Ausgabe-Assistenten

Der *Ausgabe-Assistent* hilft Ihnen, das fertige Projekt

- auf eine CD, DVD oder Blu-ray zu brennen,
- auf der Festplatte zu archivieren,
- als Video zu speichern
- als Webgalerie zu exportieren (Plugin *WebShow*)

Den *Ausgabe-Assistenten* können Sie über *Assistenten / Ausgabe-Assistent* oder über die *Toolbar* aufrufen.



Brennen

Brennen

Hinter diesem Menüpunkt finden Sie die Optionen zum Brennen eines HD-Videos als Blu-ray oder AVCHD, einer DVD oder einer PC-Präsentation. Auch bereits erstellte Videos (MPEG, M2TS) lassen sich hier brennen.



Web

Web

Exportieren Sie Ihre Präsentation direkt zu den Videoplattformen YouTube und Vimeo oder teilen Sie die Präsentation auf Facebook. Die entsprechenden Assistenten helfen Ihnen bei allen Abläufen.

Mit dem Plugin *WebShow* lässt sich hier aus den Bildern Ihres Projektes auch eine Web-Galerie erstellen.



PC/Daten

PC/Daten

Stellen Sie eine PC-Präsentation zusammen und archivieren Sie diese. Hier können Sie auch Videos aus Ihrem Projekt erstellen, die Sie am Fernseher wiedergeben oder auf mobilen Festplatten oder dem USB-Stick speichern können.



Bilderrahmen

Bilderrahmen

Erstellen Sie eine Serie von Einzelbildern oder ein Video für einen elektronischen Bilderrahmen.



Der *Ausgabe-Assistent* ruft je nach gewählter Aufgabe den zuständigen *Assistenten* auf. Bei der Ausgabe für den DVD-Player oder der Videoerstellung ruft er den *Video-Assistenten* auf.

Bei der Ausgabe für den PC wird der *CD/DVD- und Archivierungs-Assistent* aufgerufen.

Wenn Sie diese Assistenten bereits kennen, können Sie sie auch direkt über das Menü *Assistenten* aufrufen.

19.2 Archivierung eines Projektes

In einer umfangreichen und effektvollen Präsentation steckt oftmals einiges an Zeit. Damit im Falle eines Festplattendefektes die ganze Arbeit nicht dahin ist, kann das komplette Projekt mit den dazugehörigen Dateien (Bilder, Musik, Videos) archiviert werden.

Der Assistent zum *Projekt archivieren, schützen und weitergeben* bietet Ihnen die Möglichkeit, das komplette Projekt mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen, auf ein externes Laufwerk zu exportieren oder als ZIP-Datei zu speichern.

Selbst wenn Sie nicht vorhaben, das Projekt extern zu speichern, ist das Archivieren nützlich. Denn so können Sie sicher sein, dass alle verwendeten Daten wirklich zusammen an einem Ort sind. Ein archiviertes Projekt enthält nur noch relative Dateipfade und kann dadurch beliebig auf Ihrem PC verschoben werden, ohne Gefahr zu laufen, dass Bilder nicht gefunden werden.

19.3 PC-Präsentation

Ihre Präsentation kann auch auf einem anderen PC abgespielt werden, selbst wenn **AquaSoft Stages** dort nicht installiert ist.

Ein Projekt besteht aus verschiedenen Dateien. Hierzu zählen Bilder, Videos und Musikstücke. All diese Daten befinden sich auf Ihrer Festplatte oder anderen Speichermedien, die Sie an Ihren Rechner angeschlossen haben. Im Projekt werden die Bilder, Videos und Musiktitel nicht noch einmal gespeichert. Die **AquaSoft Stages** merkt sich nur den Ort, an dem die Dateien zu finden sind und spart somit Speicherplatz.

Wenn Sie alle Dateien, die zu Ihrem Projekt gehören, in einem Verzeichnis speichern wollen, dann hilft Ihnen dabei der Assistent *Projekt archivieren, schützen und weitergeben*.

Projekt archivieren, schützen und weitergeben



Der Assistent hilft Ihnen, Ihre Projekte mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf der Festplatte zu archivieren.

1. Assistent aufrufen

Unter *Assistenten* finden Sie den Assistent *Projekt archivieren, schützen und weitergeben*. Klicken Sie nach der Einleitung auf *Weiter*. Es erwarten Sie nun zwei Optionen:

Projekt archivieren, weitergeben oder CD/DVD vorbereiten - Sie können hier ein Verzeichnis oder eine Zip-Datei aus Ihrem Projekt erstellen. Ideal ist diese

Speicherethode zum Archivieren ihrer Projekte, zur Weitergabe über virtuelle Dateispeicher, Festplatten oder USB-Sticks.

CD erstellen und brennen - Erstellen Sie eine CD, die beim Einlegen in das Laufwerk selbst startet. Die Programm-Software muss dazu nicht auf dem Rechner installiert sein, in dem die CD eingelegt werden soll.

Wählen Sie eine Option aus und klicken Sie auf Weiter.

2. Projekt archivieren, weitergeben oder CD/DVD vorbereiten



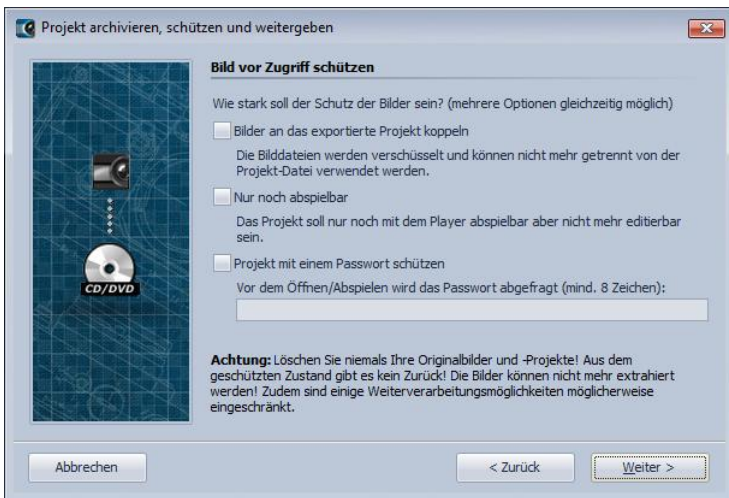
Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern aller Daten (ads-Datei, Bilder, Musik) in einem gemeinsamen Verzeichnis, so lässt sich das Projekt optimal archivieren. Das fertige Verzeichnis können Sie dann z.B. auf einem USB-Stick oder auf einer externen Festplatte speichern.

Geben Sie unter **Zielverzeichnis** an, wo die Daten gespeichert werden sollen. Wenn Sie gleich ein Zip-Verzeichnis erzeugen möchten, aktivieren Sie die entsprechende Option. Wenn Sie die Option aktiviert haben, klicken Sie im Feld

Dateiname auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie dann einen Speicherort aus und geben Sie einen Dateinamen ein.

Den **Player** sollten Sie kopieren, um die Präsentation auf Rechnern abspielen zu können, auf denen **AquaSoft Stages** nicht installiert ist. Ohne diesen Player können Sie die Präsentation sonst nicht abspielen. Klicken Sie auf **Weiter** und der gewünschte Vorgang wird gestartet.

benötigte Schriftarten kopieren - Falls Sie besondere Schriftarten verwendet haben, die auf anderen PCs möglicherweise nicht vorhanden sind, können Sie die im Projekt verwendeten Schriftarten kopieren, sodass diese später problemlos auch auf anderen Rechnern angezeigt werden.



Bilder und Projekt schützen - Möchten Sie das Projekt weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder verschlüsseln.

Diese Funktion ist nicht zum Archivieren geeignet, da das exportierte Projekt je nach Einstellung nicht mehr und nur eingeschränkt bearbeitet oder anderweitig exportiert werden kann. Es kann in jedem Fall abgespielt werden. Das Wiederherstellen der Bilder ist nicht mehr möglich. Sie sollten Ihre **Originalbilder nicht von der Festplatte löschen**.

Stages

In Stages haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die Art der Verschlüsselung zu wählen und einen Passwortschutz zu aktivieren.

3. Präsentations-CD erstellen und brennen



Geben Sie einen **Titel** für die CD/DVD an. Dieser Titel wird als Name der CD/DVD verwendet.

Sollten Sie Schriftarten verwendet haben, bei denen Sie nicht sicher sind, dass diese auf anderen PCs installiert sind, so können Sie diese mit auf die CD/DVD brennen.

Bilder vor Zugriff schützen - Möchten Sie das Projekt weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder schützen lassen. Diese Funktion ist nicht zum Archivieren geeignet, da dieses Projekt nicht mehr

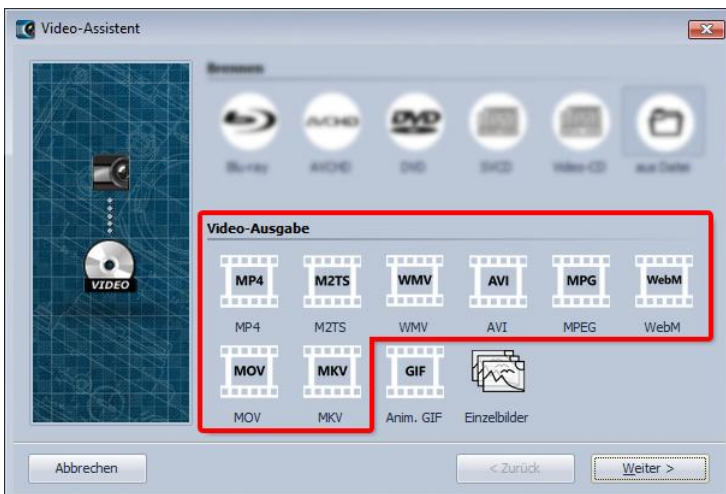
bearbeitet werden kann. Es kann lediglich abgespielt werden. Das Wiederherstellen der Bilder ist nicht mehr möglich. Sie sollten Ihre Originalbilder von der Festplatte nicht löschen.

Wollen Sie **nur ein ISO-Image erstellen**, so wählen Sie diese Option. Das Projekt wird bei diesem Schritt nicht gebrannt.



Wenn Sie ein bereits exportiertes Projekt bearbeiten und dabei Dateien ändern (Bilder inkl. derer, die bei dekorierten Pfaden zur Anwendung kommen, Sounds, Videos, Schriftarten), dann muss das Projekt nicht nur gespeichert, sondern erneut exportiert werden, besonders wenn Sie es von einem externen Speichermedium abspielen wollen. Nur dann ist gewährleistet, dass alle neu verwendeten Ressourcen auch am Archivierungsziel vorhanden sind.

19.4 Ausgabe als Video



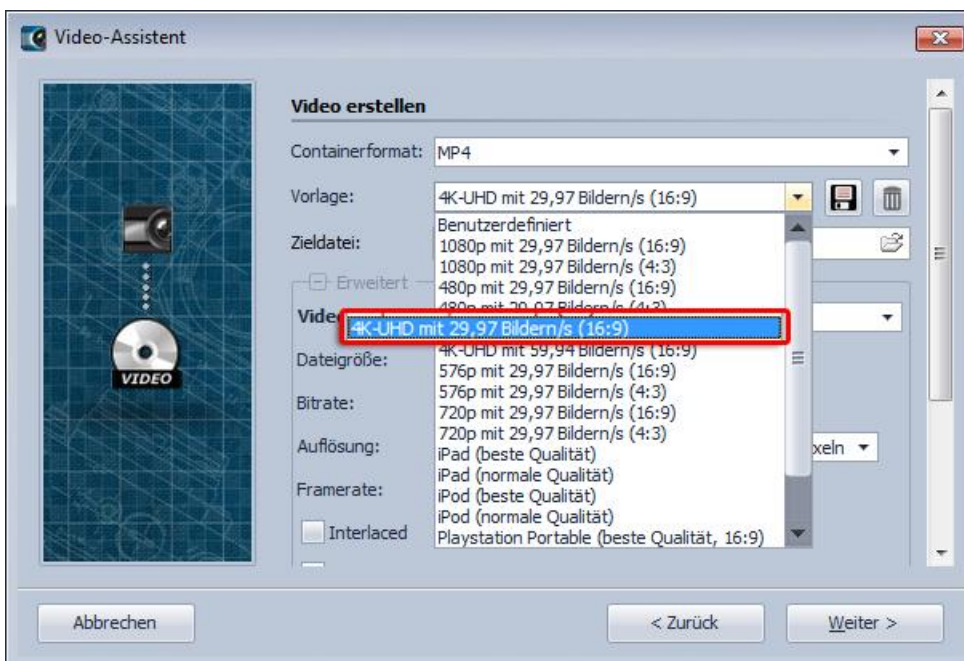
Mögliche Videoformate im Video-Assistenten

In der **AquaSoft Stages** haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten, aus Ihrem Projekt ein Video zu erstellen. Für nahezu jeden Einsatzzweck und für jedes Endgerät ist daher etwas Passendes dabei. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der Videoformate, die Sie mit der **AquaSoft Stages** ausgeben können.

1. Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung zu gelangen, rufen Sie über das Menü **Assistenten** den **Video-Assistent** auf. Unter **Video-Ausgabe** wählen Sie dann das gewünschte Videoformat aus. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welcher Videotyp am besten zu Ihrem Ausgabegerät passt, finden Sie im Abschnitt "3. Welches Videoformat passt zu welchem Ausgabegerät?" eine Übersicht, die Ihnen die Auswahl erleichtern kann. Folgende Videoformate können Sie mit der **AquaSoft Stages** erstellen:

- MP4** Containerformat, das auf Apple-QuickTime-Dateiformat basiert. Eignet sich gut für TV, Tablets und Smartphones.
Bei 64-bit-Systemen kann hier auch der H.265-Encoder gewählt werden (unter *Erweitert*)
- M2TS** Containerformat für Blu-Ray Disc-Video
- AVI** Containerformat von Microsoft. Sollte nie unkomprimiert ausgegeben werden und ist nur für Profis geeignet, die spezielle Encoder benutzen wollen.
- MPEG** Videoformat für DVD-Videos
- WebM** Containerformat für das Internet
- MOV** Containerformat des Apple-QuickTime Players
- MKV** Open-Source-Containerformat für fast alle verfügbaren Videoformate
- WMV** Teil des Windows Media Frameworks, wird von allen aktuellen Windows-Versionen unterstützt



Erstellung eines MP4-Videos

2. Video-Einstellungen

Für jeden Videotyp gibt der *Video-Assistent* bereits Einstellungen vor. Unter *Vorlage* müssen Sie nur noch auswählen, welche Auflösung Sie benötigen - den Rest übernimmt der *Video-Assistent* für Sie. Unter *Zieldatei* geben Sie an, in welchem Verzeichnis die Videodatei gespeichert werden soll, hier können Sie der Datei auch einen Namen geben. Sollten Sie dennoch Änderungen vornehmen wollen, haben Sie vollen Zugriff auf die Einstellungen im Bereich *Erweitert*. Klicken Sie auf das Plus-Symbol vor *Erweitert*, um die Einstellungen zu öffnen.

Video-Encoder Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Videodatei

Dateigröße / Qualität Hier geben Sie die Darstellungsqualität an. Je höher hier der Wert ist, desto größer ist die Datei. Bei 85% ist bereits die höchste Darstellungsqualität erreicht. Man kann 100% wählen, wenn man das Video in einer anderen Anwendung weiterverarbeiten will und der Generationsverlust bei einem erneuten Rendern gemindert werden soll. Für normale Videos ist die Einstellung mit 100% aber nicht ratsam, da Sie ein extrem großes Dateivolumen besitzen, optisch aber keinen Mehrwert liefern würden.

Bitrate Ausgegebenes Datenvolumen pro Sekunde

Auflösung Anzahl der Bildpunkte in Höhe und Breite

Pixelseitenverhältnis / mit quadratischen Pixeln Beim Pixelseitenverhältnis kann in der Regel das voreingestellte "quadratische Pixel" beibehalten werden. Relevant ist diese Einstellung nur für den Sonderfall DVD, da deren Bildgröße mit 704 × 576 bzw. 720 × 576 weder 4:3 noch 16:9 entspricht.

Erzeugt man nun z.B. ein MPEG-Video für eine DVD, muss zunächst die passende Vorlage (z.B. DVD (PAL, 16:9)) entsprechend des gewählten DiaShow-Formats ausgewählt werden, das Pixelformat wird dann automatisch auf "passend zu 16:9-Präsentation" angepasst.

Framerate Anzahl der Einzelbilder pro Sekunde

Fernsehränder korrigieren Manche Fernseher schneiden die Ränder des Films ab. Wie stark das geschieht, variiert von Gerät zu Gerät. Um das volle Bild sichtbar zu machen, kann der Assistent das Bild verkleinern. Sie können hierzu auch verschiedene Randabstände festlegen.

Interlaced Halbbildverfahren, um Bewegungen "flüssiger" erscheinen zu lassen

Audio-Encoder Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Audiodatei

Möchten Sie Ihre eigenen Einstellungen für den späteren Gebrauch speichern, so klicken Sie auf das

Speichern-Symbol  hinter *Vorlage*.

3. Welches Videoformat passt zu welchem Ausgabegerät?

Bei allen Geräten, für die Sie ein Video erstellen möchten, sollten Sie vorher einen Blick in deren **Bedienungsanleitung** werfen. Dort sind fast immer die Videoformate aufgeführt, die das Gerät wiedergeben kann. Die hier angegebenen Videoformate sind nur Empfehlungen, nicht alle Geräte nehmen diese Formate zuverlässig an.

Gerät	Videoformat
<i>Smartphone, Tablet-PC</i>	MP4 mit H.264/H.265 Encoder (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)

TV-Gerät	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, M2TS (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)
Multimedia-Festplatte	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, WMV, M2TS (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)
PlayStation Vita/Portable	MP4 mit H.264 Encoder
Apple-Geräte	MP4 mit H.264 Encoder, MOV mit H.264 Encoder (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)

4. Video für Webseite ausgeben

Mit Hilfe der verschiedenen Assistenten wird es Ihnen leicht gemacht, Ihre Präsentation auch auf der eigenen Homepage oder im Web zu veröffentlichen. Das Video kann dazu entweder bei einem Videoportal gespeichert werden oder auf dem eigenen Webspace. Der Vorteil des Videoportals liegt darin, dass Sie hier bereits einen Player bekommen, der das Video abspielen kann. Mittels eines einfach zu kopierenden Codes können Sie das Video mit wenig Aufwand auf Ihrer Homepage einbinden.

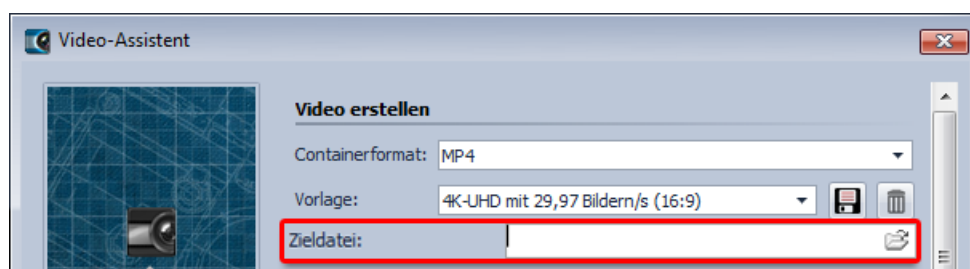
In dem Kapitel "[Assistent für Youtube](#)" und im Kapitel "[Assistent für Vimeo](#)" (Pro Account) finden Sie dazu weitere Informationen.

Wenn Sie das Video auf Ihrem eigenen Speicher bereitstellen wollen, benötigen Sie zum direkten Abspielen des Videos einen eigenen Player. Manche Videoformate werden von aktuellen Browsern (ggf. ist die Installation einer Erweiterung nötig) auch ohne einen Player wiedergeben, dazu zählt das **WebM**-Video, das Sie mit Hilfe des **Video-Assistenten** erstellen können.

5. Video auf USB-Stick speichern

Klicken Sie das Ordner-Symbol unter **Zieldatei** an. Wählen Sie als Speicherort Ihren USB-Stick, der in diesem Moment am Rechner angeschlossen sein sollte. Bei der Erstellung wird das Video dann direkt auf dem Stick gespeichert.

Sie können das Video auch zunächst auf dem Rechner speichern und es dann von dort aus auf den USB-Stick kopieren.



Ordner-Symbol anklicken

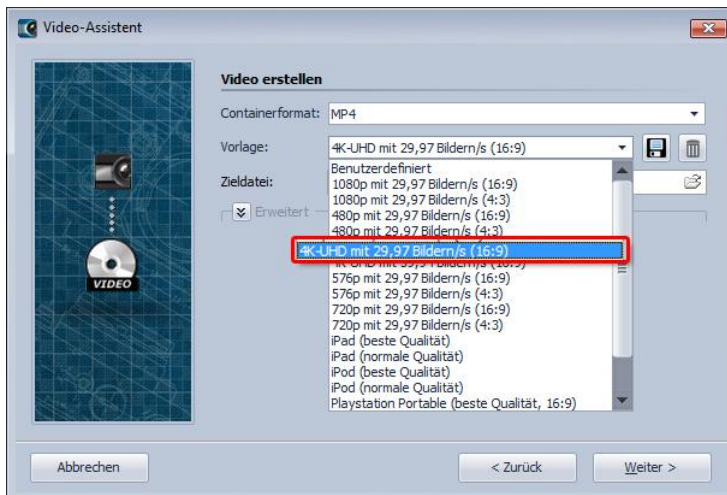
19.5 4K-Video ausgeben

In der **AquaSoft Stages** können Sie Videos in sehr hoher Auflösung ausgeben. Die Bezeichnung 4K oder UHD steht für eine Auflösung von 3840 x 2160 Pixel. Sie können diese Auslösung als Vorlage für Ihr Video im Video-Assistenten wählen.



Bitte beachten Sie, dass Ihre Fotos für die Ausgabe als 4K-Video die Auflösung von 3840 × 2160 Pixel nicht wesentlich unterschreiten sollten. Gerade beim Hineinzoomen würde sich die geringere Auflösung bemerkbar machen.

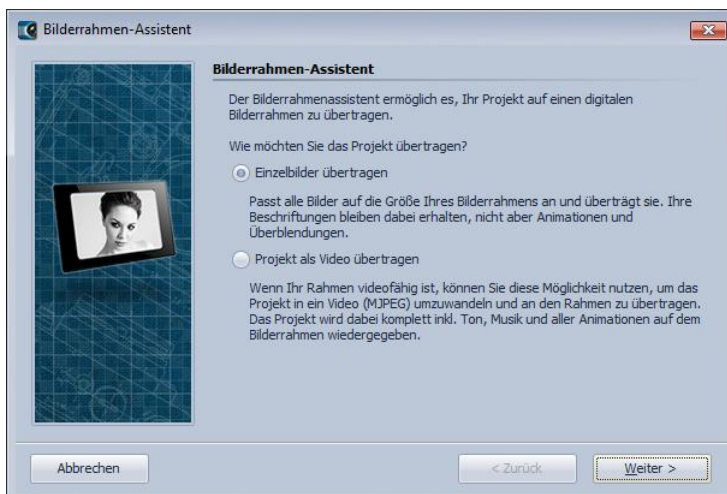
1. 4K-Video erstellen mit dem Video-Assistenten



4k-Video erstellen mit dem Video-Assistenten

Weiterhin benötigen Sie einen Monitor, ein TV-Gerät oder ein anderes Wiedergabemedium, welches 4K unterstützt.

19.6 Bilderrahmen-Assistent



Rufen Sie über das Menü Assistenten den Video-Assistent auf. Wählen Sie dann die Option MP4. Unter Vorlage finden Sie verschiedene Auswahloptionen. Wählen Sie die für Sie passende Option.

Nachdem Sie die Vorlage gewählt haben, wählen Sie unter **Zieldatei** einen Speicherort für das Video. Klicken Sie dann auf **Weiter** und wählen Sie anschließend **Video erstellen**.

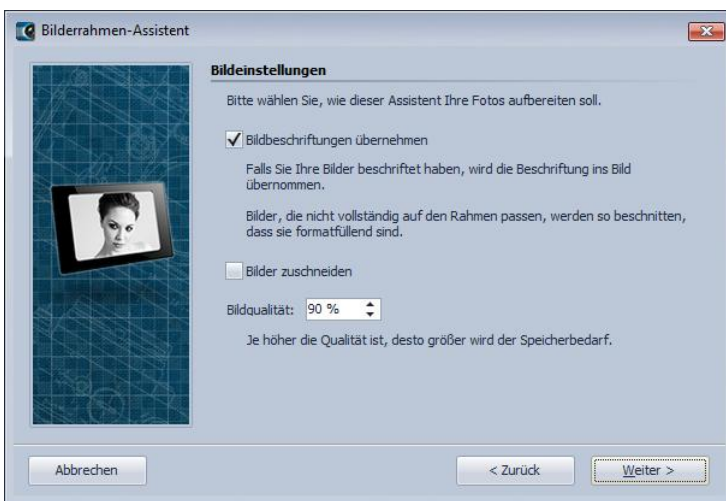
2. 4K-Video wiedergeben

Ein Video mit 4K/UHD-Auflösung benötigt zum Abspielen relativ viel Rechenleistung.

Wenn Sie einen digitalen Bilderrahmen besitzen, können Sie mit diesem Assistenten Ihre Bilder als Einzelbilder auf den Rahmen übertragen oder als Video die komplette Präsentation übertragen. Möchten Sie die komplette Präsentation als Video übertragen, prüfen Sie bitte vorher, ob Ihr Bilderrahmen **Motion JPEG Videos** unterstützt. Dies sollten Sie der Anleitung des Rahmens entnehmen können.

Export als Einzelbilder

Wählen Sie im ersten Schritt die gewünschte Bildauflösung aus. Welche Ihr Bilderrahmen unterstützt, erfahren Sie aus der Bedienungsanleitung des Rahmens.

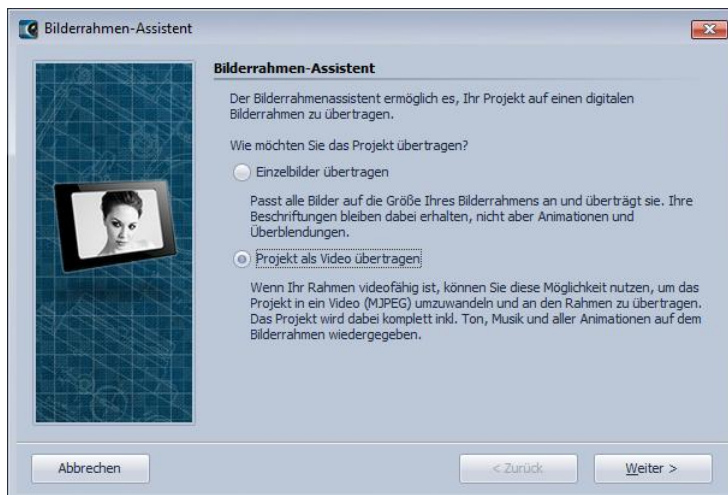


Wenn Sie Bilder beschriftet haben, kann der Text mit übernommen werden. Die Textanimationen können jedoch nicht berücksichtigt werden. Der Text wird dabei fest in das Bild eingebunden. Haben Ihre Bilder ein anderes Seitenverhältnis, als der Bilderrahmen, so können Sie mit **Bilder zuschneiden** die Bilder beschneiden lassen, damit sie formatfüllend sind.

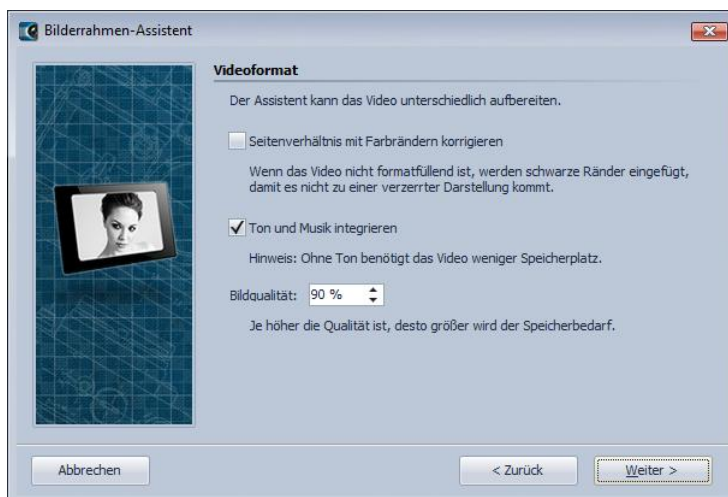


Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein.

Präsentation als Video übertragen



Möchten Sie Ihre komplette Präsentation mit allen Animationen auf den Bilderrahmen übertragen, so müssen Sie das Projekt als Video übertragen. Prüfen Sie bitte vorher, ob Ihr Bilderrahmen **Motion JPEG Videos** unterstützt und wenn ja, in welcher Auflösung.

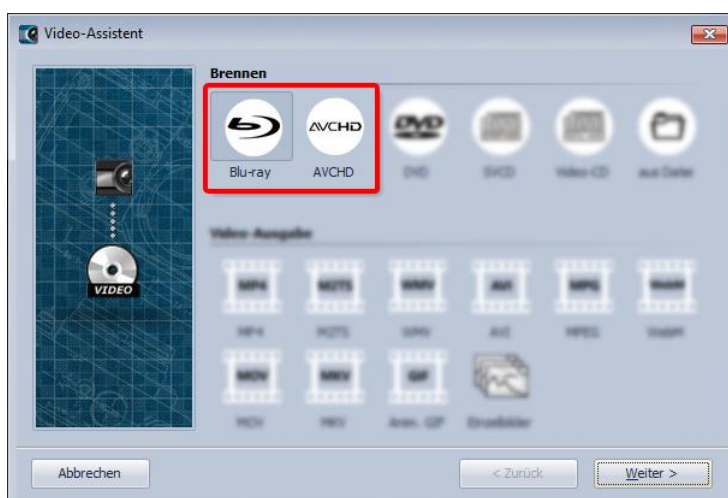


Hat Ihr Projekt ein anderes Seitenverhältnis, können Sie im nächsten Schritt die Korrektur durch Farbränder aktivieren. Dadurch werden Ihre Bilder nicht verzerrt. Hier entscheiden Sie auch, ob Musik und Ton in das Video integriert werden sollen. Das ist aber nur sinnvoll, wenn Ihr Bilderrahmen Musik auch wiedergeben kann.

Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort für das Video aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein. Das Gerät oder der Speicherort müssen mit Ihrem Rechner

verbunden sein.

19.7 Blu-ray-Player



Video-Assistent

Rufen Sie über **Assistenten** den **Video-Assistenten** auf. Sie finden dort zwei Optionen zum Brennen eines Datenträgers für den Blu-ray-Player vor.

1. Medium auswählen



Blu-ray

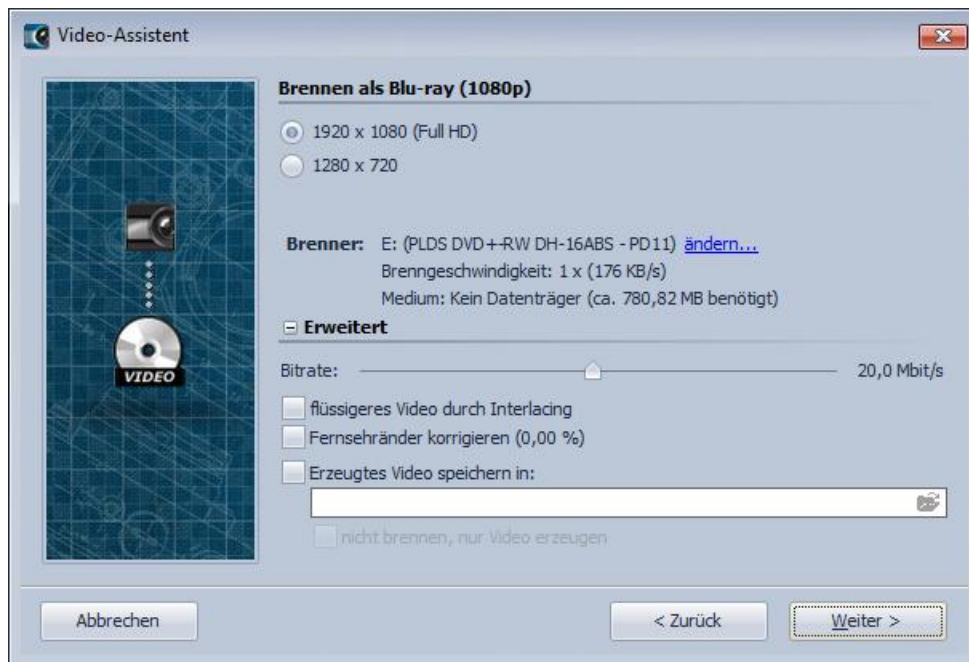
Wenn Sie einen Blu-ray-Brenner besitzen, verwenden Sie diese Option. Damit brennen Sie direkt eine Blu-ray.



AVCHD

Wenn Sie einen DVD-Brenner besitzen, können Sie in HD-Qualität brennen und die Disc in den Blu-ray-Player einlegen. Wählen Sie diese Option, um eine AVCHD für Ihren Blu-ray-Player zu erstellen.

Wählen Sie die für Sie passende Option aus und klicken Sie auf **Weiter**.



Brenneinstellungen

2. Einstellungen für Video und Brenner

Brenner

Unter *ändern...* können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.

Bitrate

Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer. Richten Sie sich nach den Eigenschaften des Wiedergabegerätes.

Flüssigeres Video durch Interlacing

Beim Interlacing werden Zwischenbilder gespeichert, so wirken bestimmte Bildbewegungen flüssiger.

Fernsehränder korrigieren

Es werden Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.

Erzeugtes Video speichern in

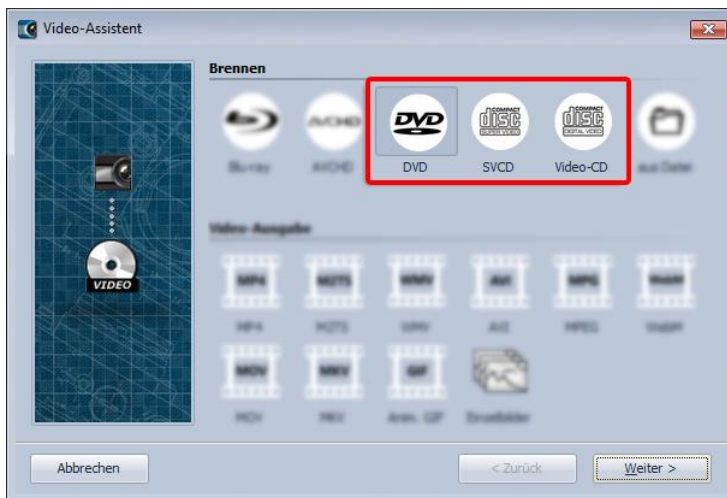
Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.

nicht brennen, nur Video erzeugen

Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

Klicken Sie auf **Weiter** und dann auf **Video erstellen**, um die AVCHD oder Blu-ray zu brennen.

19.8 DVD-Player



Video-Assistent

Wenn Sie eine DVD für den DVD-Player erstellen möchten, hilft Ihnen dabei der *Video-Assistent*. Er erstellt für Sie ein Video aus Ihrem Projekt und brennt dieses anschließend auf eine DVD. Wünschen Sie sich eine DVD mit einem Auswahlménü, dann verwenden Sie den [DiaShow-Manager](#). Mit diesem können Sie auch mehrere Projekte auf eine DVD brennen.

Video-Assistent

Mit dem *Video-Assistenten* können Sie ein Projekt auf eine DVD oder andere Medien brennen.

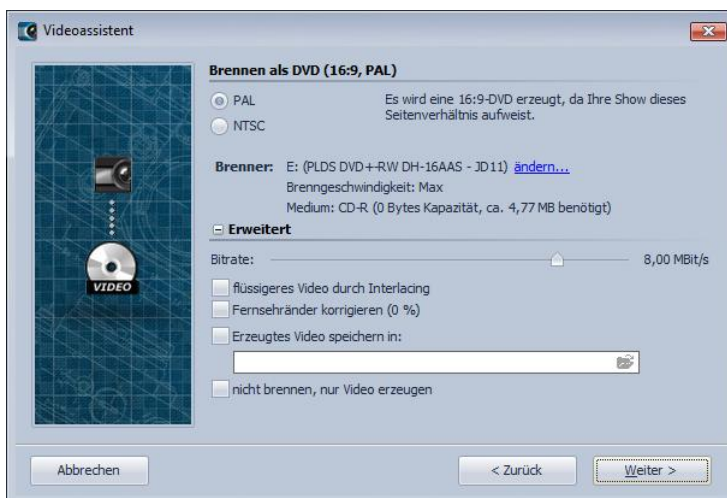
1. Art des Datenträgers auswählen

Rufen Sie zunächst über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Sie finden dort unter *Brennen* drei Möglichkeiten für das Brennen eines Mediums, das auf dem DVD-Player wiedergegeben werden kann:

DVD Erstellt ein MPEG 2 - Video und brennt es als Video-DVD auf eine DVD. (Auflösung: 720×576)

SVCD Erstellt ein MPEG 2- Video und brennt es als SVCD auf eine CD. (Auflösung: 480×576)

Video-CD Erstellt ein MPEG 1 - Video und brennt es als Video-CD auf eine CD. (Auflösung: 352×288)



Erweiterte Einstellungen

Es ist empfehlenswert, die Option **DVD** zu wählen, sofern Sie einen DVD-Brenner besitzen. Von den anderen Optionen sollten Sie nur Gebrauch machen, wenn Sie nur einen CD-Brenner besitzen, da die Bildqualität auf Grund der niedrigen Auflösung hier sehr gering ist. Klicken Sie nach der Auswahl auf *Weiter*.

2. Erweiterte Einstellungen

Alles, was für die DVD wichtig ist, hat der Video-Assistent schon für Sie eingestellt. Dennoch können Sie hier erweiterte Einstellungen vornehmen.

PAL / NTSC

Wenn sie eine DVD für ein europäisches Gerät erstellen, wählen Sie **PAL**. Falls Sie die DVD für die USA erstellen möchten, wählen Sie **NTSC**.

Brenner

Unter *ändern...* können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.

Bitrate

Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer.

Flüssigeres Video durch Interlacing

Beim Interlacing werden im Video zwei zeitlich versetzte Halbbilder gespeichert. Damit werden Bewegungen doppelt so flüssig angezeigt, aber die Auflösung reduziert und es kann je nach Bildmaterial zu Kantenflimmern kommen.

Fernsehränder korrigieren

Es werden schwarze Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.

Erzeugtes Video speichern in

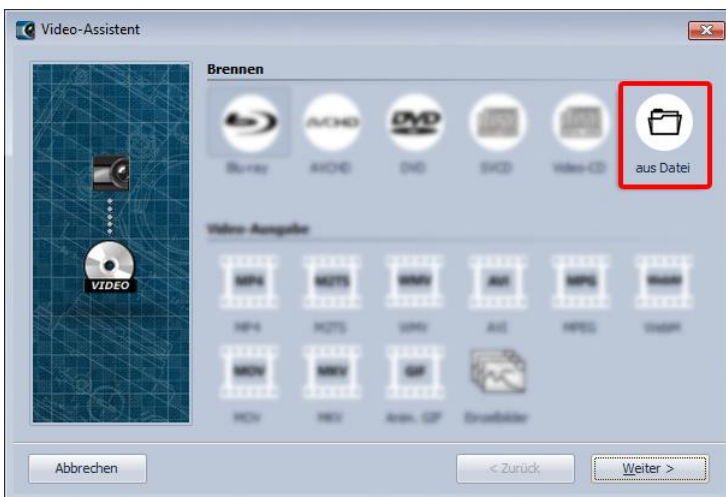
Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.

nicht brennen, nur Video erzeugen

Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

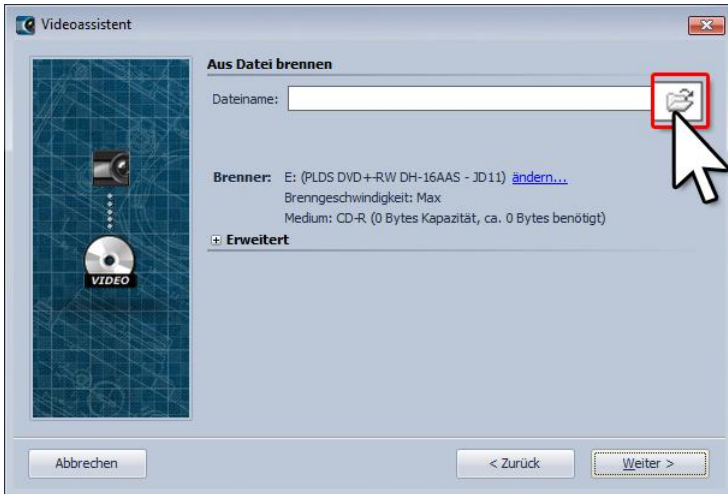
Klicken Sie auf *Weiter* und dann auf *Video erstellen*, um die DVD zu brennen.

3. DVD aus Datei brennen (optional)



Video aus Datei brennen

Haben Sie aus Ihrem Projekt bereits ein Video erstellt und möchten Sie dieses nun brennen, wählen Sie im *Video-Assistent* die Option *aus Datei*. Klicken Sie auf *Weiter*.



Videodatei auswählen

4. Datei auswählen

Unter *Dateiname* klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie hier eine Videodatei (MPG, M2TS) aus, die Sie brennen möchten. Klicken Sie auf **Weiter**, um im nächsten Schritt den Brennvorgang zu starten.

19.9 DVD mit Menü

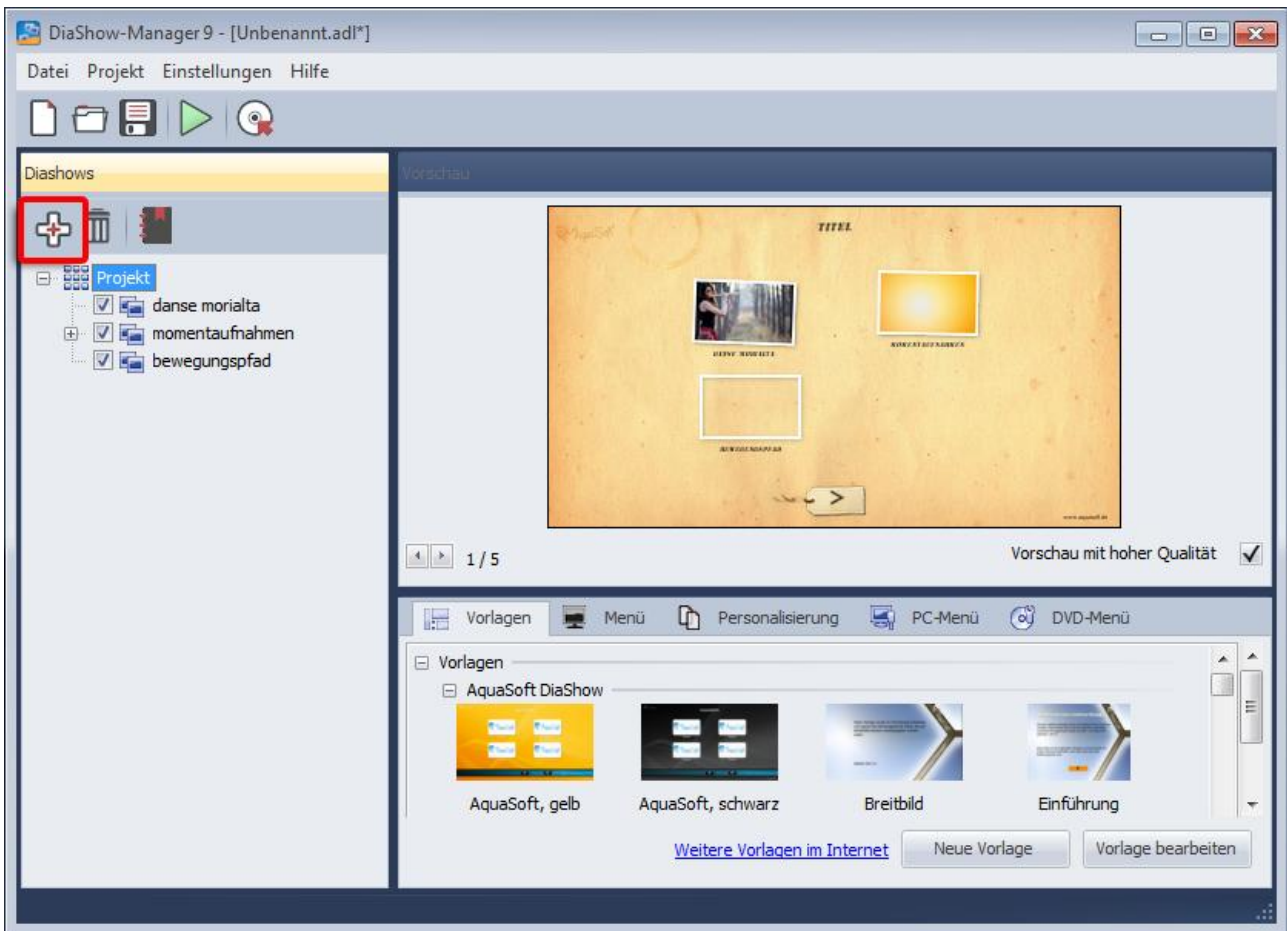


Der *DiaShow-Manager* wird in einer eigenen [Hilfe](#) ausführlich erklärt:


(Link: aquasoft.de/go/gvur)

Zum Brennen einer DVD mit Menü steht Ihnen der *DiaShow-Manager* zur Verfügung. Mit diesem können Sie mehrere Projekte auf eine DVD brennen.

1. DiaShow-Manager öffnen



DiaShow-Manager

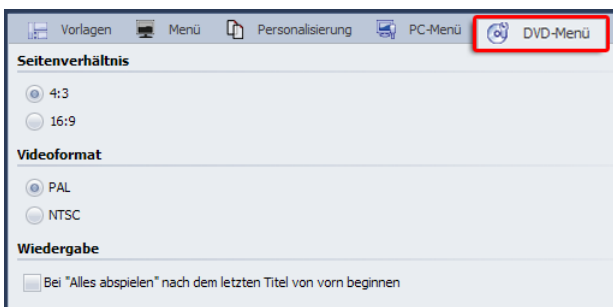
Rufen Sie den *DiaShow-Manager* über Assistenten / *DiaShow-Manager* auf. Haben Sie gerade ein Projekt geöffnet, wird diese in den DiaShow-Manager geladen. Zusätzliche Projekte können Sie über das Plus-Symbol  hinzufügen, das sich auf der linken Seite unter Projekte befindet. Unter Vorlage suchen Sie sich nun ein Design für das DVD-Menü aus. In der Vorschau erscheint das Menü, das bereits die Thumbnails Ihrer Projekte enthält.



Wie Sie eine Vorlage bearbeiten oder selbst erstellen können, zeigt Ihnen unser Video "[AquaSoft DiaShow-Manager: Eigenes DVD-Menü erstellen](#)".

(Link: aquasoft.de/go/kyk2)

2. Einstellungen für DVD-Menü

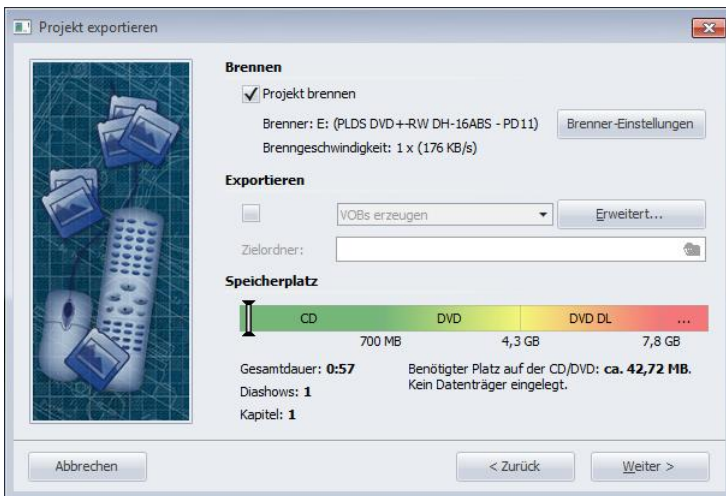


Einstellungen für DVD-Menü

Unter dem Reiter *DVD-Menü* können Sie festlegen, mit welchem Seitenverhältnis das DVD-Menü angezeigt werden soll.

Unter *Videoformat* ist normalerweise *PAL* für den europäischen Raum eingestellt. Soll die DVD auf Geräten für den amerikanischen Raum laufen, stellen Sie *NTSC* ein.

3. DVD brennen



Video-DVD mit Menü brennen

19.10 YouTube-Assistent



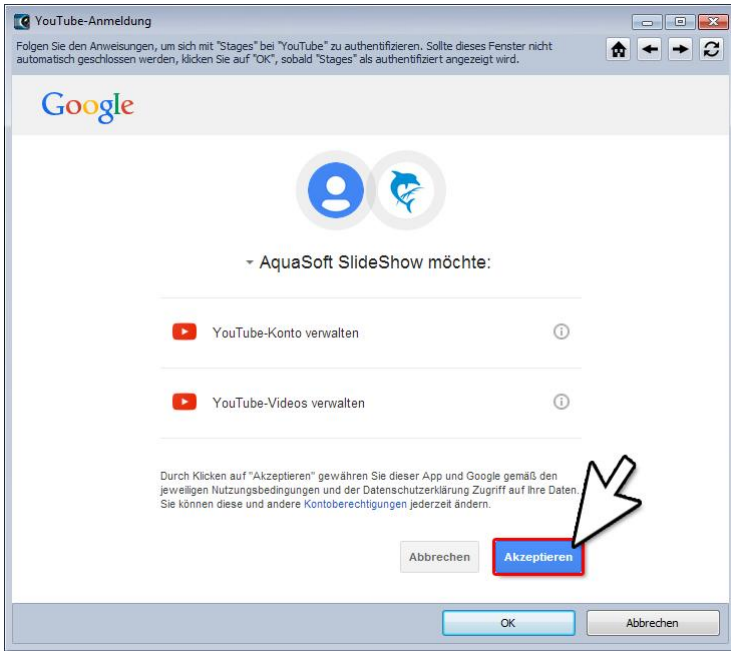
Bei YouTube anmelden

Der YouTube-Assistent der **AquaSoft Stages** hilft Ihnen, aus dem Projekt Videos zu erzeugen und diese bei der Video-Plattform YouTube hochzuladen. Voraussetzung hierfür ist ein Account bei Google bzw. YouTube. Sie erreichen den *YouTube-Assistent* über das Menü *Assistenten*.

1. Bei YouTube anmelden

Damit der Assistent die Videos zu Ihrem YouTube-Konto hochladen kann, müssen Sie sich nun über den Schalter **Anmelden** bei YouTube einloggen. Wenn Sie die Option **Angemeldet bleiben** aktivieren,

müssen Sie ihre Daten beim nächsten Mal nicht noch einmal eingeben. Aktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie der einzige Nutzer an diesem Rechner sind.



Zugriff erlauben

2. Zugriff erlauben

Nach der Eingabe Ihrer Anmeldedaten müssen Sie nun noch erlauben, dass die **AquaSoft Stages** Zugriff erhält, um die Videodatei über den Assistenten hochladen zu können. Klicken Sie auf **Erlauben**.



Eingabe der Meta-Daten

3. Meta-Daten eingeben

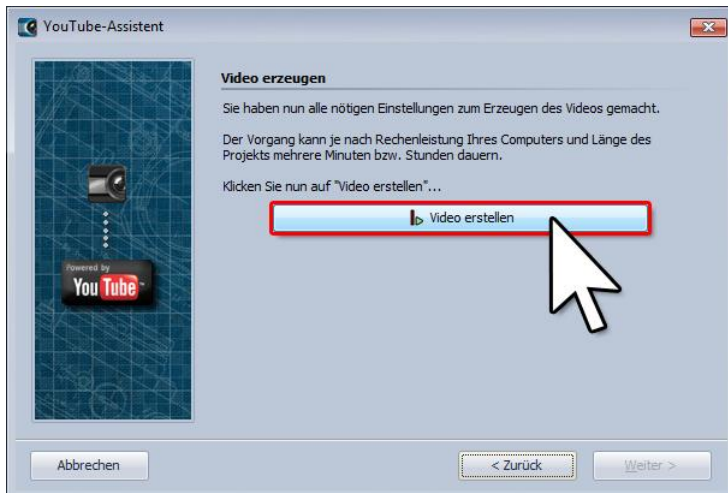
Geben Sie hier einen Titel und eine kurze Beschreibung Ihres Videos ein, sowie die Kategorie und einige Schlüsselwörter. Klicken Sie danach auf **Weiter**.



Video-Auflösung

4. Video-Auflösung

Je nach gewünschter Qualität des Videos, können Sie hier eine Auflösung festlegen. Soll es schnell gehen, wählen Sie eine geringere Auflösung. Wenn Sie mehr Wert auf Qualität legen, wählen Sie eine hohe Auflösung aus. Klicken Sie nach der Auswahl auf **Weiter**.



Video erstellen

5. Video erstellen

Klicken Sie zuletzt nur noch auf **Video erstellen**. Damit wird aus dem Projekt ein Video generiert, das im Anschluss zu YouTube hochgeladen wird.

19.11 Facebook-Assistent



Facebook-Assistent starten

Mit Hilfe des Facebook-Assistenten können Sie Ihre Präsentation als Video für Ihre Facebook-Kontakte oder Ihre Facebook-Seite bereitstellen. In wenigen Schritten erstellt der Assistent für Sie das passende Video und lädt es zu Facebook hoch. Sie erreichen den Facebook-Assistent über das Menü Assistenten.

1. Meta-Daten eingeben

Geben Sie hier einen Titel und eine kurze Beschreibung Ihres Videos ein. Klicken Sie danach auf **Weiter**.



Auflösung wählen

2. Video-Auflösung

Je nach gewünschter Qualität des Videos, können Sie hier eine Auflösung festlegen. Soll es schnell gehen, wählen Sie eine geringere Auflösung, Bedenken Sie, dass eventuell nicht alle Ihre Facebook-Kontakte über eine große Bandbreite verfügen und Videos mit hoher Auflösung eine lange Ladezeit benötigen. Wenn Sie mehr Wert auf Qualität legen, wählen Sie eine hohe Auflösung aus.

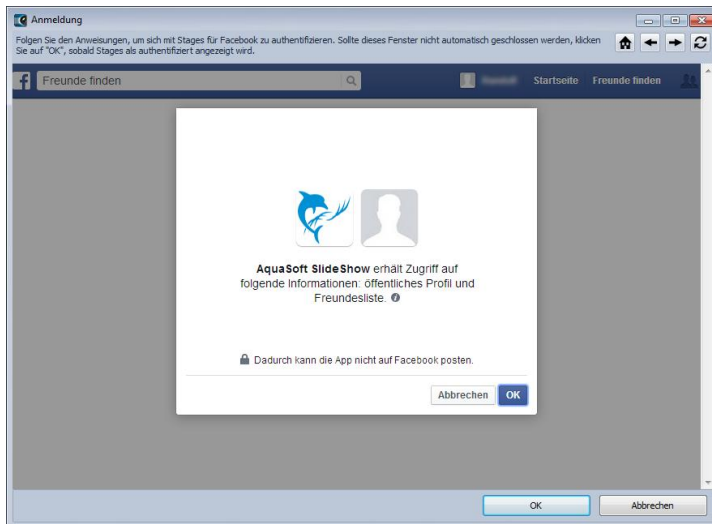
Klicken Sie nach der Auswahl auf **Weiter**.



Bei Facebook anmelden

3. Login bei Facebook

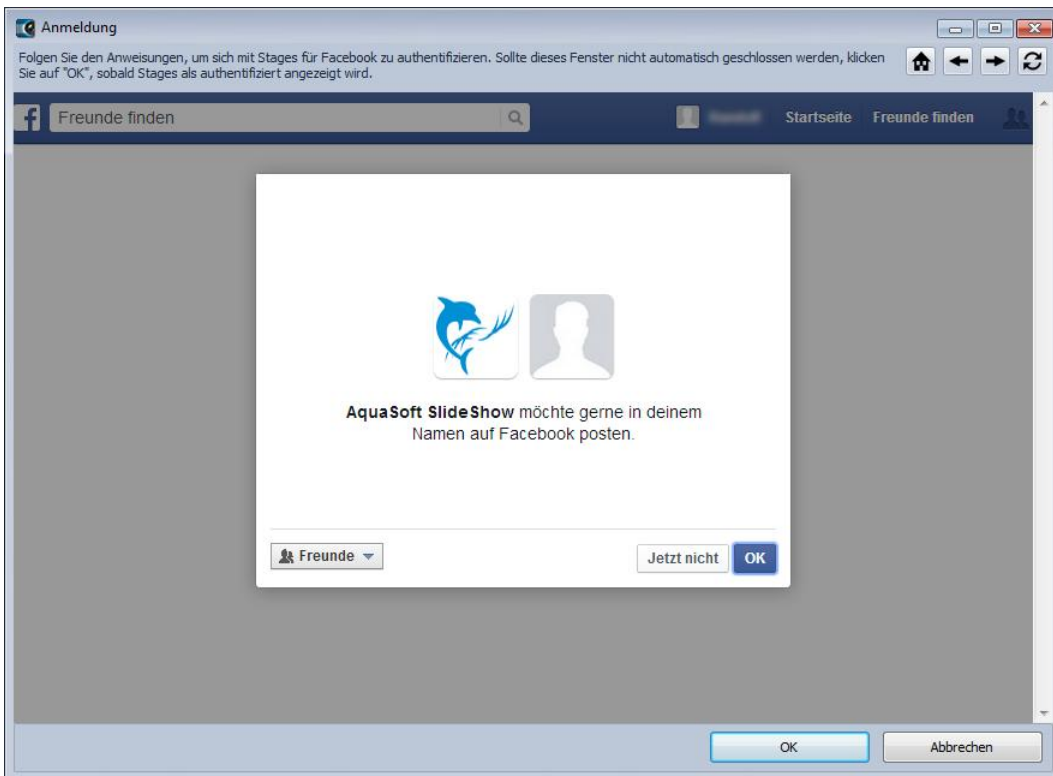
Damit der Assistent die Daten zu Ihrem Facebook-Konto hochladen kann, müssen Sie sich nun über den Schalter **Anmelden** bei Facebook einloggen. Wenn Sie die Option **Angemeldet bleiben** aktivieren, müssen Sie ihre Daten beim nächsten Mal nicht noch einmal eingeben. Aktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie der einzige Nutzer an diesem Rechner sind.



Anwendung den Zugriff erlauben

4. Berechtigungen erteilen

Nach der Eingabe Ihrer Anmeldedaten müssen Sie nun noch erlauben, dass die **AquaSoft Stages** Zugriff erhält, um die Videodatei über den Assistenten hochladen zu können. Klicken Sie auf **Zur Anwendung** und erteilen Sie die entsprechenden Berechtigungen. Sie können die Berechtigungen jederzeit über Ihr Facebook-Konto wieder zurückziehen.



Video erstellen

6. Video erstellen

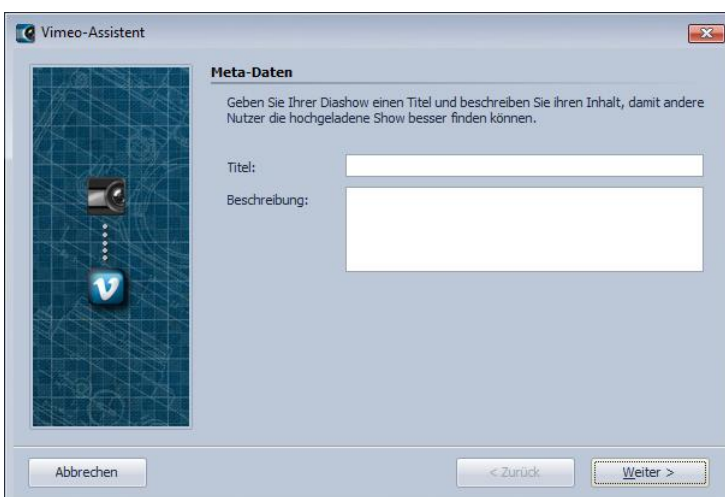
Klicken Sie zuletzt nur noch auf **Video erstellen**. Damit wird aus dem Projekt ein Video generiert, das im Anschluss zu Facebook hochgeladen wird.

19.12 Vimeo-Assistent



Vimeo lässt den Upload nur für Pro Accounts zu (bezahlte Accounts). Nutzern von kostenlosen Accounts erlaubt Vimeo nicht, Videos über den Assistenten hochzuladen.

Als Nutzer eines kostenlosen Accounts bei Vimeo erstellen Sie ein Video über den [Video-Assistenten](#) und laden dies direkt zu Vimeo hoch.



Meta-Daten eingeben

1. Meta-Daten eingeben

Sie erreichen den *Vimeo-Assistent* über das Menü *Assistenten*. Geben Sie hier einen Titel und eine kurze Beschreibung Ihres Videos ein. Klicken Sie danach auf *Weiter*.



Auflösung auswählen

2. Video-Auflösung

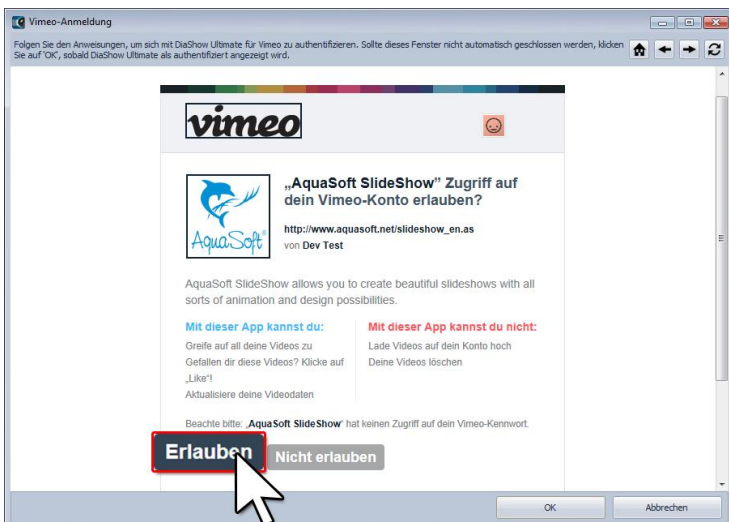
Je nach gewünschter Qualität des Videos, können Sie hier eine Auflösung festlegen. Soll es schnell gehen, wählen Sie eine geringere Auflösung. Wenn Sie mehr Wert auf Qualität legen, wählen Sie eine hohe Auflösung aus. Klicken Sie nach der Auswahl auf **Weiter**.



Bei Vimeo anmelden

3. Bei Vimeo anmelden

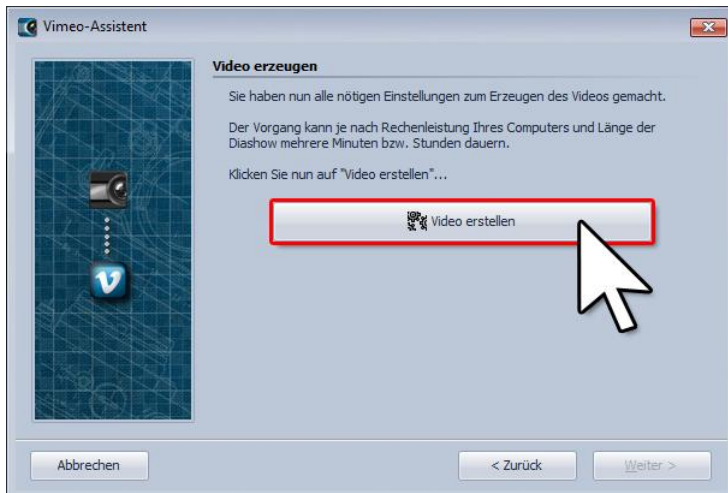
Damit der Assistent die Daten zu Ihrem Vimeo-Konto hochladen kann, müssen Sie sich nun über den Schalter **Anmelden** bei Vimeo einloggen. Wenn Sie die Option **Angemeldet bleiben** aktivieren, müssen Sie ihre Daten beim nächsten Mal nicht noch einmal eingeben. Aktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie der einzige Nutzer an diesem Rechner sind.



Vimeo Zugriff erlauben

4. Zugriff erlauben

Nach der Eingabe Ihrer Anmeldedaten müssen Sie nun noch erlauben, dass die **AquaSoft Stages** Zugriff erhält, um die Videodatei über den Assistenten hochladen zu können. Klicken Sie auf **Erlauben**.

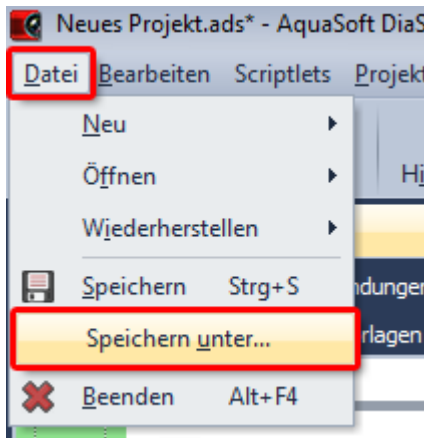


Video erstellen

5. Video erstellen

Klicken Sie zuletzt nur noch auf **Video erstellen**. Damit wird aus dem Projekt ein Video generiert, das im Anschluss zu Vimeo hochgeladen wird.

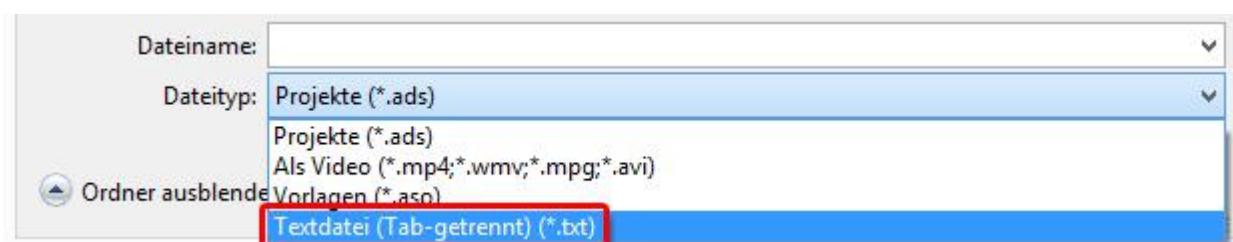
19.13 Bilderliste als Text-Datei ausgeben



Datei - Speichern unter

Sie können die Objekte, die Sie in Ihrem Projekt verwendet haben, in einer Bilderliste aufführen lassen.

Gehen Sie dazu auf **Datei / Speichern** unter und wählen Sie unter Dateityp das Format Text-Datei (Tab-getrennt).



Als Textdatei speichern

Die Bilderliste wird dann als Datei mit der Endung .txt ausgegeben.



In unserem Snavtip "[DiaShow 9: Bilderliste ausgeben](#)" lesen Sie mehr.

(Link: aquasoft.de/go/9qvc)

20 Sichern und Wiederherstellen

Die **AquaSoft Stages** lässt Sie bei Programmabstürzen oder anderen Problemen nicht alleine. Jedes Projekt wird in einem festgelegten Intervall automatisch gespeichert.

Falls Bilddaten, Musik oder Videos verloren gehen, hilft Ihnen der Assistent zum **Dateien wiederfinden** weiter.

20.1 Automatische Wiederherstellung



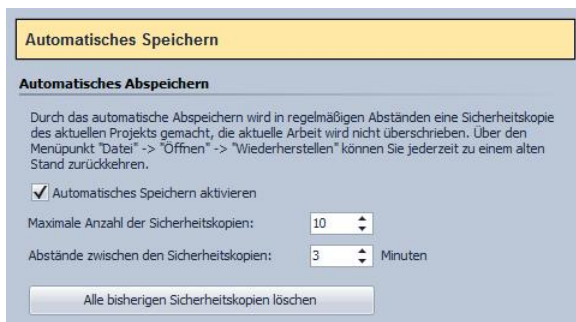
Nicht gespeicherte Show wiederherstellen

AquaSoft Stages speichert Ihr Projekt in einem festgelegten Intervall in einem eigenen Backup-Verzeichnis ab. Sollte es zu einem Programmabsturz kommen, ist Ihr nicht gespeichertes Projekt also nicht unbedingt verloren. Nachdem Sie das Programm starten, erscheint ein Dialog, in dem Sie gefragt werden, ob Sie das Projekt wiederherstellen möchten.

Antworten Sie mit Ja, so wird die als Backup gespeicherte Version geöffnet.

Nach dem Öffnen einer Projekt-Datei können Sie auch über **Datei / Wiederherstellen** einen Wiederherstellungspunkt auswählen.

Wenn Sie die wiederhergestellte Datei speichern möchten, so wählen Sie **Datei / Speichern**. Dort wählen Sie einen geeigneten Speicherort für Ihr Projekt aus.



Einstellungen zum automatischen Speichern

Unter **Extras / Programmeinstellungen / Autom. Speichern** können Sie festlegen, wie häufig eine Sicherheitskopie angefertigt werden soll.

20.2 Dateien wiederfinden

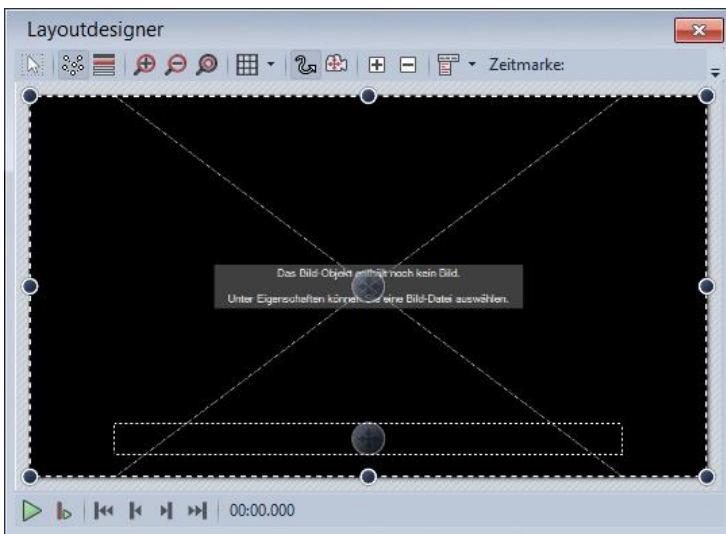


Bild ist nicht auffindbar

AquaSoft Stages speichert nur Verknüpfungen zu Ihren Bildern und zu der Musik, die Sie im Projekt verwenden. Verschieben, löschen oder benennen Sie Ihre Bilder um, kann die **AquaSoft Stages** diese nicht mehr aufrufen. Im **Layoutdesigner** sehen Sie dann folgende Anzeige:



Bilder wiederfinden

Gelöschte Bilder kann die **AquaSoft Stages** nicht wiederherstellen, jedoch kann Ihnen der Assistent dabei helfen, verschobene oder umbenannte Dateien wieder in das Projekt einzufügen.

1. Assistent aufrufen

Öffnen Sie über **Assistenten / Dateien wiederfinden** den Such-Assistenten.

Wählen Sie unter **Dateien wiederfinden** die gewünschte Option aus.

Verschobene oder umbenannte Dateien automatisch wiederfinden

Wählen Sie diese Option, wenn Sie nicht wissen, wo sich die Dateien befinden könnten

Neuen Pfad direkt angeben

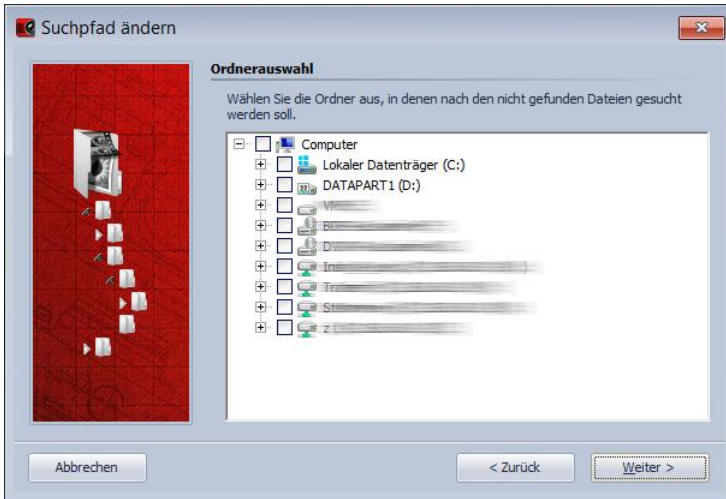
Wählen Sie diese Option, wenn Ihnen das Verzeichnis, in dem die Bilder liegen, bekannt ist.

Absolute in relative Pfade umwandeln

Bei relativen Pfaden wird die Position der Bilder ausgehend von der Speicherdatei des Projektes gespeichert. Bei absoluten Pfaden wird der vollständige Pfad auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Relative in absolute Pfade umwandeln

Legen Sie anschließend fest, welche Einträge angepasst werden sollen. Nachdem Sie alle Eingaben getätigt haben, klicken Sie auf **Weiter**.



2. Suche eingrenzen

Wählen Sie hier die Orte aus, in denen gesucht werden soll. Je mehr Orte durchsucht werden, desto mehr Zeit nimmt die Suche in Anspruch. Klicken Sie, wenn Sie die Suche eingegrenzt haben, auf **Weiter**.



3. Vergleichskriterien festlegen

Hier entscheiden Sie, welche Kriterien zur Durchführung der Suche herangezogen werden.

Klicken Sie nach dem Festlegen der Vergleichskriterien auf **Weiter**.



Lesen Sie unseren Snaptip, um zu erfahren, wie Sie [umbenannte Dateien im Projekt wiederfinden](#).

(Linkadresse: aquasoft.de/go/9uaw)



4. Gefundene Dateien auswählen

Nach einer erfolgreichen Suche werden Ihnen die gefundenen Dateien angezeigt. Wählen Sie aus, welche Dateien eingefügt werden sollen, um die nicht angezeigten Dateien zu ersetzen. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um die Dateien einzusetzen.

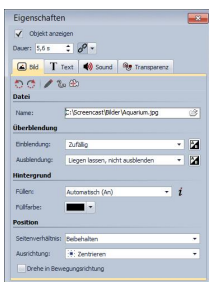
21 Eigenschaften von Objekten

Jedes der *Objekte*, die Sie bisher kennengelernt haben, kann über das Fenster *Eigenschaften* von Ihnen beeinflusst oder geändert werden. Dabei wird das Fenster *Eigenschaften* in der *Standard-Ansicht* immer im rechten Bereich der Programmoberfläche angezeigt.



Wenn Sie bei *Objekt anzeigen* das Häkchen entfernen, wird das Objekt beim Abspielen der Präsentation nicht angezeigt. Die Timeline zeigt nur Objekte an, die abgespielt werden sollen. Möchten Sie ein Objekt wieder anzeigen lassen, so rufen Sie die Bilderliste oder das Storyboard auf. Dort können die Anzeige wieder zulassen.

21.1 Bild



Eigenschaften für Bild-Objekt

Im Fenster *Eigenschaften* des *Bild*-Objektes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



Dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn.



Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.



Ruft die [integrierte Bildbearbeitung](#) auf.



Bewegungspfad festlegen.



Kameraschwenk festlegen.

Dauer

Legen Sie die Anzeigedauer des Bildes hier fest.

Dateiname

Zeigt den Speicherort und Dateinamen Ihres Bildes an.

Seitenverhältnis

Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Höhe und Breite des Bildes. Wenn ein Bild von dem eingestellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Bild dargestellt werden soll.

Beibehalten: Das Seitenverhältnis des Bildes wird beibehalten. Stimmen Seitenverhältnis des Bildes und des Projektes nicht miteinander überein, kommt es zu Rändern.

Zuschneiden: Das Bild wird so beschnitten, dass es zum Seitenverhältnis des Projektes passt.

Intelligent zuschneiden: Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt (Gesichtserkennung) und, wenn möglich, nicht beschnitten.

Verzerren: Das Bild wird so gestreckt oder gestaucht, dass es zu dem Seitenverhältnis des Projektes passt.

Ausrichtung

Bestimmt die Position des Bildes auf dem Bildschirm.

Drehe in Bewegungsrichtung

Wenn Sie dem Bild einen **Bewegungspfad** geben, dreht sich nach Aktivierung dieser Option das Bild automatisch und passend zu dem **Bewegungspfad**. Im Kapitel "[Bewegungspfade mit Drehungen](#)" erfahren Sie dazu mehr.

Hintergrund füllen

An = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Bild nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter **Füllfarbe** ausgewählt werden.

Aus = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter hinter dem Bild sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erreichen möchten, aktivieren Sie diese Option.

Automatisch = Das Programm setzt automatisch auf **An** bei Bildern/Videos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf **Aus** gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzugen, können Sie dies mit den Optionen **An** und **Aus** selbst festlegen.

Überblendung

Dem Bild kann eine **Ein-** und **Ausblendung** zugeordnet werden. Über **Anpassen** kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.

Text



Texteingabe zu einem Bild

Stellen Sie unter **Stil** hier Schriftart, Schriftgröße und die Farbe des Textes ein. Unter **Ausrichtung** finden Sie folgende Optionen:

- Platziert den Text am unteren Rand des Textrahmens.
- Der Text wird vertikal im Textrahmen zentriert.
- Positioniert den Text am oberen Rand des Textrahmens.
- Der Text wird unter dem Bild angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.
- Einpassen: Verkleinert die Schriftgröße deart, dass der Text vollständig in den Textrahmen passt.

Unter **Effekt** können Sie dem Text einen Rand oder einen Schatten geben.

Soll der Text animiert eingeblendet werden, können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den **Bearbeiten**-Button können Sie die Animation anpassen. Dort sehen Sie auch eine passende

Vorschau.

Drehung um Textzentrum bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter **Bearbeiten** können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Unter *Verhalten entlang Bewegungspfad* können Sie festlegen, wie sich der Text verhält, wenn Sie diesem einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben. Sie können auswählen, ob der gesamte Textblock bewegt werden soll oder ob die einzelnen Buchstaben am Bewegungspfad entlang laufen sollen. Dabei "schmiegen" sich die Buchstaben an den Pfad an.

Sound



Ton zu Bild einfügen oder aufnehmen

verhindert werden, dass gesprochener Kommentar von der Hintergrundmusik übertönt wird.

Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen - Bei dieser Option kann das Bild eine kürzere Dauer als der Sound haben. Der Sound wird auch über die kommenden Bilder hinweg weiter abgespielt, bis dieser beendet ist.

Sound nach eingestellter Dauer ausblenden - Auch, wenn die Sound-Dauer länger ist, als die Bilddauer, wird der Sound zusammen mit dem Bild ausgeblendet.

Transparenz

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

Wenn dem Bild ein Sound zugeordnet ist bzw. Sie einen Sound zuordnen möchten, können Sie hier dessen Einstellungen festlegen.

Sounddatei einfügen und dem Bild zuordnen

Spielt die zugeordnete Tondatei ab.

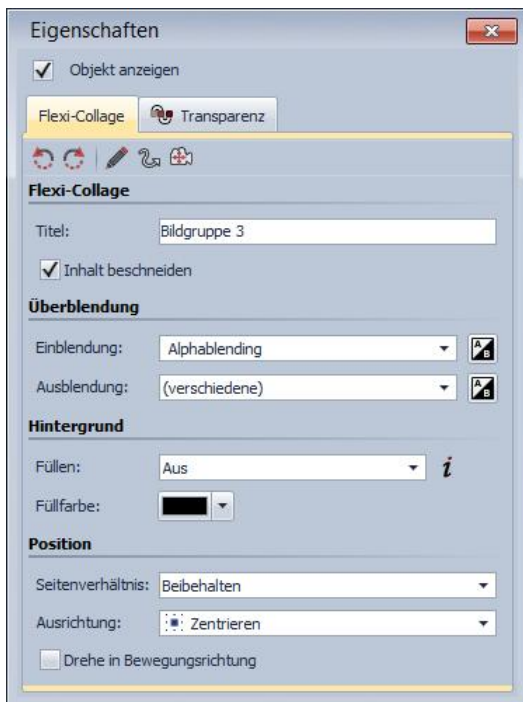
Entfernt den Dateinamen (löscht nicht die Datei selbst)

Aufnahme **Öffnet den *Sound-Assistenten*, der es Ihnen ermöglicht, einen eigenen Kommentar zu dem Bild aufzunehmen.**

Lautstärke - Bestimmt die Abspiellautstärke des Sounds.

Hintergrundmusik abblenden - Sie können bestimmen, ob während des Abspielens des Sounds, die Hintergrundmusiklautstärke abgeblendet/zurückgenommen werden soll. So kann

21.2 Flexi-Collage



Eigenschaften für Flexi-Collage

Im Fenster *Eigenschaften* gibt es verschiedene Einstellmöglichkeiten für die *Flexi-Collage*, die Sie im Folgenden näher kennenlernen.

Flexi-Collage

Titel - Hier können Sie einen Titel für das *Flexi-Collage*-Objekt eingeben. Dies dient zur besseren Übersicht bei größeren Projekten.

Inhalt beschneiden - Die Teile der *Flexi-Collage*, die über den sichtbaren Bereich im *Layoutdesigner* hinaus gehen, werden abgeschnitten.

Ein- bzw... Ausblendung - Hier wird die gewünschte *Ein- bzw... Ausblendung* eingestellt. Mit dem Schalter *Anpassen* lassen sich die *Ein- bzw... Ausblendungen* konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller *Ein- und Ausblendungen*.

Hintergrund füllen

o *An* = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn die Collage verkleinert wird.

o *Aus* = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt "scheint durch".

o *Automatisch* = Das Programm setzt automatisch auf *An* bei Objekten (Bild, Video, *Flexi-Collage*) in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweiten oder tiefere Spur, so wird auf *Aus* gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen.

Seitenverhältnis - Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn eine erstellte *Flexi-Collage* von dem eingestellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie die *Flexi-Collage* dargestellt werden soll.

o **Beibehalten**: Die *Flexi-Collage* erhält Ränder beim Abspielen.

o **Zuschneiden**: Vom Rand der *Flexi-Collage* werden Teile "abgeschnitten" bis die *Flexi-Collage* in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.

o **Verzerren**: Die *Flexi-Collage* wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.

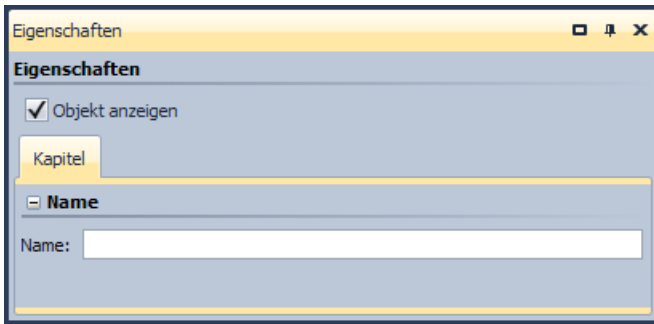
Ausrichtung - Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.

Drehe in Bewegungsrichtung - Wenn Sie einer Collage einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

Transparenz

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

21.3 Kapitel



Eigenschaften für Kapitel-Objekt

In den *Eigenschaften* des *Kapitels* kann lediglich ein Kapitelname angegeben werden. Wenn das *Kapitel* eingeklappt ist, ist der Kapitelname sichtbar. Wenn Sie Ihr Projekt in mehrere Kapitel unterteilt haben, kann der Kapitelname zu einer besseren Übersicht beitragen. Der Kapitelname wird an den *DiaShow-Manager* übergeben, sofern dieser installiert ist. Die Kapitel lassen sich so später in einem CD/DVD-Menü einzeln anwählen und abspielen.



Wie Sie mit dem Kapitel-Objekt umgehen, erfahren Sie im Kapitel ["Mit mehreren Spuren arbeiten"](#).

21.4 Partikel

Das **Partikel**-Objekt zeigt Ihnen ein oder mehrere Bilder in verkleinerter Form an und bewegt sie auf dem Bildschirm. Im Fenster Eigenschaften lässt sich das Verhalten des Partikel-Objektes beeinflussen. Das Partikel-Objekt kann zusätzlich auch mit [Bewegungspfaden](#) versehen werden. Sie können das Partikel-Objekt außerdem [drehen](#).

Die Einstellungen des Partikel-Objektes sind sehr vielfältig. Es lassen sich hier keine Empfehlungen abgeben, denn jeder Parameter ermöglicht z.T. komplett verschiedene Animationen.

Symbole



Mit diesem Symbol fügen Sie Grafiken in das Partikel-Objekt ein. Damit das Partikel-Objekt funktioniert, müssen Sie hier mindestens ein Bild eingefügt haben. Diese Bilder werden im Folgenden **Sprites** genannt. Wenn Sie mehrere Sprites einfügen, wird entweder eines davon zufällig pro Partikel ausgewählt, oder aber eine Animation daraus erstellt. Genaueres stellen Sie mit der Option **Sprite-Animation** ein. Besonders gut eignen sich freigestellte Bilder mit unregelmäßigen Umrissen als Sprites.



Markieren Sie ein Bild aus der Liste der Sprites und löschen Sie es mit einem Klick auf dieses Symbol.



Sie können einen Bildeffekt auf die Sprites anwenden. Der eine Effekt wird auf alle Sprites gemeinsam angewendet.



Das Partikel-Objekt unterstützt nicht nur einfache Werte sondern auch Wertebereiche oder Kurven mit im Verlauf der Zeit veränderlichen Werten. Das Wellensymbol erlaubt das Umschalten zwischen diesen Möglichkeiten.

Wert - fester Wert über die gesamte Zeit, z.B. Deckkraft = 100%

Wertebereich - zufällige Auswahl zwischen zwei Werten, z.B. Deckkraft des Partikels soll zufällig zwischen 50% und 100% ausgewählt werden

Kurve - (nur Stages) über die Zeit folgt der Wert einer frei definierbaren Kurve, z.B. Deckkraft soll am Anfang des Partikel-Objektes 100% und am Ende 0% sein

Kurvenbereich - (nur Stages) Wert ist eine zufällige Auswahl aus dem Wertebereich zwischen zwei Kurven

Es gibt zwei grundlegende Steuerungsmöglichkeiten der Partikel. Einerseits kontrollieren Sie die Entstehung der Partikel, d.h. wann und wie oft und wo sie entstehen, wie lange sie existieren und wie sie aussehen. Andererseits bestimmen Sie im Abschnitt **Partikel-Leben**, wie sich ein Partikel während seiner Lebenszeit verändert.

Partikel-Entstehung

Simulation Nur, wenn das Partikel-Objekt einen Bewegungspfad hat, hat die Änderung der Simulationsart eine Auswirkung.



Lokal - Die einzelnen Partikel verbleiben nach ihrem Entstehen im Koordinatensystem des Partikel-Objekts und verschieben sich zusammen mit ihm.

Global - Die Partikel entstehen an der aktuellen Position des Partikel-Objekts, sind aber danach von ihm losgelöst und fliegen ihren eigenen Weg.

Emitter

Legen Sie hier die Position bzw. Form fest, wo die Partikel entstehen.

Rechteckkante - Die Partikel entstehen an der äußeren Kante des Partikel-Objekts und bewegen sich auf die gegenüberliegende Seite. Von welcher Kante die Partikel kommen, bestimmt die **Richtung**.

Gesamtes Rechteck - Die gesamte rechteckige Fläche des Partikel-Objekts ist möglicher Entstehungsort der Partikel.

Vom Punkt - Die Partikel entstehen nur im Mittelpunkt des Partikel-Objekts. Die Größe des Punktes lässt sich zu einem Kreis mit der Einstellung der **Emitterbreite** erweitern.

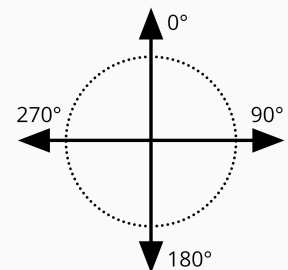
Am Pfad entlang - Wird diese Option verwendet, wird der Bewegungspfad des Partikel-Objekts wie eine Zeichnung verwendet. Das Partikel-Objekt bleibt nun still stehen und die Partikel entstehen gleichmäßig über den gesamten Pfad verteilt. Über die **Emitterbreite** lässt sich steuern, in welchem Bereich rund um den Bewegungspfad die Partikel entstehen dürfen.

Vorglühzeit

Wenn sich das Partikelsystem erst einspielen muss, bevor es angezeigt werden soll, können Sie hier die Zeit angeben, die das System unsichtbar vorsimuliert wird, bevor es angezeigt wird. Die hier angegebene Zeit ist nicht Teil der Präsentation.

Richtung

Hier können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel fliegen. Die Grafik (rechts) zeigt die Bedeutung der Werte.

**Max. Alter**

Ein Partikel hat eine einstellbare Lebenszeit. Soll ein Partikel nach z.B. zwei Sekunden verschwinden, geben Sie diese Zeit hier ein.

Die Zeitangabe 0 hat Sonderstellung. Sie bewirkt, dass das einzelne Partikel solange lebt, wie das gesamte Partikel-Objekt.

Die Partikellebenszeit ist der Bezugswert für alle Einstellungen bzgl. des Partikellebens (nur Stages).

Geschwindigkeit

Das Tempo der Bewegung stellen Sie unter **Geschwindigkeit** ein. Je höher der Wert ist, desto schneller fliegen die Partikel über den Bildschirm. Ein Wert von 0 bedeutet keine Geschwindigkeit. Die Partikel bleiben dann dort liegen, wo sie entstanden sind.

Die Geschwindigkeit wird in "virtuellen Bildschirmseinheiten pro Sekunde" angegeben. Dabei entspricht 1000 der kompletten Bildschirmgröße. Bei einem Wert von 1000 fliegt das Partikel also innerhalb einer Sekunde über den kompletten Bildschirm.

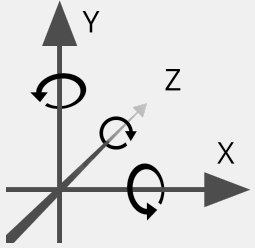
Größe	Hier bestimmen Sie die Größe der Partikel. Die Größe wird anhand des Positionsrahmens im Layoutdesigner errechnet. Befindet sich der Positionsrahmen auf der vollen Größe im Layoutdesigner und steht der Wert der Partikelgröße auf 10%, so verfügen die Partikel über 10% der Größe des Positionsrahmens . Verkleinern Sie diesen, so werden die Partikel relativ dazu kleiner. Hier bietet es sich oft an, einen Wertebereich, anstelle eines festen Wertes einzustellen, um mehr Variationen in das Partikelsystem zu bringen.
Anzahl	Mit der Partikelanzahl stellen Sie die Menge der neu zu erzeugenden Partikel pro Sekunde ein. Zusammen mit dem maximalen Alter eines Partikels, ergibt sich daraus die Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Partikel. Beachten Sie hier, dass mehr Partikel auch entsprechend mehr Rechenleistung benötigen.
Deckkraft	Bestimmen Sie hier, wie deckend ein Partikel sein soll, wenn dieser entsteht. Wie auch bei der Größe, ist es bei der Deckkraft oftmals nützlich, einen Wertebereich einzugeben, um Variationen zu erschaffen, z.B. bei Schneeflocken, den Größe in der Natur ebenfalls variiert.
Drehung X/Y/Z	Ein Partikel ist eine 2D-Grafik im 3D-Raum. Es kann daher um alle 3 Achsen gedreht werden. Hierbei handelt es sich um die initiale Drehung, also nicht um eine Animation. <div data-bbox="1173 862 1428 1108" style="text-align: right;"> </div>
Drehungs- frequenz	Drehgeschwindigkeit um die Z-Achse (animiert).
Sprite- Animation	<p>Die Einstellung ist nur sinnvoll, wenn mindestens zwei verschiedene Sprites hinzugefügt wurden.</p> <p>Ohne - Für jeden neuen Partikel wird zufällig einer der verfügbaren Sprites ausgewählt und über die Zeit nicht verändert.</p> <p>Zufällig - Über die Lebenszeit des Partikels wechselt regelmäßig der verwendete Sprite. Es wird zufällig einer aus der Liste der verfügbaren Sprites ausgewählt.</p> <p>Nacheinander - Es werden nacheinander alle Sprites angezeigt. Beim letzten angekommen, beginnt wieder der erste.</p> <p>Nacheinander und zurück - Wie Nacheinander, nur wird nach dem letzten Sprite die Liste nicht wiederholt, sondern wieder rückwärts bis zum ersten Sprite abgearbeitet.</p> <p>Über die Frequenz stellen Sie ein, wie häufig der Wechsel der Sprites stattfindet (gilt nicht für Sprite-Animation "Ohne"). Die Angabe von 0 stellt hier einen Sonderfall dar: In diesem Fall findet die Animation über alle Sprites genau einmal in der Lebenszeit des Partikels statt.</p> <p>Mit Hilfe der Partikel-Option Sprites überblenden findet der Wechsel der Sprites nicht abrupt statt sondern die Partikel blenden weich ineinander über.</p>

Bewegung	<p>Jedes Partikel fliegt eine bestimmte Bahn. Über die Bewegung können Sie eine Abweichung von dieser Bahn angeben, ohne das Partikel wirklich umzulenken, d.h. das Partikel kehrt immer zu seiner ursprünglichen Bahn zurück. Es stehen mehrere Bewegungen zur Verfügung:</p> <p>keine - Keine Ablenkung des Partikels</p> <p>Wellenschwingung (Sinus) - Das Partikel vollzieht eine wellenförmige Bewegung entlang seiner Bahn.</p> <p>Kreisbewegung - Das Partikel beschreibt kleine vollständige Kreise rund um seine Bahn.</p> <p>Zufällig - Das Partikel wird senkrecht zu seiner Bahn zufällig abgelenkt.</p> <p>Zufällig in alle Richtungen - Das Partikel kann in jede Richtung auf der Fläche zufällig abgelenkt werden.</p> <p>Zufällig 3D - Die Ablenkung findet zufällig in jede Richtung statt, wobei auch die Tiefe im Raum modifiziert wird.</p>
Bewegungsstärke	<p>Hier stellen Sie ein, wie stark die Ablenkung von der Ursprungsbahn des Partikels sein soll. Je höher die Zahl, desto mehr nimmt die Bewegungsstärke zu. Die Stärke ist von der von der Größe des Partikels abhängig.</p> <p>Hinweis: Bei den "zufälligen" Bewegungen muss für den gewünschten Effekt die Bewegungsstärke oftmals erhöht werden, da die Stärke nur den maximalen Ausschlag angibt, aber im Mittel nur kleinere Ablenkungen geflogen werden.</p>
Bewegungsfrequenz	<p>Die Frequenz gibt an, wie oft die Bewegung ausgeführt wird. Je höher die Zahl, desto schneller und häufiger sind die Bewegungen.</p>
Emitterbreite	<p>siehe <i>Emitter</i></p>

Partikel-Leben (nur in Stages)

Alle Werte können als Einzelwert oder als Kurve eingegeben werden. Bei der Kurve ändern sich die Werte über die Zeit. Alle Werte gelten hier relativ zu den initialen Werten bei der Entstehung eines Partikels. Wenn ein Partikel z.B. mit einer Deckkraft von 50% entstanden ist, entspricht 100% Deckkraft der Partikel-Leben-Einstellung diesem Wert von z.B. 50%.

Deckkraft	<p>Modifiziert die Deckkraft des Partikels. Soll ein Partikel z.B. am Ende seines Lebens dezent ausblenden, geben Sie hier eine Kurve ein, die am Anfang 100% und am Ende 0% ist.</p>
Richtung	<p>Ablenkung der Flugrichtung des Partikels über die Zeit. Im Gegensatz zur Einstellung der Bewegung, verlässt das Partikel seine ursprüngliche Flugbahn hier dauerhaft. Geben Sie hier z.B. 10° um das Partikel um 10° im Uhrzeigersinn von seiner Ursprungsbahn abzubringen. Hier ist es sinnvoller, eine Kurve anzugeben.</p>

<i>Geschwindigkeit</i>	Modifiziert die Geschwindigkeit des Partikels. Um z.B. ein Partikel zu beschleunigen geben Sie hier eine Kurve von 0% bis 100% an. Am Ende seiner Lebenszeit hat das Partikel dann die Geschwindigkeit erreicht, die bei der Partikelentstehung festgelegt wurde.
<i>Größe</i>	Modifiziert die Größe des Partikels. Damit ein Partikel z.B. am Ende seines Lebens kleiner wird und im Nichts verschwindet, geben Sie hier eine Kurve an, die von 100% zu 0% geht. Oftmals wird der Effekt mit einer Reduzierung der Deckkraft kombiniert.
<i>Drehung X/Y/Z</i>	Drehung der Partikelsprites um die entsprechenden Achsen. Der Drehwinkel wird auf den aktuellen Drehwinkel des Partikels aufaddiert. 
<i>Drehungsfrequenz X/Y/Z</i>	Häufigkeit der Drehung um die jeweilige Achse. Dieser Wert wird in % angegeben, und modifiziert den initialen Wert. Er hat also nur eine Wirkung, wenn bei der Partikelentstehung unter der Drehungsfrequenz ein Wert größer 0 angegeben wurde.
<i>Spriteanimationsfrequenz</i>	Modifiziert den Wert der initialen Animationsfrequenz, der größer 0 sein muss, damit eine Wirkung sichtbar wird.
<i>Bewegungsstärke</i>	Modifiziert die initiale Bewegungsstärke.
<i>Bewegungsfrequenz</i>	Modifiziert die initiale Bewegungsfrequenz.

Partikel-Optionen

<i>Inhalt beschneiden</i>	Schneidet alles ab, was nicht im Rahmen des Partikel-Objekts ist. Die Einstellung ist meist nur bei lokaler Simulation sinnvoll.
<i>Drehe Emitter in Bewegungsrichtung</i>	Ist dem Partikel-Objekt ein Bewegungspfad zugeordnet, dreht sich das gesamte Partikel-Objekt und damit der Emitter in die Laufrichtung des Bewegungspfades.
<i>Emitterdrehung an Partikelflugrichtung übergeben</i>	Wird der Emitter mit Hilfe eines Bewegungspfades gedreht, bekommen neu entstehende Partikel diese Richtung als ihre Flugrichtung zugewiesen.
<i>Emitterdrehung an Partikeldrehung übergeben</i>	Wird der Emitter mit Hilfe eines Bewegungspfades gedreht, werden die Partikelsprites in die selbe Richtung gedreht.
<i>Emittergröße an Partikelgröße übergeben</i>	Die Größenänderung des Emitters beeinflusst die Größenänderung der Partikel.

Partikelflughrichtung bestimmt Drehung

Die Partikelsprites richten sich an ihrer Flugbahn aus.

Sprites überblenden

Wenn eine Spriteanimation gewählt ist und es mehrere Einzelbilder für einen Partikel gibt, werden diese sanft überblendet.



Sie erreichen noch interessantere Animationen, wenn Sie mehrere Partikelobjekte in mehreren Spuren übereinanderlegen.


Transparenz

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.


21.5 Sound




Einstellungen für Sound-Objekt

 Mit dem Ordner-Symbol können Sie eine Musikdatei einfügen oder entfernen. Der ausgewählte Titel wird links neben dem Symbol angezeigt.

 Spielt die zugeordnete Tondatei ab.

 Entfernt den Dateinamen (löscht nicht die Datei selbst)

 Aufnahme Öffnet den *Sound-Assistenten*. Mit diesem können Sie über ein am PC angeschlossenes Mikrofon einen Kommentar zum Bild aufnehmen. Mehr zum *Sound-Assistenten* finden Sie im Kapitel ["Sound-Assistent"](#)

Bei dem *Sound*-Objekt sind folgende Einstellungen möglich:

Lautstärke

Zeigt die Lautstärke an, in welcher der Sound abgespielt werden soll.

Hintergrundmusik ausblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird beim Abspielen der Musikdatei die Lautstärke der Hintergrundmusik reduziert. Den Grad der Lautstärkereduzierung können Sie in den *Projekteinstellungen* festlegen. Klicken Sie dazu auf den Schalter *Einstellungen*, der sich in der *Toolbar* befindet und rufen Sie den Punkt *Musikeinstellungen* auf. Weiteres dazu finden Sie im Kapitel ["Musikeinstellungen"](#)

Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen

Bei dieser Option kann der Sound eine kürzere Anzeigedauer erhalten, die Sie unter *Dauer* eingeben können.

**Sound nach
eingestellter Dauer
ausblenden**

Möchten Sie den Sound nur für eine bestimmte Zeit abspielen und dann beenden, müssen Sie diese Option anwählen. Unter **Ausblenddauer** können Sie Zeit einstellen, die der Sound benötigen darf, um sanft ausgeblendet zu werden.

Die Lautstärke eines **Sound-Objektes** kann innerhalb des Sounds individuell eingestellt werden. Dazu erfahren Sie im Kapitel "[Individuelle Lautstärkeregelung](#)" mehr.



Verwenden Sie für Ihre Projekte nur unverschlüsselte Musiktitel. **AquaSoft Stages** unterstützt aus rechtlichen Gründen **nicht** die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden. Der Musiktitel muss als lokal gespeicherte Datei vorliegen (gestreamte Musik oder nur auf CD vorliegende Titel können nicht eingebunden werden).
Bei öffentlichen oder kommerziellen Vorträgen sollten Sie auch auf Urheberrecht und GEMA-Gebühren achten.

21.6 Text



Eigenschaften für Text-Objekt

Wenn Sie ein **Text**-Objekt auswählen, gibt es im Fenster **Eigenschaften** verschiedene Einstellmöglichkeiten für das **Text**-Objekt, die Sie im Folgenden näher kennenlernen.

Unter **Schriftart** stellen Sie die Schriftart für den Text ein, sowie dessen Größe und Farbe.

Unter **Stil** können Sie einstellen, ob der Text fett und/oder kursiv dargestellt werden soll.

Unter **Ausrichtung** gibt es die Auswahl verschiedener Textausrichtungen, wie rechtsbündig, zentriert, linksbündig oder Blocksatz. Außerdem lässt sich hier die Position des Textfeldes bestimmen:



Text wird linksbündig dargestellt.



Text wird zentriert dargestellt.



Text wird rechtsbündig dargestellt.



Positioniert den Text am oberen Rand des Textrahmens



Der Text wird vertikal im Textrahmen zentriert.



Platziert den Text am unteren Rand des Textrahmens.



Einpassen: Verkleinert die Schriftgröße deart, dass der Text vollständig in den Textrahmen passt.

Soll der Text animiert eingeblendet werden, so können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den Schalter **Bearbeiten** können Sie die Animation individuell anpassen. Dort sehen Sie auch eine Vorschau der Animationen.

Drehung um Textzentrum bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter **Bearbeiten** können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Unter **Verhalten entlang Bewegungspfad** können Sie festlegen, wie sich der Text verhält, wenn Sie diesem einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben. Sie können auswählen, ob der gesamte Textblock bewegt werden soll oder ob die einzelnen Buchstaben am Bewegungspfad entlang laufen sollen. Dabei "schmiegen" sich die Buchstaben an den Pfad an.

Möchten Sie Ihren Text an einem bestimmten Pfad entlang laufen lassen, so finden Sie dazu in dem Kapitel ["Bewegungspfade mit Text"](#) eine entsprechende Anleitung.



Wie Sie die Schrifteinstellungen speichern, erfahren Sie im Kapitel ["Programmeinstellungen"](#) im Punkt "Standardbildeinstellungen".

Möchten Sie mehrere Schriftarten auf einem Bild verwenden, so lesen Sie im Kapitel ["Mehrere Texte"](#) weiter.

Transparenz

Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

21.7 Video



Eigenschaften für Video-Objekt

Name	Zeigt Ihnen den Pfad und Dateinamen Ihres Videos an. Über das Ordner-Symbol können Sie das Video auch gegen eine andere Videodatei austauschen.
Dauer	Haben Sie einmal die Abspielzeit des Videos verändert, so können Sie die ursprüngliche Videolänge mit einem Klick auf die Zeit wieder einstellen.
Startzeit	Hier können Sie eingeben, ab welcher Position im Video abgespielt werden soll. Möchten Sie z.B die ersten zehn Sekunden des Videos nicht sehen, so geben Sie dort den Wert "11 s" ein.
Seitenverhältnis	<p>Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Höhe und Breite des Videos. Wenn ein Video vom Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Video dargestellt werden soll.</p> <p>Beibehalten: Das Video erhält Ränder beim Abspielen. Zuschneiden: Vom Rand des Videos werden Teile "abgeschnitten" bis das Video in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen. Verzerren: Das Video wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.</p>
Ausrichtung	Legt fest wo das Video auf dem Bildschirm positioniert werden soll.
Drehe in Bewegungsrichtung	Wenn Sie dem Video einen Bewegungspfad zugeordnet haben, können Sie das Video entlang des Pfades automatisch drehen lassen.
Hintergrund füllen	<p>An = Hintergrund wird farblich ausgefüllt, wenn das Video nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter Füllfarbe ausgewählt werden.</p> <p>Aus = Hintergrund wird nicht ausgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter unter dem Video sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erreichen möchten, aktivieren Sie diese Option.</p> <p>Automatisch = Das Programm setzt automatisch auf An bei Bildern/Videos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf Aus gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzugen, können Sie dies mit den Optionen An und Aus selbst festlegen.</p>



Videos können Sie auch schneiden, das heißt an Anfang und Ende kürzen. Wie das geht, sehen in unserem Video "[AquaSoft DiaShow 9: Video schneiden und bearbeiten](#)".

(Link: aquasoft.de/go/tcry)

Sound



Sound des Videos

Hier kann bestimmt werden, ob während des Abspielens des Videos die Hintergrundmusik abgeblendet werden soll. Wenn das Video keinen eigenen Ton hat, aber vielleicht ein Rauschen aufgenommen wurde, stellen Sie die Lautstärke des Videos auf 0% und entfernen Sie das Häkchen bei *Hintergrundmusik abblenden*.

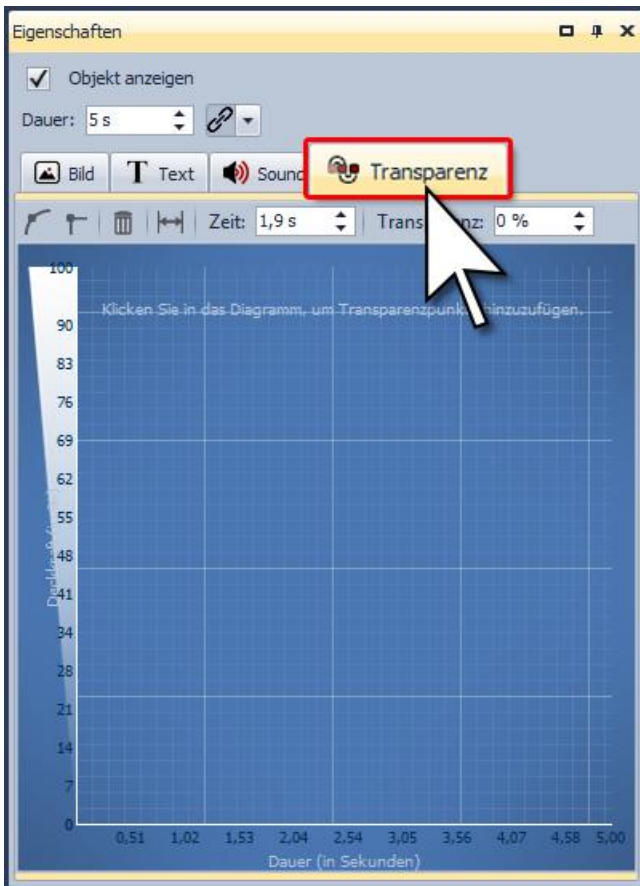
Transparenz

Die *Transparenz* wird im Kapitel "[Animierte Transparenz](#)" beschrieben.

21.8 Animierte Transparenz

Im Fenster *Eigenschaften* finden Sie bei nahezu allen Objekten den Reiter *Transparenz*, über den Sie ein bestimmtes Transparenzverhalten zuordnen können. So ist es zum Beispiel möglich, ein Bild oder Text langsam aus einem schwarzen Hintergrund auftauchen und später wieder darin verschwinden zu lassen. Auch können Sie Bilder und Texte halb-transparent auf einem vorhergehenden Bild erscheinen lassen.

1. Einstellungen für Transparenz







Setzen Sie Punkte in das blaue Feld

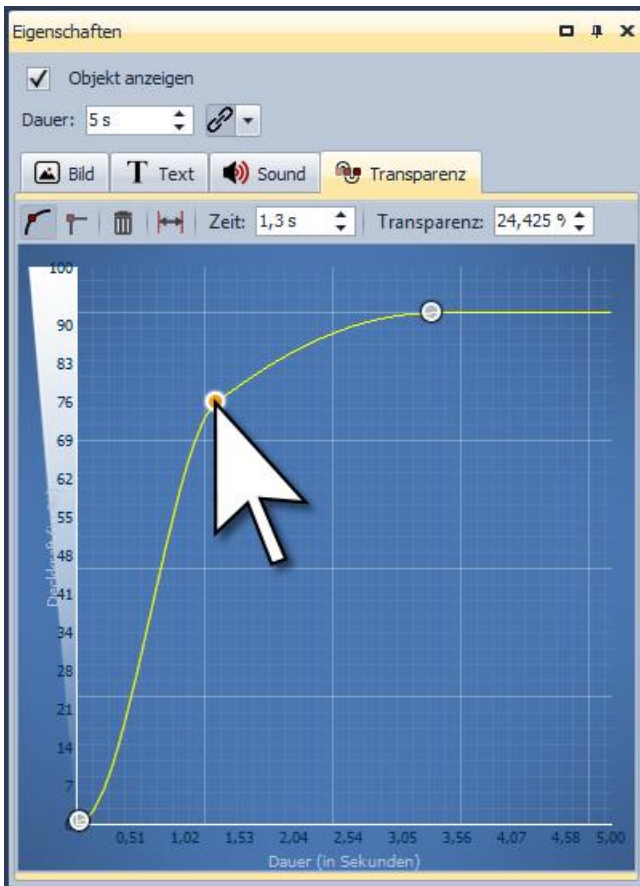
Um die Transparenzkurve für Ihr **Objekt** erstellen zu können, rufen Sie im Fenster **Eigenschaften** den Reiter **Transparenz** auf.

Es erscheint ein Diagramm mit einem blauen Hintergrund, dessen y-Achse für die Deckkraft in Prozent steht, während die x-Achse die Dauer in Sekunden wiedergibt. Setzen Sie mit einem Mausklick Punkte auf der Fläche zwischen den Achsen. Je tiefer der Punkt liegt, desto größer wird die Transparenz des Objektes sein. Befindet sich der Punkt auf der Höhe von 100% Deckkraft, ist das Objekt nicht transparent, sondern vollständig sichtbar.

Sie finden folgende Symbole vor, mit denen Sie die Transparenzkurve beeinflussen können:

-  Die Spitzen der Kurve werden rund dargestellt, die Transparenzanimation verläuft weich.
-  Die Spitzen der Kurve werden spitz dargestellt, die Transparenzanimation verläuft hart.
-  Wenn Sie eine Transparenzmarke angeklickt haben (erscheint orange), können Sie die Marke mit einem Klick auf das Symbol löschen.
-  Haben Sie die Anzeigedauer des Bildes oder Textes verändert, können Sie mit einem Klick auf diesen Schalter die eingestellte Transparenz an die Anzeigedauer anpassen.

2. Verlauf der Transparenzkurve festlegen



Transparenzkurve mit drei Punkten

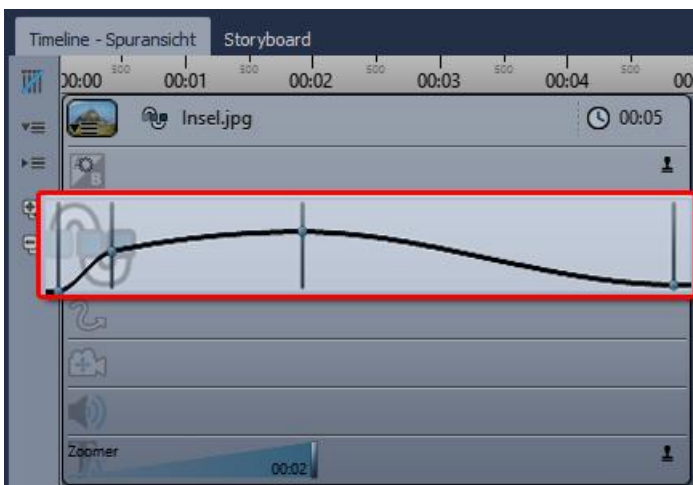
Um den Verlauf der Transparenz festzulegen, formen Sie in dem Diagramm eine Kurve. Klicken Sie dazu in die blaue Hintergrundfläche. Sie setzen damit einen ersten Punkt, die Kurve erscheint waagrecht.

Nun können Sie durch Klicken mit der Maustaste weitere Punkte erstellen, die sich nach Belieben verschieben lassen. Jeder Punkt steht für eine bestimmte Stärke der Transparenz, die das Objekt zu einer bestimmten Zeit besitzt.

Die Stärke der Transparenz wird anhand der Höhe des Punktes bestimmt und kann im Feld **Transparenz** genauer festgelegt werden.

Der Zeitpunkt kann im Feld **Zeit** ebenfalls genauer bestimmt werden.

3. Transparenz über Keyframe-Spur steuern (nur in Stages)



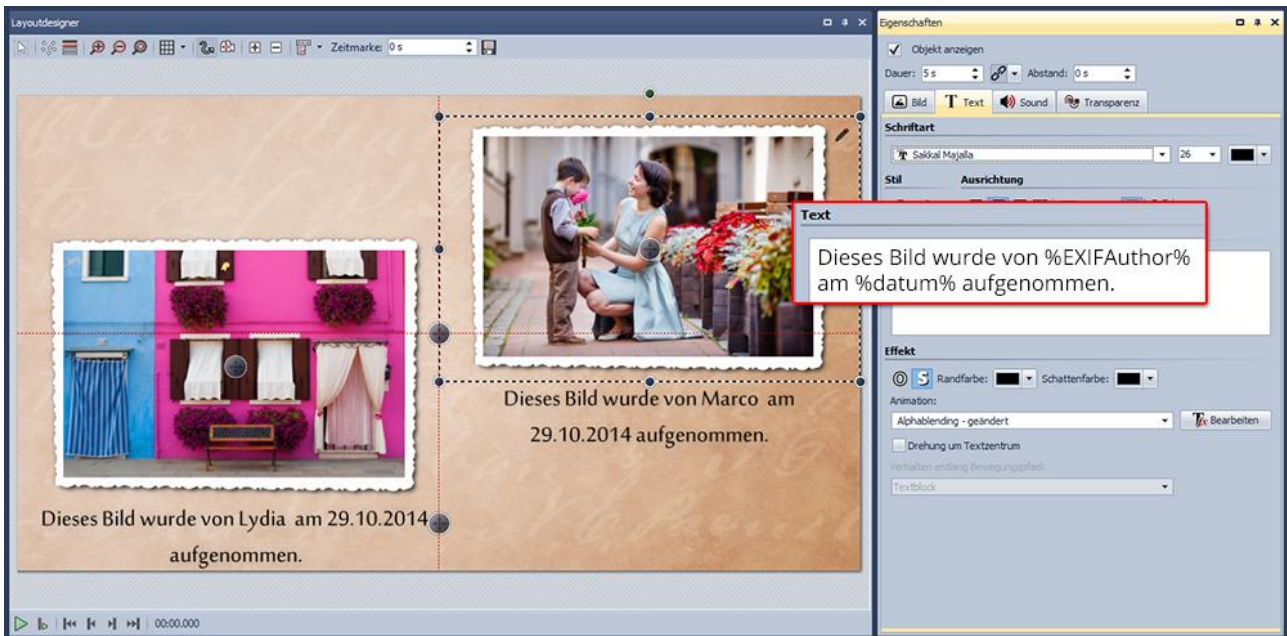
Keyframe-Spur für Transparenz

In Stages können Sie die Transparenz auch über die Keyframe-Spur steuern. Öffnen Sie dazu die Keyframe-Spur und klicken Sie in die Spur für die Transparenz.

Auch hier haben Sie eine Kurve, deren Auf und Ab Sie mit einzelnen Keyframes steuern können. Die Werte zwischen den Keyframes werden automatisch berechnet (interpoliert).

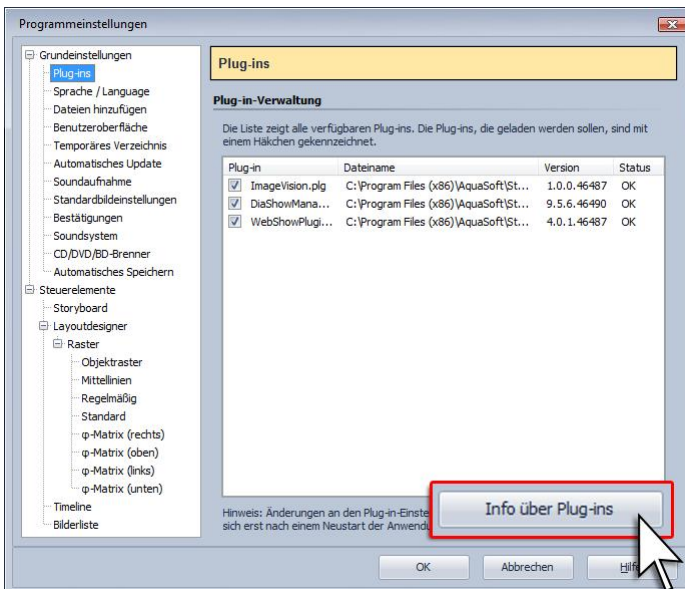
21.9 Arbeiten mit Variablen

In **AquaSoft Stages** können Sie EXIF- und IPTC-Daten in Ihr Projekt einbinden. Diese Daten enthalten Informationen, die aus Ihrer Kamera stammen. Auch Informationen, die Sie dem Bild in einem externen Programm zugewiesen haben und die jetzt in den Bildeigenschaften zu finden sind, können Sie nutzen (Klick mit rechter Maustaste auf Bilddatei im *Windows Explorer / Eigenschaften / Details* auswählen).



Text mit Variablen im Layoutdesigner und im Texteingabefeld

Sie binden diese Informationen in der **AquaSoft Stages** mit Hilfe von *Variablen* ein.



Liste der Variablen aufrufen

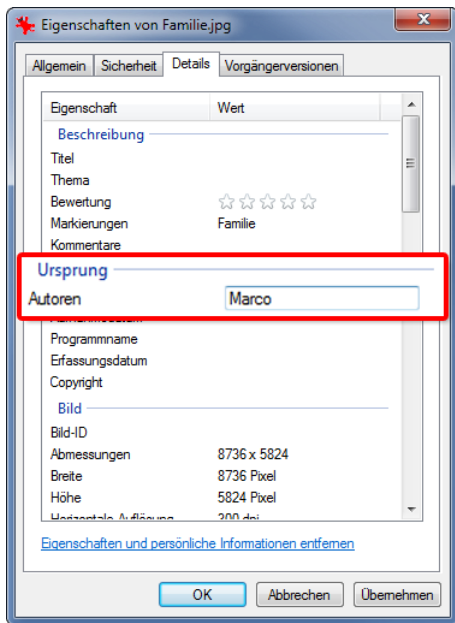
Eine komplette Übersicht der verfügbaren Variablen finden Sie unter Extras - Programmeinstellungen - Plugins, klicken Sie dort auf den Schalter Infos über Plugins. Sie müssen nach unten scrollen, um die Übersicht der Variablen zu erreichen.

Um die Variablen in des Projektes als solche nutzen zu können, müssen diese immer zwischen zwei Prozentzeichen stehen.

Haben Sie Bilder von verschiedenen Fotografen in Ihrem Projekt vereint, fügen Sie im Fenster Eigenschaften unter dem Reiter Text für Ihre Bilder die Variable **%EXIFAuthor %** ein. Wenn Sie dies gleich für alle Bilder in einem Schritt tun möchten, drücken Sie die Tasten **STRG + A** gleichzeitig, geben Sie dann nur einmal im Textfeld die Variable ein. Dies überträgt sich dann auf alle im Projekt

vorhandenen Bilder.

Den Bildautor von der Kamera speichern lassen



Den Autor eines Bildes kann die Kamera speichern

Den Autor eines Bildes können Sie mit Hilfe Ihrer Kamera direkt in die Exif-Daten einfügen. Viele Kameras ermöglichen es Ihnen, Ihren Namen im internen Menü einzugeben.

Wenn Sie das Bild dann über den PC aufrufen und über das Kontextmenü die Eigenschaften aufrufen, sehen Sie unter dem Tab Details im Bereich Autor Ihren Namen. Verwenden Sie in die Variable `%EXIFAuthor%`, wenn Sie den Autor kennzeichnen möchten.

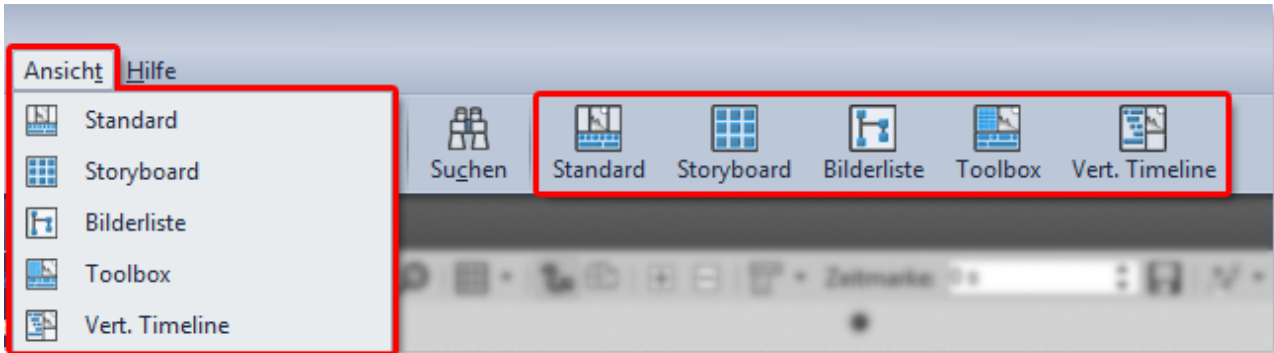
Weitere Beispiele für Variablen

<code>%kommentar%</code>	fügt Bildkommentare ein
<code>%aufnahmedatum%</code>	fügt Aufnahmedatum des Fotos ein
<code>%EXIFApertureValue%</code>	fügt benutzten Blendenwert ein
<code>%datum%</code>	Aktuelles Datum
<code>%dateiname%</code>	Dateiname des aktuellen Bildes

22 Einstellungen

22.1 Einstellen der Ansicht

In der **AquaSoft Stages** finden Sie im Menü **Ansicht** fünf voreingestellte Möglichkeiten zur Anordnung der Benutzeroberfläche, in der **Toolbar** finden Sie diese Optionen ebenfalls.



Auswahl der Ansichten im Menü und in der Toolbar

In den meisten Anleitungen, die Sie in diesem Handbuch finden, wird die **Standard-Ansicht** genutzt. Das heißt jedoch nicht, dass dies die beste Ansicht für Ihre Zwecke sein muss.

Module zur Programmoberfläche hinzufügen



Steuererelemente

Unter **Ansicht / Steuerelemente** können Sie weitere Module aktivieren, die in der Programmoberfläche oder auf einem zweiten Bildschirm (falls vorhanden) angezeigt werden können.

Setzen Sie ein Häkchen vor das Modul, um es zu aktivieren. Damit das Modul nicht mehr angezeigt wird, können Sie es entweder schließen oder das Häkchen im Menü **Ansicht / Steuerelemente** entfernen.

Eigene Ansicht erstellen

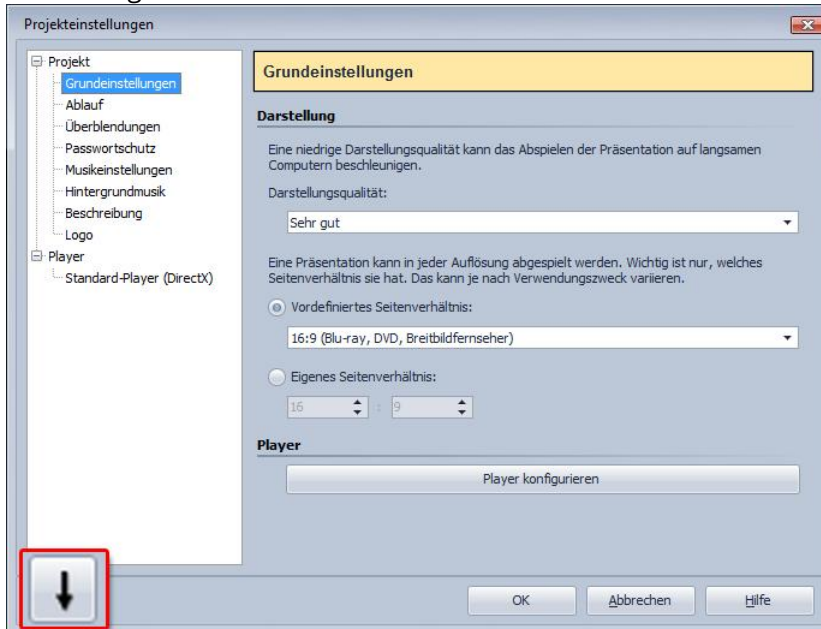
Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Ansichten können Sie auch selbst eine Ansicht erstellen. Ordnen Sie dazu Bedienelemente der [Programmoberfläche](#) nach Ihren Wünschen an, dies geschieht per Drag & Drop. Unter **Ansicht** wählen Sie **Ansichtenverwaltung / Ansicht speichern**. Nun geben Sie einen Namen für die selbst erstellte Ansicht ein.

Wenn Sie eine bereits gespeicherte Ansicht aufrufen möchten, wählen Sie **Ansicht / Ansichtenverwaltung / Ansicht laden**. Wählen Sie nun die gewünschte Ansicht aus.

22.2 Projekteinstellungen

Die **Projekteinstellungen** können Sie für jedes Ihrer Projekte individuell festlegen. Die Einstellungen, die Sie hier vornehmen, sind immer nur für das aktive Projekt wirksam.

Unter **Projekt / Einstellungen** rufen Sie das Fenster für die **Projekteinstellungen** auf. Sie können die Einstellungen auch direkt über den Zahnrad-Button in der Menüleiste erreichen.




Grundeinstellungen

Die **Darstellungsqualität** kann hier auf die Leistung Ihres Rechners angepasst werden. Je höher die Qualität, desto mehr Rechenleistung wird benötigt. Bei der Videoberechnung spielt diese Einstellung keine Rolle. Hier geht es um die Qualität beim Abspielen über den AquaSoft Stages-Player. Ist die **Darstellungsqualität** für Ihren PC zu hoch, kann das Abspielen der Präsentation mit Rucklern erfolgen.

Das **Seitenverhältnis** Ihres Projektes können Sie hier ebenfalls einstellen. Das Seitenverhältnis

sollte dem des Ausgabemediums entsprechen. Im Kapitel "[Seitenverhältnis](#)" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung.

Wenn Sie die Einstellungen für alle anderen Projekte, die Sie erstellen werden, speichern möchten,

klicken Sie unten links auf den Pfeil . Damit lassen sich die gewählten Einstellungen als Standard für alle kommenden Projekte festlegen.



Ablauf

Hier können Sie die **Standardverweildauer** Ihrer Bilder ändern, sowie eine **zufällige Abspielreihenfolge** der Bilder wählen und entscheiden, ob die Präsentation nach dem Ende geschlossen oder erneut wiedergegeben werden soll. Sie können auch den Betrachter selbst entscheiden lassen, was er nach dem Ende der Präsentation tun möchte.



Überblendungen

Wählen Sie hier aus, welche Überblendungen in die Auswahl **Zufällige Überblendung** einbezogen werden sollen. Alle Überblendungen mit einem grünem Häkchen werden verwendet.

Es ist außerdem möglich, einer konkreten "zufälligen Überblendung" eine individuelle Auswahl an möglichen Blenden zuzuweisen. Sie tun dies in den Bild-Eigenschaften. Diese Einstellungen bleiben dann auf das Bild beschränkt.

Beschreibung

Beschreibung

Geben Sie Ihrem Projekt einen aussagekräftigen Titel und eine Beschreibung.

Titel:

Autor:

Beschreibung:

Copyright

Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder ein. Sie werden in der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.

Beschreibung

Sie können Ihr Projekt individuell personalisieren. Geben Sie hier einen Titel, Autor und eine Beschreibung Ihres Projektes ein. Die Angaben haben im wesentlichen informativen Charakter, können aber auch durch die [Variablen](#) `%titel%`, `%autor%`, `%beschreibung%`, `%copyright%` abgerufen werden.

Logo

Logo beim Präsentations-Start

Standardlogo anzeigen
 kein Logo anzeigen
 Benutzerdefiniertes Logo anzeigen

Bilddateiname:

Minimale Anzeigedauer:

Logo auch beim Präsentations-Start über das Hauptprogramm anzeigen
 nur solange wie die Initialisierung dauert

Hinweis: Durch das IntelliLoad-Verfahren benötigt die Präsentation eine gewisse Zeit um die ersten Bilder vorzubereiten. Ein Logo verkürzt diese Wartezeit für den Betrachter. Falls die Vorbereitungen länger als die angegebene Anzeigedauer benötigen, verlängert sie sich automatisch.

Logo

Möchten Sie Ihre Präsentation mit einem eigenen *Logo* starten, so können Sie hier das entsprechende Bild auswählen. Sie können auch ganz auf ein Logo verzichten.

Standard-Player



DiaShow Ultimate und Stages



Premium

Das Abspielen einer Präsentation übernimmt der **Live-Player**. Hier können Sie Einstellungen für diesen vornehmen. Wählen Sie hier aus, ob die Präsentation im Vollbildmodus, Vollbildmodus (exklusiv) oder Fenstermodus abgespielt werden soll.



Der exklusive Vollbildmodus ist im Gegensatz zum normalen Vollbildmodus auf älteren PCs etwas schneller. Allerdings übernimmt das Programm die komplette Kontrolle über den Bildschirm und kein anderes Programm kann währenddessen angezeigt werden.

Es kann vorkommen, dass Sie die Meldung erhalten *"Player pausiert. Ein anderes Programm hat die Kontrolle über die Grafikkarte übernommen..."*. In diesem Fall wechseln Sie in den nicht-exklusiven Vollbildmodus.

Unter **Kantenglättung** können Sie das Antialiasing einstellen. Dies dient der Beseitigung von störenden Artefakten an Kanten. Am besten erkennt man den Unterschied dadurch, dass man ein weißes Quadrat vor schwarzem Hintergrund dreht und auf die Kanten achtet. Standardmäßig ist die Option **Keine** eingestellt. Der Reihe nach stellen die anderen Optionen 2x, 4x, 8x, 16x Kantenglättung des Bildes dar, mit deutlich wachsendem Rechenaufwand. Bei älteren Grafikkarten sollten die Option **Keine** eingestellt werden. Es hängt von der Grafikkarte ab, wie die Kantenglättung letztendlich aussieht.

Sie können weiterhin Einstellungen zur **Navigationsleiste** treffen. Legen Sie fest, welche Steuerelemente der **Navigationsleiste** angezeigt werden und wann diese eingeblendet wird.

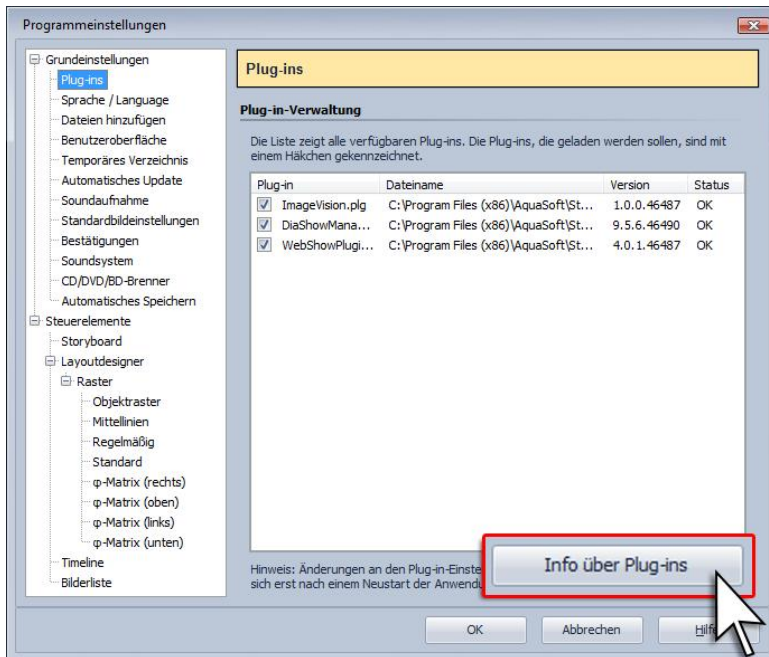
Unter **Steuerung** können Sie auswählen, ob die Präsentation automatisch beim Abspielen gestartet werden soll oder auf eine Eingabe wartet, falls Sie die [Präsentation manuell steuern](#) möchten. Die Steuerung des Bildwechsels per Mausclick können Sie hier ebenfalls aktivieren.

Möchten Sie, dass Ihre gewählten Einstellungen als Standard-Einstellungen für jedes neue Projekt gelten, so klicken Sie auf **Als Standard**. Jedes neue Projekt erhält dann automatisch die gewählten Optionen. Über den Button **Werkseinstellungen** können Sie Ihre Einstellungen auf den Werkzustand zurücksetzen.

22.3 Programmeinstellungen

Die **Programmeinstellungen** beziehen sich auf die grundlegenden Einstellungen der AquaSoft Stages und nicht auf die Einstellungen für einzelne Projekte, die Sie unter **Projekt / Einstellungen** finden (mehr dazu im Kapitel ["Projekteinstellungen"](#))

Rufen Sie die **Programmeinstellungen** über das Menü **Extras** auf.



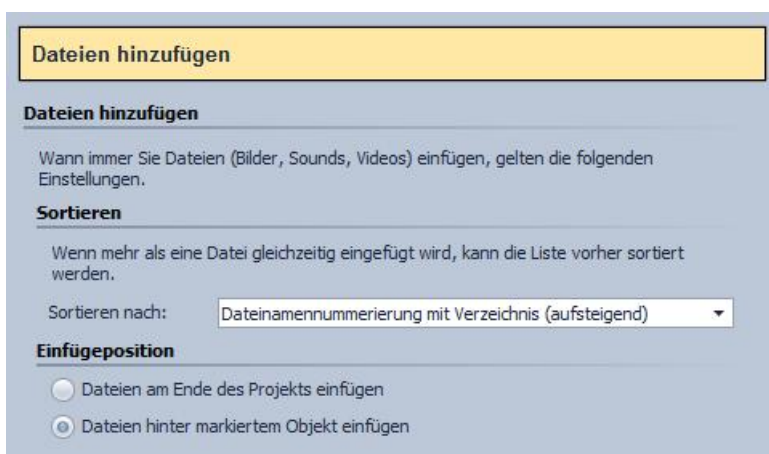
Plug-ins

Enthält eine Auflistung aller zusätzlich installierten Plug-ins, die durch weitere **AquaSoft**-Anwendungen installiert wurden. Über die Checkboxes lassen sich einzelne Plug-ins ab dem nächsten Programmstart deaktivieren.



Sprache

Die **AquaSoft Stages** kann in Deutsch und in Englisch benutzt werden. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit **OK**. Danach ist ein Neustart des Programms nötig.



Dateien hinzufügen

Ermöglicht die Festlegung der Sortierreihenfolge beim Einfügen mehrerer Dateien gleichzeitig und die Einfügeposition.

Fügen Sie **mehrere Dateien gleichzeitig** hinzu, so legen Sie im Abschnitt **Sortieren** vorher fest, nach welchen Optionen die Dateien sortiert werden sollen.



In unserem Snaptip erfahren Sie, wie Sie die [Fotos sortieren lassen](https://aquasoft.de/go/pc6h).
(Linkadresse: aquasoft.de/go/pc6h)

Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche

Wenn Sie auf ein Objekt in der Timeline, Objektliste oder im Storyboard doppelklicken, können verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Wählen Sie hier aus, welche das ist.

Aktion bei Doppelklick:

Steuerelemente synchronisieren

Wenn die Steuerelemente synchronisiert werden, stellen alle Elemente wie Timeline, Objektliste, Katalog immer den gleichen Ausschnitt des Projekts dar.

Steuerelemente synchronisieren

Benutzeroberfläche

Hier finden Sie weitere Einstellmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche von **AquaSoft Stages**.

Über **Aktion bei Doppelklick** lässt sich einstellen, was passiert, wenn Sie in Timeline, Storyboard oder Bilderliste auf ein Bild doppelklicken. Die möglichen Aktionen entsprechen den

Menüpunkten im Hauptmenü des Programmes.

Aktivieren Sie **Steuerelemente synchronisieren**, dann wird ein Bild, das Sie in der Timeline markieren, auch im Storyboard markiert und umgekehrt. Es kann sinnvoll sein, das Verhalten umzustellen, dann hat jedes Steuerelement seine eigene Selektion. So ist es dann möglich z.B. Bilder aus dem Storyboard in verschiedene Kapitel in der Bilderliste zu verschieben ohne beim Markieren der Bilder das jeweils andere Steuerelement zu verändern.

Temporäres Verzeichnis

Temporäres Verzeichnis

Wann immer die Anwendung kurzzeitig Speicherplatz auf der Festplatte benötigt, wird ein temporäres Verzeichnis benötigt. Das ist standardmäßig das Temp-Verzeichnis im Windows-Ordner. Bei bestimmten Arbeitsschritten kann u.U. recht viel Speicher belegt werden. Sollte das Windows-Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz bieten, können Sie hier ein anderes Verzeichnis angeben.

Windows-Temp-Verzeichnis verwenden

Temporäres Verzeichnis:

Temporäres Verzeichnis

AquaSoft Stages benötigt kurzzeitig Speicherplatz für temporäre Dateien auf der Festplatte. Hier geben Sie an, in welchem Verzeichnis temporäre Dateien zwischengespeichert werden dürfen. Bei der Videoerstellung wird sehr viel Speicherplatz benötigt. Sollte das Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz bieten, können Sie hier

ein anderes Verzeichnis angeben, das auf einem anderen Datenträger liegt.

Automatisches Update

Automatische Updateprüfung

Die automatische Updateprüfung prüft in regelmäßigen Abständen, ob neue Versionen der Software im Internet zum Download bereit stehen. Wenn es Updates gibt, werden Sie benachrichtigt.

Automatische Updateprüfung aktivieren

Updateprüfung alle: Tage

Automatisches Update

Jeder Benutzer, der die Vollversion der **AquaSoft Stages** erworben hat, verfügt nach Registrierung der Seriennummer über den kostenlosen Zugriff auf Updates. Die Updates können Verbesserungen für evtl. vorhandene Fehler oder neue Programmfunktionen enthalten.

Stellen Sie hier das Intervall ein, in dem die **AquaSoft Stages** prüfen soll, ob ein neues Update vorhanden ist. Zur Prüfung wird eine Verbindung zum Internet benötigt.



Soundaufnahme

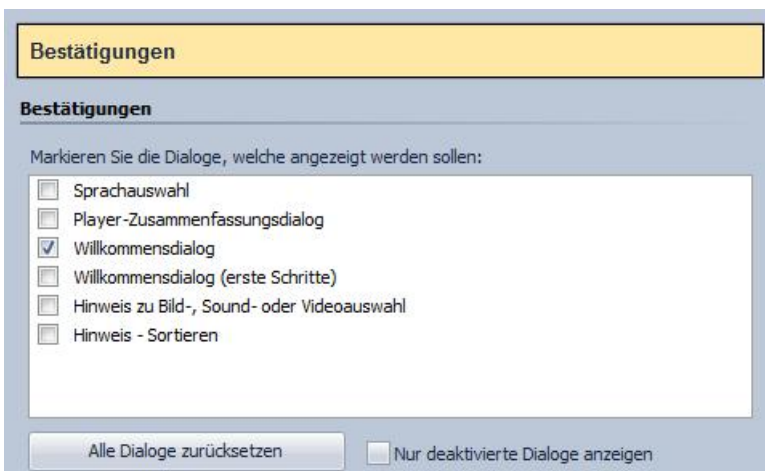
Über den *Sound-Assistenten* können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.



Standardbildeinstellungen

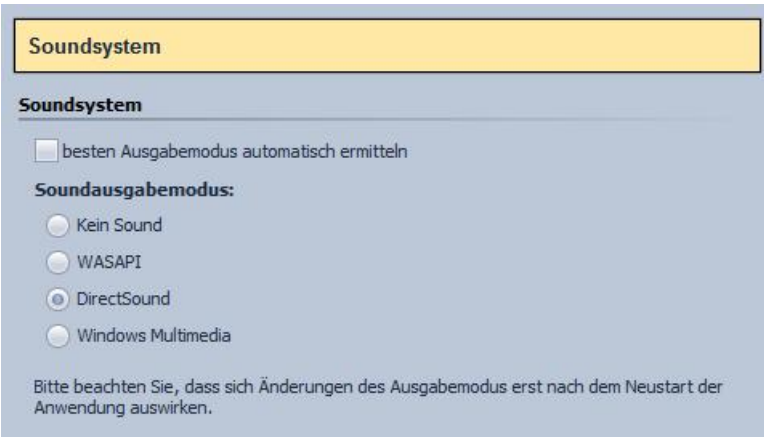
Bestimmen Sie hier, mit welchen Voreinstellungen Bild-Objekte und Text-Objekte eingefügt werden sollen. Sie können hier Standard-Werte für Ihre Text-Optionen und die Standard-Überblendung festlegen.

In der *AquaSoft Stages Premium* stehen hier weniger Optionen zur Verfügung.



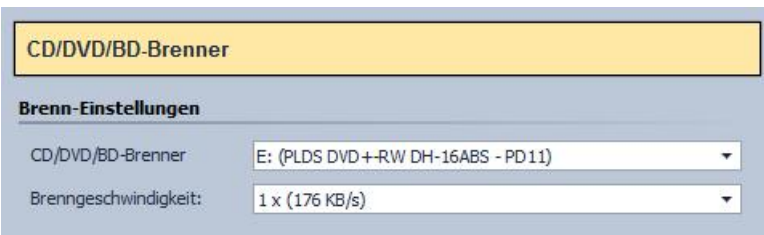
Bestätigungen

In der *AquaSoft Stages* gibt es einige Dialoge und Hinweisfenster. Diese können Sie hier aktivieren oder deaktivieren.



Soundsystem

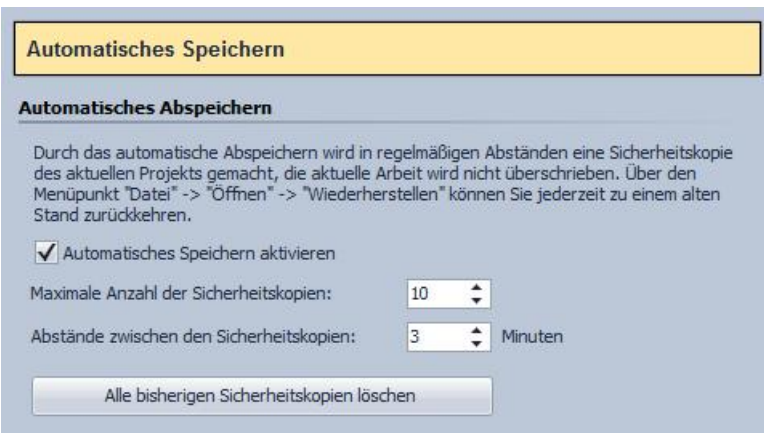
Das *Soundsystem* übernimmt das Abspielen der in das Projekt eingebundenen Musik. Sollten Sie Probleme beim Abspielen der Musik haben, so setzen Sie hier die Einstellung auf *Windows Multimedia* und starten Sie anschließend **AquaSoft Stages** neu.



CD/DVD/BD-Brenner

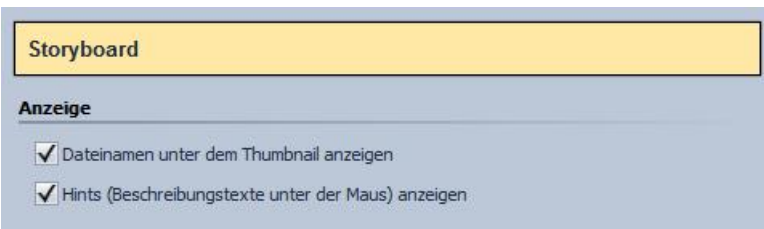
Hier werden die erkannten CD/DVD/BD-Brenner angezeigt. Wählen Sie hier den zu verwendenden Brenner aus und legen die Brenngeschwindigkeit fest. Bitte

beachten Sie, dass eine hohe Brenngeschwindigkeit eine schlechtere Brennqualität zur Folge haben kann (u.a. auch abhängig vom Rohlingtyp und -Marke). Sollten Sie Leseprobleme der gebrannten Medien haben, probieren Sie eine langsamere Brenngeschwindigkeit.



Automatisches Speichern

Bestimmen Sie hier, ob während Ihrer Arbeit an einem Projekt automatisch Sicherheitskopien angelegt werden sollen. Unter *Datei / Öffnen / Wiederherstellen* können Sie einen älteren Stand Ihrer Arbeit aufrufen. Ihr Originalprojekt wird beim Automatischen Speichern nicht überschrieben.



Storyboard

Nehmen Sie hier Einstellungen für das *Storyboard* vor.



Layoutdesigner

Einstellungen zum *Layoutdesigner* können Sie hier vornehmen.

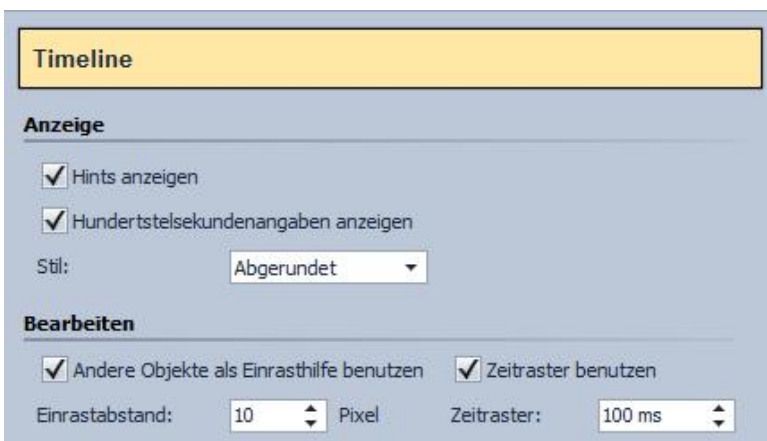
Unter *Objekte gleichzeitig* legen Sie fest, bis zu welcher Anzahl Objekte gleichzeitig im *Layoutdesigner* angezeigt werden. Bei komplexen Collagen kann es nötig sein, diesen Wert zu erhöhen. Eine hohe Anzahl

gleichzeitig angezeigter Objekte kostet entsprechend mehr Rechenleistung und Arbeitsspeicher.

Des Weiteren können Sie festlegen ob Sie die Hilfsmittel *Pfade und Pfadspuren für alle Objekte* und *Mittlere Objekt-Anfasser* angezeigt haben möchten.

In einem Untermenü können Sie genauer bestimmen, wie das *Raster* aussehen soll und wie die Objekte auf das *Raster* reagieren sollen.

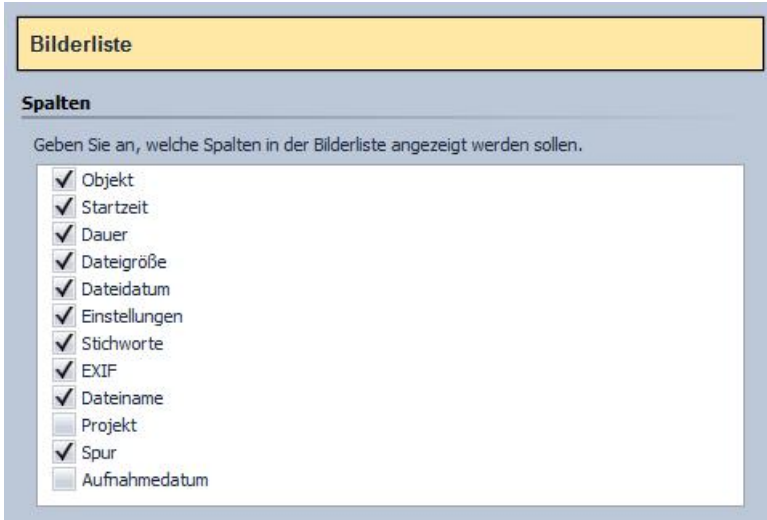
Im Kapitel "[Layoutdesigner](#)" erfahren Sie mehr über das Raster.



Timeline

Legen Sie hier die Einstellungen für die *Timeline* fest.

Wenn Sie sehr exakt arbeiten möchten, empfiehlt sich der Stil "Exakt (dicht)", denn er lässt keine optischen Lücken für den dezenten Schatten zwischen den Objekten.



Bilderliste

Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der *Bilderliste* angezeigt werden sollen.

23 AquaSoft Stages bestellen

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch in unserem [Online-Shop](#). Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können.

Hier können Sie alle Produkte als Download bestellen. Nach der Bestellung erhalten Sie kostenlose Updates innerhalb der jeweiligen Hauptversion der Programme, sowie günstige Upgrade-Angebote im [Kundenlogin](#).

24 Aktuelle Updates

Im [AquaSoft Kundenbereich](#) finden Sie neben aktuellen Updates zu Ihren gekauften Produkten auch Handbücher und weitere Programm-Versionen.

Falls Sie auf eine höhere oder aktuellere Version umsteigen möchten, finden Sie hier auch günstige Upgrade-Preise.

Die Zugangsdaten für den Kundenbereich erhalten Sie nach dem Kauf bzw. nach der Registrierung der Software von AquaSoft per E-Mail. Sollten Sie einmal Ihr Passwort nicht mehr zur Hand haben, können Sie nach Eingabe Ihrer E-Mail-Adresse ein [neues Passwort anfordern](#).

Nach dem Klick auf den entsprechenden Button wird Ihnen das Passwort gesendet.

Die untere Grafik zeigt Ihnen, wie der Kundenbereich nach der Anmeldung aussehen kann. Klicken Sie ein Produkt an, um zu der entsprechenden Vollversion oder den sonstigen Informationen zu gelangen.

Hallo ,
willkommen im Kundenbereich

VIP-Club

Downloads / Lizenzen

Abonnements

Erweiterungen

Kurse / Schulungen

Upgrades / Angebote

Meine Daten

IHRE DOWNLOADS

Upgrades und Angebote

Ihre Upgrades und Angebote finden Sie [hier](#).

Video-Kurse

AquaSoft Stages

AquaSoft Video Vision

AquaSoft Photo Vision

AquaSoft DiaShow

AquaSoft YouDesign

Ansicht des Kundenlogins unter www.aquasoft.de/account/customer-area

Mit dem Klick auf ein Software-Produkt unter ***Downloads/Lizenzen*** gelangt man zu seiner **Vollversion bzw. zum Lizenzschlüssel**. Hier finden Sie immer die aktuelle Version der jeweiligen gekauften Software.

Sollten Sie eine Zeitschriften-Version besitzen, finden Sie nur Ihre Seriennummer am Punkt ***Downloads/Lizenzen***. Zeitschriften-Versionen stehen nicht zum Download zur Verfügung und haben auch keine Upgrade-Berechtigung.