# Inhalt

1 -	Allgemeine Hinweise	1
	1. Systemvoraussetzungen	. 1
	2. Installation und Deinstallation	. 1
	3. Vorbereitungen	. 2
	4. Speicher und Bildgröße	. 4
	5. Tastaturbelegung	. 5
2 -	Schritt für Schritt gestalten	6
	1. Erste Schritte mit AquaSoft Stages	. 6
	2. Bilder einfügen	. 9
	3. Videos einfügen	10
	4. Sounds einfügen	11
	5. Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3?	13
	3:2-Fotos ohne schwarze Balken und Beschnitt	18
	6. Projekt speichern	20
3 -	Programmübersicht 2	21
	1. Der Layoutdesigner	25
	2. Live-Vorschau	28
	3. Bewegungspfad-Vorschau	28
	4. Die Toolbox	29
	5. Die Timeline	30
	6. Das Storyboard	32
	7. Bilderliste	33
	8. Arbeiten mit Keyframes	34
4 -	Texte und Beschriftungen 3	86
	1. Bild beschriften	36
	2. Textgestaltung	37
	3. Video beschriften	39
	4. Text drehen	41
	5. Text mit farbigem Hintergrund	42
	6. Mehrere Texte	44
	7. Texte animieren mit Bewegungspfad	46
	8. Untertitel in verschiedenen Sprachen	49
	9. Credits einfügen	51
	10. AquaSoft-Abspann einfügen	52
5 -	Ton und Musik einfügen 5	53

1. Hintergrundmusik         2. Einstellungen für Musik         3. Objekte am Takt der Musik ausrichten         4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen         5. Individuelle Lautstärkeregelung         6. Titelliste speichern         7. Sound-Assistent         6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Text	53 56 57 58 58 59 60 <b>62</b> 62 63 64 64 67 <b>67</b> 67 67 67 67 67 63
2. Einstellungen für Musik         3. Objekte am Takt der Musik ausrichten         4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen         5. Individuelle Lautstärkeregelung         6. Titelliste speichern         7. Sound-Assistent         6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         2. Bewegungspfade in der Toolbox         3. Eigenen Bewegungspfad erstellen         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Text	56 57 58 59 60 <b>62</b> 62 62 62 62 62 63 64 66 67 67 67 67 67 67 67 
3. Objekte am Takt der Musik ausrichten         4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen         5. Individuelle Lautstärkeregelung         6. Titelliste speichern         7. Sound-Assistent         6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         2. Bewegungspfade in der Toolbox         3. Eigenen Bewegungspfad erstellen         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Text	57 58 58 59 60 <b>62</b> 62 62 62 63 64 66 67 <b>67</b> 67 67 67 67 67
<ul> <li>4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen</li> <li>5. Individuelle Lautstärkeregelung</li> <li>6. Titelliste speichern</li> <li>7. Sound-Assistent</li> <li>6 - Videos einfügen und bearbeiten</li> <li>1. Videos schneiden</li> <li>2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern</li> <li>3. Video drehen und positionieren</li> <li>4. Sound von Video trennen</li> <li>5. Deinterlacing</li> <li>7 - Kamerafahrt</li> <li>1. Einstieg Kamerafahrt</li> <li>2. Bildausschnitt festlegen</li> <li>3. Hinein zoomen</li> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>2. Biegenen Bewegungspfade enstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	58 59 60 62 62 62 63 64 67 67 67 67 68 70 73
5. Individuelle Lautstarkeregelung         6. Titelliste speichern         7. Sound-Assistent         6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Prehungen	58 
6. Trelliste speichern         7. Sound-Assistent         6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade erstellen         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Text	
6 - Videos einfügen und bearbeiten         1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade erstellen         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Text	62 62 63 64 66 67 67 67 67 67 67 67 67
<ul> <li>6 - Videos einfügen und bearbeiten <ol> <li>Videos schneiden</li> <li>Wiedergabegeschwindigkeit ändern</li> <li>Video drehen und positionieren</li> <li>Sound von Video trennen</li> <li>Deinterlacing</li> </ol> </li> <li>7 - Kamerafahrt <ol> <li>Einstieg Kamerafahrt</li> <li>Bildausschnitt festlegen</li> <li>Hinein zoomen</li> <li>Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>Panoramafahrten</li> </ol> </li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>Einstieg Bewegungspfade</li> <li>Einstieg Bewegungspfade</li> <li>Eigenen Bewegungspfade erstellen</li> <li>Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Drehung</li> </ul>	62 62 63 64 66 67 67 67 67 67 67 
1. Videos schneiden         2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern         3. Video drehen und positionieren         4. Sound von Video trennen         5. Deinterlacing         7 - Kamerafahrt         1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         2. Biegenen Bewegungspfade         3. Eigenen Bewegungspfade in der Toolbox         3. Eigenen Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Paeugungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Text	62 63 64 66 67 67 67 67 
2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern 3. Video drehen und positionieren 4. Sound von Video trennen 5. Deinterlacing 7 - Kamerafahrt 1. Einstieg Kamerafahrt 2. Bildausschnitt festlegen 3. Hinein zoomen 4. Heraus zoomen 5. Kameraschwenk mit Drehung 6. Ken Burns Effekt manuell erstellen 7. Panoramafahrten 8 - Bewegungspfade 1. Einstieg Bewegungspfade 2. Bewegungspfade in der Toolbox 3. Eigenen Bewegungspfad erstellen 4. Drehungen 5. Bewegungspfade mit Größenänderung 6. Bewegungspfade mit Drehungen 7. Bewegungspfade mit Text	63 64 66 67 <b>67</b> 67 68 70 73
<ul> <li>3. Video drehen und positionieren</li> <li>4. Sound von Video trennen</li> <li>5. Deinterlacing</li> <li>7 - Kamerafahrt</li> <li>1. Einstieg Kamerafahrt</li> <li>2. Bildausschnitt festlegen</li> <li>3. Hinein zoomen</li> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> </ul>	64 66 67 <b>67</b> 67 68 70 73
<ul> <li>4. Sound von Video trennen</li> <li>5. Deinterlacing</li> <li>7 - Kamerafahrt</li> <li>1. Einstieg Kamerafahrt</li> <li>2. Bildausschnitt festlegen</li> <li>3. Hinein zoomen</li> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	66 67 <b>67</b> 67 67 70 73
5. Deinterlacing 7 - Kamerafahrt 1. Einstieg Kamerafahrt 2. Bildausschnitt festlegen 3. Hinein zoomen 4. Heraus zoomen 5. Kameraschwenk mit Drehung 6. Ken Burns Effekt manuell erstellen 7. Panoramafahrten 8 - BeWegungspfade 1. Einstieg Bewegungspfade 2. Bewegungspfade in der Toolbox 3. Eigenen Bewegungspfad erstellen 4. Drehungen 5. Bewegungspfade mit Größenänderung 6. Bewegungspfade mit Größenänderung 6. Bewegungspfade mit Drehungen 7. Bewegungspfade mit Text	67 <b>67</b> 67 68 70 73
<ul> <li>7 - Kamerafahrt <ol> <li>Einstieg Kamerafahrt</li> <li>Bildausschnitt festlegen</li> <li>Hinein zoomen</li> <li>Heraus zoomen</li> <li>Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>Panoramafahrten</li> </ol> </li> <li>8 - BeWegungspfade <ol> <li>Einstieg Bewegungspfade</li> <li>Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Text</li> </ol> </li> </ul>	67 67 68 70 73
1. Einstieg Kamerafahrt         2. Bildausschnitt festlegen         3. Hinein zoomen         4. Heraus zoomen         5. Kameraschwenk mit Drehung         6. Ken Burns Effekt manuell erstellen         7. Panoramafahrten         8 - Bewegungspfade         1. Einstieg Bewegungspfade         2. Bewegungspfade in der Toolbox         3. Eigenen Bewegungspfad erstellen         4. Drehungen         5. Bewegungspfade mit Größenänderung         6. Bewegungspfade mit Drehungen         7. Bewegungspfade mit Text	67 68 70 73
<ul> <li>2. Bildausschnitt festlegen</li> <li>3. Hinein zoomen</li> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	68 70 73
<ul> <li>3. Hinein zoomen</li> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	70 73
<ul> <li>4. Heraus zoomen</li> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	73
<ul> <li>5. Kameraschwenk mit Drehung</li> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	
<ul> <li>6. Ken Burns Effekt manuell erstellen</li> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	74
<ul> <li>7. Panoramafahrten</li> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	75
<ul> <li>8 - Bewegungspfade</li> <li>1. Einstieg Bewegungspfade</li> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	78
<ol> <li>Einstieg Bewegungspfade</li> <li>Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>Bewegungspfade mit Text</li> </ol>	80
<ol> <li>2. Bewegungspfade in der Toolbox</li> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ol>	80
<ul> <li>3. Eigenen Bewegungspfad erstellen</li> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	81
<ul> <li>4. Drehungen</li> <li>5. Bewegungspfade mit Größenänderung</li> <li>6. Bewegungspfade mit Drehungen</li> <li>7. Bewegungspfade mit Text</li> </ul>	82
5. Bewegungspfade mit Größenänderung 6. Bewegungspfade mit Drehungen 7. Bewegungspfade mit Text	84
6. Bewegungspfade mit Drehungen 7. Bewegungspfade mit Text	85
7. Bewegungspfade mit Text	87
	88
8. Pfad bearbeiten	90
9. Manuelle Eingabe	91
9 - Intelligente Vorlagen	92
1. Assistent verwenden	92
2. Vorlage anpassen	
3. Mehrere Vorlagen verwenden	94
4. Zufällige Wiedergabe festhalten	94 94
5. Vorlagen vollständig bearbeiten	94 94 95
10 - Ein- und Ausblendungen	94 94 95 95

1. Wann setzt man Ein- und Ausblendungen ein?	
2. Überblendung zuweisen	
3. Überblendung anpassen	101
4. Eigene Auswahl erstellen	102
11 - Mit mehreren Spuren arbeiten	102
1. Hintergrund verwenden	104
2. Bild-in-Bild / Collagen	107
3. Textspur einfügen	107
4. Soundspur einfügen	108
5. Videospur anlegen	109
12 - Gruppieren mit Flexi-Collage	109
13 - Karten und animierte Pfade	112
1. Karte einfügen	113
2. Dekorierten Pfad einfügen	115
3. Kartenausschnitte zusammenfügen	119
14 - Live-Effekte / Video-Effekte	123
1. Glühende Transparenz	123
2. Bumpmapping-Effekt	126
3. Chroma-Key	127
4. Farbverschiebung	129
5. Farbeffekte	130
6. Displacement-Effekt	133
7. Masken-Effekt	137
8. Halbton	139
9. Ebeneneffekte	142
10. Weichzeichner	143
11. Maskierter Weichzeichner	144
12. Alter Film	146
13. Mosaik	148
14. Schatten-Effekt	150
15. Texturkacheln	153
16. 3D-Rotation	154
17. Tonwertkorrektur	157
15 - Objekt-Effekte	158
1. Bildband	158
2. Filmstreifen	160

2. Filmstreifen	160
3. Foto-Collage	162
4. Animator	166

5. Galerie	168
6. Ken-Burns-Effekt	171
7. Überlappung	173
8. Pfad-Effekt	
9. Bewegungspfadwackeln	176
10. Kamerawackeln	
11. Transparenzfluktuation	177
16 - Formen verwenden	179
1. Kreis, Dreieck, Rechteck	179
2. Fraktale Strukturen	
3. Spezielle Formen	
17 - Bildeffekte zuweisen und erstellen	183
1. Bildeffekte	
2. Funktionen im Bildeditor	
3. Bildeffekt "Nostalgie"	
18 - Partikel-Effekte erstellen	187
1. Einfacher Partikel-Effekt	
2. Sprite-Animation	
	189
3. Anderung über Lebenszeit	
3. Anderung über Lebenszeit 19 - Scriptlets	190
<ul><li>3. Anderung über Lebenszeit</li><li>19 - Scriptlets</li><li>20 - Eigene Einstellungen speichern</li></ul>	190 191
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> </ol> </li> </ul>	190 191 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> </ol> </li> </ul>	<b>190</b> <b>191</b> 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> </ol> </li> </ul>	<b>190</b> <b>191</b> 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> </ul>	<b>190</b> <b>191</b> 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes</li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> </ol> </li> </ul>	190 191 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> </ol> </li> </ul>	190 191 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> </ol> </li> </ul>	190 191 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> </ol> </li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> </ol> </li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198 198
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> <li>Objektereignisse</li> </ol> </li> </ul>	190 191 
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> <li>Objektereignisse</li> <li>Zufall steuern</li> </ol> </li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198 198 199 199 201
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> <li>Objektereignisse</li> <li>Zufall steuern</li> </ol> </li> <li>22 - Daten importieren</li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198 198 199 199 201 201
<ul> <li>3. Anderung über Lebenszeit</li> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> <li>Objektereignisse</li> <li>Zufall steuern</li> </ol> </li> <li>22 - Daten importieren <ol> <li>Vorlagen und Effekte importieren</li> </ol> </li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198 198 198 199 201 201 201
<ul> <li>19 - Scriptlets</li> <li>20 - Eigene Einstellungen speichern <ol> <li>Eigene Objekte speichern</li> <li>Eigene Texteffekte speichern</li> <li>Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern</li> <li>Bildeffekt speichern</li> </ol> </li> <li>21 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes <ol> <li>Automatischer Ablauf</li> <li>Manuelle Steuerung</li> <li>Automatischer und manueller Ablauf</li> <li>Präsentation endlos wiederholen</li> <li>Fernbedienung o. Presenter nutzen</li> <li>Objektereignisse</li> <li>Zufall steuern</li> </ol> </li> <li>22 - Daten importieren <ol> <li>Vorlagen und Effekte importieren</li> <li>Import-Assistent</li> </ol> </li> </ul>	190 191 192 193 194 195 196 196 196 198 198 198 199 199 201 201 201 201

23 - Projekt exportieren	203
1. Archivierung eines Projektes	203
2. PC-Präsentation	204
3. Ausgabe als Video	206
4K-Video ausgeben	209
4. Bilderrahmen-Assistent	210
5. Blu-ray-Player	211
6. DVD-Player	213
7. Menü-Assistent	215
Ein kurzer Überblick	215
8. YouTube-Assistent	217
9. Vimeo-Assistent	218
10. Bilderliste als Text-Datei ausgeben	220
24 - Sichern und Wiederherstellen	220
1. Automatische Wiederherstellung	221
2. Dateien wiederfinden	222
25 - Eigenschaften von Objekten	223
1. Bild	
2. Flexi-Collage	227
3. Kapitel	228
4. Partikel	229
5. Sound	
6. Text	235
7. Video	236
8. Platzhalter	238
9. Animierte Transparenz	
10. Arbeiten mit Variablen	
26 - Einstellungen	242
1. Auswahl der Benutzeroberfläche	
2. Einstellen der Ansicht	243
3. Projekteinstellungen	
4. Programmeinstellungen	246
27 - Extras	251
28 - AquaSoft Stages bestellen	252
29 - Aktuelle Updates	252

# 1 Allgemeine Hinweise

# 1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von AquaSoft Stages sollten Sie mindestens folgende Systemvoraussetzung zur Verfügung haben. Besser, besonders in Bezug auf die Qualität der Darstellung, sind größere Ressourcen:

Hardware	
CPU	2 GHz, Mehrkernprozessor von Vorteil
Grafikkarte	DirectX 9c (muss Shadermodel 2 unterstützen), mind. 256MB Speicher
Arbeitsspeicher	2 GB
Freier Festplattenspeicher	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
Unterstütze Betriebssysteme	Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 bis zum Zeitpunkt der Erstellung der genutzten Programmversion Es werden sowohl 32-bit-, als auch 64-bit-Systeme unterstützt.



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

# 1.2 Installation und Deinstallation

#### Installation der Software aus Download oder DVD

Direkt nach dem Kauf auf www.aquasoft.de erhalten Sie einen Downloadlink und die Seriennummer. Wenn Sie vorher schon die Demoversion installiert haben, können Sie diese direkt mit der Seriennummer freischalten.

Sollten Sie die Installationsdatei noch einmal benötigen, können Sie diese jederzeit aus Ihrem Kundenlogin unter login.aquasoft.de herunterladen.

Wenn Sie die Software über einen Händler erworben haben, registrieren Sie sich mit Ihrer Seriennummer unter login.aquasoft.de, um regelmäßige Updates zu erhalten.

Haben Sie die Software als Box erworben, erhalten Sie eine DVD, auf der sich die Installationsdatei befindet. Diese legen Sie in Ihr DVD-Laufwerk ein, Sie werden dann vom Installations-Assistenten durch die Installation geführt.

#### 64-bit-Version verfügbar

Wenn Sie einen Rechner mit 64-bit-Betriebssystem besitzen, installieren Sie die 64-bit-Version der Software. Normalerweise erhalten Sie diese automatisch beim Download der Software. Zusätzlich steht Ihnen die 64-bit-Version im Kundenlogin unter login.aquasoft.de zur Verfügung, auch auf der DVD (Box oder Back-up) befindet sich die 64-bit-Version.

Mit der 64-bit-Version können Sie mehr Arbeitsspeicher nutzen und so auch mit großen Dateien effizient arbeiten.

#### Vorgängerversion ist bereits vorhanden

Haben Sie eine Vorgängerversion installiert, muss diese nicht unbedingt deinstalliert werden. Verschiedene Hauptversionsnummern können nebeneinander laufen, ohne sich gegenseitig zu beeinflussen.



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 10.ads". So können Sie die Ursprungs-Datei immer wieder mit der alten Version öffnen.

#### Freischalten der Software

AquaSoft DiaShow Ultimate	x	ĸ
Image: Strain of the strai	Show Ultimate einige Zeit ausprobieren in wir uns freuen, wenn Sie isitzen Sie bereits eine t ein.	
Freischalten mit Seriennummer oder LogIn-Daten		

Nach dem Start der Software werden Sie aufgefordert, diese freizuschalten. Dazu können Sie Ihre Seriennummer eingeben, die Sie nach dem Kauf erhalten haben. Alternativ können Sie zum Freischalten auch Ihre Login-Daten (für das Kundenlogin) verwenden).

#### Software deinstallieren

Wenn Sie die Software deinstallieren möchten, können Sie dies über die Windows-Systemsteuerung im Punkt *Programme* tun.

Zusätzlich bieten wir eine Deinstallations-Datei an. Diese können Sie verwenden, wenn Sie das Programm nicht über die Systemsteuerung entfernen können. Die entsprechende Datei finden Sie unter "<u>AquaSoft Wiki:</u> <u>Deinstallation</u>" (Linkadresse: <u>aquasoft.de/go/qgwv</u>).

# 1.3 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 Stages für den Zugriff auf geschützte Ordner freigeschaltet werden, um ein ordnungsgemäßiges Funktionieren zu ermöglichen.

#### Anzahl der Bilder

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 allgemein gültige Antwort.

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 und die Videos 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.

#### **Bilder sortieren**

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.

Auch, wenn Sie die Bilder noch umbenennen möchten, sollten Sie dies jetzt tun. Werden die Bilder erst eingefügt und anschließend umbenannt oder verschoben, werden sie nicht mehr im Projekt angezeigt.



Organisieren Sie Ihre Bilder, bevor Sie mit dem Erstellen des Projektes starten. Wenn Sie die Bilder einfügen, werden diese nicht noch einmal gespeichert. Es wird nur der Verweis zu dem Ort gespeichert, an dem die Bilder liegen. Wenn die Bilder in einen anderen Ordner verschoben oder umbenannt werden, können Sie nicht mehr über den Verweis abgerufen werden.

#### Dateitypen

Die AquaSoft Stages unterstützt unter anderem folgende Dateitypen:

#### Bildformate

AquaSoft Bildcontainer (\*.asimage) AquaSoft JPNG (\*.asjpng) BMP-Bilder (\*.bmp,\*.dib\*.rle) Erweiterte Metafiles (\*.emf) Graphics Interchange Format (\*.gif) JPEG 2000 (\*.jp2) JPEG 2000 Codestream (\*.j2c,\*.j2k,\*.jpc) JPEG Bilder (\*.jpg;\*.jpeg) Photoshop Bilder (\*.pdd;\*.psd) Portable Network Graphic Bilder (\*.png) Portable PixeImap Bilder (\*.pbm,\*.pgm,\*.ppm,\*.pxm) Symbole (\*.ico) TIFF-Grafiken (\*.fax,\*.g3f,\*.g3n,\*.tif;\*.tiff) Truevision Bilder (\*.icb;\*.pix,\*.targa,\*.tga;\*.vda;\*.vst) Windows Metafiles (\*.wmf) ZSoft Paintbrush Bilder (\*.pcc;\*.pcx)

#### Animiertes GIF (\*.gif)

Videoformate

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

#### Soundformate

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



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.



Das Einfügen von GIF-Dateien kann sich schwierig gestalten, da für AquaSoft Stages nicht erkennbar ist, wie lange die Animation andauert. Fügen Sie GIF-Dateien immer über das *Video-Objekt* ein. Die Anzeigedauer müssen Sie ggf. anpassen. Wenn Sie die Animation länger anzeigen möchten, stellen Sie unter *Einblendung* die Option *Keine* ein, kopieren Sie das *Video-Objekt* und fügen Sie es mehrfach ein, bis Sie die gewünschte Länge erreicht haben.

# 1.4 Speicher und Bildgröße

AquaSoft Stages ist als 32-bit-Anwendung und als 64-bit-Anwendung verfügbar. Unter Windows 64-Bit können Sie im Setup zwischen beiden Versionen wählen. Verwenden Sie jedoch die 32-bit-Version nur, wenn unbedingt notwendig.

Verfügbarer Speicher bei 32-bit-Anwendungen ist begrenzt

Wenn Sie die 32-bit-Anwendung benutzen, können nur 2 GB Speicher beansprucht werden, dabei spielt es keine Rolle, wie viel Arbeitsspeicher ansonsten auf dem Rechner zur Verfügung steht.

Von diesen 2 GB nutzt das Programm lediglich einen kleinen Teil selbst. Der verbleibende Teil wird dann für Ihre Bilder und die Live-Berechnung der Effekte verwendet. Dabei ist es maßgebend, wie stark der verbleibende Arbeitsspeicher durch Systemkomponenten fragmentiert ist, denn nicht nur Festplatten können fragmentiert sein, sondern auch der Adressraum des RAMs (Arbeitsspeicher).

#### Die Anzahl der Pixel ist entscheidend

Es ist abhängig von der Speicherfragmentierung, wie groß die Bilder sein dürfen, die noch verarbeitet werden können.

Dabei ist nicht entscheidend, wie viel Platz ein Bild auf der Festplatte einnimmt. Dessen Dateigröße kann z.B durch starke Komprimierung relativ gering sein. Was zählt, ist die Anzahl der Pixel. Diese, multipliziert mit vier, ergibt die Anzahl der Bytes, die dieses Bild an RAM-Speicher benötigt. Zudem bestimmt die Anzahl der verwendeten Effekte und der gleichzeitig sichtbaren Spuren die Auslastung des Speichers.

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 AquaSoft Stages auf die Auflösung des geplanten Abspielmediums zu verkleinern.

# 1.5 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 in AquaSoft Stages

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

Abspielen ab Playhead-Position (Vollbild): **F8** 

Abspielen im Vollbild anhalten/fortsetzen: LEERTASTE

Vorschau aus dem Layoutdesigner: F7

Vorschau ab Playhead-Position 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 + -

Layoutdesigner ein- und auszoomen: **STRG** + **MAUSRAD** 

Layoutdesigner vertikal scrollen: MAUSRAD

Layoutdesigner horizontal scrollen: UMSCH + MAUSRAD

Timeline vertikal scrollen: **UMSCH** + **MAUSRAD** 

Timeline horizontal scrollen: MAUSRAD

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

Timeline Höhe ändern: UMSCH + STRG + 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 Objektes im Layoutdesigner beibehalten: UMSCH + MAUSBE-WEGUNG Mitte bei Größenänderung eines Objektes im Layoutdesigner beibehalten: ALT + MAUSBEWEGUNG Rastereinstellungen im Layoutdesigner ignorieren: **STRG** + **MAUSBEWEGUNG** Objekte in Timeline verschieben unter Beibehaltung des Abstandes zu Folge-Objekten in der Spur: ALT + MAUSBEWEGUNG Informationen zur Auslastung von Prozessor und Grafikkarte im Player (Vollbild): F12 Tastenkürzel / Tastenkombinationen von Windows Aktion rückgängig machen: **STRG** + **Z** 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**, Speichern unter...: **UMSCH** + **STRG** + **S** Hilfe / Handbuch: F1 Umbenennen: F2 Dropdown-Liste aufklappen: **F4** Vollbildmodus aktivieren / deaktivieren: **F11** 

# 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.



Sieht Ihre Bildschirmansicht nicht so aus, wie die im Beispiel unten? Klicken Sie in der Toolbar auf *Standard* , um zur Standard-Ansicht zu gelangen.

R Nausa Davida adat - Aaus Cafe Dis Chaus Ulfimeta		
Neues Projektads** - Aquasoli Diasnow Oltimate Did Did State College College Care Constantiate		^
		·Ö·
Neu Öffnen Speiche (+) k Einstellungen Starten ab hier Ausgabe Suchen Standard Storyboard Bilderliste Toolbox		•ੱਖ• Erste Schritte
Toolbox Hinzufithen • # × Layoutdesigner • # ×	Eigenschaften	□ # ×
Einblendungen Ausblendungen Bewegungspfade Dateien 🔝 💟 🗏 🕫 🔎 🔎 🥬 井 🕇 🔀 🖬 🛨 🖬 🐨 🛪 Zeitmarke: 0 s 🔹 🛱	Solution Contraction Contracti	
Objekte Intelligente Vorlagen deffekte Texteffekte	Dauer: 5 s 🗘 🔗	
O	Bild T Text 🗘 Sound 🗣 Transparenz	
	ŬŬ & Z.⊞ Datei	
Bild Text Video Sound Kanital	Name: C:\Screencast\V10\DSC_6241.JPG	D7
	Überblendung	
	Einblendung: Zufällig	👻 🎦 Anpassen
	Ausblendung: Liegen lassen, nicht ausblenden	<ul> <li>Anpassen</li> </ul>
Plexi-Cola Vartikel Untertitel Platzhaiter	Hintergrund	
Routenanimationen	Füllen: Aus	• ①
Live-Effekte / Video-Effekte	Füllfarbe:	
Dbjekt-Effekte	Position	
Hintergründe	Seitenverhältnis: Beibehalten	
o contraction o	Ausrichtung: :: Zentrieren	-
Animationen	Drene in bewegungsnichtung	
Suchen + ▷ ▶ ≪1   ↓ ▷ ▷ 00:00.000		
Timeline - Spuransicht Storyboard		
00.07 00.08 00.09 00.03 00.04 00.05 00.06 00.07 00.08 00.09 00.10 00.11 00.12 00.13 00.14	00 15	Â
🖸 00.05, Blowes-Licht.jpg 🖬 00.05, Goldenes-Licht.jpg 🕼 🕼 00.05, DSC 6241.JPG		
Um mit mehreren Spuren zu arbeiten, fügen Sie aus der Toolbox ein "Kapitel"-Objekt ein.		T
00.00 x 00.01 x 00.02 x 00.03 x 00.04 x 00.05 x 00.06 x 00.07 x 00.08 x 00.09 x 0010 x 0011 x 00.12 x 00.13 x 00.14	500 15	
Kilcken Sie hier, um Hintergrundmusik hinzuzufügen. Hinveis: Die Musikspur bleibt Leer, solunge das Projekt keine Bilder enthält.	5 - 5 - 5	13 8
		A+
( )	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	+ 🔎
	Dauer: 15,0 s Seitenverhältnis 16:9 D 10.0.10, W (	5.3.0, x86@1,5

Klicken Sie auf das Plus-Symbol, um Bilder einzufügen

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 im Dateiauswahl-Fenster mit der Maus auf die Bilder. Wenn Sie einen ganzen Bildordner einfügen wollen, wählen Sie aus dem oberen Menü *Hinzufügen | Verzeichnis*.

- Im Kapitel <u>"Bilder einfügen"</u> 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



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.

#### Hintergrundmusik hinzufügen

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 <u>"Überblendung</u> <u>zuweisen"</u> erfahren Sie, wie Sie diese selbst festlegen.



Eine kurze Einführung in das Programm erhalten Sie auch mit unserem Video <u>"AquaSoft DiaShow 9: Programmübersicht"</u>

(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 umfangreicheren Aufgaben gerecht werden. Erfahren Sie in diesem Kapitel, mit welchen Methoden Sie Bilder einfügen 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 *Öffnen*.

#### Bilder mit dem Bild-Objekt aus der Toolbox einfügen



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.

Bild-Objekt

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, darunter befindet sich der Dateiname. Mit Hilfe des Suchfeldes, das sich unten links befindet, können Sie gezielt nach einem Dateinamen suchen und so schneller die gewünschte Datei anzeigen lassen.

Ziehen Sie die Vorschaubilder an eine Stelle in der Timeline, um die Datei zu platzieren. Achten Sie dabei auf den kleinen roten Strich. Dieser zeigt Ihnen an, an welcher Stelle Sie die Datei platzieren werden, wenn Sie die Maustaste loslassen.

#### 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

2	<u>B</u> ilder	In der oberen Menüleiste gibt es den Menüpunkt Hinzufügen, bei dem Sie mehrere
ل ⊲»	<u>S</u> ounds	Optionen zum Einfügen verschiedener Datentypen erhalten.
	⊻ideos	nes oder mehrere Bilder wählen. Möchten Sie mehrere Bilder auswählen so halten
5	Hintergrundmusik	Sie <b>STRG</b> -Taste gedrückt, während Sie auf die Dateien klicken.
( <del>+</del> )	Beliebige Dateien	Mit der Option Verzeichnis lässt sich ein kompletter Ordner einfügen. Wählen Sie die-
	Verzeichnis	se Option, so erscheint ein Dialog, in dem Sie genau definieren können, welche Daten eingefügt werden sollen.
		engelagt werden and ob adon onterorarier eingelagt 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 <u>"Import-Assistent"</u> 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 <u>"PowerPoint-Assistent"</u>.

#### Bilder entfernen

Möchten Sie ein eingefügtes Bild entfernen, markieren Sie das Objekt und drücken die **ENTF**-Taste. Oder Sie klicken das Objekt mit der rechten Maustaste an und wählen *Entfernen*.



Mehr zum Thema Bilder (und Videos) einfügen sehen Sie unserem Video <u>"Bilder und Videos</u> <u>hinzufügen (Erste Schritte in DiaShow 10)</u>".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/import)

# 2.3 Videos einfügen



In AquaSoft Stages können Sie Videos einfügen und diese bearbeiten.

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.

Nach der Auswahl Ihres Videos ist es in der Timeline zu sehen. Je nachdem, welchen Zoom Sie in der Timeline eingestellt haben, sehen Sie eine Anzahl von Frames aus dem Video. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Video fahren, können Sie sich den jeweiligen Einzelframe anzeigen lassen.



Einzelframes des Videos in der Timeline



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.

Erfahren Sie im Kapitel "<u>Video</u>" alles zu den Einstellmöglichkeiten eines Video-Objektes.

#### Technische Informationen

AquaSoft Stages kann die meisten gängigen Videoformate abspielen und nutzt je nach Verfügbarkeit die Grafikhardware zur effizienten Dekodierung der Videos.

# 2.4 Sounds einfügen



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 <u>"Indivi-</u> duelle Lautstärkeregelung".

#### 1. Gruppe von Bildern mit Sound hinterlegen



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.

Kapitel-Objekt



#### 1.1. 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.

#### 



#### 1.2. 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.

Timeline - Spuransicht	Storyboard			
0:08 00:01	500 I 00:02	500 I 00:03	500 00:04	500
<ul> <li>Kapitel</li> </ul>	-11			
00:01.50		-00:01.50	00:01.50	10
Dexter_Britain12	_Telling_Storie	es.mp3 - 00:04.70		
	a de la companya de En la companya de la c	The state of the s	and a second second second second	
		and a second second second		
Hierher ziehen, um r	neue Spur anzu	ılegen.		

#### 1.3. Soundlänge anpassen

Sollte die Sound-Datei zu lang sein, können Sie die Dauer des Sound-Objektes 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. 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. Eigenen Sound aufnehmen

Mit Hilfe des *Sound-Assistenten* können Sie einen eigenen Tonkommentar aufnehmen. Im Kapitel <u>"Sound-Assistent"</u> erfahren Sie, wie Sie dabei vorgehen müssen.

# 2.5 Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3?

Im ersten Schritt der Gestaltung Ihres Projektes sollten Sie sich für das richtige Seitenverhältnis entscheiden. 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.

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
- Smartphones nehmen Bilder in 16:9 auf.
- Mit einem iPhone oder iPad nehmen Sie Bilder im Format 4:3 auf

Die Ausgabe-Geräte hingegen können dagegen ein anderes Seitenverhältnis besitzen:

- Für einen modernen Flachbild-Fernseher empfiehlt sich das Seitenverhältnis 16:9.
- Die meisten 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.

Sie sehen, dass die Inhalte Ihres Projektes und das Gerät, auf dem Sie die Präsentation wiedergeben wollen, sehr unterschiedliche Seitenverhältnisse besitzen können. Passt man die Fotos und Videos dem Seitenverhältnis des Ausgabegerätes an, hat man am Ende ein stimmiges, professionelles Projekt erstellt. AquaSoft Stages bietet hierzu viele Möglichkeiten, die Sie im Folgenden kennenlernen.



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



#### 1. Das Seitenverhältnis im Willkommens-Dialog auswählen

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.



Sie können das Seitenverhältnis eines bereits angefangenen Projektes auch nachträglich noch anpassen.

Gehen Sie dazu auf den Button Einstellungen, den Sie in der Toolbox finden.

#### 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

Figenschafter	1	x			
Ligensenarter					
🗹 Objekt anzeig	en				
Dauer: 5 s	\$ <i>P</i>				
Bild T Tex	t 🞝 Sound 🔃 Transparenz				
(50) 22					
	<u>* N</u>				
Datei					
Name:	C:\Screencast\bsp.jpg	U			
Überblendung					
Einblendung:	Zufällig	▼ 1000			
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden	▼ B <sub>A</sub>			
Hintergrund					
Füllen:	Automatisch (An)	• (i)			
Füllfarbe:	-				
Position		_			
Seitenverhältnis:	Beibehalten	-			
Auguialatuman	Beibehalten				
Ausrichtung:	Zuschneiden				
Drehe in Bew	Verzerren Intelligent zuschneiden				

Auswahl der automatischen Anpassungsmöglichkeiten

beim Zuschneiden Gesichter berücksichtigt (Gesichtserkennung), sodass diese möglichst vollständig zu sehen sind.

Köchten 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.

#### 2.2. Bildgröße und -position manuell anpassen



Schwarze Ränder links und rechts

In dem folgenden Beispiel lernen Sie, wie Sie die Bilder nach Ihren eigenen Vorstellungen dem Seitenverhältnis des Projektes anpassen können.

Erstellen Sie ein neues Projekt im Seitenverhältnis 16:9 über *Neu I 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.



Bild vergrößern im Layoutdesigner

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)

💽 Vorlage	erstellen/bearbeiten	×			
Dateiname: *	Bild anpassen				
Titel: *	Bild auf 16:9 anpassen				
Autor:	Ich				
Beschreibung:	Passt das Bild auf das Seitenverhältnis der				
Aktivieren Sie alle Objekte, deren Dateiname beim Verwenden der Vorlage angepasst werden soll. Im Alle aktivieren/deaktivieren					
Objekt — 🗹 💽 1. bsp.jpg					
* Pflichtfelder					
	OK Abbrect	nen			

Eingabemaske für Beschreibung der eigenen Vorlage



#### Vorlage in der Toolbox

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.

Eigene Vorlagen sind unter "Eigene Objekte" zu finden

#### 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 <u>"Mit mehreren Spuren arbeiten"</u> 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.

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.

- 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).

Projekteinstellungen	×					
<ul> <li>Projekt</li> <li>Grundeinstellungen</li> </ul>	Grundeinstellungen					
– Ablauf – Überblendungen	Darstellung					
	Eine niedrige Darstellungsqualität kann das Abspielen der Präsentation auf langsamen Computern beschleunigen.					
Beschreibung	Darstellungsqualität:					
Player	Sehr gut					
Standard-Player (DirectX)	Eine Präsentation kann in jeder Auflösung abgespielt werden. Wichtig ist nur, welches Seitenverhältnis sie hat. Das kann je nach Verwendungszweck variieren.					
	16:9 (Blu-ray, DVD, Breitbildfernseher)					
	PI; 16:10 (Blu-ray, DVD, Breitbildfernseher)					
	21:9 (Ultrawide) 5:4 (Monitor mit 1280x1024) 5:3 (Monitor mit 1280x768)					
	3:2 (Spiegelreflex-Digitalkameras) 1:1 (quadratisch)					
$\downarrow$	An Fenster anpassen OK <u>A</u> bbrechen <u>H</u> ilfe					

Das Seitenverhältnis kann nachträglich verändert werden

Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in unserem Blog-Artikel "<u>Welches Seitenverhältnis ist</u> das Beste?". (Linkadresse: aquasoft.de/go/sfc6)

#### 2.5.1 3:2-Fotos ohne schwarze Balken und Beschnitt

Die meisten Spiegelreflex-Kameras nehmen Fotos im Seitenverhältnis 3:2 auf. Einige Fotografen legen sehr viel Wert auf die Bildkomposition, es ist daher manchmal unerwünscht, dass das Bild beschnitten wird, um in das Seitenverhältnis 16:9 zu passen.

Abspielgeräte gibt es jedoch häufiger mit dem Seitenverhältnis 16:9, sodass man, wenn man auf das Zuschneiden verzichtet, schwarze Balken an den Seiten sieht. Auch dies ist in einigen Fällen unerwünscht. Für dieses Dilemma gibt es viele Lösungswege mit unterschiedlichem Ergebnis und Schwierigkeitsgrad. Meist besteht der Wunsch, dass der Fokus auf den Fotos liegt und keine Animationen oder Effekte zum Einsatz kommen. Auch hier gibt es zahlreiche Varianten.

Im folgenden Beispiel sehen Sie, wie man Bilder, die nicht das Seitenverhältnis des Projektes haben, ohne schwarze Ränder einfügen kann, ohne diese zu beschneiden.



Weichzeichner-Effekt befindet sich in Kapitel-Objekt

# 1. Kapitel und Weichzeichner-Effekt einfügen

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

Ziehen Sie in das *Kapitel-Objekt* den *Weichzeichner-Effekt* aus dem Bereich *Live-Effekte/Video-Effekte.* 



Einstellungen für Bild in Weichzeichner-Effekt len Sie die Option *Zuschneiden*.



Einstellungen für Weichzeichner-Effekt

Timeline - Spuransicht St	oryboard				
0:0:0:0 Kapitel	00:03	00:04	00:05	00:06	00:(
<ul> <li>Weichzeichner</li> </ul>					
<b>E</b> 00	:07, 3zu2-kuh.j	pg			
Hierher ziehen, um ne	ue Spur anzul	egen.///			
	:07, 3zu2-kuh.j	pg			
Hierher ziehen, um ne	eue Spur anzul	egen.			

Bild befindet sich unter dem Weichzeichner-Effekt



Hauptbild wird links und rechts sanft ausgeblendet

#### 2. Bilder in Weichzeichner-Effekt einfügen

Ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den leeren *Weichzeichner-Effekt*, der sich in der *Timeline* befindet.

Wählen Sie eines oder mehrere Bilder aus. Es soll sich um die Bilder handeln, die Sie später ohne Zuschnitt zeigen wollen. Sie werden in Schritt 4. noch einmal eingefügt.

Im Bereich *Eigenschaften* wählen Sie als Einblendung *Alphablending* aus. Unter *Seitenverhältnis* wäh-

#### 3. Weichzeichner-Effekt bearbeiten

Klicken Sie in der *Timeline* auf den gelben Rahmen des Weichzeichner-Effektes. Im Bereich Eigenschaften können Sie nun die Stärke des Effektes festlegen. Die im Effekt liegenden Bilder dienen nun als Hintergrund.

#### 4. 3:2-Foto ohne Zuschnitt einfügen

Ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in das *Kapitel* unterhalb des *Weichzeichner-Effektes*. Die Bilder, die Sie auswählen, sollten die gleichen Bilder sein, die sich schon im Weichzeichner-Effekt befinden.

#### 5. Bearbeitung des Hauptbildes (optional)

Wollen Sie das Hauptbild ebenfalls dezent bearbeiten, können Sie in der *Toolbox* den Reiter *Bildeffekte* wählen. Dort gibt es im Bereich Masken den Bildeffekt *Ausblenden, schwach*.

Ziehen Sie diesen Bildeffekt auf das untere Bild in der *Timeline*, wenn Sie einen sanften Rand für das Bild wünschen.

Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem diese Methode angewandt wurde. Sie können das Beispiel-Projekt auch kopieren und in Ihr Projekt einfügen. Dort können Sie den Text ändern. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "3:2 in 16:9". In diesem Beispiel-Projekt finden Sie außerdem noch zwei andere Lösungen.

# 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 AquaSoft Stages bzw. Stages gibt es dazu verschiedene Möglichkeiten, die im Folgenden näher erklärt werden.

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

🚾 Neues Projekt.ads* - A					
<u>D</u> ate	i <u>B</u> earbeiten	Scriptlets	<u>P</u> ro		
	<u>N</u> eu	►			
	Ö <u>f</u> fnen	•			
	W <u>i</u> ederherstell	en 🕨			
B	<u>Speichern</u>	Strg+S	egur		
	Speichern <u>u</u> n	iter			
$\otimes$	<u>B</u> eenden	Alt+F4			
	Speichern als a	ads-Datei			

Sobald Sie einen Zwischenstand oder ein fertiges Projekt speichern möchten, gehen Sie auf *Datei - Speichern unter*.

Geben Sie einen Namen für Ihr Projekt ein und wählen Sie ein Verzeichnis, welches Sie gut wiederfinden können, aus.

Speichern Sie das Projekt immer als ads-Datei ab.

Manchmal ist es sinnvoll, für Projekte ein eigenes Verzeichnis anzulegen.

#### 1.1 Projekt öffnen

Um ein gespeichertes Projekt zur Weiterbearbeitung oder Ausgabe in Programm zu öffnen, gibt es mehrere Wege.

- klicken Sie die ads-Datei mit einem Doppelklick an. Die ads-Datei wird mit dem verknüpften Programm geöffnet.

- klicken Sie die ads-Datei mit Rechts an und wählen Sie erst "Öffnen mit" und dann Stages bzw. Stages

- Starten Sie Stages bzw. Stages, je nach Einstellung erscheint das *Willkommen*-Fenster. Klicken Sie auf *Projekt öffnen* und wählen Sie die ads-Datei von Ihrem Rechner aus.

- Starten Sie Stages bzw. Stages und gehen Sie auf *Datei - Öffnen.* Wählen Sie die ads-Datei von Ihrem Rechner aus.



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 <u>Projekt archivieren</u>, um zu verhindern, dass <u>Daten später nicht</u> <u>mehr gefunden</u> werden.

#### 2. Ausgabe als Video für PC und TV

Viele Smart-TV oder mobile Geräte können bestens Videos abspielen.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 "<u>Ausgabe als Video</u>".

#### 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 "<u>Video auf USB-Stick speichern</u>.

#### 4. Ausgabe nur für PC zur Live-Präsentation oder Archivierung

Wenn Sie ein Projekt live vorführen möchten, bietet Ihnen AquaSoft Stages die Möglichkeit dieses mit allen dazugehörigen Dateien in einem eigenen Verzeichnis zu speichern. Zur Weitergabe für andere PCs können Sie einen eigenen Player exportieren und Ihre Bilder schützen.

Diese Option ist auch interessant, wenn Sie ein Projekt beendet haben und alle dazugehörigen Daten an einer Stelle speichern möchten. Im Kapitel "<u>PC-Präsentation</u>" erfahren Sie dazu mehr.

# 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.



#### Die Toolbar

<b>1</b>	leues Pro	jekt.ads	- AquaSof	t Stage	es				-		×
Date	i <u>B</u> earbeiter	n Scriptlets	<u>P</u> rojekt Hing	zufügen	<u>E</u> xtras <u>A</u> s	ssistenten	Ansich <u>t H</u> ilf	e			
$\square$	- 🖸		$(\pm)$	5			H	~			-
<u>N</u> eu	Ö <u>f</u> fnen	<u>S</u> peichern	H <u>i</u> nzufügen	<u>M</u> usik	Standard	Storyboard	Bilderliste	Toolbox	Vert. Time	eline	
			Toolbar in	oberen	Bereich d	er Benutzer	oberfläche				
<u>-</u>	Erstellt eir	n neues lee	eres Projekt.								
$\square$	Öffnet ein bereits gespeichertes Projekt.										
	Speichert	Ihr Projekt	t.								
$\oplus$	Fügt Bilde	er in Ihr Pro	ojekt ein.								
5	Öffnet das Menü zum Einfügen der Hintergrundmusik.										
Ø	Öffnet die Projekteinstellungen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf das aktuell geöffnete Projekt.										



#### Eigenschaften von Objekten



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 <u>"Eigenschaften von Objekten"</u> genau erläutert.

Eigenschaften eines Bild-Objektes

#### 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 diekt 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*.



Wenn Sie hier mit der rechten Maustaste auf eine Datei klicken, sehen Sie das Kontext-Menü, welches Sie auch aus Windows kennen. Hier können Sie z.B. die Datei in einem externen Programm zum Bearbeiten öffnen.

# 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 <u>Bewegungspfaden</u> und <u>Kameraschwenks</u> fest.



Vorschau 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
- Zeigt Objekte an, die das ausgewählte verdecken würden.
- Vergrößert die Ansicht im Layoutdesigner.
- O Verkleinert die Ansicht im Layoutdesigner.
- D 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 ab dem Punkt ab, an dem sich der Playhead befindet

Aktiviert Live-Vorschau (nur in Stages)



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

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



#### 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

Layoutdesigner			Im <i>Layoutdesigner</i> können Sie ein Ras- ter einblenden. Dazu
QQQ = <u>V</u>	#▼2⊕ +- ₹	<ul> <li>Zeitn</li> </ul>	gibt es verschiedene Optionen:
	An Objekten einrasten		
	φ-Matrix (unten)		
	φ-Matrix (links)		
	φ-Matrix (oben)	8	
	φ-Matrix (rechts)	8	
	Standard	8	
	Regelmäßig	8	
	Mittellinien	-8	
	ntionen für Paster		

Optionen für Raster

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

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.

#### Steuerung der Ansicht im Layoutdesigner

Sie können die Ansicht im *Layoutdesigner* mit den Lupen-Symbolen, aber auch mit der Kombination aus der **STRG** -Taste und dem Drehen des Mausrads verkleinern und vergrößern.

# 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. Um den Abspielkopf zu aktiveren, klicken Sie auf das Playhead-Auge-Symbol, das sich unten im Layoutdesigner befindet.

Klicken Sie anschließend in der Timeline den Bereich an, den Sie ansehen wollen. Wenn Sie z.B. alles, was sich in einem Kapitel befindet, betrachten wollen, wählen Sie in der Timeline das Kapitel aus. Möchten Sie die Vorschau nur bis zu einer gewissen Spur ansehen, so klicken Sie in der Timeline auf die Spur, bis zu der die Vorschau gezeigt werden soll.

Schieben Sie den Abspielkopf hin und her, um die Vorschau zu betrachten. Die Geschwindigkeit der Vorschau steuern Sie über die Schnelligkeit der Bewegung mit dem Abspielkopf.



Es werden nicht unbegrenzt viele Objekte in der Live-Vorschau angezeigt. Die Anzahl ist abhängig vom eingestellten Wert für "Objekte gleichzeitig" unter *Extras / Programmeinstellungen / Layoutdesigner*. Außerdem werden keine Objekte angezeigt, die nach dem selektierten liegen.

### 3.3 Bewegungspfad-Vorschau



Bewegungspfad-Vorschau in der Player-Steuerung

In Stages haben Sie die Möglichkeit, den Bewegungspfad eines Objektes abzuspielen, auch während Sie diesen gerade anpassen.

Vollständig	Spielt den gesamten Bewegungspfad ab
Segment	Spielt ein bestimmtes Segment des Bewegungspfades ab
Bis zum Ende	Spielt Bewegungspfad von gewählter Marke bis zum Ende ab
Schleife	Wiederholt gewählte Bewegung

# 3.4 Die Toolbox

Toolbox				□ # ×			
Dateien	Einblendungen	Ausble	ndungen	Bewegungspfade			
Objekte	Intelligente Vo	orlagen	Bildeffekte	e Texteffekte			
🔍 Stand	dard						
~~ <sup>°</sup>	T	hr P	•				
Bild	Text	Video	Sound	Kapitel			
	111		[]				
Flexi-Colla	. Partikel	Untertitel	Platzhalte	r			
Rout	enanimationer	٦					
🕨 Live-	Effekte / Video	o-Effekte	e				
🔹 Obje	kt-Effekte						
🕨 Hinte	ergründe						
► Form	nen						
🕨 Anim	Animationen						
Besc	hriftungen						
🔻 Deko	pration						
Suchen			-	+			

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.

Objekte in der Toolbox

#### 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 <u>"Mit</u> <u>mehreren Spuren arbeiten"</u> mehr dazu.
- Weiterhin finden Sie dort die *Flexi-Collage*, deren Funktion im Kapitel <u>"Flexi-Collage"</u> genauer betrachtet wird.
- Partikel werden im Kapitel "Partikel-Effekt erstellen" genauer erklärt.
- Die Verwendung von Untertiteln wird im Kapitel "<u>Untertitel in verschiedenen Spuren</u>" erläutert.
- Die Funktion des Platzhalters wird im Kapitel "Platzhalter" erklärt.
- Wie Sie Sound-Objekte einsetzen, erfahren Sie im Kapitel "Bildgruppe mit Musik hinterlegen".

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 "<u>Live-Effekte</u>" 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 <u>"Objekt-Effekte"</u> 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 <u>"Animierte Pfade und Routen"</u> 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 <u>"Automatischer und manueller Ablauf"</u> mehr und erfahren Sie, wie Sie das *Pause-Objekt* und das *Play-Objekt* einsetzen



In unserem Video "<u>Standard-Objekte in der Toolbox</u>" 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 <u>"Bildeffekte"</u> und wie Sie in der AquaSoft Stages eigene Bildeffekte erstellen, wird im Kapitel <u>"Funktionen im Bildeditor"</u> gezeigt.
- Zur Anwendung der Texteffekte gibt das Kapitel <u>"Bild beschriften"</u> Auskunft. In der AquaSoft Stages können Sie auch eigene Texteffekte speichern. Lesen Sie im Kapitel <u>"Abspeichern eigener Vorlagen"</u> 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.

# 3.5 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 "<u>Mehrere Spuren</u>".
Timeline - Spuransicht	x
	são
0000 $0001$ $0002$ $0003$ $0004$ $0005$ $0008$ $0009$ $0010$ $0011$ $000$	12 00:13 00:14 00:15 00:16 00:17
1 00.08.442, Background-Love.png	00:05, Background-Love.png
[] 区 0:08.49, E-Session -7.jpg	Dynamische Maske
🕞 🗛 🖉 00:09.748, Pyramids.png	CO.03, Innait
	_ Maske
T 🖟 😼 2.00:09.024	00:03, Maske.png
📑 🔀 🕼 00:06.105, Teyt-Line.png	Hierher ziehen, um neue Spur an
T Tk 2, 00:08.89, Amanda ,Bernie	🔚 🖾 🖉 00:03
V Hierher ziehen, um deue Spur anzulegen:	T TA 00:03, Getting Ready
	💽 🛃 🖾 🖽 00:02
00:00 00:01 00 00:02 00:03 00:04 00 00:05 00 00:06 00 00:07 00 00:08 00:09 00 00:10 00 00:11 00 00:11 00 00:00 00:01 00 00:01 00 00:01 00 00:01 00 00:01 00 00:01 00 00:0	12 00:13 00:14 00:15 00:16 00:17 🚛
∰⊈v Spring In My Step.mp3 (Dauer: 01:58/119 s)	
	منقب بد البلو هو ببله . المعال هو به من المعال .
The state A well and the state state of the	
	→ - + Ø

Timeline mit mehreren Spuren

#### Ansicht vergrößern oder verkleinern

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 das Mausrads vergrößern oder verkleinern.

- Breite ändern: **STRG-TASTE** + Mausrad
- Höhe ändern: UMSCH-TASTE + STRG-TASTE + Mausrad

#### In der Timeline navigieren

Mit Hilfe des Mausrads können Sie in der Timeline navigieren:

- Horizontales Navigieren: nur Mausrad
- Vertikales Navigieren: UMSCH-TASTE + Mausrad

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.

Zur besseren Übersicht können Sie geöffnete Spuren auch einklappen. Dazu nutzen Sie das kleine Minus-Symbol, dass sich bei jedem Objekt, welches Spuren erlaubt, oben links befindet.

#### Symbole in der Timeline

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:



#### Abspielen "ab hier" mit dem Playhead



Anzeige Hints anzeigen Hundertstelsekundenangaben anzeigen Kacheln 🔹 Stil: Abspielen "ab hier" startet ab dem ausgewählten Objekt Bearbeiten Andere Objekte als Einrasthilfe benutze Vzeitraster benutzen 15 🚖 Pixel Zeitraster: Einrastabstand: 100 ms 🔶

Einstellungen für Timeline

In der Timeline befindet sich eine senkrechte Linie, mit der Sie die Abspielposition festlegen können. Diese Linie heißt "Playhead". Am Kopf des Playheads finden Sie zwei Icons, die Ihnen als Schnitt-Werkzeuge dienen (mehr dazu im Kapitel "<u>Videos schneiden</u>"). Ziehen Sie den *Playhead* oder klicken Sie mit der

Maus in der Zeitachse an die Stelle, aber der Sie die Vorschau starten möchten und klicken Sie dann auf den "Ab hier"-Button.

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.

Zudem können Sie hier auch das alte "Ab hier"-Abspielverhalten für die Vorschau einstellen, welches vor Version 10 üblich war.



#### Markierungen 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. Um alle Markierungen auf einmal zu löschen, klicken Sie unter Projekt auf Entferne alle Timeline-Marker.

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

Hintergrundmusikspur in der Timeline

# 3.6 Das Storyboard

Neben dem Tab für die Timeline gibt es auch einen Tab für das Storyboard. Im Storyboard sehen Sie die Vorschaubilder 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 Vorschaubilder verkleinern oder vergrößern.

Time	line - Spuransicht Stor	yboard			
			Т		
	Blaues-Licht.jpg	DSC_6238.MOV	Text	DSC_6241.JPG	-
4				→ <del>•</del> +	⊗
		Dauer: 34,4 s	Seitenverhältnis 16:9	D 10.0.10, W 6.3.0, x86@1,5	
		Storyboard-Ans	icht Ihres Projekts		

] 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*.

# 3.7 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 "<u>Einstellen der Ansicht</u>".

Bilderliste								łх
Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Dateidatum	Einstellungen	Spur	Stichworte	EXIF
📄 🗹 🖾 1. Blaues-Licht	0 s	5 s	154.828	01.10.2015	В			$\checkmark$
🛛 🗹 🖾 2. DSC_6238.M	5 s	19,3	50.618.420	11.12.2015	📰 🚰 📢 »			
🛛 🗹 🍸 3. Text	24,394 s	5 s			<b>T</b> <sub>fx</sub>			
🖉 🖾 4. DSC_6241.JPG	29,394 s	5 s	1.185.935	11.01.2016	Ав			$\checkmark$

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 "<u>Variablen</u>" 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").

# 3.8 Arbeiten mit Keyframes

#### 1. Wie kann man Keyframes in Stages verwenden?



ur jede Animation enthalt das Objekt menrer Keyframe-Spuren

In Stages können Sie u.a. die Transparenz, die Einund 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 Stages automatisch gene-

riert.

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.

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.

1	Entferne alle Timeline-Marker
	Alle Keyframe-Spuren öffnen
M	Alle Keyframe-Spuren schließen
•	Alle Container öffnen
电	Alle Container schließen



Die Symbole zum Auf- und Zuklappen der *Keyframe-Spur* befinden sich auch auf den einzelnen Objekten.

Wenn Sie in der *Timeline* Platz sparen wollen und nicht jede einzelne *Keyf-rame-Spur* anzeigen lassen möchten, lassen Sie die anderen einfach zugeklappt. Nutzen Sie dann den Button zum Aufklappen der *Keyframe-Spur*, der sich auf dem jeweiligen Objekt befindet.

#### 3. Wie verwendet man Keyframes?



Geöffnete 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 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-Spruren

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.



# 4 Texte und Beschriftungen

# 4.1 Bild beschriften



#### 1. Text eingeben im Bereich Eigenschaften

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

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



Der Text wird in der Mitte des Auswahlrahmens angezeigt.



Positioniert den Text am oberen Rand des Auswahlrahmens.



Passt den Text in den vorgegebenen Auswahlrahmen ein (Schriftgröße wird ggf. verkleinert)



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

#### Dauer der Texteinblendung per Keyframe steuern



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.

Keyframe-Spur für Textanimation

Wie man einen Text unterstreicht, zeigt unser Snaptip "Text unterstreichen".

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

# 4.2 Textgestaltung

Im Textfeld können Sie für Ihr Bild- oder Text-Objekt einen eigenen Text eingeben. Sie können innerhalb des Textes die Schriftgröße, -farbe und -art ändern. Zudem können Sie den gesamten Text mit einem Bildeffekt versehen. Dafür stehen textfreundliche Effekte zur Verfügung. Sie können im Bildeditor jedoch auch selbst Effekte erstellen.



Sie können unter Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt ein fertiges Projekt mit Text, der unterschiedliche Formatierungen enthält, finden. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Zitat mit Bild".

#### 1. Texteingabe im Textfeld (Rich Text)

T Text Transparenz
Variable einfügen 👻 🔚 🗩 🗩
Hier geben Sie Ihren Text ein
Textstile kombinieren

Klicken Sie im Bereich Eigenschaften auf den Tab Text. Hier sehen Sie ein leeres Feld. Klicken Sie in das Feld und geben Sie Ihren Text ein. Sollten Sie mehr Platz benötigen, ziehen Sie das Textfeld mit Hilfe der schraffierten Fläche, die sich mittig unter dem Textfeld befindet, größer. Mit den Lupen-Symbolen können Sie die Anzeige der Schrift im Textfeld vergrößern oder verkleinern.

Sie können die Hintergrundfarbe des Textfeldes so anpassen, dass Sie den Text besser erkennen kön-

nen. Dafür können Sie per Klick auf den Schwarz-Weiß-Button zwischen Hell und Dunkel wechseln.

Wenn Sie Anpassungen an bestimmten Bereichen des Textes vornehmen wollen, markieren Sie den Bereich und stellen Sie dann z.B. Schriftart oder Schriftfarbe ein.

Sie können so verschiedene Textstile miteinander kombinieren, ohne dafür mehrere Text-Objekte verwenden zu müssen.

Wenn Sie den gesamten Text anpassen wollen, können Sie in das Textfeld klicken und mit der Tastenkombination STRG + A alles auswählen.

Werden bei der Auswahl einer Schriftart in der Schriftartenliste rote Rechtecke angezeigt, ist das ein Hinweis darauf, dass die entsprechenden Symbole in dieser Schriftart nicht angezeigt werden können und im Projekt durch eine Standardschrift ersetzt werden.

#### 2. Rand, Schatten und Effekte für Text

Effekt	Schattenfarbe: Deckkraft: 100 % 🖨	Im Abschnitt <i>Effekt</i> nehmen Sie Einstellungen vor, die auf den gesamten Text, der sich im Textfeld befindet, angewendet werden.
	Aktiviert den Textrand für den Text	, der sich im Textfeld befindet.
•	Aktiviert den Schatten für den Text	, der sich im Textfeld befindet.
fx	Aktiviert den Text-Effekt für den T dem daneben befindlichen Pfeil, k den. Sie können jedoch auch eine finden Sie im Tab <i>Bildeffekte</i> im Ab	ext, der sich im Textfeld befindet. Mit einem Klick auf ann im <u>Bildeditor</u> ein eigener Text-Effekt erstellt wer- en fertigen Effekt aus der <i>Toolbox</i> verwenden. Diese oschnitt <i>Textfreundlich</i> .
Randfarbe	Wenn Sie auf das Rand-Symbo den Rand auswählen.	l geklickt haben, können Sie hier eine Farbe für
Schattenfarbe	Wenn Sie auf das Schatten-Syr für den Schatten auswählen.	nbol geklickt haben, können Sie hier eine Farbe
Deckkraft	Der Wert beeinflusst die Deckk des Rahmens. So kann das Inn während der Rahmen noch ange	raft des Textes und belässt dabei die Deckkraft ere eines Textes transparent dargestellt werden, ezeigt wird.
\\		

Wenn Sie Bildeffekte für Texte nutzen möchten, finden Sie in unserem Blogbeitrag "<u>DiaShow 10</u> <u>neue Funktionen: Bildeffekte für Texte</u>" weitere Hinweise und Gestaltungsideen. (Linkadresse: aquasoft.de/go/texteffekte)

#### 3. Text mit Effekten und Animation versehen

Animation		
Alphablending - geändert		x Bearbeit
Textblock	-	
Drehung um Textzentrum		
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 kli-

cken, 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. Zudem können Sie nicht nur eine Einblendung für den Text wählen, sondern auch eine Ausblendung. Diese kann genauso detailreich gesteuert werden, wie die Einblendung. Dazu wählen Sie im oberen Feld die Option *Zoomer*.

Texteffekt		□ ×
Abwärtsschwingen		- 8
	Einblendung Ausb	lendung
	Zoomer	•
	Dauer:	3 s 🌲
	Zeichen gleichzeitig	j: 5000 🗘
	Schriftbreite:	100 %
	Schrifthöhe:	100 %
	Rotationsanzahl:	-3 🜲
	Rotationszentrum:	Oben 👻
	Zufällige Reiher	ıfolge 🗹 Alphablendii
Y	Bewegung	Drehe in Bewegungsri
THIN OU QUE OU TUE TUX OF	W Buchstabenposi	tion berücksichtigen
	Startposition:	Oben 👻
	X:	0 %
	Y:	0 %
		X •
		5
- 9 4 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	- Modulation	
	Breite Höhe x-	Position y-Position
	Effekt: Keiner	-
	Amplitude:	0 %
	Froquenz:	0.000 Hz
	inequenz.	
	Phase:	0 °
	ОК	Abbrechen

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 Sie 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*.

# 4.3 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



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*.

Kapitel in Timeline ziehen

#### 2. Video einfügen



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

Video in Kapitel einfügen

#### 3. Text einfügen



Text unter Video einfügen

Über dem Video soll die Text-Spur eingeblendet werden. Dafür 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.

# 4.4 Text drehen



Text drehen im Layoutdesigner

#### 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 und 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 Steuer-kreuz 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 Ioslassen. Neben dem Punkt, den Sie zur Drehung des Textes anklicken, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel der Drehung in Grad an.

#### 2. Winkel der Drehung angeben



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.

Manuelle Eingabe

ßΣ

Sie können unter Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt ein fertiges Projekt finden, in dem die Text-Drehung angewandt wurde. Wenn Sie möchten, können das Projekt auch kopieren und in Ihr Projekt einfügen. Dort können Sie den Text ändern. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Text mit Schwung".

# 4.5 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



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 *Einbzw- Ausblendung* erhalten. Ziehen Sie den *Farbigen Hintergrund* aus der *Toolbox* in die *Timeline* und platzieren Sie ihn an der gewünschten Stelle.

"Farbiger Hintergrund" aus Toolbox in Timeline ziehen

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

i

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 <u>"Bild beschriften"</u> beschrieben wird.

# 4.6 Mehrere Texte



Text-Objekt in der Toolbox

#### 1. Mehrere Texte nacheinander anzeigen

In diesem Beispiel lernen Sie, wie man drei verschiedene Texte, nacheinander zum 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*. Diesen Vorgang 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.

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

Nutzen Sie dazu das Text-Objekt aus der Toolbox.



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.

Timeline - Spuransicht	Storyboard																		
0:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	00:02 500 T Tr 00 Erster T	00:03 :02 Fext	00:04	00:05	o0:	06 50	° 00:07	soo <b>F</b> x 00:1 weiter	00:08 02 Text	500	00:09	soo el: Hi	00:10 er Bilder	sion r einfü	00:11 igen	500	00:12	500	00:13

Mehrere Texte mit Kapitel in der Timeline

Das *Kapitel-Objekt* ermöglicht es Ihnen, <u>mit mehreren Spuren zu arbeiten</u>. 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 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.

Timeline - Spuransicht Stor	yboard											
	02 00:03	3 00:04	500 00:05	500	500 00:07	500 00:08	500	19 <sup>500</sup>	00:10	500 00:11	500 00:12	500 00:13
📕 🖌 –	Teasa	-				Te an an		nital Ui	or Pildor			
00:01.51	Erster Text		<b>y</b> x 00.03, Dhu	er rext		weiter Te		piter. Hit	er blider e	einiugen		

#### 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.

Timeline - Spuransich	t Storyboard		
0:00	00:02	00:03	00:04
<ul> <li>Kapitel</li> </ul>			
<b>F F</b>			
00:01.51			
<b>TF</b> 00:0	2		
Jyx 00.0	2 t		
T	<i>fx</i> 00:02		
L Z	weiter Text		
	<b>-</b>		
	<b>f</b> x 00:03,	Dritter Te	xt
🖡 Hierher ziehen, u	m neue Spur a	anzulegen.	

#### 5. Texte zeitversetzt erscheinen lassen

Um die Postion 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, das 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.

# 4.7 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.

#### 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 "<u>Mit mehreren</u> <u>Spuren arbeiten</u>").



Text-Spur unter Bild

#### 2. Bewegungsmarken erstellen im Layoutdesigner



Klicken Sie das *Text-Objekt* in der *Timeline* an. Stellen Sie sicher, dass sich der *Layoutdesigner* im *Bewegungspfad-Modus* befindet. 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.

Text im Layoutdesigner platzieren

Dies ist das Symbol um im *Layoutdesigner* in den Modus für *Bewegungspfade* zu schalten. Klicken Sie auf das Symbol, um den Bewegungspfadmodus zu aktiveren, 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



Bewegungsmarke hinzufügen

Fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* hinzu, indem Sie auf das eckige Plus-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. Diese 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.

#### 2. Zeitmarke ändern



Während die zweite *Bewegungsmarke* noch ausgewählt ist (orangefarbener 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 sechs 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.

# Layoutdesigner

#### 3. Eine weitere Bewegungsmarke einfügen

Mit dem eckigen Plus-Symbol fügen Sie nun eine neue *Bewegungsmarke* hinzu. Platzieren Sie die *Bewegungsmarke* weiter unten. Mit Hilfe der runden Anfasser verkleinern Sie den Text. So wirkt es, als würde der Text 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 dem eckigen Plus-Symbol hinzu. Verkleinern Sie die Ansicht im *Layoutdesigner* mit dem Minus-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.



#### 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*.

# 4.8 Untertitel in verschiedenen Sprachen

Untertitel eignen sich als Sprachübersetzung und als Verständnishilfe. Sie tragen dazu bei, dass Ihre Botschaft von einem breiteren Publikum barrierefreier wahrgenommen werden kann. Sie können mehrere Untertitel-Spuren anlegen, falls Sie Untertitel in verschiedenen Sprachen einfügen möchten.

Wenn Sie Ihr Projekt als Video speichern und es z.B. zu YouTube oder Facebook hochladen, können Sie auf diesen Plattformen optional Untertitel einblenden lassen.



Die Untertitel sind nicht als Ersatz für die Bildbeschriftung oder Text-Objekte gedacht. Sie werden in Ihrer Präsentation nicht angezeigt. Nur beim Export als Video werden die Untertitel als Metadaten mit in die Video-Datei integriert. Es obliegt der jeweiligen Video-Player-Software die Untertitel anzuzeigen und zu formatieren. Wir empfehlen Ihnen, die Untertitel-Spur im letzten Schritt vor der Fertigstellung Ihres Projektes anzulegen. Dann haben Sie alle Sounds und Videos an Ihren Platz gebracht und wissen genau, an welcher Stelle Sie die Untertitel einsetzen müssen.

In der folgenden Anleitung lernen Sie, wie Sie Untertitel erzeugen und ausgeben.

#### 1. Organisation in der Timeline (optional)

Ideal ist es, wenn Sie eine gute Übersicht über alle Untertitel in der Timeline haben. Dazu verpacken Sie Ihr Projekt in zwei Kapitel.



Letztes übergeordnetes Objekt anklicken

Timeline - Spuransicht Storyboard	
	12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
- Be Kapitel	Einblendungen
T         T <tht< th=""> <tht< th=""> <tht< th=""> <tht< th=""></tht<></tht<></tht<></tht<>	führt ihnen nacheinander einfache Funkter 0003 Einblendun, 633847.788014.
Tx Hierher ziehen, um neue Spur a	izulegen. ) 🕻 Hierher ziehen, um neue Spur a
۰u	
00:02	
VIIIVIA	
4	

Ziehen Sie dazu an das Ende Ihres Projektes ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox*. Klicken Sie auf das letzte Objekt, das sich vor dem

Klicken Sie auf das letzte Objekt, das sich vor dem eben eingefügten *Kapitel-Objekt* befindet. Das Objekt ist jetzt markiert.

Gehen Sie nun zum Anfang Ihres Projektes. Halten Sie die **UMSCHALT** -Taste gedrückt und klicken Sie auf das erste Objekt. Auf diese Weise haben Sie den gesamten Inhalt Ihres Projektes (bis auf das neue Kapitel-Objekt) markiert.

Alle Objekte sind markiert



Markierte Inhalte in Kapitel-Objekt ziehen

Timeline - Spuransicht	Storyb	oard				
	30 in 05	 5:26 m	<sup>27</sup> in	28	29	и 30
05·25.50			Кар	itel: H	ier Bil.	

Kapitel-Objekt in Kapitel-Objekt ziehen

Gehen Sie nun wieder zum Ende des Projektes und ziehen Sie den markierten Inhalt des Projektes in das *Kapitel-Objekt*. Drücken Sie **UMSCHALT** -Taste und - (Nummernblock), um das *Kapitel-Objekt* zu schließen.

Ziehen Sie hinter das *Kapitel-Objekt* ein weiteres *Kapitel-Objekt*. In dieses ziehen Sie das erste Kapitel-Objekt. Nun haben Sie eine übersichtliche Timeline und können, wenn Sie das innere Kapitel-Objekt aufklappen, immer wieder den Inhalt des Projektes im Detail ansehen.

Timeline - Spuransicht	Storyboard	
0 min	4 5 6 7	
- Kapitel		
15:09.978, I	Kapitel	
00:15.254, 0	Jntertitel	
Untertitel-Objekt ur	nter das Kapitel-Objek	t ziehen
Untertitel-Objekt ur Eigenschaften	nter das Kapitel-Objek	t ziehen
Untertitel-Objekt ur Eigenschaften Voljekt anzeigen	nter das Kapitel-Objek	t ziehen
Untertitel-Objekt un Eigenschaften ☑ Objekt anzeigen Dauer: 15,254 s ♀	Abstand: 0 s	t ziehen
Untertitel-Objekt un Eigenschaften ☑ Objekt anzeigen Dauer: 15,254 s ♀ ↓	Abstand: 0 s	t ziehen
Eigenschaften Objekt anzeigen Dauer: 15,254 s	Abstand: 0 s	t ziehen
Eigenschaften Objekt anzeigen Dauer: 15,254 s Untertitel Text Sprache: English/English	Abstand: 0 s	t ziehen

Unter das innere *Kapitel-Objekt* können Sie nun ein *Untertitel-Objekt* einfügen.

Sie benötigen für jeden neuen Zeitabschnitt, in dem etwas mit Untertiteln versehen werden soll, auch ein neues Untertitel-Objekt. Denken Sie immer daran, dort auch die richtige Sprache einzustellen.

Im Bereich *Eigenschaften* wählen Sie die *Sprache* aus. Wenn Sie Untertitel für mehrere Sprachen eingeben wollen, fügen Sie unter das *Untertitel-Objekt* in Sprache 1 ein weiteres *Untertitel-Objekt* in Sprache 2 ein.

Sprache wählen und Text eingeben

#### 2. Video und Untertitel ausgeben

Bei der Ausgabe des Videos als MP4-Datei können Sie auch Ihre Untertitel exportieren. Dazu gehen Sie unter Assistenten zu Video-Assistent und wählen dort MP4.

Hier haben Sie im Abschnitt Untertitel verschiedene Optionen:

- Nicht ausgeben
- In das Video einbetten
- Als separate Datei ausgeben
- In das Video einbetten und als separate Datei ausgeben

Wenn Sie die Untertitel-Datei separat ausgeben lassen, erhalten Sie eine SRT-Datei. Diese können Sie bei YouTube oder Facebook in das Video einfügen. Daraus wird automatisch eine passende Untertitelspur und bei YouTube zusätzlich ein Transkript generiert. Gerade bei YouTube bringt das Vorteile, da das Video besser zugänglich ist und über die Suche besser gefunden werden kann, wenn bestimmte Suchbegriffe häufiger auftauchen.

Betten Sie die Untertitel in das Video ein, kann nur ein geeigneter Player diese anzeigen. Sie müssen in dem Player die Anzeige der Untertitelspur aktivieren.

## 4.9 Credits einfügen



Werden in einem Projekt fremde, nicht selbst erzeugte Medien verwendet, ist eine Nennung der Quellen angebracht oder erforderlich. Meist geben die Urheber vor, in welcher Weise sie genannt werden sollten.

Für die Nennung der Urheber eignet sich das *Credits-Objekt*, das Sie in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Beschriftungen* finden.

Credits

Timeline - Spu	uransicht	Sto	ryboa	ird		
0 min	3 4	5	6	7	8	9
+ Credits	00:10, C	redit	:S			

Ziehen Sie das Credits-Objekt an das Ende Ihres Projektes in die Timeline. Sie sehen nun einen Container, den Sie über das Plus-Symbol öffnen können.

Credits-Objekt in der Timeline

Timeline - Spuransicht	Storyboard
1 2 3 4 0 min	5 6 7 8 9
- Credits	
<b>6</b> 00:1	10, black1x1.gif
00:10, Credi	ts-Text
Hierher ziehen, um	neue Spur anzulegen.

Darin befinden sich ein schwarzer Hintergrund und ein Text-Objekt. Klicken Sie auf das Text-Objekt, um im Bereich Eigenschaften alle Urheber und Quellen einzutragen.

Geöffnetes Credits-Objekt in der Timeline

# 4.10 AquaSoft-Abspann einfügen



Das AquaSoft-Abspann-Objekt dient dazu, Ihrer Präsentation mit wenig Aufwand einen Abspann zuzufügen.

Sie finden es in der Toolbox unter dem Reiter Objekte im Bereich Beschriftungen.



Ziehen Sie das Objekt AquaSoft-Abspann aus der Toolbox in die Timeline. Der Abspann gehört überlicherweise an das Ende der Präsentation, aber er kann theoretisch überall eingefügt werden.

AquaSoft-Abspann-Objekt in der Timeline



Geöffnetes AquaSoft-Abspann-Objekt in der Timeline

Öffnen Sie das Abspann-Objekt in der Timeline (mit dem Plussymbol nebem dem Titel). Sie Finden darin ein Textobjekt, in das eigene Texte für den Abspann eingegeben werden können. Diese Texte werden in die Animation automatisch integriert. Sie können die Texte beliebige formatieren (Schriftart, -größe, -farbe usw.).

Klappen Sie das Objekt in der Timeline wieder zusammen (Minus-Symbol). Nun können Sie es mit der Maus bequem in die gewünschte Länge ziehen. Je länger das Objekt, desto langsa-

mer wird der Textscroller. Je mehr Text, desto länger sollte der Abspann sein.

# 5 Ton und Musik einfügen

# 5.1 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*





Titelliste für Hintergrundmusik

 ج In unserem Video "<u>Hintergrundmusik (Erste Schritte in DiaShow 10)</u>" können Sie die Schritte zum Einfügen der Hintergrundmusik noch einmal nachvollziehen.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/hgmusik)

#### 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.

m	Ausgewählten	Titel au	s der List	e entfernen
---	--------------	----------	------------	-------------

Ausgewählten Titel gegen einen anderen austauschen

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 der Titel abgespielt werden soll. Geben Sie hier z.B. einen Wert von 20 s ein, beginnt der Titel ab der 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.

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. Mit den Pfeilsymbolen nach oben/nach unten, die aktiv werden, wenn ein Titel markiert ist, können Sie die Reihenfolge Ihrer Titel durch verändern.

#### 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.

Um einen Titel zu kürzen, gehen Sie mit der Maus an das Ende des Titels. Hier verwandelt sich der Mauszeiger in einen waagerechten Pfeil mit doppelter Spitze. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Ende nach links, um das Musikstück zu kürzen. Auch den Anfang eines Titels können Sie so entfernen. Um einen Titel zu verschieben, gehen Sie mit der Maus auf den Titel bis ein Kreuz mit vier Pfeilspitzen erscheint. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Titel an die gewünschte Stelle.



Unterschiedliche Färbung der Musiktitel



Lesen Sie unseren Snaptip "<u>Musik zwischen zwei Titeln einfügen</u>", um zu erfahren, wie man in eine bestehende Titelliste Musikstücke einsetzt.

(Link: aquasoft.de/go/mpn1)



In unserem Video "<u>Hintergrundmusik (Erste Schritte in DiaShow 10)</u>" sehen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Hintergrundmusik einfügen und bearbeiten.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/hgmusik)

Die Lautstärke der Hintergrundmusik kann innerhalb jedes Titels individuell eingestellt werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel <u>"Individuelle Lautstärkeregelung"</u>.

# 5.2 Einstellungen für Musik

Die Musikeinstellungen erreichen Sie über Projekt / Einstellungen / Musikeinstellungen.

Projekteinstellungen			×	
<ul> <li>Projekt</li> <li>Grundeinstellungen</li> </ul>	Musikeinstellungen			
Ablauf Überblendungen	Allgemein			
Passwortschutz	Hintergrundmusik aktivieren			
- Hintergrundmusik	Titelliste automatisch wiederholen	🎜 Titelliste be	arbeiten	
Beschreibung	Lautstärke der Hintergrundmusik			
▲ Player	Standardlautstärke: 100 % 🌻			
└─ Standard-Player (DirectX)	Hintergrundmusik nach dem Ende der Projekts Aus ausblenden	blenddauer: 2	s 🌲	
	Musik abblenden, wenn Sounds laufen			
	Diese Einstellungen gelten, wenn ein Soundobjekt die Hin	tergrundmusik ausb	lendet.	
	Abblendlautstärke: 20 % 🗢 Ab	oblenddauer: 0	,3 s 🜲	
	Auch Sounds abblenden			
	Synchronisation			
	Live-Vortragsmodus (Musik bei Pause weiterspielen)			
_				
$\downarrow$	ОК	<u>A</u> bbrechen	<u>H</u> ilfe	

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

Hintergrundmusik aktivieren	Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihr Projekt einge- bunden 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 <i>Hintergrundmusik</i> und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.
Standardlautstärke	Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abge- spielt werden sollen (100% = volle Lautstärke).
Hintergrundmusik nach dem Ende der Präsentation ausblenden	Die Hintergrundmusik kann nach dem Ende der Präsentation sanft ausgeblendet oder am Ende einfach abgebrochen werden.
Ausblenddauer	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	Wenn Sie in Ihrem Projekt <i>Sound</i> -Objekte benutzen oder Kom- mentare zu Ihren Bildern gesprochen haben, ist es sinnvoll, die Hintergrundmusik beim Abspielen dieser Objekte abzublenden. Hier geben Sie an, auf welche Lautstärke abgeblendet werden soll.
	0% = ganz ausblenden 100% = nicht abblenden
Abblenddauer	Legt fest, über welchen Zeitraum die Musik abgeblendet werden soll.
Auch Sounds abblenden	Hier geben Sie an, ob die Abblendung der Hintergrundmusik auch bei eingebundenen <i>Sound-</i> Objekten stattfinden soll.
Live-Vortragsmodus	Ist diese Option aktiviert, so wird die Musik während einer Pause weitergespielt. (Nur in AquaSoft DiaShow Ultimate)

Wenn Sie die Einstellungen f
ür alle anderen Projekte, die Sie erstellen werden, speichern m
öchten, so klicken Sie unten links auf den Pfeil.

Damit lassen sich die gewählten Einstellungen als Standard für alle kommenden Projekte festlegen. Alternativ können Sie hier auch alle Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

# 5.3 Objekte am Takt der Musik ausrichten

Nachdem Sie die Hintergrundmusik eingefügt haben, wird diese mit einem Auf und Ab in der *Hintergrund-musikspur* 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 unten). 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 diese Linie.



Bilder an Linien ausgerichtet

#### 2. Takt der Musik finden

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.

Sie können sich jedoch auch am Auf und Ab der Hüllkurve orientieren. Vergrößern Sie sich dazu am besten die Ansicht in der *Timeline* mit Hilfe der Regler in der rechten unteren Ecke.

# 5.4 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 unterschiedliche

# 5.5 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 Sie 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 abgeblendet, wenn ein *Sound*-Objekt oder ein *Video*-Objekt gestartet wird. Sie müssen dies nicht manuell einstellen. In den <u>Musikeinstellungen</u> können Sie die Abblendlautstärke und -dauer konfigurieren. Sollen die Musikeinstellungen für ein bestimmtes Sound- oder Video-Objekt nicht gelten, so deak-

tivieren Sie im Bereich *Eigenschaften* unter *Sound* die Option *Hintergrundmusik abblenden*.

# 5.6 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 den Schalter *Musik*, der sich in der *Toolbar* befindet. Klicken Sie im Menü rechts auf *Hin-tergrundmusik*. Wählen Sie das Symbol für die Titelliste (siehe Screenshot) und klicken Sie auf den Befehl *Ti-telliste speichern*.

Projekteinstellungen	x
✓ Projekt Grundeinstellungen	Hintergrundmusik
<ul> <li>Ablauf</li> <li>Überblendungen</li> <li>Passwortschutz</li> <li>Musikeinstellungen</li> <li>Hintergrundmusik</li> <li>Beschreibung</li> <li>Logo</li> </ul>	Hintergrundlieder
Standard-Player (DirectX)	Tite Witten on sich om

Titelliste speichern

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

Dateiname:	Titelliste	•
Dateityp:	Songliste (*.asl)	•
<ul> <li>Ordner ausblende</li> </ul>	n	Speichern Abbrechen

Titelliste speichern unter

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

# 5.7 Sound-Assistent

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

Sound-Assistent zum Kommentieren von Bildern verwenden



#### Sound-Assistent

Sound-Assistent			1
Der Sound-Assistent hilft Ihnen beim Ve Objekte an, zu denen Sound aufgenom bequeme Soundaufnahme ohne lästiges	rtonen Ihres Projekts. nen werden kann, und Fragen nach Dateinan	Er zeigt Ihnen alle ermöglicht eine nen etc.	; 
Hinweis: Hintergrundmusik wird über di	e Projekteinstellungen l	ninzugefügt.	
Verzeichnis, in dem die Sounds abgespe	eichert werden sollen:		(
🗹 Projektverzeichnis verwenden			1
			(
Aufnahmequalität einstellen:			Ś
Aufnahme-Einstellungen			ľ
Klicken Sie auf "Weiter", um den Vorgang	fortzusetzen.		
		Weiter >	
Ausgabeverzeichnis un	d Aufnahmeein	stellungen	

#### 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 eigenes Verzeichnis auszuwählen, klicken Sie auf *Zurück*. Wählen Sie dann das Verzeichnis aus, in dem Sie die Aufnahmen speichern wollen. Über *Aufnahme-Einstellungen* erreichen Sie den Dialog zur differenzierten Festlegung der Einstellungen für die Soundaufnahme, die Sie im Normalfall nicht ändern müssen.





#### 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.

#### 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 Abspielen-Button (Dreieck-Symbol), 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*.

Aufgenommenen Kommentar anhören



In unserer Beitrags-Serie "<u>Diashow mit Tonkommentar</u>" finden Sie viele Hinweise zur richtigen Aufnahmetechnik, Fehlerquellen und der Stimme als Gestaltungsmittel (Linkadresse: aquasoft.de/go/ton).



Weitere Erläuterungen finden Sie in den Snaptips <u>"Bildgruppe mit Tonkommentar hinterlegen"</u> (Linkadresse: aquasoft.de/go/ctvg) und <u>"Sprachkommentare für Bildgruppe anpassen"</u> (Linkadresse: aquasoft.de/go/t8m9).

# 6 Videos einfügen und bearbeiten

# 6.1 Videos schneiden

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Ihr Video zu kürzen bzw. zu schneiden. Dabei wird nie die Originaldatei bearbeitet oder verändert. Die Bearbeitung wird immer live in Ihrem Projekt berechnet, ohne das Originalvideo zu verändern.

#### 1. Videos schneiden in der Timeline



In AquaSoft Stages gibt es zum Schneiden eines Videos zwei Icons, die sich rechts und links neben dem Playhead in der Timeline befinden (siehe Abbildung).

Playhead in der Timeline

#### 1.1. Teilen mit Scheren-Symbol

Sie sehen links vom Playhead ein Scheren-Symbol. Mit diesem können Sie das markierte Video an der Stelle teilen, an der sich zu diesem Zeitpunkt der Playhead befindet. Nach dem Teilen haben Sie zwei Video-Objekte.

#### 1.2. Ein Stück aus dem Video entfernen

Mit dem Pinzetten-Symbol können Sie einen Ausgangs-Punkt und einen End-Punkt festlegen. Der Ausschnitt zwischen den beiden Punkten wird aus dem Video entfernt, wenn Sie das Zuschnitt-Symbol (ein X zwischen zwei Pfeilen) anklicken. Klicken Sie auf das vordere oder hintere Scherensymbol beim geteilten Playhead, wird jeweils an der entsprechenden Stelle geschnitten. Wenn Sie wieder zu dem einfachen Playhead zurück-kehren wollen, klicken Sie auf das eingekreiste Schließen-Symbol.



Playhead mit Pinzetten-Symbol





Wollen Sie jeden einzelnen Frame Ihres Videos sehen, um genau schneiden zu können? Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf das Video in der Timeline und wählen Sie den Befehl *Auf Frame-Ebene zoomen*.

#### 2. Videos schneiden im Bereich Eigenschaften

Eigenschaften		×
🗹 Objekt anzeigen		
Dauer: 100,642 s 🖨		
🛄 Video 📢 Sound 🗣	Transparenz	
ጊ ⊞		
Datei		
Name:	C:\Screencast\Video\DSC_0701.mp4	IJ
Dauer:	→ 01:28.642	
Startzeit:	12 s 🜲	
Deinterlacing:	Automatisch	
Wiedergabegeschwindigkeit:	100,00 %	

Sie können das Ende und den Anfang eines Videos auch direkt über die Zeiteingabe im Bereich *Eigenschaften* kürzen.

Geben Sie die gewünschte Länge des Videos im Feld *Dauer* ein, wenn Sie das Ende des Videos kürzen möchten.

Unter *Startzeit* geben Sie den Zeitwert ein, zu dem das Video starten soll. (Dies ist die Zeit, um die der Anfang des Videos gekürzt wird.)

#### Anfang und Ende des Videos kürzen



In unserem Video "<u>Videoschnitt, Zeitlupe, Zeitraffer (Erste Schritte in DiaShow 10)</u>" lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie ein Video schneiden, beschleunigen oder verlangsamen können.

(Linkadresse: http://aquasoft.de/go/video)

# 6.2 Wiedergabegeschwindigkeit ändern

#### 1. Video beschleunigen oder verlangsamen

Eigenschaften ×	Im Bereich <i>Eigenschaften</i> finden Sie den Punkt <i>Wie-</i> dergabegeschwindigkeit.
V Objekt anzeigen	Soll das Video langsamer ablaufen, geben Sie einen
Dauer: 100,642 s 🜲	schwindigkeit ablaufen, geben Sie 50% ein.
Video 🗘 Sound 🗘 Transparenz	Je kleiner der Wert ist, desto "abgehackter" wird die Bewegung im Video ablaufen.
ጊ ⊞	Soll das Video schneller ablaufen, geben Sie einen
Datei	Wert > 100% ein. Für die doppelten Geschwindigkeit des Videos z B. 200%.
Name: C:\Screencast\Video'	Der maximale Wert für die Wiedergabegeschwindig- keit liegt bei 1000%.
Dauer: → 01:28.642	
Startzeit: 12 s	
Deinterlacing: Automatisch	
Wiedergabegeschwindigkeit: 100,00 %	

Wiedergabegeschwindigkeit ändern

2. Video dynamisch beschleunigen oder verlangsamen in der Keyframespur

Ti	meline - Spurans	sicht Story	board			
‴	00:00 00:01	00:02	500 00:03	00:04	00:05	500 00
⊻	00:19.394, DS	SC_6238.MC	ov 🛄 🕻	))		
M						
•			-			
뭔						
	<del>{}</del>	<del> =</del>				
	AS B					
	V					
	6					
	<b>⊕</b> 1					
Г		1				
		$\frown$				_
			_	_	_	

Kurve für Wiedergabegeschwindigkeit in der Timeline

In Stages können Sie ein Video-Objekt auch mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten ablaufen lassen. Stellen Sie den maximalen Wert der Wiedergabegeschwindigkeit im Bereich *Eigenschaften* ein.

In der passenden *Keyframespur* (Tachometer-Symbol) können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit über eine Kurve anheben oder absenken.

Die gerade Linie in der *Keyframespur* gibt Ihnen eine Orientierung und zeigt an, wo die 100%-Marke liegt. Der maximale Wert der Kurve ist immer der, den Sie im Feld *Wiedergabegeschwindigkeit* eingestellt haben.

# 6.3 Video drehen und positionieren

Gerade bei Videos, die mit dem Smartphone aufgenommen wurden, gibt es häufiger den Wunsch, das Video drehen zu können. Im Layoutdesigner können Sie Ihr Video drehen, dessen Größe ändern und beliebig positionieren.



In unserem Hilfe-Blog-Beitrag "<u>Handy-Video drehen in AquaSoft DiaShow"</u> lernen Sie, wie man ein Video dreht.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/btbm)

#### 1. Video einfügen und drehen



Ziehen Sie ein *Video-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline* und wählen Sie Ihre Videodatei aus. Verkleinern Sie anschließend die Ansicht im *Layoutdesigner* mit dem Minus-Lupen-Symbol. Achten Sie darauf, dass das Bewegungspfad-Werkzeug (geschwungener Pfeil) aktiv ist. Mittig über dem Video befindet sich ein Punkt zum Drehen des Videos. Ziehen Sie den Punkt bei gedrückter Maustaste in die Richtung, in die Sie Ihr Video drehen möchten. Neben dem Anfasser, den Sie zum Drehen benutzt haben, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel an, in dem das Bild gedreht wurde.

#### 2. Winkel der Drehung eingeben (optional)

ritteip	unkt	Größe	
X:	500	\$ Breite:	1.000
Y:	500	\$ Höhe:	1.000
Zeit:	0 s	\$	
<b>V</b> Wei	che Kurve		des Vorgängers
Drehur	ng		
Winkel:	-15,04 °	\$	
Kanten	1		
l inks:	90,13	\$ Rechts:	909,87 🛟
Linko.			

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 <u>Manuelle Eingabe</u>, 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. Wenn Sie Ihr Video, das Sie im Hochformat aufgenommen haben, in das Querformat drehen wollen, geben Sie hier z.B. 90° ein.

# 6.4 Sound von Video trennen

#### 1. Befehl über Kontextmenü wählen



Rechtsklick auf Video-Objekt, um Soundspur zu trennen

#### 2. Ton und Video sind getrennt



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*.

Tonspur und Videospur sind nun voneinander getrennt und liegen zusammen in einem Kapitel. Wenn Sie eingestellt haben, dass die Hintergrundmusik abgeblendet werden soll, ist die Tonspur etwas länger als die Videospur (die Tonspur verlängert sich um die Zeit der Einblendung).

Ton- und Videospur werden getrennt angezeigt



#### 3. 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*.
# 6.5 Deinterlacing



Im Bereich *Eigenschaften* finden Sie den Punkt *Deinterlacing*.

Arbeitet Ihre Kamera bei der Aufnahme von Videos noch mit dem Zeilensprungverfahren (interlaced, Halbbilder) oder wurde Ihr Videomaterial im Zeilensprungverfahren aufgenommen, kann es zu Streifen beim Abspielen des Videos kommen.

Wenn Sie feststellen, dass in der Vorschau des Videos im Layoutdesigner Streifen- oder Treppen-Effekte auftreten, stellen Sie im Bereich *Eigenschaften* die Option *Deinterlacing* auf *An*.

In unserem <u>Blog-Beitrag</u> zu dem Thema erfahren Sie mehr darüber, was Deinterlacing bedeutet: (Linkadresse: <u>http://aquasoft.de/go/fqv1</u>)

# 7 Kamerafahrt

# 7.1 Einstieg Kamerafahrt

*Kameraschwenks* können Sie auf <u>Bild-Objekte</u>, <u>Flexi-Collagen</u> und <u>Video-Objekte</u> 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*-Werk-

zeugs. 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.



legen 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 das Kontextmenü auf, über das Sie u.a. auch die Manuelle Eingabe öffnen können.

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.



In unserem Video "Zoom & Kameraschwenk (Erste Schritte in DiaShow 10)" zeigen wir Ihnen die Grundfunktionen des Kameraschwenk-Modus.

(Linkadresse: http://aquasoft.de/go/kamera)

# 7.2 Bildausschnitt festlegen

Mit dem Kameraschwenk-Werkzeug können Sie Ihr Foto oder Video auch zuschneiden, sodass nur der Ausschnitt des Bildes gezeigt wird, den Sie vorher durch den Auswahlrahmen festgelegt haben.



Kameraschwenk-Modus aktivieren



Rahmen zeigt Überstand an

#### 1. Kameraschwenk-Modus aktivieren

Aktivieren Sie zuerst den Kameraschwenk-Modus im Layoutdesigner, indem Sie auf das kleine Kamera-Symbol klicken.

Um die Vorschau im Layoutdesigner herum sehen Sie eine gestrichelte Linie. An jeder Ecke finden Sie runde Anfasser. Klicken Sie auf einen dieser Anfasser und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Anfasser jetzt in die Mitte des Layoutdesigners.

#### 2. Rahmen zeigt Bildausschnitt an

Sie sehen nun, dass sich im Layoutdesigner auf Ihrem Vorschaubild ein Rahmen befindet, der von einer gestreiften Textur umgeben ist. Dieser Rahmen zeigt den Bildausschnitt an, der später zu sehen sein wird.



Rahmen passt zu Seitenverhältnis

#### 3. Rahmen für Bildausschnitt anpassen

Ziehen Sie den Rahmen so auf, dass sich darin der Bildausschnitt befindet, den Sie zeigen möchten. Wenn Teile des Bildes abseits des gestrichelten Rahmens angezeigt werden bedeutet dass, das der Bildausschnitt nicht den Proportionen der Vollbildanzeige (Seitenverhältnis des Projektes) entspricht. Diese Bereiche werden später schwarz sein oder man wird das darunter liegende Bild sehen können. Wenn Sie dies vermeiden möchten, stellen Sie den Rahmen so ein, dass kein Bereich über die gestrichelte Linie ragt.

# 7.3 Hinein zoomen

Mit Hilfe des *Kameraschwenk-Werkzeugs* können Sie einen Bildauschnitt wählen und diesen vergrößert darstellen. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie in Fotos, Videos und Flexi-Collagen hineinzoomen 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 Kameraschwenk-Symbol in der oberen Leiste des Layoutdesigner klicken.

# Layoutdesigner

#### 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 *eckige Plus-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 <u>Seitenverhältnis</u> 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 beim Abspielen 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* (Lupe mit +-Symbol) 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 erstellen Zoom-Effekt mit einem Klick auf den Abspielen-Button an.

# 7.4 Heraus zoomen

#### 1. Kameraschwenk aktivieren und Bildausschnitt wählen



Zoom & Kameraschwenk aktivieren

#### 2. Neue Bewegungsmarke erstellen



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

Ist das *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameraschwenk" über dem Bild im Layoutdesigner. Gleich nachdem Sie den Zoom & Kameraschwenk 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.

Damit aus dem eben gewählten Ausschnitt herausgezoomt werden kann, müssen Sie nun eine neue *Bewegungsmarke* erstellen. Klicken Sie dazu auf das *Plus-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.

Bewegungsmarke einfügen



Positionsrahmen auf Vollbild skalieren

Wählen Sie *Positionsrahmen - Auf Vollbild skalieren*. Damit bewirken Sie, dass der Positionsrahmen 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.

# 7.5 Kameraschwenk mit Drehung

Sie können den Kameraschwenk an jeder Marke beliebig drehen. In diesem Beispiel zeigen wir, wie Sie aus einer gedrehten Startansicht in die Totale schwenken.



Ein wichtiger Unterschied zur Drehung mit dem Bewegungspfad ist, dass nicht das Bild sich dreht, sondern der Blickwinkel des Betrachters.

#### 1. Kameraschwenk aktivieren, Bildausschnitt wählen und drehen



Gedrehter Bildausschnitt

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

Ist das *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameraschwenk" über dem Bild im *Layoutdesigner*. Gleich nachdem Sie den Zoom & Kameraschwenk 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.

Über dem gestrichelten Rahmen befindet sich ein dunkelgrüner Punkt. Drehen Sie bei gedrückter

Maustaste den Punkt, um den *Winkel* des Bildausschnitts zu verändern. Achten Sie darauf, dass sich der gestrichelte Rahmen immer innerhalb des sichtbaren Bereichs im Layoutdesigner befindet.

#### 2. Neue Bewegungsmarke erstellen



Neue Bewegungsmarke einfügen

samte Bild mit begradigtem Winkel.

3. Zeit anpassen



Zeit verlängern

Jetzt soll aus dem kleinen Bildausschnitt in einen größeren gezoomt werden. Der Ausschnitt soll dabei wieder gerade sein. Klicken Sie auf das eckige *Plus-Symbol* zum Einfügen einer Bewegungsmarke oder benutzen Sie die Taste **EINFG**. Es erscheint ein neuer Positionsrahmen, der, wie sein Vorgänger, noch schief ist. Ziehen Sie wieder mit gedrückter Maustaste an dem dunkelgrünen Punkt und begradigen Sie den Rahmen. Benutzen Sie dann einen der dunkelblauen Anfasser-Punkte und ziehen Sie den Rahmen größer.

Alternativ können Sie nach dem Einfügen der zweiten Marke mit der rechten Maustaste in den *Positionsrahmen* klicken und damit das *Kontextmenü* aufrufen. Wählt man *Positionsrahmen - Auf Vollbild skalieren* umfasst der Positionsrahmen automatisch das ge-

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 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.



In unserem Video "<u>Routenanimation mit gedrehtem Kameraschwenk (AquaSoft DiaShow /</u> <u>Stages 10)</u>" wird der Effekt gezeigt. ( Linkadresse: aquasoft.de/go/drehung )

## 7.6 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



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 Suchen-Feld 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.

Ken Burns Ellekte in der Toolbox suchen

#### 2. Ken Burns Effekt anwenden

Ziehen Sie den gewünschten Ken Burns Effekt auf das Bild in der Timeline.



Effekt wird auf das Bild gezogen

#### 3. Weiche Übergänge erstellen

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** + **MAUSKLICK** 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.

Eigenschafter	n	x
V Objekt anzeig	jen	
Dauer: 5 s	\$ P	
Bild T Te	xt 🞝 Sound 🗘 Transparenz	
UU & Cu	<u></u> <b>→</b> 1	
Datei		
Name:	C:\Screencast\Bilder\Meer.jpg	$\Box$
Überblendung		
Einblendung:	Alphablending	AB
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblen 💌	BA
Hintergrund		
Füllen:	Aus 🔹 🤇	)
Füllfarbe:		
Position		

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.

Alphablending einstellen unter "Eigenschaften"

#### 4. Stufenartige Anordnung für noch sanftere Übergänge



Den Überlappungs-Effekt gibt es in der Toolbox unter Objekt-Effekte

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 "<u>AquaSoft DiaShow 9: Ken-Burns-Effekt erstellen</u>" wird der Ken-Burns-Effekt Schritt für Schritt erklärt.

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

# 7.7 Panoramafahrten

Das Zoom & Kameraschwenk-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, über das Sie den Schwenk legen möchten. 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 & Kameraschwenk*-Werkzeug zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol im *Layout-designer*.

#### Bewegungsmarke auswählen



Bildausschnitt, der nicht zum Seitenverhältnis der Diashow passt

Sobald das Zoom & Kameraschwenk-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.

#### Rahmen an Seitenverhältnis anpassen



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.

Ausschnitt passt zum Seitenverhältnis

#### Neue Bewegungsmarke einfügen Layoutdesigne ₩V≡₽₽₽**#▼2⊞ +** 1 管 -• 円



Neue Bewegungsmarke einfügen

Um den Punkt festzulegen, zu dem die Kamera schwenken soll, fügen Sie mit dem eckigen Plus-Symbol 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. Zudem wird das Bild meist mit einer Einblendung versehen, was bedeutet, dass es zwei Sekunden dauert, bis es vollständig sichtbar ist.

Um dem Zuschauer genug Zeit zum Betrachten zu geben, sollte der Panoramaschwenk also erst nach zwei Sekunden starten. Die Bewegung von der ersten bis zur letzten Marke sollte langsam erfolgen. Klicken Sie auf die erste Marke und geben Sie unter *Zeitmarke* einen Wert von zwei Sekunden ein. Klicken Sie auf die zweite Marke und geben Sie einen höheren Wert ein, z.B. 20 Sekunden.

Es kommt 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. Fehler vermeiden

Es ist möglich, dass Ihr Panoramaschwenk beim Abspielen ruckelt. Dabei lassen sich einfache Fehlerquellen meist gut beseitigen. Wenn man auf die folgenden Dinge achtet, steht einem gelungenen Panoramaschwenk nichts im Wege:

- Der Schwenk sollte nicht zu schnell erfolgen. Je kleiner der Bildausschnitt, desto langsamer sollte der Schwenk sein.
- Der Bildausschnitt sollte nicht zu klein gewählt werden.
- Achten Sie bei der Ausgabe darauf, dass die Bitrate und die Framerate nicht zu gering eingestellt sind. Bei 30 fps und einer Bitrate von 20 000 können Sie bereits gute Ergebnisse erzielen.
- Verwenden Sie eine möglichst dezente Einblendung, wie z.B. Alphablending.

# 8 Bewegungspfade

## 8.1 Einstieg Bewegungspfade

*Bewegungspfade* können Sie auf <u>Bild-</u>, <u>Text-</u>, <u>Video-</u> und <u>Partikel-Objekte</u> aber auch auf <u>Flexi-Collagen</u> und <u>Live-</u> und <u>Objekt-Effekte</u> 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.

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



Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die Bewegungsmarken öffnen.



Zeitmarke: 0 s 🌲

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.

Im Kapitel Textanimationen werden Bewegungspfade ebenfalls besprochen.

# 8.2 Bewegungspfade in der Toolbox



Bewegungspfade in der Toolbox

In der *Toolbox* finden Sie bereits eine Auswahl vorgegebener *Bewegungspfade*. Diese können auf eines oder mehrere Bilder angewendet werden.

Außerdem ist in der Toolbox auch Platz für Bewegungspfade, die Sie als <u>eigene Vorlage</u> gespeichert haben.

#### Bewegungspfad oder Kameraschwenk auf ein Bild anwenden

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Effekt aus der Toolbox auf ein Objekt anzuwenden.

Sie können den Effekt direkt auf das Objekt ziehen.

Alternativ können Sie das Objekt zunächst markieren (z.B. durch Klick auf das Objekt in der Timeline), danach klicken Sie doppelt auf den Effekt. Sie können stattdessen auch mit der rechten Maustaste auf den Effekt klicken und die Option *Anwenden* wählen.

Mit dieser Option können Sie den Effekt auch auch mehrere Objekte anwenden, die Sie zuvor markiert haben.

# 8.3 Eigenen Bewegungspfad erstellen

1. Bild einfügen und Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren



Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren





Alle Bewegungsmarken

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 Bewegungspfad-Symbol aktiviert sein. Klicken Sie das Symbol an, um das *Bewegungspfad-Werkzeug* zu aktiveren.

#### 2. Nicht sichtbaren Bereich benutzen

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 dem *Minus-Lupen-Symbol*. Eventuell müssen Sie mehrmals auf das Symbol klicken, um den gewünschten 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 dem eckigen *Plus-Symbol* 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 eckigen Plus-Symbol hinzu. Ziehen Sie diese in die rechte untere Ecke.

Um einen ersten Eindruck zu bekommen, spielen Sie die Präsentation mit *Play-Symbol* 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 Mausklick darauf aktivieren, danach klicken Sie auf das eckige *Plus-Symbol*. 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.

# 8.4 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 dunkelgrüner Anfasser sichtbar.



Ansicht verkleinern um den nicht-sichtbaren Bereich sichtbar zu machen

#### 2. Objekt drehen



(optional)

Manue	elle Eingabe	•	>		
Marke	Marke 1 - 0,00 s (Video "DSC_6238.MOV") 🔹 🚖				
Mittelpunkt Größe					
X:	500	Breite:	1.000		
Y:	500	Höhe:	1.000		
Zeit:	0 s 🛟				
<b>V</b> ei	che Kurve	Größe	des Vorgängers		
Drehur	ıg				
Winkel:	-15,04 ° 💲				
Kanten	1				
Links:	90,13	Rechts:	909,87 🛟		
Oben:	-213,43 🔶	Unten:	1.213,43 🛟		
Rela	itive Eingabe				

Klicken Sie mit der Maus auf den grünen 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 an, in dem das Bild gedreht wurde.

#### 3. Winkel der Drehung eingeben

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 <u>Manuelle</u> <u>Eingabe</u>, 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 *Bewegungspfades* drehen, lernen Sie im Kapitel "Bewegungspfade mit Drehungen". Möchten Sie Texte drehen, so finden Sie in den Kapiteln <u>"Texte drehen"</u> und <u>"Texte fliegen lassen"</u> genaue Anleitungen dazu. Eine Drehung ist bei vielen Objekten möglich. Drehen Sie *Videos, Flexi-Collagen, Texte, Bewegungspfade* und *Bilder*.

Manuelle Eingabe des Winkels

# 8.5 Bewegungspfade mit Größenänderung

In dem Kapitel <u>"Einstieg Bewegungspfade"</u> 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 sich eine Lupe über eine alte Landkarte bewegen. Dabei ist das Foto der Landkarte der Hintergrund und bleibt immer an der selben Position, erhält also keinen *Bewegungspfad*.

Die Lupe hingegen begibt sich auf die "Reise" und ist somit das Objekt, für das Sie in diesem Beispiel den *Bewegungspfad* erstellen. Dabei wird durch ein Vergrößern der Lupe der Eindruck vorgetäuscht, die Lupe würde sich dem Betrachter nähern.

Sollten Sie keine Grafiken besitzen, die denen im Beispiel ähneln, können Sie die gleichen Schritte auch mit anderen Bilddateien nachvollziehen. Wenn möglich, sollte die sich bewegende Grafik (hier die Lupe) einen transparenten Hintergrund besitzen und als png-Datei vorliegen.

#### 2. Bild verkleinern



Die Lupe ist noch etwas groß, verkleinern Sie sie etwas, um mehr Spielraum für die Bewegung zu haben. Dazu klicken Sie auf einen der runden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste nach oben links. Das Bild sollte nun kleiner werden.

Verkleinern der Grafik im Layoutdesigner

#### 3. Erste Bewegungsmarke positionieren

Die Lupe soll von links nach rechts über das Bild fahren. Dazu wird der nicht-sichtbare Bereich genutzt. Um einen besseren Zugriff darauf zu erhalten, verkleinern Sie die Ansicht, indem Sie auf das *Minus-Lupen-Symbol* klicken. Ziehen Sie das Bild nun auf die linke Seite des nicht-sichtbaren Bereichs. Dies ist die erste *Bewegungsmarke*.



Erste Bewegungsmarke befindet sich im nicht sichtbaren Bereich

#### 4. Neue Bewegungsmarke vergrößern



Erstellen Sie nun die nächste *Bewegungsmarke* mit dem eckigen *Plus-Symbol*. Die Lupe bewegt sich nach rechts und wird größer.

Nutzen Sie wieder die runden Anfasser und ziehen Sie das Bild bei gedrückter Maustaste etwas größer. Mit dem eckigen Plus fügen Sie weitere *Bewegungsmarken* ein. Vergrößern oder verkleinern Sie die Grafik nun bei jeder Marke etwas.

Neue Bewegungsmarke erstellen

#### 5. Bewegungspfad vervollständigen

Mit dem eckigen *Plus-Symbol* 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.

# 8.6 Bewegungspfade mit Drehungen

*Bewegungspfade mit automatischen Drehungen* können Sie auf <u>Bild-Objekte</u>, <u>Flexi-Collagen</u> und <u>Video-Objekte</u> 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, wird die Lupe 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*.

# 8.7 Bewegungspfade mit Text

Genauso wie Bilder, können Sie auch Texte an *Bewegungspfaden* entlang laufen lassen. Im Kapitel <u>"Einstieg</u> <u>Bewegungspfade</u>", 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



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

Bewegungspfad des Textes im Layoutdesigner

Schatterharbe.		
Animation		
Alphablending - geändert	•	x Bearbeit
Verhalten entlang Bewegun	gspfad:	
Textblock	•	,
Textblock		
Einzelne Buchstaben		
Textblock drehen		
Buchstaben drehen		

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.

Einstellungen für Text-Objekt

Textblock	Der Text bleibt waagerecht und wird am Pfad entlang geführt.
Einzelne Buchstaben	Die Buchstaben werden einzeln animiert und schmiegen sich an den Pfad an.
Textblock drehen	Der komplette Text wird zum Pfadverlauf gedreht.

*Buchstaben drehen* Die Buchstaben laufen einzeln am Pfad entlang und schmiegen sich an den Pfad an.

# 8.8 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

Harte Kurve	Der Wechsel der Richtung geschieht abrupt, Bewegung hat konstante Geschwindigkeit
Weiche Kurve	Der Wechsel der Richtung erfolgt sanft, Bewegung beginnt und endet langsamer
Positionsrahmen	Größe des Vorgängers / Individuelle Größe / Auf Vollbild skalieren
Pfad ausgleichen	Dauer zwischen den Bewegungsmarken wird Entfernung der Marken an- gepasst, sodass der Bewegungspfad gleichmäßig verläuft
Pfad umkehren	Bringt alle Bewegungsmarken in umgekehrte Reihenfolge
Horizontal spiegeln	Spiegelt den Bewegungspfad waagerecht
Vertikal spiegeln	Spiegelt den Bewegungspfad senkrecht
Drehung um 90° im UZS	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad im Uhrzeigersinn
Drehung um 90° gegen UZS	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad entgegen des Uhrzeigesinns
Drehung um 180°	Dreht den Bewegungspfad um 180 Grad im Uhrzeigersinn
Drehung um	Dreht den Bewegungspfad um beliebigen Winkel
Dauer anpassen	Verkürzt oder verlängert Dauer des Bewegungspfades um beliebige Ein- gabe in Sekunden oder Prozent

# 8.9 Manuelle Eingabe

Manuelle Eingabe 🗙					
Marke :	Marke 1 - 0,00 s (Bild "Roadtrip.jpg")				
Mittelp	unkt		Größe		
X:	500 🗘		Breite:	1.000	
Y:	500 🗘		Höhe:	1.000	
Zeit:	0 s 🛟				
Weid	che Kurve			des Vorgängers	
Drehun	Drehung				
Winkel:	0 ° 🗘				
Kanten					
Links:	0		Rechts:	1.000	
Oben:	0 🗘		Unten:	1.000	
Relative 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.

Manuelle Eingabe

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 Layout- designer genau in der Mitte.
Größe	Steht hier bei beiden Werten 1000, ist der Objekt-Rahmen bildschirm- füllend aufgezogen.
Zeit	Hier erscheint der Zeitwert der gewählten Marke. Sie können ihn per Tastatur-Eingabe anpassen, wenn Sie vorher in das Feld geklickt ha- ben.
Weiche Kurve	Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Der Wechsel der Richtung in einem Bewegungspfad erfolgt sanft, die Bewegung beginnt und endet langsamer. Entfernen Sie das Häkchen, werden Kurven in einem Bewegungspfad als harte Kurven abgespielt. Der Wechsel der Richtung geschieht ab- rupt, Bewegung hat konstante Geschwindigkeit.
Größe des Vorgängers	Wenn Sie diese Option aktivieren, wird bei einem Kameraschwenk oder Bewegungspfad die Größe des vorherigen Positionsrahmens übernom- men.
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.

# 9 Intelligente Vorlagen

# 9.1 Assistent verwenden



Gestaltung des Projektes zu beginnen.

#### 2. Bilder einfügen



Bilder einfügen

#### 3. Musik einfügen (optional)



Musik einfügen

Der Intelligente Vorlagen-Assistent enthält eine Reihe von Intelligenten 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 *Intelligente Vorlagen-Assistent* aufrufen. Klicken Sie auf *Weiter* um mit der

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

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

#### 4. Vorlage wählen

Vorlage au	swählen						
**				<b></b>			Ó
Strand	Geburtst	Weihnac	Vorhang	Familie	Hypnose	Mosaik	Pinnwand
		<u>م</u> م ۲			Ø		
Route 66	Stummfi	Einfache	Schräg	Sterne	Hochzeit	Zick-zack	
_							
Suchen			-		1 1	1 1	• • •
Vorsch	iau starten			V	<u>Veitere Vo</u>	<u>rlagen im</u>	Internet

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.

Vorlage auswählen o. Vorschau ansehen

#### 5. Vorlage personalisieren

Titel:	Meine Familie	
	Titel des Projektes	
Untertitel:	Familienfotos	
	Untertitel des Projektes	
Ende:	Auf Wiedersehen	
Abspann:		
	Abspann	

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*.

#### Eigene Beschriftung eigeben

#### 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 <u>CD/DVD- und Archivierungs-Assistent</u>. 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).

Ausgabeoptionen

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

Diese Option öffnet den <u>Video-Assistenten</u>. 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.

# 9.2 Vorlage anpassen

Zu jedem Bild können Sie eine eigene Beschriftung eingeben, auch reine Texttafeln sind möglich. Für all dies gibt es in der Intelligenten Vorlagen bereits fertige Stile, die Texte werden also nicht einfach nur einfügt, sondern passen sich dem Stil der Vorlage an. Es kann sein, dass die gewählten Schriftarten manchem nicht gefallen oder dass man gerne etwas Abwechslung hätte. Alle Schriftstile können angepasst werden, sodass Sie die Vorgaben der Vorlage mit Ihren eigenen Texteinstellungen überschreiben können. Nach dem Einfügen der Intelligenten Vorlage markieren Sie diese mit einem Klick in der Timeline. Nun sehen

Nach dem Einfügen der Intelligenten Vorlage markieren Sie diese mit einem Klick in der Timeline. Nun sehen Sie im Bereich *Eigenschaften* änderbare Optionen, die von Vorlage zu Vorlage leicht variieren können.

Eigenschaften	×			
🗹 Objekt anzeigen				
Dauer: 37,222 s 🌲				
Schule Bild Tran	nsparenz Entwickler			
Name:	Schule			
Eigene Schriften überneh	imen			
Aktivieren Sie hier alle Text Texten in die "Intelligente \	eigenschaften, die Sie von Ihren Bildern und /orlage" übernehmen möchten.			
Schriftart	Größe			
Stil	Ausrichtung			
Farbe				
Eigene Überblendungen übe	ernehmen			
Finstellungen, die übe	erschrieben werden sollen, werden hier angehakt			

9.3 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.

Timeline - Spuransicht Storyboard		
	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 <mark>30</mark> 31 32 33 34 35 36 37 38	<sup>39</sup> 00:4
Hypnose		
+	- Inhalt	
00:10, intro		
	00:05	

Das sind die Bereiche einer Intelligenten Vorlage

#### Anfang oder Ende oder weitere Vorlage benutzen



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*.

Teil einer Vorlage ausschalten

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



Es gibt noch weitere Gestaltungsmöglichkeiten innerhalb der Intelligenten Vorlagen. Welche das sind, erfahren Sie in unserem Blog-Artikel <u>"Intelligente Vorlagen bearbeiten"</u>.

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

# 9.4 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.

Eigenschaften  Objekt anzeigen  Familie Transparenz		X Dieser Code legt für eine bestimmte Intelligente Vor- lage fest, wie be- stimmte Objekte, Überblendungen und sonstige Ef- fekte dargestellt	
Name:	Familie		werden.
Eigene Überblendungen übernehmen			Code auch an an- dere Benutzer
Zufallswert:	0	Neuer Wert	weitergeben. Wenn diese die-
			selbe Vorlage ver-
Zufallswert f	Sie die gleichen		

Einstellungen sehen, wie Sie.

# 9.5 Vorlagen vollständig 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.
- 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.

# 10 Ein- und Ausblendungen

# 10.1 Wann setzt man Ein- und Ausblendungen ein?

Ein- und Ausblendungen können auf Bilder, Videos und Flexi-Collagen angewendet werden. Im Bereich Eigenschaften können Sie die gewünschte Ein- bzw. Ausblendung einstellen. Zudem können Sie diese in ihrer Dauer und in vielen Fällen auch im Verhalten anpassen.

#### 1. Wann benutzt man eine Einblendung

Mit einer Einblendung schaffen Sie den Übergang von einem Bild in das nächste. Während für kurze Zeit noch das letzte Bild zu sehen ist, wird das nächste nach und nach sichtbar. Auch, wenn Sie am Ende Ihres Projektes ein Bild nach Schwarz ausblenden wollen, nutzen Sie das Prinzip der Einblendung, denn hier wird einfach nach dem letzten Bild ein schwarzer Hintergrund eingeblendet.

In den meisten Fällen genügt es, nur mit Einblendungen zu arbeiten, um einen sanften Übergang von einem Objekt zum anderen zu erzielen.

#### 2. Wann benutzt man eine Ausblendung

Mit einer Ausblendung erreichen Sie, dass das Objekt komplett verschwindet. Nach dem Ablauf der Ausblendung befindet sich das Bild nicht mehr auf Ihrem "virtuellen Bilderstapel". Darunter liegende Objekte sind dann ggf. wieder zu sehen.

Sie sollten eine Ausblendung nie für einen sanften Übergang verwenden. Ausblendungen eignen sich nur dann, wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten und ein Objekt, das vor anderen Objekten (z.B. einem Hintergrund) angezeigt wird, die Anzeige sanft verlassen soll.

#### 3. Häufige Probleme und Lösungen

#### 3.1. Das Bild taucht wieder auf

Dieser Fehler passiert häufig dann, wenn Sie zusätzlich zu den Einblendungen vereinzelt auch Ausblendungen gewählt haben. Verzichten Sie in diesem Fall darauf, zusätzlich zu den Einblendungen auch Ausblendungen zu wählen. Wenn Sie sicher gehen wollen, dass alle Objekte nur Einblendungen und keine Ausblendungen besitzen, klicken Sie in der *Timeline* auf ein Objekt. Drücken Sie dann **STRG** und **A**, um alles zu markieren. Gehen Sie dann zu *Einstellungen* und stellen Sie bei *Ausblendungen* die Option *Liegen lassen, nicht ausblenden* ein.

#### 3.2. Schwarze Lücke zwischen Bildern

Eine schwarze Lücke zwischen den Bildern entsteht dann, wenn Sie immer Ein- und Ausblendung gewählt haben. Die Einblendung benötigt immer ein Bild, auf das geblendet werden kann. Die Ausblendung sorgt jedoch dafür, dass dieses Bild nicht mehr angezeigt wird. Auch hier können Sie wieder alle Objekte markieren und dann unter *Eigenschaften - Ausblendung* die Option *Liegen lassen, nicht ausblenden* wählen, um das Problem zu lösen.

#### 3.3. Video bleibt stehen, während das nächste Objekt eingeblendet wird



Video und Bild im Überlappen-Objekt

<mark>ہ</mark>ے

Zu dem Überlappen-Effekt gibt es auch eine Alternative, die wir in einem <u>Video</u> zeigen. Das Video finden Sie unter dem folgenden Link: ( Linkadresse: <u>aquasoft.de/go/t2su</u> )

gen.

Fügen Sie nach einem Video ein weiteres Objekt mit

einer Einblendung ein, bleibt das Video während der

Dauer dieser Einblendung stehen. Das passiert, weil

Sie können dies unterbinden, indem Sie das Video

und das nachfolgende Objekt in den Objekt-Effekt

Überlappung, den Sie in der Toolbox finden, einfü-

für das nächste Objekt ein Übergang benötigt wird.

# 10.2 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 Hinzufügen-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.

# Toolbox Intelligente Vorlagen Bildeffekte Texteffekte Einblendungen Ausblendungen Bewegungspfade Dateien Aufploppen Einkreisen Formen sprühen Jalousie Kacheln Kette Output Einkreisen Einkreisen Kacheln Kette Suchen Einkreisen

1. Überblendungen über die Toolbox zuweisen

Einblendungen in der Toolbox



Einblendung durch Ziehen auf das Bild in der Timeline hinzufügen

Rufen Sie den Reiter *Einblendungen* 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*. In der *Timeline* erscheint ein gestrichelter, gelber Rahmen um das Bild, wenn Sie die *Ein- bzw. Ausblendung* richtig platziert haben. Sie können dann die Maustaste loslassen.

Anwend	en

Symbole vergrößern

Symbole verkleinern

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 in der Timeline zuweisen



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.

#### Ein- bzw. Ausblendung im Kontextmenü festlegen

#### 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.



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.

# 10.3 Überblendung anpassen

Eigenschaften		<b>—</b> 4	
V Objekt anzeig	gen		
Dauer: 5 s	≑ B		
Bild T Te	ext 🞝 Sound 🗣 Transparenz		
() C & 2.⊞			
Datei			
Name:	C:\Screencast\Bilder\Ausblick2.jpg		
Überblendung		A	
Einblendung:	Jalousie		
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden	• BA	
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

# 10.4 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.

Zufällige Überblendungen werden bei jedem Abspielen mit neuen zufälligen Eigenschaften generiert.

In unserem Video "<u>AquaSoft DiaShow 9: Überblendungen (oder "Warum erscheint das Bild</u> <u>nochmal?"</u>)" erfahren Sie mehr zu den Funktionen.

(Link: aquasoft.de/go/d31t)

# 11 Mit mehreren Spuren arbeiten

#### Was sind Spuren und wozu setzt man sie ein?



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 erkennen, 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 Bild vollständig oder nur teilweise.


#### Bild in ein Kapitel einfügen (Bildspur)

Ziehen Sie ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Time-line*.

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 das *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.





Über den <u>Menü-Assistenten</u> können Sie ein Menü für Ihre Präsentation erstellen, in dem diese Kapitel auch anwählbar sind.



In unserem Video "<u>Mehrere Spuren (Erste Schritte in DiaShow 10)</u>" zeigen wir Ihnen in einfachen Schritten, wie Sie selbst mehrere Spuren anlegen.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/spuren)

### 11.1 Hintergrund verwenden

In der Toolbox finden Sie unter dem Tab *Objekte* den Bereich *Hintergründe*. Vor diesen Hintergründen können Sie Texte, Bilder und Videos arrangieren. In der folgenden Anleitung erfahren Sie, wie Sie vor einem Hintergrund zwei Hochkantbilder einfügen.



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt zu dieser Anleitung finden. So können Sie leicht nachvollziehen, wie das Ergebnis aussehen wird. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Hochkant-Bilder vor Hintergrund".

#### 1. Kapitel-Objekt und Hintergrund in Timeline einfügen



Hintergrundbild in das Kapitel ziehen

Ziehen Sie ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Time-line*.

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

Gehen Sie in der *Toolbox* im Tab *Objekte* in dem Bereich *Hintergründe*. Wählen Sie einen Hintergrund aus und ziehen Sie diesen in das noch leere Kapitel-Objekt.

Im Bereich *Eigenschaften* verlängern Sie unter Dauer die Anzeigedauer. Geben Sie dazu einen Wert von 10 s ein und bestätigen Sie mit der **EINGABETASTE** 

#### 2. Bilder einfügen



Bilder auswählen

Öffnen Sie in der *Toolbox* den Tab *Dateien*, hier können Sie ein Verzeichnis auf Ihrem Rechner auswählen. Sie sehen dann gleich eine Übersicht Ihrer Bilder. So erkennen Sie sofort, bei welchen Bildern es sich um Hochkant-Bilder handelt. In diesem Beispiel werden zwei Hochkant-Bilder benötigt.

Markieren Sie das erste Hochkant-Bild. Wenn Sie das zweite Hochkant-Bild gefunden haben, halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, dann klicken Sie auf das Bild. So haben Sie zwei Bilder gleichzeitig markiert.

Ziehen Sie die Bilder jetzt in das Kapitel-Objekt, sodass sie sich in der Spur unter dem Hintergrundbild befinden.

#### 3. Bilder in Spuren des Kapitel-Objektes anordnen

Timeline - Spuransicht Storyboard	- Kapitel
0 min — Kapitel	00:10, Intro_HG.jpg
00:10, Intro_HG.jpg	00:08.50, Artischocken.jpg
Image: Artischocken.jpg     Image: Artischocken.jpg       Image: Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.	00:08.50, Familie3.jpg
Bilder befinden sich in Spur unter Hintergrundbild	Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.

Bilder werden jetzt zeitgleich angezeigt

Nach dem Einfügen befinden sich die Bilder in der selben Spur. Die Bilder sollen jedoch zeitgleich angezeigt werden. Sie müssen dazu untereinander angeordnet sein.

Klicken Sie auf das zweite Bild und ziehen Sie es genau unter das erste.

Optional können Sie die Bilder so weit nach rechts schieben, dass sie einen Abstand von 1,5 Sekunden haben. Auf diese Weise sieht man erst das Hintergrundbild, etwas später erscheinen dann die Hochkant-Bilder. Verlängern Sie die Anzeigedauer der Bilder unter *Eigenschaften / Dauer* auf 8,5 s.

#### 4. Bilder im Layoutdesigner verkleinern und positionieren



Bilder im Layoutdesigner verkleinern und positionieren

Bilder sind jetzt gleich groß und stehen nebeneinander

Wenn Sie in den Layoutdesigner schauen, sehen Sie vermutlich nur ein Bild. Das liegt daran, das dort beide Bilder noch übereinander liegen.

Ziehen Sie den runden Anfasser oben links nach rechts unten, um das erste Bild zu verkleinern. Wiederholen Sie den Schritt auch für das zweite Bild.

Positionieren Sie beide Bilder so, dass sie sich nebeneinander befinden.

#### 5. Einblendung und Bildeffekt für Hochkant-Bilder



Die Einblendung kann jeweils angepasst werden

Um den Bildern mehr Bedeutung zu geben, können Sie ihnen einen Rahmen zuweisen. Rahmen finden Sie in der *Toolbox* im Tab *Bildeffekte*.

Gehen Sie dort zum Bereich Rahmen und ziehen Sie den Bildeffekt *Dezenter weißer Rahmen* auf jedes Hochkant-Bild.

Weisen Sie jedem Bild eine Einblendung zu. Es wirkt harmonisch, wenn es sich jeweils um die selbe Einblendung handelt. Sie könnten z.B. die Einblendung Verlauf, Streifen wählen und diese so anpassen, dass die Einblendung bei einem Bild nach unten und bei dem anderen nach oben verläuft.

### 11.2 Bild-in-Bild / Collagen



Das Arbeiten mit Spuren ist der Schlüssel zum Überlagern verschiedener Bild-Ebenen. So können Sie vor einem Hintergrund weitere Objekte einfügen, die jeweils eine Animation enthalten können.

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.

Bild-in-Bild Effekt im Layoutdesigner gestalten



Ein Beispiel für das Arbeiten mit Spuren ist das Projekt "Zitat mit Bild". Unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* finden Sie das Projekt. Sehen Sie sich die Vorschau an oder kopieren Sie es, um es in Ihr eigenes Projekt einzufügen.

### 11.3 Textspur einfügen

#### 1. Kapitel-Objekt und Hintergrund in Timeline einfügen

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

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



Text-Objekt in Spur unter Bilder ziehen

#### 2. Anzeigedauer der Textspur verändern



Dauer der Spur verändern durch Ziehen an den Rändern

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 Mauspfeil an den Rand des Text-Objektes. Ziehen oder schieben Sie mit gedrückter Maustaste am Rand des *Text-Objektes*.

### 11.4 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.

### 11.5 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.

## 12 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 <u>Spuren anlegen</u>. Sie können auch mehrere Flexi-Collagen ineinander verschachteln.

#### 1. Flexi-Collage einfügen



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.

Flexi-Collage aus der Toolbox in die Timeline ziehen

#### 2. Objekte in Flexi-Collage einfügen



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 <u>mit Spuren arbeiten</u>. Um eine neue Spur anzulegen, ziehen Sie ein weiteres *Bild-Objekt* in die *Flexi-Collage* auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.".

Bild-Objekt in Flexi-Collage ziehen

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 <u>Bewegungspfad animieren</u> und der Bildgruppe einen <u>Effekt zuweisen</u>.

#### 3. Einstellungen für Flexi-Collage

Eigenschaften		□ # ×
💙 Objekt anzeig	len	
Dauer: 5 s	Abstand: 1,636 s	\$
Bild T Tex	xt 🕄 Sound 👽 Transparenz	
00 /20	Ð	
Datei		
Name:	C:\Screencast\Bilder\Seestern.png	Ū
Überblendung		
Einblendung:	Zufällig	- MB
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden	
Hintergrund		
Füllen:	Automatisch (Aus)	• (i)
Füllfarbe:		
Position		
Seitenverhältnis:	Beibehalten	¥
Ausrichtung:	::: Zentrieren	
Drehe in Bew	egungsrichtung	

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.

Einstellungen für Flexi-Collage

#### 3.1. Tab "Flexi-Collage"

Titel	Hier können Sie einen Titel für das <i>Flexi-Collage</i> -Objekt eingeben. Bei großen Projekten mit mehreren Flexi-Collagen behalten Sie einen guten Überblick.
Inhalt beschneiden	Wenn Sie diese Option aktiveren, werden die Teile der <i>Flexi-Collage</i> , die über den sichtbaren Bereich im <i>Layoutdesigner</i> 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 <i>Ein- bzw. Ausblendung</i> für die gesamte Flexi- Collage eingestellt. Die Objekte, die sich innerhalb der Flexi-Collage befin- den, können ebenfalls eine Überblendung besitzen. Mit dem Schalter <i>Anpassen</i> lassen sich die <i>Ein- bzw. Ausblendungen</i> kon- figurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller <i>Ein- und Ausblendun- gen</i> .
Hintergrund füllen	An = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn die Collage verkleinert wird.
	<i>Aus</i> = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt "scheint durch".
	Automatisch = Das Programm setzt automatisch auf <i>An</i> bei Objekten (Bild, Video, <i>Flexi-Collage</i> ) in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf <i>Aus</i> 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 <i>Flexi-Collage</i> von dem einge- stellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie die <i>Flexi-Collage</i> dargestellt werden soll.
	Beibehalten: Die Flexi-Collage erhält Ränder beim Abspielen.
	<i>Zuschneiden</i> : Vom Rand der <i>Flexi-Collage</i> werden Teile "abgeschnitten" bis die <i>Flexi-Collage</i> in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.
	<i>Verzerren</i> : Die <i>Flexi-Collage</i> wird in das Seitenverhältnis des Projektes ein- gefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.
Ausrichtung	Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.
Drehe in Bewegungsrichtung	Wenn Sie einer Collage einen <u>Bewegungspfad</u> 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.



In unserem Video "<u>AquaSoft DiaShow 9: Beispiel für Flexi-Collage (Auto mit Reifen animie-ren)</u>" sehen Sie an einem Beispiel, wie Sie die Flexi-Collage für eine verschachtelte Animation einsetzen können.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/flexi)

# 13 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 Fahr- zeuge 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 Kartenassistenten ausgewählt wird.
Kartenanimation	Fügt Kapitel ein, in dessen erster Spur sich eine von Ihnen gewählte Karte befin-



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*.

det. In der zweiten Spur befindet sich ein Pfad, der beliebig platziert werden kann.



In unserem Video "<u>Routenanimation (Erste</u> <u>Schritte in DiaShow 10)</u>" wird die Routenanimation ausführlich vorgestellt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/routen)

Die Karten werden von OpenStreetMap zur Verfügung gestellt. Je nach Serverauslastung kann das Laden des Kartenmaterials verzögert oder unvollständig erfolgen. Versuchen Sie es dann noch einmal zu einem späteren Zeitpunkt. Sollten Informationen in den Karten fehlen oder fehlerhaft sein, können Sie diese unter www.openstreetmap.org melden oder selbst korrigieren.

### 13.1 Karte einfügen



Mit dem Werkzeug Karte können Sie einen Landkartenausschnitt einfügen.

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

Karte aus der Toolbox

#### 1. Kartenassistent öffnen

Nachdem das Objekt an der richtigen Position liegt, öffnet sich der *Karten-Assistent*. Hier sehen Sie einen Kartenausschnitt, den Sie durch Ziehen mit der Maus 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. Klicken Sie den passenden Ort in der Liste an.

Wechseln Sie dann in den Tab *Landkarte* zurück. Der gewählte Ort befindet sich in der Kartenmitte und kann durch Klick auf die Lupensymbole ein- oder ausgezoomt werden.



Suche eines Ortes und Suchergebnisse

#### 3. Aussehen der Karte anpassen

Landkarte	Ortssuche					
Kartenstil	Bergschattierung	€ Zoom++	Ø Zoom	1920 x 1080 <b>•</b> Breite 1920 Höhe 1080	<ul> <li>✓ Karte übernehmen und schließen</li> <li>Marte speichern unter</li> <li>⊗ Abbrechen</li> </ul>	
Ki	artenstil	Zoo	om	Kartengröße	Karte übernehmen	<b>^</b>
				Optionen im Kartenassistenten		

OpenStreetMap
OpenStreetMap Fahrradkarte
Satellitenbilder
Cali Terrain
Wander- und Fahrradkarte
Öffentlicher Nahverkehr
Ohne Beschriftungen

Kartenstile

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



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.

einfügen

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. Die Kartengrafiken werden in dem Verzeichnis gespeichert, in dem auch die ads-Datei gespeichert ist. Wurde die ads-Datei noch nicht gespeichert, wird die Karte unter "Eigene Bilder" in einem Ordner "SlideShowMaps" abgelegt.

### 13.2 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

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 anzeigt. Klicken Sie auf einen weißen Punkt, um die Bearbeitung der Bewegungsmarke zu aktiveren. Durch Ziehen oder Schieben mit der Maus können Sie die Bewegungsmarken im Layoutdesigner bewegen und so den Verlauf der Linie ändern.

Sie können Bewegungsmarken entfernen, indem Sie sie anklicken und die Taste **ENTF** drücken oder indem Sie auf das eckige *Minus-Symbol* im *Layoutdesigner* klicken. Möchten Sie eine neue *Bewegungsmarke* einfügen, so drücken Sie das eckige *Plus-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 gleichmäßig ablaufen lassen. Klicken Sie dazu mit rechts in den Layoutdesigner und wählen Sie im sich öffnenden Menü *Pfad ausgleichen*. Dadurch werden alle *Zeitmarken* so gesetzt, dass der zeitliche Abstand zwischen den *Bewegungsmarken* dem räumlichen Abstand angemessen ist.

#### 2. Einstellungen ändern



Einstellungen für Dekorierten 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. Doppelklicken Sie auf *Eigenes Bild* und wählen Sie eine Datei. Diese sollte als png-Datei mit transparentem Hintergrund vorliegen.

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



Ziehen Sie das Objekt *Kartenanimation* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Wählen Sie im <u>Karten-Assistenten</u> 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 *Time-line*. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl *Kopieren*. Drücken Sie die Tasten **STRG** + **V**, um die *Laufende Linie* noch einmal einzufügen.

Laufende Linie kopieren



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).

Bewegungsmarken parallel setzen



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

Zwei Fahrräder nebeneinander



Wenn Sie ein bereits mit dem <u>CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten</u> 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 <u>Pfadanimation über beweg-</u> ten Karte inklusive <u>Beispiel-Video</u>.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/9289)



Es gibt weitere Möglichkeiten, eine Route zu gestalten - es muss dabei nicht immer eine Landkarte im Hintergrund liegen. In unserem Blogbeitrag "<u>Reiserouten-Animation – 7 Ge-</u> <u>staltungsideen</u>" gibt es gute Anregungen für interessierte Anfänger und Fortgeschrittene. ( Linkadresse: aquasoft.de/go/routenideen )

### 13.3 Kartenausschnitte zusammenfügen

Manchmal ist es sinnvoll, nicht nur einen Kartenausschnitt zu verwenden, sondern mehrere, z.B. wenn man vom großen Ganzen ins Detail zoomen möchte und dabei sowohl die gute Auflösung erhalten bleiben, als auch kleinere Ortschaften auf der Karte sichtbar sein sollen.

#### 1. Flexi-Collage einfügen



Flexi-Collage einfügen

Es sollen mehrere Kartenteile eingefügt werden, die zu einer Collage miteinander verbunden werden.

Damit die Kartenteile später als ein ganzes Objekt behandelt werden können, werden sie in einer Flexi-Collage gruppiert.

Die Flexi-Collage ziehen Sie im ersten Schritt aus der Toolbox in die Timeline.

#### 1. Ersten Kartenausschnitt wählen



Karte in Flexi-Collage ziehen

#### Weitere Kartenausschnitte wählen



Ziehen Sie nun eine Karte aus dem Bereich Routenanimation in die Flexi-Collage. Es öffnet sich sogleich der Karten-Assistent.

Wählen Sie den ersten Kartenausschnitt aus. Überlegen Sie sich vorher, von wo Sie mit der Collage beginnen wollen. Sie könnten z.B. mit Ihren Kartenausschnitt den unteren linken Teil abdecken, danach den unteren rechten Teil und danach die oberen Teile, wenn Sie Ihre Collage aus vier Teilen zusammensetzen wollen.

Fügen Sie weitere Kartenausschnitte hinzu, indem Sie jeweils eine Karte in eine neue Spur ziehen, sodass die Kartenteile untereinander angeordnet sind.

Bei der Auswahl der Kartenteile achten Sie darauf. dass die Randbereiche noch Teile des benachbarten Kartenstücks enthalten, sodass die Kartenstücke leicht überlappen können.

Nachdem Sie alle Kartenteile eingefügt haben, verlängern Sie deren Anzeigedauer im Bereich Eigenschaften.

Kartenausschnitt werden untereinander angeordnet

#### Kartenstücke im Layoutdesigner zusammenfügen





Kartenausschnitte sollen gleiche Größe haben

Kartenausschnitte werden überlappend zusammengefügt Zunächst liegen die Kartenstücke so im Layoutdesigner übereinander, dass Sie nur eine Karte sehen können.

Verkleinern Sie alle Karten und schieben Sie diese grob in ihre Position. Achten Sie dabei unbedingt darauf, dass die Kartenstücke alle die selbe Größe haben. Am einfachsten geht dies, wenn Sie das erste Kartenstück verkleinern und dann mit der rechten Maustaste im Layoutdesigner darauf klicken. Wählen Sie dann die Option *Pfad kopieren*. Klicken Sie nun auf ein anderes Kartenstück, um es auszuwählen. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie *Pfad einfügen*.

Jetzt können Sie die Karten so verschieben, dass alle Teile gut zusammenpassen. Um jedes Detail der Karte gut erkennen zu können, zoomen Sie mit gedrückter **STRG**-Taste und dem Mausrad in dem *Layoutdesigner* oder klicken Sie auf das *Plus-Lupen-Symbol*.

#### 4. Route einfügen



Ziehen Sie den *Dekorierten Pfad* in die unterste Spur, sodass die Pfad-Animation im Layoutdesigner über den Kartenteilen liegt.

Im *Layoutdesigner* legen Sie nun die Punkte des Pfades fest, wie im Kapitel "<u>Dekorierten Pfad einfügen</u>" beschrieben.

Stellen Sie für den dekorierten Pfad unter *Eigenschaften* eine geringere Breite ein.

Laufende Linie liegt in unterster Spur

#### 4. Gerade Kante mit Kameraschwenk



Bildausschnitt festlegen

Wenn Sie die Kartenstücke leicht versetzt angeordnet haben, sehen Sie, dass die Karten-Collage keine gerade Kante hat.

Dieses Problem können Sie lösen, indem Sie einen <u>Ausschnitt der Karte festlegen</u>. Dazu aktivieren Sie im *Layoutdesigner* den *Kameraschwenk*-Modus. Klicken Sie dann auf den roten Rand der *Flexi-Collage* und legen Sie den Bildausschnitt mit dem Auswahlrahmen fest.

#### 5. Kamerafahrt über Karte festlegen (optional)



Kamerafahrt festlegen

Im Kameraschwenk-Modus können Sie, statt des Bildausschnitts auch eine Kamerafahrt festlegen. Es ist ratsam, hierfür nur eine sehr geringe Zahl von Bewegungsmarken zu verwenden, die ihrerseits nicht zu klein sind. Sind die Kartenausschnitte zu klein, wirkt die Kamerafahrt unruhig. Verfolgen Sie mit dem Kameraschwenk grob die Route Ihres animierten Pfades. Wenn die Route es zulässt, reichen z.B. schon zwei Bewegungsmarken aus, um den Pfad zu verfolgen.

Bevor Sie den Kameraschwenk festlegen, sollten Sie den Pfad anpassen:

Stellen Sie sicher, dass die Dauer des Pfades mit der Dauer der Kartenausschnitte übereinstimmt. Ist das nicht der Fall, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Pfad und wählen Sie unter *Pfad bearbeiten* die Option *Dauer anpassen*. Geben Sie dort die gewünschte Dauer des Pfades ein.

Klicken Sie danach noch einmal mit der rechten Maustaste auf den Pfad und wählen Sie *Pfad ausgleichen*, um einen gleichmäßig ablaufenden Pfad zu erhalten.

Jetzt können die den Kameraschwenk festlegen.



Unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* finden Sie ein ein fertiges Projekt unter dem Titel "Fahrt über Karte". Darin befindet sich eine aus mehreren Kartenteilen zusammengefügte Karte. Auf dieser bewegt sich ein Pfad, an dem nach und nach einige Bilder auftauchen.

# 14 Live-Effekte / Video-Effekte



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

In der AquaSoft Stages gibt es insgesamt 19 *Live-Ef-fekte*.

Live-Effekte modifizieren die Darstellung der Objekte, die Sie in den Effekt ziehen.

Die Live-Effekte in der Toolbox

#### 1. Anwendung der Live-Effekte

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.

#### 2. Postprocessing

Manche Effekte bieten die Option *Postprocessing* an, in diesem Fall wirkt der Effekt auf alles Sichtbare vor dem Effekt. 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. Ist die Inhaltsspur des Effektes leer, ist das *Postprocessing* automatisch aktiv.

### 14.1 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*.



Der Effekt zeigt nur dann sichtbare Auswirkungen, wenn davor oder zur selben Zeit Objekte angezeigt wurden.

#### 1. Glühende Transparenz 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.

Glühende Transparenz einfügen

#### 2. Bildeinstellungen festlegen

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anzeig	jen	
Dauer: 5 s	🗘 🕜 Abstand:	: 0 s 🛟
Bild T Te	xt 🞝 Sound 🗣 T	ransparenz
UU & L	₽	
Name:	C:\Screencast\Bilder\A	Aquarium.jpg 🛐 🔺
Überblendung		
Einblendung:	Zufällig	<b>▼</b> ▲
Ausblendung:	Liegen lassen nicht a	ausblend 🔻 🛃
Hintergrun	d	
Füllen:	Aus	• (i)
Füllfarbe:	-	•

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

Eigenschaften	□ # ×
V Objekt anzeigen	
Glühende Transparenz	:
Name:	
Einstellungen	
Stärke:	20 %
Größe:	25 %
Größe und Stärke eins	stellen

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



Glühende Transparenz mit Maske

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, mittel. 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.



Effekt im Layoutdesigner

### 14.2 Bumpmapping-Effekt



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

Mit Hilfe des *Bumpapping-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.

Bumpmapping-Effekt

#### 1. 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*.

#### 2. Einstellungen für den Bumpmapping-Effekt

Eigenschaften			x
🗹 Objekt anzeigen			
Bumpmapping-Effekt	Fransparenz		
Name:			
Einstellungen			
Stärke:		30,8 %	\$
Richtung der Lichtquelle:		17,071 °	\$
Bump-Map			
Einfluss des Rotkanals:		31,2 %	\$
Einfluss des Grünkanals:		100 %	\$
Einfluss des Blaukanals:		100 %	\$
Alphakanal berücksichtigen:		0 %	\$
Weiteres			
Postprocessing			

Im Bereich Eigenschaften gibt es für den Bumpmapping-Effekt folgende Eigenschaften:

- Stärke
- Richtung der Lichtquelle

Die Auswirkungen der Bump-Map können über folgende Eigenschaften gesteuert werden:

- Einfluss des Rotkanals
- Einfluss des Grünkanals
- Einfluss des Blaukanals
- Alphakanal berücksichtigen

Einstellungen für Bumpmapping-Effekt



#### 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 *Layoutdesigner* und fügen Sie ggf. einen Bewegungspfad, eine Überblendung oder andere Effekte hinzu. Mit einen Klick auf den Rahmen des *Bumpmapping*-Effektes können Sie das Ergebnis im *Layoutdesigner* betrachten und Anpassungen in den Effekt-Eigenschaften vornehmen.

### 14.3 Chroma-Key



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

Chroma-Key-Effekt

#### 1. Wirkung des Chroma-Key-Effektes

Nachdem Sie ein *Objekt* in den *Chroma-Key-Effekt* eingefügt haben, können Sie eine Farbe wählen, die in diesem Objekt transparent dargestellt werden soll. So können Sie z.B. ein Video vor einem grünen Hintergrund aufnehmen. Dieser Hintergrund kann im *Chroma-Key-Effekt* entfernt bzw. durch einen anderen Hintergrund ersetzt werden.

Der Effekt kann leider keine Wunder vollbringen, sondern hängt stark vom verwendeten Videomaterial ab. Je gleichmäßiger der Hintergrund ist und je deutlicher er sich vom Vordergrund absetzt, desto besser kann er durch den Effekt entfernt werden.

#### 2. Anwendung des Chroma-Key-Effektes



Chroma-Key-Effekt in einem Kapitel in der Timeline

Ziehen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Fügen Sie in die erste Spur den Hintergrund ein, der anstelle der im Chroma-Key-Effekt gewählten Farbe sichtbar sein soll.

Ziehen Sie in die zweite Spur des Kapitels den *Chroma-Key-Effekt*. Jetzt fügen Sie in den *Chroma-Key-Effekt* ein Video oder ein Bild ein.

#### 3. Einstellungen für den Chroma-Key-Effekt

Eigenschaften														×
🗸 Objekt anzeige														
Dauer: 42,442 s	¢ /			0 s										¢
Chroma-Key 🛃	Bild	Ą	Tra	nspa	renz	Er	twic	kler						
Name:														
Einstellungen														
Toleranz:				•							1	75 %	¢	$\sim$
Übergang:					•		•		•	•	,	50 %	¢	$\sim$
Color-Key:														-
Schatten erhalten														
Umkehren														

Einstellungen für Chroma-Key-Effekt

gen, werden dunkel dargestellt.

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie für den *Chroma-Key-Effekt* folgende Optionen einstellen:

• *Name* - Zur besseren Übersicht in der Timeline können Sie dem Effekt-Container einen eigenen Namen geben.

• *Toleranz* - Gibt an, wie weit die Farbe vom gewählten Color-Key abweichen darf.

• *Übergang* - Gibt an, wie hart oder weich der Übergang vom Color-Key zum Nicht-Color-Key sein darf.

• *Color-Key* - Hier wählen Sie mit Hilfe der Pipette die Farbe, die transparent dargestellt werden soll.

- Schatten erhalten Schatten, die auf der Color-Key-Farbe lie-
- Umkehren Alles wird transparent dargestellt, außer der Bereich mit der gewählten Farbe.

#### 4. Farbe auswählen und anpassen



Um eine Farbe für den *Color-Key* zu wählen, klicken Sie auf das bereits voreingestellte Grün. Jetzt erscheint die Farbauswahl. Klicken Sie auf das Pipetten-Symbol, um aus Ihrem Video oder Bild die Farbe zu wählen, die transparent dargestellt werden soll. Halten Sie die Pipette dazu am besten auf die Vorschaubilder (Thumbnails) in der Timeline.

Mit den beiden Reglern *Toleranz* und *Übergang* stellen Sie nun den Übergang bzw. die erlaubte Abweichung des Farbtons ein. Hier ist etwas Fingerspitzengefühl gefragt und eine geschickte Kombination der beiden Einstellungen, die je nach Ausgangseinstellung passend justiert werden sollten.

Eine praktische Anleitung (mit Video) für den Chroma-Key-Effekt erhalten Sie in unserem Blogbeitrag "<u>Farbbasierte Bildfreistellung mit Chroma Key Effekt in Stages 10</u>". (Linkadresse: aquasoft.de/go/chroma)

### 14.4 Farbverschiebung



Sie finden den *Farbverschiebung-Effekt* in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*. Sie verschieben damit Konturen eines Objekts in einem selbstgewählten Winkel in den Farben Magenta, Cyan und Gelb. Mit dem Farbverschiebung-Effekt trennen Sie die Farbkanäle eines Videos oder eines Fotos auf. So kann das Bild unscharf wirken oder verfremdet.

Farbverschiebung



Farbverschiebung einfügen

#### 1. Anwendung der Farbverschiebung

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.

Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.



#### 2. Einstellungen für Farbverschiebung

Einstellungen für Farbverschiebung

Im Bereich Eigenschaften stehen für die Farbverschiebung verschiedene Optionen bereit:

Effekt	Wählen Sie zwischen Verschiebung und Skalierung
Verschiebungsstärke	Gibt an, wie stark Farbkanäle verschoben werden
Winkel	Gibt die Richtung der Verschiebung an
Deckkraft	Gibt Transparenz der Farbüberlagerung an

### 14.5 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



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

Eigenschaften		x
V Objekt anzeigen		
Farbeffekte	Transparenz	
Name:		
Einstellungen		
Effekt:	Färben	-
Stärke:	74,2 %	\$
Farbe:		
Weiteres		
Postprocessin	ig 🗹	

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
Farbüberlagerung	Füllt mit den gewählten Farbton

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 - Altes Foto mit Farbeffekt

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. Für das Bild oder Video stellen Sie unter *Eigenschaften* bei *Hintergrund* die Option *Füllen* aus *Aus*.

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 dessen Einstellungen zu verändern. Unter *Effekt* wählen Sie *Färben*. Unter *Stärke* wählen Sie 100%. Unter *Farbe* wählen Sie ein helles Braun oder Beige.



Altes Foto mit Farbeffekt



In unserem Video "<u>Sprüche für Hochzeit - Farbeffekt nutzen (AquaSoft DiaShow / Stages</u> <u>10)</u>" wird der Farbeffekt vorgestellt. ( Linkadresse: aquasoft.de/go/farbeffekt )

### 14.6 Displacement-Effekt



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



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem der *Displacement-Effekt* auf eine *Flexi-Collage* mit Grafik und Text angewendet wurde. Das Beispiel finden Sie unter dem Namen "Displacement".

Eigenschaften 🗙	:		
V Objekt anzeigen			
Displacement-Effekt 🔁 Transparenz			
Name:			
Einstellungen			
Horizontale Verschiebung: 5 %			
Vertikale Verschiebung: 5 %			
Alphakanal berücksichtigen: 🛡			
Beleuchtungseffekt: 0 %			
In der Displacement-Map werden die einzelnen Farbkanäle getrennt interpretiert. Rot entspricht der horizontalen Verschiebung, grün der vertikalen. Blau wird für den Beleuchtungseffekt verwendet. Der Alphakanal fungiert als Maske für das resultierende Bild. Mit den obigen Reglern wird die Stärke, mit der die einzelnen Kanäle wirken, eingestellt.			
Weiteres			
Postprocessing			
Einstellungen für Displacement-Effekt			

Auswahl zu treffen:

- Wert
- Kurve

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 das Kurven-Symbol, um folgende

#### 1. Objekte in die Timeline ziehen



Leerer Displacement-Effekt in der Toolbox

Ziehen Sie zuerst ein *Kapitel-Objekt* 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 genau untereinander befinden.

• Klappen Sie den *Displacement-Effekt* mit dem kleinen Plus-Symbol oben links auf

#### 2. Bereiche des Displacement-Effektes füllen

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.

Timeline - Spuransicht Storyboard
0:0:0:0
- Kapitel
00:05, Goldenes-Licht,jpg
Displacement-Effekt
Inhalt
T 7 x 00:05, Text
Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.
<ul> <li>Displacement</li> </ul>
00:05, Kreis
Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.
Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.
Gefüllter Displacement-Effekt

• Ziehen Sie in das Feld *Inhalt* ein *Text*-Objekt. Geben Sie unter *Eigenschaften* einen Text ein und stellen Sie dort einen möglichst hohen Wert für die Schriftgröße ein und deaktivieren Sie den Textrahmen-Effekt.

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. Dazu können Sie in der *Toolbox* aus dem Bereich *Formen* einen Kreis ziehen. Unter *Eigenschaften* stellen Sie für den Kreis einen sehr weichen Rand (70%) ein.

#### 3. Displacement-Map verzerrt Inhalt

Das Objekt, das sich im Bereich *Displacement* befindet, verzerrt das Objekt, das sich im Bereich *Inhalt* befindet.

Im Bild links wird eine dynamische Verzerrung erstellt, indem sich der Kreis aus dem Bereich *Displacement* mit Hilfe eines <u>Bewegungspfades</u> bewegt.



Text-Objekt wird durch Displacement-Effekt verzerrt



In unserem Video "<u>AquaSoft DiaShow 8: Einstieg Displacement-Effekt</u>" 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 Snaptip <u>"Displacement-Map erstellen"</u>.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/w87k)

### 14.7 Masken-Effekt



Sie finden den *Masken-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 Grauabstufungen 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



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.

Jetzt sehen Sie zwei Bereiche:

• *Inhalt*: Hier fügen Sie die Objekte ein, auf die sich die Maske auswirken soll.

• *Maske*: Hier fügen Sie die Maske ein. Dazu können Sie fertige Grafiken aus der Toolbox nutzen, die Sie unter dem Tab *Objekte* im Bereich *Masken* finden.

#### 2. Maske im Layoutdesigner platzieren

Masken (zur Verwendung im Masken-Effekt)



Eine Maske hat einen weißen und einen schwarzen Bereich. Der Bereich, der in der Maske weiß ist, lässt das Objekt, das Sie unter *Inhalt* eingefügt haben, sichtbar werden.

Der schwarze (oder auch transparente) Teil der Maske verdeckt das Objekt, welches unter *Inhalt* eingefügt wurde.

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



Gelber Rahmen des Effektes ist angeklickt

Der gelbe Rahmen des Effektes ist angeklickt:

Im *Layoutdesigner* wird nur der Inhalt, den die Maske hindurch lässt, dargestellt.



Der Inhalts-Bereich ist angeklickt: Das gesamte Bild ist sichtbar, wird jedoch von einer Schraffur überdeckt.

Inhalts-Bereich des Effektes ist angeklickt



Der Masken-Bereich ist angeklickt:

Das Bild wird blass und schwarz-weiß angezeigt. Der Bereich, über dem der durchlässige Teil der Maske liegt, wird rot markiert dargestellt.

Masken-Bereich des Effektes ist angeklickt

#### 3. Maske bewegen



Maske erhält Bewegungspfad

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 <u>"Einstieg Bewegungspfade"</u>.

Sie haben soeben einen ersten *Masken-Effekt* erstellt. Sehen Sie sich den Effekt in der Vorschau im *Layoutdesigner* an. Es gibt noch viel mehr Möglichkeiten - im nächsten Schritt lernen Sie eine davon kennen.

#### 4. Verschiedene Bilder überlagern



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispielprojekt* ein fertiges Projekt finden, in dem der *Mas-ken-Effekt* auf ein *Bild-Objekt* und auf ein *Text-Objekt* angewendet wurde. Rufen Sie das Beispiel "Dynamische Maske" auf.


Foto von Mensch vor Nachthimmel überlagert Weltall-Hintergrund

Interessant wird der *Masken-Effekt*, wenn Sie ihn zum Überlagern mehrerer 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. Im oben erwähnten Beispielprojekt können Sie sehen, wie das Bild links aufgebaut wurde.

• 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. Diese Objekte dienen als Hintergrund.

• Unter das *Video-/Bild-*Objekt ziehen Sie nun den *Masken-Ef*er Maske.

fekt. Befüllen Sie diesen mit Inhalt und einer Maske.

• 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. Einstellungen für Masken-Effekt

Eigenschaften X		
📝 Objekt anzeige	en	
Abstand: 0 s		\$
Masken-Effekt	U Transparenz	
Name:	Bild mit Maske	
Einstellungen		
Maske umkehren		
Rotkanal		
Grünkanal		
Blaukanal	×	
Alphakanal		
Aktivieren Sie die die Transparenz d Bei Graustufen-Ma er auf allen drei F	Farbkanäle der Maskenspur, d ler Inhaltsspur bestimmen solle asken ist der Farbkanal egal, d arbkomponenten gleich ist.	ie en. a

Einstellungen für Masken-Effekt

# 14.8 Halbton



Halbton-Effekt



Halbon-Effekt, einfarbig

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

Name	Geben Sie hier Ihre Beschriftung ein, um später einen besseren Überblick zu haben
Maske umkehren	Invertiert den Effekt der Maske, sodass sichtbare Bereiche unsichtbar werden und umgekehrt
Rot-, Grün-, Blau- und Alphakanal	Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiede- nen Kanäle.

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

Mit dem *Halbton-Effekt* stellen Sie Ihr Bilder oder Video mit einem Rasterfeffekt 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.

### Halbton-Effekt einfügen



Halbton-Effekt einfügen

### Einstellungen f ür den Halbton-Effekt



Einstellungen für den Halbton-Effekt (einfarbig) so lange, wie es unter "Dauer" eingestellt ist.

Nur bei Halbton, einfarbig einstellbar:

- Stil Hier stellen Sie ein, ob Kreise, vertikale oder horizontale Streifen, Raster (Kreise oder Quadrate) 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

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 farbiger Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der Timeline umgibt. Wenn Sie auf den Rahmen klicken, können Sie im Bereich Eigenschaften die Einstellungen für den Effekt festlegen.



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 das Kurven-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

# Ļi

Wählen Sie unter *Stil* die Option *Raster*, verteilen sich die Kreise bzw. Rechtecke passend zu den hellen und dunklen Stellen im Bild. Gerade bei Animationen kann das zu interessanten Effekten führen.

### 3. Anwendungsbeispiel: Streifen in hellen Bildbereichen

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 Legen Sie eine zweite Spur an indem Sie ein *Bild-Obiekt* unter das erste.

2. Legen Sie eine zweite Spur an, indem Sie ein *Bild-Objekt* unter das erste Bild ziehen (auf *Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*).

3. Wählen Sie noch einmal das gleiche Bild aus.

4. Öffnen Sie in der *Toolbox* den Tab *Objekte* und ziehen Sie den Effekt *Halbton, einfarbig* auf das Bild in der unteren Spur.

5. Klicken Sie auf den farbigen Rahmen des Effektes in der *Timeline*. Stellen Sie im Bereich *Eigenschaften* unter *Granularität* einen relativ hohen Wert ein, z.B. 68%. Unter *Stil* wählen Sie *Horizontale Streifen*, als *Farbe* wählen Sie ein Weiß aus.

6. Spielen Sie den Effekt ab, um die Wirkung zu überprüfen.

Layoutdesigner Eigenschaften  $\triangleright$ **‡** 🖹 V Objekt anzeigen Abstand: 0 s -----( Halbton-Effekt, einfarbig Transparenz Name: Einstellunge Granularität: Stil: Horizontale Streifen Farbe: Hintergrundfarbe: Umkehren Weiteres Postprocessing Timeline - Spuransicht Storyboard \* 12 00:1 min Kapite 00:13, photo-1428954376791-d9ae785dfb2d.jpg No.13, photo-1428954376791-d9ae785dfb2d.jpg Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.

Bild bearbeiten mit den Halbton-Effekt (einfarbig)

# 14.9 Ebeneneffekte



Sie finden den *Ebenen-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.



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem mit Hilfe der *Ebeneneffekte* ein Farbverlauf über ein Foto gelegt wurde. Sie sehen dies im Beispiel-Projekt "3D Rotation" im ersten Kapitel.

### 1. Anwendung der Ebeneneffekte



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.

Leerer Ebeneneffekt in der Timeline

### 2. Wirkung der Ebeneneffekte



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

#### Kombinationsmodus Wirkung

Addieren

Je heller die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der Inhalts-Ebene dargestellt.

Subtrahieren	Je nach Farbinformation der Effekt-Ebene werden die Mischfarben subtrahiert.
Schattieren	Bezieht den Alphakanal ein und stellt halbtransparente Bereiche dunkler dar. Je nach Farbinformation der Effekt-Ebene werden die Mischfarben subtrahiert.
Beleuchten	Bezieht den Alphakanal ein und lässt halbtransparente Bereiche glühen. Je hel- ler die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der In- halts-Ebene dargestellt.
Multiplizieren	Muster und Farben der Effekt-Ebene überlagern die Inhaltsebene, wobei Lichter und Tiefen des Inhalts-Bereichs erhalten bleiben.
Minimum (Abdunkeln)	Stellt Bereiche im Alphakanal dunkler dar. Helle Bereiche der Effekt-Ebene wer- den hell dargestellt.
Maximum (Aufhellen)	Stellt Bereiche im Alphakanal heller dar. Dunkle Bereiche der Effekt-Ebene wer- den 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 das Kurven-Symbol, um folgende Auswahl zu treffen:
	Wert (fester Einzelwert)
	Kurve (Stärke des Effektes kann sich über die Zeit hinweg ändern)
Postprocessing	lst diese Option aktiviert, wirkt sich der Effekt auf alles aus, was von dem Effekt- Rahmen in der Timeline verdeckt wird.

# 14.10 Weichzeichner



Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*. Der *Weichzeichner* lässt die eingefügten Objekte in wählbarer Stärke unscharf erscheinen.

Weichzeichner



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem der *Weichzeichner* zum Weichzeichnen des Hintergrundbildes verwendet wurde. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Zitat mit Bild". Auch in dem Beispiel-Projekt "3:2 in 16:9" wird der Weichzeichner zum Weichzeichnen des

Auch in dem Beispiel-Projekt "3:2 in 16:9" wird der Weichzeichner zum Weichzeichnen des Hintergrundes verwendet.

### 1. Weichzeichner einfügen



Weichzeichner einfügen

#### Ziehen Sie den Weichzeichner aus der Toolbox in die Timeline.

#### 2. Bilder einfügen

Um Bilder in den *Weichzeichner* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in den Bereich Inhalt, der sich innerhalb des *Weichzeichners* 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 Weichzeichners.



Video im Blur-Effekt

### 3. Einstellungen für Weichzeichner



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

Im Feld *Name* können Sie einen Namen für den Effekt eingeben. Dies verbessert die Übersicht in der Timeline.

Mit dem Regler unter *Stärke* können Sie einstellen, wie stark sich der Blur auswirkt.

In AquaSoft Stages können Sie die Stärke des Blurs über die Zeit verändern. Dazu wählen Sie das Kurven-Symbol, das sich rechts neben dem Regler für die Blur-Stärke befindet.

### 14.11 Maskierter Weichzeichner



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

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

Maskierter Weichzeichner

Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem der Weichzeichner angewandt wurde. Sie können das Projekt auch kopieren und in Ihr Projekt einfügen. Dort können Sie den Text ändern. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Text mit Schwung".

### 1. Anwendung des Maskierten Weichzeichners



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 Weichzeichner* angewendet werden soll.

In den Bereich *Maske* ziehen Sie die Grafik, die die maskierten Bereiche beschreiben soll. Sie können dafür aus der Toolbox die *Formen-Objekte* oder *Masken für den Maskeneffekt* oder auch eigene Grafiken verwenden.

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.

Bereiche des Maskierten Weichzeichners in der Timeline

#### 2. Einstellungen für den Maskierten Weichzeichner

Eigenschaften	×
Objekt anzeigen	
Maskierter Weichzeichner	Transparenz
Name:	
Einstellungen	
Stärke:	10 %
nur Weichzeichner maskieren	2
Maske	
Maske umkehren	•
Rotkanal	
Grünkanal	
Blaukanal	2
Alphakanal	
Weiteres	
Postprocessing	

Klicken Sie in der Timeline auf den farbigen Rahmen des Effektes, so können Sie im Bereich *Einstellungen* das Verhalten des *Maskierten Weichzeichners* beeinflussen.

Einstellungen für den Maskierten Weichzeichner

Einstellung

Bedeutung

Stärke	Hier legen Sie die Stärke des Weichzeichners fest, bzw. wie stark verschwommen das eingefügte Objekt dargestellt werden soll. In AquaSoft Stages kann dieser Effekt über die Zeit verändert wer- den.
Maske umkehren	Tauscht die Farbwerte, sodass vorher nicht-maskierte Bereiche maskiert werden und umgekehrt.
Rotkanal /Grünkanal /Blaukanal	Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksich- tigung der verschiedenen Kanäle.
Alphakanal	Berücksichtigung des Alphakanals aktivieren.
nur Weichzeichner maskieren	Zeigt die Vorschau des gesamten Effekts im Layoutdesigner.
Postprocessing	Bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente anwendet wird, die von dem Effekt-Rahmen bedeckt werden.

# 14.12 Alter Film



Alter Film

Mit dem Effekt Alter Film können Sie Bilder und Videos mit Kratzern, Staubpar-

tikeln und Filmrollensprünge versehen. Der Effekt vereint viele Effekte in sich, die Sie mit einem Mal auf Ihr Objekt an-wenden können, ohne selbst viele Arbeitsschritte tun zu müssen.

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

### 1. Alter Film - Effekt einfügen



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

Sie können den Effekt auch in die *Timeline* ziehen und später eines oder mehrere Bilder oder Videos einfügen. In diesem Fall ziehen Sie ein *Bild-Objekt* oder *Video-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

# 14.13 Mosaik



Kreis-Mosaik

Effekte.
 Der Mosaik-Effekt lässt Ihre Bilder oder Vir

Der *Mosaik-Effekt* lässt Ihre Bilder oder Videos verpixelt erscheinen, wobei Sie die Größe der Quadrate selbst einstellen können. Es gibt drei Varianten:

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

Mosaik

Form-Mosaik Mosaik

Mosaik

- Kreis-Mosaik
- Form-Mosaik



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem der Mosaik-Effekt zum Verpixeln eines Fotos verwendet wurde. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Mosaik".

### 1. Mosaik-Effekt einfügen



Mosaik-Effekt einfügen

2. Einstellungen für Mosaik-Effekt

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.

Wenn Sie auf den gelben Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.

Eigenschaften								— # X	c
V Objekt anze	igen								
Mosaik 🗘 Ti	ranspa	renz							
Name:									
Quadrate									
Anzahl:	1 1			1 1		1 1	I	100 🗘	
Rotation:	-	1 1		1 1	1	1 1	I	0 ° 🗘	
Rand									
Breite:						н н	1	0 %	
Farbe:								-	
Weicher Rand:		1 1		1 1	1	1 1	1	0 %	
Weiteres									
Postprocessing									
Ein	stellu	inge	n fü	ır M	losa	aik-l	Ef	ekt	

### 3. Einstellungen für Kreis-Mosaik-Effekt

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anze	igen	
Kreis-Mosaik	Transparenz	
Name:		
Kreise		
Anzahl:		 40
Rand		
Breite:		 31 %
Farbe:		-
Weicher Rand:		 5 %
Weiteres		
Postprocessing		

Einstellungen für Kreis-Mosaik-Effekt

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Mosa-ik-Effekt* folgende Einstellungen vornehmen:

- Anzahl und Rotation der Quadrate
- Breite, Farbe und Weichheit des Randes

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Kreis-Mosaik-Effekt* folgende Einstellungen vornehmen:

- Anzahl und Rotation der Kreise
- Breite, Farbe und Weichheit des Randes

### 4. Einstellungen für Form-Mosaik-Effekt

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anze	igen	
Form-Mosaik	<b>O</b> Transparenz	
Name:		
Einstellungen		
Form:	Atom 2 Knall	
Anzahl:		\$
Rotation:	• • • • • • • • • • • • • •	\$
Größe:		)%
Hintergrund		
Farbe:		
Weicher Rand:		3 % 🗘
Weiteres		
Postprocessing		

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Form-Mosaik-Effekt* folgende Einstellungen vornehmen:

- Form
- Anzahl und Rotation der gewählten Form
- Breite, Farbe und Weichheit des Randes

Einstellungen für Form-Mosaik-Effekt

Effekte.

# 14.14 Schatten-Effekt



Schatten-Effekt

Der *Sch* aktuell s kann da

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.

ten von Texten und Bildern, auf jeden Animationszustand neu an.

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

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 Schat-

### 1. 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.

Toolbox	🗆 # 🗙	Eigenschafter	n		×
Einblendungen         Ausblendungen         Bewegungspfade           Objekte         Intelligente Vorlagen         Bildeffekte         Te	Dateien exteffekte	Objekt anzeig	gen		
▼ Live-Effekte / Video-Effekte	<b>^</b>	Schatten-Effekt	Transparenz		
		Name:			
Glühend Bumpm Farbvers Farbeffe Displace Masken Halb	oton	Schatten			
		Farbe:			-
Halbtor	-M	Winkel:		45 °	¢
Form-N Schatte		Abstand:		1 %	¢
Suchen -	÷	Weichzeichner:		4 %	¢
Timeline ansicht Stop					
	<u>00:10</u> min	Einst	ellungen für Schatten-Eff	ekt	
Schatten-Effekt: Hier					
Schatten-Effekt einfügen					

### 2. Anwendungsbeispiel Text und freigestellte Grafik mit Schatten



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

1. Ziehen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Time-line*.

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.

Layoutdesigner 🗖 🖪 🛪 🗙	Eigenschaften	□ # ×
	V Objekt anzeig	gen
•	Abstand: 0 s	\$
	Schatten-Effekt	
C	Name:	
	Schatten	
· ·	Farbe:	
	Winkel:	■ 322,166 ° 🖨
6 Urlauban Meer	Abstand:	• 0,5 % 🗘
	Weichzeichner:	26 %

Schatten-Effekt im Layoutdesigner

# 14.15 Texturkacheln



Sie finden den *Texturkachel-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.

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

### 1. Texturkacheln einfügen

Ziehen Sie den Effekt auf 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.

Toolbox			<b>— 4 X</b>	Eigenschaften		×
Einblendungen	Ausblendungen	Bewegungspfade	e Dateien	V Objekt anzeigen		
Objekte Int ▼ Live-Effe	e <mark>lligente Vorlagen</mark> kte / Video-Effe	Bildeffekte	Texteffekte	Texturkacheln	parenz	
				Name:		
			$\sim$	Einstellungen		
Glühend Bumpm	Farbver Farbeffe Dis	place Masken Ha	albton		Textures	<u></u>
					<b>O</b> F	╞┓╹
Halbton Ebener	skier Alto	er Film Mosaik Kre	eis-M	Bild:		_
					Kein Bild Eige	nes Bild
Form-M Schatte	exturka Rot Tor	nwert	-			-
Suchen		-	•••••	Kacheln:		5,005
Timeline - Spu	Storyboard			Horizontale Verschiebung:		0 🗘
mite V	00:05	i min		Vertikale Verschiebung:		0
Tayturkack	pelp: Hier Bil			vertikale verschiebung.	· · · · · · · · · · · · ·	• •
Texturkder				Modus:	Spalten zählen	•
	Texturkacheln	einfügen		Wiederholung:	Textur wiederholen	-
	restantaenen	onnagon				

### 2. Eigenschaften von 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 das Kurven-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.

Einstellungen für Texturkacheln

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

# 14.16 3D-Rotation



Sie finden den *3D-Rotation-Effekt* in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

Mit diesem Effekt können Sie Bilder oder Videos schräg stellen und leicht perspektivisch verzerren.

Sie können jede Art von Objekt einfügen, egal ob Bild-, Text- oder Video-Objekt.

**3D-Rotation** 



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem die *3D-Rotation* für Text und Bilder zum Einsatz kommt. Der Titel des Beispiel-Projektes lautet "3D Rotation".

Die aktive Drehung der Bilder wird durch eine Animation per Keyframes umgesetzt. So ändert sich die Einstellung des Drehwinkels über die Zeit. Keyframes kann man nur in Stages nutzen.

### 1. 3D-Rotation einfügen



Ziehen Sie den Effekt auf der *Toolbox* an die gewünschte Stelle in der *Timeline*.

Ziehen Sie anschließend ein Objekt in den Effekt.

Stellen Sie für das *Objekt* im Bereich *Eigenschaften* unter *Hintergrund* die Option *Füllen* auf *Aus*. Verkleinern Sie das Objekt im *Layoutdesigner* etwas, sodass dessen Ränder nicht mehr überstehen, da über den sichtbaren Bereich hinausragende Teile auch bei einer Rotation nicht sichtbar werden.

#### 2. Einstellungen festlegen



#### Einstellungen für 3D-Rotation

Klicken Sie in der *Timeline* auf den gelben Rahmen des *3D-Rotation-Effektes*. So werden Ihnen im Bereich *Eigenschaften* alle Einstellungsmöglichkeiten für den Effekt angezeigt. Am besten lernt man die Wirkung der Einstellungen kennen, wenn man die Regler verschiebt. Während man die Regler schiebt, zeigt sich die Auswirkung des Effektes im *Layoutdesigner*.

Drehwinkel

Drehung des Objektes an der x-Achse

X-Achse	
Drehwinkel Y-Achse	Drehung des Objektes an der y-Achse
Drehwinkel Z-Achse	Drehung des Objektes an der z-Achse
Rotationszentrum X	Verschiebt Rotationszentrum auf der x-Achse
Rotationszentrum Y	Verschiebt Rotationszentrum auf der y-Achse
Rotationszentrum Z	Verschiebt Rotationszentrum auf der z-Achse

### 4. Rotation über Kurve animieren (nur in AquaSoft Stages)

Im Bereich *Eigenschaften* finden Sie hinter jedem Regler einen *Kurven-Button*. Mit diesem können Sie die Einstellung des Effektes per *Keyframe* in der *Timeline* oder direkt in der Kurve aktivieren. Damit legen Sie fest, wie sich der Wert über die Zeit entwickelt.

Damit ist es möglich, das Objekt innerhalb der 3D-Rotation aktiv zu rotieren bzw. zu bewegen.



Kurve für Verschiebung des x-Rotationszentrums



In unserem Video <u>"3D-Rotation"</u> zeigen wir Ihnen, wie die 3D-Rotation angewendet wird. (Linkadresse: aquasoft.de/go/3D)

# 14.17 Tonwertkorrektur



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

Mit diesem Effekt verändern Sie den Schwarz- und den Weißpunkt und somit Kontrast und Helligkeit eines Objektes.

Tonwertkorrektur

### 1. Tonwertkorrektur einfügen





Ziehen Sie den Effekt auf der Toolbox an die gewünschte Stelle in der Timeline.

Ziehen Sie anschließend ein Objekt in den Effekt.

### 2. Werte einstellen

Eigenschaften	<b>џ</b>	×
V Objekt anzeigen		
Tonwertkorrektur Transparenz		
Name:		
Einstellungen		
Schwarzpunkt:		
Weißpunkt:		-
Weiteres		
Postprocessing		
Tonwertkorrektur bearbeiten		

Im Bereich Eigenschaften können Sie nun den Schwarzpunkt und den Weißpunkt festlegen. Hierfür gibt es drei Anwendungsmöglichkeiten:

- Kontrast ändern
- Farbanpassung
- · Kombination aus Farbanpassung und Kontrastän-

Je nachdem, welchen Farbton Sie für Schwarz- und Weißpunkt wählen, ändert sich das Bild. Mit Hilfe der Pipette, die Sie im Farbauswahl-Dialog finden, können Sie für den Schwarzpunkt die dunkelste Stelle im Bild wählen. Genauso können Sie auch für den Weißpunkt die hellste Stelle im Bild wählen.

Wenn Sie stattdessen experimentieren, können Sie dem Bild oder Video auch eine andere Farbtonung geben.

# 15 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.

# 15.1 Bildband



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

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

### 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.



Gefüllter Bildband in der Timeline

Bildband einfügen



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



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.

Einstellungen für den Bildband-Effekt

### 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 "<u>AquaSoft DiaShow 9: Bildband-Effekt</u>"wird der Bildband-Effekt Schritt für Schritt erklärt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/uy3f)

# 15.2 Filmstreifen



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



### 1. Filmstreifen-Effekt verwenden

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.

Filmstreifen-Effekt einfügen



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

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

Timeline - Spuransicht	Storyb	oard								
	4 5	6	7 8	9	10 11	12 13	14	15 16	17 18	<sup>19</sup> 00:20
- Kapitel										]
A										
I B OO⁺O	15									
Blau	ies-Li									
Filmstreifen			_				•			
				Ав		all'	AB			AB
00:0	5			00:05		J.	00:05	t i	The second	00:05
Bun	t2.jpc		E Land	3unt3.jpc		C. an	Bunt4.jpc		5	Bunt.jpg
777777777777777777777777777777777777777										7/7/7/7/7
Hierner ziehen, um	neue s	spur anzu	iegen.							

Filmstreifen mit Bildern füllen

### 2. Einstellungen für den Filmstreifen-Effekt

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anzeigen		
Abstand: 0 s		\$
Filmstreifen	ansparenz	
Name:		
Einstellungen		
Verschiebung nach:	links	
Bilder zuschneiden		
Ein et	II	

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.

Einstellungen für Filmstreifen

### 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 des runden Anfassers, der sich im *Layoutdesigner* über dem Bild befindet so, dass er diagonal zu sehen ist.

Optional: 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 "<u>Animierte Transparenz</u>".

Fügen Sie in der *Timeline* unter dem *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.

Timeline - Spuransicht	Storyb	oard													
	4 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	<sup>19</sup> 00:20
<ul> <li>Kapitel</li> </ul>															
00:05															
00:20, Filmstreife	n														
T <b>J</b> <del>x</del> 00:20, Titel o	der Shov	W													
Т <b>Љ</b> х 00:20, Еіп ра	assende	r Unterti	tel												
Hierher ziehen, um	neue S	Spur anz	ulegei	n./////											





Filmstreifen als Animation für ein Intro

# 15.3 Foto-Collage



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

### 1. Foto-Collage einfügen



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

Ziehen Sie nun ein Bild-Objekt oder ein Video-Objekt in die Flexi-Collage. 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 die *Foto-Collage*.

Foto-Collage aus Toolbox in Timeline ziehen



Bilder in Foto-Collage einfügen

### 3. Bilder anpassen



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 untereinander an. Sie erkennen an der Zeitlinie 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.

Bilder untereinander anordnen



So kann der Effekt aussehen

### 4. Bildeigenschaften anpassen

Eigenschaften			<b>ņ</b>	×
V Objekt anzeig	jen			
Dauer: 5 s	Abstand: 0 s			\$
Bild T Te	xt 🞝 Sound 💽 Transparen	z		
JO & L	<u></u>			
Datei			_	_
Name:	(verschiedene)		Ľ	₽
Überblendung				
Einblendung:	Keine	Ŧ		в
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblender	ו 🔻	B	A
Hintergrund				
Füllen:	Automatisch (An)	Ŧ	i	
Füllfarbe:				
Position				
Seitenverhältnis:	Intelligent zuschneiden			•
Ausrichtung:	::: Zentrieren			•
Drehe in Bew	egungsrichtung			

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

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anzeigen		
Foto-Collage	sparenz	
Name:		
Einstellungen		
Rahmenbreite:	•	0 %
Variation:		61,7 %
Zuschneiden erzwingen	<b>V</b>	
Zufall:	6D60AC61	leuer Wert
Finstellu	ngen für Foto-Coll	ade

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.

# 15.4 Animator



Animator

Sie finden den *Animator-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, dafür müssen die Grafiken nur einmal eingefügt 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.

Einstellungen f
ür Animator festlegen

Eigenschaften	□ # ×
V Objekt anzeigen	
Dauer: 10 s	
Animator Transparenz	
Name:	
Einstellungen	
Bildwechsel pro Sekunde:	4,99 💲
Animationsmodus: Animation w	viederholen 👻
Finstellungen für An	imator

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.

### 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



Bewegungspfad anlegen im Layoutdesigner

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).

# 15.5 Galerie



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

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 *Time-line*.

### 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.

Timeline - Spuransicht Storyboard
mit 3 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 00:20
- Galerie
00:20 photo-1418848372148-629424a5ca04.jpg
00:20 photo-1421217336522-861978fdf33a.jpg
00:20 photo-1426543881949-cbd9a76740a4.jpg
00:20 photo-1429081208058-ce49f5f57287.jpg
Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen.

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.

Ansonsten sollten Sie die Objekte immer untereinander einfügen.

Objekte müssen untereinader angeordnet werden

#### 4. Eigenschaften anpassen

Eigenschaften		□ # ×
🗹 Objekt anzeig	en	
Dauer: 20 s	🗘 🕜 Abstand: 0 s	\$
Bild T Tex	xt 🞝 Sound 🕞 Transparenz	2
JULLE	<b>₽</b> 1	
Datei		
Name:	(verschiedene)	IJ
Überblendung		
Einblendung:	Alphablending	- MB
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden	- BA
Hintergrund		

Einstellungen für Bilder innerhalb des Galerie-Effektes

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



### 6. Galerie animieren (optional)

#### 6.1 Flexi-Collage einfügen



Flexi-Collage mit Galerie

#### 6.2 Flexi-Collage verkleinern



Flexi-Collage in Layoutdesigner verkleinern

#### 6.3 Einblendung wählen

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.

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.

Klicken Sie auf den roten Rand des *Flexi-Collage-Objektes* und ziehen Sie die Collage im *Layoutdesigner* kleiner.

<b>Financele Ann</b>			
Eigenschaften			0 # X
V Objekt anze	igen		
Flexi-Collage	Transparenz		
JUZZ	<b>⊕</b> 1		
Flexi-Collage			
Titel:			
Inhalt besch	neiden		
Überblendung			
Einblendung:	Schräg stellen		▼ ▲
Ausblendung:	(verschiedene)		
Hintergrund			
Füllen:	Aus		• (i)
Füllfarbe:	-		
	Einblendung	wählen	

#### 6.4 Einblendung anpassen



Einblendung anpassen

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

Klicken Sie nun auf den Schalter *Anpassen (oder A/B)*, 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.

# 15.6 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 <u>"Ken Burns manuell erstellen"</u>.

### 1. Effekt einfügen



Effekt aus der Toolbox in die Timeline ziehen

### 2. Bilder einfügen



Bilder einfügen

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

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:

Eigenschaften		□ # ×
V Objekt anzeigen		
Ken-Burns-Effekt	Transparenz	:
Name:		
Einstellungen		
Verschiebung nach:	Zufällig	•
Zoom-Richtung:	Zufällig	-
Zoom-Stärke:		3
Überlappen	~	
Zufall:	0	Neuer Wert
Einstell	ungen für Ken-	-Burns-Effekt

• Unter *Verschiebung nach* können Sie aus verschiedenen 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, so gehen die Bilder fließend ineinander über.

# 15.7 Überlappung



Sie finden den *Überlappung-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 oder Video im Hintergrund noch für eine bestimmte Zeit liegen. Wenn Sie für Ihre

Bilder oder Videos eine <u>Überblendung</u> gewählt haben, erzeugen Sie auf diese Weise einen Übergang von Objekt 1 in Objekt 2, ohne, dass dazwischen der Hintergrund zu sehen ist oder dass das Video kurz stehen bleibt.

### 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

Eigenschaften	í de la companya de l		<b>џ</b>	x		
V Objekt anz	zeigen					
Überlappung	Transparenz					
Name:						
Einstellungen	,					
Überlappungso	dauer: 2 s			¢		
Spurreihenfolg	je umkehren					
Hilfe						
Der Effekt ordnet die Objekte so an, als wäre jedes in seiner eigenen Spur, etwas versetzt zu seinem Vorgänger.						
Fin	stellungen für Überlappun	a				

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 Über- Spurenreihenfolge lappung. Das nächste



normal

Bild oder Video erscheint hinter dem ersten Bild oder Video.

Spurenreihenfolge umgekehrt

Dies macht sich nur bemerkbar, wenn das erste Bild oder Video nicht den vollen Bildbereich ausfüllt. Wenn der gesamte Bildbereich ausgefüllt ist, wird das nächste Bild oder Video nicht mehr sanft eingeblendet.

### 15.8 Pfad-Effekt



Sie finden den Pfad-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.

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 <u>nicht-sichtbaren Bereich</u> des *Layoutdesigners* befinden. So ist eine sehr umfangreiche Anordnung von Bildern möglich.



Kameraschwenk über Bilder auf einem Pfad

#### 2. Anwendung des Pfad-Effektes



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

In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Pfadob-jekt* 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.

#### Einstellungen f ür 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, wir stark die Objekte gedreht werden dürfen.

### 15.9 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.

#### Eigenschaften des Bewegungspfadwackelns

Bewegungspfadwackeln 🛛 😗 Transpare	nz												
Name:													
Einstellungen	_	_	_	_	_	_							
Horizontale Verschiebung:	-50						* *	bis 50	)			÷	1
Vertikale Verschiebung:	-50						÷	bis 50	)			¢	^
Horizontale Skalierung:	-					ŧ					0	¢	^
/ertikale Skalierung:	-					ŧ					0	¢	^
Winkel:	-					ŧ					0 °	¢	^
Dauer einer Fluktuation:	-	•									0,662 s	¢	^
Mindestabstand zwischen Fluktuationen:	÷										0,15 s	¢	^
Hilfe													

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.

Über die *horizontale* und *vertikale Skalierung* bestimmen Sie, wie stark die Größe vom Original-Objekt variert. Über die Einstellung *Winkel* können Sie das Objekt drehen.

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.

### 15.10 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 <u>Bewegungspfadwa-</u> <u>ckeln</u> und verfügt über die selben Einstellungsmöglichkeiten. Der Unterschied zum *Bewegungspfadwackeln* besteht darin, dass hier nicht der Bewegungspfad, sondern der *Kameraschwenk* modifiziert wird.

### 15.11 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



Transparenzfluktuation

Die <u>Transparenzkurve</u> der *Transparenzfluktuation* wirkt wie bei einer <u>Flexi-Collage</u> 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 der Transparenzkurve verändert werden darf. Ein positiver Wert korrigiert nach oben (Deckkraft wird erhöht), ein negativer nach unten (Deckkraft wird 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 bei dem Effekt "<u>Alter Film</u>" aus der *Toolbox* intern vor.

# 16 Formen verwenden



Formen in der Toolbox

## 16.1 Kreis, Dreieck, Rechteck



Sie finden unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* zwei Projekte, in denen die Formen verwendet wurden. Die Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Maske mit Partikeln" und "Zitat mit Bild".



Sie finden die Formen in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Formen*.

Die Formen können Sie miteinander kombinieren, zur Gestaltung nutzen und auch als Maske im <u>Masken-Effekt</u> verwenden. Farbe und Größe, sowie weicher Rand lassen sich individuell einstellen. Damit haben Sie ein flexibles Werkzeug für viele Anwendungsfälle.

Einfache Formen

Die *Formen* finden Sie in der *Toolbox* unter dem Tab *Objekte*.

#### 1. Form einfügen und skalieren



Rechteck im Layoutdesigner

### 2. Einstellungen für Form

Eigenschaften		<b>— 4</b>	×
V Objekt anze	eigen		
Dauer: 5 s	\$		
Rechteck	Transparenz		
Name:	Rechteck 1		
Einstellungen			
Farbe:			÷
Weicher Rand:	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	6	¢

Einstellungen für Rechteck

Nach dem ersten Einfügen der Form ist diese meist halbtransparent und weiß. Sie ist recht groß, meist ist es also nötig, die Form zu verkleinern. Dazu nutzen Sie die Anfasser-Punkte, die sich an den Ecken des Objekt-Rahmens befinden.

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie für jede Form einen Namen eingeben. Das ist sinnvoll, wenn Sie den Formen Bewegungspfade zuweisen und eine bessere Übersicht der Formen in der <u>Manuellen Eingabe</u> benötigen.

Sie können hier die Farbe der Form festlegen.

Außerdem kann die Form einen weichen Rand besitzen. In AquaSoft Stages kann die Weichheit des Randes sich über die Zeit ändern, wenn man dies über das Kurvensymbol einstellt.

## 16.2 Fraktale Strukturen



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem Fraktale animiert und als Hintergrund eingesetzt werden. Sie können das Projekt auch kopieren und in Ihr Projekt einfügen. Dort können Sie den Text ändern. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Animierte Fraktale". Obwohl die Fraktale nur in AquaSoft Stages animierbar sind, können Sie diese auch in DiaShow 10 animiert betrachten.



Fraktale

Sie finden die Fraktale *Juliamenge* und *Apfelmännchen* in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Formen*.

Um ein Fraktal einzufügen, ziehen Sie dieses in die Timeline. Im Bereich *Eigenschaften* nehmen Sie anschließend alle Einstellungen vor, die das Aussehen des Fraktals ausmachen.

#### Eigenschaften für Fraktal (Juliamenge)



Eigenschaften für Juliamenge

Im Bereich *Eigenschaften* wählen Sie zunächst im Abschnitt *Textur* einen Farbverlauf aus.

Sie können auch eigene Bilder wählen, wenn Sie auf *Eigenes Bild* klicken.

Nach der Auswahl sehen Sie die Vorschau gleich im Layoutdesigner.

Nun stellen Sie im Abschnitt *Fraktal* mit Hilfe der Regler vorsichtig das Aussehen des Fraktals ein. Auch kleinste Änderungen können - je nach Bereich große Auswirkungen haben.

Im Abschnitt *Ausschnitt* legen Sie fest, welcher Bereich des Fraktals angezeigt werden soll.

Im Abschnitt *Textur* können Sie weitere Darstellungsvarianten wählen. Die Einstellung *1D* ist sinnvoll für Verläufe, während die Einstellung *2D* sich gut für Fotos eignet.

Unter *Texturwiederholung* legen Sie fest, wie detailliert das Fraktal angezeigt wird.

### 16.3 Spezielle Formen



Sie finden die Formen in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Formen*.

Die Formen können Sie miteinander kombinieren, zur Gestaltung nutzen und auch als Maske im <u>Masken-Effekt</u> verwenden. Farbe und Größe, sowie weicher Rand lassen sich individuell einstellen. Damit haben Sie ein flexibles Werkzeug für viele Anwendungsfälle. Die Formen behalten auch bei extremen Zoom eine hohe Qualität.

### 1. Form einfügen und Typ wählen





Wenn Sie eine eigene Form einfügen möchten, benötigen Sie eine Signed-Distance-Field-Grafik. Diese muss mit einem separaten Editor erstellt werden.

# 17 Bildeffekte zuweisen und erstellen

## 17.1 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

Toolbox				
Einblendungen	Ausblend	lungen	Bewegungspfa	de Dateien
Objekte I	ntelligente Vo	rlagen	Bildeffekte	Texteffekte
<ul> <li>Allgemei</li> </ul>	in			
<ul> <li>Textfreur</li> </ul>	ndlich			
<ul> <li>Rahmen</li> </ul>				
<ul> <li>Masken</li> </ul>				
► Farben				
▼ Retro				
<b>.</b>	<b>?</b>	•	<b>.</b>	
Alter Farbfil Bl	each-Byp	Entfärbe	n Grunge	
•	-	•		
Schwarz-w Se	epia mit B	Vignett	e	
Eigene Bildefl	fekte			
Suchen				+
	Bildeffek	te in d	er Toolbo	x

Die Bild-Effekte sind in verschiedene Kategorien unterteilt:

Allgemein

• *Textfreundlich (kann auf Text-Objekte, Bildbeschriftungen und Bilder angewendet werden)* 

- Rahmen
- Masken
- Farben
- Retro
- Eigene Bildeffekte

Mit dem Pfeil-Symbol, das sich vor den Kategorie-Namen befindet, können Sie die einzelnen Kategorien öffnen und schließen.

#### 2. Bildeffekte in Layoutdesigner oder Timeline anwenden

Ziehen Sie den *Bildeffekt* auf das kleine Vorschaubild in der *Timeline.* 



Hinzufügen von Bildeffekten

### 3. Bildeffekt über Kontextmenü anwenden

Anwenden	Möchten Sie einen <i>Bildeffekt</i> auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder:
Symbole vergrößern	Alle Bilder: STRG + A
Symbole verkleinern	Bestimmte Bilder: STRG + MAUSKLICK auf das Bild
hlen Sie die Option "Anwenden"	Markingan Cia dan <i>Dildaffalta</i> sit dan linkan Masatasta and Illiakan Cia da

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



Wá

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



Sie können eigene Bildeffekte erstellen.Dafür gibt es den *Effekteditor*. Im Kapitel <u>"Funktionen</u> <u>im Bildeditor"</u> lernen Sie den *Effekteditor* kennen.

## 17.2 Funktionen im Bildeditor

#### 1. 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, z.B.

• Bilder drehen und zuschneiden

• die Bildbelichtung verbessern

• Bilder spiegeln

• die Farbe korrigieren oder das Bild einfärben



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 <u>Blog-Eintrag "Wie ein Spie-gelungseffekt entsteht"</u>.

(Linkurl: aquasoft.de/go/zxae)

G Bildeffekt bearbeiten	- 🗆 ×
Vorschau	Werkzeuge
$\mathfrak{B} \ominus \mathfrak{G}$	Drehung
	Ŭ+90° Ď180° Ŭ-90° ⊄ Frei
	Zuschneiden / Spiegeln
	Zuschneiden
	Belichtung
	Belichtung-Autokorrektur
	Histogramm-Korrektur Y Gamma
	Farbe
	Einfärben
	Zurücksetzen
	Werkzeuge Effekte
	Eigenschaften
Contraction of the second s	
	OK Abbrechen

#### Bildeditor

#### 2. 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 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.

## 17.3 Bildeffekt "Nostalgie"

In diesem Beispiel lernen Sie, wie man mit dem Bildeditor dem Bild einen nostalgischen Effekt verleiht.

#### 1. Bild in Bildeditor öffnen



2. Effekte hinzufügen

Nachdem sich der *Bildeditor* geöffnet hat, wählen Sie den Tab *Effekte*. Nun fügen Sie über das Plus-Symbol die Effekte *Einfärben* und *Histogramm* ein.

Aktivieren Sie unter *Einfärben* die Option *Kolorieren* und stellen Sie unter Farbe eine passende Farbe ein.

Unter *Histogramm* ändern Sie den *Schwarzpunkt* und den *Weißpunkt*.

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* 



Effekte im Bildeditor

#### 3. Als 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*.

Bildeffekt speichern



Links ohne Bildeffekt (Original), rechts mit Bildeffekt

# 18 Partikel-Effekte erstellen



Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein fertiges Projekt finden, in dem Partikel vorkommen. Es heißt "Maske mit Partikeln"

Alle Grundlagen zu den Einstellungsmöglichkeiten des Partikel-Effektes finden Sie im Kapitel "Partikel".

## 18.1 Einfacher Partikel-Effekt

#### 1. Partikel einfügen und Datei auswählen



Partikel-Objekt in neuer Spur einfügen

Fügen Sie zunächst ein *Kapitel-Objekt* ein, in das Sie anschließend Ihre Bilder oder Videos einfügen.

Das *Partikel-Objekt* soll über dem Inhalt liegen. Ziehen Sie das *Partikel-Objekt* daher in die Spur unter Ihren Bildern.

Nachdem Sie das *Partikel-Objekt* platziert haben, werden Sie aufgefordert, eine Datei auszuwählen. Hier wählen Sie eine Grafik, die sich gut als Partikel eignet. Achten Sie darauf, dass es sich um eine PNG-Grafik mit einem transparenten Hintergrund handelt.

Nach der Auswahl der Grafik können Sie die Dauer des Partikel-Objektes festlegen.

### 2. Einstellungen für Partikel-Objekt

Partikel-Entstehung						
Simulation:	Lokal		Ŧ			
Emitter:	Rechteckkante		-			
Vorglühzeit:	5 s	\$				
Richtung:	0 ° 🗘	bis 180 °	$\Rightarrow \sim$			
Max. Alter:		0 s	m c			
Geschwindigkeit:	1	bis 5	$\Rightarrow \sim$			
Größe:	5 %	bis 20 %	$\Rightarrow \sim$			
Anzahl:		4	\$			
Deckkraft:	50 %	bis 100 %	$\Rightarrow \sim$			
Drehung X:		0 °	$\div \sim$			

Erste Einstellungen für Partikel-Objekt

Im Bereich Einstellungen gibt es für das Partikel-Objekt viele Möglichkeiten, die in verschiedenen Kombinationen die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen können.

Wir beschränken und in diesem Beispiel zunächst auf die einfachsten Einstellungen.

Wenn Sie auf das Kurven-Symbol neben der Eingabe für die Werte klicken, können Sie die Option Wertebereich auswählen.

Wählen Sie diese Option bei den Einstellungen für Richtung, Geschwindigkeit, Größe und Deckkraft. Stellen Sie dann die Werte ein, die Sie im Bild links sehen. Im Layoutdesigner sehen Sie sofort die Auswirkungen Ihrer Einstellungen. Verändern Sie die Werte so, dass es für Ihren gewünschten Effekt passt.

## 18.2 Sprite-Animation

Mit Hilfe der Sprite-Animation können einzelnen Partikeln wechselnde Grafiken zugeordnet werden. Dabei vollziehen die Einzelgrafiken genau die Bewegung, die durch die Einstellungen im Partikel-Objekt vorgegeben sind. Ein Partikel wechselt also das Einzelbild, während er sich bewegt.

#### Mehrere Grafiken einfügen



Partikel-Effekt" vollzogen haben, gehen Sie in die Einstellungen für das Partikel-Objekt. Dort können Sie im oberen Bereich über das Plus-

Nachdem Sie alle Schritte aus dem Kapitel "Einfacher

Symbol weitere Bilder hinzufügen. Die Einzelbilder sollten gut aufeinander abgestimmt sein.

Weitere Grafiken hinzufügen

2. Sprite-Animation aktivieren

Drehungsfrequenz:	••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
Sprite-Animation:	keine 🔹
	keine
Frequenz:	Zufällig
	Nacheinander
Bewegung:	Nacheinander und zurück
Stärke:	10 %

Optionen für Sprite-Animation

### 3. Sanfter Übergang für Einzelbilder



Sprites überblenden

Im Bereich *Einstellungen* stehen Ihnen im Abschnitt *Sprite-Animation* mehrere Optionen zur Verfügung.

Wenn Sie die Einzelbilder so angelegt haben, dass die Animation nacheinander erfolgen sollte, wählen Sie *Nacheinander* oder *Nacheinander und zurück*.

Im untersten Teil des Bereichs *Einstellungen* gibt es weitere Optionen. Dort finden Sie die Option *Sprites überblenden.* 

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie zwischen den Einzelbildern sanfte Übergänge haben möchten.

## 18.3 Änderung über Lebenszeit

Ein Partikel kann sich über seine Lebensdauer verändern. Er kann größer oder kleiner, schneller oder langsamer, transparenter oder dichter werden - auch andere Einstellungen und deren Kombination miteinander sind möglich.

Max. Alter:	20 s	÷ ~
Geschwindigkeit:	10	◆ Wert Wertebereich
Größe:		Kurve
Anzahl:		¢ Kurvenbereich
Deckkraft:	100 %	▲ ~ -
	Lebensdauer fe	stlegen

#### 1. Lebensdauer festlegen

Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie zunächst ein, wie hoch das maximale Alter eines Partikels sein sollte. Sie können einen einfachen Wert eingeben, aber auch ein Wertebereich und die Einstellung über Kurven ist möglich.

Die Einstellung dieses Wertes ist die Grundlage für alle anderen Einstellungen, die das Verhalten über die Lebensdauer festlegen. Ist dieser Wert nicht eingestellt, haben alle Einstellungen hinsichtlich der Lebensdauer keine Wirkung.

#### 2. Eigenschaften des Partikel-Lebens

Im Abschnitt *Partikel-Leben* können Sie festlegen, wie sich ein Partikel über die Lebenszeit verhält.

Sie können hier einen oder mehrere Werte beeinflussen. Dabei ist es sinnvoll, die Einstellungen als Kurve festzulegen.

Soll ein Partikel z.B. sanft ein- und ausgeblendet werden, erstellen Sie eine Kurve mit vier Punkten, die eine Steigung und nach einer gewissen Verweildauer einen Abstieg beschreibt.

Partikel-Leben		
Deckkraft:		$\sim$
Richtung:	Kein Wert	$\sim$
Geschwindigkeit:		$\sim$
Größe:	$\sim$	$\sim$
Drehung X:	Kein Wert	$\sim$
Drehung Y:	Kein Wert	$\sim$
Drehung Z:	Kein Wert	$\sim$
Drehungsfrequenz X:	Kein Wert	$\sim$
Drehungsfrequenz Y:	Kein Wert	$\sim$
Drehungsfrequenz Z:	Kein Wert	$\sim$
Spriteanimationsfrequenz:		$\sim$
Bewegungsstärke:		$\sim$
Bewegungsfrequenz:	Kein Wert	$\sim$

Einstellungen für Partikel-Leben

# **19 Scriptlets**

Den Punkt Scriptlets finden Sie in der obersten Menüzeile.

Scriptlets sind kleine Erweiterungen der Software. Sie können selbst Erweiterungen entwickeln, die dann im Programm als Menüpunkt sichtbar werden.

Mit Scriptlets können Sie auf folgende Funktionen zugreifen:

- EXIF-Daten auslesen
- Dauer und Position eines Objektes verändern
- Bewegungspfad und Kameraschwenk modifizieren
- Gestaltungsvorlagen laden und anwenden



Ihr Wissen zum Thema Scriptlets vertiefen Sie in unserer Wissensdatenbank im Abschnitt "<u>Scripting-API"</u>.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/script)

Es gibt bereits zwei Scriptlets, die Sie im Programm verwenden können:

#### 1. Deaktivierte Objekte löschen

Im Programm lässt sich die Anzeige bestimmter Objekte deaktivieren. Sollen die deaktivierten Bilder gelöscht werden, muss man sie nicht mehr mühsam über die Bilderliste ausfindig machen und einzeln löschen. Es genügt, wenn man zu *Scriptlets - Deaktivierte Objekte löschen* geht. Alle deaktivierten Bilder werden gelöscht.

#### 2. Karte an GPS-Fotoposition öffnen

Mit dieser Funktion können Sie Karten an einer bestimmten Position öffnen. Fügen Sie ein Bild, das GPS-Daten enthält, ein und gehen Sie dann in der Menüzeile zu *Scriptlets - Karte an GPS-Fotoposition öffnen*.

Die Bedeutung der einzelnen Optionen werden im Kapitel "Partikel" näher erläutert. Nun öffnet sich der Kartenassistent und zeigt eine Karte mit dem Ausschnitt an, in dem die GPS-Daten des Bildes liegen.

# 20 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 <u>Bildeffekte</u>, <u>Kamerafahrten</u>, <u>Texteffekte</u>, <u>Bewegungspfade</u>, <u>Flexi-Collagen</u> und ganze <u>Kapitel</u> mit beliebigen Inhalten.

## 20.1 Eigene Objekte speichern

### 1. Objekt erstellen

C Vorlage	erstellen/bearbeiten ×					
Dateiname: *	Bild anpassen 👻					
Titel: *	Bild auf 16:9 anpassen					
Autor:	Ich					
Beschreibung:	Passt das Bild auf das Seitenverhältnis der Show an					
Aktivieren Sie alle Objekte, deren Dateiname beim Verwenden der Vorlage angepasst werden soll. Alle aktivieren/deaktivieren						
Objekt						
— ✔ 💽 1. bsp.jpg						
* Pflichtfelder						
	OK Abbrechen					
E	instellungen 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 Dateien 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. Die Datei wird also nicht angepasst.

### 2. Eigene Vorlage verwenden

Toolbox			□ # ×		
Bildeffekte	Texteffekte	Einble	endungen		
Ausblendunge	n Bewegung	spfade	Dateien		
Objekte	Intellige	ente Vorlag	jen		
Steuerur	ng		<b>^</b>		
🔹 Eigene C	)bjekte				
Eigene Objekte					
Eigenes Objekt in der Toolbox					

Um die eigene Vorlage zu verwenden, ziehen Sie diese mit der Maus aus der Toolbox 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.

Um eine *Eigene Vorlage* zu löschen oder zu bearbeiten, klicken Sie in der Toolbox mit der rechten Maustaste auf eine *Eigene Vorlage* und wählen *Vorlage löschen* oder *Vorlage bearbeiten*.



Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine *Eigene Vorlage* klicken, wird Ihnen die Option *Als Standard für Bilder* (kann auch *Sounds* oder *Videos* heißen) angezeigt. Wenn Sie dies aktivieren, können Sie über *Hinzufügen* Objekte mit den Einstellungen der Vorlage einfügen.

## 20.2 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.

G Texteffekt			
Diagonaler Durchflug oben rechts, eng			
	Einblendung Ausbl	lendung	
	Zoomer		-
	Dauer:	2,5 s	
	Zeichen gleichzeitig	: 50	
Ter	Schriftbreite:		00 %
	Schrifthöhe:	· · · · · · · · · · · · · · ·	100 %
×	Rotationsanzahl:	1	\$
	Rotationszentrum:	Rechts	¥
	Zufällige Reiher	nfolge 🛛 Alphablending aktivieren	
	Bewegung	Drehe in Bewegungsrichtung	
	Buchstabenposi	tion berücksichtigen	
			•
		or	Abbrachan
		OK	Addrecheň

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

Texteffekt speichern ×					
Sie können den Texteffekt entweder zur eigenen Verwendung speichern oder zur Weitergabe exportieren.					
Geben Si	Geben Sie hier den Namen für den Texteffekt ein.				
Name: Gedrehter Text					
Speichern Exportieren Abbrechen					

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



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.

### 20.3 Bewegungspfad / Kameraschwenk 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



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 *Layoutdesigner* oder wenden Sie den *Bewegungspfad* mit einem Doppelklick auf das Symbol in der *Toolbox* auf ein markiertes Objekt an.

20.4 Bildeffekt speichern



Bildeffekt im Bildeditor speichern

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 das Disketten-Symbol, um diesen unter einem eigenen Namen zu speichern.



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*.

Bildeffekt in der Toolbox

# 21 Steuerung des Präsentations-Ablaufes

### 21.1 Automatischer Ablauf

Standardmäßig werden die Bilder eines Projektes nacheinander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den <u>Eigenschaften</u> 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.

### 21.2 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.



### Einstellungen für Player

Projekt	Grundeinstellungen			
- Ablauf	Darstellung			
- Musikeinstellungen	Eine niedrige Darstellungsqualität kann das Abspielen der Präsentation auf langsamen Computern beschleunigen.			
Beschreibung	Darstellungsgualität:			
Logo	Sehr out			
Player				
Standard-Player (DirectX)	Eine Präsentation kann in jeder Auflösung abgespielt werden. Wichtig ist nur, welches Seitenverhältnis sie hat. Das kann je nach Verwendungszweck varileren.			
	16:9 (Blu-ray, DVD, Breitbildfemseher)			
	Director			
	Player			
	Player konfigurieren			

Grundeinstellungen für Diashow

Standard-Player (DirectX)					
Darstellung					
Vollbildmodus     Grafikmodus wechseln 800 × 600					
Fenstermodus Kantenglättu	n <mark>a: Keine T</mark>				
Navigationsleiste	Steuerung				
Vor/Zurück automatisch ein- und ausblenden	per Mausklick vor/zurück				
Play/Pause beim Start sichtbar	Pauciert starten				
IntelliLoad					
Der Player arbeitet mit einem intelligenten Preloading-Verfahren, um Pausenzeiten während der Präsentation optimal mit Vorbereitungen für die nächsten Bilder zu füllen.					
Zeit, die IntelliLoad im Voraus laden soll: 10 s					
IntelliLoad beim Start ignorieren					

#### 1. Projekteinstellungen aufrufen

Rufen Sie über das Zahnrad-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

Wenn Sie mit der Maus klicken oder die Mausklick Pfeiltasten benutzen, erscheint das vor/zurück nächste Bild. Das geschieht auch, wenn die Anzeigedauer des aktuellen Bildes

noch nicht abgelaufen ist. Um diese Funktion zu aktivieren, muss der Haken bei "pausiert starten" gesetzt sein.

Hinweis: Das Betätigen der Leertaste in diesem Modus setzt die Steuerung per Mausklick außer Kraft.

pausiert starten

Die Präsentation beginnt mit einem Standbild, es geht erst los, wenn Sie die Präsentation manuell starten.

## 21.3 Automatischer und manueller Ablauf



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. Um weiterzuschalten, drücken Sie die Pfeiltaste der Tastatur.

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 Prä-

In der Menüleiste können Sie über das Zahnrad-Sym-

bol die Projekteinstellungen öffnen. Wahlweise kön-

nen Sie auch über *Projekt / Projekteinstellungen* den Dialog öffnen. Unter *Ablauf / Präsentations-Ende* 

können Sie die Wiederholfunktion aktivieren.

sentation 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 die Funktion der beiden Objekte verloren. Zum Pausieren einer Video-DVD müssen Sie die Pause-Taste auf der Fernbedingung verwenden.

### 21.4 Präsentation endlos wiederholen



glichkeiten...

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 <u>Menü-Assistent</u>, so können Sie dort die Wiederholung des Abspielens der Video-DVD aktivieren.

## 21.5 Fernbedienung o. Presenter nutzen

Möchten Sie Ihr Projekt live präsentieren, ist es von Vorteil, wenn Sie jederzeit in den Ablauf im Player eingreifen und diesen steuern können. Sollten Sie sich dabei nicht an einer Tastatur befinden, gibt es zwei Wege, über die Sie den Ablauf fernsteuern können.

#### 1. Kostenlose Fernbedienungs-App für Apple-Geräte

Für Geräte ab iOS7 ist im App Store eine kostenlose App erhältlich. Laden Sie zunächst die App herunter und installieren Sie diese.

Ihr Apple-Gerät und Ihr Rechner, auf dem sich das Projekt befindet, müssen im selben Netzwerk angemeldet sein, damit eine Verbindung hergestellt werden kann.

In AquaSoft Stages gehen Sie zu *Extras / Programmeinstellungen / Player*. Danach starten Sie den Player aus AquaSoft Stages. Über Ihr Apple-Gerät können Sie nun vor und zurück schalten.



Den direkten Link zu der App im App Store und mehr Informationen finden Sie auf der dazugehörigen <u>Webseite</u> aquasoft.de/go/c57k ).

### 2. Steuerung mit Presenter

Ein Presenter ist eine Fernsteuerung, die als Ersatz für Maustasten oder bestimmte Tasten auf der Tastatur verwendet werden kann. Meist ist er kabellos mit dem Rechner verbunden und hat - je nach Modell - eine bestimmte Reichweite.

AquaSoft Stages unterstützt die gängigen Tastenkürzel von MS Powerpoint, sodass die meisten Presenter ohne weitere Konfigurationen zum Steuern ihrer Präsentation funktionieren sollten. Um sicherzugehen, achten Sie bei der Wahl Ihres Presenters darauf, dass dessen Tasten frei belegbar sind. Sie können dann z.B. die <u>Tastenkürzel</u> aus dem Programm verwenden, um den Ablauf im Player zu steuern.

## 21.6 Objektereignisse



Wenn Sie ein Objektereignis festlegen möchten, gehen Sie zu *Ansicht / Steuerelemente* und aktivieren Sie das Fenster *Ereignisse*.

*Objektereignisse* 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 vorher gewählten Webseite öffnen lassen.

Hier lassen sich die Ereignisse 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 hinzufügen	×
mögliche Aktionen Ausführen (Programm Beep Pause Play	
OK Abbruch <u>H</u> ilfe	
Aktion wählen	
Ausführen (Programm/URL/Datei)	×

 Austuhren (Programm/URL/Datei)
 ×

 • Programm ausführen
 Dateiname:

 Dateiname:
 •

 • E-Mail versenden
 •

 E-Mail-Adresse:
 •

 • Internetlink im Browser öffnen
 •

 URL:
 •

 • Dokument öffnen
 •

 Dateiname:
 •

Programm ausführen

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.

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 welchem 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.

## 21.7 Zufall steuern

Verschiedene Vorlagen im Programm basieren auf zufälligen Werten, z.B. die Aufteilung einer <u>Foto-Collage</u>. Um nicht bei jedem Abspielen eine völlig andere Darstellung zu erhalten, können Sie dem Zufall Einhalt gebieten.

Zufall:	0	Neuer Wert		
Zufall:	9E4F095FADA3AE24	Neuer Wert		
Zufall ist wiederholbar				

Wann immer solch 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.

# 22 Daten importieren

## 22.1 Vorlagen und Effekte 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.

Vorlagen importieren

### 22.2 Import-Assistent

Der Import-Assistent hilft Ihnen, Bilder von Ihrem Scanner oder Ihrer Digitalkamera direkt in das Projekt zu übertragen.



Startdialog im Import-Assistent

#### 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 <u>Bearbeitungsfunktion</u> 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.

Auswahl der Bildeinstellungen

JPEG (*.jpg;*.jpeg) ×					
Qualität: 50 🗢	1 1				
Progressiv					
Glättung: 0 🗢					
Optimale Huffman-Kompression 🜌					
Farbraum: YCbCr (empfohlen) 🔹					
DCT-Methode: Gleitkomma (empfohlen) 💌					
OK Abbrechen					
Formatoptionen					

Sollen die Bilder direkt in die *Bilderliste* des Programms übernommen werden, aktivieren Sie die entprechende 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.

9	Gerät auswäh	len 🖻	ĸ
Welches	Gerät möchten Sie vo	erwenden?	
	<u>ے</u>		
Hersteller: Beschreibung	Samsung Electronics Co., Ltd. mrsrotzfrech	Eigenschaften	
		OK Abbrechen	
	Gerät auswä	ählen	

### 22.3 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.

Dateieinstellungen	
Die Powerpoint-Folien werden als Bilddateien abgespeichert. Bitte geben Sie nun an, wo und unter welchem Namen die Dateien gespeichert werden sollen.	
Zielverzeichnis:	
D:\	
Dateinamenfindung:	
Namen in der Form "Bildxxx" verwenden	
Folienname verwenden	

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.



Folien als Bilder importieren

# 23 Projekt exportieren

## 23.1 Archivierung eines Projektes

In einer umfangreichen und effektvollen Präsentation steckt oftmals einiges an Zeit, Arbeit und Mühe. Es ist ärgerlich, wenn diese Arbeit verloren geht.

Wenn Sie alle Daten (Bilder, Musik, Videos), die zu Ihrem Projekt gehören, an einem Ort sichern wollen, nutzen Sie den Archivierungs-Assistenten.



Es kommt beim Öffnen alter Projekte manchmal dazu, dass Bilder nicht mehr angezeigt werden.

Es ist wichtig zu wissen, dass die Software die Daten nicht direkt speichert. So soll eine doppelte Speicherung und damit unnötige Belegung von Speicher zu vermieden werden. Es wird immer der Verweis zu dem Ort gespeichert, von dem die Daten eingefügt wurden. Ändert sich dieser Ort oder wird die Datei (auch nur leicht) umbenannt, kann sie vom Programm nicht mehr abgerufen werden. Häufig passiert es, dass Dateien auf dem Rechner verschoben oder umbenannt werden, ohne dabei an das DiaShow-Projekt zu denken, das immer noch den ursprünglichen Pfad kennt. Das daraus resultierende Problem der nicht-angezeigten Bilder ist somit kein Fehler der Software.

Im Kapitel "Dateien wiederfinden" erfahren Sie, wie Sie die Dateien wiederfinden können.

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.

### 23.2 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 Speichermethode zum Archivieren ihrer Projekte, zur Weiter-

gabe 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

Projekt archivieren	schützen und w	eitergeben		×	
	Projekt archivieren				
	Projekt-Archiv in	ein Verzeichnis kopiere	n		
	Zielverzeichnis:	C:\Screencast		IJ	
	ZIP-Datei erzeuge	en			
				07	
	Player kopieren				
	benötigte Schriftarten mit kopieren				
	Bilder und Projekt schützen				
(0)000	Bietet auf der näch Ihr Projekt.	nsten Seite mehrere Scl	hutzmöglichkeiten für Ihre	Bilder und/oder	
	Klicken Sie auf "Weite	r", um den Vorgang fo	rtzusetzen.		
Abbrechen			< Zurück	<u>W</u> eiter >	

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 vor Zugriff schützen

#### 3. Präsentations-CD erstellen und brennen



CD erstellen und brennen

*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.

In AquaSoft Stages haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die Art der Verschlüsselung zu wählen und einen Passwortschutz zu aktivieren.

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.

## 23.3 Ausgabe als Video

Video-Assistent						×
	Brennen					
	BD		DVD			
	Blu-ray	AVCHD	DVD	SVCD	Video-CD	
Vic	leo-Ausgabe MP4	M2TS	WMV	AVI	MPG	
	MP4	M2TS	WMV	AVI	MPEG	
	WebM	моч	МКV			
	WebM	MOV	MKV	Einzelbilder		
Abbrechen				< Zurück	<u> </u>	<u>W</u> eiter >

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.

Videoformate im Video-Assistenten

#### 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, Ta- blets und Smartphones.
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

### 2. Video-Einstellungen

Video erstellen						
Containerformat:	MP4	MP4				
Vorlage:	4K-L	4K-UHD mit 29,97 Bildern/s (16:9) 🔹 💾 🔟				
Zieldatei:	X:\vi	deo.mp4		Ū		
geschätzte Größe:	13,5	7 MB				
Video-Encoder:	H.264			*		
Verfahren:	Qualität		•			
Qualität:	65 %		•			
Bitrate:	30000		Ŧ	kbit/s (maximal)		
Auflösung:	3840 🔹	× 2160	Ŧ	mit quadratischen Pixeln 💌		
Framerate:	29,97		Ŧ	fps (Bilder/s)		
Interlaced						
Fernsehränder	korrigiere	en (0,00 %)				
Untertitel:	Nicht aus	Nicht ausgeben				
Audio-Encoder:	Advanced Audio Coding			AAC)		
Bitrate:	192		Ŧ	kbit/s		
Samplerate:	48000		Ŧ	Hz		
Kanäle:	Stereo	Stereo				

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-Assistent mit erweiterten Einstellungen (Ultimate)

Option	Bedeutung
Containerformat	Hier können Sie noch einmal das Dateiformat ändern
Vorlage	Hier stehen verschiedene Voreinstellungen zur Auswahl, die für bestimmte Geräte passen
Zieldatei	Wählen Sie hier den Speicherort der Datei, indem Sie auf das Ordner-Symbol klicken
Geschätzte Größe	Gibt an, wie groß die erstellte Videodatei in etwa sein wird
Video-Encoder	Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Videodatei
Verfahren	Auswahl Qualität: Hier geben Sie die Darstellungsqualität an. Je höher hier der Wert ist, desto größer ist die Datei. Bei 85% ist bereits die höchste Dar- stellungsqualität 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 soll die Einstellung mit 100% nicht verwendet werden, da Sie ein extrem großes Dateivolumen besitzen, optisch aber keinen Mehrwert liefern würden. Auswahl Bitrate: Das Video wird mit variabler Bitrate erzeugt Auswahl konst. Bitrate: Das Video wird mit konstanter Bitrate erzeugt.
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 "quadrati- sche 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 automa- tisch 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 ge- schieht, variiert von Gerät zu Gerät. Um das volle Bild sichtbar zu machen, kann der Assistent das Bild verkleinern. Sie Können hierzu auch verschiede- ne Randabstände festlegen.
Interlaced	Halbbildverfahren, um Bewegungen "flüssiger" erscheinen zu lassen. <b>Ach-</b> <b>tung:</b> Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
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 angegeben Videoformate sind nur Empfehlungen, nicht alle Geräte nehmen diese Formate zuverlässig an.

Gerät	Videoformat
Smartphone, Tablet-PC	MP4 mit H.264/H.265 Encoder (weitere Formate möglich, Bedienungsanlei- tung des Gerätes beachten!)
TV-Gerät	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, M2TS (weitere Formate möglich, Bedie- nungsanleitung beachten!)
Multimedia-Festplatte	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, WMV, M2TS (weitere Formate möglich, Be- dienungsanleitung des Gerätes 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 des Gerätes 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 <u>"Assistent für Youtube"</u> und im Kapitel <u>"Assistent für Vimeo"</u> (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 einen Speicherort auf Ihrem Rechner, den Sie gut wiederfinden können. Nach der Erstellung des Videos können Sie dieses dann von dem Speicherort auf den USB-Stick übertragen.

Alternativ können Sie auch den USB-Stick als Speicherort wählen.



Die Art der Formatierung eines USB-Sticks spielt eine wichtige Rolle, wenn die erstellte Videodatei größer ist, als 4 GB.

Wenn der USB-Stick mit FAT32 formatiert ist, kann dieser keine Dateien speichern, die größer als 4 GB sind.

Es ist möglich, den USB-Stick nach NTFS zu formatieren. Dabei gehen alle darauf gespeicherten Daten verloren. Danach kann man darauf jedoch auch größere Dateien speichern. Sie sollten vorher unbedingt auch prüfen, mit welcher Formatierung das Abspielgerät (z.B. der Fernseher oder Blu-ray-Player) umgehen kann.

#### Video-Assistent





Vertiefen Sie Ihr Wissen zum Thema "Video erstellen" in unserem Blogbeitrag "<u>Videoerzeu-gung – Diashow als Video ausgeben</u>". <u>aquasoft.de/go/videoausgabe</u>.

#### 23.3.1 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 Auflösung 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.

video erstellen	
Containerformat:	MP4 -
Vorlage:	4K-UHD mit 29,97 Bildern/s (16:9) 🔹 💾 🔟
Zieldatei:	Benutzerdefiniert 1080p mit 29,97 Bildern/s (16:9)
geschätzte Größe	e: 1080p mit 29,97 Bildern/s (4:3) 480p mit 29,97 Bildern/s (16:9)
Enweitert	480n mit 29.97 Bildern/s (4:3)
Vide 4K-UHD	mit 29,97 Bildern/s (16:9)
4K-UHD	mit 59,94 Bildern/s (16:9)
Verfahren:	Qua 576p mit 29.97 Bildern/s (4:3)
Qualität:	65 9720p mit 29,97 Bildern/s (16:9) 720p mit 29,97 Bildern/s (4:3)
Bitrate:	300(iPad (beste Qualität)
Auflägungs	iPad (normale Qualität)
Autosung:	Deft (Pod (beste Qualität)
Framerate:	29,9 Playstation Portable (beste Qualität 16:9)

4K-Video erstellen mit dem Video-Assistenten

#### 1. 4K-Video erstellen mit dem Video-Assistenten

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. Weiterhin benötigen Sie einen Monitor, ein TV-Gerät oder ein anderes Wiedergabemedium, welches 4K unterstützt.

### 23.4 Bilderrahmen-Assistent



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.
Übertragen	
Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Projekt auf den Rahmen zu übertragen.	
• per USB: Schließen Sie den Rahmen direkt per USB-Kabel an Ihren PC an. D Rahmen bekommt damit einen eigenen Laufwerksbuchstaben. Wählen Sie die dem Feld unten aus.	er sen in
•per Speicherkarte/USB-Stick: Wenn Ihr Rahmen einen Steckplatz für eine Speicherkarte (z.B. SD- oder CF-Karte) oder einen USB-Stick hat, stecken Sie diese(n) an Ihren PC an. Für eine Speicherkarte benötigen Sie u.U. ein separa Kartenlesegerät. Wählen Sie den Laufwerksbuchstaben der Karte bzw. des Stic Feld unten aus.	tes :ks im
Ziel (Speicherkarte oder Rahmen):	
	IJ
Lau	
l⊳ <u>S</u> tart	

## Präsentation als Video übertragen

#### Bilderrahmen-Assistent

Der Bilderrahmenassistent ermöglich es, Ihr Projekt auf einen digitalen Bilderrahmen zu übertragen.

Wie möchten Sie das Projekt übertragen?

Einzelbilder übertragen

Passt alle Bilder auf die Größe Ihres Bilderrahmens an und überträgt sie. Ihre Beschriftungen bleiben dabei erhalten, nicht aber Animationen und Überblendungen.

Projekt als Video übertragen

Wenn Ihr Rahmen videofähig ist, können Sie diese Möglichkeit nutzen, um das Projekt in ein Video (MJPEG) umzuwandeln und an den Rahmen zu übertragen. Das Projekt wird dabei komplett inkl. Ton, Musik und aller Animationen auf dem Bilderrahmen wiedergegeben.

#### Videoformat

Der Assistent kann das Video unterschiedlich aufbereiten.

Seitenverhältnis mit Farbrändern korrigieren

Wenn das Video nicht formatfüllend ist, werden schwarze Ränder eingefügt, damit es nicht zu einer verzerrter Darstellung kommt.

Ton und Musik integrieren

Hinweis: Ohne Ton benötigt das Video weniger Speicherplatz.

Bildqualität: 90 %

Je höher die Qualität ist, desto größer wird der Speicherbedarf.

Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine

Speicherkarte sein.

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 muss mit Ihrem Rechner verbunden sein.

## 23.5 Blu-ray-Player

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 und entsprechende Rohlinge 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.



Blu-ray und AVCHD im Video-Assistent

Brenneinstellungen für Blu-ray

### 2. Einstellungen für Video und Brenner

Einstellung	Bedeutung
Brenner	Unter <i>ändern</i> können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brennge- schwindigkeit reduzieren.
Bitrate	Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer. Richten Sie sich nach den Eigenschaften des Wiederga- begerätes.
Flüssigeres Video durch Interlacing	Beim Interlacing werden Zwischenbilder gespeichert, so wirken bestimmte Bild- bewegungen flüssiger. <b>Achtung:</b> Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernse- her aktiviert werden.
Fernsehränder korrigie- ren	Es werden Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.
Erzeugtes Video spei- chern 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 Vi- deo erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

Klicken Sie auf *Weiter* und dann auf *Video erstellen*, um die AVCHD oder Blu-ray zu brennen.

## 23.6 DVD-Player



Video-Assistent für DVD, SVCD und Video-CD

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 Auswahlmenü, dann verwenden Sie den <u>Menü-Assistenten</u>. 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.

Es ist empfehlenswert, die Option *DVD* zu wählen, sofern Sie einen DVD-Brenner besitzen. Von den an-

deren Optionen sollten Sie nur Gebrauch machen,

wenn Sie nur einen CD-Brenner besitzen, da die Bild-

qualität auf Grund der niedrigen Auflösung hier sehr

Klicken Sie nach der Auswahl auf Weiter.

#### 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)

gering ist.



Erweiterte Einstellungen für DVD

### 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 / NTSCWenn sie eine DVD für ein europäisches Gerät erstellen, wählen Sie PAL. Falls<br/>Sie die DVD für die USA erstellen möchten, wählen Sie NTSC.BrennerUnter ändern... können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brennge-<br/>schwindigkeit reduzieren.

Bitrate	Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer. Wird "konstant" gewählt, wird mit konstanter statt variabler Bitrate gebrannt.
Flüssigeres Video durch Interlacing	Beim Interlacing werden im Video zwei zeitlich versetzte Halbbilder gespeichert. Damit werden Bewegungen doppelt so flüssig angezeigt, aber die Auflösung re- duziert und es kann je nach Bildmaterial zu Kantenflimmern kommen. <b>Ach- tung:</b> Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
Fernsehränder korrigie- ren	Es werden schwarze Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.
Erzeugtes Video spei- chern 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 Vi- deo 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)



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*.

Video aus Datei brennen



Videodatei auswählen

#### 4. Datei auswählen

Unter *Dateiname* klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie hier eine Videodatei aus, die Sie brennen möchten. Es muss sich dabei um eine Datei im MPEG- oder M2TS-Format handeln. Klicken Sie auf *Weiter*, um im nächsten Schritt den Brennvorgang zu starten.

## 23.7 Menü-Assistent

Mit dem Menü-Assistenten erstellen Sie aus Ihren Projekten mit Hilfe von Vorlagen DVD- und PC-Menüs. Sie können darin mehrere Projekte zusammenfügen und auf eine DVD brennen.

Verwenden Sie eine der mitgelieferten Vorlagen, laden Sie neue Vorlagen aus dem <u>Download-Center</u> herunter oder gestalten Sie mit dem integrierten Editor eigene Vorlagen für Ihre Menüs. Zur Gestaltung Ihrer Vorlagen steht Ihnen auch das <u>Effektsystem</u> zur Verfügung.

Versehen Sie Ihre Vorlagen mit einer einführenden Titelseite und einer abschließenden Endseite und untermalen Sie das Ganze mit Musik.

Der Menü-Assistent berücksichtigt die Struktur Ihrer Projekte und erlaubt Ihnen gleichzeitig, eigene Kapitelstrukturen anzulegen.

Betrachten Sie Ihre Projekte direkt am PC oder brennen Sie sie auf CD oder DVD und spielen Sie sie an einem anderen PC ab.

Erzeugen Sie DVDs im 4:3 oder 16:9-Format, die sie in jedem DVD-Player oder am PC abspielen können.

## 23.7.1 Ein kurzer Überblick

Zum Brennen einer DVD mit Menü steht Ihnen der Menü-Assistent zur Verfügung. Mit diesem können Sie mehrere Projekte auf eine DVD brennen.

#### 1. Menü-Assistent öffnen



Menü-Assistent

Rufen Sie den Menü-Assistenten über Assistenten / Menü-Assistenten auf. Haben Sie gerade ein Projekt geöffnet, wird dieses in den Menü-Assistenten geladen. Zusätzliche Projekte können Sie über das Plus-Symbol hinzufügen, das sich auf der linken Seite unter Menü 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

Vorlagen Menü A Personalisierung PC-Menü     ODVD-Meni Seitenverhältnis	Unter dem Reiter <i>DVD-Menü</i> können Sie festlegen, mit welchem Seitenverhältnis das DVD-Menü ange-
• 4:3	Zeigt werden soll. Unter <i>Videoformat</i> ist normalerweise <i>PAI</i> für den eu-
• 16:9	ropäischen Raum eingestellt. Soll die DVD auf Gerä-
Videoformat	ten für den amerikanischen Raum laufen, stellen Sie <i>NTSC</i> ein.
PAL	
NTSC	
Wiedergabe	
Bei "Alles abspielen" nach dem letzten Titel von vorn beginnen	
Einstellungen für DVD-Menü	

### 3. DVD brennen



Video-DVD mit Menü brennen

Mit dem Export-Symbol rufen Sie den Dialog zum Brennen auf. Wählen Sie dort die *Video-DVD* aus. Mit *Projekt brennen* erstellen Sie eine Video-DVD. Klicken Sie auf *Weiter* und *Projekt exportieren*.

## 23.8 YouTube-Assistent



Bei YouTube anmelden

- AquaSoft SlideShow möchte:			
YouTube-Konto verwalten	(j)		
YouTube-Videos verwalten	i		
Durch Klicken auf "Zulassen" gewähren Sie dieser App und Google gemäß den jeweiligen Nutzungsbedingungen und der Datenschutzerklärung Zugriff auf Ihre Daten. Sie können diese und andere Kontoberechtigungen jederzeit ändern.			

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.

#### 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.

YouTube-Assistent			×
	Meta-Daten		
	Geben Sie Ihrem Vic andere Nutzer das h	leo einen Titel und beschreiben Sie dessen Inhalt, damit ochgeladene Material besser finden können.	
	Titel:		
i	Beschreibung:		
You Tube	Kategorien:	Film & Animation 👻	
	Schlüsselwörter:		
Abbrechen		< Zurück Weiter >	
		w Mata Dataw	

Zugriff erlauben

Ablehn

Zulassen

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



Video erstellen

#### 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*.

#### 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.

## 23.9 Vimeo-Assistent



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



Bei Vimeo anmelden



Vimeo Zugriff erlauben

#### 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.

#### 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.

#### 4. Zugriff erlauben

Nach der Eingabe Ihrer Anmeldedaten müssen Sie nun noch erlauben, dass die AguaSoft 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.

## 23.10 Bilderliste als Text-Datei ausgeben



Die Bilderliste wird dann als Datei mit der Endung .txt ausgegeben.



In unserem Snaptip "<u>DiaShow 9: Bilderliste ausgeben</u>" lesen Sie mehr. (Link: aquasoft.de/go/9qvc)

# 24 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.

## 24.1 Automatische Wiederherstellung

Besta	ätigen
G	Das Programm wurde das letzte Mal nicht ordnungsgemäß beendet.
	Das gerade bearbeitete Projekt "C:\Users\
	Ja <u>N</u> ein

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.

#### Automatisches Abspeichern

Durch das automatische Abspeichern wird in regelmäßigen Abständen eine Sicherheitskopie des aktuellen Projekts gemacht, die aktuelle Arbeit wird nicht überschrieben. Über den Menüpunkt "Datei / Wiederherstellen" können Sie jederzeit zu einem alten Stand zurückkehren.

Automatisches Speichern aktivieren		
Maximale Anzahl der Sicherheitskopien:	10	\$
Abstände zwischen den Sicherheitskopien:	3	\$ Minuten
Alle bisherigen Sicherheitskopien lösch	en	

#### Einstellungen zum automatischen Speichern

Unter *Extras / Programmeinstellungen / Autom. Speichern* können Sie festlegen, wie häufig eine Sicherheitskopie angefertigt werden soll.

## 24.2 Dateien wiederfinden



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:

Bild ist nicht auffindbar



### 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 angebenWählen Sie diese Option, wenn Ihnen das Verzeichnis, in dem<br/>die Bilder liegen, bekannt ist.Absolute in relative Pfade umwandelnBei relativen Pfaden wird die Position der Bilder ausgehend von<br/>der Speicherdatei des Projektes gespeichert. Bei absoluten Pfa-<br/>den wird der vollständige Pfad auf Ihrer Festplatte gespeichert.

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 <u>umbenannte Dateien im Projekt wieder-</u> finden.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/9uaw)

Suchpfad ändern	×
	Wählen Sie aus der Liste der gefundenen Dateien diejenigen Dateien aus, welche den nicht vorhandenen Dateien des Projekts zugeordnet werden sollen.
	• □ Bunt5.jpg ▶ □ Bunt5.jpg
Abbrechen	< Zurück <u>F</u> ertigstellen

#### 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. Speichern Sie Ihr Projekt im Anschluss, damit die neuen Pfade auch bei einem erneuten Öffnen des Projekts vorhanden sind.



Über *Projekt / Auf Fehler prüfen* können Sie zum Schluss noch einmal prüfen, ob alle Dateien vorhanden sind. Sollte es noch Fehler geben, kommen Sie per Mausklick auf die entsprechende Zeile im Fehlerbericht zu der Stelle, an der die Datei vermisst wird.

# 25 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 unter *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 Bild wieder anzeigen lassen, so rufen Sie die Bilderliste oder das Storyboard auf. Dort können Sie die Anzeige wieder zulassen.

## 25.1 Bild

Eigenschafte	n 🗙	Im Fenster <i>Eigenschaften</i> des <i>Bild</i> -Objektes können Sie fol-			
V Objekt anzeigen		genue	gende Einstellungen vomenmen.		
Dauer: 5 s		Ŭ	Dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn.		
	Ext Q Sound Uransparenz Entwickler	U	Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.		
Name:	C:\Screencast\Bilder\Aquarium.jpg	A	Ruft die integrierte Bildbearbeitung auf.		
Überblendung		$\nu$			
Einblendung:	Zufällig 🔹 🛃	2,	Bewegungspfad festlegen.		
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden 🔹 💽				
Hintergrund		<b>+</b> 1	Kameraschwenk festlegen.		
Füllen:	Automatisch (An)				
Füllfarbe:					
Position					
Seitenverhältnis:	Beibehalten 🔹				
Ausrichtung:	iei Zentrieren 🔹				
Drehe in Bew	vegungsrichtung				

Eigenschaften für Bild-Objekt

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.		
	<i>Beibehalten</i> : Das Seitenverhältnis des Bildes wird beibehalten. Stimmen Seitenverhältnis des Bildes und des Projektes nicht miteinander überein, kommt es zu Rändern.		
	<i>Zuschneiden</i> : Das Bild wird so beschnitten, dass es zum Seitenverhältnis des Projektes passt.		
	Intelligent zuschneiden: Gesichter werden beim Zuschneiden berücksich- tigt (Gesichtserkennung) und, wenn möglich, nicht beschnitten.		
	<i>Verzerren</i> : Das Bild wird so gestreckt oder gestaucht, dass es zu dem Sei- tenverhältnis des Projektes passt.		
Ausrichtung	Bestimmt die Position des Bildes auf dem Bildschirm.		
Drehe in Bewegungsrichtung	Wenn Sie dem Bild einen <i>Bewegungspfad</i> geben, dreht sich nach Aktivie- rung dieser Option das Bild automatisch und passend zu dem <i>Bewegungs- pfad</i> . Im Kapitel <u>"Bewegungspfade mit Drehungen"</u> erfahren Sie dazu mehr.		
Hintergrund füllen	<i>An</i> = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Bild nicht die volle Anzei- ge ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter <i>Füllfarbe</i> ausgewählt werden. <i>Aus</i> = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter hinter dem Bild sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt errei- chen 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 derart, 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



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.

## 25.2 Flexi-Collage

Eigenschafter	า		×
V Objekt anzeig	jen		
Flexi-Collage	Transparenz	Entwickler	
UU & C	₽Ţ		
Flexi-Collage			
Titel:			
Inhalt beschn	eiden		
Überblendung			
Einblendung:	Keine		<b>▼</b>
Ausblendung:	(verschiedene)		The second secon
Hintergrund			
Füllen:	Aus		• (ì)
Füllfarbe:	-		
Position			
Seitenverhältnis:	Beibehalten		
Ausrichtung:	::: Zentrieren		
Drehe in Bew	egungsrichtung		

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

• *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 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.

- 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 <u>Bewegungspfad</u> zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

### Transparenz

Die Animierte Transparenz wird im Kapitel "Animierte Transparenz" beschrieben.

## 25.3 Kapitel

Eigenscha	aften	×
🗹 Objekt a	nzeigen	
Kapitel	Entwickler	
Kapitelnam	e	
Name:		

Eigenschaften für Kapitel-Objekt

In den *Eigenschaften* des *Kapitel-Objektes* 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 *Menü-Assistenten* übergeben. 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 <u>"Mit</u> <u>mehreren Spuren arbeiten"</u>.

## 25.4 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 <u>Bewegungspfaden</u> versehen werden. Sie können das Partikel-Objekt außerdem <u>drehen</u>.

Die Einstellungen des Partikel-Objekts sind sehr vielfältig. Es lassen sich hier keine Empfehlungen abgeben, denn jeder Parameter ermöglicht z.T. komplett verschiedene Animationen.



Am besten lernen Sie das Partikel-Objekt durch eigenes Ausprobieren kennen.

### 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.



*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 AquaSoft Stages) über die Zeit folgt der Wert einer frei definierbaren Kurve, z.B. Deckkraft soll am Anfang des Partikel-Objekts 100% und am Ende 0% sein

*Kurvenbereich* - (nur AquaSoft Stages) Wert ist eine zufällige Auswahl aus dem Wertebereich zwischen zwei Kurven

Eigenschaften	Eigenschaften >					×	
Vojekt anzeigen							
Dauer: 33,8 s 🗢 Abstand: 0 s						\$	
Nach dem Absp	Vach dem Abspielen liegen lassen						
Sprites (Bilder)	ranspa	arenz					
C:\Screencast\V10 C:\Screencast\V10 C:\Screencast\V10 C:\Screencast\V10	Sprites (Bilder) C:\Screencast\V10\glow-blue.png C:\Screencast\V10\glow-blue2.png C:\Screencast\V10\glow-blue3.png C:\Screencast\V10\glow-blue4.png						
Partikel-Entstehu	ng						
Simulation:	Globa	al				Ŧ	
Emitter:	Am P	fad entlang				Ŧ	
Vorglühzeit:	2 s		-	¢		_	
Richtung:				100,69 °	¢	$\sim$	
Max. Alter:				10 s	\$	$\sim$	
Geschwindigkeit:	1		韋 bis 5		¢	$\sim$	
Größe:	1 %		韋 bis 10 %		\$	$\sim$	
Anzahl:				13,36	\$	$\sim$	
Deckkraft:	50 %		韋 bis 100 %		\$	$\sim$	
Drehung X:				0 °	\$	$\sim$	
Drehung Y:	_			0 °	¢	$\sim$	
Drehuna Z:	Drehung 7:				±	$\sim$	
Drehungsfrequenz:						$\sim$	
Sprite-Animation:	Carite Animation - Nuclear - 7						
Frequenz:	Nach			5.22 Hz	<b>±</b>	$\sim$	
Poworupa:							
Bewegung: Zufällig					$\sim$		
Frequenz:				3.44 Hz		$\sim$	
Ensittenbusiter				E.C.	Å		
Partikel-Leben				5,0	Ť	10	
Deckkraft:		Kein Wert				$\sim$	
Richtung		Kein Wert				$\sim$	
Coschwindigkoit:							
Gräßer							
Grobe:		/					
Drehung X:		Kein Wert				$\sim$	
Drehung Y:		Kein Wert				$\sim$	
Drehung Z:		Kein Wert				$\sim$	
Drehungsfrequenz X	(:	Kein Wert				$\sim$	
Drehungsfrequenz Y: Kein Wei						$\sim$	
Drehungsfrequenz Z: Kein Wert				$\sim$			
Spriteanimationsfrequenz: Kein Wert				$\sim$			
Bewegungsstärke: Kein Wert					$\sim$		
Bewegungsfrequenz: Kein Wert				$\sim$			
Optionen							
Inhalt beschneiden							
Drene Emitter in Bewegungspradrichtung							
Emitterdrehung a	an Par	tikeldrehung üb	ergeben				
Emittergröße an	Partik	elgröße überge	ben				
Partikelflugrichtung bestimmt Partikeldrehung							
Sprites überblen	aen						

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. Anderseits 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.	
	<i>Lokal</i> - Die einzelnen Partikel verbleiben nach ihrem Entstehen im Koordinatensystem des Partikel-Objekts und verschieben sich zusammen mit ihm.	
	<i>Global</i> - 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.	
	<i>Rechteckkante</i> - 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 <i>Richtung</i> .	
	<i>Gesamtes Rechteck</i> - Die gesamte rechteckige Fläche des Partikel-Objekts ist möglicher Entstehungsort der Partikel.	
	<i>Vom Punkt</i> - Die Partikel entstehen nur im Mittelpunkt des Partikel-Objekts. Die Größe des Punktes lässt sich zu einem Kreis mit der Einstellung der <i>Emitterbreite</i> erweitern.	
	<i>Am Pfad entlang</i> - Wird diese Option verwendet, wird der Bewegungspfad des Partikel-Ob- jekts wie eine Zeichnung verwendet. Das Partikel-Objekt bleibt nun still stehen und die Par- tikel entstehen gleichmäßig über den gesamten Pfad verteilt. Über die <i>Emitterbreite</i> lässt sich steuern, in welchem Bereich rund um den Bewegungspfad die Partikel entstehen dür- fen.	
Vorglühzeit	Wenn sich das Partikelsystem erst einspielen muss, bevor es angezeigt werden soll, kön- nen Sie hier die Zeit angeben, die das System unsichtbar vorsimuliert wird, bevor es ange- zeigt wird. Die hier angegebene Zeit ist nicht Teil der Präsentation.	
Richtung	Hier können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel flie- gen. Die Grafik (rechts) zeigt die Bedeutung der Werte.	
Max. Alter	Ein Partikel hat eine einstellbare Lebenszeit. Soll ein Partikel nach z.B. zwei Sekunden ver- schwinden, 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 AquaSoft Stages).	
Geschwindig- keit	Das Tempo der Bewegung stellen Sie unter <i>Geschwindigkeit</i> 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 Bildschirmeinheiten 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 <i>Positionsrahmens</i> im <i>Layoutdesigner</i> errechnet. Befindet sich der <i>Positionsrahmen</i> auf der vollen Größe im <i>Layoutdesigner</i> und steht der Wert der Partikelgröße auf 10%, so verfügen die Partikel über 10% der Größe des <i>Positionsrahmens</i> . 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 <i>Partikelanzahl</i> 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, deren Größe in der Natur ebenfalls vari- iert.			
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.			
Drehungs- frequenz	Drehgeschwindigkeit um die Z-Achse (animiert).			
Sprite- Animation	Die Einstellung ist nur sinnvoll, wenn mindestens zwei verschiedene Sprites hinzugefügt wurden.			
	<i>Ohne</i> - Für jeden neuen Partikel wird zufällig einer der verfügbaren Sprites ausgewählt und über die Zeit nicht verändert.			
	Zufällig - Über die Lebenszeit des Partikels wechselt regelmäßig der verwendete Sprite. wird zufällig einer aus der Liste der verfügbaren Sprites ausgewählt.			
	<i>Nacheinander</i> - Es werden nacheinander alle Sprites angezeigt. Beim letzten angekom men, beginnt wieder der erste.			
	<i>Nacheinander und zurück</i> - Wie <i>Nacheinander</i> , nur wird nach dem letzten Sprite die Liste nicht wiederholt, sondern wieder rückwärts bis zum ersten Sprite abgearbeitet.			
	Über die <i>Frequenz</i> 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.			
	Mit Hilfe der Partikel-Option <i>Sprites überblenden</i> findet der Wechsel der Sprites nicht ab- rupt statt sondern die Partikel blenden weich ineinander über.			
<i>Bewegung</i> Jedes Partikel fliegt eine bestimmte Bahn. Über die Bewegung können Sie chung von dieser Bahn angeben, ohne das Partikel wirklich umzulenken, d.k kehrt immer zu seiner ursprünglichen Bahn zurück. Es stehen mehrere Bev Verfügung:				
	<i>keine</i> - Keine Ablenkung des Partikels			
	Wellenschwingung (Sinus) - Das Partikel vollzieht eine wellenförmige Bewegung entlang seiner Bahn.			
	Kreisbewegung - Das Partikel beschreibt kleine vollständige Kreise rund um seine Bahn.			
	Zufällig - Das Partikel wird senkrecht zu seiner Bahn zufällig abgelenkt.			

Zufällig in alle Richtungen - Das Partikel kann in jede Richtung auf der Fläche zufällig abgelenkt werden.

*Zufällig 3D* - Die Ablenkung findet zufällig in jede Richtung statt, wobei auch die Tiefe im Raum modifiziert wird.

*Bewegungsstärke* 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.

> 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.

*Bewegungs-* Die Frequenz gibt an, wie oft die Bewegung ausgeführt wird. Je höher die Zahl, desto schneller und häufiger sind die Bewegungen.

*Emitterbreite* siehe *Emitter* 

### Partikel-Leben (nur in AquaSoft 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	Modifiziert die Deckkraft des Partikels. Soll ein Partikel z.B. am Ende sei- nes Lebens dezent ausblenden, geben Sie hier eine Kurve ein, die am An- fang 100% und am Ende 0% ist.
Richtung	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.
Geschwindigkeit	Modifiziert die Geschwindigkeit des Partikels. Um z.B. ein Partikel zu be- schleunigen geben Sie hier eine Kurve von 0% bis 100% an. Am Ende sei- ner Lebenszeit hat das Partikel dann die Geschwindigkeit erreicht, die bei der Partikelentstehung festgelegt wurde.
Größe	Modifiziert die Größe das 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 Reduzie- rung der Deckkraft kombiniert.
Drehung X/Y/Z	Drehung der Partikelsprites um die entsprechenden Achsen. Der Drehwinkel wird auf den aktuellen Drehwinkel des Partikels aufaddiert.
Drehungsfrequenz X/Y/Z	Häufigkeit der Drehung um die jeweilige Achse. Dieser Wert wird in % an- gegeben, und modifiziert den initialen Wert. Er hat also nur eine Wirkung, wenn bei der Partikelentstehung unter der Drehungsfrequenz ein Wert größer 0 angegeben wurde.

Spriteanimationsfrequenz	Modifiziert den Wert der initialen Animationsfrequenz, der größer 0 sein muss, damit eine Wirkung sichtbar wird.
Bewegungsstärke	Modifiziert die initiale Bewegungsstärke.
Bewegungsfrequenz	Modifiziert die initiale Bewegungfrequenz.

## Partikel-Optionen

Inhalt beschneiden	Schneidet alles ab, was nicht im Rahmen des Partikel-Objekts ist. Die Einstellung ist meist nur bei lokaler Simulation sinnvoll.
Drehe Emitter in Bewegungs- pfadrichtung	Ist dem Partikel-Objekt ein Bewegungspfad zugeordnet, dreht sich das ge- samte Partikel-Objekt und damit der Emitter in die Laufrichtung des Bewe- gungspfades.
Emitterdrehung an Partikel- flugrichtung übergeben	Wird der Emitter mit Hilfe eines Bewegungspfades gedreht, bekommen neu entstehende Partikel diese Richtung als ihre Flugrichtung zugewiesen.
Emitterdrehung an Parti- keldrehung übergeben	Wird der Emitter mit Hilfe eines Bewegungspfades gedreht, werden die Partikelsprites in die selbe Richtung gedreht.
Emittergröße an Partikelgröße übergeben	Die Größenänderung des Emitters beeinflusst die Größenänderung der Partikel.
Partikelflugrichtung 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.

## Transparenz

Die Animierte Transparenz wird im Kapitel "Animierte Transparenz" beschrieben.

## 25.5 Sound



Lautstärke	Zeigt die Lautstärke an, in welcher der Sound abgespielt werden soll.
Hintergrundmusik abblen-	Ist diese Option aktiviert, so wird beim Abspielen der Musikdatei die Lautstärke der Hintergrundmusik automatisch reduziert. Den Grad der Lautstärkereduzie-
den	rung können Sie in den <i>Projekteinstellungen</i> festlegen. Klicken Sie dazu auf den Schalter <i>Einstellungen</i> , der sich in der <i>Toolbar</i> befindet und rufen Sie den Punkt <i>Musikeinstellungen</i> auf. Weiteres dazu finden Sie im Kapitel <u>"Musikeinstellungen</u> "
Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen	Bei dieser Option kann der Sound eine kürzere Anzeigedauer erhalten, die Sie unter <i>Dauer</i> eingeben können.
Sound nach eingestellter	Möchten Sie den Sound nur für eine bestimmte Zeit abspielen und dann been-
Dauer	den, müssen Sie diese Option anwählen. Unter <i>Ausblenddauer</i> können Sie Zeit
ausblenden	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 <u>"Individuelle Lautstärkeregelung"</u> 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.

## 25.6 Text

Eigenschaften × ✓ Objekt anzeigen Dauer: 5 s ≎ Ø T Text Transparenz	Wenn Sie ein <i>Text</i> -Objekt auswählen, gibt es im Fenster <i>Eigenschaften</i> verschiedene Einstellmöglich- keiten für das <i>Text</i> -Objekt, die Sie im Folgenden nä- her kennenlernen. Um die Text-Eigenschaften zu be- einflussen, müssen der Text oder Textteile im Text- feld markiert sein.
A A E E E W ■ = E I I I I I I I I I I I I I I I I I I	Im Schriftarten-Feld und im Schriftgrößen-Feld stel- len Sie die Schriftart und Buchstabengröße ein. Über das Farbauswahl-Feld beeinflussen Sie die Schriftfar- be.
	Über die Symbole für Text fett und <i>Text kursiv</i> wird der Schriftstil beeinflusst.
Effekt	Die Text-Ausrichtung sowie die Position des Textes im Textrahmen wird über die folgenden Symbole be- stimmt:
Deckkraft: 100 % ‡	Text wird linksbündig dargestellt.
Animation	Text wird zentriert dargestellt.
Alphablending - geändert - <b>F</b> Bearbeiter	Text wird rechtsbündig dargestellt.
Textblock     Tehung um Textzentrum	Positioniert den Text am oberen Rand des Textrahmens
Eigenschaften für Text-Objekt	Der Text wird vertikal im Textrahmen zen- triert.
	Platziert den Text am unteren Rand des Textrahmens.
	Einpassen: Verkleinert die Schriftgröße der- art, dass der Text vollständig in den Textrah- men passt.

Mit dem Feld Variable einfügen können EXIF- und IPTC-Daten in den Text eingefügt werden.

Im <u>Abschnitt Effekt</u> nehmen Sie Einstellungen für Textrand, Textschatten und Texteffekte vor. Diese Einstellungen werden auf den gesamten Text, der sich im Textfeld befindet, angewendet.

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 <u>Bewegungspfad</u> 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 <u>"Bewegungspfade mit Text"</u> eine entsprechende Anleitung.

Werden bei der Auswahl einer Schriftart in der Schriftartenliste rote Rechtecke angezeigt, ist das ein Hinweis darauf, dass die entsprechenden Symbole in dieser Schriftart nicht angezeigt werden können und im Projekt durch eine Standardschrift ersetzt werden.

### Transparenz

Die Animierte Transparenz wird im Kapitel "Animierte Transparenz" beschrieben.



Wie Sie die Schrifteinstellungen speichern, erfahren Sie im Kapitel <u>"Programmeinstellungen"</u> im Punkt "Standardbildeinstellungen".

Möchten Sie mehrere Schriftarten auf einem Bild verwenden, so lesen Sie im Kapitel "Mehrere Texte" weiter.

## 25.7 Video

Eigenschaften	x			
V Objekt anzeigen				
Dauer: 12,679 s 🌲				
Video 🗘 Sound	Transparenz Entwickler			
2.⊞				
Datei				
Name:	C:\Screencast\Video\aquasoft.m 🚺			
Dauer:	→ 12.679			
Startzeit:	0 s 🜲			
Deinterlacing:	Automatisch 🔹			
Wiedergabegeschwindigkeit:	100,00 %			
Überblendung				
Einblendung:	Zufällig 🔹 🔀			
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausble 💌 🛃			
Hintergrund				
Füllen:	Automatisch (An) 🔹 🤅			
Füllfarbe:				
Position				
Seitenverhältnis:	Beibehalten 🔹			
Ausrichtung:	::: Zentrieren 🔹			
Drehe in Bewegungsrichtung				

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 wer- den soll. Möchten Sie z.B die ersten zehn Sekunden des Videos nicht sehen, so geben Sie dort den Wert "11 s" ein.
Deinterlacing	Wählen Sie hier aus den Optionen <i>Automatisch</i> , <i>Aus</i> und <i>Immer</i> . Das Aktivieren dieser Option ist nur sinnvoll, wenn Sie Videos einfügen, die im Interlaced-Verfahren aufgenommen worden sind.
Wiedergabegeschwindigkeit	Sie können hier festlegen, wie schnell oder langsam das Video ablaufen soll. Werte unter 100% verlangsamen die Abspielgeschwindigkeit, wer- de über 100% beschleunigen Sie die Abspielgeschwindigkeit.
Seitenverhältnis	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. <i>Beibehalten</i> : Das Video erhält Ränder beim Abspielen. <i>Zuschneiden</i> : Vom Rand des Videos werden Teile "abgeschnitten" bis das Video in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen. <i>Verzerren</i> : Das Video wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.
Ausrichtung	Legt fest wo das Video auf dem Bildschirm positioniert werden soll.
Drehe in Bewegungsrichtung	Wenn Sie dem Video einen <u>Bewegungspfad</u> zugeordnet haben, können Sie das Video entlang des Pfades automatisch drehen lassen.
Hintergrund füllen	An = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Video nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter <i>Füllfarbe</i> ausgewählt werden. 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. <i>Automatisch</i> = Das Programm setzt automatisch auf <i>An</i> bei Bildern/Vi- deos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf <i>Aus</i> gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert be- vorzugen, können Sie dies mit den Optionen <i>An</i> und <i>Aus</i> selbst festle- gen.



Wie Sie Videos schneiden, beschleunigen oder verlangsamen, sehen in unserem Video "AquaSoft DiaShow 10: Videoschnitt, Zeitlupe und Zeitraffer".

(Link: aquasoft.de/go/nky3)

## Sound

Eigensch	aften			×
V Objekt	anzeigen			
Dauer: 12,6	679 s 🌲			
Video	र्द्र <b>ः)</b> Sound	Transparenz	Entwickler	
Lautstärke	•			
Lautstärke:	100 %	\$		
Hintergrundmusik abblenden (Einstellungen)				
	S	ound des Video	S	

Hier kann festgelegt 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 <u>"Animierte Transparenz"</u> beschrieben.

## 25.8 Platzhalter

x

Eigenschaften für Platzhalter-Objekt

In den *Eigenschaften* des *Platzhalter-Objektes* können Sie einen Namen angegeben. Dies erleichtert die Übersicht.

Ein Platzhalter-Objekt können Sie für Teile des Objektes einsetzen, die Sie erst später mit Inhalt füllen wollen. Alternativ können Sie mit Hilfe des Platzhalters auch eine zeitlich begrenzte Pause einfügen.

## 25.9 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 Ausschläge der Kurve werden rund dargestellt, die Transparenzanimation verläuft weich.

Die Ausschläge 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

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 waagerecht.

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.

Ш

## 3. Transparenz über Keyframe-Spur steuern (nur in AquaSoft Stages)

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).



Keyframe-Spur für Transparenz

## 25.10 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.



Eine Liste der verfügbaren Variablen finden Sie im Bereich *Eigenschaften* unter dem Tab *Text*. Wenn Sie die passende Variable in der Liste gefunden haben, klicken Sie darauf, um Sie einzufügen. Sie können innerhalb eines Textes beliebig viele Variablen einfügen.

Haben Sie Bilder von verschiedenen Fotografen in Ihrem Projekt vereint, fügen Sie im Fenster Eigenschaften unter dem Tab *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.

Premium-Nutzer finden eine Übersicht der möglichen Variablen 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.

### Den Bildautor von der Kamera speichern lassen

Allgemein Sicherheit	Details Vorgängerversionen	
Eigenschaft	Wert	*
Beschreibung		
Titel		=
Thema		
Bewertung	* * * * * *	
Markierungen	Familie	
Kommentare		
Ursprung		
Autoren	Marco	
Programmana		
Frogrammane		
Convright		
Dila		
BIID		
Abmoonungon	0726 - 5024	
Breite	0736 Rivel	
Höhe	5824 Pixel	
Harizantala Aufläsuna	200 da:	-
Eigenschaften und pers	sönliche Informationen entferne	n
Eigenschalten und personliche iniofmationen entremen		-
	OK Abbrechen	Ühemehmen

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.

speichern

### Weitere Beispiele für Variablen

%kommentar%	fügt Bildkommentare ein
%aufnahmedatum%	fügt Aufnahmedatum des Fotos ein
%EXIFApertureValue%	fügt benutzten Blendenwert ein
%datum%	Aktuelles Datum

%dateiname%

Dateiname des aktuellen Bildes



In unserem Video "<u>EXIF- und IPTC-Daten mit Variablen auslesen (AquaSoft DiaShow / Sta-</u> <u>ges 10)</u>" zeigen wir Ihnen, wie die 3D-Rotation angewendet wird.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/exif)

# 26 Einstellungen

## 26.1 Auswahl der Benutzeroberfläche

Beim ersten Start der Software können Sie, je nach Version zwischen drei oder fünf Farben für die Benutzeroberfläche wählen. Zur Verfügung stehen folgenden Einstellungen:

- Dunkel (nur in AquaSoft Stages)
- Mitteldunkel (nur in AquaSoft Stages)
- Mittelhell
- Hell
- Blau

Sie können die Auswahl jederzeit unter *Extras / Programmeinstellungen / Benutzeroberfläche* ändern. Zusätzlich können Sie festlegen, ob die Icons und Symbole auf der Programmoberfläche monochrom oder farbig dargestellt werden sollen:

Nach der Auswahl ist ein Neustart der Software notwendig, um die Änderungen wirksam zu machen.



Auswahl der Benutzeroberfläche in Stages

Hinweis: Die Auswahl kann später iederzeit über die Progra

Auswahl der Benutzeroberfläche in DiaShow Ultimate

Weiter

ahl kann später jederzeit über die Progra

is: Die Aus

## 26.2 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.

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.



Auswahl der Ansichten im Menü und in der Toolbar

## Steuerelemente zur Programmoberfläche hinzufügen

~	Storyboard
~	Objekte
~	Intelligente Vorlage
~	Layoutdesigner
	Suchergebnisse
~	Timeline - Spuransi
	Bilderliste
	Ereignisse
	Meta-Daten
	Stichworte
	Manuelle Eingabe
·Oʻ-	Erste Schritte

cht

- Eigenschaften Scripting-Entwicklungsumgebung Extradaten
- Texteffekte
- Einblendungen
- Ausblendungen
- Bildeffekte
- Bewegungspfade
- Dateien

Steuerelemente

Unter Ansicht / Steuerelemente können Sie weitere Steuerelement aktivieren, die in der Programmoberfläche oder auf einem zweiten Bildschirm (falls vorhanden) angezeigt werden können.

Setzen Sie ein Häkchen vor das Steuerelement, um es zu aktivieren. Damit das Steuerelement nicht mehr angezeigt wird, können Sie es entweder schließen oder das Häkchen im Menü Ansicht / Steuerelemente entfernen

Wenn unter Extras der Entwicklermodus aktiv ist, stehen weitere Steuerelemente zur Auswahl.

### 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.

## 26.3 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.

Projekt Grundeinstellungen	Grundeinstellungen
- Ablauf - Überblendungen	Darstellung
<ul> <li>Passiontachutz</li> <li>Musikenstellingen</li> <li>Hintergrundnusik</li> <li>Beckreibung</li> <li>Logo</li> <li>Payer</li> <li>Standard-Player (DirectX)</li> </ul>	Eine niedrige Darstellungsqualität kann das Abspielen der Präsentation auf langsamen Computern beschleunigen.
	Darstellungsqualität: Sehr gut
	Eine Präsentation kann in jeder Auflösung abgespielt werden. Wichtig ist nur, welches Setenverhältnis sie hat. Das kann je nach Verwendungszweck vanieren. • Vorderfiniertes Settenverhältnis: I 59 (Biu-ray, DVD, Breithölfermseher) • Eigenes Settenverhältnis: I 5
	Player konfigurieren

## 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. In AquaSoft Stages besteht die Möglichkeit, ein benutzerdefiniertes Seitenverhältnis einzugeben. Das Seitenverhältnis sollte dem des ättnis" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung

Ausgabemediums entsprechen. Im Kapitel "Seitenverhältnis" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung.



### Ablauf

Hier können Sie die *Standardverweildauer* Ihrer Bilder vorgeben, 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 Häkchen werden verwendet. Diese Auswahl wird innerhlab des Programmes als *Globale Zufallsauswahl* bezeichnet.

Wenn Sie möchten, das für ein bestimmtes Objekt eine eigene Zufallsauswahl gelten soll, gehen Sie unter *Eigenschaften* zum Bereich *Einblendung*. Hier sollte die Option *Zufällig* eingestellt sein. Nun klicken Sie auf den Button *Anpassen*. Sie können hier eine *Individuelle Zufallsauswahl* zusammenstellen, die nur für das jeweilige Bild verwendet wird.



Geben Sie Ihrem Projekt einen aussagekräftigen Titel und eine Beschreib	una
Titel:	ang.
Autor:	
Beschreibung:	
	×
Copyright	
Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder e der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.	n. Sie werden in
Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder e der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.	n. Sie werden in
Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder e der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.	n. Sie werden in
Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder e der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.	n. Sie werden in
Geben Sie hier Copyright-Informationen für Ihr Projekt bzw. Ihre Bilder e der "Info über"-Dialogbox des Players mit angezeigt.	n. Sie werden in

#### 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 <u>Variablen</u> %titel%, %autor%, %beschreibung%, %copyright% abgerufen werden.

Logo beim Präsentations-Start			
Standardlogo anzeigen			
ein Logo anzeigen			
Benutzerdefiniertes Logo anzeigen			
Bilddateiname:		IJ	
Minimale Anzeigedauer:	5 s 🜲		
✓Logo auch beim Präsentations-Start über das Hauptprogramm anzeigen			
vnur 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

Standard-Player (DirectX)	Standard-Player (DirectX)
Darstellung	Darstellung
Vollbildmodus     Grafikmodus wechseln     800 × 600	Vollbildmodus     Grafikmodus wechseln     800 × 600
Fenstermodus Kantenglättung Keine	Fenstermodus Kantenglättung: 2x 💌
Navigationsleiste Steuerung	Immer auf dem primären Bildschirm wiedergeben
Vor/Zurück automatisch ein- und ausblenden per Mausklick vor/zurück	Wiedergabe auf: 2. U28D590 an NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
Play/Pause beim Start sichtbar	Navigationsleiste Steuerung
✓ Lautstärke	Vor/Zurück automatisch ein- und ausblenden
IntelliLoad	VPlay/Pause beim Start sichtbar pausiert starten
Der Player arbeitet mit einem intelligenten Preloading-Verfahren, um Pausenzeiten während der Präsentation optimal mit Vorbereitungen für die nächsten Bilder zu füllen.	✓ Lautstärke
Zeit, die IntelliLoad im Voraus laden soll: 10 s	IntelliLoad
IntelliLoad beim Start ignorieren	Der Player arbeitet mit einem intelligenten Preloading-Verfahren, um Pausenzeiten während der Präsentation optimal mit Vorbereitungen für die nächsten Bilder zu füllen.
Einstellungen für Player in DiaShow Ultimate	Zeit, die IntelliLoad im Voraus laden soll: 10 s
	IntelliLoad beim Start ignorieren

#### Einstellungen für Player in Stages

Das Abspielen einer Präsentation übernimmt der Live-Player. Hier können Sie Einstellungen für diesen vornehmen. Wählen Sie hier aus, ob die Präsentation im Vollbildmodus oder Fenstermodus abgespielt werden soll. 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 sollte 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 <u>Präsentation manuell steuern</u> möchten. Die Steuerung des Bildwechsels per Mausklick können Sie hier ebenfalls aktivieren.

IntelliLoad bedeutet, dass im Hintergrund Bilder, Videos etc. vorgeladen und für das Abspielen vorbereitet werden. Dies verhindert Bildstocken oder Ruckler, die durch Wartezeiten entstehen könnten. Je höher der Wert hierbei gewählt wird, desto mehr Platz wird dafür im Arbeitsspeicher belegt. Es ist nicht angeraten, einen sehr hohen Wert einzugeben. Ein praktikabler Wert sind 10 bis 20 Sekunden Vorladezeit. Während der Vorlade-Wartezeit kann ein *Logo* eingeblendet werden (s.o).

Mit IntelliLoad beim Start ignorieren wird das Vorausladen vor Abspielstart unterbunden.

Klicken Sie einmal unten links auf den Pfeil. Im sich öffnenden Menü können Sie wählen, ob Sie die aktuellen Einstellungen als Standard speichern wollen oder diese wieder auf die Werkseinstellungen zurücksetzen möchten.

In AquaSoft Stages können Sie zudem den Ausgabe-Monitor festlegen. Das Programm lässt Sie dabei leicht den primären und den sekundären Bildschirm identifizieren, wenn Sie auf *Erweitert* klicken.

## 26.4 Programmeinstellungen



Die *Programmeinstellungen* beziehen sich auf die grundlegenden Einstellungen des gesamten Programms und nicht auf einzelne Projekte, die Sie unter *Projekt / Einstellungen* finden (mehr dazu im Kapitel <u>"Projekteinstellungen"</u>)

Rufen Sie die Programmeinstellungen über das Menü Extras auf.

Sie können hier u.A. die Benutzeroberfläche Ihren Wünschen anpassen oder die Verhaltensweise des Programms auf Ihre Systemumgebung einstellen.
Plug-in Dateiname Version Status Hinweis: Änderungen an den Plug-in-Einstellungen wirken sich erst nach einem Neustart der Anwendung aus.	Plug-in-Verwaltung Die Liste zeigt alle verfügbaren Plug-ins. Die Plug-ins, die geladen werden sollen, sind mit einem Häkchen gekennzeichnet.					
Hinweis: Änderungen an den Plug-in-Einstellungen wirken Info über Plug-ins sich erst nach einem Neustart der Anwendung aus.	Plug-in	Dateiname	Version	Status		
Hinweis: Änderungen an den Plug-in-Einstellungen wirken Info über Plug-ins sich erst nach einem Neustart der Anwendung aus.						
	Hinweis: Änderungen sich erst nach einem	an den Plug-in-Einstellungen wirken Neustart der Anwendung aus.	Info über Pl	ug-ins		



Dateien hinzufüger	1			
Wann immer Sie Dateien (Bilder, Sounds, Videos) einfügen, gelten die folgenden Einstellungen.				
Sortieren				
Wenn mehr als eine werden.	Datei gleichzeitig eingefügt wird, kann die Liste vorher sortiert			
Sortieren nach:	Dateinamennummerierung mit Verzeichnis (aufsteigend)			
Einfügeposition				
Dateien am End	e des Projekts einfügen			

- Dateien hinter markiertem Objekt einfügen

#### Plugins

Enthält eine Auflistung aller zusätzlich installierten Plugins, die durch weitere AquaSoft-Anwendungen installiert wurden. Über die Checkboxen lassen sich einzelne Plugins ab dem nächsten Programmstart deaktivieren.

#### Sprache

Die AquaSoft Stages kann in verschiedenen Sprachen 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.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/pc6h)

Aussehen der Benutzerober	fläche	
Mittelhell		Symbole monochrom
Doppelklick		
Wenn Sie auf ein Objekt in können verschiedene Aktion	der Timeline, Objektliste oder im Storyb en ausgeführt werden. Wählen Sie hier	oard doppelklicken, aus, welche das ist.
Aktion bei Doppelklick:	Originalansicht	
Steuerelemente synchron	isieren	
Wenn die Steuerelemente s Objektliste, Katalog immer o	ynchronisiert werden, stellen alle Eleme Ien gleichen Ausschnitt des Projekts dar	nte wie Timeline,
Steuerelemente synchro	nisieren	

## 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.

Benutzerdatenverzeichnis						
Wenn Sie Ihre eigenen Vorlagen in einem bestimmten Ordner ablegen möchten, geben Sie hier diesen Ordner an. Bestehende Vorlagen werden beim Wechsel des Ordners auf Wunsch verschoben.						
Benutzerdatenverzeichnis:						
C:\Users\n Z\AppData\Roaming\AquaSoft\Stages10\presets\ []] 🕤 👁						
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.						
Temporäres Verzeichnis:						
C:\Users\n [] 🔂 🐼						

#### Benutzerverzeichnisse

#### Benutzerdatenverzeichnis

Sie können <u>Eigene Vorlagen</u> erstellen, die in der <u>Toolbox</u> angezeigt werden. Diese werden in einem Ordner abgelegt, den Sie an dieser Stelle selbst festlegen können. Das hat den Vorteil, dass Sie Ihre Eigenen Vorlagen nicht mehr suchen müssen, wenn Sie diese archivieren oder weitergeben möchten.

#### Temporäres Verzeichnis

AquaSoft Stages benötigt für bestimmte Operationen kurzzeitig Speicherplatz für temporäre Dateien auf der Festplatte. Hier geben Sie an, in welchem Verzeichnis temporäre Dateien zwischengespeichert werden dürfen. Bei der Videoerstellung wird u.U. 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

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.

Soundaufna	hme					
Legen Sie hi Empfohlene	Legen Sie hier die Einstellungen fest, mit denen Sie die Sounds aufnehmen möchten. Empfohlene Einstellungen für Sprachaufnahme: 44.100 Hz, 16 Bit, Mono					
Samplingra	ate					
11.025	Hz 🔵 andere:	44.100 Hz 🌲	Je	höhere Werte Sie wählen, desto besser		
© 22.050 Hz Q				Qualität steigt auch der Speicherbedarf.		
• 44.100	• 44.100 Hz					
48.000	Hz					
Kanäle				Sample-Größe		
Mono	Beachten Sie, d	ass ein Mikrofon	1	8 Bit		
Stereo	belegt unnötig o Speicherplatz.	loppelt	eU	16 Bit		

#### Soundaufnahme

Über den <u>Sound-Assistenten</u> können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.

Ändern Sie hier die Standardeinstellungen für Bild- und Textobjekte. All diese zukünftig eingefügten Objekte werden diese Eigenschaften haben.					
Bild					
Einblendung:	Alphablending	Ŧ	Anpassen		
Ausblendung:	Liegen lassen, nicht ausblenden	Ŧ	Anpassen		
Text					
Schriftart:	* Open Sans	•	26 🔻		
Stil: A	A				
Rand:					
Schatten: 🤵					

#### 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.

Komplexere Voreinstellungen lassen sich über <u>eige-</u> <u>ne Objekte</u> realisieren.

#### 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.

Brenneinstellungen		
Bitte wählen Sie eine andere	Schnittstelle, falls kein Brenner automatisch erkannt wurde.	
Brenner:	E: (HL-DT-ST DVD+-RW GH50N - B104, SPTI)	•
Brenngeschwindigkeit:	1 x (176 kB/s)	-
Schnittstelle:	Automatisch    SPTI    ASPI	

#### CD/DVD/BD-Brenner

Hier werden die erkannten CD/DVD/BD-Brenner angezeigt. Wählen Sie den zu verwendenden Brenner aus und legen Sie die Brenngeschwindigkeit fest. Bitte beachten Sie, dass eine hohe Brenngeschwindig-

keit eine schlechtere Brennqualität zur Folge haben kann (u.a. auch abhängig vom Rohlingstyp und -Marke). Sollten Sie Leseprobleme der gebrannten Medien haben, probieren Sie eine langsamere Brenngeschwindigkeit. Falls kein Brenner angezeigt wird, probieren Sie eine andere Schnittstelle.

Automatisches Abspeichern Durch das automatische Abspeichern wird in regelmäßigen Abständen eine Sicherheitskopie des aktuellen Projekts gemacht, die aktuelle Arbeit wird nicht überschrieben. Über den Menüpunkt "Datei / Wiederherstellen" können Sie jederzeit zu einem alten Stand zurückkehren.				
Automatisches Speichern aktivieren	10			
Maximale Anzahl der Sicherheitskopien:	10	÷		
Abstände zwischen den Sicherheitskopien:	3	\$	Minuten	
Alle bisherigen Sicherheitskopien lös	chen			
•				

Maximale Anzahl der Objekte, die gleichzeitig im Vorschaufenster zu sehen sind. Hinweis: Je

Dateinamen unter dem Thumbnail anzeigen

Vorschau

Hints (Beschreibungstexte unter der Maus) anzeigen

höher die Anzahl ist, desto länger dauert evtl. die Anzeige

Pfade und Pfadpunkte nur für markierte Objekte anzeiger

Objekte gleichzeitig: 20

Mittlere Objekt-Anfasser anzeigen

# 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.

Anzeige				
Hints anzeigen				
Hundertstelsekur	ndenangaben anzeige	n		
Stil:	Kacheln	Ψ		
Abspielen "ab hie	er" startet ab dem aus	gewählten Objekt		
Bearbeiten				
Andere Objekte a	als Einrasthilfe benutz	e 🗹 Zeitraster be	enutzen	
Einrastabstand:	15 💠 Pixel	Zeitraster:	100 ms	\$

#### Timeline

Legen Sie hier die Einstellungen für die Timeline fest.

Ist *Hints anzeigen* aktiviert, erhalten Sie beim Überfahren mit der Maus Hinweise zu Objekten, wie z.B. Dauer, Startzeit, Dateiname.

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.

Wird im Programm "Abspielen ab hier" gewählt, wird die Diashow ab der Stelle gespielt, an der sich der Playhead befindet. Soll ab einem markierten Objekt abgespielt werden, muss diese Einstellung mit einem Haken aktiviert werden.

Spalten
<ul> <li>Objekt</li> <li>Startzeit</li> <li>Dauer</li> <li>Dateigröße</li> <li>Dateidatum</li> <li>Einstellungen</li> <li>Stichworte</li> <li>EXIF</li> <li>Dateiname</li> <li>Projekt</li> <li>Spur</li> <li>Aufnahmedatum</li> </ul>
Hardwarebeschleunigung

Hardwarebeschleunigung

nigung deaktiviert werden.

Fernsteuerung				
Fernst	euerung	aktivieren		
Port:	6001	-		

Fernsteuerung

#### Bilderliste

Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der *Bil-derliste* angezeigt werden sollen.

## Hardwarebeschleunigung

Videos werden mit geeigneter Hardware schneller dekodiert. Beobachten Sie in den eingefügten Videos beim Abspielen ein Ruckeln oder setzen Sie eine ältere Grafikkarte ein, so sollte die Hardwarebeschleu-

## Fernsteuerung

Setzen Sie das Häkchen vor "Fernsteuerung aktivieren", um eine Präsentation via App zu steuern. Im Kapitel <u>"Fernbedienung oder Presenter nutzen"</u> erfahren Sie mehr.

# 27 Extras

Im Menüpunkt Extras gibt es verschiedene Optionen, die im Folgenden erklärt werden.

## 1. Anzeigen / Abspielen



Wählen Sie ein Objekt (Sound, Video, Bild) in der Timeline aus, indem Sie es anklicken. Nun können Sie die Vorschau sehen und/oder hören. In dieser Vorschau wird das Objekt ohne Effekte angezeigt, Sie sehen/hören es im Originalzustand. Zusätzlich können Sie zum nächsten Objekt weiter schalten oder mehrere Objekte auf einmal anzeigen lassen.

# Als E-Mail versenden

Vorschau-Ansicht

Mit dieser Funktion können Sie ein Bild, das Sie gerade markiert haben, als E-Mail versenden. Dazu wird das E-Mail-Programm geöffnet, dass

Sie auf Ihrem Rechner verwenden (falls keines installiert ist, kann es auch nicht verwendet werden) und die ausgewählte Datei wird der E-Mail als Anhang beigefügt.



Wenn Sie das gesamte Projekt als E-Mail versenden möchten, erstellen Sie ein Video und laden Sie dieses entweder zu einer Cloud-Datenbank hoch oder bei YouTube. Auf Grund der begrenzten Datenmenge ist der direkte Versand eines Videos nicht zu empfehlen. Das Video müsste eine extrem geringe Bildqualität besitzen, was in den meisten Fällen vermieden werden sollte.

# In Standard-Anwendung öffnen

Das markierte Objekt wird in der Anwendung geöffnet, die normalerweise für diesen Dateityp eingestellt ist.

## 4. Neu laden

Hier können Sie Thumbnails, Meta-Daten oder alle Daten neu laden. Zusätzlich können auch nur die Daten der markierten Objekte neu geladen werden. Das dient dem Zweck, veränderte Bilddaten nach der Änderung sofort angezeigt zu bekommen, wenn z.B. ein Bild kurz zuvor mit einem externen Programm bearbeitet wurde.

# Vorhandene Vorlagen importieren

Falls Sie in einer früheren Programmversion eigene Vorlagen erstellt haben, können Sie sie mit dieser Funktion in die aktuelle Version übertragen und dort nutzen. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel "Vorlagen und Effekte importieren".

# Entwicklermodus

Im Entwicklermodus bieten AquaSoft Stages und Stages zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten, die insbesondere der Erstellung von Intelligenten Vorlagen dienen. Der Entwicklermodus ist nicht für den täglichen Gebrauch bestimmt und kein "offizieller" Teil des Programms. Bei auftretende Problemen und Fragen können wir Ihnen keinen Support anbieten.

Wenn der Entwicklermodus aktiv ist, kann es zu Geschwindigkeits-Einbußen bei der Verwendung der Software kommen. Aktivieren Sie den Entwicklermodus daher nicht dauerhaft.

# 7. Programmeinstellungen

Hinter diesem Menüpunkt finden Sie eine Reihe von Einstellungen, die im Kapitel "Programmeinstellungen" näher erläutert werden.

# 28 AquaSoft Stages bestellen

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch in unserem <u>Online-Shop</u>. Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können. Zusätzlich erhalten Sie die kostenlosen Updates.

Hier können Sie alle Produkte als Download oder als Box, die per Post zu Ihnen kommt, bestellen. Nach der Bestellung erhalten Sie jederzeit kostenlose Updates und Zusatzsoftware, sowie günstige Upgrade-Angebote. im <u>Kundenlogin</u>.

# 29 Aktuelle Updates

Im <u>AquaSoft Kundenlogin</u> 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 das Kundenlogin 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 <u>neues Passwort anfordern</u>.:

Nach dem Klick auf den entsprechenden Button wird Ihnen das Passwort gesendet.

Die untere Grafik zeigt Ihnen, wie das Kundenlogin nach der Anmeldung aussehen kann. Je nachdem, welches Produkt Sie gekauft oder registriert haben, leuchten andere Felder blau auf.

Die blau hinterlegten Felder können Sie anklicken. Sie gelangen dann zu der entsprechenden Vollversion und der dazugehörigen Zusatzsoftware, falls diese angeboten wird.

Com Salt					SPRACHEN   HILFE	KUNDENLOGIN   ABMELD	EN
Re Administr	PRODUKTE ~	Download ~	SERVICE ~	KAUFEN ~	COMMUNITY ~	ÜBER AQUASOFT ~	
a "Turned http://www.html			11				rere.
Willkommen ir	n AquaSo	ft Kun	denbe	ereich			
Sie finden hier die Downloa	ds der von Ihnen e	erworbener	n Vollversio	nen und d	lie zugehörige		
Seriennummern.	A Skew re	Dy 1	A				
	AA L	224	y				
AquaSoft Stages	DiaShow		YouDesign		Barbe	ecue	
PhotoKalender	PhotoAlbum		EarthPilot		Scree	enShow	
WebShow	Multimediawerksta	tt	DiscMenu		S Erwei	iterungspakete	
					💄 Mein	e Daten	

Ansicht des Kundenlogins unter www.aquasoft.de/account/customer-area

Der Kunde im Beispiel besitzt die AquaSoft Stages, deshalb ist dieses Feld blau hinterlegt und er kann es anklicken.

Mit dem Klick auf ein blaues Feld gelangt man zu seiner Vollversion bzw. zur Seriennummer. Es ist immer die aktuelle Version der jeweiligen Software. Egal, ob Sie eine Box oder einen Download erworben haben, Sie können im Kundenlogin die Vollversion immer kostenlos herunterladen.

Sollten Sie eine Zeitschriften-Version besitzen, finden Sie Ihre Seriennummer mit einem Klick auf den Button *Seriennummern*. Zeitschriften-Versionen stehen nicht zum Download zur Verfügung und haben auch keine Upgrade-Berechtigung.