Inhalt

1 - Allgemeine Hinweise 1

1. Systemvoraussetzungen ... 1
2. Installation und Deinstallation ... 1
3. Vorbereitungen ... 2
4. Tastaturbelegung ... 4

2 - Schritt für Schritt gestalten 5

1. Erste Schritte mit AquaSoft Stages ... 5
2. Bilder einfügen ... 7
3. Videos einfügen ... 9
4. Sounds einfügen ... 9
5. Seitenverhältnis ... 10
Projekt-Seitenverhältnis anpassen ... 11
Bilder dem Seitenverhältnis anpassen ... 12
Gestaltung anpassen ... 15
6. Projekt speichern ... 18

3 - Programmübersicht 19

1. Der Layoutdesigner ... 22
2. Live-Vorschau ... 25
3. Bewegungspfad-Vorschau ... 25
4. Die Toolbox ... 26
5. Die Timeline ... 28
6. Das Storyboard ... 31
7. Bilderliste ... 31
8. Arbeiten mit Keyframes ... 32

4 - Texte und Beschriftungen 34

1. Bild beschriften ... 34
2. Textgestaltung ... 36
3. Video beschriften ... 38
4. Text drehen ... 40
5. Text mit farbigem Hintergrund ... 41
6. Mehrere Texte ... 42
7. Texte animieren mit Bewegungspfad ... 44
8. Lauftext animieren ... 47
9. Credits einfügen ... 49
10. AquaSoft-Abspann einfügen ... 51
11. Untertitel in verschiedenen Sprachen ... 51

5 - Ton und Musik einfügen 53

1. Hintergrundmusik ... 53
2. Einstellungen für Musik ... 56
3. Objekte am Takt der Musik ausrichten ... 57
4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen ... 58
5. Individuelle Lautstärkeregelung ... 58
6. Titelliste speichern ... 60
7. Sound-Assistent ... 60

6 - Videos einfügen und bearbeiten 63

1. Videos schneiden ... 63
2. Wiedergabegeschwindigkeit ändern ... 65
3. Video drehen und positionieren ... 66
4. Videoton bearbeiten ... 68
5. Sound von Video trennen ... 68
6. Deinterlacing ... 69

7 - Kamerafahrt 70

1. Einstieg Kamerafahrt ... 70
2. Bildausschnitt festlegen ... 70
3. Hinein zoomen ... 72
4. Heraus zoomen ... 73
5. Kameraschwenk mit Drehung ... 75
6. Ken Burns Effekt manuell erstellen ... 76
7. Panoramafahrten ... 79

8 - Bewegungspfade 80

1. Einstieg Bewegungspfade ... 80
2. Bewegungspfade in der Toolbox ... 81
3. Eigenen Bewegungspfad erstellen ... 82
4. Drehungen ... 84
5. Bewegungspfade mit Größenänderung ... 85
6. Bewegungspfade mit Drehungen ... 87
7. Bewegungspfade mit Text ... 88
8. Pfad bearbeiten ... 90
9. Manuelle Eingabe ... 91

9 - Intelligente Vorlagen 92

1. Assistent verwenden ... 93
2. Vorlage anpassen ... 95
3. Mehrere Vorlagen verwenden ... 95
4. Zufällige Wiedergabe festhalten ... 96

5. Vorlagen vollständig bearbeiten ... 97

10 - Ein- und Ausblendungen 97

1. Wann setzt man Ein- und Ausblendungen ein? ... 97
2. Überblendung zuweisen ... 99
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 ... 108
4. Soundspur einfügen ... 109
5. Videospur anlegen ... 109
6. Gruppieren mit Flexi-Collage ... 109

12 - Karten und animierte Pfade 111

1. Karte einfügen ... 112
2. Dekorierten Pfad einfügen ... 114
3. Schwenk über Karte mit Route ... 117
4. Kartenausschnitte zusammenfügen ... 118

13 - Live-Effekte / Video-Effekte 122

1. Glühende Transparenz ... 122
2. Bumpmapping-Effekt ... 124
3. Chroma-Key ... 127
4. Farbverschiebung ... 129
5. Farbeffekte ... 130
6. Displacement-Effekt ... 133
7. Masken-Effekt ... 135
8. Halbton ... 138
9. Ebeneneffekte ... 141
10. Weichzeichner ... 142
11. Maskierter Weichzeichner ... 144
12. Alter Film ... 145
13. Mosaik ... 146
14. Schatten-Effekt ... 148
15. Texturkacheln ... 150
16. 3D-Rotation ... 152
17. Tonwertkorrektur ... 154

14 - Objekt-Effekte 156

1. Bild-vor-Bild ... 156

2. Bildband ... 158
3. Filmstreifen ... 159
4. Foto-Collage ... 160
5. Animator ... 163
6. Galerie ... 165
7. Ken-Burns-Effekt ... 168
8. Überlappung ... 169
9. Pfad-Effekt ... 170
10. Zufallsauswahl ... 172
11. Wiederholung ... 173
12. Bewegungspfadwackeln ... 174
13. Kamerawackeln ... 175
14. Transparenzfluktuation ... 176
15. Zufällige Reihenfolge ... 177
16. Verzeichnis überwachen ... 179

15 - Formen verwenden **180**

1. Dynamische Form anpassen ... 181
2. Fraktale Strukturen ... 182
3. Spezielle Formen ... 183

16 - Bildeffekte zuweisen und erstellen **184**

1. Bildeffekte ... 184
2. Funktionen im Bildeditor ... 185
3. Bildeffekt "Nostalgie" ... 186

17 - Partikel-Effekte erstellen **188**

1. Einfacher Partikel-Effekt ... 188
2. Sprite-Animation ... 188
3. Änderung über Lebenszeit ... 190

18 - Scriptlets **190**

19 - Eigene Einstellungen speichern **192**

1. Eigene Objekte speichern ... 193
2. Eigene Texteffekte speichern ... 194
3. Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern ... 195
4. Bildeffekt speichern ... 196
5. Überblendung speichern ... 197

20 - Steuerung des Präsentations-Ablaufes **198**

1. Automatischer Ablauf ... 198
2. Manuelle Steuerung ... 198
3. Automatischer und manueller Ablauf ... 199

4. Präsentation endlos wiederholen ... 200
5. Fernbedienung o. Presenter nutzen ... 200
6. Objektereignisse ... 201
7. Zufall steuern ... 202

21 - Daten importieren **203**

1. Vorlagen und Effekte importieren ... 203
2. Import-Assistent ... 203
3. PowerPoint-Assistent ... 203

22 - Projekt auf Fehler prüfen **204**

23 - Projekt exportieren **205**

1. Archivierung eines Projektes ... 205
2. PC-Präsentation ... 206
3. Ausgabe als Video ... 208
4K-Video ausgeben ... 212
Video per Kommandozeile ... 213
4. Web / Social Media ... 214
5. Bilderrahmen-Assistent ... 215
6. Blu-ray-Player ... 216
7. DVD-Player ... 218
8. Menü-Assistent ... 220
Ein kurzer Überblick ... 221
9. Bilderliste als Text-Datei ausgeben ... 223

24 - Sichern und Wiederherstellen **223**

1. Automatische Wiederherstellung ... 223
2. Dateien wiederfinden ... 224

25 - Eigenschaften von Objekten **226**

1. Bild ... 227
2. Flexi-Collage ... 230
3. Kapitel ... 231
4. Partikel ... 231
5. Sound ... 237
6. Text ... 238
7. Video ... 239
8. Platzhalter ... 241
9. Animierte Transparenz ... 241
10. Arbeiten mit Variablen ... 244
11. Farbwähler ... 247

26 - Einstellungen **247**

1. Auswahl der Benutzeroberfläche 247
2. Einstellen der Ansicht 248
3. Projekteinstellungen 250
4. Extras 253
5. Programmeinstellungen 254

27 - AquaSoft Stages bestellen **258**

28 - Aktuelle Updates **259**

1 Allgemeine Hinweise

1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von AquaSoft Stages oder 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 Updates zu erhalten.

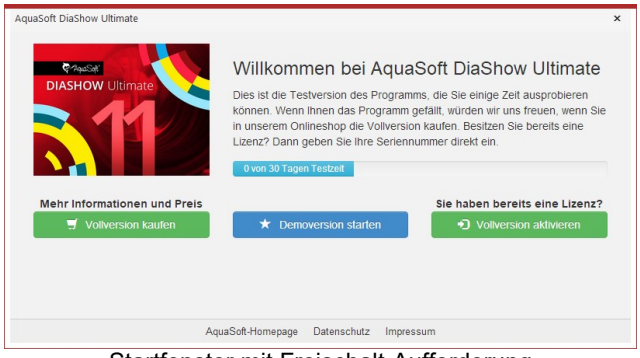
Haben Sie die Software als Box erworben, erhalten Sie eine DVD, auf der sich die Installationsdatei befindet. Diese legen Sie in Ihr DVD-Laufwerk ein, Sie werden dann vom Installations-Assistenten geführt.

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_11.ads". So können Sie die Ursprungs-Datei immer wieder mit der alten Version öffnen.

Freischalten der Software



Startfenster mit Freischalt-Aufforderung

Nach dem Start der Software werden Sie aufgefordert, diese freizuschalten. Klicken Sie dafür auf den grünen Button *"Vollversion aktivieren"*. Jetzt 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* bzw. *App & Features* 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 "AquaSoft Wiki: Deinstallation" (Linkadresse: aquasoft.de/go/qgwv).

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.

Arbeitsspeicher und Bildgröße - Welche Dateigröße dürfen die Bilder haben?

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

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.

Dateitypen

AquaSoft Stages und Stages unterstützen 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 Pixelmap Bilder (*.pbm,*.pgm,*.ppm,*.pxm)
Scalable Vector Graphics (*.svg)
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)

Videoformate

Animiertes GIF (*.gif)
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)
FLAC-Dateien (*.flac)
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)



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 das *Video-Objekt* und fügen es mehrfach ein, bis Sie die gewünschte Länge erreicht haben. Alternativ verwenden Sie das GIF im Effekt Wiederholung 173.

1.4 Tastaturbelegung

In AquaSoft Stages und 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. Es lassen sich ebenso einige Windows-typische Tastenkürzel nutzen.

Abspielen

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

Vorschau im Layoutdesigner: **F7**

Abspielen ab hier (Vollbild): **F8**

Abspielen im Vollbild anhalten/fortsetzen: **LEERTASTE**

Auslastung von CPU/GPU anzeigen (Vollbild): **F12**

Layoutdesigner

Bewegungsmarke einfügen: **EINFG**

Bewegungsmarke entfernen: **ENTF**

Ein- und auszoomen: **STRG** + Mausrad

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

Vertikal scrollen: Mausrad

Horizontal scrollen: **UMSCH** + Mausrad

Seitenverhältnis beibehalten: **UMSCH** + Maus

Rastereinstellungen ignorieren: **STRG** + Maus

Timeline

Alle Kapitel öffnen: **STRG** + **+**

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

Kapitel samt Inhalt öffnen und markieren: **ALT** + Mausklick

Vertikal scrollen: **UMSCH** + Mausrad

Breite ändern: **STRG** + Mausrad

Horizontal scrollen: Mausrad

Höhe ändern: **UMSCH**+**STRG**+ Mausrad

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

Markierungslinie setzen, wenn Player nicht aktiv ist: **UMSCH** + Mausklick

Markierungslinie entfernen: Rechtsklick auf Linie

Objekte verschieben unter Beibehaltung des Abstandes zu Folge-Objekten in der Spur: **ALT** + Maus

Bei markiertem Objekt an Playhead-Position schneiden: **T**

Tastenkürzel / Tastenkombinationen von Windows

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

Öffnen **STRG** + **O**

Aktion wiederherstellen **STRG** + **Y**

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

Alles auswählen **STRG** + **A**

Speichern unter... **UMSCH** + **STRG** + **S**

Mehrere Elemente auswählen **STRG**

Hilfe / Handbuch **F1**

Kopieren **STRG** + **C**

Umbenennen **F2**

Ausschneiden **STRG** + **X**

Dropdown-Liste aufklappen **F4**

Einfügen **STRG** + **V**

Vollbildmodus ein / aus **F11**

Löschen **ENTF**

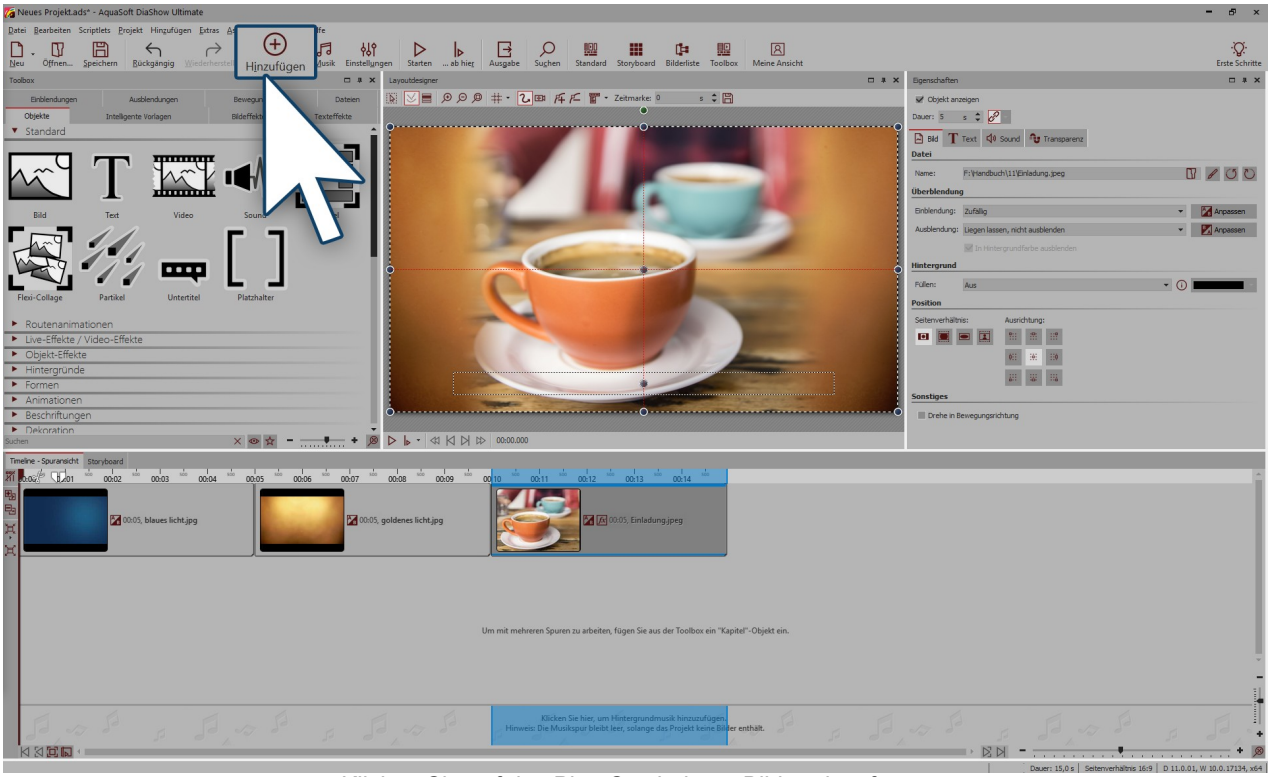
2 Schritt für Schritt gestalten

2.1 Erste Schritte mit AquaSoft Stages

In drei Schritten zu einer ersten Präsentation: Starten Sie das Programm und wählen Sie im Willkommens-dialog ein leeres 16:9-Projekt aus.

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

1. Bilder einfügen

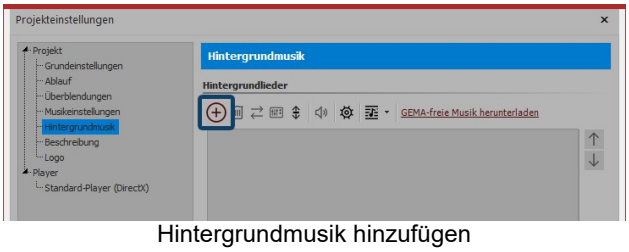


Klicken Sie auf das Plus-Symbol, um Bilder einzufügen

Klicken Sie auf das Plus-Symbol oben in der *Toolbar* ("Werkzeugleiste") 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 "Bilder einfügen" 7 lernen Sie weitere Möglichkeiten zum Einfügen von Bildern kennen.
- Wollen Sie Ihre Bilder beschriften, dann lesen Sie das Kapitel "Bild beschriften" 34.
- Wie Sie Bilder mit einem Tonkommentar versehen, erfahren Sie im Kapitel "Sound-Assistent" 60.

2. Hintergrundmusik einfügen



Hintergrundmusik hinzufügen

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

3. Die Show kann beginnen

Sie haben Bilder und Musik in zwei Schritten eingefügt und können nun die Präsentation abspielen. Klicken Sie dazu auf den *Abspielen*-Button in der Menüleiste oder drücken Sie die Taste **F9**. Die Überblendungen, also die Übergänge von einem Bild zum anderen, werden - abhängig von der Einstellung *Extras / Programmeinstellungen / Standardbildeinstellungen* - zufällig ausgewählt. Im Kapitel "Überblendung zuweisen" 99 erfahren Sie, wie Sie diese selbst festlegen.

Eine kurze Einführung in das Programm erhalten Sie auch mit unserem Video "AquaSoft DiaShow 9: Programmübersicht" (Linkadresse: aquasoft.de/go/2dn2)

2.2 Bilder einfügen

In 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 Abschnitt, mit welchen Methoden Sie Bilder einfügen können.

Für alle Varianten gilt:

- Sie können ein Bild zum Einfügen auswählen bzw. markieren, indem Sie es mit der Maus anklicken.
- Mehrere Bilder lassen sich mit gedrückter **STRG-TASTE** plus Mausklick auswählen.
- Mit gedrückter **UMSCH-TASTE** plus Mausklick lassen sich erstes und letztes Bild inklusive aller dazwischen liegenden auswählen.
- Alle Bilder können Sie mit **STRG** + **A** auswählen.

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 die Bilder befinden, die Sie einfügen möchten. Wählen Sie ein Bild oder mehrere Bilder aus und bestätigen Sie mit *Öffnen*.

Bilder mit dem Bild-Objekt aus der Toolbox einfügen

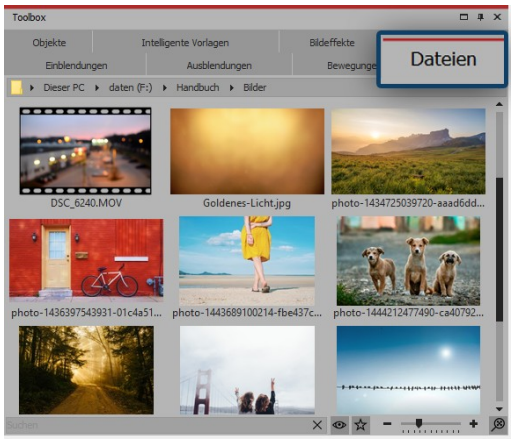


Bild-Objekt

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

Nachdem das *Bild*-Objekt platziert ist, öffnet sich 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 Reiter 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 oder Dateiformat suchen und so schneller die gewünschte Datei anzeigen lassen.

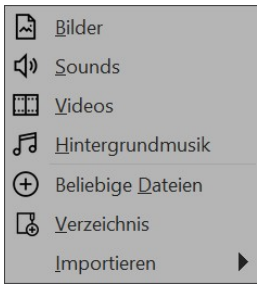
Zur Auswahl eines oder mehrerer Bilder gehen Sie genauso vor, wie es schon im oberen Abschnitt beschrieben wurde.

Ziehen Sie ein oder mehrere Vorschaubilder an eine Stelle in der Timeline, um die Datei oder mehrere Dateien 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



In der oberen Menüleiste gibt es den Menüpunkt *Hinzufügen*, bei dem Sie mehrere Optionen zum Einfügen verschiedener Datentypen erhalten.
Wählen Sie die Option *Bilder*, öffnet sich der Dateiauswahl-Dialog und Sie können - wie oben beschrieben - eines oder mehrere Bilder wählen.

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

Bilder mit dem Import-Assistenten hinzufügen

Im Menü *Assistenten* finden Sie den *Import-Assistent*. Mit diesem können Sie Bilder direkt von der Kamera oder dem Scanner in das Projekt einfügen. Hierzu finden Sie im Kapitel "Import-Assistent" 203 eine ausführliche Beschreibung.

Bilder mit dem PowerPoint-Assistenten hinzufügen

Haben Sie eine PowerPoint-Präsentation und wollen Sie die einzelnen Folien in Ihr Projekt übertragen, dann folgen Sie der Anleitung im Kapitel "PowerPoint-Assistent" 203.

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*.

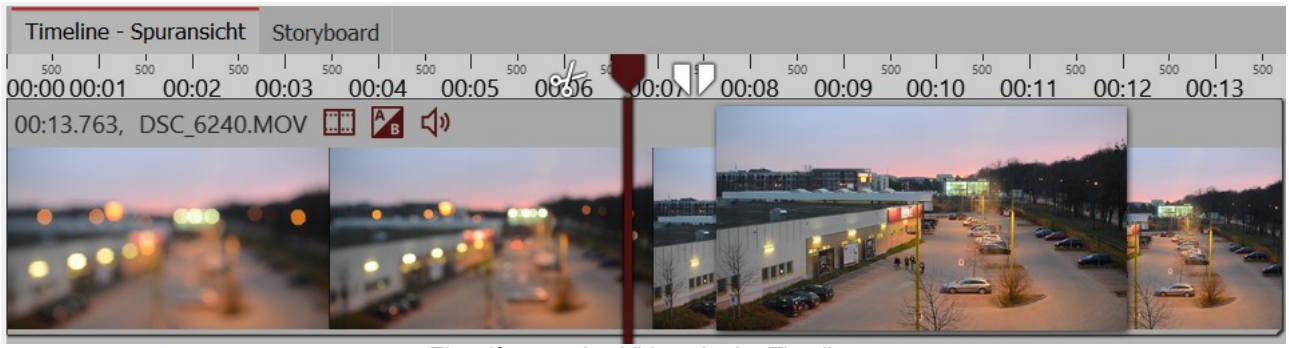
Mehr zum Thema Bilder (und Videos) einfügen sehen Sie unserem Video "Bilder und Videos hinzufügen (Erste Schritte in DiaShow 10)". (Linkadresse: aquasoft.de/go/import)

2.3 Videos einfügen


Video-Objekt

In AquaSoft Stages und 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 "Video" 239 alles zu den Einstellmöglichkeiten eines Video-Objektes.

Technische Informationen

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

2.4 Sounds einfügen


Sound-Objekt

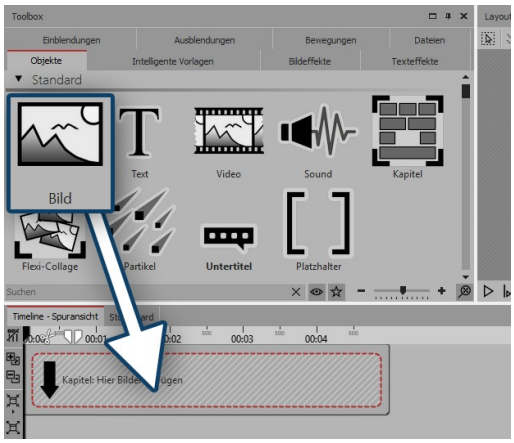
In der *Toolbox* finden Sie das *Sound-Objekt* unter *Objekte*.

Mit dem *Sound-Objekt* können Sie Musik, Geräusche, Klänge, Kommentare etc. einfügen. Das *Sound-Objekt* kann unabhängig von der *Hintergrundmusik* verwendet werden.

Sie können das *Sound-Objekt* in Ihr Projekt einfügen, indem Sie es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle in der *Timeline* ziehen.
Auch mit einem Doppelklick auf das *Sound-Objekt* können Sie es in das Projekt einfügen.
Sie können die Lautstärke für einen Sound individuell festlegen. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "Individuelle Lautstärkeregelung" 58.

1. Gruppe von Bildern mit Sound hinterlegen

Das *Sound-Objekt* wird beispielsweise verwendet, wenn ein Musikstück oder ein Kommentar 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*.



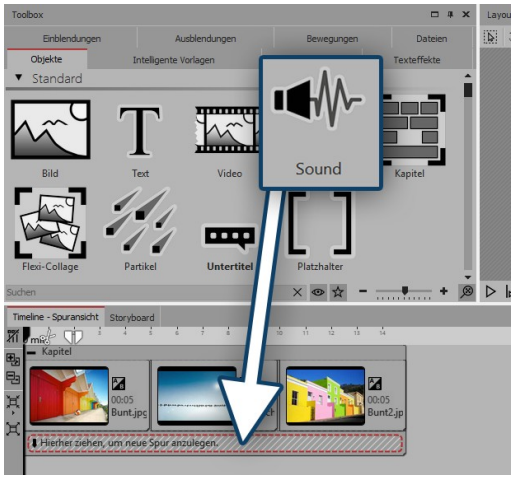
1.1 Kapitel-Objekt und Bild-Objekt einfügen

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

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.



Sound unter Bildern eingefügt

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.

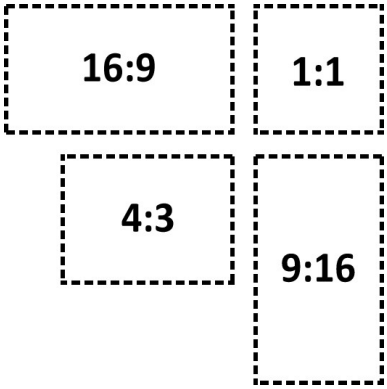
2. Eigenen Sound aufnehmen

Mit Hilfe des *Soundaufnahme-Objektes* oder über den *Sound-Assistenten* können Sie einen eigenen Tonkommentar aufnehmen.
Im Kapitel "Sound-Assistent" 60 erfahren Sie, wie Sie einen Kommentar aufnehmen.

2.5 Seitenverhältnis

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.

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

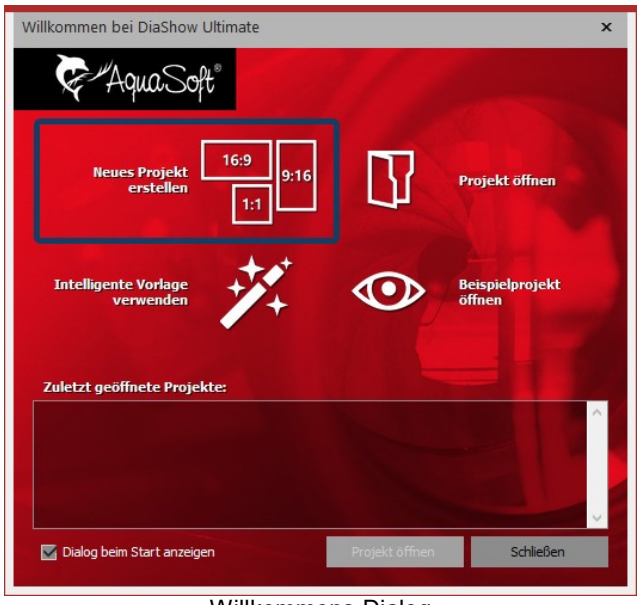
Die Ausgabe-Geräte hingegen können dagegen ein anderes Seitenverhältnis besitzen:

- Moderne Flachbild-Fernseher und PC-Monitore besitzen meist das Seitenverhältnis 16:9.
- Social Media Kanäle haben unterschiedlichste Anforderungen, z.B. 1:1 oder 9:16 für Hochkantvideos.
- 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 sowie Hintergründe und andere Gestaltungselemente dem Seitenverhältnis des Ausgabegerätes an, hat man am Ende ein stimmiges, professionelles Projekt erstellt. AquaSoft Stages und Stages bieten hierzu viele Möglichkeiten, die Sie im Folgenden kennenlernen.

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

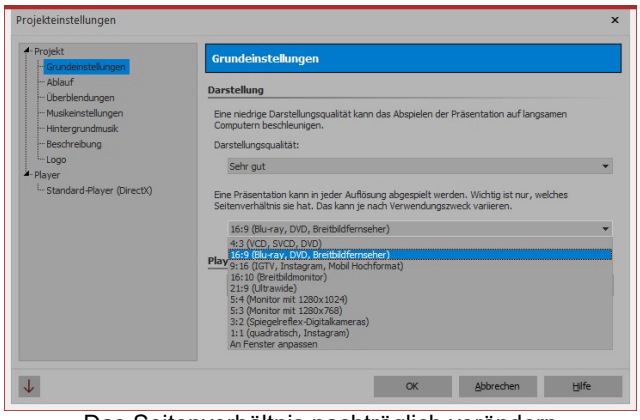
2.5.1 Projekt-Seitenverhältnis anpassen



Willkommens-Dialog

Wenn Sie das Programm öffnen, erscheint der Willkommens-Dialog. Er bietet die Option, ein neues Projekt zu erstellen und gibt dafür drei verschiedene Seitenverhältnisse zur Auswahl vor: 16:9, 9:16 und 1:1. 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 im Layoutdesigner auf, die meist schwarz dargestellt werden. Um dies zu vermeiden, können Sie Ihre Bilder formatfüllend darstellen lassen.

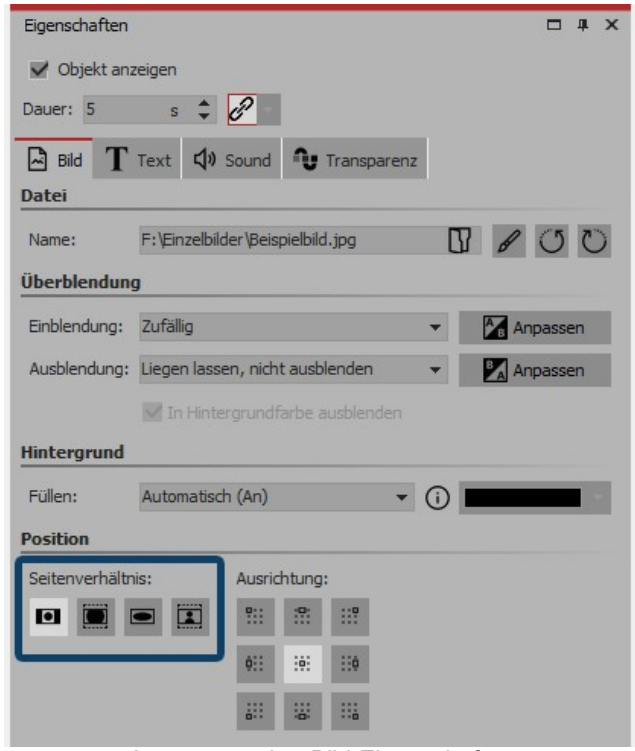


Das Seitenverhältnis nachträglich verändern

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 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. Überprüfen Sie nach einer Änderung bereits gestaltete Teile Ihrer Präsentation, wie z.B. Texte auf deren korrekte Positionierung.

2.5.2 Bilder dem Seitenverhältnis anpassen



Anpassung über Bild-Eigenschaften

Seitenverhältnis automatisch anpassen

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie unter *Position / Seitenverhältnis* verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Seitenverhältnis Ihres Fotos automatisch dem Seitenverhältnis des Projektes anzupassen.

Folgende Optionen für ein Bild oder Video 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 ist zugeschnitten). Es werden beim Zuschneiden Gesichter berücksichtigt (Gesichtserkennung), sodass diese möglichst vollständig zu sehen sind.

Mit den Symbolen für *Ausrichtung* können Sie die Position des Bildes auf dem Bildschirm beeinflussen bzw. vorgeben, auf welchen Bereich des Bildes bei "Zuschneiden" zugeschnitten werden soll. Die Mittelposition entspricht "Zentriert".

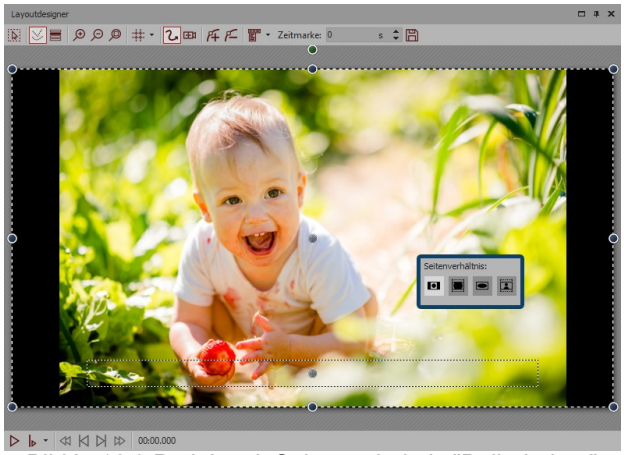


Bild in 16:9 Projekt mit Seitenverhältnis "Beibehalten"

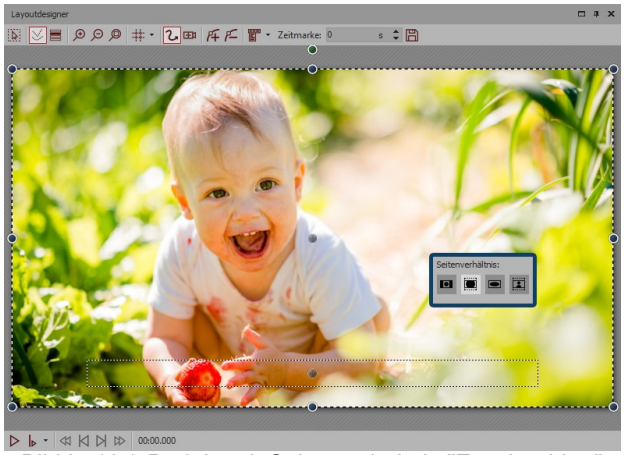
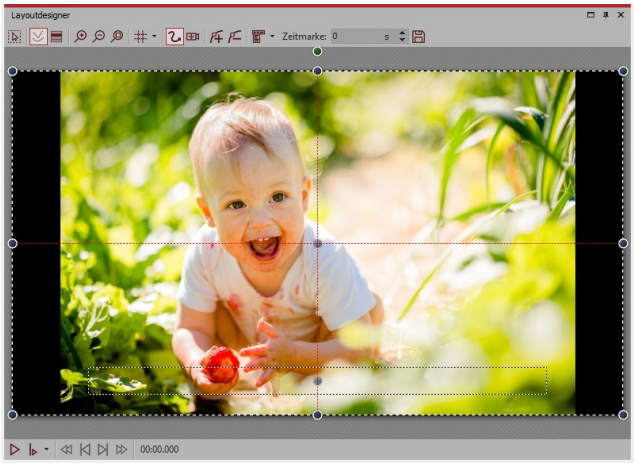


Bild in 16:9 Projekt mit Seitenverhältnis "Zuschneiden"

Möchten Sie alle Bilder auf die gleiche Weise bearbeiten, genügt es, diese mit dem Druck der Tasten **STRG** + **A** zu markieren. Nun muss nur noch die gewünschte Option gewählt werden, diese wird dann auf alle markierten Bilder angewendet.



Schwarze Ränder links und rechts

Bildgröße und -position manuell anpassen

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 / Neues Projekt* im 16:9-Format. Fügen Sie ein Bild hinzu, das nicht dem Seitenverhältnis 16:9 entspricht. Das Seitenverhältnis ist in den Eigenschaften auf *Beibehalten* gestellt.
Sie sehen nun schwarze Ränder neben dem Bild, die Sie vermeiden möchten.

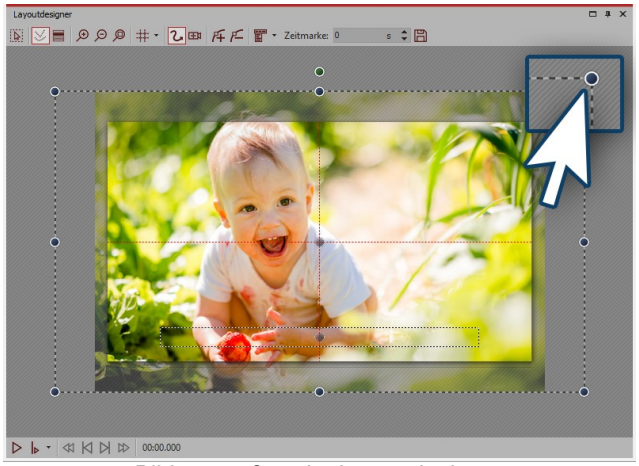
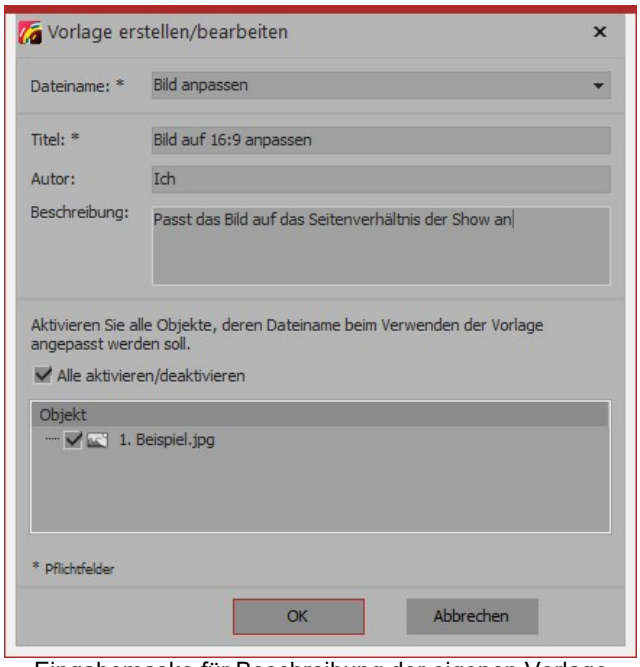


Bild vergrößern im Layoutdesigner

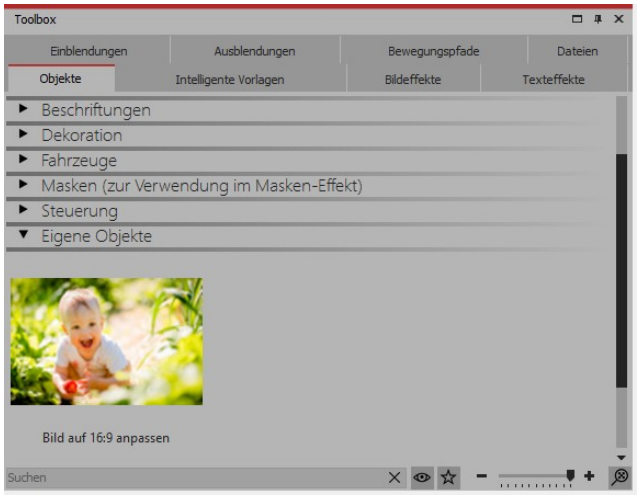
Verkleinern Sie den Ausschnitt im *Layoutdesigner*, indem Sie oben links auf die Lupe mit dem Minus-Symbol klicken. Ziehen Sie das Bild mit den Eckpunkten des *Positionsrahmens* größer, bis die schwarzen Ränder verschwunden sind. Positionieren Sie dann den gewünschten Bildausschnitt im sichtbaren Bereich.



Eingabemaske für Beschreibung der eigenen Vorlage

Als Vorlage speichern (optional)

Wenn Sie viele Bilder haben, die im Seitenverhältnis manuell angepasst werden sollen, lohnt es sich, die eben erstellte Positionierung als eigene Vorlage zu speichern. Danach können Sie das Seitenverhältnis automatisiert 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.



Eigene Vorlagen sind unter "Eigene Objekte" zu finden

Vorlage in der Toolbox

Sie finden die eben erstellte Vorlage jetzt in der *Toolbox* unter *Objekte / Eigene Objekte*. Um nun weitere Bilder mit der gleichen 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.

Wie Sie Hochformate und andere Fotos ohne schwarze Ränder in Ihre Diashow einbinden, erfahren Sie im Blog-Artikel mit Video "Hochformat-Fotos gut präsentieren".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/hoch)

2.5.3 Gestaltung anpassen

Oft hat man sich Gedanken zum Bildaufbau und zur Bildkomposition gemacht. Diese Arbeit sollte nicht durch Zuschneiden beeinflusst werden. Auch in diesem Fall müssen Sie schwarze Ränder nicht hinnehmen. Im Folgenden werden drei Varianten beschrieben.

Variante 1: Der Bild vor Bild-Effekt



Bild-vor-Bild

Mit dem *Bild-vor-Bild-Effekt* wird Ihr Bild automatisch vor einem Hintergrund gezeigt, der aus Ihrem Bild erzeugt wird. Dabei lässt sich u.a. die Bildgröße des Vordergrundbildes beeinflussen sowie der Hintergrund einfärben oder weichzeichnen. Mehr zu diesem Objekt-Effekt erfahren Sie im Kapitel Bild-vor-Bild 156.

Variante 2: Mit Spuren den Vordergrund und den Hintergrund gestalten

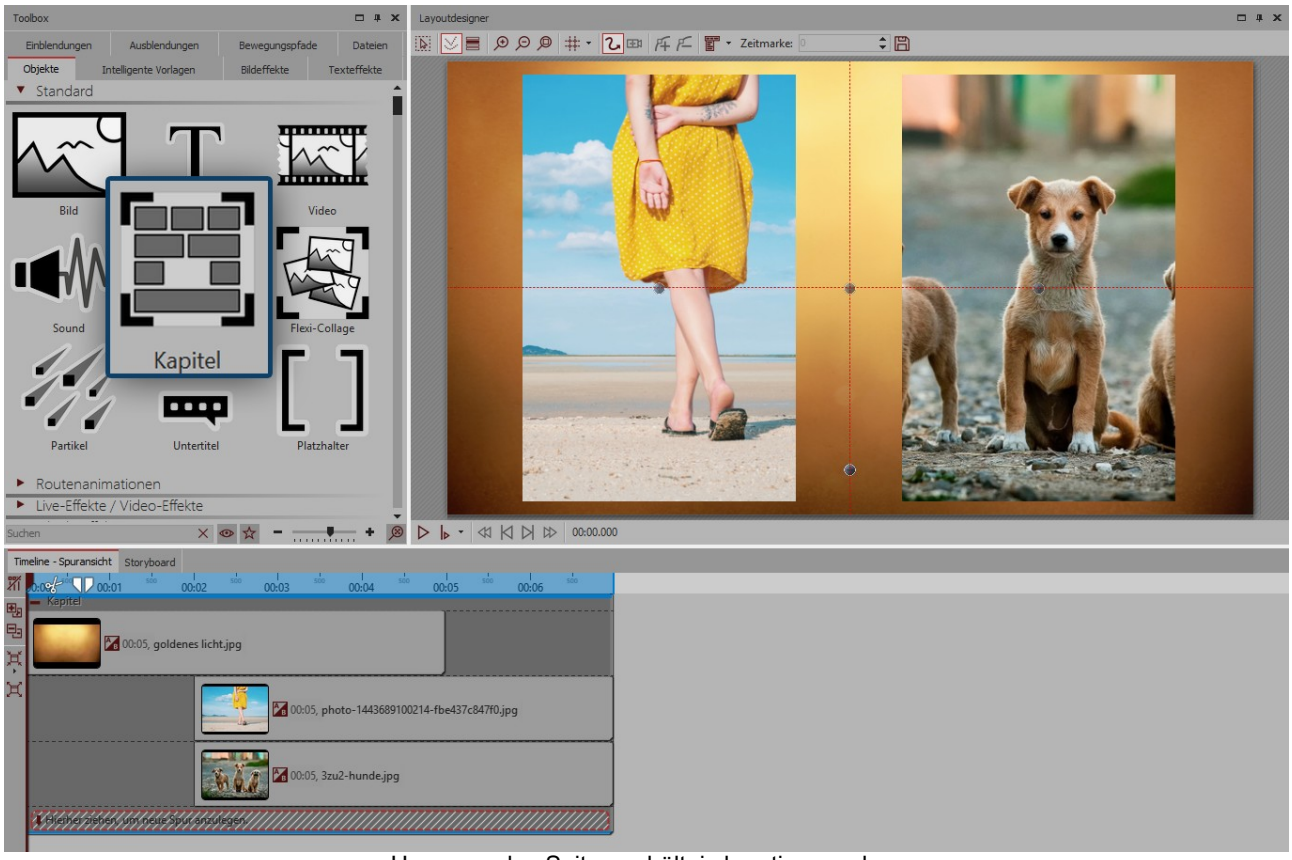
Alternativ zu empfehlen ist die Arbeit mit mehreren Spuren. Im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten" 102 erlernen Sie die Vorgehensweise. Die Spuren innerhalb eines Kapitels ermöglichen es Ihnen, Bilder als Hintergrund zu verwenden, während andere Bilder im Vordergrund erscheinen.

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

Variante 3: Mehrere Bilder zeigen

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

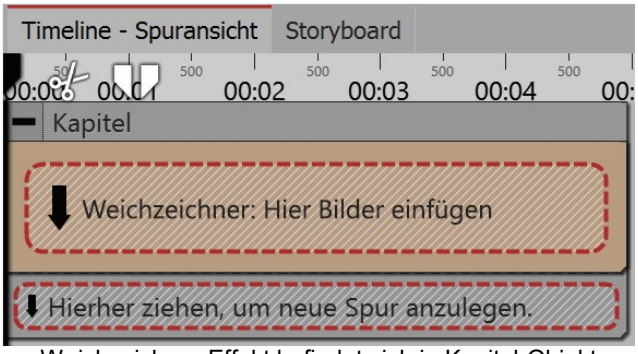
1. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.
2. Nun ziehen Sie ein *Bild*-Objekt in das *Kapitel*, wählen Sie zwei Bilder aus.
3. Ziehen Sie jetzt eines der Hochkantbilder unter das andere (wieder auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*").
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

Beispiel: 3:2-Fotos ohne schwarze Balken und Beschnitt

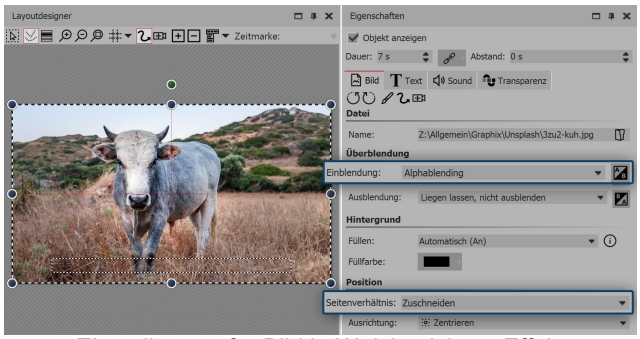
Die meisten Spiegelreflex-Kameras nehmen Fotos im Seitenverhältnis 3:2 auf. Einige Fotografen legen sehr viel Wert auf die Bildkomposition, es ist daher manchmal unerwünscht, dass das Bild beschnitten wird, um in das Seitenverhältnis 16:9 zu passen.
Abspielgeräte gibt es jedoch häufiger mit dem Seitenverhältnis 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 zu beschneiden und ohne schwarze Ränder einfügen kann.



Weichzeichner-Effekt befindet sich in Kapitel-Objekt

1. Kapitel und Weichzeichner-Effekt einfügen

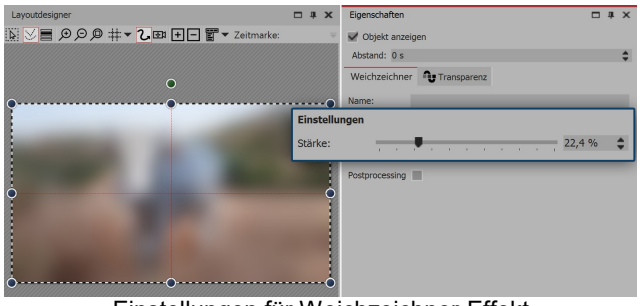
Ziehen Sie aus der *Toolbox* ein *Kapitel-Objekt* in die *Timeline*.
Ziehen Sie in das *Kapitel-Objekt* den *Weichzeichner-Effekt* aus dem Bereich *Live-Effekte/Video-Effekte.*



Einstellungen für Bild in Weichzeichner-Effekt

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* wählen Sie die Option *Zuschneiden*.



Einstellungen für Weichzeichner-Effekt

3. Weichzeichner-Effekt bearbeiten

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

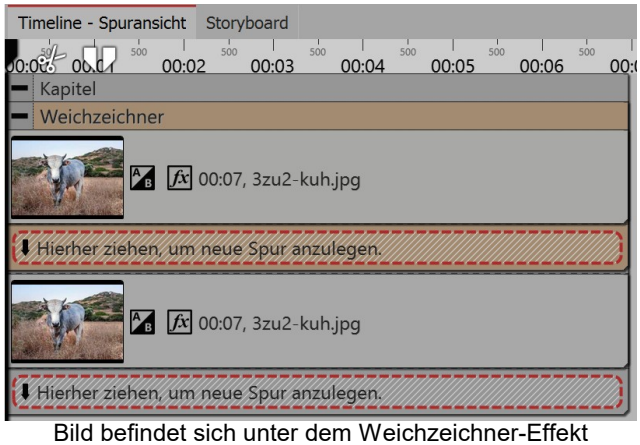


Bild befindet sich unter dem Weichzeichner-Effekt

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.



Hauptbild wird links und rechts sanft ausgeblendet

5. Bearbeitung des Hauptbildes (optional)

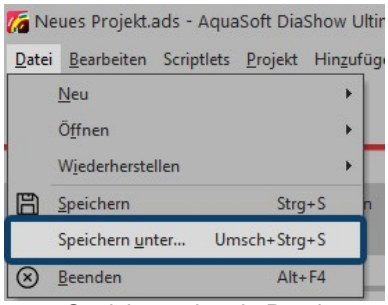
Wollen Sie das Hauptbild ebenfalls dezent bearbeiten, können Sie in der *Toolbox* den Reiter *Bildeffekte* wählen. Dort gibt es im Bereich Masken den Bildeffekt *Ausblenden, schwach*.
Ziehen Sie diesen Bildeffekt auf das untere Bild in der *Timeline*, wenn Sie einen sanften Rand für das Bild wünschen.

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



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

Speichern Sie das Projekt immer als ads-Datei ab.

1.1 Projekt öffnen

Um ein gespeichertes Projekt zur Weiterbearbeitung oder Ausgabe im 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, Bildern, Überblendungen etc. ist nur innerhalb der ads-Datei möglich.

In der ads-Datei selbst werden keine Bilder, Musik oder Videos gespeichert. Das Programm merkt sich, wo Ihre Daten liegen und ruft sie von dort ab. Sobald sich der Speicherort Ihrer Daten ändert, sie gelöscht oder umbenannt werden, können die Daten nicht mehr abgerufen werden. Sie können das Projekt archivieren 205, um zu verhindern, dass Daten später nicht mehr gefunden 224 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 "Ausgabe als Video" 208.

3. Ausgabe als DVD oder Blu-ray

Wie Sie Ihr Projekt als Video-DVD ausgeben, erfahren Sie im Kapitel "DVD-Player" 218. Das Brennen einer Blu-ray wird im Kapitel "Blu-ray-Player" 216 erläutert.

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

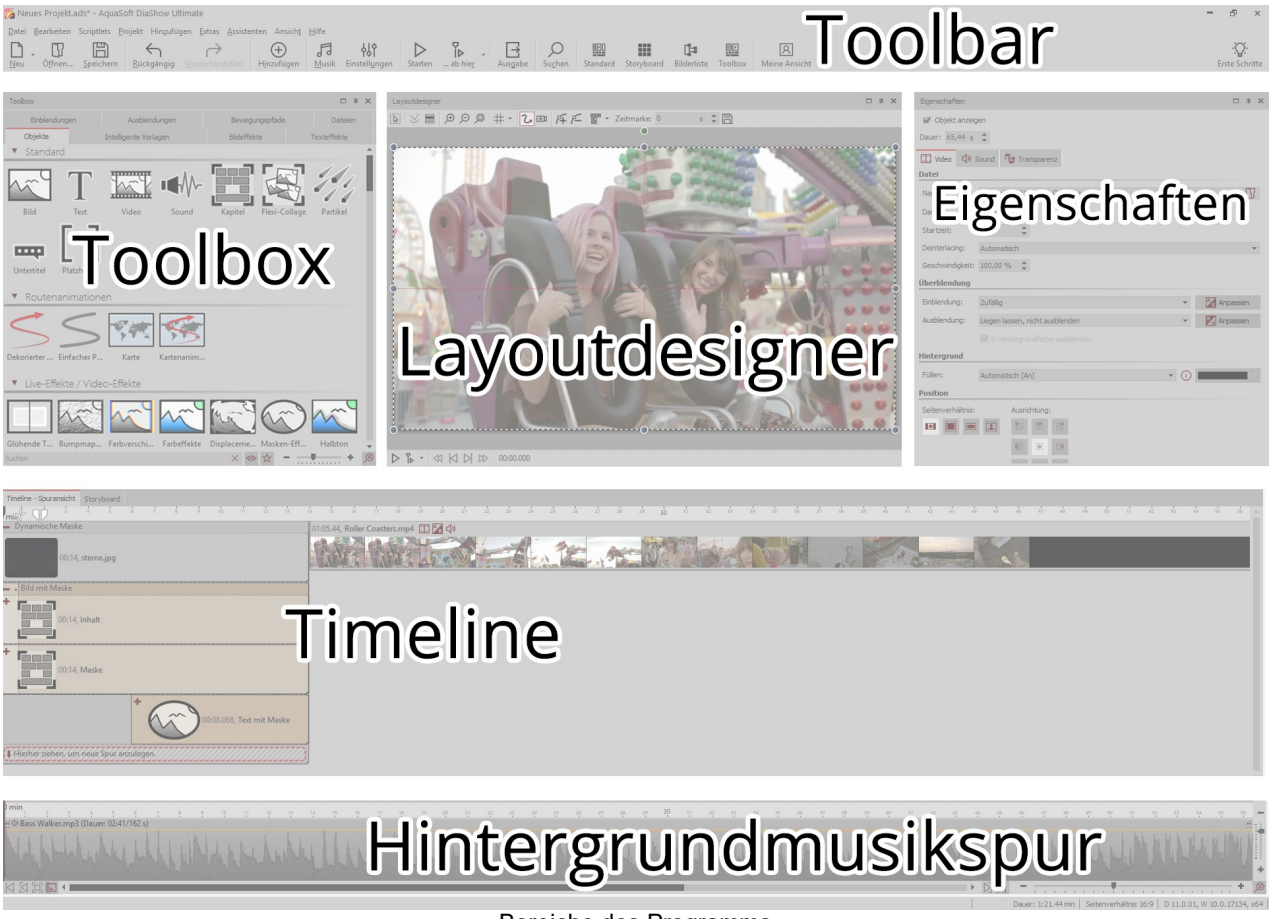
Wenn Sie ein Projekt live vorführen möchten, bietet Ihnen AquaSoft Stages die Möglichkeit, dieses mit allen dazugehörigen Dateien in einem eigenen Verzeichnis zu speichern. Zur Weitergabe für andere PCs können Sie einen eigenen Player exportieren und Ihre Bilder schützen. Diese Option ist auch interessant, wenn Sie ein Projekt beendet haben und alle dazugehörigen Daten an einer Stelle speichern möchten. Im Kapitel "PC-Präsentation" 206 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 und Stages enthalten ein großes Repertoire an Werkzeugen, mit denen Sie Ihr Projekt bearbeiten können. In der folgenden Grafik finden Sie einen Überblick der wichtigsten Steuerelemente. Oft wird hier von *Objekten* die Rede sein. Objekte sind alle Elemente, die in ein Projekt eingefügt werden können, z.B. Bilder, Texte, Musik, Videos, Flexi-Collagen und weitere.



Bereiche des Programms

Die Toolbar

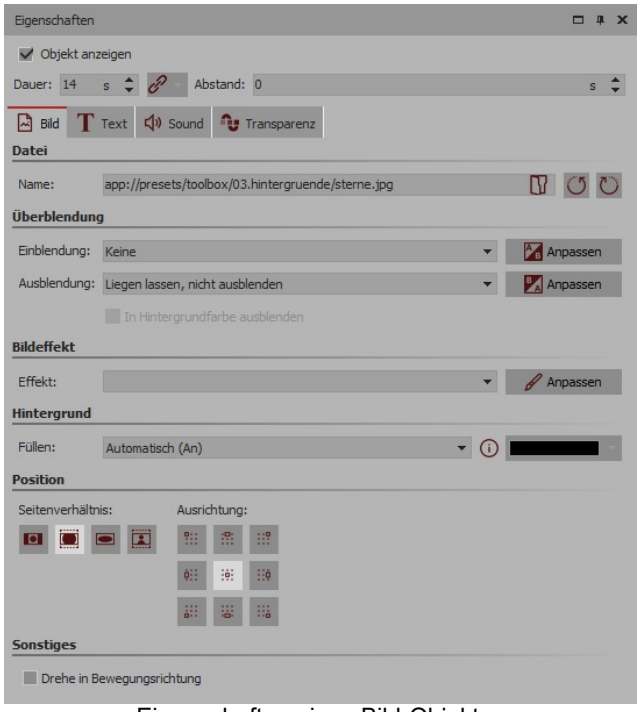


Toolbar im oberen Bereich der Benutzeroberfläche (Stages)

Unter *Ansicht* / *Symbole beschriften* können Sie die Beschriftung der Toolbar-Elemente an- und ausschalten.

Die einzelnen Symbole der Toolbar:

	Erstellt ein neues leeres Projekt.
	Öffnet ein bereits gespeichertes Projekt.
	Speichert Ihr Projekt.
	Letzte Aktion rückgängig machen / wiederherstellen.
	Fügt Bilder, Videos und Sounds in Ihr Projekt ein.
	Öffnet das Menü zum Einfügen der Hintergrundmusik.
	Öffnet die Projekteinstellungen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf das aktuell geöffnete Projekt.
	Spielt Ihre Präsentation vom Anfang ab.
	Spielt die Präsentation ab Playhead-Position oder ab der markierten Stelle. (umschaltbar)
	Öffnet den Ausgabe-Assistenten zum Erstellen von CDs/DVDs.
	Ermöglicht das Suchen nach Texten, Dateinamen und Stichworten in Ihren Projekten.
	Lädt die *Standard*-Ansicht des Programms.
	Lädt die *Storyboard*-Ansicht des Programms.
	Lädt die *Bilderlisten*-Ansicht des Programms.
	Lädt die *Toolbox*-Ansicht des Programms.
	Lädt die *Vertikale Timeline*-Ansicht des Programms.
	Lädt eine eigene gespeicherte Ansicht des Programms. .



Eigenschaften eines Bild-Objektes

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.

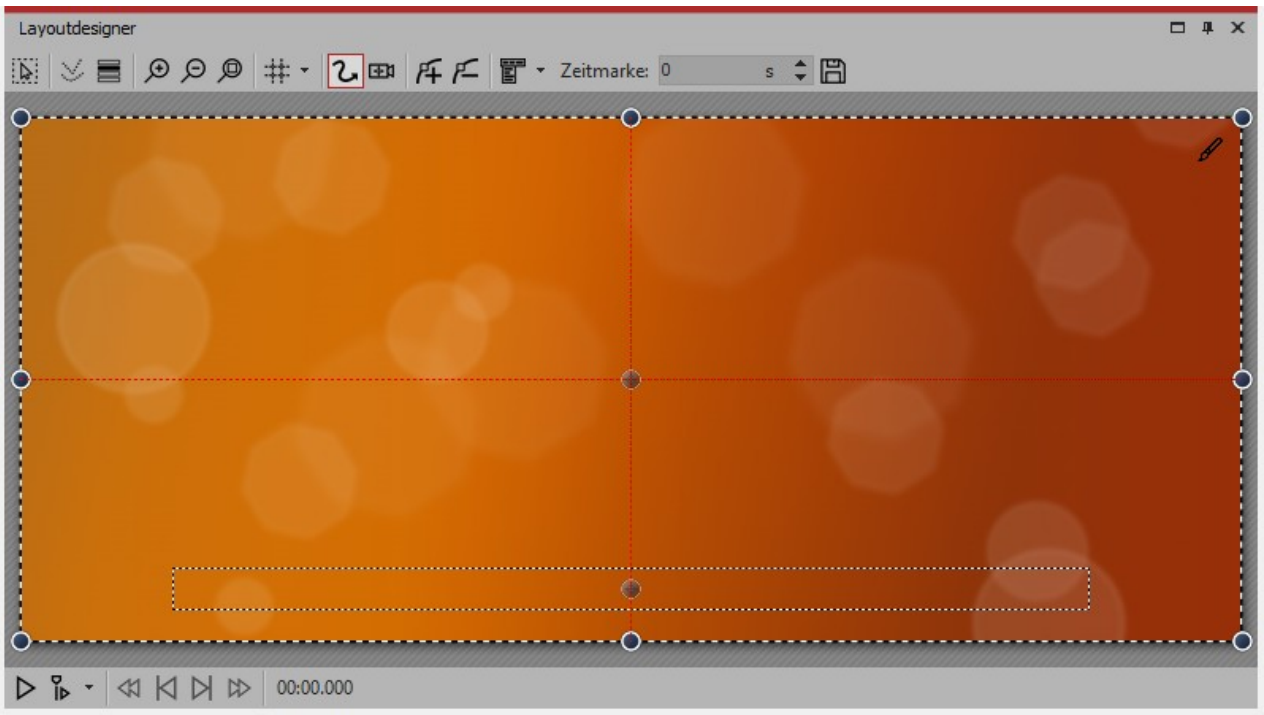
Sie können hier z.B. die Anzeigedauer (unter *Dauer*) Ihres Bildes und die Art der *Ein- und Ausblendung* bestimmen.

Am Reiter *Text* können Sie das Bild beschriften und Textformatierungen festlegen. Am Reiter *Sound* können Sie dem Bild einen selbst aufgenommenen Kommentar oder einen Sound zuordnen. Am Reiter *Transparenz* legen Sie eine Transparenzkurve fest.

Die einzelnen Objekte und deren *Eigenschaften* werden im Kapitel "Eigenschaften von Objekten" 226 genau erläutert.

3.1 Der Layoutdesigner

Im *Layoutdesigner* sehen Sie die Voransicht Ihrer Präsentation. Hier sehen Sie, wie Bilder und Texte auf dem Bildschirm wiedergegeben werden. Der *Layoutdesigner* ist Ihre Arbeitsfläche zum Platzieren von Objekten. Schieben Sie Bilder, Videos, Texte und mehr an die gewünschte Stelle und benutzen Sie die Anfasser an den Objekten, um diese zu vergrößern oder zu verkleinern. Im *Layoutdesigner* legen Sie auch den Ablauf von Bewegungspfaden 80 und Kameraschwenks 70 fest.



Vorschau im Layoutdesigner

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

	Auswahlrahmen kann über den 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*.
	Verkleinert die Ansicht im *Layoutdesigner*.
	Stellt die Normalansicht/den Standard-Zoom im Layoutdesigner-Fenster wieder her.
	Auswahl des Rasters, an dem sich die Bilder und Objekte ausrichten lassen.

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



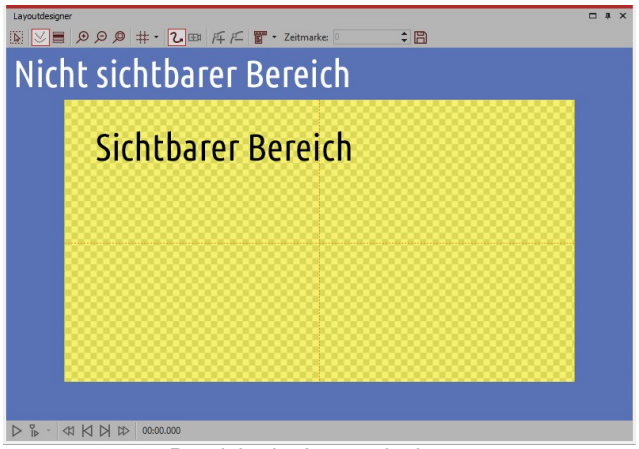
	Spielt die Präsentation von Anfang bis Ende ab.
	Spielt die Präsentation ab dem Punkt ab, an dem sich der Playhead befindet oder ab dem markierten Objekt (umschaltbar).
	Aktiviert die Live-Vorschau (nur in Stages).
	Sehen Sie die Vorschau des Bewegungspfades direkt im Layoutdesigner und bearbeiten Sie den Bewegungspfad, während dieser abläuft.

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



	Pausiert das Abspielen.
	Beendet das Abspielen.
	Springt zum vorherigen Bild, wenn Player pausiert wird.
	Springt zum nächsten Frame.

Bereiche im Layoutdesigner

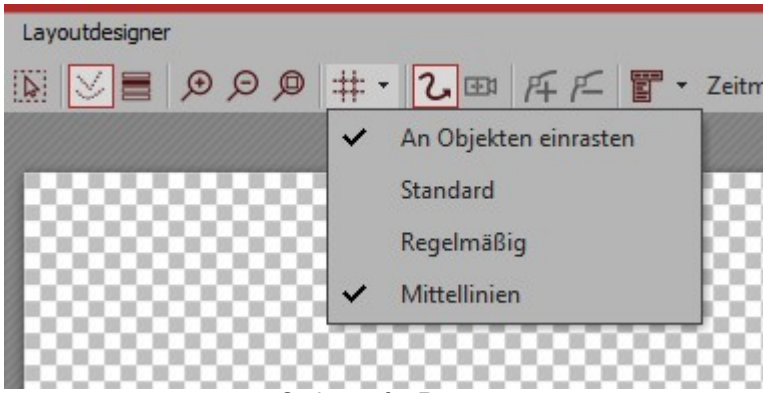


Bereiche im Layoutdesigner

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



Optionen für Raster

Im *Layoutdesigner* können Sie ein Raster einblenden. Dazu gibt es verschiedene Optionen:

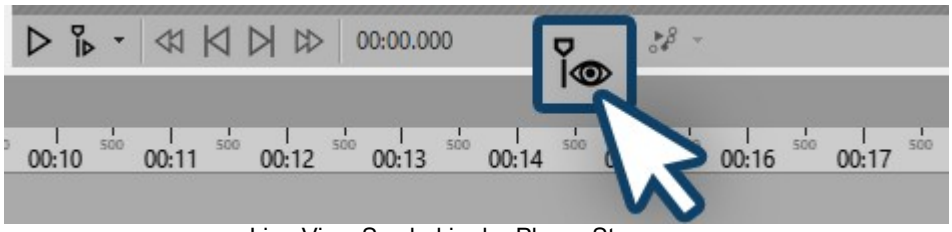
An Objekten einrasten	Objekte, wie Bilder oder Text, orientieren sich an den im *Layoutdesigner* vorhandenen Objekten und rasten an diesen ein.
Standard	Das Raster ist passend zum Seitenverhältnis aufgeteilt.
Regelmäßig	Die Kästchen des Rasters haben die gleiche Höhe und Breite.
Mittellinien	Es werden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



Live-View-Symbol in der Player-Steuerung

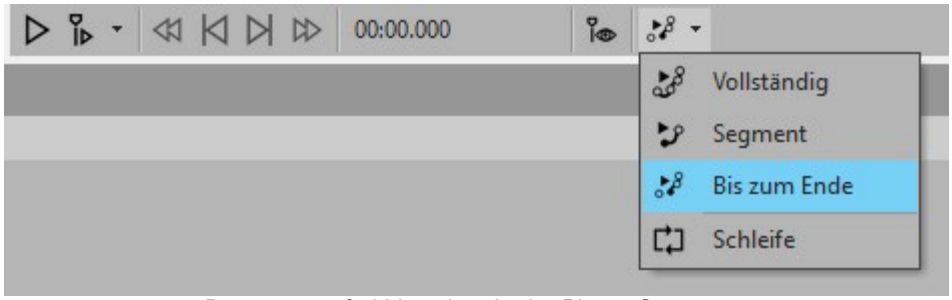
In Stages haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Abschnitte oder Spuren live im Layoutdesigner zu betrachten. Das funktioniert über den Playhead (Abspielkopf), den Sie in der Timeline manuell verschieben können. Um die Live-Vorschau mit Playhead zu aktiveren, klicken Sie auf das Playhead-Auge-Symbol, das 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 Playerhead hin und her, um die Vorschau zu betrachten. Die Geschwindigkeit der Vorschau steuern Sie über die Schnelligkeit der Bewegung mit dem Playhead.

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

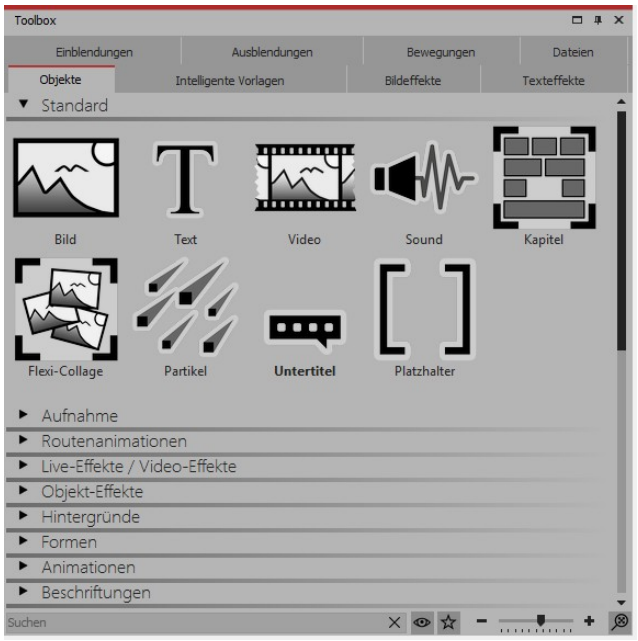


Bewegungspfad-Vorschau in der Player-Steuerung

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



Objekte in der Toolbox

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

In der *Toolbox* finden Sie alle Objekte, die in ein Projekt eingefügt werden können. Diese können Sie anklicken und mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle in der *Bilderliste* oder *Timeline* oder auch auf den *Layoutdesigner* ziehen. Dieser Vorgang nennt sich "Drag & Drop".
Alternativ können Sie auch doppelt auf eines der Objekte klicken, es wird dann (je nach Programmeinstellung 254) am Ende oder 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. Mit einem Klick auf die Lupe in der Ecke stellen Sie den Standard-Zoom der *Toolbox* wieder her.

Im *Suchen*-Feld können Sie nach Elementen suchen, die sich in dem gerade geöffneten Toolbox-Reiter befinden.

1. Bereiche der Toolbox

Die Toolbox verfügt über verschiedene Abschnitte, die Sie über Reiter 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 Reiter *Objekte* finden Sie die mächtigsten und zugleich elementarsten Werkzeuge. Gleich an erster Stelle finden Sie die *Standard-Objekte*, wie *Bild*, *Text*, *Video* und *Sound*. Dies sind die wichtigsten Elemente, aus denen Ihr Projekt zumeist besteht.

- Das *Kapitel*-Objekt ermöglicht Ihnen das Anlegen beliebig vieler Spuren - erfahren Sie im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten" 102 mehr dazu.
- Weiterhin finden Sie dort die *Flexi-Collage*, deren Funktion im Kapitel "Flexi-Collage" 230 genauer betrachtet wird.
- Partikel werden im Kapitel "Partikel-Effekt erstellen" 188 genauer erklärt.
- Die Verwendung von Untertiteln wird im Kapitel "Untertitel in verschiedenen Spuren" 51 erläutert.
- Die Funktion des Platzhalters wird im Kapitel "Platzhalter" 241 erklärt.

Im Abschnitt *Aufnahme* finden Sie die Möglichkeit per *Soundaufnahme*-Objekt Kommentare und Geräusche mit dem Soundassistenten aufzunehmen und damit direkt in ein Projekt einzufügen. Dieses Feature steht nur in AquaSoft DiaShow Ultimate und Stages zur Verfügung.

Möchten Sie eine Linie, ein Fahrzeug oder andere Objekte einen bestimmten Pfad entlang laufen lassen? Oder suchen Sie nach Landkarten, um Ihre Reiseroute in Ihrer Präsentation anzeigen zu können? Bedienen Sie sich im Bereich *Routenanimation* an der großen Auswahl möglicher Designs. Im Kapitel "Animierte Pfade und Routen" 114 erhalten Sie einen Einblick in die Gestaltungsmöglichkeiten.

Unter *Live-Effekte /Videoeffekte* finden Sie Effekte, mit denen Sie Ihre Fotos und Videos in ihrer Erscheinung beeinflussen können. Lesen Sie im Kapitel "Live-Effekte" 122 mehr zu jedem einzelnen Effekt und erfahren Sie, wie man diese anwendet.

Im Abschnitt *Objekt-Effekte* finden Sie fertige Effekte, in die Sie nur noch Bilder oder Videos einfügen. In dem Kapitel "Objekt-Effekte" 156 wird auf jeden der Effekte einzeln eingegangen, sodass Sie diese leicht verstehen und anwenden können.

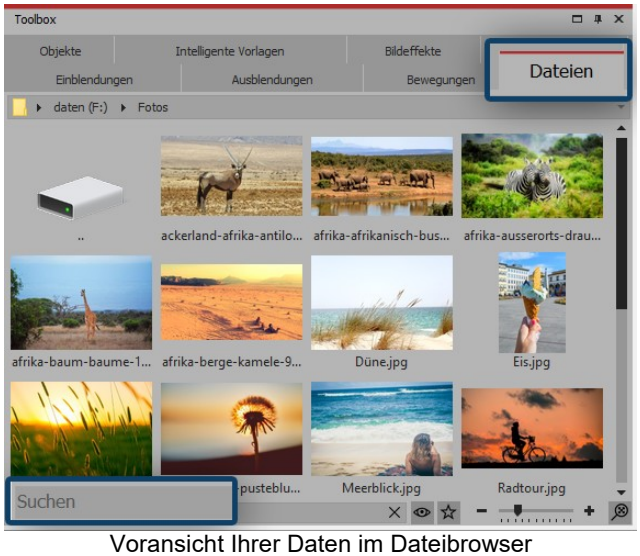
Ganz unten in der Toolbox, im Bereich *Steuerung* finden Sie Objekte, mit denen Sie die Präsentation manuell steuern können. Lesen Sie im Kapitel "Automatischer und manueller Ablauf" 199 mehr und erfahren Sie, wie Sie das *Pause-Objekt* und das *Play-Objekt* einsetzen.

In unserem Video "Standard-Objekte in der Toolbox" erfahren Sie mehr zu den Funktionen.
(Link: aquasoft.de/go/1bcj)

1.2. Weitere Toolbox-Bereiche

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

- Wie Sie *Bildeffekte* anwenden, erfahren Sie im Kapitel "Bildeffekte" 184 und wie Sie in der AquaSoft DiaShow Ultimate eigene Bildeffekte erstellen, wird im Kapitel "Funktionen im Bildeditor" 185 gezeigt.
- Zur Anwendung der *Texteffekte* gibt das Kapitel "Bild beschriften" 34 Auskunft. In der AquaSoft DiaShow Ultimate können Sie auch eigene Texteffekte speichern. Lesen Sie im Kapitel "Abspeichern eigener Vorlagen" 192 mehr über die Erstellung und das Speichern eigener Texteffekte.
- Über *Ein- und Ausblendungen* gibt Ihnen das Kapitel "Überblendung zuweisen" 99 Auskunft.
- Zu *Bewegungen* finden Sie im Kapitel "Bewegungspfade" 80 ausführliche Hilfestellungen.
- Die *Intelligenten Vorlagen* lernen Sie im Kapitel "Intelligente Vorlagen" 93 besser kennen.



Voransicht Ihrer Daten im Dateibrowser

Der Dateibrowser

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

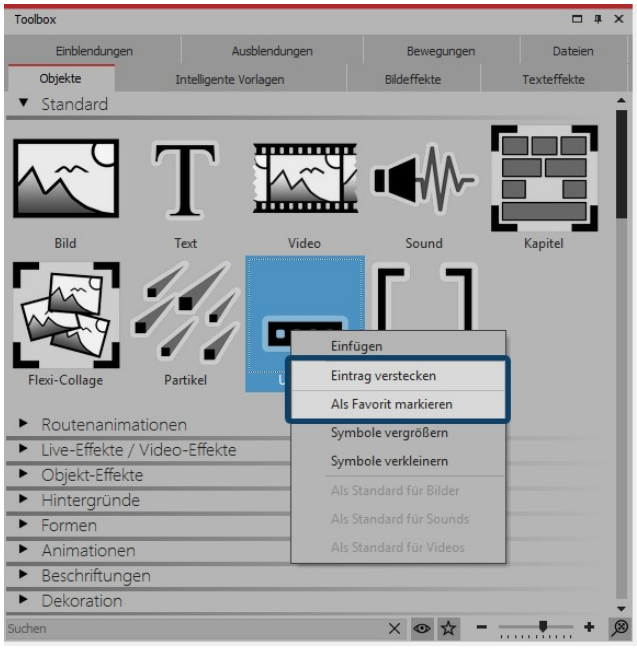
In der oberen Zeile sehen Sie, ähnlich wie im Windows Explorer, den Dateipfad.
Vergrößern Sie die Vorschaubilder mit Hilfe des Reglers, der sich ganz unten rechts befindet.

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

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

Wenn Sie im Dateibrowser 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.

Toolbox-Elemente verstecken/als Favorit setzen



Toolbox-Elemente verstecken/als Favorit setzen

Für mehr Überblick können Sie nicht benötigte Elemente der *Toolbox* ausblenden oder häufig genutzte als Favoriten kennzeichnen.
Um ein *Toolbox*-Element zu verstecken, klicken Sie es mit der rechten Maustaste an und wählen *Eintrag verstecken*.

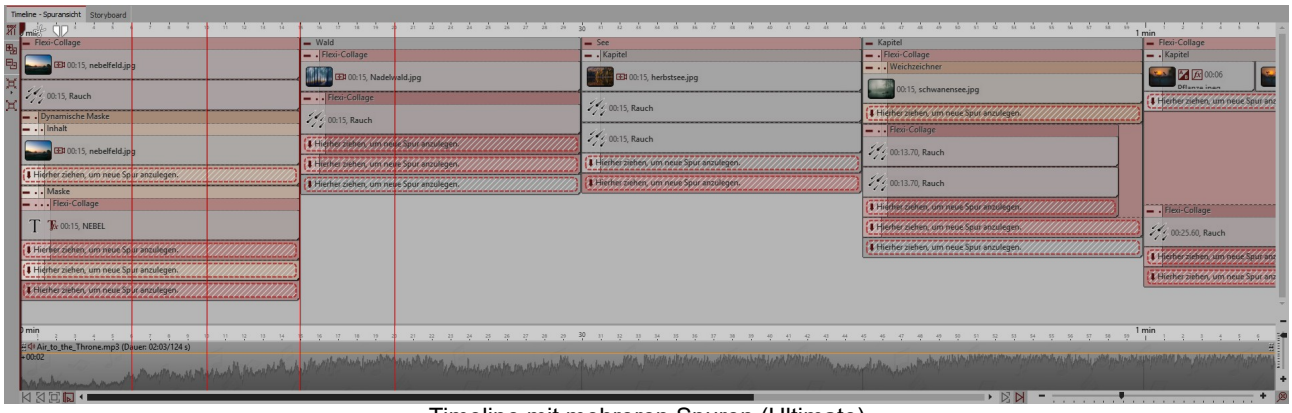
Um ein *Toolbox*-Element hervorzuheben, klicken Sie es mit der rechten Maustaste an und wählen *Als Favorit markieren*.

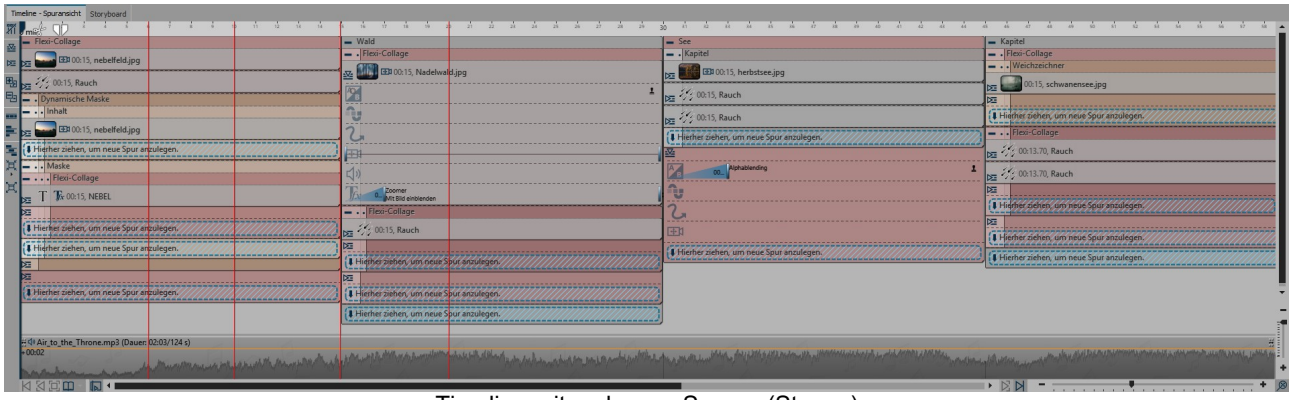
Möchten Sie versteckte Elemente in der *Toolbox* angezeigt bekommen, klicken Sie auf das Auge-Symbol am unteren Ende der *Toolbox*.
Um ein nicht angezeigtes Element wieder sichtbar zu schalten, klicken Sie es nun erneut mit der rechten Maustaste an und wählen Eintrag *sichtbar machen*.

Um nur noch (zuvor) favorisierte Elemente in der Toolbox anzeigen zu lassen, klicken Sie auf das Stern-Symbol am unteren Ende der *Toolbox*.
Ein als Favorit gekennzeichnetes Objekt können Sie per Maus-Rechtsklick *Aus Favoriten entfernen*.

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 "Mehrere Spuren" 102.


Timeline mit mehreren Spuren (Ultimate)


Timeline mit mehreren Spuren (Stages)

Ansicht vergrößern oder verkleinern

In der unteren rechten Ecke befinden sich zwei kleine Schieberegler, einer davon vertikal und der andere horizontal. Mit diesen können Sie einstellen, wie hoch bzw. wie breit die Objekte in der *Timeline* angezeigt werden.
Mit dem Lupen-Symbol ganz unten rechts stellen Sie den Standard-Timeline-Zoom wieder her.

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

Am unteren Rand der *Timeline* finden Sie bei längeren Projekten einen Scrollbalken, mit dem Sie horizontal in Ihrem Projekt scrollen können. Folgende Buttons helfen Ihnen ebenfalls beim Navigieren oder Ansteuern von Objekten in der *Timeline*:

	Zum Anfang springen / Zum Ende springen (Button nur aktiv, wenn Timeline-Anfang/Timeline-Ende nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist).
	Zum Anfang des Kapitels springen / Zum Ende des Kapitels springen.
	Zum ausgewählten Objekt springen.
	Playhead an Stoppposition des Players setzen.
	Zu Kapitel oder Flexi-Collage springen. Auswahl erfolgt über Liste (nur in AquaSoft Stages).

Mit Hilfe des Mausrads können Sie in der Timeline ebenfalls 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.

Symbole an der Timeline

Zur besseren Übersicht können Sie geöffnete Kapitel-Objekte oder Flexi-Collagen zuklappen. Dazu nutzen Sie das kleine Minus-Symbol, dass sich bei jedem Objekt, welches Spuren erlaubt, oben links befindet.
Am linken Rand der Timeline finden Sie folgende Symbole, die Ihre Arbeit in der Timeline unterstützen:

	Entfernt alle Timeline-Marker.
	Alle Container (Kapitel und Flexi-Collagen) öffnen.
	Alle Container (Kapitel und Flexi-Collagen) schließen.
	Auswahl in einem Container (Kapitel oder Flexi-Collage) zusammenfassen.
	Den einschließenden Container (Kapitel oder Flexi-Collage) entfernen.

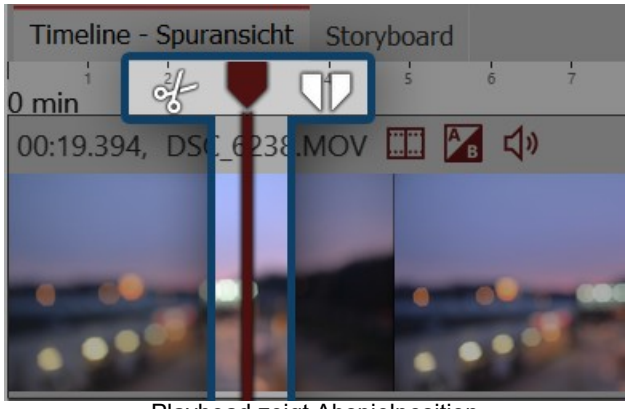
Stages-Nutzer finden weitere Symbole und Funktionen im Abschnitt "Arbeiten mit Keyframes 32" beschrieben

Symbole an Objekten 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:

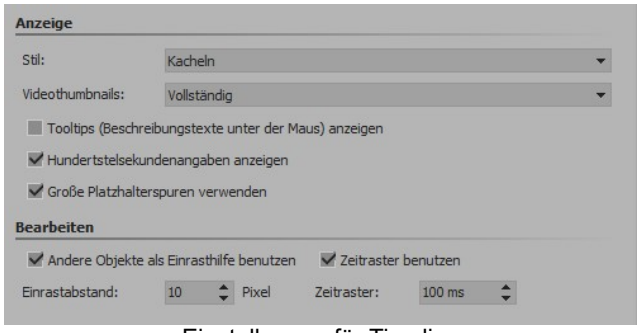
Überblendung	Bildeffekt	Bewegungspfad
Text ohne Animation	Text mit Animation	Kameraschwenk
Video-Datei	Datei enthält Sound	Transparenz

Abspielen "ab hier" mit dem Playhead



Playhead zeigt Abspielposition

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 "Videos schneiden" 63).
Ziehen Sie den *Playhead* oder klicken Sie mit der Maus in der Zeitachse an die Stelle, ab der Sie die *Vorschau* starten möchten und klicken Sie dann auf den *"Ab hier"-Button*.



Einstellungen für Timeline

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

Hier können Sie das Einrastverhalten und die Anzeige in der *Timeline* verändern. Um Platz in der Timeline zu sparen, können Sie den Haken bei "Große Platzhalterspuren verwenden" entfernen. Damit wird der Hinweis "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen" in Kapitel-Objekten und Flexi-Collagen nur noch minimiert angezeigt.

Wenn Sie ein Objekt direkt unter einem anderen Objekt platzieren möchten oder bei einer bestimmten Zeit, kann das Einrastverhalten Ihnen bei der exakten Positionierung der Objekte helfen.

Markierungen in der Timeline



Timeline mit Markierung

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* oder in Ultimate und Stages auf den entsprechenden Button links am Timelinerand.

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

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 rechts können Sie die Vorschaubilder verkleinern oder vergrößern.

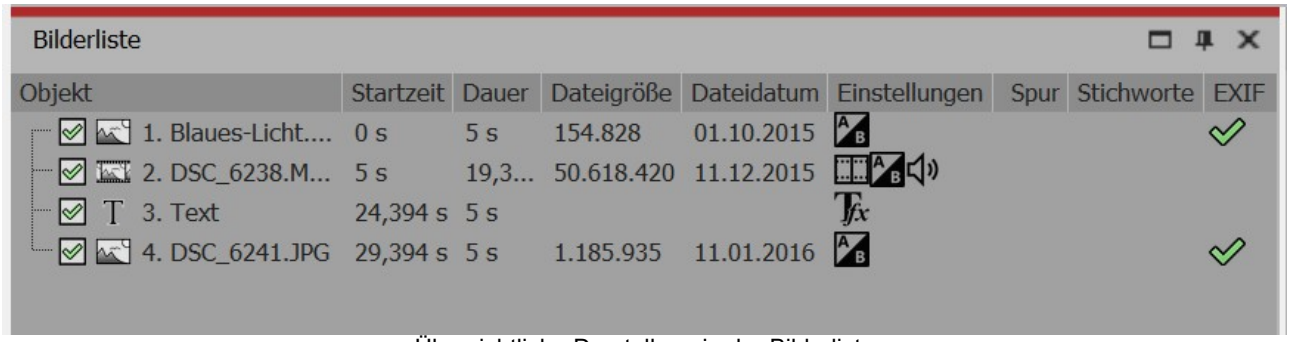


Storyboard-Ansicht Ihres Projekts

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 "Einstellen der Ansicht" 248.



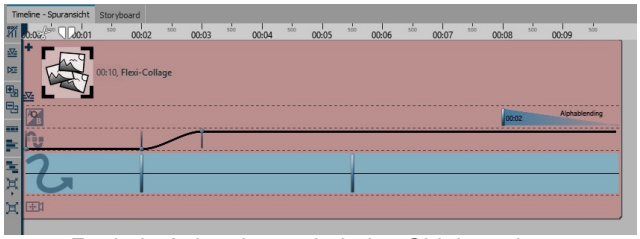
Übersichtliche Darstellung in der Bilderliste

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

Befindet sich in der Spalte *EXIF* ein Häkchen, so beinhalten Ihre Bilder EXIF-Daten (z.B. Aufnahmedatum, Kameramodell und Auflösung Ihrer Bilder). Diese können auch in der laufenden Präsentation angezeigt werden. Im Kapitel "Variablen" 244 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?



Für jede Animation enthält das Objekt mehrere Keyframe-Spuren

In Stages können Sie u.a. die Transparenz, die Ein- und Ausblendung, den Kameraschwenk, den Bewegungspfad und die Texteinblendung in der Timeline über Keyframes steuern.
Dies erleichtert Ihnen das zeitliche Abstimmen der Effekte aufeinander.

Wenn Sie mit Musik oder Sound arbeiten, lassen sich die Effekte mit Hilfe der Keyframe-Spur exakt auf den Ton abstimmen, aber auch die Effekte untereinander lassen sich mit Hilfe der Keyframes besser auf einander abstimmen.
Ein Keyframe steht dabei immer für eine bestimmte Einstellung, die zu einem festgelegten Zeitpunkt angezeigt wird. Die Werte, die zwischen zwei Keyframes liegen, werden von Stages automatisch generiert.
So können Sie einen Verlauf der Transparenz, eine Bewegung oder eine Überblendung komplett über Keyframes steuern.

2. Wie öffnet man die Keyframe-Spuren?

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



Keyframe-Spuren ausklappen

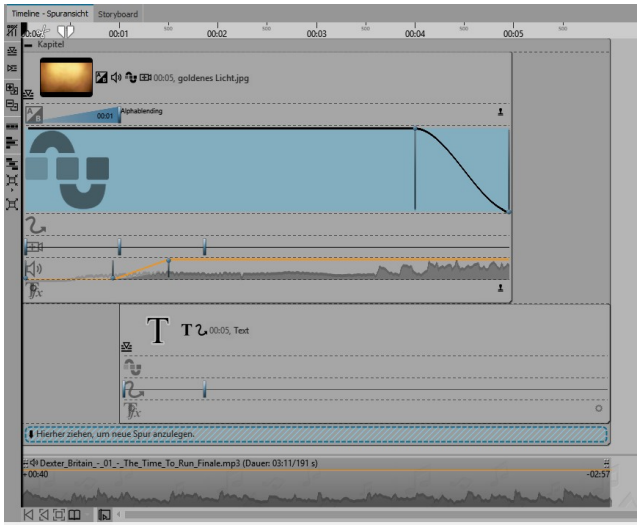
Das Symbol zum Auf- und Zuklappen der *Keyframe-Spur* befindet sich auf jedem einzelnen Objekt.

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

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

	Entferne alle Timeline-Marker.
	Alle Keyframe-Spuren öffnen /schließen.
	Alle Container (Kapitel und Flexi-Collagen) öffnen / schließen.
	Markierte Objekte horizontal / vertikal / stufenförmig anordnen.
	Auswahl in einem Container (Kapitel oder Flexi-Collage) zusammenfassen.
	Den einschließenden Container (Kapitel oder Flexi-Collage) entfernen.

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. Welcher 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.

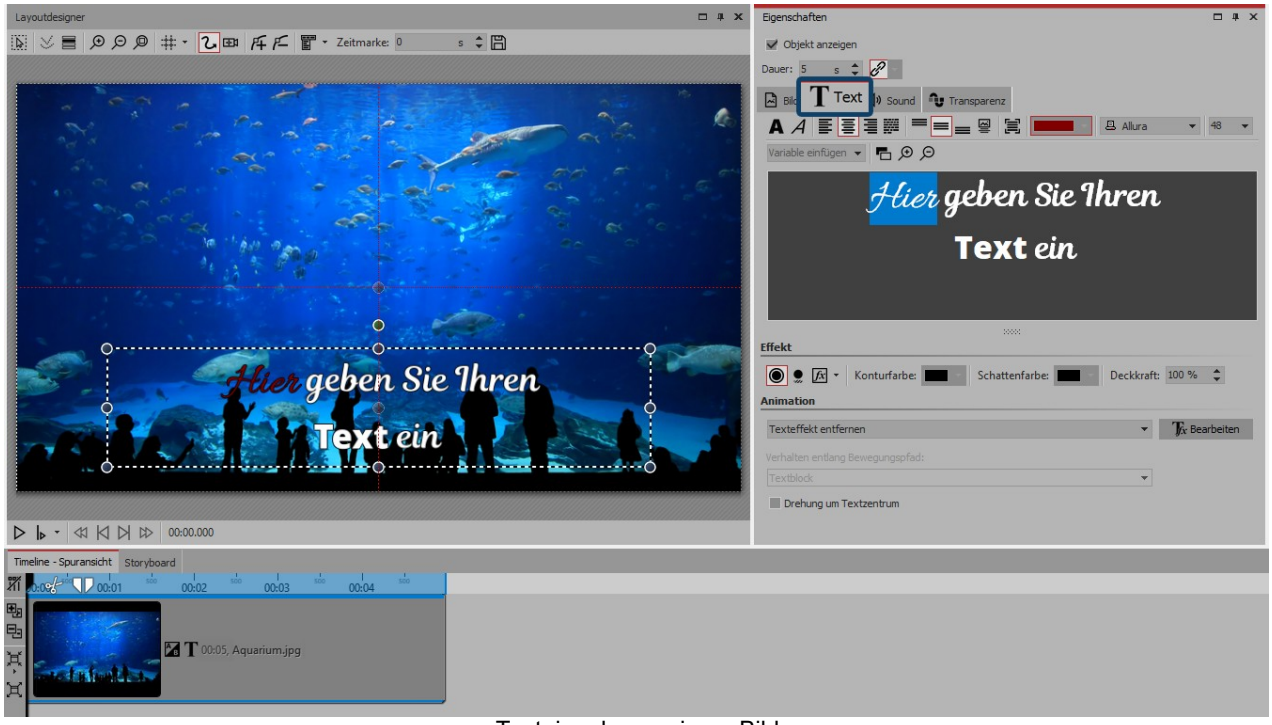
4. Bedeutung der Symbole in den Keyframe-Spuren

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

	Dauer und Art der Ein- bzw. Ausblendung.
	Dauer und Modulation der Deckkraft (Transparenzkurve).
	Zeitlicher Abstand zwischen den Marken eines Bewegungspfades.
	Zeitlicher Abstand zwischen den Marken eines Kameraschwenks.
	Zeitlicher Verlauf der Änderung der Lautstärke.
	Dauer und Art des Texteffektes.
	Abspielgeschwindigkeit eines Videos.
	Text oder Bild mit Eigenschaft "Liegen lassen, nicht ausblenden".

4 Texte und Beschriftungen

4.1 Bild beschriften



Texteingabe zu einem Bild

Fügen Sie ein Bild ein. Rechts oben im Bereich *Eigenschaften* finden Sie den Reiter *Text*. Sollte in Ihrer Ansicht das Fenster *Eigenschaften* nicht angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild

und wählen Sie im Kontextmenü die Option *Eigenschaften*. Sie können die Anzeige auch über *Ansicht - Steuerelemente - Eigenschaften* aktivieren.

1. Text eingeben im Bereich Eigenschaften

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

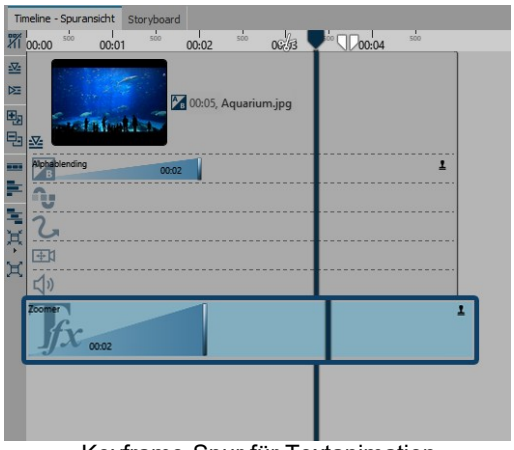
Im Textfeld können Sie Text eingeben und nach dem Markieren des Textes entsprechende Formatierungen, wie Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe vornehmen. Unter Ausrichtung stehen Ihnen zur Positionierung des Textes die folgenden Optionen zur Auswahl:

	Positioniert den Text am unteren Rand des Auswahlrahmens.
	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).
	Der Text wird am unteren Bildrand angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.

Geben Sie im Textfeld die gewünschte Bildbeschriftung ein. Markieren Sie den Text, um die vorbelegte Schriftart und Schriftgröße zu ändern. Mit **STRG**+**A** können Sie den gesamten Text auf einmal im Textfeld markieren.

Soll der Text eine bestimmte Farbe erhalten, markieren Sie diesen zuerst. Nun können Sie die Farbe mit Hilfe der Farbauswahl festlegen (diese befindet sich links neben der Auswahl der Schriftart).

2. Dauer der Texteinblendung per Keyframe steuern



Keyframe-Spur für Textanimation

In Stages können Sie die Dauer der Ein- bzw. Ausblendung des Textes auch über die *Keyframe-Spur* steuern. Öffnen Sie dazu die Keyframe-Spur und klicken Sie in die Spur für die Textanimation.
Hier gibt es jeweils für Ein- und Ausblendung (falls diese aktiviert ist) einen Keyframe, mit dem Sie das Ende der Einblendung bzw. den Beginn der Ausblendung steuern können.



Wie man Text unterstreicht, zeigt unser Blog-Artikel "Text unterstreichen".

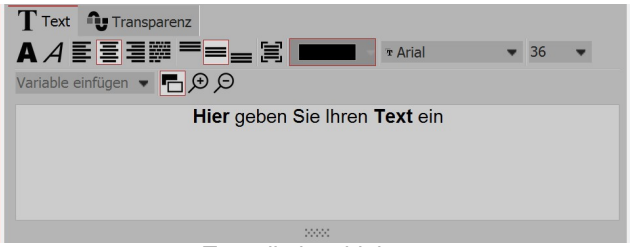
(Linkadresse: aquasoft.de/go/textus)

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 im *Toolbox*-Reiter *Bildeffekte* zur Verfügung. Sie können im Bildeditor 196 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)



Textstile kombinieren

Klicken Sie im Bereich *Eigenschaften* auf den Reiter *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.

Die Hintergrundfarbe des Textfeldes lässt sich anpassen, so dass Sie den Text besser erkennen können. 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 mit der Maus und stellen 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. Buchstabenrand, Schatten und Effekte für Text



Rand, Schatten oder Text-Effekt aktivieren

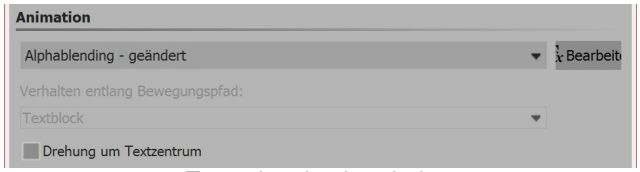
Im Abschnitt *Effekt* nehmen Sie Einstellungen vor, die auf den gesamten Text, der sich im Textfeld befindet, angewendet werden.

	Aktiviert den Buchstabenrand für den Text, der sich im Textfeld befindet.
	Aktiviert den Schatten für den Text, der sich im Textfeld befindet.
	Aktiviert den Text-Effekt für den Text, der sich im Textfeld befindet. Mit einem Klick auf den daneben befindlichen Pfeil, kann im Bildeditor 196 ein eigener Text-Effekt erstellt werden. Sie können jedoch auch einen fertigen Effekt aus der *Toolbox* verwenden. Diese finden Sie im Tab *Bildeffekte* im Abschnitt *Textfreundlich*.
Randfarbe	Wenn Sie auf das Rand-Symbol geklickt haben, können Sie hier eine Farbe für den Buchstabenrand auswählen.
Schattenfarbe	Wenn Sie auf das Schatten-Symbol geklickt haben, können Sie hier eine Farbe für den Schatten auswählen.

Deckkraft	Der Wert beeinflusst die Deckkraft des Textes und belässt dabei die Deckkraft des Buchstabenrandes. So kann das Innere eines Textes transparent dargestellt werden, während der Rand noch angezeigt wird.

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

3. Text mit Effekten und Animation versehen

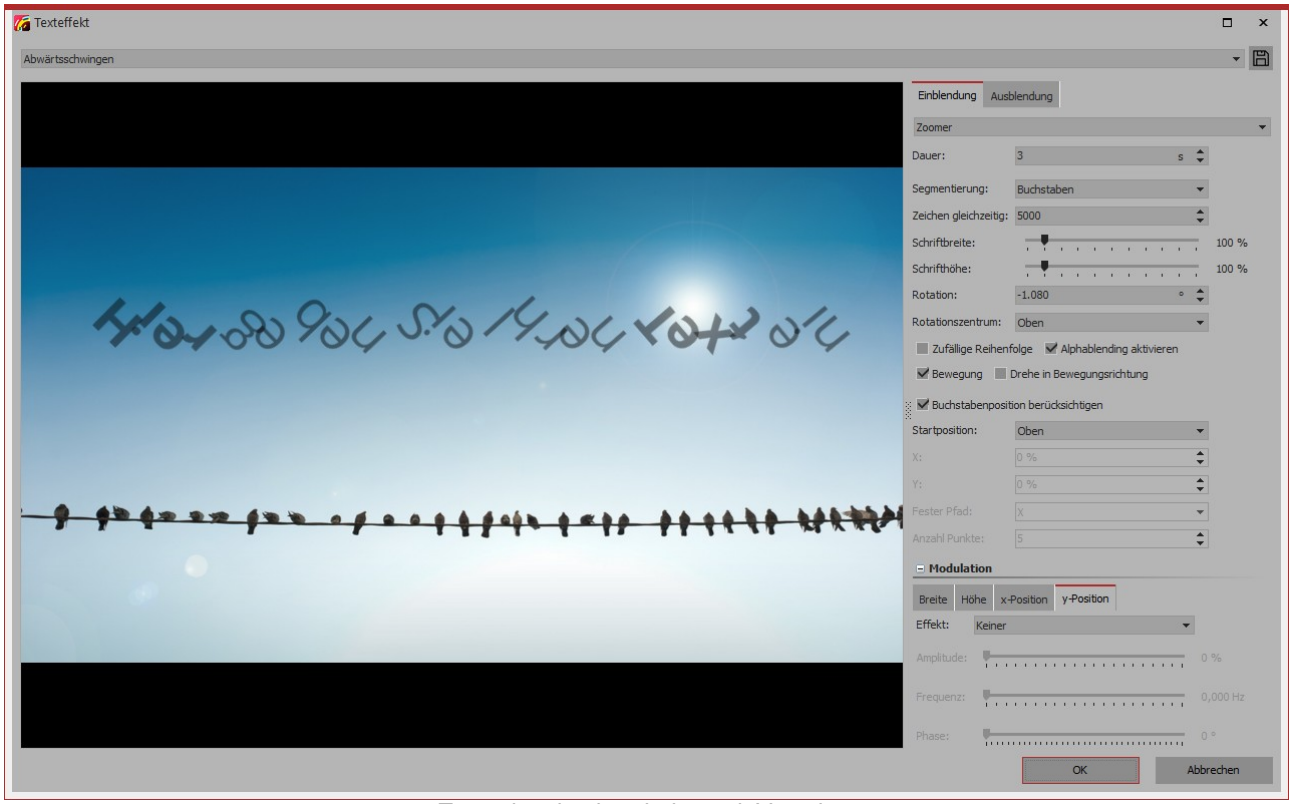


Textanimation bearbeiten

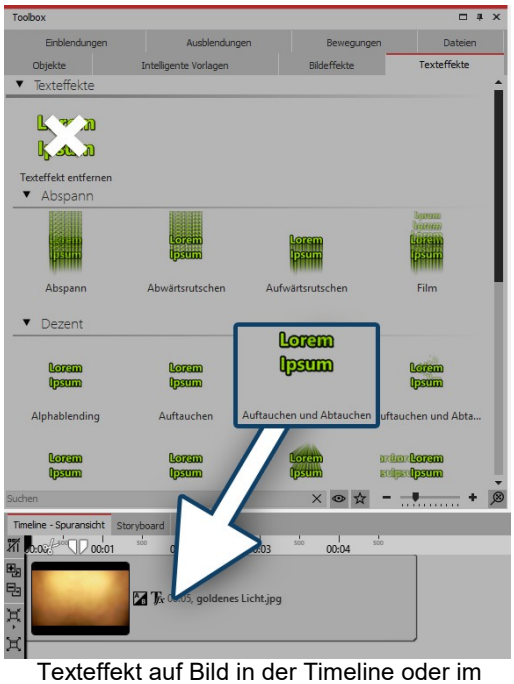
Neben den normalen Einstellungen für Farbe, Schriftart und Schriftgröße können Sie im Fenster *Eigenschaften* dem Text auch eine Umrandung und einen Schatteneffekt zuweisen. Unter *Animation* können Sie für den Text einen Effekt auswählen, mit dem er ein- bzw. ausgeblendet wird. Wenn Sie auf das *Bearbeiten*-Symbol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

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

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



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.

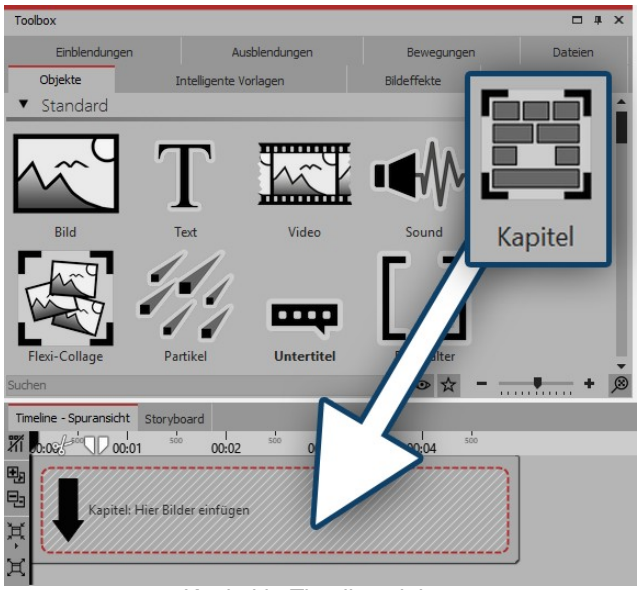
Wenn Sie den gleichen *Texteffekt* für alle Bilder verwenden möchten, markieren Sie alle Bilder mit dem Druck der Tasten **STRG** + **A**. Nun machen Sie einen Doppelklick auf den gewünschten *Texteffekt*.
Soll derselbe *Texteffekt* für einige Bilder zusammen verwendet werden, dann halten Sie **STRG** 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*.

Um einen Texteffekt zu entfernen, markieren Sie zunächst das betreffende Objekt in der *Timeline*. Klicken Sie dann doppelt ganz oben in der *Toolbox* auf das Symbol "*Texteffekt entfernen*".

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

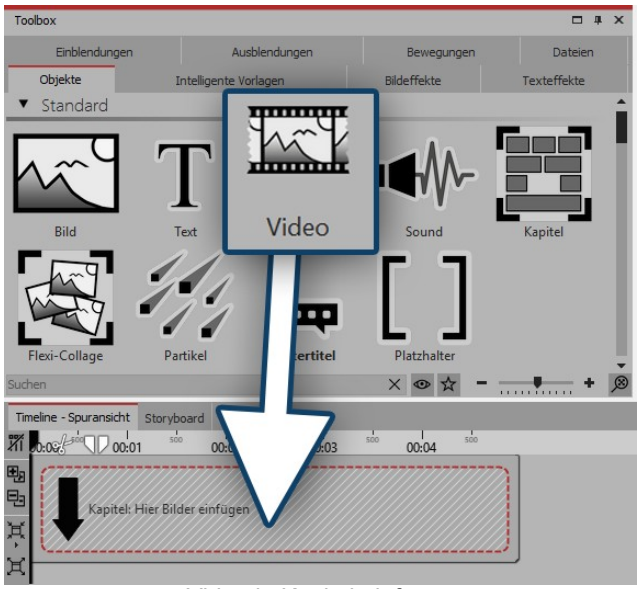


Kapitel in Timeline ziehen

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

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

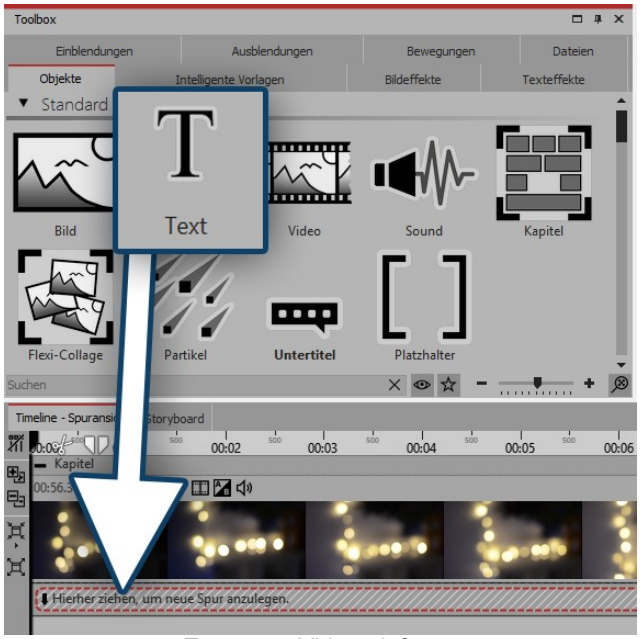
2. Video einfügen



Video in Kapitel einfügen

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

3. Text einfügen

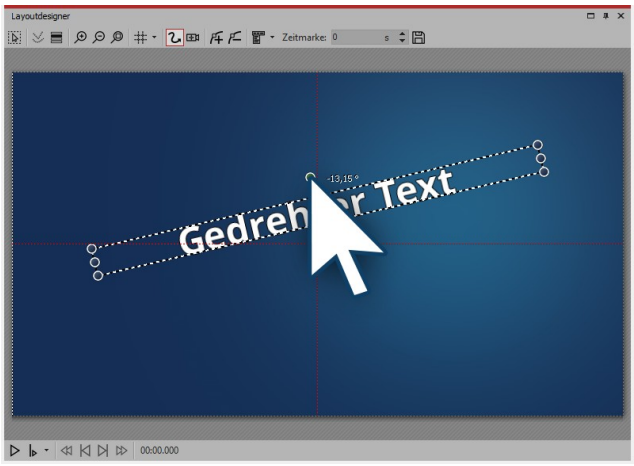


Text unter Video einfügen

Auf 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



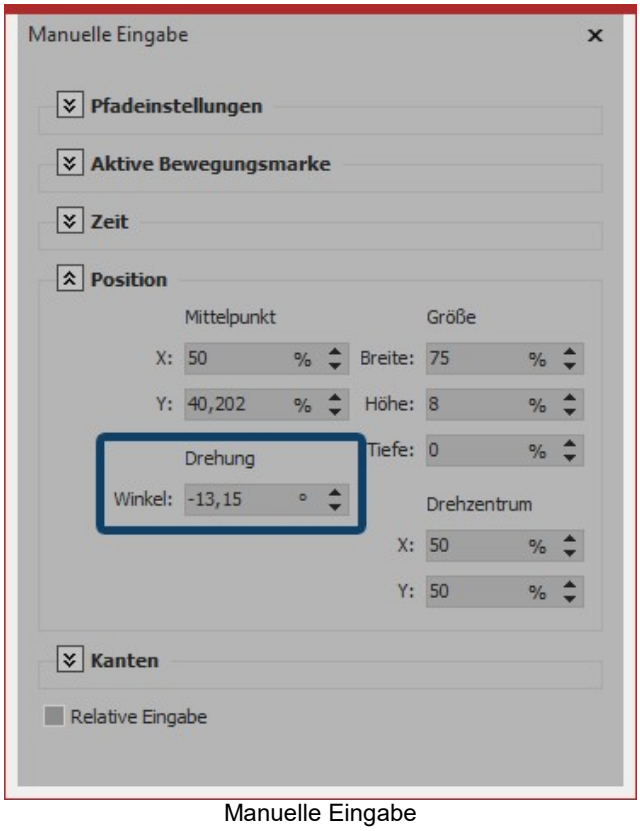
Text drehen im Layoutdesigner

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 Steuerkreuz angezeigt. Nun rotieren Sie die Maus: Sie sehen, wie sich der Text dabei dreht.

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

2. Winkel der Drehung angeben (in Ultimate und Stages)



Manuelle Eingabe

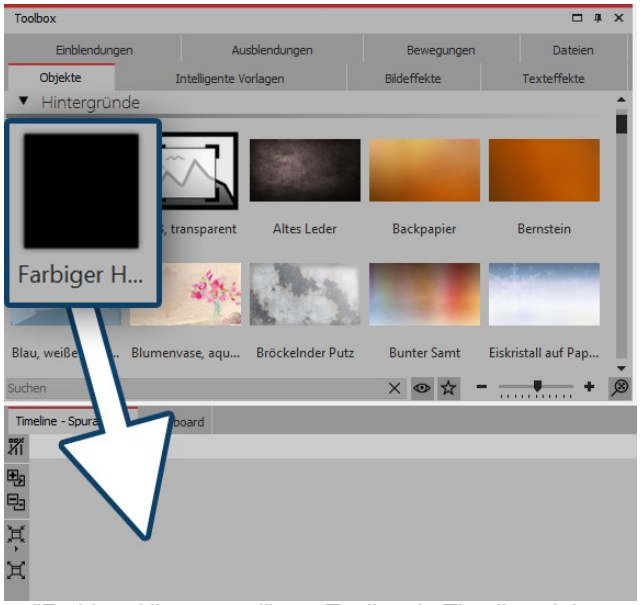
Wenn Sie den Winkel möglichst exakt angeben möchten, nutzen Sie die *Manuelle Eingabe*. Diese rufen Sie auf, indem Sie die Tasten **STRG** + **M** gleichzeitig drücken. Unter *Drehung / Winkel* können Sie nun selbst den Wert eingeben.

Unter Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt finden Sie eine Textanimation "Text mit Schwung", in dem die Text-Drehung angewandt wurde. Wenn Sie möchten, können Sie den Text ändern, die Animation kopieren und in Ihr Projekt einfügen.

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



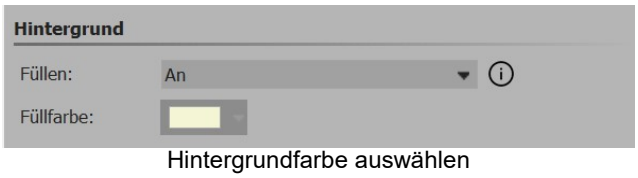
"Farbiger Hintergrund" aus Toolbox in Timeline ziehen

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

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

Das gleiche Prinzip gilt auch für andere *Objekte*.

2. Hintergrundfarbe wählen



Hintergrundfarbe auswählen

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

3. Text eingeben

Die Beschriftung geben Sie nun unter *Eigenschaften - Text* in dem dafür vorgesehen Textfeld ein. Gehen Sie nach dem selben Prinzip vor, wie es in Kapitel "Bild beschriften" 34 beschrieben wird.

4.6 Mehrere Texte



Text-Objekt in der Toolbox

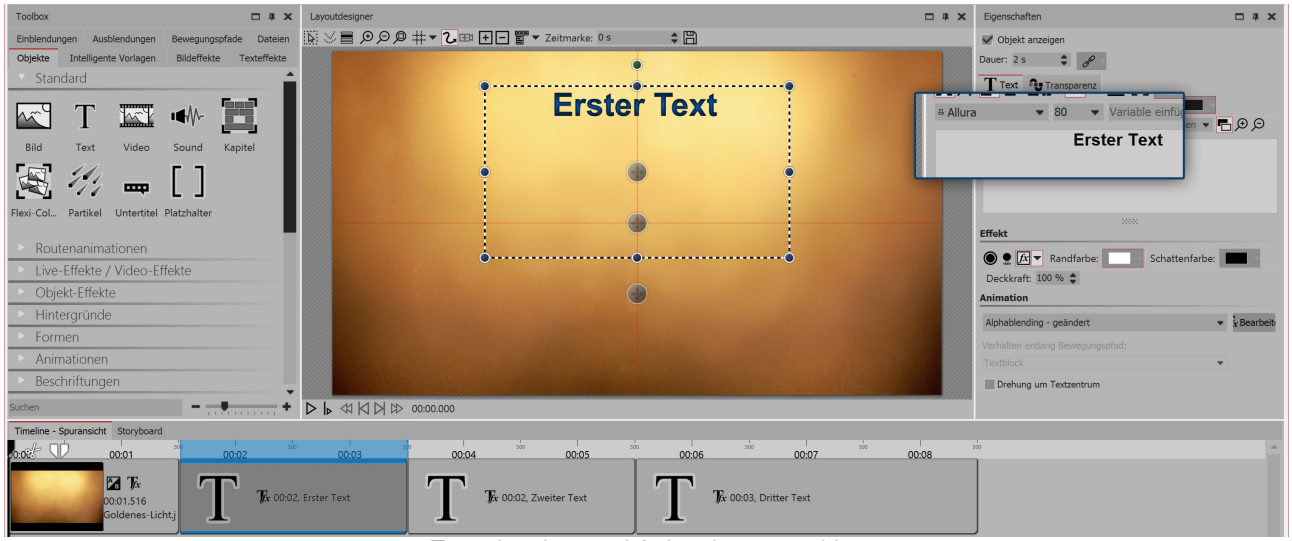
In AquaSoft Stages können Sie mehrere Texte zur selben Zeit oder zeitversetzt anzeigen lassen.

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

1. Mehrere Texte nacheinander anzeigen

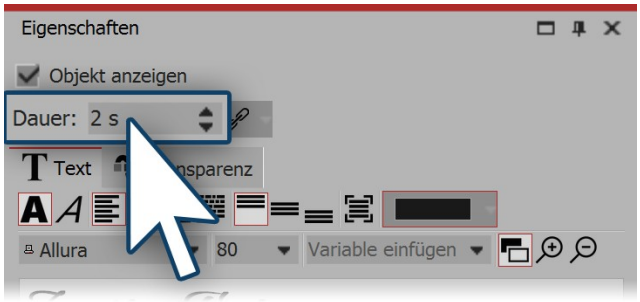
In diesem Beispiel lernen Sie, wie man drei verschiedene Texte, nacheinander zum gleichen Bild anzeigen lässt. Fügen Sie dazu zunächst ein Bild in Ihr Projekt ein. Danach ziehen Sie ein *Text*-Objekt aus der Toolbox in die *Timeline* oder *Bilderliste*. Diesen Vorgang wiederholen Sie zweimal, sodass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



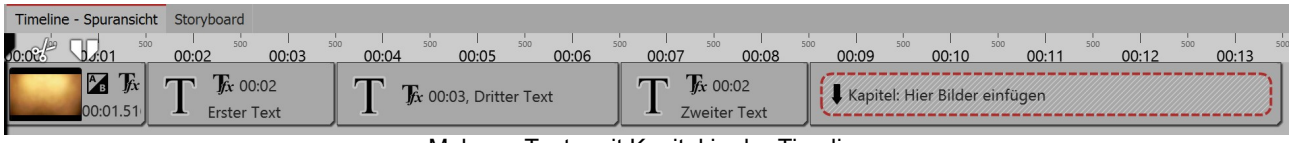
Anzeigedauer einstellen

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

Betrachten Sie das eben erstellte Beispiel nun, indem Sie auf den *Abspielen*-Button klicken oder die Taste **F9** drücken.

2. Mehrere Texte gleichzeitig anzeigen

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

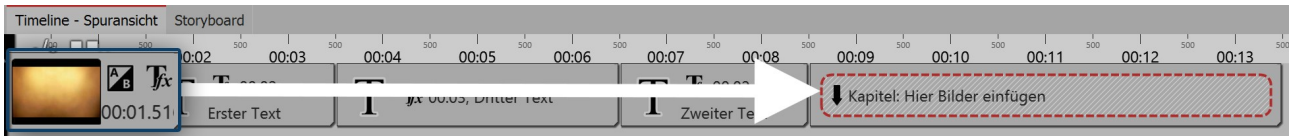


Mehrere Texte mit Kapitel in der Timeline

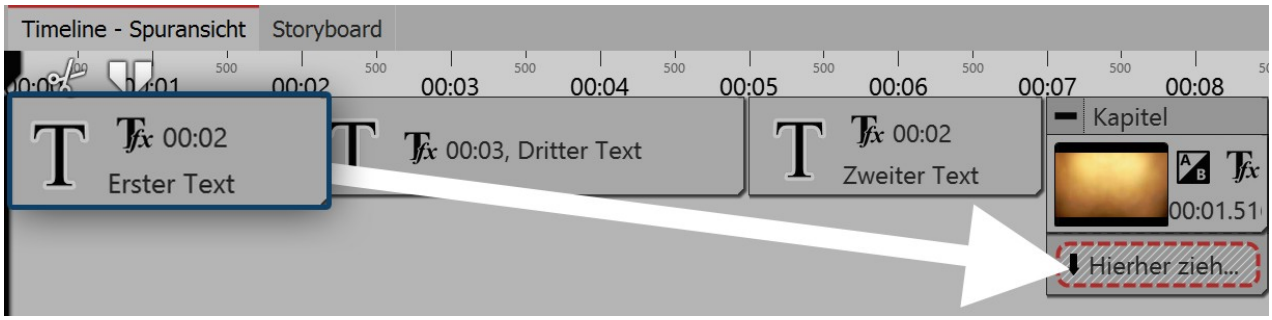
Das *Kapitel-Objekt* ermöglicht es Ihnen, mit mehreren Spuren zu arbeiten 102. Spuren sind dafür zuständig, mehrere Objekte zur selben Zeit anzeigen zu lassen. Das *Kapitel* befindet sich, nachdem Sie es eingefügt haben, hinter allen anderen Objekten. Nun müssen Sie das bereits eingefügte Bild und die 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.



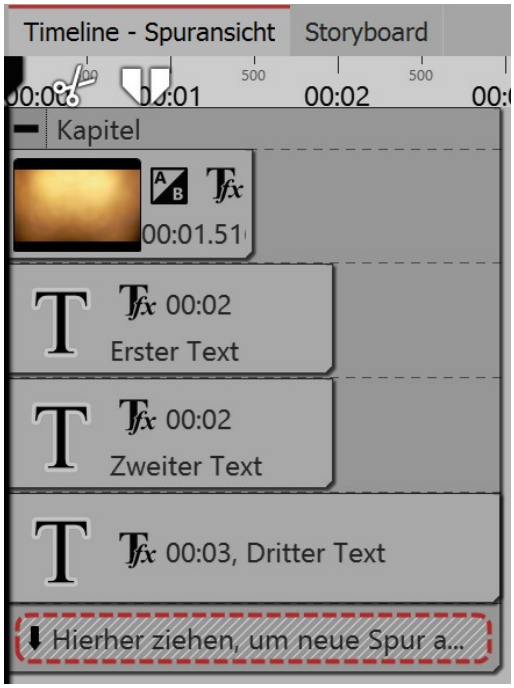
2. Neue Spur für Text-Objekt



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

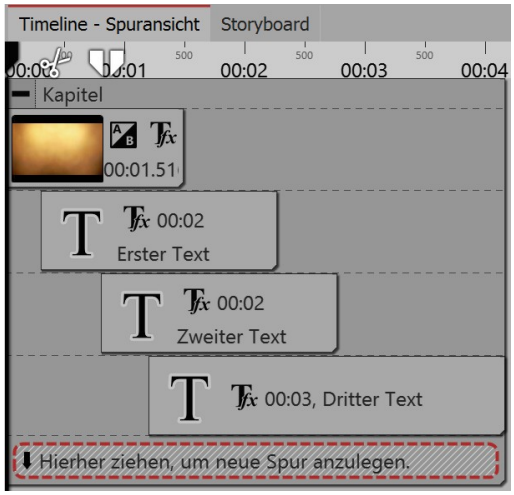
3. Weitere Text-Objekte in neue Spur verschieben

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



4. Texte erscheinen zeitgleich

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

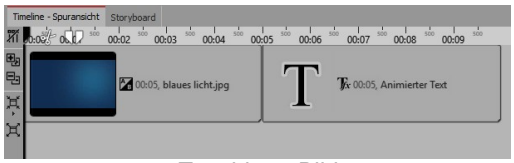


5. Texte zeitversetzt erscheinen lassen

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

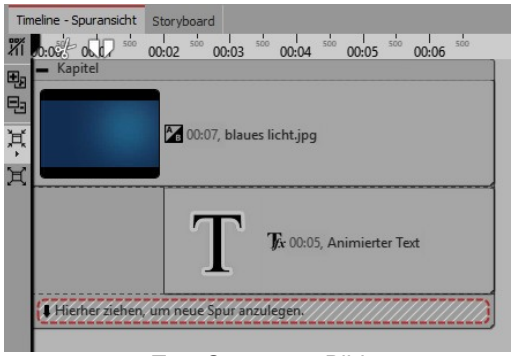


Text hinter Bild

1. Text einfügen

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

Vor dem *Text-Objekt* sollte sich in der *Timeline* ein Bild befinden.

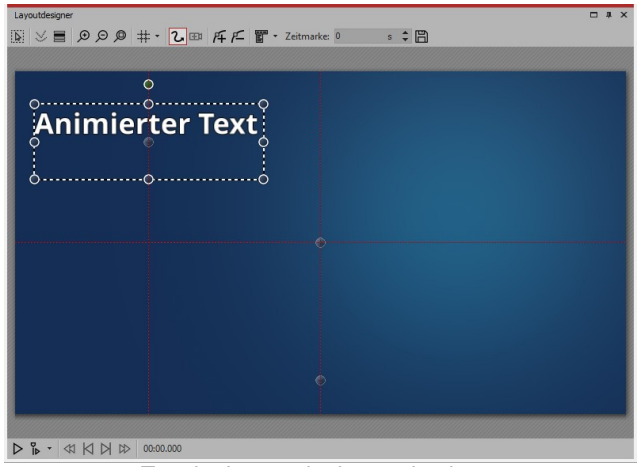


Text-Spur unter Bild

Sie können auch mit mehreren Spuren arbeiten (Anleitung im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten" 102).

Dabei befinden sich in einem Kapitel-Objekt ein Bild und ein Text-Objekt.

2. Bewegungsmarken erstellen im Layoutdesigner



Text im Layoutdesigner platzieren

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.


Dies ist das Symbol um im *Layoutdesigner* in den *Bewegungspfad-Modus* zu schalten. Klicken Sie auf das Symbol, bevor Sie eine Animation erstellen.


Mit diesem Schalter werden neue *Bewegungsmarken* hinzugefügt. 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.

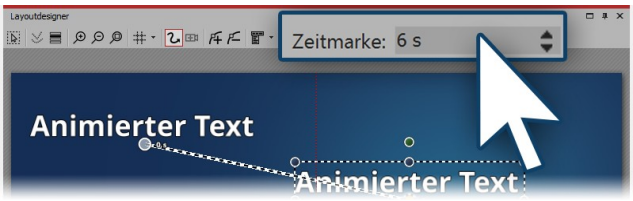
3. Bewegungsmarke hinzufügen



Bewegungsmarke hinzufügen

Fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* hinzu, indem Sie auf das 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.

4. Zeitmarke ändern

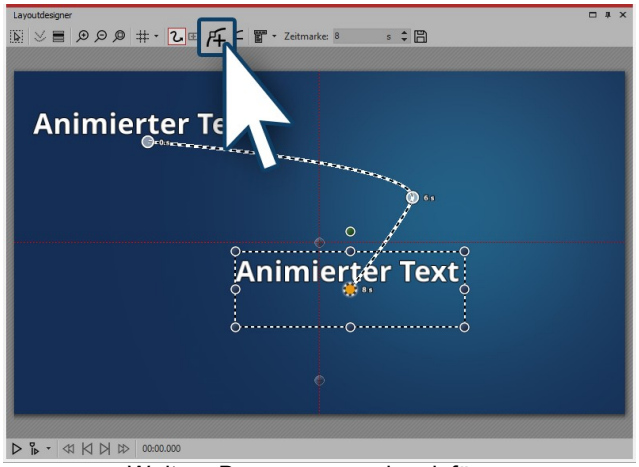


Zeitmarke ändern

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.

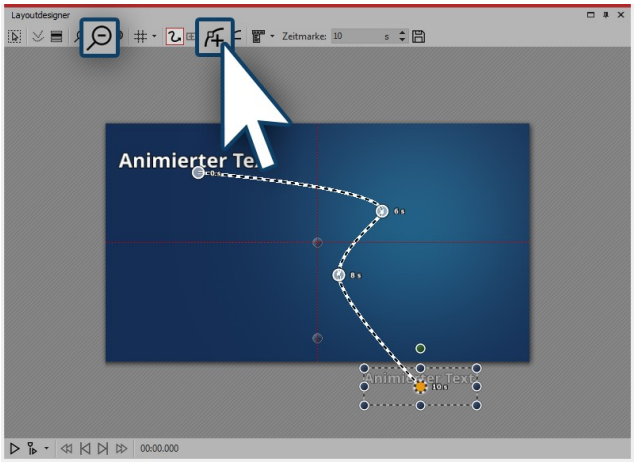
5. Eine weitere Bewegungsmarke einfügen



Weitere Bewegungsmarke einfügen

Mit dem 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**.

6. Text in den nicht sichtbaren Bereich ausfliegen lassen

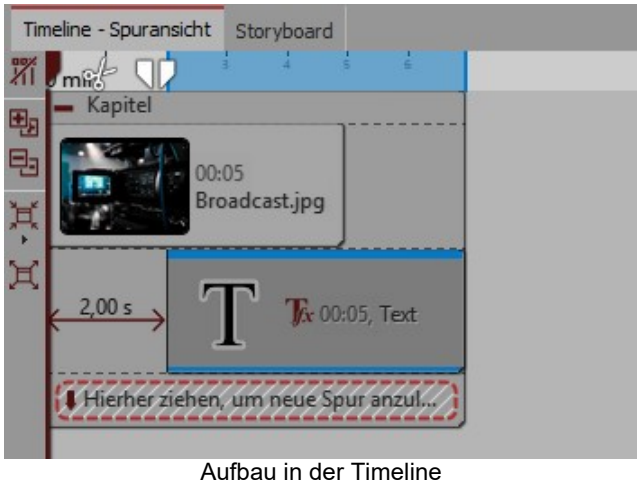


Text in den nichtsichtbaren Bereich ausfliegen lassen

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 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.

4.8 Lauftext animieren

Mit einem Lauftext oder einer Laufschrift lassen Sie einen einzeiligen Text über ein Bild oder Video laufen. Dabei wird der Text meist von rechts nach links gescrollt. Diese Form der Darstellung wird beispielsweise für Nachrichtenticker und Eilmeldungen verwendet.



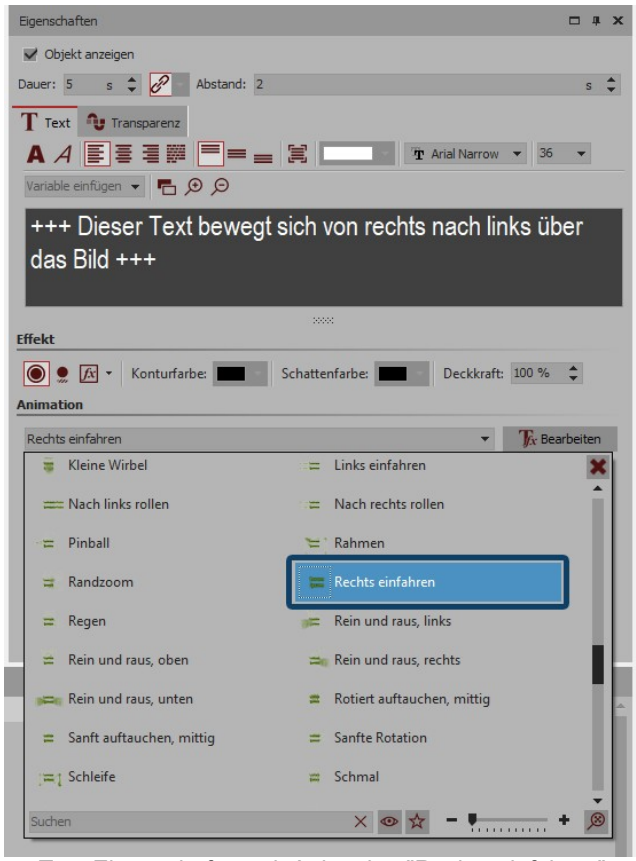
Aufbau in der Timeline

1. Bild und Text in Kapitel-Objekt einfügen

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

In das *Kapitel-Objekt* legen Sie ein Bild und in die Spur darunter ein *Text-Objekt*. (Siehe auch Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten" 102)

Durch das versetzte Anordnen, ist beim Abspielen zunächst nur das Bild zu sehen, der Textdurchlauf beginnt erst nach zwei Sekunden.



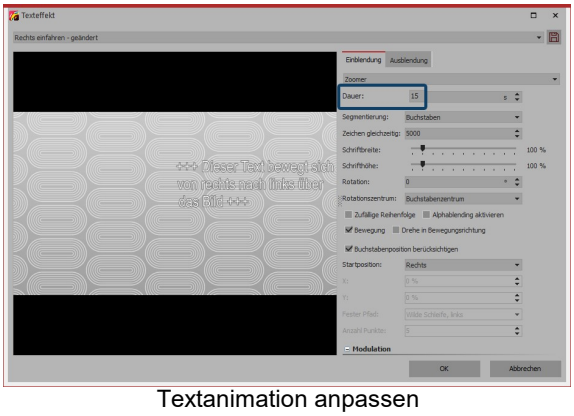
Text-Eigenschaften mit Animation "Rechts einfahren"

2. Text-Objekt anpassen

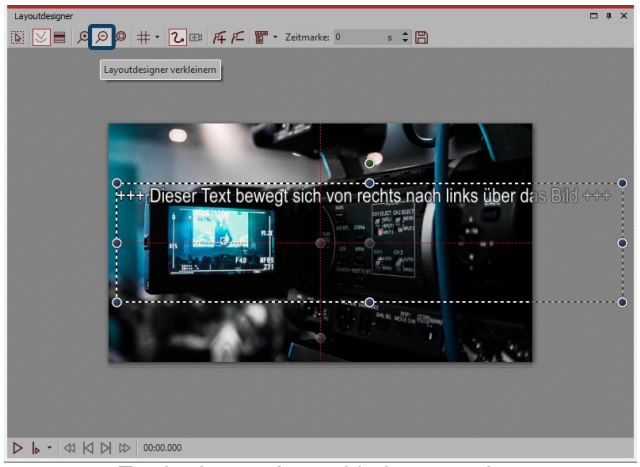
Markieren Sie das *Text-Objekt* in der *Timeline* und geben Sie im Fenster *Eigenschaften* Ihren Text in das Textfeld ein.

Wählen Sie die Animation "*Rechts einfahren*".

Klicken Sie dann auf den Button *Tfx Bearbeiten*, um die *Dauer* der Text-Einblendung anzupassen. Bei dieser Textlänge sind 15 Sekunden angemessen. In der *Timeline* wird die Dauer des Text-Objektes automatisch auf diese Länge angepasst.



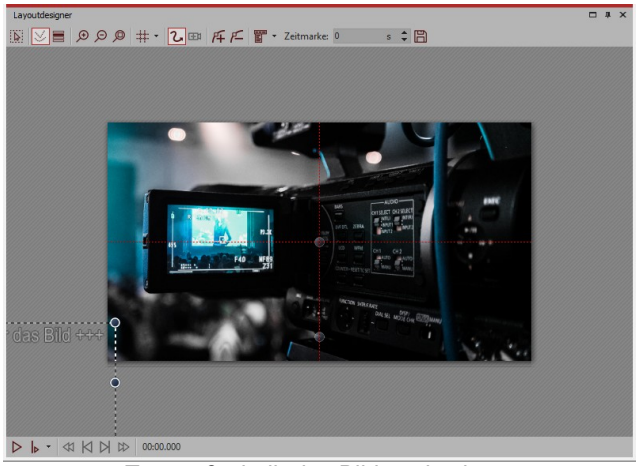
Textanimation anpassen



Textbreite am Auswahlrahmen ändern

Damit der Text einzeilig erscheinen kann, muss der Rahmen des Text-Objektes im Layoutdesigner auf eine ausreichende Breite gezogen werden.
Verkleinern Sie die Ansicht des *Layoutdesigner* mit dem Lupensymbol.

Ziehen Sie an einem runden Anfasser den Text-Rahmen solange in die Breite, bis der Text einzeilig ist.



Text außerhalb des Bildes platzieren

Platzieren Sie den Text im *Layoutdesigner* links von Ihrem Bild. Die letzten Buchstaben dürfen nicht mehr in das Bild hineinragen, damit der Text wirklich komplett durchfährt und nicht im Bild stehen bleibt.

Beim Abspielen läuft der Text nun von rechts nach links einmal durch Ihr Bild.

Soll die Schrift schneller oder langsamer durchfahren, senken bzw. erhöhen Sie die Animationsdauer in den Animations-Eigenschaften, die Sie wieder über den Button *Tfx bearbeiten* erreichen.

Soll der Text mehrfach durchlaufen, können Sie das vorhandene Text-Objekt kopieren und ein weiteres Mal einfügen.



Laufschrift beim Abspielen

4.9 Credits einfügen



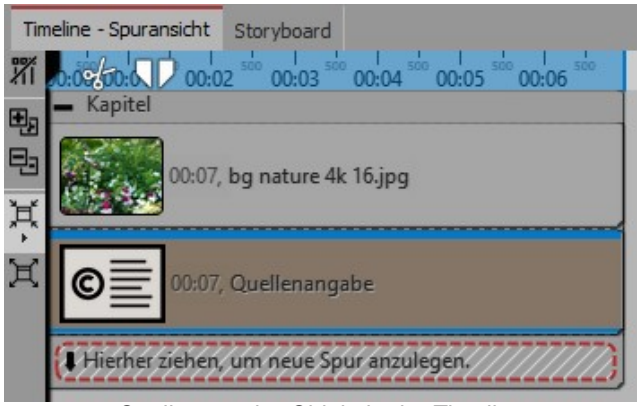
Quellenangabe



Credits

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.

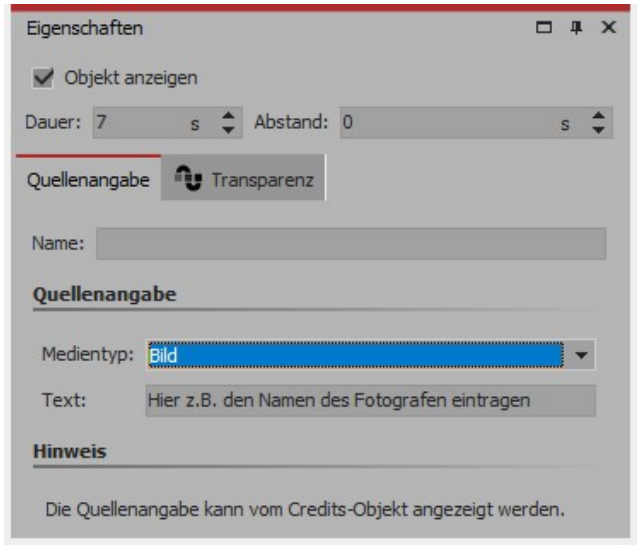
Für die Nennung der Urheber eignen sich das *Quellenangabe-Objekt* und das *Credits-Objekt*, die Sie in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Beschriftungen* finden.



Quellenangabe-Objekt in der Timeline

Mit dem *Quellenangabe-Objekt* können Sie an beliebigen Stellen im Projekt Urheber-Informationen hinterlegen. Der Inhaltstext des Objektes wird ausschließlich im *Credits-Objekt* angezeigt. Verwenden Sie das *Quellenangabe-Objekt* am besten in einer Extra-Spur.

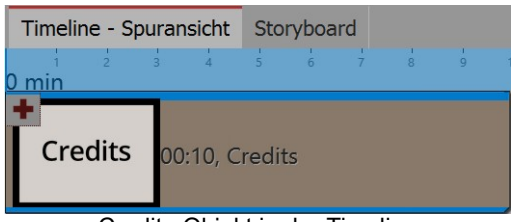
Markieren Sie das Objekt in der Timeline, zu dem Sie eine Angabe machen möchten, und klicken Sie am linken Timeline-Rand auf das Symbol für "Auswahl in Kapitel zusammenfassen". Jetzt haben Sie ein Kapitel um das markiertes Objekt. Ziehen Sie das Quellenangabe-Objekt aus der Toolbox in die Timeline unter das Objekt.



Eigenschaften des Quellenangabe-Objektes

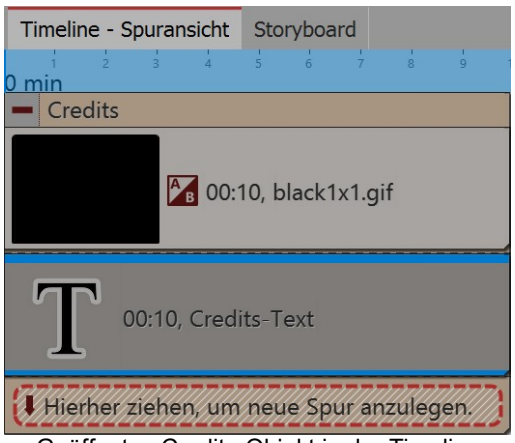
In den Eigenschaften des Objekts stellen Sie nun den *Medientyp* ein – *Bild*, *Video*, *Musik* oder *Schriftart* – und geben den Text ein, der die Quelle nennt.

Um eine allgemeine Quellenangabe zu machen oder eine Information zur Hintergrundmusik zu hinterlassen, können Sie das Quellenangabe-Objekt auch an einer anderen Stelle einfügen, zum Beispiel in einer zusätzlichen untersten Spur.



Credits-Objekt in der Timeline

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. Im geöffneten Objekt befinden sich ein schwarzer Hintergrund und ein Text-Objekt.



Geöffnetes Credits-Objekt in der Timeline

Wenn Sie in Ihrem Projekt bereits Informationen mit einem oder mehreren *Quellenangabe-Objekten* hinterlegt haben, werden diese beim Abspielen des Credits-Objektes nun automatisch angezeigt.

Möchten Sie nicht mit *Quellenangabe-Objekten* arbeiten, können Sie das *Credits-Objekt* auch direkt selbst mit Informationen versehen. Klicken Sie dafür auf das Text-Objekt innerhalb des *Credits-Objekts*, um im Bereich Eigenschaften alle Urheber und Quellen einzutragen.

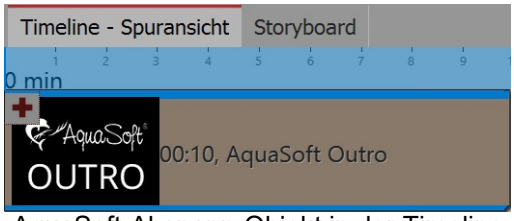
4.10 AquaSoft-Abspann einfügen



AquaSoft-Outro

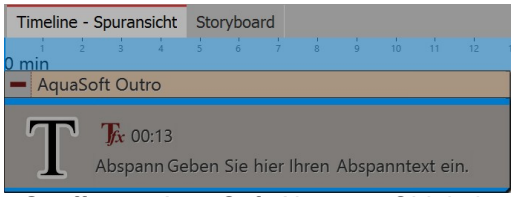
Das *AquaSoft-Abspann-Objekt* dient dazu, Ihrer Präsentation mit wenig Aufwand einen Abspann zuzufügen.

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



AquaSoft-Abspann-Objekt in der Timeline

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.



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

4.11 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.

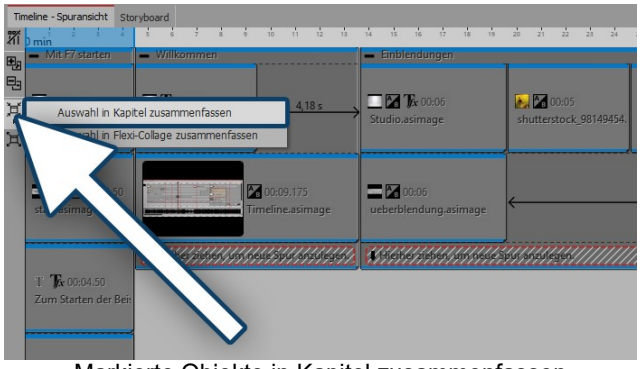
Die Untertitel sind nicht als Ersatz für die Bildbeschriftung oder Text-Objekte gedacht. Sie werden in der Präsentation nicht angezeigt. Nur beim Export als Video werden die Untertitel als Metadaten mit in die Video-Datei integriert. Es obliegt der jeweiligen Video-Player-Software die Untertitel anzuzeigen 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)

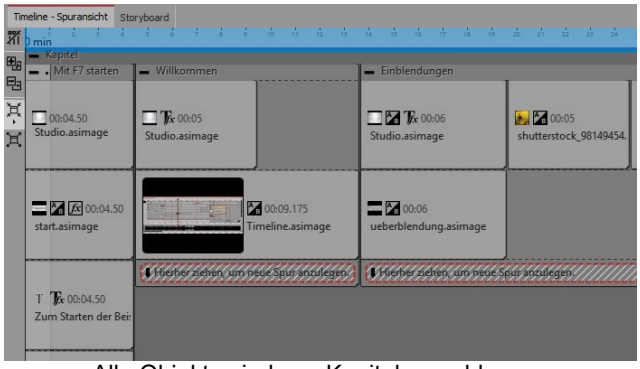
Ideal ist es, wenn Sie eine gute Übersicht über alle Untertitel in der Timeline haben. Dazu verpacken Sie Ihr Projekt in zwei Kapitel.



Markierte Objekte in Kapitel zusammenfassen

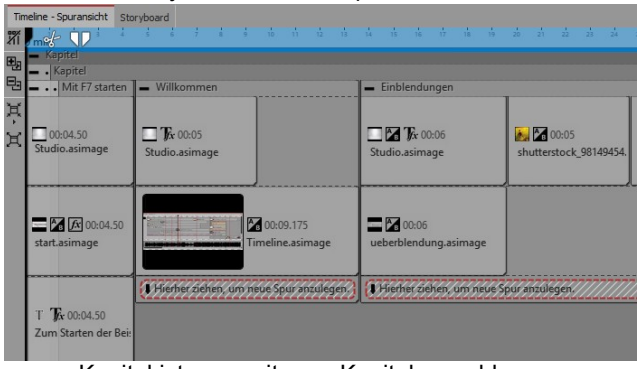
Markieren Sie zunächst das komplette Projekt in der *Timeline*.
Dafür klicken Sie in die *Timeline* und drücken auf der Tastatur **STRG** und **A**. Jetzt sind alle Timeline-Objekte markiert.

Klicken Sie auf das *Zusammenfassen*-Symbol am linken *Timeline*-Rand und wählen Sie *Auswahl in Kapitel zusammenfassen*.



Alle Objekte sind von Kapitel umschlossen

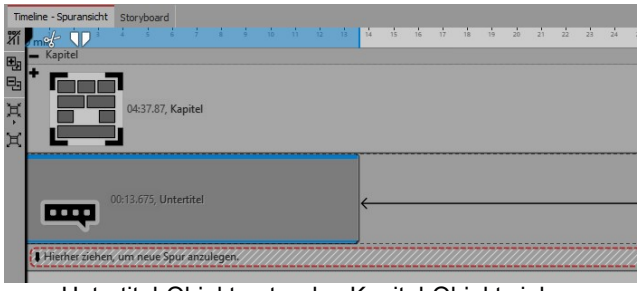
Alle Objekte sind nun von dem neuen *Kapitel-Objekt* umschlossen.



Kapitel ist von weiterem Kapitel umschlossen

Wiederholen Sie den letzten Schritt, um das vorhandene Kapitel in ein weiteres Kapitel zu setzen: Markieren Sie das zugeklappte Kapitel und klicken Sie erneut auf das *Zusammenfassen*-Symbol am linken *Timeline*-Rand. Wählen Sie wieder *Auswahl in Kapitel zusammenfassen.*

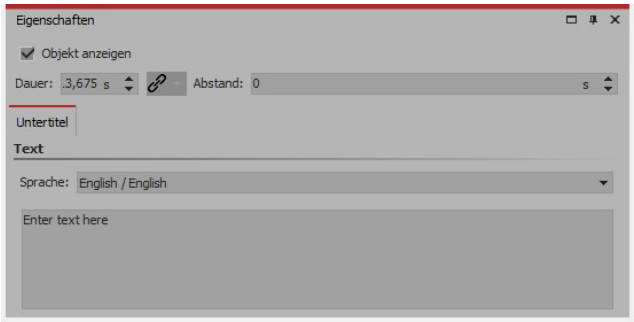
Klappen Sie das innere Kapitel-Objekt zu, indem Sie auf den Kapitel-Rahmen doppelklicken oder einmal auf das Minus-Symbol klicken. Nun haben Sie eine übersichtliche Timeline und können, wenn Sie das innere Kapitel-Objekt wieder aufklappen, den Inhalt des Projektes im Detail ansehen.



Untertitel-Objekt unter das Kapitel-Objekt ziehen

Unter das innere *Kapitel-Objekt* können Sie nun ein *Untertitel-Objekt* einfügen. Ziehen Sie dieses aus der *Toolbox* unter das *Kapitel-Objekt*.

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.

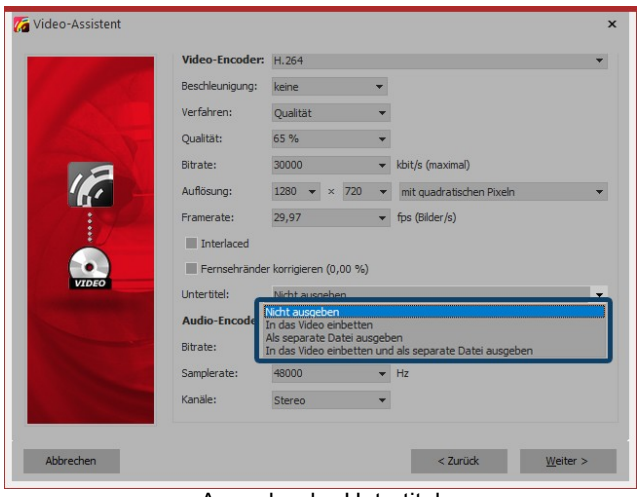


Sprache wählen und Text eingeben

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.

2. Video und Untertitel ausgeben



Ausgabe der Untertitel

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.

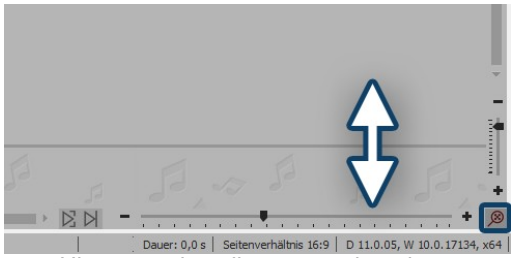
Betten Sie die Untertitel in das Video ein, kann nur ein geeigneter Player diese anzeigen. Sie müssen in dem Player die Anzeige der Untertitelspur aktivieren.

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.

Mit der Hintergrundmusikspur, die sich unten an der *Timeline* befindet, können Sie auf einfache Weise Hintergrundmusik einfügen. Die Titel werden dabei in einer eigenen Spur hintereinander angeordnet.
Möchten Sie zusätzliche oder mehrere Sounds gleichzeitig abspielen, stehen Ihnen dafür die Sound-Objekte 9 zur Verfügung.



Hintergrundmusikspur anzeigen bzw. vergrößern/verkleinern

Wird Ihnen die Hintergrundmusikspur nicht angezeigt, so ist diese 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. Auf diese Weise können Sie die Hintergrundmusikspur jederzeit wieder verkleinern oder vergrößern.

Mit einem Klick auf das Lupensymbol unten rechts im Programm stellen Sie den Standardzoom der Timeline und der Hintergrundmusikspur wieder her.

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:

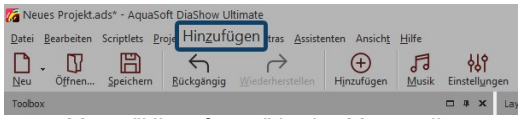
1. Hintergrundmusik einfügen

Sie haben drei Möglichkeiten, um Hintergrundmusik einzufügen:

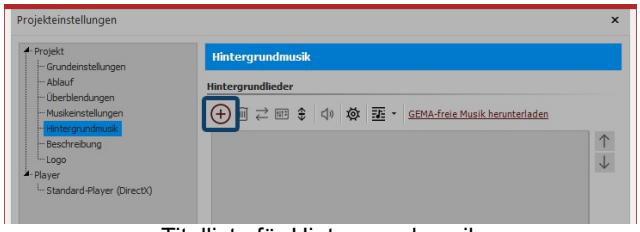
- Per Doppelklick in die leere Hintergrundmusikspur in der *Timeline*
- Auf Schalter *Musik* in der *Toolbar* klicken
- Über den Menüpunkt *Hinzufügen* und der Auswahl *Hintergrundmusik*



Schalter "Musik" in der Toolbar



Menü "Hinzufügen" in der Menüzeile



Titelliste für Hintergrundmusik

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

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.

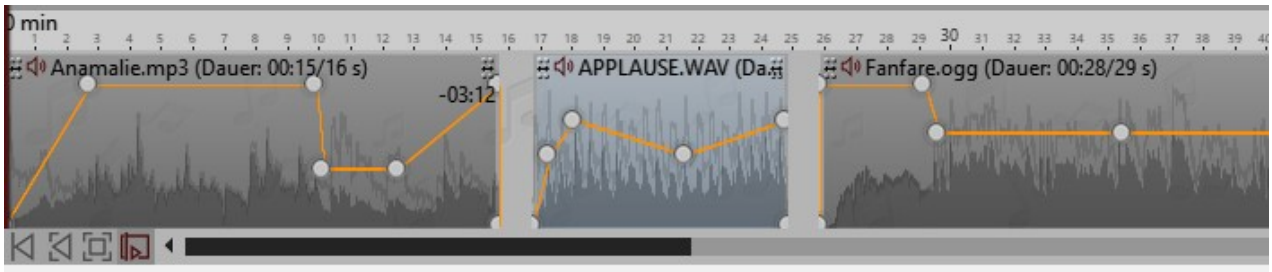
	Sie können einen oder mehrere Titel einfügen. Diese werden dann untereinander in der Titelliste angezeigt.
	Ausgewählten Titel aus der Liste entfernen.
	Ausgewählten Titel gegen einen anderen austauschen.
	Einstellungen für ausgewählten Titel ändern.
	Maximale Lautstärke für alle Titel.
	Ausgewähltes Lied abspielen.
	Öffnet die Musikeinstellungen.
	Titelliste anlegen, speichern oder importieren.

Mit den Pfeilsymbolen, die aktiv werden, wenn ein Titel markiert ist, können Sie die Reihenfolge Ihrer Titel verändern.

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.
Lautstärke maximieren	Mit einem Klick auf den Button wird die Lautstärke des Titels so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100% entspricht. Der Maximalwert wird bei Lautstärke angezeigt.
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.

3. Darstellung in der Hintergrundmusikspur



Unterschiedliche Färbung der Musiktitel

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.

Lesen Sie unseren Snaptip "Musik zwischen zwei Titeln einfügen", um zu erfahren, wie man in eine bestehende Titelliste Musikstücke einsetzt. (Link: aquasoft.de/go/mpn1)

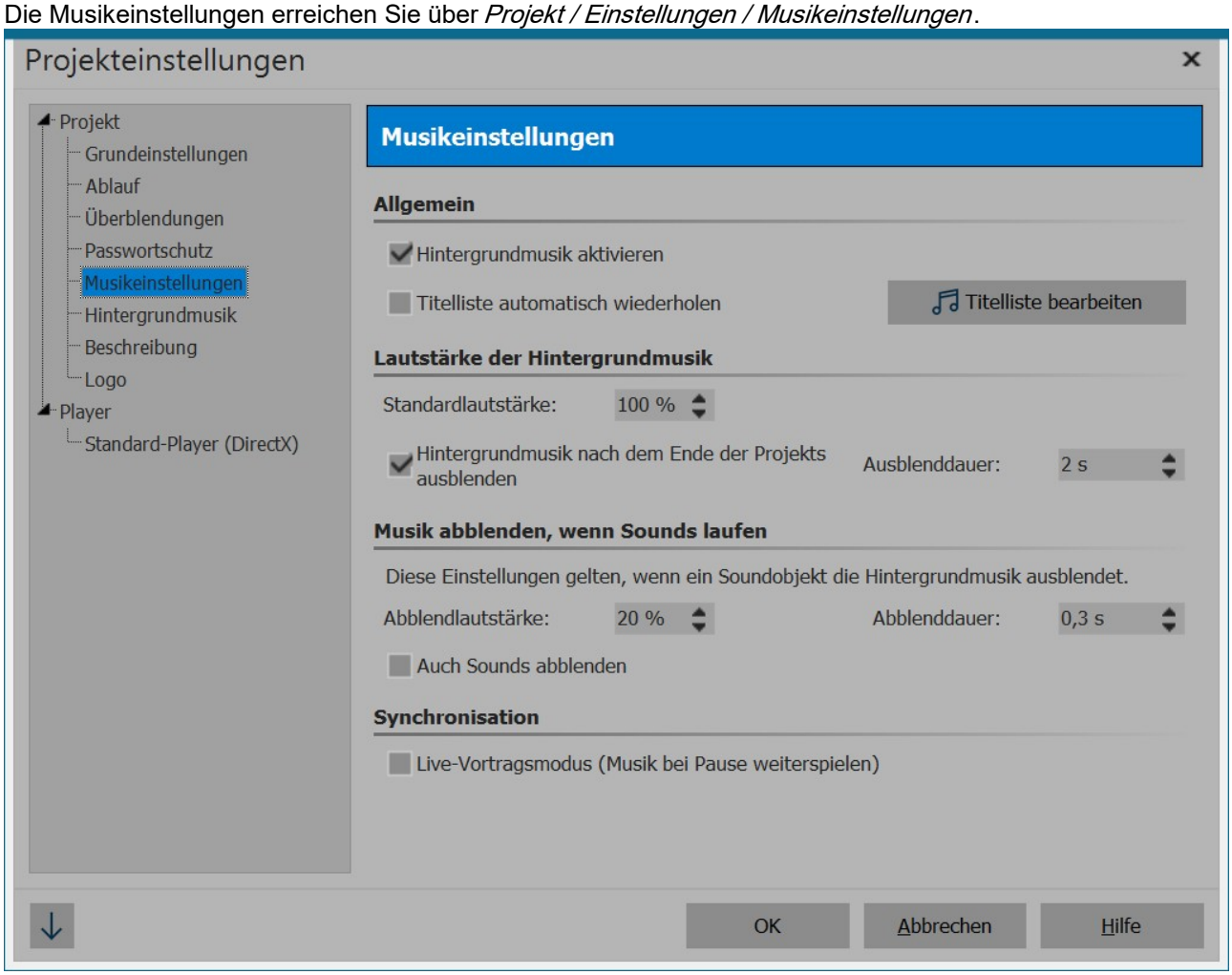
In unserem Video "Hintergrundmusik (Erste Schritte in DiaShow 10) " sehen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Hintergrundmusik einfügen und bearbeiten.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/hgmusik)

Die Lautstärke der Hintergrundmusik kann innerhalb jedes Titels individuell eingestellt werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "Individuelle Lautstärkeregelung" 58.

5.2 Einstellungen für Musik

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



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

Hintergrundmusik aktivieren	Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihr Projekt eingebunden werden soll oder nicht.
Titelliste automatisch wiederholen	Hier können Sie festlegen, ob die Titelliste wiederholt werden soll, wenn alle Titel gespielt worden sind und die Präsentation noch nicht zu Ende ist.
Titelliste bearbeiten	Über diesen Button gelangen Sie in das Menü *Hintergrundmusik* und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.
Standardlautstärke	Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abgespielt 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 *Sound*-Objekte benutzen oder Kommentare 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 *Sound*-Objekten stattfinden soll.
Live-Vortragsmodus	Ist diese Option aktiviert, wird die Musik während einer Pause weitergespielt. (Nur in AquaSoft DiaShow Ultimate und Stages)

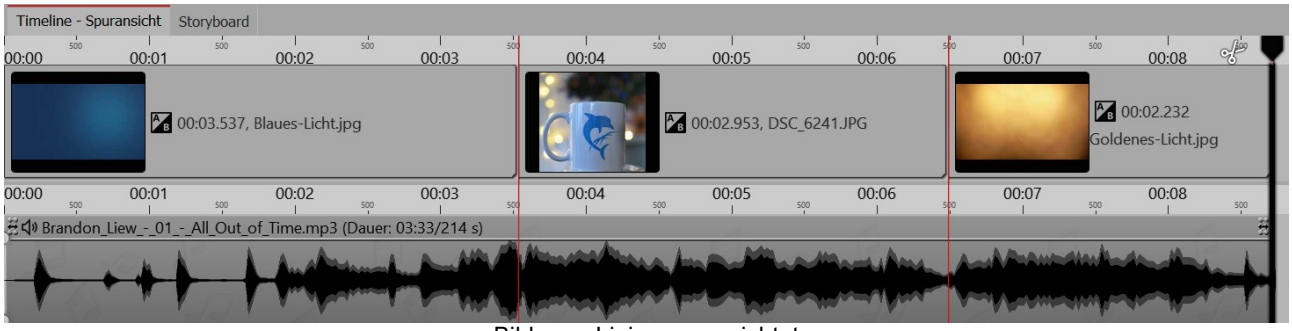
Wenn Sie die Einstellungen für alle anderen Projekte, die Sie erstellen werden, speichern möchten, so klicken Sie unten links auf den Pfeil.
Damit lassen sich die gewählten Einstellungen als Standard für alle kommenden Projekte festlegen. Alternativ können Sie hier auch alle Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

5.3 Objekte am Takt der Musik ausrichten

Nachdem Sie die Hintergrundmusik eingefügt haben, wird diese mit einem Auf und Ab in der *Hintergrundmusikspur* dargestellt (Hüllkurve).
Wenn Sie möchten, dass der Wechsel Ihrer Bilder passend zur Musik erfolgt, bietet die AquaSoft Stages ein besonderes Hilfsmittel. Sie können in der Timeline selbst ein Raster erstellen. Wie das geht, erfahren Sie im Folgenden.

1. Markierungen erzeugen

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

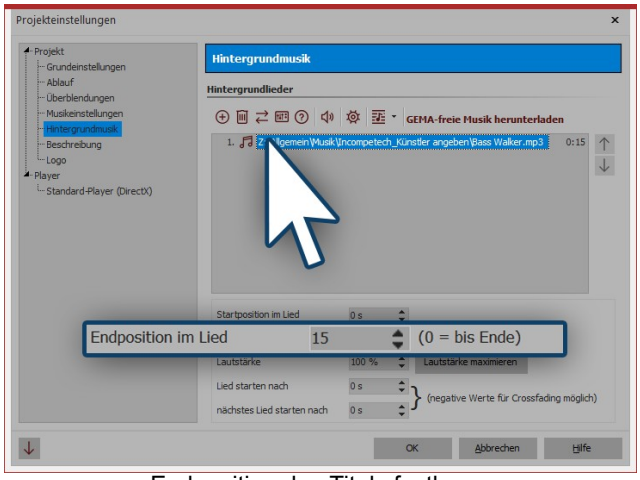
2. Takt der Musik finden

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 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.

Wie Sie ein "Karaoke-Video erstellen", erfahren Sie in unserem gleichnamigen Blogbeitrag.
(Link: aquasoft.de/go/karaoke)

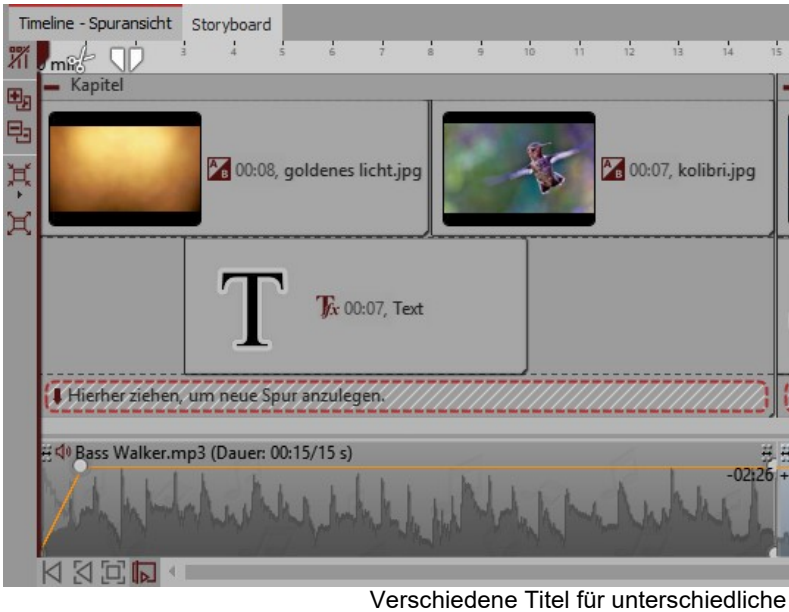
5.4 Bildgruppe mit Musik hinterlegen



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.

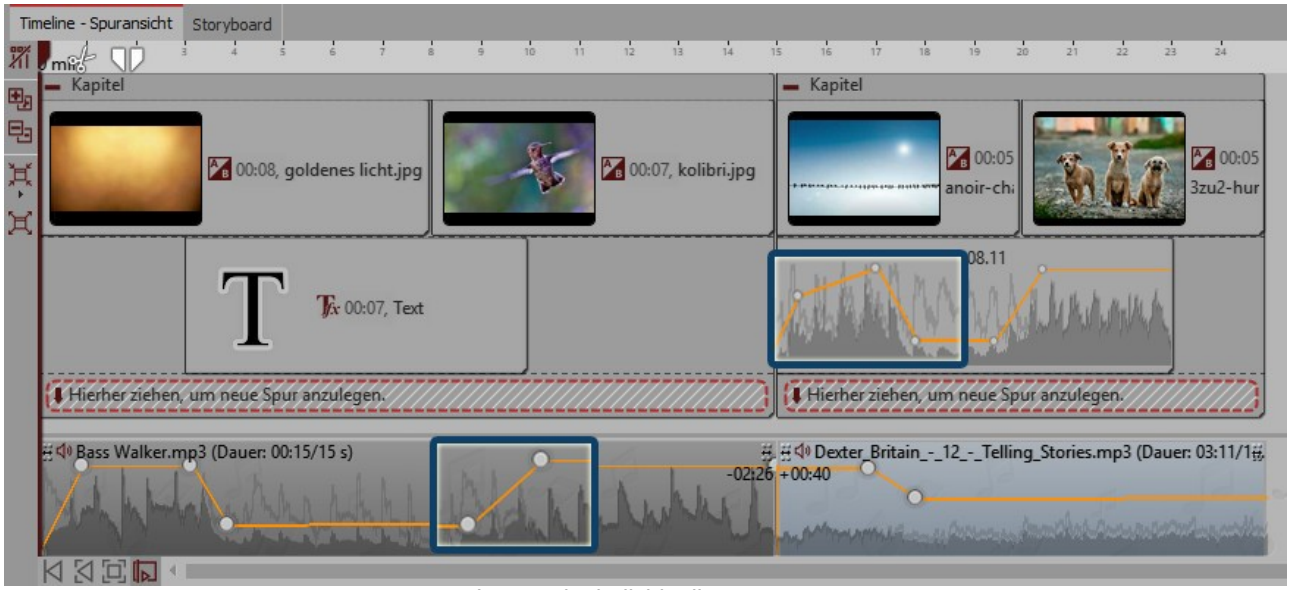
Fügen Sie zunächst Ihre Bilder ein. Legen Sie die Dauer der jeweiligen Bildgruppe fest und fügen Sie die Hintergrundmusik ein. Klicken Sie auf den Titel und geben Sie unter Endposition die Dauer Ihrer Bildgruppe ein.



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.



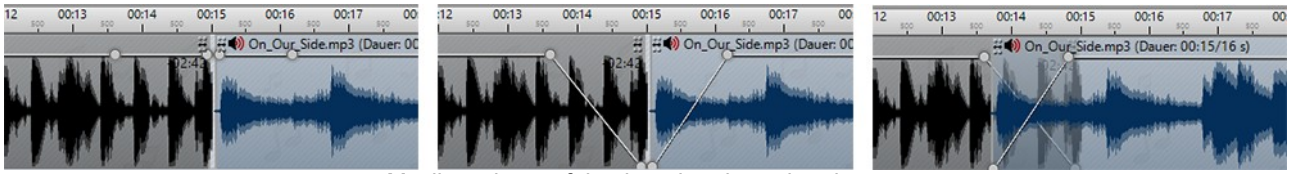
Lautstärke individuell anpassen

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 (Hüllkurve) des Titels. Jeder Klick erzeugt einen Punkt (oder Knoten), 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 jetzt 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"). Sie können die Musik nur übereinander verschieben, wenn der Mauszeiger sich zu einem Kreuz mit vier Spitzen verwandelt. Zielen Sie dafür am besten mit der Maus auf den Bereich der Musik, in dem der Songname steht.

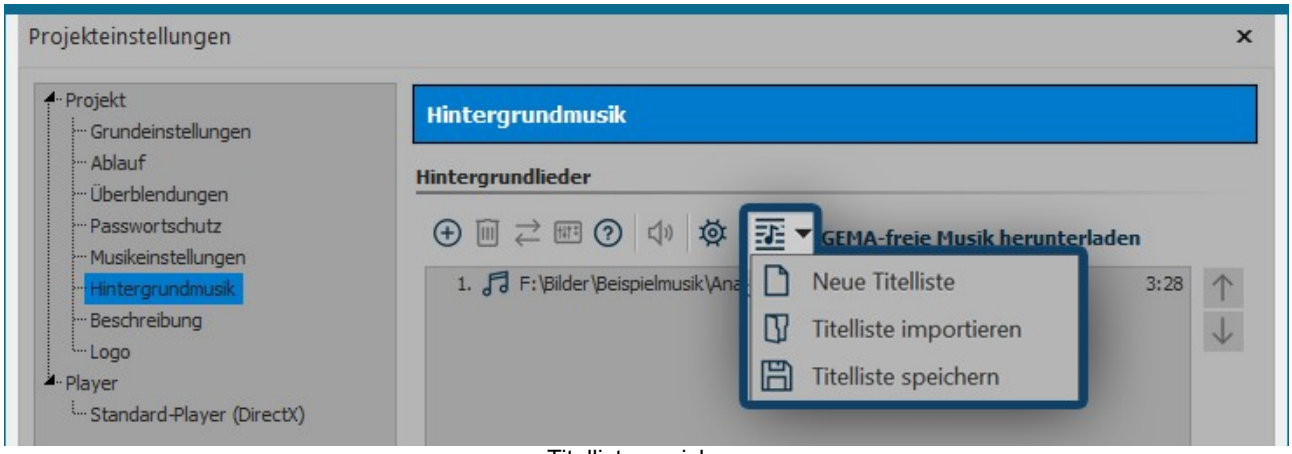


Musikstücke sanft in einander übergehen lassen

Die *Hintergrundmusik* wird automatisch abgeblendet, wenn ein *Sound-Objekt* oder ein *Video-Objekt* gestartet wird. Sie müssen dies nicht manuell einstellen. In den Musikeinstellungen 56 können Sie die Abblendlautstärke und -dauer für das gesamte Projekt konfigurieren. Sollen die Musikeinstellungen für ein bestimmtes Sound- oder Video-Objekt nicht gelten, so deaktivieren Sie in dessen Eigenschaften am Reiter Sound die Option *Hintergrundmusik abblenden*.

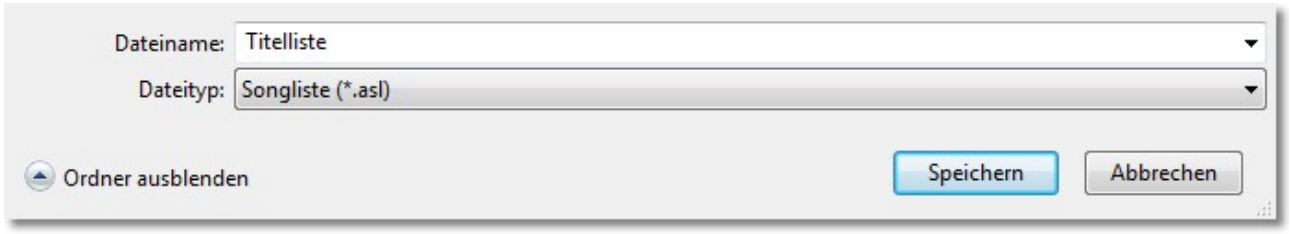
5.6 Titelliste speichern

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



Titelliste speichern

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



Titelliste speichern unter

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

5.7 Sound-Assistent

Mit Hilfe des *Sound-Assistenten* können Sie gesprochene Kommentare und Geräusche über ein am PC angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Es gibt zwei Varianten, den Sound-Assistenten aufzurufen bzw. zu verwenden:

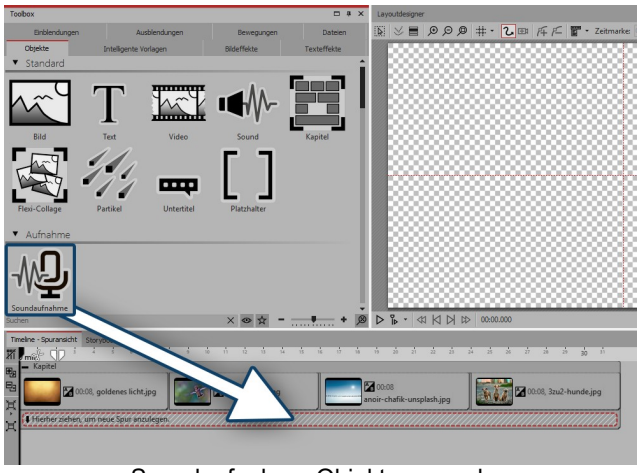
- Mit dem Toolbox-Objekt *Soundaufnahme* fügen Sie ein Sound-Objekt in Ihr Projekt ein, für das Sie direkt mit dem Einfügen eine Mikrofonaufnahme starten.
- Über den Menüpunkt *Assistenten* rufen Sie den *Sound-Assistenten* auf, der Ihnen die Bilder Ihres Projektes anzeigt, die Sie mit einem Soundkommentar versehen können.



Soundaufnahme

Bei der Arbeit mit dem *Soundaufnahme-Objekt* erhalten Sie ein Sound-Objekt, dass Sie frei in Ihrem Projekt verschieben und anordnen können. Bei der Aufnahme über den *Sound-Assistenten* ist die Sounddatei in der *Timeline*, im *Storyboard* oder der *Bilderliste* nicht direkt zu sehen, sie ist mit dem Bild verknüpft.

Soundaufnahme-Objekt verwenden

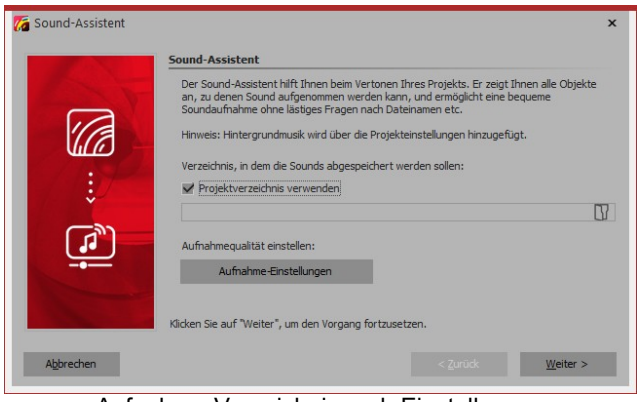


Soundaufnahme-Objekt verwenden

Ziehen Sie das *Soundaufnahme-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline* an die Position, an der Sie einen Kommentar einfügen möchten.

Es öffnet sich der Sound-Assistent. Vollziehen Sie die im nächsten Abschnitt beschriebenen Schritte 2 und 3, um Ihren Sound aufzunehmen. Um die Aufnahme dann zu beenden und in die *Timeline* zu übernehmen, klicken Sie im Sound-Assistenten auf *Fertigstellen*.

Sound-Assistent zum Kommentieren von Bildern verwenden



Aufnahme-Verzeichnis und -Einstellungen

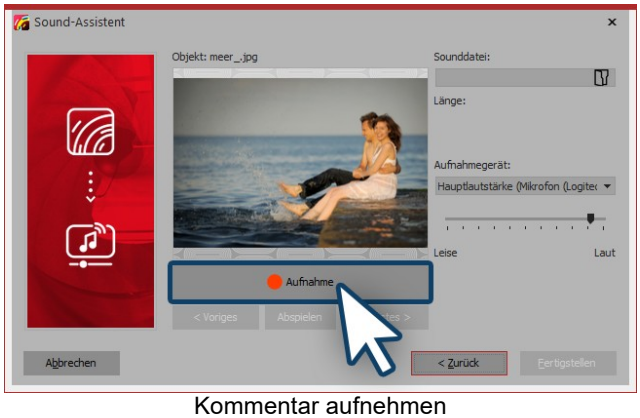
1. Sound-Assistent öffnen

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

2. Ausgabeverzeichnis festlegen

Ist Ihre ads-Projektdatei bereits gespeichert, werden die entstehenden Dateien standardmäßig im Projektverzeichnis gespeichert.
Um ein anderes Verzeichnis auszuwählen, klicken Sie auf das Ordnersymbol und wählen das Verzeichnis, 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.



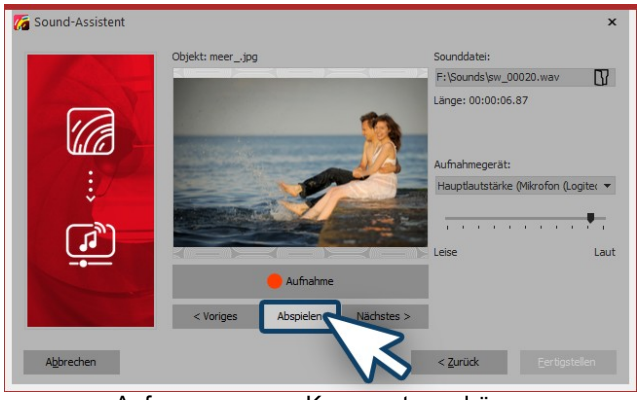
Kommentar aufnehmen

3. Einzelbilder kommentieren

Klicken Sie auf *Aufnahme* und sprechen Sie den Kommentar für das angezeigte Bild auf. Sollten Sie sich versprechen, stoppen Sie die Aufnahme für das Bild und beginnen erneut. Sie müssen nur die Aufnahme für das angewählte Bild erneut sprechen.

Unter *Sounddatei auswählen* 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.

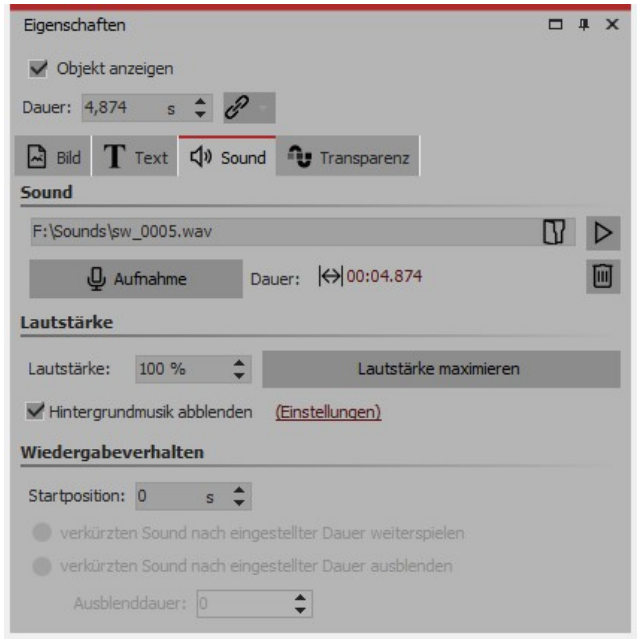


Aufgenommenen Kommentar anhören

4. Kommentar anhören

Mit *Abspielen* können Sie Ihre Aufnahme anhören. Der *Sound-Assistent* ordnet Ihren Bildern den aufgenommenen Kommentar automatisch zu. Die Bild-Anzeigedauer wird der Kommentardauer automatisch angepasst.

Über die Schalter *Nächstes* oder *Vorheriges* wählen Sie das Bild aus, zu dem Sie einen Kommentar aufnehmen möchten.



Sound in den Bild-Eigenschaften

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*.

Über das Mülleimer-Symbol kann der Sound entfernt werden.

Mehr zu den Sound-Eigenschaften finden Sie im Kapitel "Sound" 237

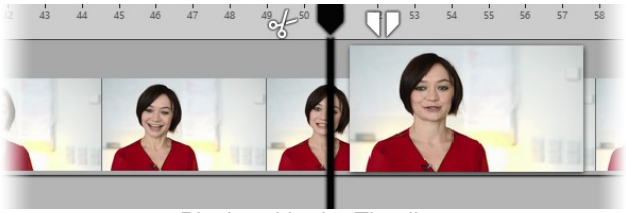
In unserer Serie "Diashow mit Tonkommentar" finden Sie viele Hinweise zur richtigen Aufnahmetechnik, Fehlerquellen und der Stimme als Gestaltungsmittel (Linkadresse: aquasoft.de/go/ton) .

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



Playhead 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).

1.1. Video teilen mit Scheren-Symbol

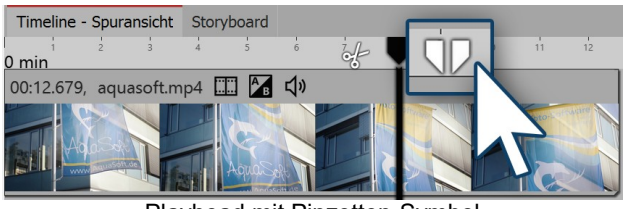
Sie sehen links vom Playhead ein Scheren-Symbol. Mit diesem können Sie das vorher markierte Video an der Stelle teilen, an der sich zu diesem Zeitpunkt der Playhead befindet. Sie können den Schnitt statt mit der Schere auch mit der Taste "t" auslösen.
Nach dem Teilen haben Sie zwei Video-Objekte. Einen unbenötigten Videoteil können Sie nun markieren und mit der **ENTF**-Taste auf Ihrer Tastatur oder per Rechtsklick entfernen.

1.2. Ein Stück aus dem Video entfernen

Mit dem Pinzetten-Symbol können Sie einen Ausgangs-Punkt und einen End-Punkt für den Schnitt 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 zurückkehren wollen, klicken Sie auf das eingekreiste Schließen-Symbol.

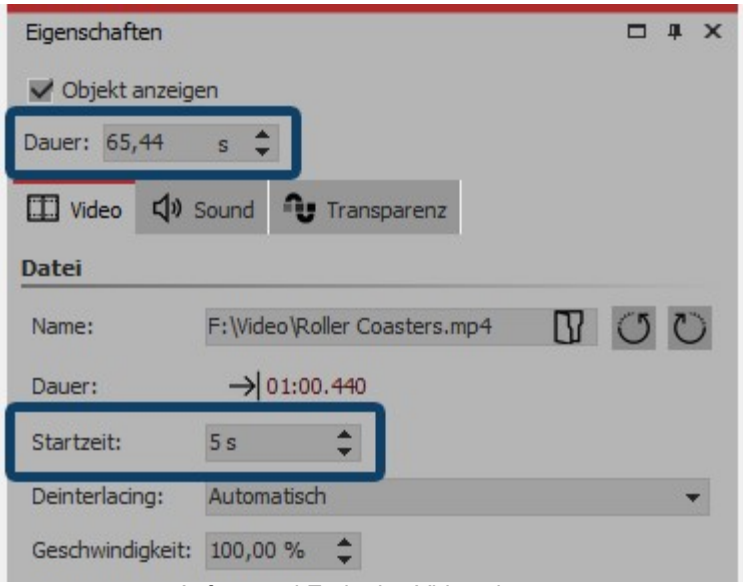


Playhead mit Pinzetten-Symbol



Ein Stück aus der Mitte herausschneiden

2. Videos schneiden im Bereich Eigenschaften



Anfang und Ende des Videos kürzen

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

Geben Sie die gewünschte neue 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.)

3. Wie finde ich die richtige "Schnittstelle"?

In AquaSoft Stages gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, die Stelle zu finden bzw. zu markieren, an der geschnitten werden soll.

- Playhead an Stoppposition des Players setzen: Spielen Sie Ihr Video im *Layoutdesigner* ab. Pausieren Sie oder stoppen Sie die Vorschau an der Stelle, an der geschnitten werden soll. Klicken Sie jetzt unten an der *Timeline* auf den Button  . Der *Playhead* wird an die Position gesetzt, an der Sie den Player pausiert oder gestoppt haben. Klicken Sie jetzt auf das Scherensymbol links am *Playhead*, um das Video hier zu teilen.
- Markierungen: Spielen Sie Ihr Video im *Layoutdesigner* ab. Drücken Sie die *Leertaste* an der Stelle, an der geschnitten werden soll. Es erscheint eine rote Markierungslinie in der *Timeline*. Stoppen Sie die Vorschau. Schieben Sie den *Playhead* nun an die markierte Stelle, und klicken Sie auf das Scherensymbol, um zu schneiden.
- Einzelframes: Wollen Sie jeden einzelnen Frame Ihres Videos sehen, um bildgenau zu schneiden? Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf das Video in der *Timeline* und wählen Sie den Befehl *Auf Frame-Ebene zoomen*. Klicken Sie mit der Maus in die Zeitskala der Timeline, um den *Playhead* an die gewünschte Schnittstelle zu bringen. Mit den Cursortasten Links/Rechts bewegen Sie den Playhead in der Timeline in Frameschritten (60 fps).
  Um die Frame-Ebene wieder zu verlassen, klicken Sie im Programmfenster unten rechts auf die Lupe mit Kreuz. Damit wird der Timeline-Zoom wieder auf den Standardwert zurückgesetzt.

In Stages hilft Ihnen insbesondere die Live-Vorschau beim Schneiden Ihres Videomaterials.

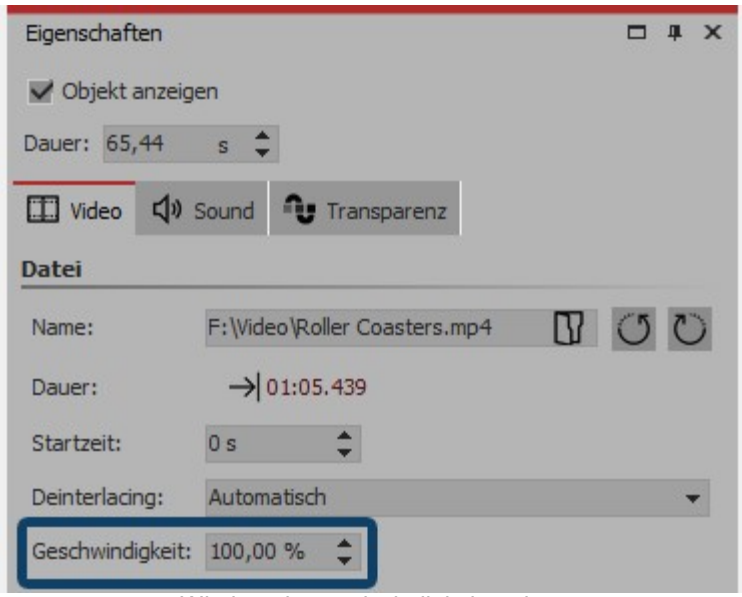
- Markieren Sie Ihr Video in der *Timeline* und aktivieren Sie die *Live-Vorschau* am *Layoutdesigner*. Fahren Sie nun mit dem *Playhead* über Ihr Video-Objekt und lassen Sie an der Position los, an der ein Schnitt erfolgen soll. Klicken Sie auf das Scherensymbol links oben am *Playhead*, um das Video zu teilen.
  Zusätzlich sehen Sie auch direkt am Playhead ein Videothumbnail von der aktuellen Position.

In unserem Video "Videoschnitt, Zeitlupe, Zeitraffer (Erste Schritte in DiaShow 10)" 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

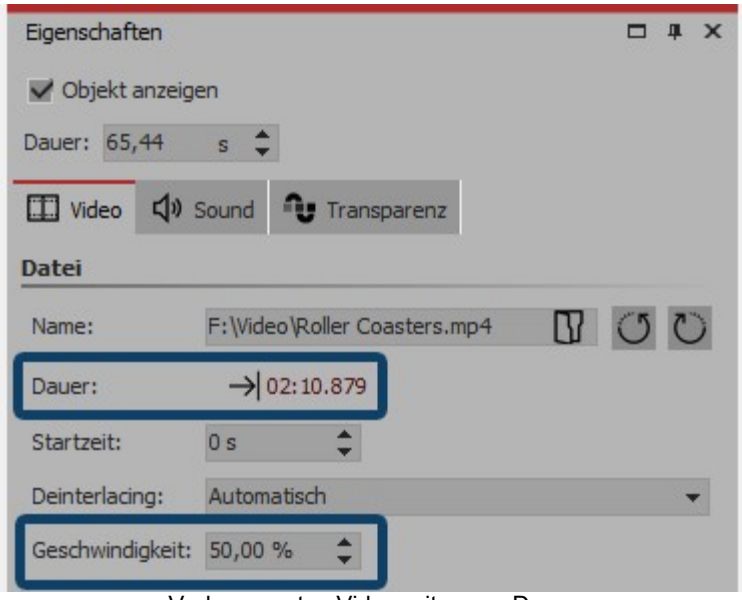


Wiedergabegeschwindigkeit ändern

Im Bereich *Eigenschaften* finden Sie den Punkt *Wiedergabegeschwindigkeit*. Die 100% entsprechen der originalen Ablaufgeschwindigkeit.

Soll das Video langsamer ablaufen, geben Sie einen Wert < 100% ein. Soll das Video z.B. in halber Geschwindigkeit ablaufen, geben Sie 50% ein.

Soll das Video schneller ablaufen, geben Sie einen Wert > 100% ein. Für die doppelten Geschwindigkeit des Videos z.B. 200%. Der maximale Wert für die Wiedergabegeschwindigkeit liegt bei 1000%.



Verlangsamtes Video mit neuer Dauer

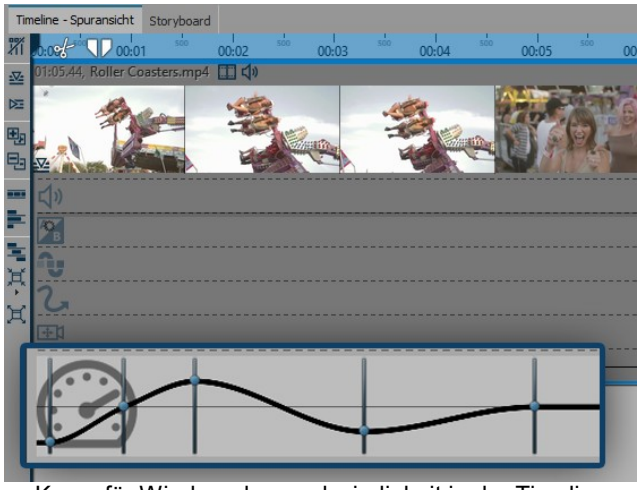
Wird die Abspielgeschwindigkeit geändert, ändert das *nicht* automatisch die Länge des Video-Objekts in der Timeline.

Lässt man ein Video langsamer abspielen, muss das Video-Objekt verlängert werden, damit weiterhin das ganze Video zu sehen ist - das geht am besten per Klick in den Videoeigenschaften auf den Zeitwert bei "Dauer".

Lässt man ein Video schneller abspielen, wird der "übrige" Platz im Video-Objekt mit dem letzten Bild als Standbild aufgefüllt. Klickt man in den Videoeigenschaften auf den Zeitwert bei "Dauer" wird die Objektdauer.

Das Ändern der Abspielgeschwindigkeit wirkt sich auch auf den Ton aus. In AquaSoft Stages können Sie vor dem Ändern der Videogeschwindigkeit den Videoton abtrennen 68, damit dieser nicht verändert wird.

2. Video dynamisch beschleunigen oder verlangsamen in der Keyframespur



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 zugehörigen *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.

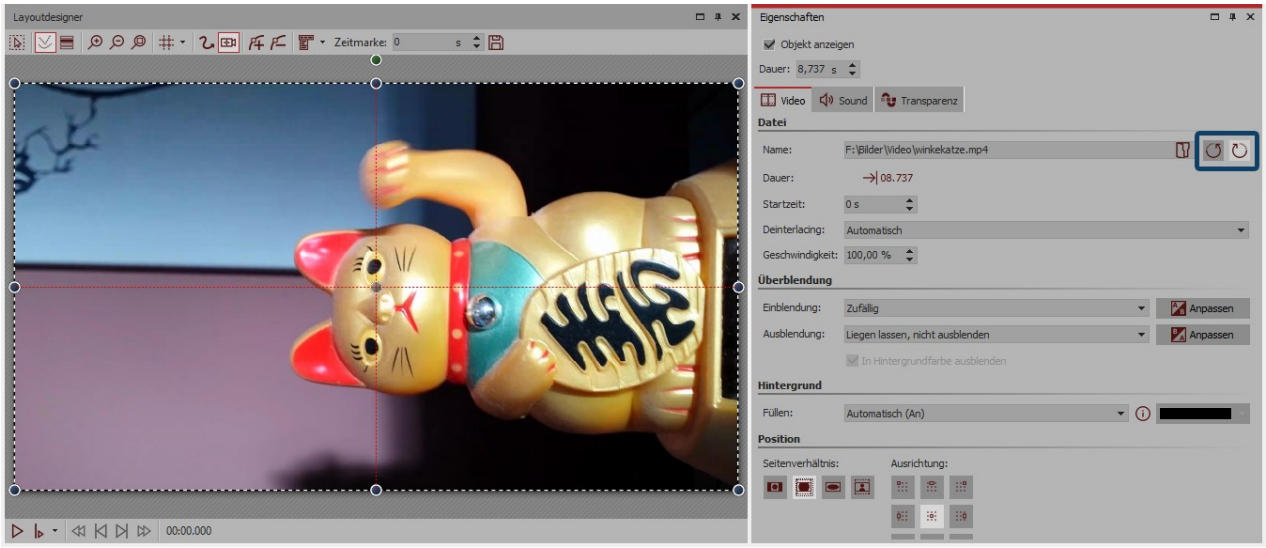
Die Video-Anleitung "Speedramp" zeigt, wie Sie Zeitlupe und Zeitraffer in AquaSoft Stages als Gestaltungsmittel nutzen können.

(Link: aquasoft.de/go/speedramp)

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. In den Eigenschaften eines jeden Videos können Sie die Ausrichtung verändern. Im Layoutdesigner können Sie Ihr Video ebenfalls drehen, dessen Größe ändern und beliebig positionieren.

1. Video einfügen und drehen



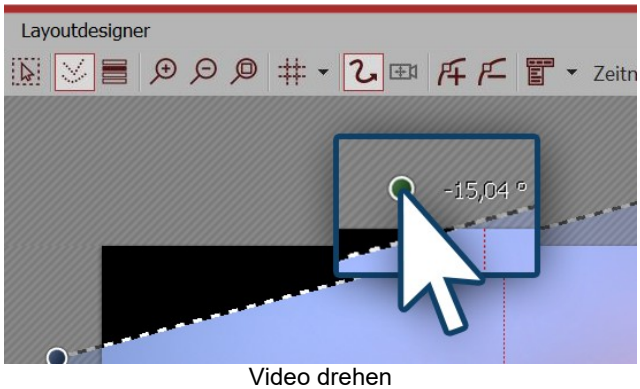
Video in den Eigenschaften drehen

Ziehen Sie ein *Video-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline* und wählen Sie Ihre Videodatei aus. Oder ziehen Sie das Video direkt aus dem Dateibrowser in die Timeline.

Im *Layoutdesigner* wird jetzt das Video angezeigt. Ist eine Drehung erforderlich, klicken Sie in den Eigenschaften auf die entsprechenden Symbole (rechts neben dem Dateinamen), um das Video um 90° nach links oder rechts zu drehen.

Wiederholen Sie das Drehen solange, bis Ihr Video richtig erscheint.

2. Video frei drehen (optional)



Video 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.

3. Winkel der Drehung eingeben (optional)

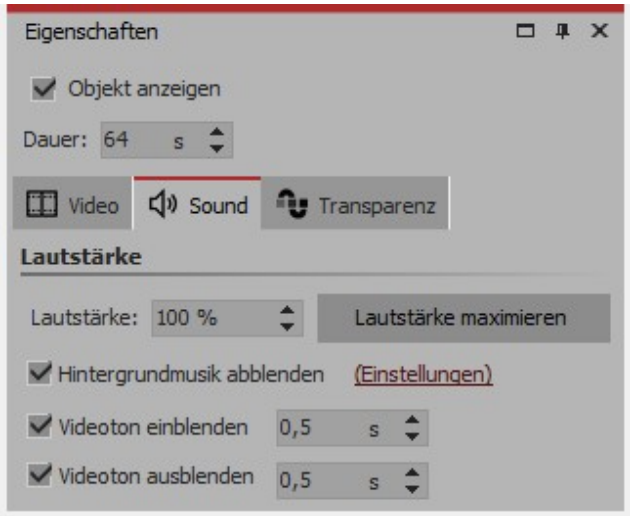


Manuelle Eingabe des Winkels

Wenn Sie einen genauen Wert für den Winkel der Drehung eingeben möchten, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild im *Layoutdesigner*. Aus dem nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt Manuelle Eingabe 91, 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 Videoton bearbeiten



Eigenschaften Sound bei einem Video

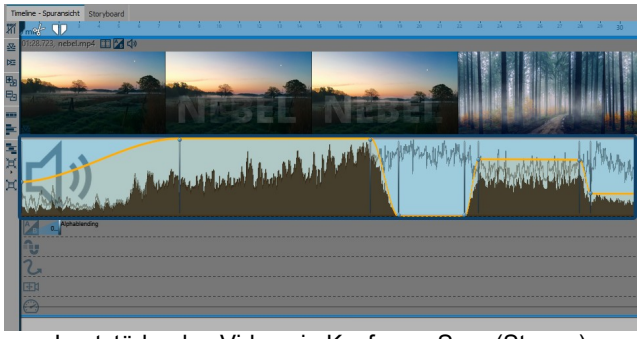
Wenn Sie in Ihrem Projekt Videos einsetzen, haben Sie die Möglichkeit, den Videoton ein- und auszublenden sowie die Lautstärke des Videotons zu senken oder zu maximieren.

Um den Videoton komplett auszustellen, setzen Sie die *Lautstärke* auf 0%.

Mit einem Klick auf den Button *Lautstärke maximieren*, wird die Lautstärke für den kompletten Videoton des Objektes so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100% entspricht.

Geben Sie bei *Videoton einblenden* und *Videoton ausblenden* die Dauer ein, für die der Videoton langsam eingeblendet bzw. ausgeblendet werden soll.

Ist der Haken bei *Hintergrundmusik abblenden* gesetzt, wird vorhandene Hintergrundmusik entsprechend der Musikeinstellungen abgeblendet (leiser geregelt), während das Video läuft.

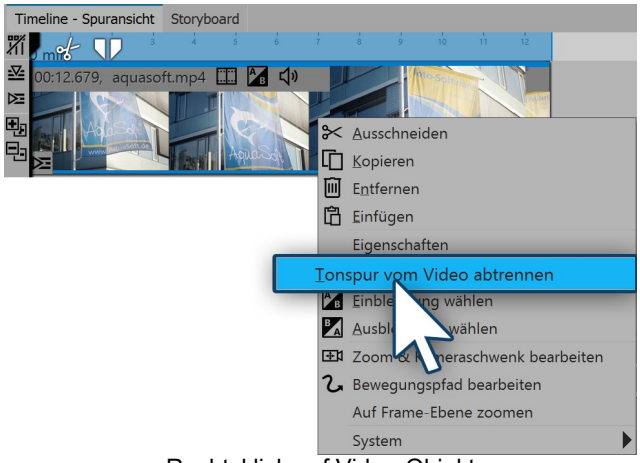


Lautstärke des Videos in Keyframe-Spur (Stages)

In Stages können Sie den Videoton zusätzlich über eine Lautstärkekurve direkt in der Keyframespur regeln. Um diese zu öffnen, klappen Sie die Keyframe-Spur des Videoobjekts auf. Setzen Sie in der Spur mit dem Lautsprechersymbol per Mausklick mehrere Marken, um die Lautstärke über Bereiche abzusenken oder anzuheben.

6.5 Sound von Video trennen

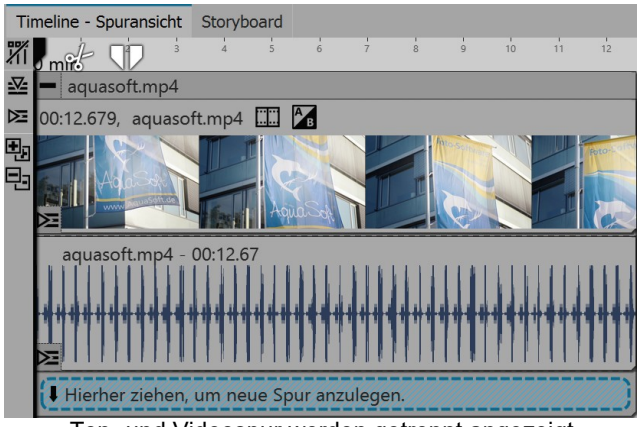
1. Befehl über Kontextmenü wählen



Rechtsklick auf Video-Objekt

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

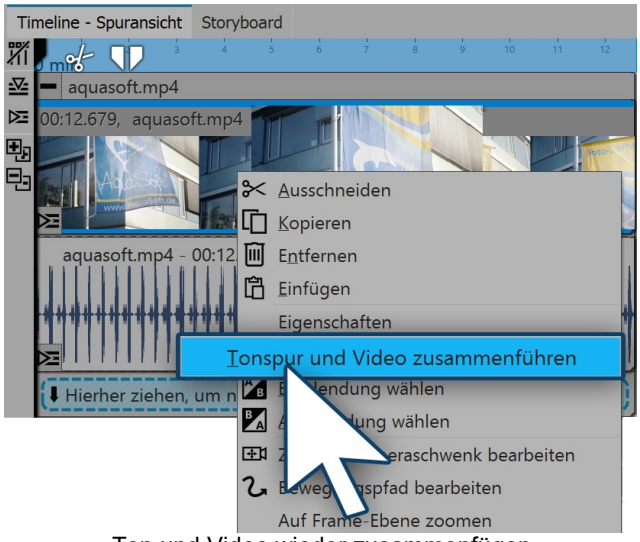
2. Ton und Video sind getrennt



Ton- und Videospur werden getrennt angezeigt

Tonspur und Videospur sind nun voneinander getrennt und liegen zusammen in einem Kapitel.

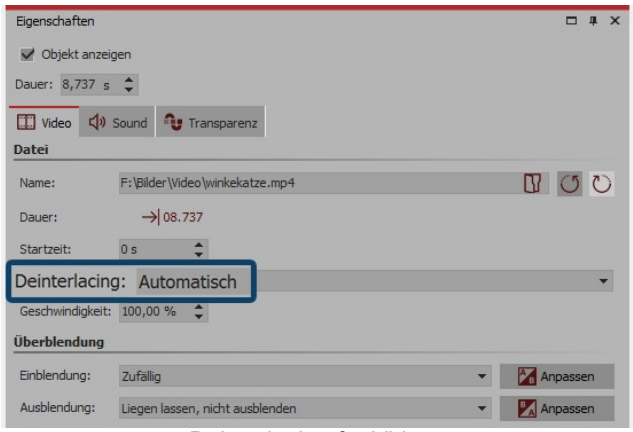
3. Ton und Video wieder zusammenfügen



Ton und Video wieder zusammenfügen

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

6.6 Deinterlacing



Deinterlacing für Videos

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

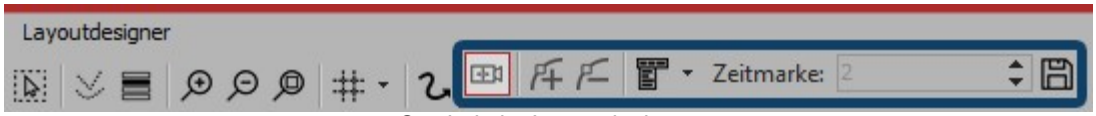
7 Kamerafahrt

7.1 Einstieg Kamerafahrt

Kameraschwenks können Sie auf Bild-Objekte 227, Video-Objekte 239 und Flexi-Collagen 230 anwenden. Mit dem *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug verwirklichen Sie eine *Kamerafahrt*. Sie lenken damit das Auge des Betrachters *über* das Bild. Dabei bestimmen Sie die Dauer und den Bildausschnitt, der angezeigt wird.
In diesem Kapitel erhalten Sie einen ersten Einblick in die Benutzung des *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeugs. Entdecken Sie die Möglichkeiten, die sowohl dezent, als auch eindrucksvoll Ihre Präsentation bereichern können.

Kameraschwenk im Layoutdesigner gestalten

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



Symbole im Layoutdesigner

	Symbol für *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug. Muss aktiviert sein, um einen *Kameraschwenk* anlegen zu können oder um einen Bildausschnitt festzulegen.
	Mit diesem Schalter können neue *Bewegungsmarken* hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf *Kamerafahrt* festgelegt.
	Um vorhandene *Bewegungsmarken* zu entfernen, müssen diese im *Layoutdesigner* markiert sein. Mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.
	Blendet das Raster ein und aus, an dem sich Bilder magnetisch ausrichten können.
	Ruft 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.



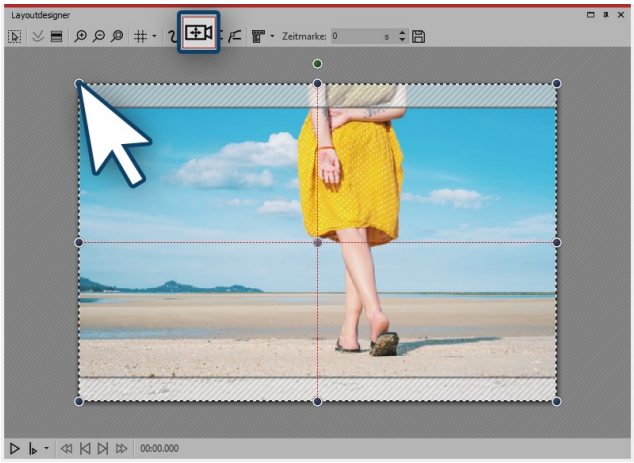
In unserem Video "Zoom & Kameraschwenk (Erste Schritte in DiaShow 10)" zeigen wir Ihnen die Grundfunktionen des Kameraschwenk-Modus.

(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.

Sollte das Bild - wie im folgenden Beispiel - ein anderes Seitenverhältnis aufweisen, als Ihr gewähltes Projekt-Seitenverhältnis, stellen Sie bitte zunächst in den Bild-*Eigenschaften* das Seitenverhältnis auf "*Zuschneiden*". Das erleichtert das Finden des passenden Ausschnitts.



Kameraschwenk-Modus aktivieren

1. Kameraschwenk-Modus aktivieren

Aktivieren Sie 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 Richtung Mitte des *Layoutdesigners*.
Ziehen Sie den Rahmen so, dass sich darin der Bildausschnitt befindet, den Sie zeigen möchten.


Nur der farbige Bereich wird beim Abspielen angezeigt

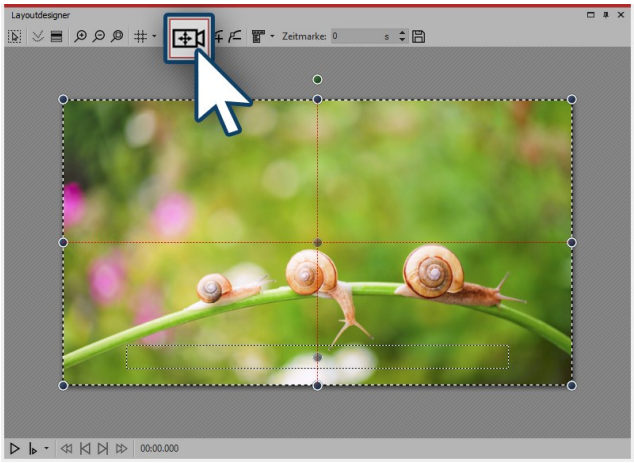
2. Rahmen zeigt Bildausschnitt an

Sie sehen nun, dass im *Layoutdesigner* auf Ihrem Vorschaubild nur ein Teil des Bildes farbig ist und der Rest von einer gestreiften Textur umgeben ist. Nur der farbige Bildausschnitt wird später zu sehen sein.

7.3 Hinein zoomen

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

1. In Kameraschwenk-Modus wechseln



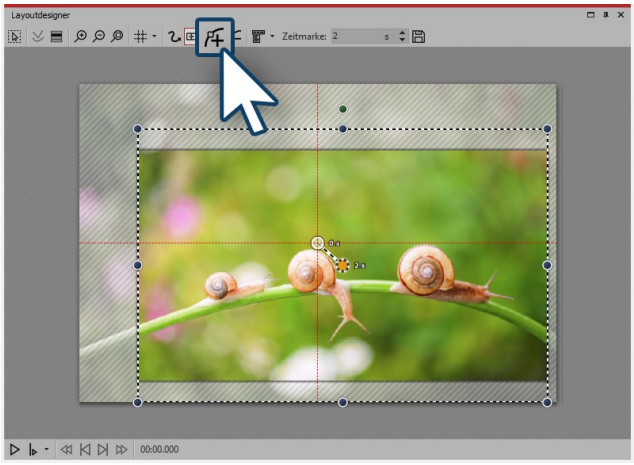
Zoom & Kameraschwenk im Layoutdesigner aktivieren

Markieren Sie in der *Timeline* das Objekt, in welches hineingezoomt werden soll.

Sollte das Bild im *Layoutdesigner* schwarze Ränder zeigen, können Sie in den Eigenschaften das Bild beim Seitenverhältnis 10 auf *Zuschneiden* stellen.

Wechseln Sie dann im *Layoutdesigner* in den *Kameraschwenk-Modus*, indem Sie auf das Kameraschwenk-Symbol in der oberen Leiste des Layoutdesigner klicken.

2. Bewegungsmarke erstellen



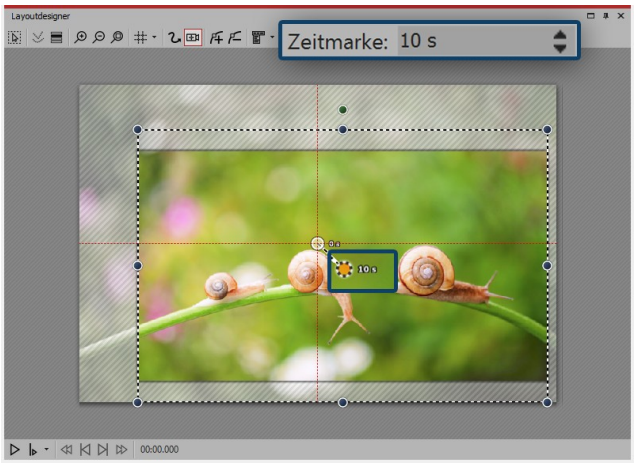
Bewegungsmarke erstellen

Eine erste *Bewegungsmarke* ist immer schon automatisch vorhanden. Sie umfasst das Bild in der Gesamtansicht. Sie können diese erste Marke bereits anpassen, indem Sie bei gedrückter Maustaste an den runden blauen Anfassern ziehen, die sich am Rand des Bildes befinden. An dieser Stelle möchten wir die erste *Bewegungsmarke* jedoch so belassen wie sie ist und eine zweite Marke hinzufügen. Klicken Sie dazu auf das *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. 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 vom Bild, was sich außerhalb des Rahmens befindet, wird nicht angezeigt. Achten Sie darauf, das der *Positionsrahmen* nicht über den hell-schraffierten Teil hinausragt - das hätte zur Folge, dass bei der Anzeige beim Abspielen schwarze Balken erscheinen.

3. Dauer des Zooms verändern



Dauer des Kameraschwenks anpassen

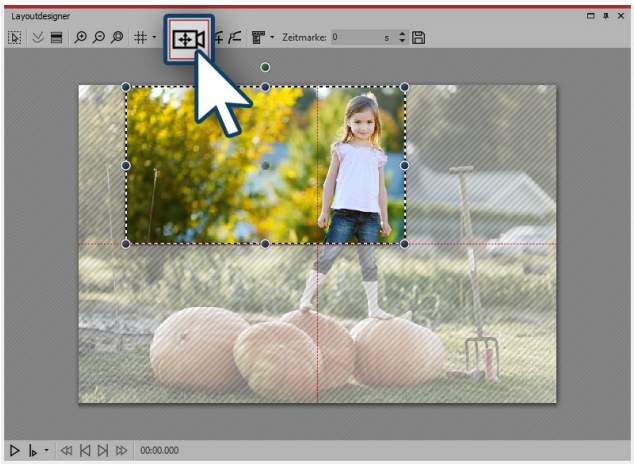
Um den Zoom weicher und ansprechender zu gestalten, verlängern Sie die *Zeit*, die die Kamerafahrt von der ersten Bewegungsmarke bis zur zweiten benötigt. Dazu wählen Sie die zweite Marke per Mausklick im Layoutdesigner oder in der Manuellen Eingabe 91 aus, sodass diese orange angezeigt wird. Unter *Zeitmarke* 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 erhöhen. 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



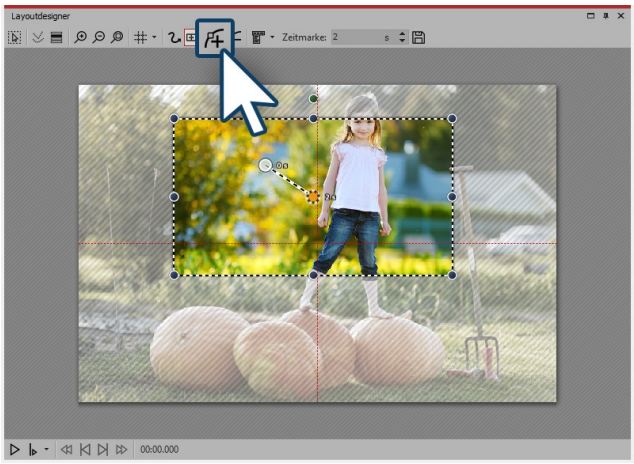
Zoom & Kameraschwenk aktivieren

Klicken Sie das *Bild*-Objekt in der *Bilderliste* oder *Timeline* an, damit das Bild im *Layoutdesigner* angezeigt wird. Sollte das Bild im *Layoutdesigner* schwarze Ränder zeigen, können Sie in den Eigenschaften das Bild beim Seitenverhältnis 10 auf *Zuschneiden* stellen.

Nun aktivieren Sie das *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug, indem Sie auf das entsprechende Symbol an der oberen Leiste im *Layoutdesigner* klicken.

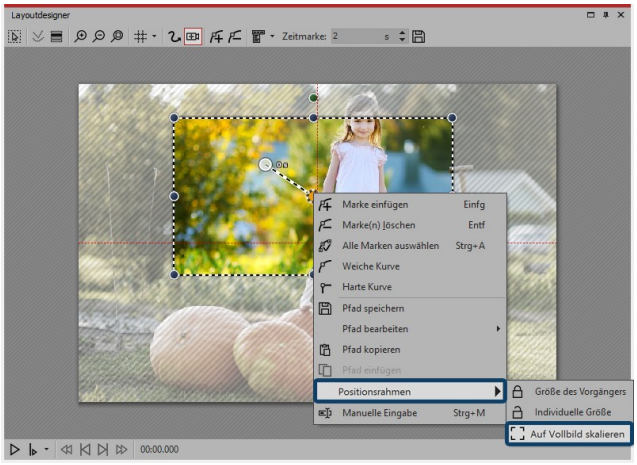
Ist das *Zoom & Kameraschwenk*-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameraschwenk" über dem Bild im Layoutdesigner. Gleich nachdem Sie den Zoom & Kameraschwenk aktiviert haben, erscheint um das Vorschaubild ein gestrichelter Rahmen - der *Positionsrahmen*. Verkleinern Sie diesen *Positionsrahmen*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

2. Neue Bewegungsmarke erstellen



Bewegungsmarke einfügen

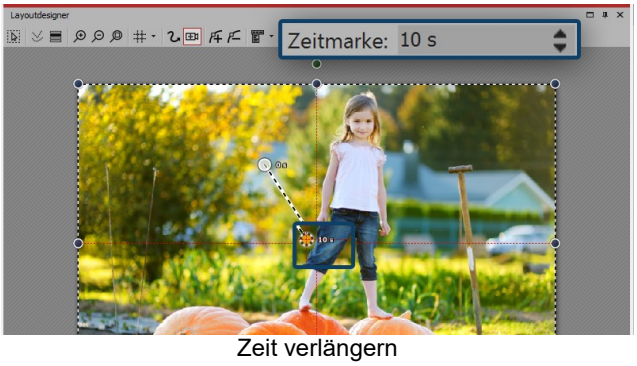
Damit aus dem eben gewählten Ausschnitt herausgezoomt werden kann, müssen Sie nun eine neue *Bewegungsmarke* erstellen. Klicken Sie dazu auf das *Plus-Symbol* zum Einfügen einer Bewegungsmarke oder benutzen Sie die Taste **EINFG**. Es erscheint eine weitere Marke mit neuem *Positionsrahmen*. Klicken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



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 im Layoutdesigner oder via Manueller Eingabe die erste Marke aus, sodass diese orange angezeigt wird. Unter *Zeitmarke* geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

Im Video "Image-Motion" sehen Sie verschiedene Varianten von Zooms und Schwenks, wie einen Jump Cut oder Bounce-Effekt.

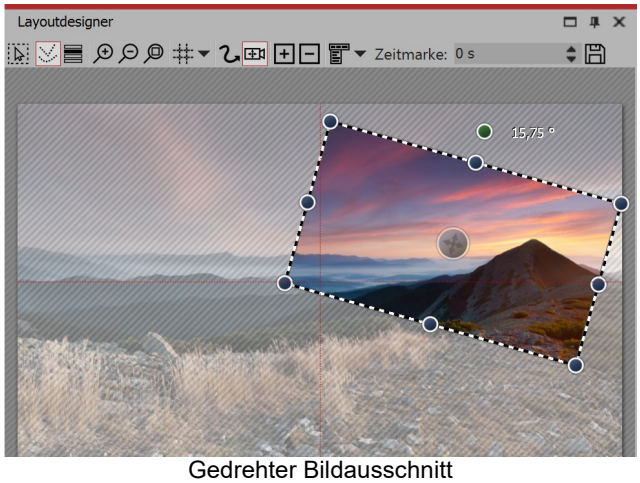
(Link: aquasoft.de/go/image-motion)

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



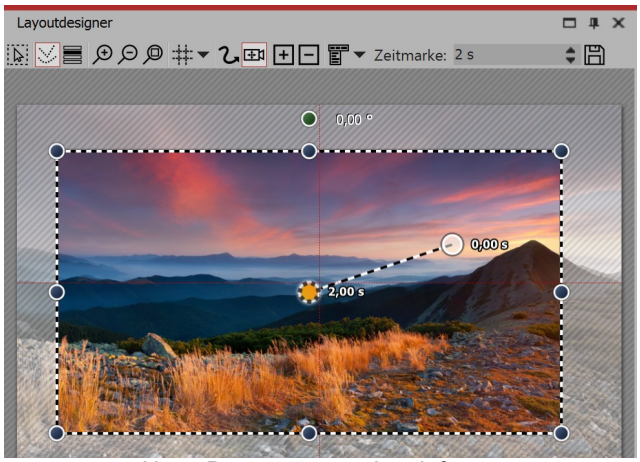
Gedrehter Bildausschnitt

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

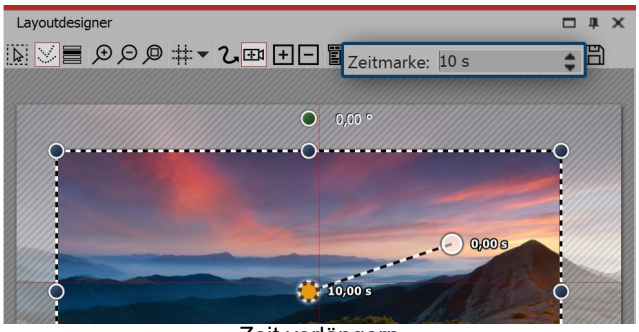


Neue Bewegungsmarke einfügen

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 gesamte Bild mit begradigtem Winkel.

3. Zeit anpassen



Zeit verlängern

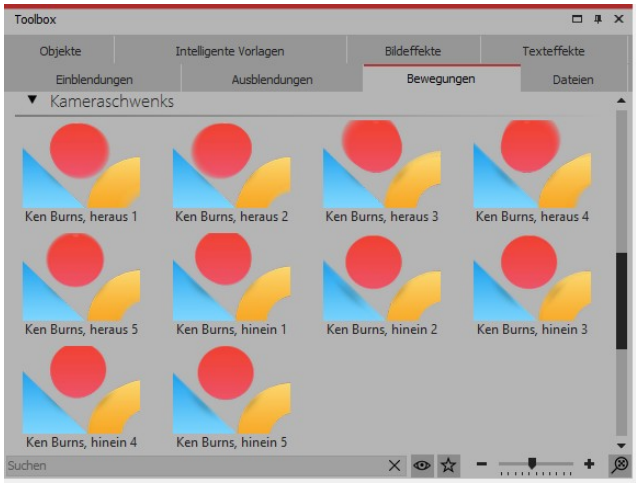
Damit die Kamera von einem Ausschnitt zum nächsten nicht zu abrupt schwenkt, verlängern Sie die Zeit, die für den *Kameraschwenk* zur Verfügung steht. Dazu wählen Sie die zweite Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter *Zeitmarke* geben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

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

7.6 Ken Burns Effekt manuell erstellen

Wie Sie den *Ken Burns Effekt* 168 manuell auf Ihre Fotos und Videos anwenden können, erfahren Sie im Folgenden.

1. Bewegungspfade in der Toolbox

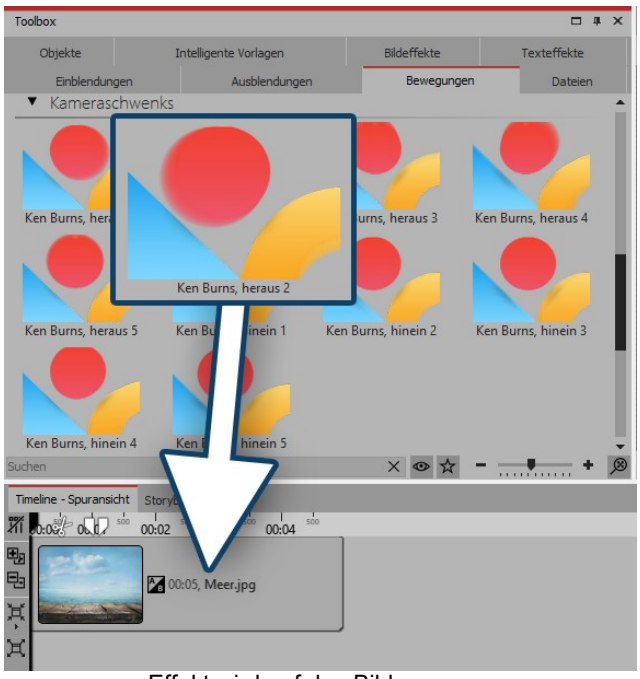


Ken Burns Effekte in der Toolbox

Starten Sie zunächst mit einem leeren Projekt und fügen Sie einige Bilder ein. Gehen Sie zur *Toolbox* und wählen Sie dort den Reiter *Bewegungen*. Hier finden Sie einen Abschnitt *Kameraschwenks*, in dem Ihnen *Ken Burns Effekte* angezeigt werden. Klicken Sie in der Toolbox auf den Effekt und beobachten Sie dabei das Icon. Sie sehen eine kleine Vorschau des Effektes.

2. Ken Burns Effekt anwenden

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



Effekt wird auf das Bild gezogen

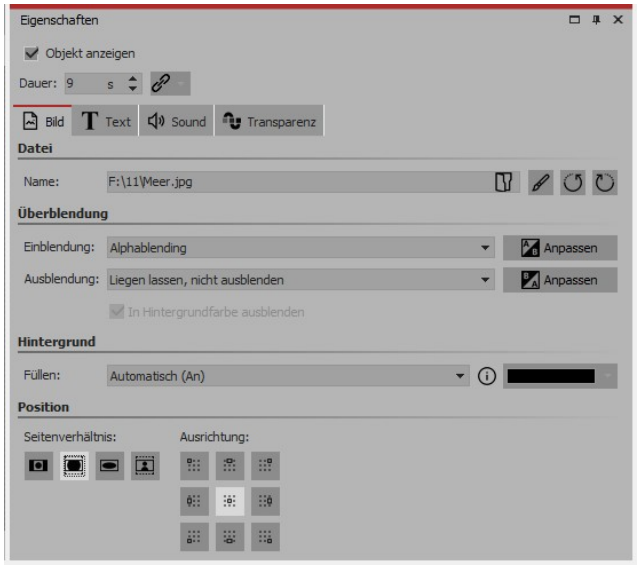
Sie können auch ein Bild in der *Timeline* markieren und dann mit der rechten Maustaste auf den *Ken Burns Effekt* in der *Toolbox* klicken. Wählen Sie dann im Kontextmenü *Anwenden*, um den Effekt auf das gewählte Bild zu übertragen. Möchten Sie einen *Ken Burns Effekt* auf mehrere oder alle Bilder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

Alle Bilder markieren:
STRG + **A**

Bestimmte Bilder markieren:
STRG + **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.

3. Weiche Übergänge erstellen

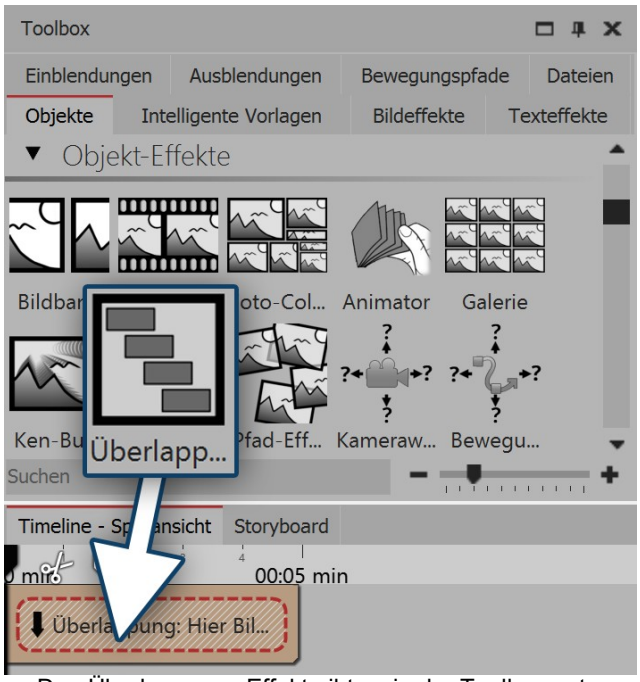


Alphablending einstellen unter "Eigenschaften"

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

- Markieren Sie alle Bilder, in dem Sie die Tasten **STRG** und **A** gleichzeitig drücken.
- Nun wählen Sie im Fenster *Eigenschaften* unter *Einblendung* die Option *Alphablending*.

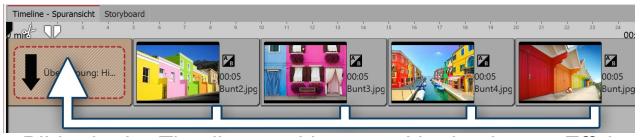
4. Stufenartige Anordnung für noch sanftere Übergänge



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. Sie können die Bewegung der im Schritt 2 angewendeten Pfade auch individuell anpassen. Markieren Sie dafür ein Bild, um dessen Voransicht im *Layoutdesigner* zu sehen. Klicken Sie dann auf das Symbol für den *Zoom-Kameraschwenk-Modus*.

Sie sehen nun die *Bewegungsmarken* des *Ken Burns Effektes*. Jede *Bewegungsmarke* wird von einem *Positionsrahmen* umgeben (gestrichelte Linie). Den *Positionsrahmen* können Sie verschieben und mit Hilfe der runden Anfasser vergrößern oder verkleinern. Zu jeder *Bewegungsmarke* gehört auch eine *Zeitmarke*. Diese können Sie 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 Bewegungen finden Sie in den Kapiteln "Bewegungspfade" 80 und "Zoom" 72.

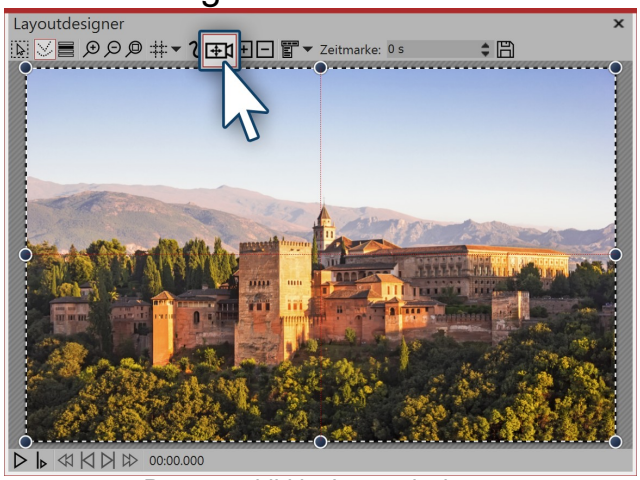
In unserem Video "Ken Burns Effekt für Fotos" wird der Ken-Burns-Effekt Schritt für Schritt erklärt.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/kenb)

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

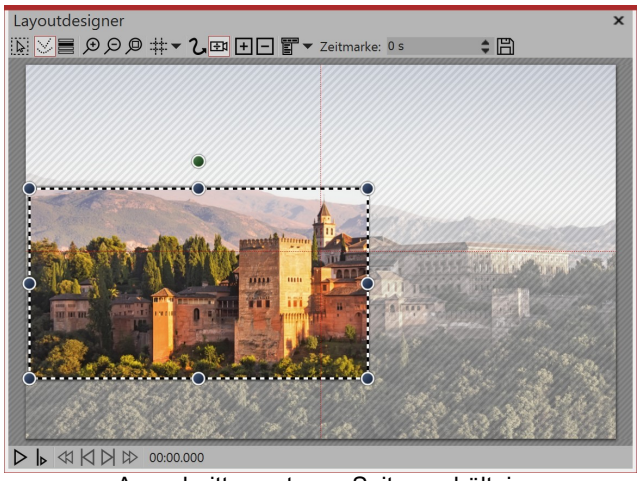


Panoramabild im Layoutdesigner

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 Kamera-Symbol im *Layoutdesigner*.

2. Ersten Bildausschnitt festlegen

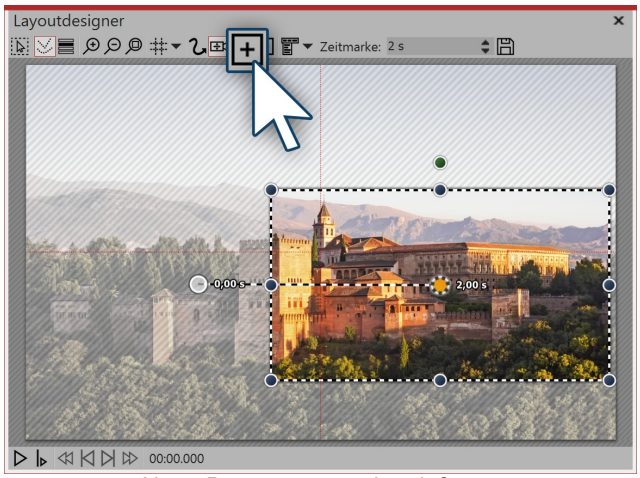


Ausschnitt passt zum Seitenverhältnis

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 nebenstehenden Beispielbild, etwas kleiner. Bildteile, die schraffiert zu sehen sind, werden beim Abspielen nicht angezeigt. Achten Sie darauf, dass der gestrichelten Rahmen nicht aus dem Bild hinaus geht.

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.

3. Neue Bewegungsmarke einfügen



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.

4. 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.

5. 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 Bild- 227, Text- 238, Video- 239 und Partikel-Objekte 231 anwenden, aber auch auf Flexi-Collagen 230 sowie Live- 122 und Objekt-Effekte 156.

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.

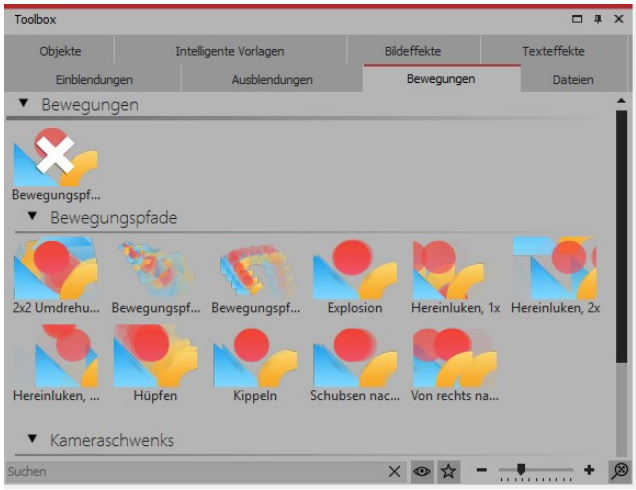


Symbole im Layoutdesigner

	Dies ist das Symbol, um im *Layoutdesigner* in den Modus für Bewegungspfade zu schalten.
	Über dieses Symbol schalten Sie in den Modus für Kameraschwenks und Zoom.
	Mit diesem Button können neue *Bewegungsmarken* hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.
	Um gesetzte *Bewegungsmarken* zu entfernen, müssen diese im *Layoutdesigner* markiert sein und können dann mit diesem Button entfernt werden.
	Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die *Bewegungsmarken* öffnen.
	Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, wie schnell der Ablauf geschehen soll.
	Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und leicht wiederverwenden.

Im Kapitel Textanimationen 44 werden *Bewegungspfade* ebenfalls besprochen. Besondere Effekte erzeugen Sie mit dem Objekt-Effekt Bewegungspfadwackeln 174.

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 eigene Vorlage 195 gespeichert haben.

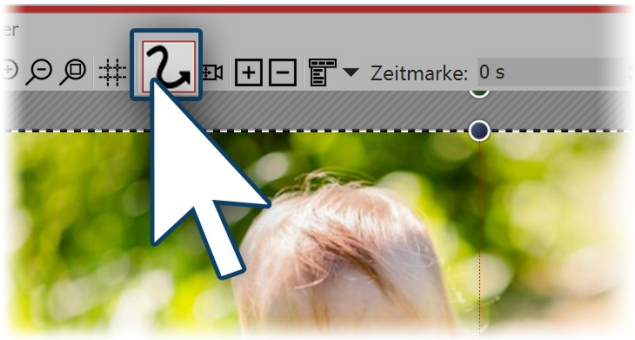
Bewegung auf ein Bild anwenden

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Bewegungspfad aus der Toolbox auf ein Objekt anzuwenden.
Sie können den Bewegungspfad direkt auf das Objekt ziehen.

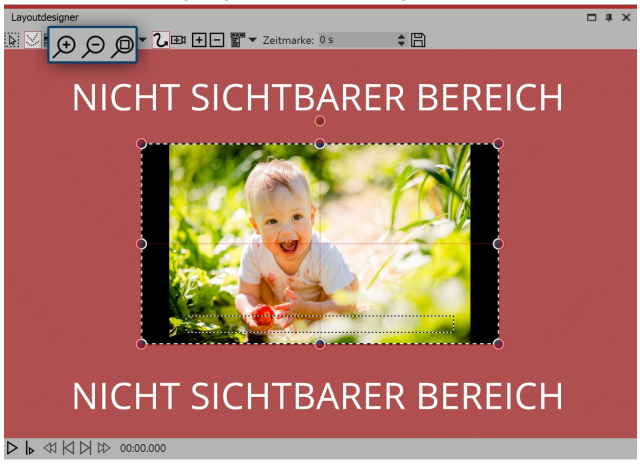
Alternativ können Sie das Objekt zunächst markieren (z.B. durch Klick auf das Objekt in der Timeline), danach klicken Sie doppelt auf den Bewegungspfad. Sie können stattdessen auch mit der rechten Maustaste auf den Bewegungspfad klicken und die Option *Anwenden* wählen. Mit dieser Option können Sie den Bewegungspfad auch auf mehrere Objekte anwenden, die Sie zuvor markiert haben.

8.3 Eigenen Bewegungspfad erstellen

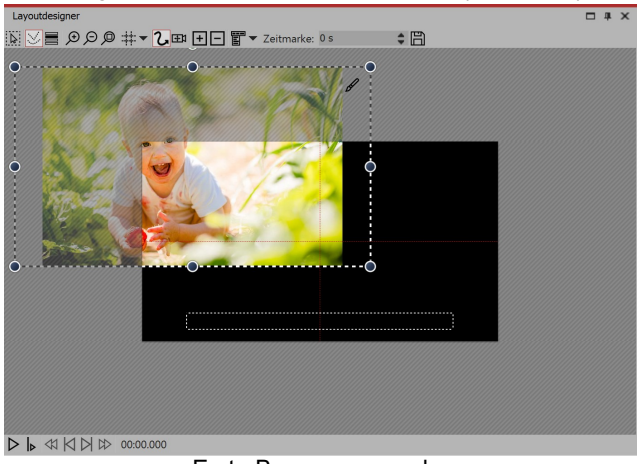
1. Bild einfügen und Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren



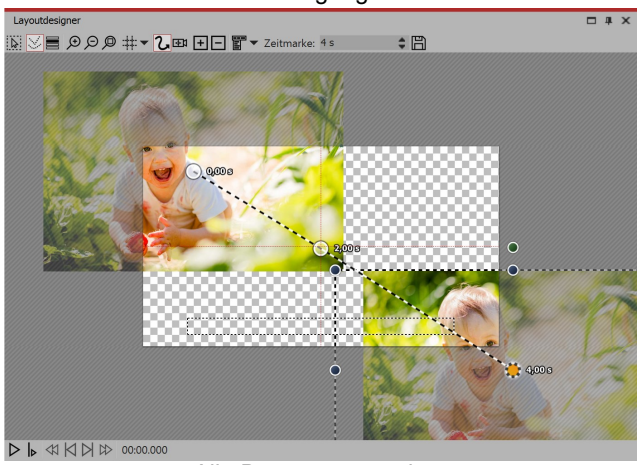
Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren



Vergrößerter nicht sichtbarer Bereich (schraffiert)



Erste Bewegungsmarke



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 den Bildschirm "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

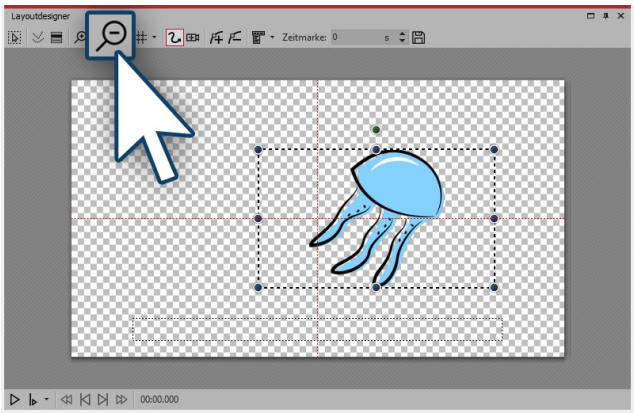
Das Bild soll von der linken oberen Ecke auf den Bildschirm "fliegen". Deshalb fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* mit dem eckigen *Plus-Symbol* ein. Schieben Sie die *Bewegungsmarke* auf den sichtbaren Bereich im *Layoutdesigner*. Um das Bild danach noch "ausfliegen" zu lassen, fügen Sie eine dritte *Bewegungsmarke* mit dem eckigen Plus-Symbol hinzu. Ziehen Sie diese in die rechte untere Ecke.

Um einen ersten Eindruck zu bekommen, spielen Sie die Präsentation mit dem *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



Ansicht verkleinern, um den nicht-sichtbaren Bereich sichtbar zu machen

Markieren Sie das Objekt, das Sie drehen möchten, mit einem Klick in der *Timeline*, sodass es im *Layoutdesigner* angezeigt wird.

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

Ist kein Anfasser zu sehen, weil das Objekt in diesem Moment bildschirmfüllend angezeigt wird, 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 Bild sehen Sie nun ebenfalls den Anfasser.

2. Objekt drehen

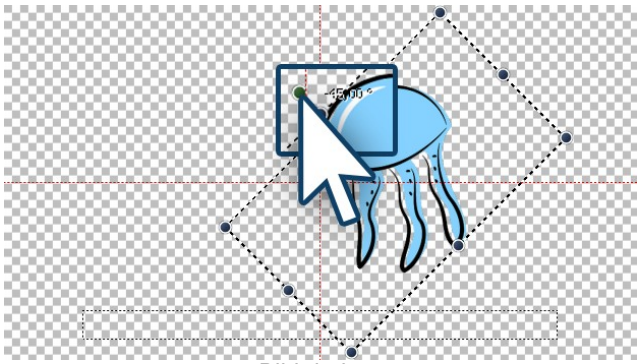
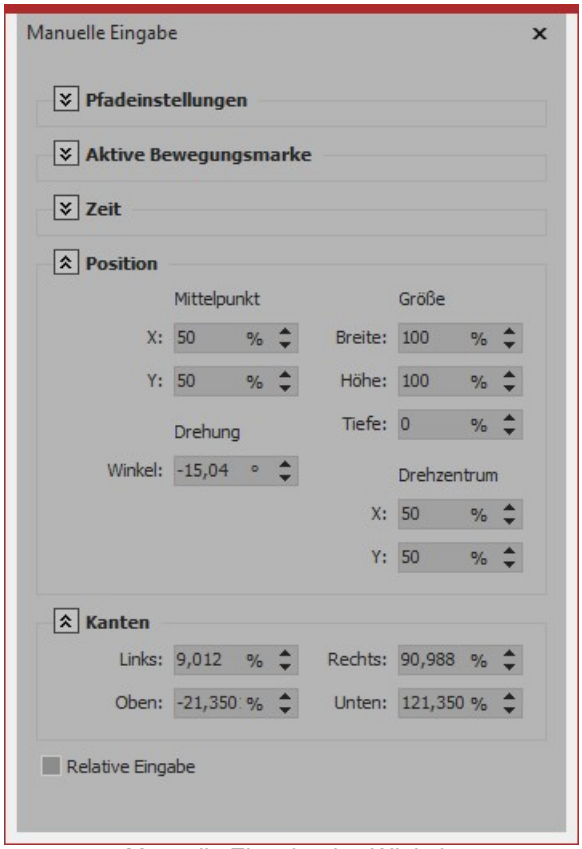


Bild drehen

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. Um beim Drehen kleinere Winkel als 5° zu erreichen, halten Sie während der Mausbewegung die **STRG**-Taste gedrückt.

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 (optional)



Manuelle Eingabe des Winkels

Wenn Sie einen genauen Wert für den Winkel der Drehung eingeben möchten, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild im *Layoutdesigner*. Aus dem nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt Manuelle Eingabe 91, 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" 87. Möchten Sie Texte drehen, so finden Sie in den Kapiteln "Texte drehen" 40 und "Texte fliegen lassen" 44 genaue Anleitungen dazu. Eine Drehung ist bei vielen Objekten möglich. Drehen Sie *Videos*, *Flexi-Collagen*, *Texte, Bewegungspfade* und *Bilder*.

8.5 Bewegungspfade mit Größenänderung

In dem Kapitel "Einstieg Bewegungspfade" 81 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.

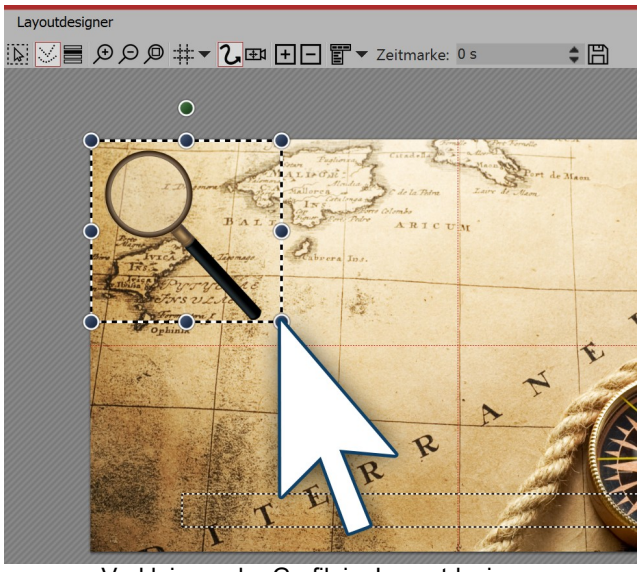
In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man einen *Bewegungspfad* erstellt, in dem die Größe des Bildes geändert wird.

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

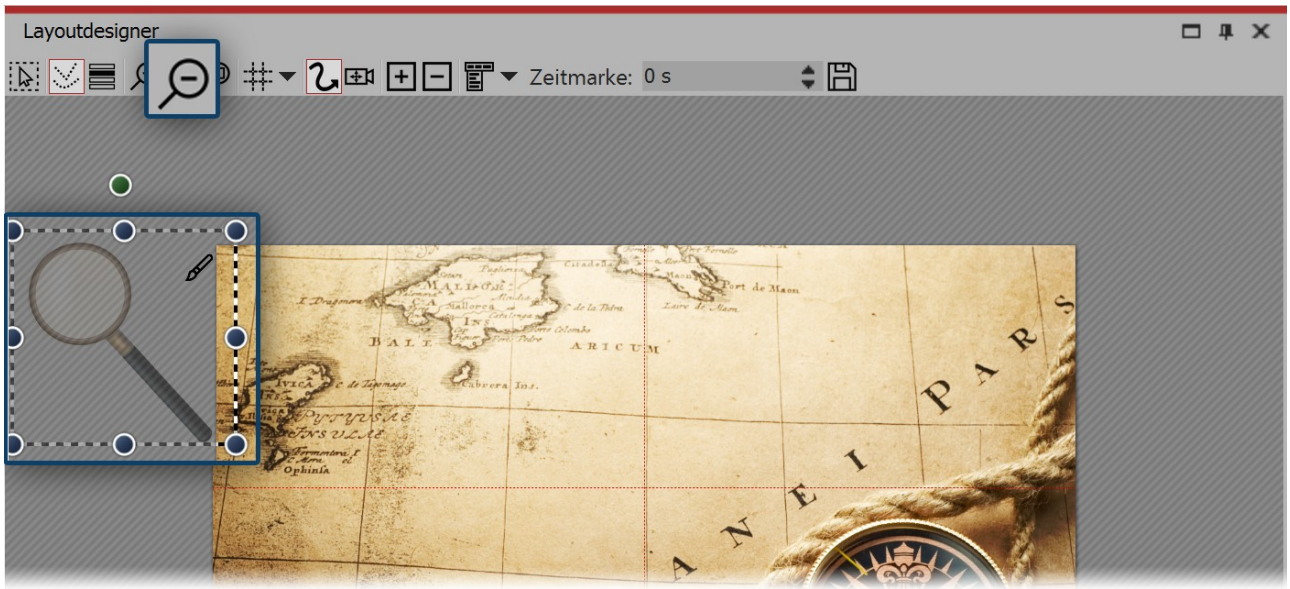


Verkleinern der Grafik im Layoutdesigner

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.

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



Neue Bewegungsmarke erstellen

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.

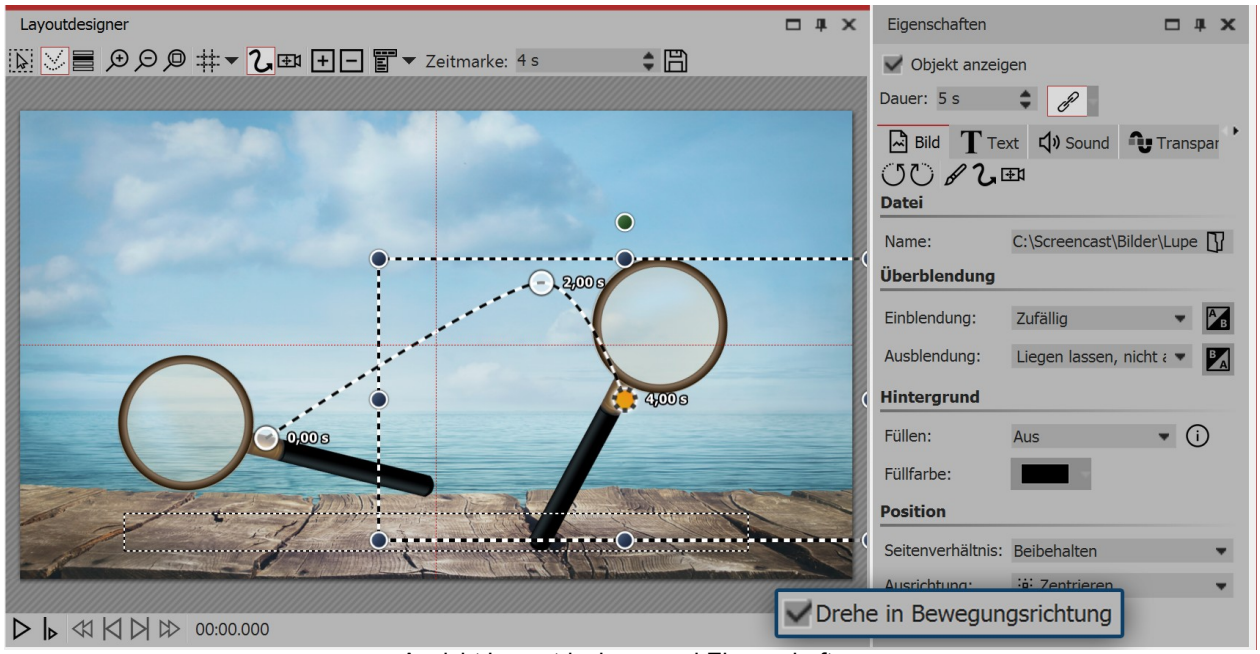
5. Bewegungspfad vervollständigen

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 Bild-Objekte 227, Flexi-Collagen 230 und Video-Objekte 239 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 (Ultimate)

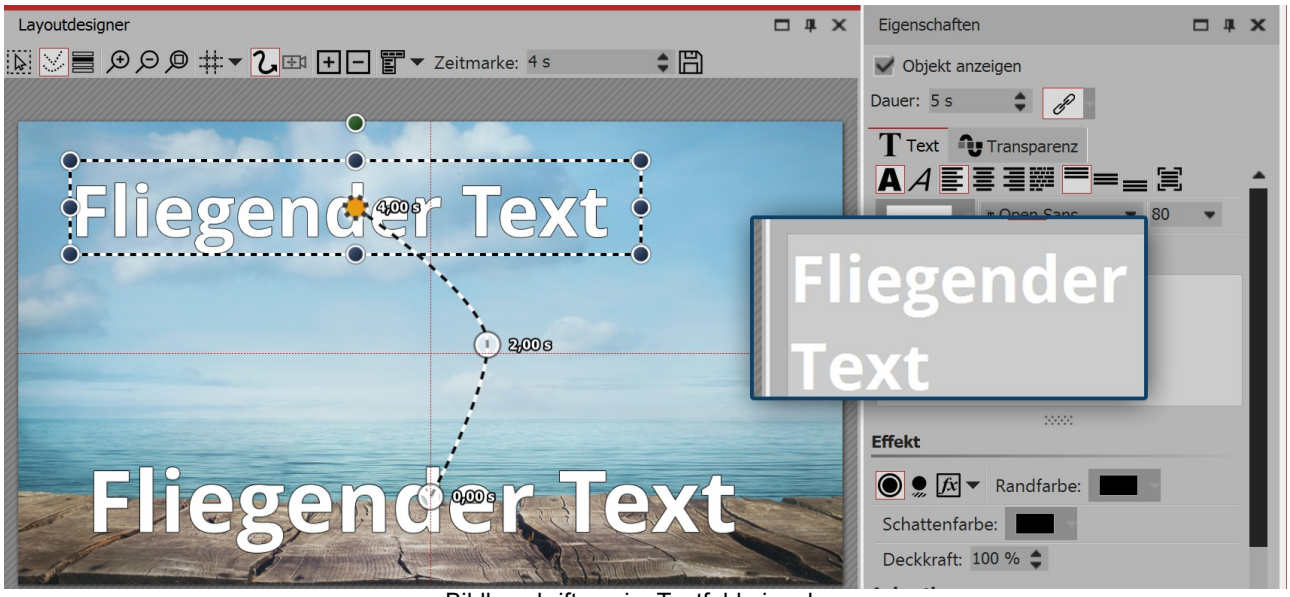
Anstelle der mit dem *Bewegungspfad* animierten Objekte kann in AquaSoft DiaShow Ultimate und in Stages auch der gesamte *Bewegungspfad* gedreht werden. Klicken Sie den *Bewegungspfad* im *Layoutdesigner* mit der rechten Maustaste an, sodass sich das Kontextmenü öffnet. Dort wählen Sie *Pfad bearbeiten*, 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 "Einstieg Bewegungspfade" 81, erfahren Sie, wie Sie *Bewegungspfade* erstellen.

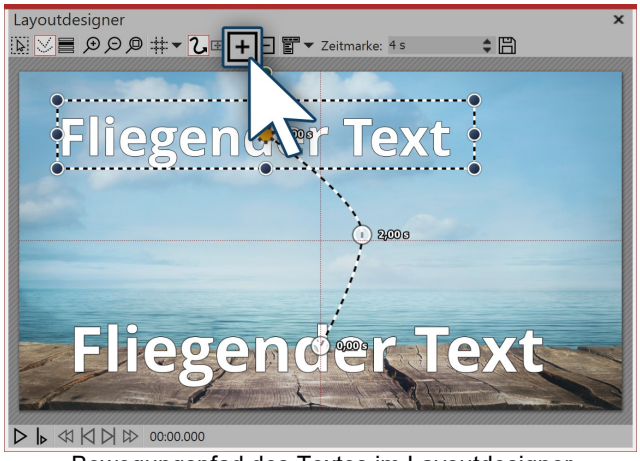
1. Objekte einfügen

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



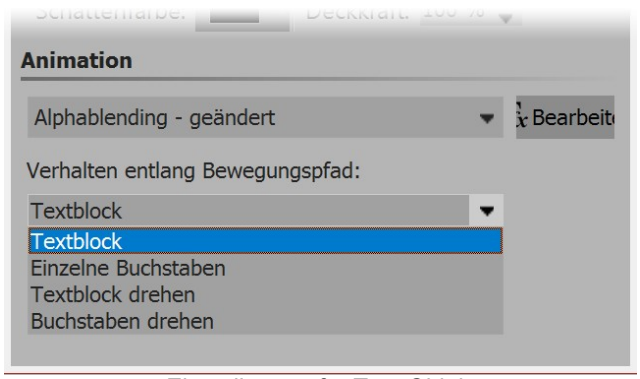
Bildbeschriftung im Textfeld eingeben

2. Bewegungspfad erstellen



Bewegungspfad des Textes im Layoutdesigner

Um nun den Text zu bewegen, fügen Sie eine neue *Bewegungsmarke* mit 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*.



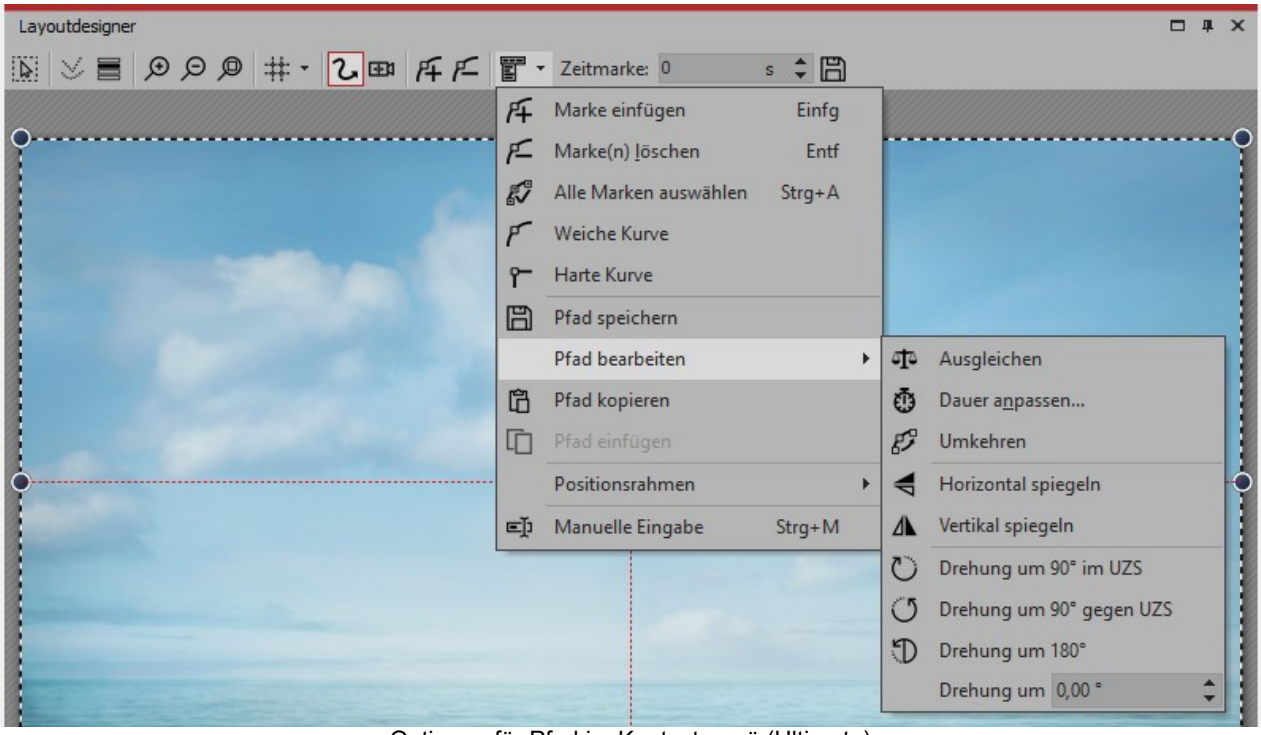
Einstellungen für Text-Objekt

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*.

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.



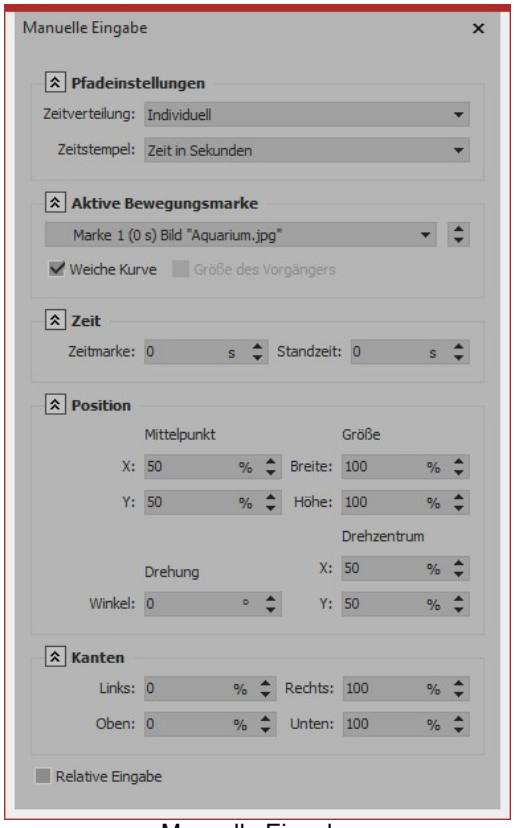
Optionen für Pfad im Kontextmenü (Ultimate)

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.
Pfad ausgleichen	Dauer zwischen den Bewegungsmarken wird Entfernung der Marken angepasst, sodass der Bewegungspfad gleichmäßig verläuft.
Dauer anpassen	Verkürzt oder verlängert Dauer des Bewegungspfades um beliebige Eingabe in Sekunden oder Prozent.
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.
Positionsrahmen	Positionsrahmen auf Größe des Vorgängers / Individuelle Größe / Auf Vollbild skalieren.

8.9 Manuelle Eingabe

Die Manuelle Eingabe hilft Ihnen, Objekte im Layoutdesigner zu platzieren, die Größe von Objekten zu verändern sowie Bewegungsmarken bei Animationen, Routenanimationen und Kameraschwenks/Zooms zeitlich zu takten.

Dieses Feature steht nur in AquaSoft DiaShow Ultimate und Stages zur Verfügung.



Manuelle Eingabe

Sie rufen die *Manuelle Eingabe* mit der Tastenkombination **STRG** + **M** auf oder über das Kontextmenü (Rechtsklick) im *Layoutdesigner*. Auch ein Doppelklick auf ein Objekt im *Layoutdesigner* öffnet die *Manuelle Eingabe*.

Die Pfadeinstellungen beziehen sich immer auf den gesamten Pfad.

Zeitverteilung: Die Zeitverteilung der Marken eines Pfades kann *individuell* oder *gleichmäßig* erfolgen.
Bei der Zeitverteilung "gleichmäßig" gibt es nur einen Start- und Endzeitpunkt und beliebig viele Marken ohne Zeit dazwischen. Der Pfad läuft dann gleichmäßig schnell ab. Im Layoutdesigner erscheinen die Marken mit Rautenzeichen (#1, #2, #3 usw.)

Zeitstempel: Die Dauer eines Pfades kann mit einer Zeiteinheit angegeben werden (*Zeit in Sekunden*) oder über die Objektdauer definiert werden (*Prozent der Objektdauer*).
Wird die Option *Prozent der Objektdauer* gewählt, skalieren Pfade mit, wenn die Dauer des Objektes verändert wird. Im Layoutdesigner erscheinen die Marken mit Prozentzeichen (z.B. 0%, 40%, 100%)

Timing (nur in Stages): Das Pfadtiming kann über eine Kurve gesteuert werden. Bei der Einstellung *Kein Wert*, verläuft das Abspielen zwischen der ersten und der letzten Marke linear. Mit einer *Kurve* kann der Pfad zu definierten Zeiten schneller/langsamer und vorwärts/rückwärts laufen.

Aktive Bewegungsmarke: Wählen Sie die Marke bzw. das jeweilige Objekt aus, um die Werte zu überprüfen oder anzupassen.

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 abrupt, eine Bewegung verläuft mit konstanter Geschwindigkeit.

Größe des Vorgängers: Wenn Sie diese Option aktivieren, wird bei einem Kameraschwenk oder Bewegungspfad die Größe des vorherigen Positionsrahmen übernommen.

Zeit: Hier erscheint der Zeitwert der gewählten Marke. Sie können ihn per Tastatur-Eingabe anpassen, wenn Sie vorher in das Feld geklickt haben.

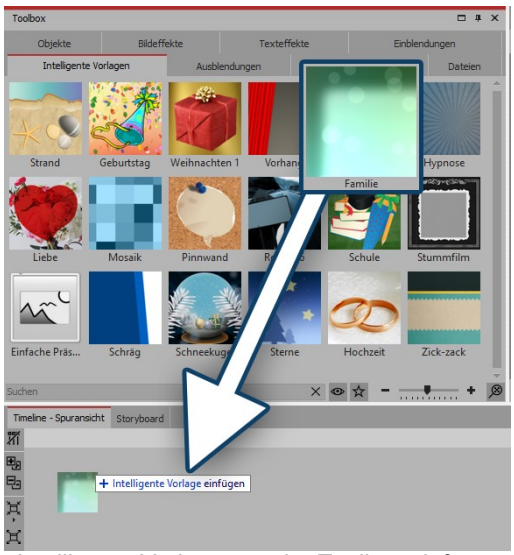
Standzeit: Geben Sie an, wie lange eine Marke mit dem gewählten Wert angezeigt werden soll.
Bei Routenanimationen können Sie so an einem Ort pausieren, bevor die Route weitergezeichnet wird. Bei Kameraschwenks kann mit einer Standzeit an einem Bildausschnitt verweilt werden, bevor der Schwenk weitergeführt wird.

Die Einheiten der *Manuellen Eingabe* können umgeschaltet werden. Klicken Sie dafür auf die Einheit im Eingabefeld und wählen Sie aus den angebotenen Optionen.

Mittelpunkt	Der Layoutdesigner arbeitet mit einer virtuellen Auflösung von 100x100 Prozent. Da die Ausgabe immer variabel ist, wird hier keine feste Auflösung verwendet. Ein Bild im Layoutdesigner befindet sich genau in der Mitte bei: Prozent: X=50 % / Y=50 % Promille: X=500 ‰ / Y=500 ‰ 0 bis 1: X=0,5• / Y=0,5•
Größe	Steht hier bei beiden Werten 100 % (oder 1000 ‰ oder 1•), ist der Objekt-Rahmen bildschirmfüllend aufgezogen.
Drehung	Geben Sie hier den Drehwinkel ein. Sie können den Wert direkt über die Tastatur eingeben oder mit den Pfeiltasten justieren. Der Winkel kann in *Grad*, *Drehungen* oder *Prozent* angegeben werden.
Drehzentrum	Wenn Sie Ihr Objekt um den Mittelpunkt drehen möchten, geben Sie den Wert Y=50 % und Y=50 % ein. Um das Objekt zum Beispiel über die linke untere Auswahlrahmen-Kante zu drehen, wählen Sie X=0% und Y=100%.
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 100% ganz rechts bzw. ganz unten liegt. Wird ein Wert über 100% 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

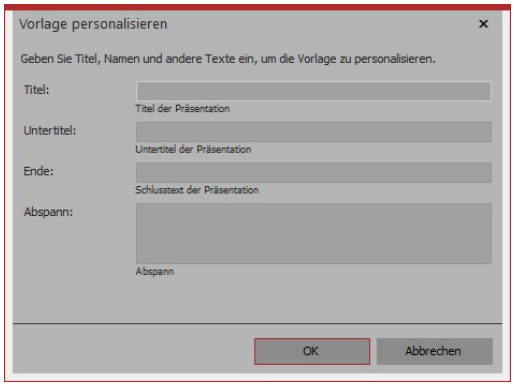
Intelligente Vorlagen sind bereits fertig gestaltete Diashows, die Sie nur noch mit Ihren Fotos, Videos und Ihrer Musik befüllen. Sie können sowohl Bildbeschriftungen hinzufügen, als auch Text-Objekte einsetzen, die dann in der Show als Texttafel erscheinen.



Intelligente Vorlage aus der Toolbox einfügen

Um eine Intelligente Vorlage in ein Projekt einzufügen, ziehen Sie die gewünschte Vorlage aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

Wählen Sie im nächsten Schritt die Bilder aus, die mit der Vorlage einfügt werden sollen.



Danach können Sie, je nach gewählter Vorlage, Titel, Untertitel und weitere Informationen eingeben, die dann für Vorspann und Abspann verwendet werden. Nachdem Sie mit *OK* bestätigt haben, sehen Sie die Intelligente Vorlage mitsamt den Bildern in der Timeline.

Alternativ können Sie Vorlagen auch mit dem *Intelligente Vorlagen-Assistenten* verwenden.

9.1 Assistent verwenden

Der Assistent für Intelligente Vorlagen bietet eine Reihe von Intelligenten Vorlagen an, die das Erstellen eines 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. Assistent für Intelligente Vorlagen aufrufen

Unter *Datei / Neu / Intelligente Vorlagen verwenden* können Sie den *Assistenten für Intelligente Vorlagen* aufrufen. Klicken Sie auf *Weiter*, um mit der Gestaltung des Projektes zu beginnen.

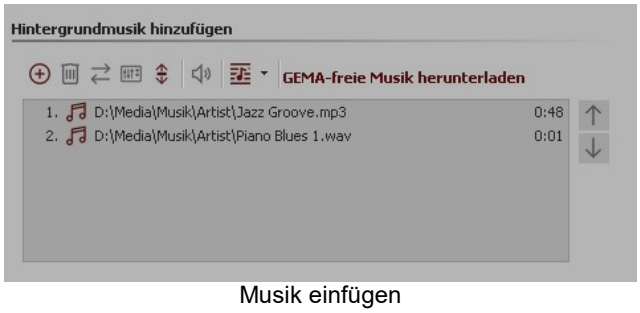
2. Bilder einfügen



Bilder einfügen

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

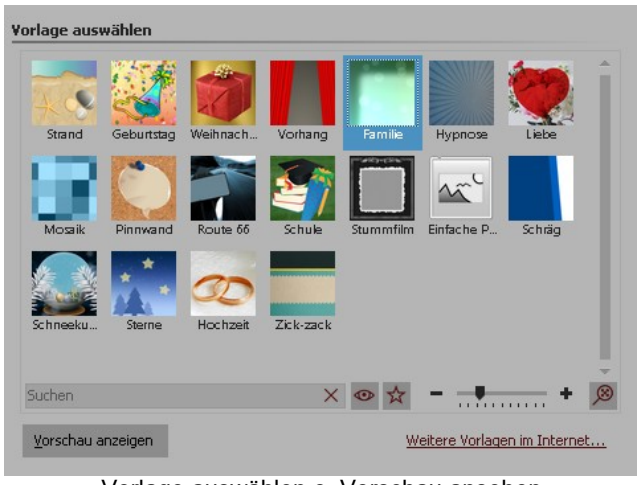
3. Musik einfügen (optional)



Musik einfügen

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

4. Vorlage wählen

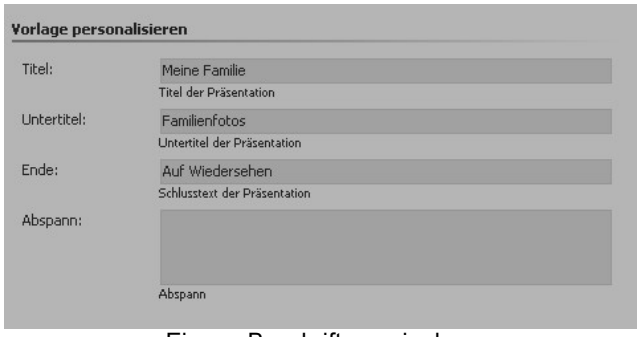


Vorlage auswählen o. Vorschau ansehen

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

Klicken Sie anschließend auf *Weiter*.

5. Vorlage personalisieren



Eigene Beschriftung eigeben

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

6. Fertigstellen



Ausgabeoptionen

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

Projekt bearbeiten:

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

PC-Präsentation auf CD brennen:

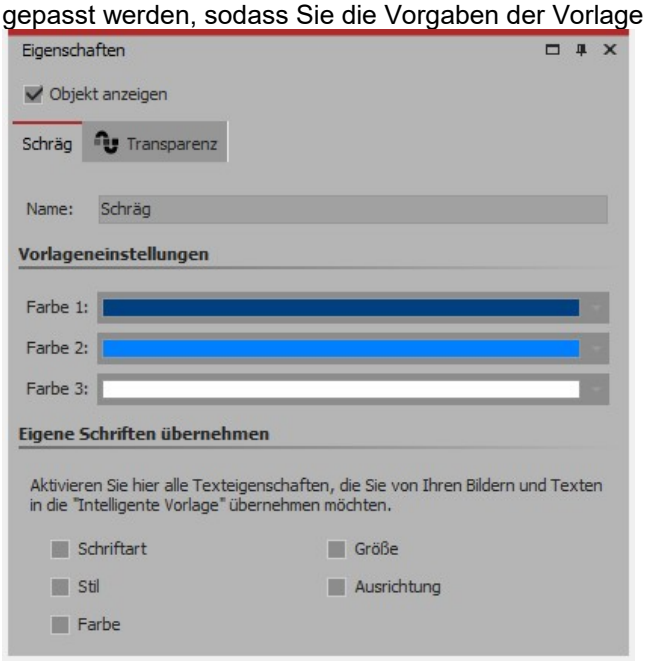
Diese Option öffnet den CD/DVD- und Archivierungs-Assistent 206. Sie können das Projekt auf CD/DVD brennen oder zum Weitergeben vorbereiten. Die gebrannte CD/DVD kann dann auf einem PC wiedergegeben werden (nicht auf einem DVD-Player).

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

Diese Option öffnet den Video-Assistenten 216. Hiermit können Sie das Projekt als Video ausgeben oder auf eine Blu-ray oder DVD brennen. Auch dafür muss das Projekt zuerst 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 mit Hilfe eines Text-Objektes 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. Alle Schrifteigenschaften können angepasst werden, sodass Sie die Vorgaben der Vorlage mit eigenen Texteinstellungen überschreiben können.

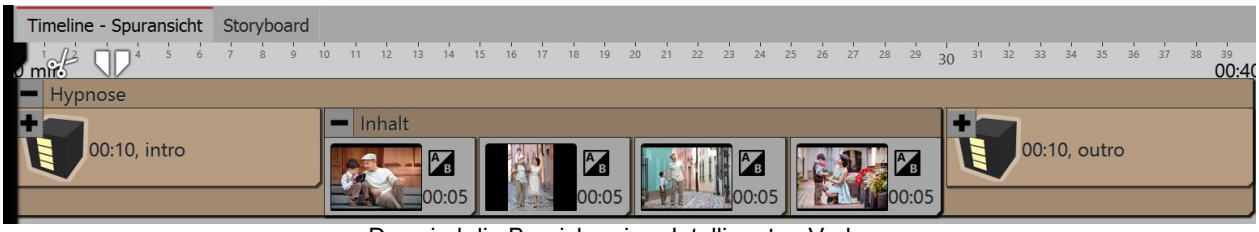


Vorlagen-Eigenschaften anpassen

Nach dem Einfügen der *Intelligenten Vorlage* markieren Sie diese in der *Timeline* auf den farbigen Rahmen.
Nun sehen Sie im Bereich *Eigenschaften* änderbare Optionen, die von Vorlage zu Vorlage leicht variieren können.

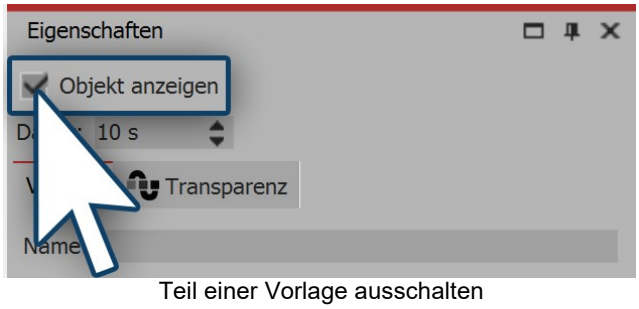
9.3 Mehrere Vorlagen verwenden

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.



Das sind die Bereiche einer Intelligenten Vorlage

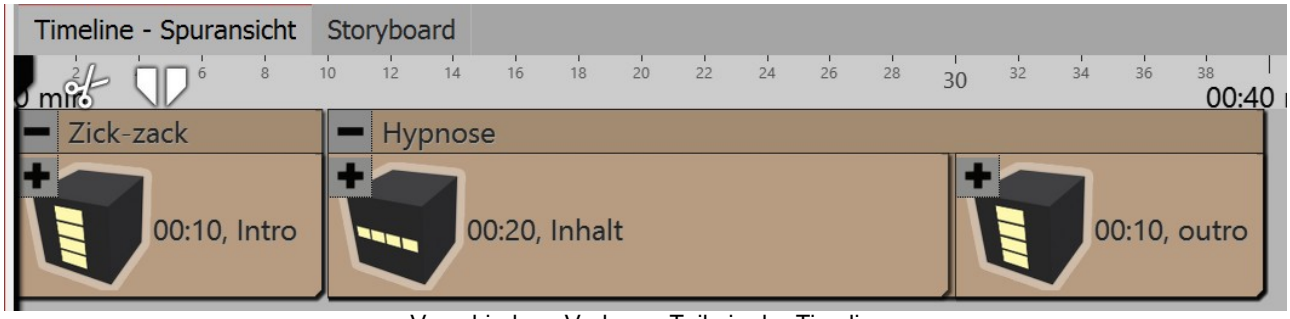
Anfang oder Ende oder weitere Vorlage benutzen



Teil einer Vorlage ausschalten

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

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



Verschiedene Vorlagen-Teile in der Timeline

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



Zufallswert für Intelligente Vorlage

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

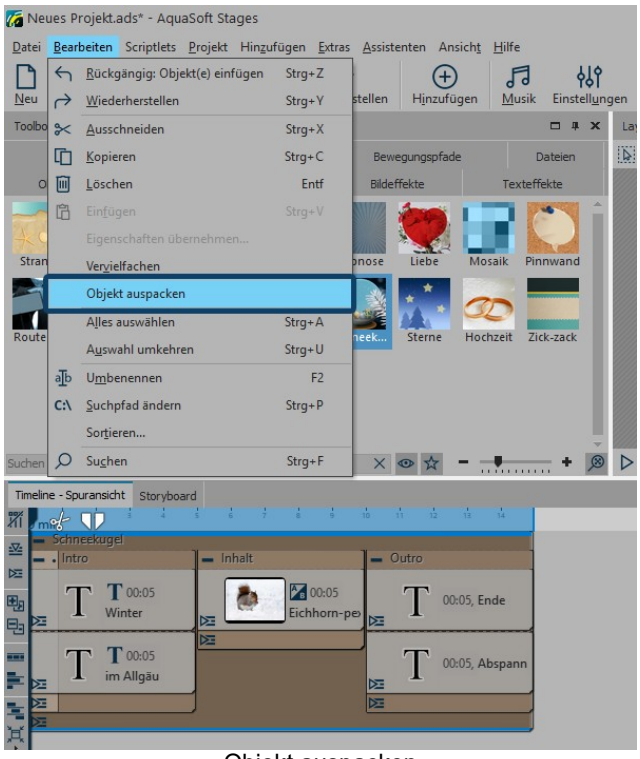
9.5 Vorlagen vollständig bearbeiten

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, das Projekt übersichtlich halten und das Funktionieren der Vorlage sicherstellen. Das, was wirklich in der Vorlage steckt, ist sehr umfangreich und würde "unverpackt" mit vielen Objekten und Spuren die Timeline füllen.

2. Wie kann ich eine Intelligente Vorlage bearbeiten?

In AquaSoft Stages können Sie Intelligente Vorlagen oder auch Effekte in ihre Bestandteile zerlegen und so die Funktionsweise analysieren oder verändern. 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.



Objekt auspacken

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Ziehen Sie eine *Intelligente Vorlage* in die *Timeline* und befüllen Sie diese.

2. Markieren Sie den Rahmen der *Intelligenten Vorlage* und gehen Sie zu *Bearbeiten / Objekt auspacken*

3. In der *Timeline* sehen Sie nun das expandierte Objekt.

Die *Intelligente Vorlage* ist nun nicht mehr als solche enthalten, stattdessen sind nun alle Spuren und Objekte sichtbar und somit beeinflussbar. Sie können alle Einstellungen ändern und neue Elemente hinzufügen, sowie andere entfernen. Die *Intelligente Vorlage* in der *Toolbox* bleibt davon unberührt.

Beim Auspacken von Objekten können sehr komplexe Strukturen entstehen. Nicht jede davon ist korrekt abspielbar und nutzbar. Bitte verwenden Sie die Funktion auf eigene Gefahr.

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

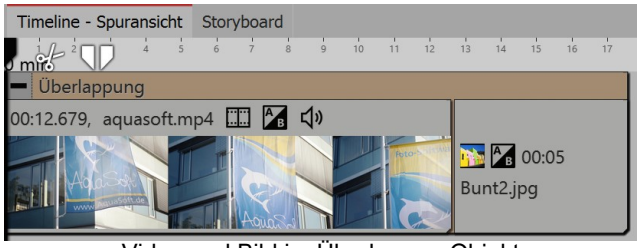
Dieses Verhalten kann auftreten, wenn Sie zusätzlich zu den Einblendungen vereinzelt auch Ausblendungen gewählt haben. Verzichten Sie in diesem Fall darauf, zusätzlich zu den Einblendungen auch Ausblendungen zu wählen. Wenn Sie sicher gehen wollen, dass alle Objekte nur Einblendungen und keine Ausblendungen 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.

Wenn Sie auf Ihre Ausblendungen nicht verzichten möchten, achten Sie darauf, dass bei allen Ausblendungen das Häckchen bei *In Hintergrundfarbe abblenden* gesetzt ist. Diese Funktion stellt sicher, dass statt in Vorgängerbilder in die Hintergrundfarbe des Bildes geblendet wird. Die Hintergrundfarbe können Sie in den Bild-Eigenschaften verändern.

3.2. Schwarze Lücke zwischen Bildern

Eine schwarze Lücke zwischen den Bildern entsteht dann, wenn Sie immer eine 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 hilft es, ausschließlich Einblendungen zu verwenden. Dafür können Sie alle Objekte markieren und dann unter *Eigenschaften - Ausblendung* die Option *Liegen lassen, nicht ausblenden* wählen.

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



Video und Bild im Überlappen-Objekt

Fügen Sie nach einem Video ein weiteres Objekt mit einer Einblendung ein, bleibt das Video während der Dauer dieser Einblendung stehen. Das passiert, weil für das nächste Objekt ein Übergangbild benötigt wird.

Sie können dies unterbinden, indem Sie das Video und das nachfolgende Objekt in den *Objekt-Effekt Überlappung*, den Sie in der *Toolbox* finden, einfügen.

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

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.

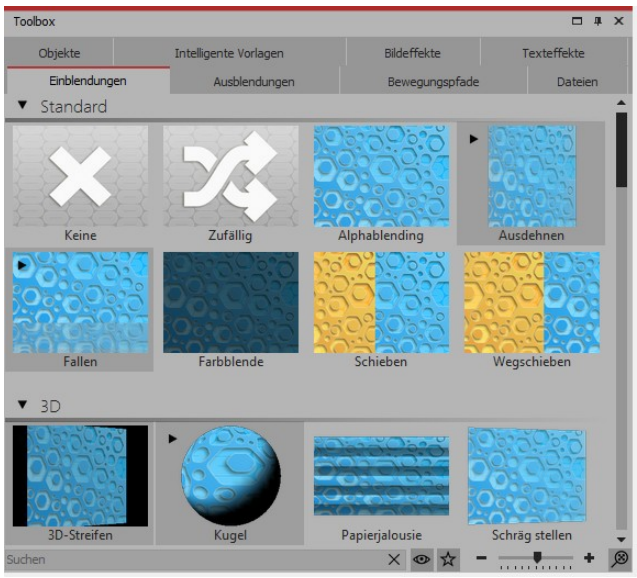
> Mit welcher Ein- und Ausblendung ein Bild in Ihr Projekt eingefügt wird, bestimmt die Einstellung unter *Extras / Programmeinstellungen / Standardbildeinstellungen*. Diese vorbelegte Überblendung kann bei jedem Objekt individuell angepasst werden.

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

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

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie mehr darüber.

1. Überblendungen über die Toolbox zuweisen

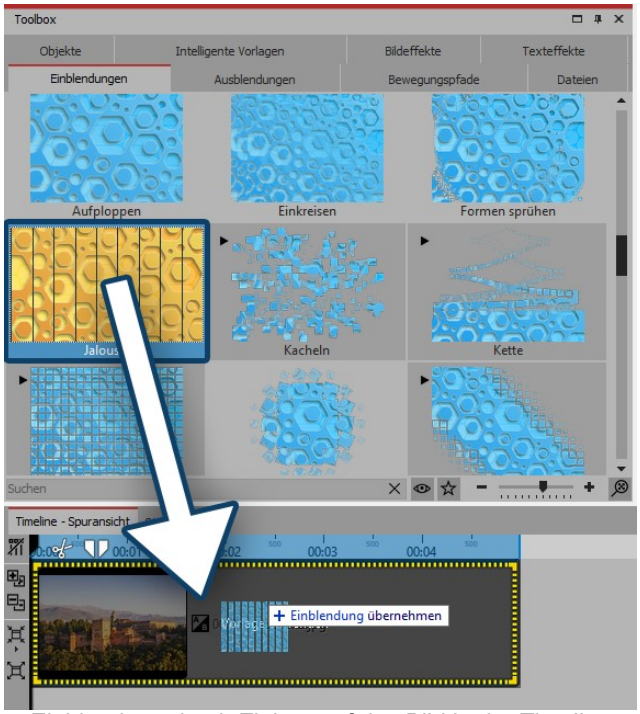


Einblendungen in der Toolbox

Rufen Sie den Reiter *Einblendungen* bzw. *Ausblendungen* in der *Toolbox* auf.
Wenn Sie eine *Ein- bzw. Ausblendung* anklicken, erhalten Sie eine kleine Vorschau derselben.

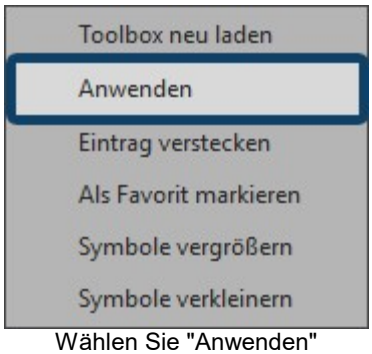
Mit dem ersten Symbol *Keine* können Sie eine Einblendung von einem Objekt entfernen. Es erscheint dann ohne jeglichen Effekt.

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



Einblendung durch Ziehen auf das Bild in der Timeline hinzufügen

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.

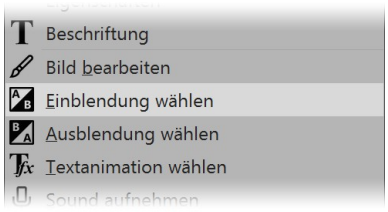


Wählen Sie "Anwenden"

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.

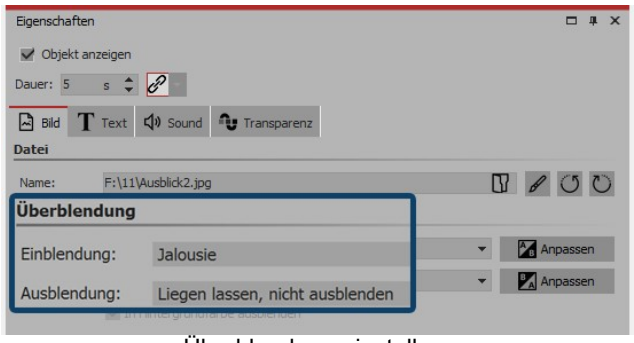
2. Überblendungen über das Kontextmenü in der Timeline zuweisen



Ein- bzw. Ausblendung im Kontextmenü festlegen

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

3. Überblendungen über Eigenschaften zuweisen

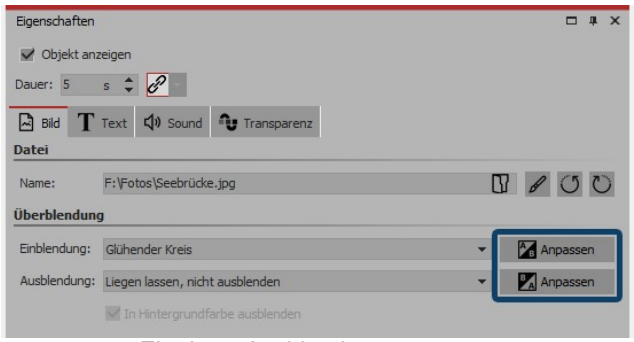


Überblendung einstellen

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-Objekt klicken) des Bildes aufrufen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die *Eigenschaften* unter *Ansicht / Steuerelemente* aufzurufen.

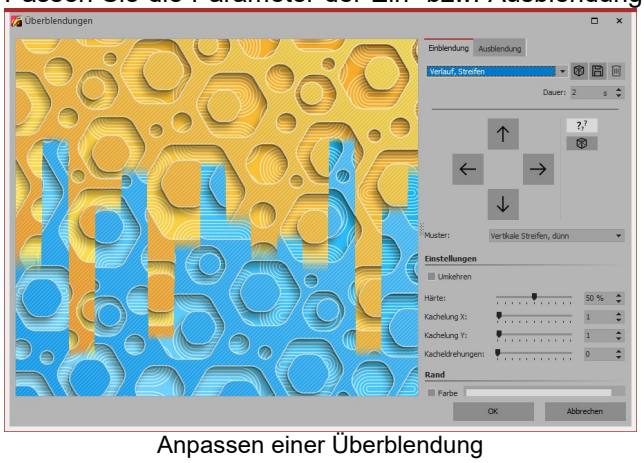
10.3 Überblendung anpassen



Ein- bzw. Ausblendung anpassen

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

Passen Sie die Parameter der Ein- bzw. Ausblendung nach Ihren Vorstellung an. Je nach Überblendungstyp stehen unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Immer angepasst werden kann die *Dauer* der Überblendung.



Anpassen einer Überblendung

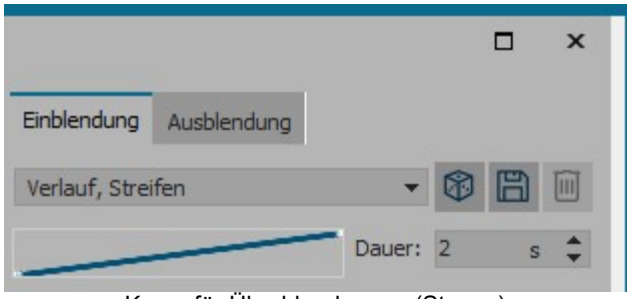
Wählen Sie mit dem Auswahlmenü aus vorhandenen Überblendungen. Mit dem *Würfel-Symbol* können Sie sich eine zufällige Einblendung anzeigen lassen und diese bei Bedarf modifizieren oder weiterwürfeln.

Selbst erstellte oder angepasste Einblendungen können Sie mit dem  -Symbol speichern. Mehr zum Speichern eigener Ein- und Ausblendungen finden Sie im Abschnitt *Überblendung speichern* 197.



Zufällige Parameter für diese Überblendung bei jedem Abspielen

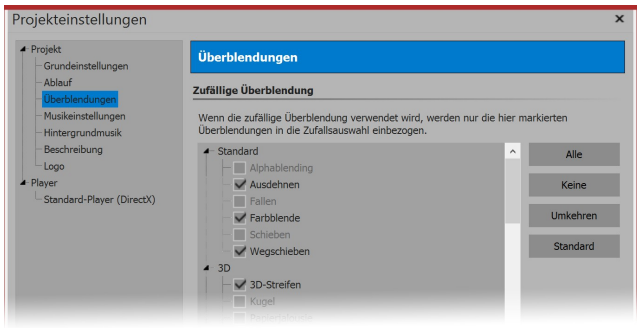
Zufällige Parameter für diese Überblendung festlegen



Kurve für Überblendungen (Stages)

In Stages kann der Überblendungsverlauf auch via Kurve gesteuert werden. Klicken Sie mit der Maus in das Feld mit der schrägen Linie, um das Überblendungs-Timing zu verändern.

10.4 Eigene Auswahl erstellen

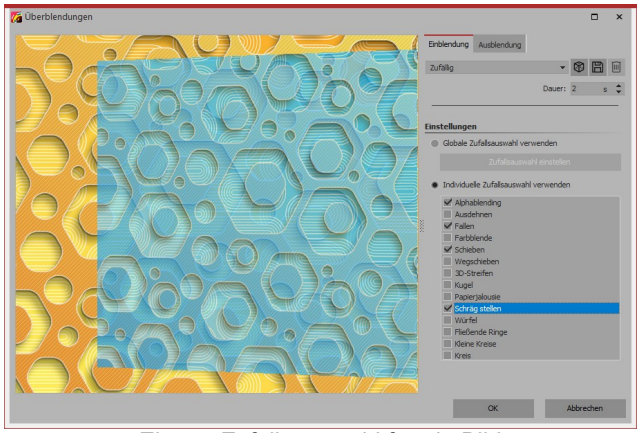


Auswahl für zufällige Überblendungen

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.

Über das *Scriplet "Zufallsüberblendung festlegen"* 190 können Sie eine solche Zufallsauswahl auch im Projekt festschreiben lassen.



Eigene Zufallsauswahl für ein Bild

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.

11 Mit mehreren Spuren arbeiten

Was sind Spuren und wozu setzt man sie ein?

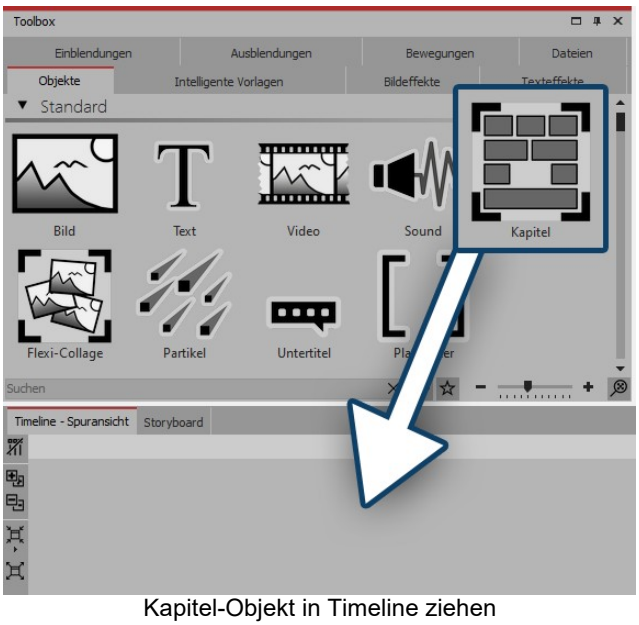

Kapitel-Objekt in der Timeline

In AquaSoft Stages und in 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)



Kapitel-Objekt in Timeline ziehen

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

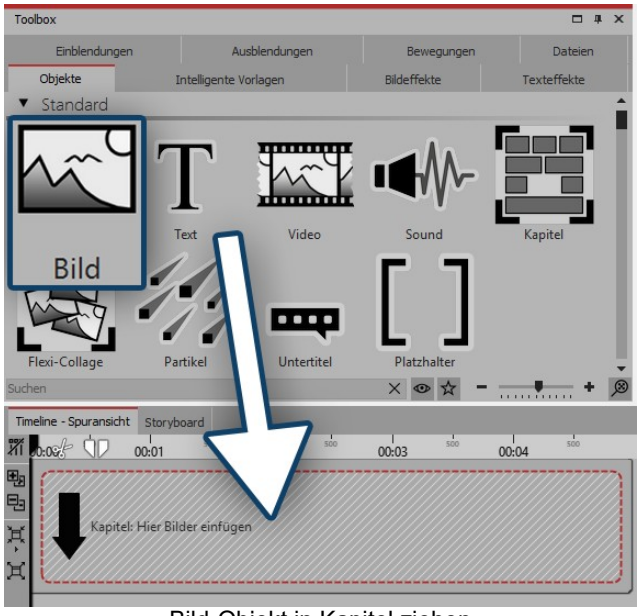


Bild-Objekt in Kapitel ziehen

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.



Zwei Bildspuren in einem Kapitel

Über den Menü-Assistenten 221 können Sie ein Menü für Ihre Präsentation erstellen, in dem diese Kapitel auch anwählbar sind.

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

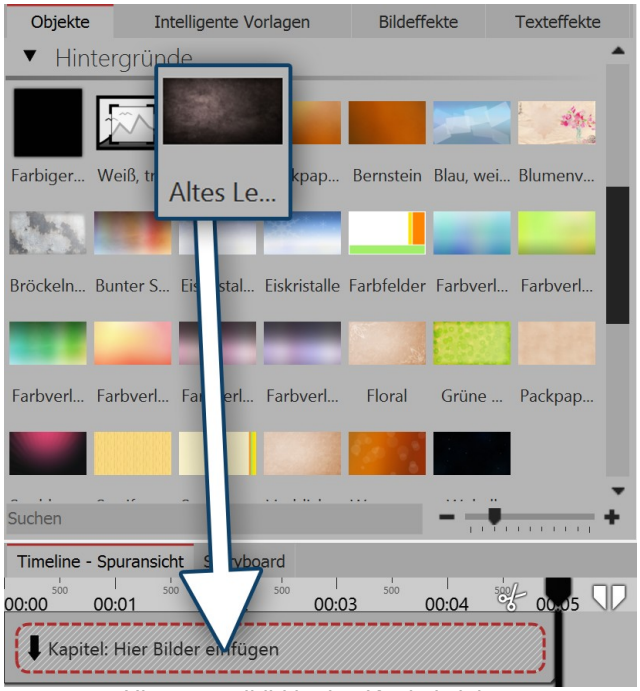
(Linkadresse: aquasoft.de/go/spuren)

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

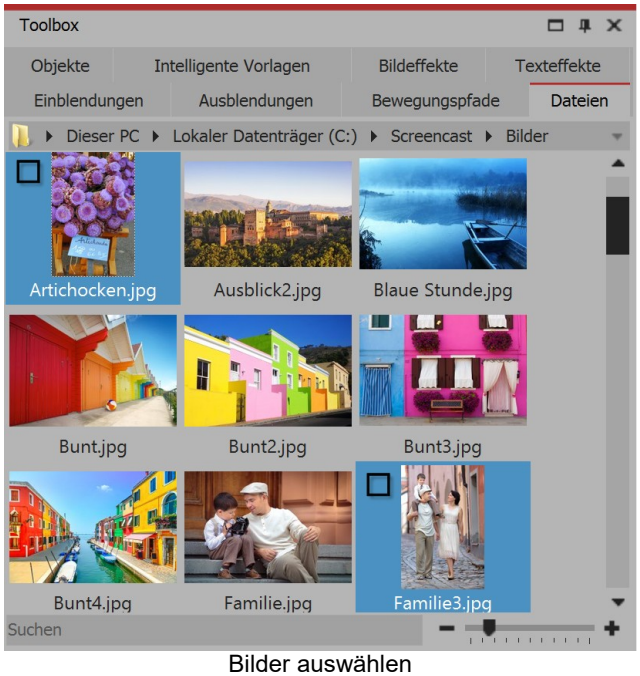
Ziehen Sie ein *Kapitel* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

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



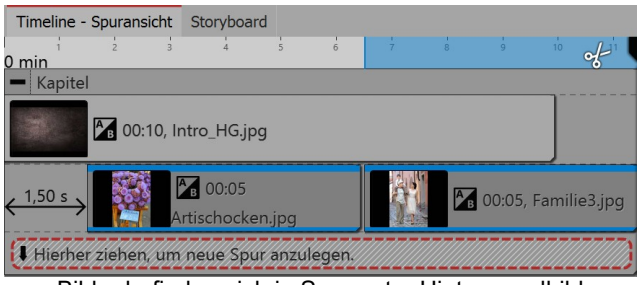
Bilder auswählen

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.

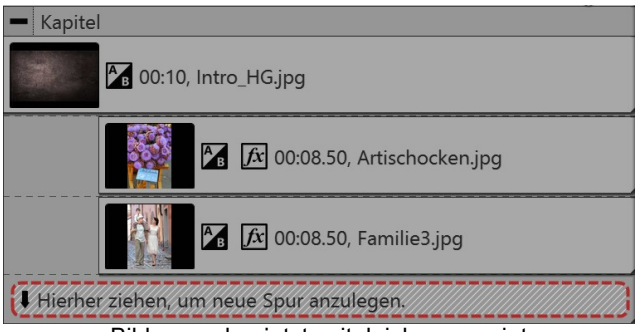
Markieren Sie das erste Hochkant-Bild. Wenn Sie das zweite Hochkant-Bild gefunden haben, halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, dann klicken Sie auf das Bild. So haben Sie zwei Bilder gleichzeitig markiert.

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



Bilder befinden sich in Spur unter Hintergrundbild



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.

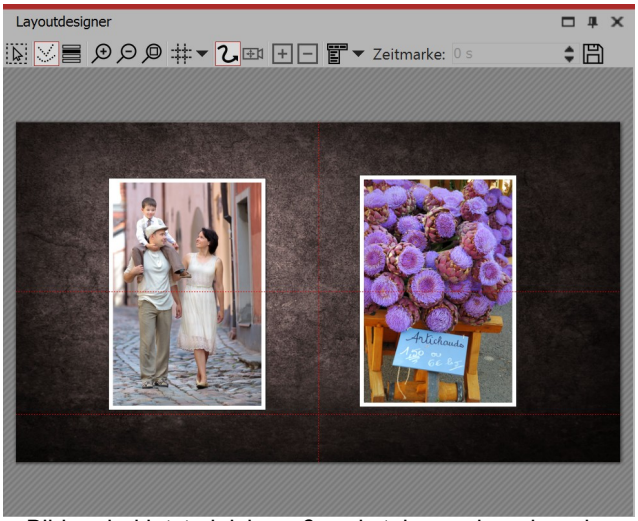
Klicken Sie auf das zweite Bild und ziehen Sie es genau unter das erste.

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



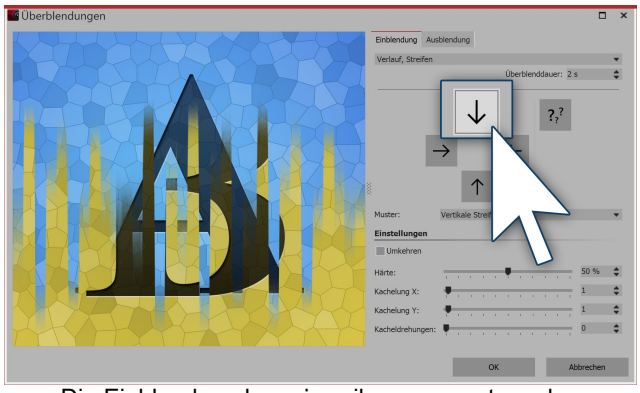
Bilder sind jetzt gleich groß und stehen nebeneinander

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

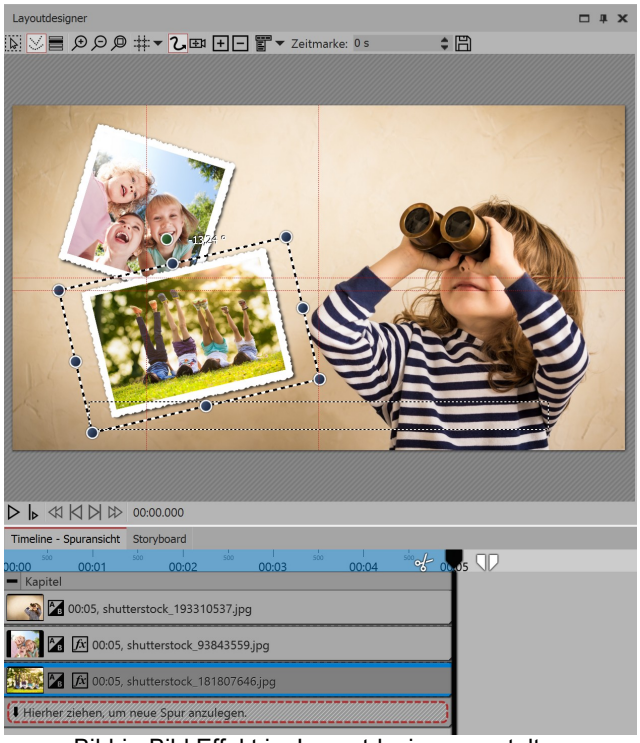


Bild-in-Bild Effekt im Layoutdesigner gestalten

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 7.
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.

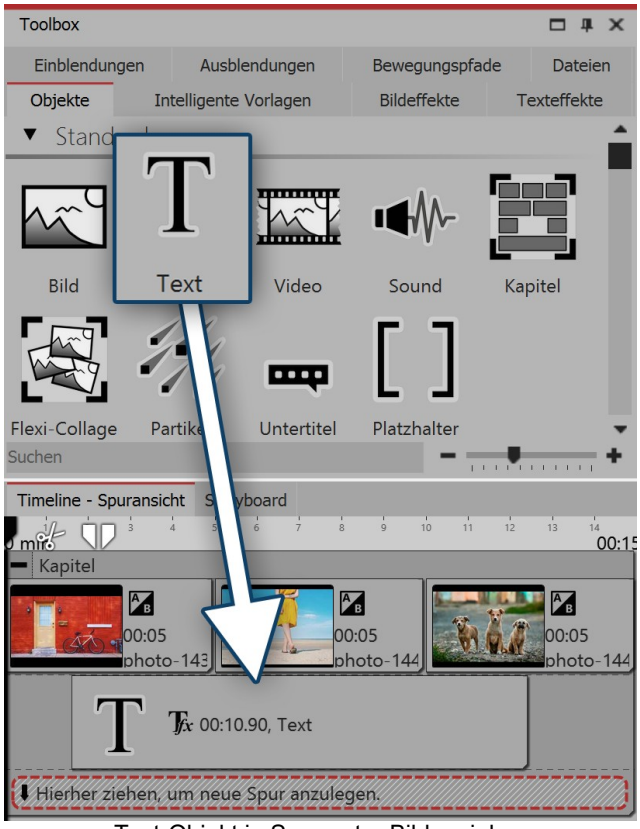
Ein Beispiel für das Arbeiten mit Spuren ist das Projekt "Zitat mit Bild". Sie finden es unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt*. Sehen Sie sich die Vorschau an oder kopieren Sie es, um es in Ihr eigenes Projekt einzufügen.

11.3 Textspur einfügen

1. Kapitel-Objekt, Bilder und Text-Objekt 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 "*Hierher 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.

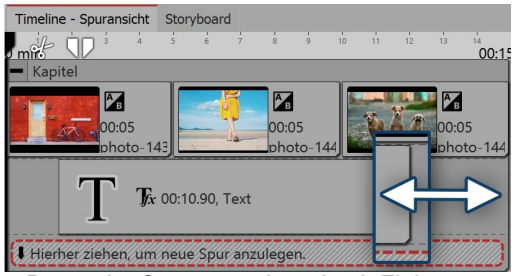


Text-Objekt in Spur unter Bilder ziehen



Texteingabe zu einem Bild

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.

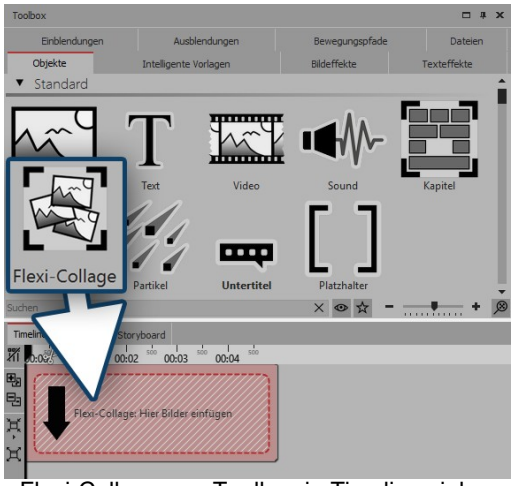
Über diesen Weg können Sie mit einem Text-Objekt das Video beschriften 38.

11.6 Gruppieren mit Flexi-Collage


Flexi-Collage

Gruppieren Sie Objekte innerhalb einer Flexi-Collage. Diese Gruppe können Sie dann animieren und mit Effekten versehen. Auf diese Weise können Sie z.B. mehrere Überblendungen kombinieren oder Animationen mit verschiedenen gleichzeitig ablaufenden Bewegungspfaden erstellen. Genauso, wie beim *Kapitel-Objekt*, lassen sich innerhalb der Flexi-Collage Spuren anlegen 102. Sie können auch mehrere Flexi-Collagen ineinander verschachteln.

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



Flexi-Collage aus Toolbox in Timeline ziehen

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.

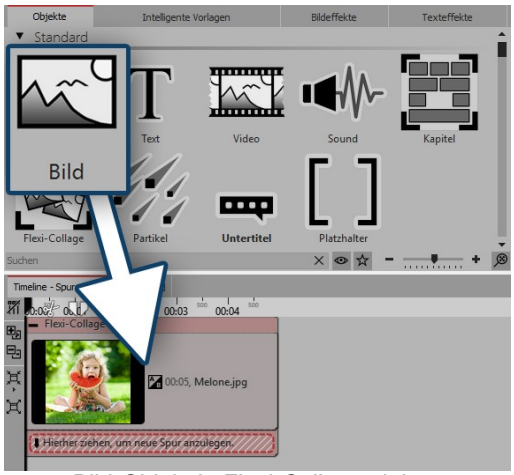
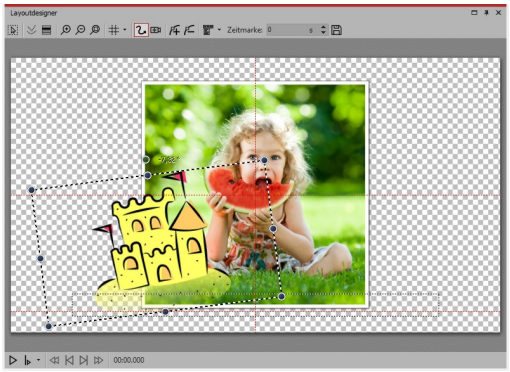


Bild-Objekt in Flexi-Collage ziehen

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.

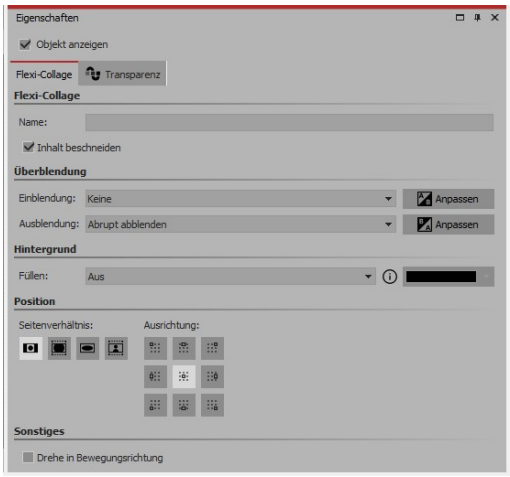
Wie auch beim Kapitel-Objekt, können Sie mit Spuren arbeiten 102. Um eine neue Spur anzulegen, ziehen Sie ein weiteres *Bild-Objekt* in die *Flexi-Collage* auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen".



Bilder im Layoutdesigner positionieren

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.

Nachdem Sie die Bilder einzeln positioniert haben, klicken Sie in der *Timeline* auf den roten Rahmen der *Flexi-Collage*. Nun können Sie die eingefügten Bilder als Gruppe mit einem Bewegungspfad animieren 80 und der Bildgruppe einen Effekt zuweisen 122.



Einstellungen für Flexi-Collage

3. Einstellungen für Flexi-Collage

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

3.1. Reiter "Flexi-Collage"

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

Inhalt beschneiden	Wenn Sie diese Option aktiveren, werden die Teile der *Flexi-Collage*, die über den sichtbaren Bereich im *Layoutdesigner* hinaus gehen, abgeschnitten. Diese Einstellung ist nützlich, wenn die Collage rechteckig sein soll und die darin enthaltenen Elemente nicht an den Rändern überstehen dürfen.
Ein- bzw. Ausblendung	Hier wird die gewünschte *Ein- bzw. Ausblendung* für die gesamte Flexi-Collage eingestellt. Die Objekte, die sich innerhalb der Flexi-Collage befinden, können ebenfalls eine Überblendung besitzen. Mit dem Schalter *Anpassen* lassen sich die *Ein- bzw. Ausblendungen* konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller *Ein- und Ausblendungen*.
Hintergrund füllen	*An* = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn die Collage verkleinert wird. *Aus* = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt "scheint durch". Automatisch = Das Programm setzt automatisch auf *An* bei Objekten (Bild, Video, *Flexi-Collage*) in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf *Aus* gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen.
Seitenverhältnis	Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn eine erstellte *Flexi-Collage* von dem eingestellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie die *Flexi-Collage* dargestellt werden soll. *Beibehalten*: Die *Flexi-Collage* erhält Ränder beim Abspielen. *Zuschneiden*: Vom Rand der *Flexi-Collage* werden Teile "abgeschnitten" bis die *Flexi-Collage* in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen. *Strecken*: Die *Flexi-Collage* wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.
Ausrichtung	Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.
Drehe in Bewegungsrichtung	Wenn Sie einer Collage einen Bewegungspfad 87 zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

3.2. Reiter "Transparenz"

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel "Animierte Transparenz" 241 beschrieben.

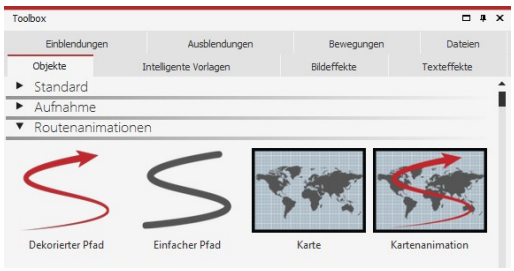
In unserem Video "AquaSoft DiaShow 9: Beispiel für Flexi-Collage (Auto mit Reifen animieren) " sehen Sie an einem Beispiel, wie Sie die Flexi-Collage für eine verschachtelte Animation einsetzen können. (Linkadresse: aquasoft.de/go/flexi)

12 Karten und animierte Pfade

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

Dekorierter Pfad	Fügt Pfad ein, dessen Aussehen stark beeinflusst werden kann. Es können Fahrzeuge ausgewählt werden, die an der Spitze erscheinen.

Einfacher Pfad	Fügt schlichten Pfad ein, dessen Farbe und Breite geändert werden kann.
Karte	Fügt Landkarte ein, die im *Kartenassistenten* ausgewählt wird.
Kartenanimation	Fügt *Kapitel* ein, in dessen erster Spur sich eine von Ihnen gewählte Karte befindet. In der zweiten Spur befindet sich ein Pfad, der beliebig platziert werden kann.



Routenanimationen in der Toolbox

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

In unserem Video "Routenanimation (Erste Schritte in DiaShow 10)" 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.

12.1 Karte einfügen

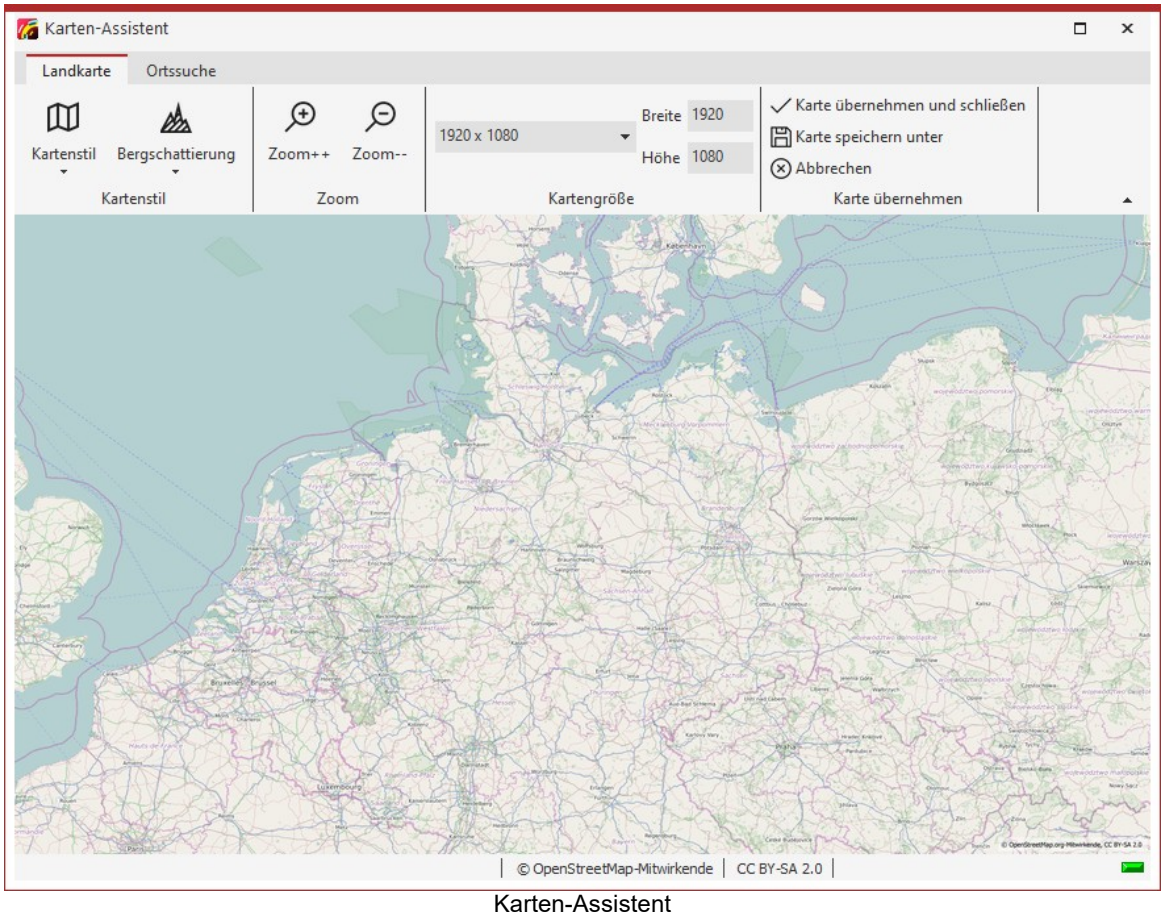

Karte aus der Toolbox

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.

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.

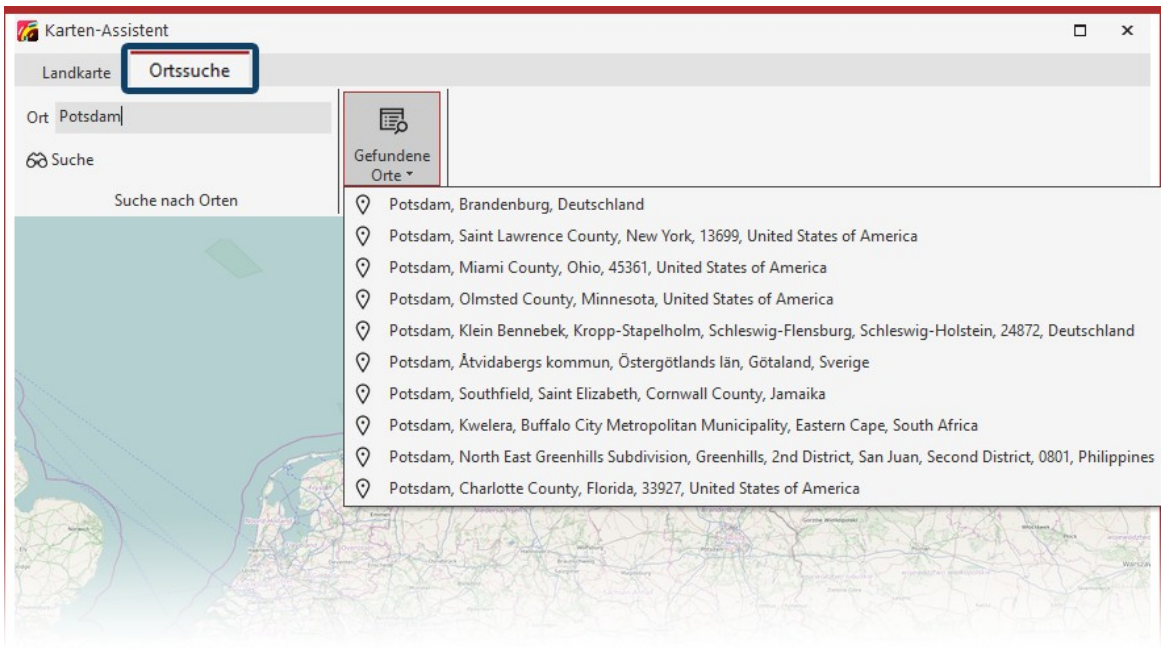


Karten-Assistent

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



Optionen im Kartenassistenten



Kartenstile in Ultimate/Stages

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



Bergschattierung einfügen

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

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

Mit dem 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.

12.2 Dekorierten Pfad einfügen

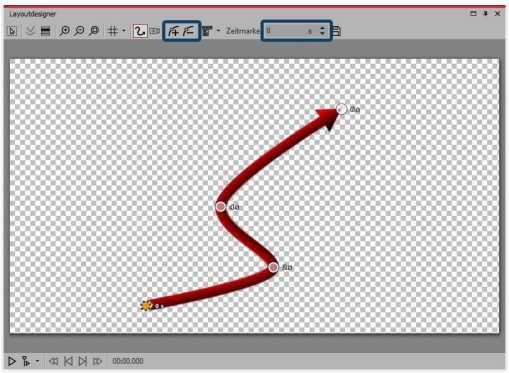


Dekorierter Pfad

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



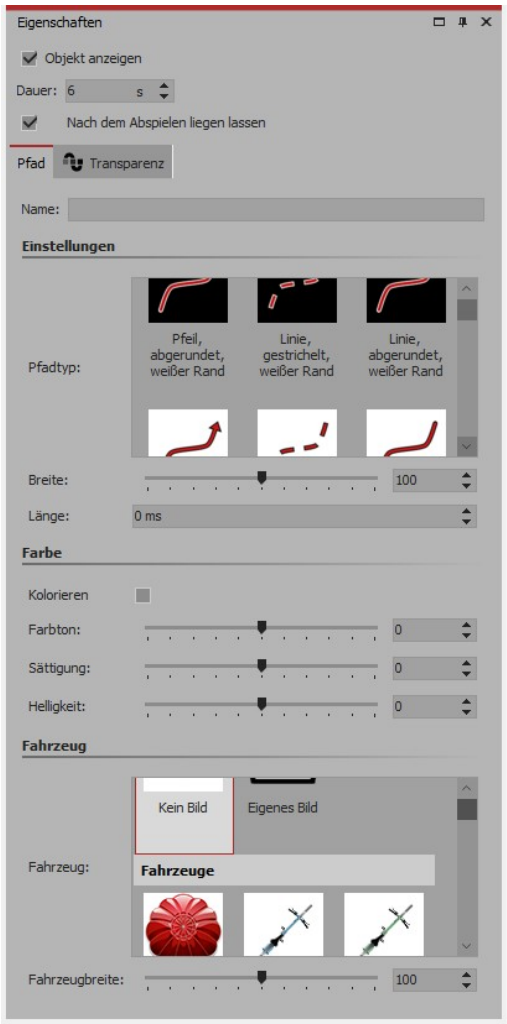
Linie mit Bewegungsmarken

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 aktivieren. 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 eine Route zeitlich gleichmäßig ablaufen lassen. Klicken Sie dazu mit rechts in den Layoutdesigner und wählen Sie im sich öffnenden Menü *Pfad bearbeiten* und dann *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.

Vergeben Sie bei Bedarf einen *Namen* für mehr Übersicht im Projekt, vor allem wenn mit mehreren Pfaden gearbeitet wird.

Unter *Pfadtyp* können Sie den Stil des Pfads festlegen. Scrollen Sie in diesem Bereich, um die weiteren Pfadstile zu erreichen.

Die *Breite* wird in den typischen Koordinaten des Layoutdesigners angegeben, d.h. 1000 entspricht 100% des Bildschirms.

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.

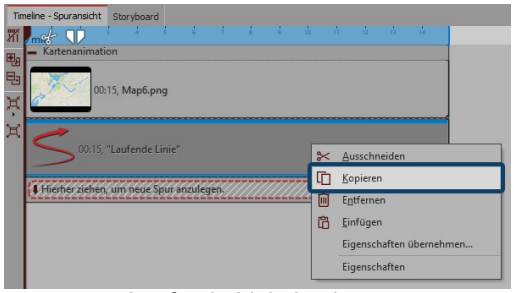
Aktivieren Sie das Häkchen unter *Kolorieren*, können Sie den Pfad unter *Farbton* einfärben.

An die Spitze der Linie kann ein Fahrzeug gesetzt werden, welches Sie im Bereich Fahrzeug auswählen. Scrollen Sie nach unten, um weitere Fahrzeuge auswählen zu können.

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.

Passen Sie zudem die *Fahrzeugbreite* Ihren Vorstellungen an.

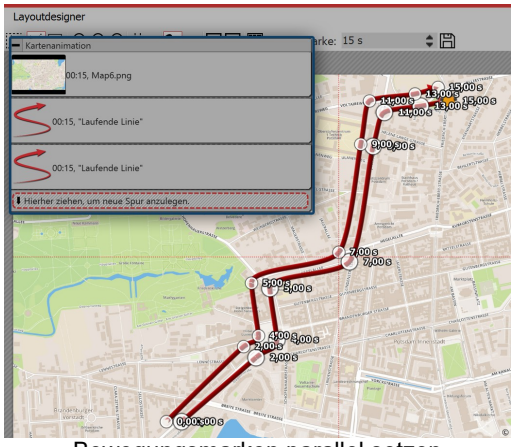
3. Anwendungsbeispiel: Zwei Fahrradfahrer über eine Karte fahren lassen



Laufende Linie kopieren einzufügen.

Ziehen Sie das Objekt *Kartenanimation* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Wählen Sie im Karten-Assistenten 112 einen Kartenausschnitt aus. Gehen Sie nun in die *Timeline*. Klappen Sie das Objekt mit dem Titel *Kartenanimation* auf. Klicken Sie auf das Objekt *Laufende Linie*. Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie unter *Breite* einen geringeren Wert ein, z.B. 20.

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



Bewegungsmarken parallel setzen

Platzieren Sie die zweite *Laufende Linie* in der *Timeline* genau unter der ersten *Laufenden Linie*, damit die Objekte zur selben Zeit angezeigt werden. Im *Layoutdesigner* platzieren Sie die Bewegungsmarken der zweiten Linie so, dass Sie sich neben der ersten Linie befinden.
Am einfachsten geht das, indem Sie alle Bewegungsmarken gleichzeitig verschieben. Dafür im Kontextmenü des Layoutdesigners *Alle Marken auswählen* oder **STRG** + **A** drücken und dann mit der Maus eine Marke greifen, um damit alle markierten Marken zugleich zu verschieben.



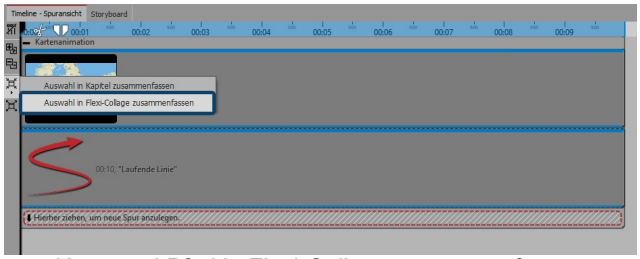
Zwei Fahrräder nebeneinander

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

Wenn Sie ein bereits mit dem CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten 206 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. Nur dann ist gewährleistet, dass alle verwendeten Ressourcen am Archivierungsziel vorhanden sind.

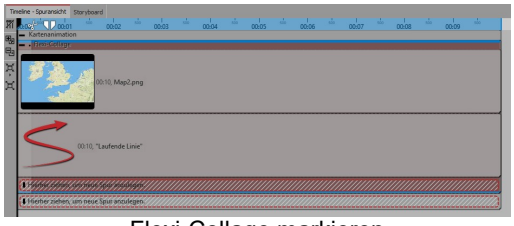
12.3 Schwenk über Karte mit Route

Möchte man über eine Karte schwenken, auf der eine Routen-Animation stattfindet, verwendet man ein Flexi-Collage-Objekt. Dieses stellt sicher, dass über Karte und Route gleichermaßen geschwenkt wird, die Route also genau wie gesetzt auf der Karte liegen bleibt und die Kamera diese verfolgen kann.



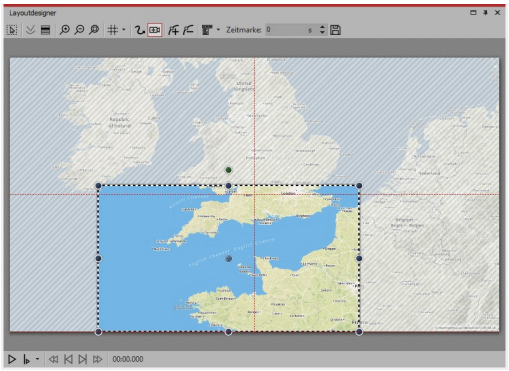
Karte und Pfad in Flexi-Collage zusammenfassen

Sie haben eine fertige Routenanimation bestehend aus Karte und Pfad. Legen Sie beides in ein *Flexi-Collage*-Objekt.
In AquaSoft DiaShow Ultimate und in Stages erreichen Sie das, indem Sie die beiden Objekte (oder das *Kapitel* "Kartenanimation") markieren und am linken *Timeline*-Rand auf das *Auswahl zusammenfassen*-Symbol klicken. Ordnen Sie dann die Objekte wieder untereinander an.



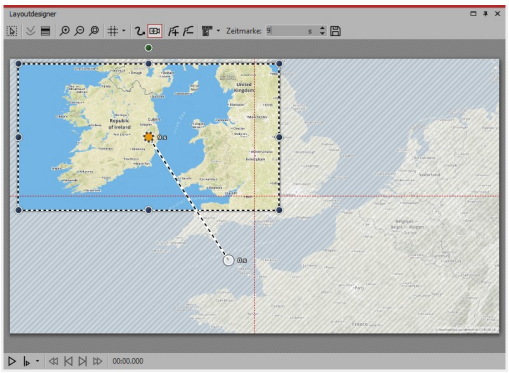
Flexi-Collage markieren

Markieren Sie nun den farbigen Rahmen der *Flexi-Collage* und aktivieren Sie im *Layoutdesigner* den *Zoom/Kameraschwenk*-Modus.



Erste Position für Zoom/Kameraschwenk

Setzen Sie den Bildausschnitt für die erste Marke. Durch Ziehen mit der Maus an den runden Anfassern können Sie den Positionsrahmen verkleinern und verschieben. Wenn Sie **UMSCH** gedrückt halten, während Sie den Rahmen verändern, bleibt das Seitenverhältnis erhalten. Positionieren Sie den Rahmen so, dass er den Bildausschnitt umgibt, in dem Ihre Route startet.



Endposition für Zoom/Kameraschwenk

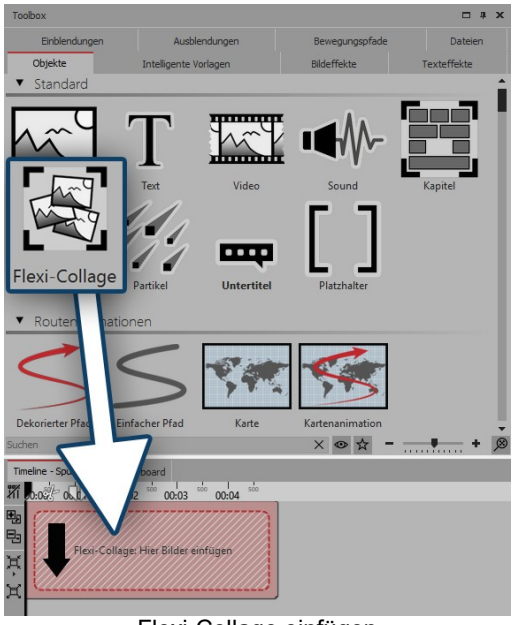
Mit dem Plus-Zeichen fügen Sie eine weitere Marke hinzu. Positionieren Sie den Ausschnitt am Ziel Ihrer Route. Passen Sie den Zeitwert für den Kameraschwenk, auf die Dauer Ihrer Routenlänge an.
Beim Abspielen verfolgt die Kamera nun die Fahrt auf der Karte im Detail.

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

12.4 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.

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



Flexi-Collage einfügen

1. 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.

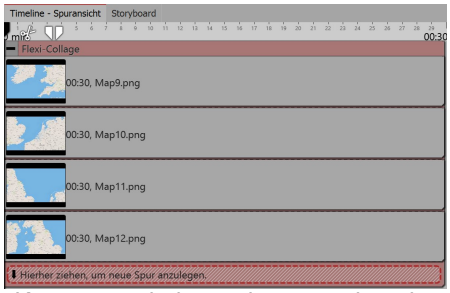


Karte in Flexi-Collage ziehen

2. Ersten Kartenausschnitt wählen

Ziehen Sie nun eine *Karte* aus dem Bereich *Routenanimation* in die Flexi-Collage. Es öffnet sich sogleich der Karten-Assistent 112.

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.



Kartenausschnitt werden untereinander angeordnet

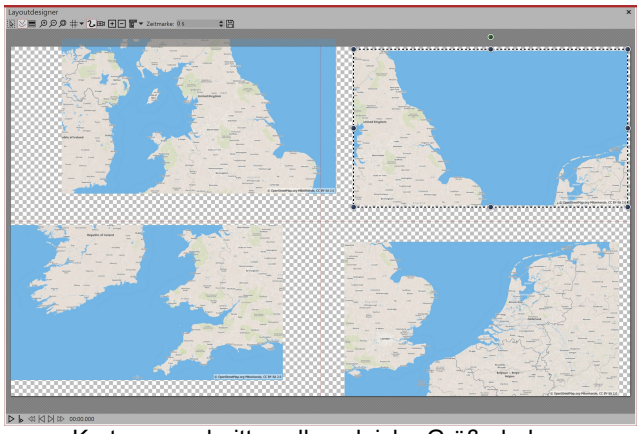
3. Weitere Kartenausschnitte wählen

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

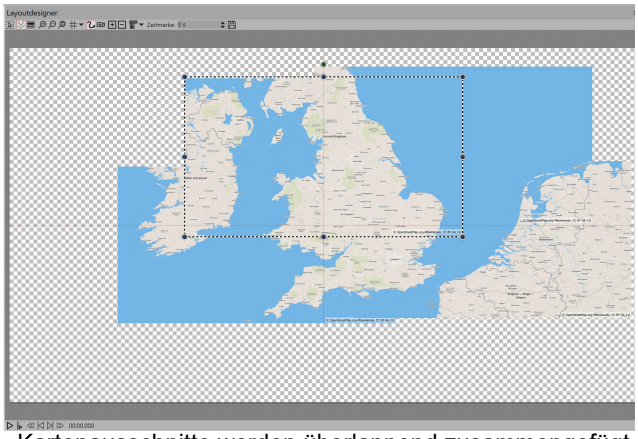
Bei der Auswahl der Kartenteile achten Sie darauf, dass die Randbereiche noch Teile des benachbarten Kartenstücks enthalten, sodass die Kartenstücke leicht überlappen können.

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

4. Kartenstücke im Layoutdesigner zusammenfügen



Kartenausschnitte sollen gleiche Größe haben

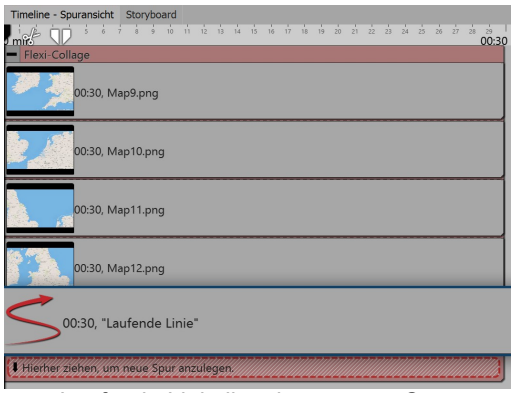


Kartenausschnitte werden überlappend zusammengefügt

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*.



Laufende Linie liegt in unterster Spur

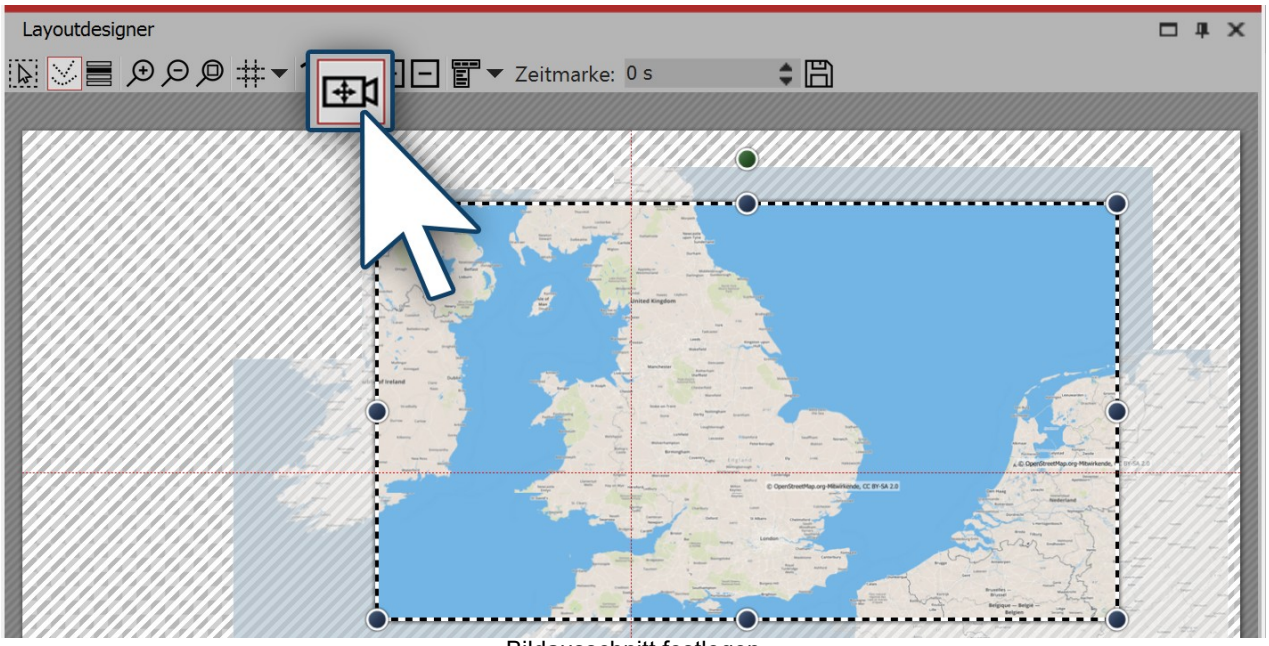
5. Route einfügen

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 "Dekorierten Pfad einfügen" 114 beschrieben.

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

6. Gerade Kante mit Kameraschwenk

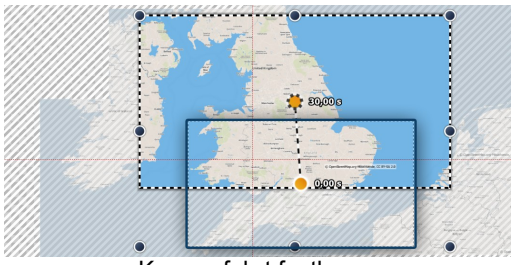


Bildausschnitt festlegen

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 Ausschnitt der Karte festlegen 70. 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.

7. Kamerafahrt über Karte festlegen (optional)



Kamerafahrt festlegen

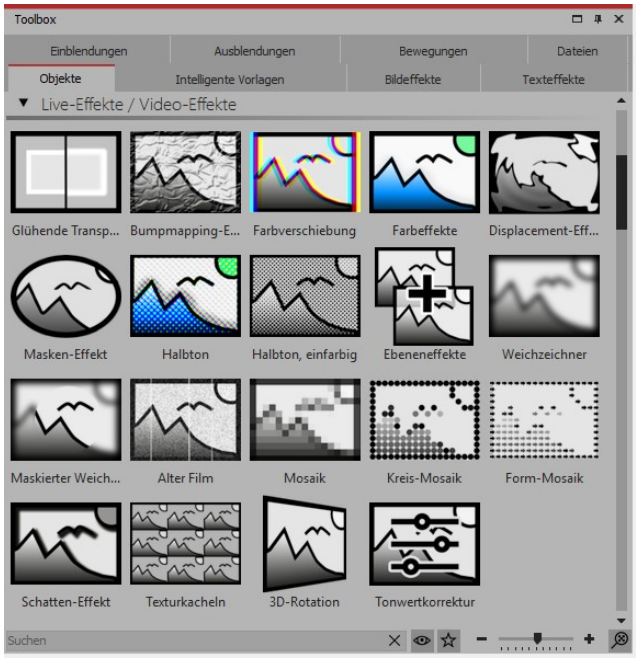
Im Kameraschwenk-Modus können Sie, statt des Bildausschnitts auch eine Kamerafahrt festlegen. Es ist ratsam, hierfür nur eine sehr geringe Zahl von Bewegungsmarken zu verwenden, die ihrerseits nicht zu klein sind. Sind die Kartenausschnitte zu klein, wirkt die Kamerafahrt unruhig. Verfolgen Sie mit dem 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 Sie den Kameraschwenk festlegen.

13 Live-Effekte / Video-Effekte



Die Live-Effekte in der Toolbox

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

In der AquaSoft DiaShow Ultimate gibt es insgesamt 19 *Live-Effekte*.

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

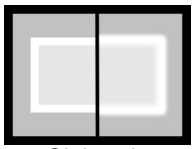
1. Anwendung der Live-Effekte

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 farbigen Rahmen des Effektes. Im Bereich *Eigenschaften* legen Sie die Parameter für den Effekt fest.

2. Postprocessing

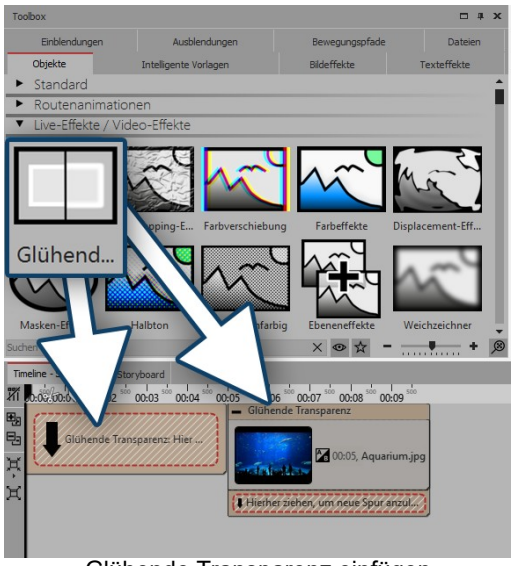
Manche Effekte bieten die Option *Postprocessing* an, in diesem Fall wirkt der Effekt auf alles Sichtbare vor dem Effekt. Alles, was sich innerhalb des Effekt-Rahmens befindet, ist dann nicht sichtbar. Wenn der Effekt-Rahmen in der Spur unter den Objekten liegt, dauert der Effekt so lange, wie es unter "Dauer" eingestellt ist. Ist die Inhaltsspur des Effektes leer, ist das *Postprocessing* automatisch aktiv.

13.1 Glühende Transparenz


Glühende Transparenz

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

1. Glühende Transparenz einfügen



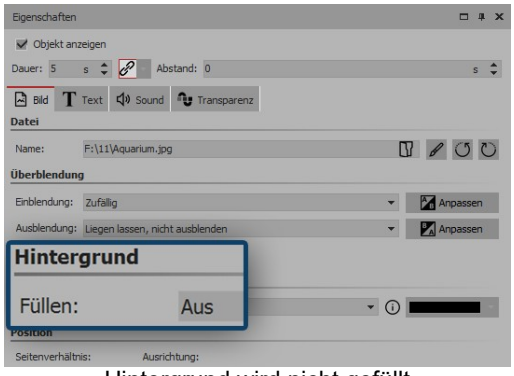
Glühende Transparenz einfügen

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 farbige 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 farbigen Rahmen klicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt festlegen.

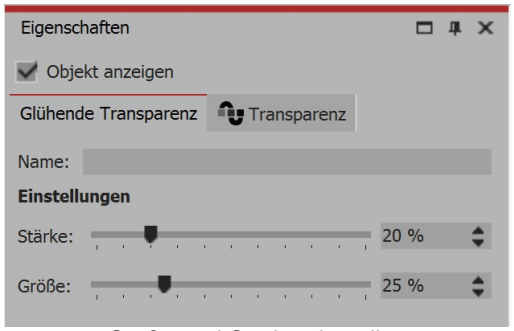
2. Bildeinstellungen festlegen



Hintergrund wird nicht gefüllt

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

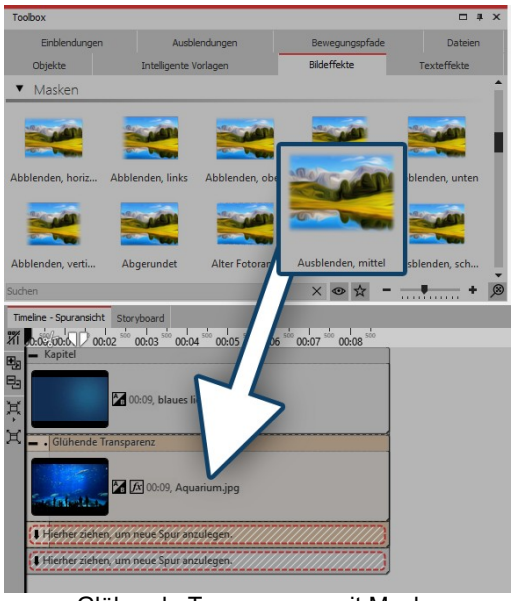
3. Einstellungen des Effektes festlegen



Größe und Stärke einstellen

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

4. Anwendungsbeispiel - Weicher Rahmen



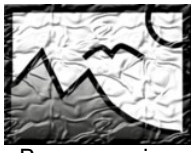
Glühende Transparenz mit Maske

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 *farbigen 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

13.2 Bumpmapping-Effekt

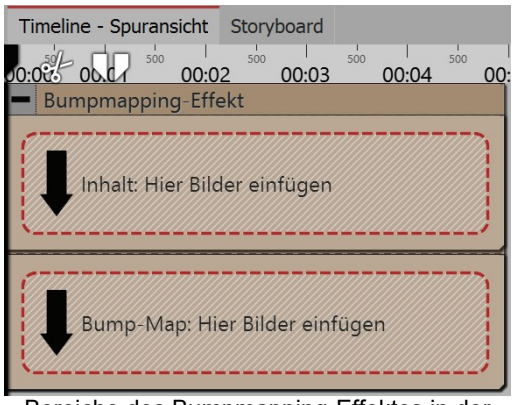


Bumpmapping

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

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

1. Anwendung des Bumpmapping-Effektes



Bereiche des Bumpmapping-Effektes in der Timeline

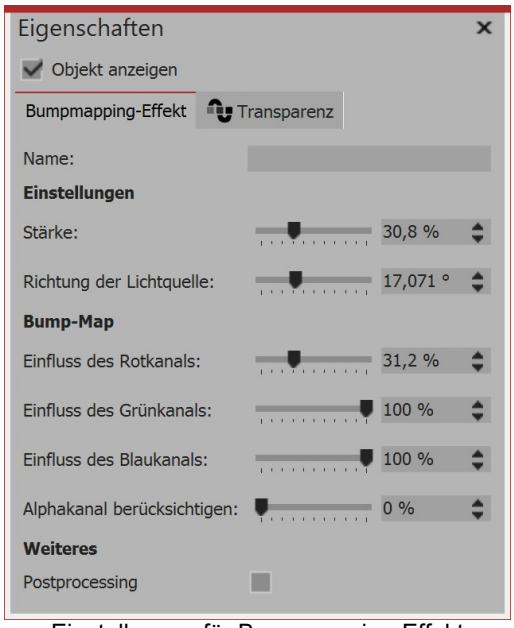
Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Bump-Map*.

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



Einstellungen für Bumpmapping-Effekt

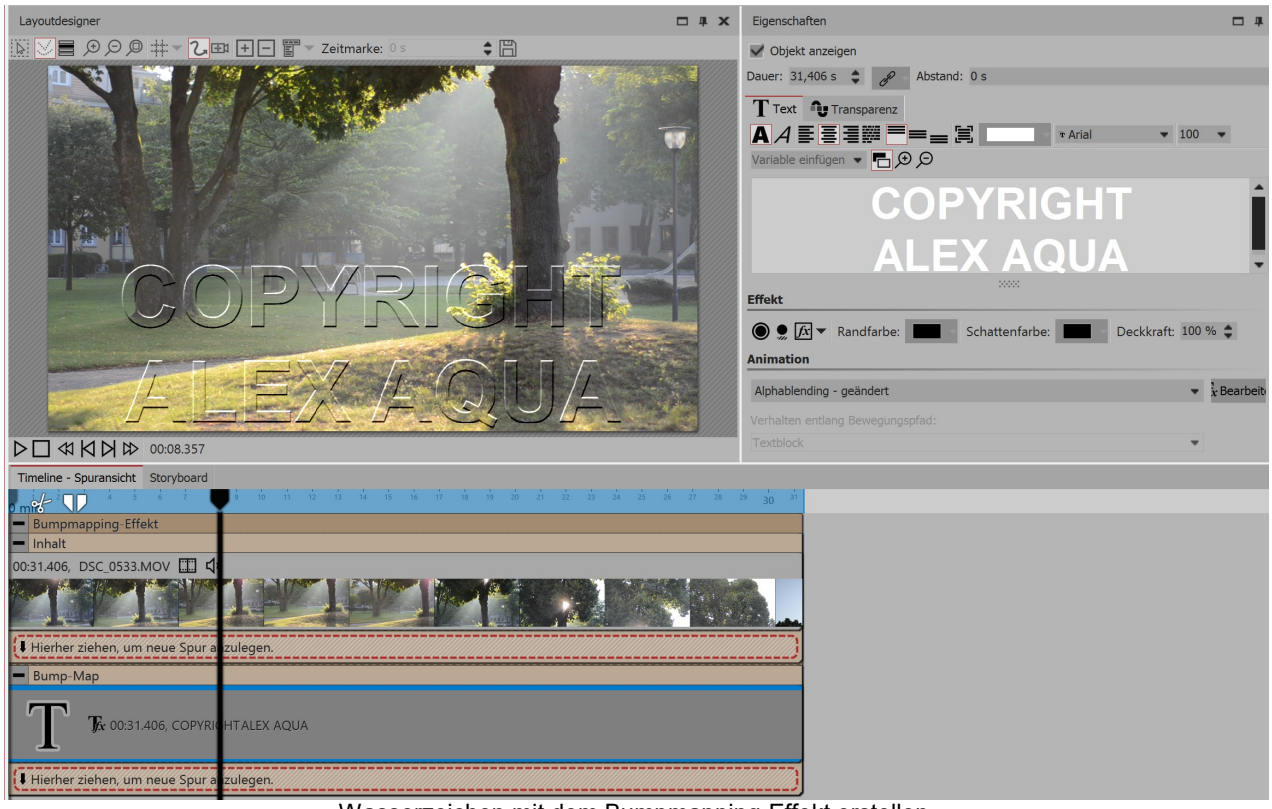
Im Bereich Eigenschaften gibt es für den Bumpmapping-Effekt folgende Eigenschaften:

- 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 (Transparenzinformation) berücksichtigen

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.

13.3 Chroma-Key



Chroma-Key

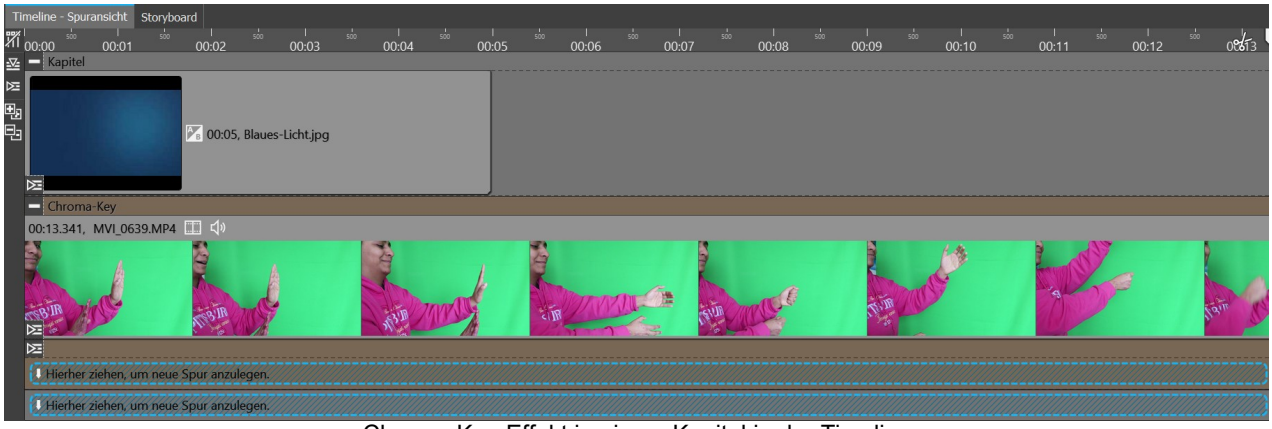
Sie finden den *Chroma-Key-Effekt* in der *Toolbox* der AquaSoft Stages unter dem Tab *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

1. Wirkung des Chroma-Key-Effektes

Nachdem Sie ein *Objekt* in den *Chroma-Key-Effekt* eingefügt haben, können Sie eine oder mehrere Farben 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

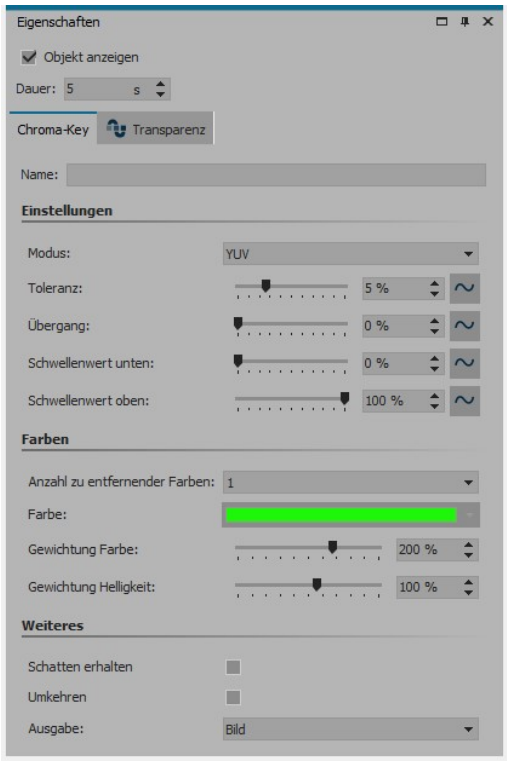


Chroma-Key-Effekt in einem Kapitel in der Timeline

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



Einstellungen für Chroma-Key-Effekt

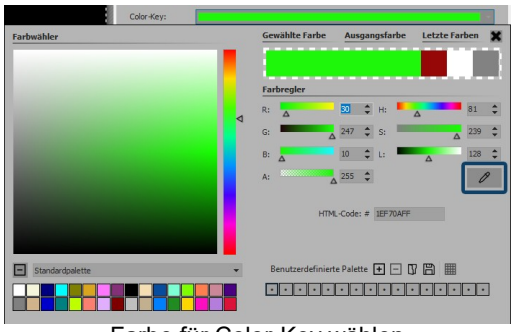
Der Effekt kann mit verschiedenen Modi arbeiten. Je nach gewähltem Modus stehen unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl.

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.
- *Modus* - YUV, HSV, HCV, RGB, Legacy - Wählen Sie, nach welchem Farbmodell gearbeitet werden soll. Welcher Modus am besten passt, hängt von Ihrem Ausgangsmaterial ab. Je nach Farbmodell unterscheiden sich die Nachbarschaften von Farben, sodass sie sich unterschiedlich gut separieren lassen.
- *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.
- *Schwellenwert* - Ermöglicht genaueres Freistellen an den Übergängen. Es lassen sich Stellen komplett transparent machen, die nur teilweise sichtbar sind (*unterer Schwellenwert*) oder komplett undurchsichtig machen, die sonst schon eine leichte Transparenz aufweisen würden (*oberer Schwellenwert*).
- *Anzahl zu entfernender Farben* - Bis zu vier Farben können gesetzt werden. Hierbei ist zu beachten, dass die Tolerenz bei immer mehr Farbtönen oftmals zu stark wirkt. Über die Transparenz der einzelnen Key-Farben lässt sich die Toleranz für die einzelnen Farbtöne reduzieren.
- *Farbe* (*Color-Key)* - Hier wählen Sie mit Hilfe der Pipette die Farbe, die transparent dargestellt werden soll.
- *Gewichtung* - Stellen Sie ein, inwieweit die Gewichtung auf Farbe bzw. Helligkeit liegen soll.
- *Schatten erhalten* - Schatten, die auf der Color-Key-Farbe liegen, werden dunkel dargestellt.
- *Umkehren* - Alles wird transparent dargestellt, außer der Bereich mit der gewählten Farbe.
- *Ausgabe* - Wählen Sie, welches Ergebnis Sie im *Layoutdesigner* angezeigt haben möchten: das erzeugte *Bild*, das *Original*, die Chroma-Key-*Maske* oder die *Farbdifferenz*. So können Sie Ihren Effekt differenzierter beurteilen und abstimmen. Wechseln Sie zum Beispiel in den Ausgabe-Modus „Maske“, um die beste Einstellung für die *Schwellenwerte* zu finden, da hier „dunkle Flecken“ sofort zu sehen sind. Meist werden Sie den Ausgabemodus danach wieder auf *Bild* umstellen.

Die Option *Farbdifferenz* zeigt, was der Chroma-Key-Effekt intern sieht, nämlich die Differenz zwischen der Key-Farbe und dem Bild. Je kleiner die Differenz ist (dunkler), desto eher wird die Stelle transparent werden. Über die Regler, mit denen Sie die Gewichtung der einzelnen Farbkomponenten einstellen, können Sie den Effekt so justieren, dass die wegzuschneidenden Stellen möglichst dunkel erscheinen und die zu behaltenen Farben möglichst hell. Auch hier stellen Sie die Ausgabe danach wieder auf *Bild* um.

4. Farbe auswählen und anpassen



Farbe für Color-Key wählen

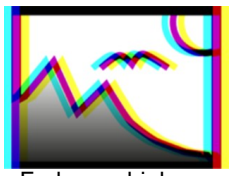
Um eine Farbe für den *Color-Key* zu wählen, klicken Sie auf das bereits voreingestellte Grün. Jetzt erscheint die Farbauswahl.

Im Farbauswahl-Dialog 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.

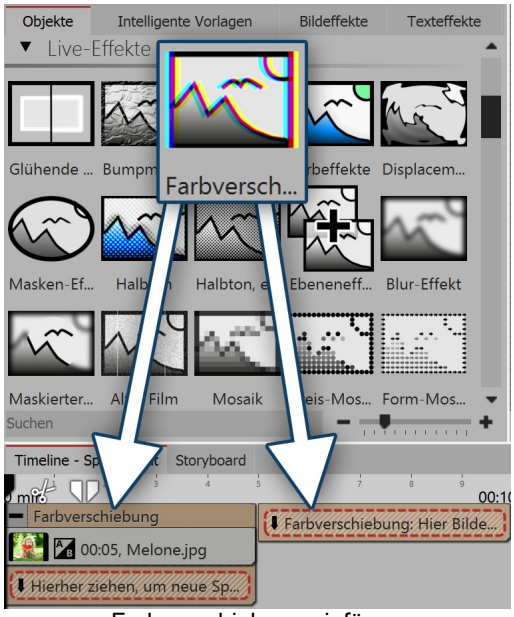
Mit den beiden Reglern *Toleranz* und *Übergang* stellen Sie nun den Übergang bzw. die erlaubte Abweichung des Farbtons ein. Hier ist etwas Fingerspitzengefühl gefragt und eine geschickte Kombination der beiden Einstellungen, die je nach Ausgangseinstellung passend justiert werden sollten.

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

13.4 Farbverschiebung


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 einfügen

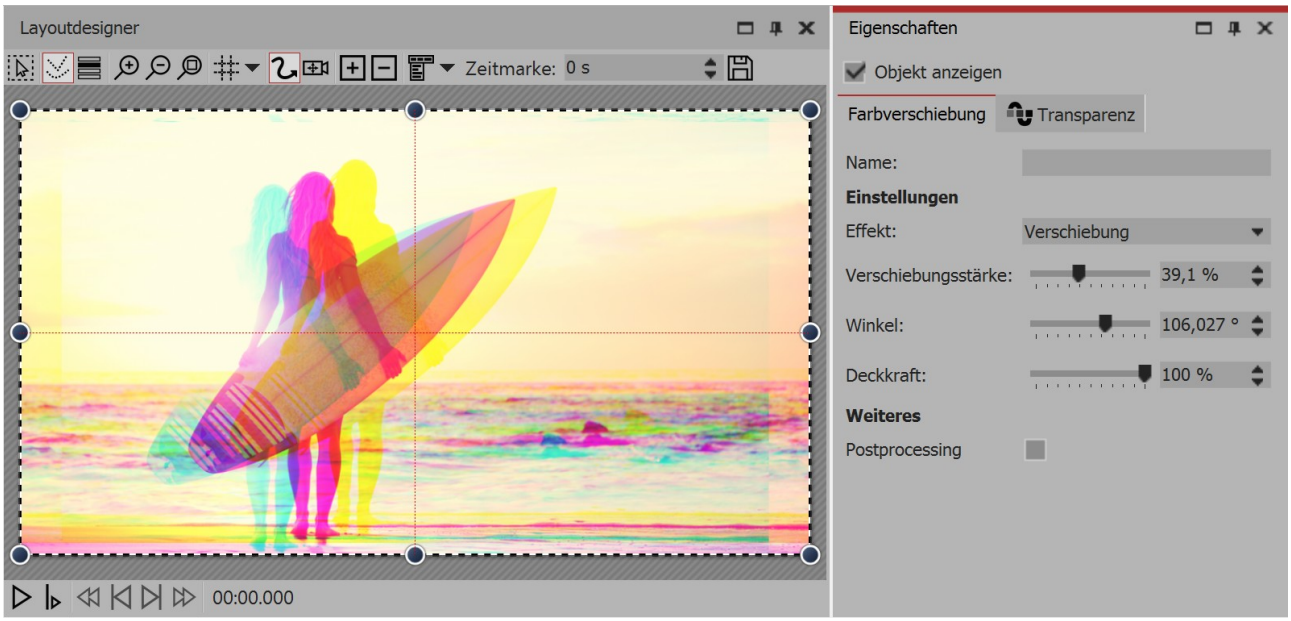
1. Anwendung der Farbverschiebung

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 farbigen 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.

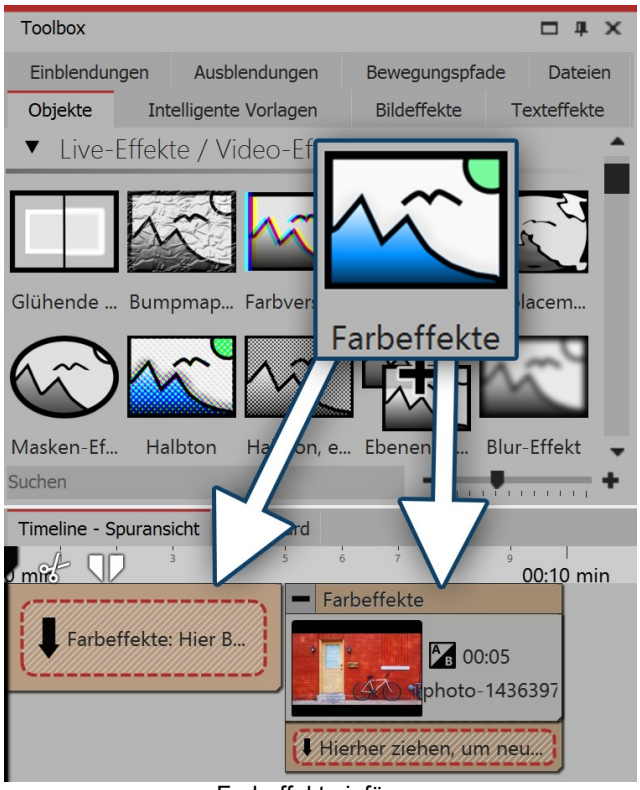
13.5 Farbeffekte



Farbeffekte

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

1. Farbeffekt einfügen



Farbeffekt einfügen

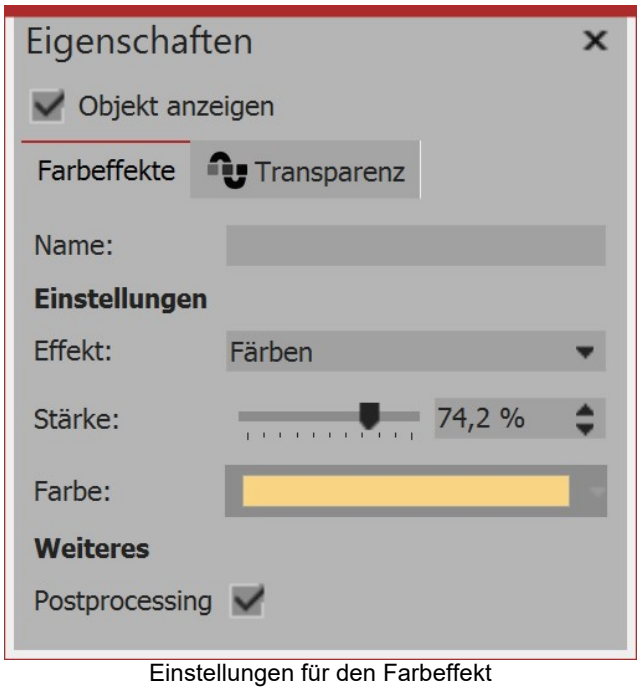
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der *Timeline* ziehen.

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

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

Unter Effekt können Sie aus verschiedenen Stilen wählen.

2. Einstellungen für Effekt festlegen



Einstellungen für den Farbeffekt

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

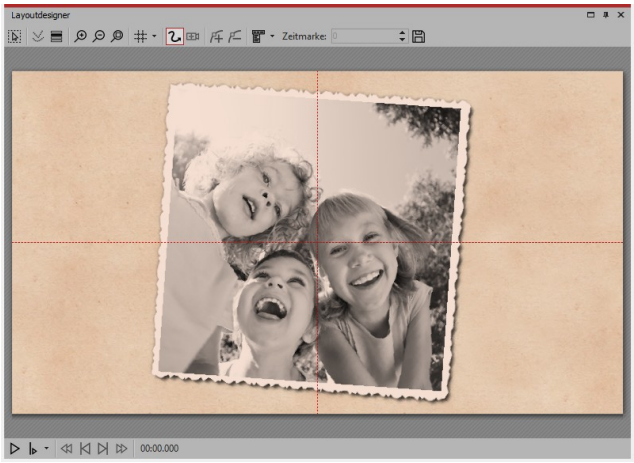
Unter *Effekt* befindet sich ein Drop-Down-Menü, mit dem Sie die Art des Effektes festlegen. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

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



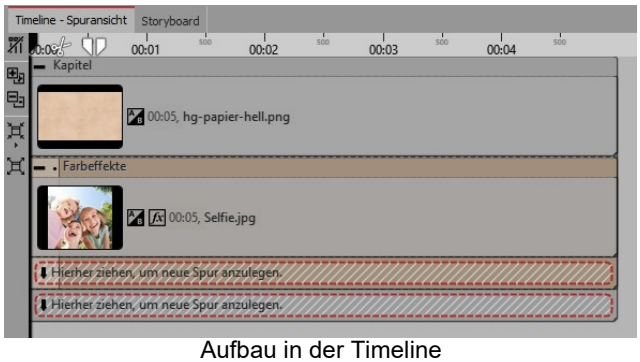
Altes Foto mit Farbeffekt

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* auf *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*.



Aufbau in der Timeline

Klicken Sie auf den farbigen Rahmen des Farb-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.

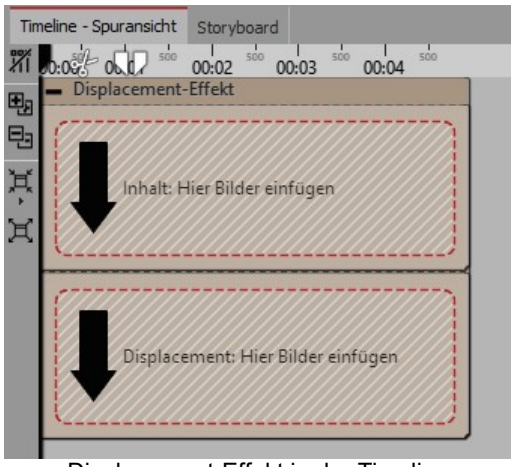
In unserem Video "Sprüche für Hochzeit - Farbeffekt nutzen (AquaSoft DiaShow / Stages 10)" wird der Farbeffekt vorgestellt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/farbeffekt)

13.6 Displacement-Effekt


Displacement

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

1. Wirkung des Displacement-Effektes



Displacement-Effekt in der Timeline

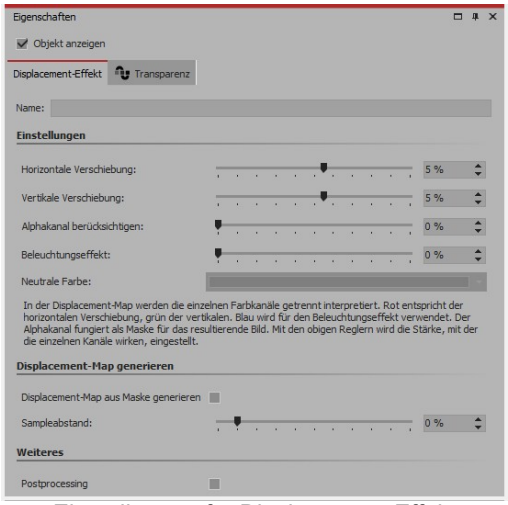
Mit dem *Displacement-Effekt* können Sie die Oberfläche Ihrer Fotos oder Videos ("*Inhalt*") optisch verzerren. So lassen sich Bilder ausbeulen, verbiegen oder auf andere Art in ihrer Darstellung beeinflussen.
Sie benötigen dazu eine *Displacement Map,* also eine Grafik, die den optischen Versatz (z.B. 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.

Bei einer neutralgrauen Map (Wert 127 für jeden Kanal) gibt es keine Verschiebung. Ist die Map-Ebene leer, wird diese als Neutralgrau interpretiert.

2. Einstellungen für Displacement-Effekt



Einstellungen für Displacement-Effekt

Der in der Displacement-Map hinterlegte Kanalwert wird jeweils mit dem Wert in der Effekt-Einstellung multipliziert. So wird die Verschiebung berechnet.

Die Stärke der Verzerrung ist mit Hilfe der Regler *Horizontale / Vertikale Verschiebung* einstellbar.

Mit dem *Alphakanal* lässt sich die Transparenz modifizieren. Transparente Bereiche der Map werden als Maske benutzt. Je höher der Wert desto unsichtbarer erscheinen die maskierten Bereiche.

Der *Beleuchtungseffekt* wird mit dem Blaukanal multipliziert.

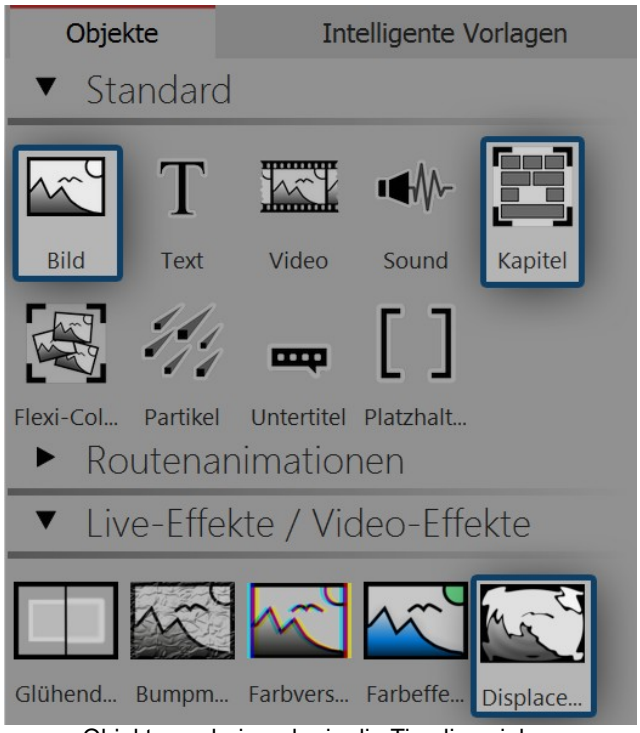
Neutrale Farbe: Voreingestellt ist hier neutralgrau. Der Farbwert kann bei Bedarf geändert werden.

Displacement-Map aus Maske generieren: Die im Effekt befindliche *Map* wird für den *Displacement*-Effekt optimiert. Damit lässt sich die räumliche Wirkung von z.B. Bildern oder Grafiken verbessern, die nicht einer "klassischen" *Displacement-Map* entsprechen. Der *Sampleabstand* beschreibt dabei die Stärke des neuen *Map*-Verlaufs.

Nur in AquaSoft Stages: Klicken Sie jeweils auf das Kurven-Symbol, um zwischen "Wert" und "Kurve" zu wählen.

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".

Anwendung Displacement-Effekt



Objekte nacheinander in die Timeline ziehen

1. Objekte in die Timeline ziehen

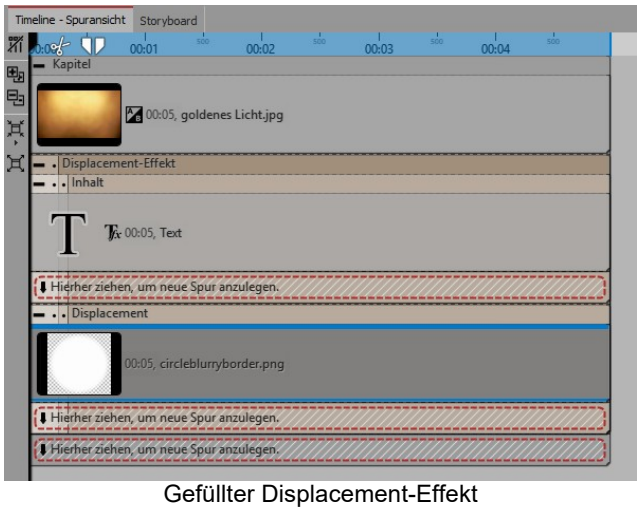
Ziehen Sie zuerst ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*.

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 *Live-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.



Gefüllter Displacement-Effekt

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.

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

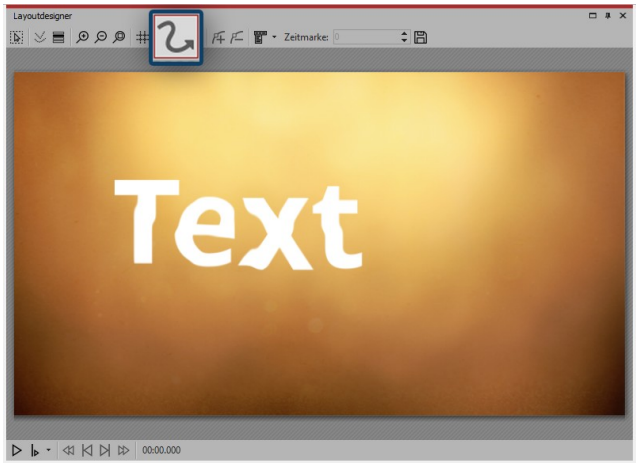
In den zweiten Bereich gehört die oben beschriebene *Displacement Map*. Es kann hier ein *Bild*, ein *Video*, Texte und sogar eine *Flexi-Collage* oder ein *Kapitel* eingesetzt werden. Die Verzerrung wird durch die in der *Displacement Map* vorhandenen Farbwerte berechnet.

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 *Masken* den *"Kreis, weich"* ziehen.

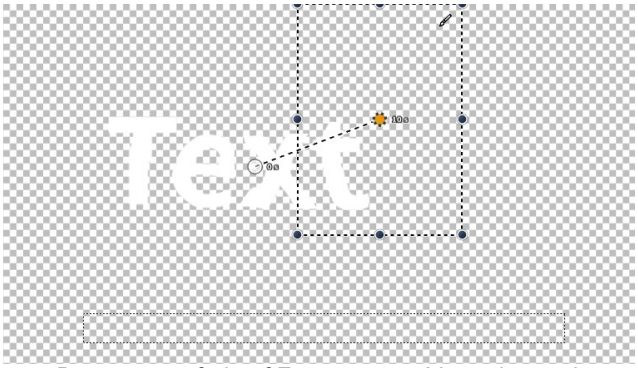
3. Displacement-Map verzerrt Inhalt

Das Objekt, das sich im Bereich *Displacement* befindet, verzerrt jetzt 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 Bewegungspfades 80 bewegt.



Text-Objekt wird durch Displacement-Effekt verzerrt



Bewegungspfad auf Form erzeugt Veränderung in Displacement-Map

In unserem Video "Der Displacement-Effekt" wird dieser ausführlich vorgestellt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/displace)

Ein Beispiel, wie man eine Displacement-Map mittels GIMP 2.8 erstellt, finden Sie im Snaptip "Displacement-Map erstellen".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/w87k)

13.7 Masken-Effekt

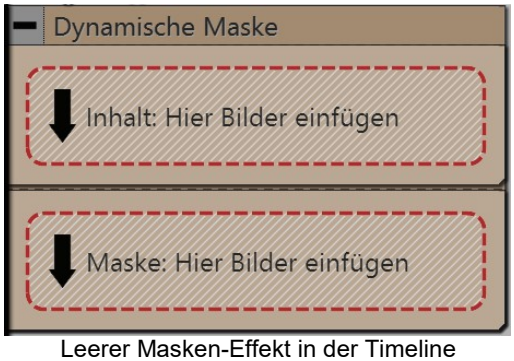

Masken-Effekt

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



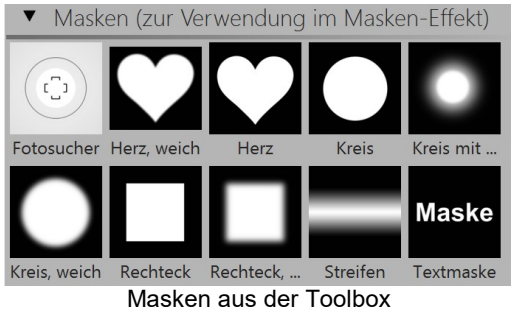
Leerer Masken-Effekt in der Timeline

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

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.

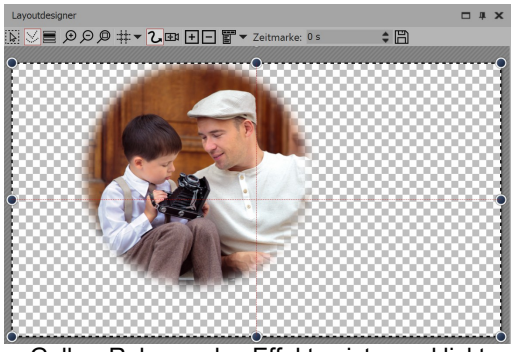
2. Maske im Layoutdesigner platzieren



Masken aus der Toolbox

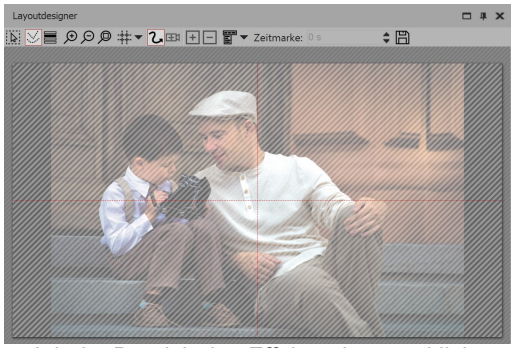
Eine Maske hat einen weißen und einen schwarzen Bereich. Der Bereich, der in der Maske weiß ist, lässt das Objekt, das Sie unter *Inhalt* eingefügt haben, sichtbar werden.
Der schwarze (oder auch transparente) Teil der Maske verdeckt das Objekt, welches unter *Inhalt* eingefügt wurde.

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



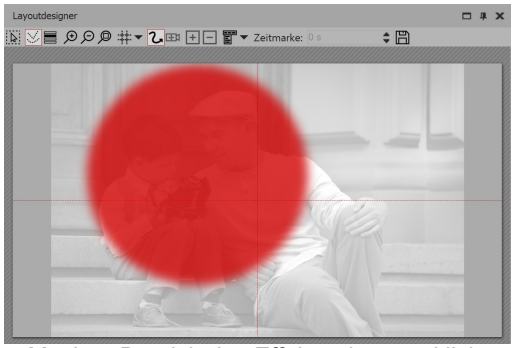
Gelber Rahmen des Effektes ist angeklickt

Der farbige Rahmen des Effektes ist angeklickt:
Im *Layoutdesigner* wird nur der Inhalt, den die Maske hindurch lässt, dargestellt.



Inhalts-Bereich des Effektes ist angeklickt

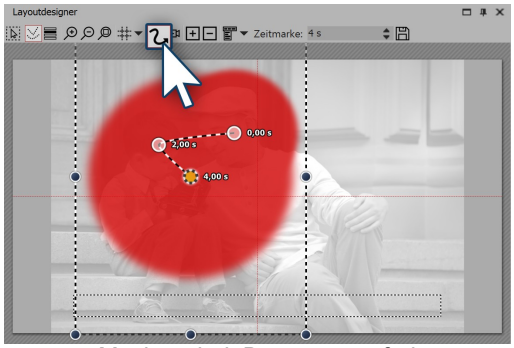
Der Inhalts-Bereich ist angeklickt:
Das gesamte Bild ist sichtbar, wird jedoch von einer Schraffur überdeckt.



Masken-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.

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 "Einstieg Bewegungspfade" 81.

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.

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

4. Verschiedene Bilder überlagern

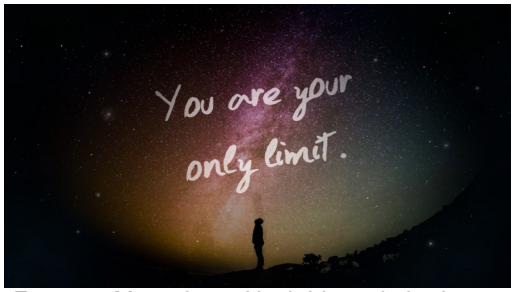


Foto von Mensch vor Nachthimmel überlagert Weltall-Hintergrund

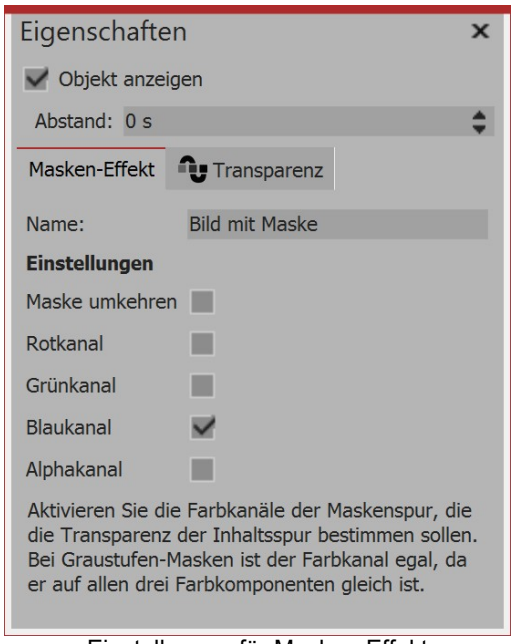
Interessant wird der *Masken-Effekt*, wenn Sie ihn zum Überlagern mehrerer Objekte benutzen. Der Teil des Fotos oder Videos (im Bereich *Inhalt*), der von der Maske überdeckt wird, kann von einem anderen Foto oder Video gefüllt werden. Im oben erwähnten Beispielprojekt können Sie sehen, wie das Bild links aufgebaut wurde.

1. 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.

2. Unter das *Video-/Bild*-Objekt ziehen Sie nun den *Masken-Effekt.* Befüllen Sie diesen mit Inhalt und einer Maske.

3. 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



Einstellungen für Masken-Effekt

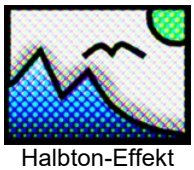
Wenn der gesamte *Masken-Effekt* markiert ist, finden Sie im Fenster *Eigenschaften* weitere Einstellmöglichkeiten.

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 und transparent sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiedenen Kanäle.

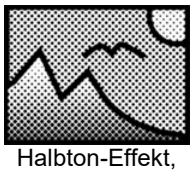
Mit Text-Objekten im Maskeneffekt können Sie interessante Beschriftungsanimationen erzeugen. Inspiration finden Sie in unserem Video "Textmasken und maskierter Text".

(Link: aquasoft.de/go/textmaske)

13.8 Halbton



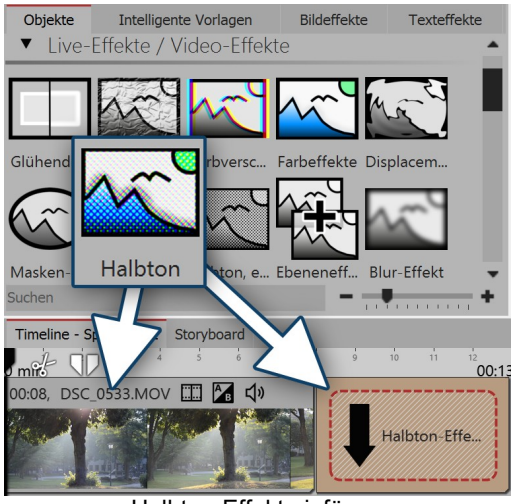
Halbton-Effekt



Halbton-Effekt, einfarbig

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

Mit dem *Halbton-Effekt* stellen Sie Ihr Bild oder Video mit einem Rastereffekt dar. Den Grad der Körnung (*Granularität*) können Sie selbst festlegen. Die Tonwerte werden so reduziert, dass es zu einem Poster-Effekt kommt. Sie können den Effekt farbig oder in schwarz-weiß darstellen.



Halbton-Effekt einfügen

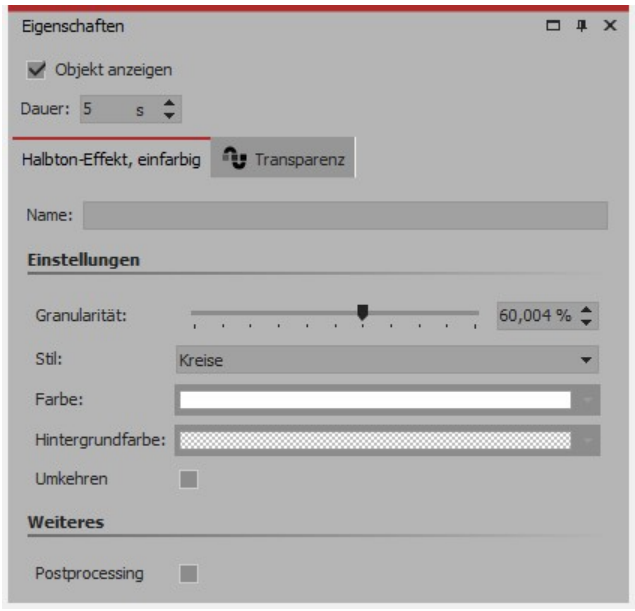
1. Halbton-Effekt einfügen

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



Halbton-Effekt in der Timeline

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.



Einstellungen für den Halbton-Effekt (einfarbig)

2. Einstellungen für den Halbton-Effekt

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie die Darstellung des *Halbton-Effektes* beeinflussen. Klicken Sie zuerst auf den farbigen Rahmen des Effektes, um die Einstellungen für den Effekt zu sehen.

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

Granularität - Gibt an, wie groß die Abstände zwischen den Punkten sind bzw. wie groß die Bildpunkte dargestellt werden.
Nur in AquaSoft Stages: Klicken Sie jeweils auf das Kurven-Symbol, um zwischen "Wert" und "Kurve" zu wählen.

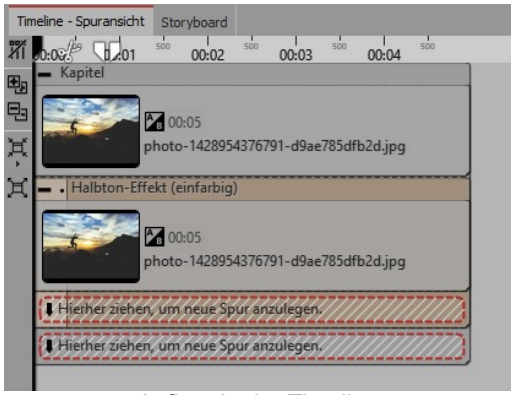
Postprocessing - Der Effekt wird auf alles angewendet, was sich außerhalb des Effekt-Rahmens befindet. Alles, was sich innerhalb des Effekt-Rahmens befindet, ist nicht sichtbar. Wenn der Effekt-Rahmen in der Spur unter den Objekten liegt, dauert der Effekt so lange, wie es unter "Dauer" eingestellt ist.

Zusätzlich 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.

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



Aufbau in der Timeline

1. Ziehen Sie ein *Kapitel-Objekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Ziehen ein Bild-Objekt in das Kapitel und wählen Sie das Bild, das Sie bearbeiten wollen, aus.
2. 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.

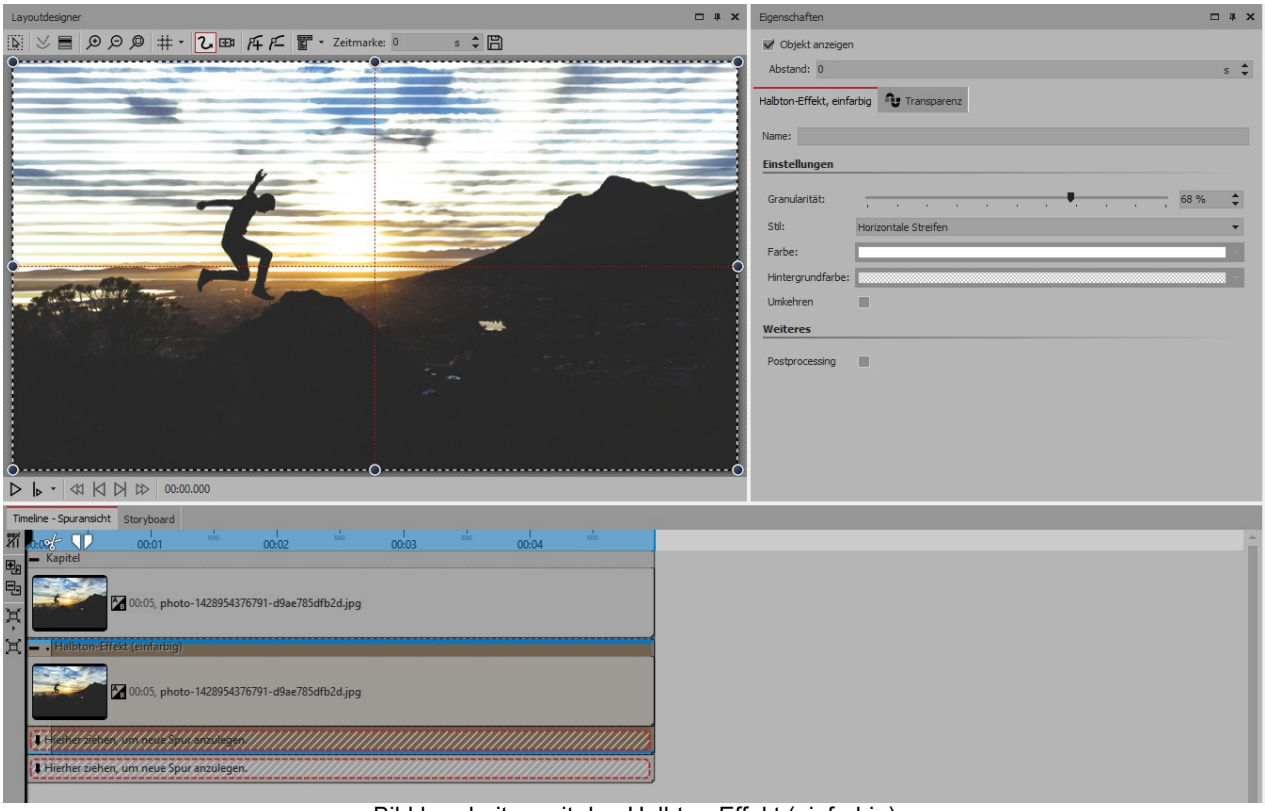


Bild bearbeiten mit den Halbton-Effekt (einfarbig)

13.9 Ebeneneffekte

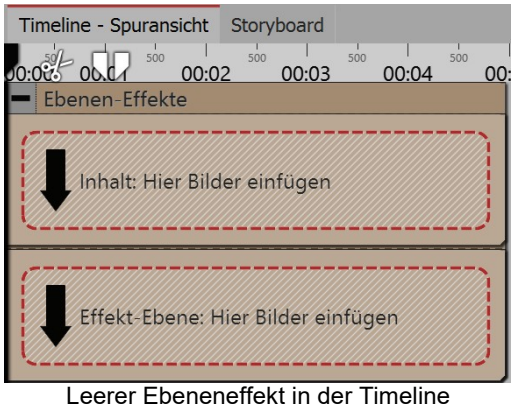


Ebeneneffekte

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



Leerer Ebeneneffekt in der Timeline

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

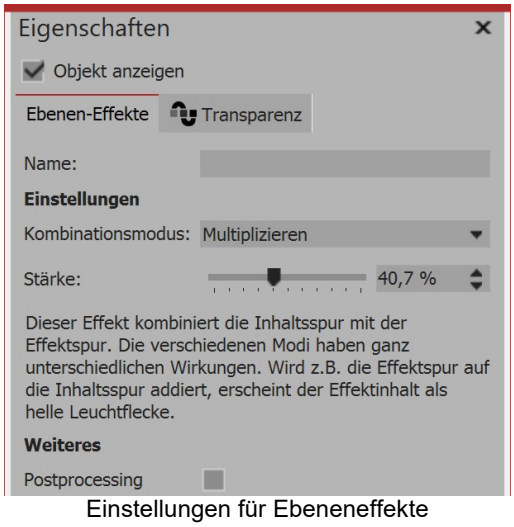
In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Effekt-Ebene*:

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

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

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

2. Wirkung der Ebeneneffekte



Einstellungen für Ebeneneffekte

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

Kombinationsmodus	Wirkung
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 heller die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der Inhalts-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 werden hell dargestellt.
Maximum (Aufhellen)	Stellt Bereiche im Alphakanal heller dar. Dunkle Bereiche der Effekt-Ebene werden dunkel dargestellt.
Helle Farbe	Stärkere Trennung von Hell und Dunkel, als bei Addieren.
Dunklere Farbe	Stärkere Trennung von Hell und Dunkel, als bei Subtrahieren.
Einstellung	
Stärke	Wie stark soll sich der Effekt auf den Inhalt auswirken. Klicken Sie auf das Kurven-Symbol, um folgende Auswahl zu treffen: • Wert (fester Einzelwert) • Kurve (Stärke des Effektes kann sich über die Zeit hinweg ändern)
Postprocessing	Ist diese Option aktiviert, wirkt sich der Effekt auf alles aus, was von dem Effekt-Rahmen in der Timeline verdeckt wird.

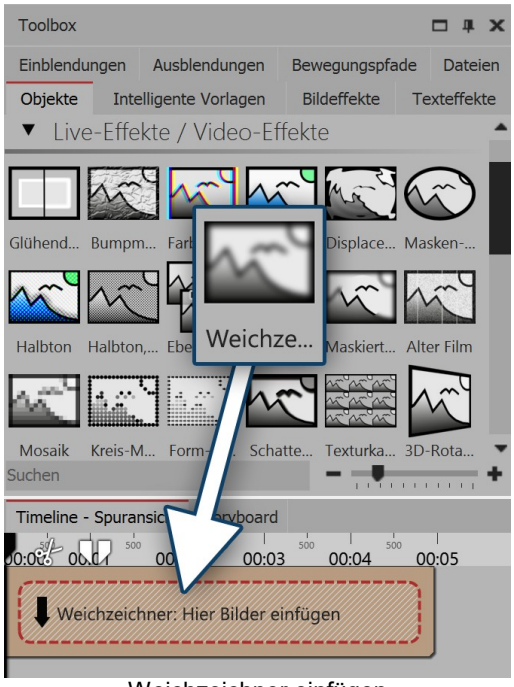
13.10 Weichzeichner


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.

Sie können unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* ein Projekt finden, in dem der *Weichzeichner* auf einem Hintergrundbild verwendet wird. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "Zitat mit Bild".
Auch in dem Beispiel-Projekt "3:2 in 16:9" wird der Weichzeichner-Effekt genutzt.

1. Weichzeichner-Effekt einfügen



Weichzeichner einfügen

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

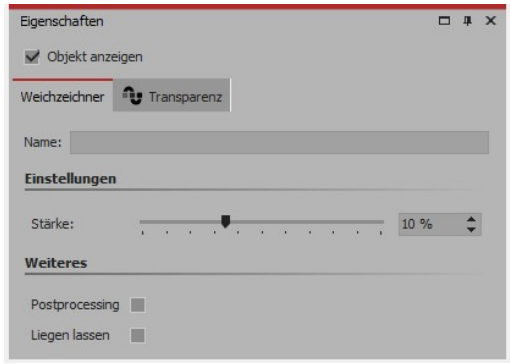
2. Bilder einfügen

Um Bilder in den *Weichzeichner* einzufügen, ziehen Sie ein *Bild-Objekt* aus der *Toolbox* in das Weichzeichner-Objekt. 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 Weichzeichner-Effekt.



Video im Weichzeichner-Effekt

3. Einstellungen für Weichzeichner



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 *Stärke*-Regler können Sie einstellen, wie stark sich der Weichzeichner auswirkt.

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

13.11 Maskierter Weichzeichner



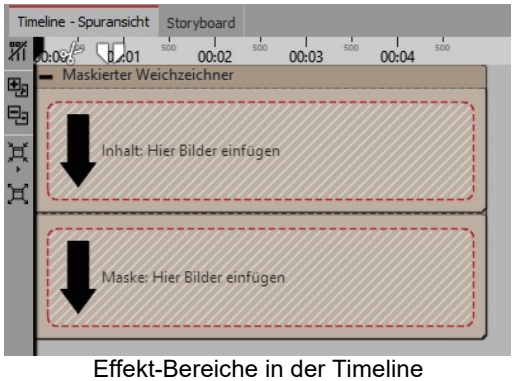
Maskierter Weichzeichner

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.

Unter *Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt* finden Sie das Projekt "Text mit Schwung", in dem der Maskierte Weichzeichner angewandt wurde.

1. Anwendung des Maskierten Weichzeichners



Effekt-Bereiche in der Timeline

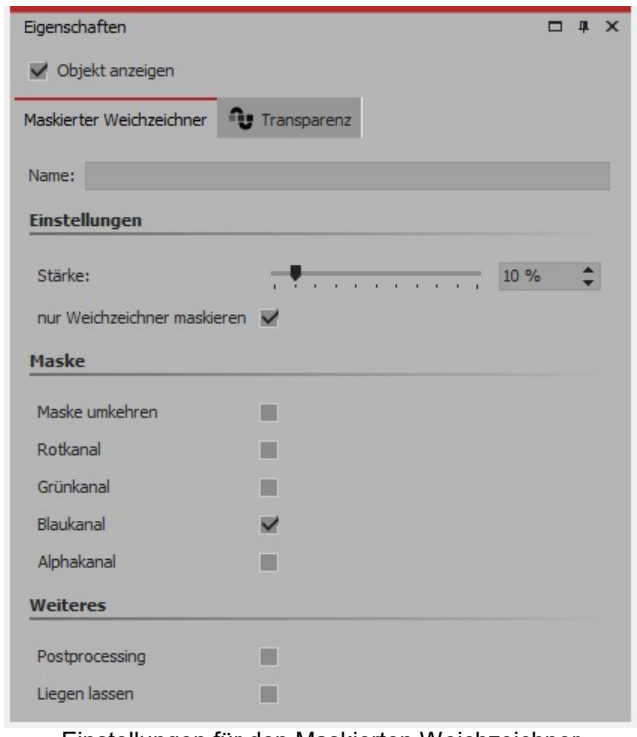
Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*.
In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Maske*.

In den Bereich *Inhalt* ziehen Sie das Video oder das Bild, auf welches der *Maskierte 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 Objekten, die sich in dem Effekt befinden, eigene Effekte zuordnen, wie z.B. einen Bewegungspfad. So kann die Maske dynamisch dargestellt werden und sich z.B. über das Bild bewegen und damit im Verlauf der Bewegung verschiedene Bereiche weichgezeichnet darstellen.

2. Einstellungen für den Maskierten Weichzeichner

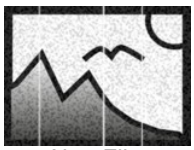


Einstellungen für den Maskierten Weichzeichner

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

Stärke	Hier legen Sie die Stärke des Weichzeichners fest, bzw. wie stark v
Maske umkehren	Tauscht die Farbwerte, sodass vorher nicht maskierte Bereiche ma
Rotkanal /Grünkanal /Blaukanal	Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können a
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 d
Liegen lassen	Der Effekt wird nach dem Abspielen nicht ausgeblendet.

13.12 Alter Film


Alter Film

Mit dem Effekt *Alter Film* können Sie Bilder und Videos mit Kratzern, Staubpartikeln und Filmrollensprünge versehen.
Der Effekt vereint viele Effekte in sich, die Sie mit einem Mal auf Ihr Objekt anwenden können, ohne selbst viele Arbeitsschritte tun zu müssen.

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



Alter-Film-Effekt einfügen

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.

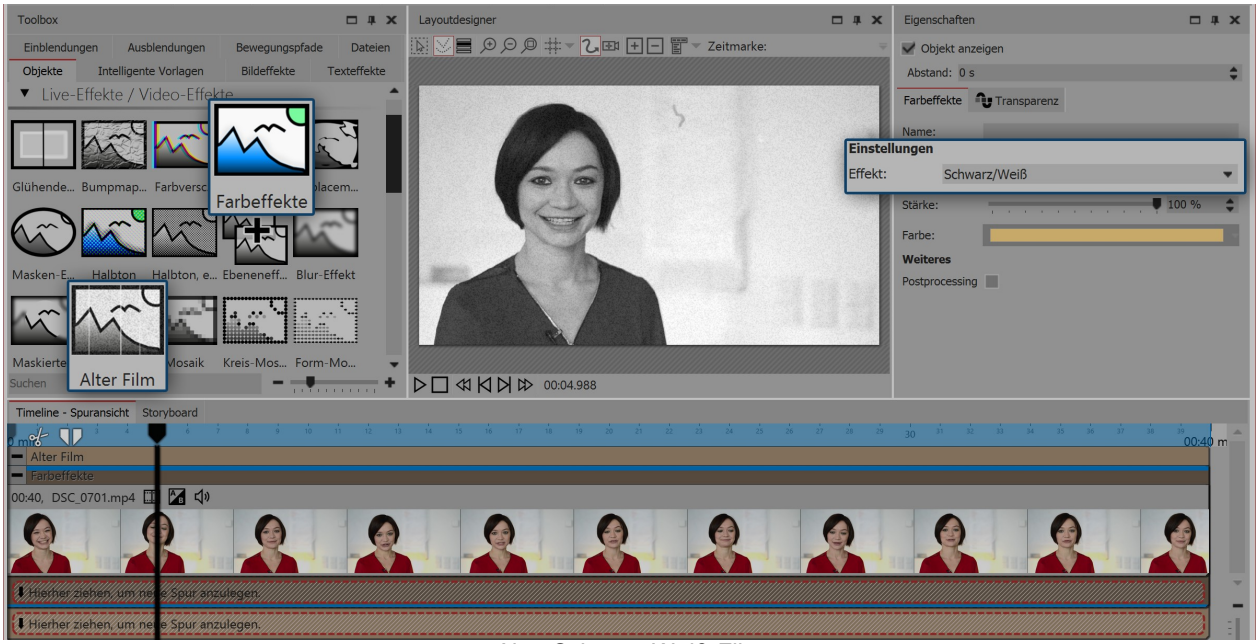
Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein farbiger Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der *Timeline* umgibt.

2. Einstellungen

Klicken Sie auf den farbigen Rahmen des Effektes in der Timeline, um die Einstellungen für den Effekt zu sehen. Über Häkchen können Sie die Effekte Rauschen, Staub und Kratzer, Wandernde Linien und Helligkeitsschwankung in Alter Film aktivieren/deaktivieren.

3. Anwendungsbeispiel - "Film Noir"

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



Alter Schwarz-Weiß-Film

13.13 Mosaik



Mosaik-Effekte

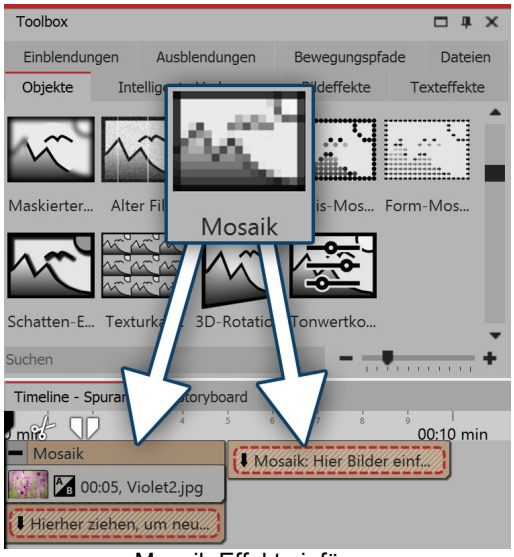
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*. Es gibt drei Varianten:

- Mosaik
- Kreis-Mosaik
- Form-Mosaik

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

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



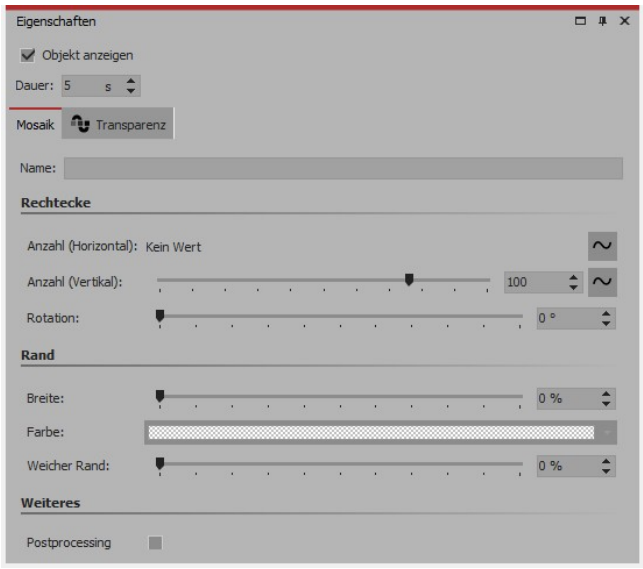
Mosaik-Effekt einfügen

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

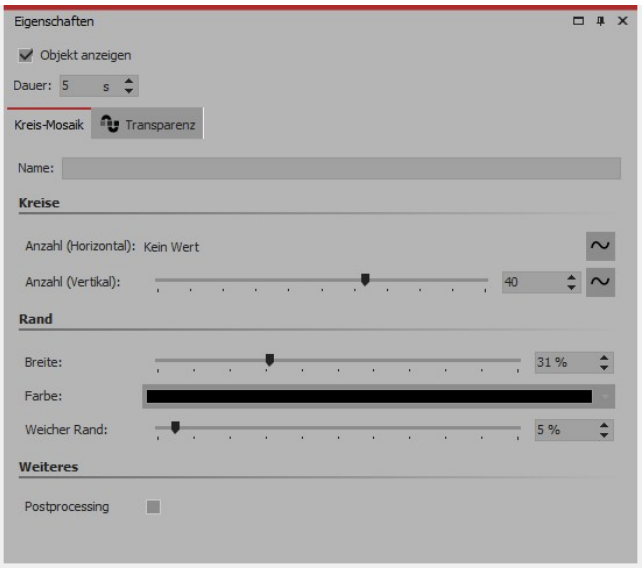
Sie können den Effekt auch in die *Timeline* ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen.

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

2. Einstellungen für Mosaik-Effekt und Kreis-Mosaik-Effekt



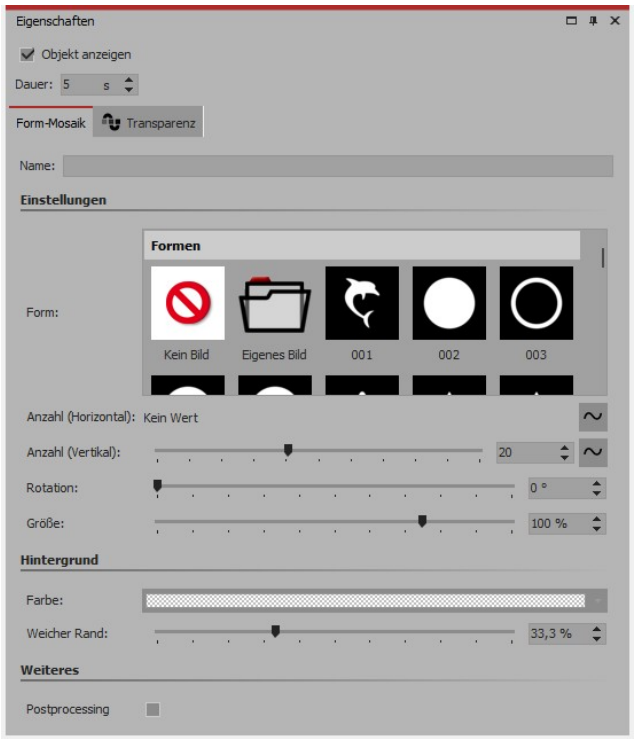
Einstellungen für Mosaik-Effekt



Einstellungen für Kreis-Mosaik-Effekt

Im Fenster *Eigenschaften* können Sie für den *Mosaik-Effekt* und den *Kreis-Mosaik-Effekt* folgende Einstellungen vornehmen:
- Anzahl und Rotation der Rechtecke bzw. Kreise
- Breite, Farbe und Weichheit des Randes

3. Einstellungen für Form-Mosaik-Effekt



Einstellungen für Form-Mosaik-Effekt

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

- Form
- Anzahl, Rotation und Größe der gewählten Form
- Hintergrundfarbe und Weichheit des Randes

13.14 Schatten-Effekt



Schatten-Effekt

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

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

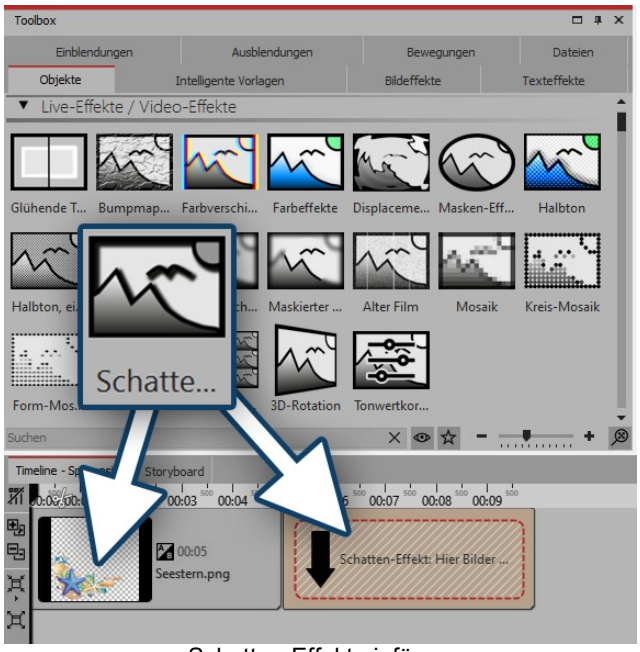
Der *Schatten-Effekt* ist ein sogenannter Screen-Based Effekt, d.h. er hat als Eingabe nur die aktuell sichtbaren Pixel auf dem Bildschirm. Ein Bild oder Text außerhalb des Bildschirms kann daher noch keinen Schatten werfen, selbst wenn der Schattenabstand bereits in den sichtbaren Bereich ragen würde.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

1. Schatten-Effekt einfügen

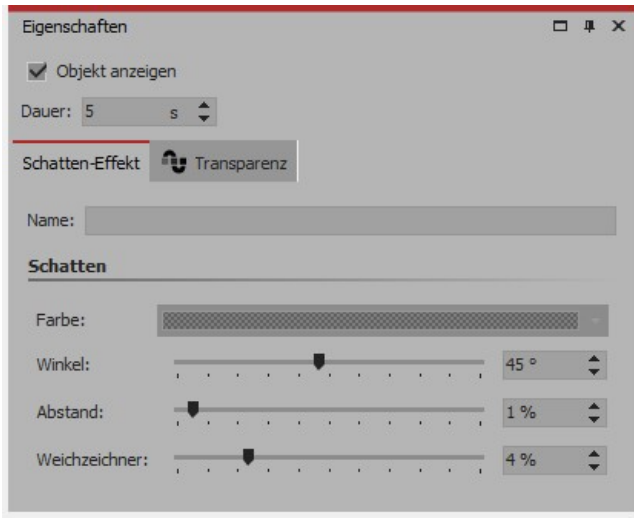
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der *Timeline* ziehen.

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

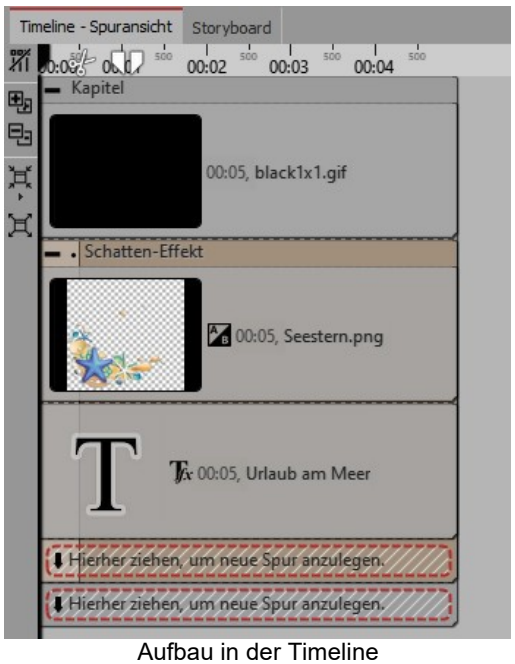


Schatten-Effekt einfügen



Einstellungen für Schatten-Effekt

2. Anwendungsbeispiel Text und freigestellte Grafik mit Schatten



Aufbau in der Timeline

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

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

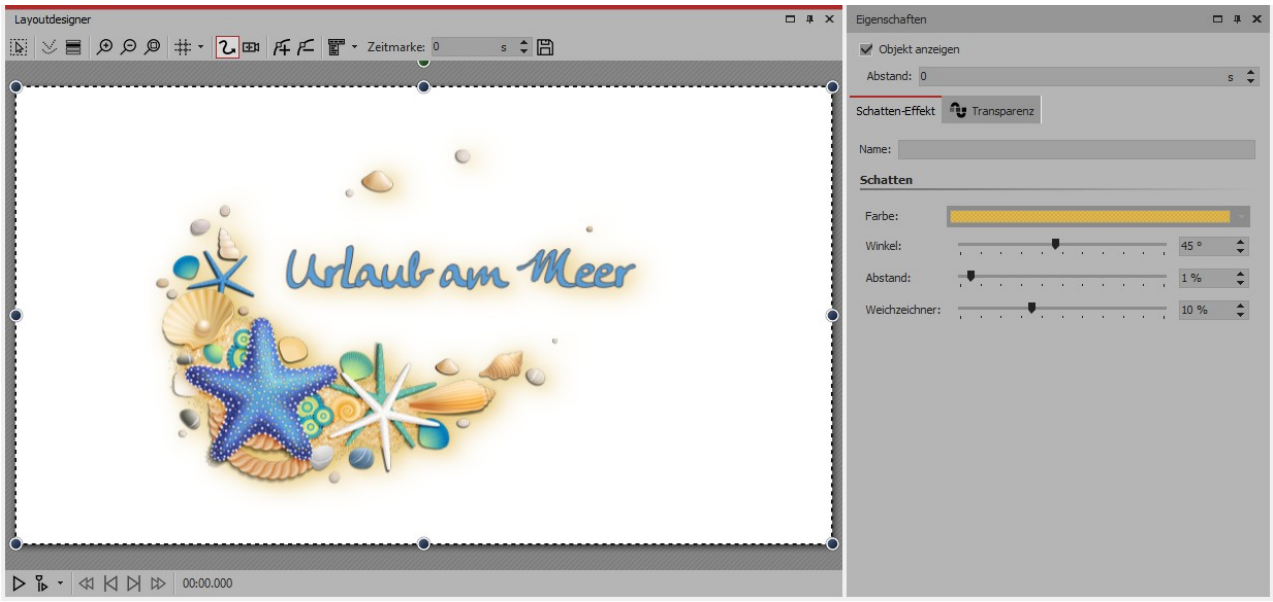
2. Im Bereich *Hintergründe* finden Sie das Objekt *Farbiger Hintergrund*. Ziehen Sie das Objekt in das *Kapitel* und wählen Sie im Bereich *Eigenschaften* unter *Füllfarbe* eine Hintergrundfarbe aus.

3. Legen Sie eine zweite Spur an, indem Sie den Schatten-Effekt unter den farbigen Hintergrund ziehen (auf "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen").

4. Ziehen Sie in den leeren *Schatten-Effekt* ein *Text-Objekt* und eine freigestellte Grafik mit einem transparenten Hintergrund. Die Objekte müssen sich in der *Timeline* untereinander befinden, damit sie gleichzeitig angezeigt werden.

5. Positionieren Sie den Text und die Grafik im *Layoutdesigner*.

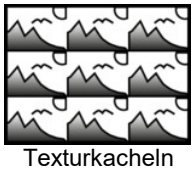
6. Klicken Sie auf den farbigen Rahmen des *Schatten-Effektes*, um *Schattenfarbe*, *Schattenwinkel* und *Schattenlänge* festzulegen.



Schatten-Effekt im Layoutdesigner

Welche Möglichkeiten es gibt, Schatteneffekte in Ihrem Projekt zu nutzen, erfahren Sie im Video "Schatteneffekt erstellen in DiaShow und Stages".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/shadow)

13.15 Texturkacheln



Texturkacheln

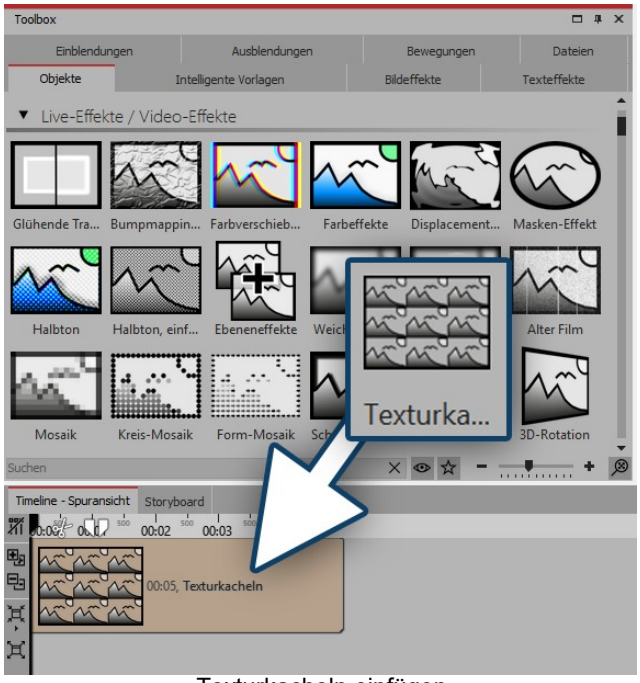
Sie finden den *Texturkachel-Effekt* in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Live-Effekte*.

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

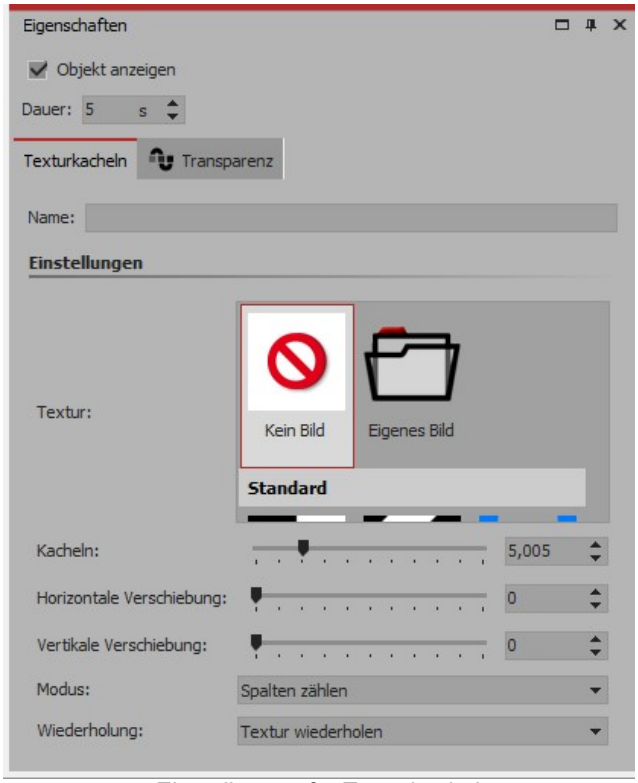
Verwenden Sie *Texturkacheln*, wenn Sie einen beliebig großen Hintergrund benötigen, der sich wiederholen kann. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Muster oder eine Textur benötigen, wie einen endlosen Strand oder eine große Pinnwand. Der Hintergrund kann gut in Verbindung mit einem langen *Bewegungspfad* genutzt werden, der über diesen Hintergrund hinweg geht.

1. Texturkacheln einfügen

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



Texturkacheln einfügen



Einstellungen für Texturkacheln

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.

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.

13.16 3D-Rotation



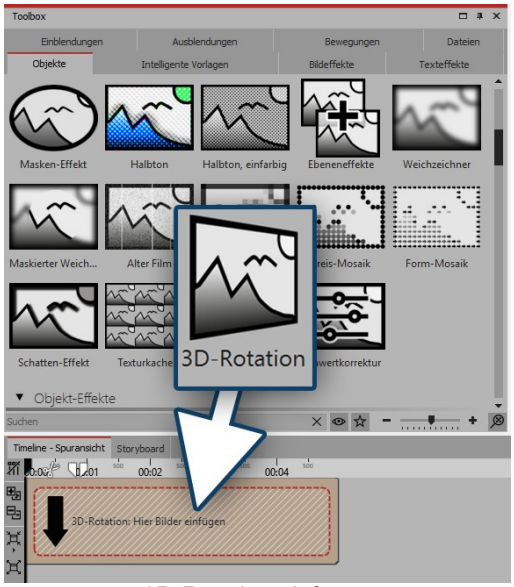
3D-Rotation

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.

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

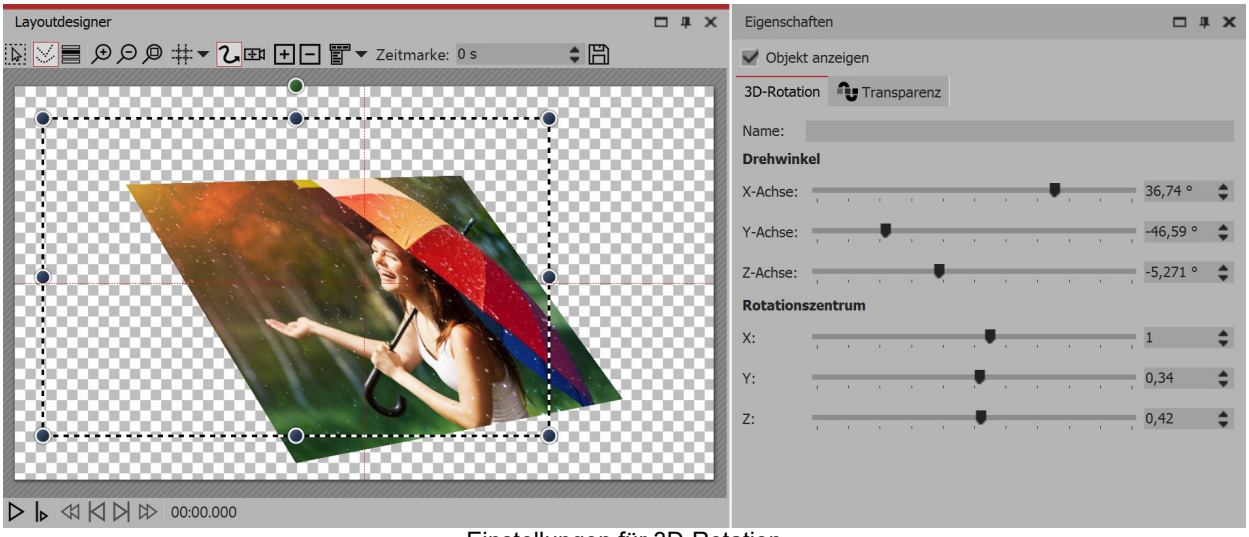


3D-Rotation einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus 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 farbigen 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*.

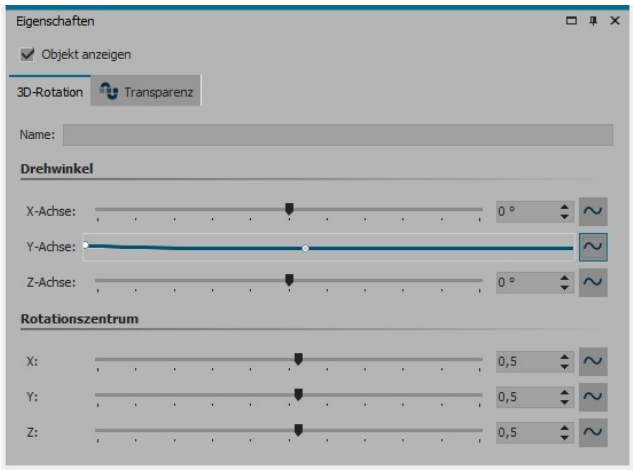
Drehwinkel X-Achse	Drehung des Objektes an der x-Achse
Drehwinkel Y-Achse	Drehung des Objektes an der y-Achse
Drehwinkel Z-Achse	Drehung des Objektes an der z-Achse
Rotationszentrum X	Verschiebt Rotationszentrum auf der x-Achse
Rotationszentrum Y	Verschiebt Rotationszentrum auf der y-Achse
Rotationszentrum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

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

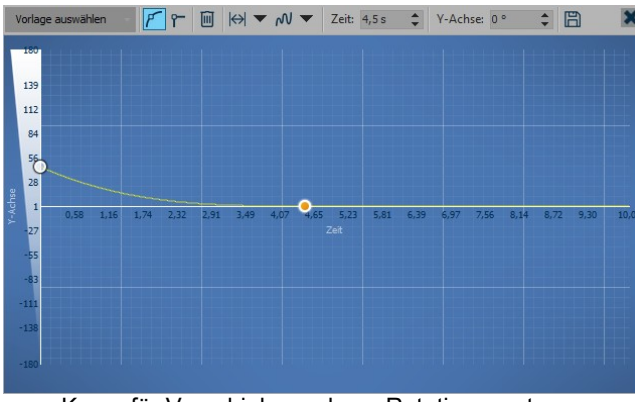
4. Rotation über Kurve animieren (nur in AquaSoft Stages)

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.



Einstellungen für 3D-Rotation mit Kurve

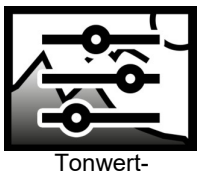


Kurve für Verschiebung des y-Rotationszentrums

Der Effekt eignet sich auch, um Video, Fotos oder Text gespiegelt anzuzeigen. Das Video "Spiegeleffekt im Splitscreen" zeigt drei Varianten für Spiegelungen.

(Link: aquasoft.de/go/spiegel)

13.17 Tonwertkorrektur

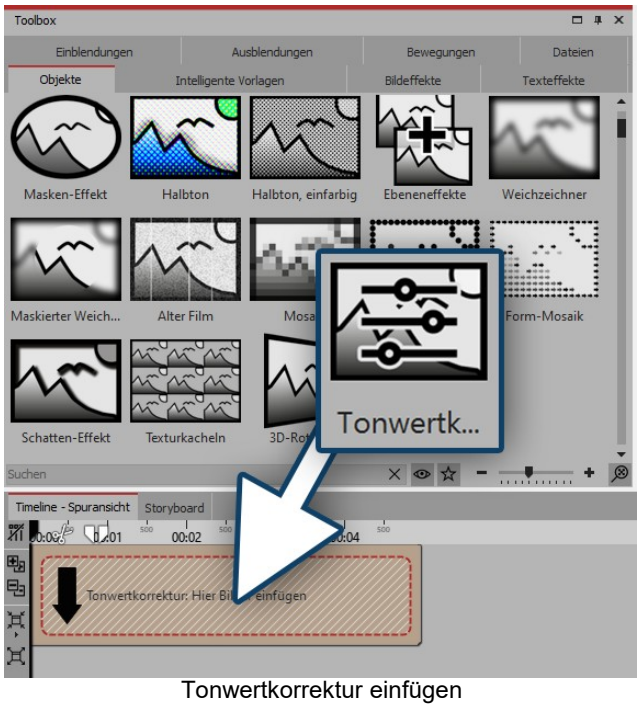


Tonwertkorrektur

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, wie einem Foto oder Video.

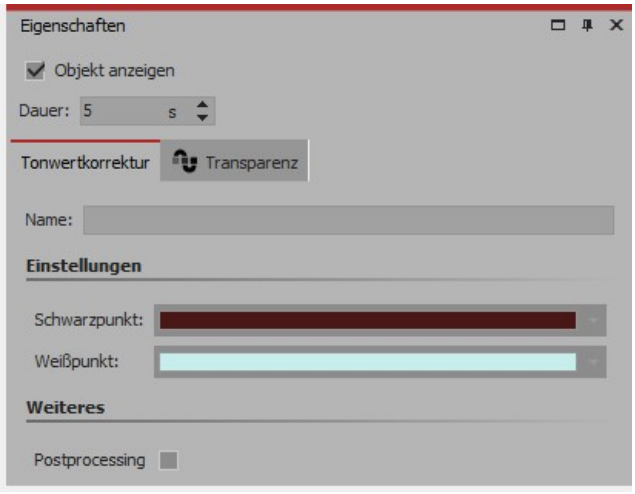
1. Tonwertkorrektur einfügen



Tonwertkorrektur einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* an die gewünschte Stelle in der *Timeline*.
Ziehen Sie anschließend ein Objekt in den Effekt.

2. Werte einstellen



Tonwertkorrektur bearbeiten

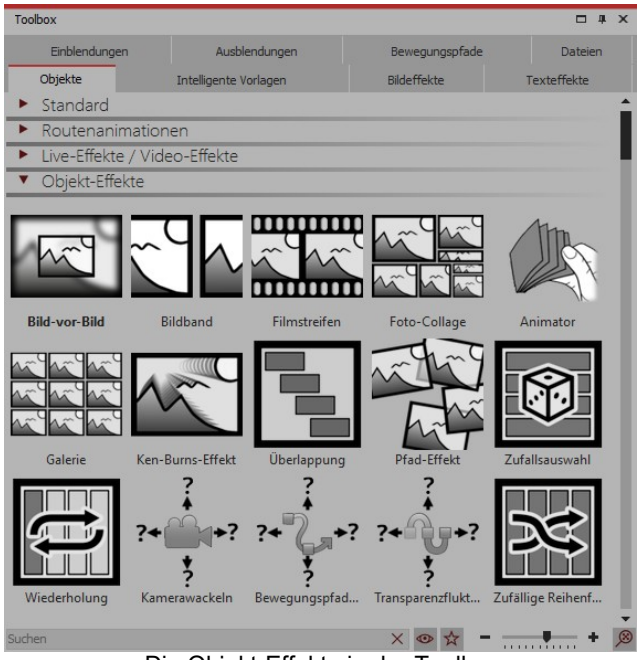
Im Bereich Eigenschaften können Sie nun den *Schwarzpunkt* und den *Weißpunkt* festlegen. Hierfür gibt es drei Anwendungsmöglichkeiten:

- Kontrast ändern
- Farbanpassung
- Kombination aus Farbanpassung und Kontraständerung

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.

14 Objekt-Effekte



Die Objekt-Effekte in der Toolbox

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

In der AquaSoft DiaShow Ultimate gibt es insgesamt fünfzehn *Objekt-Effekte*.

In AquaSoft Stages gibt es zusätzlich zu den fünfzehn Objekt-Effekten den Effekt *Verzeichnis überwachen*.

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

14.1 Bild-vor-Bild


Bild-vor-Bild

Mit dem *Bild-vor-Bild-Effekt* arrangieren Sie ein Foto oder Videos vor einem Hintergrund, der aus dem Foto oder Video generiert wird. So erreichen Sie eine interessante Vordergrund-Hintergrund-Collage. Der Effekt eignet sich hervorragend zur ansprechenden Präsentation von Hochformat-Fotos oder Hochformat-Videos.
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

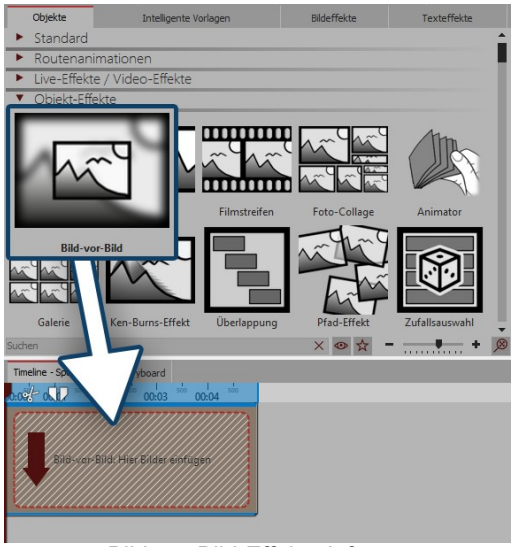
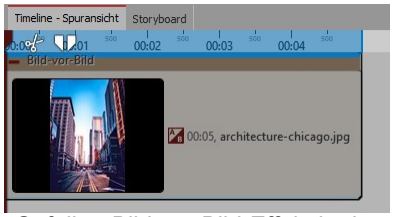


Bild-vor-Bild-Effekt einfügen

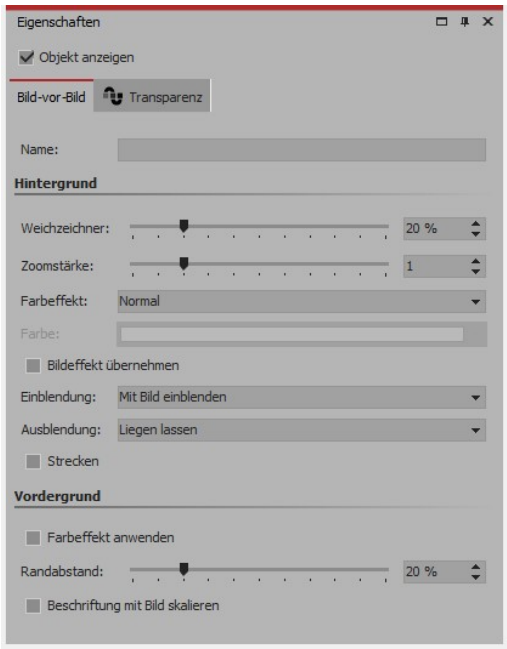
1. Bild-vor-Bild-Effekt einfügen

Ziehen Sie den *Bild-vor-Bild-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihr Bild oder Video ein. Holen Sie das Bild oder Video dabei z.B. über den Toolbox-Reiter *Dateien* in die *Timeline* oder ziehen Sie ein *Bild-Objekt* bzw. *Video-Objekt* in den *Bild-vor-Bild-Effekt*, um ein Bild oder Video einzufügen.

In den *Bild-vor-Bild-Effekt* kann immer nur ein Bild oder ein Video eingefügt werden.



Gefüllter Bild-vor-Bild-Effekt in der Timeline



Einstellungen für den Bild-vor-Bild-Effekt

2. Einstellungen für Bild-vor-Bild-Effekt

Nachdem Sie das Bild oder Video eingefügt haben, klicken Sie auf den farbigen Rahmen des *Bild-vor-Bild-Effektes* in der *Timeline*.

Einstellungen für Hintergrund:

Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt die *Weichzeichner-Stärke* für das Hintergrund-Bild festlegen. Mit der Einstellung 0 wird der Hintergrund ohne Weichzeichner gezeigt.

Zoom-Stärke: Bestimmen Sie, ob der Hintergrund während der Anzeigedauer mit animierten Zoom-Effekt abgespielt werden soll und wie stark dabei gezoomt wird. Damit der Hintergrund nicht gezoomt wird, wählen Sie bei Zoomstärke "0".

Unter *Farbeffekt* stehen Ihnen für die Hintergrundgestaltung die Optionen *Normal* (Hintergrund ohne Farbeffekt), *Einfärben* (Hintergrund wird mit gewählter Farbe eingefärbt), *Schwarz-Weiß* und *Sepia* zur Auswahl. Der Farbwähler wird erst aktiv, wenn Sie *Einfärben* aktivieren.

Bildeffekt übernehmen: Hat das Vordergrundbild einen Bildeffekt (z.B. Rahmen o.ä.), kann dieser Bildeffekt auch auf den Hintergrund angewendet werden.

Mit *Einblendung* und *Ausblendung* legen Sie fest, wie der Hintergrund ein- und ausgeblendet wird.
Die Grundeinstellung *Mit Bild einblenden* (Einblendung) übernimmt die Einblendung *identisch* vom Bild.
Vom Bild übernehmen überträgt die Einblendung vom Bild ebenfalls - enthält die Bild-Einblendung jedoch zufällige Parameter, werden diese auch zufällig auf den Hintergrund angewendet. Wünschen Sie keine Einblendung für den Hintergrund, aktivieren Sie *Keine*. Bei der Einblendungsoption *Alphablending* wird der Hintergrund eben damit eingeblendet, unabhängig davon, welche Einblendung das Bild besitzt.

Strecken: Ist das Feld aktiviert, wird der Hintergrund gestreckt statt zugeschnitten.

Einstellungen für Vordergrund:

Farbeffekt anwenden: Der am Hintergrund angewendete Farbeffekt kann auch auf den Vordergrund übertragen werden.

Der *Randabstand* legt fest, wie weit verkleinert der Vordergrund auf dem Hintergrund gezeigt wird. Wählen Sie 0%, damit z.B. ein Hochformat auf volle Höhe eingepasst wird.

Ist *Beschriftung mit Bild skalieren* aktiviert, wird eine Bildbeschriftung proportional zum verkleinerten Bild mit verkleinert.



Effekt mit Einfärben / Weichzeichner 10% / Zoom-Stärke 2 / Randabstand 0%



Effekt mit Einfärben / Weichzeichner 0% / Zoom-Stärke 1 / Randabstand 10%

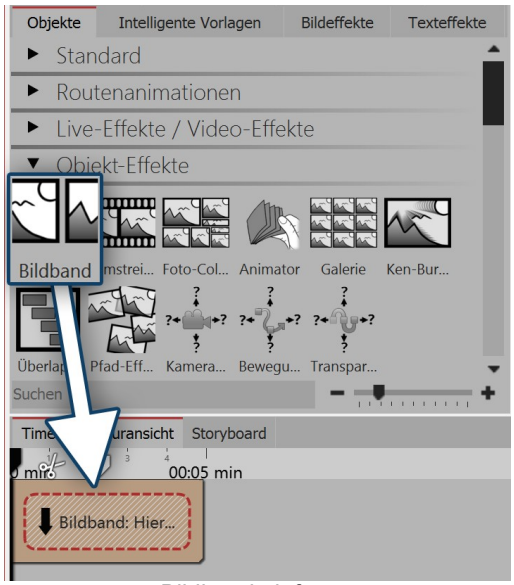
14.2 Bildband


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-Effekte*.

1. Bildband erstellen



Bildband einfügen

Ziehen Sie den *Bildband-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Bilder ein. Holen Sie die Bilder dabei z.B. über den Toolbox-Reiter *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.

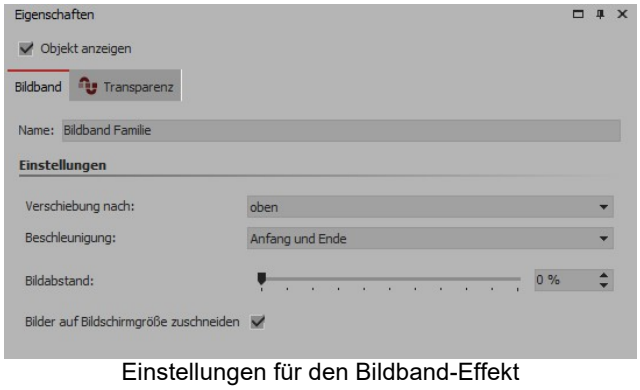


Gefüllter Bildband in der Timeline

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

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

2. Einstellungen für Bildband festlegen



Einstellungen für den Bildband-Effekt

Nachdem Sie die Bilder eingefügt haben, klicken Sie auf den farbigen Rahmen des *Bildband-Effektes* in der *Timeline*. Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt die *Verschiebung nach* (Laufrichtung) der Bilder festlegen.

Mit *Beschleunigung* entscheiden Sie, ob der Bildband mit gleichmäßiger Geschwindigkeit (Auswahl "keine") laufen soll oder am Anfang und/oder Ende gebremst erscheint. Außerdem können Sie einstellen, ob ein *Bildabstand* eingefügt werden soll bzw. wie groß dieser sein soll.

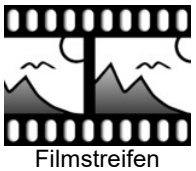
Weiterhin können Sie wählen, ob die Bilder zugeschnitten werden sollen. Wählen Sie diese Option immer aus, wenn Ihre Fotos nicht dem Seitenverhältnis des Projektes entsprechen.

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* schneller oder langsamer.

In unserem Video "AquaSoft DiaShow 9: Bildband-Effekt "wird der Bildband-Effekt Schritt für Schritt erklärt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/uy3f)

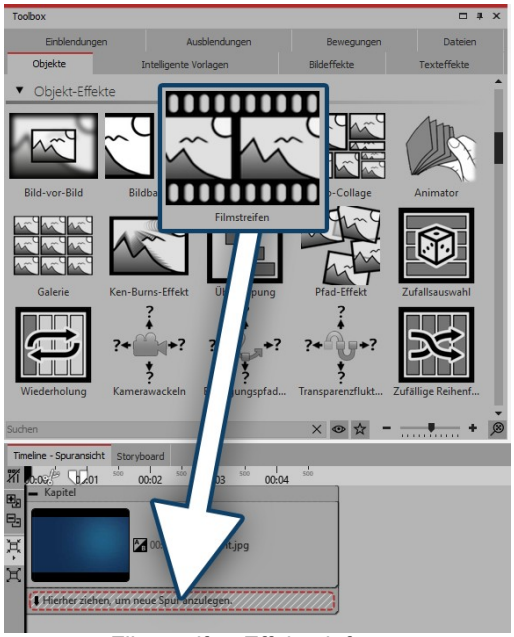
14.3 Filmstreifen



Filmstreifen

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

Idealerweise nutzen Sie den *Filmstreifen-Effekt* auf einem Hintergrundbild, damit der "perforierte Rand" des Effekts wirken kann.



Filmstreifen-Effekt einfügen

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 werden hintereinander eingefügt.



Filmstreifen mit Bildern füllen

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 Filmstreifen verwendbaren Bilder durch den verfügbaren Arbeitsspeicher beschränkt.



Einstellungen für Filmstreifen

2. Einstellungen für den Filmstreifen

Wenn Sie den farbigen Rahmen des *Filmstreifen-Effektes* anklicken, können Sie im Bereich *Eigenschaften* die Einstellungen für den Effekt ändern.

Sie können unter *Verschiebung* die Laufrichtung der Bilder festlegen.

Mit *Beschleunigung* entscheiden Sie, ob der Filmstreifen mit gleichmäßiger Geschwindigkeit (Auswahl "keine") laufen soll oder am Anfang und/oder Ende gebremst erscheint.

Sollen alle Bilder in dem Effekt die selbe Höhe und Breite haben, so setzen Sie unter *Bilder zuschneiden* ein Häkchen.

Die Anzeigedauer aller Bilder bestimmt die Gesamtdauer des Effekts. Soll der Filmstreifen schneller laufen, senken Sie die Anzeigedauer der Bilder, soll der Filmstreifen langsamer laufen, erhöhen Sie die Anzeigedauer der Bilder.

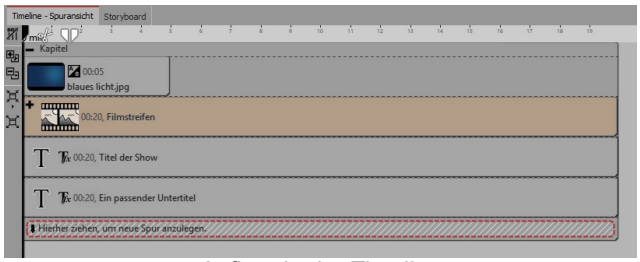
3. Anwendungsbeispiel: Hintergrundanimation für Intro



Filmstreifen als Animation für ein 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 farbigen Rahmen des Filmstreifen-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.

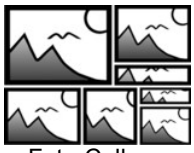
Optional: Im Reiter *Transparenz*, den Sie im Bereich *Eigenschaften* finden, weisen Sie dem Effekt eine leichte Transparenz zu. Es muss sich nur ein Punkt auf der Transparenzkurve befinden (z.B. Deckkraft = 80%). Näheres hierzu lesen Sie im Kapitel "Animierte Transparenz" 241.



Aufbau in der Timeline

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.

14.4 Foto-Collage


Foto-Collage

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

Mit dem Foto-Collage-Effekt kombinieren Sie mehrere Einzelbilder zu einem Gesamtbild mit zufälliger Anordnung. Es lassen sich auch Videos bzw. Fotos und Videos kombinieren.

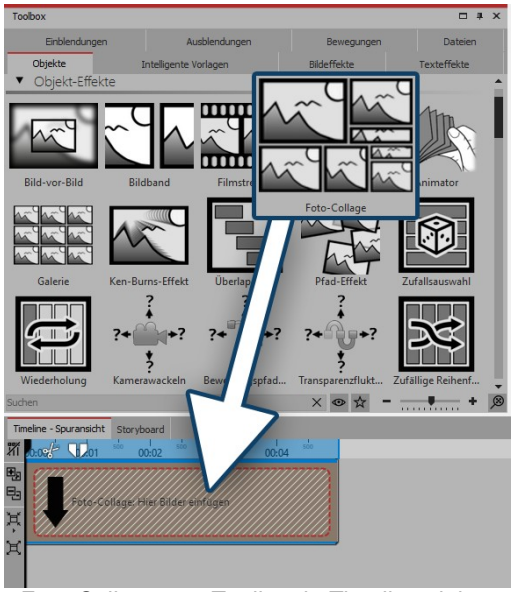
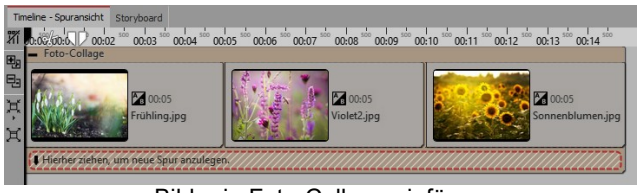


Foto-Collage aus Toolbox in Timeline ziehen

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*.



Bilder in Foto-Collage einfügen

2. Bilder einfügen

Ziehen Sie nun ein Bild-Objekt in den Foto-Collage-Effekt. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie **STR** 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*.



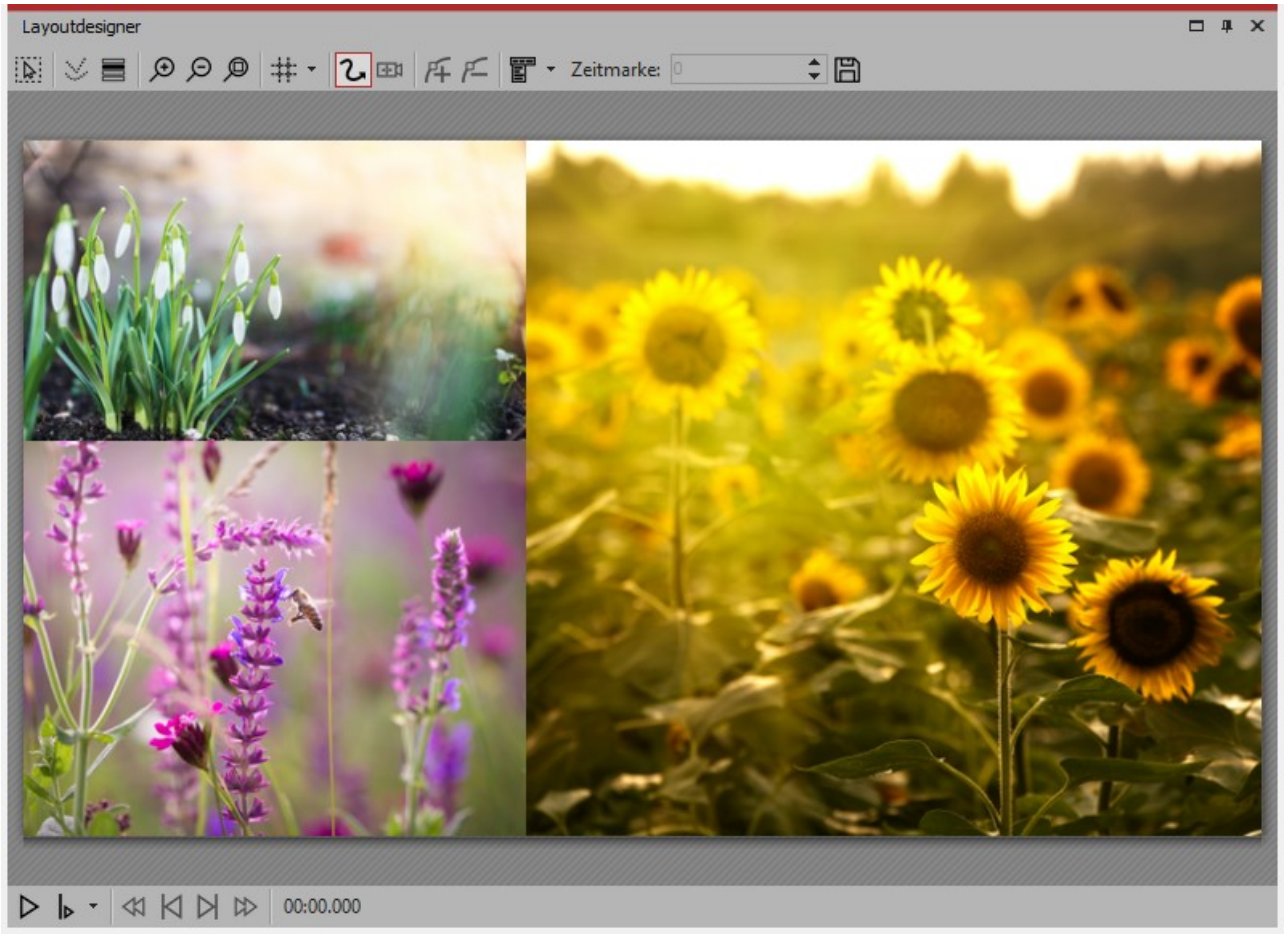
Bilder untereinander anordnen

3. Bilder anpassen

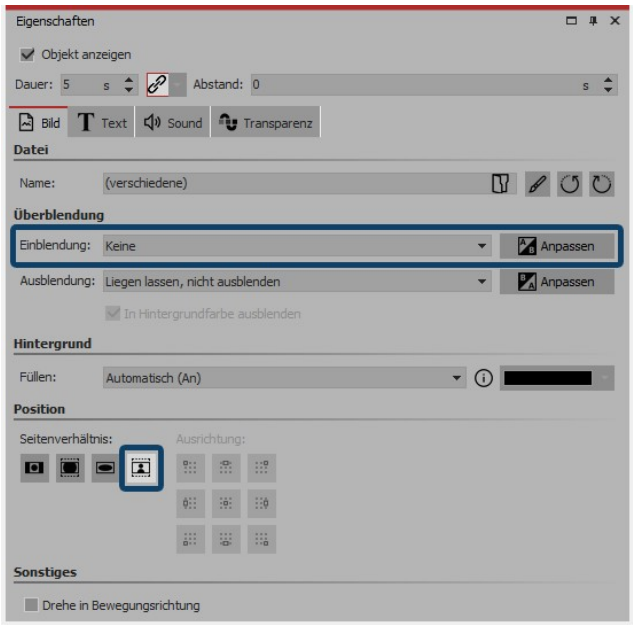
Solange die Bilder hintereinander in der *Timeline* angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander. Der besondere Reiz der *Foto-Collage* besteht jedoch darin, dass die Bilder zur gleichen Zeit angezeigt werden und auf diese Weise miteinander zu einem neuen Werk kombiniert werden.

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.



So kann der Effekt aussehen

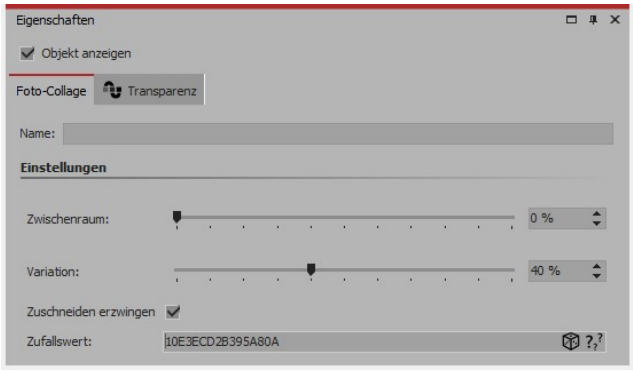


Einblendung und Position für markierte Bilder anpassen

4. Bildeigenschaften anpassen

Sollen die Bilder gleichzeitig in der *Foto-Collage* erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die gleiche 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).



Einstellungen für Foto-Collage

5. Details für Foto-Collage

Ist der Rahmen des Effekts *Foto-Collage* markiert, so können Sie für diese im Fenster *Eigenschaften* weitere Details festlegen.

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

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

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

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

14.5 Animator

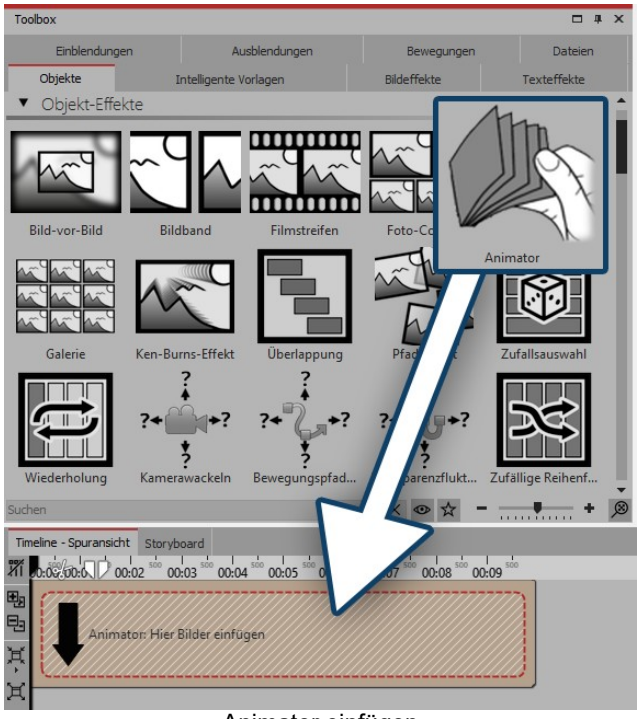


Animator

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.

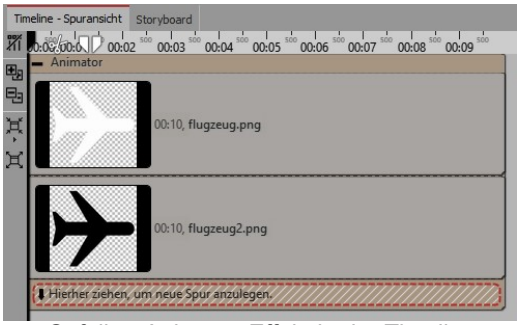
1. Animation erstellen



Animator einfügen

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

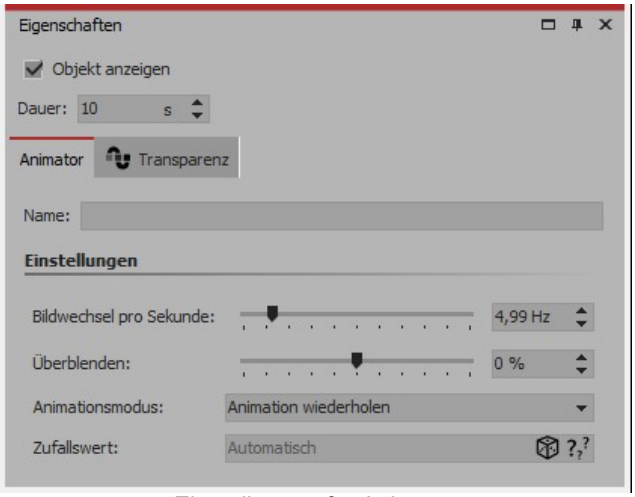
Im *Animator* sollten die Bilder nur untereinander angeordnet werden.



Gefüllter Animator-Effekt in der Timeline

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

2. Einstellungen für Animator festlegen



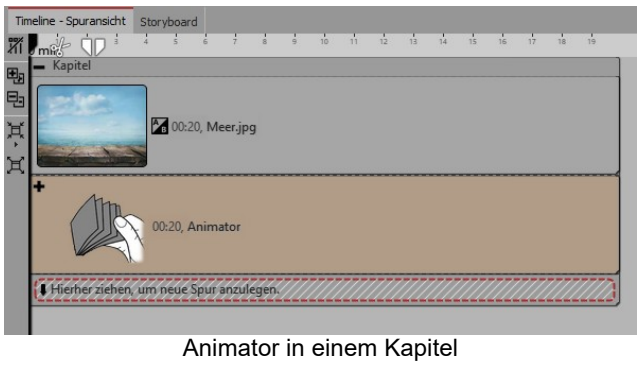
Einstellungen für Animator

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

Mit *Überblenden* können die eingefügten Bilder wie beim *Alphablending* ineinander übergeblendet werden.

3. Anwendungsbeispiel: Vogel mit Flügelschlag animieren

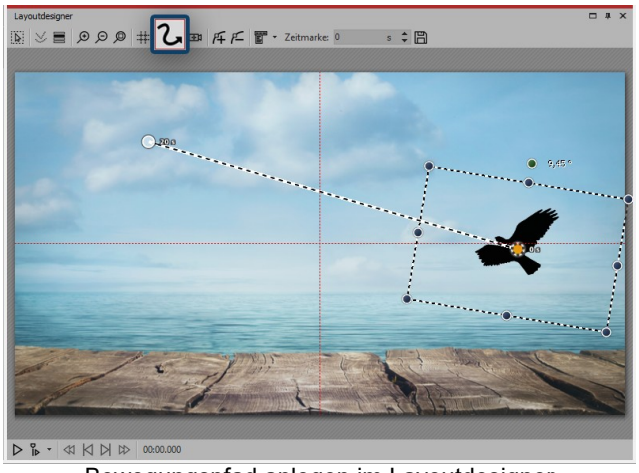
In diesem Beispiel lernen Sie, wie Sie einen Vogel, der mit den Flügeln schlägt, über Ihre Präsentation bewegen. Sie benötigen dazu zwei Grafiken eines Vogels. Die Flügel sollten jeweils anders geneigt sein. Der Hintergrund der Grafiken sollte transparent sein.



Animator in einem Kapitel

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

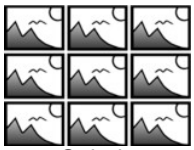
Fügen Sie den *Animator-Effekt* in die zweite Spur des Kapitels ein, indem Sie den Effekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*" ziehen. Fügen Sie anschließend die beiden Grafiken in den *Animator-Effekt* ein. Im Bereich *Eigenschaften* stellen Sie sicher, dass bei beiden Grafiken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



Bewegungspfad anlegen im Layoutdesigner

Klicken Sie nun auf den farbigen Rahmen des Effektes, damit der gesamte Effekt markiert ist. Jetzt können Sie den animierten Vogel mit Hilfe eines Bewegungspfades 80 in der Größe verändern und über den Bildschirm "fliegen" lassen. Setzen Sie dazu mindestens zwei *Bewegungsmarken* (siehe Screenshot).

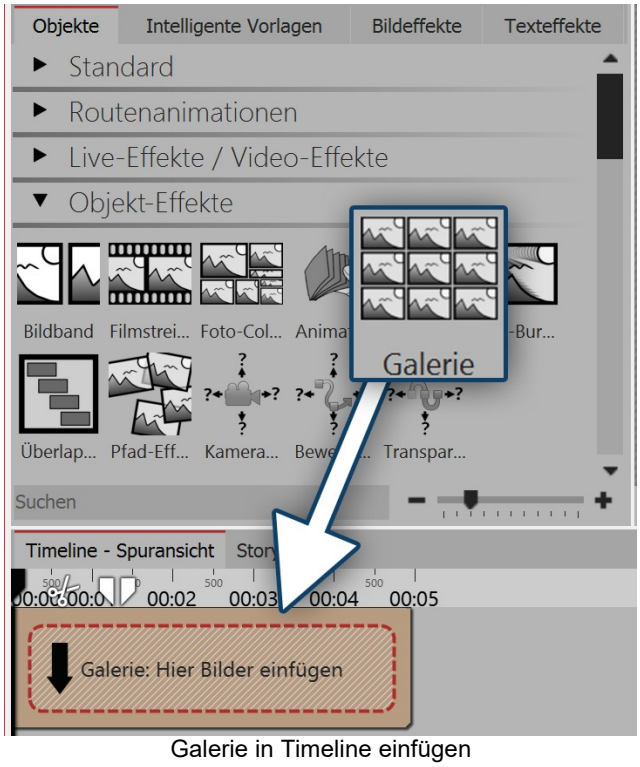
14.6 Galerie


Galerie

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

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


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



Galerie in Timeline einfügen

1. Galerie-Effekt einfügen

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

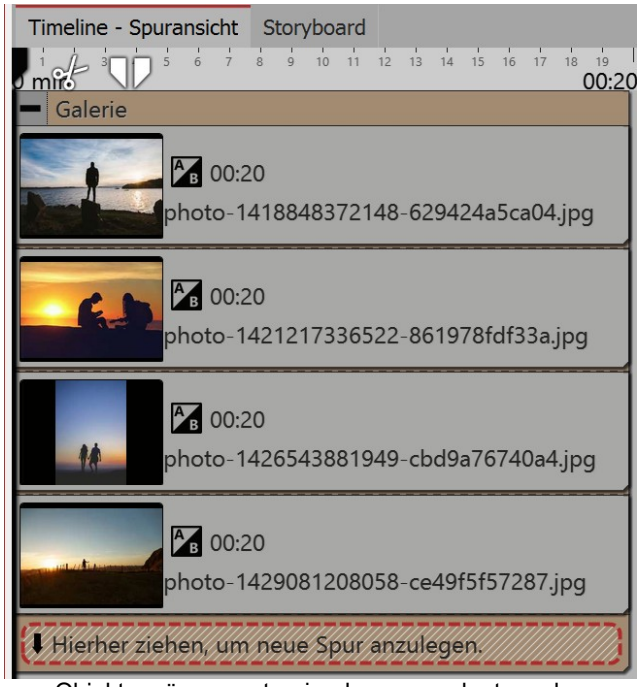
2. Bilder einfügen

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

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.

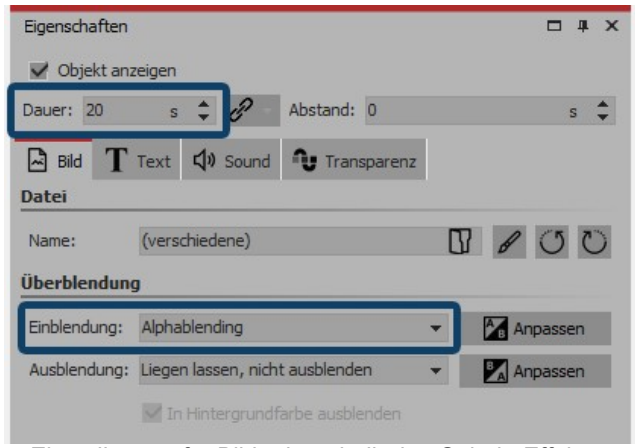
Sollten Sie mehrere Bilder auf einmal eingefügt haben, so sind diese wahrscheinlich noch alle gleichzeitig markiert und können nicht einzeln verschoben werden. Klicken Sie auf ein einzelnes Objekt, um die Markierung aufzuheben.



Objekte müssen untereinader angeordnet werden

Sie erkennen in der *Timeline* oben an der Zeitskala, 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.

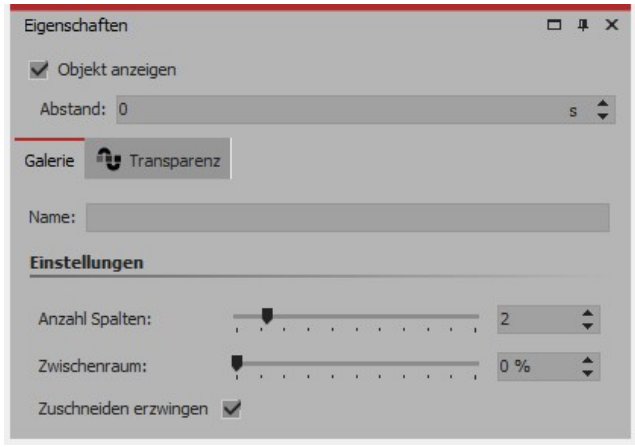
Ansonsten sollten Sie die Objekte immer untereinander einfügen.



Einstellungen für Bilder innerhalb des Galerie-Effektes

4. Eigenschaften anpassen

Sollen die Bilder gleichzeitig in der *Galerie* erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die gleiche 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 20 s an, so hat der Betrachter mehr Zeit, um die *Galerie* auf sich wirken zu lassen.

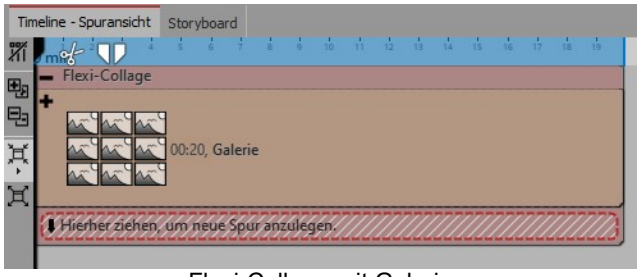


Einstellungen für Galerie-Effekt

5. Einstellungen für Galerie

Ist der Rahmen des *Galerie-Effektes* gewählt, so können Sie für diesen 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 des *Zwischenraums* 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 Zwischenräume 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.

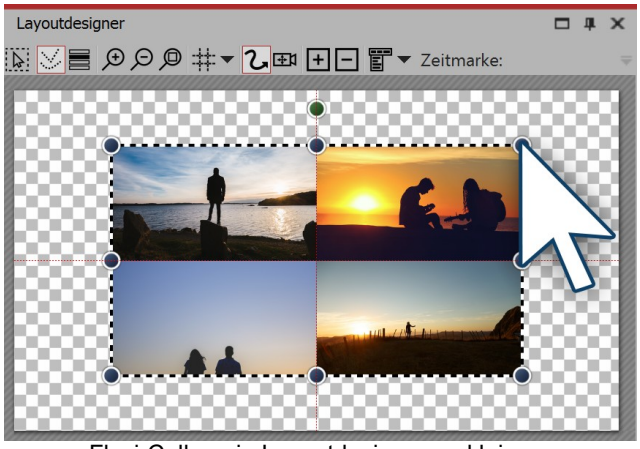


Flexi-Collage mit Galerie

6. Galerie animieren (optional)

6.1 Flexi-Collage einfügen

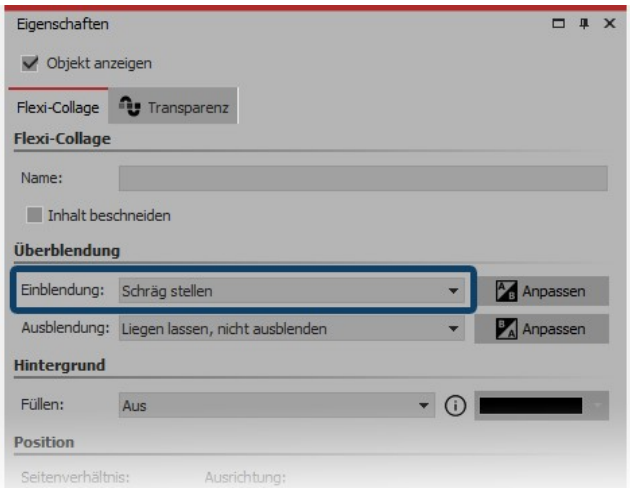
Ziehen Sie aus der *Toolbox* die *Flexi-Collage* in die *Timeline*. In die *Flexi-Collage* ziehen Sie die gesamte *Galerie*, die Sie mit Hilfe der Anleitung oben erstellt haben.
Das Resultat sollte der nebenstehenden Ansicht entsprechen.



Flexi-Collage in Layoutdesigner verkleinern

6.2 Flexi-Collage verkleinern

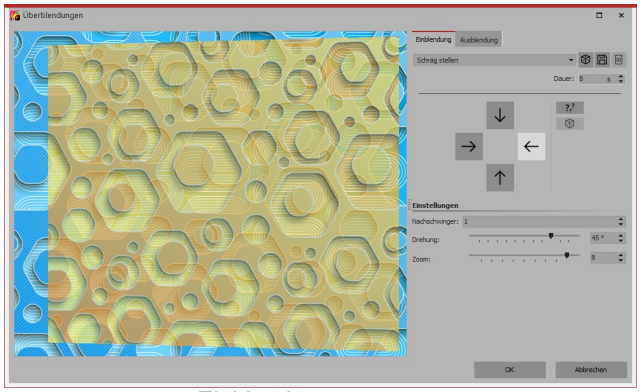
Klicken Sie in der *Timeline* auf den roten Rand des *Flexi-Collage-Objektes* und ziehen Sie dann die Collage im *Layoutdesigner* kleiner.



Einblendung wählen

6.3 Einblendung wählen

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



Einblendung anpassen

6.4 Einblendung anpassen

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 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.

14.7 Ken-Burns-Effekt

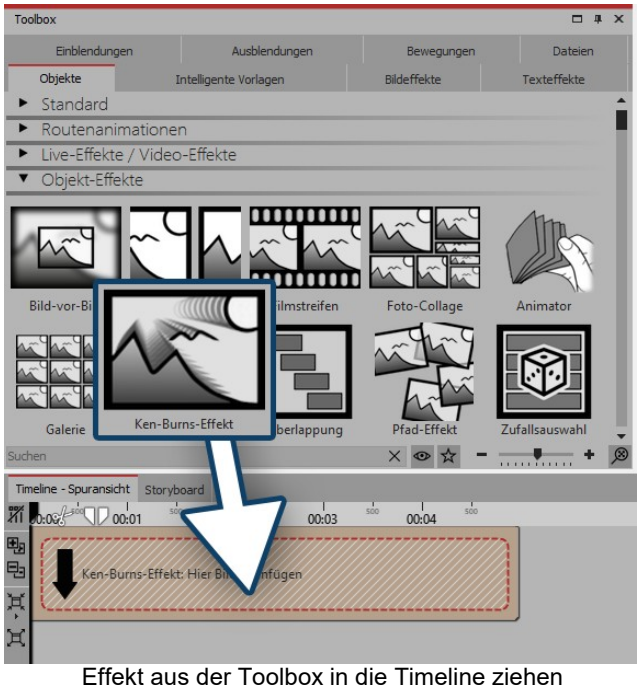

Ken-Burns

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. In den Effekt können auch Videos oder Flexi-Collagen eingefügt werden.

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

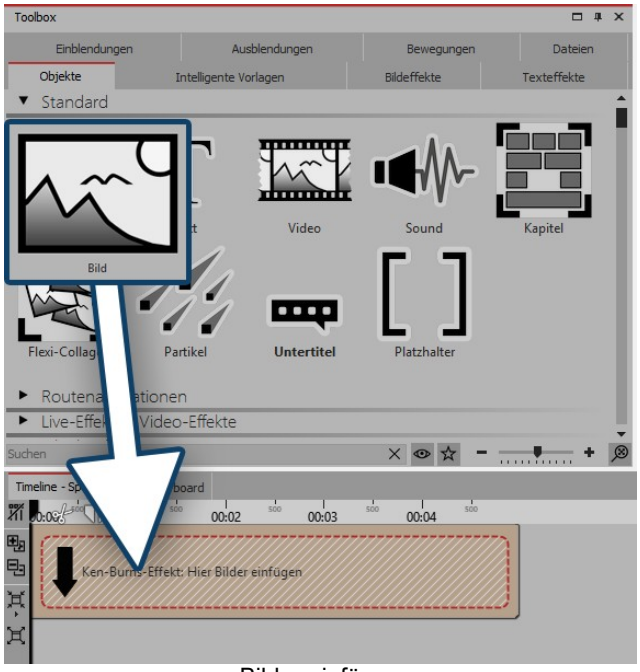
Wenn Sie den Ken-Burns-Effekt nicht automatisch, sondern manuell erstellen möchten, lesen Sie die Anleitung im Kapitel "Ken Burns manuell erstellen" 76.



Effekt aus der Toolbox in die Timeline ziehen

1. Effekt einfügen

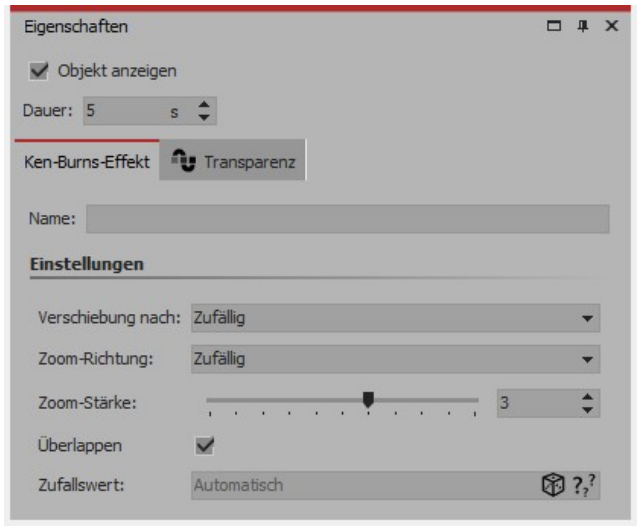
Starten Sie mit einem leeren Projekt und ziehen Sie den *Ken-Burns-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Sie finden den *Ken-Burns-Effekt* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.



Bilder einfügen

2. Bilder einfügen

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



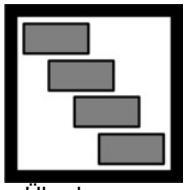
Einstellungen für Ken-Burns-Effekt

3. Einstellungen für Ken-Burns-Effekt

Klicken Sie auf den farbigen Rand des Effektes in der *Timeline*. Im Bereich *Eigenschaften* (in der *Standard-Ansicht* rechts) können Sie nun weitere Einstellungen für den *Ken-Burns-Effekt* festlegen.

- 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.

14.8 Überlappung



Überlappung

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

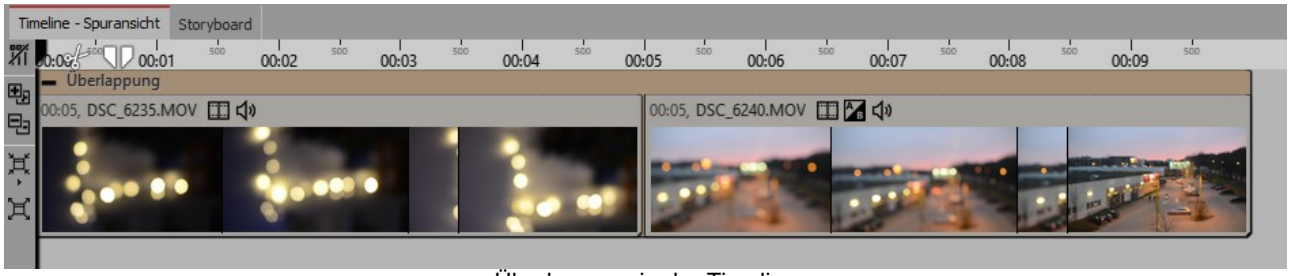
Mit Hilfe der *Überlappung* schaffen Sie sanfte Übergänge von einem Bild in das nächste. Dafür werden die anzuzeigenden Bilder und Videos vom Effekt in Ihrer Dauer skaliert.

1. Wirkung des Überlappungs-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 Überblendung 99 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 ein Video kurz stehen bleibt.

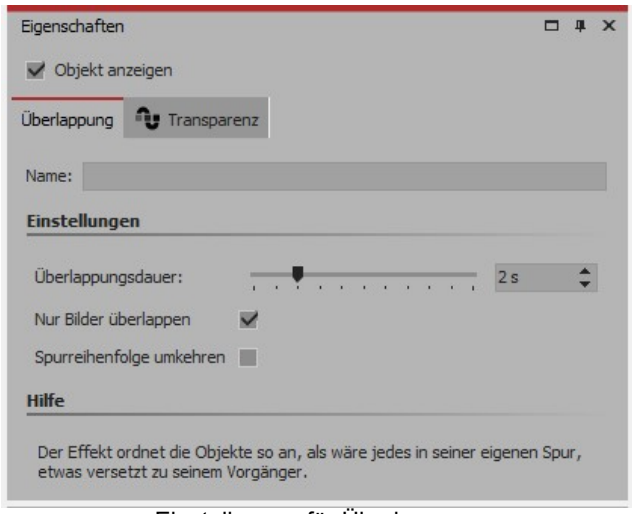
2. Effekt anwenden

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

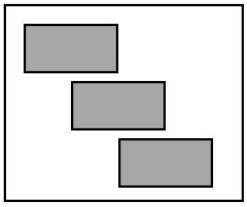
3. Einstellungen für den Überlappungs-Effekt



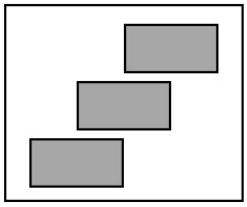
Einstellungen für Überlappung

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

Standardmäßig wird die Überlappung nur auf Bilder und Videos angewendet. Entfernen Sie das Häkchen bei "Nur Bilder überlappen", werden auch Kapitel-Objekte oder Flexi-Collagen berücksichtigt.



Spurenreihenfolge normal



Spurenreihenfolge umgekehrt

Wenn *Spurreihenfolge umkehren* aktiviert ist, werden die Bilder intern in einer anderen Reihenfolge angeordnet (siehe Bild links). Dies hat Einfluss auf die Darstellung der *Überlappung*. Das nächste Bild oder Video erscheint hinter dem ersten Bild oder Video. 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.

14.9 Pfad-Effekt



Pfad-Effekt

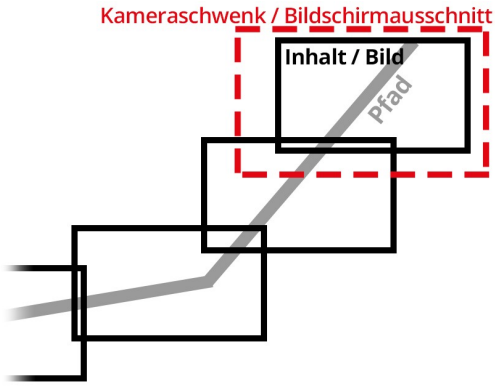
Sie finden den Pfad-Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

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

1. Wirkung des Pfad-Effektes

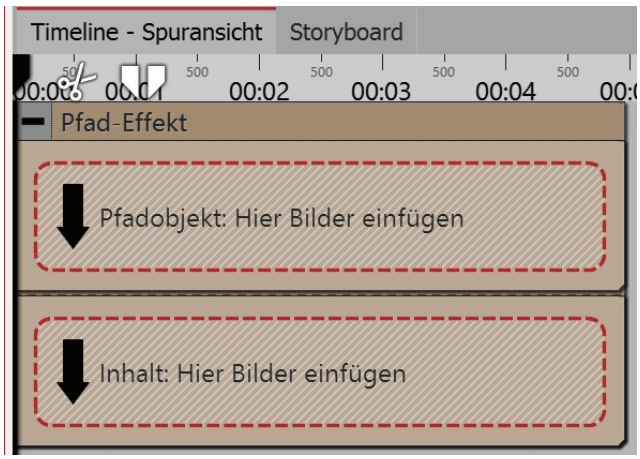
Entlang eines von Ihnen erstellten Pfades werden die eingefügten Bilder automatisch angeordnet. Beim Abspielen des Effektes erfolgt ein *Kameraschwenk* über die eingefügten Bilder.

Im Beispiel rechts sehen Sie einen *Bewegungspfad*, der oben rechts beginnt, nach unten verläuft und dann nach links abknickt.
Die eingefügten Bilder werden nun entlang des Pfades angeordnet. Die Abstände zwischen den Bildern sind abhängig vom Pfad, der Anzahl und der Breite der Bilder.
Der Pfad kann sich auch im nicht sichtbaren Bereich 22 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: *Pfadobjekt* und *Inhalt*.

2.1. Pfad anlegen

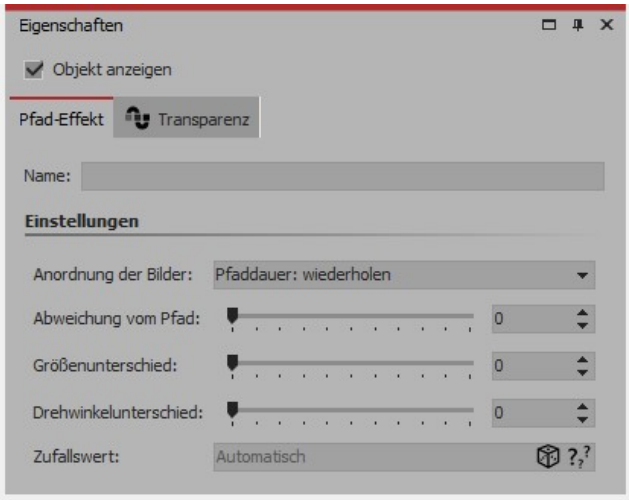
In den Bereich *Pfadobjekt* ziehen Sie ein beliebiges Bild, mit dem Sie den Pfad erstellen möchten. Das Bild wird nicht angezeigt und dient lediglich zur Erstellung eines Bewegungspfades.

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

2.2. Inhalt einfügen

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

3. Einstellungen für den Pfad-Effekt



Eigenschaften Pfad-Effekt

Anordnung der Bilder

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

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

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

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

Abweichung vom Pfad

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

Größenunterschied
Gibt an, wie stark die Größenunterschiede unter den Objekten sein dürfen.

Drehwinkelunterschied
Gibt an, wir stark die Objekte gedreht werden dürfen.

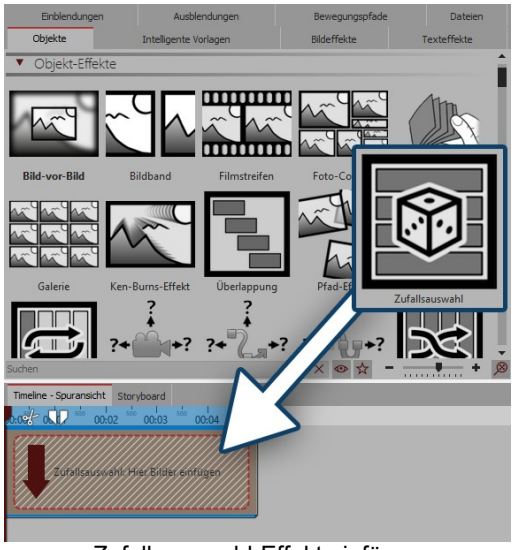
Ein Beispiel für die Nutzung des Pfad-Effektes sehen Sie im Blogbeitrag "Intro für Diashow mit Pfad-Effekt erstellen".

(Link: aquasoft.de/go/pfadeffekt)

14.10 Zufallsauswahl


Zufallsauswahl

Mit dem *Zufallsauswahl-Effekt* versammeln Sie mehrere Inhalte, wie Fotos und Videos oder auch Kapitel und Flexi-Collagen in einem Objekt. Beim Abspielen wird jedoch nur eine Spur, also z.B. nur ein Foto oder Video, aus dem Effekt zufällig zum Abspielen ausgewählt.
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.



Zufallsauswahl-Effekt einfügen

1. Zufallsauswahl verwenden

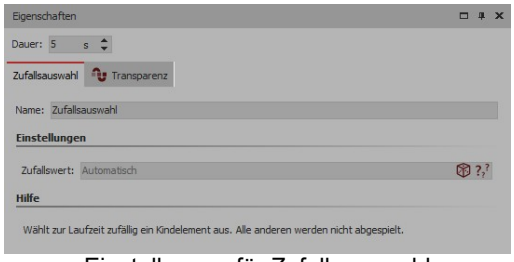
Ziehen Sie den *Zufallsauswahl-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Bilder oder Videos ein. Holen Sie das Bild oder Video dabei z.B. über den Toolbox-Reiter *Dateien* in die *Timeline* oder ziehen Sie ein *Bild-Objekt* bzw. *Video-Objekt* in den *Zufallsauswahl-Effekt,* um Bilder oder Videos einzufügen.



Zufallsauswahl-Effekt in der Timeline

Im *Zufallsauswahl-Effekt* werden die Inhalte automatisch untereinander angeordnet.

Beim Abspielen wird nur eine Spur zufällig ausgewählt und deren Inhalt wiedergegeben. Alle anderen Inhalte des Effekts werden nicht abgespielt.
Bei jedem Abspielen entscheidet erneut der Zufall.



Einstellungen für Zufallsauswahl

2. Einstellungen für Zufallsauswahl-Effekt festlegen

Nachdem Sie die Bilder oder Videos eingefügt haben, klicken Sie auf den farbigen Rahmen der *Zufallsauswahl* in der *Timeline*.

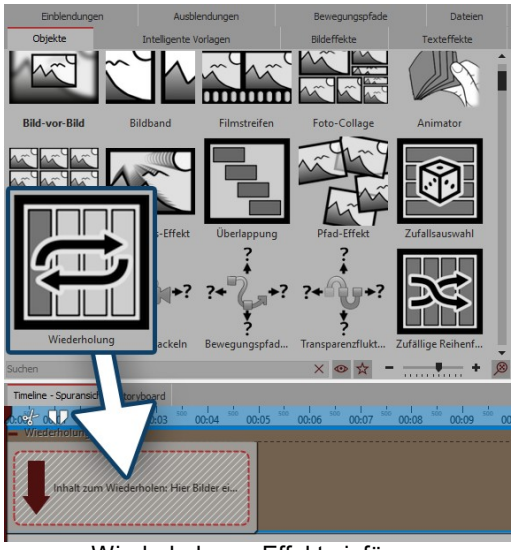
Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt die nebenstehenden Eigenschaften sehen.

Steht im Feld *Zufallswert* der Wert *Automatisch*, wird bei jedem Abspielen neu entschieden, welche Spur gezeigt wird.
Mit dem Würfel-Symbol können Sie auch einen Code erzeugen, der das Abspielen mit dem gewürfelten Wert festschreibt. Bei jedem Abspielen bleibt diese Auswahl dann weiter bestehen.

14.11 Wiederholung


Wiederholung

Mit dem Effekt *Wiederholung* lassen Sie beliebige Inhalte solange immer wieder abspielen, bis die Dauer des "Wiederholung"-Effektes erreicht ist.
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

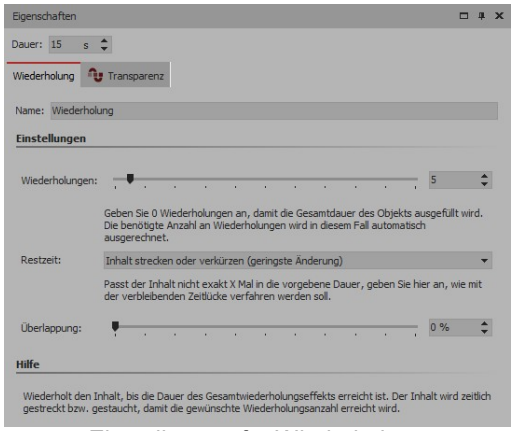


Wiederholungs-Effekt einfügen

1. Effekt "Wiederholung" verwenden

Ziehen Sie den *Wiederholungs-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Inhalte ein.

Die Dauer des Effekts ändern Sie, in dem Sie den Wert der *Dauer* in den Eigenschaften ändern oder in der Timeline am hinteren farbigen Rand des Effektes mit der Maus ziehen.



Einstellungen für Wiederholung

2. Einstellungen für Wiederholungs-Effekt

Nachdem Sie Ihre Inhalte in den Effekt eingefügt haben, klicken Sie in der *Timeline* auf den farbigen Rahmen des Effekts.

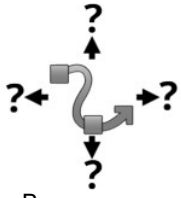
Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt folgende Einstellungen vornehmen:

Wiederholungen: Legen Sie fest, wie oft der Effektinhalt während der Effektdauer abgespielt werden soll.
Geben Sie 0 Wiederholungen an, damit die Gesamtdauer des Objekts ausgefüllt wird.

Restzeit: Legt fest, was mit einer Zeitlücke geschehen soll, wenn der Effektinhalt nicht exakt wie bei "Wiederholungen" angegeben in die Effektdauer passt.
- Inhalt strecken oder verkürzen
- Inhalt strecken
- Inhalt verkürzen und (Wiederholungs)-Anzahl um 1 erhöhen
- Inhalt nicht ändern, dafür Pause am Ende

Überlappung: Die Inhalte des Effekts werden überlappend abgespielt.

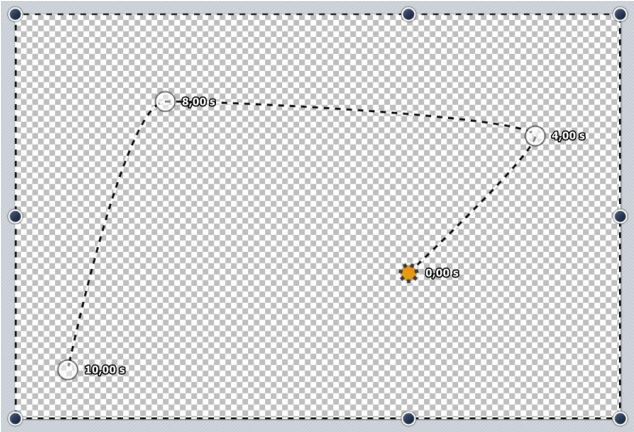
14.12 Bewegungspfadwackeln


Bewegungs-
pfadwackeln

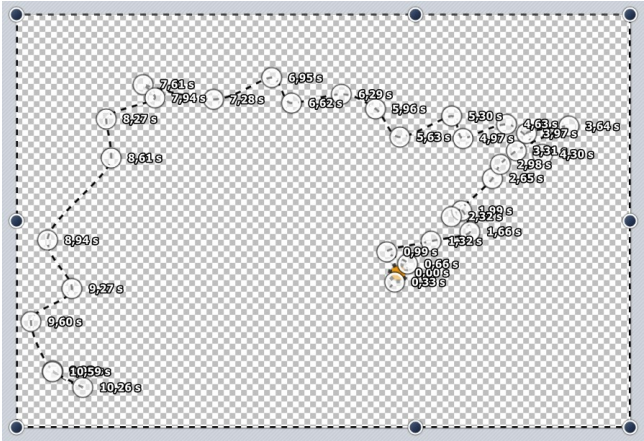
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe des Effekts *Bewegungspfadwackeln* kann die Position eines Objektes um seinen *Bewegungspfad* herum periodisch geändert werden.

1. Wie wirkt das Bewegungspfadwackeln



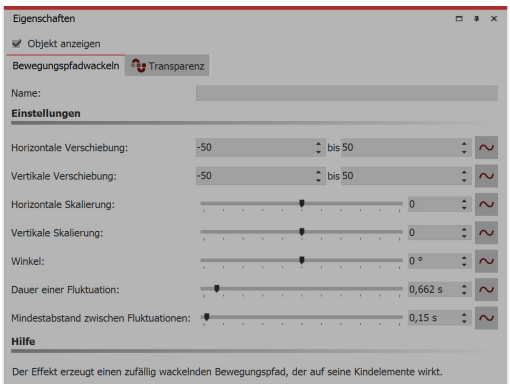
Ein einfacher Bewegungspfad



Bewegungspfad nach Effekt-Anwendung

Der *Bewegungspfad*, der dem *Bewegungspfadwackeln-Effekt* zugewiesen ist, wird manipuliert. Wie stark und wie oft, hängt von den Einstellungen ab.
Übrigens, kein *Bewegungspfad* ist auch ein *Bewegungspfad* und zwar einer mit einem einzigen Punkt in der Bildschirmmitte. Auch dieser wird dann entsprechend verwackelt.

2. Eigenschaften des Bewegungspfadwackelns



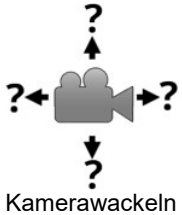
Über die *horizontale Verschiebung* bestimmen Sie, wie stark die Abweichung vom Original-Pfad nach links (negativer Wert) bzw. rechts (positiver Wert) sein soll. Die *vertikale Verschiebung* bestimmt die Abweichung nach oben bzw. unten. Die konkrete Verschiebung ist ein zufälliger Wert zwischen den beiden Grenzen.

Über die *horizontale* und *vertikale Skalierung* bestimmen Sie, wie stark die Größe vom Original-Objekt variiert. 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.

Eine praktische Anwendung des Effektes sehen Sie im Blogbeitrag "Animierter Schatten".
(Link: aquasoft.de/go/schatten)

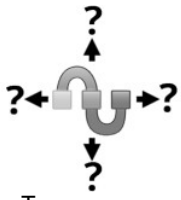
14.13 Kamerawackeln


Kamerawackeln

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

Das *Kamerawackeln* funktioniert in der gleichen Weise, wie das Bewegungspfadwackeln 174 und verfügt über die selben Einstellungsmöglichkeiten. Der Unterschied zum *Bewegungspfadwackeln* besteht darin, dass hier nicht der Bewegungspfad, sondern der *Kameraschwenk* modifiziert wird.

14.14 Transparenzfluktuation

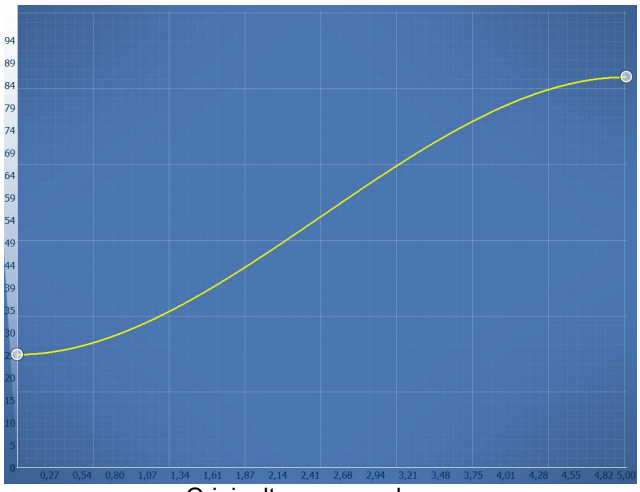


Transparenz-
fluktuation

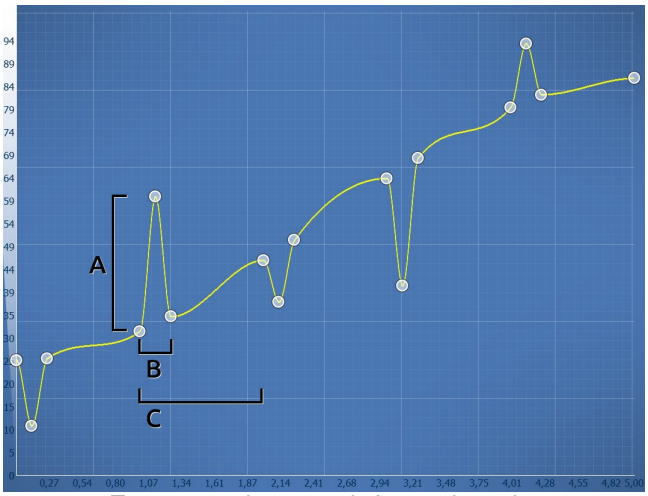
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.

Mit Hilfe der *Transparenzfluktuation* kann die Deckkraft eines Objektes periodisch geändert werden.

1. Wie wirkt die Transparenzfluktuation



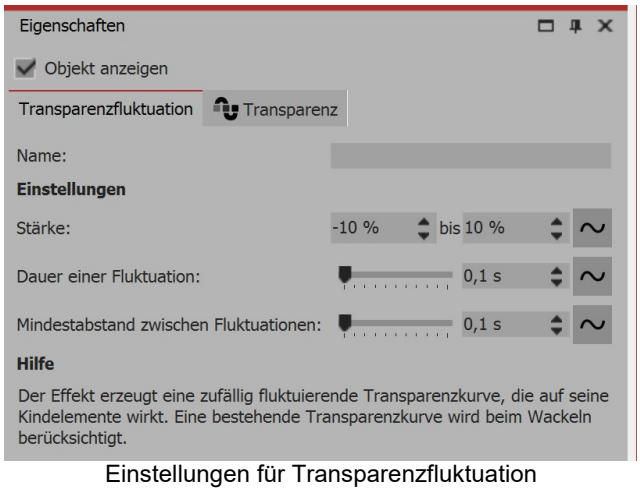
Originaltransparenzkurve



Transparenzkurve nach Anwendung der
Transparenzfluktuation

Die Transparenzkurve 241 der *Transparenzfluktuation* wirkt wie bei einer Flexi-Collage 109 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



Einstellungen für Transparenzfluktuation

Stärke (A) gibt an, wie stark die Transparenzkurve verändert werden darf. Ein positiver Wert korrigiert nach oben (Deckkraft wird erhöht), ein negativer nach unten (Deckkraft 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

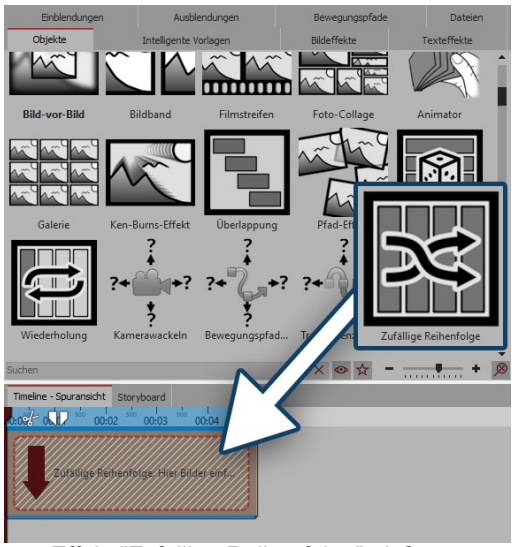
Stellen Sie sich die Vorführung eines alten Films mit einem Rücklichtprojektor vor, der noch nostalgisch flimmert. Um dieses Flimmern zu simulieren, kann eine weiße Farbfläche mithilfe der Transparenzfluktuation flimmernd über Ihre Bilder oder Videos gelegt werden. Die *Transparenzfluktuation* kommt auch intern bei dem Live-Effekt "Alter Film" 145 zum Einsatz.

14.15 Zufällige Reihenfolge



Zufällige Reihenfolge

Mit dem Effekt *Zufällige Reihenfolge* können Sie in einer Präsentation eine zufällige Abspielreihenfolge der im Effekt befindlichen Inhalte erreichen.
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.



Effekt "Zufällige Reihenfolge" einfügen

1. Effekt "Zufällige Reihenfolge" verwenden

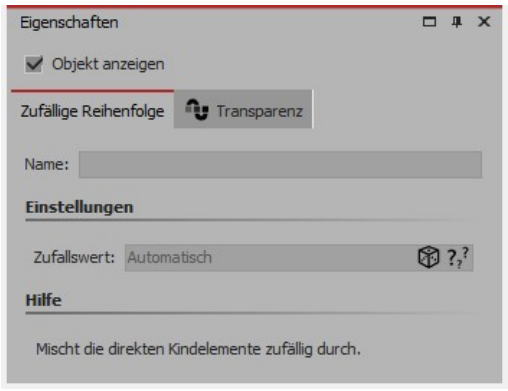
Ziehen Sie den *Zufallsauswahl-Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihre Bilder oder Videos ein. Holen Sie das Bild oder Video dabei z.B. über den Toolbox-Reiter *Dateien* in die *Timeline* oder ziehen Sie ein *Bild-Objekt* bzw. *Video-Objekt* in den *Zufallsauswahl-Effekt,* um Bilder oder Videos einzufügen. Auch *Kapitel-Objekte* oder *Flexi-Collagen* können eingefügt werden.

Im *Zufallsauswahl-Effekt* werden die Inhalte hintereinander angeordnet.

Beim Abspielen werden alle Inhalte, also Fotos, Videos, Kapitel-Objekte oder Flexi-Collagen in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben.
(Inhalte von Kapitel-Objekten oder Flexi-Collagen werden dabei nicht durchmischt.)
Bei jedem Abspielen entscheidet erneut der Zufall.

Wenn Sie unter *Projekt* / *Einstellungen* / *Ablauf* im Abschnitt "*Präsentations-Ende*" die Option "*Aktuelle Präsentation wiederholen*" wählen, wird die gezeigte Auswahl mit Zufallseffekt immer wieder identisch abgespielt.
Soll nachdem die Präsentation einmal durchgelaufen ist wieder neu gemischt werden, wählen Sie bitte die Option "Aktuelle Präsentation neu initialisieren und wiederholen".

2. Einstellungen für Effekt "Zufällige Reihenfolge"



Einstellungen für "Zufällige Reihenfolge"

Nachdem Sie den Effekt eingefügt haben, klicken Sie in der *Timeline* auf den farbigen Rahmen des Effektes. Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt die nebenstehenden Eigenschaften sehen.

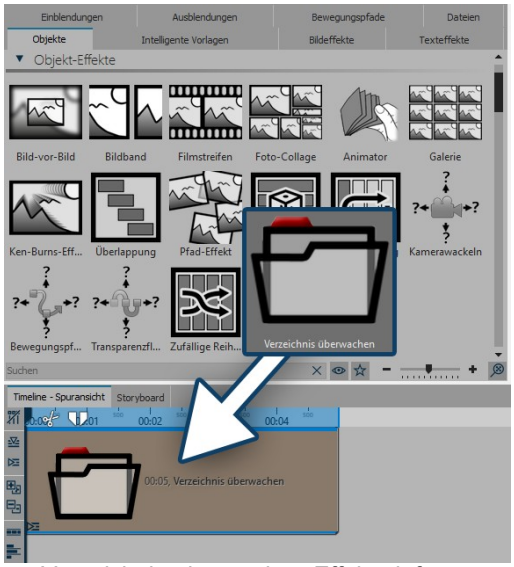
Steht im Feld *Zufallswert* der Wert *Automatisch*, wird bei jedem Abspielen neu entschieden, in welcher Reihenfolge die Inhalte gezeigt werden.
Mit dem Würfel-Symbol können Sie auch einen Code erzeugen, der das Abspielen mit dem gewürfelten Wert festschreibt. Bei jedem Abspielen bleibt diese Auswahl dann weiter bestehen.

14.16 Verzeichnis überwachen



Verzeichnis überwachen

Mit dem Effekt *Verzeichnis überwachen* erstellen Sie eine automatische Präsentation von Inhalten aus einem Verzeichnis. Diese Inhalte können Bilder, Videos oder auch Sounds sein. Der Effekt besitzt keinen eigenen Stil. Er wird idealerweise in eine (Intelligente) Vorlage oder einen Effekt eingefügt.
Dieser Effekt eignet sich zum Beispiel für Präsentationen auf Live-Events, bei denen Fotos aller ankommenden Gäste automatisch von der Kamera zu einem PC gesendet und von diesem auf Leinwand ausgespielt werden sollen.
Sie finden den Effekt in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Objekt-Effekte*.



Verzeichnis-überwachen-Effekt einfügen

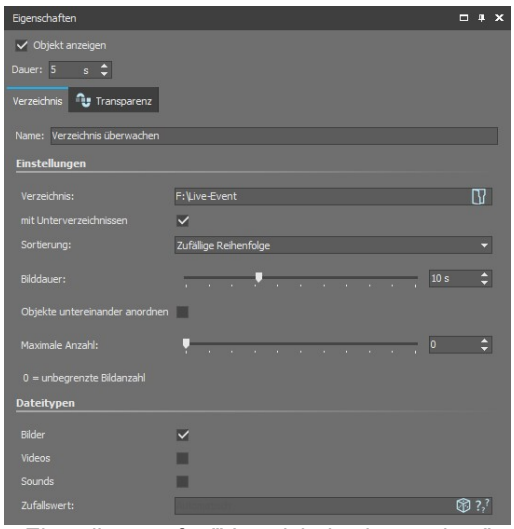
1."Verzeichnis überwachen" verwenden

Ziehen Sie den *Effekt* aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In der *Timeline* sehen Sie nun ein farbiges Kästchen.

Der Effekt wird nicht manuell befüllt, seine Inhalte bezieht er aus dem, in den Effekt-Eigenschaften hinterlegten Verzeichnis.

Da in diesem Beispiel kein weiterer Effekt (z.B. Ken-Burns-Effekt, Galerie-Effekt) oder eine Intelligente Vorlage für einen bestimmten Stil der Darstellung sorgt, werden die Inhalte automatisch mit "Seitenverhältnis: Beibehalten" und der Einblendung "Alphablending" abgespielt.

Drei Beispiele, wie der "Verzeichnis überwachen"-Effekt mit anderen Effekten oder Intelligenten Vorlagen kombiniert werden kann, finden Sie in unserem Blogbeitrag "Automatische Diashow erstellen".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/auto)



Einstellungen für "Verzeichnis überwachen"

2. Einstellungen für "Verzeichnis überwachen" festlegen

Nachdem Sie den Effekt in die *Timeline* eingefügt haben, klicken Sie in der *Timeline* auf den farbigen Rahmen des Effekts. Im Bereich *Eigenschaften* können Sie jetzt folgende Einstellungen vornehmen:

Verzeichnis: Wählen Sie über das Ordnersymbol Ihr Dateiverzeichnis
mit Unterverzeichnissen: anhaken, um Unterordner einzubeziehen

Sortierung: Anzeigereihenfolge für Ihre Dateien (Nicht sortieren / Alphabetisch aufsteigend/absteigend / Dateidatum aufsteigend/absteigend / Zufällige Reihenfolge)

Bilddauer: Anzeigedauer für Fotos festlegen

Objekte untereinander anordnen: Die Objekte werden im Effekt untereinander angeordnet. Diese Funktion wird benötigt, wenn der Verzeichnis-überwachen-Effekt in anderen Effekten verwendet werden soll, die eine vertikale Anordnung vorschreiben (z.B. Collage-Effekt, Animator)

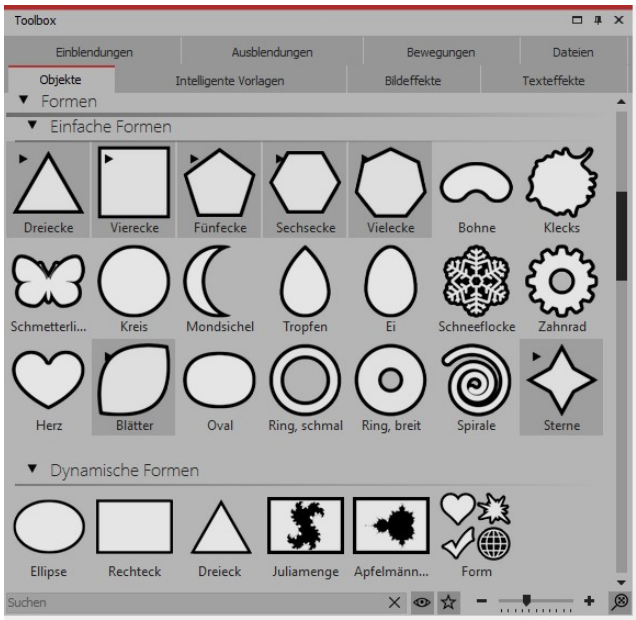
Maximale Anzahl: Geben Sie einen Wert an, um die Bildanzahl zu begrenzen, 0 = unbegrenzte Bildanzahl

Dateitypen: Wählen Sie aus, welche Dateitypen aus dem gewählten Verzeichnis für Ihre Präsentation berücksichtigt werden sollen (Bilder, Videos, Sounds)

Zufallswert: Für die Sortierung "Zufällige Reihenfolge" wird bei jedem Abspielen neu entschieden, in welcher Reihenfolge abgespielt wird. Mit dem Würfel-Symbol können Sie auch einen Code erzeugen, der das Abspielen mit dem gewürfelten Wert festschreibt. Bei jedem Abspielen bleibt diese Auswahl dann weiter bestehen.

Wenn Sie unter *Projekt* / *Einstellungen* / *Ablauf* im Abschnitt "*Präsentations-Ende*" die Option "*Aktuelle Präsentation wiederholen*" wählen, wird die gezeigte Auswahl immer wieder in identischer Reihenfolge abgespielt.
Soll nachdem die Präsentation einmal durchgelaufen ist wieder neu gemischt werden, wählen Sie bitte die Option "*Aktuelle Präsentation neu initialisieren und wiederholen*".

15 Formen verwenden



Formen in der Toolbox

Die *Formen* finden Sie in der *Toolbox* unter dem Tab *Objekte*. Die Formen können Sie miteinander kombinieren, zur Gestaltung nutzen und auch als Maske im Masken-Effekt 135 verwenden. Damit haben Sie ein flexibles Werkzeug für viele Anwendungsfälle.

Unterschieden wird zwischen *Einfache Formen* und *Dynamische Formen*.

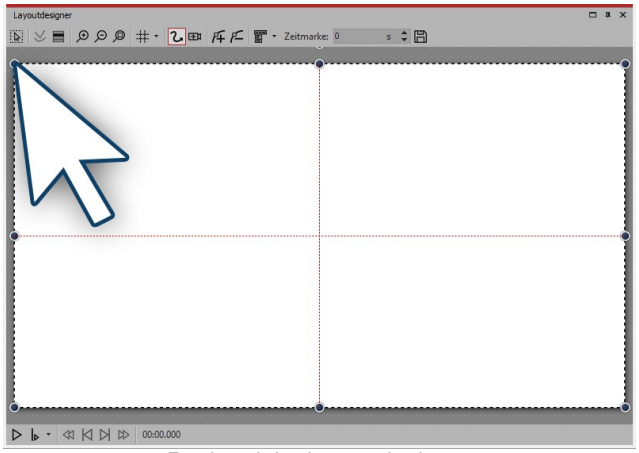
Einfache Formen können in Ihrer Größe und Position verändert werden.
Dynamische Formen besitzen eigene Einstellungsmöglichkeiten in den Eigenschaften. Sie können in den Eigenschaften zum Beispiel einen Farbverlauf erhalten oder einen weichen Rand.

Über die kleinen schwarzen Dreiecke erreichen Sie weitere Formvariationen bzw. klappen diese zu.

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

15.1 Dynamische Form anpassen

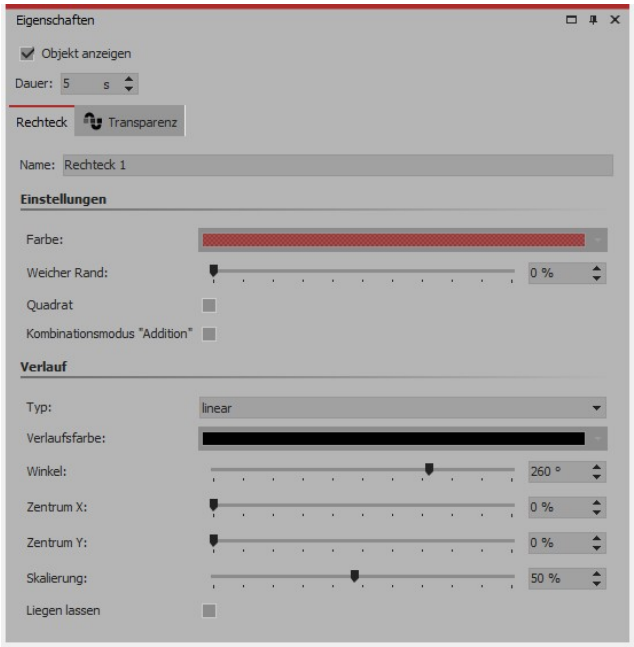
1. Form einfügen und skalieren



Rechteck im Layoutdesigner

Ziehen Sie eine Dynamische Form aus der *Toolbox* in die *Timeline*. Nach dem ersten Einfügen der Form ist diese 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.

2. Einstellungen für Form



Einstellungen für Rechteck

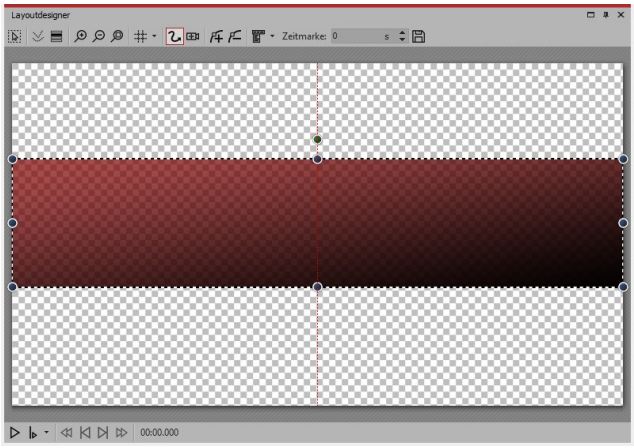
Im Bereich *Eigenschaften* können Sie für jede Form einen Namen eingeben. Das ist sinnvoll, wenn Sie den Formen Bewegungspfade zuweisen und eine bessere Übersicht der Formen in der Manuellen Eingabe 91 benötigen.

Sie können hier die *Farbe* der Form festlegen. Im Farbwähler kann auch ein Transparenzwert (A) zugewiesen werden.

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.

Aktivieren Sie das Feld "*Quadrat*", um das Rechteck zu einem Quadrat zu machen. (Bei der Form *"Ellipse"* finden Sie hier das Feld *"Kreis"*.)

Mit dem Kombinationsmodus *Addition* werden unter der Form liegende, hellere Bereiche in der Form addiert.



Rechteck mit Farbverlauf

Im Abschnitt *Verlauf* können Sie Ihrer Form einen Farbverlauf oder Transparenzverlauf zuweisen.
Mögliche Typen sind *Verlauf linear* oder *kreisförmig* bzw. *kein Verlauf*.

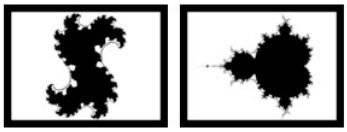
Liegen lassen: Das Objekt wird nach dem Abspielen nicht ausgeblendet.

Mit der Dynamischen Rechteck-Form können Sie sich auch farbige Hintergründe mit Farbverlauf erstellen. Um diese dann mit Einblendung/Ausblendung nutzen zu können, legen Sie die Form in eine Flexi-Collage, der Sie dann die Überblendung zuweisen.

Farbige Formen sind ideale Hintergründe für Beschriftungen und Bauchbinden. Im Anleitungs-Video "Text vor farbigem Hintergrund" finden Sie einige Anregungen.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/textform)

15.2 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 AquaSoft Stages animiert betrachten.

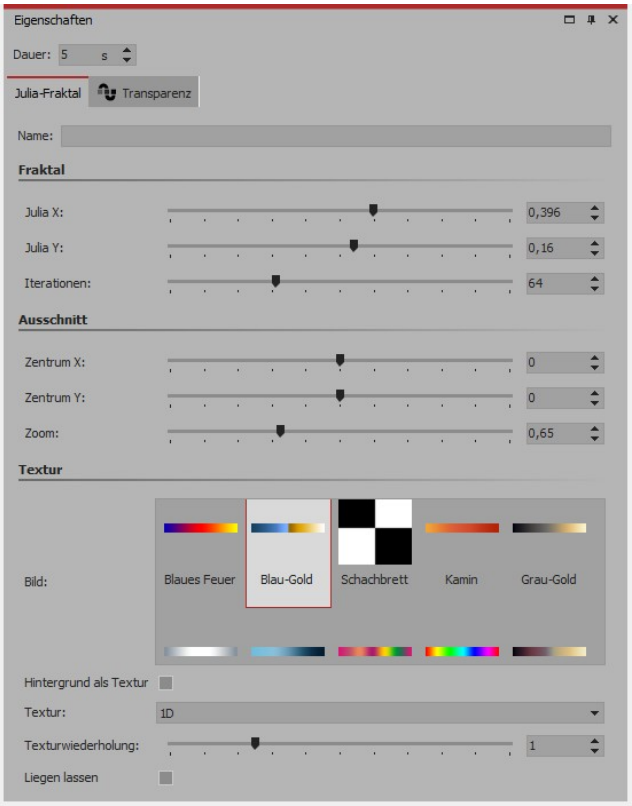


Fraktale

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.

15.3 Spezielle Formen

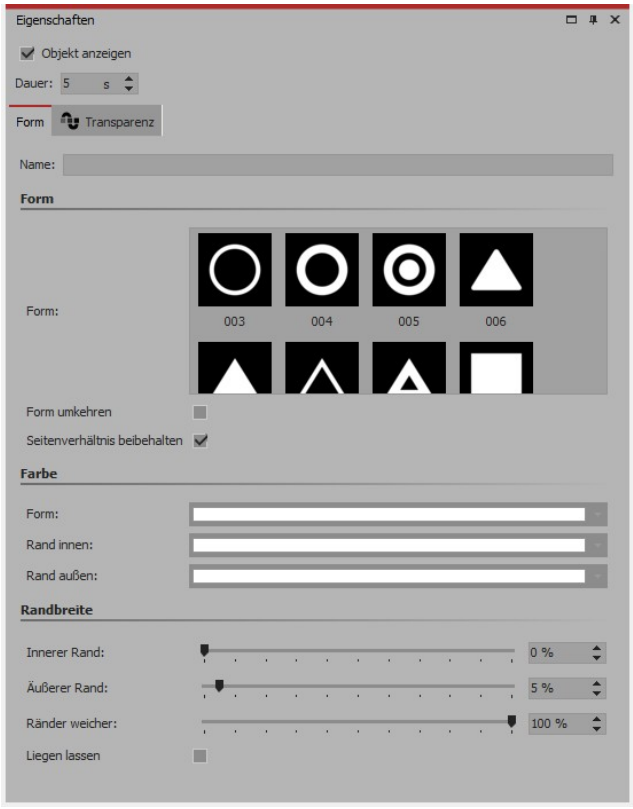


Spezielle Formen

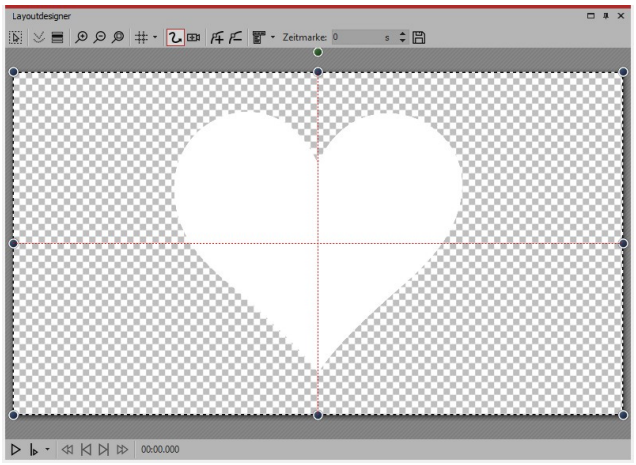
Sie finden die Formen in der *Toolbox* unter dem Reiter *Objekte* im Bereich *Formen / Dynamische Formen.*

Die Formen können Sie miteinander kombinieren, zur Gestaltung nutzen und auch als Maske im Masken-Effekt 135 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



Einstellungen für Spezielle Form



Spezielle Form im Layoutdesigner

Nach dem ersten Einfügen der Form ist diese meist weiß und noch unskaliert.

Wählen Sie zuerst unter *Eigenschaften* eine Form aus.

2. Einstellungen für Form

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 Manuellen Eingabe 91 benötigen.

Sie können hier die Farbe der Form festlegen.
Zusätzlich können Sie die Farbe des Innen- und Außen-Randes festlegen.

Auch die Breite der Ränder können Sie festlegen. Wenn Sie keinen Rand haben möchten, geben Sie an der gewünschten Stelle einen Wert von 0% ein.

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.

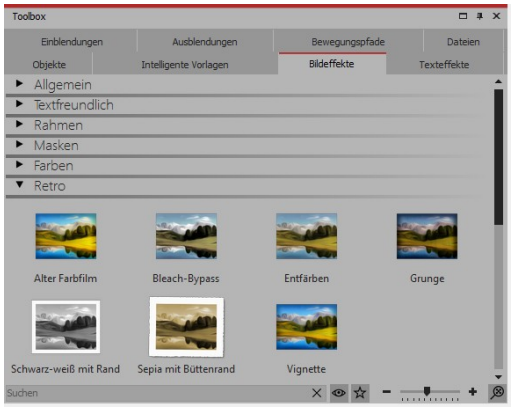
Wenn Sie eine eigene Form einfügen möchten, benötigen Sie eine Signed-Distance-Field-Grafik. Diese muss mit einem separaten Editor erstellt werden.

16 Bildeffekte zuweisen und erstellen

16.1 Bildeffekte

Mit der AquaSoft Stages und Stages können Sie auch Bildeffekte, wie Rahmen, Farbfilter oder Masken auf Ihre Bilder anwenden. Die Bildeffekte finden Sie in der *Toolbox* unter dem Reiter *Bild-Effekte*.

1. Bildeffekte in der Toolbox



Bildeffekte in der Toolbox

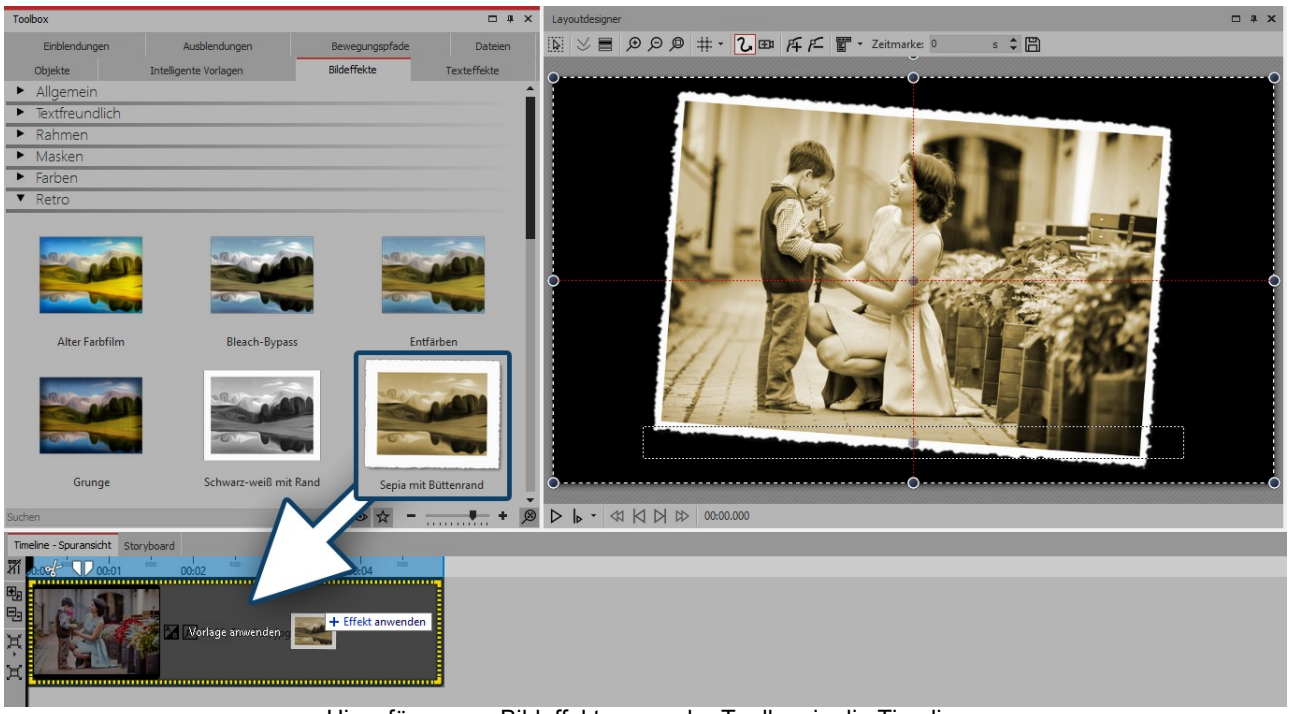
Die *Bild-Effekte* sind in verschiedene Kategorien unterteilt:

- 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.

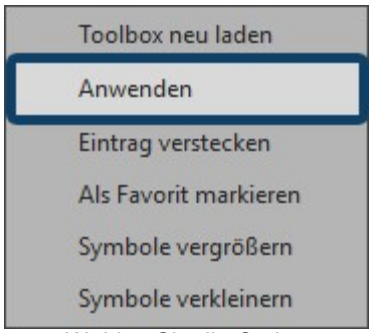
2. Bildeffekte in Layoutdesigner oder Timeline anwenden

Ziehen Sie den *Bildeffekt* aus der *Toolbox* auf das kleine Vorschaubild in der *Timeline* oder auf das Bild im Layoutdesigner.



Hinzufügen von Bildeffekten aus der Toolbox in die Timeline

3. Bildeffekt über Kontextmenü anwenden



Wählen Sie die Option "Anwenden"

Möchten Sie einen *Bildeffekt* auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie zunächst die entsprechenden Bilder:

Alle Bilder: **STRG** + **A**

Bestimmte Bilder: **STRG** + **MAUSKLICK** auf das Bild

Klicken Sie nun den *Bildeffekt* mit der rechten Maustaste an, um das Kontextmenü aufzurufen. Wählen Sie *Anwenden* aus. Der gewählte *Bildeffekt* gilt dann für alle markierten Bilder.

4. Bildeffekt entfernen



Möchten Sie einen *Bild-Effekt* von einem Bild 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.

In AquaSoft DiaShow Ultimate und Stages können Sie eigene Bildeffekte erstellen. Dafür gibt es den *Effekteditor*. Im Kapitel "Funktionen im Bildeditor" 185 lernen Sie den *Effekteditor* kennen.

16.2 Funktionen im Bildeditor

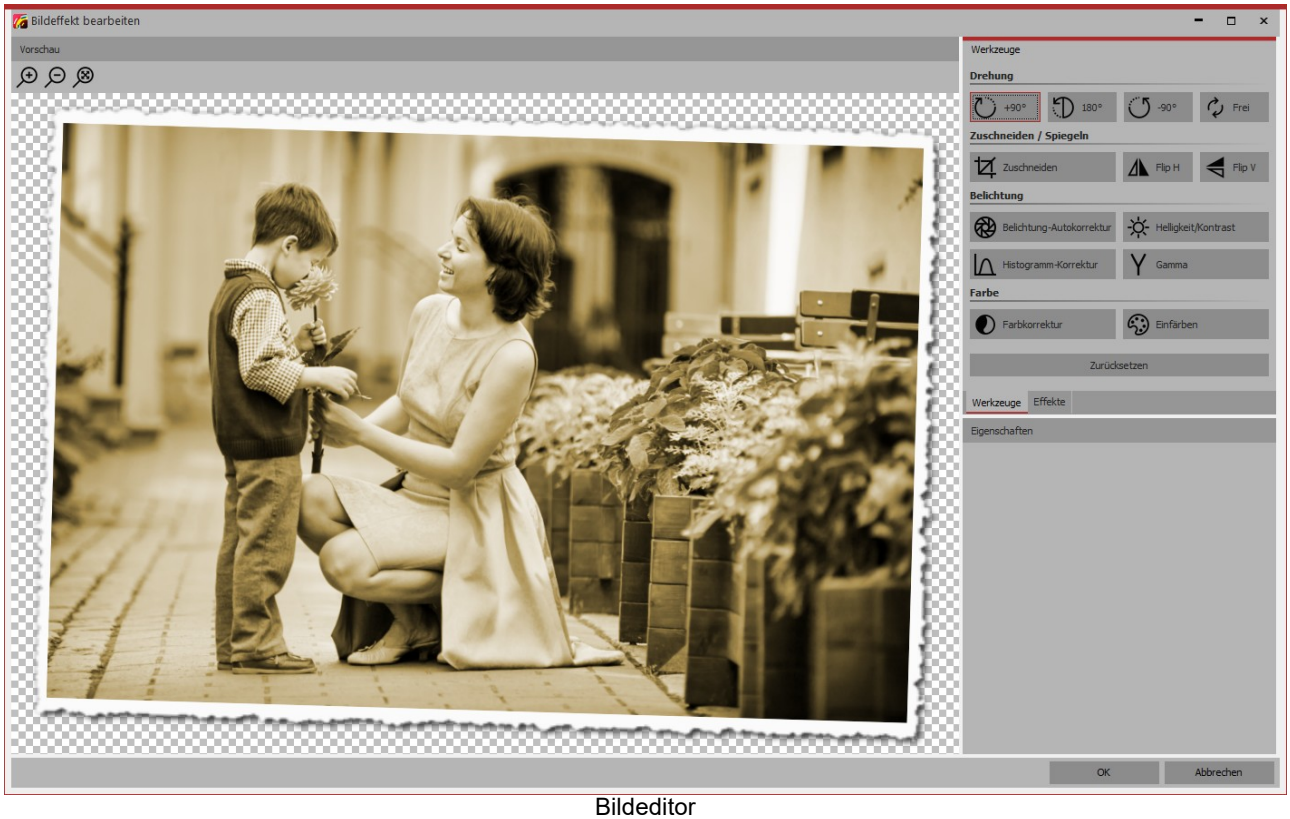
1. Werkzeuge im Bildeditor

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
- Bilder spiegeln
- die Bildbelichtung verbessern
- 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 Blog-Eintrag "Wie ein Spiegelungseffekt entsteht". (Linkadresse: aquasoft.de/go/zxae)



Bildeditor

2. Effekte im Bildeditor

Es gibt neben dem Reiter *Werkzeuge* auch den Reiter *Effekte*. Er befindet sich rechts 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. Von einfachen Bildverbesserungen bis zu aufwändigen Effekten haben Sie viele Gestaltungsmöglichkeiten.

16.3 Bildeffekt "Nostalgie"

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

1. Bild in Bildeditor öffnen



Bild bearbeiten

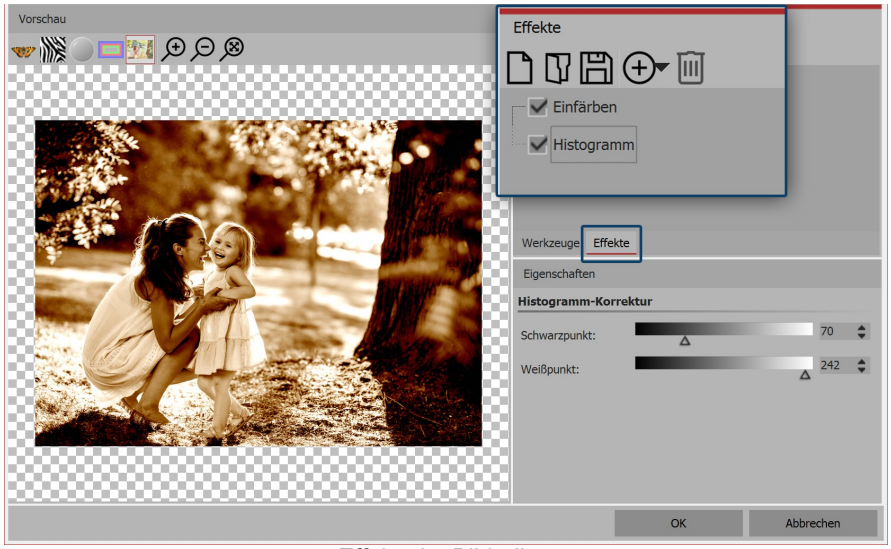
Sie haben verschiedene Möglichkeiten, das Bild im *Bildeditor* zu öffnen:

- 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*

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*.



Effekte im Bildeditor

3. Als Bildeffekt speichern



Bildeffekt speichern

Den eben erstellten Bildeffekt können Sie für den zukünftigen Gebrauch speichern. Klicken Sie dazu auf das Speichern-Symbol und geben Sie einen Namen für den Bildeffekt ein. Er erscheint dann in der *Toolbox* unter *Bildeffekte* | *Eigene Bildeffekte*.


Links ohne Bildeffekt (Original), rechts mit Bildeffekt

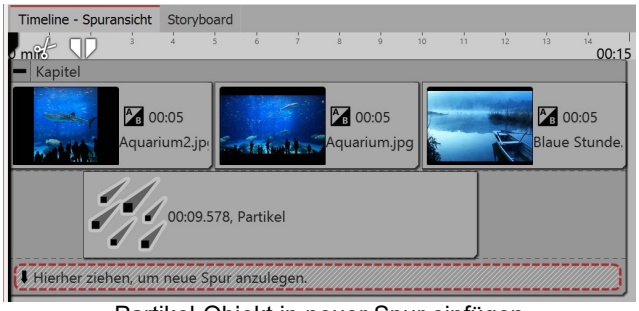
17 Partikel-Effekte erstellen

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" 231.

17.1 Einfacher Partikel-Effekt

1. Partikel einfügen und Datei auswählen



Partikel-Objekt in neuer Spur einfügen

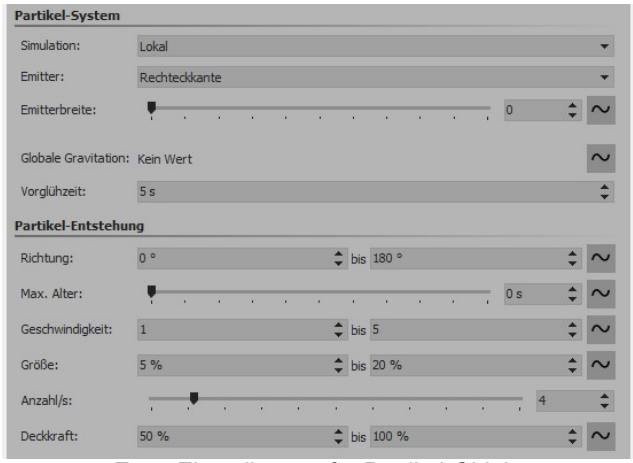
Fügen Sie zunächst ein *Kapitel-Objekt* ein, in das Sie anschließend Ihre Bilder oder Videos einfügen.

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



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 uns in diesem Beispiel zunächst auf die einfachsten Einstellungen.

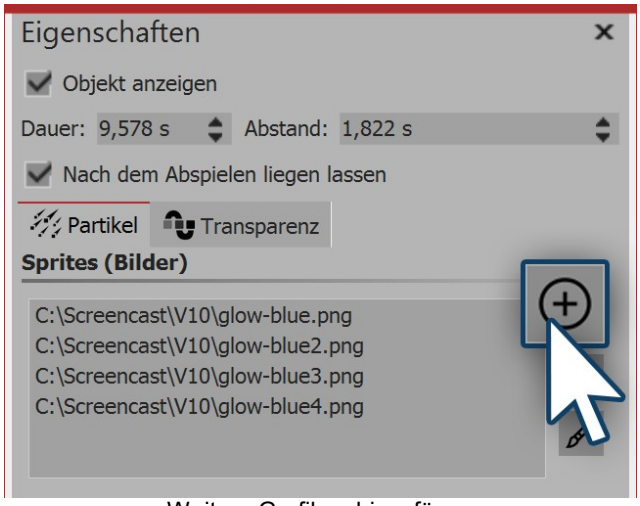
Wenn Sie auf das Kurven-Symbol neben der Eingabe für die Werte klicken, können Sie die Option *Wertebereich* auswählen.

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.

17.2 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.

1. Mehrere Grafiken einfügen



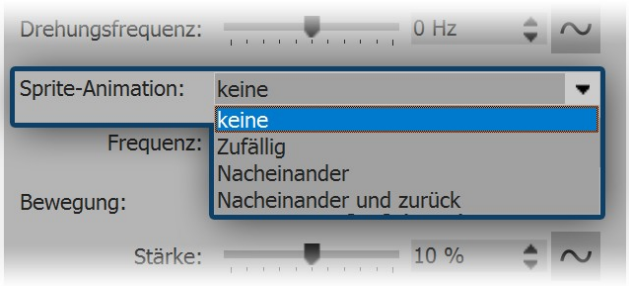
Weitere Grafiken hinzufügen

Nachdem Sie alle Schritte aus dem Kapitel "Einfacher Partikel-Effekt" 188 vollzogen haben, gehen Sie in die Einstellungen für das Partikel-Objekt.

Dort können Sie im oberen Bereich über das Plus-Symbol weitere Bilder hinzufügen.

Die Einzelbilder sollten gut aufeinander abgestimmt sein.

2. Sprite-Animation aktivieren

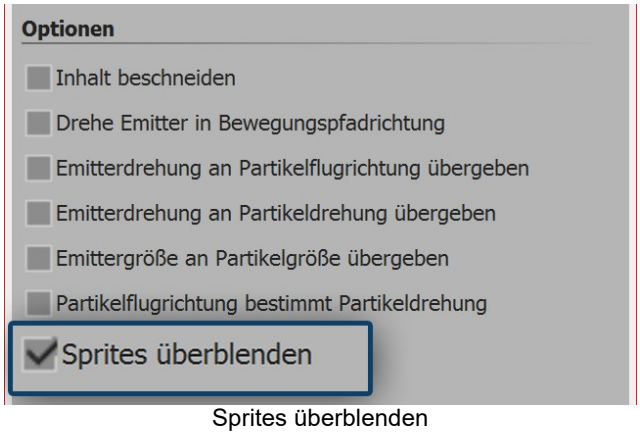


Optionen für Sprite-Animation

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*.

3. Sanfter Übergang für Einzelbilder



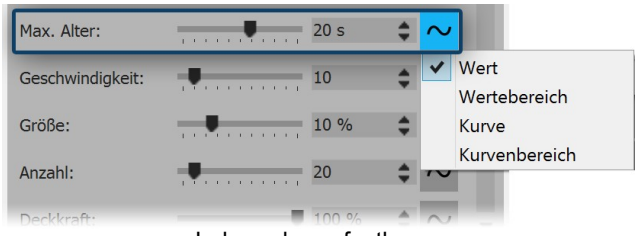
Sprites überblenden

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.

17.3 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.

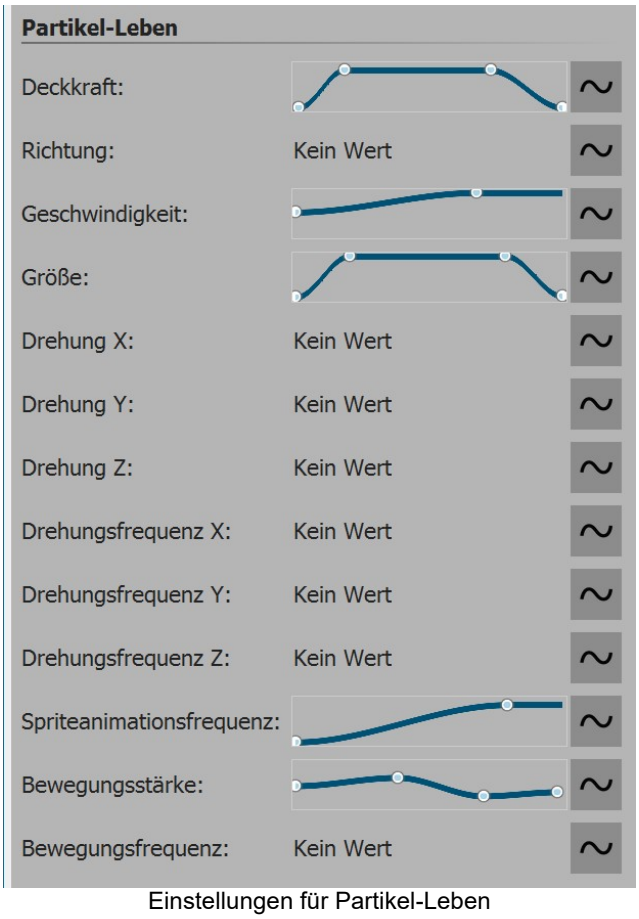


Lebensdauer festlegen

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.



Einstellungen für Partikel-Leben

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.

Die Bedeutung der einzelnen Optionen werden im Kapitel "Partikel" 231 näher erläutert.

18 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

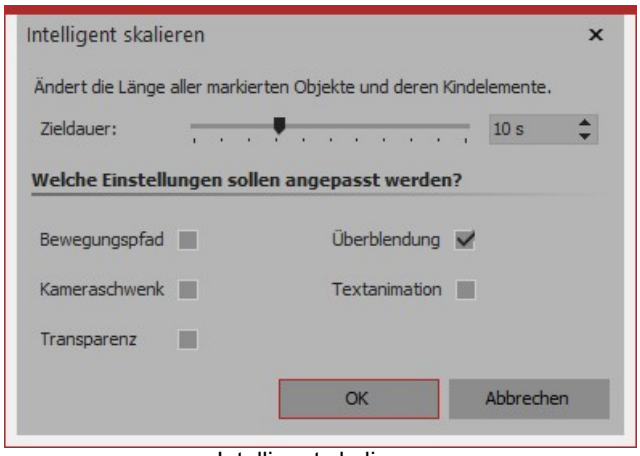
Ihr Wissen zum Thema Scriptlets vertiefen Sie in unserer Wissensdatenbank im Abschnitt "Scripting-API". (Linkadresse: aquasoft.de/go/script)

Es gibt bereits folgende 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. Intelligent skalieren



Intelligent skalieren

Mit Hilfe dieses Scriptlets ändern Sie die Anzeigedauer von Objekten und passen dabei Überblendungen, Bewegungspfade, Transparenzen, Kameraschwenks und Textanimationen zeitlich an die neue Dauer an.

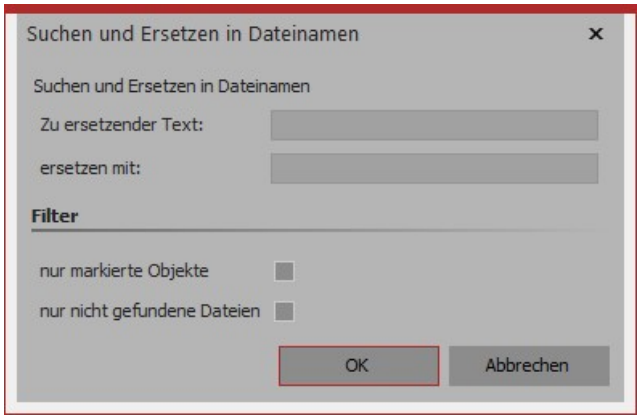
Markieren Sie zunächst die anzupassenden Objekte in der *Timeline*. Das kann auch ein Kapitel-Objekt oder eine Flexi-Collage sein.
Gehen Sie dann zu *Scriptlets - Intelligent skalieren*. Geben Sie die neue *Zieldauer* ein und legen Sie fest, welche Eigenschaft der markierten Objekte mit angepasst werden soll.

3. Karte an GPS-Fotoposition öffnen

Mit dieser Funktion können Sie Karten an einer bestimmten Position öffnen.

Fügen Sie ein Bild, das GPS-Daten enthält, in Ihr Projekt ein und gehen Sie dann in der Menüzeile zu *Scriptlets - Karte an GPS-Fotoposition öffnen*.
Nun öffnet sich der *Kartenassistent* und zeigt eine Karte mit dem Ausschnitt an, in dem die GPS-Daten des Bildes liegen.

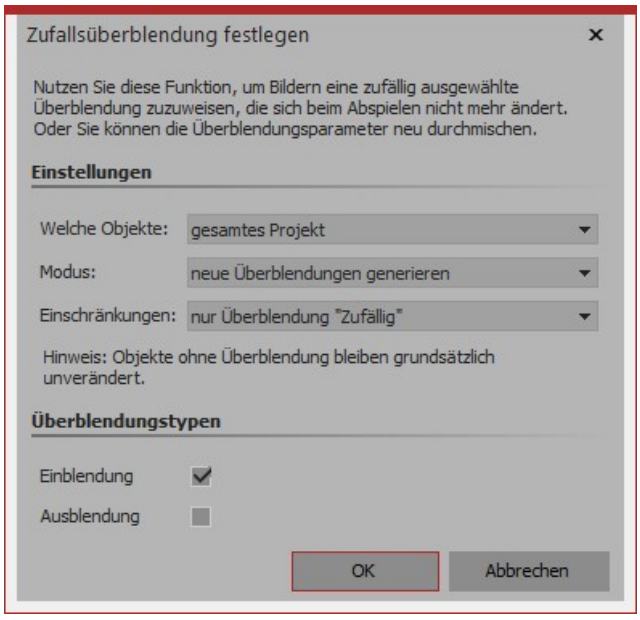
4. Suchen und Ersetzen im Dateinamen



Haben Sie bereits in Ihr Projekt eingefügte Dateien später umbenannt oder Speicherpfade verändert, können Sie diese mit der Funktion *Suchen und Ersetzen im Dateinamen* automatisch korrigieren lassen.

Nutzen Sie diese Funktion bitte nur, wenn Sie die Folgen für Ihre Dateipfade und damit Ihr Projekt einordnen können. Werden Dateien nicht mehr gefunden, nutzen Sie stattdessen den *Assistenten / Dateien wiederfinden.*

5. Zufallsüberblendung festlegen



Wenn Sie die Überblendung "Zufällig" nutzen, werden bei jedem Abspielen neue zufällige Überblendungen generiert. Mit diesem Scriptlet lassen sich beispielsweise zufällige Überblendungen für eine Auswahl oder die gesamte Show generieren, die danach feststehen. Bei den so erzeugten Überblendungen werden die erzeugten Ein- und Ausblendungen in den Objekt-Eigenschaften nicht mehr als "Zufällig" gekennzeichnet sondern der zufällig generierte Überblend-Typ angezeigt.

Welche Objekte: gesamtes Projekt / nur Ausgewählte / nur Ausgewählte inkl. Kindelemente

Modus: neue Überblendungen generieren / bestehende Überblendung belassen, aber Parameter zufällig setzen

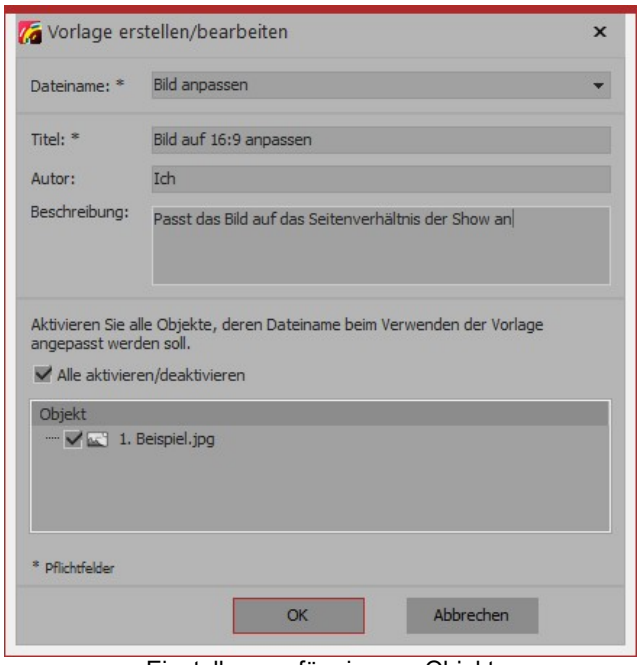
Einschränkungen: nur Überblendung "Zufällig" / alle Überblendungen / nur Überblendungen mit zufälligen Parametern / Überblendung "Zufällig" und alle mit zufälligen Parametern

19 Eigene Einstellungen speichern

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie viel Zeit sparen. Nutzen Sie bestimmte Einstellungen regelmäßig oder wollen Sie Bildkonstellationen, Textarrangements oder andere selbst erstellte Designs speichern, so nutzen Sie die Eigenen Vorlagen.
Speichern lassen sich Bildeffekte 184, Überblendungen 197, Kamerafahrten 70, Texteffekte 34, Bewegungspfade 80, Flexi-Collagen 230 und ganze Kapitel 102 mit beliebigen Inhalten.

19.1 Eigene Objekte speichern

1. Objekt erstellen



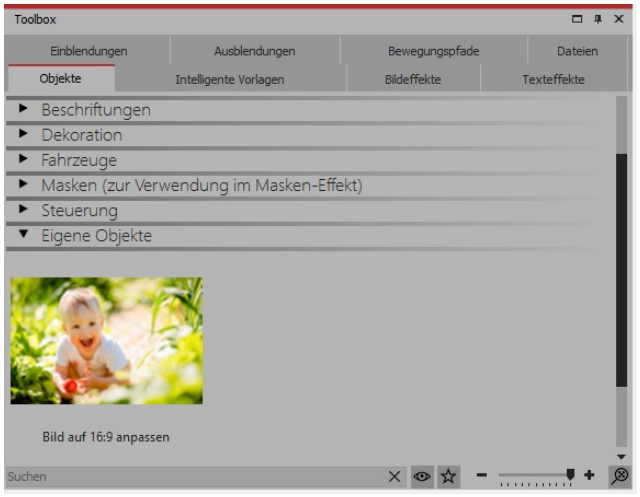
Einstellungen für eigenes Objekt

Ziehen Sie ein Objekt, das Sie mit Ihren eigenen Einstellungen versehen haben, aus der *Bilderliste* oder *Timeline* in die *Toolbox*. Jedes Objekt kann hierfür verwendet werden.

Sobald Sie das Objekt in die *Toolbox* gezogen haben, öffnet sich ein Dialog. Dort müssen Sie der Vorlage einen *Dateinamen* und *Titel* geben, Sie können Angaben zum *Autor* machen und eine *Beschreibung* der Vorlage eingeben. Dem Dateinamen kann ein Ordnername vorangestellt werden (z.B. Hintergründe\Tulpenfeld). Dadurch werden die Vorlagen in Kategorien unterteilt.

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



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.

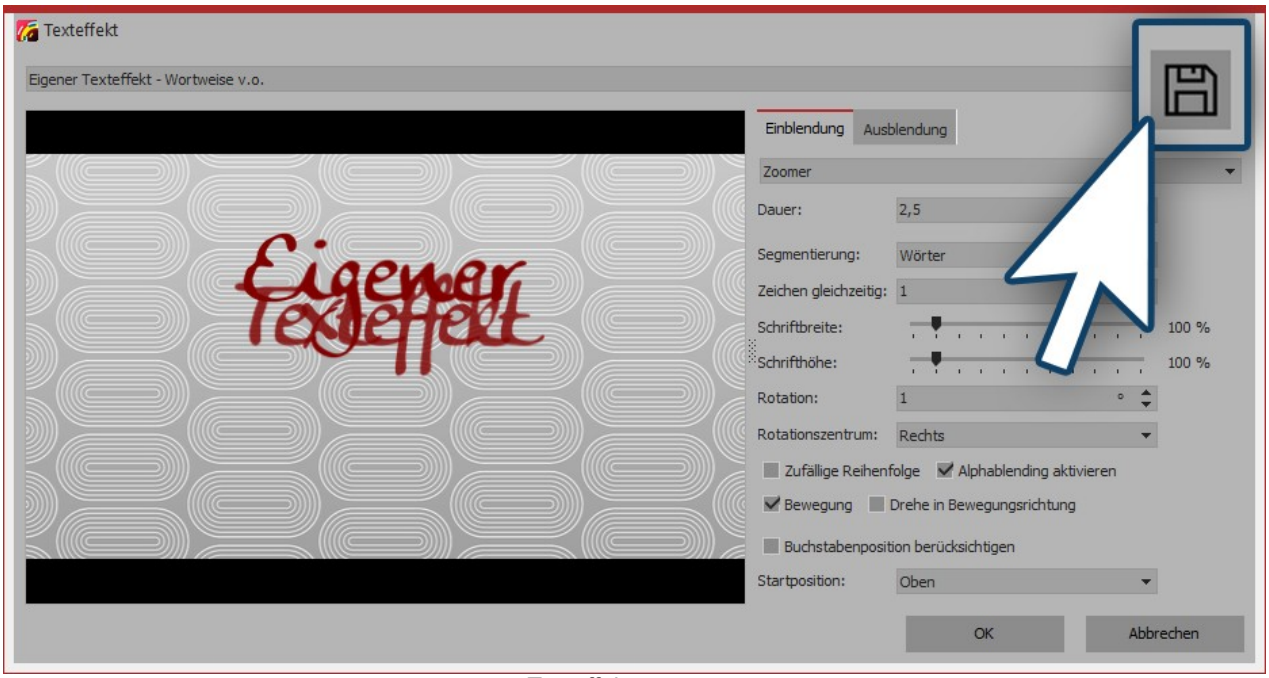
Um eine *Eigene Vorlage* zu löschen oder zu bearbeiten, klicken Sie in der Toolbox mit der rechten Maustaste auf eine *Eigene Vorlage* und wählen *Vorlage löschen* oder *Vorlage bearbeiten*.

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.

19.2 Eigene Texteffekte speichern

1. Texteffekt erstellen

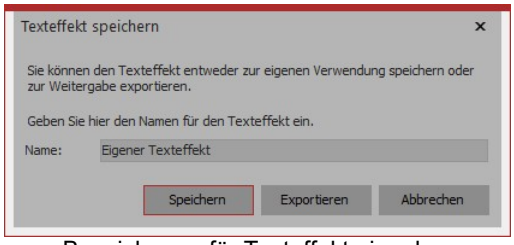
Bei einem *Text-Objekt* oder einem *Bild*- bzw. *Video*-Objekt unter dem Reiter *Text* finden Sie unter *Effekt* die Auswahl der *Animation*. Hier finden Sie den Schalter *Bearbeiten*, mit dem Sie die Animation bearbeiten können. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Texteffekt nach Ihren Wünschen anpassen können.



Texteffekt anpassen

Wenn Sie einen Texteffekt nach Ihren eigenen Vorstellungen verändert haben und die Einstellungen speichern möchten, klicken Sie auf das Speichern-Symbol, es befindet sich oben rechts.

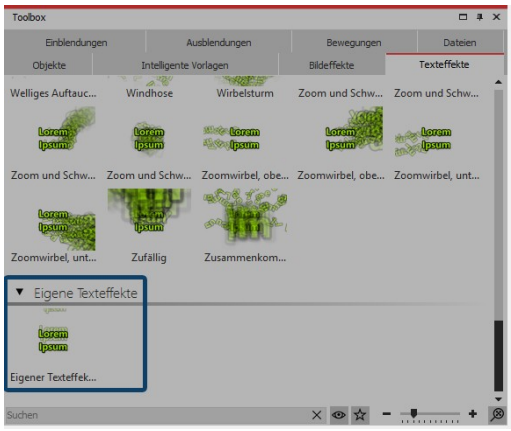
2. Titel eingeben



Bezeichnung für Texteffekt eingeben

Es öffnet sich ein Dialog zum Speichern des Texteffektes, geben Sie hier einen passenden Titel ein.

3. Texteffekt in der Toolbox



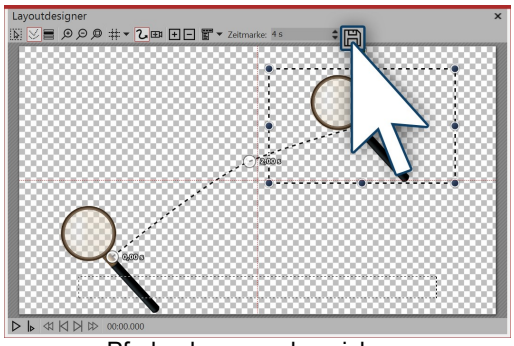
Eigener Texteffekt in der Toolbox

Ihren Texteffekt finden Sie nun in der *Toolbox* unter *Texteffekte / Eigene Texteffekte* unter dem Namen, den Sie in Schritt 2 eingegeben haben.

Von hier können Sie ihn auf die gewünschten Objekte anwenden, aber auch im Fenster *Einstellungen* ist er nun unter dem Reiter *Texteffekte / Eigene Texteffekte* zu finden.

19.3 Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern

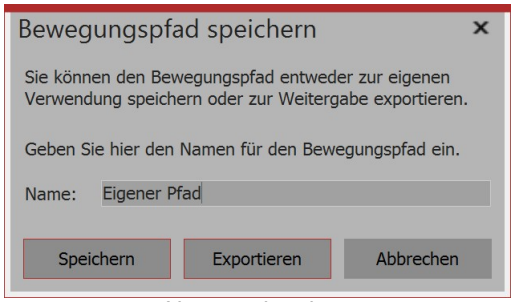
1. Bewegungspfad erstellen



Pfad anlegen und speichern

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*.

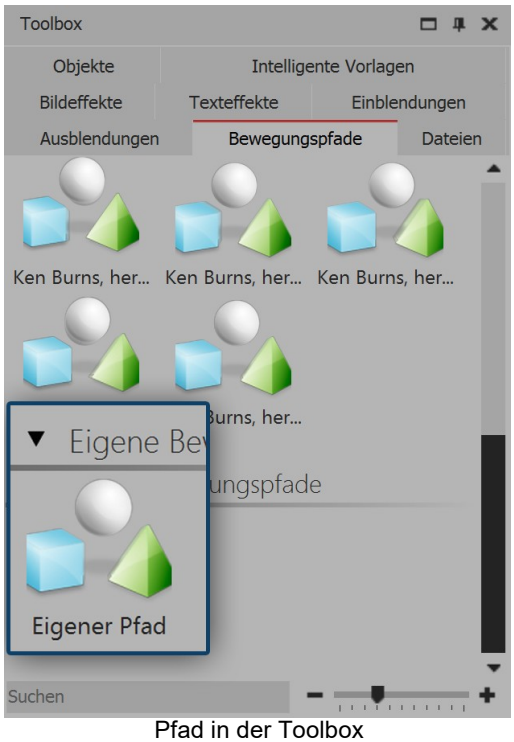
2. Bezeichnung eingeben



Namen eingeben

Damit Sie den Effekt später gut wiederfinden können, geben Sie im folgenden Dialog einen passenden Namen ein.

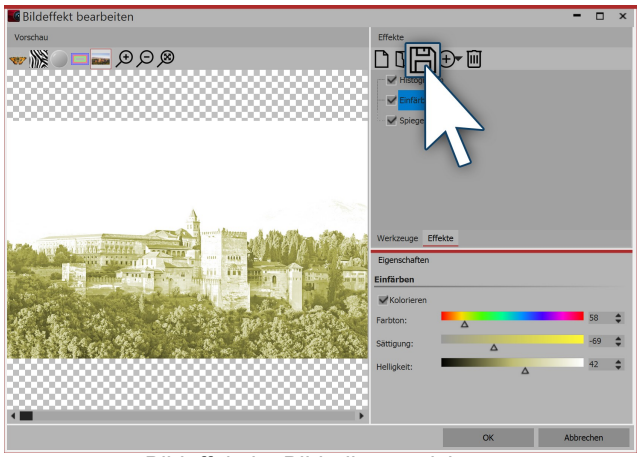
3. Bewegungspfad in der Toolbox



Pfad in der Toolbox

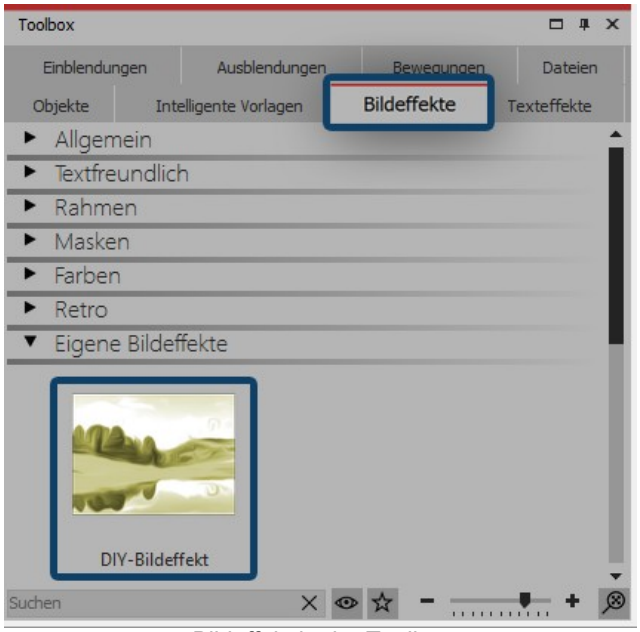
Nach dem Speichern können Sie den *Bewegungspfad* nun jederzeit in der *Toolbox* unter *Bewegungspfade - Eigene Bewegungspfade* wiederfinden. Ziehen Sie den Pfad auf ein Objekt in der *Timeline* oder im *Layoutdesigner* oder wenden Sie den *Bewegungspfad* mit einem Doppelklick auf das Symbol in der *Toolbox* auf ein markiertes Objekt an.

19.4 Bildeffekt speichern



Bildeffekt im Bildeditor speichern

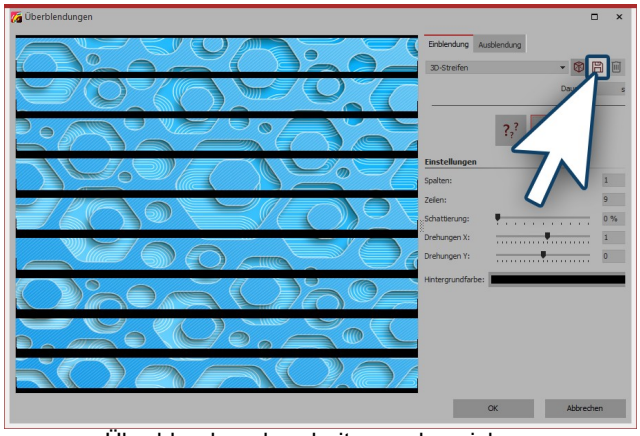
Im *Bildeditor* können Sie umfangreiche Bildeffekte erstellen. Natürlich lassen sich diese auch für die Verwendung in späteren Projekten speichern. Nachdem Sie im *Bildeditor* einen Effekt erstellt haben, klicken Sie auf das Disketten-Symbol, um diesen unter einem eigenen Namen zu speichern.



Bildeffekt in der Toolbox

Sie werden aufgefordert, einen Dateinamen und den Speicherort zu wählen. Wenn Sie beides festgelegt haben, schließen Sie den *Bildeditor*. In der *Toolbox* finden Sie den Effekt dann unter *Bildeffekte / Eigene Bildeffekte*.

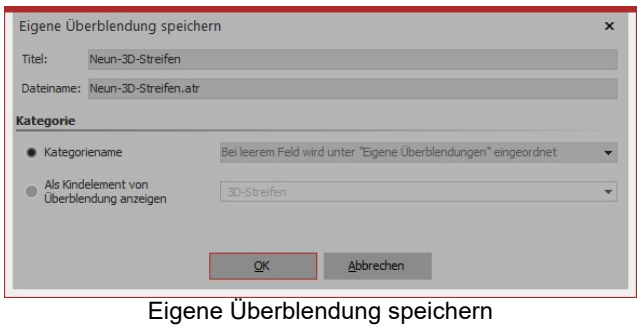
19.5 Überblendung speichern



Überblendung bearbeiten und speichern

Klicken Sie in den Eigenschaften des Objektes (Bild, Video oder Flexi-Collage) auf *Einblendung Anpassen*.

Modifizieren Sie die Überblendung nach Ihren Vorstellungen. Um die Einstellungen zu speichern, klicken Sie dann auf das Speichern-Symbol.



Eigene Überblendung speichern

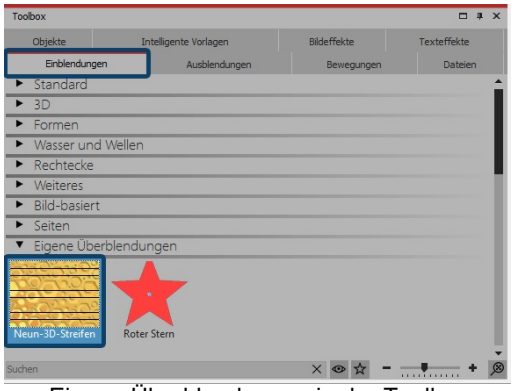
Geben Sie nun einen aussagekräftigen *Titel* für Ihre Überblendung ein. Unter diesem Namen erscheint die Überblendung dann auch in der *Toolbox* am Reiter *Einblendungen* bzw. *Ausblendungen* sowie in der Eigenschaften-Auswahlliste.

Der *Dateiname* wird automatisch generiert, kann aber auch verändert werden. Die Dateiendung *.atr* muss dabei erhalten bleiben.

Kategoriename: Mit dem kleinen schwarzen Auswahldreieck können Sie aus den bestehenden Kategorien wählen. Wird kein *Kategoriename* ausgewählt, wird die Überblendung unter der Kategorie "*Eigene Überblendungen*" eingeordnet. Alternativ können Sie einen eigenen Kategorienamen eingeben.

Als Kindelement von Überblendung anzeigen: Die eigene Überblendung wird als Unterpunkt in der gewählten Überblendungskategorie angezeigt.

Mit dem Klick auf *OK* wird die Überblendung gespeichert.



Eigene Überblendungen in der Toolbox

Sie finden die Überblendung nun in der *Toolbox* bei den Reitern *Einblendungen* und *Ausblendungen* und in den Eigenschaften bei der Auswahlliste für die Einblendungen/Ausblendungen.

20 Steuerung des Präsentations-Ablaufes

20.1 Automatischer Ablauf

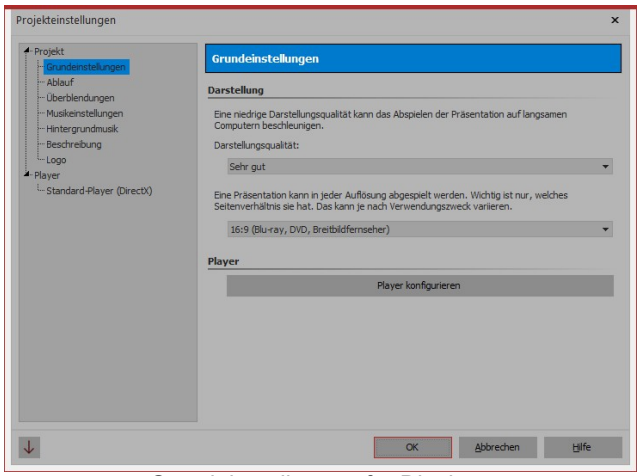
Standardmäßig werden die Bilder eines Projektes nacheinander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den Eigenschaften 226 der *Objekte*, wie lange ein Objekt angezeigt wird und wann der Wechsel auf das nächste Objekt stattfindet. Hierzu müssen Sie keine spezielle Einstellung vornehmen.

20.2 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" 206 beschrieben wird).
Sie eignet sich besonders gut, wenn Sie eine Präsentation durchführen möchten, bei der Sie individuell kommentieren und weiter schalten wollen. Sie können in den *Projekteinstellungen* den *Player* entsprechend konfigurieren.

Die *Projekteinstellungen* beziehen sich immer auf das Projekt, das Sie gerade bearbeiten.

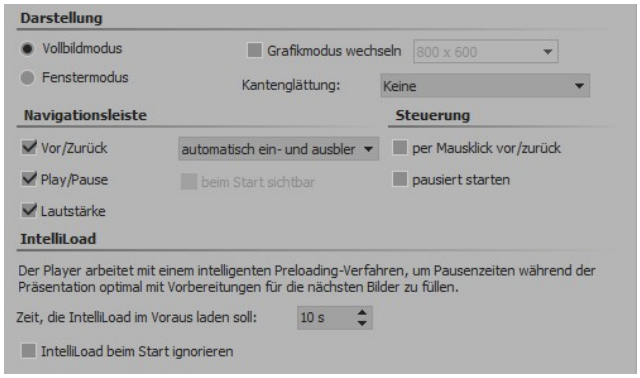
Einstellungen für Player



Grundeinstellungen für Diashow

1. Projekteinstellungen aufrufen

Rufen Sie über den Einstellungen-Button in der Toolbar oder über das Menü *Projekt / Einstellungen* die *Projekteinstellungen* auf. Wählen Sie nun aus dem Menü links den Punkt *Standard-Player* aus. So gelangen Sie zu der Konfiguration des *Players*.



2. Einstellungen für Player

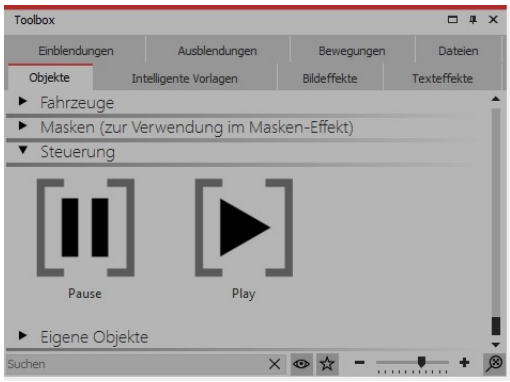
Unter *Steuerung* finden Sie folgende Optionen:

per Mausklick vor/zurück
: Erst wenn Sie mit der Maus klicken oder die Pfeiltasten benutzen, erscheint das nächste Bild. Die eingestellte Anzeigedauer des Bildes spielt keine Rolle.
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.

20.3 Automatischer und manueller Ablauf



Pause- und Play-Objekt in der Toolbox

Mit AquaSoft Stages ist es ebenfalls möglich, Teile der Präsentation manuell weiter zuschalten und andere Teile automatisch abspielen zu lassen. Dies können Sie beliebig wechseln. In der *Toolbox* finden Sie dazu unter *Steuerung* zwei *Objekte*.

Wenn Sie die Präsentation nur bis zu einem bestimmten Punkt automatisch ablaufen lassen wollen, setzen Sie an den Punkt, ab dem manuell weiter geschaltet werden soll, das *Pause*-Objekt. 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.

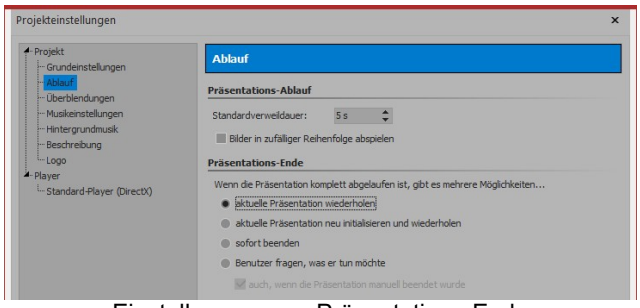
Künstliche Pause

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 Präsentation automatisch weiter.

Sie können auch jederzeit mit der **LEERTASTE** die Präsentation beim Abspielen pausieren. Beim erneuten Drücken der **LEERTASTE** läuft die Präsentation weiter.

Wandeln Sie Ihr Projekt in eine Video-DVD um, so geht die Funktion der beiden Objekte verloren. Zum Pausieren einer Video-DVD müssen Sie die Pause-Taste auf der Fernbedienung verwenden.

20.4 Präsentation endlos wiederholen



Einstellungen zum Präsentations-Ende

In der Toolbar können Sie über den Einstellungen-Button die *Projekteinstellungen* öffnen. Wahlweise können Sie auch über das Menü *Projekt / Projekteinstellungen* den Dialog öffnen. Unter *Ablauf / Präsentations-Ende* können Sie die Wiederholfunktion aktivieren.

Wenn Sie aus Ihrem Projekt eine Video-DVD oder Blu-ray erstellen, geht diese Funktion verloren.

Erstellen Sie Ihre Video-DVD mit dem Menü-Assistent 221, so können Sie dort die Wiederholung des Abspielens der Video-DVD aktivieren.

20.5 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 zur Steuerung finden Sie auf der dazugehörigen Webseite 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 Tastenkürzel 4 aus dem Programm verwenden, um den Ablauf im Player zu steuern.

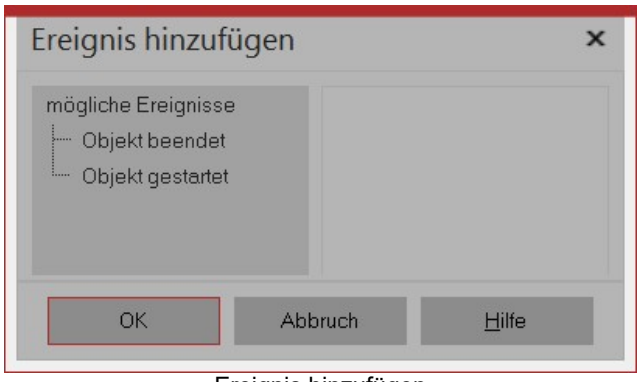
20.6 Objektereignisse



Hier lassen sich die Ereignisse hinzufügen

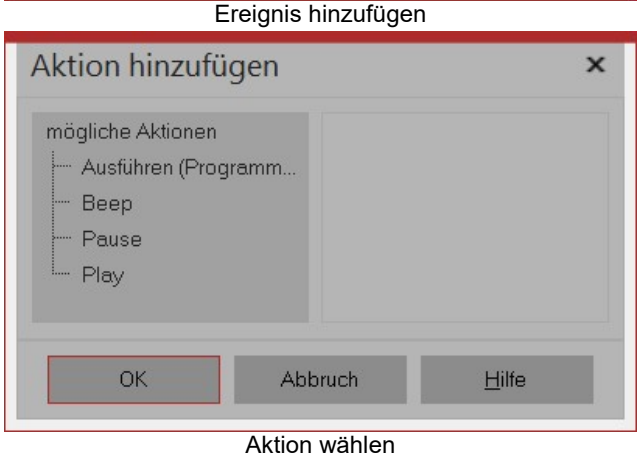
Wenn Sie ein Objektereignis festlegen möchten, gehen Sie zu *Ansicht / Steuerelemente* und aktivieren Sie das Fenster *Ereignisse*.

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.



Ereignis hinzufügen

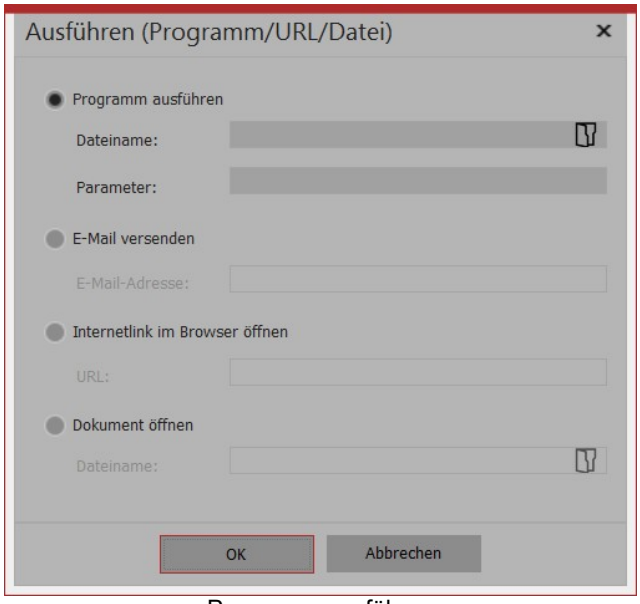
Wählen Sie nun in der *Timeline* ein Objekt, z.B. ein *Kapitel-Objekt* oder ein *Bild-Objekt*. Klicken Sie dann im Fenster *Ereignisse* auf das linke Plus-Symbol. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie festlegen können, an welcher Stelle das Ereignis hinzugefügt werden soll. Ereignisse können am Anfang oder am Ende eines Objektes auftreten. Nachdem Sie einen Zeitpunkt gewählt haben, klicken Sie auf *OK*.



Aktion wählen

Gleich nach der Eingabe der vorherigen Option öffnet sich ein neues Fenster, in welchem Sie auswählen können, welche Aktion ausgeführt werden soll.

Sie können festlegen, dass ein Programm starten soll, dass das Abspielen pausiert wird oder dass das Abspielen fortgesetzt wird, wenn der *Pause-Modus* aktiv war.

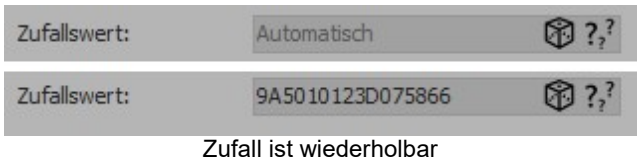


Programm ausführen

Interessant ist die Aktion *Ausführen*, da diese sehr viel Freiraum für Ideen bereithält. Sie können hier z.B. eine PDF-Datei öffnen oder den Browser mit der Seite des Hotels, in 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.

20.7 Zufall steuern

Verschiedene Vorlagen im Programm basieren auf zufälligen Werten, z.B. die Aufteilung einer Foto-Collage 160. Um nicht bei jedem Abspielen eine völlig andere Darstellung zu erhalten, können Sie dem Zufall Einhalt gebieten.



Zufall ist wiederholbar

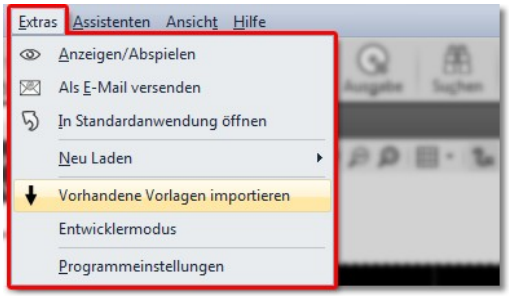
Wann immer solch ein Eingabefeld vorhanden ist, ist der Zufall steuerbar. Steht der Wert auf *Automatisch* oder sind die Fragezeichen aktiviert, werden bei jedem Abspielen komplett neue Werte zufällig ermittelt. Um eine bestimmte Kombination festzulegen, klicken Sie auf das Würfelsymbol. Es entsteht 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.

In AquaSoft Stages haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, unter *Projekt / Einstellungen / Ablauf* einen Zufallswert für das gesamte Projekt 251 festzulegen.

21 Daten importieren

21.1 Vorlagen und Effekte importieren



Vorlagen importieren

Wenn Sie in einer früheren Version von AquaSoft Stages oder Stages eigene Vorlagen und Effekte erstellt haben, können Sie diese über *Extras / Vorhandene Projekt-Vorlagen importieren* einfügen lassen.

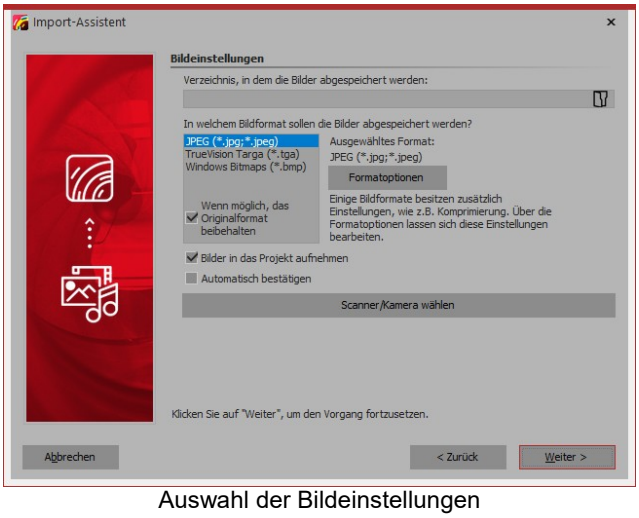
21.2 Import-Assistent

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

1. Import-Assistent starten

Im Menüpunkt *Assistenten* können Sie den *Import-Assistenten* finden. Mit dem *Import-Assistenten* können Sie Ihre Bilder von einem Scanner oder von Ihrer Digitalkamera importieren, sofern diese Geräte über die *TWAIN32- oder WIA-Schnittstelle* ansprechbar sind.

Die Bilder werden auf Ihrem Rechner abgespeichert und zu Ihrem Projekt hinzugefügt. Sie können entweder sofort oder später mit der Bearbeitungsfunktion 185 verbessert werden.



Auswahl der Bildeinstellungen

2. Einstellungen für Bilder

Geben Sie ein *Zielverzeichnis* an, in dem die Bilder gespeichert werden sollen. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat aus und passen ggf. die *Formatoptionen* an.

Wählen Sie das Gerät aus, von dem die Bilder importiert werden sollen.

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

21.3 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

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.

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*.

3. Bild-Einstellungen vornehmen

Hier können Sie die Bildauflösung wählen oder eine eigene Auflösung eingeben. Auch das Bildformat der gespeicherten Bilddateien lässt sich hier festlegen. Wenn Sie alle Optionen gewählt haben, klicken Sie auf *Weiter*.

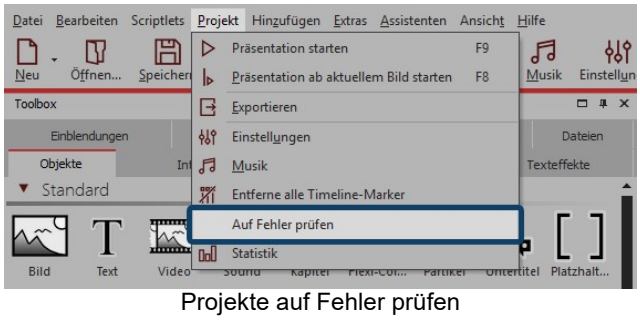
4. Folien als Bilder importieren

Klicken Sie nur noch auf *Importieren*, die PowerPoint-Folien werden nun als Bilddateien gespeichert und in Ihr Projekt eingefügt.

22 Projekt auf Fehler prüfen

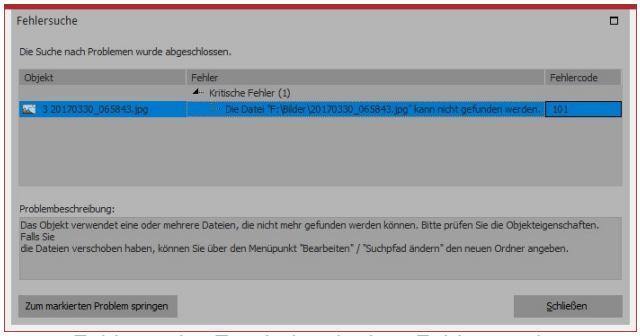
Bevor Sie Ihr Projekt vorführen oder exportieren, können Sie Ihre Arbeit noch einmal kontrollieren.

1. Projekt auf Fehler prüfen



Projekte auf Fehler prüfen

Öffnen Sie Ihre ads-Datei und klicken Sie unter *Projekt /Auf Fehler prüfen*.
Das Programm prüft, ob alle Bilder, Videos und Sounds in Ihrem Projekt angezeigt werden können und ob alle Effekte korrekt funktionieren.



Fehlersuche-Ergebnis mit einer Fehleranzeige

Werden kritische Fehler gefunden, erhalten Sie entsprechende Hinweise auf das Problem. Um sich die Stelle in Ihrem Projekt anzuschauen und den Fehler zu beheben, markieren Sie die Fehlermeldung und klicken auf den Button "Zum markierten Problem springen".

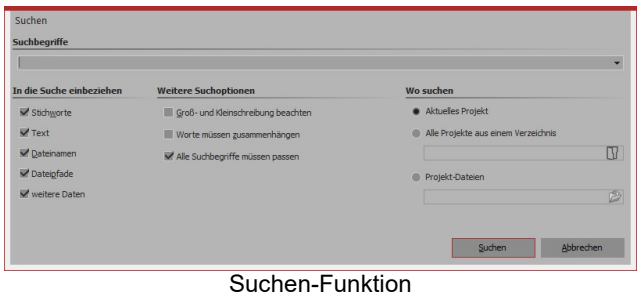
Nach der Fehlerbehebung können Sie eine erneute Fehlerprüfung starten.

Können mehrere Bilder nicht gefunden werden, hilft Ihnen der Dateien-wiederfinden-Assistent 224.

2. Gestaltungskontrolle

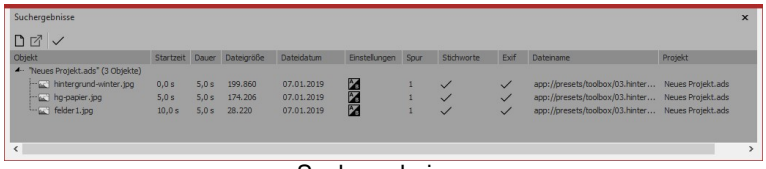
Zur abschließenden Kontrolle der Show empfiehlt sich das Abspielen im Vollbildmodus. Wenn Sie während des Abspielens an eine Stelle gelangen, die einer Überarbeitung bedarf, drücken Sie die **ESC**-Taste um den Vollbild-Playermodus zu beenden. Klicken Sie nun in der Timeline-Ansicht auf das  -Symbol, um den Playhead an die Stoppposition des Players zu setzen. Nehmen Sie nun die Änderungen an Ihrem Projekt vor.

3. Suchen-Funktion



Suchen-Funktion

In der *Toolbar* bzw. in der *Menüzeile* unter *Bearbeiten* / *Suchen* finden Sie die *Suchen*-Funktion. Diese ermöglicht das Suchen nach Texten, Dateinamen, Dateiendungen und Stichworten in Ihren Projekten. Sie ist besonders praktisch, um zum Beispiel Tippfehler in Bildbeschriftungen zu beheben.



Suchergebnisse

In der Suchergebnis-Liste bekommen Sie die Treffer mit der Startzeit angezeigt. Mit dem Häkchen-Symbol lassen sich die Treffer im Projekt markieren.

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 206.

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 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" 224 erfahren Sie, wie Sie die Dateien ausfindig machen 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.

Lesen Sie im Kapitel "PC-Präsentation" 206 nach, wie Sie mit Hilfe des Assistenten ein Projekt archivieren.

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 ads-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.



Aufgabenauswahl

1. Assistent aufrufen

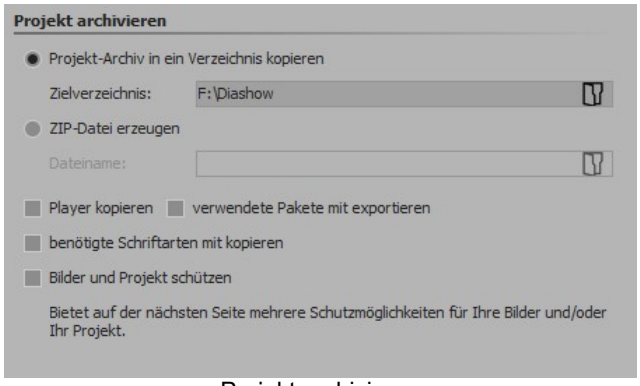
Unter *Assistenten* finden Sie den Assistent *Projekt archivieren, schützen und weitergeben*. Klicken Sie nach der Einleitung auf *Weiter*. Es erwarten Sie nun zwei Optionen:

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 Weitergabe über virtuelle Dateispeicher, Festplatten oder USB-Sticks.

CD erstellen und brennen
Erstellen Sie eine CD, die beim Einlegen in das Laufwerk selbst startet. Die Programm-Software muss dazu nicht auf dem Rechner installiert sein, in dem die CD eingelegt werden soll.

Wählen Sie eine Option aus und klicken Sie auf *Weiter*.

Option 1: Projekt archivieren



Projekt archivieren

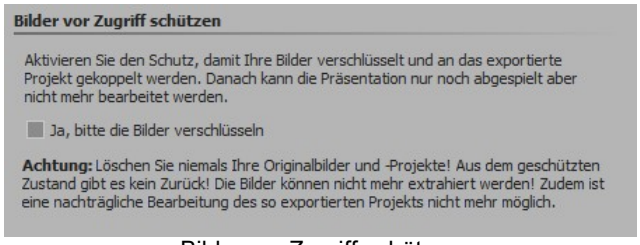
Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern aller Daten (ads-Datei, Bilder, Musik) in einem gemeinsamen Verzeichnis, so lässt sich das Projekt optimal archivieren. Das fertige Verzeichnis können Sie dann z.B. auf einem USB-Stick oder auf einer externen Festplatte speichern.
Geben Sie unter *Zielverzeichnis* 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* und die *verwendeten Pakete* sollten Sie kopieren, um die Präsentation auf Rechnern abspielen zu können, auf denen AquaSoft Stages oder Stages nicht installiert ist. Ohne diesen Player können Sie die Präsentation sonst nicht abspielen. Ohne Pakete könnten einige Effekte nicht richtig funktionieren sowie programmeigene Dateien bzw. Elemente aus Erweiterungspaketen nicht angezeigt werden. Klicken Sie auf *Weiter* und der gewünschte Vorgang wird gestartet.

Bei einer Archivierung nur für den eigenen Rechner, auf dem AquaSoft Stages oder Stages installiert ist, müssen der Player und die verwendeten Pakete nicht mit archiviert werden, da hier immer auf die Programmressourcen zugegriffen werden kann.

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 abgespielt werden.

Bilder und Projekt schützen - Möchten Sie das Projekt weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder verschlüsseln.



Bilder vor Zugriff schützen

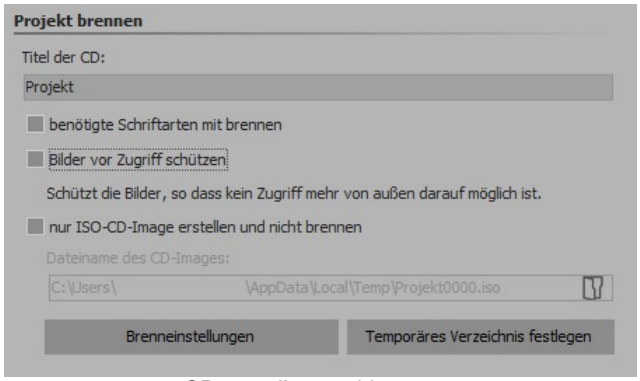
Bilder vor Zugriff schützen

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.

Bestätigen Sie, dass die Bilder verschlüsselt werden sollen, klicken Sie auf *Weiter* und starten Sie die Archivierung.

Option 2: Präsentations-CD erstellen und brennen



CD erstellen und brennen

Geben Sie einen *Titel* für die CD/DVD an. Dieser Titel wird als Name der CD/DVD verwendet.

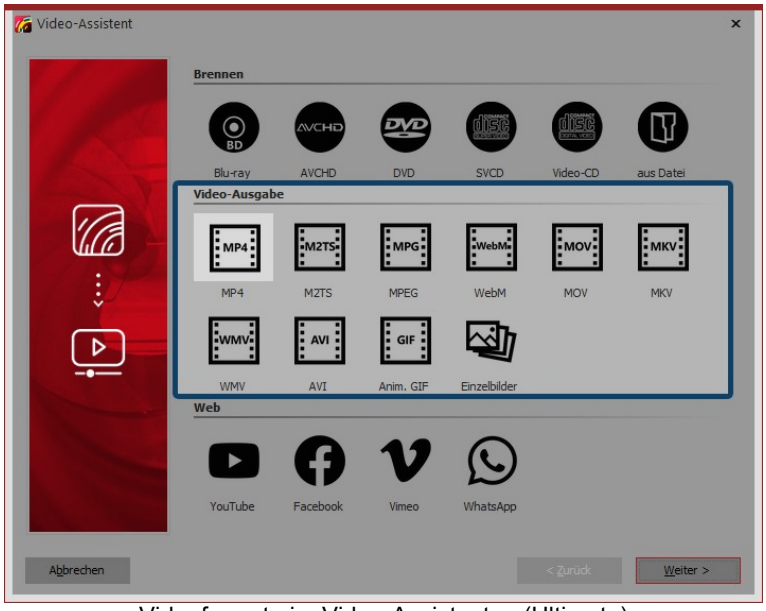
Sollten Sie Schriftarten verwendet haben, bei denen Sie nicht sicher sind, dass diese auf anderen PCs installiert sind, so können Sie diese mit auf die CD/DVD brennen.

Bilder vor Zugriff schützen - Möchten Sie das Projekt weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder schützen lassen. Bitte beachten Sie die Hinweise im vorigen Abschnitt.

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, 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



Videoformate im Video-Assistenten (Ultimate)

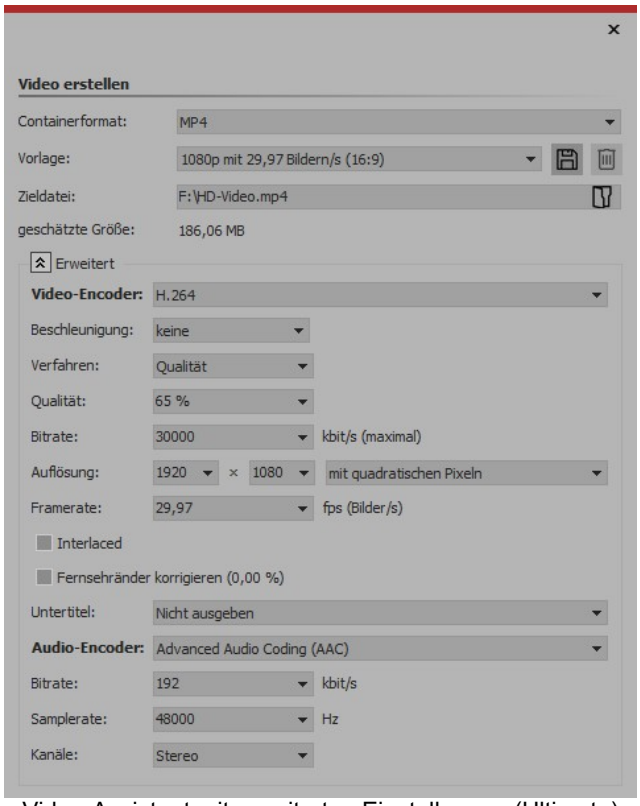
In der AquaSoft Stages und Stages haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten, aus Ihrem Projekt ein Video zu erstellen. Für nahezu jeden Einsatzzweck und für jedes Endgerät ist daher etwas Passendes dabei. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der Videoformate, die Sie ausgeben können.

1. Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung zu gelangen, rufen Sie über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Unter *Video-Ausgabe* wählen Sie dann das gewünschte Videoformat aus. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welcher Videotyp am besten zu Ihrem Ausgabegerät passt, finden Sie unter Abschnitt 3 "Welches Videoformat passt zu welchem Ausgabegerät?" eine Übersicht, die Ihnen die Auswahl erleichtern kann.
Folgende Videoformate können Sie erstellen:

MP4	Containerformat, das auf Apple-QuickTime-Dateiformat basiert. Eignet sich gut für TV, Tablets und Smartphones.
M2TS	Containerformat für Blu-Ray Disc-Video
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
AVI	Containerformat von Microsoft. Sollte nie unkomprimiert ausgegeben werden und ist nur für Profis geeignet, die spezielle Encoder benutzen wollen.
WMV	Teil des Windows Media Frameworks, wird von allen aktuellen Windows-Versionen unterstützt

2. Video-Einstellungen



Video-Assistent mit erweiterten Einstellungen (Ultimate)

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.

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.
Beschleunigung	Hier kann die hardwarebeschleunigte Encodierung aktiviert werden (führen Sie ggf. zuvor *Beschleunigungshardware suchen* aus). Mit der Auswahl *keine* wird ausschließlich softwareseitig encodiert.
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 Darstellungsqualität erreicht. Man kann 100% wählen, wenn man das Video in einer anderen Anwendung weiterverarbeiten will und der Generationsverlust bei einem erneuten Rendern gemindert werden soll. Für normale Videos 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 "quadratische Pixel" beibehalten werden. Relevant ist diese Einstellung nur für den Sonderfall DVD, da deren Bildgröße mit 704 × 576 bzw. 720 × 576 weder 4:3 noch 16:9 entspricht. Erzeugt man nun z.B. ein MPEG-Video für eine DVD, muss zunächst die passende Vorlage (z.B. DVD (PAL, 16:9)) entsprechend des gewählten DiaShow-Formats ausgewählt werden, das Pixelformat wird dann automatisch auf "passend zu 16:9-Präsentation" angepasst.
Framerate	Anzahl der Einzelbilder pro Sekunde
Fernsehränder korrigieren	Manche Fernseher schneiden die Ränder des Films ab. Wie stark das geschieht, variiert von Gerät zu Gerät. Um das volle Bild sichtbar zu machen, kann der Assistent das Bild verkleinern. Sie Können hierzu auch verschiedene Randabstände festlegen.
Interlaced	Halbbildverfahren, um Bewegungen "flüssiger" erscheinen zu lassen. Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
Audio-Encoder	Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Audiodatei. Mit der Auswahl *"Kein Audio"* wird ein Video ohne Ton erstellt.

Möchten Sie Ihre eigenen Einstellungen für den späteren Gebrauch speichern, so klicken Sie auf das Speichern-Symbol hinter *Vorlage*.

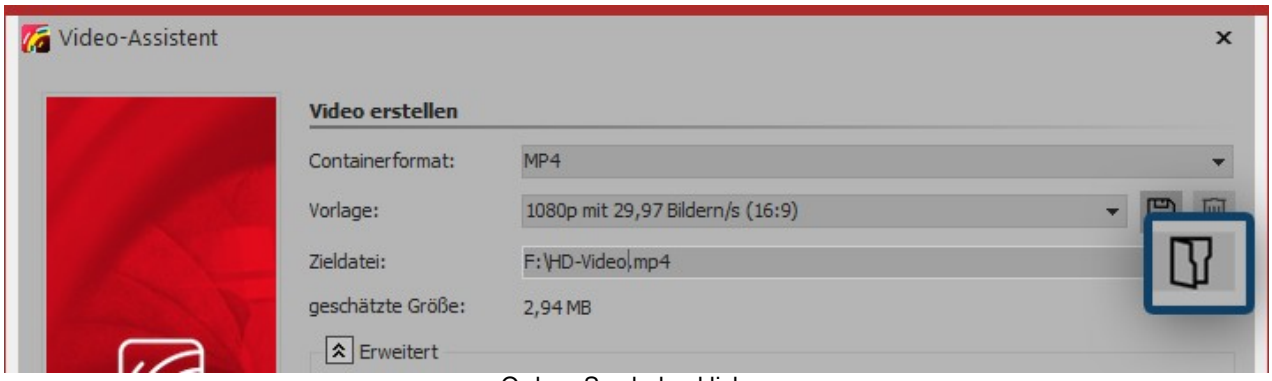
Vertiefen Sie Ihr Wissen zum Thema "Video erstellen" in unserem Blogbeitrag "Videoerzeugung – Diashow als Video ausgeben". aquasoft.de/go/videoausgabe .

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, Bedienungsanleitung
TV-Gerät	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, M2TS (weitere Formate möglich, Bedienungsa
Multimedia-Festplatte	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, WMV, M2TS (weitere Formate möglich, Bedie
PlayStation Vita/Portable	MP4 mit H.264 Encoder
Apple-Geräte	MP4 mit H.264 Encoder, MOV mit H.264 Encoder (weitere Formate möglich, E

4. Video auf USB-Stick speichern



Ordner-Symbol anklicken

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.

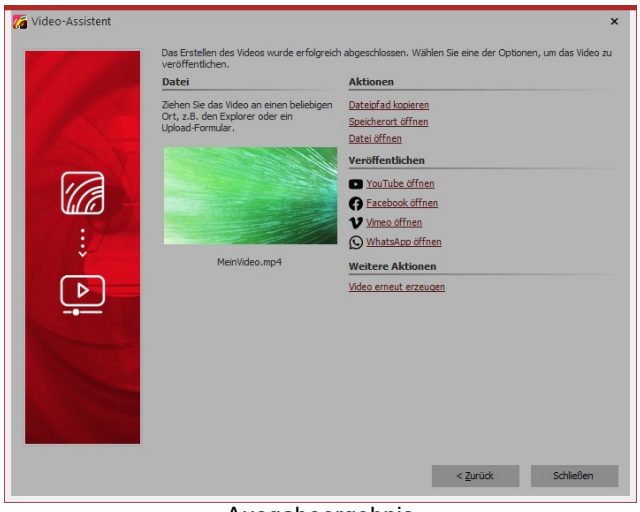
5. Video für Webseite ausgeben

Mit Hilfe der verschiedenen Exportoptionen 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 "Ausgabe für Web/Social Media 214" 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.

6. Ausgabeergebnis



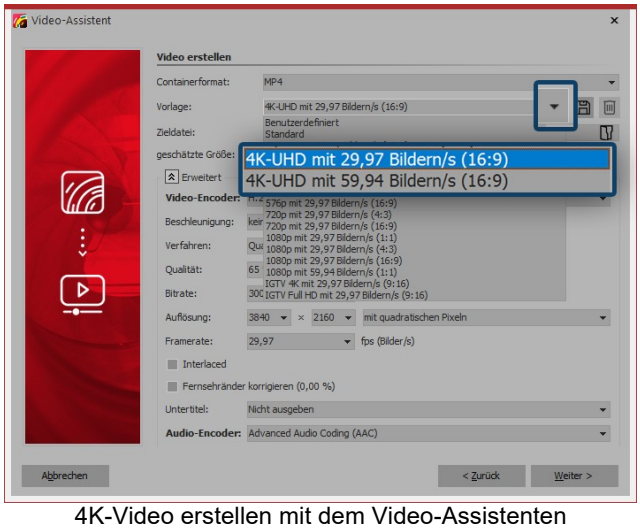
Ausgabeergebnis

Wurde das Video erfolgreich erstellt, können Sie das Ergebnis abspielen, weiterverarbeiten oder teilen. Starten Sie das Abspielen per Doppelklick auf den Videothumbnail oder über *Datei öffnen*.

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 eine geringere Auflösung bemerkbar machen.



4K-Video erstellen mit dem Video-Assistenten

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

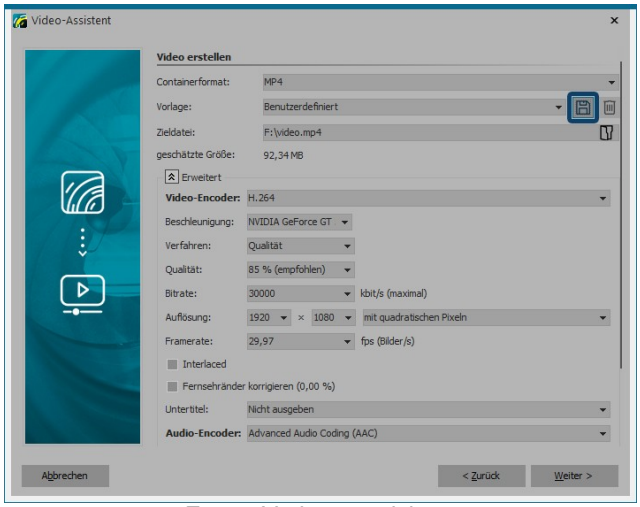
Rufen Sie über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Klicken Sie dann auf die Option *MP4*. Unter *Vorlage* finden Sie verschiedene Auswahloptionen. Wählen Sie die für Sie passende Option.

Nachdem Sie sich für eine Vorlage entschieden haben, legen Sie unter *Zieldatei* einen Speicherort für das Video fest. Klicken Sie dann auf *Weiter* und wählen Sie anschließend *Video erstellen*.

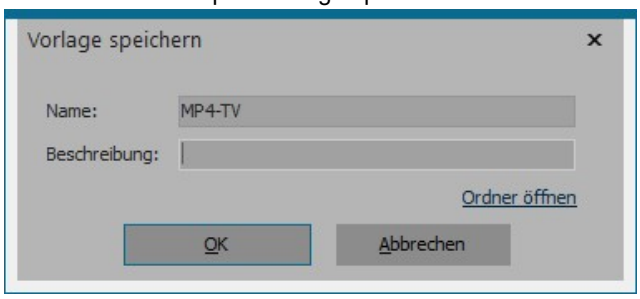
2. 4K-Video wiedergeben

Ein Video mit 4K/UHD-Auflösung benötigt zum Abspielen relativ viel Rechenleistung. Weiterhin brauchen Sie einen Monitor, ein TV-Gerät oder ein anderes Wiedergabemedium, welches 4K unterstützt.

23.3.2 Video per Kommandozeile



Export-Vorlage speichern



In AquaSoft Stages können Sie Ihre Videos per Kommandozeilen-Aufruf generieren lassen. Erstellt werden diese mit Vorgaben, die Sie vorher als Export-Vorlage gespeichert haben.

Vorlage speichern
Falls noch nicht vorhanden, speichern Sie zunächst die Vorgaben mit denen Ihre Videos erzeugt werden sollen. Gehen Sie dazu über *Assistenten / Video brennen/erzeugen* und wählen Sie Ihren Dateityp, z.B. mp4.
Geben Sie die gewünschten Parameter für die Videoerzeugung ein. Speichern Sie diese Vorlage nun, indem Sie auf das Diskettensymbol klicken und einen Namen vergeben.

Die Vorlage wird als vwp-Datei angelegt. Über *Ordner öffnen* können Sie sich den Speicherort Ihrer vwp-Datei anzeigen lassen.

Sobald Ihr Projekt in Form der ads-Datei gespeichert ist und die Vorlage vorhanden, können Sie mit dem Videoexport per Kommandozeile starten.

1. Kommandozeile öffnen
   Klicken Sie auf das Windows-Symbol und tippen Sie "cmd" ein. Als Sucherergebnis erhalten Sie die Windows-Eingabeaufforderung. Bestätigen Sie mit Enter, um die Kommandozeile zu öffnen.
   (Je nach Windows-Version kann das Vorgehen abweichen.)
2. In das Stages-Verzeichnis wechseln
   Geben Sie folgendes Kommando ein, um zum Stages-(Standard-)Verzeichnis zu wechseln
   cd "C:\Program Files\AquaSoft\Stages 11"
3. Videoerzeugung starten
   Stages -encode -preset"C:\...\VideoWizardPreset.vwp" -targetfile"C:\...\zieldatei.xyz" "C:\...\quelldatei.ads"
   (passen Sie vwp, Zieldatei und Quelldatei entsprechend an)
   Bestätigen Sie mit Enter. Die Videoerzeugung startet.

Ist das Video fertig berechnet, erhalten Sie die Meldung "Kritische Fehler: 0". Sie finden Ihre Videodatei nun im Zielverzeichnis.

23.4 Web / Social Media

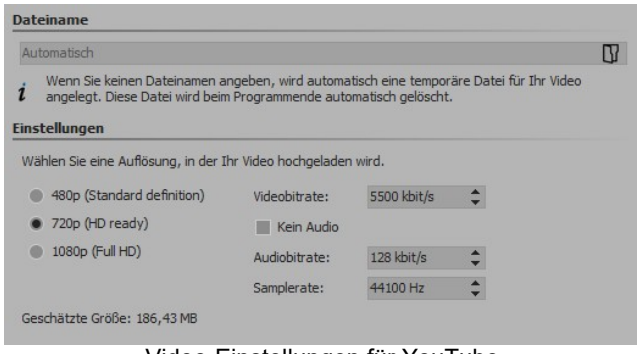
Der Video-Assistent der AquaSoft Stages hilft Ihnen, aus Ihrem Projekt Videos für bekannte Videoportale oder Social-Media-Plattformen zu erzeugen und die Ergebnisse dort hochzuladen. Voraussetzung hierfür ist ein Account bei dem gewünschten Netzwerk.



Video-Assistent aufrufen

1. Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung für Web und Social Media zu gelangen, rufen Sie über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Unter *Web* wählen Sie dann die gewünschte Plattform aus und klicken auf *Weiter*.



Video-Einstellungen für YouTube

2. Einstellungen anpassen

Je nach gewählter Plattform werden Ihnen passende Einstellungsoptionen für den Video-Export angezeigt.

Vergeben Sie einen Dateinamen und wählen Sie über das Ordnersymbol einen Speicherplatz aus. Passen Sie bei Bedarf die *Einstellungen* für die Auflösung und Videobitrate sowie die Audiobitrate und Samplerate an. Möchten Sie Projekt als Video ohne Ton exportieren, setzen Sie das Häkchen bei *Kein Audio*.

Klicken Sie dann auf *Weiter* und im nächsten Schritt auf *Video erstellen*.



Ergebnis veröffentlichen

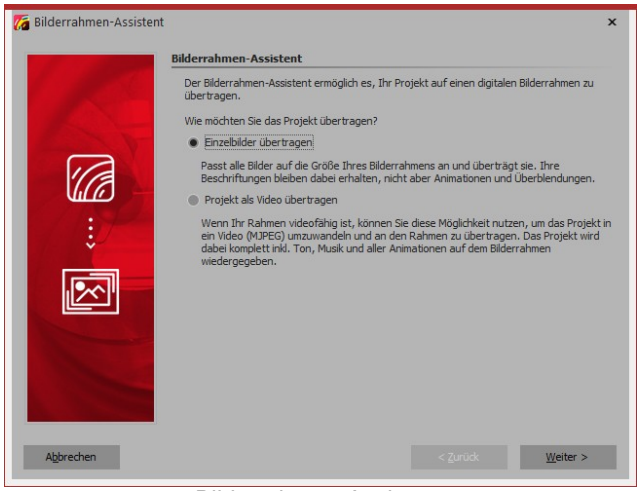
3. Ergebnis veröffentlichen

Nachdem das Video erfolgreich nach Ihren Vorgaben erzeugt wurde, finden Sie verschiedene Aktionen und Optionen zum Veröffentlichen.
Datei: So Sie bereits die Webseite oder Webanwendung geöffnet haben und eingeloggt sind, ziehen Sie den farbigen Videothumbnail direkt auf den Uploadbereich.
Aktionen: Mit *Dateipfad kopieren* übernehmen Sie den Dateipfad des erzeugten Videos in die Zwischenablage. So können Sie ihn einfach in ein entsprechendes Upload-Formulare übernehmen. Um in das Verzeichnis zu gelangen, an dem Ihr Video gespeichert wurde, klicken Sie auf *Speicherort öffnen*. Über *Datei öffnen* lassen Sie das Video in Ihrer Standardanwendung für Videos abspielen.
Veröffentlichen: Klicken Sie auf den Link der gewünschten Plattform, um deren Upload-Webseite bzw. die Webanwendung zu öffnen.

Weitere Aktionen: Über *Video erneut erzeugen* können Sie die Einstellungen anpassen und erneut exportieren.

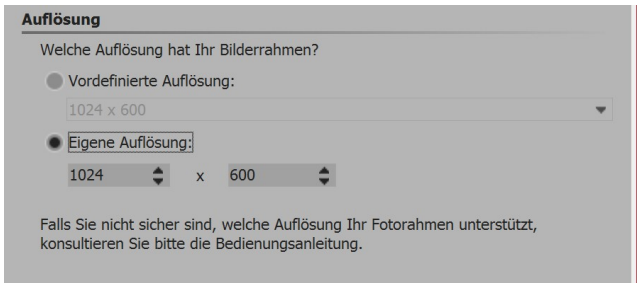
Ist der Export beendet, können Sie das Fenster mit dem *Schließen*-Button rechts unten verlassen.

23.5 Bilderrahmen-Assistent



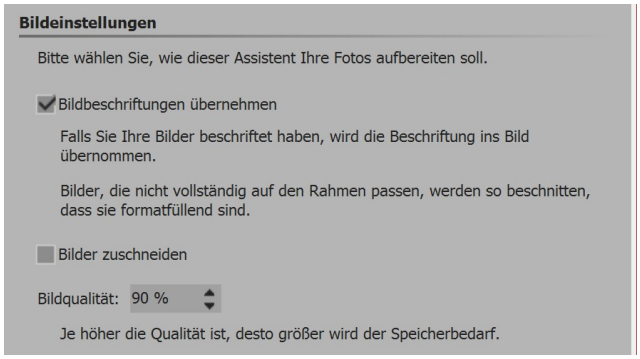
Bilderrahmen-Assistent

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.

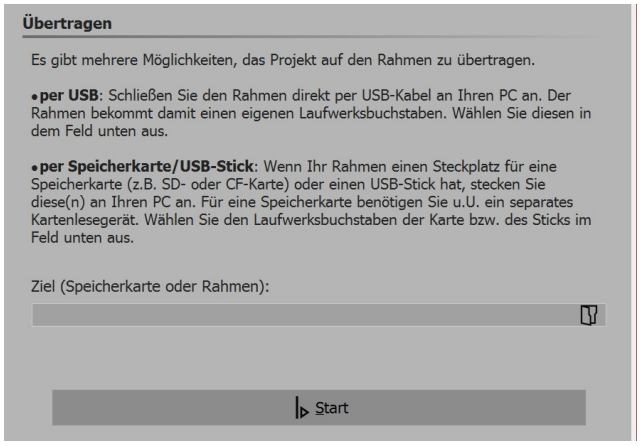


Export als Einzelbilder

Wählen Sie im ersten Schritt die gewünschte Bildauflösung aus. Welche Ihr Bilderrahmen unterstützt, erfahren Sie aus der Bedienungsanleitung des Rahmens.

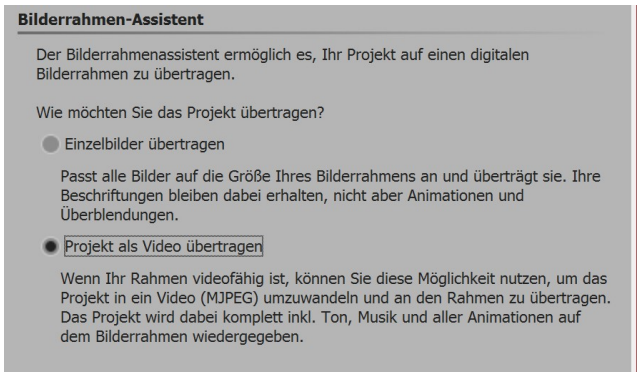


Wenn Sie Bilder beschriftet haben, kann der Text mit übernommen werden. Die Textanimationen können jedoch nicht berücksichtigt werden. Der Text wird dabei fest in das Bild eingebunden. Haben Ihre Bilder ein anderes Seitenverhältnis, als der Bilderrahmen, so können Sie mit *Bilder zuschneiden* die Bilder beschneiden lassen, damit sie formatfüllend sind.

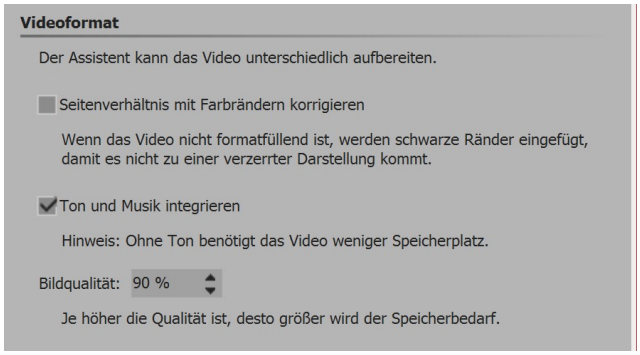


Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein.

Präsentation als Video übertragen



Möchten Sie Ihre komplette Präsentation mit allen Animationen auf den Bilderrahmen übertragen, so müssen Sie das Projekt als Video übertragen. Prüfen Sie bitte vorher, ob Ihr Bilderrahmen *Motion JPEG Videos* unterstützt und wenn ja, in welcher Auflösung.



Hat Ihr Projekt ein anderes Seitenverhältnis, können Sie im nächsten Schritt die Korrektur durch Farbränder aktivieren. Dadurch werden Ihre Bilder nicht verzerrt. Hier entscheiden Sie auch, ob Musik und Ton in das Video integriert werden sollen. Das ist aber nur sinnvoll, wenn Ihr Bilderrahmen Musik auch wiedergeben kann.

Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort für das Video aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein. Das Gerät oder der Speicherort muss mit Ihrem Rechner verbunden sein.

23.6 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.

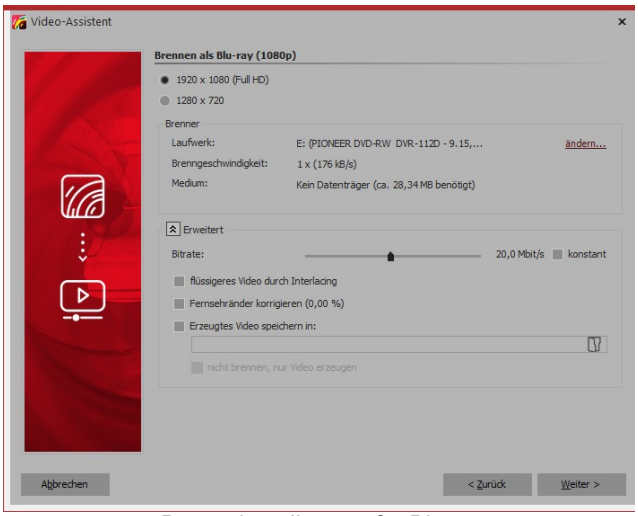
AVCHD

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-Assistenten



Brenneinstellungen für Blu-ray

2. Einstellungen für Video und Brenner

Einstellung	Bedeutung
Brenner	Unter *ändern...* können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.
Bitrate	Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer. Richten Sie sich nach den Eigenschaften des Wiedergabegerätes. Setzen Sie ein Häkchen bei *konstant*, um mit konstanter statt variabler Bitrate zu brennen.
Flüssigeres Video durch Interlacing	Beim Interlacing werden Zwischenbilder gespeichert, so wirken bestimmte Bildbewegungen flüssiger. Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
Fernsehränder korrigieren	Es werden Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.
Erzeugtes Video speichern in	Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.
nicht brennen, nur Video erzeugen	Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

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

23.7 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 *Menü-Assistenten* 221. Mit diesem können Sie auch mehrere Projekte auf eine DVD brennen.

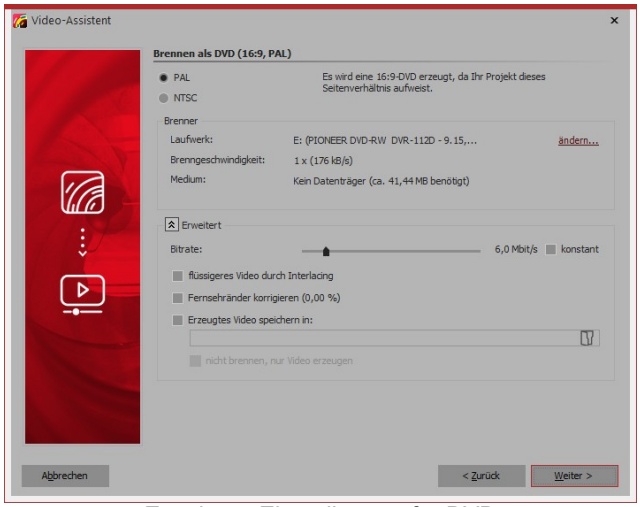
Video-Assistent

Mit dem *Video-Assistenten* können Sie ein Projekt auf eine DVD oder andere Medien brennen.

1. Art des Datenträgers auswählen

Rufen Sie zunächst über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Sie finden dort unter *Brennen* drei Möglichkeiten für das Brennen eines Mediums, das auf dem DVD-Player wiedergegeben werden kann:

DVD	Erstellt ein MPEG 2 - Video und brennt es als Video-DVD auf eine DVD. (Auflösung: 720×576)
SVCD	Erstellt ein MPEG 2- Video und brennt es als SVCD auf eine CD. (Auflösung: 480×576)
Video-CD	Erstellt ein MPEG 1 - Video und brennt es als Video-CD auf eine CD. (Auflösung: 352×288)



Erweiterte Einstellungen für DVD

Es ist empfehlenswert, die Option *DVD* zu wählen, sofern Sie einen DVD-Brenner besitzen. Von den anderen Optionen sollten Sie nur Gebrauch machen, wenn Sie nur einen CD-Brenner besitzen, da die Bildqualität auf Grund der niedrigen Auflösung hier sehr gering ist.
Klicken Sie nach der Auswahl auf *Weiter*.

2. Erweiterte Einstellungen

Alles, was für die DVD wichtig ist, hat der Video-Assistent schon für Sie eingestellt. Dennoch können Sie hier erweiterte Einstellungen vornehmen.

PAL / *NTSC*	Wenn sie eine DVD für ein europäisches Gerät erstellen, wählen Sie *PAL*. Falls Sie die DVD für die USA erstellen möchten, wählen Sie *NTSC*.

Brenner	Unter *ändern...* können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.
Bitrate	Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer. 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 reduziert und es kann je nach Bildmaterial zu Kantenflimmern kommen. **Achtung:** Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
Fernsehränder korrigieren	Es werden schwarze Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.
Erzeugtes Video speichern in	Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.
nicht brennen, nur Video erzeugen	Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

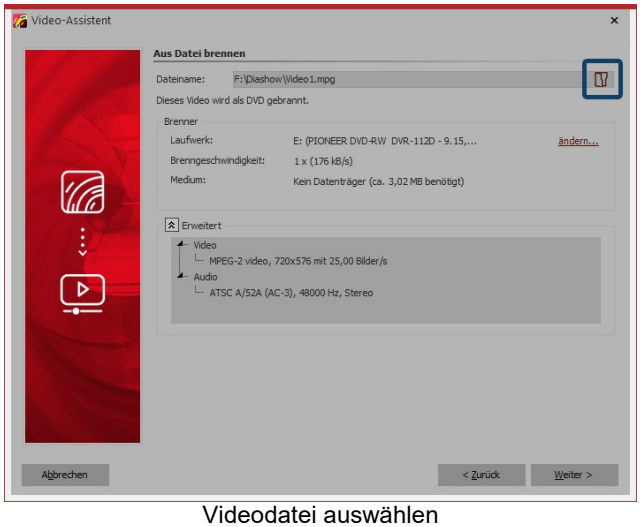
Klicken Sie auf *Weiter* und dann auf *Video erstellen*, um die DVD zu brennen.

3. DVD aus Datei brennen (optional)



DVD aus Datei brennen

Haben Sie aus Ihrem Projekt bereits ein Video erstellt und möchten Sie dieses nun brennen, wählen Sie im *Video-Assistent* die Option *aus Datei*. Klicken Sie auf *Weiter*.



Videodatei auswählen

4. Datei auswählen

Unter *Dateiname* klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie hier eine Videodatei 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.

23.8 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 oder gestalten Sie mit dem integrierten Editor eigene Vorlagen für Ihre Menüs.
Zur Gestaltung Ihrer Vorlagen steht Ihnen auch das Effektsystem 185 zur Verfügung.

Versehen Sie Ihre Vorlagen mit einer einführenden Titelseite und einer abschließenden Endseite und untermalen Sie das Ganze mit Musik.

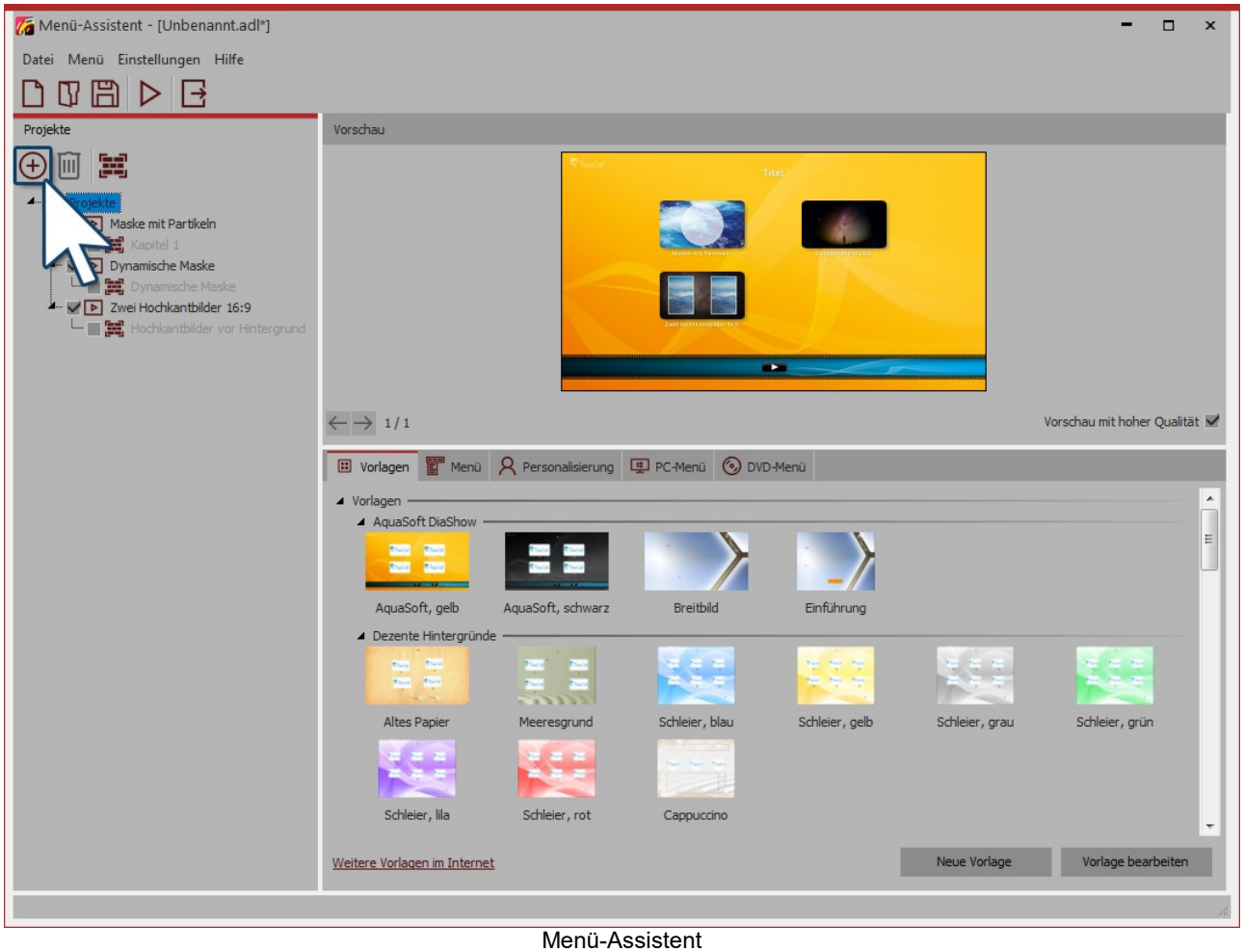
Der Menü-Assistent berücksichtigt die Struktur Ihrer Projekte und erlaubt Ihnen gleichzeitig, eigene Kapitelstrukturen anzulegen.

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.

23.8.1 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

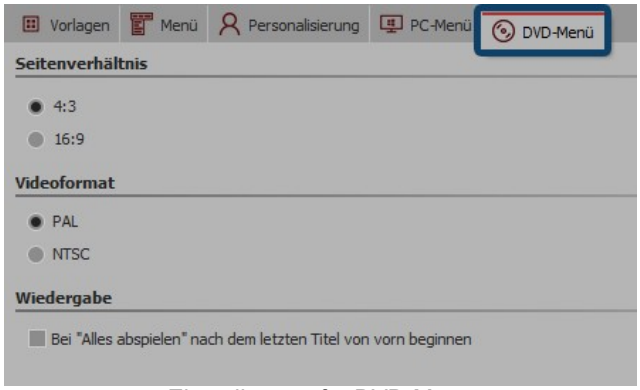
Rufen Sie den Menü-Assistenten über *Assistenten / Menü-Assistenten* auf. Haben Sie gerade ein Projekt geöffnet, wird dieses in den Menü-Assistenten geladen. Zusätzliche Projekte können Sie über das Plus-Symbol hinzufügen, das sich auf der linken Seite unter Menü befindet. Unter Vorlage suchen Sie sich nun ein Design für das DVD-Menü aus. In der Vorschau erscheint das Menü, das bereits die Thumbnails Ihrer Projekte enthält.

Die Optionen "Neue Vorlage" und "Vorlage bearbeiten" sehen Sie nur im Entwicklermodus.

Wie Sie eine Vorlage bearbeiten oder selbst erstellen können, zeigt Ihnen unser Video "AquaSoft DiaShow-Manager: Eigenes DVD-Menü erstellen ".

(Link: aquasoft.de/go/kyk2)

2. Einstellungen für DVD-Menü



Einstellungen für DVD-Menü

Unter dem Reiter *DVD-Menü* können Sie festlegen, mit welchem Seitenverhältnis das DVD-Menü angezeigt werden soll.
Unter *Videoformat* ist normalerweise *PAL* für den europäischen Raum eingestellt. Soll die DVD auf Geräten für den amerikanischen Raum laufen, stellen Sie *NTSC* ein.

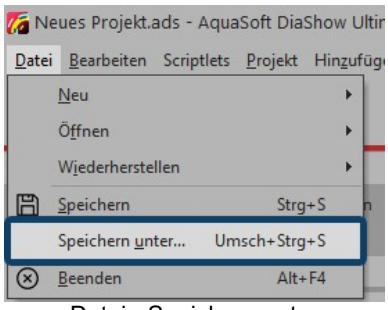
3. DVD brennen



Video-DVD mit Menü brennen

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*.

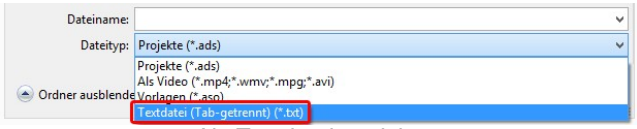
23.9 Bilderliste als Text-Datei ausgeben



Datei - Speichern unter

Sie können die Objekte, die Sie in Ihrem Projekt verwendet haben, in einer Bilderliste aufführen lassen.

Gehen Sie dazu auf *Datei / Speichern unter* und wählen Sie unter Dateityp das Format Text-Datei (Tab-getrennt).



Als Textdatei speichern

Die Bilderliste wird dann als Datei mit der Endung .txt ausgegeben. Diese lässt sich für eine bessere Spaltenansicht auch in Excel öffnen.

In unserem Snaptip "Bilderliste ausgeben" lesen Sie mehr. (Link: aquasoft.de/go/9qvc)

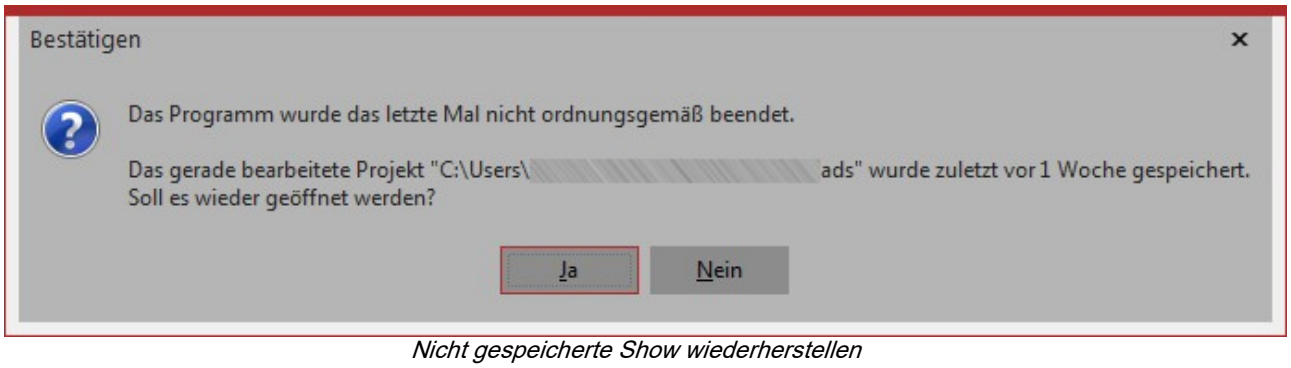
Die Liste enthält folgende Informationen zu den verwendeten Objekten im Projekt: Position, Dauer, Dateiname, Beschriftung, Schriftart, Stichworte.
Stichworte ergänzen Sie, indem Sie ein Objekt in der *Timeline* markieren und in der Menüzeile unter *Ansicht / Steuerelemente / Stichworte* aufrufen und Angaben im sich öffnenden Fenster hinterlassen.

24 Sichern und Wiederherstellen

AquaSoft Stages und Stages lassen 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* 224 weiter.

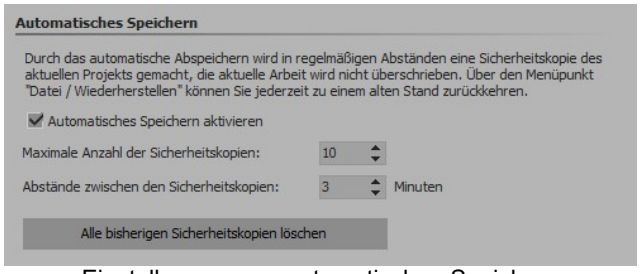
24.1 Automatische Wiederherstellung



Nicht gespeicherte Show wiederherstellen

AquaSoft Stages speichert Ihr Projekt in einem festgelegten Intervall in einem eigenen Backup-Verzeichnis. 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 unter*. Dort wählen Sie einen geeigneten Speicherort für Ihr Projekt aus. Passen Sie ggf. auch den Projektnamen an.



Einstellungen zum automatischen Speichern

Unter *Extras / Programmeinstellungen / Autom. Speichern* können Sie festlegen, wie häufig eine Sicherheitskopie angefertigt werden soll.

24.2 Dateien wiederfinden

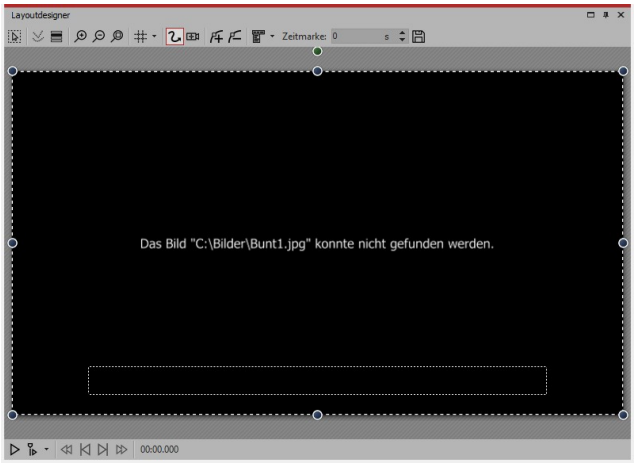
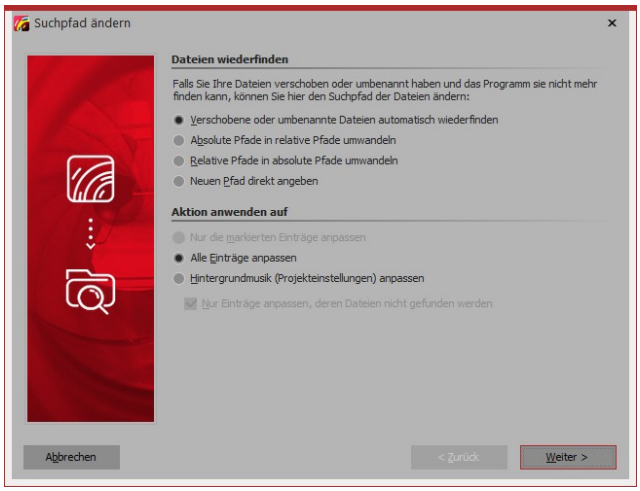


Bild ist nicht auffindbar

AquaSoft Stages speichert nur Verknüpfungen zu Ihren Bildern und zu der Musik, die Sie im Projekt verwenden. Verschieben, löschen oder benennen Sie Ihre Bilder oder Musik um, kann die AquaSoft Stages diese nicht mehr aufrufen. Im *Layoutdesigner* sehen Sie dann folgende Anzeige:



Bilder wiederfinden

Gelöschte Bilder kann der Such-Assistent nicht wiederherstellen, jedoch kann er Ihnen 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 auf Ihrem Rechner sich die Dateien genau befinden oder Sie die Dateien umbenannt oder verschoben haben.
Absolute in relative Pfade umwandeln	Bei relativen Pfaden wird die Position der Bilder ausgehend von der Speicherdatei des Projektes gespeichert. Bei absoluten Pfaden wird der vollständige Pfad auf Ihrer Festplatte gespeichert.
Relative in absolute Pfade umwandeln	

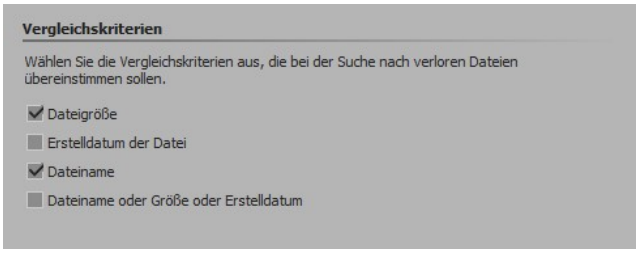
Neuen Pfad direkt angeben	Wählen Sie diese Option, wenn Ihnen das Verzeichnis, in dem die Bilder liegen, bekannt ist. Achtung: die Dateipfade werden dann auf dieses Verzeichnis gelenkt. Wenn Sie mehrere Quellen für Ihr Projekt verwenden, verwenden Sie besser die Option *Verschobene oder umbenannte Dateien automatisch wiederfinden*".

Legen Sie anschließend fest, welche Einträge angepasst werden sollen. Nachdem Sie alle Eingaben getätigt haben, klicken Sie auf *Weiter*.



2. Suche eingrenzen

Wählen Sie hier die Orte aus, in denen gesucht werden soll. Je mehr Orte durchsucht werden, desto mehr Zeit nimmt die Suche in Anspruch. Klicken Sie, wenn Sie die Suche eingegrenzt haben, auf *Weiter*.

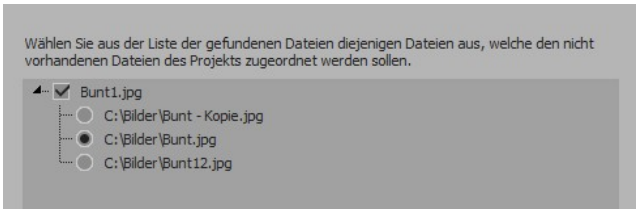


3. Vergleichskriterien festlegen

Hier entscheiden Sie, welche Kriterien zur Durchführung der Suche herangezogen werden.

Klicken Sie nach dem Festlegen der Vergleichskriterien auf *Weiter*.

Lesen Sie unseren Snaptip, um zu erfahren, wie Sie umbenannte Dateien im Projekt wiederfinden. (Linkadresse: aquasoft.de/go/9uaw)



4. Gefundene Dateien auswählen

Nach einer erfolgreichen Suche werden Ihnen die gefundenen Dateien angezeigt. Wählen Sie aus, welche Dateien eingefügt werden sollen, um die nicht angezeigten Dateien zu ersetzen. Klicken Sie auf *Fertigstellen*, um die Dateien einzusetzen. 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.

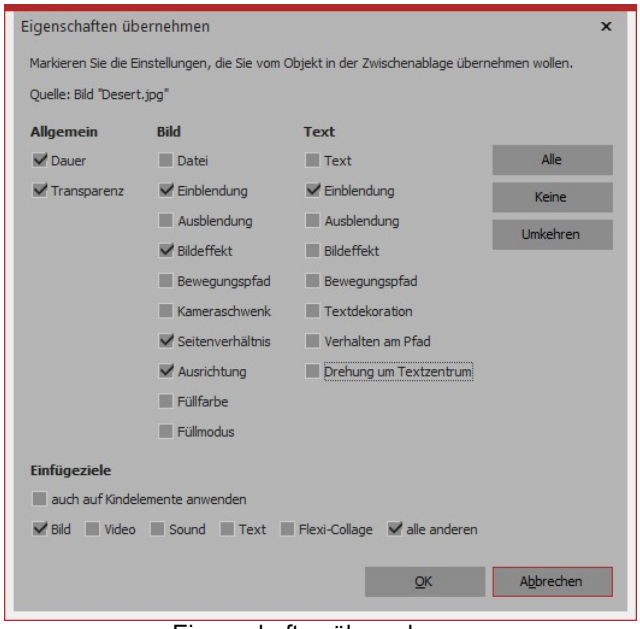
25 Eigenschaften von Objekten

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. In der Storyboard-Ansicht und der Bilderlisten-Ansicht ist das Objekt dann mit einem roten Kreuz gekennzeichnet. Möchten Sie ein Bild wieder anzeigen lassen, so rufen Sie die Bilderliste oder das Storyboard auf. Dort können Sie die Anzeige wieder zulassen.

Eigenschaften übernehmen

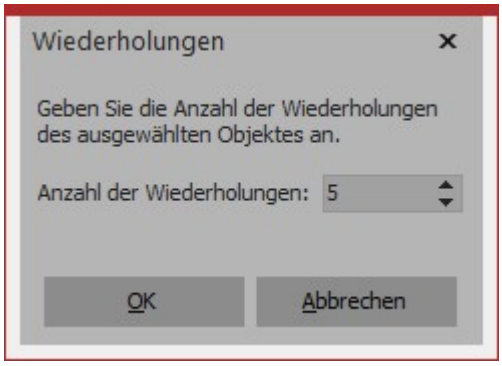
Zwischen beliebigen Objekten können Eigenschaften, wie z.B. Einblendungen, Bildeffekte und Textanimationen übertragen werden.



Eigenschaften übernehmen

1. Kopieren Sie zuerst das Objekt (zum Beispiel ein Bild) von dem die Eigenschaften übertragen werden sollen.
Markieren Sie dafür in der Timeline das Bild und drücken Sie **STRG**+**C**. (Oder Rechtsklick auf Bild und *Kopieren*). Das Objekt befindet sich mit seinen Eigenschaften nun in der Zwischenablage des Rechners.
2. Um die zwischengespeicherten Eigenschaften zu übertragen, markieren Sie jetzt das zu modifizierende Objekt (oder mehrere Objekte), klicken dieses mit rechts an und wählen *Eigenschaften übernehmen*.
3. Es öffnet sich das nebenstehende Fenster. Aktivieren Sie mit einem Häkchen die Eigenschaften, die von der Quelle auf das markierte Objekt übernommen werden sollen. Markieren Sie das entsprechende Einfügeziel. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *OK*.
Die so übertragenen Eigenschaften sind nun an den markierten Objekten ebenfalls vorhanden. Sie können an den Objekten aber auch weiterhin individuell verändert werden.
Um zum Beispiel eine Einblendung von einem Bild auf ein *Flexi-Collage-Objekt* zu übertragen, klicken Sie zuerst das Bild mit rechts an und wählen *Kopieren*. Klicken Sie jetzt die *Flexi-Collage* mit rechts an und wählen *Eigenschaften übernehmen*. Markieren Sie den Punkt Bild-*Einblendung* und bei Einfügeziele *Flexi-Collage*.

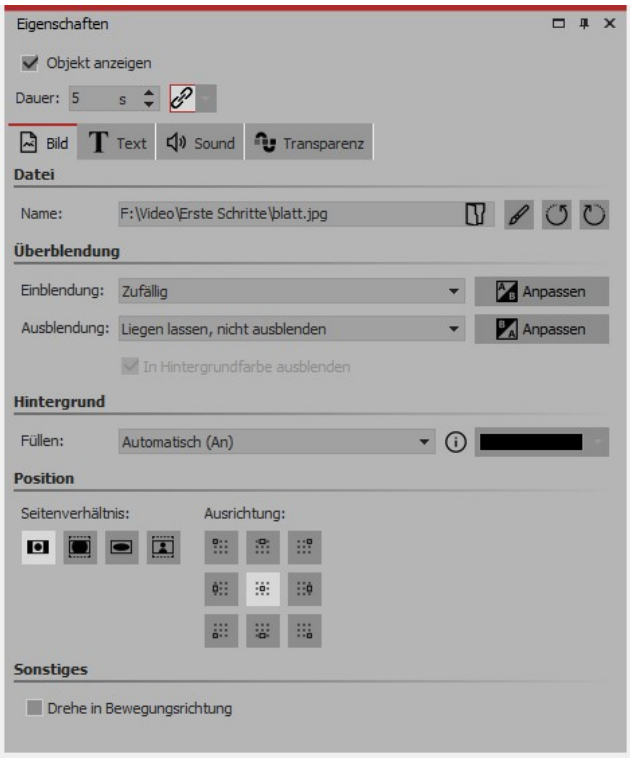
Objekte vervielfachen



Möchten Sie mehrere Objekte mit identischen Eigenschaften kopieren und wiederholt einfügen, steht Ihnen eine entsprechende Funktion zur Verfügung. Auf diese Weise können auch komplexere *Kapitel* und *Flexi-Collagen* schnell vervielfacht und hintereinander eingefügt werden.

Markieren Sie dafür das zu vervielfachende Objekt und gehen Sie auf *Bearbeiten* / *Vervielfachen* und geben Sie die Anzahl der gewünschten Wiederholungen an.

25.1 Bild



Eigenschaften für Bild-Objekt

Im Fenster *Eigenschaften* des *Bild*-Objektes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Dauer: Legen Sie die Anzeigedauer des Bildes hier fest.

Name: Zeigt den Speicherort und Dateinamen Ihres Bildes an.

	Dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn.
	Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.
	Ruft die integrierte Bildbearbeitung 185 auf.

Überblendung: Dem Bild kann eine *Einblendung* und *Ausblendung* zugeordnet werden. Über *Anpassen* kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.

In Hintergrundfarbe ausblenden: Wird eine Ausblendung verwendet, wird in die Hintergrundfarbe des Bildes ausgeblendet, so der Hintergrund auf *Füllen: An* steht.

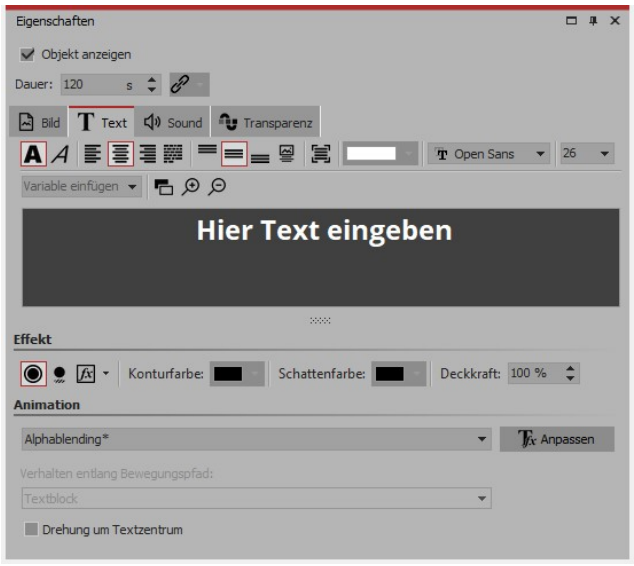
Hintergrund füllen:
- *An* = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Bild nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter *Füllfarbe* ausgewählt werden.
- *Aus* = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter hinter dem Bild sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erreichen möchten, aktivieren Sie diese Option.
- *Automatisch* = Das Programm setzt automatisch auf *An* bei Bildern/Videos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf *Aus* gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzugen, können Sie dies mit den Optionen *An* und *Aus* selbst festlegen.

Seitenverhältnis: Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Höhe und Breite des Bildes. Wenn ein Bild von dem eingestellten Seitenverhältnis des Projektes abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Bild dargestellt werden soll.
- *Beibehalten* = Das Seitenverhältnis des Bildes wird beibehalten. Stimmen Seitenverhältnis des Bildes und des Projektes nicht miteinander überein, kommt es zu Rändern an den Bildern.
- *Zuschneiden* = Das Bild wird so beschnitten, dass es zum Seitenverhältnis des Projektes passt.
- *Strecken* = Das Bild wird so gestreckt oder gestaucht, dass es zu dem Seitenverhältnis des Projektes passt.
- *Intelligent zuschneiden* = Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt (Gesichtserkennung) und, wenn möglich, nicht beschnitten.

Ausrichtung: Bestimmt die Position des Bildes auf dem Bildschirm.

Drehe in Bewegungsrichtung: Wenn Sie dem Bild einen *Bewegungspfad* geben, dreht sich nach Aktivierung dieser Option das Bild automatisch und passend zu dem *Bewegungspfad*. Im Kapitel "Bewegungspfade mit Drehungen" 87 erfahren Sie dazu mehr.

Text (Bildbeschriftung)



Texteingabe zu einem Bild

Stellen Sie unter *Stil* hier Schriftart, Schriftgröße und die Farbe des Textes ein. Unter *Ausrichtung* finden Sie folgende Optionen:

	Text wird linksbündig dargestellt.
	Text wird zentriert dargestellt.
	Text wird rechtsbündig dargestellt.
	Text wird im Blocksatz angeordnet.
	Positioniert den Text am oberen Rand des Textrahmens.
	Der Text wird vertikal im Textrahmen zentriert.
	Platziert den Text am unteren 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.

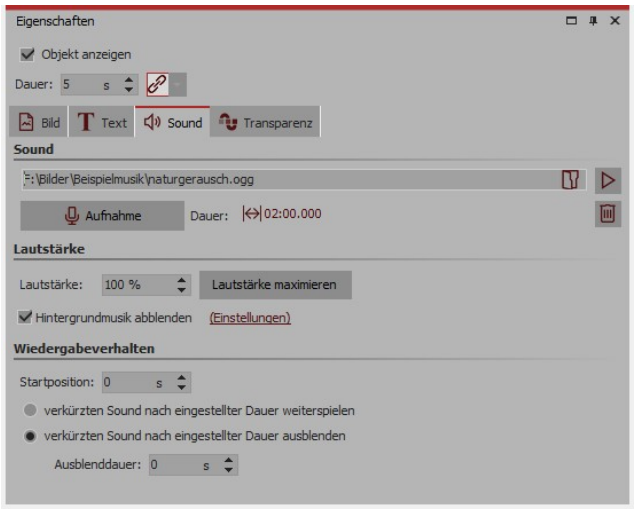
Unter *Effekt* können Sie dem Text einen Rand, Schatten oder Bildeffekt geben.

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.

Unter *Verhalten entlang Bewegungspfad* können Sie festlegen, wie sich der Text verhält, wenn Sie diesem einen Bewegungspfad 88 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.

Drehung um Textzentrum bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter *Bearbeiten* können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Sound (Kommentar zum Bild)



Ton zu Bild einfügen oder aufnehmen

Wenn dem Bild ein Sound zugeordnet ist bzw. Sie einen Sound zuordnen möchten, können Sie hier dessen Einstellungen festlegen.

 Sounddatei einfügen und dem Bild zuordnen

 Spielt die zugeordnete Tondatei ab.

 Entfernt den Dateinamen (löscht nicht die Datei selbst)



Öffnet den *Sound-Assistenten*, der es Ihnen ermöglicht, einen eigenen Kommentar zu dem Bild aufzunehmen.

Dauer: Mit einem Klick auf *Dauer* können Sie die Anzeigedauer des Bildes an die Dauer des Sounds anpassen.

Lautstärke: Bestimmt die Abspiellautstärke des Sounds.

Lautstärke maximieren: Die Lautstärke des hinterlegten Sounds wird so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100% entspricht.

Hintergrundmusik abblenden: Sie können bestimmen, ob während des Abspielens des Sounds, die Hintergrundmusiklautstärke abgeblendet/zurückgenommen werden soll. So kann verhindert werden, dass gesprochener Kommentar von der Hintergrundmusik übertönt wird.

Startposition: Soll der hinterlegte Sound nicht von Anfang an gespielt werden, können Sie ihn durch Eingabe eines Wertes am Anfang "beschneiden".

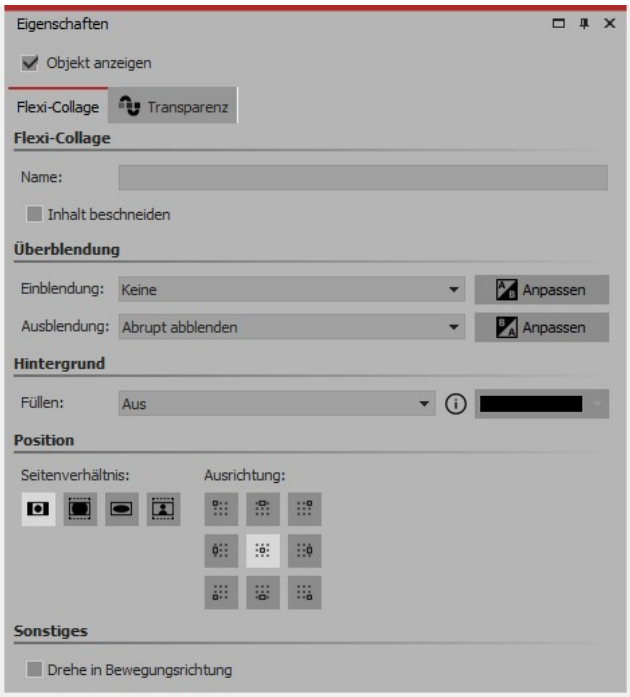
Verkürzten Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen: Bei dieser Option kann das Bild eine kürzere Dauer als der Sound haben. Der Sound wird auch über die kommenden Bilder hinweg weiter abgespielt, bis dieser beendet ist.

Verkürzten 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" 241 beschrieben.

25.2 Flexi-Collage



Eigenschaften für Flexi-Collage

Im Fenster *Eigenschaften* gibt es verschiedene Einstellungsmöglichkeiten für die *Flexi-Collage*, die Sie im Folgenden näher kennenlernen.

Name: 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.

Überblendung: Hier wird die gewünschte *Einblendung* und *Ausblendung* eingestellt. Mit dem Schalter *Anpassen* lassen sich die *Ein- bzw. Ausblendung* konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller *Einblendungen 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.
- *Strecken*: Die *Flexi-Collage* wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.

Ausrichtung: Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.

Drehe in Bewegungsrichtung: Wenn Sie einer Collage einen Bewegungspfad 87 zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

Transparenz

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel "Animierte Transparenz" 241 beschrieben.

25.3 Kapitel



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 "Mit mehreren Spuren arbeiten" 102.

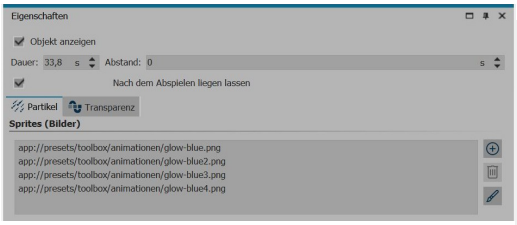
25.4 Partikel

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 Bewegungspfaden 80 versehen werden. Sie können das Partikel-Objekt außerdem drehen 84.

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.
Im Programm finden Sie in der *Toolbox - Objekte - Animationen* zum Beispiel die *Funkenwolke,* die mit mehreren Partikeln mit unterschiedlichen Eigenschaften erzeugt wird.

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.

Es gibt zwei grundlegende Steuerungsmöglichkeiten der Partikel.
Einerseits kontrollieren Sie die *Partikel-Entstehung*, 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.



Das Partikel-Objekt unterstützt nicht nur einfache Werte sondern auch Wertebereiche oder Kurven mit im Verlauf der Zeit veränderlichen Werten. Das Wellensymbol erlaubt das Umschalten zwischen diesen Möglichkeiten.

Wert - fester Wert über die gesamte Zeit, z.B. Deckkraft = 100%

Wertebereich - zufällige Auswahl zwischen zwei Werten, z.B. Deckkraft des Partikels soll zufällig zwischen 50% und 100% ausgewählt werden

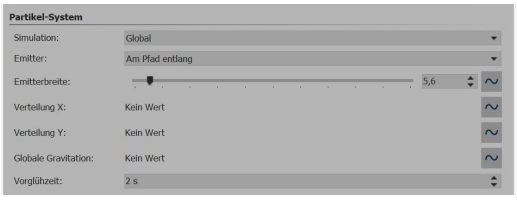
Kurve - (nur in AquaSoft Stages) über die Zeit folgt der Wert einer frei definierbaren Kurve, z.B. Deckkraft soll am Anfang des Partikel-Objekts 100% und am Ende 0% sein

Kurvenbereich - (nur in AquaSoft Stages) Wert ist eine zufällige Auswahl aus dem Wertebereich zwischen zwei Kurven



Mit *Filtern* kann das Endergebnis einer Kurve noch einmal modifiziert, das heißt in mehrere Stufen unterteilt werden.
Um den Filter von einer Kurve wieder zu entfernen, klicken Sie auf das Filtersymbol und entfernen den Haken bei *Quantisieren*.

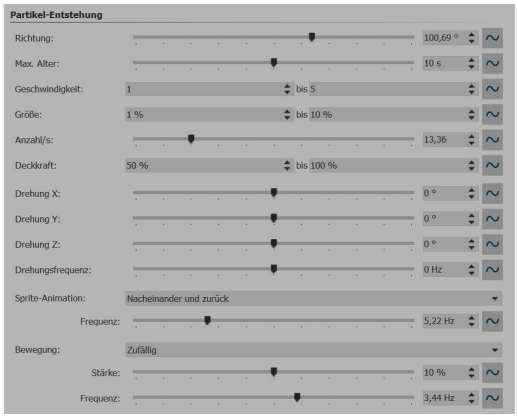
Partikel-System

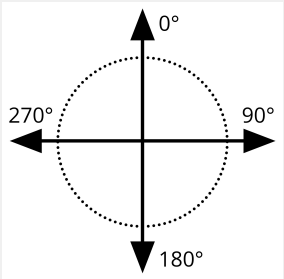


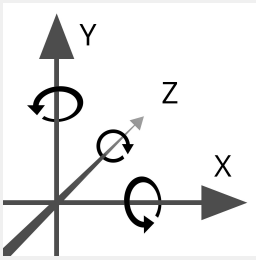
Simulation	Nur, wenn das Partikel-Objekt einen Bewegungspfad hat, hat die Änderung der Simulationsart eine Auswirkung. *Lokal* - Die einzelnen Partikel verbleiben nach ihrem Entstehen im Koordinatensystem des Partikel-Objekts und verschieben sich zusammen mit ihm. *Global* - Die Partikel entstehen an der aktuellen Position des Partikel-Objekts, sind aber danach von ihm losgelöst und fliegen ihren eigenen Weg.
Emitter	Legen Sie hier die Position bzw. Form fest, wo die Partikel entstehen. *Rechteckkante* - Die Partikel entstehen an der äußeren Kante des Partikel-Objekts und bewegen sich auf die gegenüberliegende Seite. Von welcher Kante die Partikel kommen, bestimmt die *Richtung*. *Gesamtes Rechteck* - Die gesamte rechteckige Fläche des Partikel-Objekts ist möglicher Entstehungsort der Partikel. *Vom Punkt* - Die Partikel entstehen nur im Mittelpunkt des Partikel-Objekts. Die Größe des Punktes lässt sich zu einem Kreis mit der Einstellung der *Emitterbreite* erweitern. *Am Pfad entlang* - Wird diese Option verwendet, wird der Bewegungspfad des Partikel-Objekts wie eine Zeichnung verwendet. Das Partikel-Objekt bleibt nun still stehen und die Partikel entstehen gleichmäßig über den gesamten Pfad verteilt. Über die *Emitterbreite* lässt sich steuern, in welchem Bereich rund um den Bewegungspfad die Partikel entstehen dürfen.
Emitterbreite	siehe *Emitter*
Verteilung X/Y	(nur in AquaSoft Stages) Der Ort der Partikelentstehung kann mit Hilfe einer Kurve auf bestimmte Bereiche auf der X/Y-Achse verteilt werden.
Globale Gravitation	Die Partikel werden von ihrer Position abgelenkt und fallen je nach eingestelltem Wert schneller oder langsamer nach unten.

Vorglühzeit	Wenn sich das Partikelsystem erst einspielen muss, bevor es angezeigt werden soll, können Sie hier die Zeit angeben, die das System unsichtbar vorsimuliert wird, bevor es angezeigt wird. Die hier angegebene Zeit ist nicht Teil der Präsentation.

Partikel-Entstehung



Richtung	Hier können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel fliegen. Die Grafik (rechts) zeigt die Bedeutung der Werte. 
Max. Alter	Ein Partikel hat eine einstellbare Lebenszeit. Soll ein Partikel nach z.B. zwei Sekunden verschwinden, geben Sie diese Zeit hier ein. Die Zeitangabe 0 hat Sonderstellung. Sie bewirkt, dass das einzelne Partikel solange lebt, wie das gesamte Partikel-Objekt. Die Partikellebenszeit ist der Bezugswert für alle Einstellungen bzgl. des Partikellebens (nur in AquaSoft Stages).
Geschwindigkeit	Das Tempo der Bewegung stellen Sie unter *Geschwindigkeit* ein. Je höher der Wert ist, desto schneller fliegen die Partikel über den Bildschirm. Ein Wert von 0 bedeutet keine Geschwindigkeit. Die Partikel bleiben dann dort liegen, wo sie entstanden sind. Die Geschwindigkeit wird in "virtuellen 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 *Positionsrahmens* im *Layoutdesigner* errechnet. Befindet sich der *Positionsrahmen* auf der vollen Größe im *Layoutdesigner* und steht der Wert der Partikelgröße auf 10%, so verfügen die Partikel über 10% der Größe des *Positionsrahmens*. Verkleinern Sie diesen, so werden die Partikel relativ dazu kleiner. Hier bietet es sich oft an, einen Wertebereich, anstelle eines festen Wertes einzustellen, um mehr Variationen in das Partikelsystem zu bringen.
Anzahl/s	Mit der *Partikelanzahl* stellen Sie die Menge der neu zu erzeugenden Partikel pro Sekunde ein. Zusammen mit dem maximalen Alter eines Partikels, ergibt sich daraus die Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Partikel. Beachten Sie hier, dass mehr Partikel auch entsprechend mehr Rechenleistung benötigen.

Deckkraft	Bestimmen Sie hier, wie deckend ein Partikel sein soll, wenn dieser entsteht. Wie auch bei der Größe, ist es bei der Deckkraft oftmals nützlich, einen Wertebereich einzugeben, um Variationen zu erschaffen, z.B. bei Schneeflocken, deren Größe in der Natur ebenfalls variiert.
Drehung X/Y/Z	Ein Partikel ist eine 2D-Grafik im 3D-Raum. Es kann daher um alle 3 Achsen gedreht werden. Hierbei handelt es sich um die initiale Drehung, also nicht um eine Animation. 
Drehungs-frequenz	Drehgeschwindigkeit um die Z-Achse (animiert).
Sprite-Animation	Die Einstellung ist nur sinnvoll, wenn mindestens zwei verschiedene Sprites hinzugefügt wurden. *Ohne* - 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. Es wird zufällig einer aus der Liste der verfügbaren Sprites ausgewählt. *Nacheinander* - Es werden nacheinander alle Sprites angezeigt. Beim letzten angekommen, beginnt wieder der erste. *Nacheinander und zurück* - Wie *Nacheinander*, nur wird nach dem letzten Sprite die Liste nicht wiederholt, sondern wieder rückwärts bis zum ersten Sprite abgearbeitet. Über die *Frequenz* stellen Sie ein, wie häufig der Wechsel der Sprites stattfindet (gilt nicht für Sprite-Animation "Ohne"). Die Angabe von 0 stellt hier einen Sonderfall dar: In diesem Fall findet die Animation über alle Sprites genau einmal in der Lebenszeit des Partikels statt. Mit Hilfe der Partikel-Option *Sprites überblenden* findet der Wechsel der Sprites nicht abrupt statt sondern die Partikel blenden weich ineinander über.
Bewegung	Jedes Partikel fliegt eine bestimmte Bahn. Über die Bewegung können Sie eine Abweichung von dieser Bahn angeben, ohne das Partikel wirklich umzulenken, d.h. das Partikel kehrt immer zu seiner ursprünglichen Bahn zurück. Es stehen mehrere Bewegungen zur Verfügung: *keine* - 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.
Bewegungs-stärke	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 Größe des Partikels abhängig.

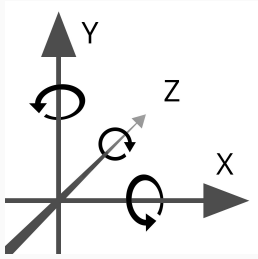
	Hinweis: Bei den "zufälligen" Bewegungen muss für den gewünschten Effekt die Bewegungsstärke oftmals erhöht werden, da die Stärke nur den maximalen Ausschlag angibt, aber im Mittel nur kleinere Ablenkungen geflogen werden.
Bewegungs-frequenz	Die Frequenz gibt an, wie oft die Bewegung ausgeführt wird. Je höher die Zahl, desto schneller und häufiger sind die Bewegungen.

Partikel-Leben (nur in AquaSoft Stages)



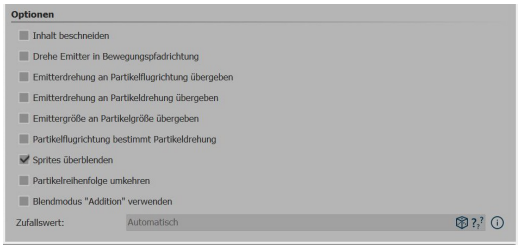
Alle Werte können als Einzelwert oder als Kurve eingegeben werden. Bei der Kurve ändern sich die Werte über die Zeit.

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 seines Lebens dezent ausblenden, geben Sie hier eine Kurve ein, die am Anfang 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 beschleunigen, geben Sie hier eine Kurve von 0% bis 100% an. Am Ende seiner Lebenszeit hat das Partikel dann die Geschwindigkeit erreicht, die bei der Partikelentstehung festgelegt wurde.
Gravitation	Die Partikel werden von ihrer Position abgelenkt und fallen je nach eingestelltem Wert schneller oder langsamer nach unten.
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 Reduzierung 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 % angegeben, und modifiziert den initialen Wert. Er hat also nur eine Wirkung, wenn bei der Partikelentstehung unter der Drehungsfrequenz ein Wert größer 0 angegeben wurde.

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

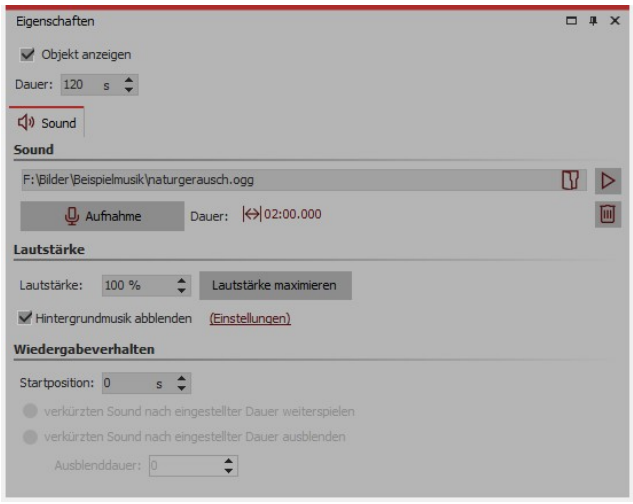


Inhalt beschneiden	Schneidet alles ab, was nicht im Rahmen des Partikel-Objekts ist. Die Einstellung ist meist nur bei lokaler Simulation sinnvoll.
Drehe Emitter in Bewegungspfadrichtung	Ist dem Partikel-Objekt ein Bewegungspfad zugeordnet, dreht sich das gesamte Partikel-Objekt und damit der Emitter in die Laufrichtung des Bewegungspfades.
Emitterdrehung an Partikelflugrichtung übergeben	Wird der Emitter mit Hilfe eines Bewegungspfades gedreht, bekommen neu entstehende Partikel diese Richtung als ihre Flugrichtung zugewiesen.
Emitterdrehung an Partikeldrehung 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.
Partikelreihenfolge umkehren	Neue Partikel erscheinen vor oder hinter den alten.
Blendmodus "Addiditon" verwenden	Sich treffende Partikel verändern ihre Helligkeit und "leuchten".
Zufallswert	Die Partikelerzeugung kann über einen Zufallswert exakt wiederholbar gemacht werden.

Transparenz

Die *Transparenz* wird im Kapitel "Animierte Transparenz" 241 beschrieben.

25.5 Sound



Einstellungen für Sound-Objekt

Mit dem Ordner-Symbol können Sie eine Musikdatei einfügen oder ersetzen.

Spielt die zugeordnete Tondatei ab.

Entfernt die Sounddatei aus dem Objekt (löscht nicht die Datei selbst)

Aufnahme Öffnet den *Sound-Assistenten*. Mit diesem können Sie über ein am PC angeschlossenes Mikrofon einen Kommentar aufnehmen. Mehr zum *Sound-Assistenten* finden Sie im Kapitel "Sound-Assistent" 60

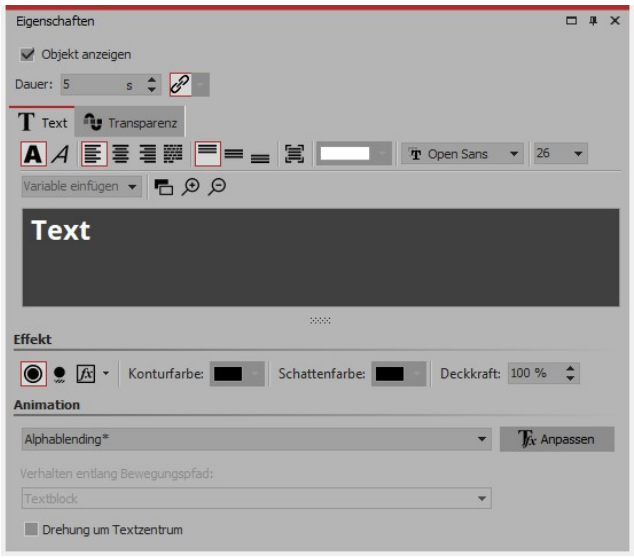
Ein Klick auf das Symbol stellt bei gekürzten Sounds, die Originaldauer wieder her.

Bei dem *Sound*-Objekt sind folgende Einstellungen möglich:

Lautstärke	Zeigt die Lautstärke an, in welcher der Sound abgespielt werden soll.
Lautstärke maximieren	Die Lautstärke des hinterlegten Sounds wird so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100% entspricht.
Hintergrundmusik abblenden	Ist diese Option aktiviert, so wird beim Abspielen der Musikdatei die Lautstärke der Hintergrundmusik automatisch reduziert. Den Grad der Lautstärkereduzierung können Sie in den *Projekteinstellungen* festlegen. Klicken Sie dazu auf den Schalter *Einstellungen*, der sich in der *Toolbar* befindet und rufen Sie den Punkt *Musikeinstellungen* auf. Weiteres dazu finden Sie im Kapitel "Musikeinstellungen" 56.
Startposition	Soll der hinterlegte Sound nicht von Anfang an gespielt werden, können Sie ihn durch Eingabe eines Wertes am Anfang "beschneiden".
Verkürzten Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen	Bei dieser Option kann der Sound eine kürzere Anzeigedauer erhalten, die Sie unter *Dauer* eingeben können.
Verkürzten Sound nach eingestellter Dauer ausblenden	Möchten Sie den Sound nur für eine bestimmte Zeit abspielen und dann beenden, müssen Sie diese Option anwählen. Unter *Ausblenddauer* können Sie Zeit einstellen, die der Sound benötigen darf, um sanft ausgeblendet zu werden.

Die Lautstärke eines *Sound-Objektes* kann innerhalb des Sounds individuell eingestellt werden. Dazu erfahren Sie im Kapitel "Individuelle Lautstärkeregelung" 58 mehr.

25.6 Text



Eigenschaften für Text-Objekt

Wenn Sie ein *Text*-Objekt auswählen, gibt es im Fenster *Eigenschaften* verschiedene Einstellmöglichkeiten für das *Text*-Objekt, die Sie im Folgenden näher kennenlernen. Um die Text-Eigenschaften zu beeinflussen, müssen der Text oder Textteile im Textfeld markiert sein.

Im Schriftarten-Feld und im Schriftgrößen-Feld stellen Sie die Schriftart und Buchstabengröße ein. Über das Farbauswahl-Feld beeinflussen Sie die Schriftfarbe.

Über die Symbole für Text fett und *Text kursiv* wird der Schriftstil beeinflusst.

Die Text-Ausrichtung sowie die Position des Textes im Textrahmen wird über die folgenden Symbole bestimmt:

	Text wird linksbündig dargestellt.
	Text wird zentriert dargestellt.
	Text wird rechtsbündig dargestellt.
	Text wird im Blocksatz angeordnet.
	Positioniert den Text am oberen Rand des Textrahmens.
	Der Text wird vertikal im Textrahmen zentriert.
	Platziert den Text am unteren Rand des Textrahmens.
	Einpassen: Verkleinert die Schriftgröße derart, dass der Text vollständig in den Textrahmen passt.

Mit dem Feld *Variable einfügen* können EXIF- und IPTC-Daten 244 in den Text eingefügt werden.

Im Abschnitt Effekt 36 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 *Tfx Bearbeiten* können Sie die Animation individuell anpassen. Dort sehen Sie auch eine Vorschau der Animationen.

Unter *Verhalten entlang Bewegungspfad* können Sie festlegen, wie sich der Text verhält, wenn Sie diesem einen Bewegungspfad 88 zugeordnet haben. Sie können auswählen, ob der gesamte Textblock bewegt werden soll oder ob die einzelnen Buchstaben am Bewegungspfad entlang laufen sollen. Dabei "schmiegen" sich die Buchstaben an den Pfad an.

Möchten Sie Ihren Text an einem bestimmten Pfad entlang laufen lassen, so finden Sie dazu in dem Kapitel "Bewegungspfade mit Text" 88 eine entsprechende Anleitung.

Drehung um Textzentrum bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter *Bearbeiten* können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

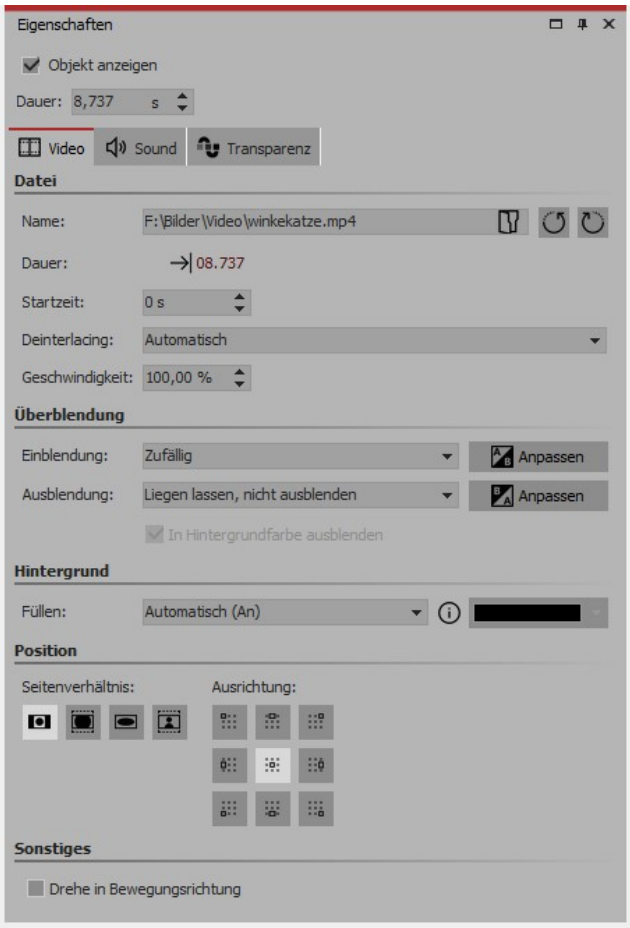
Werden bei der Auswahl einer Schriftart in der Schriftartenliste rote Rechtecke angezeigt, ist das ein Hinweis darauf, dass die entsprechenden Symbole in dieser Schriftart nicht angezeigt werden können und im Projekt durch eine Standardschrift ersetzt werden.

Transparenz

Die *Animierte Transparenz* wird im Kapitel "Animierte Transparenz" 241 beschrieben.

Wie Sie die Schrifteinstellungen speichern, erfahren Sie im Kapitel "Programmeinstellungen" 254 im Punkt "Standardbildeinstellungen".

25.7 Video



Eigenschaften für Video-Objekt

Im Eigenschaften-Fenster von Videos finden Sie die folgenden Einstellungsmöglichkeiten.

Name: Zeigt Ihnen den Pfad und Dateinamen Ihres Videos an. Über das Ordner-Symbol können Sie das Video auch gegen eine andere Videodatei austauschen.

- Dreht das Video im Uhrzeigersinn
- Dreht das Video gegen den Uhrzeigersinn

Dauer: Haben Sie einmal die Abspielzeit des Videos verändert, so können Sie die ursprüngliche Videolänge mit einem Klick auf die Zeit wieder einstellen.

Startzeit: Hier können Sie eingeben, ab welcher Position im Video abgespielt werden soll. Möchten Sie z.B die ersten zwei Sekunden des Videos nicht sehen, so geben Sie dort den Wert "2 s" ein.

Deinterlacing: Wählen Sie hier aus den Optionen *Automatisch*, *Aus* und *Immer*. Das Aktivieren dieser Option ist nur sinnvoll, wenn Sie Videos einfügen, die im Interlaced-Verfahren aufgenommen worden sind.

Geschwindigkeit: Sie können in AquaSoft DiaShow Ultimate) und Stages) festlegen, wie schnell oder langsam das Video ablaufen soll. Werte unter 100% verlangsamen die Abspielgeschwindigkeit, Werte über 100% beschleunigen die Abspielgeschwindigkeit.

Überblendung: Dem Video kann eine *Einblendung* und *Ausblendung* zugeordnet werden. Über *Anpassen* kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.

Hintergrund füllen:
- *An* = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Video nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter *Füllfarbe* 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.
- *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.

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.
- *Beibehalten*: Das Video erhält Ränder beim Abspielen.
- *Zuschneiden*: Vom Rand des Videos werden Teile "abgeschnitten" bis das Video in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.
- *Strecken*: Das Video wird in das Seitenverhältnis des Projektes eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.
- *Intelligent zuschneiden:* Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt (Gesichtserkennung) und, wenn möglich, nicht beschnitten.

Ausrichtung: Legt fest wo das Video auf dem Bildschirm positioniert werden soll.

Drehe in Bewegungsrichtung: Wenn Sie dem Video einen Bewegungspfad 87 zugeordnet haben, können Sie das Video entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

Wie Sie Videos schneiden, beschleunigen oder verlangsamen, sehen in unserem Video "AquaSoft DiaShow 10: Videoschnitt, Zeitlupe und Zeitraffer".

(Link: aquasoft.de/go/nky3)

Sound (Videosound)



Sound des Videos

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 das Häkchen bei *Hintergrundmusik abblenden*. So wird vorhandene Hintergrundmusik, während das Video läuft, ohne Lautstärkeabsenkung abgespielt.

Ist der Haken bei *Hintergrundmusik abblenden* gesetzt, wird vorhandene Hintergrundmusik entsprechend der Musikeinstellungen abgeblendet (leiser geregelt), während das Video läuft.

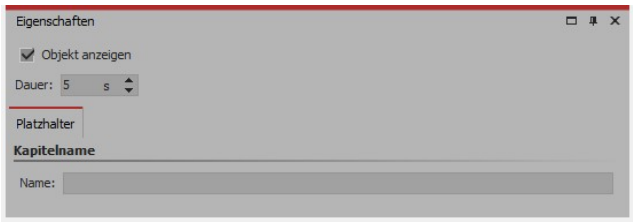
Mit einem Klick auf den Button *Lautstärke maximieren*, wird die Lautstärke für den kompletten Videoton des Objektes so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100% entspricht.

Geben Sie bei *Videoton einblenden* und *Videoton ausblenden* die Dauer ein, für die der Videoton langsam eingeblendet bzw. ausgeblendet werden soll. Mit dem Häkchen aktivieren/deaktivieren Sie die Funktion.

Transparenz

Die *Transparenz* wird im Kapitel "Animierte Transparenz" 241 beschrieben.

25.8 Platzhalter



Eigenschaften für Platzhalter-Objekt

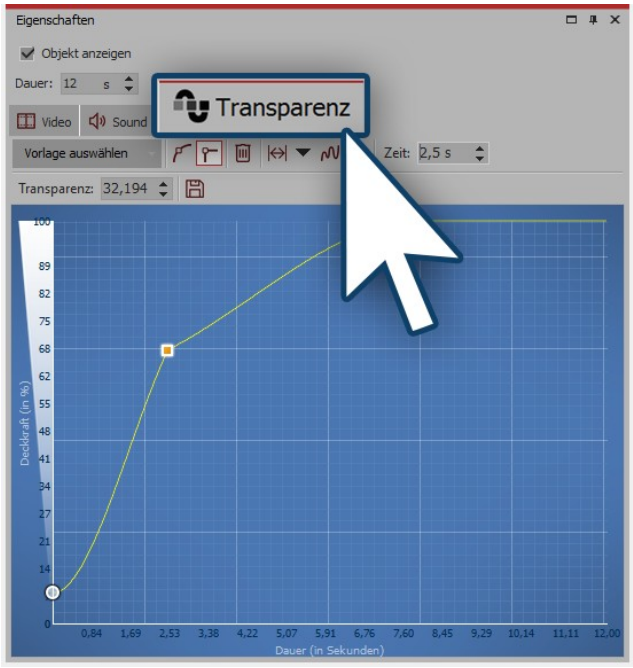
In den *Eigenschaften* des *Platzhalter-Objektes* können Sie einen Namen angegeben. Dies erleichtert die Übersicht.

Ein Platzhalter-Objekt können Sie für Teile des Projektes 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 eine 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.

Unter *Vorlage* können Sie aus Standardkurven wählen. Wenn Sie eigene Transparenzkurven gespeichert haben, finden Sie diese im Abschnitt *Eigene Kurven*. Über die Auswahl *Kurve entfernen*, werden alle Marken entfernt.

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 Videos, Bildes oder Textes verändert, können Sie mit einem Klick auf diesen Schalter die eingestellte Transparenzkurve an die Anzeigedauer anpassen.

Im Auswahlmenü (schwarzes Dreieck) stehen Ihnen zur Beeinflussung der Transparenzkurve außerdem zur Auswahl: *an die Anzeigehöhe anpassen*, *Breite skalieren* / *Höhe skalieren*, *Horizontal verschieben* / *Vertikal verschieben*, *Horizontal spiegeln* / *Vertikal spiegeln*, *Einblenden* / *Ausblenden*, *Alle Punkte zu Eckpunkten* / *Alle Punkte zu glatten Punkten* und *Kurve löschen.*



Kurve generieren - Erzeugen Sie eine *Sinusförmige Kurve*, eine *Sägezahnkurve*, eine *Rechteckkurve* oder eine *Zufällige Kurve*.



Speichern Sie die angezeigte Kurve unter eigenem Namen, um Sie auf andere Objekte bzw. später erneut anwenden zu können. Die gespeicherte Kurve finden Sie dann zur erneuten Anwendung unter *Vorlage auswählen*.

2. Verlauf einer Transparenzkurve festlegen



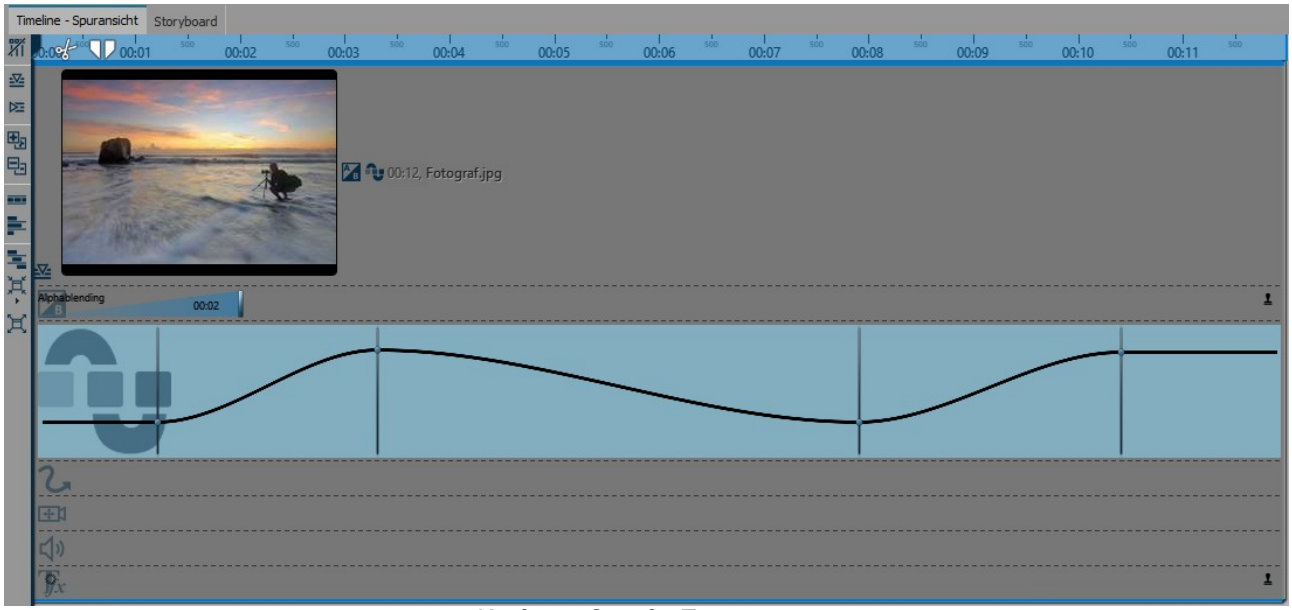
Transparenzkurve mit vier Punkten

Um den Verlauf der Transparenz festzulegen, formen Sie in dem Diagramm eine Kurve. Klicken Sie dazu in die blaue Hintergrundfläche. Sie setzen damit einen ersten Punkt, die Kurve erscheint 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 Deckkraft, die das Objekt zu einer bestimmten Zeit besitzt.
Die Stärke der Deckkraft/Transparenz wird anhand der Höhe des Punktes bestimmt und kann auch im Feld *Transparenz* genauer festgelegt werden.
Der Zeitpunkt kann im Feld *Zeit* ebenfalls genauer bestimmt werden.

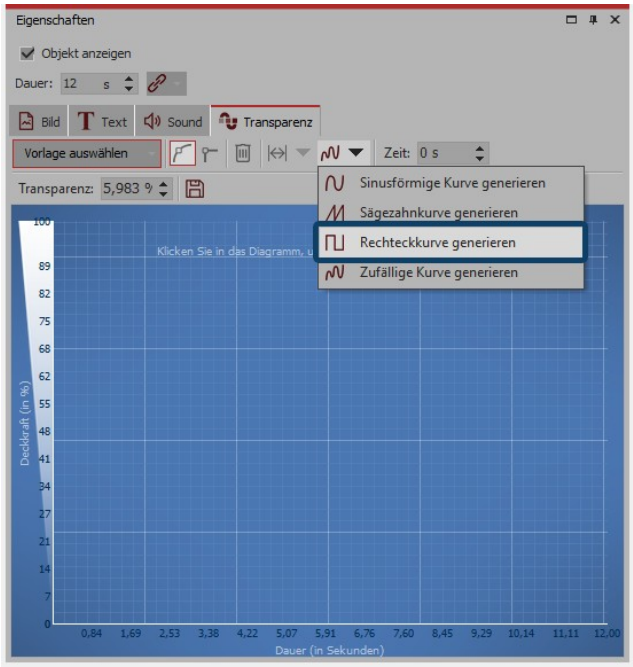
3. Transparenz über Keyframe-Spur steuern (nur in AquaSoft Stages)

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 Marken steuern können. Die Werte zwischen den Keyframes werden automatisch berechnet (interpoliert).



Keyframe-Spur für Transparenz

4. Objekt blinken lassen mit generierter Kurve

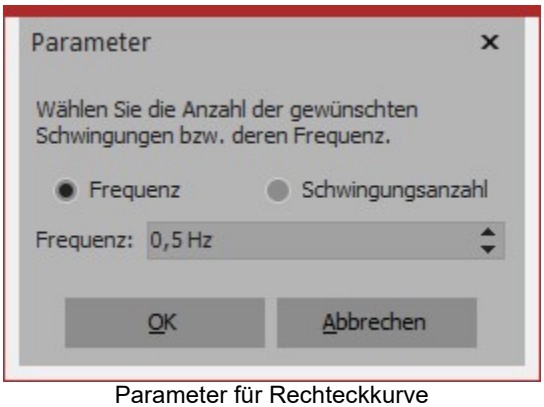


Rechteck-Kurve generieren

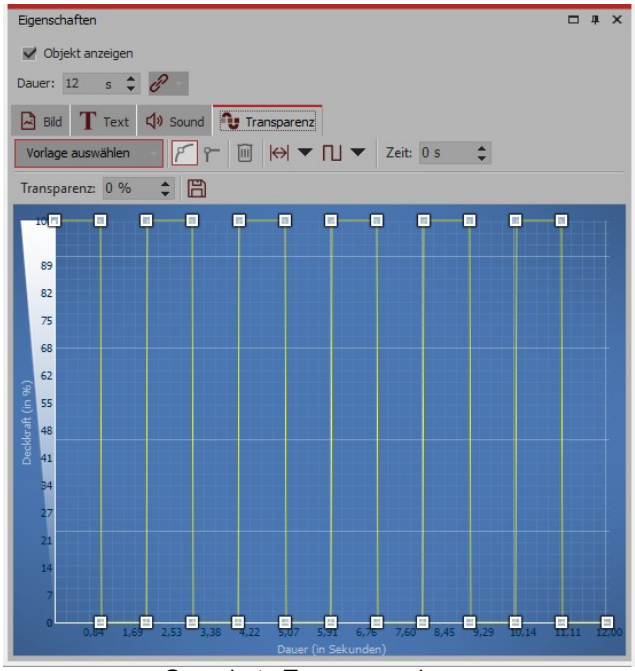
Um ein Objekt blinken zu lassen, lässt man die Deckkraft intervallmäßig wechseln - zwischen 0% Deckkraft und 100% Deckkraft.

1. Klicken Sie auf das Symbol für Kurve generieren und wählen Sie *Rechteckkurve generieren*.

2. Wählen Sie im folgenden Dialog, die Anzahl der gewünschten Schwingungen bzw. deren Frequenz.



Parameter für Rechteckkurve



Generierte Transparenzkurve

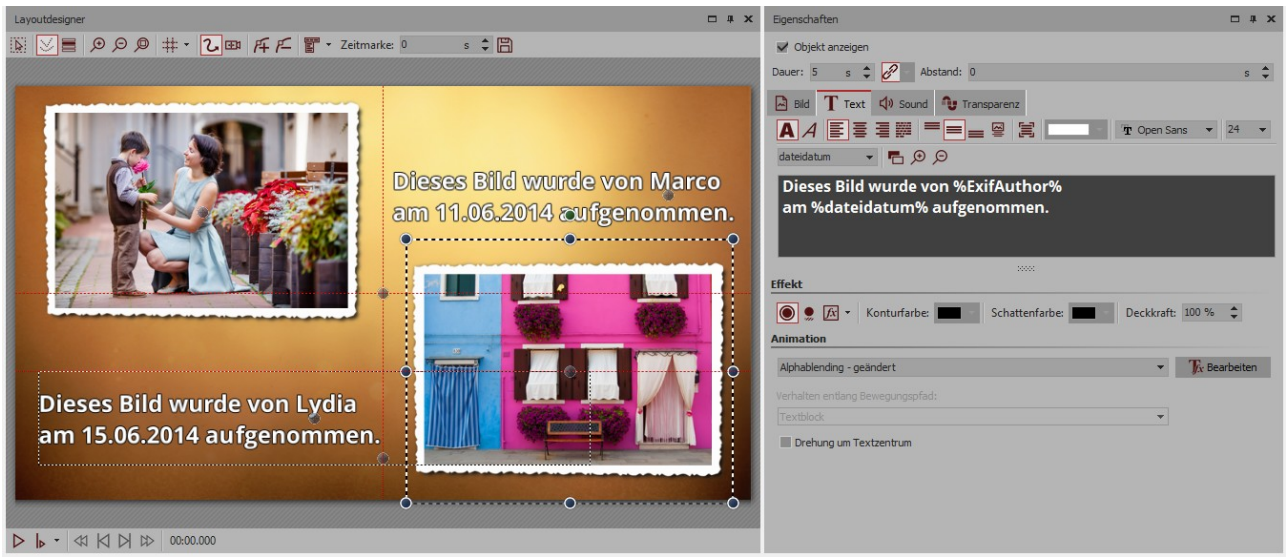
Die Transparenzkurve wird entsprechend errechnet und gezeichnet.

Das Objekt ist jetzt im Sekunden-Wechsel sichtbar und nicht sichtbar, so dass ein Blink-Effekt entsteht.

Weitere Möglichkeiten bietet Ihnen der Effekt "Transparenzfluktuation" 176.

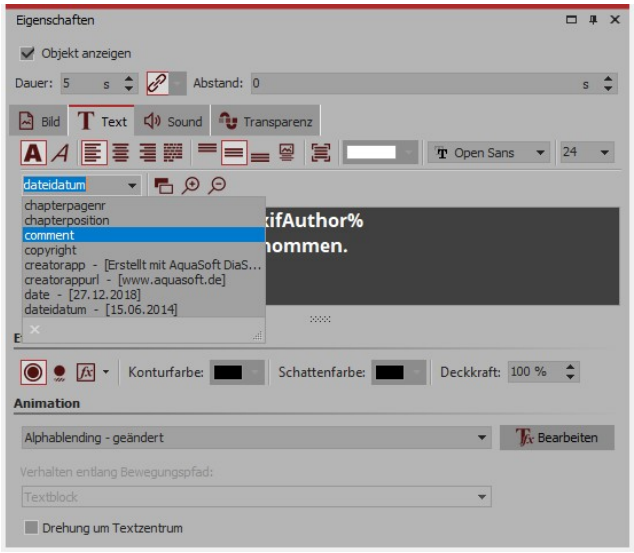
25.10 Arbeiten mit Variablen

In AquaSoft Stages und 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 Dateieigenschaften zu finden sind, können Sie nutzen. Sie sehen diese bei Klick mit rechter Maustaste auf die Bilddatei im *Windows Explorer / Eigenschaften / Details.* In AquaSoft Stages und Stages bekommen Sie die Dateiinformationen über *Ansicht / Steuerelemente / Metadaten* angezeigt.



Text mit Variablen im Layoutdesigner und im Texteingabefeld

Sie binden diese Informationen mit Hilfe von *Variablen* ein.



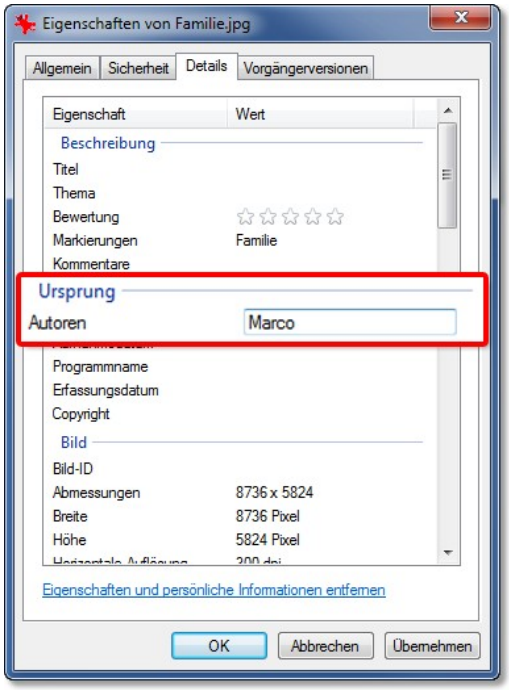
Variablen in Textfeld einfügen

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 als solche nutzen zu können, müssen diese immer zwischen zwei Prozentzeichen stehen.

Den Bildautor von der Kamera speichern lassen



Den Autor eines Bildes kann die Kamera speichern

Den Autor eines Bildes können Sie mit Hilfe Ihrer Kamera direkt in die Exif-Daten einfügen. Viele Kameras ermöglichen es Ihnen, Ihren Namen im internen Menü einzugeben.

Wenn Sie das Bild dann über den PC aufrufen und über das Kontextmenü die Eigenschaften aufrufen, sehen Sie unter dem Tab Details im Bereich Autor Ihren Namen. Verwenden Sie in die Variable %EXIFAuthor%, wenn Sie den Autor kennzeichnen möchten.

Weitere Beispiele für Variablen

%kommentar%	fügt Bildkommentare ein
%aufnahmedatum%	fügt Aufnahmedatum des Fotos ein
%EXIFApertureValue%	fügt benutzten Blendenwert ein
%datum%	Aktuelles Datum

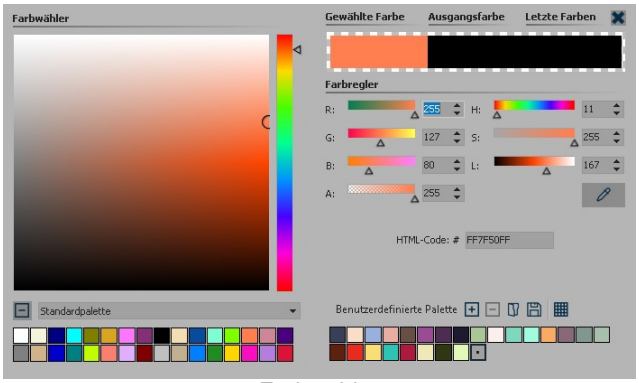
%dateiname%	Dateiname des aktuellen Bildes

In unserem Video "EXIF- und IPTC-Daten mit Variablen auslesen (AquaSoft DiaShow / Stages 10) " zeigen wir Ihnen, wie Variablen verwendet werden.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/exif)

25.11 Farbwähler

In den Eigenschaften von Objekten und Effekten begegnen Ihnen immer wieder Farbwähler. Klicken Sie auf das farbige Feld, um eine andere Farbe als die gezeigte zu wählen. Im Farbwähler haben Sie auch die Möglichkeit auf die zuletzt verwendeten Farben zuzugreifen, sowie aus verschiedenen Farbpaletten zu wählen, Farbpaletten zu erstellen und zu speichern.



Farbwähler

Um eine neue Farbe zu wählen, klicken Sie mit der Maus auf eine Farbe im quadratischen Farbfeld, auf eine Farbe in einer der Paletten oder auch auf die "letzten Farben".

Eine Farbe lässt sich auch via Farbregler einstellen oder anpassen.

R / G / B = Rot/Grün/Blau
H / S / L = Farbton/Sättigung/relative Helligkeit

Der Wert "A" (wie Alphakanal) steht für die Transparenz, wobei ein Wert von 255 keiner Transparenz entspricht, und 0 voller Transparenz.

Mit der Pipette ist es möglich, eine Farbe aus einem beliebigen Bild auf dem Bildschirm aufzunehmen.

Ist der Hexadezimalcode eines Farbtons bekannt, kann man diesen direkt im Feld *HTML-Code* eingeben.

Schließen Sie das Fenster, indem Sie oben rechts auf das Kreuz oder in einen Bereich außerhalb des Farbwählers klicken.

Unten rechts finden Sie bereits eine Auswahl an Farbpaletten, z.B. Standardpalette, Pastell- und Goldtöne. In AquaSoft DiaShow Ultimate und Stages können Sie eigene Farbpaletten speichern und weitergeben bzw. importieren.

Wie Sie eine Palette passend zu einem Bild erstellen und speichern, erfahren Sie im Blog-Artikel mit Video "Wie erstelle ich eine eigene Farbpalette aus einem Foto?".

(Linkadresse: aquasoft.de/go/farbe)

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:

- Mittelhell
- Hell
- Blau
- Dunkel (nur in AquaSoft Stages)
- Mitteldunkel (nur in AquaSoft Stages)

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



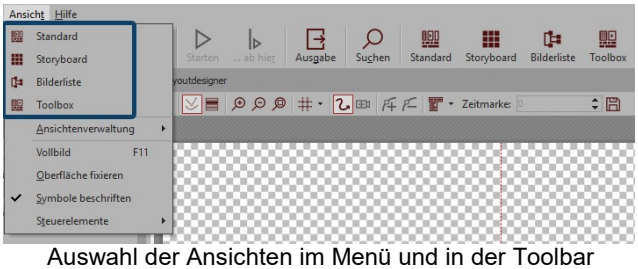
Auswahl der Benutzeroberfläche in DiaShow Ultimate

In unserem Video "Farbe der Benutzoberfläche ändern" stellen wir alle Benutzeroberflächen vor.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/themes)

26.2 Einstellen der Ansicht

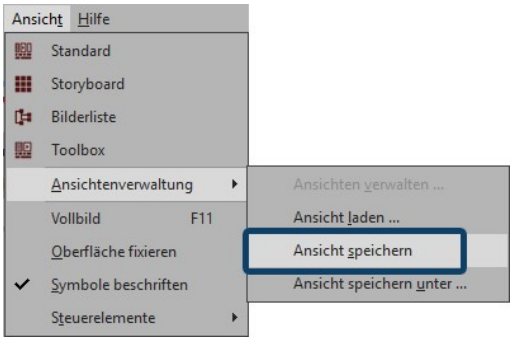
In der **AquaSoft DiaShow Premium** und der **DiaShow Ultimate** finden Sie im Menü *Ansicht* drei bzw. vier voreingestellte Möglichkeiten zur Anordnung der Benutzeroberfläche, bei **AquaSoft Stages** fünf. In der *Toolbar* finden Sie die jeweiligen Optionen ebenfalls.

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.



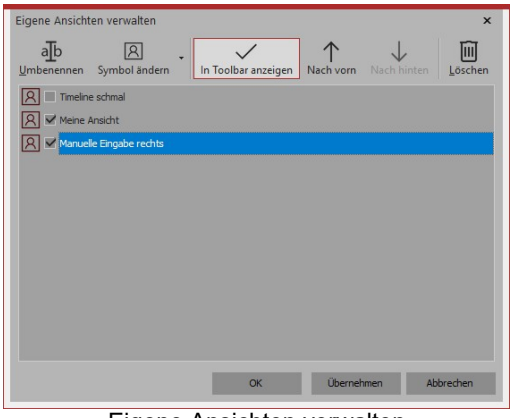
Auswahl der Ansichten im Menü und in der Toolbar

6.2.1 Eigene Ansicht erstellen und speichern



Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Ansichten können Sie auch selbst eine Ansicht erstellen und speichern. Ordnen Sie dazu Bedienelemente der Programmoberfläche 19 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.



Eigene Ansichten verwalten

Um die gespeicherten Ansichten mit Symbolen in der *Toolbar* anzuzeigen, wählen Sie unter *Ansicht | Ansichtenverwaltung / Ansicht verwalten.*
Markieren Sie eine eigene Ansicht mit einem Häkchen, wird diese mit Symbol in der *Toolbar* angezeigt. Übernehmen Sie die Auswahl mit dem Button *Übernehmen* ins Programm.
In diesem Menü können Sie außerdem
- die Ansichten umbenennen und ihnen eine Beschreibung zufügen, die als Tooltip angezeigt wird
- ein anderes oder eigenes Symbol für die Ansicht festlegen
- die Reihenfolge der eigenen Ansichten verändern
- Ansichten löschen.

Steuerelemente zur Programmoberfläche hinzufügen



Steuerelemente

Unter *Ansicht / Steuerelemente* können Sie weitere Steuerelemente, so z.B. die Metadaten, aktivieren, die in der Programmoberfläche oder auf einem zweiten Bildschirm (falls vorhanden) angezeigt werden können.

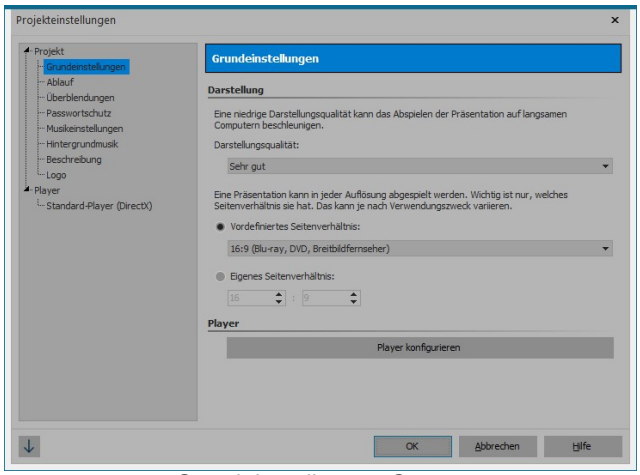
Setzen Sie ein Häkchen vor das Steuerelement, um es zu aktivieren. Damit das Steuerelement nicht mehr angezeigt wird, können Sie es entweder schließen oder das Häkchen im Menü *Ansicht / Steuerelemente* entfernen.

Wenn unter *Extras* der *Entwicklermodus* aktiv ist, stehen weitere Steuerelemente zur Auswahl.

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 Schieberegler-Button in der Toolbar erreichen.

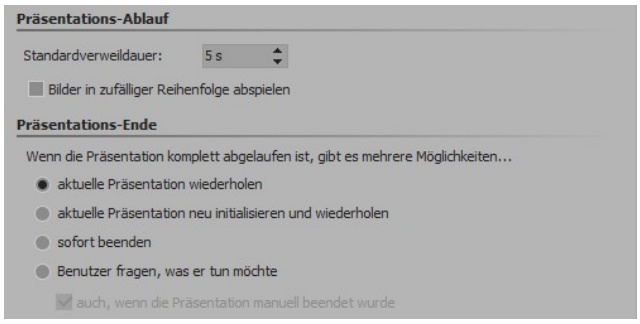


Grundeinstellungen Stages

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 hier die Möglichkeit, ein benutzerdefiniertes Seitenverhältnis einzugeben. Das Seitenverhältnis sollte dem des Ausgabemediums entsprechen. Im Kapitel "Seitenverhältnis 10" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung.

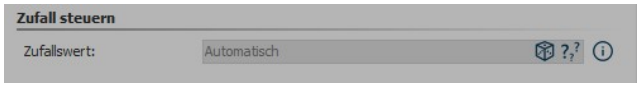


Ablauf

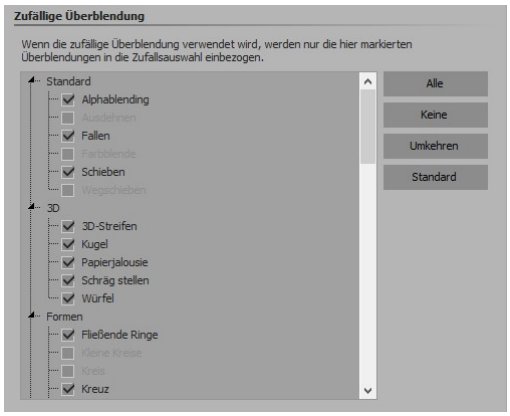
Hier können Sie die *Standardverweildauer* Ihrer Bilder vorgeben, sowie eine *zufällige Abspielreihenfolge* der Bilder wählen.

Entscheiden Sie, 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.

Bei der Auswahl *Aktuelle Präsentation neu initialisieren und wiederholen* wird die Show erneut wiedergegeben, jedoch zufällige Elemente (z.B. Zufällige Überblendungen, Effekte mit Zufallswerten) vorher neu berechnet. Diese Einstellung ist beispielsweise für den Effekt Ordner überwachen 179 relevant.

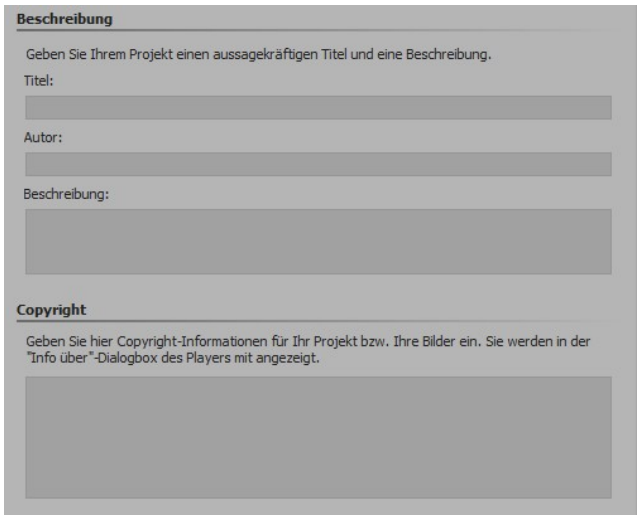


Bei AquaSoft Stages können Sie den Ablauf von Zufallselementen für das gesamte Projekt festschreiben. Bei jedem Abspielen werden Zufalls-Einblendungen, Partikel oder Effekte mit Zufallseinstellungen identisch wiedergegeben. Siehe auch Zufall steuern 202



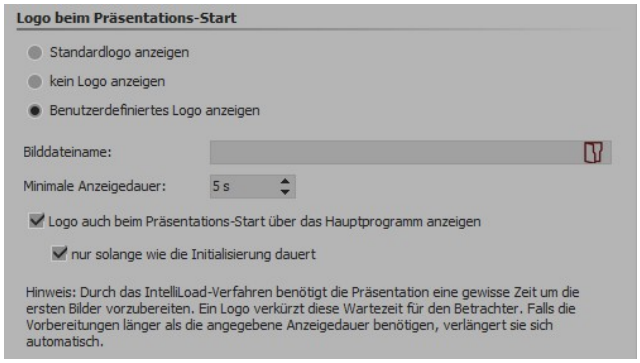
Überblendungen

Wählen Sie hier aus, welche Überblendungen in die Auswahl *Zufällige Überblendung* einbezogen werden sollen. Alle Stile mit einem Häkchen werden verwendet. Diese Auswahl wird innerhalb des Programms als *Globale Zufallsauswahl* bezeichnet.



Beschreibung

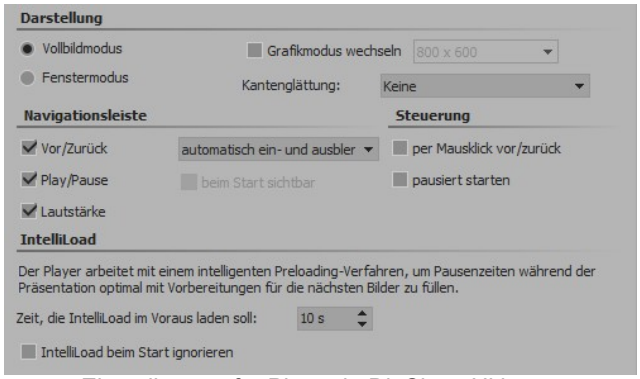
Sie können Ihr Projekt individuell personalisieren. Geben Sie hier einen Titel, Autor und eine Beschreibung Ihres Projektes ein. Die Angaben haben im wesentlichen informativen Charakter, können aber auch durch die Variablen 244 *%titel%*, *%autor%*, *%beschreibung%*, *%copyright%* abgerufen werden.



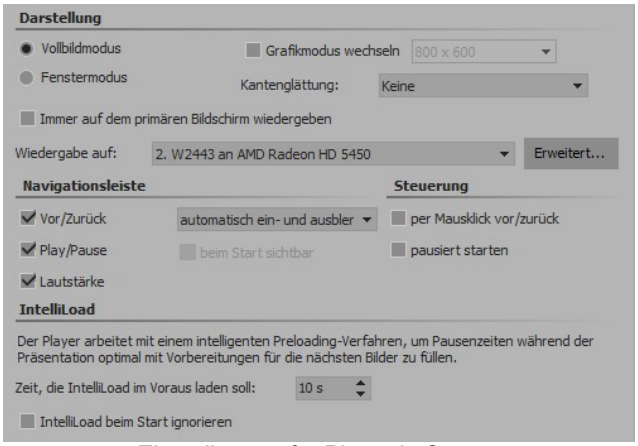
Logo

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 (DirectX)



Einstellungen für Player in DiaShow Ultimate



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.

Bei AquaSoft Stages können Sie durch die Multi-Monitor-Unterstützung festlegen, welcher Bildschirm für die Vollbild-Wiedergabe genutzt werden soll. Das kann z.B. auch ein Beamer sein. Das Programm lässt Sie dabei leicht den primären und den sekundären Bildschirm identifizieren, wenn Sie auf *Erweitert* klicken. Bei Stages wird immer auf dem primären Bildschirm wiedergegeben.

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 sorgen die anderen Optionen (2x, 4x, 8x, 16x) für eine stärkere Kantenglättung des Bildes, 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 Präsentation manuell steuern 198 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.

Projekteinstellungen speichern

- 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.

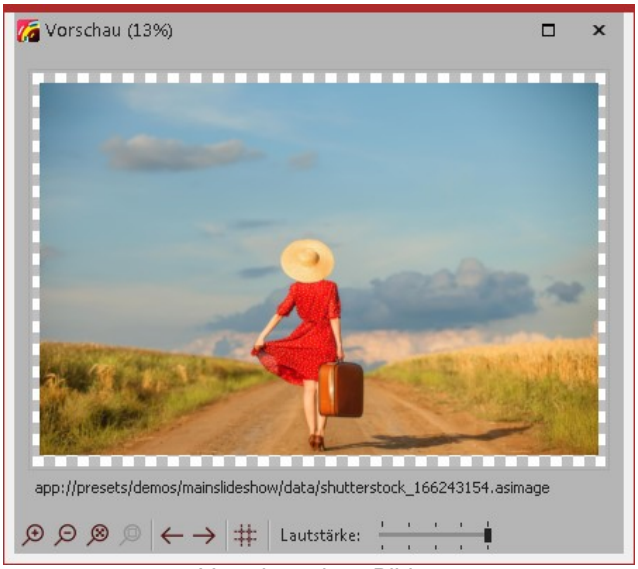
26.4 Extras

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.

Diese Vorschau erhalten Sie auch, wenn Sie ein Objekt (Sound, Video, Bild) in der Timeline doppelklicken.



Vorschau eines Bildes

2. Als E-Mail versenden

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.

3. 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. 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.

5. 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" 203.

6. Entwicklermodus

Im Entwicklermodus bieten AquaSoft DiaShow Ultimate 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 auftretenden 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.

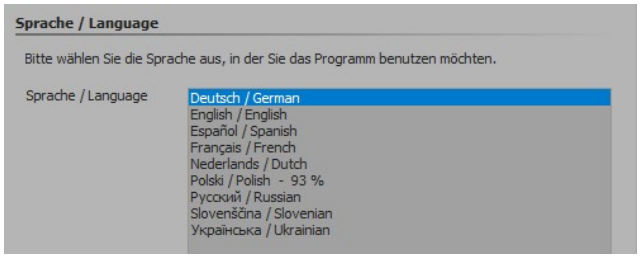
7. Programmeinstellungen

Hinter diesem Menüpunkt finden Sie eine Reihe von Einstellungen, die im Kapitel "Programmeinstellungen 254" näher erläutert werden.

26.5 Programmeinstellungen

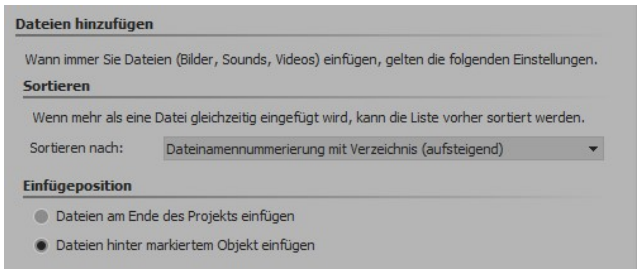
Die *Programmeinstellungen* beziehen sich auf die grundlegenden Einstellungen des gesamten Programms und nicht auf einzelne Projekte, die Sie unter *Projekt / Einstellungen* finden (mehr dazu im Kapitel "Projekteinstellungen" 250).

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.



Sprache

Die AquaSoft Stages und Stages können 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

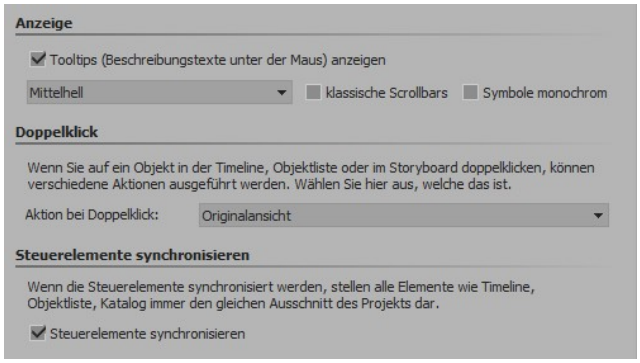
Ermöglicht die Festlegung der Einfüge-Reihenfolge und der Einfügeposition.
Fügen Sie mehrere Dateien gleichzeitig hinzu, so legen Sie im Abschnitt *Sortieren* vorher fest, nach welchen Optionen die Dateien sortiert werden sollen.

Bereits in Projekt eingefügte Dateien sortieren Sie unter *Bearbeiten* / *Sortieren.*



In unserem Snaptip erfahren Sie, wie Sie die Fotos sortieren lassen können.

(Linkadresse: aquasoft.de/go/pc6h)



Benutzeroberfläche

Hier finden Sie weitere Einstellungsmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche. Deaktivieren Sie die *Tooltips*, wenn Sie diese in der Programmoberfläche nicht angezeigt haben möchten.

Je nachdem ob Sie AquaSoft Stages oder Stages verwenden, stehen Ihnen bei *Anzeige* unterschiedliche Themes zur Auswahl.

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.

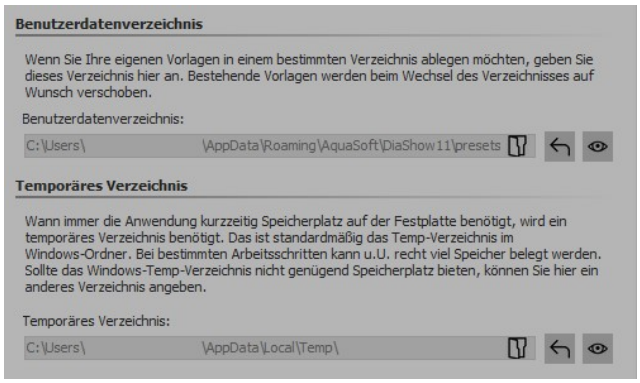
Bestätigungen

In AquaSoft Stages und Stages gibt es einige Dialoge und Hinweisfenster. Diese können Sie hier aktivieren oder deaktivieren.

Automatisches Update

Jeder Benutzer, der eine Vollversion erworben hat, verfügt nach Registrierung der Seriennummer über den kostenlosen Zugriff auf Updates. Die Updates können Verbesserungen für evt. vorhandene Fehler oder neue Programmfunktionen enthalten.

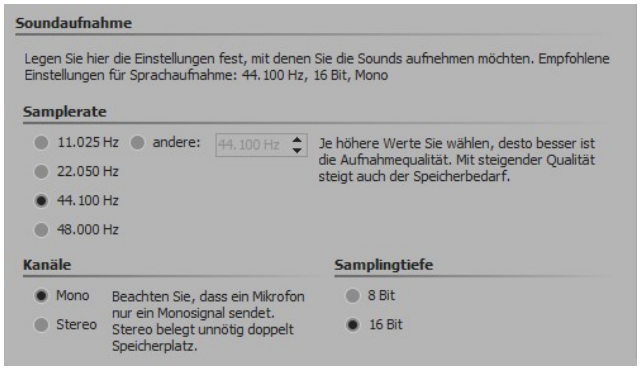
Stellen Sie hier das Intervall ein, in dem die Anwendung prüfen soll, ob ein neues Update vorhanden ist. Zur Prüfung wird eine Verbindung zum Internet benötigt.



Benutzerverzeichnisse

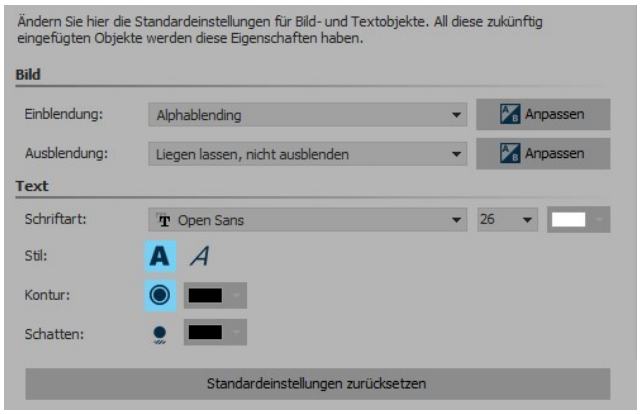
Benutzerdatenverzeichnis: Sie können Eigene Vorlagen 193 erstellen, die in der Toolbox 26 angezeigt werden. Diese werden in einem Ordner abgelegt, den Sie an dieser Stelle selbst festlegen können. Das hat den Vorteil, dass Sie Ihre Eigenen Vorlagen nicht mehr suchen müssen, wenn Sie diese archivieren 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.



Soundaufnahme

Über den *Sound-Assistenten* 60 können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.

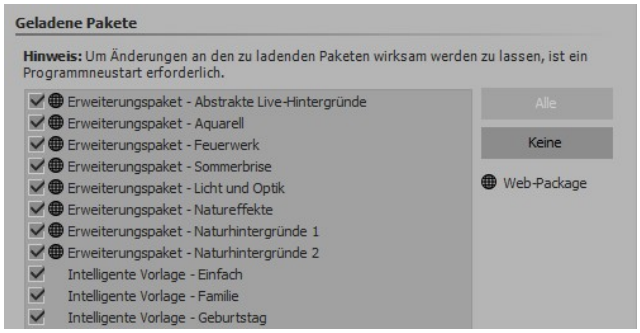


Standardbildeinstellungen

Bestimmen Sie hier, mit welchen Voreinstellungen Bild-Objekte und Text-Objekte eingefügt werden sollen. Sie können hier Standard-Werte für Ihre Text-Optionen und die Standard-Überblendung festlegen.

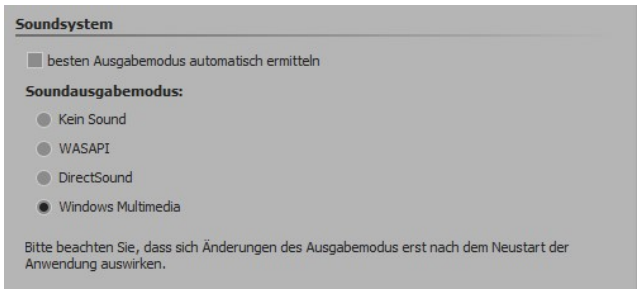
In der AquaSoft DiaShow Premium stehen hier weniger Optionen zur Verfügung.

Komplexere Voreinstellungen lassen sich über eigene Objekte 193 realisieren.



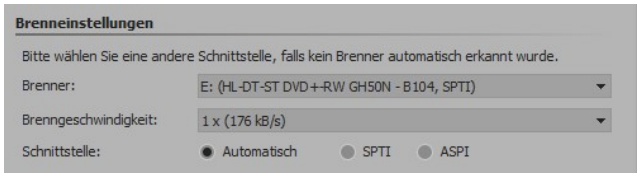
Paketverwaltung

Hier sehen Sie, welche Programmpakete (z.B. Intelligente Vorlagen) und Erweiterungspakete im Programm aktiviert oder deaktiviert sind. Über die Häkchen lassen sich diese an- und abschalten. Starten Sie das Programm neu, um die Änderungen ins Programm zu übernehmen.



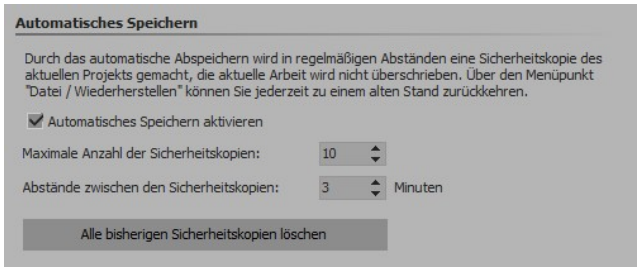
Soundsystem

Das *Soundsystem* übernimmt das Abspielen der in das Projekt eingebundenen Musik. Standardmäßig ist *Besten Ausgabemodus automatisch ermitteln* gesetzt. Sollten Sie Probleme beim Abspielen der Musik haben, so setzen Sie hier die Einstellung auf *Windows Multimedia* und starten Sie anschließend AquaSoft Stages bzw. AquaSoft Stages neu.



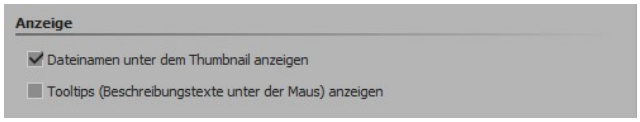
CD/DVD/BD-Brenner

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 Brenngeschwindigkeit 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.



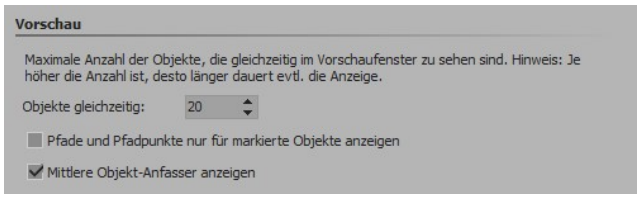
Automatisches Speichern

Bestimmen Sie hier, ob und wie oft während Ihrer Arbeit an einem Projekt automatisch Sicherheitskopien angelegt werden sollen. Ihr Originalprojekt wird bei diesem automatischen Speichern nicht überschrieben. Unter *Datei / Wiederherstellen* können Sie einen älteren Stand Ihrer Arbeit aufrufen.



Storyboard

Nehmen Sie hier Einstellungen für das *Storyboard* vor.



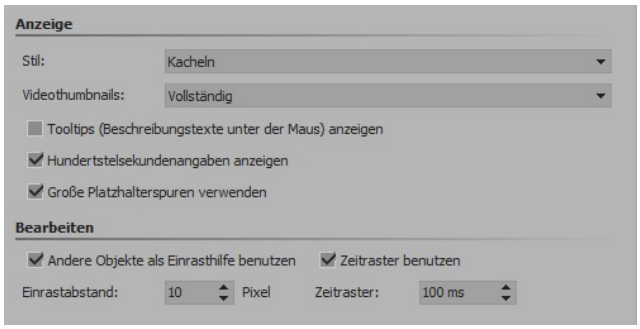
Layoutdesigner

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" 22 erfahren Sie mehr über das Raster.



Timeline

Legen Sie hier die Einstellungen für die *Timeline* fest.

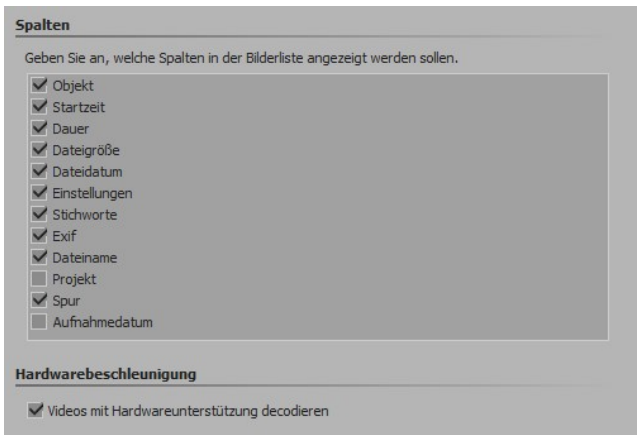
Wenn Sie sehr exakt arbeiten möchten, empfiehlt sich der *Stil* "Exakt (dicht)", denn er lässt keine optischen Lücken für den dezenten Schatten zwischen den Objekten.

Legen Sie unter *Videothumbnails* fest, mit wie vielen Vorschaubildern Video-Objekte in der Timeline dargestellt werden sollen. Bei langsameren Rechnern empfehlen wir "Am Anfang und am Ende", bei dem das erste und letzte Videoframe auf dem Objekt als Vorschaubild gezeigt wird.

Ist *Tooltips anzeigen* aktiviert, erhalten Sie beim Überfahren mit der Maus Hinweise zu Objekten, wie z.B. Dauer, Startzeit, Dateiname.

Ist *Große Platzhalterspuren verwenden* angehakt, erscheint in der Timeline der Hinweis "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen". Dies dient der besseren Orientierung zum Einfügen in neue Spuren. Ist der Punkt deaktiviert, ist nur noch ein minimierter Platzhalter zu sehen.

Als Einrasthilfe können andere Objekte verwendet werden und/oder die Timeline-Zeitskala.



Bilderliste

Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der *Bilderliste* 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 Hardwarebeschleunigung deaktiviert werden.



Fernsteuerung

Setzen Sie das Häkchen vor "Fernsteuerung aktivieren", um eine Präsentation via App zu steuern. Im Kapitel Fernbedienung oder Presenter nutzen 200 erfahren Sie mehr.

27 AquaSoft Stages bestellen

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch in unserem Online-Shop. Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können. 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 Kundenlogin 259.

28 Aktuelle Updates

Im AquaSoft Kundenlogin 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 **neues Passwort anfordern**.:

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.



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.