

Handbuch

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2025

Inhalt

1 - Allgemeine Hinweise 1

1. Legende / Symbole ... **1**
2. Systemvoraussetzungen ... **1**
3. Installation und Deinstallation ... **2**
4. Vorbereitungen ... **3**
5. Tastaturbelegung ... **5**

2 - Schritt für Schritt gestalten 6

1. Erste Schritte (Schnellanleitung) ... **6**
2. Bilder einfügen ... **8**
3. Videos einfügen ... **10**
4. Sounds einfügen ... **11**
5. Seitenverhältnis ... **13**
1. Projekt-Seitenverhältnis anpassen ... 14
2. Bilder dem Seitenverhältnis anpassen ... 15
3. Gestaltung anpassen ... 17
6. Projekt speichern ... **22**

3 - Programmübersicht 23

1. Der Layoutdesigner ... **26**
2. Live-Vorschau ... **29**
3. Bewegungspfad-Vorschau ... **29**
4. Die Toolbox ... **30**
5. Die Timeline ... **32**
6. Arbeiten mit Keyframes ... **37**
7. Das Storyboard ... **38**
8. Bilderliste ... **39**
9. Manuelle Eingabe ... **40**

4 - Texte und Beschriftungen 42

1. Bild beschriften ... **42**
2. Video beschriften ... **43**
3. Transkription hinzufügen ... **44**
4. Text-Timing ... **47**
5. Textgestaltung ... **51**
6. Textanimation ... **55**
7. Text drehen ... **57**
8. Text mit farbigem Hintergrund ... **58**
9. Mehrere Texte ... **59**

10. Texte animieren mit Bewegungspfad ... 62
11. Lauftext animieren ... 64
12. Arbeiten mit Variablen ... 66
13. Credits einfügen ... 68
14. AquaSoft-Abspann einfügen ... 69
15. Untertitel in verschiedenen Sprachen ... 70

5 - Ton und Musik einfügen 73

1. Hintergrundmusik ... 73
2. Einstellungen für Musik ... 75
3. Objekte am Takt der Musik ausrichten ... 77
4. Bildgruppe mit Musik hinterlegen ... 77
5. Individuelle Lautstärkeregelung ... 78
6. Titelliste speichern ... 80
7. Sound-Assistent ... 81
8. Text-in-Sprache ... 83
9. Spektrum visualisieren ... 84

6 - Videos einfügen und bearbeiten 86

1. Videos schneiden ... 86
2. Proxy-Schnitt ... 88
3. Wiedergabegeschwindigkeit ändern ... 89
4. Video drehen und positionieren ... 91
5. Videoton bearbeiten ... 93
6. Sound von Video trennen ... 94
7. Deinterlacing ... 95

7 - Mit mehreren Spuren arbeiten 96

1. Hintergrund verwenden ... 98
2. Bild-in-Bild - Collagen ... 101
3. Textspur einfügen ... 102
4. Soundspur einfügen ... 103
5. Videospur anlegen ... 105
6. Gruppieren mit Flexi-Collage ... 105

8 - Kamerafahrt 108

1. Einstieg Kamerafahrt ... 108
2. Bildausschnitt festlegen ... 109
3. Hinein zoomen ... 110
4. Heraus zoomen ... 111
5. Kameraschwenk mit Drehung ... 113
6. Ken Burns Effekt manuell erstellen ... 114
7. Panoramafahrten ... 117

9 - Bewegungspfade 118

1. Einstieg Bewegungspfade ... 118
2. Bewegungspfade in der Toolbox ... 119
3. Eigenen Bewegungspfad erstellen ... 121
4. Drehungen ... 123
5. Bewegungspfade mit Größenänderung ... 124
6. Bewegungspfade mit Drehungen ... 127
7. Bewegungspfade mit Text ... 127
8. Pfad bearbeiten ... 129

10 - Intelligente Vorlagen 130

1. Assistent verwenden ... 131
2. Vorlage anpassen ... 133
3. Mehrere Vorlagen verwenden ... 133
4. Zufällige Wiedergabe festhalten ... 134
5. Vorlagen vollständig bearbeiten ... 135

11 - Ein- und Ausblendungen 136

1. Wann setzt man Ein- und Ausblendungen ein? ... 136
2. Überblendung zuweisen ... 138
3. Überblendung anpassen ... 140
4. Eigene Auswahl erstellen ... 141

12 - Karten und animierte Pfade 142

1. Karte einfügen ... 143
2. Dekorierten Pfad einfügen ... 146
3. Schwenk über Karte mit Route ... 148
4. Kartenausschnitte zusammenfügen ... 150

13 - Live-Effekte / Video-Effekte 153

1. Glühende Transparenz ... 153
2. Überstrahlen ... 156
3. Light Leaks Overlay ... 158
4. Schatten-Overlay ... 159
5. Bumpmapping-Effekt ... 161
6. Farbkorrekturen ... 163
7. Chroma-Key ... 165
8. Farbverschiebung ... 167
9. Farbeffekte ... 168
10. LUT ... 171
11. Farbreduktion ... 173
12. Displacement-Effekt ... 175

13. Dynamische Maske ... **179**
14. Glitch ... **183**
15. Verlaufsumsetzung ... **184**
16. Halbton ... **186**
17. Kaleidoskop ... **189**
18. Strickmuster ... **192**
19. Ebeneneffekte ... **193**
20. Weichzeichner ... **196**
21. Schärfen ... **197**
22. Maskierter Weichzeichner ... **198**
23. Bewegungsunschärfe ... **201**
24. Alter Film ... **202**
25. Mosaik ... **203**
26. Spiegelung ... **205**
27. Schatten-Effekt ... **207**
28. Schütteln ... **210**
29. Scherung ... **211**
30. Statische Maske ... **214**
31. Texturkacheln ... **217**
32. 3D-Rotation ... **219**
33. Tonwertkorrektur ... **221**

14 - Objekt-Effekte **223**

1. Layout und Unterlayout ... **223**
2. Bild-vor-Bild ... **229**
3. Bildband ... **232**
4. 3D-Objekt-Effekte ... **233**
1. 3D-Würfel ... 235
2. Würfel, einfach ... 236
3. 3D-Quader ... 238
4. 3D-Rotation ... 239
5. 3D-Streifen ... 241
6. 3D-Kameraflug ... 243
5. 2D-Kameraschwenk ... **244**
6. Filmstreifen ... **247**
7. Animator ... **249**
8. Ken-Burns-Effekt ... **250**
9. Überlappung ... **252**
10. Zufallsauswahl ... **253**
11. Zufällige Reihenfolge ... **255**
12. Wiederholung ... **257**
13. Bewegungspfadwackeln ... **258**

14. Kamerawackeln ... 260
15. Transparenzfluktuation ... 260
16. Verzeichnis überwachen ... 261

15 - Smarties und Media-Bausteine 263

1. Smarties ... 263
2. Media-Bausteine ... 265

16 - Formen verwenden 267

1. Dynamische Form anpassen ... 268
2. Animiertes Rauschen ... 270
3. Farbverlauf ... 271
4. Fraktale Strukturen ... 273
5. Spezielle Formen ... 274
6. Streifen ... 276

17 - Bildeffekte zuweisen und erstellen 277

1. Bildeffekte ... 277
2. Funktionen im Bildeditor ... 278
3. Bildeffekt "Nostalgie" ... 281

18 - Partikel-Effekte erstellen 283

1. Einfacher Partikel-Effekt ... 283
2. Sprite-Animation ... 284
3. Änderung über Lebenszeit ... 285

19 - 3D-Szenen erstellen 285

1. 3D-Szene Anwendungsbeispiel ... 288

20 - Aktionen 290

21 - Eigene Einstellungen speichern 292

1. Eigene Objekte speichern ... 293
2. Eigene Texteffekte speichern ... 294
3. Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern ... 296
4. Bildeffekt speichern ... 297
5. Überblendung speichern ... 298
6. Minivorlage speichern ... 299

22 - Steuerung der Präsentation 301

1. Automatischer Ablauf ... 301
2. Manuelle Steuerung ... 301
3. Automatischer und manueller Ablauf ... 302
4. Präsentation endlos wiederholen ... 302

5. Fernbedienung o. Presenter nutzen ... **303**
6. Objektereignisse ... **303**
7. Zufall steuern ... **305**

23 - Daten importieren 306

1. Vorlagen und Effekte importieren ... **306**
2. Import-Assistent ... **306**
3. PowerPoint-Assistent ... **307**
4. URL-Import ... **307**

24 - Projekt auf Fehler prüfen 309

25 - Projekt exportieren 310

1. Archivierung und PC-Präsentation ... **310**
2. Ausgabe als Video ... **313**
1. 4K-Video ausgeben ... 319
2. Teilexport ... 319
3. Video per Kommandozeile ... 321
3. Web / Social Media ... **321**
4. Standbild exportieren ... **323**
5. Integration in andere Anwendungen ... **323**
6. Blu-ray-Player ... **325**
7. DVD-Player ... **327**
8. Bilderliste als Text-Datei ausgeben ... **329**

26 - Sichern und Wiederherstellen 329

1. Automatische Wiederherstellung ... **330**
2. Dateien wiederfinden ... **330**

27 - Eigenschaften von Objekten 333

1. Bild ... **335**
2. Flexi-Collage ... **337**
3. Kapitel ... **338**
4. Partikel ... **338**
5. Sound ... **345**
6. Text ... **347**
7. Video ... **349**
8. Platzhalter ... **351**
9. Animierte Transparenz/Deckkraft ... **351**
10. Farbwähler ... **355**

28 - Einstellungen 356

1. Auswahl der Benutzeroberfläche ... **356**

2. Einstellen der Ansicht **356**
3. Projekteinstellungen **358**
4. Extras **361**
5. Programmeinstellungen **362**

29 - AquaSoft Stages bestellen **367**

30 - Aktuelle Updates **367**

1 - Allgemeine Hinweise

1.1 Legende / Symbole



Features, die mit diesem Bild versehen sind, werden in einem Video genauer erklärt.
Den Kurzlink zu dem Video finden Sie hinter diesem Symbol.



Die Glocke weist auf besonders wichtige Informationen hin. Diese sollten keinesfalls überlesen werden.



Die Glühlampe zeigt zusätzliche Tipps und Hinweise an, darunter auch Zusatzinformationen, die Sie in unserem AquaSoft-Blog finden.



Die mit diesem Symbol gekennzeichneten Abschnitte enthalten Hinweise auf ein Beispiel-Projekt. Das Beispiel-Projekt kann Ihnen dabei helfen, ein Feature besser zu verstehen und gibt Ihnen wertvolle Anregungen zur Gestaltung.

1.2 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von **AquaSoft Vision** 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. 1 GB Speicher
Arbeitsspeicher	4 GB (für die Nutzung der Automatischen Transkription in **Stages** u.U. bis zu 7 GB RAM)
Freier Festplattenspeicher	1 GB (für das Brennen von Video-DVDs sind kurzzeitig u.U. bis zu 10 GB notwendig)
Brenner	optional
Unterstützte Betriebssysteme	64-Bit Windows 10 ab Version 21H2 und Windows 11

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.

1.3 Installation und Deinstallation

Installation der Software

Direkt nach dem Kauf auf www.aquasoft.de erhalten Sie einen Downloadlink und den Lizenzschlüssel. Wenn Sie vorher schon die Demoversion installiert haben, können Sie diese direkt mit dem Lizenzschlüssel freischalten. Sollten Sie die Installationsdatei noch einmal benötigen, können Sie diese jederzeit aus Ihrem Kundenbereich unter login.aquasoft.de herunterladen.

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

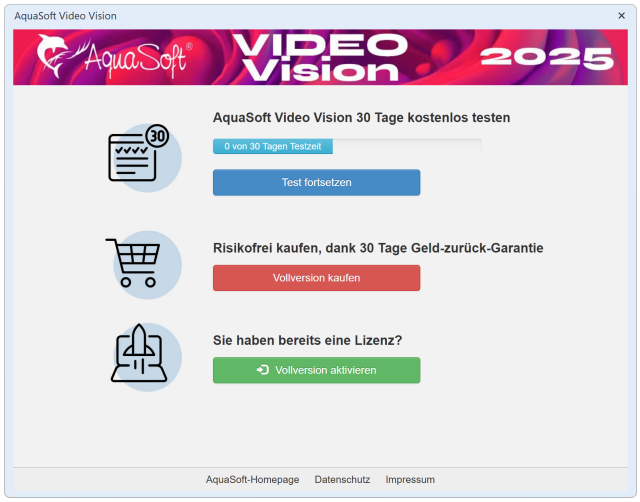
Vorgängerversion ist bereits vorhanden

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_2025.ads". So können Sie die Ursprungs-Datei bei Bedarf 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 Ihren Lizenzschlüssel eingeben, die Sie nach dem Kauf erhalten haben. Alternativ können Sie zum Freischalten auch Ihre Login-Daten (für den Kundenbereich) verwenden.

Software deinstallieren

Wenn Sie die Software deinstallieren möchten, können Sie dies über die Windows-Einstellungen im Punkt ***Apps*** 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).

1.4 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 ordnungsgemäßes Funktionieren zu ermöglichen.

Anzahl der Bilder

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

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

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

Durch ein gutes Maß an Vorbereitung haben Sie bereits eine Bildauswahl getroffen, in der sich Motive nicht wiederholen und die Aufnahmen interessant und abwechslungsreich sind.
Durch den Einsatz passender Musik erzeugen Sie Emotionen und verleihen besonderen Momenten Akzente.

Bilder sortieren

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

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



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

Dateitypen

AquaSoft Vision und **Stages** unterstützen unter anderem folgende Dateitypen:

Bildformate	Videoformate
AquaSoft Bildcontainer (*.asimage)	Animiertes GIF (*.gif)
AquaSoft JPNG (*.asjpng)	Common Intermediate Format (*.cif)
AV1 Image File Format (*.avif)	Digital Video (*.dv;*.dif)
BMP-Bilder (*.bmp,*.dib*.rle)	DVD-Video (*.vob)
Erweiterte Metadateien (*.emf)	Flash-Video (*.flv)
Farbprofil (*.icc,*.icm)	Flic-Animation (*.flc)
Graphics Interchange Format (*.gif)	Matroska Media Container (*.mkv)
High Efficiency Image Format-Bilder (*.heic, *.heif)	MPEG (*.mpg; *.mpeg)
JPEG 2000 (*.jp2)	MPEG-2 Transportstream (*.mts;*.m2ts)
JPEG 2000 Codestream (*.j2c,*.j2k,*.jpc)	MPEG-4 Video (*.mp4;*.m4v;)
JPEG Bilder (*.jpg;*.jpeg)	MXF-Video (*.mxf)
LUT im Cube-Format (*.cube)	OGG Theora-Video (*.ogv)
Photoshop Bilder (*.pdd;*.psd)	Quicktime (*.mov)
Portable Network Graphic Bilder (*.png)	Transportstream (*.ts)
Portable Pixelmap Bilder (*.pbm,*.pgm,*.ppm,*.pxm)	Video für mobile Endgeräte (*.3gp;*.3gp2)
RAW-Bilder (*.cr2,*.crw,*.dcr,*.dng,*.mrw, *.nef,*.orf,*.pef,*.raf,*.raw,*.rw2,*.srf,*.x3f)	Video für Windows (*.avi)
Scalable Vector Graphics (*.svg)	WebM-Video (*.webm)
Symbole (*.ico)	Windows Media Video (*.wmv)
TIFF-Grafiken (*.fax,*.g3f,*.g3n,*.tif;*.tiff)	
Truevision Bilder (*.icb;*.pix,*.targa,*.tga;*.vda;*.vst)	
WebP (*.webp)	
Windows Metadateien (*.wmf)	
ZSoft Paintbrush Bilder (*.pcc;*.pcx)	



Fügen Sie GIF-Dateien immer über das ***Video-Objekt*** ein. Kann die Anzeigedauer nicht automatisch erkannt werden, müssen Sie 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 257.

Um Heic- und Heif-Bilder nutzen zu können, benötigt Ihr Windows-Betriebssystem eine entsprechende, nicht standardmäßig installierte Heif-Bilderweiterung.

Soundformate

Advanced Audio Coding (*.aac)
Advanced Streaming Format (*.asf)
AIFF-Dateien (*.aiff)
FLAC-Dateien (*.flac)
IT/Impulse Tracker-Musik (*.it)
MIDI-Dateien (*.mid;*.rmi)
MOD-Musik (*.mod)
M4A-Dateien (*.m4a)
MP3-Dateien (*.mp3)
MP2-Dateien (*.mp2)
OGG Vorbis-Dateien (*.ogg; *.opus)
S3M/Scream Tracker-Musik (*.s3m)
WAV-Dateien (*.wav)
Windows Media Audio (*.wma;*.wmv)
XM/FastTracker-Musik (*.xm)

1.5 Tastaturbelegung

In **AquaSoft Vision** 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

F7 Vorschau im Layoutdesigner

F9 oder F5 Abspielen (Vollbild)
F8 Abspielen ab hier (Vollbild)
F12 Auslastung von CPU/GPU anzeigen (Vollbild)

LEERTASTE Abspielen im Layoutdesigner pausieren/fortsetzen
LEERTASTE Abspielen im Vollbild pausieren/fortsetzen

Layoutdesigner

EINFG Bewegungsmarke einfügen
ENTF Bewegungsmarke entfernen
STRG + M Manuelle Steuerung aufrufen

STRG + MAUSRAD Ein- und auszoomen
MAUSRAD Vertikal scrollen
UMSCH + MAUSRAD Horizontal scrollen

ALT + MAUS Rastereinstellungen ignorieren
UMSCH + MAUS Seitenverhältnis beim Skalieren beibehalten
STRG + MAUS Skalieren unter Beibehaltung des Mittelpunkts

STRG + MAUS beim Verschieben von Bézier-Punkt: Nicht-Kolinearität beim anderen Punkt zulassen

Timeline

STRG + + Alle Kapitel öffnen
STRG + - Alle Kapitel schließen
ALT + MAUSKLICK Kapitel samt Inhalt öffnen und markieren

STRG + G Markiertes Objekt in Flexi-Collage einpacken

UMSCH + MAUSRAD Vertikal scrollen
MAUSRAD Horizontal scrollen

STRG + MAUSRAD Breite ändern
UMSCH + STRG + MAUSRAD Höhe ändern

LEERTASTE Abspielen im Layoutdesigner pausieren/fortsetzen

ENTER Markierungslinie (Timeline-Marker) setzen, während Player im Layoutdesigner abspielt
UMSCH + MAUSKLICK Markierungslinie setzen, wenn Player nicht aktiv ist
RECHTSKLICK auf Linie, um Markierungslinie zu entfernen

T Bei markiertem Objekt an Playhead-Position schneiden
Cursortasten LINKS/RECHTS Playhead in der Timeline in Frameschritten bewegen (60 fps)

ALT + MAUS Objekt oder Objektende verschieben mit Rastereinstellungen ignorieren
STRG + MAUS Objekt kopieren
UMSCH + MAUS Objekte verschieben unter Beibehaltung des Abstandes zu Folge-Objekten in der Spur

ALT + MAUS Keyframe-Marken verschieben mit Rastereinstellungen ignorieren
STRG + MAUSKLICK Keyframe-Marke löschen
UMSCH + MAUS Keyframe-Marken verschieben unter Beibehaltung des Abstandes zur Folgemarke

Hintergrundmusikspur und Soundwellenformen

ALT + MAUS Rastereinstellungen ignorieren
STRG + MAUSKLICK Audiopunkt löschen
STRG + MAUS Audiopunkt nur vertikal verschieben
UMSCH + MAUS Audiopunkte verschieben unter Beibehaltung des Abstandes zu Folge-Audiopunkten im Objekt

Tastenkürzel / Tastenkombinationen von Windows

STRG + Z Aktion rückgängig machen	STRG + O Öffnen
STRG + Y Aktion wiederherstellen	STRG + S Speichern
STRG + A Alles auswählen	UMSCH + STRG + S Speichern unter...
STRG Mehrere Elemente auswählen	STRG + F Suche öffnen
STRG + C Kopieren	F1 Hilfe / Handbuch
STRG + X Ausschneiden	F2 Umbenennen
STRG + V Einfügen	F4 Dropdown-Liste aufklappen
ENTF Löschen	F11 Vollbildmodus ein / aus

2 - Schritt für Schritt gestalten

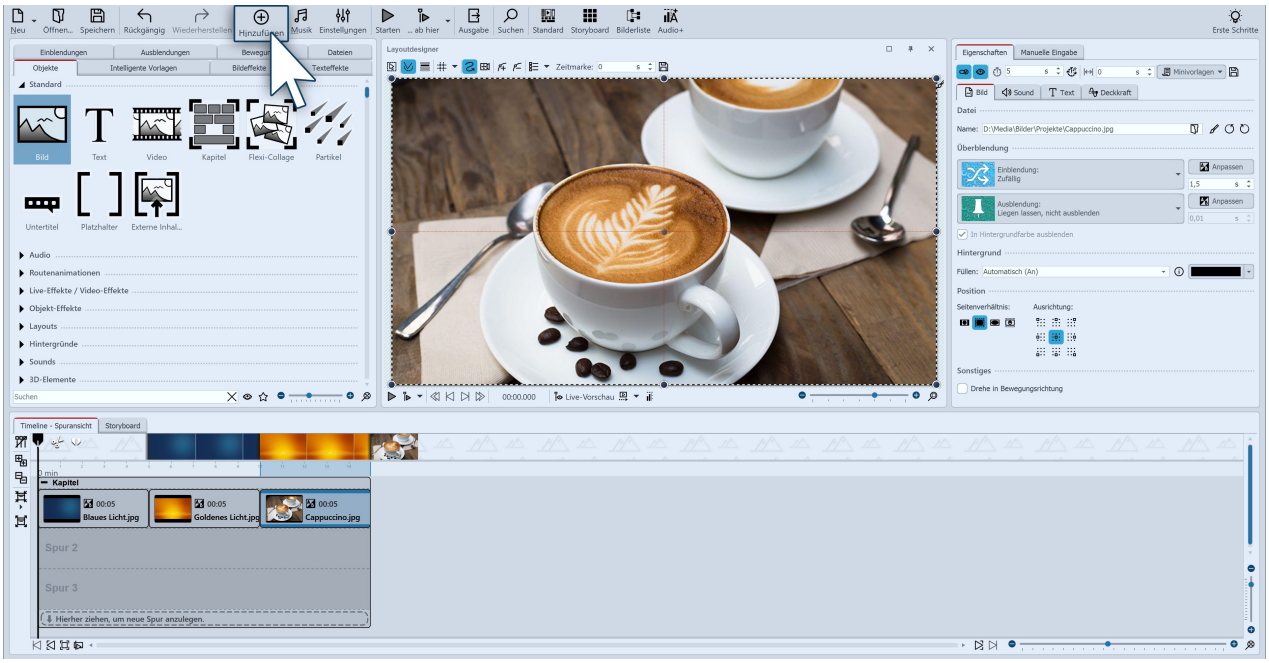
2.1 Erste Schritte (Schnellanleitung)

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



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

1. Bilder einfügen



Klicken Sie auf das Plus-Symbol, um Bilder einzufügen

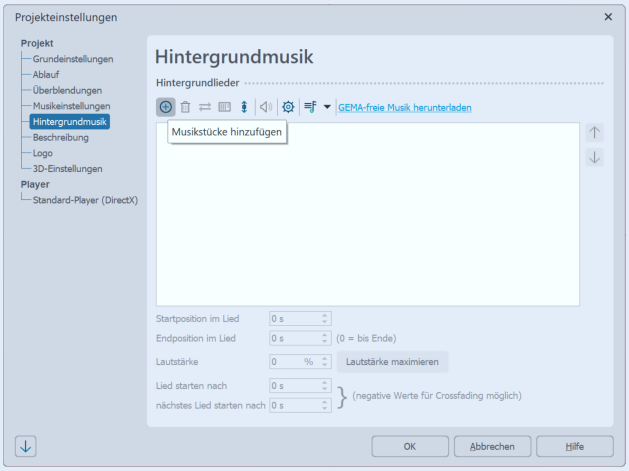
Klicken Sie auf das Plus-Symbol oben in der ***Toolbar*** ("Werkzeugleiste") und fügen Sie Ihre Bilder, Videos und Musik ein. Wenn Sie mehrere Objekte gleichzeitig einfügen wollen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie im Dateiauswahl-Fenster mit der Maus auf die Dateien. Wenn Sie den Inhalt eines ganzen Ordners einfügen wollen, wählen Sie aus dem oberen Menü ***Hinzufügen*** / ***Verzeichnis***.

- Im Kapitel Bilder einfügen 8 lernen Sie weitere Möglichkeiten zum Einfügen von Bildern kennen.
- Im Kapitel Videos einfügen 10 lernen Sie weitere Möglichkeiten zum Einfügen von Videos kennen.

Eine Einführung erhalten Sie auch mit dem Video "Bilder und Videos einfügen (Erste Schritte)". (Linkadresse: aquasoft.de/go/import)

- Wollen Sie Ihre Bilder oder Videos beschriften, dann lesen Sie das Kapitel Bild beschriften 42 oder das Kapitel Video beschriften 43.

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 138 erfahren Sie, wie Sie diese selbst festlegen.

Einen Eindruck vom Gestalten eines Projektes von Anfang bis Ende gibt das Video "Wie erstelle ich ein Video aus Fotos mit Text und Musik?"
(Linkadresse: aquasoft.de/go/abisz)

2.2 Bilder einfügen

In **AquaSoft Vision** und **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

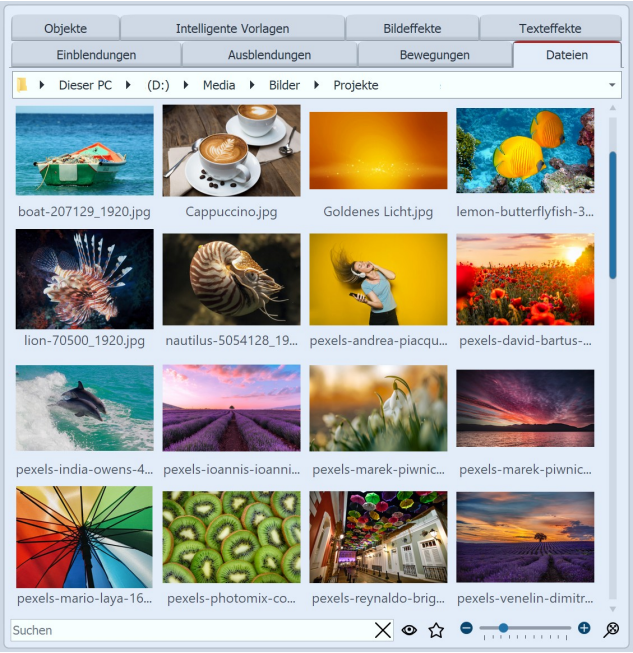


Bild-Objekt

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



Dateibrowser in der Toolbox

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.

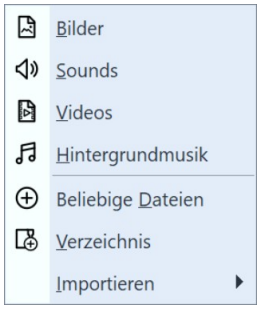
Ziehen Sie ein oder mehrere Vorschaubilder an eine Stelle in der Timeline, um die Datei oder mehrere Dateien zu platzieren. Achten Sie dabei auf den kleinen roten Strich. Dieser zeigt Ihnen an, an welcher Stelle Sie die Datei platzieren werden, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Bilder, Videos und Sounds, die bereits im aktuellen Projekt verwendet werden, sind im Dateibrowser mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Bilder per Drag-and-Drop einfügen

"Drag-and-Drop" ist das Prinzip vom "Ziehen und Fallenlassen". Wenn Sie außerhalb der Anwendung einen Ordner geöffnet haben, in dem sich Ihre Bilder befinden, können Sie die Bilder direkt in das Programmfenster 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 306 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 307.

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***.

2.3 Videos einfügen



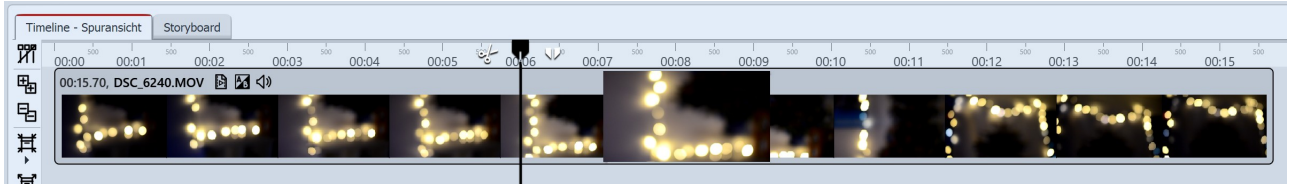
Video-Objekt

In **AquaSoft Vision** 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.

Das Einfügen von Videos in die ***Timeline*** kann auch durch einfaches Drag-and-Drop aus dem ***Dateibrowser*** erfolgen.

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.

Unter ***Extras / Programmeinstellungen / Timeline / Videothumbnails*** finden Sie weitere Einstellungen zu der Anzahl von Vorschaubildern bei Videos.



Video mit Thumbnails und Einzelframe in der Timeline



Erfahren Sie im Kapitel Video 349 alles zu den Einstellmöglichkeiten eines Video-Objektes. Wie Sie Videos bearbeiten können, erfahren Sie im Kapitel Videos schneiden 86.

Technische Informationen

AquaSoft Vision und **Stages** können die meisten gängigen Videoformate abspielen. Je nach Verfügbarkeit und Programmeinstellung 362 wird die Grafikhardware zur effizienten Decodierung der Videos genutzt. Halten Sie den Treiber Ihrer Grafikkarte immer aktuell.

2.4 Sounds einfügen



Sound-Objekt

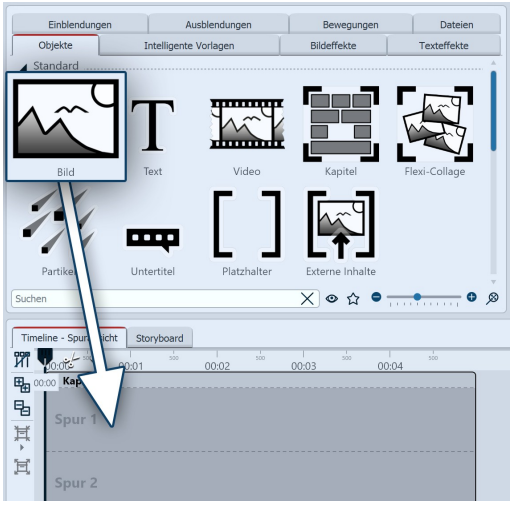
In der ***Toolbox*** finden Sie das ***Sound-Objekt*** unter ***Objekte***.

Mit dem ***Sound-Objekt*** können Sie Musik, Geräusche, Klänge, Kommentare etc. einfügen.
Das ***Sound-Objekt*** kann unabhängig von der Hintergrundmusik 73 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 78.

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***.



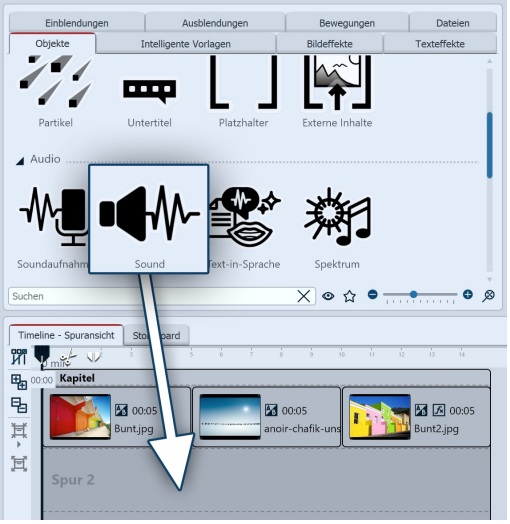
1.1 Kapitel-Objekt und Bild-Objekt einfügen

Verwenden Sie das Start-Kapitel-Objekt oder ziehen Sie ein ***Kapitel-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

Wenn die gewünschten Bilder noch nicht in der ***Timeline*** vorhanden sind, 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***.

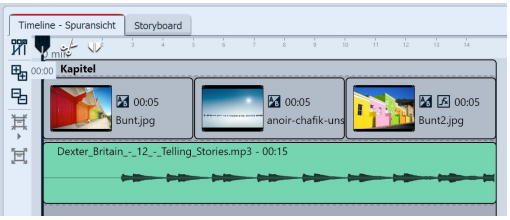
Sollten sich die Bilder schon in der ***Timeline*** befinden, ziehen Sie diese in die erste Spur des ***Kapitel-Objekts***.

Die Bilder sollten im Kapitel nebeneinander stehen.



1.2. Sound-Objekt einfügen

Ziehen Sie nun in die Spur unter die Bildgruppe das ***Sound-Objekt*** und wählen Sie eine Sound-Datei von Ihrem Rechner aus.



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 hinteren Rand des ***Sound-Objektes*** mit gedrückter Maustaste zu ziehen (der Mauszeiger wird zu einem Pfeil mit zwei Spitzen) und so dessen Länge anzupassen.

Sound-Objekte können auch, genau wie Videos 86, mit dem Playhead geschnitten werden.

Mehr zum Arbeiten mit mehreren Spuren erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel 96.

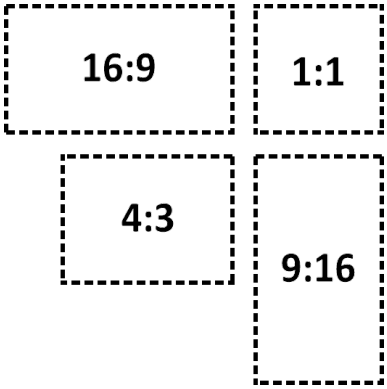
2. Eigenen Sound aufnehmen

Mit Hilfe des ***Soundaufnahme-Objektes*** oder über den ***Sound-Assistenten*** können Sie einen eigenen Tonkommentar aufnehmen. Im Kapitel Sound-Assistent 81 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:

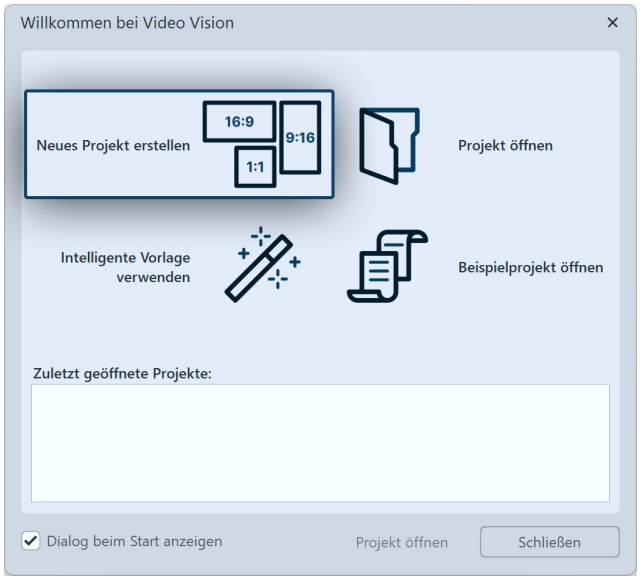
- Moderne Flachbild-Fernseher und PC-Monitore besitzen meist das Seitenverhältnis 16:9.
- Social Media Kanäle haben unterschiedlichste Anforderungen, z.B. 1:1 oder 9:16 für Hochkantvideos.
- Bei der Ausgabe über einen Beamer kann das Seitenverhältnis unterschiedlich ausfallen. Informieren Sie sich im 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 Vision 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

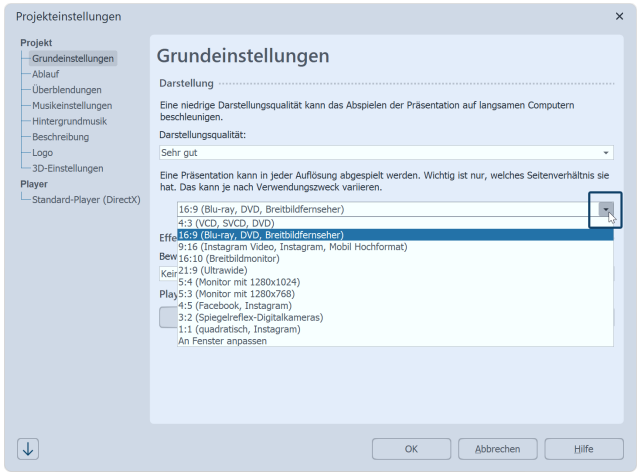


Willkommens-Dialog

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.

Seitenverhältnis des Projektes ändern



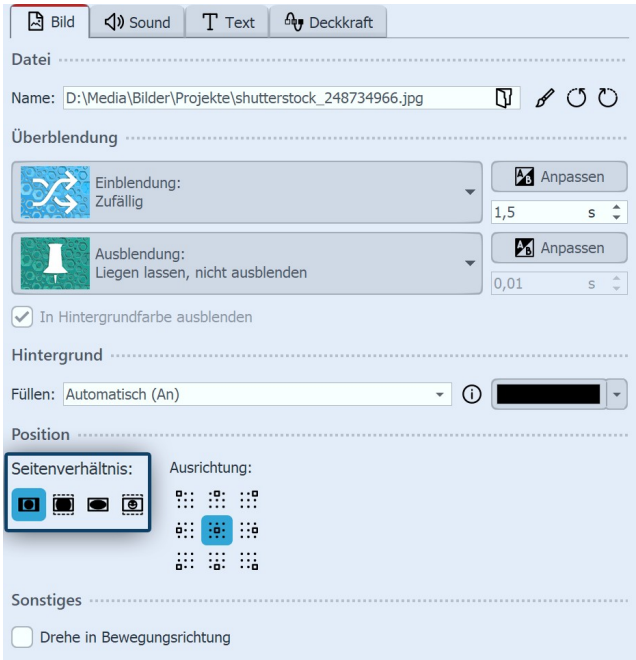
Das Seitenverhältnis nachträglich verändern

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

Seitenverhältnis automatisch anpassen



Anpassung über Bild-Eigenschaften

Im Fenster ***Eigenschaften*** können Sie unter ***Position / Seitenverhältnis*** verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Seitenverhältnis Ihres Fotos oder Videos 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 im Projekt ist zugeschnitten).



Strecken - 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.



Gesichter zentrieren - 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 (Gesichtsfindung), 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".

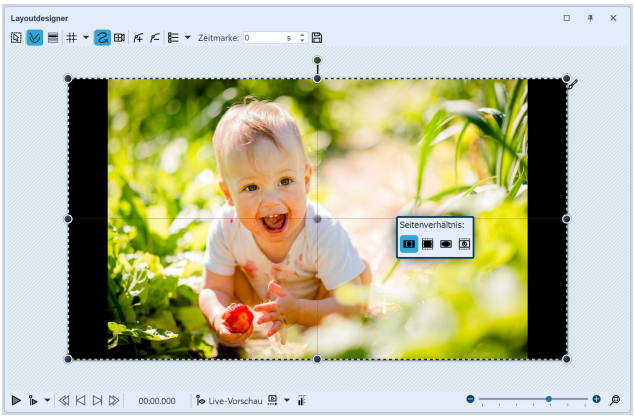


Bild in 16:9 Projekt mit Seitenverhältnis "Beibehalten"

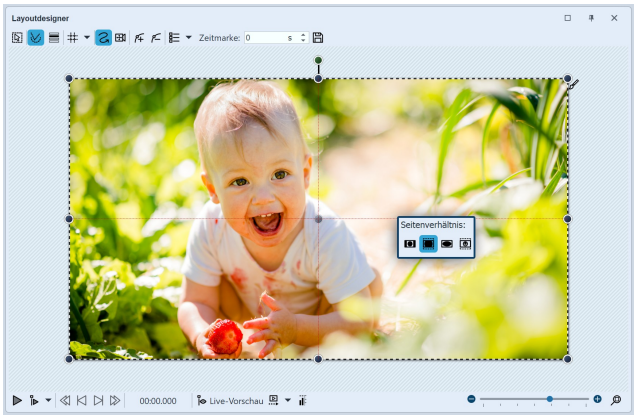
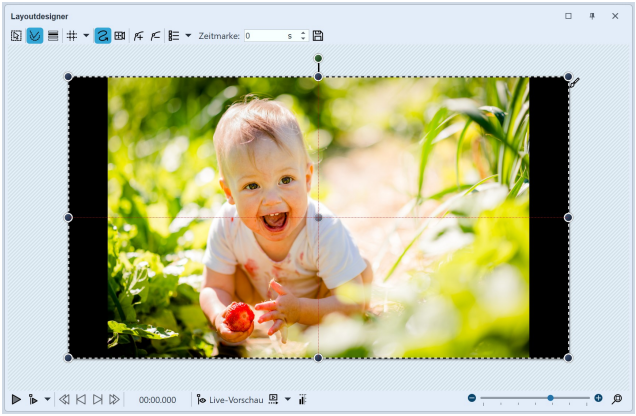


Bild in 16:9 Projekt mit Seitenverhältnis

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.

Bildgröße und -position manuell anpassen



Schwarze Ränder links und rechts

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

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

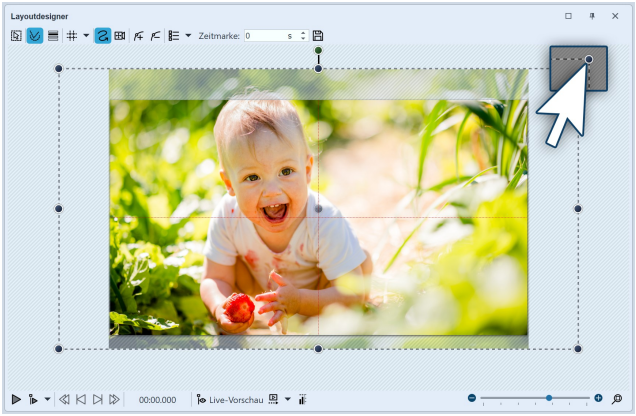


Bild vergrößern im Layoutdesigner

Verkleinern Sie den Ausschnitt im ***Layoutdesigner***, indem Sie unten rechts am Layoutdesigner auf das 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.

Alternativ können Sie auch mit einem Kameraschwenk einen Bildausschnitt festlegen 109.

Als Vorlage speichern (optional)

Sollen mehrere Bilder mit einer bestimmten Einstellung ins Projekt eingefügt werden, lohnt es sich, seine vorgenommene Einstellung als eigene Vorlage in der Toolbox zu speichern. Mit der Vorlage können Sie dann die folgenden Bilder automatisiert mit den gewünschten Einstellungen einfügen lassen. Wie Sie eine eigene Vorlage speichern, lernen Sie im Kapitel Eigene Objekte speichern 293.

Wie Sie Hochformate und andere Fotos ohne schwarze Ränder in Ihr Projekt 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:

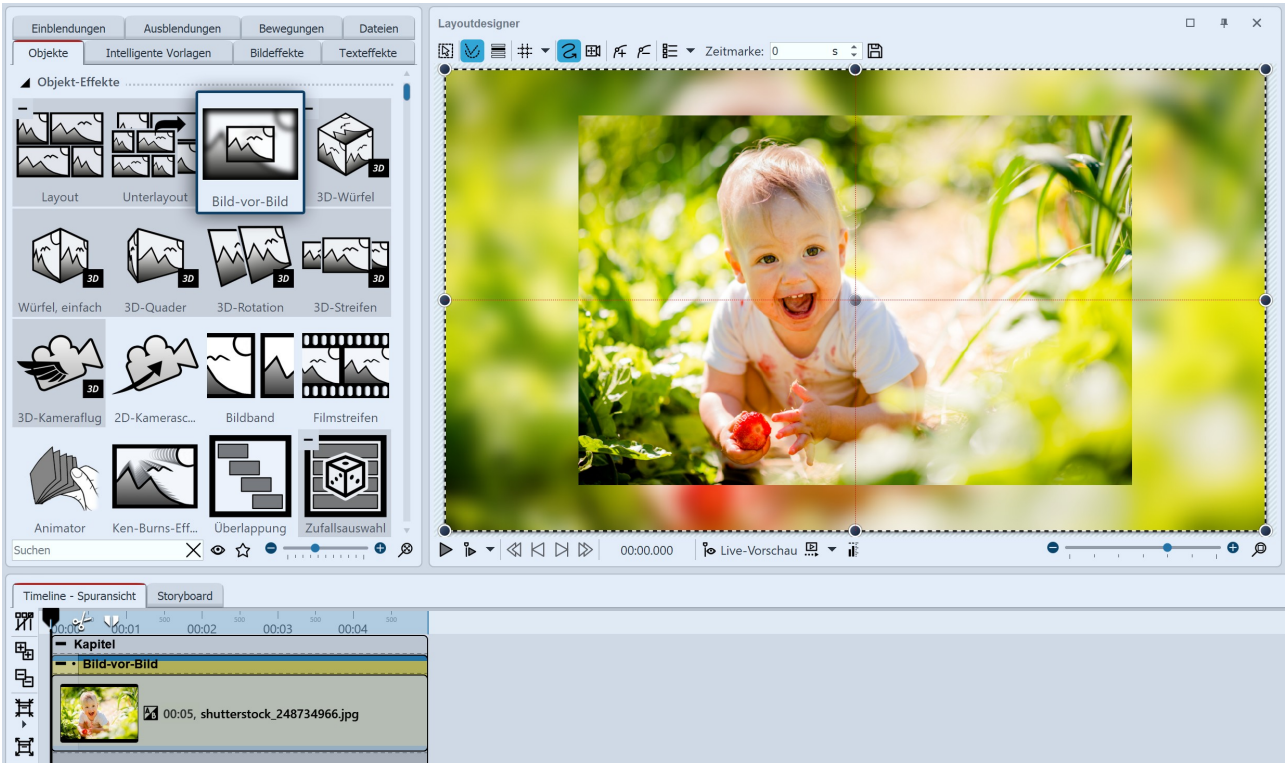
- Bild vor Bild-Effekt
- Mit Spuren den Hintergrund und Vordergrund gestalten
- Mehrere Bilder zeigen

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. Der Bild-vor-Bild-Effekt eignet sich hervorragend für Hochformatbilder und Hochkantvideos oder auch für 3:2-Aufnahmen in einem 16:9-Projekt. Dabei lässt sich u.a. die Bildgröße des Vordergrundbildes beeinflussen sowie der Hintergrund einfärben oder weichzeichnen.
Ziehen Sie den Effekt einfach aus der Toolbox auf Ihr Bild. In den Eigenschaften des Effektes können Sie dann die Einstellungen vornehmen. Mehr zu diesem Objekt-Effekt erfahren Sie im Kapitel Bild-vor-Bild 229.

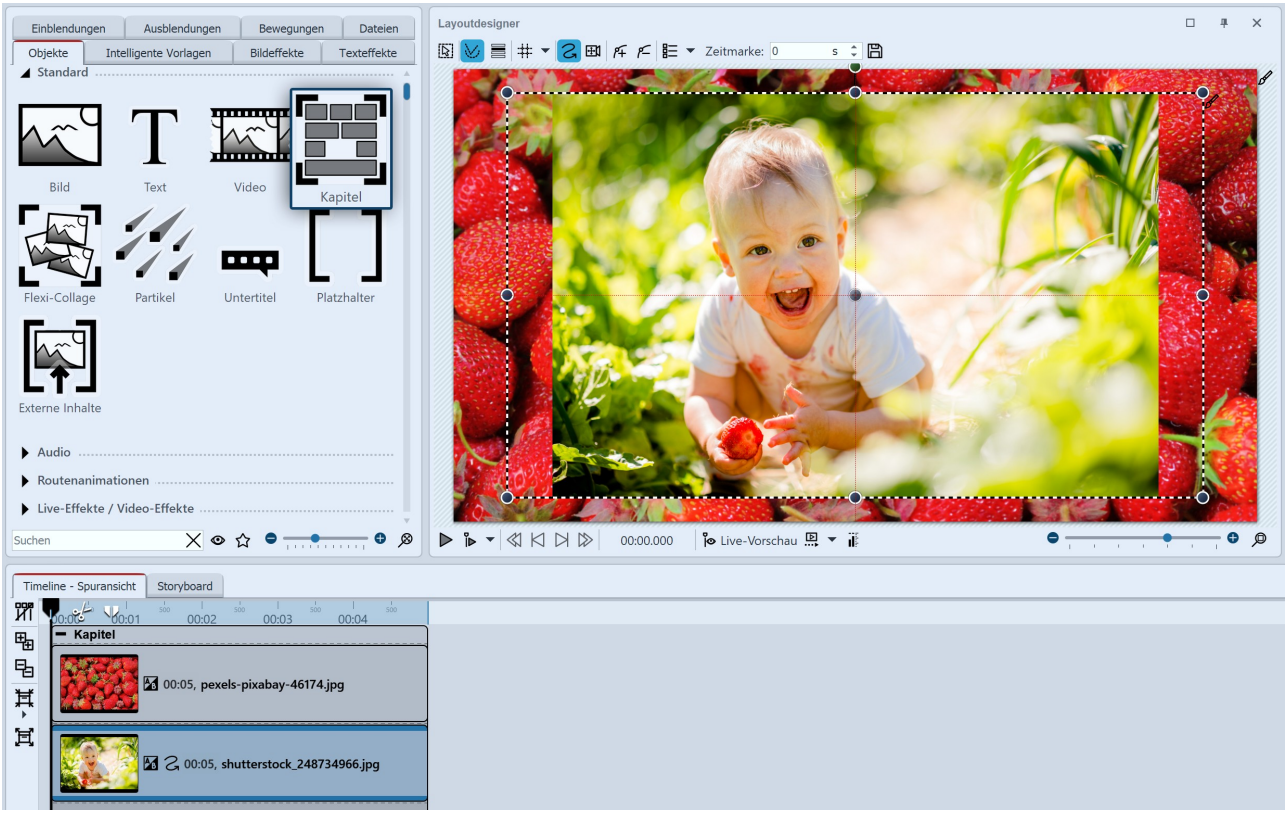


Unpassendes Seitenverhältnis mit Bild-vor-Bild-Effekt kaschieren

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 96 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.



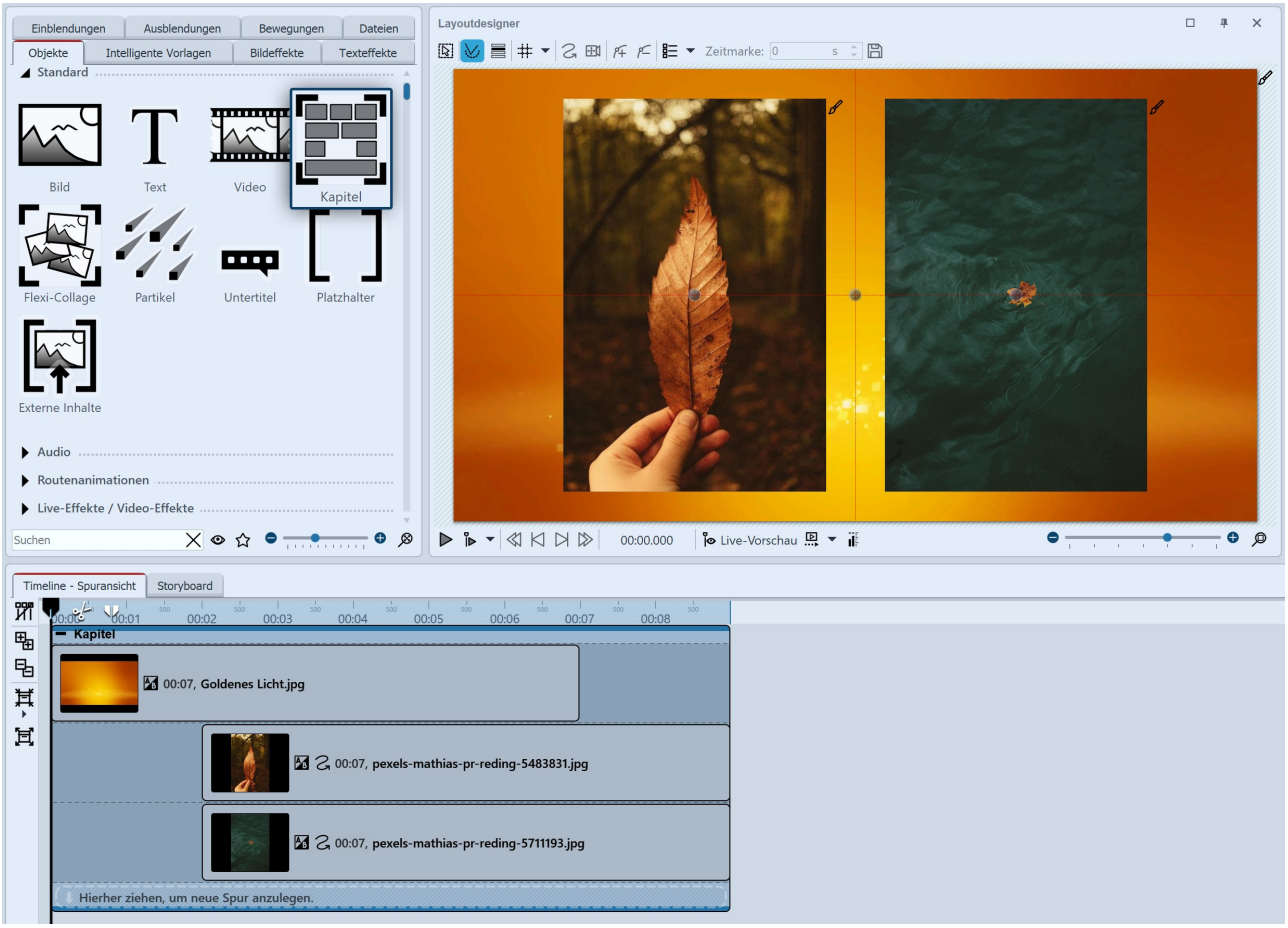
Mit Vordergrund-Foto und Hintergrund-Foto gestalten

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.

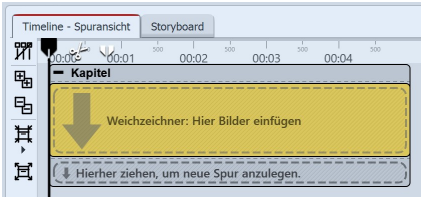
Zusätzlich können Sie den Bildern noch einen Rahmen geben. Eine Auswahl finden Sie in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Bildeffekte - Rahmen***.
Um mehrere Bilder gleichzeitig zu zeigen, eignet sich außerdem der Layout-Effekt 223.



Unpassendes Seitenverhältnis kreativ umgehen

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

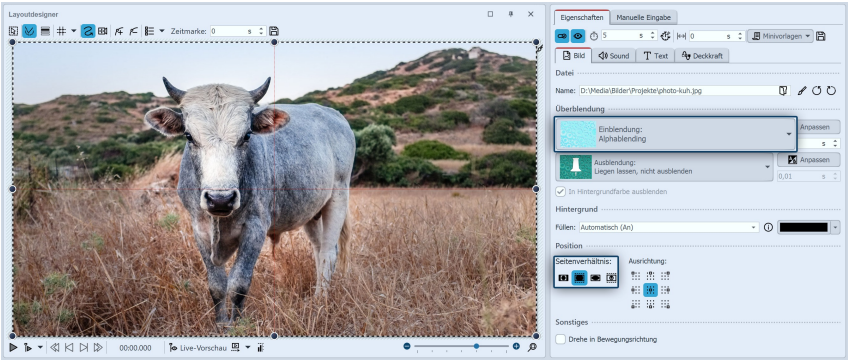
Die meisten Spiegelreflex-Kameras nehmen Fotos im Seitenverhältnis 3:2 auf. Einige Fotografen legen sehr viel Wert auf die Bildkomposition, es ist daher manchmal unerwünscht, dass das Bild beschnitten wird, um in das Seitenverhältnis 16:9 zu passen. Abspielgeräte gibt es jedoch häufiger mit dem Seitenverhältnis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

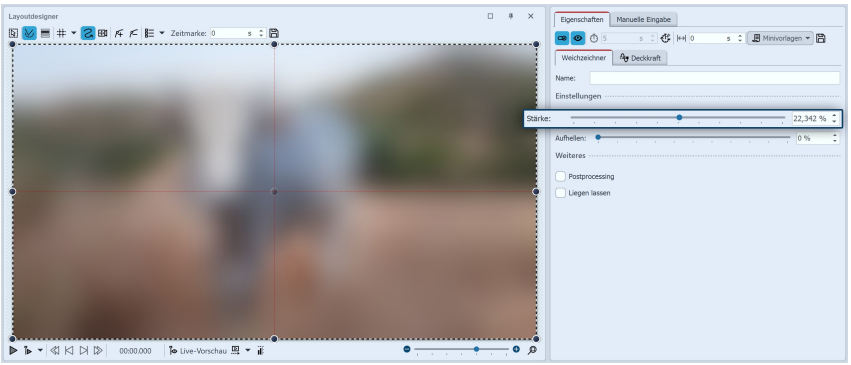
Ziehen Sie aus der ***Toolbox*** ein ***Kapitel-Objekt*** in die ***Timeline***.
Ziehen Sie in das ***Kapitel-Objekt*** den ***Weichzeichner-Effekt*** aus dem Bereich ***Live-Effekte/Video-Effekte.***



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 ***Weichzeichner-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)

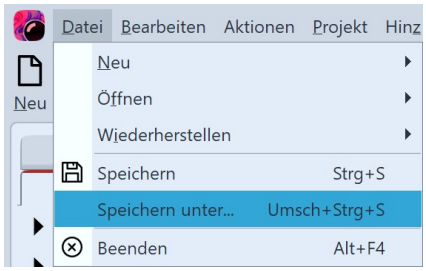
Wollen Sie das Hauptbild ebenfalls dezent bearbeiten, können Sie in der ***Toolbox*** den Reiter ***Bildeffekte*** wählen. Dort gibt es im Bereich Masken den Bildeffekt ***Abblenden, vertikal***.
Ziehen Sie diesen Bildeffekt auf das untere Bild in der ***Timeline***, wenn Sie einen sanften Rand für das 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 Vision 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. Sobald Ihr Projekt einmal am korrekten Ort gespeichert ist, genügt es, das einfache ***Speichern*** zu verwenden.

Gespeichertes 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 Vision bzw. Stages
- Starten Sie Vision 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 Vision 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 310, um zu verhindern, dass Daten später nicht mehr gefunden 330 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 313.

3. Ausgabe als DVD oder Blu-ray

Wie Sie Ihr Projekt als Video-DVD ausgeben, erfahren Sie im Kapitel DVD-Player 327. Das Brennen einer Blu-ray wird im Kapitel Blu-ray-Player 325 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" 310 erfahren Sie dazu mehr.

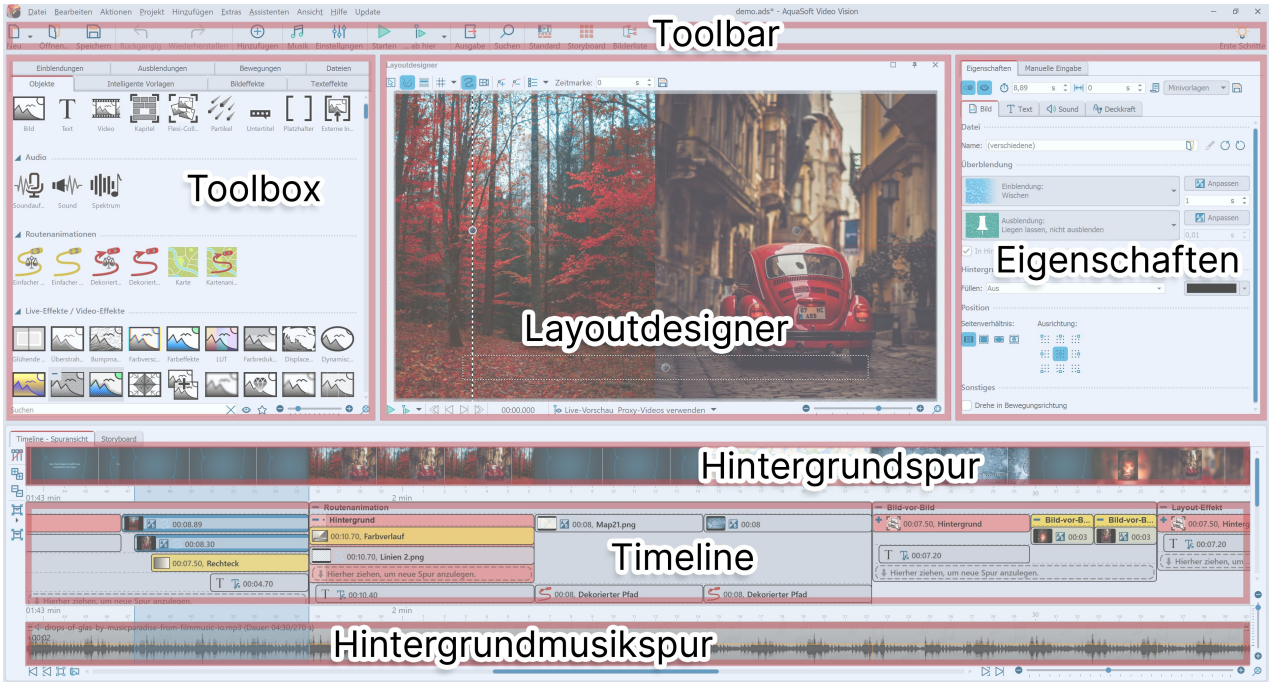
3 - Programmübersicht

Der Aufbau der Oberfläche



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

AquaSoft Vision 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)

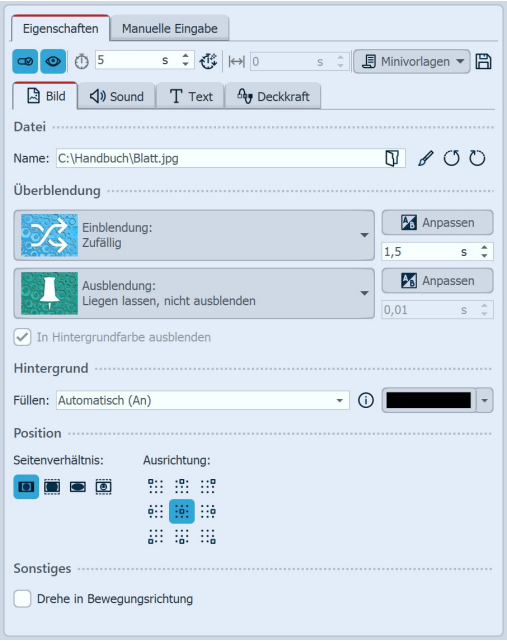
Unter ***Ansicht*** / ***Symbole beschriften*** können Sie die Beschriftung der Toolbar-Elemente an- und ausschalten.

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 Videos, Blu-rays und DVDs.
	Ermöglicht das Suchen nach Texten, Dateinamen und Stichworten im Projekt.
	Lädt die ***Standard***-Ansicht des Programms.
	Lädt die ***Storyboard***-Ansicht des Programms.
	Lädt die ***Bilderlisten***-Ansicht des Programms.
	Lädt die ***Vertikale Timeline***-Ansicht des Programms.
	Lädt eine eigene gespeicherte Ansicht des Programms.

Eigenschaften



Eigenschaften eines Bild-Objektes

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

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

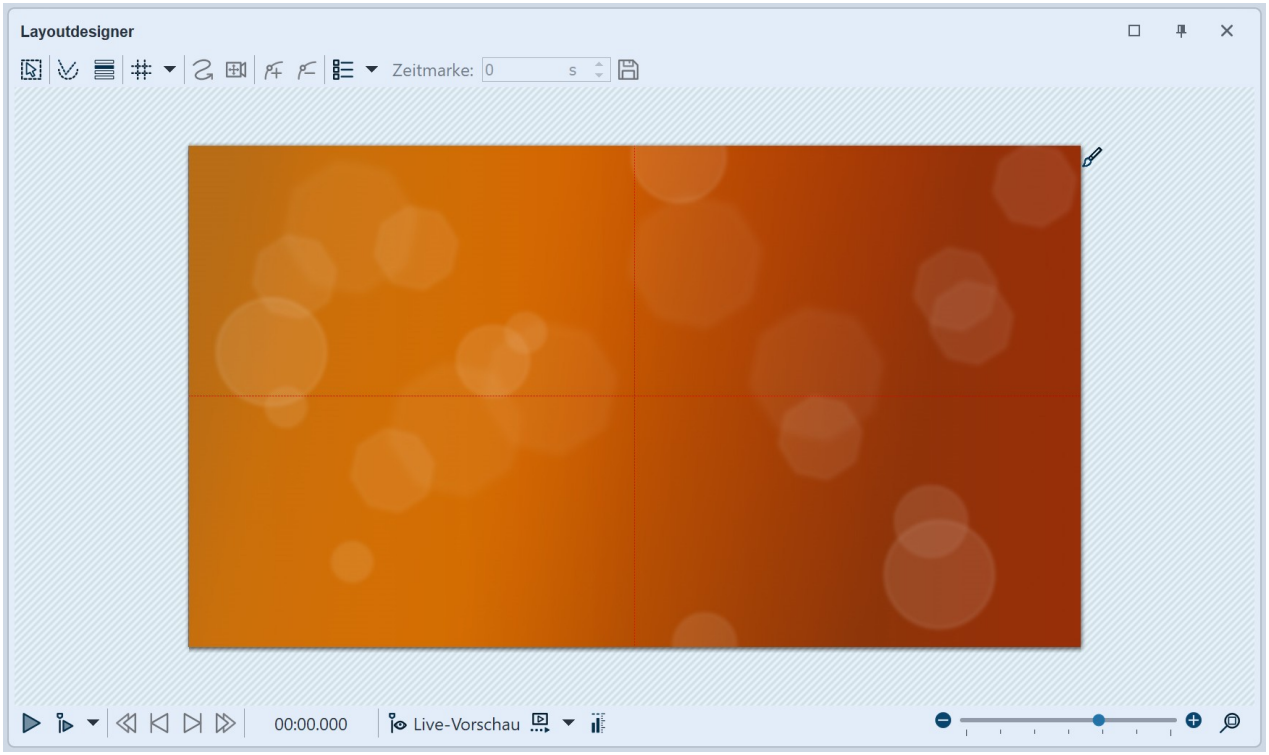
Am Reiter ***Text*** können Sie das Bild beschriften und Textformatierungen festlegen. Am Reiter ***Sound*** können Sie dem Bild einen selbst aufgenommenen Kommentar oder einen Sound zuordnen. Am Reiter ***Transparenz*** legen Sie eine Transparenzkurve fest.

Die einzelnen Objekte und deren ***Eigenschaften*** werden im Kapitel Eigenschaften von Objekten 333 genau erläutert.

Die Eigenschaften von Effekten werden in den Kapiteln Live-Effekte 153 und Objekt-Effekte 223 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 118 und Kameraschwenks 108 fest.

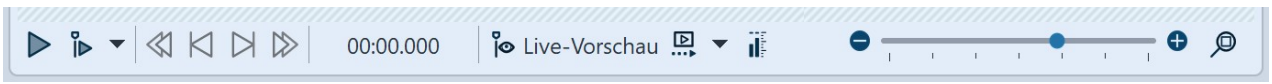


Layoutdesigner mit Vorschau eines Bildes

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.
	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).

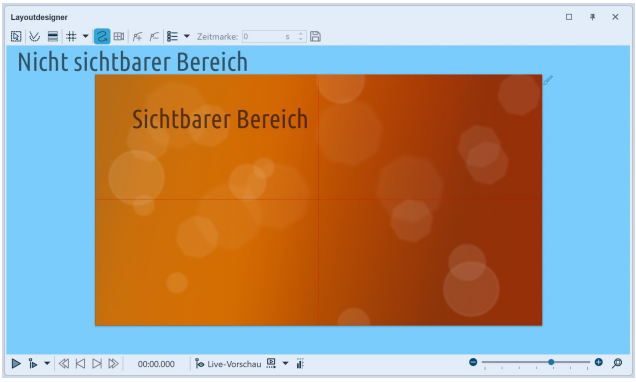
	Aktiviert die Live-Vorschau 29 im Layoutdesigner.
	Sehen Sie die Vorschau des Bewegungspfades direkt im Layoutdesigner und bearbeiten Sie den Bewegungspfad, während dieser abläuft.
	Wählen Sie, ob beim Entwurf und/oder der Wiedergabe Proxy-Videos 88 im Layoutdesigner gezeigt werden sollen.
	Zeigt den Lautstärkepegel während der Wiedergabe im Layoutdesigner an.
	Stellt die Normalansicht/den Standard-Zoom im Layoutdesigner-Fenster wieder her. Der Schieberegler links daneben verkleinert und vergrößert die Ansicht im Layoutdesigner.

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.
00:00.000	Zeigt den Timecode von der Position des Playheads in der Timeline an.

Bereiche im Layoutdesigner



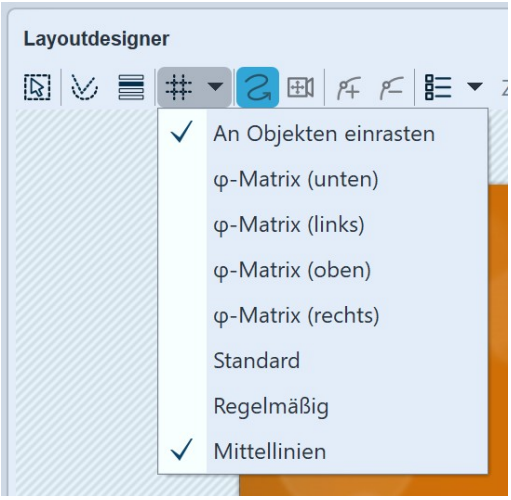
Bereiche im Layoutdesigner

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 dem Schieberegler unten rechts am ***Layoutdesigner*** können Sie in den sichtbaren Bereich hinein- und wieder herauszoomen.

Raster im Layoutdesigner

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



Optionen für Raster (Stages)

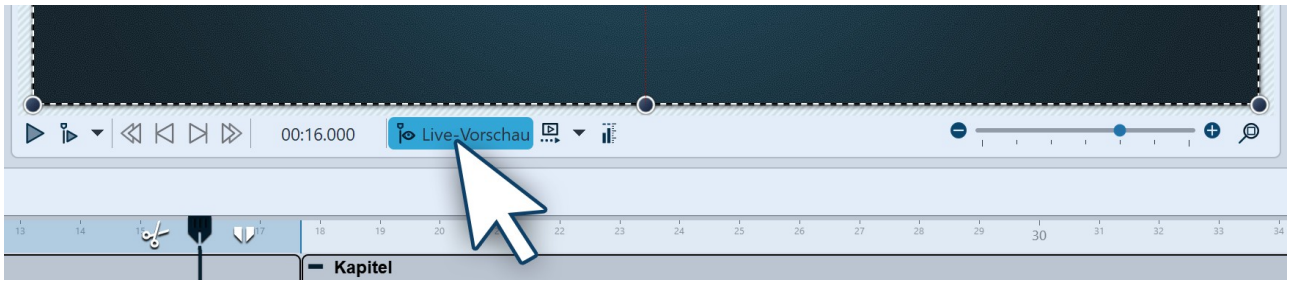
An Objekten einrasten	Objekte, wie Bilder oder Text, orientieren sich an den im Layoutdesigner vorhandenen Objekten und rasten an diesen ein.
Standard	Das Raster ist passend zum Seitenverhältnis aufgeteilt.
Regelmäßig	Die Kästchen des Rasters haben die gleiche Höhe und Breite.
Mittellinien	Es werden 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 dem -/+-Schieberegler, aber auch mit der Kombination aus der STRG -Taste und dem Drehen des Mausrads verkleinern und vergrößern. Des Weiteren erscheint beim Überfahren des Layoutdesigners mit der Maus unten und rechts ein horizontaler bzw. vertikaler Scrollbalken.

3.2 Live-Vorschau



Live-Vorschau-Symbol in der Player-Steuerung

Sie haben die Möglichkeit, Ihr Projekt oder bestimmte Abschnitte 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 aktivieren, klicken Sie auf das Playhead-Auge-Symbol, das sich unten im Layoutdesigner befindet.

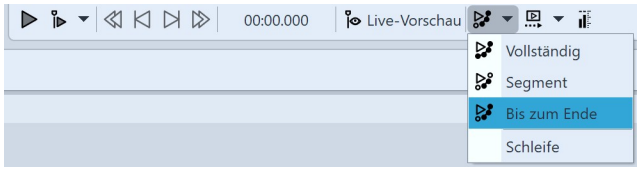
Markieren Sie dann in der Timeline die Objekte, die Sie betrachten möchten und schieben Sie den Playhead an der gewünschten Stelle in der Timeline hin und her, um die Vorschau zu betrachten. Die Geschwindigkeit der Vorschau steuern Sie über die Schnelligkeit der Bewegung mit dem Playhead.

Nutzen Sie die Live-Vorschau beim Videoschnitt 86, um in einem Video nach geeigneten Stellen für das Schneiden zu suchen.

In Stages finden Sie außerdem die Bewegungspfad-Vorschau 29.

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***.

3.3 Bewegungspfad-Vorschau



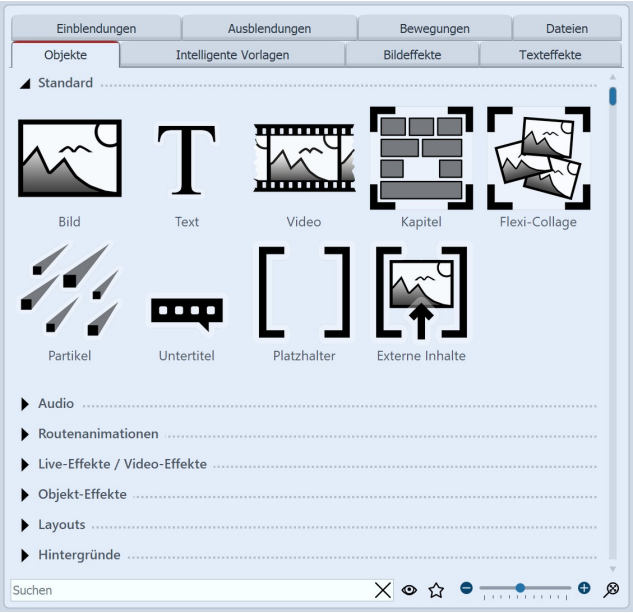
Bewegungspfad-Vorschau in der Player-Steuerung

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

Um die Vorschau zu nutzen, markieren Sie eine Marke Ihres Bewegungspfades und wählen über das kleine Dreieck rechts am Symbol eine der drei Abspieloptionen. Klicken Sie dann auf das Bewegungspfad-Vorschau-Symbol, um das Abspielen zu starten oder zu beenden.

Vollständig	Spielt den gesamten Bewegungspfad ab.
Segment	Spielt ein bestimmtes Segment des Bewegungspfades ab.
Bis zum Ende	Spielt den Bewegungspfad von der gewählten Marke bis zum Ende ab.
Schleife	Wiederholt die gewählte Bewegung (Vollständig, Segment oder Bis zum Ende).

3.4 Die Toolbox



Objekte in der Toolbox

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

Die Toolbox ist Ihre "Werkzeugkiste". 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 ***Timeline,*** der ***Bilderliste*** oder auch auf den ***Layoutdesigner*** ziehen. Dieser Vorgang nennt sich "Drag-and-Drop".

Alternativ können Sie auch doppelt auf eines der Objekte klicken, es wird dann (je nach Programmeinstellung 362) am Ende oder rechts neben dem aktuell markierten Objekt in Ihr Projekt eingefügt.

Vergrößern oder verkleinern Sie die Toolbox-Icons mit Hilfe des Reglers, der sich unten rechts an der Toolbox befindet oder klicken Sie mit rechts in die Toolbox und wählen "Symbole vergrößern/verkleinern". Mit einem Klick auf die Lupe in der Ecke stellen Sie den Standard-Zoom der Toolbox wieder her.

Im ***Suchen***-Feld, ganz unten an der Toolbox, können Sie nach Elementen suchen, die sich in dem gerade geöffneten Toolbox-Reiter befinden. Um die Suche zu leeren, klicken Sie auf das Kreuzsymbol am Suchen-Feld.

1. Bereiche der Toolbox

Die Toolbox verfügt über verschiedene Bereiche, die Sie über Reiter aufrufen können. Die Abschnitte in den Bereichen lassen sich mit den Dreiecken am linken Rand auf- und zuklappen. Um alle Abschnitte auf einmal auf- oder zuzuklappen, klicken Sie mit rechts in die Toolbox und wählen die gewünschte Option.

Im Folgenden erhalten Sie eine kurze Übersicht zu den einzelnen Bereichen der Toolbox. 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 im ersten Abschnitt finden Sie die ***Standardobjekte***, wie ***Bild***, ***Text und Video***, in AquaSoft Photo Vision auch ***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 96 mehr dazu.
- Weiterhin finden Sie dort die ***Flexi-Collage***, deren Funktion im Kapitel Flexi-Collage 337 genauer betrachtet wird.
- Partikel werden im Kapitel Partikel-Effekt erstellen 283 genauer erklärt.
- Die Verwendung von Untertiteln wird im Kapitel Untertitel in verschiedenen Spuren 70 erläutert.
- Die Funktion des Platzhalters wird im Kapitel Platzhalter 351 erklärt.
- Mehr über das Gestalten im 3D-Raum erfahren Sie im Kapitel 3D-Szenen erstellen 285.
- Über den Plug-in-Host ***Externe Inhalte*** können Effekte für Drittprogramme 323 genutzt werden.

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 Abschnitt ***Routenanimation*** an der Auswahl möglicher Designs. Im Kapitel Animierte Pfade und Routen 146 erhalten Sie einen Einblick in die großen Gestaltungsmöglichkeiten.

Unter ***Live-Effekte/Video-Effekte*** finden Sie Effekte, mit denen Sie Ihre Fotos und Videos in ihrer Erscheinung beeinflussen können. Lesen Sie im Kapitel Live-Effekte 153 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 223 wird auf jeden der Effekte einzeln eingegangen, sodass Sie diese leicht verstehen und anwenden können.

Mit den ***Layouts*** können Sie Fotos und Videos schnell in Collagen anordnen. Mehr zu diesen Effekten erfahren Sie im Kapitel Layout und Unterlayouts 223.

In der Toolbox finden Sie bereits umfangreiche Materialien zur Gestaltung und Anreicherung Ihrer Projekte. Mit ***Hintergründen*** lassen sich Fotos, Videos und Texte unterlegen, mit ***Dekorationen*** illustrieren Sie Ihre Projekte, ***Formen*** lassen sich vielseitig, so u.a. als Masken verwenden.

Ganz unten in der Toolbox, im Abschnitt ***Steuerung*** finden Sie Objekte, mit denen Sie die Präsentation manuell steuern können. Lesen Sie im Kapitel Automatischer und manueller Ablauf 302 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. (Linkadresse: aquasoft.de/go/1bcj)

1.2. Weitere Toolbox-Bereiche

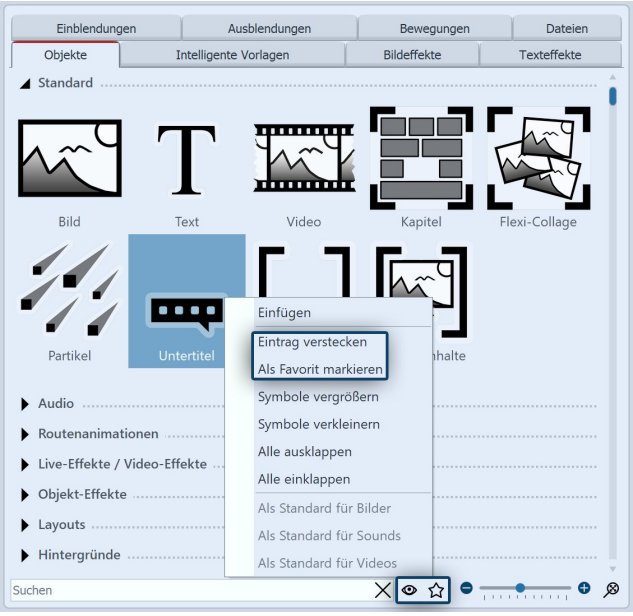
Neben dem Bereich der ***Objekte*** bietet Ihnen die Toolbox weitere Reiter, zu denen dieses Handbuch Anleitungen bereithält. Um den Überblick zu erleichtern, finden Sie hier eine Auswahl der Kapitel, in denen Sie Erläuterungen zu den Bereichen der Toolbox finden:

- Wie Sie ***Bildeffekte*** anwenden, erfahren Sie im Kapitel Bildeffekte 277 und wie Sie eigene Bildeffekte erstellen, wird im Kapitel Funktionen im Bildeditor 278 gezeigt.
- Zur Anwendung der ***Texteffekte*** gibt das Kapitel Bild beschriften 42 Auskunft. Lesen Sie im Kapitel Abspeichern eigener Vorlagen 292 mehr über die Erstellung und das Speichern eigener Texteffekte.
- Über ***Ein- und Ausblendungen*** gibt Ihnen das Kapitel Überblendung zuweisen 138 Auskunft.
- Zu ***Bewegungen*** finden Sie im Kapitel Bewegungspfade 118 ausführliche Hilfestellungen.
- Die ***Intelligenten Vorlagen*** lernen Sie im Kapitel Intelligente Vorlagen 131 besser kennen.
- Mit dem Reiter ***Dateien*** öffnen Sie den Dateibrowser. Von dort können Sie bequem Bilder 8 und Videos 10 in Ihr Projekt einfügen.



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.

2. 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***.

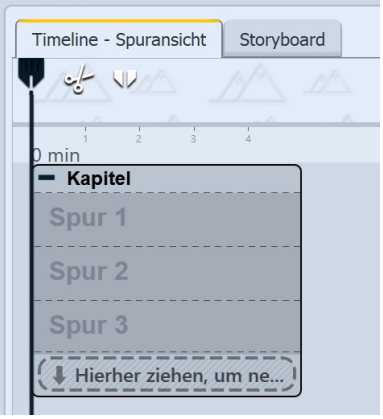
Um ein nicht angezeigtes Element wieder sichtbar zu schalten, klicken Sie es nun erneut mit der rechten Maustaste an und wählen Eintrag ***sichtbar machen***.

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 hintereinander, gleichzeitig oder zeitversetzt anzeigen lassen.

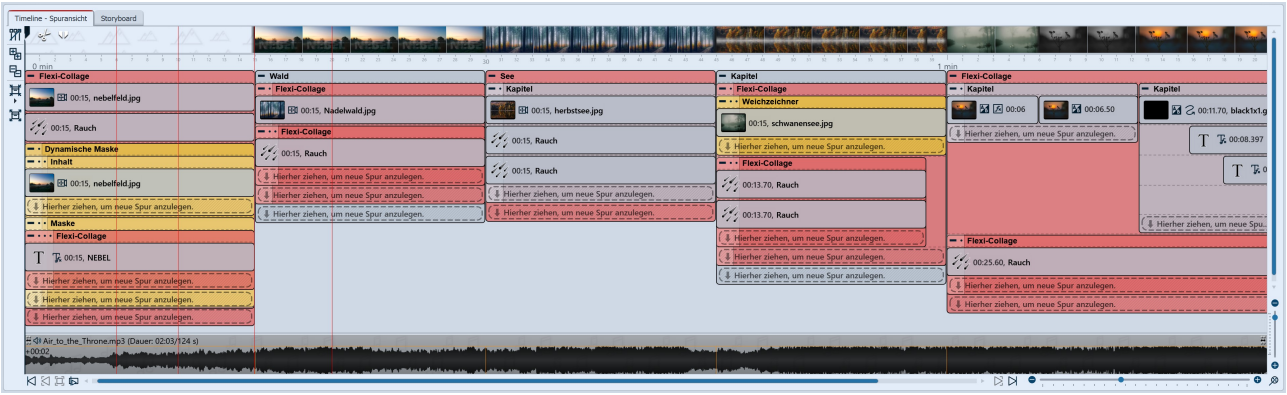


Leere Timeline in Photo Vision

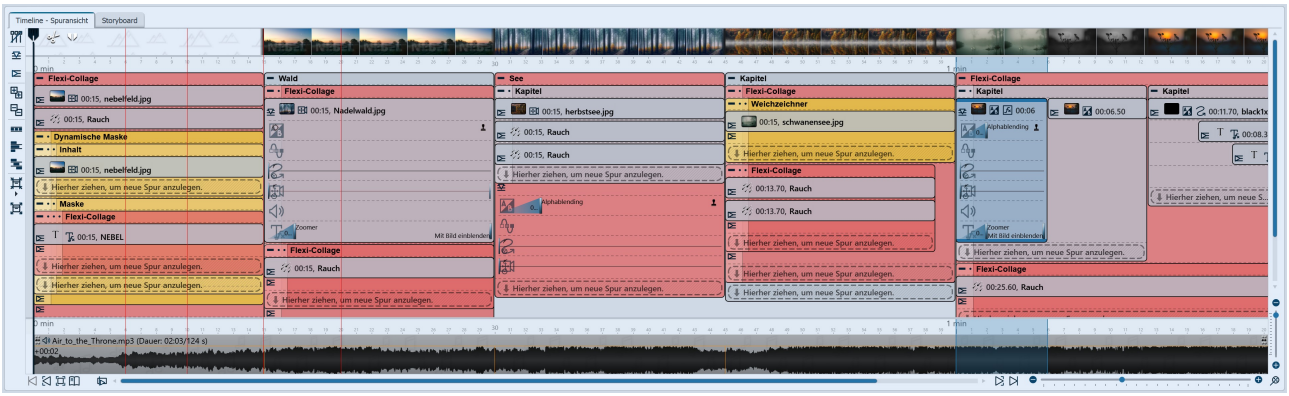
Beim Start des Programms oder beim Anlegen eines neuen Projektes finden Sie in der ***Timeline*** ein ***Kapitel-Objekt*** vor, dass es Ihnen ermöglicht, direkt mit mehreren Spuren zu starten. Wie viele Spuren das Start-Kapitel hat, legen Sie unter ***Extras / Programmeinstellungen / Timeline / Kapitelspuren*** fest.

In diesem Startkapitel befinden sich besonders gekennzeichnete ***Permanente Spuren***. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel Eigenschaften von Objekten: Kapitel 338.

Wie Sie mit mehreren Spuren arbeiten können, erfahren Sie im Kapitel Mehrere Spuren 96.



Timeline mit mehreren Spuren (Video Vision)



Timeline mit Spuren und Keyframes (Stages)

1. Timeline-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 des Mausrads vergrößern oder verkleinern.

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

2. Die Hintergrundspur

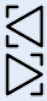
Am oberen Rand der Timeline sehen Sie die Hintergrundspur in Form von kleinen Vorschaubildchen. Die Hintergrundspur zeigt den Gesamtkontext Ihres Projektes und hilft zu erkennen, wie der Hintergrund zum Start eines in der Timeline befindlichen Objektes aussieht.

Die Berechnung der Hintergrundspur hilft indirekt dabei, beim Abspielen "Ab hier" im Layoutdesigner auch ältere liegen gelassenen Objekte zu sehen, die an der gewählten Abspielposition nicht aktiv gezeichnet werden.

Die Höhe dieser Spur können Sie an ihrem unteren Rand beeinflussen. Verändern Sie die Höhe der Hintergrundspur, in dem Sie deren unteren Rand mit der Maus überfahren, bis ein kleiner Doppelpfeil erscheint. Ziehen Sie die Hintergrundspur nun mit gedrückter Maustaste größer oder kleiner. Auf diesem Weg lässt sich die Hintergrundspur auch schließen.

3. 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.

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.
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.

4. Symbole an der Timeline

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, Flexi-Collage oder 3D-Szene) zusammenfassen.
	Den einschließenden Container (Kapitel, Flexi-Collage oder 3D-Szene) entfernen.
	Alle Keyframe-Spuren öffnen /schließen.
	Markierte Objekte horizontal / vertikal / stufenförmig anordnen.

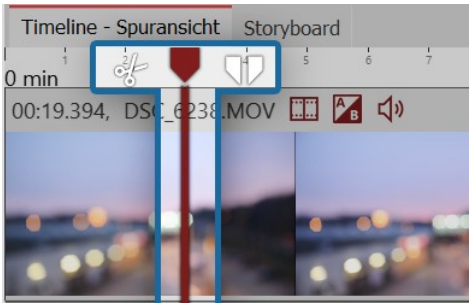
STAGES-Nutzer finden weitere Symbole und spezielle Funktionen im Abschnitt Arbeiten mit Keyframes 37 beschrieben.

5. 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

6. Abspielen "ab hier" mit dem Playhead



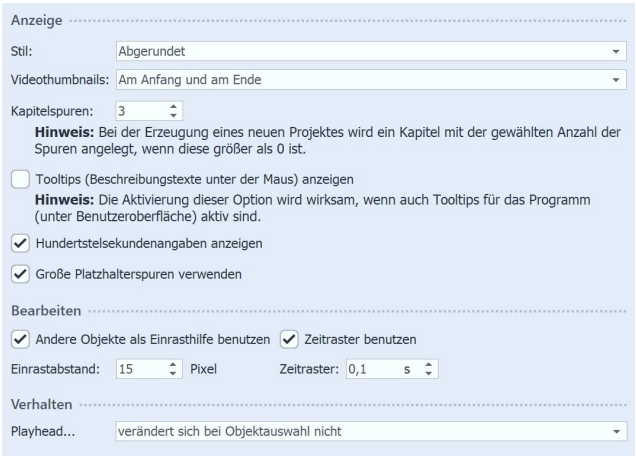
Playhead zeigt Abspielposition

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 86).

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***.

Das Abspielen kann bei aktiver Timeline auch mit der Leertaste gestartet und pausiert werden. Gespielt wird ab Playheadposition.

Das Verhalten des Playheads können Sie unter ***Extras / Programmeinstellungen / Timeline / Verhalten*** beeinflussen.



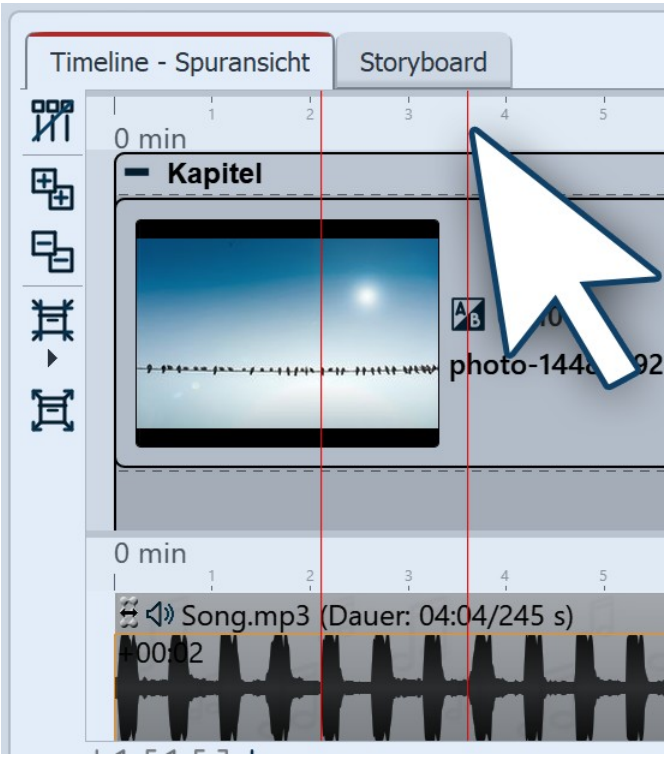
Einstellungen für Timeline

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.

7. Markierungen in der Timeline



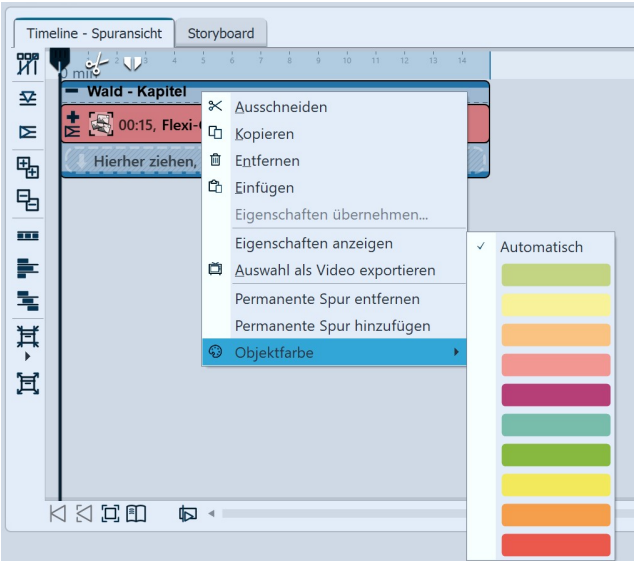
Timeline mit Markierung

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 Timeline-Marker setzen, während das Projekt gerade als Vorschau im ***Layoutdesigner*** abläuft. Drücken Sie die ENTER***-Taste*** 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 VIDEO VISION 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.

8. Objektfarben in der Timeline



Objektfarbe einstellen

Für eine übersichtlichere Timeline-Organisation können Sie Objekte nach eigenen Gesichtspunkten einfärben. So können Sie in einem Projekt zum Beispiel Kapitel markieren, die Sie später noch bearbeiten möchten, Objekte die als Vorlage dienen oder die bestimmte Einstellen besitzen.

Klicken Sie das Objekt, dass Sie umfärben möchten mit der rechten Maustaste in der Timeline an und wählen Sie ***Objektfarbe*** und die gewünschte Farbe.

Mit der Einstellung ***Automatisch*** erhalten Sie die Farbe zurück, mit der das Objekt standardmäßig gefärbt wäre.

3.6 Arbeiten mit Keyframes

1. Wofür kann man Keyframes verwenden?



Für jede Animation enthält das Objekt mehrere Keyframe-Spuren

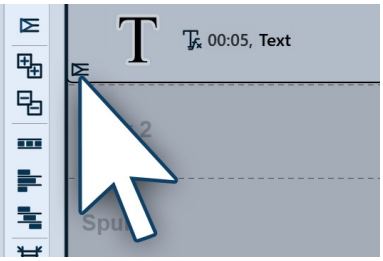
In **Stages** können Sie u.a. die Transparenz, die Ein- und Ausblendung, den Kameraschwenk, den Bewegungspfad und die Texteinblendung in der Timeline über Keyframes steuern. Dies erleichtert Ihnen das zeitliche Abstimmen der Effekte aufeinander.

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.



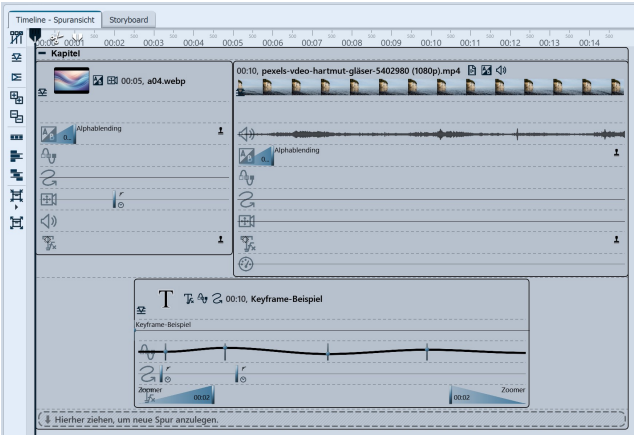
Keyframe-Spuren ausklappen

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. Mehr erfahren Sie unter Symbole in der Timeline 34.

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".

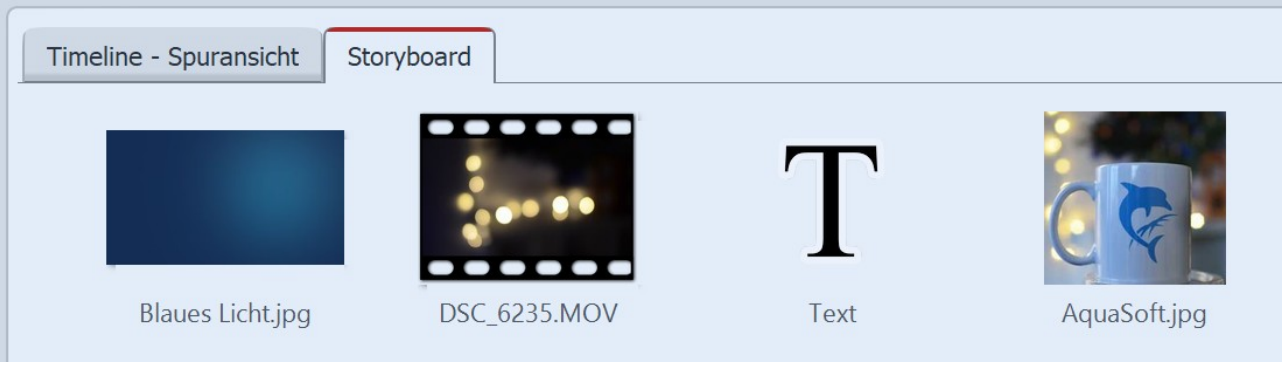


Eine detaillierte Einführung geben die Videos "Was sind Keyframes und wozu nutze ich sie?" (Linkadresse: aquasoft.de/go/key1) und "Keyframes, Kurven und Effekte". (Linkadresse: aquasoft.de/go/key2)

3.7 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.

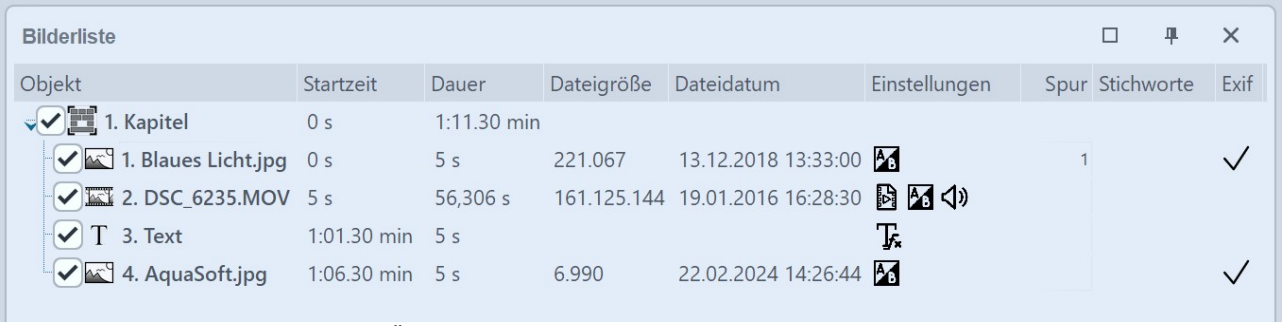


Storyboard-Ansicht Ihres Projekts

Haben Sie ein Bild in Ihrem Projekt über die Eigenschaften deaktiviert ("Objekt während des Abspielens nicht berücksichtigen"), wird es nicht mehr in der Timeline angezeigt. Die Timeline zeigt nur Objekte an, die auch abgespielt werden sollen. Möchten Sie ein Bild wieder berücksichtigen lassen, so aktivieren Sie es über das Storyboard oder die Bilderliste.

3.8 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 356.



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 66 erfahren Sie mehr darüber, wie Sie die EXIF-Daten in Ihr Projekt einbinden können.

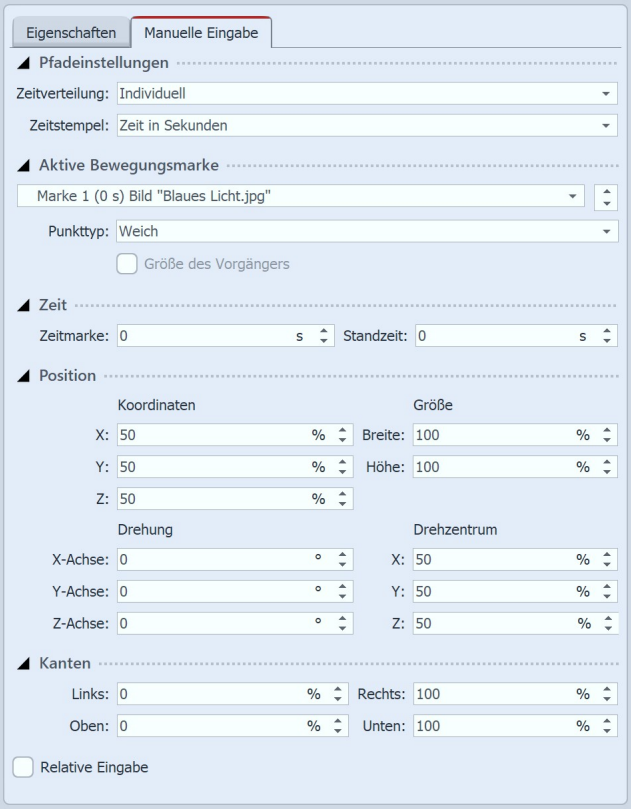
In der ***Bilderliste*** informiert Sie die Spalte ***Spur*** darüber, in welcher Spur sich das Objekt in der ***Timeline*** befindet. Ist der Eintrag leer, so befindet sich das Objekt in der ersten Spur. Innerhalb eines ***Kapitels*** können Sie immer mehrere Spuren anlegen. Die Reihenfolge der Objekte können Sie hier durch Verschieben der Elemente mit der Maus verändern ("Drag-and-Drop").

3.9 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. In der Standardansicht von VIDEO VISION und STAGES befindet sie sich rechts oben, in einem Reiter neben den Eigenschaften.

Manuelle Eingabe öffnen

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***.



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 : 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.

Markentyp: Die Option **Weich** ist standardmäßig aktiviert. Der Wechsel der Richtung in einem Bewegungspfad erfolgt sanft, die Bewegung beginnt und endet langsamer. Bei drei weichen Marken sieht man im Layoutdesigner eine gebogene Kurve.
Beim Markentyp **Hart** erfolgt ein Wechsel der Richtung abrupt, eine Bewegung verläuft mit konstanter Geschwindigkeit. Bei drei harten Marken sieht man im Layoutdesigner einen Winkel.
Bei der Auswahl **Bezier** finden Sie an jeder Marke zusätzliche Anfasser, um die Biegung der weichen Kurve zu beeinflussen.
Beim Markentyp **Sprung** findet keine Bewegung zwischen den Marken statt.



Um den Markentyp für mehrere Marken auf einmal anzupassen, klicken Sie im Layoutdesigner eine Marke mit rechts an und wählen ***Alle Marken auswählen***. Sind alle Marken markiert, klicken Sie erneut mit rechts und wählen ***Kurventyp*** und den gewünschten Typ.

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

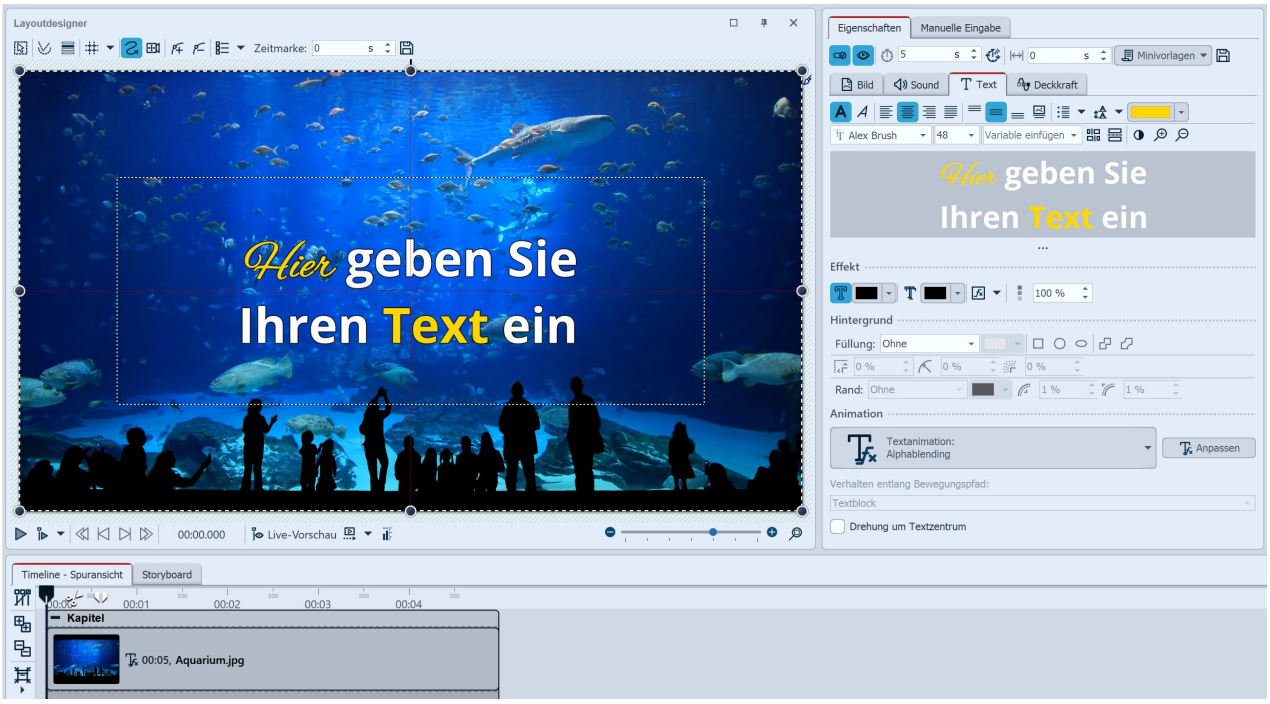
Mittelpunkt	Der Layoutdesigner arbeitet mit einer virtuellen Auflösung von 100x100 Prozent. Da die Ausgabe immer variabel ist, wird hier keine feste Auflösung verwendet. Ein Bild im Layoutdesigner befindet sich genau in der Mitte bei: **Prozent**: X=50 % / Y=50 % / Z=50 % **Promille**: X=500 ‰ / Y=500 ‰ / Z=500 ‰ **0 bis 1**: X=0,5• / Y=0,5• / Z=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 für die jeweilige Achse an. Sie können den Wert direkt über die Tastatur eingeben oder mit den Pfeiltasten justieren. Der Winkel kann in ***Grad***, ***Drehungen*** oder ***Prozent*** angegeben werden. Eine "flache" Drehung eines Objektes, mit oder gegen den Uhrzeigersinn, erreichen Sie über die Z-Achse.
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.



Die Tiefenverdeckung mittels der Koordinate Z wirkt nur innerhalb einer 3D-Szene. Außerhalb dieser erfolgt die Tiefensortierung nur durch die Reihenfolge in den Timeline-Spuren.

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).

Möchten Sie den Text darüber hinaus gestalten oder zum Beispiel mit einem Hintergrund versehen, erfahren Sie dazu mehr im Kapitel Textgestaltung 51.

Im Grundlagen-Video "Texte und Beschriftungen" gibt es alles Wissenswerte sowie nützliche Anregungen zum Gestalten mit Texten. (Linkadresse: aquasoft.de/go/textbasis)

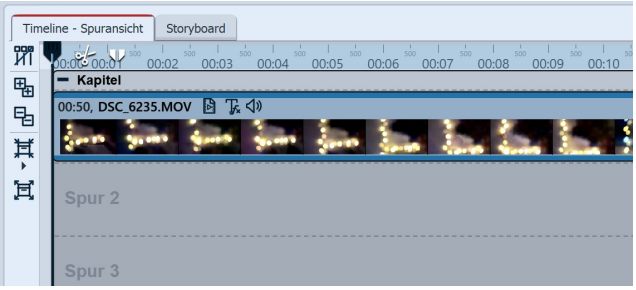
4.2 Video beschriften

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Videos mit Text zu versehen. Dazu gehört:

- das direkte Beschriften in den Videoeigenschaften am Reiter Text
- das mehrspurige Arbeiten mit Video und Text-Objekten
- das automatische Untertiteln (Transkription) 44.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie mehr darüber. Wählen Sie die für Ihren Zweck am besten geeignete Lösung.

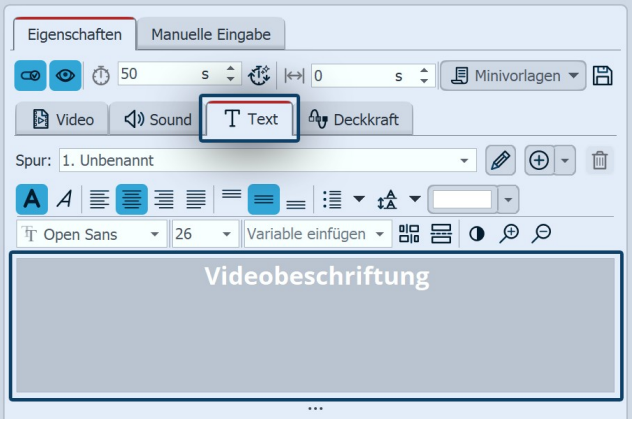
Beschriften in den Video-Eigenschaften



Video-Objekt in der Timeline

Bei dieser Variante wird das Video-Objekt direkt beschriftet.

Markieren Sie das Video in der Timeline und gehen Sie in die Eigenschaften des Video-Objektes.



Video-Eigenschaften, Reiter Text

In den Eigenschaften des Video-Objektes klicken Sie auf den Reiter ***Text***. Geben Sie Ihren Text ein. Dieser wird über die gesamte Dauer des Video-Objektes angezeigt.

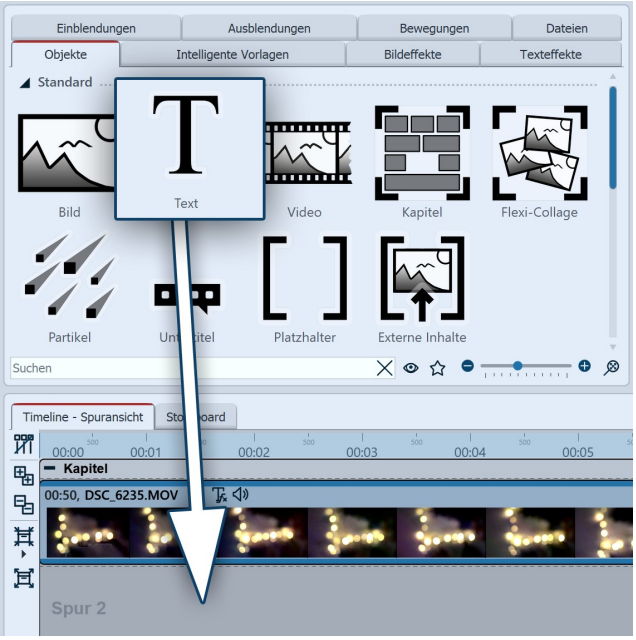
Da Videos möglicherweise sehr lange angezeigt werden, ist eine dauerhaft sichtbare Beschriftung über die komplette Videodauer nicht immer sinnvoll. Mit einem Text-Timing 44 können Sie die Anzeigedauer des Textes beeinflussen.

Alternativ können Sie mit einzelnen Text-Objekten arbeiten.

Wird das Video nach dem Einfügen einer Beschriftung geschnitten, wird der Text an jeden Videoschnipsel mitgenommen.

Mehrspuriges Arbeiten mit Video und Text-Objekten

Diese Variante eignet sich besonders, wenn auf einem längeren Video immer wieder neue Beschriftungen (z.B. mit den Namen der Protagonisten oder zusätzliche Informationen) eingeblendet werden sollen.
Mit einzelnen Text-Objekten, in einer oder mehreren separaten Text-Spuren, können Sie an beliebigen Stellen Text in Ihr Video einblenden.



Text unter Video einfügen

1. Kapitel einfügen

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

Nutzen Sie das Startkapitel, das bei neuen Projekten vorhanden ist oder ziehen Sie ein ***Kapitel-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

2. Video einfügen

In die oberste Spur des Kapitels ziehen Sie das Video-Objekt. In die zweite Spur legen Sie ein Text-Objekt.

3. Text-Objekt einfügen

Auf dem Video soll die Text-Spur eingeblendet werden. Dafür fügen Sie in der ***Timeline*** unter das eingefügte Video ein ***Text-Objekt*** ein. (Falls Sie keine permanenten Spuren sehen, ziehen Sie das ***Text-Objekt*** auf "***Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen***".)

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

Platzieren Sie bei Bedarf weitere Text-Objekte in der Spur unter dem Video.

Mehr zum Arbeiten mit mehreren Spuren erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel 96.

Auf den folgenden Seiten, erfahren Sie mehr über das automatische Transkribieren und das Text-Timing.

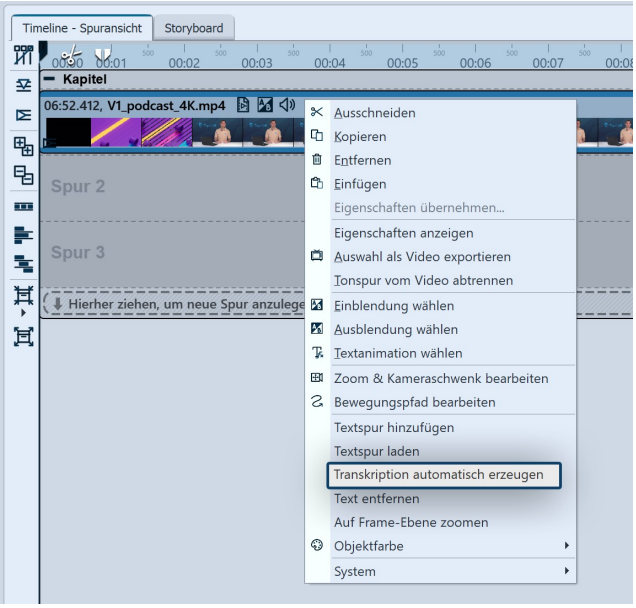
4.3 Transkription hinzufügen

Lassen Sie zu Videos oder zu Soundobjekten mit Sprache oder Gesang automatische Beschriftungen generieren und machen Sie so Sprache in Textform sichtbar. So lassen sich Untertitel direkt im Video anzeigen und individuell gestalten. Das Erstellen von Karaoke-Videos oder das Bebildern von Podcasts sind weitere mögliche Anwendungsfälle.

Die automatische Transkription wird mit Hilfe Künstlicher Intelligenz (KI) erstellt. Ihre Audiodaten werden auf Ihrem Gerät transcodiert. Je nach Größe des Sprachmodells werden dafür große Mengen Arbeitsspeicher (ca. 7 GB) und viel Rechenleistung benötigt.

Beim ersten Start der KI-gestützten Transkription wird die dafür nötige Software einmalig heruntergeladen (Onlineverbindung nötig) und auf Ihrem Rechner gespeichert (ca. 400 MB). Sie steht danach dauerhaft im Programm zur Verfügung.

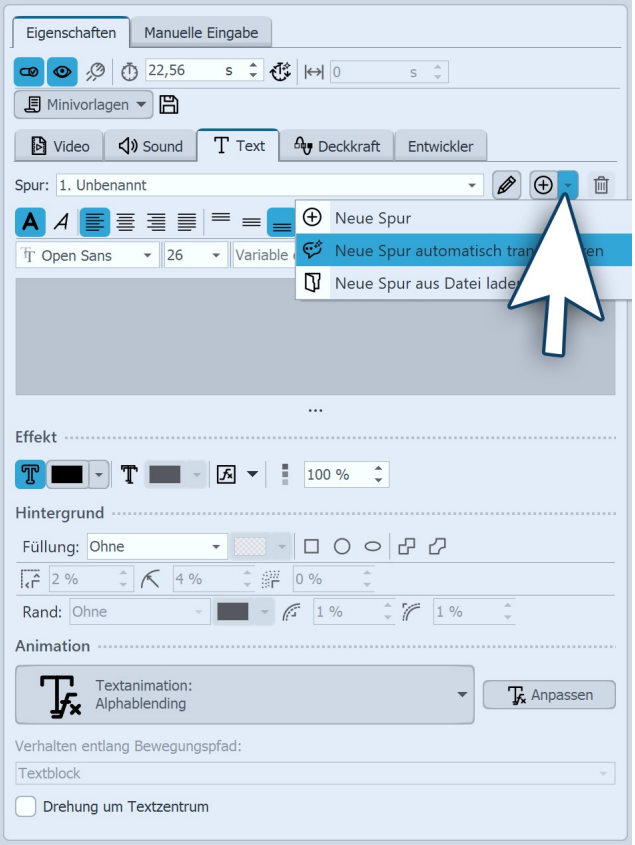
Automatisches Transkribieren



Automatische Transkription in der Timeline starten

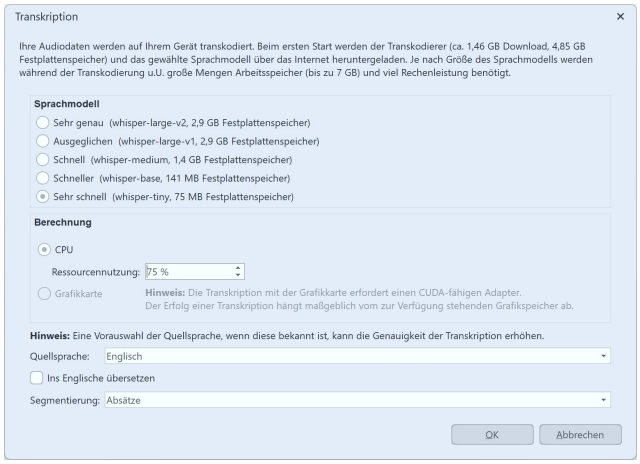
Fügen Sie ein Soundobjekt (z.B. ein Lied mit Gesang), eine Sprachaufnahme oder ein Video, in dem gesprochen wird, in die ***Timeline*** ein.

Um das Transkribieren zu starten, klicken Sie das Video oder das Sound-Objekt in der ***Timeline*** mit rechts an und wählen ***Transkription automatisch erzeugen***.



Automatische Transkription in den Eigenschaften starten

Alternativ gehen Sie in den Objekt-Eigenschaften am Reiter Text auf das Plus-Symbol und wählen dort ***Neue Spur automatisch transkribieren.***



Einstellungen für die Transkription

Eigenschaften für die Transkription

Im nächsten Schritt können Sie das ***Sprachmodell*** auswählen und damit beeinflussen, mit welcher Genauigkeit und wie schnell der Text analysiert werden soll.

Die Berechnung kann in der CPU durchgeführt werden oder - so technisch möglich - durch die Grafikkarte. Wie lange die Transkription dauert, ist neben der gewählten Modelleinstellungen auch abhängig von der Leistungsfähigkeit Ihrer Hardware und dem Umfang des zu transkribierenden Textes.

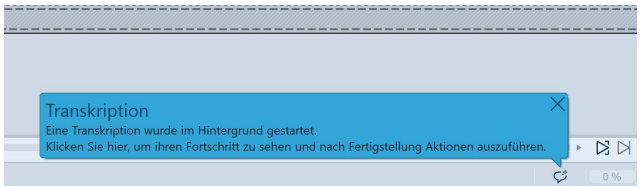
Geben Sie an, in welcher Sprache die Sprache oder der Gesang in Ihrer Video- oder Sounddatei vorliegt. Das kann die Genauigkeit der Transkription erhöhen.

Mit der ***Segmentierung*** legen Sie fest, wie viele Timing-Marken generiert werden. Bei der Segmentierung ***Wörter*** erhält jedes Wort eine Zeitmarke. Bei der Auswahl ***Absätze*** erhalten Sie den Text mit einer Separation in längere Phrasen. ***Wörter und Absätze*** kennzeichnet Absätze, die wiederum wortweise segmentiert sind.

In den meisten Fällen empfiehlt sich die Segmentierung in ***Wörter und Absätze.***

Mehr zum Text-Timing 47 erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Mit ***OK*** starten Sie die Transkription.

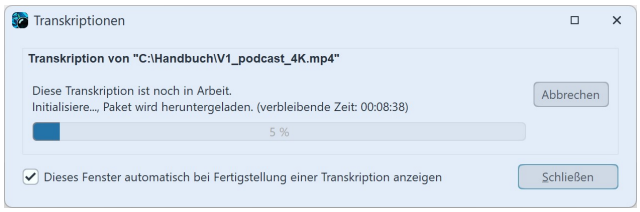


Transkriptionssymbol an der Timeline

Die Transkription findet im Hintergrund statt.

Am unteren Rand der ***Timeline*** sehen Sie während des Vorgangs ein animiertes Transkriptionssymbol. Durch einen Klick auf das Symbol, können Sie den Fortschritt der Transkription beobachten oder die Transkription abbrechen.

Steht eine Transkription bereit, erhalten Sie hier eine entsprechende Meldung.



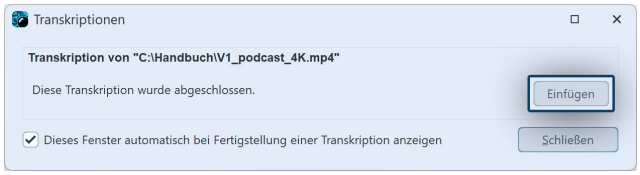
Sprachmodell wird heruntergeladen

Bei der ersten Verwendung eines Sprachmodells wird dieses zunächst heruntergeladen (Internetverbindung nötig).

Ist das Herunterladen beendet, startet automatisch die Transkription. Es wird immer das gesamte Objekt transkribiert, unabhängig davon, ob es in der Timeline geschnitten ist oder nicht.

Mit ***Schließen*** können Sie das Fenster schließen und während des Herunterladens oder während der Transkription weiter am Projekt arbeiten.

Es können auch mehrere Transkriptionen parallel gestartet werden. Diese werden zusammen aufgelistet und nacheinander abgearbeitet.

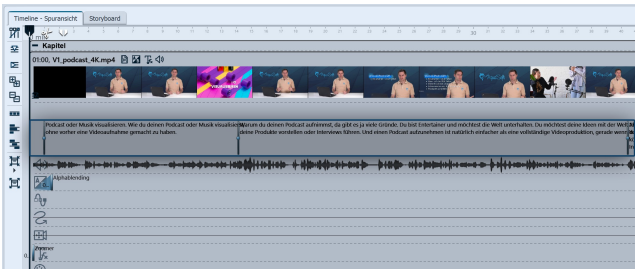


Transkription übernehmen

Sobald der Text fertig verschriftlicht wurde, erhalten Sie einen Hinweis. Mit dem Button ***Einfügen***, wird die Transkription in das Projekt übernommen.

Gehen Sie in die Eigenschaften des transkribierten Objektes. Dort können Sie nun den Text und dessen Text-Timing in den Objekt-Eigenschaften am Reiter Text sehen.

Spielen Sie das transkribierte Objekte ab, um das Ergebnis zu überprüfen. Mit welcher Formatierung der Text eingeblendet wird, ergibt sich aus den Einstellungen bei den Text-Eigenschaften des Objektes.



Fertige Transkription in der Keyframespur

Auch in der Keyframespur des Objektes sehen Sie den Textinhalt und dessen Timing.

Prüfen Sie den erzeugten Text in den Objekt-Text-Eigenschaften und nehmen Sie bei Bedarf Korrekturen am Inhalt vor. Auch die generierten Timings können individuell angepasst werden - entweder in den Eigenschaften an den Zeitmarken oder an den Marken in der Keyframespur.

Mehr zum Text-Timing 47 erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Transkription entfernen

Um eine Transkription zu entfernen, klicken Sie das Video in der ***Timeline*** mit rechts an und wählen ***Transkription entfernen***. Entfernt wird dann die Textspur, die aktuell in den Eigenschaften ausgewählt ist. Alternativ gehen Sie in die ***Eigenschaften*** des Objektes an den Reiter ***Text***, wählen die zu löschende Textspur aus und klicken auf das Mülleimer-Symbol.

Vorhandene Transkriptionsdatei laden

Sollten bereits Untertitel-Dateien (*.srt,*.vtt o.ä.) für ein Video vorliegen, können Sie diese auch in Ihr Projekt laden. Klicken Sie das Video in der ***Timeline*** mit rechts an und wählen Sie ***Transkription laden.*** Wählen Sie die gewünschte Datei von Ihrem Rechner aus. Sie können die Untertitel-Datei auch in den Eigenschaften des Videos, am Reiter Text über das Plus-Symbol laden.

4.4 Text-Timing

Mit dem Text-Timing ist es möglich, Beschriftungen verzögert oder einem bestimmten Zeitmuster folgend anzeigen zu lassen. Das Text-Timing ergänzt damit die Einstellungsmöglichkeiten, die Sie am Punkt Textanimation 55 vornehmen können.

Das Text-Timing kann überall verwendet werden, wo es Text oder Beschriftungen gibt: am Text-Objekt, am Video-Objekt, am Bild-Objekt und am Sound-Objekt.
Das Text-Timing erfolgt über die Eingabe von Steuerzeichen und Zeitangaben im Textfeld. Bei der automatischen Transkription werden 44 die Steuerzeichen und Zeitangaben automatisch gesetzt.

Mit welcher Dauer und welchem Effekt Text-Objekte oder Beschriftungen eingeblendet werden, bestimmt die Einstellung der ***Textanimation***.
Dabei kann der Text u.a. ***Buchstabenweise***, ***Wortweise*** oder ***Zeilenweise*** eingeblendet werden.

Wie lange die Einblendung aller Buchstaben, Wörter oder Zeilen insgesamt dauert, ist abhängig von der eingestellten Dauer (z.B. 2 Sekunden).
Der eingeblendete Text ist dann solange zu sehen, wie die Objektdauer und die Ausblendungseinstellung des Text-Objektes es vorgeben.
Mit einem zusätzlichen Text-Timing kann aber dafür gesorgt werden, das bestimmte Wörter, Sätze oder Absätze erst nach und nach erscheinen und vorhergehende Blöcke nicht mehr zu sehen sind. Dafür werden die Textinhalte mit einer Blockmarke oder Segmentmarke markiert, die jeweils einen Zeitstempel tragen.

Die Video-Anleitung "Transkription erstellen und Videos untertiteln mit Stages" zeigt das Erstellen und Bearbeiten von automatischen Transkriptionen und deren Text-Timing. (Linkadresse: aquasoft.de/go/transkript)

Mit den folgenden Befehlen können Sie das Erscheinen des Textes steuern:

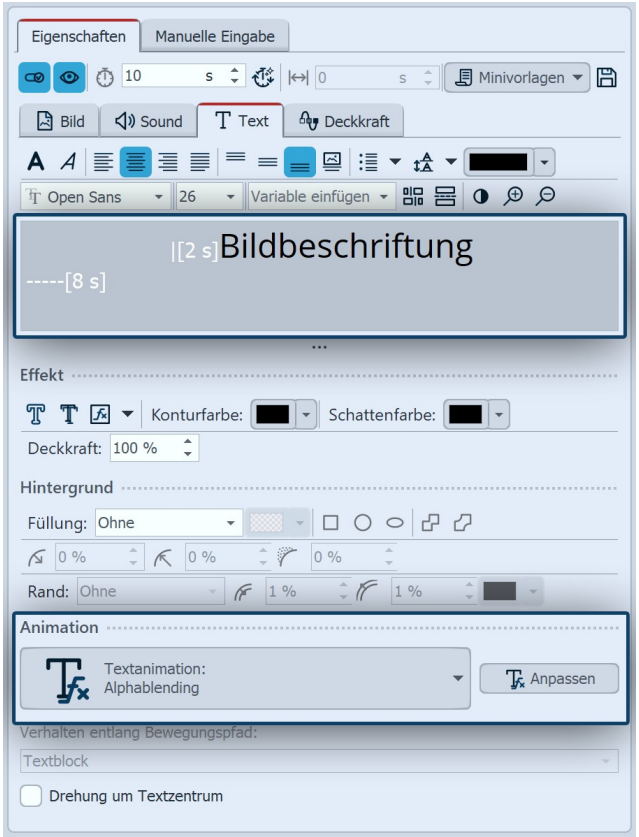
Steuerzeichen

Symbol	Zeichen	Bedeutung
	|	Die Pipe kennzeichnet ein neues Segment. Erzeugt neue Marke in der Keyframespur. Um mit der Maus eine Segmentmarke in der Keyframespur zu setzen, klicken Sie einmal mit der Maus an die gewünschte Position.
	-----	Fünf Bindestriche kennzeichnen einen neuen Block (oder auch Absatz). Dieser wird wie ein eigenständiges Text-Objekt behandelt. Ein neuer Block lässt einen vorigen Block enden (ausblenden). Es kann also nur ein Block sichtbar sein. Erzeugt neue Marke in der Keyframespur. Um mit der Maus eine Blockmarke in der Keyframespur zu setzen, klicken Sie mit gedrückter STRG-Taste und der Maus an die gewünschte Position.
	[s]	Zeitstempel, um einen Block oder ein Segment zu einem bestimmten Zeitpunkt starten zu lassen. Werden Segmente oder Blöcke ohne Zeitstempel gesetzt, wird dieser automatisch gesetzt (gleichmäßig verteilt.)

In Stages werden die Steuerzeichen in der Keyframespur des jeweiligen Objektes angezeigt. Die Marken können hier mit der Maus verschoben werden und das Timing so genau abgestimmt werden.

Wenn Steuerungszeichen im Layoutdesigner angezeigt werden, wurden diese nicht korrekt gesetzt bzw. fehlen Zeichen. Überprüfen Sie in so einem Fall Ihre Eingaben.

Wie Sie mit den Steuerzeichen (auch außerhalb von automatischen Transkriptionen 44) arbeiten können, sollen die folgenden Anwendungsbeispiele verdeutlichen.



Beispiel für Text-Timing einer Bildbeschriftung

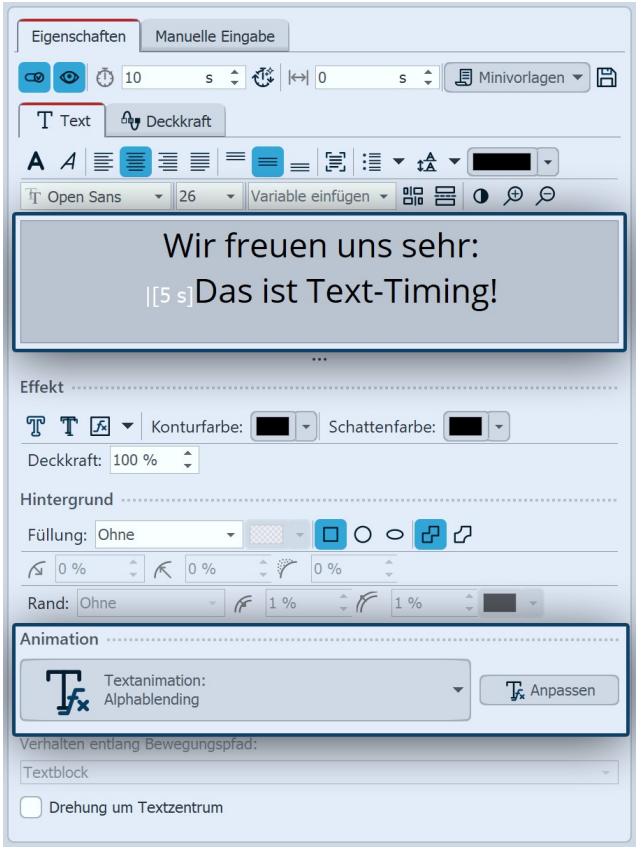
Beispiel 1: Foto mit 10 Sekunden Dauer, Bildbeschriftung soll kürzer zu sehen sein

Ein Bild hat eine Anzeigedauer von 10 Sekunden. Es hat in den Eigenschaften am Reiter Text eine Bildbeschriftung. Um den Text nicht über die gesamte Objektdauer zu zeigen, findet ein Text-Timing statt.

Dieses erfolgt mit: |[2s]Bildbeschriftung-----[8s]

Interpretiert wird das wie folgt:

| - als Hinweis auf die folgende Segmentierung des Textes
[2s] - starte das Einblenden des Textes zwei Sekunden nach Objektstart (mit eingestellter Animation)
Bildbeschriftung - ist der angezeigte Text
----- - ein neuer Block (in diesem Fall leer) folgt
[8s] - Start des neuen (leeren) Blocks, der erste Block endet



Beispiel für Text-Timing an einem Text-Objekt

Beispiel 2: Zwei Zeilen Text, die zweite Zeile erscheint verzögert

Der Zweizeiler

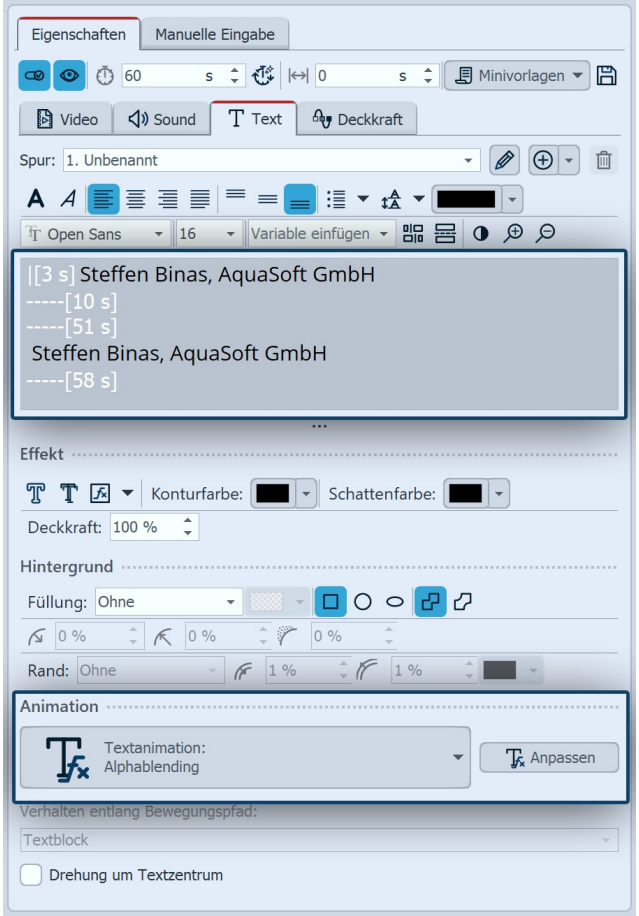
"Wir freuen uns sehr:
Das ist Text-Timing!"

befindet sich in einem Text-Objekt von 10 Sekunden Dauer. Würde man es ***nicht*** mit Steuerungszeichen versehen, würde der gesamte Text, wie von der Einstellung der Textanimation vorgegeben, eingeblendet und ausgeblendet werden.

Mit einem zusätzlichen Text-Timing kann aber dafür gesorgt werden, dass die Zeile 1 "Wir freuen uns sehr:" bei Objektstart erfolgt und die Zeile 2 erst 5 Sekunden nach Objektstart. Das erfolgt mit

Wir freuen uns sehr:
|[5 s]Das ist Text-Timing!

Damit wird die erste Zeile sofort bei Objekt-Beginn eingeblendet. Der Hinweis auf die Segmentierung erfolgt vor dem "Das" mit der Pipe | (auf der Tastatur erzeugt mit < + ALTGR bzw. mit dem Button am Textfeld) und mit der Zeitmarke [5s]. Die zweite Zeile erscheint erst nach 5 Sekunden, während die erste stehen bleibt. Beide Einblendungen und die Ausblendung des gesamten Objekts erfolgen mit der unter ***Tfx anpassen*** eingestellten ***Einblendung*** und ***Ausblendung***.



Beispiel für Text-Timing an einem Video

Beispiel 3: Name am Anfang und am Ende eines Videos kurz einblenden

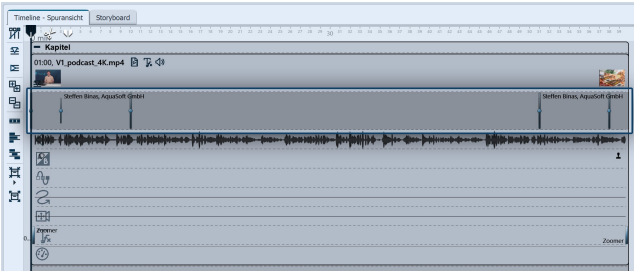
Auf einem Video mit längerer Dauer (hier 60 Sekunden) soll nach 3 Sekunden für kurze Zeit ein Name eingeblendet werden. Ebenso noch einmal kurz vor dem Ende des Videoclips.
Diese Beschriftung wird am Reiter Text hinterlegt. Wie der Text am Anfang und am Ende eingeblendet wird, wird über die Einstellung der Textanimation festgelegt.

Ohne Text-Timing würde die Beschriftung über die gesamten 60 Sekunden angezeigt. Mit Hilfe der Steuerungszeichen wird das Einblenden des Namens genau definiert.

|[3s] Steffen Binas, CEO AquaSoft GmbH-----[10s]
-----[51s] Steffen Binas, CEO AquaSoft GmbH-----[58 s]

Interpretiert wird das wie folgt:

Ab Sekunde 3 wird ein Block mit Text eingeblendet und endet nach 7 Sekunden, weil ein leerer Block folgt.
Es folgt ein neuer Block mit Text bei 51 Sekunden. Bei 58 Sekunden erscheint ein neuer leerer Block, damit endet der zweite Block.



Text-Timing an einem Video in Stages

Das Text-Timing kann auch in der Keyframespur angepasst werden. Klappen Sie dafür die Keyframe-Spuren auf. Dort sehen Sie die Marken, die durch das Einfügen der Steuerzeichen im Textfeld entstanden sind.

Verschieben Sie bei Bedarf in der Keyframspur einzelne Text-Timing-Marken in der ***Timeline*** mit der Maus. Greifen Sie die Marke dafür im oberen Bereich, es erscheint ein Doppelpfeil.
Um die Folgemarken der gewählten Marke mit zu verschieben, drücken Sie während des Verschiebens die UMSCHALT-Taste.

Um zusätzliche Marken zu setzen klicken Sie in den freien Bereich zwischen zwei Marken. Ein einfacher Klick in die Keyframespur erzeugt eine Segment-Marke. Ein Klick in die Keyframespur mit gehaltener STRG-Taste erzeugt eine Blockmarke.

Nach dem Setzen einer neuen Marke ist diese auch in den Text-Eigenschaften des Objektes zu sehen und kann dort mit Text versehen werden.

Nutzen Sie zum Beispiel die Live-Vorschau am Playhead, um für Ihr Video den optimalen Einsatz oder das Ende einer Beschriftung zu finden und die Marke zeitlich korrekt zu verschieben oder neu zu setzen.

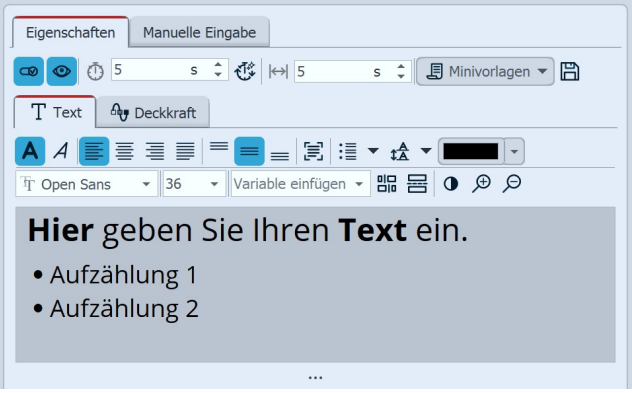
Um Blockmarken oder Segmentmarken zu löschen, entfernen Sie diese in den Text-Eigenschaften des Objektes.

4.5 Textgestaltung

Bei einem Bild-Objekt oder bei einem Text-Objekt können Sie im Textfeld 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 297 auch selbst Effekte erstellen.

Unter ***Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt*** finden Sie ein Projekt mit dem Titel ***"Beschriftungsideen"***. Darin sind zahlreiche Gestaltungs- und Animationsvarianten für Text-Objekte enthalten.

1. Texteingabe im Textfeld (Rich Text Editor)



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 drei Punkte, die sich mittig unter dem Textfeld befinden, größer. Mit den Lupen-Symbolen können Sie die Anzeige der Schrift im Textfeld vergrößern oder verkleinern.

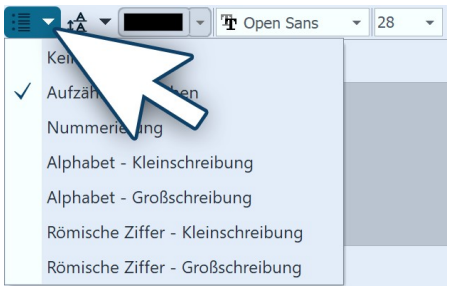
Die Hintergrundfarbe des Textfeldes lässt sich anpassen, so dass Sie den Text besser erkennen können. Dafür können Sie per Klick auf den Schwarz-Weiß-Button zwischen Hell und Dunkel wechseln.

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. Aufzählungen und Nummerierungen



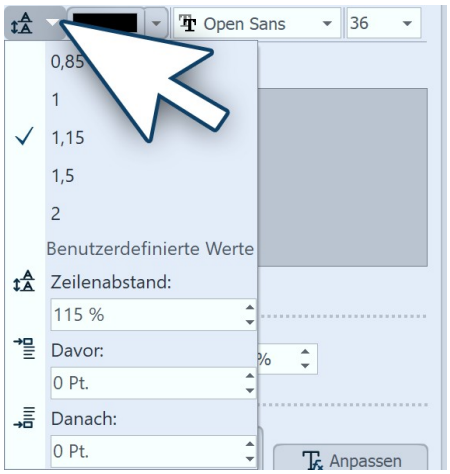
Listen-Stil aktivieren

Für das zusätzliche Formatieren von Text finden Sie am ***Listen***-Button die Möglichkeit, Aufzählungzeichen und Nummerierungen in einer Liste zu verwenden.

Wählen Sie die gewünschte Art der Darstellung. Durch Entern im Textfeld wird eine weitere Aufzählung hinzugefügt. Die Farbe der Markierungen ergibt sich durch die Textfarbe.

Um eine gesetzte Aufzählung oder Nummerierung zu beenden oder zu entfernen, betätigen Sie erneut den Button, so dass er nicht mehr markiert ist oder wählen Sie ***Keine*** aus der Auswahlliste.

3. Zeilenabstand



Zeilenabstand ändern

Um den Raum zwischen zwei Textzeilen zu vergrößern oder zu verkleinern, setzen Sie den Cursor im Texteingabefeld an das Ende der gewünschten Zeile. Klicken Sie dann auf den Zeilenabstand-Button und wählen Sie den gewünschten Abstandswert.

Wenn Sie den Zeilenabstand für den gesamten Text anpassen wollen, können Sie in das Texteingabefeld klicken und mit der Tastenkombination STRG + A den kompletten Text markieren. Ändern Sie dann den Zeilenabstand, er wird dann für den gesamten Text geändert.

4. Buchstabenrand, Schatten und Effekte für Text



Neben den normalen Einstellungen für Farbe, Schriftart und Schriftgröße können Sie im Fenster Eigenschaften dem Text auch eine Umrandung und einen Schatteneffekt zuweisen. Im Abschnitt ***Effekt*** (fx)nehmen Sie Einstellungen vor, die auf den gesamten Text, der sich im Textfeld befindet, angewendet werden.

	Aktiviert die Kontur (Buchstabenrand) für den Text, der sich im Textfeld befindet. Daneben können Sie die Farbe für den Buchstabenrand auswählen (Konturfarbe).
	Aktiviert den Schatten für den Text, der sich im Textfeld befindet. Daneben können Sie die Farbe für denSchatten auswählen (Schattenfarbe).

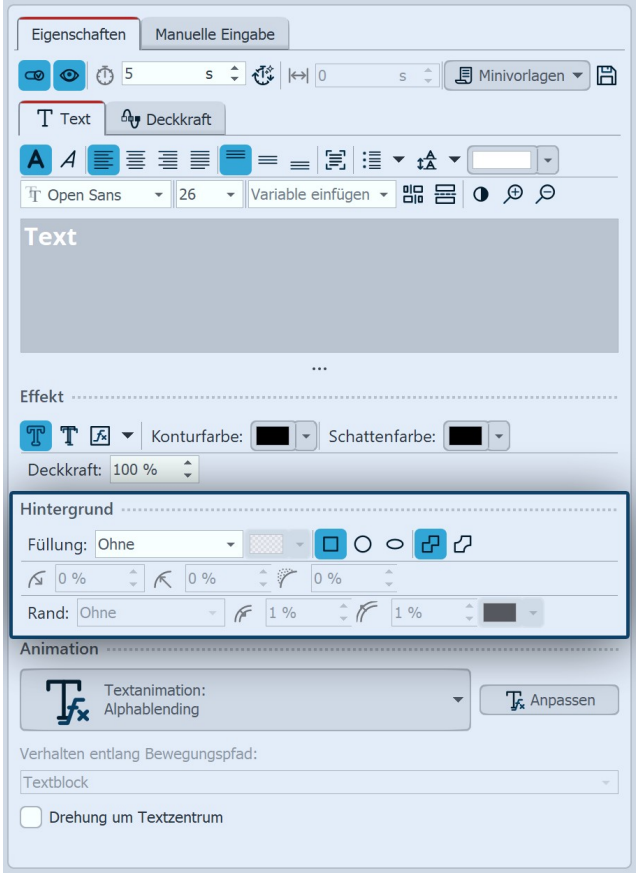
	Aktiviert den Text-Effekt für den Text, der sich im Textfeld befindet. Mit einem Klick auf den daneben befindlichen Pfeil, kann im Bildeditor 297 ein eigener Text-Effekt erstellt werden. Sie können jedoch auch einen fertigen Effekt aus der ***Toolbox*** verwenden. Diese finden Sie im Tab ***Bildeffekte*** im Abschnitt ***Textfreundlich***.
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 die Kontur 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)

Unter ***Toolbox/Objekte*** finden Sie im Abschnitt ***Beschriftungen*** Vorlagen, die Sie für Ihr Projekt verwenden können. Ziehen Sie das gewünschte Objekt in die ***Timeline*** und passen Sie deren Inhalt an.

5. Text mit Hintergrund versehen

In den Text-Eigenschaften können Sie den Text direkt mit einem Hintergrund versehen. Dies ermöglicht eine bessere Lesbarkeit vor animierten Bildern und Videos und kann als eigenständiges Stilmittel verwendet werden.
Je nach Einstellung kann der Text mit einer einfarbigen Farbfläche hinterlegt werden oder auch mit komplexen Formen, entweder mit Rand oder ohne.



Einstellungen für Text-Hintergrund

Einstellungen für die Füllung

Indem Sie eine Füllungsvariante auswählen, wird Ihr Text farblich hinterlegt. Ist eine Füllungsart ausgewählt, kann im Farbwähler die gewünschte Farbe eingestellt werden. Diese Farbe kann auch halbtransparent sein.

Ohne: Text hat keinen Hintergrund
Positionsrahmen: Kompletter Auswahlrahmen wird gefüllt
Kompletter Text: Farbfeld bis zur äußersten Kante der Buchstaben

Bei den folgenden Varianten erscheint der Hintergrund erst nach und nach oder nur vorübergehend, abhängig von der Animationseinstellung. Das ermöglicht zum Beispiel, dass nur die Wörter, die gerade eingeblendet werden, die Farbunterlegung erhalten.

Sichtbare Textteile kombiniert
Animierte Textteile kombiniert
Aktives Segment
Kompletter Text buchstabenweise
Sichtbare Textteile buchstabenweise
Animierte Textteilebuchstabenweise
Aktives Segment buchstabenweise

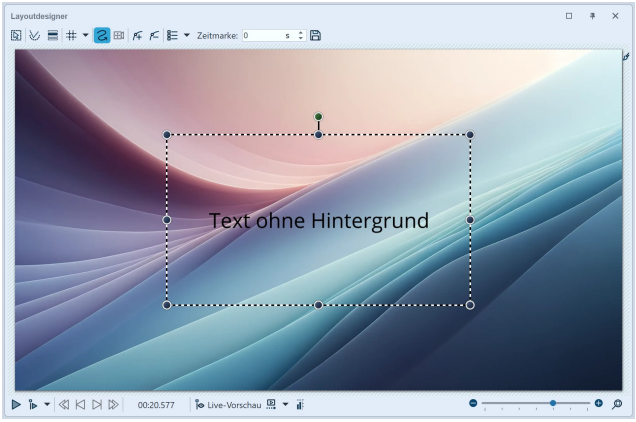
Als Text-Hintergrund stehen verschiedenen Formen (Rechteck, Kreis, Ellipse) zur Auswahl.

Einstellungen für den Rand

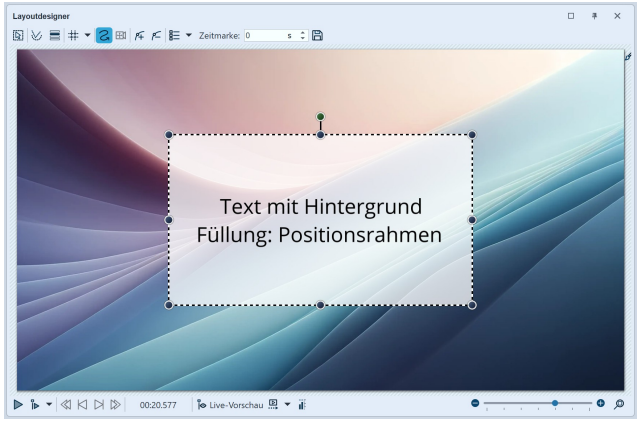
Wählen Sie, ob und wie die Füllung mit einem Rand versehen werden soll.
Je nach gewählter Einstellung (***Ohne, Innen, Außen, Mitte, Benutzerdefiniert***) kann die Breite des ***inneren*** und/oder ***äußeren Randes*** definiert werden.

Über den ***Farbwähler*** legen Sie die Farbe für den Rand vom Text-Hintergrund fest.

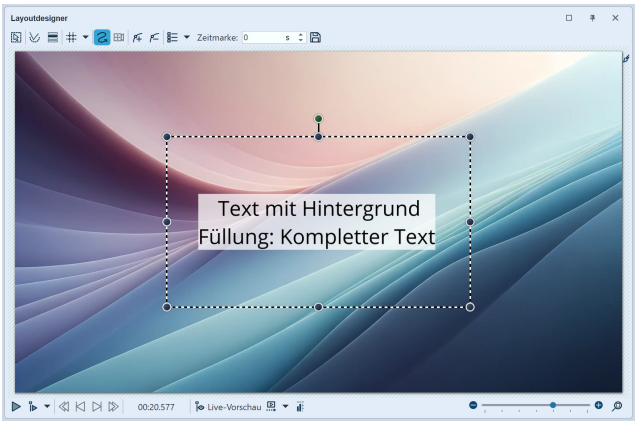
Um nur einen Rand um den Text (Textrahmen) zu erhalten, aktivieren Sie eine Füllungsvariante und setzen die Farbe für die Füllung transparent. Aktivieren Sie dazu den Rand und stellen Sie die gewünschte Randfarbe ein.



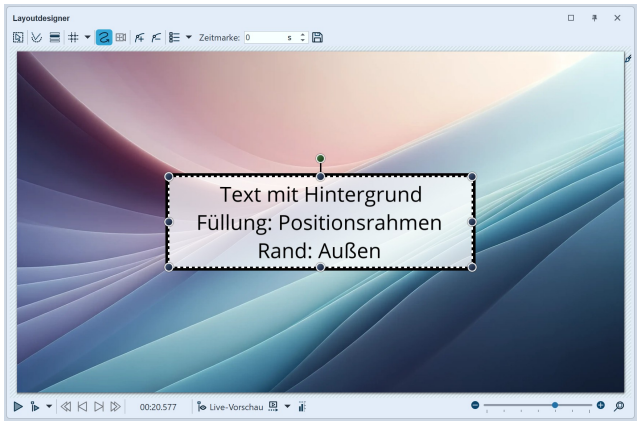
Text ohne Hintergrund-Füllung



Text mit Positionsrahmen-Füllung



Text mit Füllvariante "Kompletter Text"



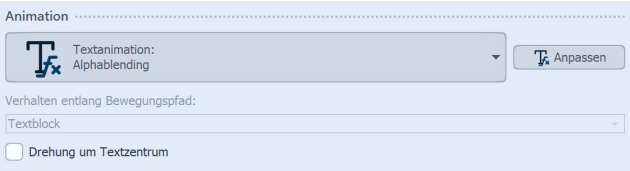
Text mit Füllung Positionsrahmen und Rand (Auswahlrahmen kleiner gezogen)

Wünschen Sie komplexere Formen oder farbändernde Farbverläufe als Hintergrund, gestalten Sie diese mit einem separaten Text-Objekt vor der ***Dynamischen Form*** Farbverlauf 271.

Wie Sie direkt in den Text-Eigenschaften "Beschriftungen animieren mit Hintergrund für Text", auf Wunsch auch mit Rahmen für den Text, wird im gleichnamigen Video erläutert.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/blatt)

4.6 Textanimation

1. Text mit Effekten und Animation versehen



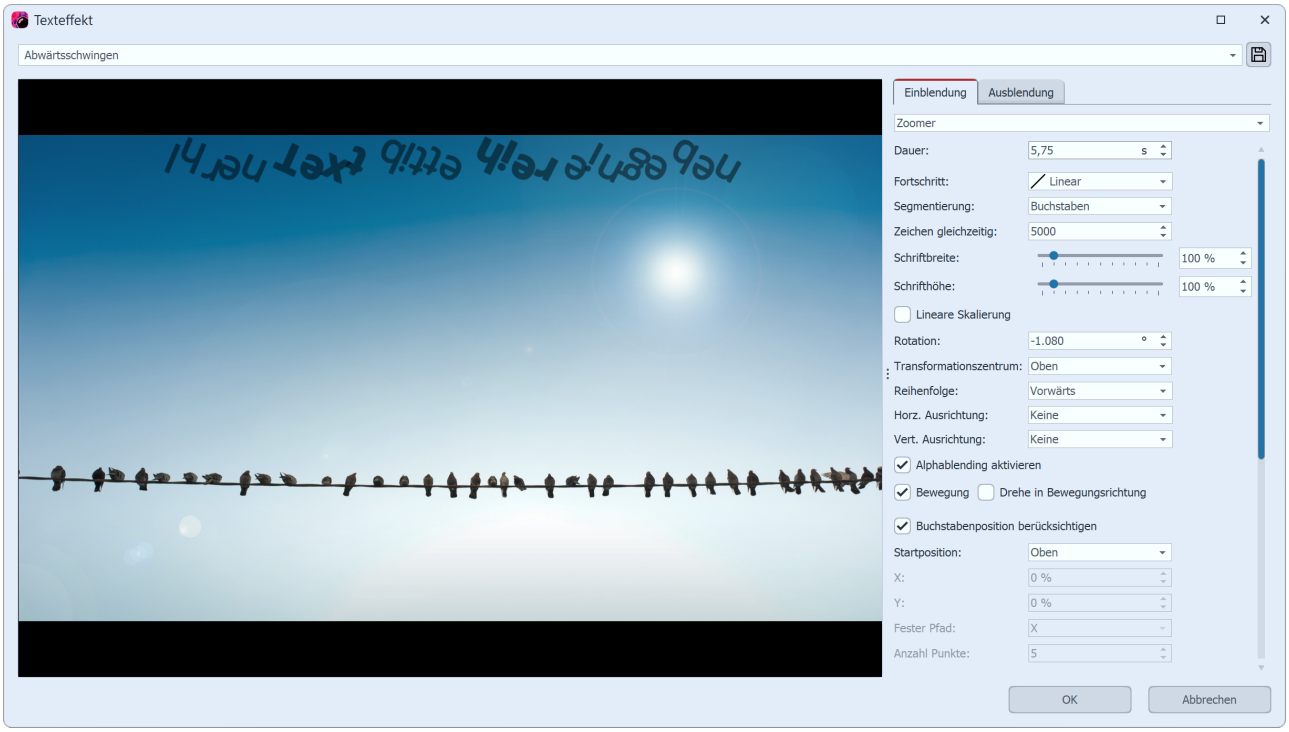
Textanimation bearbeiten

Unter ***Animation*** können Sie für den Text einen Effekt auswählen, mit dem er ein- bzw. ausgeblendet wird. Wenn Sie auf das ***Tfx Anpassen***-Symbol neben der Animations-Auswahl klicken, können Sie jeden Effekt anpassen.

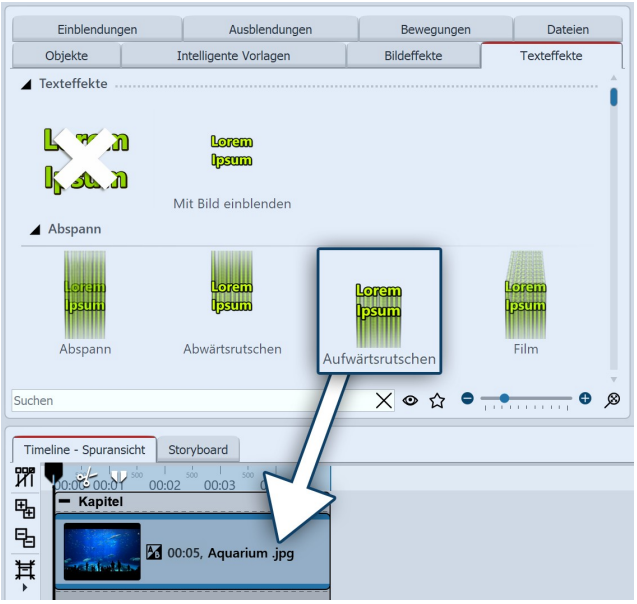
Wird eine bestehende Textanimation modifiziert, erscheint diese mit einem Sternchen hinter dem Namen.

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

Im Menü zur Bearbeitung des Texteffektes sehen Sie, neben den Anpassungsoptionen auch eine Vorschau der gewählten Animation. Zudem können Sie nicht nur eine ***Einblendung*** für den Text wählen, sondern auch eine ***Ausblendung,*** über den entsprechenden Reiter. 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

2. Texteffekte aus der Toolbox

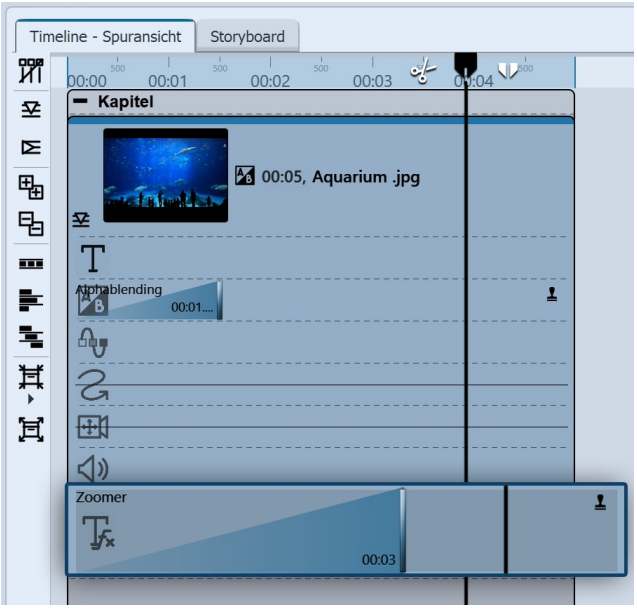
Nicht nur über das Fenster ***Eigenschaften*** können Sie einen ***Texteffekt*** auswählen. In der ***Toolbox*** können Sie die selben ***Texteffekte*** aufrufen, wie unter ***Eigenschaften***.

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***".

3. Dauer der Texteinblendung per Keyframe steuern



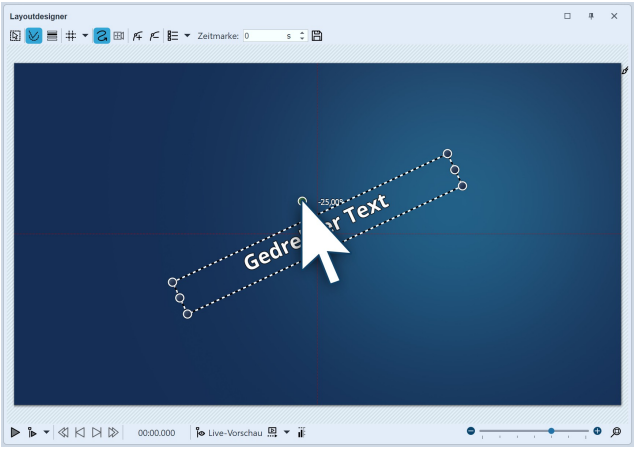
Keyframe-Spur für Textanimation

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)

4.7 Text drehen

1. Text im Layoutdesigner drehen

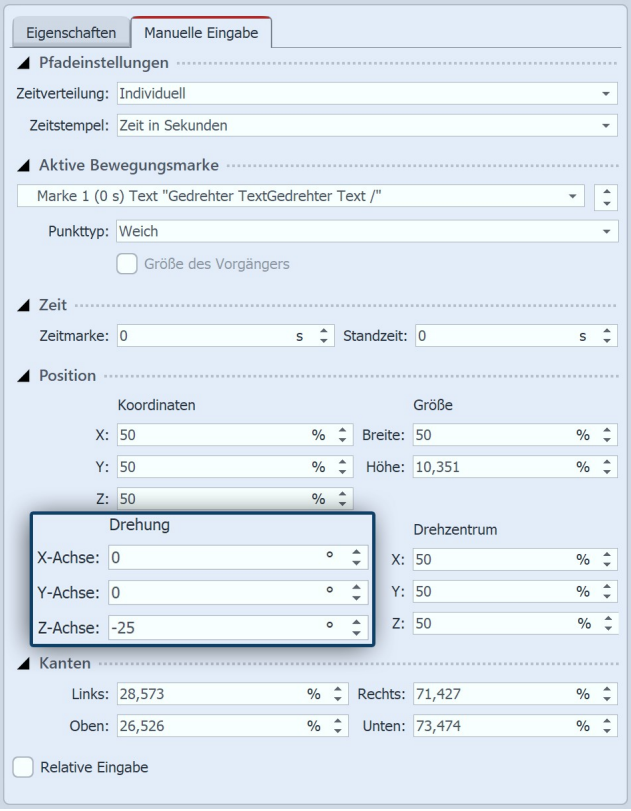


Text drehen im Layoutdesigner

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



Manuelle Eingabe

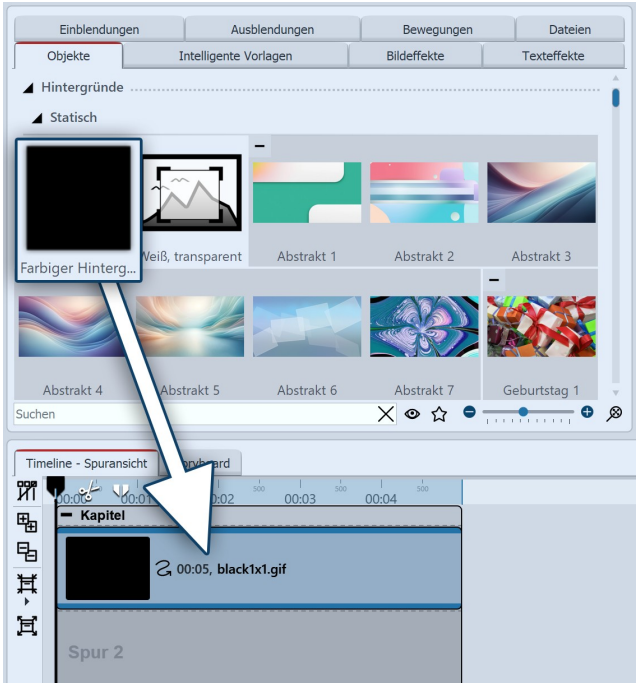
Wenn Sie den Winkel möglichst exakt angeben möchten, nutzen Sie die ***Manuelle Eingabe***. Diese rufen Sie auf, indem Sie die Tasten STRG + M gleichzeitig drücken. Unter ***Drehung / Winkel*** können Sie nun selbst den Wert eingeben.

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.

4.8 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

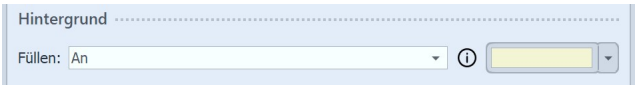


"Farbiger Hintergrund" aus Toolbox in Timeline ziehen

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*** an einer bestimmten Stelle platzieren, so ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste aus der ***Toolbox*** an die gewünschte Stelle in der ***Timeline*** oder ***Bilderliste***. Während 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.

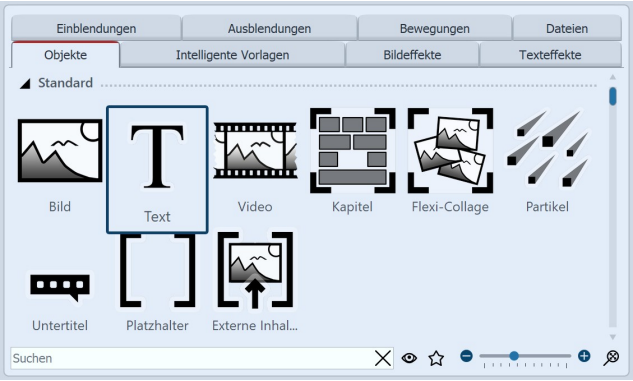
3. Text eingeben

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 42" beschrieben wird.

Wünschen Sie komplexe farbige Hintergründe, verwenden Sie statt des Objektes ***Farbiger Hintergrund*** die ***Dynamische Form*** Farbverlauf 271.

Weitere Tipps und Anregungen, auch zu nicht vollflächigen Farbbereichen, sehen Sie im Video "Text vor farbigem Hintergrund". (Linkadresse: aquasoft.de/go/fhgt)

4.9 Mehrere Texte



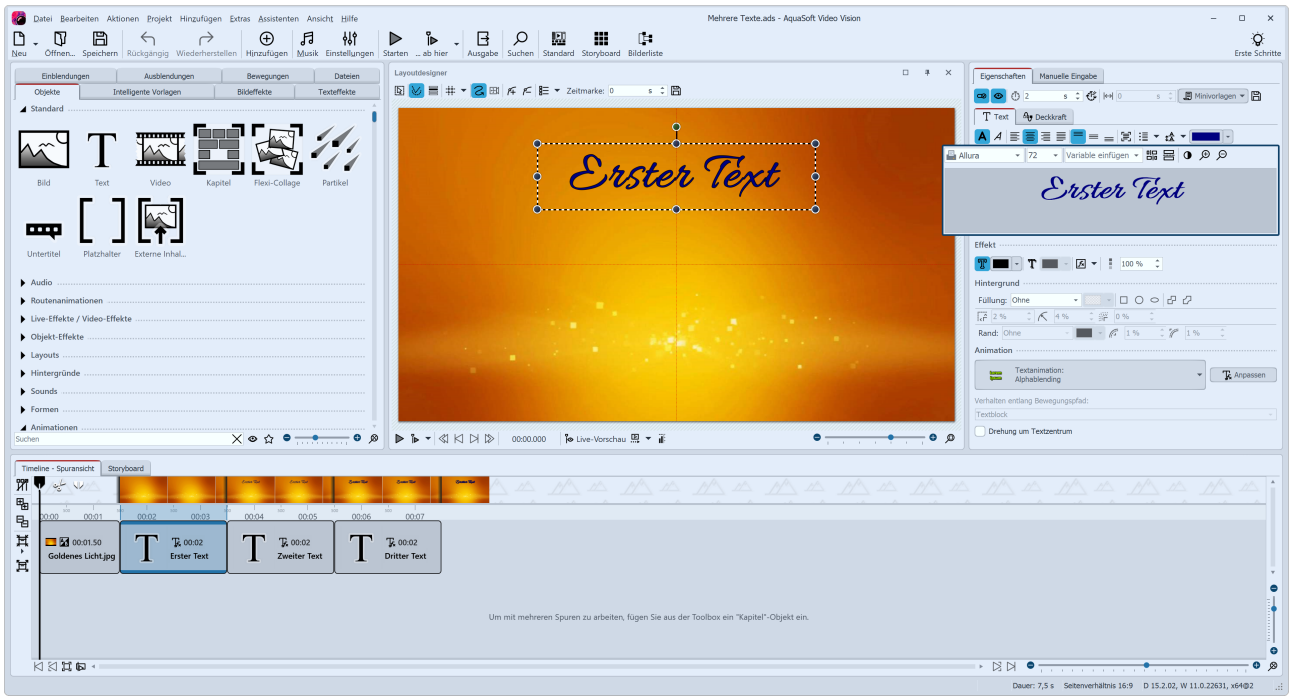
Text-Objekt in der Toolbox

Um mehrere Texte zur selben Zeit oder zeitversetzt anzeigen lassen, nutzen Sie das ***Text***-Objekt aus der ***Toolbox***.

1. Mehrere Texte nacheinander anzeigen

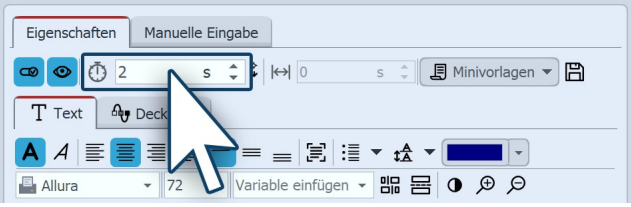
In diesem Beispiel lernen Sie, wie man drei verschiedene Texte, nacheinander zum gleichen Bild anzeigen lässt. Fügen Sie dazu zunächst ein Bild in Ihr Projekt ein. Danach ziehen Sie ein ***Text***-Objekt aus der Toolbox in die ***Timeline*** oder ***Bilderliste***. Diesen Vorgang wiederholen Sie zweimal,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



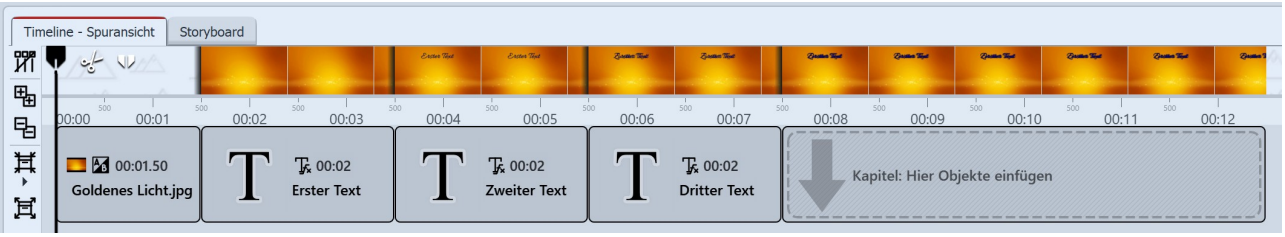
Anzeigedauer einstellen

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 96. 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.

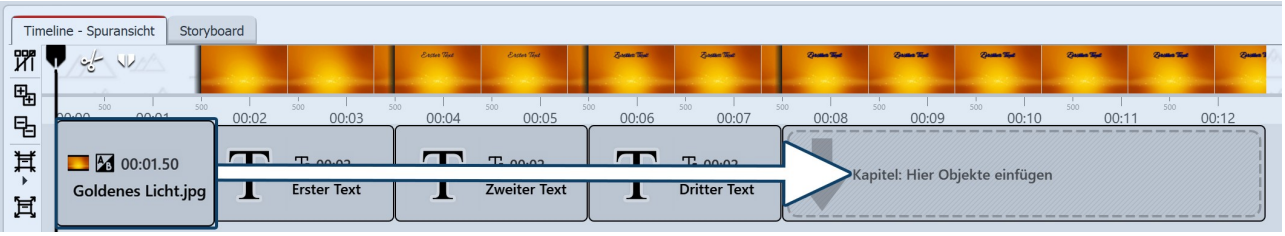
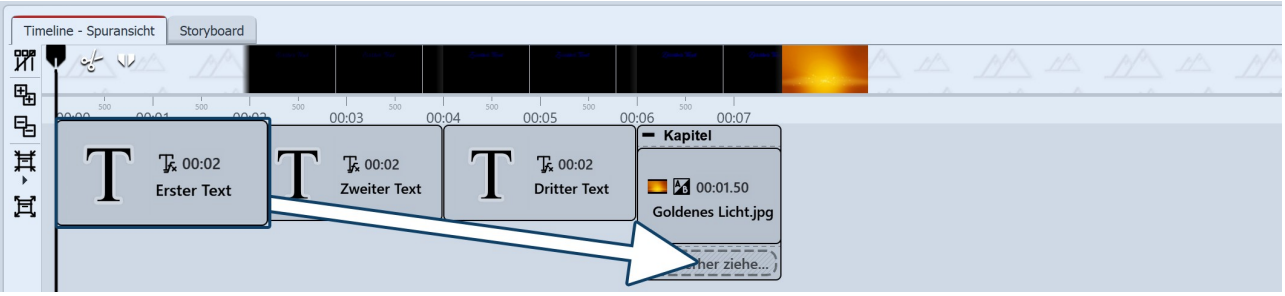


Bild in Kapitel ziehen

2. Neue Spur für Text-Objekt

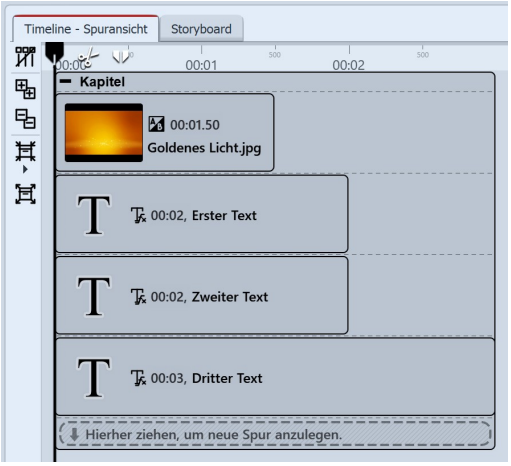
Nun ziehen Sie das erste ***Text-Objekt*** in das ***Kapitel***. Ziehen Sie es auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*", der sich unter dem Bild befindet. Eine rote Markierung in der ***Timeline*** zeigt Ihnen an, an welcher Position das ***Text-Objekt*** eingefügt wird.



Erstes Text-Objekt in Spur unter Bild ziehen

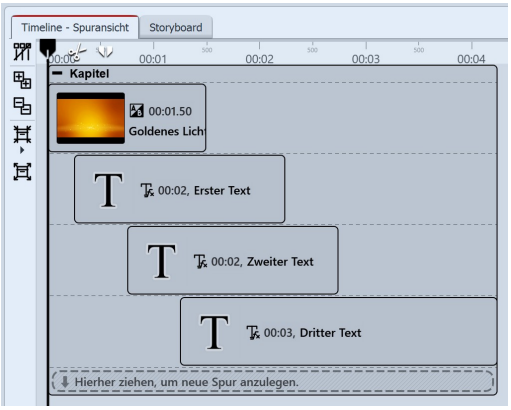
3. Weitere Text-Objekte in neue Spur verschieben

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.



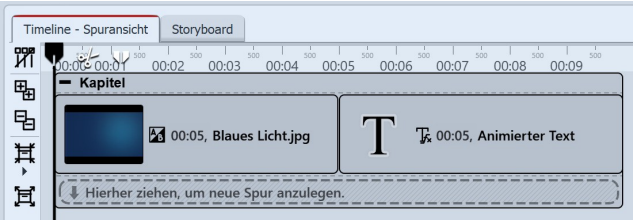
5. Texte zeitversetzt erscheinen lassen

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.

4.10 Texte animieren mit Bewegungspfad

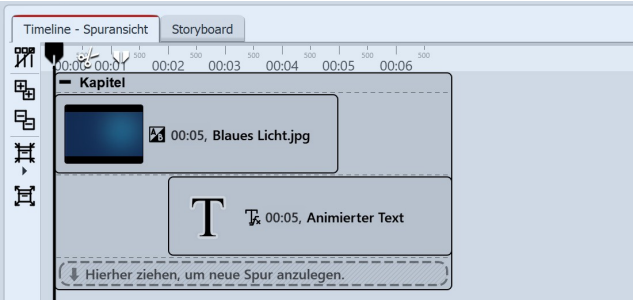
Sie können ***Text-Objekten*** einen ***Bewegungspfad*** zuweisen. Mit Bewegungspfaden lassen sich ihre Texte vielfältig animieren. In diesem Kapitel lernen Sie anhand eines Beispiels, wie Sie einen Text über ein Bild "fliegen" lassen.

1. Text einfügen



Text hinter Bild

Ziehen Sie ein ***Text-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Vor dem ***Text-Objekt*** sollte sich in der ***Timeline*** ein Bild befinden.

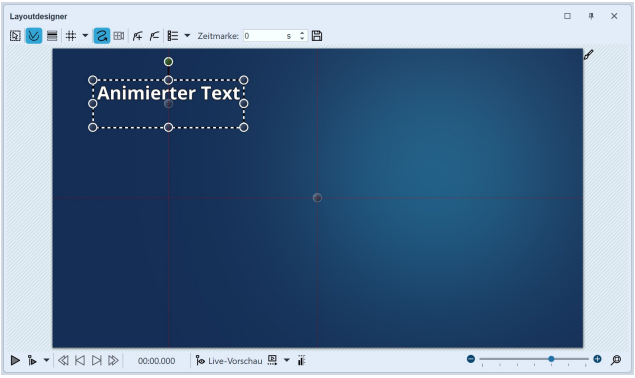


Text-Spur unter Bild

Sie können auch mit mehreren Spuren arbeiten (Anleitung im Kapitel Mit mehreren Spuren arbeiten 96).

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.

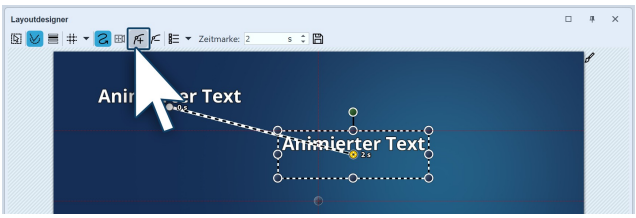
	Dies ist das Symbol um im ***Layoutdesigner*** in den ***Bewegungspfad-Modus*** zu schalten. Klicken Sie auf das Symbol, bevor Sie eine Animation erstellen.
	Mit diesem Schalter werden neue ***Bewegungsmarken*** hinzugefügt. Fügen Sie eine neue Bewegungsmarke hinzu und verschieben Sie den Text. So erstellen 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.

Zeitmarke: 0 s

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.

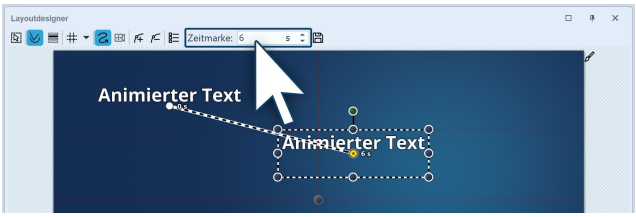
3. Bewegungsmarke hinzufügen



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

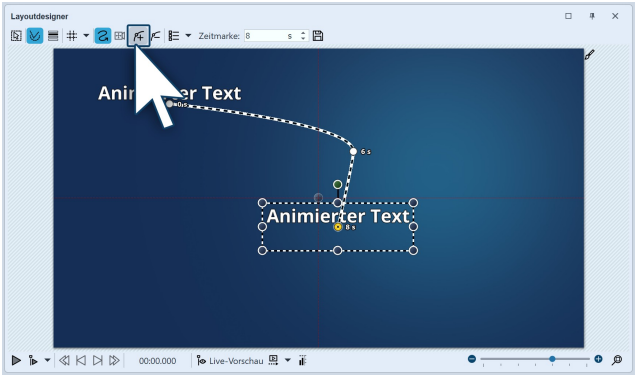


Zeitmarke ändern

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.

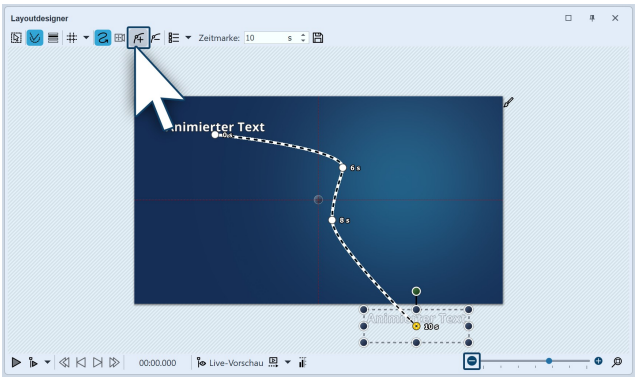
5. Eine weitere Bewegungsmarke einfügen



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-Symbol unten rechts am Layoutdesigner. 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.

Das Video "Schwebender Text auf Fotos und Videos" zeigt, wie man mit einfachen Bewegungspfaden oder dem Bewegungspfadwackeln-Effekt Beschriftungen dezent schweben lässt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/schweb)

4.11 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.

1. Bild und Text in Kapitel-Objekt einfügen

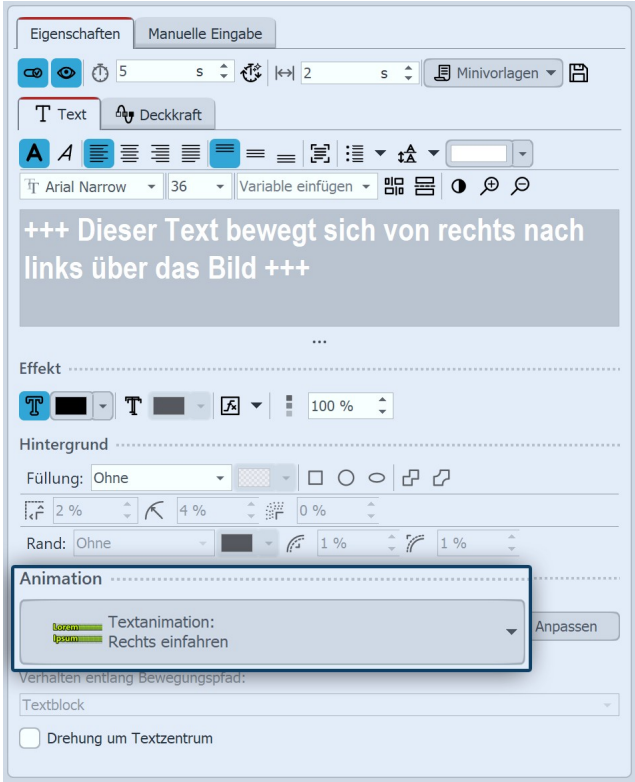


Aufbau in der Timeline

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" 96)

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



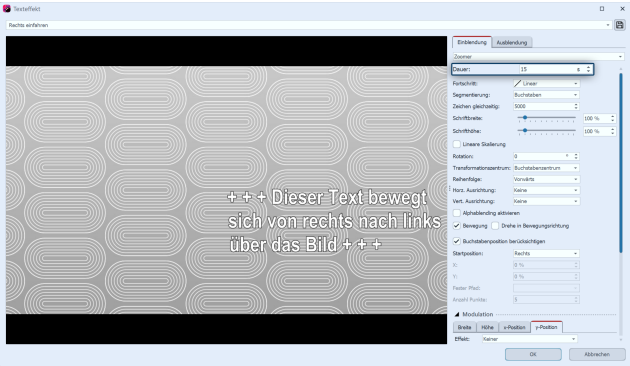
Text-Eigenschaften mit Animation "Rechts einfahren"

2. Text-Objekt anpassen

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

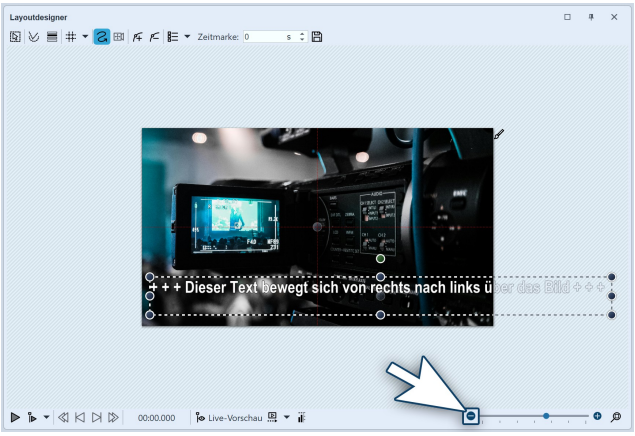
Wählen Sie die Animation "***Rechts einfahren***".

Klicken Sie dann auf den Button ***Tfx Anpassen***, um die ***Dauer*** der Text-Einblendung anzupassen.



Textanimation anpassen

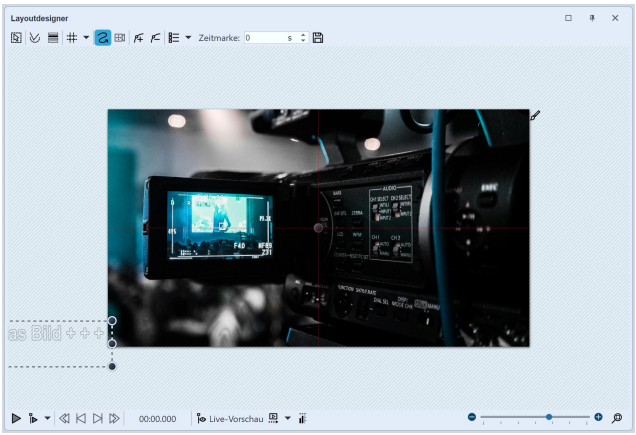
Bei dieser Textlänge sind 15 Sekunden angemessen. In der ***Timeline*** wird die Dauer des Text-Objektes automatisch auf diese Länge angepasst.



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 Minus-Symbol.

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.

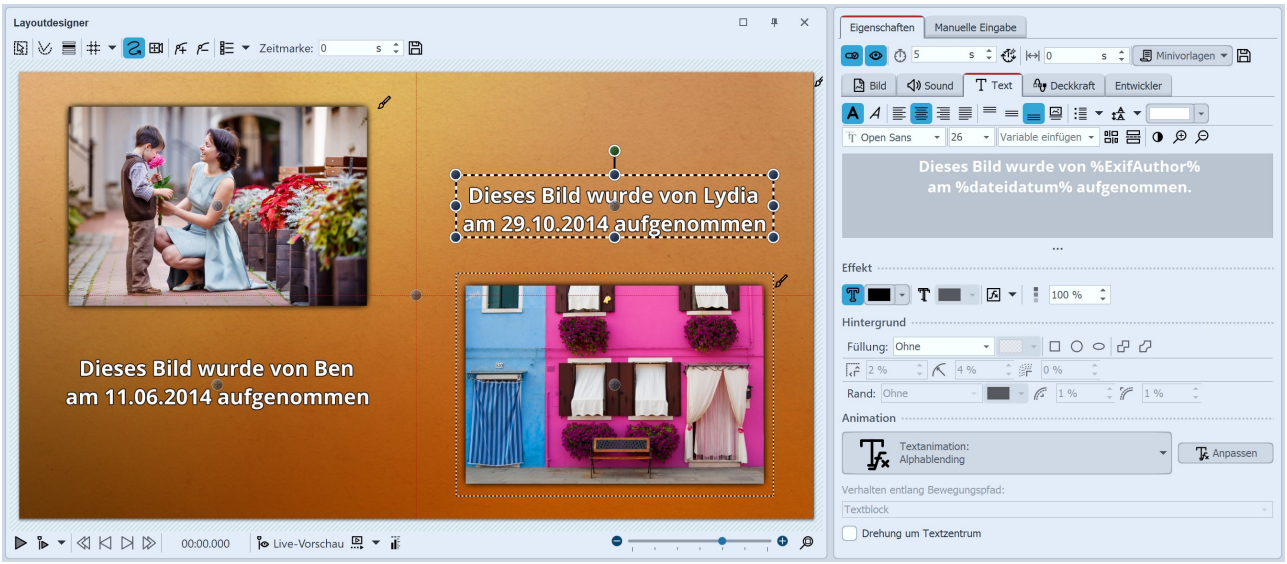


Laufschrift beim Abspielen

4.12 Arbeiten mit Variablen

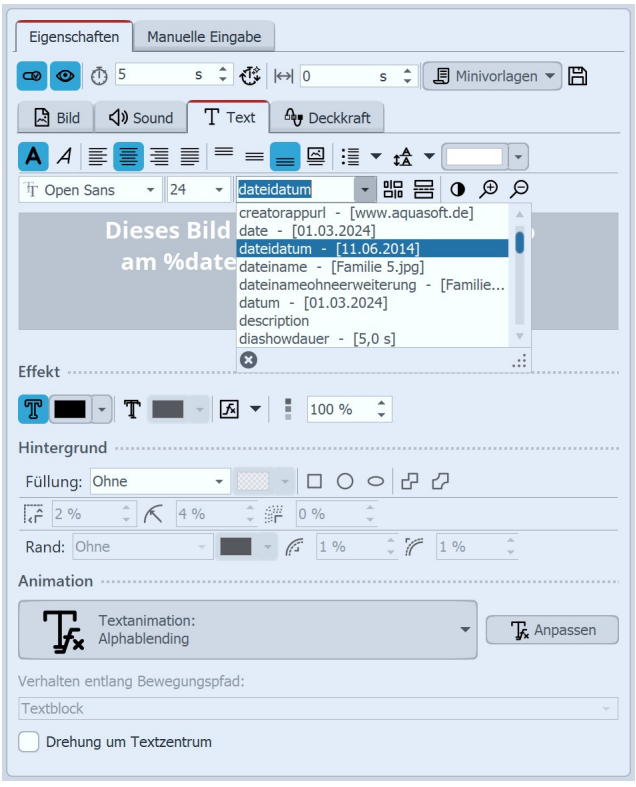
In **AquaSoft Vision** und **Stages** können Sie EXIF- und IPTC-Daten in Ihr Projekt einbinden. Diese Daten enthalten Informationen, die aus Ihrer Kamera stammen. Auch Informationen, die Sie dem Bild in einem externen Programm zugewiesen haben und die jetzt in den Dateieigenschaften zu finden sind, können Sie nutzen. Sie sehen diese bei Klick mit rechter Maustaste auf die Bilddatei im ***Windows Explorer / Eigenschaften / Details.***

Sie bekommen die Dateiinformationen zu einem markierten Objekt über ***Ansicht / Steuerelemente / Metadaten*** angezeigt.



Text mit Variablen im Layoutdesigner und im Texteingabefeld

Sie binden diese Informationen in Ihrem Projekt mit Hilfe von ***Variablen*** ein.



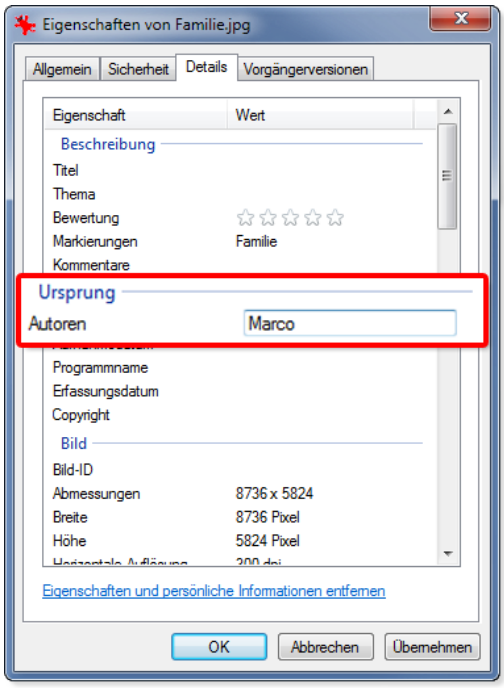
Variablen in Textfeld einfügen

Eine Liste der verfügbaren Variablen finden Sie im Bereich ***Eigenschaften*** unter dem Reiter ***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 Reiter ***Text*** für Ihre Bilder die Variable ***%EXIFAuthor%*** ein. Wenn Sie dies gleich für alle Bilder in einem Schritt tun möchten, drücken Sie die Tasten STRG + A gleichzeitig, geben Sie dann nur einmal im Textfeld die Variable ein. Dies überträgt sich dann auf alle im Projekt vorhandenen Bilder.

Den Bildautor von der Kamera speichern lassen



Den Autor eines Bildes kann die Kamera speichern

Den Autor eines Bildes können Sie mit Hilfe Ihrer Kamera direkt in die Exif-Daten einfügen. Viele Kameras ermöglichen es Ihnen, Ihren Namen im internen Menü einzugeben.

Wenn Sie das Bild dann über den PC aufrufen und über das Kontextmenü die Eigenschaften öffnen, sehen Sie unter dem Reiter ***Details*** im Bereich ***Autor*** Ihren Namen.

Verwenden Sie in **AquaSoft Vision** und **Stages** im Textfeld die Variable ***%EXIFAuthor%***, wenn Sie den Autor kennzeichnen möchten.

Weitere Beispiele für Variablen

Um die Variablen als solche nutzen zu können, müssen diese immer zwischen zwei Prozentzeichen stehen.

%kommentar%	fügt Bildkommentare ein
%aufnahmedatum%	fügt Aufnahmedatum des Fotos ein
%EXIFApertureValue%	fügt benutzten Blendenwert ein
%datum%	aktuelles Datum
%dateiname%	Dateiname des aktuellen Bildes

Im Video ""EXIF- und IPTC-Daten mit Variablen auslesen" " zeigen wir Ihnen, wie Variablen verwendet werden. (Linkadresse: aquasoft.de/go/exif)

4.13 Credits einfügen



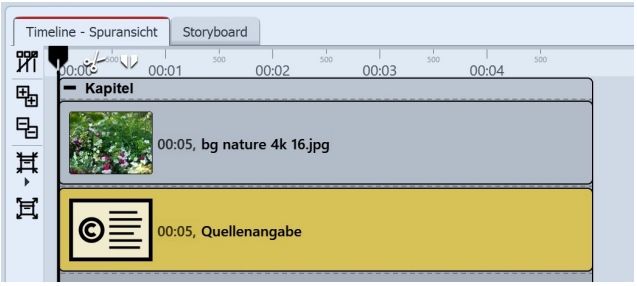
Quellenangabe



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.

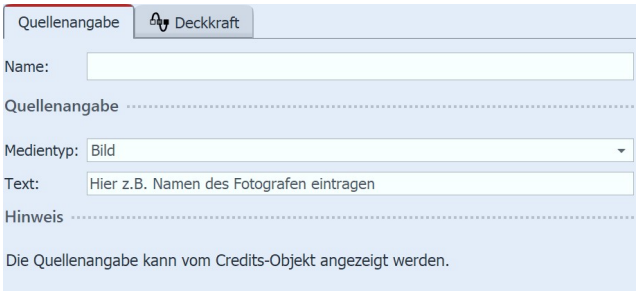
Für die Nennung der Urheber eignen sich das ***Quellenangabe-Objekt*** und das ***Credits-Objekt***, die Sie in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Beschriftungen*** finden.



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.

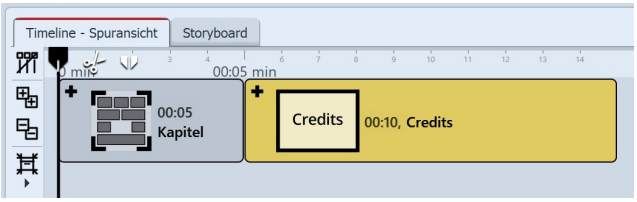
Markieren Sie das Objekt in der Timeline, zu dem Sie eine Angabe machen möchten, und klicken Sie am linken Timeline-Rand auf das Symbol ***Auswahl in Kapitel zusammenfassen***. Jetzt haben Sie ein Kapitel um das markierte Objekt. Ziehen Sie das Quellenangabe-Objekt aus der Toolbox in die Timeline unter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



Eigenschaften des Quellenangabe-Objektes

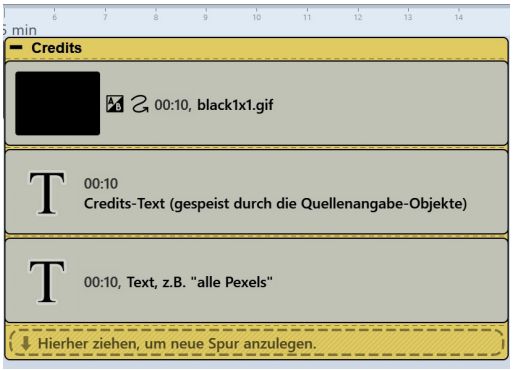
In den Eigenschaften des Objekts stellen Sie nun den ***Medientyp*** ein – ***Bild***, ***Video***, ***Musik*** oder ***Schriftart*** – und geben den Text ein, der die Quelle nennt.

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.

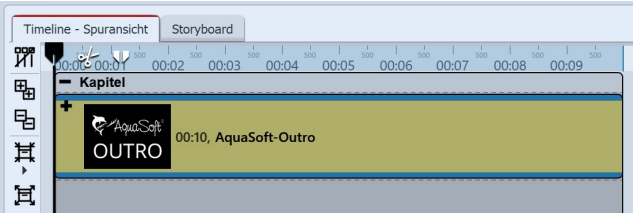
4.14 AquaSoft-Abspann einfügen



Outro

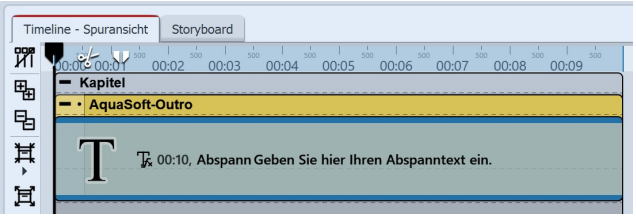
Das ***AquaSoft-Abspann-Objekt*** dient dazu, Ihrer Präsentation mit wenig Aufwand einen Abspann zuzufügen.

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.

4.15 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.

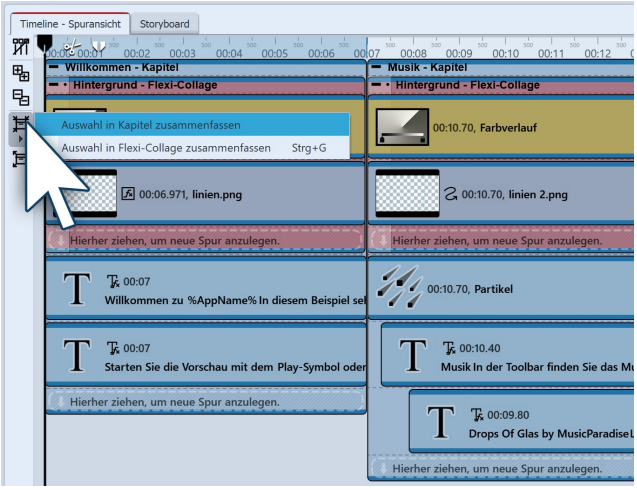
Die Untertitel sind nicht als Ersatz für die Bildbeschriftung oder Text-Objekte gedacht. Sie werden in der Präsentation nicht angezeigt. Nur beim Export als Video werden die Untertitel als Metadaten mit in die Video-Datei integriert. Es obliegt der jeweiligen Video-Player-Software die Untertitel anzuzeigen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

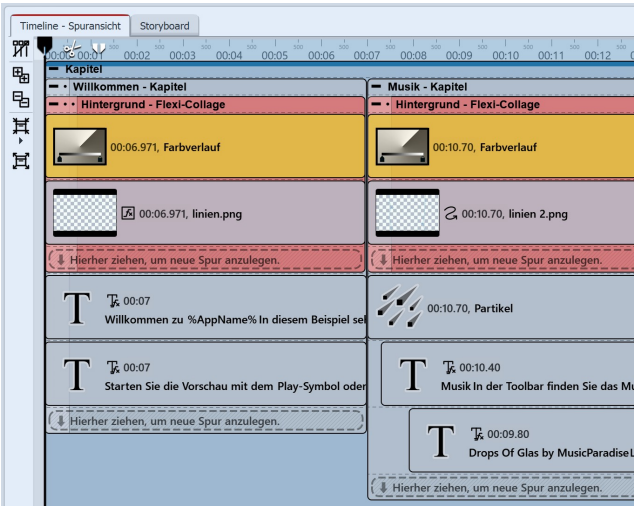
Ideal ist es, wenn Sie eine gute Übersicht über alle Untertitel in der Timeline haben. Dazu verpacken Sie Ihr Projekt in zwei Kapitel.



Markierte Objekte in Kapitel zusammenfassen

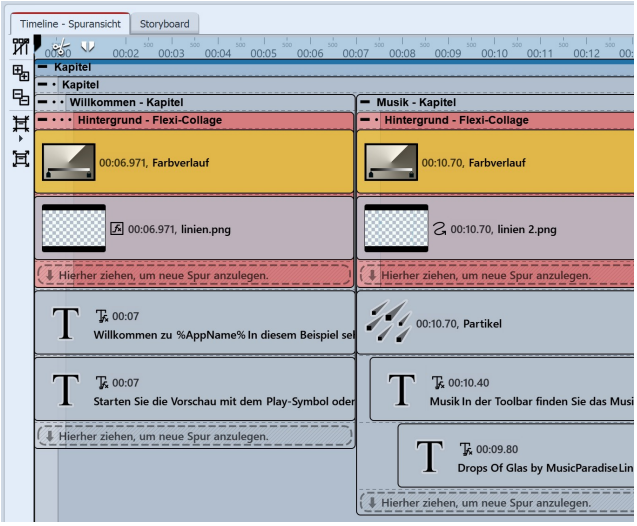
Markieren Sie zunächst das komplette Projekt in der ***Timeline***.
Dafür klicken Sie in die ***Timeline*** und drücken auf der Tastatur STRG und A. Jetzt sind alle Timeline-Objekte markiert.

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



Alle Objekte sind von Kapitel umschlossen

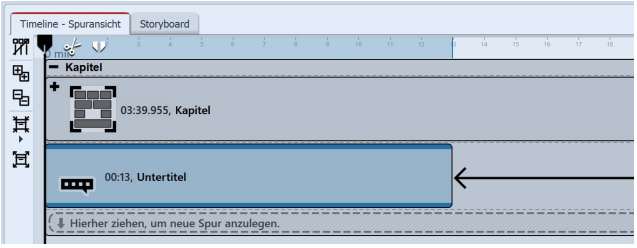
Alle Objekte sind nun von dem neuen ***Kapitel-Objekt*** umschlossen.



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.

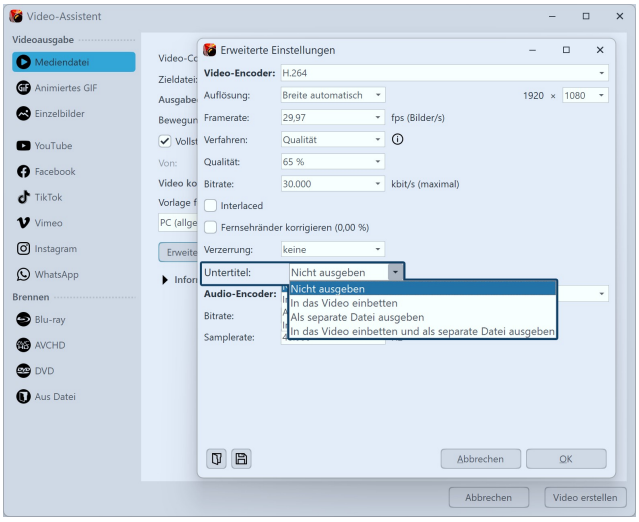


Sprache wählen und Text eingeben

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.

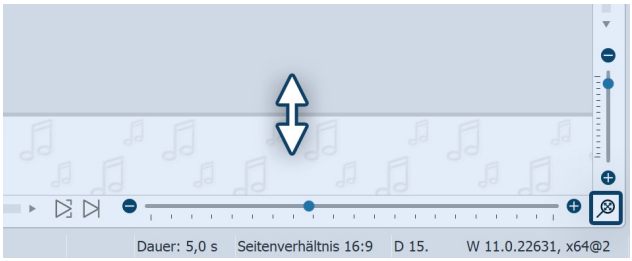
Betten Sie die Untertitel in das Video ein, kann nur ein geeigneter Player diese anzeigen. Sie müssen in dem Player die Anzeige der Untertitelspur aktivieren.

5 - Ton und Musik einfügen

5.1 Hintergrundmusik

Verwenden Sie für Ihre Projekte nur unverschlüsselte Musiktitel. Aus rechtlichen Gründen wird die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden, nicht unterstützt. 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 11 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.

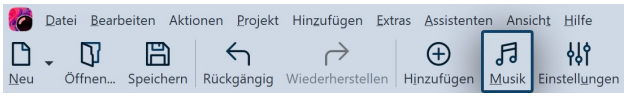
Mit einem Klick auf das Lupensymbol unten rechts im Programm stellen Sie den Standardzoom der Timeline und der Hintergrundmusikspur wieder her.

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:

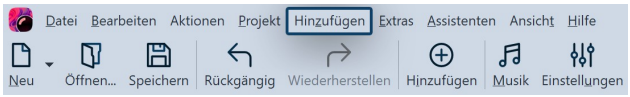
1. Hintergrundmusik einfügen

Sie haben **drei Möglichkeiten**, um Hintergrundmusik einzufügen:

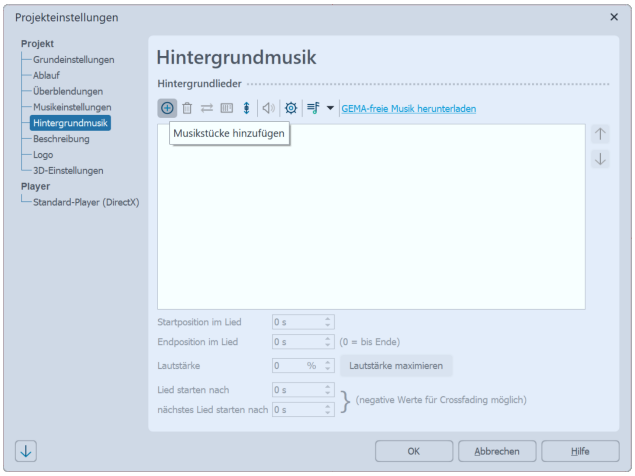
- Per Doppelklick in die leere Hintergrundmusikspur in der ***Timeline***
- Auf Schalter ***Musik*** in der ***Toolbar*** klicken
- Über den Menüpunkt ***Hinzufügen*** und der Auswahl ***Hintergrundmusik***



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.

Nach dem Bestätigen mit ***OK,*** sehen Sie die Musik in der Hintergrundmusikspur.

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.

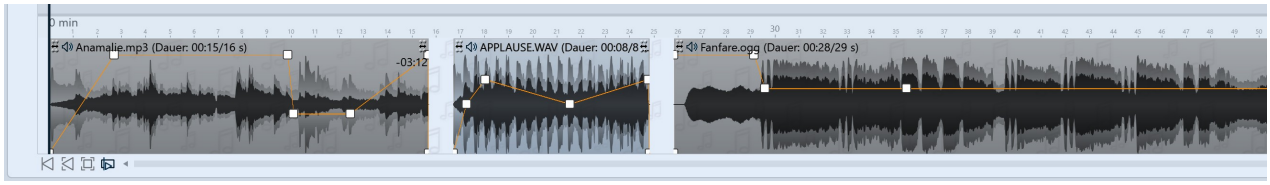
	Sie können einen oder mehrere Titel einfügen. Diese werden dann untereinander in der Titelliste angezeigt.
	Ausgewählten Titel aus der Liste entfernen.
	Ausgewählten Titel gegen einen anderen austauschen.
	Einstellungen für ausgewählten Titel ändern.
	Maximale Lautstärke für alle Titel.
	Ausgewähltes 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. Die Lautstärke-Einheit ist durch anklicken umschaltbar.
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

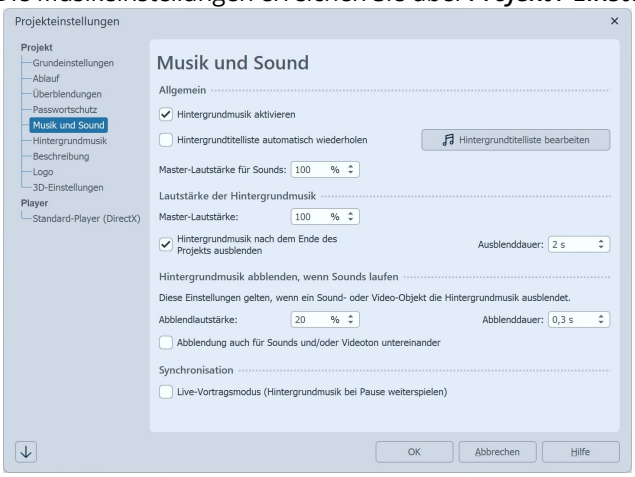
In der ***Timeline*** sehen Sie die Musik in der ***Hintergrundmusikspur***. Die Musikwellenform wird für jedes Stück abwechselnd gefärbt, damit Sie in der ***Timeline*** eine bessere Übersicht haben, zu welchem Zeitpunkt die Titel enden oder beginnen.
Die Höhe der ***Hintergrundmusikspur*** ist frei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

In unserem Video "Hintergrundmusik und Sounds" sehen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Musik und Sounds 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 78.

5.2 Einstellungen für Musik

Die Musikeinstellungen erreichen Sie über ***Projekt / Einstellungen / Musik und Sound***.



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.
Hintergrundtitelliste 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.
Hintergrundtitelliste bearbeiten	Über diesen Button gelangen Sie in das Menü ***Hintergrundmusik*** und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.
Master-Lautstärke für Sounds	Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke Sounds abgespielt werden sollen. Als "Sound" bezeichnet werden alle Töne, die nicht aus der Hintergrundmusikspur kommen, also Soundobjekte, Videoton etc. (100 % = volle Lautstärke)
Master-Lautstärke	Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Hintergrundmusik 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 der Hintergrundmusik am Ende der Präsentation fest.
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	Eine Ausblendung der Hintergrundmusik findet dann statt, wenn gleichzeitig andere Objekte mit einem Sound (wie z.B. Videos oder Tonkommentare) abgespielt werden. Ob ein Objekt für eine Abblendung der Hintergrundmusik sorgen soll, lässt sich in dessen Eigenschaften aktivieren/deaktivieren. Hier legen Sie die Dauer für den Vorgang der Ausblendung und Wiedereinblendung fest.
Abblendung auch für Sounds und/oder Videoton untereinander	Hier geben Sie an, ob die Einstellungen für die Abblendung der Hintergrundmusik auch für parallel laufende Sound-Objekte oder Videoton angewendet werden sollen.
Live-Vortragsmodus	Ist diese Option aktiviert, wird die Musik während einer Pause weitergespielt.



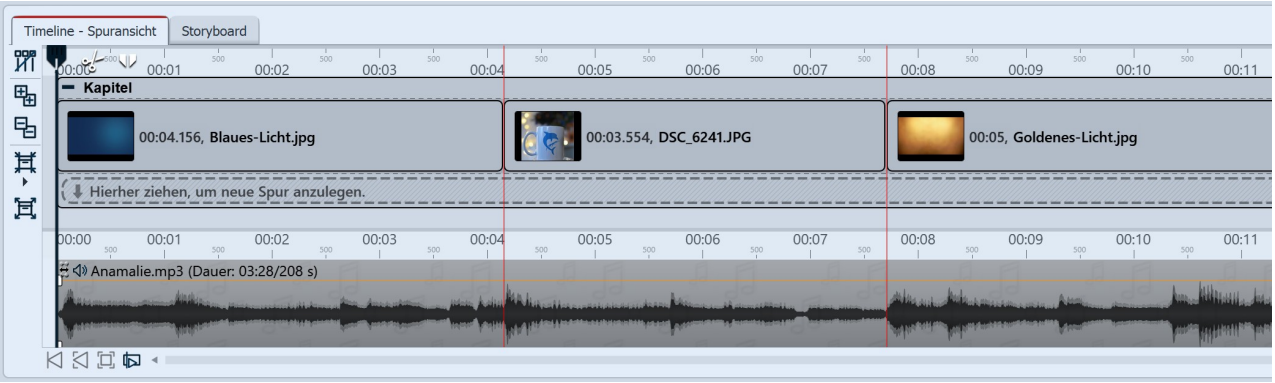
Wenn Sie die Einstellungen für alle anderen Projekte, die Sie erstellen werden, speichern möchten, so klicken Sie unten links auf den Pfeil. Damit lassen sich die gewählten Einstellungen als Standard für alle kommenden Projekte festlegen. Alternativ können Sie hier auch alle Einstellungen auf die Werkseinstellungen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

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, gibt es 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 ENTER die roten Linien setzen.
Wenn die Vorschau beendet ist, sind die Linien passend zur Musik gesetzt. Sie können nun die Bilder daran ausrichten.

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 VIDEO VISION und STAGES auf den entsprechenden Button links am Timelinerand.

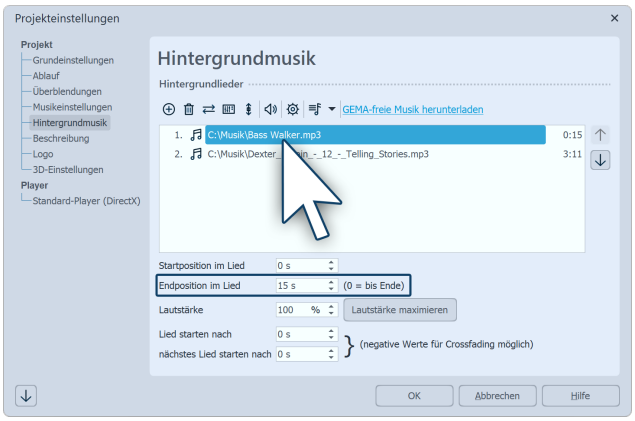
Sie können sich auch am Auf und Ab der Hüllkurve orientieren. Vergrößern Sie sich dazu am besten die Ansicht in der ***Timeline*** mit Hilfe der Regler in der rechten unteren Ecke.

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

5.4 Bildgruppe mit Musik hinterlegen

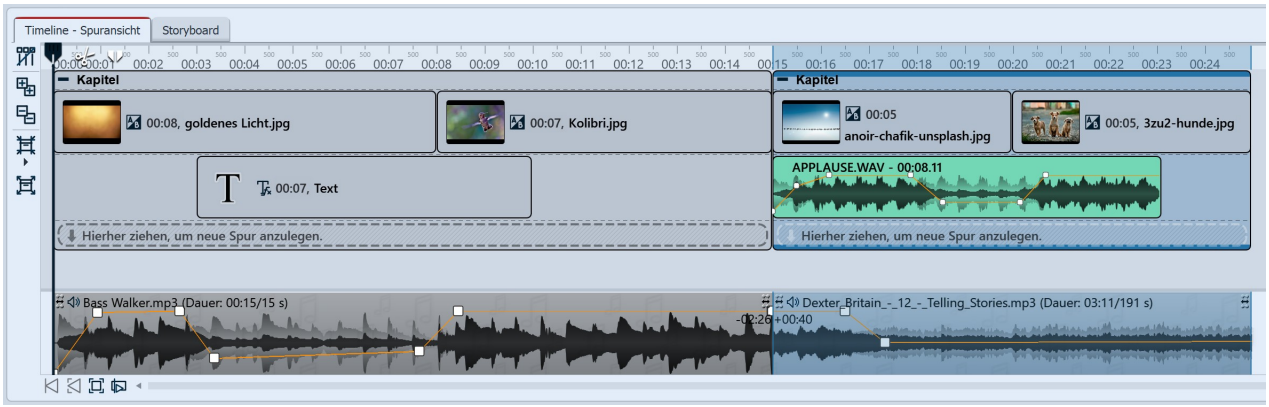
Haben Sie Ihre Bilder nach verschiedenen Sinneinheiten geordnet oder möchten Sie für eine neue Bildgruppe einen passenden Titel abspielen, so können Sie die Musikstücke passend zum Bildablauf wechseln.

Fügen Sie zunächst Ihre Bilder ein. Legen Sie die Dauer der jeweiligen Bildgruppe fest und fügen Sie die Hintergrundmusik ein.



Endposition des Titels festlegen

Klicken Sie auf den Titel und geben Sie unter Endposition die Dauer Ihrer Bildgruppe ein.



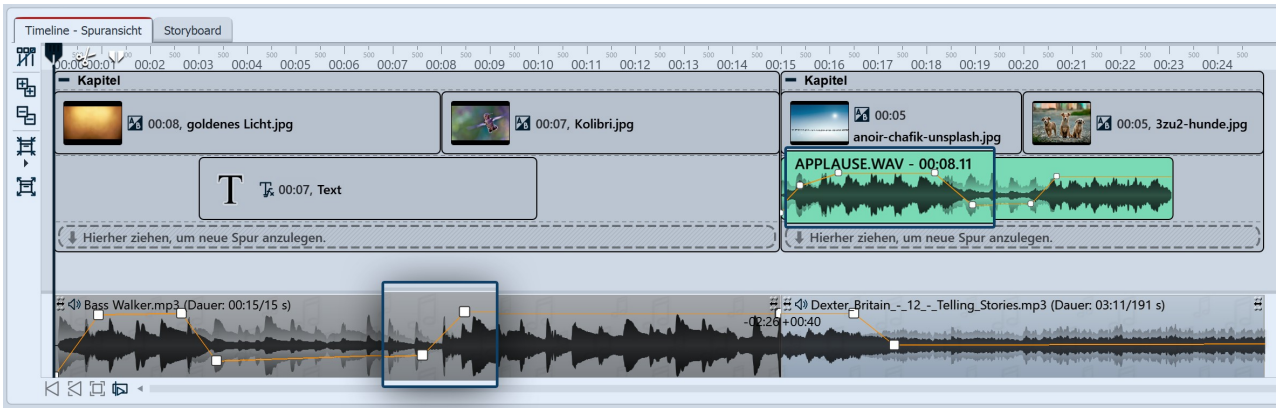
Verschiedene Titel für unterschiedliche Bildgruppen

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.

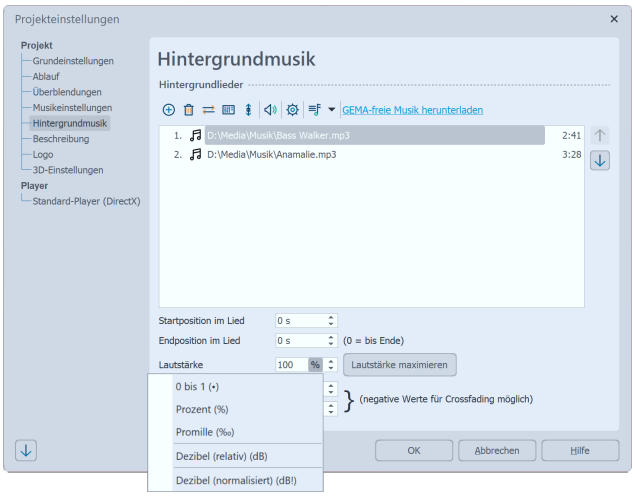
1. Lautstärkekurve ändern

Die Lautstärke kann mit Hilfe einer Linie innerhalb eines Musikstückes variiert werden. Das Auf und Ab der Linie entspricht der Variation der Lautstärke. Je höher die Wellen in der Hüllkurve desto lauter.
Um diese Linie sichtbar zu machen, klicken Sie mit der Maus auf die Wellenform des Titels. Jeder Klick erzeugt einen Punkt, der verschoben werden kann. Klicken Sie einen Punkt mit der rechten Maustaste an, so wird er gelöscht. Beim Löschen des letzten Punktes wird die Linie entfernt.



Lautstärke individuell anpassen

2. Lautstärke mehrerer Sounds aufeinander abstimmen



Einheit für Lautstärke umstellen

Nutzt man Musik und Sounds aus verschiedenen Quellen kommt es immer wieder vor, dass diese eine unterschiedliche Ausgangslautstärke haben. Die Lautstärke von jedem einzelnen Song der Hintergrundmusik, vom Videoton, von gesprochenen Bildkommentaren und Sound-Objekten kann jeweils einzeln gesenkt oder erhöht werden. Nutzt man stattdessen die Einheit ***Dezibel (normalisiert) (dB!)*** erhalten alle dasselbe Lautstärkelevel.

Die Lautstärke-Einheit bei jedem Sound ist durch Anklicken umschaltbar. Dabei entspricht 1• = 100 % = 1000 ‰. Dies entspricht keiner Veränderung an der vorhandenen Lautstärke des eingefügten Sounds. Ebenfalls keine Änderung an Ihrer Lautstärke erhalten Sie bei 0 Dezibel (relativ).

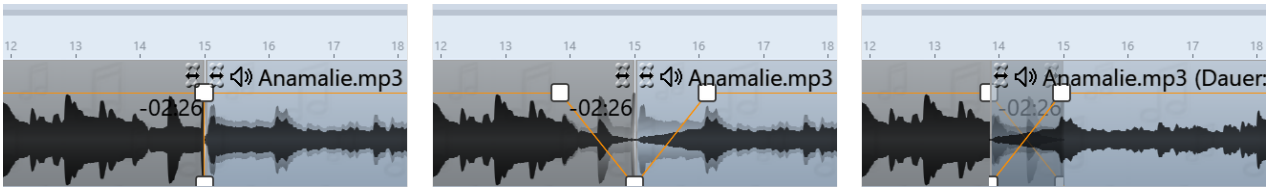
- +1 dB ist geschätzt die kleinste Lautstärkeänderung, die für das menschliche Ohr wahrnehmbar ist.
- +6 dB lässt die Lautstärke etwa doppelt so laut wahrnehmen.
- -6 dB bedeutet eine Halbierung der wahrgenommen Lautstärke.

Um alle Sounds auf ein einheitliches Lautstärkelevel zu setzen, geben Sie diesen die Einheit ***Dezibel normalisiert (dB!)***. Wählen Sie dann für alle Sounds z.B. ±0 dB!, damit alle eine identische Lautstärke haben. Für ***Dezibel normalisiert (dB!)*** wird der vorhandene Sound im Hintergrund zunächst wenn möglich maximiert (also die Lautstärke des Sounds so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100 % entspricht) und rechnerisch auf den Lautheits-Zielwert geändert.

Beispiel: Sie haben drei Titel in der Hintergrundmusikspur. Beim Abspielen ist der erste von der Lautstärke her in Ordnung, der zweite ist zu leise, der dritte wieder lauter. Geben Sie nun in der Hintergrundmusik-Titelliste für jeden Titel ±0 dB! ein, so werden alle Titel mit einer einheitlichen Lautstärke wahrgenommen. Um alle Titel einheitlich etwas leiser zu stellen, könnten Sie dann beispielsweise -3 dB(!) eingeben. (Ein höherer Wert als ±0 ist nicht empfehlenswert, das könnte zu einem Übersteuern des ersten und dritten Titels führen.)

3. Crossfading: Zwei Titel ineinander übergehen lassen

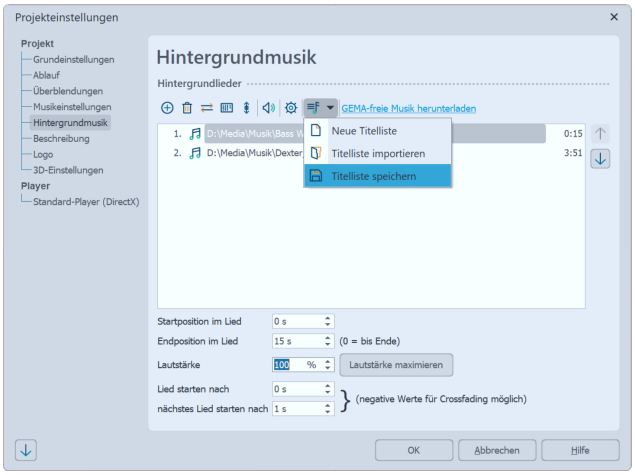
Wenn Sie zwei Titel sanft ineinander übergehen lassen möchten, nutzen Sie die ***Lautstärkekurve***. Setzen Sie am Ende von Titel 1 zwei ***Punkte*** auf der Lautstärkekurve. Das Gleiche tun Sie am Beginn von Titel 2.
Nun senken Sie in Titel 1 den zweiten Punkt ab, sodass der sich weit unten befindet (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

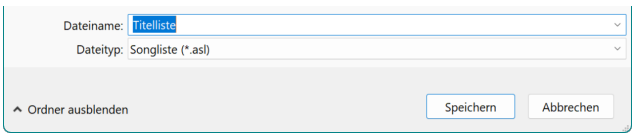
Die ***Hintergrundmusik*** wird automatisch abgeblendet, wenn ein ***Sound-Objekt*** oder ein ***Video-Objekt*** gestartet wird. Sie müssen dies nicht manuell einstellen. In den Musikeinstellungen 75 können Sie die Abblendlautstärke und -dauer für das gesamte Projekt konfigurieren. Sollen die Musikeinstellungen 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



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 unter

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

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:

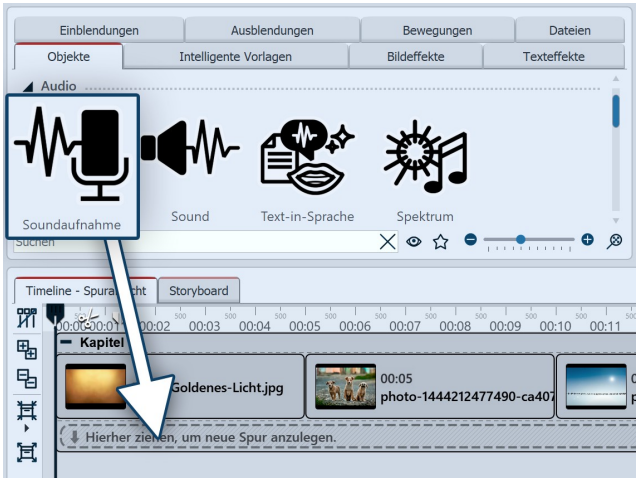
- Mit dem Toolbox-Objekt ***Soundaufnahme*** fügen Sie ein Sound-Objekt in Ihr Projekt ein, für das Sie direkt mit dem Einfügen eine Mikrofonaufnahme starten.
- Über den Menüpunkt ***Assistenten*** rufen Sie den ***Sound-Assistenten*** auf, der Ihnen die Bilder Ihres Projektes anzeigt, die Sie mit einem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

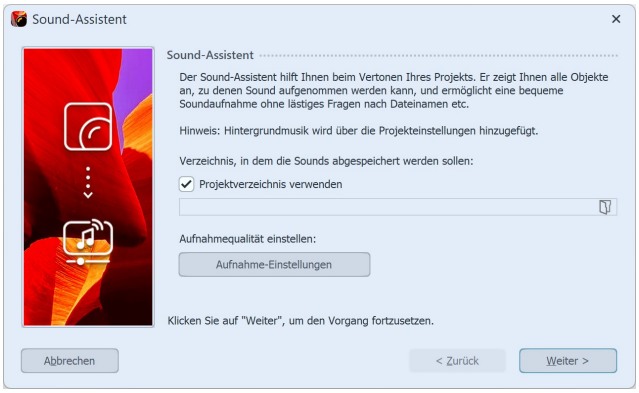


Soundaufnahme-Objekt verwenden

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

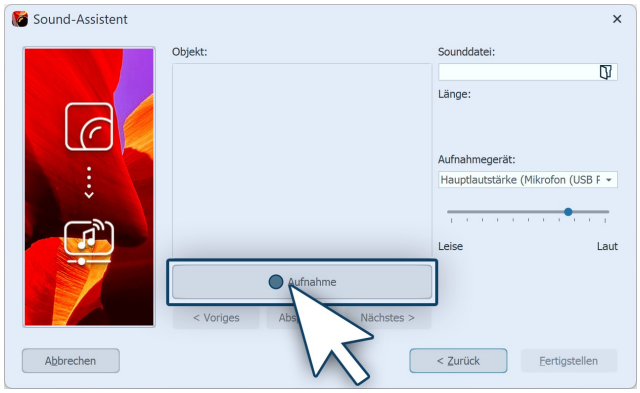
1. Sound-Assistent öffnen

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.



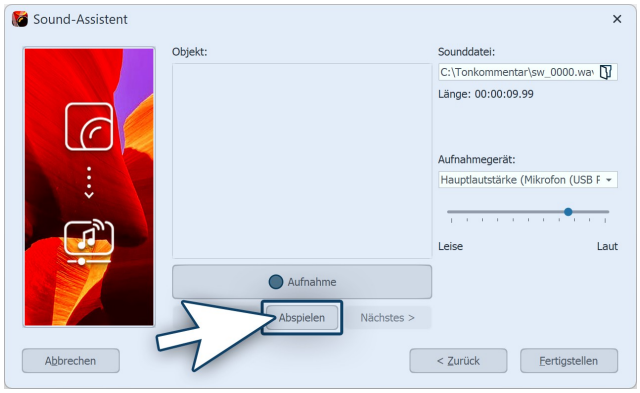
Kommentar aufnehmen

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.

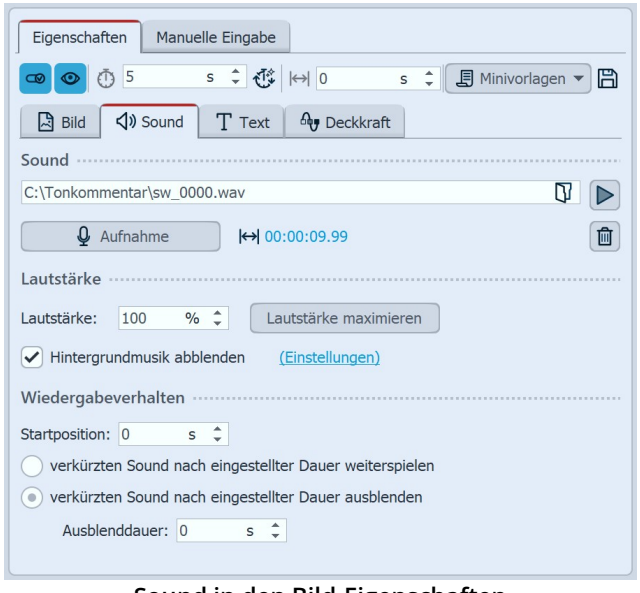


Aufgenommenen Kommentar anhören

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" 345

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

5.8 Text-in-Sprache



Text-in-Sprache

Mit Text-in-Sprache lassen Sie aus eingegebenen Text eine Sounddatei generieren. Diese wird als Sound-Objekt in die Timeline eingefügt.

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

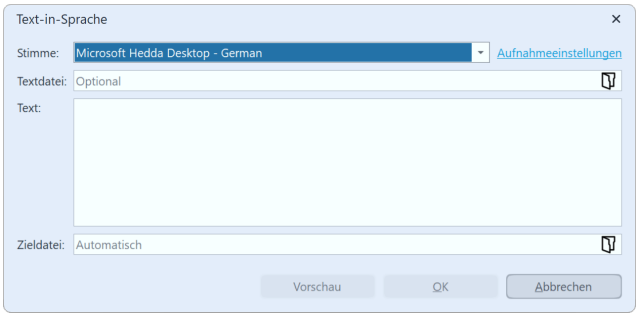
1. Text-in-Sprache verwenden



Text-in-Sprache verwenden

Ziehen Sie das ***Text-in-Sprache-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** an die Position, an der Sie einen Kommentar sprechen lassen möchten.

Es öffnet sich der Text-in-Sprache-Dialog.



Eingabefenster für Text-in-Sprache

Wählen Sie die Stimme aus, mit der Ihr Text gesprochen werden soll.

Zur Auswahl stehen die von Windows mitgelieferten Desktop-Stimmen der Sprachausgabe.

Über ***Aufnahme-Einstellungen*** erreichen Sie den Dialog zur differenzierten Festlegung der Sound-Einstellungen (z.B. Mono/Stereo).

Wählen Sie einen ***Dateinamen*** und das Verzeichnis, in dem die Sounddatei gespeichert werden soll.

Geben Sie den zu sprechenden Text in das Textfeld ein.

Sobald Text vorhanden ist, aktiviert sich der ***Vorschau***-Button, mit dem Sie die Sprachausgabe anhören können. Mit ***OK*** wird ein ***Sound-Objekt*** erstellt und in die ***Timeline*** eingefügt.



Sound-Objekt mit generierter Sprache in der Timeline

In der Timeline sehen Sie nun das ***Sound-Objekt.*** Sie können das Sound-Objekt verschieben oder schneiden.

Mit einem Rechtsklick auf das ***Sound-Objekt*** und ***Gesprochene Sprache bearbeiten*** können Sie den Text noch einmal überarbeiten und erneut sprechen lassen.

Mit ***OK*** erhalten Sie die Möglichkeit, das Objekt direkt zu speichern und den vorhandenen Sound damit zu überschreiben. Möchten Sie das nicht, speichern Sie den geänderten Sound mit neuem Namen. Ändern Sie dafür den vorhandenen Dateinamen und klicken Sie auf ***OK***.

Standardmäßig werden die Sounds in dem Verzeichnis gespeichert, dass unter ***Extras / Programmeinstellungen /Benutzerverzeichnisse*** für die Soundausgabe hinterlegt ist.

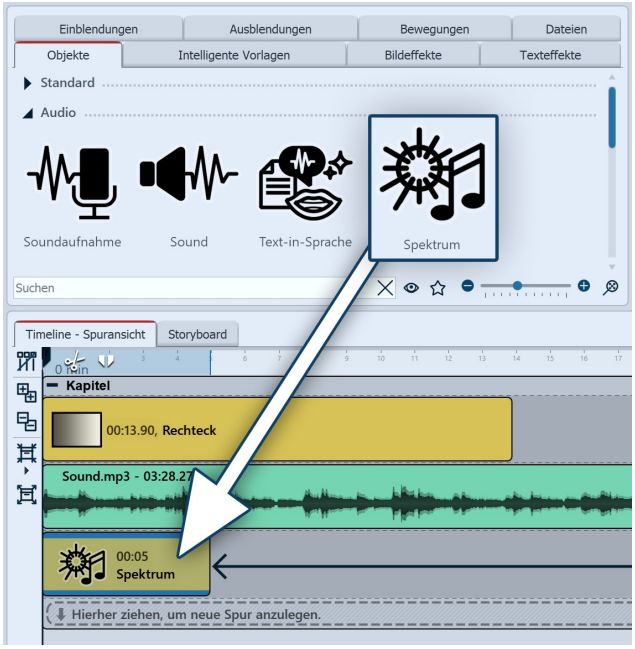
5.9 Spektrum visualisieren



Spektrum

Mit dem Spektrum-Objekt können Sie im Projekt hörbaren Ton als visuellen und animierten Effekt darstellen. So lassen sich unter anderem schnell Musikvideos und Podcasts bebildern. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Audio***.

1. Spektrum einfügen



Spektrum einfügen

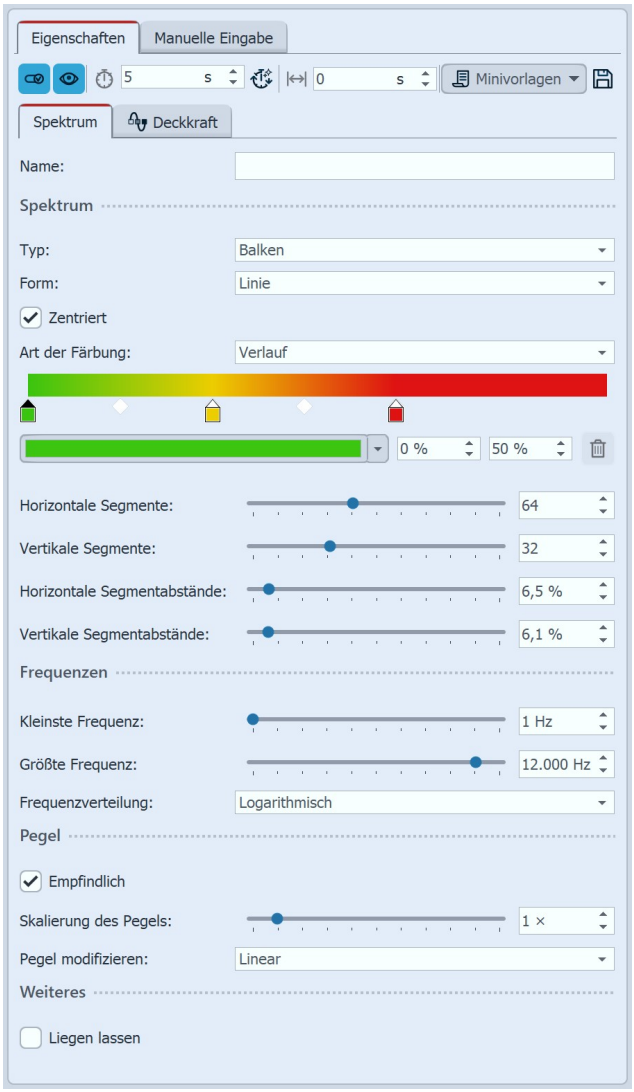
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt aus der Toolbox in die ***Timeline*** ziehen.

Platzieren Sie den Effekt in der Timeline zeitlich dort, wo beim Abspielen Ton zu hören ist. Das kann Hintergrundmusik sein, Ton von Sound-Objekten, Sprachkommentare oder der Ton von Videos.

Passen Sie die Dauer des Spektrum-Objektes auf die des Sounds an. Das erreichen Sie über die Eingabe der Dauer in den Eigenschaften des Objektes oder indem Sie in der Timeline das Objekt am hinteren Ende ziehen.

Markieren Sie das Objekt in der Timeline, um im Bereich ***Eigenschaften*** die Einstellungen für das Spektrum festzulegen.

2. Einstellungen festlegen



Größe und Stärke einstellen

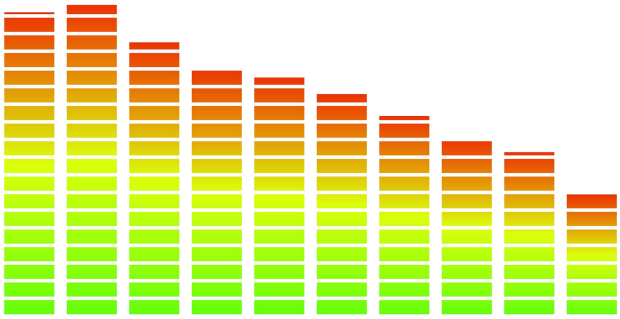
Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie festlegen, wie die Audioanimation farblich aussehen soll und auf welche Frequenzen sie reagieren soll.

Unter dem Button ***Minivorlagen*** oben in den Eigenshchaften finden Sie zahlreiche Varianten mit anderen, vorausgewählten Darstellungsoptionen.

Hintergrund für Audiovisualisierung

Das Spektrum kann vor beliebigen Hintergründen gezeigt werden. Das kann ein Foto sein, ein Video oder auch ein (ein)farbiger Hintergrund. Sollte kein Bildmaterial zur Verfügung stehen, eignen sich die Dynamische Rechteck-Form 267 oder der Farbverlauf 267 gut als Hintergrund.

Die Spektrumsdarstellung kann bei Bedarf auf einen bestimmten Bereich im Bild verschoben oder auch als ganzes verkleinert oder vergrößert werden. Um die Visualisierung zu verschieben, markieren Sie das Spektrum in der Timeline und verschieben im Layoutdesigner den Auswahlrahmen des Effekts (im Bewegungspfad-Modus). Zum Verkleinern oder Vergrößern, können Sie den Auswahlrahmen an den Anfassern kleiner oder größer ziehen.



Spektrum-Minivorlage 1 mit weißer Rechteck-Form als Hintergrund



Spektrum-Minivorlage 10 mit Foto als Hintergrund

Ist kein Sound im Projekt vorhanden, kann das Spektrum-Objekt zwar eingesetzt werden, bleibt jedoch ohne Wirkung.

6 - Videos einfügen und bearbeiten

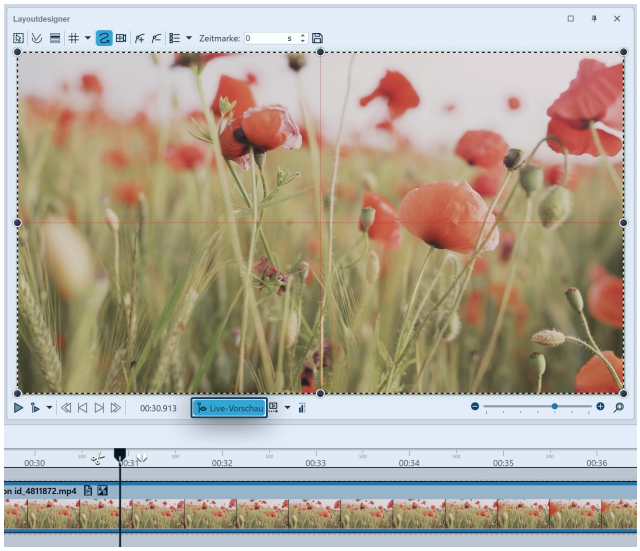
6.1 Videos schneiden

Fügen Sie zunächst ein oder mehrere Videos in Ihr Projekt ein, wie im Kapitel Videos einfügen 10 beschrieben. Sie haben nun verschiedene Möglichkeiten, Ihre Videos 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.



Für den Videoschnitt empfiehlt sich die Programm-Einstellung 362 ***Extras / Programmeinstellungen / Timeline / Verhalten - Playhead verändert sich bei Objektauswahl nicht***.
An dieser Stelle können Sie auch wählen, ob bei Video-Objekten die ***Thumbnails*** vollständig angezeigt werden oder ob diese nur am Anfang und Ende des Objektes zu sehen sind.

1. Videos schneiden in der Timeline

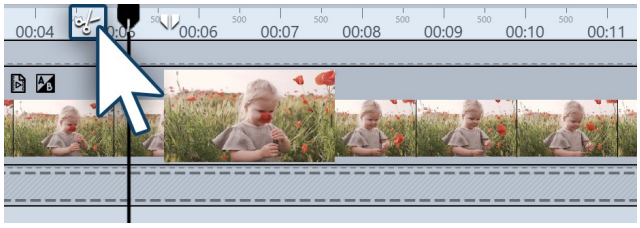


Live-Vorschau zum Schneiden des Videos aktiviert

Aktivieren Sie zum Schneiden eines Videos die Live-Vorschau 29 im Layoutdesigner.

Markieren Sie in der ***Timeline*** das Video-Objekt, das Sie bearbeiten möchten. Mit der Maus fahren Sie den ***Playhead*** nun über das Video-Objekt, um die gewünschte Schnittstelle zu finden.

Zum Schneiden eines Videos gibt es zwei Icons, die sich rechts und links neben dem ***Playhead*** in der ***Timeline*** befinden.

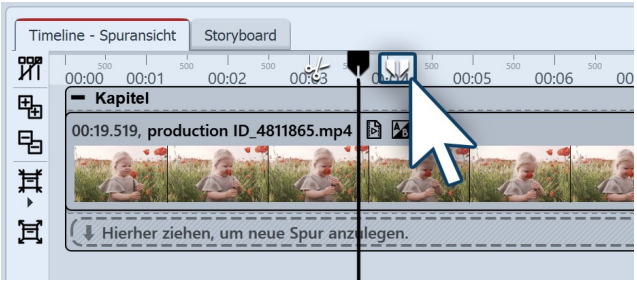


Playhead mit Scheren-Symbol

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.

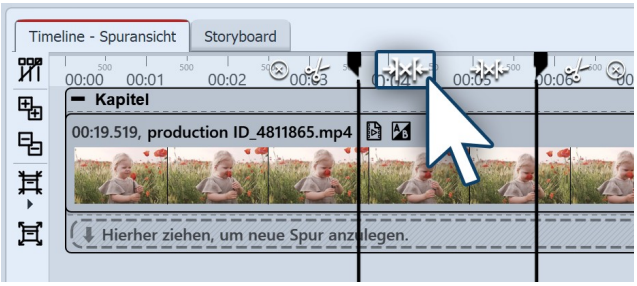


Playhead mit Pinzetten-Symbol

1.2. Ein Stück aus dem Video entfernen

Mit dem Pinzetten-Symbol können Sie den Playhead teilen und damit einen Ausgangs-Punkt und einen End-Punkt für den Schnitt festlegen.

Bewegen Sie den linken und den rechten Playhead mit der Maus über Ihr Video-Objekt, um den korrekten Schnittbereich zu finden.



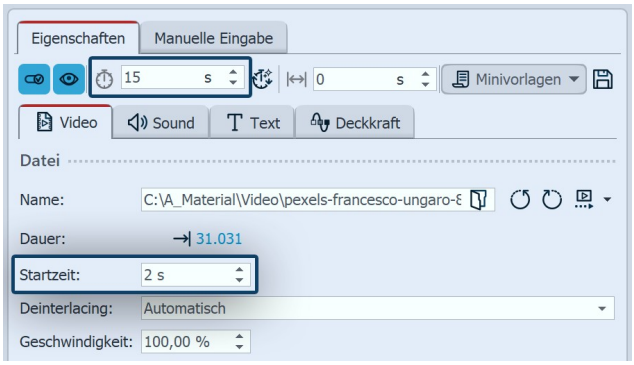
Ein Stück aus der Mitte herausschneiden

Der Ausschnitt zwischen den beiden Playheads wird aus dem Video entfernt, wenn Sie das Zuschnitt-Symbol (ein X zwischen zwei Pfeilen) anklicken. Beachten Sie, dass das zu schneidende Videoobjekt **in der Timeline markiert** sein muss.

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 Schließen-Symbol (Kreuz im Kreis).

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 oben im Feld der Anzeigedauer ein, wenn Sie das Ende des Videos kürzen möchten. (Die ursprüngliche Dauer des verwendeten Videoobjektes können Sie noch am Punkt Dauer in den Eigenschaften ablesen.) Den selben Effekt erreichen Sie, wenn Sie das ***Video-Objekt*** in der ***Timeline*** am hinteren Ende mit der Maus zurückschieben.

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.)

In unserem Video "Videos schneiden (Erste Schritte)" lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Videos schneiden.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/schnitt)

3. Wie finde ich die richtige "Schnittstelle"?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Stelle zu finden bzw. zu markieren, an der geschnitten werden soll.

Vor allem hilft Ihnen 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.

In AquaSoft Stages sehen Sie außerdem, während Sie den Playhead über Ihr Video bewegen, ein Videothumbnail mit zusätzlichen Informationen von der aktuellen Position. Des Weiteren kann die Keyframespur mit der Wellenform für den Videoton geöffnet werden, die zusätzliche Orientierung für den Schnitt bieten kann.

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 damit an die Position gesetzt, an der Sie den Player pausiert oder gestoppt haben. Markieren Sie das zu schneidende Objekt und klicken Sie dann auf das Scherensymbol links am Playhead, um das Video hier zu teilen.

Markierungslinien: Spielen Sie Ihr Video im Layoutdesigner ab. Drücken Sie die ENTER-***Taste*** 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 in der Timeline 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.



Tipps für Übergänge zwischen Videos oder Videos und Fotos gibt es in "Videos überblenden (Erste Schritte)".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/vxv)

6.2 Proxy-Schnitt

Wenn Sie mit großen Videodateien arbeiten oder umfangreiche Projekte mit vielen Videos erstellen, können Sie Proxy-Videos verwenden, um die Bearbeitung und die Vorschau zu beschleunigen.
Dabei werden von den Originalvideos (z.B. 4k-Material) kleinere Stellvertretervideos errechnet, die Sie dann an Stelle der Originalvideos schneiden oder mit Effekten versehen.
Auch Nutzer mit schwächeren Rechnern, können mittels Proxy-Schnitt die Bearbeitung von Videos effizienter gestalten.

Sobald ein Export ansteht, werden statt der Proxy-Dateien wieder die Original-Videodateien verwendet.

Die Proxy-Videos können an verschiedenen Stellen zum Einsatz kommen.

- bei der Wiedergabe im Player (Vollbildmodus)
- bei der Wiedergabe im Layoutdesigner
- bei der Bearbeitung und Live-Vorschau im Layoutdesigner

Definieren Sie selbst, in welchen Situationen, die Proxy-Videos verwendet werden sollen und wann die Originalvideos.

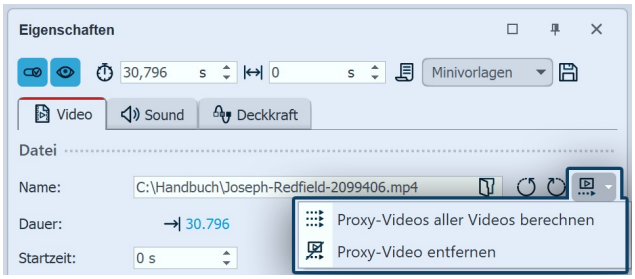
Die Einstellung, ob bei der **Wiedergabe im Player** Proxy-Videos verwendet werden, erfolgt unter ***Extras / Programmeinstellungen / Proxy-Schnitt.***

Die Einstellung, **wann im Layoutdesigner** Proxy-Videos verwendet werden, erfolgt ebenfalls unter ***Extras / Programmeinstellungen / Proxy-Schnitt*** oder unten ***am Layoutdesigner.***

Mehr Informationen finden Sie auch im Kapitel Programmeinstellungen 362.

1. Proxy-Videos aktivieren/deaktivieren

Sie können von einzelnen Videos ein Proxy-Video errechnen oder auch von allen Video-Dateien im Projekt auf einmal. Das erfolgt über die Eigenschaften eines Video-Objektes.
Geben Sie unter ***Extras/Programmeinstellungen/Proxy-Schnitt*** an, mit welcher Auflösung und Qualität die Kopie errechnet werden soll und wo die Proxy-Videos gespeichert werden sollen.



Proxy-Einstellungen in den Eigenschaften

Markieren Sie ein Video, um dessen Eigenschaften zu sehen.

Klicken Sie auf dieses Symbol, um nur von diesem Video ein Proxy-Video errechnen zu lassen.
Ist der Button gefärbt, ist das Proxy-Video aktiv. Klicken Sie erneut auf den Button ist das Originalvideo aktiv, das Proxy-Video bleibt aber erhalten.

Errechnet von allen vorhandenen Videos im Projekt ein Proxy-Video.

Ein vorhandenes Proxy-Video von dieser Videodatei wird gelöscht.

Alle jemals erzeugten Proxy-Videos können unter ***Extras / Programmeinstellungen / Proxy-Schnitt*** über den Besen-Button gelöscht werden. Dort können Sie auch festlegen, wie viel Platz insgesamt Sie auf Ihrem Rechner dafür bereitstellen möchten und sehen, wie viel Platz von Proxy-Videos belegt ist.

Ein Proxy-Video wird immer von der Original-Videodatei errechnet. Falls Sie viele kleine Videoclips aus einem längeren Originalvideo in Ihrem Projekt verwenden, wird also dennoch nur ein Proxy-Video errechnet.

6.3 Wiedergabegeschwindigkeit ändern

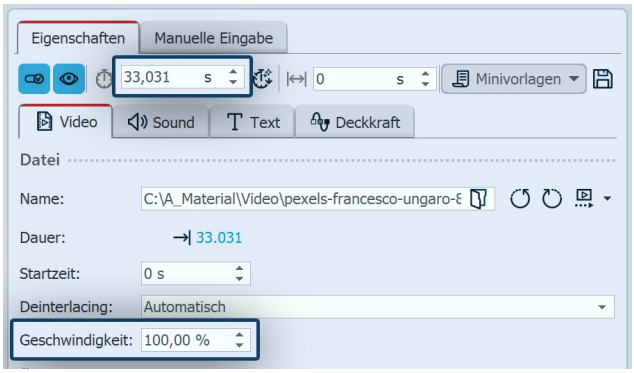
Es gibt verschiedene Varianten, die Abspielgeschwindigkeit von Videos zu verändern:

- Vorgabe der Geschwindigkeit in den Eigenschaften
- Videogeschwindigkeit auf bestimmte Dauer skalieren

- Änderung der Geschwindigkeit in der Keyframespur

Die Varianten werden im Folgenden erläutert.

1. Video in Eigenschaften beschleunigen oder verlangsamen



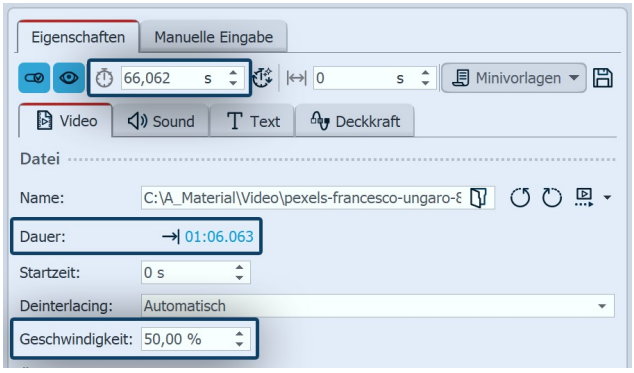
Wiedergabegeschwindigkeit ändern

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 doppelte Geschwindigkeit des Videos wählen Sie 200 %.

Der maximale Wert für die Wiedergabegeschwindigkeit liegt bei 1000 %.



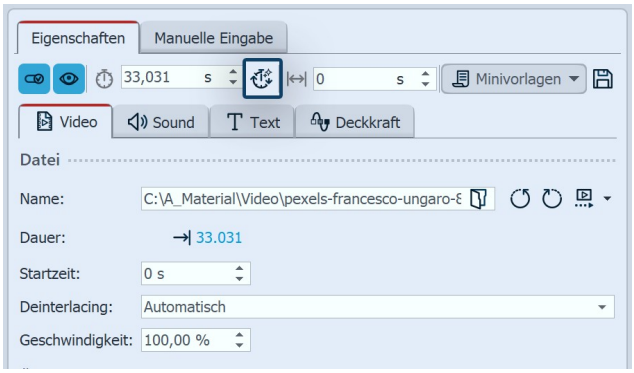
Verlangsamtes Video mit neuer Dauer

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

Lässt man ein Video langsamer abspielen, wird das Video-Objekt verlängert. Lässt man ein Video schneller abspielen, wird das Video-Objekt in der Timeline kürzer.

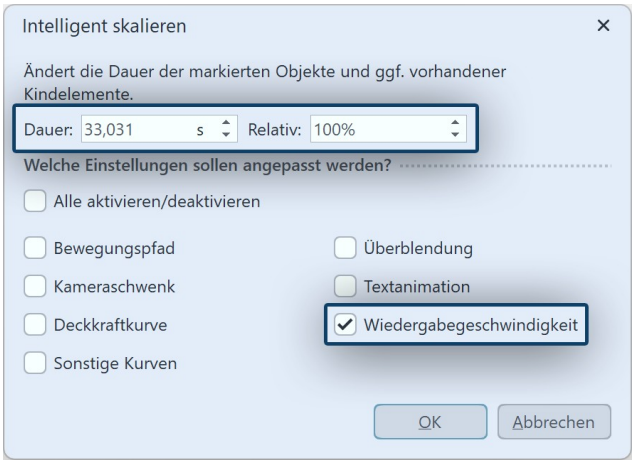
Das Ändern der Abspielgeschwindigkeit wirkt sich auch auf den Ton aus. In AquaSoft Stages können Sie vor dem Ändern der Videogeschwindigkeit den Videoton abtrennen 94, damit dieser nicht verändert wird.

2. Videogeschwindigkeit intelligent skalieren



Wiedergabegeschwindigkeit intelligent skalieren

Markieren Sie das Video-Objekt in der Timeline, dass Sie schneller oder langsamer abspielen lassen wollen. Klicken Sie dann oben in den ***Eigenschaften*** auf den Button für das Intelligente Skalieren.



Neue Dauer für das Video angeben

Aktivieren Sie das Feld ***Wiedergabegeschwindigkeit.*** Damit ist sichergestellt, dass nicht nur die Objektdauer auf den neuen Wert angepasst wird, sondern die Abspielgeschwindigkeit so berechnet wird, das der komplette Videoclip in der neuen Dauer wiedergegeben wird.

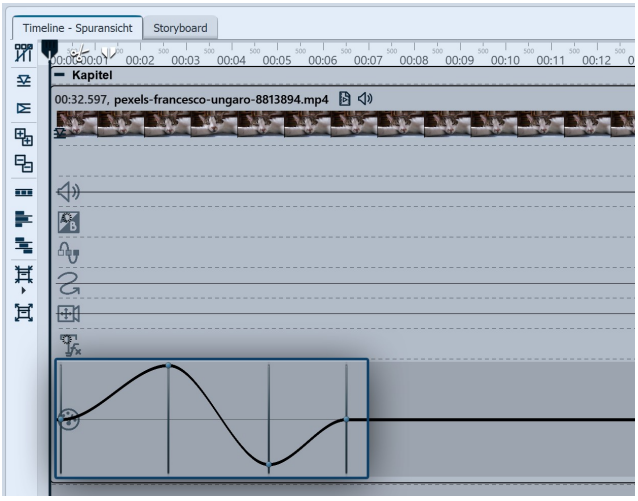
Geben Sie dann die neue Dauer für das Video-Objekt ein. Das geht per Zeiteingabe oder relativ über den Prozentwert.

Beispiel: Soll ein Video, dass eigentlich 30 Sekunden lang ist, in nur 10 Sekunden abgespielt werden, geben Sie als Dauer 10 Sekunden ein und aktivieren das Häkchen bei ***Wiedergabegeschwindigkeit.*** Das Video-Objekt wird nach einem Klick auf ***OK*** in der ***Timeline*** entsprechend auf 10 Sekunden verkürzt und die Video-Geschwindigkeit auf 300% erhöht.

Soll ein Video, dass eigentlich 30 Sekunden lang ist, auf 45 Sekunden gedehnt abgespielt werden, geben Sie als Dauer 45 Sekunden ein und aktivieren das Häkchen bei ***Wiedergabegeschwindigkeit.*** Das Video-Objekt wird nach einem Klick auf ***OK*** in der ***Timeline*** entsprechend auf 45 Sekunden verlängert und die Geschwindigkeit auf 66,67 % gesenkt.

Das Ändern der Abspielgeschwindigkeit wirkt sich auch auf den Ton aus. In AquaSoft Stages können Sie vor dem Ändern der Videogeschwindigkeit den Videoton abtrennen 94, damit dieser nicht verändert wird.

3. Video dynamisch beschleunigen oder verlangsamen



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.

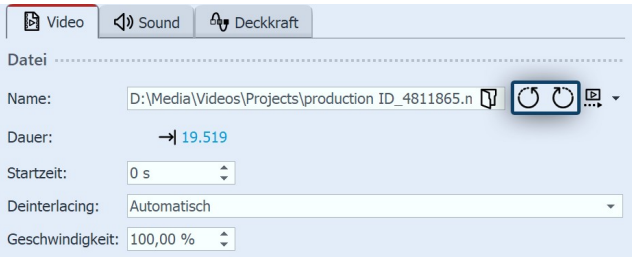
Die gerade Linie in der ***Keyframespur*** gibt Ihnen eine Orientierung und zeigt an, wo die 100 %-Marke liegt. Der maximale Wert der Kurve ist immer der, den Sie im Feld ***Wiedergabegeschwindigkeit*** eingestellt haben.

Die Video-Anleitung "Video mit Zeitraffer und Zeitlupe erstellen" zeigt, wie Sie Zeitlupe und Zeitraffer in AquaSoft Stages als Gestaltungsmittel nutzen können.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/speedramp)

6.4 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)

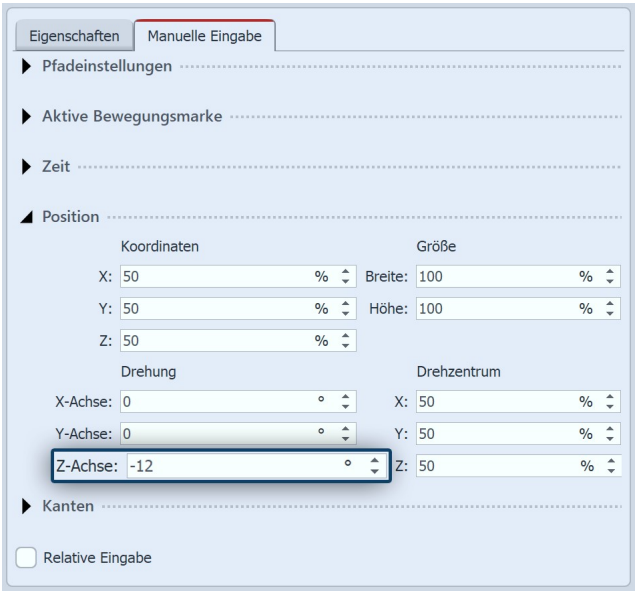


Video drehen

Ziehen Sie ein ***Video-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** und wählen Sie Ihre Videodatei aus.

Verkleinern Sie anschließend die Ansicht unten rechts am ***Layoutdesigner*** mit dem Minus-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)



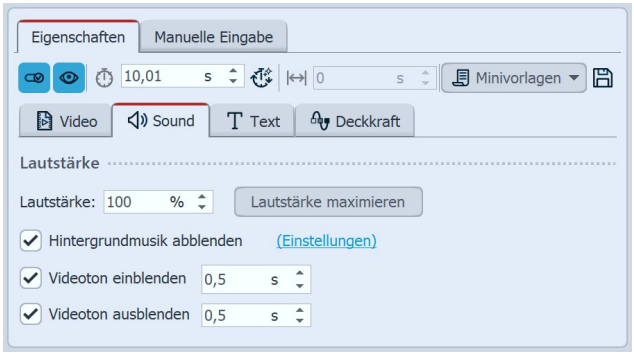
Manuelle Eingabe des Winkels

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 40, 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° oder -90° ein.

6.5 Videoton bearbeiten

1. Einstellungen für Videoton



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 %.

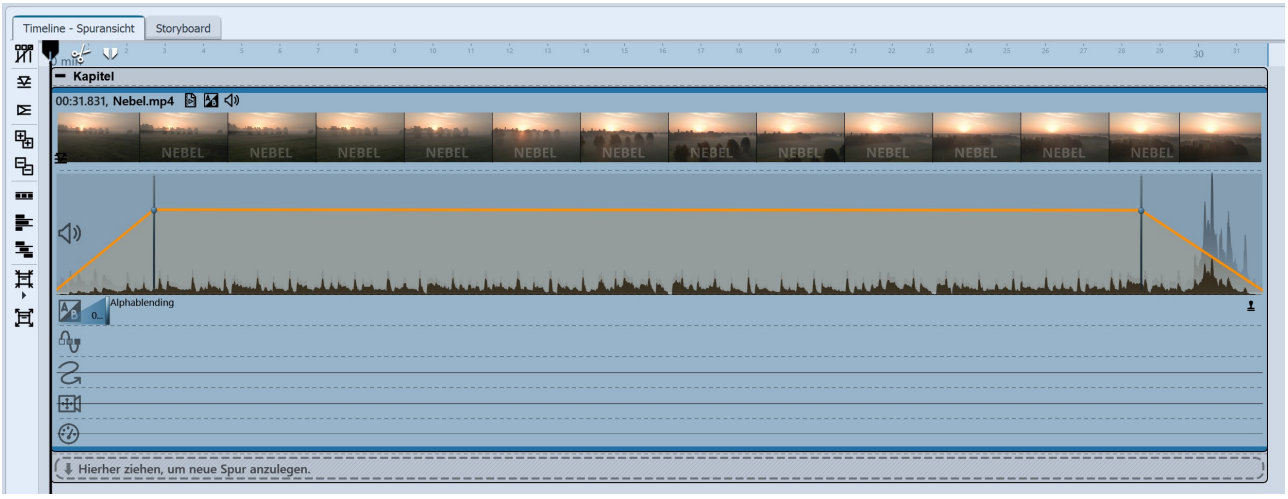
Mit einem Klick auf den Button ***Lautstärke maximieren***, wird die Lautstärke für den kompletten Videoton des Objektes so weit angehoben, dass die lauteste Stelle 100 % entspricht.

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.

2 Keyframe-Spur für dynamische Lautstärkeregelung

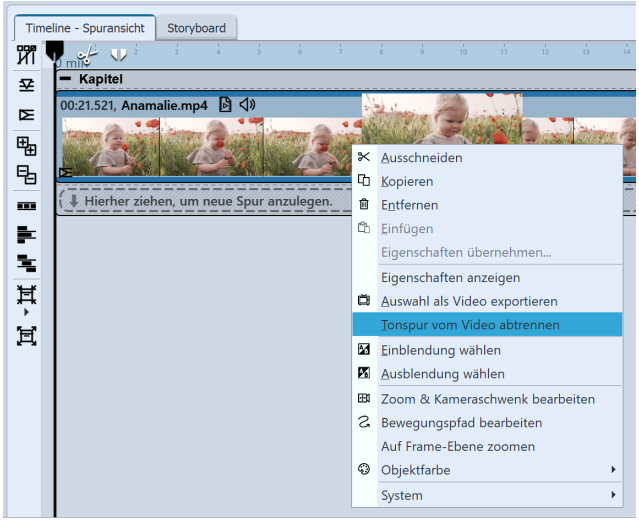
In STAGES können Sie den Videoton zusätzlich über eine Lautstärkekurve direkt in der Keyframespur regeln. Um diese zu öffnen, klappen Sie die Keyframe-Spur des Videoobjekts auf. Setzen Sie in der Spur mit dem Lautsprechersymbol per Mausklick mehrere Marken, um die Lautstärke über Bereiche abzusenken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



Lautstärke des Videos in Keyframe-Spur (Stages)

6.6 Sound von Video trennen

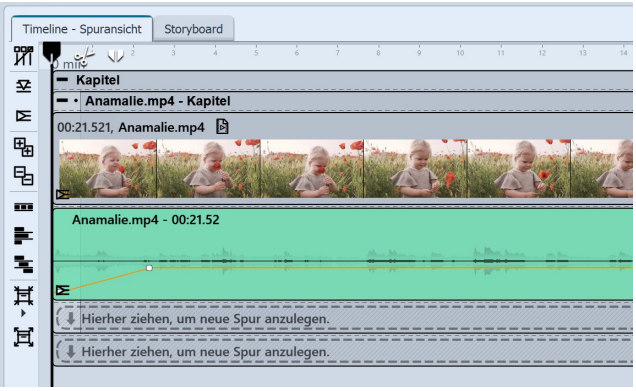
1. Befehl über Kontextmenü wählen



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***.

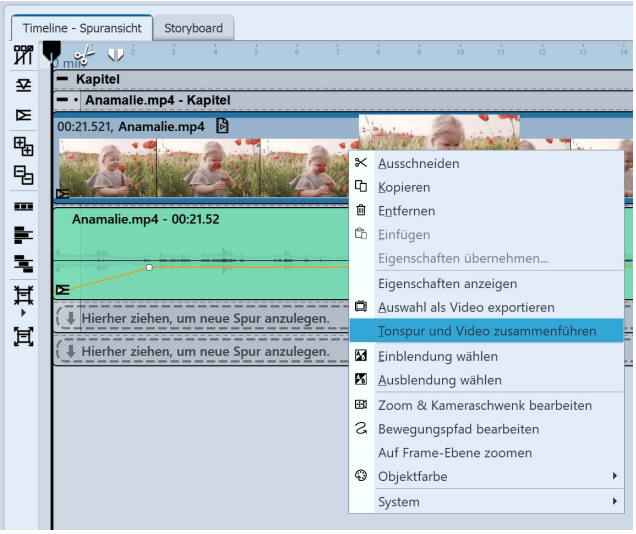
2. Ton und Video sind getrennt



Ton- und Videospur werden getrennt angezeigt

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

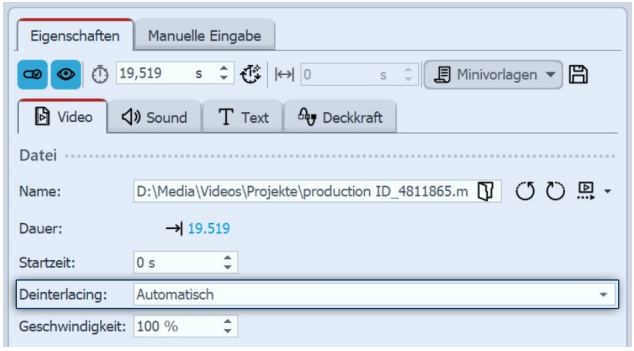
3. Ton und Video wieder zusammenfügen



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***.

6.7 Deinterlacing



Deinterlacing für Videos

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

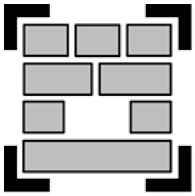
Arbeitet Ihre Kamera bei der Aufnahme von Videos noch mit dem Zeilensprungverfahren (interlaced, Halbbilder) oder wurde Ihr Videomaterial im Zeilensprungverfahren aufgenommen, kann es zu Streifen beim Abspielen des Videos kommen.

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: aquasoft.de/go/fqv1)

7 - Mit mehreren Spuren arbeiten

Was sind Spuren und wozu setzt man sie ein?



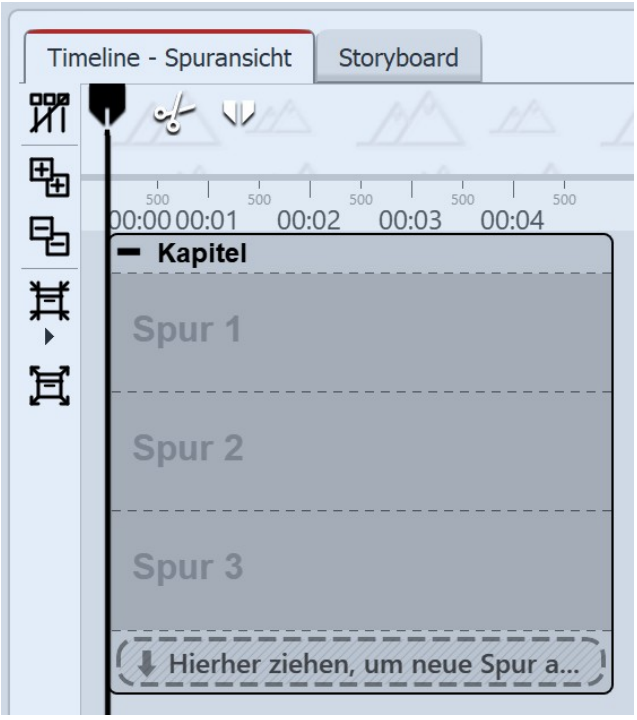
Kapitel-Objekt

In **AquaSoft Vision** 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***.

Ebenso erhalten Sie Spuren durch das ***Flexi-Collage***-Objekt, dass Sie neben dem Kapitel-Objekt in der ***Toolbox*** finden. Die ***Flexi-Collage*** verfügt über mehr Eigenschaften, als ein Kapitel-Objekt, auf die wir im Abschnitt "Gruppieren mit Flexi-Collage 105" noch gesondert eingehen. Das Einfügen und Arbeiten mit den Spuren unterscheiden sich bei ***Kapitel-Objekt*** und ***Flexi-Collage*** ansonsten nicht.

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.



Je nach Einstellung ***Extras / Programmeinstellungen / Timeline*** finden Sie beim Start eines neuen Projektes bereits ein Start-Kapitel mit beschrifteten Spuren in der Timeline vor. Verwenden Sie das Kapitel, um sofort mehrspurig arbeiten zu können.

Bei diesen besonders markierten Spuren handelt es sich um ***Permanente Spuren***. Per Rechtsklick auf das Kapitel-Objekt können Sie im Kontextmenü Permanente Spuren hinzufügen oder entfernen. Permanente Spuren bleiben erhalten, auch wenn sich keine Objekte in den Spuren befinden.

Sie können in Ihrem Projekt beliebig viele Kapitel-Objekte verwenden und diese auch innerhalb von Kapitel-Objekten platzieren.

Das Grundlagenvideo "Mit mehreren Spuren arbeiten" klärt die wichtigsten Fragen zum Thema. (Linkadresse: aquasoft.de/go/FAQspur)

Das Video "Textspur, Tonspur und mehr Spuren" zeigt Ihnen an mehreren Beispielen die Arbeit mit Spuren und lädt zum Üben ein. (Linkadresse: aquasoft.de/go/spur)

Kapitel einfügen

Es gibt - abhängig von der Programmversion - zwei Möglichkeiten, ***Kapitel-Objekte*** (oder auch ***Flexi-Collage-Objekte oder in Stages auch 3D-Szenen***) in die ***Timeline*** einzufügen.

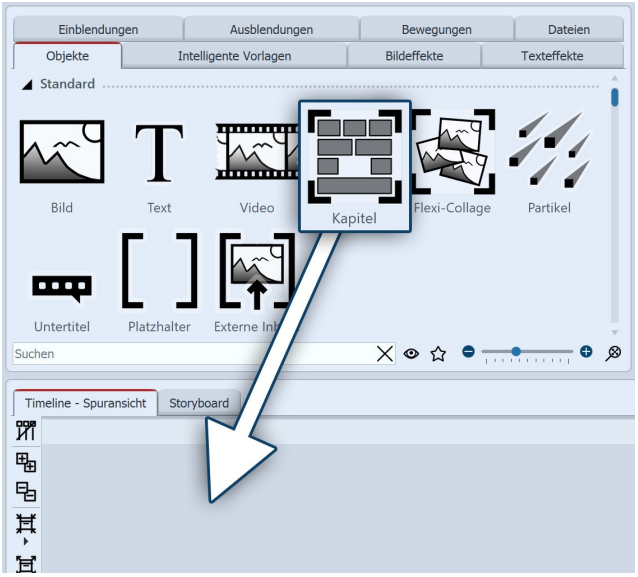
Variante 1 Auswahl in Kapitel zusammenfassen

Dabei markieren Sie einzelne oder alle in der ***Timeline*** vorhandene Objekte und nutzen die Funktion ***Auswahl in einem Container zusammenfassen*** am linken Timeline-Rand.

Variante 2 Kapitel-Objekt aus der Toolbox einfügen

Dabei fügen Sie das Kapitel-Objekt in ein leeres Projekt ein oder ganz gezielt an die gewünschte Stelle im vorhandenen Projekt.
Diese Variante ist im Folgenden beschrieben:

Bild in ein Kapitel einfügen (Bildspur)



Kapitel-Objekt in Timeline ziehen

Um ein Kapitel-Objekt zu nutzen und mehrere Spuren zu erhalten, ziehen Sie ein ***Kapitel-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

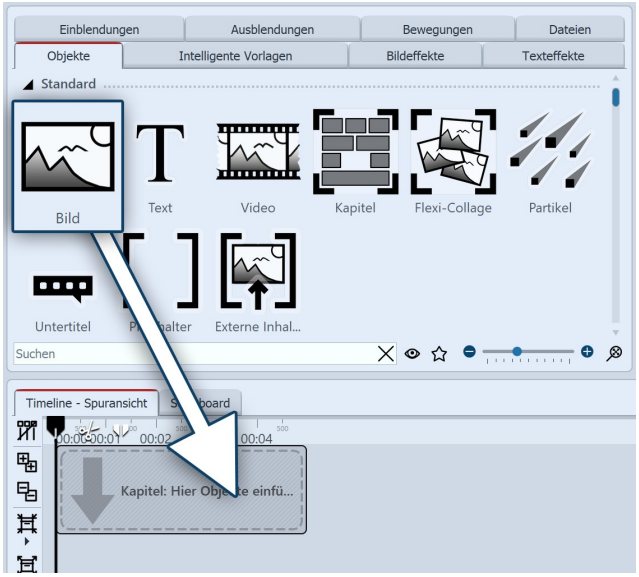
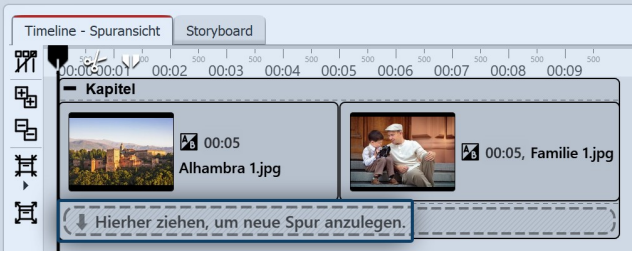


Bild-Objekt in Kapitel ziehen

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

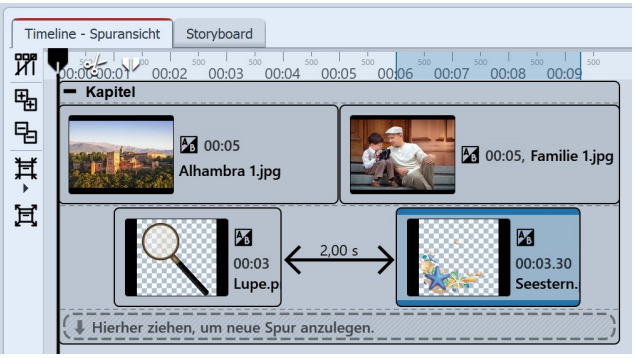
Ziehen Sie ein ***Bild-Objekt*** auf den Hinweis und wählen Sie eines oder mehrere Bilder aus. Alternativ können Sie Bilder oder Videos auch über den Dateibrowser der Toolbox in das Kapitel-Objekt ziehen.



Bilder befinden sich in der ersten Spur

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.



Zwei Bildspuren in einem Kapitel

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.

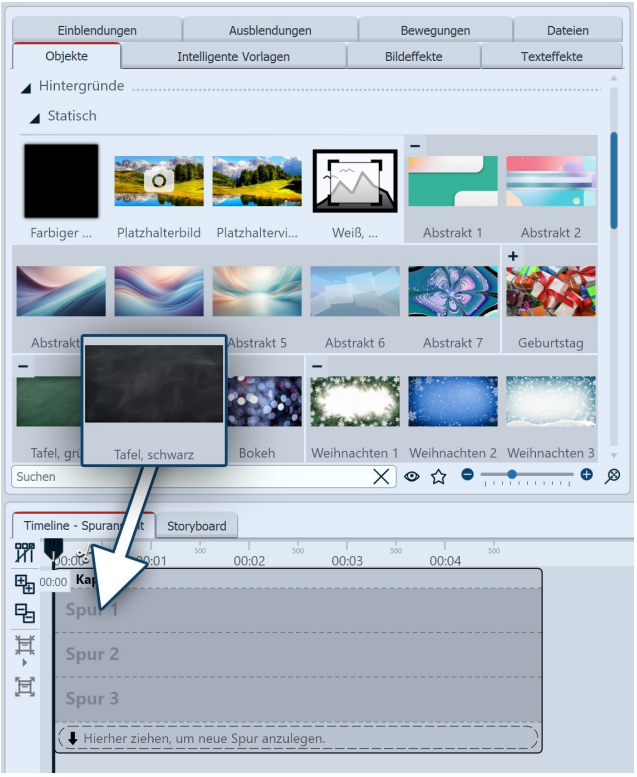
Sie haben ein Kapitel-Objekt in die Timeline eingefügt und möchten lieber ein Flexi-Collage stattdessen oder umgekehrt? Klicken Sie das Objekt in der Timeline mit rechts an und wählen Sie ***Konvertieren in.*** Das Objekt wird umgewandelt und erhält die passenden Eigenschaften. In Stages können Kapitel oder Flexi-Collagen auch in eine 3D-Szene geändert werden.

7.1 Hintergrund verwenden

In der Toolbox finden Sie unter dem Reiter ***Objekte*** den Bereich ***Hintergründe***. Im Abschnitt Statische Hintergründe finden Sie eine Farbfläche und Bilder. Bei den Dynamischen Hintergründen finden Sie animierte Hintergründe. Vor diesen Hintergründen können Sie jeweils 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

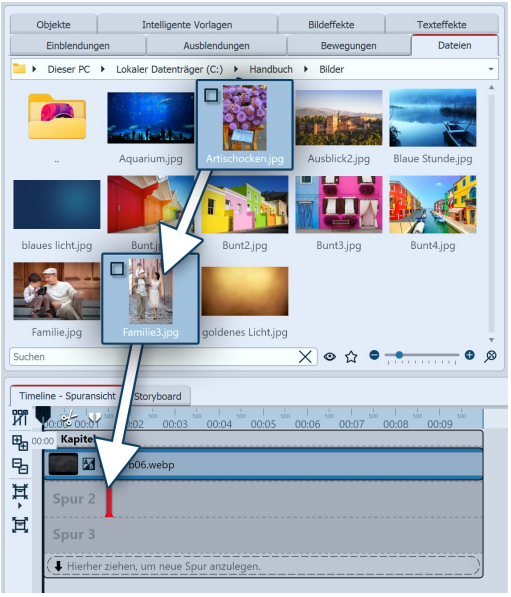
Falls kein Start-Kapitel vorhanden ist, ziehen Sie ein ***Kapitel*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

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

Scrollen Sie in der ***Toolbox*** am Reiter ***Objekte*** in den Bereich ***Hintergründe***. Wählen Sie einen Hintergrund aus und ziehen Sie diesen in die erste Spur des Start-Kapitels oder 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



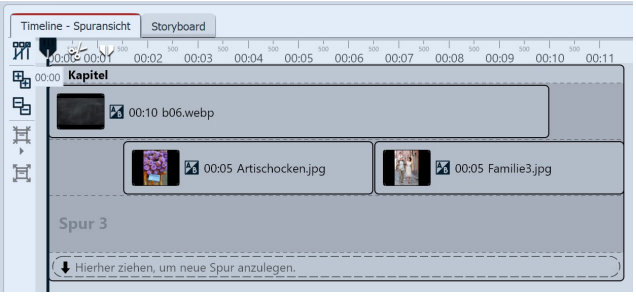
Bilder auswählen und gleichzeitig einfügen

Öffnen Sie in der ***Toolbox*** den Reiter ***Dateien***, hier können Sie ein Verzeichnis auf Ihrem Rechner auswählen. Sie sehen dann 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.

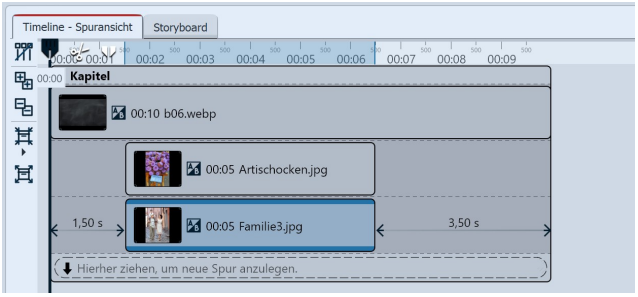
Markieren Sie das erste Hochkant-Bild. Wenn Sie das zweite Hochkant-Bild gefunden haben, halten Sie die STRG-Taste gedrückt, dann klicken Sie auf das Bild. So haben Sie zwei Bilder gleichzeitig markiert.

Ziehen Sie die Bilder jetzt in das Kapitel-Objekt, sodass sie sich in der Spur unter dem Hintergrundbild befinden. Eine rote Markierung zeigt währedn der Mausbewegung die Einfügeposition an.

3. Bilder in Spuren des Kapitel-Objektes anordnen



Bilder befinden sich in Spur unter Hintergrundbild



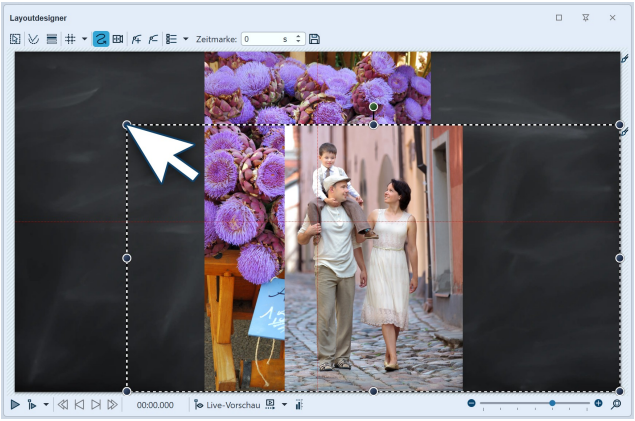
Bilder werden jetzt zeitgleich angezeigt

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

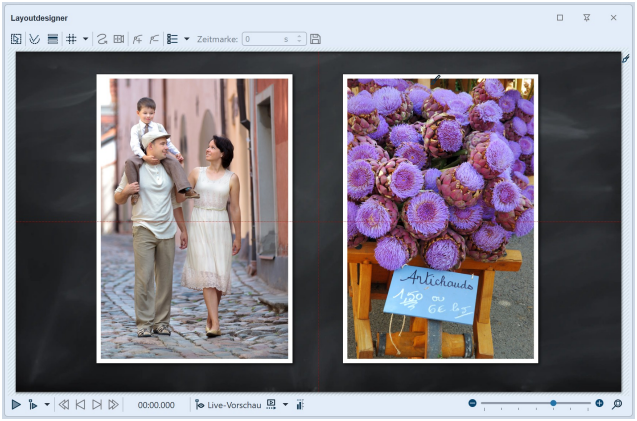
Klicken Sie auf das zweite Bild und ziehen Sie es genau unter das erste.

Ordnen Sie beide Hochformat-Bilder nach rechts verschoben unter dem Hintergrundbild an, mit einem Abstand von 1,5 Sekunden. 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



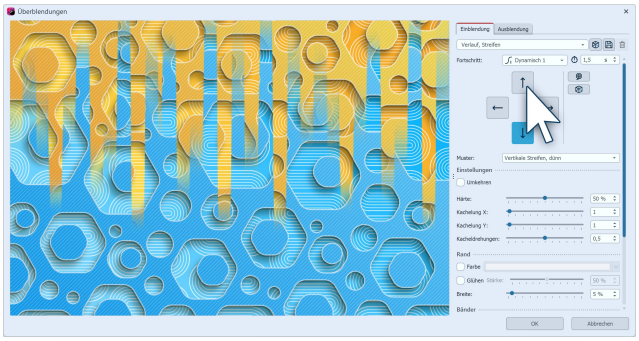
Bilder sind jetzt gleich groß, stehen nebeneinander und haben einen Bildefffekt-Rahmen

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. Schieben Sie dann das Bild mit der Maus im Layoutdesigner an die gewünschte Position im Layoutdesigner.
Wiederholen Sie das Verkleinern und Platzieren auch für das zweite Bild.

Positionieren Sie beide Bilder so, dass sie sich harmonisch 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*** am Reiter ***Bildeffekte***.

Gehen Sie dort zum Abschnitt 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.

7.2 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.

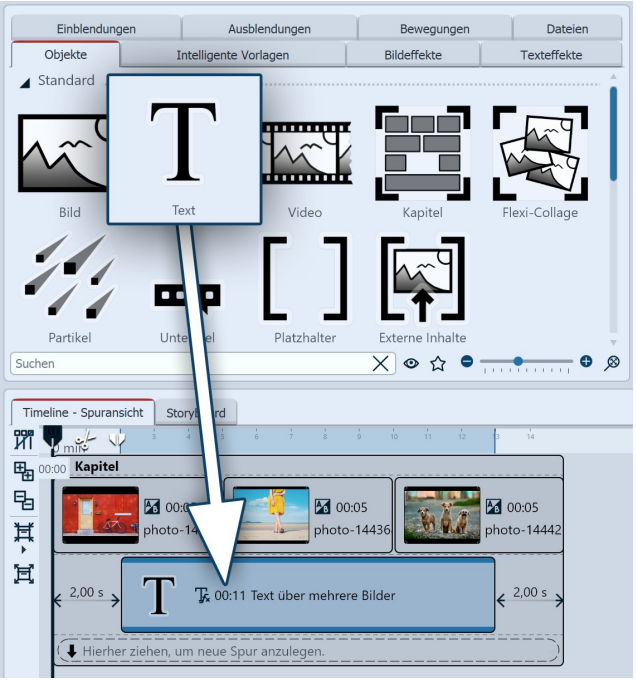
2. In das leere Kapitel-Objekt fügen Sie ein Bild ein.

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. Verkleinern Sie diese Bilder im Layoutdesigner.

Achten Sie darauf, das bei Objekten, die auf einem Hintergrund angezeigt werden sollen, in den Eigenschaften ***Hintergrund füllen*** auf ***Aus*** steht.

7.3 Textspur einfügen

1. Kapitel-Objekt, Bilder und Text-Objekt in Timeline einfügen



Text-Objekt in Spur unter Bilder ziehen

Wenn Sie einen Text über mehrere Bilder oder Videos hinweg anzeigen lassen möchten, legen Sie in einem ***Kapitel-Objekt*** eine Spur mit einem ***Text-Objekt*** an. Fügen Sie zunächst ein Kapitel-Objekt ein, wie im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten 96" beschrieben. 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***.



In den Eigenschaften des Text-Objektes die Beschriftung eingeben

Im Fenster ***Eigenschaften*** sehen Sie ein Texteingabefeld, in dem Sie Ihre Beschriftung eingeben können. Auch die Gestaltung des Textes können Sie dort beeinflussen.

2. Anzeigedauer der Textspur verändern



Dauer der Spur verändern durch Ziehen an den Rändern

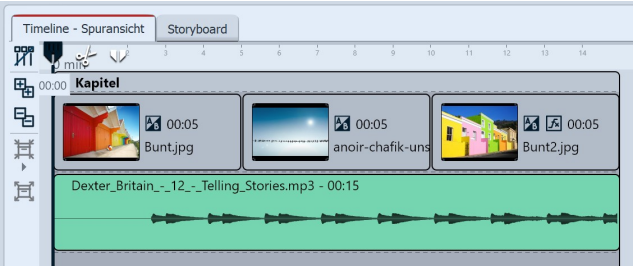
Um die Anzeigedauer des ***Text-Objektes*** zu verlängern, können Sie entweder im Fenster ***Eigenschaften*** unter ***Dauer*** die Anzeigedauer verlängern. Auch über die ***Timeline*** können Sie die Anzeigedauer verkürzen oder verlängern. Dazu gehen Sie mit dem Mauspfeil an den Rand des Text-Objektes.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

Soll der Text erst später und nicht zeitgleich mit dem ersten Bild erscheinen, platzieren Sie das Text-Objekt mit etwas Versatz in der zweiten Spur.

Weitere Möglichkeiten zum Untertiteln von Video-Objekten lernen Sie im Kapitel "Video beschriften 43" kennen.

Nutzen Sie Kapitel-Objekte auch zum "Fixieren" von Stellen in Ihrem Projekt, bei denen die Inhalte wie bestimmte Bilder und Text-Objekte oder bestimmte Bilder und Sounds unbedingt einen bestimmten zeitlichen Abstand zu einander behalten sollen. Innerhalb eines Kapitels verschiebt oder ändert sich zeitlich nichts, auch wenn Sie in Ihrem Projekt in den Spuren vor oder hinter diesem Kapitel noch Änderungen vornehmen.

7.4 Soundspur einfügen

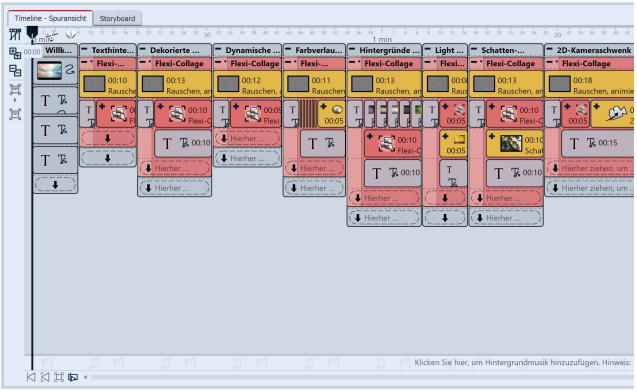


Objekte mit Sound unterlegen

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. Dass es sich um eine Tondatei handelt, wird automatisch erkannt.

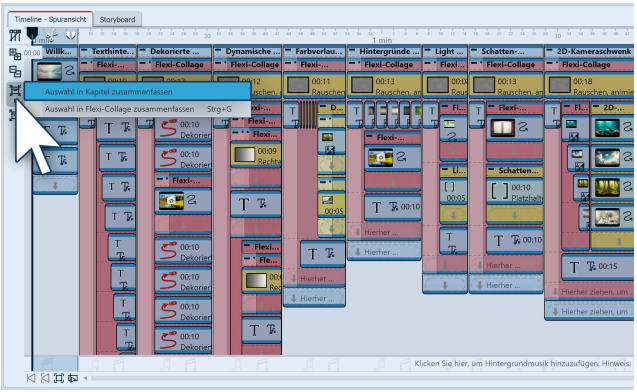


Projekt mit mehreren Kapiteln

Tonspur für komplettes Projekt nachträglich ergänzen

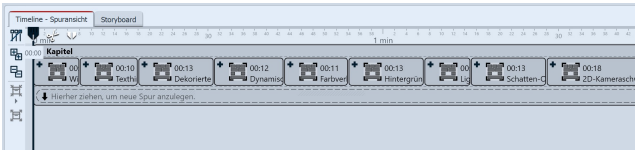
Sie können auch ein bestehendes, fast fertiges Projekt noch nachträglich mit Tonspuren ergänzen. Dafür empfiehlt es sich, das komplette Projekt in ein Kapitel-Objekt einzufassen.

Markieren Sie dafür ein beliebiges Objekt in der Timeline und drücken Sie dann die Tasten STRG + A. Dann sind alle Objekte markiert. Vorhandene Kapitel-Objekte und Flexi-Collage-Objekte werden dabei aufgeklappt angezeigt.



Markiertes Projekt in Kapitel einpacken

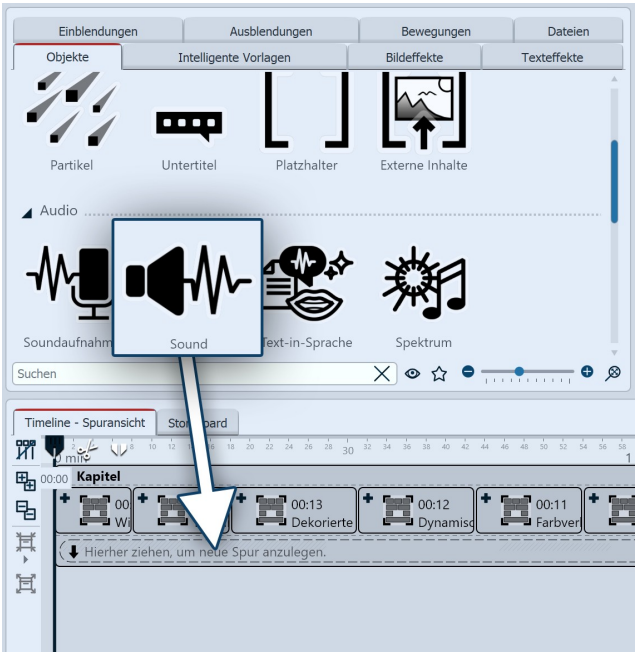
Drücken Sie dann am linken Timeline-Rand auf das "In Container einfassen"-Symbol und wählen Sie die Kapitel-Option, um alle Objekte in ein Kapitel-Objekt einzufügen.



Projekt in neuem Kapitel

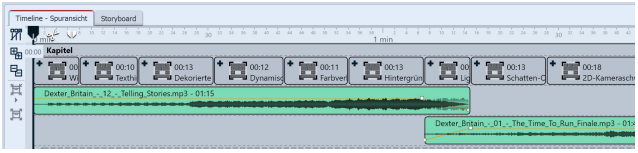
Klappen Sie für eine bessere Übersicht zunächst alle Kapitel zu, indem Sie am linken Timeline-Rand auf das Minus-Symbol.

Dann klicken Sie das verbleibende Kapitel-Objekt in der Timeline doppelt an oder auf dessen Plus-Zeichen, um den Inhalt zu sehen und zu erkennen, wo Sie jetzt Ihre Sound-Objekte kapitel-übergreifend platzieren können.



Sound in Kapitel einfügen

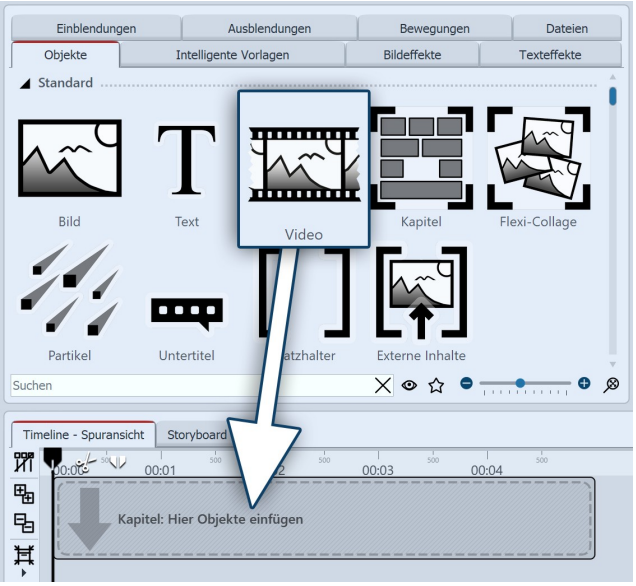
Ziehen Sie nun ein Sound-Objekt in die unterste Spur des Kapitel-Objekts.



Mehrere Sounds in Spuren

Sie können dann an beliebiger Stelle weitere Sound-Objekte platzieren.

7.5 Videospur anlegen



Um eine ***Spur*** mit einem ***Video-Objekt*** anzulegen, fügen Sie zunächst ein ***Kapitel*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** ein. Wi Sie ein Kapitel-Objekt in Ihr Projekt einfügen können, ist im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten 96" beschrieben.

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. Die Videodatei wird automatisch erkannt.

Über diesen Weg des Kapitel-Objektes können Sie mit einem zusätzlichen Text-Objekt das Video beschriften 43.

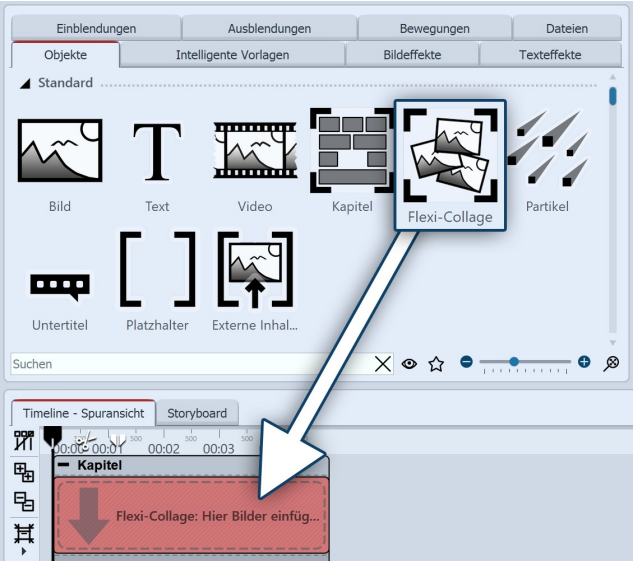
7.6 Gruppieren mit Flexi-Collage



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 96. Sie können auch mehrere Flexi-Collagen ineinander verschachteln.

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

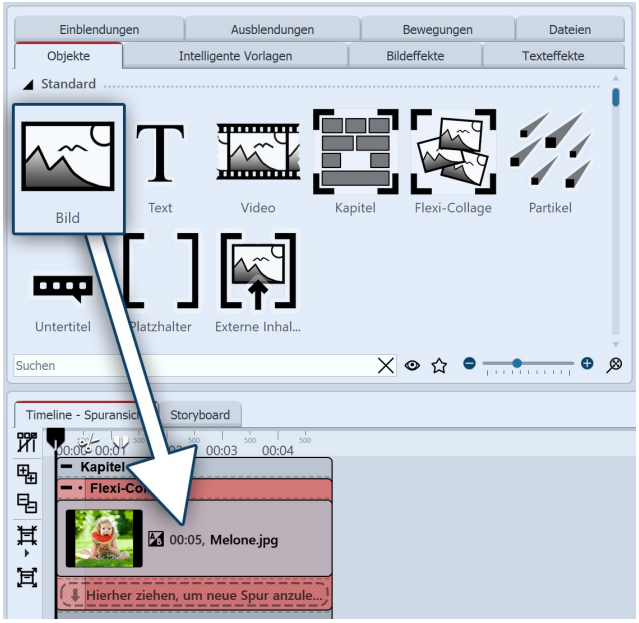
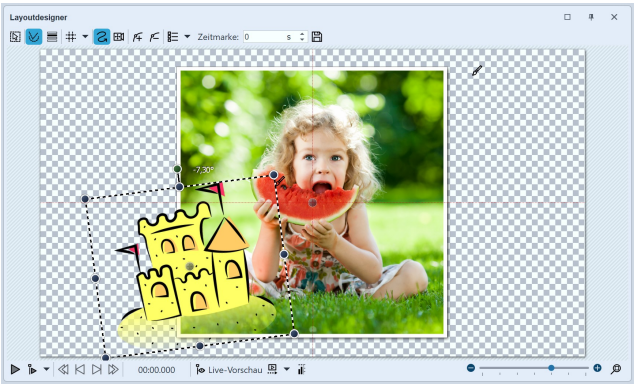


Bild-Objekt in Flexi-Collage ziehen

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.

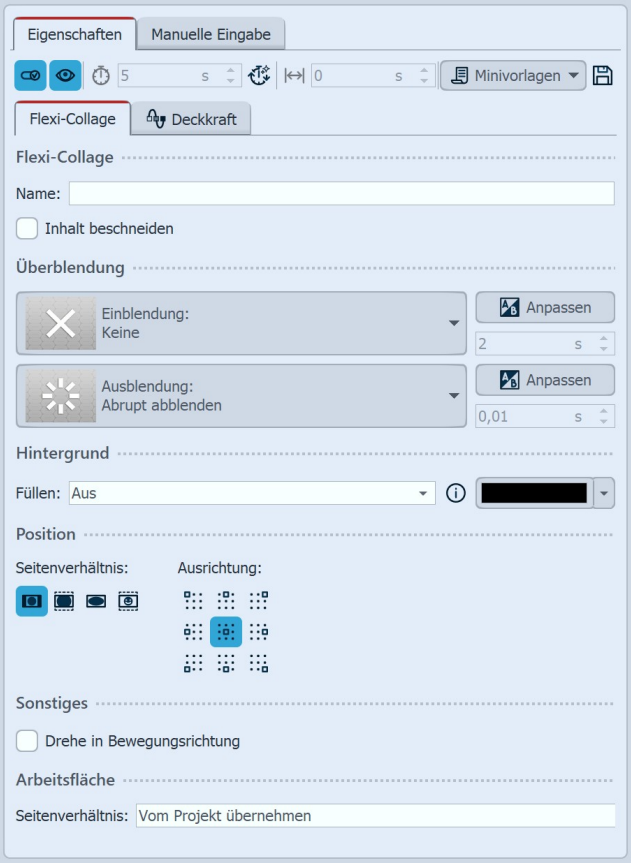
Wie auch beim Kapitel-Objekt, können Sie mit Spuren arbeiten 96. Um eine neue Spur anzulegen, ziehen Sie ein weiteres ***Bild-Objekt*** in die ***Flexi-Collage*** auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen".



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 118 und der Bildgruppe einen Effekt zuweisen 153.



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*** eine Ein- und Ausblendung für die Flexi-Collage 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 127 zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

3.2. Reiter "Deckkraft"

Die ***Animierte Deckkraft*** wird im Kapitel Animierte Transparenz/Deckkraft 351 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)

8 - Kamerafahrt

8.1 Einstieg Kamerafahrt

Kameraschwenks können Sie auf Bild-Objekte 335, Video-Objekte 349 und Flexi-Collagen 337 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.

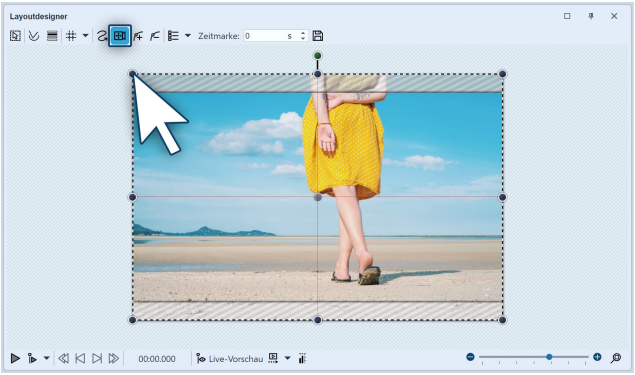
	Mit diesem Schalter können neue ***Bewegungsmarken*** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf ***Kamerafahrt*** festgelegt.
	Um vorhandene ***Bewegungsmarken*** zu entfernen, müssen diese im ***Layoutdesigner*** markiert sein. Mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte 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.
Zeitmarke: 0 s	Der zeitliche Verlauf der ***Kamerafahrt*** wird mit Hilfe der ***Zeitmarken*** festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich die Kamera von einem Bildausschnitt zu dem nächsten bewegt.
	Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und leicht wiederverwenden.

In unserem Video "Kameraschwenk auf Fotos" zeigen wir Ihnen die Grundfunktionen und geben Anregungen für das abwechslungsreiche Gestalten mit dem Kameraschwenk. (Linkadresse: aquasoft.de/go/zoom)

8.2 Bildausschnitt festlegen

Mit dem Kameraschwenk-Werkzeug können Sie Ihr Foto oder Video so zuschneiden, dass 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 Bildvorschau 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 ist sichtbar

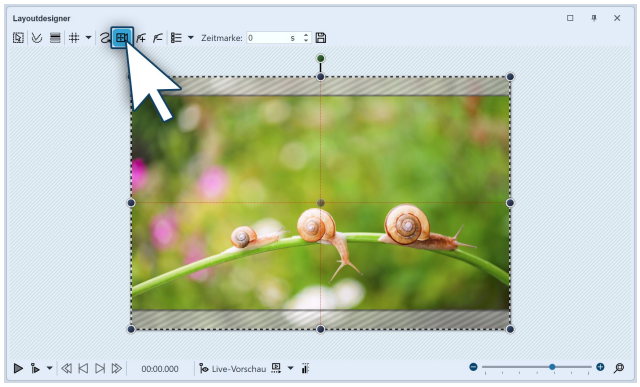
2. Rahmen zeigt Bildausschnitt an

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.

8.3 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 den Kameraschwenk-Modus wechseln



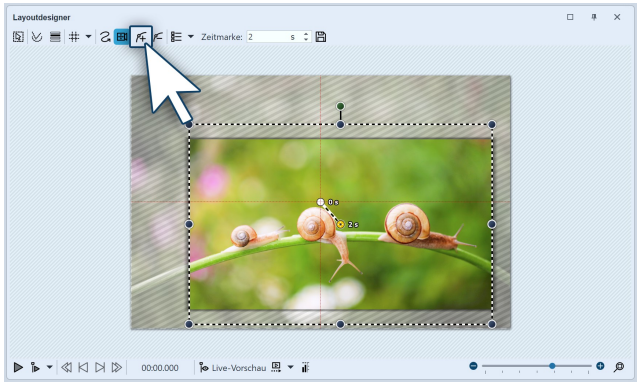
Zoom & Kameraschwenk im Layoutdesigner

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 13 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



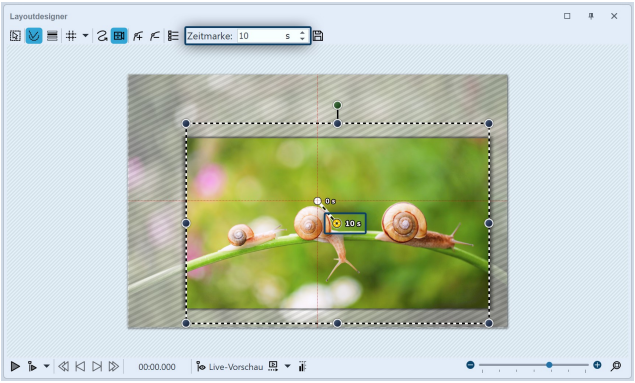
Bewegungsmarke erstellen

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 hellschraffierten Teil hinausragt - das hätte zur Folge, dass 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 40 aus, sodass diese orange angezeigt wird. Unter ***Zeitmarke*** geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

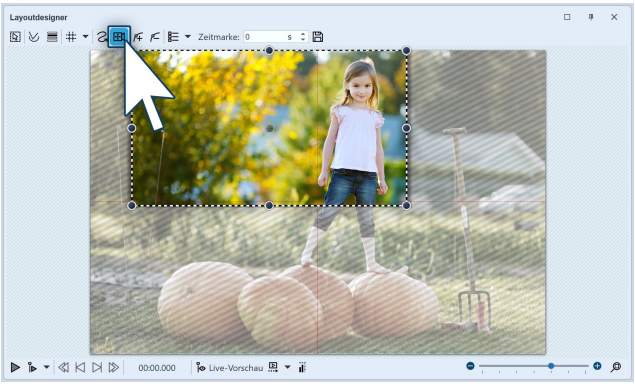
Damit nicht sofort in das Bild gezoomt wird und der Zuschauer so noch Zeit hat, um das Bild zu betrachten, können Sie auch die Zeitmarke der ersten Bewegungsmarke erhöhen. Dazu aktivieren Sie die erste Bewegungsmarke und geben z.B. einen Wert von 2 Sekunden ein.

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

Im Video "Kamerabewegung einfrieren" lernen Sie, wie Sie mittels Manueller Eingabe und Standzeit bei einer Zoom-Einstellung verweilen können.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/stop)

8.4 Heraus zoomen

1. Kameraschwenk-Modus aktivieren und Bildausschnitt wählen



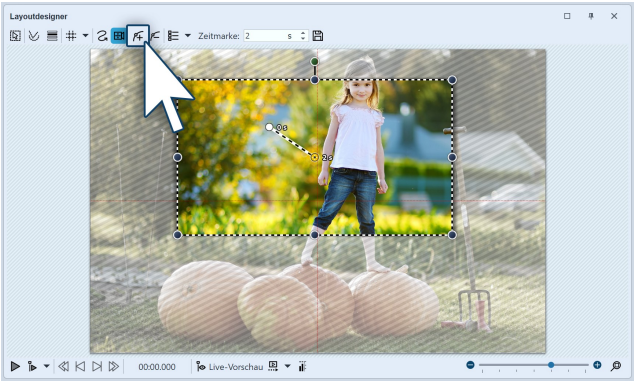
Zoom & Kameraschwenk aktivieren

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 13 auf ***Zuschneiden*** stellen.

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

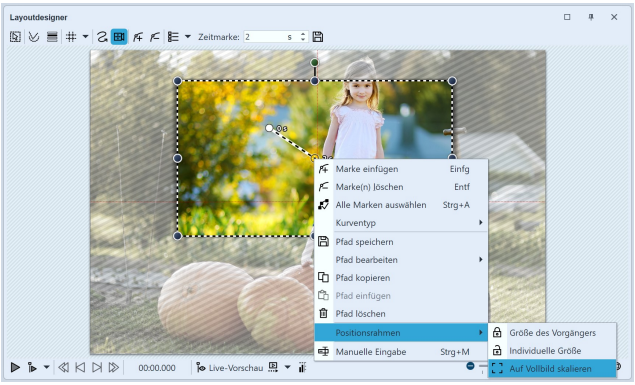
Ist das ***Zoom & Kameraschwenk***-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameraschwenk" über dem Bild im Layoutdesigner. Gleich nachdem Sie den Zoom & Kameraschwenk aktiviert haben, erscheint um das Vorschaubild ein gestrichelter Rahmen - der ***Positionsrahmen***. Verkleinern Sie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

2. Neue Bewegungsmarke erstellen



Bewegungsmarke einfügen

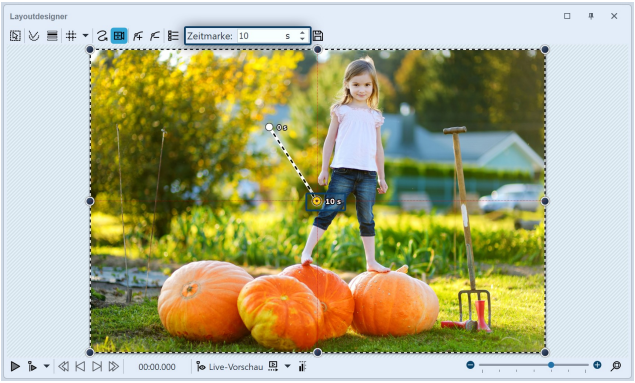
Damit aus dem eben gewählten Ausschnitt herausgezoomt werden kann, müssen Sie nun eine neue ***Bewegungsmarke*** erstellen. Klicken Sie dazu auf das ***Plus-Symbol*** zum Einfügen einer Bewegungsmarke oder benutzen Sie die Taste EINFG. Es erscheint eine weitere Marke mit neuem ***Positionsrahmen***. 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 farbig angezeigt wird. Unter ***Zeitmarke*** geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

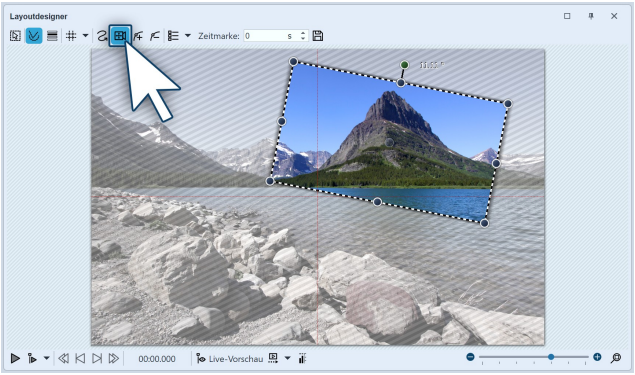
Im Video "Image-Motion" sehen Sie verschiedene Varianten von Zooms und Schwenks, wie einen Jump Cut oder Bounce-Effekt.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/image-motion)

8.5 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.

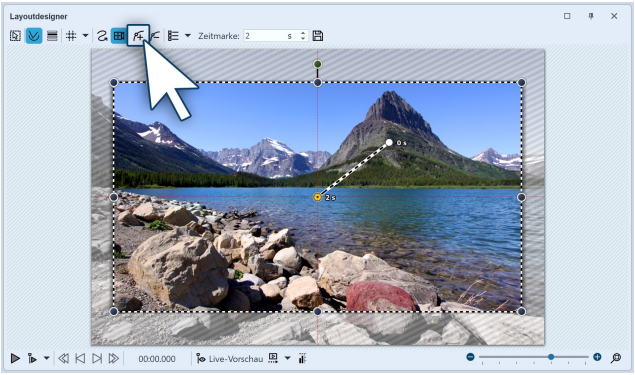
Nun aktivieren Sie das ***Zoom & Kameraschwenk***-Werkzeug, indem Sie auf das entsprechende Symbol an der oberen Leiste im ***Layoutdesigner*** klicken.

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 damit 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

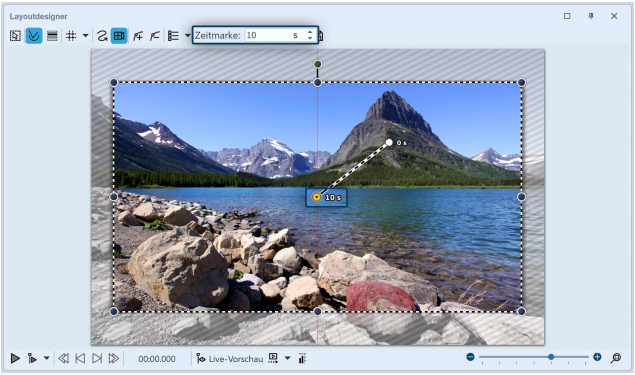


Neue Bewegungsmarke einfügen

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

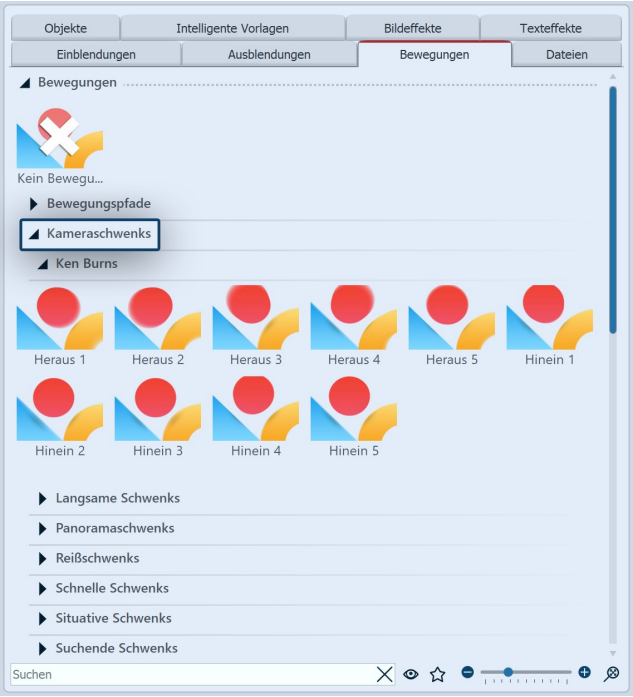
Damit die Kamera von einem Ausschnitt zum nächsten nicht zu abrupt schwenkt, verlängern Sie die Zeit, die für den ***Kameraschwenk*** zur Verfügung steht. Dazu wählen Sie die zweite Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter ***Zeitmarke*** 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)

8.6 Ken Burns Effekt manuell erstellen

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

1. Bewegungspfade in der Toolbox



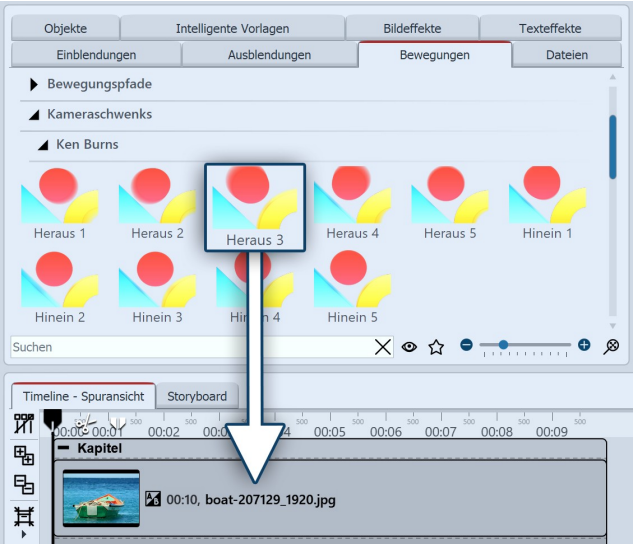
Ken Burns Effekte in der Toolbox

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 unter anderem ***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

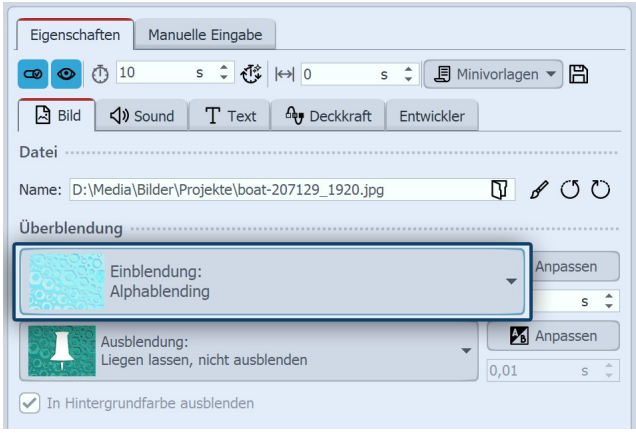
Sie können auch ein Bild in der ***Timeline*** markieren und dann mit der rechten Maustaste auf den ***Ken Burns Effekt*** in der ***Toolbox*** klicken. Wählen Sie dann im Kontextmenü ***Anwenden***, um den Effekt auf das gewählte Bild zu übertragen. Möchten Sie einen ***Ken Burns Effekt*** auf mehrere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

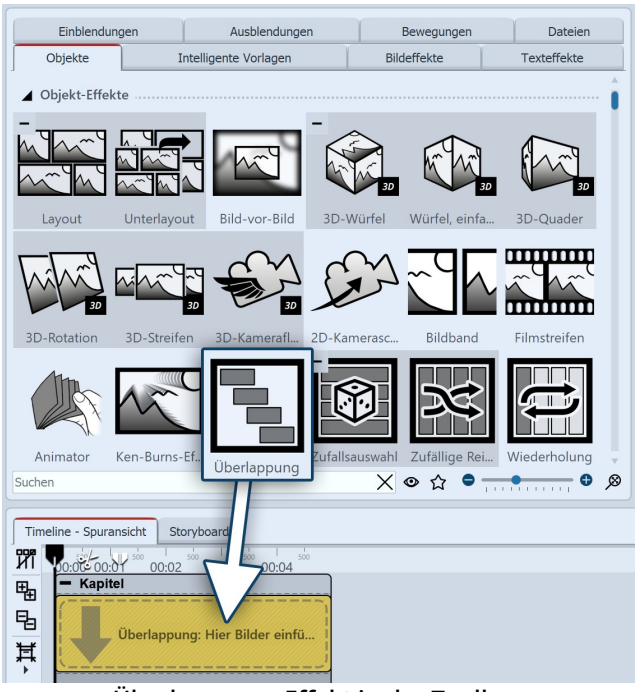


Alphablending einstellen unter "Eigenschaften"

Wenn alle Ihre Bilder einen oder verschiedene Ken Burns Effekte beinhalten, wirkt ein weicher Übergang zwischen den Bildern besonders gut. Diesen realisieren Sie mit der Einblendung ***Alphablending***.

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

4. Stufenartige Anordnung für noch sanftere Übergänge



Überlappungs-Effekt in der Toolbox

Um die Bildübergänge noch fließender zu gestalten, setzen Sie das ***Überlappungs***-Objekt aus der Toolbox ein. Öffnen Sie in der Toolbox den Reiter ***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***.

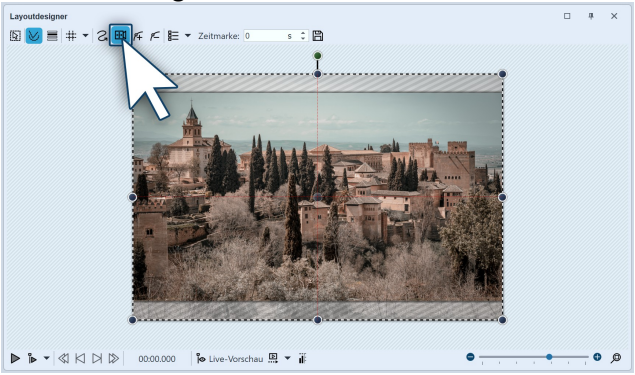
Sie sehen nun die ***Bewegungsmarken*** des ***Ken Burns Effektes***. Jede ***Bewegungsmarke*** wird von einem ***Positionsrahmen*** umgeben (gestrichelte Linie). Den ***Positionsrahmen*** können Sie verschieben und mit Hilfe der runden Anfasser vergrößern oder verkleinern. Zu jeder ***Bewegungsmarke*** 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" 118 und "Zoom" 110.

8.7 Panoramafahrten

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

1. Bild einfügen und Kamerafahrt aktivieren



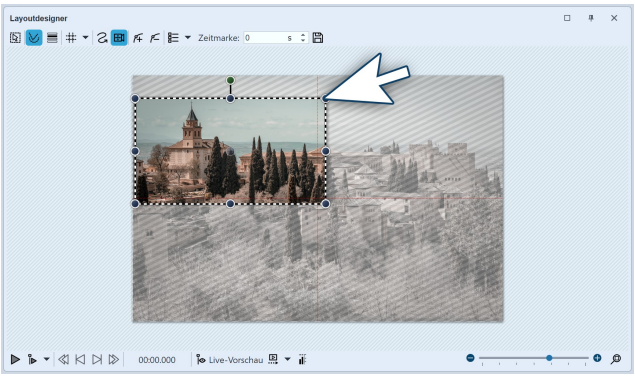
Panoramabild im Layoutdesigner

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

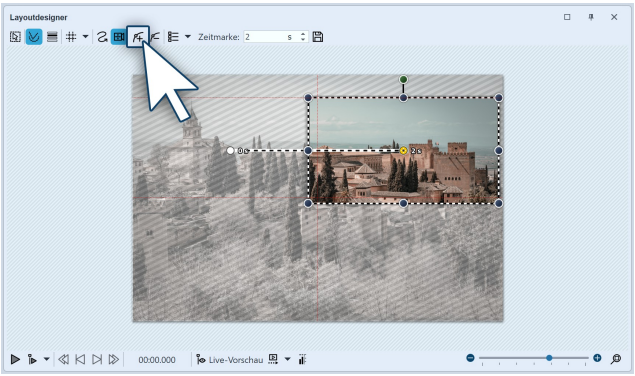
Sobald das ***Zoom & Kameraschwenk***-Werkzeug aktiviert ist, wird das Bild von einem gestrichelten Rahmen umgeben. An den Rändern und Ecken befinden sich runde Anfasser, mit denen Sie den Rahmen skalieren können. Klicken Sie mit der Maus auf einen der Anfasser und halten Sie die Maustaste gedrückt.

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 für zweiten Bildausschnitt einfügen



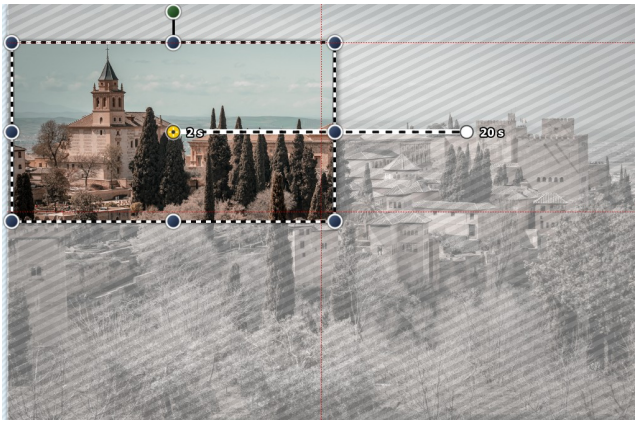
Neue Bewegungsmarke einfügen

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



Beide Zeitmarken wurden erhöht

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***.

9 - Bewegungspfade

9.1 Einstieg Bewegungspfade

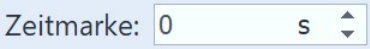
Bewegungspfade können Sie auf Bild- 335, Text- 347, Video- 349 und Partikel-Objekte 338 anwenden, aber auch auf Flexi-Collagen 337 sowie Live- 153 und Objekt-Effekte 223.

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.

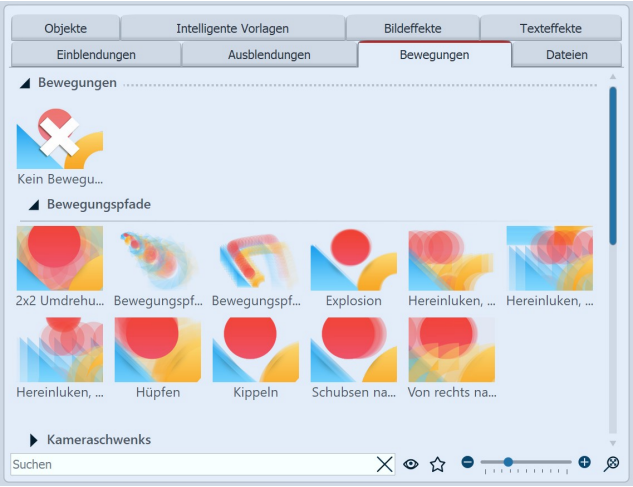


Symbole im Layoutdesigner

	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 62 werden ***Bewegungspfade*** ebenfalls besprochen. Besondere Effekte erzeugen Sie mit dem Objekt-Effekt Bewegungspfadwackeln 258.

9.2 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 296 gespeichert haben.

Bewegung auf ein Bild anwenden

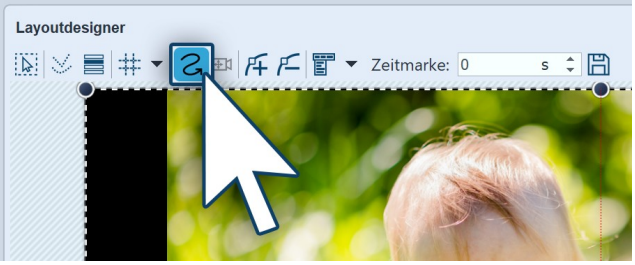
Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Bewegungspfad aus der Toolbox auf ein Objekt anzuwenden.

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.

9.3 Eigenen Bewegungspfad erstellen

1. Bild einfügen und Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren

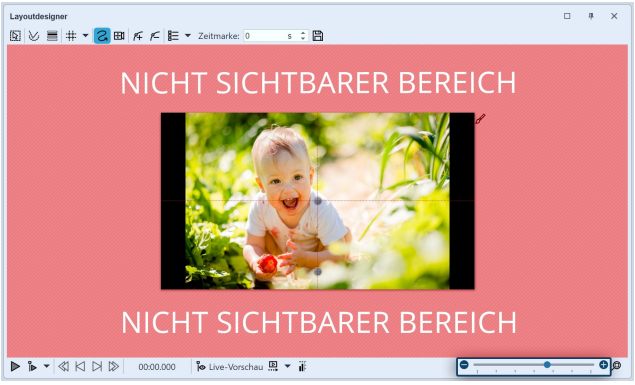


Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren

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

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

2. Nicht sichtbaren Bereich benutzen

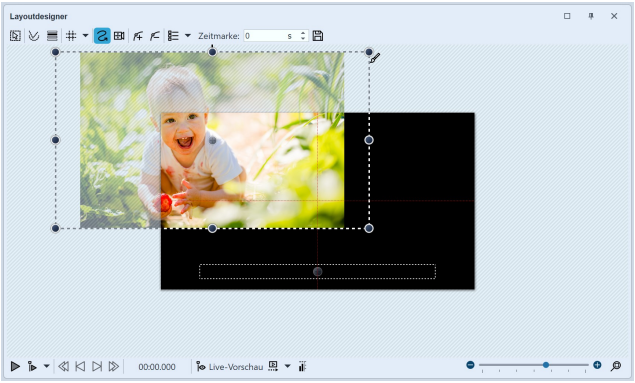


Vergrößerter nicht sichtbarer Bereich

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 unten rechts am Layoutdesigner mit dem Minuszeichen oder der Skala.

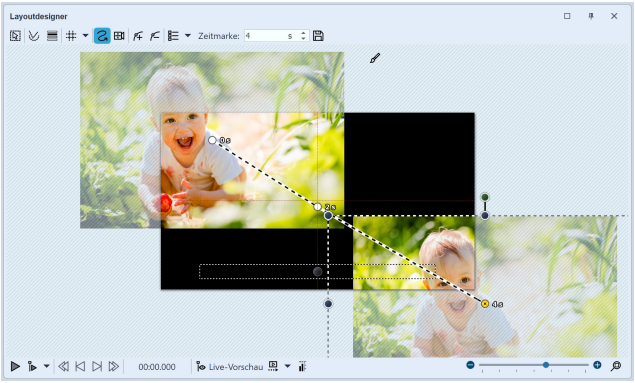
3. Erste Bewegungsmarke positionieren



Erste Bewegungsmarke

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



Alle Bewegungsmarken

Das Bild soll von der linken oberen Ecke auf den Bildschirm "fliegen". Deshalb fügen Sie eine neue ***Bewegungsmarke*** durch Klick auf das ***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 Plus-Symbol hinzu. Ziehen Sie diese in die rechte untere Ecke.

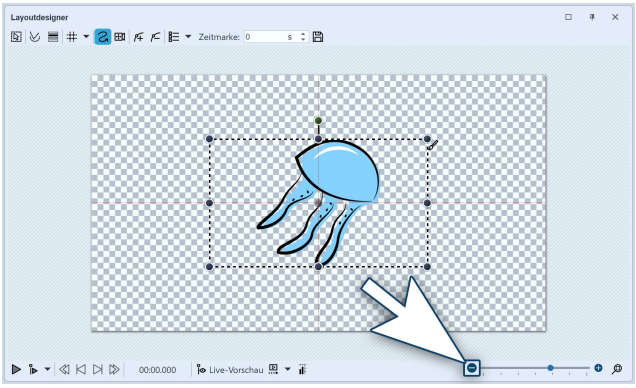
Um einen ersten Eindruck zu bekommen, spielen Sie die Präsentation mit dem ***Play-Symbol*** ab. Ihnen fällt nun auf, dass das Bild zwar den gewünschten Pfad abläuft, aber zum Betrachten des Bildes nicht viel Zeit bleibt.

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.

Mit dem Bewegungspfad-Werkzeug lassen sich sehr unterschiedliche Animationen umsetzen. Im Video "Bildteile bewegen" lernen Sie, wie Sie Teile von Fotos oder Gemälden zum Leben erwecken.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/bildteile)

9.4 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 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-Symbol***. Der nicht sichtbare Bereich, der das Bild umgibt, wird dann 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

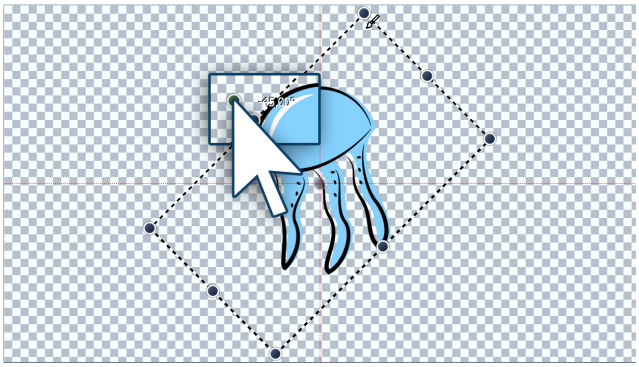
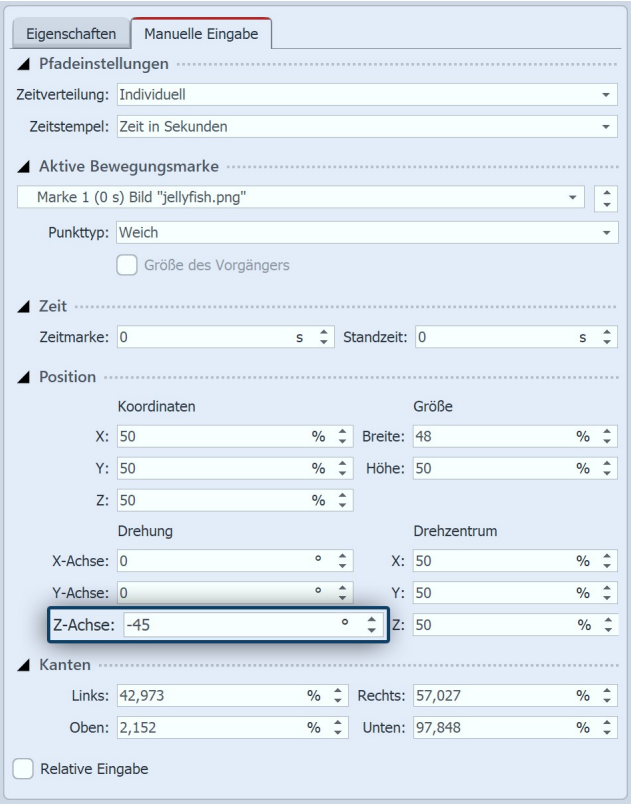


Bild drehen

Klicken Sie mit der Maus auf den Anfasser, 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 40, damit sich das entsprechende Fenster hierfür öffnet.

Unter ***Drehung*** können Sie nun an der Z-Achse 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" 127. Möchten Sie Texte drehen, so finden Sie in den Kapiteln "Texte drehen" 57 und "Texte fliegen lassen" 62 genaue Anleitungen dazu. Eine Drehung ist bei vielen Objekten möglich. Drehen Sie ***Videos***, ***Flexi-Collagen***, ***Texte,*** ***Bewegungspfade*** und ***Bilder***.

9.5 Bewegungspfade mit Größenänderung

In dem Kapitel "Einstieg Bewegungspfade" 119 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.

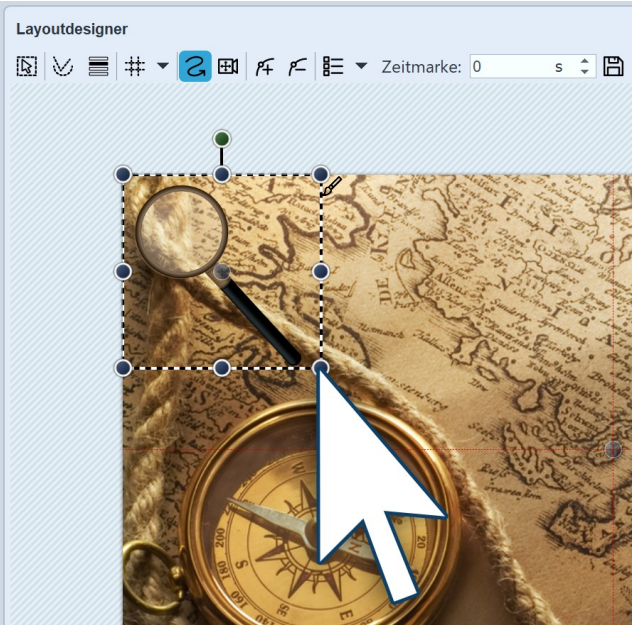
1. Bilder einfügen

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

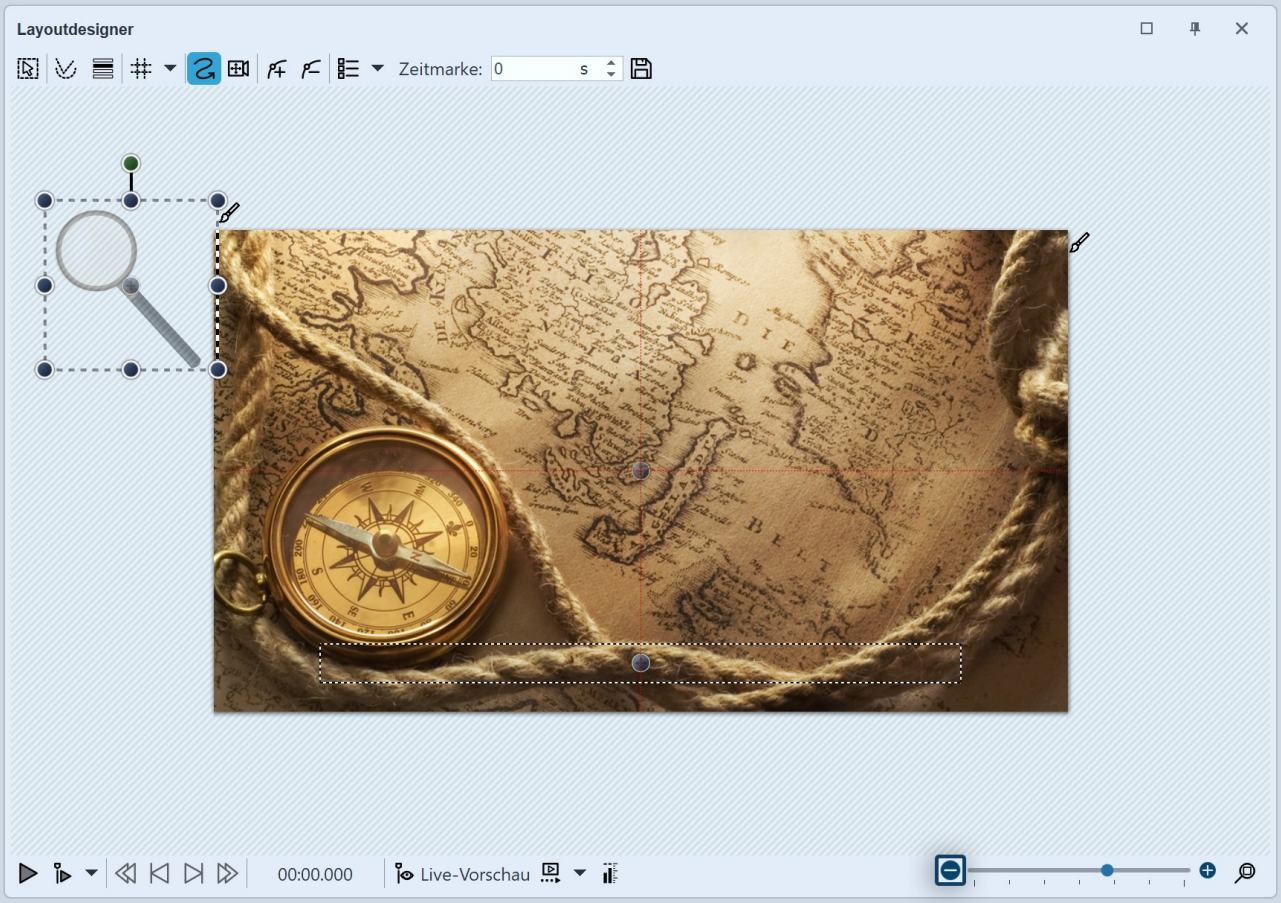


Verkleinern der Grafik im Layoutdesigner

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 im Layoutdesigner, indem Sie auf das ***Minus-Symbol*** unten rechts am Layoutdesigner 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 ***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 Plus fügen Sie weitere ***Bewegungsmarken*** ein. Vergrößern oder verkleinern Sie die Grafik nun bei jeder Marke etwas.

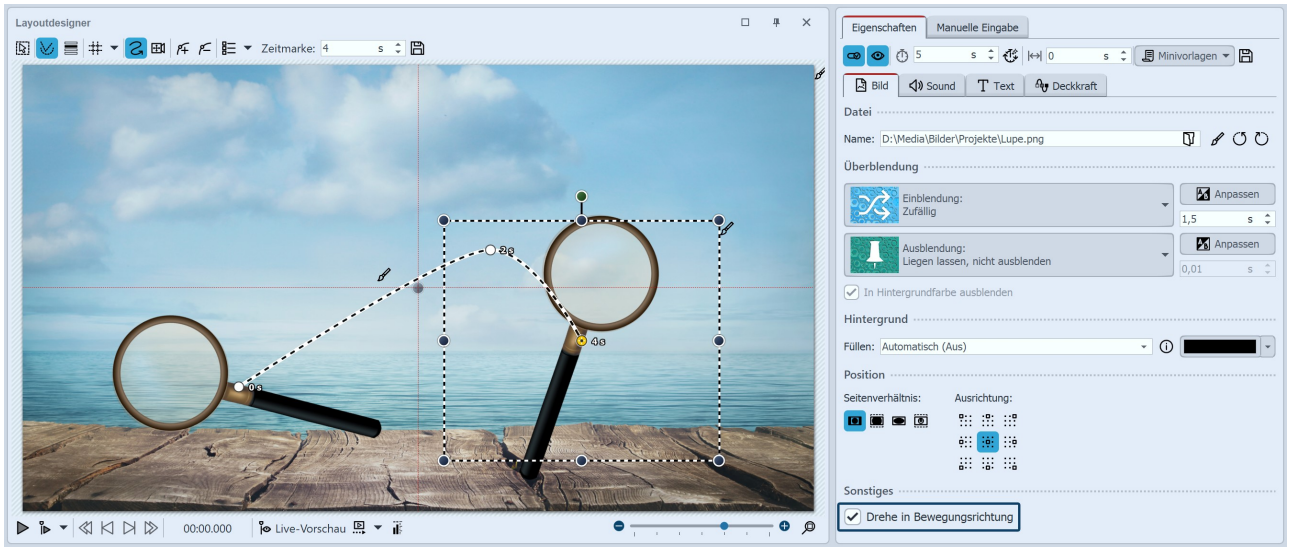
5. Bewegungspfad vervollständigen

Mit dem ***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.

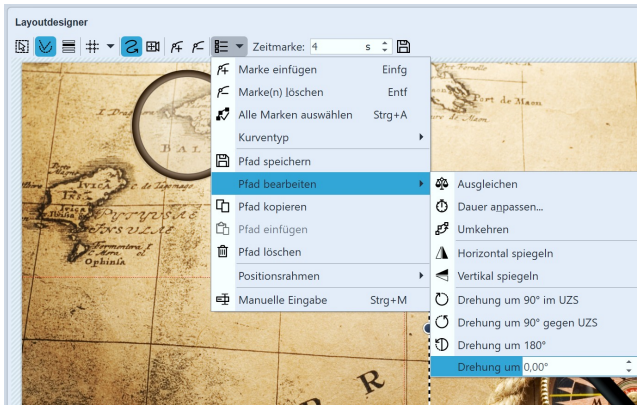
9.6 Bewegungspfade mit Drehungen

Bewegungspfade mit automatischen Drehungen können Sie auf Bild-Objekte 335, Flexi-Collagen 337 und Video-Objekte 349 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



Drehung des gesamten Bewegungspfades

Bewegungspfad drehen

Anstelle der mit dem ***Bewegungspfad*** animierten Objekte kann in **AquaSoft Video Vision** 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***.

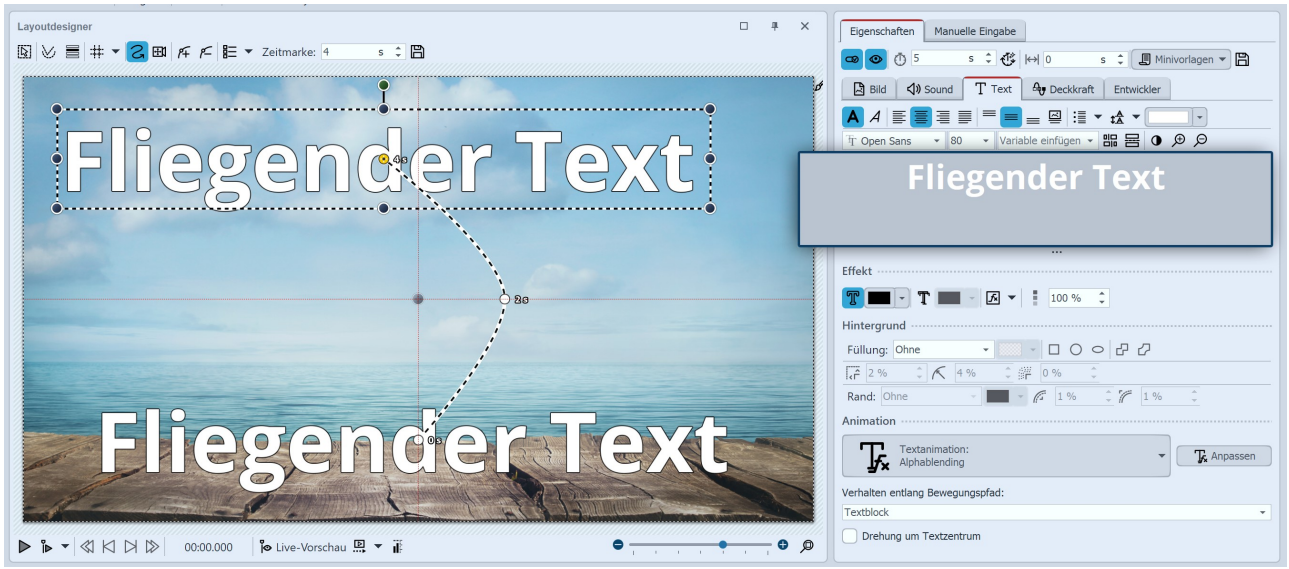
Laubblätter im Comicstil können Sie mit Hilfe der Anleitung "Fliegende Blätter animieren" im Wind umherwirbeln lassen.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/blatt)

9.7 Bewegungspfade mit Text

Genauso wie Bilder, können Sie auch Texte an ***Bewegungspfaden*** entlang laufen lassen. Im Kapitel "Einstieg Bewegungspfade" 119, 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 ***Plus-Symbol*** hinzu. Im ***Layoutdesigner*** positionieren Sie die Marke nach Ihren Vorstellungen. Legen Sie danach weitere ***Bewegungsmarken*** mit dem ***Plus-Symbol*** an und erstellen Sie so den ***Bewegungspfad***.



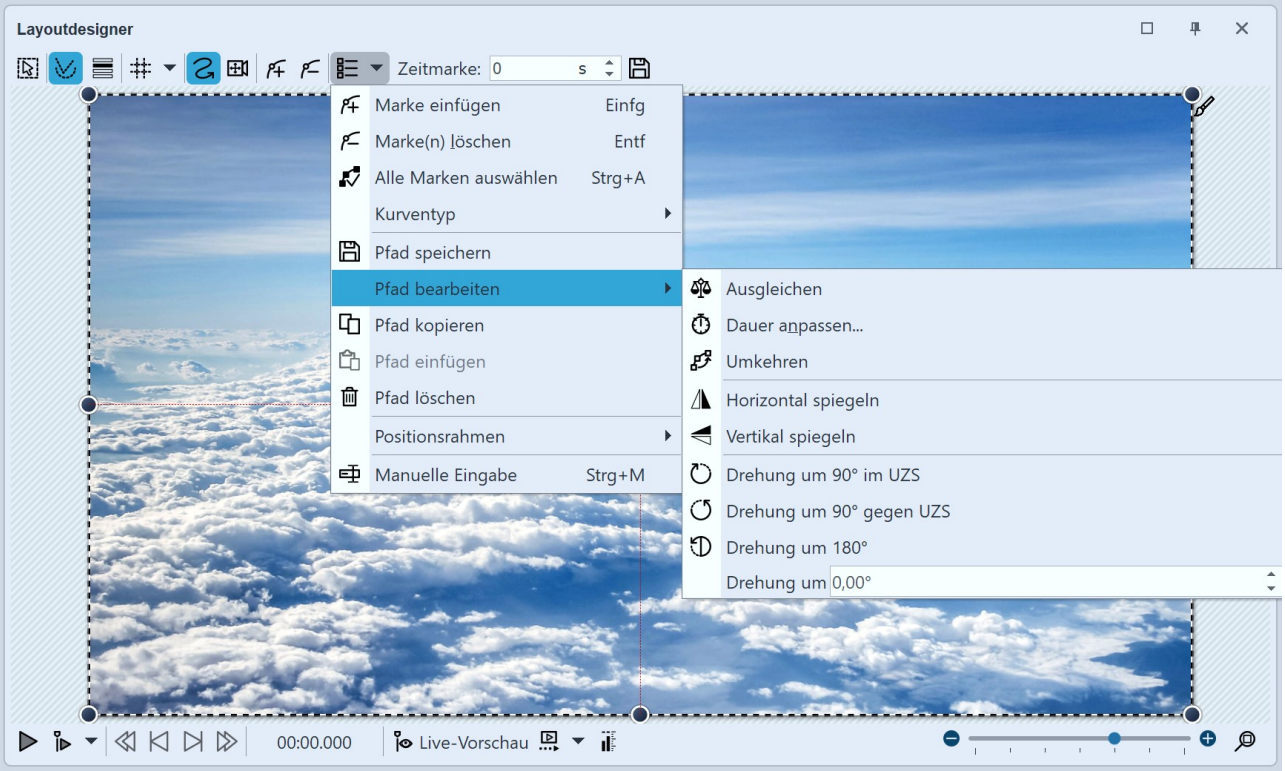
Einstellungen für Text-Objekt

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.

9.8 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 (Video Vision)

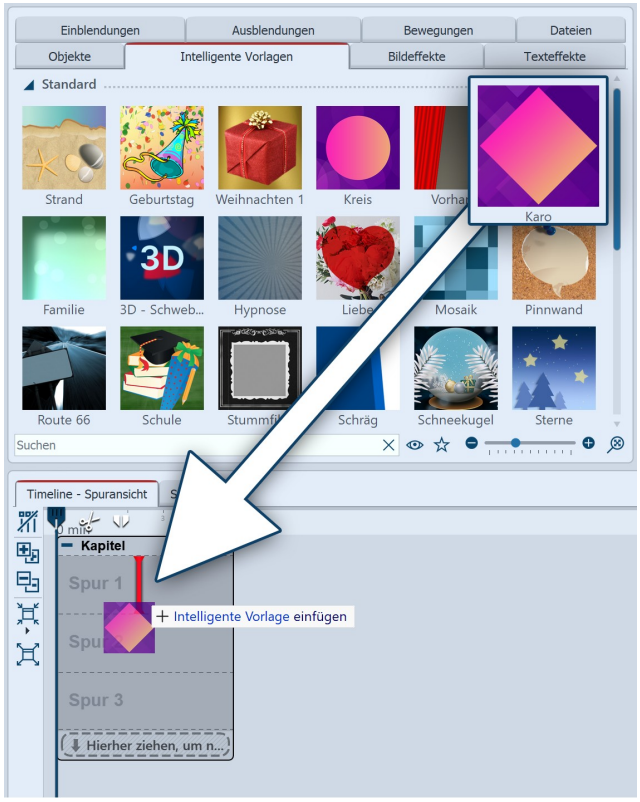
Kurventyp	Je nach Auswahl erfolgen Bewegungen oder Richtungswechsel geschmeidig oder hart. Mehr zum Kurventyp finden Sie im Kapitel Manuelle Eingabe 40.
Pfad ausgleichen	Dauer zwischen den Bewegungsmarken wird Entfernung der Marken angepasst, sodass der Bewegungspfad gleichmäßig verläuft.
Dauer anpassen	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.

10 - Intelligente Vorlagen

Intelligente Vorlagen sind bereits fertig gestaltete Präsentationen, 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 verwenden

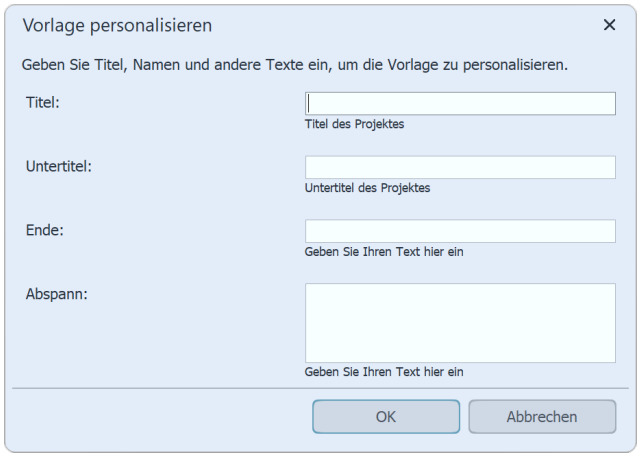


Intelligente Vorlage aus der Toolbox einfügen

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.

Vorlage personalisieren



Vorlage personalisieren

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.

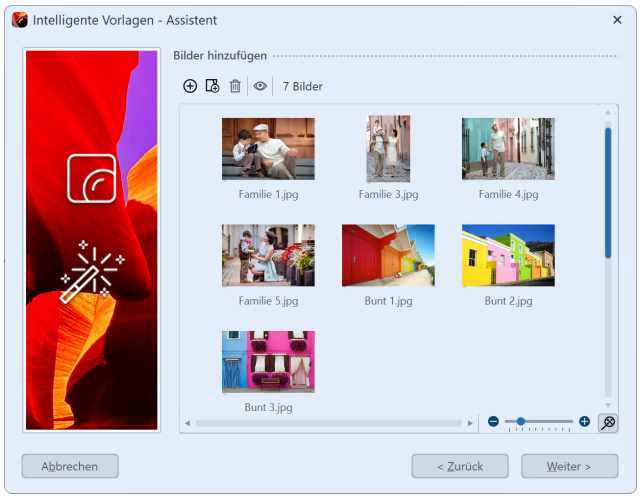
Alternativ können Sie Vorlagen auch mit dem *Intelligente Vorlagen-Assistenten* 131 verwenden.

10.1 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 aufrufen

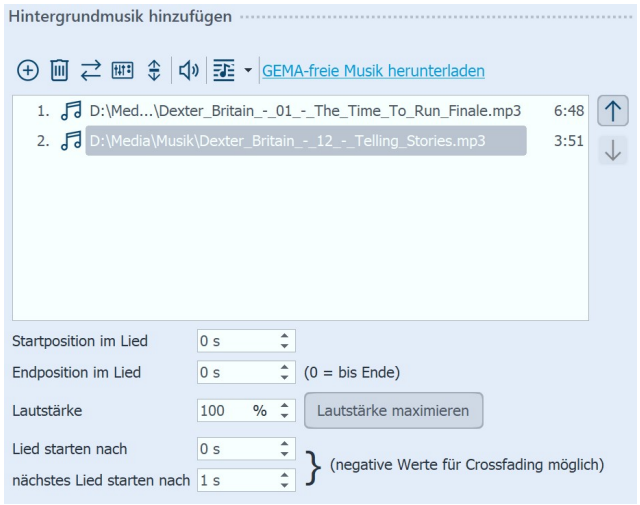
Unter ***Datei / Neu / Intelligente Vorlagen verwenden*** können Sie den ***Assistenten für Intelligente Vorlagen*** aufrufen. Klicken Sie auf ***Weiter***, um mit der Gestaltung des Projektes zu beginnen.



Bilder einfügen

2. Bilder einfügen

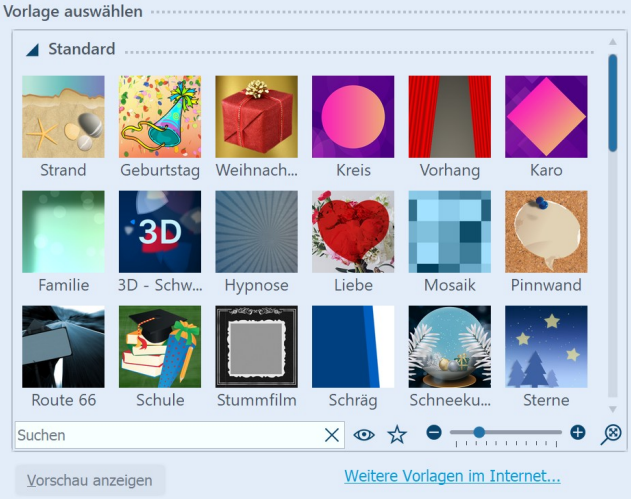
Im nächsten Schritt fügen Sie über das ***Plus***-Symbol Bilder ein. Klicken Sie anschließend auf ***Weiter***.



Musik einfügen

3. Musik einfügen (optional)

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



Vorlage auswählen o. Vorschau ansehen

4. Vorlage wählen

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

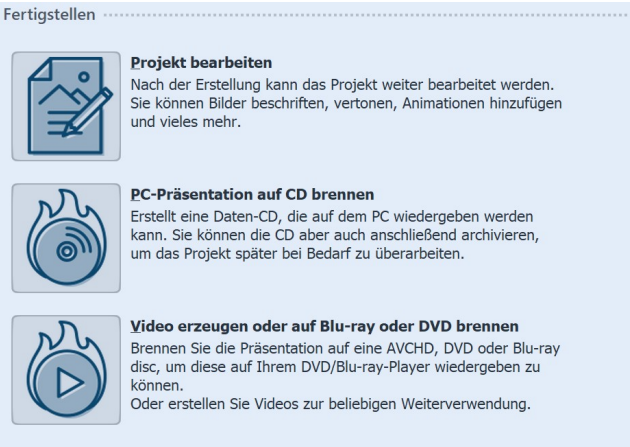
Klicken Sie anschließend auf ***Weiter***.



Eigene Beschriftung eingeben

5. Vorlage personalisieren

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



Ausgabeoptionen

6. Fertigstellen

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

Projekt bearbeiten:

Öffnet die Intelligente Vorlage mit den Bildern in der Timeline-Ansicht zum Bearbeiten. Es ist nun möglich, individuelle Anpassungen vorzunehmen.

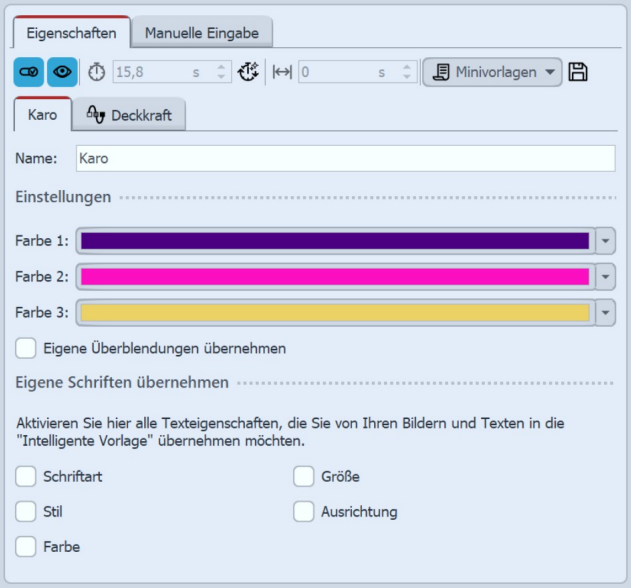
PC-Präsentation auf CD brennen:

Diese Option öffnet den CD/DVD- und Archivierungs-Assistent 310. 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 bzw. DVD brennen:

Diese Option öffnet den Video-Assistenten 325. 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.

10.2 Vorlage anpassen



Vorlagen-Eigenschaften anpassen

Nach dem Einfügen der ***Intelligenten Vorlage*** markieren Sie diese in der ***Timeline*** über den farbigen Rahmen.

Nun sehen Sie im Bereich ***Eigenschaften*** änderbare Optionen, die von Vorlage zu Vorlage leicht variieren können.

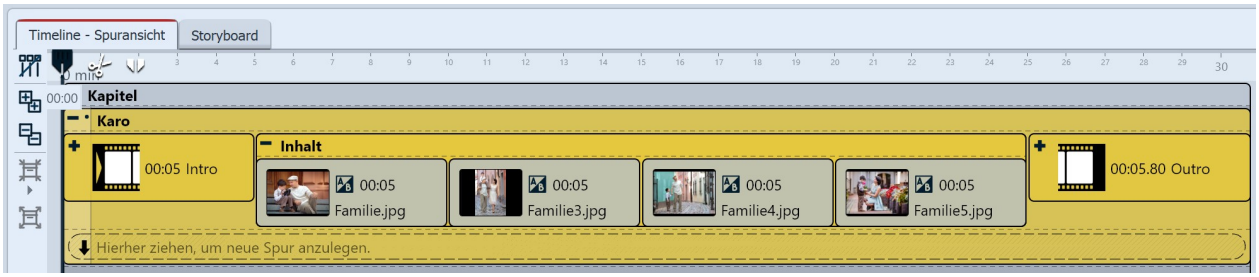
Wenn Sie für Ihre Bilder bestimmte Einblendungen gewählt haben, die in der Vorlage verwendet werden sollen, setzen Sie ein Häkchen bei ***Eigene Überblendungen übernehmen***.

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.

Viele Schrifteigenschaften können angepasst werden, sodass Sie die Vorgaben der Vorlage mit eigenen Texteinstellungen überschreiben können. Markieren Sie die Text-Eigenschaften, bei denen Ihre individuelle Einstellung übernommen werden soll, mit einem Häkchen.

10.3 Mehrere Vorlagen verwenden

Die ***Intelligente Vorlage*** hat verschiedene Bereiche. Meist sind das Intro, Inhalt und Outro. 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

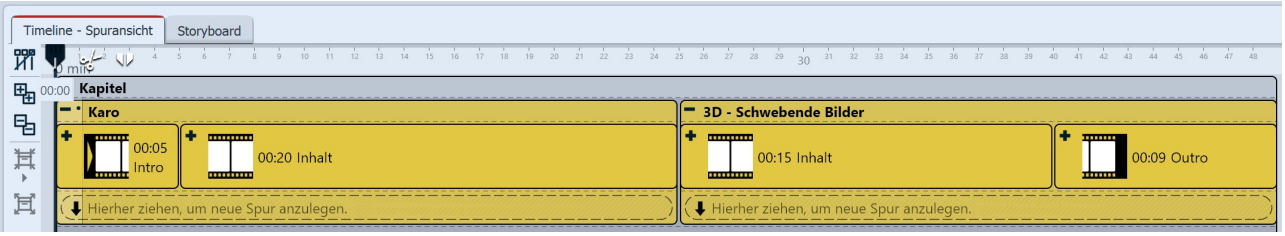
Sie können auch Teile der verschiedenen ***Intelligenten Vorlagen*** miteinander kombinieren. Wenn Sie nur das Intro einer Vorlage verwenden möchten, ziehen Sie die Vorlage erst aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Öffnen Sie die Vorlage dann in der ***Timeline*** und entfernen Sie die Bereiche, die Sie nicht benötigen (z.B. ***Inhalt*** und ***Outro***).

Dazu markieren Sie den farbigen Bereich namens Inhalt oder Outro in der Timeline und deaktivieren in dessen ***Eigenschaften*** das ***Objekt berücksichtigen***-Symbol.

Bei den unterschiedlichen Intelligenten Vorlage lassen sich je nach Art der Vorlage alle oder nur bestimmte Teile deaktivieren.

Wenn Sie nun weitere Teile aus anderen Vorlagen einbringen wollen, ziehen Sie zunächst die nächste ***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 den ***Eigenschaften***.

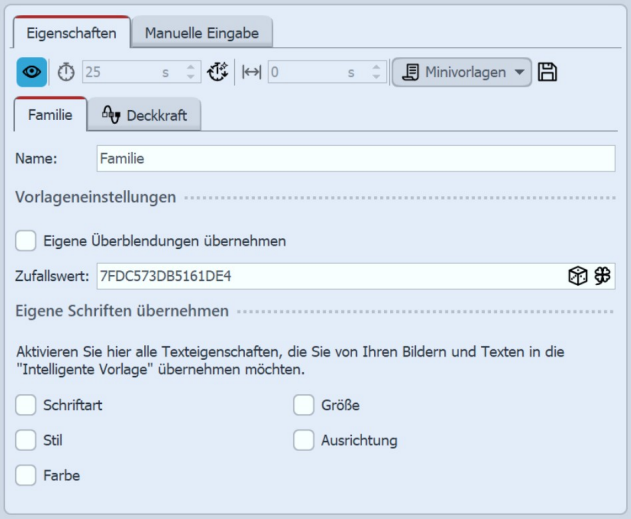


Verschiedene Vorlagen-Teile in der Timeline

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)

10.4 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.

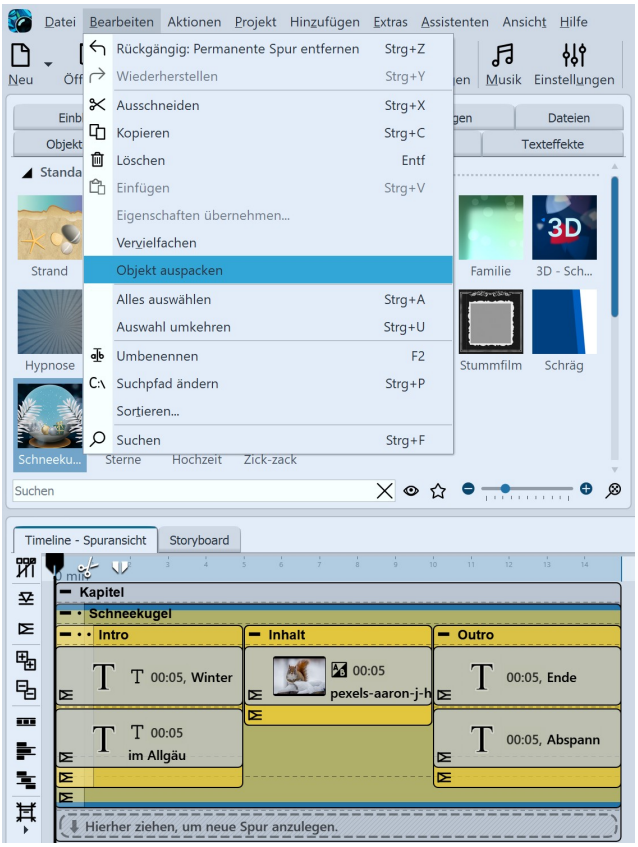
10.5 Vorlagen vollständig bearbeiten

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.

11 - Ein- und Ausblendungen

11.1 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.

Im Grundlagen-Video "Einblendungen, Ausblendungen & Hintergrundspur" erfahren Sie alles Wissenswerte zum Theme Überblendungen. (Linkadresse: aquasoft.de/go/eahg)

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 Häkchen 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. In diesem Fall ist die Hintergrundspur 32 komplett schwarz.
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. (Linkadresse: aquasoft.de/go/t2su)

11.2 Überblendung zuweisen

In **AquaSoft Vision** und **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.



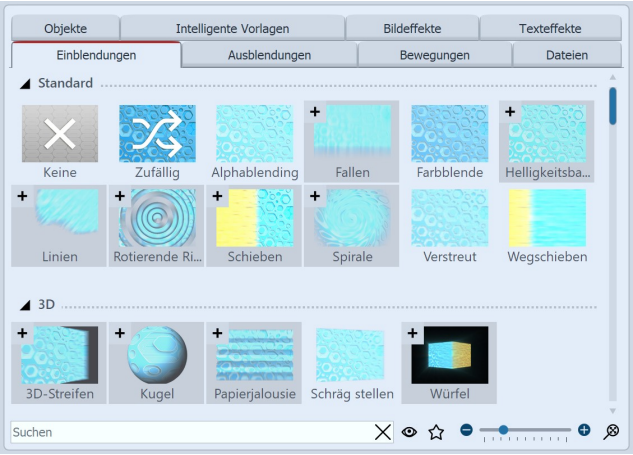
Mit welcher Ein- und Ausblendung ein Bild in Ihr Projekt eingefügt wird, bestimmt die Einstellung unter Extras / Programmeinstellungen / Standardbildeinstellungen. Diese vorbelegte Überblendung kann bei jedem Objekt individuell angepasst werden.

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



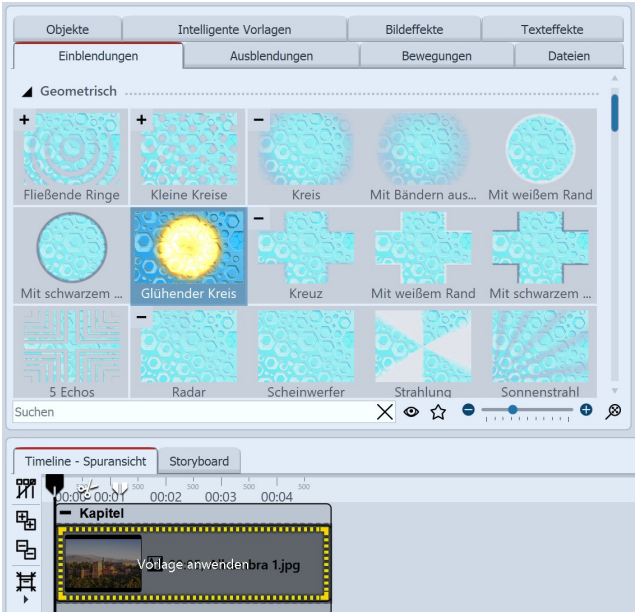
Einblendungen in der Toolbox

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 Dreieck-Symbol, das sich vor den Kategorie-Namen oder Überblendungsstilen befindet, können Sie die einzelnen Kategorien und Stile öffnen und schließen.

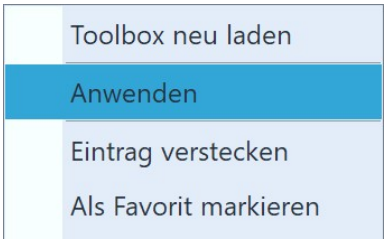


Einblendung durch Ziehen auf das Bild in der Timeline hinzufügen

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.

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

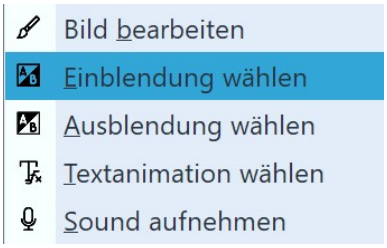
- Mit dem Druck der Tasten STRG + A markieren Sie alle im Projekt vorhandenen Bilder.
- Möchten Sie nur einige bestimmte Bilder markieren, die nicht zusammenhängen, so halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie mit der Maus auf die Bilder klicken, die Sie auswählen wollen.



Wählen Sie "Anwenden"

Nun wählen Sie eine Ein- bzw. Ausblendung in der Toolbox 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.

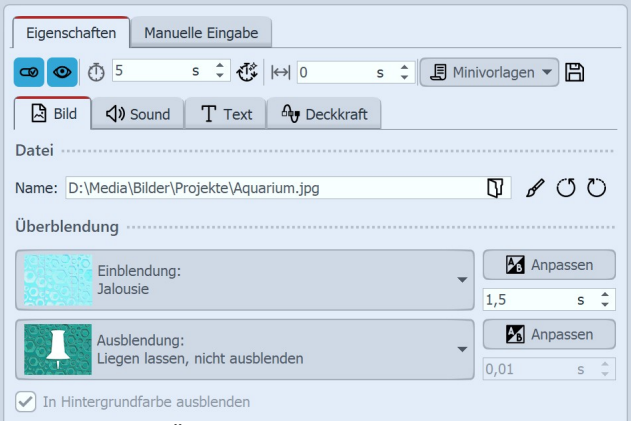
2. Überblendungen über das Kontextmenü in der Timeline zuweisen



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

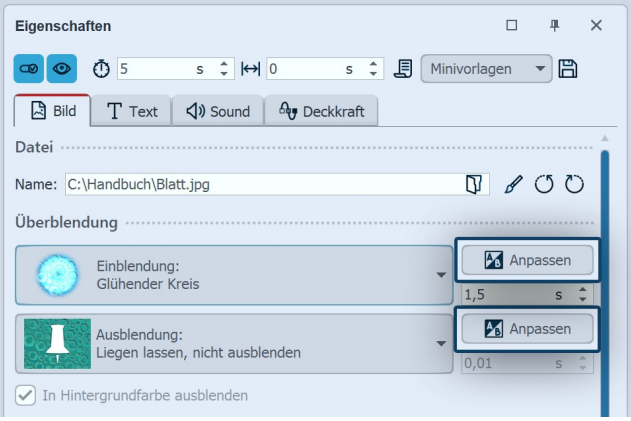


Überblendung einstellen

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.

11.3 Überblendung anpassen



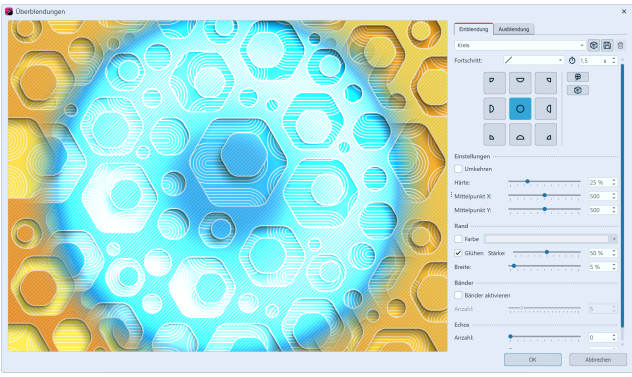
Ein- bzw. Ausblendung anpassen

Die Dauer einer Überblendung können Sie direkt in den Eigenschaften ändern.

Wollen Sie das Aussehen einer Überblendung nach Ihren Vorstellungen anpassen, klicken Sie im Bereich ***Eigenschaften*** auf den ***Anpassen***-Button.

Je nach Überblendungstyp stehen ganz unterschiedliche und zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Passen Sie die Parameter der Ein- bzw. Ausblendung nach Ihren Vorstellung an.



Anpassen einer Überblendung (Video Vision)

Wählen Sie mit dem Auswahlmenü aus den 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 Disketten-Symbol speichern. Mehr zum Speichern eigener Ein- und Ausblendungen finden Sie im Abschnitt Überblendung speichern 298.

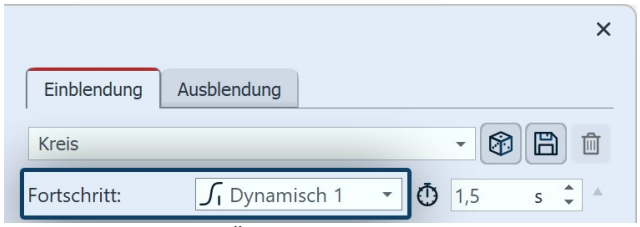


Zufällige Parameter für diese Überblendung bei jedem Abspielen



Zufällige Parameter für diese Überblendung festlegen

Überblendungsfortschritt mit Kurve steuern

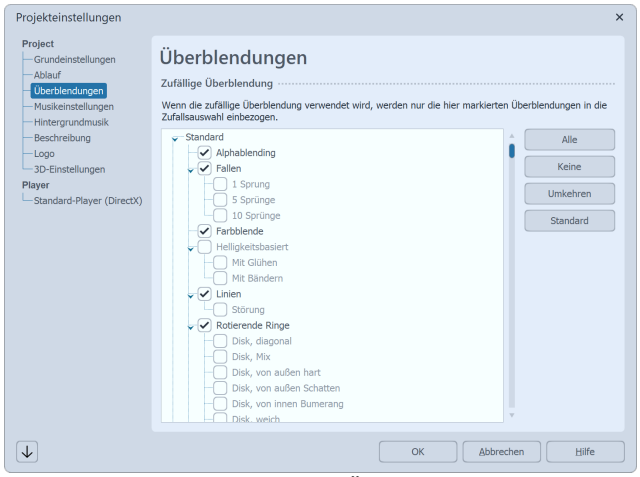


Kurve für Überblendungsfortschritt

Beim Feld **Fortschritt** kann der Überblendungsverlauf geändert werden. Dafür stehen verschiedene Fortschrittskurven zur Auswahl. Unter anderem kann der Überblendungsverlauf in Abhängigkeit zur Überblendungsdauer ***Linear***, ***Weich*** oder auch ***Dynamisch*** erfolgen. Klicken Sie mit der Maus in das Feld mit der Verlaufslinie, um das Überblendungs-Timing zu verändern.

In Stages kann der **Überblendungsverlauf** auch mit einer eigenen Kurve gesteuert werden. Wählen Sie dafür die Option ***Kurve*** und zeichnen Sie im Kurveneditor den gewünschten Verlauf.

11.4 Eigene Auswahl erstellen

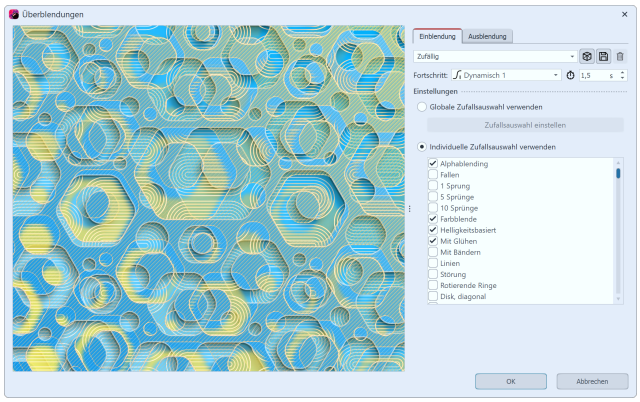


Auswahl für zufällige Überblendungen

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" 290* können Sie eine solche Zufallsauswahl auch im Projekt festschreiben lassen.



Eigene Zufallsauswahl für ein Bild

Wenn Sie möchten, dass 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.

12 - Karten und animierte Pfade

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

Einfacher Pfad	Fügt schlichten Pfad ein, dessen Farbe und Breite geändert werden kann. Die Variante ***Einfacher Pfad, gleichmäßig*** (mit Waage-Symbol) läuft automatisch mit gleichmäßiger Zeitverteilung. Die zweite Variante arbeitet hingegen mit individueller Zeitverteilung.
Dekorierter Pfad	Fügt Pfad ein, dessen Aussehen stark beeinflusst werden kann. Es können Fahrzeuge ausgewählt werden, die an der Spitze erscheinen. Die Variante ***Dekorierter Pfad, gleichmäßig*** (mit Waage-Symbol) läuft automatisch mit gleichmäßiger Zeitverteilung. Die zweite Variante arbeitet hingegen mit individueller Zeitverteilung.
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. Zur Auswahl steht eine Variante mit gleichmäßiger Zeitverteilung für die Pfadpunkte (mit Waage-Symbol) oder mit individueller Zeitverteilung.



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 ***Kartenanimation*** öffnet sich im Anschluss der ***Kartenassistent***.

In unserem Video "Erste Schritte: Routenanimation" 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



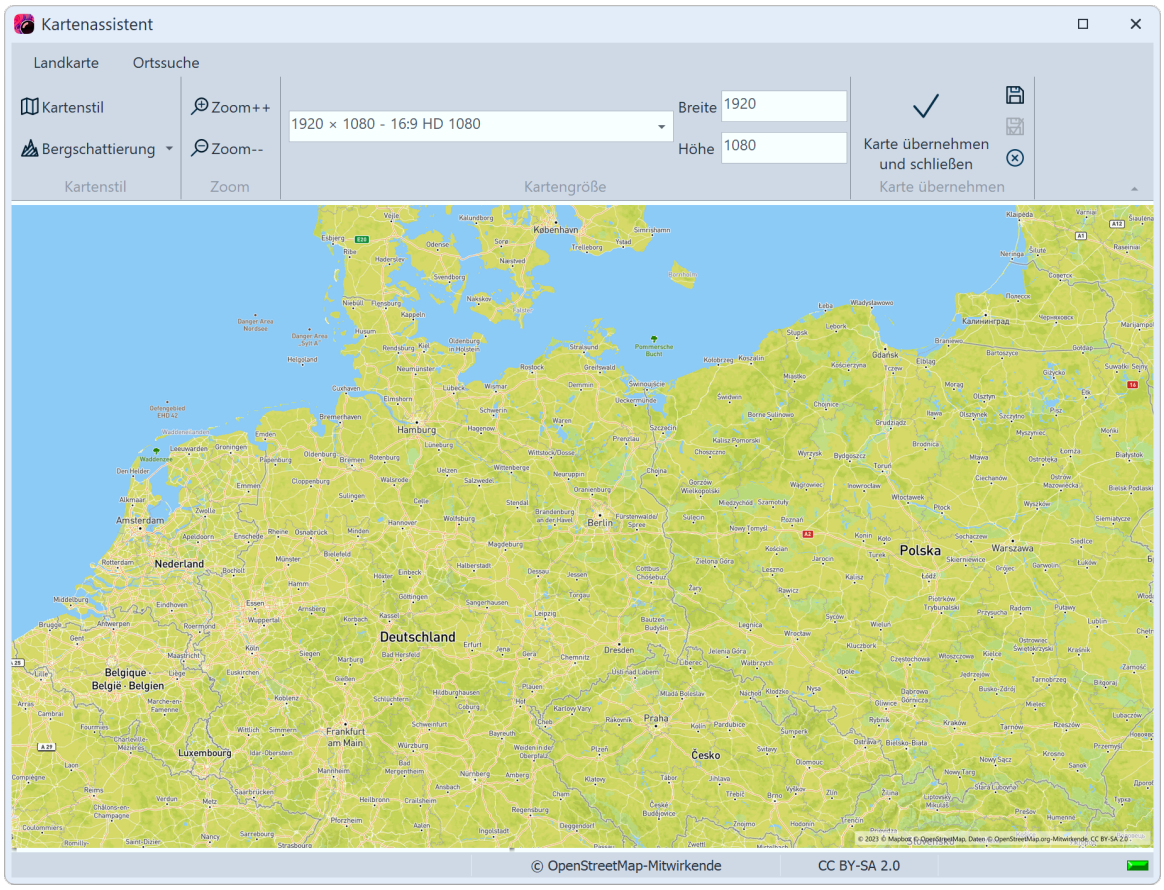
Karte aus der Toolbox

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.

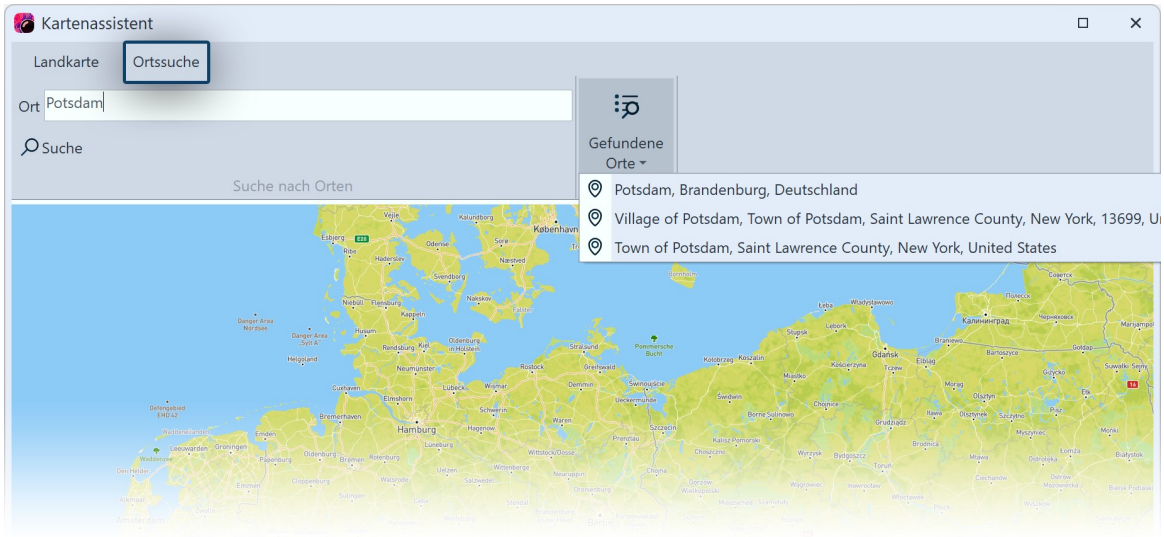


Karten-Assistent

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 Karten-Assistenten

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



Kartenstile in Stages



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.

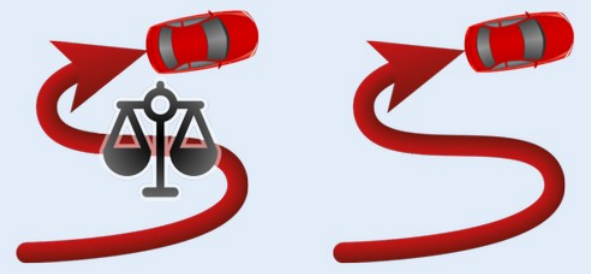
Mit dem Häkchen (***Karte übernehmen und schließen***) bestätigen Sie die Auswahl und fügen das aktuelle Kartenbild in das Projekt ein.



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

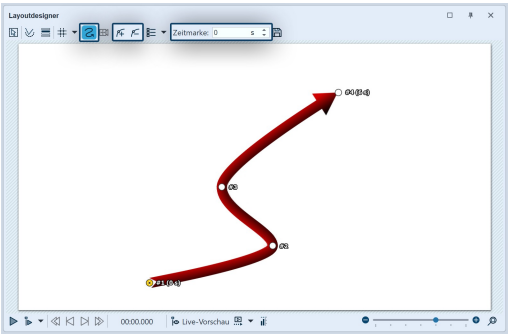
Die Objekte ***Dekorierter Pfad*** befindet sich in der ***Toolbox***. Der Dekorierte Pfad kann im Zusammenhang mit einer Karte verwendet werden oder auch auf beliebigen anderen Hintergründen platziert werden.

Öffnen Sie den Reiter ***Objekte*** und gehen Sie zum Abschnitt ***Routenanimation***.

Möchten Sie eine Linien-Animation, die immer mit gleichbleibender Geschwindigkeit abläuft, wählen Sie den ***Dekorierten Pfad, gleichmäßig***.
Für individuelle Timings (z.B. zu Beginn schneller, dann zwischen bestimmten Marken langsamer und dann wieder schneller) wählen Sie den ***Dekorierten Pfad*** mit individueller Zeitverteilung.

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

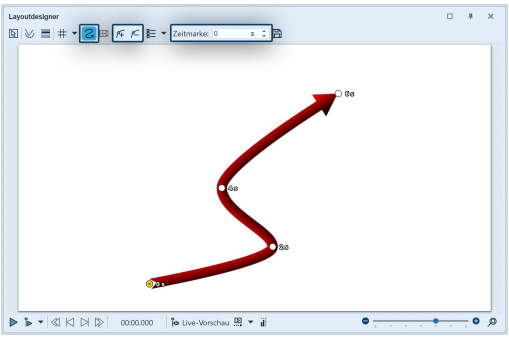
1. Pfad im Layoutdesigner anpassen



Linie mit Bewegungsmarken und gleichmäßiger Zeitverteilung

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.

Um einzelne Marken einfach zu erreichen oder anzupassen, empfiehlt sich in **AquaSoft Video Vision** und **Stages** die zusätzliche Verwendung der Manuellen Eingabe 40.



Linie mit Bewegungsmarken und individueller Zeitverteilung

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.

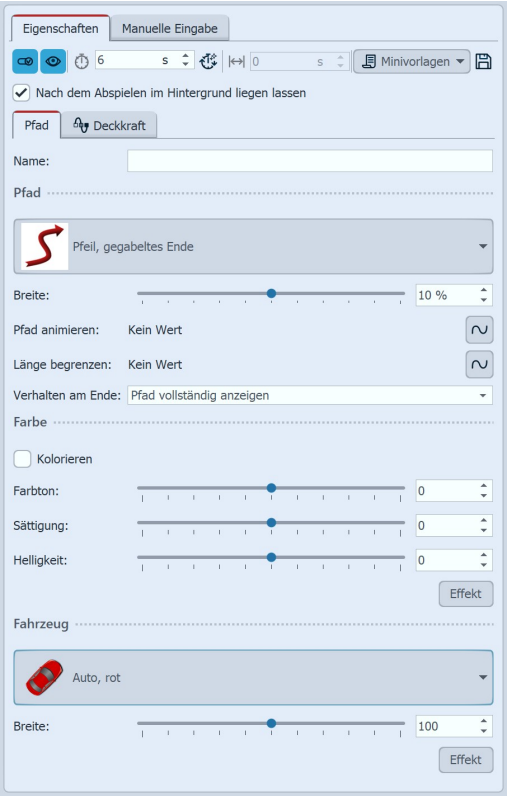
Wie viel Zeit die Linie benötigt, um von einer Marke zur nächsten zu gelangen, legen Sie bei Routen mit individueller Zeitverteilung über das Feld ***Zeitmarke*** fest.

Legen Sie Ihre Route im Layoutdesigner mit Hilfe der Bewegungsmarken fest.

Sie können auch eine Route, die zunächst mit individueller Zeitverteilung erstellt wurde, nachträglich noch 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.

Nutzer von **AquaSoft Video Vision** und **Stages** können über die Manuelle Eingabe die Pfadeinstellung ***Zeitverteilung: Gleichmäßig*** wählen. Das ***Pfad ausgleichen*** ist dann nicht mehr nötig.

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 ***Pfad*** können Sie über eine Galerie den Stil des Pfads festlegen. Wählen Sie den gewünschten Pfadstil mit einem Klick aus.

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

Pfade, die aus unregelmäßigen Mustern/Farbabschnitten bestehen, können mit ***Pfad animieren*** so abgespielt werden, dass das Pfadmuster animiert erscheint.

Mit ***Länge begrenzen*** "Kein Wert" (bzw. Wert=0 s), wird der Pfad während der Ablaufdauer mit seiner gesamten Länge, ohne mitlaufendes Ende gezeigt. Soll der Pfad nur eine bestimmte Länge haben und nicht die komplette Strecke zwischen Startpunkt und Endpunkt abbilden, kann an dieser Stelle eine Zeitangabe für die die Länge erfolgen. (Die Zeiteingabe bezieht sich auf die Zeitangabe der Bewegungsmarken bzw. deren Zeitdifferenz.)

Mit dem ***Verhalten am Ende*** können Sie bestimmen, ob nach Ablauf der Animation der Pfad weiter ***vollständig angezeigt*** oder ***verkürzt*** werden soll, d.h. der Pfad zum Endpunkt hin eingezogen wird. (Für ein vollständiges Verkürzen muss ggf. die Anzeigedauer des Pfad-Objektes erhöht werden.)

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. Sortiert sind diese in der Galerie nach Land-, Luft- und Wasserfahrzeugen. Wählen Sie das gewünschte Fahrzeug mit einem Klick aus.

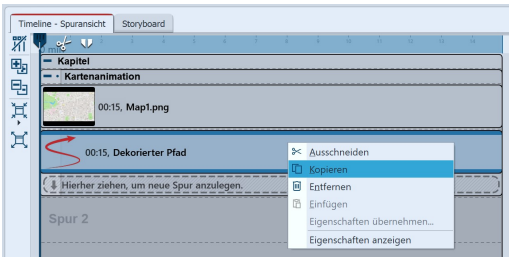
Sie können in der Galerie unter ***Eigenes Bild*** auch eine eigene Grafik von Ihrer Festplatte auswählen. Doppelklicken Sie auf ***Eigenes Bild*** und wählen Sie eine Datei. Diese sollte als png-Datei mit transparentem Hintergrund vorliegen.

Passen Sie zudem die ***Fahrzeugbreite*** Ihren Vorstellungen an.

Das Fahrzeug kann über den Button ***Effekt*** mit einem Bildeffekt versehen werden.

Mit dem Hinzufügen von Marken steigt die Dauer der Route. Um die Gesamtdauer zu ändern, klicken Nutzer von **AquaSoft Video Vision** und **Stages** eine Marke im Layoutdesigner mit rechts an und wählen ***Pfad bearbeiten/Dauer anpassen***. Die Dauer kann auch geändert werden, indem Sie das Pfad-Objekt in der Timeline markieren und in den Eigenschaften das ***Intelligente Skalieren*** wählen.

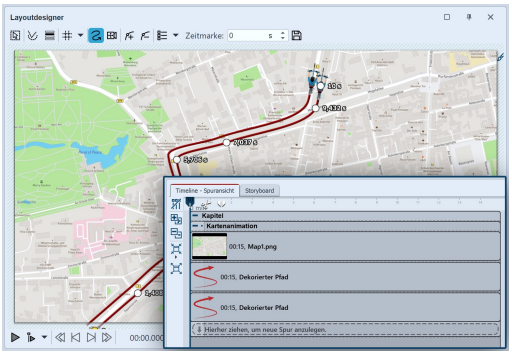
3. Beispiel: Zwei Fahrradfahrer über eine Karte fahren lassen



Dekorierten Pfad kopieren

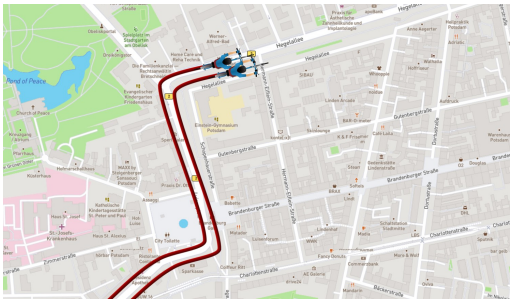
Ziehen Sie das Objekt ***Kartenanimation*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Wählen Sie im Karten-Assistenten 143 einen Kartenausschnitt aus. Gehen Sie nun in die ***Timeline***. Klappen Sie das Objekt mit dem Titel ***Kartenanimation*** auf. Klicken Sie auf das Objekt ***Dekoriertere Pfad***. Im Bereich ***Eigenschaften*** stellen Sie unter ***Breite*** einen geringeren Wert ein, z.B. 15.

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



Bewegungsmarken parallel setzen

Platzieren Sie ***den Dekorierten Pfad*** in der ***Timeline*** genau unter dem ersten ***Dekorierten Pfad***, 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.



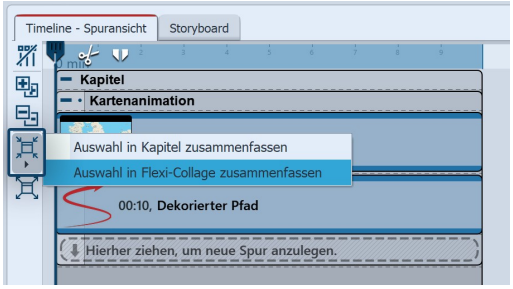
Zwei Fahrräder nebeneinander

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

Dekorierte Pfade können nicht nur auf Karten verwendet werden, sondern auch als Muster-Animation auf Bildern oder bei Titeln. Lassen Sie sich von den Mini-Vorlagen inspirieren, die Sie bei einem markierten Pfad in den Eigenschaften aufrufen können.

12.3 Schwenk über Karte mit Route

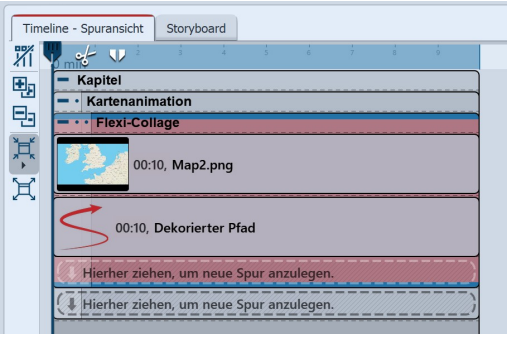
Möchte man über eine Karte schwenken, auf der eine Routen-Animation stattfindet, verwendet man ein Flexi-Collage-Objekt. Dieses stellt sicher, dass über Karte und Route gleichermaßen geschwenkt wird, die Route also genau wie gesetzt auf der Karte liegen bleibt und die Kamera diese verfolgen kann.



Karte und Pfad in Flexi-Collage zusammenfassen

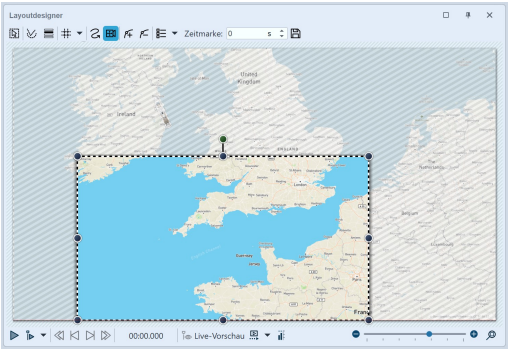
Sie haben eine fertige Routenanimation bestehend aus Karte und Pfad. Legen Sie beides in ein ***Flexi-Collage***-Objekt.

In AquaSoft Video Vision 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.



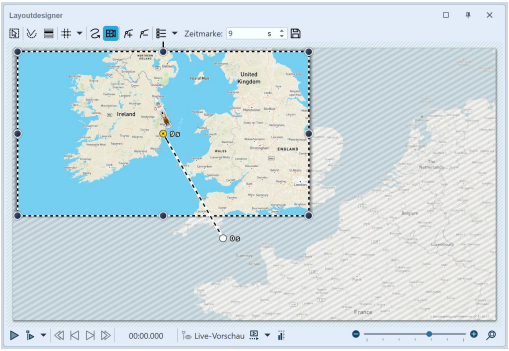
Flexi-Collage markieren

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 diesen Ausschnitt nun am Ziel Ihrer Route. Passen Sie den Zeitwert für den Kameraschwenk, auf die Dauer Ihrer Routenlänge an.

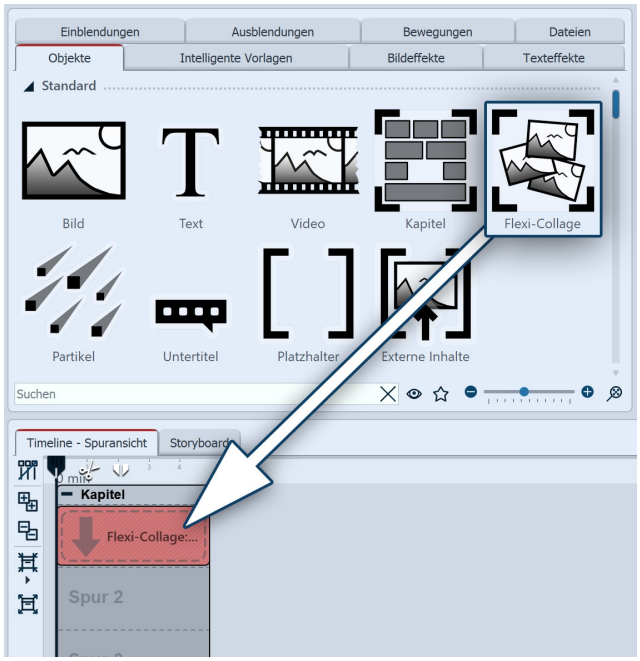
Beim Abspielen verfolgt die Kamera nun die Fahrt auf der Karte im Detail.

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 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.



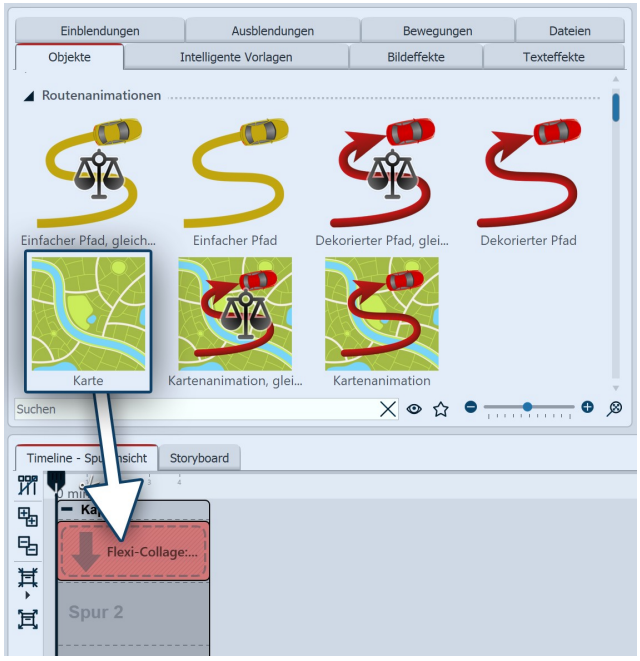
Flexi-Collage einfügen

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 143.

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 oberen Teil abdecken, danach den mittleren Teil und danach den unteren Teil, wenn Sie Ihre Collage aus drei Teilen zusammensetzen wollen.



Kartenausschnitte werden untereinander angeordnet

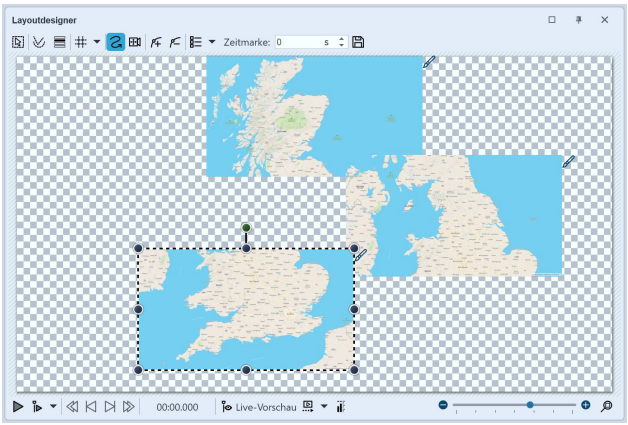
3. Weitere Kartenausschnitte wählen

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

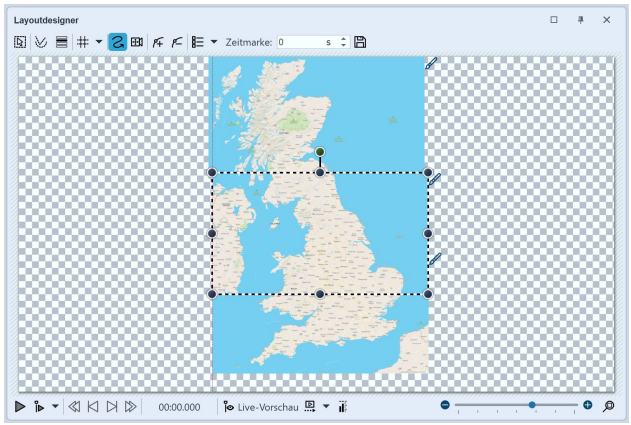
Bei der Auswahl der Kartenteile achten Sie darauf, dass die Randbereiche noch Teile des benachbarten Kartenstücks enthalten, sodass die Kartenstücke leicht überlappen können.

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

4. Kartenstücke im Layoutdesigner zusammenfügen



Kartenausschnitte sollen gleiche Größe haben

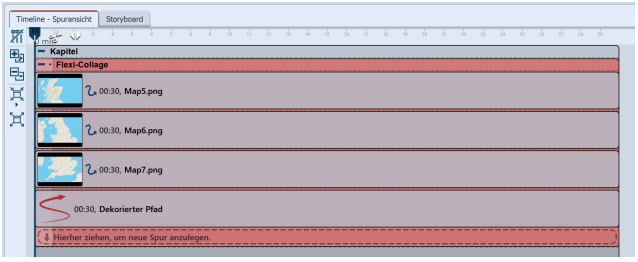


Kartenausschnitte werden überlappend zusammengefügt

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

Verkleinern Sie alle Karten im Layoutdesigner und schieben Sie diese grob in ihre Position. Achten Sie dabei unbedingt darauf, dass die Kartenstücke alle die gleiche Größe haben. Am einfachsten geht dies, wenn Sie das erste Kartenstück verkleinern und dann mit der rechten Maustaste im Layoutdesigner darauf klicken. Wählen Sie die Option ***Pfad kopieren***. Klicken Sie nun auf ein anderes Kartenstück, um es auszuwählen. Klicken Sie 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 im ***Layoutdesigner*** oder nutzen Sie das Zoom-Symbol unten rechts am ***Layoutdesigner***. Hilfreich kann außerdem sein, einzelnen Kartenausschnitten vorübergehend eine leichte Transparenz 351 zuzuweisen, um genau zu erkennen, dass die Teile korrekt anschließen/überlagern.
Mit der Lupe mit Viereck können Sie im Anschluss wieder den Standardzoom erhalten.



Dekorierter Pfad liegt in unterster Spur

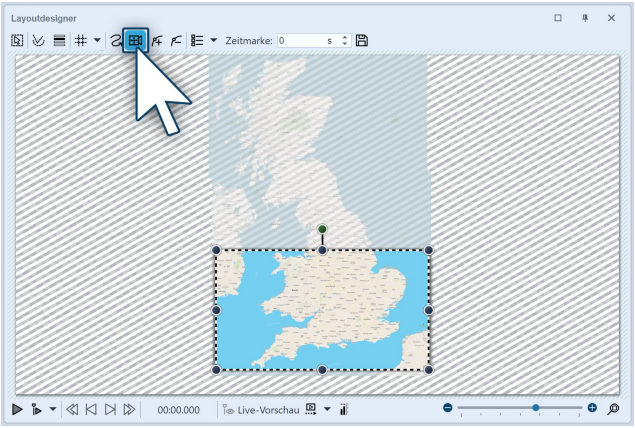
5. Route einfügen

Ziehen Sie den ***Dekorierten Pfad*** in die unterste Spur der Flexi-Collage, 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" 146 beschrieben.

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

6. Gerade Kante mit Kameraschwenk

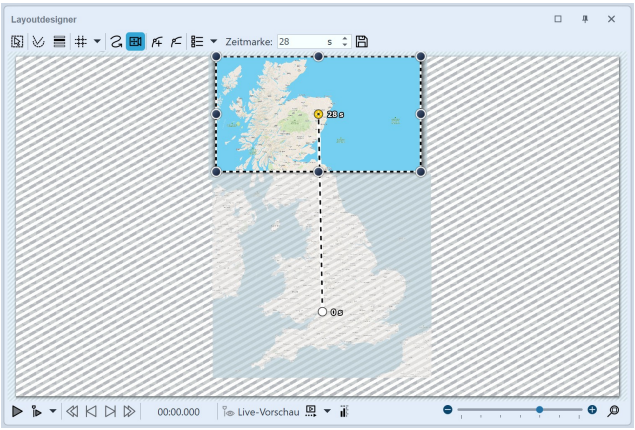


Bildausschnitt festlegen

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

Dieses Problem lösen Sie, indem Sie einen Ausschnitt der Karte festlegen 109. Klicken Sie dazu auf den roten Rand der ***Flexi-Collage*** und aktivieren Sie im ***Layoutdesigner*** den ***Kameraschwenk***-Modus. Legen Sie dann den Bildausschnitt mit dem Auswahlrahmen fest.

7. Kamerafahrt über Karte festlegen (optional)

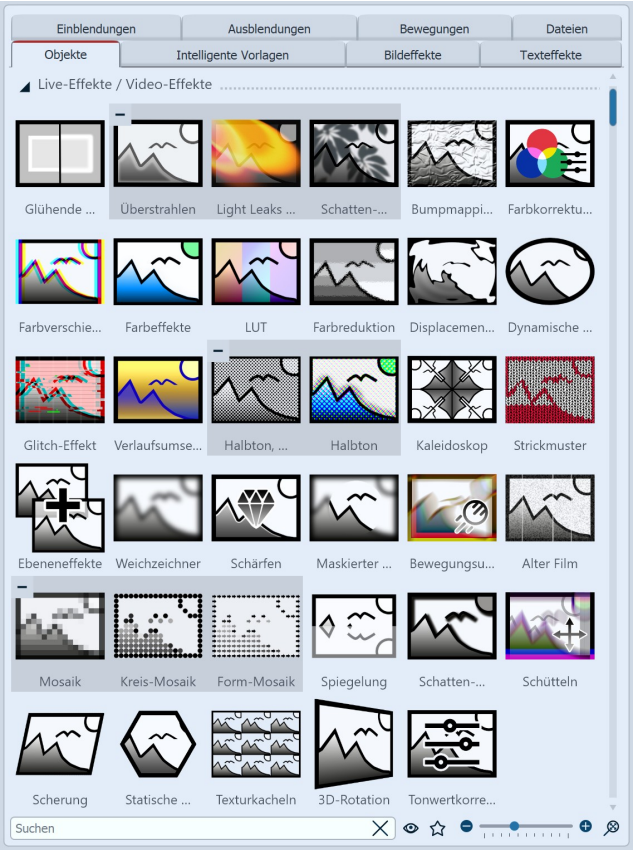


Kamerafahrt festlegen

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 Zeitmarken aus, um den Pfad zu verfolgen.

Wenn Sie den Kameraschwenk festlegen, sollten Sie dessen Dauer anpassen: Stellen Sie sicher, dass die Gesamtdauer des Kameraschwenks mit der Dauer der Route übereinstimmt.

13 - Live-Effekte / Video-Effekte



Die Live-Effekte in der Toolbox

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

In der **AquaSoft Video Vision** gibt es insgesamt 35 ***Live-Effekte***. In **AquaSoft Stages** gibt es zusätzlich zu den 35 Live-Effekten den Effekt ***Chroma-Key***.

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. 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.

Über die Eigenschaften erreichen Sie zu einigen Effekten auch ***Minivorlagen***. Dahinter verbergen sich Varianten des Effektes mit bestimmten Voreinstellungen. Öffnen Sie die Minivorlagen-Galerie und wählen Sie eine Effektvariante durch Anklicken aus. Die Effekt-Einstellungen können bei Bedarf weiter angepasst und auch als eigene Minivorlage gespeichert werden.

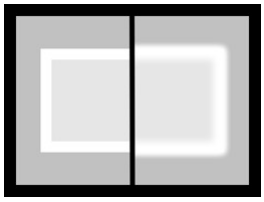
2. Postprocessing

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.

3. Live-Effekt entfernen

Um einen Live-Effekt von Ihren Bildern oder Videos zu entfernen, klicken Sie den Effekt in der Timeline mit rechts an und wählen ***Effekt entfernen***.

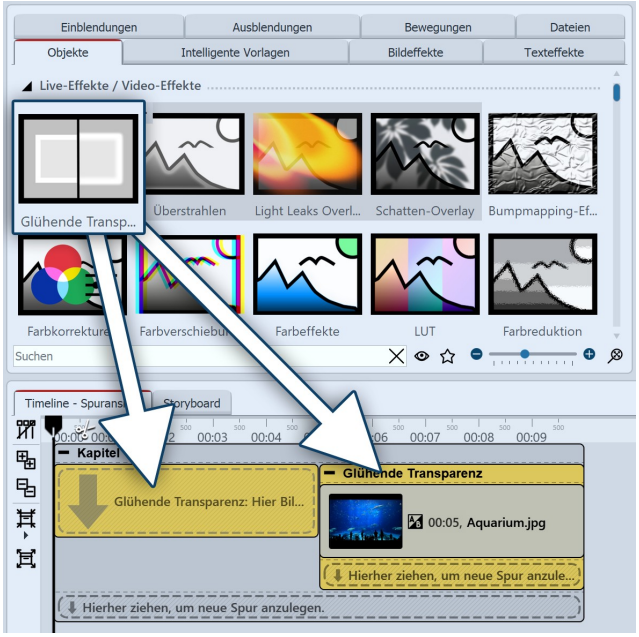
13.1 Glühende Transparenz



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



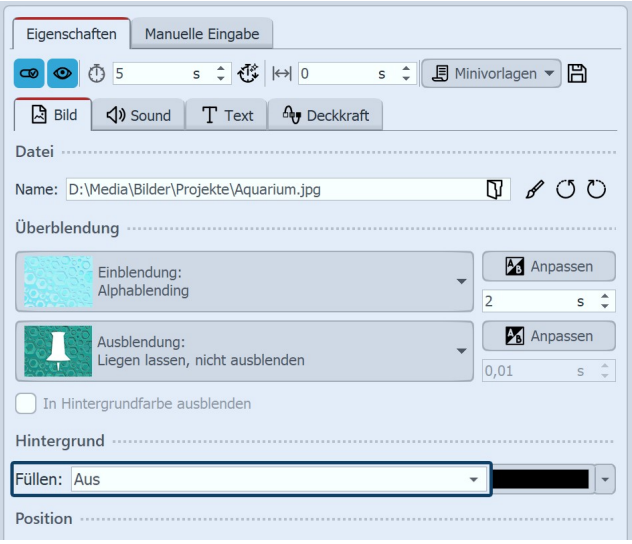
Glühende Transparenz einfügen

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.

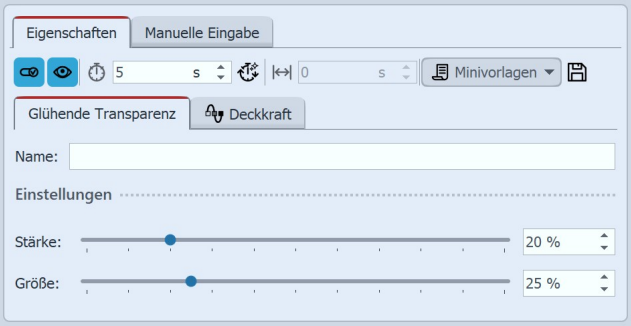
2. Bildeinstellungen festlegen



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***.

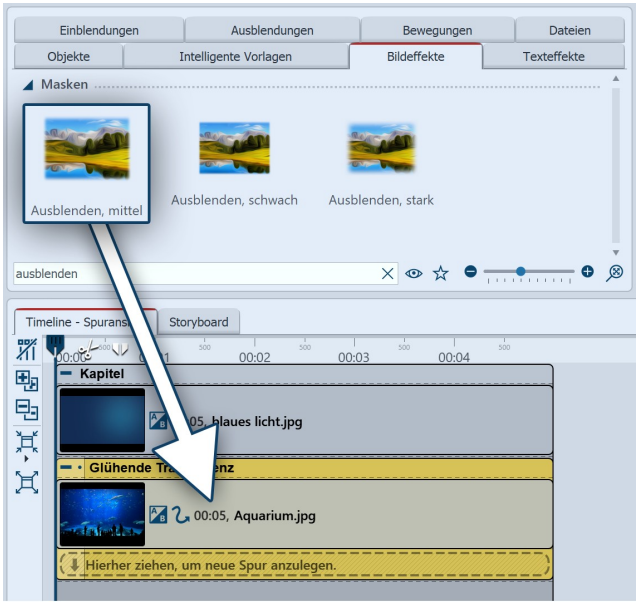
3. Einstellungen des Effektes festlegen



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

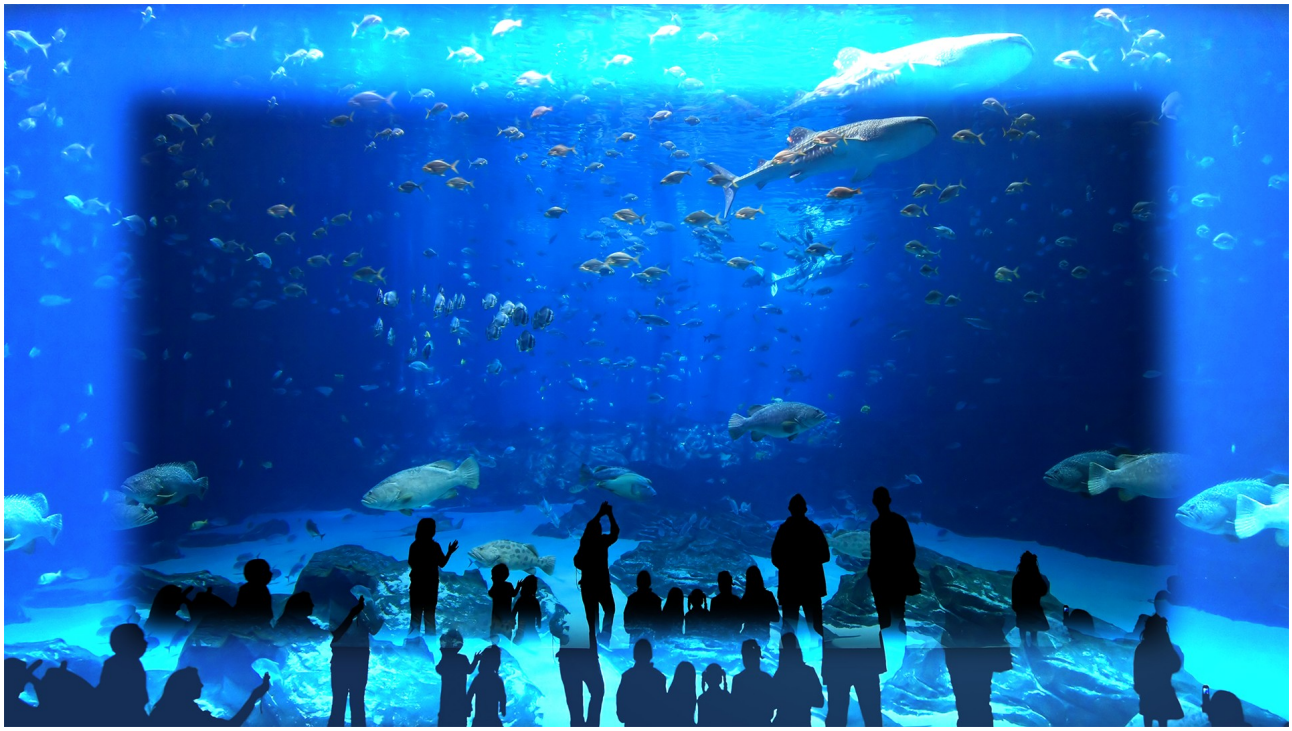


Glühende Transparenz mit Maske

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 die ***Glühende Transparenz*** und fügen Sie dann ein Bild ein. Verkleinern Sie das Bild etwas im ***Layoutdesigner***.

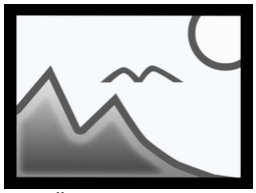
Nun öffnen Sie in der ***Toolbox*** den Reiter ***Bildeffekte***. Im Bereich ***Masken*** finden Sie den Effekt ***Ausblenden, mittel.*** Verwenden Sie ruhig die Suchfunktion am unteren Rand der ***Toolbox***.

Ziehen Sie den Bildeffekt auf das Bild in der Timeline. Klicken Sie auf den ***farbigen Rahmen*** des Live-Effektes, um die Einstellungen zu verändern. Stellen Sie die Stärke und die Größe so ein, dass der Effekt Ihnen gefällt



Fertiges Beispiel mit Glühender Transparenz

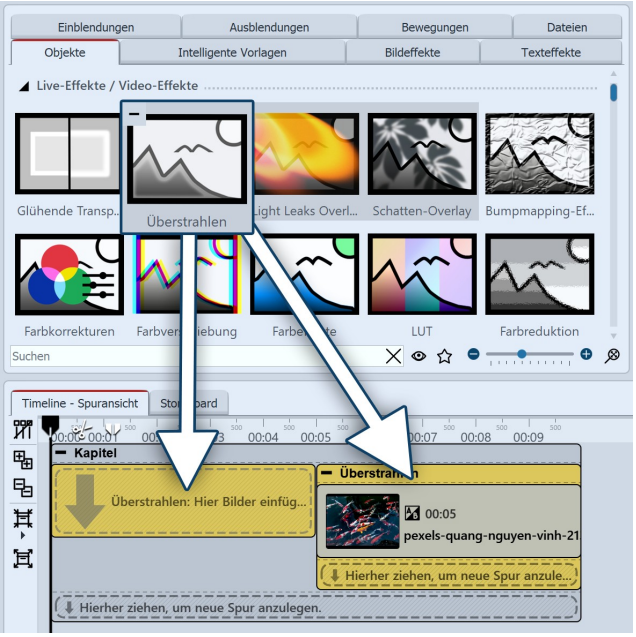
13.2 Überstrahlen



Überstrahlen

Mit dem Effekt ***Überstrahlen*** betonen Sie in Fotos oder Videos je nach Einstellung helle Bildbereiche (Licht) oder dunkle Bildbereiche (Schatten) oder beides. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

1. Überstrahlen einfügen



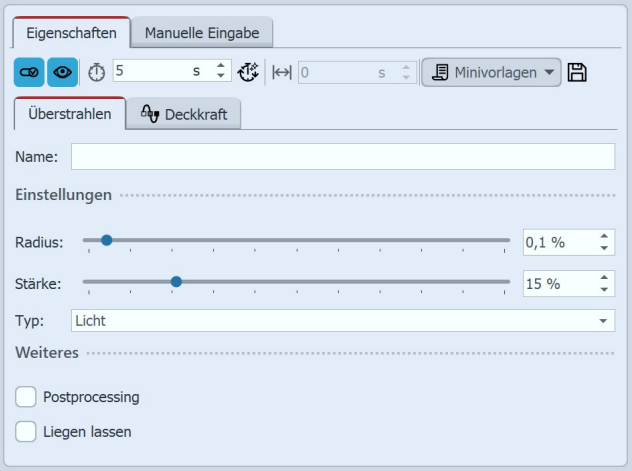
Überstrahlen einfügen

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 in den Effekt einfügen.

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Überstrahlen

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun die Wirkung des Effektes festlegen.

Mit Radius und Stärke bestimmen Sie, wie stark Bildbereiche vom Typ Licht, Schatten oder Licht und Schatten überzeichnet werden.

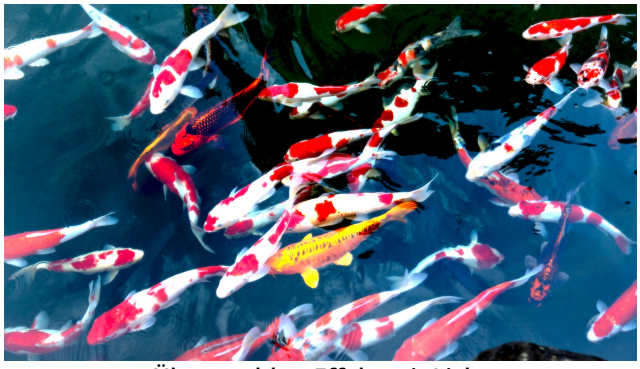
Um den Effekt zu animieren, können Radius und Stärke über die Effekt-Dauer mit Kurven animiert werden. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand des Effektes.



Originalbild ohne Überstrahlen-Effekt



Überstrahlen-Effekt mit Schatten



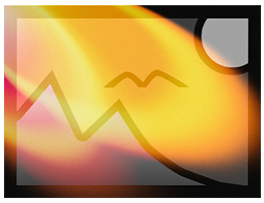
Überstrahlen-Effekt mit Licht



Überstrahlen-Effekt mit Licht und Schatten

Mit dem Überstrahlen-Effekt lassen sich auch Neon-Effekte erstellen. Wie man Texte, Fotos und Videos zum Strahlen bringt, zeigt das Video "Animierter Neon-Effekt"
(Linkadresse: aquasoft.de/go/neon)

13.3 Light Leaks Overlay

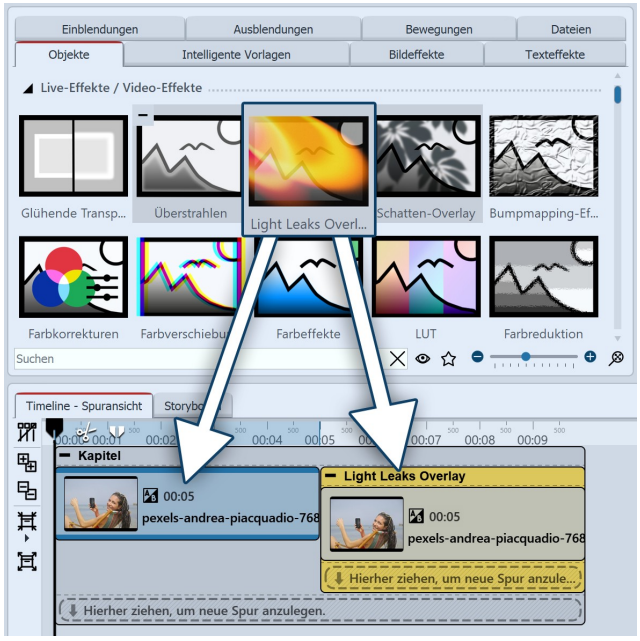


Light Leaks Overlay

Mit diesem Effekt legen Sie Lichteffekte über Fotos, Videos und Hintergründe. So lassen sich besondere Lichtstimmungen im Bild zusätzlich betonen oder hinzufügen. Die Lichtflecken huschen dabei nach zufälligem Muster über den Inhalt des Effektes.

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

1. Light Leaks Overlay einfügen



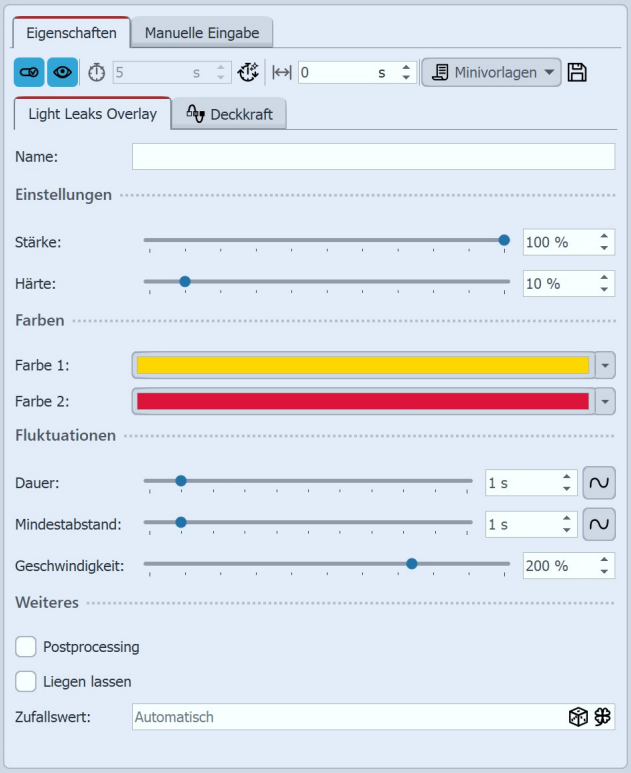
Light Leaks Overlay einfügen

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 in den Effekt einfügen.

Nachdem Sie den Inhalt 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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Light Leaks Overlay

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun die Wirkung des Effektes festlegen.

Wählen Sie mit ***Stärke***, wie kräftig die Lichteffekte das Bild überlagern.

Mit der ***Härte*** verändern Sie das Aussehen der Lichtflecken: eine geringe Härte sorgt für weichgezeichnete Flecken, eine große Härte für kräftigere Konturen.

Mit dem ***Farbwähler*** können Sie die Farbe der Lichtflecken ändern und diese besonders passend oder besonders kontrastreich zu Ihren Motiven gestalten.

Wie häufig die Lichtflecken während der Anzeigedauer des Effektes auftreten, ergibt sich durch die Einstellung des ***Mindestabstandes*** zwischen den Fluktuationen. Je größer der Mindestabstand, desto seltener erscheint ein Lichtreflex.

Um den Effekt nach unregelmäßigem Zeitmuster auftauchen zu lassen, können Sie den Mindestabstand mit einer Kurve animieren.



Originalbild ohne Effekt



Bild mit Light Leaks Overlay

13.4 Schatten-Overlay

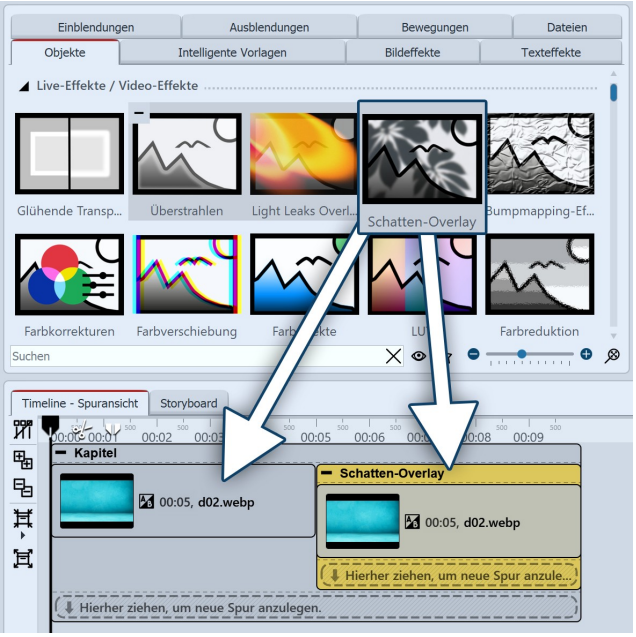


Schatten-Overlay

Mit diesem Effekt legen Sie einen animierten Schatten-Effekt über Ihre Bilder, Videos und Hintergründe. Der Effekt simuliert Blatt- und Baumbewegungen oder Fensterschatten bei sich ändernden Lichtbedingungen auf Ihrem Bildmaterial, sodass eine räumliche Wirkung entsteht.

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

1. Schatten-Overlay einfügen



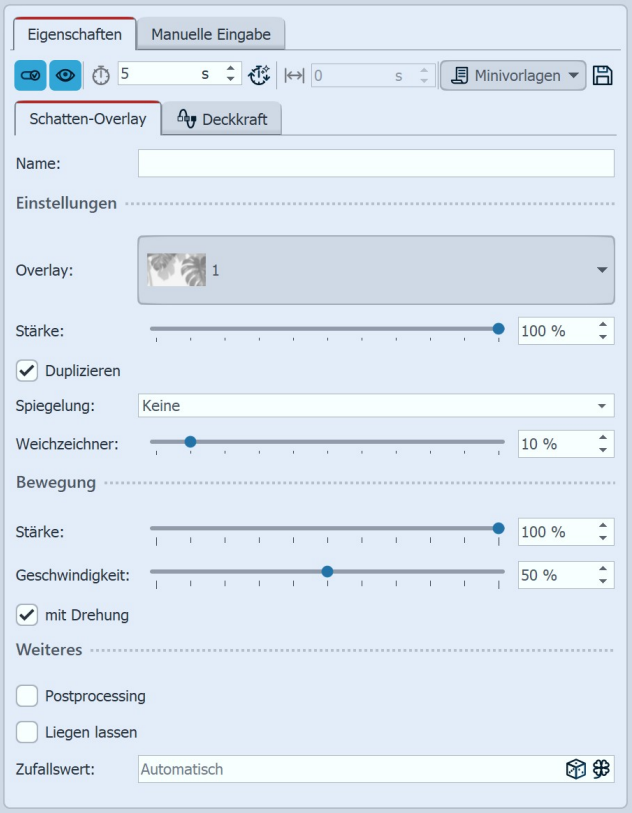
Schatten-Overlay einfügen

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 in den Effekt einfügen.

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

2. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Schatten-Overlay

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie die Wirkung des Effektes festlegen.

In der ***Overlay***-Galerie stehen Ihnen verschiedene Schattenmuster zur Auswahl, darunter Blätter, Palmwedel, Fenster und Jalousie-Schatten. Wählen Sie ein Motiv das zum verwendeten Bildmaterial passt.

Mit der ***Stärke*** legen Sie die Deckkraft des Überlagerungsmusters fest. Verstärken lässt sich der Schatten zusätzlich, indem Sie das "Duplizieren" aktivieren. Damit wird die Overlay-Grafik doppelt über den Inhalt gelegt.

Mit der ***Spiegelung*** kann die Overlay-Grafik ***horizontal*** und/oder ***vertikal*** gespiegelt werden und damit passend zum Bildinhalt platziert werden.
Je nach eingestelltem Wert beim Weichzeichner zeichnet sich die Overlay-Grafik klar ab oder erscheint weich verwischt.

Die Bewegung des Schatten-Overlays kann mit der ***Stärke*** (wie weit verändert der Schatten seine Position) und der Geschwindigkeit (wie häufig verändert der Schatten seine Position während der Effektdauer) beeinflusst werden. Das kann optional mit oder ohne ***Drehung*** des Schatten-Overlays erfolgen.

Wünschen Sie keine Animation des Effektes, setzen Sie die ***Stärke*** und die ***Bewegung*** jeweils auf 0%.

Um den Effekt zusätzlich zu animieren, kann die Stärke und der Weichzeichner mittels Kurve über die Zeit verändert werden.



Originalbild ohne Effekt

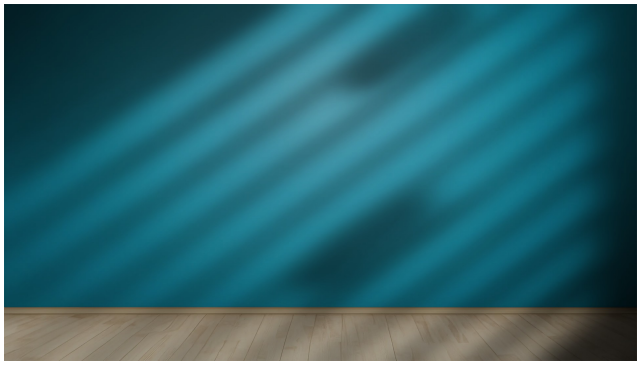
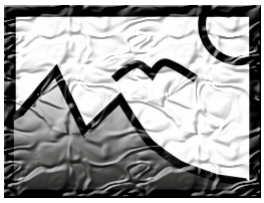


Bild mit Schatten-Overlay

In der ***Toolbox***, am Reiter ***Objekte*** finden Sie viele ***Hintergründe***, mit denen sich der ***Schatten-Overlay-Effekt*** sehr gut kombinieren lässt. Nutzen Sie z.B. die Wand- oder Wand-und-Boden-Hintergründe. In Kombination mit Text-Objekten erstellen Sie interessante Texttafeln oder Intros.

13.5 Bumpmapping-Effekt



Bumpmapping

Sie finden den ***Bumpmapping-Effekt*** in der ***Toolbox*** 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*** aus Graustufen erstellt werden. 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

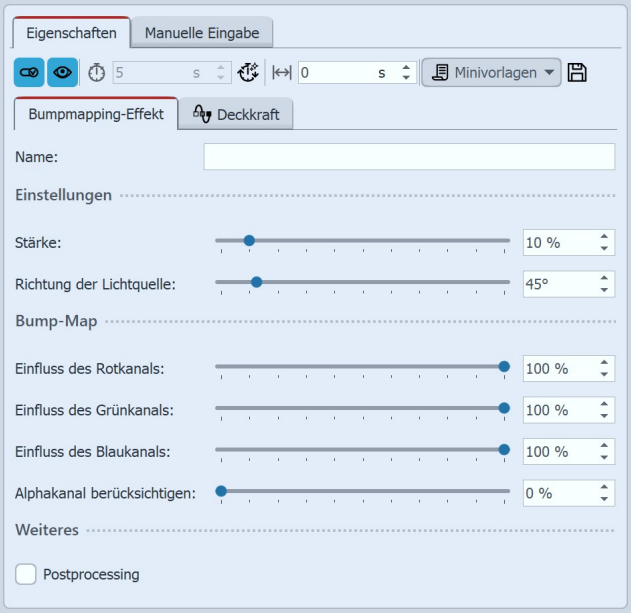
Ziehen Sie den Effekt aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. In diesem Effekt befinden sich zwei Bereiche: ***Inhalt*** und ***Bump-Map***.

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 diesem Effekt befinden, eigene Effekte zuordnen, wie z.B. einen ***Bewegungspfad***.

2. Einstellungen für den Bumpmapping-Effekt



Einstellungen für Bumpmapping-Effekt

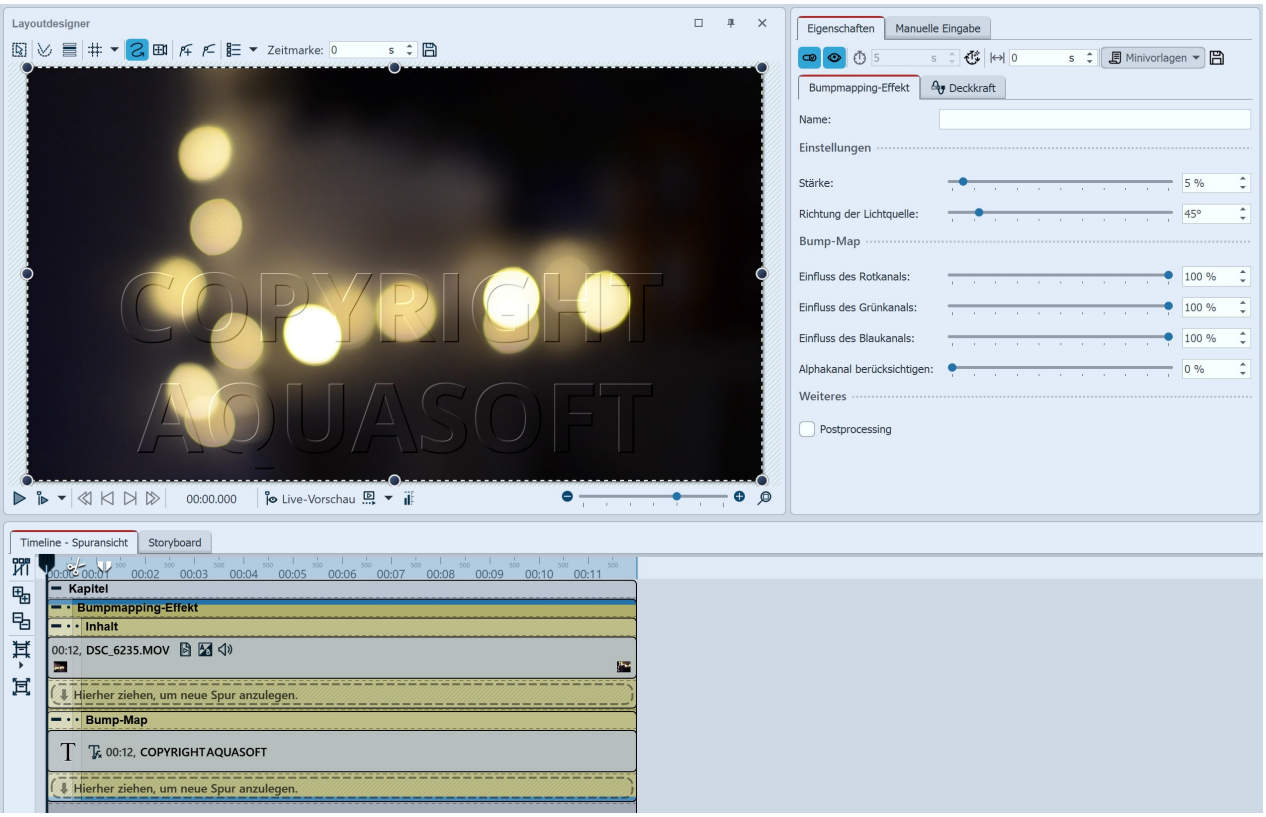
Im Bereich Eigenschaften gibt es für den Bumpmapping-Effekt folgende Eigenschaften:

- 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

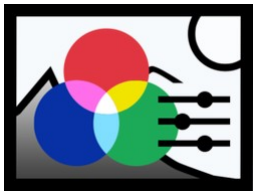
Eine sehr einfache und praktische Anwendungsmöglichkeit ist das Einfügen von Wasserzeichen oder Logos.

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 einem Klick auf den Rahmen des ***Bumpmapping***-Effektes können Sie das Ergebnis im ***Layoutdesigner*** betrachten und Anpassungen in den Effekt-Eigenschaften vornehmen.

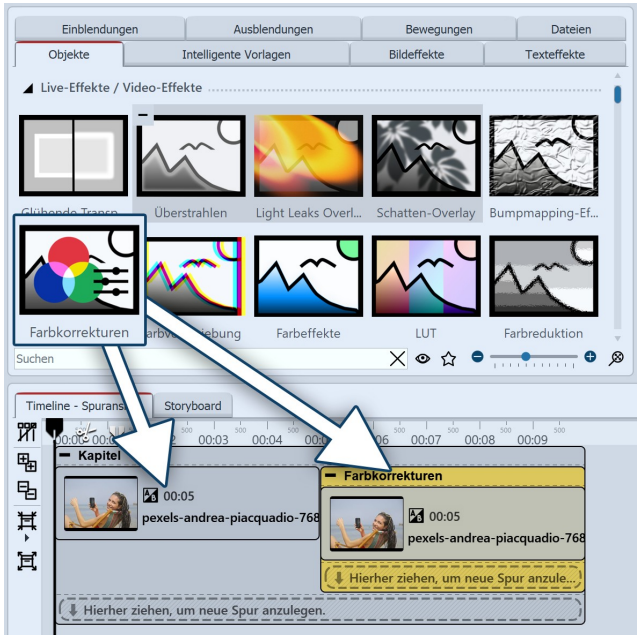
13.6 Farbkorrekturen



Farbkorrekturen

Mit Hilfe von ***Farbkorrekturen*** können Sie das Aussehen von Videos und Fotos verbessern. So lassen sich Helligkeit und Kontrast, Schwarzpunkt und Weißpunkt sowie Farbnuancen korrigieren. Der Effekt wird live auf Ihr Bildmaterial angewendet, ohne dass Ihre Originaldatei dabei geändert wird.

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



Farbkorrekturen-Effekt in der Timeline

1. Farbkorrekturen-Effekt einfügen

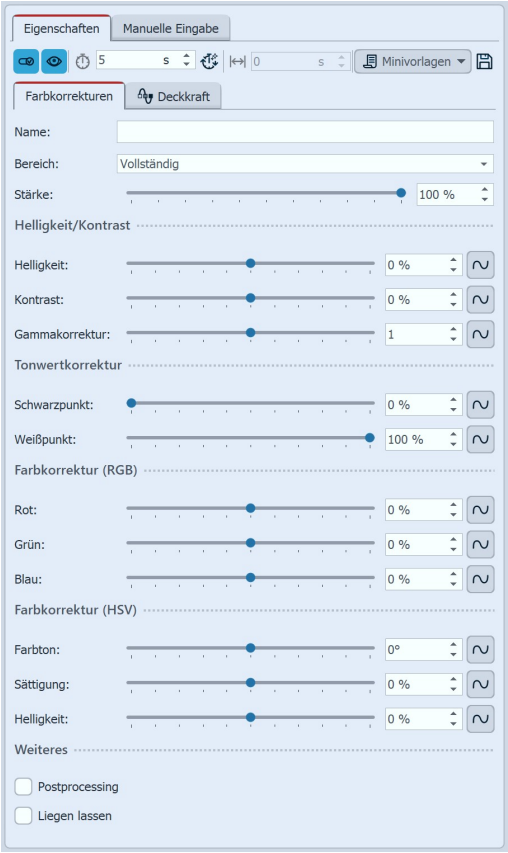
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild oder Video in der ***Timeline*** ziehen.

Sie können den Effekt auch direkt in die ***Timeline*** ziehen und dann per Drag-and-Drop bzw. mit Hilfe des ***Bild-Objektes*** oder des ***Video-Objektes*** befüllen. Es können auch mehrere Objekte in den Effekt eingefügt werden.

Nachdem Sie das Bildmaterial eingefügt haben, klicken Sie in der ***Timeline*** auf den farbigen Rahmen mit dem Titel des Effektes. Jetzt können Sie im Bereich ***Eigenschaften*** die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Soll der Effekt mit ein und derselben Einstellung auf mehrere hintereinanderfolgende Objekte angewendet werden, kann es praktischer sein, den Effekt im ***Postprocessing*** zu verwenden, statt alle Objekte im Effekt zu platzieren.



Einstellungen Farbkorrekturen

2. Einstellungen für Farbkorrekturen-Effekt

Der Effekt kombiniert mehrere Korrekturverfahren mit einfachen Reglern. So ist beispielsweise eine Farbkorrektur im ***RGB***- und im ***HSV-Farbmodell*** möglich.

Des Weiteren können Korrekturen an der ***Helligkeit*** und am ***Kontrast*** oder eine ***Gammakorrektur*** vorgenommen werden. Ändern Sie im Abschnitt ***Tonwertkorrektur*** den ***Schwarzpunkt*** oder ***Weißpunkt***. (siehe auch Effekt Tonwertkorrektur 221)

Wählen Sie in den Eigenschaften unter ***Bereich***, ob die Korrektur für das gesamte Bild (Vollständig), nur für ***Schatten***, ***Mitteltöne*** oder ***Lichter*** oder komplett ***Benutzerdefiniert*** erfolgen soll. Je nach Auswahl ändern sich die weiteren Einstellungsmöglichkeiten (Stärke / Weicher Übergang / Start / Ende).

Bei Bereich = Vollständig können Sie über die ***Stärke*** beeinflussen, wie des Effektes auf Ihr Bild beeinflussen. Je geringer der Wert, desto dezenter der Effekt.

Ändern Sie die Einstellungen, um Farbkorrekturen an Ihrem Material vorzunehmen und überprüfen Sie die Wirkung im Layoutdesigner.

Die Einstellungen gelten für alle im Effekt befindlichen Objekte.

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Effekts, die einige Standardfälle korrigieren können. Passen Sie diese Vorgaben bei Bedarf noch genau auf Ihr Bildmaterial an. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Material anzuwenden. Eine Einstellungen können auch als Minivorlage gespeichert werden.



Originalfoto ohne Effekt



Bild mit Farbkorrekturen-Effekt

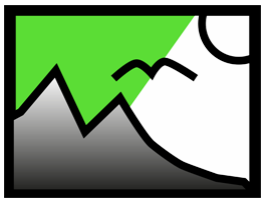


Originalvideo ohne Effekt



Video mit Farbkorrekturen-Effekt (Minivorlage "Kontrastreich")

13.7 Chroma-Key



Chroma-Key

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

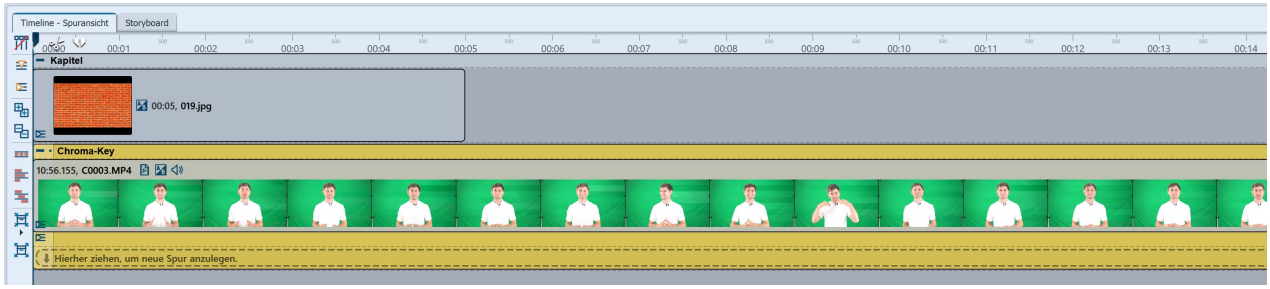
1. Wirkung des Chroma-Key-Effektes

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 Bildmaterial ab. Je gleichmäßiger der Hintergrund ist und je deutlicher er sich vom Vordergrund absetzt, desto besser kann er durch den Effekt entfernt werden.

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

2. Anwendung des Chroma-Key-Effektes

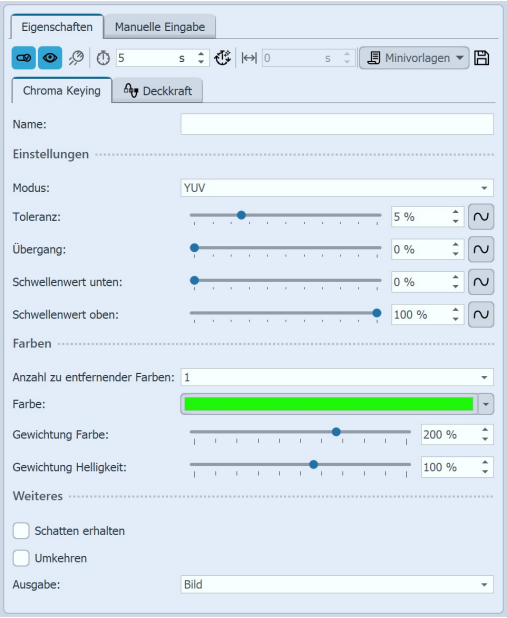


Chroma-Key-Effekt in einem Kapitel in der Timeline

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

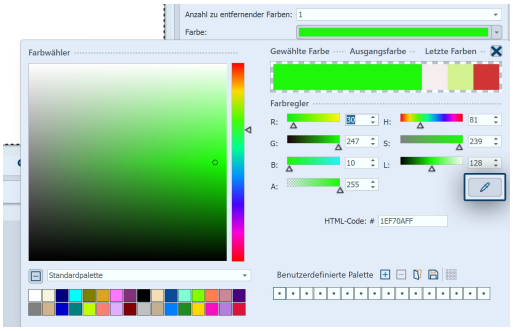
Der Effekt kann mit verschiedenen Modi arbeiten. Je nach gewähltem Modus stehen unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl.

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

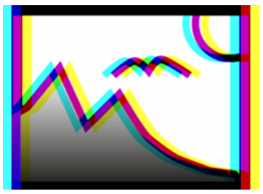
Um eine Farbe für den ***Color-Key*** zu wählen, klicken Sie auf das bereits voreingestellte Grün. Jetzt erscheint die Farbauswahl.

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.

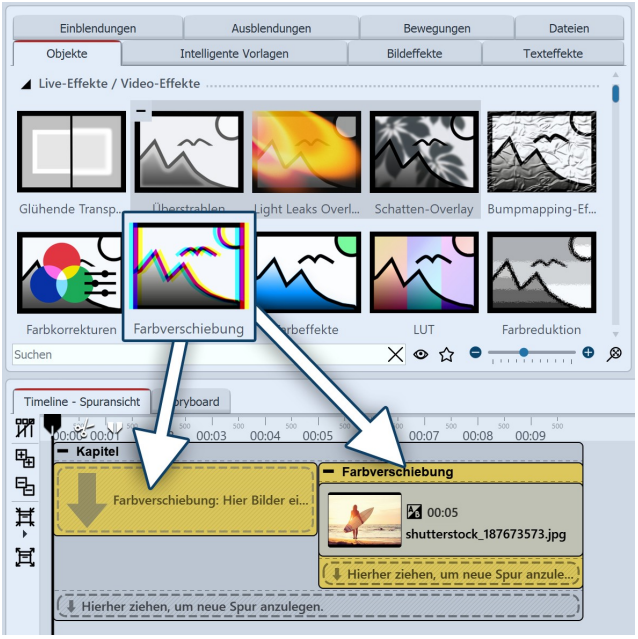
Wie Sie den Chroma-Key-Effekt nutzen, um ein schwarz-weiß Video mit Farbakzent zu erstellen, sehen Sie in unserem Video "Farbe freistellen mit Color Key". (Linkadresse: aquasoft.de/go/colorkey)

13.8 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

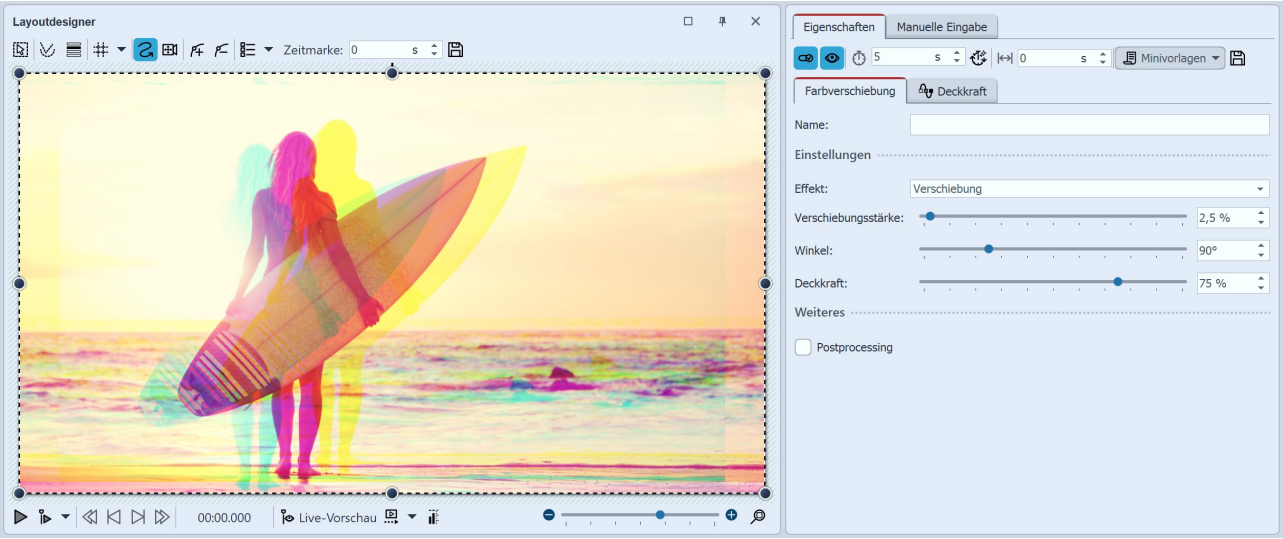
1. Anwendung der Farbverschiebung

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.

13.9 Farbeffekte

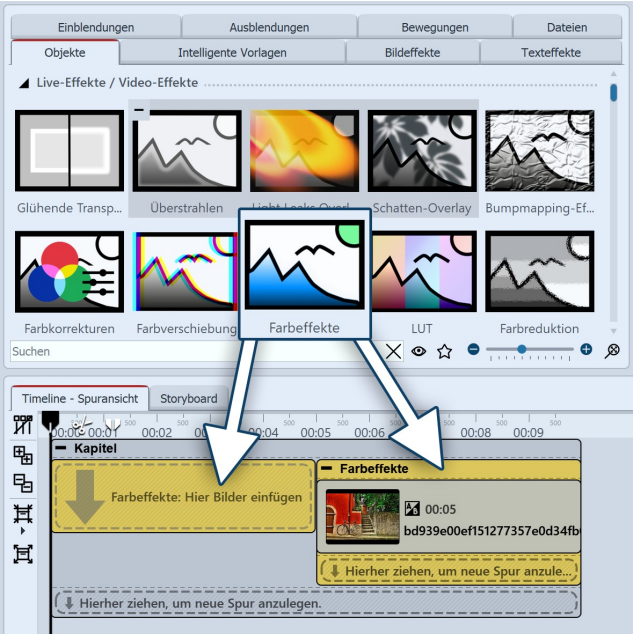


Farbeffekte

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***.

Der Effekt eignet sich ideal, um die einfarbigen Elemente zu kolorieren, die Sie im Toolbox-Abschnitt ***Dekorationen*** finden.

1. Farbeffekt einfügen



Farbeffekt einfügen

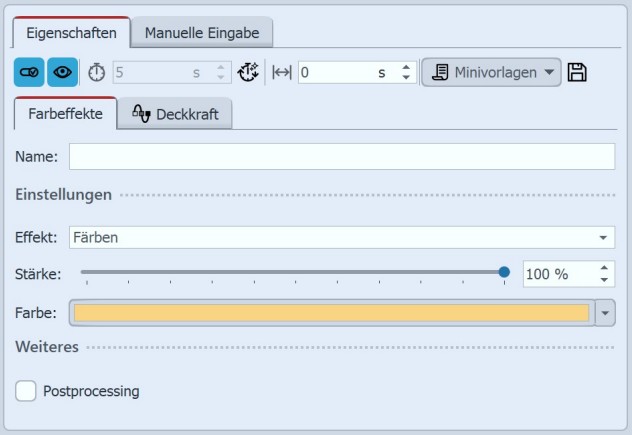
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der ***Timeline*** ziehen.

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 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.

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:

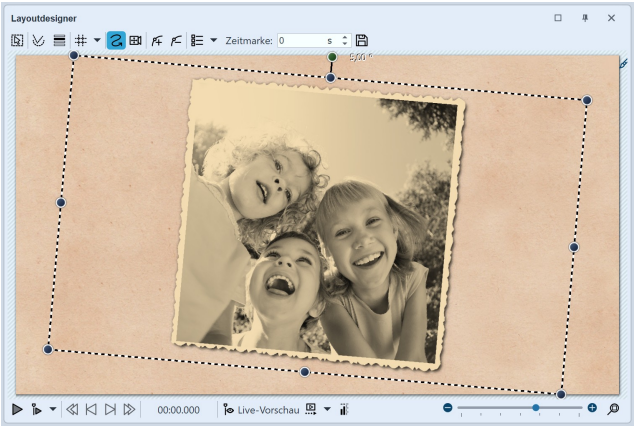
Schwarz/Weiß	Videos oder Bilder werden Schwarz-Weiß dargestellt.
Färben	Videos oder Bilder werden in gewählter Farbe eingefärbt.
Farbreduktion (RGB)	Reduziert Farben im RGB-Farbraum.
Farbreduktion (HSV)	Reduziert Farben im HSV-Farbraum.
Wärmebild	Imitiert das Bild einer Wärmekamera.
Comic	Reduziert den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

Unter ***Stärke*** können Sie festlegen, mit welcher Deckkraft 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.

Wie Sie ein Video mit dem Farbeffekt umfärben, sehen Sie in unserer Anleitung "Von Schwarz-Weiß zu Farbe". (Linkadresse: aquasoft.de/go/farbvideo)

3. Anwendungsbeispiel - Altes Foto mit Farbeffekt



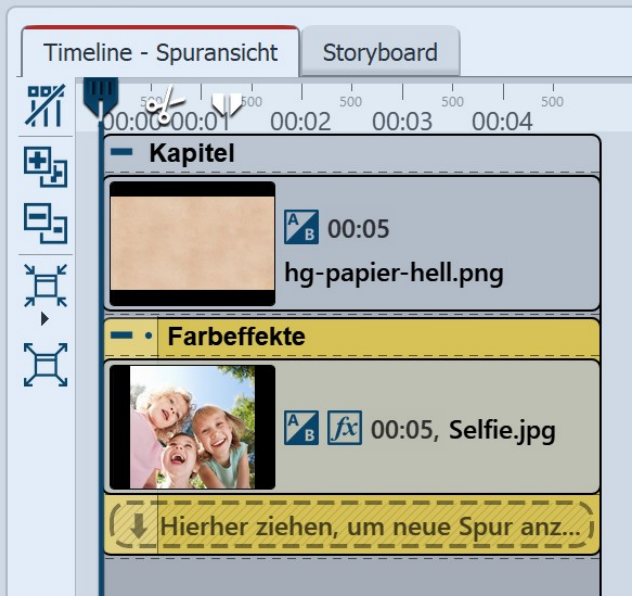
Altes Foto mit Farbeffekt

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***. Drehen Sie das Bild noch etwas.

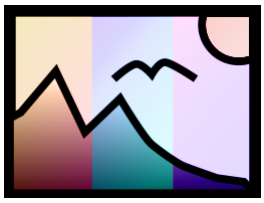


Aufbau in der Timeline

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" wird der Farbeffekt vorgestellt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/farbeffekt)

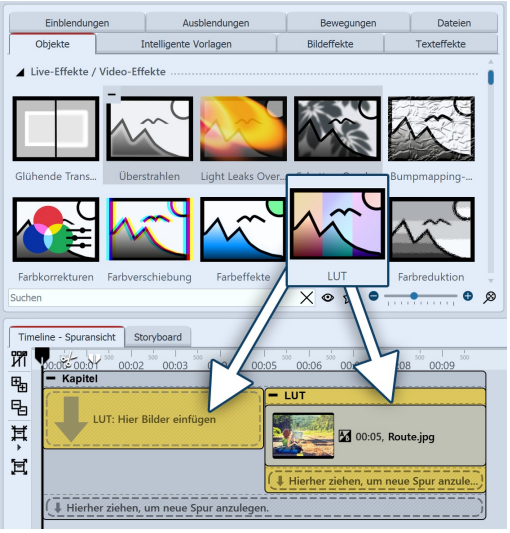
13.10 LUT



LUT

Mit Hilfe des LUT-Effektes können Sie Videos und Fotos farblich verändern und zu einander passend färben. Erzielen lassen sich stark verfremdende Effekte oder auch dezente Farbveränderungen. Ihr Ausgangsmaterial bleibt dabei im Original erhalten. Es können nicht nur einzelne Objekte in den Effekt eingefügt werden, sondern auch ganze Projekte, die dann den gewählten Look erhalten.

Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***. Der Effekt arbeitet mit sogenannten LookUpTables, kurz LUT.



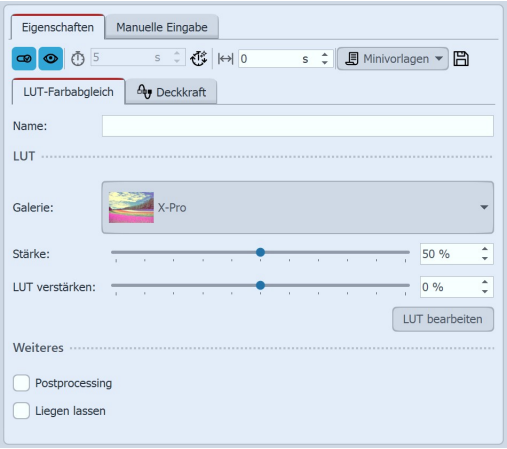
LUT-Effekt in der Timeline

1. LUT-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 direkt in die ***Timeline*** ziehen und dann per Drag-and-Drop bzw. mit Hilfe des ***Bild-Objektes*** oder des ***Video-Objektes*** befüllen. Es können auch mehrere Objekte in den Effekt eingefügt werden.

Nachdem Sie das Bildmaterial eingefügt haben, klicken Sie in der ***Timeline*** auf den farbigen Rahmen mit dem Titel des Effektes. Jetzt können Sie im Bereich ***Eigenschaften*** die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Einstellungen LUT-Effekt

2. Einstellungen für LUT-Effekt

Wählen Sie in den Eigenschaften, aus der Galerie eine passende LUT und überprüfen Sie im Layoutdesigner die Wirkung auf Ihr Bildmaterial.
Mit der LUT "Neutral" wird kein Effekt auf Ihr Bild angewendet.

Über den Schieberegler können Sie die ***Stärke*** des Effektes auf Ihr Bild beeinflussen. Je geringer der Wert, desto dezenter der Effekt. Mit LUT verstärken, wird die LUT zusätzlich multipliziert.

Die Einstellungen gelten für alle im Effekt befindlichen Objekte.

Über das Symbol "Eigenes Bild" in der Galerie können Sie eigene LUTs (Bilder, Cube-Dateien, ICC-Profile) im Effekt verwenden. In Stages können Sie zusätzlich im Bildeditor eigene LUTs generieren.



Foto ohne Effekt



Foto mit LUT "X-Pro" und Stärke 50%

Wie Sie den Effekt verwenden können und wie Sie in Stages eine eigene LUT erstellen, zeigt Ihnen der Beitrag "Farben in Videos ändern mit LUT".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/LUT)

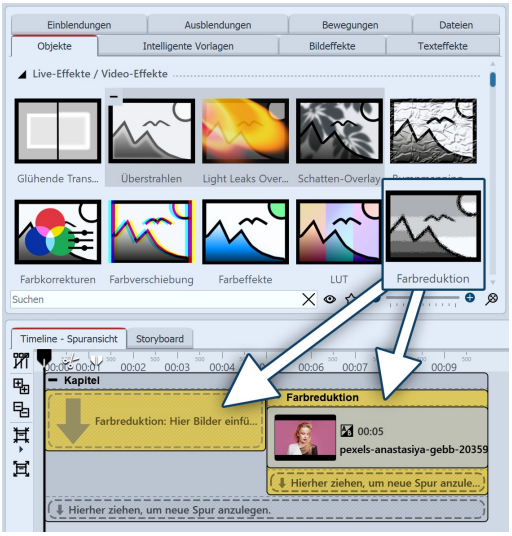
13.11 Farbreduktion



Farbreduktion

Der Effekt ***Farbreduktion*** reduziert die Anzahl der Farben in einem Foto oder Video. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

1. Farbreduktion einfügen



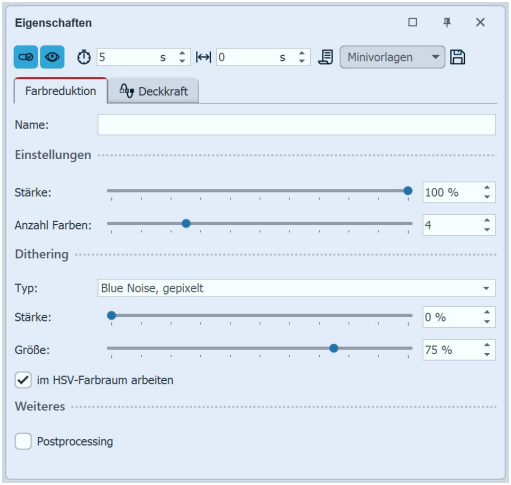
Farbreduktion einfügen

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 in den Effekt einfügen.

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Farbreduktion

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun die Wirkung des Effektes festlegen.

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

Legen Sie die Anzahl der Farben fest, die übrig bleiben sollen..

Mit den Dithering-Einstellungen wählen Sie, mit welchem Verfahren (***White Noise***, ***Blue Noise***) und wie grob oder fein die Farbübergänge gezeichnet werden.

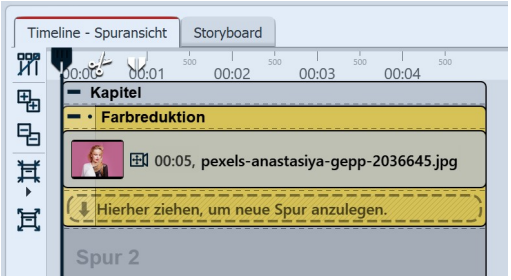
Entscheiden Sie, ob im HSV-Farbraum oder im RGB-Farbraum gearbeitet werden soll.
(HSV = Farbwert, Farbsättigung, Helligkeit / RGB = Rot, Grün, Blau)

Um den Effekt zu animieren, können Sie u.a. die Stärke oder die Anzahl der Farben über die Effekt-Dauer mit Kurven animieren. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand des Effektes.

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Effekts. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Bild oder Video anzuwenden.

3. Anwendungsbeispiel: PopArt-Effekt

Für dieses Anwendungsbeispiel eignen sich vor allem Motive mit einem relativ einfarbigen, hellen Hintergrund. Sollten Sie kein passendes Foto oder Video parat haben, verwenden Sie den Hintergrund ***Grüne Blätter*** aus der ***Toolbox***.
Im Beispiel wird der Effekt ***Farbreduktion*** als Grundlage für eine Maske verwendet.



Farbreduktion mit Bild

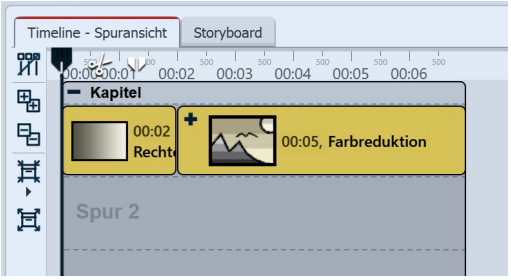
Schritt 1: Effekt Farbreduktion

Fügen Sie das Bild in den Effekt ***Farbreduktion*** ein und schneiden Sie, wenn nötig, das Seitenverhältnis zu.

Markieren Sie den Rahmen des Effektes in der Timeline, um die Effekteinstellungen vorzunehmen.

Senken Sie den Wert bei ***Anzahl Farben*** vorsichtig und beobachten Sie das Bild im Layoutdesigner. Der Wert sollte für dieses Beispiel so weit gesenkt werden, bis der Hintergrund fast weiß und das Hauptmotiv nur noch schemenhaft rot-schwarz zu sehen ist (Wert im Beispiel ***Anzahl Farben = 0,938***).

Klappen Sie den Effekt in der Timeline zu, wenn er fertig eingestellt ist.



Rechteck vor Farbreduktion

Schritt 2: Dynamische Rechteckform

Um den nächsten Schritt besser erkennen zu können, fügen Sie die ***Dynamische Rechteckform*** vor dem Effekt ein. Sie dient als weiße Hintergrundfarbe.

Senken Sie den ***Rechteck-Eigenschaften*** die ***Dauer*** auf 2 Sekunden und aktivieren Sie ***Liegen lassen***.



Effekt Farbreduktion im Effekt Halbton, einfarbig

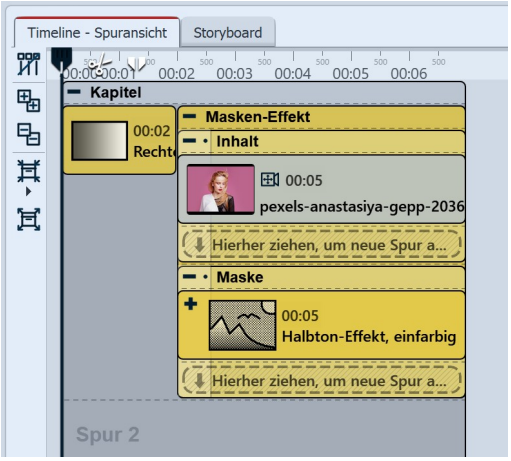
Schritt 3: Halbton-Effekt, einfarbig

Ziehen Sie den Effekt ***Halbton, einfarbig*** aus der Toolbox in die Timeline. Setzen Sie den Effekt ***Farbreduktion*** in den Effekt ***Halbton, einfarbig***.

Markieren Sie den Rahmen des ***Halbton-Effektes*** in der Timeline, um dessen Einstellungen zu ändern.

Wählen Sie im ***Halbton-Effekt*** als ***Farbe rot #FF0000FF*** und aktivieren Sie ***Umkehren***. Senken Sie die ***Granularität***, z.B. auf 8 %.

Klappen Sie den Effekt in der Timeline zu, wenn er fertig eingestellt ist.



Befüllter Masken-Effekt

Schritt 4: Dynamischer Masken-Effekt

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

Setzen Sie den Effekt ***Halbton, einfarbig*** in die Masken-Spur.

In die Inhaltsspur fügen Sie noch einmal das Originalbild ein.

Markieren Sie den Rahmen des ***Masken-Effektes*** in der Timeline, um in den Eigenschaften den ***Rotkanal*** zu aktivieren.

Ihr Motiv erscheint nun auf weißem Hintergrund. Wenn Sie eine andere Hintergrundfarbe für Ihr PopArt-Motiv wünschen, können Sie die Farbe in den Eigenschaften der Rechteck-Form anpassen.



Originalbild ohne Effekt



Bild mit Effekt Farbreduktion (Schritt 1)



Mit Halbton, einfarbig (Schritt 3)



Fertiges Motiv mit Masken-Effekt (Schritt 4)

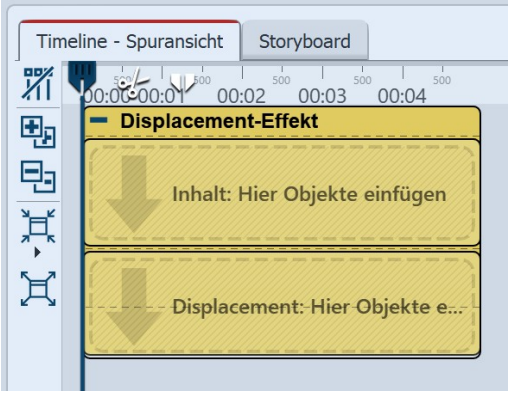
13.12 Displacement-Effekt



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.

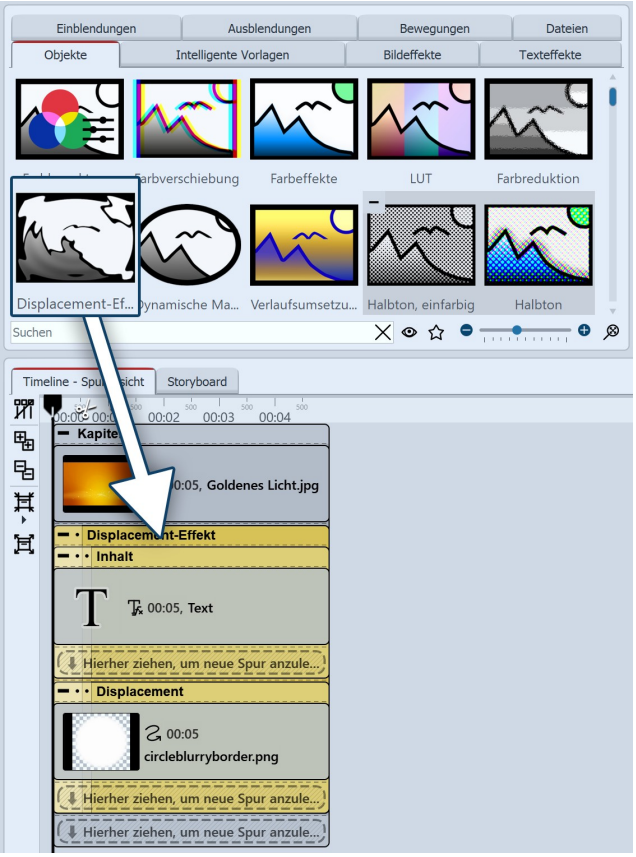
Verhalten am Rand legt fest, wie Bereiche an den Rändern, die durch die Verzerrung "leer" bleiben, gefüllt werden.

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.

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.

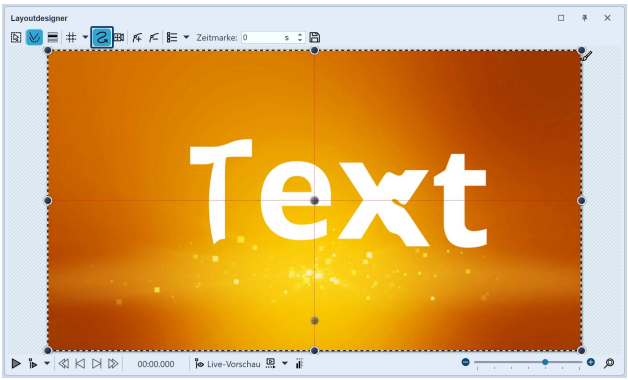
In den zweiten Bereich gehört die oben beschriebene ***Displacement Map***. Es kann hier ein ***Bild***, ein ***Video***, Texte und sogar eine ***Flexi-Collage*** oder ein ***Kapitel*** eingesetzt werden. Die Verzerrung wird durch die in der ***Displacement Map*** vorhandenen Farbwerte berechnet.

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.

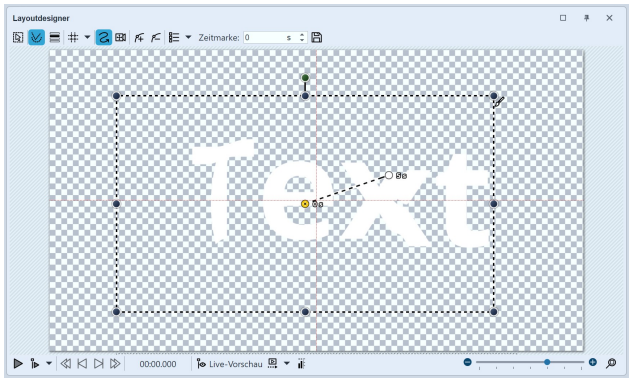
3. Displacement-Map verzerrt Inhalt

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

Im Bild rechts wird eine ***dynamische*** Verzerrung erstellt, indem die Kreismaske aus dem Bereich ***Displacement*** mit Hilfe eines Bewegungspfades 118 bewegt wird.



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)

13.13 Dynamische Maske



Dynamische Maske

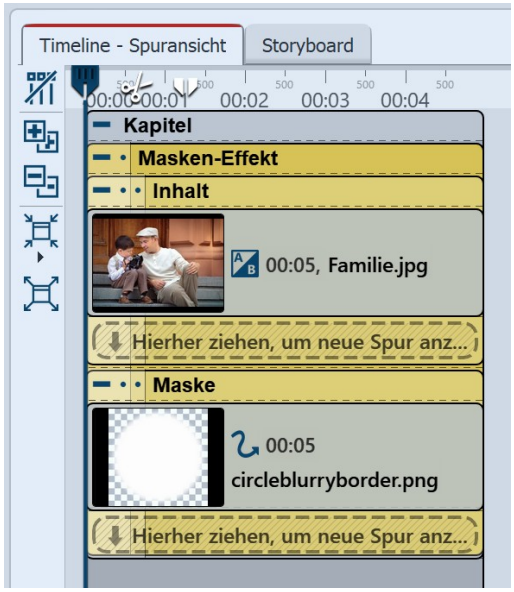
Sie finden den ***Dynamische-Masken-Effekt*** in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

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.

Wie Sie mit dem Maskeneffekt einen "Durchblick" simulieren, erfahren Sie in unserem Video "Blick durch das Fenster simulieren (Maske und Kamerafahrt)". (Linkadresse: aquasoft.de/go/blick)

1. Masken-Effekt einfügen



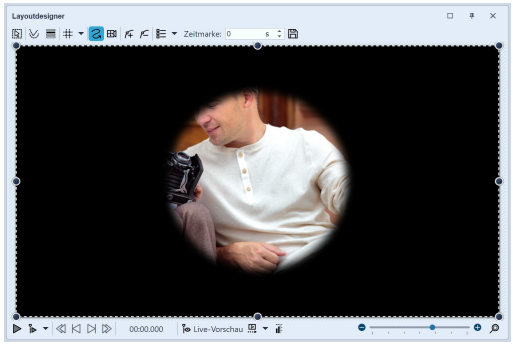
Masken-Effekt in der Timeline

Ziehen Sie den ***Masken-Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Sie sehen in diesem 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 Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Masken*** finden. Auch die ***Formen*** und die ***Dynamischen Formen*** eignen sich als Masken.

Im nebenstehenden Beispiel befindet sich ein Foto im Inhaltsbereich und die Maske "Kreis, weich" im Maskenbereich.

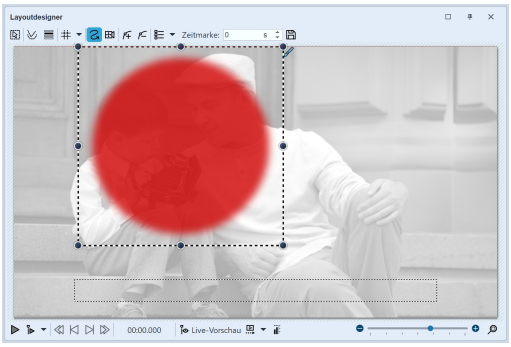
Markieren Sie den farbigen Rahmen mit dem Schriftzug ***Masken-Effekt,*** um die Wirkung zu überprüfen.



Wirkung der Maske auf das Bild

Die 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.

Platzieren Sie die Maske so, dass der gewünschte Bildbereich gezeigt wird. Es gibt verschiedene Darstellungsmöglichkeiten, die Ihnen dabei helfen, die Maske richtig zu platzieren.



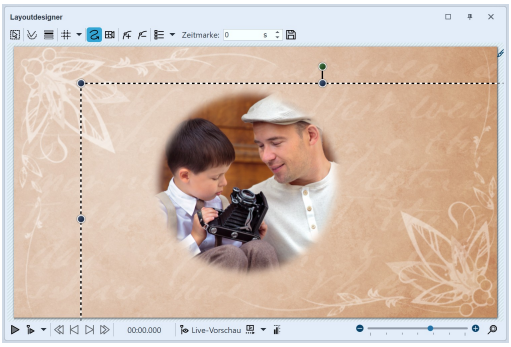
Masken-Objekt im Effekt ist angeklickt

2. Maske im Layoutdesigner platzieren

Markieren Sie das Masken-Objekt in der Timeline.

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

Verschieben Sie die Maske im Layoutdesigner und ändern Sie bei Bedarf die Größe der Maske.



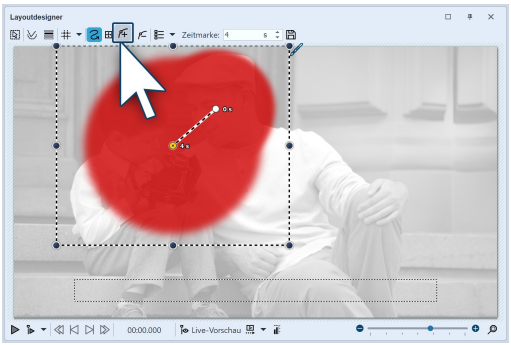
Der Effekt wird als Ganzes im Layoutdesigner verschoben

Um das Effekt-Aussehen zu überprüfen, können Sie nun erneut den farbigen Rahmen des Effektes anklicken.
Im ***Layoutdesigner*** wird nur der Inhalt, den die Maske hindurch lässt, dargestellt.

Um keinen schwarzen Hintergrund zu sehen, können Sie in der Timeline, oberhalb des Masken-Effektes einen Hintergrund einfügen.

Das von der Maske "ausgestanzte" Bild kann nun noch mittig platziert werden. Achten Sie darauf, dass dafür der farbige Effekt-Rahmen in der Timeline markiert ist. Verschieben Sie dann den Auswahlrahmen des Effektes im Layoutdesigner.

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 Obejkt 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" 119.

Sie haben damit einen dynamischen ***Masken-Effekt*** erstellt. Sehen Sie sich den Effekt in der Vorschau im ***Layoutdesigner*** an.

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

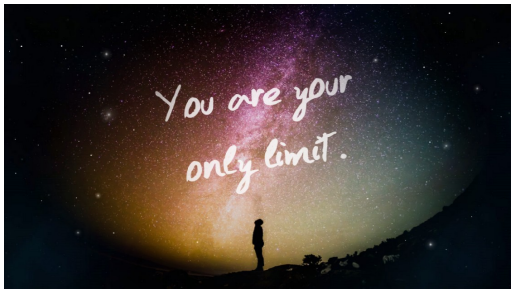


Foto vom Beispielprojekt

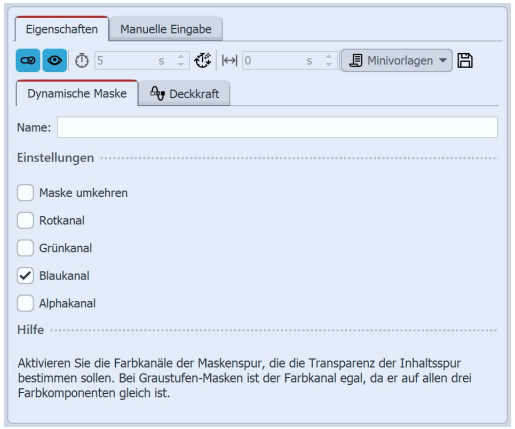
Interessant wird der ***Masken-Effekt***, wenn Sie ihn zum Überlagern mehrerer Objekte benutzen. Der Teil des Fotos oder Videos (im Bereich ***Inhalt***), der von der Maske überdeckt wird, kann von einem anderen Foto oder Video gefüllt werden. Im eben erwähnten Beispielprojekt "Dynamische Maske" können 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 gleiche ***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

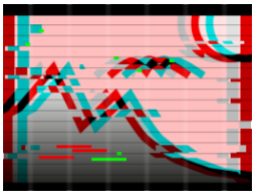
Wenn der gesamte ***Masken-Effekt*** markiert ist, finden Sie im Fenster ***Eigenschaften*** weitere Einstellmöglichkeiten.

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)

13.14 Glitch

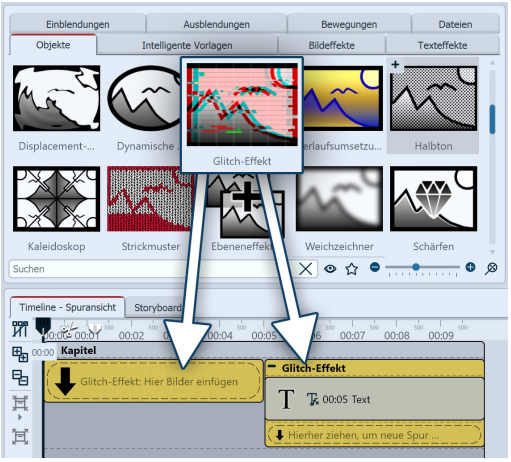


Glitch

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

Mit dem Effekt lassen sich Bildstörungen simulieren. Durch die zufällige abwechselnde Animation von Farbverschiebungen im RGB-Bereich, sowie durch Rauschen und Helligkeitsfluktuationen erhalten Sie einen dynamischen Effekt für Fotos, Videos und Text-Objekte.

1. Glitch-Effekt einfügen



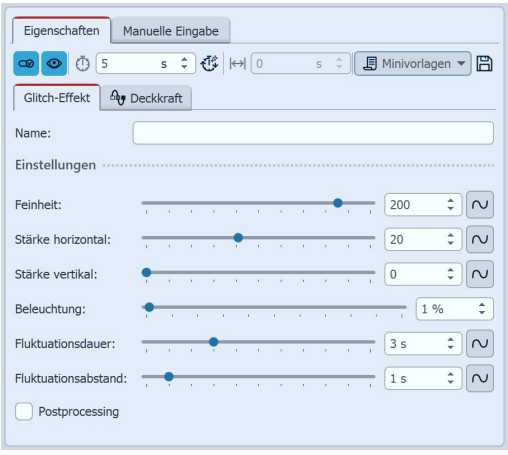
Glitch einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox direkt auf ein Objekt in der ***Timeline***.

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

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Glitch

Im Bereich ***Eigenschaften*** beeinflussen Sie die Wirkung des Effekts. Im Feld ***Name*** können Sie einen Namen für den Effekt eingeben. Dies verbessert die Übersicht in der Timeline.

Mit der ***Feinheit*** ändern Sie die Detailgröße des Musters, dass für die Verschiebung des Originalmotivs sorgt.

Die ***Stärke horizontal*** und ***Stärke vertikal*** gibt vor, wie weit sich die Farbverschiebung von der Originalposition entfernt.

Die ***Fluktuationsdauer*** bestimmt, wie lange der Effekt wirken soll. Die Hälfte der eingestellten Zeit ist der Glitch aktiv, die restliche Zeit nicht. wieder das Original zu sehen ist.

Der ***Fluktuationsabstand*** zwischen den Verschiebungen gibt den Zeitraum an, der zwischen zwei Fluktuationen liegen muss.



So Sie mehrere Inhalte gleichzeitig zeigen, wie einen Text und einen Hintergrund oder ein verkleinertes Foto vor einem Hintergrund, setzen Sie jedes Objekt in einen eigenen Glitch-Effekt. Nutzen Sie dann unterschiedliche Werte bei der Fluktuationsdauer und beim Fluktuationabstand, um den Glitch abwechselnd im Vordergrund und im Hintergrund wirken zu lassen. So erhalten Sie einen interessanten Effekt, der es dem Betrachter dennoch ermöglicht, die Inhalte gut zu erkennen.

Beispiel für Wirkung des Effekts



Text und Hintergrund ohne Effekt



Text mit Glitch-Effekt

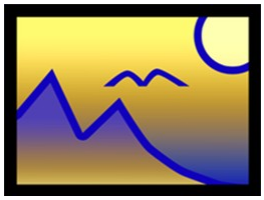


Hintergrund mit Effekt



Text und Hintergrund jeweils mit eigenem Glitch-Effekt

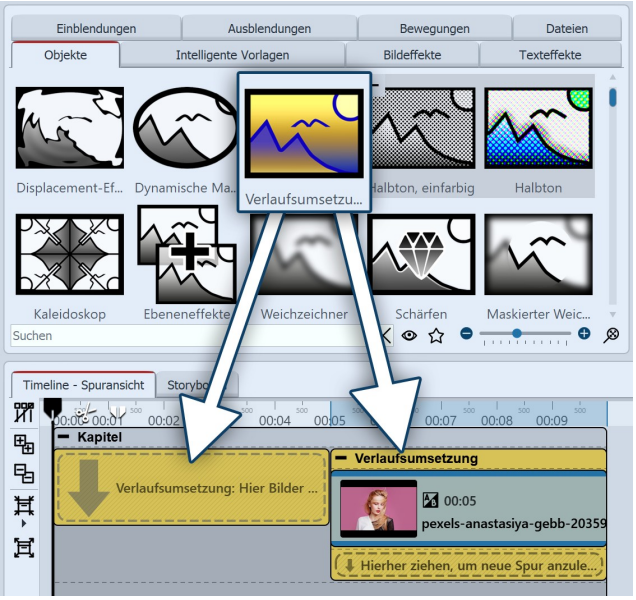
13.15 Verlaufsumsetzung



Verlaufsumsetzung

Mit dem Effekt ***Verlaufsumsetzung*** wird ein Foto oder Video anhand eines Farbverlaufs, der direkt im Effekt einstellbar ist, eingefärbt. Dunkle Bildbereiche erhalten die Farbe vom Anfang des Verlaufs, helle Bildbereiche die Farbe vom Ende des Verlaufs. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

1. Verlaufsumsetzung einfügen



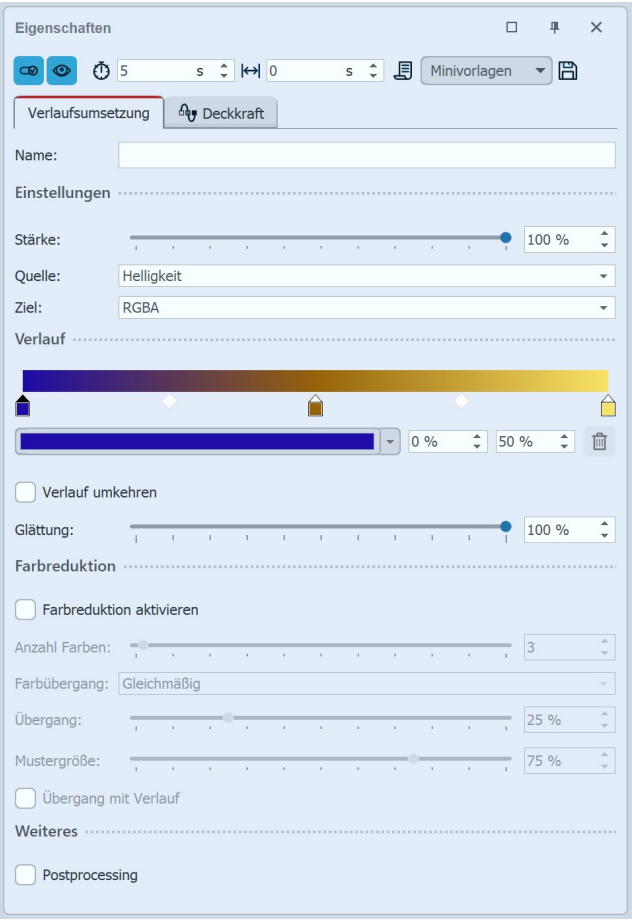
Verlaufsumsetzung einfügen

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 in den Effekt einfügen.

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Verlaufsumsetzung

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun die Wirkung des Effektes festlegen.

Mit der ***Stärke*** bestimmen Sie, wie stark Ihr Originalbild vom Effekt überlagert werden soll.

Mit ***Quelle*** geben Sie an, ob die Helligkeit, ein bestimmter Farbkanal oder die Helligkeit oder andere Werte für den Effekt berücksichtigt werden sollen.

Die Verlaufsumsetzung nutzt die Quelle oder Quellfarbe, um sie auf den Verlauf abzubilden. Die Quelle ist standardmäßig die Helligkeit (also die Kombination aller Farben). Stattdessen kann aber auch nur die Intensität eines bestimmten Farbkanals verwendet werden.

Beim ***Ziel*** wird festgelegt, ob das komplette Bild modifiziert werden soll (***RGBA***) oder auch nur ein bestimmter Farbkanal.

Am ***Verlauf*** wählen Sie die Farben, dessen Werte auf Ihr Bild übertragen werden sollen.

Um die Farben für den Verlauf anzupassen, klicken Sie zuerst auf das ***Farbstopp-Symbol*** links, in der Mitte oder rechts, um auszuwählen, welche Farbe angepasst werden soll. Der ausgewählte Farbstopp ist durch ein schwarzes Dreieck gekennzeichnet. Klicken Sie mit der Maus in das Farbfeld, um die Farbe für den Farbstopp im Farbwähler 355 auszusuchen. Mehr zu den Einstellungen siehe Kapitel Dynamischer Farbverlauf 271.

Die optionale Farbreduktion senkt die Farben des im Effekt eingestellten Farbverlaufs. Je nach gewählter Einstellung für den Farbübergang erhält man bei aktivierter Farbreduktion an den Farbübergängen weiche oder harte Kanten.

Um den Effekt zu animieren, können Sie die Stärke oder die Farbreduktion über die Effekt-Dauer mit Kurven animieren. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand des Effektes.

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Effekts. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Bild oder Video anzuwenden.

Beispiele für Wirkung des Effekts



Originalbild ohne Effekt



Bild mit Verlaufsumsetzung

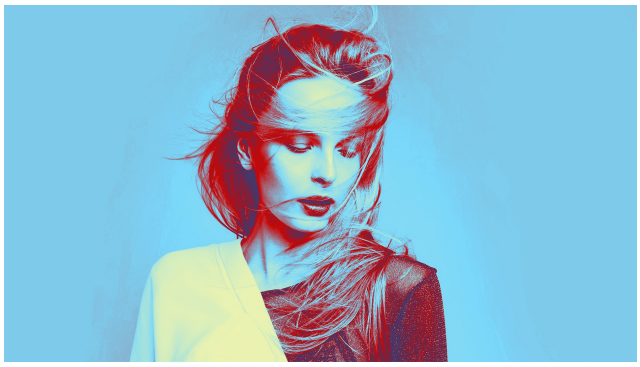
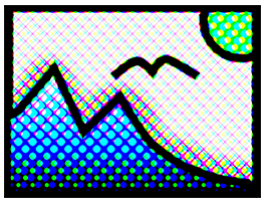


Bild mit Verlaufsumsetzung (Minivorlage 3)

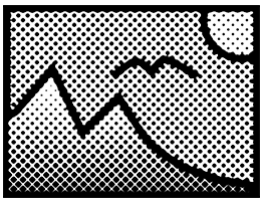


Bild mit Verlaufsumsetzung (Minivorlage 6)

13.16 Halbton



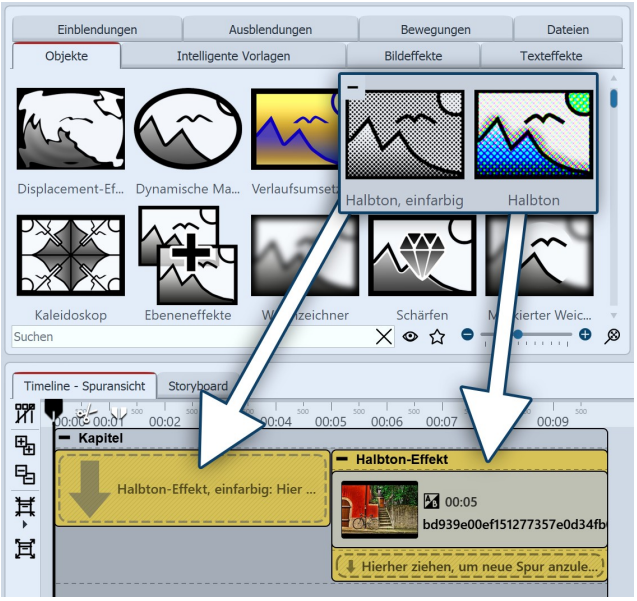
Halbton-Effekt



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.

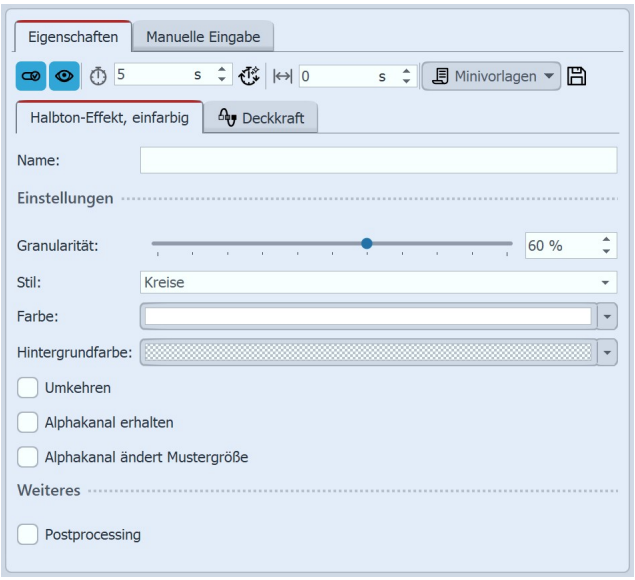


Halbton-Effekt einfügen

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.

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. Klicken Sie jeweils auf das Kurven-Symbol, um zwischen "Wert" und "Kurve" zu wählen.
Hintergrundfarbe	Legt die Farbe abseits des Musters fest.
Alphakanal erhalten	Enthält das Bild im Effekt transparente Bereiche, können diese berücksichtig werden oder auch nicht.
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*** einstellbar:

Modus	Wählen Sie zwischen ***Additiver Farbmischung*** (z.B. bei dunklen Hintergründen) oder ***Subtraktiver Farbmischung*** (z.B. bei hellen Hintergründen)

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 Kreise bzw. Streifen fest.
Umkehren	Der Effekt wird umgekehrt, helle Bereiche erhalten die Farbe.
Alphakanal ändert Mustergröße	Halbtransparente Bildbereiche erhalten kleinere Muster, als nicht transparente.



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, beispielsweise bei einem Kameraschwenk auf dem Bild, 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.

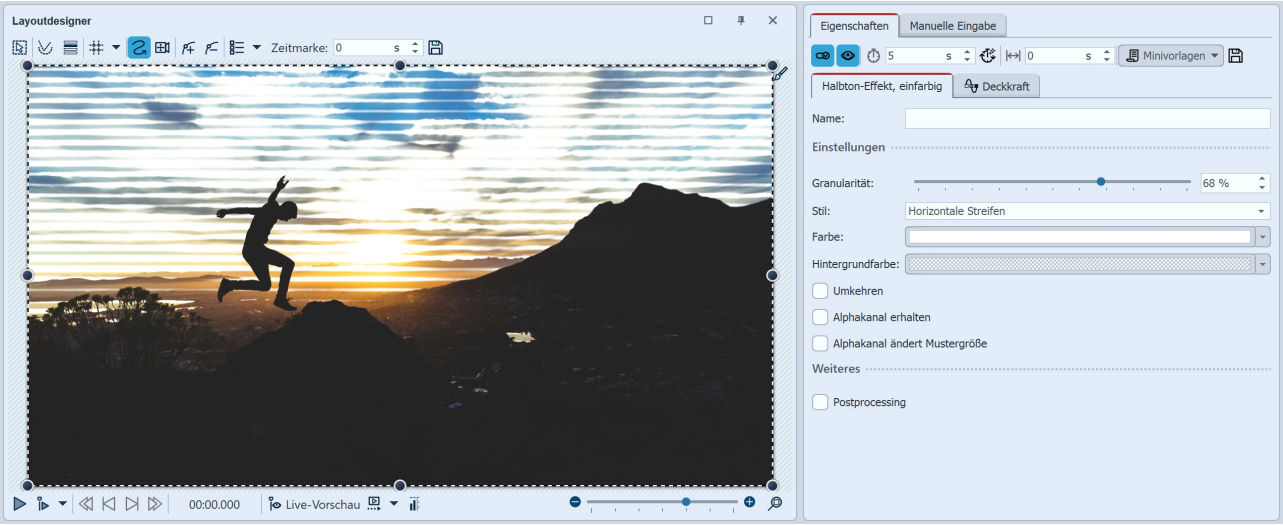
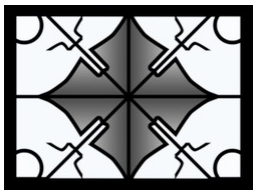


Bild bearbeiten mit den Halbton-Effekt (einfarbig)

Mit dem "Halbton-Effekt, einfarbig" lassen sich interessante grafische Effekte gestalten, wie das Video "Postkarte mit Halbtoneffekt" zeigt.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/halbton)
Auch "Comic-Effekte" können erzielt werden. (Linkadresse: aquasoft.de/go/comic)

13.17 Kaleidoskop

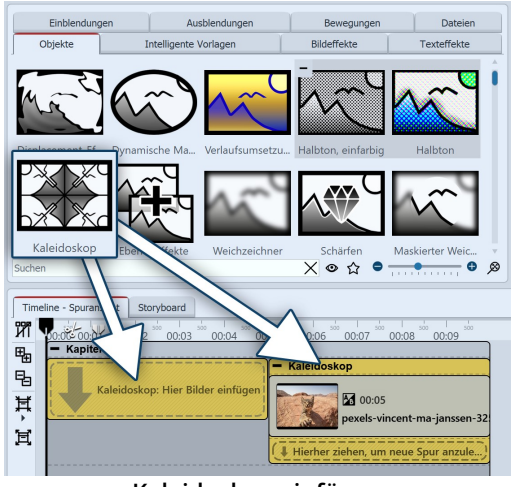


Kaleidoskop

Der Effekt ***Kaleidoskop*** nimmt einen Bildbereich aus einem Foto oder Video und ordnet diesen in Segmenten um einen Mittelpunkt an. Mittels optionaler Rotations- oder Scrolling-Animation verändern sich die Bildausschnitte, so dass es wirkt, als würde man durch ein Spielzeug-Kaleidoskop schauen und dieses drehen.

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

1. Kaleidoskop-Effekt einfügen



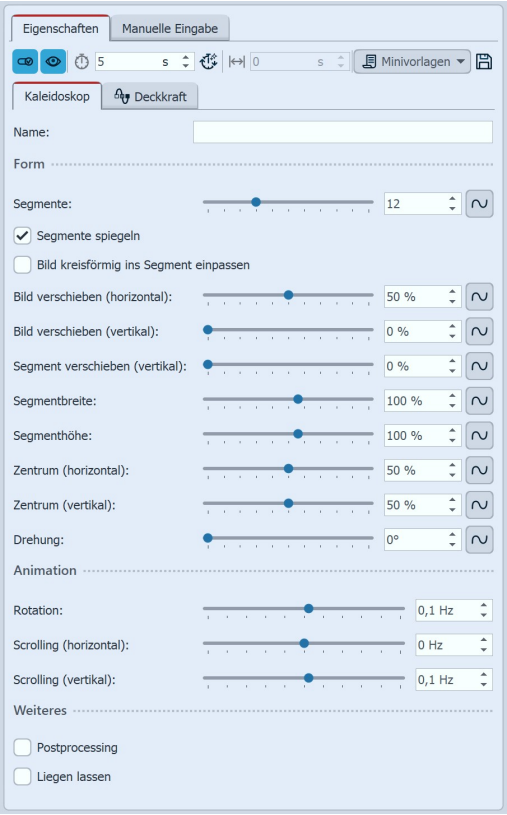
Kaleidoskop einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox direkt auf ein Bild in der ***Timeline***.

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

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Kaleidoskop

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun das Aussehen des Effektes beeinflussen.

Entscheidend für die Wirkung des Effektes ist die Anzahl der ***Segmente***. Je höher die Anzahl, desto häufiger wird der gewählte Bildausschnitt wiederholt angezeigt. Besonders gleichmäßig wirkt der Effekt, wenn die Anzahl der Segmente eine ganze Zahl ist.

Durch ***Segmente spiegeln*** sorgt man dafür, dass der gewählte Bildausschnitt nicht nur einfach aneinander gesetzt gezeigt wird, sondern dass die Teile abwechselnd gespiegelt/nicht gespiegelt gezeigt werden. So ergibt sich an diesen Schnittstellen ein fließender Übergang.

Wird ***Bild kreisförmig ins Segment einpassen*** gewählt, wird das Bild an die Segmentform angepasst und kreisförmig verzerrt.

Mit ***Bild verschieben (horizontal)*** und ***Bild verschieben (vertikal)*** und ***Segment verschieben (vertikal)*** bestimmen Sie, welcher Teil Ihres Bildes in den Segmenten gezeigt wird. Meist wird man versuchen, den wichtigsten Teil des Bildes zu zeigen.

Eine Änderung der ***Segmentbreite*** oder ***Segmenthöhe*** bewirkt eine Stauchung oder Streckung des Bildausschnitts.

Mit ***Zentrum horizontal*** und ***Zentrum vertikal*** verschieben Sie den Mittelpunkt des Kaleidoskop-Bildes.

Die ***Rotation*** bezieht sich auf die Drehung des kompletten Kaleidoskop-Bildes. Das ***Scrolling (horizontal)*** und das ***Scrolling (vertikal)*** scrollen das Bild in die ausgewählte Richtung, so dass immer neue Bildausschnitte zu sehen sind. Stehen die Werte für ***Rotation*** und ***Scrolling*** auf 0 Hz findet keine Animation des Effektes statt.

Um den Effekt zu animieren, können Sie u.a. die Anzahl der Segmente oder die Segmenthöhe mittels Kurven animieren. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand des Effektes.

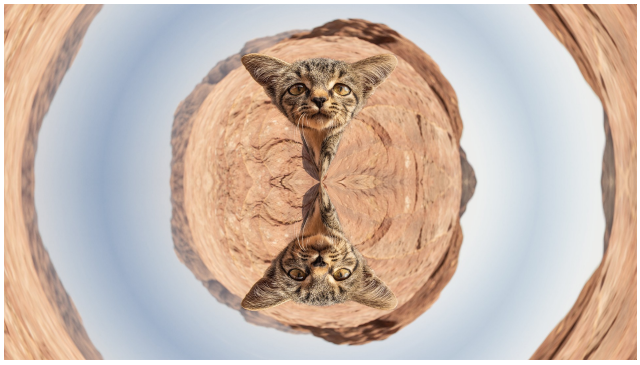
Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Effekts. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Bild oder Video anzuwenden.



Originalbild ohne Effekt



Kaleidoskop-Effekt mit 12 Segmenten

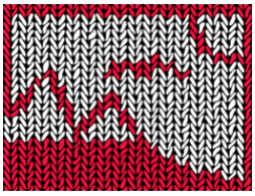


Kaleidoskop-Effekt mit 2 Segmenten, kreisförmig eingepasst



Kaleidoskop-Effekt mit 4 Segmenten, Bild und Zentrum verschoben

13.18 Strickmuster

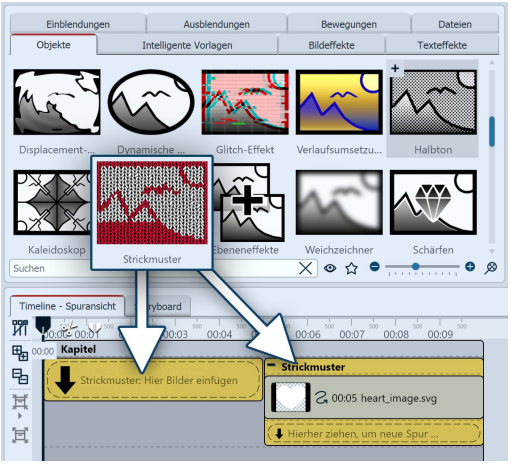


Strickmuster

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

Der Effekt verwandelt Text, Fotos, Hintergründe und Videos in Strickmuster. Damit strahlt der Effekt eine gewisse Wärme und Gemütlichkeit aus und eignet sich besonders gut für Weihnachts- und Winterprojekte.

1. Strickmuster-Effekt einfügen



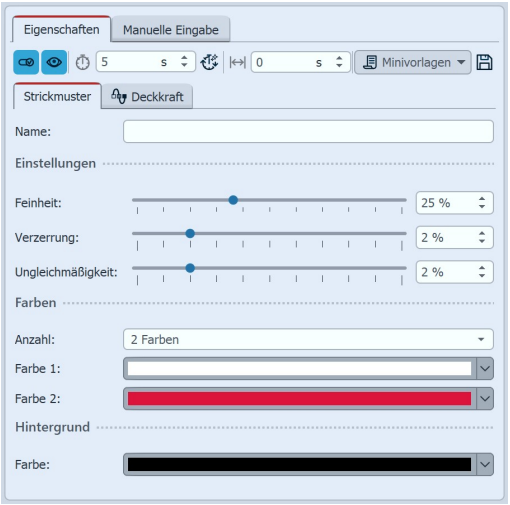
Strickmuster einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox direkt auf ein Objekt in der ***Timeline***.

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

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Strickmuster

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun das Aussehen des Strickmusters beeinflussen.

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

Mit der ***Feinheit*** ändern Sie die Anzahl der Maschen. Mit ***Verzerrung und Ungleichmäßigkeit*** sorgen Sie für Unregelmäßigkeiten im Maschenbild.

Der Effekt wendet im Hintergrund eine Verlaufsumsetzung mit Farbreduktion auf Ihren Inhalt an. Mit der ***Anzahl*** der Farben (2, 3 oder4) und der entsprechenden Anzahl an Farbwählern, färben Sie Ihr Strickmuster in diese reduzierte Anzahl Farben um. Mt der Einstellung ***Anzahl=Original*** bleibt eine höhere Anzahl der Bildfarben erhalten.

Mit der Auswahl der ***Hintergrundfarbe*** beeinflussen Sie die Färbung des Bereichs zwischen den Maschen.

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Effekts. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Bild oder Video anzuwenden.

Das Video "Strickmuster-Effekt + andere weihnachtliche Ideen" zeigt, wie sich Text, Fotos und Grafiken in ein animiertes Strickmuster verwandeln lassen. (Linkadresse: aquasoft.de/go/strick)

Beispiel für Wirkung des Effekts



Rechteck-Formen, Text und gefärbte Herzgrafik ohne Effekt



Collage mit Strickmuster-Effekt

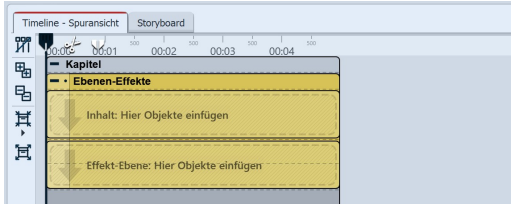
13.19 Ebeneneffekte



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.

1. Anwendung der Ebeneneffekte



Leerer Ebeneneffekt in der Timeline

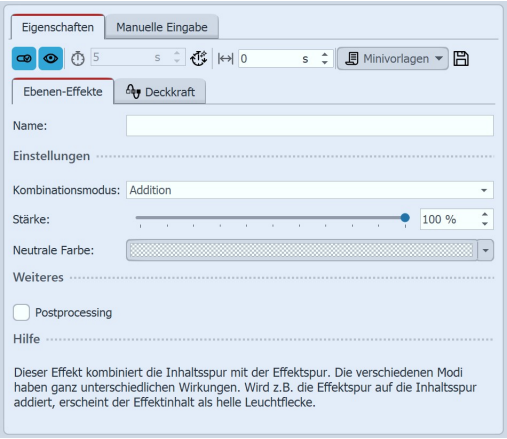
Ziehen Sie den Effekt aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

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, das auf Ihren Inhalt einwirken soll.

2. Wirkung der Ebenen-Effekte



Einstellungen für Ebeneneffekte

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

Kombinationsmodus	Wirkung
Addition	Je heller die Bereiche der Effekt-Ebene sind, desto heller werden die Bereiche der Inhalts-Ebene dargestellt.
Subtraktion	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.
Schattieren	Bezieht den Alphakanal ein und stellt halbtransparente Bereiche dunkler dar. Je nach Farbinformation der Effekt-Ebene werden die Mischfarben subtrahiert.
Screen	Dunkle Bereiche werden transparent gezeigt. Das hat einen ähnlichen Effekt, als würden zwei Projektoren ihre Bilder gleichzeitig auf denselben Bildschirm projizieren.
Multiplikation	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.
Transparente Bereiche glühen	Transparente Bereiche der Effekt-Ebene werden glühend gezeigt.
Nur Inhaltsspur anzeigen	Inhalt der Inhaltsspur kann allein, ohne Effekteinwirkung betrachtet werden.
Nur Effektspur anzeigen	Inhalt der Effektspur kann allein, ohne Effekteinwirkung betrachtet werden.
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.

13.20 Weichzeichner

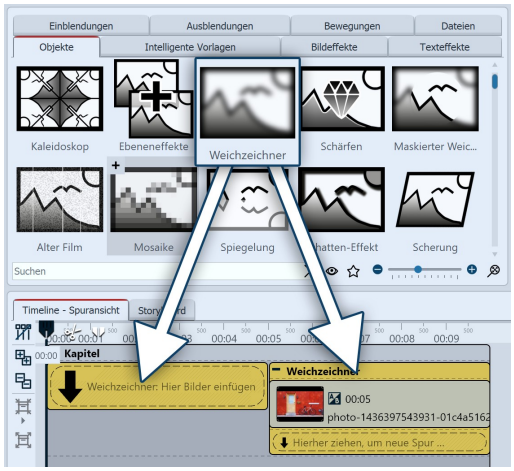


Weichzeichner

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

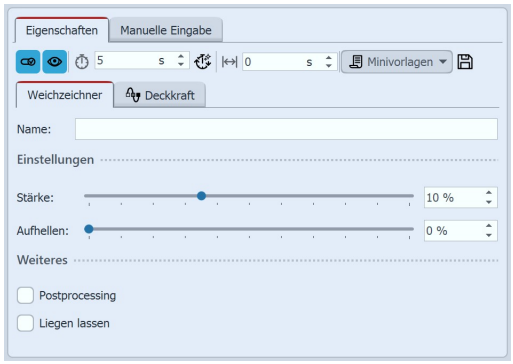
Ziehen Sie den ***Weichzeichner-Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

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 der Toolbox nutzen. Ziehen Sie die Bilder oder Videos aus dem Dateibrowser in den Weichzeichner-Effekt.

3. Einstellungen für Weichzeichner



Einstellungen für Weichzeichner

Im Fenster ***Eigenschaften*** können Sie die Wirkung des Effekts ändern.

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.

Der ***Aufhellen***-Regler bestimmt, wie stark der ***Weichzeichner***-Effekt seinen Inhalt heller erscheinen lässt.

Um die Stärke des Weichzeichners über die Zeit verändern, wählen Sie das Kurven-Symbol, das sich rechts neben dem Regler für die Weichzeichner-Stärke befindet.

Beispiel für Wirkung des Effekts



Originalbild ohne Effekt



Weichzeichner-Effekt (mit Stärke=10% und Aufhellen=60%)

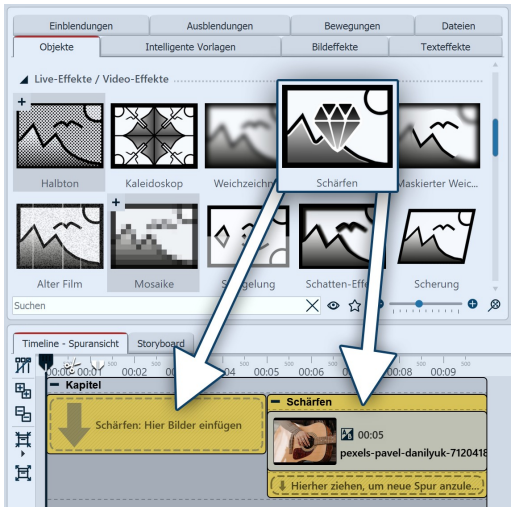
13.21 Schärfen



Schärfen

Nutzen Sie den Effekt zum ***Schärfen*** von Kanten in Fotos und Videos. Der Effekt verstärkt Kontraste benachbarter Pixel, so dass die Detailgenauigkeit eines Bildes oder Videos verbessert wird. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

1. Schärfen einfügen



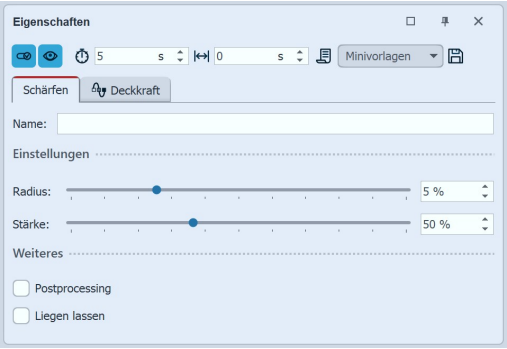
Schärfen einfügen

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 danach eines oder mehrere Bilder in den Effekt einfügen.

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Schärfen

Im Bereich ***Einstellungen*** können Sie nun die Wirkung des Effektes festlegen.

Mit ***Radius*** bestimmen Sie, wie weit der Pixel-Bereich um die Kanten beeinflußt wird. Je größer der Radius, desto deutlicher ist die Wirkung der Scharfzeichnung. Mit ***Stärke*** legen Sie fest, wie deutlich der Kontrast der Pixel verstärkt wird.

Um den Effekt zu animieren, können Radius und Stärke über die Effekt-Dauer mit Kurven animiert werden. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand des Effektes.

Beispiel für Wirkung des Effekts

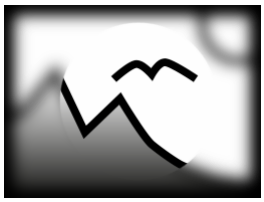


Originalbild ohne Effekt



Schärfen-Effekt

13.22 Maskierter Weichzeichner



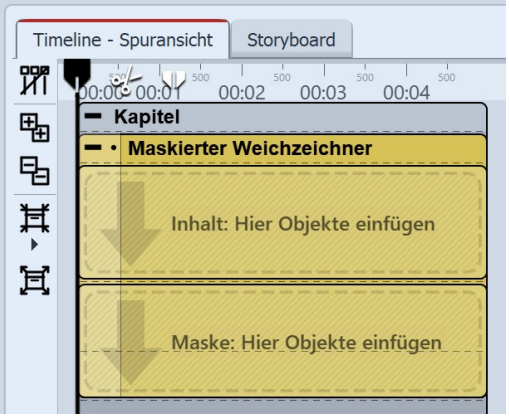
Maskierter Weichzeichner

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

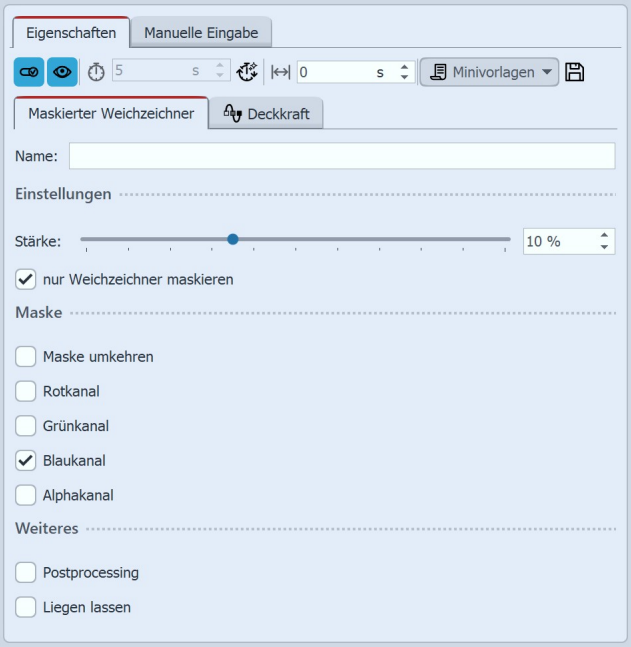
Ziehen Sie den Effekt aus der *Toolbox* in die *Timeline*. In dem Effekt befinden sich zwei Bereiche: *Inhalt* und *Maske*.

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 verschwommen das eingefügte Objekt dargestellt werden soll. In AquaSoft Stages kann dieser Effekt über die Zeit verändert werden.
Maske umkehren	Tauscht die Farbwerte, sodass vorher nicht maskierte Bereiche maskiert werden und umgekehrt.

Rotkanal /Grünkanal /Blaukanal	Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiedenen Kanäle.
Alphakanal	Berücksichtigung des Alphakanals aktivieren.
nur Weichzeichner maskieren	Zeigt die Vorschau des gesamten Effekts im ***Layoutdesigner***.
Postprocessing	Bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente anwendet wird, die von dem Effekt-Rahmen bedeckt werden.
Liegen lassen	Der Effekt wird nach dem Abspielen nicht ausgeblendet.

13.23 Bewegungsunschärfe



Bewegungsunschärfe

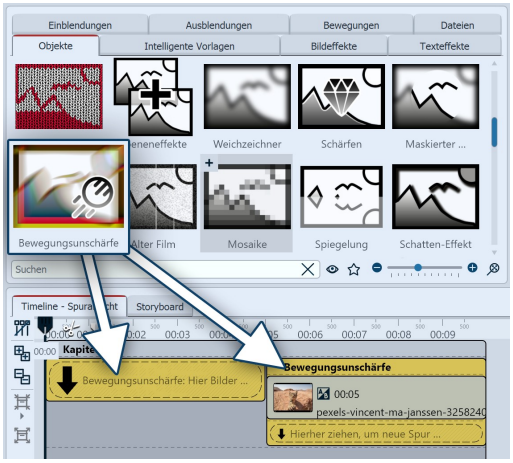
Sie finden den ***Bewegungsunschärfe-Effekt*** in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

Mit Hilfe des Effektes können Sie Fotos, Video, Text und Animationen mit einer Unschärfe versehen. Statt "Bewegungsunschärfe" wird oft auch der englische Begriff "Motion Blur" verwendet.

Der ***Bewegungsunschärfe-Effekt*** ähnelt dem *Weichzeichner-Effekt* 196 (oder auch "Blur-Effekt"), erzeugt die Unschärfe aber auf andere Weise unter Berücksichtigung einer Bewegungsrichtung. Damit unterstreicht der ***Bewegungsunschärfe-Effekt*** mehr den Eindruck von Bewegung, während der ***Weichzeichner-Effekt*** gleichmäßig weichzeichnet.

Im Video "Mit Effekten Fotos und Videos überblenden" sehen Sie, wie man mit dem Bewegungsunschärfe-Effekt und anderen Live-Effekten im Postprocessing-Modus individuelle Überblendungen für Fotos und Videos erstellt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/fxfade)

1. Bewegungsunschärfe-Effekt einfügen

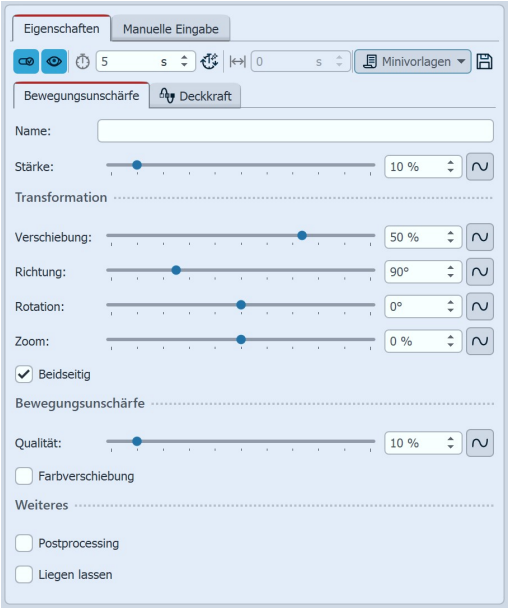


Effekt Bewegungsunschärfe einfügen

Ziehen Sie den ***Bewegungsunschärfe***-Effekt aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Um ein Bild in den Effekt einzufügen, ziehen Sie dieses aus dem Dateibrowser der ***Toolbox*** in ***den*** Effekt.

Ist bereits ein Objekt in der Timeline vorhanden, können Sie den Effekt aus der ***Toolbox*** direkt auf das Objekt ziehen.

2. Einstellungen für Bewegungsunschärfe



Einstellungen für Bewegungsunschärfe

In den ***Eigenschaften*** verändern Sie die Wirkung des Effekts.

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

Mit den Einstellungen für die ***Stärke*** und die Transformation, geben Sie vor, wie stark die Abweichung zum Original stattfindet.

Mit den Transformations-Einstellungen (***Verschiebung, Richtung, Rotation, Zoom***) beeinflussen Sie, in welche Richtung das Motiv bewegt und unscharf gezeichnet wird.

Zusätzlich kann eine ***Farbverschiebung*** für den RGB-Bereich aktiviert werden..

Um den Effekt zu animieren, können die Werte mittels Kurve verändert werden. Klicken Sie dafür auf das Kurven-Symbol, das sich rechts neben den Reglern befindet.

Beispiel für Wirkung des Effekts



Originalbild ohne Effekt



Bewegungsunschärfe-Effekt

Eine weitere Möglichkeit, Bewegungsunschärfe zu erzeugen, ergibt sich bei der Ausgabe eines Projektes als Video. Im Video-Assistenten finden Sie die Option, das komplette Projekt mit einer Unschärfe zu versehen, die überall bei Bewegungen, Animation, Kameraschwenks/Zooms und Einblendungen zum Einsatz kommt. Diese Variante beim Videoexport ist u.a. auch geeignet, den Moiré-Effekt bei bestimmten Motive zu umgehen. Siehe auch Kapitel "Ausgabe als Video" 313.

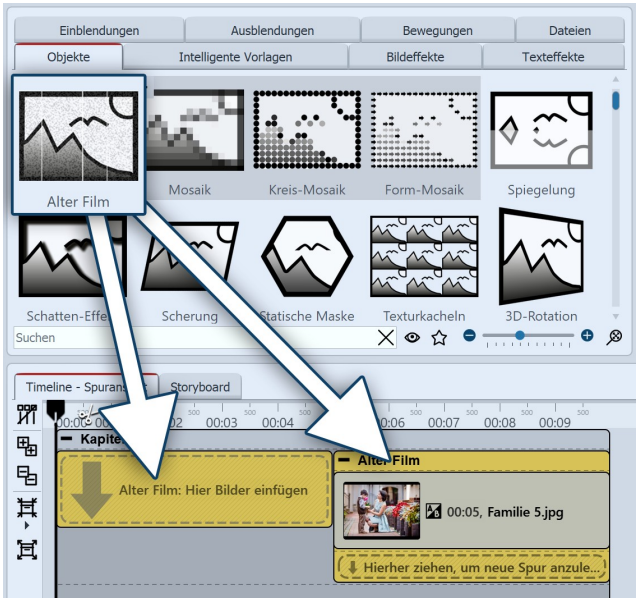
13.24 Alter Film



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.

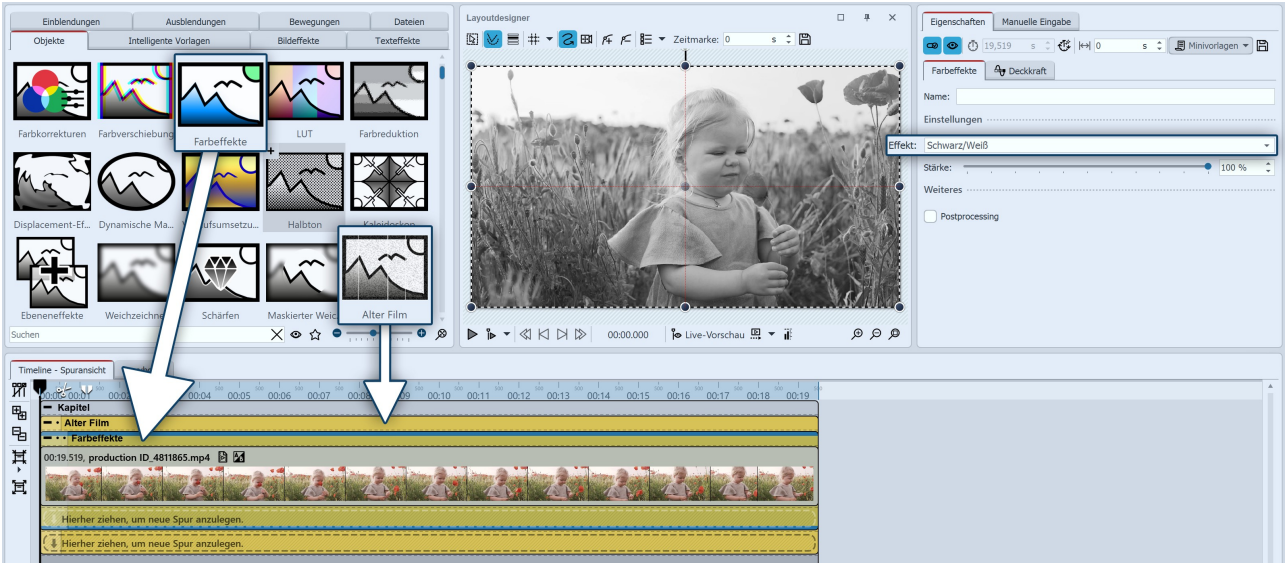
Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, erscheint ein farbiger Rahmen mit dem Titel des Effektes, der das kleine Vorschaubild in der ***Timeline*** umgibt.

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

13.25 Mosaik



Mosaik-Effekte

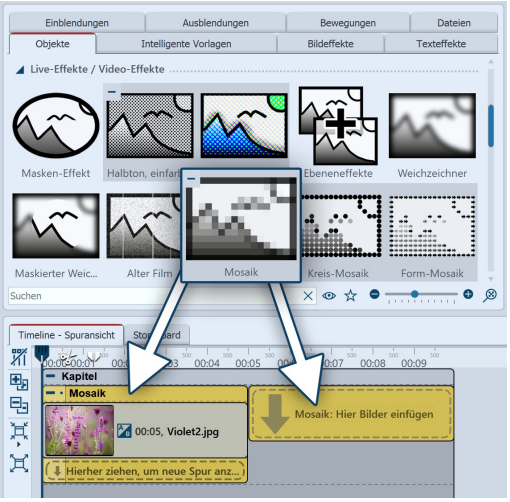
Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***. Es gibt drei Varianten:

- 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



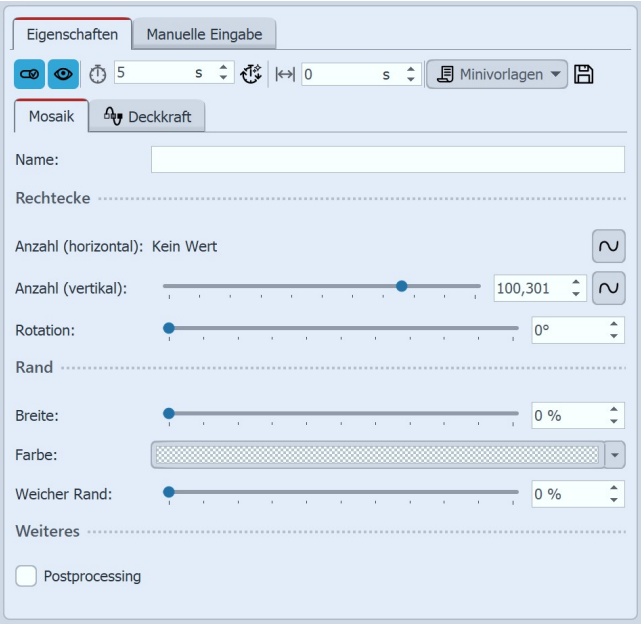
Mosaik-Effekt einfügen

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

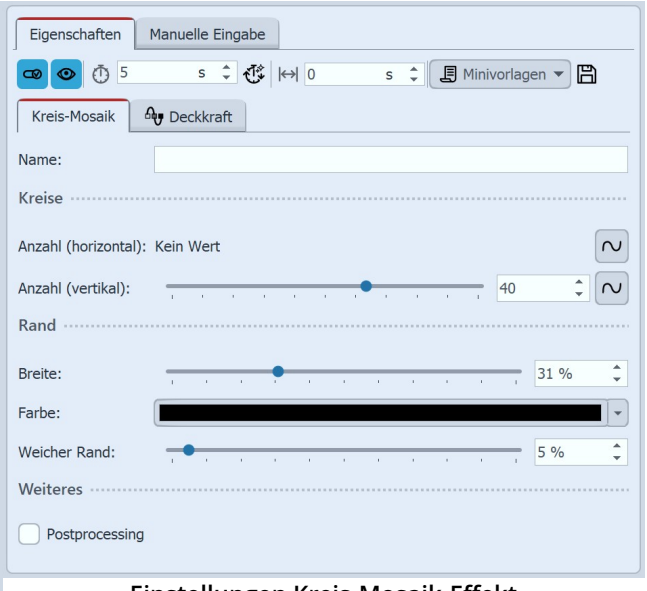
Sie können den Effekt auch in die ***Timeline*** ziehen und später eines oder mehrere Bilder einfügen.

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



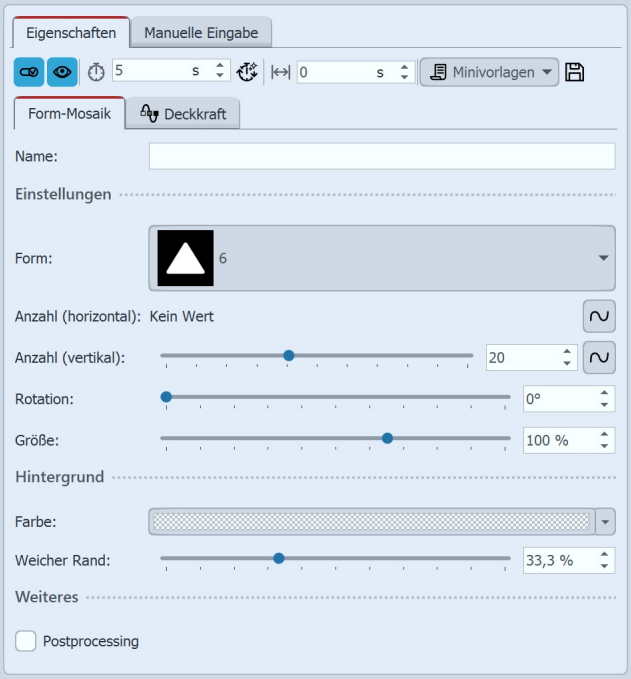
Einstellungen Mosaik-Effekt



Einstellungen 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 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

In unserem Video "Es geht rund" finden Sie Gestaltungsideen für Ihre Fotos mit dem Mosaik-Effekt und dem Halbton-Effekt.
(Linkadresse: aquasoft.de/go/mosaik)

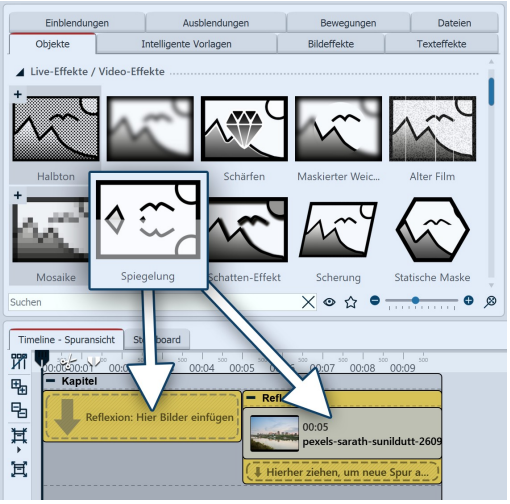
13.26 Spiegelung



Spiegelung

Mit dem Effekt erzeugen Sie eine ***Spiegelung*** zu einem Bild oder Text-Objekt, entlang einer selbstgewählten Spiegelachse. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

1. Spiegelung-Effekt einfügen



Spiegelung einfügen

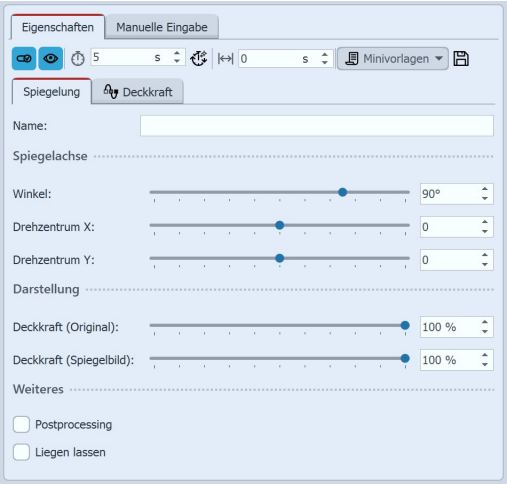
Ziehen Sie den ***Spiegelung-Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.

Um ein Bild in den Effekt einzufügen, ziehen Sie dieses aus dem Dateibrowser der ***Toolbox*** in das ***Spiegelung-Objekt.***

Um einen Text zu spiegeln, ziehen Sie ein Text-Objekt aus ***Toolbox*** in das ***Spiegelung-Objekt.***

Ist bereits ein Bild oder ein Text-Objekt in der Timeline vorhanden, können Sie den Effekt aus der ***Toolbox*** direkt auf das Bild oder das Text-Objekt ziehen.

2. Einstellungen für Spiegelung



Einstellungen für Spiegelung

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

Legen Sie den ***Winkel*** für die Spiegelachse fest und verschieben Sie bei Bedarf das ***Drehzentrum***.
Das Drehzentrum wird im Layoudesigner durch ein Kreuz symbolisiert. Mit ***Drehzentrum X=0*** und ***Drehzentrum Y=0*** befindet sich das Drehzentrum genau mittig im Auswahlrahmen des Effektes.

Über die Punkte ***Deckkraft (Original)*** und Deckkraft ***(Spiegelbild)*** lässt sich die Darstellung des Bildes beeinflussen.

Um die Spiegelung zu animieren, können Sie die Spiegelachse über die Anzeigedauer ändern. Wählen Sie dafür das Kurven-Symbol, das sich jeweils rechts befindet.

3. Anwendungsbeispiel: Text-Spiegelung im Wasser

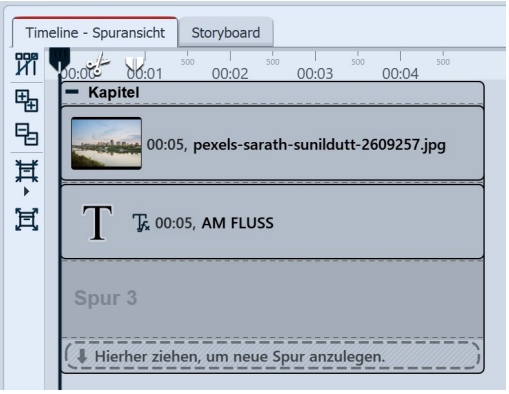


Bild mit Text-Objekt

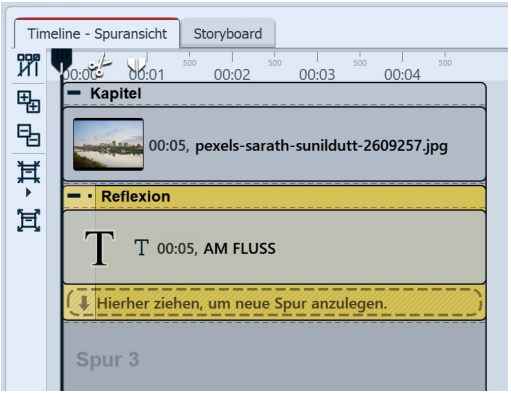
Schritt 1: Bild und Text kombinieren

Fügen Sie in die erste Spur eines Kapitel-Objekts ein Foto ein. Besonders geeignet sind Motive mit Wasser.

In die Spur darunter ziehen Sie ein Text-Objekt. Geben Sie einen kurzen Text ein. Im Beispiel wird die Schriftgröße 150 verwendet, die Schriftfarbe weiß und als Effekt mit Kontur und die Deckkraft mit 70 %, so dass das Bild leicht durch die Buchstaben scheint.

Platzieren Sie den Text im Layoutdesigner an der gewünschten Stelle im Bild, zum Beispiel oberhalb einer Wasserkante, die dann als Spiegelachse verwendet wird.

Nutzen Sie Großbuchstaben für Ihren vertikal zu spiegelnden Text, damit dieser eine einheitliche Grundlinie bei den Buchstaben hat.



Text-Objekt im Effekt Spiegelung

Schritt 2: Spiegelung für Text hinzufügen

Ziehen Sie den Effekt ***Spiegelung*** aus der ***Toolbox*** auf ***das Text-Objekt*** in der***Timeline***. Sobald eine farbige Markierung ***Vorlage anwenden*** am Text-Objekt erscheint, lassen Sie die Maus los.

Das Text-Objekt befindet sich jetzt im Effekt Spiegelung. Je nachdem, wo sich Ihr Text im Bild befindet, müssen Sie in den Eigenschaften des Spiegelung-Effektes den ***Wert Drehzentrum Y-Achse*** mehr oder weniger verändern, um im Layoutdesigner den Text zweimal zu sehen - original und gespiegelt.

Verändern Sie so, dass der Abstand zwischen Originaltext und Spiegeltext Ihneen gefällt bzw. zum Motiv passt.

Senken Sie zusätzlich in den Eigenschaften des Spiegelung-Effektes die Deckkraft vom Spiegelbild, um dieses etwas diffuser wirken zu lassen.

Falls die gedachte Spiegelachse im Bildmotiv nicht genau waagerecht verläuft, kann der Spiegelung-Effekt über die Manuelle Eingabe 40 zuästzlich eine Drehung an der Y-Achse erhalten. Der Text und seine Spiegelung können damit genau passend gedreht werden.

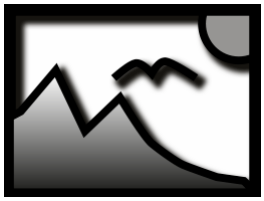


Beispiel für ein Bild im Effekt Spiegelung



Text mit Effekt Spiegelung (Effekt über Manuelle Eingabe leicht gedreht)

13.27 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.

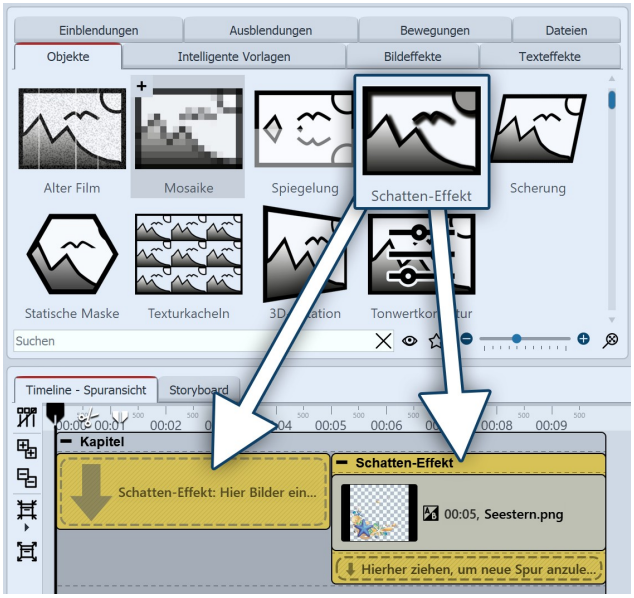
Der Schatten-Effekt ist ein sogenannter Screen-Based Effekt, d.h. er hat als Eingabe nur die aktuell sichtbaren Pixel auf dem Bildschirm. Ein Bild oder Text außerhalb des Bildschirms kann daher noch keinen Schatten werfen, selbst wenn der Schattenabstand bereits in den sichtbaren Bereich ragen würde. 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

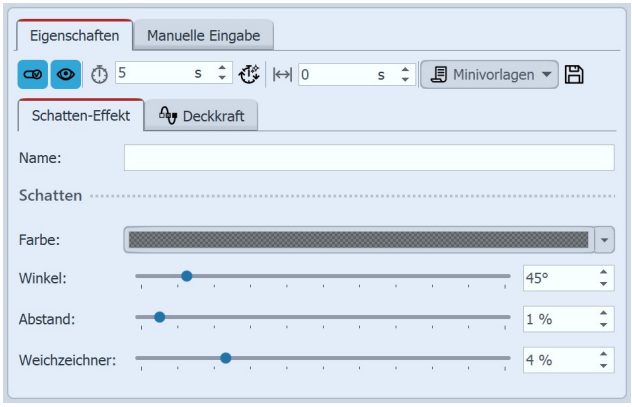
Um den Effekt zu verwenden, können Sie ihn direkt auf ein Bild in der ***Timeline*** ziehen.

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.

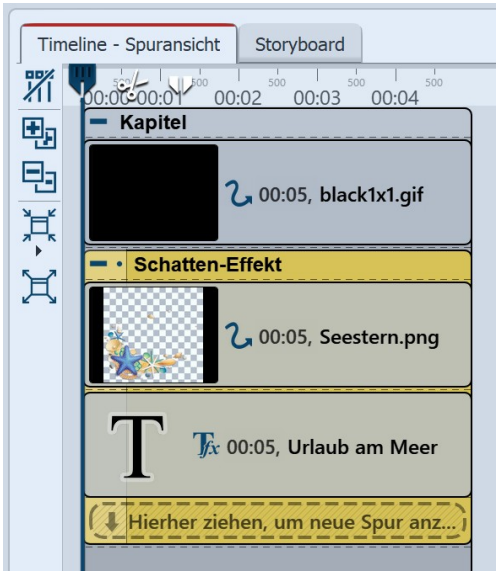


Schatten-Effekt einfügen



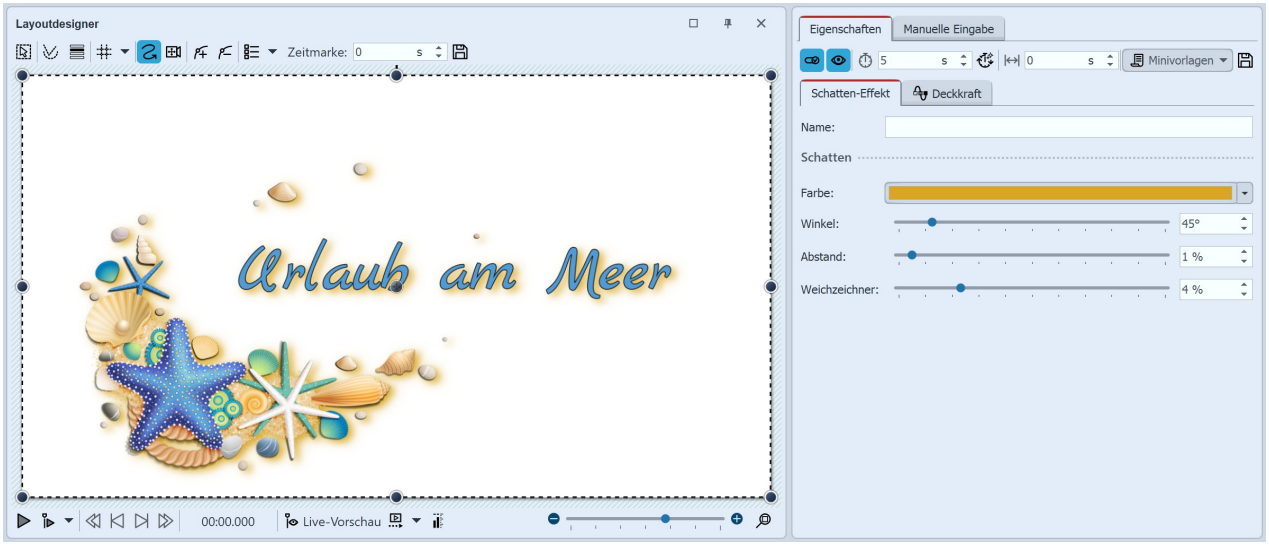
Einstellungen für Schatten-Effekt

2. Anwendungsbeispiel Text und freigestellte Grafik mit Schatten



Aufbau in der Timeline

1. Öffnen Sie den Tab ***Objekte*** in der ***Toolbox***.
2. Ziehen Sie ein ***Kapitel-Objekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.
3. 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.
4. Legen Sie eine zweite Spur an, indem Sie den Schatten-Effekt unter den farbigen Hintergrund ziehen (auf "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen").
5. 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.
6. Positionieren Sie den Text und die Grafik im ***Layoutdesigner***.
7. 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".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/shadow)

13.28 Schütteln

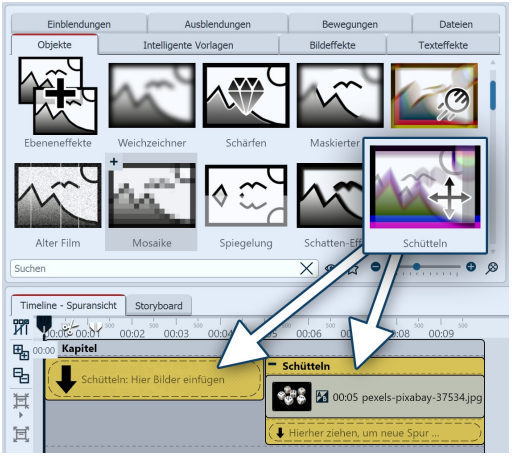


Schütteln

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

Mit dem ***Schütteln-Effekt*** lassen sich schnelle Kamerabewegungen simulieren oder Text und Deko-Elemente in Schwingungen versetzen.

1. Schütteln-Effekt einfügen



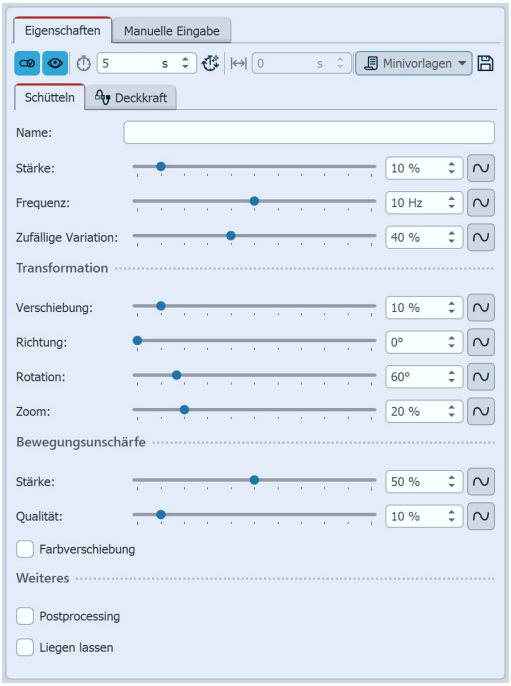
Schütteln einfügen

Ziehen Sie den Effekt aus der Toolbox direkt auf ein Objekt in der ***Timeline***.

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

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. Einstellungen des Effektes festlegen



Einstellungen für Schütteln

Im Reiter ***Eigenschaften*** können Sie die Wirkung des Schüttelns beeinflussen.

Mit der ***Stärke*** und der ***Frequenz*** bestimmen Sie, wie schnell sich der Effektinhalt bewegt und wie oft. Wird die ***Zufällige Variation*** auf 0% gesetzt, wird jede Schüttelbewegung identisch ausgeführt.

Mit den Transformations-Einstellungen (***Verschiebung, Richtung, Rotation, Zoom***) geben Sie vor, in welche Richtung das Objekt geschüttelt wird und wie groß die Abweichung von der Original-Position sein darf.

Der Effekt kann mit oder ohne ***Bewegungsunschärfe*** abgespielt werden. Zusätzlich kann eine ***Farbverschiebung*** für den RGB-Bereich aktiviert werden.

Um den Effekt zusätzlich zu animieren, können die Werte über die Effekt-Dauer mit Kurven animiert werden. Den Kurvenmodus aktivieren Sie am rechten Rand über das entsprechende Symbol.

Wie man Text so stark schüttelt, dass die Buchstaben wegfliegen, zeigt das Video "Text-Schütteln-Effekt mit Blüten-Partikel ("Hallo, Frühling!")". (Linkadresse: aquasoft.de/go/shake)



Originalbild ohne Effekt



Bild mit Schüttel-Effekt



Bild mit Schüttel-Effekt (Farbverschiebung aktiv)



Bild mit Schütteleffekt (Stärke=70%)

13.29 Scherung

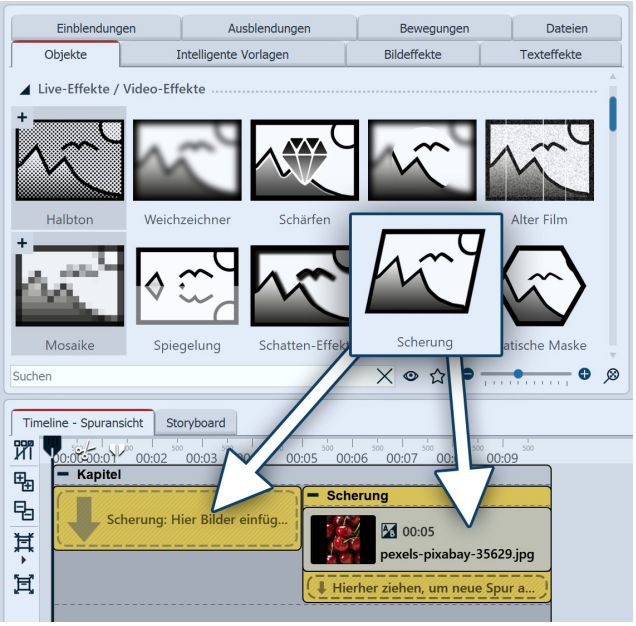


Scherung

Mit dem Effekt ***Scherung*** transformieren Sie Ihre Bilder in einer Ebene. Ausgehend von einem Scherzentrum werden alle anderen Punkte parallel verschoben. So werden z.B. rechteckige Fotos und Videos als Parallelogram mit entsprechend verzerrtem Inhalt dargestellt. Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Live-Effekte***.

Sie können neben einzelnen Bildern, Videos, Text-Objekten auch Flexi-Collagen oder andere Effekte in den Effekt einfügen.

1. Scherung-Effekt einfügen



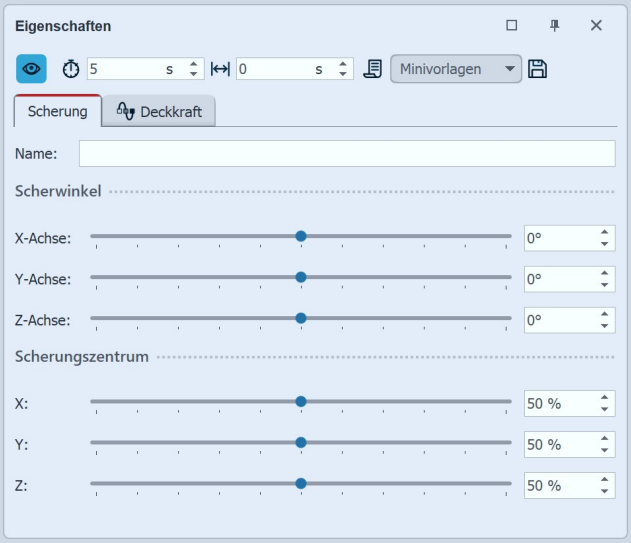
Scherung einfügen

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

Um ein Bild in den Effekt einzufügen, ziehen Sie dieses aus dem Dateibrowser der ***Toolbox*** in das ***Scherung-Objekt.***

Ist bereits ein Bild in der Timeline vorhanden, können Sie den Effekt aus der ***Toolbox*** direkt auf das Bild ziehen.

2. Einstellungen für Scherung



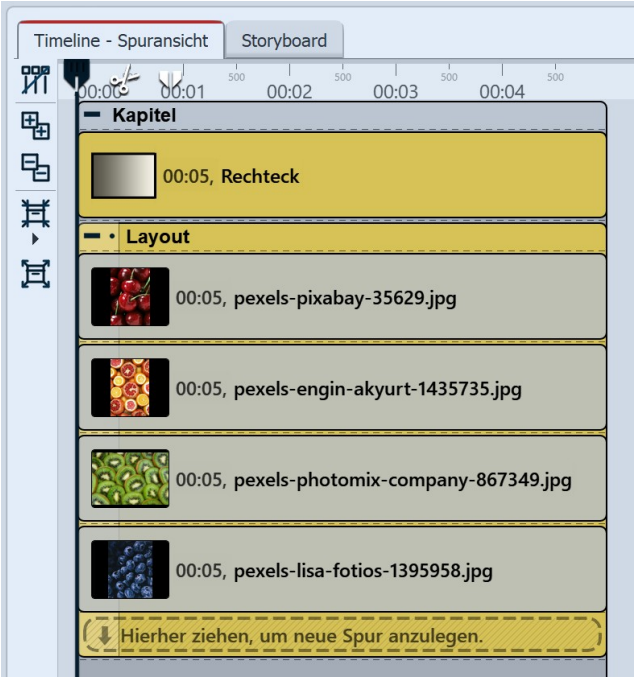
Einstellungen für Scherung

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

Legen Sie den ***Scherwinkel*** und das ***Scherungszentrum*** fest.

Um die Ausrichtung der Scherung zu animieren, d.h. über die Anzeigedauer zu verändern, wählen Sie das Kurven-Symbol, das sich jeweils rechts befindet.

3. Anwendungsbeispiel: Schräges Layout mit Scherung



Layout-Effekt mit Hintergrund

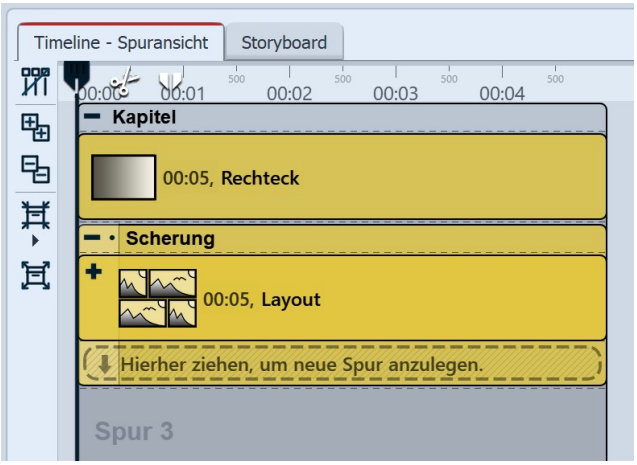
Schritt 1: Layout erstellen

Fügen Sie in die erste Spur eines Kapitel-Objekts die Dynamische Rechteck-Form 267 ein. Diese dient als Hintergrund.

In die Spur darunter ziehen Sie den Layout-Effekt 223. Befüllen Sie den Layout-Effekt mit vier Fotos. Dafür eignen sich besonders Hochformat-Bilder.
Ordnen Sie in der Timeline die Fotos im Layout-Effekt untereinander an.

Stellen Sie den Layout-Effekt in dessen Eigenschaften auf ***Layout: Horizontal (gleichmäßig)***. Wählen Sie als ***Rand: 0%*** und als ***Zwischenraum: 10%***.

Klappen Sie den Layout-Effekt in der Timeline nun zu.



Zugeklappter Layout-Effekt im Effekt Scherung

Schritt 2: Scherung zu Layout hinzufügen

Ziehen Sie den Effekt ***Scherung*** aus der ***Toolbox*** auf den zugeklappten ***Layout-Effekt*** in der***Timeline***. Sobald eine farbige Markierung ***Vorlage anwenden*** am Layout-Effekt erscheint, lassen Sie die Maus los.

Der Layout-Effekt befindet sich nun im Effekt Scherung.

Setzen Sie in den Eigenschaften des Scherung-Effektes den ***Scherwinkel*** für die X-Achse: 15 %. Das Layout erscheint nun schräggestellt.

Ziehen Sie optional den Auswahlrahmen des Scherung-Effektes im ***Layoutdesigner*** etwas größer, damit die weißen Ecken des schrägen Layouts (links oben und rechts unten) nicht mehr zu sehen sind.



Layout ohne Effekt



Layout mt Effekt Scherung

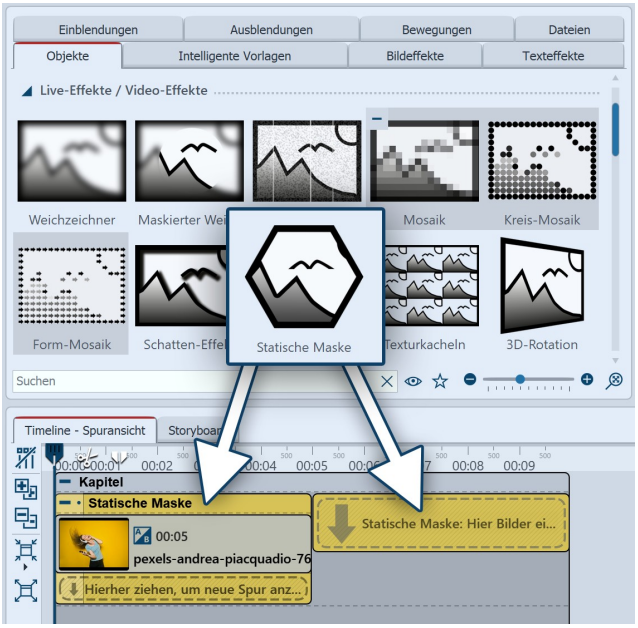
13.30 Statische Maske



Statische Maske

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

Eine Maske legt den Bereich Ihres Bildes oder Videos fest, der in der Präsentation sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Die Masken stehen Ihnen über eine Galerie direkt in den Effekt-Eigenschaften zur Auswahl. Die Masken können in der Größe gespiegelt, skaliert, gedreht und verschoben werden - aber im Gegensatz zum Dynamischen Masken-Effekt 179 - nicht zusätzlich animiert oder über die Anzeigedauer verändert werden. Der Effekt Statische Maske eignet sich beispielsweise zum Erstellen von Collagen aus unterschiedlichen Bildteilen oder Bildstilen.



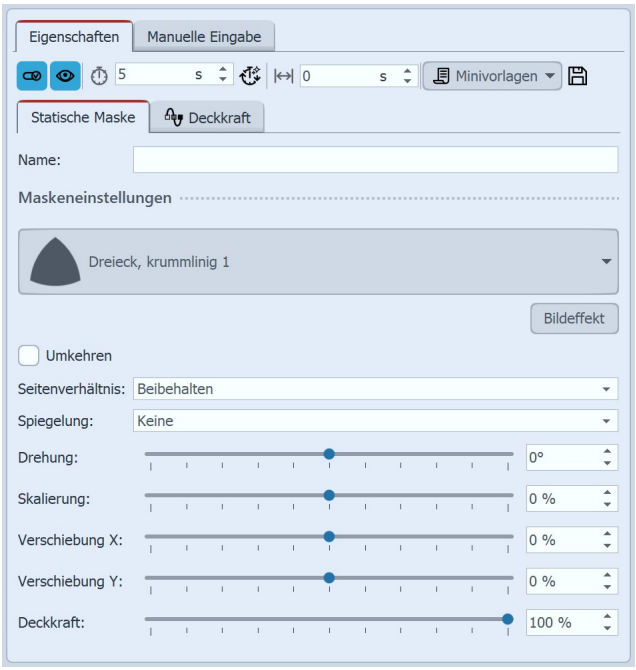
Effekt Statische Maske in der Timeline

1. Statische Maske einfügen

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

Sie können den Effekt auch direkt in die ***Timeline*** ziehen und dann per Drag-and-Drop bzw. mit Hilfe des ***Bild-Objektes*** oder des ***Video-Objektes*** befüllen.

Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, klicken Sie in der ***Timeline*** auf den farbigen Rahmen mit dem Titel des Effektes. Jetzt können Sie im Bereich ***Eigenschaften*** die Einstellungen für den Effekt festlegen.



Einstellungen für Statische Maske

2. Einstellungen für den Statische Maske-Effekt

Wählen Sie in den Eigenschaften, aus der Galerie eine passende Maskenform durch Anklicken aus und überprüfen Sie im Layoutdesigner die Wirkung auf Ihr Bildmaterial. Sie können jederzeit zu einer anderen Maske wechseln.

Über das Symbol "Eigenes Bild" in der Maskengalerie können Sie eigene Grafiken, die als Maske verwendet werden sollen, einfügen.

Über ***Umkehren*** kann die Maske invertiert, d.h. die Wirkung des Masken-Effektes umgekehrt werden.

Die Maske hat als solche ein bestimmtes Seitenverhältnis. Dieses können Sie an Ihr Motiv anpassen und bei Bedarf die Maske ***Zuschneiden***, ***Strecken*** oder ***Beibehalten***.

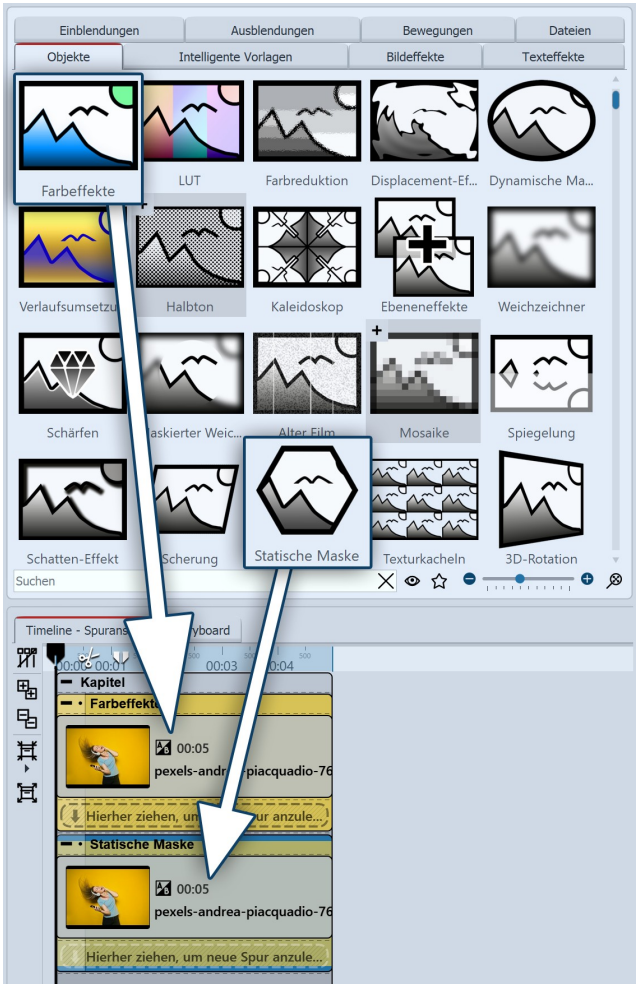
Mit der Auswahl bei ***Spiegelung*** und über den Schieber für die ***Drehung*** können Sie die ausgewählte Maske horizontal und/oder vertikal spiegeln und frei drehen.

Die Größe der ausgewählten Maske können Sie über die ***Skalierung*** beeinflussen, mit der ***Verschiebung X/Y*** die Position der Maske im Layoutdesigner.

Über den Schieberegler können Sie die Stärke des Effektes auf Ihr Bild beeinflussen. Je geringer der Wert, desto dezenter der Effekt.

Der Effekt wirkt auf alle im Effekt befindlichen Objekte.

Um das Effekt-Ergebnis an einer anderen Stelle zu zeigen, markieren Sie den farbigen Effekt in der Timeline. Nun können Sie das freigestellte Bild durch Verschieben mit der Maus im Layoutdesigner platzieren und dieses bei Bedarf auch in der Größe anpassen.



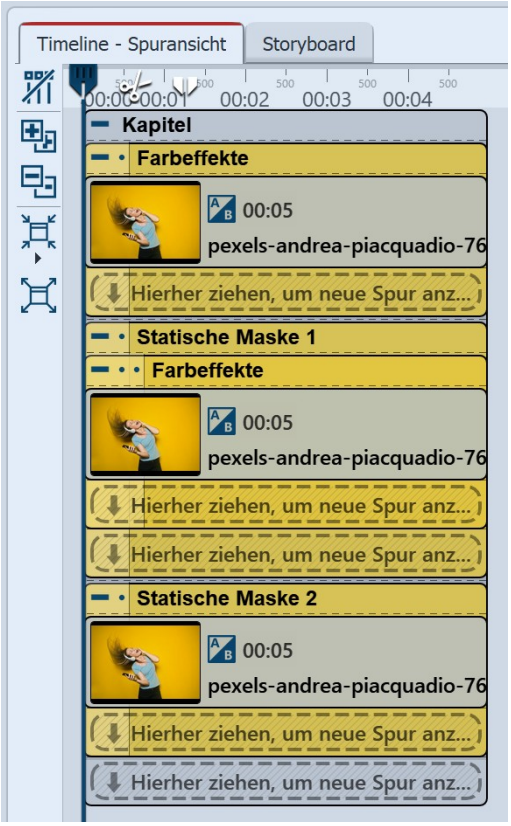
Aufbau mit Effekten in der Timeline

Anwendungsbeispiel: Farbsteigerung

1. Fügen Sie ein Foto in die ***Timeline*** zweimal untereinander ein. Schneiden Sie die Bilder in den Eigenschaften zu.

2. Das Bild in Spur 1 dient uns als Hintergrund. Versehen Sie das Bild in der Spur 1 mit einer Färbung, indem Sie den den Live-Effekt **Farbeffekte** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** auf das Bild ziehen. Belassen Sie die Effekt-Voreinstellung ***Färben*** und den Sepia-Farbton. Ihr Foto erscheint eingefärbt im Layoutdesigner.

3. Ziehen Sie nun den Effekt **Statische Maske** auf das Bild in der zweiten Spur. Im Layoutdesigner sehen Sie bereits die Wirkung des Statische-Maske-Effektes. Wählen Sie eine Maske, die zu Ihrem Motiv passt. Für dieses Beispiel wurde die Maske "Doppelkamm, wellig" ausgewählt.



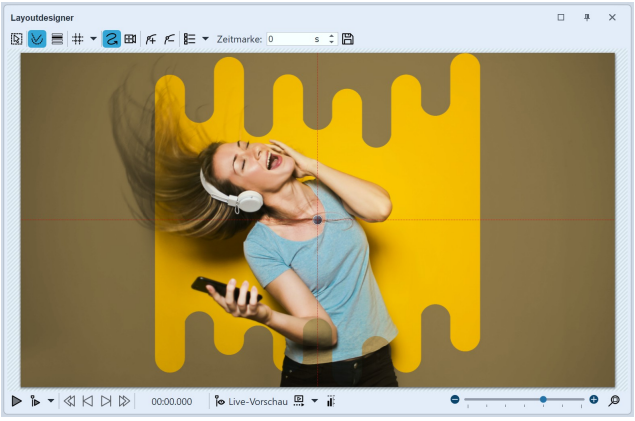
Aufbau mit zweiter Statischer Maske

Um die Wirkung mit den unterschiedlichen Farbvarianten des Fotos zu verstärken, fügen wir noch eine weitere Effekt-Ebene ein.

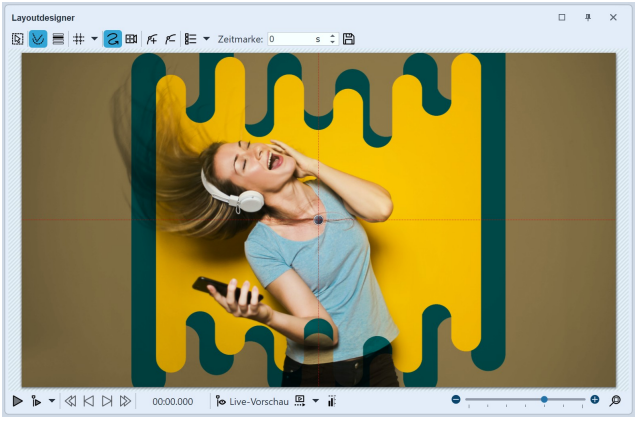
4. Kopieren Sie den kompletten Effekt **Statische Maske** aus der zweiten Spur und fügen Sie ihn in die dritte Spur ein. Es ist noch kein Unterschied im Layoutdesigner zu sehen, da die Inhalte von Spur 2 und 3 noch identisch sind.

Der Inhalt von Spur 3 soll bleiben, wie er ist. Wir bearbeiten nur noch einmal das Bild im mittleren Effekt.

5. Ziehen Sie auf das Bild im ersten Effekt **Statische Maske** erneut den Live-Effekt **Farbeffekte.** Wählen Sie dieses Mal einen anderen Farbton zum Färben. Wechseln Sie dann in die Einstellungen des Effektes **Statische Maske**. Wählen Sie bei ***Skalierung*** einen höheren Wert, zum Beispiel 15%.



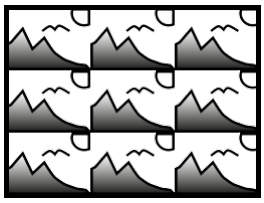
Beispiel mit Statischer Maske im Layoutdesigner



Mit zusätzlichem Effekt Statischer Maske

Wie vielfältig die Gestaltungsmöglichkeiten mit dem Effekt Statische Maske sind, zeigt das Video "Bild ausschneiden mit Maske"
(Linkadresse: aquasoft.de/go/statmask)
und das Video "Statische Maske für Vordergrund-Hintergrund-Effekt". (Linkadresse: aquasoft.de/go/statmask2)

13.31 Texturkacheln



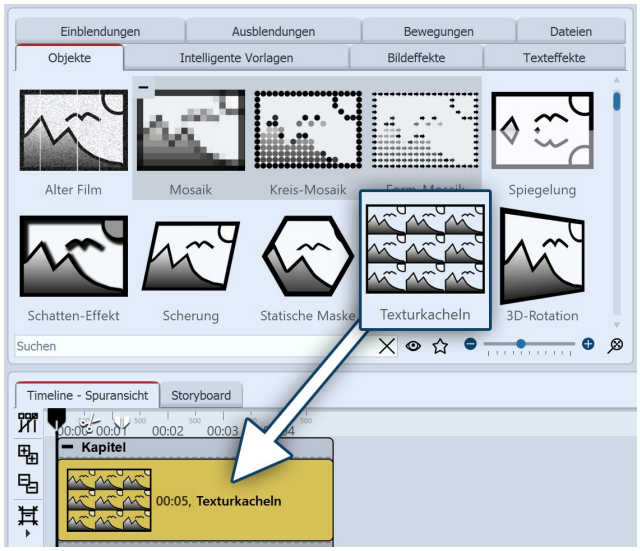
Texturkacheln

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

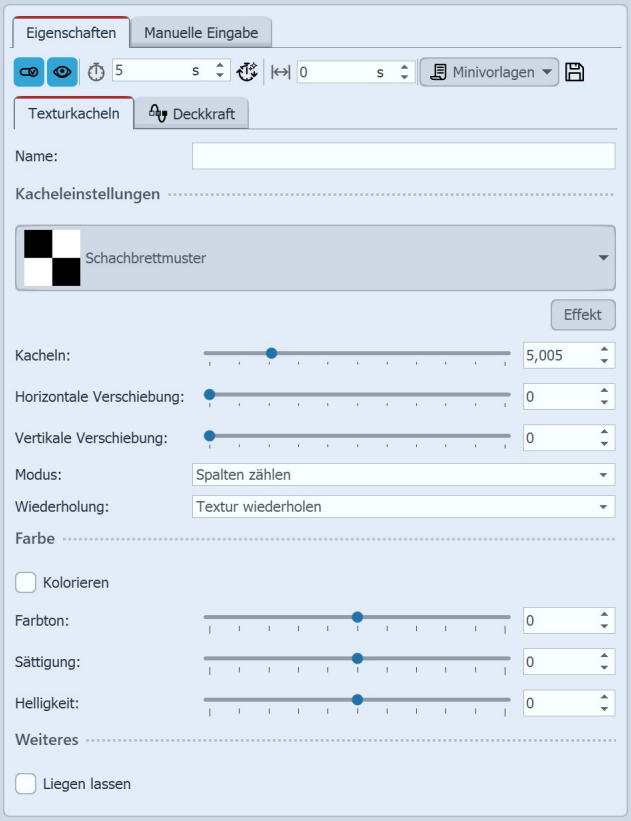


Texturkacheln einfügen

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

Normalerweise wird der Effekt als Hintergrund angewendet. Sie können also zunächst auch ein ***Kapitel*** einfügen und dann den Effekt in das ***Kapitel*** ziehen.

2. Eigenschaften von Texturkacheln



Einstellungen für Texturkacheln

Im Bereich ***Eigenschaften*** können Sie einstellen, wie sich der Effekt verhalten soll.

Textur - 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.

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)

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.

Farbe

Ändern Sie ***Farbton, Sättigung*** und ***Helligkeit*** der gewählten Textur.

13.32 3D-Rotation



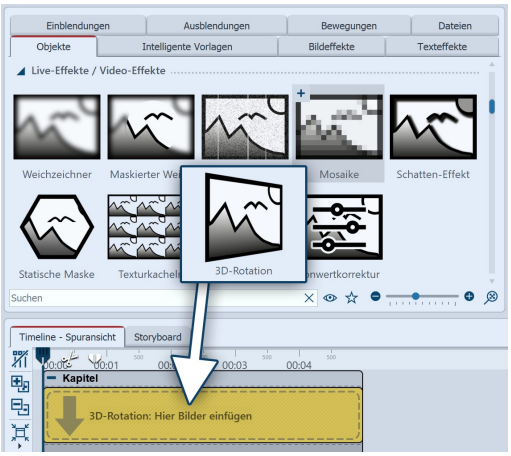
3D-Rotation

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.

Der Live-Effekt 3D-Rotation ist ein sogenannter Screen-Based Effekt, d.h. er macht einen Screenshot und dreht diesen. Damit kann der Effekt keine Pixel sichtbar machen, die außerhalb des Bildschirms liegen. Der Objekt-Effekt 3D-Rotation 233 hingegen arbeitet vollständig im 3D-Raum und kann somit auch Bildteile sichtbar werden lassen, die zuvor außerhalb des sichtbaren Bereichs lagen.

1. 3D-Rotation einfügen

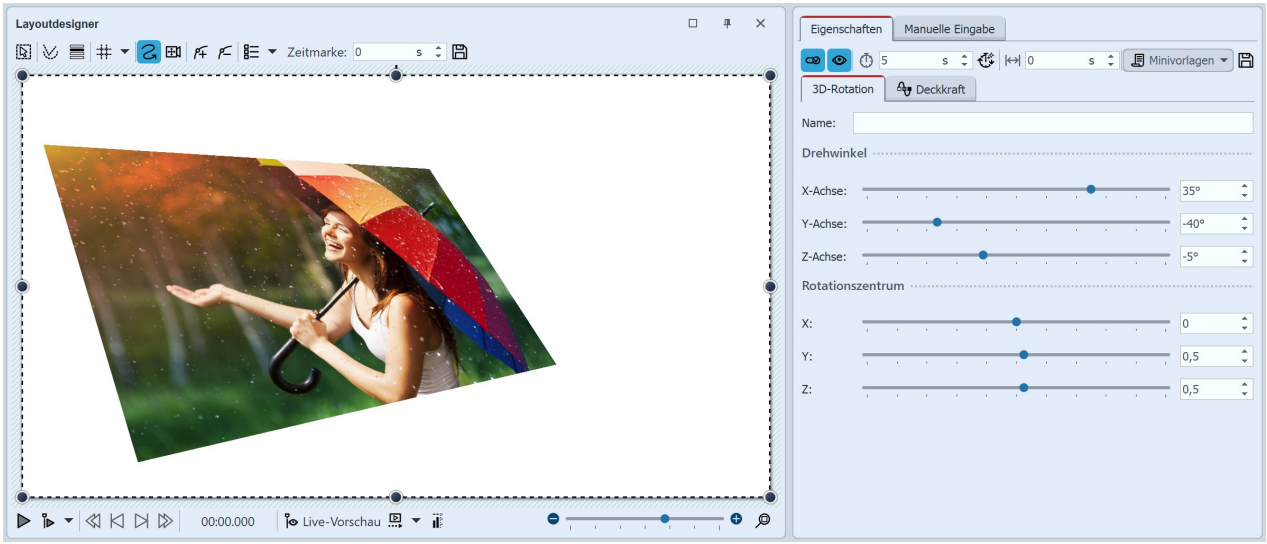


3D-Rotation einfügen

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***.

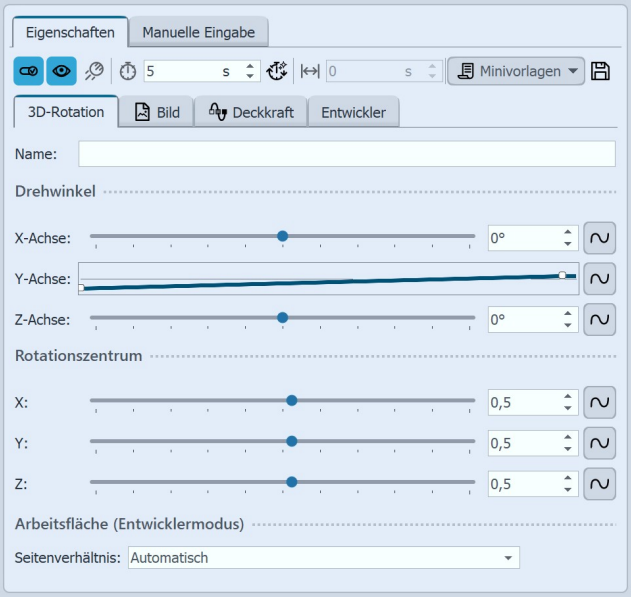
Drehwinkel X-Achse	Drehung des Objektes an der x-Achse.
Drehwinkel Y-Achse	Drehung des Objektes an der y-Achse.
Drehwinkel Z-Achse	Drehung des Objektes an der z-Achse.
Rotationszentrum X	Verschiebt Rotationszentrum auf der x-Achse.
Rotationszentrum Y	Verschiebt Rotationszentrum auf der y-Achse.
Rotationszentrum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

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)

4. Rotation über Kurve animieren

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.

Mit dem Zeichnen einer Kurve ist es möglich, das Objekt innerhalb der 3D-Rotation aktiv zu rotieren bzw. zu bewegen.



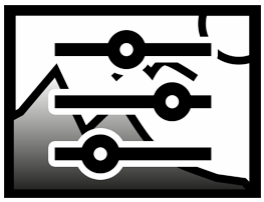
Einstellungen für 3D-Rotation mit Kurve



Kurve für Verschiebung des y-Drehwinkels

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 lassen sich nur in Stages nutzen.

13.33 Tonwertkorrektur

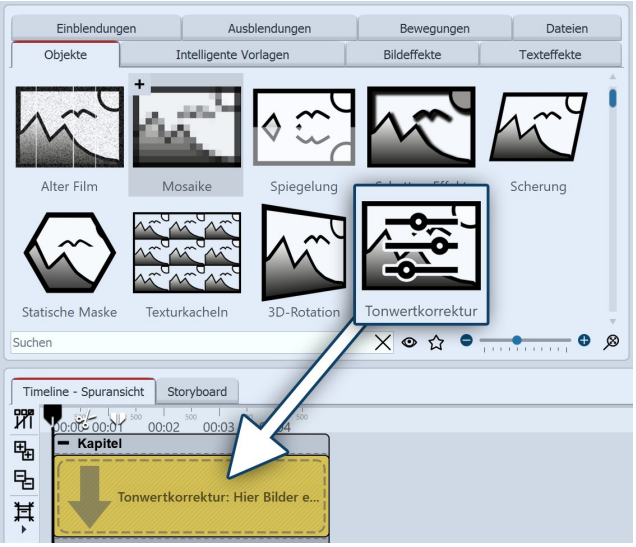


Tonwert- korrektur

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 den Kontrast und die Helligkeit eines Objektes, wie einem Foto oder Video.

1. Tonwertkorrektur einfügen

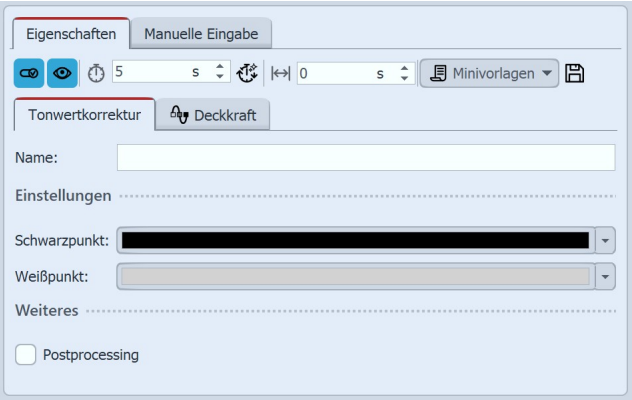


Tonwertkorrektur einfügen

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



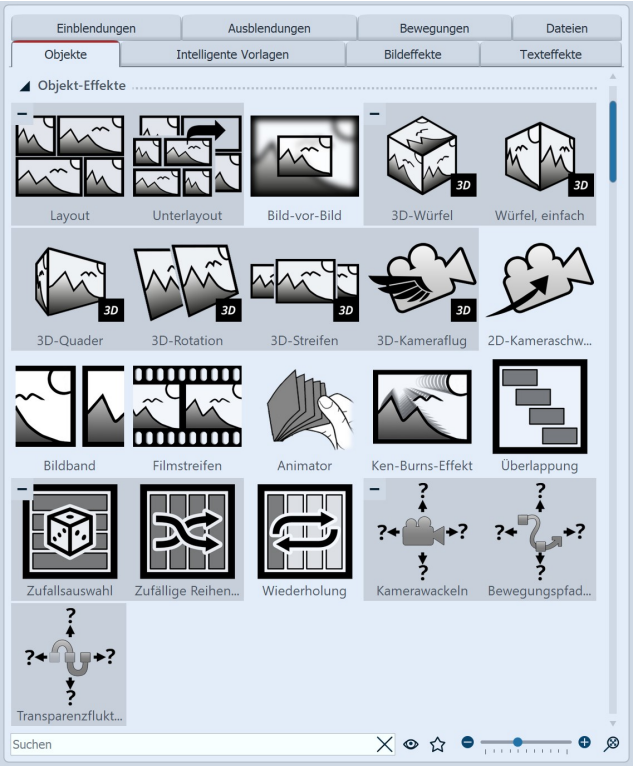
Tonwertkorrektur bearbeiten

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 Farbtönung geben.

14 - Objekt-Effekte



Die Objekt-Effekte in der Toolbox

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

In der **AquaSoft Video Vision** gibt es insgesamt 21 ***Objekt-Effekte***.

In **AquaSoft Stages** gibt es zusätzlich zu den 21 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.

1. Anwendung der Objekt-Effekte

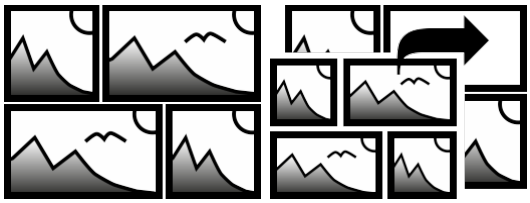
Ziehen Sie einen Effekt aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Es erscheint ein leeres Kästchen, in das Sie Ihre Fotos oder Videos einfügen können. Nachdem Sie die Inhalte eingefügt haben, klicken Sie auf den farbigen Rahmen des Effektes. Im Bereich ***Eigenschaften*** legen Sie die Parameter für den Effekt fest.

Über die Eigenschaften erreichen Sie zu einigen Effekten auch ***Minivorlagen***. Dahinter verbergen sich Varianten des Effektes mit bestimmten Voreinstellungen. Öffnen Sie die Minivorlagen-Galerie und wählen Sie eine Effektvariante durch Anklicken aus. Die Effekt-Einstellungen können bei Bedarf weiter angepasst und auch als eigene Minivorlage gespeichert werden.

2. Objekt-Effekt entfernen

Um einen Objekt-Effekt von Ihren Bildern oder Videos zu entfernen, klicken Sie den Effekt in der Timeline mit rechts an und wählen ***Effekt entfernen***.

14.1 Layout und Unterlayout



Layout **Unterlayout**

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

Mit Hilfe des ***Layout***- und ***Unterlayout-Effekts*** kombinieren Sie mehrere Einzelbilder zu einem Gesamtbild mit regelmäßiger oder zufälliger Anordnung. Dabei wird der ***Unterlayout-Effekt*** verwendet, um an einer oder mehreren Positionen innerhalb des Layout-Effektes weitere Bildcollagen einzufügen. Zudem ist es möglich, Bilder Ihre Plätze miteinander tauschen zu lassen. Es lassen sich Fotos, Videos und Texte im Effekt verwenden. Für die Gestaltung mit Farbfeldern empfiehlt sich die Dynamische Form Rechteck.

In einem eigenen Toolbox-Abschnitt ***Layouts*** finden Sie bereits eine große Auswahl an Vorlagen für Anordnungen.

1. Layout-Effekt einfügen

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

2. Bilder einfügen

Um Bilder in ***den Effekt*** 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 Effekt-Objekt.

3. Bilder anpassen

Solange die Bilder hintereinander in der ***Timeline*** angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander. Der besondere Reiz des ***Effektes*** besteht jedoch darin, dass die Bilder zur gleichen Zeit angezeigt werden und auf diese Weise miteinander zu einer Gesamtansicht kombiniert werden.

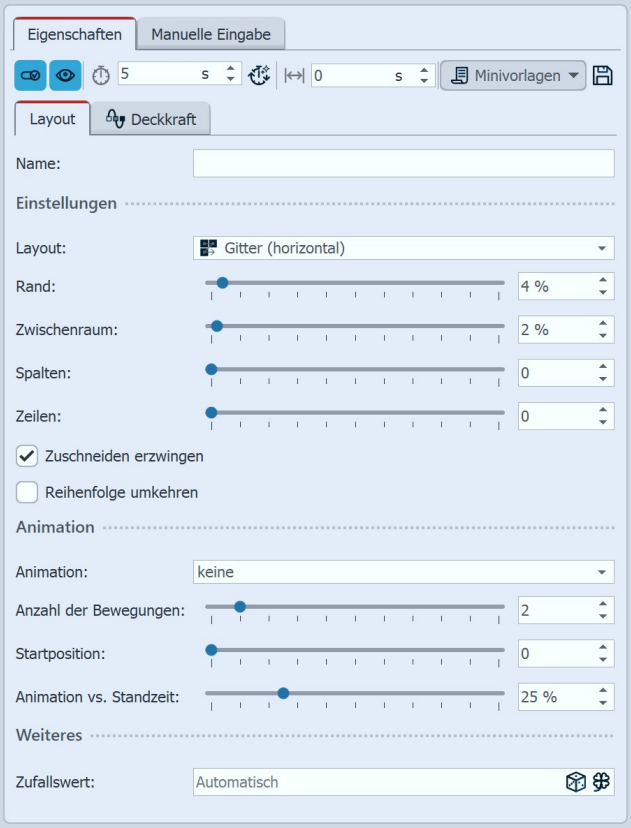
Damit die Bilder im Layout zur selben Zeit erscheinen, ordnen Sie diese untereinander an. Wenn Sie möchten, dass die Bilder zeitversetzt angezeigt werden, ordnen Sie die Bilder stufenartig untereinander an.

Sollen die Bilder gleichzeitig ***im Layout*** erscheinen, ist es für den Betrachter angenehmer, entweder für alle Bilder die gleiche Einblendung zu wählen oder ganz auf eine Einblendung zu verzichten.

Um alle Bilder anzugleichen, wählen Sie alle Bilder aus, die sich im Effekt befinden. Halten Sie STRG-Taste gedrückt und klicken Sie dabei jedes Bild an. 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 beispielsweise 20 s an, so hat der Betrachter mehr Zeit, um die Bildcollage auf sich wirken zu lassen.

Wissenswertes über den Layout-Effekt und Anwendungsbeispiele sehen Sie im Video "Eigenes Layout erstellen (mit Animationen)". (Linkadresse: aquasoft.de/go/layout)



Eigenschaften des Layout-Effektes

Einstellungen für Layout-Effekt

Ist der Rahmen des ***Layout-Effektes*** markiert, so können Sie für diesen im Fenster ***Eigenschaften*** die Details für Ihre Collage festlegen.

Wählen Sie am Punkt ***Layout***, nach welcher Vorgabe Ihr Layout entstehen soll:

Gitter (vertikal) / Gitter (horizontal) - Gleichmäßige Anordnung aller Bilder nach ***Spalten*** oder ***Zeilen***
Horizontal (geteilt) / Vertikal (geteilt) - Alle Bilder nebeneinander oder untereinander mit ***Teilungsverhältnis*** anzeigen
Horizontal (gleichmäßig) / Vertikal (gleichmäßig) - Alle Bilder nebeneinander oder untereinander mit gleicher Breite anzeigen
Zufällig aufteilen - Zufällige Anordnung aller Bilder mit einstellbarer ***Variation***.

Der Aufbau der Collage bei der Layout-Option ***Zufällig aufteilen*** ist bei jedem neuen Anzeigen ein anderer. Wollen Sie die angezeigte Konstellation beibehalten, so müssen Sie weiter unten mit dem Schalter ***Zufallswert*** einen Code festsetzen. Dieser Code ist eine Art "DNA" des Layouts, der weitergegeben werden kann und die Collage mit immer den selben Eigenschaften ausgibt. Klicken Sie auf das Würfelsymbol, um eine neue, andere Anordnung zu erzeugen.

Bei der Layout-Vorgabe ***Alle Vollbild*** handelt es sich um einen Sonderfall. Die Bilder können mit dieser Option als Vollbild mit Rand angezeigt werden. Ordnen Sie bei dieser Einstellung die Bilder hintereinander an. Es erfolgt keine Bildertausch-Animation.

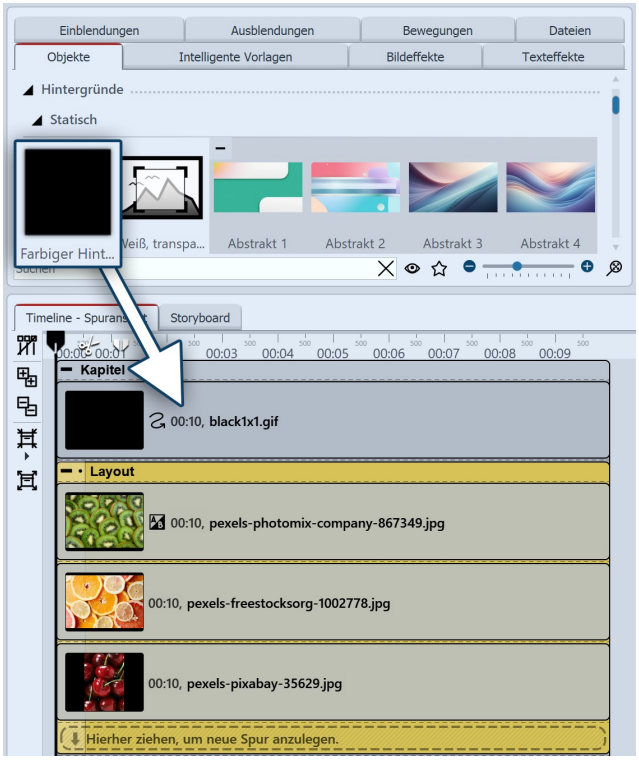
Für die Bestimmung des ***Zwischenraums*** und des ***Randes*** gibt es einen Schieberegler. Mit ***Zwischenraum*** legen Sie fest, wie groß die Abstände zwischen den Bildern sein sollen bzw. ob es überhaupt welche gibt. Für ein Layout ohne Zwischenräume sollte der Regler auf dem Wert 0 stehen. Mit ***Rand*** legen Sie fest, ob es einen Rand um Ihre BIldkomposition geben soll bzw. wie breit dieser ist. Für ein Layout ohne Rand wählen Sie den Wert 0.

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

Die Reihenfolge ihrer Bilder im Layout ergibt sich durch die jeweilige Spur-Position jedes Bildes im Effekt. Mit ***Reihenfolge umkehren*** werden die Spuren von unten nach oben "ausgelesen".

Animation im Layout-Effekt

Geben Sie mit den Effekt-Einstellungen am Abschnitt ***Animation*** an, ob die im Layout befindlichen Bilder mittels einer Animation Ihre Plätze tauschen sollen oder nicht. Bei der Einstellung ***Keine*** erfolgt keine Animation.
Mit den Einstellungen ***Bilder tauschen*** / ***Bilder rückwärts tauschen*** / ***Bilder zufällig tauschen*** erhalten Sie über die Anzeigedauer der Bilder eine wechselnde Bildanzeige. Wie oft ein Tausch während der Objektdauer erfolgt, geben Sie über die ***Anzahl der Bewegungen*** an. Das Verhältnis von der Dauer der Tauschbewegung zur Dauer der statischen Anzeige des Layouts steuern Sie über ***Animation vs. Standzeit***.
Die Startposition gibt an, mit welchem Bild beim Tausch begonnen werden soll. Bei 0 wird mit dem ersten begonnen, bei 1 mit dem zweiten Bild usw.



Layout-Effekt mit Hintergrund

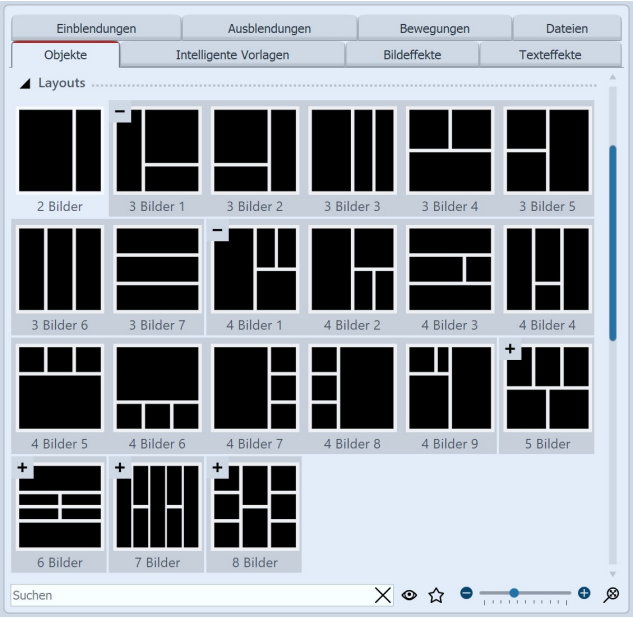
Hintergrundfarbe für Layout-Effekt

Um bei einem Layout farbige Ränder oder Zwischenräumen zu erhalten, können Sie einen farbigen Hintergrund nutzen.

Fügen Sie dafür den ***Layout-Effekt*** in ein ***Kapitel-Objekt*** ein. In eine Spur oberhalb des Layouteffekts legen Sie dann den ***Farbigen Hintergrund*** aus der Toolbox. Wählen Sie die gewünschte Farbe in dessen Eigenschaften aus.

Layout verkleinern

Ein Layout kann im Layoutdesigner verkleinert und verschoben werden. Markieren Sie dafür den Layout-Effekt in der Timeline und verkleinern Sie ihn an dem gestrichelten Auswahlrahmen im Layoutdesigner.



Layouts nach Bildanzahl sortiert

Vordefinierte Layouts verwenden

Unterhalb der Objekt-Effekte in der Toolbox finden Sie eine Auswahl an Vorlagen für die Anordnung von Bildern.

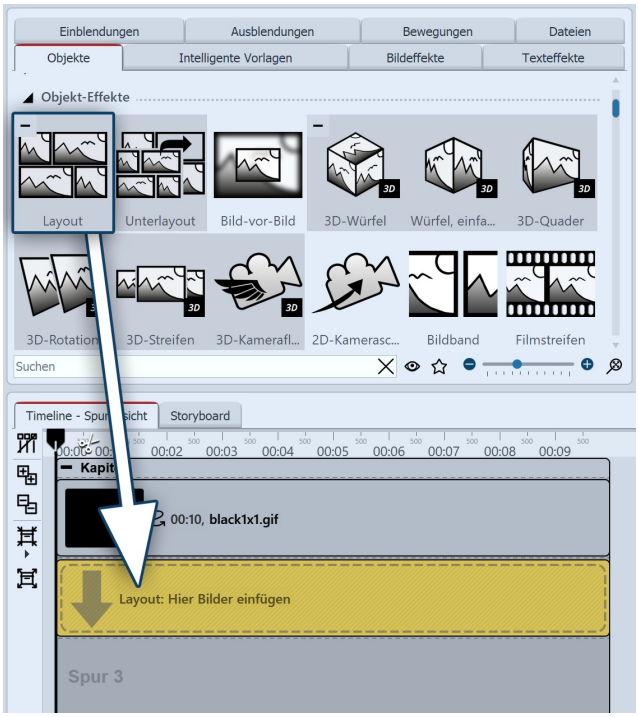
Sortiert sind die Vorlagen nach der Anzahl der verwendeten Bilder. Innerhalb des Abschnitts können Sie für mehr Übersicht die Bereiche mit den -/+-Symbolen auf und zuklappen.

Um eines der vordefinierten Layouts zu verwenden, ziehen Sie eine Vorlage aus der Toolbox in die Timeline an die gewünschte Stelle in Ihrem Projekt. Ersetzen Sie nun die Platzhalter-Bilder im Layout-Effekt und im Unterlayout-Effekt durch Ihre Fotos. Am einfachsten geht das, indem Sie Ihre Bilder nach und nach aus dem Dateibrowser der Toolbox auf den Platzhalter ziehen und loslassen, sobald der Hinweis ***Vorlagen anwenden*** erscheint.

Anwendungsbeispiel Layout mit Unterlayout kombinieren

Ein Layout wird durch Anzahl der eingefügten Bilder und die Layout-Effekt-Einstellungen definiert. Statt eines Bildes können in den Layout-Effekt aber auch ein oder mehrere Unterlayouts eingefügt werden.

Das Unterlayout wiederum kann dann aus mehreren Objekten oder auch weiteren Unterlayouts bestehen. An welcher Position ein Unterlayout erscheint, wird durch die Spurreihenfolge in der Timeline vorgegeben. Im folgenden Beispiel können Sie die Arbeit mit Unterlayouts nachvollziehen.



Der Layout-Effekt kommt unter den farbigen Hintergrund

Schritt 1

Ziehen Sie den farbigen Hintergrund und den ***Layout-Effekt*** aus der Toolbox in ein Kapitel-Objekt. Wählen Sie in den Eigenschaften eine Farbe für den farbigen Hintergrund.

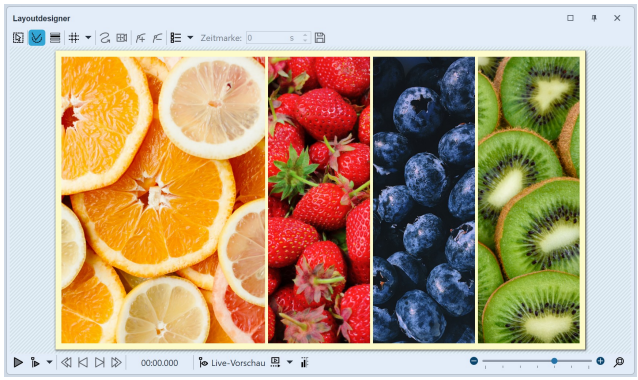
Fügen Sie vier Fotos untereinander in den Layout-Effekt ein.

Klicken Sie den Rahmen des Layout-Effektes an und verwenden Sie folgende Einstellungen:

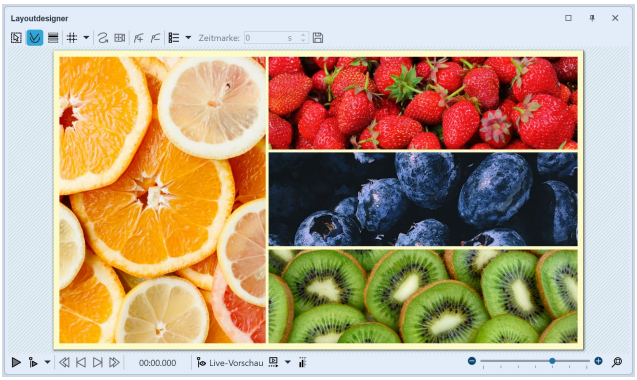
Layout: Horizontal (geteilt)
Teilungsverhältnis: 40 %.

Arbeiten Sie in diesem Beispiel immer mit ***Zuschneiden erzwingen***.

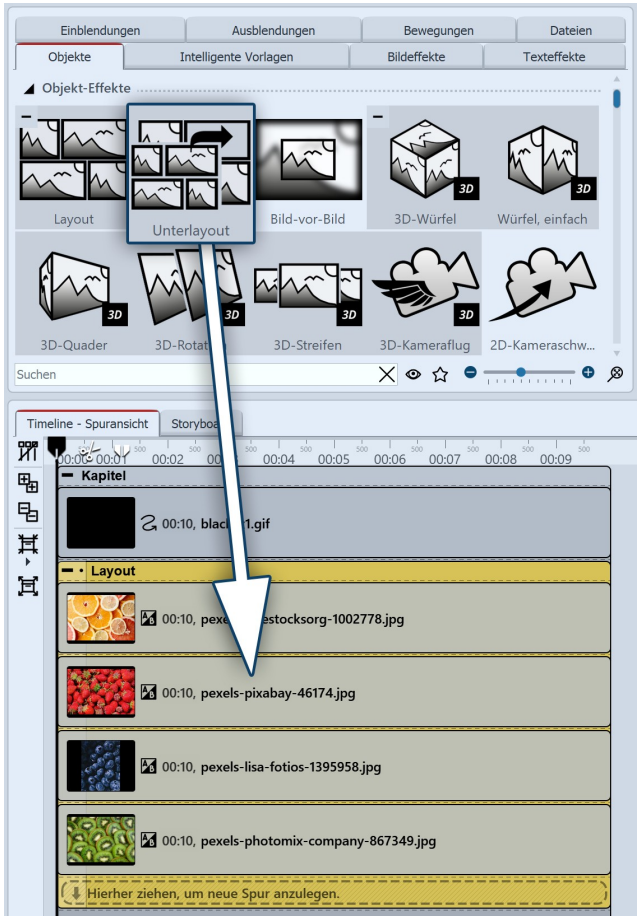
Die vier Bilder sind jetzt im Layoutdesigner nebeneinander angeordnet, das erste Bild links ist größer, als die drei daneben.



Ansicht nach Schritt 1



Ansicht nach Schritt 2

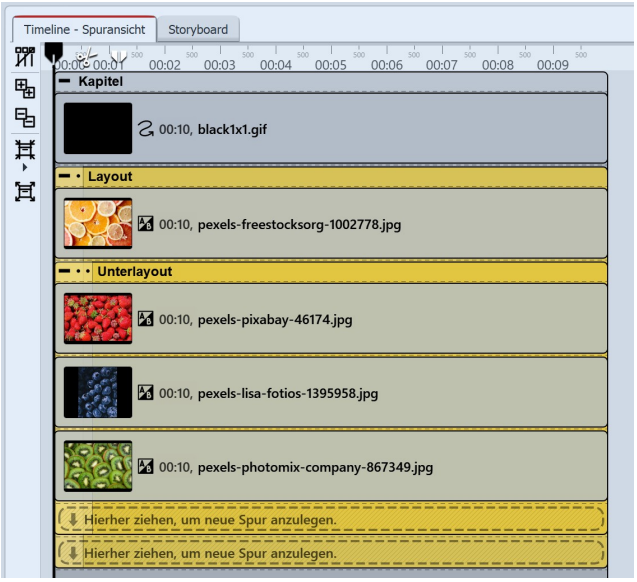


Das Unterlayout wird in den Layouteffekt gezogen.

Schritt 2

Ziehen Sie nun den Effekt ***Unterlayout*** auf das zweite Bild (Erdbeeren). Lassen Sie los, wenn eine Schrift erscheint ***Vorlage anwenden***.

Ziehen Sie auch das dritte und vierte Bild in das Unterlayout.

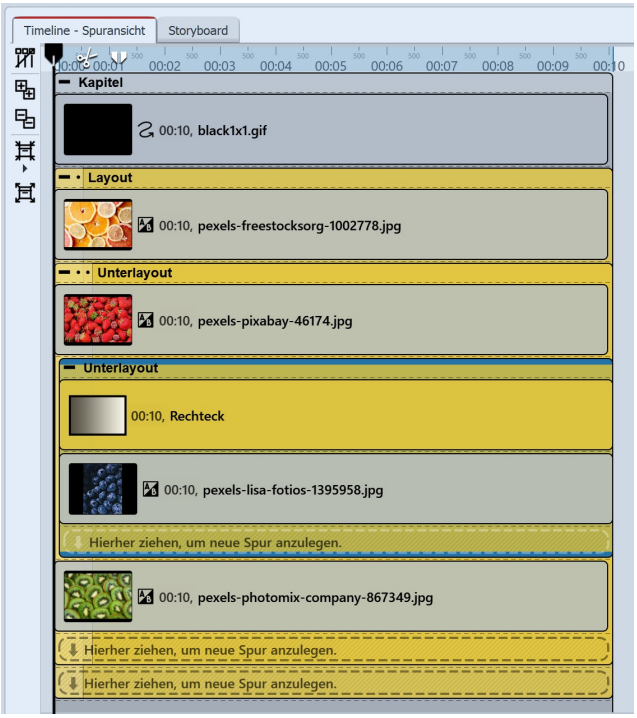


Ansicht Timeline nach Schritt 2

Verwenden Sie für das Unterlayout die Einstellung ***Layout: Vertikal (gleichmäßig).***

Sie sehen nun im Layoutdesigner das große Bild links und die drei anderen Fotos in Streifen untereinander.

Der mittlere Bildstreifen (Blaubeeren) soll nun noch einmal geteilt werden.



Schritt 3

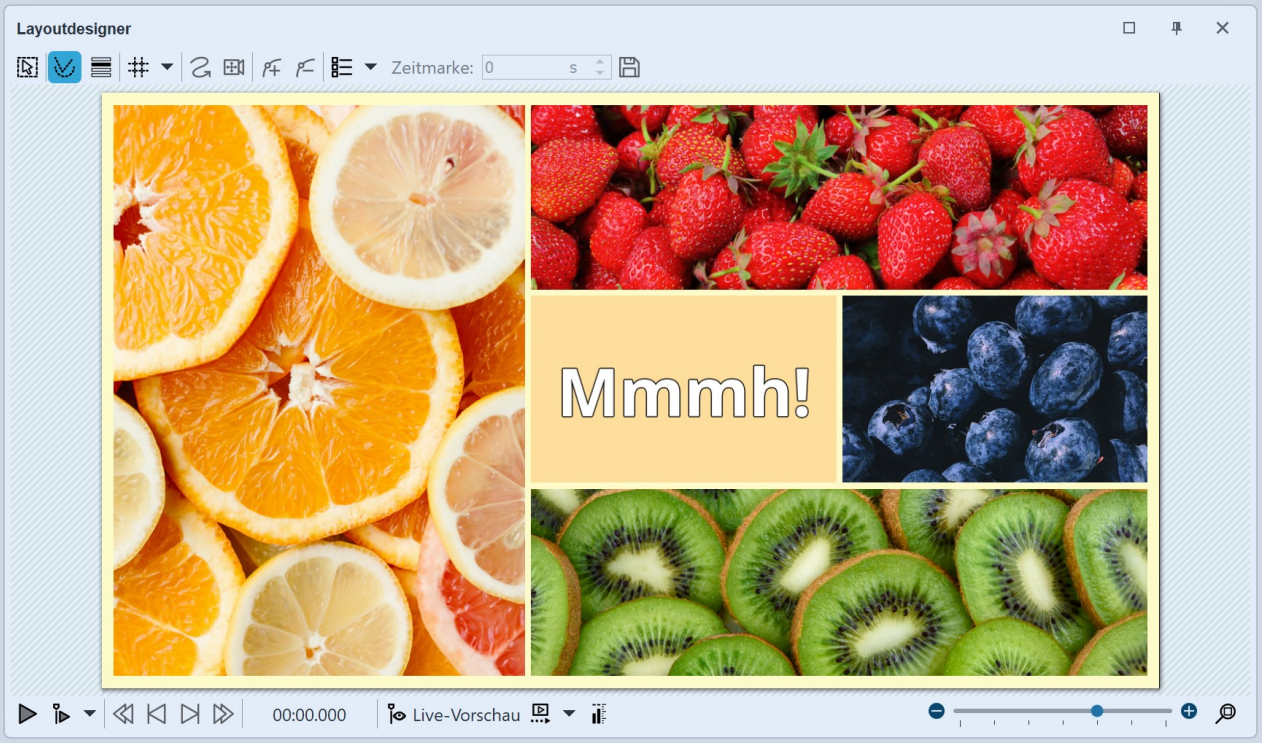
Verwenden Sie erneut den Effekt ***Unterlayout*** und ziehen Sie ihn auf das mittlere 3er-Bild (Blaubeeren) in der Timeline.

Dieses Unterlayout erhält die Einstellung ***Layout: Vertikal (gleichmäßig).***

Suchen Sie in der Toolbox die ***Dynamische Form Rechteck*** heraus und ziehen Sie diese über das Bild im letzten Unterlayout. Stellen Sie eine passende Farbe ein.

Sie haben nun ein Layout mit zwei Unterlayouts erstellt.

Ergänzen Sie Text, indem Sie ein Text-Objekt in die Spur unterhalb des Layout-Effektes legen. Positionieren Sie den Text im Layoutdesigner auf dem farbigen Rechteck.



Layout mit Unterlayout, farbigem Rechteck und Schrift

14.2 Bild-vor-Bild



Bild-vor-Bild

Mit dem ***Bild-vor-Bild-Effekt*** arrangieren Sie ein Foto oder Video 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***.

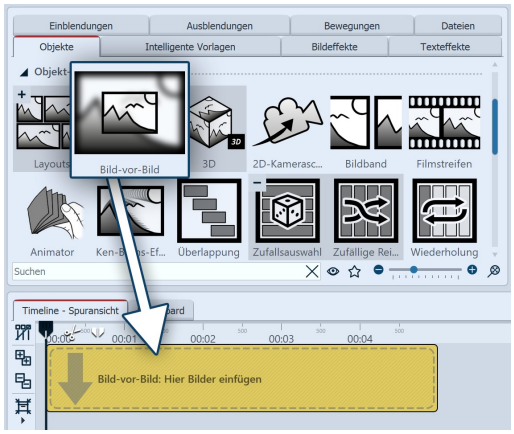
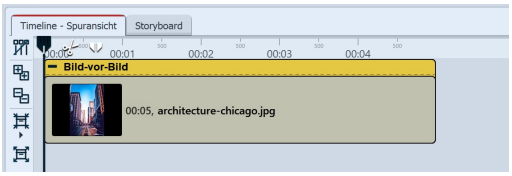


Bild-vor-Bild-Effekt einfügen

1. Bild-vor-Bild-Effekt einfügen

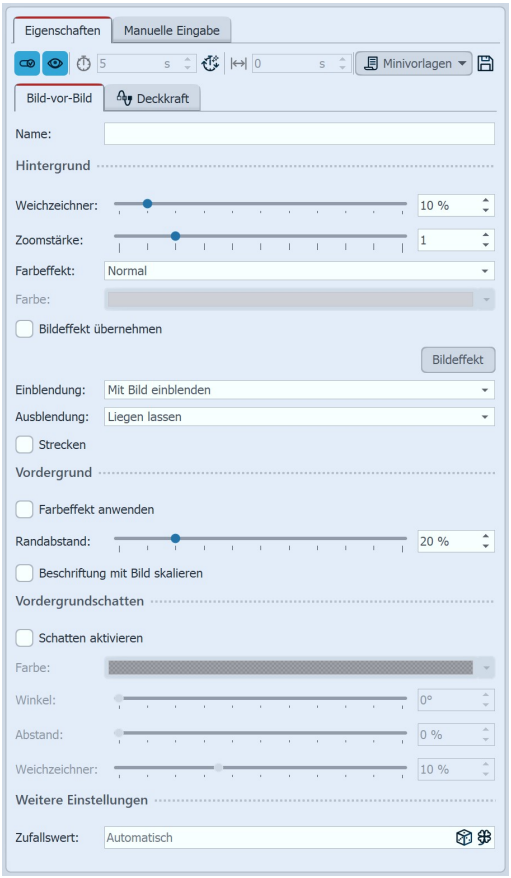
Ziehen Sie den ***Bild-vor-Bild-Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. In der ***Timeline*** sehen Sie nun ein farbiges Kästchen. Hier fügen Sie Ihr Bild oder Video ein. Holen Sie das Bild oder Video dabei z.B. über den Toolbox-Reiter ***Dateien*** in die ***Timeline*** oder ziehen Sie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



Gefüllter Bild-vor-Bild-Effekt in der Timeline

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

Im Toolbox-Bereich ***Intelligente Vorlagen*** finden Sie auch eine Intelligente Vorlage Bild-vor-Bild, mit der Sie gleich mehrere Bilder mit einer Einstellung einfügen können.



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 die ***Weichzeichner-Stärke*** für das Hintergrund-Bild festlegen. Mit der Einstellung 0 wird der Hintergrund ohne Weichzeichner gezeigt.

Zoomstärke: 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 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. Über den gleichnamigen Button öffnen Sie den Bildeditor.

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.

Vordergrundschatten:

Fügen Sie dem Vordergrund über ***Schatten aktivieren*** einen Schatten hinzu. Bestimmen Sie die ***Farbe*** des Schattens, den ***Winkel***, den ***Abstand*** und den ***Weichzeichner*** für den Schatten.

Mit einem definierten ***Zufallswert*** kann die Zoombewegung für den Hintergrund festgeschrieben werden. Bei jedem Abspielen ist dann immer die selbe Zoomrichtung zu sehen. Klicken Sie auf den Würfel, um einen definierten Wert zu erhalten. Überprüfen Sie die Zoombewegung dann beim Abspielen. Mit einem erneuten Klick auf den Würfel erhalten Sie einen neuen Wert. Klicken Sie auf das Kleeblatt, um zum Zufallsmodus zurückzukehren.

3. Eigene Varianten des Effekts speichern

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Varianten des Bild-vor-Bild-Effekts. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese auf Ihr Bild oder Video anzuwenden.

Sie können sich in **AquaSoft Video Vision** und **Stages** den Bild-vor-Bild-Effekt mit Ihren bevorzugten Einstellungen als eigene Minivorlage speichern 299 oder auch als Eigenes Objekt speichern und immer wieder verwenden.

Gehen Sie so vor, um den Bild-vor-Bild-Effekt als Eigenes Objekt zu speichern:

- Fügen Sie den Bild-vor-Bild-Effekt ohne Bild einfach nur in die Timeline ein.
- Stellen Sie die Eigenschaften so ein, wie Sie sie gern hätten (ggf. dafür vorübergehend ein Bild einfügen und dann wieder aus dem Effekt entfernen)
- Ziehen Sie dann den leeren Bild-vor-Bild-Effekt auf die Toolbox, um ihn als Eigene Vorlage zu speichern.

Danach können Sie die selbst gespeicherte Effekt-Variante genauso verwenden, wie auch den Original-Effekt.



Um statt des mittigen, einen bestimmten Bildausschnitt für den Hintergrund zu wählen, z.B. bei einem Hochformat-Bild den Himmel, setzen Sie beim Bild-vor-Bild-Effekt die ***Zoomstärke auf 0***. Beim Bild setzen Sie das Seitenverhältnis auf ***Beibehalten*** und stellen am Ausrichtungssymbol den gewünschten Ausschnitt ein, z.B. ***mittig oben***. Diese Einstellung wirkt dann auf den Hintergrund im Bild-vor-Bild-Effekt.



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



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

14.3 Bildband

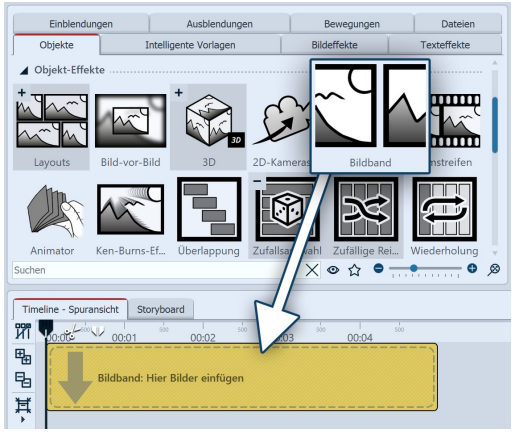


Bildband

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.



Gefüllter Bildband in der Timeline

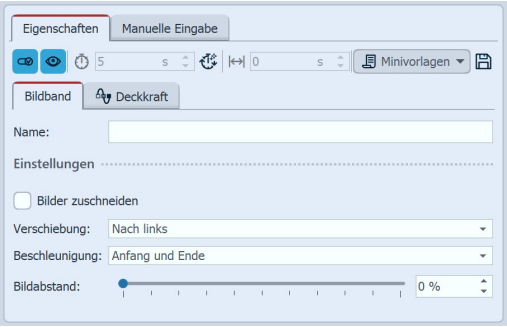
Im ***Bildband*** können die Bilder nur hintereinander angeordnet werden.

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

Der Effekt legt intern alle Bilder zugleich in eine Flexi-Collage und arrangiert diese je nach Verschiebungseinstellung nebeneinander oder untereinander auf eine Fläche. Diese Bildcollage wird dann mit einer weiteren Flexi-Collage abgeschwenkt. Die Gesamtdauer für diesen Schwenk ergibt sich aus der Gesamteffektdauer.

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.

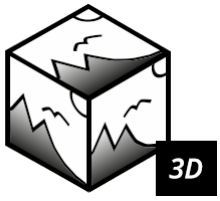
Weiterhin können Sie wählen, ob die Bilder zugeschnitten werden sollen. Wählen Sie diese Option immer aus, wenn Ihre Fotos nicht dem Seitenverhältnis des Projektes entsprechen.

3. Geschwindigkeit des Bildband-Effektes ändern

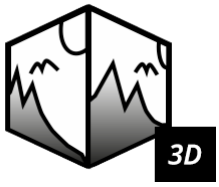
Die Geschwindigkeit des ***Bildband-Effektes*** hängt von der Anzeigedauer der eingefügten Bilder ab. Ein Bildband mit fünf Bildern a 3 Sekunden läuft, schneller als ein Bildband mit fünf Bildern a 5 Sekunden. Gemixte Anzeigedauern laufen dennoch gleichmäßig.

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

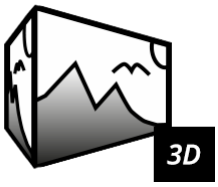
14.4 3D-Objekt-Effekte



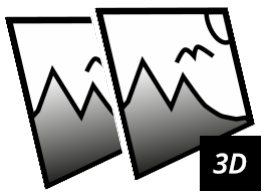
3D-Würfel



Würfel, einfach



3D-Quader



3D-Rotation



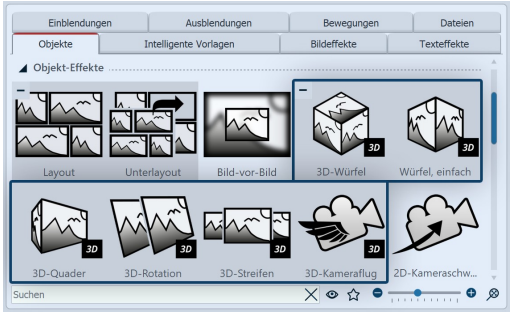
3D-Streifen



3D-Kameraflug

Sie finden die sechs 3D-Effekte ***3D Würfel***, ***Würfel, einfach, 3D-Quader, 3D-Rotation,3D-Streifen*** und ***3D-Kameraflug*** in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Objekt-Effekte***. Ihnen gemeinsam ist, dass es sich um Animationen mit 3D-Szenen 285 handelt.

Die Vorlagen können Sie mit Fotos, Videos oder Text-Objekten befüllen. Bei jedem Effekt finden Sie unterschiedliche Einstellungen, um die Animation zu beeinflussen.

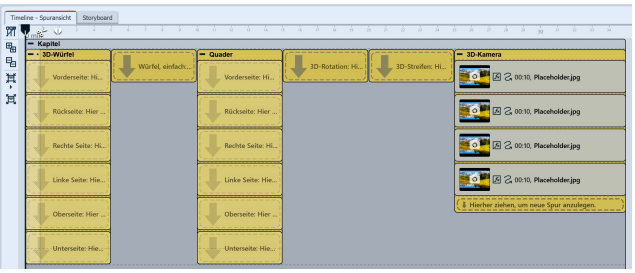


Die 3D-Objekt-Effekte in der Toolbox

1. 3D-Objekt-Effekt verwenden

Ziehen Sie den gewünschten Effekt aus der Toolbox in die Timeline. Je nach gewähltem Effekt sehen Sie ein oder mehrere Platzhalter-Spuren. Befüllen Sie

- den **3D-Würfel** mit sechs Bildern untereinander (in jeden markierten Bereich ein Bild)
- den **Würfel, einfach** mit mehreren Bildern hintereinander
- den **3D-Quader** mit bis zu sechs Bildern untereinander (ein Bild in jedem benannten Bereich). Leere Seiten können in den Effekteinstellungen auch mit einer Farbe gefüllt werden.
- die **3D-Rotation** mit einem oder mehreren Objekten
- den **3D-Streifen** mit mehreren Bildern hintereinander
- den **3D-Kameraflug** mit mehreren Bildern untereinander.



Die 3D-Objekt-Effekte in der Timeline

Ziehen Sie zum Befüllen der Effekte Ihre Bilder direkt aus dem ***Dateibrowser*** der***Toolbox***

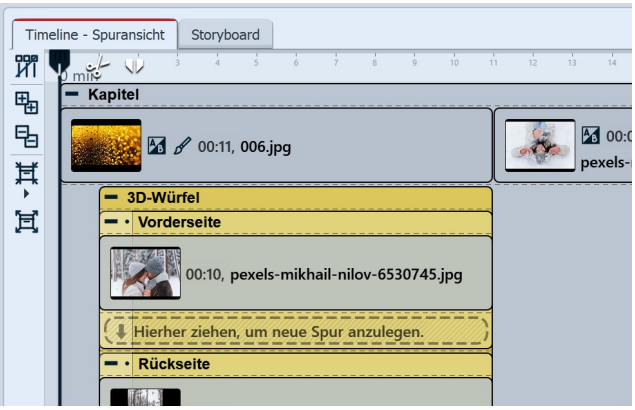
- auf die leeren Effektbereiche (***Würfel, einfach, 3D-Rotation, 3D-Streifen***)

- in die benannten Platzhalterbereiche ***(3D-Würfel, Quader)***

- bzw. auf die Platzhalter-Bilder (***3D-Kameraflug-Effekt)***.

Lassen Sie das Bild los, wenn der Hinweis ***Datei einfügen*** erscheint.

2. 3D-Objekt-Effekt mit Hintergrund verwenden



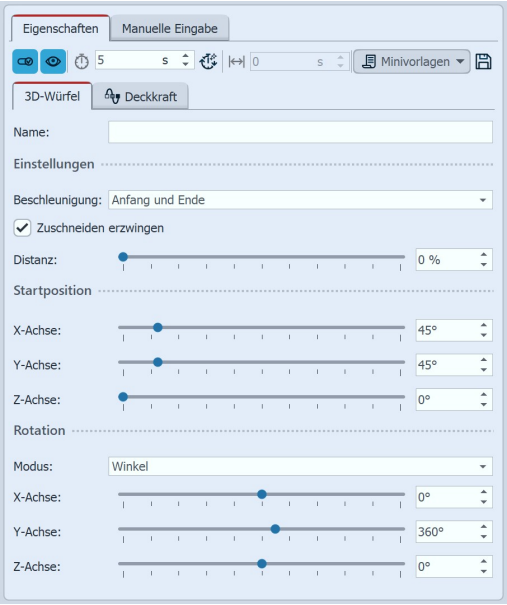
3D-Effekt mit Hintergrund in der Timeline

Je nachdem, was sich in Ihrem Projekt vor dem eingefügten 3D-Objekt-Effekt in der Timeline befindet, erscheint die Animation vor einem schwarzen Hintergrund oder einem Vorgängerbild.

Um Ihren 3D-Objekt-Effekt vor einem bestimmten Hintergrund zu zeigen, legen Sie den Effekt in ein Kapitel-Objekt. In die oberste Spur, oberhalb des 3D-Effektes, können Sie nun einen beliebigen Hintergrund einfügen.

14.4.1 3D-Würfel

Befüllen Sie die sechs Platzhalter. Der Effekt ordnet Ihre Bilder automatisch in einer 3D-Szene zu einem Würfel an. Werden nicht alle Platzhalter befüllt, bleiben die entsprechenden Seiten des Würfels "offen". Der Würfel kann dann mit einer Rotationsbewegung animiert werden.



Einstellungen 3D-Würfel

Einstellungen für Effekt 3D-Würfel

Um zu den Effekt-Einstellungen zu gelangen, markieren Sie den Effekt-Rand in der Timeline. Sie finden das Eigenschaften-Fenster in der Standard-Ansicht 356 rechts oben im Programm.

Mit ***Beschleunigung*** entscheiden Sie, ob der Würfel mit einer gleichmäßigen Geschwindigkeit (Auswahl "keine") laufen soll oder am Anfang und/oder Ende beschleunigt erscheint.

Um alle Bilder als Würfel-Quadrat angezeigt zu bekommen, wählen Sie ***Zuschneiden erzwingen***. Mit ***Zuschneiden erzwingen*** werden alle Bilder in Ihrem Effekt auf das Seitenverhältnis 1:1 zugeschnitten, unabhängig vom eigentlichen Seitenverhältnis Ihres verwendeten Bildmaterials und unabhängig von der Einstellung des Seitenverhältnis (Zuschneiden, Beibehalten) in den Bild-Eigenschaften.

Die ***Distanz*** steht für den Abstand des Betrachters zum Objekt und hat damit Einfluss auf die Größe des Würfels im Layoutdesigner.

Welche Ansicht oder Seite des Würfels zuerst zu sehen ist, können Sie über Veränderungen der X/Y/Z-Werte bei ***Startposition*** bestimmen.

Die ***Rotationsanimation*** (Häufigkeit der Drehungen und Richtung) können Sie über die Modi ***Winkel, Umdrehungen pro Sekunde*** oder ***Anzahl der Umdrehungen*** beeinflussen. Sind alle Werte für die X-, Y- und Z-Achse auf 0 findet keine Animation statt. Nutzen Sie Minuswerte um gegenläufige Drehungen zu erzwingen.

Um den Effekt für sich wirken zu lassen, empfiehlt sich für alle Bilder im Effekt die Einblendung ***Keine*** bzw. für alle sechs Bilder eine identische Einblendung. Um allen Bildern auf einmal die gleiche Einblendung zuzuweisen, markieren Sie alle Bilder während Sie die STRG -Taste gedrückt halten. Wählen Sie dann in den Eigenschaften die gewünschte Einblendung aus.

Erhöhen Sie die ***Anzeigedauer*** aller Bilder im Effekt, um die Würfel-Animation insgesamt länger laufen zu lassen.

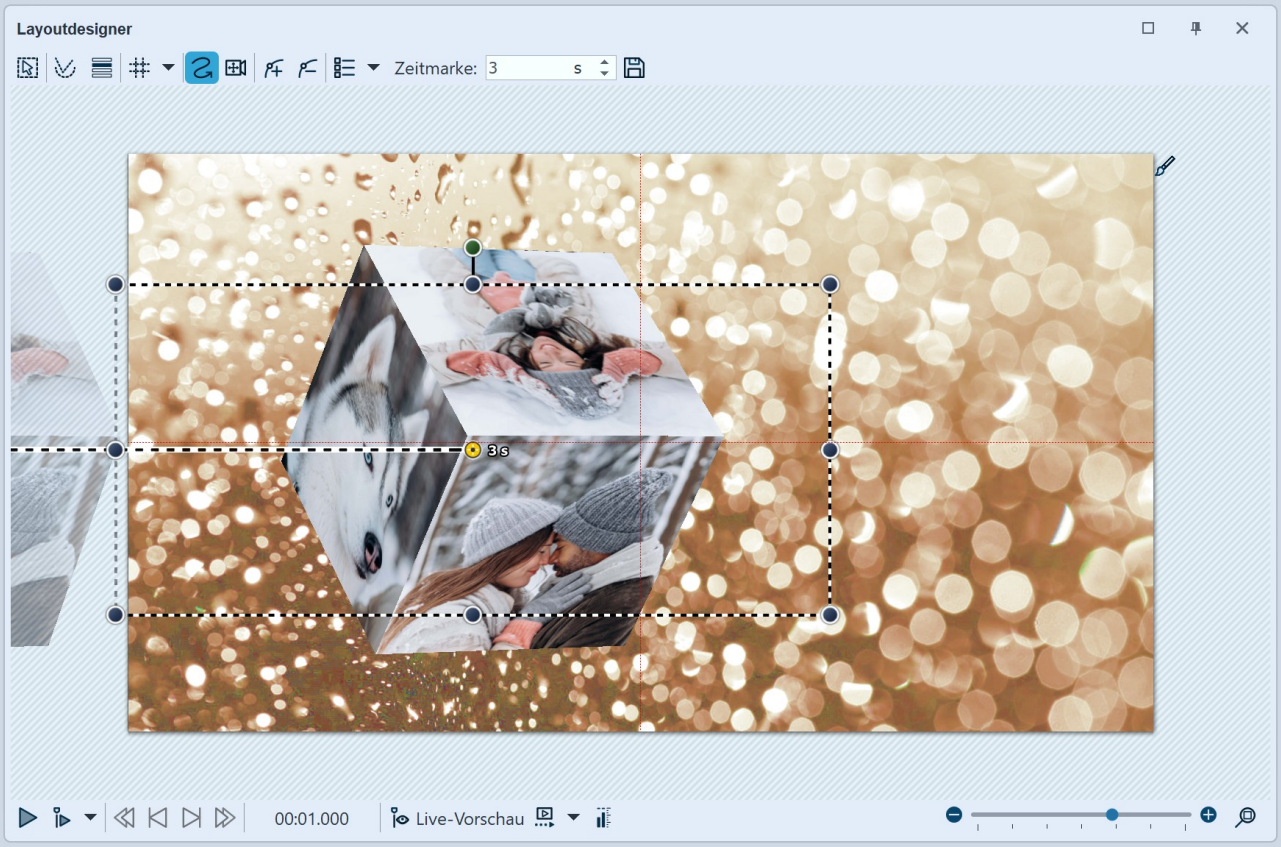


Um schnell die Anzeigedauer des Effektes (und somit die Dauer aller inneliegenden Objekte gleichzeitig) anzupassen, nutzen Sie das ***Intelligente Skalieren*** 333 oben am Effekt.

Größe und Position des 3D-Würfels

Um den Würfel zu verkleinern, markieren Sie zunächst den Effekt-Rahmen in der ***Timeline***. Ziehen Sie dann im ***Layoutdesigner***, im ***Bewegungspfad-Modus*** den gestrichelten Auswahlrahmen an einem Anfasser kleiner.

Sie können im ***Bewegungspfad-Modus*** auch die Position des Würfels im Layoutdesigner verschieben oder den Würfel zusätzlich mit einem Bewegungspfad versehen.

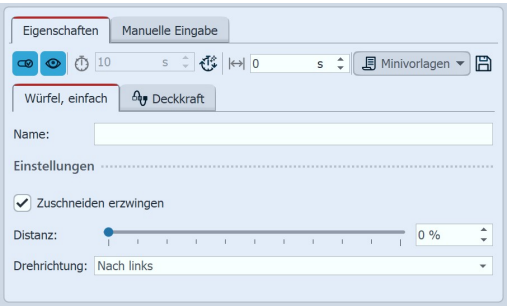


Verkleinerter 3D-Würfel im Layoutdesigner mit Bewegungspfad

Sie möchten den 3D-Würfel mit seiner Endansicht noch etwas länger anzeigen? Fügen Sie dafür das Platzhalter-Standard-Objekt aus der Toolbox hinter dem Würfel-Effekt ein. Dessen Dauer bestimmt nun, wie lange der Würfel noch weiterhin zu sehen ist.

14.4.2 Würfel, einfach

Fügen Sie Ihre Bilder hintereinander in den Effekt ein. Der Effekt spielt die eingefügten Bilder in einer verkleinerten Ansicht hintereinander mit einer horizontalen oder vertikalen Würfeldrehung ab.



Einstellungen Würfel, einfach

Einstellungen für Effekt "Würfel, einfach"

Um zu den Effekt-Einstellungen zu gelangen, markieren Sie den Effekt-Rand in der Timeline. Sie finden in der Standard-Ansicht 356 das Eigenschaften-Fenster rechts oben.

Die ***Distanz*** steht für den Abstand des Betrachters zum Objekt und hat damit Einfluss auf die Größe des Würfels im Layoutdesigner.

In den Einstellungen können Sie die ***Drehrichtung*** - ***nach links, nach recht, nach oben, nach unten*** - festlegen.

Um alle Bilder als Würfel-Quadrat angezeigt zu bekommen, wählen Sie ***Zuschneiden erzwingen***. Mit ***Zuschneiden erzwingen*** werden alle Bilder in Ihrem Effekt auf das Seitenverhältnis 1:1 zugeschnitten, unabhängig vom eigentlichen Seitenverhältnis Ihres verwendeten Bildmaterials und unabhängig von der Einstellung des Seitenverhältnis (***Zuschneiden, Beibehalten***) in den Bild-Eigenschaften.

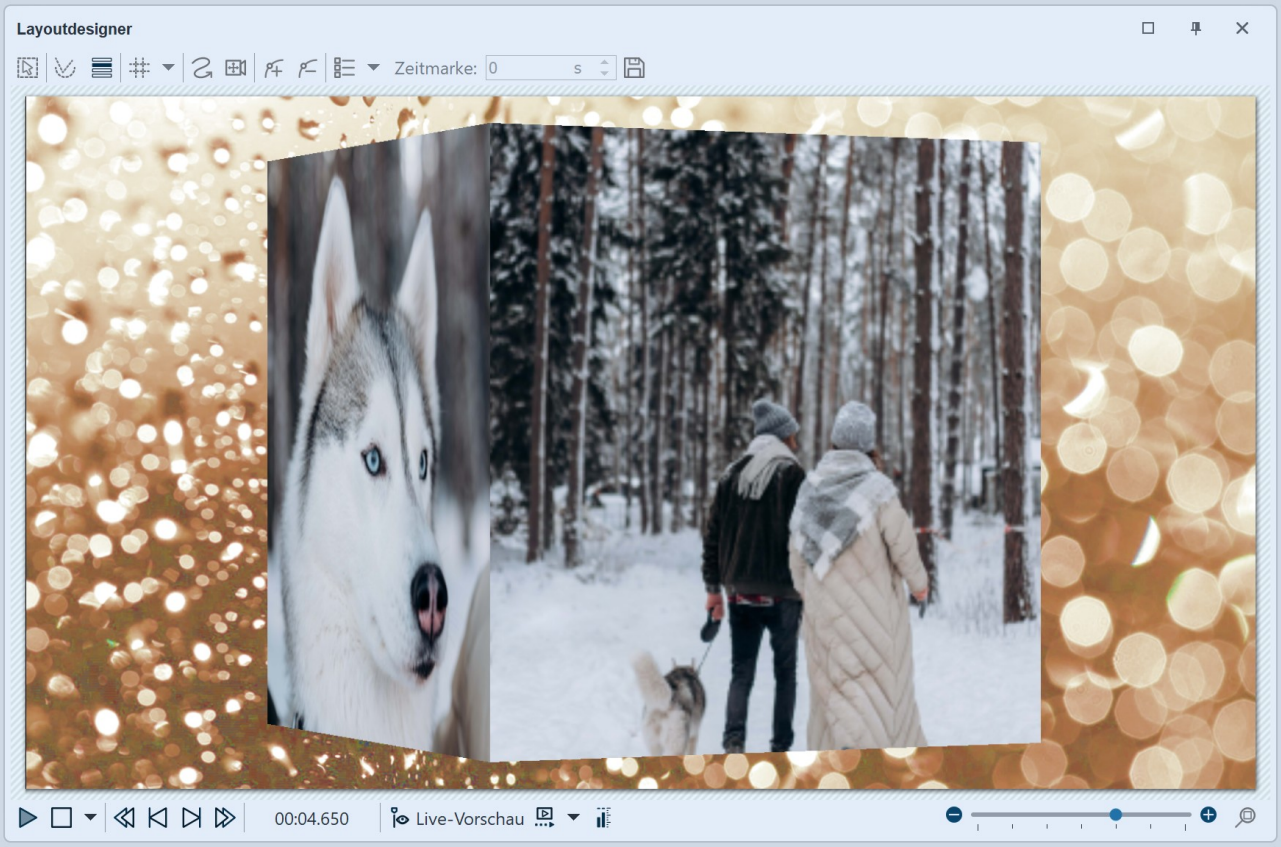
Um den Effekt für sich wirken zu lassen, empfiehlt sich für die Bilder im Effekt die Einblendung ***Keine***. Interessante Effekte lassen sich aber auch mit der Einblendung ***Ausdehnen aus der Mitte*** oder ***Alphablending*** erzielen.

Wie lange ein Bild zu sehen ist, bestimmt die jeweilige ***Anzeigedauer***. Wählen Sie ggf. hin und wieder unterschiedliche Anzeigezeiten, um den Effekt dynamischer zu gestalten. Nutzen Sie Bildeffekte 277 (z.B. Rahmen) um den Effekt individuell zu gestalten.

Größe und Position des Würfels

Um den Würfel zu verkleinern, markieren Sie zunächst den Effekt-Rahmen in der ***Timeline***. Ziehen Sie dann im ***Layoutdesigner***, im ***Bewegungspfad-Modus*** den gestrichelten Auswahlrahmen an einem Eck-Anfasser kleiner.

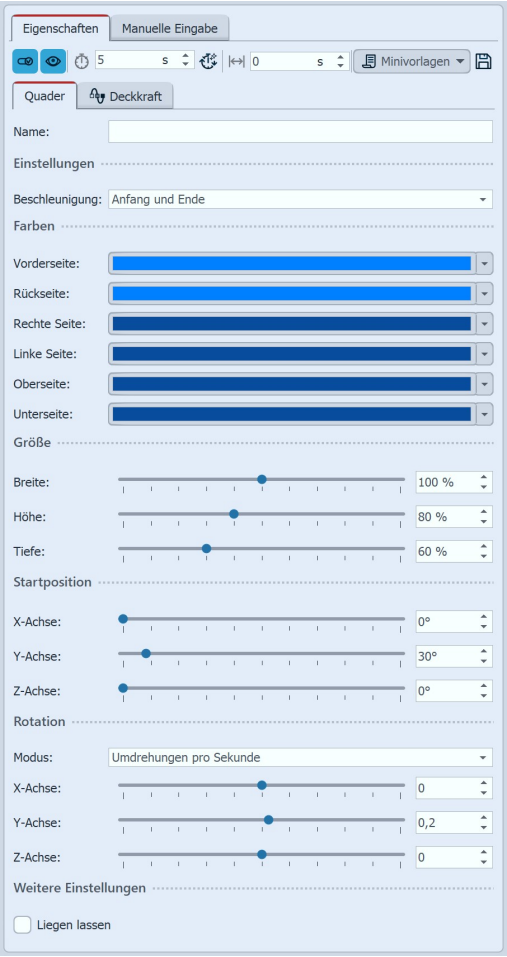
Sie können im ***Bewegungspfad-Modus*** auch die Position des Würfels im Layoutdesigner verschieben oder den Würfel zusätzlich mit einem Bewegungspfad versehen.



Einfacher Würfel mit Hintergrund, abgespielt im Layoutdesigner

14.4.3 3D-Quader

Der Quader verfügt über sechs Seiten, die jeweils mit Bildern, Videos oder Text befüllt werden können. Die Seitenproportionen können im ***3D-Quader*** unterschiedlich sein - im Gegensatz zum *3D-Würfel* 235, dessen Seiten alle quadratisch sind. Außerdem kann jede Seite im Quader mit einer Farbe gefüllt werden oder eine Farbfüllung hinter dem Inhalt liegen.



Einstellungen für 3D-Quader

Einstellungen für Effekt 3D-Quader

Mit ***Beschleunigung*** entscheiden Sie, ob der Würfel mit einer gleichmäßigen Geschwindigkeit (Auswahl "keine") laufen soll oder am Anfang und/oder Ende beschleunigt erscheint.

Erhöhen Sie die ***Anzeigedauer*** aller Bilder im Effekt, um die Quader-Animation insgesamt länger laufen zu lassen.

Solange sich keine Fotos oder Video in den Effekt-Bereichen befinden, werden die sechs Quaderseiten mit ***Farben*** gefüllt. Die Farbe kann über den Farbwähler geändert werden. Es ist auch möglich, eine transparente Farbe zu wählen.

Damit eingefügte Bilder die Seiten voll ausfüllen, wählen Sie in den ***Bild-Eigenschaften*** jeweils ***Seitenverhältnis: Zuschneiden***. Wird das Bild nicht zugeschnitten, wird dieses unter Beibehaltung seines Seitenverhältnisses auf die Quaderseite eingepasst, nicht abgedeckte Bereich werden mit der eingestellten Farbe gefüllt.

Das Aussehen des Quaders beeinflussen Sie über die Einstellungen der ***Breite***, ***Größe*** und ***Tiefe***.

Welche Ansicht oder Seite des Quaders zuerst zu sehen ist, können Sie über Veränderungen der X/Y/Z-Werte bei ***Startposition*** bestimmen.

Die ***Rotationsanimation*** (Häufigkeit der Drehungen und Richtung) können Sie über die Modi ***Winkel, Umdrehungen pro Sekunde*** oder ***Anzahl der Umdrehungen*** beeinflussen. Sind alle Werte für die X-, Y- und Z-Achse auf 0 findet keine Animation statt. Nutzen Sie Minuswerte, um gegenläufige Drehungen zu erzwingen.

Um den Effekt für sich wirken zu lassen, empfiehlt sich für alle Bilder im Effekt die Einblendung ***Keine*** bzw. für alle sechs Bilder eine identische Einblendung. Um allen Bildern auf einmal die gleiche Einblendung zuzuweisen, markieren Sie alle Bilder während Sie die STRG-Taste gedrückt halten. Wählen Sie dann in den Eigenschaften die gewünschte Einblendung aus.

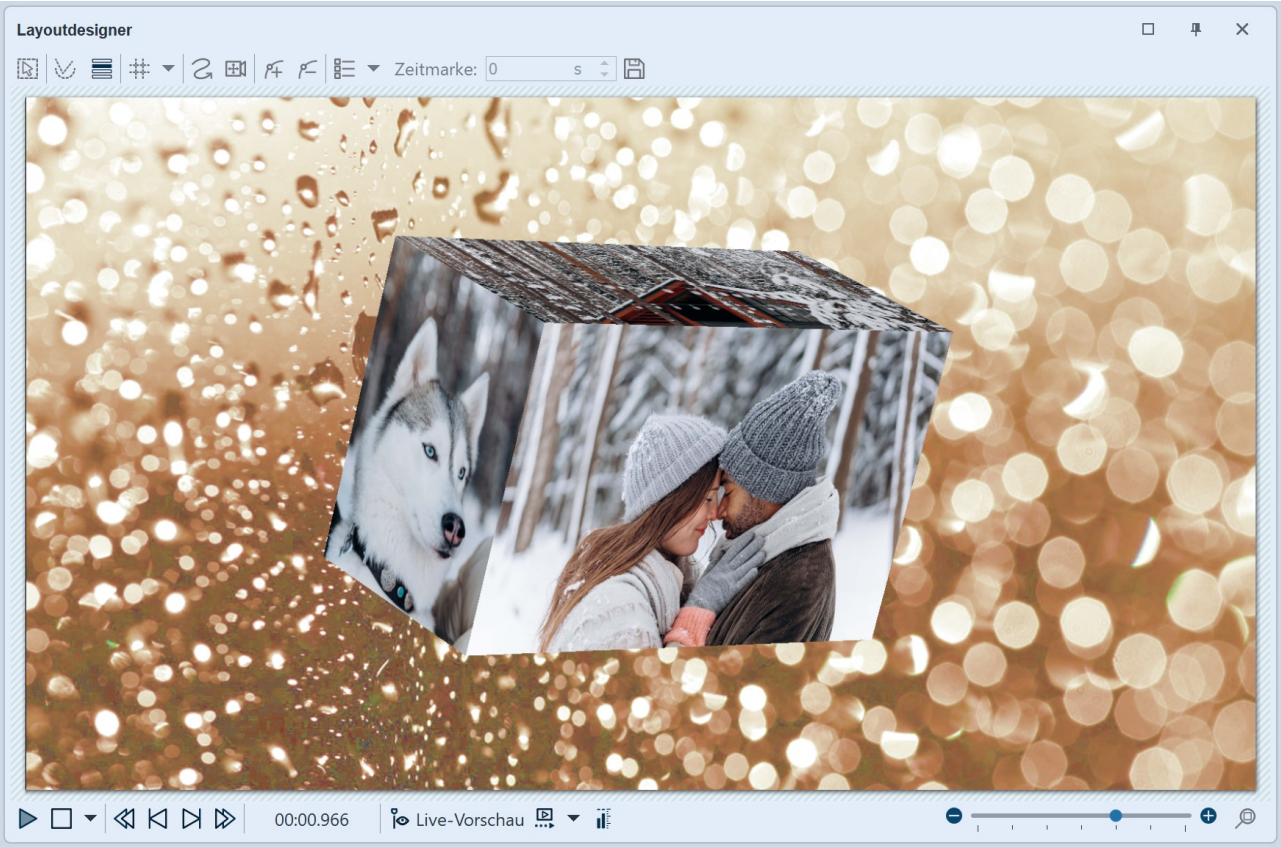
Erhöhen Sie die ***Anzeigedauer*** aller Bilder im Effekt, um die Würfel-Animation insgesamt länger laufen zu lassen.



Um schnell die Anzeigedauer des Effektes (und somit die Dauer aller inneliegenden Objekte gleichzeitig) anzupassen, nutzen Sie das *Intelligente Skalieren* 333 oben in den Eigenschaften.

Größe und Position des 3D-Würfels

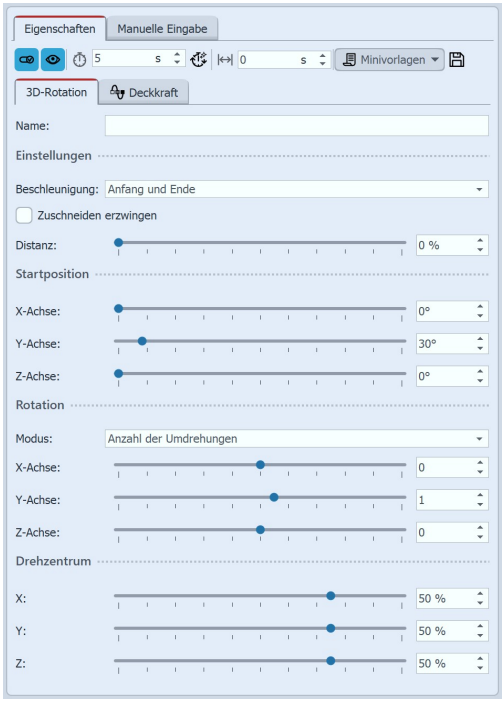
Um die Position des Quaders zu verändern, markieren Sie zunächst den Effekt-Rahmen in der ***Timeline***. Verschieben Sie dann das Objekt im ***Bewegungspfad-Modus*** im ***Layoutdesigner. Z***usätzlich kann der Quader auch mit einem Bewegungspfad versehen werden.



3D-Quader mit Bildern im Layoutdesigner

14.4.4 3D-Rotation

Der Effekt spielt die eingefügten Inhalte mit einer animierten Rotation ab. Um welche Achsen und wie oft rotiert wird, können Sie in den Eigenschaften des Effektes festlegen. Der Effekt kann aber auch ohne Animation genutzt werden, um Objekte schräg in den Raum zu stellen.



Einstellungen 3D-Rotation

Einstellungen für 3D-Rotation

Markieren Sie den Effekt-Rahmen in der Timeline. Innerhalb der Standard-Ansicht 356 können Sie dann die Effekt-Einstellungen rechts oben im Eigenschaften-Fenster vornehmen.

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

Über den ***Distanz-Regler*** ändern Sie den Abstand des Betrachters zum Objekt. Je geringer die Distanz, desto wahrscheinlicher können Bildteile bei einer Rotation über den sichtbaren Bereich hinausragen. Je höher die Distanz, desto kleiner erscheint Ihr Objekt im Layoutdesigner.

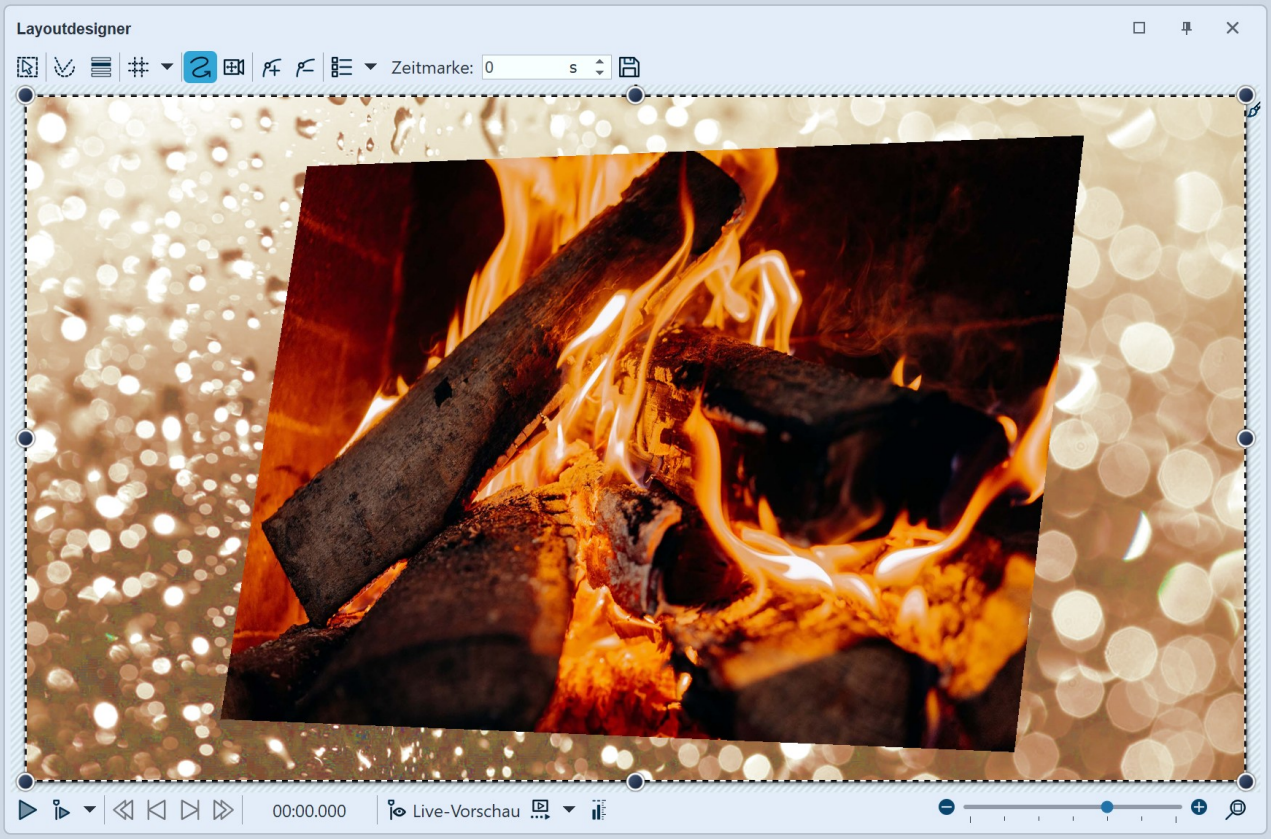
Mit der ***Startposition*** legen Sie fest, in welcher Position das Bild bei Effekt-Start erscheinen soll. Verändern Sie die Gradzahl an X-, Y- und Z-Achse und beobachten Sie im Layoutdesigner, wie sich Ihr Objekt dreht.

Im Abschnitt ***Rotation*** geben Sie an, nach welchem Modus die Rotation erfolgen soll: ***Umdrehungen pro Sekunde***, ***Anzahl der Umdrehungen*** oder ***Winkel***.

Ist keine animierte Rotation gewünscht, wählen Sie für die X-, Y- und Z-Achse = 0.

Die Einstellung für die Rotation gilt immer für die gesamte Effektdauer. Ist in den Einstellungen z.B. eine Anzahl der Umdrehungen = 2 festgelegt und es sind zwei Bilder mit gleicher Dauer im Effekt, wird jedes Bild nur einmal gedreht. Erhöhen Sie in so einem Fall die Anzahl der Umdrehungen auf 4 oder fügen Sie den Effekt zweimal ein - einmal für jedes Bild.

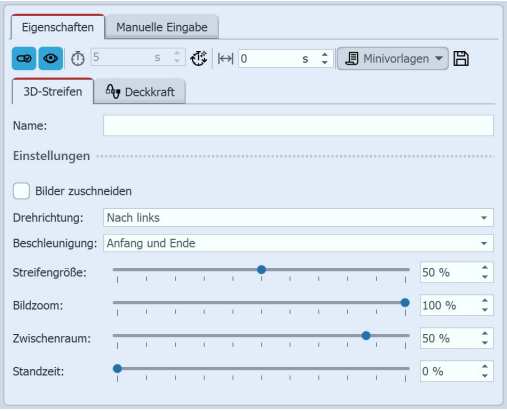
Das Drehzentrum kann bei Bedarf von der Mitte 50/ 50/ 50 beliebig versetzt werden.



3D-Rotation mit Hintergrund im Layoutdesigner

14.4.5 3D-Streifen

Der Effekt spielt die eingefügten Bilder nach und nach in einem Bildstreifen hintereinander ab. Dabei können die Bilder auch aus dem durchlaufenden Streifen hervortreten und so einen 3D-Effekt erzielen.



Einstellungen 3D-Streifen

Einstellungen für 3D-Streifen

Um zu den Effekt-Einstellungen zu gelangen, markieren Sie den Effekt-Rand in der Timeline. Sie finden das Eigenschaften-Fenster rechts oben in der Standard-Ansicht 356.

Bilder zuschneiden: Die Bilder werden dem Projektseitenverhältnis angepasst, alle Bilder im 3D-Streifen werden also auf das gleiche Seitenverhältnis zugeschnitten. Verzichten Sie auf diese Funktion, wenn Sie beispielsweise Hochformat-Bilder im Effekt verwenden möchten.

Geben Sie mit ***Drehrichtung*** die Laufrichtung der Bilder an.

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

Die ***Streifengröße*** definiert, wie groß die Bilder im durchlaufenden Streifen angezeigt werden. Dabei entspricht 100 % der vollen Effekt-Auswahlrahmen-Höhe. Wählen Sie einen kleineren Wert als 100 %, wenn Sie den Effekt ***Bildzoom*** nutzen möchten.

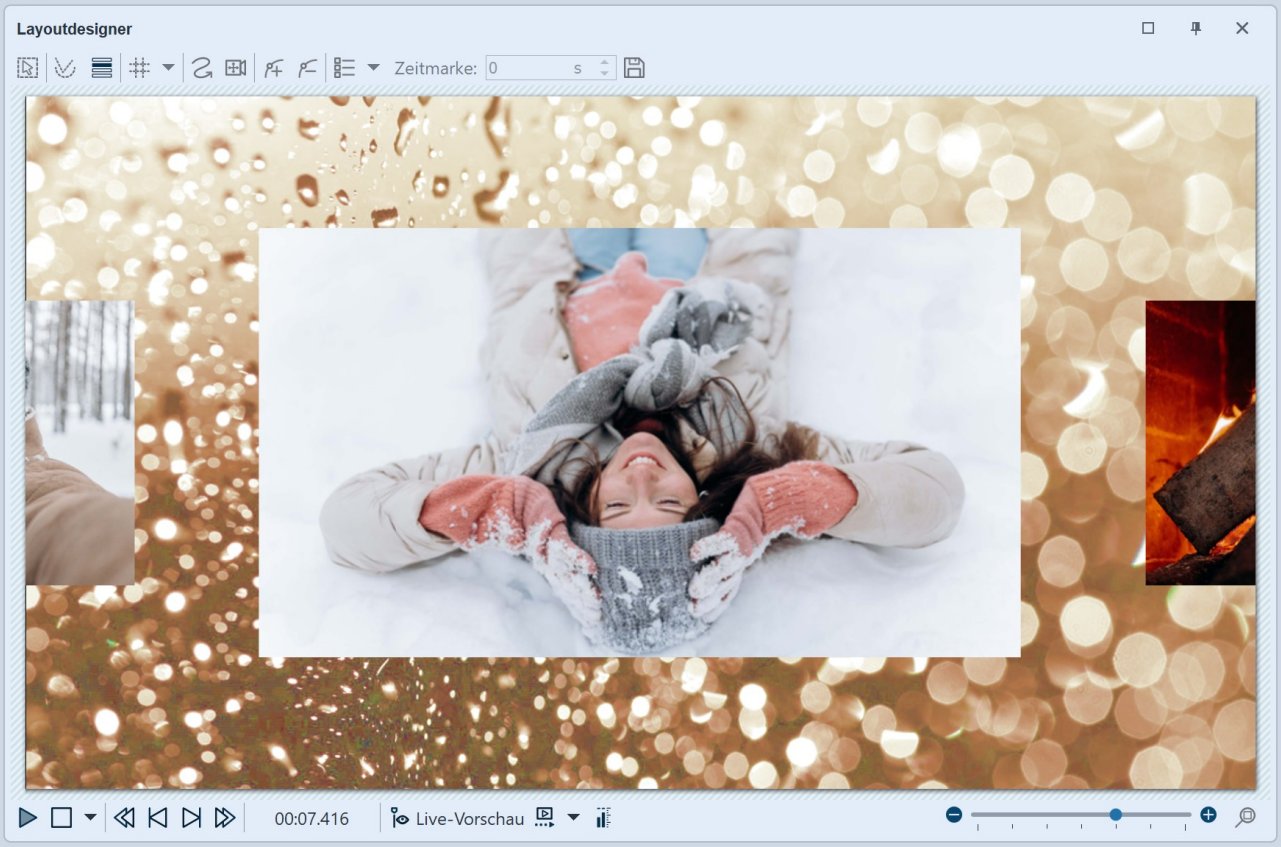
Der ***Bildzoom*** sorgt dafür, dass jedes Bild aus dem 3D-Streifen einmal vergrößert in den Vordergrund tritt. Beim ***Wert 0*** findet diese Aktion nicht statt. Bei der Einstellung ***100 %*** wird das hervortretende Bild auf die volle Auswahlrahmenhöhe gebracht. Ändern Sie die Höhe des Effekt-Auswahlrahmens, um das gezoomte Bild größer erscheinen zu lassen. Markieren Sie dafür den Effekt in der Timeline und ziehen Sie den Auswahlrahmen des ersten Bildes im Layoutdesigner größer.

Über ***Zwischenraum*** können Sie den Abstand der Bilder zueinander bestimmen. Für Hochformat-Fotos können negative Werte gewählt werden.

Mit der ***Standzeit*** können Sie dafür sorgen, dass die durchlaufende Bewegung des Streifens bei jedem Bild eine gewisse Zeit pausiert. Die Standzeit ist abhängig von der Anzeigedauer eines Bildes. Die Objektdauer minus 2 Sekunden (für die Bewegung) entspricht 100 % Standzeit.

Da alle Bilder im sichtbaren und nicht sichtbaren Bereich gleichzeitig eingeblendet werden, ist eine Einblendung meist nur für die bereits sichtbaren, ersten ein oder zwei Bilder relevant.

Der Effekt 3D-Streifen hält intern alle seine Bilder gleichzeitig im Speicher, daher ist die Anzahl der gleichzeitig verwendbaren Bilder durch den verfügbaren Arbeitsspeicher beschränkt.



3D-Streifen mit Hintergrund, abgespielt im Layoutdesigner

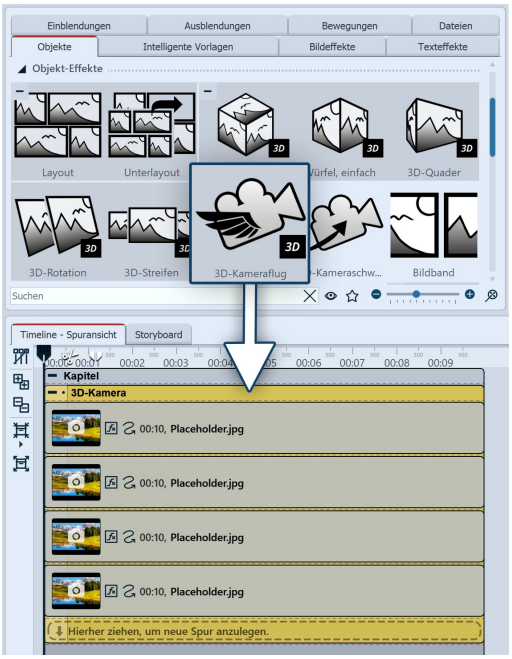
14.4.6 3D-Kameraflug



3D-Kameraflug

Der Effekt erstellt einen automatischen Kameraflug über die im Effekt befindlichen Inhalte. Diese Inhalte können frei im im 3D-Raum verteilt werden. Sie werden nacheinander mit einem automatischen Kameraschwenk abgefahren. In welcher Reihenfolge die Inhalte abgeschwenkt werden, ergibt sich aus der Timeline-Spurenanordnung. Der Effekt ist bereits mit Platzhaltern befüllt.
Im Gegensatz zum Effekt 2D-Kameraschwenk 241, berücksichtigt der 3D-Kameraflug beim Betrachten der einzelnen Stationen auch deren Lage im 3D-Raum.
Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Objekt-Effekte***.

1. 3D-Kameraflug einfügen



3D-Kameraflug einfügen

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

In der ***Timeline*** erkennen Sie, dass der Effekt aus mehreren Inhaltspuren besteht, die bereits mit Platzhalterbildern gefüllt sind. Diese Platzhalter-Inhalte dienen der Orientierung und des besseren Verständnisses für den Effekt. Sie können entfernt oder durch eigenes Material ersetzt werden.

Die Objekte werden im Effekt untereinander angeordnet. Jedes in den Effekt eingefügte Objekt erzeugt eine Kameraflug-Station.
Die Inhalte sollten sich nicht überdecken und können frei im 3D-Raum verteilt platziert werden.

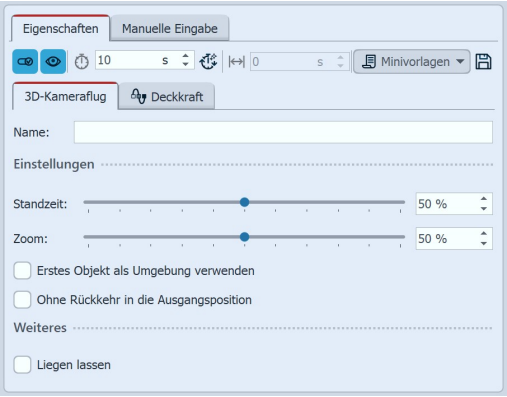
Um die **Position** der einzelnen Platzhalterbilder oder Ihrer Inhalte zu verändern, markieren Sie das jeweilige Objekt in der Timeline und verschieben es dann im ***Bewegungspfad-Modus*** im Layoutdesigner bzw. für die Lage oder Stellung im 3D-Raum mit Hilfe der Manuellen Eingabe 40.

Die Gesamtwirkung des Effektes sehen Sie im Layoutdesigner, wenn Sie den Effekt-Rahmen in der Timeline markieren.

Um die **Dauer des Effektes** (und damit gleichzeitig die Dauer all seiner Inhalte) anzupassen, markieren Sie den 3D-Kameraflug in der ***Timeline*** und erhöhen in den ***Eigenschaften*** die Anzeigedauer. Sollten Sie im Effekt mit ***Flexi-Collagen*** arbeiten, nutzen Sie bitte das ***Intelligente Skalieren*** in den Eigenschaften. Geben Sie dort die neue Dauer an.



Um schnell in der Timeline markierte Objekte im 3D-Raum zu verteilen, finden Sie unter Aktionen 290 ein passendes Scriptlet.



Einstellungen 3D-Kameraflug

Einstellungen für 3D-Kameraflug

Je größer die ***Standzeit***, desto länger werden die einzelnen Stationen des 2D-Kameraschwenks betrachtet und desto schneller erfolgt die Schwenkbewegung zur nächsten Station. Bei kürzer Standzeit bleibt weniger Zeit zum Betrachten des Bildes, dafür erfolgen die Schwenks zwischen den Inhalten langsamer.

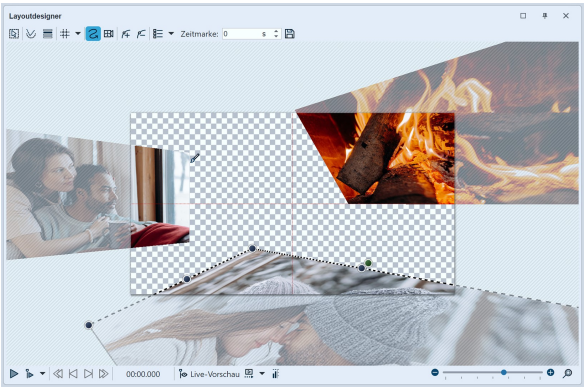
Mit dem ***Zoom*** stellen Sie ein, wie weit die Kamera an die Inhalten heranfährt.

Wird das Feld ***Erstes Objekt als Umgebung verwenden*** aktiviert, wird es beim Abfliegen der Bilder nicht berücksichtigt.

Ist kein Häkchen bei ***Ohne Rückkehr in die Ausgangsposition*** gesetzt, erfolgt während der Schwenks zwischen den einzelnen Stationen ein Zoom in die Totale, so dass die komplette Anordnung aller Inhalte gezeigt wird. Ist das Häkchen gesetzt, erfolgt der Kameraflug direkt von Station zu Station, ohne zwischendurch die Gesamtansicht zu zeigen.



Um nicht nur ein Bild als Hintergrund oder Umgebung zu zeigen, sondern z.B. einen mit Wänden gestalteten Raum, in dem die Bilder angeordnet sind, nutzen Sie eine Flexi-Collage oder ein 3D-Szene-Objekt für diese Inhalte. Das Objekt legen Sie dann in die erste Spur des Effektes und aktivieren das Häkchen bei ***Erstes Objekt als Umgebung verwenden.***



Die Inhalte des Effektes 3D-Kameraflug werden im Layoutdesigner platziert



Der Effekt 3D-Kameraflug mit vier Bildern vor einem Hintergrund



Wissenswertes zum 3D-Kameraflug und wie Sie diesen zusätzlich mit Partikeln animieren, erfahren Sie im Video "3D-Kameraflug".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/3DKamera)

14.5 2D-Kameraschwenk

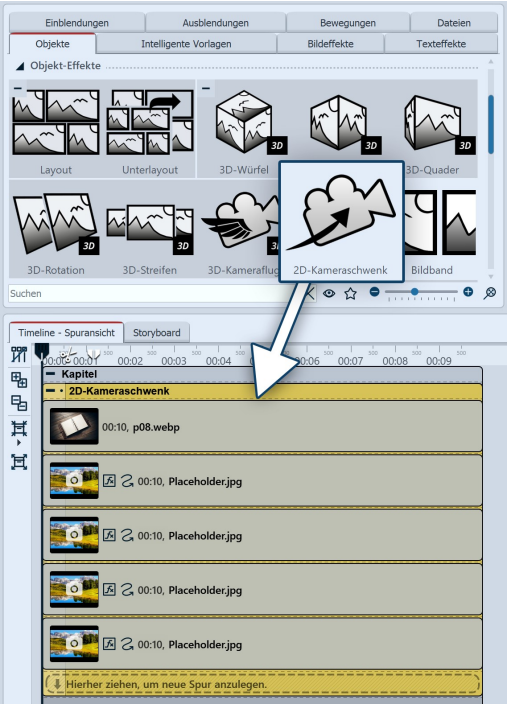


2D-Kameraschwenk

Mit diesem Effekt lassen sich automatisiert Kamerafahrten über beliebige Inhalte animieren. Dafür werden die im Effekt befindlichen Inhalte nacheinander mit einem automatischen Kameraschwenk abgefahren. In welcher Reihenfolge die Inhalte abgeschwenkt werden, ergibt sich aus der ***Timeline***-Spurenanordnung.
Der Effekt ist bereits mit Platzhaltern sowie einem Hintergrundbild (Buch) befüllt. Sie können die Inhalte natürlich anpassen und den Effekt als Vorlage für eigene Ideen verwenden.

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

1. 2D-Kameraschwenk einfügen



2D-Kameraschwenk einfügen

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

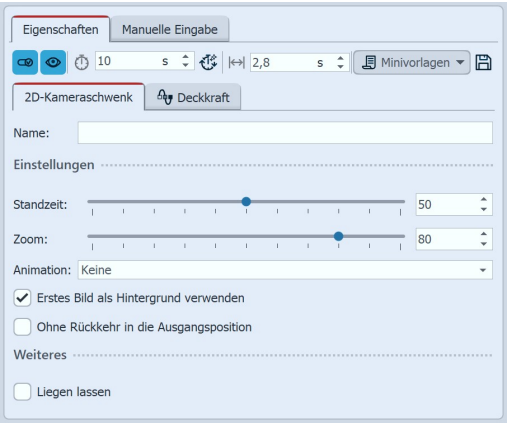
In der ***Timeline*** erkennen Sie, dass der Effekt aus mehreren Inhaltspuren besteht, die bereits mit einem Hintergrund-Bild und Platzhalterbildern gefüllt sind. Diese Platzhalter-Inhalte dienen der Orientierung und des besseren Verständnisses für den Effekt. Sie können entfernt oder durch eigenes Material ersetzt werden.

Die Objekte werden im Effekt untereinander angeordnet. Jedes in den Effekt eingefügte Objekt erzeugt eine Kameraschwenk-Station. Die Inhalte sollten nicht formatfüllend gezeigt werden (außer ein ggf. vorhandener Hintergrund), sondern verkleinert im sichtbaren Bildbereich angeordnet werden.

Um die **Dauer des Effektes** (und damit gleichzeitig die Dauer all seiner Inhalte) anzupassen, markieren Sie den 2D-Kameraschwenk in der ***Timeline*** und erhöhen in den ***Eigenschaften*** die Anzeigedauer. Sollten Sie im Effekt mit ***Flexi-Collagen*** arbeiten, nutzen Sie bitte das ***Intelligente Skalieren*** in den Eigenschaften. Geben Sie dort die neue Dauer an.



Um nicht nur ein Bild zu zeigen, sondern z.B. ein Bild mit Dekoration und Text, nutzen Sie ein ***Flexi-Collage-Objekt*** für diese Inhalte. Die Größe und Position dieser Collage legen Sie dann nur über den Auswahlrahmen der ***Flexi-Collage*** im ***Layoutdesigner*** fest.



Einstellungen 2D-Kameraschwenk

Einstellungen für 2D-Kameraschwenk

Je größer die ***Standzeit***, desto länger werden die einzelnen Stationen des 2D-Kameraschwenks betrachtet und desto schneller erfolgt die Schwenkbewegung zur nächsten Station. Bei kürzer Standzeit bleibt weniger Zeit zum Betrachten des Bildes, dafür erfolgen die Schwenks zwischen den Inhalten langsamer.

Mit dem ***Zoom*** stellen Sie ein, wie nah die Kamera an die Inhalte heranfährt.

Soll der Kameraschwenk vor einem Hintergrund stattfinden, der sich im Effekt befindet, aktivieren Sie das Häkchen bei ***Erstes Bild als Hintergrund verwenden***.

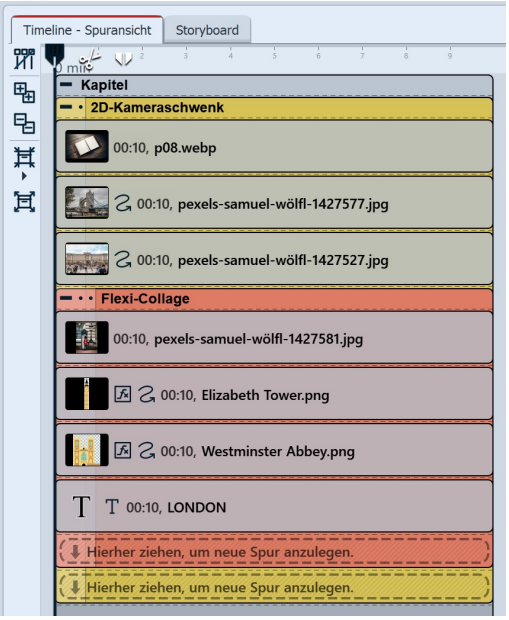
Beim Punkt ***Animation*** können Sie auswählen, ob der 2D-Kameraschwenk mit oder ohne Schwenks am Anfang und Ende ablaufen soll oder mit einem Schwenk nur am Anfang oder nur am Ende.

Ist kein Häkchen bei ***Ohne Rückkehr in die Ausgangsposition*** gesetzt, erfolgt während der Schwenks zwischen den einzelnen Stationen ein Zoom in die Totale, so dass die komplette Anordnung der einzelnen Inhalte gezeigt wird. Ist das Häkchen gesetzt, erfolgt der Kameraschwenk direkt von Station zu Station, ohne zwischendurch die Gesamtansicht zu zeigen.

Um schnell in der Timeline markierte Objekte im 2D-Raum zu verteilen, finden Sie unter Aktionen 290 ein passendes Scriptlet.

Anwendungsbeispiel: Buchgestaltung mit zwei Fotos und Collage

Das Beispiel hält sich nah an die Vorlage des Effektes. Statt auf vier einzelne Bilder zu schwenken, wird auf der zweiten Buchseite auf eine Collage geschwenkt, die aus einem Foto, zwei Grafiken und Text besteht.

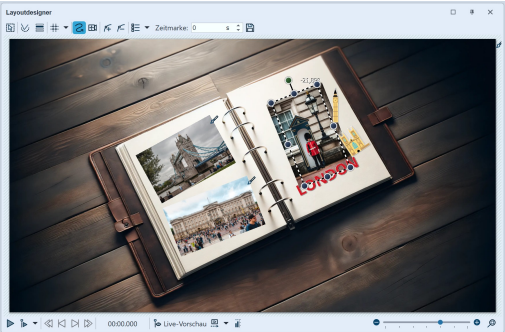


Mit Bildern, Grafiken und Text befüllter Effekt 2D-Kameraschwenk in der Timeline

1. Ziehen Sie den Effekt 2D-Kameraschwenk aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Klicken Sie die einzelnen Platzhalterbilder an. um im Layutdesigner deren Position zu erkennen. Ersetzen Sie die beiden Bilder auf der linken Buchseite mit Ihren Fotos. Passen Sie ggf. die Größe dieser Bilder im Layoutdesigner an. Auf der rechten Buchseite entfernen Sie ein Bild und ersetzen das zweite ebenfalls mit Ihrem Material (im Beispiel hier ist das ein Hochformat-Foto).

2. Markieren Sie das Hochformat-Foto und stellen Sie in dessen Eigenschaften das Seitenverhältnis auf ***Beibehalten***. Im Bewegungspfad-Modus entfernen Sie die Verkleinerung, indem Sie auf das Minus-Symbol klicken und damit die vorhandene Bewegungsmarke entfernen.
Nun wird das Bild nicht mehr zugeschnitten und ist groß im Layoutdesigner zu sehen.

3. Das Hochformat-Foto soll nun Text und Grafiken zur Dekoration erhalten.
Dafür schließen Sie das Hochformat-Foto in ein Flexi-Collage-Objekt ein. Legen Sie zusätzlich Grafiken und ein Text-Objekt in die Flexi-Collage und arrangieren Sie diese im Layoutdesigner um das Bild herum. Erhöhen Sie die Dauer dieser Objekte, damit diese genauso lange angezeigt werden wie das Foto.



Zuschnitt der Flexi-Collage für 2D-Kameraschwenk im Layoutdesigner

4. Markieren Sie die ***Flexi-Collage*** in der ***Timeline***. Ziehen Sie dann den gestrichelten ***Positionsrahmen*** der ***Flexi-Collage*** an einer der vier Ecken kleiner und platzieren Sie die Collage durch Verschieben auf der rechten Buchseite. Mit dem farbigen Punkt oben am Positionsrahmen können Sie die ***Flexi-Collage*** drehen.

Beim Abspielen des Effektes werden nach und nach die beiden Bilder und die Flexi-Collage von der Kamera abgefahren.



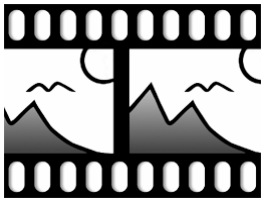
Der 2D-Kameraschwenk bewegt sich aus der Totalen ...



... auf ein Detail

Wissenswertes zum 2D-Kameraschwenk und wie Sie mehrere dieser Effekte zu einer Buch-umblätter-Animation verbinden können, erfahren Sie im Video "2D-Kameraschwenk". (Linkadresse: aquasoft.de/go/2DKamera)

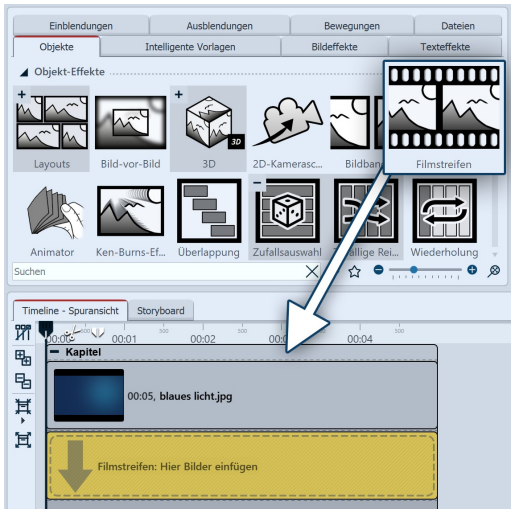
14.6 Filmstreifen



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.

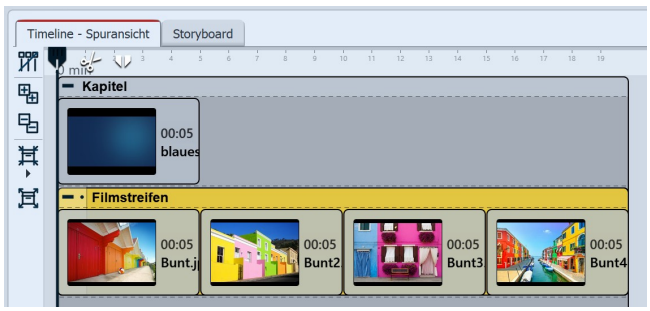


Filmstreifen-Effekt einfügen

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.

2. Einstellungen für den Filmstreifen



Einstellungen für 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.

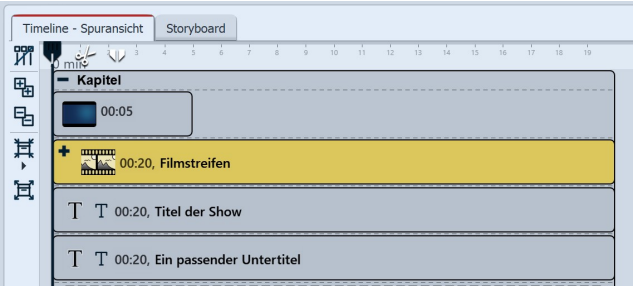
3. Anwendungsbeispiel: Hintergrundanimation für Intro



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" 351.



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.

14.7 Animator

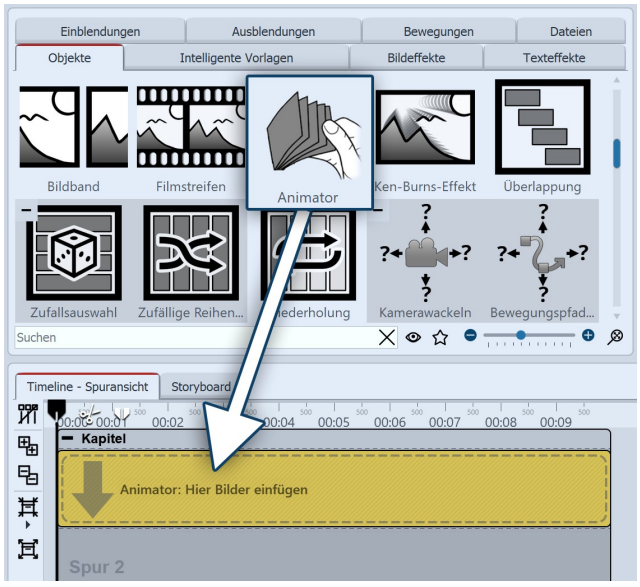


Animator

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.

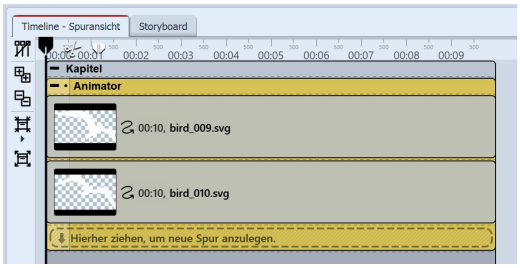
1. Animation erstellen



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.

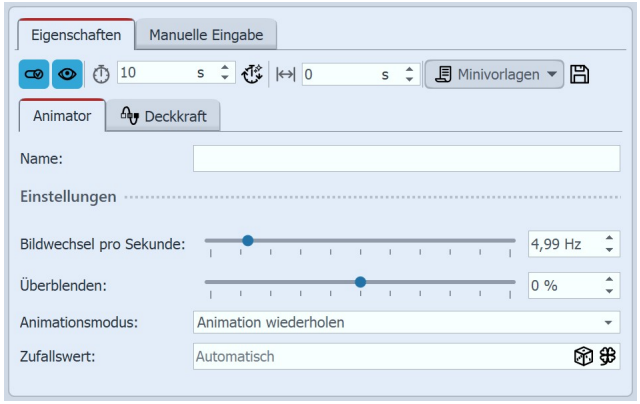


Gefüllter Animator-Effekt in der Timeline



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

2. Einstellungen für Animator festlegen



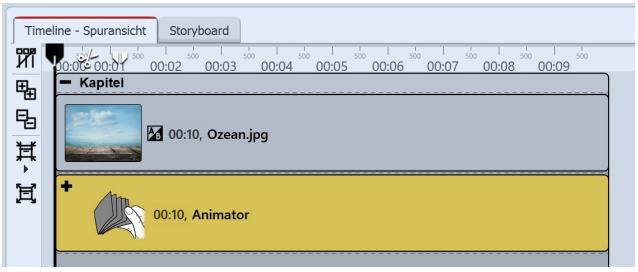
Einstellungen für Animator

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

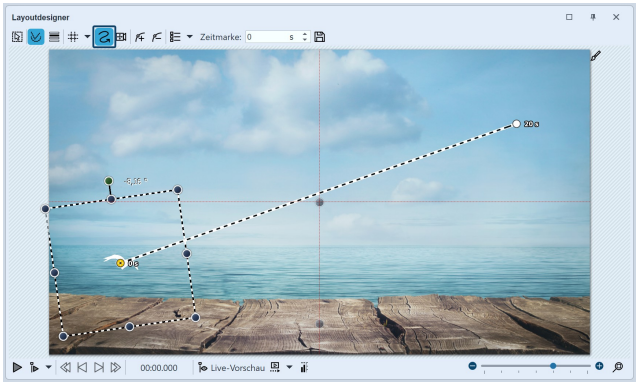
In diesem Beispiel lernen Sie, wie Sie einen Vogel, der mit den Flügeln schlägt, über Ihre Präsentation bewegen. Sie benötigen dazu zwei Grafiken eines Vogels. Die Flügel sollten jeweils anders geneigt sein. Der Hintergrund der Grafiken sollte transparent sein.



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.

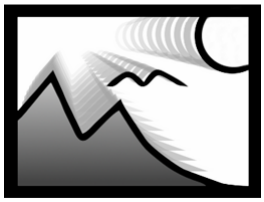
Fügen Sie den ***Animator-Effekt*** in die zweite Spur des Kapitels ein, indem Sie den Effekt auf den Schriftzug "***Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen***" ziehen. Fügen Sie anschließend die beiden Grafiken in den ***Animator-Effekt*** ein. Im Bereich ***Eigenschaften*** stellen Sie sicher, dass 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 118 in der Größe verändern und über den Bildschirm "fliegen" lassen. Setzen Sie dazu mindestens zwei ***Bewegungsmarken*** (siehe Screenshot).

14.8 Ken-Burns-Effekt



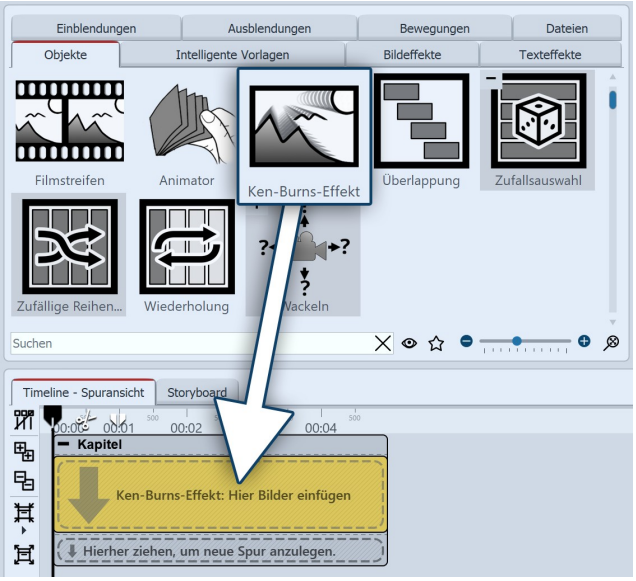
Ken-Burns

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.

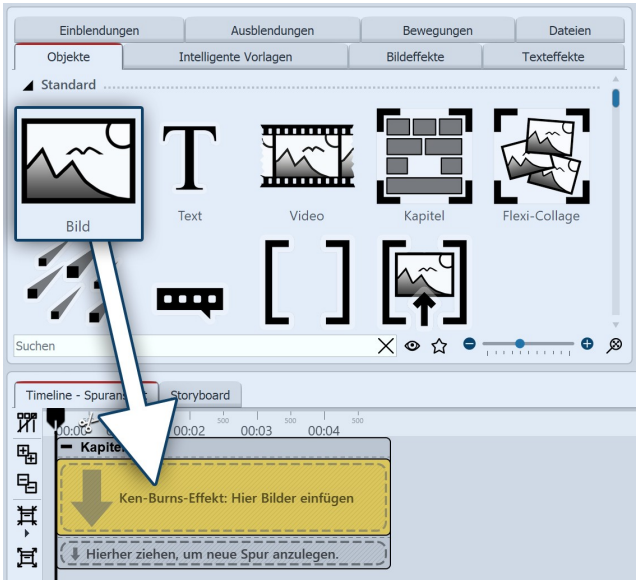
Wenn Sie den Ken-Burns-Effekt nicht automatisch, sondern manuell erstellen möchten, lesen Sie die Anleitung im Kapitel "Ken Burns manuell erstellen" 114.



Effekt aus der Toolbox in die Timeline ziehen

1. Effekt einfügen

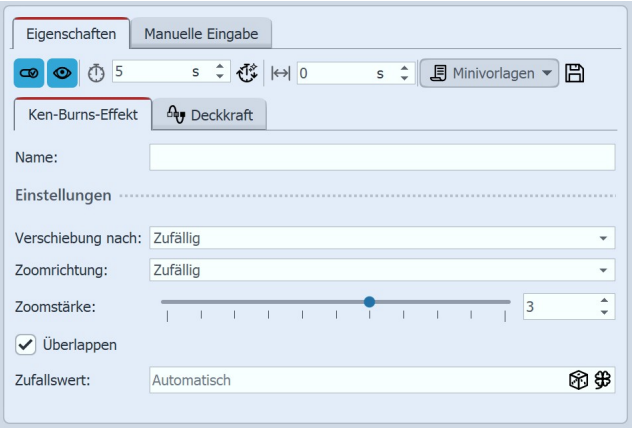
Starten Sie mit einem leeren Projekt und ziehen Sie den ***Ken-Burns-Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***.



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

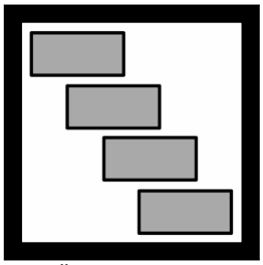
3. Einstellungen für Ken-Burns-Effekt

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.

In unserem Video "Ken-Burns-Effekt für Fotos" wird der Effekt vorgestellt. (Linkadresse: aquasoft.de/go/kenb)

14.9 Überlappung



Überlappung

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

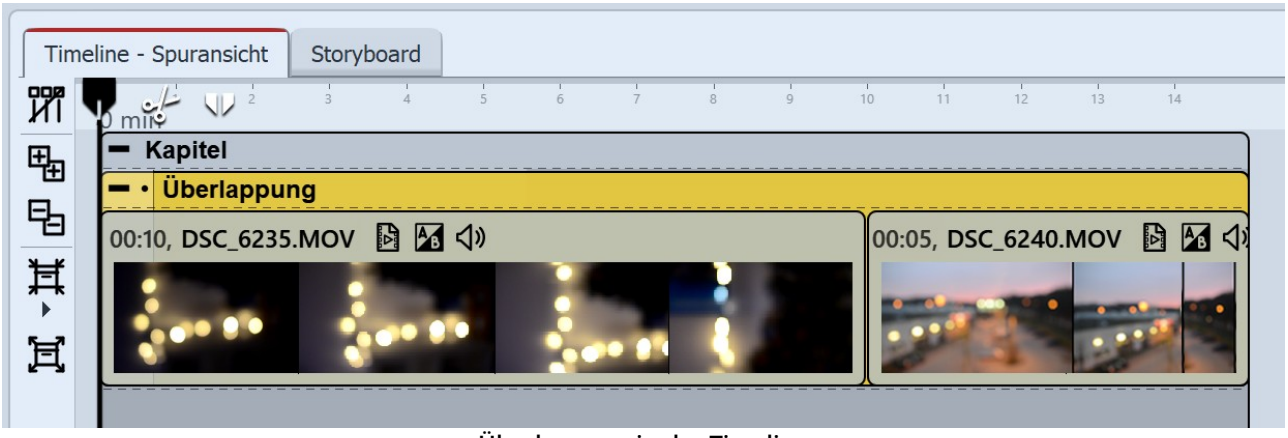
Mit Hilfe der ***Überlappung*** schaffen Sie sanfte Übergänge von einem Bild in das nächste. Dafür werden die anzuzeigenden Bilder und Videos vom Effekt in Ihrer Dauer skaliert.

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 138 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.

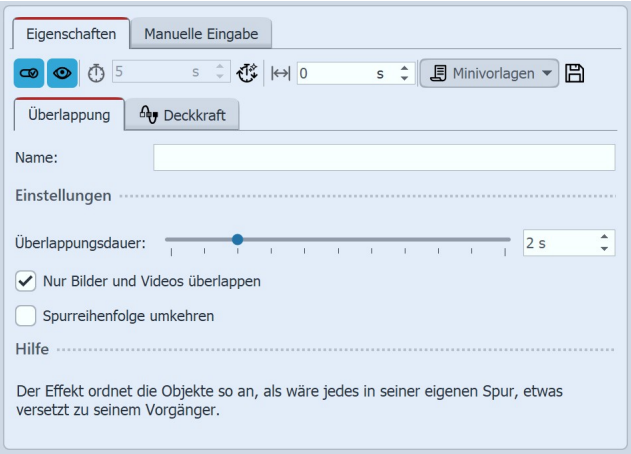
2. Effekt anwenden

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

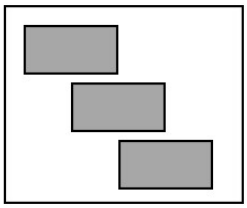
3. Einstellungen für den Überlappungs-Effekt



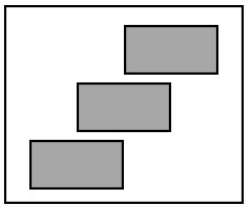
Einstellungen für Überlappung

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

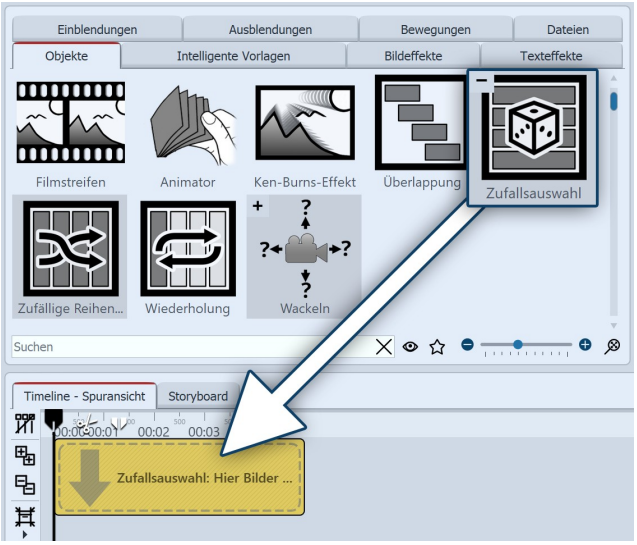
Wenn ***Spurreihenfolge umkehren*** aktiviert ist, werden die Bilder intern in einer anderen Reihenfolge angeordnet (siehe Bild links). Dies hat Einfluss auf die Darstellung der ***Überlappung***. Das nächste Bild oder Video erscheint hinter dem ersten Bild oder Video. Dies macht sich nur bemerkbar,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

14.10 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

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. Mit einem Klick auf das Kleeblatt-Symbol kann wieder der automatische Zufallswert aktiviert werden.

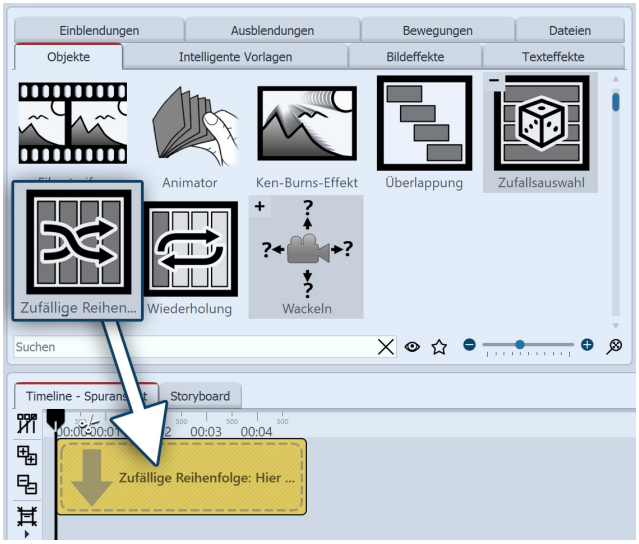
14.11 Zufällige Reihenfolge



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***.

1. Effekt "Zufällige Reihenfolge" verwenden



Effekt "Zufällige Reihenfolge" einfügen

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 Effekt-Rahmen. 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. Mit einem Klick auf das Kleeblatt-Symbol kann wieder der automatische Zufallswert aktiviert werden.

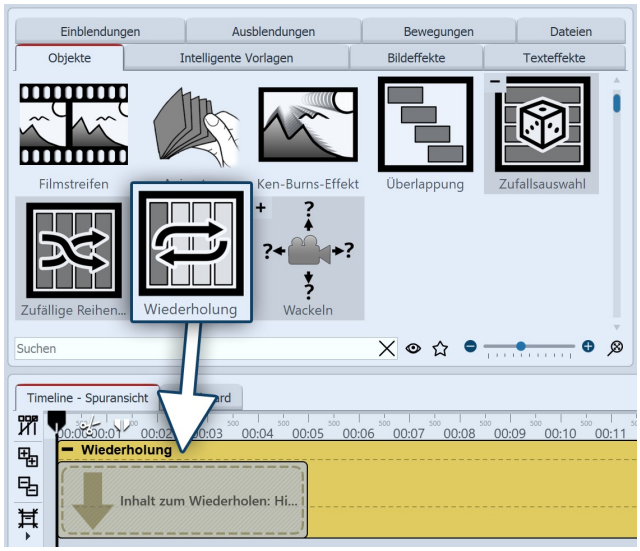
14.12 Wiederholung



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***.

1. Effekt "Wiederholung" verwenden

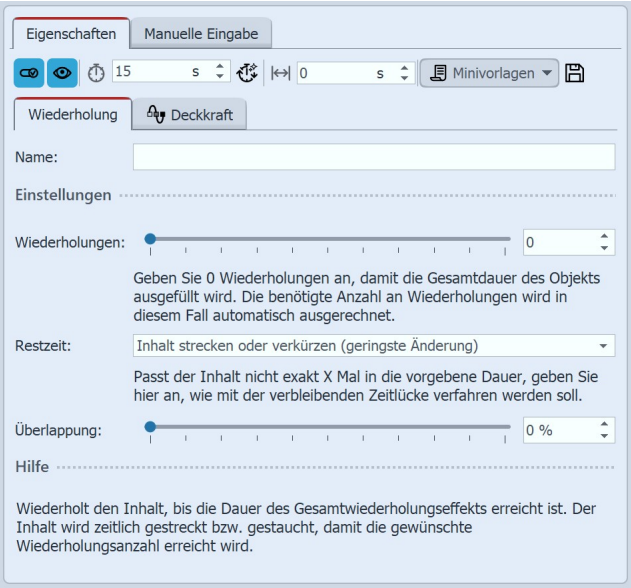


Wiederholungs-Effekt einfügen

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 Rand des Effektes mit der Maus ziehen.

2. Einstellungen für Wiederholungs-Effekt



Einstellungen für Wiederholung

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

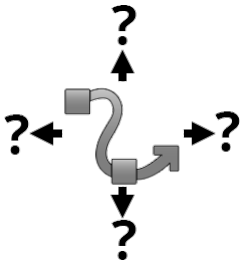
Im Bereich ***Eigenschaften*** können Sie jetzt folgende Einstellungen vornehmen:

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 Effekt-Inhalt 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.

14.13 Bewegungspfadwackeln

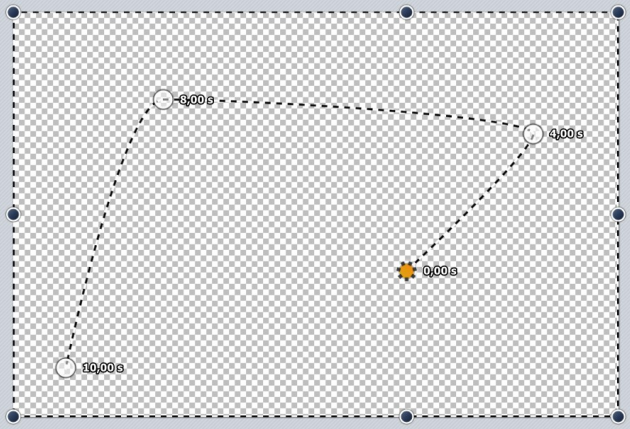


Bewegungs-pfadwackeln

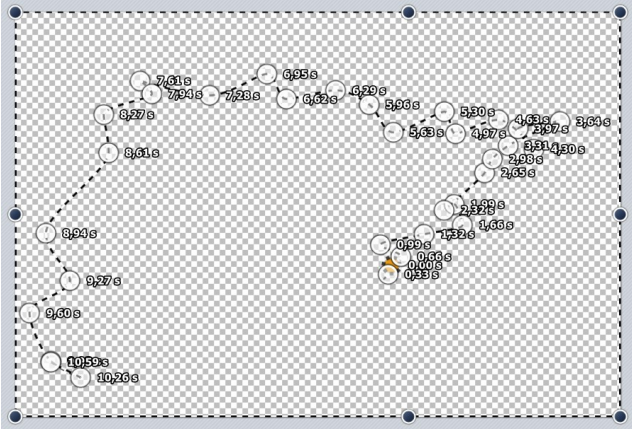
Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Objekt-Effekte***.

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

1. Wie wirkt das Bewegungspfadwackeln



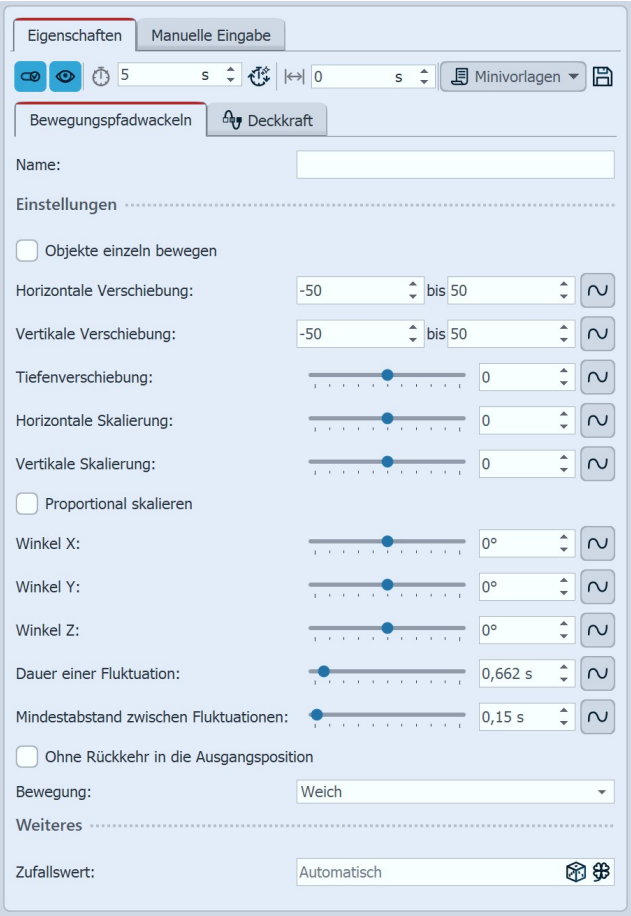
Ein einfacher Bewegungspfad



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



Eigenschaften Bewegungspfadwackeln

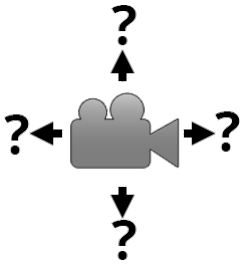
Über die ***horizontale Verschiebung*** bestimmen Sie, wie stark die Abweichung vom Original-Pfad nach links (negativer Wert) bzw. rechts (positiver Wert) sein soll. Die ***vertikale Verschiebung*** bestimmt die Abweichung nach oben bzw. unten. Die ***Tiefenverschiebung*** bestimmt die Abweichung nach vorn oder hinten. 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". (Linkadresse: aquasoft.de/go/schatten)

14.14 Kamerawackeln

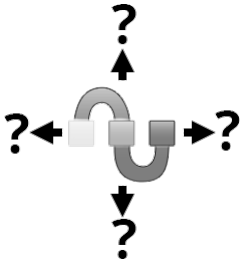


Kamerawackeln

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 258 und verfügt über die selben Einstellungsmöglichkeiten. Der Unterschied zum ***Bewegungspfadwackeln*** besteht darin, dass hier nicht der Bewegungspfad, sondern der ***Kameraschwenk*** modifiziert wird.

14.15 Transparenzfluktuation

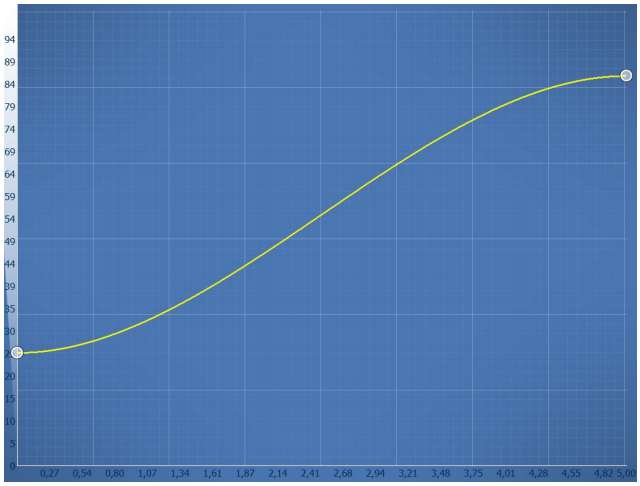


Transparenz-fluktuation

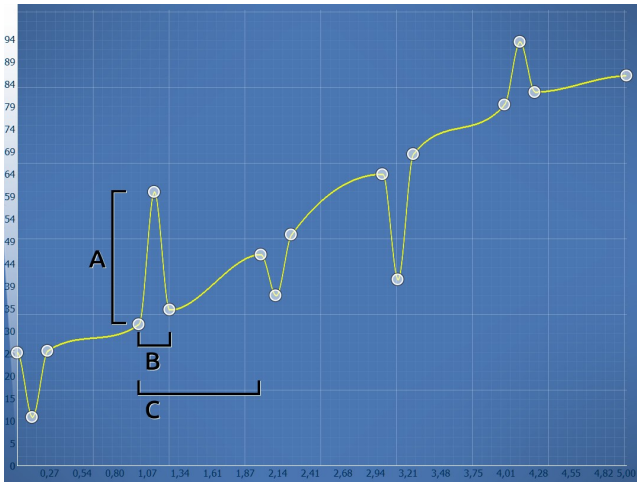
Sie finden den Effekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Objekt-Effekte***.

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

1. Wie wirkt die Transparenzfluktuation



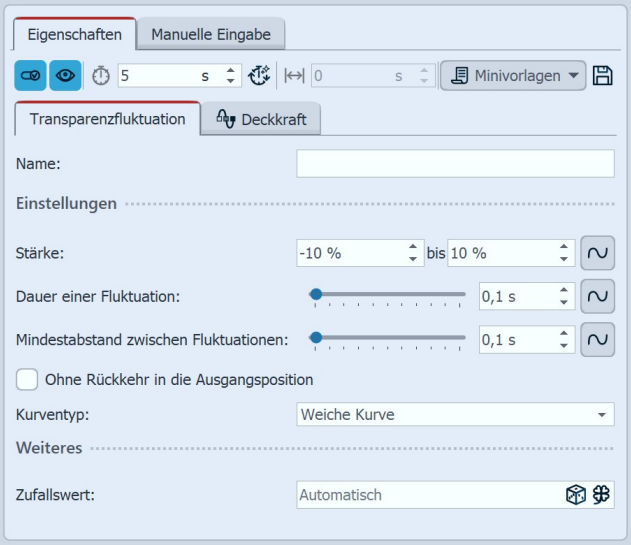
Originaltransparenzkurve



Transparenzkurve nach Anwendung der Transparenzfluktuation

Die Transparenzkurve 351 der ***Transparenzfluktuation*** wirkt wie bei einer Flexi-Collage 105 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 Fluktuationen 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" 202 zum Einsatz.

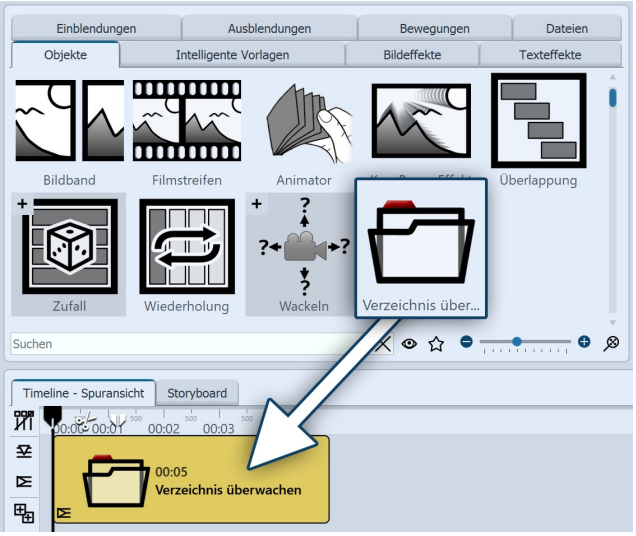
14.16 Verzeichnis überwachen



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***.

1."Verzeichnis überwachen" verwenden



Verzeichnis-überwachen-Effekt einfügen

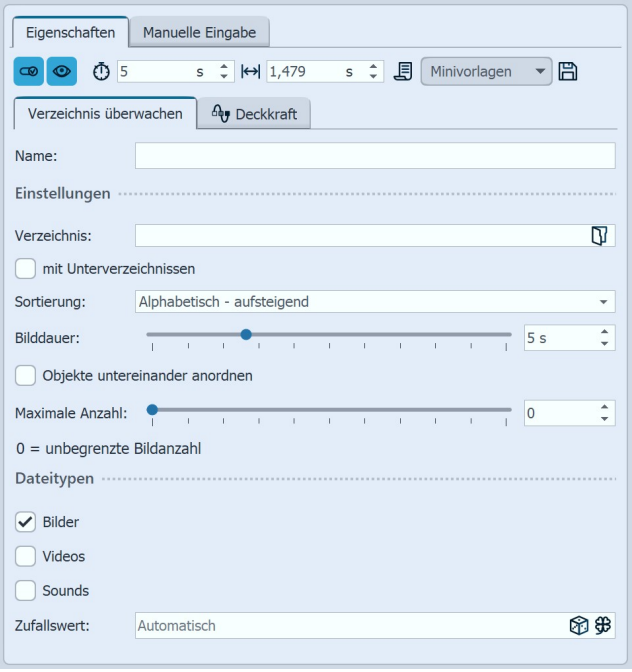
Ziehen Sie den ***Effekt*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. In der ***Timeline*** sehen Sie nun ein farbiges Kästchen.

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, Layout-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)

2. Einstellungen für "Verzeichnis überwachen" festlegen



Einstellungen für "Verzeichnis überwachen"

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 - Smarties und Media-Bausteine

In **Stages** finden Sie in der ***Toolbox*** **Smarties** und **Media-Bausteine**, die Ihnen beim schnellen Gestalten von Projekten helfen können.

Mit den **Smarties** können Sie all das erreichen, was Sie auch mit einzelnen Programm-Objekten (Standard-Elementen und bestimmten Effekte) umsetzen könnten. Die smarten Templates vereinen jedoch schon mehrere Bausteine (z.B. Hintergrund + Vordergrund + Text) und dafür jeweils mögliche Einstellungen und Effekte in einem Objekt. Erfahren Sie mehr im Kapitel Smarties 263.

Die **Media-Bausteine** enthalten Vorlagen für animierte Intros, Outros, Texte sowie Call-To-Action-Buttons. Die Media-Bausteine eignen sich vor allem für kurze Projekte, die als Video auf sozialen Plattformen geteilt werden sollen. Erfahren Sie mehr im Kapitel Media-Bausteine 265.

Kombinieren Sie die Objekte beliebig untereinander oder zusätzlich mit den klassischen Standard-Objekten.

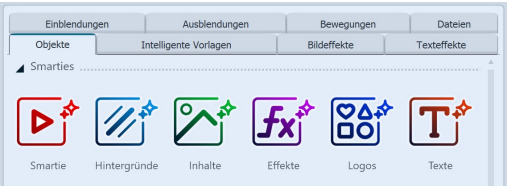
15.1 Smarties

In **Stages** finden Sie mit den Smarties ein Baukastensystem für Hintergründe, Inhalte, Effekte, Logos und Texte. Je nach Art des Smarties können verschiedene Inhalte eingesetzt werden.

Die jeweils vorhandenen Einstellungen und Effekte an einem Smartie lassen sich über eine Auswahlliste wechseln, ohne dafür weitere Änderungen in der Timeline durchführen zu müssen.

Somit ist es zum Beispiel möglich, verschiedene Effekte für Ihre schon in der Timeline vorhandenen Bilder und Videos ausprobieren - ohne den neuen Effekt zum Testen immer neu in die Timeline zu ziehen und wieder zu entfernen. Stattdessen nutzen Sie den Effekt-Smartie und wechseln in dessen Eigenschaften von Farbeffekt, zu LUT-Effekt, Farbreduktion oder Verlaufsumsetzung oder auch wieder zurück auf die bevorzugte Variante.

1. Smarties verwenden



Smarties in der Toolbox

Um einen der Smarties zu verwenden, können Sie diesen direkt in die ***Timeline*** ziehen.

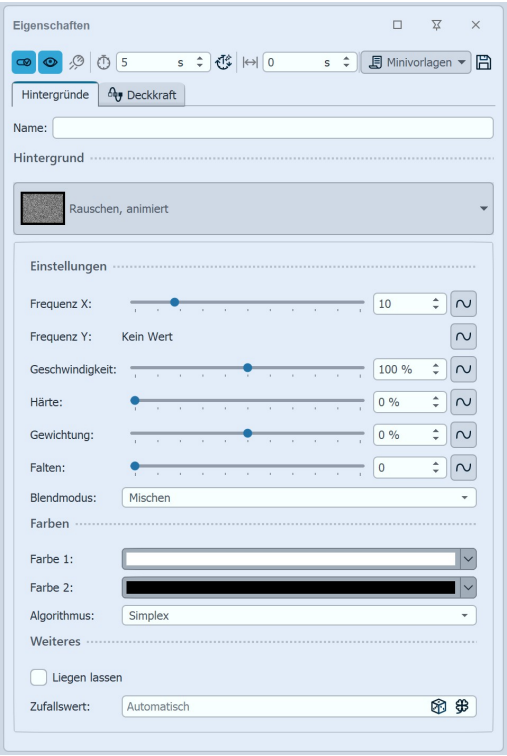
Wenn Sie auf den farbigen Rahmen des Smartie-Objektes in der Timeline klicken, können Sie im Bereich ***Eigenschaften*** die Einstellungen für den Smartie festlegen.

Die Smarties haben verschiedene Funktionen. Je nach Art werden die Smarties solo oder im Postprocessing genutzt, andere Smarties werden mit Inhalten befüllt.

Folgende Smarties stehen zur Auswahl:

Smartie	Dieser "Super-Smartie" kann mit einem beliebigen Objekt (z.B. Foto, Video, Form, Text, Hintergrund, Layout) befüllt werden. In den Smartie-Eigenschaften stehen dann Optionen für einen Hintergrund, ein Logo und für Effekte zur Auswahl, die vom Umfang her weitgehend den Einzel-Smarties entsprechen.
Hintergründe	Nutzen Sie den Smartie als Hintergrund. Als Hintergrund können in den Eigenschaften ein Bild, ein dynamischer Hintergrund, ein Spektrum, ein Rauschen, ein Farbverlauf, Fraktale, eine Farbe oder ein Streifenmuster ausgewählt werden.
Inhalte	Befüllen Sie den Inhalte-Smartie mit einem Foto oder Video. Die Platzierung und Größe wird über die Eigenschaften des Smarties definiert. Der Inhalt kann zusätzlichen mit einem Live-Effekt, einer Maske oder einer Bewegung (sowie Kombinationen davon) ausgestattet werden.
Effekte	Der Effekte-Smartie wirkt auf Objekte, die sich oberhalb von ihm in der Timeline befinden. Als Effekt können 19 verschiedene Live-Effekte oder ein Partikel-Overlay ausgewählt werden.
Logos	Nutzen Sie den Smartie, um ein statisches oder ein animiertes Logo im Projekt zu platzieren. Wählen Sie dabei jeweils aus einer Galerie ein mitgeliefertes Logo oder fügen Sie ein eigene Bild ein.
Texte	Befüllen Sie den Texte-Smartie mit einem oder mehreren Text-Objekten. Die Einstellungen des Text-Smarties geben vor, wie das Text-Objekt angezeigt und animiert wird.

2. Eigenschaften anpassen



Eigenschaften Hintergrund-Smartie

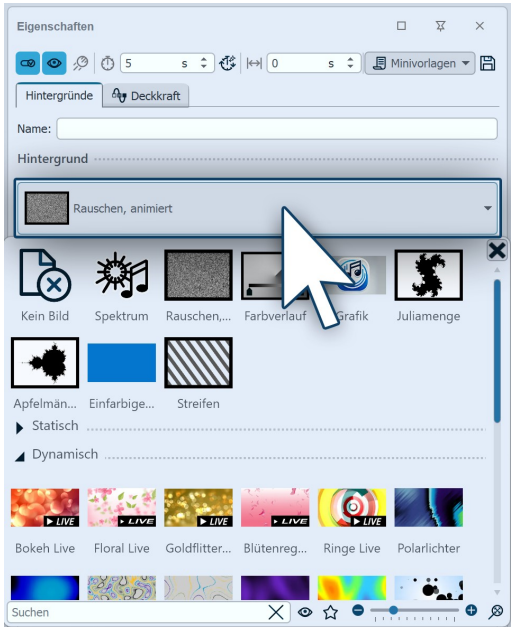
Die möglichen Einstellungen unterscheiden sich bei jedem Smartie. Die Eigenschaften können sich zudem abhängig davon ändern, welche Option innerhalb des Smarties ausgewählt wird.

In der nebenstehenden Grafik sehen Sie die Eigenschaften für den Hintergrund-Smartie.

An erster Stelle wird ausgewählt, welcher Effekt oder welches Objekt als Hintergrund verwendet wird.

Vorbelegt ist der Hintergrund-Smartie mit einen Rauschen 270. Dazu erkennt man die Einstellungen für den Rauschen-Effekt.

Statt des Rauschens kann der Hintergrund auch durch einen anderen Effekt erzeugt werden.



Optionen im Hintergrund-Smartie

Klicken Sie auf den Hintergrund-Effekt oder auf das kleine schwarze Dreieck, um die Auswahl zu öffnen.

Sie können statt des Rauschens nun unter anderem einen Farbverlauf auswählen, eine Farbe, ein statisches Hintergrund-Bild oder einen dynamischen Live-Hintergrund.

Das Austauschen/Wechseln eines Hintergrundes - zum Beispiel, um verschiedene Varianten in seinem Projekt durchzuprobieren - ist somit direkt im Hintergrund-Smartie möglich.

Eine bevorzugte Einstellung eines Smarties kann bei Bedarf als Minivorlage gespeichert werden.

Die Smarties, als eine Art "kleine Intelligente Vorlagen", wurden ursprünglich für den AquaSoft Transcriptor entwickelt, um dort die Transkriptions-Ergebnisse individuell gestalten zu können. Durch die Verfügbarkeit der Smarties in Stages ist somit eine optimale Kompatibilität zum AquaSoft Transcriptor gegeben, die auch noch eine nachträgliche Überarbeitung von Transkriptions-Projekten ermöglicht. Zum Anderen können die Smarties auch unabhängig verwendet werden, um schnell zwischen Einstellungsvarianten wechseln zu können.

15.2 Media-Bausteine

In **Stages** finden Sie mit den Media-Bausteinen kleine Vorlagen, mit denen sich auch ohne Einarbeitung oder Erfahrung komplex animierte Kurz- und Werbevideos erstellen lassen. Erstellen Sie Videos mit Intro, Outro, Zwischenanimationen, Texten und Logo. Folgende Media-Baustein-Typen finden Sie in der Toolbox:

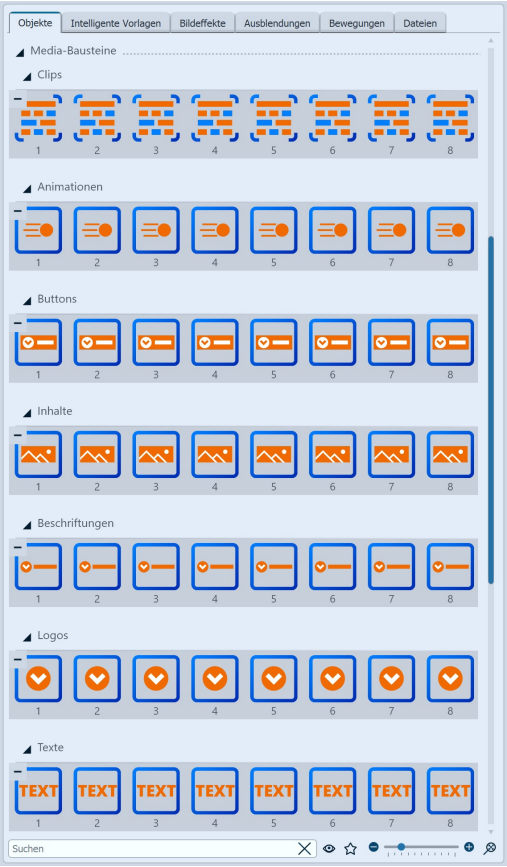
- Clips (fertige Vorlagen mit Logo-Animation und Platz für Texte, Bilder und Videos)
- Animationen (u.a. Umrandung, Unterstreichung)
- Buttons (u.a. als optisches Call-To-Action-Element)
- Inhalte (setzt Ihre Fotos und Videos in Szene)
- Beschriftungen (animiert, optional mit Grafik, z.B. für Social-Media-Kontaktinformationen)
- Logos (mit und ohne Animation, fügen Sie Ihr Logo ein)
- Texte (mit grafischen Elementen und Animationen)

Nach einem einfach Klick auf einen Baustein in der Toolbox sehen Sie eine Effektvorschau.

Ergänzen Sie die Bausteine mit Ihren Bildern, Videos, Logos und Textinformationen. Die Vorlagen passen sich automatisch an Hoch- und Querformate und verschiedene Projekt-Seitenverhältnisse an. Die Vorlagen-Elemente können beliebig kombiniert und farblich angepasst werden.

Die ***Media-Bausteine*** eignen sich durch ihre schnellen, grafisch eher einfach gehaltenen Animationen und Effekte vor allem für Business-Videos. Möchten Sie ebenfalls mit fertig designten Vorlagen arbeiten und Ihre Fotos und Videos dabei mit aufwändiger gestalteten Effekten zeigen, finden Sie in der Toolbox am Reiter ***Intelligente Vorlagen*** 130 interessante Vorlagen zu bestimmten Themen.

1. Media-Bausteine verwenden



Media-Bausteine in der Toolbox

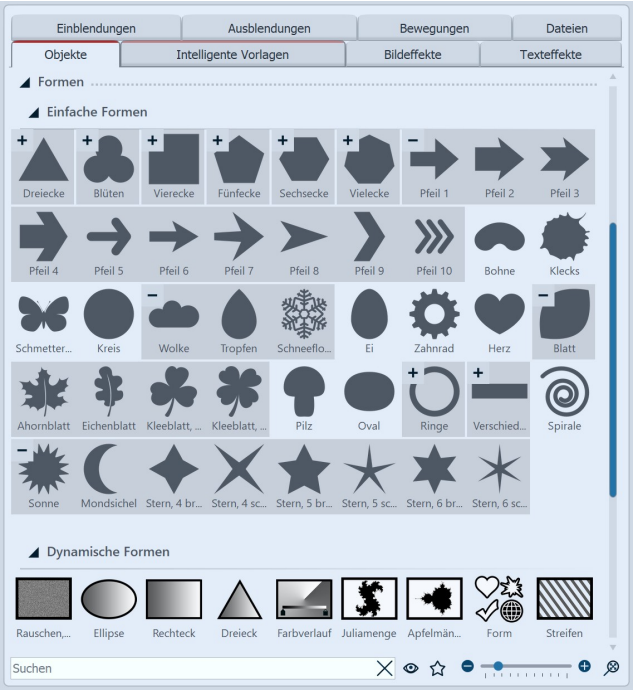
Ziehen Sie den gewünschten Baustein aus der Toolbox in die Timeline.

Je nach gewähltem Objekt sehen Sie in der Timeline verschiedene Bereiche, die angepasst oder mit eigenen Inhalten (Bildern, Videos, Logo oder anderen Grafiken) gefüllt werden können.

Sie können in der Timeline die Dauer der Objekte skalieren, Objekte entfernen und weitere Objekte und Effekte ergänzen.

Das Video "Hochformat-Videos schnell erstellen (Produktvideo, Short, Reel, WhatsApp ...)" zeigt, wie man mit Hilfe der Media-Bausteine im Handumdrehen interessante Videos erstellen kann. (Link: aquasoft.de/go/baustein)

16 - 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 179 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. Gefärbt werden können sie per Bildeffekt (u.a. den Farbverlauf-Bildeffekten), im Bildeditor oder mit Hilfe des Live-Farbeffektes. Die einfachen Formen können direkt in den Eigenschaften eine Ein- und Ausblendung erhalten.

Dynamische Formen besitzen eigene Einstellungsmöglichkeiten in den Eigenschaften.

Sie können in den Eigenschaften von ***Ellipse, Rechteck und Dreieck*** 268 und der Form-Auswahl 274 u.a. einen Farbverlauf über zwei Farben erstellen oder einen weichen Rand einstellen.

Für komplexe Farbverläufe steht Ihnen zudem die spezielle Form ***Farbverlauf*** 271 sowie das Streifen 276-Objekt zur Verfügung. Komplexe animierte Verläufe erhalten Sie mit dem Rauschen-Objekt.

Mit ***Juliamenge*** und ***Apfelmännchen*** erstellen Sie Fraktale Formen 273.

Über die kleinen Symbole +/- erreichen Sie in der Toolbox weitere Formvariationen bzw. klappen diese zu.

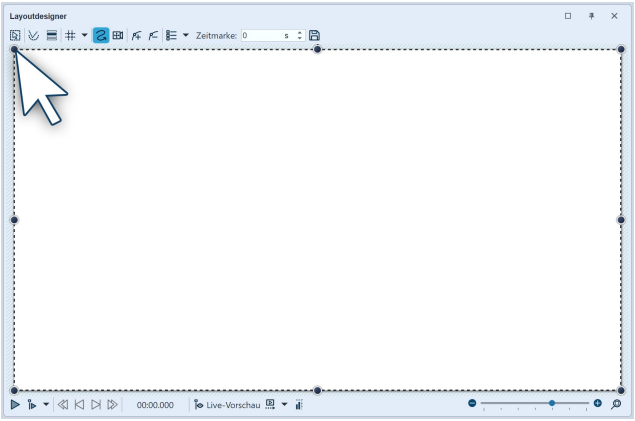
Verwenden Sie die Formen, indem Sie sie von der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** ziehen.

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**".

16.1 Dynamische Form anpassen

Die Dynamischen Formen sind vielfältig einsetzbar. Das Dynamische Rechteck kann beispielsweise vollformatig als farbiger Hintergrund verwendet werden oder verkleinert als animierbarer Texthintergrund oder Bauchbinde. Außerdem eignen sich Rechteck, Ellipse und Dreieck gut als Maske, z.B. im Dynamischen Masken-Effekt 179.

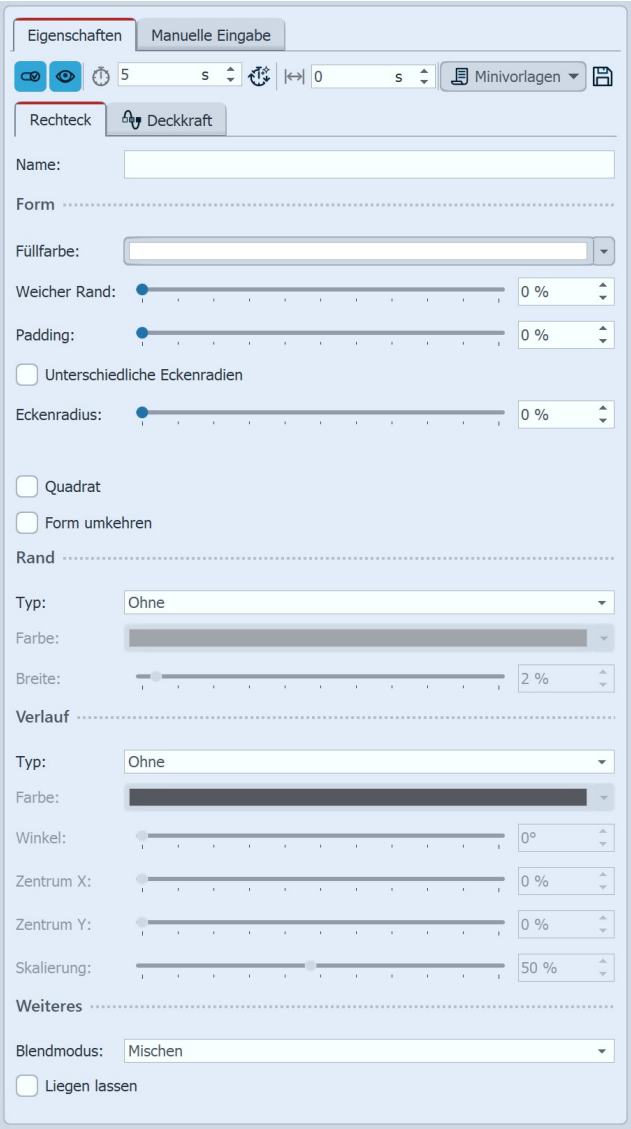
1. Form einfügen und skalieren



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

Je nachdem, ob Sie das Rechteck, die Ellipse oder das Dreieck verwenden, stehen Ihnen leicht variierende ***Eigenschaften*** zur Auswahl.

In den ***Eigenschaften*** können Sie für jede Form einen ***Namen*** eingeben. Das ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie mit mehreren Rechtecken arbeiten oder den Formen Bewegungspfade zuweisen und eine bessere Übersicht der Formen in der Manuellen Eingabe 40 benötigen.

Sie können 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.

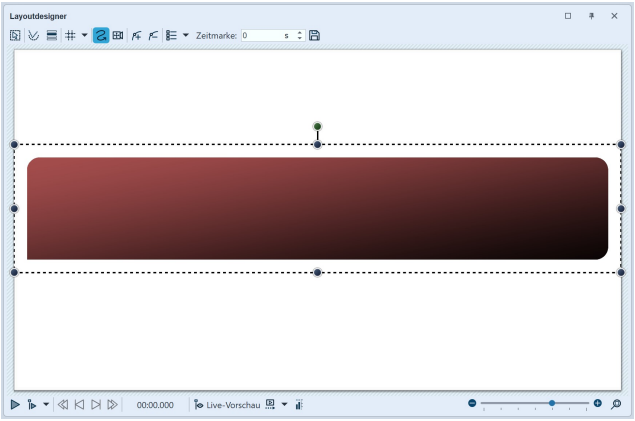
Mit dem ***Padding*** bestimmen Sie den Abstand zum Positionsrahmen.

Das Rechteck kann mit der Einstellung ***Eckenradius*** abgerundete Ecken erhalten. Dabei können auch ***unterschiedliche Eckenradien*** aktiviert und eingeben werden.

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

Im Abschnitt ***Rand*** können Sie diesen Aktivieren oder Deaktivieren (***"Ohne"***). Legen Sie fest, ob der Rand ***Außen***, ***Innen*** oder ***Mittig*** an der Form liegen soll. Bei der Auswahl ***Benutzerdefiniert*** können Sie die Breite für den Rand innen und außen selbst kombinieren. Legen Sie über den Farbwähler die ***Randfarbe*** fest.

Mit **AquaSoft Stages** können Sie das Aussehen der Formen über die Anzeigedauer hin verändern. Arbeiten Sie dafür mit Kurven statt fester Werte z.B. beim Padding oder dem Eckenradius.



Rechteck mit Farbverlauf, Padding und unterschiedlichen Eckenradien (vor weißem Hintergrund)

Im Abschnitt ***Verlauf*** können Sie Ihrer Form mit einer zweiten Farbe einen Farbverlauf oder Transparenzverlauf zuweisen.
Mögliche Typen sind ***Verlauf linear*** oder ***kreisförmig*** bzw. ***ohne Verlauf***.

Beim ***Blendmodus*** legen Sie fest, wie die Form mit darunter liegenden Bereich kombiniert wird. Standardmäßig ist als Kombinationsmodus ***Mischen*** gesetzt, zur Auswahl stehen aber auch ***Addition*** (unter der Form liegende, hellere Bereiche werden in der Form addiert), ***Multiplikation***, ***Subtraktion*** und ***Umgekehrte Subtraktion***.

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

Um die Dynamischen Formen 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)

16.2 Animiertes Rauschen

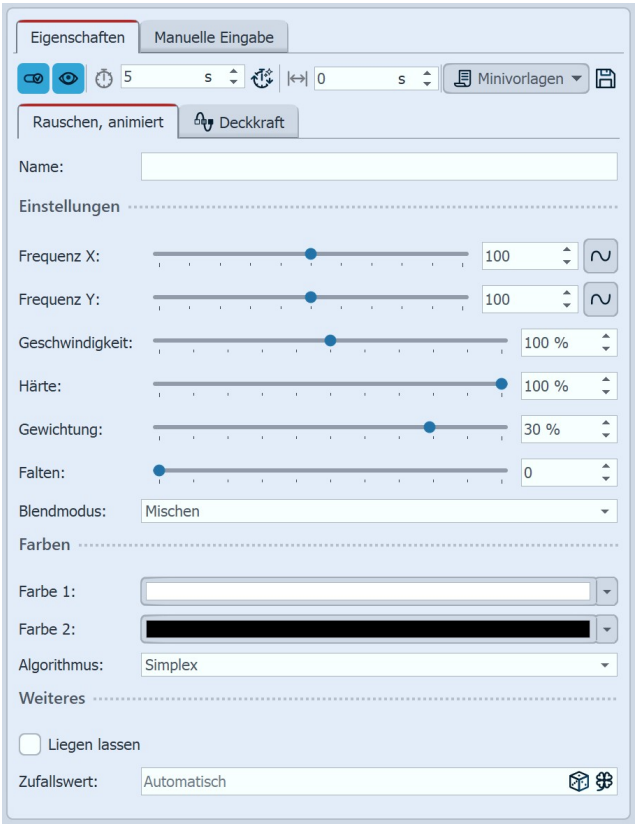


Animiertes Rauschen

Das ***Animierte Rauschen*** kann für Hintergründe, Overlay-Effekte oder auch in Kombination mit anderen Effekten verwendet werden. So lässt sich beispielsweise schwarzweißes Bildrauschen wie auf alten Fernsehern simulieren, sich bewegende Vorhänge oder auch farbige, Lavalampen-ähnliche Effekte. Im Dynamischen Masken-Effekt 179 kann das Animierte Rauschen als Maske und im Displacement-Effekt 175 als Map verwendet werden

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

Um das ***Animierte Rauschen*** zu verwenden, ziehen Sie das Objekt aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline*** an die gewünschte Stelle im Projekt. Klicken Sie das Objekt in der ***Timeline*** an, um die ***Eigenschaften*** anzupassen.



Einstellungen für Animiertes Rauschen

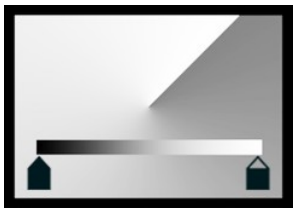
Einstellungen für das Animierte Rauschen

Über die Einstellung der ***Frequenz X/Y*** und die ***Geschwindigkeit*** wird der Effekt animiert. Für einen statischen hintergrund setzen Sie die Geschwindigkeit auf 0.

Mit **AquaSoft Stages** können Sie zusätzlich bei den Einstellungen mit Kurven statt fester Werte arbeiten und so das Rauschen noch komplexer animieren.

Wie vielfältig das Rauschen aussehen kann, zeigen die Minivorlagen, die Sie in den Objekt-Eigenschaften aufrufen können. Eine animierte Vorschau sehen Sie, wenn Sie das Thumbnail in der Minivorlagen-Galerie anklicken.

16.3 Farbverlauf



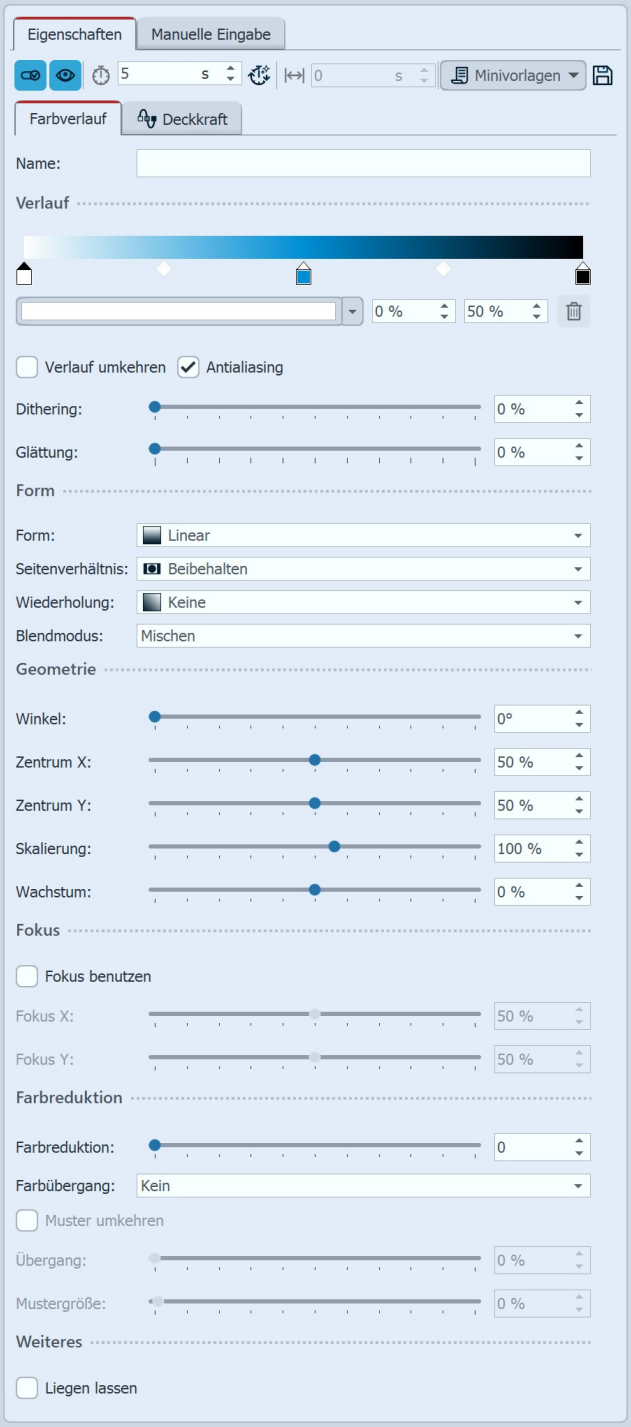
Farbverlauf

Sie finden den Farbverlauf (auch Gradient genannt) in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Formen / Dynamische Formen.***

Mit diesem Objekt können komplexe Farbverläufe mit mehr als zwei Farben erstellt werden. Der Farbverlauf kann linear und bilinear erstellt werden, spiralförmig, konisch oder radial.

Die Farbverläufe können als farbiger Hintergrund verwendet werden oder auch verkleinert als grafisches Element (z.B. für Bauchbinden). Der Farbverlauf behält auch bei einem extremen Zoom eine hohe Qualität.

Um den Farbverlauf zu verwenden, ziehen Sie ihn aus der Toolbox in die Timeline an die gewünschte Stelle im Projekt. Klicken Sie das Objekt in der Timeline an, um die Eigenschaften des Objektes anzupassen.



Einstellungen für Farbverlauf

Einstellungen für den Farbverlauf

In den Eigenschaften sehen Sie oben im ***Farbverlaufsbalken*** den aktuell eingestellten Farbverlauf. Beim Einfügen basiert das Objekt auf drei Farben (weiß, blau, schwarz).

Um die Farben für den Verlauf anzupassen, klicken Sie zuerst auf das ***Farbstopp-Symbol*** links, in der Mitte oder rechts, um auszuwählen, welche Farbe angepasst werden soll. Der ausgewählte Farbstopp ist durch ein schwarzes Dreieck gekennzeichnet.

Klicken Sie mit der Maus in das kurze Farbfeld, um die Farbe für den Farbstopp im Farbwähler 355 auszusuchen. Die Farbe für den ausgewählten Farbstopp kann auch mittels einer Pipette aufgenommen werden. Sie erscheint, wenn man mit der Maus über den ***Farbverlaufsbalken*** fährt.

Um eine zusätzliche Farbe in den Verlauf aufzunehmen, fahren Sie mit der Maus unterhalb des Farbverlaufbalkens zwischen zwei Farbstopps umher, bis ein Plus-Zeichen erscheint. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste, um einen neuen Farbstopp zu setzen.

Um einen Farbstopp zu löschen, klicken Sie diesen mit Rechts an.

Über die ***Prozenteingabe-Felder*** können Sie die ***Position*** der Farbe im Verlauf und das ***Gewicht*** zweier nebeneinander liegenden Farben zueinander beeinflussen. Die Position der Farbe im Farbverlauf können Sie verändern, indem Sie den Farbstopp verschieben oder die vordere Prozentangabe direkt ändern. Um das Gewicht zweier Farben innerhalb des Farbverlaufs zu modifizieren, klicken Sie auf das dazwischenliegende Rauten-Symbol und passen den hinteren Prozentwert an. Der ausgewählte Gewichtungsstopp ist schwarz gefärbt.

Mit ***Verlauf umkehren*** kann die Farbreihenfolge gespiegelt werden. Das ***Antialiasing*** ist relevant für die Ränder der Formen und sorgt zum Beispiel bei Spiralen oder Ringen für glatte, weiche Rundungen.

Das ***Dithering*** (vom englischen "schwanken" oder "zittern") ist eine absichtlich angewendete Art von Rauschen. Durch das Dithering wird Colorbanding vermieden und es verleiht Verläufen mit relativ wenigen Farben ein glatteres, einheitlicheres Bild.



Beim Video-Export verschwindet das Dithering durch die Komprimierung meist wieder und verringert durch zusätzlich nötige Bitrate die Videoqualität.

Steht die ***Glättung*** bei 0 %, ist der Verlauf exakt linear. Bei einer Glättung von 100 % wird der Verlauf leicht kurvenförmig, sodass die Anschlussstellen zwischen den Farben weicher werden.

Wählen Sie die Form des Verlaufs und ob diese wiederholt werden soll, z.B. für mehrere Farbverlaufsstreifen oder mehrere Ringe.

Mit dem ***Blendmodus*** (***Mischen, Addition, Multiplikation, Subtraktion, Umgekehrte Subtraktion***) können Sie bestimmen, wie der Farbverlauf mit unter der Form liegenden Bereichen kombiniert werden soll.

Die Auswahl der Form entscheidet, welche ***Geometrie***-Einstellungen Ihnen zur Verfügung stehen.

Mit der ***Skalierung*** (bei Linear und Bilinear) wird der Farbverlauf gestaucht. Der Bereich, der dabei außerhalb der gestauchten Fläche liegt, hat dann die Anfangs- bzw. Endfarbe.
Bei Radial und Spirale können Sie mit ***Ringe*** die Skalierung, also die Anzahl der Ringe festlegen. Das ***Wachstum*** sorgt zum Beispiel bei Radial für unterschiedlich große Ringe und bei Spiralen dafür, wie weit die Windungen sich auseinander spreizen.

Mit dem ***Fokus*** lässt sich beispielsweise der Glanzpunkt einer radialen Form auf dieser versetzen.

Die ***Farbreduktion*** ermöglicht u.a. reduzierte Farbübergänge, die Strukturen und Muster aufweisen.

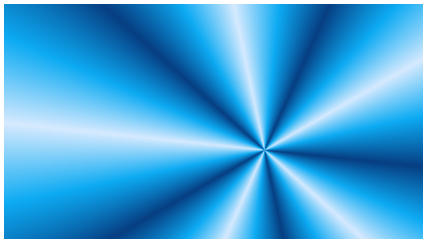
Mit **AquaSoft Stages** können Sie im Abschnitt Geometrie auch Kurven statt fester Werte definieren und so Animationen erzeugen.



Form Konisch (asymmetrisch)



Form Spirale



Form Konisch (symmetrisch)

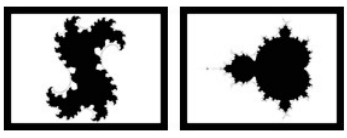


Am besten lernen Sie das Farbverlauf-Objekt durch eigenes Ausprobieren kennen. Einen Eindruck, wie vielfältig die Farbverläufe aussehen können, die sich mit dem Objekt erzeugen lassen, erhalten Sie, wenn Sie in den ***Eigenschaften*** auf den Button ***Minivorlagen*** klicken und diese betrachten oder manipulieren.

16.4 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**".

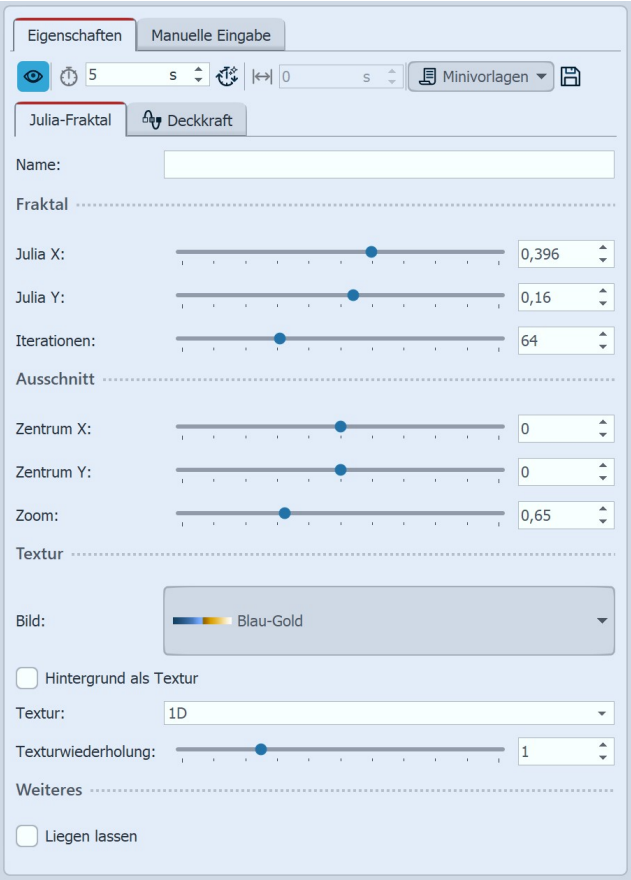


Fraktale

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

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

Eigenschaften für Fraktal (Juliamenge)



Eigenschaften für Juliamenge

Im Bereich ***Eigenschaften*** wählen Sie zunächst im Abschnitt ***Textur*** einen Farbverlauf aus.
Sie können auch eigene Bilder wählen, wenn Sie auf ***Eigenes Bild*** klicken.
Nach der Auswahl sehen Sie die Vorschau gleich im Layoutdesigner.

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

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

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

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

16.5 Spezielle Formen

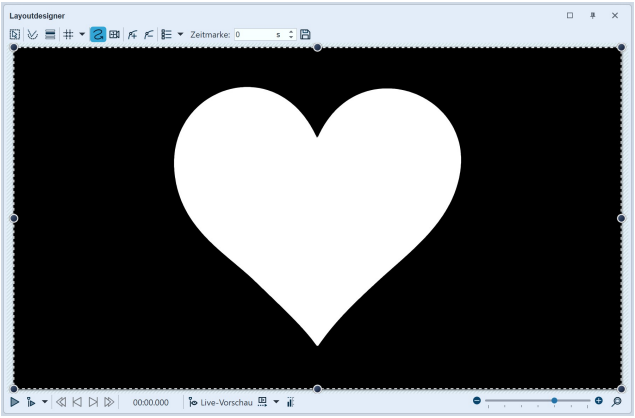


Spezielle Formen

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 179 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.

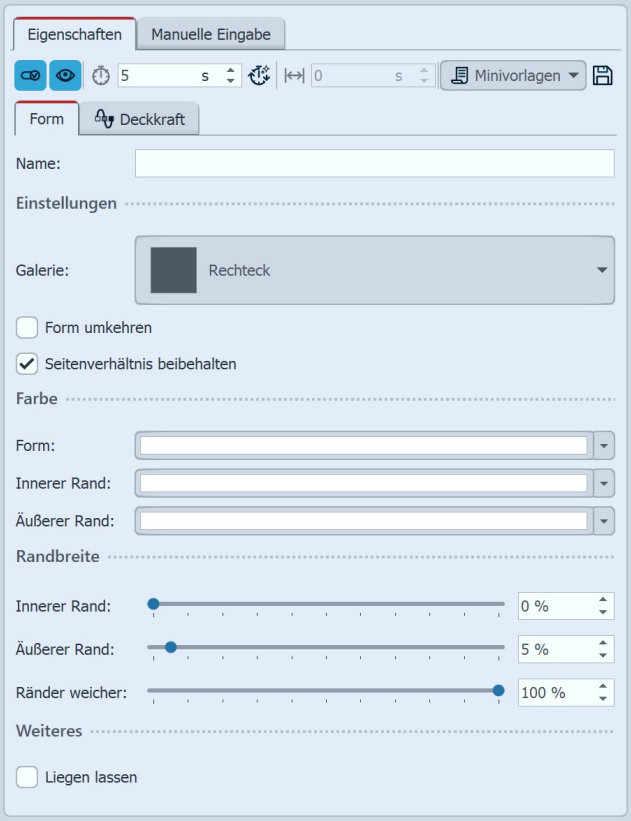
1. Form einfügen und Typ wählen



Spezielle Form im Layoutdesigner

Ziehen Sie das Form-Objekt in die Timeline. Wählen Sie zuerst unter ***Eigenschaften*** eine Form aus.

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.



Einstellungen für Spezielle Form

2. Einstellungen für Form

Im Bereich ***Eigenschaften*** können Sie für jede Form einen Namen eingeben. Das ist sinnvoll, wenn Sie mit mehreren Formen arbeiten und beispielsweise eine bessere Übersicht der Formen in der Manuellen Eingabe 40 benötigen.

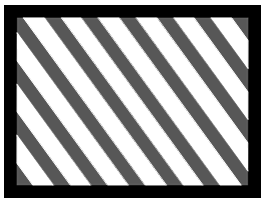
Sie können hier die **Farbe** der Form festlegen.
Zusätzlich können Sie die **Farbe des Innen- und Außen-Randes** festlegen.

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.

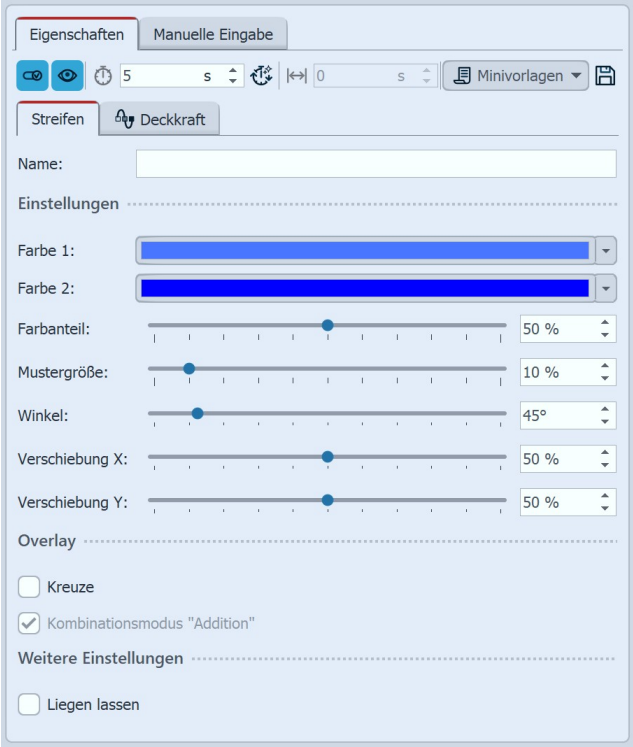
16.6 Streifen



Streifen

Mit dem Streifen-Objekt erstellen Sie zweifarbig gestreifte oder auch dreifarbig karierte Farbmuster. Sie finden das Streifen-Objekt in der ***Toolbox*** unter dem Reiter ***Objekte*** im Bereich ***Formen / Dynamische Formen.***

Die Farbflächen können als farbiger Hintergrund verwendet werden oder auch verkleinert als grafisches Element (z.B. für Bauchbinden). Die Farbfläche behält auch bei einem extremen Zoom eine hohe Qualität.



Einstellungen für Streifen

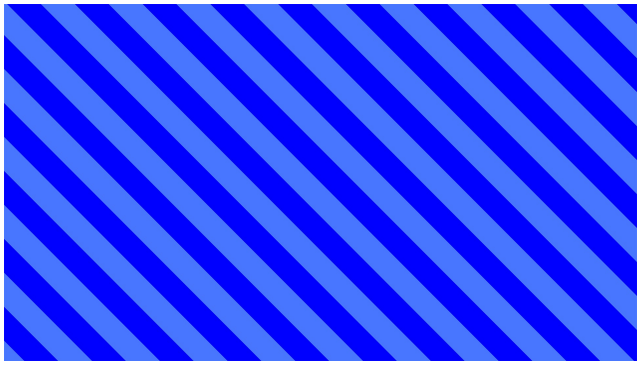
Einstellungen

Mit dem Farbwähler legen Sie die ***Farbe 1*** und ***Farbe 2*** für Ihr Muster fest. Wünschen Sie gleichmäßige Streifen setzen Sie den ***Farbanteil*** auf 50%. Abweichende Werte lassen die Streifen der Farbe 1 oder die Streifen der Farbe 2 breiter werden. Mit einer Änderung der ***Mustergröße*** werden alle Streifen breiter oder schmaler.

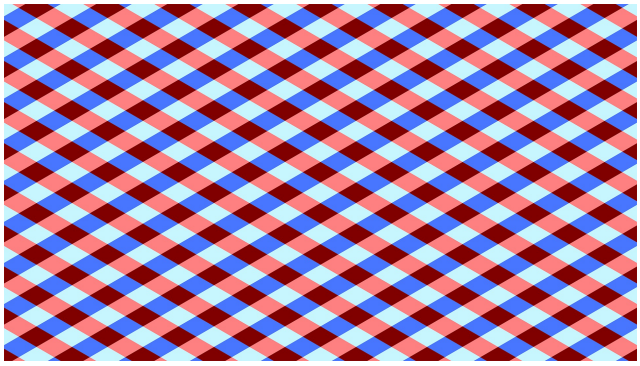
Über den ***Winkel*** beeinflussen Sie die Laufrichtung der Streifen. Mit der Einstellung 0° erhalten Sie waagerechte Streifen, mit der Einstellung 90° senkrechte Streifen. Mit der ***Verschiebung X/Y*** können Sie den Musterbeginn ändern.

Durch Aktivieren der Option ***Kreuze*** erhalten Sie eine dritte Farbe, die sich über Ihre Streifen legt. Damit entsteht ein kariertes Muster. Die Farbe 3 kann dann ebenfalls über einen Farbwähler festgelegt werden. Mit der Einstellung ***Winkel*** steuern Sie, wie die dritte Farbe Ihr Streifenmuster kreuzt.

Im Bereich **Minivorlagen** finden Sie unterschiedlich voreingestellte Streifen-Varianten. Auf den Thumbnails in der Galerie können Sie sehen, wie die jeweilige Vorlage wirkt. Klicken Sie die gewünschte Vorlage an, um diese zu verwenden.



Beispiel für Streifen



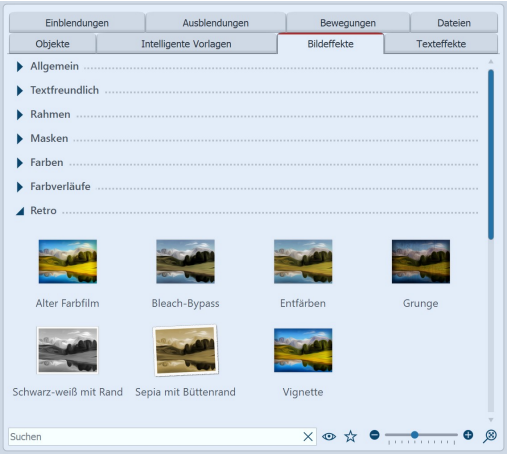
Beispiel für Streifen (Kreuze)

17 - Bildeffekte zuweisen und erstellen

17.1 Bildeffekte

Mit der **AquaSoft Vision** und **Stages** können Sie 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

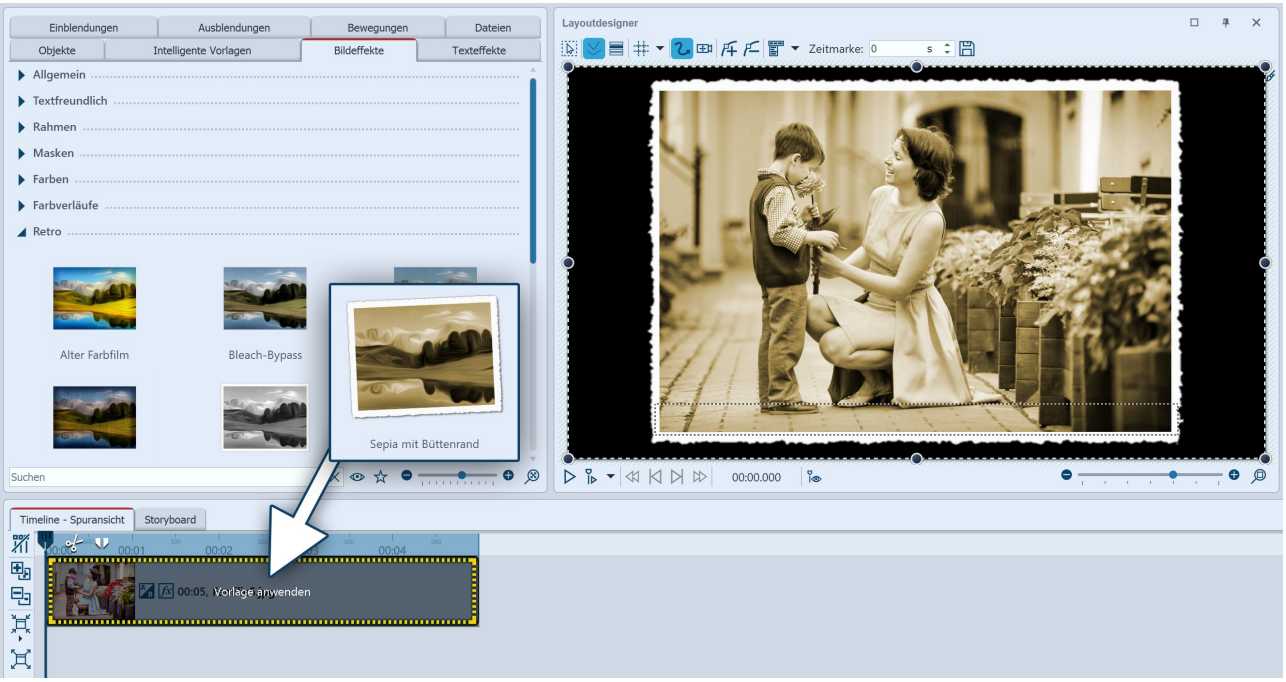
Die ***Bild-Effekte*** sind in verschiedene Kategorien unterteilt:

- 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.



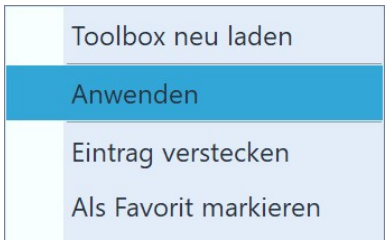
Hinzufügen von Bildeffekten aus der Toolbox in die Timeline

3. Bildeffekt über Kontextmenü anwenden

Möchten Sie einen ***Bildeffekt*** aus der Toolbox auf mehrere oder alle Bilder in der Timeline anwenden, so markieren Sie zunächst die entsprechenden Bilder:

Alle Bilder: STRG + A

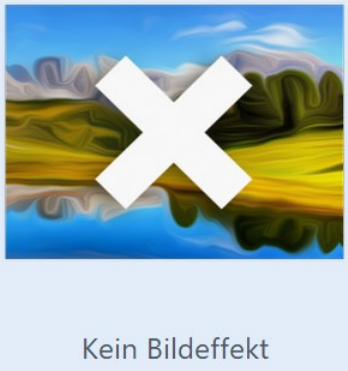
Bestimmte Bilder: STRG + MAUSKLICK auf das Bild



Wählen Sie "Anwenden"

Klicken Sie nun den ***Bildeffekt*** in der Toolbox 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 Video Vision und Stages können Sie eigene Bildeffekte erstellen. Dafür gibt es den Effekteditor. Im Kapitel "Funktionen im Bildeditor" 278 lernen Sie den Effekteditor kennen.

17.2 Funktionen im Bildeditor

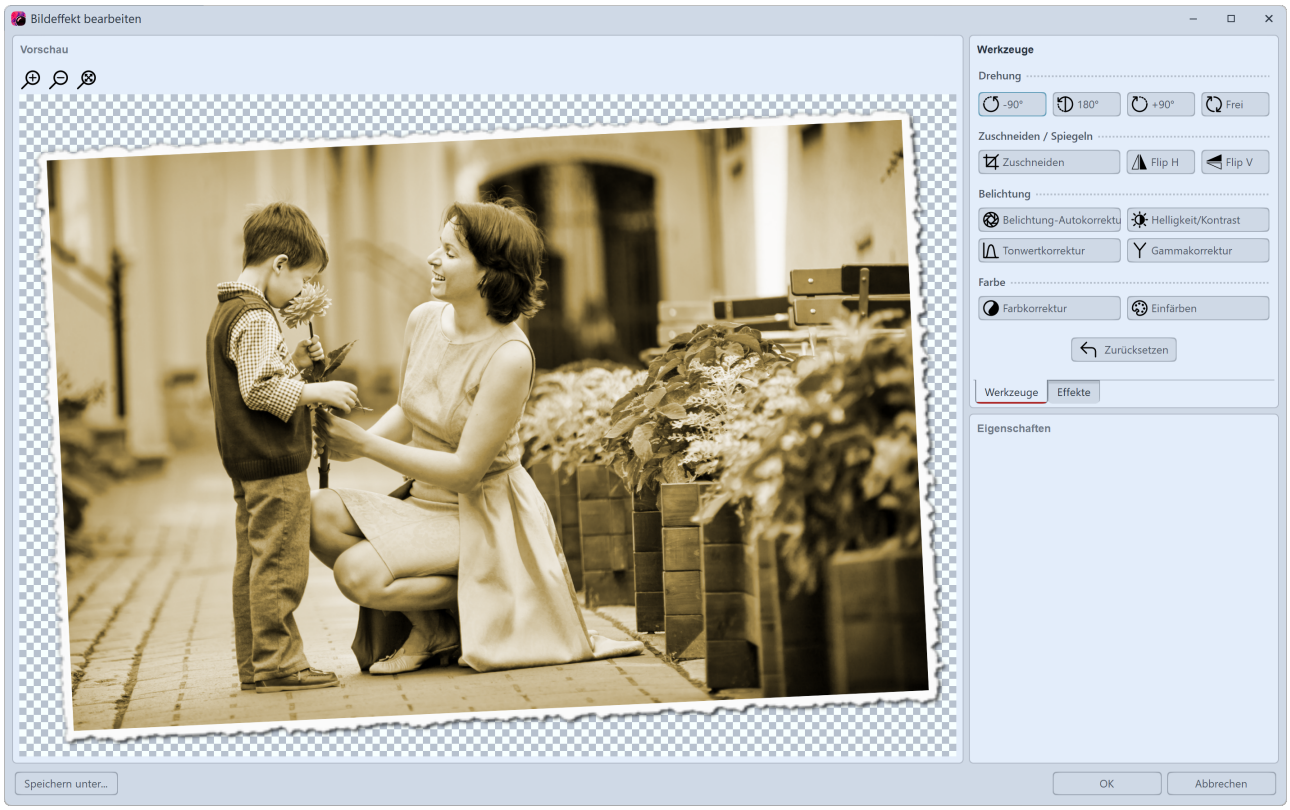
1. Werkzeuge im Bildeditor

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie die Option ***Bild bearbeiten***. Es öffnet sich der Bildeditor. Der Bildeditor lässt sich auch über das Stiftsymbol/Pinselsymbol im Layoutdesigner oder in den Eigenschaften neben dem Dateinamen aufrufen.

Mit den im Bildeditor vorhandenen Werkzeugen können Sie, z.B.

- Bilder drehen und zuschneiden
- Bilder spiegeln
- die Bildbelichtung verbessern
- die Farbe korrigieren oder das Bild einfärben

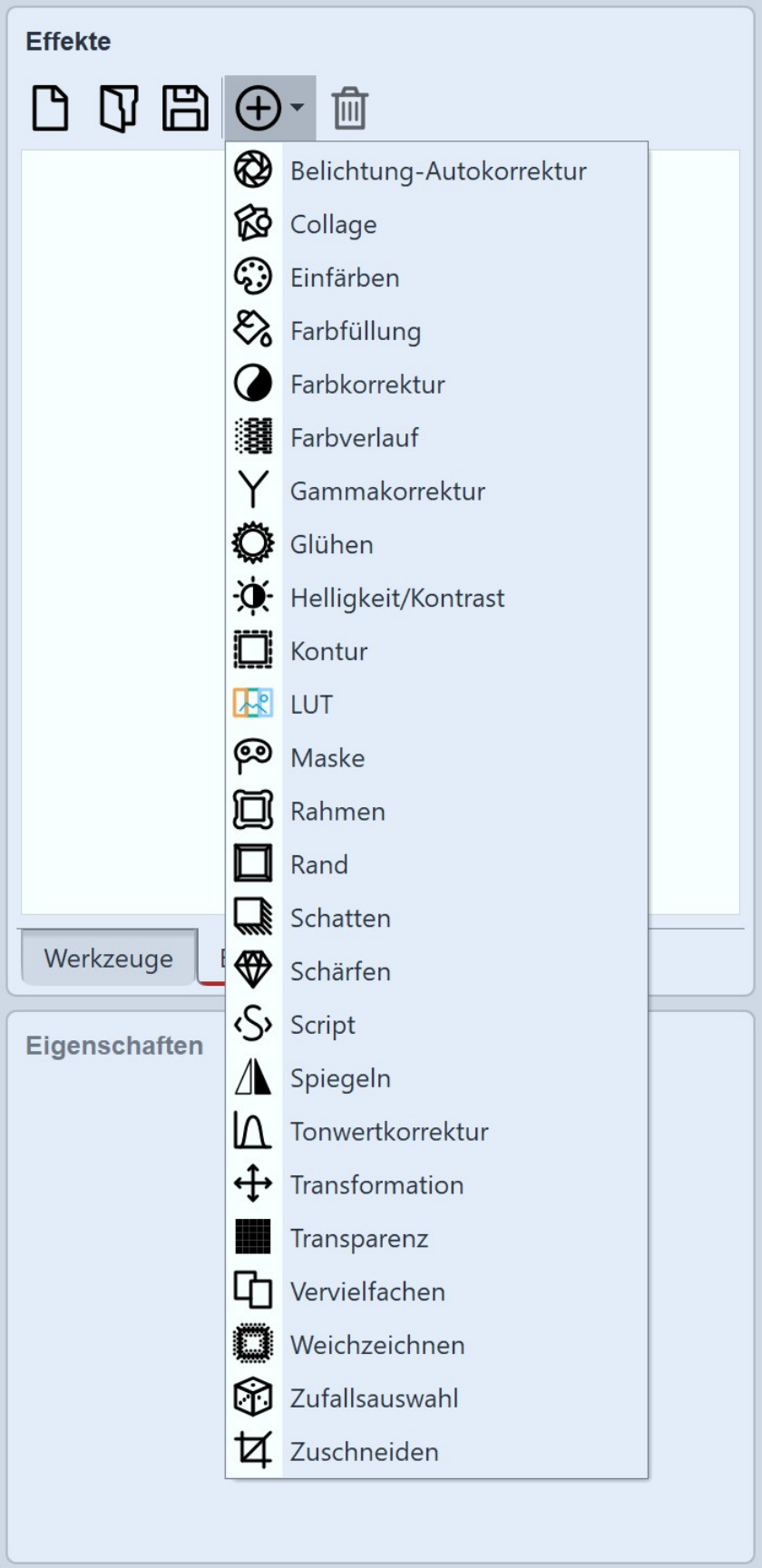
Alle Funktionen der Bildbearbeitung verändern nicht Ihr Originalbild. Die Änderungen wirken sich nur innerhalb des Projektes auf die Darstellung des Bildes aus.



Bildeditor

2. Effekte im Bildeditor

Es gibt neben dem Reiter ***Werkzeuge*** auch den Reiter ***Effekte***. Er befindet sich rechts in der Mitte.



Effektmenü

Mit Hilfe des Plus-Symbol können Sie Effekte auf das Bild anwenden, für die Sie im Bereich ***Eigenschaften*** weitere Einstellmöglichkeiten finden.

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.

Zum weiteren Verständnis des Effekteditors lesen Sie bitte auch den Blog-Eintrag "Wie ein Spiegelungs-effekt entsteht".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/zxae)

3. Bild mit Effekt speichern

Links unten im Bildeditor finden Sie einen Button ***Speichern unter...***, mit dem Sie Ihr Bild mit den angewendeten Effekten als PNG-Datei auf Ihrem Rechner speichern können.

17.3 Bildeffekt "Nostalgie"

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

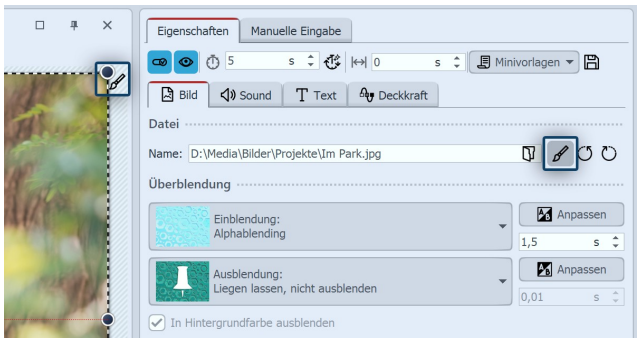
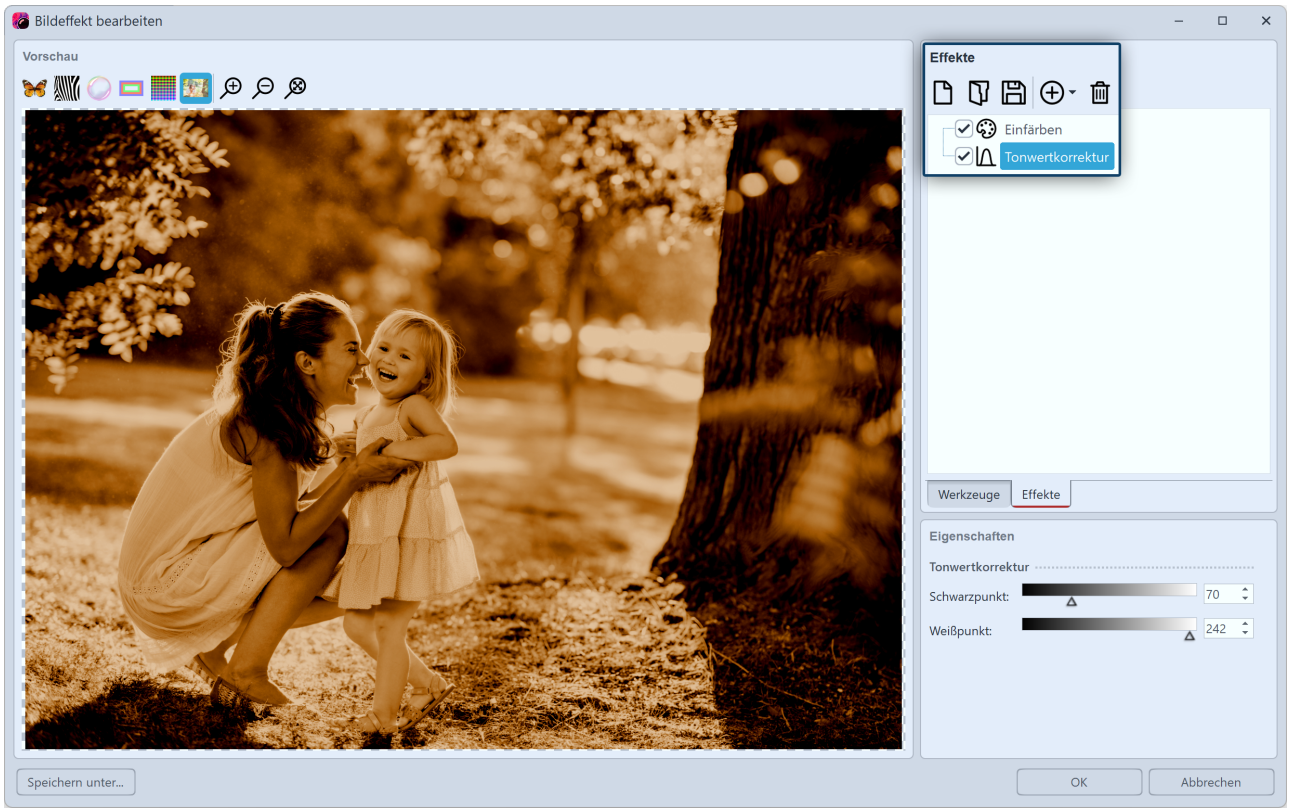


Bild bearbeiten

1. Bild in Bildeditor öffnen

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

- klicken Sie auf das Pinsel-Symbol, das sich oben rechts am 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***



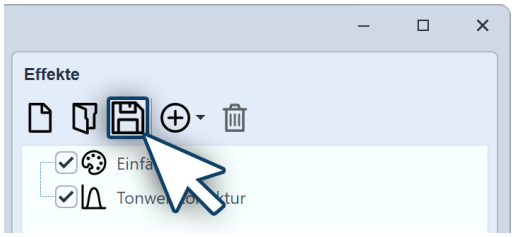
2. Effekte hinzufügen

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***.

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

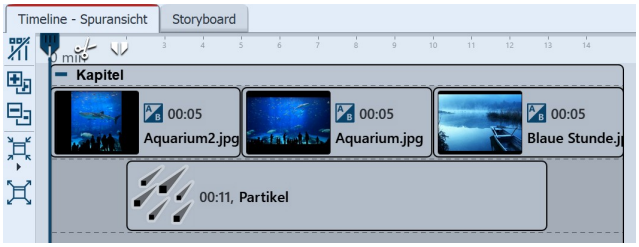
18 - Partikel-Effekte erstellen

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

Alle Grundlagen zu den Einstellungsmöglichkeiten des Partikel-Effektes finden Sie im Kapitel "Partikel" 338.

18.1 Einfacher Partikel-Effekt

1. Partikel einfügen und Datei auswählen



Partikel-Objekt in neuer Spur einfügen

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

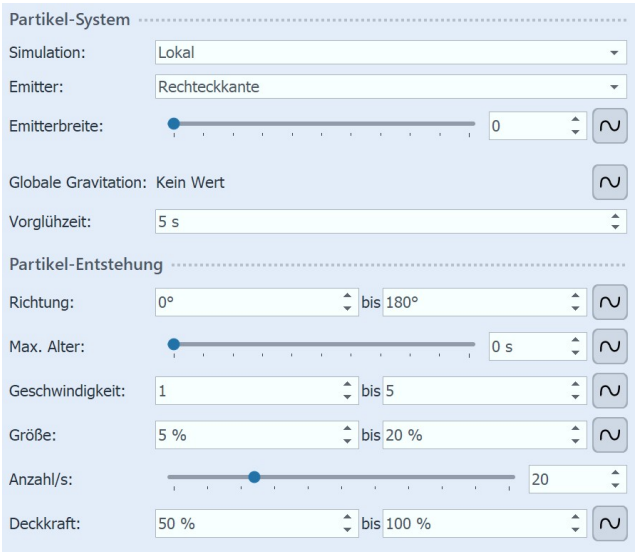
Das ***Partikel-Objekt*** soll über dem Inhalt liegen. Ziehen Sie das ***Partikel-Objekt*** daher aus den Standard-Objekten der Toolbox in die Spur unter Ihren Bildern.

Nachdem Sie das ***Partikel-Objekt*** platziert haben, sehen Sie aufsteigende Platzhalter-Partikel im Layoutdesigner. Damit können Sie bereits die Funktionen und Einstellungen des Partikel-Objekts vornehmen und testen.

Um eine eigene Grafik auszuwählen, klicken Sie in den Eigenschaften des Partikel-Objektes auf das +-Symbol. 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.

Legen Sie außerdem die Dauer des Partikel-Objektes fest.

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.

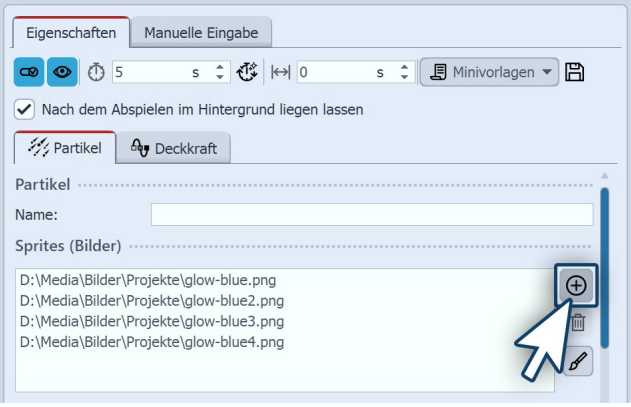
Wenn Sie auf das Kurven-Symbol neben der Eingabe für die Werte klicken, können Sie die Option ***Wertebereich*** auswählen.

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.

18.2 Sprite-Animation

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

1. Mehrere Grafiken einfügen



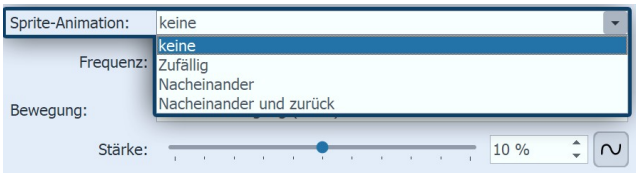
Weitere Grafiken hinzufügen

Nachdem Sie alle Schritte aus dem Kapitel "Einfacher Partikel-Effekt" 283 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

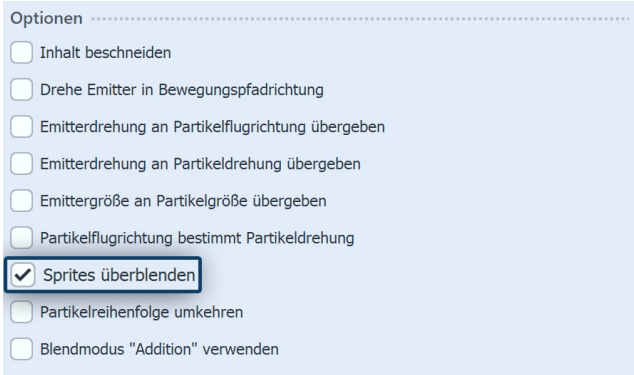


Optionen für Sprite-Animation

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.

18.3 Änderung über Lebenszeit

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

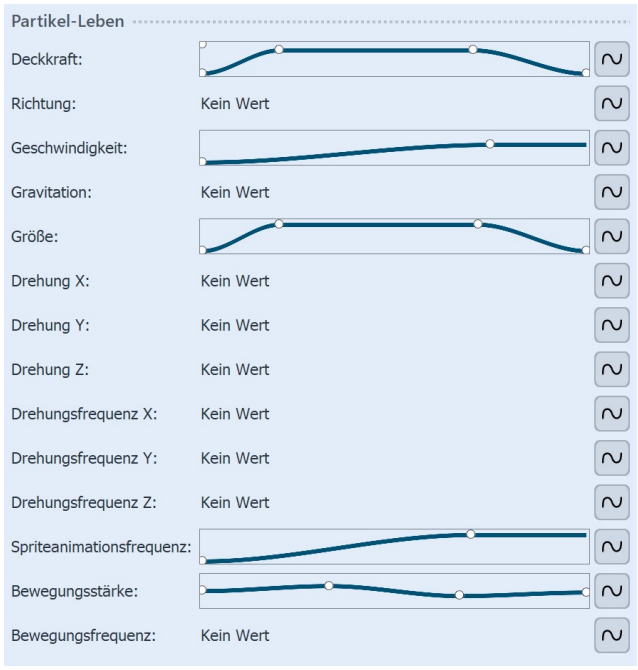


Lebensdauer festlegen

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

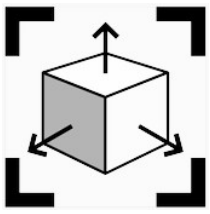
Im Abschnitt ***Partikel-Leben*** können Sie festlegen, wie sich ein Partikel über die Lebenszeit verhält.

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" 338 näher erläutert.

19 - 3D-Szenen erstellen



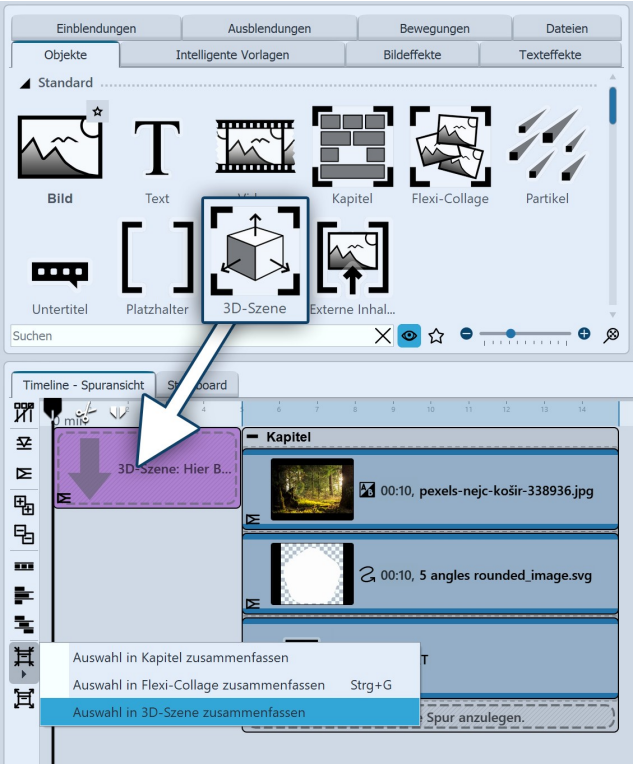
3D-Szene

Mit dem 3D-Szene-Objekt erhalten Sie in **Stages** die Option, Bilder, Texte und Videos im 3D-Raum anzuordnen und zu animieren.
Animiert werden können sowohl die 3D-Szene mittels Bewegungspfad, als auch die Objekte innerhalb einer 3D-Szene. (Ähnlich wie bei einer Flexi-Collage.)

Innerhalb einer 3D-Szene werden die Objekte nicht mehr anhand ihrer Spurreihenfolge in der ***Timeline*** als Hintergrund und Vordergrund definiert. Stattdessen kann sich jedes Objekt frei im Raum positionieren und bewegen und tiefer liegende Objekte verdecken bzw. von weiter vorn liegenden Objekten verdeckt werden. Damit sind komplexe Animationen möglich, bei denen Objekte während Ihrer Anzeigedauer zwischen Vordergrund und Hintergrund wechseln. Diese Tiefenverdeckung existiert nur in einer 3D-Szene.

Wie stark die perspektivische Verzerrung in der Tiefe sichtbar ist, hängt vom gewählten ***Vertikalen Öffnungswinkel*** in den Projekteinstellungen 358 ab.

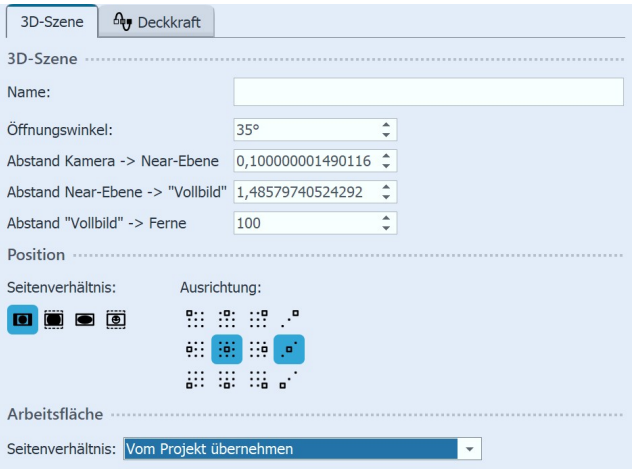
Zum Einsatz kommt die 3D-Szene intern bei den 3D-Objekt-Effekten 233 und in der Intelligenten Vorlage ***"3D - Schwebende Bilder"***.



1. 3D-Szene-Objekt verwenden

Ziehen Sie das Objekt ***3D-Szene*** aus der ***Toolbox*** in die ***Timeline***. Befüllen Sie das Objekt mit Bildern, Videos oder Text-Objekten.

Sie können auch ein oder mehrere Objekte in der Timeline markieren und über das Zusammenfassen-Symbol am linken Timeline-Rand die ***Auswahl in 3D-Szene zusammenfassen***.



Eigenschaften 3D-Szene

2. Einstellungen des 3D-Szene-Objektes

Markieren Sie das 3D-Szene-Objekt in der Timeline, um deren Eigenschaften zu sehen.

Die ***Arbeitsfläche*** für die 3D-Szene ergibt sich aus dem ***Projektseitenverhältnis X:Y:Z***. Der Wert für Z ergibt sich dabei aus der kürzeren Seite des Seitenverhältnisses. Die 3D-Szene kann jedoch auch ein ***eigenes*** Seitenverhältnis erhalten. Wählen Sie dafür bei Seitenverhältnis die Einstellung ***Eigenes***. Mit der Einstellung ***Automatisch*** wird das Seitenverhältnis des Elternelementes (einer weiteren 3D-Szene oder einer Flexi-Collage) übernommen.

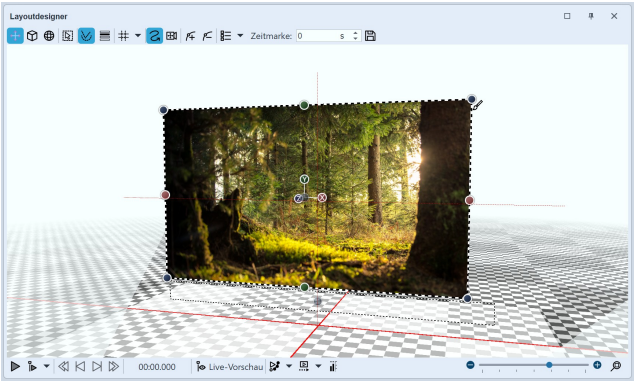
Die Arbeitsfläche ist im Layoutdesigner, sobald Sie ein Objekt innerhalb der 3D-Szene betrachten, durch eine helle Fläche auf dem Boden visualisiert.

3. Navigation in der 3D-Szene

Markieren Sie in der Timeline das Objekt, das Sie innerhalb der 3D-Szene betrachten oder bearbeiten möchten. Der Layoutdesigner wechselt in die 3D-Ansicht. Die Farbe des umgebenden 3D-Raumes ist hell oder dunkel - abhängig vom gewählten Theme 356.

Klicken Sie mit der Maus in den karierten Bereich des Layoutdesigners. Nutzen Sie das Mausrad, um die Szene ein- und auszuzoomen. Um den Betrachtungswinkel auf das Objekt zu verändern, ziehen Sie mit gedrückter Maustaste horizontal bzw. vertikal über den karierten Bereich.

Um die Normalansicht wieder herzustellen, klicken Sie auf die Lupe rechts unten am Layoutdesigner.



Formatfüllendes Bild in 3D-Szene

Die ***Position*** des Bildes im 3D-Raum ergibt sich aus den Koordinaten X, Y und Z. Dazu ist eine ***Drehung*** an der X-, Y- und Z-Achse (sowie Kombinationen) möglich.

Im 3D-Raum wird die Position X=50 / Y=50 / Z=50 mit roten Markierungslinien angezeigt.

Um die Werte für die Position, die Drehung oder Objektgröße direkt per Zahleneingabe zu verändern, öffnen Sie sich die Manuelle Eingabe 40.

Sie können die Größe, Position und Drehung des Objektes auch direkt im Layoutdesigner ändern. Dafür stehen Ihnen links oben am Layoutdesigner folgende Symbole zur Verfügung:

	Verschiebung des Objektes und Skalieren
	Skalieren des Objektes (nur Größenänderung)
	Ändern der Drehung und Skalieren

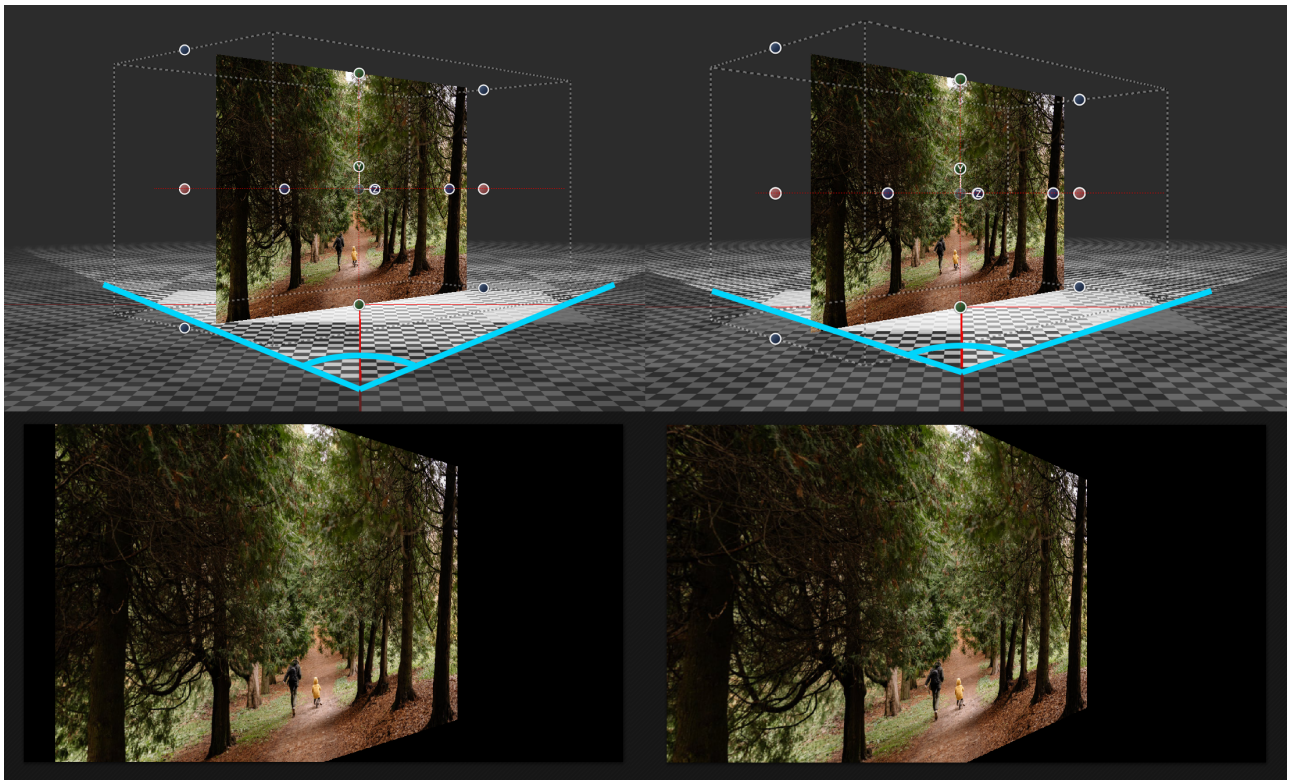
Wählen Sie den Modus und klicken Sie dann das Objekt an, dessen 3D-Eigenschaften verändert werden sollen. Nutzen Sie die X/Y/Z-Anfasser um die jeweilige Änderung umzusetzen oder bewegen Sie das Objekt direkt mit der Maus.

Für Größenänderungen lassen sich auch die farbigen Anfasserpunkte am gestrichelten Auswahlrahmen des Objektes nutzen.

4. Einfluss des Öffnungswinkels

Im Layoutdesigner bzw. beim Abspielen im Vollbildmodus sehen Sie immer mittig von vorn auf Ihre 3D-Szene. Wie verzerrt ein gedrehtes bzw. schräg gestelltes Objekt in einer 3D-Szene erscheint, ist abhängig vom Abstand des Betrachters. Stellen Sie sich vor, wie Sie auf die Ecke eines Hauses schauen. Stehen Sie mit der Nase direkt am Haus, sehen SIe nur wenig von Vorderseite und Seite des Hauses. Stehen Sie weit weg von der Hausecke, sehen Sie alle Fenster und Türen an Vorderseite und Seite.

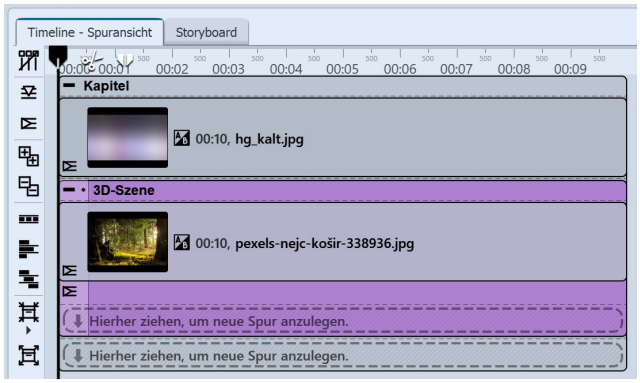
Die folgende Darstellung zeigt den Einfluss der Projekteinstellung 358 ***Vertikaler Öffnungswinkel***.
Das Foto innerhalb der 3D-Szene hat in beiden Beispielen die identische Größe und Position (X=50 % / Y=50 % / Z=50 %). Die 3D-Szene ist an der Y-Achse um 45 Grad gedreht.
Links im Bild sehen Sie einen Öffnungswinkel von 35°, rechts von 48,89°. Der Öffnungswinkel ist blau markiert.



Beim Abspielen im Layoutdesigner sieht man die Unterschiede bei der perspektivischen Verzerrung und dem daraus resultierenden, sichtbaren Bildausschnitt.

19.1 3D-Szene Anwendungsbeispiel

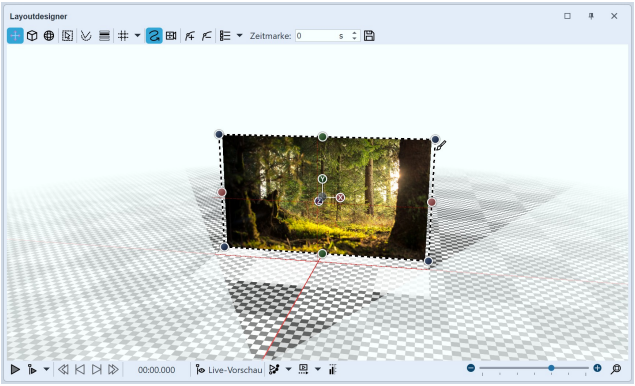
Nicht nur die Objekte innerhalb einer 3D-Szene können animiert werden, auch die 3D-Szene selbst. Mit diesem Beispiel können Sie nachvollziehen, wie ein Bild und ein Text in einer 3D-Szene angeordnet werden und diese Szene vor einem Hintergrundbild animiert wird.



1. Vorbereitung 3D-Szene mit Hintergrund

Legen Sie ein Hintergrund-Bild aus der Toolbox in ein Kapitel-Objekt. Ziehen Sie unter den Hintergrund das 3D-Szene-Objekt und fügen Sie ein Foto darin ein. Wählen Sie für das Foto in den Eigenschaften beim Seitenverhältnis "Zuschneiden".

Geben Sie beiden Bild-Objekten die Dauer 10 Sekunden.

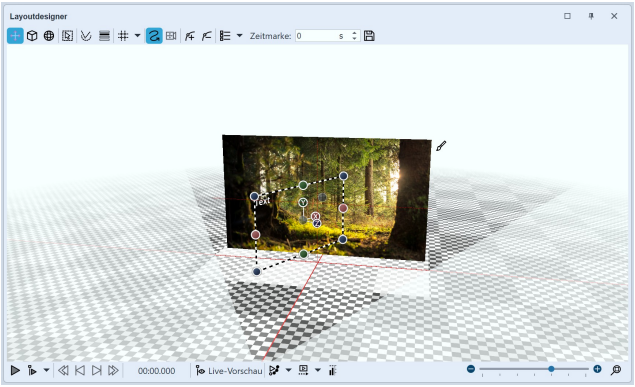


2. Foto in 3D-Raum positionieren

Öffnen Sie mit STRG + M die Manuelle Eingabe. Geben Sie als Position für das Bild die Koordinaten X=50 / Y=50 / Z=70 ein.

Sie beobachten dabei, wie das Bild im 3D-Raum "nach hinten" rutscht.

Wenn Sie jetzt auf den Effekt-Rahmen der 3D-Szene in der Timeline klicken, sehen Sie im Layoutdesigner, dass das Foto kleiner vor dem Hintergrund zu sehen ist.



Text in der 3D-Szene

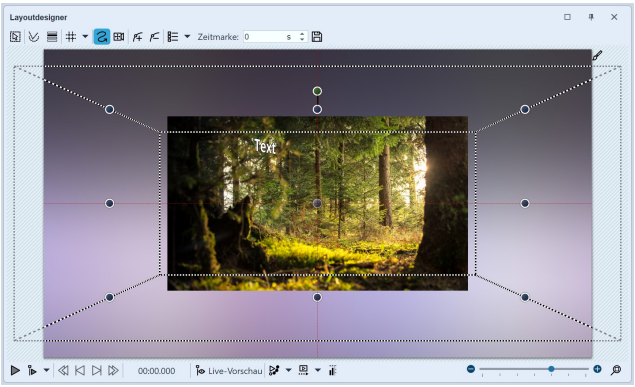
3. Text im 3D-Raum positionieren

Fügen Sie jetzt ein Text-Objekt in die 3D-Szene ein.

Ändern Sie dessen Koordinaten auf X=50 / Y=50 / Z=0 - der Text befindet sich jetzt vor dem Foto in der 3D-Szene.

Ändern Sie in der Manuellen Eingabe noch den Wert für die Drehung an der Y-Achse auf 60°.

Wenn Sie jetzt auf den Effekt-Rahmen der 3D-Szene in der Timeline klicken, sehen Sie im Layoutdesigner, dass der Text sich oben, schräg vor dem Foto befindet.



Verkleinerter Auswahlrahmen der 3D-Szene

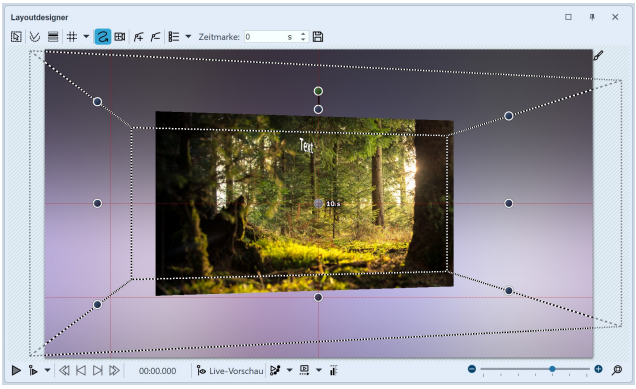
4. Bewegungspfad für 3D-Szene

Markieren Sie die 3D-Szene in der Timeline. Schieben Sie im Layoutdesigner an einer Ecke den Auswahlrahmen der 3D-Szene kleiner.

Fügen Sie eine Bewegungsmarke hinzu und ziehen Sie den Auswahlrahmen der 3D-Szene wieder größer. Geben Sie der zweiten Zeitmarke den Wert 10 Sekunden.

Spielen Sie das Projekt im Layoutdesigner ab, sehen Sie, wie die 3D-Szene von hinten nach vorn größer wird.

Zusätzlich soll die 3D Szene nun noch eine Drehung erhalten.



5. Drehung für erste Marke

Klicken Sie den Rahmen der 3D-Szene an und geben Sie bei der ersten Bewegungsmarke (0s) eine Drehung an der Y-Achse von 10° ein.

Beobachten Sie beim Abspielen, was passiert: Die zunächst schräg gestellt 3D-Szene wendet sich dem Betrachter zu, wir sehen den schräggestellten schwebenden Text näher vor uns.



End-Ansicht der Animation

6. Drehung an zweiter Marke

Klicken Sie wieder den Rahmen der 3D-Szene an und geben Sie in der Manuellen Eingabe bei der zweiten Bewegungsmarke (10s) eine Drehung an der Y-Achse von -10° ein.

Beim Abspielen können Sie jetzt beobachten, wie die 3D-Szene sich noch ein Stück weiter dreht, so das Text und Bild abgewinkelt zum Betrachter stehen.

Sie können in **Stages** unter ***Datei / Öffnen / Beispiel-Projekt*** ein Projekt mit 3D-Szenen finden, die auf dem hier gezeigten Prinzip basieren. Das Beispiel-Projekt finden Sie unter dem Titel "**3D - Schwebende Bilder**".

20 - Aktionen

Den Punkt ***Aktionen*** finden Sie in der obersten Menüzeile. Darunter finden Sie nützliche Funktionen in Form von Scriptlets. 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 aktivieren

Im Programm lässt sich die Anzeige bestimmter Objekte deaktivieren. Sollen alle deaktivierten Objekte wieder aktiviert werden, braucht das nicht über das ***Storyboard*** oder die ***Bilderliste*** geschehen. Mit der Aktion ***Deaktivierte Objekte aktivieren*** lassen sich alle auf einmal aktivieren.

2. Deaktivierte Objekte löschen

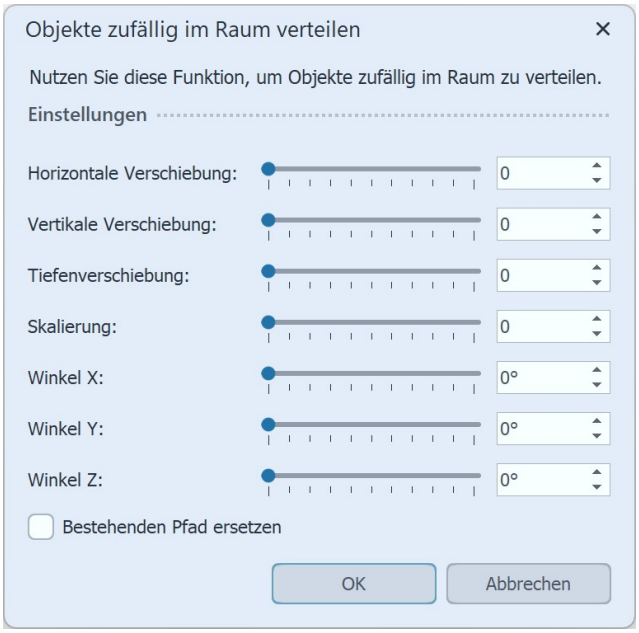
Im Programm lässt sich die Anzeige bestimmter Objekte deaktivieren. Sollen die deaktivierten Bilder gelöscht werden, muss man sie nicht mehr mühsam über das ***Storyboard*** oder die ***Bilderliste*** ausfindig machen und einzeln löschen. Es genügt, wenn man zu ***Aktionen*** - ***Deaktivierte Objekte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

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 ***Aktionen*** - ***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. Objekte zufällig im Raum verteilen



Objekte im Raum verteilen

Sollen Objekte eine zufällige Anordnung im Raum erfahren, nutzen Sie diese Aktion. Markieren Sie zuerst die relevanten Objekte in der ***Timeline*** und gehen Sie auf ***Aktionen / Objekte zufällig im Raum verteilen***.

Wählen Sie dann, welche Parameter für die Verteilung berücksichtigt werden sollen. Beim Wert 0 findet keine Skalierung statt.

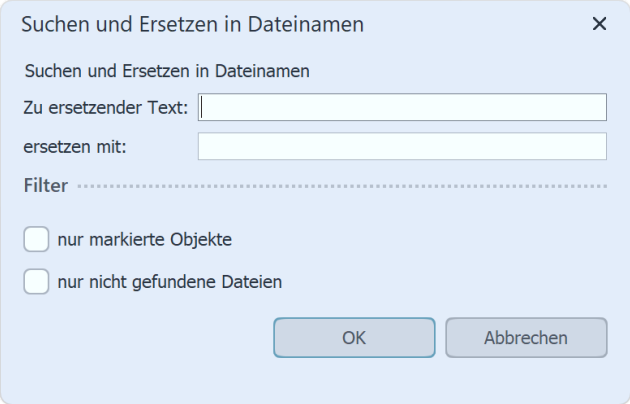
Stellen Sie z.B. nur bei Winkel Y=45° ein, werden alle markierten Objekte auf einen zufälligen Wert im Bereich von -45° bis 45° Grad gedreht.

Bei der Auswahl ***Bestehenden Pfad ersetzen*** wird die neue zufällige Position direkt auf das Objekt angewendet.
Ist kein Häkchen bei ***Bestehenden Pfad ersetzen*** gesetzt, wird das Objekt in eine Flexi-Collage gelegt und die neue Position auf dieser hinterlegt. So bleiben z.B. bereits vorhandene eigene Drehungen oder Bewegungen am Objekt erhalten.

Im Layoutdesigner bzw. in der Manuellen Eingabe können die zufällig gesetzten Positionen nachträglich optimiert werden.

Mit der Aktion können schnell mehrere Objekte im 3D-Raum verteilt werden. Damit eignet er sich unter anderem für die Arbeit mit dem Effekt 3D-Kameraflug 243.

5. Suchen und Ersetzen im Dateinamen



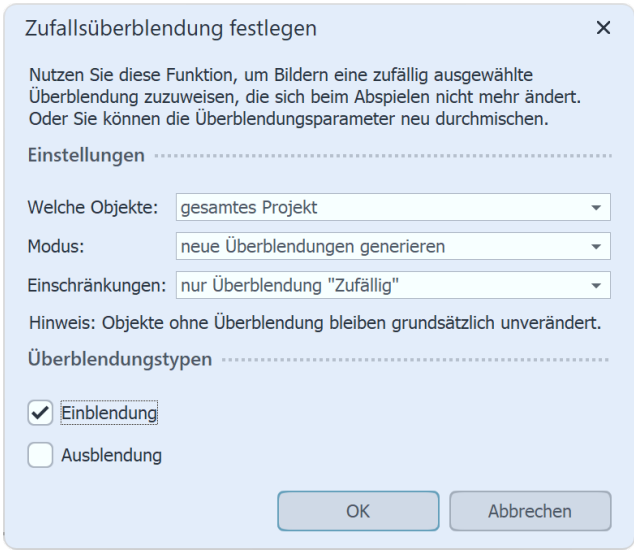
Suchen und Ersetzen

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

Dabei können Sie optional die Funktion nur auf markierte Objekte oder nur auf nicht gefundene Dateien anwenden.

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.***

6. Zufallsüberblendung festlegen



Zufallsüberblendung festlegen

Wenn Sie die Überblendung "Zufällig" nutzen, werden bei jedem Abspielen neue zufällige Überblendungen generiert. Mit diesem Scriptlet lassen sich 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

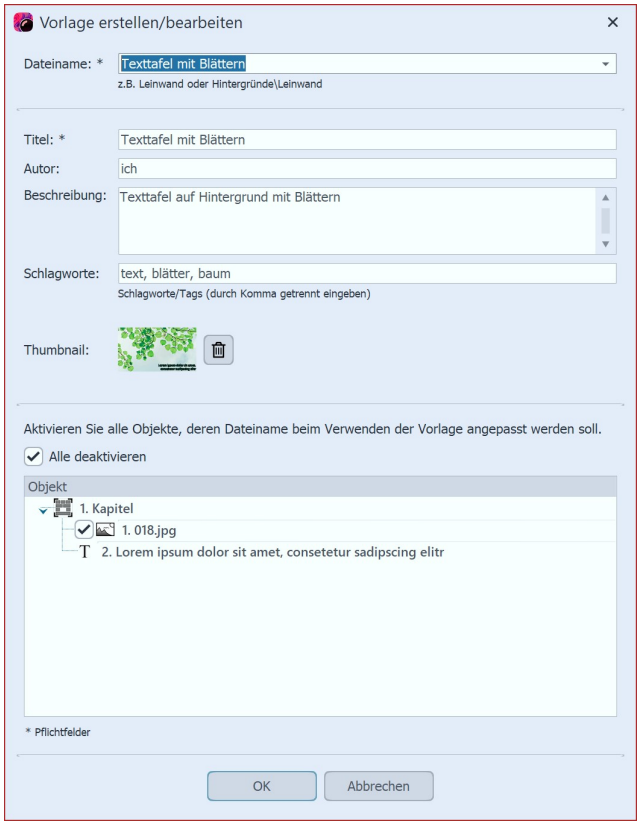
21 - Eigene Einstellungen speichern

Mit Hilfe von eigenen Vorlagen und Minivorlagen 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. Eigene Vorlagen werden in der Toolbox gespeichert. Speichern lassen sich Bildeffekte 277, Überblendungen 298, Kamerafahrten 108, Texteffekte 42, Bewegungspfade 118, Flexi-Collagen 337 und ganze Kapitel 96 mit beliebigen Inhalten.

Mit Minivorlagen [299] speichern Sie eigene Varianten von Effekten und Objekten. Die Minivorlagen sehen Sie in den Eigenschaften eines Effektes oder Objektes. Minivorlagen sind immer an ein Objekt oder einen Effekt gebunden, während Eigene Toolbox-Vorlagen auch Kombinationen mehrerer Effekte und Objekte enthalten können.

21.1 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. Das kann beispielsweise ein Bild mit bestimmten Seitenverhältnis-Zuschnitt und Beschriftung sein oder auch der Bild-vor-Bild-Effekt mit einer bestimmten Effekt-Einstellung. Bei komplexeren Animationen (z.B. Intros), die als Vorlage in der Toolbox gespeichert werden sollen, fassen Sie alles am besten in einem Kapitel-Objekt zusammen.

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.

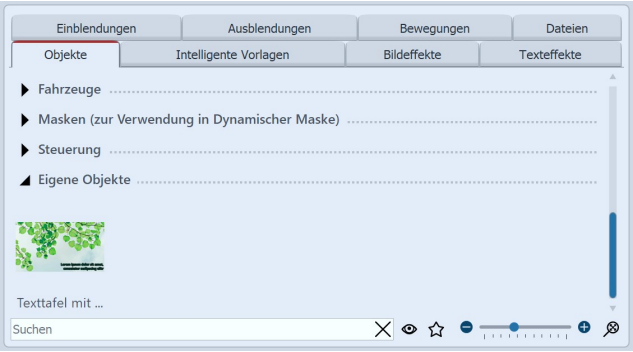
Um die Vorteile der Filterfunktion in der ***Toolbox*** besser nutzen zu können, haben Sie außerdem die Möglichkeit, ***Schlagworte***, auch ***Tags*** genannt, einzugeben.

Im Normalfall wird das erste Bild im zu speichernden Objekt verwendet, um es in der Toolbox anzuzeigen. Bei Vorlagen, die keine Bilder enthalten, wird stattdessen ein Standardsymbol angezeigt. Zur besseren Übersicht kann der Vorlage auch ein eigenes ***Thumbnail*** zugewiesen werden.

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.

Als Möglichkeit zur Archivierung können Dateien, die nicht ersetzt werden sollen, zusammen mit der Vorlage gespeichert werden.

2. Eigene Vorlage verwenden



Eigenes Objekt in der Toolbox

Sie finden die erstellte Vorlage dann 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 aus der Toolbox 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.

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***.

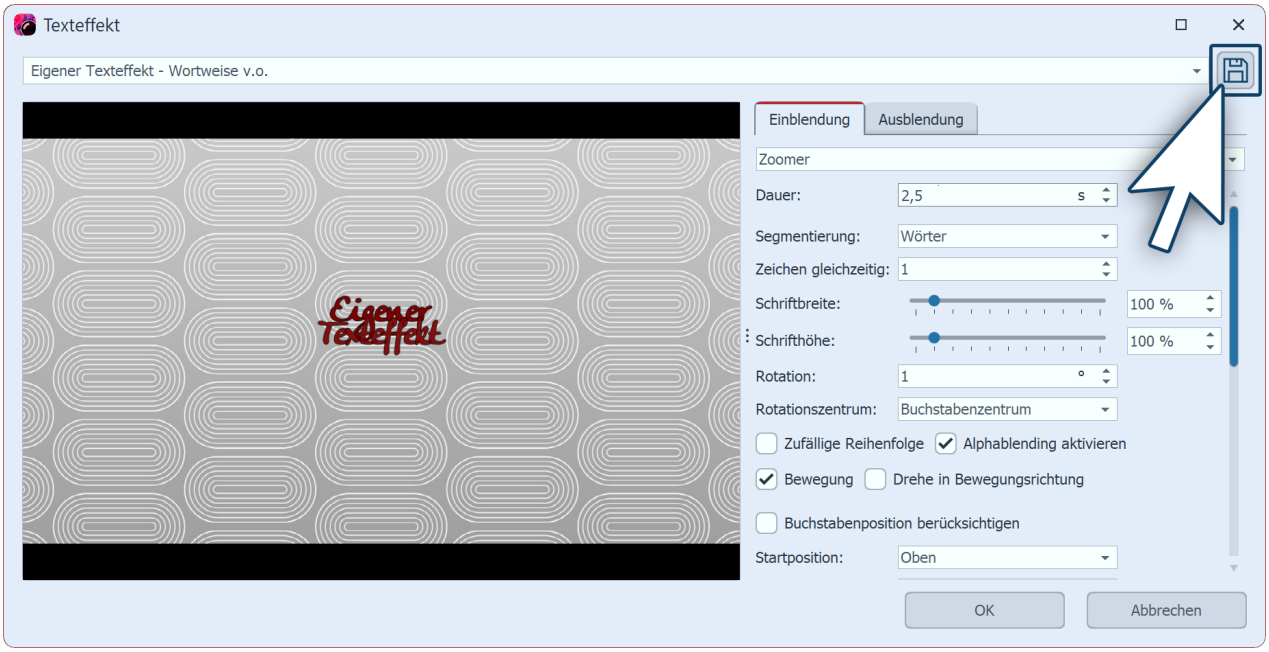


Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine ***Eigene Vorlage*** klicken, wird Ihnen die Option ***Als Standard für Bilder*** (kann auch Sounds oder Videos heißen) angezeigt. Wenn Sie dies aktivieren, können Sie über ***Hinzufügen*** Objekte mit den Einstellungen der Vorlage einfügen.

21.2 Eigene Texteffekte speichern

1. Texteffekt erstellen

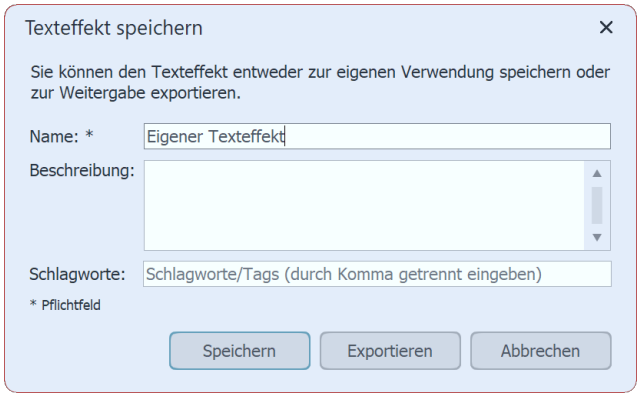
Bei einem ***Text-Objekt*** oder einem ***Bild***- bzw. ***Video***-Objekt unter dem Reiter ***Text*** finden Sie unter ***Effekt*** die Auswahl der ***Animation***. Hier finden Sie den Schalter ***Bearbeiten***, mit dem Sie die Animation bearbeiten können. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den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

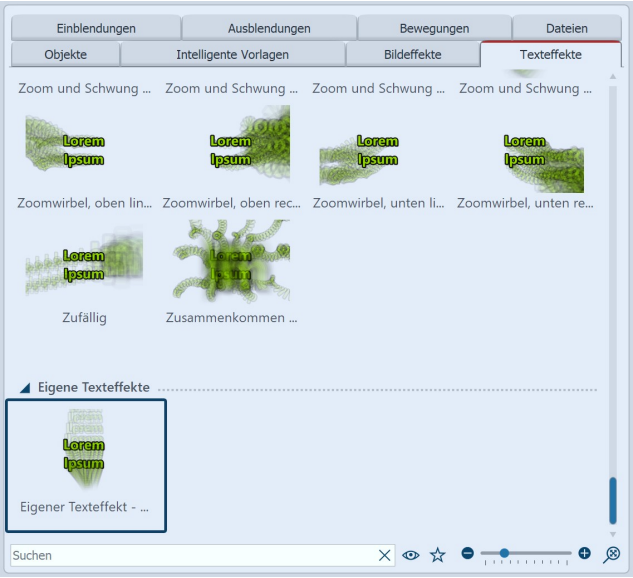
2. Titel eingeben



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



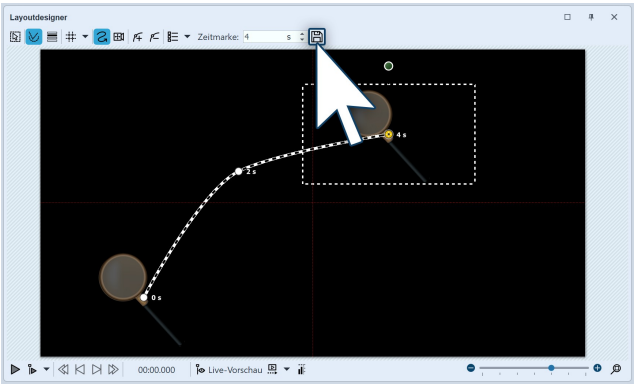
Eigener Texteffekt in der Toolbox

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.

21.3 Bewegungspfad / Kameraschwenk speichern

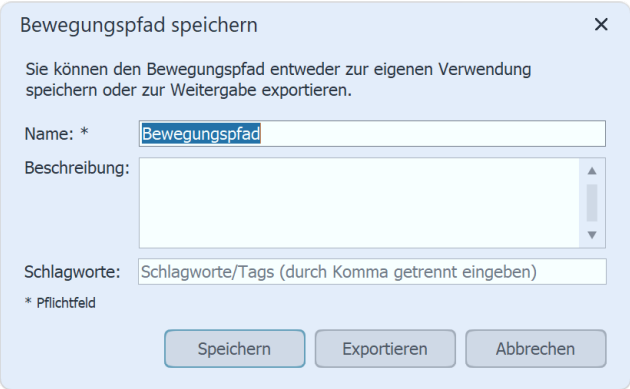
1. Bewegungspfad erstellen



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

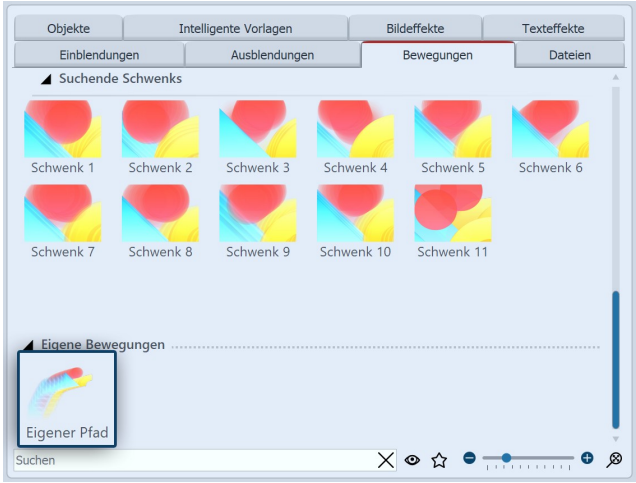


Namen eingeben

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

Optional können Sie eine Beschreibung zufügen und Schlagworte/Tags definieren, die beim Filtern in der Toolbox hilfreich sein können.

3. Bewegungspfad in der Toolbox

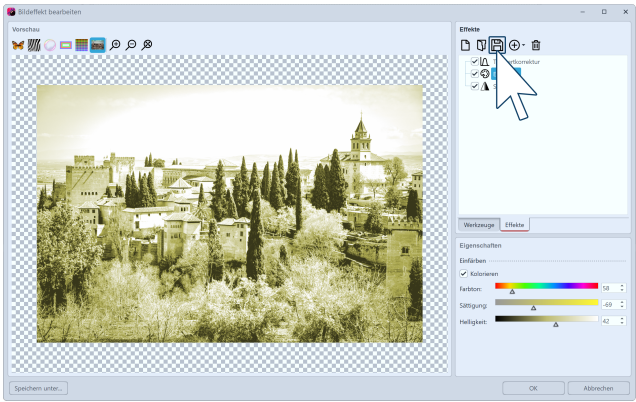


Pfad in der Toolbox

Nach dem Speichern können Sie den ***Bewegungspfad*** nun jederzeit in der ***Toolbox*** unter ***Bewegungspfade - Eigene Bewegungen*** 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.

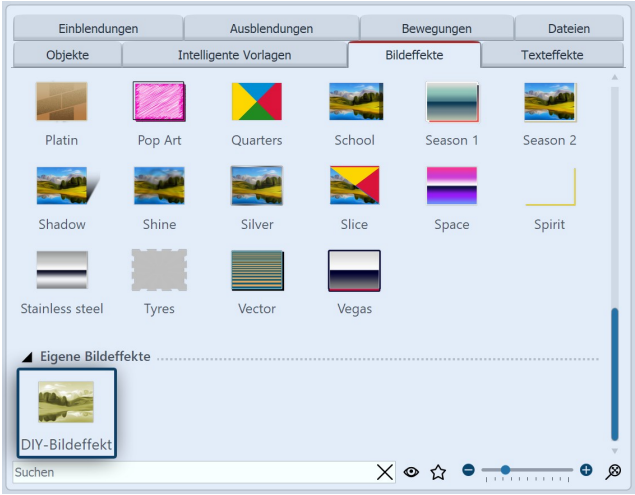
21.4 Bildeffekt speichern



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.

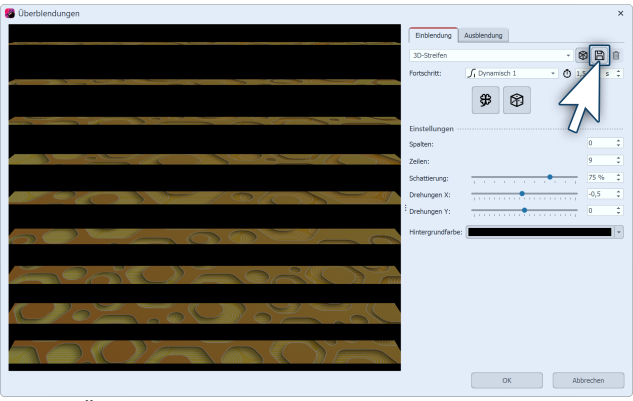


Bildeffekt in der Toolbox

Sie werden aufgefordert, einen Namen 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***.

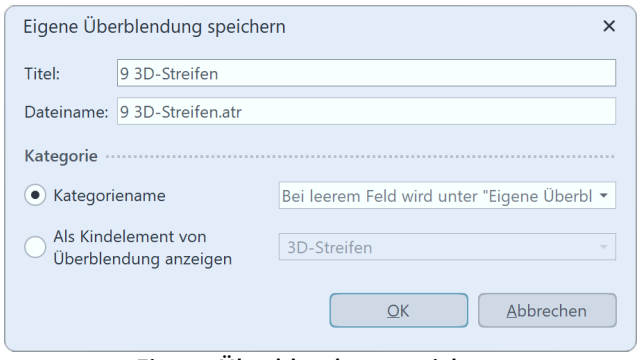
21.5 Überblendung speichern



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

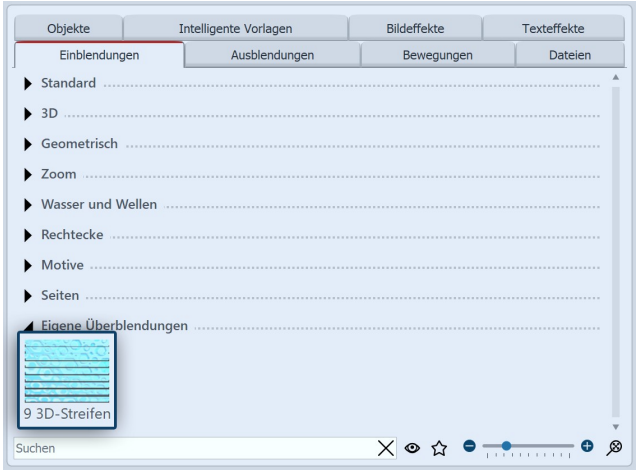
Geben Sie nun einen aussagekräftigen ***Titel*** für Ihre Überblendung ein. Unter diesem Namen erscheint die Überblendung dann auch in der ***Toolbox*** am Reiter ***Einblendungen*** bzw. ***Ausblendungen*** sowie in der Eigenschaften-Auswahlliste.

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.

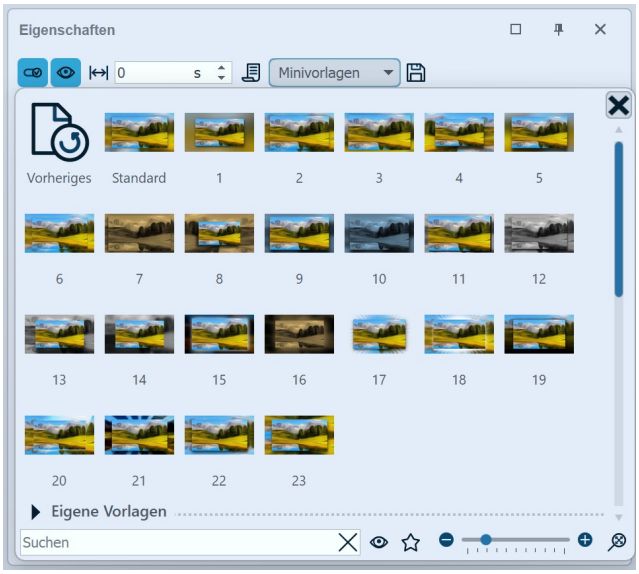


Eigene Überblendungen in der Toolbox

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.

21.6 Minivorlage speichern

Neben den Eigenen Vorlagen 293 in der Toolbox können Sie zu Objekten und Effekten auch eigene Varianten mit selbst definierten Eigenschaften speichern. Viele Objekte, wie beispielsweise der Farbverlauf, Spektrum oder Partikel-Objekt, und Effekte, wie der Bild-vor-Bild-Effekt, bringen bereits Minivorlagen mit. Diese können mit eigenen Varianten ergänzt werden.



Mini-Vorlagen an einem Objekt (hier Bild-vor-Bild-Effekt)

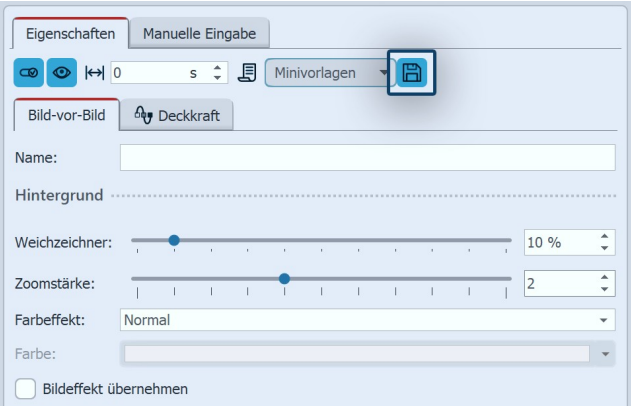
Zugang zu den Minivorlagen erhalten Sie über die Eigenschaften eines Objektes oder Effektes. Eine Minivorlage ist also immer an ein spezielles Objekt gebunden.

In der Minivorlagen-Galerie wählen Sie eine Effekt-Variante durch Anklicken aus. Verlässt man die Galerie (Schließen per Kreuz oder Klick außerhalb der Galerie) behält man die zuletzt gewählte Vorlage bei.

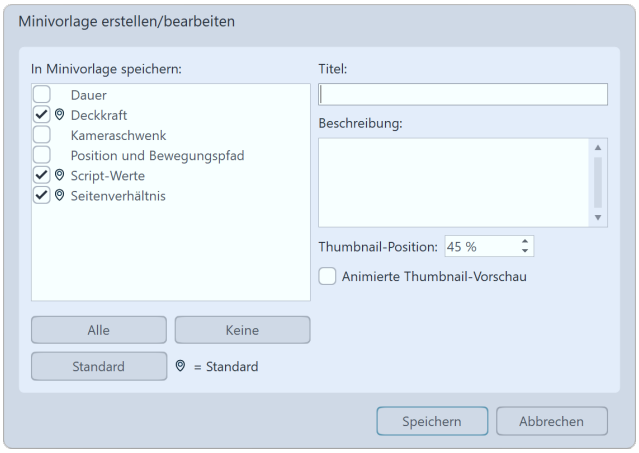
Über die Auswahl "Original" stellen Sie die Variante wieder her, die Sie beim "Betreten" der Vorlagengalerie ausgewählt hatten.

Über die Auswahl "Standard" erhalten Sie die Variante, mit der das Objekt aus der Toolbox eingefügt wurde.

Beispiel: Eigene Minivorlage für Bild-vor-Bild-Effekt speichern



Mini-Vorlage speichern



Mini-Vorlage speichern - Einstellungen bei Bild-vor-Bild-Effekt

1. Effekt anpassen

Sie haben ein Hochformat-Bild in den Bild-Vor-Bild-Effekt 229 eingefügt und in den Effekt-Eigenschaften alle Einstellungen so vorgenommen, dass Ihnen die Kombination aus Vordergrund und Hintergrund gefällt.

2. Minivorlage speichern

Um diese Einstellungen als eigene Minivorlage zu speichern, klicken Sie oben in den Eigenschaften auf das Diskettensymbol.

Im folgenden Fenster können Sie nun auswählen, welche Einstellungen für diese Vorlage relevant sind und gespeichert werden sollen.

Aktivieren Sie bei Effekten immer ***Script-Werte***, damit die Minivorlage korrekt funktionieren kann.

Haben Sie Ihr Hochformat-Foto beim Bild-Vor-Bild-Effekt zum Beispiel nicht mittig im Bild sondern im linken Vollbildbereich oder Sie lassen es sogar von links nach rechts mittels Bewegungspfad wandern, müssen Sie in der Vorlage auch das Feld ***Position und Bewegungspfad*** anhaken.

Die Dauer sollte hingegen nur gespeichert werden, wenn jedes Objekt, das später dieses Vorlage erhält auch immer die Dauer erhalten soll.

Vergeben Sie einen aussagekräftigen Namen oder lassen Sie den Titel auf ***Automatisch***, um eine automatische Nummerierung zu nutzen. Im ***Beschreibungsfeld*** ist Platz für Notizen, die beim Überfahren mit der Maus auch unten links im Programm abgelesen werden können.

Sind in der Vorlage Bewegungen, Einblendungen oder andere Animationen zu sehen, kann das auch für die ***Thumbnail-Vorschau*** berücksichtigt werden.

Minivorlage anwenden

Um diese Minivorlage später auf weitere Hochformat-Bilder (oder auch Hochformat-Videos) anzuwenden, ziehen Sie den Bild-vor-Bild-Effekt auf das Bild und wählen in der Minivorlagen-Galerie die selbst gespeicherte Minivorlage.

Um eine Minivorlage zu ***bearbeiten*** oder eine Minivorlage zu ***löschen***, klicken Sie diese in der Vorlagen-Galerie mit Rechts an.



Je nachdem, für welches Objekt Sie selbst Minivorlagen speichern, finden Sie unterschiedliche Werte, die in der Vorlage hinterlegt werden können.

22 - Steuerung der Präsentation

22.1 Automatischer Ablauf

Standardmäßig werden die Bilder eines Projektes nacheinander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den Eigenschaften 333 der ***Objekte***, wie lange ein Objekt angezeigt wird und wann der Wechsel auf das nächste Objekt stattfindet. Hierzu müssen Sie keine spezielle Einstellung vornehmen.

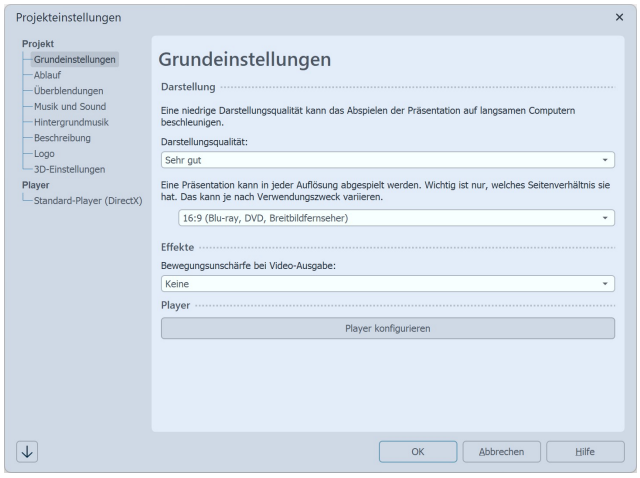
22.2 Manuelle Steuerung

Die manuelle Steuerung ist nur verfügbar, wenn Sie die Präsentation im Vollbild bzw. mit dem ***Player*** wiedergeben (wählen Sie die Ausgabe, wie Sie im Kapitel "PC-Präsentation" 310 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.

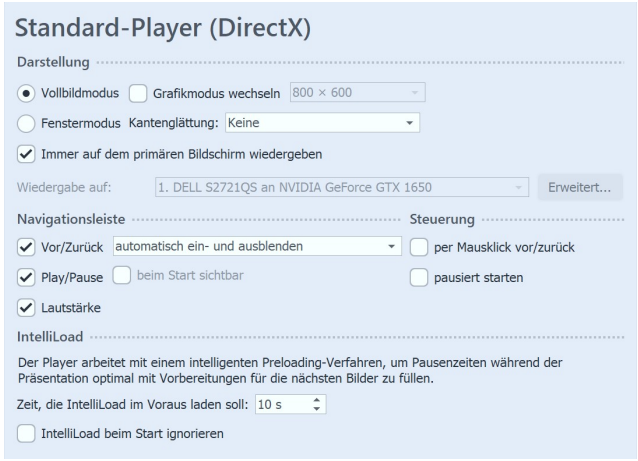


Die ***Projekteinstellungen*** beziehen sich immer auf das Projekt, das Sie gerade bearbeiten.

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

Am Punkt ***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.

22.3 Automatischer und manueller Ablauf



Pause- und Play-Objekt in der Toolbox

Es ist 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.

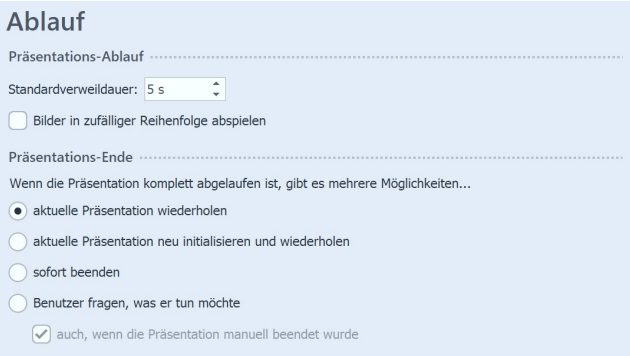
Künstliche Pause

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.

22.4 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.

22.5 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.



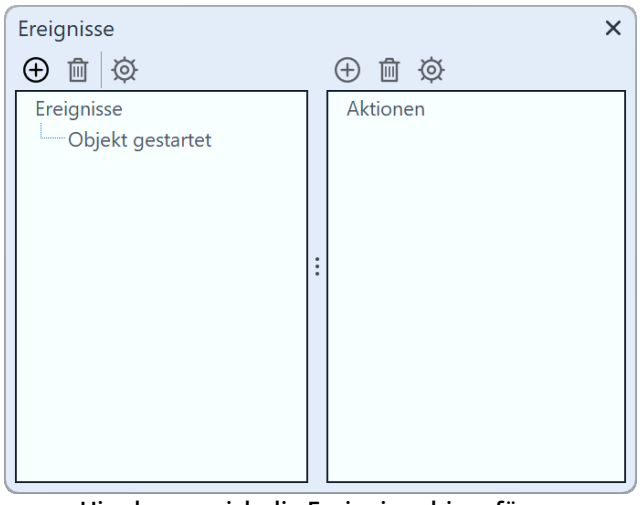
Den direkten Link zu der App im App Store und mehr Informationen zur Steuerung finden Sie auf der dazugehörigen Webseite aquasoft.de/go/c57k .

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 5 aus dem Programm verwenden, um den Ablauf im Player zu steuern.

22.6 Objektereignisse

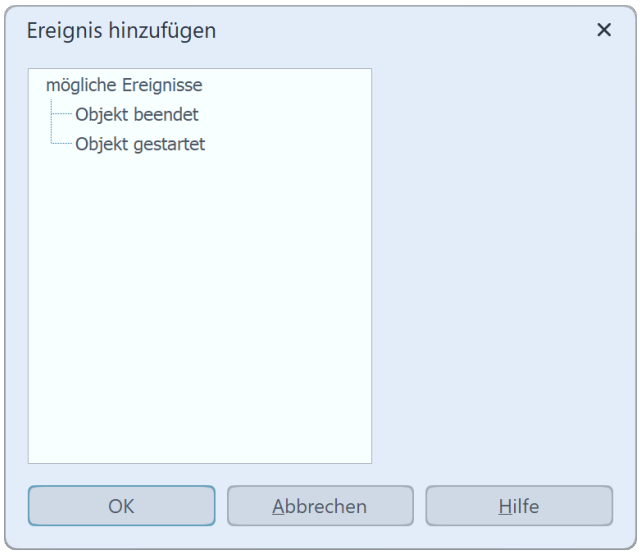
Ereignisse zu Objekten hinzufügen



Hier lassen sich die Ereignisse hinzufügen

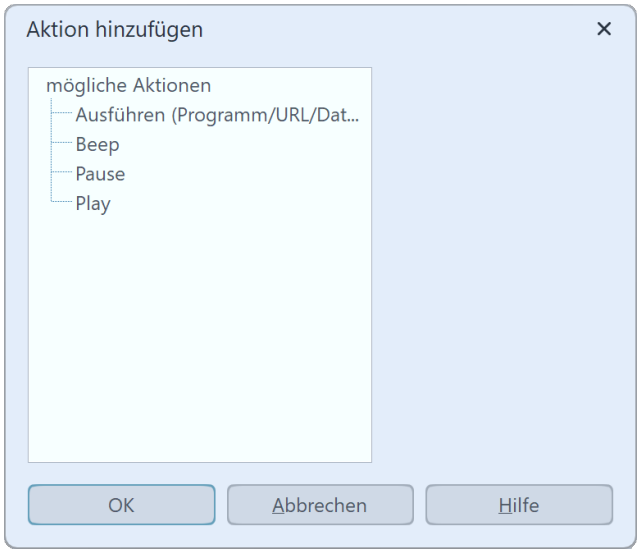
Wenn Sie ein Objektereignis festlegen möchten, gehen Sie zu ***Ansicht / Steuerelemente*** und aktivieren Sie das Fenster ***Ereignisse***.

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

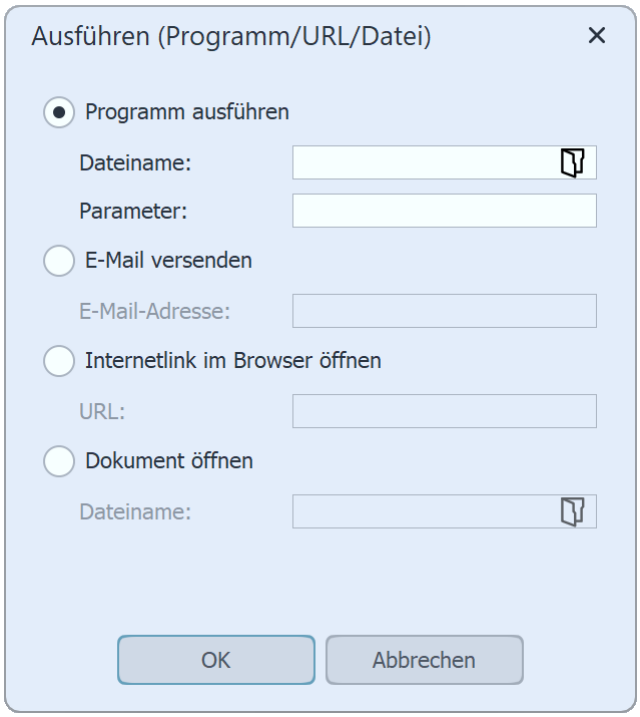
Wählen Sie nun in der ***Timeline*** ein Objekt, z.B. ein ***Kapitel-Objekt*** oder ein ***Bild-Objekt***. Klicken Sie dann im Fenster ***Ereignisse*** auf das linke Plus-Symbol. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie festlegen können, an welcher Stelle das Ereignis hinzugefügt werden soll. Ereignisse 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.

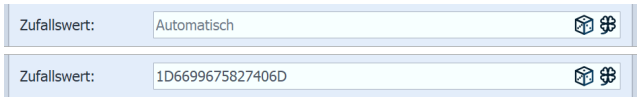


Programm ausführen

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.

22.7 Zufall steuern

Verschiedene Vorlagen im Programm basieren auf zufälligen Werten, z.B. die Aufteilung eines Layouts 223 mit der Einstellung ***Zufällig aufteilen***, der Ken-Burns-Effekt 250 mit zufälligen Verschiebungen und Zooms oder auch Intelligente Vorlagen 130. 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 ist das Kleeblatt 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 Ken-burns-Effekten oder zwei Layout-Effekten) wird auch etwas Gleichartiges entstehen.

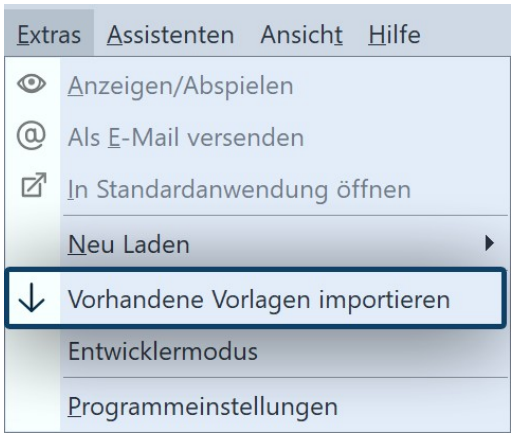


Geben Sie bitte nicht selbst beliebige Zahlen ein, da es sonst passieren kann, dass daraus nicht genügend Variationen entstehen können.

In **AquaSoft Stages** haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, unter ***Projekt / Einstellungen / Ablauf*** einen Zufallswert für das gesamte Projekt 359 festzulegen.

23 - Daten importieren

23.1 Vorlagen und Effekte importieren



Vorlagen importieren

Wenn Sie in einer früheren Version von **AquaSoft Vision** oder **Stages** eigene Vorlagen und Effekte erstellt haben, können Sie diese über ***Extras / Vorhandene Projekt-Vorlagen importieren*** einfügen lassen.

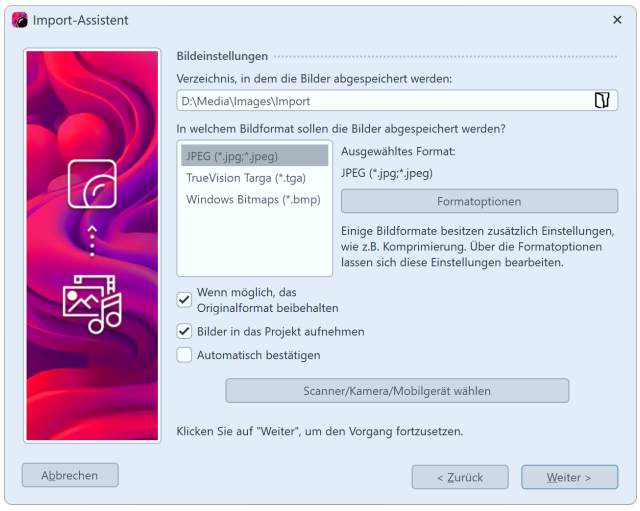
23.2 Import-Assistent

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 278 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.

23.3 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.

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.

23.4 URL-Import

Um Inhalte aus dem Internet, wie Bilder und Videos von Stockanbietern oder Sounds aus Audio-Mediatheken schnell in Ihre Timeline zu übertragen, stehen Ihnen in **AquaSoft Vision** und **Stages** mehrere Wege offen.

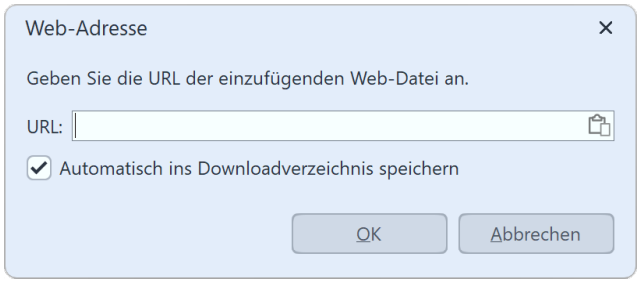
- Direktes Kopieren und Einfügen von Bildern, Grafiken und Screenshots
- Einfügen aus URL mit automatischem Download
- Drag&Drop von URL mit automatischem Download

Aber: Nicht alles kann ohne Weiteres aus dem Internet kopiert werden. Der Seitenbetreiber muss den Download von den Dateien technisch erlauben und die Datei muss eine eindeutige, direkte URL haben. Meist ist diese URL entsprechend auf Download-Buttons oder mit Downloadlinks auf der Seite hinterlegt. Beachten Sie auch das jeweils geltende Lizenz- und Urheberrecht.

1. Direktes Kopieren und Einfügen als PNG-Datei

Kopieren Sie ein Bild oder eine Grafik aus dem Internet per Rechtsklick und ***Grafik kopieren*** oder per STRG + C oder nehmen Sie einen Screenshot auf.
Das Bild befindet sich nun in der Zwischenablage Ihres Rechners.
Markieren Sie dann ein Objekt in der ***Timeline*** und drücken Sie STRG + V oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie ***Einfügen***.
Das Bild aus der Zwischenablage wird nun in die Timeline eingefügt und als PNG-Datei in Ihrem Windows-Benutzerverzeichnis unter ***Bilder / Clipboard*** gespeichert.

2. Einfügen aus URL mit automatischem Download



Import von Web-Adresse

Sie können per Link einen Inhalt aus dem Internet direkt in die Timeline einfügen und automatisch auf Ihrem Rechner speichern lassen. Dazu benötigen Sie den Link, der direkt zu einem downloadbaren Bild, Video oder Sound führt.

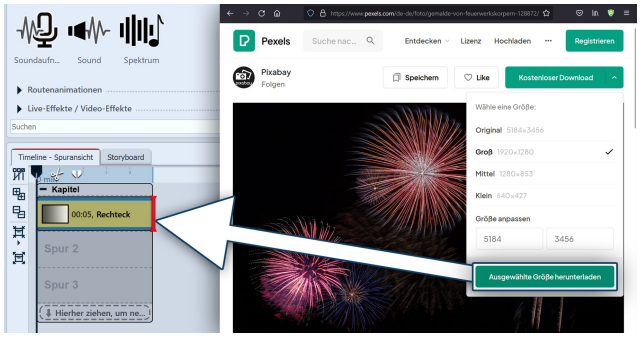
Meist ist diese URL auf Download-Buttons oder Download-Links auf der Webseite hinterlegt. Man erhält diesen Link, indem man mit Rechts auf den Button oder Link klickt und ***Link-Adresse kopieren*** wählt. Der Link wird nun in die Zwischenablage kopiert.

Öffnen Sie dann über das Menü > Hinzufügen > Importieren > Von Webadresse. Der Link aus der Zwischenablage wird automatisch eingefügt und die Datei mit Ok abgerufen.

Die Datei wird den Download-Ordner gespeichert, der unter > Extras > Programmeinstellungen > Benutzerverzeichnisse hinterlegt wurde. Die Datei wird zudem in die Timeline als Bild-, Video- oder Sound-Objekt eingefügt.

Der Import-Dialog kann auch über das Tastenkürzel STRG + ALT + U aufgerufen werden.

3. Drag&Drop von URL mit automatischem Download



Import von Web-Adresse mit Drag&Drop

Als Alternative zum zuvor beschriebenen Weg, können Sie eine downloadbare Datei direkt von einer Webseite mit der Maus in die Timeline ziehen.

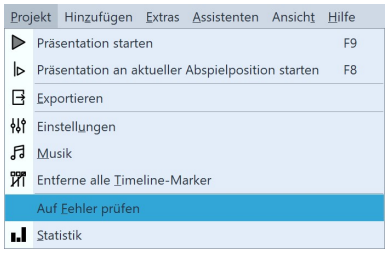
Ziehen Sie zum Beispiel ein Bild, dass direkt unter einer URL erreichbar ist oder einen Download-Button von einer Audio- oder Bilddatei direkt in die ***Timeline*** an die gewünschte Position.

Beim Loslassen erfolgt die Abfrage nach dem Speicherort und die Datei wird als Bild-, Video- oder Sound-Objekt in die Timeline eingefügt.

24 - Projekt auf Fehler prüfen

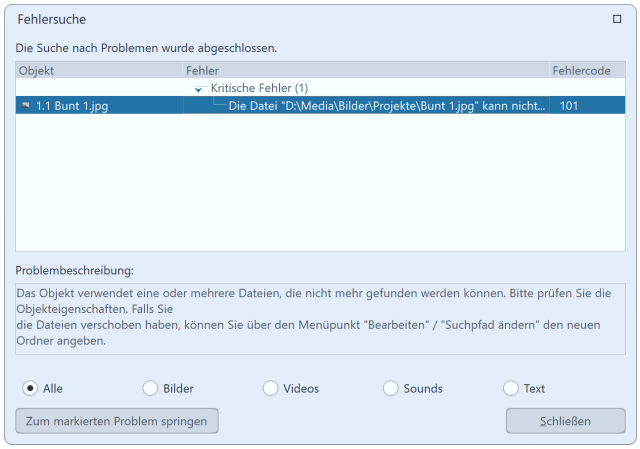
Bevor Sie Ihr Projekt vorführen oder exportieren, können Sie Ihre Arbeit noch einmal kontrollieren.

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".

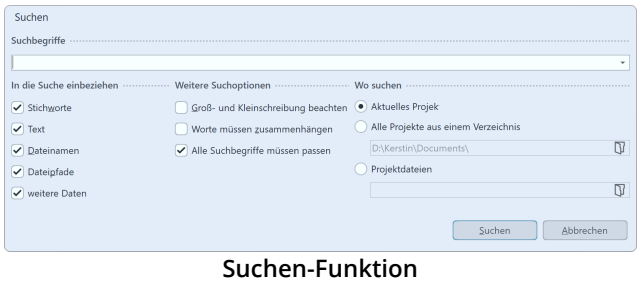
Nach der Fehlerbehebung können Sie eine erneute Fehlerprüfung starten.

Können mehrere Bilder nicht gefunden werden, hilft Ihnen der Dateien-wiederfinden-Assistent 330.

2. Gestaltungskontrolle

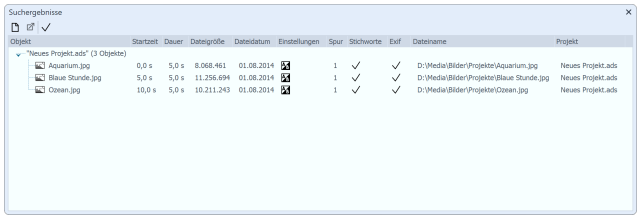
Zur abschließenden Kontrolle der Show empfiehlt sich das Abspielen im Vollbildmodus. Wenn Sie während des Abspielens an eine Stelle gelangen, die einer Überarbeitung bedarf, drücken Sie die ESC-Taste um den Vollbild-Playermodus zu beenden. Klicken Sie nun in der Timeline-Ansicht auf das  -Symbol, um den Playhead an die Stopppposition 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.

25 - Projekt exportieren

25.1 Archivierung und PC-Präsentation

In einer umfangreichen und effektvollen Präsentation steckt oftmals einiges an Zeit, Arbeit und Mühe. Es ist ärgerlich, wenn diese Arbeit verloren geht. Ist Ihre Präsentation vollendet und bereit für die Vorführung, finden Sie mit dem Assistenten ***Projekt archivieren, schützen und weitergeben*** die Möglichkeit

- die Präsentation und alle verwendeten Dateien zu sichern
- die Präsentation zum Abspielen auf einem anderen PC zu exportieren
- eine CD/DVD mit der Datensicherung oder der PC-Präsentation zu brennen

Mit einer Archivierung können Sie sicher sein, dass alle verwendeten Daten (Bilder, Musik, Videos) 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. Die Archivierungsfunktion hilft Ihnen somit auch, wenn Sie mit einem begonnenen Projekt von einem Rechner auf einen anderen umziehen möchten.



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. Es wird immer nur 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 Vision-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" 330 erfahren Sie, wie Sie die Dateien ausfindig machen können.

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. Das Programm 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***. Sollen das archivierte Projekt auch direkt abspielbar sein, kann ein Player mitarchiviert werden.

Projekt archivieren, schützen und weitergeben

Der Assistent hilft Ihnen, Ihre Projekte mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf der Festplatte oder USB-Stick zu archivieren.



Aufgabenauswahl

1. Assistent aufrufen

Unter ***Assistenten*** finden Sie den Assistent ***Projekt archivieren, schützen und weitergeben***. Klicken Sie nach der Einleitung auf ***Weiter***.

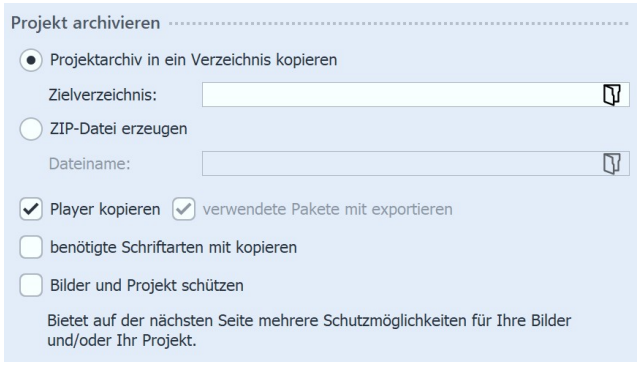
Es erwarten Sie nun zwei Optionen:

1. 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.

2. 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



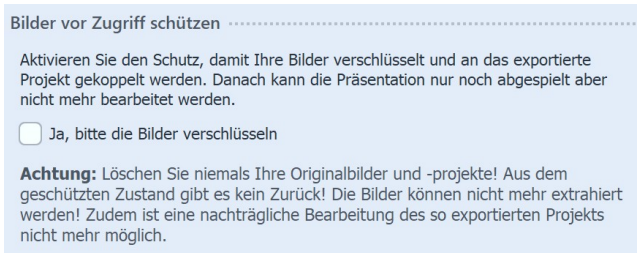
Projekt archivieren

Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern aller Daten (ads-Datei, Bilder, Musik, Videos) 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 Vision** oder **Stages** nicht installiert ist. Ohne diesen Player können Sie die Präsentation dort 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 Vision** 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

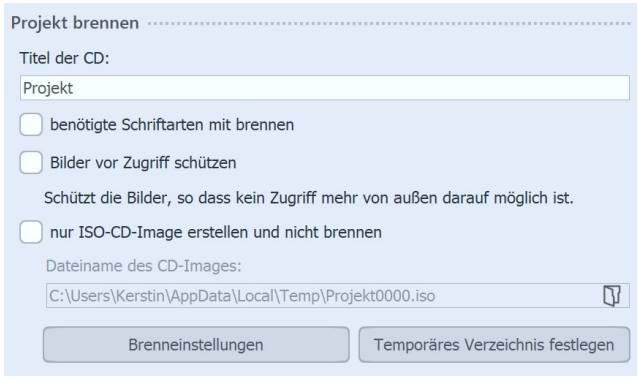
Bilder vor Zugriff schützen

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.

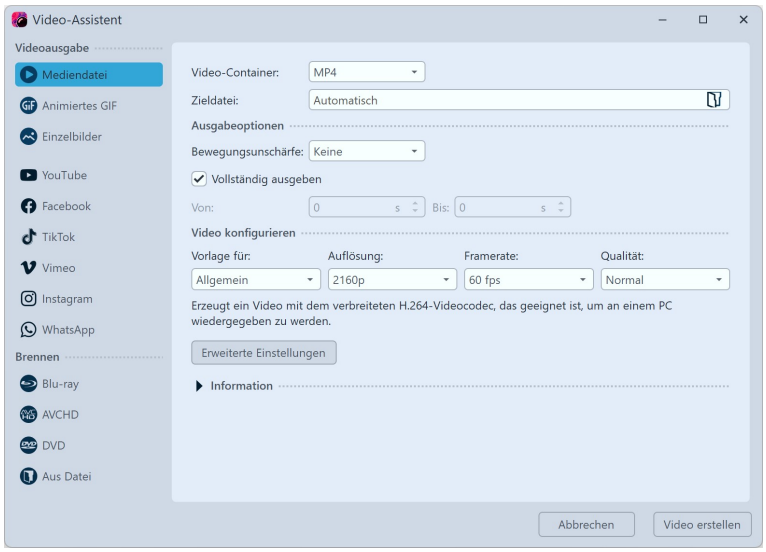
Bilder vor Zugriff schützen - Möchten Sie das Projekt weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder schützen lassen. Bitte beachten Sie die Hinweise im vorigen Abschnitt.

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.

25.2 Ausgabe als Video



Video-Assistent (Video Vision)

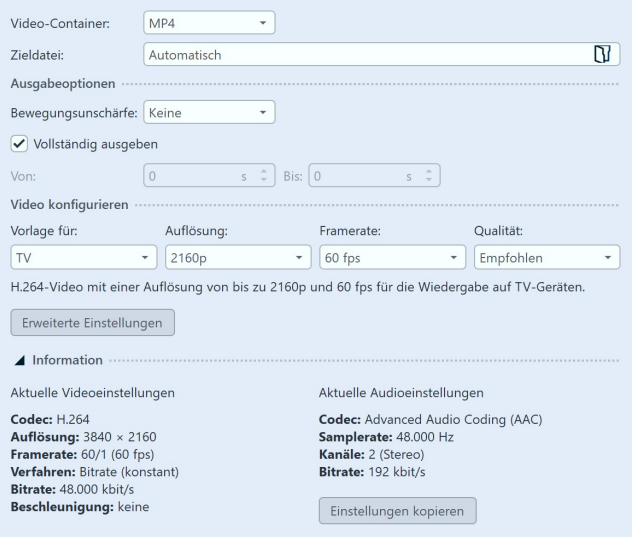
In der **AquaSoft Vision** und **Stages** haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten, aus Ihrem Projekt ein Video zu erstellen. Für nahezu jeden Einsatzzweck und für jedes Endgerät ist etwas Passendes dabei. Der Video-Assistent hilft Ihnen, das passende Videoformat für Ihre Zwecke zu finden.

1. Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung zu gelangen, rufen Sie über das Menü ***Assistenten*** den ***Video-Assistent*** auf. Unter ***Videoausgabe*** in der linken Spalte wählen Sie dann das gewünschte Videoformat aus.

Mediendatei	Große Auswahl an Videoformaten, wie MP4, MOV, MT2S uvm. Geeignet für PC, TV, Tablets und Smartphones.
Animiertes GIF	Exportieren Sie Ihr Projekt als GIF. Geeignet vor allem für kleinere Animationen.
Einzelbilder	Speichern Sie PNG oder JPEG-Dateien aus Ihrem Projekt. Siehe auch Standbild exportieren 323
Social Media (YouTube, Facebook, etc.)	Erzeugen Sie Videos, die bereits für bekannte Videoportale oder Social-Media-Plattformen optimiert sind. Die Ergebnisse können Sie dort direkt hochladen. Voraussetzung hierfür ist ein Account bei dem gewünschten Netzwerk.

2. Mediendatei - Einstellungen



Video-Assistent mit aufgeklappten Informationen (Video Vision)

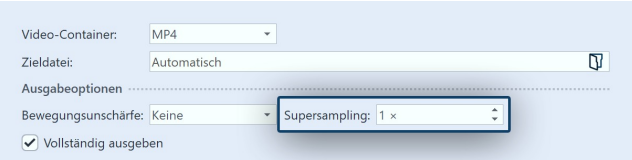
Für jeden Mediendatei-Typen gibt der ***Video-Assistent*** bereits Einstellungen vor. Sobald Sie eine Auswahl am Punkt Video-Container treffen, erhalten Sie passende ***Vorlagen*** und Einstellungsmöglichkeiten.

Unter ***Vorlage*** müssen Sie nur noch auswählen, für welchen Zweck (***Allgemein*** oder ***TV***) Sie welche Auflösung 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.

Klappen Sie den Punkt ***Information*** auf, um weitere Details über die gewählte Exporteinstellung angezeigt zu bekommen.

Über den Button ***Einstellungen kopieren*** werden die gewählten Einstellungen in die Zwischenablage kopiert. Fügen Sie diese bei Bedarf für Ihre Dokumentationszwecke in Textdateien oder Mails ein.

Mit einem Klick auf ***Video erstellen***, wird das Video errechnet.



Video-Assistent mit Supersampling-Option (Stages)

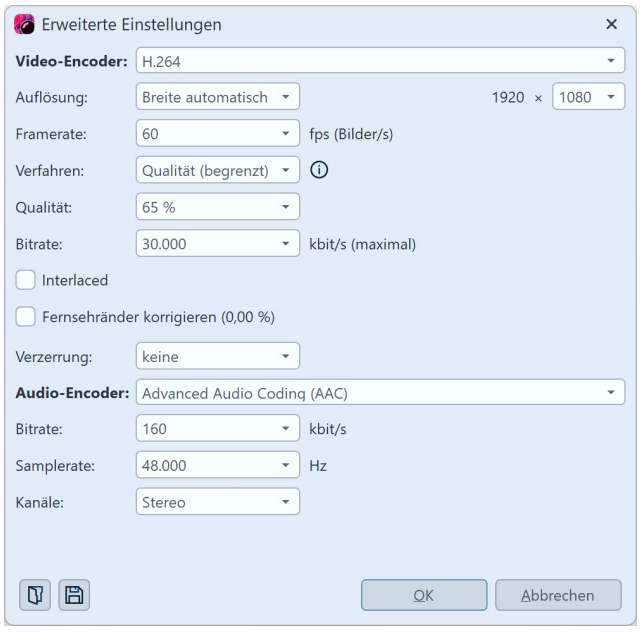


Wenn Sie sich nicht sicher sind, welcher Videotyp am besten zu Ihrem Ausgabegerät passt, wählen Sie als Video-Container MP4. Dieses Format ist weitverbreitet und auf den meisten Geräten problemlos abspielbar.

Option	Bedeutung
Video-Container	Hier können Sie das Dateiformat ändern.
Zieldatei	Wählen Sie hier den Speicherort der Datei, indem Sie auf das Ordner-Symbol klicken. Mit leerem Feld bzw. ***Automatisch*** wird das Video in dem Verzeichnis gespeichert, das unter ***Extras/Programmeinstellungen/Benutzerverzeichnisse*** gewählt ist. Bei einem bereits gespeicherten Projekt erhält die Videodatei den Dateinamen der ads-Projektdatei.
Bewegungsunschärfe	Wählen Sie, ob das Projekt mit oder ohne Bewegungsunschärfe (Motion Blur) erzeugt werden soll.
Vollständig ausgeben	Ist der Haken gesetzt, wird das komplette Projekt als Video errechnet. Andernfalls können Sie wählen, welcher von-bis-Bereich des Projektes exportiert werden soll.

Supersampling	Das Bild wird mit höheren Details berechnet und dann auf die Zielauflösung herunter skaliert. Beim Supersampling (aktiviert durch Einstellung ***2x***) erhöht sich die Berechnungszeit.
Vorlage für	Hier stehen verschiedene Voreinstellungen zur Auswahl, die für bestimmte Geräte passen. Eigene gespeicherte Vorlagen erscheinen ebenfalls an dieser Stelle. Klappen Sie die Informationen auf, um vergleichen zu können, mit welchen Verfahren die verschiedenen Vorlagen arbeiten.
Auflösung	Anzahl der Bildpunkte in der Höhe. Die Breite wird dabei automatisch passend zum Seitenverhältnis berechnet. (z.B. bei 16:9 HD=1920x1080, UHD oder 4K=3840x2160) Über die ***Erweiterten Einstellungen*** und die Auswahl ***Freie Auflösung*** sind auch individuelle Werte einstellbar.
Framerate	Anzahl der Einzelbilder pro Sekunde
Qualität	Darstellungsqualität ***Sehr gut***, ***Normal, Gut*** oder ***Niedrig*** bzw. ***Empfohlen, Höher, Niedriger*** (bei TV-Vorlagen) - mit jeder Einstellung erhalten Sie qualitativ gute Ergebnisse. Je höher jedoch der Wert ist, desto größer wird die Videodatei. Wägen Sie wenn nötig sichtbare Unterschiede der gewählten Darstellungsqualität gegen die Dateigröße ab.

3. Erweiterte Einstellungen



Erweiterte Einstellungen

Sollten Sie weitergehende Änderungen an den Einstellungen vornehmen wollen, haben Sie vollen Zugriff auf diese im Bereich ***Erweiterte Einstellungen***. Klicken Sie auf ***den*** Button ***Erweiterte Einstellungen***, um die Vorlagen zu modifizieren.

Sie können eigene Einstellungen als Vorlage für den späteren Gebrauch speichern. Klicken Sie dafür unten links auf das Speichern-Symbol. Die Vorlage wird als vwp-Datei angelegt. Nach dem erneuten Öffnen des Video-Assistenten finden Sie Ihre Vorlage mit zur Auswahl in der Vorlagen-Liste.

Ihre gespeicherten Export-Vorlagen können Sie über das Ordnersymbol unten links verwalten.

Video-Encoder / Beschleunigung	Verfahren nach dem Ihr Video komprimiert wird. Je nach ausgewähltem Containerformat und ausgewähltem Codec stehen unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Beispiel: Ein MP4-Video kann mit H.264 encodiert werden, der auf den meisten Geräten abgespielt werden kann. Für 4k/UHD-Videos eignet sich oft eher der neuere H.265–Codec. Damit komprimierte Videos können aber möglicherweise nicht überall abgespielt werden. Gleiches gilt auch für den zur Auswahl stehenden AV1-Codec.

	Hier kann außerdem - abhängig von den im System verfügbaren Grafikkarten - die hardwarebeschleunigte Encodierung gewählt werden. Ist keine Hardwarebeschleunigung gewählt, wird ausschließlich softwareseitig encodiert.
Auflösung	Anzahl der Bildpunkte in Höhe und Breite. Die Breite bzw. Höhe wird dabei automatisch passend zum Seitenverhältnis berechnet. Über die Auswahl ***Freie Auflösung*** sind auch individuelle Werte einstellbar.
Framerate	Anzahl der Einzelbilder pro Sekunde.
Farbtiefe	Der Farbraum kann, abhängig vom gewählten Encoder, mit 8 (Standard), 10 oder 12 Bit Farbtiefe exportiert werden.
Verfahren	Auswahl ***Qualität***: Hier geben Sie die Darstellungsqualität an. Je höher der Wert, desto größer wird 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.** Auswahl ***Qualität (begrenzt)***: Hier geben Sie die Darstellungsqualität und zusätzlich eine maximale Bitrate an. Das gewährleistet einer gleichbleibende visuelle Qualität unter Berücksichtigung einer maximalen Bitrate. Auswahl ***Bitrate (durchschnittlich)***: Das Video wird mit der gewählten, durchschnittlichen Bitrate erzeugt. Je nach Komplexität werden aber auch Schwankungen erlaubt. Wählen Sie dieses Verfahren als Alternative zu ***Qualität***, wenn Sie mehr Kontrolle über die Zieldatei-Größe benötigen. Auswahl ***Bitrate (konstant)***: Das Video wird mit weitgehend gleichbleibender Bitrate erzeugt. Auswahl ***Bitrate (durchschnittlich, 2 Durchläufe)***: Das Video wird mit 2-Pass-Encoding erzeugt. (Das Projekt wird zunächst analysiert, bevor das Ziel-Encoding stattfindet. Das dauert länger, kann aber für eine bessere visuelle Qualität und "Bitratentreue" sorgen.)
Bitrate	Ausgegebenes Datenvolumen in kbit pro Sekunde
Interlaced	Halbbildverfahren, um Bewegungen "flüssiger" erscheinen zu lassen. Sollte nur bei der Ausgabe für Röhrenfernseher aktiviert werden.
Fernsehränder korrigieren	Manche (eher ältere) 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.
Verzerrung	In der Regel kann das voreingestellte "keine" 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 Projektformats ausgewählt werden, das Pixelformat wird dann automatisch auf "passend zu 16:9-Präsentation" angepasst.
Untertitel	Vorhandene Untertitel können als Metadaten mit in die Video-Datei integriert oder als SRT-Datei gespeichert werden.
Audio-Encoder	Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Audiodatei. Mit der Auswahl ***"Kein Audio"*** wird ein Video ohne Ton erstellt.

Fotos und Videos werden im Programm mit 8 bit Farbtiefe dargestellt. Fotos werden in SRGB umgerechnet, ggf. eingebettete Farbprofile werden beim Laden erkannt und bei der Umwandlung berücksichtigt.
Beim Videoexport werden in Photo Vision und Video Vision 8-Bit-Videos erzeugt, in Stages sind für H.265-Videos auch 10- oder 12 Bit Farbtiefe möglich. (Für die Videoerzeugung wird das Ausgangsvideomaterial mit seiner Originalfarbtiefe herangezogen, auch generierte Farbverläufe und Transparenzen profitieren.)

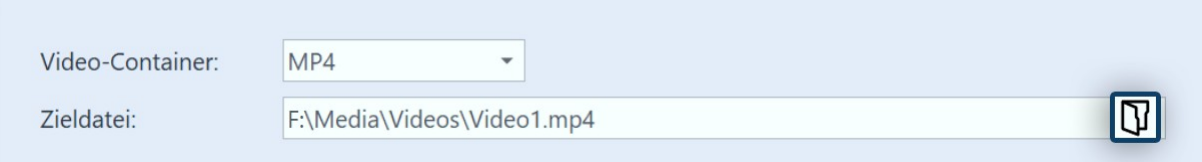
Vertiefen Sie Ihr Wissen zum Thema "Video erstellen" in unserem Blogbeitrag "Videoerzeugung – Diashow als Video ausgeben".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/videoausgabe)

4. 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/Anwendungszweck	**Videoformat**
Smartphone, Tablet-PC	MP4 mit H.264/H.265 Encoder
TV-Gerät	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, M2TS, jeweils mit Verfahren ***Bitrate (konstant)***
Multimedia-Festplatte	MP4 mit H.264/H.265 Encoder, WMV, M2TS
PlayStation Vita/Portable	MP4 mit H.264 Encoder
Apple-Geräte	MP4 mit H.264 Encoder, MOV mit H.264 Encoder
Transparente Videos	WebM

5. 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 als 4GB ist.
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.

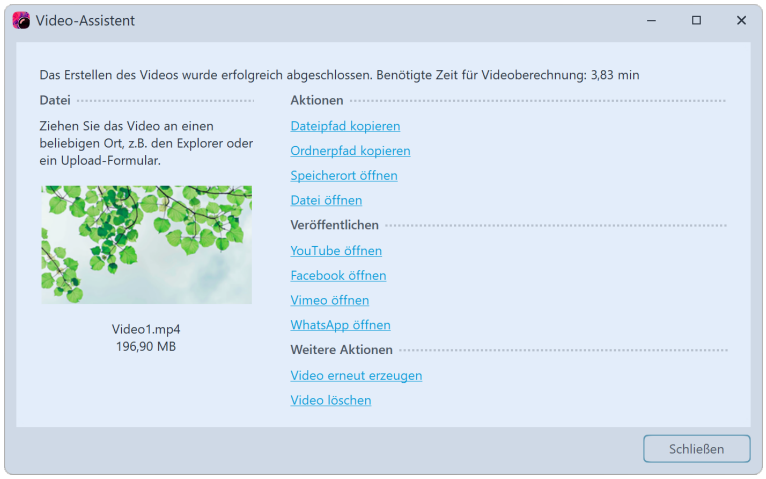
6. Video für Webseite ausgeben

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" 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.

7. 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***.

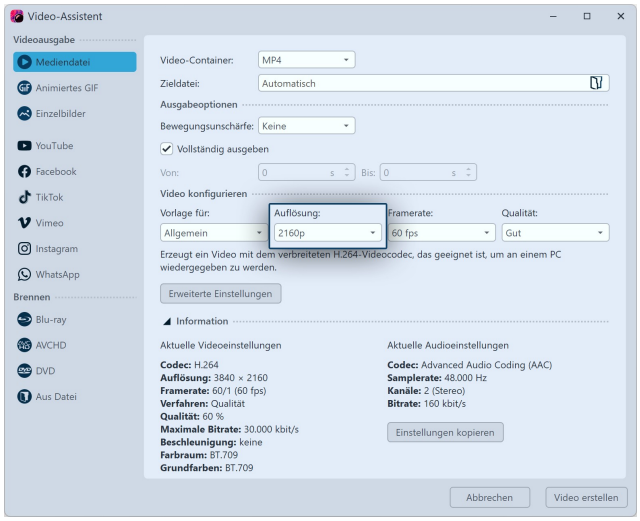
Wie Sie Videos mit Bewegungsunschärfe exportieren, erfahren Sie im Video "Natürlichere Animationen mit Bewegungsunschärfe (Motion Blur)".
(Linkadresse: aquasoft.de/go/mblur)

25.2.1 4K-Video ausgeben

Sie können Videos in sehr hoher Auflösung ausgeben, sogenannte 4K- oder UHD-Videos. 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 und Videos 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.

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



4K-Video erstellen

Rufen Sie über das Menü ***Assistenten*** den ***Video-Assistent*** auf. Klicken Sie dann auf die Option ***Mediendatei***. Unter ***Vorlage für*** finden Sie verschiedene Auswahloptionen, darunter ***Allgemein*** oder ***TV*** und die Auflösung. Wählen Sie die für Sie passende Option und die Auflösung "***2160p***".

Überprüfen Sie ggf. unter Informationen die weiteren Exportparameter und passen Sie diese bei Bedarf über **Erweiterte Einstellungen** (siehe Ausgabe als Video 313) an.

Legen Sie unter ***Zieldatei*** einen Speicherort für das Video fest oder nutzen Sie den automatischen Speicherort. Klicken Sie dann auf ***Video erstellen***.

Für den Export von Videos mit 4k-Auflösung ist der H.265-Codec oft besser geeignet, als der H.264-Codec. Prüfen Sie ggf. ob Ihr Abspielgerät diesen unterstützt.

Nutzen Sie für den Export solcher hochaufgelösten Videos am besten die Hardwarebeschleunigung, die Sie bei der Codec-Auswahl in den ***Erweiterten Einstellungen*** finden. Aber: Nicht alle Grafikkarten unterstützen dies für alle Videoformate.

2. 4K-Video wiedergeben

Ein Video mit 4K/UHD-Auflösung benötigt bei der Erstellung und zum Abspielen relativ viel Rechenleistung. Weiterhin brauchen Sie einen Monitor, ein TV-Gerät oder ein anderes Wiedergabemedium, welches 4K unterstützt.

25.2.2 Teilexport

In AquaSoft Vision und Stages besteht die Möglichkeit, nur Teile eines Projektes als Video erzeugen zu lassen. Das können ein oder mehrere Kapitel, ein bestimmter Abschnitt oder auch nur ein, zwei Bilder samt Überblendung sein.

Wie Sie ein Standbild exportieren 323, erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Teilexport von einem Projektabschnitt per Zeiteingabe im Video-Assistenten

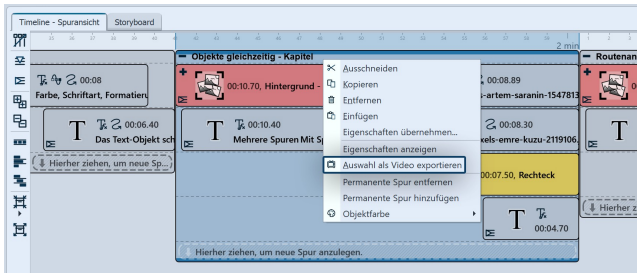


Entfernen Sie das Häkchen bei Vollständig ausgeben

Möchten Sie nicht das ganze Projekt, sondern nur einen Abschnitt daraus exportieren, rufen Sie über das Menü ***Assistenten*** den ***Video-Assistenten*** auf. Entfernen Sie nach der Auswahl des Videoformats im Videoassistenten das Häkchen bei ***Vollständig ausgeben***. Geben Sie dann die Startzeit an, ab der das Video erzeugt werden soll und die Endzeit von der Stelle, bis zu der das Video erzeugt werden soll. Die Einheit ist umschaltbar.

Die Startzeit eines markierten Objektes können Sie ganz unten links im Programm ablesen.

Teilexport von einem markierten Projektabschnitt



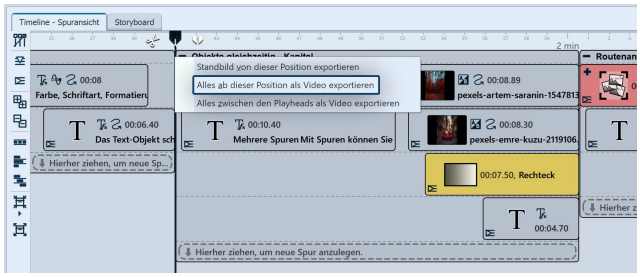
Auswahl als Video exportieren (Stages)

In Stages kann der zu exportierende Teil in der Timeline markiert werden. Klicken Sie dann den markierten Bereich mit Rechts an und wählen Sie ***Auswahl als Video exportieren***.

Nach der Auswahl des Videoformats sehen Sie die Start- und Endzeit des markierten Timeline-Bereichs entsprechend im Videoassistenten.

Stages hält noch weitere Möglichkeiten bereit, einen bestimmten Abschnitt in der Timeline für den Export zu definieren.

Teilexport ab Playhead-Position bis Ende

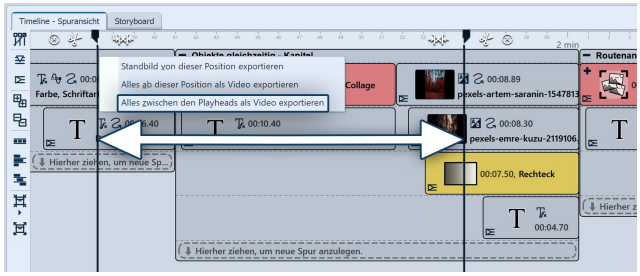


Export ab Playhead-Position

Setzen Sie den Playhead an die Position in der Timeline, ab der das Video erzeugt werden soll. Klicken Sie den oberen Teile des Playheads mit rechts an und wählen Sie ***Alles ab dieser Posiion als Video exportieren***.

Im nächsten Schritt können Sie im Videoassistenten die Einstellungen für Ihr Videoformat vornehmen. Die Start- und Endzeit sind entsprechend im Videoassistenten hinterlegt.

Videoerzeugung zwischen geteiltem Playhead

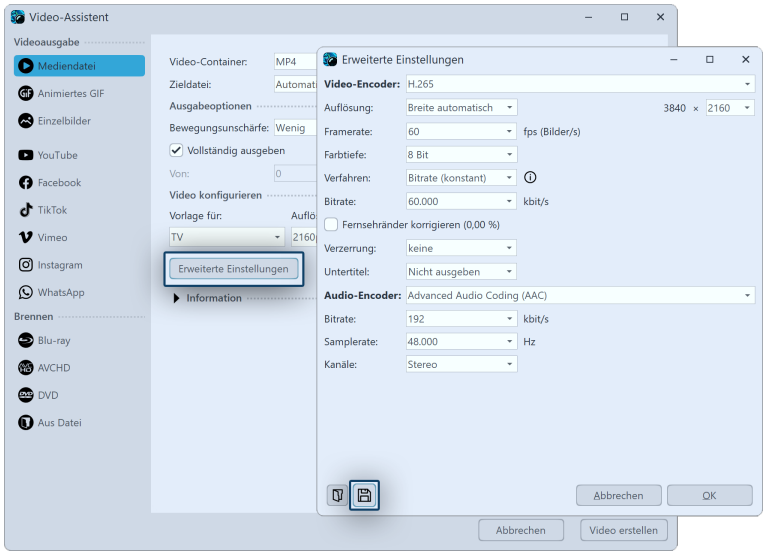


Export vom Bereich im geteilten Playhead

Setzen Sie den Playhead an die Position in der Timeline, ab der das Video erzeugt werden soll. Klicken Sie rechts oben am Playhead auf das weiße Pinzettensymbol, um den Playhead zu teilen. Verschieben Sie den hinteren Playhead an die Stelle, bis zu der exportiert werden soll. Klicken Sie nun einen der beiden Playheads mit rechts an und wählen Sie ***Alles zwischen den Playheads als Video exportieren.***

Im nächsten Schritt können Sie im Videoassistenten die Einstellungen für Ihr Videoformat vornehmen. Die Start- und Endzeit sind entsprechend im Videoassistenten hinterlegt.

25.2.3 Video per Kommandozeile

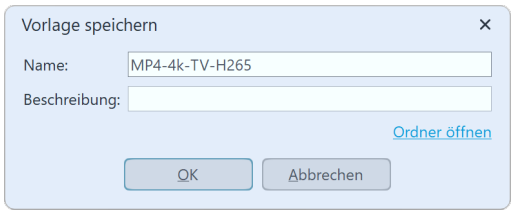


Export-Vorlage speichern

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 z.B. ***Mediendatei*** und ***mp4***.
Geben Sie die gewünschten Parameter für die Videoerzeugung ein und bearbeiten Sie diese unter ***Erweiterte Einstellungen***.

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.

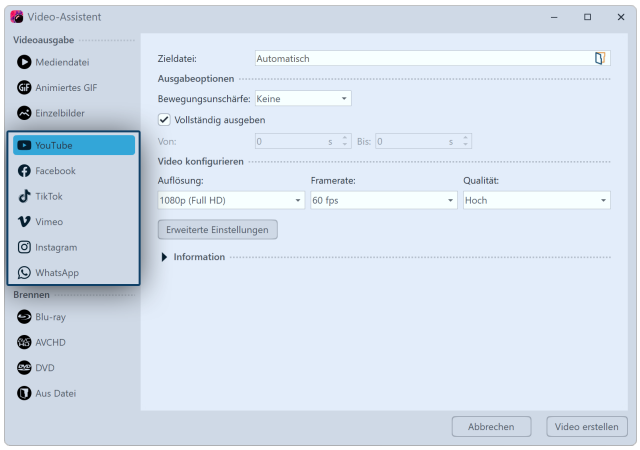
1. **Kommandozeile öffnen**
   Klicken Sie auf das Windows-Symbol und tippen Sie "cmd" ein. Als Sucherergebnis erhalten Sie die Windows-Eingabeaufforderung. Bestätigen Sie mit Enter, um die Kommandozeile zu öffnen.
   (Je nach Windows-Version kann das Vorgehen abweichen.)
2. **In das STAGES-Verzeichnis wechseln**
   Geben Sie folgendes Kommando ein, um zum STAGES-(Standard-)Verzeichnis zu wechseln
   cd "C:\Program Files\AquaSoft\STAGES 14"
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.

25.3 Web / Social Media

Der Video-Assistent 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.

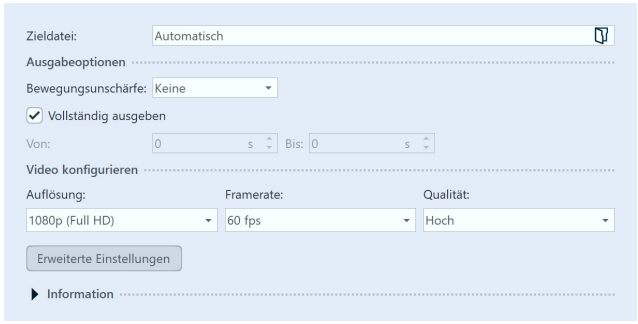
1. Video-Assistent aufrufen



Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung für Web und Social Media zu gelangen, rufen Sie über das Menü ***Assistenten*** den ***Video-Assistent*** auf. Wählen Sie dann links die gewünschte Plattform aus.

2. Einstellungen anpassen



Video-Einstellungen für YouTube

Je nach gewählter Plattform werden Ihnen passende Einstellungsoptionen für den Video-Export angezeigt.

Wählen Sie, welche Auflösung und Framerate 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.
Mit einem Klick auf ***Video erstellen***, wird das Video errechnet.
Bei Bedarf können Sie unter ***Erweitere Einstellungen*** die Exportvorgaben weiter modifizieren.

Klicken Sie dann auf ***Video erstellen***.

3. Ergebnis veröffentlichen



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.

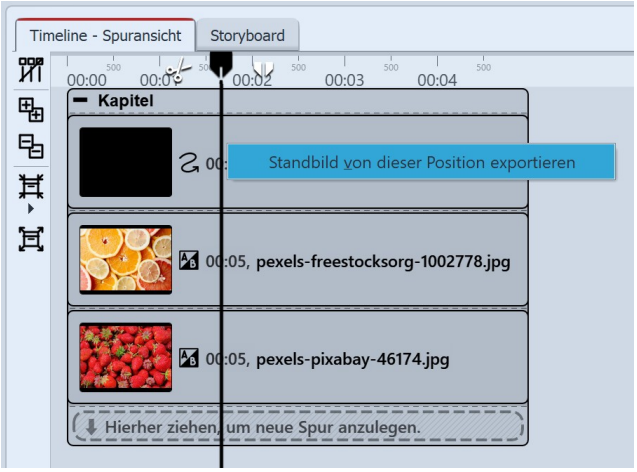
Veröffentlichen: Klicken Sie auf den Link der gewünschten Plattform, um deren Upload-Webseite bzw. die Webanwendung zu öffnen.

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.

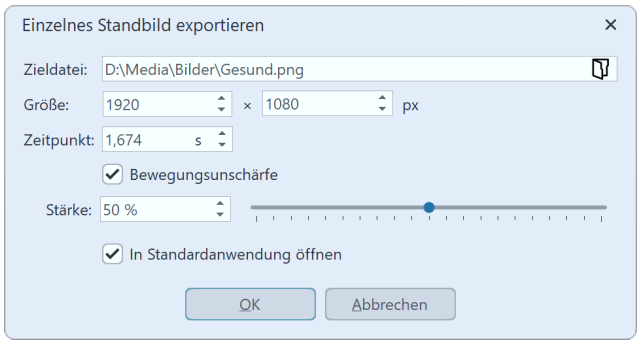
25.4 Standbild exportieren

Manchmal besteht der Wunsch, aus einem Projekt ein bestimmtes Standbild herauszulösen, um dieses im Projekt oder auch in externen Programmen weiter zu nutzen. Das kann ein originelles Videoframe, eine schöne Bild-Collage oder auch ein beschriftetes Foto sein. In der Timeline finden Sie dafür die Funktion ***Standbild von dieser Position exportieren***. Erzeugt wird dann eine JPG- oder PNG-Datei.



Standbild exportieren

Ziehen Sie den Playhead an die Stelle in Ihrer Präsentation, die Sie als Standbild erzeugen möchten. Suchen Sie diese Stelle am besten zum Beispiel bei aktivierter Live-Vorschau 29.
Klicken Sie nun mit rechts auf den Playhead oben und wählen Sie ***Standbild von dieser Position exportieren.*** Es öffnet sich ein Fenster, mit dem Sie die Einstellungen für das zu exportierende Bild festlegen können.



Einstellungen für den Standbild-Export

Wählen Sie über das Ordnersymbol den Speicherplatz für Ihr Standbild und legen Sie fest, ob es als PNG oder JPG-Datei gespeichert werden soll. (Transparente Bereiche können nur in einer PNG-Datei gespeichert werden.)

Wählen Sie die Größe für das Standbild.

Des Weiteren können Sie am Punkt Bewegungsunschärfe entscheiden, ob und mit welcher Stärke eine Bewegungsunschärfe auf das zu exportierende Standbild wirken soll, sofern dieses mit einer Bewegung abgespielt wird.

Nach dem Speichern des Bildes können Sie dieses optional direkt in der Standardanwendung für das betreffende Bildformat öffnen lassen.

25.5 Integration in andere Anwendungen

Projekte, die Sie in **AquaSoft Vision** und **Stages** erstellt haben, lassen sich problemlos in Video-Programme anderer Anbieter integrieren. Per Direktimport oder OpenFX-Plug-in können Sie mit AquaSoft erstellte Intros, Animationen oder spezielle Effekte ohne vorheriges Rendern, mit Transparenzen, Bewegungsunschärfe und in bester Qualität in externe Projekte einbinden. Zudem lassen sich über diesen Weg die Effekte aus **AquaSoft Vision** und **Stages** auf Objekte in Drittprogrammen anwenden. Unterstützt werden u.a. Adobe Premiere Pro, After Effects, DaVinci Resolve, Vegas und Natron.

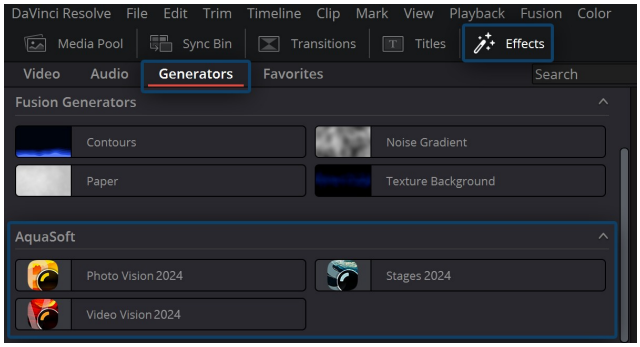
1. OpenFX-Plug-in verwenden

In OpenFX-basierten Programmen finden Sie zwei AquaSoft-Plug-ins - einen Filter und einen Generator. Beide können als Einstellung den Dateinamen eines **AquaSoft Vision/Stages**-Projektes entgegennehmen.

Über die **Filter**-Variante können Daten im Drittprogramm modifiziert werden. Dafür verwendet man als Ausgangspunkt das Toolbox-Standard-Objekt "Externe Inhalte", auf dass die verschiedenen Effekte angewendet werden.

Per **Generator** können Projekte aus **AquaSoft Vision/Stages** in das Drittprogramm übernommen werden.

Hintergrundmusik und Sounds können auf diesem Weg nicht übertragen werden. Vorhandener Videoton wird jedoch berücksichtigt.

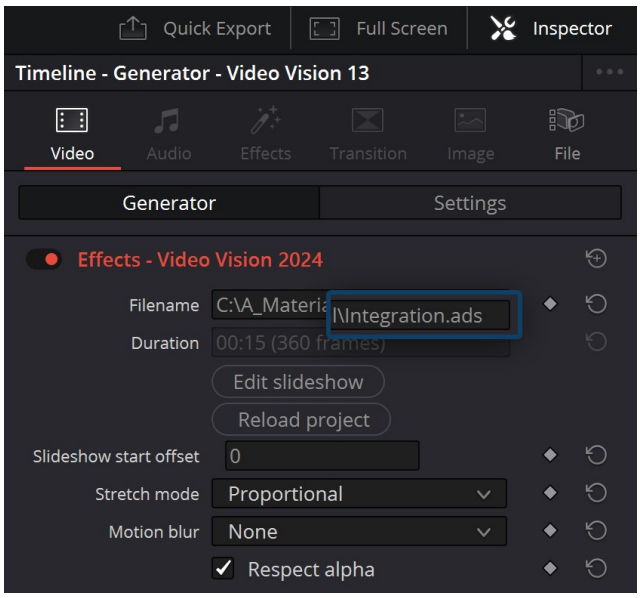


Generator in DaVinci Resolve verwenden

Beispiel: Generator in DaVinci Resolve verwenden

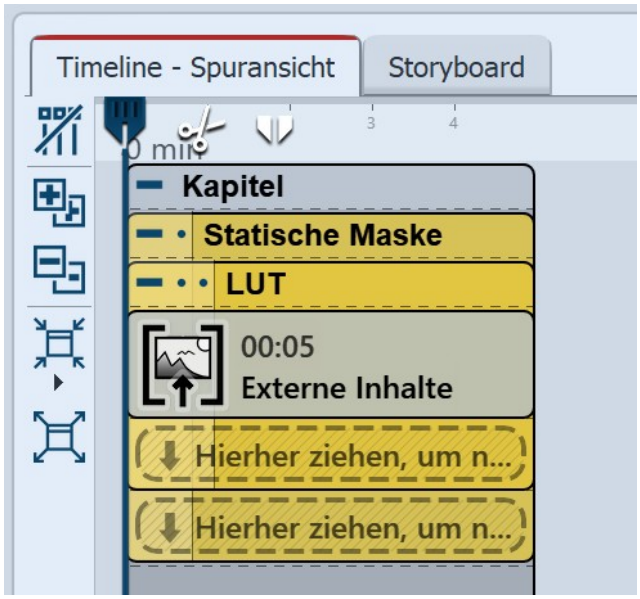
Speichern Sie Ihr fertiges **AquaSoft Vision/Stages**-Projekt als ads-Datei.
Öffnen Sie ein leeres oder begonnenes Projekt in DaVinci Resolve.
Gehen Sie dort zum Reiter ***Effects*** und dann auf ***Generators***. Scrollen Sie in der ***Toolbox*** nach unten zum Abschnitt ***AquaSoft***.

Ziehen Sie das Programm-Objekt in die Timeline Ihres DaVinci-Projektes.



Projekt in DaVinci Resolve öffnen

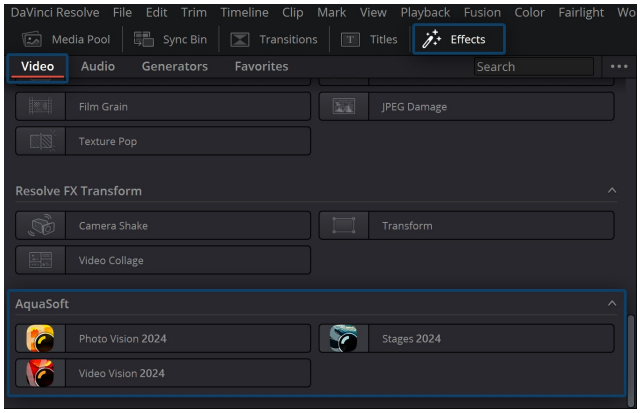
Öffnen Sie den ***Inspector*** und hinterlegen Sie am Reiter ***Video*** bei ***Filename*** den Dateispeicherpfad von Ihrer ads-Datei. Das Projekt ist nun eingebunden.
Sie können das **AquaSoft Vision/Stages**-Projekt innerhalb von DaVinci wie ein normales Video verwenden.



Objekt Externer Inhalt mit Effekten

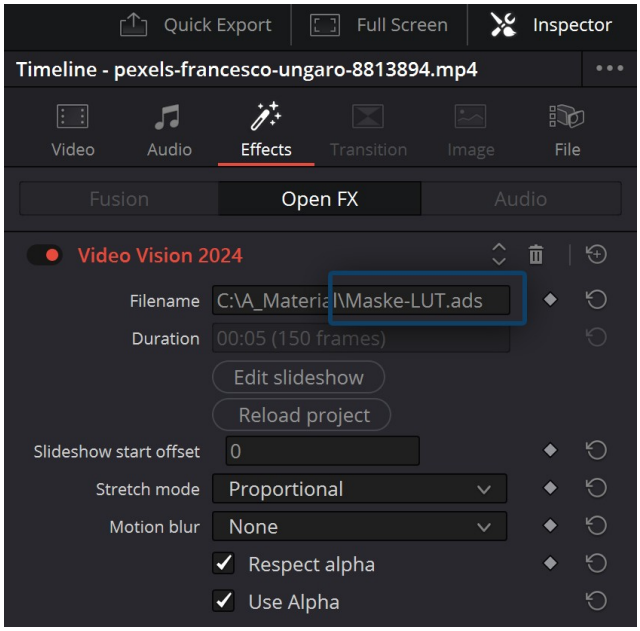
Beispiel: Filter in DaVinci Resolve verwenden

Erstellen Sie in **AquaSoft Vision** oder **Stages** ein Projekt, bei dem das Objekt "Externe Inhalte" die Effekte erhält, die Sie in DaVinci verwenden möchten. Das Objekt ***Externe Inhalte*** finden Sie in der Toolbox bei den Standard-Objekten. Dieses Projekt dient als Filter.



Filter in DaVinci Resolve verwenden

Öffnen Sie dann ein leeres oder begonnenes Projekt in DaVinci und fügen Sie dort die Inhalte ein, die den Filter erhalten sollen.
Gehen Sie dafür in DaVinci zum Reiter ***Effects*** und auf ***Video***. Scrollen Sie in der ***Toolbox*** nach unten zum Abschnitt ***AquaSoft***. Ziehen Sie das Programm-Objekt auf das Video- oder Bild-Material in Ihrer DaVinci-Timeline.



Filter in DaVinci Resolve zuweisen

Gehen Sie im ***Inspector*** an den Reiter ***Effects*** und hinterlegen Sie bei ***Filename*** den Dateispeicherpfad von Ihrer ads-Datei.

Der Filter wird nun auf das zugewiesene Material in DaVinci Resolve angewendet.

2. Projekte in Adobe Premiere Pro verwenden

Speichern Sie Ihr fertiges Projekt als ads-Datei.
Öffnen Sie ein leeres oder begonnenes Projekt in Premiere. Ziehen Sie die ads-Datei dann von ihrem Speicherort direkt in das Premiere-Projekt oder nutzen Sie die Datei/Importieren-Funktion.
Bestätigen Sie die Importoptionen. Das Projekt ist dann komplett mit Hintergrundmusik und Sound in Premiere verfügbar.

Sie können das **AquaSoft Vision/Stages**-Projekt innerhalb von Premiere nun wie ein normales Video verwenden.

25.6 Blu-ray-Player

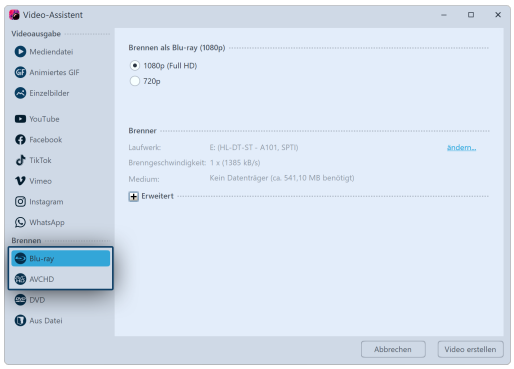
Rufen Sie über ***Assistenten*** den ***Video-Assistenten*** auf. Sie finden dort zwei Optionen zum Brennen eines Datenträgers für den Blu-ray-Player vor.

1. Medium auswählen

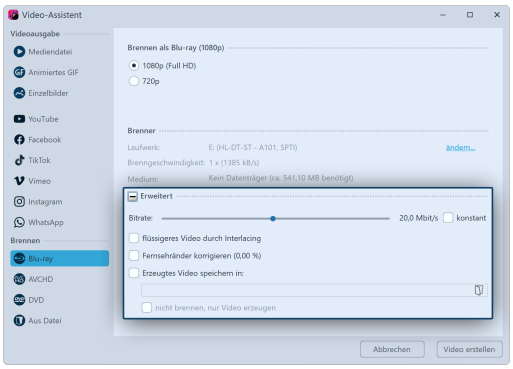
Blu-ray - Wenn Sie einen Blu-ray-Brenner und entsprechende Rohlinge besitzen, verwenden Sie diese Option. Damit brennen Sie direkt eine Blu-ray.

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 ***Video erstellen***.



Blu-ray und AVCHD im Video-Assistenten



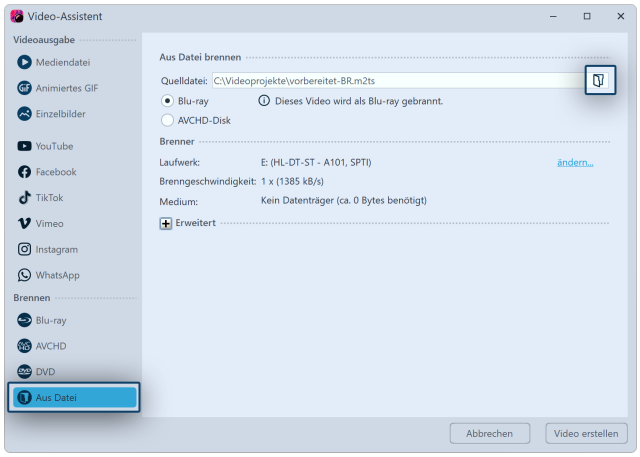
Brenneinstellungen für Blu-ray

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 ***Video erstellen***, um die AVCHD oder Blu-ray zu brennen.

2. Blu-ray aus Datei brennen (optional)



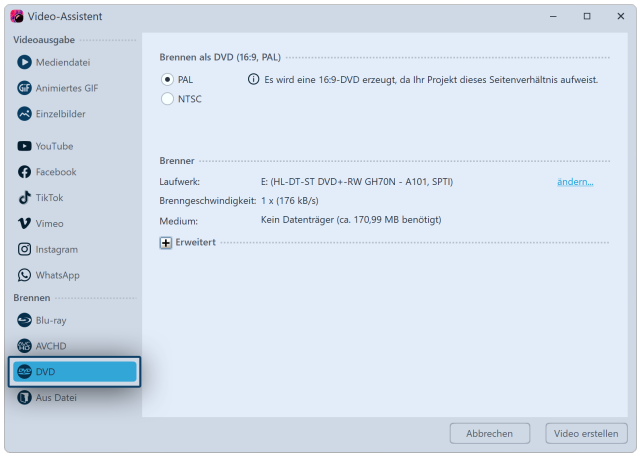
BR aus Datei brennen

Haben Sie aus Ihrem Projekt bereits ein Video erstellt und möchten Sie dieses nun brennen, wählen Sie im ***Video-Assistent*** die Option ***aus Datei***.

Datei auswählen

Bei ***Quelldatei*** klicken Sie rechts auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie hier eine Videodatei aus, die Sie brennen möchten. Es muss sich dabei um eine Datei im M2TS-Format handeln. Klicken Sie auf ***Video erstellen***, um den Brennvorgang zu starten.

25.7 DVD-Player



Video-Assistent für DVD

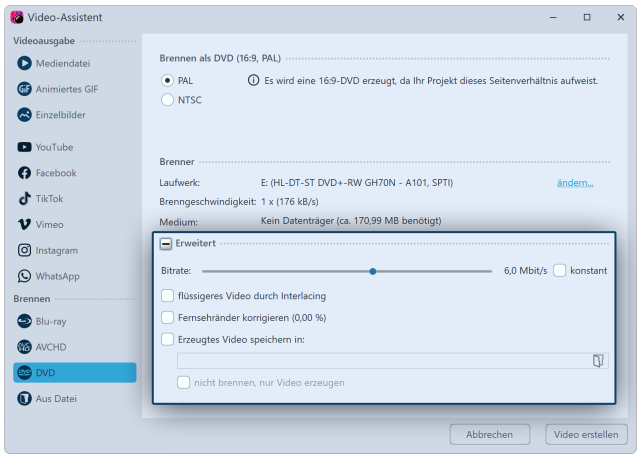
Wenn Sie eine DVD für den DVD-Player erstellen möchten, hilft Ihnen dabei der ***Video-Assistent***. Er erstellt für Sie ein Video aus Ihrem Projekt und brennt dieses anschließend auf eine DVD.

1. DVD brennen

Rufen Sie zunächst über das Menü ***Assistenten*** den ***Video-Assistent*** auf. Sie finden dort unter ***Brennen*** die Möglichkeit zum Brennen einer DVD, die 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)

Wählen Sie die Option ***DVD***, wenn Sie einen DVD-Brenner besitzen. Klicken Sie nach der Auswahl auf ***Video erstellen***.



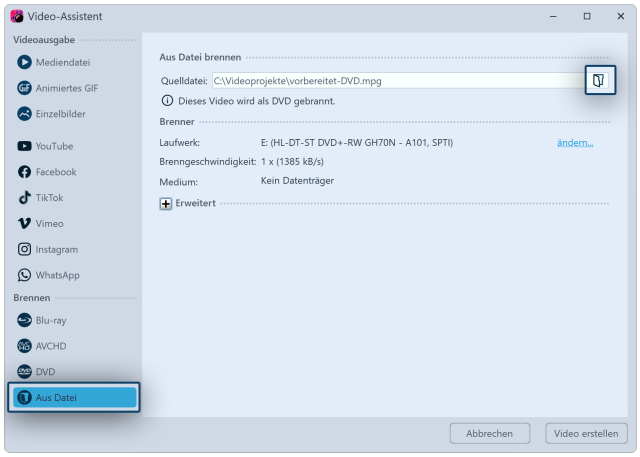
Erweiterte Einstellungen für DVD

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 nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben auf ***Video erstellen***, um die DVD zu brennen.

2. DVD aus Datei brennen (optional)



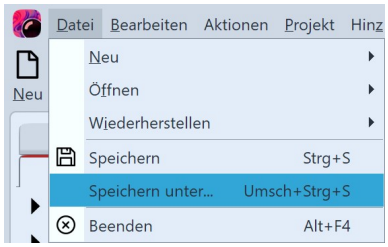
DVD aus Datei brennen

Haben Sie aus Ihrem Projekt bereits ein Video erstellt und möchten Sie dieses nun brennen, wählen Sie im ***Video-Assistent*** die Option ***aus Datei***.

Datei auswählen

Bei ***Quelldatei*** klicken Sie rechts 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 ***Video erstellen***, um den Brennvorgang zu starten.

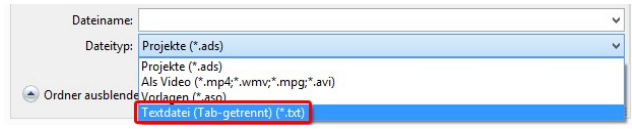
25.8 Bilderliste als Text-Datei ausgeben



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.***



Als Textdatei speichern

Wählen Sie unter ***Dateityp*** das Format ***Text-Datei (Tab-getrennt)***.

Die Bilderliste wird dann als Datei mit der Endung .txt ausgegeben. Diese lässt sich für eine bessere Spaltenansicht auch in Excel öffnen.

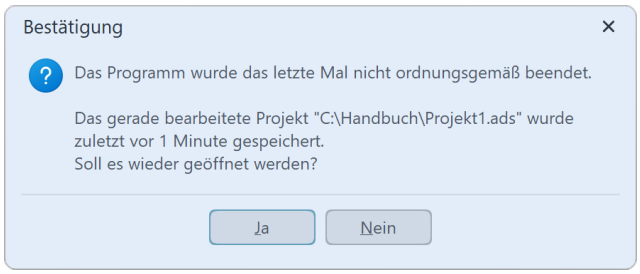
Die Liste enthält folgende Informationen zu den verwendeten Objekten im Projekt: Position, Dauer, Dateiname, Beschriftung, Schriftart, Stichworte.
Stichworte ergänzen Sie, indem Sie ein Objekt in der ***Timeline*** markieren und in der Menüzeile unter ***Ansicht / Steuerelemente / Stichworte*** aufrufen und Angaben im sich öffnenden Fenster hinterlassen.

26 - Sichern und Wiederherstellen

AquaSoft Vision 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* 330 weiter.

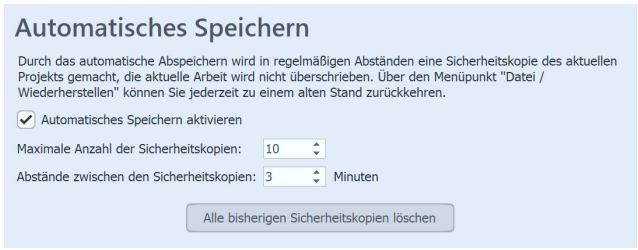
26.1 Automatische Wiederherstellung



Nicht gespeichertes Projekt wiederherstellen

Ihr Projekt wird in einem festgelegten Intervall in einem eigenen Backup-Verzeichnis gespeichert. 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.

26.2 Dateien wiederfinden

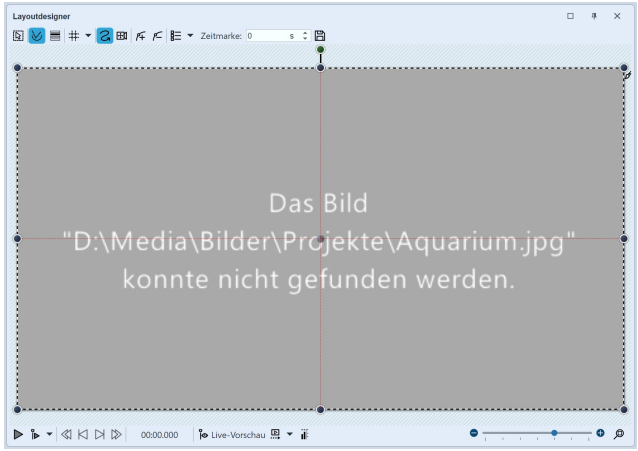
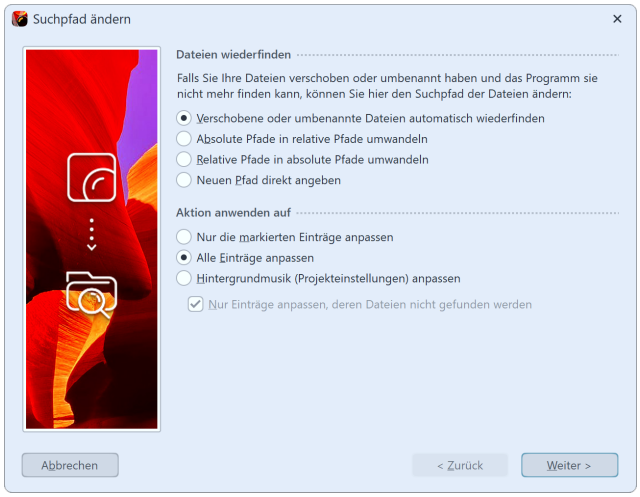


Bild ist nicht auffindbar

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 / Relative in absolute 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.

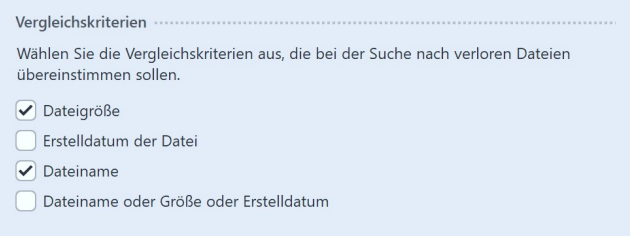
Neuen Pfad direkt angeben	Wählen Sie diese Option, wenn Ihnen das Verzeichnis, in dem die Bilder liegen, bekannt ist. Achtung: die Dateipfade werden dann auf dieses Verzeichnis gelenkt. Wenn Sie mehrere Quellen für Ihr Projekt verwenden, verwenden Sie besser die Option ***Verschobene oder umbenannte 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

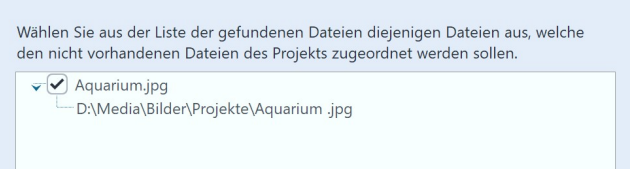
Wählen Sie hier die Orte aus, in denen gesucht werden soll. Je mehr Orte durchsucht werden, desto mehr Zeit nimmt die Suche in Anspruch. Klicken Sie, wenn Sie die Suche eingegrenzt haben, auf ***Weiter***.



3. Vergleichskriterien festlegen

Hier entscheiden Sie, welche Kriterien zur Durchführung der Suche herangezogen werden.

Klicken Sie nach dem Festlegen der Vergleichskriterien auf ***Weiter***.



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.

27 - 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.

Die folgenden Symbole finden Sie an allen Objekten:

Das Objekt wird beim Abspielen berücksichtigt.
Wird der Schalter deaktiviert, wird das Objekt aus der Timeline-Ansicht entfernt und 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. Alle deaktivierten Objekte können Sie auch mit der Aktion "Deaktivierte Objekte aktivieren" 290 wieder herstellen.

Das Objekt ist beim Abspielen der Präsentation sichtbar und/oder hörbar.
Ist das Auge durchgestrichen, wird das Objekt beim Abspielen ausgelassen und in der Timeline ausgegraut angezeigt.

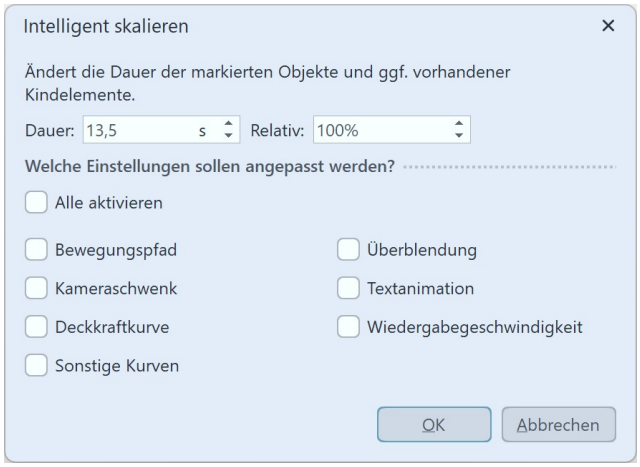
Legen Sie die Anzeigedauer des Objektes hier fest. Sie können die Dauer direkt in das Feld eintippen oder mit den Spin Edits (Dreieck hoch/runter) arbeiten.
Klicken Sie auf die Einheit (s), um diese zu ändern oder eine Auswahl vordefinierter Zeiten zu finden.

Dauer intelligent skalieren: Ändern Sie die Anzeigedauer von Objekten unter (optionaler) Berücksichtigung von am Objekt oder im Objekt befindlichen Timings.

Definieren Sie einen zeitlichen Abstand zu einem Vorgängerobjekt.

Ist in den Projekteinstellungen die ***Bewegungsunschärfe bei Video-Ausgabe (Motion blur)*** aktiv, finden Sie dieses Symbol in den Eigenschaften.
Deaktivieren/ aktivieren Sie das Symbol objektweise, um bei einer Videoerzeugung das gewählte Objekt mit oder ohne Bewegungsunschärfe zu berechnen.

Intelligent skalieren



Intelligent skalieren

Mit dieser Funktion ändern Sie die Anzeigedauer von Objekten und passen dabei Überblendungen, Bewegungspfade, Transparenzen, Kameraschwenks und Textanimationen. Auch die Wiedergabegeschwindigkeit von Sounds und Videos kann auf eine neue Dauer angepasst werden, und Videos und Sound so schneller oder langsamer abgespielt werden.

Markieren Sie zunächst das anzupassende Objekt in der ***Timeline***. Das kann auch ein Kapitel-Objekt oder eine Flexi-Collage sein.

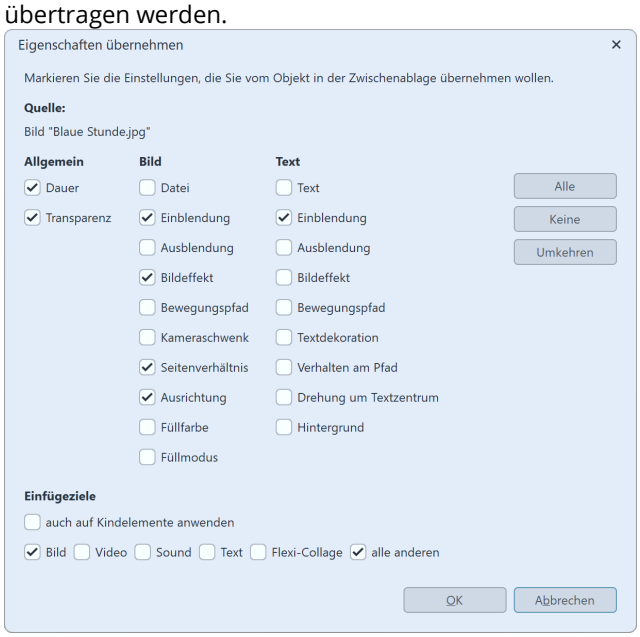
Klicken Sie dann auf das Symbol für ***Intelligent Skalieren***. Geben Sie die neue ***Zieldauer*** ein und legen Sie fest, welche Eigenschaft des markierten Objektes mit angepasst werden soll.



Es gibt Konstellationen, bei denen Sie schwer erkennen können, wie groß der Wert für die neue Gesamtdauer der zu skalierenden Inhalte sein muss, zum Beispiel den Bereich zwischen zwei Markierungslinien. Fügen Sie als Hilfe ein Platzhalter-Objekt ein und ziehen Sie es in der Timeline auf die gesuchte Dauer. Lesen Sie dann in den Eigenschaften des Platzhalters ab, wie die neue Zieldauer lauten muss. Entfernen Sie das Platzhalter-Objekt dann wieder.

Eigenschaften übernehmen

Zwischen beliebigen Objekten können Eigenschaften, wie z.B. Einblendungen, Bildeffekte und Textanimationen übertragen werden.

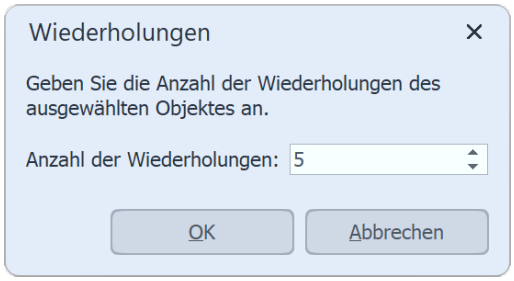


Eigenschaften übernehmen

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***.

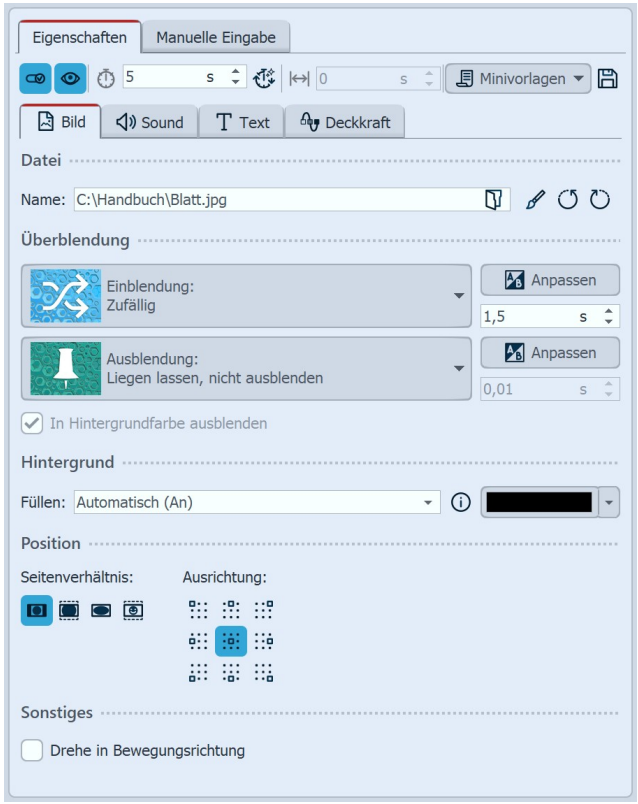
Objekte vervielfachen



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.

27.1 Bild



Eigenschaften für Bild-Objekt

Im Fenster ***Eigenschaften*** des ***Bild***-Objektes können Sie am Reiter Bild folgende Einstellungen vornehmen:

Name: Zeigt den Speicherort und Dateinamen Ihres Bildes an.

	Dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn.
	Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.
	Ruft die integrierte Bildbearbeitung 278 auf.

Überblendung: Dem Bild kann eine ***Einblendung*** und ***Ausblendung*** zugeordnet werden. Die Dauer können Sie direkt per Zeitangabe ändern. 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-

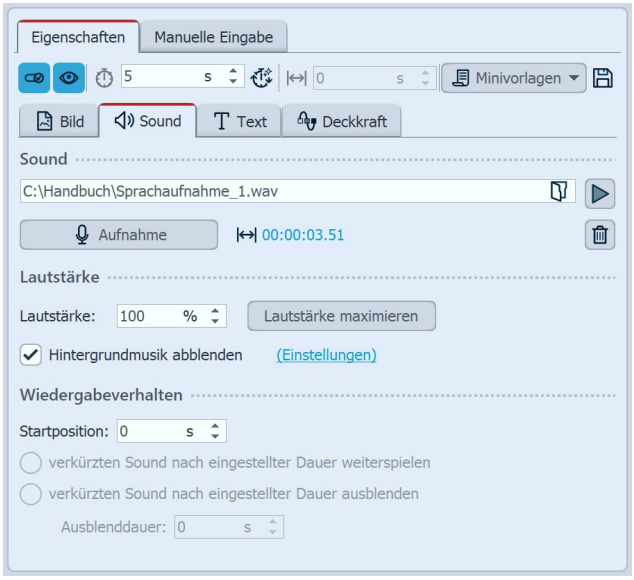
in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzugen, können Sie dies mit den Optionen ***An*** und ***Aus*** selbst festlegen.

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.
- ***Gesichter zentrieren*** = Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt (Gesichtsfindung) und, wenn möglich, zentriert und 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" 127 erfahren Sie dazu mehr.

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.

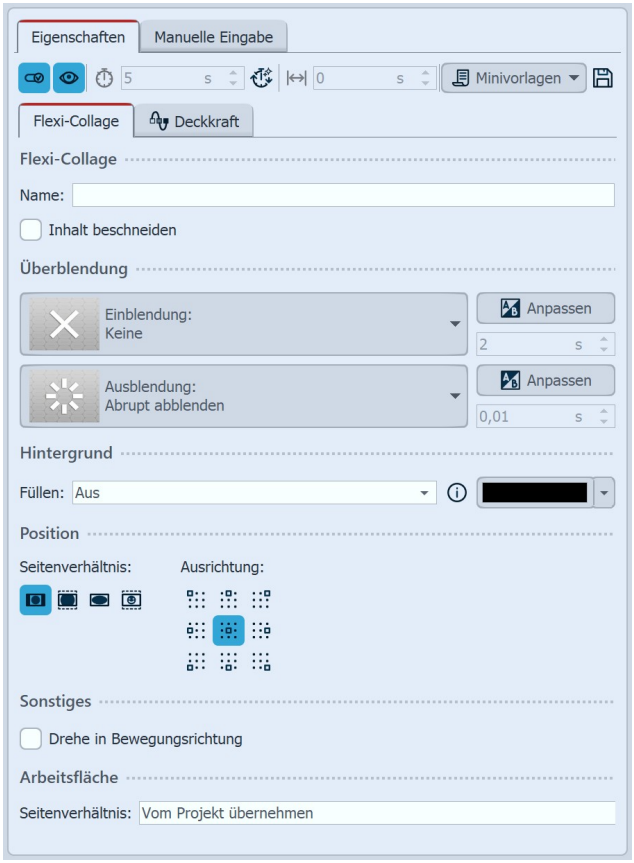
Text (Bildbeschriftung)

Die Eigenschaften von ***Text*** werden im Kapitel "Eigenschaften von Objekten: Text" 347 beschrieben.

Deckkraft

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.

27.2 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*** und deren Dauer 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 127 zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

Arbeitsfläche: Standardmäßig besitzt eine Flexi-Collage das Seitenverhältnis des Projektes. Für eine Flexi-Collage kann jedoch auch eine Arbeitsfläche definiert werden, die vom eingestellten ***Projektseitenverhältnis X:Y*** abweicht. So lässt sich zum Beispiel innerhalb eines 16:9-Projektes eine quadratische 1:1-Arbeitsfläche definieren. Wählen Sie dafür bei ***Seitenverhältnis*** die Einstellung ***Eigenes***. Mit der Einstellung ***Automatisch*** wird das Seitenverhältnis des Elternelementes (z.B. einer 3D-Szene oder einer Flexi-Collage) übernommen.

Deckkraft

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.

27.3 Kapitel



Eigenschaften für Kapitel-Objekt

In den ***Eigenschaften*** des ***Kapitel-Objektes*** kann 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.

Innerhalb eines Kapitel-Objektes werden standardmäßig nur soviele Spuren angezeigt, wie Objekte in den Spuren parallel vorhanden sind. Wird ein Objekt aus der Spur entfernt und ist kein weiteres vorhanden, verschwindet auch die nun leere Spur.

Anders verhält es sich, wenn man einem Kapitel permanente Spuren zuweist. Klicken Sie dafür den Rahmen des Kapitel-Objektes in der Timeline mit rechts an und wählen Sie ***Permanente Spur hinzufügen***. Wiederholen Sie den Schritt, bis die gewünschte Spur-Anzahl vorhanden ist. Um permanente Spuren zu entfernen, klicken Sie mit rechts auf das Kapitel-Objekt in der Timeline und wählen ***Permanente Spur entfernen.***



Wie Sie mit dem Kapitel-Objekt umgehen, erfahren Sie im Kapitel "Mit mehreren Spuren arbeiten" 96.

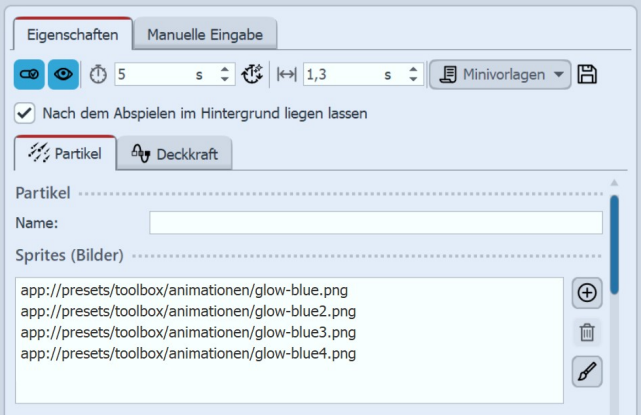
27.4 Partikel

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 118 versehen werden. Sie können das Partikel-Objekt außerdem drehen 123.

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 - 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 - der Wert ist eine zufällige Auswahl aus dem Wertebereich zwischen zwei Kurven

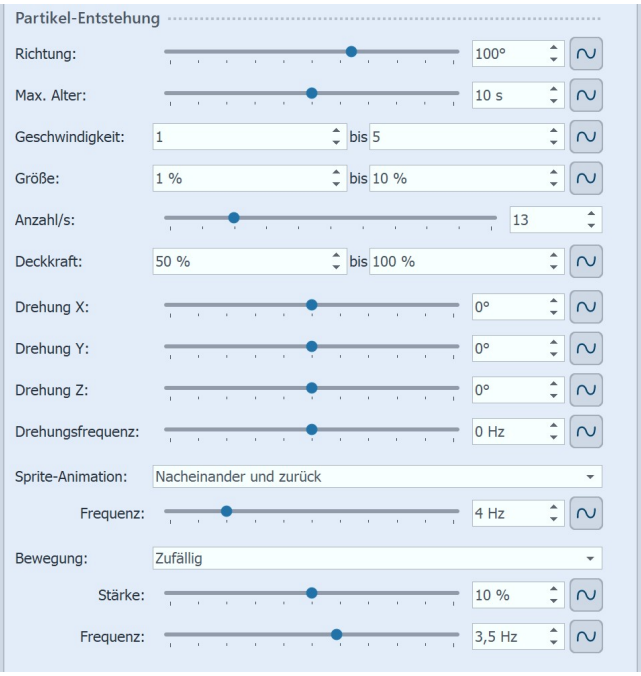
Mit ***Filtern*** kann das Endergebnis einer Kurve noch einmal modifiziert, das heißt in mehrere Stufen unterteilt werden.
Um den Filter von einer Kurve wieder zu entfernen, klicken Sie auf das Filtersymbol und entfernen den Haken bei ***Quantisieren***.

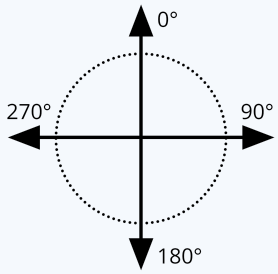
Partikel-System

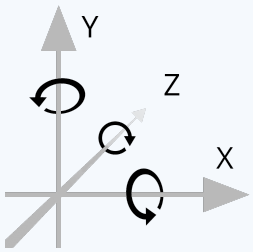


Simulation	Nur, wenn das Partikel-Objekt einen Bewegungspfad hat, hat die Änderung der Simulationsart eine Auswirkung. ***Lokal*** - Die einzelnen Partikel verbleiben nach ihrem Entstehen im Koordinatensystem des Partikel-Objekts und verschieben sich zusammen mit ihm. ***Global*** - Die Partikel entstehen 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	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

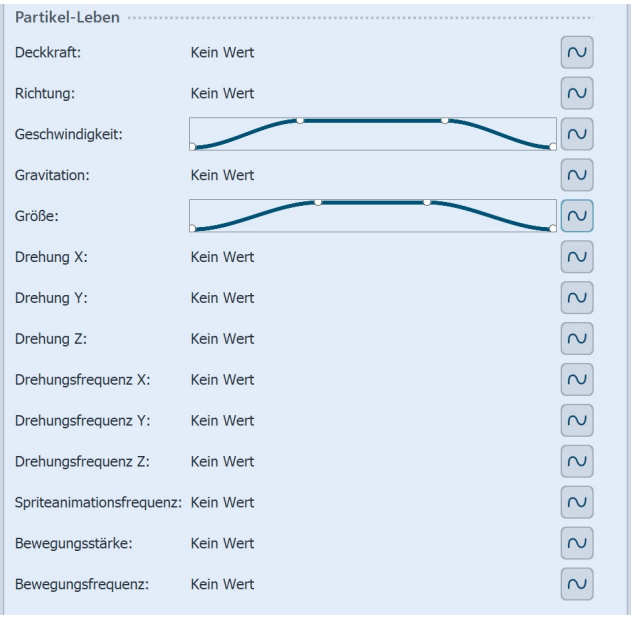


Richtung	Hier können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel fliegen. Die Grafik (rechts) zeigt die Bedeutung der Werte. 
Max. Alter	Ein Partikel hat eine einstellbare Lebenszeit. Soll ein Partikel nach z.B. zwei Sekunden verschwinden, geben Sie diese Zeit hier ein. Die Zeitangabe 0 hat Sonderstellung. Sie bewirkt, dass das einzelne Partikel solange lebt, wie das gesamte Partikel-Objekt. Die Partikellebenszeit ist der Bezugswert für alle Einstellungen bzgl. des Partikellebens.
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.
Bewegungsstärke	Hier stellen Sie ein, wie stark die Ablenkung von der Ursprungsbahn des Partikels sein soll. Je höher die Zahl, desto mehr nimmt die Bewegungsstärke zu. Die Stärke ist von der 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.
Bewegungsfrequenz	Die Frequenz gibt an, wie oft die Bewegung ausgeführt wird. Je höher die Zahl, desto schneller und häufiger sind die Bewegungen.

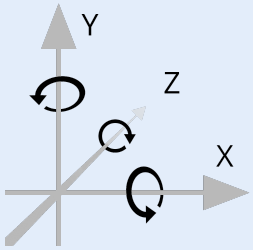
Partikel-Leben



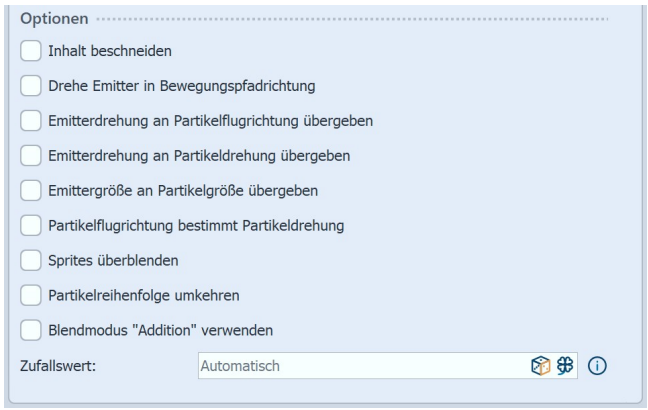
Alle Werte können als Einzelwert oder als Kurve eingegeben werden. Bei der Kurve ändern sich die Werte über die Zeit.

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*** des Partikels. Damit ein Partikel z.B. am Ende seines Lebens kleiner wird und im Nichts verschwindet, geben Sie hier eine Kurve an, die von 100 % zu 0 % geht. Oftmals wird der Effekt mit einer Reduzierung der Deckkraft kombiniert.
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



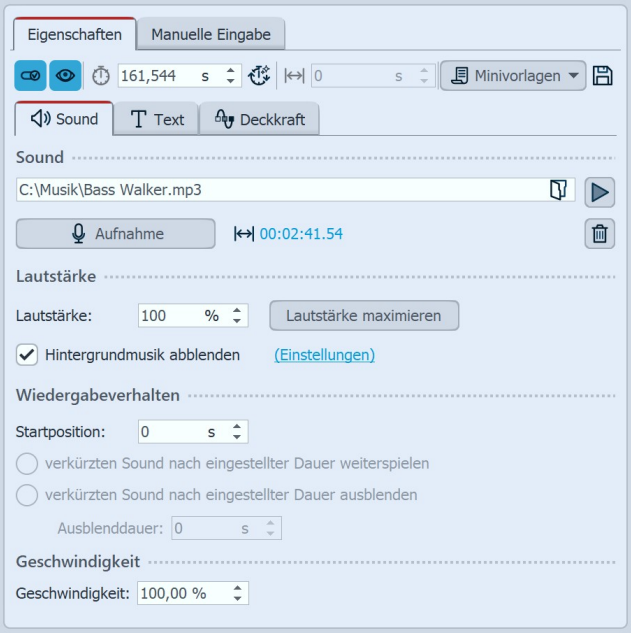
Inhalt beschneiden	Schneidet alles ab, was nicht im Rahmen des Partikel-Objekts ist. Die Einstellung ist meist nur bei lokaler Simulation sinnvoll.
Drehe Emitter in Bewegungspfadrichtung	Ist dem Partikel-Objekt ein Bewegungspfad zugeordnet, dreht sich das gesamte Partikel-Objekt und damit der Emitter 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 gleiche 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.

Deckkraft

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.

27.5 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)



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 81.

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. Die Einheit kann gewechselt werden.

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" 75.
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.
Geschwindigkeit	Der Sound kann langsamer (<100%) oder schneller (>100%) abgespielt werden. Dabei verändert sich die Tonhöhe. ("Micky-Maus-Effekt" bei schnellerer Geschwindigkeit.)

Die Lautstärke eines ***Sound-Objektes*** kann innerhalb des Sounds individuell eingestellt werden. Dazu erfahren Sie im Kapitel "Individuelle Lautstärkeregelung" 78 mehr.

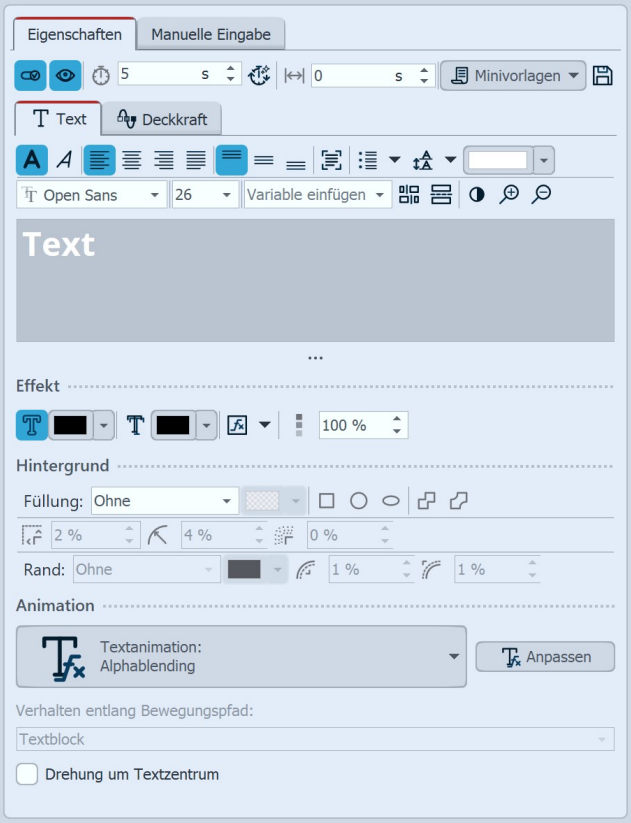
Text (z.B. eine Transkription)

Die Eigenschaften von ***Text*** werden im Kapitel "Eigenschaften von Objekten: Text" 347 beschrieben.

Deckkraft (gilt für ggf. vorhandenen Text)

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.

27.6 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.
	Text als Aufzählungen oder Nummerierungen formatieren
	Zeilenabstand vergrößern oder verkleinern

Mit dem Feld ***Variable einfügen*** können EXIF- und IPTC-Daten 66 in den Text eingefügt werden.

Die **Hintergrundfarbe im Textfeld** kann zur besseren Lesbarkeit über den Schwarz-Weiß-Button auf hell oder dunkel gestellt werden. Mit den **Lupen** können Sie die Textfeldansicht vergrößern oder verkleinern, um Texte mit sehr kleinen oder sehr großen Schriftgrößen besser lesen zu können.

Im Abschnitt Effekt 51 nehmen Sie Einstellungen für Textrand, Textschatten, Deckkraft der Schriftfarbe und zu Texteffekten vor. Diese Einstellungen werden auf den gesamten Text, der sich im Textfeld befindet, angewendet.

Der Text kann mit einen **Text-Hintergrund** und/oder mit einem **Text-Rahmen** gezeigt werden. Aktiviert werden die nachfolgenden Felder, indem eine Auswahl bei ***Füllung*** bzw. ***Rand*** aktiviert wird. Die ***Farbe*** für den Text-Hintergrund und den Rand wird über die Farbwähler definiert.

Abschalten lassen sich Text-Hintergrund und Text-Rahmen wieder, indem die ***Füllung*** auf ***Ohne*** gesetzt wird.

 Text-Füllung als Rechteck-Form

 Text-Füllung als Kreis-Form

 Text-Füllung als Ellipsen-Form

 Verbindung einfach.

 Geglättete Verbindung

 Randabstand zwischen Text und Hintergrund

 Eckenradius (nur bei Rechteckform-Hintergrund)

 Weicher Rand

 Innerer Rand

 Äußerer Rand

Soll der Text animiert eingeblendet werden, so können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte **Animationen** auswählen. Über den Schalter ***Tfx Anpassen*** können Sie die Animation individuell modifizieren. 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 127 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" 127 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.

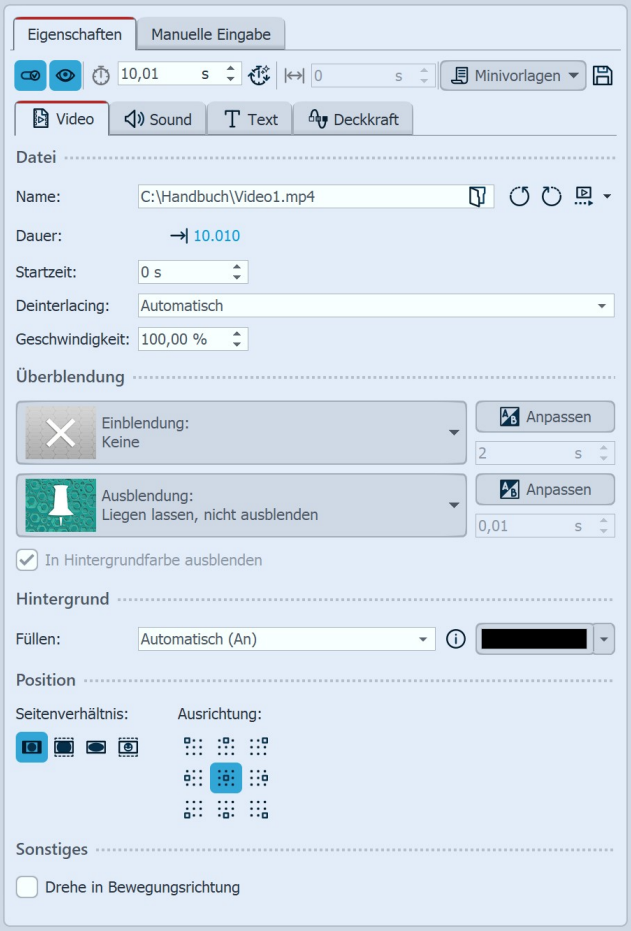
Deckkraft

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.



Wie Sie die Schrifteinstellungen speichern, erfahren Sie im Kapitel "Programmeinstellungen" 362 am Punkt "Standardbildeinstellungen".

27.7 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 gegen den Uhrzeigersinn.
	Dreht das Video im Uhrzeigersinn
	Proxy-Video(s) 88 berechnen/entfernen

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 Video Vision**) 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.
- ***Gesichter zentrieren:*** Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt (Gesichtsfindung) und, wenn möglich, zentriert und nicht beschnitten.

Ausrichtung: Legt fest wo das Video auf dem Bildschirm positioniert werden soll.

Drehe in Bewegungsrichtung: Wenn Sie dem Video einen Bewegungspfad 127 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.

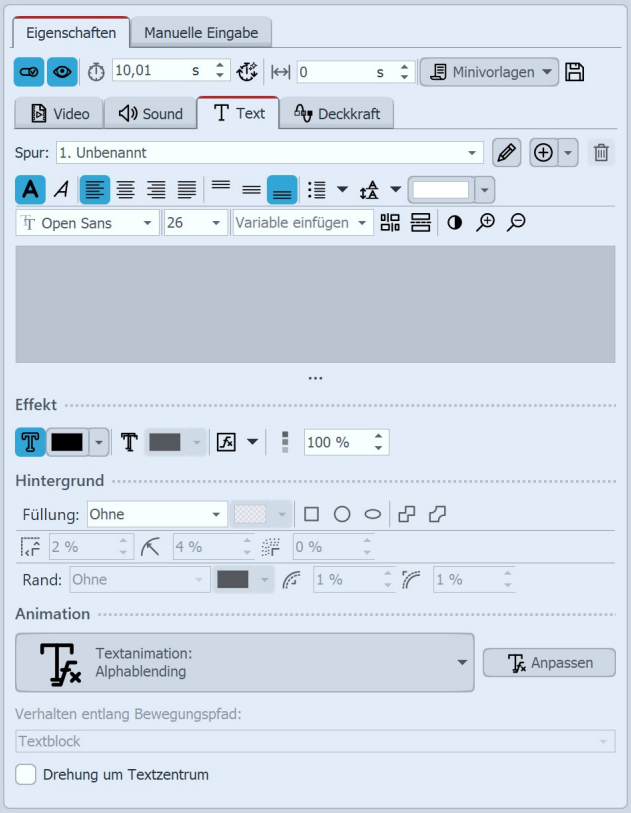
Ist der Haken bei ***Hintergrundmusik abblenden*** gesetzt, wird vorhandene Hintergrundmusik entsprechend der Musikeinstellungen abgeblendet (leiser geregelt), während das Video läuft.

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.

In **AquaSoft Stages** kann die Lautstärke auch direkt in der Keyframespur 37 des Videos bearbeitet werden.

Text (Videobeschriftung)



Beschriftung des Videos

Soll während des Abspielens des Videos Text eingeblendet werden, wird dieser hier hinterlegt.

Über die ***Spur***-Auswahl können Sie verschiedene Text-Informationen an einem Video-Objekt hinterlegen. Das können z.B. Beschriftungen in unterschiedlichen Sprachen sein oder eine automatische Transkription 44. Der Spurnamen dient der Orientierung.

	Spurnamen bearbeiten
	Neue Spur hinzufügen/ Neue Spur mit automatischer Transkription erstellen / Neue Spur aus Datei laden
	Spur entfernen

Es kann beim Abspielen des Video-Objekts nur eine Text-Spur angezeigt werden.

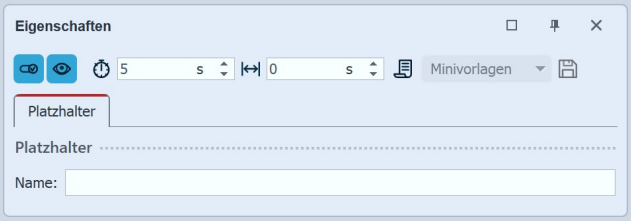
Wird im Textfeld ein Text eingefügt, wird dieser während der gesamten Objektdauer angezeigt. Wünscht man das nicht kann mit einem Text-Timing 47 gearbeitet werden oder alternativ das Video mit einem Text-Objekt 43 beschriftet werden.

Die detaillierten Einstellungsmöglichkeiten zur Textgestaltung entnehmen Sie bitte dem Kapitel Eigenschaften Text-Objekt 347.

Deckkraft

Das Ändern der ***Deckkraft*** wird im Kapitel "Animierte Transparenz/Deckkraft" 351 beschrieben.

27.8 Platzhalter



Eigenschaften für Platzhalter-Objekt

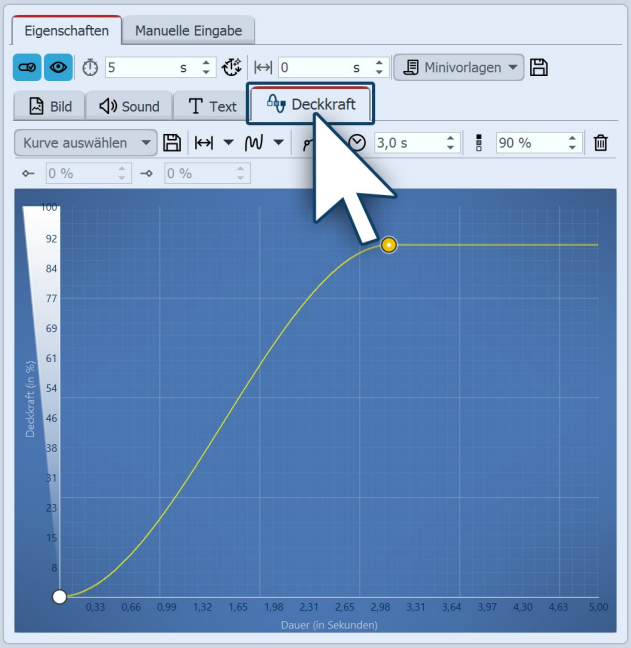
In den ***Eigenschaften*** des ***Platzhalter-Objektes*** können Sie einen Namen angegeben. Dies erleichtert die Übersicht.

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.

27.9 Animierte Transparenz/Deckkraft

Im Fenster ***Eigenschaften*** finden Sie bei nahezu allen Objekten den Reiter ***Deckkraft***, 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 Deckkraft



Die Deckkraft verändert sich über die Zeit

Um eine Transparenzkurve für Ihr ***Objekt*** erstellen zu können, rufen Sie im Fenster ***Eigenschaften*** den Reiter ***Deckkraft*** 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 ***Kurve auswählen*** können Sie aus Standardkurven wählen. Wenn Sie eigene Kurvenvorlagen gespeichert haben, finden Sie diese im Abschnitt ***Eigene Kurven***. Über die Auswahl ***Kurve entfernen***, werden alle Marken entfernt.

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.

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 Kurve außerdem zur Auswahl: an die Anzeigehöhe anpassen, Breite skalieren / Höhe skalieren, Horizontal verschieben / Vertikal verschieben, Horizontal spiegeln / Vertikal spiegeln, Einblenden / Ausblenden, Alle Punkte zu weichen Punkten / zu Eckpunkten / zu Sprungpunkten / zu Bezier-Punkten und Kurve löschen.

Kurve generieren - Erzeugen Sie eine Sinusförmige Kurve, eine Sägezahnkurve, eine Rechteckkurve oder eine Zufällige Kurve.

Die Ausschläge der Kurve werden rund dargestellt, die Animation verläuft weich.

Die Ausschläge der Kurve werden spitz dargestellt, die Animation verläuft hart.

Die Punkte werden rautenförmig, die Ausschläge der Kurve eckig. Die Wechsel laufen sprunghaft ab.

Die Punkte werden zu Bezier-Punkten, der Kurvenradius kann detailliert verändert werden.

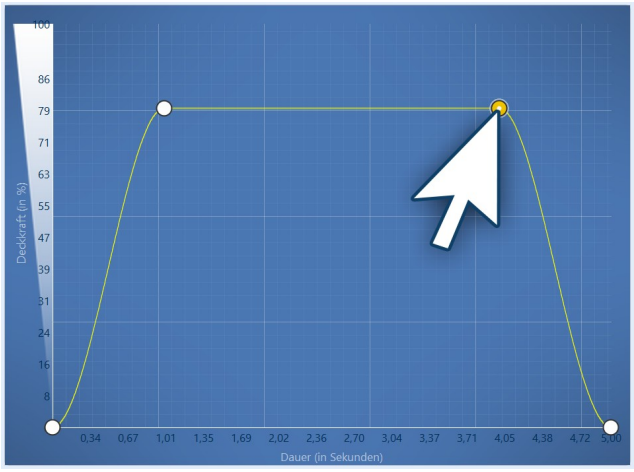
Zeitwert des Punktes

Wert für Deckkraft in Prozent (0% = Objekt hat keine Deckkraft/volle Transparenz, 100% = Objekt hat volle Deckkraft)

Wenn Sie eine Marke angeklickt haben (erscheint orange), können Sie die Marke mit einem Klick auf das Symbol löschen.

Bei der Verwendung von Bezier-Punkten können die Kontrollpunkte mit der Maus oder per Werteingabe verändert werden.

2. Verlauf einer Transparenzkurve festlegen



Transparenzkurve mit vier Punkten

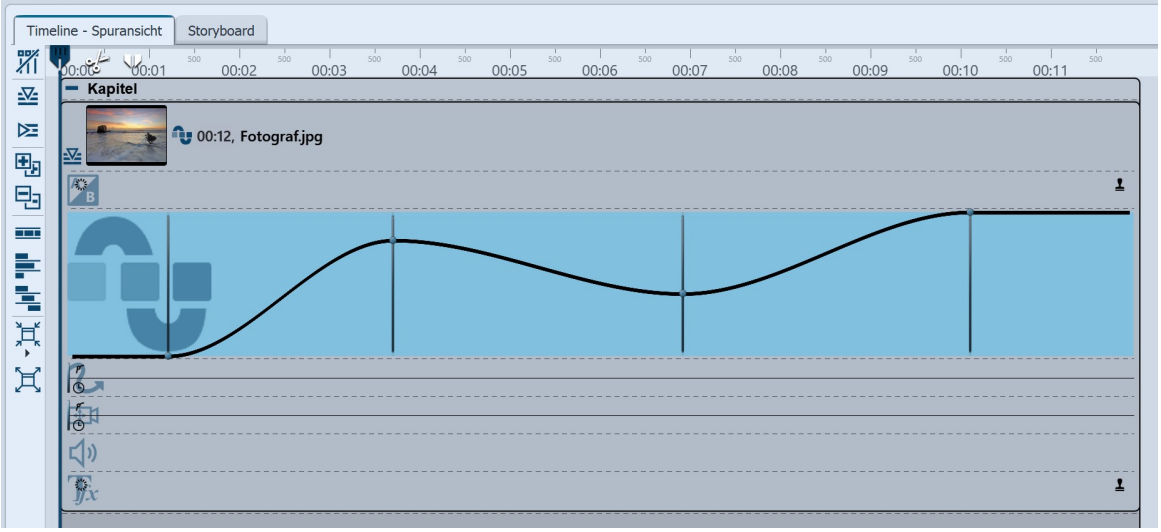
Um den Verlauf der Transparenz festzulegen, formen Sie in dem Diagramm eine Kurve. Klicken Sie dazu in die blaue Hintergrundfläche. Sie setzen damit einen ersten Punkt, die Kurve erscheint waagerecht.

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 wird anhand der Höhe des Punktes mittels Verschieben bestimmt und kann auch im Feld ***Deckkraft*** eingetippt werden.
Der Zeitpunkt kann im Feld ***Zeit*** ebenfalls genauer bestimmt werden.

Per Doppelklick bzw. per Rechtsklick auf einen Punkt kann der Punkttyp (Hart, Weich, Sprung, Bezier) geändert werden

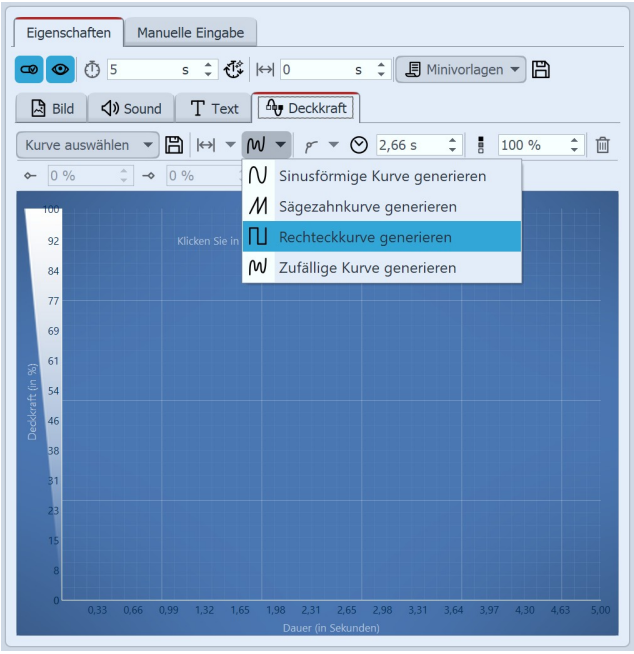
3. Deckkraft/Transparenz über Keyframe-Spur steuern

In Stages können Sie die Deckkraft auch über die Keyframe-Spur steuern. Öffnen Sie dazu die Keyframe-Spur und klicken Sie in die Spur für die Deckkraft. Auch hier haben Sie eine Kurve, deren Auf und Ab Sie mit einzelnen Punkten steuern können. Die Werte zwischen den Keyframes werden automatisch berechnet (interpoliert).



Keyframe-Spur für Deckkraft

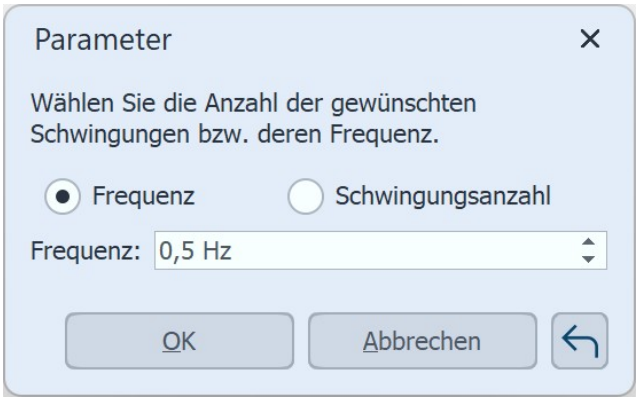
4. Objekt blinken lassen mit generierter Kurve



Rechteck-Kurve generieren

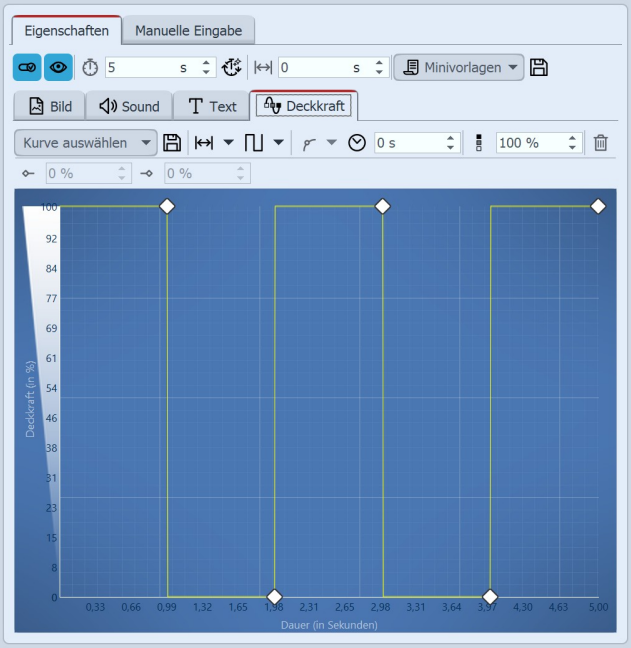
Um ein Objekt blinken zu lassen, lässt man die Deckkraft intervallmäßig wechseln - zwischen 0 % Deckkraft und 100 % Deckkraft.

1. Klicken Sie auf das Symbol für Kurve generieren und wählen Sie ***Rechteckkurve generieren***.



Parameter für Rechteckkurve

2. Wählen Sie im folgenden Dialog, die Anzahl der gewünschten Schwingungen bzw. deren Frequenz.



Generierte Transparenzkurve

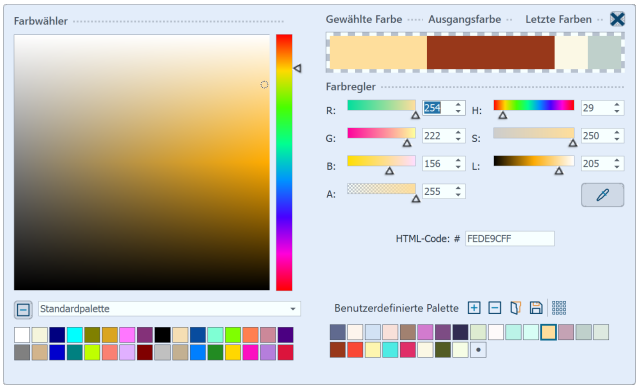
Die Kurve wird entsprechend errechnet und gezeichnet.

Das Objekt ist jetzt im Sekunden-Wechsel sichtbar und nicht sichtbar, so dass ein Blink-Effekt entsteht.

Weitere Möglichkeiten bietet Ihnen der Effekt "Transparenzfluktuation" 260.

27.10 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 Video Vision** 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)

28 - Einstellungen

28.1 Auswahl der Benutzeroberfläche

Sie können zwischen den folgenden acht Skins für die Benutzeroberfläche wählen. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, hängt die Auswahl des Skins vom Farbmodus Ihrer Windows-Einstellungen ab.

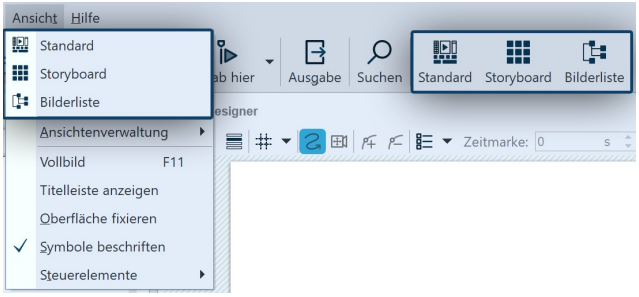
- Dunkel
- Mitteldunkel
- Mittelhell
- Hell
- Mitternacht (Standard für dunkles Design)
- Schiefer
- Graublau
- Helles graublau (Standard für helles Design)

Sie können die Auswahl jederzeit unter ***Extras / Programmeinstellungen / Benutzeroberfläche*** ändern. Sie können auch entscheiden, ob die Icons und Symbole der Benutzeroberfläche je nach Skin-Farbe farbig, monochrom oder schwarz bzw. weiß dargestellt werden sollen.

Nach der Auswahl ist ein Neustart der Software notwendig, um die Änderungen wirksam zu machen.

In unserem Video "Farbe der Benutzoberfläche ändern" stellen wir alle Benutzeroberflächen vor. (Linkadresse: aquasoft.de/go/themes)

28.2 Einstellen der Ansicht

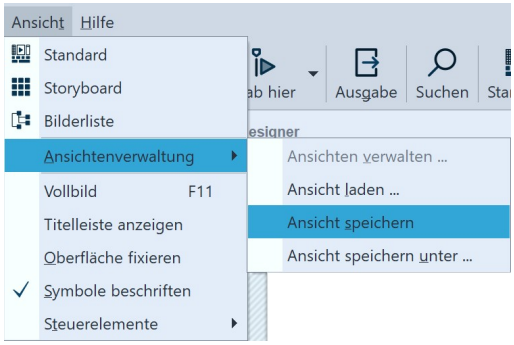


Auswahl der Ansichten im Menü und in der Toolbar

In der **AquaSoft Photo Vision** und der **Video Vision** finden Sie im Menü ***Ansicht*** zwei bzw. drei voreingestellte Möglichkeiten zur Anordnung der Benutzeroberfläche, bei **AquaSoft Stages** vier. In der ***Toolbar*** finden Sie die jeweiligen Optionen ebenfalls.

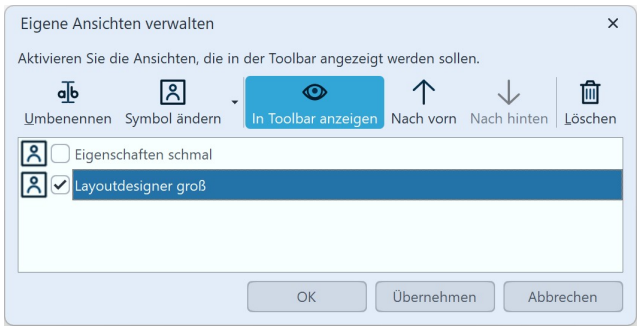
In den meisten Anleitungen, die Sie in diesem Handbuch finden, wird die ***Standard-Ansicht*** genutzt. Das heißt jedoch nicht, dass dies die beste Ansicht für Ihre Zwecke sein muss.

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 23 nach Ihren Wünschen an, dies geschieht per Drag-and-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.

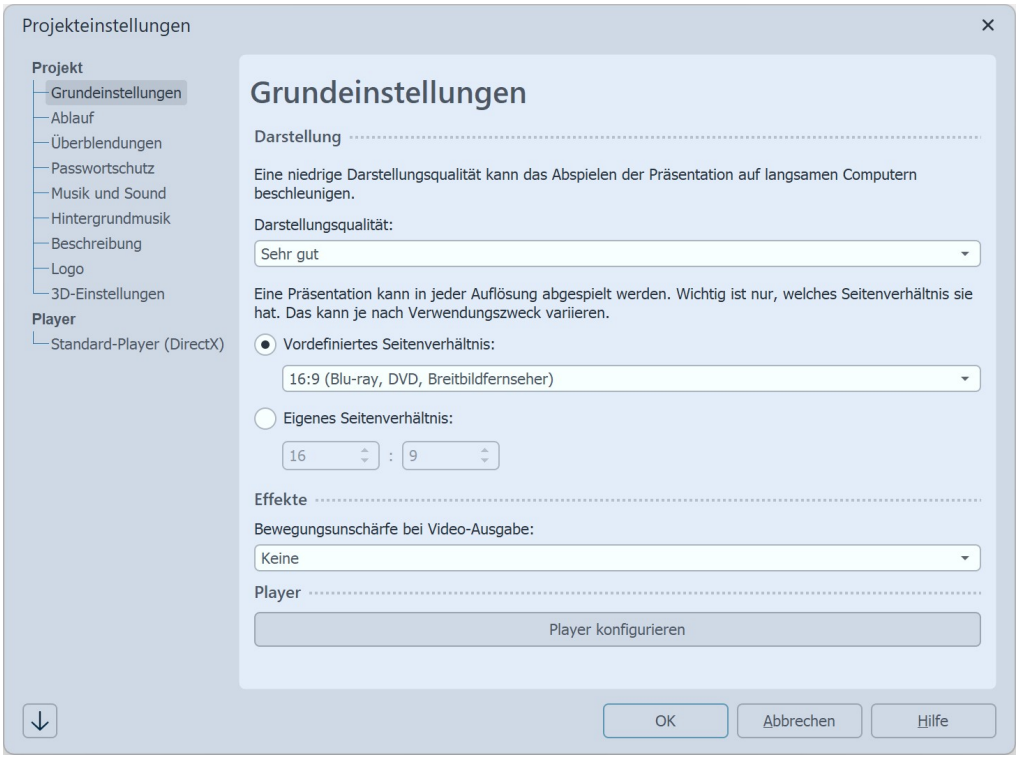


Um die gesamte Toolbox mit allen darin befindlichen Reitern zu verschieben, klicken Sie einen Reiter mit rechts an und wählen ***Titelleiste anzeigen***. Nun können Sie die gesamte Toolbox greifen und verschieben.

28.3 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

1. Grundeinstellungen

Darstellung

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.

Effekte

Hier können Sie veranlassen, dass das komplette Projekt mit Bewegungsunschärfe exportiert wird. Zur Anwendung kommt dieser "Motion Blur"-Effekt während der Videoerzeugung, er ist also nur in einem exportierten Video zu sehen. Legen Sie über die Auswahl ***Wenig / Mittel / Viel / Extrem*** fest, wie stark dieser Effekt bei Animationen (z.B. Kameraschwenks und Einblendungen) wirkt. Mit ***Keine*** wird ein Video ohne Bewegungsunschärfe errechnet.

Seitenverhältnis

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 13" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung.

2. 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 261 relevant.

Zufall steuern

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 305

3. 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.

Details zu den Projekteinstellungen Musik und Sound 75 und Hintergrundmusik 73 entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel.

4. 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 66 ***%titel%***, ***%autor%***, ***%beschreibung%***, ***%copyright%*** abgerufen werden.

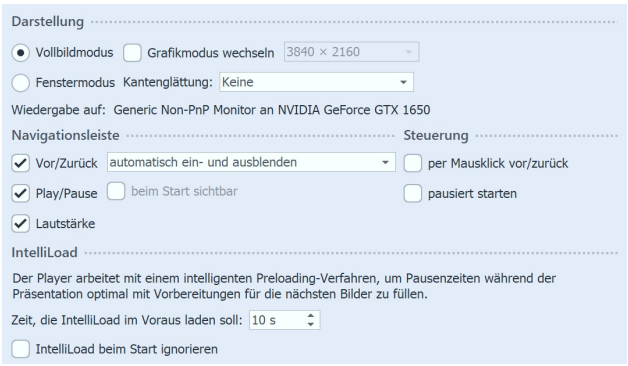
5. Logo

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.

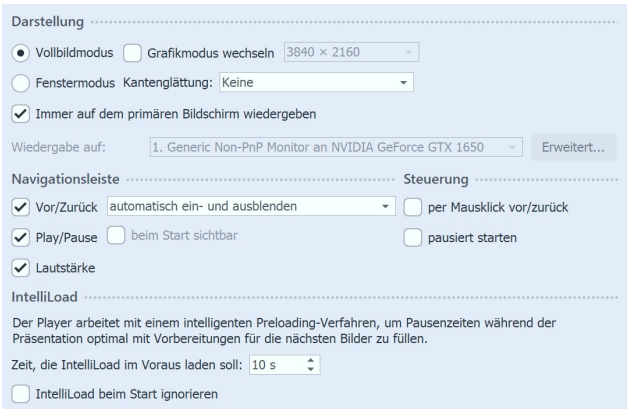
6. 3D-Einstellungen

Je nach gewähltem Vertikalen Öffnungswinkel wirkt die perspektivische Verzerrung mehr oder weniger stark im gesamten Projekt. Diese optische Verzerrung macht sich in der 3D-Szene 285, bei den 3D-Effekten und auch bei 3D-Einblendungen bemerkbar. Als Standardeinstellung ab Version 12.1.08 ist der Vertikale Öffnungswinkel von 35° gesetzt. Ältere Projekte bis Version 11 arbeiten mit der Einstellung 48,89°.

7. Standard-Player (DirectX)



Einstellungen für Player in Video Vision



Einstellungen für Player in Stages

Das Abspielen einer Präsentation übernimmt der **Live-Player**. Hier können Sie Einstellungen für diesen vornehmen.

Darstellung

Wählen Sie hier aus, ob die Präsentation im Vollbildmodus (empfohlen) oder im Fenstermodus abgespielt werden soll.

Kantenglättung

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.

Wiedergabe auf

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 **Vision** wird immer auf dem primären Bildschirm wiedergegeben.

Navigationsleiste

Sie können weiterhin Einstellungen zur ***Navigationsleiste*** treffen. Legen Sie fest, welche Steuerelemente der ***Navigationsleiste*** angezeigt werden und wann diese eingeblendet wird.

Steuerung

Unter Steuerung können Sie auswählen, ob die Präsentation automatisch beim Abspielen gestartet werden soll oder auf eine Eingabe wartet, falls Sie die Präsentation manuell steuern möchten. Die Steuerung des Bildwechsels per Mausklick können Sie hier ebenfalls aktivieren.

IntelliLoad

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.

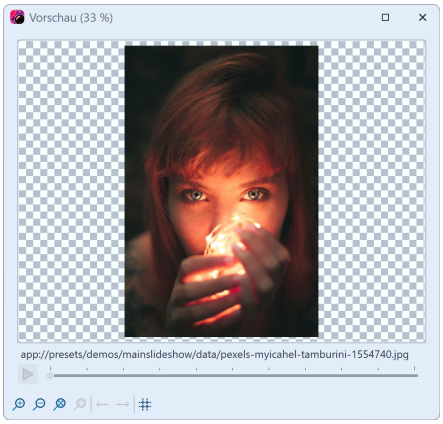
8. Projekteinstellungen speichern

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.

28.4 Extras

Im Menüpunkt ***Extras*** gibt es verschiedene Optionen, die im Folgenden erklärt werden.

1. Anzeigen / Abspielen



Vorschau eines Bildes

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.

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" 306.

6. Entwicklermodus

Der Entwicklermodus bietet 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. Um den Entwicklermodus zu verwenden, haken Sie diesen unter ***Extras / Entwicklermodus*** an. Starten Sie dann das Programm neu.

Wenn der Entwicklermodus aktiv ist, kann es zu Geschwindigkeits-Einbußen bei der Verwendung der Software kommen. Aktivieren Sie den Entwicklermodus daher nicht dauerhaft. Um den Entwicklermodus zu beenden, haken Sie diesen unter ***Extras / Entwicklermodus*** ab. Starten Sie dann das Programm neu.

7. Programmeinstellungen

Hinter diesem Menüpunkt finden Sie eine Reihe von Einstellungen, die im Kapitel "Programmeinstellungen 362" näher erläutert werden.

28.5 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" 358).

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.

Am Programmeinstellungen-Fenster unten links finden Sie mit dem Uhren-Symbol die Option, die Programmeinstellungen auf die **Werkseinstellung** zurückzusetzen.

1. Sprache

Die **AquaSoft Vision** 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.

2. 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.***

3. Benutzeroberfläche

Hier finden Sie weitere Einstellungsmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche. Deaktivieren Sie die ***Tooltips***, wenn Sie diese in der Programmoberfläche nicht angezeigt haben möchten.

Bei ***Anzeige*** stehen Ihnen unterschiedliche Skins (Oberflächenfarben) zur Auswahl. Wählen Sie dazu die Farbe der Symbole (***Monochrom***, ***Schwarz*** bzw, ***Weiß*** oder ***Skin-Farben***, also bunt).

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.

Die ***Anzahl der zuletzt geöffneten Projekte*** bezieht sich auf die Anzeige im Menü unter ***Datei / Öffnen*** und die Projektliste im Willkommensdialog.

4. Bestätigungen

In **AquaSoft Vision** und **Stages** gibt es einige Dialoge und Hinweisfenster. Diese können Sie hier aktivieren oder deaktivieren.

5. UI-Beschleunigung (Programm-Oberfläche)

Die Darstellung der Programm-Oberfläche erfolgt hardwarebeschleunigt über auswählbare Schnittstellen (***Direct3D11*** empfohlen).
Diese Beschleunigung kann für alle oder einzelne Teile (***Timeline, Storyboard, Toolbox*** und ***Bildeditor***) deaktiviert werden.

6. 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.

7. Soundaufnahme

Über den ***Sound-Assistenten*** 81 können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.

8. Benutzerverzeichnisse

Wählen Sie Ihr bevorzugtes Verzeichnis über das Ordner-Symbol. Mit dem Pfeilsymbol können Sie das Standardverzeichnis wieder einsetzen. Das Auge-Symbol zeigt Ihnen das hinterlegte Verzeichnis im Windows-Explorer an.

Benutzerdatenverzeichnis: Sie können Eigene Vorlagen 293 erstellen, die in der Toolbox 30 angezeigt werden. Diese werden in einem Ordner abgelegt, den Sie an dieser Stelle selbst festlegen können. Werden die Vorlagen im Standardverzeichnis gespeichert, können diese in einer höheren Programmversion über ***Extras / Vorhandene Vorlagen importieren*** in das neue Programm übernommen werden.

Temporäres Verzeichnis: Die Anwendung 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 Standard-Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz bieten, können Sie hier ein anderes Verzeichnis angeben, das auf einem anderen Datenträger liegt.

Videoausgabeverzeichnis: Das hinterlegte Verzeichnis wird dann verwendet, wenn Sie für den Videoexport die automatische Dateinamenvergabe wählen. Alternativ können Sie beim Export auch einen eigenen Namen angeben und ein anderes Zielverzeichnis angeben.

Soundausgabeverzeichnis: In dieses Verzeichnis werden Sound-Dateien gespeichert, die Sie mit automatischer Dateinamenvergabe, zum Beispiel mit Hilfe der Text-to-speech-Funktion 83, erzeugen.

Downloadverzeichnis: In dieses Verzeichnis werden Dateien gespeichert, die über ***Hinzufügen / Importieren / Von Web-Adresse*** importiert werden. Alternativ können Sie beim Import auch ein anderes Zielverzeichnis angeben.

9. Speichernutzung

Hier können Sie einstellen, wie viel Arbeitsspeicher (RAM) Ihres Rechners vom Programm maximal zum Zwischenspeichern von Dateien verwendet werden darf. Der angegebene verfügbare RAM liegt bei 30% vom physischen RAM.

10. 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.

11. Proxy-Schnitt

Geben Sie an, wie Proxy-Videos erzeugt 88 und wo beim Abspielen sie verwendet werden sollen. Proxy-Dateien sind Stellvertreter-Kopien von großen Videodateien. Damit können zum Beispiel große 4k-Videodateien umgewandelt und auch auf schwächeren Computern problemlos abgespielt und bearbeitet werden. Sobald ein Export ansteht, werden statt der Proxy-Dateien wieder die Original-Videodateien verwendet.

An jedem Video-Objekt kann in den Eigenschaften aktiviert werden, ob Proxy-Dateien erzeugt werden sollen. Das erfolgt nach den hier vorgenommenen Einstellungen in Sachen ***Auflösung*** und ***Qualität***.

Unter ***Verarbeitung*** wählen Sie, mit welcher Priorität und wie viele Proxy-Videos maximal zeitgleich berechnet werden.
Auslastung Niedrig = 2 Prozesse
Normal = Anzahl der logischen Prozessoren/2
Hoch = Anzahl der logischen Prozessoren * 2

Alle jemals erzeugten Proxy-Videos können über den Besen-Button gelöscht werden. Sie können auch festlegen, wie viel Platz insgesamt Sie auf Ihrem Rechner dafür bereitstellen möchten und sehen, wie viel Platz von Proxy-Videos belegt ist.

12. CD/DVD/BD-Brenner

Hier werden die erkannten CD/DVD/BD-Brenner angezeigt. Ist kein Brenner installiert bzw. kein externer Brenner angeschlossen, bleiben die zwei Felder leer.

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.

13. 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.

14. Soundsystem

Das ***Soundsystem*** kümmert sich um die Wiedergabe der im Projekt enthaltenen Musik. Standardmäßig ist ***automatisch der beste Ausgabemodus*** eingestellt. Wenn Sie Probleme beim Abspielen der Musik haben, wählen Sie hier ***Windows Multimedia*** und starten Sie **AquaSoft Stages** dann neu.

15. 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 Photo Vision** stehen hier weniger Optionen zur Verfügung.

Komplexere Voreinstellungen lassen sich über eigene Objekte 293 realisieren.

16. Hardwarebeschleunigung (Player)

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.

17. Fernsteuerung

Setzen Sie das Häkchen vor "Fernsteuerung aktivieren", um eine Präsentation via App zu steuern. Im Kapitel Fernbedienung oder Presenter nutzen 303 erfahren Sie mehr.

18. Storyboard

Nehmen Sie hier Einstellungen für das ***Storyboard*** vor.

19. 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" 26 erfahren Sie mehr über das Raster.

20. 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.

Geben Sie bei ***Kapitelspuren*** an, wieviel permanente Spuren das Start-Kapitel besitzen soll, das Sie beim Anlegen eines neuen Projektes in der Timeline vorfinden. Mit dem Wert 0 wird kein Start-Kapitel-Objekt erzeugt.

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.

Aktivieren/deaktivieren Sie die ***Videovorschaubilder*** für Video-Objekte in der Timeline während des Überfahrens mit der Maus oder dem Playhead oder beim Draggen.

Wählen Sie ihr bevorzugtes***Verhalten*** für den Playhead, vor allem für das Steuern des "Abspielen ab hier (Playheadposition)"

- ***Verändert sich bei Objektauswahl nicht***: Der Playhead bleibt immer dort stehen, wo Sie ihn in der Timeline-Zeitskala platzieren.
- ***Springt immer zum ausgewählten Objekt***: Der Playhead setzt sich an den Beginn eines Objektes, das Sie in der Timeline auswählen.
- ***Springt zum ausgewählten Objekt, wenn Live-Vorschau nicht aktiv***: Der Playhead setzt sich nur an den Beginn eines Objektes, das Sie in der Timeline auswählen, bis Sie die Live-Vorschau 29 aktivieren.

Audio-Scrubbing

In einem Untermenü können Sie Einstellungen zum ***Audioscrubbing*** vornehmen. Legen Sie fest, wann und wie der Ton von Objekten mit Ton beim Überfahren mit dem Playhead und/oder der Maus abgespielt wird. Die angegebene Cliplänge entspricht der Mindestdauer, die man hört.

Die ***Tonvorschau am Playhead*** erfolgt, indem man mit dem Playhead über ein Objekt fährt, das Ton enthält. Diese Funktion kann ***Aus*** oder ***An*** gestellt oder eingeschränkt aktiviert werden, sodass man Ton nur hört, wenn die ***Live-Vorschau*** im Layoutdesigner ***aktiviert*** ist.

Außerdem ist eine Wiedergabe von Sounds möglich, indem man diese in der Timeline mit der Maus überfährt (ohne dabei eine Maustaste zu drücken), während man die Taste hält, die hier eingestellt ist. Diese Funktion lässt sich ebenfalls deaktivieren.

21. Bilderliste

Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der ***Bilderliste*** angezeigt werden sollen.

29 - AquaSoft Stages bestellen

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch in unserem Online-Shop. Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können.

Hier können Sie alle Produkte als Download bestellen. Nach der Bestellung erhalten Sie kostenlose Updates innerhalb der jeweiligen Hauptversion der Programme, sowie günstige Upgrade-Angebote im Kundenlogin 367.

30 - Aktuelle Updates

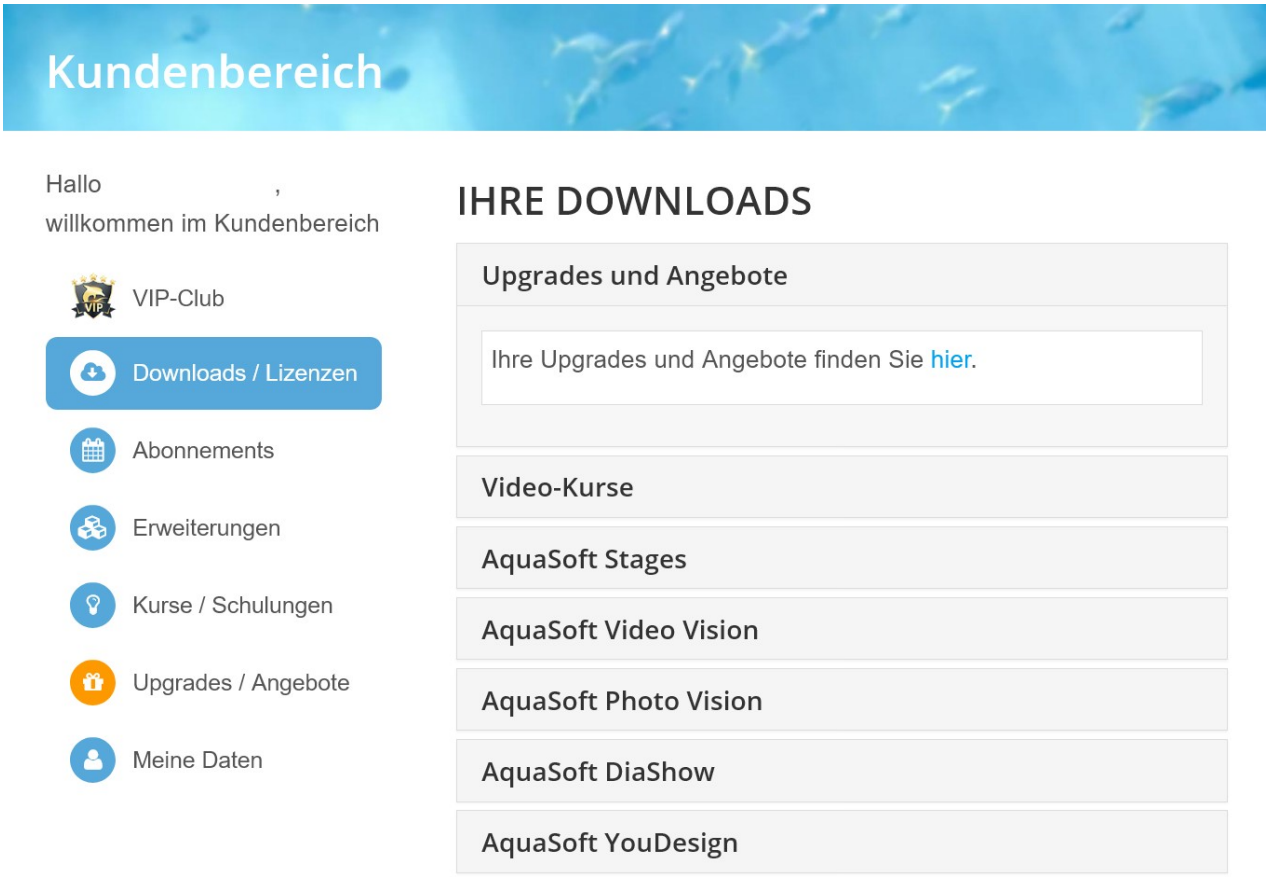
Im **AquaSoft Kundenbereich** finden Sie neben aktuellen Updates zu Ihren gekauften Produkten auch Handbücher und weitere Programm-Versionen.

Falls Sie auf eine höhere oder aktuellere Version umsteigen möchten, finden Sie hier auch günstige Upgrade-Preise.

Die Zugangsdaten für den Kundenbereich erhalten Sie nach dem Kauf bzw. nach der Registrierung der Software von AquaSoft per E-Mail. Sollten Sie einmal Ihr Passwort nicht mehr zur Hand haben, können Sie nach Eingabe Ihrer E-Mail-Adresse ein **neues Passwort anfordern**.

Nach dem Klick auf den entsprechenden Button wird Ihnen das Passwort gesendet.

Die untere Grafik zeigt Ihnen, wie der Kundenbereich nach der Anmeldung aussehen kann. Klicken Sie ein Produkt an, um zu der entsprechenden Vollversion oder den sonstigen Informationen zu gelangen.



Ansicht des Kundenlogins unter www.aquasoft.de/account/customer-area

Mit dem Klick auf ein Software-Produkt unter ***Downloads/Lizenzen*** gelangt man zu seiner **Vollversion bzw. zum Lizenzschlüssel**. Hier finden Sie immer die aktuelle Version der jeweiligen gekauften Software.

Sollten Sie eine Zeitschriften-Version besitzen, finden Sie nur Ihre Seriennummer am Punkt ***Downloads/Lizenzen***. Zeitschriften-Versionen stehen nicht zum Download zur Verfügung und haben auch keine Upgrade-Berechtigung.

AquaSoft Stages - Hilfe

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2025

Besuchen Sie uns im Internet:

www.aquasoft.de