

PicturesToExe Deluxe Version 7.0

Bedienungsanleitung

www.wnsoft.com

Einleitung.....	4
Hauptfunktionen.....	5
Systemanforderungen.....	6
Was ist neu in PicturesToExe	7
Fragen	8
Probleme	10
Wie kann ich.....	12
Schnellstart – PicturesToExe	14
Schnellstart – VideoBuilder	15
Programm – Oberfläche (Hauptfenster)	16
Hauptmenü.....	17
Datei – Menü.....	17
Erstellen - Menü	18
Bearbeiten - Menü.....	18
Bild - Menü.....	19
Ansicht - Menü	20
Hilfe Menü	23
Das Ordner Fenster	25
Vorschau Fenster für ein ausgewähltes Dia oder Bild	26
Die Bildleiste	29
Die Statusleiste.....	32
Bild einrichten	33
Zeiteinstellungen	33
Hintergrund	33
Erweiterte Optionen.....	34
Spezielle Effekte - Reiter	35
Objekte und Animationen.....	36
Hauptfenster.....	36
Eigenschaften - Reiter	39
Animation – Reiter.....	44
Linear	46
Objekt Liste	47
Zeitleiste Animation	48
Videos in der Show	49
Wie erstelle ich einen neuen Video Clip	50
Wie verlinke ich ein Video auf einen existierenden Video Clip	50
VARIANTE 1	50
VARIANTE 2	50
Wie hebe ich eine Verlinkung des Video Clips auf.....	50
Wie kann ich einen Video Clip über mehrere Bilder wiedergeben.....	50
Wie kann er Video Konverter geöffnet werden:.....	51
Wie erstelle ich den Effekt einer Kamerafahrt	53
Wie erstelle ich einen Masken Effekt.....	55
Projekt Optionen.....	57
Hauptmenü - Reiter	57
Erweitert - Reiter	59
Musik – Reiter in den Projektoptionen	60
Bildschirm - Reiter	63
Seitenverhältnis.....	64
Effekte - Reiter	70
Kommentare.....	71
Mehr - Reiter	72
Zeitleisten Funktionen.....	75
Video Optionen	79
HD Video für PC und Mac	80

DVD Video CD (VideoBuilder)	81
Video für iPad und iPhone	89
Erstellen einer AVI Videodatei	90
Veröffentlichen auf YouTube	91
Veröffentlichen auf Facebook	92
Bildschirmschoner	93
Ausführbare Datei für Mac	93
Kommandozeilen Parameter für als ausführbare Datei erstellte Show (EXE Datei)	94
Hotkeys – Tastaturkürzel	95
Glossar der Fachbegriffe	97
Anleitungen und Veröffentlichungen	103
Shows erstellt mit PicturesToExe	104
Kontakte	105

Einleitung

PicturesToExe Deluxe ermöglicht eindrucksvolle Foto- und Video- Shows für PC, MAC, DVD und YouTube zu erstellen. Kombinieren Sie Fotos und Video Zusammen mit allen Effekten wie Schienen, Zoom, Drehen, 3D, Masken und Schatten.

PicturesToExe Deluxe verwendet Original Mediendateien ohne vorherige Konvertierung. Mit Hilfe der schnellen Vorschau können Sie in Echtzeit die Ergebnisse Ihrer Arbeit betrachten. Die höchste Qualität der Bilder und die weiche Wiedergabe der Animationen führen zu einen fantastischen Ergebnis.

PicturesToExe Deluxe ist ebenso eine hervorragende Wahl für fortgeschrittene Anwender und Hochzeitsfotografen. Die Software stellt den Benutzer alle benötigten Werkzeuge zur Verfügung, um hervorragende Foto- und Video- Shows oder Dokumentationen zu erstellen.

Die vielfältigen Funktionen von PicturesToExe werden überall auf der Welt gewürdigt. Speziell in Großbritannien und Frankreich, zählt PicturesToExe zur ersten Wahl, für die Erstellung von Audio-Visual Shows für internationale Festivals und Lokale Veranstaltungen.

PicturesToExe Deluxe erstellt ihre Show als ausführbare Datei innerhalb von Sekunden. Für die Wiedergabe benötigen Sie keine zusätzlichen Programme (auch PicturesToExe nicht).Die Show kann Ton- und Textkommentare zu jeden einzelnen Bild enthalten, oder ein beliebiges Musikstück aus Ihrer Sammlung, Die Zeitleiste und die Hüllkurven Funktion unterstützt bei der Synchronisation mit der Hintergrundmusik. Sie können ab jetzt auch ganz einfach Ton mit PicturesToExe aufzeichnen

Benötigen Sie eine Show für Demonstrationszwecken auf einen MAC, PicturesToExe Deluxe kann Ihnen eine ausführbare Datei für den MAC erstellen. Das Programm kann zusätzlich Video-DVD brenne, HD Video Dateien erstellen, Videos für iPhone und iPad generieren, und Ihre Show auf YouTube und Facebook veröffentlichen.

Hauptfunktionen

- **Bilder und Video Clips in der Show**
Kombinieren Sie Fotos und Videos zusammen mit allen Effekten wie Schieben, Zoom, Drehen, 3D, Masken und Schatten
- **Qualität und hohe Performance**
Schnelle Vorschau Ihrer Show in Echtzeit und im Vollbild Modus. PicturesToExe kann Original Medien Dateien ohne Konvertierung verwenden. Sie brauchen nicht zu warten, um das Ergebnis Ihrer Arbeit zu sehen. PicturesToExe verwendet die Hardware Beschleunigung für eine makellose und sanfte Wiedergabe ihrer Show. Höchste Qualität ihrer Bilder. Schärfen Kontrolle beinhaltet die Unschärfen Maske.
- **Objekte und Animationen mit 3D Effekten**
Das hierarchische System von Objekten (Bilder, Videos, Text) für eine kreative Anwendungen Objekte (Ebenen) verwenden Hauptbilder für komplexe Animationen und 3D Effekte.
- **Ausführbare Datei als PC und MAC**
PicturesToExe erstellt eine ausführbare Datei für PC oder MAC. Diese beinhaltet alle Bilder, Musik und Videos. Eine Show kann in Form eine ausführbaren Datei (EXE) auf jeden PC unter Windows 7, Windows Vista und Windows XP ausgeführt werden. Shows für MAC benötigen OSX 10.4 oder neuer.
- **Ausgabe auf YouTube und Facebook**
Veröffentliche Sie ihre Show auf YouTube und Facebook in FullHD Qualität mit 1080p.
- **Ausgabe auf DVD und Video Datei**
Exportieren Sie High Quality HD Video Dateien (imH.264 Format) für die Wiedergabe auf einen PC, MAC oder TV mit USB. Betrachten Sie Ihre Show auf einen iPad und iPhone, Brenne Sie einfach und schnell Ihre Show auf eine Video DVD.
- **Überblendeffekte**
PicturesToExe ermöglicht Überblendungen zwischen Bildern, inklusive 3D Kippen, 3D Wechseln und 3D Rollen.
- **Aufnahme von Ton Kommentaren**
Sie können jetzt ganz einfache Ton Kommentare für Ihre Bilder in PicturesToExe aufnehmen.
- **Musik- und Tonbearbeitung**
Fügen Sie Hintergrundmusik oder Ton Kommentare für ausgewählte Bilder zu ihrer Show hinzu. Verwenden Sie die Zeitleiste mit der Hüllkurve für eine exakte Synchronisation von Bildern zu ihrer Hintergrundmusik. PicturesToExe unterstützt mehrere Tonspuren. Jeder Audio Clip kann individuell bearbeitet werden.
- **Ihre Show schützen**
PicturesToExe stellt alle Werkzeuge zur Verfügung, um Ihre ausführbare Datei für PC und MAC zu schützen: Kennwort beim Start; Zeitlich begrenzte Laufzeit, Copyright Logo über jeden Bild. Sie können die Verwendung von Tastatur, Maus und der Navigationsleiste steuern. .
- **Unterstützte Medien Dateien**
Bilder: JPEG, GIF, PNG, BMP.
Ton: MP3, WAV, OGG, WMA.
Video: AVI, MOV, MPG, MP4, FLV, DIVX, XVID, WMV und weitere.

Systemanforderungen

Für PC

CPU 1.4 GHz, Speicher: 384 MB Hauptspeicher, Grafikkarte mit 128 MB RAM Speicher. Windows XP, Vista, 2000, 2003. DirectX 9.0 oder später. DVD RW Laufwerk um DVD Video Medien zu brennen.

Für Mac

Mac Computer mit Intel Prozessor (PowerPC wird nicht unterstützt), MacOS v.10.4 oder später, 512 MB Hauptspeicher, 128 MB RAM Videospeicher.

Was ist neu in PicturesToExe

■ **Videos in der Show**

Kombinieren Sie Fotos und Videos zusammen mit allen Effekten (3D Effekte, Masken, Schieben, Zoom, Schatten usw.). Wiedergabe in Echtzeit. PicturesToExe hat einen integrierten VideoConverter, der es ermöglicht Video in der Auflösung zu verändern oder zu kürzen.

■ **Unschärf Maske für schärfere Bilder**

Diese Funktion verbessert die Schärfe ihrer Bilder erheblich. PicturesToExe verwendet die Unschärf Maske für den aktuell verwendenden Monitor in Echtzeit, Dies gilt auch für Bilder mit Animationen.

■ **Verbesserte Bildqualität auf DVD**

PicturesToExe ist die einzige Software, welche die beste Bildqualität mit mehr Details auf DVD erzielt. Der hierfür verwendete „Smart Image Prozess“ erzielt die beste Qualität.

■ **Verbesserte Benutzeroberfläche**

In der Bildleiste werden die Stand- und Überblendzeiten der einzelnen Bilder die Benutzeroberfläche wurde überarbeitet.

■ **Neue Navigationsleiste für Ihre Show**

Mit einer Laufleiste für vor- und zurückspulen und einer Lautstärkenregelung.

■ **Aufnahme von Tonkommentaren**

Sie können jetzt in PicturesToExe einfach Tonkommentare oder Geräusche für einzelne Bilder aufnehmen.

Fragen

Wie registriere ich PicturesToExe?

Öffne folgende Internetseite: <http://www.wnsoft.com/apr>

Ich habe PicturesToExe VX.xx gekauft. Muss ich für die nächste Version wieder bezahlen?

Nein, Sie brauchen nicht für die nächste Version von PicturesToExe bezahlen, alle zukünftigen Versionen sind kostenlos. Zusätzlich können Sie den VideoBuilder (Modul in PicturesToExe Deluxe) für zwei Jahre kostenlos upgraden. Nach der Frist von zwei Jahren können Sie nur den letzten Stand von VideoBuilder benutzen, den Sie auf den PC installiert haben, oder Sie müssen für ein Update auf eine neuere Version bezahlen.

Was der Unterschied zwischen der Standard – und der Deluxe Version von PicturesToExe ?

Der Unterschied zwischen den beiden Versionen besteht in den Möglichkeiten verschiedene Arten von Dateien zu erstellen. Die Standard Version erlaubt das Erstellen von ausführbaren Dateien, Bildschirmschoner und AVI – Dateien. In der Deluxe Versionen können Sie nicht nur ausführbaren Dateien für den PC, sondern auch für einen MAC, HD Videos für PC und Mac, DVD Video und Video für iPhone erstellen. Nebenbei können Sie Ihre Show auf YouTube und Facebook veröffentlichen.

Ich habe keine Möglichkeit das Programm aus dem Internet zu laden. Wie kann ich eine CD kaufen?

Sie können eine CD mit PicturesToExe auf Barry Beckham's Internetseite bestellen:

<http://www.beckhamdigital.co.uk/digitalav/pte/pte.htm>

Welche Bildschirmauflösung wird für die Präsentation benötigt?

Sie können jede Auflösung: 800x600, 1024x768, 1280x1024 oder höher verwenden. Eine Show im EXE Format verwendet die aktuelle Bildschirmeinstellung. Alle Elemente der Bilder werden automatisch skaliert und sichtbar der Bildschirmeinstellung angepasst und angezeigt.

Können mit PicturesToExe erstellte Präsentationen auf einen Apple Macintosh Computer (Mac OS X) angezeigt werden?

Seit dieser Version können Sie nicht nur Video DVD sondern auch ausführbare Dateien für MacOS erstellen.

Kann ich meine mit PicturesToExe erstellten Shows (Ausführbare Dateien) auf CD oder DVD brennen?

Ja!

Wie viele Bilder kann ich in meine Show einbringen?

Bis zu 20000 Bilder (Nicht registrierte Version ist auf 10 Bilder limitiert).

Was ist die maximale Größe für eine mit PicturesToExe erstellte Datei?

Die erstellte Datei kann bis zu 4 GB groß sein.

Welche zusätzlichen Dateien benötige ich, um eine Ausführbare Datei auf meinen oder einen anderen Computer wieder zu geben?

Es werden keine anderen Dateien benötigt um die Ausführbare Datei wieder zu geben.

Funktioniert PicturesToExe auch unter den 64Bit Versionen von Windows 7 und Windows Vista?

Ja, beide werden voll unterstützt.

Wo kann ich Beispiele für PicturesToExe Shows herunterladen?

Sie finden unsere Shows unter <http://www.wnsoft.com/download.htm> und viele andere Shows erstellt von anderen PicturesToExe Benutzern unter <http://www.beechbrook.com/pte>.

Probleme

Ich habe meine PicturesToExe Version verloren (PC defekt, usw.). Wie kann ich das Programm wieder installieren ohne erneut zu bezahlen?

Sie können die aktuelle Version von PicturesToExe herunterladen unter:

<http://www.wnsoft.com/apr/apr-deluxe.zip>

Sie können einen neuen Registrierung Key auf unserer Internetseite unter Support (Technical Support) anfordern:

<http://www.wnsoft.com/support.htm>

Der Autostart bei CD/DVD funktioniert nicht.

Es gibt mehrere Gründe warum dies nicht funktioniert:

1. Möglicherweise ist die CD Autoplay Funktion in Windows deaktiviert.
2. Die „.inf“ Datei und die Show “EXE” Datei sollten sich in dem Hauptverzeichnis (Root) der CD/DVD befinden.

Ich habe PicturesToExe gestartet, es wird jedoch eine andere Sprache angezeigt. Wie kann ich die Sprache umstellen?

Öffne das fünfte Menü im PTE Fenster. Wählen Sie die vierte Zeile im Menü, und wechsele dann zur gewünschten Sprache.

Wenn ich versuche mein Projekt zu öffnen / Speichern, bekomme ich die Fehlermeldung: “Bilder nicht gefunden”.

Dieser Fehler kann durch das löschen oder ersetzen von Dateien (Bilder, Musik) verursacht werden, während Sie an Ihren Projekt arbeiten, oder dieses Öffnen/ Speichern wollen. Sie sollten keine Dateien in Ihren Original Ordner entfernen oder ersetzen, welche Sie für Ihr Projekt benötigen. Das Programm behält die Pfad Einstellungen und Reihenfolge für jedes einzelne Bild in seinen Speicher, um diese beim nächsten öffnen wieder zu finden.

Wenn ich eine Show erstelle, sehen die Bilder normal aus, wenn ich aber die erstellte Show wiedergebe, ist die Color Gamma bei diesen Bildern viel heller.

Als Standardeinstellung wird in V5.00 die Hardwarebeschleunigung verwendet. Dies erlaubt uns sanfte Pan/Zoom Effekte zu erreichen. Dieser Mode, wird auch im Media Center, Schach Spiel und der Aero Glass Oberfläche in Windows Vista verwendet.

Leider beinhalten die Treiber von ATI Grafikkarten für Windows XP einen Fehler, welcher die Color Gamma Einstellungen für Ihren Desktop im Vollbildmodus ignoriert. ATI hat diesen Fehler in Ihren Windows Vista Treibern beseitigt, und versprechen dies für Windows XP nachzureichen.

Als Übergangslösung können Sie in “Projekt Optionen” -> “Bildschirm” die “Hardwarebeschleunigung” deaktivieren.

Sollten Ihre Pan/Zoom Effekte nicht sanft genug wiedergegeben werden, können Sie bei ATI diesen Fehler melden, und nach einer schnellen Lösung nachfragen:

<http://support.ati.com/ics/survey/survey.asp?deptID=894&surveyID=486&type=web>

Ruckeln Ihre Zoom/Pan Überblendung.

1. Stellen Sie sicher dass Ihre Grafikkarte den Anforderungen für diese Effekte entspricht.
2. Vielleicht sind Ihre Bilder zu groß. Versuchen Sie diese zu verkleinern und sehen Sie sich die Show noch einmal an. Hier ist ein Link zu einem Freeware Programm, welches Ihnen hilft, Ihre Bilder auf einmal zu verkleinern:

<http://www.wnsoft.com/soft/MultiResize.exe> (216 KB)

3. Hat Ihre Show immer noch eine schlechte Qualität, bitte melden Sie dies beim "Technical Support". Wir wären Ihnen dankbar, wenn Sie uns die Konfiguration Ihres Rechners und eine detaillierte Fehlerbeschreibung in unseren Ticket mitteilen:
<http://www.wnsoft.com/support.htm>

Ich habe Bilder aus der Show verloren, Wie kann ich diese wieder bekommen?

Sie können keine Bilder aus der ausführbaren Datei extrahieren. Wir haben entschieden diese Funktion nicht in das Programm auszunehmen, Viele unserer Kunden wünschen nicht, dass andere Personen die Möglichkeit haben, ihre Copyright geschützten Bildern „zu stehlen“. Wir können Ihnen nur vorschlagen einen Schnappschuss vom Bildschirm auszuführen und diesen speichern.

Show hängt bei bestimmten Bildern, die Musik läuft aber weiter.

Bitte kontrollieren Sie die Bilder auf die individuelle Einstellung; „Stop nach Beendigung dieses Bildes“

Gerippte Musik "stottert".

PicturesToExe ist sehr empfindlich bei Fehlern in den Audio Dateien, welches durch das Rippen, Herunterladen oder Konvertieren entstehen können.

Wir empfehlen die Verwendung des Programms "Exact Audio Copy" um die Musik von DC zu rippen. Dieses Programm ist Freeware.

DVD brennen kann nicht komplett abgeschlossen werden: Der Vorgang wird angehalten, VideoBuilder meldet eine volle Disk. Aufgenommene Disk funktioniert nicht im DVD Player.

1. Stellen Sie sicher, dass die verwendete Disk nicht voll ist.
2. Verwenden Sie DVD Rohling von hoher Qualität? Bitte probieren sie die Aufnahme mit einer anderen Disk noch einmal.

Bleibt das Programm hängen, oder zeigt es Ihnen Fehlermeldungen, bitte melden Sie dies beim "Technical Support".

Ich habe mir eine Video DVD gebrannt, diese läuft aber nicht flüssig.

Bevor Sie eine Video DVD brennen, kontrollieren Sie bitte in den Projektoptionen die entsprechenden Video Einstellungen. Wenn Sie in den USA; Kanada oder Japan leben, müssen Sie NTSC einstellen, in Europa sollten Sie PAL/SECAM auswählen.

Ich habe ein Problem mit der Wiedergabe von HD-Video-Datei, es kommt zu einem Versatz zwischen Audio und Video und auch optische Mängel des Bildes. Was soll ich tun?

Sie sollten berücksichtigen, dass diese Video-Format hat eine sehr hohe Anforderungen an die Hardware hat. Die meisten Software-Player verwenden nur CPU zu dekodieren und zum Abspielen dieser Video-Datei und manchmal können auch die neuesten Intel Core 2 Duo diese FullHD Video-Datei (1920x1080) nicht erfolgreich wiedergeben. Es gibt einige Player (PowerDVD, WinDVD), diese unterstützen die Hardware-Beschleunigung der Grafikkarte (moderne Grafikkarte erforderlich) in diesem Fall wird das Video bei geringer CPU Last sehr gut wiedergegeben. Der freie Software-Player Media Player Classic HomeCinema erzielt das besten Ergebnisse:

http://www.wnsoft.com/soft/other/setup_mpc.exe. Er beinhaltet alle benötigten Decoder um die Video Datei ihrer Show abzuspielen.

Wie kann ich...

Wie kann ich PicturesToExe zur Deluxe Edition upgraden? Ich möchte Video DVD's von meinen Shows brennen.

Sie haben PicturesToExe Standard Edition, PicturesToExe v4.48 oder früher gekauft, dann können Sie auf die Deluxe Version upgraden, und den VideoBuilder zum Brennen Ihrer Video DVD verwenden:

<https://www.regnow.com/softsell/nph-softsell.cgi?item=1639-3&ordertype=Upgrade%20to%20Deluxe>

Wie kann ich meine Show (ausführbare Datei) dazu bringen, dass Sie nach dem Einlegen der CD/DVD in das Laufwerk von selbst startet?

Erstellen Sie eine neue Datei mit dem Namen „autorun.inf“, und verwenden Sie einen Editor (z.B. Notepad) und fügen Sie folgenden Text hinzu:

```
[autorun]
```

```
open=IhreShow.exe
```

```
icon=IhrIcon.ico
```

Hinweis: Anstellen von IhreShow müssen Sie den Namen Ihrer Show eintragen, und anstelle von IhrIcon sollten Sie Ihr eigenes Icon angeben. Die Datei („autorun.inf“) muss in die Root (Hauptverzeichnis) der CD oder DVD mit Ihrer Show kopiert werden.

Die ausführbare Datei meiner Show ist zu groß. Wie kann ich die Größe der ausführbaren Datei verkleinern?

- Verkleinern Sie ihre JPEG Bilder auf 1024x768 oder 1280x960, 160-500 KB

- Verwenden Sie MP3 Dateien für Ihre Hintergrundmusik (verwenden Sie keine WAV Musik Dateien)

Sie können die Größe Ihrer Show ermitteln, indem Sie die Angabe in der Statusleiste im Hauptfenster kontrollieren (drittes Feld - 'EXE - 4 MB')

Wie kann ich die Größe meiner erstellten Show errechnen?

Die Größe Ihrer Show ausführbare Datei entspricht 280kb (Player) plus der Größe Ihrer verwendeten Dateien (Bilder und Ton)

Wie kann ich verschiedenen Gruppen von Bildern mit einem bestimmten Audio Stück synchronisieren?

Um eine Gruppe von Bildern mit einem Audio Stück zu synchronisieren müssen Sie folgende Schritte beachten:

Wählen Sie die erforderliche Anzahl von Bildern aus, ziehen Sie das letzte Bild exakt unter die blaue Linie, welches Ihnen das Ende der letzten Audio Spur und den Beginn der neuen Audio Spur anzeigt. Halten Sie die Bilder markiert, klicken Sie auf die Schaltfläche <Übergabepunkte> und wählen dann „gewählte Punkte anordnen“ aus. Als Ergebnis werden diese Bilder in den gewählten Bereich mit gleichen Zeitabständen voneinander angeordnet. Dann fügen Sie nächste Gruppe von Dias der Zeitleiste hinzu: Markieren Sie die benötigten Bilder und klicken dann auf „Hinzufügen“, und wiederholen Sie die Schritte mit diesen Bildern.

Wie kann ich Musik am Ende des Stückes faden?

PicturesToExe hat keine Möglichkeit zur Tonbearbeitung. Sie können Fade Effekte in einem anderen Tonbearbeitungsprogramm erstellen und die erstellten Dateien dann zur Show hinzufügen.

Ich möchte ein oder mehrere MP3 Musik Stücke als Hintergrundmusik zu meiner Show hinzufügen.

Gehe Sie zu Projektoptionen → Musik und „Hinzufügen“ Hier können Sie Musik Dateien (MP3, WMA, OGG, WAV, MID) welche in ihrer Show gespielt werden sollen hinzufügen. Optional kann am Ende des

letzten Stückes mit der Wiederholung ab den ersten Stück begonnen werden, usw.

Wie kann ich ein unabhängiges Video Datei (keine CD / DVD) erstellen, und diese auf meiner Festplatte speichern?

Sie können eine bestimmte AVI Datei erstellen:

Klicken Sie auf <Erstellen>, <AVI Videodatei>", und wählen dann den entsprechenden Audio- und Video Codec. Sie können jeden Video Codec verwenden (ausgeschlossen den "PicturesToExe codec"). Sie können den Codec aus der Liste oder einen eigenen Codec verwenden. Klicken Sie auf <Erstelle AVI> und speichern dann Ihre Datei.

Wie kann ich einen Bildschirmschoner erstellen und diesen an meinen Computer einrichten?

Erstelle Sie Ihre Show als Bildschirmschoner. Speichern Sie diese in einen beliebigen Ordner. Klicke Sie die Dateien mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie installieren aus.

Wie kann ich PicturesToExe aus einem anderen Computer übertragen?

Sie können das PicturesToExe Distribution Programm für einen Wechselmedium (CD, Flash Memory Stick, usw.) kopieren und dann auf den anderen PC installieren. Registrieren Sie PTE mit dem vorhandenen Key. Haben Sie keine Sicherheitskopie Ihres Lizenzschlüssel, dann wenden Sie sich bitte an den „Technical Support“, und Sie bekommen einen neuen Lizenzschlüssel zugesandt:

<http://www.wnsoft.com/support.htm>

Wie kann ich vermeiden, dass schwarze Streifen am oberen und am unteren Rand des Bildschirms in meiner Show zu sehen sind?

Sehen Sie sich Widescreen Shows (z.B. 16:9) auf einem LCD Monitor mit 1024x768 (4:3) Auflösung an, werden Sie schwarze Streifen am oberen und unteren Rand des Bildschirms sehen. Möchten Sie die schwarzen Streifen nicht sehen, und auch andere Bildschirme verwenden, dann verwenden sie die "Pan and Scan" Funktion von PicturesToExe. Erstellen Sie die Datei **MyShow.bat** und fügen sie mit Notepad den folgenden Eintrag hinzu: **„MyShow.exe" - Cover**

Diese Funktion wird ausführlich in dem Kapitel „Befehlszeilen Parameter“ auf Seite 94 erklärt. Es funktioniert mit allen Shows im EXE Format, welche in Version 5.0 und später erstellt wurden. Sie können eine ZIP Archiv mit Ihrer Show (ausführbare Datei) und der zusätzlichen **.bat** Datei für die Vollbild Version weitergeben.

MeineShow_Widescreen.exe

MeineShow_PanAndScan.bat

Wie kann ich nach jeder der Vorschau einer Show zum Menü zurückkehren?

Um nach der Show in das Menü zurückzukehren, sollten Sie die Option “Nach Beenden Anwendung/Show starten” (Projektoptionen → Mehr) verwenden. Hier gibt es zwei Möglichkeiten, sie sollten die Variante “Show starten” verwenden. Diese Option wird vielfältig verwendet, um eine Reihe von Shows abzuspielen, um ein Show Menü zu erstellen oder andere Shows zu starten. Sie sollten sich daran erinnern, dass alle ausführbare Dateien der verlinkten Diaschauen mit der gleichen Version von PicturesToExe erstellt sein müssen. Ist es nicht möglich die ausführbare Datei hierfür neu zu erstellen (z.B. Projektdatei verloren), dann nutzen Sie den alten Befehl „Anwendung starten“.

Wie kann ich Stille zwischen Audioclips einfügen?

Für das Einfügen von Stille zwischen den Audioclips müssen Sie die Funktionen Überblenden (Crossfade), Einblenden (Fade In) und Ausblenden (Fade Out) in den Projekt Optionen in Ordner Musik verwenden. Diese Funktionen sind auf Seite 60 beschrieben.

Schnellstart – PicturesToExe

Möchten Sie eine Show erstellen, so führen Sie folgende Schritte aus:

1. Öffnen Sie **PicturesToExe**;
2. Öffnen Sie den benötigten Ordner mit den Bildern im **Ordner Fenster**;
3. **Hinzufügen** der gewünschten Bilder zur **Bildleiste**;
4. **Richten** Sie Ihr Bild ein, und wenn sie wünschen, fügen sie **Objekte** und **Animation** im Vorschaufenster hinzu;
5. Im Anschluss, **richten** Sie in den **Projektoptionen** ihre Show ein;
6. Möchten Sie eine Vorschau ihrer Show sehen, dann klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau** und führen Sie nachher Änderungen durch wenn dies notwendig sein sollte.
7. Als letzten Schritt erstellen Sie ein Video, Bildschirmschoner oder eine ausführbare Datei mit ihrer Show, klicken Sie dafür auf den Schaltfläche "**Erstellen**".

Dies ist der einfachste Weg eine Show zu erstellen.

Schnellstart – VideoBuilder

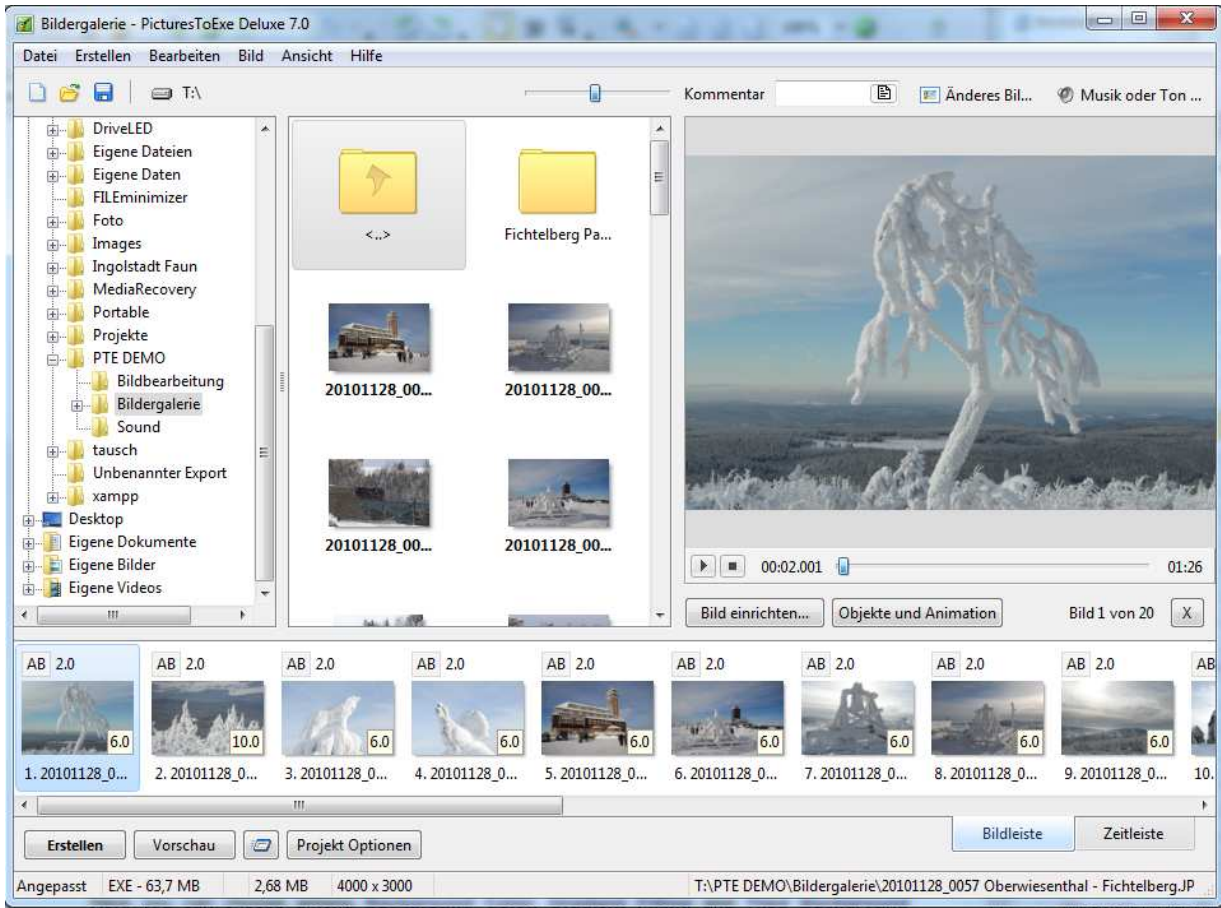
Möchten Sie eine Video DVD mit Ihrer erstellten Show brennen, so führen Sie folgende Schritte aus:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Erstellen**“ in der **Kontrolleiste** von **PicturesToExe** und wählen **DVD-Video CD** aus;
2. **Fügen** Sie die benötigten Projekte zu **Projektliste** hinzu und klicken dann auf **Weiter**;
3. **Richten** Sie durch die Auswahl eines **Hintergrundbildes** und **Musik** das **Menü ein**. Klicken Sie auf dann auf **Weiter**;
4. Anschließend wählen Sie den **Speicherplatz** auf der Festplatte Ihres Computers für die Speicherung der **Temporären Dateien** und des **ISO Image aus**. Klicken Sie auf **Start** zum Brennen ihrer CD/DVD.

Das ist der einfachste Weg um ihre Projekte auf DVD zu brennen.

Programm – Oberfläche (Hauptfenster)

Die Programmoberfläche (Hauptfenster) aus einer Vielzahl von kleinen Fenstern und Icon's.



Hauptmenü

Im Hauptmenü finden Sie nachfolgende Drop Down Menüs (Untermenüs):

- Datei
- Erstellen
- Bearbeiten
- Bild
- Ansicht
- Hilfe

Datei – Menü

Das Datei Menü zeigt folgende Optionen:

Neu...	Ctrl+N
Öffnen...	Ctrl+O
Speichern	Ctrl+S
Speichern als...	Shift+Ctrl+S
Erstelle ZIP-Sicherung	Alt+B
Vorlagen	▶
Öffne früheres Projekt	▶
Beenden	Alt+X

- **Neu** – diese Option wird benötigt, um ein neues Projekt zu öffnen.
- **Öffnen** – wir benutzt um früher gespeicherte Projekte zu öffnen.
- **Speichern** und **Speichern als ...** speichert Ihr erstelltes Projekt unter seinen Namen oder unter einen neuen Namen.
- **Erstelle ZIP-Sicherung** – diese Option sichert Ihr Projekt als ZIP Datei. Es ist besser eine Sicherheitskopie zu erstellen, wenn Sie Ihre Show auf einen anderen Computer mitnehmen möchten.
- **Vorlagen** – Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern Ihres Projektes als Vorlage, um diese als Vorlage für ein neues Projekt zu verwenden. Das öffnen dieser Option führt Sie zu einen weiteren Dialog Feld „**Vorlagen verwalten ...**“ und „**Vorlage von dieser Präsentation erstellen...**“. „**Vorlage von dieser Präsentation erstellen...**“ speichert Ihr Projekt in einen Verzeichnis als Vorlage ab. „**Vorlagen verwalten...**“ erlaubt Ihnen von bereits erstellten Vorlagen, eine Vorlage auszuwählen, nach dieser Ihr neues Projekt angelegt wird.
- „**Öffne früheres Projekt**“ ermöglicht Ihnen am schnellsten das Projekt zu öffnen, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben.
- „**Beenden**“ erlaubt Ihnen das Programm “PicturesToExe” zu schließen.

Erstellen - Menü

In diesem Menü sind folgende Optionen vorhanden:

Erstellen für PC (EXE)	F9
Erstellen für MAC	F8
Bildschirmschoner erstellen...	
Vorschau	F5
HD-Video für PC und MAC...	Shift+F2
Erzeuge eine DVD...	Shift+F1
Video für iPad sowie iPhone...	
Erzeuge AVI Datei...	F7
Veröffentlichen auf YouTube...	
Veröffentlichen auf Facebook	

- Erstellen Sie **Bildschirmschoner** oder **ausführbare Dateien für PC und Mac**.
- **“Vorschau”** ist die Option, um eine Vorschau Ihrer erstellten Show anzuzeigen.
- Mit der Hilfe dieses Menüs können Sie verschieden Video Dateien nach Ihren Anforderungen erstellen: **HD Video für PC und Mac, Video DVD, Video für iPhone, AVI Datei**.
- **„Erstellen als“** ermöglicht Ihnen ihr Projekt unter einen neuen Namen zu sichern, und es dann als ausführbare Datei zu erstellen.
- Mit den neuen Optionen **„Veröffentlichen auf ...“**, wird Ihnen geholfen Ihre Show auf **„YouTube“** und **„Facebook“** zu veröffentlichen.

Alle Optionen werden später noch detaillierter beschrieben. (siehe **„Video Optionen“**, Seite. 79).

Bearbeiten - Menü

Das **“Bearbeiten”** – Menü enthält verschiedene Optionen wie:

Rückgängig	Ctrl+Z
Wiederholen	Ctrl+Y
Fenster anpassen...	
Projektoptionen...	Ctrl+P

- Die **„Zurück“** und **„Wiederholen“** Option hilft Ihnen Änderungen an Ihre Show zurück zu nehmen oder zu wiederholen.
- Die Optionen **„Fenster anpassen“** und **„Projektoptionen ...“** werden später noch beschrieben. (siehe **„Projekt Optionen“**, **Hauptmenü**, Seite 57).

Bild - Menü

Das Bild - Menü hat eine Vielzahl an Optionen, welches sich auf das Bild und seine Eigenschaften beziehen.

Bild(er) kopieren	Ctrl+C
Bildfolge einfügen	Ctrl+V
Ausgewähltes Bild einrichten	Ctrl+U
Objekte und Animation	Ctrl+B
Zufällige Reihenfolge	Alt+R
Leeres Bild einfügen	Alt+S
Bild aus Bildleiste entfernen	Del
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen	
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei umbenennen	
Bildobjekt umbenennen	

- Möchten Sie **„Bilder kopieren“**, **„Umbenennen“**, **„Bilder aus der Bildleiste entfernen“** oder **„Alle Bilder aus der Bildleiste löschen“** so sollten Sie die entsprechenden Optionen auswählen.
- Andere Optionen wie **„Ausgewähltes Bild einrichten“**, **„Objekte und Animationen“** beziehen sich auf die Eigenschaften des Bildes. Sie werden benötigt für die Einstellung des Bildes und werden später detailliert beschrieben. (siehe **„Bild einrichten“** Seite 32 und **„Objekte und Animationen“** Seite 36)
- Die Funktion **„Leeres Bild einfügen“** ist neu. Sie sollte verwendet werden, um benötigte Informationen, Text oder Bilder nach Ihren Wünschen hinzu zu fügen
- Sie möchten ein Bild **„Im Uhrzeigersinn rotieren“** oder **„Gegen den**

Uhrzeigersinn rotieren“ so nutzen sie konsequent die Hilfe der entsprechenden Optionen. Es ist wichtig zu wissen, dass es eine virtuelle Rotation in PTE ist und die eigentliche Bilddatei dadurch nicht verändert wird.

- Wenn Sie auf **„Bild öffnen“** klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie ihr Bildbearbeitung Programm auswählen können, um Ihr Bild zu bearbeiten. Dies erfolgt nur beim ersten Aufruf, bei weiteren Aufrufen wird das von Ihnen gewählte Programm automatisch geöffnet, um Ihr Bild zu bearbeiten.
- Weitere neue Funktionen in dieser Version: **„Datei umbenennen“** und **„Bildobjekt umbenennen“**. Der Unterschied ist im ersten Fall, dass hier die Datei selbst umbenannt wird, während im zweiten Fall nur der Name des Bildes im Projekt geändert wird. Dies hilft zum Beispiel um ein bestimmtes Bild unter einer großen Anzahl von Bildern zu finden.

Ansicht - Menü

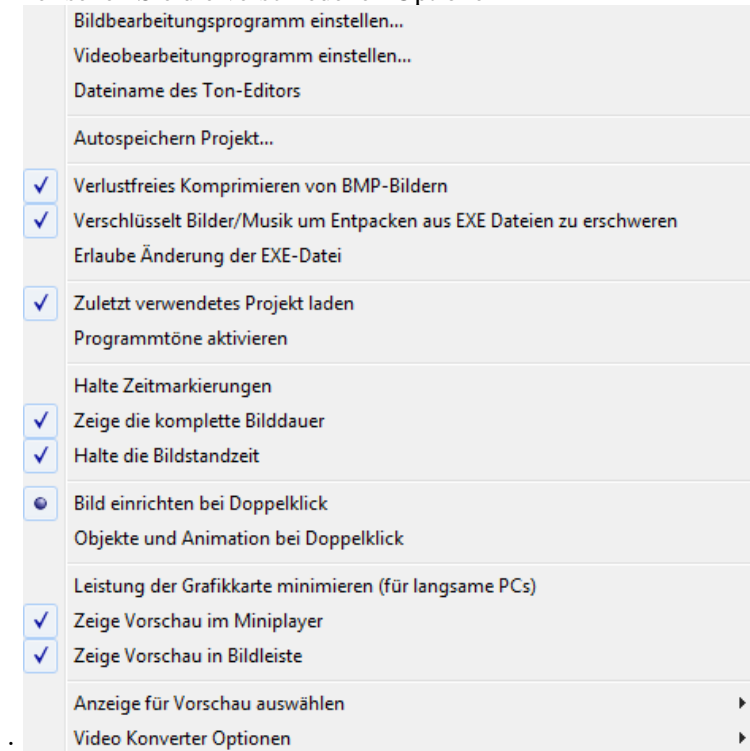
Das Menü „**Ansicht**“ stellt Optionen zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie die Programm Oberfläche (Hauptfenster) einstellen können.

	Dateiliste: Sortieren nach	▶
	Erweiterte Optionen	▶
	Optionen Zeitleiste	▶
	Sprache	▶
	Zeige Zeitleiste	F6
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeige Verzeichnisübersicht	Ctrl+G
<input checked="" type="checkbox"/>	Dateiliste als Minibilder	Ctrl+1
<input checked="" type="checkbox"/>	Bildleiste als Minibilder	Ctrl+2
	Vollbild-Modus der Dateiliste	F3
	Vollbild-Modus der Bildleiste	F4
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeige Bezeichnung in Dateiliste	
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeige Bezeichnung in Bildleiste	

- Die Option „**Sortieren nach**“ wird benötigt, um Ihre Dateien nach „**Name, Extension, Datum** oder **Größe ...**“ zu sortieren
- „**Erweiterte Optionen**“ (siehe Seite 21)
- „**Optionen Zeitleiste**“ (siehe Seite 22)
- Die „**Sprache**“ Option beinhaltet mehr als zehn verschiedene Sprachen.
- „**Zeige Zeitleiste**“ Aktiviert die Zeitleiste im Hauptfenster (Bildleiste wird ausgeblendet)
- „**Dateiliste als Minibilder**“ zeigt Bilder als Miniaturvorschau in Dateileiste an.

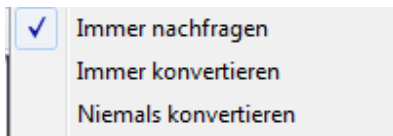
- „**Bildleiste als Minibilder**“ zeigt Bilder als Miniaturvorschau in der Bildleiste an.
- „**Vollbildmodus der Dateileiste**“ zeigt die Dateileiste in Vollbildmodus an
- „**Vollbildmodus der Bildleiste**“ zeigt die Bildleiste in Vollbildmodus an
- „**Zeige Bezeichnung in Dateileiste**“ blendet die Bezeichnung der Bilder in der Dateileiste ein
- „**Zeige Bezeichnung in Bildleiste**“ blendet die Bezeichnung der Bilder in der Bildleiste ein

- Klicken Sie **„Erweiterte Optionen“** an, so sehen Sie die nachfolgende Dialog Box:
Hier sehen Sie die verschiedenen Optionen



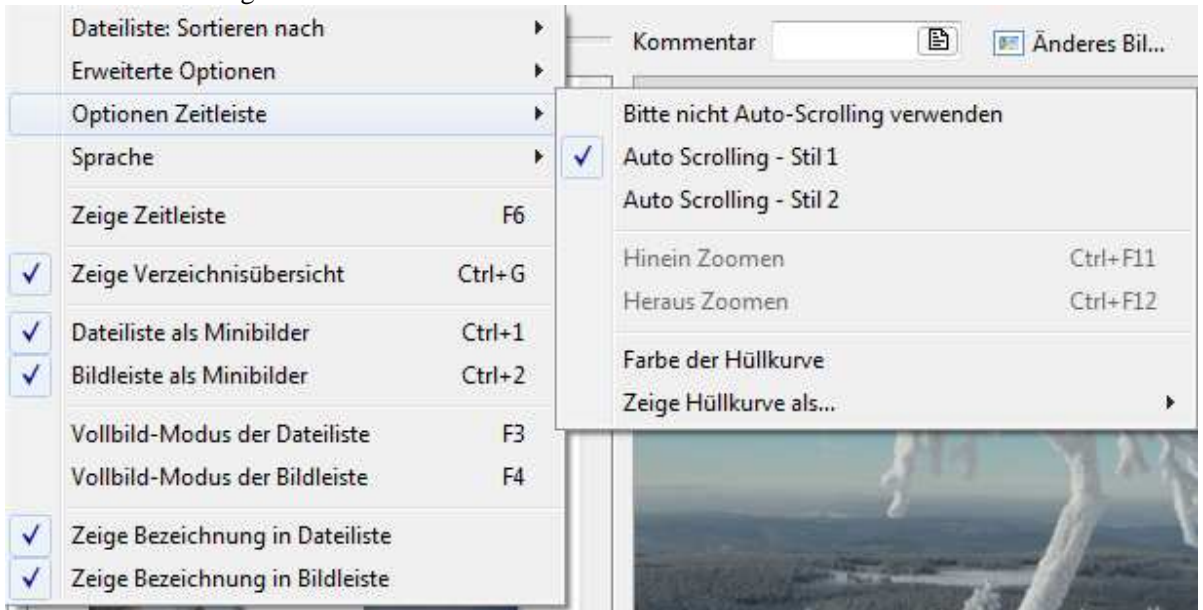
- **„Bildbearbeitungsprogramm einstellen...“**, **„Videobearbeitungsprogramm einstellen...“** und **„Dateiname des Sound-Editors“** hilft Ihnen schnell im Programm zu arbeiten. Nach dem Einstellen dieser Optionen werden die Programme zur Bild-, Video- und Tonbearbeitung als Standard Programme geöffnet.
- **„Autospeichern Projekt...“** gibt Ihnen die Möglichkeit zu bestimmen, in welchen Zeitabständen (Minuten) sie Ihr Projekt automatisch speichern lassen wollen, während Sie daran arbeiten.
- **„Verlustfreies Komprimieren von BMP-Bilder“** hilft Ihnen Bilder im BMP Format zu Komprimieren.
- **„Verschlüsselt Bilder/Musik um Entpacken aus ausführbare Datei zu erschweren“** diese Option soll ihnen helfen ihre Bilder und Musik zu schützen.
- **„Erlaube Änderungen der EXE Datei“** und **„Programmtöne aktivieren“** sind selbst erklärend.
- Die Optionen **„Zeige die komplette Bilddauer“** und **„Halte die Bildstandzeit“** sind in der Grundeinstellung aktiviert, können aber verändert werden. Die Option **„Zeige die komplette Bilddauer“** gibt die Bildstandzeit und die Überblendzeit zum nächsten Bild an. Die Option **„Halte die Bildstandzeit“** ist hilfreich, wenn die Bilder in Ihrer Show unterschiedliche Überblendzeiten verwenden, und deren Position verschoben werden soll. (Die Standzeit bleibt dann unverändert).
- Die nächsten zwei Optionen: **„Bild einrichten bei Doppelklick“** und **„Objekte und Animation bei Doppelklick“** werden ausgewählt, abhängig von den Einstellung und Häufigkeit in der Sie diese Optionen verwenden.
- **„Leistung der Grafikkarte minimieren (für langsame PCs“** sollte aktiviert sein, um eine bessere Qualität bei Animations- Effekten zu haben. Besitzen Sie eine leistungsarme Grafikkarte, dann sollten Sie diese Option abschalten.
- **„Zeige Vorschau im Miniplayer“** und **„Zeige Vorschau in Bildleiste“** sind zwei Optionen, welche Ihnen die Vorschau der Bilder im Vorschaufenster und an dem Bild in der Bildleiste zeigen.

- „Anzeige für Vorschau auswählen“ ist die Option um festzulegen, auf welchem Bildschirm Sie die Vorschau sehen möchten. Dies ist nur möglich, wenn zwei oder mehrere Bildschirme an Ihren Computer angeschlossen sind.
- „Video Konverter Optionen“ legt den Standard für den Video Konverter fest



Die Aktionen im Videokonverter „Immer nachfragen“, „Immer konvertieren“ oder „Niemals konvertieren“

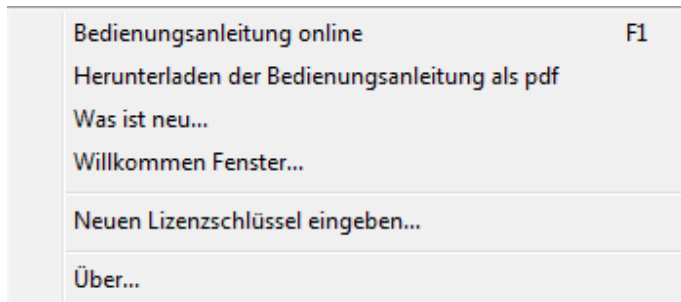
- Die „Optionen Zeitleiste“ wird später im Detail beschrieben. Hier können Sie einige Funktionen sehen wie:



- Hier können Sie auswählen zwischen den Stilen des „Auto Scrolling“, und der Farbe der „Hüllkurve“ (Wellenform der Musik) und weiteren Funktionen.

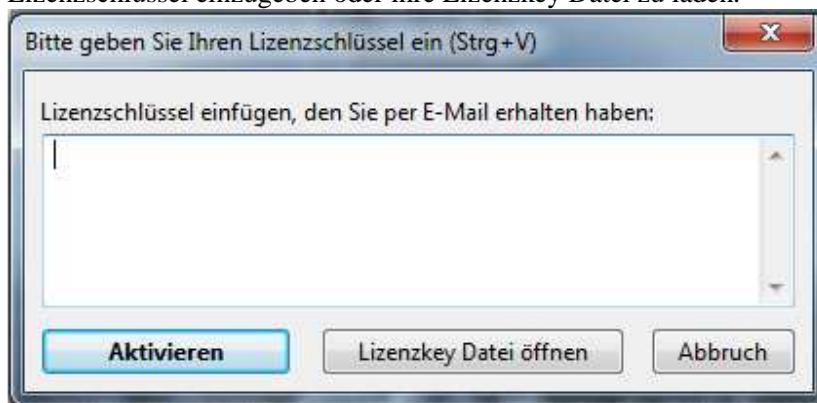
Hilfe Menu

Diese Option gibt Ihnen die Gelegenheit, Antworten auf Ihre Fragen zu finden, und die verschiedenen Optionen einer Funktion herauszufinden. Ein Klick auf dieses Menü und die folgende Dialogbox wird angezeigt.



- „**Bedienungsanleitung online**“ öffnet unsere Offizielle Internetseite, auf der Sie die Bedienungsanleitung finden.
- „**Herunterladen der Bedienungsanleitung als pdf**“ führt Sie auf unsere Internetseite an die Stelle, an der Sie die Bedienungsanleitung auf Ihren Computer herunterladen können.

- „**Was ist neu...**“ – diese Option, führt Sie auf unsere Internetseite, auf der Sie sehen können, welche neuen Funktionen die neue PicturesToExe Version hat.
- „**Neuen Lizenzschlüssel eingeben ...**“ öffnet ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden Ihren Lizenzschlüssel einzugeben oder ihre Lizenzkey Datei zu laden.



Mit Abbruch wird der DEMO Mode von PicturesToExe gestartet. (Nur wenn keine gültige Lizenz vorliegt).

- Ein Klick auf „**Willkommen Fenster**“, und das folgende Fenster gibt Ihnen einen Überblick auf alle Möglichkeiten die Sie mit PicturesToExe haben.

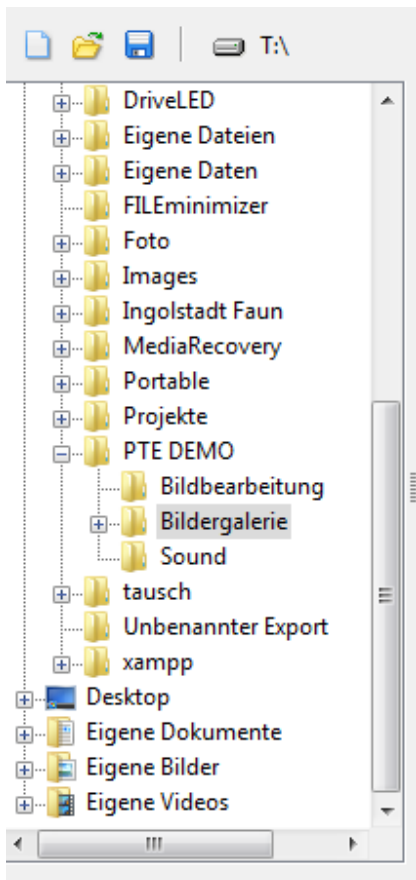


- „Über...“ Option zeigt Ihnen Informationen über die Entwickler dieses Programms an:



Das Ordner Fenster

Die Laufwerk – Auswahl und den Ordner Ansicht finden Sie auf der linken Seite auf der Programm Oberfläche (Hauptfenster).

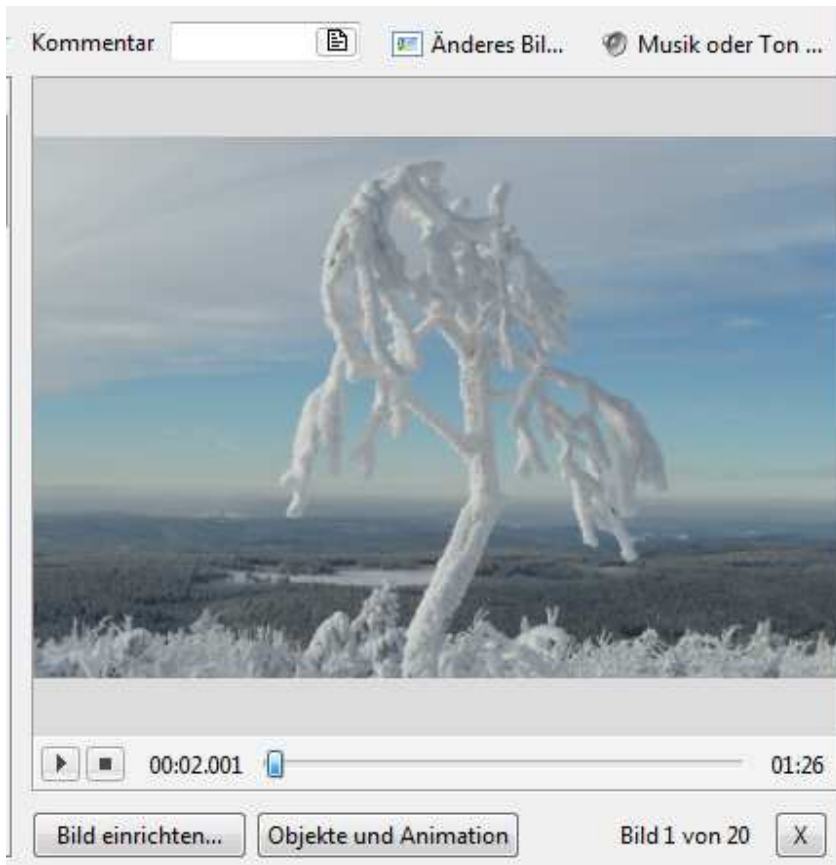


Es ist ein Standard Fenster, in dem alle Laufwerke und Ordner in verschiedenen Laufwerken auf Ihren Computer angeordnet sind. Es ist sehr praktisch um die notwendigen Laufwerke oder Ordner auszuwählen die Sie benötigen. Wenn Sie ein Laufwerk oder einen Ordner anklicken, werden die entsprechenden Dateien im Dateifenster angezeigt.

Beachten Sie dass sich PicturesToExe sich den zuletzt geöffneten Ordner mit den Bildern für jedes gespeicherte Projekt merkt.

Vorschau Fenster für ein ausgewähltes Dia oder Bild

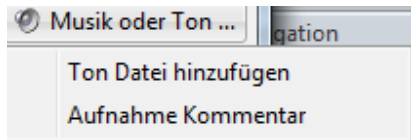
Wenn Sie ein benötigtes Bild im Datei Fenster oder in der Bildleiste anklicken, dann wird es im „**Vorschau Fenster für ein ausgewähltes Dia oder Bild**“ angezeigt. Sie sollte daran denken, dass ein ausgewähltes Bild aus dem Datei Fenster, in der Vorschau angezeigt wird, Sie dieses jedoch nicht mit Einstellungen versehen können. Wenn Sie aber ein Bild aus der Bildleiste ausgewählt haben, So können Sie an diesen Ihre Einstellungen vornehmen. Hier sehen Sie ein ausgewähltes Bild und sein Kontroll - Schaltflächen.



- „**Hauptbild**“ zeigt die aktuelle Position des ausgewählten Bildes.
- In der „**Kommentar**“ Box können Sie einen passenden Kommentar zu Ihrem Bild schreiben. Ist es Ihnen nicht ausreichend in der Kommentarzeile zu schreiben, so klicken Sie einfach in diese, und eine Dialog Box wird geöffnet. Hier können Sie bequem ihren Kommentar schreiben. Sie können Ihren Kommentar auf dem ausgewählten Bild sehen.
- Mit den „**Musik oder Ton ...**“ Icon können Sie eine benötigte Ton - Datei zu Ihrem Bild hinzufügen. Diese können Sie auch direkt mit PicturesToExe aufnehmen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, und das nachfolgende Fenster wird angezeigt.

- Möchten Sie Musik oder einen Tonkommentar hinzufügen, dann sollten sie das Icon **„Ton Datei hinzufügen“** anklicken, im folgenden Dialogfenster können Sie Ihre Ton Datei auswählen. Nach dem auswählen der Tondatei wird ein weiteres Fenster angezeigt, in dem Sie Einstellungen an ihrer Ton Datei vornehmen können. Detaillierte Informationen finden Sie unter den Kapitel

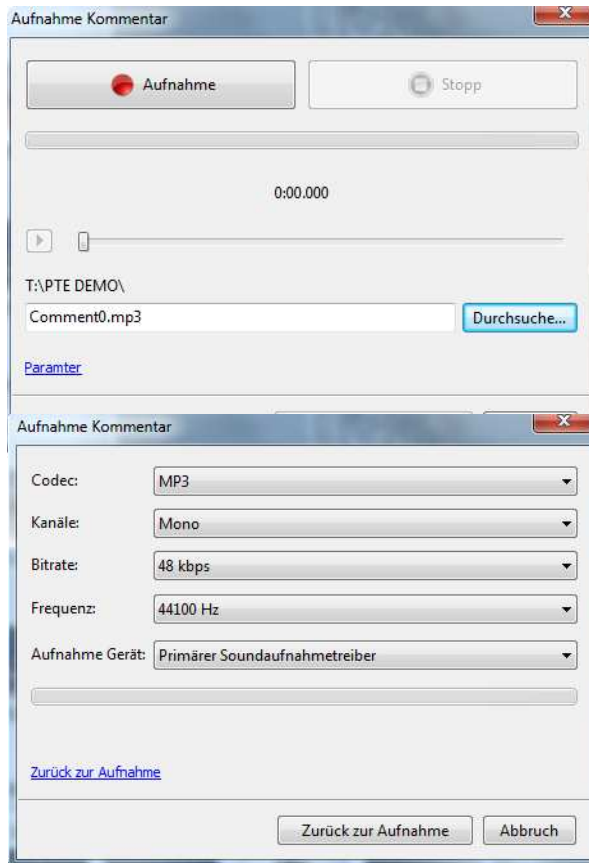


Projekt Optionen. Reiter Musik auf Seite 60.

Möchten Sie einen Kommentar aufzeichnen, dann Klicken Sie auf **„Aufnahme Kommentar“**

hier können Sie Ihren Kommentar aufzeichnen. Wählen Sie den Speicherplatz aus auf den Ihre Kommentar gespeichert werden soll.

Über den Link **„Parameter“** können Sie die spezifischen Einstellungen für Ihr Mikrofon und den Ton Codec vornehmen.



- Unterhalb des Bildes sehen Sie die „**Zeitleiste**“, hier können Sie eine Vorschau Ihrer Show abspielen. Auf der rechten Seite unterhalb der Zeitliste ist eine „**Anzeige**“, die Ihnen die aktuelle Position des angezeigten Bildes angibt.
- Rechts neben der Zeitleiste wird Ihnen die Gesamtzeit Ihrer Show angezeigt.
- Hier sehen Sie ebenfalls zwei Schaltflächen „**Play/Pause**“ und „**Stopp**“. „**Play**“ wird benötigt um die Vorschau in Vorschaufenster zu beginnen. Diese Schaltfläche hat zwei Befehle: „**Play**“ und „**Pause**“. Drücken Sie auf „**Play**“, wird sie sich auf „**Pause**“ ändern, und umgekehrt. Wenn Sie auf „**Play**“ drücken, wird der grüne Zeitbalken vom Beginn der Zeitleiste nach rechts bewegen. Wenn es notwendig ist können Sie durch einen zusätzlichen Mausklick mit der rechten Maustaste im Vorschaufenster auf einen Vollbildschirm umschalten.

Hier sehen Sie zwei weitere Schaltflächen: „**Bild einrichten...**“ und „**Objekte und Animationen**“. Diese werden verwendet um die Einstellungen an Ihren Bildern vorzunehmen, welche Sie auswählen, und die im Vorschaufenster angezeigt werden.

Beide Optionen werden später noch ausführlicher beschrieben. (siehe „**Bild einrichten...**“, Seite. 33 und „**Objekte und Animationen**“ auf Seite 36).

Die Bildleiste

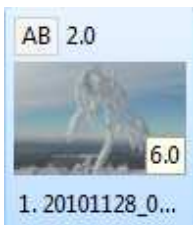
Die **Bildleiste** befindet sich im Hauptfenster, in der alle von Ihnen ausgewählten Bilder angeordnet sind. Es ist wichtig zu wissen, dass alle Bilder in einer bestimmten Folge angeordnet sind, Sie können Bilder durch verschieben in die gewünschte Richtung schieben.

Sie können Bilder auf verschiedene Wege der Auswahl hinzufügen:



- durch Doppelklick der benötigten Bildes in Dateifenster;
- durch markieren des Bildes, und anschließenden klicken der Schaltfläche **„Hinzufügen“** in der Kontroll - Leiste;
- Durch das hineinziehen der Bilder aus der Dateileiste, mit Hilfe der Maus.

Wie im Bild dargestellt, kann durch das anklicken und verschieben des Bildes, diese an die benötigte Position geschoben werden. Die schwarze Linie hinter dem Bild gibt die Position an der das Bild hinzugefügt wird.



Bitte beachten Sie, dass ab sofort die Standzeit und die Überblendzeit für jedes Bild angezeigt wird, welches sich in der Bildleiste befindet. Es ist jetzt sehr einfach die Zeiten für ein Bild direkt in der Bildleiste zu ändern. Klicken Sie in das entsprechende Zeitfeld (Linke obere oder rechte untere Ecke) des gewünschten Bildes und geben Sie die gewünschte Zeit ein. Natürlich können Sie das auf für mehrere Bilder gleichzeitig ausführen. Markieren Sie die gewünschten Bilder, Klicken Sie in ein Zeitfeld und geben Sie den gewünschten Zeitwert ein.

Bei klicken auf das **„AB“** Feld in der linken oberen Ecke kommen Sie direkt in Fenster **„Ausgewähltes Bild anpassen“** | Spezielle Effekte.

Möchten Sie einige Aktionen an dem Bild ausführen so sollten Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild klicken. Die nachfolgende Dialog Box wird angezeigt.

Bild(er) kopieren	Ctrl+C
Bildfolge einfügen	Ctrl+V
Leeres Bild einfügen	Alt+S
Bild aus Bildleiste entfernen	Del
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen	
Zufällige Reihenfolge	Alt+R
Bild einrichten...	Ctrl+U
Objekte und Animation	Ctrl+B
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei umbenennen	
Bildobjekt umbenennen	F2
Startet Vorschau ab aktuellem Bild	Ctrl+R
Datei Info	Ctrl+I

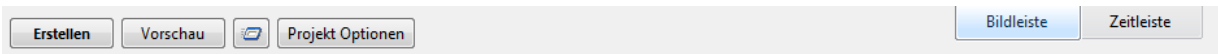
- Sie können **„Bild(er) kopieren“**, **„Bildfolge einfügen“**, **„Bild aus Bildleiste entfernen“** oder **„Alle Bilder aus der Bildleiste entfernen“**.
- Die Funktion **„Leeres Bild einfügen“** wurde bereits auf Seite 19 beschrieben.
- Sie können Bilder/Videos in **„Zufällige Reihenfolge“** verschieben.
- Option **„Objekte und Animation“** öffnet das Fenster Objekte und Animation für das aktuelle Bild/Video.
- Die Option **„Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)“** dreht das aktuelle Bild im um 90° im Uhrzeigersinn
- Die Option **„Gegen den Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)“** dreht das aktuelle Bild im um 90° im gegen den Uhrzeigersinn.
- **„Datei bearbeiten“** öffnet das Bild / Video mit dem eingestellten Bearbeitungsprogramm (Hauptmenü | Erweiterte Optionen)
- Die Option **„Datei umbenennen“** erlaubt


Ihnen den Dateinamen zu ändern.

- Die Option „**Bildobjekt umbenennen**“ erlaubt Ihnen ihren Bildern/ Video einen neuen Namen oder Titel zu geben.
 - Die Option **Starte Vorschau ab aktuellem Bild** gibt Ihnen die Möglichkeit ab den ausgewählten Bild die Vorschau zu sehen, und nicht von Beginn an.
Dies ist sehr nützlich wenn sie Effekte und Überblendungen von einen Bild zum nächsten sehen wollen. Es ist wichtig zu wissen, dass dieses Menü dieselben Funktionen hat, wie die einzelnen Menüpunkte aus dem Hauptmenü oder entsprechende Schaltflächen. Es ist bequemer und schneller mit dieser Dialog Box zu arbeiten, weil alle benötigten Optionen und Funktionen hier zusammengefasst sind.
- „**Datei Info**“ zeigt Ihnen Detail zu Ihnen ihren Bildern/Video an.

Die Kontroll Schaltflächen

Mit Hilfe der **Kontroll Schaltflächen** können Sie verschiedenen Aktionen ausführen, und Ihre Show erstellen. Hier sehen Sie die entsprechenden Schaltflächen:



- Die „**Erstellen**“ Schaltfläche wird verwendet, wenn Sie mit den einrichten ihrer Show fertig sind, und diese in den verschiedenen Formaten wie HD Video für PC oder Mac, AVI-Video Datei, DVD-Video, Video für iPhone, ausführbare Datei oder Bildschirmschoner erstellen möchten. Nebenbei können Sie auch ein Video Ihrer Show auf YouTube oder Facebook veröffentlichen. Diese Funktionen werden später noch detaillierter beschrieben. (siehe **Video Optionen**, Seite 79).
- Die „**Vorschau**“ Schaltfläche erlaubt Ihnen eine Vorschau auf Ihre komplette Show vom Anfang bis zum Ende. Möchten Sie eine Vorschau ab einem bestimmten Bild sehen, so sollten Sie die Schaltfläche rechts neben der „**Vorschau**“ Schaltfläche verwenden.

- Wenn Sie auf „**Projekt Optionen**“ klicken, wird ihnen ein Dialogfenster mit einer Vielzahl von Optionen und Einstellungen für Ihre Show angezeigt. Eine detaillierte Beschreibung zu dieser Schaltfläche können Sie unter „**Projekt Optionen**“ auf Seite 57 finden.
- Die Option „**Bildleiste**“ zeigt die Reihenfolge der Bilder und Video in Ihrer Show
- Die Option „**Zeitleiste**“ wird benötigt für die Synchronisation von Bildern und Musik. Beim Anklicken dieser Schaltfläche erscheint Ihnen ein „**Zeitleisten Fenster**“, in dem Sie ihre Einstellungen vornehmen können. Diese Funktion wird detaillierte zu einem späteren Zeitpunkt beschrieben. (siehe „**Zeitleisten Funktion**“, Seite 75).

Die Statusleiste

Ganz unten im Hauptfenster sehen Sie die Statusleiste:



Angepasst	EXE - 306 MB	2,68 MB	4000 x 3000
-----------	--------------	---------	-------------

T:\PTE DEMO\Bildergalerie\20101128_0057 Oberwiesenthal - Fichtelberg.JPG

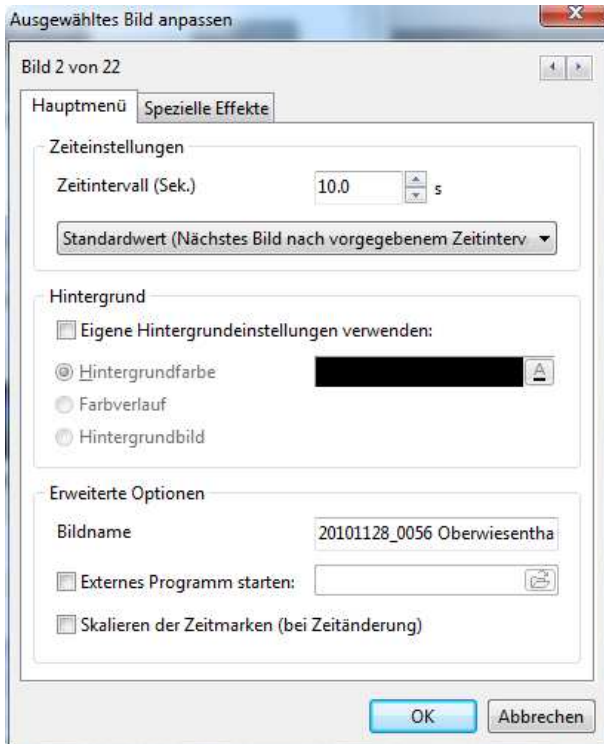
- Das erste Wort «**Angepasst**» in erstem Feld bedeutet, dass Änderungen in Ihrem Projekt vorgenommen wurden.
Wird das Projekt mit den Änderungen gespeichert so verschwindet das Wort «**Angepasst**» wieder.
- Im nächsten Feld sehen Sie die voraussichtliche Dateigröße Ihrer ausführbaren Datei nach der Erstellung.
- Im dritten Feld sehen Sie die Dateigröße des aktuell ausgewählten Bildes/Video.
- In den nächsten Feldern sehen Sie die Auflösung des ausgewählten Bildes/Videos
- Im letzten Feld wird der Laufwerkspfad und der Dateiname des Bildes /Video angezeigt.

Bild einrichten ...

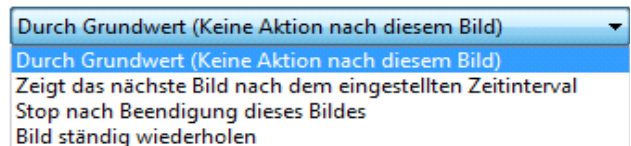
Wenn Sie die Schaltfläche «Bild einrichten ...» im Vorschau Fenster anklicken, wird eine Dialogbox mit den drei Reitern „Hauptmenü“, „Spezielle Effekte“ und „Musik“ erscheinen.

Zeiteinstellungen

Die Optionen „**Zeiteinstellungen**“, „**Hintergrund**“ und „**Erweiterte Optionen**“ finden Sie im „**Hauptmenü**“. „**Zeiteinstellungen**“ beinhaltet folgende Funktionen:



- „**Zeitintervall (Sek.)**“ - hier können Sie die Zeit in Sekunden und Millisekunden festlegen, in der Ihr Bild angezeigt werden soll. Sie können auch die Pfeile zur Zeiteinstellung benutzen.
- Das nächste Menü gibt ihnen die Möglichkeit aus verschiedenen Optionen auszuwählen (Diese Optionen sind selbsterklärend). Sie sollten nur die auswählen, die Sie benötigen.

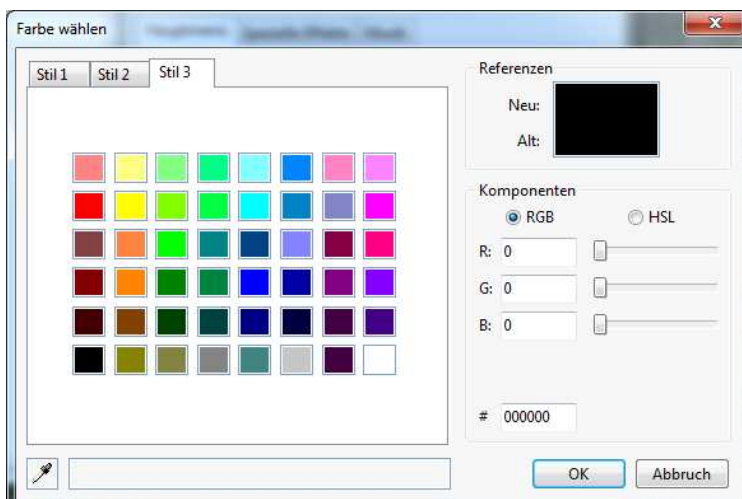


- Wählen Sie „**Bild ständig wiederholen**“ aus, so wird das Bild (auch eventuelle Animation) in einer endlos Schleife wiederholt, bis Sie die rechte Maustaste anklicken oder den rechten Pfeil an der Tastatur drücken. Diese Option ist sehr hilfreich bei der Erstellung eines Menüs, von dem aus die Show fortgeführt wird.

Hintergrund

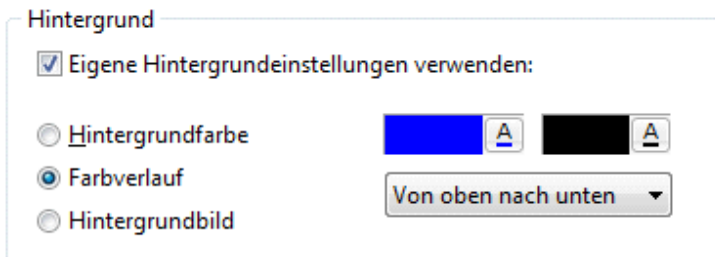
Es ist wichtig zu wissen, dass diese Funktion benötigt wird, wenn die Bildgröße nicht die ganze Monitorfläche ausfüllen kann. Hier können Sie die freie Fläche mit einer Farbe oder einen Hintergrund ausfüllen. Hier können Sie zwischen einer „**Hintergrundfarbe**“, einen „**Farbverlauf**“ und einen „**Hintergrundbild**“ auswählen.

- Wählen Sie „**Hintergrundfarbe**“, um einen einfarbigen Hintergrund zu verwenden. Um eine Farbe auszuwählen müssen Sie auf die Schaltfläche «A» neben der Farbfläche drücken. Nachfolgendes Dialog Fenster wird angezeigt:



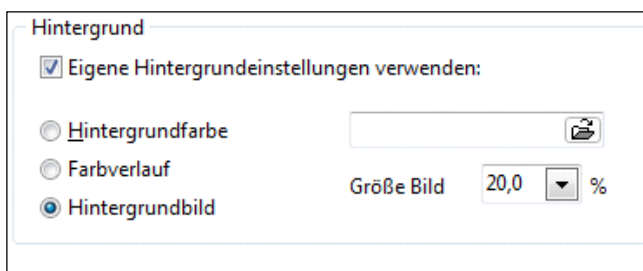
- In diesen Farbfenster können Sie jede Farbe auswählen die Sie sich wünschen. Sie können zwischen RGB und HSL (modifizierte RGB Darstellung) auswählen, um ihre benötigten Parameter festzulegen.


- Wenn Sie „**Farbverlauf**“ auswählen, sehen Sie nachfolgenden Dialog:



Hier können Sie zwischen eine Verlauf „**von oben nach unten**“ oder „**links nach rechts**“ auswählen. Das bedeutet, dass Sie eine Farben die obere und untere, oder die linke und rechte Seite auswählen können. Um die Farbe auszuwählen müssen Sie die Schaltfläche «A» anklicken. Auswahl wie unter Hintergrundfarbe beschrieben.

- Wenn Sie „**Hintergrundbild**“ auswählen, sehen Sie nachfolgenden Dialog:



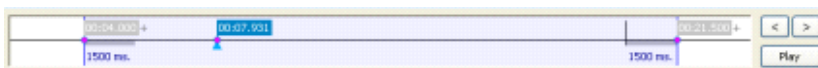
Beim Anklicken der Schaltfläche „“, können Sie im nachfolgenden Dialogfenster aus einen beliebigen Ordner ihr gewünschtes Bild auswählen, und die Größe anpassen.

Erweiterte Optionen

„**Bildname**“ hier können Sie den Titel Ihres Bildes umbenennen, Nach dem Umbenennen können Sie diesen Titel in der Bildleiste sehen. Dies ist nicht der Dateiname.

Option „**Externes Programm starten**“. Bei Auswahl dieser Option, können Sie ihrer Show jede Applikation Fenster hinzufügen. Dies kann ein Bild, Menü, Show usw. sein.

„**Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung)**“. Haben Sie einige Zeitmarken in Ihrem Bild erstellt, und ändern den Zeitintervall für die Anzeige des Bildes (im Beispiel von 8 auf 16 Sekunden, kann diese Option die Zeitmarken (im Beispiel von 4 auf 8 Sekunden) automatisch korrigieren. Siehe nachfolgendes Beispiel: Hier im Beispiel: Die Zeit für das Bild beträgt 8 Sekunden.



Hier haben wir die Zeit von 8 auf 16 Sekunden erhöht. Ohne die

Option „**Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung)**“ eingeschaltet zu haben. Die Zeit zwischen der ersten und der zweiten Zeitmarke hat sich nicht geändert.

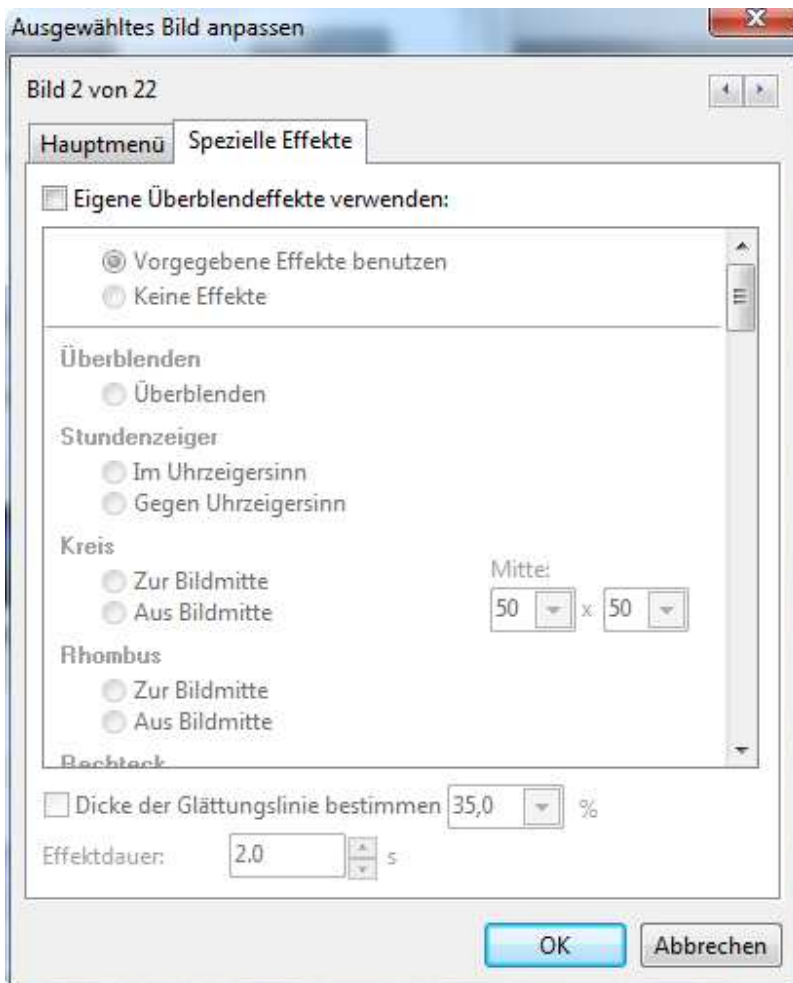


Hier haben wir ebenfalls die Zeit für das Bild auf 16 Sekunden erhöht, und die Option „**Skalieren**

der Zeitmarken (bei Zeitänderung)“ eingeschaltet. Die Zeit von der ersten zur zweiten Zeitmarke hat sich verdoppelt.

Spezielle Effekte - Reiter

Möchten Sie verschiedene Einstellung oder Überblendungen zu Ihrem Bild hinzufügen, dann sollten Sie sich diesen Reiter ansehen. Hier können Sie aus einer großen Anzahl von verschiedenen Überblendungen auswählen.



Sie können auswählen zwischen **Überblenden, Stundenzeiger, Kreis, Rhombus, Vorhang, Gitter, Jalousie, Seiten Effekt, Erweiterter Stundenzeiger, Pixel, Schieber Effekt, Gleit Effekt, Curling Effekt, Umdrehen 3D, Platzwechsel 3D.**

Um zu sehen wie diese Überblendeffekte arbeiten, klicken Sie ihn an und sehen Sie sich die Vorschau an.

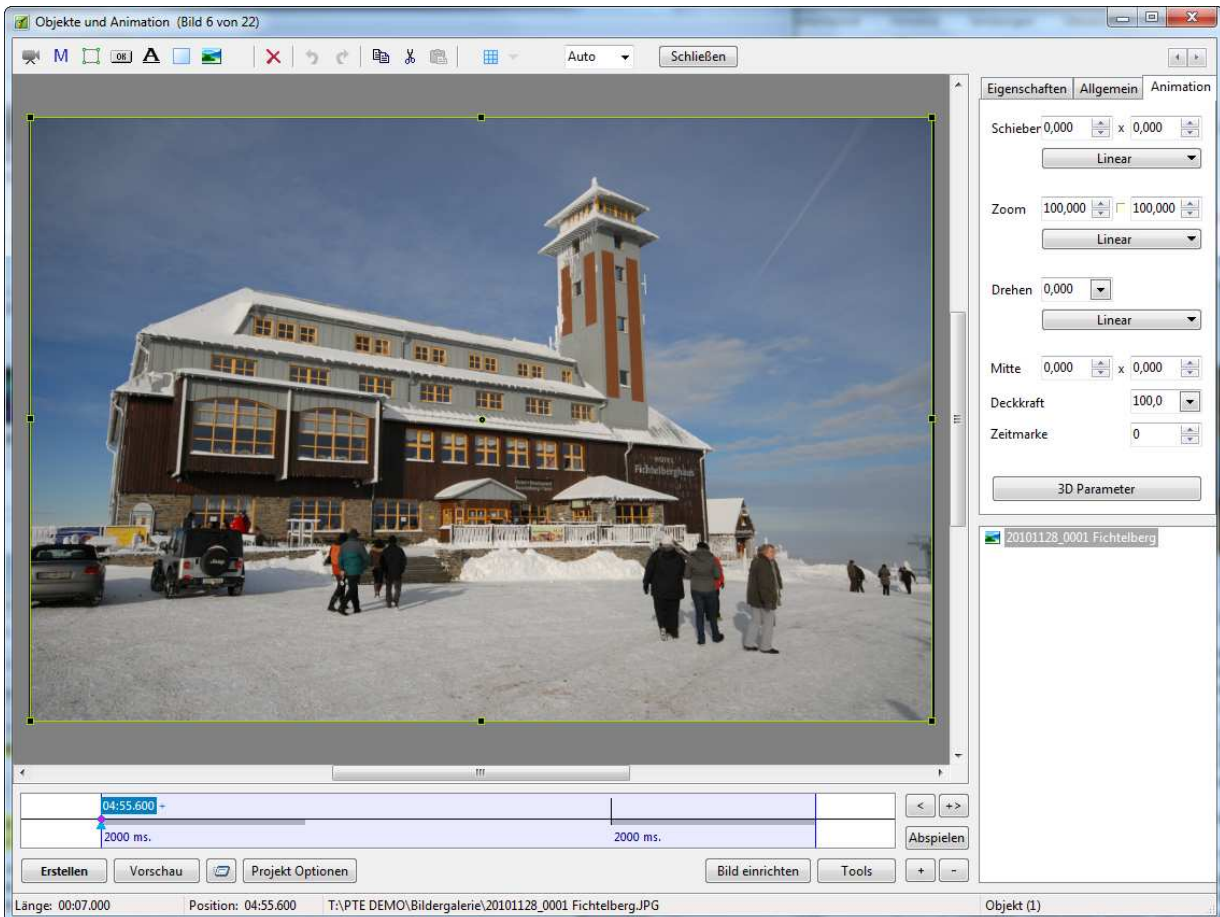
Sie können auch die **Dicke der Glättungslinie** und die **Effektdauer** für diesen Effekt festlegen.

Verwenden Sie die Pfeile um die Zeitdauer einzustellen.

Objekte und Animationen












Hauptfenster

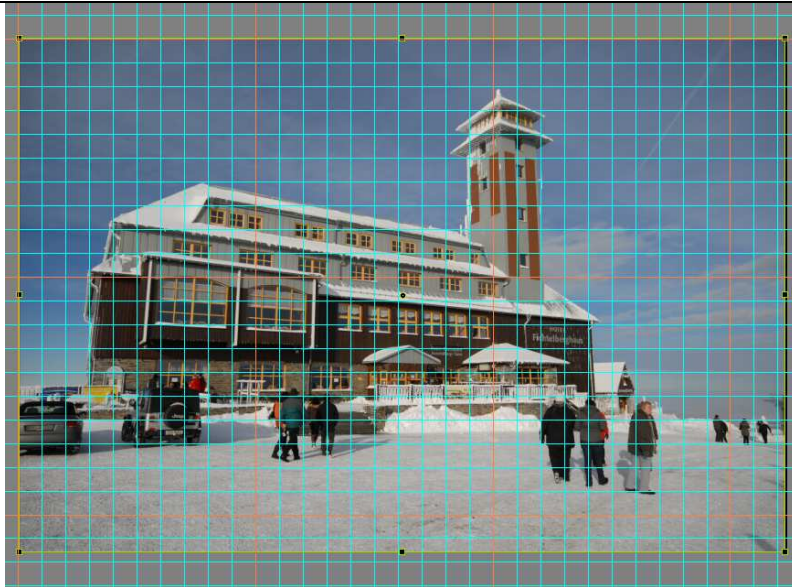
Als Ergänzung zu den individuellen Einstellungen des Bildes, können Sie hier einige andere Optionen einstellen, wie **Objekte und Animationen**.



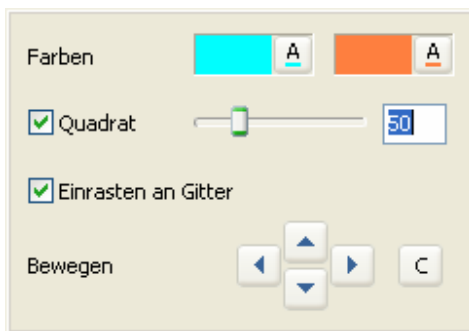
Wenn Sie auf die Schaltfläche „**Objekte und Animationen**“ im Vorschaufenster klicken, wird Ihnen das Hauptfenster (wie oben abgebildet) erscheinen. Hier sehen sie die **blaue Information Leiste**, in der die Nummer des Bildes welches Sie ausgewählt haben angezeigt wird. Unter der Information Leiste ist die **Werkzeug Leiste** mit einer Anzahl verschiedener Icons.

	Das erste Icon hilft Ihnen eine Video – Datei zu Ihrer Show hinzuzufügen. Weiter Informationen finden Sie im Kapitel: „ Videos in der Show “ (Seite 49)
	Das Icon gibt Ihnen die Möglichkeit ihrem Bild eine Maske hinzuzufügen. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken erscheint ein Fenster, in dem Sie auf Ihren Computer ein Bild als Maske auswählen können. Zum besseren Verständnis wird diese Option im Kapitel „ Wie erstelle ich einen Masken Effekt “ beschrieben. Siehe Seite 55.
	Mit der Hilfe des Icon „ Neuer Rahmen “ können Sie zu ihren Bild einen Rahmen hinzufügen. Wenn Sie einen Rahmen hinzufügen werden ein oder mehrere Bilder von diesen abhängig sein. Des bedeutet der Rahmen ist der Parent (Hauptbild, Rahmen usw.) und alle Bilder in Ihm sind „Children“ (eingebettet Bilder). Sie können ein Vielzahl an Optionen des Rahmens wie z. B:

	Farbe, Füllen, Schatten, Schieben/zoom, Größe usw. einstellen.
	Das nächste Icon „ Neue Schaltfläche ” hilft ihnen, Schaltfläche zu ihrem Bild hinzuzufügen. Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Aktionen zu dem Bild oder der gesamte Show hinzufügen. Als Beispiel: Können Sie die Show verlassen, zum nächsten oder letzte Bild gehen, eine Pause machen oder eine E-Mail senden. Die gesamte List der Funktionen finden Sie im Reiter “ Allgemein ” auf der rechten Seite im Hauptfenster. Ebenso wie beim Rahmen , kann Sie das Aussehen der Schaltfläche, wie z. B. Farbe, Größe und Schatten einstellen. Sie können den gewünschten Text, Schriftart, Farbe und Größe hinzufügen.
	Der Icon in Form eines «A» hilft Ihnen Text in Ihr Bild einzufügen. Sie haben die Möglichkeit die Schriftart, Größe, Schatten, Schieben/Zoom und andere Optionen einzustellen, um ihren Kommentar im Stile ihres Bildes oder Ihrer Show anzupassen.
	Das vierte Icon „ Neues Rechteck ” wird wie der Rahmen verwendet um Ihre Show mehr zu animieren. Er wird ebenso als Hintergrund für Bilder verwendet.
	Beim Anklicken des fünften Icon „ Neues Bild “ erscheint ein Dialog Fenster, in dem Sie das gewünschte Bild aus einem beliebigen Ordner auswählen können.
	Das nächste Icon „ Entfernen ” wird benötigt, wenn Sie ausgewählte Objekte aus der Objektliste entfernen möchten. Sie sollten daran denken, dass beim Entfernen von Parent Objekten (Hauptbild, Rahmen usw.) und alle Children Objekte (z.B. eingebettet Bilder usw.) ebenfalls entfernt werden.
	Die Icons „ Rückgängig ” und „ Wiederholen ” geben Ihnen die Möglichkeit, Änderungen durchzuführen solange Ihre Arbeit noch nicht gespeichert ist.
  	Die Icons Kopieren und Einfügen werden verwendet um Einstellungen temporär zu kopieren und später in anderen Bildern wieder einzufügen. Die ist sehr nützlich wenn Sie gleiche Effekte oder Überblendungen in verschiedenen Objekten wieder verwenden wollen. Sie sollten den benötigtem Effekt in der Objektliste markieren, dann das Icon Kopieren anklicken, zum gewünschten Bild wechseln und durch Anklicken von Einfügen, den Effekt dem Bild hinzufügen. Das Icon Ausschneiden entfernt den markierten Effekt aus der Objektliste.
	Das nächste Icon heißt “ Zeige/Verstecke Gitter ”. Es hilft Ihnen ein Gitter anzuzeigen oder zu verstecken, welches ein leichteres und besseres Einstellen der Bilder ermöglicht. Wenn Sie das Icon anklicken erhalten Sie folgender Darstellung. Das Gitter ist sehr hilfreich bei der Positionierung von Schaltflächen und Rahmen. Es ist an der linken oberen Ecke des Bildes ausgerichtet. Sie können auch das Gitter anpassen, in dem Sie die Schaltfläche  neben den Icon Gitter anklicken. In diesen Fall sehen Sie das nachfolgende Fenster:



Als erstes können Sie die **Farbe(n)** einstellen. Klicken Sie dafür auf die Schaltfläche «**A**». Das erste Feld gilt für das gesamte Gitter, das zweite Feld für jede 10. Zelle des Gitters. Am vorhergehenden Beispiel sehen Sie die Farbe für das gesamte Gitter ist Cyan, und orange für jede 10. Zelle:



Das Gitter kann in Quadraten oder **Spalten** dargestellt werden. Das bewegen des Schiebers neben der Quadrat Option ermöglicht das Gitter zu vergrößern, oder zu verkleinern. Deaktiviert Sie diese Option erscheinen zwei Felder mit Zahlen hier können die Anzahl der Spalten einstellen. In ersten Feld die Vertikale und im zweiten Feld die horizontale Verteilung

Bewegen wird verwendet, um das Gitter relativ zu verschieben. Mit den Dreieck Schaltflächen, können sie das Gitter nach **oben**, **unten**, **links** oder **rechts** verschieben. Mit der Schaltfläche **C** können Sie das verschieben wieder rückgängig machen.



Die Icon „**Kopieren**“, **Ausschneiden**“ und „**Einfügen**“ werden benötigt um Bilder und andere Effekte zu kopieren/auszuschneiden, und an anderer Stelle wieder zu einzufügen. Dies erleichtert ihre Arbeit, wenn Sie bestimmte Bilder/Effekte öfter in Ihrer Show verwenden wollen.

75% ▾

Diese Icon zeigt die Größe des Bildes. Für eine bessere Darstellung können Sie die gewünschte Größe im Bereich von 10% bis 500% einstellen. Dies ist sehr praktisch wenn sie das ganze Bild sehen wollen, welches sehr klein oder groß ist. Ist das Bild **sehr groß**, können sie die **Darstellung** bis auf **10%** verkleinern, wenn Sie das Bild bei 100% nicht ganz sehen können. Umgekehrt können Sie bei einen sehr kleinen Bild die Darstellung vergrößern, um dies besser zu sehen.


Schließen

Das letzte Icon “**Schließen**”, erlaubt ihnen das Fenster **Objekte und Animation** zu schließen.

Eigenschaften - Reiter

Der Reiter „**Eigenschaften**“ befindet sich auf der rechten Seite im Hauptfenster „**Objekte und Animationen**“, und zeigt die Haupteigenschaften eines Bildes oder Objektes. Hier sehen sie die Informationen, wo sich das Bild oder Objekt auf Ihren Computer befindet.

Eigenschaften Allgemein Animation

Bild T:\PTE DEMO\Bilder 

Hauptobjekt des Bildes

Rand Antialiasing

Geringere Qualität bei verkleinern

Schärfer/Weicher -100 ▾

[Bild und Rahmen einstellen](#)

[Speichern und Verwenden von Default](#)

Hier können Sie auswählen, ob das Bild das **Hauptbild** in der Objektliste ist, das **Rand Antialiasing** oder die **Unschärfe** vorhanden sein soll.

- Das **Rand Antialiasing** sollte im Normalfall aktiviert sein. Er wird verwendet um die Verzerrung und Artefakte von hochauflösenden Bildern zu vermindern, wenn diese mit niedriger Auflösung gezeigt werden.
- Die **Schärfer/Weicher** Funktion ist sehr nützlich um das Pulsen von Bilder während eines Zoom zu vermindern
- **Anti-Schimmer (mipmapping)** wird empfohlen, wenn Sie Animationen ausführen möchten. In diesen Fall tritt kein Schimmer Effekt auf wenn das Bild verkleinert ist. Beinhaltet das Bild keine Animation und möchte sie das Bild klar sehen, so ist es besser dies Funktion auszuschalten.
- **Geringere Qualität bei Verkleinern** ist eine Funktion die nicht immer verwendet werde soll. Sie ist nur dann hilfreich, wenn der Bilineare Filter beim Zoomen eines Bildes notwendig ist.

Für das bessere Verständnis dieser Funktion, betrachten Sie den Unterschied, der beiden folgenden eingezoomten Bilder.



Die erste Variante wurde **ohne** die Funktion **Vorschauqualität** erstellt, Der Effekt ist eine schlechte Bilddarstellung.



Die zweite Variante wurde **mit** Hilfe der Funktion **Vorschauqualität** erstellt, das Bild erscheint deutlicher und schärfer.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Bearbeiten von Bild und Rahmen**“, dann erscheint folgendes Fenster:



Ist die Marker „**Rahmen aktiv**“ aktiviert erscheint ein Rahmen um das ausgewählte Bild.

Mit den Parametern zur rechten, kann die Rahmenbreite, die Farbe und Transparenz eingestellt werden.

In dem Reiter „**Leinwandgröße**“ haben sie die Möglichkeit, das Bild von jeder Seite die Sie möchten zu beschneiden (Oben, Unten, Links oder / und Rechts), Das Fenster ist beweglich, Sie können es solange geöffnet lassen bis Sie die

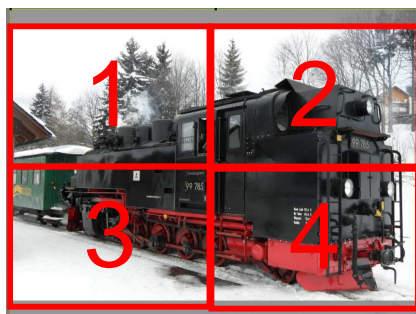
Anpassung durchgeführt haben. Siehe Beispiel:



Die Funktion „**Animation**“ wurde neu integriert. Diese Funktion unterstützt die Einfache Animation mir nur einen Bild. Sehen Sie im Beispiel wie dies funktioniert.



Nehmen wir als Beispiel das Bild, und unterteilen es in 4 gleiche Bereiche.



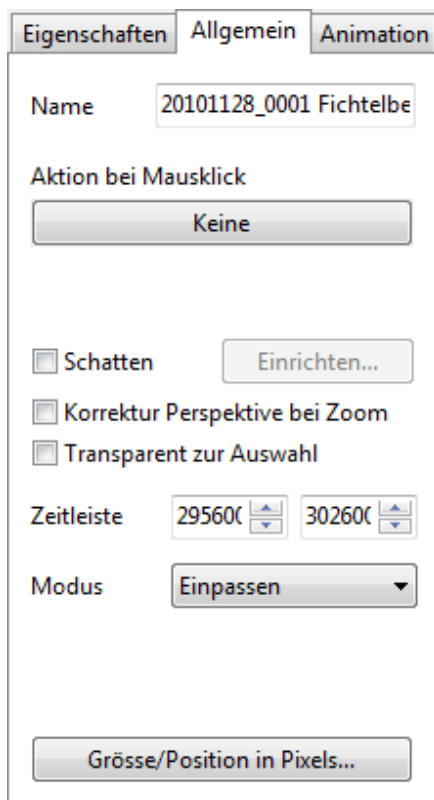
Dann klicken Sie auf „**Animation**“ im Fenster „**Bearbeiten von Bild und Rahmen**“.



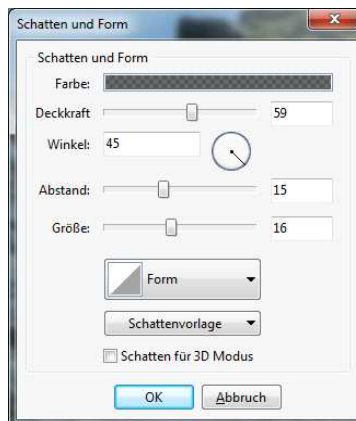
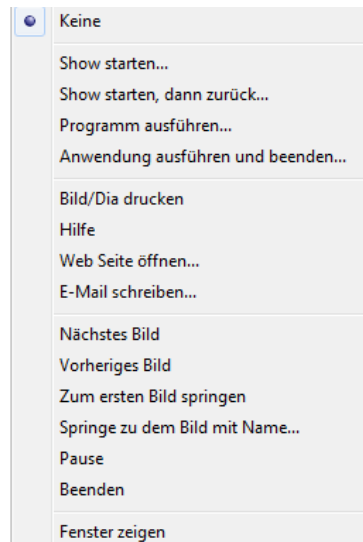
Hier stellen Sie als erstes die Anzahl der „**Spalten**“ und „**Zeilen**“ ein. Bitte beachten Sie, falls Sie die Anzahl der Wiederholungen auf „**0**“ lassen, läuft die Animation in einer Endlosschleife. Wenn Sie möchten können Sie den Intervall für jeden Bereich einzeln angeben, Sie müssen diese mit einem Komma voneinander trennen. Um die Animation zu betrachten klicken Sie auf Play,

Allgemein - Reiter

Den Reiter **Allgemein** finden Sie neben den Reiter **Eigenschaften**, er enthält folgende Optionen:

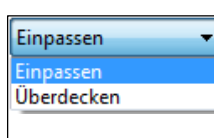


- Als erstes sehen Sie: **Name** des Bildes das Sie ausgewählt und Einstellungen vorzunehmen.
- Sie können die **Aktion bei Mausklick: Keine, Beenden, Nächstes Bild, Vorheriges Bild, Hilfe**, und so, weiter auswählen.



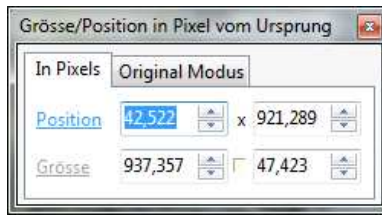
- Sie können den **Schatten** individuell einstellen. Die **Farbe** des Schattens bestimmen, indem Sie das Feld "**Farbe**" klicken. Sie können die **Deckkraft** zwischen **0%** und **100%** den **Winkel, Abstand** vom Bild und die **Größe** des Schattens einstellen. Sie können die **Form** des Schattens festlegen. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit diese Einstellungen als **Schattenvorlage** zu speichern.

- **Korrektur Perspektive bei Zoom** wird anstelle des Kamerazooms verwendet.
- **Transparent zur Auswahl** gibt ihnen die Möglichkeit, Änderungen am ausgewählten Objekt durchzuführen, ohne evtl. vorhandene Objekte zu beeinflussen.
- **Zeitleiste** – hier können Sie die Anzeigzeit des Bildes einstellen. Es ist aber besser, hierfür die Zeitleiste zu verwenden



- Sie können zwischen den Modus: **Einpassen, Überdecken** auswählen.

- Die letzte Option **Größe/Position in Pixels** definiert die Position und Größe des Bildes auf den Bildschirm. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie das Bild vergrößern, verkleinern oder verschieben.



Klicke sie auf das Wort **Position**, wird ihr Bild an die **Null** Position in der linken oberen Ecke des Fensters geschoben. Wenn Sie auf das Wort **Größe** klicken, wird das Bild in voller Größe angezeigt, ohne Rücksicht auf das Vorschau Fenster.

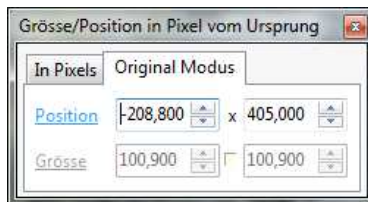
Sie sollte bedenken, dass sich eine Änderung der „**Virtuelle Größe der Bilder**“ in **Projektoptionen** → **Bildschirm** Reiter auf die Bilder der Show auswirkt, die Anzeige wird dann auch hier geändert, Dadurch kann auch die Position hier nicht mehr

stimmen.

Es ist besser **als virtuelle** Größe, die echte Größe des Bildes zu verwenden, um keine Widersprüche mit der Position und der Größe zu bekommen.

Ein wichtiger Hinweis: Die Funktion ist sehr hilfreich für professionelle Anwender, die als Beispiel: Ein Bild aus einer Anzahl verschiedener Bildes gestalten wollen. Wenn sie die genaue Größe Ihres Bildes kennen, so stellen Sie diese in den **Projektoptionen** → **Bildschirm** unter **Virtuelle Größe der Bilder** ein, dann können Sie die exakte Position ihres Bildes dem „**Größe/ Position in Pixel -...**“ Fenster eingeben, und Ihr Bild wird auf die exakte Position gesetzt. Widerspricht die virtuelle Größe der echten Größe so kann das Bild an eine falsche Position gesetzt werden.

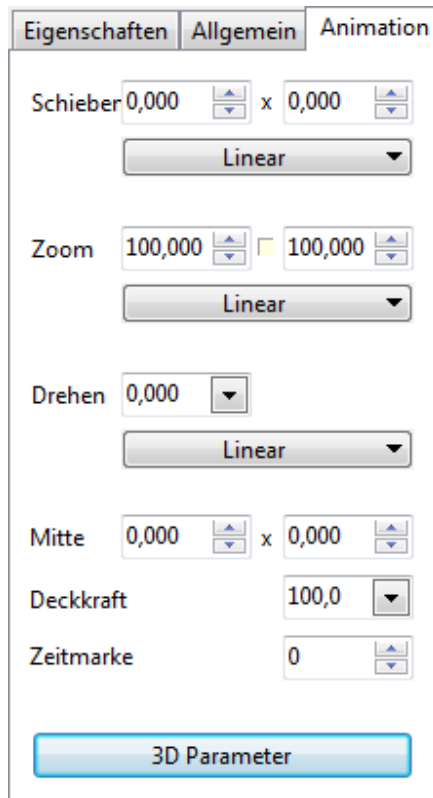
- Die der Option **Größe/Position in Pixels** können Sie einen weiteren Reiter, **Original Modus** sehen,



welcher ihnen die Größe und Position im Gegensatz zum vorherigen Reiter in **Prozent** angibt. Wenn Sie diese Angaben bevorzugen, dann verwenden Sie diesen Reiter in der Funktion.

Animation – Reiter

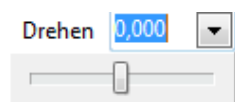
- Der Reiter **Animation** beinhalten Optionen wie **Schieben**, **Zoom**, **Drehen**, **Deckkraft** und einige andere, welche später beschrieben werden:



- Der **Schieben** Effekt hat eine horizontale und vertikale Position, mit deren Hilfe Sie ein Bild nach links/rechts in oben/unten verschieben können. Wie Sie in der Abbildung sehen können Sie die Einstellungen mit Hilfe der Pfeile oben und unten vornehmen. Der linke Block steuert das Schieben nach links oder rechts, der Rechte Block das Schieben nach oben oder unten. Sie können auch das Bild mit Hilfe der Maus verschieben, die Anzeige der beiden Blöcke wird dann automatisch aktualisiert.
- Zoom** Effekt hilft Ihnen ihr Bild nach ihrer Wahl zu vergrößern oder zu verkleinern. Sie können dies mit Hilfe der Pfeile oben und unten, oder durch ziehen am grünen Rahmen mit der Maus durchführen. Es gibt eine zusätzliche Option in dieser Funktion. Zwischen den beiden Feldern mit Pfeilen, sehen Sie ein kleines Rechteck, dieses ist Standardmäßig ausgeschaltet, damit ändert das Bild seine Größe proportional. Das bedeutet, die Angaben in den Feldern haben bei einer Änderung die gleichen Werte und das Bild ändert seine Größe ohne die Form zu ändern. Wenn Sie aber das kleine Quadrat mit der Maus anklicken, haben Sie die Möglichkeit nicht nur die Größe sondern auch die Form des Bildes zu ändern. Das heißt Sie können das Bild **stauchen** oder **dehnen**. Mit Hilfe der Pfeile oben und unten in dem linken Feld, ändern Sie das Bild in der **horizontalen**, in den linken Feld in der **vertikalen**.

Wenn Sie das Bild ändern, und möchten es wieder proportional haben, so schalten so das kleine Rechteck wieder aus, und Ihr Bild wird wieder proportional.

- Der Effekt **Drehen** gibt Ihnen die Möglichkeit ihr Bild **im oder gegen den Uhrzeigersinn** zu drehen. Der Defaultwert ist Null. Klicke Sie auf den Pfeil im Feld Drehen, erscheint nachfolgend Anzeige.

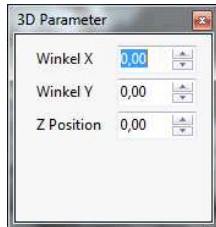


Beim bewegen des Schieber in den Anzeige, können Sie das Bild in beide Richtungen drehen. Sie können auch durch das bewegen des grünen Rahmen mit der Maus das Bild drehen, falls dieses markiert ist.

- Der **Mitte** Effekt ist ein sehr nützliches Werkzeug, welches Ihnen eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Animation und Einstellung ihres Bildes bietet. Es ist wichtig zu erwähnen, dass das Zentrum eines Bildes oder Objektes dass sie verändern möchte immer die „echte“ Mitte ist. Wenn das Bild ausgewählt ist, könne Sie das Zentrum als grünen Kreis im grünen Rechteck sehen. Möchte Sie aus bestimmten Gründen dies ändern, so wird diese Funktion sie unterstützen. Drücken Sie die Hochsteltaste (Shift) und verschieben Sie gleichzeitig mit Hilfe der Maus das Zentrum in die gewünschte Richtung. Jetzt haben Sie Ihre neue Mitte für ihr Bild definiert. Wenn Sie das Bild verschieben, so wird auch das Zentrum einen neuen Platz einnehmen. In den Feldern mit den **Pfeilen oben/unten** können Sie ebenfalls die Vorgaben ändern um ihr Zentrum relative in die **horizontale** und **vertikale** Richtung zu verschieben. Verwenden Sie die Pfeile in dem linken Feld, Pfeil oben verschiebt ihr Bild nach links, der Pfeil unten nach rechts. Wenn Sie die Pfeile in dem rechten Feld verwenden, Verschiebt der Pfeil oben ihr Bild nach oben, der Pfeil unten ihr Bild nach unten. Diese Option ist nicht nur sehr hilfreich beim Verschieben, sondern auch beim Drehen von Bildern. Um alle Möglichkeiten herauszufinden, sollte Sie mit dieser Option ein wenig experimentieren
- Der **Deckkraft** Effekt hilft ihnen verschiedene Effekte und Ansichten zu erstellen. Die Deckkraft kann variieren zwischen **0% und 100%**, das heißt, sie können Bilder unsichtbar oder durchscheinend machen. Die **Default** Einstellung ist immer bei **100%**, diese können Sie durch das bewegen des Schiebers im Feld

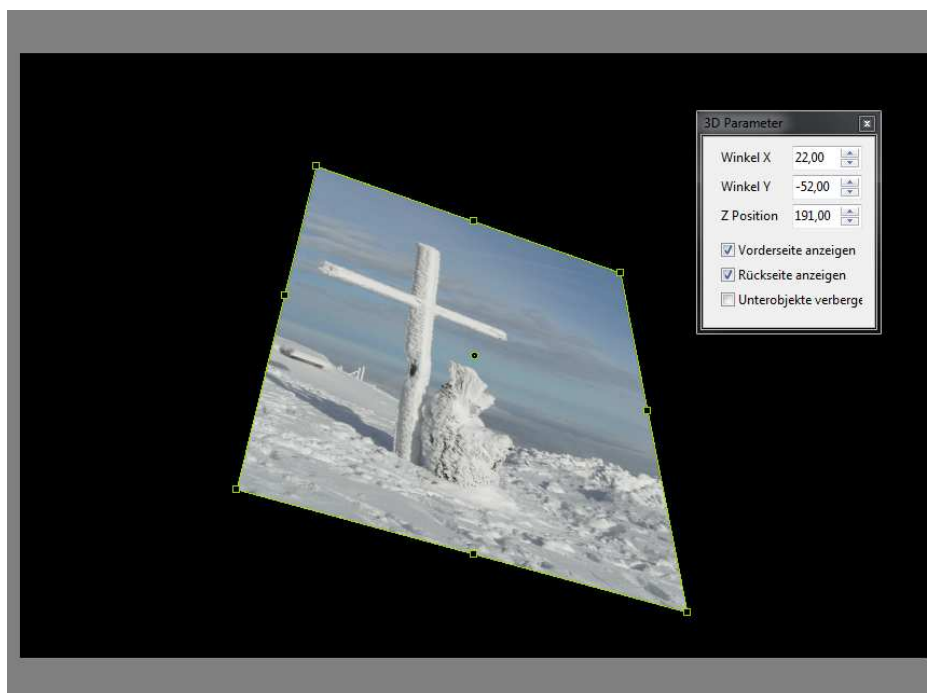
Deckkraft verändert. Sie können verschiedene Objekte hinzufügen und bei diesen eine Unterschiedliche Deckkraft einstellen, um tolle Effekt zu erzielen. Diese Funktion können Sie durch Versuche besser kennen lernen.

- Die Option **Zeitleiste** zeigt ihnen der Zeitraum von einer Zeitmarke zur nächste an. Eine genauere Beschreibung erhalten Sie im Kapitel **Zeitleisten Funktionen**, auf Seite 75.
- Mit der „**3D Parameter**“ können Sie echte 3D Effekte direkt im Editor „**Objekte und Animation**“ erstellen. Bei klicken auf die Schaltfläche sehen Sie nachfolgendes Fenster:



Hier können Sie die Parameter für die 3 Achsen verändern, um den gewünschten Effekt zu erhalten. Nebenbei können Sie noch festlegen ob die Front- oder Rückseite des Bildes sichtbar sein soll. Wählen sie die Sicht einer Seite ab, wird ein schwarzes Bild oder ein vorhandenes Bild anstelle dieser Seite angezeigt.

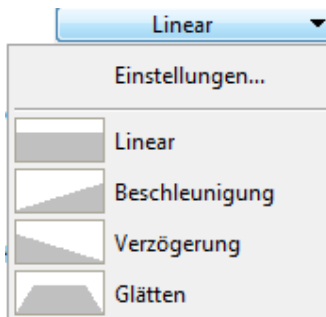
Werfen Sie einen Blick auf das Beispiel:



Sie können Die Position nun auch mit der Maus verändern. Drücken Sie hierzu die Umschalt Taste (Shift) und fassen mit den Mauscursor das Bild an einer Ecke an. Ziehen Sie es in die gewünschte Position.

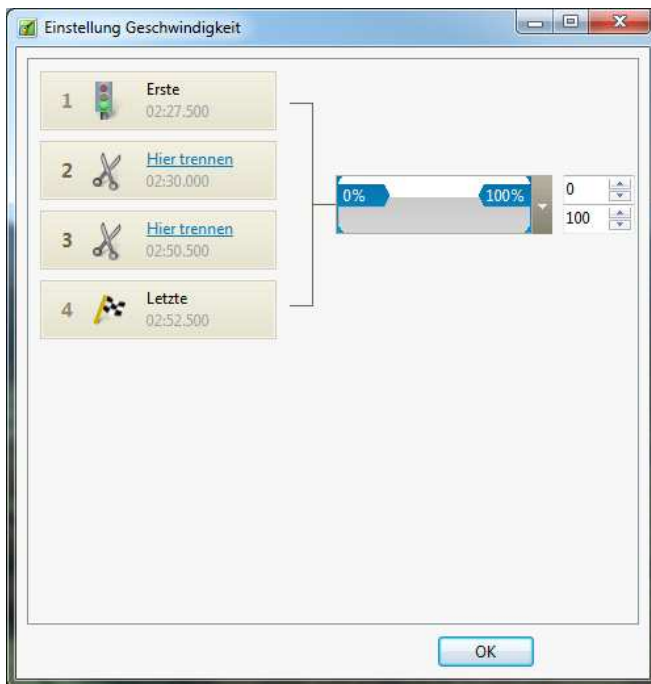
Linear

In verschiedenen Optionen wie **Schieben**, **Zoom** und **Drehen** können Sie die Bewegungsart **Linear** für ihr Bild einstellen. Wenn Sie darauf klicken erhalten Sie ein Dialog Fenster: in diesen sehen sie folgende Funktionen: **Einstellungen**, **Linear** und nicht lineare Funktionen wie: **Beschleunigung**, **Verzögerung** und **Glätten**.



- **Linear** bedeutet, dass ein Objekt oder Bild mit derselben Geschwindigkeit vom Anfang bis zu Ende bewegt.
- **Beschleunigung**, die Bewegung beginnt langsam und wird zum Ende immer schneller.
- **Verzögerung**, die Bewegung beginnt mit einer hohen Geschwindigkeit, und wird zum Ende immer langsamer.
- **Glätten**, beginnt und endet langsam, im Mittelteil erfolgt die Bewegung mit einer linearen Geschwindigkeit. Am häufigsten werden die Bewegungsarten **Linear** und **Glätten** verwendet.

Als erstes wählen Sie eine Lineare oder nicht lineare Bewegung aus, dann klicken Sie auf **Einstellungen** Ein weiteres Fenster erscheint:

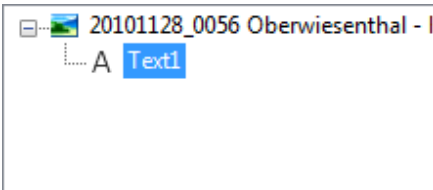


Hier sehen Sie eine Anzahl von Zeitmarken, die Sie in der Zeitleiste für diese Bild erstellt haben. Sie haben immer eine erste und eine letzte Zeitmarke, und eine Anzahl an inneren Zeitmarken. Die erste und letzte Zeitmarke kann nicht verändert werden, aber die inneren Zeitmarken sind veränderbar. Die Schere bei der inneren Zeitmarke hilft Ihnen die Bewegung aufzuteilen, der Kleber wird die Bewegung wieder zusammenführen. Der Unterschied ist: Wenn sie den Bewegungsablauf aufteilen, kann der Ablauf eventuell nicht mehr gleichmäßig sein. Dann ist es besser hier nichts zu ändern. Haben Sie hier Änderungen durchgeführt, dann sollten Sie diese auf in den Optionen **Schieben**, **Zoom** und **Drehen** durchführen. Ein wichtiger Hinweis: Sie können diese Geschwindigkeitsoption auch als **Vorlage** speichern, um diese bei anderen Bildern wieder zu verwenden.

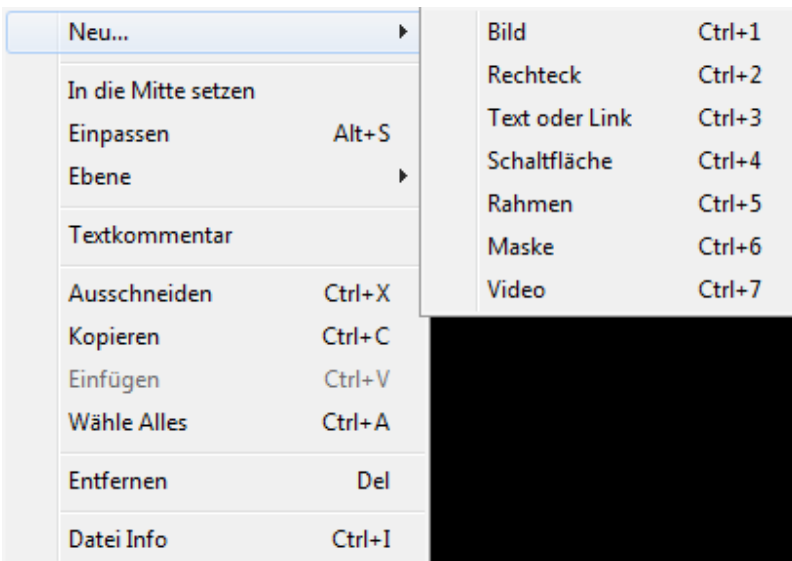
Objekt Liste

Die **Objekt Liste** befindet sich in der rechten unteren Ecke in **Objekte und Animation**. Hier sehen Sie eine Liste von Objekten, die Sie hinzugefügt und mit denen Sie gearbeitet haben:

Sie können Objekt auf verschiedenen Weg zur Objekt Liste hinzufügen:



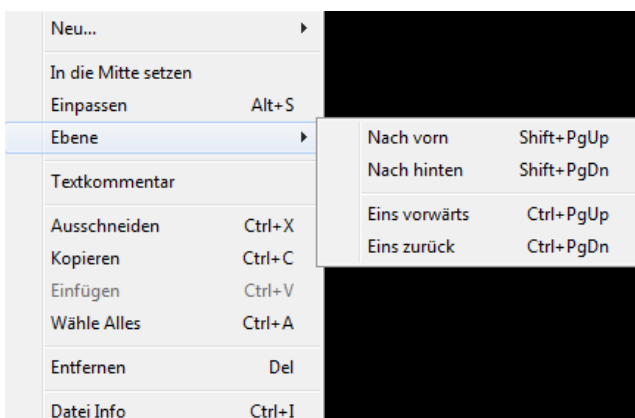
- Durch Auswahl der Schaltflächen in der Werkzeugleiste über den Vorschauenfenster: **Neuer Rahmen**, **Neue Schaltfläche**, **Neuer Text** usw.



- Durch klicken mit der rechten Maustaste im Vorschauenfenster oder in der Objekt Liste. Es wird ein weiteres Fenster angezeigt, in dem Sie die benötigten Objekte wie: **Bild**, **Rechteck**, **Text** oder **Link**, **Schaltfläche**, **Rahmen** oder **Maske** auswählen können.

Es ist wichtig zu wissen, dass es **Parents/Children Beziehungen** zwischen den **Objekten** gibt. Wie Sie in der Abbildung oben sehen Sie ein Haupt - oder Parent Objekt, und eine Vielzahl an Children Objekten, die den Haupt untergeordnet sind, und dessen Einstellungen erben. Löschen Sie ein Parent Objekt, so werden auch die Children Objekte mit ihm gelöscht.

Mit Hilfe der Objekt Liste können Sie nicht nur verschieden Objekte hinzufügen oder löschen, sondern Sie können auch Einstellung an diesen vornehmen. Wenn Sie in die Objekt Liste mit der rechten Maustaste klicken, können Sie diese verschiedenen Aktionen ausführen.



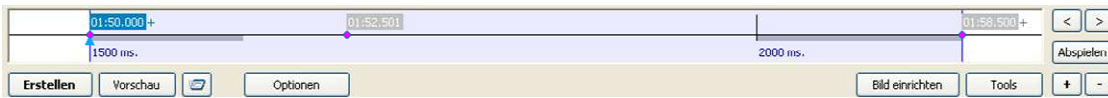
Wie schon gesagt können Sie Objekte **Entfernen**, **Ausschneiden**, **Kopieren**, **Einfügen** und **Neu...** hinzufügen.

Sie können auch die Anordnung der Objekte ändern.

Nebenbei, durch das Verwenden der Tastatur Shortcuts (Kürzel) können Sie schneller mit den Objekten arbeiten. Zum besseren Verstehen der Option, sollten Sie ein wenig damit Experimentieren.


Zeitleiste Animation

Die Option **Zeitleiste** befindet sich unterhalb des Vorschau Fenster und beinhaltet einige Funktionen:



Das blaue Rechteck wird die Zeit angezeigt in der ihr aktuelles Bild dargestellt wird. Die blaue Linie auf der linken Seite markiert den Beginn der Anzeige, die auf der rechten Seite, das Ende der Anzeige. Die Zeitmarken werden rosa dargestellt. In der Abbildung oben, ist die erste Zeitmarke blau dargestellt, diese zeigt die Zeitspanne vom Beginn des ersten Bildes bis zum aktuellen Bild. Sie können beliebig viele Zeitmarken an verschiedenen Positionen des Bildes durch das anklicken der Schaltfläche «+» hinzufügen, oder mit Hilfe der Schaltfläche «-» wieder entfernen. Dies ist eine Option der Zeitleiste, um verschiedene Animationen zu einem oder mehreren Bildern hinzuzufügen. Sie können diese Zeitmarke durch Anklicken mit der linken Maustaste aufnehmen, und zu einen anderen benötigten Zeitpunkt in der Zeitleiste verschieben. In diesen Fall wird in der Abbildung oben die Zeitmarke exakt auf die neue Position gesetzt.

Auf der rechten Seite neben dem blauen Rechteck sehen Sie zwei Schaltflächen mit einem **linken** und **rechten** Pfeil. Diese werden verwendet, um zu der benachbarten Zeitmarke zu springen, diese wird dann blau dargestellt, gleichzeitig folgt auch das blau Dreiecke auf der grauen Linie. Selbstverständlich können Sie auch die Maus dafür verwenden, arbeiten Sie aber mit einer großen Anzahl an Zeitmarken welche nahe beieinander liegen, so ist das benutzen der Schaltflächen komfortabler und sicherer.

Unterhalb der Schaltfläche sehen Sie die Option **Abspielen**. Mit deren Hilfe können Sie eine Vorschau ab dem aktuellen Bild mit der Hintergrundmusik sehen. Dies ist der schnelle Weg die Animation zu testen, und gegebenenfalls anzupassen. Möchten Sie die gesamte Show mit allen Effekten und Überblendungen im vollen Bildschirmformat sehen, so benutzen Sie die Option **Vorschau**. Wollen Sie die Show ab dem aktuellen Bild sehen, so verwenden Sie die Schaltfläche  rechts neben der Vorschau Schaltfläche.

Unterhalb des blauen Rechteckes für die Anzeigezeit sehen Sie dieselben Schaltflächen wie im Hauptfenster von PTE. Diese sind **Erstellen**, **Vorschau**, **Optionen** und **Bild einrichten**, welche bereits im beschrieben wurden (siehe Kapitel „Die Kontroll Schaltflächen“, Seite 48).

Neben **Bild einrichten** befindet sich mit **Tools**, eine weitere Option, welche bis jetzt noch nicht beschrieben wurde. Wenn Sie diese anklicken, erscheint folgendes Dialog Fenster:

Zurück	Ctrl+Z
Wiederholen	Ctrl+Y
Alle Änderungen zurücksetzen	
Alle Änderungen wiederholen	
Zeige Gitter	Ctrl+G
Zeige sichere TV-Zone	
Ignoriere nicht markierte Objekte	Alt+I
<input checked="" type="checkbox"/> Verstecke Auswahl Schieben/Zoom/Drehen	

Mit Hilfe diesen Menüs können Sie Änderungen „Zurück“ nehmen oder „Wiederholen“, oder „Alle Änderungen zurücksetzen“, wenn die notwendig sein sollte.

Nebenbei können Sie aus Optionen wie **Zeige sichere TV-Zone**, welche ihnen die Zone anzeigt die Sie auf Ihrem TV Gerät mit Sicherheit sehen können, oder **Zeige Gitter**, welche bereits beschrieben wurde.

Die Optionen „**Ignoriere nicht markierte Objekte**“ und „**Verstecke Auswahl Schieben/Zoom/Drehen**“ sind selbsterklärend.

Videos in der Show

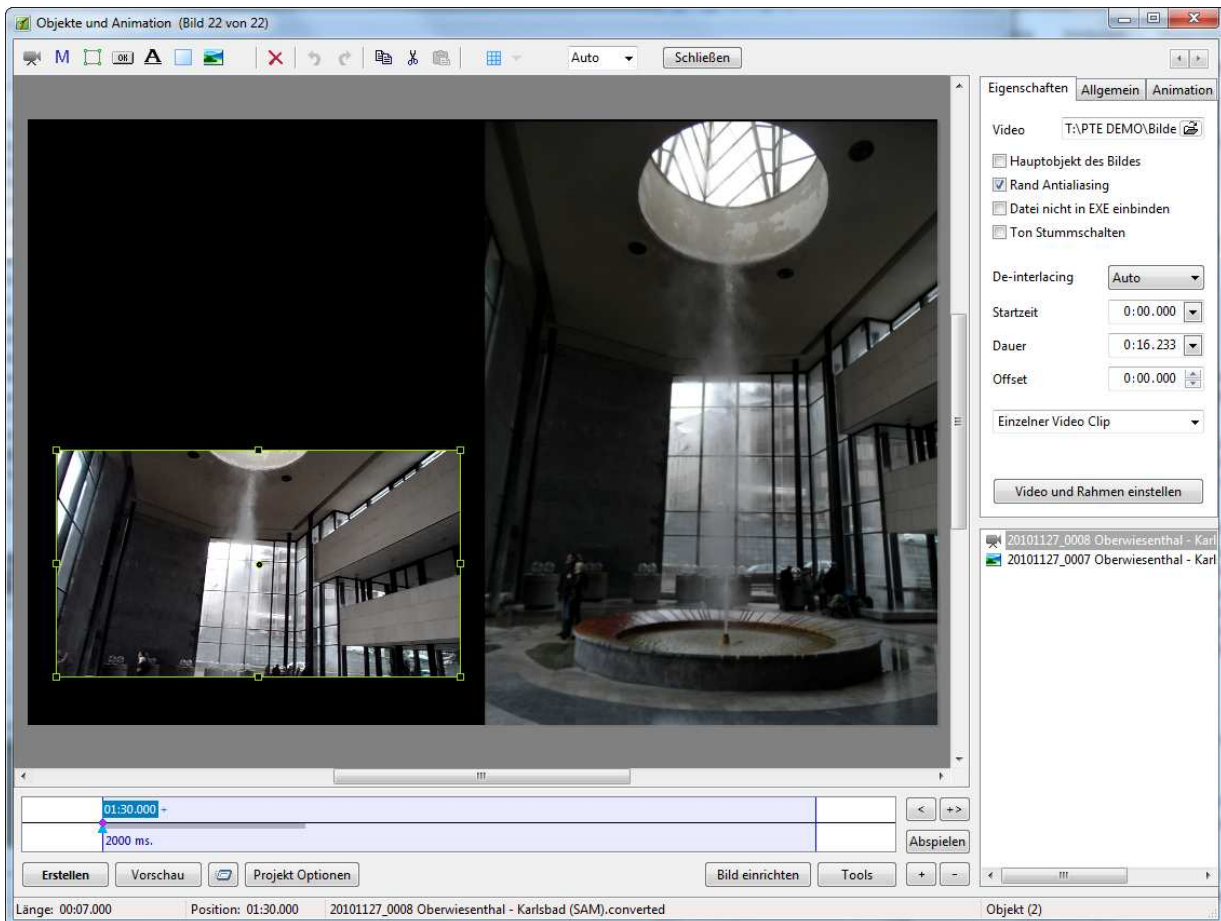
Sie können eine Video Datei zu Ihrer Show hinzufügen. Nach dem Einfügen können Sie verschiedene Änderungen an dem Video Clip durchführen, Diese werden später beschrieben.

Die Unterstützten Dateiformate sind: MP4; MOV, AVI, MPG, FLV, MTS und andere. Die unterstützten Codecs sind: H.264, MPEG2, MPEG4-ASP, DIVX, XVID, MJPEG und andere. Empfohlenen Video Formate für die beste Performance sind MPEG4-ASP, DIVX, XVID und MPEG2.

Es gibt 2 Wege um Video Dateien in Ihrer Show zu integrieren:

Im Hauptfenster: Unter der Dateiliste werden die Video Dateien angezeigt. Sie können eine oder mehrere Video Dateien mit Hilfe der Maus markieren und dann in die Bildleiste ziehen.

Im Fenster „**Objekte und Animation**“: Markieren Sie in der Bildleiste ein Bild in dem Sie ein Video einfügen möchten, alternativ können Sie auch ein „**Leeres Bild einfügen**“ (rechte Maustaste oder über Menü Bild). Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Objekte und Animation**“, in der linken Ecke der Werkzeugleiste finden Sie das Icon „**Video hinzufügen**“. Mit Hilfe des Icon könne Sie eine oder mehrere Video Dateien hinzufügen.



In dem Reiter „**Eigenschaften**“ finden Sie verschieden Optionen die sich auf das Video beziehen:

- „**Hauptbild des Bildes**“, der Video Clip wird als Hauptbild in der Bildleiste angezeigt.
- „**Rand Antialiasing**“, ist die gleiche Option wie bei Bildern, Sie verbessert die Qualität bei Kanten bei einen rotierenden Video Clip. Dies ist eine empfohlene Option.

- **„Datei nicht in EXE einbinden“**, diese Option betrifft nur die Erstellung von EXE Dateien für PC. Ist die Option Aktiviert, werden die Video Dateien nicht in die EXE Datei mit eingebunden, Für die Wiedergabe muss sich die Video Datei im gleichen Verzeichnis befinden wie die EXE Datei, Diese Option wird empfohlen bei großen Video Dateien
- **„Ton Stummschalten“**, mit Hilfe dieser Option könne Sie die Ton Spur ihrer Video Datei lautlos stellen.
- **„De-interlacing“** kann verwendet werden wenn die Video Datei im Interlace Format (Halbbilder) vorliegt, oder die Kontrolle manuell vorgenommen werden soll. Empfohlene Einstellung ist „Auto“
- **„Startzeit“**, **„Dauer“** und **„Offset“** sind Parameter für die Bearbeitung des Videos (Zuschneiden , Startzeit des Video festlegen)
- **„Master Video Clip“** wird für folgende Anwendungen benötigt.
Ein Video soll über verschiedene Bildersequenzen laufen, der Video soll als Spiegelung simuliert werden, Der Video wird als Kopie öfter in der Show eingesetzt.
Es wird darauf hingewiesen, dass diese Anwendung eine große Leistungsanforderung an die CPU und die Grafikkarte stellt.
Videoobjekte welche sich auf eine Video Datei beziehen, verwenden die gleichen Parameter wie: **„Startzeit“**, **„Dauer“**, **„Offset“** und **„Ton Stummschaltung“**. Die Video Datei beginnt mit den Bild, in dem der **„Master Video Clip“** erstellt wurde.

Wie erstelle ich einen neuen Video Clip

1. Öffnen Sie den Editor **„Objekte und Animation“**
2. Fügen Sie eine Video Datei hinzu, oder verwenden Sie eine existierende Video Clip
3. Wählen Sie den Reiter **„Eigenschaften“** aus, klicken Sie auf das Auswahlmenü: **„Einzelner Video Clip“**.
4. Wählen Sie **„Master Videospur“** aus.

Wie verlinke ich ein Video auf einen existierenden Video Clip

VARIANTE 1

1. Klicken Sie auf **„Einzelner Video Clip“** .und wählen Sie den Video Clip aus dem Menü aus.

VARIANTE 2

1. Kopieren Sie den Video Clip , mit der Eigenschaft **„Master Video Clip“**
2. Fügen Sie den Clip in das Bild, oder in ein anderes Bild ein.
3. Der kopierte Video Clip wird automatisch mit den Original Video Clip verlinkt.

Wie hebe ich eine Verlinkung des Video Clips auf

1. Klicken Sie auf **„Link zu: <Name der Video Datei>“**
2. Wählen Sie **„Einzelner Video Clip“** in Auswahlmenü aus.

Wie kann ich einen Video Clip über mehrere Bilder wiedergeben

Ein Videoclip kann über mehrere Bilder gehen, Hierzu müssen Sie den Videoclip in jeder Bild einfügen, und mit der „Master Videospur“ verlinken.

1. Fügen sie ein Video in das Bild ein, indem der Videoclip beginnen soll.
2. Wählen Sie den Reiter **„Eigenschaften“** des Video Clip aus.
3. Ändern Sie die Einstellung **„Einzelner Video Clip“** auf **„Master Video Clip“** im Auswahlmenü.

4. Kopieren Sie den Videoclip

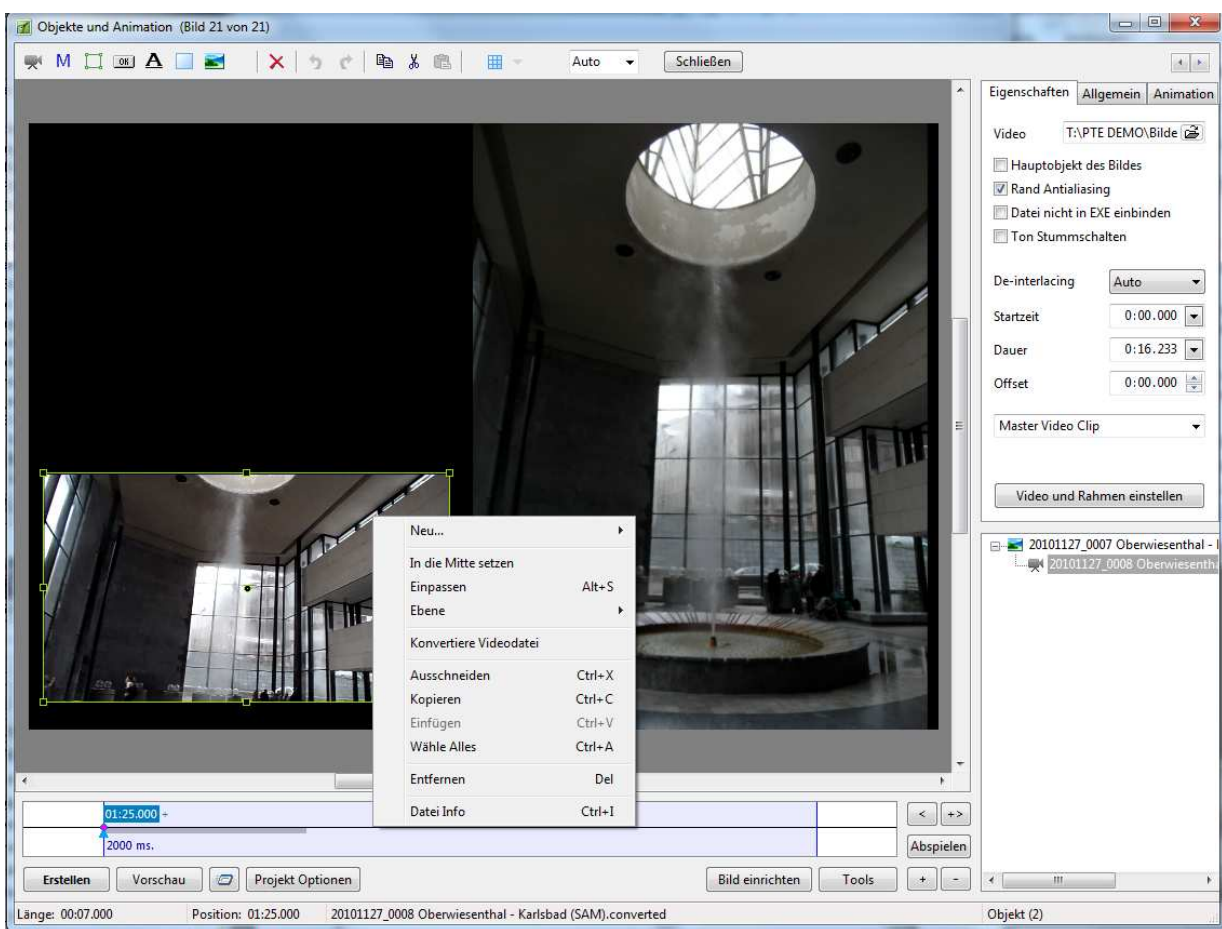
5. Fügen Sie den kopierten Videoclip in den nachfolgenden Bildern ein, in denen der Clip angezeigt werden soll.

Alle diese Video Objekte werden mit der „**Master Video Clip**“ verlinkt. Die ist notwendig, um den Video Clip bei mehreren Bildern zu zeigen.

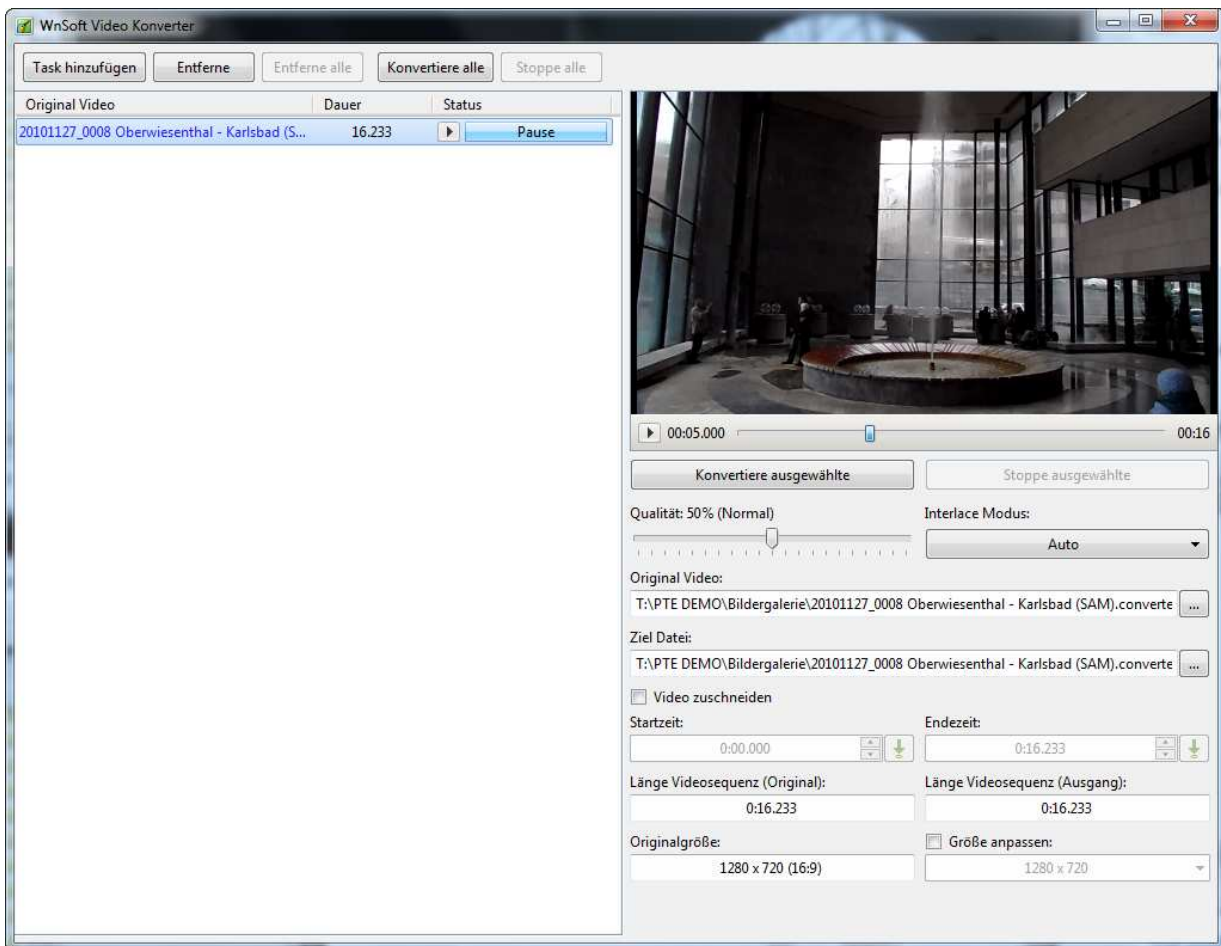
Nebenbei können Sie auch Videos mit den WnSoft Video Konverter konvertieren. Unser Video Konverter konvertiert die Videos in das optimale Format für eine gute und schnelle Wiedergabe in der Show.

Wie kann er Video Konverter geöffnet werden:

1. Im Bildleiste oder im Editor „**Objekte und Animation**“: Video Clip markieren
2. durch rechts klick mit der Maustaste und Auswahl der Funktion „**Konvertiere Videodatei**“ im Menü.



Nach dem Anklicken von „**Konvertiere Videodatei**“ wird der Videokonverter geöffnet.



Hier können mehrere Video Dateien hinzugefügt werden, um diese gleichzeitig zu konvertieren.

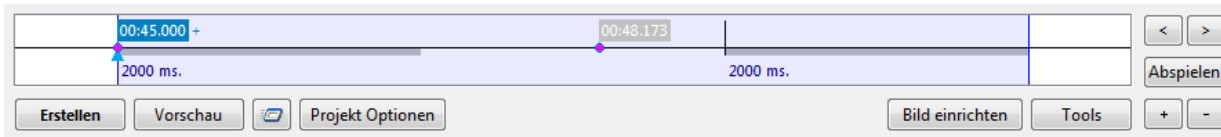
Bevor sie mit dem Konvertieren beginnen, können Sie einige Einstellungen durchführen.

Vergleichen Sie die Original Parameter ihrer Video Datei mit den Ausgabeparameter der konvertierten Datei.

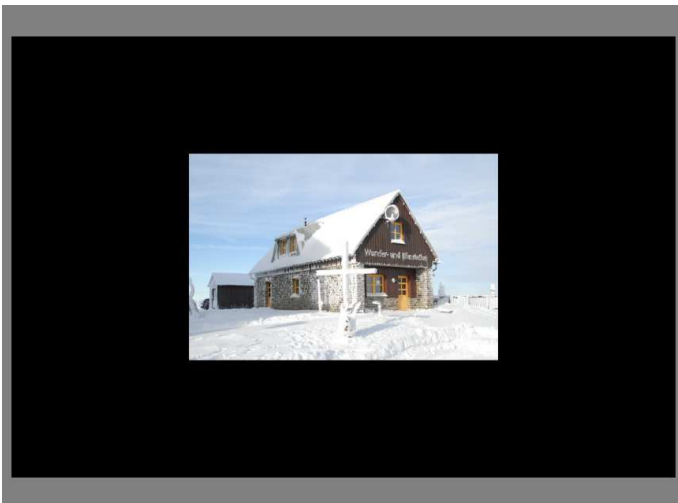
Wie erstelle ich den Effekt einer Kamerafahrt

Möchten Sie eine **Kamerafahrt** erstellen, so müssen Sie folgende Schritte ausführen.

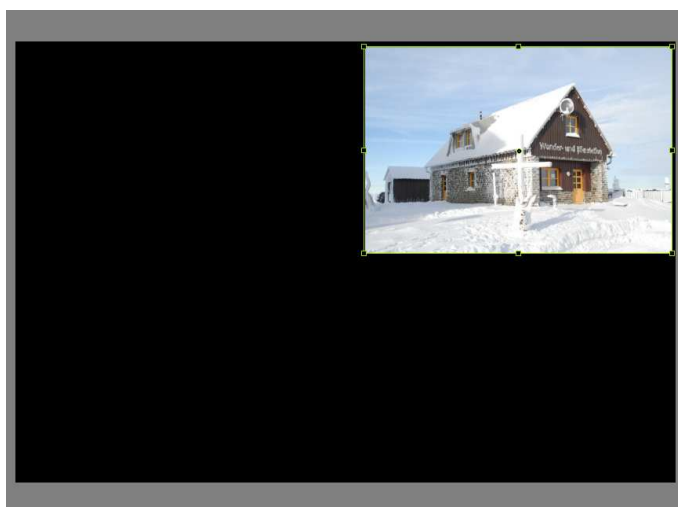
- Sie müssen ein Bild auswählen, und dann im Vorschau Fenster auf **Objekte und Animation** klicken.
- Dann wählen Sie im Hauptfenster von Objekte und Animation in der rechten oberen Ecke den Reiter **Animation** aus.
- Anschließend müssen Sie die Zeitmarken auf der Zeitleiste setzen.



- Als erstes müssen Sie die blau markierte Zeitmarke auswählen, und anschließend dem Bild die gewünschte Position und Größe zuweisen. Dies können Sie mit Hilfe der Maus oder der kleinen blauen Pfeile im Reiter **Animation** > **Schieben/Zoom**.
- Im nächsten Schritt, müssen Sie eine weitere Zeitmarke hinzufügen. Wie oben abgebildet, zeichnen sie das blaue Dreieck an die gewünschte Position, und klicken dann auf die Schaltfläche + um die Zeitmarke einzufügen. Wenn Sie die Zeitmarke eingefügt haben, müssen Sie die Position des Bildes festlegen. In der Zeit von der ersten Zeitmarke bis zur zweiten Zeitmarke wird das Bild bewegt. Siehe nachfolgendes Beispiel:



Dies ist die Ausgangsposition des Bildes in der ersten Zeitmarke.



Hier ist eine andere Position des Bildes in der zweiten Zeitmarke.

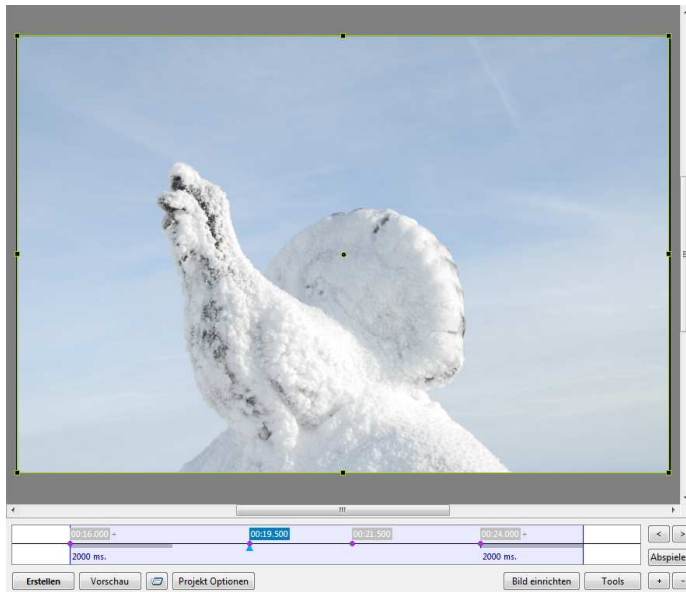
So funktioniert die Erstellung einer Kamerafahrt, falls Sie diese in ihrem Projekt einsetzen möchten.

Wie erstelle ich einen Zoom Effekt

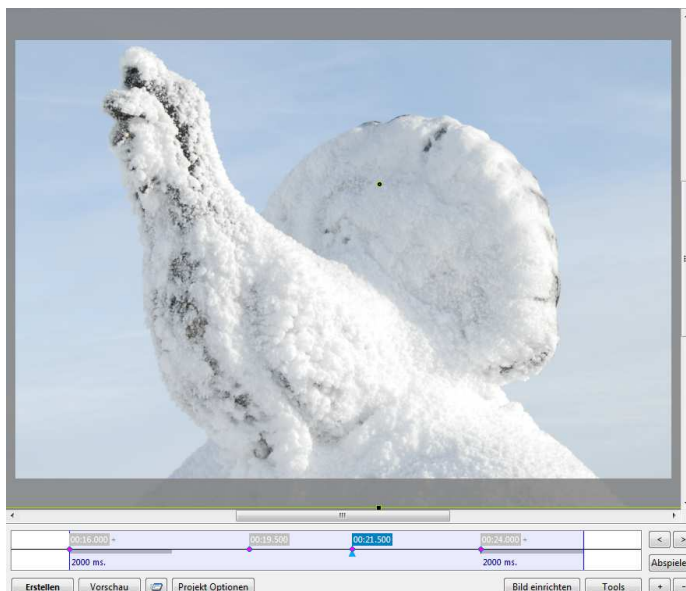
Um einen Zoom Effekt zu erstellen, führen Sie folgende Schritte aus:

- Sie müssen ein Bild auswählen, und dann im Vorschau Fenster auf **Objekte und Animation** klicken.
- Dann wählen Sie im Hauptfenster von Objekte und Animation in der rechten oberen Ecke den Reiter **Animation** aus.
- Sie können die Zeitleiste verwenden, um den Animation zu erstellen. Setzen Sie hier Ihre Zeitmarken.
- Sie können Ihr Bild zoomen (**vergrößern** oder **verkleinern**) mit Hilfe der kleinen blauen Pfeile in der Option **Zoom**. Alternativ können Sie auch mit der Maus die Größe verändern.

Siehe Beispiel:



Wie Sie im Beispiel sehen können ist die Position des Bildes in der Mitte und das Bild in voller Größe dargestellt. Das blaue Dreieck befindet sich in der Mitte der Zeitleiste bei der zweiten Zeitmarke.



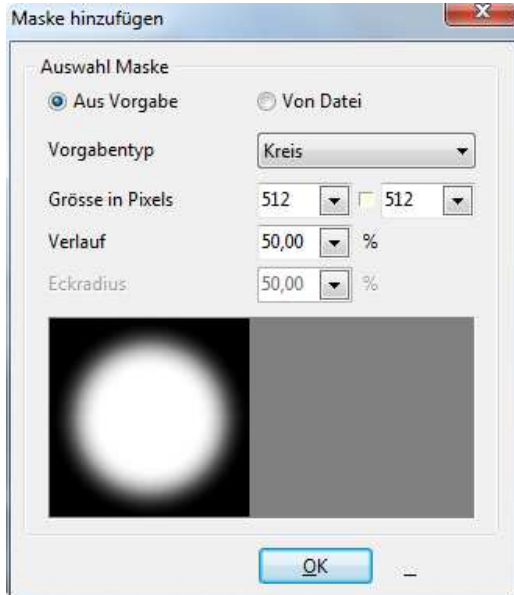
Hier im Beispiel sehen Sie das gezoomte Bild an einer anderen Zeitmarken Position. Durch ziehen und schieben der Eckpunkt (am grünen Rechteck) mit der Maus, kann die Größe eingestellt werden. Ebenso können Sie auch die blauen Pfeile im Reiter Animation | Zoom verwenden werden.

Durch das anklicken der Schaltfläche **Vorschau** oder **Abspielen**, können Sie sehen wie die Animation funktioniert.

Wie erstelle ich einen Masken Effekt

Für die Erstellung von **speziellen Effekten** in Ihrer Animation können sie eine **Maske** verwenden. Lassen Sie uns herausfinden wie diese Option funktioniert:

- Nach dem Öffnen eines Bildes in Fenster Objekte und Animation, müssen Sie mit Hilfe der Schaltfläche **M** in der **Werkzeugleiste** eine Maske hinzufügen. Nach den Anklicken wird folgendes Fenster geöffnet: In unserem Beispiel verwenden wir folgendes Bild als Maske.

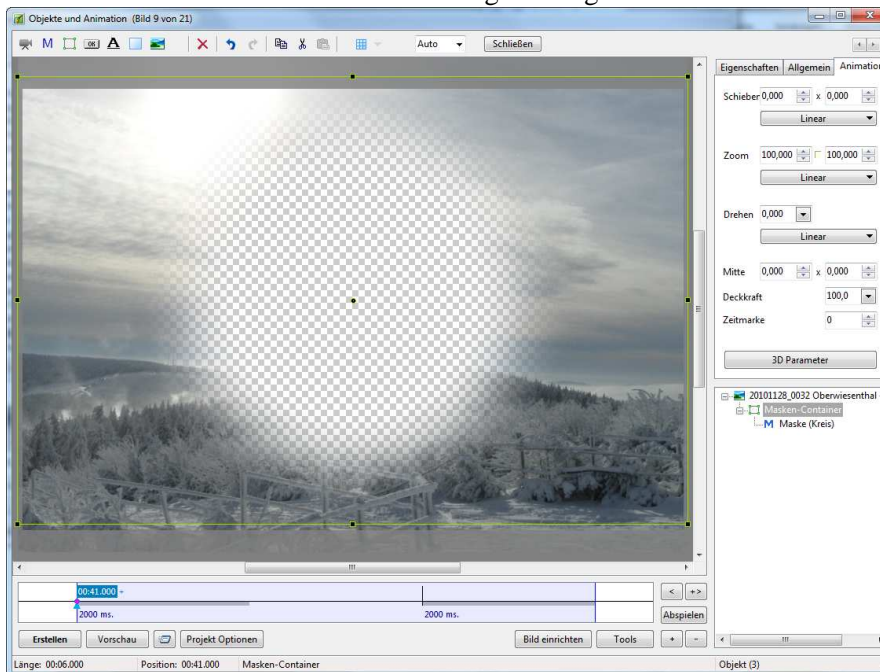


Als erstes wählen Sie den Typ der Maske aus. Sie können die Vorlagen verwenden oder eigene erstellen und von Ihrem Computer laden. Nehmen Sie die Vorlagen dann können Sie die weiteren Parameter für die zukünftige Maske einstellen.

Wählen Sie aus Kreis oder Rechteck, dann können Sie die Größe, die Wischkraft und den Eckradius der Maske einstellen.

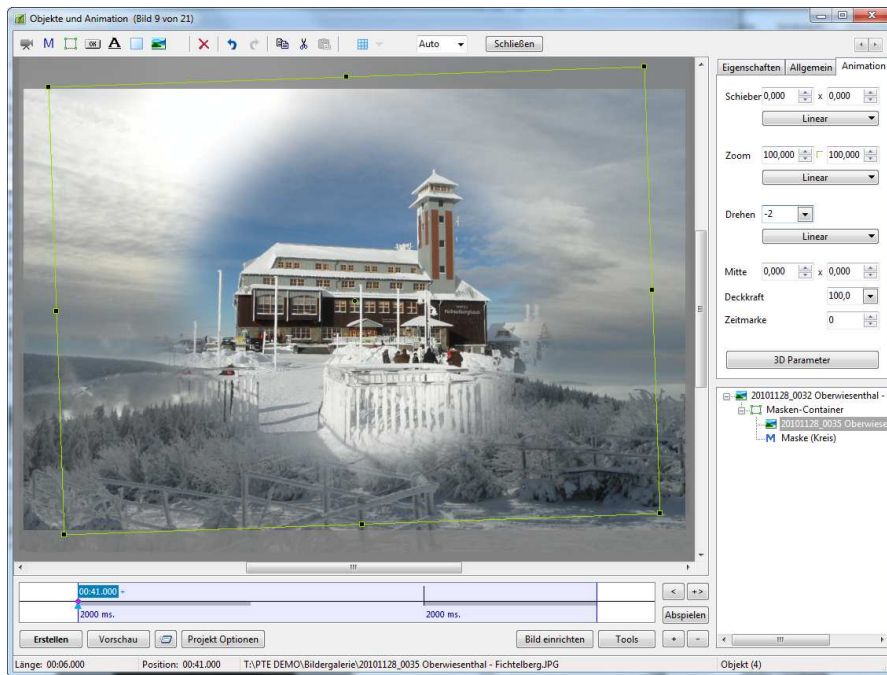
Wenn Sie sicher sind das Ihre Maske fertig ist, dann klicken Sie auf „**OK**“ um mit den nächsten Schritt fortzufahren.

- Nach der Auswahl wird diese wie nachfolgend dargestellt.



In der Objektliste sehen Sie jetzt einen **Masken Container** als **parent Objekt** und die **Maske** selbst als **child Objekt**.

- Um den Spezial Effekt zu erreichen, um anstelle des weisen Kreises ein anderes Bild zu sehen, müssen Sie ein weiteres Bild hinzufügen. Bitte beachten Sie, dass das Bild als eine Ebene im Masken Container und ein Child Objekt sein muss. Wie dies aussehen kann, sehen sie am nachfolgenden Beispiel:



- Nachdem Sie die Maske und das Bild eingefügt haben, können Sie wie schon vorher beschrieben, **schiebe/zoom Effekte** hinzufügen. Sie sollten nur Zeitmarken und Einstellungen an den Bild oder der Maske vornehmen.

Wir möchten darauf hinweisen, dass dies nur ein Beispiel für den Masken Effekt ist. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie durch Spielen mit Farbe und Form faszinierende Effekte erzielen. Die Gestaltung hängt allein von Ihrer Verstellungskraft ab.

Projekt Optionen

Projekt Optionen sind die wichtigsten Optionen, um an Ihrer Show grundlegende Einstellungen vorzunehmen. Sie beinhalten verschiedene Reiter wie **Hauptmenü**, **Erweitert**, **Musik**, **Kommentare**, **Bildschirm**, **Effekte** und **Mehr**. Dies ist wichtig, da diese Optionen für die gesamte Show gelten, und nicht für jedes Bild.

Hauptmenü - Reiter

Der erste Reiter in den **Projekt Optionen** ist das **Hauptmenü**.

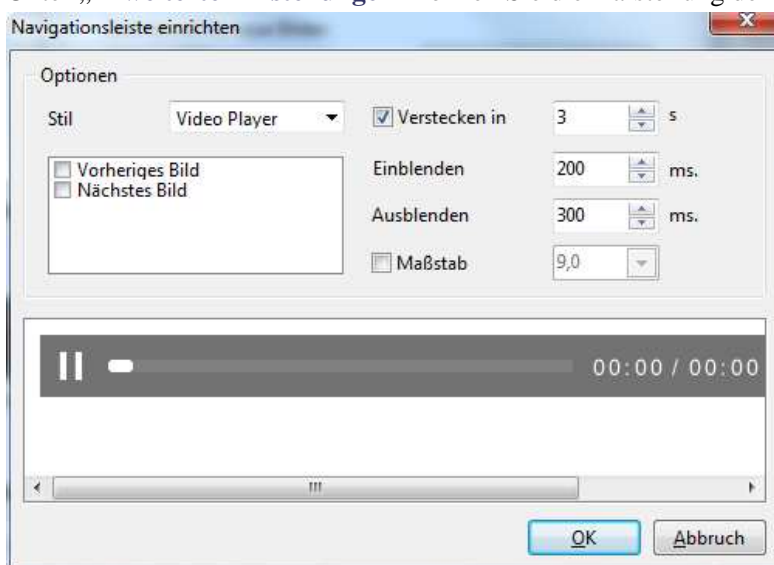


Als erste Einstellung im Hauptmenü, können Sie den Zeitintervall für neue Bilder einstellen, oder die Einstellung für alle Bilder in der Show übernehmen.

Im nächsten Punkt können Sie das „**Seitenverhältnis Monitor**“ einstellen. Für normale Monitore, nicht Breitbild Format, beträgt das Seitenverhältnis 4:3. Möchten Sie ein anderes Seitenverhältnis einstellen, so klicken Sie auf den Pfeil, und wählen aus dem Menü einen anderen Wert aus. (Siehe auch unter Seitenverhältnis, Seite 64)

„**Show Einstellungen**“, hier haben Sie die Möglichkeit den Ablauf Ihrer Show festzulegen. „**Zufallsgesteuerte Show**“ die Bilder werden in beliebiger Reihenfolge wiedergegeben. Die Reihenfolge in der Bildeiste wird hierfür ignoriert. „**Automatische Verteilung der Bilder entlang der Musik**“, die Bilder werden in gleichen Abständen anhand der Länge des Musikstückes verteilt. „**Synchronisiere Musik und Bilder**“, die Bilder können mit Hilfe der Zeitleiste synchronisiert werden, diese Option wird später beschrieben.

Unter „**Erweiterte Einstellungen**“ können Sie die Darstellung der Navigationsleiste für Ihre Show anpassen.



Unter „**Stil**“, haben Sie die Möglichkeit aus verschiedenen Ansichten der Navigationsleiste auszuwählen. Die entsprechende Navigationsleiste wird im Fenster angezeigt. Zusätzlich können Sie der Navigationsleiste verschiedene Schaltflächen wie z.B. Vorheriges Bild oder Nächstes Bild hinzufügen. Markieren Sie dafür einfach die Benötigte Funktion.

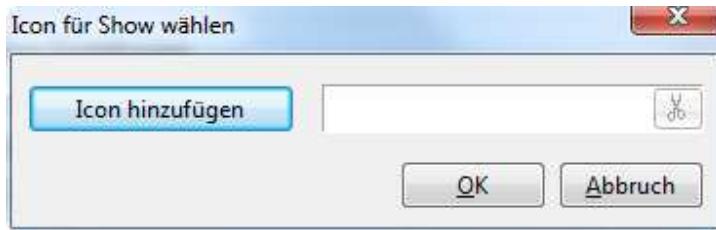
Mit „**Verstecken in**“ haben Sie die Option die Navigationsleiste in einer bestimmten Zeit (Sekunden) automatisch zu verstecken.

Mit den Optionen „**Einblenden**“ und „**Ausblenden**“ können Sie die

Einblend- und Ausblendzeit der Navigationsleiste vorgeben.

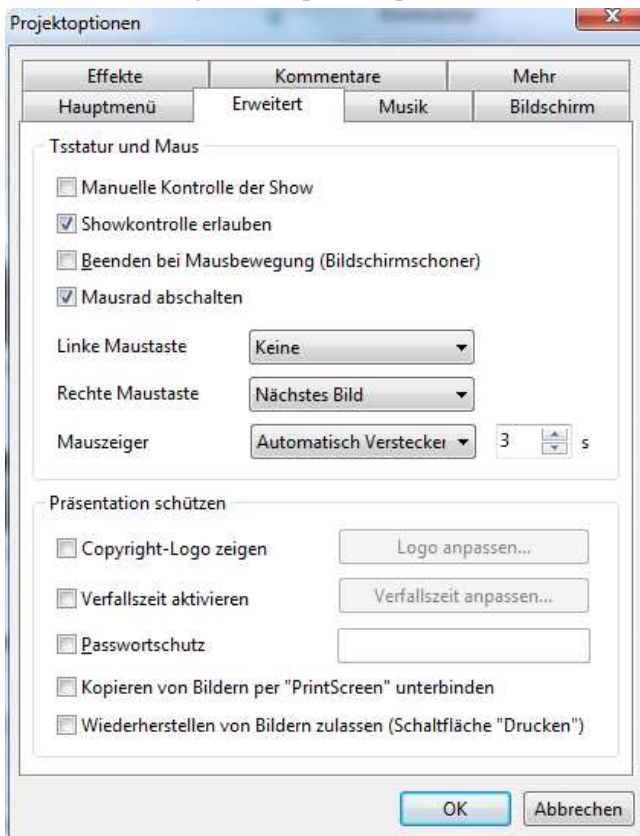
Mit Hilfe des „**Maßstab**“ könne Sie die Größe der Navigationsleiste beeinflussen.

Die Option „**Icon EXE-Datei zuweisen**“, bietet Ihnen die Möglichkeit, ein eigenes Icon für Ihre Show zu verwenden.



Erweitert - Reiter

Hier sind die folgenden Optionen präsent.

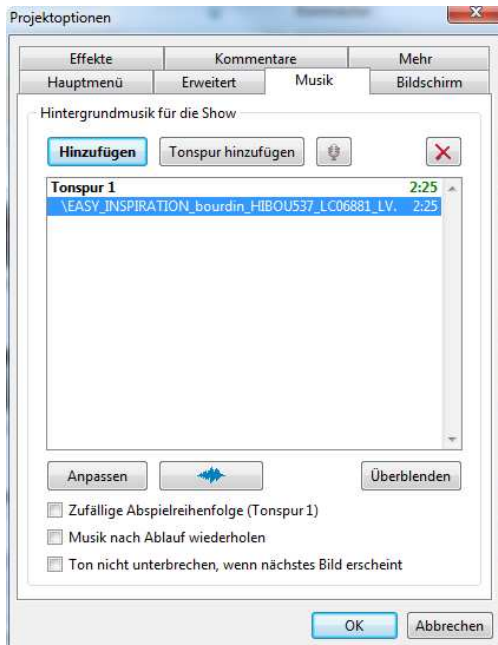


- In dem Bereich „**Tastatur und Maus**“ können Sie Die „**Manuelle Kontrolle der Show**“ oder die „**Showkontrolle erlauben**“. Die Funktionen der linken und der rechten Maustaste in der Show festlegen. Verschiedene Aktionen wie **Beenden, Nächstes Bild, Voriges Bild, Hilfe, zum ersten springen, Pause** und keine Funktion „**Keine**“ stehen zur Auswahl. Wenn Sie möchten können Sie auch **Beenden bei Mausbewegung (Bildschirmschoner)** oder **Mausrad abschalten**. aktivieren
- Sie können den Mauszeiger während der Show „**Anzeigen**“ oder „**Verstecken**“. Bei „**Automatisch Verstecken**“ können Sie die Zeit (in Sekunden) vorgeben, nach der, der Mauszeiger verschwindet. Wichtig: Wird die Maus bewegt, dann wird der Mauszeiger wieder angezeigt, und nach der vorgegeben Zeit verschwindet er wieder, wenn die Maus nicht mehr bewegt wird.
- In der Option **Präsentation schützen** können Sie einige Einstellungen vornehmen um Ihre Show zu schützen. Es gibt Optionen wie „**Verfallszeit aktivieren**“, „**Passwortschutz**“

und „**Kopieren von Bildern per Print Screen unterbinden**“. Wenn Sie wünschen können Sie auch ein „**Copyright-Logo zeigen**“, welches Sie Positionieren, in der Größe und Deckkraft anpassen können. Wenn Sie die Funktion „**Verfallszeit anpassen**“ konfigurieren, können Sie den letzten Tag, eine Anzahl von Tagen oder eine Anzahl von Starts festlegen, und einen Verfallshinweis eintragen. Diese kann anderen Benutzern Informationen geben warum die Show nicht mehr funktioniert.


Musik – Reiter in den Projektoptionen

Mit Hilfe des Reiters **Musik** können Sie Musikstücke zur gesamten Show hinzufügen:



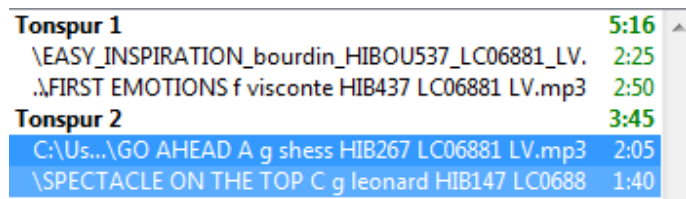
Um Musik hinzuzufügen müssen Sie die Schaltfläche „**Hinzufügen**“ anklicken. In den nachfolgenden Dialog Fenster können Sie die benötigte Audio Clip auf Ihren Computer auswählen. Sie können jetzt auch die Audio Clips in der Dateiliste auswählen und in die Bildleiste ziehen.

Hier finden Sie eine neue Option: „**Aufnahme Kommentar**“.

Wenn Sie das Icon  anklicken, wird ein Dialogfenster geöffnet. Hier können Sie Ihren Kommentar aufzeichnen und abspeichern. Die Funktion wurde bereits im Kapitel „**Vorschau Fenster**“ (Seite 26) beschrieben.

Sie können auch mehrere Audio Clips und Tonspuren hinzufügen. Die Option „**Tonspur Hinzufügen**“ gibt Ihnen die Möglichkeit verschiedene Audio Clips simultan wiederzugeben. Dies ist notwendig um verschiedene Effekte wie z. B. eine Tonmischung zu erreichen.

Zum Beispiel: Sie haben 2 Tonspuren eingefügt, und jede beinhaltet verschiedene Audio Clips.



In diesen Fall werden beide Tonspuren zeitgleich wiedergegeben. Um ein Musikstück anzupassen, müssen Sie das benötigte Musikstück markieren, und dann auf „**Anpassen**“ klicken.

Hier finden Sie die folgenden Optionen:



Startzeit ist der Zeitpunkt, ab dem der Audioclip wiedergegeben wird. Der beginn des Audioclips wird bis zu diesen Zeitpunkt beschnitten.

Dauer, gibt die Länge für die Wiedergabe des Audioclips an. Nach der Länge wird der Audioclip angeschnitten.

Überblenden, gibt die Zeitspanne an, vom Beginn des Audioclips bis zu dem Zeitpunkt an dem die Lautstärke 100 % erreicht hat. Der vorherige Audioclip wird in dieser Zeit ausgeblendet.

Offset, ist der Zeitbereich, um den der Beginn des Audioclips zum Beginn der Show versetzt, wiedergegeben wird.

Einblenden, ist eine Option welche die Lautstärke des Audioclip erhöht. Je größer die Zeit, desto länger dauert das einblenden.

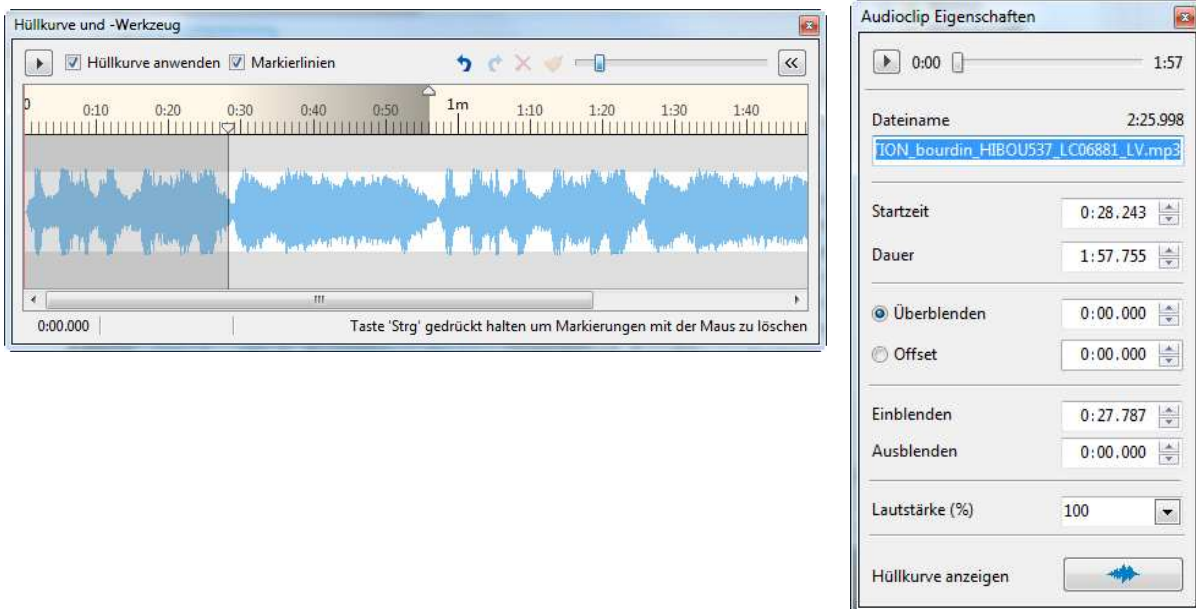
Ausblenden ist eine Option welche die Lautstärke des Audioclip absenkt. Je größer die Zeit, desto länger dauert das Ausblenden

Lautstärke, ist selbsterklärend, Hier kann die Lautstärke lauter oder leiser eingestellt werden (Werte über 100% sind zulässig)

„**Hüllkurve anzeigen**“ ist eine neue Funktion, welche die Hüllkurve des Audioclip anzeigt. Diese ist sehr hilfreich um individuelle Einstellungen am Audio Clip vorzunehmen (z.B. Einblenden).

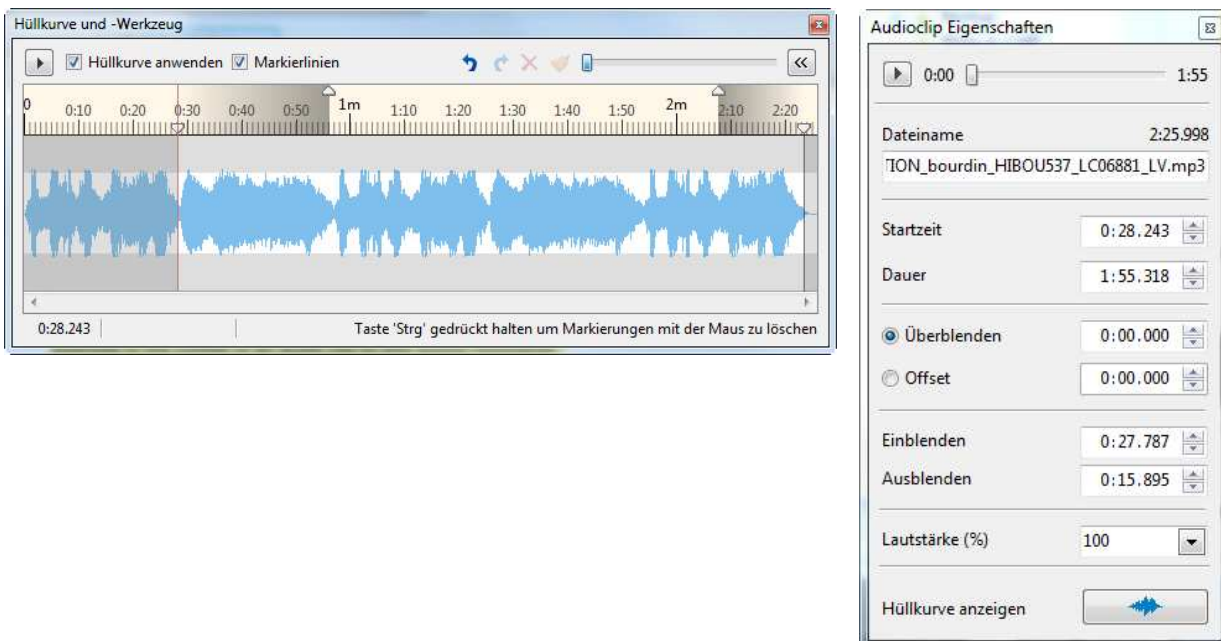
Für eine bessere Darstellung kann die Hüllkurve wie im Beispiel vergrößert werden

Am Anfang des Audioclip kann mit Hilfe der Maus die Einblendzeit („**Einblenden**“) und die „**Startzeit**“ eingestellt werden. Dies erfolgt mit Hilfe der kleinen Dreiecke auf der linken Seite. Das obere Dreieck beeinflusst die Einblendzeit, das untere Dreieck die Startzeit.



Wie Sie sehen, Ist die Einblendung mit eine grauen Verlauf in der Zeitleiste dargestellt. Die Startzeit wird als grauer Verlauf in der Hüllkurve angezeigt. Bitte beachten Sie die Anzeigen in den „**Audioclip Eigenschaften**“



Am Ende des Audioclips können Sie die selben Änderungen mit Ausblenden und Dauer durchführen, siehe im Beispiel unten.



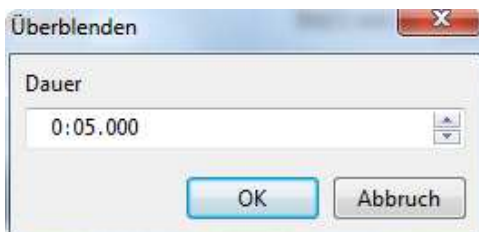
Die nächste Option sind die Marker, diese helfen Ihnen manuelle Änderungen in der Hüllkurve vorzunehmen. Um Marken hinzuzufügen klicken Sie in die Hüllkurve und schieben Sie die Marke an die entsprechende Position. Durch das Schieben an den Rand oder zur Mittellinie der Hüllkurve kann die Lautstärke sehr leicht angepasst werden.



Sie können so viele Marken hinzufügen, wie Sie benötigen. Und mit Hilfe der folgenden Schaltflächen können diese entfernt werden.

-  Entfernt die markierte Marke
-  Entfernt alle Marken auf einmal.

Die Funktion „**Überblenden**“ bedeuten ein Mischen von Audioclips durch Einblenden und Ausblenden der Audioclips an Ihren Anfang bzw. Ende. Nach dem Anklicken der Schaltfläche erscheint ein Dialogfenster in dem Sie die gewünschte Überblendzeit einstellen können.



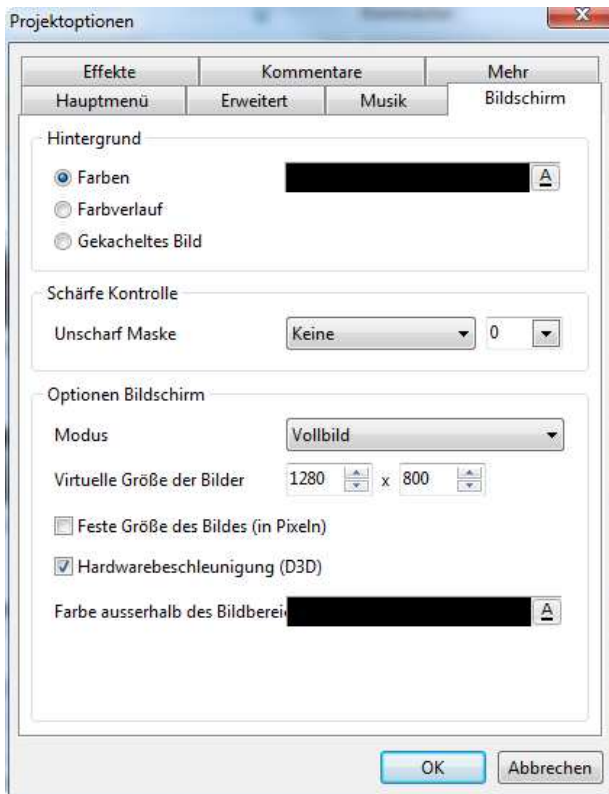
Sie haben die Möglichkeit, Ihre Audioclips, Zufällig („**Zufällige Abspielreihenfolge**“), oder wenn Sie möchten, Endlos zu wiederholen („**Musik nach Ablauf wiederholen**“). Aktivieren Sie die gewünschte Option.

„**Zufällige Abspielreihenfolge**“ muss für jede Tonspur einzeln eingestellt werden.

Haben Sie Tonkommentare in Ihrer Show verwendet, dann können Sie den Parameter „**Ton nicht unterbrechen, wenn nächstes Bild erscheint**“ aktivieren. Ist diese Option nicht aktiviert, so wird er Tonkommentar nur dann wiedergegeben, wenn das Bild an Bildschirmangezeigt wird, wenn das nächste Bild erscheint wird der Tonkommentar abgebrochen. Ist die Option aktiviert, so wird der Tonkommentar wiedergegeben, bis er zu Ende ist.

Bildschirm - Reiter

Der Reiter **Bildschirm** ist aufgegliedert in drei Bereiche: **Optionen Bildschirm**, **Hintergrund** und **Zusätzliche Einstellungen**. Im ersten Bereich können Sie Bildschirmseigenschaften einstellen.



- In dem Bereich **Hintergrund** können Sie den Hintergrund als **Einfarbig (Farben)**, **Farbverlauf** oder **Gekacheltes Bild** definieren. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, wenn Ihr Bild den gesamten Bildschirm ausfüllt, dann ist dies Option nicht in Verwendung. Wenn der Bildschirm nicht ausgefüllt wird, dann sehen sie die ausgewählte Funktion. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie unter **Bild einrichten | Hintergrund** Seite 33.
- „**Schärfe Kontrolle**“ verbessert die Schärfe ihrer Bilder in der Show. Verwenden die die „**Unscharf Maske**“ in Ihren Bildbearbeitungsprogramm, erhalten Sie ein gutes Ergebnis nur wenn die Bildgröße mit der Bildschirmgröße übereinstimmt. Ansonsten kann die Anpassung der Bildgröße zu einen dramatische Schärfeverlust führen. PicturesToExe verwendet die Unscharf Maske in Echtzeit zu jedem Bild (60Bilder pro Sekunde). Bevor das Bild am Bildschirm angezeigt wird, Passt PicturesToExe die die Bildgröße auf den aktuellen Bildschirm an (wenn anwendbar). In Version 7.0 wird ein verbesserte Image Processor verwendet, der die Qualität von Bicubic erreicht.

Anschließend wendet PicturesToExe die „**Unscharf Maske**“ an, und gibt das Bild am Bildschirm aus. Die Unscharf Maske ist eine globale Funktion für alle Bilder in Ihren Projekt und bezieht sich auf den verwendeten Bildschirm. Es ist empfehlenswert andere Einstellung für die unterschiedlichen Projekte (Show's) zu verwenden. Verwenden Sie keine Animationen wie Schieben, Zoom und Drehen für Ihre Bilder, und sind Ihre Bilder statisch, dann empfehlen wir die Einstellung „**Ideal für Statische Motive**“ (Mode 70). Verwenden Sie Effekte wie Schieben, Zoom und Drehen dann könne Sie „**Ideal für Animation**“ einstellen.

Wenn Sie „**Benutzerdefiniert**“ einstellen, können Sie die Stärke der Unscharf Maske selbst bestimmen. Möchten Sie die Unscharf Maske ausschalten, so wählen Sie einfach „**Keine**“ aus.

- Unter Optionen Bildschirm können Sie zwischen den **Vollbild** oder den **Fenstermodus** auswählen. Als Standard ist **Vollbild** eingestellt.

Virtuelle Größe der Bilder gibt ihnen die Möglichkeit jede Größe für die Bilder in Ihrer Show einzustellen. Ändern Sie hier die Größeneinstellung für Ihre Bilder so wird das Seitenverhältnis automatisch mit angepasst.

Diese wichtige Funktion ist vor allen für professionelle Benutzer hilfreich. Siehe auch Kapitel **Objekte und Animation | Eigenschaften**, Seite 39.

Feste Größe der Bilder (in pixels) ist eine Option, welche den Bildern keine Änderung ihrer Größe erlaubt. Ist der Bildschirm größer als das Bild, dann werden schwarze (oder wenn geändert auch andersfarbige) Balken angezeigt. Ist diese Option ausgeschaltet, werden die Bilder gezoomt.

Die Option „**Überschrift Fenster**“ funktioniert nur im **Fenstermodus**. Arbeite Sie im **Vollbild** Modus, so ist diese Option nicht in Verwendung.

Hardwarebeschleunigung (D3D) sollte immer aktiviert sein, wenn Sie in Ihrer Show mit Animationen arbeiten. Dies ermöglicht Ihnen eine Darstellung in besserer Qualität

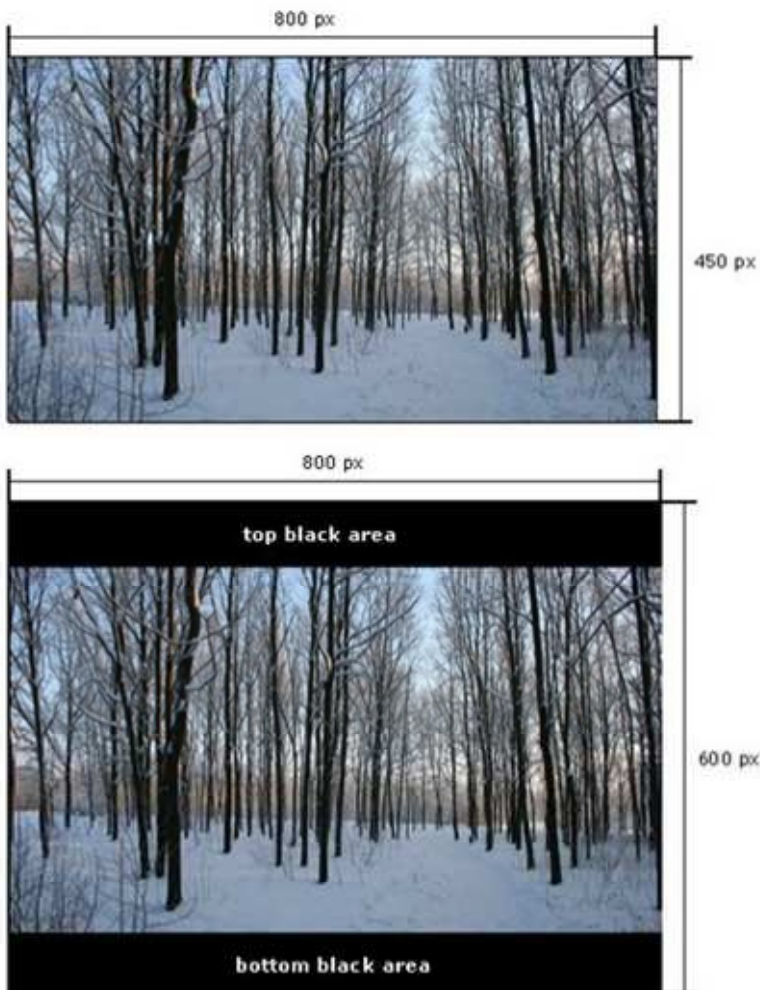
- Wenn das Bild nicht den gesamten Bildschirm ausfüllt, werden schwarze Balken angezeigt. In diesen Fall können Sie die „**Farbe ausserhalb des Bildbereiches**“ nach anklicken der Schaltfläche **A** und der Auswahl eine passenden Farbe ändern.

Seitenverhältnis

Diese Kapitel soll Sie dabei Unterstützen ihre Show vorzubereiten, um diese mit Hilfe von **PicturesToExe** und **VideoBuilder** auf DVD zu brennen. Lassen Sie uns den Unterschied zwischen **DVD Seitenverhältnis** und den **Show Seitenverhältnis** erklären. Das DVD Seitenverhältnis wird im VideoBuilder unter Projektoptionen eingestellt. Das Show Seitenverhältnis wird in PicturesToExe unter Projektoptionen -> Bildschirm festgelegt.

Umwandeln (Encoden) DVD Seitenverhältnis 4:3 – Show Seitenverhältnis 16:9

Hier ein Beispiel was passiert, wenn Sie eine Show in Seitenverhältnis 16:9 (800x450) auf ein 4:3 Seitenverhältnis (DVD) umwandeln.



4:3 TV Anzeigebeispiel

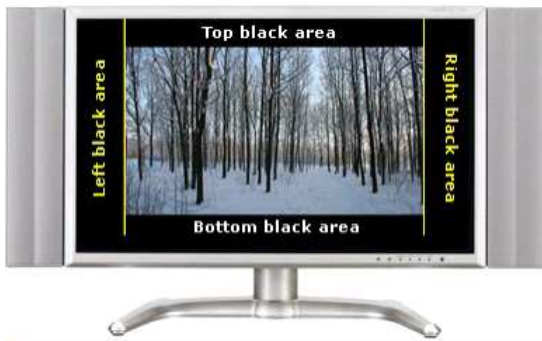
Wenn Sie diese DVD auf ihren TV im 4:3 Seitenverhältnis ansehen, sieht das umgewandelte Video wie folgt aus.



1. Show Seitenverhältnis 16:9.
2. DVD Seitenverhältnis 4:3.
3. TV Seitenverhältnis 4:3

16:9 TV Anzeigebeispiel

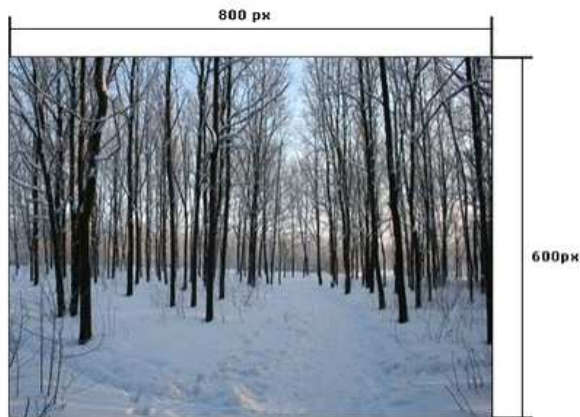
Wenn Sie dieses Video auf einen Widescreen TV ansehen, wird das Video im 4:3 Seitenverhältnis angezeigt. Dies bedeutet, dass der TV zusätzlich schwarze Balken auf der linken und rechten Seite anzeigt, um auf das 16:9 Seitenverhältnis darstellen zu könne. Siehe nachfolgende Abbildung:



1. Show Seitenverhältnis 16:9.
2. DVD Seitenverhältnis 4:3.
3. TV Seitenverhältnis 16:9.

Umwandeln (Encoden) Show Seitenverhältnis 4:3

Hier als Beispiel die Show im Seitenverhältnis 4:3. Das Ergebnis der Umwandlung in das DVD Seitenverhältnis 4:3 sieht aus wie das Original ohne schwarze Balken.



Ergebnis nach der Umwandlung – wie beim Original



1. Show Seitenverhältnis 4:3.
2. DVD Seitenverhältnis 4:3.
3. TV Display aspect ratio 4:3.

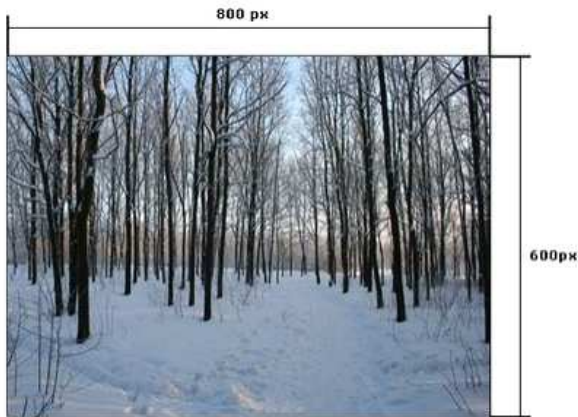
Hier das Beispiel wie die DVD auf einen TV im Seitenverhältnis 16:9 aussieht.



1. Show Seitenverhältnis 4:3.
2. DVD Seitenverhältnis 4:3.
3. TV Seitenverhältnis 16:9.

Umwandeln (Encoden) DVD Seitenverhältnis 16:9 – Show Seitenverhältnis 4:3

Als Beispiel: Ihre Show hat eine Auflösung vom 800x600 Pixel, Seitenverhältnis 4:3.



Quelle Show (4:3 Seitenverhältnis)



1. Show Seitenverhältnis 4:3.
2. DVD Seitenverhältnis 16:9.

16:9 TV Anzeigebeispiel

Wie Sie sehen zeigt der 16:9 TV das gleiche Ergebnis wie nach der Umwandlung (Encoden).



1. Show Seitenverhältnis 4:3.
2. Seitenverhältnis 16:9.
3. TV Seitenverhältnis 16:9.

4:3 TV Anzeigebeispiel

Wenn wir diese DVD auf einen TV mit 4:3 Seitenverhältnis ansehen, finden wir oben und unten schwarze Balken. Diesen Balken fügt das TV Gerät hinzu um das 4:3 Seitenverhältnis darzustellen.



1. Show aspect ratio 4:3.
2. DVD aspect ratio 16:9.
3. TV Display aspect ratio 4:3.

Umwandeln (Encoden) Show Seitenverhältnis 16:9

Hier ist das Beispiel einer Show in 16:9 Seitenverhältnis. Umgewandelt in das DVD Seitenverhältnis 16:9, sieht es aus wie das Original ohne schwarzen Balken.



Show (16:9 Seitenverhältnis).

Umgewandeltes Ergebnis sieht gleich aus.

Hier ist das Beispiel wie die DVD als Ausgabe auf einen Monitor im 16:9 Seitenverhältnis erfolgt.



1. Show Seitenverhältnis 16:9.
2. DVD Seitenverhältnis 16:9.
3. TV Seitenverhältnis 16:9.

Hier ist das Beispiel wie die DVD als Ausgabe auf einen Monitor im 4:3 Seitenverhältnis erfolgt.



1. Show Seitenverhältnis 16:9.
2. DVD Seitenverhältnis 16:9.
3. TV Seitenverhältnis 4:3.

Wie funktioniert die Funktion Automatisches Seitenverhältnis in VideoBuilder

Hier wird erklärt wie "das automatische Seitenverhältnis" Mode im **VideoBuilder** arbeitet.

Jedes Video auf einer Video DVD hat eines der beiden Seitenverhältnisse 4:3 oder 16:9. VideoBuilder kann keine DVD mit Ihrer Show mit einem abweichenden Seitenverhältnis erstellen. Setzen Sie das Seitenverhältnis (VideoBuilder | Optionen) auf 4:3, so werden alle Präsentationen in 4:3 erstellt, bei der Einstellung auf 16:9, werden diese im Format 16:9 erstellt.

Hat eine der Präsentationen ein Seitenverhältnis, das vom 16:9 Standard abweicht, so werden alle im Seitenverhältnis 4:3 erstellt. Nur wenn alle Shows das Seitenverhältnis 16:9 haben, so wird die DVD auch im 16:9 Format erstellt.

Möchten Sie eine Video DVD im 16:9 Seitenverhältnis erstellen, so müssen die Show auch in diesem Seitenverhältnis erstellt werden.

Individuelles Seitenverhältnis der Show

Für den Fall, dass die Show ein anderes Seitenverhältnis als 4:3 oder 16:9 (als Beispiel 5:4) hat, so wird es an das Seitenverhältnis angepasst, das am besten geeignet ist (siehe Bild).

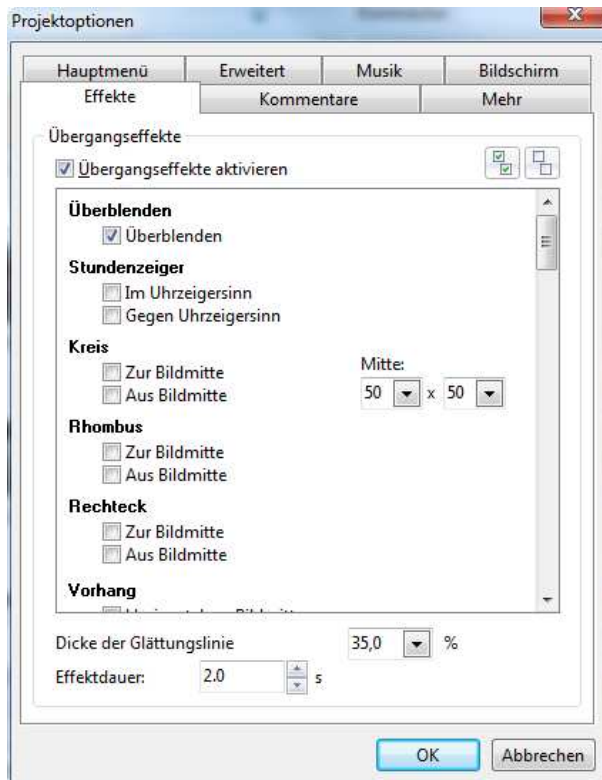


Bildauflösung und Show Seitenverhältnis

Es ist ein Fakt, es besteht keine Beziehung zwischen der Bildgröße und dem Seitenverhältnis der Show. Als Standardwert für eine Show wird das Seitenverhältnis 4:3 eingestellt (Neues Projekt), und für den Fall, dass Sie Bilder in 16:9 Format hinzufügen, so wird das Seitenverhältnis der Show nicht automatisch an 16:9 angepasst. Um das Seitenverhältnis zu ändern müssen Sie dies manuell in Projekt Optionen -> Bildschirm, in Abstimmung auf das Format ihrer Bilder, ausführen.

Effekte - Reiter

Mit Hilfe des Reiter **Effekte Tab** können Sie verschiedene Überblend Animationen zwischen ihr Bilder einfügen.



Wenn Sie die **Übergangseffekte aktivieren**, werden alle Überblendeffekte aktiviert, und Sie können aus diesen auswählen. Um die Funktion der einzelnen Effekte kennen zu lernen, empfehlen wir Ihnen diese einfach auszuprobieren.

Die einfachen Effekte wie **Überblenden**, **Stundenzeiger**, **Rhombus**, **Vorhang**, **Gitter**, **Seiten Effekt**, **Schieber Effekt**, **Umdrehen 3D** und **Gleit Effekt** und einige andere sind selbsterklärend. Der **Kreis** Effekt hat eine Besonderheit, hier können Sie die **Mitte** mit Hilfe der Pfeiltasten verändern. Wenn Sie den **Effekt Reiter** nach unten scrollen, finden Sie Effekte wie **Mosaik**, **Curl Effekte der Seite**, welche hier beschrieben werden.

Mosaik hat verschiedene Attribute, und Sie können aus einer unterschiedlichen Anzahl von Teilen bestehen, welche mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegt werden

Mosaik



Sie können die Anzahl der Teile einstellen, möchten Sie groß Teile haben, so müssen Sie eine kleine Anzahl einstellen, und umgekehrt. Es hängt nur von Ihrer Auswahl ab, probieren Sie es einfach aus.

Bei **Curl Effekte der Seite** können Sie verschieden Einstellungen am Radius vornehmen. Um die Unterschiede festzustellen, beachten die das nachfolgende Beispiel:



Wie Sie sehen können ist der Radius in erstem Bild groß, und im zweiten Bild klein. Ist der Radius groß, so ist die Linie verwischt, während Sie beim kleinen Radius schärfer wird. Nebenbei können Sie auch noch die Hintergrundfarbe einstellen, wie auch im Beispiel gezeigt wird.

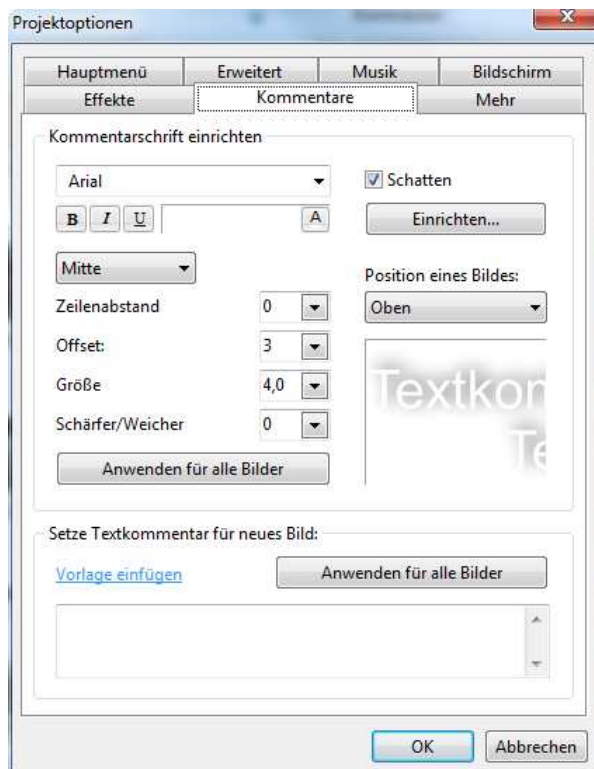
Im Reiter **Effekt**, können Sie auch die **Dicke der Glättungslinie** und die **Effektdauer** (in Millisekunden) einstellen. Hierfür klicken Sie auf die Pfeile bei den entsprechenden Optionen.



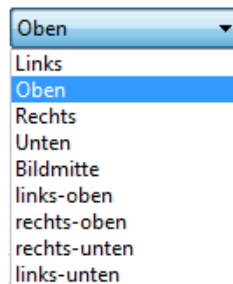
Im ersten Bild ist die Dicke der Glättungslinie bei 6 %. Im zweiten bei 52%.

Kommentare

Der Reiter **Kommentare** bietet Ihnen die Möglichkeit verschieden Kommentare zu Ihrer Show hinzuzufügen und entsprechend Anzupassen.



- In den Bereich **“Kommentarschrift einrichten”** können Sie die **Schriftart**, die Darstellung **Bold (Fett)**, **Italic (Kursiv)** oder **Underscore (Unterstrichen)**, die **Farbe**, den **Zeilenabstand**, den **Offset** und die **Größe** des Textes einstellen. Rechts neben den Zeilenabstand können Sie die **Position** aus der List auswählen (Pfeil anklicken), Sie haben verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl:



Links, Rechts, Oben, Unten usw....

Ebenso können Sie einen **Schatten** hinzufügen, und entsprechend ihren Bedürfnissen an **Farbe, Deckkraft, Winkel, Größe und Form** einstellen. Sie sollten nicht vergessen

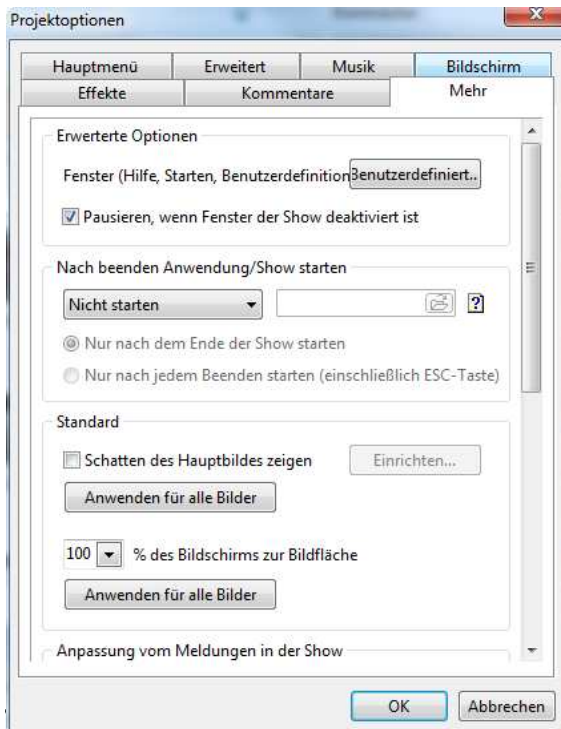
„**Anwenden für alle Bilder**“ anzuklicken wenn diese Einstellung global gelten soll.

- Der zweite Bereich im Reiter **Kommentare**: **Setze Textkommentar für neues Bild** kann verwendet werden um Kommentarvorlagen oder einzelne Vorgabe ihrer Wahl hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Vorlage einfügen** klicken wird Ihnen ein Menü angezeigt, aus diesen Sie dann beliebig auswählen können, Die entsprechenden Informationen werden automatisch ergänzt. Sie sollten nicht vergessen **„Anwenden für alle Bilder“** anzuklicken wenn diese Einstellung global gelten soll.

Name Bild
Name Bild (mit Erweiterung)
Pfad Bild
Pfad Bild (mit Erweiterung)
Verzeichnisname
Verzeichnispfad
Bildbreite
Bildhöhe
Bildnummer
Bilderanzahl
JPEG EXIF Beschreibung
JPEG EXIF Kommentar
JPEG EXIF Zeit
JPEG EXIF Datum

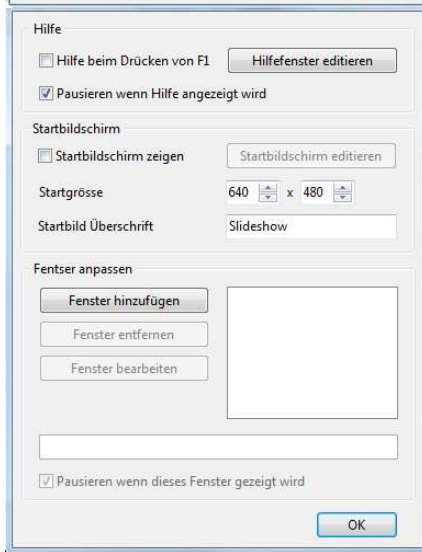
Mehr - Reiter

Im Reiter **Mehr** können Sie folgende Optionen finden.

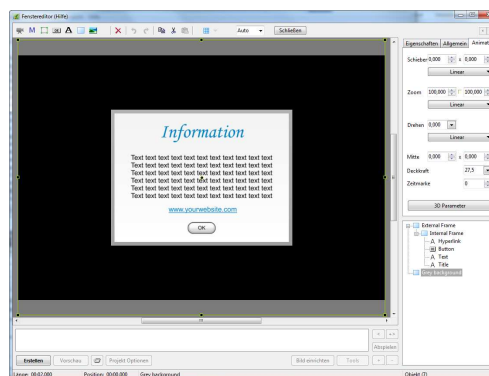


Hier finden Sie folgende Bereiche: **Erweiterte Optionen, Nach Beenden Anwendung/Show starten, Standard und Anpassen vom Meldungen in der Show.**

Im ersten Bereich haben Sie die Möglichkeit Benutzerdefinierte Fenster für Ihre Show einzurichten. Klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche **„Benutzerdefiniert...“**.
Nachfolgendes Dialogfenster wird angezeigt.



Unter den Bereich **„Hilfe“** können Sie sich ein **„Hilfenfenster editieren“** welches angezeigt wird, wenn die **F1 Taste** gedrückt wird. Aktivieren Sie den Haken bei **„Hilfe beim Drücken von F1“** und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **„Hilfenfenster editieren“**.

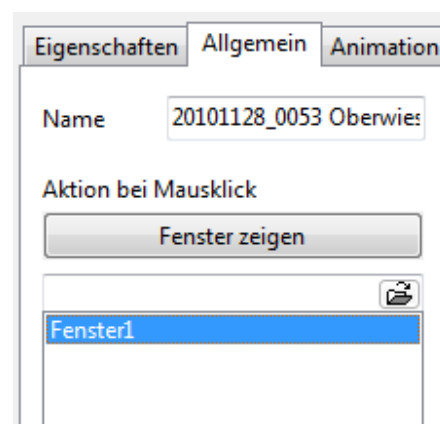
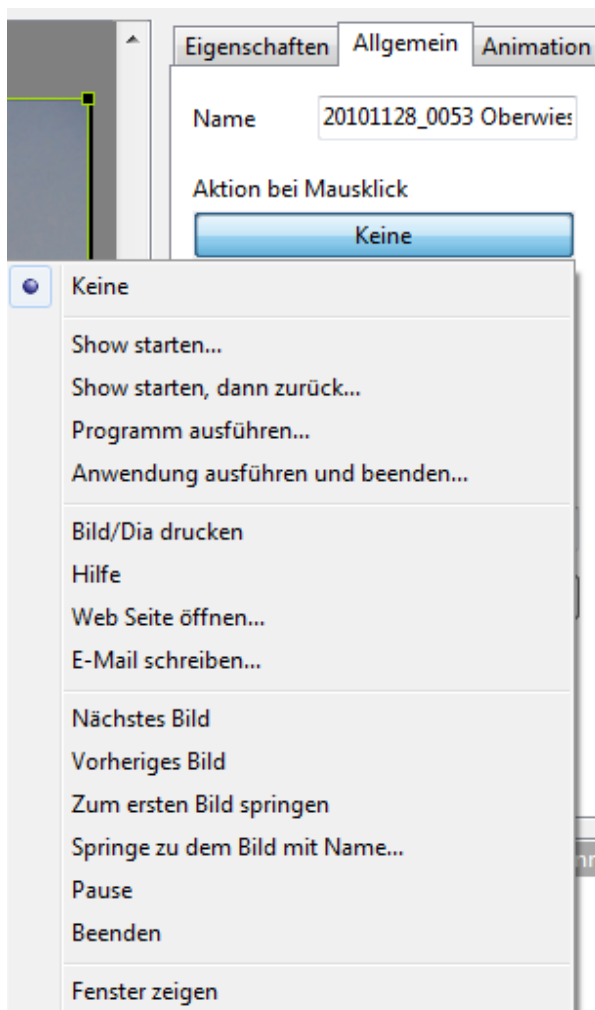


Es wird der Fenster Editor geöffnet.


Hier können Sie ihr Hilfe Fenster wie im Editor **„Objekte und Animation“** anpassen. Sie können Schatten zu Texten und anderen Objekten hinzufügen, die Farbe, die Hintergrundfarbe, Panorama, Zoom, Drehen und andere Effekte einstellen.

Im zweiten Bereich **„Startbildschirm“** haben Sie die Möglichkeit seine **Größe und seinen Inhalt im Fenster Editor**, mit Hilfe einer Vielzahl von Optionen wie im Editor **„Objekte und Animation“**, anzupassen.

- Im dritten Bereich „**Fenster anpassen**“ können Sie eine beliebige Anzahl von Fenstern erstellen, und diese ihrer Show hinzufügen. Wenn Sie ein neues Fenster anlegen wird es im rechten Feld angezeigt. In der Abbildung sehen sie das „**Fenster 1**“. Sie können es umbenennen wenn sie es Anklicken und in der Eingabezeile unterhalb den Namen ändern. Um das Fenster im „**Fenster Editor**“ zu bearbeiten, müssen sie es markieren, und dann auf die Schaltfläche „**Fenster bearbeiten**“ klicken. Alle Fenster werden hier gespeichert.
- Möchten Sie ein Fenster in Ihrer Show verwenden, so können Sie es im Editor „**Objekte und Animation**“ mit einer Option hinzufügen. Im Reiter „**Eigenschaften**“ unter den Punkt „**Aktion bei Mausklick**“ klicken Sie auf die Schaltfläche „**Keine**“ und wählen den Punkt „**Fenster zeigen**“ aus.



Wenn sie anschließend in das **Listefeld** unterhalb von „**Fenster zeigen**“ klicken können Sie aus den vorher erstellten Fenstern auswählen.

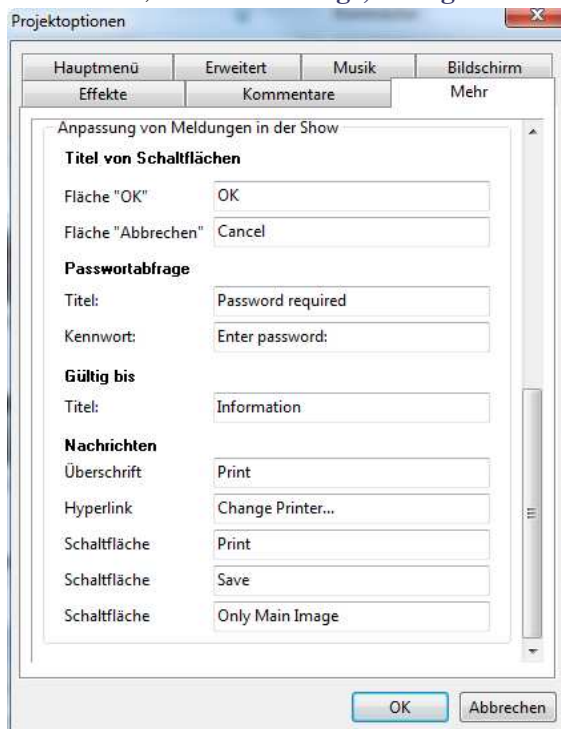
- Im nächsten Block der Projekt Optionen | Mehr „**Nach beenden Anwendung/Show starten**“ können Sie auswählen unter „**Anwendung starten**“, „**Show starten**“ oder „**Nicht starten**“. Um eine andere Show oder eine Anwendung auszuwählen, klicken Sie auf das Icon „“ neben der Option. Wenn Sie „**Nur nach dem Ende der Show starten**“, wird die nächste Show oder Anwendung erst gestartet wenn diese Show beendet ist. **Nur nach jedem Beenden starten (einschließlich ESC)** gibt Ihnen die Möglichkeit zur nächste Show oder Anwendung zu gehen, sobald sie die aktuelle Show beendet haben (Beenden oder ESC Taste). Wichtig ist hier, dass die Show als eine Exe Datei erstellt werden muss, damit diese Funktion gewährleistet ist. zu Ist die nicht der Fall, so ist diese Funktion nicht wirksam, verwenden Sie hier die Option **Show starten**.

- Im Block der Standard finden Sie folgende Optionen:
 „**Schatten des Hauptbildes zeigen**“, ist diese Option aktiviert, so können Sie weitere Einstellung wie Farbe , Deckkraft, Winkel , Abstand, Größe und Form des Schattens vornehmen , und dieses auch als Vorlagen abspeichern.
 Wichtig. Diese Funktion ist nur dann sichtbar wenn das Bild nicht den ganzen Bildschirm ausfüllt.
 Vergessen Sie nicht „**Anwenden auf alle Bilder**“ anzuklicken.

Füllt das Bild nicht den gesamten Bildschirm aus, so könne Sie unter „**Farbe außerhalb des Bildbereiches**“ die eine Hintergrundfarbe auswählen, Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „A“.

„**% des Bildschirms zur Bildfläche**“ ist die Option, wenn Sie die Möglichkeit haben möchten, Ihre Show auf jeden Monitor beliebiger Größe sehen möchten.

- Im letzten Bereich „**Anpassung von Meldungen in der Show**“ können Sie noch den Titel von **Schaltflächen, Passwortabfrage, Gültig bis** und **Nachrichten** anpassen.



Alle Optionen sind selbsterklärend, und geben ihnen die benötigten Informationen. Einige wichtige Optionen werde hier noch mal erklärt.

- In **Passwortabfrage** hier können Sie die Textinformationen für die Passwortabfrage eingeben. Die Funktion muss unter Projektoptionen | Erweitert aktiviert sein.
- In **Gültig bis** können Sie eine Nachricht eingeben, die den Benutzer darauf hinweist, weshalb die Show nicht mehr funktioniert und Anweisungen was er tun kann.
- Die **Nachrichten** sind bereits vorgelegt, diese können aber mit eigenen Anweisungen überschrieben werden. Zeigt das Feld nicht ausreichend Platz für Ihre Informationen, so können Sie trotzdem weiter eingeben.

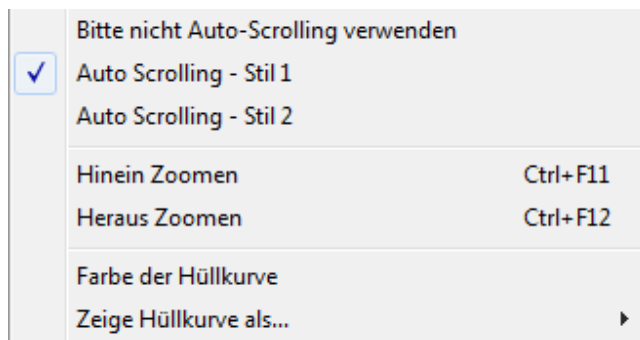
Zeitleisten Funktionen

Möchten Sie Hintergrundmusik in ihrer Show verwenden. Diese anpassen und mit Ihrer Show synchronisieren, dann sollten Sie die **Zeitleiste** verwenden. Sie können die Zeitleiste im **Hauptfenster** von PicturesToExe bei den **Kontroll Schaltflächen** finden.

Die Hauptfunktion der **Zeitleisten Option** ist die Synchronisation einer Anzahl von Bildern mit der Musik. Es gibt unterschiedliche Wege um dies zu durchzuführen:

- Automatische Verteilen der Bilder in gleichen Zeitabstände an die Musik;
- Verteilen von Bildern an bestimmte Punkte des Musikstückes;
- Verteilen von Bildern an bestimmte Punkte des Musikstückes und/oder Kommentaren

Einige **Zeitleisten Optionen** werden im Hauptmenü unter **Ansicht** angezeigt, wenn Sie diese anwählen erscheint das folgende Dialog Fenster.

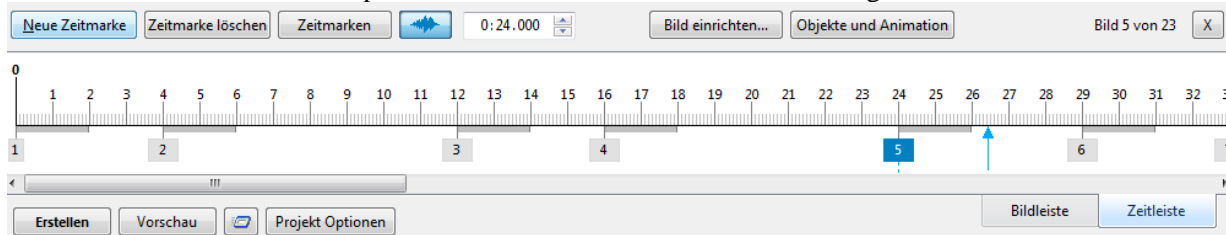


Sie können zwischen **Stil 1** und **Stil 2** des **Auto Scrolling** auswählen. Der Unterschied liegt in der Darstellung der Synchronisation, welche Sie in der Zeitleiste beobachten können.

Sie können in die Zeitleiste **„Hinein Zoomen“** oder **„Heraus Zoomen“** (auch über die Shortcuts).

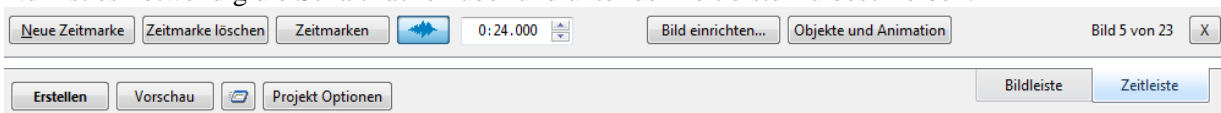
Sie können auf **Farbe der Hüllkurve** klicken, und über das aufgehende Dialog Fenster auswählen. Nebenbei können Sie zwischen zwei Formen der Hüllkurve auswählen (**Zeige Hüllkurve als ...**).

Wenn Sie Ihre Show in den **Projektoptionen** einstellen, sollten Sie die Option **„Synchronisiere Musik und Bilder“** aktivieren. Wenn Sie das getan haben, ist das **„Synchronisations- Fenster“** auf **„Synchronisiere Musik und Bilder“** eingestellt. Nebenbei, aktivieren Sie die Option **Automatische Verteilung der Bilder entlang der Musik** dann werden die Bilder in Zeitleistenfenster in gleichen Zeitabständen an dem ganzen Musik verteilt und hellgrau dargestellt. Als Beispiel: Sie haben ein Musikstück mit einer Minute, und 10 Bilder in Ihrer Show. Die Zeitspanne zwischen den einzelnen Bildern beträgt dann 6 Sekunden.

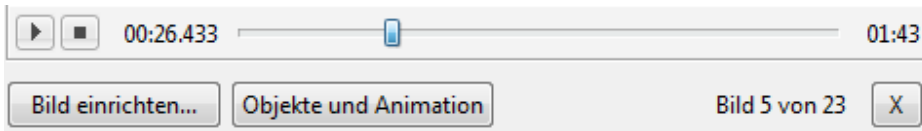


Um die **Zeitleiste** und das **Synchronisations- Fenster** zu sehen, müssen Sie auf die Schaltfläche **Zeitleiste** klicken, anstelle der **Bildleiste** wird jetzt das nachfolgende Fenster angezeigt. Hier sehen Sie die Bilder als Nummernfelder unterhalb der Linie angeordnet. Die Abbildungen über der Linie sind die **Sekunden**. Die Zeitleiste beginnt bei null, das Ende ist abhängig von der Gesamtlänge des Musikstückes, und/oder einer unterschiedlicher Längen (Minuten und Sekunden). **Dicke graue Linien** neben jedem Bild geben die **Überblendzeit** an. Mit Hilfe des kleinen **blauen Dreieckes** können Sie von Bild zu Bild gehen. Sie können auch die Bildreihenfolge ändern, indem Sie das gewünschte Bild anklicken und an seine neue Position verschieben. wenn Sie dessen Nummer anklicken. Nebenbei können Sie auch die Überblendzeit ändern, klicken Sie auf das Ende der grauen Linie und schieben Sie es nach links oder rechts, um die Überblendzeit kürzer oder länger zu machen.

Nun ist es notwendig die Schaltflächen über und unter der Zeitleiste zu beschreiben:



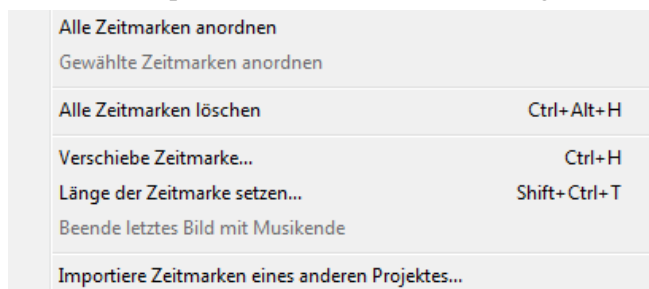
- Die Schaltfläche **Play** befindet sich über den Optionen **Bild einrichten** und **Objekte und Animation** im **Vorschau Fenster**. Er wird verwendet um eine Vorschau ihrer Show im Vorschaufenster zu beginnen. Die Schaltfläche Play hat zwei Funktionen: **Play** und **Pause**. Klicken sie auf **Play** dann wechselt er auf **Pause** und umgekehrt. Wenn Sie auf **Play** klicken, wird das blaue Dreieck vom Beginn der Zeitlinie nach rechts wandern.



- Wie sie in der Abbildung sehen befindet sich neben der Schaltfläche **Play/Pause** noch eine andere Schaltfläche „**■**“ („**Stopp**“). Bitte beachten Sie, dass wenn Sie auf **Stopp** klicken, und dann wieder auf **Play**, die Show nicht von Beginn an startet, sondern von der Stelle an der Sie „**Stopp**“ angeklickt haben. Möchten Sie die Show von Beginn an sehen, könne Sie folgendes tun:
 - Klicken Sie auf **Play** für die Vorschau;
 - Sobald die Vorschau beginnt, drücke Sie **Pause**;
 - Ziehen Sie das kleine blaue Dreieck zum Anfang, und klicken dann wieder auf **Play**.

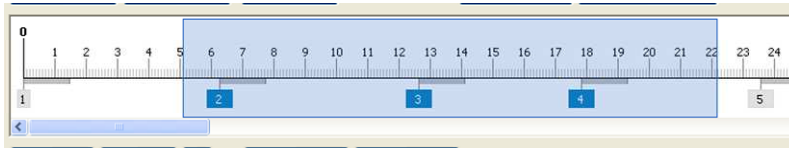


- Neuer Zeitmarke** ist die Option, welche ihnen die Möglichkeit gibt eine neue Zeitmarke an eine bestimmten Position in der Zeitleiste einzufügen Es ist wichtig, dass sich da blaue Dreieck an der Position befindet bevor die Schaltfläche „**Neuer Zeitmarke**“ anklicken. Die Bilder und ihre Überblendeffekte werden von ihrer alten Position auf die neue verschoben.
- Möchten Sie Zeitmarken löschen, so klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeitmarke löschen**. Bitte nehmen Sie zu Kenntnis, dass die Zeitmarke nicht gelöscht wird, sondern an das Ende der Show angefügt wird. Drücken Sie an dieser Stelle die Schaltfläche **Neue Zeitmarke**, so werden vorher gelöschte Zeitmarken wieder an ihrer ursprünglichen Position eingefügt.
- Die nächste Option **Zeitmarken** beinhaltet folgende Funktionen:

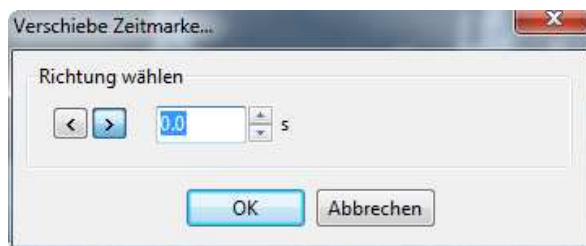


- Alle Zeitmarken anordnen** hilft ihnen alle Bilder ihrer Show mit gleichen Zeitabständen entlang des Audioclip zu verteilen.

- **Gewählte Zeitmarken anordnen** ist nicht aktiv, wenn keine Zeitmarken ausgewählt sind. Wenn Sie Zeitmarken auswählen, dann wird die Funktion aktiv und Sie können mit Ihr Arbeiten. Die Option arbeitet wie folgt. Sie wählen die benötigten Zeitmarken aus und klicken auf **Gewählte Zeitmarken anordnen**, Die gewählten Zeitmarken werden nun gleichmäßig verteilt. Dies können Sie natürlich auch manuell ausführen, aber mit dieser Funktion geht es einfacher.



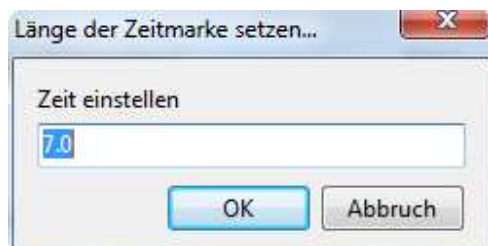
- **"Alle Zeitmarken löschen"**, hilft Ihnen alle Zeitmarken zu löschen, um dann neue zu erstellen.
- **Verschiebe Zeitmarke** ist die Option, welche ihnen die Möglichkeit bietet alle oder nur selektierte Zeitmarken nach rechts oder links, um eine gewünschte Zeitspanne zu verschieben. Wählen Sie die gewünschten Zeitmarken aus und klicke dann auf **Verschiebe Zeitmarke**. Der nachfolgende Dialog Fenster wird geöffnet:



Hier können Sie die **Richtung wählen**, in der die Zeitmarken verschoben werden, die Pfeil Schaltflächen geben Ihnen die Möglichkeit nach **links** oder **rechts** zu schieben.

Sie können die Zeit in **Sekunden** angeben. Anschließend klicken Sie auf **OK** und sehen das Ergebnis.

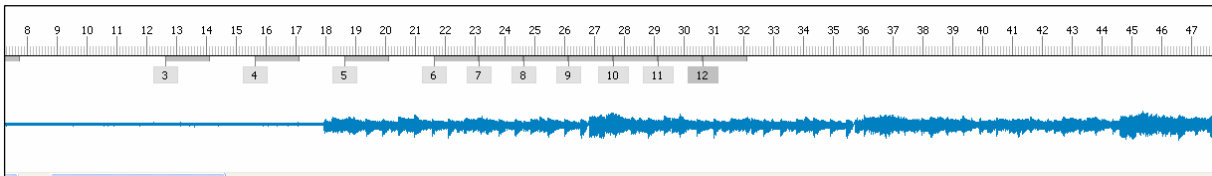
- **Länge der Zeitmarke setzen** ist eine Option, die die Möglichkeit bietet alle oder ausgewählte Bilder manuell auf einen bestimmten Zeitabstand zu setzen. Um dies auszuführen, wählen Sie die benötigten Bilder aus und klicken auf **Länge der Zeitmarke setzen**. Es wird das folgende Dialogfenster angezeigt:



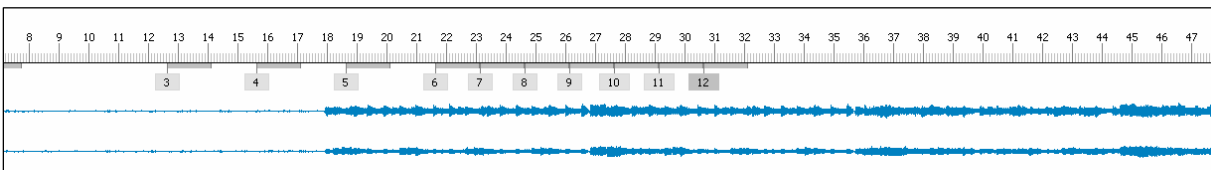
Hier können Sie den Zeitabstand zwischen den Bildern in Millisekunden eingeben.

- **Beende letztes Bild mit Musikende**, wenn Sie diese Option anklicken wird das Ende des letzten Bildes an das Ende des Musikstückes angepasst, unabhängig von dessen Länge. Bitte beachten Sie, dass nur die Länge des letzten Bildes angepasst wird, und kein anderes Bild verschoben wird. Erst ab dieser Version ist es möglich das Ende des Bildes an der Zeitliste mit Hilfe der Maus zu verschieben, in vorherigen Versionen was diese Funktion noch nicht vorhanden.
- **Importiere Zeitmarken eines anderen Projekts**, diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie keine neue Zeitleiste erstellen möchten. Sie können diese **Zeitmarken importieren**. Um dies durchzuführen klicken Sie auf diese Funktion, und wählen das Projekt aus, von welchen Sie die Zeitmarken importieren möchten. Bitte beachten Sie, dass die Anzahl der Bilder in beiden Projekten gleich sein muss.

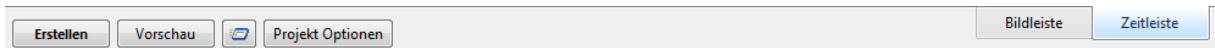
- Neben der Schaltfläche **Zeitmarken**, finden Sie eine weitere Schaltfläche namens **Hüllkurve**. Wenn Sie diesen An klicken wird die Kurvenform des Audiotrack in der Zeitleiste angezeigt. Es erscheint nur dann eine Anzeige, wenn auch ein Audiotrack dem Projekt hinzugefügt wurde.



- Sie können die Farbe der Hüllkurve unter Ansicht | Optionen Zeitleiste einstellen. Zusätzlich können Sie die Anzeige der Hüllkurve in zwei Stilrichtungen: Im Beispiel oben sehen Sie die Darstellung im „**Mixed Channel**“ (rechter und linker Kanal zusammengefasst) Im Beispiel unten wird der **rechte und linke Kanal** angezeigt.



- Neben der Schaltfläche **Hüllkurve** sehen sie ein Feld mit einer Zeitangabe. Welche ihnen die Länge des gewählten Bildes anzeigt.
- Die Schaltflächen **Erstellen**, **Vorschau**, , **Projekt Optionen** wurden bereits beschrieben.



Video Optionen

Wenn Sie einen Blick aus die **Kontroll Schaltflächen** werfen, dann finden Sie dort die Schaltfläche



„Erstellen“. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie auswählen können, was Sie erstellen möchten:

Sie können auswählen zwischen unterschiedlichen Arten von Videos. Wie **HD Video für PC und Mac**, **DVD-Video CD**, **Video für iPad und iPhone** und **AVI Videodatei**.

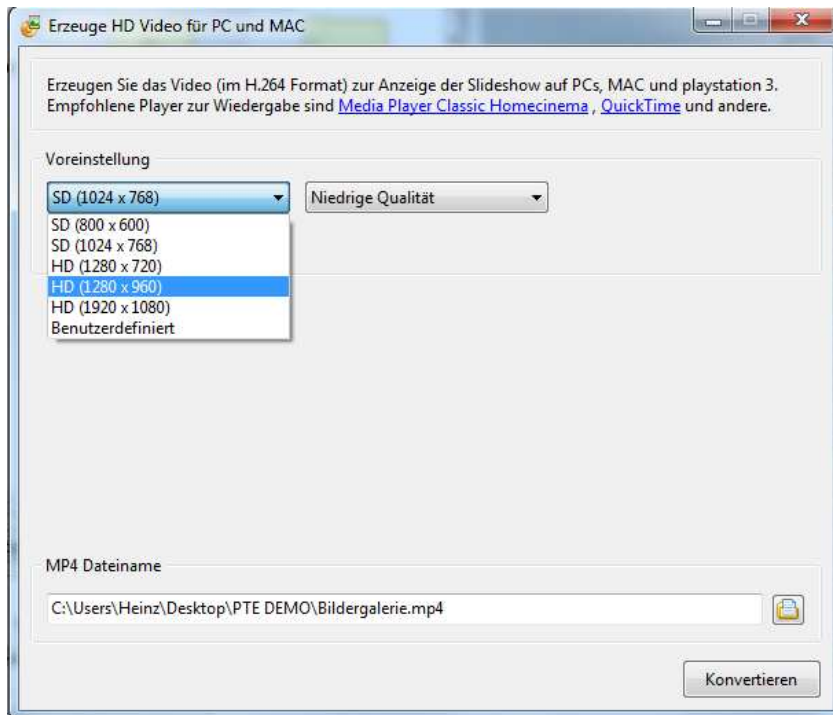
Sie können Ihr Video auf **YouTube** und **Facebook** **veröffentlichen**.

Wie auch in der Vorgängerversion von PTE, können Sie einen **Bildschirmschoner** und eine **ausführbare Datei für PC und Mac** erstellen.

Alle diese Optionen werden im Anschluss detaillierter beschrieben.

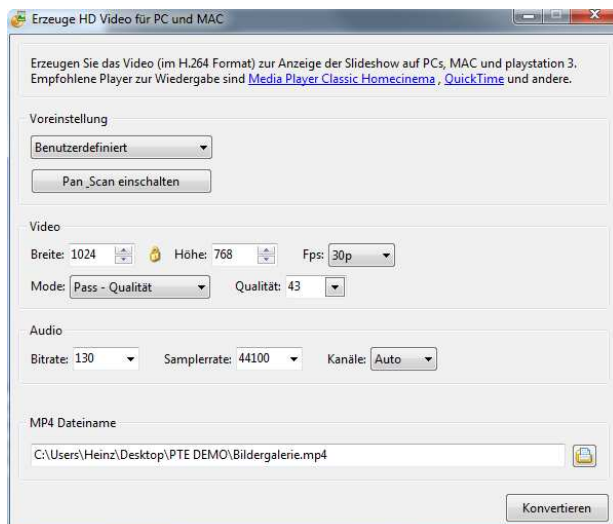
HD Video für PC und Mac

Sie möchten eine Video Datei in hoher Qualität für den PC, Mac und die PlayStation 3 erstellen. Nach dem Anklicken dieser Option öffnet sich folgendes Fenster:




Hier sehen Sie bereits verschieden **Vorgaben**. Das bedeutet, das **Breite, Höhe, Fps, Mode** und andere Parameter vorgegeben sind, und Sie nur den benötigte auswählen müssen. Möchten Sie alle Parameter manuell einstellen, dann müssen Sie **“Benutzerdefiniert“** auswählen.

Folgendes Fenster wird angezeigt:



In diesen können Sie die Videoparameter wie **Breite, Höhe, Fps, Mode, Qualität** und die Audioparameter wie **Bitrate, Samplerate** und **Kanäle** einstellen.

 Zwischen **“Breite“** und **“Höhe“** sehen Sie ein kleine **gelbes Icon**, welches das **Seitenverhältnis** beibehält, wenn das erforderlich ist. Ist dieses aktiviert, wird die Höhe und Breite proportional verändert. Als Beispiel: Sie ändern den Parameter **„Breite“**, dann wird automatisch der Parameter **“Höhe“** angepasst, und umgekehrt.

Eine weitere Option ist **“Pan_Scan einschalten“**, welcher verwendet wird, um das **Seitenverhältnis** des **Videos** zum **Seitenverhältnis** des **Monitors** einzustellen. Weicht das Seitenverhältnis des

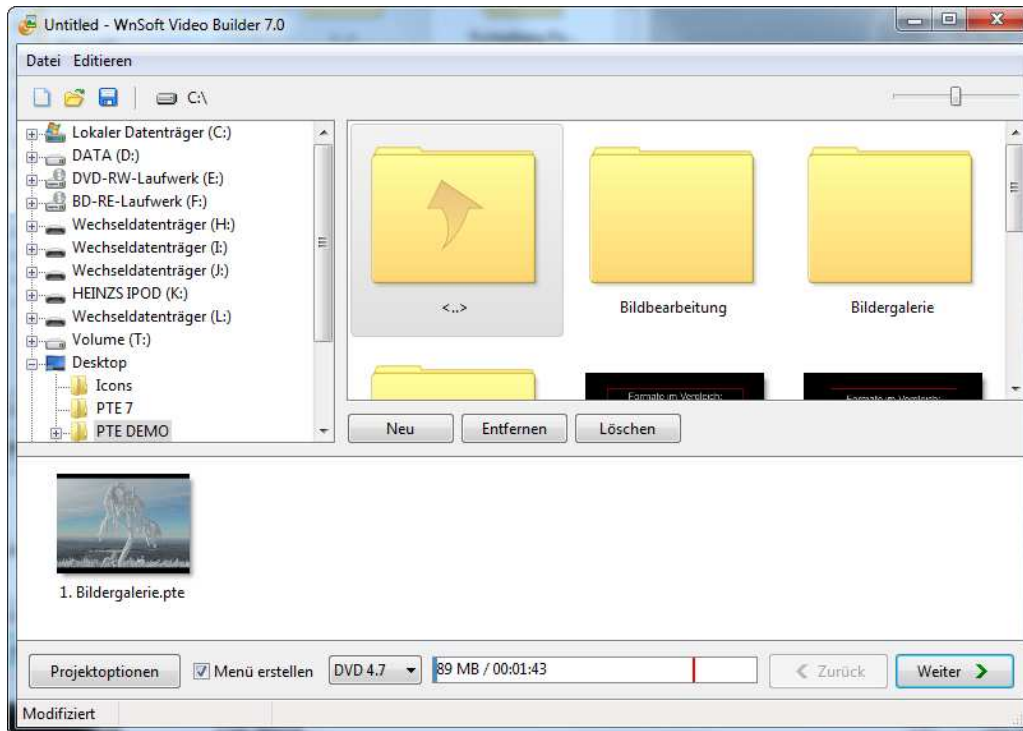
Bildschirmes ab von den erwarteten Seitenverhältnis des Video, und diese Option ist aktiviert ist, dann wird das Bild abgeschnitten. Ist diese Funktion ausgeschaltet, dann sind die schwarzen Balken sichtbar.

Nach einstellen der Parameter, wählen Sie den **Zielordner** aus, und klicken auf **Konvertieren**. Das Video wird mit den angegebenen Parametern in ausgewählten Zielordner gespeichert.

DVD Video CD (VideoBuilder)

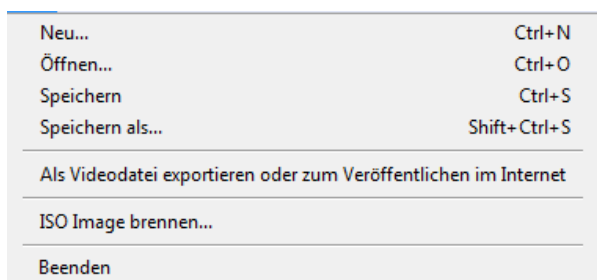
Wählen Sie **DVD-Video CD** aus dem Menü der Schaltfläche **Erstellen aus**, dann wird ein weiteres Programm mit den Namen „**VideoBuilder**“ geöffnet.

In der linken oberen Ecke des **Hauptfenster** finden Sie das **Hauptmenü** mit seinen Menüpunkten: **Datei**, und **Editieren**.



DATEI - MENÜ

Wenn Sie Datei anklicken wird folgendes Menü angezeigt.



Hier können Sie ein **Neues** Projekt anlegen, ein Projekt **Öffnen**, **Speichern** und mit **Speichern als** unter einen neuen Namen sichern. **ISO Image brennen**: wenn Sie hier klicken wird folgendes Fenster angezeigt.

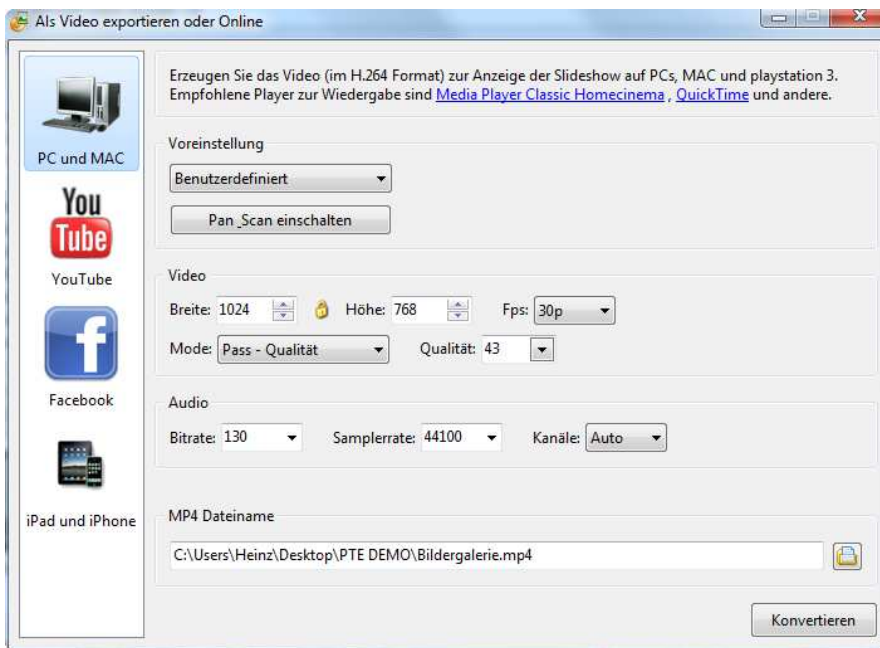
In den **Brennoptionen** finden Sie das **Gerät** mit den Sie brennen können, die



Geschwindigkeit, die Sie auswählen können, die **DVD Bezeichnung** und als letztes das **ISO Images**, welches Sie auf Ihren Computer auswählen müssen. Dann klicken Sie auf **ISO brennen**, oder auf **Abbruch** wenn Sie hier nichts ausführen wollen.

Wichtiger Hinweis: Das **ISO Image** ist eine spezielle Datei, welche verwendet wird um das Projekt auszuführen, das Sie auf CD/DVD brennen wollen, ohne ein Medium zu verwenden.

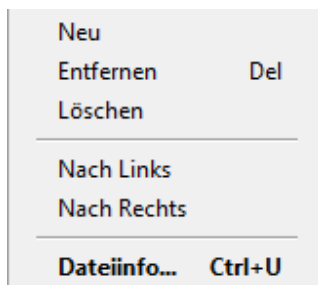
Eine neue Option dieser Version ist „**Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet**“. Wenn Sie hier klicken wird nachfolgendes Fenster angezeigt:



Hier können Sie auswählen ob Sie ein Video erstellen möchten für: ein **iPhone**, **PC und Mac**, oder ihre Show auf **YouTube** oder **Facebook** veröffentlichen wollen. Die Ausgewählte Option wird **blau** angezeigt. Alle dieser Optionen werden ausführlich beschrieben in den Kapitel: **Video Optionen**.

EDITIEREN - MENÜ.

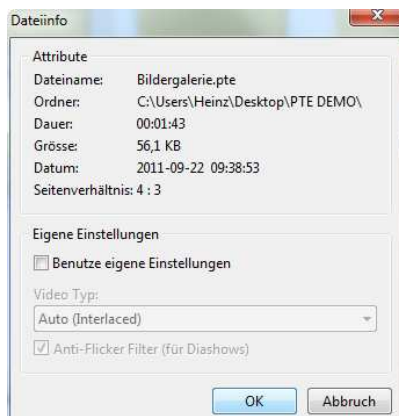
Mit Hilfe diese Menüs können Sie einige Aktionen in ihrem Projekt ausführen.



Sie können Projekte „**Entfernen**“ oder „**Neu**“ hinzufügen oder die ganze Projektliste „**Löschen**“,

Mit „**Nach Links**“ oder „**Nach Rechts**“ können Sie von einem Projekt zu nächsten springen. Sie können sich auch die **Dateiinfo** anzeigen lassen. Klicken Sie auf **Dateiinfo**, wird das nachfolgende Fenster angezeigt.

Hier sehen Sie die Informationen zu Ihren ausgewählten Projekt: **Dateiname**, **Ordner** in dem das Projekt abgelegt ist, **Dauer** (Gesamtlänge des Musikstückes), die **Größe**, das **Datum** der Erstellung und das



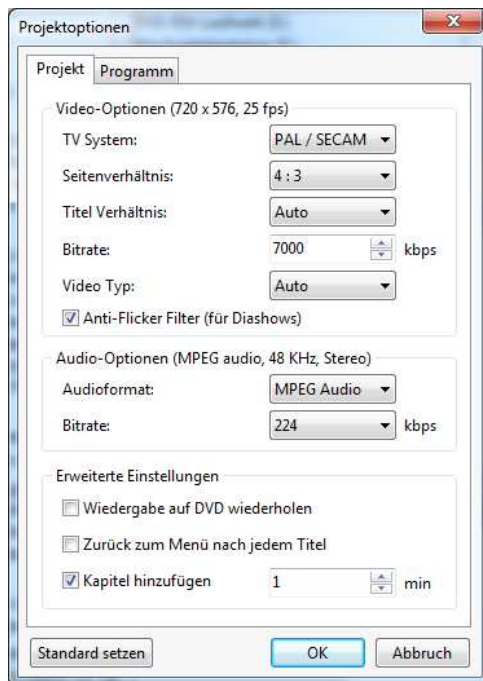
Seitenverhältnis mit den es am Monitor angezeigt würde. In

Eigene Einstellungen können Sie den **Video Typ** auswählen, der Standard ist immer **Auto**, ebenso können Sie die Option **Anti-Flicker Filter** bei Bedarf aktivieren.

Unterhalb des **Hauptmenüs** ist die **Laufwerksauswahl**, wo Sie das gewünschte Laufwerk auswählen können. Unterhalb der **Laufwerksauswahl**, finden Sie die **Ordneransicht** des ausgewählten Laufwerkes. Nebenan ist das **Vorschaufenster** für eine ausgewählte Datei oder ein ausgewähltes Projekt. Unterhalb des Vorschaufenster sehen sie die gleiche Schaltflächen wie im Menü Editieren: **Neu**, **Entfernen** und **Löschen**. Darunter folgt die Projektliste, in dieser können Sie die ausgewählten Projekte. Ihre Gesamtlaufzeit und Größe sehen sie in einer speziellen Anzeige. Die rote vertikale Linie zeigt das Ende des freien Speicherplatzes auf den Medium (DC/DVD) an. Siehe nachfolgende Abbildung:

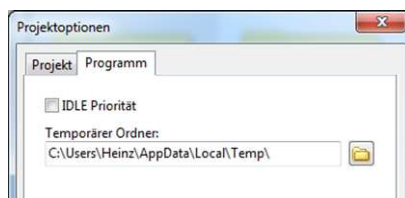


An der linken Seite von dieser Leiste befinden sich weitere Optionen. Hier die Beschreibung: Die wichtigste sind die **Projektoptionen**.



- In den Reiter **Projekt** finden Sie verschiedene Bereiche. Unter **Video-Optionen** sollten Sie als erstes das **TV System** auswählen für das Land, in dem Sie leben. Es gibt zwei Systeme: **PAL/SECAM** in **Europa** und **NTSC** für **Nord Amerika, Japan** und andere Länder.
- Als nächstes können Sie das **Seitenverhältnis** für Ihr **Menü** festlegen. Die Standardvorgabe für das **Seitenverhältnis** ist **4:3** für gewöhnliche TV Geräte, Sie können es aber auf **16:9** für einen **Flachbildschirm** usw. umstellen. Der vorgabewert für **Titel Verhältnis** ist **Auto**, auch diesen können Sie auf **4:3** oder **16:9** ändern. Bitte beachten Sie, dass das eingestellte Verhältnis nicht für Ihre Show, sondern nur für Menü und Titel gilt.
- Als nächstes folgt die **Bitrate**, der Standardwert hierfür sind **7000 kbps**, Falls er erforderlich ist können Sie ihn hier ändern.
- Die Vorgabe des **Video-Type** kann ebenfalls geändert werden. Zur Auswahl stehen **Interlaced** und **Progressive**. Die Vorgabe ist **Auto**, was **Interlaced** entspricht. Haben Sie ein neueres TV Gerät, wie LCD oder Flachbildschirm, dann sollten Sie besser die Einstellung "**Progressive**" verwenden.

- Im Bereich **Audio-Optionen**, können Sie das **Audioformat** und die **Bitrate** ändern. Hier ist die Empfehlung die Standardwerte zu verwenden, um eine schlechter Tonqualität vorzubeugen.
- Der Bereich **Erweiterte Einstellungen**, legt fest ob die **Wiedergabe auf DVD wiederholt** werden soll oder nicht, oder nach **jedem Titel zurück in das Menü** gesprungen werden soll. Ebenso können Sie ihrer DVD ein Kapitel hinzufügen und diese nummerieren.
- Im Reiter **Programm**, legen Sie den Speicherplatz für die temporären Dateien ihres Projektes fest.

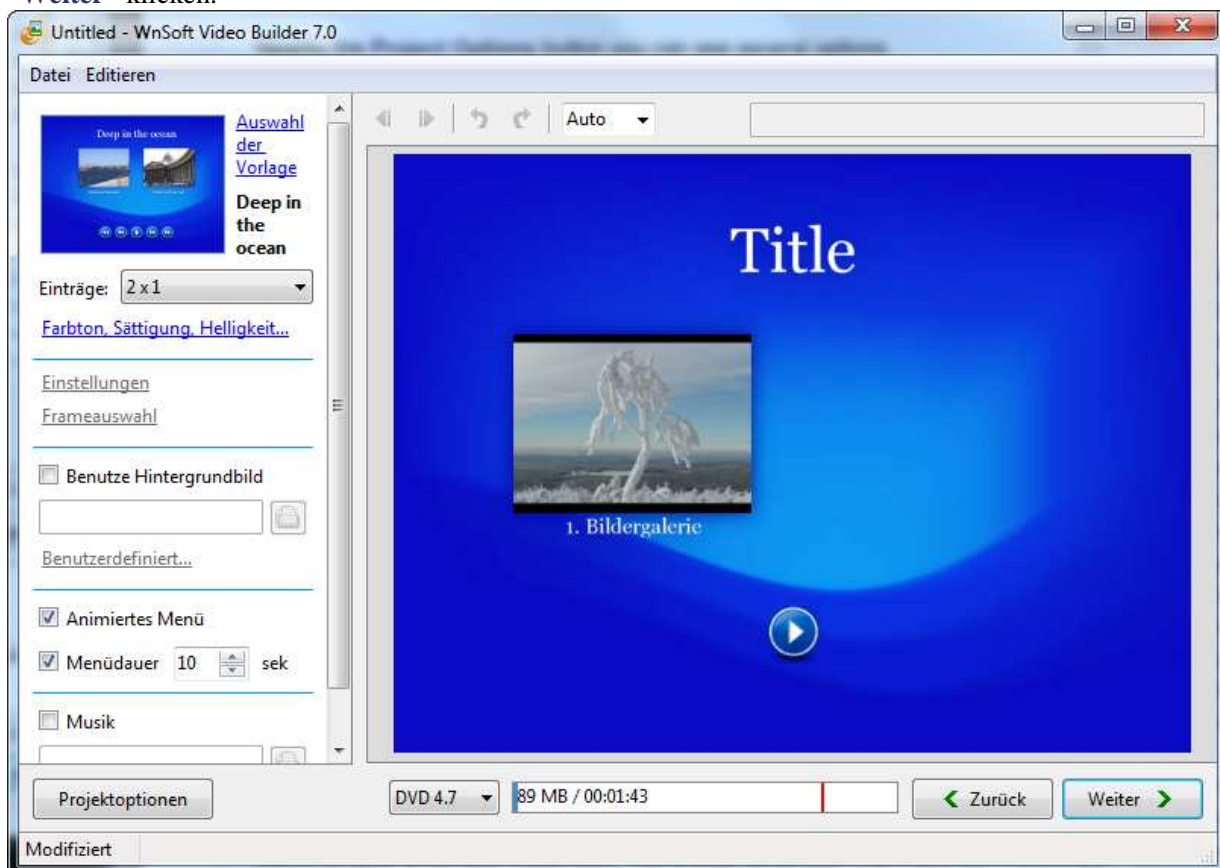


- Die Schaltflächen **Standard setzen**, **OK** und **Abbruch**, sind selbsterklärend.

Neben der Schaltfläche **Projektoptionen**, sehen Sie weitere Optionen.

Sie haben die Möglichkeit **Menü erstellen** anzuklicken, wenn Sie ein Menü auf der DVD haben möchten. Als nächstes können die die Größe ihrer DVD festlegen, Standard ist 4,7GB, ist Ihre DVD größer oder kleiner dann können Sie auf **8,5** oder **1,4** umstellen. Zur rechten sehen Sie die **Leiste** mit der Anzeige für den freien Speicherplatz, die bereits oben angesprochen wurde. **Blau** zeigt hier den belegten Speicherplatz an, und **weiß** den noch zur Verfügung stehenden Platz. Die **rote Linie** zeigt das Ende des freien Speicherplatzes der DVD an. Am Ende der Leiste befinden sich zwei weitere Schaltflächen: **Zurück** und **Weiter**, **Weiter** gibt ihnen die Möglichkeit vorwärts, und Zurück um Rückwärts im Ablauf zu springen.

Wenn Sie Ihr ausgewähltes Projekt auf eine DVD brennen möchten, müssen Sie auf die Schaltfläche **„Weiter“** klicken.



Das Fenster oberhalb erscheint. Sie können hier die Einstellung für das Menü Ihrer DVD vornehmen. Wenn Sie das Fenster nicht sehen, haben Sie vergessen die Funktion **„Erstelle Menü“** im vorigen Fenster zu aktivieren. In dies Fall wird das nächste Fenster angezeigt.

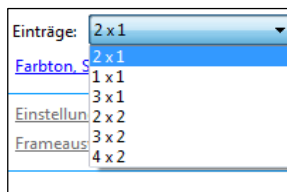
Wichtiger Hinweis: das Wort **„Title“** kann durch anklicken und eine neue Eingabe geändert werden.

- Als erstes sollten Sie den Hintergrund für Ihr Menü auswählen. Es gibt einige Vorlagen, die Sie sich anschauen sollten. Klicke Sie auf das Bild und das nachfolgende Fenster erscheint.



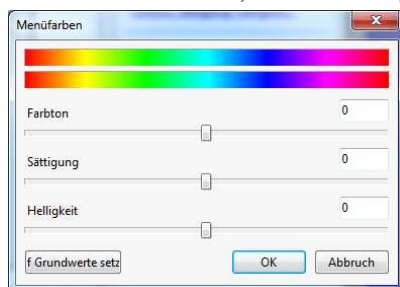
Hier sehen Sie die Vorlagen, aus dem Sie auswählen können. Im unteren Bereich des Fenster sehen Sie zwei Schaltflächen: **Vorlage hinzufügen** und **Vorlagen verwalten**. Der Erste erlaubt ihnen, Bilder aus Ihrem Computer hinzuzufügen. Der Zweite hilft ihnen, die Reihenfolge der Vorlagen zu ordnen, diese umzubenennen oder zu löschen. Zum besseren verstehen, sehen Sie sich die Abbildung oben an

- Als nächstes wählen Sie die Anzahl der Einträge und ihre Position im Menü aus.



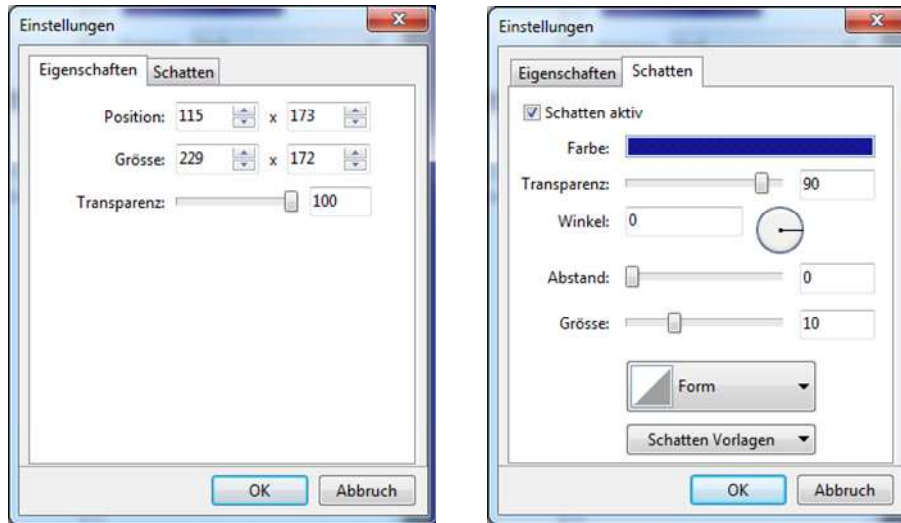
Je mehr Einträge Sie auswählen, umso kleiner wird Ihre Größe. Die Position hängt ebenso von der Anzahl der Projekte, die Sie hinzugefügt haben. Finden Sie die detaillierten Unterschiede durch Versuche heraus.

- Dann können Sie die Einstellungen für: **Farbton**, **Sättigung** und **Helligkeit** vornehmen. Durch das Anklicken der Wörter, wird nachfolgendes Fenster geöffnet.



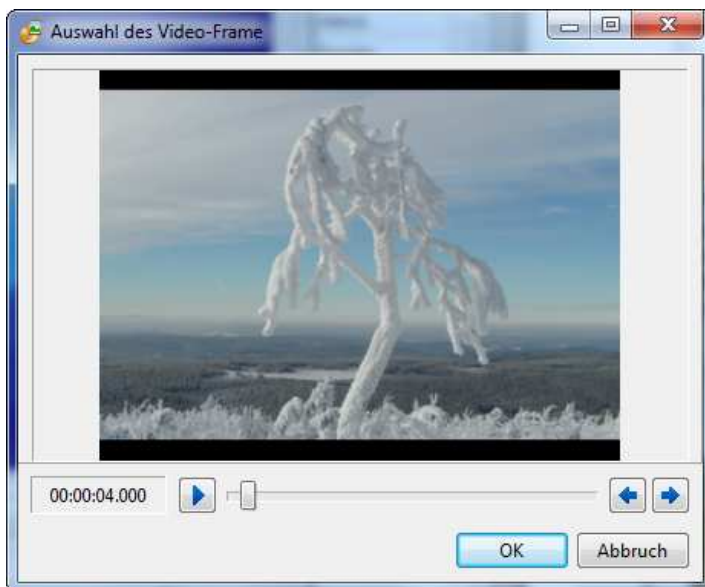
Die Standard Einstellung wird hier angezeigt. Durch bewegen der Schieberegler nach links oder rechts, können Sie die gewünschten Änderungen ausführen.

- Sie finden zwei weitere Optionen: **Einstellungen** und **Frameauswahl**, welche nicht aktiv sind. Um diese Optionen zu aktivieren und einzustellen, klicken Sie auf Ihr Projekt im Menüfenster. Wenn Sie auf **Einstellungen** klicken, wird das nachfolgende Fenster angezeigt, in dem es die zwei Reiter **Eigenschaften** und **Schatten** gibt.




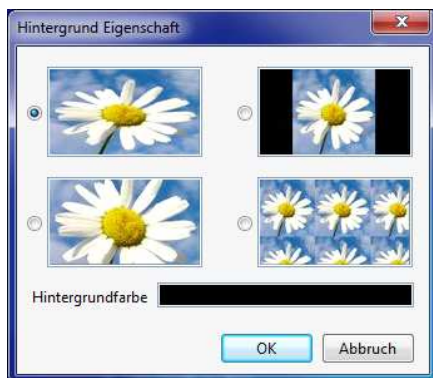
In dem Reiter **Eigenschaften** können Sie die Position und Größe ihres Projekteintrages im Menü einstellen. Verwenden Sie hierfür die blauen Pfeiltasten. Wenn Sie möchten, können Sie auch die Transparenz ändern.

In dem Reiter **Schatten**, können Sie auswählen, ob Sie einen Schatten wünschen, um diesen dann ihren Bedürfnissen anzupassen. Sie können die **Farbe**, **Transparenz** und den **Winkel** des Schattens, den **Abstand** vom Hintergrund, die **Größe** und **Form** verändern. Sie können auch **Schatten Vorlagen** verwenden, wenn Sie möchten.





In der Option "**Frameauswahl**", können Sie das Bild auswählen, welches Sie in Ihren Projekteintrag im Menü sehen möchten. Mit Hilfe der Schaltflächen **„Play“** und **„Stopp“** können Sie Ihr Projekt durchsuchen, um das benötigte Bild zu finden.

- Im Anschluss können Sie ein **Hintergrundbild** auswählen und **anpassen**. Aktivieren Sie die Funktion „**Benutze Hintergrundbild**“, durch klicken auf das Icon „“ können Sie das gewünschte Hintergrundbild auf ihren Computer auswählen. Durch das Anklicken von „**Benutzerdefiniert**“ wird das folgende Fenster angezeigt.




Hier können Sie die Darstellung des **Hintergrund** bestimmen: **geteilt**, **zentriert** und so weiter. Die Beispiele sehen sie in der Abbildung nebenan. Sie können auch die **Hintergrundfarbe** einstellen, diese ist aber nur dann sichtbar wenn das Hintergrundbild nicht die ganze Fläche füllt.

- Als nächstes können Sie ein **Animiertes Menü** und die **Menüdauer** einstellen. Die Standardvorgabe für die Menüdauer ist **10 Sekunden** und kann mit Hilfe der blauen Pfeiltasten geändert werden.
- Als letzten Punkt können Sie **Musik** hinzufügen. Möchten Sie eine Musik in ihrem Menü, dann aktivieren Sie die Option Musik. Durch klicken auf das Icon „“ können Sie das gewünschte Musikstück auf ihren Computer auswählen, und durch Anklicken von „**Benutzerdefiniert**“ das ein und ausblenden der Musik einstellen.

Über dem Vorschauenfenster sehen Sie zwei verschiedene Pfeile. Der erste Pfeil bedeutet **vorherige Seite**, der zweite, - **nächste Seite**. 

Sie sind nicht aktiviert, wenn Sie nur ein Projekt haben, oder die Anzahl Ihrer Projekte nicht die eingestellte Anzahl an Einträgen pro Seite überschreitet. Andernfalls wird eine Leiste mit Schaltflächen in ihren Menü erscheinen.

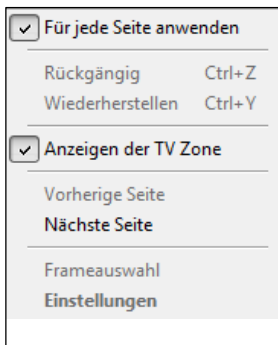
Die nächsten zwei Schaltflächen: **Rückgängig/ Wiederherstellen** geben Ihnen die Möglichkeit. Änderungen in Ihrem Projekt Rückgängig zu machen oder wiederherzustellen.

Diese Icon  zeigt die Größe des Vorschauenfensters, und kann zwischen **10%** und **500%** verändert werden. Die Standard Einstellung ist **Auto**.

Wie Sie an den nachfolgenden Bildern sehen, ist das Vorschaubild von einen dunkelblauen Rechteck umgeben, Dieses zeigt die TV sichere Zone an.



Im ersten Bild sehen Sie das Rechteck, welches Ihnen den Bereich anzeigt, den Sie auf Ihrem TV Gerät nicht sehen. Im zweiten Bild ist diese Zone nicht angezeigt, Sie sehen das gesamte Bild auf Ihrem Monitor. Es wird empfohlen, die TV-sichere Zone anzuzeigen, da diese Ihnen die Einstellungen an Ihrem Menü erleichtert. Möchten Sie aus bestimmten Gründen diese Option ausschalten, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste in Ihr Menü. Das folgende Fenster wird angezeigt.

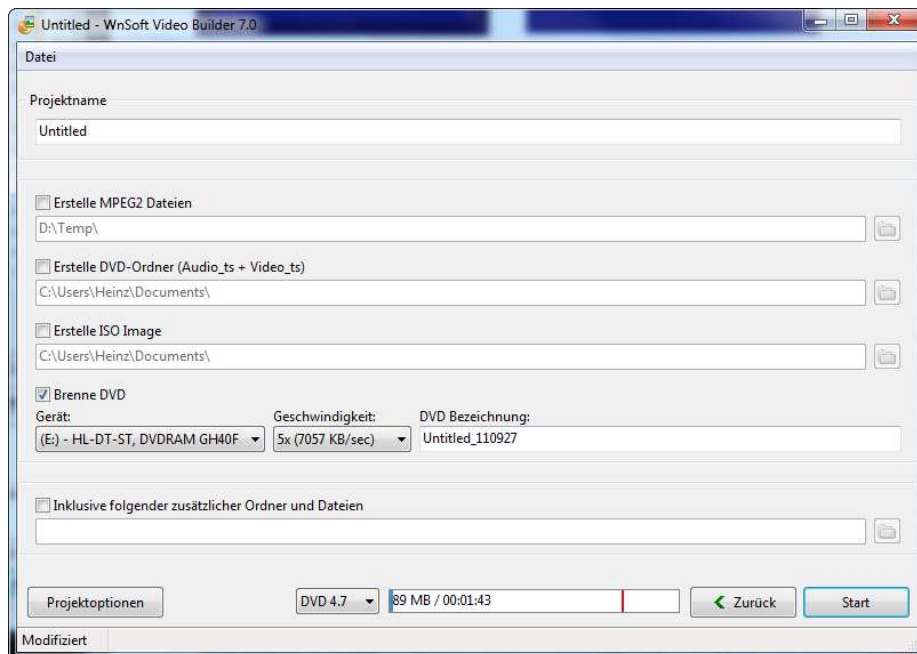


Dieses Dialog-Fenster entspricht dem Menü **„Editieren“** im Hauptfenster. So haben Sie zwei Möglichkeiten diese zu öffnen, durch Mausklick mit der rechten Maustaste, oder über das Hauptmenü: Einige der Optionen im Menü wurden bereits beschrieben.

Für jede Seite anwenden ist die Option, welche Sie unterstützt alle Änderungen schneller durchzuführen. Haben Sie mehr als ein Projekt und mehr als eine Seite im Menü, und Sie haben als Beispiel die Änderungen auf der ersten oder zweiten Seite vorgenommen, so können Sie durch Aktivieren dieser Option die Änderungen aus allen Seiten übernehmen.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf **„Weiter“**, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

Nachdem angeklickt wird, das folgende Fenster zum Brennen einer DVD angezeigt.

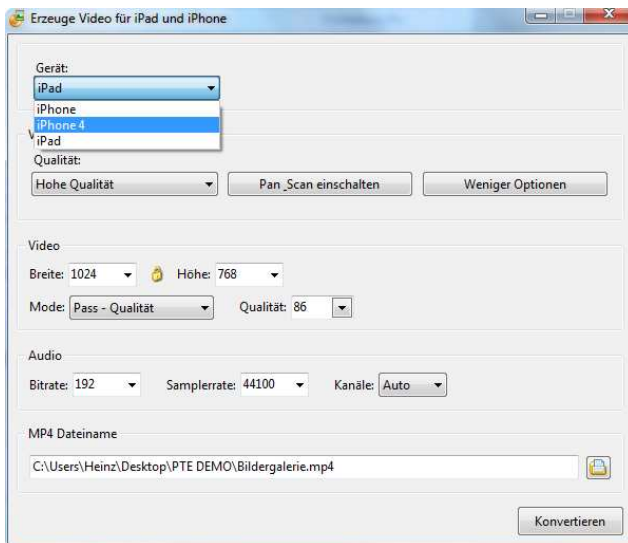


- Als erstes können Sie den **Namen** Ihres **Projektes** eingeben. In unserem Beispiel: **„Untitled“**, in Ihrem Projekt markieren Sie das Wort und geben Sie den neuen Namen ein.
- Wenn Sie wollen, können Sie sich eine **MEG2 Datei**, einen **DVD Ordner** und ein **ISO Image** von Ihrem Projekt erstellen lassen. Aktivieren Sie die entsprechenden Funktionen, und wählen den gewünschten Ordner auf Ihrem Computer aus.
- In der Funktion **Brenne DVD**, wird das **Gerät** und die **Geschwindigkeit** für das Brennen automatisch ermittelt. Natürlich können Sie auch andere Werte auswählen (z.B. wenn Sie mehrere Brenner haben).
- Sie können auch verschiedene Ordner oder Dateien zu der DVD hinzufügen, wenn Sie das möchten. Um dies zu tun, müssen Sie die Funktion **„inklusive folgender Ordner und Dateien“** aktivieren. Durch klicken auf das Icon **„📁“** können Sie das gewünschte Ordner und Dateien auf Ihrem Computer auswählen.


Wenn Sie mit allen Einstellungen fertig sind, dann klicken Sie auf die Schaltfläche **„Start“** in der rechten unteren Ecke des Hauptfensters.

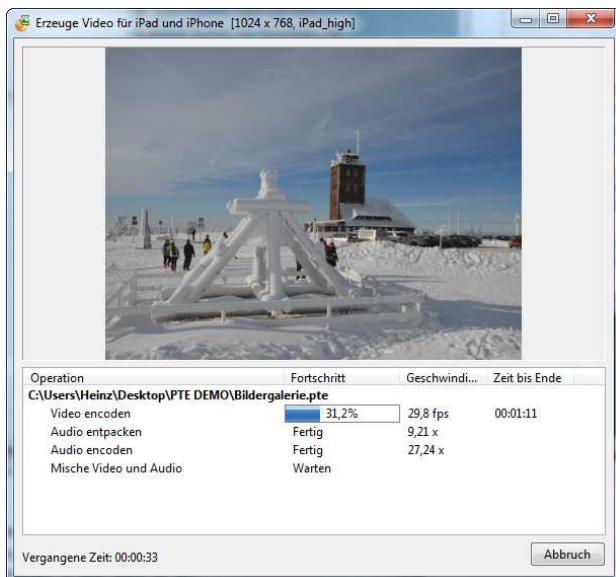
Video für iPad und iPhone

Wenn Sie **Video für iPad und iPhone** auswählen, dann sehen Sie folgendes Fenster:

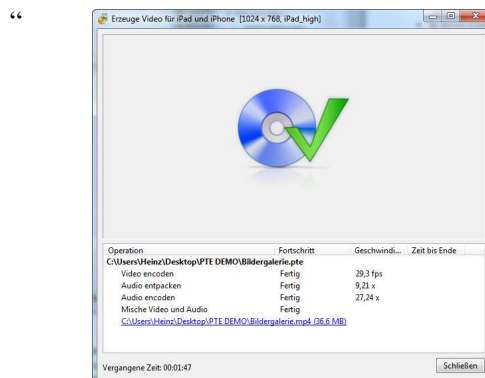


- Unter **Vorgabe** haben Sie die Auswahl: mit welcher Qualität das Video erstellt werden soll. Zur Auswahl stehen: **Hohe Qualität** (480x320), **Niedrige Qualität** (320x240) und **Benutzerdefiniert**.
- Die Schaltfläche „**PAN_Scan einschalten**“ zeigt ein Fenster in den Sie die Funktion ein oder ausschalten. Die Option **Pan_Scan** wird verwendet, um das **Seitenverhältnis** der **Show** im **Seitenverhältnis** des **iPhone** einzustellen. Weicht das Seitenverhältnis des Bildschirmes ab von den erwarteten Seitenverhältnis des Video, und diese Option ist aktiviert ist, dann wird das Bild abgeschnitten. Ist diese Funktion ausgeschaltet, dann sind die schwarzen Balken sichtbar.

- Die Schaltfläche „**Mehr Optionen**“ eröffnet zusätzliche Einstellmöglichkeiten. Wenn Sie „**benutzerdefiniert**“ ausgewählt haben, werden diese automatisch angezeigt. Siehe folgendes Fenster:
- In diesen können Sie die Videoparameter wie **Breite**, **Höhe**, **Mode**, **Qualität** und die Audioparameter wie **Bitrate**, **Samplerate** und **Kanäle** einstellen.
- Zwischen „**Breite**“ und „**Höhe**“ sehen Sie ein kleine **gelbes Icon**, welches das Seitenverhältnis beibehält, wenn das erforderlich ist. Ist dieses aktiviert, wird die Höhe und Breite proportional verändert. Als Beispiel: Sie ändern den Parameter „**Breite**“, dann wird automatisch der Parameter „**Höhe**“ angepasst, und umgekehrt.
- Unter **Zielorder** haben Sie die Auswahl den Zielordner für die Videodatei festzulegen. Durch klicken auf das Icon „“ können Sie den gewünschten Ordner auf ihren Computer auswählen.
- Durch Anklicken der Schaltfläche „**Konvertieren**“ wird mit der Erstellung des Videos begonnen.

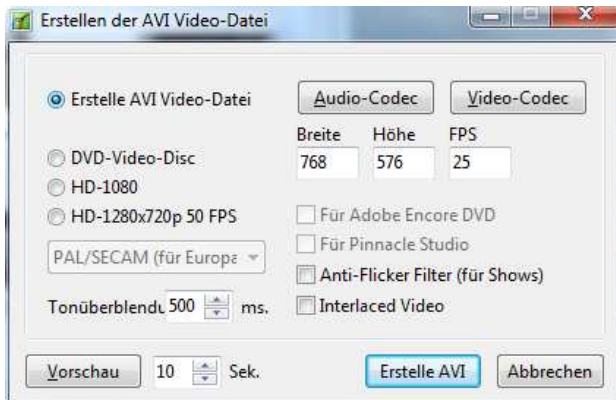


Je nach Größe der Show kann die Erstellung des Videos einige Minuten dauern. Mehr Informationen finden Sie im Konvertierungsfenster. Siehe Beispiel zur linken. Bild unten. Die Konvertierung ist beendet.



Erstellen einer AVI Videodatei

Wenn Sie **AVI Videodateien**, wird folgende Dialogbox geöffnet.



- Als erstes können sie auswählen welches Video sie erstellen möchten. Haben Sie eine **AVI Video-Datei** ausgewählt, dann müssen Sie ein paar Einstellungen vornehmen. Wählen Sie aber eine der anderen Möglichkeiten, dann sollten Sie die Unterschiede dieser Formate verstehen.
- **DVD-Video-Disc** (Digital Video Disc) ist ein populäres Format für die **Speicherung von Mediendaten auf einer optischen Datenspeicher**. Am häufigsten wird dies für die Speicherung von Videos und Daten verwendet. Die meisten DVD's haben die gleiche Größe wie

Compact Disk (CD) aber eine ca. 6-mal größere Speicherkapazität, von **4.7 GB** auf einer **single-sided single-layer Disk** bis zu **8.54 GB** auf einer **single sided doublelayer Disk**.

- **HD-1080** (High Definition) ist der Name für eine Kategorie von Bildschirmauflösung. Die Zahl "**1080**" steht für 1080 Lines in der Vertikalen Auflösung, der Buchstabe **p** steht für progressive Scan (Bild wird nicht im Interlaced (HD-1080i) angezeigt). 1080p ist ein **HDTV Video Mode**. Der Begriff umschreibt ein widescreen **Seitenverhältnis** von **16:9**, mit einer horizontalen Auflösung von 1920 Pixeln. Dies ergibt eine Bildauflösung von 1920 × 1080 oder 2,073,600 Pixel. Die Bildwiederholfrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben p (*1080p30*, bedeutet 30 Hz).
- **HD-1280x720p 50Fps** ist ein anderes High Definition Format. Der Unterschied zum vorherigen Format ist die Anzahl der Linien.

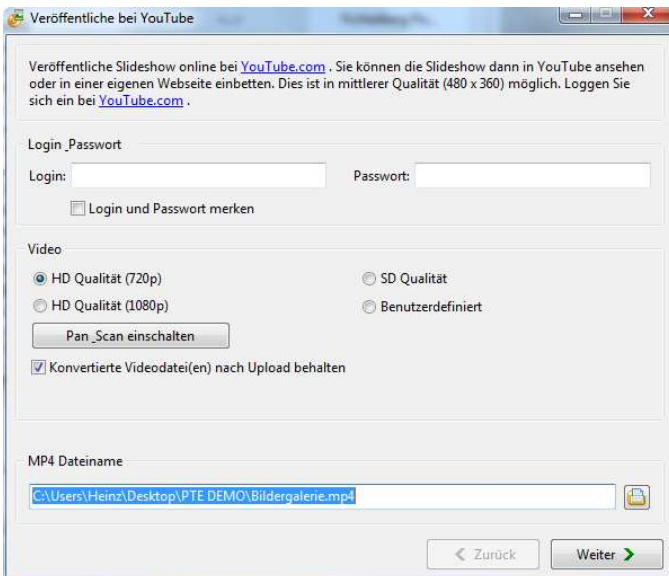
Bitte beachten Sie, dass eine Änderung des Formates auch eine andere Darstellung des Fensters zur Folge haben kann. Die Darstellung hängt davon ab welche Parameter im jeweiligen Format geändert werden können oder dürfen. Zusätzlich wird auch die Liste der Programme angepasst, nach dem Aspekt, ob sie das ausgewählte Format unterstützen.

- Als nächstes müssen Sie das **TV System** auswählen, wenn Sie eines der Formate außer AVI Video-Datei auswählen. Leben Sie in **Kanada, den USA** oder **Japan**, dann müssen Sie **NTSC** verwenden, wenn Sie in **Europa** leben so verwenden Sie bitte **PAL/SECAM**.
- Der Standardwert für die **Tonüberblendung** ist **500 ms**, wenn Sie möchten, dann können Sie ihn ändern.
- Anschließend können Sie den **Audio und Video Codec** einstellen. **Codec** ist ein spezielles Verfahren welches verwendet wird um die Daten zu komprimieren (verkleinern).In unseren Fall für Musik (**Audio**) und **Video**. Bitte beachten Sie, dass die Qualität des Tones und des Video nicht verändert wird, sondern nur deren Größe wird verkleinert. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Audio** und **Video Codec** klicken, können Sie das gewünschte Programm für die Kompression manuell auswählen, PTE verwendet normalerweise automatische eine Komprimierung.
- Die nächsten drei Felder im Fenster zeigen die Werte für **Breite, Höhe** und die Anzahl der Bildwiederholungen **FPS**. Sie können diese Werte manuell ändern, jedoch empfehlen wir die Vorgabewerte zu verwenden.
- Unten sehen Sie die Schaltfläche **Vorschau** und eine voreingestellte Zeitspanne für die Vorschau. Der **Standardwert** ist **10 Sekunden**.
- Als letztes müssen Sie **Erstelle AVI** anklicken, oder **Abbruch**, wenn Sie nichts tun möchten.
- Nach dem anklicken der Schaltfläche "**Erstelle AVI**", erscheint ein Dialog Fenster für das Speichern der Datei. Wählen Sie den Ordner aus, an den Die Datei gespeichert werden soll. Nach dem Klicken auf "**Speichern**" wird mit den erstellen der Video Dateien begonnen.
- Wenn die Erstellung abgeschlossen ist, sollten Sie die Datei auf einen CD / DVD brennen. (Fenster beachten.)

Veröffentlichen auf YouTube

möchten Sie das andere Benutzer oder Anwender ihre Show in Internet sehen können, dann können Sie diese auf **YouTube veröffentlichen**.

Wählen Sie diese Option über der Schaltfläche **„Erstellen“** auswählen, dann sehen Sie nachfolgendes Fenster, in dem Sie sich auch bei YouTube anmelden können:



Um Ihre Show veröffentlichen zu können, müssen Sie ihren **Login** und das **Passwort** eingeben. Anschließend wählen Sie zwischen **SD** oder **HD Qualität (720p oder 1080p)**. Möchten Sie benutzerdefinierte Einstellungen, dann müssen Sie die Qualität des Videos manuell einstellen. Klicken Sie hierfür auf **„Benutzerdefiniert“** und stellen die Werte für Höhe und Breite ein.

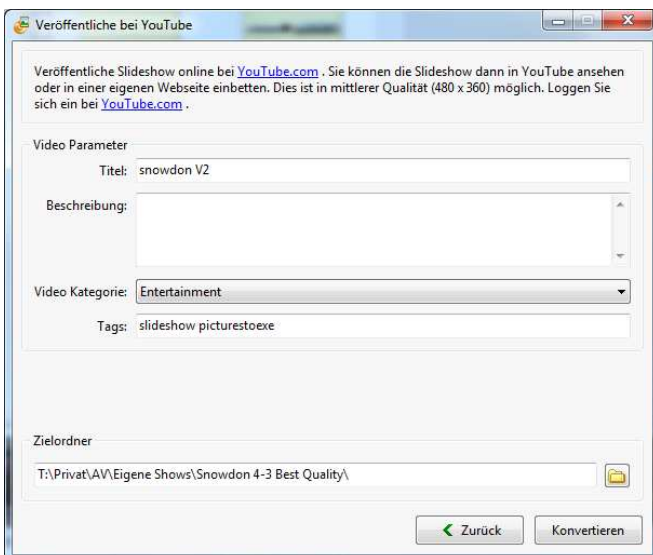
Die Option **Pan_Scan** wird verwendet, um das **Seitenverhältnis** der Show im **Seitenverhältnis** zu **YouTube** einzustellen

Wenn Sie Option **„Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten“** aktivieren um die Datei auch auf ihren Computer zu speichern Unter **Zielorder** haben Sie die Auswahl den Zielordner für die Videodatei

festzulegen. Durch klicken auf das Icon „“ können Sie den gewünschten Ordner auf ihren Computer auswählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter** um Ihre Show zu veröffentlichen..

Das Programm überprüft automatisch Ihren Login und das Passwort, anschließend wird das nachfolgende Fenster angezeigt:



Hier können Sie die Angaben für: **Titel**, **Beschreibung**, **Video Kategorie** (Comedy, Education, Music, Science, Sports und so weiter) und den **Tags** anpassen. Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche **„Konvertieren“**, und Ihre Show wird automatisch in ihren **YouTube** Account geladen.

Veröffentlichen auf Facebook

Sind Sie bei **Facebook** registriert, dann haben Sie die Möglichkeit auf hier zu veröffentlichen.

Der Vorgang erfolgt analog wie bei YouTube.

Veröffentliche bei Facebook

Slideshow veröffentlichen bei [Facebook.com](https://www.facebook.com) . Sie können jetzt Slideshows nach Facebook übertragen oder in Webseiten integrieren. HD1080p (1920 x 1080), HD720p (1280 x 720) sowie Standart Qualität (640 x 360) ist möglich. Jetzt bei [Facebook.com](https://www.facebook.com) anmelden.

Video

HD Qualität (720p) SD Qualität

HD Qualität (1080p) Benutzerdefiniert

Pan_Scan einschalten

Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten

Warnung

Falls Sie nicht über einen registrierten Facebook Zugang verfügen, können Sie nur Videos mit einer Dauer von 2 Minuten upladen. Melden Sie sich [HIER](#) an.

Falls Sie angemeldet sind, ist die Länge des Videos begrenzt auf 20 Minuten.

MP4 Dateiname

C:\Users\Heinz\Desktop\PTE DEMO\Bildergalerie.mp4

Zurück Weiter

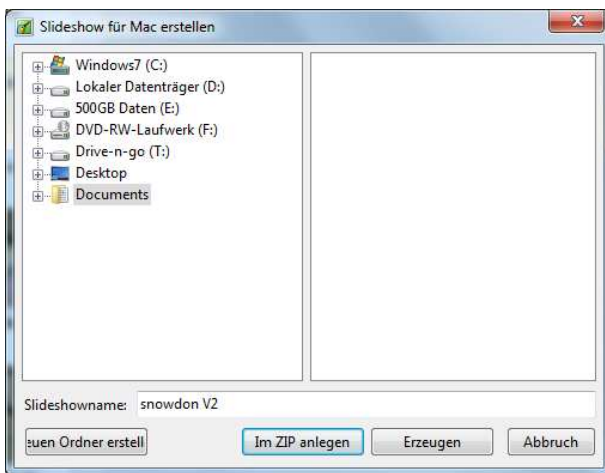
Bildschirmschoner

Wenn Sie einen **Bildschirmschoner** erstellen möchten, dann wählen Sie bitte die entsprechende Option aus. Im nächsten Fenster können Sie dann den Ordner auswählen, in dem der Bildschirmschoner (SCR Datei) gespeichert, Drücken Sie auf die Schaltfläche „**Speichern**“ um den Bildschirmschoner zu erstellen.

Wie Sie den Bildschirmschoner auf Ihren PC einrichten, finden Sie in der Hilfe Funktion ihres Betriebssystems.

Ausführbare Datei für Mac

Wenn Sie einen **EXE - Datei** erstellen möchten, dann wählen Sie bitte die entsprechende Option im Menü der Schaltfläche „**Erstellen**“ aus. Im nächsten Fenster können Sie dann den **Ordner auswählen** oder **anlegen**, in dem Sie die **ausführbare Datei** oder eine **ZIP Datei** erzeugen möchten.



Wenn Sie dies unter Windows ausführen, wird es wie ein Dateiordner angezeigt. Der nur unter MAC ausführbar ist.

Ausführbare Datei für den PC (EXE Datei)

Wenn Sie einen **EXE - Datei** erstellen möchten, dann wählen Sie bitte die entsprechende Option im Menü der Schaltfläche „**Erstellen**“ aus. Im nächsten Fenster können Sie dann den Ordner auswählen, in dem Sie die Datei speichern möchten. **Diese Datei ist nur unter Windows ausführbar.**

Kommandozeilen Parameter für als ausführbare Datei erstellte Show (EXE Datei)

Kommandozeilenparameter können auf zwei Wegen verwendet werden:

Sie können über eine **BAT-Datei** aufgerufen werden. Erstellen Sie die BAT Datei in Notepad. Verwenden Sie dafür die Option **Run slideshow** oder **Run application** welche Sie durch 3 Parameter ergänzen können: **cover**, **display** und **slide**.

- Der erste Parameter **cover** gibt Ihnen die Möglichkeit ihre Show in Vollformat anzusehen. Erstellen Sie hierfür eine BAT Datei mit folgendem Textinhalt.

„MeineShow.exe“ –cover

Sehen sie das Ergebnis:



- Der zweite Parameter **display** erlaubt Ihnen die Angabe eines bestimmten Bildschirms für die Vorschau. Voraussetzung ist der Anschluss von mindestens 2 Monitoren an ihren PC. Erstellen Sie hierfür eine BAT Datei mit folgendem Textinhalt.

„MeineShow.exe“ –display X

X steht für die Nummer des Bildschirms (z.B. display 2 zeigt die Show auf den 2. Bildschirm)

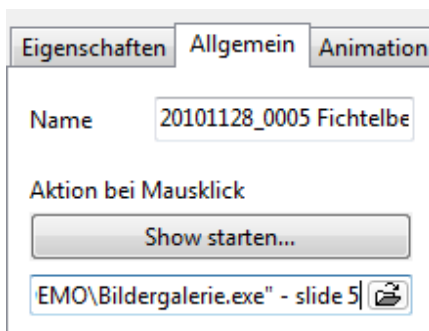
- Der dritte Parameter **slide** gibt Ihnen die Möglichkeit die Show ab einem bestimmten Bild zu starten. Dies kann über 2 Wege erfolgen:

1. Mit Hilfe einer BAT Datei mit den Textinhalt:

„MeineShow.exe“ –slide X

X steht für die Nummer des Bildes mit dem die Show beginnen soll.

2. Sie verwenden die Option „**Show starten...**“ im Reiter „**Eigenschaften**“ des Editor „**Objekte und Animation**“. Indem Sie denselben Kommandozeilen Parameter angeben. Siehe Beispiel:



Hotkeys – Tastaturkürzel

F1	Hilfe
F2	Umbenennen
F3	Volle Bildschirm Ansicht (Datei Fenster)
F4	Volle Bildschirm Ansicht (Bildleiste)
F5	Vorschau
F7	Erstelle AVI Video Datei...
F8	Erstelle Show für Mac
F9	Erstelle Show für PC
<hr/>	
Alt+B	Erstelle ZIP Sicherung
Alt+F	Gegen Uhrzeigersinn rotieren
Alt+I	Ignoriere nicht markierte Objekte
Alt+R	Zufällige Reihenfolge
Alt+S	Menü Bild
<hr/>	
Shift+F1	Erzeuge eine DVD
Shift+F2	HD Video für PC und Mac...
Shift+PageUp	Nach vorn
Shift+PageDown	Nach hinten
<hr/>	
Strg+1	Dateiliste als Minibilder
Strg+2	Bildliste als Minibilder
Strg+3	Text
Strg+4	Schaltfläche
Strg+5	Rahmen
<hr/>	
Strg+F1	Klassische Ansicht
Strg+F2	Horizontale Ansicht
Strg+F3	Vertikale Ansicht
Strg+F4	Sortiert nach Dateiname
Strg+F5	Sortiert nach Datei Extension
Strg+F6	Sortiert nach Datei Datum
Strg+F7	Sortiert nach Dateigröße
Strg+F8	Nicht Sortierte Dateien
Strg+F9	Erstelle und führe Show aus
Strg+F11	Zoom größer
Strg+F12	Zoom kleiner
<hr/>	
Strg+A	Markiere alle Bilder
Strg+B	Objekte und Animationen
Strg+C	kopiere Bild
Strg+D	Alle Bilder hinzufügen
Strg+E	Vorlagen verwalten
Strg+F	Im Uhrzeigersinn rotieren
Strg+G	Zeige Baumansicht / Gitter
Strg+L	Zeitleiste / Bildleiste

Strg+M	Verwende Kommentar für alle Bilder
Strg+N	Neu
Strg+O	Öffnen
Strg+P	Projektoptionen
Strg+R	Starte Vorschau ab aktuellem Bild
Strg+S	Speichern
Shift+Strg+S	Speichern als...
Strg+T	Vorlage von dieser Präsentation erstellen
Strg+U	Gewähltes Bild einrichten
Strg+V	Bildfolge einfügen
Strg+W	Öffne Bild
Strg+X	Ausschneiden
Strg+Y	Rückgängig
Strg+Z	Wiederholen
<hr/>	
Strg+Home	Gehe zum Anfang
Strg+End	Gehe zum Ende
Strg+PageUp	Gehe eine vorwärts
Strg+PageDown	Gehe eins rückwärts
<hr/>	
Ins	Füge Zeitmarke hinzu
Ins	Klone Zeitmarke
Ins	Neue Überblendung
<hr/>	
Del	Entfernen

Hinweise zu den Tasten:

Shift entspricht der Hochsteltaste
 Strg kann auch als Ctrl bezeichnet sein.

Glossar der Fachbegriffe

«A»

Animation ist im engeren Sinne jede Technik, bei der durch das Anzeigen von Einzelbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild geschaffen wird. Die Einzelbilder können gezeichnet, im Computer berechnet, oder sie können fotografische Aufnahmen sein. Bei der Wiedergabe einer solchen Sequenz mit ca. 24 Bildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer annähernd flüssigen Bewegung.

Antialiasing ist die Techniken zur Verminderung von unerwünschten, durch das begrenzt aufgelöste Pixelraster verursachten Effekten wie dem Alias-Effekt oder dem Treppeneffekt, die bei der Erzeugung einer Computergrafik entstehen können. In der Bildbearbeitung wird Antialiasing vorrangig dazu eingesetzt, um das durch den Treppeneffekt, Moiree und Rauschen abzumildern. Im Bereich Tonbearbeitung um falsche Töne oder Rauschen zu unterdrücken.

Antialiasing wird verwendet in der digitalen Fotografie, Computer Bildbearbeitung, Digitalen Audio und anderen Bereichen.

Aspect Ratio – Seitenverhältnis im weiteren Sinne versteht man das Verhältnis von mindestens zwei unterschiedlich langen Seiten eines Polygons. Das Seitenverhältnis eines Bildes ist die angezeigte Breite dividiert durch die angezeigte Höhe

Audio Codec ist eine Hardware oder ein Computer Programm das digitalen Audio-Daten nach einem bestimmten Datei-Format oder Audio-Streaming-Audio-Format. komprimiert / dekomprimiert. Der Begriff Codec ist eine Kombination aus "Coder-Decoder". Die Eigenschaft von einem Codec-Algorithmus ist es, das High-Fidelity-Audio-Signal mit einer minimalen Anzahl der Bits unter Beibehaltung der Qualität zu erhalten. Dies kann effektive den Speicherplatz und die Bandbreite für die Übertragung der Audio-Datei reduzieren. Die meisten Codecs sind als Bibliotheken, die Schnittstelle in einen oder mehreren Multimedia-Playern, wie XMMS, Winamp oder Windows Media Player arbeiten.

Audio Format ist ein Medium für die Speicherung von Ton und Musik. Die Bezeichnung gilt für das Physikalisch aufgezeichnete Medium und für das Auszeichnungsformat des Toninhaltes. In der Computerwissenschaft wird es oft auf das Audio Datei Format beschränkt.

AVI-Datei (Audio Video Interleave) ist ein von Microsoft definiertes Video-Containerformat, "Audio Video Interleave" bedeutet, dass Audio- und Videodaten ineinander verzahnt, also "interleaved" abgespeichert werden.

«B»

Bild / Slide in PicturesToExe ist das Bild, welches Sie in Ihrem Projekt verwenden und das auf den Bildschirm angezeigt wird.

Bildliste / Slide List ist die Liste der Bilder, welche Sie in ihrem Projekt verwenden.

Bildschirmschoner ist ein Computerprogramm, das nach einer einstellbaren Zeit der Inaktivität der Eingabegeräte automatisch gestartet wird und die Anzeige auf dem Bildschirm variiert. Die Bandbreite der verfügbaren Bildschirmschoner reicht von einfachen Farbwechseln bis zu aufwendigen 3D-Bildschirmschonern, die zum Teil einen hohen Unterhaltungswert haben, allerdings auf Kosten von Rechenzeit.

Bildwiederholfrequenz ist ein Begriff aus der Film- und Videotechnik. Sie bezeichnet die Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt aufgenommen oder projiziert werden. Man gibt diese in der Einheit Hertz (Hz) an.

Bitrate bezeichnet das Verhältnis einer Datenmenge zu einer Zeit, typischerweise gemessen in Bit pro Sekunde, abgekürzt als Bit/s oder bps. Die Bitrate bei der Audio- und Videokompression kann entweder konstant sein (konstante Bitrate, CBR) oder variabel (variable Bitrate, VBR). Bei VBR wird die Bitrate dynamisch an die zu kodierenden Daten angepasst.

«C»

CD (Compact Disc) ist ein optischer Speicher, der Anfang der 1980er Jahre zur digitalen Speicherung von Musik eingeführt wurde. Seit der Einführung der CD in den Markt (1982) wurde diese zu Standard Medium für Kommerzielle Audio Aufnahmen, bis zu heutigen Tag. Die Standard CD hat einen Durchmesser von 120mm und kann Tonaufnahmen bis zu 80 Minuten enthalten.

«D»

Dauer ist eine bestimmte Zeit oder rein Zeitintervall.

Datei ist ein strukturierter Bestand inhaltlich zusammengehöriger Daten, welche auf einem beliebigen Datenträger oder Speichermedium abgelegt bzw. gespeichert werden kann. Diese Daten existieren über die Laufzeit eines Programms hinaus und werden als nicht flüchtig oder persistent bezeichnet.

Deckfähigkeit (Deckkraft, Transparenz) ist eine Stufe für das die Undurchdringlichkeit von Licht. Diesen Objekt ist transparent (erlaubt den Licht durchzuscheinen) und / oder durchscheinend Erlaubt nur wenig Licht durchzuscheinen). Wenn Licht auf eine Schicht von zwei Substanzen trifft, reflektiert wird ein Teils des Lichtes reflektiert, ein anderer Teil absorbiert, und der Rest ist durchscheinend.

Diashow/Slide Show ist eine Präsentation aus einer Reihe von ausgewählten Bildern, die wird für künstlerische oder Lehr-Zwecke erstellt wurden. Die zum Teil mit Musik und anderen Informationen unterlegt werden. Immer öfter sind digitale Diashows zu sehen.

DivX ist ein geschütztes Markenzeichen von DivX. Inc., dies betrifft auch den DivX Codec. Der populär wegen, aufgrund seiner Möglichkeit, längere Videosequenzen mit relativ guter Bildqualität in klein Dateien zu komprimieren. Es gibt 2 DivX Codecs, den MPEG-4 Part 2 DivX codec und den H.264/MPEG-4 AVC DivX Plus HD codec.

Drehen ist die Bewegung um ein Objekt in einer Kreisbewegung. Ein zweidimensionales Objekt dreht sich um ein Zentrum. Ein dreidimensionales dreht sich um die Achsen.

DVD Video Disk (Digital Video Disc) ist ein digitales Speichermedium, das einer CD ähnelt, aber über eine deutlich höhere Speicherkapazität verfügt. Sie zählt zu den optischen Datenspeichern. Der Standardkapazität beträgt **4.7 GB** auf einer **single-sided single-layer Disk**, und **8.54 GB** auf einer **single sided double-layer Disk**.

«E»

Effekt in PicturesToExe ist eine Kommentar, Überblendung, Animation, Schieben, Zoom und so weiter.

EXE-Datei ist eine Dateinamenserweiterung für ausführbare Dateien unter verschiedenen Betriebssystemen

«F»

FPS (frames per second) bezeichnet bei Film- und Videoaufnahmen sowie bei graphischen Computeranwendungen die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Mehr unter Bildwiederholfrequenz.

«H»

Hardware Acceleration (Hardware Beschleunigung) ist die Verwendung von Hardware um manche Funktionen schneller auszuführen, als dies mit der Software möglich wäre. Normalerweise arbeiten Prozessoren ihre Instruktionen in sequenzieller Folge ab. Verschieden Techniken wurden eingeführt, um die Performance zu erhöhen. Eine von ihnen ist die Hardware Beschleunigung. Der wichtigste Unterschied zwischen Hard- und Software ist, dass Hardware viel schneller als Software ist. Hardware-Beschleuniger sind designed für rechenintensiven Software-Code. Je nach Bedarf, kann die Hardware-Beschleunigung kleine Funktionen bis zu großen Funktion wie Bewegungsabläufe MPEG2 abarbeiten

Hintergrundbild, ist ein Bild welches auf einer Internetseite oder eines Computer Desktop hinter den sichtbaren Inhalt angezeigt wird.

HD-1080p (High Definition) ist der Name für eine Kategorie von Bildschirmauflösung. Die Zahl "1080" steht für 1080 Lines in der Vertikalen Auflösung, der Buchstabe *p* steht für progressive

Scan (Bild wird nicht im Interlaced (HD-1080i) angezeigt). 1080p ist ein **HDTV Video Mode**. Der Begriff umschreibt ein widescreen **Seitenverhältnis** von **16:9**, mit einer horizontalen Auflösung von 1920 Pixeln. Dies ergibt eine Bildauflösung von 1920 × 1080 oder 2,073,600 Pixel. Die Bildwiederholfrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben *p* (*1080p30*, bedeutet 30 Hz).

HD-1280x720p ist ein anderes High Definition Format. Der Unterschied zum vorherigen Format ist die Anzahl der Linien.

HSL ist bezogen auf die Darstellung vom Punkten aus den RGB Farb Spektrum. Der HSI-Farbraum ist der Farbraum etlicher Farbmodelle, bei denen man die Farbe mit Hilfe des Farbtone (englisch hue), der Farbsättigung (saturation) und der relativen Helligkeit (lightness) darstellt.

H.264/MPEG-4 oder **AVC** (Advanced Video Coding) ist ein Standard für die Videokomprimierung. Er ist derzeit einer der meist verwendeten Codecs für die Aufnahme, Komprimierung und Bereitstellung von High Definition Videos. Die aktuelle Version basiert auf den Standards von Mai 2003.

«I»

Icon (von griechisch: εικων = Bild, in deutschen Übersetzungen von Computerprogrammen meist als „Symbol“ bezeichnet) bezeichnet im Computerbereich ein Piktogramm, das als Bestandteil einer Grafischen Benutzeroberfläche einer Software oft eine Datei oder ein Verzeichnis repräsentiert, oder das auf einer grafischen Schaltfläche (Button) einen Befehl an die Software symbolisiert.

ISO Image (.iso) ist ein Abbild einer CD / DVD im ISO 9660 Dateisystem. ISO 9660 ist ein Standard der Internationalen Organisation für Normung (ISO), der ein Dateisystem für optische Datenträger (CD-ROM, DVD-ROM, BD etc.) beschreibt. Das Ziel dieser Norm ist die Unterstützung verschiedener Betriebssysteme wie z. B. Microsoft Windows, Mac OS und UNIX Systeme, so dass Daten ausgetauscht werden können.

«J»

JPEG ist die gebräuchliche Bezeichnung für die Bildkompression. Die Bezeichnung „JPEG“ geht auf das Gremium Joint Photographic Experts Group zurück, das die JPEG-Norm entwickelt hat. JPEG schlägt verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsmethoden vor, darunter verlustbehaftete und verlustfreie Komprimierung, verschiedene Farbtiefen sowie sequenzielle oder progressive Modi (normaler Bildaufbau bzw. allmähliche Verfeinerung). Weitverbreitet ist nur die verlustbehaftete Komprimierung bei sequenziellem oder progressivem Modus und 8-Bit-Farbkanälen.

«K»

Kommentar in PicturesToExe ist ein Text, der während der Wiedergabe von Bildern angezeigt wird.

«L»

Verlustfreie Kompression ist eine Klasse von Datenkompressionsalgorithmen, welche erlaubt die Originalen Daten aus einer komprimierten Datei zu extrahieren. Als Beispiel, dieses Verfahren wird im ZIP Dateiformat angewendet.

Verlustbehaftet wird die Kompression oder Kodierung genannt, wenn sich die Daten im Allgemeinen nicht fehlerfrei rekonstruieren lassen. Solche Verfahren werden häufig zur Bildkompression oder Audiodatenkompression eingesetzt.

«M»

Midi (Musical Instrument Digital Interface) ist ein Datenübertragungsprotokoll zum Zwecke der Übermittlung, Aufzeichnung und Wiedergabe von musikalischen Steuerinformationen zwischen Instrumenten oder mit einem PC. Das MIDI-Protokoll wird von vielen Instrumenten und Soundkarten in modernen Rechnern unterstützt.

Mode ist eine unterschiedliche Einstellung innerhalb eines Computerprogramms oder einer physischen Maschine-Schnittstelle, in welcher

die Benutzer-Einstellung zu unterschiedlichen Ergebnissen führt, als mit einer anderen Einstellung. Die bekanntesten Einstellungen sind wahrscheinlich die Feststell- und Einfügen-Taste auf der Computertastatur. Beide reagieren bei Benutzereingaben anders, als wären Sie nicht gedrückt.

MPEG-1 ist ein MPEG-Standard (**Moving Picture Experts Group**) zur verlustbehafteten Video- und Audiodatenkompression. MPEG-1 wurde in den 80er Jahren mit dem Ziel entwickelt (1991 vorgestellt), Filme auf die beschränkte Datenrate (bis 1,5 Mbit/s) einer mit normaler Geschwindigkeit abgespielten Audio-CD zu komprimieren. Das Ergebnis, mit dementsprechend eher bescheidener Qualität, wird Video-CD genannt.

MPEG-2 ist ein generischer MPEG-Standard zur Videodekodierung mit Videokompression und Audiokodierung mit Audiokompression. In beiden Fällen ist es eine verlustbehaftete Kompression/Datenreduktion. Generisch heißt in diesem Zusammenhang, dass ein Datenformat und ein Dekodierungsverfahren festgelegt wird, ohne Parameter wie z. B. Auflösung festzulegen, welche die Qualität bestimmen. Große Verbreitung hat der Standard durch die DVD gewonnen: Diese sind in MPEG-2 (Video) kodiert. Der Audioteil der DVD kann auch als MPEG-2 Audio Layer-2 (ISO/IEC 13818-3) kodiert sein, was aber in der Praxis kaum genutzt wird; fast immer ist das Audiosignal auf DVDs in Dolby Digital (AC-3) und

manchmal zusätzlich in DTS abgespeichert. Auch auf SVCDs wird MPEG-2 verwendet, allerdings mit - im Vergleich zur DVD - geringerer Auflösung und niedrigerer Datenrate.

«N»

Navigation Leiste ist ein Teil einer Internetseite, der als Inhalt Hyperlink Texte hat die für die Navigation innerhalb der Webseiten zuständig sind. Es ist damit ein wichtiges Gestaltungselement für Internetseiten.

NTSC. Das National Television Systems Committee (NTSC) ist eine US-amerikanische Institution, die das erste Farbübertragungssystem für Fernsehsignale festlegte, das in weiten Teilen Amerikas und einigen Ländern Ostasiens verwendet wird. Der Begriff setzte sich später als Bezeichnung für dieses Fernsehsystem als solches durch.

«O»

Objekt in PicturesToExe ist jedes Element (Bild, Datei, Rahmen, Kommentar, Text oder Schaltfläche) in der Objekt Liste.

OGG ist ein Container-Dateiformat für Multimedia-Dateien, kann also gleichzeitig Audio-, Video- sowie Textdaten enthalten. Ogg wurde mit dem Ziel konzipiert, Multimedia-Inhalte effizient zu speichern und zu streamen und gleichzeitig eine freie und von Softwarepatenten unbeschränkte Alternative zu proprietären Formaten zu bieten. Der bekannteste Codec ist dabei der Audio-Codec Vorbis, welcher oft vereinfachend (oder auch irrtümlich) als Ogg bezeichnet wird, obwohl Ogg tatsächlich nur das Containerformat für die Vorbis-codierten Inhalte ist.

«P»

PAL (Phase Alternating Line) ist ein Verfahren zur Farbübertragung beim analogen Fernsehen. PAL wird vor allem in Europa benutzt, aber auch in Australien und vielen Ländern in Afrika, Asien und Südamerika. PAL wurde von Walter Bruch 1962 bei der Telefunken GmbH in Hannover entwickelt, zum Patent angemeldet und am 3. Januar 1963 erstmals vor Experten der Europäischen Rundfunkunion (EBU) vorgeführt.

PDF (Portable Document Format) ist ein plattformübergreifendes Dateiformat für Dokumente, das von der Firma Adobe Systems entwickelt und 1993 veröffentlicht wurde. PDF ist eine vektorbasierte Seitenbeschreibungssprache, die die freie Skalierbarkeit der Darstellung erlaubt. PDF-Dateien beschreiben das mit dem Erstellungsprogramm erzeugte Layout in einer vom Drucker und von Voreinstellungen unabhängigen Form weitgehend originalgetreu.

PNG (Portable Network Graphics) ist ein Grafikformat für Rastergrafiken mit verlustfreier Bildkompression. Es wurde als freier Ersatz für das ältere, bis zum Jahr 2004 mit Patentforderungen belastete Format GIF entworfen und ist weniger komplex als TIFF. PNG unterstützt neben unterschiedlichen Farbtiefen auch Transparenz per Alphakanal.

PTE ist die Abkürzung von PicturesToExe, und es ist ebenso die Dateierweiterung für Projekte welche in PicturesToExe erstellt wurden.

«R»

RGB ist ein additives Farbmodell, in dem die Farben Rot, Grün und Blau in verschiedenen Kombinationen zusammen addiert werden, um ein breites Farbspektrum zu reproduzieren. Der Name des Farbmodells kommt von den drei Grundfarben rot, grün und blau. Die Bezeichnung **RGBA** welches ebenso verwendet wird bedeutet Rot, Grün, Blau, Alpha. Dies ist kein anderes Farbmodell, aber eine andere Darstellung, der Wert Alpha repräsentiert die Transparenz.

«S»

SECAM (Séquentiel couleur à mémoire, zu deutsch in etwa „Sequenzielle Farbe mit Speicher“) ist eine vor allem in Frankreich und Osteuropa gebräuchliche analoge Fernsehnorm für die Farbübertragung im analogen Fernsehen und wurde von Henri de France entwickelt und 1956 vorgestellt.

Slide / Bild in PicturesToExe ist das Bild, welches Sie in Ihrem Projekt verwenden und das auf den Bildschirm angezeigt wird.

Slide List /Bildliste ist die Liste der Bilder, welche Sie in ihrem Projekt verwenden.

Slide Show / Diashow ist eine Präsentation aus einer Reihe von ausgewählten Bildern, die wird für künstlerische oder Lehr-Zwecke erstellt wurden. Die zum Teil mit Musik und anderen Informationen unterlegt werden. Immer öfter sind digitale Diashows zu sehen.

SVCD Disk (die **Super Video CD**) ist ein Datenträgerformat der Unterhaltungselektronik und Computertechnologie zur Speicherung von Filmen und Videos in digitaler, komprimierter Form. Als Datenträger dient dabei eine herkömmliche Compact Disc (CD). Die Bildqualität ist etwas geringer als bei der DVD-Video, die Tonqualität erreicht ebenfalls nicht ganz die Qualität einer DVD. Digitaler Surround-Klang wird unterstützt (MPEG-2 Audio Multichannel 5.1 oder 7.1).

«T»

Thumbnails / Vorschaubild werden kleine digitale Grafiken bzw. Bilder bezeichnet, die als Vorschau für eine größere Version dienen.

Timeline/Zeitlinie bezeichnet die zeitbezogen (chronologisch) aufeinander folgende Anordnung von Bildern, Musik und deren Synchronisation.

TV System (Analoges Television System) beinhaltet verschieden Komponenten. Eine Anzahl technischer Parameter für das Nachrichtensignal, ein System für das dekodieren der Farbinformationen und ein System für das dekodieren der Tonsignale.

«V»

Video Codec bezeichnet man ein Verfahren bzw. Programm, das Daten oder Signale digital kodiert und dekodiert. Die Kompression ist verlustbehaftet. In der Vergangenheit, wurde Video als ein analoges Signal auf einen Magnetband aufgezeichnet. Mit der Einführung der CD begann man auch mit den Speichern von Video in der digitalen Form.

VideoCD oder **VCD** ist ein Standard für das Speichern von Videodaten auf einer Compact Disc. Er beschreibt das Abspeichern von Videodaten nach dem MPEG-1-Standard auf einer Standard-CD. Die im Standard festgelegte Auflösung beträgt für PAL 352×288 Bildpunkte mit 25 Bildern pro Sekunde, für NTSC 352×240 Bildpunkte mit 29,97 oder 23,976 Bildern pro Sekunde. Die Bitrate muss bei maximal 1.151.929 bit/s für die Bilddaten, genau 224.000 bit/s für die Stereo-Tondaten (im MP2-Format) und genau 1.411.200 bit/s für die gesamten Daten liegen.

Vorlage, wenn es in der Form eines Dateiformates verwendet wird, ist es ein gemeinsames Merkmal für verschiedene Softwareapplikationen. Diese definieren ein spezielles Dateiformat für ihre Applikation.

Vorschau bezeichnet eine vorab Begutachtung eines noch nicht veröffentlichten Produktes (Musical, Film, Computerspiel, Buch usw.).

«W»

WAV (oder **WAVE**) ist ein Containerformat zur digitalen Speicherung von Audiodaten, das auf dem Resource Interchange File Format (RIFF) aufsetzt, das von Microsoft für das Betriebssystem Windows definiert wurde. Enthalten sind meist sog. PCM-Rohdaten, die Abtastwerte des Audiosignals unkomprimiert digital darstellen, oder komprimierte Audiodaten, z. B. ADPCM oder MP3. Im Falle von PCM unterstützt es verschiedene Quantisierungsaufösungen, Abtastraten und Kanalzahlen.

Waveform / Wellenform, beschreibt die Form und Größe eines Signals.

WMV (Windows Media Video) ist ein proprietärer Video-Codec von Microsoft und Teil der Windows-Media-Plattform.

«Z»

Zeitlinie/Timeline bezeichnet die zeitbezogen (chronologisch) aufeinander folgende Anordnung von Bildern, Musik und deren Synchronisation.

ZIP ist ein offenes Format zur komprimierten Archivierung von Dateien. Neben mehreren Dateien können auch ganze Verzeichnisbäume in einer einzelnen ZIP-Datei archiviert und komprimiert werden. Die Archivdateien tragen üblicherweise die Endung .zip.

Zoom verkleinert den offensichtlichen Blickwinkel eines digitalen Foto- oder Videobildes.

Der digitale Zoom wird durch Zuschneiden eines Bildes auf einem zentrierten Bereich mit der gleichen Seitenverhältnis wie das Original erreicht. In der Regel wird auch das interpolierende Ergebnis wieder auf die Pixel-Dimensionen

des Originals hochgerechnet. Dies erfolgt auf elektronischem Wege, ohne jegliche Anpassung der Kamera-Optik, und der optischen Auflösung.

Die meisten Beschreibungen stammen von <http://en.wikipedia.org>. der <http://de.wikipedia.org>.

Anleitungen und Veröffentlichungen

Bitte besuchen Sie unsere Internetseite:

<http://www.wnsoft.com/apr/useful.htm>

Werfen Sie einen Blick auf die inoffizielle Benutzeranleitung:

http://www.wnsoft.com/apr/PicturesToExe_v50_UserManual_en.pdf

Ein neuer Artikel auf Wikipedia ist nun verfügbar:

<http://en.wikipedia.org/wiki/PicturesToExe>

Shows erstellt mit PicturesToExe

Besuchen Sie unsere Internetseite:

<http://www.wnsoft.com/apr/Slideshows.htm>

Kontakte

Unsere Internetseite:

<http://www.wnsoft.com>

Bedienungsanleitung und inoffizielle Bedienungsanleitungen finden Sie unter:

<http://www.wnsoft.com/apr/help.htm>