

# PicturesToExe DELUXE V7.5 Handbuch



WnSoft

[www.wnsoft.com](http://www.wnsoft.com)

# Vorwort

In diesem Handbuch finden Sie Informationen zu:

- dem Programmaufbau von PicturesToExe Deluxe
- den Menü - Strukturen
- den Funktionen von PicturesToExe Deluxe
- eine Einführung in die Erstellung einer Show

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Einleitung.....	35
Synonyme, Symbole und Fachbegriffe .....	36
Synonyme die im Handbuch verwendet werden.....	36
Symbole und Ihre Bedeutung.....	36
Fachbegriffe in Bezug auf PTE:.....	37
Demoversion / Erwerb von PTE.....	44
Installation von PTE.....	45
Lizenzvereinbarung:.....	45
Ziel Ordner auswählen:.....	45
Startmenü Ordner auswählen:.....	46
Zusätzliche Aufgaben auswählen:.....	46
Installation der Dateien:.....	46
Ende der Installation:.....	47
PTE – der erste Programmstart.....	48
Registrieren von PTE:.....	49
Lizenz als Text: .....	49
Lizenz als Datei: .....	49
Aktivierung erfolgreich:.....	50
Arbeiten mit PicturesToExe.....	51
Kapitel 1: PTE - die Benutzeroberflächen, Fenster und Funktionen.....	52
PTE Programmoberfläche.....	53
PTE: das Hauptfenster.....	54
Menüleiste.....	55
Menüpunkt – Datei:.....	55
Neu.....	55
Öffnen.....	55
Speichern.....	55
Speichern als.....	55
Erstelle ZIP-Sicherung.....	55

Vorlagen.....	56
Öffne früheres Projekt.....	56
Beenden.....	56
Menüpunkt – Erstellen:.....	57
Erstellen für PC (EXE).....	57
Ausführbare Datei für das Internet erstellen.....	57
Erstellen für MAC.....	57
Bildschirmschoner stellen.....	57
HD-Video für PC und MAC.....	57
Erzeuge eine DVD.....	58
Video für mobile Geräte.....	58
Erzeuge AVI Datei.....	58
Veröffentlichen auf YouTube.....	58
Veröffentlichen auf Facebook.....	58
Vorschau:.....	58
Menüpunkt – Bearbeiten:.....	59
Rückgängig.....	59
Wiederholen.....	59
Projektoptionen.....	59
Menüpunkt – Bild:.....	60
Bild(er) kopieren.....	60
Bildfolge einfügen.....	60
Ausgewähltes Bild einrichten.....	60
Objekte und Animation.....	60
Alle Bilder an Soundtrack anpassen.....	60
Zufällige Reihenfolge.....	61
Leeres Bild einfügen.....	61
Bild aus Bildleiste entfernen.....	61
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	61
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei) .....	61

Gegen den Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei) .....	61
Anderes Bild auswählen.....	61
Datei bearbeiten.....	62
Datei umbenennen.....	62
Menüpunkt – Einstellungen:.....	63
Sprache:.....	63
Dateiliste: Sortieren nach.....	63
Zeige Verzeichnisübersicht.....	64
Zeige Bildleiste:.....	65
Zeige Zeitleiste:.....	65
Detailansicht in der Dateiliste:.....	66
Detailansicht in der Bildleiste:.....	66
Vollbild Modus der Dateiliste.....	67
Schließen.....	67
Bilder: XX.....	67
Hinzufügen.....	67
Vollbild Modus wechseln.....	68
Einstellungen von PicturesToExe.....	69
Menüpunkt – Hilfe:.....	70
Bedienungsanleitung online.....	70
Herunterladen der Bedienungsanleitung als pdf.....	70
Was ist neu.....	70
Willkommen Fenster.....	70
Nach Updates suchen.....	70
Neuen Lizenzschlüssel eingeben.....	71
Symbolleiste.....	72
Verzeichnisliste.....	72
Dateiliste.....	73
Vorschaufenster.....	74
Funktionen des Vorschau Player: .....	74

Bildleiste.....	75
Erklärung eines Bildes in der Bildleiste:.....	75
Zeitleiste.....	76
Zeitmarken ein- / ausschalten.....	76
+.....	76
-.....	77
0:00.000.....	77
Zeitachse.....	77
Überblendzeit:( grauer Balken).....	77
Bild / Video.....	77
Audio.....	77
Locator.....	77
Zusatzmenü.....	77
Alle Bilder an Soundtrack anpassen.....	77
Ausgewählte Zeitmarken anordnen.....	78
Alle Zeitmarken löschen.....	78
Verschiebe Zeitmarke.....	78
Kommandoleiste.....	79
Projekt Optionen.....	79
Bild einrichten .....	79
Objekte und Animation:.....	79
Dreieck (Symbol).....	79
Bildleiste.....	79
Zeitleiste.....	79
Statusleiste.....	80
Bild X von Y.....	80
Gesamtzeit: x.xs.....	80
XXXX x YYYY (Auflösung).....	80
Dateiinformatio.....	80
Fenster: „Objekte und Animation“.....	81

Symbolleiste.....	82
Video.....	82
Maske.....	82
Rahmen .....	82
Schaltfläche .....	82
Text .....	82
Rechteck .....	82
Bild.....	82
Löschen.....	82
Rückgängig.....	83
Wiederholen.....	83
Kopieren.....	83
Ausschneiden.....	83
Einfügen.....	83
Gitter.....	83
Größe.....	84
Schließen.....	84
Bild vorher.....	84
Bild nachher.....	84
Vorschaufenster Animation.....	85
Aktionsleiste.....	86
Die Reiter: Eigenschaften und Allgemein (für die verschiedenen Objekte):.....	86
Eigenschaften (Video).....	87
Allgemein (Video).....	87
Video.....	87
Name.....	87
Hauptobjekt des Bildes:.....	87
Aktion bei Mausklick:.....	87
Randantialiasing.....	87
Schatten.....	87

Datei nicht in Exe einbinden.....	88
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	88
Ton Stummschalten.....	88
Transparent zur Auswahl.....	88
De-interlacing.....	88
Zeitleiste.....	88
Startzeit:.....	88
Modus.....	88
Dauer:.....	88
Grösse/Position in Pixels.....	88
Offset:.....	88
Einzelner Clip: (Auswahl).....	89
Master Video: (Auswahl).....	89
Link zu :.....	89
Video und Rahmen.....	89
Eigenschaften (Masken Container).....	90
Allgemein (Masken Container).....	90
Größe.....	91
Name.....	91
Maske (n) hinzufügen .....	91
Aktion bei Mausklick:.....	91
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	91
Transparent zur Auswahl.....	91
Zeitleiste.....	91
Modus.....	91
Grösse/Position in Pixels.....	91
Eigenschaften (Maske).....	92
Allgemein (Maske).....	92
Maske.....	92
Name.....	92

Aktion bei Mausklick:.....	92
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	93
Transparent zur Auswahl.....	94
Zeitleiste.....	94
Modus.....	94
Grösse/Position in Pixels.....	94
Eigenschaften (Rahmen / Rechteck).....	95
Allgemein (Rahmen / Rechteck).....	95
Füllen.....	96
Name.....	96
Farben:.....	96
Aktion bei Mausklick:.....	96
Ausgangsgröße.....	96
Schatten.....	96
Randantialiasing.....	96
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	96
Transparent zur Auswahl.....	96
Zeitleiste.....	96
Modus.....	97
Grösse/Position in Pixels.....	97
Eigenschaften (Schaltfläche).....	97
Allgemein (Schaltfläche).....	97
Schriftart.....	97
Name.....	97
B.....	98
I.....	98
U.....	98
Aktion bei Mausklick:.....	98
Farbe.....	98
Schatten.....	98

Schaltfläche.....	98
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	98
Thema.....	98
Transparent zur Auswahl.....	98
Textschatten.....	98
Zeitleiste.....	98
Schattierung.....	99
Grösse/Position in Pixels.....	99
Sättigung.....	99
Helligkeit.....	99
Schaltfläche Transparenz.....	99
Schärfer/Weicher.....	99
Erweitert.....	99
Eigenschaften (Text).....	100
Allgemein (Text).....	100
Schriftart.....	100
Name.....	100
B.....	100
I.....	100
U.....	100
Aktion bei Mausklick:.....	100
Farbe.....	101
Schatten.....	101
Text.....	101
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	101
Textmakros einsetzen.....	101
Transparent zur Auswahl.....	101
Ausrichtung .....	101
Zeitleiste.....	101
Zeilenabstand.....	101

Grösse/Position in Pixels.....	101
Schärfer/Weicher.....	101
Rastere Text zu PNG -Bild.....	101
Speichern und Verwenden als Default.....	102
Eigenschaften (Bild).....	103
Allgemein (Bild).....	103
Bild.....	103
Name.....	103
Hauptobjekt des Bildes:.....	103
Aktion bei Mausklick:.....	103
Randantialiasing.....	103
Schatten.....	103
Geringere Qualität bei Resizing.....	104
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	104
Schärfer/Weicher.....	104
Transparent zur Auswahl.....	104
Bild und Rahmen.....	104
Zeitleiste.....	104
Speichern und Verwenden als Default.....	104
Grösse/Position in Pixels.....	104
Der Reiter: Animation (für alle Objekte):.....	105
Schieben.....	105
Schieben Auswahlmenü Linear:.....	105
Zoom.....	106
Zoom Auswahlmenü: Linear:.....	106
Drehen.....	106
Drehen Auswahlmenü: Linear.....	106
Mitte:.....	106
Deckkraft.....	106
Zeitmarke.....	107

3D Parameter.....	107
Winkel X.....	107
Winkel Y.....	107
Z-Position.....	107
Vorderseite anzeigen.....	107
Rückseite anzeigen.....	107
Unterobjekte verbergen.....	107
Zeitleiste und Kommandoleiste.....	108
Zeitleiste.....	108
vorherige Zeitmarke.....	108
nächste Zeitmarke.....	108
Abspielen.....	108
Zeitmarke einfügen.....	109
Zeitmarke entfernen.....	109
Kommandoleiste.....	109
Projekt Optionen.....	109
Bild einrichten .....	109
Vorschau.....	109
Vorschau ab aktuellen Bild.....	109
Tools.....	110
Rückgängig.....	110
Wiederholen.....	110
Alle Änderungen zurücksetzen.....	110
Alle Änderungen wiederholen.....	110
Zeige Gitter.....	110
Zeige TV sichere Zone .....	110
Ignoriere nicht markierte Objekte.....	110
Verstecke Auswahl Schieben/Zoom/Drehen.....	110
Objektliste.....	111
Kontextmenü Objektliste.....	111

Neu.....	111
In Mitte setzen.....	111
Einpassen.....	112
Ebene.....	112
Ausschneiden.....	112
Kopieren.....	112
Einfügen.....	112
Wähle alles.....	112
Entfernen.....	112
Datei Info .....	112
Statusleiste.....	113
Position:.....	113
Gesamtzeit:.....	113
Projekt.....	113
Objekt(e) .....	113
Fenster: Projektoptionen.....	114
Hauptmenü.....	115
Erwartetes Seitenverhältnis.....	115
Seitenverhältnis Bild.....	115
Zeit.....	115
Zeitintervall für neue Bilder.....	115
Anwenden für alle Bilder.....	116
Show Einstellungen.....	116
Zufallsgesteuerte Show.....	116
Show Einstellungen Auswahlmenü.....	116
Musik.....	117
Hintergrundmusik für die Show.....	117
Hinzufügen.....	117
Tonspur hinzufügen.....	117
Aufnahme.....	118

Aufnahme / Pause.....	118
Stopp.....	118
Aussteuerungsanzeige.....	118
Aufnahmezeit.....	118
Player.....	118
Verzeichnisangabe.....	118
Dateiname.....	118
Parameter.....	118
Speichern und Beenden.....	119
Abbruch.....	119
Löschen.....	119
Audioliste.....	120
Anpassen.....	120
Player.....	121
Dateiname .....	121
Startzeit.....	121
Dauer.....	121
Überblenden.....	121
Offset.....	121
Einblenden.....	121
Ausblenden.....	121
Lautstärke.....	121
Hüllkurve anzeigen.....	121
Hüllkurve.....	121
Player.....	122
Hüllkurve anwenden.....	122
Markierlinien.....	122
Rückgängig.....	122
Wiederherstellen.....	123
Entfernen.....	123

Alle Markerpunkte entfernen.....	123
Zoom.....	123
Audioclip Eigenschaften.....	123
Zeitleiste.....	123
Schieber: Einblenden.....	123
Schieber: Startzeit.....	123
Schieber: Ausblenden.....	123
Schieber: Länge.....	123
Locator.....	124
Marker.....	124
Statusleiste.....	124
Zeit des Locators.....	124
Zeit der markierten Zeitmarke:.....	124
Info.....	124
Überblenden.....	124
Zufällige Abspielreihenfolge (Tonspur x).....	125
Musik nach Ablauf wiederholen.....	125
Ton nicht unterbrechen wenn nächstes Bild erscheint.....	125
Erweitert.....	126
Tastatur.....	126
Manuelle Kontrolle der Show.....	126
Showkontrolle erlauben.....	126
Maus.....	126
Beenden beim Mausbewegung (Bildschirmschoner).....	126
Mausrad für Zurückspulen.....	126
Linke Maustaste.....	126
Rechte Maustaste.....	127
Mauszeiger.....	127
Navigation.....	127
Navigationsleiste zeigen.....	127

Benutzerdefiniert.....	128
Stil:.....	128
Funktionen Auswahlliste.....	128
Automatisch Verstecken.....	128
Einblenden.....	128
Ausblenden.....	128
Navigationsleiste Vorschau.....	128
Bildschirm .....	129
Hintergrund.....	129
Farbe.....	129
Farbverlauf.....	129
Gekacheltes Bild .....	130
Schärfe Kontrolle.....	130
Unschärf Maske.....	130
Optionen Bildschirm .....	130
Modus.....	130
Virtuelle Grösse der Bilder.....	131
Feste Grösse des Bildes (in Pixel).....	131
Non – exclusive Fullscreen Mode.....	131
Farbe ausserhalb des Bildbereiches.....	131
Effekte.....	132
Eigene Überblendungen.....	132
Standard.....	133
Setze Textkommentar für neues Bild.....	133
Schrift anpassen.....	133
Schriftart.....	133
B I U.....	133
Farbe.....	134
Ausrichtung.....	134
Zeilenabstand.....	134

Offset.....	134
Grösse.....	134
Anwenden für alle Bilder.....	134
Schatten.....	134
Position im Bild.....	134
Vorlage einfügen.....	135
Textfeld.....	135
Anwenden für alle Bilder.....	135
Standard.....	135
Schatten des Hauptbildes anzeigen.....	135
Einrichten.....	135
Anwenden für alle Bilder.....	135
% des Bildschirms zur Bildfläche.....	135
Anwenden für alle Bilder.....	135
Mehr.....	136
Erweiterte Optionen .....	136
Icon – Exe Datei zuweisen.....	136
Icon wählen.....	136
Fenster (Hilfe, Starten, Benutzerdefiniert).....	136
Benutzerdefiniert.....	136
Fenster anpassen.....	137
Hilfe.....	137
Hilfe beim drücken von F1.....	137
Hilfe Fenster editieren.....	137
Pausieren wenn Hilfe angezeigt wird.....	137
Startfenster.....	137
Startfenster anzeigen.....	137
Startfenster editieren.....	138
Grösse des Startfenster.....	138
Startfenster Überschrift.....	138

Fenster anpassen.....	138
Fenster hinzufügen.....	138
Fenster entfernen.....	138
Fensterliste.....	138
Fenstername.....	138
Pausieren wenn Fenster angezeigt wird.....	138
Synchronisiere Musik und Bilder.....	139
Pausieren, wenn Fenster der Show deaktiviert ist.....	139
Präsentation schützen.....	139
Copyright-Logo zeigen.....	139
Benutzerdefiniert.....	139
Position im Bild.....	139
Ordner Symbol.....	139
Position:.....	139
Deckkraft :.....	140
Grösse.....	140
Offset.....	140
Verfallzeit aktivieren.....	140
Benutzerdefiniert.....	140
Verfallszeit:.....	140
Verfällt nach:.....	140
Anzahl der Starts:.....	141
Verfallshinweis:.....	141
Passwortschutz.....	141
Kopieren der Bilder per „PrintScreen“ unterbinden.....	141
Nach Beenden Anwendung/Show starten.....	141
Fenster: Bild einrichten.....	142
Hauptmenü.....	143
Zeiteinstellungen .....	143
Zeitintervall (Sek.).....	143

Bildeigenschaft.....	143
Hintergrund.....	144
Eigene Hintergrundfarbe verwenden.....	144
Farbe.....	144
Farbverlauf.....	144
Gekacheltes Bild .....	144
Erweiterte Optionen.....	144
Bildname.....	144
Externes Programm starten.....	144
Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung).....	145
Spezielle Effekte.....	146
Eigene Überblendungen.....	146
Musik.....	147
Audio Kommentar.....	147
Hinzufügen.....	147
Aufnahme.....	148
Aufnahme / Pause.....	148
Stopp.....	148
Aussteuerungsanzeige.....	148
Aufnahmezeit.....	148
Player.....	148
Verzeichnisangabe.....	148
Dateiname.....	148
Parameter.....	148
Speichern und Beenden.....	149
Anpassen.....	150
Player.....	150
Dateiname .....	150
Startzeit.....	150
Dauer.....	150

Überblenden.....	150
Offset.....	150
Einblenden.....	151
Ausblenden.....	151
Lautstärke.....	151
Hüllkurve anzeigen.....	151
Zeit.....	151
Entfernen.....	151
Pfad des Audioclip.....	151
PTE: Videobuilder.....	152
Videobuilder: das Hauptfenster.....	153
Menüleiste.....	154
Menüpunkt – Datei.....	154
Neu.....	154
Öffnen.....	154
Speichern.....	154
Speichern als.....	154
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	155
ISO Image brennen.....	155
Brennoptionen.....	155
Gerät.....	155
Geschwindigkeit.....	156
DVD Bezeichnung.....	156
ISO Image.....	156
ISO brennen.....	156
Beenden.....	156
Menüpunkt – Editieren.....	156
Hinzufügen.....	156
Entfernen.....	157
Löschen.....	157
Nach links.....	157

Nach rechts.....	157
Dateiinfo.....	157
Benutze eigene Einstellungen.....	158
Anti - Flicker Filter (für Diashows).....	158
Symbolleiste.....	159
Verzeichnisliste.....	159
Dateiliste.....	160
Hinzufügen.....	160
Entfernen.....	160
Löschen.....	160
Videoleiste.....	161
Kommandoleiste.....	161
Projektoptionen.....	161
Menü erstellen.....	161
DVD Grösse:.....	161
Belegung.....	162
Zurück.....	162
Weiter.....	162
Statusleiste.....	163
Modifiziert.....	163
Gewählte Dateien: x.....	163
Dateiinformation.....	163
Videobuilder: DVD Menü.....	164
Menüleiste.....	165
Menüpunkt – Datei.....	165
Neu.....	165
Öffnen.....	165
Speichern.....	165
Speichern als.....	165
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	166

ISO Image brennen.....	166
Brennoptionen.....	166
Gerät:.....	166
Geschwindigkeit.....	167
DVD Bezeichnung.....	167
ISO Image.....	167
ISO brennen.....	167
Beenden.....	167
Menüpunkt – Editieren.....	167
Für jede Seite anwenden.....	167
Rückgängig.....	167
Wiederholen.....	168
Anzeigen der TV Zone.....	168
Vorherige Seite.....	168
Nächste Seite.....	168
Bildauswahl.....	168
Einstellungen.....	169
Werkzeuggeste.....	170
Auswahl der Vorlage.....	171
Vorlage hinzufügen.....	172
Vorlagen verwalten. ....	172
Einträge:.....	172
Farbton, Sättigung Helligkeit.....	173
Einstellungen.....	173
Bildauswahl.....	174
Benutze Hintergrundbild.....	174
Benutzerdefiniert. ....	174
Hintergrundfarbe.....	174
Animiertes Menü.....	175
Menüdauer.....	175

Musik.....	175
Benutzerdefiniert.....	175
DVD Menü - Vorschaufenster.....	176
Vorherige Menüseite.....	176
Nächste Menüseite.....	176
Rückgängig.....	176
Wiederholen.....	177
Ansicht Menüvorschau.....	177
Eingabefenster.....	177
Title.....	177
Menüeintrag.....	177
Navigation.....	177
Kommandoleiste.....	178
Projektoptionen.....	178
DVD Grösse:.....	178
Belegung.....	178
Zurück.....	178
Weiter.....	178
Statusleiste.....	179
Modifiziert.....	179
Dateiinformatio.....	179
Videobuilder: Ausgabe.....	180
Menüleiste.....	181
Menüpunkt – Datei.....	181
Neu.....	181
Öffnen.....	181
Speichern.....	181
Speichern als.....	181
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	182
Beenden.....	182

Ausgabefenster.....	183
Projektname.....	183
Erstelle MPEG 2 Dateien:.....	183
Erstelle DVD-Ordner (Audio_ts und Video_ts).....	183
Erstelle ISO Image.....	183
Brenne DVD.....	184
Gerät:.....	184
Geschwindigkeit.....	184
DVD Bezeichnung.....	184
Inklusive folgender zusätzlicher Ordner und Dateien.....	184
Kommandoleiste.....	185
Projektoptionen.....	185
DVD Grösse:.....	185
Belegung.....	185
Zurück.....	185
Start.....	185
Abbruch.....	186
Projektoptio.....	186
Statusleiste.....	187
Modifiziert.....	187
Videobuilder – Projektoptionen.....	188
Video-Optionen.....	188
TV System.....	188
Seitenverhältnis.....	188
Titel Verhältnis.....	189
Bitrate.....	189
Video-Type.....	189
Anti Flicker für Diashows.....	189
Audio-Optionen.....	189
Audioformat .....	189

Bitrate.....	189
Erweiterte Einstellungen.....	190
Wiedergabe auf DVD wiederholen.....	190
Zurück zum Menü nach jeden Titel.....	190
Kapitel hinzufügen .....	190
Standard setzen.....	190
Programm.....	190
IDLE Priorität.....	190
Temporärer Ordner.....	190
Standard setzen.....	190
HD Video für PC und Mac.....	191
Voreinstellungen.....	191
Auflösung.....	191
Benutzerdefiniert.....	192
Video.....	192
Audio.....	192
Qualität.....	192
Pan Scan.....	192
MP4 Dateiname.....	192
Konvertieren.....	193
Video für Mobile Geräte.....	194
Gerät:.....	194
Vorgabe.....	194
Qualität.....	194
Pan Scan.....	195
Mehr Optionen.....	195
Video.....	195
Audio.....	195
MP4 Dateiname.....	195
Konvertieren.....	195

AVI Videodatei.....	197
Vorgabe:.....	197
Qualität.....	197
FPS.....	197
AVI Dateiname.....	198
Vorschau.....	198
Konvertieren.....	198
Benutzerdefiniert .....	199
MPEG4-ASP Video mit AAC Audio .....	199
Video.....	199
Audio.....	199
Virtuelle AVI Datei .....	199
Video.....	199
Eigene Video und Audio Codecs .....	200
Video.....	200
Anpassen: .....	200
Audio.....	200
Ausführbare Datei für PCs.....	201
Ausführbare Datei für das Internet erstellen.....	201
EXE Datei für MAC.....	202
Name der Show: .....	202
Neuen Ordner erstellen.....	202
Als ZIP anlegen.....	202
Erstellen.....	203
Bildschirmschoner erstellen.....	204
Veröffentlichen auf Youtube.....	205
Login & Passwort.....	205
Login.....	205
Passwort.....	205
Login und Passwort merken. ....	205

Video:.....	206
Pan Scan.....	206
Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.....	206
MP4 Dateiname.....	206
Weiter.....	206
Veröffentlichen auf Facebook.....	207
Video:.....	207
Pan Scan.....	208
Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.....	208
MP4 Dateiname.....	208
Weiter.....	208
Konvertieren.....	208
Facebook Autorisierung.....	209
Dialogfenster: Schatten und Form (Schatten einrichten).....	210
Farbe:.....	210
Deckkraft.....	212
Winkel.....	212
Abstand.....	212
Größe.....	212
Form.....	212
Schattenvorlage.....	212
Speichere jetzige Schatten als Vorlage.....	212
Vorlage bearbeiten.....	213
Name, Farbe, Winkel, Form, Abstand und Größe.....	213
Bearbeite.....	213
Löschen.....	213
Nach oben / Nach unten.....	214
Erstellte Vorlagen.....	214
Schatten für 3D Modus.....	214
Kontextmenü Dateiliste:.....	215

Explorer.....	215
Sortiert nach .....	215
Datei bearbeiten.....	215
Alles auswählen .....	215
Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen.....	215
Alle Dateien den Projekt hinzufügen.....	215
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	215
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	215
Datei umbenennen.....	216
Datei Info .....	216
Kontextmenü Bildleiste:.....	217
Bild(er) kopieren.....	217
Bildfolge einfügen.....	217
Leeres Bild einfügen.....	217
Bild aus Bildleiste entfernen.....	217
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	217
Zufällige Reihenfolge.....	217
Bild einrichten.....	218
Objekte und Animation.....	218
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	218
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	218
Anderes Bild auswählen.....	218
Datei bearbeiten.....	218
Datei umbenennen.....	218
Startet Vorschau ab aktuellem Bild.....	218
Datei Info .....	218
Kontextmenü Zeitleiste:.....	219
Bildbereich:.....	219
Bild(er) kopieren.....	219
Bildfolge einfügen.....	219

Leeres Bild einfügen.....	219
Neue Zeitmarke.....	219
Bild aus Bildleiste entfernen.....	220
Zeitmarke löschen.....	220
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	220
Bild einrichten.....	220
Objekte und Animation.....	220
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	220
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	220
Anderes Bild auswählen.....	220
Datei bearbeiten.....	220
Datei umbenennen.....	220
Startet Vorschau ab aktuellem Bild.....	220
Datei Info .....	220
Audiobereich:.....	221
Tonspur lautlos.....	221
Tonspur sperren.....	221
Alle Tonspuren sperren.....	221
Tonspur entfernen.....	221
Tonspur nach oben .....	221
Tonspur nach unten .....	221
Audio entfernen .....	221
Audio anpassen.....	221
Datei Info .....	221
Kommandozeilen Parameter (für eine als ausführbare Datei erstellte Show (EXE Datei)).....	222
Kapitel 2: Der Einstieg in PTE (PTE Konfigurieren).....	223
PTE Konfigurieren.....	223
Einstellungen - Einstellungen von PicturesTo Exe .....	223
PTE Einstellungen: Reiter Projekt.....	223

Speichern und wiederherstellen.....	224
Automatisch wiederherstellen.....	224
Autospeichern alle XX Minuten.....	224
Projekt Datei.....	224
Letztes Projekt beim Start öffnen.....	224
Halte Zeitmarken nach Änderungen in der Bildleiste.....	224
Halte die Bildstandzeit.....	224
Optimierung für Videos.....	224
Immer nachfragen.....	225
Immer konvertieren.....	225
Niemals konvertieren.....	225
Ausführbare Datei für PC und MAC.....	225
Verschlüsselte Bilder, Video und Audio gegen extrahieren.....	225
Erlaube Änderungen der EXE-Datei.....	225
PTE Einstellungen: Reiter System.....	225
Software updates.....	226
Automatisch nach Updates suchen.....	226
Doppelklick in der Bildleiste.....	226
Fenster für Bildeigenschaften anzeigen.....	226
Fenster: Objekte und Animation öffnen.....	226
Monitor für Fullscreen Vorschau.....	226
Externe Editoren.....	227
Bildbearbeitungsprogramm einstellen.....	227
Standard Programm nutzen .....	227
Folgendes Programm nutzen .....	227
Videobearbeitungsprogramm einstellen.....	228
Standard Programm nutzen .....	228
Folgendes Programm nutzen .....	228
Audiobearbeitungsprogramm einstellen.....	228
Standard Programm nutzen .....	228

Folgendes Programm nutzen .....	229
Grafikkarte.....	229
Leistung der Grafikkarte minimieren ( für langsame PC).....	229
Zeige Vorschau in der Bildleiste.....	229
Zeige Animationen in der Bildleiste.....	229
PTE Einstellungen: Reiter Zeitleiste.....	230
Scrollen während der Wiedergabe.....	230
Stil. ....	230
Farbe der Audiospur.....	230
Hüllkurve anzeigen.....	231
Kanäle mischen.....	231
Kompakte Ansicht für gemischte Kanäle.....	231
Spuren .....	231
Höhe der Bildspur.....	231
Höhe der Audiospur.....	231
PTE Einstellungen: Reiter Werkzeugleisten.....	232
Werkzeugleiste links oben.....	233
Werkzeugleiste rechts oben.....	234
Werkzeugleiste links unten .....	235
Statusleiste.....	236
Nach oben .....	237
Nach unten.....	237
Trennlinie hinzufügen.....	237
Leerzeichen hinzufügen.....	237
Lade Profil.....	237
Profil speichern .....	237
Zurücksetzen.....	237
PTE Einstellungen: Reiter Editor.....	238
Show.....	238
Zeige Gitter.....	238

Zeige TV sichere Zone.....	238
Auswahl.....	238
Ignoriere nicht markierte Objekte.....	238
Verstecke Auswahl bei Schieben, Zoom und Drehen.....	238
Kapitel 3: Erstellen einer Show.....	239
Grundlagen für die Erstellung einer Show: .....	239
Wie geht PTE mit Formaten um?.....	239
Was sind die Objekte? .....	241
Zeitmarken und Effekte.....	241
Eine Zeitmarke zeigt einen Zustand für das Objekt an. Die Änderung zwischen den Zeitmarken beschreibt den Effekt.....	241
Dies gilt für alle Objekte in PTE.....	241
Eine einfache Show: nur Bilder, Video – keine Animation und Text.....	242
Die einfache Show: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text.....	243
Eine einfache Show anpassen: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text.....	244
Der Workflow (Bilder):.....	244
Der Workflow (Audio):.....	245
Einstieg in eine komplexe Show.....	246
Wie funktioniert der das Fenster Objekte und Animation:.....	246
Um eine Einblendung zu realisieren werden 2 Zeitmarken benötigt. ....	247
Die Einblendung erstellen.....	248
Workflows für Komplexe Shows.....	249
Beispiel einer komplexen Show: Countdown:.....	250
Workflow für die Show „Countdown“.....	251
Projekt anlegen.....	251
Erstellen des Titelbildes:.....	251
Animation ( Ein- und Ausblendung ) für den Titel erstellen:.....	253
Der Countdown.....	255
Animation für die drehbare Zahl erstellen:.....	256
Zahlen 8 bis 0 erstellen. ....	259
Zahl 8 anpassen .....	259

Zahl 7 anpassen .....	259
Zahl 6 anpassen .....	259
Zahl 5 anpassen .....	259
Zahl 4 anpassen .....	260
Zahl 3 anpassen .....	260
Zahl 2 anpassen .....	260
Zahl 1 anpassen .....	260
Zahl 0 anpassen .....	260
Bildname 8 anpassen .....	261
Bildname 7 anpassen .....	261
Bildname 6 anpassen .....	261
Bildname 5 anpassen .....	261
Bildname 4 anpassen.....	261
Bildname 3 anpassen .....	262
Bildname 2 anpassen .....	262
Bildname 1 anpassen .....	262
Bildname 0 anpassen .....	262
Erstellen des Endbildes:.....	263
Aufnahme der Audio Dateien.....	265
Synchronisieren der Aufnahmen.....	268
Steuerung einer Show.....	274
Änderungen am Bild „Countdown abgelaufen“ durchführen.....	274
Einfügen der Schaltfläche „Wiederholen“ .....	275
Einfügen der Schaltfläche „Beenden“ .....	280
Einfügen der Schaltfläche „Info“ .....	283
Erstellen des Info Fenster:.....	286
Hintergrund einfügen: .....	289
Info Fenster in das Projekt einfügen.....	291
Masken verwenden.....	294
Masken-Container: .....	296
Maske: .....	297

Rechteck1: .....	297
Einfügen des durchscheinenden Elementes: .....	297
Projekt: Panorama.....	300
Erstellen der Kamerafahrt.....	301
Erstellen des Zoom Effektes für die Totalansicht.....	305
Arbeiten mit Vorlagen.....	309
Vorlage erstellen.....	309
Neue Show auf Basis einer Vorlage erstellen.....	309
Eigene Überblendung erstellen .....	310
Ausgabe der Show.....	316
Kapitel 4: Anhang.....	317
Hotkeys – Tastaturkürzel.....	317

## Einleitung

PicturesToExe Deluxe ermöglicht Ihnen eindrucksvolle Foto- und Video- Shows zu erstellen. Kombinieren Sie Ihre Fotos und Videos mit Effekten wie Schienen, Zoom, Drehen, 3D, Masken und Schatten.

PicturesToExe Deluxe kann originale Mediendateien ohne vorherige Konvertierung verarbeiten. Mit Hilfe der Vorschau können Sie in Echtzeit die Ergebnisse Ihrer Arbeit betrachten. Die höchste Qualität der Bilder und die weiche Wiedergabe der Animationen führen zu einem 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 jedem einzelnen Bild enthalten, oder beliebige Musikstücke aus Ihrer Sammlung. Die Zeitleiste und die Hüllkurven Funktion unterstützt bei der Synchronisation der Bilder mit der Hintergrundmusik.

Benötigen Sie eine Show für Demonstrationszwecke auf einem MAC Computer? PicturesToExe Deluxe bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre Show als ausführbare Datei (APP) für den MAC erstellen, oder nutzen Sie weitere Funktionen für die Erstellung von Video-DVD, HD Video Dateien, Videos für mobile Geräte wie iPhone, iPad, Tablet PC usw. Sie können Ihre Show auch direkt auf YouTube und Facebook veröffentlichen.

## Synonyme, Symbole und Fachbegriffe

### Synonyme die im Handbuch verwendet werden

PTE	=	PicturesToExe Deluxe
Projekt	=	Show, die sich noch in der Bearbeitung befindet
Show	=	Erstellte Diashow aus einem Projekt
Objekt	=	Bild, Video, Audio oder eine Kombination.

### Symbole und Ihre Bedeutung

#### Symbol

#### Bedeutung



Information / Tipp



Achtung



Rechtlicher Hinweis



Menü

## **Fachbegriffe in Bezug auf PTE:**

### **«A»**

<b>Animation</b>	eine Kamerafahrt, ein Zoom Effekt, eine Ein-, Über- oder Ausblendung.
<b>Antialiasing</b>	Technik 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. Antialiasing wird vorrangig eingesetzt, um das durch den Treppeneffekt, Moiree und Rauschen abzumildern.
<b>Aspect Ratio – Seitenverhältnis</b>	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
<b>Audio Codec</b>	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 effektiv den Speicherplatz und die Bandbreite für die Übertragung der Audio-Datei reduzieren. PTE verwendet die Codecs als Bibliotheken, für die Wiedergabe.
<b>Audio Format</b>	Ist ein Medium für die Speicherung von Ton und Musik. Die Bezeichnung gilt für das Physikalisch aufgezeichnete Medium und für das Aufzeichnungsformat des Toninhaltes. In der Computerwissenschaft wird es oft auf das Audio Datei Format beschränkt.
<b>AVI-Datei (Audio Video Interleave)</b>	Ein von Microsoft definiertes Video-Containerformat, "Audio Video Interleave" bedeutet, dass Audio- und Videodaten ineinander verzahnt, also "interleaved" abgespeichert werden.
<b>«B»</b>	
<b>Bild</b>	Ist in PicturesToExe ein Objekt, welches Sie in Ihrem Projekt verwenden, und das auf den Bildschirm angezeigt wird.
<b>Bildleiste</b>	Ist ein ein Bereich im Hauptfenster von PTE. In der Bildleiste werden, die Objekt in der Reihenfolge der Wiedergabe angezeigt.
<b>Bildschirmschoner</b>	Ist ein Computerprogramm, das nach einer einstellbaren Zeit der Inaktivität der Eingabegeräte automatisch gestartet wird und die Anzeige auf dem Bildschirm variiert.

<b>Bildwiederholffrequenz (FPS)</b>	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.
<b>Bitrate</b>	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»	
<b>CD (Compact Disc)</b>	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»	
<b>Dauer</b>	ist eine bestimmte Zeit oder rein Zeitintervall.
<b>Datei</b>	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.
<b>Deckkraft, Transparenz</b>	Gibt an in wie weit ein darunterliegendes Objekt sichtbar ist. Bei einer Deckkraft von 100% ist das darunterliegende Objekt nicht sichtbar. Bei einer Deckkraft von 0% ist das oben liegende Objekt nicht mehr sichtbar ( es ist Transparent)
<b>Diashow</b>	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. Siehe auch Show
<b>Drehen</b>	ist die Bewegung um ein Objekt in einer Kreisbewegung. Ein zweidimensionales Objekt dreht sich um ein Zentrum. Ein dreidimensionales dreht sich um die Achsen.
<b>DVD Video Disk (Digital Video Disc)</b>	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»	
<b>Effekt</b>	Kann in PicturesToExe eine Überblendung, Animation, Schieben, Zoom und so weiter sein.

<b>EXE-Datei</b>	ist die Dateinamenserweiterung für ausführbare Dateien unter verschiedenen Betriebssystemen (APP bei MAC)
«F»	
<b>FPS (frames per second)</b>	bezeichnet bei Film- und Videoaufnahmen sowie bei graphischen Computeranwendungen die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Mehr unter Bildwiederholffrequenz.
«H»	
<b>Hardware Acceleration (Hardware Beschleunigung)</b>	Die Verwendung von Hardware um manche Funktionen schneller auszuführen als dies mit der Software möglich wäre. PTE nutzt die Hardwarebeschleunigung der Grafikkarte für die Echtzeitberechnung der Show bei der Wiedergabe.
<b>Hintergrundbild</b>	Ist in PicturesToExe ein Bild ,welches für den Hintergrund darstellt, wenn Objekt in Ihrer Show den Bildschirm nicht ausfüllen.
<b>HD-1080p (High Definition)</b>	Ist steht für eine Kategorie von Bildformaten welches als FULL HD bezeichnet wird. Die Zahl "1080" steht für 1080 Linien in der vertikalen Auflösung. Der Buchstabe <i>p</i> steht für progressive Scan, wird das Bild im Interlaced (Halbbildverfahren) übertrage , wird es durch ein <i>i</i> ersetzt (HD-1080i).  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 Bildwiederholffrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben <i>p</i> ( <i>1080p30</i> , bedeutet 30 Hz).
<b>HD-1280x720p</b>	Ist steht für eine Kategorie von Bildformaten welches als HD bezeichnet wird. Die Zahl "720" steht für 720 Linien in der vertikalen Auflösung. Der Buchstabe <i>p</i> steht für progressive Scan, wird das Bild im Interlaced (Halbbildverfahren) übertrage , wird es durch ein <i>i</i> ersetzt (HD-1080i).  Der Begriff umschreibt ein widescreen Seitenverhältnis von 16:9, mit einer horizontalen Auflösung von 1280 Pixeln. Dies ergibt eine Bildauflösung von 1280 × 720 oder 9221,600 Pixel. Die Bildwiederholffrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben <i>p</i> ( <i>1080p30</i> , bedeutet 30 Hz).
<b>HSL</b>	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 Farbtons (englisch hue), der Farbsättigung (saturation) und der relativen Helligkeit (lightness) darstellt.
<b>Hüllkurve</b>	beschreibt die Form und Größe eines Audiosignales.

## «I»

### **Icon**

Ist 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 Datei System. ISO 9660 ist ein Standard der Internationale 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). Weithin verbreitet ist nur die verlustbehaftete Komprimierung bei sequenziellem oder progressivem Modus und 8-Bit-Farbkanälen.

## «K»

### **Kommentar**

Ist in n PicturesToExe ein Text, der während der Wiedergabe von Bildern angezeigt wird, oder eine Audiodatei die bei einen bestimmten Objekt wiedergegeben wird.

## «M»

### **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 Einfüge- Taste auf der Computer Tastatur. Beide reagieren bei Benutzereingaben anderes, als wären Sie nicht gedrückt.

### **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 eine Leiste die während der Wiedergabe eingeblendet werden kann, um verschiedene Funktionen wie z.B : Lautstärke, vor- und Zurückspulen, Pause usw. ausführen zu können.

### **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**

Steht in PicturesToExe für ein Element wie Audio, Bild, Video, Rahmen, Kommentar, Text , Schaltfläche oder Maske.

In der Bildleiste kann ein Objekt für eine Kombination aus verschieden Objekten bestehen, die im Fenster: Objekt und Animation erstellt wurde.

### **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.

Ist die Dateierweiterung für Projekte welche in PicturesToExe erstellt wurden.

**PTV**

Ist die Dateierweiterung für Projekte welche in Videobuilder 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.

**Show / Diashow**

ist eine Präsentation aus einer Reihe von ausgewählten Objekten, 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.

«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»

**Verlustfreie Kompression**

ist eine Klasse von Daten Kompression Algorithmus, welche erlaubt die Originalen Daten aus einer Komprimierten Datei zu extrahieren. Als Beispiel, dieser Verfahren wird im ZIP Datei Format angewendet.

**Verlustbehaftet Kompression**

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.

<b>Video Codec</b>	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.
<b>Vorschau</b>	bezeichnet eine vorab Begutachtung eines noch nicht fertiggestellten / veröffentlichen Projektes.
<b>«W»</b>	
<b>WAV</b>	(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.
<b>WMV (Windows Media Video)</b>	ist ein proprietärer Video-Codec von Microsoft und Teil der Windows-Media-Plattform.
<b>«Z»</b>	
<b>Zeitleiste</b>	Ist ein ein Bereich im Hauptfenster von PTE. In der Zeitleiste werden, die Objekt in der Reihenfolge der Wiedergabe in Abhängigkeit zu den Audiodateien und zur Zeitlinie angezeigt.
<b>Zeitlinie</b>	bezeichnet die zeitbezogen (chronologisch) aufeinander folgende Anordnung von Bildern, Musik und deren Synchronisation.
<b>ZIP</b>	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.
<b>Zoom</b>	verkleinert den offensichtlichen Blickwinkel eines digitalen Foto- oder Videobildes.  Der digitale Zoom wird durch Zuschneiden eines Bildes auf einer 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.

Quellen:

Wikipedia: <http://en.wikipedia.org>. der <http://de.wikipedia.org>.

## ***Demoversion / Erwerb von PTE***

Auf der Internetseite <http://www.wnsoft.com> können Sie die aktuelle Version von PicturesToExe Deluxe (Demoversion) herunterladen.

Möchten Sie PicturesToExe käuflich erwerben, so müssen Sie nur den Anweisungen folgen.

Nach dem Kauf erhalten Sie einen Lizenzschlüssel per Email. mit diesen Lizenzschlüssel kann die Demoversion freigeschaltet werden.

# Installation von PTE

Nach dem Herunterladen von PTE befindet sich in ihren „Download Ordner“ die Installationsdatei: picturestoexe-setup.exe  
Durch einen doppelklick mit der linken Maustaste auf diese Datei starten Sie das Setup.

## Hinweis:

Je nach Betriebssystem kann die Benutzersteuerung erscheinen. Ist dies der Fall, so muss das Fenster mit „Ja“ bestätigt werden, ansonsten ist die Installation von PTE nicht möglich.

## Lizenzvereinbarung:

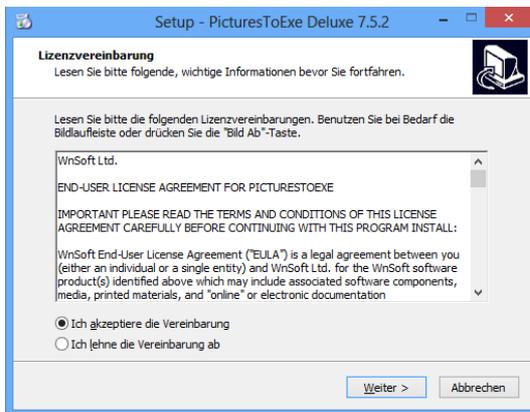


Abbildung 1: Fenster - Lizenzvereinbarung

In diesen Fenster werden die Lizenzbedingungen angezeigt.

Durch Ablehnen der Vereinbarung wird die Installation abgebrochen.

„Weiter“ anklicken um die Installation fortzusetzen.

## Ziel Ordner auswählen:

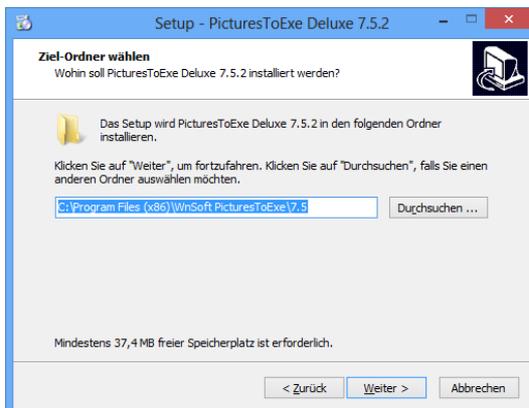


Abbildung 2: Fenster - Ziel Ordner

In diesen Fenster wird der Zielordner festgelegt.

Klicken Sie auf „Durchsuchen“ wenn Sie den Zielordner ändern möchten. Im folgenden Fenster können Sie einen anderen Zielort auswählen, In dem PTE installiert werden soll.

„Weiter“ anklicken um die Installation fortzusetzen.

## Startmenü Ordner auswählen:

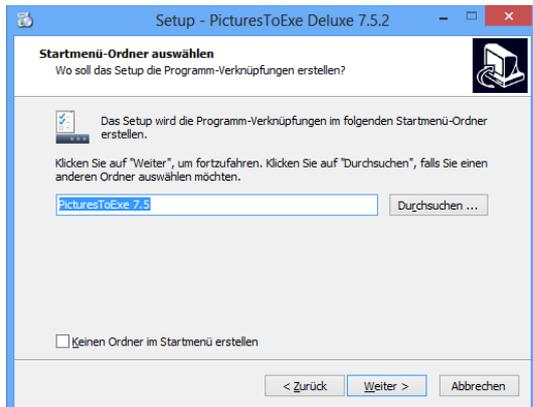


Abbildung 3: Fenster - Startmenü Ordner

In diesem Fenster wird der Startmenü Ordner festgelegt.

Klicken Sie auf „Durchsuchen“ wenn Sie den Ordner ändern möchten. Im folgenden Fenster können Sie einen anderen Zielort für den Startmenü Eintrag auswählen

„Weiter“ anklicken um die Installation fortzusetzen.

## Zusätzliche Aufgaben auswählen:

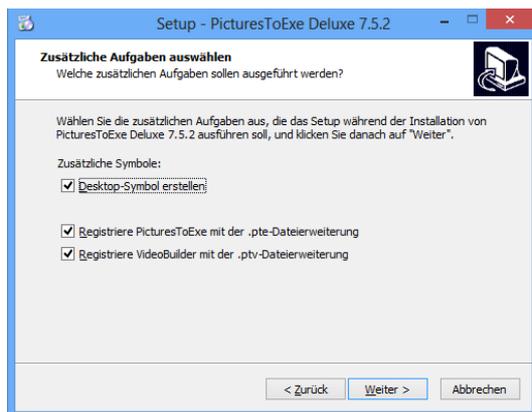


Abbildung 4: Fenster - Zusätzliche Aufgaben

In diesem Fenster können Sie festlegen, ob Sie ein Desktop Symbol haben möchten.



Sie können die Dateierweiterungen für PicturesToExe und Videobuilder registrieren lassen. (Empfohlen)

„Weiter“ anklicken um die Installation fortzusetzen.

## Installation der Dateien:

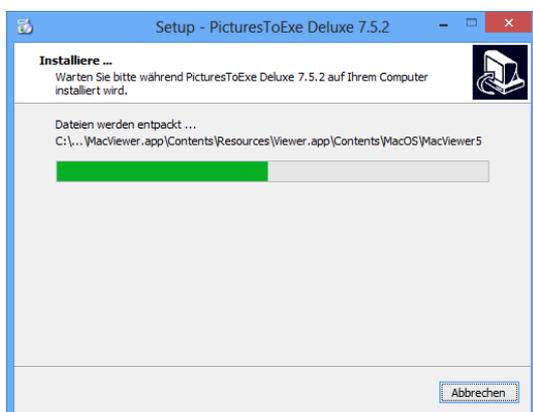


Abbildung 5:  
Fenster -  
Installationsfortschritt

Die Installationsvorgang läuft automatisch ab.

Durch anklicken aus „Abbruch“ kann die Installation beendet werden.

## Ende der Installation:

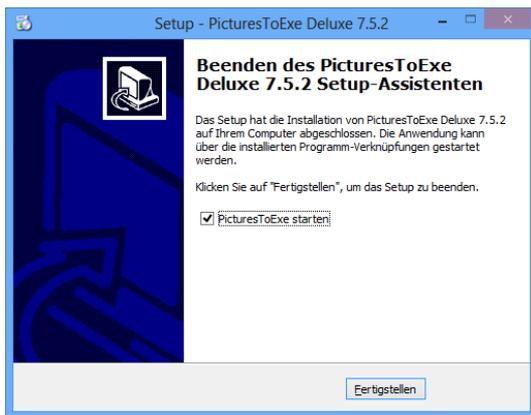


Abbildung 6: Fenster - Abschluss der Installation

In diesem Fenster haben Sie die Option „PicturesToExe zu starten“ nach das Setup erfolgreich abgeschlossen wurde.

Durch anklicken aus „**Fertigstellen**“ wird das Setup abgeschlossen.

## PTE – der erste Programmstart

Nach der Installation wird PTE automatisch gestartet.

Wurde während der Installation der Haken für den Start von PTE entfernt, kann PTE über folgende Wege gestartet werden:

- durch anklicken des PTE Icon im Startmenü
- durch anklicken des PTE Icon auf dem Desktop (Option während der Installation)
- durch die Mosaic Kachel bei Windows 8

Nach dem Start erscheint das Fenster: „Testversion“



Abbildung 7: Fenster - Testversion

Möchten Sie PTE nur als Testversion nutzen, so klicken Sie auf die Schaltfläche „**Testversion**“

Möchten Sie PTE erwerben, so können Sie den Link „**PicturesToExe erwerben ...**“ nutzen. Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf der Internetseite.

Haben Sie PTE bereits erworben, dann können Sie PTE mit Ihrem „**Lizenzschlüssel**“ registrieren. (Den Lizenzschlüssel erhielten Sie per Mail nach dem Erwerb von PTE.)

## Registrieren von PTE:

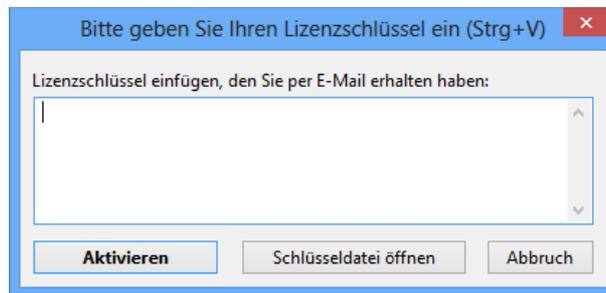


Abbildung 8: Fenster - Registrierung

### Lizenz als Text:

Haben Sie per Mail einen Schlüssel als Text bekommen, müssen Sie diesen im Eingabefeld eingeben ( Kopieren und einfügen).

Klicken Sie anschließend auf „Aktivieren“.

### Lizenz als Datei:

Haben Sie eine Lizenzdatei (z.B. PTE.key) erhalten, dann speichern Sie die Datei auf ihrer Festplatte. Klicken Sie dann auf Schlüsseldatei öffnen. Wählen Sie im folgenden Fenster die Datei aus..

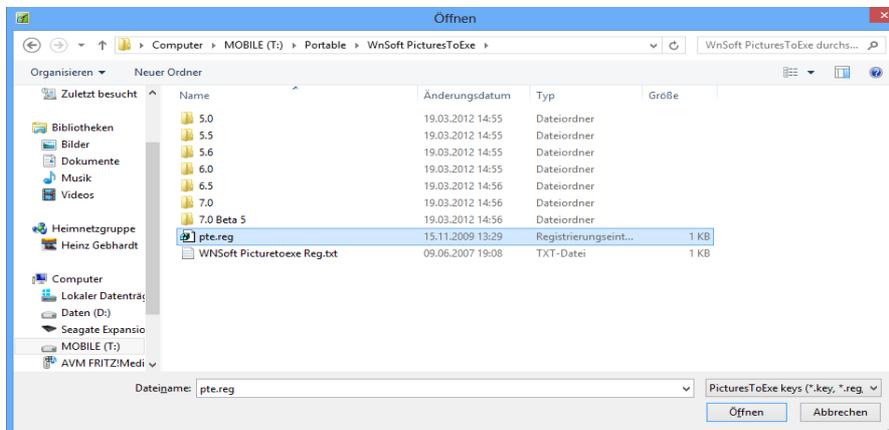


Abbildung 9: Fenster - Lizenzdatei

Beispiel: pte.reg

Klicken Sie dann auf öffnen. Die Aktivierung erfolgt automatisch.

## Aktivierung erfolgreich:

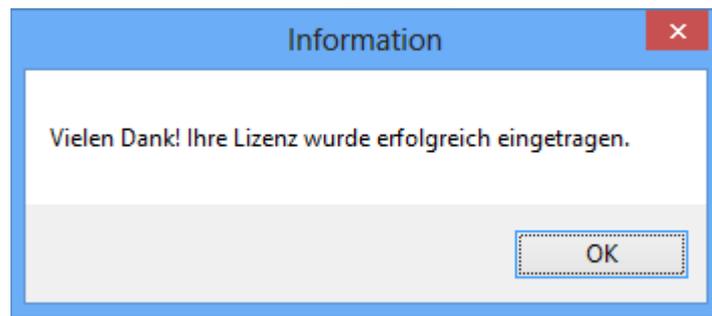


Abbildung 10: Fenster - Aktivierung

Durch anklicken von **OK**, ist die Aktivierung abgeschlossen.

# Arbeiten mit PicturesToExe

Nach der erfolgreichen Installation und Registrierung, können Sie mit der Arbeit beginnen.

PTE stellt eine Vielzahl von Funktionen und Optionen zur Auswahl, um aus Ihren Bildern und Videos eine überragende Show zu erstellen.

Um den Einstieg in PTE zu erleichtern, ist das Handbuch in verschiedene Kapitel unterteilt.

[Kapitel 1: PTE: Die Benutzeroberflächen, Fenster und Funktionen.](#)

[Kapitel 2: Der Einstieg in PTE. \(PTE Konfigurieren\)](#)

[Kapitel 3: Show erstellen](#)

Workflow einer einfachen Show

Workflow eine komplexen Show

[Kapitel 4: Anhang](#)



Wenn Sie das Dokument als PDF nutzen, können Sie über Hyperlinks innerhalb des Dokumentes springen.

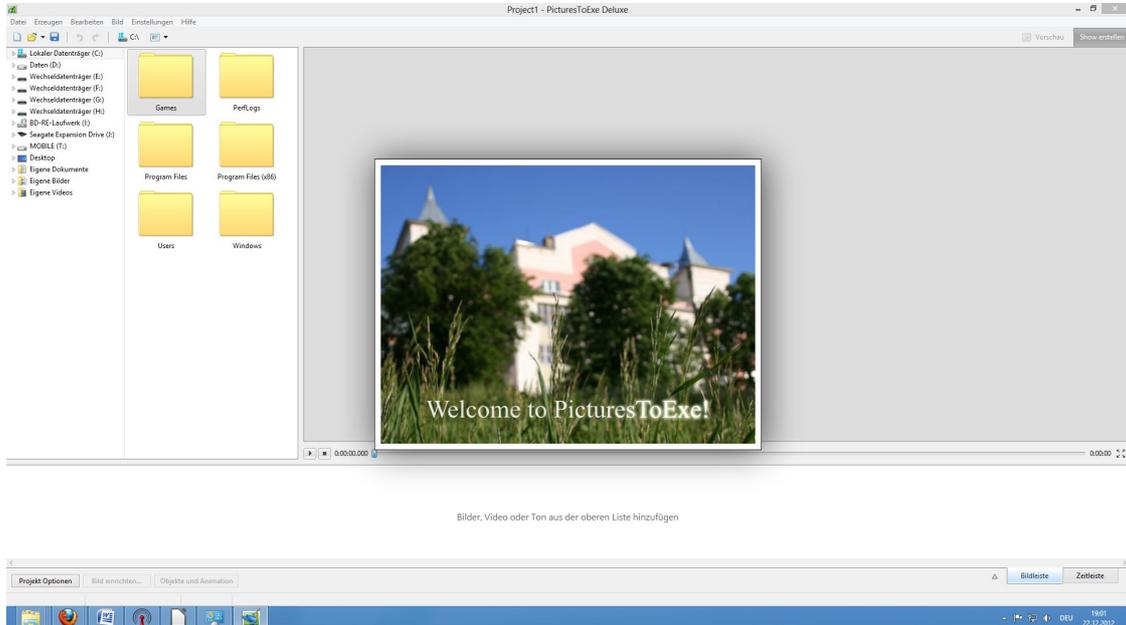
# Kapitel 1: PTE - die Benutzeroberflächen, Fenster und Funktionen

In diesem Kapitel wird sich nur mit der Oberflächen von PTE, seinen Fenstern und Menüpunkten vorgestellt.

Zum Teil ergeben sich aus den Anordnungen der Fenster und der Optionen bereits die Arbeitsabläufe (Workflows).

## PTE Programmoberfläche

Nach der Aktivierung oder durch Start der Testversion erscheint die PTE Programm-Oberfläche mit den „Willkommen Bildschirm“ (Welcome to PicturesToExe!)



11. Abbildung: PTE Programmoberfläche

Im „Willkommen Bildschirm“ wird eine kleine Demonstration der Möglichkeiten von PTE gezeigt.

Das Fenster kann durch das Drücken einer Taste oder einen Klick mit der linken Maustaste im Fenster beendet werden.

Das PTE Hauptfenster bleibt sichtbar.

## PTE: das Hauptfenster

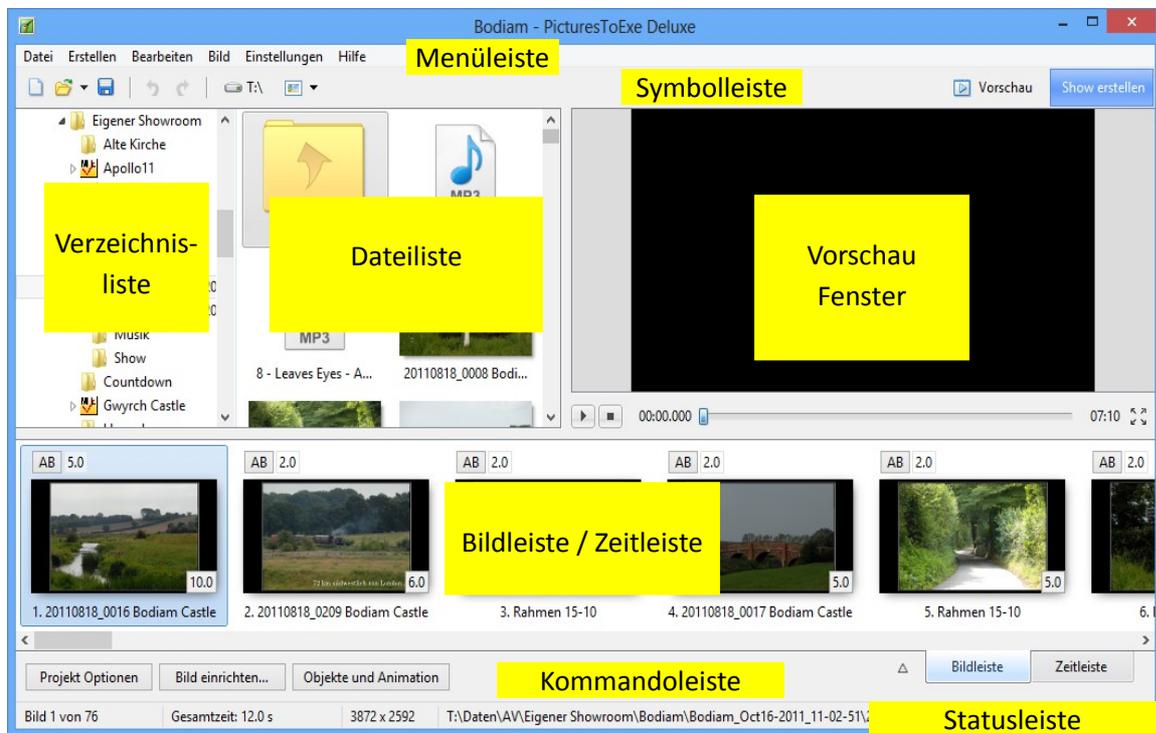


Abbildung 12: Abbildung: Hauptfenster mit geladenen Projekt

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Symbolleiste](#)
- [Verzeichnisliste](#)
- [Dateiliste](#)
- [Vorschaufenster](#)
- [Bildleiste / Zeitleiste](#)
- [Kommandoleiste](#)
- [Statusleiste](#)

Die Hyperlinks dienen zum Springen innerhalb des Dokumentes:



Wie werden die Links angewendet:

- CTRL oder STRG Taste drücken und dann den Link mit der Maus anklicken.
- Es wird zu der entsprechenden Stelle im Dokument gesprungen.

## Menüleiste

Datei Erstellen Bearbeiten Bild Einstellungen Hilfe

Abbildung 13: Menüleiste

In der Menüleiste sind die Menüeinträge ( Funktionen / Optionen ) zu finden:



### Menüpunkt – Datei:

Datei	Erstellen	Bearbeiten	Bild	Einstellung
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

Abbildung 14: Menü: Datei

### Neu

Anlegen eines neuen Projektes (siehe: [Erstellen einer Show](#))

### Öffnen

Öffnet ein vorhandenes Projekt

### Speichern

sichert das aktuelle Projekt unter den aktuellen Namen

### Speichern als

sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



**Wichtig:** Dies betrifft nur die Projektdatei, alle anderen Dateien bleiben unverändert.

### Erstelle ZIP-Sicherung

Im folgenden Fenster kann festgelegt werden wo die Sicherungsdatei erstellt wird. Es wird ein ZIP Datei angelegt, welche alle Dateien beinhaltet die im Projekt verwendet wurden.



Wenn Sie in verschiedenen Ordnern arbeiten, müssen sie folgendes beachten. Nach dem Entpacken der ZIP befinden sich alle Dateien im gleichen Verzeichnis. Die PTE Projektdatei (PTE) wurde bei Packen soweit modifiziert, das diese Ordnerstrukturen korrigiert wurden.

## Vorlagen



Abbildung 15: Vorlagenauswahl

Hier können Vorlagen erstellt, verwaltet und geladen werden.  
(siehe: Arbeiten mit Vorlagen)

## Öffne früheres Projekt

Hier können zuletzt bearbeitet ( geöffnete ) Projekte geladen werden.

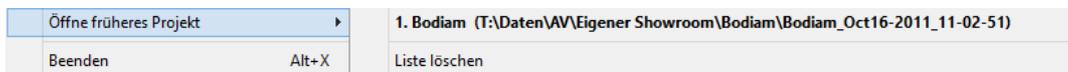


Abbildung 16: Projektauswahl

## Beenden

Beendet das Programm PTE. Haben Sie die letzte Änderung noch nicht gesichert, so erhalten Sie ein entsprechendes Hinweisfenster.

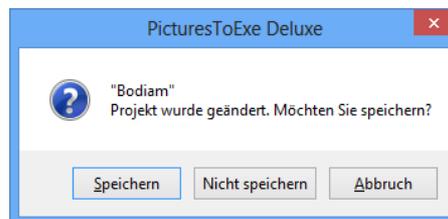


Abbildung 17: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

## **Menüpunkt – Erstellen:**



Abbildung 18: Menü: Erstellen

### **Erstellen für PC (EXE)**

Das Projekt wird als Show in ausführbaren PC Format (EXE) erstellt. Für die Wiedergabe werden keine weiteren Programme benötigt.

### **Ausführbare Datei für das Internet erstellen**

Das Projekt wird als Show einer Zip Datei erstellt. Diese enthält die ausführbare Datei, und die signierte Show Datei. Beide müssen sich zur Wiedergabe im gleichen Ordner befinden.

#### **Rechtlicher Hinweis:**



Veröffentlichen Sie Ihre Show nur dann, wenn Sie in Besitz der entsprechenden Rechte sind, oder entsprechende Freigaben haben. (Beachten Sie die Urheberrechte und andere Gesetzliche Vorschriften.)

### **Erstellen für MAC**

Das Projekt wird als Show einer APP oder Zip Datei erstellt. Diese kann auf einen MAC Rechner mit Intel Prozessor abgespielt werden.

### **Bildschirmschoner stellen...**

Das Projekt wird in eine SCR Datei erstellt. Diese kann auf einen Windows Rechner installiert werden.

### **HD-Video für PC und MAC...**

Das Projekt wird als eine MP4 Datei erstellt. Für das erstellen wird die Funktion des Videobuilder benötigt (Dieser ist Bestandteil der PTE Deluxe Version).

## Erzeuge eine DVD...

Das Projekt wird im DVD Format oder als DVD erstellt. Für das erstellen wird die Funktion des Videobilder benötigt ( Dieser ist Bestandteil der PTE Deluxe Version.

## Video für mobile Geräte...

Das Projekt wird im DVD Format oder als DVD erstellt. Für das erstellen wird die Funktion des Videobuilder benötigt ( Dieser ist Bestandteil der PTE Deluxe Version.

## Erzeuge AVI Datei...



Die Show wird als AVI Datei bereitgestellt.

Die AVI Datei kann mit einen Videobearbeitungsprogramm geöffnet und bearbeitet werden. PTE muss mit den entsprechenden Projekt geöffnet sein. PTE liefert im Hintergrund die der AVI Stream zur Videodatei.

## Veröffentlichen auf YouTube...

Das Projekt wird als MP4 Datei erstellt und kann über Ihren YouTube Account hochgeladen werden.

Voraussetzung: Sie haben einen YouTube Account. Wie Sie diesen Einrichten können, wird Ihnen auf der Internetseite des Dienstleisters erklärt.

### Rechtlicher Hinweis:



Veröffentlichen Sie Ihre Show nur dann, wenn Sie in Besitz der entsprechenden Rechte sind, oder entsprechende Freigaben haben. (Beachten Sie die Urheberrechte und andere Gesetzliche Vorschriften.)

## Veröffentlichen auf Facebook...

Das Projekt wird als MP4 Datei erstellt und kann über Ihren Facebook Account hochgeladen werden.

Voraussetzung: Sie haben einen Facebook Account. Wie Sie diesen Einrichten können, wird Ihnen auf der Internetseite des Dienstleisters erklärt.

### Rechtlicher Hinweis:



Veröffentlichen Sie Ihre Show nur dann, wenn Sie in Besitz der entsprechenden Rechte sind, oder entsprechende Freigaben haben. (Beachten Sie die Urheberrechte und andere Gesetzliche Vorschriften.)

## Vorschau:

Ihr Projekt wird als Vorschau in Vollbild ausgegeben. Bei Betrieb mit mehreren Bildschirmen, kann ausgewählt werden, auf welchen Bildschirm die Ausgabe erfolgen soll.



Die Ausgabe kann durch drücken der „ESC“ Taste abgebrochen werden.

Weitere Informationen zur Ausgabe (Erstellen) siehe unter: [Ausgabe der Show](#)

## **Menüpunkt – Bearbeiten:**

Bearbeiten	Bild	Einstellungen	Hilfe
	Rückgängig	Ctrl+Z	
	Wiederholen	Ctrl+Y	
	Projektoptionen...	Ctrl+P	

Abbildung 19: Menü: Bearbeiten

### **Rückgängig**

Den letzten Vorgang rückgängig machen

### **Wiederholen**

Wiederholt den letzten Vorgang

### **Projektoptionen...**

Hier werden die Standard Funktionen im Projekt eingestellt.

Siehe unter [Fenster: Projektoptionen](#)

## Menüpunkt – Bild:

Bild	Einstellungen	Hilfe
Bild(er) kopieren		Ctrl+C
Bildfolge einfügen		Ctrl+V
Ausgewähltes Bild einrichten		Ctrl+U
Objekte und Animation		Ctrl+B
Alle Bilder an Soundtrack anpassen		
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)		
Änderes Bild auswählen		Alt+C
Datei bearbeiten		Ctrl+W
Datei umbenennen		

Abbildung 20: Menü: Bild

### **Bild(er) kopieren**

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

### **Bildfolge einfügen**

Bilder aus der Zwischenablage werden eingefügt

### **Ausgewähltes Bild einrichten**

Das markierte Bild kann den eigenen Anforderungen angepasst werden (Standzeit, Überblendzeit, Überblendung usw.)

Siehe unter: [Bild einrichten](#)

### **Objekte und Animation**

Öffnet das Fenster „Objekte und Animation“ für das markierte Bild.

Siehe unter: [Fenster: „Objekte und Animation“](#)

### **Alle Bilder an Soundtrack anpassen**

Alle Bilder in Projekt werden gleichmäßig auf die Länge des Soundtracks angepasst. (Soundtrack: Musik oder Ton in den Projektoptionen):

Siehe unter: [Soundtrack in der Show](#)

## Zufällige Reihenfolge

Ordnet die Bilder in einer zufälligen Reihenfolge an.

## Leeres Bild einfügen.

Fügt vor der markierten Position einen Platzhalter (Leeres Bild) ein, ansonsten wird das Bild am Ende angehängt.

## Bild aus Bildleiste entfernen

Ein oder mehrere markierte Bilder werden aus der Bildleiste entfernt

## Alle Bilder aus Bildleiste entfernen

Es werden alle Bilder aus der Bildleiste entfernt

## Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)

Das markierte Bild / die markierten Bilder, werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht

## Gegen den Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)

Das markierte Bild / die markierten Bilder, werden um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht

## Anderes Bild auswählen

Für das markierte Bild kann mit Hilfe des Auswahlfenster ein anderes Bild ausgewählt werden

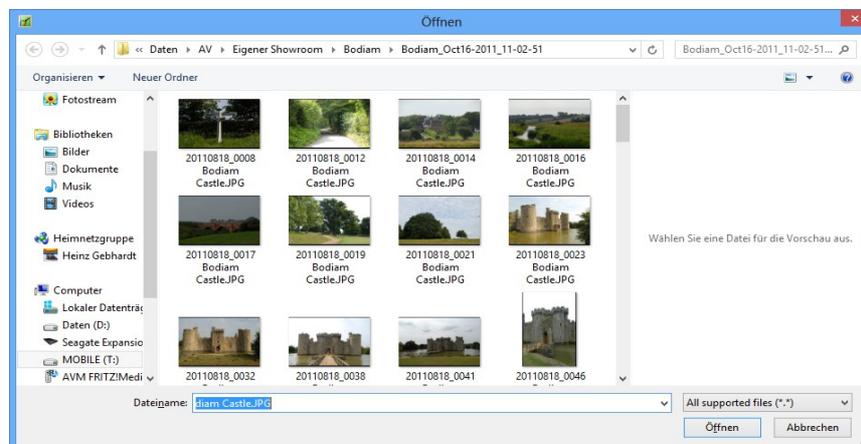


Abbildung 21: Auswahlfenster: anderes Bild auswählen

Die Auswahl erfolgt wie bei Windows üblich. Durch anklicken der Schaltfläche „**Öffnen**“ wird das neu ausgewählte Bild übernommen. Diese wird an der entsprechenden Stelle im Projekt sofort angezeigt.

## Datei bearbeiten

Das markierte Bild kann mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeitet werden.

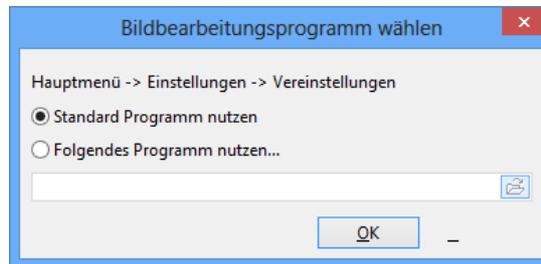


Abbildung 22: Fenster : Bildbearbeitungsprogramm auswählen



Diese Auswahl erscheint nur beim ersten Mal, (Ausnahme: in den „**Einstellungen von PicturesToExe**“ wurde ein Bildbearbeitungsprogramm festgelegt).

Es wird in das ausgewählte Bildbearbeitungsprogramm geöffnet, nach dem Speichern der Änderung (gleicher Dateiname) werden diese in PTE übernommen.

## Datei umbenennen

Die markierte Datei (Bild oder Video) kann im Fenster umbenannt werden

Das markierte Bild kann mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeitet werden.

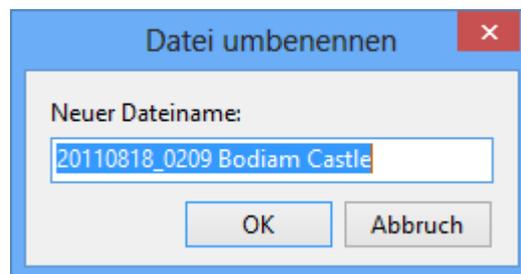


Abbildung 23: Fenster: Datei umbenennen



In dem Fenster kann der neue Dateiname eingegeben werden, mit anklicken der Schaltfläche „**OK**“ wird die Datei umbenannt

## Menüpunkt – Einstellungen:

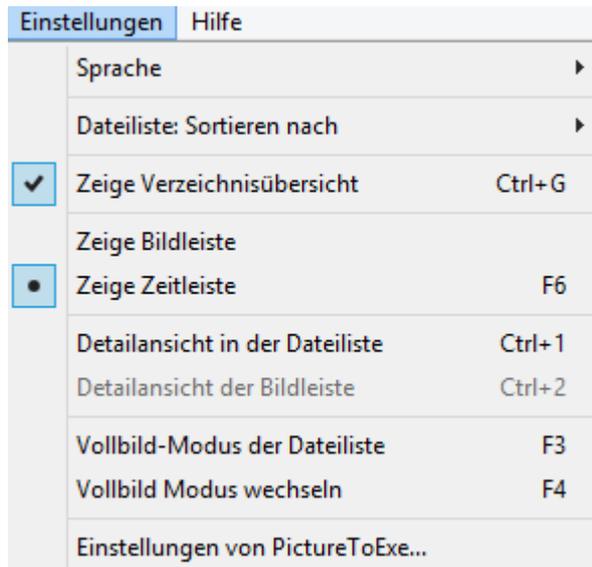


Abbildung 24: Menü: Einstellungen

## Sprache:

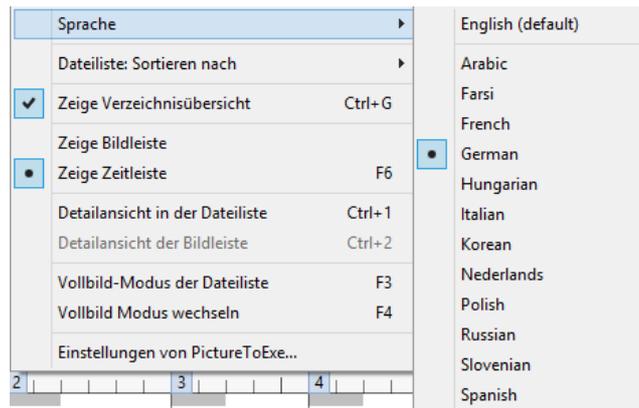


Abbildung 25: Auswahlfenster: Sprache

Hier kann die Sprache von PTE geändert werden

## Dateiliste: Sortieren nach

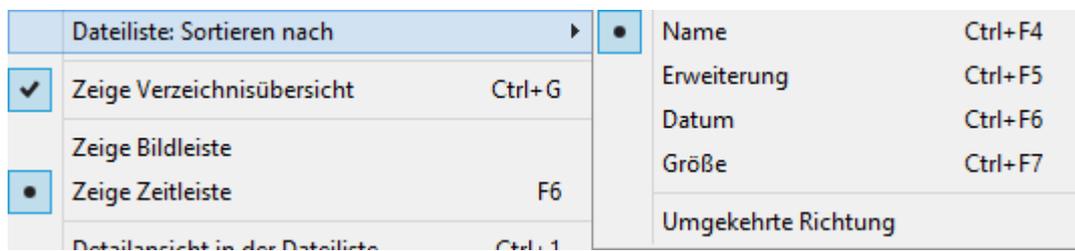


Abbildung 26: Auswahlfenster: Dateiliste Sortierung

legt die Sortierung (nach Name, Erweiterung, Datum, Größe und Reihenfolge) in der Dateiliste fest.

## Zeige Verzeichnisübersicht

Hier kann die Ansicht der Verzeichnisliste ein- und ausgeblendet werden.

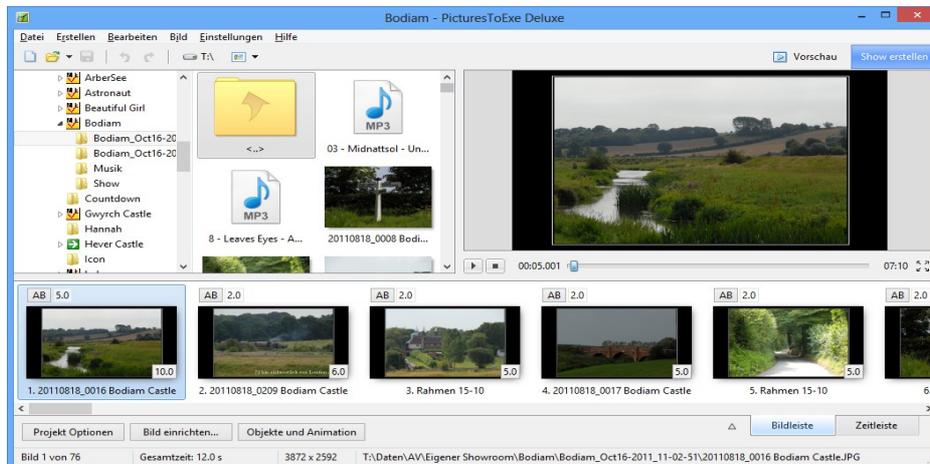


Abbildung 27: Ansicht mit Verzeichnisliste

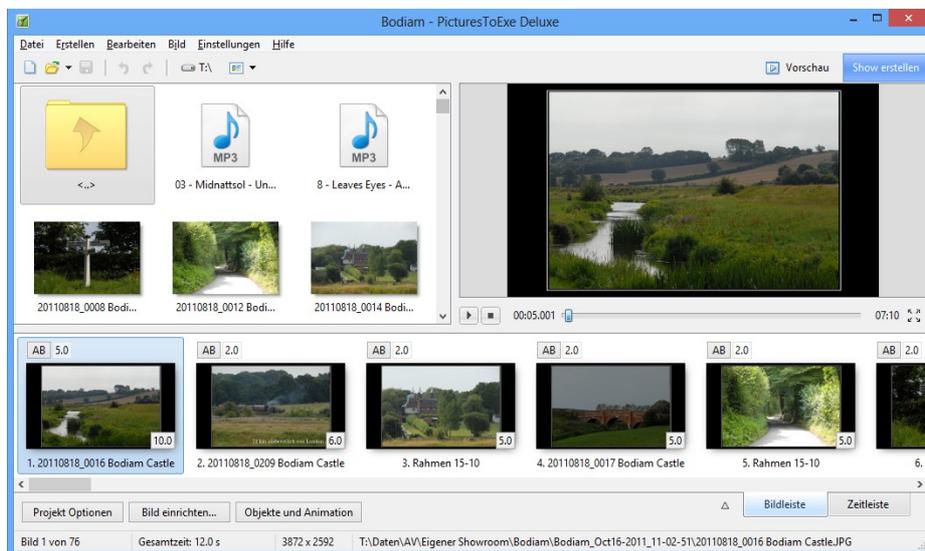


Abbildung 28: Ansicht ohne Verzeichnisliste

## Zeige Bildleiste:

Schaltet auf die Bildleiste um

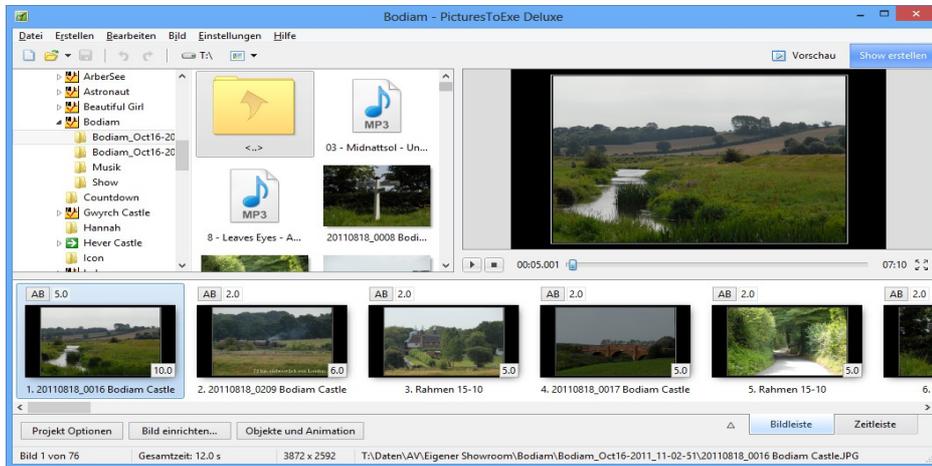


Abbildung 29: Ansicht mit Bildleiste

## Zeige Zeitleiste:

Schaltet auf die Zeitleiste um

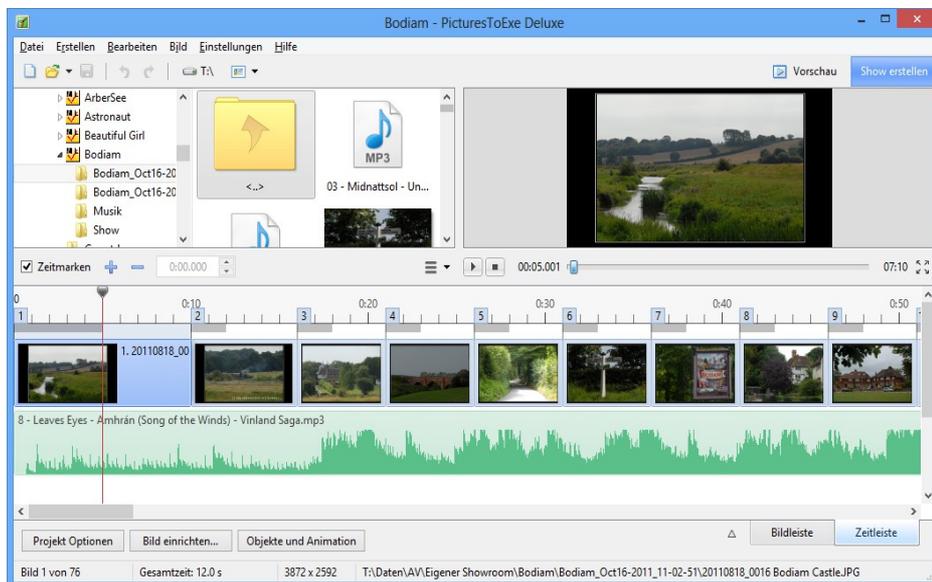


Abbildung 30: Ansicht mit Zeitleiste

## Detailansicht in der Dateiliste:

Schaltet sie Detailansicht für die Dateiliste ein oder aus

Name	Größe	Datum/Zeit
..	Aufwärts	
03 - Midnattsol - ...	8.826 KB	07.08.2010 17:43
8 - Leaves Eyes - ...	6.570 KB	15.05.2011 11:11
20110818_0008 Bo...	4.548 KB	18.08.2011 09:12
20110818_0012 Bo...	4.754 KB	18.08.2011 09:13
20110818_0014 Bo...	3.834 KB	18.08.2011 09:23
20110818_0016 ...	3.825 KB	18.08.2011 09:24
20110818_0017 ...	3.368 KB	18.08.2011 09:24
20110818_0019 ...	4.627 KB	18.08.2011 09:28
20110818_0021 ...	3.434 KB	18.08.2011 09:29
20110818_0023 ...	4.368 KB	18.08.2011 09:31
20110818_0032 ...	4.557 KB	18.08.2011 09:33
20110818_0038 ...	3.195 KB	18.08.2011 09:39

Abbildung 31: Dateiliste in Detailansicht

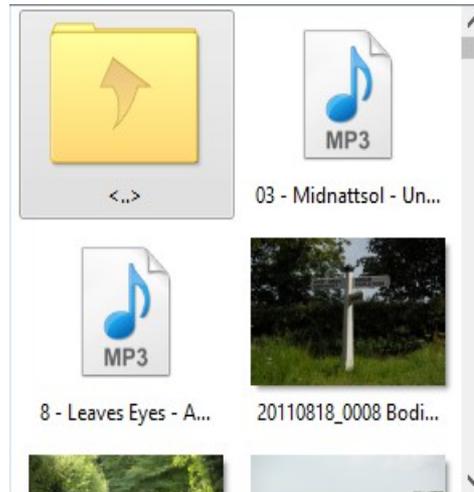


Abbildung 32: Dateiliste ohne Detailansicht

## Detailansicht in der Bildleiste:

Schaltet sie Detailansicht für die Bildleiste ein oder aus

Bildleiste	Größe
1. 20110818_0016 Bodiam Castle	3 MB
2. 20110818_0209 Bodiam Castle	3 MB
3. Rahmen 15-10	0 B
4. 20110818_0017 Bodiam Castle	3 MB
5. Rahmen 15-10	0 B
6. Rahmen 16_9	13 KB
7. 20110818_0212 Bodiam Castle	3 MB
8. 20110818_0314 Bodiam Castle	3 MB

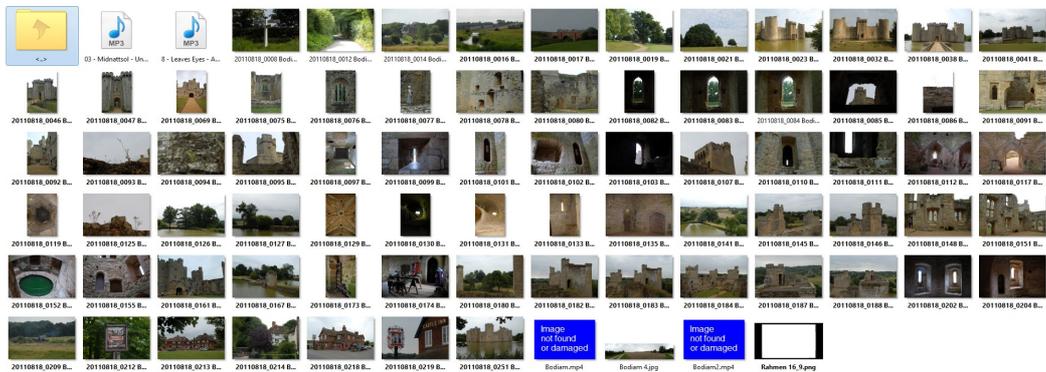
Abbildung 33: Bildleiste in Detailansicht



Abbildung 34: Bildleiste ohne Detailansicht

## Vollbild Modus der Dateiliste

Zeigt die Dateiliste im Vollbildmodus (Leuchtpult zur Auswahl)



35. Abbildung: Vollbildmodus Dateiliste

In der Statusleiste sind verschiedene Funktionen vorhanden.

### **Schließen**

Der Vollbildmodus wird beendet

### **Bilder: XX**

Zeigt die Anzahl der Bilder in diesen Verzeichnis

### **Hinzufügen**

Markierte Bilder werden den Projekt hinzugefügt.

War vor dem wechseln in den Vollbildmodus ein Bild in der Bildleiste markiert, so werden die Bilder vor diesen Bild hinzugefügt.

Ansonsten werden die Bilder am Ende des Projektes angehängt.

## Vollbild Modus wechseln

Schaltet die Bild oder Zeitleiste in den Vollbildmodus

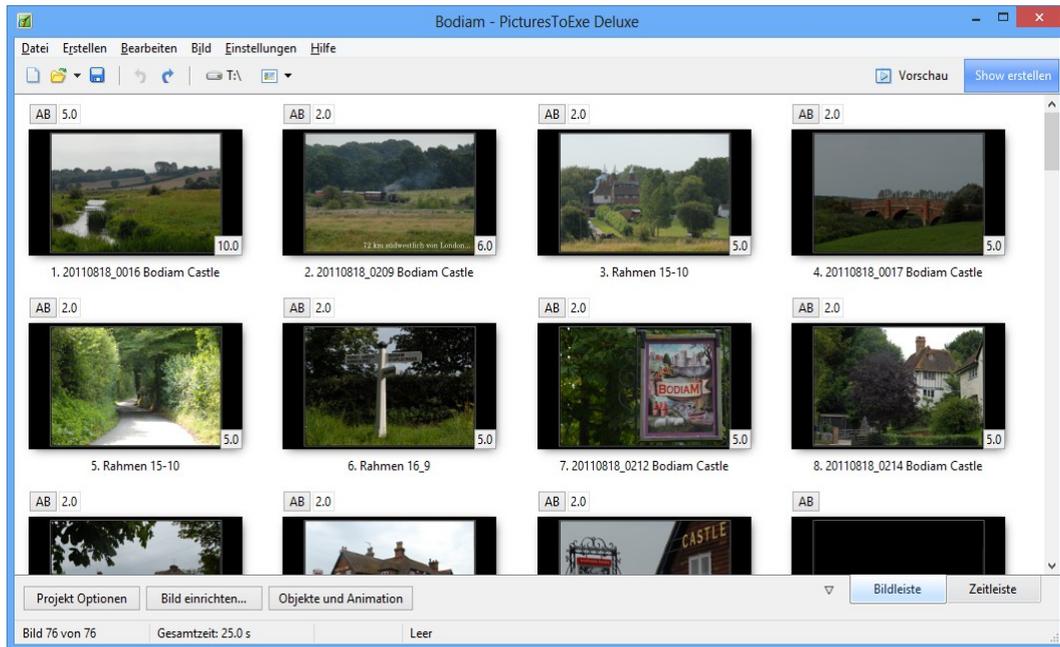


Abbildung 36: Vollbild Modus der Bildleiste



Dieser Mode eignet sich gut zum Festlegen der Reihenfolge (verschieben der Bilder)

Weitere Informationen siehe unter: [Bildleiste](#) oder [Arbeiten mit der Bildleiste](#)

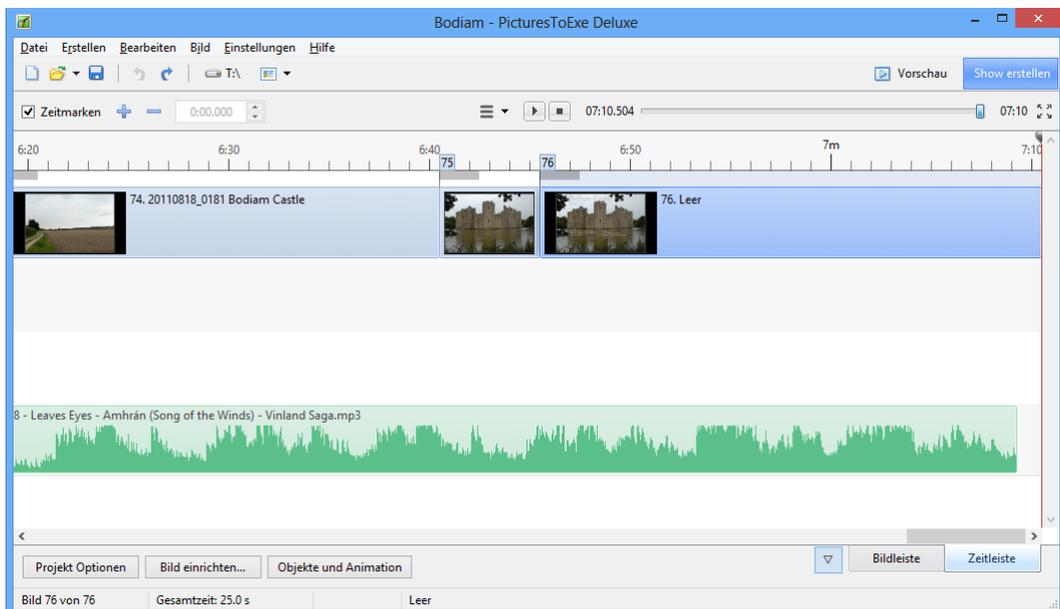


Abbildung 37: Vollbildmodus der Zeitleiste



Dieser Modus eignet sich gut:

- für die feine Synchronisierung der Bild / Videos an den Soundtrack
  - für die zeitliche Synchronisation des Soundtrack bei mehreren Tonspuren
- Weitere Informationen siehe unter: [Zeitleiste](#) oder [Arbeiten mit der Zeitleiste](#).

## Einstellungen von PicturesToExe...

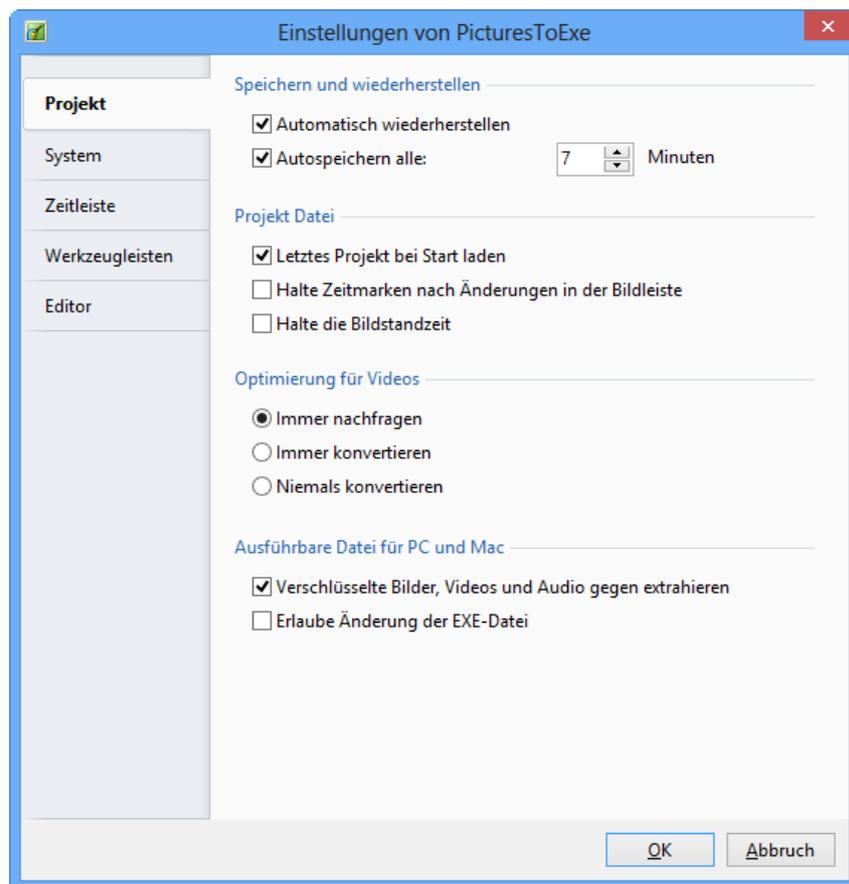


Abbildung 38: Einstellungen von PicturesToExe

Diese Einstellungen werden im Kapitel 2: [PTE konfigurieren](#) im Detail beschrieben.



## Menüpunkt – Hilfe:

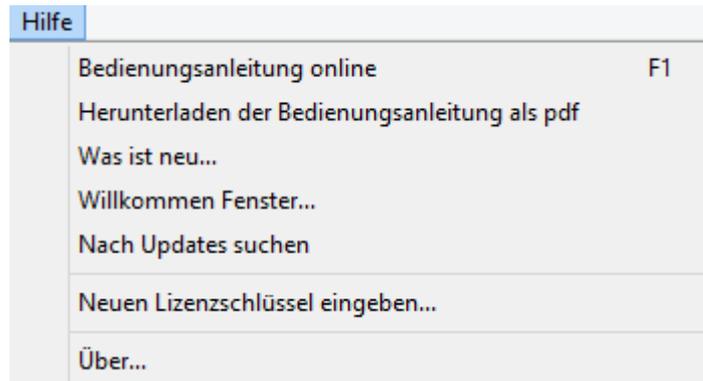


Abbildung 39: Menü: Hilfe

### Bedienungsanleitung online

Öffnet im Browser die Internetseite mit den Handbüchern ([www.wnsoft.com](http://www.wnsoft.com))

### Herunterladen der Bedienungsanleitung als pdf

lädt die aktuelle Version der Bedienungsanleitung aus dem Internet (nur wenn aktuelle auch Verfügbar ist), Ansonsten wird die Internetseite mit den verfügbaren Versionen angezeigt.

### Was ist neu...

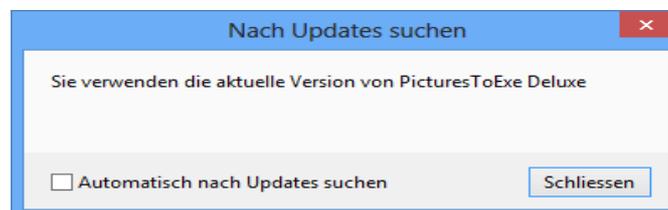
lädt die ein RFT Dokument mit der Übersicht der Aktualisierungen aus dem Internet. Die Datei kann mit Wordpad oder Word geöffnet werden.

### Willkommen Fenster

Im „Willkommen Bildschirm“ wird eine kleine Demonstration der Möglichkeiten von PTE gezeigt.

Das Fenster kann durch das Drücken einer Taste oder einen Klick mit der linken Maustaste im Fenster beendet werden.

### Nach Updates suchen



40. Abbildung: Nach Updates suchen

Es wird im Internet geprüft ob neuer Versionen von PTE vorhanden sind. Ist eine neuere Version vorhanden, kann diese nach folgen der Anweisungen im Fenster heruntergeladen und installiert werden.

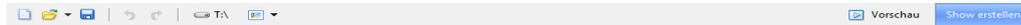


Ist der Haken bei Automatisch nach Updates suchen gesetzt. Wird beim Programmstart nach neuen Updates gesucht

## Neuen Lizenzschlüssel eingeben

Folgen Sie den Anweisungen unter: [Registrieren von PTE](#)

## Symbolleiste

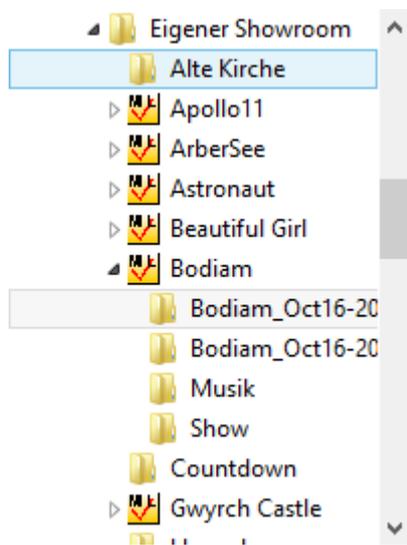


41. Abbildung: Symbolleiste

In der werden Funktionen und Optionen aus den Menü als Icon dargestellt.  
Seit PTE Version 7.5 kann die Symbolleiste ihren Anforderungen entsprechend angepasst werden.

Das Anpassen und die Funktionen sind unter: [Symbolleiste anpassen](#) detaillierter beschrieben.

## Verzeichnisliste



42. Abbildung: Verzeichnisliste

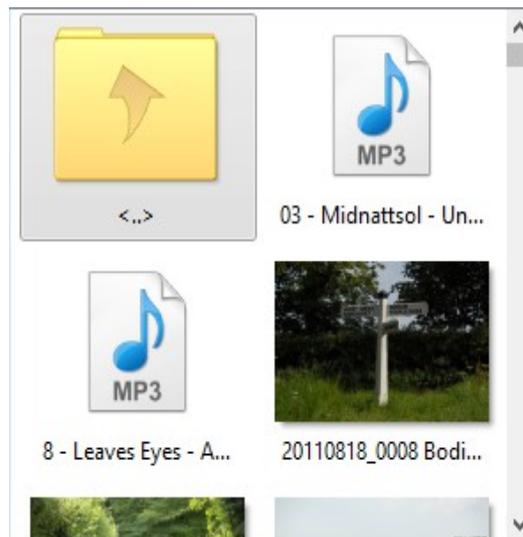
In der Verzeichnisliste kann auf andere Laufwerke oder / und in andere Verzeichnisse gewechselt werden.



Hier werden keine Dateien angezeigt

Ansicht ausblenden siehe unter: [Zeige Verzeichnisübersicht](#)

## Dateiliste



43. Abbildung: Dateiliste

In der Dateiliste werden alle Bild-, Video und Audiodateien angezeigt die von PTE unterstützt werden. z.B. JPG, BMP, TIF, GIF, MPEG, MOV, WAV, MP3 usw.

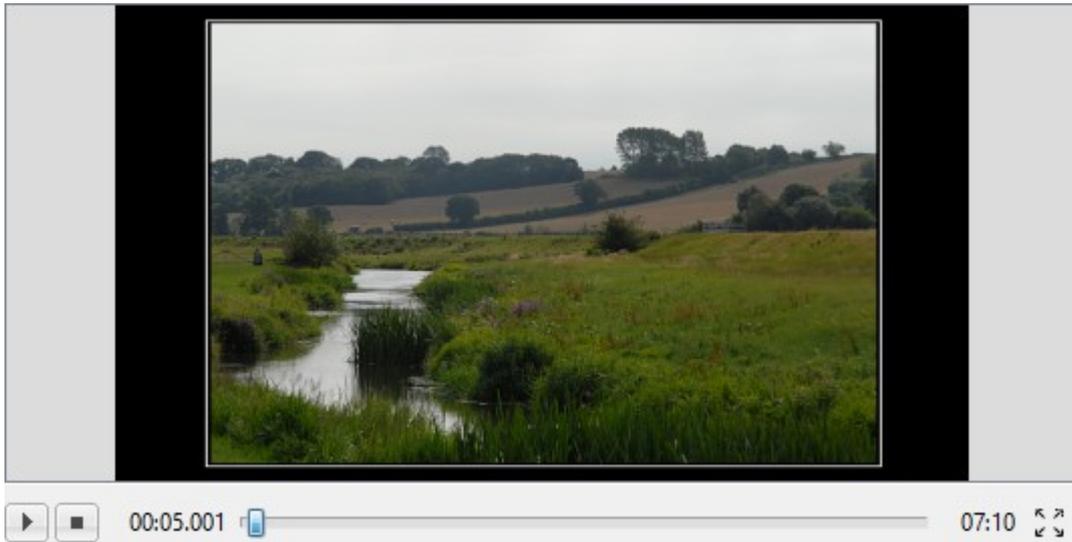


Projektdateien (\*.PTE) werden hier nicht angezeigt.

Alternative Ansicht siehe unter: [Detailansicht in der Dateiliste](#)

Rechte Maustaste in der Dateiliste öffnet das Kontextmenü zur Dateiliste

## Vorschauenfenster



44. Abbildung: Vorschauenfenster

Das Vorschauenfenster dient zur Ansicht während der Erstellung. Es beinhaltet einen Vorschau Player.

### Funktionen des Vorschau Player:

(von links nach rechts)

- Start / Pause
- Stopp Taste
- Anzeige: aktuelle Zeitposition
- Schieber zum Vor und Zurückspulen
- Anzeige: Gesamtdauer
- Vorschau im Vollbildmodus (Der Modus kann mit ESC abgebrochen werden).

## Bildleiste



Abbildung 45: Bildleiste

In der Bildleiste werden die Bilder entsprechend Ihrer Abspielreihenfolge von links nach rechts angezeigt. (Die Nummer entspricht der Position)

### Erklärung eines Bildes in der Bildleiste:



Abbildung 46: Bilderklärung

#### AB

Überblendung, durch anklicken wird das Fenster: Bild einrichten mit den Ordner für Überblendungen aufgerufen

#### 5.0

Angabe für die Überblendzeit. Durch klicken in das Zahlenfeld kann diese geändert werden.

#### 10.0

Angabe für die Standzeit. Durch klicken in das Zahlenfeld kann diese geändert werden.

#### 1. 20110818\_0016 Bodiam Castle

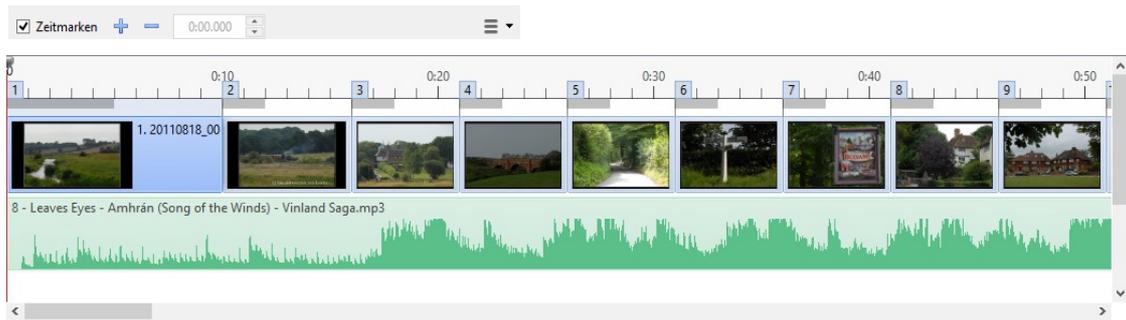
1. steht für die Position des Bildes in der Abspielreihenfolge (1. Bild)

20110818\_0016 Bodiam Castle – steht für den Dateinamen.

Weitere Informationen siehe unter: [Bild einrichten](#)

Rechte Maustaste in der Bildleiste öffnet das Kontextmenü zur Bildleiste

## Zeitleiste



47. Abbildung: Zeitleiste

In der Zeitleiste werden die Bilder und der Soundtrack abhängig von der Zeit dargestellt

### Erklärung der Leiste im Detail:

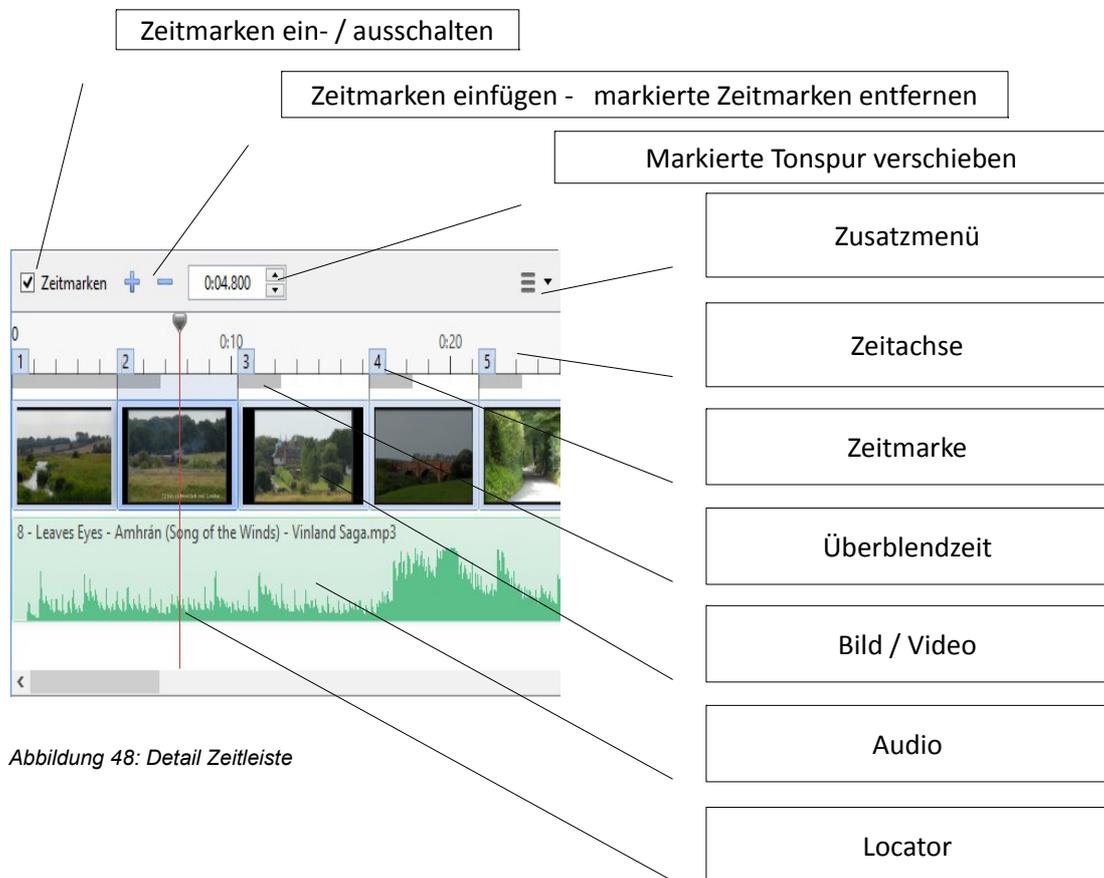


Abbildung 48: Detail Zeitleiste

### Zeitmarken ein- / ausschalten

Zeigt die Zeitmarken zu den Bildern oder Videos in der Zeitleiste an

**+**

Fügt an der aktuellen Position eine neue Zeitmarke hinzu (Bilder rutschen auf)

-

Entfernt das markierte Bild mit seine Zeitmarke, das vorherige Bild wird um die Standzeit das entfernten Bildes verlängert

## 0:00.000

Ist nur aktiv wenn eine Audiostück markiert ist. Durch Eingabe oder anklicken der Dreiecke kann das Audiostück zeitlich verschoben werden

## Zeitachse

Kann durch drücken der Taste CTRL / STRG und drehen am Mausrad vergrößert oder verkleinert werden

## Überblendzeit:( grauer Balken)

Zeigt die Überblendzeit von vorherigen Bild/ Video zum aktuellen Bild / Video an. Mit Hilfe der Maus kann die Überblendzeit durch ziehen oder stauchen des grauen Balken angepasst werden

## Bild / Video

Zeigt den Bild / Video Inhalt an. Durch Schieben mit der Maus kann der Startzeitpunkt verändert werden. Das vorherige Bild / Video wird dadurch kürzer oder länger

## Audio

Hier befindet sich ein Audiostück. Befinden sich die mehrere Audiostücke in einer Tonspur, so werden sie nacheinander angezeigt. Sind mehrere Tonspuren vorhanden so werden dies untereinander angezeigt.

## Locator

Der Locator befindet sich am aktuellen Punkt, der augenblicklich in der Vorschau zu sehen ist, mit der Maus kann der Locator bewegt werden. Bei Play in der Vorschau folgt der Locator den Zeitachse

## Zusatzmenü

Oberhalb der Zeitachse befindet sich noch ein weiteres Menü, durch anklicken mit der Maus wird es geöffnet

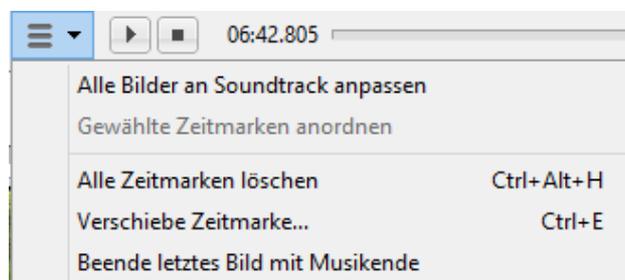


Abbildung 49: Pulldown Menü Zeitleiste

### **Alle Bilder an Soundtrack anpassen**

Es werden alle Bilder gleichmäßig auf die Länge des Soundtracks verteilt. Eingestellt Standzeiten gehen dabei verloren.

### **Ausgewählte Zeitmarken anordnen**

Es werden die markierten Bilder gleichmäßig verteilt. (unterschiedliche Standzeiten werden angeglichen)

### **Alle Zeitmarken löschen**

Es werden alle Zeitmarken bezogen auf den Soundtrack gelöscht.

Das erste Bild / Video ist damit genau so lange wie der Soundtrack: Alle anderen Bilder / Videos befinden sich nach dem Soundtrack. Ihre Einstellungen bleiben erhalten

### **Verschiebe Zeitmarke**

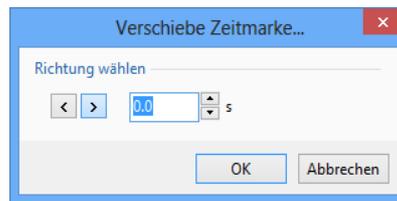


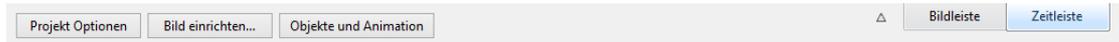
Abbildung 50: Zeitmarke verschieben

Es kann die Richtung und die Zeit angegeben werden, mit der das markierte Bild / Video verschoben werden soll



Rechte Maustaste in der Zeitleiste öffnet das Kontextmenü zur Zeitleiste

## Kommandoleiste



51. Abbildung: Kommandoleiste

Projekt Optionen

### **Projekt Optionen**

Öffnet das Fenster: Projektoptionen (detaillierte Beschreibung siehe unter: Fenster: Projektoptionen)

Bild einrichten...

### **Bild einrichten ...**

öffnet das Fenster: Bild einrichten (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Bild einrichten](#))

Objekte und Animation

### **Objekte und Animation:**

öffnet das Fenster: Objekte und Animation (detaillierte Beschreibung siehe unter : [Fenster: Objekte und Animation](#))



### **Dreieck (Symbol)**

Bild oder Zeitleiste werden im Vollbildmodus angezeigt. (Details siehe unter [Bildleiste](#) oder [Zeitleiste](#))

Bildleiste

### **Bildleiste**

Wechselt in die Ansicht für die Bildleiste (Details siehe unter [Bildleiste](#))

Zeitleiste

### **Zeitleiste**

Wechselt in die Ansicht für die Zeitleiste (Details siehe unter [Zeitleiste](#))

## Statusleiste

Bild 1 von 76    Gesamtzeit: 12.0 s    3872 x 2592    T:\Daten\AV\Eigener Showroom\Bodiam\Bodiam\_Oct16-2011\_11-02-51\20110818\_0016 Bodiam Castle.JPG

52. Abbildung: Statusleiste

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten (Bild , Video , Audio usw.) angezeigt  
Beschreibung der Felder von links nach rechts

### **Bild X von Y**

Zeigt die Bildnummer (X) des Objektes (Bild / Video) vom Y Objekten im Projekt an.



Wird auf ein Objekt außerhalb der Bild- oder Zeitleiste geklickt. Wird hier die Nummer des Zuletzt markierten Objektes in der Bild- / Zeitleiste angezeigt.

Sind mehrere Objekte markiert, wird die Anzeige geändert. Er erscheint: **Ausgewählt x von y.**

### **Gesamtzeit: x.xs**

Zeigt die Gesamtzeit eines Objektes an (Gesamtzeit ist die Summe aus Stadtzeit und Überblendzeit)

Die Anzeige ist ausgeblendet wenn mehrere Objekte markiert sind

### **XXXX x YYYY (Auflösung)**

XXXX entspricht der Länge, YYYY entspricht der Höhe.

Es wird die Auflösung des Objektes angezeigt. Bei Kombinationen von Bildern in einen Objekt wird die Anzeige ausgeblendet.

### **Dateiinformation**

Es wird die komplette Information zu den markierten Objekt angegeben, wo es sich physikalisch auf den PC befindet. (Laufwerk, Pfad und Dateiname)



Bei mehreren markierten Objekte erscheint: Ausgewählte Objekte: x (x = Anzahl markierte Objekte)

## Fenster: „Objekte und Animation“

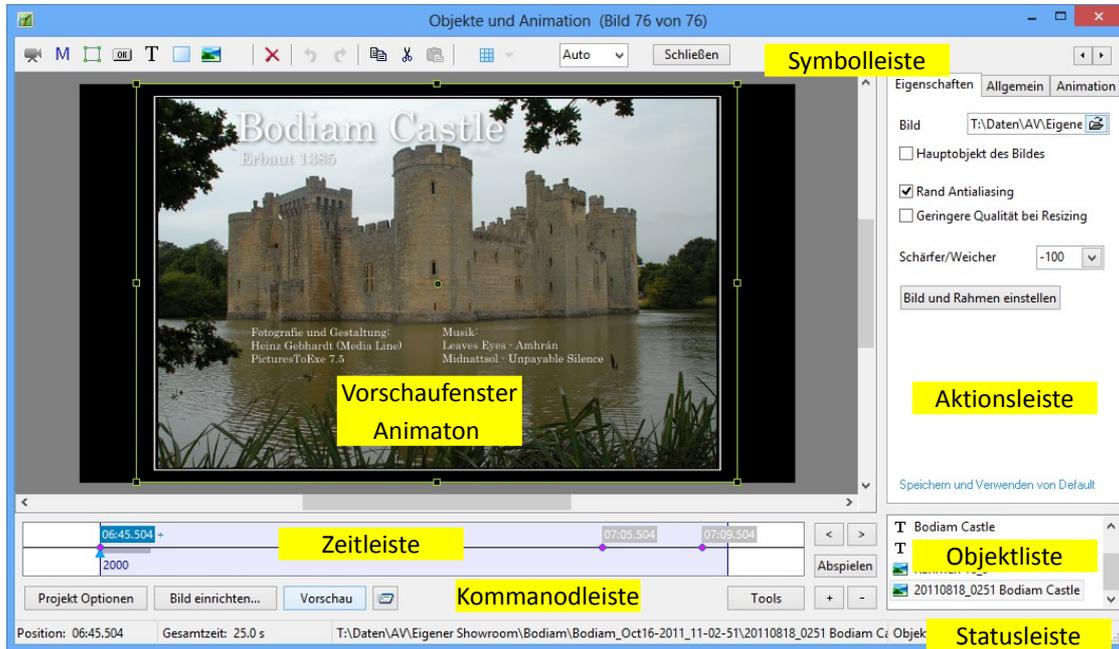


Abbildung 53: Fenster: Objekte und Animation

Das Fenster: Objekte und Animation unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Symbolleiste](#)
- [Vorschaufenster Animation](#)
- [Aktionsleiste](#)
- [Zeitleiste](#)
- [Kommandoleiste](#)
- [Objektliste](#)
- [Statusleiste](#)

## Symbolleiste



54. Abbildung: Symbolleiste

Mit Hilfe der Symbolleiste können Objekte eingefügt, gelöscht und kopiert werden. Die Größe in der Vorschau geändert und ein Gitter eingefügt für die Ausrichtung werden. Es kann zum vorherigen oder nachfolgenden Objekt im Projekt gewechselt werden.

### **Video**

Fügt ein Video ein. (Details siehe unter: [Video einsetzen](#))

### **Maske**

Fügt eine Maske ein (Details siehe unter: [Maske verwenden](#))

### **Rahmen**

Fügt einen Rahmen ein (Details siehe unter: Rahmen verwenden)

### **Schaltfläche**

Fügt eine Schaltfläche ein (Details siehe unter: Schaltfläche einsetzen)

### **Text**

Fügt eine Text ein (Details siehe unter: Text einsetzen)

### **Rechteck**

Fügt ein Rechteck ein (Details siehe unter: Rechteck einsetzen)

### **Bild**

Fügt ein Bild ein (Details siehe unter: Bild einfügen)

### **Löschen**

Löscht ein markiertes Objekt mit seinen Einstellungen

## **Rückgängig**

Macht die letzte Aktion rückgängig.

## **Wiederholen**

Stellt die letzte Aktion wieder her.

## **Kopieren**

Kopiert ein markiertes Objekt mit seinen Einstellungen in die Zwischenablage.

## **Ausschneiden**

schneidet ein markiertes Objekt mit seinen Einstellungen aus und fügt es in die Zwischenablage ein.

## **Einfügen**

Fügt den Inhalt aus der Zwischenablage ein.

## **Gitter**

Blendet ein Gitter im Vorschaufenster Animation ein  
Durch anklicken auf das Dreieck (Pulldown), kann das Gitter angepasst werden.

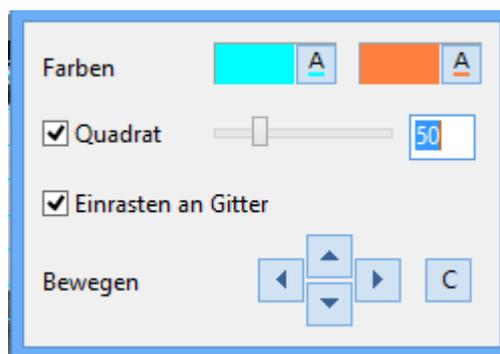
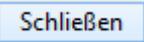


Abbildung 55: Einrichten Gitter

Es kann die Farbe, Form und Größe des Gitters eingestellt.  
Objekte können an den Gitter einrasten wenn benötigt.  
Das Gitter kann bewegt oder durch anklicken aus C wieder Zentriert werden.

 **Größe**

Verändert die Größe der Objekte in dem Vorschaufenster Animation

 **Schließen**

Schließt das Fenster „Objekte und Animation“.  
Die Änderungen werden in das Projekt übernommen.

 **Bild vorher**

Zeigt das vorherige Objekt aus der Bild- / Zeitleiste an

 **Bild nachher**

Zeigt das nachfolgende Objekt aus der Bild- / Zeitleiste an

## Vorschauenfenster Animation



56. Abbildung: Vorschauenfenster Animation

Zeigt die Inhalte des Objektes in Abhängigkeit von der Zeitleiste an.



Markierte Objekt werden mit einen Rahmen mit Greifpunkten dargestellt.

Abhängig von den Aktionen ändert sich die Anzeige beim verschieben des Locator auf der Zeitleiste

## Aktionsleiste

Die Aktionsleiste besteht aus 3 Reitern: (Eigenschaften, Allgemein und Animation)



Abhängig von den markierten Objekttyp (Bild, Video , Rahmen usw. ) ändern sich die Inhalte in den Reitern: Eigenschaften und Allgemein.

Der Reiter: Animation ist für alle Objekte gleich:

***Die Reiter: Eigenschaften und Allgemein (für die verschiedenen Objekte):***

## Eigenschaften (Video)

Eigenschaften Allgemein Animation

Video T:\Daten\AV\Eigen

Hauptobjekt des Bildes

Rand Antialiasing

Datei nicht in EXE einbinden

Ton Stummschalten

De-interlacing Auto

Startzeit 0:00.000

Dauer 7:10.530

Offset 0:00.000

Einzelner Video Clip

Video und Rahmen einstellen

### Video

Beinhaltet den Pfad zur aktuellen Videodatei.  
Durch anklicken des Ordner Symbols kann eine andere Datei ausgewählt werden.

### Hauptobjekt des Bildes:

Ist ein Haken gesetzt, so wird das Video als Hauptbild in der Bildleiste angezeigt

### Randantialiasing

Verhindert Verzerrungen und Artefakte, bei der Wiedergabe von hochauflösenden Bildern bei kleiner Bildschirmauflösung

## Allgemein (Video)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name HD\_Bodiam

Aktion bei Mausklick Keine

Schatten Einrichten...

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 40550 41450

Modus Einpassen

Grösse/Position in Pixels...

### Name

Name der Video Datei im Projekt (muss nicht den Dateinamen entsprechen)

### Aktion bei Mausklick:

Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.

Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

### Schatten

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschiedene Einstellungen vorgenommen werden

## Eigenschaften (Video)

### **Datei nicht in Exe einbinden**

Die Video Datei wird nicht in die ausführbare Datei (EXE) eingebunden.

### **Ton Stummschalten**

Der Ton der Videodatei ist bei der Ausgabe /Datei / Vorschau usw.) nicht hörbar

### **De-interlacing**

Einstellungen: Auto; Weave, Bob (Even) und Bob (odd)  
Hier kann das Interlace ( Halbbildverfahren) bei Videos eingestellt werden.  
Empfohlenen Einstellung: **Auto**

### **Startzeit:**

bestimmt den Startzeitpunkt im Video (Anfang)  
Öffnet ein Fenster, für das Schneiden eines Videoclip (Start und Ende)

### **Dauer:**

Länge des Video ab den Startzeitpunkt  
Öffnet ein Fenster, für das Schneiden eines Videoclip (Start und Ende)

### **Offset:**

Verschiebt des Startpunkt des Video um den vorgegebenen Wert

## Allgemein (Video)

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

### **Korrektur Perspektive bei Zoom**

wird anstelle des Kamera Zooms verwendet

### **Transparent zur Auswahl**

Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschauenfenster – Animation nicht zur Verfügung

### **Zeitleiste**

Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

### **Modus**

Mögliche Einstellungen sind:  
- Einpassen  
- Überdecken

### **Grösse/Position in Pixels**

Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.

## Eigenschaften (Video)

## Allgemein (Video)

### ***Einzelner Clip: (Auswahl)***

Das Video wird nur als Clip für dieses Objekt verwendet

### ***Master Video: (Auswahl)***

Das Video beginnt in diesen Objekt, und wird in den nachfolgenden Objekten (Bilder in der Bildleiste ) fortgesetzt.

### ***Link zu :***

Das Video wurde in einen vorherigen Objekt als Master Video eingefügt, und wird hier fortgesetzt.

### ***Video und Rahmen***

Im folgenden Fenster kann unter dem Reiter: Rahmen: Ein Rahmen für das Video definiert werden (Farbe und Dicke)  
Im Reiter Leinwand: kann das Video in der Größe von allen Seiten beschnitten werden.

## Eigenschaften (Masken Container)

Eigenschaften Allgemein Animation

Größe 1280 720

Maske (n) hinzufügen...

## Allgemein (Masken Container)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name Masken-Container

Aktion bei Mausklick Keine

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 40550 41450

Modus Einpassen

Grösse/Position in Pixels...

### **Größe**

Zeigt die Größe der Maske an.  
Durch Eingabe oder anklicken der  
Dreiecke kann die Größe geändert  
werden

### **Name**

Name des Masken Containers

### **Maske (n) hinzufügen ...**

Fügt über ein Dialogfenster weitere  
Masken hinzu. Siehe unter: [Masken  
verwenden.](#)

### **Aktion bei Mausklick:**

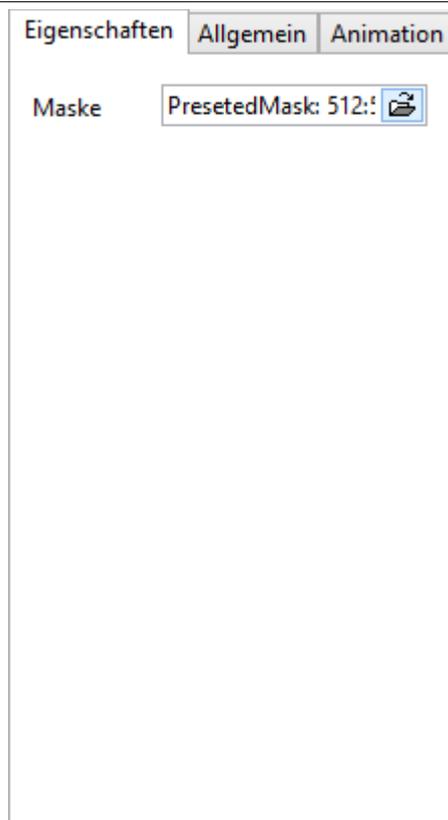
Durch einen Mausklick während der  
Wiedergabe kann eine weitere Aktion  
ausgelöst werden.  
Details siehe unter: [Steuerung einer  
Show](#)

### **Korrektur Perspektive bei Zoom**

wird anstelle des Kamera Zooms  
verwendet

Eigenschaften (Masken Container)	Allgemein (Masken Container)
	<p><b>Transparent zur Auswahl</b></p> <p>Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschaufenster – Animation nicht zur Verfügung</p>
	<p><b>Zeitleiste</b></p> <p>Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).</p>
	<p><b>Modus</b></p> <p>Mögliche Einstellungen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einpassen</li> <li>- Überdecken</li> </ul>
	<p><b>Grösse/Position in Pixels</b></p> <p>Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.</p>

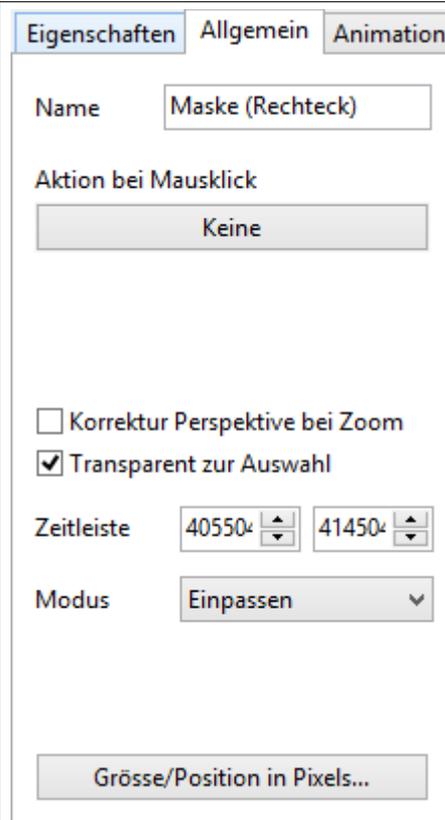
## Eigenschaften (Maske)



### Maske

Zeigt den Maskentyp an.  
Durch klicken auf das Ordner Symbol  
kann der Maskentyp geändert werden.  
Siehe unter: [Masken verwenden](#).

## Allgemein (Maske)



### Name

Name der Maske

### Aktion bei Mausklick:

Durch einen Mausklick während der  
Wiedergabe kann eine weitere Aktion  
ausgelöst werden.

Details siehe unter: [Steuerung einer  
Show](#)

### Korrektur Perspektive bei Zoom

wird anstelle des Kamera Zooms  
verwendet

**Transparent zur Auswahl**

Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschaufenster – Animation nicht zur Verfügung

Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

**Modus**

Mögliche Einstellungen sind:

- Einpassen
- Überdecken

**Grösse/Position in Pixels**

Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.

## Eigenschaften (Rahmen / Rechteck)



### **Füllen**

Hat keine Funktion bei Rahmen  
Bei Rechteck gibt es verschiedene Optionen der Füllung:

- Fest (einfarbig)
- horizontaler Verlauf
- Vertikaler Verlauf
- Diagonal 1 (linke Oben – rechts unten)
- Diagonal 2 (rechts Oben – links unten)

### **Farben:**

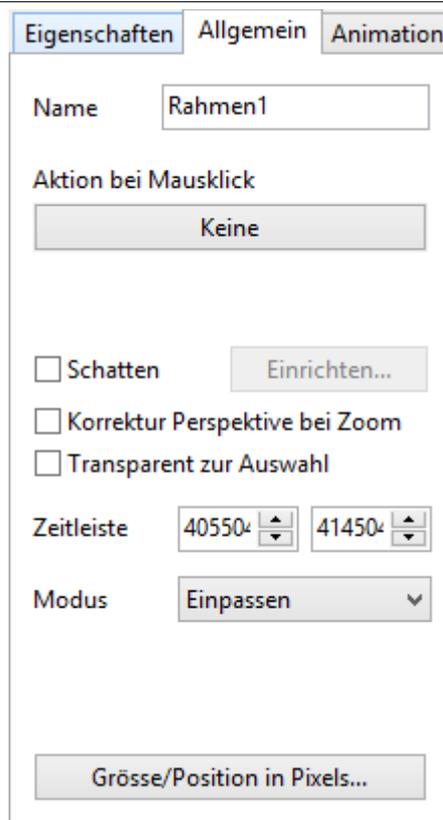
Funktion nur bei Rechteck:

- Fest (es kann nur eine Farbe ausgewählt werden)

Bei allen anderen ist die Auswahl von 2 Farben möglich.

1. Farbe entspricht der Anfangsfarbe , die
2. Farbe entspricht der Endfarbe des Verlaufes.

## Allgemein (Rahmen / Rechteck)



### **Name**

Name des Rechteck/Rahmen

### **Aktion bei Mausklick:**

Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.  
Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

<b>Eigenschaften (Rahmen / Rechteck)</b>	<b>Allgemein (Rahmen / Rechteck)</b>
<p><b>Ausgangsgröße</b></p> <p>Zeigt die Größe des Rechteck bzw. Rahmen an. Durch Eingabe oder anklicken der Dreiecke kann die Größe geändert werden</p>	<p><b>Schatten</b></p> <p>Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschieden Einstellungen vorgenommen werden</p> <p>Siehe unter: <a href="#">Schatten einrichten</a></p>
<p><b>Randantialiasing</b></p> <p>Verhindert Verzerrungen und Artefakte, bei der Wiedergabe von hochauflösenden Bilder bei kleiner Bildschirmauflösung</p>	<p><b>Korrektur Perspektive bei Zoom</b></p> <p>wird anstelle des Kamera Zooms verwendet</p>
	<p><b>Transparent zur Auswahl</b></p> <p>Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschauenfenster – Animation nicht zur Verfügung</p>
	<p><b>Zeitleiste</b></p> <p>Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).</p>
	<p><b>Modus</b></p> <p>Mögliche Einstellungen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einpassen</li> <li>- Überdecken</li> </ul>
	<p><b>Grösse/Position in Pixels</b></p> <p>Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.</p>

## Eigenschaften (Schaltfläche)

Eigenschaften Allgemein Animation

Arial

**B** *I* U [Color] **A**

Schaltfläche

Thema Wasser

Textschatten Einrichten...

Schattierung 0

Sättigung 0

Helligkeit 0

Schaltfläche Transparenz 100,0

Schärfer/Weicher -100

Erweitert...

### Schriftart

Es kann aus verschiedene Schriftarten ausgewählt werden

### **B**

### *I*

### U

Formatiert den Text:  
B: entspricht Fett geschrieben  
I: entspricht Kursiv  
U: Text wird Unterstrichen.

### Farbe

Auswahl der Schriftfarbe

## Allgemein (Schaltfläche)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name Schaltfläche1

Aktion bei Mausklick  
Keine

Schatten Einrichten...

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 40550x 41450x

Grösse/Position in Pixels...

### Name

Name der Schaltfläche

### Aktion bei Mausklick:

Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.  
Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

### Schatten

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschieden Einstellungen vorgenommen werden

## Eigenschaften (Schaltfläche)

## Allgemein (Schaltfläche)

### **Schaltfläche**

Hier kann ein Text für die Schaltfläche eingegeben werden oder aus vordefinierten Funktionen ein Text erzeugt werden

Siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

### **Thema**

Es stehen verschiedenen Themen zur Auswahl

### **Textschatten**

Durch setzen des Haken wir ein Textschatten erzeugt. Durch anklicken von „Einrichten“ kann der Schatten angepasst werden.

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

### **Schattierung**

Bestimmt die Schattierung (Farbe) auf der Schaltfläche

### **Sättigung**

Bestimmt die Stärke der Schattierung auf der Schaltfläche

### **Helligkeit**

Helligkeit der gesamten Schaltfläche

### **Schaltfläche Transparenz**

Lässt die Schaltfläche durchscheinen

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

### **Korrektur Perspektive bei Zoom**

wird anstelle des Kamera Zooms verwendet

### **Transparent zur Auswahl**

Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschaufenster – Animation nicht zur Verfügung

### **Zeitleiste**

Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

### **Grösse/Position in Pixels**

Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.

## Eigenschaften (Schaltfläche)

## Allgemein (Schaltfläche)

### **Schärfer/Weicher**

Text der Schaltfläche wird Schärfer oder weicher dargestellt

### **Erweitert**

Im folgenden Fenster kann die Größe, Ausrichtung und Schraffur des Schaltfläche geändert werden

## Eigenschaften (Text)

Eigenschaften Allgemein Animation

Arial

**B** *I* U Farbe A

Text  
1  
2  
<%MainImg.FolderName%>

Textmakros einsetzen

Mitte

Zeilenabstand 0

Schärfer/Weicher 0

Rastere Text zu PNG-Bild

Speichern und Verwenden als Default

### Schriftart

Es kann aus verschiedene Schriftarten ausgewählt werden

**B**

*I*

U

Formatiert den Text:  
B: entspricht Fett geschrieben  
I: entspricht Kursiv  
U: Text wird Unterstrichen.

## Allgemein (Text)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name Text1

Aktion bei Mausklick  
Keine

Schatten Einrichten...

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 40550 41450

Grösse/Position in Pixels...

### Name

Name des Textfeldes

### Aktion bei Mausklick:

Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.  
Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

## Eigenschaften (Text)

### **Farbe**

Auswahl der Schriftfarbe

### **Text**

Hier kann der Text eingegeben werden erzeugt werden

### **Textmakros einsetzen**

Anklicken des Linkes wird eine Reihe vordefinierter Makros angezeigt. Das ausgewählte Makro wird in Textfeld an der aktuellen Position eingefügt

### **Ausrichtung**

Hier stehen 3 Optionen zur Auswahl: Mitte, Links oder Rechts

### **Zeilenabstand**

Hier kann der Abstand zwischen den Zeilen im Text eingestellt werden

### **Schärfer/Weicher**

Text der Schaltfläche wird Schärfer oder Weicher dargestellt

### **Rastere Text zu PNG -Bild**

Ist der Haken gesetzt wird der Text in ein PNG Bild umgerechnet und in der Ausgabe eingefügt.

**Vorteil:** Das Erscheinungsbild bleibt erhalten wenn auf einen anderen PC die Schriftart nicht installiert ist

**Nachteil:** bei eine größeren Auflösung

## Allgemein (Text)

### **Schatten**

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschieden Einstellungen vorgenommen werden

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

### **Korrektur Perspektive bei Zoom**

wird anstelle des Kamera Zooms verwendet

### **Transparent zur Auswahl**

Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschauenfenster – Animation nicht zur Verfügung

### **Zeitleiste**

Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

### **Grösse/Position in Pixels**

Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.

## Eigenschaften (Text)

kann die Schrift mit Pixeln dargestellt werden.

### ***Speichern und Verwenden als Default***

Anklicken des Linkes werden die Einstellungen als Default übernommen.



Beim Einfügen eines neuen Textes wird auf diese Einstellungen zurückgegriffen.

## Allgemein (Text)

## Eigenschaften (Bild)

The screenshot shows the 'Eigenschaften (Bild)' dialog box with the 'Allgemein' tab selected. The 'Bild' field contains the path 'T:\Daten\AV\Eigene' with a folder icon. Below it are three checkboxes: 'Hauptobjekt des Bildes' (unchecked), 'Rand Antialiasing' (checked), and 'Geringere Qualität bei Resizing' (unchecked). The 'Schärfer/Weicher' field is set to '-100'. A 'Bild und Rahmen einstellen' button is at the bottom. At the very bottom, there is a link: 'Speichern und Verwenden als Default'.

### **Bild**

Es kann aus verschiedene Schriftarten ausgewählt werden

### **Hauptobjekt des Bildes:**

Ist ein Haken gesetzt, so wird das Video als Hauptbild in der Bildleiste angezeigt.

### **Randantialiasing**

Verhindert Verzerrungen und Artefakte, bei der Wiedergabe von hochauflösenden Bildern bei kleiner Bildschirmauflösung

## Allgemein (Bild)

The screenshot shows the 'Allgemein (Bild)' dialog box with the 'Allgemein' tab selected. The 'Name' field contains '20110818\_0021 Bodiam'. Below it is the 'Aktion bei Mausklick' section with a 'Keine' button. There are three checkboxes: 'Schatten' (unchecked), 'Korrektur Perspektive bei Zoom' (unchecked), and 'Transparent zur Auswahl' (unchecked). The 'Zeitleiste' has two spinners set to '40550' and '41450'. The 'Modus' dropdown is set to 'Einpassen'. A 'Grösse/Position in Pixels...' button is at the bottom.

### **Name**

Name des Bildes (dieser muss nicht den Dateinamen entsprechen)

### **Aktion bei Mausklick:**

Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.

Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

### **Schatten**

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschiedene Einstellungen vorgenommen werden

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

## Eigenschaften (Bild)

### ***Geringere Qualität bei Resizing***

Bei Umrechnung in einen andere Auflösung kann die Qualität verringert werden

### ***Schärfer/Weicher***

Das Bild kann wird Schärfer oder Weicher dargestellt.

### ***Bild und Rahmen***

Im folgenden Fenster kann unter dem Reiter: Rahmen: Ein Rahmen für das Bild definiert werden (Farbe und Dicke)  
Im Reiter Leinwand: kann das Bild in der Größe von allen Seiten beschnitten werden.

### ***Speichern und Verwenden als Default***

Anklicken des Linkes werden die Einstellungen als Default übernommen.



Beim Einfügen eines neuen Bildes wird auf diese Einstellungen zurückgegriffen.

## Allgemein (Bild)

### ***Korrektur Perspektive bei Zoom***

wird anstelle des Kamera Zooms verwendet

### ***Transparent zur Auswahl***

Das Objekt steht für die Auswahl mit der Maus In Vorschauenfenster – Animation nicht zur Verfügung

### ***Zeitleiste***

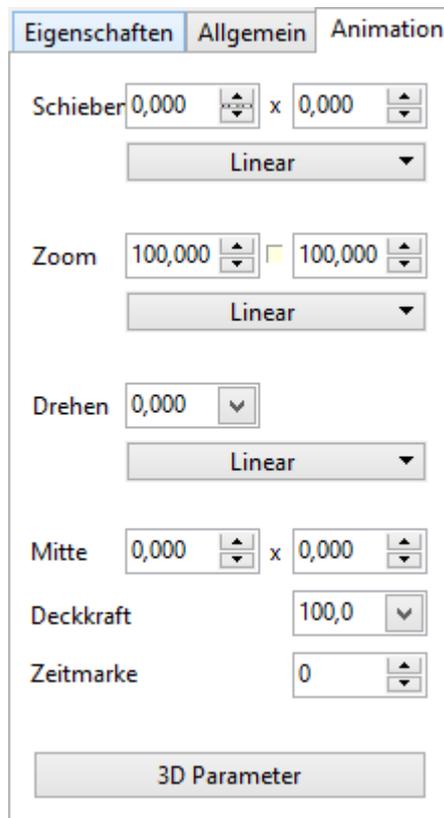
Bestimmt die Anfangs- und Endposition für die Sichtbarkeit diese Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

### ***Grösse/Position in Pixels***

Zeigt in eine Fenster die Größe und Position an. Für diese Funktion muss eine Zeitmarke markiert sein.

## Der Reiter: Animation (für alle Objekte):

Der Reiter beinhaltet alle Optionen die zur Erstellung einer Animation notwendig sind.



57. Abbildung: Reiter Animation

### Schieben

Das Objekt kann in jede Richtung verschoben werden.

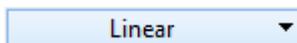
Der erste Zahlenblock ermöglicht die Verschiebung in der horizontalen Ebene

Der zweite Zahlenblock ermöglicht die Verschiebung in der vertikalen Ebene

Eingaben in beiden Feldern verschiebt horizontal und vertikal. Es kann auch mit der Maus im Vorschaufenster (Griffpunkte) verschoben werden.



Der Wert:0,000 entspricht den Mittelpunkt der Achse



### Schieben Auswahlfenster Linear:

In diesem Auswahlfenster kann bestimmt werden wie die Schiebefunktion ausgeführt werden soll

Zur Auswahl stehen : Einstellungen, Linear, Beschleunigung, Verzögerung Glätten

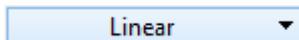
Bei der Funktion Einstellungen können eigene Abläufe erstellt und abgespeichert werden.

## Zoom

Das Objekt kann in der Größe verändert werden  
Der erste Zahlenblock ermöglicht eine Änderung in der horizontalen Ebene  
Der zweite Zahlenblock ermöglicht eine Änderung in der vertikalen Ebene  
Mit der kleinen quadratischen Schaltfläche zwischen den Zahlenblöcken kann der Modus Proportional ein und ausgeschaltet werden.  
Ist Proportional aktiviert so ändert sich die Größe in der horizontalen und der vertikalen Achse gleichzeitig, wenn in einem der Zahlenblöcke eingeben getätigt werden.  
Ein Zoomen kann auch mit der Maus im Vorschaufenster (Griffpunkte) erfolgen.



Der Wert: 100,000 in beiden Zahlenblöcken entspricht einer 100% Ansicht des Bildes

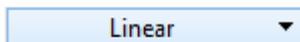


### Zoom Auswahlfenster: Linear:

In diesem Auswahlfenster kann bestimmt werden wie die Zoomfunktion ausgeführt werden soll  
Zur Auswahl stehen : Einstellungen, Linear, Beschleunigung, Verzögerung Glätten  
Bei der Funktion Einstellungen können eigene Abläufe erstellt und abgespeichert werden.

## Drehen

Hier kann der Winkel der Drehung eingestellt werden.  
+ entspricht: Drehung im Uhrzeigersinn  
– entspricht: Drehung gegen den Uhrzeigersinn



### Drehen Auswahlfenster: Linear

In diesem Auswahlfenster kann bestimmt werden wie die Drehfunktion ausgeführt werden soll  
Zur Auswahl stehen : Einstellungen, Linear, Beschleunigung, Verzögerung Glätten  
Bei der Funktion Einstellungen können eigene Abläufe erstellt und abgespeichert werden.

## Mitte:

Der Mittelpunkt des Objektes kann in jede Richtung verschoben werden.  
Der erste Zahlenblock ermöglicht die Verschiebung in der horizontalen Ebene  
Der zweite Zahlenblock ermöglicht die Verschiebung in der vertikalen Ebene  
Eingaben in beiden Feldern verschiebt horizontal und vertikal.

## Deckkraft

Die Deckkraft (Transparenz) bestimmt wie das Objekt erscheinen soll. Der Wert kann zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

Bei den Wert 0 ist das Objekt nicht sichtbar. Bei den Wert 100 ist das Objekt sichtbar. Werte dazwischen bestimmen in wie weit das Objekt durchscheinend ist.

## Zeitmarke

Gibt den Wert der markierten Zeitmarke eines Objektes an.

Ein Objekt hat mindestens eine Zeitmarke. Für Animationen sind mindestens 2 Zeitmarken erforderlich.



Der angegebene Wert bezieht sich auf die Nullposition in der Zeitleiste nicht auf die Zeit im Projekt

## 3D Parameter

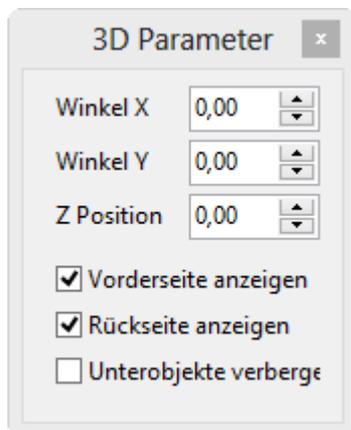


Abbildung 59: Dialogfeld 3D Parameter



Abbildung 58: Beispielbild 3D

### **Winkel X**

verschiebt das Objekt in der x Achse (horizontal)

### **Winkel Y**

verschiebt das Objekt in der y Achse (vertikal)

### **Z-Position**

verschiebt das Objekt auf der Z-Achse (tiefe)

### **Vorderseite anzeigen**

Kann die Vorderseite des Objektes unsichtbar machen

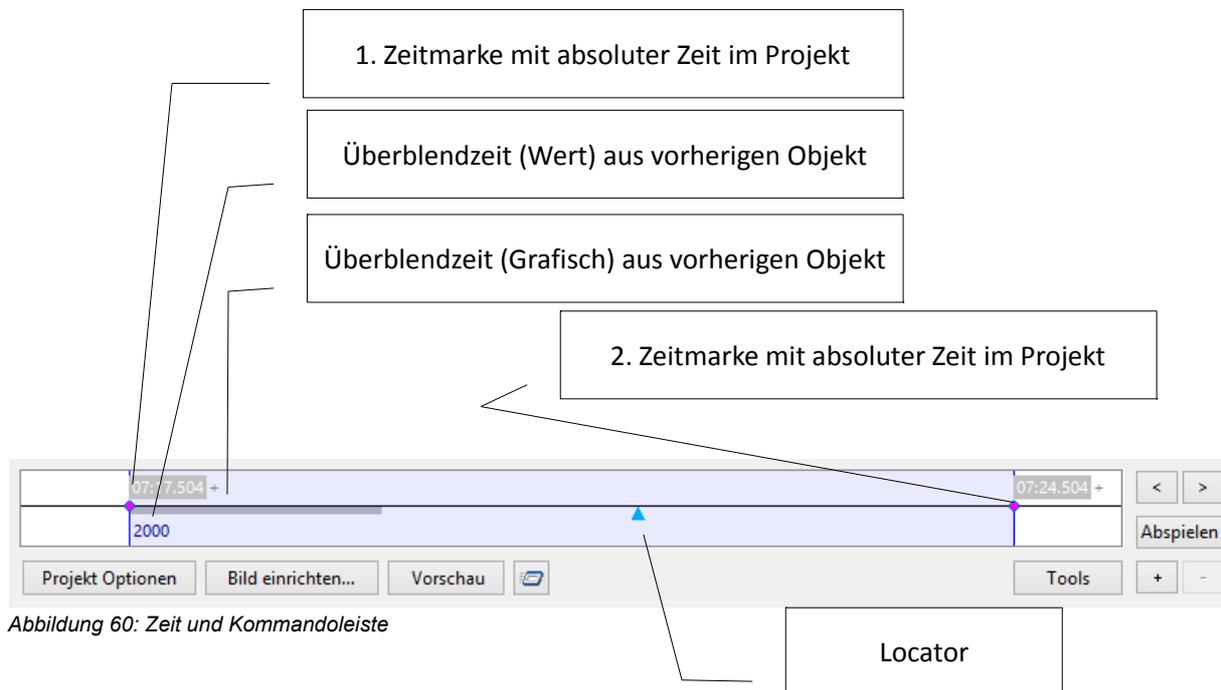
### **Rückseite anzeigen**

Kann die Rückseite des Objektes unsichtbar machen

### **Unterobjekte verbergen**

Bestimmt ob darunterliegende Objekte sichtbar sind

## Zeitleiste und Kommandoleiste



### Zeitleiste



Die Zeitleiste zeigt nur den Inhalt eines markierten Objektes aus der Objektliste an. Beispiel Siehe [Abbildung](#)

Zeitmarken, Überblendung und Locator sind in der [Abbildung](#) dargestellt.



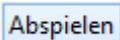
#### vorherige Zeitmarke

springt zur vorherigen Zeitmarke (links)



#### nächste Zeitmarke

springt zur nachfolgenden Zeitmarke (rechts)



#### Abspielen

Im Vorschauenfenster – Animation wird die erstellte Animation angezeigt

### **Zeitmarke einfügen**

Fügt an der aktuellen Position eine neue Zeitmarke ein. Befindet sich der Locator bereits auf einer Zeitmarke, so wird die Zeitmarke danach eingefügt.

### **Zeitmarke entfernen**

Entfernt die markierte Zeitmarke

## **Kommandoleiste**

### **Projekt Optionen**

Öffnet das Fenster: Projektoptionen (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Projektoptionen](#))

### **Bild einrichten**

öffnet das Fenster: Bild einrichten (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Bild einrichten](#))

### **Vorschau**

Das Projekt wird als Vorschau in Vollbild ausgegeben. Bei Betrieb mit mehreren Bildschirmen, kann ausgewählt werden, auf welchen Bildschirm die Ausgabe erfolgen soll. Die Ausgabe kann durch drücken der „ESC“ Taste abgebrochen werden.

### **Vorschau ab aktuellen Bild**

Das Projekt wird als Vorschau ab dem aktuellen in Vollbild ausgegeben. Bei Betrieb mit mehreren Bildschirmen, kann ausgewählt werden, auf welchen Bildschirm die Ausgabe erfolgen soll.

Die Ausgabe kann durch drücken der „ESC“ Taste abgebrochen werden.

## Tools

Rückgängig	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	

Abbildung 61: Fenster Tools

### **Rückgängig**

Macht die letzte Aktion rückgängig.

### **Wiederholen**

Stellt die letzte Aktion wieder her.

### **Alle Änderungen zurücksetzen**

Setzt alle Änderungen seit Aufruf des Fenster: Objekt und Animation wieder zurück

### **Alle Änderungen wiederholen**

Stellt alle Änderungen seit Aufruf des Fenster: Objekt und Animation wieder her

### **Zeige Gitter**

Blendet das Gitter ein

### **Zeige TV sichere Zone**

Zeigt die Zone an die bei Röhren Fernsehern sicher dargestellt werden kann.

### **Ignoriere nicht markierte Objekte**

selbsterklärend

### **Verstecke Auswahl Schieben/Zoom/Drehen**

selbsterklärend

## Objektliste

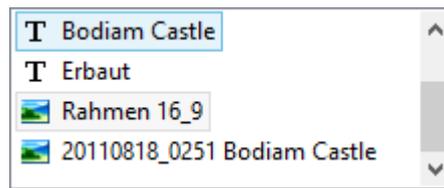


Abbildung 62: Objektliste

In der Objektliste werden alle Objekte mit ihren Icons (siehe [Symbolleiste](#)) angezeigt.

- ! Die Anordnung der Objekte entspricht der Ebenen – Anordnung. D.h. das Objekt das in der Kiste oben steht ist als erstes sichtbar . Das Objekt das unten in der Liste steht kann durch darüberliegende Objekte verdeckt werden.

Durch klicken mit der rechten Maustaste in der Objektleiste wird ein Kontextmenü geöffnet. Abhängig davon ob ein Objekt markiert sind ist oder nicht, sind einige stehen entsprechende Funktionen zur Verfügung.

### Kontextmenü Objektliste

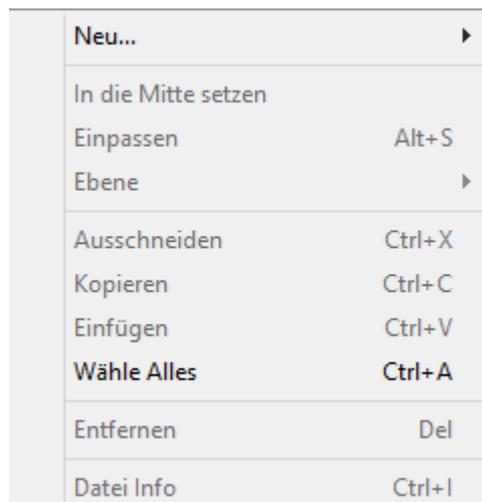


Abbildung 63: Kontextmenü Objektliste

#### Neu

Kann ein weiteres Objekt (Video, Maske, Rahmen, Schaltfläche, Text Rechteck oder Bild) hinzugefügt werden.



Ist ein Objekt markiert, so wird das neue Objekt als Unterobjekt eingefügt

#### In Mitte setzen

Ein markiertes Objekt wird auf die Bildschirmmitte ausgerichtet (Zentriert)

## Einpassen

Ein markiertes Objekt wird auf die Bildschirmgröße angepasst (= größtmögliche Darstellung).

## Ebene

Markierte Objekte können in der Ebene verschoben werden.

- Nach vorn  
an die 1. Position in der Objektliste
- Nach hinten  
an die letzte Position in der Objektliste
- eins vorwärts
- eins zurück



Sind die markierten Objekte nur Unterobjekte, so werden diese nur in der Reihenfolge in Bezug auf das Hauptobjekt angeordnet.

## Ausschneiden

Markierte Objekte werden ausgeschnitten und mit ihren Einstellungen in die Zwischenablage kopiert.

## Kopieren

Markierte Objekte werden mit ihren Einstellungen in die Zwischenablage kopiert.

## Einfügen

Inhalte der Zwischenablage werden eingefügt.



Ist ein Objekt markiert, so werden die Inhalte als Unterobjekte eingefügt.

## Wähle alles

Alle Objekte der Objektliste werden markiert.

## Entfernen

Entfernt markierte Objekte aus der Objektliste.

## Datei Info

Zeigt die Datei Informationen zu den markierten Objekt (Bild oder Video).

## Statusleiste

Position: 06:45.504	Gesamtzeit: 9.0 s	HD_Bodiam	Objekt(e) (11)
---------------------	-------------------	-----------	----------------

64. Abbildung: Statusleiste

Gilt die Position des Bildes (Objekt) im Projekt an. Die Angabe entspricht der absoluten Zeit in der Bild- / Zeitleiste im PTE Hauptfenster.

### **Gesamtzeit:**

Gibt die Gesamtzeit für diese Objekt im Fenster: „Objekt und Animation“ an

### **Projekt**

Hier finden Sie Ihren Projektnamen

### **Objekt(e)**

Hier finden Sie die Anzahl der Objekte (Objektliste) die Sie in der Animation verwenden.

## Fenster: Projektoptionen

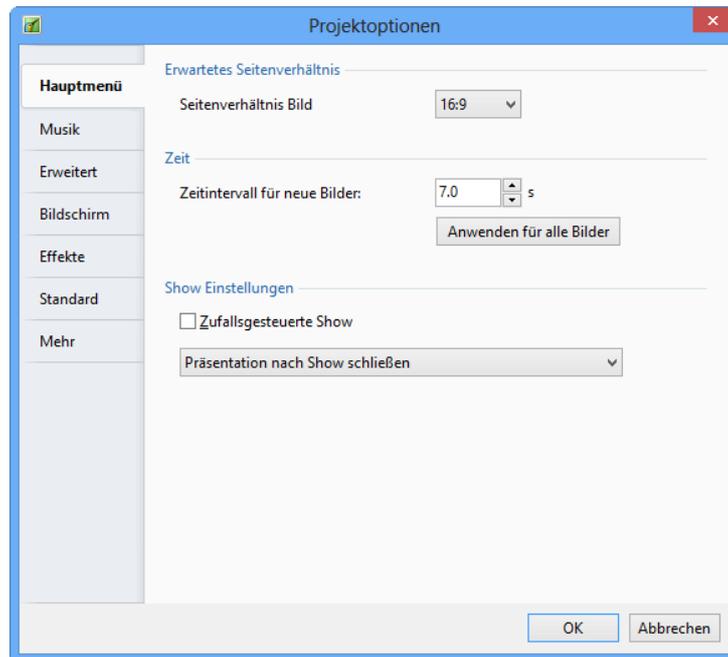


Abbildung 65: Projektoptionen - Hauptmenü

Im Fenster Projektoptionen sind grundlegende Einstellung für Ihr Projekt zu finden.

[Hauptmenü](#)

[Musik](#)

[Erweitert](#)

[Bildschirm](#)

[Effekte](#)

[Standard](#)

[Mehr](#)

## Hauptmenü

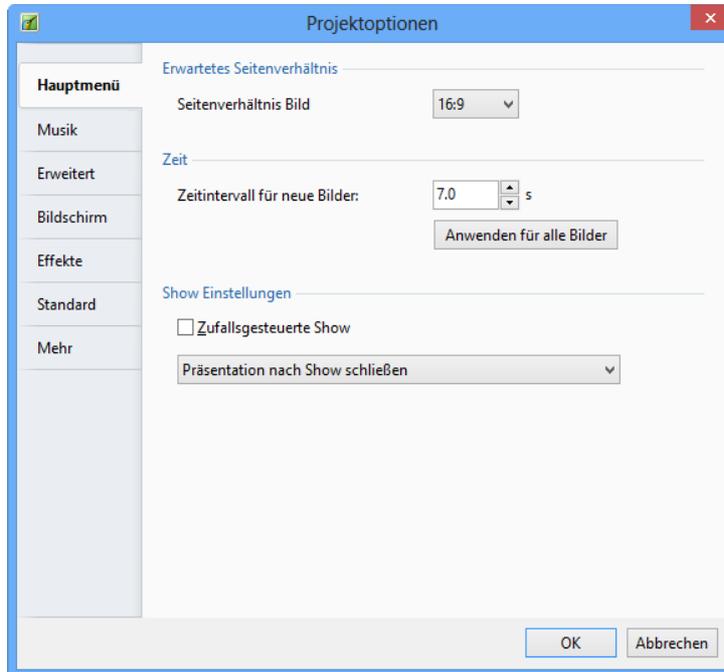


Abbildung 66: Projektoptionen - Hauptmenü

### **Erwartetes Seitenverhältnis**

#### **Seitenverhältnis Bild**

Als Standard wird das Seitenverhältnis ihres Bildschirmes angegeben.  
Durch anklicken auf das Auswahlmeneü können sie das Seitenverhältnis festlegen.

Mögliche Formate sind: 4:3, 5:4, 3:2, 15:9, 16:10 und 16:9

Wichtige Einstellung unter: [Projekt anlegen](#)

### **Zeit**

#### **Zeitintervall für neue Bilder**

Hier können Sie die Standardzeit festlegen mit der neue Bilder zum Projekt hinzugefügt werden.

Wichtige Einstellung unter: [Projekt anlegen](#)

Anwenden für alle Bilder

## Anwenden für alle Bilder

Beim anklicken der linken Maustaste wird die Standardzeit für alle Bilder übernommen.



Bei angepassten Bildern im Projekt (z.B.: über Bild einrichten) werden die Werte überschrieben

## Show Einstellungen

### Zufallsgesteuerte Show

Ist der Haken gesetzt, so werden die Bilder (Objekte) in zufälliger Reihenfolge abgespielt

### Show Einstellungen Auswahlmnü

Präsentation nach Show schließen

Unter folgenden Optionen können Sie auswählen:

- Präsentation nach Show schließen
- Show wiederholen
- Durchlauf beim letzten Bild stoppen

Wichtige Einstellung unter: [Grundlagen für die Erstellung einer Show](#)

## Musik

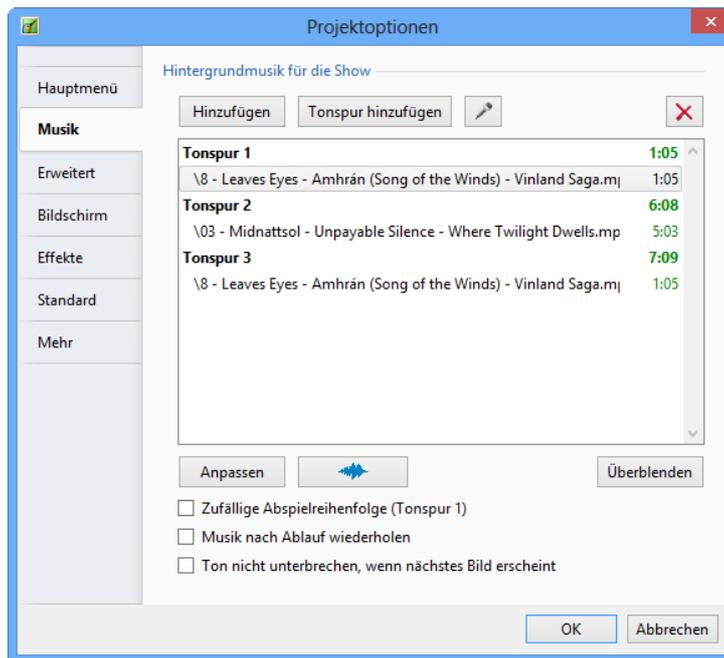


Abbildung 67: Projektoptionen - Musik

### ***Hintergrundmusik für die Show***

#### **Hinzufügen**

Durch anklicken erscheint ein Dialogfenster in dem eine neue Audiodatei ausgewählt werden kann. Es werden nur unterstützte Dateiformate angezeigt.

Das Audiofile wird an der markierten Tonspur angehängt. (Standard an Tonspur 1)

#### **Tonspur hinzufügen**

Fügt eine neue Tonspur ein



## Aufnahme

Öffnet ein Aufnahme Fenster

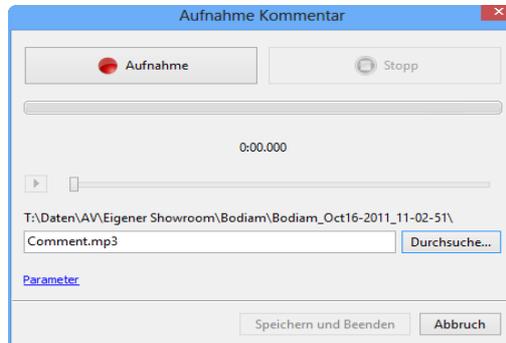


Abbildung 68: Fenster Aufnahme - Kommentar

### **Aufnahme / Pause**

Startet die Aufnahme, bzw. pausiert die Aufnahme

### **Stopp**

Beendet die Aufnahme

### **Aussteuerungsanzeige**

zeigt den Pegel während der Aufnahme

### **Aufnahmezeit**

gibt die Zeit während der Aufnahme an

### **Player**

Wiedergabe der Aufnahme

### **Verzeichnisangabe**

zeigt den aktuellen Pfad an

### **Dateiname**

Hier kann der Dateiname angegeben werden.

Beim Anklicken von **Durchsuchen** kann der Pfad geändert werden.

### **Parameter**

Im folgenden Fenster können die Aufnahme - Parameter eingestellt werden.

Codec, Kanäle, Bitrate, Frequenz und Aufnahmegerät



Abbildung 69: Aufnahme Fenster - MP3 Einstellung

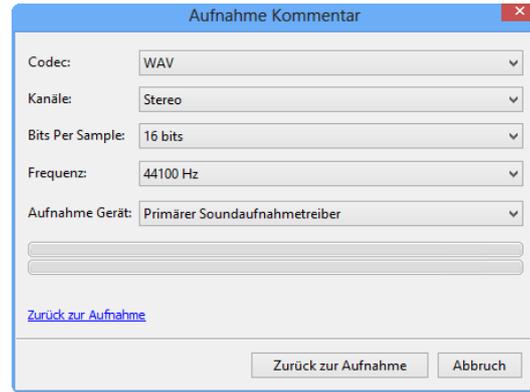


Abbildung 70: Aufnahme Fenster - WAV Einstellung

## Speichern und Beenden

Speichert die Aufnahme mit den vorher getätigten Einstellungen, und beendet das Fenster.

Der aufgenommene Audio Datei wird an die markierte Tonspur angehängt.

## Abbruch

Bricht die Aufnahme ab, und beendet das Fenster.

## Löschen

löscht markierte Stücke oder komplette Tonspuren

## Audioliste



71. Abbildung: Audioliste

Mit der Maus können per Drag'n'Drop komplette Tonspuren oder einzelne Audiodateien in der Reihenfolge verschoben.  
Auf der Höhe der Tonspur wird die Gesamtlänge der entsprechenden Tonspur angezeigt.

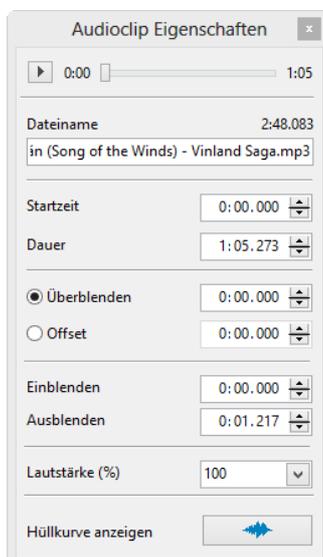


Die Angaben hinter der Audiodatei zeigt die Länge der Audiodatei an. Diese kann je nach Bearbeitung in den Funktionen: Anpassen und Hüllkurve“ von der tatsächlichen Länge der Original Audiodatei abweichen.

## Anpassen.

Ist eine Tonspur markiert, so kann deren Name geändert werden.

Ist eine Audiodatei markiert, so kann diese bearbeitet werden. Einstellung werden auch durch die Funktion: [Hüllkurve](#) beeinflusst.



72. Abbildung: Audioclip Eigenschaften

Änderungen werden nach dem schließen des Fensters in der Audioleiste aktualisiert

***Player***

spielt das Audiostück ab

***Dateiname***

zeigt die Länge der Audiodatei und den Dateinamen

***Startzeit***

legt fest ab wann die Wiedergabe in Audiostück erfolgen soll

***Dauer***

Legt fest wie lange das Audiostück wiedergeben wird.

***Überblenden***

legt fest wie lange die Überblendung vom vorherigen Audiostück zu diesen Audiostück in der Tonspur dauert

***Offset***

legt eine Zeitspanne fest um die die Wiedergabe verzögert wird, (entspricht einen Audiostück ohne Ton)

***Einblenden***

legt eine Zeitspanne fest in der das Audiostück eingeblendet wird.

***Ausblenden***

legt eine Zeitspanne fest in der das Audiostück ausgeblendet wird.

***Lautstärke***

Legt die Grundlautstärke fest

***Hüllkurve anzeigen***

Zeigt die Hüllkurve des Audiostückes in einen anderen Fenster an. In diesen können grafische Bearbeitungen vorgenommen werden. Siehe [Hüllkurve](#)

**Hüllkurve**

Die Hüllkurve ist das mächtigste Werkzeug zu Tonbearbeitung. Verschieden Optionen beeinflussen Einstellung in der Funktion „[Audioclip Eigenschaften](#) – Anpassen“ und umgekehrt

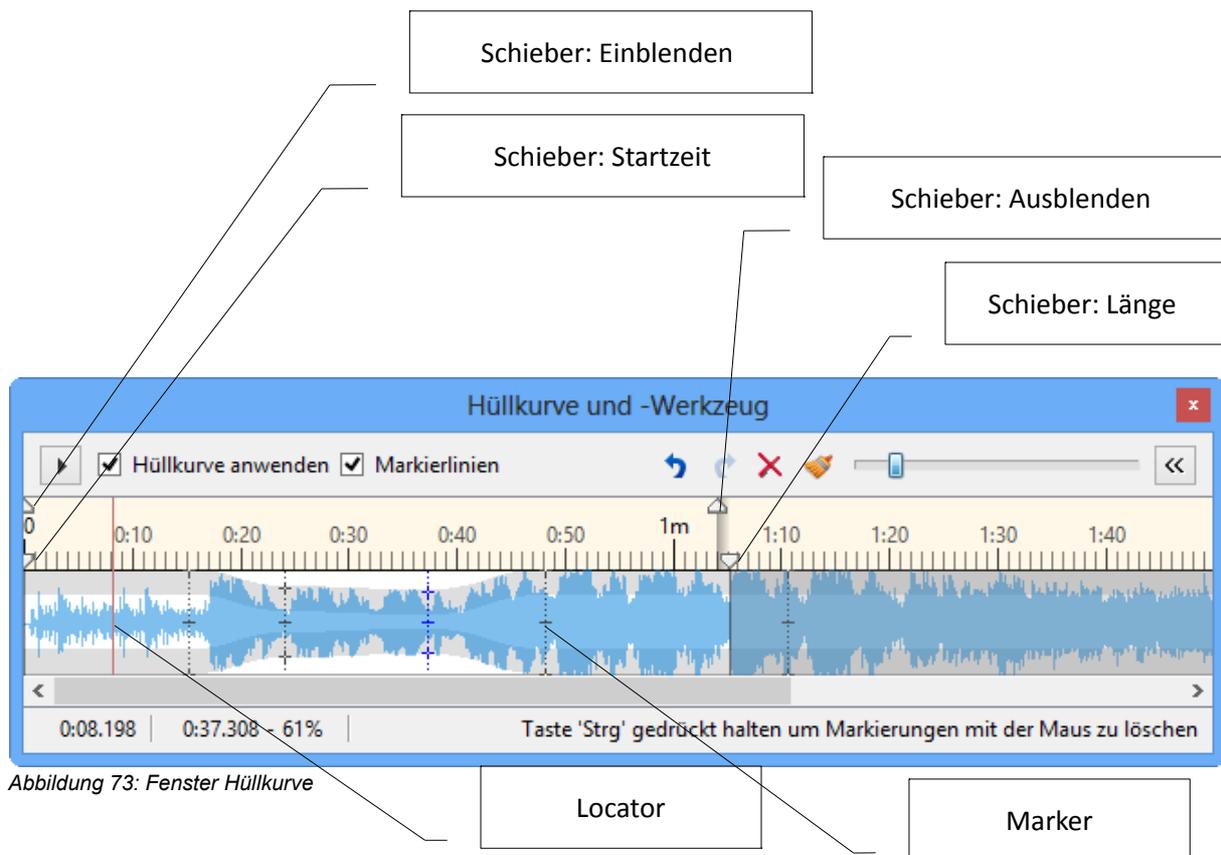


Abbildung 73: Fenster Hüllkurve

Änderungen werden nach dem schließen des Fensters in der Audioleiste aktualisiert

 **Player**

Spielt den Audioclip ab

**Hüllkurve anwenden**

Schaltet die Modifikation der Hüllkurve durch gesetzte Markerpunkte ein / aus.

**Markierlinien**

Schaltet die Markierlinien ein / aus.

 **Rückgängig**

Macht die letzte Aktion rückgängig



### **Wiederherstellen**

Stellt die letzte Aktion wieder her.



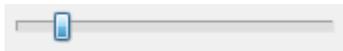
### **Entfernen**

Entfernt markierten Markerpunkt.



### **Alle Markerpunkte entfernen**

Entfernt alle Markerpunkte



### **Zoom**

Vergrößert oder verkleinert die Zeitleiste



### **Audioclip Eigenschaften**

Öffnet bzw. schließt das Fenster Audioclip Eigenschaften  
siehe unter: [Anpassen](#)

## **Zeitleiste**

Die Zeitleiste beinhalten die Funktionen der Schieber für Ein – und Ausblendung , Startzeit und Länge

### **Schieber: Einblenden**

mit den Schieber kann die Dauer der Einblendung festgelegt werden.

### **Schieber: Startzeit**

Mit den Schieber kann der Startpunkt des Audiostückes festgelegt werden. Teile die sich vor den Startpunkt des Schiebers befinden werden ausgeblendet.

Dies Audiodatei wird nicht beschnitten. Es handelt sich hierbei um einen virtuellen Startpunkt.

### **Schieber: Ausblenden**

mit den Schieber kann die Dauer der Ausblendung festgelegt werden.

### **Schieber: Länge**

Mit den Schieber kann das Ende (Endpunkt) des Audiostückes festgelegt werden. Teile die sich nach den Endpunktpunkt des Schiebers befinden werden ausgeblendet.

Dies Audiodatei wird nicht beschnitten. Es handelt sich hierbei um einen virtuellen Endpunkt.

Die Änderungen werden nach dem schließen des Fensters in der Audioleiste aktualisiert.

## Locator

Zeigt die aktuelle Position beim abspielen über den Player an, bzw. legt den Startpunkt für den Player fest

## Marker

Marker können mit der Maus beliebig gesetzt werden

Durch das anklicken mit der linken Maustaste und schieben nach rechts oder links kann der Marker in der Zeitposition verändert werden

Wird noch oben oder unten geschoben wird die Lautstärke geändert.

Eine Änderung zwischen 2 Markern bewirkt je nach Einstellung der Marker ein abschwächen oder anheben der Lautstärke.

## Statusleiste



Abbildung 74: Fenster Hüllkurve -Statusleiste

die Statusleiste ist in 3 Bereiche unterteilt.

### Zeit des Locators

gibt den Zeitpunkt an, an dem sich der Locator befindet

### Zeit der markierten Zeitmarke:

gibt den Zeitpunkt des markierten Markerpunktes an. Zusätzlich wird der Lautstärkepegel in % angezeigt.

### Info

Hier werden Informationstexte zu Funktionen angezeigt.

## Überblenden

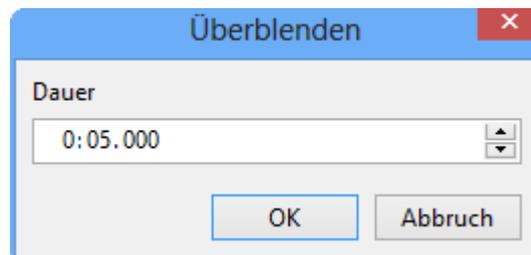


Abbildung 75: Fenster Überblenden

Hier kann die Überblendzeit in einer Tonspur für alle Audiodateien festgelegt werden



Die Funktion überschreibt Einstellungen von Anpassen und Hüllkurve.

### **Zufällige Abspielreihenfolge (Tonspur x)**

Es werden nur die Audiofiles der markierten Tonspur wiedergegeben.  
Zuerst Tonspur markieren. Dann Haken setzen.

### **Musik nach Ablauf wiederholen**

Die Musik wird wiederholt, wenn die Gesamtlänge der Objekte in der Bild- / Zeitleiste größer ist als die Gesamtlänge der Audiofiles

### **Ton nicht unterbrechen wenn nächstes Bild erscheint**

Ist einem Objekt eine Audiodatei (z.B. gesprochener Kommentar) zugeordnet, deren Länge größer ist als die Länge des Objektes, dann mit setzen des Haken das Audiofile in den nachfolgenden Objekten bis zum Ende wiedergegeben werden.

Diese Funktion ist interessant, wenn z.B. ein gesprochener Text bei einem bestimmten Bild beginnen soll, und über eine Sequenz (Folge von Objekten) mit umfassen kann.

## Erweitert

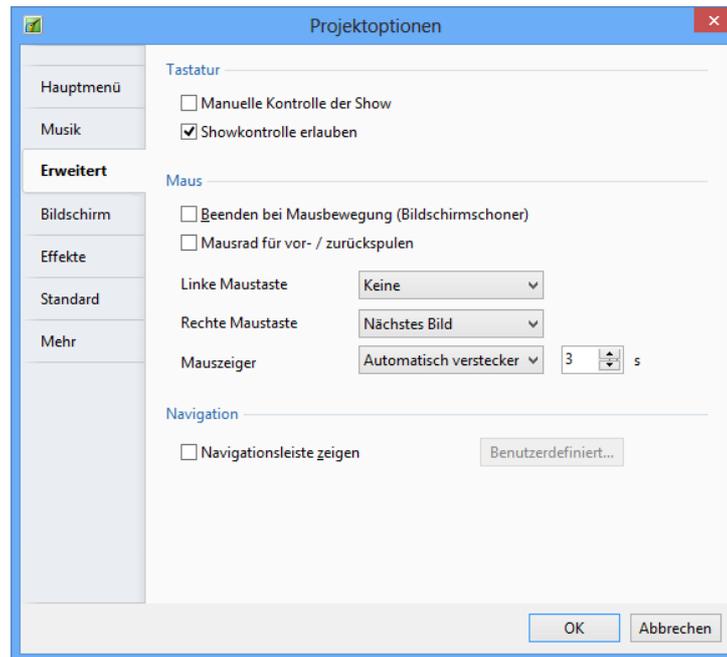


Abbildung 76: Projektoptionen - Erweitert

### **Tastatur**

#### **Manuelle Kontrolle der Show**

Bei der Wiedergabe wird bei jeden Übergang angehalten. Um die Show fortzusetzen muss über Tastatur (Leertaste , Return oder rechte Pfeiltaste) oder Mauseingabe (rechte Maustaste) eine erfolgen.

#### **Showkontrolle erlauben**

Bei der Wiedergabe kann mit der Tastatur oder Maus in den Ablauf eingegriffen werden.  
(Vor, Zurück, Pause oder Beenden)

### **Maus**

#### **Beenden beim Mausbewegung (Bildschirmschoner)**

Das bewegen der Maus beendet den Bildschirmschoner.

#### **Mausrad für Zurückspulen**

Durch drehen am Mausrad kann vor- oder zurückgespult werden

#### **Linke Maustaste**

Hier wird festgelegt welche Funktion die linke Maustaste ausführen soll. Aus nachfolgenden Funktionen kann ausgewählt werden:

- Keine

- Beenden
- Nächstes Bild
- Vorheriges Bild
- Hilfe
- Zum ersten springen
- Pause

### **Rechte Maustaste**

Hier wird festgelegt welche Funktion die linke Maustaste ausführen soll.  
Aus nachfolgenden Funktionen kann ausgewählt werden:

- Keine
- Beenden
- Nächstes Bild
- Vorheriges Bild
- Hilfe
- Zum ersten springen
- Pause

### **Mauszeiger**

Hier wird die Eigenschaft des Mauszeigers festgelegt.

- Automatisch verstecken - im rechten Feld kann die entsprechende Zeit eingestellt werden
- Anzeigen
- Verstecken

## ***Navigation***

### **Navigationsleiste zeigen**

Ist der Haken gesetzt, wird eine Navigationsleiste angezeigt.

## Benutzerdefiniert

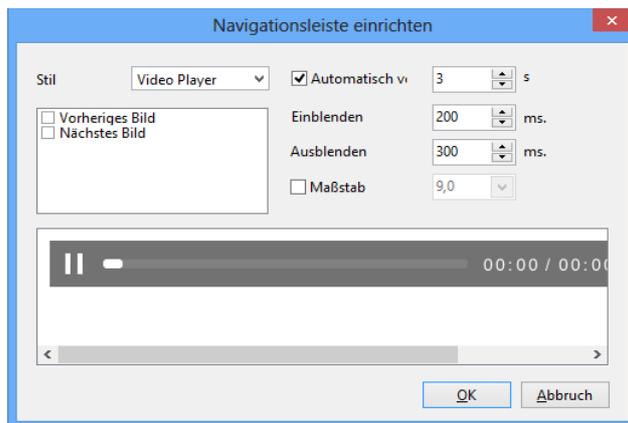


Abbildung 77: Navigationsleiste einrichten

### Stil:

Es kann aus verschiedenen Vorlagen ausgewählt werden. Abhängig von den ausgewählten Stil gibt es verschiedene Funktionen die in der Navigationsleiste beinhalten kann

### Funktionen Auswahlliste

Es werden die vorhandenen Funktionen angezeigt: Mit aktivieren des Haken wird die Funktion in die Navigationsleiste aufgenommen (siehe Navigationsleiste Vorschau)

### Automatisch Verstecken

Angabe der Zeit nach der die Navigationsleiste versteckt wird

### Einblenden

Gibt die Zeit an, in welcher die Navigationsleiste eingeblendet wird

### Ausblenden

Gibt die Zeit an, in welcher die Navigationsleiste ausgeblendet wird

### Navigationsleiste Vorschau

Zeigt eine Vorschau der konfigurierten Navigationsleiste an

## Bildschirm

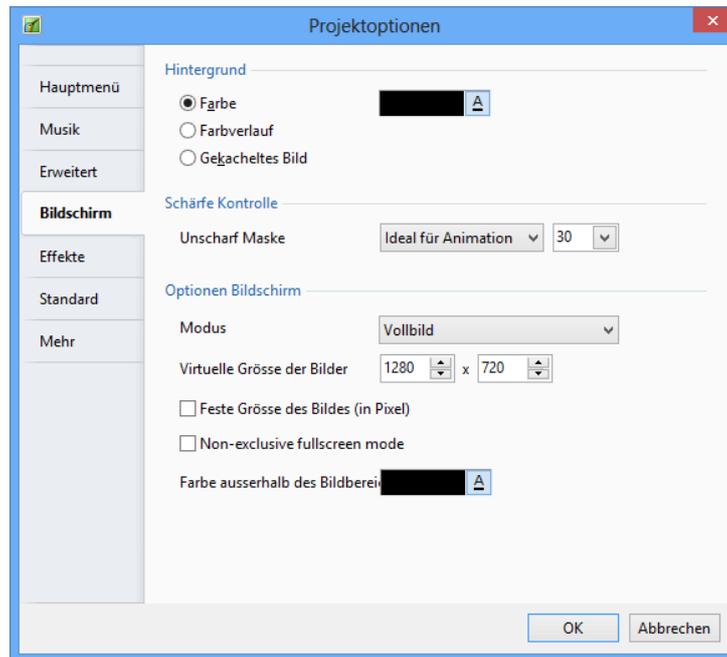


Abbildung 78: Projektoptionen - Bildschirm

## Hintergrund

### Farbe

Hier kann die Hintergrundfarbe eingestellt werden

### Farbverlauf

Hier kann ein Farbverlauf für den Hintergrund eingestellt werden

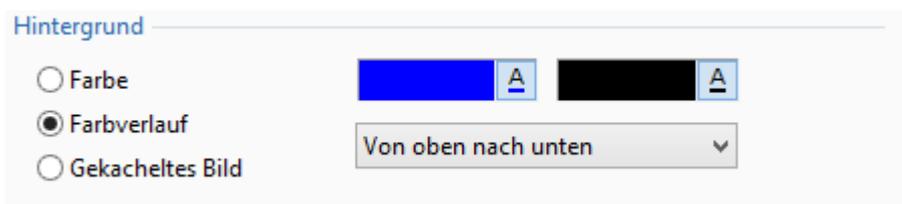


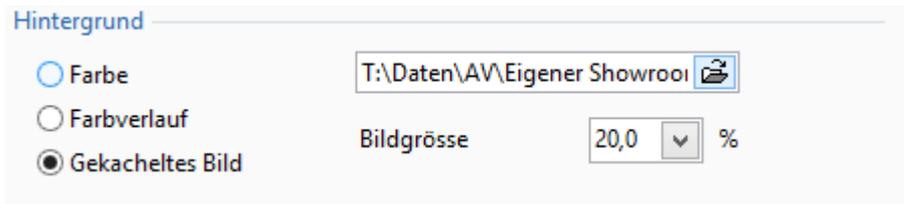
Abbildung 79: Farbverlauf

Es können zwei Farben für den Verlauf definiert werden

Der Verlauf kann von „oben nach unten“ oder von „links nach rechts“ erfolgen

## Gekacheltes Bild

Hier kann ein Bild für den Hintergrund eingestellt werden



80. Abbildung: Gekacheltes Bild

Durch anklicken des Ordner - Symbols öffnet sich ein Dialogfenster in dem das Bild ausgewählt werden kann.

Bildgröße bestimmt wie groß das Bild (Kachel) sein darf.

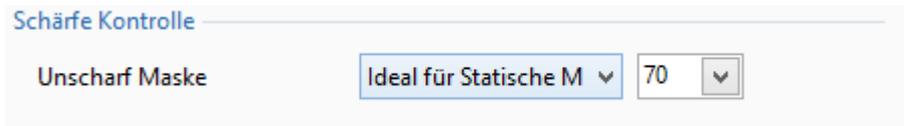


Bei Einstellung 100 % wird nur ein Bild angezeigt

## Schärfe Kontrolle

### Unschärf Maske

Mit dieser Option wird über alle Bilder bei der Wiedergabe eine Unschärf Maskiert (geschärft)



81. Abbildung: Schärfe Kontrolle

Folgende Einstellungen sind Möglich:

- Keine
- Ideal für Statische Motive - Einstellung entspricht den Wert 70
- Ideal für Animation - Einstellung entspricht den Wert 30
- Benutzerdefiniert – in rechten Feld können Sie die Einstellungen selbst vornehmen

## Optionen Bildschirm

### Modus

Für die Wiedergabe stehen folgende Modi zur Auswahl:

- Vollbild
- Fenstermodus

## **Virtuelle Grösse der Bilder**

Bestimmt die Größe der Bilder (unabhängig von der Auflösung).  
Bei der Wiedergabe werden die Bilder so groß wie möglich angezeigt.  
Durch diese Einstellung kann auch das Format bestimmt werden.



Es kann durch die Einstellungen zu Verzerrungen bei Bildern mit anderen Format ( Auflösung ) kommen.

## **Feste Grösse des Bildes (in Pixel)**

Bestimmt die Größe der Bilder.  
Bei der Wiedergabe werden die Bilder in dieser Größe angezeigt.  
Durch diese Einstellung kann auch das Format bestimmt werden.



Es kann durch die Einstellungen zu Verzerrungen bei Bildern mit anderen Format ( Auflösung ) kommen.

## **Non – exclusive Fullscreen Mode**

Ist ein spezieller Modus für die Unterstützung der Grafikkarten. Bei Performance Problemen unter Windows XP kann durch aktivieren, die Performance verbessert werden.

Seit Windows Vista ist diese Option im Betriebssystem bereits gesetzt: Diese Option hat hier keine Funktion.

## **Farbe ausserhalb des Bildbereiches**

Hier kann eine Farbe definiert werden für Flächen die außerhalb den Bildbereiches liegen.



Empfehlung: verwenden Sie die Farbe vom Hintergrund.

## Effekte

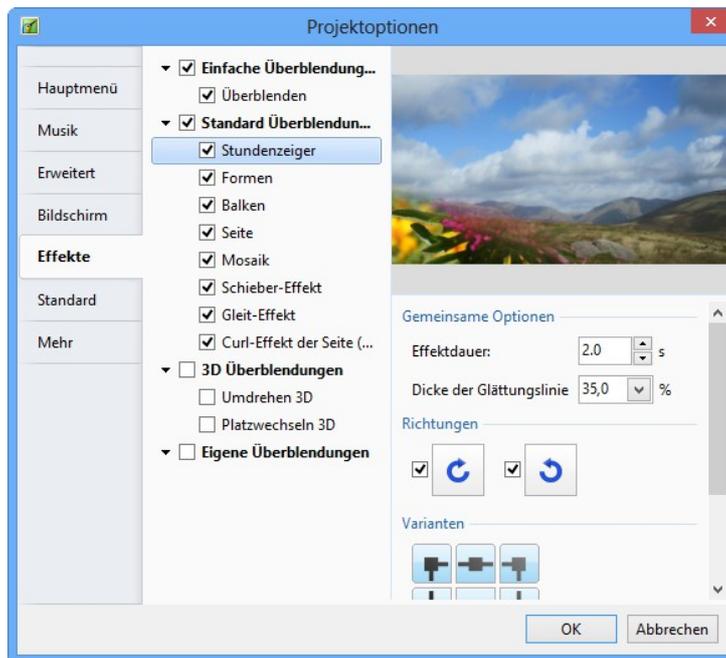


Abbildung 82: Projektoptionen - Effekte

Es können die Überblendungen (Effekte) bestimmt werden die Sie in ihren Projekt verwenden möchten.

Aktivieren Sie den Haken für den jeweiligen Effekt der verwendet werden soll.

Auf der rechten Seite sehen Sie ein kleines Vorschauenfenster in dem der Effekt angezeigt wird. Unterhalb der Vorschau finde Sie verschiedenen Einstellmöglichkeiten für den Effekt.

### **Eigene Überblendungen**

Hier können Sie Eigene Überblendungen erstellen , verwalten und de Projekt hinzufügen.

Mehr Details siehe unter: [Eigene Überblendung erstellen](#)



Die Effekte werden beim Einfügen der Bilder / Videos und bei der Wiedergabe (EXE – Ausführbare Datei) zufällig ausgewählt.

Möchten Sie Ihr Projekt nach eigenen Vorgaben gestalten empfiehlt es sich nur eine Überblendung auszuwählen die Sie häufig verwenden, und diese mit den von Ihnen verwendetet Standardzeit einzustellen:

Unter: „[Bild einrichten](#)“ können Sie später jedes Bild /Video beliebig anpassen

## Standard

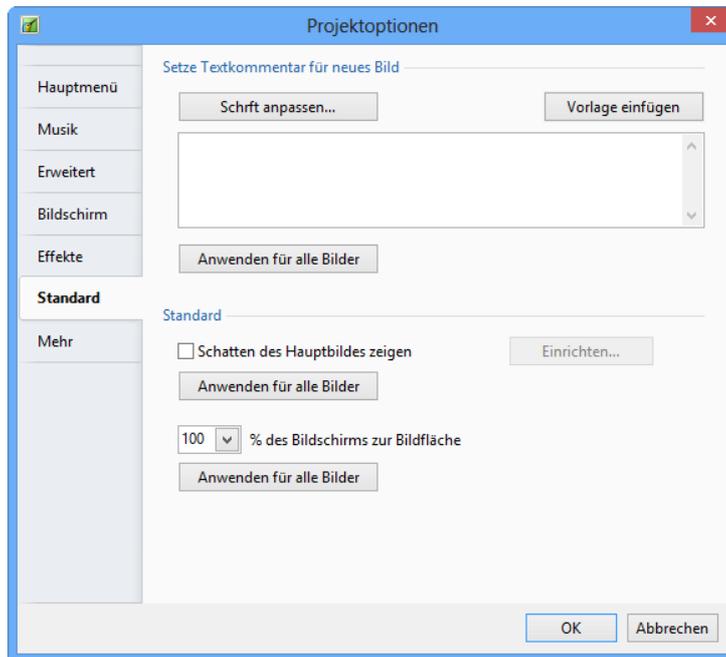


Abbildung 83: Projektoptionen - Standard

### Setze Textkommentar für neues Bild

#### Schrift anpassen...

Öffnet des Dialogfenster zum Einrichten der Schrift

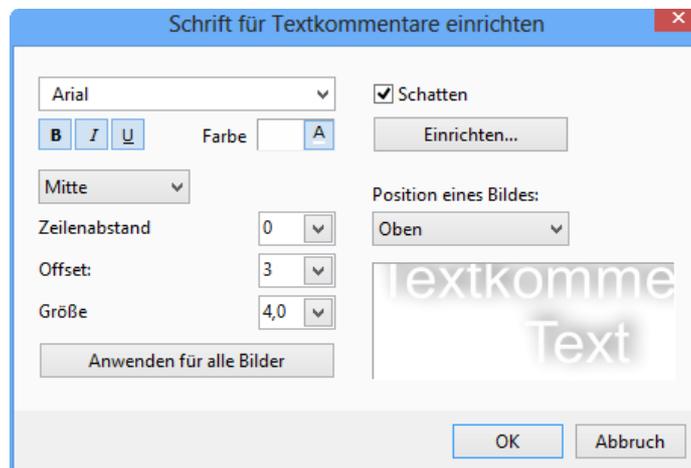


Abbildung 84: Dialog - Schrift für Textkommentar einrichten

#### Schriftart

Es kann aus verschiedene Schriftarten ausgewählt werden.

#### ***B I U***

Formatiert den Text:

**B**: entspricht Fett geschrieben

*I*: entspricht Kursiv

U: Text wird Unterstrichen.

### **Farbe**

Auswahl der Schriftfarbe

### **Ausrichtung**

Ausrichtung des Textes: Mitte, Links oder Rechts

### **Zeilenabstand**

Hier kann der Abstand zwischen den Zeilen im Text eingestellt werden

### **Offset**

Hier kann der Offset von den entsprechenden Position eingestellt werden

### **Grösse**

Hier kann die Größe der Schrift eingestellt werden

### **Anwenden für alle Bilder**

Die Einstellungen werden für alle Bilder übernommen

Bei angepassten Bildern im Projekt (z.B.: über Bild einrichten) werden die Werte überschrieben

### **Schatten**

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschieden Einstellungen vorgenommen werden

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

### **Position im Bild**

Legt fest an welcher Position der Text erscheint

Folgende Positionen stehen zur Auswahl:

- Links
- Rechts
- Oben
- Unten
- Mitte
- links- oben
- rechts- oben
- rechts-unten
- links unten

## **Vorlage einfügen**

Fügt ein der vordefinierten Makros in das Textfeld ein.

## **Textfeld**

Eingabefeld für den gewünschten Kommentar

## **Anwenden für alle Bilder**

Einstellungen werden für alle Bilder übernommen, ansonsten nur für neu hinzugefügte Bilder.



Bei angepassten Bildern im Projekt (z.B.: über Bild einrichten) werden die Werte überschrieben

## **Standard**

### **Schatten des Hauptbildes anzeigen.**

Ist der Haken gesetzt, wird für das Hauptbild eines Objektes der Schatten angezeigt.

## **Einrichten**

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten kann verschieden Einstellungen vorgenommen werden

Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

## **Anwenden für alle Bilder**

Einstellungen werden für alle Bilder übernommen, ansonsten nur für neu hinzugefügte Bilder.



Bei angepassten Bildern im Projekt (z.B.: über Bild einrichten) werden die Werte überschrieben

## **% des Bildschirms zur Bildfläche**

bestimmt die Größe der Objekte (Bilder / Videos) im Verhältnis zur vorhandenen Bildschirmfläche

## **Anwenden für alle Bilder**

Einstellungen werden für alle Bilder übernommen, ansonsten nur für neu hinzugefügte Bilder.



Bei angepassten Bildern im Projekt (z.B.: über Bild einrichten) werden die Werte überschrieben

## Mehr

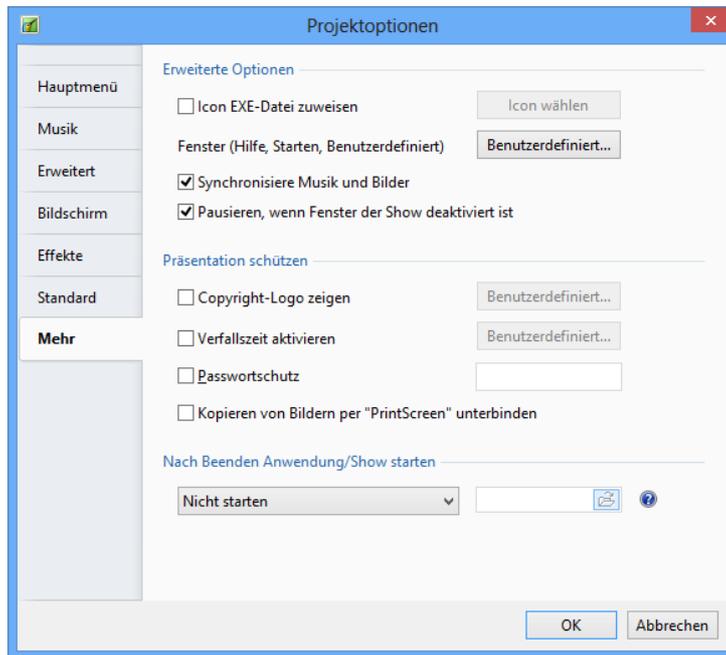


Abbildung 85: Projektoptionen - Mehr

### **Erweiterte Optionen**

#### **Icon – Exe Datei zuweisen**

Ist der Haken gesetzt wird der ausführbaren Datei mit Ihren Icon erstellt.

#### **Icon wählen**

Öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie das gewünschte Icon (.ICO Datei) auswählen können.

#### **Fenster (Hilfe, Starten, Benutzerdefiniert)**

Hier können ein Hilfe - , ein Start - und eigene Fenster erstellen und bearbeiten.

#### **Benutzerdefiniert**

Durch anklicken der Schaltfläche wird der Dialog „Fenster anpassen“ geöffnet

## Fenster anpassen

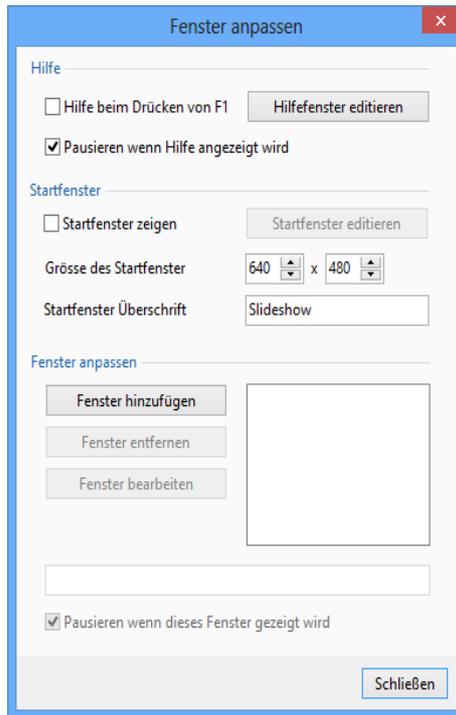


Abbildung 86: Dialog - Fenster anpassen

## Hilfe

### **Hilfe beim drücken von F1**

Ist der Haken gesetzt kann in der ausführbaren Datei (EXE) durch Drücken von F1 die Hilfe aufgerufen werden.

### **Hilfe Fenster editieren**

Öffnet den Fenster Editor.  
Der Fenster Editor entspricht im aussehen und Umfang den Fenster. [Objekte und Animation](#).  
Hilfe Fenster bearbeiten siehe unter: [Fenster erstellen](#).

### **Pausieren wenn Hilfe angezeigt wird.**

Ist der Haken gesetzt, wird die Show angehalten, während das Hilfe Fenster angezeigt wird.

## Startfenster

### **Startfenster anzeigen**

Ist der Haken gesetzt wird in der ausführbaren Datei (EXE) das Startfenster angezeigt.

### **Startfenster editieren**

Öffnet den Fenster Editor.  
Der Fenster Editor entspricht im aussehen und Umfang den Fenster. [Objekte und Animation](#).  
Startfenster bearbeiten siehe unter: [Fenster erstellen](#).

### **Grösse des Startfenster**

Hier wird die Größe des Startfenster (in Pixel) festgelegt.  
  
Ist der Haken gesetzt, wird die Show angehalten, während das Hilfe Fenster angezeigt wird.

### **Startfenster Überschrift**

Hier kann die Überschrift des Startfensters festgelegt werden.

## **Fenster anpassen**

### **Fenster hinzufügen**

Durch anklicken des Button wird ein neues Fenster angelegt.  
Das Fenster erscheint in der Fensterliste (rechtes Listenfeld)

### **Fenster entfernen**

Durch anklicken des Button wird ein markiertes Fenster in der Fensterliste entfernt.  
Fenster bearbeiten

Durch anklicken des Button wird ein markiertes Fenster in der Fensterliste in Fenster Editor geöffnet.  
Der Fenster Editor entspricht im aussehen und Umfang den Fenster. [Objekte und Animation](#).  
Startfenster bearbeiten siehe unter: [Fenster erstellen](#).

### **Fensterliste**

Zeigt die eigenen Fenster an, die im Projekt angelegt wurden

### **Fenstername**

Zeigt den Namen des markierten Fensters in der Fensterliste an. Der Name kann hier geändert und wird durch das Anklicken der Schaltfläche: „Umbenennen“ geändert.

### **Pausieren wenn Fenster angezeigt wird.**

Ist der Haken gesetzt, wird die Show angehalten, während ein eigenes Fenster angezeigt wird.

## Synchronisiere Musik und Bilder

Ist der Haken gesetzt, so werden die Musik und die Bilder synchronisiert

## Pausieren, wenn Fenster der Show deaktiviert ist

Ist der Haken gesetzt, so wird die Wiedergabe unterbrochen, wenn das Fenster nicht aktiv ist, Ansonsten läuft die Show im Hintergrund weiter.

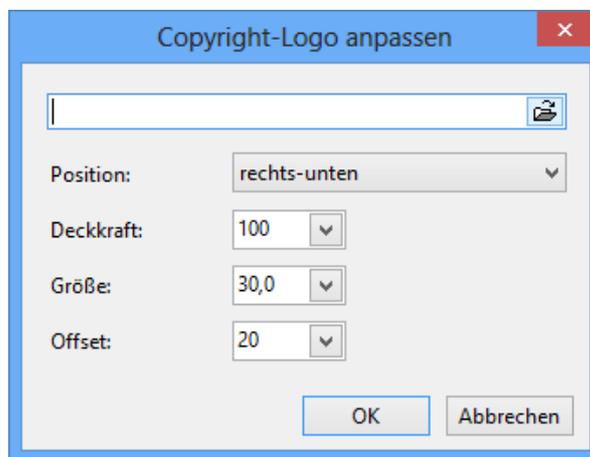
## Präsentation schützen

### Copyright-Logo zeigen

Ist der Haken gesetzt, so Logo im Projekt angezeigt.

#### Benutzerdefiniert

Beim Anklicken des Schaltfläche erscheint das Dialogfenster: Copyright-Logo anpassen



87. Abbildung: Copyright-Logo anpassen

#### Position im Bild

Legt fest an welcher Position der Text erscheint

#### Ordner Symbol

Durch anklicken des Order Symbols wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem die Logo Datei ausgewählt werden kann. Es werden nur die Unterstützten Dateiformate (JGP, BMP, GIF usw.) angezeigt.

#### Position:

Folgende Positionen stehen zur Auswahl:

- Links
- Rechts
- Oben
- Unten
- Mitte

- links- oben
- rechts- oben
- rechts-unten
- links unten

### **Deckkraft :**

Hier kann sie Deckkraft des Logo eingestellt werden.

### **Grösse**

Hier kann die Größe der Schrift eingestellt werden

### **Offset**

Hier kann der Offset von den entsprechenden Position eingestellt werden

## **Verfallszeit aktivieren**

Hier kann ein Zeitraum eingestellt werden in dem die Show lauffähig ist.

### **Benutzerdefiniert**

Beim Anklicken des Schaltfläche erscheint das Dialogfenster: Verfallszeit anpassen

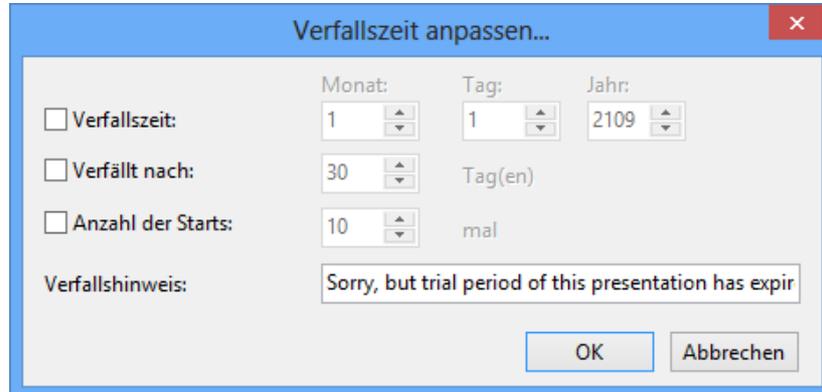


Abbildung 88: Dialog - Verfallszeit anpassen

### **Verfallszeit:**

Ist der Haken gesetzt, so in den nachfolgenden Feldern das Datum eingestellt werden, ab dem die Show nicht mehr wiedergegeben werden kann.

### **Verfällt nach:**

ist der Haken gesetzt, so in den nachfolgenden Felder die Anzahl der Tage eingestellt werden, in den die Show wiedergegeben werden kann. (Gilt ab Datum der Erstellung)

### **Anzahl der Starts:**

Ist der Haken gesetzt, so in den nachfolgenden Felder die Anzahl der Starts angegeben werden.

### **Verfallshinweis:**

Hier können Sie einen Hinweistext eingeben, dieser wird angezeigt wenn die Verfallszeit abgelaufen ist.

### **Passwortschutz**

Ist der Haken gesetzt, wird beim Start der Show ein Passwort abgefragt. In rechten Feld können sie das Passwort festlegen.

### **Kopieren der Bilder per „PrintScreen“ unterbinden**

Ist der Haken gesetzt, wird das kopieren von Bildern der Show in die Zwischenablage verhindert.

### **Nach Beenden Anwendung/Show starten**

Hier haben Sie drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Nicht starten

Es wird keine Aktion ausgelöst

- - Anwendung starten

Es kann durch anklicken des Ordnersymbols eine Anwendung ausgewählt werden, die nach Ablauf der Show automatisch gestartet wird.

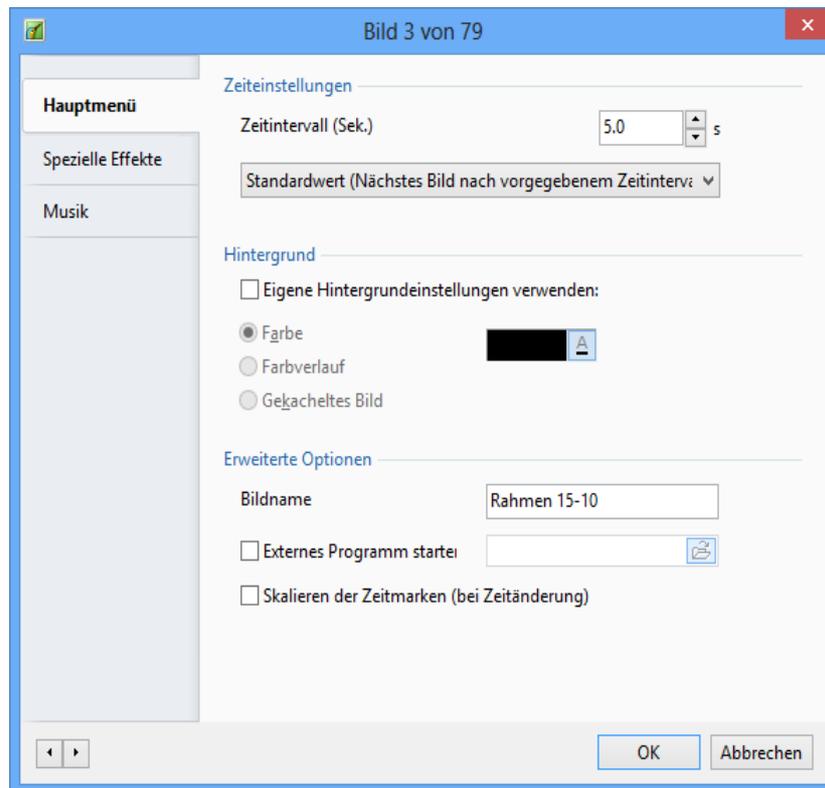
- Show starten

Es kann durch anklicken des Ordnersymbols eine andere PTE Show (PTE Datei) ausgewählt werden, die nach Ablauf der Show automatisch gestartet wird.



Die Show muss mit der gleichen Version von PTE erstellt worden sein

## Fenster: Bild einrichten



89. Abbildung: Bild einrichten

Im Fenster: Bild einrichten Projektoptionen sind grundlegende Einstellung für Ihre Bilder / Videos zu finden.

In dem Fenster kann ein Einstellungen für ein oder mehrere markierte Objekte gleichzeitig vornehmen.

In der Überschrift finden Sie die Information welches Bild, bzw., wie viele Bilder markiert sind, um hier bearbeitet zu werden.

Der Aufruf kann über die Schaltfläche: Bild einrichten, das Menü oder über das Kontextmenü aufgerufen werden.

Die Funktionen befinden sich in den folgenden Reitern:

- [Hauptmenü](#)
- [Spezielle Effekte](#)
- [Musik](#)

## Hauptmenü

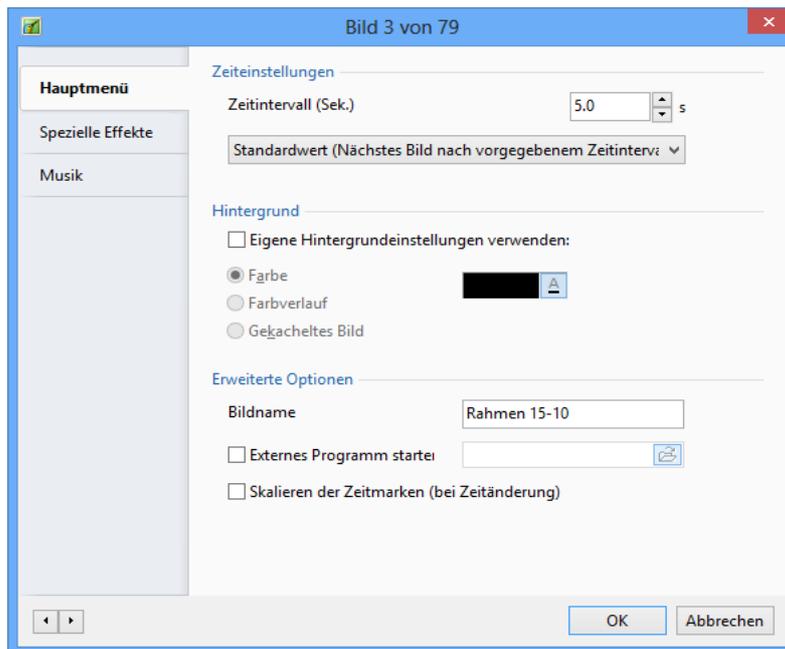


Abbildung 90: Bild einrichten - Hauptmenü

### Zeiteinstellungen

#### Zeitintervall (Sek.)

in rechten Feld kann die Standzeit geändert werden

#### Bildeigenschaft

Standardwert (Nächstes Bild nach vorgegebenem Zeitintervall)

Hier gibt es 4 Optionen was nach dem Bild erfolgen soll.

- Standardwert (Nächstes Bild nach vorgegebenem Zeitintervall)  
Es wird das nächste Bild in der Bildleiste/Zeitleiste angezeigt
- Zeigt das nächste Bild mit vorgegebenen Intervall  
Es wird das nächste Bild in der Bildleiste/Zeitleiste angezeigt

- Warte auf Tastendruck um nächstes Bild anzuzeigen

Nach einem Tastendruck ( Leertaste , Return) wird das nächste Bild in der Bildleiste/Zeitleiste angezeigt

- Bild endlos wiederholen



Das Bild wird endlos wiederholt, Durch einen Tastendruck kann die Endloswiedergabe beendet werden. (Abbruch der Show oder das nächste Bild wird angezeigt.

Diese Funktion hängt von weiteren Einstellungen ab (z. B Showkontrolle).

## Hintergrund

### **Eigene Hintergrundfarbe verwenden.**

Ist der Haken gesetzt, kann der Hintergrund des/ der markierten Objekte(s) individuell eingestellt werden

### **Farbe**

Hier kann die Hintergrundfarbe eingestellt werden

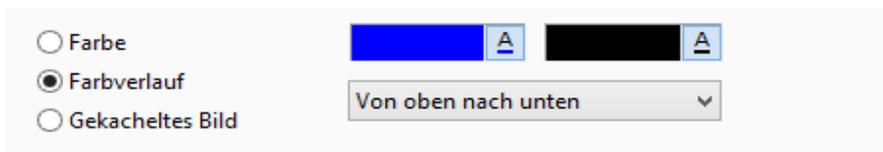


Abbildung 91: Farbverlauf

### **Farbverlauf**

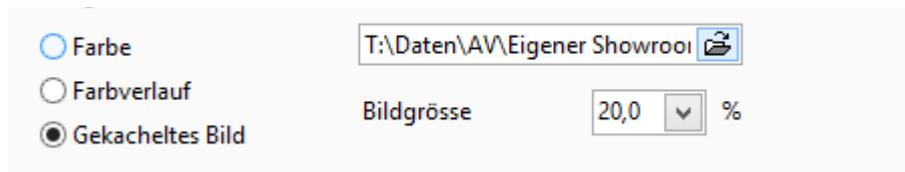
Hier kann ein Farbverlauf für den Hintergrund eingestellt werden

Es können zwei Farben für den Verlauf definiert werden

Der Verlauf kann von „oben nach unten“ oder von „links nach rechts“ erfolgen

### **Gekacheltes Bild**

Hier kann ein Bild für den Hintergrund eingestellt werden



92. Abbildung: Gekacheltes Bild

Durch anklicken des Ordner - Symbols öffnet sich ein Dialogfenster in dem das Bild ausgewählt werden kann.

Bildgröße bestimmt wie groß das Bild (Kachel) sein darf.



Bei Einstellung 100 % wird nur ein Bild angezeigt

## Erweiterte Optionen

### **Bildname**

hier kann der Bildname geändert werden. Der Bildname entspricht nicht den Dateinamen)

### **Externes Programm starten**

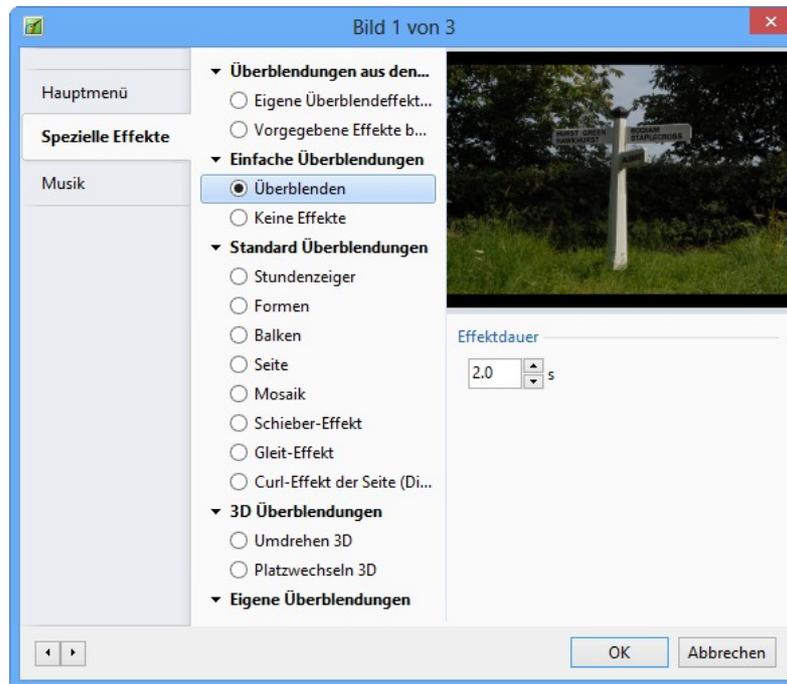
Ist der Haken gesetzt, wird ein anderes Programm nach den Bild angezeigt.

Durch anklicken aus das Ordner Symbol, kann das Programm ausgewählt werden.

### ***Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung)***

Ist der Haken gesetzt, dann wird bei einer Änderung der Standzeit, die Zeitmarken angepasst.

## Spezielle Effekte



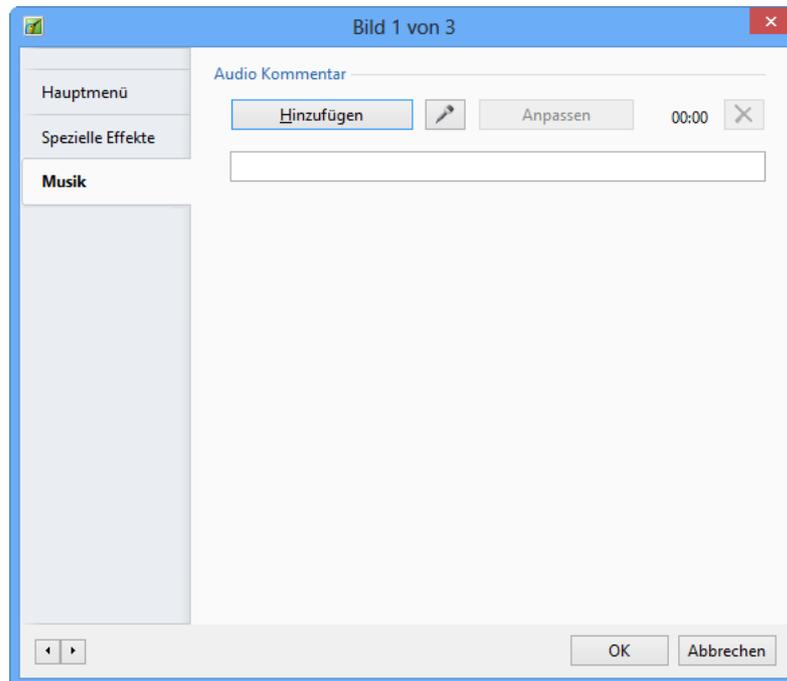
93. Abbildung: Spezielle Effekte

Es kann eine Überblendung (Effekt) ausgewählt werden.  
Auf der rechten Seite sehen Sie ein kleines Vorschauenfenster in dem der Effekt angezeigt wird.  
Unterhalb der Vorschau finden Sie verschiedene Einstellmöglichkeiten für den Effekt.

## Eigene Überblendungen

Hier können Sie eigene Überblendungen erstellen , verwalten und auswählen.  
Mehr Details siehe unter: [Eigene Überblendung erstellen](#)

## Musik



94. Abbildung: Musik

## Audio Kommentar

### **Hinzufügen.**

Nach dem Anklicken öffnet sich ein Dialogfeld in dem sie eine Audiodatei einfügen können.

Die Audiodatei wird mit dem Objekt verlinkt und wiedergegeben. Nach dem Auswählen wird das Fenster: AudioClip Eigenschaften geöffnet:



95. Abbildung: Audioclip Eigenschaften

Details siehe unter: [Anpassen](#):



## **Aufnahme**

Öffnet ein Aufnahme Fenster

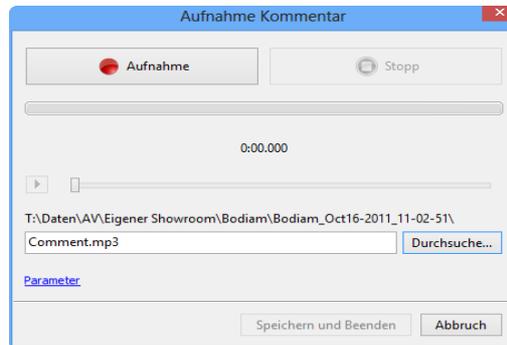


Abbildung 96: Fenster Aufnahme - Kommentar

### **Aufnahme / Pause**

Startet die Aufnahme, bzw. pausiert die Aufnahme

### **Stopp**

Beendet die Aufnahme

### **Aussteuerungsanzeige**

zeigt den Pegel während der Aufnahme

### **Aufnahmezeit**

gibt die Zeit während der Aufnahme an

### **Player**

Wiedergabe der Aufnahme

### **Verzeichnisangabe**

zeigt den aktuellen Pfad an

### **Dateiname**

Hier kann der Dateiname angegeben werden.

Beim Anklicken von **Durchsuchen** kann der Pfad geändert werden.

### **Parameter**

Im folgenden Fenster können die Aufnahme - Parameter eingestellt werden.

Codec, Kanäle, Bitrate, Frequenz und Aufnahmegerät



Abbildung 97: Aufnahme Fenster - MP3 Einstellung

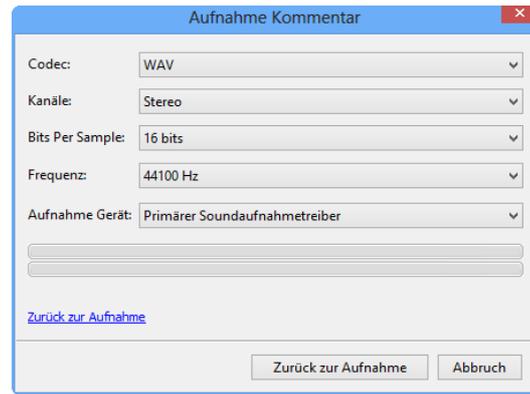


Abbildung 98: Aufnahme Fenster - WAV Einstellung

## **Speichern und Beenden**

Speichert die Aufnahme mit den vorher getätigten Einstellungen, und beendet das Fenster.

## Anpassen

Ist eine Tonspur markiert, so kann deren Name geändert werden.



Ist eine Audiodatei markiert, so kann diese bearbeitet werden. Einstellung werden auch durch die Funktion: [Hüllkurve](#) beeinflusst.



99. Abbildung: Audioclip Eigenschaften

Änderungen werden nach dem schließen des Fensters in der Audioleiste aktualisiert

### **Player**

spielt das Audiostream ab

### **Dateiname**

zeigt die Länge der Audiodatei und den Dateinamen

### **Startzeit**

legt fest ab wann die Wiedergabe in Audiostream erfolgen soll

### **Dauer**

Legt fest wie lange das Audiostream wiedergeben wird.

### **Überblenden**

legt fest wie lange die Überblendung vom vorherigen Audiostream zu diesen Audiostream in der Tonspur dauert

### **Offset**

legt eine Zeitspanne fest um die die Wiedergabe verzögert wird, (entspricht einen Audiostream ohne Ton)

### **Einblenden**

legt eine Zeitspanne fest in der das Audiostück eingeblendet wird.

### **Ausblenden**

legt eine Zeitspanne fest in der das Audiostück ausgeblendet wird.

### **Lautstärke**

Legt die Grundlautstärke fest

### **Hüllkurve anzeigen**

Zeigt die Hüllkurve des Audiostückes in einen anderen Fenster an. In diesen können grafische Bearbeitungen vorgenommen werden. Siehe [Hüllkurve](#).

 **Zeit**

Gibt die Länge des Audioclips an



**Entfernen**

löscht den Audioclip

 **Pfad des Audioclip**

Zeigt den kompletten Pfad und Dateinamen an.

## PTE: Videobuilder

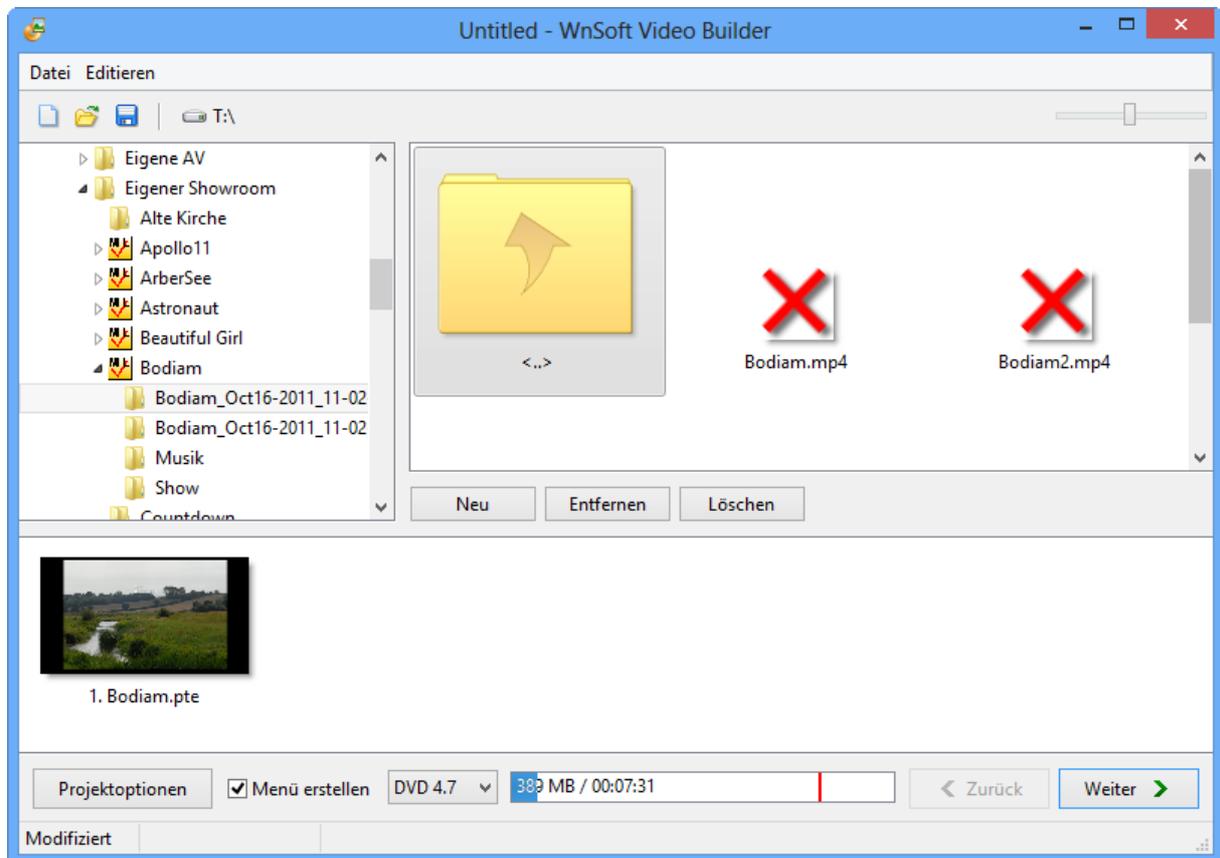


Abbildung 100: Videobuilder

Das Programm: Videobuilder ist Bestandteil von PTE.



Ist aber nur in der Deluxe Version freigeschaltet.

Die Programmteil ist aufgrund von Lizenzbestimmungen nur zeitlich limitiert für Updates. Mehr zu den Lizenzbedingung siehe unter [www.wnsoft.com](http://www.wnsoft.com).

Teilfunktionen von Videobuilder werden auf für die Konvertierung der Show in das Video-Format, und die Konvertierung von Videos verwendet.

Hierzu wird nicht explizit in die Programmoberfläche von Videobuilder verwendet.

## Videobuilder: das Hauptfenster

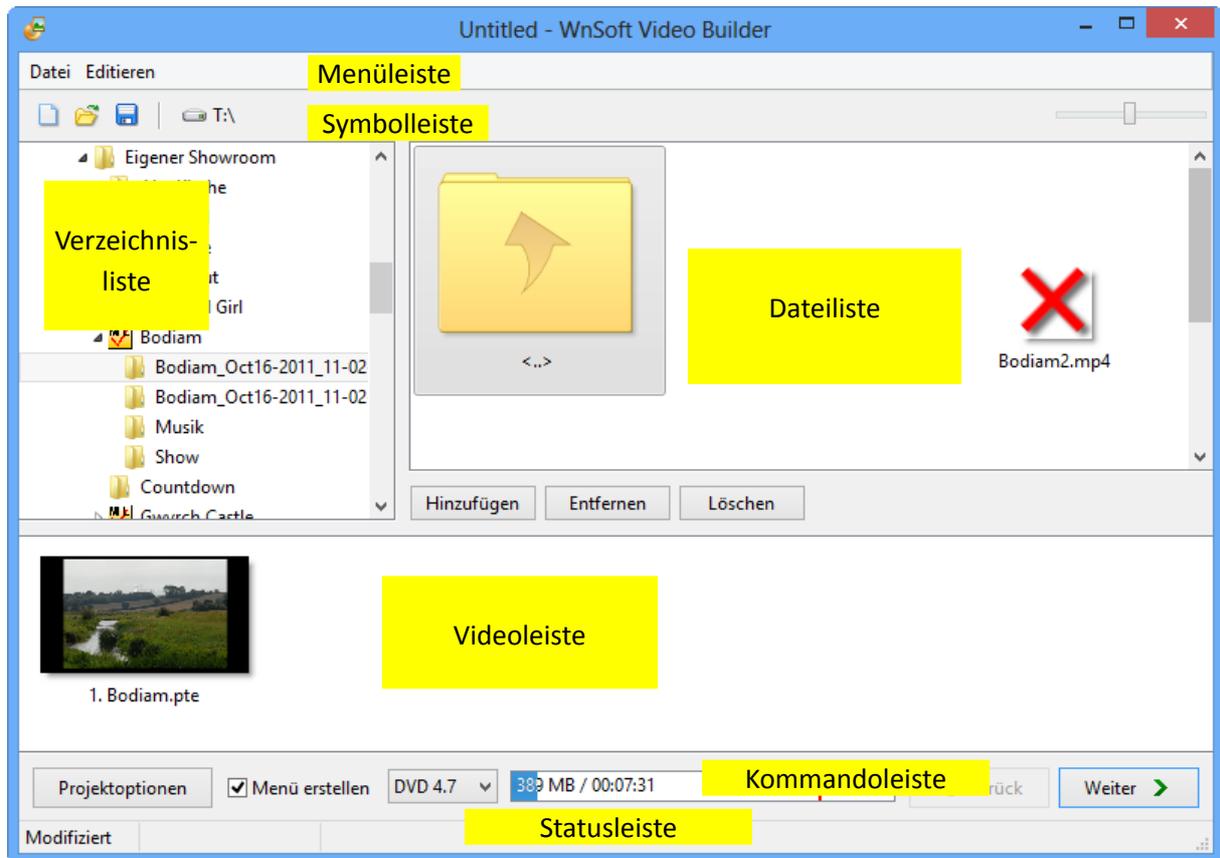


Abbildung 101: Abbildung: Hauptfenster mit geladenen Projekt

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Symbolleiste](#)
- [Verzeichnisliste](#)
- [Dateiliste](#)
- [Videoleiste](#)
- [Kommandoleiste](#)
- [Statusleiste](#)

## Menüleiste

Datei Editieren

Abbildung 102: Menüleiste

In der Menüleiste sind die Menüeinträge ( Funktionen / Optionen ) zu finden:



### Menüpunkt – Datei

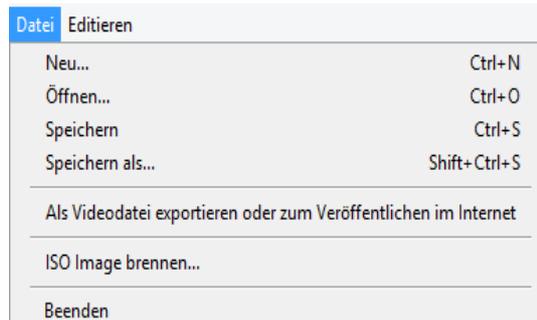


Abbildung 103: Menü: Datei

### Neu

Anlegen eines neuen Projektes für eine Videodatei / DVD (siehe: [Erstellen einer DVD](#))

### Öffnen

Öffnet ein vorhandenes Projekt

### Speichern

sichert das aktuelle Projekt unter den aktuellen Namen

### Speichern als

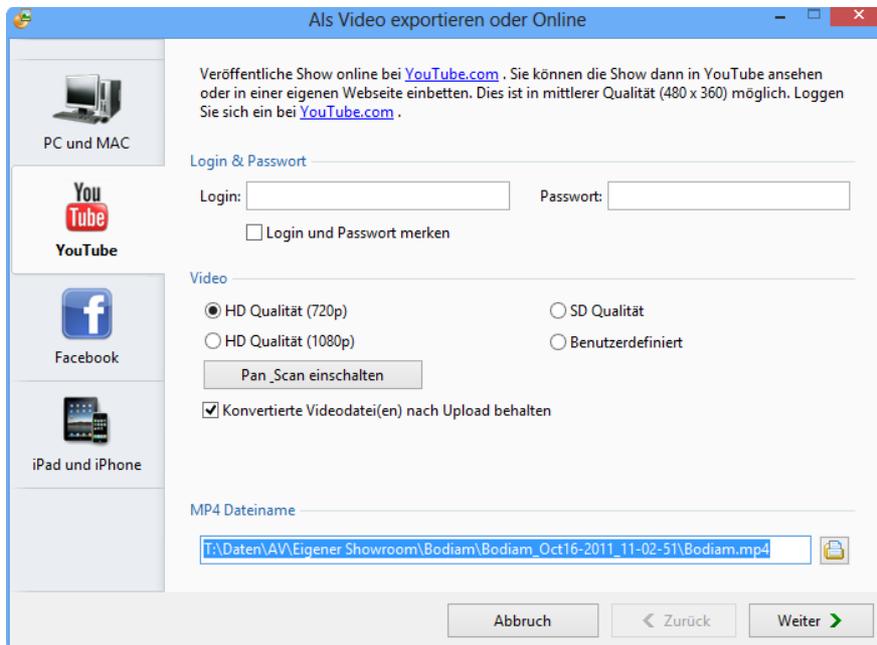
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



**Wichtig:** Dies betrifft nur die Projektdatei, alle anderen Dateien bleiben unverändert.

## Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet

Das Projekt wird als Videodatei erstellt, oder als eine Video Datei im Internet veröffentlicht.



Die Ausgabe kann für: PC und MAC, Youtube, Facebook, iPod und iPhone erfolgen.  
Die Optionen passen sich den jeweiligen Ausgabeformat an:



Beachten Sie die Copyright Rechte.

## ISO Image brennen

Hier können Sie eine ISO Datei auf einen Rohling brennen.

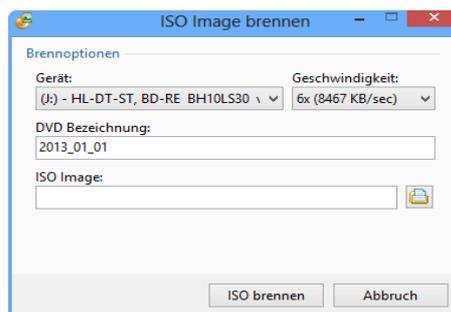


Abbildung 104: Projektauswahl

### Brennoptionen

#### Gerät:

Hier wird ein vorhandener Brenner (DVD / Blue Ray) angezeigt. Sie können auch einen anderen auswählen, wenn mehrere Brenner im System verbaut sind.

## Geschwindigkeit

Hier kann die Schreibgeschwindigkeit eingestellt werden.  
Empfehlung verwenden Sie eine niedrigere Geschwindigkeit um Probleme mit DVD Playern zu vermeiden.

## DVD Bezeichnung

Hier können Sie der DVD einen Namen geben

## ISO Image

Durch Anklicken auf das Explorer Symbol, können Sie nachfolgenden Dialogfenster ein vorhandenes Image auswählen.

## ISO brennen

Startet den Brennvorgang

## Beenden

Beendet das Programm PTE. Haben Sie die letzte Änderung noch nicht gesichert, so erhalten Sie ein entsprechendes Hinweisfenster.

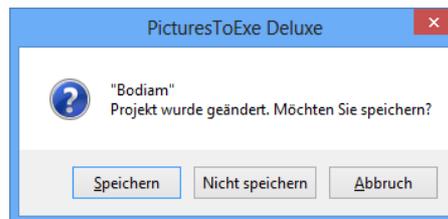


Abbildung 105: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

## Menüpunkt – Editieren

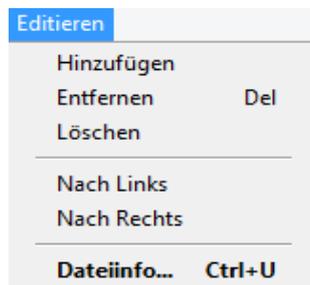


Abbildung 106: Menü: Datei

## Hinzufügen

Fügt markierte Objekte (PTE oder Video Datei) von der Dateiliste in die Videoleiste ein. Das Objekt wird vor markierten Objekten in der Videoleiste eingefügt, ansonsten wird es am Ende angehängt.

## Entfernen

Entfernt markiert Objekt aus der Videoleiste

## Löschen

Es werden alle Objekte aus der Videoleiste entfernt

## Nach links

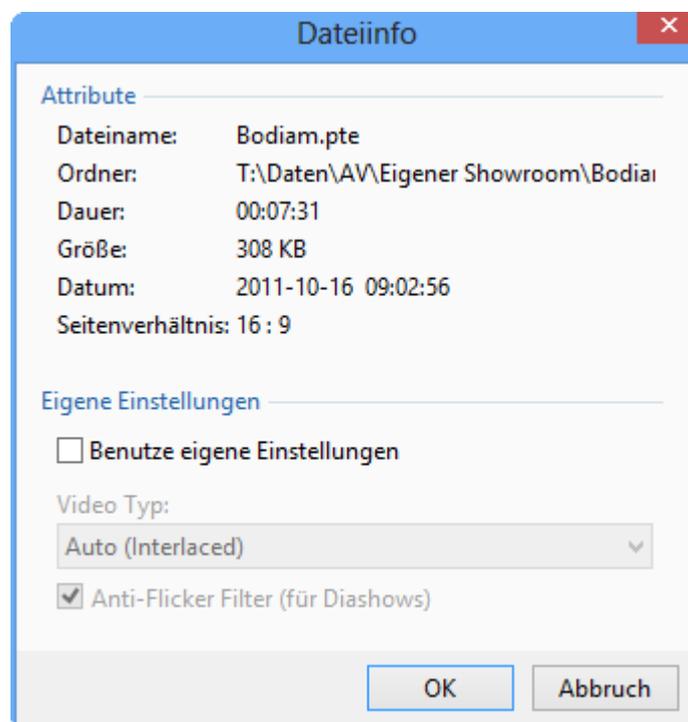
Markierte Objekte in der Videoliste werden um eine Position nach links verschoben

## Nach rechts

Markierte Objekte in der Videoliste werden um eine Position nach links verschoben

## Dateiinfo

Zeigt Informationen zur markierten Datei in der Videoleiste an.



107. Abbildung: Dateiinfo

Unter: **Eigene Einstellungen**“ können Benutzerdefinierte Einstellung für den Video Typ vorgenommen werden.

### ***Benutze eigene Einstellungen***

Ist der Haken gesetzt. Kann Unter Video Typ der Interlace Modus geändert werden.  
Zur Auswahl stehen:

- Auto (Interlaced)
- Progressive  
entspricht den Vollbild Mode (ganzes Bild)
- Interlaced  
entspricht Halbbild Mode

### ***Anti - Flicker Filter (für Diashows)***

Ist der Haken gesetzt, wird das flimmern bei der Ausgabe verhindert / verringert.

## Symbolleiste



Abbildung 108: Videobuilder - Symbolleiste

In der werden Funktionen und Optionen aus den Menü als Icon dargestellt.  
Mit den Schieber kann de Größe der Miniaturansicht in der Dateiliste geändert werden.

## Verzeichnisliste

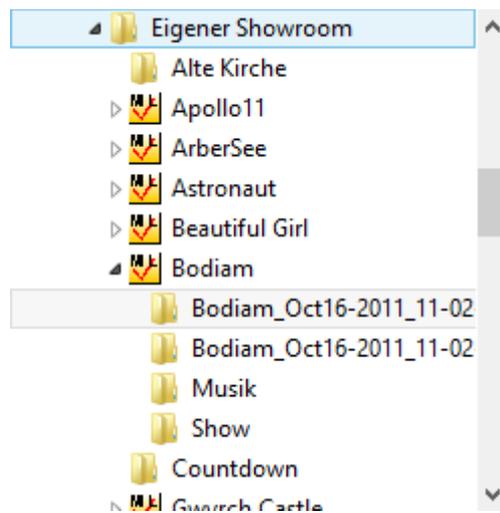


Abbildung 109: Videobuilder - Verzeichnisliste

In der Verzeichnisliste kann auf andere Laufwerke oder / und in andere Verzeichnisse gewechselt werden.



Hier werden keine Dateien angezeigt

## Dateiliste

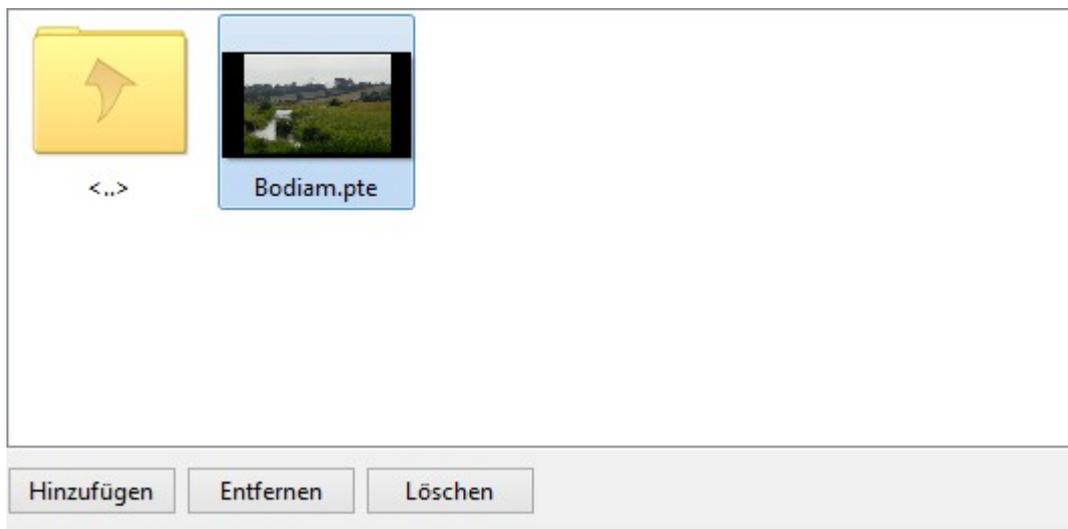


Abbildung 110: Videobuilder - Dateiliste

In der Dateiliste werden alle PTE Projektdateien (\*.PTE) und Videodateien die von PTE unterstützt werden angezeigt.

### **Hinzufügen**

Fügt markierte Objekte (PTE oder Video Datei) von der Dateiliste in die Videoleiste ein. Das Objekt wird vor markierten Objekte in der Videoleiste eingefügt, ansonsten wird es am Ende angehängt.

### **Entfernen**

Entfernt markiert Objekt aus der Videoleiste.

### **Löschen**

Es werden alle Objekte aus der Videoleiste entfernt.

## Videoleiste

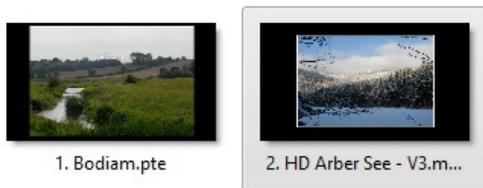


Abbildung 111: Videobuilder - Videoleiste

In der Videoleiste werden die Videos entsprechend Ihrer Abspielreihenfolge von links nach rechts angezeigt. (Die Nummer entspricht der Position)

## Kommandoleiste



Abbildung 112: Videobuilder - Kommandoleiste

Projektoptionen

### Projektoptionen

Öffnet das Fenster: Projektoptionen (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Videobuilder - Projektoptionen](#))

Menü erstellen

### Menü erstellen

Ist der Haken aktiv, so wird ein Menü für die Ausgabe als DVD / ISO erstellt. detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Bild einrichten](#)

DVD 4.7

### DVD Grösse:

In dem Auswahlfenster kann die Größe der DVD angegeben werden.

Mögliche Größe:

- DVD 1.4  
entspricht der mini DVD
- DVD 4.7  
entspricht der normalen DVD
- DVD 8.5  
entspricht der einer DL DVD (Dual Layer DVD)

657 MB / 00:12:42

## **Belegung**

Roter Strich: entspricht der max. Größe des Mediums (Obergrenze)

blauer Balken: Zeigt den belegten Speicherplatz auf dem Medium an.  
Es wird die Größe und Länge als Text mit angegeben.

< Zurück

## **Zurück**

Es wird zum vorherigen Fenster zurückgekehrt

Weiter >

## **Weiter**

Es wird der nächsten Fenster gesprungen.

Option: Menü erstellen ist aktiviert: [Fenster: DVD Menü](#)

Option: Menü erstellen ist nicht aktiviert: Fenster: VIDEO Ausgabe

## Statusleiste

Modifiziert | Gewählte Dateien: 1 | T:\Daten\AV\Eigener Showroom\Bodiam\Bodiam\_Oct16-2011\_11-02-51\

Abbildung 113: Videobuilder - Statusleiste

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten (PTE Projekt oder Video) angezeigt

Beschreibung der Felder von links nach rechts

### **Modifiziert**

Erscheint wenn Änderungen an den Projekt vorgenommen wurden, und dies noch nicht gespeichert wurde.

### **Gewählte Dateien: x**

Zeigt die Anzahl der markierten Objekt in der Videoleiste an.

### **Dateiinformation**

Es wird die komplette Information zu den markierten Objekt angegeben, wo es sich physikalisch auf den PC befindet. (Laufwerk, Pfad und Dateiname)



Bei mehreren markierten Objekte, wird der Name des zuletzt markierten Objektes angezeigt.

## Videobuilder: DVD Menü

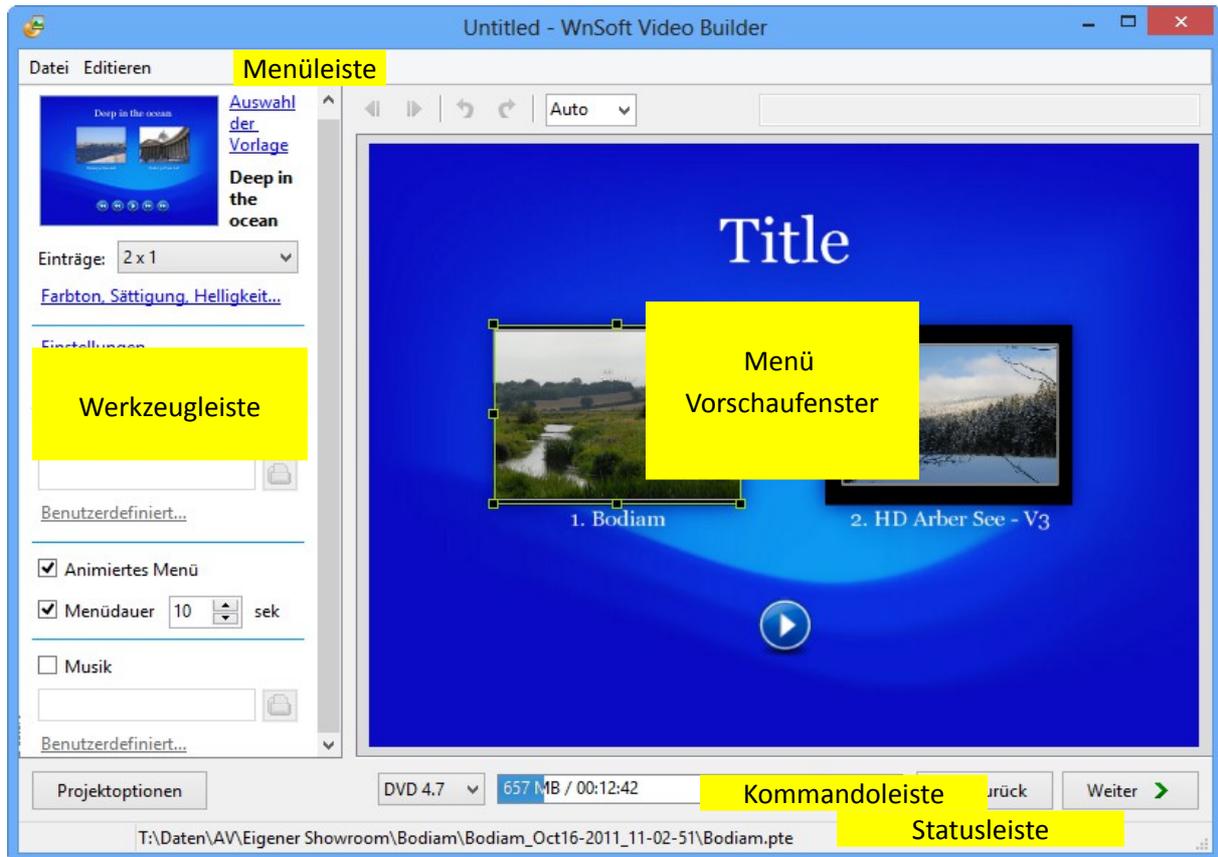


Abbildung 114: Videobuilder – DVD Menü

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Werkzeugleiste](#)
- [DVD Menü Vorschau Fenster](#)
- [Kommandoleiste](#)
- [Statusleiste](#)

## Menüleiste

Datei Editieren

Abbildung 115: Menüleiste

In der Menüleiste sind die Menüeinträge ( Funktionen / Optionen ) zu finden:



### Menüpunkt – Datei

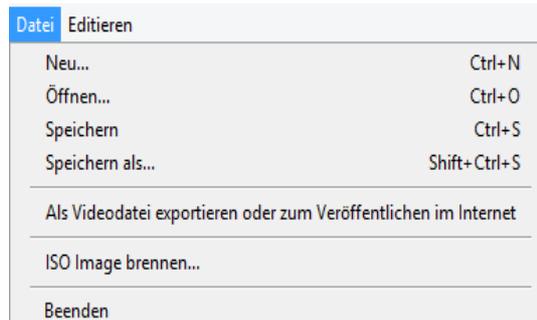


Abbildung 116: Menü: Datei

### Neu

Anlegen eines neuen Projektes für eine Videodatei / DVD (siehe: [Erstellen einer DVD](#))

### Öffnen

Öffnet ein vorhandenes Projekt

### Speichern

sichert das aktuelle Projekt unter den aktuellen Namen

### Speichern als

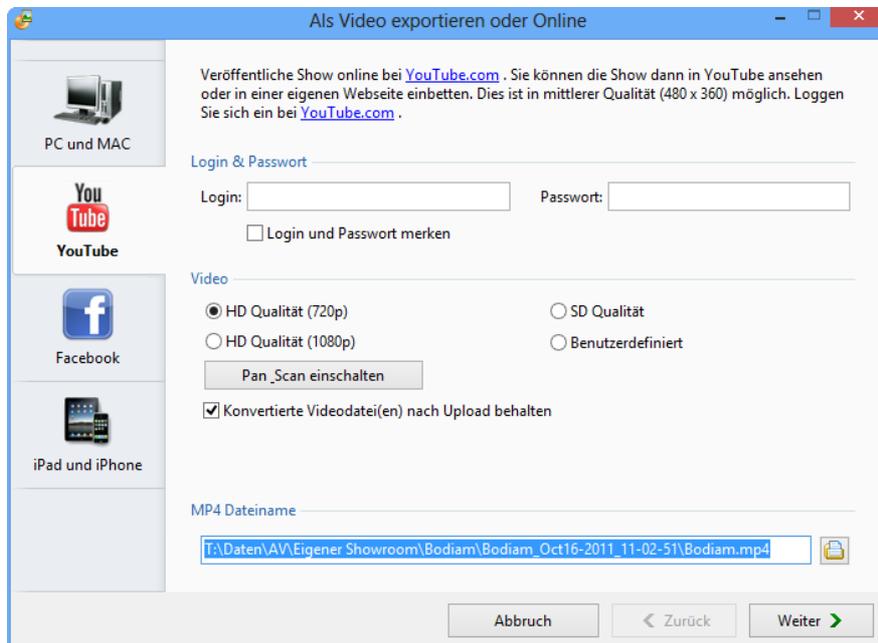
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



**Wichtig:** Dies betrifft nur die Projektdatei, alle anderen Dateien bleiben unverändert.

## Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet

Das Projekt wird als Videodatei erstellt, oder als eine Video Datei im Internet veröffentlicht.



117. Abbildung: Als Video exportieren oder Online

Die Ausgabe kann für: PC und MAC, Youtube, Facebook, iPod und iPhone erfolgen.  
Die Optionen passen sich den jeweiligen Ausgabeformat an:



Beachten Sie die Copyright Rechte.

## ISO Image brennen

Hier können Sie eine ISO Datei auf einen Rohling brennen.



Abbildung 118: Projektauswahl

### Brennoptionen

#### Gerät:

Hier wird ein vorhandener Brenner (DVD / Blue Ray) angezeigt. Sie können auch einen anderen auswählen, wenn mehrere Brenner im System verbaut sind.

## Geschwindigkeit

Hier kann die Schreibgeschwindigkeit eingestellt werden.  
Empfehlung verwenden Sie eine niedrigere Geschwindigkeit um Probleme mit DVD Playern zu vermeiden.

## DVD Bezeichnung

Hier können Sie der DVD einen Namen geben

## ISO Image

Durch Anklicken auf das Explorer Symbol, können Sie nachfolgenden Dialogfenster ein vorhandenes Image auswählen.

## ISO brennen

Startet den Brennvorgang

## Beenden

Beendet das Programm PTE. Haben Sie die letzte Änderung noch nicht gesichert, so erhalten Sie ein entsprechendes Hinweisfenster.

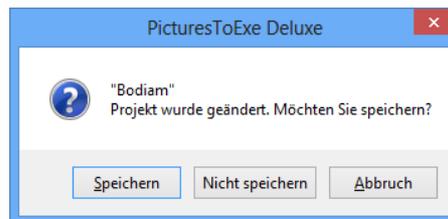


Abbildung 119: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt



## Menüpunkt – Editieren

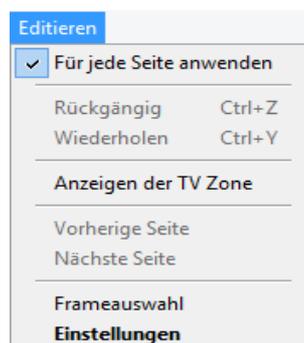


Abbildung 120: Menü: Datei

## Für jede Seite anwenden

Die Einstellungen sollen für jede Seite des DVD Menüs gelten

## Rückgängig

Die letzte Aktion wird rückgängig gemacht

## Wiederholen

Die letzte Aktion wird wiederholt.

## Anzeigen der TV Zone

Zeigt den Bereich an der auf einen Röhrenfernseher sicher angezeigt wird

## Vorherige Seite

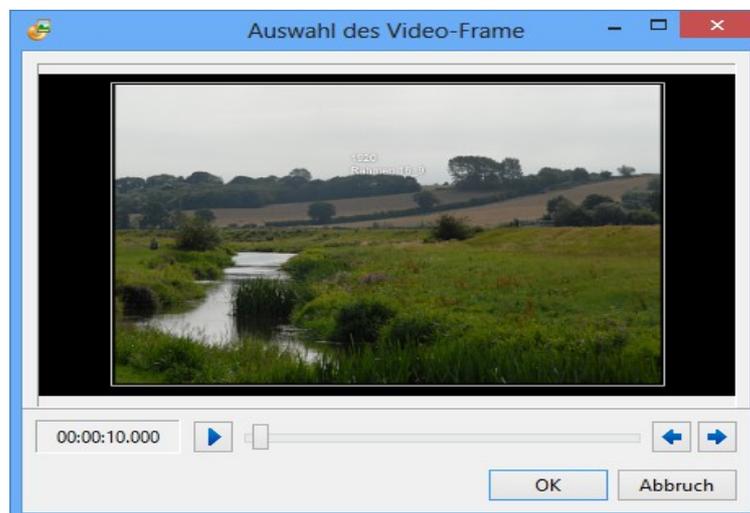
Springt zur vorherigen Seite im DVD Menü

## Nächste Seite

Springt zur nächsten Seite im DVD Menü

## Bildauswahl

Für einen markierten Eintrag im DVD Menü ( Menü – Vorschauenfenster). Kann ein Bild ausgewählt werden, welche als Menübild erscheinen soll.



121. Abbildung: Bildauswahl

Das Bild kann durch Eingabe der Zeit oder über den Player ausgewählt werden.  
**OK** übernimmt das Bild in das Menü

## Einstellungen

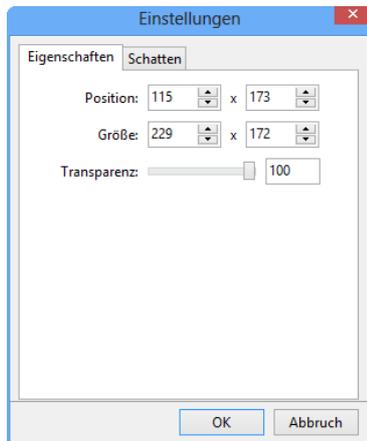


Abbildung 122: Videobuilder – Menü Eigenschaften

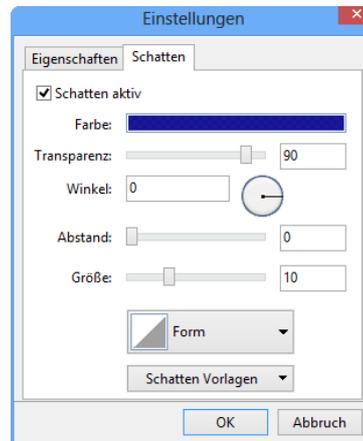


Abbildung 123: Videobuilder - Menü Schatten

Einstellungen ist nur dann aktiv, wenn Menü Vorschaufenster: Objekte (Menüeinträge) markiert sind.

Im Reiter: **Eigenschaften** kann die Größe, Position und Transparenz des Menüeintrages eingestellt werden.

Im Reiter: **Schatten** kann ein Schatten für den Menüeintrag eingestellt werden.  
Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

## Werkzeuggeste



In der Werkzeuggeste befinden sich umfassende Funktionen für die Erstellung des DVD Menüs.

Einstellungen die hier vorgenommen werden können direkt in der Menü Vorschau getrachtet werden.

Änderungen in der Menü Vorschau wirken sich auch auf die Einstellungen in der Werkzeuggeste aus.

124. Abbildung: Werkzeuggeste

## Auswahl der Vorlage

Durch anklicken des Links gelangen Sie in ein Dialogfenster, in welchem Sie aus weiteren Vorlagen auswählen können.



Abbildung 125: Videobuilder - Weitere Vorlagen

Hier finden Sie weitere Vorlagen, aus dem Sie auswählen können.

## Vorlage hinzufügen

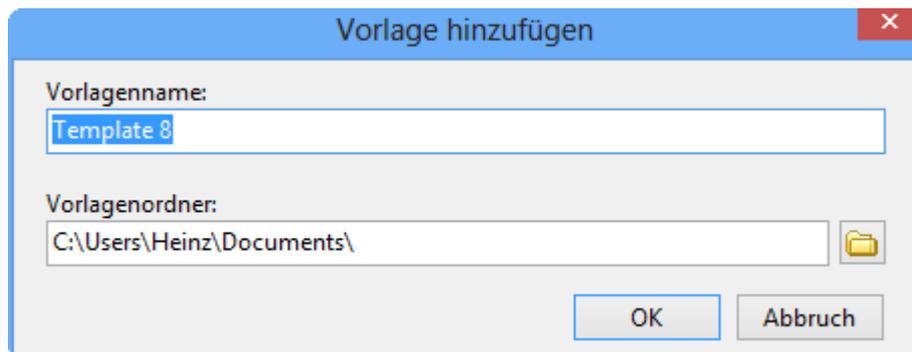


Abbildung 126: Videobuilder - Vorlage hinzufügen

Hier können Sie den Namen Ihrer Vorlage vergeben und den Pfad festlegen in dem Ihre Vorlage abgelegt werden soll.

## Vorlagen verwalten.

In diesen Fenster können die Vorlagen verwaltet werden:

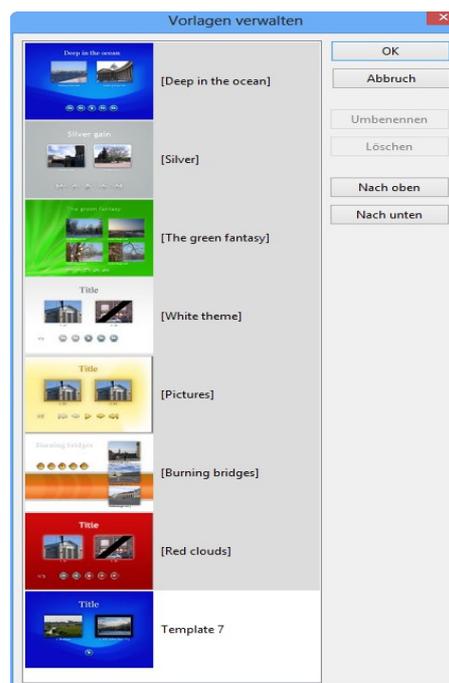


Abbildung 127: Videobuilder Vorlagen verwalten

Die Vorlagen können in der Reihenfolge verschoben, umbenannt oder gelöscht werden

## Einträge:

Hier legen Sie fest, wie viele Einträge in der DVD Menüseite zu sehen sind.

## Farbton, Sättigung Helligkeit

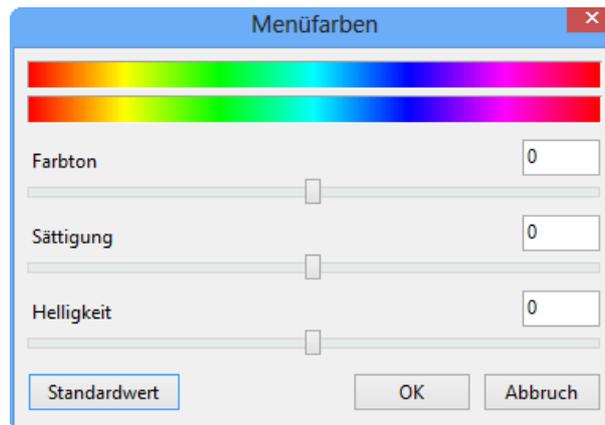


Abbildung 128: Videobuilder - Menüfarben

Hier können Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit des Menüs einstellen. Änderungen sehen sie sofort in der Menü Vorschau.

## Einstellungen

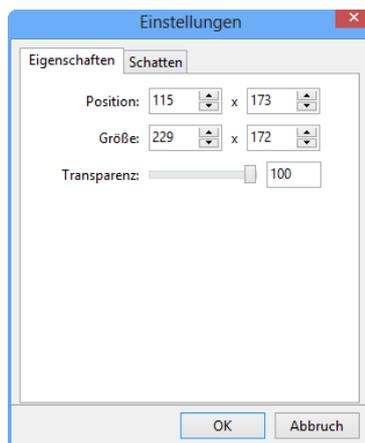


Abbildung 129: Videobuilder – Menü Eigenschaften

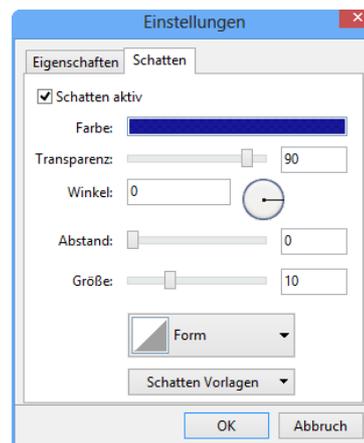


Abbildung 130: Videobuilder - Menü Schatten

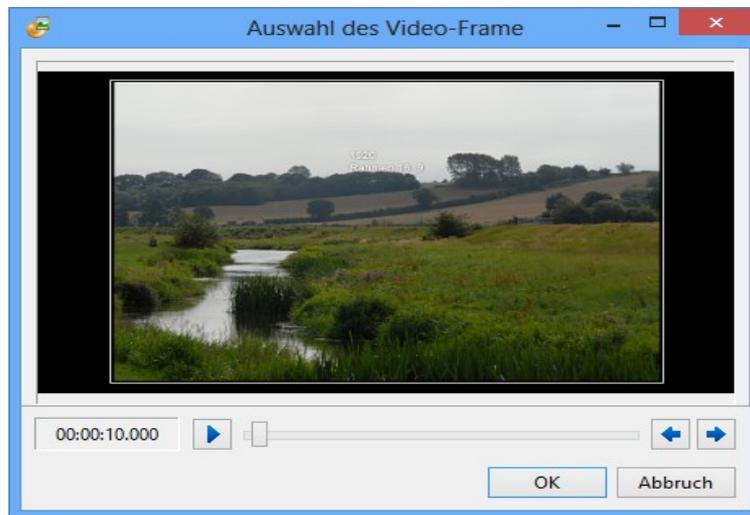
Einstellungen ist nur dann aktiv, wenn Menü Vorschaufenster: Objekte (Menüeinträge) markiert sind.

Im Reiter: **Eigenschaften** kann die Größe, Position und Transparenz des Menüeintrages eingestellt werden.

Im Reiter: **Schatten** kann ein Schatten für den Menüeintrag eingestellt werden. Siehe unter: [Schatten einrichten](#)

## Bildauswahl

Für einen markierten Eintrag im DVD Menü ( Menü – Vorschaufenster). Kann ein Bild ausgewählt werden, welche als Menübild erscheinen soll.



131. Abbildung: Bildauswahl

Das Bild kann durch Eingabe der Zeit oder über den Player ausgewählt werden.  
**OK** übernimmt das Bild in das Menü

## Benutze Hintergrundbild

Ist der Haken aktiviert, so können Sie durch anklicken des Ordner Symbols ein Dialogfenster öffnen, in dem Sie das gewünschte Hintergrundbild auswählen können.

### **Benutzerdefiniert.**



Abbildung 132: Videobuilder - Hintergrund Eigenschaften

Hier kann ausgewählt werden wie das Hintergrundbild angezeigt werden soll, wenn ein nicht Format füllend ist.

### **Hintergrundfarbe**

Es kann eine Hintergrundfarbe festgelegt werden.

## Animiertes Menü

Ist der Haken aktiviert, so wird das Menü animiert. (Es wird eine Sequenz des Videos anstelle des Bildes angezeigt).

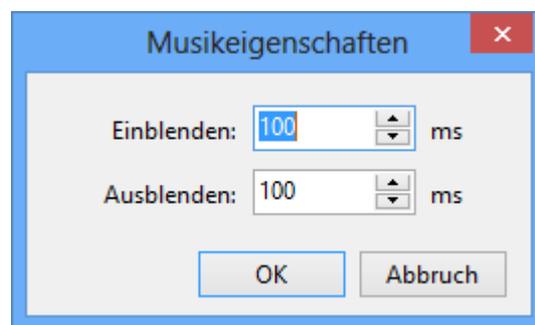
## Menüdauer

Hier kann die Länge des Animierten Menüs angegeben werden.

## Musik

Ist der Haken aktiviert, wird durch das Anklicken des Ordner Symbols ein Dialogfenster geöffnet,, In dem eine Audiodatei ausgewählt werden kann.

## Benutzerdefiniert



133. Abbildung: Musikeigenschaften

Hier kann die Ein- und Ausblendzeit der Audiodatei festgelegt werden.

## DVD Menü - Vorschaufenster

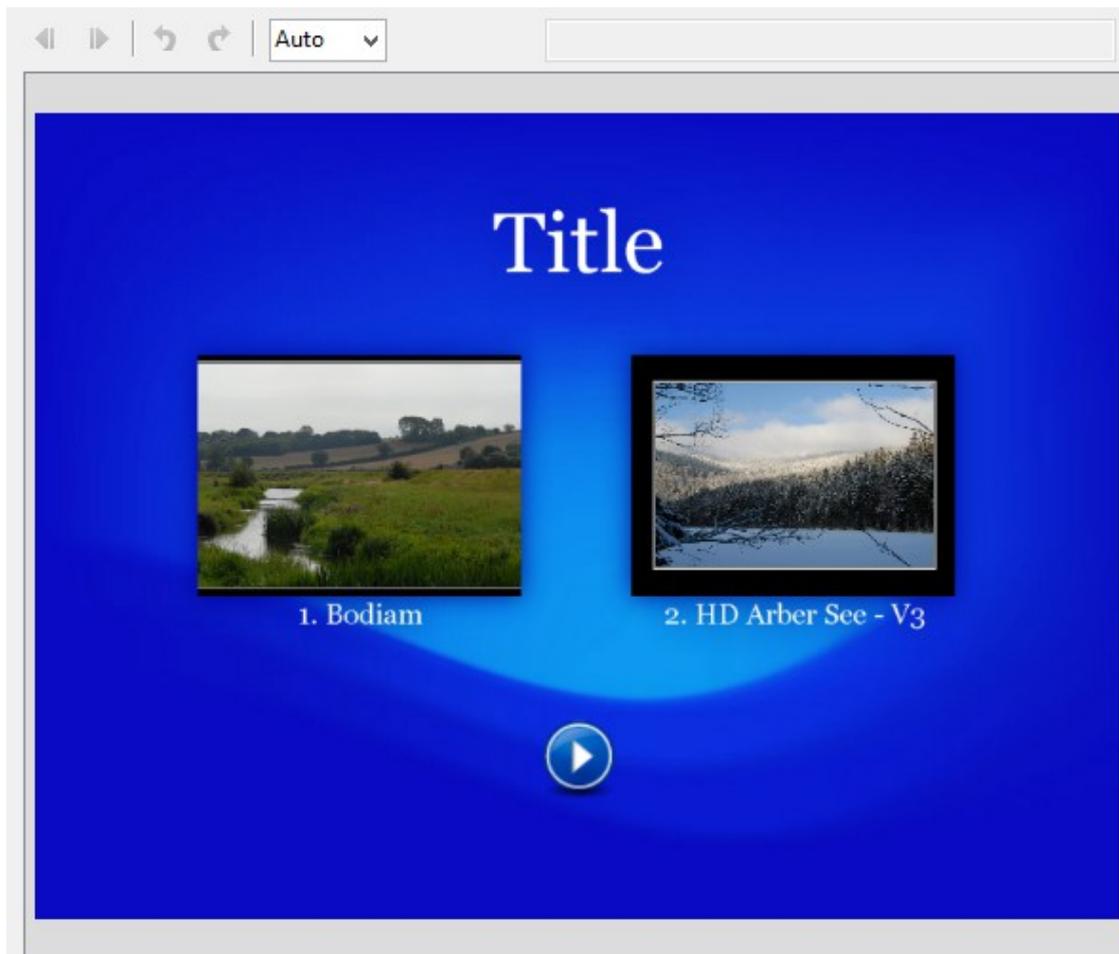


Abbildung 134: Videobuilder - DVD Menü -Vorschaufenster

Hier wird eine Seite des DVD Menüs angezeigt. Verschiedene Einstellungen können über das Menü, die Werkzeugliste, oder direkt mit der Maus vorgenommen werden.

Die Anzeige im Fenster hängt von den gewählten Template ab.

### **Vorherige Menüseite**

Es wird auf die vorherige Menüseite gewechselt

### **Nächste Menüseite**

Es wird auf die nächste Menüseite gewechselt vorher

### **Rückgängig**

Es wird die letzte Aktion rückgängig gemacht

## **Wiederholen**

Es wird die letzte Aktion wiederholt.

## **Ansicht Menüvorschau**

Es kann die Ansicht im Menü Vorschau Fenster geändert werden.

## **Eingabefenster**

Hier kann der Text für ein markiertes Textfeld in Vorschau Fenster geändert werden.

## **Title**

Textfeld für den Titel des DVD Menüs.

## **Menüeintrag**



135. Abbildung: Menüeintrag

Besteht aus dem Bild oder der Animation und den Showtitel

## **Navigation**

Die Anzeige des Navigationsfeldes ist abhängig von Template und er Anzahl der Shows (Videos)

Es dient zur Navigation innerhalb des Menüs und zum starten der Show (Video).

## Kommandoleiste

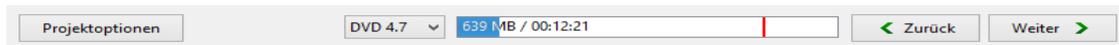


Abbildung 136: Videobuilder – Kommandoleiste DVD Menü

Projektoptionen

### Projektoptionen

Öffnet das Fenster: Projektoptionen (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Videobuilder - Projektoptionen](#))

DVD 4.7

### DVD Grösse:

In dem Auswahlfenster kann die Größe der DVD angegeben werden.

Mögliche Größe:

- DVD 1.4  
entspricht der mini DVD
- DVD 4.7  
entspricht der normalen DVD
- DVD 8.5  
entspricht der einer DL DVD (Dual Layer DVD)

657 MB / 00:12:42

### Belegung

Roter Strich: entspricht der max. Größe des Mediums (Obergrenze)

blauer Balken: Zeigt den belegten Speicherplatz auf dem Medium an.  
Es wird die Größe und Länge als Text mit angegeben.

< Zurück

### Zurück

Es wird zum vorhergehenden Dialog zurückgekehrt

Weiter >

### Weiter

Es wird der nächste Dialog aufgerufen. (Menü)

## Statusleiste

Modifiziert T:\Daten\AV\Eigener Showroom\ArberSee\HD Arber See - V3.mp4

Abbildung 137: Videobuilder – Statusleiste DVD Menü

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten (PTE Projekt oder Video) angezeigt

Beschreibung der Felder von links nach rechts

### **Modifiziert**

Erscheint wenn Änderungen an den Projekt vorgenommen wurden, und dies noch nicht gespeichert wurde.

### **Dateiinformation**

Es wird die komplette Information zu den markierten Objekt angegeben, wo es sich physikalisch auf den PC befindet. (Laufwerk, Pfad und Dateiname)



Bei mehreren markierten Objekte, wird der Name des zuletzt markierten Objektes angezeigt.

## Videobuilder: Ausgabe

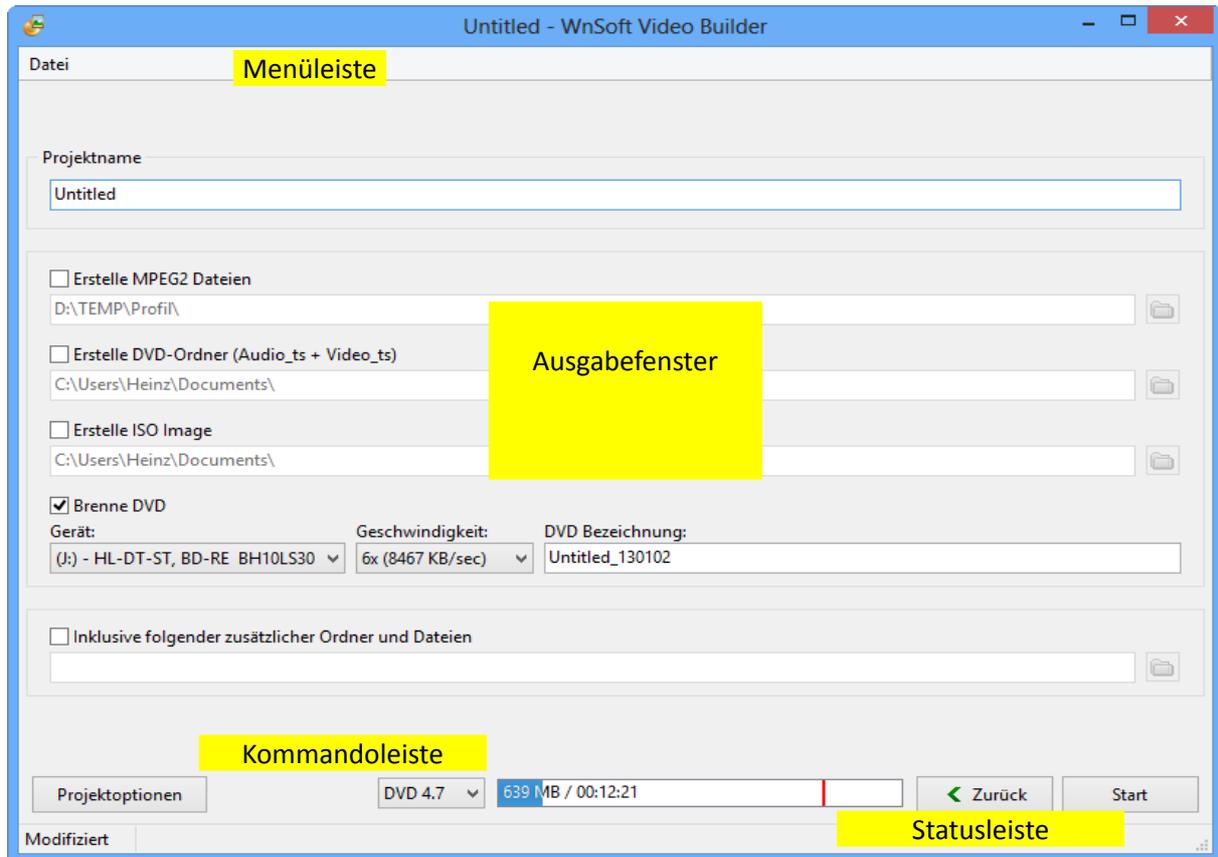


Abbildung 138: Videobuilder – DVD Menü

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Ausgabefenster](#)
- [Kommandoleiste](#)
- [Statusleiste](#)

## Menüleiste

Datei

Abbildung 139: Menüleiste Ausgabe

In der Menüleiste sind die Menüeinträge ( Funktionen / Optionen ) zu finden:

### **Menüpunkt – Datei**

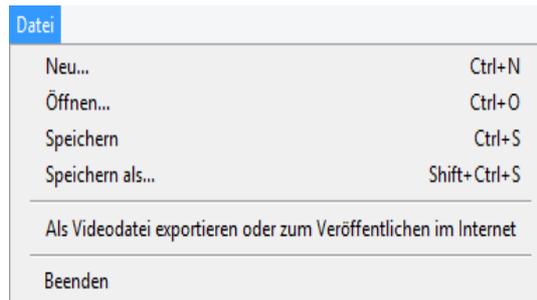


Abbildung 140: Menü: Datei

### **Neu**

Anlegen eines neuen Projektes für eine Videodatei / DVD (siehe: [Erstellen einer DVD](#))

### **Öffnen**

Öffnet ein vorhandenes Projekt

### **Speichern**

sichert das aktuelle Projekt unter den aktuellen Namen

### **Speichern als**

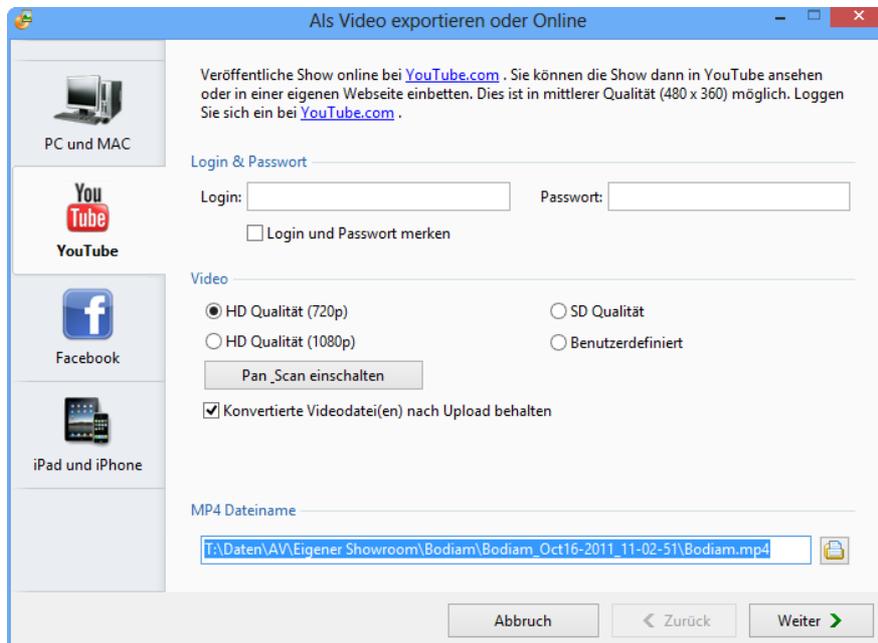
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



**Wichtig:** Dies betrifft nur die Projektdatei, alle anderen Dateien bleiben unverändert.

## Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet

Das Projekt wird als Videodatei erstellt, oder als eine Video Datei im Internet veröffentlicht.



141. Abbildung: Als Video exportieren oder Online

Die Ausgabe kann für: PC und MAC, Youtube, Facebook, iPod und iPhone erfolgen.  
Die Optionen passen sich den jeweiligen Ausgabeformat an:



Beachten Sie die Copyright Rechte.

## Beenden

Beendet das Programm PTE. Haben Sie die letzte Änderung noch nicht gesichert, so erhalten Sie ein entsprechendes Hinweisfenster.

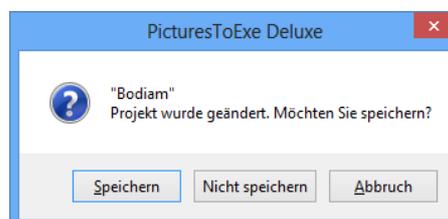


Abbildung 142: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

## Ausgabefenster

Projektname  
Untitled

Erstelle MPEG2 Dateien  
D:\TEMP\Profil\

Erstelle DVD-Ordner (Audio\_ts + Video\_ts)  
C:\Users\Heinz\Documents\

Erstelle ISO Image  
C:\Users\Heinz\Documents\

Brenne DVD  
Gerät: (J:) - HL-DT-ST, BD-RE BH10LS30    Geschwindigkeit: 6x (8467 KB/sec)    DVD Bezeichnung: Untitled\_130102

Inklusive folgender zusätzlicher Ordner und Dateien

Abbildung 143: Videobuilder Ausgabefenster

Im Ausgabefenster finden sie verschiedene Optionen wie sie ihre Projekt ausgeben möchten.

### **Projektname**

Hier wird der aktuelle Projektnamen angezeigt. Der Projektname kann hier auch geändert werden.

### **Erstelle MPEG 2 Dateien:**

Ist der Haken gesetzt, werden MPG2 Dateien erstellt.

Durch anklicken des Ordner Symbols kann der Default Pfad, für die Ausgabe der Dateien geändert werden.

### **Erstelle DVD-Ordner (Audio\_ts und Video\_ts)**

Ist der Haken gesetzt, wird die DVD Ordner Struktur erstellt.

Durch anklicken des Ordner Symbols kann der Default Pfad, für die Ausgabe der Dateien geändert werden.

Zum Erstellen meiner DVD, muss die Ordnerstruktur mit einen Brennprogramm (DVD erstellen) auf eine DVD gebrannt werden.

### **Erstelle ISO Image**

Ist der Haken gesetzt, wird ein ISO Image erstellt.

Durch anklicken des Ordner Symbols kann der Default Pfad, für die Ausgabe der Dateien geändert werden.

Zum Erstellen meiner DVD, muss die ISO Image Datei mit einen Brennprogramm (ISO Image brennen) auf eine DVD gebrannt werden.

ISO Image ist ein Abbild einer DVD in eine Datei.

## **Brenne DVD**

Ist der Haken gesetzt, wird eine DVD gebrannt.

### **Gerät:**

Hier wird ein vorhandener Brenner (DVD / Blue Ray) angezeigt. Sie können auch einen anderen auswählen, wenn mehrere Brenner im System verbaut sind.

### **Geschwindigkeit**

Hier kann die Schreibgeschwindigkeit eingestellt werden.  
Empfehlung: verwenden Sie eine niedrigere Geschwindigkeit, um Probleme mit DVD-Playern zu vermeiden.

### **DVD Bezeichnung**

Hier können Sie der DVD einen Namen geben.

## ***Inklusive folgender zusätzlicher Ordner und Dateien***

Ist der Haken gesetzt, können zusätzliche Ordner und Dateien auf die DVD, die ISO-Datei oder in die DVD-Ordnerstruktur aufgenommen werden.

Durch Anklicken des Ordner-Symbols kann der entsprechende Ordner oder die Dateien ausgewählt werden.



Ein Ordner, der alle notwendigen Dateien beinhaltet.

## Kommandoleiste



Abbildung 144: Videobuilder – Kommandoleiste Ausgabe

Projektoptionen

### Projektoptionen

Öffnet das Fenster: Projektoptionen (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Videobuilder - Projektoptionen](#))

DVD 4.7

### DVD Grösse:

In dem Auswahlfenster kann die Größe der DVD angegeben werden.

Mögliche Größe:

- DVD 1.4  
entspricht der mini DVD
- DVD 4.7  
entspricht der normalen DVD
- DVD 8.5  
entspricht der einer DL DVD (Dual Layer DVD)

657 MB / 00:12:42

### Belegung

Roter Strich: entspricht der max. Größe des Mediums (Obergrenze)

blauer Balken: Zeigt den belegten Speicherplatz auf dem Medium an.  
Es wird die Größe und Länge als Text mit angegeben.

< Zurück

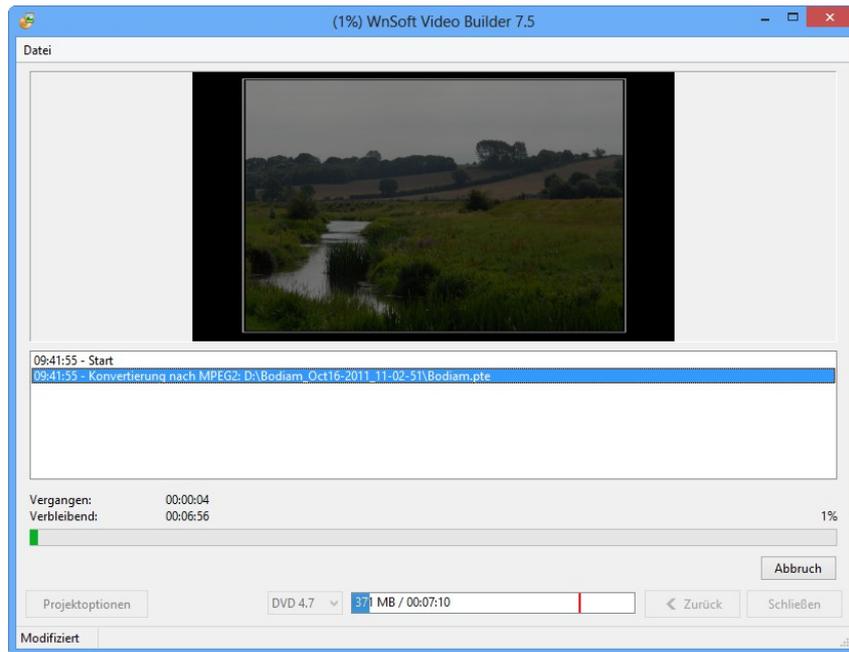
### Zurück

Es wird zum vorhergehenden Dialog zurückgekehrt

Start

### Start

Nach klicken der Schaltfläche Start wird mit der Konvertierung begonnen

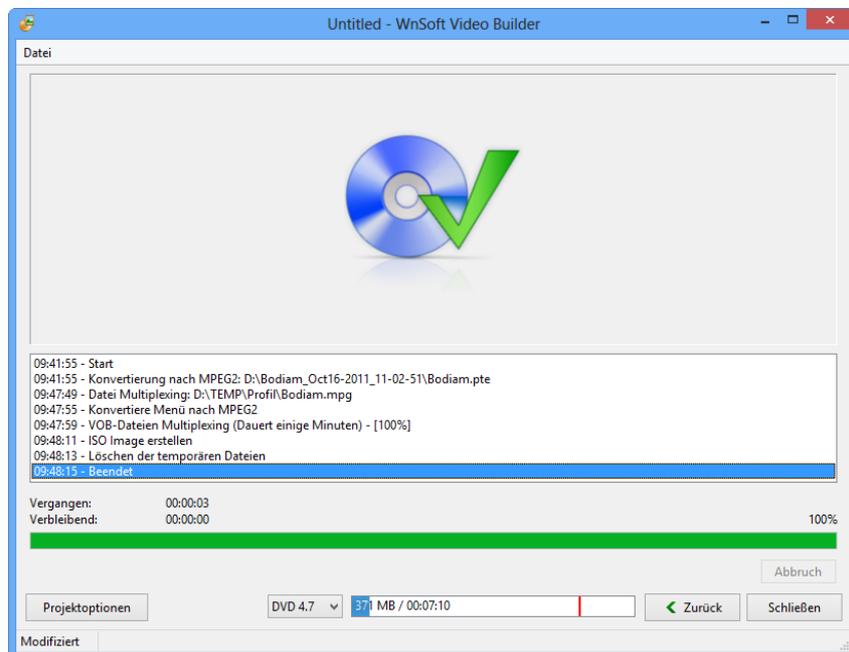


145. Abbildung: Konvertierung

Das Fenster zeigt den Fortschritt bei der Konvertierung.  
Je nach Vorgabe werden die entsprechenden Ausgaben erstellt.

## Abbruch

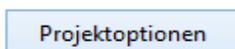
Die Konvertierung wird abgebrochen



146. Abbildung: Konvertierung erfolgreich

Meldung nach erfolgreicher Konvertierung.

Projektoption



## Statusleiste

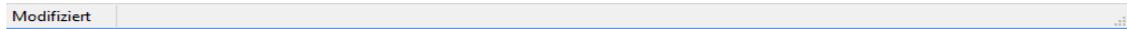


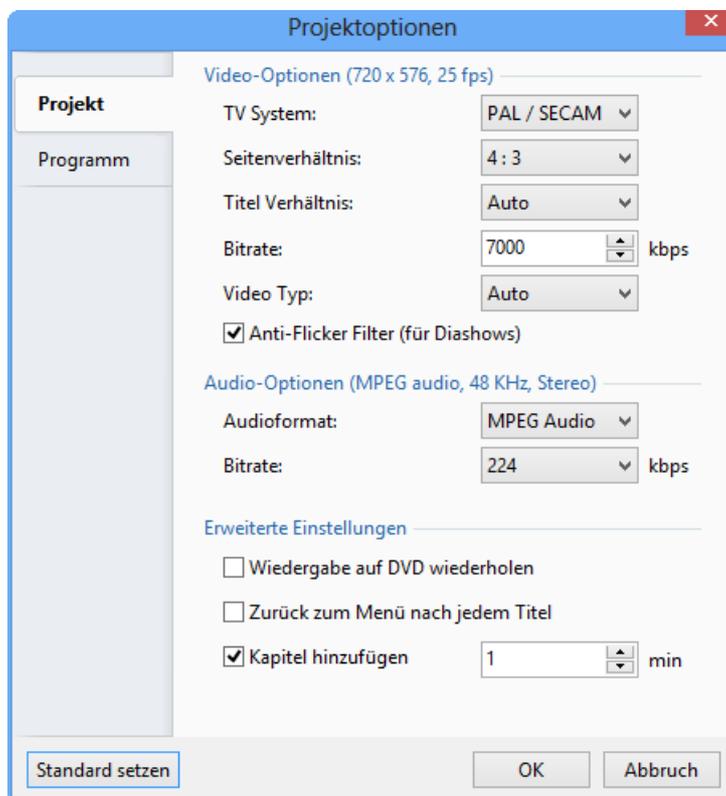
Abbildung 147: Videobuilder – Statusleiste Ausgabe

In der Statusleiste werden Informationen zu dem Projekt angezeigt

### **Modifiziert**

Erscheint wenn Änderungen an den Projekt vorgenommen wurden, und dies noch nicht gespeichert wurde.

## Videobuilder – Projektoptionen



148. Abbildung: Projektoptionen

### Video-Optionen

#### TV System

Wählen für Ihr Land, das passende System aus.

Es gibt zwei Systeme:

- **PAL/SECAM** in Europa
- **NTSC** für Nord Amerika, Japan und andere Länder.

#### Seitenverhältnis

Legt das Seitenverhältnis für das Menü fest

Die Standardvorgabe für das Seitenverhältnis

- 4:3 für älter TV Geräte
- **16:9** für einen **Flachbildschirm und neuere TV Geräte**

## Titel Verhältnis

legt das Seitenverhältnis für den Titel festgelegt.  
Folgende Einstellung sind möglich:

- **Auto entspricht der Defaulteinstellung**
- 4:3
- **16:9**

Bitte beachten Sie, dass das eingestellte Verhältnis nicht für Ihre Diashow, sondern nur für Menü und Titel gilt.

## Bitrate

Gibt die Datenrate für den Videostream an.  
Der Standardwert hierfür ist 7000 kbps.  
Falls er erforderlich ist können Sie den Wert ändern.  
Ein kleinerer Wert führt zu einer schlechteren Bildqualität  
Eventuell kann es auch zu Problemen mit der Kompatibilität mit anderen Software- oder Hardware Playern geben.

## Video-Type

Zur Auswahl stehen:

- Auto
- Interlaced
- Progressive.

Die Vorgabe ist **Auto**.

Haben Sie ein neueres TV Gerät, wie LCD oder Flachbildschirm, dann sollten Sie besser die Einstellung: **Progressive** verwenden.

## Anti Flicker für Diashows

Ist der Haken gesetzt, wird das flimmern bei der Ausgabe verhindert / verringert.

## Audio-Optionen

### Audioformat

Die Formate MPEG und LPCM stehen zur Auswahl

### Bitrate

Hier ist die Empfehlung die Standardwerte zu verwenden  
Ein kleinerer Wert führt zu einer schlechteren Tonqualität  
Eventuell kann es auch zu Problemen mit der Kompatibilität mit anderen Software- oder Hardware Playern geben.

## **Erweiterte Einstellungen**

### **Wiedergabe auf DVD wiederholen**

Ist das Ende der DVD erreicht, dann wird die gesamte DVD wiederholt (Endlos Schleife)

### **Zurück zum Menü nach jedem Titel**

Ist das Ende eines Titels erreicht, wir in das DVD Menü gesprungen.

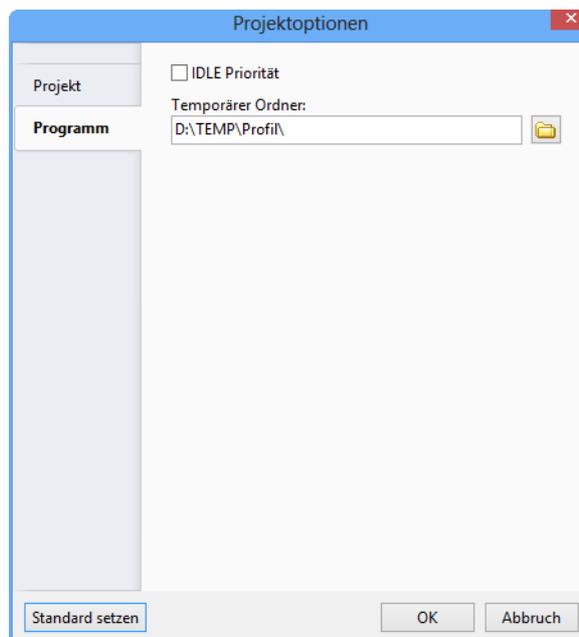
### **Kapitel hinzufügen**

Ermöglicht das Hinzufügen von Kapiteln und deren Nummerierung.

### **Standard setzen**

Setzt die Werte in den Projektoptionen wieder auf Standard Einstellungen zurück.

## **Programm**



149. Abbildung: Programm

### **IDLE Priorität**

verwendet den IDLE Mode, d.h Videobuilder nutzt mehr Rechenleistung wenn kein anderes Programm das System beansprucht.

### **Temporärer Ordner**

Zeigt den aktuellen Ordner für die temporären Dateien an. Durch das anklicken des Ordner Symbols können Sie im nachfolgenden Dialogfenster einen anderen Ordner auswählen.

### **Standard setzen**

Setzt die Werte in den Projektoptionen wieder auf Standard Einstellungen zurück.

## HD Video für PC und Mac

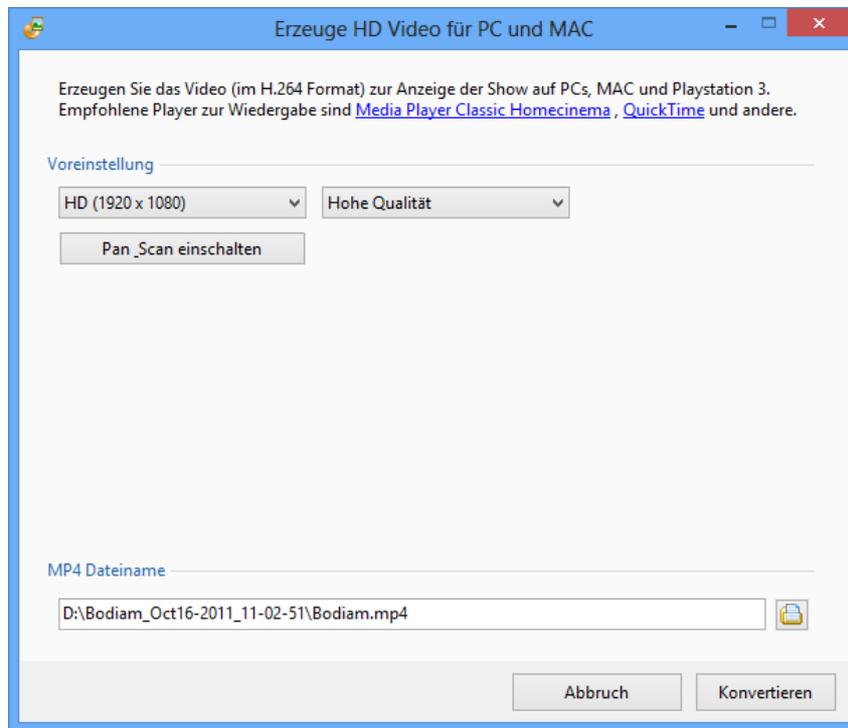


Abbildung 150: HD Video für PC und MAC

Erstellt eine Video Datei im MPEG 4 Format (H264 Codec) für PC, MAC und andere Geräte.

### Voreinstellungen

#### Auflösung

Folgende Auflösungen stehen zur Auswahl

- SD (800\*600)
- SD (1024\*768)
- HD (1280\*720)
- HD (1280\*960)
- HD (1920\*1080)
- Benutzerdefiniert

## Benutzerdefiniert

### Video

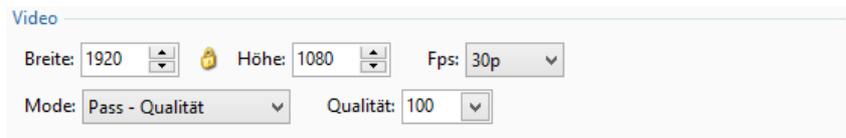


Abbildung 151: Benutzerdefiniert - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, die Bildrate (FPS), der Mode und die Qualität eingestellt werden.

Die **Bildrate** ist durch Standards vorgegeben.

**Mode** bietet verschiedene Optionen zur Auswahl für die Berechnung der Video Datei

### Audio

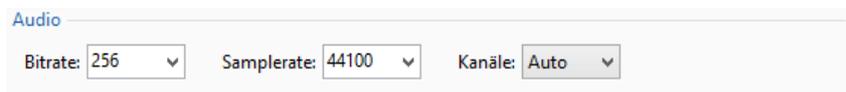


Abbildung 152: Benutzerdefiniert - Audio

Hier kann die Bitrate, die Samplerate und die Kanäle eingestellt werden.

Die **Bitrate** und die **Samplerate** sind durch Standards vorgegeben.

## Qualität

Hier kann die Bildqualität eingestellt werden.

- Hohe Qualität
- Mittlere Qualität
- Niedrigere Qualität

## Pan Scan

- Pan\_Scan einschalten  
Hier werden die Bilder an die eingestellte Auflösung für das Video angepasst. (Es kann bei unterschiedlichen Formaten zur Verzerrungen bei den Bildern kommen.)
- Pan\_Scan ausschalten  
Hier bleiben die Bilder nicht im Format geändert.  
Es werden Balken angezeigt bei unterschiedlichen Formaten.

## MP4 Dateiname

Der Dateiname der Ausgabedatei wird angezeigt. Diese kann durch Eingabe geändert werden. Durch klicken auf das Ordner Symbol kann der Pfad für die Ausgabe Datei geändert werden.

Konvertieren

## Konvertieren

Startet die Konvertierung des Projektes in ein Video

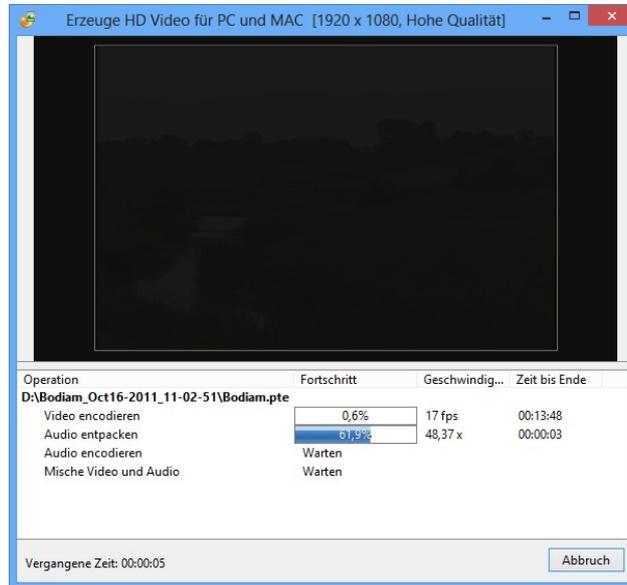


Abbildung 153: HD Video für PC und MAC - Konvertierung

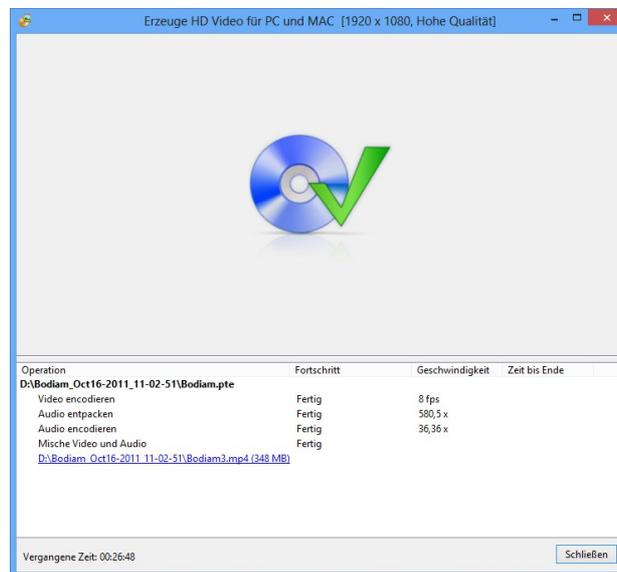


Abbildung 154: HD Video für PC und MAC abgeschlossen

Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

## Video für Mobile Geräte

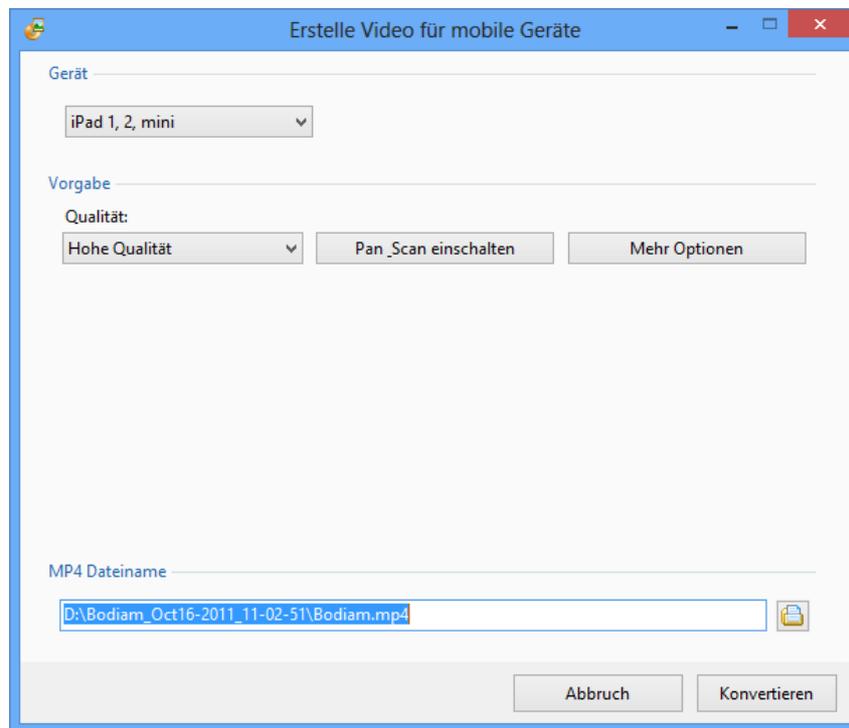


Abbildung 155: Erstelle Video für mobile Geräte

Hier können Standardgeräte und deren voreingestellten Profile ausgewählt werden.

- iPhone 4, 4S
- iPhone 5
- iPad1, 2 , mini
- iPad3, 4
- Tablet (1024\*600)
- Tablet (1024\*768)
- Tablet (1280\*800)

### **Vorgabe**

#### **Qualität**

Hier kann die Bildqualität eingestellt werden.

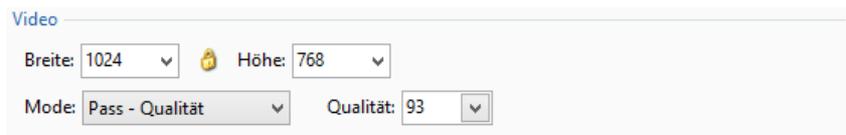
- Hohe Qualität
- Mittlere Qualität
- Niedrigere Qualität

## Pan Scan

- Pan\_Scan einschalten  
Hier werden die Bilder an die eingestellte Auflösung für das Video angepasst. (Es kann bei unterschiedlichen Formaten zur Verzerrungen bei den Bildern kommen.)
- Pan\_Scan ausschalten  
Hier bleiben die Bilder nicht im Format geändert.  
Es werden Balken angezeigt bei unterschiedlichen Formaten.

## Mehr Optionen

### Video



Video

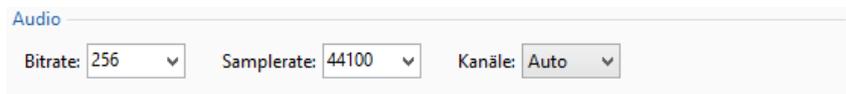
Breite: 1024 Höhe: 768

Mode: Pass - Qualität Qualität: 93

Abbildung 156: Benutzerdefiniert - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, der Mode und die Qualität eingestellt werden.  
Die **Bildrate** ist durch Standards vorgegeben.  
**Mode** bietet verschiedene Optionen zur Auswahl für die Berechnung der Video Datei

### Audio



Audio

Bitrate: 256 Samplerate: 44100 Kanäle: Auto

Abbildung 157: Benutzerdefiniert - Audio

Hier kann die Bitrate, die Samplerate und die Kanäle eingestellt werden. Breite, die Höhe, die Bildrate (FPS), der Mode, und die Qualität eingestellt werden.  
Die **Bitrate** und die **Samplerate** sind durch Standards vorgegeben.

## MP4 Dateiname

Der Dateiname der Ausgabedatei wird angezeigt. Diese kann durch Eingabe geändert werden. Durch klicken auf das Ordner Symbol kann der Pfad für die Ausgabe Datei geändert werden.

Konvertieren

### Konvertieren

Startet die Konvertierung des Projektes in ein Video.

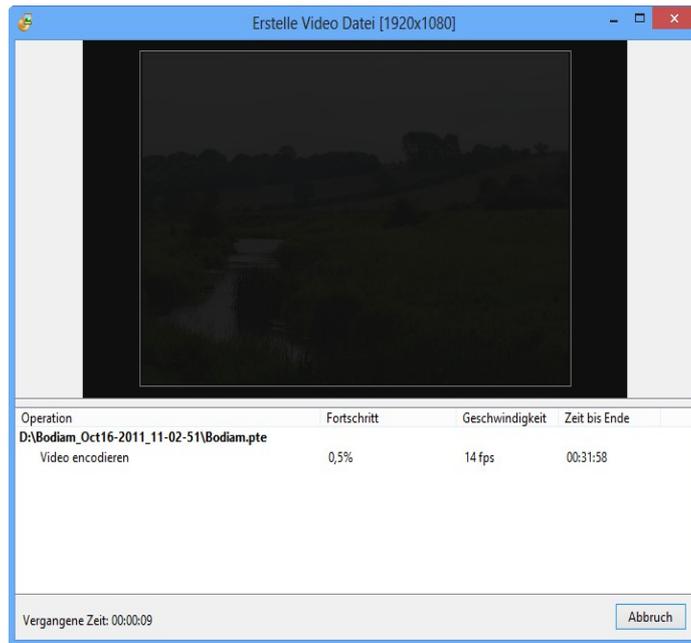


Abbildung 158: Video für Mobile Geräte - Konvertierung

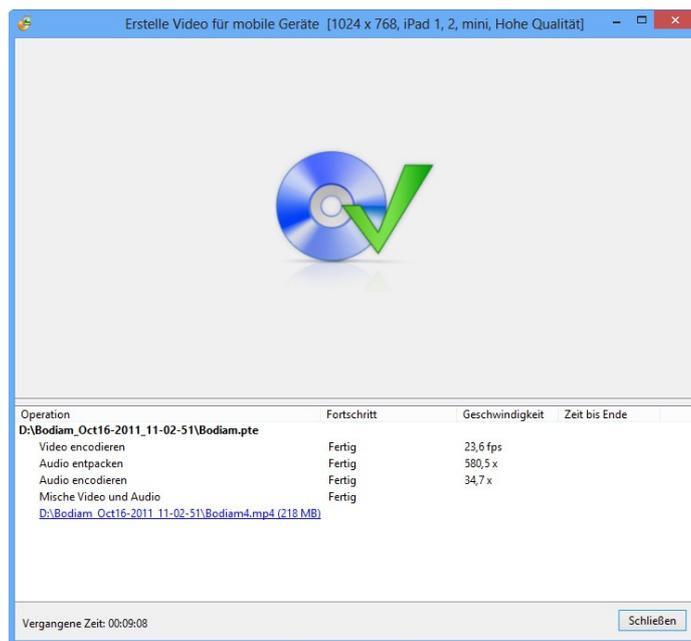


Abbildung 159: Video für Mobile Geräte abgeschlossen

Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

## AVI Videodatei

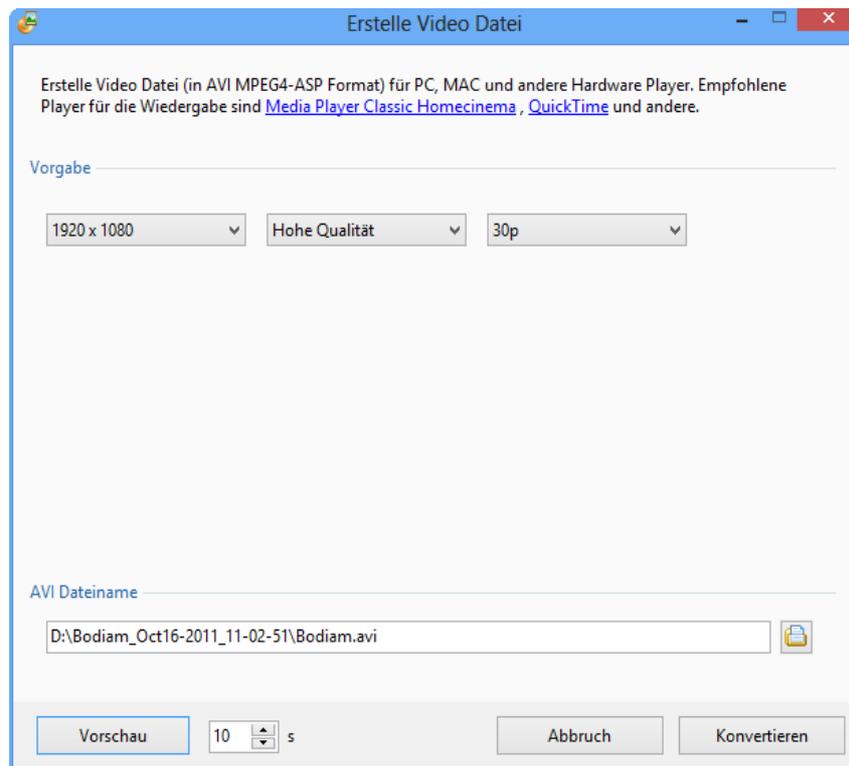


Abbildung 160: Erstelle Video für mobile Geräte

Hier können Standardvorgaben ausgewählt werden.

- 576 \* 320
- 856 \* 480
- 1072 \* 600
- 1280 \* 720
- 1712 \* 960
- 1920 \* 1080
- [Benutzerdefiniert](#)

### Qualität

Hier kann die Bildqualität eingestellt werden.

- Hohe Qualität
- Mittlere Qualität
- Niedrigere Qualität

### FPS

- Hier können Standardvorgaben ausgewählt werden.
- 24p

- 25p
- 30p
- 50p
- 60p

## AVI Dateiname

Der Dateiname der Ausgabedatei wird angezeigt. Diese kann durch Eingabe geändert werden. Durch klicken auf das Ordner Symbol kann der Pfad für die Ausgabe Datei geändert werden.



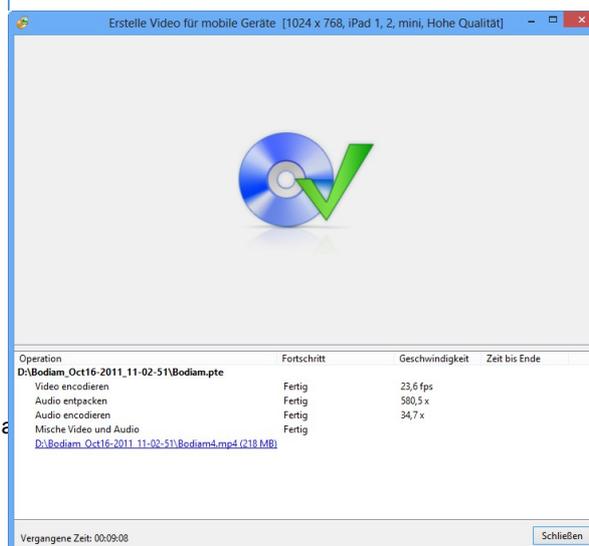
Hier kann die Länge einer Vorschau mit den Codec Einstellungen definiert werden.

Durch anklicken auf die Schaltfläche: **Vorschau**, wird die Vorschau Sequenz berechnet und in einen Player Fenster angezeigt.



Startet die Konvertierung des Projektes in ein Video

Die folgenden Abbildungen entsprechen der Ausgabe bei: Default Einstellung (1980 \* 1080, Hohe Qualität, 30p ), bei anderen Einstellungen werden andere Ausgabefenster angezeigt. Folgen Sie den entsprechenden Anweisungen im Programm.



Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

### Benutzerdefiniert

MPEG4-ASP Video mit AAC Audio

MPEG4-ASP Video mit AAC Audio

#### Video

Video

Breite: 1280 Höhe: 720 Fps: 30p Qualität: 70

Abbildung 163: AVI Video - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, die Fps (Bildrate) und die Qualität eingestellt werden.



Aktiviert: das Seitenverhältnis bleibt fest. Deaktiviert, das Seitenverhältnis kann geändert werden.

#### Audio

Audio

Bitrate: 192 Samplerate: 44100 Kanäle: Auto

Abbildung 164: Benutzerdefiniert - Audio

Hier kann die Bitrate, die Samplerate und die Kanäle eingestellt werden. Breite, die Höhe, die Bildrate (FPS), der Mode, und die Qualität eingestellt werden.

Die **Bitrate** und die **Samplerate** sind durch Standards vorgegeben.

Virtuelle AVI Datei

Virtuelle AVI Datei

Legt eine AVI Datei an, die nur für den Bearbeitung mit anderen Videoprogrammen gedacht ist. Die Datei muss mit den entsprechenden Programm geöffnet werden, und kann dann bearbeitet und als Neue Datei erstellt werden.

PTE Darf nicht beendet werden, da PTE zur Laufzeit die Videodatei für die virtuelle AVI Datei liefert.

#### Video

Video

Breite: 1280 Höhe: 720 Fps: 60p

Abbildung 165: AVI Video - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, und die Fps (Bildrate) eingestellt werden.



Aktiviert: das Seitenverhältnis bleibt fest. Deaktiviert: das Seitenverhältnis kann geändert werden.

Eigene Video und Audio Codecs **Eigene Video und Audio Codecs**

### Video

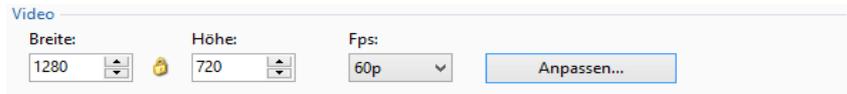


Abbildung 166: AVI Video - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, und die Fps (Bildrate) eingestellt werden.

 Aktiviert: das Seitenverhältnis bleibt fest. Deaktiviert: das Seitenverhältnis kann geändert werden.

Anpassen...

**Anpassen:**

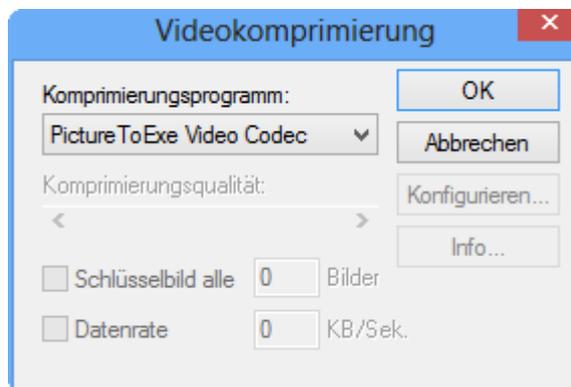


Abbildung 167: Eigener Video Codec auswählen

Es kann ein anderen auf den Computer befindlicher Video – Codec ausgewählt werden. Besuchen Sie die Homepage des Codec Hersteller um eine detaillierte Beschreibung für den entsprechenden Codec zu erhalten.

### Audio

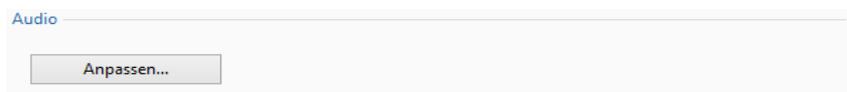


Abbildung 168: Benutzerdefiniert - Audio

Anpassen...

**Anpassen:**

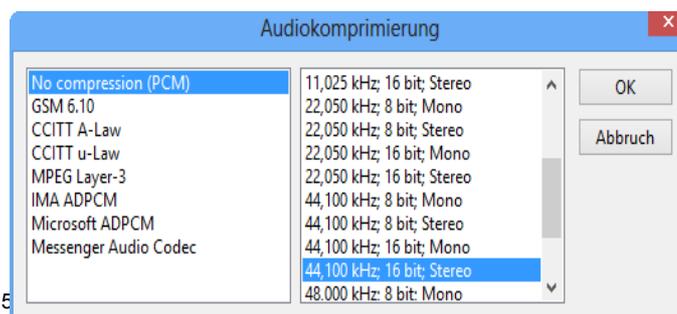


Abbildung 169: Eigener Video Codec auswählen

Es kann ein anderen auf den Computer befindlicher Audio – Codec ausgewählt werden. Besuchen Sie die Homepage des Codec Hersteller um eine detaillierte Beschreibung für den entsprechenden Codec zu erhalten.

## **Ausführbare Datei für PCs**

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster. in dem Sie den Ausgabepfad und den Dateinamen für die ausführbare Datei (.EXE) festlegen können.

Mit den anklicken der Schaltfläche: **Speichern**, wird die Datei erstellt.



Abbildung 170: Ausführbare Datei für PCs - erstellen

Wenn die Datei erstellt ist, wird das Fenster geschlossen. Der Ausgabepfad und der Dateiname werden in der Statusleiste des PTE Hauptfenster angezeigt.

## **Ausführbare Datei für das Internet erstellen.**

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster. in dem Sie den Ausgabepfad und den Dateinamen für die Archiv Datei (.zip) festlegen können.

Mit den anklicken der Schaltfläche: **Speichern**, wird die Datei erstellt.



Abbildung 171: Ausführbare Datei für das Internet erstellen (EXE)

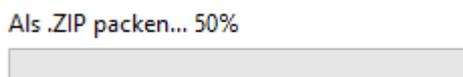


Abbildung 172: Ausführbare Datei für das Internet erstellen (Zip packen)

Wenn die Datei erstellt ist, wird das Fenster geschlossen. Der Ausgabepfad und der Dateiname werden in der Statusleiste des PTE Hauptfenster angezeigt.

## EXE Datei für MAC

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster.

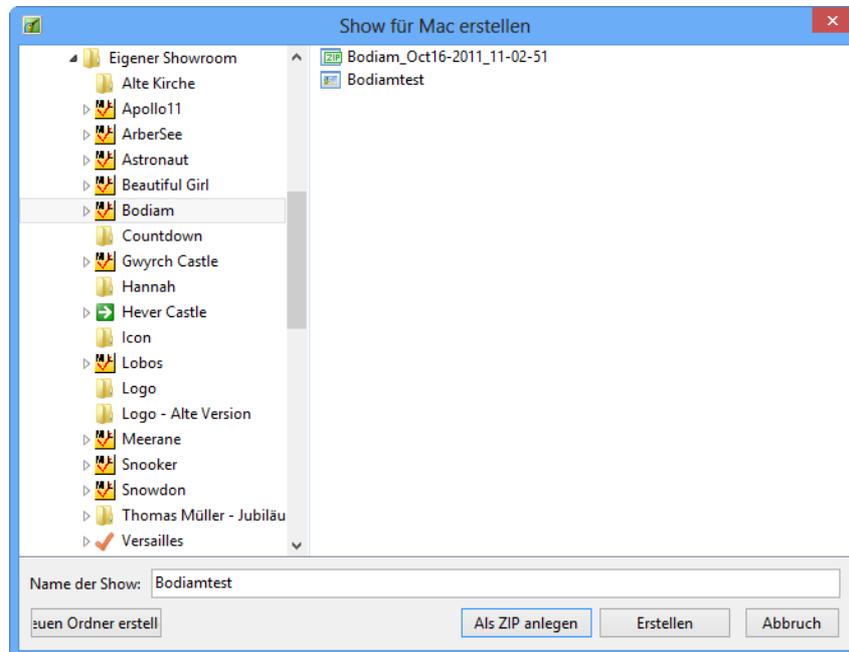


Abbildung 173: Show für MAC erstellen

In dem Dialogfenster können Sie das Laufwerk und den Pfad festlegen.

### Name der Show:

Geben Sie den Dateinamen an.

Neuen Ordner erstellen

### Neuen Ordner erstellen.

Erstellt einen neuen Ordner

Als ZIP anlegen

### Als ZIP anlegen

Mit dem Anklicken der Schaltfläche wird die Datei erstellt.

Erstellen... 30%

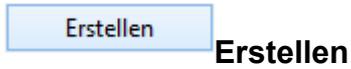


Abbildung 174: Show für MAC erstellen (APP)

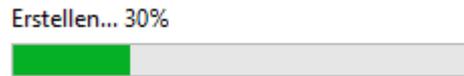
Als .ZIP packen... 50%



Wenn die Datei erstellt ist, wird das Fenster geschlossen. Der Ausgabepfad und der Dateiname werden in der Statusleiste des PTE Hauptfenster angezeigt.



Mit den anklicken der Schaltfläche wird die Datei erstellt.



*Abbildung 176: Show für MAC erstellen (APP)*

Wenn die Datei erstellt ist, wird das Fenster geschlossen. Der Ausgabepfad und der Dateiname werden in der Statusleiste des PTE Hauptfenster angezeigt.

## **Bildschirmschoner erstellen**

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Ausgabepfad und den Dateinamen für die Bildschirmschoner Datei (.SCR) festlegen können.

Mit dem anklicken der Schaltfläche: **Speichern**, wird die Datei erstellt.



*Abbildung 177: Bildschirmschoner - erstellen*

Wenn die Datei erstellt ist, wird das Fenster geschlossen. Der Ausgabepfad und der Dateiname werden in der Statusleiste des PTE Hauptfenster angezeigt.

## Veröffentlichen auf Youtube

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster.

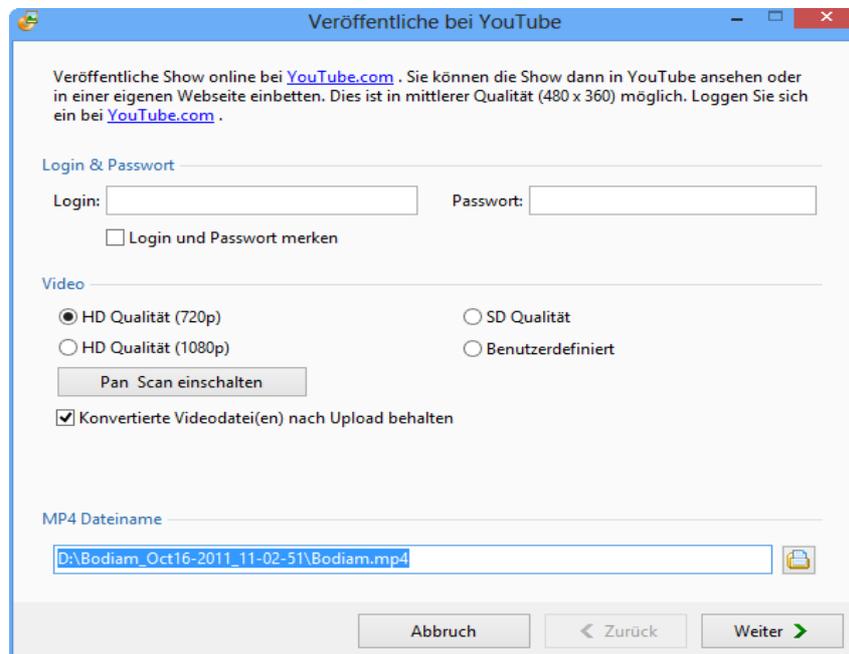


Abbildung 178: Veröffentlichen auf YouTube

### Login & Passwort

179. Abbildung: Login & Passwort

#### **Login**

YouTube Benutzernamen eingeben

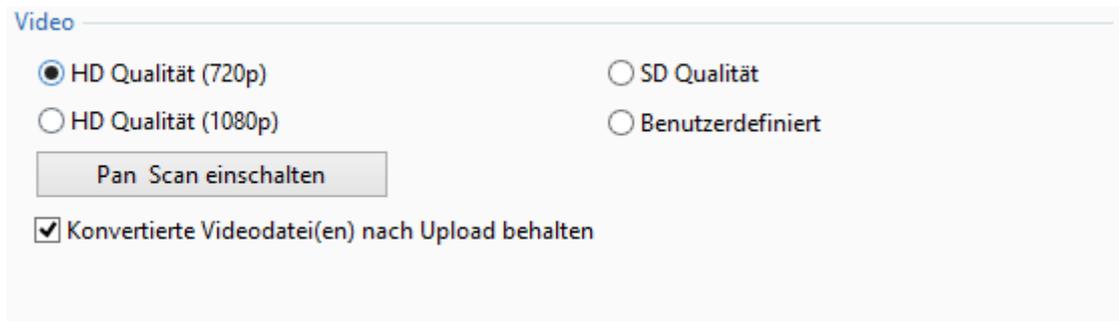
#### **Passwort**

YouTube Passwort eingeben.

#### **Login und Passwort merken.**

Ist der Haken aktiviert, werden die eingegebenen Daten gespeichert und müssen zukünftig nicht mehr eingegeben werden.

## Video:



Video

HD Qualität (720p)  SD Qualität

HD Qualität (1080p)  Benutzerdefiniert

Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten

180. Abbildung: Video

Hier kann aus voreingestellten Profile ausgewählt werden.

- HD Qualität (720p)
- HD Qualität (1080p)
- SD Qualität
- Benutzerdefiniert



Breite: 640 Höhe: 360

Hier kann die Breite, die Höhe, und die Fps (Bildrate) eingestellt werden. Aktiviert: das  Seitenverhältnis bleibt fest. Deaktiviert: das Seitenverhältnis kann geändert werden.

## Pan Scan

- Pan\_Scan einschalten

Hier werden die Bilder an die eingestellte Auflösung für das Video angepasst. (Es kann bei unterschiedlichen Formaten zur Verzerrungen bei den Bildern kommen.

- Pan\_Scan ausschalten

Hier bleiben die Bilder nicht im Format geändert.  
Es werden Balken angezeigt bei unterschiedlichen Formaten.

## Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.

Ist der Haken aktiviert, so werden die erstellten Videodateien nach dem Upload auf YouTube nicht gelöscht.

## MP4 Dateiname

Der Dateiname der Ausgabedatei wird angezeigt. Diese kann durch Eingabe geändert werden. Durch klicken auf das Ordner Symbol kann der Pfad für die Ausgabe Datei geändert werden.

## Weiter

Es wird der Login überprüft. Die Ausgabe Dateien werden erstellt und hochgeladen.

## Veröffentlichen auf Facebook

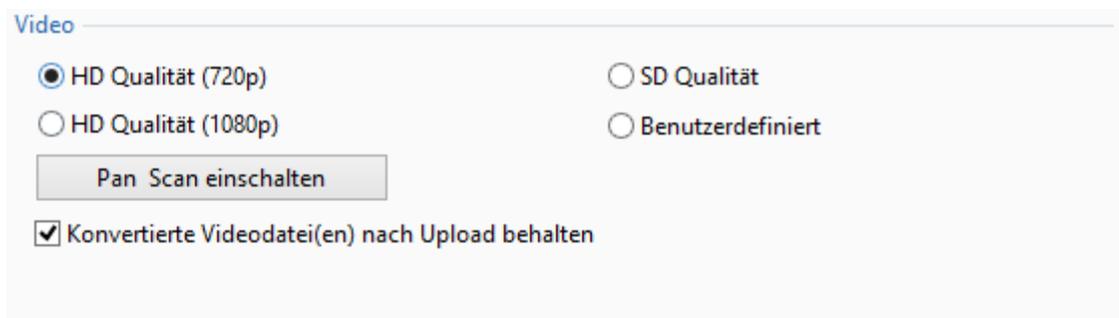
Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster.

Bitte beachten Sie die Hinweise im Fenster



Abbildung 181: Veröffentlichen auf YouTube

### Video:



182. Abbildung: Video

Hier kann aus voreingestellten Profile ausgewählt werden.

- HD Qualität (720p)
- HD Qualität (1080p)
- SD Qualität
- Benutzerdefiniert



Hier kann die Breite, die Höhe, und die Fps (Bildrate) eingestellt werden.  
Aktiviert: das Seitenverhältnis bleibt fest. Deaktiviert: das Seitenverhältnis kann geändert werden.

## Pan Scan

- Pan\_Scan einschalten  
Hier werden die Bilder an die eingestellte Auflösung für das Video angepasst.  
(Es kann bei unterschiedlichen Formaten zur Verzerrungen bei den Bildern kommen.)
- Pan\_Scan ausschalten  
Hier bleiben die Bilder nicht im Format geändert.  
Es werden Balken angezeigt bei unterschiedlichen Formaten.

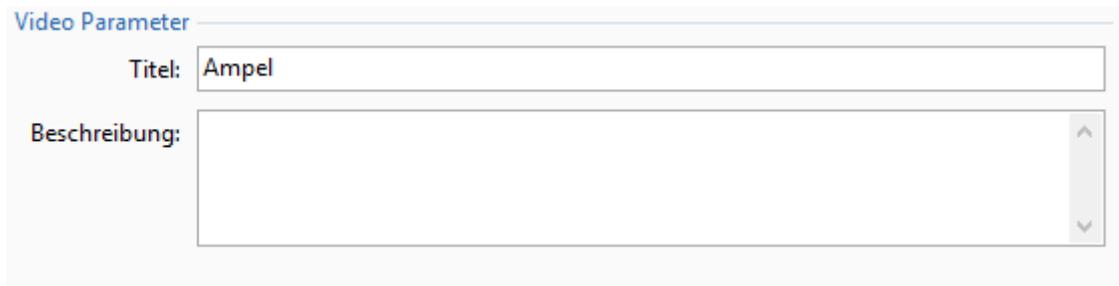
## Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.

Ist der Haken aktiviert, so werden die erstellten Videodateien nach dem Upload auf YouTube nicht gelöscht.

## MP4 Dateiname

Der Dateiname der Ausgabedatei wird angezeigt. Diese kann durch Eingabe geändert werden. Durch klicken auf das Ordner Symbol kann der Pfad für die Ausgabe Datei geändert werden.

## Weiter



183. Abbildung: Video Parameter

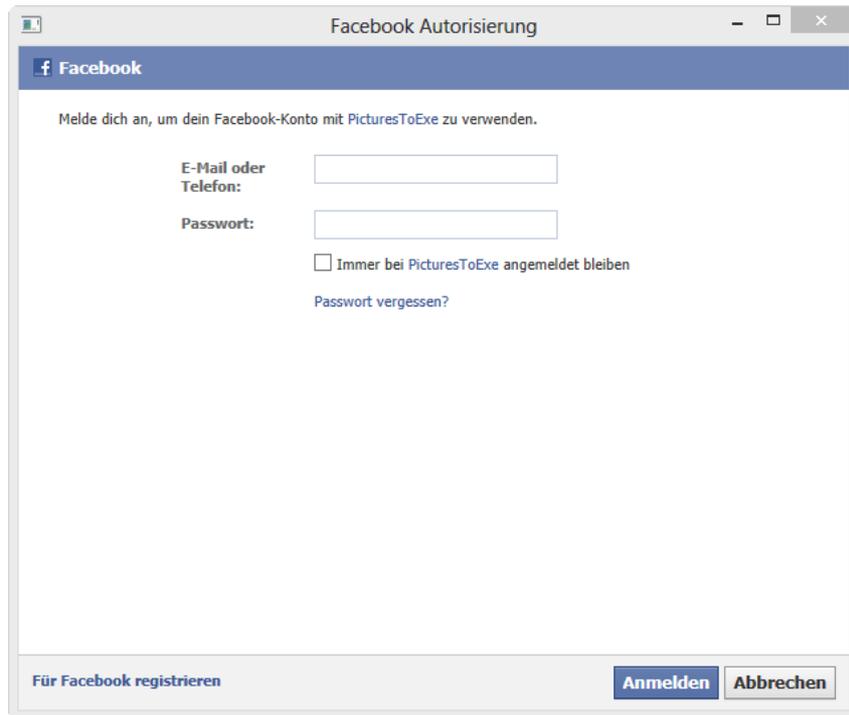
Es können die Video Parameter wie Titel und Beschreibung festgelegt werden.

Konvertieren

## Konvertieren

Startet die Konvertierung des Projektes in ein Video.

## Facebook Autorisierung



The image shows a window titled "Facebook Autorisierung". The window has a blue header bar with the Facebook logo and the word "Facebook". Below the header, the text reads: "Melde dich an, um dein Facebook-Konto mit PicturesToExe zu verwenden." There are two input fields: "E-Mail oder Telefon:" and "Passwort:". Below the password field, there is a checkbox labeled "Immer bei PicturesToExe angemeldet bleiben" and a link "Passwort vergessen?". At the bottom of the window, there are three buttons: "Für Facebook registrieren", "Anmelden", and "Abbrechen".

184. Abbildung: Facebook Autorisierung

Nach der Eingabe Ihrer Email Adresse und des Passwortes werden Sie bei Facebook angemeldet.

Im Anschluss wird die Videodatei konvertiert und nach Facebook hochgeladen.

## Dialogfenster: Schatten und Form (Schatten einrichten)

Das Dialogfenster: Schatten und Form, kann von verschiedenen Stellen im Programm aufgerufen werden. Es kann bis auf die Maskenfunktion auf alle Objekte angewendet werden.

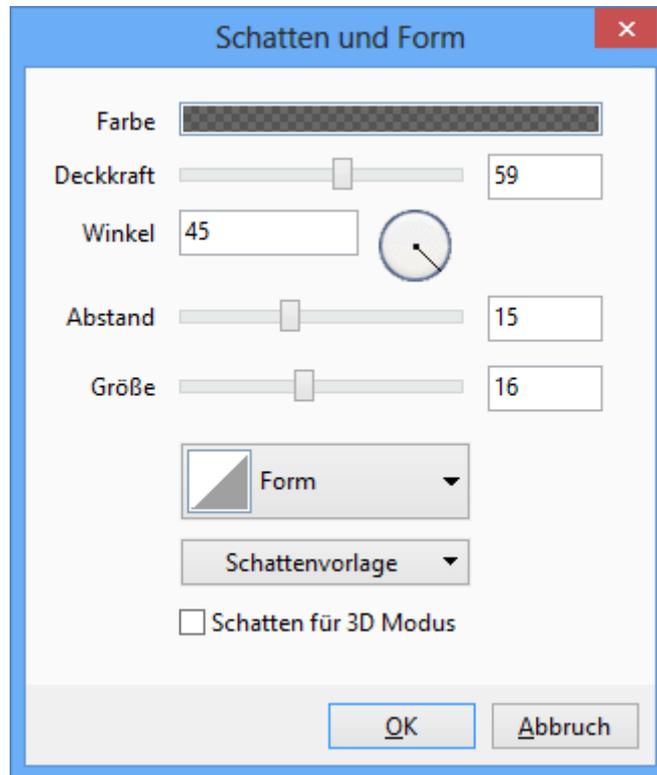
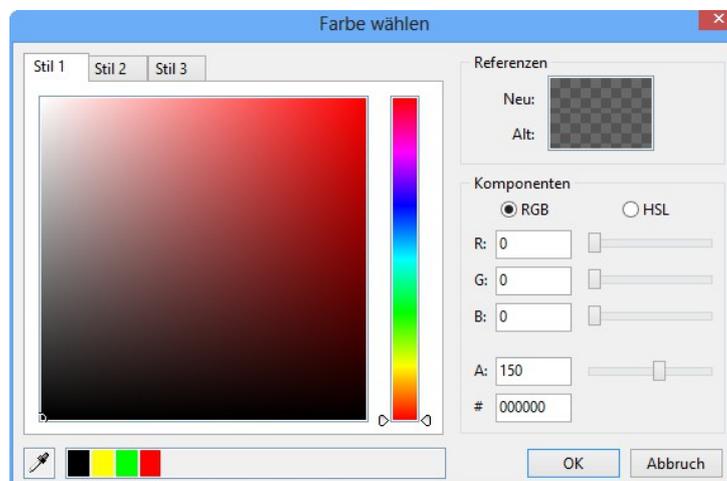


Abbildung 185: Dialogfenster: Schatten und Form

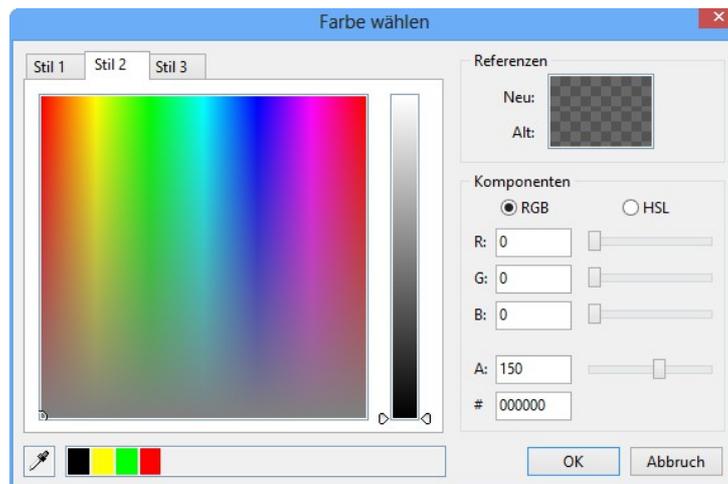
Farbe 

### Farbe:

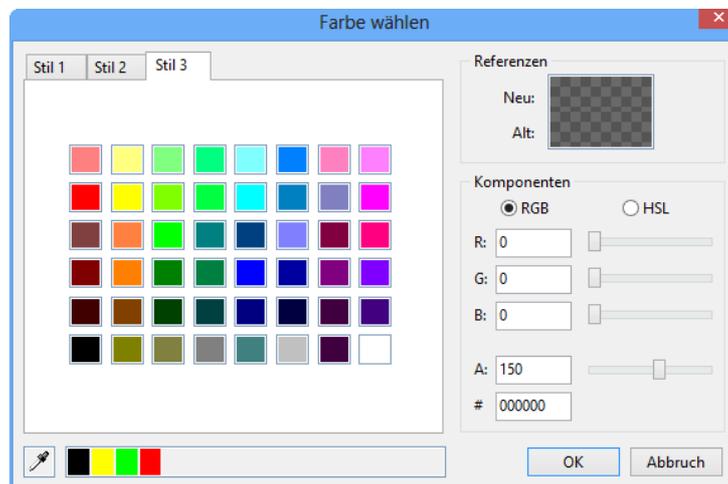
Durch anklicken in der Farbfläche erscheint ein weiteres Fenster, das unterschiedliche Möglichkeiten bietet, die gewünschte Farbe des Schattens festzulegen.



186. Abbildung: Stiel 1



187. Abbildung: Stil 2



188. Abbildung: Stil 3

Durch Eingaben der Werte in den Unterschiedlichen Feldern, oder mit Hilfe des Schieberegler kann die Farbe festgelegt werden.

Durch Einsatz der Pipette kann auch eine Farbe aus dem Desktop ausgewählt werden.



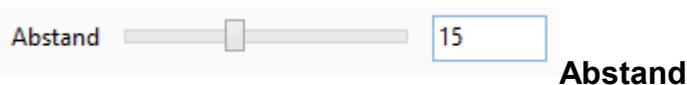
**Deckkraft**

Durch bewegen des Schiebereglers oder Eingabe der Werte kann die Deckkraft (Transparenz) des Schatten eingestellt werden.



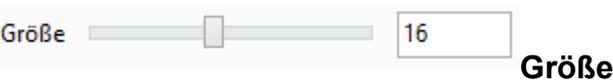
**Winkel**

Durch bewegen des Drehknopfes oder Eingabe der Werte kann der Winkel des Schatten eingestellt werden. Der Strich an Drehknopf zeigt die Richtung des Schattens an.



**Abstand**

Durch bewegen des Schiebereglers oder Eingabe der Werte kann der Abstand des Schatten zum Objekt eingestellt werden.



**Größe**

Durch bewegen des Schiebereglers oder Eingabe der Werte kann die Größe des Schatten eingestellt werden.



**Form**

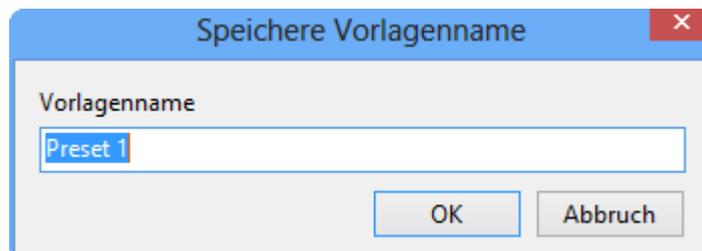
Durch anklicken mit der Maus wird eine Auswahlliste geöffnet, in der verschiedene Vorlagen für Schatten definiert wurden.



**Schattenvorlage**

Durch anklicken mit der Maus wird eine Auswahlliste geöffnet:

### ***Speichere jetzige Schatten als Vorlage...***

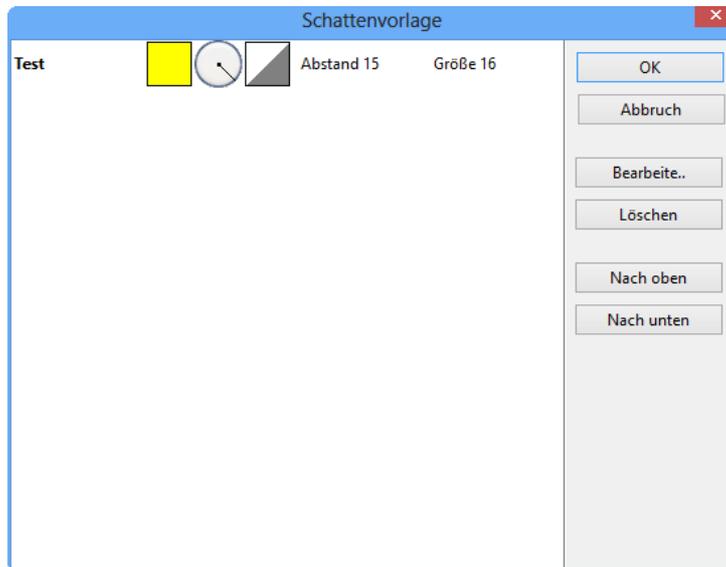


189. Abbildung: Speichere Schattenvorlage

Geben Sie den gewünschten Name ein unter dem sie die aktuellen Einstellung für den Schatten speichern möchten.

## Vorlage bearbeiten...

Öffnet ein Fenster, in den ihre bereits erstellten Vorlagen zu finden sind.



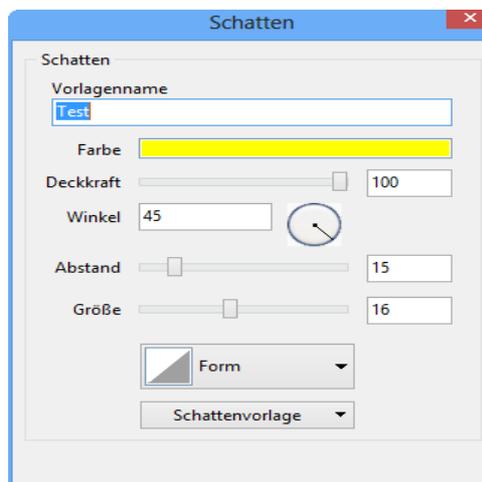
190. Abbildung: Schattenvorlage

Sie sehen eine Liste der Vorlagen:

**Name, Farbe, Winkel, Form, Abstand und Größe.**

## Bearbeite..

Öffnet ein weiteres Dialogfenster:



191. Abbildung: Schatten bearbeiten

In dem Fenster können Sie den Namen der Vorlage ändern, oder deren Parameter.

Die Funktion der Parameter einstricht denen in Fenster: Schatten und Form.

## Löschen

Löscht die markierte Vorlage.

### **Nach oben / Nach unten**

In den Fenster können sie die Reihenfolge ihrer Vorlagen festlegen.

Markieren Sie eine Vorlagen, durch anklicken der Schaltflächen: Nach oben / Nach unten wird die Position geändert.

### ***Erstellte Vorlagen***

Entspricht den von Ihnen erstellten Vorlagen

Schatten für 3D Modus

### **Schatten für 3D Modus**

Ist der Haken gesetzt, wird der Schatten auch bei 3D Objekten angezeigt.

## Kontextmenü Dateiliste:

Das Kontextmenü kann man durch klicken der rechten Maustaste in der Dateiliste erreichen



Explorer	
Sortiert nach	
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Alles auswählen	Ctrl+A
Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen	
Alle Dateien den Projekt hinzufügen	Ctrl+D
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Datei umbenennen	F2
Datei Info	Ctrl+I

192. Abbildung: Kontextmenü - Dateiliste

### Explorer

Bietet das Windows Explorer Kontextmenü (Die Einträgen hängen von System ab)

### Sortiert nach

siehe auch unter Einstellungen – Dateiliste: Sortieren nach

### Datei bearbeiten

öffnet das entsprechende Bearbeitungsprogramm für das Objekt ( Bild, Video oder Audio)

### Alles auswählen

Markiert alle Dateien in der Dateiliste

### Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen

Markierte Dateien werden den Projekt hinzugefügt

### Alle Dateien den Projekt hinzufügen

Alle Dateien in der Dateiliste werden den Projekt hinzugefügt

### Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)

Markierte Bilddateien werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.

### Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)

Markierte Bilddateien werden um 90° gegen den im Uhrzeigersinn gedreht.

## **Datei umbenennen**

Die markierte Datei wird umbenannt

## **Datei Info**

Es werden die Informationen zur markierten Datei angezeigt.

## Kontextmenü Bildleiste:

Das Kontextmenü kann man durch klicken der rechten Maustaste in der Bildleiste erreichen

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
<b>Bild einrichten...</b>	<b>Ctrl+U</b>
Objekte und Animation	Ctrl+B
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Anderes Bild auswählen	Alt+C
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei umbenennen	
Startet Vorschau ab aktuellem Bild	Ctrl+R
Datei Info	Ctrl+I

193. Abbildung: Kontextmenü - Bildleiste

### Bild(er) kopieren

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

### Bildfolge einfügen

Markierte Bilder aus der Zwischenablage werden, vor dem aktuell markierten Objekt eingefügt. Ansonsten werden diese am Ende angehängt.

### Leeres Bild einfügen

Fügt ein leeres Bild vor dem aktuell markierten Objekt ein. Ansonsten wird dieses am Ende angehängt.

### Bild aus Bildleiste entfernen

Markierte Objekte werden aus der Bildleiste entfernt.

### Alle Bilder aus Bildleiste entfernen

Alle Objekte werden aus der Bildleiste entfernt.

### Zufällige Reihenfolge

Alle Objekte werden in der zufälligen Reihenfolge wiedergegeben.

## **Bild einrichten**

Öffnet das Dialogfenster: Bild einrichten

## **Objekte und Animation**

Öffnet das Dialogfenster: Objekte und Animation

## **Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)**

Markierte Bilddateien werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.

## **Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)**

Markierte Bilddateien werden um 90° gegen den im Uhrzeigersinn gedreht.

## **Anderes Bild auswählen**

Öffnet ein Dialogfenster in dem ein anderes Bild für das aktuelle markierte Bild ausgewählt werden kann.

## **Datei bearbeiten**

öffnet das entsprechende Bearbeitungsprogramm für das Objekt ( Bild, Video oder Audio)

## **Datei umbenennen**

Die markierte Datei wird umbenannt

## **Startet Vorschau ab aktuellem Bild**

Die Vorschau wird vom aktuell markierten Bild angezeigt.

## **Datei Info**

Es werden die Informationen zur markierten Datei angezeigt.

## Kontextmenü Zeitleiste:

Das Kontextmenü kann man durch klicken der rechten Maustaste in der Zeitleiste erreichen. Abhängig ob der Mausklick in Bildbereich oder im Audibereich war, erscheinen unterschiedliche Fenster:

### **Bildbereich:**

Bild(er) kopieren	Ctrl+C
Bildfolge einfügen	Ctrl+V
Leeres Bild einfügen	Alt+S
Neue Zeitmarke	Ins
Bild aus Bildleiste entfernen	Del
Zeitmarke löschen	Shift+Del
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen	
<b>Bild einrichten...</b>	<b>Ctrl+U</b>
Objekte und Animation	Ctrl+B
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Anderes Bild auswählen	Alt+C
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei umbenennen	
Startet Vorschau ab aktuellem Bild	Ctrl+R
Datei Info	Ctrl+I

194. Abbildung: Kontextmenü Bildbereich

### **Bild(er) kopieren**

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

### **Bildfolge einfügen**

Markierte Bilder aus der Zwischenablage werden, vor dem aktuell markierten Objekt eingefügt. Ansonsten werden diese am Ende angehängt.

### **Leeres Bild einfügen**

Fügt ein leeres Bild vor dem aktuell markierten Objekt ein. Ansonsten wird dieses am Ende angehängt.

### **Neue Zeitmarke**

Fügt eine neue Zeitmarke ein. Ist ein Objekt markiert, so wird die Zeitmarke vor den Bild eingefügt, ansonsten am Ende. Das Verhalten der Objekte ist abhängig von den Vorgaben in den Projektoptionen. (Halte Zeitmarke)

## **Bild aus Bildleiste entfernen**

Markierte Objekte werden aus der Bildleiste entfernt.

## **Zeitmarke löschen**

Markiert Zeitmarken werden gelöscht. Das Verhalten der Objekte ist abhängig von den Vorgaben in den Projektoptionen. (Halte Zeitmarke)

## **Alle Bilder aus Bildleiste entfernen**

Alle Objekte werden aus der Bildleiste entfernt.

## **Bild einrichten**

Öffnet das Dialogfenster: [Bild einrichten](#)

## **Objekte und Animation**

Öffnet das Dialogfenster: [Objekte und Animation](#)

## **Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)**

Markierte Bilddateien werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.

## **Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei)**

Markierte Bilddateien werden um 90° gegen den im Uhrzeigersinn gedreht.

## **Anderes Bild auswählen**

Öffnet ein Dialogfenster in dem ein anderes Bild für das aktuelle markierte Bild ausgewählt werden kann.

## **Datei bearbeiten**

öffnet das entsprechende Bearbeitungsprogramm für das Objekt ( Bild, Video oder Audio)

## **Datei umbenennen**

Die markierte Datei wird umbenannt

## **Startet Vorschau ab aktuellem Bild**

Die Vorschau wird vom aktuell markierten Bild angezeigt.

## **Datei Info**

Es werden die Informationen zur markierten Datei angezeigt.

## **Audiobereich:**

Tonspur lautlos	Ctrl+M
Tonspur sperren	
Alle Tonspuren sperren	Ctrl+L
Tonspur entfernen	
Tonspur nach oben	Ctrl+PgUp
Tonspur nach unten	Ctrl+PgDn
Audio entfernen	Del
<b>Audio anpassen</b>	
Datei Info	

195. Abbildung: Kontextmenü Audiobereich

### **Tonspur lautlos**

Die markierte Tonspur wird Lautlos geschaltet.(sie ist in der Vorschau und Wiedergabe nicht zu hören)

### **Tonspur sperren**

Die markierte Tonspur wird für die weitere Bearbeitung gesperrt.

### **Alle Tonspuren sperren**

Alle Tonspuren werden für eine weitere Bearbeitung gesperrt.

### **Tonspur entfernen**

Die Markierte Tonspur mit ihren Audiodateien werden entfernt.

### **Tonspur nach oben**

Die markierte Tonspur wird in der Anordnung nach oben geschoben.

### **Tonspur nach unten**

Die markierte Tonspur wird in der Anordnung nach unten geschoben.

### **Audio entfernen**

Die markierte Audio Datei wird entfernt.

### **Audio anpassen**

Öffnet das Fenster: [Projektoptionen – Musik](#). Hier können durch klicken auf Anpassen oder Hüllkurve, verschiedene Einstellungen an den Audiodateien vorgenommen werden .

### **Datei Info**

Es werden Dir Informationen zur Audiodatei angezeigt

## **Kommandozeilen Parameter** **(für eine 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 Showname** oder **Run Programmname** welche Sie durch 3 Parameter ergänzen können:

- **cover**

zeigt ihre Show im Vollformat.  
Inhalt der Batchdatei:

**Run Show.exe -cover (Show steht für den Namen ihrer Show)**

- **display X**

hier können Sie den Bildschirm (X) festlegen, bei den die Show angezeigt werden soll.

(Nur Möglich bei betrieb des PC mit mehreren Bildschirmen.)

X steht für die Nummer des Bildschirmes

Inhalt der Batchdatei:

**Run Show.exe -display 1 (Show steht für den Namen ihrer Show)**

- **slide X.**

Startet die Show ab einen bestimmten Bild

X steht für die Nummer des Bildes

Inhalt der Batchdatei:

**Run Show.exe —slide X (Show steht für den Namen ihrer Show)**

## Kapitel 2: Der Einstieg in PTE (PTE Konfigurieren)

### *PTE Konfigurieren*

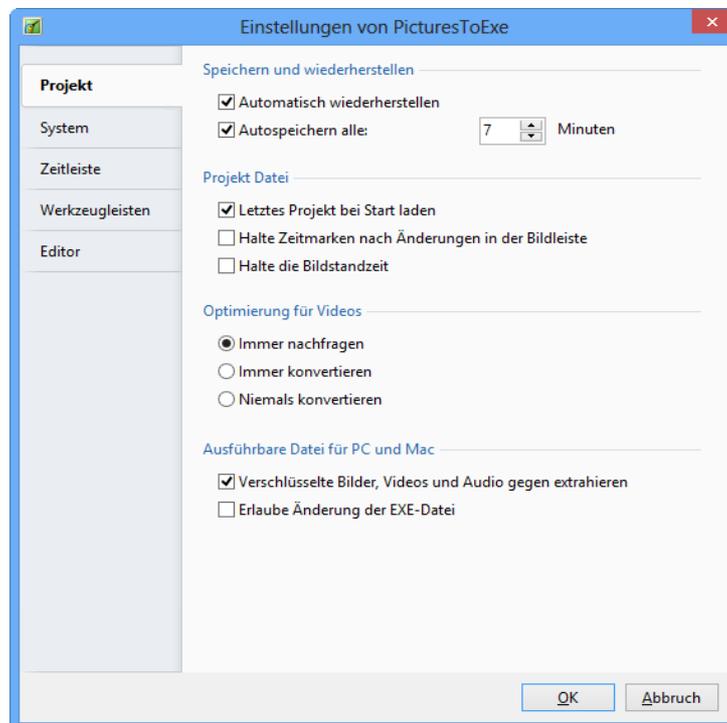
Die Grundeinstellungen die sie in diesen Kapitel treffen, beziehen sich auf die Oberfläche von PTE, z. B. die Symbolleisten oder die Darstellung der Hüllkurve, als auch auf Vorgaben für ein neues Projekt. Die Einstellungen können individuell erfolgen, und natürlich auch geändert werden.

Nach dem Start von PTE finden Sie diese im Menü:



**Einstellungen - Einstellungen von PicturesToExe ...**

### **PTE Einstellungen: Reiter Projekt**



196. Abbildung: Reiter Projekt

## ***Speichern und wiederherstellen***

### **Automatisch wiederherstellen**

Ist der Haken gesetzt, wird PTE nach einem Fehler eine automatische Wiederherstellung des Projektes ausführen.

### **Autospeichern alle XX Minuten**

Ist der Haken gesetzt, wird PTE nach den von Ihnen vorgegebenen Zeitspanne das Projekt speichern.

(Empfohlene Einstellung)

## ***Projekt Datei***

### **Letztes Projekt beim Start öffnen**

Ist der Haken gesetzt, wird PTE bei einem Neustart automatisch das Projekt laden, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben.

### **Halte Zeitmarken nach Änderungen in der Bildleiste**

Werden Bilder oder Videos in der Zeitleiste eingefügt, so bleiben die Zeitmarken für die Bildpositionen erhalten.

Dadurch ändern sich für alle nachfolgenden Objekte in der Bildleiste die Zeithalte

### **Halte die Bildstandzeit**

Werden Bilder oder Videos in der Zeitleiste eingefügt, so bleiben die Standzeiten für die nachfolgenden Objekte gleich.

## ***Optimierung für Videos***

PTE beinhaltet ein eigenes Modul für die Konvertierung von Videodateien. Dieses Modul ist Bestandteil des Videobuilders.

Hinweis zur Konvertierung:



- kann zu einer schlechteren Bildqualität führen
- kann zu einer besseren Darstellung führen. (Manche Codecs erfordern eine hohe Rechenleistung des PC)

In allen Fällen wird die Originaldatei nicht verändert. PTE legt für die neue Datei an und fügt diese automatisch in das Projekt ein.

Es kann auch zu einem späteren Zeitpunkt eine Konvertierung durchgeführt werden.

Eine der nachfolgenden Optionen muss ausgewählt werden.

### **Immer nachfragen**

Beim einfügen einer Videodatei wird nachgefragt, ob diese in das passende PTE Videoformat konvertiert werden soll. (Empfohlene Einstellung)

### **Immer konvertieren**

Die Konvertierung erfolgt automatisch.

### **Niemals konvertieren**

Es wird die Originaldatei in das Projekt eingebunden.

## ***Ausführbare Datei für PC und MAC***

### **Verschlüsselte Bilder, Video und Audio gegen extrahieren**

Ist der Haken gesetzt, so werden die Bild-, Video- und Audioinhalte verschlüsselt und die gegen ein extrahiert zu schützen.

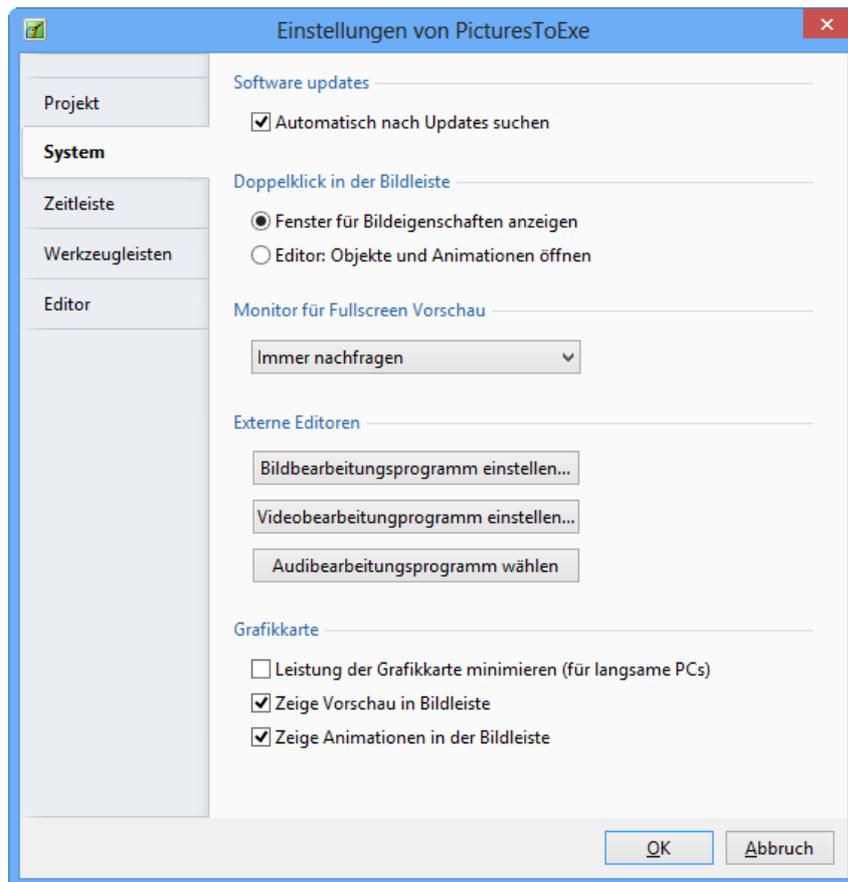
(Empfohlene Einstellung)

### **Erlaube Änderungen der EXE-Datei**

Ist der Haken gesetzt, so können Änderungen an der EXE Datei vorgenommen werden.

(Diese Einstellung wird nicht empfohlen)

## PTE Einstellungen: Reiter System



197. Abbildung: Reiter System

### Software updates

#### ***Automatisch nach Updates suchen***

Ist der Haken gesetzt, wird mit jedem Programmstart von PTE, im Internet nach einer neueren Version gesucht.

### Doppelklick in der Bildleiste

Eine der nachfolgenden Optionen muss ausgewählt werden.

#### ***Fenster für Bildeigenschaften anzeigen***

Bei Doppelklick werden die Bildeigenschaften angezeigt. Siehe Fenster: [Bild einrichten](#)

#### ***Fenster: Objekte und Animation öffnen***

Bei Doppelklick wird das Fenster: Objekte und Animation geöffnet. Siehe Fenster: [Objekte und Animation](#)

### Monitor für Fullscreen Vorschau

Die Vorgabe im Auswahlménü hängen von der Konfiguration des PCs ab.

Auswahlpunkte:

- Immer nachfragen

Es wird bei Systemen mit mehreren Monitoren nachgefragt, auf welche Monitor die Vorschau gezeigt werden soll.

- Monitor 1

Die Vorschau wird immer auf Monitor 1 gezeigt. (keine Nachfrage)

- Monitor X ( X steht für Monitor)

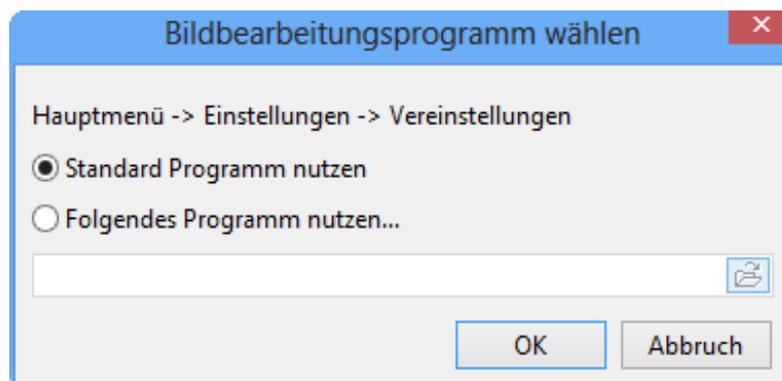
Die Vorschau wird immer auf Monitor X gezeigt. (keine Nachfrage)

## Externe Editoren

Hier können Programme für die Bearbeitung von Bild , Video und Audio festgelegt werden,

### **Bildbearbeitungsprogramm einstellen...**

Hier können Sie ein installiertes Programm von Ihrem PC festlegen, welches Sie für die Bearbeitung von Bildern nutzen möchten.



198. Abbildung: Bildbearbeitungseditor auswählen

### **Standard Programm nutzen**

Verwendet das Programm welches auf den PC als Standard für die Bildbearbeitung festgelegt wurde. (z.B. Paint)

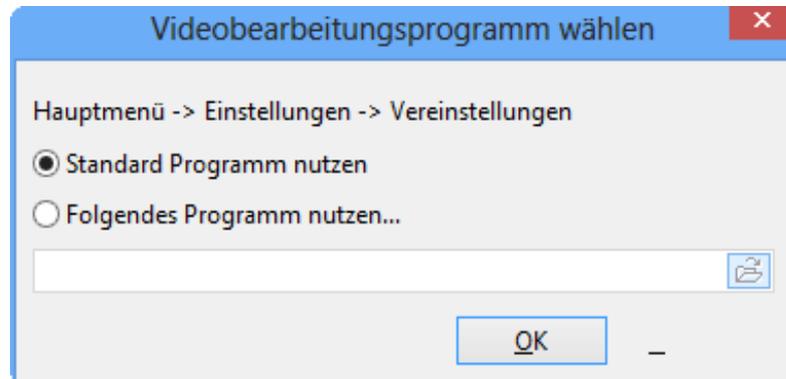
### **Folgendes Programm nutzen ...**

Durch anklicken des Ordner Symbols gelangen Sie in ein Dialogfeld :

Wählen Sie das Laufwerk, den Pfad und die Programmdatei (EXE) des gewünschten Programms aus, und übernehmen Sie die Auswahl.

### **Videobearbeitungsprogramm einstellen...**

Hier können Sie ein installiertes Programm von Ihrem PC festlegen, welches Sie für die Bearbeitung von Video Dateien nutzen möchten.



199. Abbildung: Videobearbeitungsprogramm auswählen

#### **Standard Programm nutzen**

Verwendet das Programm welches auf den PC als Standard für die Bildbearbeitung festgelegt wurde. (z.B. Video Maker)

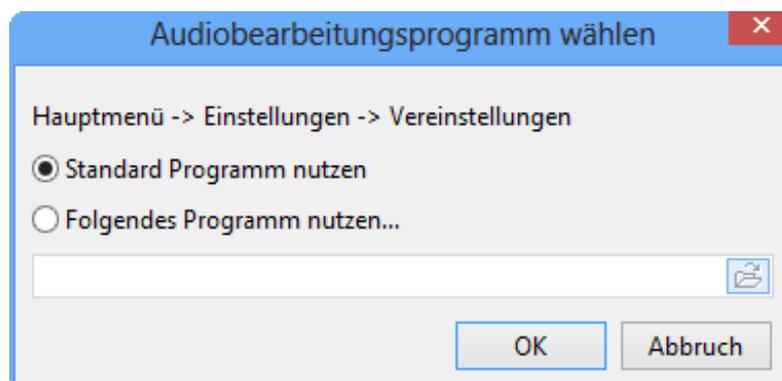
#### **Folgendes Programm nutzen ...**

Durch anklicken des Ordner Symbols gelangen Sie in ein Dialogfeld :

Wählen Sie das Laufwerk, den Pfad und die Programmdatei (EXE) des gewünschten Programms aus, und übernehmen Sie die Auswahl.

### **Audiobearbeitungsprogramm einstellen...**

Hier können Sie ein installiertes Programm von Ihrem PC festlegen, welches Sie für die Bearbeitung von Audio Dateien nutzen möchten.



200. Abbildung: Audiobearbeitungsprogramm auswählen

#### **Standard Programm nutzen**

Verwendet das Programm welches auf den PC als Standard für die Bildbearbeitung festgelegt wurde. (z.B. Soundrecorder)

### **Folgendes Programm nutzen ...**

Durch anklicken des Ordner Symbols gelangen Sie in ein Dialogfeld :

Wählen Sie das Laufwerk, den Pfad und die Programmdatei (EXE) des gewünschten Programms aus, und übernehmen Sie die Auswahl.

### **Grafikkarte**

#### ***Leistung der Grafikkarte minimieren ( für langsame PC)***

Ist der Haken gesetzt, so wird die Leistungsanforderung an die Grafikkarte verringert. Es werden möglicherweise Animationen und Überblendungen nicht angezeigt, wenn die Rechenleistung des PCs nicht ausreichend ist.

#### ***Zeige Vorschau in der Bildleiste***

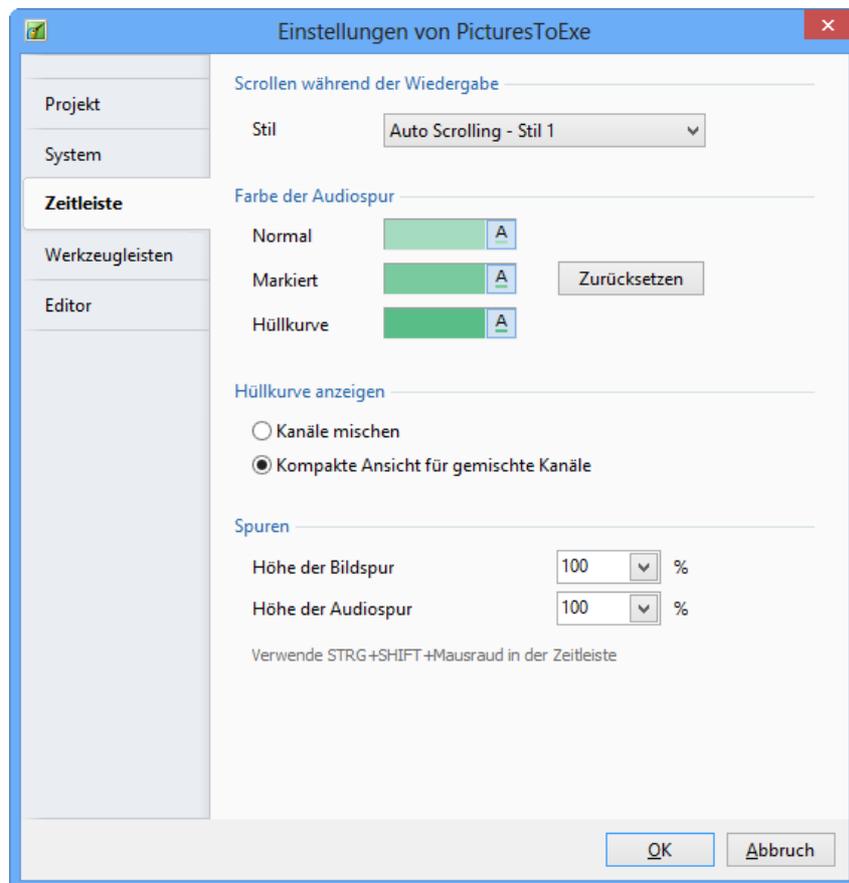
Ist der Haken gesetzt, so werden Vorschaubilder in der Bildleiste angezeigt.

(Empfohlene Einstellung)

#### ***Zeige Animationen in der Bildleiste***

Ist der Haken gesetzt, werden Animationen in der Bildleiste angezeigt.

## PTE Einstellungen: Reiter Zeitleiste



201. Abbildung: Reiter Zeitleiste

### Scrollen während der Wiedergabe

#### Stil.

Hier kann festgelegt werden wie das Scrollen während der Wiedergabe mit den Vorschauplayer erfolgen soll.

- Bitte nicht Auto - Scrolling verwenden  
Es wird bei der Wiedergabe nicht gescrollt.
- Auto - Scrolling – Stil 1  
Der Locator läuft nach dem Start an die rechte Seite der Bildleiste, dann werden die nachfolgenden Bilder von rechts durchgeschoben.
- Auto - Scrolling – Stil 2  
Der Locator bleibt in der Mitte der Bildleiste stehen. Die Bilder werden von rechts nach links am Locator vorbeigeschoben.

### Farbe der Audiospur

Hier können die Farben der Audiospur individuell angepasst werden. Die Einstellungen sind für: **Normal**, **Markiert** und **Hüllkurve** möglich.

Die **Zurücksetzen** Schaltfläche: Zurücksetzen, stellt die Default Einstellung wieder her.

## Hüllkurve anzeigen

### ***Kanäle mischen***

Zeigt die Hüllkurve komplett an.



### ***Kompakte Ansicht für gemischte Kanäle***

Zeigt die Hüllkurve nur als Lautstärken Kurve an.



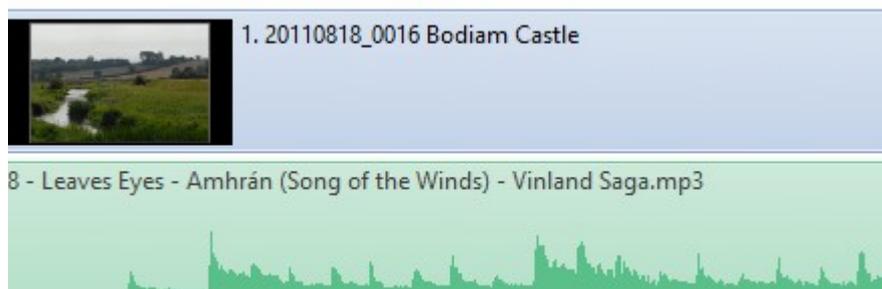
## Spuren

### ***Höhe der Bildspur***

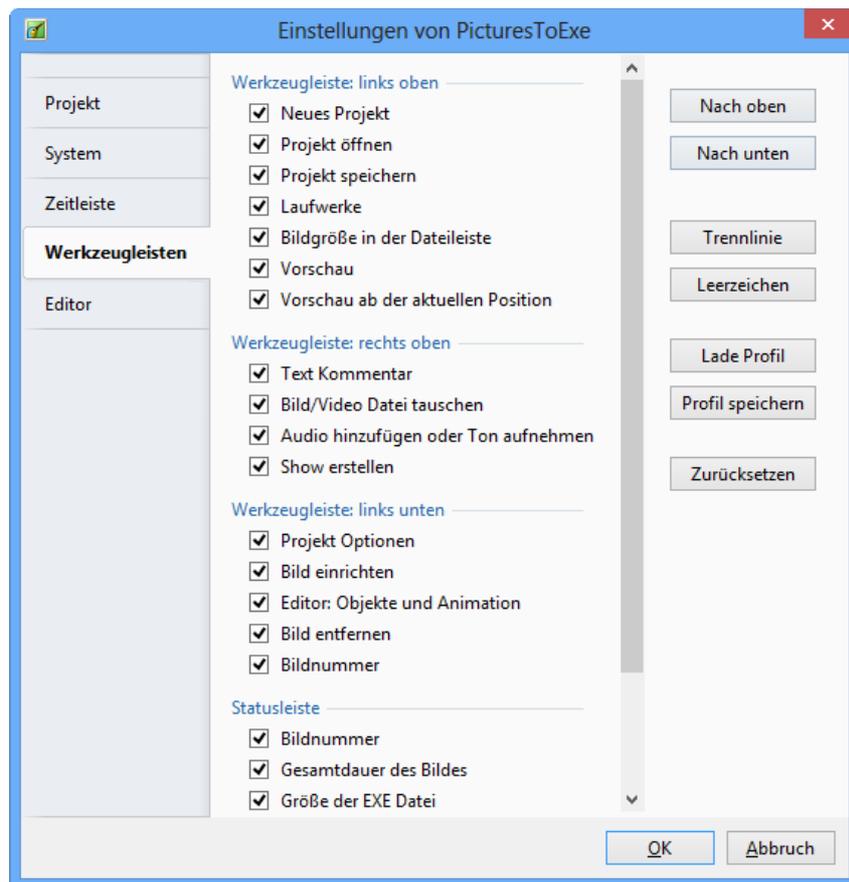
hier kann die Höhe der Bildspur in % zur Default Einstellung festgelegt werden.

### ***Höhe der Audiospur***

hier kann die Höhe der Audiospur in % zur Default Einstellung festgelegt werden.



## PTE Einstellungen: Reiter Werkzeugeleisten



202. Abbildung: Reiter Werkzeugeleisten

Die Werkzeugeleisten befindet sich im PTE Hauptfenster:

Die Leisten können verschieden Funktionen für schnellen Zugriff aufnehmen oder nur Informationen anzeigen.

Sie können die Leisten entsprechend ihre Anforderung konfigurieren und als Profil abspeichern / bzw. wieder laden.

## Werkzeugleiste links oben

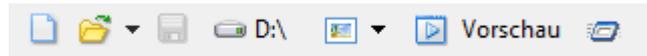
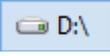
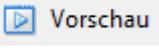


Abbildung 203: Werkzeugleiste links oben - alle Elemente

Die Werkzeugleiste befindet sich links in der Symbolleiste im PTE Hauptfenster.

Icon / Anzeige	Funktionen	Beschreibung
	Neues Projekt	Öffnet das Dialogfenster um ein neues Projekt anzulegen
	Projekt öffnen	Öffnet das Dialogfenster um ein Projekt zu laden
	Projekt speichern	Speichert das aktuelle Projekt
	Laufwerke	Zeigt das aktuelle Laufwerk an, öffnet eine Auswahlliste mit Laufwerken die zur Verfügung stehen
	Bildgröße in der Dateiliste	Über den Schieber beim anklicken, kann die Größe der Bilde in der Dateiliste geändert werden
	Vorschau	Startet die Vorschau von Bild 1
	Vorschau ab der aktuelle Position	Startet die Vorschau ab markierten Objekt in der Bildleiste / Locator Position

## Werkzeuggestreife rechts oben



Abbildung 204: Werkzeuggestreife rechts oben - alle Elemente

Die Werkzeuggestreife befindet sich rechts in der Symbolleiste im PTE Hauptfenster.

Icon / Ausgabe	Funktionen	Beschreibung
	Text Kommentar	Es kann ein Text für das markierte Objekt eingegeben werden / Öffnet das Dialogfenster: Text für das aktuelle Bild
	Bild / Video Datei tauschen	Öffnet ein Dialog Fenster, in dem ein anderes Bild oder Video ausgewählt werden kann
	Audio hinzufügen oder Ton aufnehmen	Biete als Auswahl:  <a href="#">Ton Datei hinzufügen</a>  <a href="#">Aufnahme Kommentar</a>
	Show erstellen	Biete die Auswahl zum erstellen der Show

## Werkzeuggestreife links unten

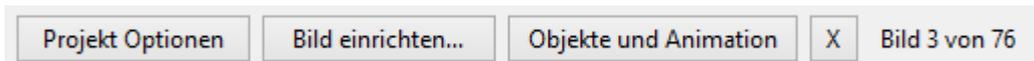


Abbildung 205: Werkzeuggestreife links unten - Alle Elemente

Die Werkzeuggestreife befindet sich links in der Kommandozeile im PTE Hauptfenster.

Icon / Ausgabe	Funktionen	Beschreibung
	Projekt Optionen	Öffnet das Fenster: <a href="#">Projekt Optionen</a>
	Bild einrichten	Öffnet das Fenster: <a href="#">Bild einrichten</a>
	Editor: Objekte und Animation	Öffnet das Fenster: <a href="#">Objekte und Animation</a>
	Bild entfernen	Entfernt das markierte Objekt aus der Bildleiste
	Bildnummer	Gibt die Bildnummer des markierten Objektes an

## Statusleiste

Bild 3 von 76    Gesamtzeit: 7,0 s    EXE - 301 MB    1920 x 1080    T:\Bodiam\Show\...\Bilder\Rahmen 15-10.png

Abbildung 206: Statusleiste - Alle Elemente

Entspricht der Statusleiste im PTE Hauptfenster.

Icon / Ausgabe	Funktionen	Beschreibung
Bild 1 von 76	Bildnummer	Gibt die Bildnummer des markierten Objektes an
Gesamtzeit: 12,1 s	Gesamtdauer des Bildes	Gibt die Gesamtdauer des markierten Objektes an
EXE - 301 MB	Größe der Exe Datei	Gibt die Größe der ausführbaren Datei (EXE) an
3872 x 2592	Pixelgröße der Mediadatei	Gibt die Auflösung des markierten Objektes an
3,66 MB	Dateigröße	Gibt die Auflösung des markierten Objektes an
Gesamtzeit: 12,1 s	Dauer der Mediadatei	Gibt die Dauer des markierten Objektes an
T:\Bodiam\Show\...\Bilder\Rahmen 15-10.png	Dateiname	Gibt den Dateinamen und Pfad des markierten Objektes an

Über die Aktivierung des Haken können die Funktionen in die entsprechende Leiste aufgenommen werden. Die Änderung wird sofort in PTE Hauptfenster sichtbar.

Mit Hilfe der Schaltflächen zur rechten, kann die Struktur der Leisten angepasst werden.

Nach oben

### **Nach oben**

Die markierte Funktion wird eine Position nach oben verschoben

Nach unten

### **Nach unten**

Die markierte Funktion wird eine Position nach unten verschoben

Trennlinie

### **Trennlinie hinzufügen**

Fügt eine Trennlinie vor der markierten Funktion ein.

Leerzeichen

### **Leerzeichen hinzufügen**

Fügt ein Leerzeichen vor der markierten Funktion ein.



**Eingefügte Trennlinien und Leerzeichen können durch markieren mit der Maus und drücken der Entfernen (ENTF) Taste wieder gelöscht werden.**

Lade Profil

### **Lade Profil**

öffnet ein Dialogfeld zum laden eines bereits erstellen Profils (PTB Datei)

Profil speichern

### **Profil speichern**

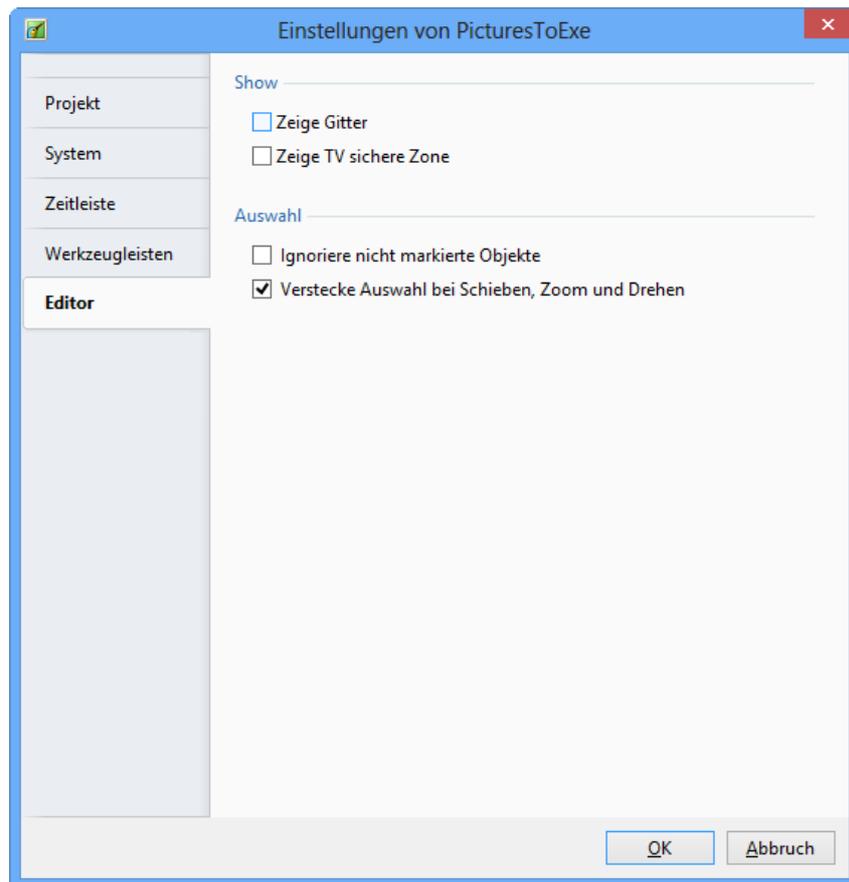
öffnet ein Dialogfeld zum speichern des Profils, Wählen Sie den Pfad und den Profilnamen (PTB Datei) aus, unter dem das Profil abgelegt werden soll.

Zurücksetzen

### **Zurücksetzen**

Setzt die Einstellungen für die Werkzeugleiste wieder auf Standard zurück.

## **PTE Einstellungen: Reiter Editor**



207. Abbildung: Reiter Editor

### **Show**

#### ***Zeige Gitter***

Ist der Haken gesetzt, wird ein Gitter im Fenster: Objekte und Animation angezeigt.

#### ***Zeige TV sichere Zone***

Ist der Haken gesetzt, wird die TV sichere Zone für Röhrenfernseher im Fenster: Objekte und Animation angezeigt

### **Auswahl**

#### ***Ignoriere nicht markierte Objekte***

Ist der Haken gesetzt, werden nicht markierte Objekte bei der Auswahl ignoriert.

#### ***Verstecke Auswahl bei Schieben, Zoom und Drehen***

Ist der Haken gesetzt, wird bei Schieben, Zoom und drehen die Auswahl der Objekte versteckt

## Kapitel 3: Erstellen einer Show

Bevor begonnen werden kann, sind noch einige Dinge zu beachten.

- In welchem Format soll die Show erstellt werden.
- Welches Format haben meine Bilder und Videos.
- Verwende ich Hoch- und Querformat bei den Bildern.
- Wo soll die Show später ein mal präsentiert werden.
- Welche Überblendeffekte möchte ich einsetzen
- Wie lange soll die Standzeit sein.
- Wie lange soll die Überblendzeit sein.
- Anlegen eines Ordners für das Projekt / Show (Empfehlung)
- Bilder und Musik in den angelegten Ordner kopieren (Empfehlung)

### *Grundlagen für die Erstellung einer Show:*

#### ***Wie geht PTE mit Formaten um?***

PTE versucht jedes Bild oder Video so groß wie möglich darzustellen.  
Es spielt dabei keine Rolle ob Hoch oder Querformat.  
(Ausnahme in den Projektoptionen wurde eine feste Bildgröße eingestellt.)

**Ausgabeformat 16:9  
(1920\*1080 HD)  
Bild ist im Format 3:2 (DSLR)**



Bild bei voller Darstellung.

**Ausgabeformat 4:3  
(720\*576 DVD)  
Bild ist im Format 3:2 (DSLR)**



Bild bei voller Darstellung



Bild im 16:9 Format



Bild im 4:3 Format

<p style="text-align: center;"><b>Ausgabeformat 16:9</b> (1920*1080 HD) Bild ist im Format 3:2 (DSLR)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ausgabeformat 4:3</b> (720*576 DVD) Bild ist im Format 3:2 (DSLR)</p>
 <p data-bbox="194 696 644 730">Überblendung 3:2 Bild in ein 16:9 Bild</p>	 <p data-bbox="805 808 1238 842">Überblendung 3:2 Bild in ein 4:3 Bild</p>

Wie Sie an den Beispielen oben sehen, entsteht bei unterschiedlichen Formaten ein Rand (Randfarbe kann definiert werden in den Projektoptionen oder unter Bild einrichten)

Entsprechen die Bilder den Ausgabe Format, so ist kein Rand sichtbar.

Bei Überblendungen von Bildern in unterschiedlichen Formaten entstehen unschöne Übergänge an den Rändern. Zu gleichen Effekten kommt es bei Zoom oder Schieben führen, selbst wenn die Bilder im gleichen Format sind. Dies gilt auch für Hoch und Querformat:



Das Format der Bilder sollte im Idealfall den Format der Ausgabe entsprechen. Ist dies nicht möglich so kann auch eine Maske (Bildrahmen) verwendet werden. Wollen Sie Hoch- und Querformat in der Show in der Show verwenden nutzen sie Überblendungen wie z.B Rhombus die diesen Effekt nicht zeigen.

### **Was sind die Objekte?**

Die Bildleiste im PTE Hauptfenster, zeigt nur ein Objekt, an dies kann ein Bild, Video oder eine Animation aus dem Fenster: Objekte und Animation sein. Angezeigt wird diese ab er nur al Bild.

Die einfache Überblendung erfolgt zwischen 2 Objekten. Die Überblendzeit bestimmt wie lange der Übergang von Bild A nach Bild B ist.

Ist z.B. eine Ein- und Ausblendung eines Titel innerhalb eines Bildes notwendig, wird das Bild im Fenster: Objekte und Animation geöffnet. Der Titel wird eingegeben und die Ein und Ausblendung festgelegt. Das erstellte Titelbild wird nach beenden des Fenster Objekte und Animation in der Bildleiste angezeigt. Die Darstellung ist abhängig von den Einstellungen im Fenster: Objekte und Animation.

### **Zeitmarken und Effekte**

Eine Zeitmarke zeigt einen Zustand für das Objekt an. Die Änderung zwischen den Zeitmarken beschreibt den Effekt.

Dies gilt für alle Objekte in PTE.

## Eine einfache Show: nur Bilder, Video – keine Animation und Text

Hier folgt der Workflow (Arbeitsablauf) für die einfachste Show.

1. Neues Projekt anlegen . (Menü – Datei – Neu ...)  
Wählen Sie den Projektordner und den Projektnamen aus.
2. Legen Sie die Projekteinstellungen unter Projektoptionen fest:  
Nachfolgende Einstellung sollten mindestens vorgenommen werden.
  - Hauptmenü: Seitenverhältnis Bild
  - Hauptmenü: Zeitintervall für neue Bilder
  - Bildschirm: Hintergrundfarbe
  - Bildschirm: Modus
  - Effekte: alle Effekte die Sie Verwenden möchten
  - Weitere Einstellungen können sie nach belieben vornehmen
3. Wechseln Sie mit Verzeichnisliste in den Projektorder (oder einen Ordner in dem sich die Bilder befinden)
4. Markieren Sie in der Dateiliste die benötigten Bilder / Videos und fügen Sie diese in der Bildeiste hinzu. (Mit der Maus in die Bild- / Zeitleiste ziehen / oder rechte Maustaste: Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen)
5. Show erstellen – Ausführbare Datei für PC
6. Fertig ist die erste Show.  
Starten Sie die erstellte Exe Datei um das Ergebnis zu sehen

## Die einfache Show: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text

Hier folgt der Workflow (Arbeitsablauf).

1. Neues Projekt anlegen . (Menü – Datei – Neu ...)  
Wählen Sie den Projektordner und den Projektnamen aus.
2. Legen Sie die Projekteinstellungen unter Projektoptionen fest:  
Nachfolgende Einstellung sollten mindestens vorgenommen werden.
  - Hauptmenü: Seitenverhältnis Bild
  - Hauptmenü: Zeitintervall für neue Bilder
  - Musik: Hinzufügen
  - Bildschirm: Hintergrundfarbe
  - Bildschirm: Modus
  - Effekte: alle Effekte die Sie Verwenden möchten
  - Weitere Einstellungen können sie nach belieben vornehmen
3. Wechseln Sie mit Verzeichnisliste in den Projektorder (oder einen Ordner in dem sich die Bilder befinden)
4. Markieren Sie in der Dateiliste die benötigten Bilder / Videos und fügen Sie diese in der Bildleiste hinzu. (Mit der Maus in die Bild- / Zeitleiste ziehen / oder rechte Maustaste: Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen)
5. Zeitleiste: Zusatz Menü – Alle Bilder an Soundtrack anpassen.
6. Show erstellen – Ausführbare Datei für PC
7. Fertig ist die erste Show.  
Starten Sie die erstellte Exe Datei um das Ergebnis zu sehen

## **Eine einfache Show anpassen: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text**

Der Unterschied zur vorhergehenden Variante ist, das die Bilder und das Audio Stück angepasst werden.

Der Workflow kann bedingt durch die Vorgaben anders aussehen.

Vorgaben:

- Bilder: Sie haben die Reihenfolge der Bilder, Standzeiten und Überblendungen vorgegeben.
- Audio: Sie haben die Musik vorgegeben und passen dann die Bilder entsprechend an.

### ***Der Workflow (Bilder):***

1. Neues Projekt anlegen . (Menü – Datei – Neu ...)  
Wählen Sie den Projektordner und den Projektnamen aus.
2. Legen Sie die Projekteinstellungen unter Projektoptionen fest:  
Nachfolgende Einstellung sollten mindestens vorgenommen werden.
  - Hauptmenü: Seitenverhältnis Bild
  - Hauptmenü: Zeitintervall für neue Bilder
  - Musik: Hinzufügen
  - Bildschirm: Hintergrundfarbe
  - Bildschirm: Modus
  - Effekte: alle Effekte die Sie Verwenden möchten
  - Weitere Einstellungen können sie nach belieben vornehmen
3. Wechseln Sie mit Verzeichnisliste in den Projektorder (oder einen Ordner in dem sich die Bilder befinden)
4. Markieren Sie in der Dateiliste die benötigten Bilder / Videos und fügen Sie diese in der Bildleiste hinzu. (Mit der Maus in die Bild- / Zeitleiste ziehen / oder rechte Maustaste: Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen)
5. Optional: Zeitleiste: Zusatz Menü – Alle Bilder an Soundtrack anpassen.
6. Markieren das Bild das sie anpassen möchten, klicken Sie dann auf die Schaltfläche Bild einrichten  
In den Fenster: Bild einrichten, können Sie die Bilddauer, die Überblendzeit und den Effekt einstellen.  
  
Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Bilder ihren Ansprüchen entsprechen.
7. Show erstellen – Ausführbare Datei für PC
8. Fertig ist die erste Show.  
Starten Sie die erstellte Exe Datei um das Ergebnis zu sehen.

## **Der Workflow (Audio):**

1. Neues Projekt anlegen . (Menü – Datei – Neu ...)  
Wählen Sie den Projektordner und den Projektnamen aus.
2. Legen Sie die Projekteinstellungen unter Projektoptionen fest:  
Nachfolgende Einstellung sollten mindestens vorgenommen werden.
  - Hauptmenü: Seitenverhältnis Bild
  - Hauptmenü: Zeitintervall für neue Bilder
  - Musik: Hinzufügen

Markieren Sie das Audiostück zum bearbeiten .  
Klicken Sie auf die Schaltfläche: Anpassen oder auf das Symbol: Hüllkurve, um das Audiostück zu bearbeiten.  
Einstellungen wie Startzeit, Einblenden, Ausblenden, Ende und Lautstärkeinstellungen können hier vorgenommen werden.

Wie die Änderungen erfolgen finden sie unter Fenster: Anpassen und Hüllkurve

  - Bildschirm: Hintergrundfarbe
  - Bildschirm: Modus
  - Effekte: alle Effekte die Sie Verwenden möchten
  - Weitere Einstellungen können sie nach belieben vornehmen
3. Wechseln Sie mit Verzeichnisliste in den Projektorder (oder einen Ordner in dem sich die Bilder befinden)
4. Markieren Sie in der Dateiliste die benötigten Bilder / Videos und fügen Sie diese in der Bildleiste hinzu. (Mit der Maus in die Bild- / Zeitleiste ziehen / oder rechte Maustaste: Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen)
5. Optional: Zeitleiste: Zusatz Menü – Alle Bilder an Soundtrack anpassen.
6. Markieren das Bild das sie anpassen möchten, klicken Sie dann auf die Schaltfläche Bild einrichten  
In den Fenster: Bild einrichten, können Sie die Bilddauer, die Überblendzeit und den Effekt einstellen.  
  
Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Bilder ihren Ansprüchen entsprechen.
7. Show erstellen – Ausführbare Datei für PC
8. Fertig ist die erste Show.  
Starten Sie die erstellte Exe Datei um das Ergebnis zu sehen

## Einstieg in eine komplexe Show

In einer komplexen Show werden neben Standard – Überblendung aus Text, Audiokommentare, Videos oder Animationen verwendet.

Um diese Einsetzen zu können, ist der Umgang mit den Fenster: Objekte und Animation notwendig.

Objekte sind für PTE sind alle Elemente wie Bilder, Videos, Masken, Rechteck, Rahmen usw.

### Wie funktioniert der das Fenster Objekte und Animation:

Erklärung am Beispiel: Erstellen einer einfachen Einblendung

Im PTE Hauptfenster haben wir ein z.B ein Bild in der Bildleiste markiert.

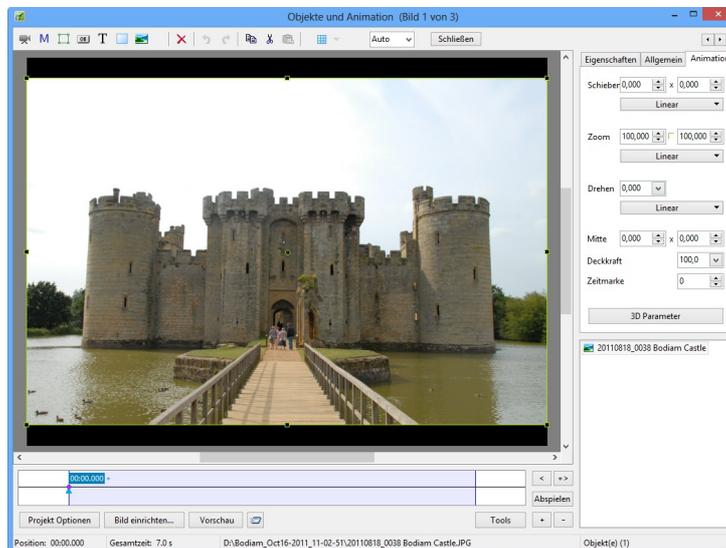


208. Abbildung: Bildleiste

### Objekte und Animation

Diese wird durch anklicken der [Objekte und Animation](#) geöffnet.

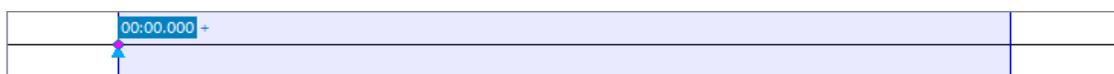
Schaltfläche: in Fenster: [Objekte und Animation](#)



209. Abbildung: Bild im Fenster: Objekte und Animation

In der Objektliste rechts unten befindet sich nur das angezeigte Objekt (Bild)

In der Zeitleiste wird zu dem angezeigten (markierten) Objekt die Zeitmarken angezeigt.

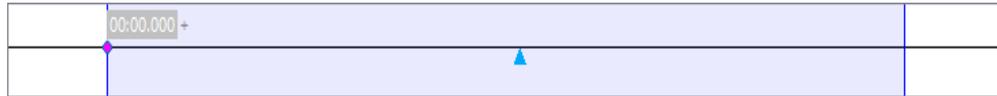


Hier ist nur eine Zeitmarke zu sehen. (Jedes Objekt hat mindestens eine Zeitmarke)

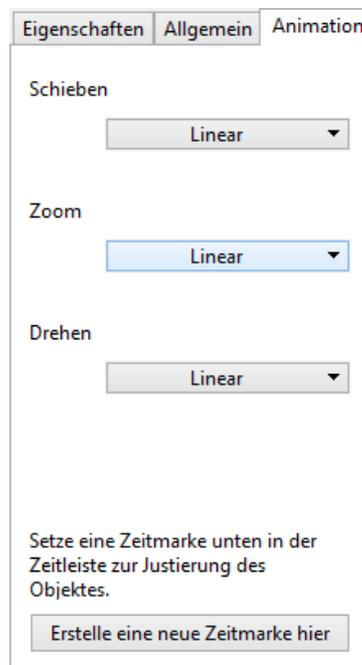
## Um eine Einblendung zu realisieren werden 2 Zeitmarken benötigt.

Es gibt 2 Möglichkeiten eine Zeitmarke zu erstellen:

- Mit einem Rechtsklick in der Zeitleiste erscheint ein Kontextmenü. Mit dem Eintrag: Klonen Zeitmarke kann eine neue Zeitmarke erstellt werden. Die neue Zeitmarke hat die gleichen Eigenschaften wie die alte Zeitmarke. Diese erscheint 500ms später als dargestellt.
- Durch Verschieben des Locator in der Zeitleiste:



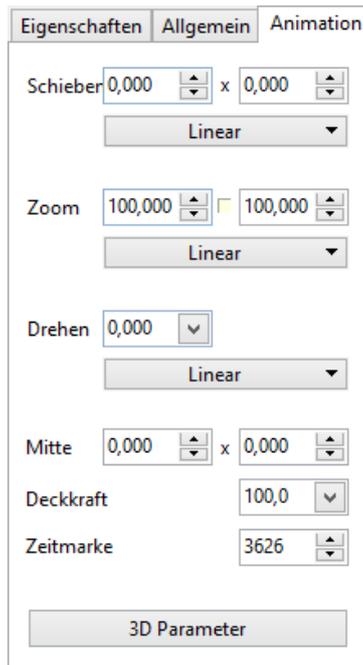
Hier wird der Zeitpunkt der neuen Marke festgelegt.



Im Aktionsfenster – Animation wird eine Schaltfläche angezeigt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche um die Zeitmarke zu erstellen.



In der Zeitleiste wird jetzt die neue Zeitmarke angezeigt.



Im Aktionsfenster – werden die Einstellungen für die neue Zeitmarke angezeigt.

## Die Einblendung erstellen

Markieren Sie die erste Zeitmarke wieder.

Im Aktionsfenster – Animation unter Deckkraft den Wert auf 0.

In Vorschauenfenster ist das Bild nicht mehr sichtbar.

Fahren Sie mit den Locator in der Zeitleiste von links nach rechts. Das Bild wird jetzt eingeblendet.



## **Workflows für Komplexe Shows**

Der Workflows entspricht im Prinzip den Workflow für die einfachen Shows.  
Der Unterschied besteht:

- In den Animationen und Effekten, welchen der Show angewendet werden sollen
- Den unterschiedlichen Anforderungen für den Ton ( Audio). Als Beispiel mehrere Tonspuren usw.

Um einen Effekt oder eine Animation zu erzeugen, müssen Sie in der Bild- oder Zeitleiste das Objekt markieren, das den gewünschten Effekt erhalten soll.

Das Objekt im Fenster: Objekte und Animation öffnen. ( Schaltfläche anklicken)

Im Fenster den gewünschte Effekt generieren, und anschließend das Fenster wieder schließen.

### **Beispiel einer komplexen Show: Countdown:**

In der Beispielshow wird kein Bild verwendet.

#### **Anforderung an die Show:**

- **Allgemein:** Format 16:9
- **Hintergrund:** schwarz
- **Titel:** Es soll ein Titel erscheinen. Titel: „Countdown“.

**Standzeit:** 4 Sekunden. Ein und Ausblenden: je 2 Sekunden.

#### **Inhalt:**

Countdown von 9 bis 0

Der Countdown soll in Sekundentakt ausgeführt werden.

Beim Erreichen der 0 soll ein Text ausgegeben werden. Countdown abgelaufen.

Animation, die Zahl soll sich rechts drehen.

- **Audio:** Der Countdown soll mit gesprochen werden.

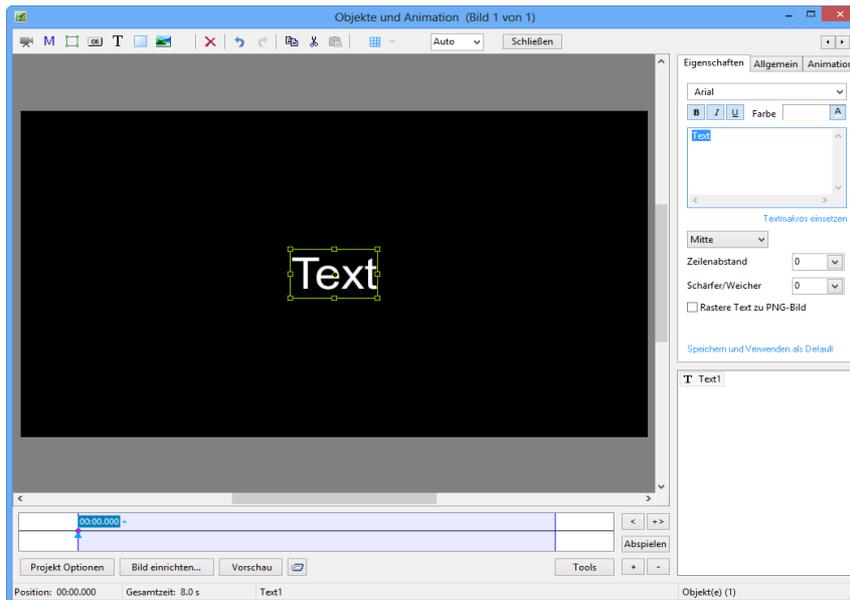
## Workflow für die Show „Countdown“

### Projekt anlegen.

- Menü: Datei --> Neues Projekt
  - Projektname: „Countdown“
  - Seitenverhältnis Bild: 16:9
- Projektoptionen einstellen:
- Hintergrundfarbe: Schwarz
- Reiter: Bildschirm → Hintergrund → Farbe: Schwarz
- Reiter: Effekte → Alle deaktivieren.

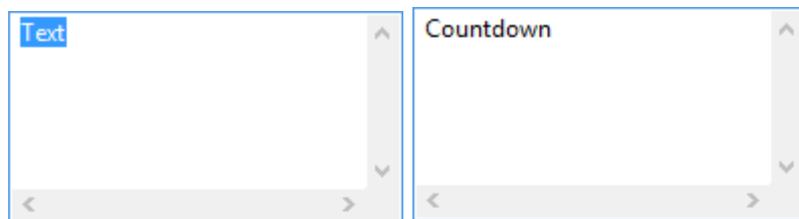
### Erstellen des Titelbildes:

- **Menü: Bild ---> Leeres Bild einfügen.**
- Leeres Bild in der Bildleiste markieren.
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
  - Unter Zeiteinstellungen :
    - Zeitintervall auf 8 Sekunden einstellen: (Standzeit)
  - Unter Erweiterte Optionen :
    - Bildname. Titel eingeben.
    - Fenster: Bild einrichten schließen.
- Bild im Fenster Objekte und Animation öffnen:
  - Bild markieren und Schaltfläche: Objekte und Animation anklicken.
- **Text einfügen:**
  - Symbol  anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



210. Abbildung: Text

- Für Änderungen an den Objekt „Text“ muss dieses markiert sein ( in der Objektliste oder im Vorschaufenster)
- Im Eingabefeld (Reiter. Eigenschaften zur rechten).
- Den Inhalt löschen und **Countdown** eingeben.



Sie können auch die Schriftart,, Farbe usw. ändern

Im Vorschaufenster wird der neue Titel angezeigt.



- Im Reiter Allgemein:

Sollten Sie unter Name: einen passenden Namen für das Objekt (hier Text,) vergeben. Verwenden Sie mehrere Objekte vom gleichen Typ verwenden, hilft es Ihnen die Übersicht zu behalten.

Geben Sie **Countdown** ein

### **Animation ( Ein- und Ausblendung ) für den Titel erstellen:**

Der Titel soll 2 Sekunden eingblendet, 4 Sekunden stehen und 2 Sekunden ausblenden.

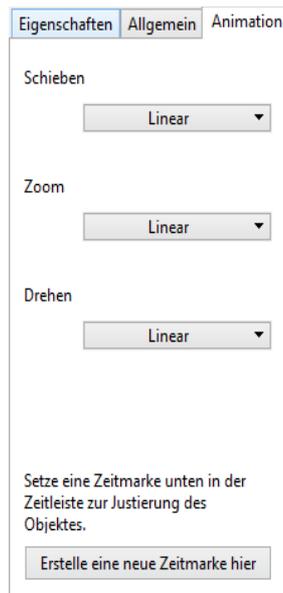
Das ergibt eine Gesamtzeit von 8 Sekunden, Diese haben wir im Vorfeld bereits eingestellt.

Ein Effekt entsteht immer zwischen 2 Zeitmarken. Wobei die erste Marke die Darstellung im Ursprung darstellt, und die 2. Zeitmarke die Darstellung nach dem gewünschten Effekt.

Das bedeutet für unserer Titel:

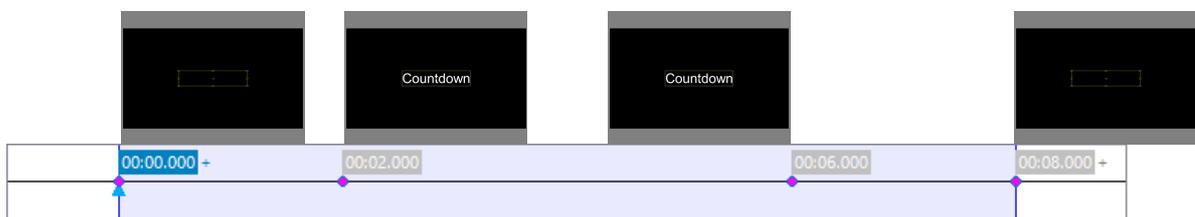
- **Zeitmarke 1: beschreibt den Ursprung**  
Text wird nicht dargestellt: (entspricht Deckkraft: 0)  
Beginnt bei Position 00:00.000 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 2: beschreibt die Einblendung**  
Text wird dargestellt: (entspricht Deckkraft: 100)  
Entspricht der Position 00:02.000 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 3: beschreibt die Standzeit**  
Text wird dargestellt: (entspricht Deckkraft: 100)  
Entspricht der Position 00:06.000 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 4: beschreibt die Ausblendung**  
Text wird nicht dargestellt: (entspricht Deckkraft: 0)  
Entspricht der Position 00:08.000 auf der Zeitachse

Die Zeitmarken können durch Klonen (rechte Maustaste) erzeugt werden und mit der Maus an die gewünschte Position verschoben werden, oder es wird der gewünschte Punkt in der Zeitleiste und können im Reiter: Animation eine neue Zeitmarke erstellen.



Unter dem Eintrag Zeitmarke: können Sie die Position der Zeitmarke (in Millisekunden) auf die Millisekunde genau positionieren. (Zeitmarke muss aktiviert sein)

- Erstellen Sie alle Zeitmarken an der entsprechenden Position: 2 Sekunden (2000 ms), 6 Sekunden (6000 ms) und 8 Sekunden (8000 ms).
- Markieren Sie die Zeitmarke bei 00:00:000 und stellen Sie die Deckkraft im Reiter: Animation auf 0.
- Markieren Sie die Zeitmarke bei 00:08:000 und stellen Sie die Deckkraft im Reiter: Animation auf 0.
- Der Titel ist fertiggestellt.



Klicken Sie auf Abspielen oder Verschieben Sie den Locator, um die Vorschau des Titels zu betrachten.

Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation

## Der Countdown

- Menü: Bild ---> Leeres Bild einfügen.
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.

Unter Zeiteinstellungen :

Zeitintervall auf 1 Sekunden einstellen: (Standzeit)

Unter Erweiterte Optionen :

Bildname: 9 eingeben.

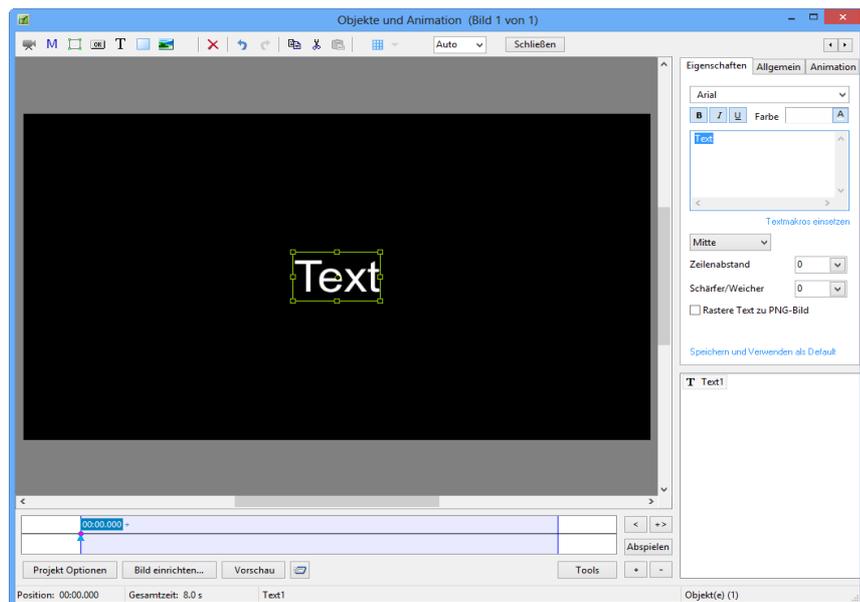
Fenster: Bild einrichten schließen.

- Bild im Fenster Objekte und Animation öffnen:

Bild markieren und Schaltfläche: Objekte und Animation anklicken.

- Text einfügen:

Symbol **T** anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



Für Änderungen an den Objekt „Text“ muss dieses markiert sein ( in der Objektliste oder im Vorschaufenster)

Im Eingabefeld (Reiter. Eigenschaften zur rechten).

Den Inhalt löschen und 9 eingeben.



Sie können auch die Schriftart,, Farbe usw. ändern

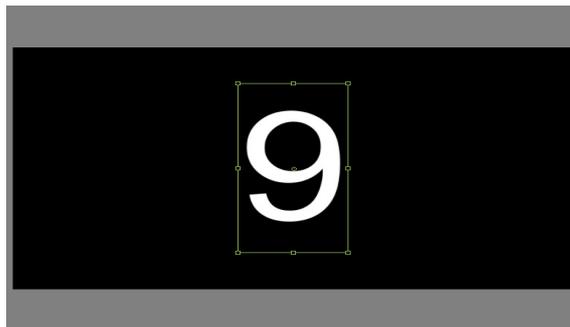
Im Reiter Allgemein:

Geben Sie 9 ein

Im Reiter Animation:

Verändern Sie die Größe der Schrift durch die Funktion: Zoom Geben Sie 70 ein

Im Vorschauenfenster wird der neue Titel angezeigt.



### Animation für die drehbare Zahl erstellen:

Die Zahl soll 0, 2 Sekunden eindrehen. Dann 0,6 Sekunden stehen und weitere 0,2 Sekunden wegdrehen

Das ergibt eine Gesamtzeit von 1 Sekunden, Diese haben wir im Vorfeld bereits eingestellt.

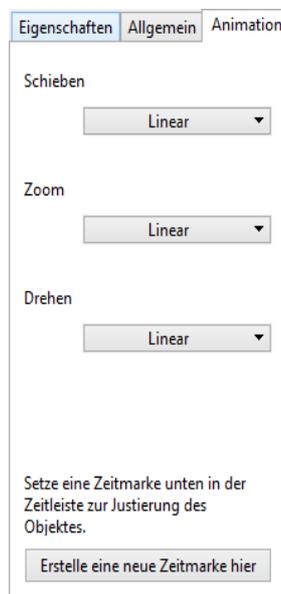
Ein Effekt entsteht immer zwischen 2 Zeitmarken. Wobei die erste Marke die Darstellung im Ursprung darstellt, und die 2. Zeitmarke die Darstellung nach dem gewünschten Effekt.

Das bedeutet für unserer Titel:

- **Zeitmarke 1: beschreibt den Ursprung**  
Zahl ist um Winkel 90 ° gedreht.  
Beginnt bei Position 00:00.000 auf der Zeitachse

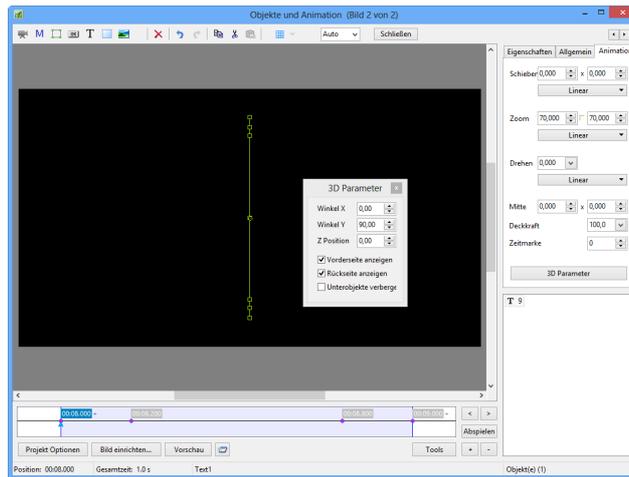
- **Zeitmarke 2: beschreibt das Eindrehen**  
Zahl wird dargestellt:  
Entspricht der Position 00:00.200 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 3: beschreibt die Standzeit**  
Zahl wird dargestellt:  
Entspricht der Position 00:00.800 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 4: beschreibt die Ausdrehen**  
Zahl ist um Winkel  $-90^\circ$  gedreht.  
Entspricht der Position 00:01.000 auf der Zeitachse

Die Zeitmarken können durch Klonen (rechte Maustaste) erzeugt werden und mit der Maus an die gewünschte Position verschoben werden, oder es wird der gewünschte Punkt in der Zeitleiste und können im Reiter: Animation eine neue Zeitmarke erstellen.

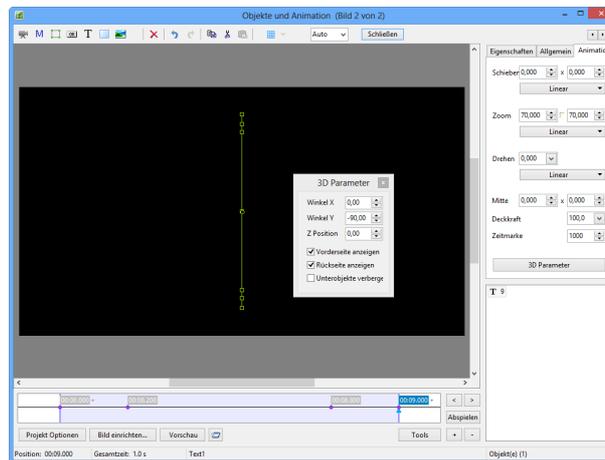


Unter dem Eintrag Zeitmarke: können Sie die Position der Zeitmarke (in Millisekunden) auf die Millisekunde genau positionieren. (Zeitmarke muss aktiviert sein)

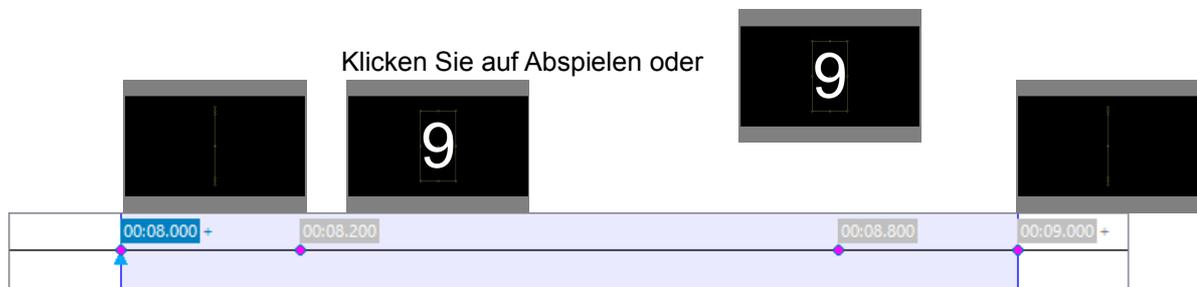
- Erstellen Sie alle Zeitmarken an der entsprechenden Position: 0,2 Sekunden (200 ms); 0,8 Sekunden (800 ms) und 1 Sekunden (1000 ms).
- Für den Effekt der Drehung benötigen wir die 3D Parameter
  - Markieren Sie die Zeitmarke bei 00:08:000
  - Klicken Sie auf 3D Parameter im Reiter: Animation und geben Sie 90 im Winkel Y ein



- Fenster 3D Parameter schließen.
- Klicken Sie auf 3D Parameter im Reiter: Animation und geben Sie -90 im Winkel Y ein.



- Fenster 3D Parameter schließen.
- Der Dreheffekt ist fertiggestellt.



Verschieben Sie den Locator, um die Vorschau des Titels zu betrachten.

- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation

### **Zahlen 8 bis 0 erstellen.**

Sie können die Vorgaben für alle Zahlen wiederholen, oder den leichteren Weg nehmen.

- Kopieren Sie das letzte Bild (9) und fügen Sie das Bild 9 mal ein.
- Kopieren: Bild markieren, Menü Bild ---> Bild(er) kopieren oder STRG+C mit der Tastatur oder
- Einfügen: Menü Bild ---> Bildfolge einfügen oder STRG+V mit der Tastatur.
- In der Bildleiste müssen 11 Bilder sein.

### **Zahl 8 anpassen**

- Markieren Sie das 3. Bild in der Bildleiste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche: Objekte und Animation
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 8.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 8 abändern.

### **Zahl 7 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 7.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 7 abändern.

### **Zahl 6 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 6.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 6 abändern.

### **Zahl 5 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 5.

- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 5 abändern.

#### **Zahl 4 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 4.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 4 abändern.

#### **Zahl 3 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 3.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 3 abändern.

#### **Zahl 2 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 2.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 2 abändern.

#### **Zahl 1 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 1.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 1 abändern.

#### **Zahl 0 anpassen**

- Mit den Button Pfeil links, wird das nächste Bild aufgerufen.
- Markieren Sie in der Objektliste das Objekt; Text 9
- Im Reiter: Eigenschaften ändern Sie den Text von 9 auf 0.
- Im Reiter Allgemein sollten Sie den Namen ebenfalls von 9 auf 0 abändern.

- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation

#### **Bildname 8 anpassen**

- Markieren Sie das 3. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 8 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

#### **Bildname 7 anpassen**

- Markieren Sie das 4. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 7 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

#### **Bildname 6 anpassen**

- Markieren Sie das 5. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 6 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

#### **Bildname 5 anpassen**

- Markieren Sie das 6. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 5 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

#### **Bildname 4 anpassen**

- Markieren Sie das 7. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 4 ändern.

- Fenster: Bild einrichten schließen.

### **Bildname 3 anpassen**

- Markieren Sie das 8. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 3 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

### **Bildname 2 anpassen**

- Markieren Sie das 9. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 2 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

### **Bildname 1 anpassen**

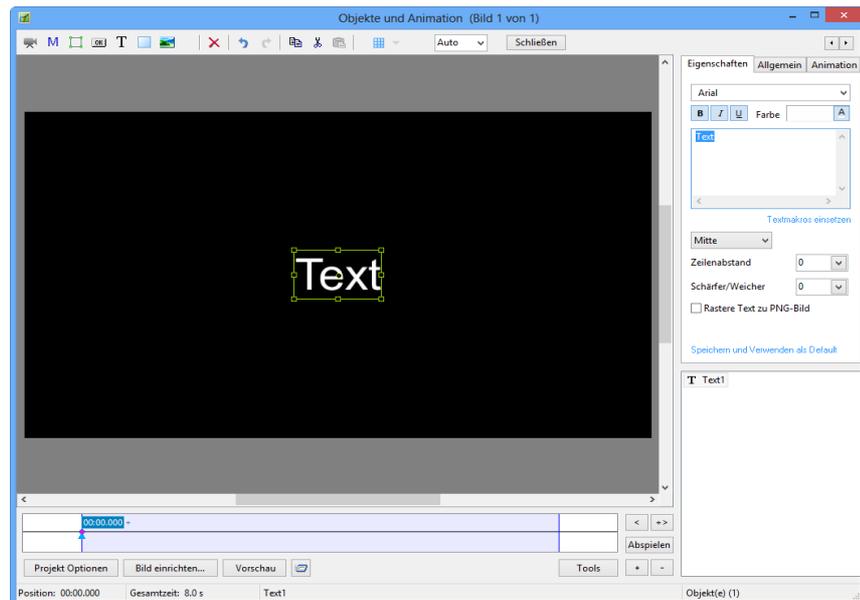
- Markieren Sie das 10. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 1 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

### **Bildname 0 anpassen**

- Markieren Sie das 11. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 0 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

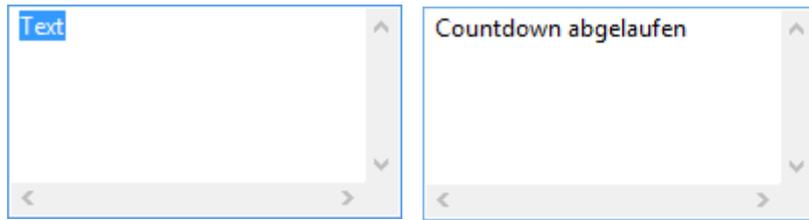
## Erstellen des Endbildes:

- Menü: Bild ---> Leeres Bild einfügen.
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
  - Unter Zeiteinstellungen :
    - Zeitintervall auf 1 Sekunden einstellen: (Standzeit)
  - Unter Erweiterte Optionen :
    - Bildname: Ende eingeben.
    - Fenster: Bild einrichten schließen.
- Bild im Fenster Objekte und Animation öffnen:
- Bild markieren und Schaltfläche: Objekte und Animation anklicken.
  - Text einfügen:
  - Symbol **T** anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



Für Änderungen an den Objekt „Text“ muss dieses markiert sein ( in der Objektliste oder im Vorschaufenster)

- Im Eingabefeld (Reiter: Eigenschaften zur rechten).
- Den Inhalt löschen und Countdown abgelaufen eingeben.



Sie können auch die Schriftart,, Farbe usw. ändern

Im Vorschauenfenster wird der neue Titel angezeigt.



- Im Reiter Allgemein:
- Sollten Sie unter Name: einen passenden Namen für das Objekt (hier Text,)vergeben. Verwenden Sie mehrere Objekte vom gleichen Typ verwenden, hilft es Ihnen die Übersicht zu behalten.
- Geben Sie „Countdown abgelaufen“ ein

## Aufnahme der Audio Dateien

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die benötigten Audiodateien aufzunehmen.

- Variante 1: Aufnahme des Countdown in einer Audiodatei.
- Variante 2: Aufnahme einer einzelnen Audiodatei für jede Zahl
- Variante 3: Aufnahme einer einzelnen Audiodatei für jede Zahl als Bildkommentar.

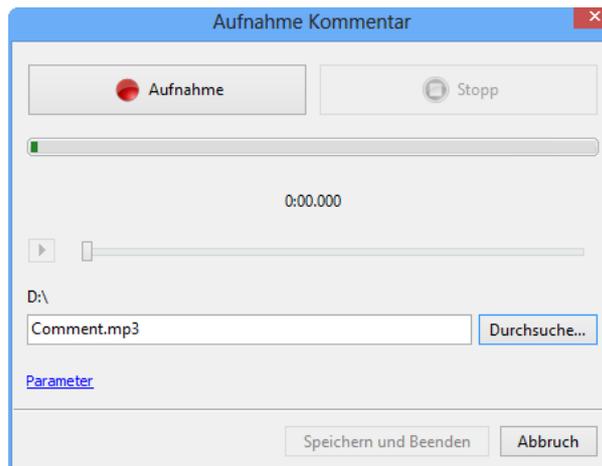
Die Funktion der Aufnahme ist in allen Fällen gleich. Der Unterschied besteht in der nachträglichen Weiterverarbeitung und wie die Aufnahmefunktion aufgerufen wird.

- Variante 1 und 2:  
Aufnahme wird in den Projekt Optionen → Musik → Aufnahme gestartet.
- Variante 3:  
Aufnahme wird als Kommentar den entsprechenden Objekt hinzugefügt.

Musik oder Ton hinzufügen → Aufnahme Kommentar.

Für das Beispiel wird die Variante 2 erklärt.

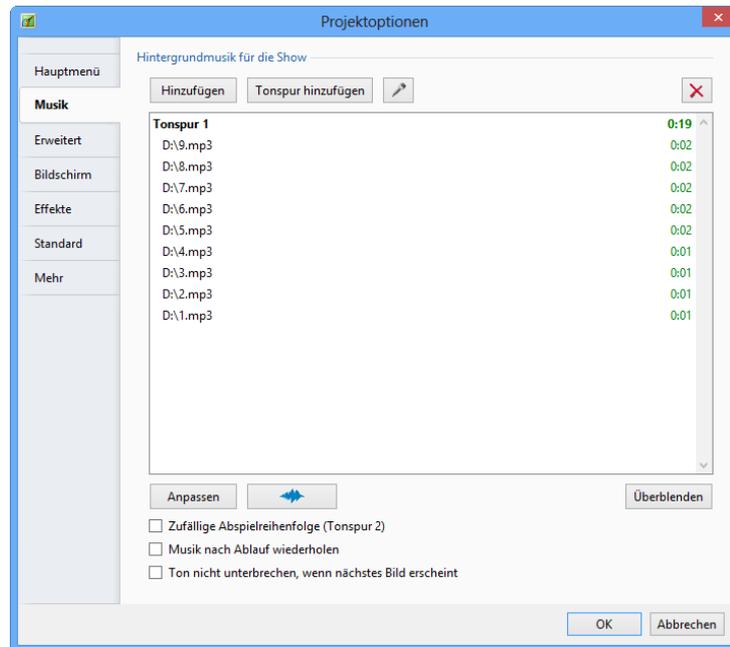
- Schließen Sie ein Mikrofon an Ihren Computer an.
- Projekt Optionen → Musik → Aufnahme 



- Wählen Sie den Pfad für die Audio Datei aus, und geben Sie den Namen für die Audio Datei an. Für diese Aufnahme vergeben Sie den Dateinamen: 9.mp3
- Drücken Sie auf Aufnahme und sprechen Sie die Zahl „9“ in das Mikrofon.

- Drücken Sie anschließend auf Stopp. Mit „Speichern und Beenden“ wird die Datei der Tonspur 1 hinzugefügt.
- Wiederholen Sie den Vorgang für die Zahlen 8 bis 1.

Wenn Sie die Aufnahmen beendet haben, sollte der Eintrag in den Projektoptionen -->Musik wie folgt aussehen.



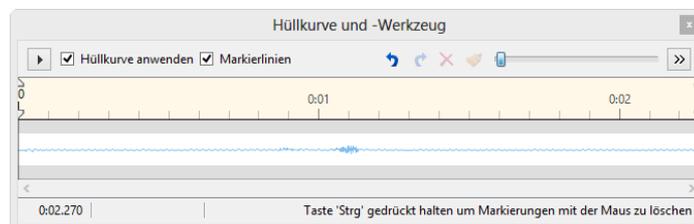
Mit Hilfe der Hüllkurve können Sie die Aufnahmen weiter bearbeiten. Leerstellen am Anfang und am Ende beschneiden. Siehe [Hüllkurve](#).

Beachten Sie:

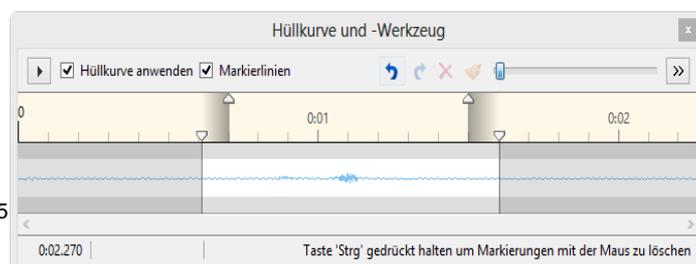
- Die Länge der Audiodatei sollte 1 Sekunde betragen.
- Der gesprochene Teil sollt sich mittig befinden.

Siehe Beispiel:

Vorher:



Nachher:

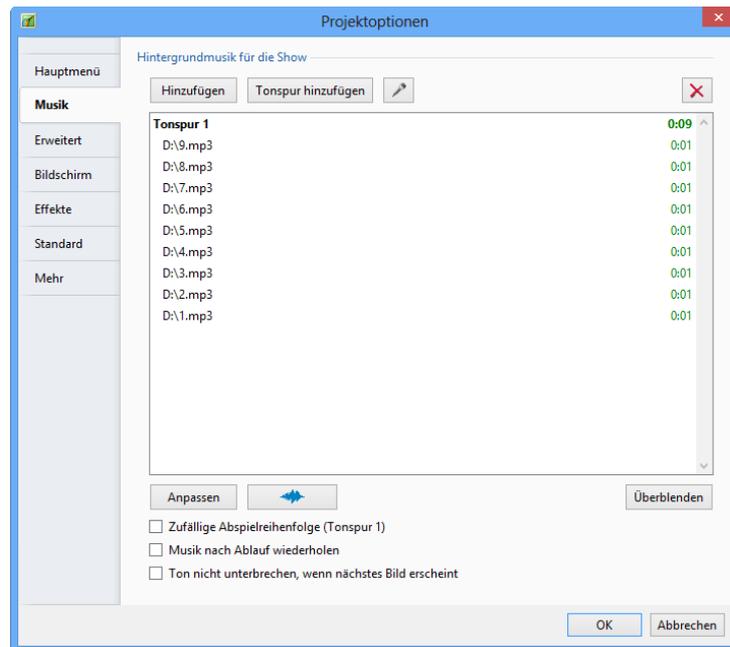


Es wurde der Startzeitpunkt und die Länge (untere Dreiecke in der Zeitlinie) eingestellt, der gesprochene Text befindet sich mittig.

Zusätzlich wurde noch eine Ein und Ausblenden eingefügt (untere Dreiecke in der Zeitlinie) .

- Passen Sie Ihre Aufnahmen entsprechend an.

Nach erfolgter Anpassung sollte der Eintrag in den Projektoptionen wie folgt aussehen.



Die Länge der Audio Dateien ist jetzt 9 Sekunden. Wenn Sie die Show in dieser Version wiedergeben, beginnt der sprachliche Countdown bereit beim einblenden des Titelbildes während der Bild Countdown erst später startet.

## Synchronisieren der Aufnahmen

Aufgrund der Vorarbeiten, ist die einfachste Möglichkeit die Audiodateien und den Countdown zu synchronisieren, mittels einer Tonspur.

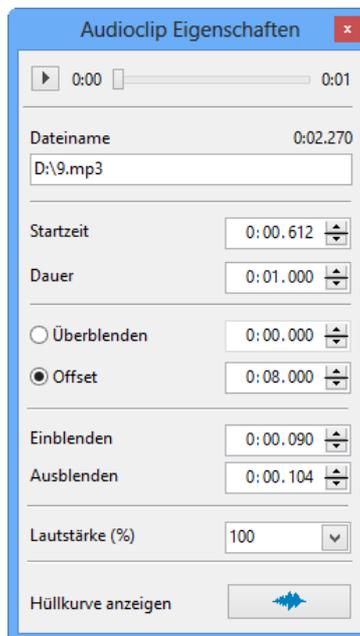
Hier erfolgt die Anpassung erfolgt über den Startzeitpunkt von der Audio Datei 9.mp3

Nachteil. Wurden die einzelnen Audiodateien nicht exakt bearbeitet, ist der Aufwand für die Korrektur größer, da sich Änderungen an einer Audiodatei auf den zeitlichen Ablauf der nachfolgenden Audiodateien auswirkt.

Der andere Weg erfolgt über mehrere Tonspuren. Dieser Weg ist flexibler, da die Änderungen auf der Audioleiste (grafisch erfolgen können).

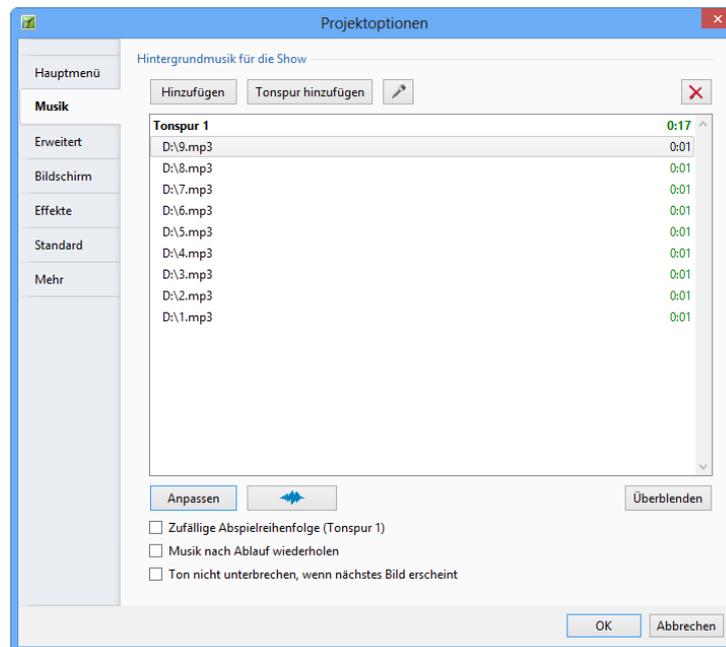
- Lösung mit einer Tonspur: (einfacher Weg)

Um den Startpunkt festzulegen. Markieren Sie die Datei 9.mp3 und klicken dann auf Anpassen.



- Geben Sie unter Offset den Wert 0:08:000 ( entspricht 8 Sekunden ein)
- Schließen Sie das Fenster.

Nach erfolgter Anpassung, sollte der Eintrag in den Projektoptionen wie folgt aussehen.



Die Länge beträgt jetzt 17 Sekunden. Das entspricht 8 Sekunden für den Titel und 9 Sekunden für den Countdown.

Schließen sie das Fenster: Projektoptionen.

Mit Vorschau können Sie das Ergebnis betrachten.

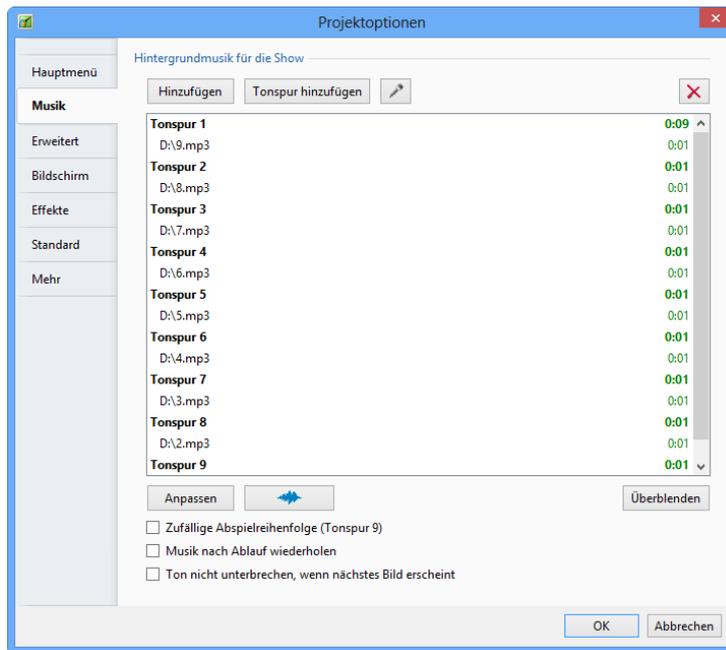
- Lösung mit einer mehreren Tonspuren: (Flexible Lösung)

Wie viele Tonspuren sie verwenden wollen hängt von den Anforderungen ab, und ob sich Audio Dateien überschneiden.

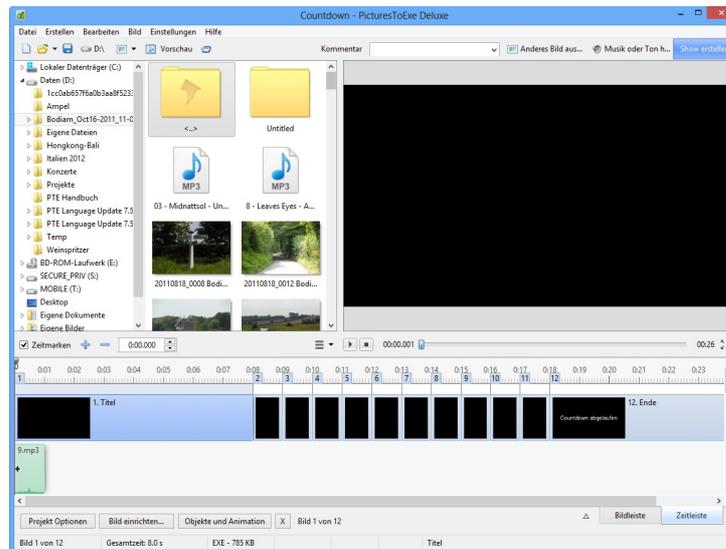
Für das Beispiel verwenden wir für jede Audio Datei ein Tonspur:

Klicken Sie sooft auf Ton hinzufügen, bis Sie 9 Tonspuren sehen. Mit der Maus können die die Audiodateien in eine andere Tonspur ziehen. Ziehen sie 8.MP3 in Tonspur 2; 7.mp3 in Tonspur 4; usw...

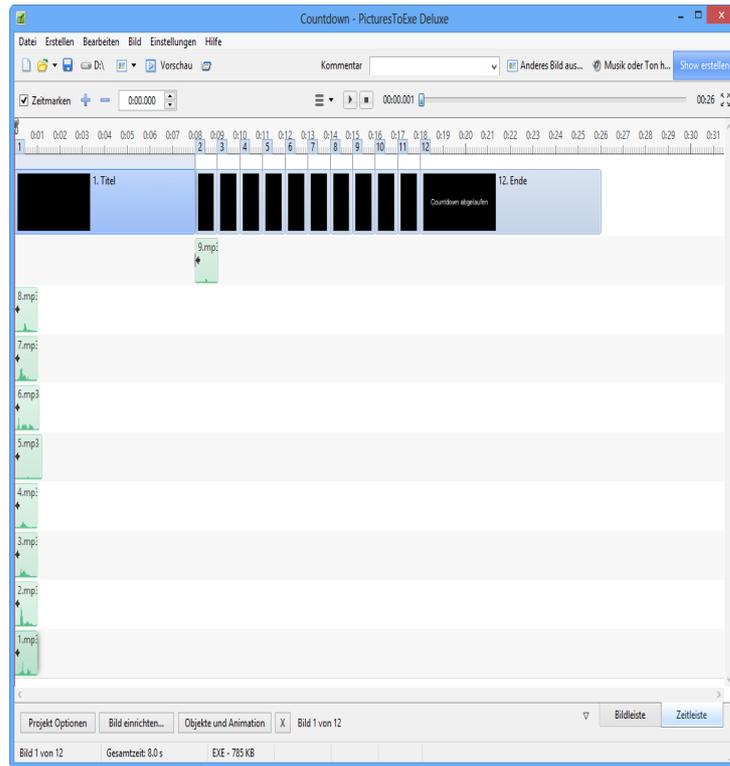
Wenn Sie alle Audiodateien verschoben haben sollte das Fenster wie folgt aussehen.



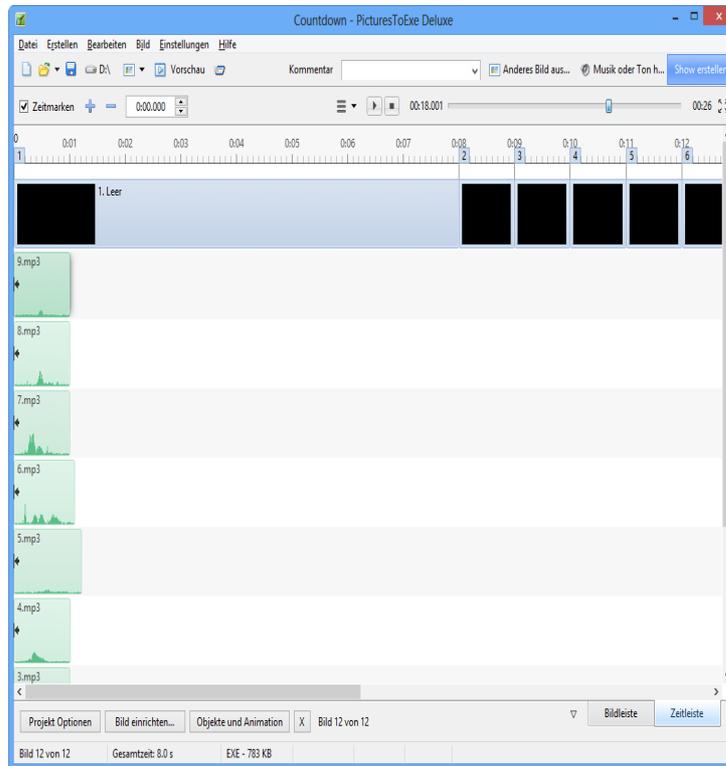
- Schließen Sie das Fenster: Projektoptionen
- Klicken Sie in der Kommandozeile auf das Zeitleiste:



- Klicken Sie in der Kommandozeile auf das  Symbol um die Zeitleiste im Vollbild zu erhalten.



- Markieren Sie mit der Maus die Audiodatei die verschoben werden soll, und ziehen Sie Die Datei an die gewünschte Position.



Hier im Beispiel wurde die Datei 9.mp3 an die Position des 2. Bildes (Zeitmarke 2) verschoben. Durch das Verschieben erfolgt der zeitliche Offset der unter Projektoptionen – Musik – Anpassen eingestellt werden kann. Mit der rechten Maustaste stehen zusätzliche Funktionen zur Verfügung. Sehr hilfreich ist die Funktion: Tonspur sperren, dies verhindert das die erfolgte Einstellung, unbeabsichtigt geändert wird.

-  STRG und Mausekranz verändert die Auflösung der Zeitachse (größer / kleiner)
- Umschalt- (Shift)+ STRG und Mausekranz verändert die Auflösung der Tonspuren (größer / kleiner)

- Verschieben Sie die Audiodateien:

8.mp3 an die Zeitmarke 3

7.mp3 an die Zeitmarke 4

6.mp3 an die Zeitmarke 5

5.mp3 an die Zeitmarke 6

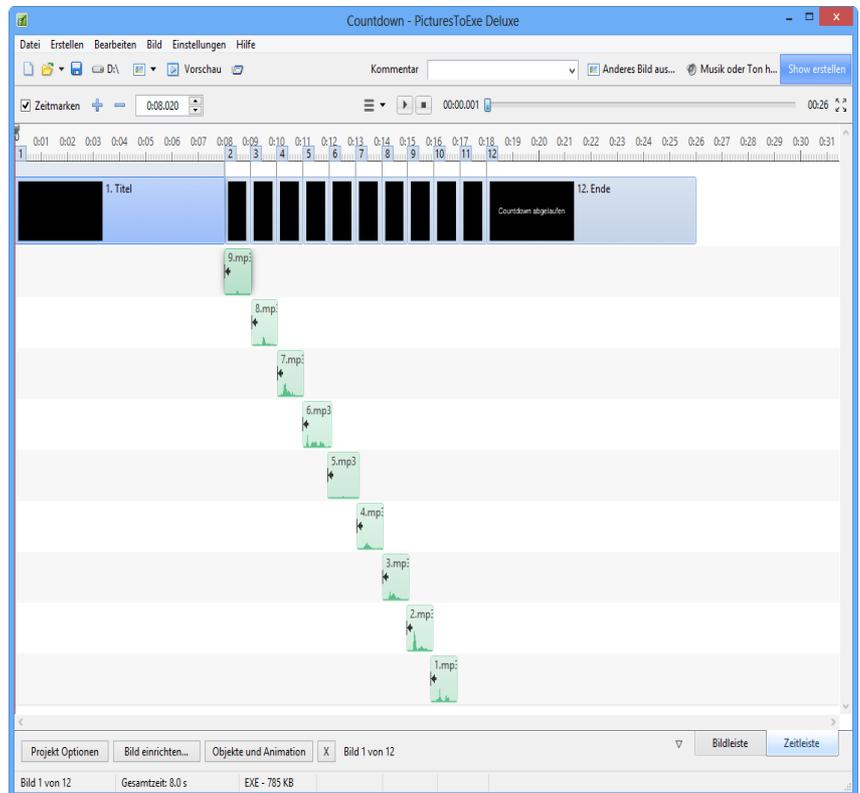
4.mp3 an die Zeitmarke 7

3.mp3 an die Zeitmarke 8

2.mp3 an die Zeitmarke 9

1.mp3 an die Zeitmarke 10

0.mp3 an die Zeitmarke 11



Durch anklicken des Symbols  wird die Zeitleiste wieder in den verkleinert.

Mit Vorschau können Sie das Ergebnis betrachten.

- Show erstellen:  
Sollte das Ergebnis ihren Vorstellung entsprechen, so können Sie die Show erstellen.
- Show erstellen – Ausführbare Datei für PC  
Fertig ist die Show Countdown.

## Steuerung einer Show

Die Steuerung einer Show kann vielseitig eingesetzt werden.

z.B:

- als Fotoalbum; Deckblatt mit Sprung zu einzelnen Sequenzen.
- als Präsentation mit Aufruf von anderen Programmen.
- als Steuerung für verschieden Shows.
- usw.....

Die Funktion wird im Fenster: [Objekt und Animation](#) einen Objekt angehängt und funktioniert auf Mausclick.

Im folgenden Beispiel möchte ich die Show „Countdown“ als Grundlage verwenden.

Welche Änderungen sollen erfolgen.

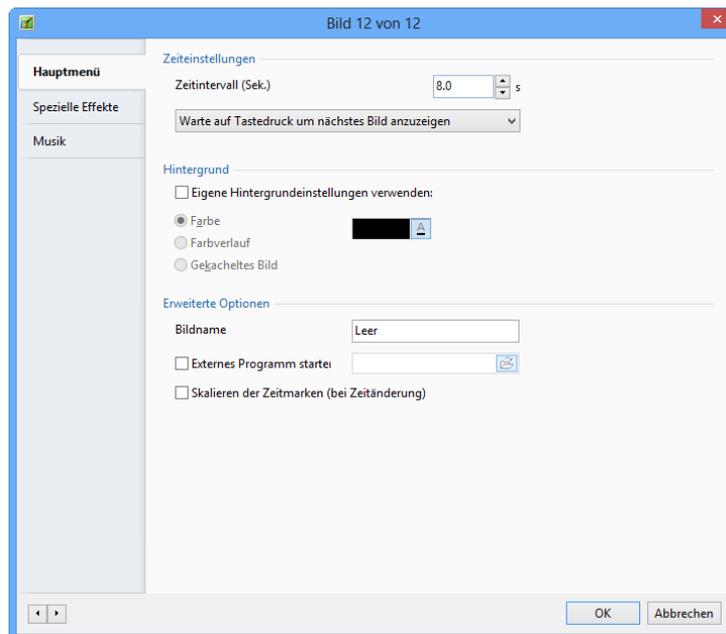
Die Show soll am Ende anhalten. Im Bild „Countdown abgelaufen“ stehen bleiben.

Es werde 3 Schaltflächen eingefügt. Wiederholen, Info und Beenden

- Öffnen Sie die Show „Countdown“.  
Menü → Datei → Öffnen Die Datei „Countdown.pte“ auswählen und mit OK bestätigen.
- Speichern Sie die Datei als „Countdown2.pte“  
Menü → Datei → Speichern als... Wählen Sie den Zielordner aus und geben Sie den Namen Countdown2.pte ein, Klicken Sie anschließend aus Speichern.  
Das Projekt heißt ab jetzt Countdown2.

### **Änderungen am Bild „Countdown abgelaufen“ durchführen.**

- Markieren Sie das letzte Bild „Countdown abgelaufen“ in der Bildleiste.(Objekt 12 Ende)
- Klicken Sie auf Bild einrichten.
- Unter den Punkt: Zeiteinstellungen  
Ändern sie den Eintrag von:  
**Standardwert (Nächstes Bild nach vorgegebenem Zeitintervall)**  
auf  
**Warte auf Tastendruck um nächstes Bild anzuzeigen**



Diese Änderung hat zur Folge, dass das Bild solange stehen bleibt bis ein Tastendruck ( oder Mausklick) erfolgt.

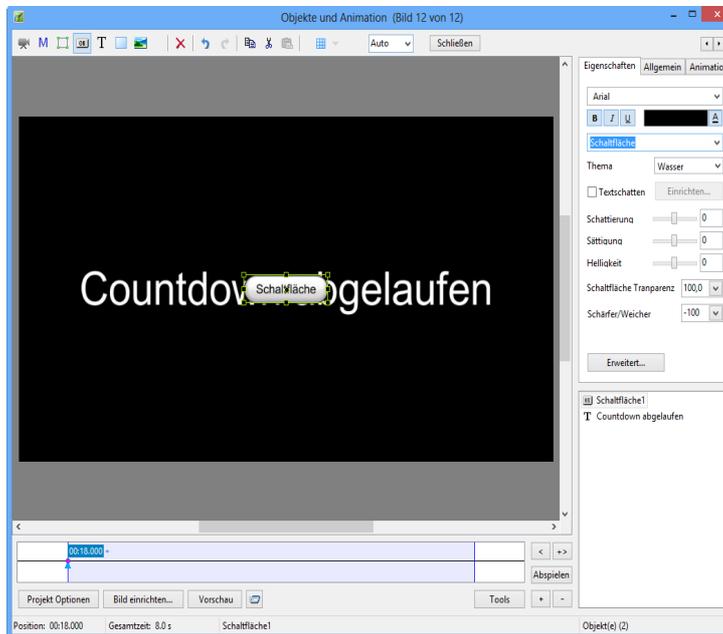
Die Show wird nicht beendet.

- Schließen Sie das Fenster: Bild einrichten

### ***Einfügen der Schaltfläche „Wiederholen“***

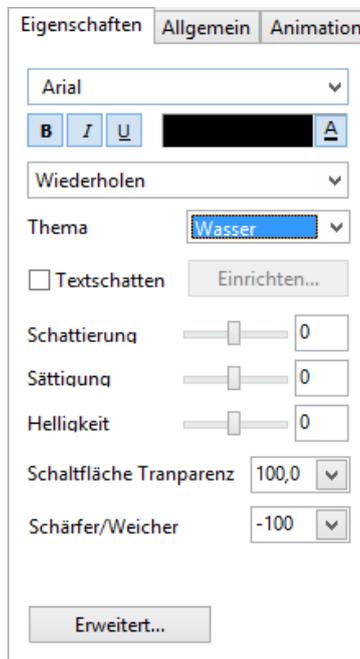
- Klicken Sie auf Objekt und Animation

- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste  auf das Icon

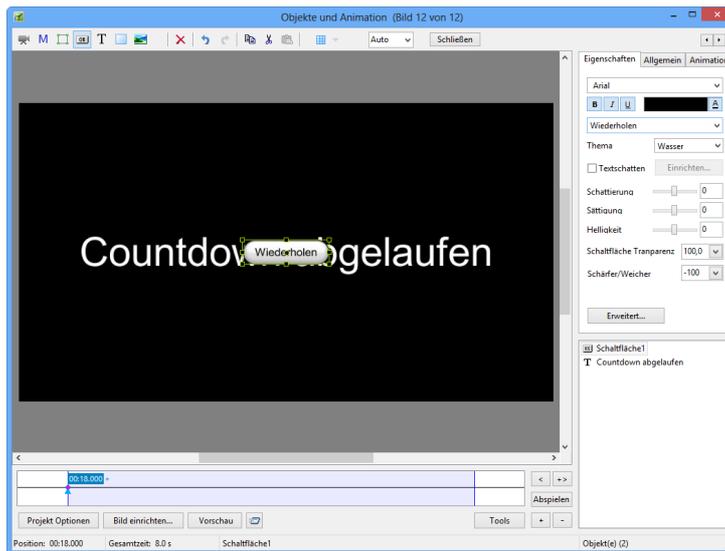


211. Abbildung: Schaltfläche

- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Wiederholen

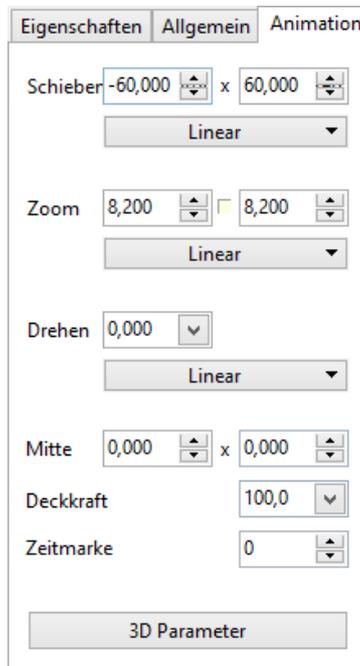


Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Wiederholen** ändern  
(Die Änderung erfolgt in der Objektlist)

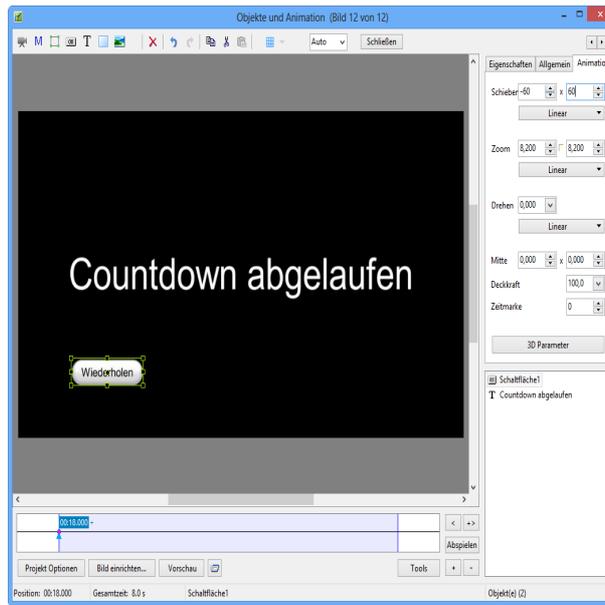


212. Abbildung: Schaltfläche - Wiederholen

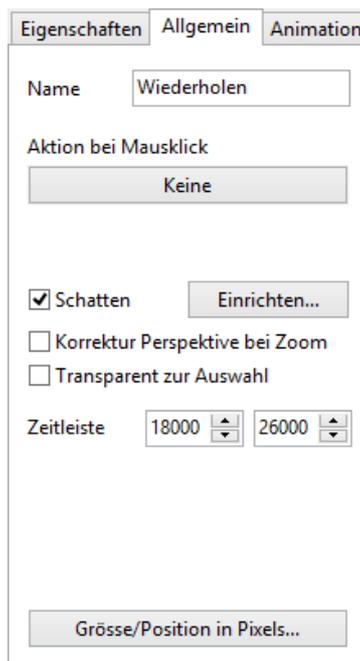
- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den Eintrag auf -60 x 60



(Die Position der Schaltfläche)



- Zuweisen der Funktion:  
Klicken Sie im Reiter: Allgemein --> Aktion bei Mausklick auf den Eintrag: **Keine**

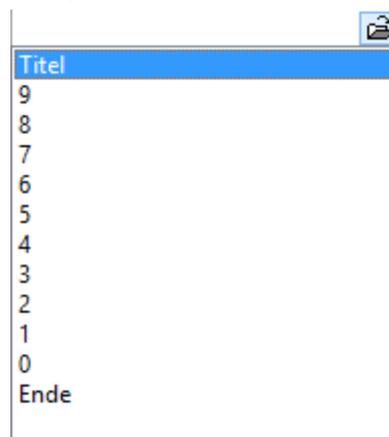


Wählen Sie aus der Liste die Funktion: **Spring zu dem Bild mit Name...**

- Klicken Sie dann auf das Ordner Symbol im nachfolgenden Feld



- Wählen Sie den Eintrag: 9 aus.

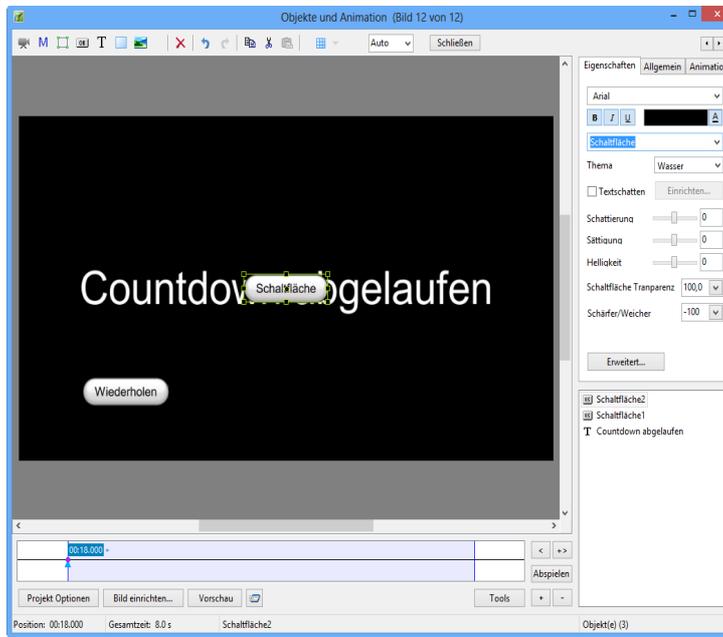


- Damit ist die Funktion fertig.

Wenn Sie die Vorschau starten. Wird die Show bei den letzten Bild stehen bleiben. Klicken Sie auf Wiederholen. So wird der Countdown ab 9 wiederholt. Vorschau kann mit ESC abgebrochen werden.

## Einfügen der Schaltfläche „Beenden“

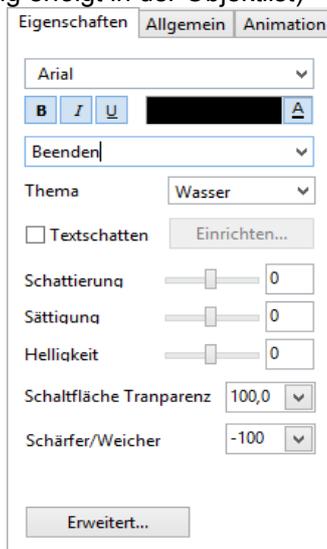
- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste  auf das Icon



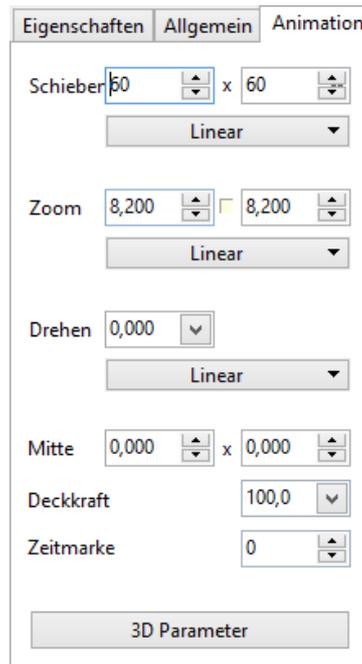
213. Abbildung: Schaltfläche

- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Beenden

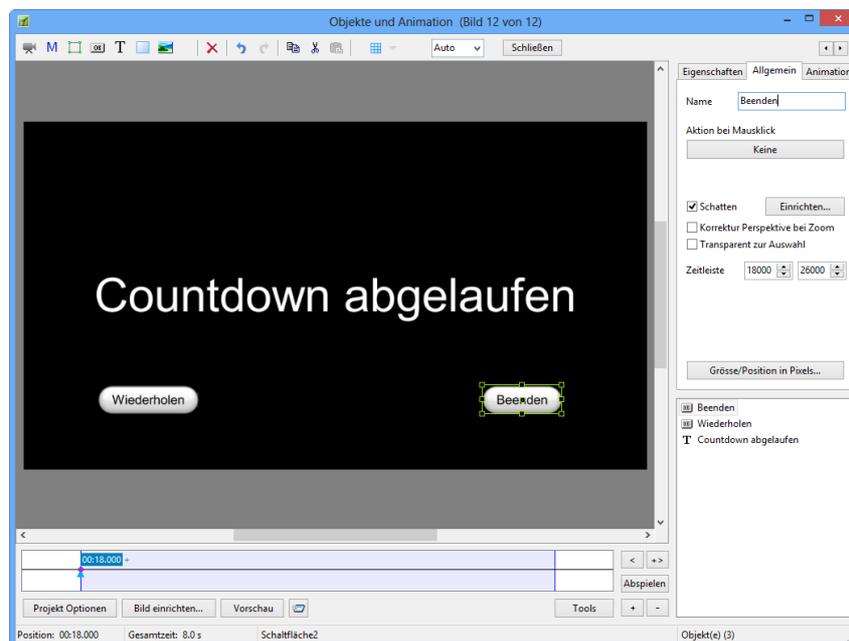
Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Beenden** ändern  
(Die Änderung erfolgt in der Objektlist)



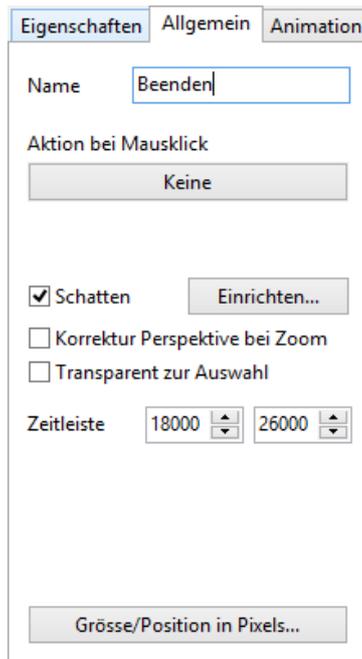
- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den Eintag auf 60 x 60



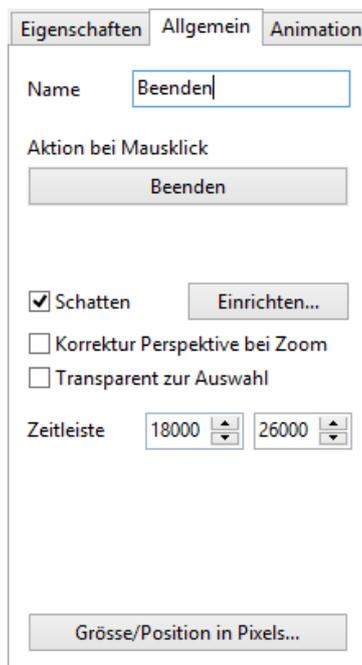
(Die Position der Schaltfläche)



- Zuweisen der Funktion:  
Klicken Sie im Reiter: Allgemein --> Aktion bei Mausklick auf den Eintrag: **Keine**



- Wählen Sie aus der Liste die Funktion: **Beenden**

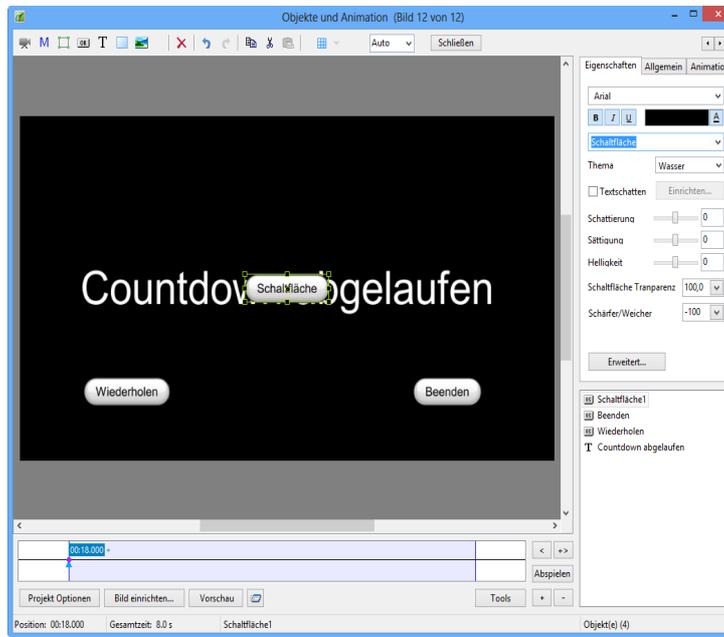


- Damit ist die Funktion fertig.

Wenn Sie die Vorschau starten. Wird die Show bei den letzten Bild stehen bleiben. Klicken Sie auf Beenden. So wird die Show beendet. Vorschau kann mit ESC abgebrochen werden.

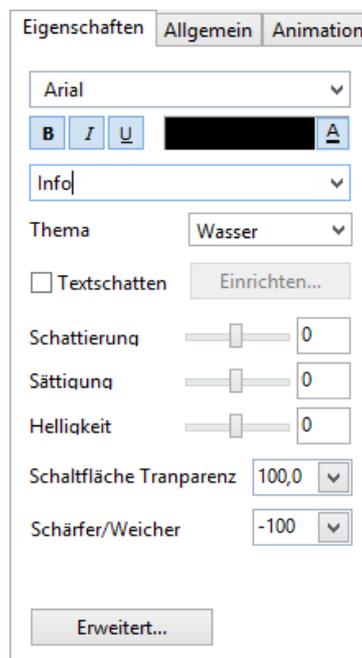
## Einfügen der Schaltfläche „Info“

- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf das Icon 

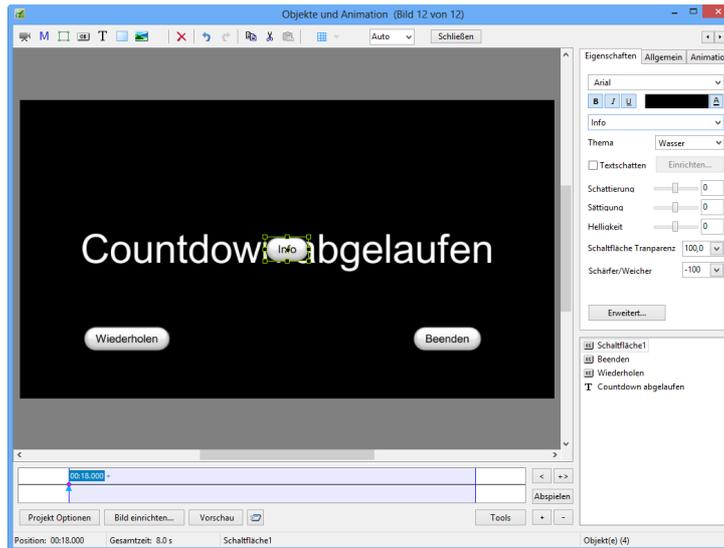


214. Abbildung: Schaltfläche

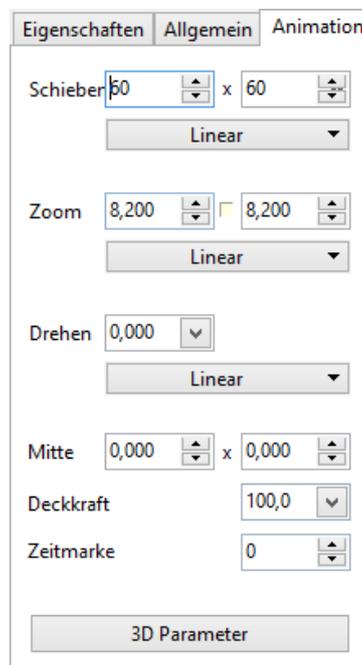
- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Info



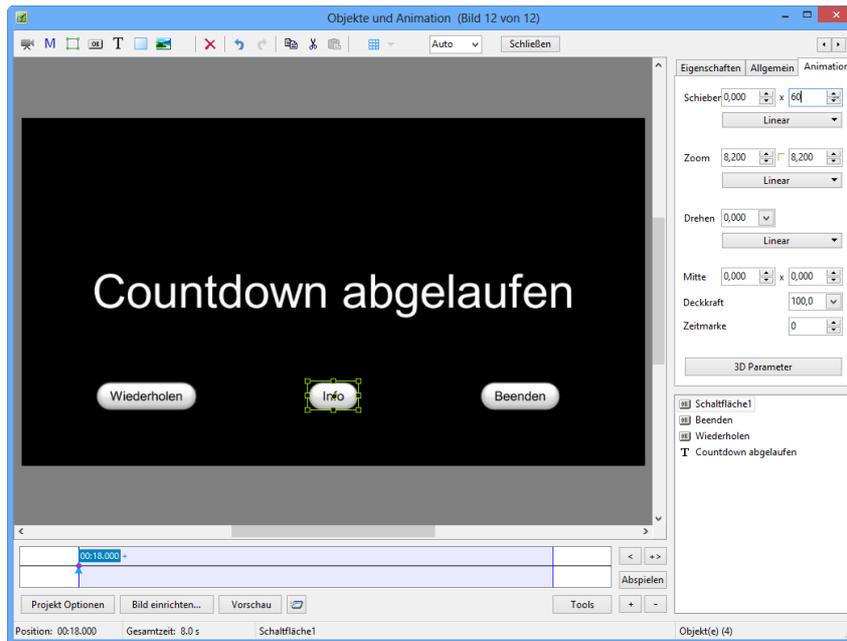
Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Info** ändern  
(Die Änderung erfolgt in der Objektlist)



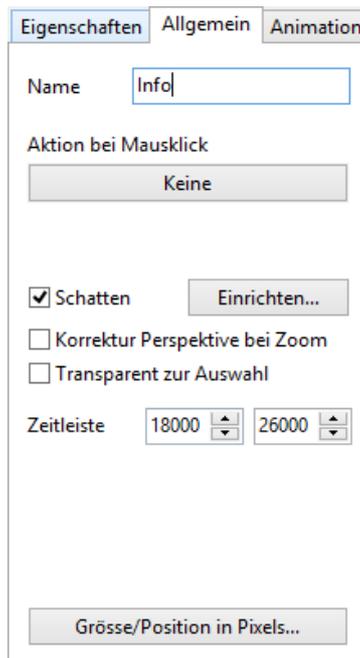
- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den Eintrag auf 60 x 60



(Die Position der Schaltfläche)



- Zuweisen der Funktion:  
Klicken Sie im Reiter: Allgemein --> Aktion bei Mausklick auf den Eintrag: **Keine**



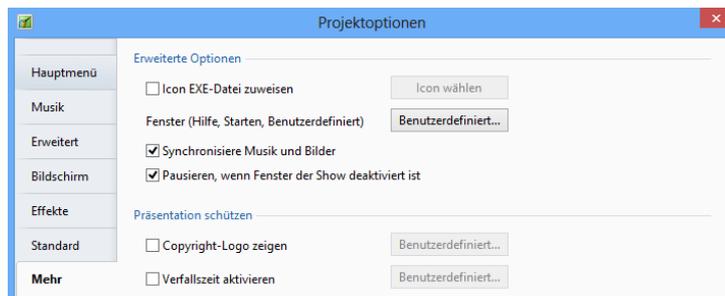
Wählen Sie aus der Liste die Funktion: **Fenster zeigen**



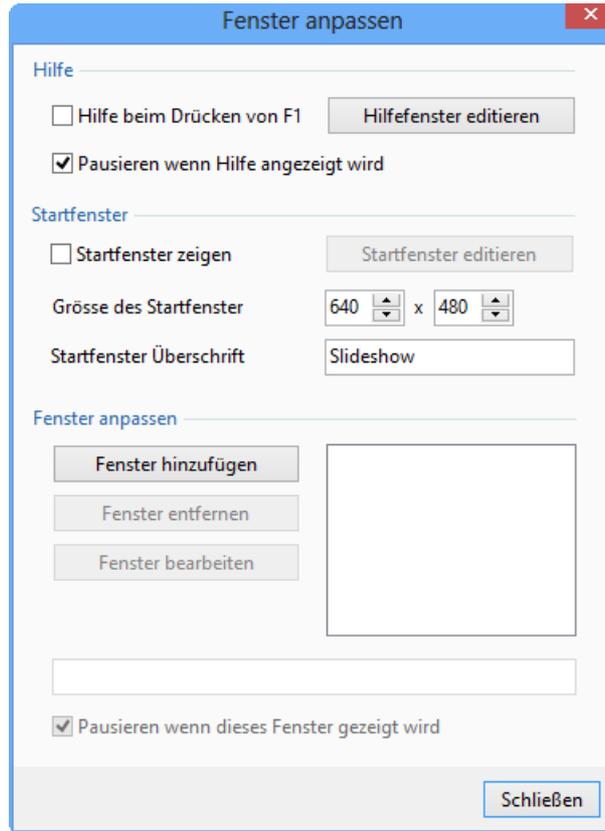
- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation.

### **Erstellen des Info Fenster:**

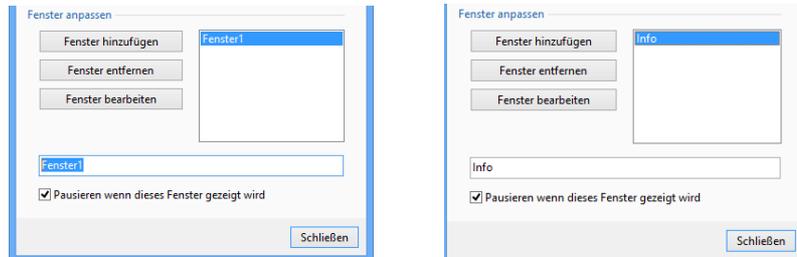
- Klicken Sie auf die Schaltfläche: Projekt Optionen  
Das Fenster: Projekt Optionen wird geöffnet.
  - Klicken Sie im Ordner: Mehr → Erweiterte Optionen → Fenster (Hilfe, Start, Benutzerdefiniert) auf des Schaltfläche: **Benutzerdefiniert**



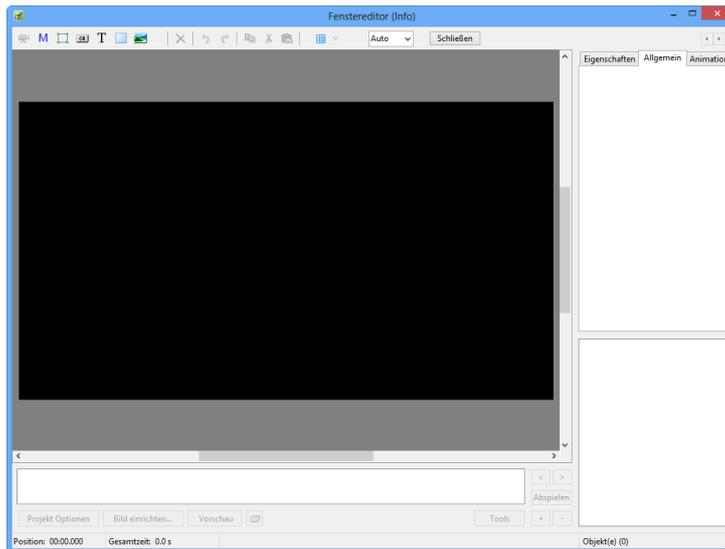
Dialogfenster: Fenster anpassen wird angezeigt



- Klicken Sie auf Fenster hinzufügen
- Ändern Sie den Namen von **Fenster1** auf **info**.
- Klicken sie anschließend auf umbenennen.

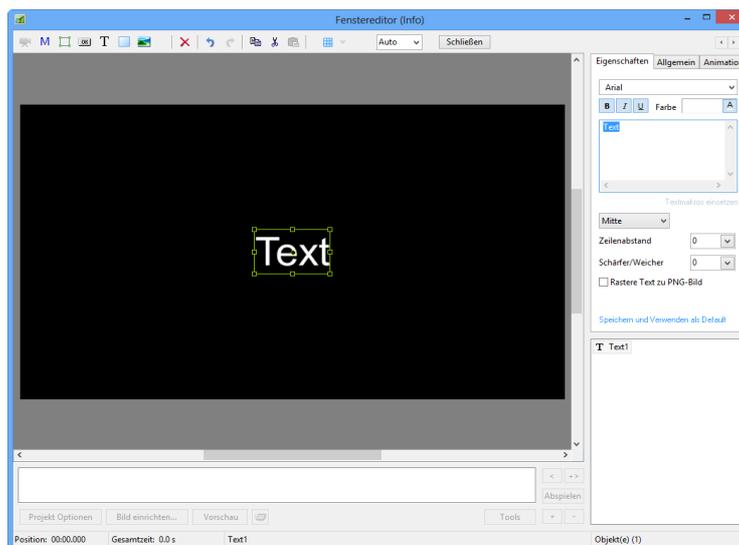


- Klicken Sie auf Fenster bearbeiten.  
Es öffnet sich der Fenster Editor. ( Die Funktionen entsprechen den Editor: [Objekte und Animation](#))



215. Abbildung: Fenstereditor

- Text einfügen:  
Symbol  anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



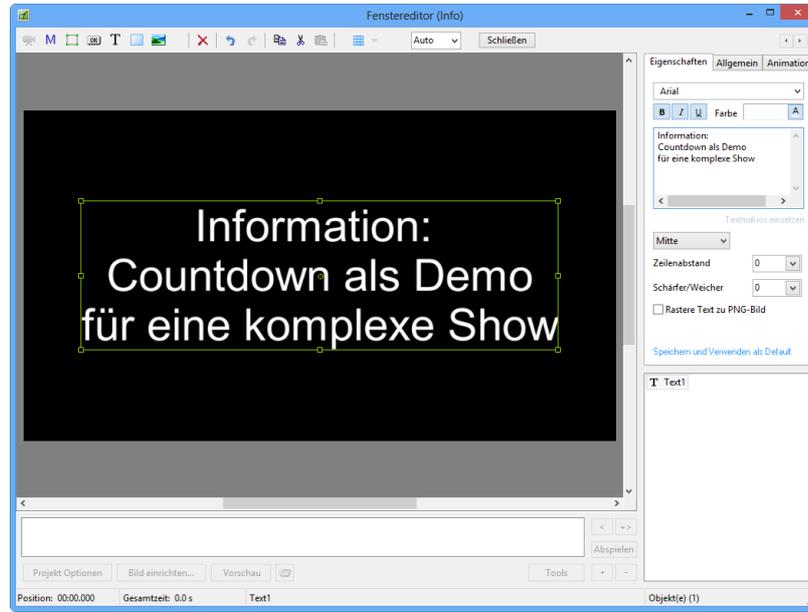
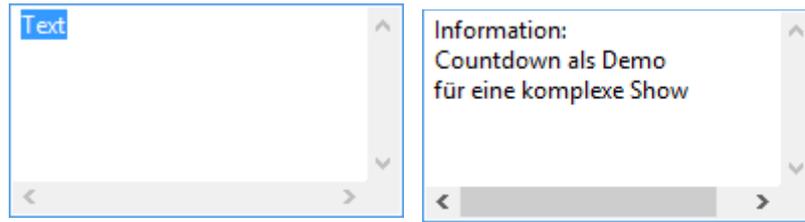
216. Abbildung: Fenstereditor - Text

Für Änderungen an den Objekt „Text“ muss dieses markiert sein ( in der Objektliste oder im Vorschaufenster)

Im Eingabefeld (Reiter. Eigenschaften zur rechten).

Den Inhalt löschen und geben Sie den folgenden Text ein.

**Information:**  
**Countdown als Demo**  
**für eine komplexe Show**

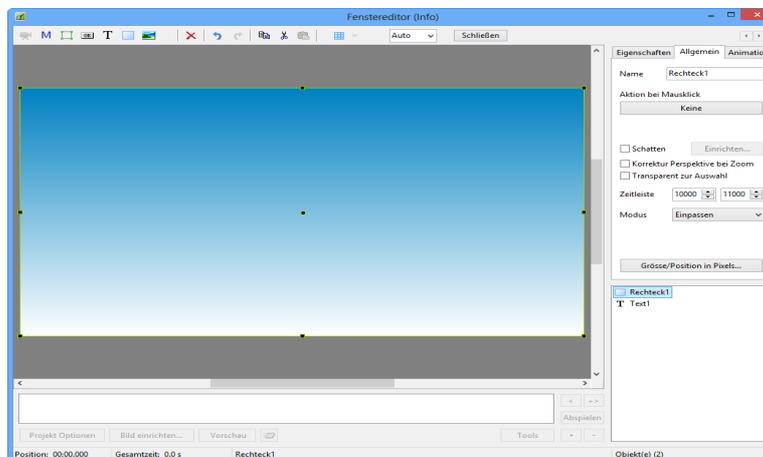


217. Abbildung: Fenstereditor - Info

Sie können auch die Schriftart,, Farbe usw. ändern

### Hintergrund einfügen:

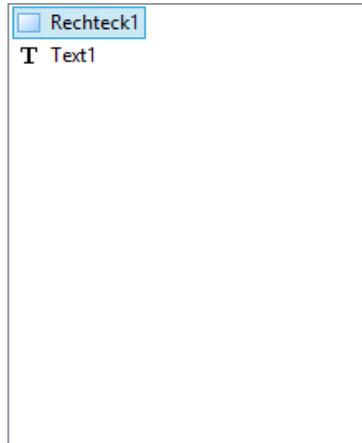
- Klicken sie in den leeren Inhalt der Objektliste, um sicher zu stellen, dass kein Objekt markiert ist.
- Rechtecks  symbol anklicken. Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt..



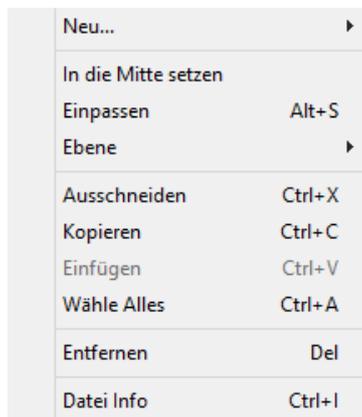
218. Abbildung: Hintergrund

Die Farbe können Sie über den Reiter: Eigenschaften anpassen.

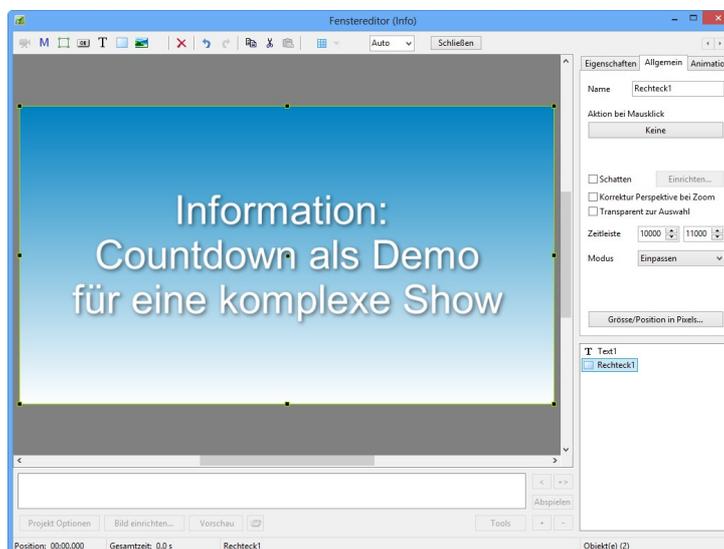
- Markieren Sie in der Objektliste den Eintrag: **Rechteck1**



- Klicken sie mit auf die rechte Maustaste um das Kontextmenü zu erhalten.



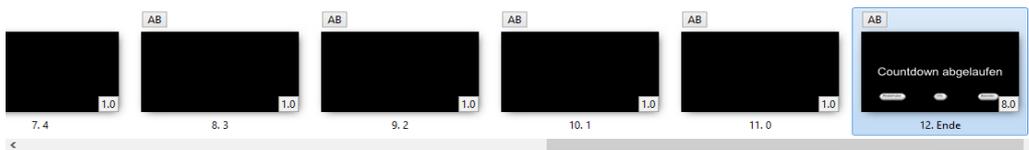
- Gehen Sie auf **Ebene** → **Nach hinten**. Und klicken auf die linke Maustaste.
- In der Vorschau muss der Text jetzt von dem Rechteck Hintergrund sein.



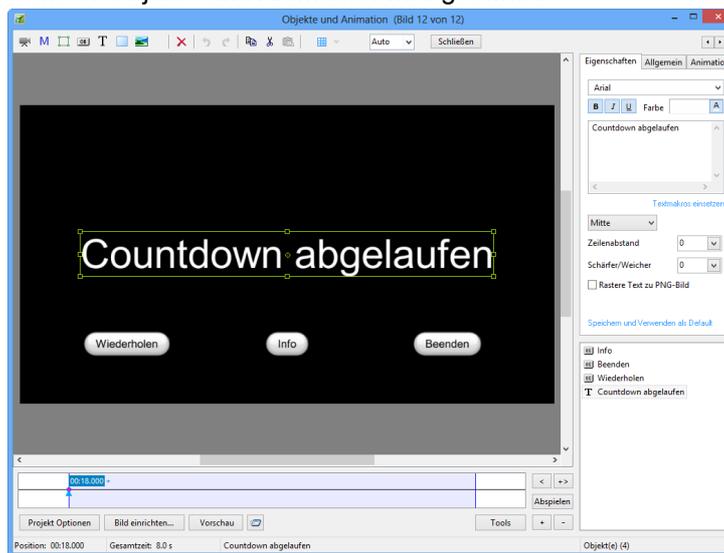
- Das Infofenster ist jetzt fertig.
- Schließen Sie den Fenstereditor.
- Schließen Sie das Dialogfenster: Fenster anpassen
- Schließen Sie das Fenster: Projektoptionen.

## Info Fenster in das Projekt einfügen.

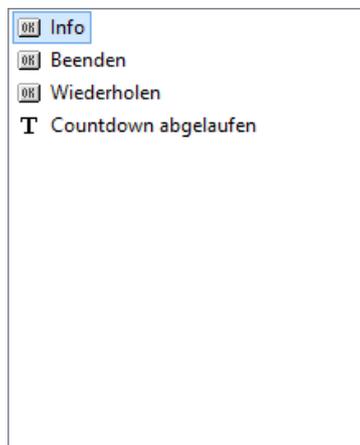
- Markieren Sie in der Bildeiste das letzte Bild: (Ende)



- Klicken Sie auf die Schaltfläche: Objekte und Animation  
Das Fenster Objekte und Animation wird geöffnet:



- Klicken Sie in der Objektliste auf den Eintrag: Info (Schaltfläche Info)



- Klicken Sie im Reiter: Allgemein auf das Ordnersymbol.



- In der Auswahlliste wird das Fenster: **info** angezeigt. Übernehmen sie den Eintrag durch markieren



- Damit ist die Funktion fertig.

Wenn Sie die Vorschau starten. Wird die Show bei den letzten Bild stehen bleiben. Klicken Sie auf Info. So wird das Info Fenster angezeigt. Klicken in das Info Fenster um es wieder zu schließen.

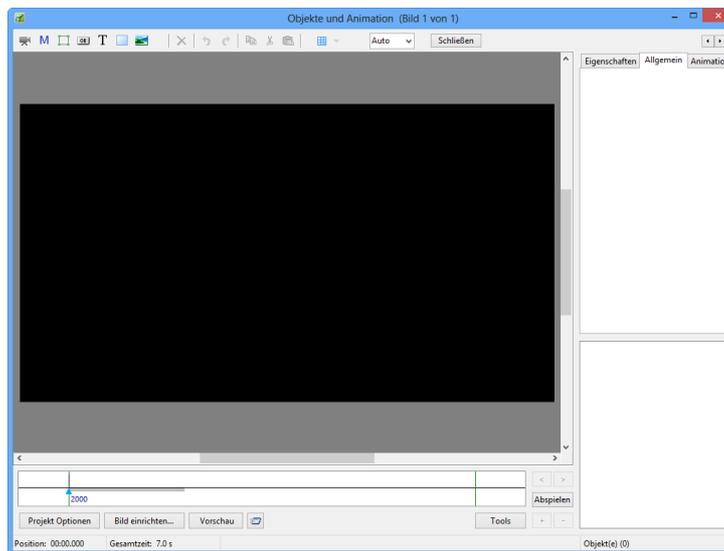
- Show erstellen:  
Sollte das Ergebnis ihren Vorstellung entsprechen, so können Sie die Show erstellen.
- Show erstellen – Ausführbare Datei für PC  
Fertig ist die Show Countdown2.

## Masken verwenden

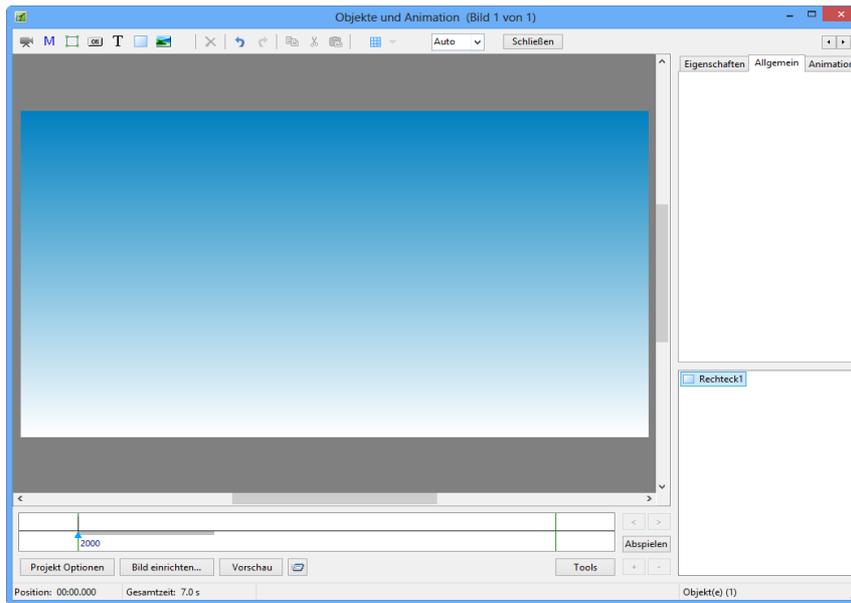
Die Funktion einer Maske erklärt das nachfolgende Projekt.

Erstellen Sie dafür ein neues Projekt:

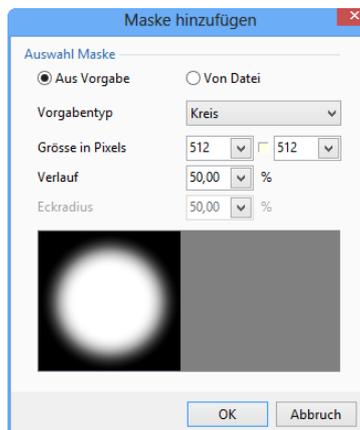
- Menü Datei ---> Neu
- Projektname: Maske:
- Format: 16:9
- Zeitintervall: 8 Sekunden
- Überblendung: keine
  
- Fügen Sie in der Bildleiste ein Leere Bild ein.
- Öffnen Sie das Fenster: Objekte und Animationen  
Sie sollten jetzt dieses Fenster sehen.



- Rechtecksymbol  anklicken. Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt..



- Klicken sie auf die leere Fläche in der Objektliste, um sicher zu stellen, dass kein Objekt markiert ist.
- Masken Symbol  anklicken.



219. Abbildung: Maske hinzufügen

Hier wird eine Runde Maske vorgeschlagen, diese kann in der Größe und im Verlauf angepasst werden.

Sie können auch eigene Masken erstellen und diese als Datei einfügen.

#### Hinweis eigene Masken:



Die Datei muss ein Grafikformat wie bmp, jpg, gif oder png sein. Die Maske muss in einen Bildbearbeitungsprogramm erstellt werden.

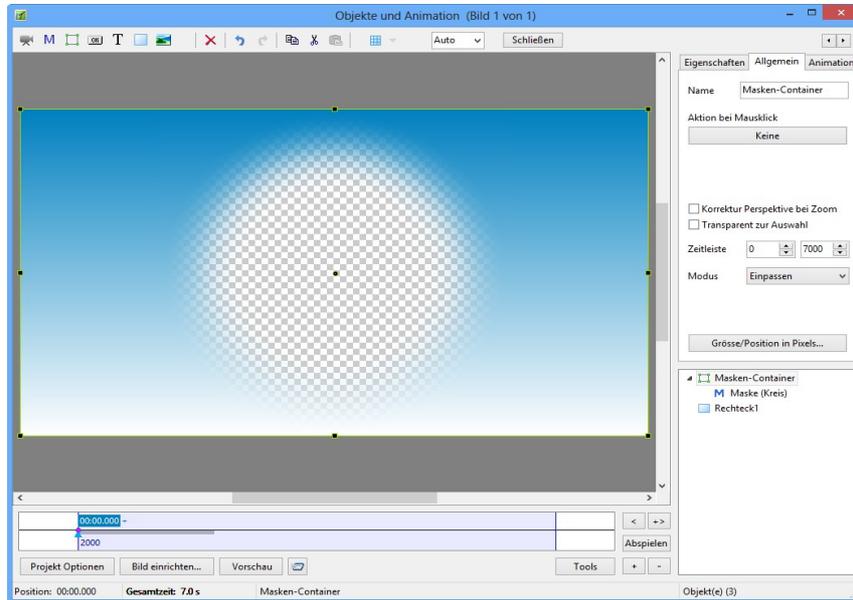
Folgende Punkte müssen beachtet werden.

Format und Größe: passen Sie die Maske an Ihre Anforderungen an, zu kleine Auflösung führt eventuell zu Kanten / unsaubere Darstellung, Falsches Format kann zu Verzerrungen führen.

Schwarz / Weiß: Schwarz ist nicht durchlässig. Weiß ist durchlässig.  
Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt.

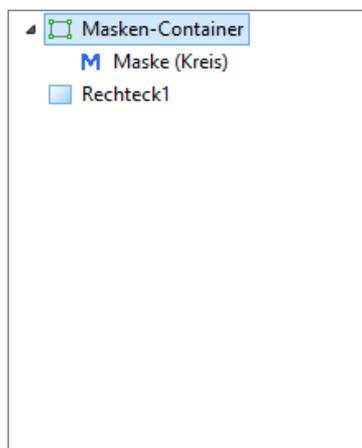
Farben werden eventuell transparent dargestellt.

- Für das Beispiel übernehmen wird die vorgeschlagene Maske.



220. Abbildung: Kreismaske

- Als Ergebnis wird das Rechteck in der Mitte Durchsichtig dargestellt.
- In der Objektliste werden jetzt verschiedene Objekte angezeigt.



### **Masken-Container:**

Der Maskencontainer beinhaltet die Maske, er muss vor dem Hintergrund (Rechteck1) liegen. Er lässt sich über Eigenschalten und Animation verändern. Er kann auch mehrere Masken aufnehmen.

### **Maske:**

Ist im Idealfall ein Schwarz/Weiß – Bild, Weiß ist die transparente Fläche welche durchlässig ist.

Die Maske muss sich immer innerhalb des Masken Containers befinden.

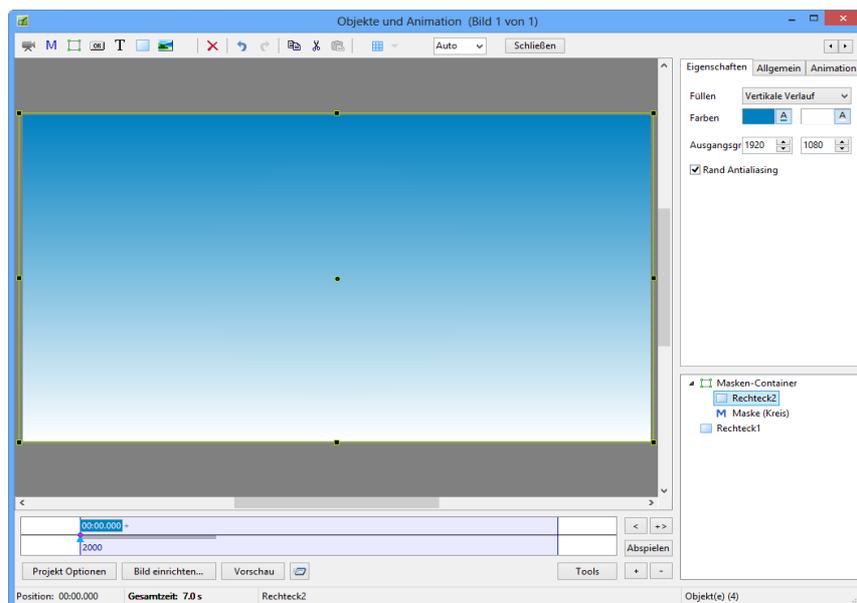
Der Maske kann kein weiteres Objekt hinzugefügt werden.

### **Rechteck1:**

Ist unser Hintergrund, es kann auch ein Bild oder Video sein.

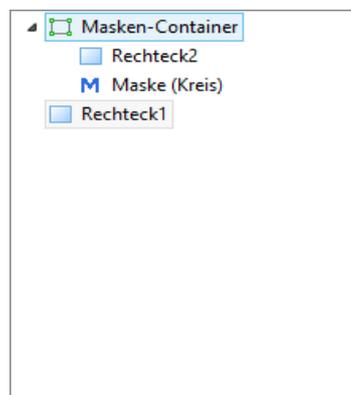
### **Einfügen des durchscheinenden Elementes:**

- Markieren Sie in der Objektliste den Masken-Container.
- Rechtecksymbol  anklicken. Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt..



221. Abbildung: 2. Rechteck

- Das neue Rechteck hat den Namen. Rechteck2



In der Objektliste wurde das Objekt: Rechteck2 unter den Masken-Container angeordnet.

- Wäre das Objekt: Rechteck2 vor dem Masken-Container so würde es im Vordergrund stehen , Maske und Rechteck1 sind dann nicht sichtbar.

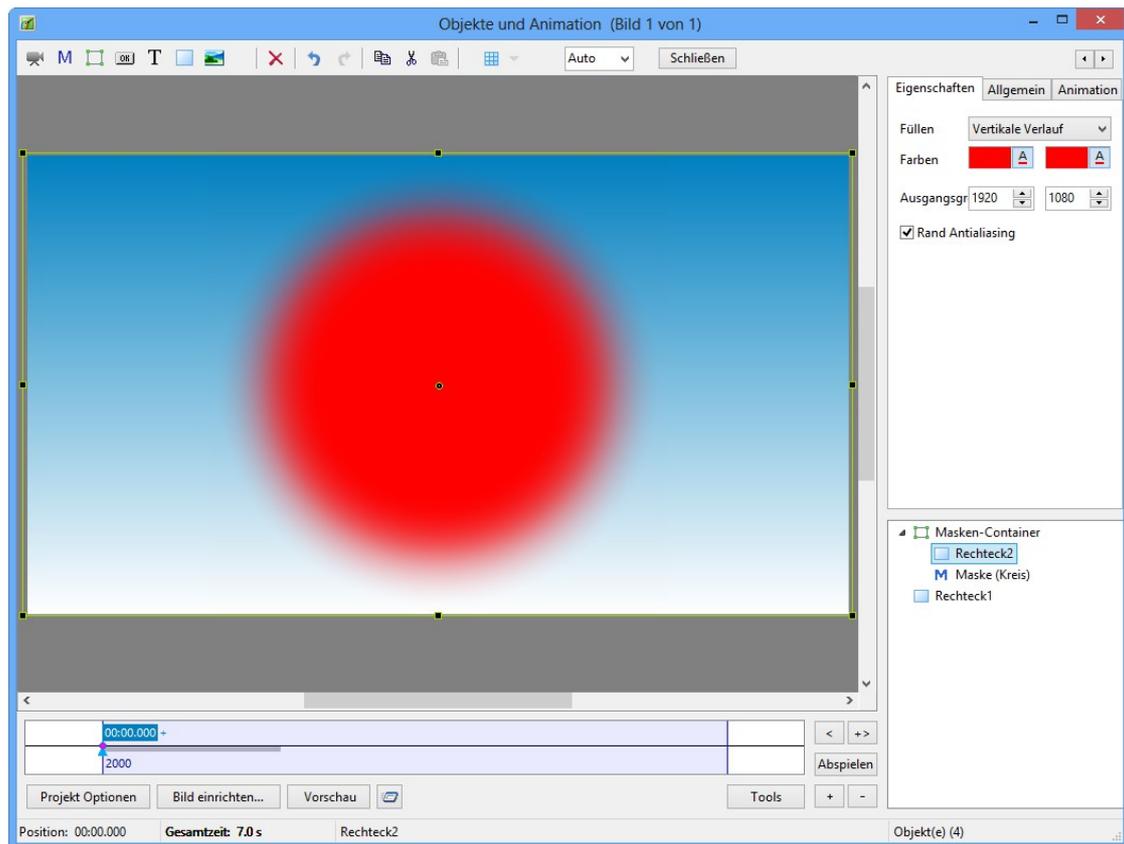
- Wäre das Objekt: Rechteck2 hinter der Maske so würde sich nichts ändern.

- Wäre das Objekt: Rechteck2 hinter dem Objekt: Rechteck1 so wäre es nicht sichtbar, da es von der Maske und Rechteck1 verdeckt würde.

- Ändern Sie dessen Farbe auf rot:  
Reiter: Eigenschaften → Farben



- Als Ergebnis sehen Sie den Maskeneffekt



222. Abbildung: Maske fertig

Die Objekte Masken-Container, Maske und Rechtecke können durch Änderungen in den Reitern, Eigenschaften, Allgemein und Animation vielfältig beeinflusst werden.

Beispiele sind Deckkraft, Drehen, Schieben, Zoomen usw.

#### Beachten Sie bei Änderungen:

- 
 Objekte die einen andern Objekt (Hauptobjekt) angehängt wurden. (Beispiel: Rechteck2 ist den Masken-Container angehängt. Werden durch Animationen (Drehen, Zoom, Schieben usw.= am Hauptobjekt durchgeführt, so beeinflussen diese auch die angehängten Objekte.

- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation.
- Speichern Sie das Projekt Maske.

## Projekt: Panorama

Das Projekt soll mit Hilfe von Zoom und Schieben eine Kamerafahrt ( Panorama ) erklären .

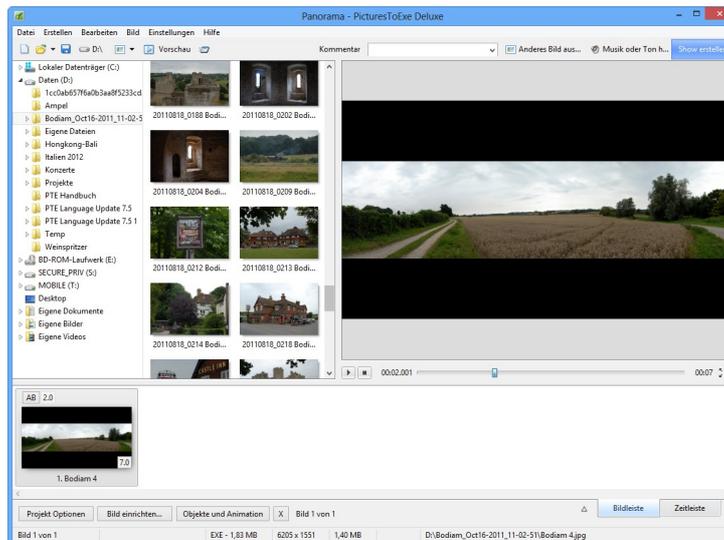
Um dies zu Nutzen muss keine Panorama Bilddatei vorliegen. Eine Bilddatei mit entsprechend großer Auflösung reicht aus.

Erstellen Sie dafür ein neues Projekt:

- Menü Datei ---> Neu
- Projektname: Panorama:
- Format: 16:9
- Zeitintervall: 30 Sekunden
- Überblendung: keine

In dem Bild soll als erstes eine Kamerafahrt erfolgen. In einem 2. Bild soll von der Kamerafahrt auf das Gesamtbild hin ausgezoomt werden.

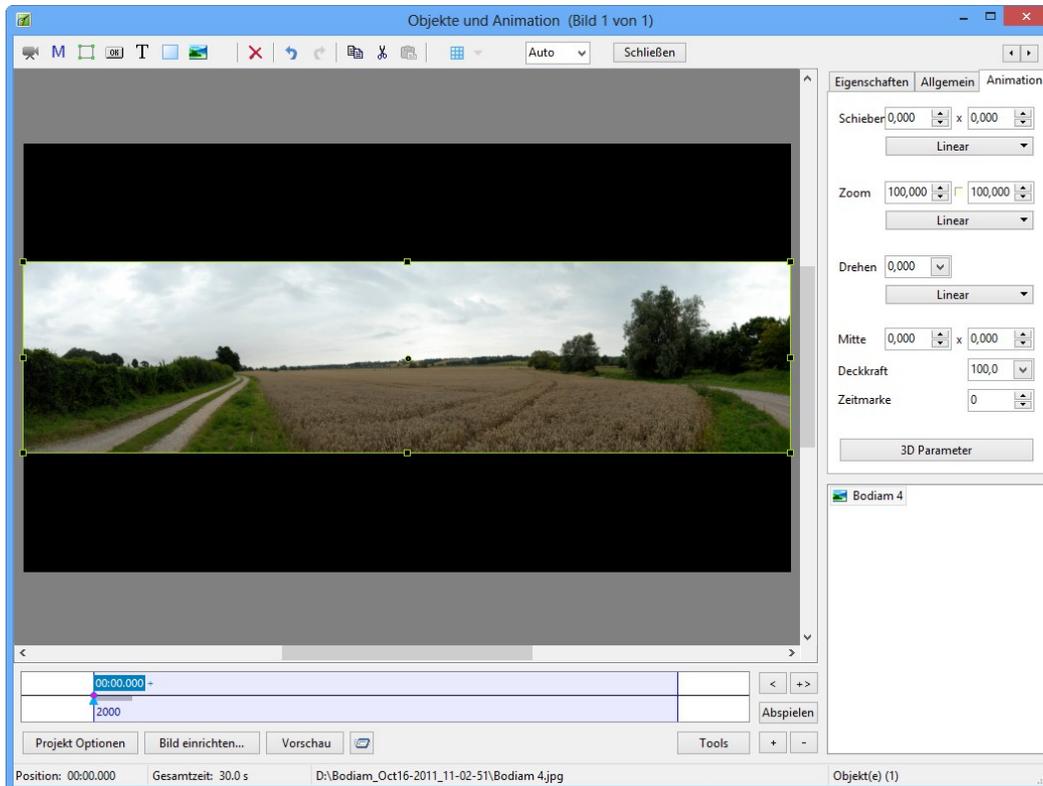
- Wählen Sie das Bild für die Kamerafahrt aus, und ziehen Sie das Bild in die Bildleiste



Das Bild würde bereits dem Bild 2 am Ende entsprechen.

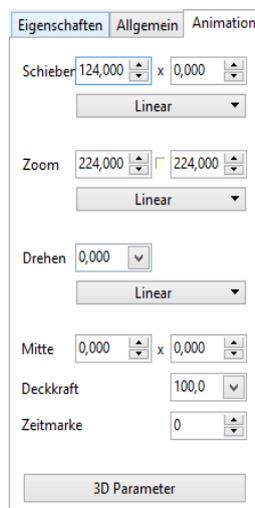
## Erstellen der Kamerafahrt.

- Markieren Sie das Bild, und öffnen das Fenster Objekte und Animation.

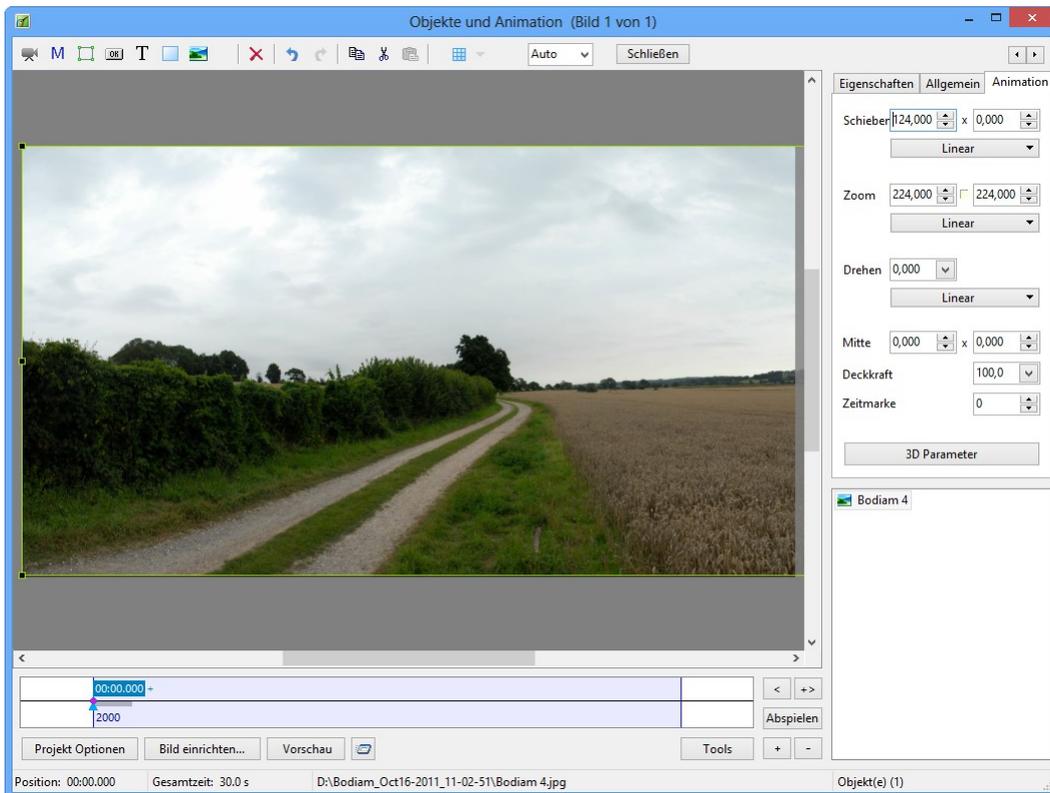


223. Abbildung: Panorama - Ausgangsbild

- Passen Sie im Ordner: Animation das Bild so an, das die Höhe (Zoom) ausgefüllt ist, und der linke Bildrand, an der linken Seite im Vorschaufenster abschließt (Schieben) .



Ergebnis:

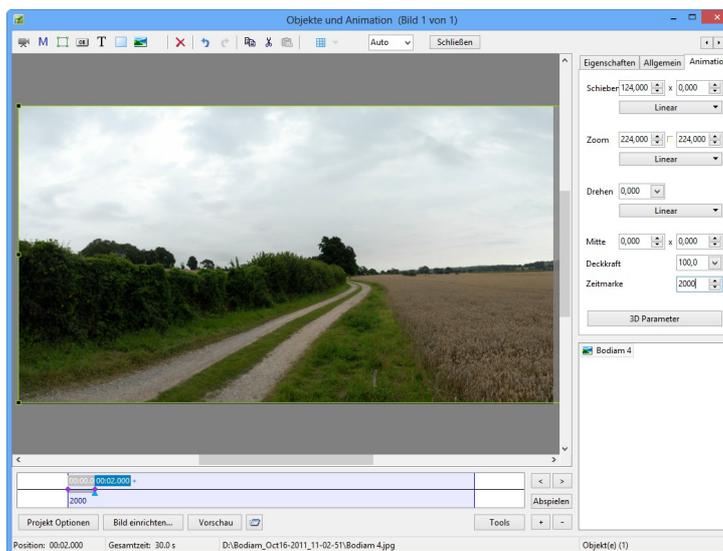


224. Abbildung: Panorama Startbild angepasst



Tipp: Wollen Sie von einem anderen Bild in eine Kamerafahrt überblenden. So ist es Empfehlenswert das Bild in der Position stehen zu lassen , bis die Überblendung abgeschlossen ist.

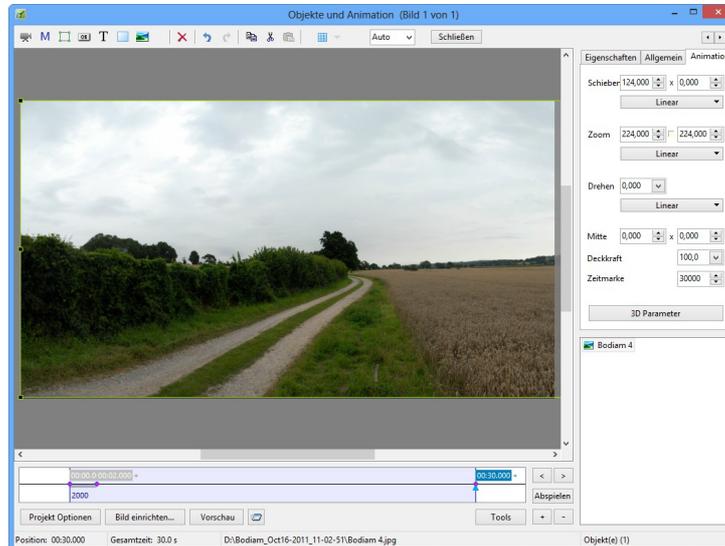
- Hierfür können Sie die Zeitmarke klonen und an die entsprechende Position verschieben.



225. Abbildung: Panorama 2. Zeitmarke für ein Standbild

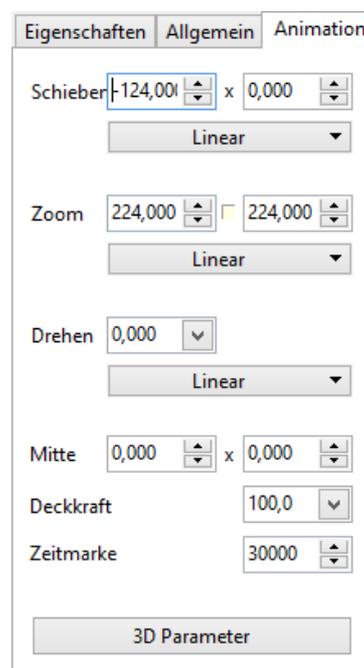
Im Beispiel wird die Zeitmarke geklont (rechte Maustaste) und auf 2 Sekunden verschoben.

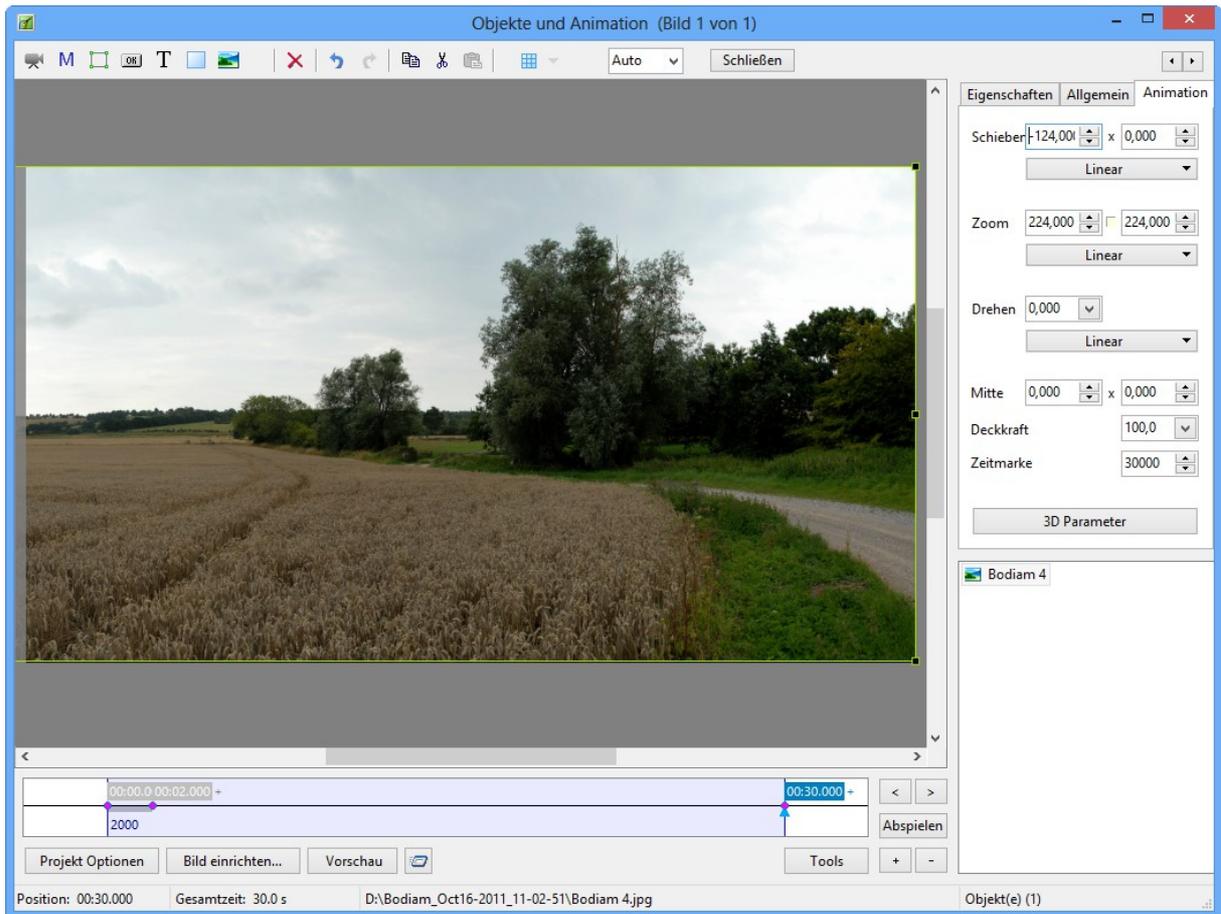
- Um die Kamerafahrt fertigzustellen. Wird die neue erstellte Zeitmarke nochmals geklont und an das Bildende verschoben.



226. Abbildung: Panorama 3. Zeitmarke für ein Endpunkt

- Passen Sie im Ordner: Animation das Bild so an, dass der rechte Bildrand, an der rechten Seite im Vorschauenfenster abschließt (Schieben).





227. Abbildung: Panorama Bild nach Anpassung - 3. Zeitmarke



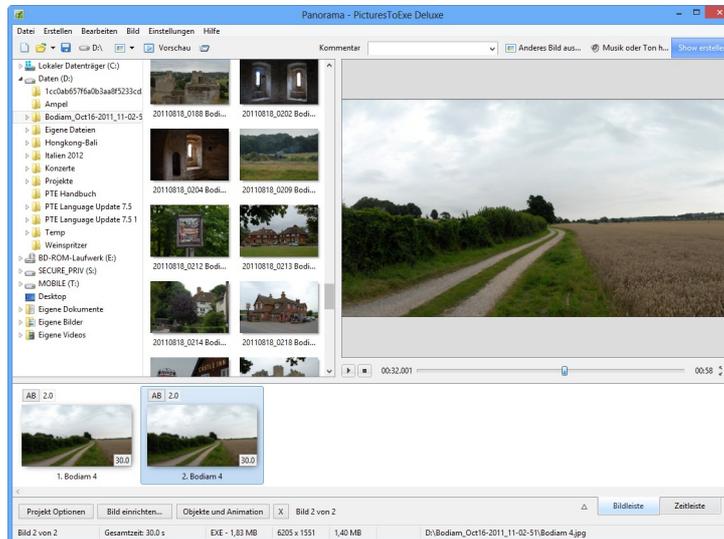
Wollen Sie von diesem Bild in ein anderes Überblenden. Empfiehlt sich auch hier, diese Zeitmarke zu klonen, und dies nach vorne zu schieben, bis zum Zeitpunkt an dem die Überblendung beginnt.

Wenn Sie mit dem Locator von Anfang des Bildes bis zum Ende ziehen, so werden Sie im Vorschaufenster die Kamerafahrt sehen.

- Die Kamerafahrt ist fertig.
- Schließen Sie das Fenster Objekte und Animation.

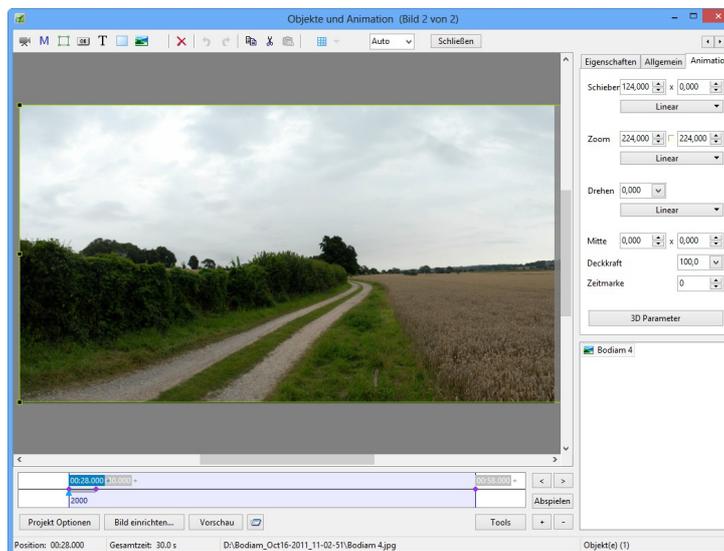
## Erstellen des Zoom Effektes für die Totalansicht.

- Markieren Sie das Bild in der Bildleiste. Kopieren Sie das Bild und fügen sie das Bild ein. (Über das Menü oder die Tasten STRG+ C und STRG +V)



228. Abbildung: Kopiertes Bild

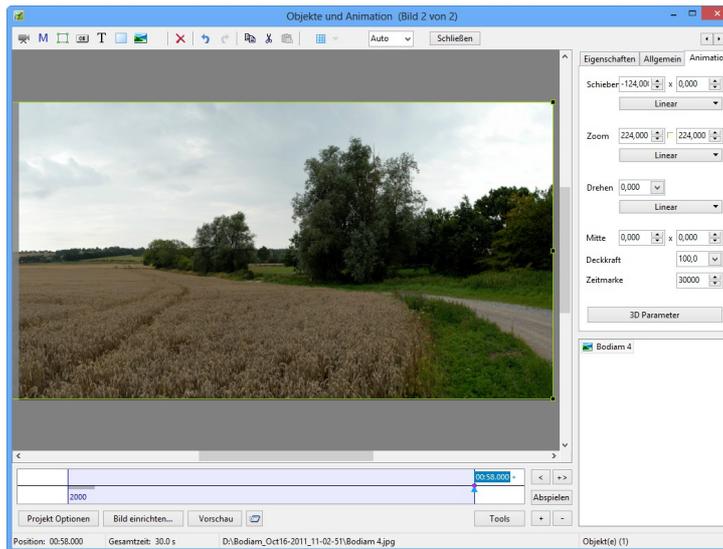
- Markieren Sie das 2. Bild und öffnen es im Fenster: Objekte und Animation



Das Bild soll vom Ausgang des letzten Bildes in die Total aus zoomen.

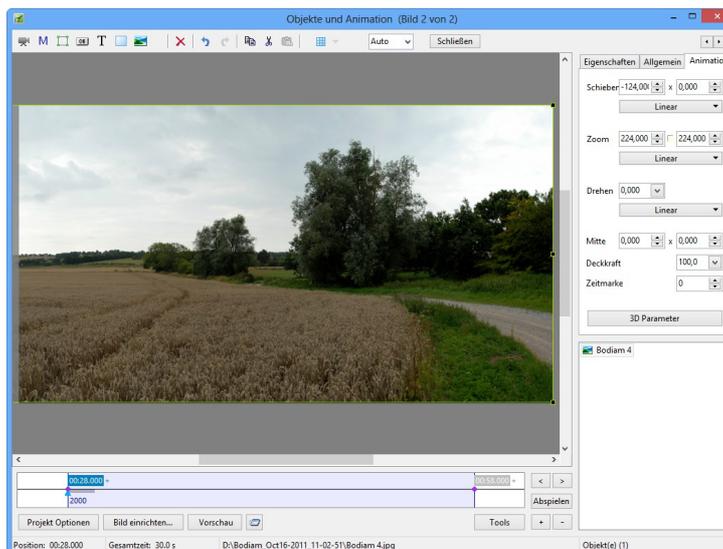
Die letzte Zeitmarke beschreibt das Ende der Kamerafahrt vom vorherigen Bild. Um dieses an den Anfang zu bringen. Können Werte aus dem Reiter: Animation in die erste Zeitmarke übertragen werden.

- Ein leichter Weg ist es, die beiden Zeitmarken am Anfang zu löschen.



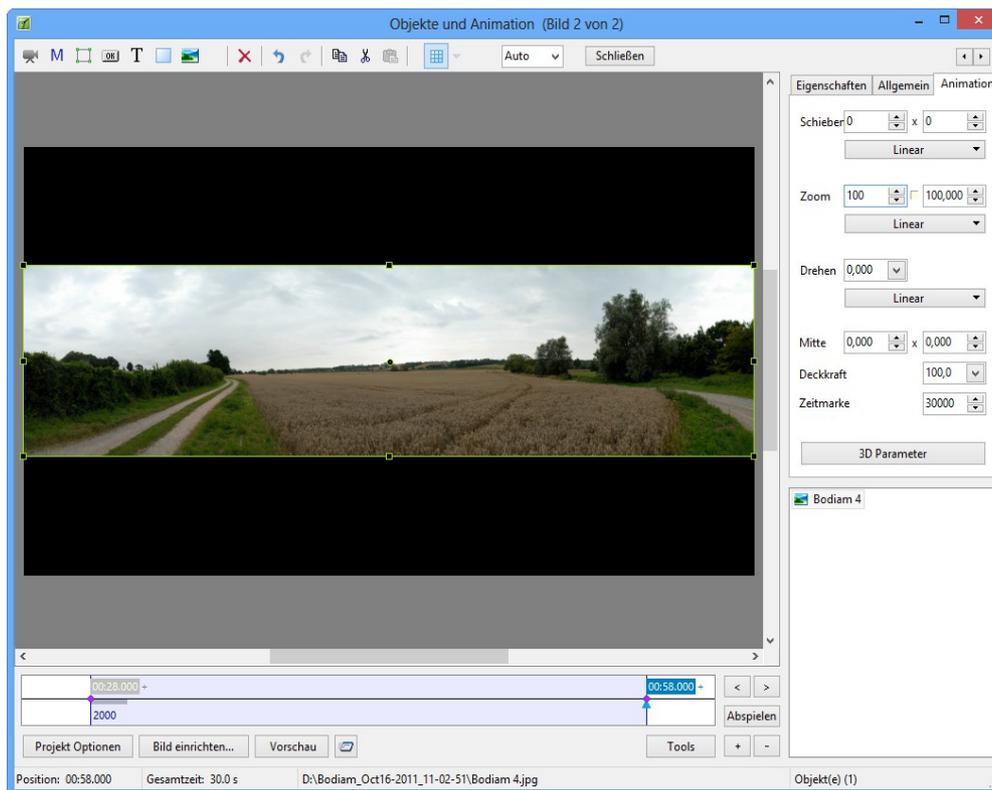
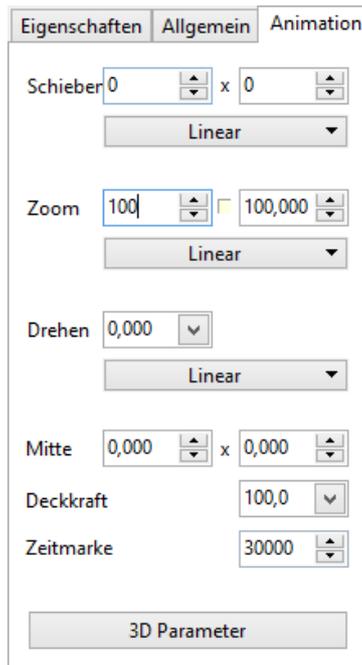
229. Abbildung: Panorama: Zeitmarke 1 und 2 gelöscht

- Anschließend klonen Sie die letzte Zeitmarke, und schieben sie an die Anfangsposition.



230. Abbildung: Panorama: Zeitmarke3 an den Anfang geschoben

- Um die Total zu erstellen, markieren Sie die letzte Zeitmarke.
- Im Reiter: Animation setzte Sie Sie Werte für Schieben auf 0, und für Zoom auf 100



231. Abbildung: Panorama - Ausgangsbild

Wenn Sie mit den Locator vom Anfang bis zum Ende ziehen, Sehen Sie den Zoom out Effekt im Vorschaufenster.

Wenn Sie Überblendungen von oder in das Bild einsetzen, können Sie durch Klonen und verschieben der Zeitmarken wieder bei der Kamerafahrt, wieder ein Standbild erzeugen.

- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation
- Speichern Sie das Projekt.
- Das Projekt Panorama ist abgeschlossen.

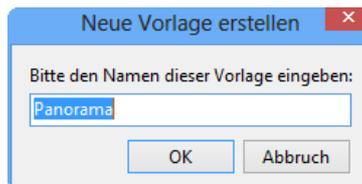
## Arbeiten mit Vorlagen

### Vorlage erstellen

Sie können aus jeder Show (Projekt) eine Vorlage erstellen.

Unter **Menü: Datei → Vorlage → Vorlage von dieser Präsentation erstellen**

Erscheint ein Fenster für den Vorlagennamen Geben Sie den gewünschten Name ein.



232. Abbildung: Neue Vorlage erstellen

Die Vorlagen Datei wird im User Verzeichnis angelegt.

(Achtung: die Datei ist abhängig von den Windows Einstellungen eventuell nicht sichtbar.)

Der genaue Pfad wird in der Statusleiste angezeigt.

### Neue Show auf Basis einer Vorlage erstellen

Wollen Sie eine neue Show auf Basis einer Vorlage erstellen.

Unter **Menü: Datei → Vorlage oder --> Vorlage verwalten.**

Können Sie die gewünschte Vorlage auswählen.

Nach der Auswahl wird das Projekt wie in Ursprung angelegt.

Durch austauschen der Bilder kommen Sie zu einen schnellen Ergebnis.

Speichern Sie das Projekt unter einen neuen Namen ab.

Mögliche Anwendungen wären:

- Intro
- Bilderbuch
- Abspann usw..

## Eigene Überblendung erstellen

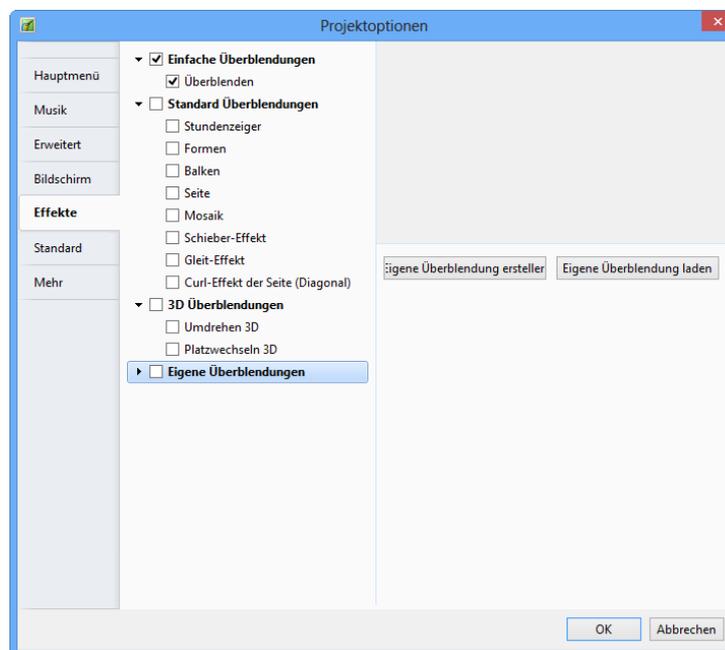
Um eine eigene Überblendung zu erstellen müssen folgende Bedingungen beachtet werden.

- Eine Überblendung besteht aus 2 Bildern
- An Anfang muss das erste Bild vollformatig mit 100% Deckkraft angezeigt werden.
- Am Ende muss das zweite Bild vollformatig mit 100% Deckkraft angezeigt werden.
- Während der Überblendung können Sie verschiedenen Animationen nutzen.

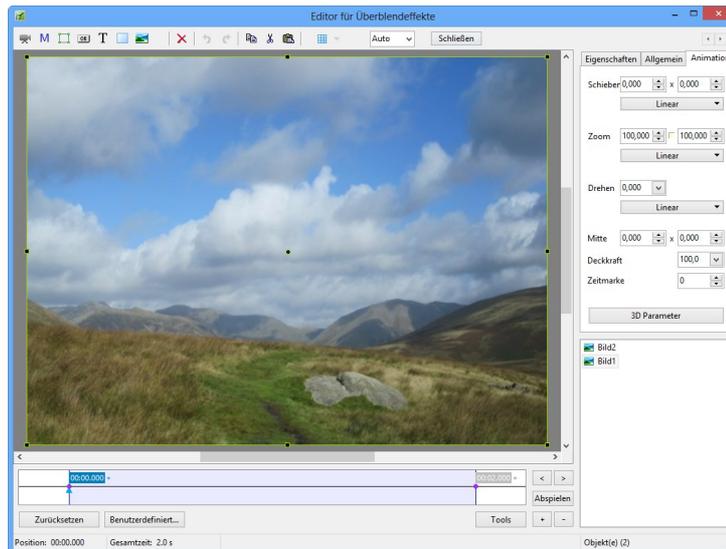
### Beispiel:

Um eine eigenen Effekt zu erstellen.

- Öffnen Sie das Fenster: **Projekt Optionen**

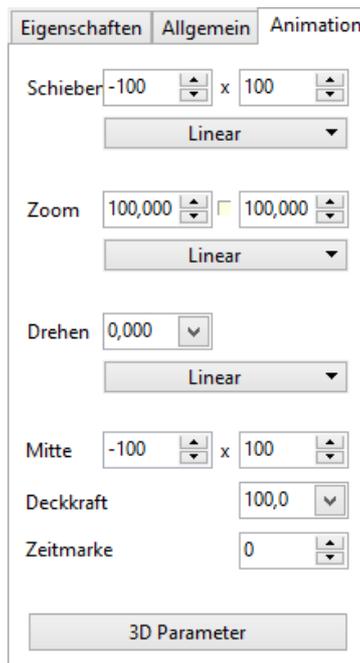


- Klicken Sie im Ordner: Effekte auf die Schaltfläche „Eigene Überblendung erstellen“
- Das Fenster: Editor für Überblendeffekte wird geöffnet. ( Funktion wie im Fenster: Objekte und Animation)

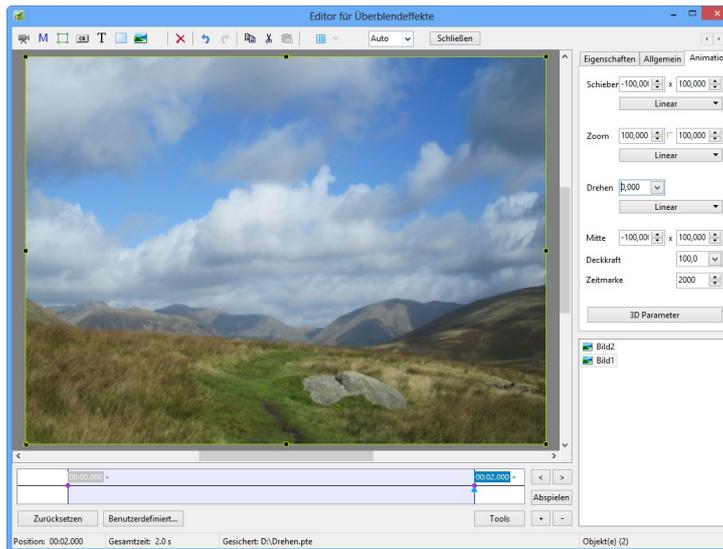


233. Abbildung: Bild 1: Ausgangsbild

- Für den Effekt möchte ich das Bild nach rechts unten weggedrehen.
- Im Reiter Animation wird der Mittelpunkt an die rechte unter Ecke gesetzt. Mitte: -100 x 100
- Anschließend wird das Bild wieder zentriert. Schieben: -100 x 100

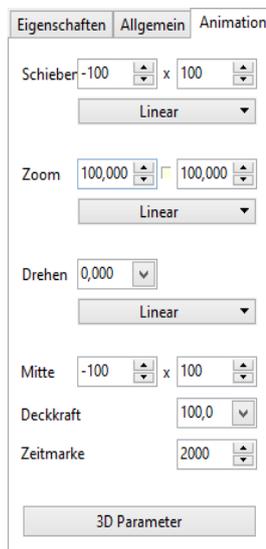


- Am Ende soll das Bild im Winkel von 90° weggedreht sein.
- Löschen Sie die 2. Zeitmarke (Markieren und Entf drücken)
- Markieren Sie die erste Zeitmarken wieder.
- Klonen Sie die Zeitmarke und schieben Sie die Zeitmarke an das Ende der Zeitleiste.

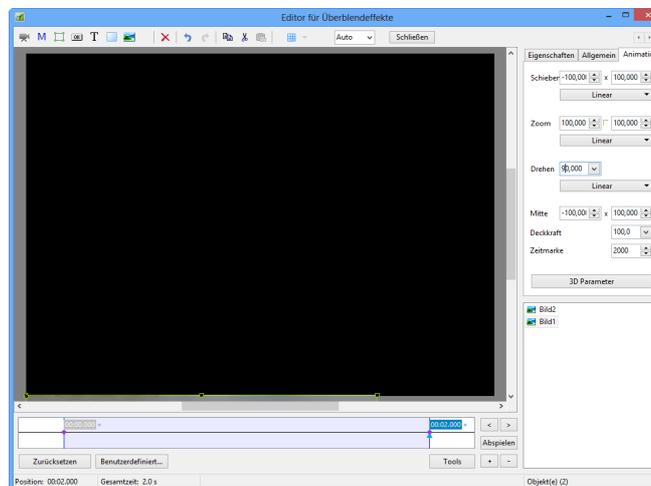


234. Abbildung: Marker kopiert und an das Ende verschoben

- Stellen Sie unter Drehen den Wert 90 ein.



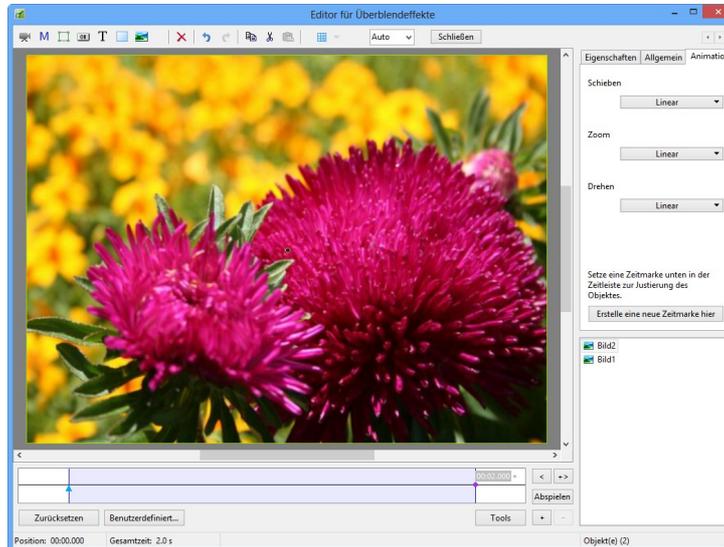
- Ergebnis:



235. Abbildung: Bild 1 weggedreht

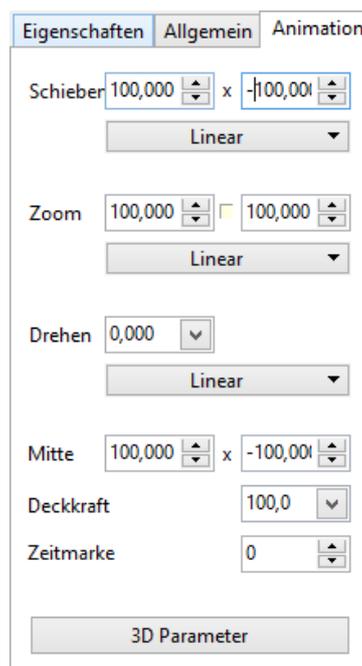
Wenn Sie den Locator vom Anfang bis zum Ende ziehe, Sehen Sie das Bild sich nach unten wegdreht.

- Markieren Sie das 2. Bild.
- Löschen Sie die 1. Zeitmarke

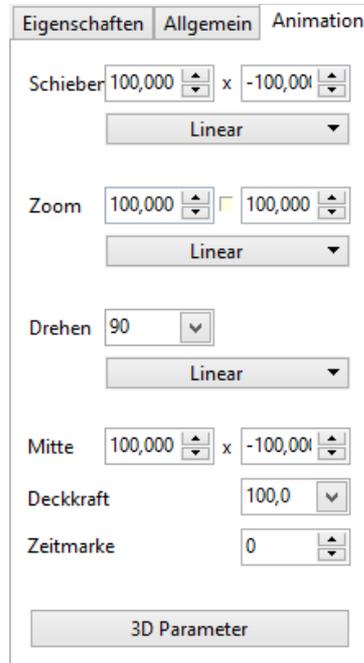


236. Abbildung: Bild 2: 1. Zeitmarke gelöscht

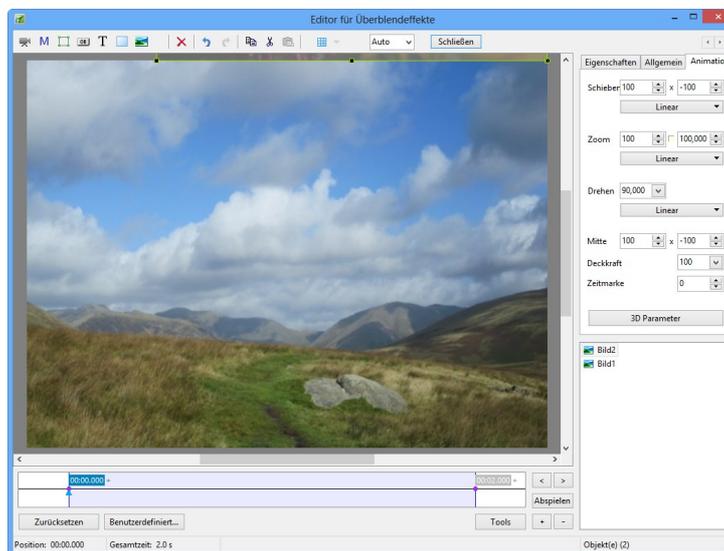
- Für den Effekt möchte ich das Bild von links oben eindrehen lassen.
- Im Reiter Animation wird der Mittelpunkt an die linke obere Ecke gesetzt. Mitte: 100 x -100
- Anschließend wird das Bild wieder zentriert. Schieben: 100 x -100



- Klonen Sie die Zeitmarke und schieben Sie die Zeitmarke an den Anfang der Zeitleiste.
- Markieren sie die erste Zeitmarke.
- Am Anfang soll das Bild im Winkel von 90° weggedreht sein.
- Stellen Sie unter Drehen den Wert 90 ein.



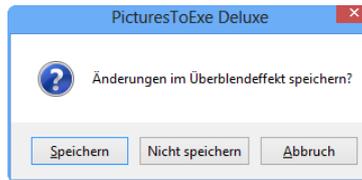
- Ergebnis:



237. Abbildung: Bild 2 ausgedreht - Bild 1 sichtbar

Wenn Sie den Locator vom Anfang bis zum Ende ziehe, Sehen Sie dass sich das Landschaftsbild sich nach unten wegdreht und das Blumenbild von oben eindreht.

- Klicken Sie auf Schließen.

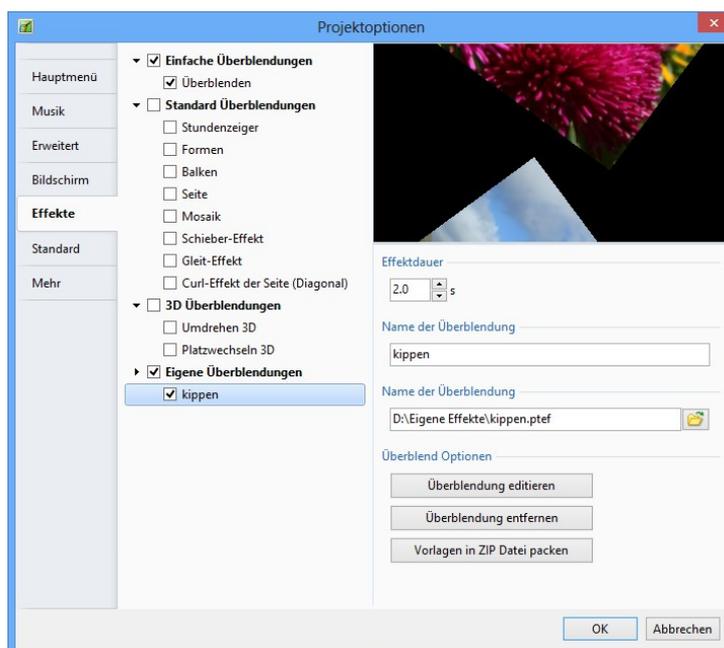


- Klicken Sie auf Speichern um den Effekt abzuspeichern.
- Im nachfolgenden Fenster können Sie eine Namen für Ihren Effekt vergeben und den Zielordner festlegen.



! Tipp: Erstellen Sie sich einen Zentralen Ordner für Ihre Effekte.

- Als Beispiel: wird der Effekt: kippen genannt.
- Nach dem speichern, steht der Effekt mit Vorschau zur Verfügung.



- Schließen Sie das Fenster: Projektoptionen

# Ausgabe der Show

Wenn Ihr PTE Projekt fertiggestellt ist.

Bleibt nur noch die Frage wie möchte ich die Show präsentieren.

Unter den Punkt: [Show erstellen](#), werden verschiedenen Möglichkeiten geboten um eine Ausgabedatei zu erstellen, wenn Sie Projekt nicht aus PTE zeigen möchten.

Die beste Qualität bietet die ausführbare Datei. (Exe Datei)

Hier wird im Prinzip ein Player, eine Playlist (PTE Datei) und die Bilder und Audio zu eine Exe Datei oder MAC (App) zusammengefasst. (Video Dateien werden nur dann in die Exe / App mit eingebunden wenn dies Vorgegeben wurde, ansonsten ist die Datei separat mit in das Vorführverzeichnis einzufügen)

Mit ausführen der Exe Datei oder Mac ( App) wird die Show wiedergegeben.

Alle anderen Optionen beruhen auf Videostream in Unterschiedlichen Formaten und Auflösungen.

Der Ablauf wie eine solche Ausgabe erstellt werden soll wird durch das entsprechende Funktion vorgegeben.

Bei der DVD ist der Ablauf durch das Programm Videobuilder festgelegt.

Siehe unter:

[Ausführbare Datei für PC](#)

[EXE Datei für MAC](#)

[Bildschirmschoner erstellen](#)

[Veröffentlichen auf Facebook](#)

[Veröffentlichen auf Youtube](#)

[Ausführbare Datei für das Internet erstellen](#)

[AVI Videodatei](#)

[DVD](#)

[Video für Mobile Geräte](#)

Für die Archivierung der Show ist es sinnvoll zusätzlich noch eine Archivdatei anzulegen.



Menü: Datei - [Erstelle ZIP-Sicherung](#)

# Kapitel 4: Anhang

## Hotkeys – Tastaturkürzel

<b>Taste / Kombination</b>	<b>Funktion</b>
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 Show
<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	Button
Strg+5	Rahmen
<hr/>	

**Taste / Kombination****Funktion**

Strg+F1

Klassische Ansicht

<b>Taste / Kombination</b>	<b>Funktion</b>
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

---

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

**Taste / Kombination****Funktion**

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.

**Anleitungen und Veröffentlichungen:**

Bitte besuchen Sie unsere Internetseite:

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

**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/de/picturestoexe/slideshows>

**Kontakte:**

Unsere Internetseite:

<http://www.wnsoft.com>

**Bedienungsanleitung und inoffizielle Bediener Anleitungen finden Sie unter:**

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