

PicturesToExe DELUXE V8.0 Handbuch



WnSoft

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.....	37
Synonyme, Symbole und Fachbegriffe	38
Synonyme die im Handbuch verwendet werden.....	38
Symbole und Ihre Bedeutung.....	38
Fachbegriffe in Bezug auf PTE:.....	39
Demoversion / Erwerb von PTE.....	46
Installation von PTE.....	47
Lizenzvereinbarung:.....	47
Ziel Ordner auswählen:.....	47
Startmenü Ordner auswählen:.....	48
Zusätzliche Aufgaben auswählen:.....	48
Installation der Dateien:.....	48
Ende der Installation:.....	49
PTE – der erste Programmstart.....	50
Registrieren von PTE:.....	51
Lizenz als Text:	51
Aktivierung erfolgreich:.....	52
Arbeiten mit PicturesToExe.....	53
Kapitel 1: PTE - die Benutzeroberflächen, Fenster und Funktionen.....	54
PTE Programmoberfläche.....	55
PTE: das Hauptfenster.....	56
Menüleiste.....	57
Menüpunkt – Datei:.....	57
Neu.....	57
Öffnen.....	57
Speichern.....	57
Speichern als.....	57
Erstelle ZIP-Sicherung.....	57
Vorlagen.....	58

Öffne früheres Projekt.....	58
Beenden.....	58
Menüpunkt – Erstellen:.....	59
Erstellen für PC (EXE).....	59
Ausführbare Datei für das Internet erstellen.....	59
Erstellen für MAC.....	59
Bildschirmschoner stellen.....	59
HD-Video für PC und MAC.....	59
Erzeuge eine DVD.....	59
Video für mobile Geräte.....	60
Erzeuge AVI Datei.....	60
Veröffentlichen auf YouTube.....	60
Veröffentlichen auf Facebook.....	60
Vorschau:.....	60
Menüpunkt – Bearbeiten:.....	61
Rückgängig.....	61
Wiederholen.....	61
Projektoptionen.....	61
Menüpunkt – Bild:.....	62
Bild(er) kopieren.....	62
Bild(er) einfügen.....	62
Ausgewähltes Bild einrichten.....	62
Stil.....	62
Objekte und Animation.....	62
Zufällige Reihenfolge.....	62
Leeres Bild einfügen.....	62
Bild aus Bildleiste entfernen.....	63
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	63
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	63
Gegen den Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	63

Audiokommentar.....	63
Audiodatei ersetzen.....	63
Aufnahme Kommentar.....	63
Link der Audiodatei aufheben.....	64
Entferne die Audiodatei.....	64
Alle Bilder an Soundtrack anpassen.....	64
Anderes Bild auswählen.....	64
Datei bearbeiten.....	71
Erstelle Stil.....	71
Menüpunkt – Einstellungen:.....	72
Sprache:.....	72
Dateiliste: Sortieren nach.....	72
Zeige Verzeichnisübersicht.....	73
Zeige Bildleiste:.....	74
Zeige Zeitleiste:.....	74
Detailansicht in der Dateiliste:.....	77
Detailansicht in der Bildleiste:.....	77
Vollbild Modus der Dateiliste.....	79
Schließen.....	79
Bilder: XX.....	79
Hinzufügen.....	79
Dateinamen.....	79
Vollbild Modus wechseln.....	80
Einstellungen von PicturesToExe.....	81
Menüpunkt – Hilfe:.....	82
Bedienungsanleitung online.....	82
Was ist neu.....	82
Willkommen Fenster.....	82
Nach Updates suchen.....	82
Neuen Lizenzschlüssel eingeben.....	82

Über.....	83
Symbolleiste.....	84
Verzeichnisliste.....	84
Dateiliste.....	85
Vorschaufenster.....	87
Funktionen des Vorschau Player:	87
Bildleiste.....	88
Erklärung eines Bildes in der Bildleiste:.....	88
Zeitleiste.....	89
Zeitmarken ein- / ausschalten.....	89
+.....	89
-.....	90
0:00.000.....	90
Zeitachse.....	90
Zeigt / Versteckt Hüllkurve.....	90
Überblendzeit:(grauer Balken).....	90
Bild / Video.....	90
Audio.....	90
Locator.....	90
Zusatzmenü.....	91
Alle Bilder an Soundtrack anpassen.....	91
Ausgewählte Zeitmarken anordnen.....	91
Alle Zeitmarken löschen.....	91
Verschiebe Zeitmarke.....	91
Kommandoleiste.....	92
Projekt Optionen.....	92
Bild einrichten	92
Stil	92
Objekte und Animation:.....	92
Dreieck (Symbol).....	92

Bildleiste.....	92
Zeitleiste.....	92
Statusleiste.....	93
Bild X von Y.....	93
Gesamtzeit: x.xs.....	93
XXXX x YYYY (Auflösung).....	93
Dateiinformatio.....	93
Fenster: „Objekte und Animation“.....	94
Symbolleiste.....	95
Video.....	95
Maske.....	95
Rahmen	95
Schaltfläche	95
Text	95
Rechteck	95
Bild.....	95
Löschen.....	95
Rückgängig.....	96
Wiederholen.....	96
Kopieren.....	96
Ausschneiden.....	96
Einfügen.....	96
Gitter.....	96
Größe.....	97
Schließen.....	97
Bild vorher.....	97
Bild nachher.....	97
Vorschaufenster Animation.....	98
Aktionsleiste.....	99
Die Reiter: Eigenschaften und Allgemein (für die verschiedenen Objekte):.....	99

Eigenschaften (Video).....	99
Allgemein (Video).....	99
Video.....	99
Name.....	99
Hauptobjekt	100
Aktion bei Mausklick:.....	100
Randantialiasing.....	100
Schatten.....	100
Datei nicht in Exe einbinden.....	100
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	100
Ton Stummschalten.....	100
Transparent zur Auswahl.....	100
De-interlacing.....	100
Zeitleiste.....	100
Startzeit:.....	100
Modus.....	100
Dauer:.....	101
Grösse/Position in Pixels.....	101
Offset:.....	101
Einzelner Clip: (Auswahl).....	101
Master Video: (Auswahl).....	101
Link zu :.....	102
Chroma Key.....	102
Video und Rahmen.....	102
Eigenschaften (Masken Container).....	103
Allgemein (Masken Container).....	103
Größe.....	103
Name.....	103
Maske (n) hinzufügen	103
Aktion bei Mausklick:.....	103

Korrektur Perspektive bei Zoom.....	103
Transparent zur Auswahl.....	104
Zeitleiste.....	104
Modus.....	104
Grösse/Position in Pixels.....	104
Eigenschaften (Maske).....	105
Allgemein (Maske).....	105
Maske.....	105
Name.....	105
Aktion bei Mausklick:.....	106
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	106
Transparent zur Auswahl.....	106
Zeitleiste.....	106
Modus.....	106
Grösse/Position in Pixels.....	106
Eigenschaften (Rahmen / Rechteck).....	107
Allgemein (Rahmen / Rechteck).....	107
Füllen.....	107
Name.....	107
Farben:.....	107
Aktion bei Mausklick:.....	107
Ausgangsgröße.....	108
Schatten.....	108
Randantialiasing.....	109
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	109
Transparent zur Auswahl.....	110
Zeitleiste.....	110
Modus.....	110
Grösse/Position in Pixels.....	110
Eigenschaften (Schaltfläche).....	111

Allgemein (Schaltfläche).....	111
Schriftart.....	111
Name.....	111
B.....	111
I.....	111
U.....	111
Aktion bei Mausklick:.....	111
Farbe.....	111
Schatten.....	111
Schaltfläche.....	112
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	112
Thema.....	112
Transparent zur Auswahl.....	112
Textschatten.....	112
Zeitleiste.....	112
Schattierung.....	112
Grösse/Position in Pixels.....	112
Sättigung.....	112
Helligkeit.....	112
Schaltfläche Transparenz.....	112
Schärfer/Weicher.....	113
Erweitert.....	113
Eigenschaften (Text).....	114
Allgemein (Text).....	114
Schriftart.....	114
Name.....	114
B.....	114
I.....	114
U.....	114
Aktion bei Mausklick:.....	114

Farbe.....	115
Schatten.....	115
Text.....	115
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	115
Textmakros einsetzen.....	115
Transparent zur Auswahl.....	115
Ausrichtung	115
Zeitleiste.....	115
Zeilenabstand.....	115
Grösse/Position in Pixels.....	115
Schärfer/Weicher.....	115
Rastere Text zu PNG -Bild.....	115
Speichern und Verwenden als Default.....	116
Eigenschaften (Bild).....	117
Allgemein (Bild).....	117
Bild.....	117
Name.....	117
Hauptobjekt	117
Aktion bei Mausklick:.....	117
Randantialiasing.....	117
Schatten.....	117
Geringere Qualität bei Resizing.....	118
Korrektur Perspektive bei Zoom.....	118
Schärfer/Weicher.....	118
Transparent zur Auswahl.....	118
Bild und Rahmen.....	118
Zeitleiste.....	118
Speichern und Verwenden als Default.....	118
Grösse/Position in Pixels.....	118
Der Reiter: Animation (für alle Objekte):.....	119

Schieben.....	119
Schieben Auswahlmenü Linear:.....	119
Zoom.....	120
Zoom Auswahlmenü: Linear:.....	120
Drehen.....	120
Drehen Auswahlmenü: Linear.....	120
Mitte:.....	120
Deckkraft.....	120
Unschärfe.....	121
Zeitmarke.....	121
3D Parameter.....	121
Winkel X.....	121
Winkel Y.....	121
Z-Position.....	121
Vorderseite anzeigen.....	121
Rückseite anzeigen.....	121
Unterbjekte verbergen.....	122
Zeitleiste und Kommandoleiste.....	123
Zeitleiste.....	123
vorherige Zeitmarke.....	123
nächste Zeitmarke.....	123
Abspielen.....	123
Zeitmarke einfügen.....	124
Zeitmarke entfernen.....	124
Kommandoleiste.....	124
Projekt Optionen.....	124
Bild einrichten	124
Vorschau.....	124
Vorschau ab aktuellen Bild.....	124
Werkzeuge.....	125

Rückgängig.....	125
Wiederholen.....	125
Alle Änderungen zurücksetzen.....	125
Alle Änderungen wiederholen.....	125
Zeige Gitter.....	125
Zeige TV sichere Zone	125
Ignoriere nicht markierte Objekte.....	125
Verstecke Auswahl Schieben/Zoom/Drehen.....	125
Bildstandzeit ändern.....	125
Standzeit:.....	126
Gesamtlänge:.....	126
Zeitmarken der Objekte anpassen:.....	126
Objektliste.....	127
Kontextmenü Objektliste.....	127
Neu.....	127
In Mitte setzen.....	127
Einpassen.....	127
Ebene.....	128
Ausschneiden.....	128
Kopieren.....	128
Einfügen.....	128
Wähle alles.....	128
Entfernen.....	128
Datei Info	128
Statusleiste.....	129
Position:.....	129
Position:.....	129
Gesamtzeit:.....	129
Projekt.....	129
Objekt(e)	129

Fenster: Projektoptionen.....	130
Hauptmenü.....	131
Erwartetes Seitenverhältnis.....	131
Seitenverhältnis Bild.....	131
Zeit.....	131
Zeitintervall für neue Bilder.....	131
Anwenden für alle Bilder.....	132
Show Einstellungen.....	132
Zufallsgesteuerte Show.....	132
Show Einstellungen Auswahlmenü.....	132
Musik.....	133
Hintergrundmusik für die Show.....	133
Tonspur hinzufügen.....	133
Hinzufügen.....	133
Aufnahme.....	134
Aufnahme / Pause.....	134
Stopp.....	134
Aussteuerungsanzeige.....	134
Aufnahmezeit.....	134
Player.....	134
Verzeichnisangabe.....	134
Dateiname.....	134
Parameter.....	134
Speichern und Beenden.....	135
Abbruch.....	135
Löschen.....	135
Audioliste.....	136
Audioeigenschaften.....	143
Player.....	144
Originaldauer	144

Link zu Bild.....	144
Offset.....	144
Startzeit.....	144
Dauer.....	144
Einblenden.....	144
Ausblenden.....	144
Lautstärke.....	144
Gesamtlänge Sound.....	144
Musik nach Ablauf wiederholen.....	144
Konvertiere Datei zu MP3 für EXE Show.....	144
Erweitert.....	146
Tastatur.....	146
Manuelle Kontrolle der Show.....	146
Showkontrolle erlauben.....	146
Maus.....	146
Beenden beim Mausbewegung (Bildschirmschoner).....	146
Mausrad für Zurückspulen.....	146
Linke Maustaste.....	147
Rechte Maustaste.....	147
Mauszeiger.....	147
Navigation.....	147
Navigationsleiste zeigen.....	147
Benutzerdefiniert.....	148
Stil.....	149
Funktionen Auswahlliste.....	149
Verstecken	149
Einblenden.....	149
Ausblenden.....	149
Ausserhalb (Bild).....	149
Navigationsleiste Vorschau.....	149

Bildschirm	150
Hintergrund.....	150
Farbe.....	150
Farbverlauf.....	150
Gekacheltes Bild	151
Schärfe Kontrolle.....	151
Unschärf Maske.....	151
Optionen Bildschirm	152
Modus.....	152
Virtuelle Grösse der Bilder.....	152
Feste Grösse des Bildes (in Pixel).....	152
Non – exclusive Fullscreen Mode.....	152
Farbe ausserhalb des Bildbereiches.....	152
Effekte.....	153
Eigene Überblendungen.....	155
Standard.....	156
Setze Textkommentar für neues Bild.....	156
Schrift anpassen.....	156
Schriftart.....	156
B I U.....	156
Farbe.....	157
Ausrichtung.....	157
Zeilenabstand.....	157
Offset.....	157
Grösse.....	157
Anwenden für alle Bilder.....	157
Schatten.....	157
Position im Bild.....	157
Vorlage einfügen.....	158
Textfeld.....	158

Anwenden für alle Bilder.....	158
Standard.....	158
Schatten des Hauptbildes anzeigen.....	158
Einrichten.....	158
Anwenden für alle Bilder.....	158
% des Bildschirms zur Bildfläche.....	158
Anwenden für alle Bilder.....	158
Mehr.....	159
Erweiterte Optionen	159
Icon – Exe Datei zuweisen.....	159
Icon wählen.....	159
Fenster (Hilfe, Starten, Benutzerdefiniert).....	159
Benutzerdefiniert.....	159
Fenster anpassen.....	160
Hilfe.....	160
Hilfe beim drücken von F1.....	160
Hilfe Fenster editieren.....	160
Pausieren wenn Hilfe angezeigt wird.....	160
Startfenster.....	160
Startfenster anzeigen.....	160
Startfenster editieren.....	160
Grösse des Startfenster.....	161
Startfenster Überschrift.....	161
Fenster anpassen.....	161
Fenster hinzufügen.....	161
Fenster entfernen.....	161
Fensterliste.....	161
Fenstername.....	161
Pausieren wenn Fenster angezeigt wird.....	161
Synchronisiere Musik und Bilder.....	161

Pausieren, wenn Fenster der Show deaktiviert ist.....	162
Präsentation schützen.....	162
Zeige Wasserzeichen.....	162
Benutzerdefiniert.....	162
Position im Bild.....	162
Ordner Symbol.....	162
Position:.....	162
Deckkraft :.....	163
Grösse.....	163
Offset.....	163
Verfallzeit aktivieren.....	163
Benutzerdefiniert.....	163
Verfallszeit:.....	165
Verfällt nach:.....	165
Anzahl der Starts:.....	165
Verfallshinweis:.....	165
Passwortschutz.....	165
Kopieren der Bilder per „PrintScreen“ unterbinden.....	165
Nach Beenden Anwendung/Show starten.....	165
Fenster: Bild einrichten.....	167
Hauptmenü.....	168
Zeiteinstellungen	168
Zeitintervall (Sek.).....	168
Bildeigenschaft.....	168
Hintergrund.....	169
Eigene Hintergrundfarbe verwenden.....	169
Farbe.....	169
Farbverlauf.....	169
Gekacheltes Bild	169
Audiokommentar.....	169

Hinzufügen. / Datei ersetzen.....	169
Aufnahme.....	170
Aufnahme / Pause.....	170
Stopp.....	170
Aussteuerungsanzeige.....	170
Aufnahmezeit.....	170
Player.....	170
Verzeichnisangabe.....	171
Dateiname.....	171
Parameter.....	171
Speichern und Beenden.....	172
Zeit.....	172
Entfernen.....	172
Pfad des Audioclip.....	172
Erweiterte Optionen.....	172
Bildname.....	172
Externes Programm starten.....	172
Halte die Bildstandzeit.....	172
Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung).....	172
Spezielle Effekte.....	174
Eigene Überblendungen.....	174
Fenster: Stil Dialog.....	175
Stil Informationen	176
Zeit Optionen	176
Geschwindigkeit.....	176
Dauer.....	176
Optionen	176
Zoom.....	176
Größe.....	176
Bezeichnung.....	176

Drehen.....	176
Vignettierung.....	176
Pan X.....	176
Pan Y.....	176
Rahmen.....	176
Hintergrund.....	177
Werkzeuge.....	177
Erstelle Stil.....	178
Bildstil.....	179
Name.....	179
Kategorie.....	179
Autor.....	179
Seitenverhältnis des Bildes.....	179
Jedes Seitenverhältnis.....	179
Verwende Seitenverhältnis für dieses Projekt - x:x.....	179
Optionen.....	179
Erstes Bild.....	179
Bildzähler.....	179
Nummer des Bildes für den Anfang.....	180
Nummer des Bildes für das Ende.....	180
Hauptbild.....	180
Gesamtlänge.....	180
Importiere Stil.....	180
Exportiere Stil.....	180
Stilkategorie umbenennen.....	180
Stil umbenennen.....	180
Stil löschen.....	180
PTE: Videobuilder.....	181
Videobuilder: das Hauptfenster.....	182
Menüleiste.....	183
Menüpunkt – Datei.....	183

Neu.....	183
Öffnen.....	183
Speichern.....	183
Speichern als.....	183
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	184
ISO Image brennen.....	184
Brennoptionen.....	187
Gerät.....	187
Geschwindigkeit.....	187
DVD Bezeichnung.....	187
ISO Image.....	187
ISO brennen.....	187
Beenden.....	187
Menüpunkt – Editieren.....	188
Hinzufügen.....	188
Entfernen.....	188
Löschen.....	188
Nach links.....	188
Nach rechts.....	188
Dateiinfo.....	188
Benutze eigene Einstellungen.....	190
Anti - Flicker Filter (für Diashows).....	190
Symbolleiste.....	191
Verzeichnisliste.....	191
Dateiliste.....	193
Hinzufügen.....	195
Entfernen.....	195
Löschen.....	195
Videoleiste.....	196
Kommandoleiste.....	196

Projektoptionen.....	196
Menü erstellen.....	196
DVD Grösse:.....	196
Belegung.....	197
Zurück.....	197
Weiter.....	197
Statusleiste.....	198
Modifiziert.....	198
Gewählte Dateien: x.....	198
Dateiinformation.....	198
Videobuilder: DVD Menü.....	199
Menüleiste.....	200
Menüpunkt – Datei.....	200
Neu.....	200
Öffnen.....	200
Speichern.....	200
Speichern als.....	200
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	201
ISO Image brennen.....	201
Brennoptionen.....	203
Gerät:.....	203
Geschwindigkeit.....	203
DVD Bezeichnung.....	203
ISO Image.....	203
ISO brennen.....	203
Beenden.....	203
Menüpunkt – Editieren.....	204
Für jede Seite anwenden.....	204
Rückgängig.....	204
Wiederholen.....	204

Anzeigen der TV Zone.....	204
Vorherige Seite.....	204
Nächste Seite.....	204
Bildauswahl.....	205
Einstellungen.....	206
Werkzeugleiste.....	207
Auswahl der Vorlage.....	208
Vorlage hinzufügen.....	209
Vorlagen verwalten.	209
Einträge:.....	209
Farbton, Sättigung Helligkeit.....	210
Einstellungen.....	210
Bildauswahl.....	211
Benutze Hintergrundbild.....	211
Benutzerdefiniert.	213
Hintergrundfarbe.....	213
Animiertes Menü.....	213
Menüdauer.....	213
Musik.....	213
Benutzerdefiniert.....	213
DVD Menü - Vorschaufenster.....	214
Vorherige Menüseite.....	215
Nächste Menüseite.....	215
Rückgängig.....	215
Wiederholen.....	216
Ansicht Menüvorschau.....	216
Eingabefenster.....	216
Title.....	216
Menüeintrag.....	216
Navigation.....	216

Kommandoleiste.....	217
Projektoptionen.....	217
DVD Grösse:.....	217
Belegung.....	217
Zurück.....	217
Weiter.....	217
Statusleiste.....	218
Modifiziert.....	218
Dateiinformation.....	218
Videobuilder: Ausgabe.....	219
Menüleiste.....	220
Menüpunkt – Datei.....	220
Neu.....	220
Öffnen.....	220
Speichern.....	220
Speichern als.....	220
Als Videodatei exportieren oder zum Veröffentlichen im Internet.....	221
Beenden.....	221
Ausgabefenster.....	222
Projektname.....	222
Erstelle MPEG 2 Dateien:.....	222
Erstelle DVD-Ordner (Audio_ts und Video_ts).....	222
Erstelle ISO Image.....	222
Brenne DVD.....	223
Gerät:.....	223
Geschwindigkeit.....	223
DVD Bezeichnung.....	223
Inklusive folgender zusätzlicher Ordner und Dateien.....	223
Kommandoleiste.....	224
Projektoptionen.....	224

DVD Grösse:.....	224
Belegung.....	224
Zurück.....	224
Start.....	224
Abbruch.....	229
Statusleiste.....	230
Modifiziert.....	230
Videobuilder – Projektoptionen.....	231
Video-Optionen.....	231
TV System.....	231
Seitenverhältnis.....	231
Titel Verhältnis.....	232
Bitrate.....	232
Video-Type.....	232
Anti Flicker für Diashows.....	232
Audio-Optionen.....	232
Audioformat	232
Bitrate.....	232
Erweiterte Einstellungen.....	233
Wiedergabe auf DVD wiederholen.....	233
Zurück zum Menü nach jeden Titel.....	233
Kapitel hinzufügen	233
Standard setzen.....	233
Programm.....	234
IDLE Priorität.....	236
Temporärer Ordner.....	236
Standard setzen.....	236
HD Video für PC und Mac.....	237
Voreinstellungen.....	237
Auflösung.....	237

Benutzerdefiniert.....	237
Video.....	237
Audio.....	238
Qualität.....	238
Pan Scan.....	238
MP4 Dateiname.....	238
Konvertieren.....	238
Video für Mobile Geräte.....	240
Gerät:.....	240
Vorgabe.....	240
Qualität.....	240
Pan Scan.....	241
Mehr Optionen.....	241
Video.....	241
Audio.....	241
MP4 Dateiname.....	241
Konvertieren.....	241
AVI Videodatei.....	244
Vorgabe:.....	244
Qualität.....	244
FPS.....	244
AVI Dateiname.....	245
Vorschau.....	245
Konvertieren.....	245
Benutzerdefiniert	246
MPEG4-ASP Video mit AAC Audio	246
Video.....	246
Audio.....	246
Virtuelle AVI Datei	246
Video.....	246

Eigene Video und Audio Codecs	247
Video.....	247
Anpassen:	247
Audio.....	247
Ausführbare Datei für PCs.....	249
Ausführbare Datei für das Internet erstellen.....	249
EXE Datei für MAC.....	250
Name der Show:	250
Neuer Ordner.....	250
Als ZIP anlegen.....	250
Erstellen.....	251
Veröffentlichen auf Youtube.....	253
Login & Passwort.....	253
Login.....	253
Passwort.....	253
Login und Passwort merken.	253
Video:.....	254
Pan Scan.....	254
Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.....	254
MP4 Dateiname.....	254
Weiter.....	254
Veröffentlichen auf Facebook.....	255
Video:.....	255
Pan Scan.....	256
Konvertierte Videodatei(en) nach Upload behalten.....	256
MP4 Dateiname.....	256
Weiter.....	256
Konvertieren.....	256
Facebook Autorisierung.....	257
Dialogfenster: Schatten und Form (Schatten einrichten).....	258

Farbe:.....	258
Deckkraft.....	261
Winkel.....	261
Abstand.....	262
Größe.....	262
Form.....	262
Schattenvorlage.....	262
Speichere jetzige Schatten als Vorlage.....	263
Vorlage bearbeiten.....	263
Name, Farbe, Winkel, Form, Abstand und Größe.....	263
Bearbeite.....	263
Löschen.....	264
Nach oben / Nach unten.....	264
Erstellte Vorlagen.....	264
Schatten für 3D Modus.....	264
Kontextmenü Dateiliste:.....	265
Explorer.....	265
Sortiert nach	265
Datei bearbeiten.....	265
Alles auswählen	265
Ausgewählte Dateien den Projekt hinzufügen.....	265
Alle Dateien den Projekt hinzufügen.....	265
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	265
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	265
Datei umbenennen.....	266
Datei Info	266
Kontextmenü Bildleiste:.....	267
Bild(er) kopieren.....	267
Bild(er) einfügen.....	267
Leeres Bild einfügen.....	267

Bild aus Bildleiste entfernen.....	267
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	267
Zufällige Reihenfolge.....	267
Bild einrichten.....	268
Stil.....	268
Objekte und Animation.....	268
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	268
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	268
Audiokommentar.....	268
Ton Datei hinzufügen.....	268
Aufnahme Kommentar.....	268
Link der Audiodatei aufheben:.....	268
Anderes Bild auswählen.....	268
Datei bearbeiten.....	268
Datei Info	268
Kontextmenü Zeitleiste:.....	269
 Bildbereich:.....	 269
Bild(er) kopieren.....	269
Bild(er) einfügen.....	269
Leeres Bild einfügen.....	269
Bild aus Bildleiste entfernen.....	269
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen.....	269
Zufällige Reihenfolge.....	270
Bild einrichten.....	270
Stil.....	270
Objekte und Animation.....	270
Im Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	270
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (Verlustfrei).....	270
Audiokommentar.....	270
Ton Datei hinzufügen.....	270

Aufnahme Kommentar.....	270
Link der Audiodatei aufheben:.....	270
Anderes Bild auswählen.....	270
Datei bearbeiten.....	270
Datei Info	270
Audiobereich:.....	271
Tonspur lautlos.....	271
Tonspur sperren.....	271
Alle Tonspuren sperren.....	271
Tonspur entfernen.....	271
Tonspur nach oben	271
Tonspur nach unten	271
Tonspur nach unten	271
Audiodatei mit Bild xx verlinken.....	271
Audiodatei entfernen.....	271
Audiomarken löschen.....	272
Audio anpassen.....	272
Datei Info.....	272
Kommandozeilen Parameter (für eine als ausführbare Datei erstellte Show (EXE Datei).....	273
Kapitel 2: Der Einstieg in PTE (PTE Konfigurieren).....	274
PTE Konfigurieren.....	274
Einstellungen - Einstellungen von PicturesToExe	275
PTE Einstellungen: Reiter Editionen.....	280
Editionen.....	280
Vergleiche Editionen.....	280
PTE Einstellungen: Reiter Projekt.....	281
Speichern und wiederherstellen.....	284
Automatisch wiederherstellen.....	284
Autospeichern alle XX Minuten.....	284

Projekt Datei.....	284
Letztes Projekt beim Start öffnen.....	284
Halte Zeitmarken nach Änderungen in der Bildleiste.....	284
Zeige die komplette Bilddauer.....	285
Voreinstellungen für neue Bilder.....	285
Halte die Bildstandzeit.....	285
Skalieren der Zeitmarken bei Zeitänderung.....	285
Dadurch ändern sich für alle nachfolgenden Objekte in der Bildleiste die Zeitinhalte Halte die Bildstandzeit.....	285
Optimierung für Videos.....	285
Immer nachfragen.....	285
Immer konvertieren.....	285
Niemals konvertieren.....	285
Ausführbare Datei für PC und MAC.....	286
Verschlüsselte Bilder, Video und Audio gegen extrahieren.....	286
Erlaube Änderungen der EXE-Datei.....	286
PTE Einstellungen: Reiter System.....	287
Software updates.....	292
Automatisch nach Updates suchen.....	292
Doppelklick in der Bildleiste.....	292
Fenster für Bildeigenschaften anzeigen.....	292
Stil - Dialog öffnen.....	292
Editor: Objekte und Animation öffnen.....	292
Monitor für Fullscreen Vorschau.....	292
Externe Editoren.....	293
Programm für Bildbearbeitung.....	293
Standard Programm nutzen	297
Folgendes Programm nutzen	297
Programm für Videobearbeitung.....	297
Standard Programm nutzen	297
Folgendes Programm nutzen	297

Programm für Audibearbeitung.....	298
Standard Programm nutzen	298
Folgendes Programm nutzen	298
Grafikkarte.....	298
Leistung der Grafikkarte minimieren (für langsame PC).....	298
Zeige Vorschau in der Bildleiste.....	298
Zeige Animationen in der Bildleiste.....	298
PTE Einstellungen: Reiter Zeitleiste.....	299
Scrollen während der Wiedergabe.....	299
Stil.	299
Farbe der Audiospur.....	299
Audio.....	300
Wellenform.....	300
Kanäle mischen.....	300
Kompakte Ansicht für gemischte Kanäle.....	300
Spuren	300
Höhe der Bildspur.....	300
Höhe der Audiospur.....	300
PTE Einstellungen: Reiter Werkzeugleisten.....	301
Werkzeugleiste links oben.....	305
Werkzeugleiste rechts oben.....	306
Werkzeugleiste links unten	307
Statusleiste.....	308
Nach oben	309
Nach unten.....	309
Trennlinie hinzufügen.....	309
Leerzeichen hinzufügen.....	309
Lade Profil.....	309
Profil speichern	309
Zurücksetzen.....	309

PTE Einstellungen: Reiter Editor.....	310
Show.....	310
Zeige Gitter.....	310
Zeige TV sichere Zone.....	310
Auswahl.....	310
Ignoriere nicht markierte Objekte.....	310
Verstecke Auswahl bei Schieben, Zoom und Drehen.....	310
PTE Einstellungen: Reiter Vorlagen.....	311
Projekt - Vorlagen.....	314
Anpassen.....	314
Als Vorlage für neues Projekt	314
Entfernen.....	314
Ordner für Vorlagen.....	314
Ordner für benutzerdefinierte Stile.....	314
Kapitel 3: Erstellen einer Show.....	315
Grundlagen für die Erstellung einer Show:	315
Wie geht PTE mit Formaten um?.....	315
Was sind die Objekte?.....	317
Zeitmarken und Effekte.....	317
Eine Zeitmarke zeigt einen Zustand für das Objekt an. Die Änderung zwischen den Zeitmarken beschreibt den Effekt.....	317
Dies gilt für alle Objekte in PTE.....	317
Eine einfache Show: nur Bilder, Video – keine Animation und Text.....	318
Die einfache Show: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text.....	319
Eine einfache Show anpassen: nur Bilder, Video und Musik – keine Animation und Text.....	320
Der Workflow (Bilder):.....	320
Der Workflow (Audio):.....	321
Einstieg in eine komplexe Show.....	322
Wie funktioniert der das Fenster Objekte und Animation:.....	322
Um eine Einblendung zu realisieren werden 2 Zeitmarken benötigt.	323
Die Einblendung erstellen.....	331

Workflows für Komplexe Shows.....	332
Beispiel einer komplexen Show: Countdown:.....	333
Workflow für die Show „Countdown“.....	334
Projekt anlegen.....	334
Erstellen des Titelbildes:.....	334
Animation (Ein- und Ausblendung) für den Titel erstellen:.....	336
Der Countdown.....	338
Animation für die drehbare Zahl erstellen:.....	339
Zahlen 8 bis 0 erstellen.	342
Zahl 8 anpassen	342
Zahl 7 anpassen	342
Zahl 6 anpassen	342
Zahl 5 anpassen	342
Zahl 4 anpassen	343
Zahl 3 anpassen	343
Zahl 2 anpassen	343
Zahl 1 anpassen	343
Zahl 0 anpassen	343
Bildname 8 anpassen	344
Bildname 7 anpassen	344
Bildname 6 anpassen	344
Bildname 5 anpassen	344
Bildname 4 anpassen.....	344
Bildname 3 anpassen	345
Bildname 2 anpassen	345
Bildname 1 anpassen	345
Bildname 0 anpassen	345
Erstellen des Endbildes:.....	346
Aufnahme der Audio Dateien.....	348
Synchronisieren der Aufnahmen.....	351

Steuerung einer Show.....	357
Änderungen am Bild „Countdown abgelaufen“ durchführen.....	357
Einfügen der Schaltfläche „Wiederholen“.....	358
Einfügen der Schaltfläche „Beenden“.....	363
Einfügen der Schaltfläche „Info“.....	366
Erstellen des Info Fenster:.....	369
Hintergrund einfügen:	372
Info Fenster in das Projekt einfügen.....	374
Masken verwenden.....	377
Masken-Container:	379
Maske:	380
Rechteck1:	380
Einfügen des durchscheinenden Elementes:	380
Projekt: Panorama.....	383
Erstellen der Kamerafahrt.....	384
Erstellen des Zoom Effektes für die Totalansicht.....	388
Arbeiten mit Vorlagen.....	392
Vorlage erstellen.....	392
Neue Show auf Basis einer Vorlage erstellen.....	392
Eigene Überblendung erstellen	393
Eigenen Stil erstellen	399
Eigenen Stil einsetzen.....	403
Wie kann ich einen vorhandenen Stil ändern.....	405
Ausgabe der Show.....	406
Kapitel 4: Anhang.....	407
Hotkeys – Tastaturkürzel.....	407
Hinweise zu den Tasten:.....	409
Anleitungen und Veröffentlichungen:.....	410
Ein neuer Artikel auf Wikipedia ist nun verfügbar:.....	410
Shows erstellt mit PicturesToExe:.....	410
Kontakte:.....	410

Bedienungsanleitung und inoffizielle Bediener Anleitungen finden Sie unter:.....410

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 Demonstrationszwecken auf einen 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

Editionen



Bei PicturesToExe gibt es zwei Versionen: Essentiell und Deluxe, Beide Versionen unterscheiden sich durch Funktionsinhalte. Die im Handbuch beschriebenen Funktionen beziehen sich auf die Deluxe Edition. Bei der Essentiell Version werden diese Funktionen nicht angezeigt, bzw. stehen nicht zur Verfügung. Im wesentlichen sind sie die Videooptionen, Konvertierung und die Stil Funktionen.

Der Lizenzschlüssel unterscheidet beide Versionen.

Mit dem Deluxe Key kann auch die Essentiell Version betrieben werden. Umgekehrt ist dies nicht möglich, mit Ausnahme als Trail Version.

Details finden Sie auf der Homepage von WNSOFT:

<http://www.wnsoft.com/de/picturestoexe/compare/>.

Fachbegriffe in Bezug auf PTE:

«A»

Animation	eine Kamerafahrt, ein Zoom Effekt, eine Ein-, Über- oder Ausblendung.
Antialiasing	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.
Aspect Ratio – Seitenverhältnis	im weiteren Sinne versteht man das Verhältnis von mindestens zwei unterschiedlich langen Seiten eines Polygons. Das Seitenverhältnis eines Bildes ist die angezeigte Breite dividiert durch die angezeigte Höhe
Audio Codec	Ist eine Hardware oder ein Computer Programm das digitalen Audio-Daten nach einem bestimmten Datei-Format oder Audio-Streaming-Audio-Format. komprimiert / dekomprimiert. Der Begriff Codec ist eine Kombination aus "Coder-Decoder". Die Eigenschaft von einem Codec-Algorithmus ist es, das High-Fidelity-Audio-Signal mit einer minimalen Anzahl der Bits unter Beibehaltung der Qualität zu erhalten. Dies kann effektiv den Speicherplatz und die Bandbreite für die Übertragung der Audio-Datei reduzieren. PTE verwendet die Codecs als Bibliotheken, für die Wiedergabe.
Audio Format	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.
AVI-Datei (Audio Video Interleave)	Ein von Microsoft definiertes Video-Containerformat, "Audio Video Interleave" bedeutet, dass Audio- und Videodaten ineinander verzahnt, also "interleaved" abgespeichert werden.

«B»

Bild	Ist in PicturesToExe ein Objekt, welches Sie in Ihrem Projekt verwenden, und das auf den Bildschirm angezeigt wird.
Bildleiste	Ist ein ein Bereich im Hauptfenster von PTE. In der Bildleiste werden, die Objekt in der Reihenfolge der Wiedergabe angezeigt.
Bildschirmschoner	Ist ein Computerprogramm, das nach einer einstellbaren Zeit der Inaktivität der Eingabegeräte automatisch gestartet wird und die Anzeige auf dem Bildschirm variiert.
Bildwiederholfrequenz	Ist ein Begriff aus der Film- und Videotechnik. Sie bezeichnet die

(FPS)	Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt aufgenommen oder projiziert werden. Man gibt diese in der Einheit Hertz (Hz) an.
Bitrate	Bezeichnet das Verhältnis einer Datenmenge zu einer Zeit, typischerweise gemessen in Bit pro Sekunde, abgekürzt als Bit/s oder bps. Die Bitrate bei der Audio- und Videokompression kann entweder konstant sein (konstante Bitrate, CBR) oder variabel (variable Bitrate, VBR). Bei VBR wird die Bitrate dynamisch an die zu kodierenden Daten angepasst.
«C»	
CD (Compact Disc)	Ist ein optischer Speicher, der Anfang der 1980er Jahre zur digitalen Speicherung von Musik eingeführt wurde. Seit der Einführung der CD in den Markt (1982) wurde diese zu Standard Medium für Kommerzielle Audio Aufnahmen, bis zu heutigen Tag. Die Standard CD hat einen Durchmesser von 120mm und kann Tonaufnahmen bis zu 80 Minuten enthalten.
«D»	
Dauer	ist eine bestimmte Zeit oder rein Zeitintervall.
Datei	ist ein strukturierter Bestand inhaltlich zusammengehöriger Daten, welche auf einem beliebigen Datenträger oder Speichermedium abgelegt bzw. gespeichert werden kann. Diese Daten existieren über die Laufzeit eines Programms hinaus und werden als nicht flüchtig oder persistent bezeichnet.
Deckkraft, Transparenz	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)
Diashow	ist eine Präsentation aus einer Reihe von ausgewählten Bildern, die wird für künstlerische oder Lehr-Zwecke erstellt wurden. Die zum Teil mit Musik und anderen Informationen unterlegt werden. Immer öfter sind digitale Diashows zu sehen. Siehe auch Show
Drehen	ist die Bewegung um ein Objekt in einer Kreisbewegung. Ein zweidimensionales Objekt dreht sich um ein Zentrum. Ein dreidimensionales dreht sich um die Achsen.
DVD Video Disk (Digital Video Disc)	ist ein digitales Speichermedium, das einer CD ähnelt, aber über eine deutlich höhere Speicherkapazität verfügt. Sie zählt zu den optischen Datenspeichern. Der Standardkapazität beträgt 4.7 Gb auf einer single-sided single-layer Disk, und 8.54 Gb auf einer single sided double-layer Disk.
«E»	
Effekt	Kann in PicturesToExe eine Überblendung, Animation, Schieben, Zoom und so weiter sein.
EXE-Datei	ist die Dateinamenserweiterung für ausführbare Dateien unter

verschiedenen Betriebssystemen
(APP bei MAC)

«F»

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

«H»

Hardware Acceleration (Hardware Beschleunigung) 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.

Hintergrundbild Ist in PicturesToExe ein Bild ,welches für den Hintergrund darstellt, wenn Objekt in Ihrer Show den Bildschirm nicht ausfüllen.

HD-1080p (High Definition) 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 *p* steht für progressive Scan, wird das Bild im Interlaced (Halbbildverfahren) übertrage , wird es durch ein *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 Bildwiederholfrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben *p* (*1080p30*, bedeutet 30 Hz).

HD-1280x720p 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 *p* steht für progressive Scan, wird das Bild im Interlaced (Halbbildverfahren) übertrage , wird es durch ein *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 Bildwiederholfrequenz in Hertz kann ebenfalls in der Beschreibung oder spezifiziert sein, als Anhang nach den Buchstaben *p* (*1080p30*, bedeutet 30 Hz).

HSL Ist bezogen auf die Darstellung vom Punkten aus den RGB Farbspektrum. 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.

Hüllkurve 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 verschiedenen 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.
Video Codec	bezeichnet man ein Verfahren bzw. Programm, das Daten oder Signale digital kodiert und dekodiert. Die Kompression ist verlustbehaftet. In der Vergangenheit, wurde Video als ein

analoges Signal auf einen Magnetband aufgezeichnet. Mit der Einführung der CD begann man auch mit den speichern von Video in der digitalen Form.

Vorschau

bezeichnet eine vorab Begutachtung eines noch nicht fertiggestellten / veröffentlichen Projektes.

«W»

WAV

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

WMV (Windows Media Video)

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

«Z»

Zeitleiste

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.

Zeitlinie

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

ZIP

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

Zoom

verkleinert den offensichtlichen Blickwinkel eines digitalen Foto- oder Videobildes.
Der digitale Zoom wird durch Zuschneiden eines Bildes auf 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>.

PTE Manual von WNSOFT

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



Die Installation starten Sie durch einen doppelklick (mit der linken Maustaste) auf diese Datei.

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:

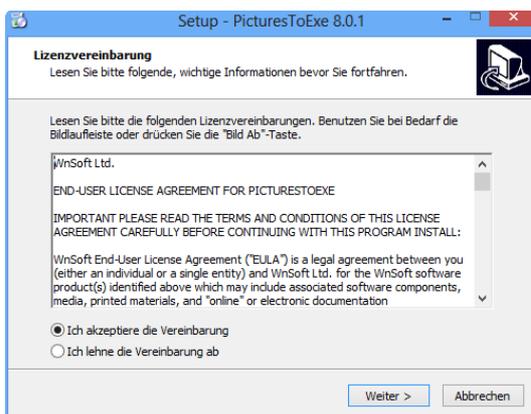


Abbildung 1: Fenster - Lizenzvereinbarung

In diesen Fenster werden die Lizenzbedingungen angezeigt.

Durch Ablehnen der Vereinbarung wird die Installation abgebrochen.

„Weiter“ anklicken um die Installation fortzusetzen.

Ziel Ordner auswählen:

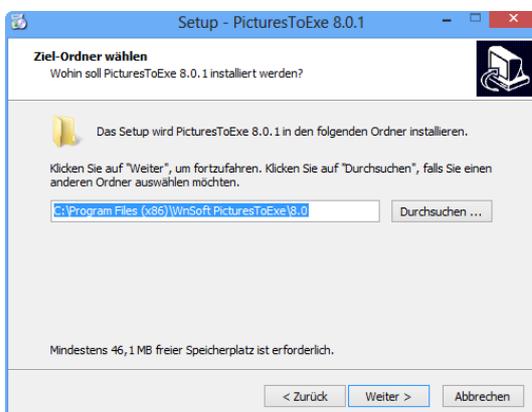


Abbildung 2: Fenster - Ziel Ordner

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:

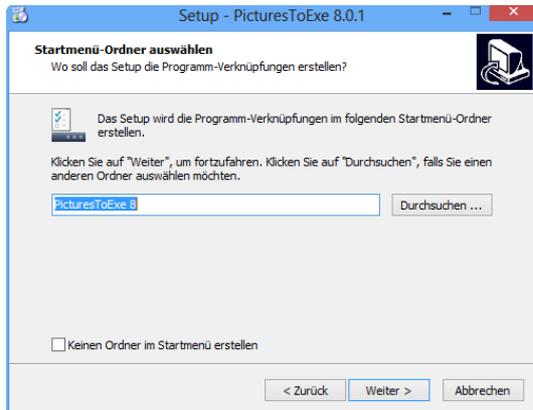


Abbildung 3: Fenster - Startmenü Ordner

In diesen 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:

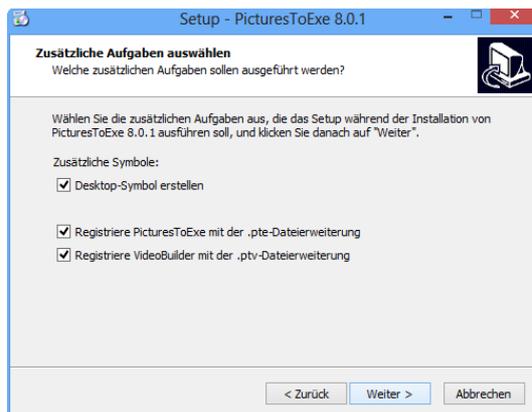


Abbildung 4: Fenster - Zusätzliche aufgaben

In diesen 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:

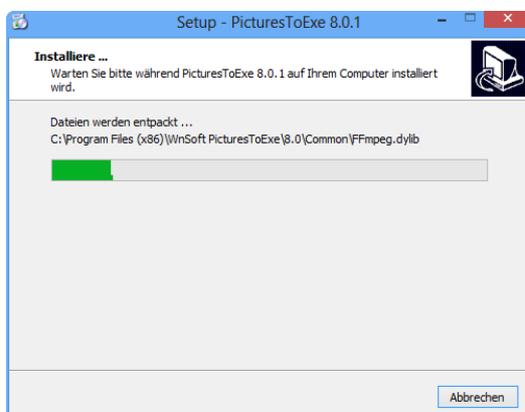


Abbildung 5: Fenster - Installationsfortschritt

Die Installationsvorgang läuft automatisch ab.

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

Ende der Installation:

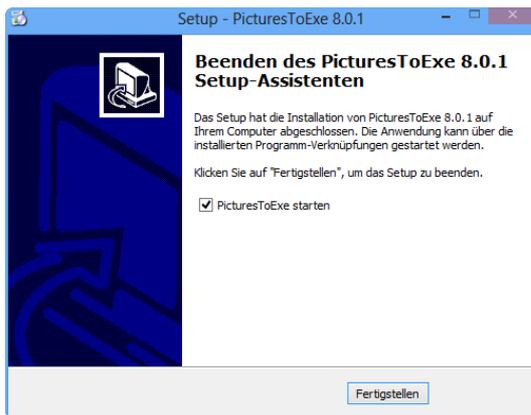


Abbildung 6: Fenster - Abschluss der Installation

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“

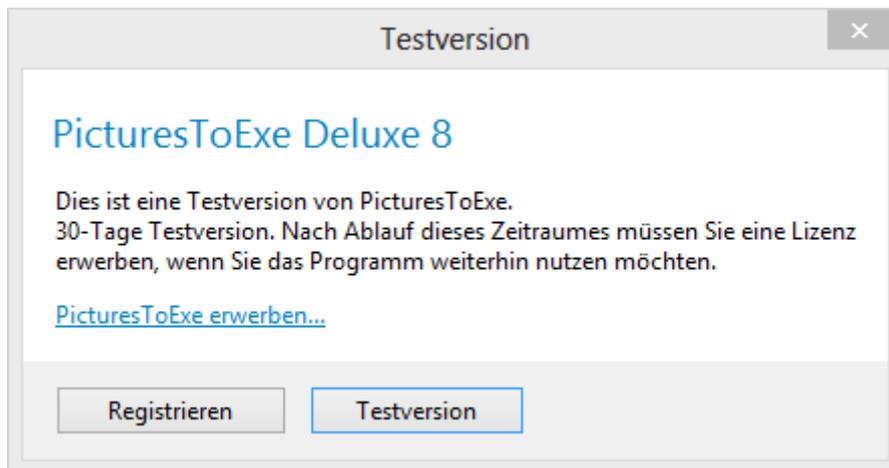


Abbildung 7: Fenster - Testversion

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:

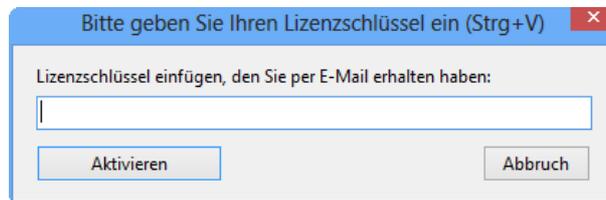


Abbildung 8: Fenster - Registrierung

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**“.

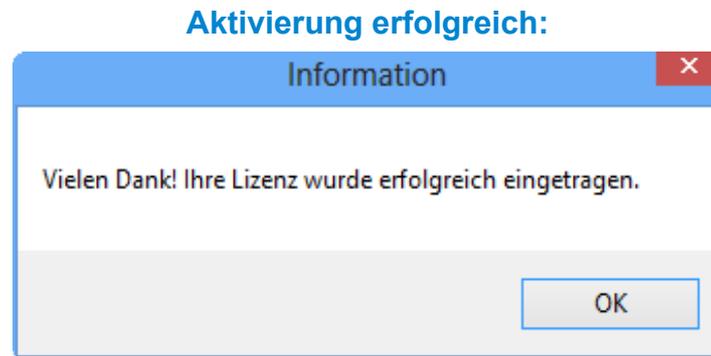


Abbildung 9: Fenster - Aktivierung

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!)



10. 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

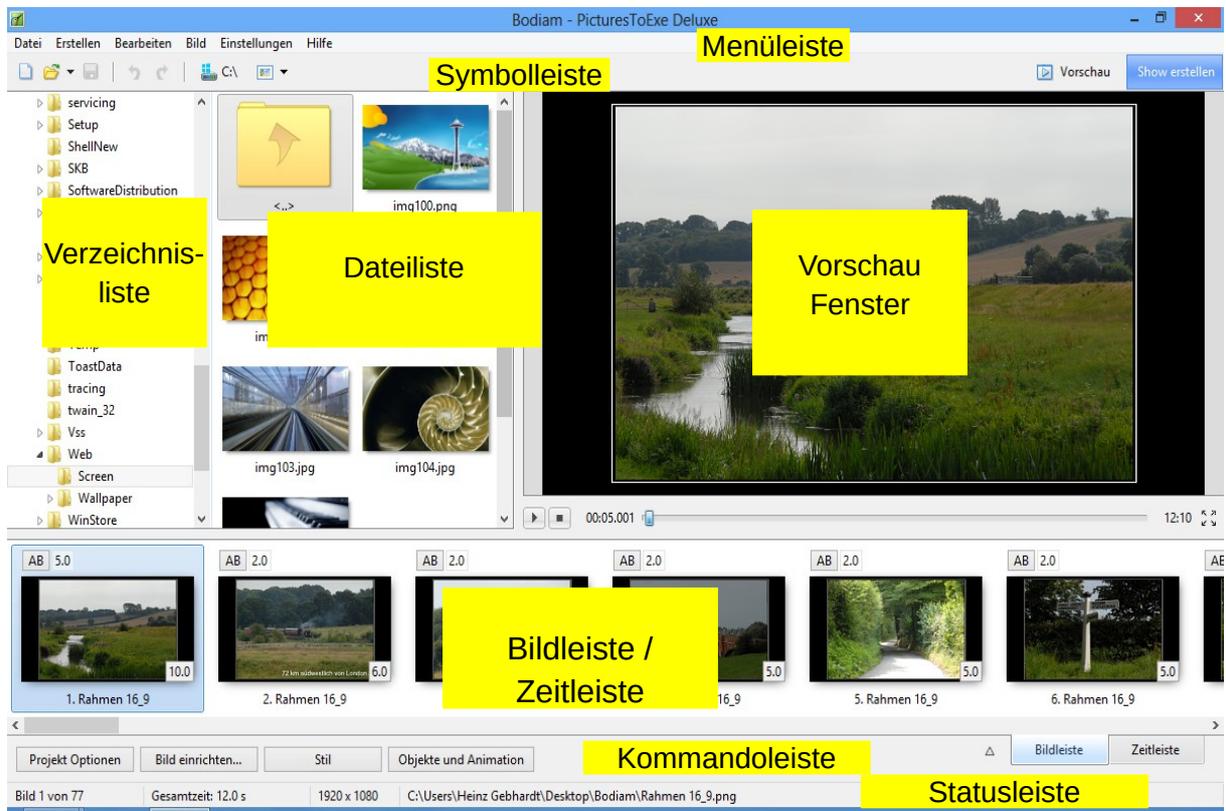


Abbildung 11: Abbildung: Hauptfenster mit geladenen Projekt

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Symbolleiste](#)
- [Verzeichnisliste](#)
- [Dateiliste](#)
- [Vorschauenster](#)
- [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 12: 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 13: 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 14: 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 15: Projektauswahl

Beenden

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

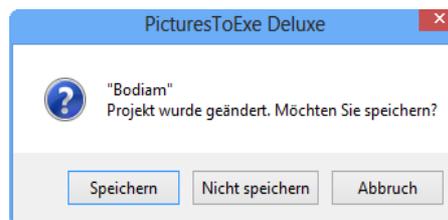


Abbildung 16: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

Menüpunkt – Erstellen:

Erstellen	Bearbeiten	Bild	Einstellungen	Hilfe
Erstellen für PC (EXE)				F9
Ausführbare Datei für das Internet erstellen				
Erstellen für MAC				F8
Bildschirmschoner erstellen...				
HD-Video für PC und MAC...				Shift+F2
Erzeuge eine DVD...				Shift+F1
Video für Mobile Geräte...				
Erzeuge AVI Datei...				F7
Veröffentlichen auf YouTube...				
Veröffentlichen auf Facebook				
Vorschau				F5

Abbildung 17: 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 Videobuilders 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 Videobuilders 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 18: 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:

Datei	Erstellen	Bearbeiten	Bild	Einstellungen	Hilfe
			Bild(er) kopieren		Ctrl+C
			Bild(er) einfügen		Ctrl+V
			Ausgewähltes Bild einrichten		Ctrl+U
			Stil...		
			Objekte und Animation		Ctrl+B
			Zufällige Reihenfolge		Alt+R
			Leeres Bild einfügen		Alt+S
			Bild aus Bildleiste entfernen		
			Alle Bilder aus Bildleiste entfernen		
			Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)		
			Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)		
			Audiokommentar		▶
			Alle Bilder an Soundtrack anpassen		
			Anderes Bild auswählen		Alt+C
			Datei bearbeiten		Ctrl+W
			Erstelle Bildstil		Ctrl+J

Abbildung 19: Menü: Bild

Bild(er) kopieren

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

Bild(er) 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](#)

Stil...

Öffnet das Fenster „Stil Dialog“ für das markierte Bild.

Siehe unter: [Fenster: „Stil Dialog“](#)

Objekte und Animation

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

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

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

Audiokommentar

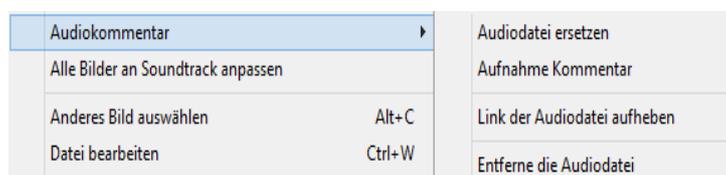


Abbildung 20: Menü: Audiokommentar

Audiodatei ersetzen

Für das markierte Audiodatei kann mit Hilfe des Auswahlfenster eine anderes Audiodatei ausgewählt werden.

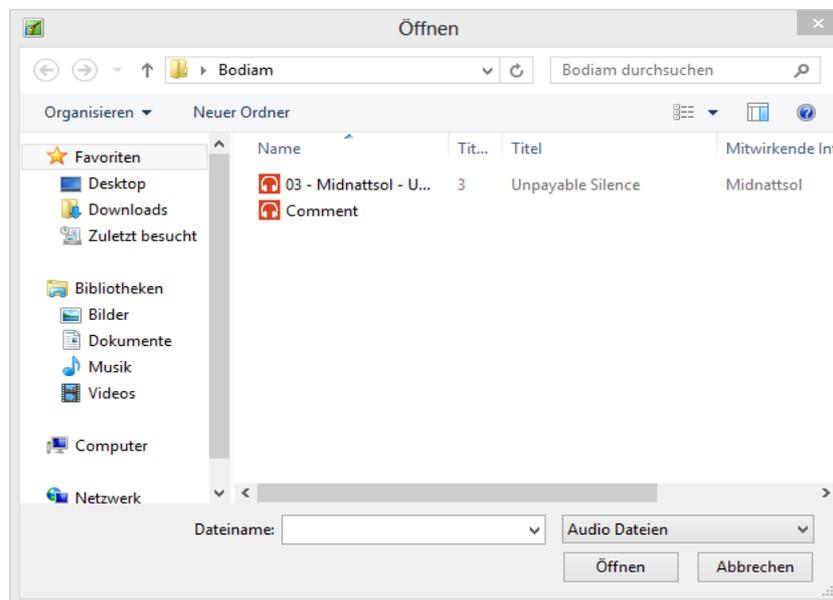


Abbildung 21: Dialogfenster Audiodatei ersetzen

Die Auswahl erfolgt wie bei Windows üblich. Durch das anklicken der Schaltfläche „Öffnen“ wird die neu ausgewählte Audiodatei übernommen.

Aufnahme Kommentar

Das Fenster für die Aufnahme wird angezeigt. Aufnahme siehe unter: [Aufnahme](#)

Link der Audiodatei aufheben

Ein vorhandener Link zwischen der markierten Audiodatei und dem Bild wird aufgehoben.

Entferne die Audiodatei

Markierte Audiodatei wird aus dem Projekt gelöscht

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](#)

Anderes Bild auswählen

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

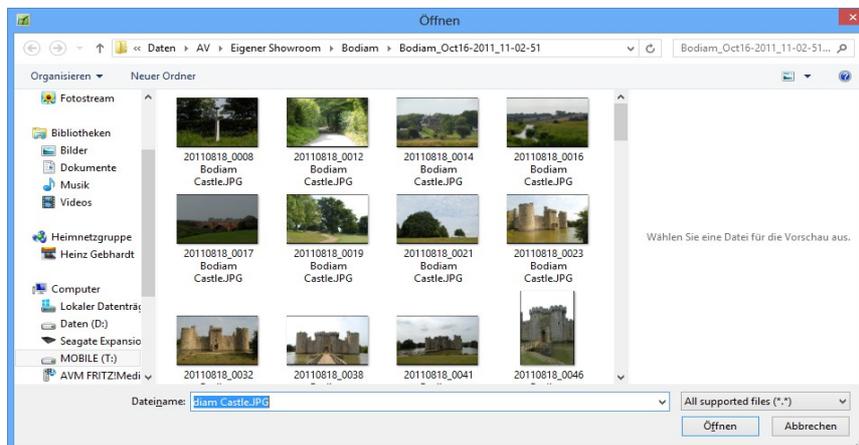


Abbildung 22: Auswahlfenster: anderes Bild auswählen

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.

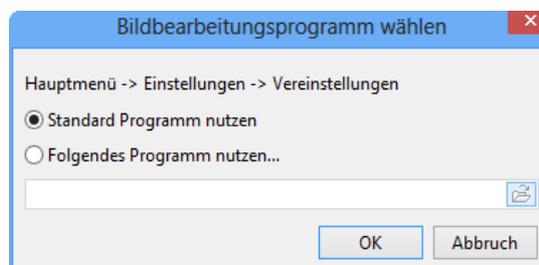


Abbildung 23: Fenster : Bildbearbeitungsprogramm auswählen

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.

Erstelle Stil

Öffnet das Dialogfenster: Bildstil erstellen.

Siehe unter: [Eigenen Stil erstellen](#)

Menüpunkt – Einstellungen:

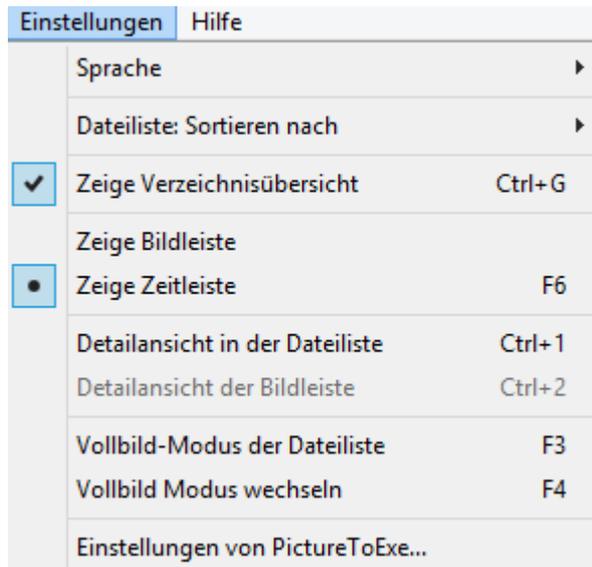


Abbildung 24: Menü: Einstellungen

Sprache:

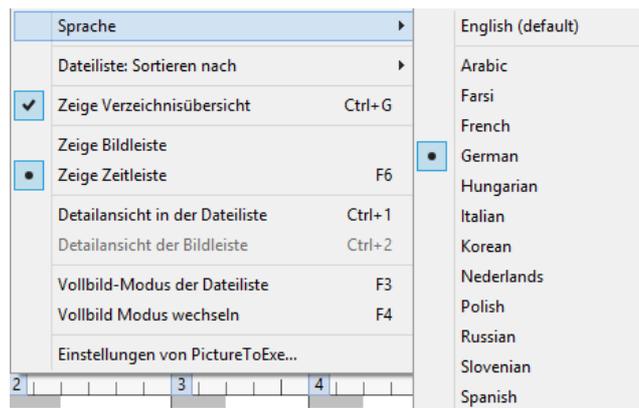


Abbildung 25: Auswahlfenster: Sprache

Hier kann die Sprache von PTE geändert werden

Dateiliste: Sortieren nach

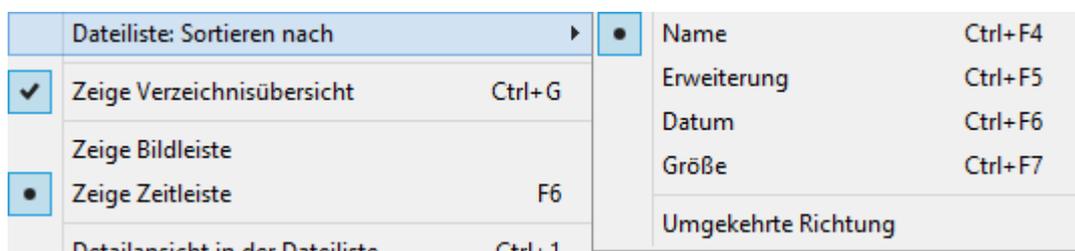


Abbildung 26: Auswahlfenster: Dateiliste Sortierung

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.

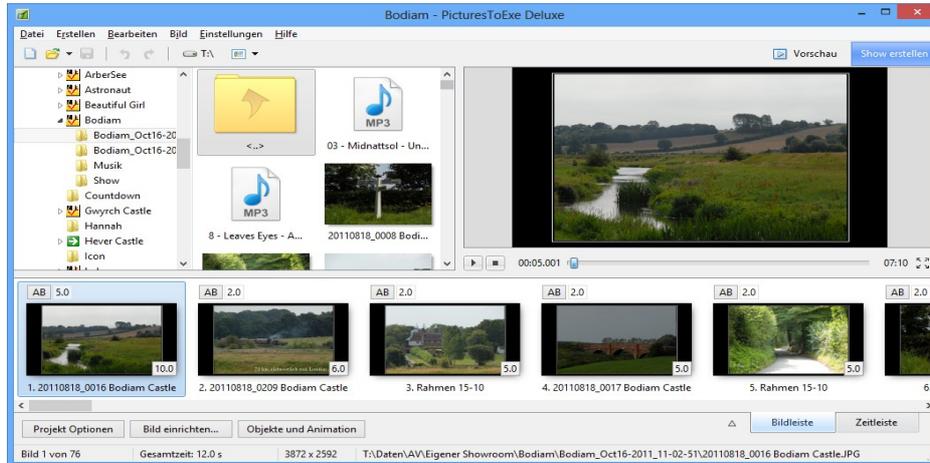


Abbildung 27: Ansicht mit Verzeichnisliste

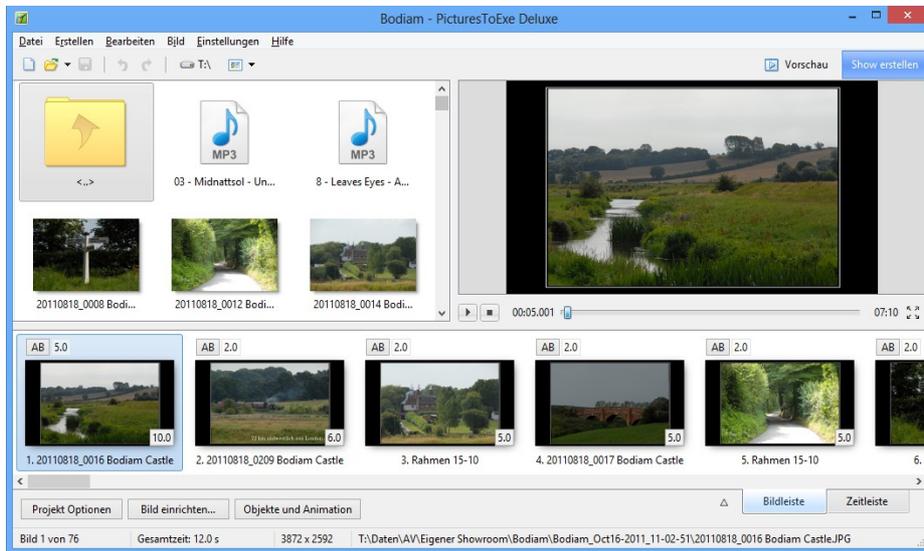


Abbildung 28: Ansicht ohne Verzeichnisliste

Zeige Bildleiste:

Schaltet auf die Bildleiste um

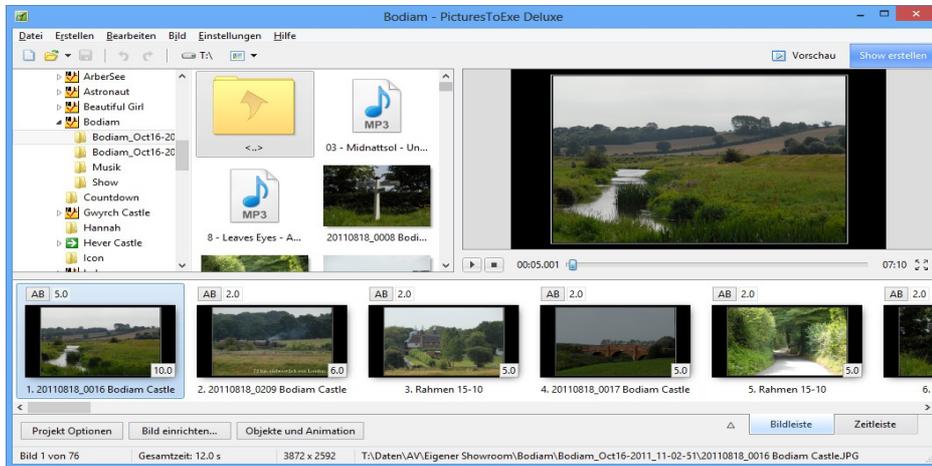


Abbildung 29: Ansicht mit Bildleiste

Zeige Zeitleiste:

Schaltet auf die Zeitleiste um

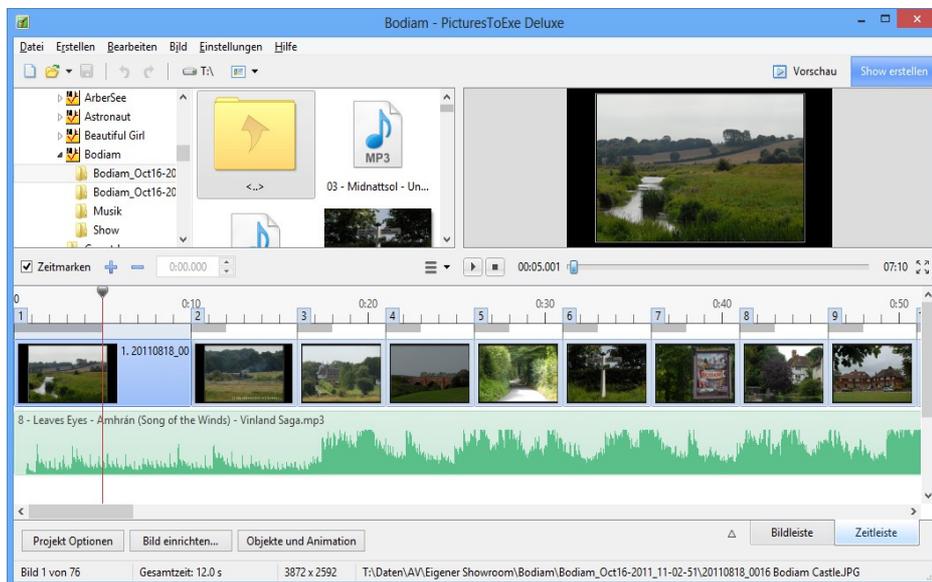


Abbildung 30: Ansicht mit Zeitleiste

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

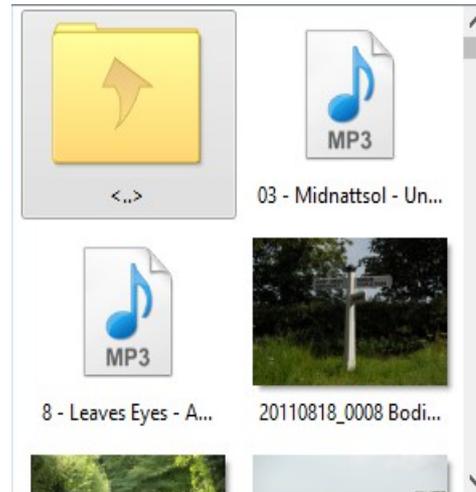


Abbildung 32: Dateiliste ohne Detailansicht

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)

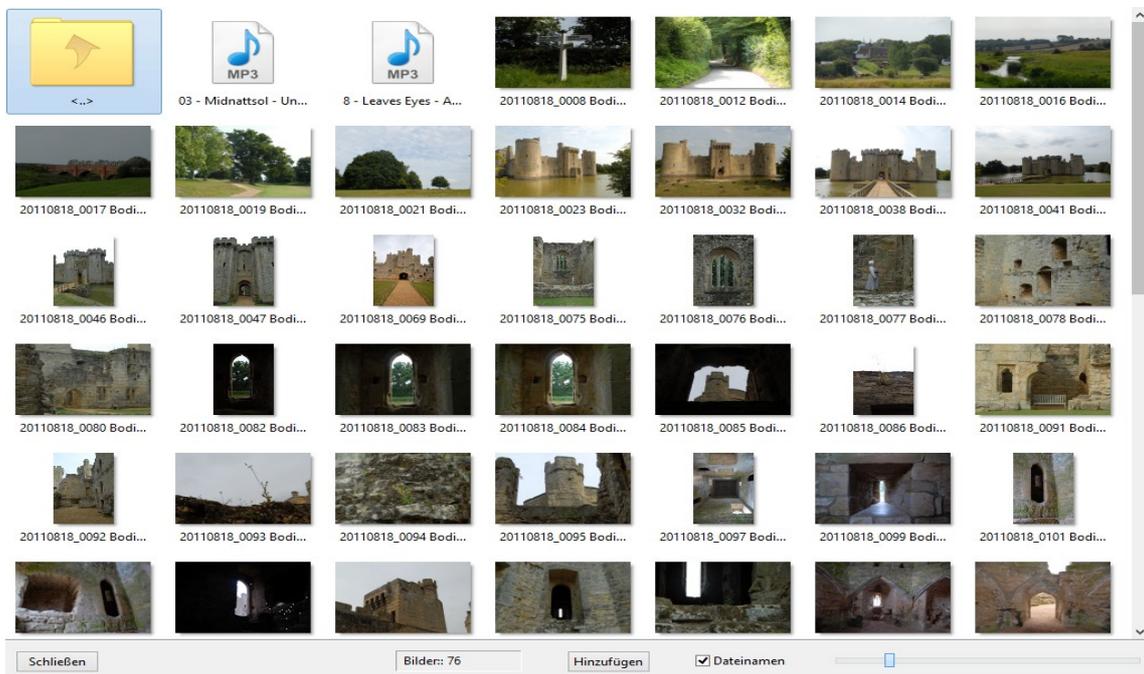


Abbildung 35: Vollbildmodus Dateiliste

In der Statusleiste sind verschiedenen 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.

Dateinamen

Bei gesetzten Haken werden die Dateinamen der Bilder angezeigt.

Vollbild Modus wechseln

Schaltet die Bild oder Zeitleiste in den Vollbildmodus

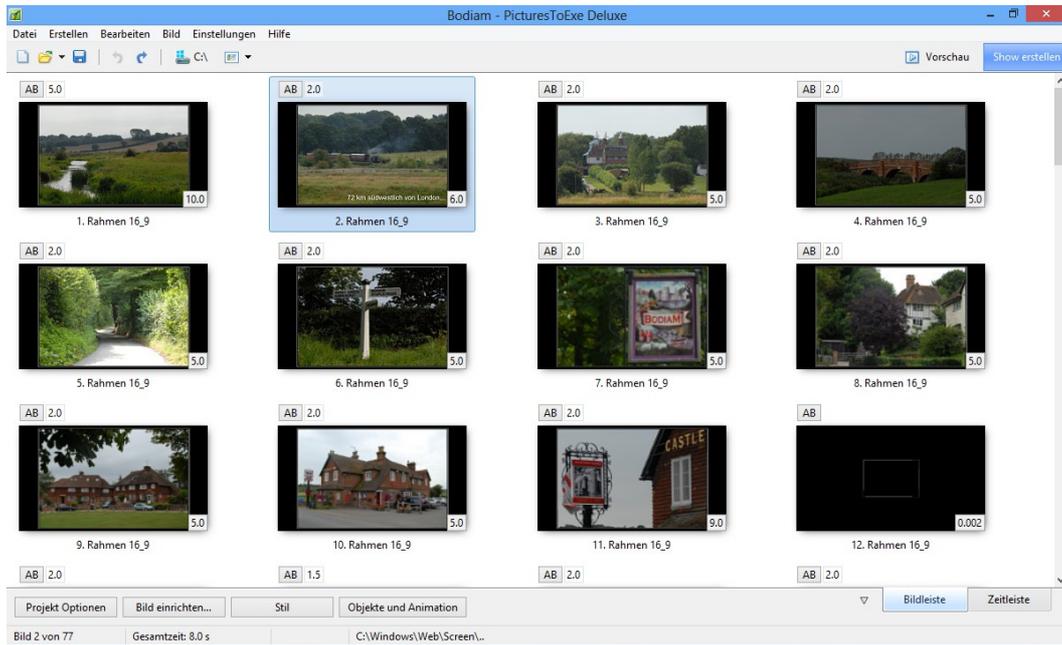


Abbildung 36: Vollbild Modus der Bildleiste



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

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

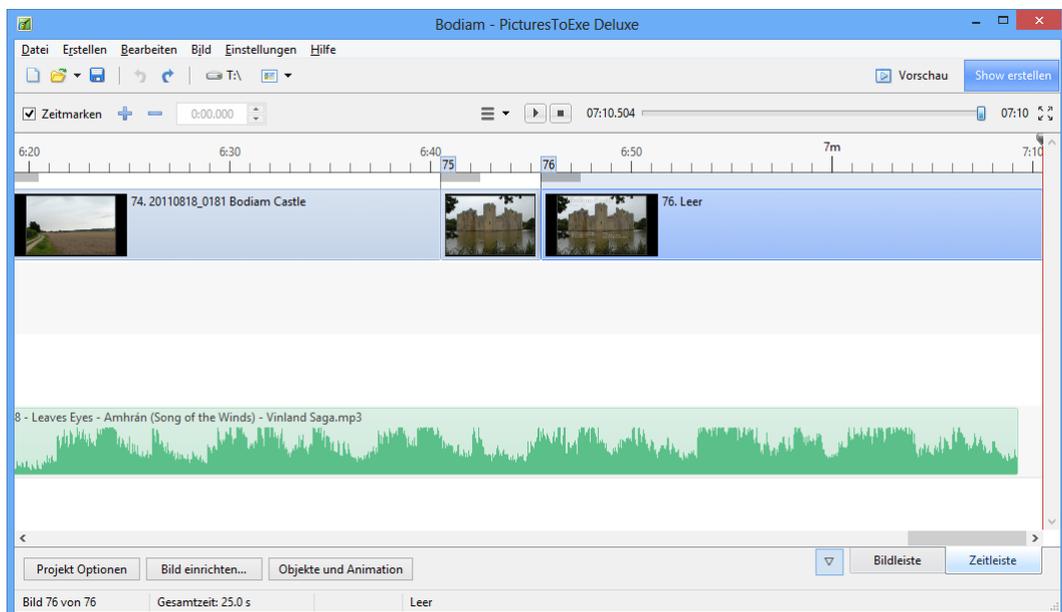


Abbildung 37: Vollbildmodus der Zeitleiste



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...

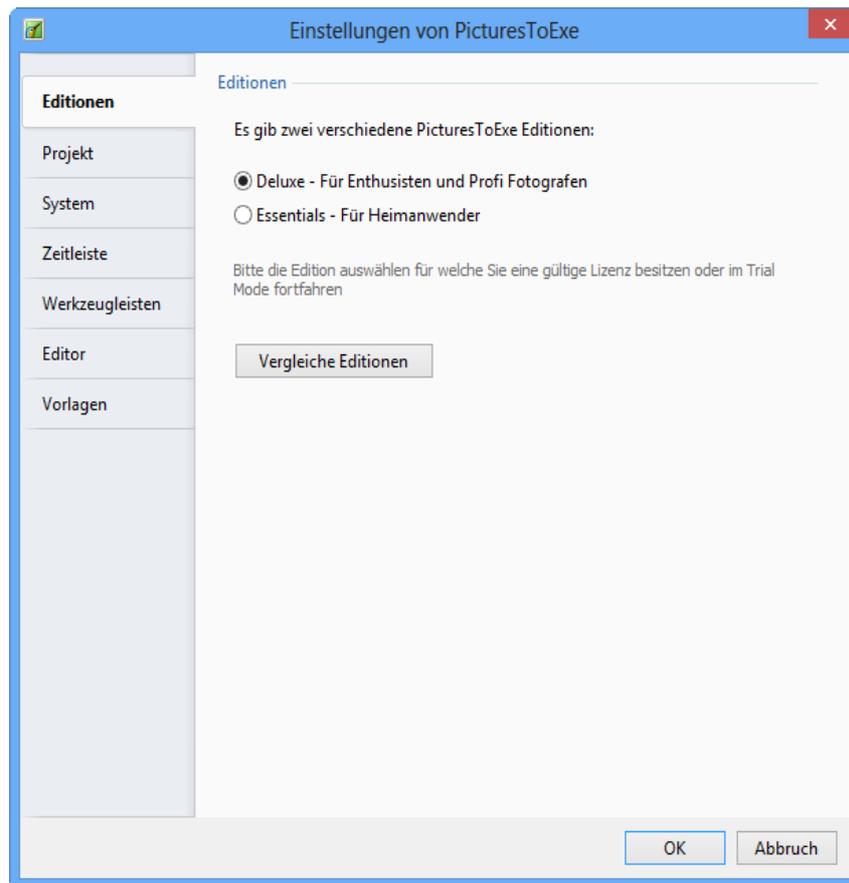


Abbildung 38: Einstellungen von PicturesToExe

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

Menüpunkt – Hilfe:

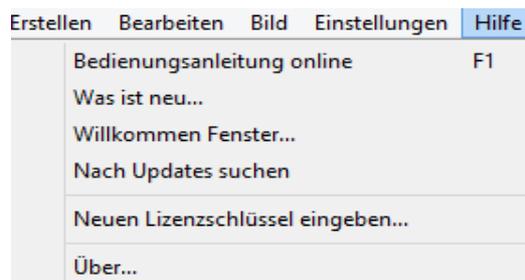


Abbildung 39: Menü: Hilfe

Bedienungsanleitung online

Öffnet im Browser die Internetseite mit den Handbüchern (www.wnsoft.com)

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

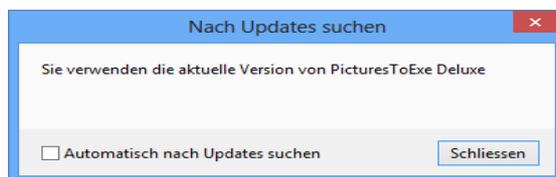


Abbildung 40.: Nach Updates suchen

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](#)

Über

Zeigt Informationen:

- über das Projektteam von PicturesToExe an.
- Ihren Lizenzschlüssel
- Links zur Webseite und zum Technische Support

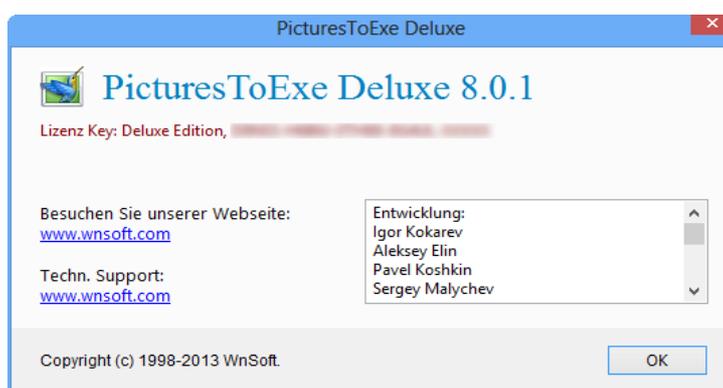


Abbildung 41: Informationen über PTE

Symbolleiste



Abbildung 42: 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

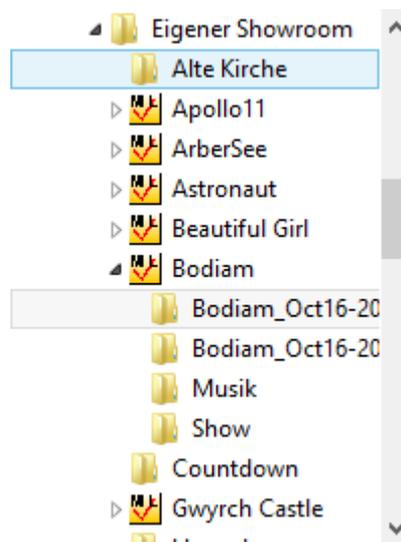


Abbildung 43: Verzeichnisliste

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

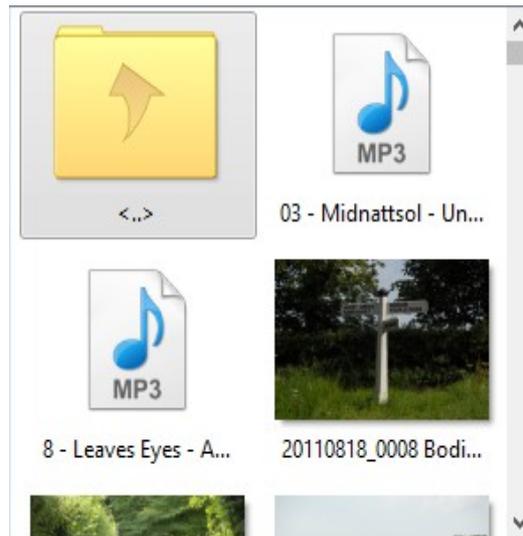


Abbildung 44: Dateiliste

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

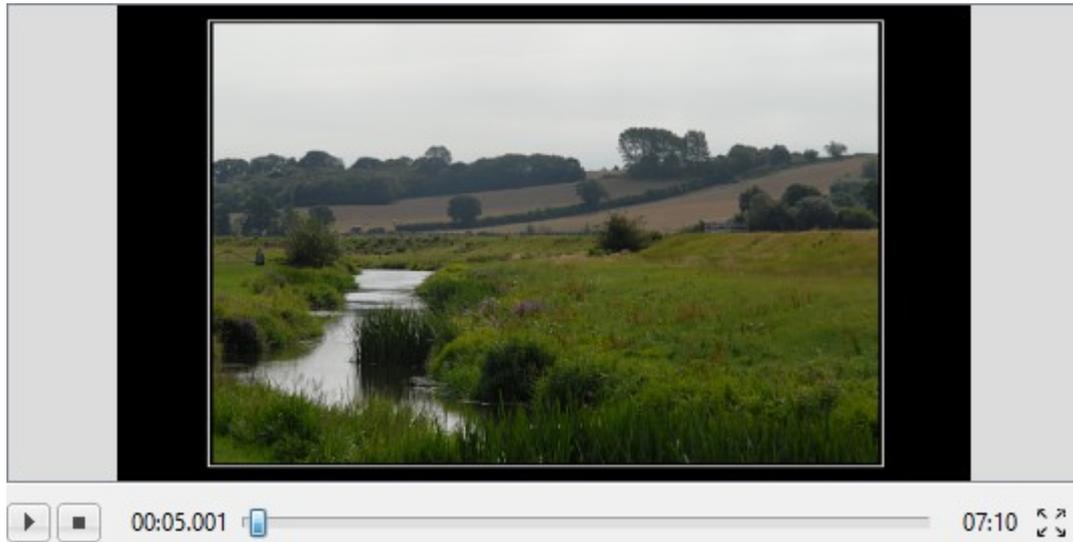


Abbildung 45: Vorschauenfenster

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 46: 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 47: 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

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

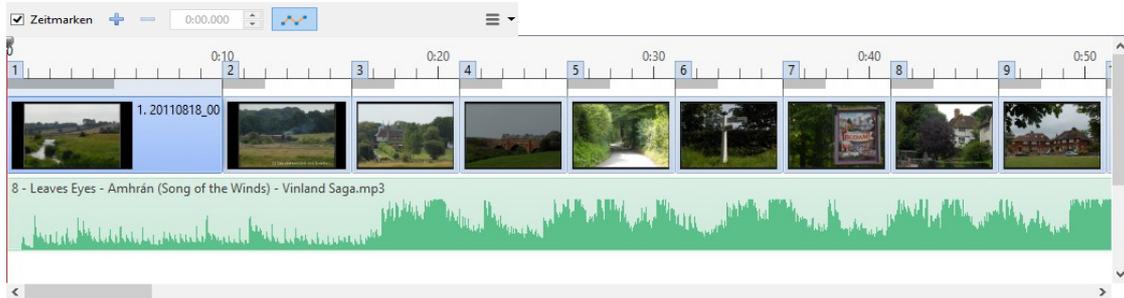


Abbildung 48: Zeitleiste

Erklärung der Leiste im Detail:

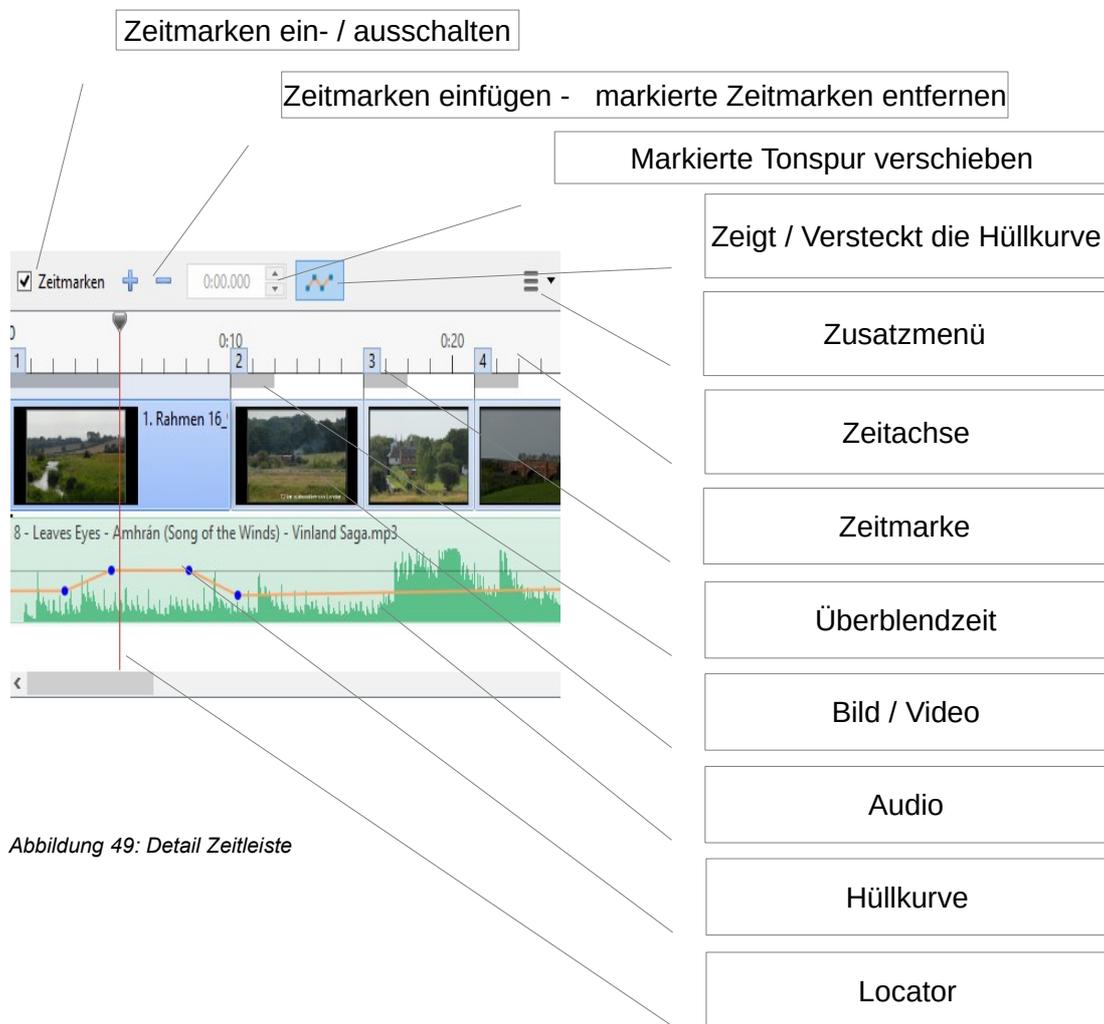


Abbildung 49: Detail Zeitleiste

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



Zeigt / Versteckt Hüllkurve

Durch anklicken kann die Hüllkurve ein- oder ausgeblendet 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

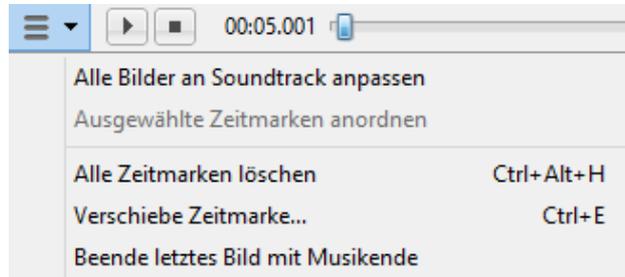


Abbildung 50: Pulldown Menü Zeitleiste

Alle Bilder an Soundtrack anpassen

Es werden alle Bilder gleichmäßig auf die Länge des Soundtracks verteilt. Eingestellte 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

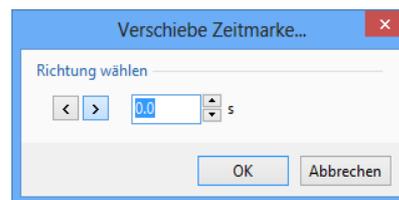


Abbildung 51: Zeitmarke verschieben

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

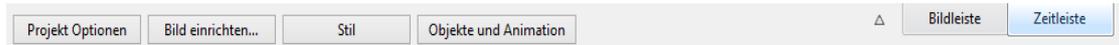


Abbildung 52: Kommandoleiste

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](#))

Stil

Stil

öffnet das Fenster: Stil Dialog (detaillierte Beschreibung siehe unter: [Fenster: Stil Dialog](#))

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 [Bidleiste](#) oder [Zeitleiste](#))

Bidleiste

Bidleiste

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

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

Abbildung 53: 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“

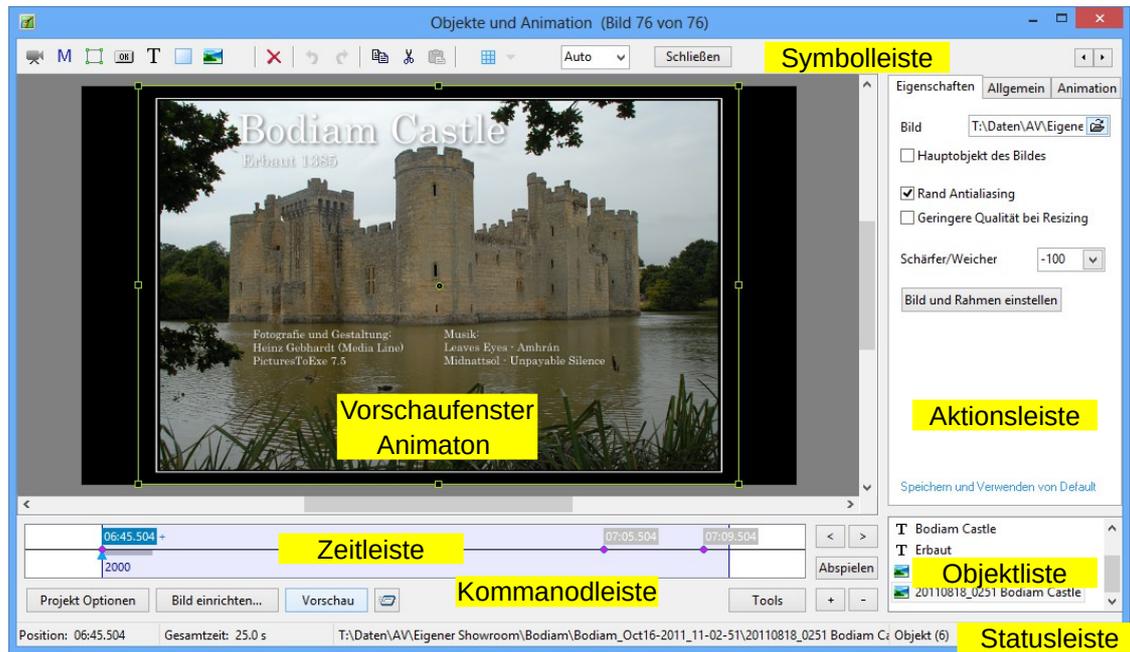


Abbildung 54: Fenster: Objekte und Animation

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

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

Symbolleiste



Abbildung 55: 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.

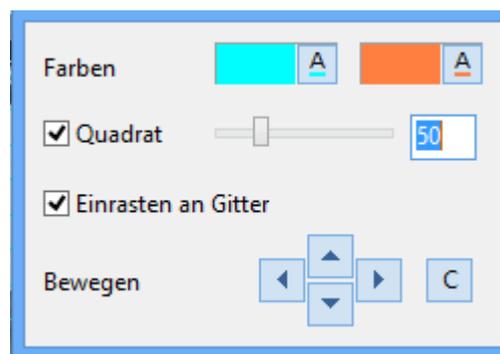
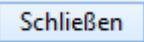


Abbildung 56: Einrichten Gitter

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 auf  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



57. 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 C:\Users\Heinz Geb

Hauptobjekt ...

Rand Antialiasing

Datei nicht in EXE einbinden

Ton Stummschalten

De-interlacing Auto

Startzeit 0:00.000

Dauer 3:48.770

Offset 0:00.000

Einzelner Video Clip

Chroma Key

Video

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

Allgemein (Video)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name MONO INC. - After The

Aktion bei Mausclick

Keine

Schatten

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 43050 43750

Modus Einpassen

Name

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

Eigenschaften (Video)

Hauptobjekt ...

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

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)

Allgemein (Video)

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 können verschiedene 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 dieses Objektes in der Zeitleiste (Markierter Bereich in der Zeitleiste).

Modus

Mögliche Einstellungen sind:
- Einpassen
- Überdecken

Eigenschaften (Video)

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

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.

Chroma Key

Bei aktivierten Haken, kann durch anklicken der Schaltfläche „Einrichten“ im nachfolgenden Fenster die Farbe und die Toleranzgrenze für den Chroma Key Effekt festgelegt werden. Das Fenster wird durch drücken der Taste „ESC“ oder durch anklicken eines Punktes ausserhalb des Fensters verlassen.

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.

Allgemein (Video)

Grösse/Position in Pixels

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

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:

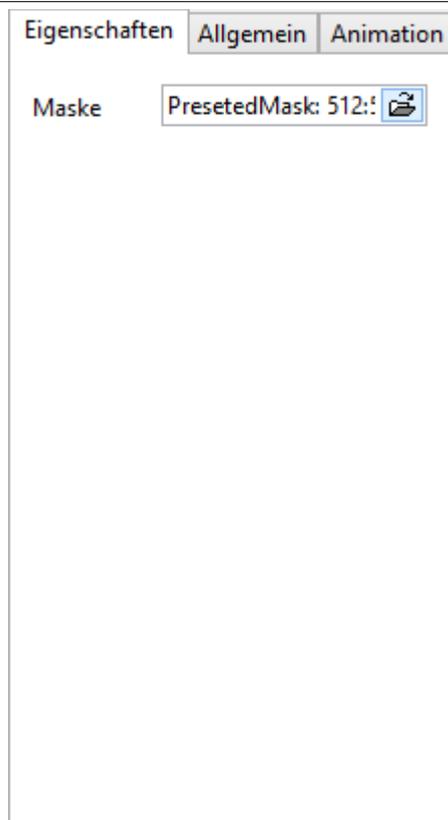
Durch einen Mausklick während der Wiedergabe kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.
Details siehe unter: [Steuerung einer Show](#)

Korrektur Perspektive bei Zoom

wird anstelle des Kamera Zooms verwendet

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

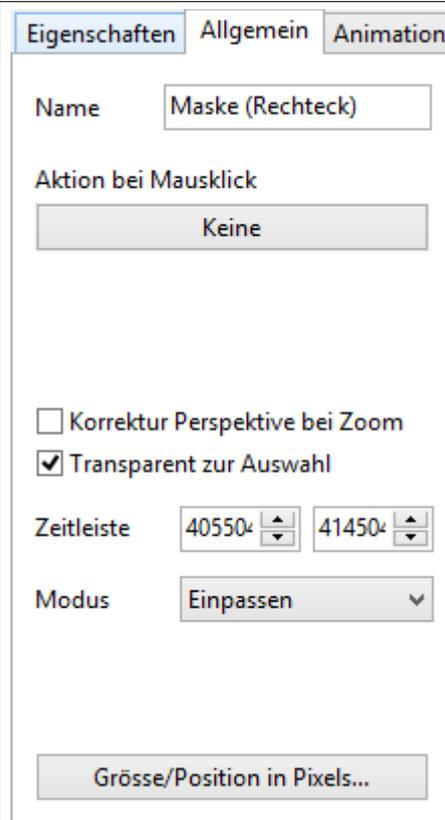
Eigenschaften (Maske)



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

Eigenschaften (Maske)

Allgemein (Maske)

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).

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)

Eigenschaften Allgemein Animation

Füllen Vertikale Steigung

Farben A A

Ausgangsgr 1280 720

Rand Antialiasing

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)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name Rahmen1

Aktion bei Mausklick
Keine

Schatten Einrichten...

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste 40550 41450

Modus Einpassen

Grösse/Position in Pixels...

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](#)

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

Eigenschaften (Schaltfläche)

The screenshot shows the 'Eigenschaften (Schaltfläche)' dialog box with the 'Allgemein' tab selected. It features a font dropdown set to 'Arial', bold (B), italic (I), and underline (U) buttons, a text input field containing a blacked-out string, and a color selection button. Below these are a 'Schaltfläche' dropdown, a 'Thema' dropdown set to 'Wasser', a 'Textschatten' checkbox with an 'Einrichten...' button, and three sliders for 'Schattierung', 'Sättigung', and 'Helligkeit', all set to 0. At the bottom, there are dropdowns for 'Schaltfläche Transparenz' (set to 100,0) and 'Schärfer/Weicher' (set to -100), and an 'Erweitert...' button.

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 (Schaltfläche)

The screenshot shows the 'Allgemein (Schaltfläche)' dialog box with the 'Allgemein' tab selected. It features a 'Name' input field with 'Schaltfläche1', an 'Aktion bei Mausklick' dropdown set to 'Keine', a 'Schatten' checkbox (checked) with an 'Einrichten...' button, and two unchecked checkboxes for 'Korrektur Perspektive bei Zoom' and 'Transparent zur Auswahl'. Below these are two spinners for 'Zeitleiste' set to 40550 and 41450, and a 'Grösse/Position in Pixels...' button.

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](#)

Eigenschaften (Schaltfläche)

Farbe

Auswahl der Schriftfarbe

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 verschieden 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

Allgemein (Schaltfläche)

Schatten

Durch anklicken der Schaltfläche: Einrichten können verschiedene 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 (Schaltfläche)

Allgemein (Schaltfläche)

Helligkeit

Helligkeit der gesamten Schaltfläche

Schaltfläche Transparenz

Lässt die Schaltfläche durchscheinen

Schärfer/Weicher

Text der Schaltfläche wird Schärfer oder weicher dargestellt

Erweitert

Im folgenden Fenster kann die Größe, Ausrichtung und Schraffur der 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 können verschiedene 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)

Eigenschaften Allgemein Animation

Bild 

Hauptobjekt ...

Rand Antialiasing

Geringere Qualität (verkleinern)

Schärfer/Weicher 

[Speichern und Verwenden als Default](#)

Bild

Es kann aus verschiedene Schriftarten ausgewählt werden

Hauptobjekt ...

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

Randantialiasing

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

Allgemein (Bild)

Eigenschaften Allgemein Animation

Name

Aktion bei Mausklick

Schatten

Korrektur Perspektive bei Zoom

Transparent zur Auswahl

Zeitleiste    

Modus 

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 können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden

Eigenschaften (Bild)

Allgemein (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.

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.

Der Reiter: Animation (für alle Objekte):

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

The screenshot shows the 'Animation' tab with the following settings:

- Schieber:** Two input fields both set to 0,000, with a 'Linear' dropdown menu below them.
- Zoom:** Two input fields both set to 100,000, with a 'Linear' dropdown menu below them.
- Drehen:** An input field set to 0,000 and a '3D' button, with a 'Linear' dropdown menu below them.
- Mitte:** Two input fields both set to 0,000.
- Deckkraft:** An input field set to 100,0.
- Unschärfe:** An input field set to 0,00.
- Zeitmarke:** An input field set to 0.
- Buttons for 'Farbeinstellungen' and '3D' are also visible.

58. Abbildung: Reiter Animation

Schieben

Das Objekt kann in jede Richtung verschoben werden.

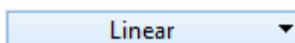
Der erste Zahlenblock ermöglicht die Verschiebung in der horizontalen Ebene

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

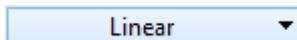
Mit der kleinen quadratischen Schaltfläche zwischen den Zahlenblöcken kann der Modus Proportional ein und ausgeschaltet werden.

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 Vorschauenfenster (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

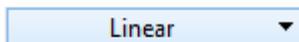
Bei der Funktion Einstellungen können eigene Abläufe erstellt und abgespeichert werden.

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.

Unschärfe

Die Unschärfe (Blur) bestimmt wie weich (unscharf) Objekt erscheinen soll. Der Wert kann zwischen 0 (Scharf) und 100 eingestellt werden.

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

Öffnet das Dialogfenster „3D Parameter“.

Sie können die Einstellungen für die 3D-Darstellung des Objektes vornehmen. Das Ergebnis wird im Vorschaufenster angezeigt.



Abbildung 60: Dialogfeld 3D Parameter



Abbildung 59: 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

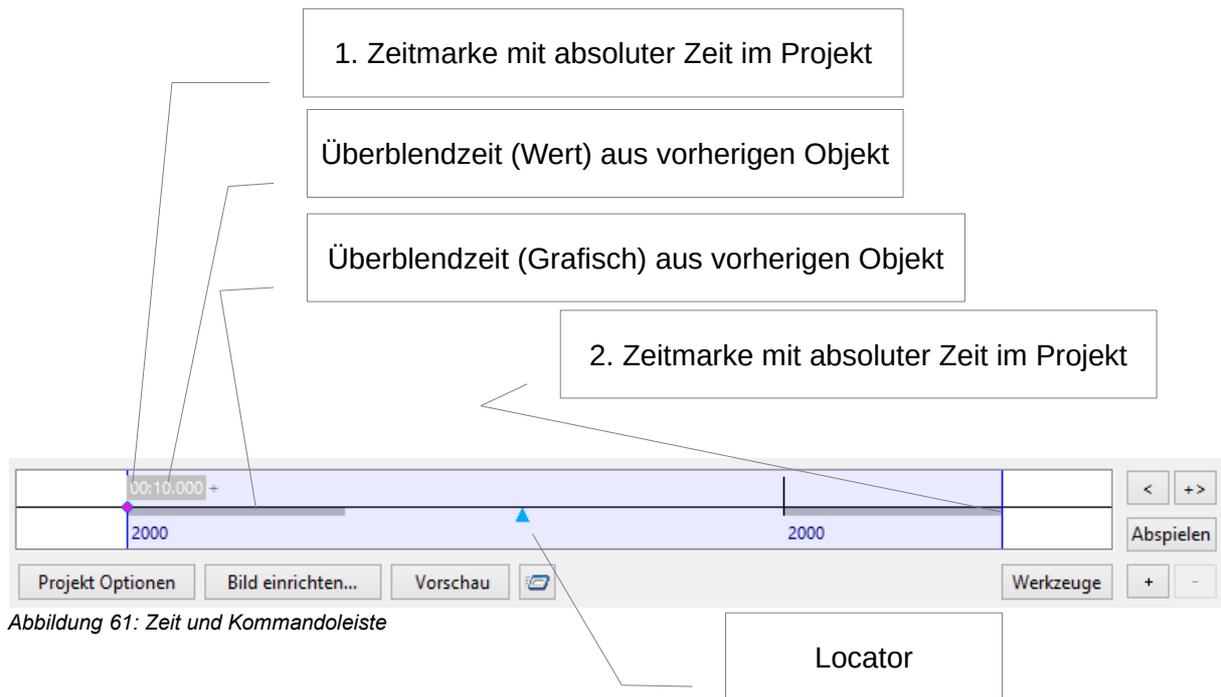
Rückseite anzeigen

Kann die Rückseite des Objektes unsichtbar machen

Unterobjekte verbergen

Bestimmt ob darunterliegende Objekt 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.



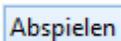
vorherige Zeitmarke

springt zur vorherigen Zeitmarke (links)



nächste Zeitmarke

springt zur nachfolgenden Zeitmarke (rechts)



Abspielen

Im Vorschauenfenster – Animation wird die erstellte Animation angezeigt



Zeitmarke einfügen

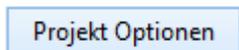
Fügt an der aktuellen Position eine neue Zeitmarke ein. Befindet sich der Locator bereits auf einer Zeitmarke, so wird die Zeitmarke danach eingefügt.



Zeitmarke entfernen

Entfernt die markierte Zeitmarke

Kommandoleiste



Projekt Optionen

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

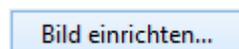
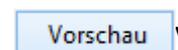


Bild einrichten

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 welchem 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 welchem Bildschirm die Ausgabe erfolgen soll.
Die Ausgabe kann durch drücken der „ESC“ Taste abgebrochen werden.

Werkzeuge **Werkzeuge**

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

Werkzeuge + -

Abbildung 62: 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

Versteckte Auswahl Schieben/Zoom/Drehen

selbsterklärend

Bildstandzeit ändern

Im folgende Fenster kann die Standzeit angepasst werden.

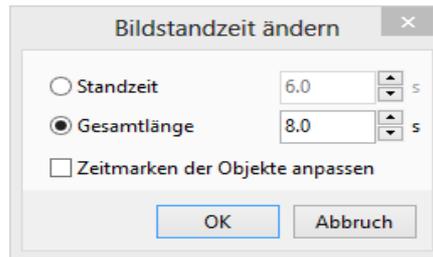


Abbildung 63: Bildstandzeit ändern

Standzeit:

Hier wird kann die Länge der Standzeit ohne Überblendung angegeben werden.

Gesamtlänge:

Hier wird kann die Länge der Standzeit mit Überblendung angegeben werden.

Zeitmarken der Objekte anpassen:

Bei Änderungen werden die Zeitmarken der betroffenen Objekte proportional zur Zeiten Änderung angepasst.

Objektliste

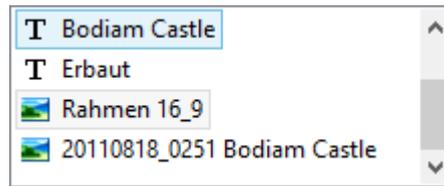


Abbildung 64: Objektliste

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 Objektliste wird ein Kontextmenü geöffnet. Abhängig davon ob ein Objekt markiert ist oder nicht, sind einige Funktionen entsprechend zur Verfügung.

Kontextmenü Objektliste

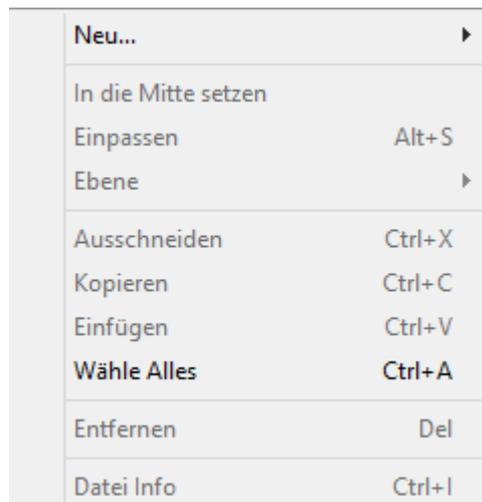


Abbildung 65: Kontextmenü Objektliste

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)
---------------------	-------------------	-----------	----------------

Abbildung 66: Statusleiste

Position:

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

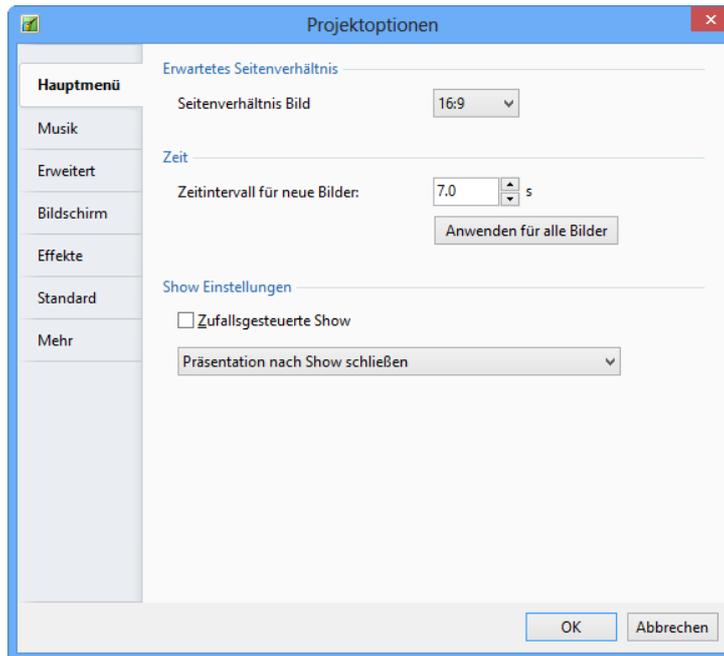


Abbildung 67: Projektoptionen - Hauptmenü



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

[Hauptmenü](#)

[Musik](#)

[Erweitert](#)

[Bildschirm](#)

[Effekte](#)

[Standard](#)

[Mehr](#)

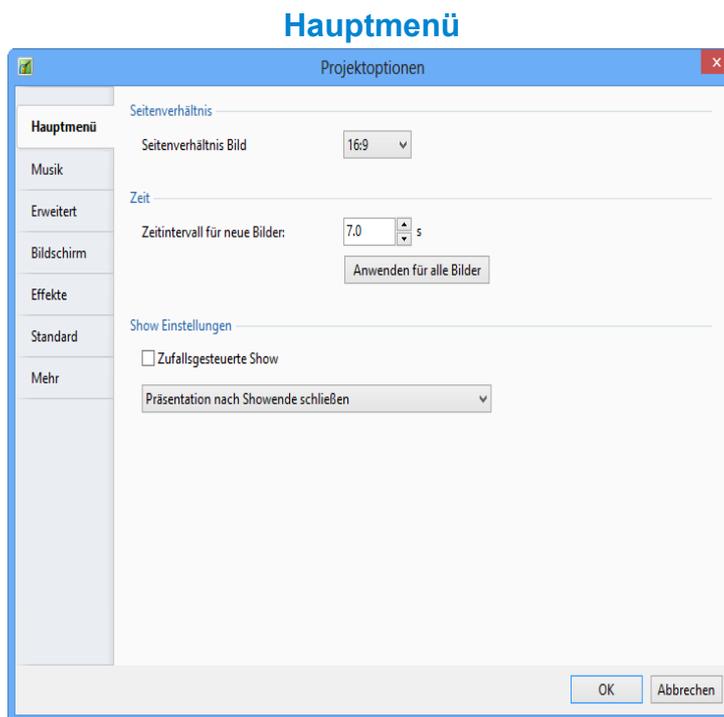


Abbildung 68: Projektoptionen - Hauptmenü

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

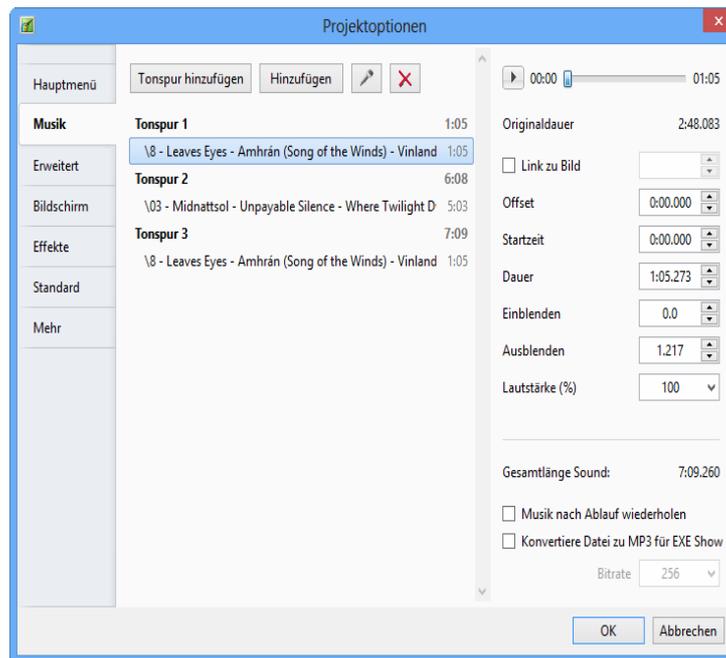


Abbildung 69: Projektoptionen - Musik

Hintergrundmusik für die Show

Tonspur hinzufügen

Fügt eine neue Tonspur ein

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)



Aufnahme

Öffnet ein Aufnahme Fenster

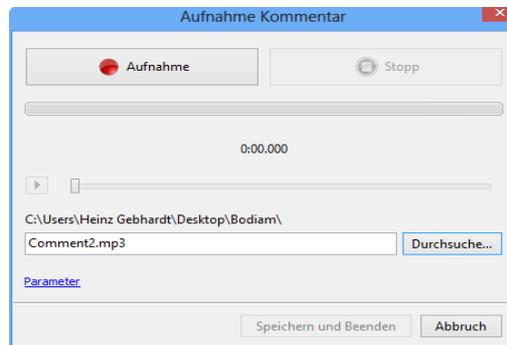


Abbildung 70: Fenster Aufnahme - Kommentar

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 71: Aufnahme Fenster - MP3 Einstellung

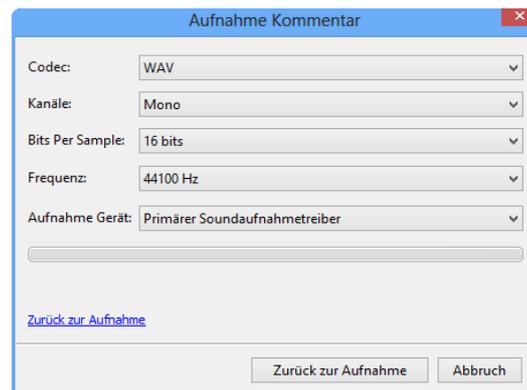


Abbildung 72: Aufnahme Fenster - WAV Einstellung

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

Tonspur 1		1:05
\8 - Leaves Eyes - Amhrán (Song of the Winds) - Vinland Saga.mj		1:05
Tonspur 2		6:08
\03 - Midnattsol - Unpayable Silence - Where Twilight Dwells.mp		5:03
Tonspur 3		7:09
\8 - Leaves Eyes - Amhrán (Song of the Winds) - Vinland Saga.mj		1:05

73. 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.

Audioeigenschaften

▶ 00:00 01:05

Originaldauer 2:48.083

Link zu Bild

Offset 0:00.000

Startzeit 0:00.000

Dauer 1:05.273

Einblenden 0.0

Ausblenden 1.217

Lautstärke (%) 100

Gesamtlänge Sound: 7:09.260

Musik nach Ablauf wiederholen

Konvertiere Datei zu MP3 für EXE Show

Bitrate 256

74. Abbildung: Audioclip Eigenschaften

Im oberen Teil werden die Daten von der aktuell in der Audioliste markierten Datei angezeigt.

Im unteren Teil werden die Audioeigenschaften auf das gesamte Projekt angezeigt.



Player

spielt das aktuell markierte Audiostück ab, und zeigt die aktuelle Länge des Audiostückes an.

Originaldauer

zeigt die Länge der aktuell markierten Audiodatei in der Originalversion an.

Link zu Bild

zeigt die Verlinkung der aktuell markierten Audiodatei zu einem Bild im Projekt an. Ist kein Haken gesetzt, so ist die Audiodatei nicht mit einem Bild verlinkt. Bei einer Verlinkung wird die entsprechende Bildnummer angezeigt.

Offset

legt für die aktuell markierte Audiodatei eine Zeitspanne fest, um die die Wiedergabe verzögert wird, (entspricht einem Audiostück ohne Ton)

Startzeit

legt für die aktuell markierte Audiodatei fest, ab wann die Wiedergabe in Audiostück erfolgen soll

Dauer

legt für die aktuell markierte Audiodatei fest, wie lange das Audiostück wiedergegeben wird.

Einblenden

legt für die aktuell markierte Audiodatei eine Zeitspanne fest, in der das Audiostück eingeblendet wird.

Ausblenden

legt für die aktuell markierte Audiodatei eine Zeitspanne fest, in der das Audiostück ausgeblendet wird.

Lautstärke

legt für die aktuell markierte Audiodatei die Grundlautstärke fest

Gesamtlänge Sound

zeigt die Gesamtlänge aller Audiodateien und Tonspuren für das Projekt an.

Musik nach Ablauf wiederholen

Mit Aktivieren dieser Option wird der Musikteil wiederholt, wenn noch weitere Bilder im Projekt folgen. (Musik / Audio ist kürzer als die Länge der Show).

Konvertiere Datei zu MP3 für EXE Show

Mit Aktivieren dieser Option wird die Audiodatei automatisch in eine MP3-Datei für die EXE Show (ausführbare Datei) umgewandelt. Im nachfolgenden Feld kann die Bitrate

eingestellt werden. Für Musik empfiehlt sich eine Bitrate > 128.
Dies ist eine sinnvolle Einstellung wenn mit WAV Dateien gearbeitet wird, da hier die Rechenleistung während der Wiedergabe verringert wird. (Vermeidet Tonaussetzer und ruckelnde Bilddarstellung).

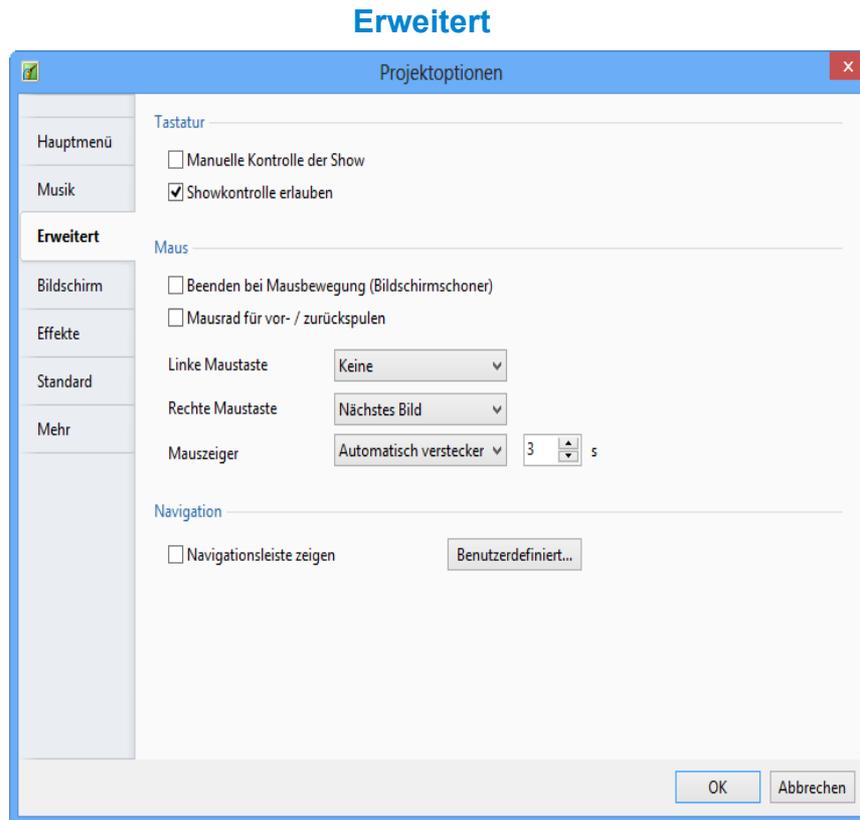


Abbildung 75: Projektoptionen - Erweitert

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

Navigationssleiste zeigen

Ist der Haken gesetzt, wird eine Navigationsleiste angezeigt.

Benutzerdefiniert

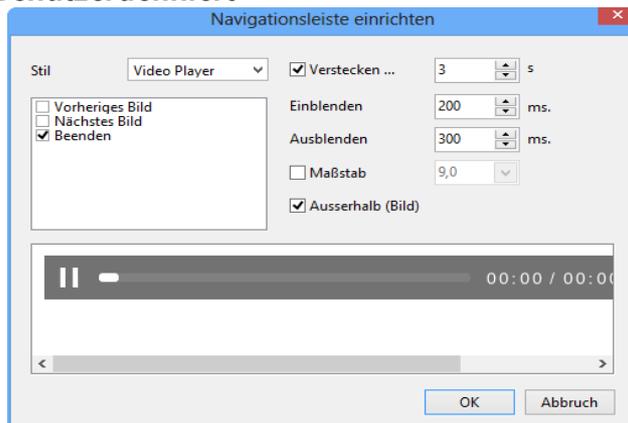


Abbildung 76: Navigationsleiste einrichten

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)

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

Ausserhalb (Bild)

Wenn möglich wird die Navigationsleiste ausserhalb des Bildes angezeigt. (Am Bildschirm unten)

Navigationsleiste Vorschau

Zeigt eine Vorschau der konfigurierten Navigationsleiste an

Bildschirm

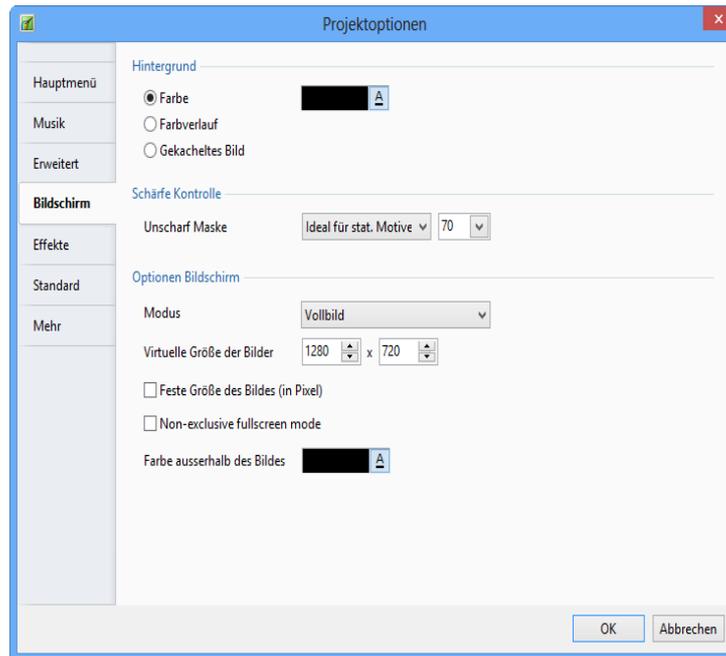


Abbildung 77: Projektoptionen - Bildschirm

Hintergrund

Farbe

Hier kann die Hintergrundfarbe eingestellt werden

Farbverlauf

Hier kann ein Farbverlauf für den Hintergrund eingestellt werden

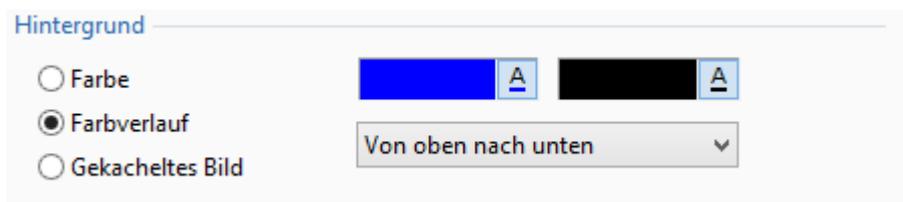


Abbildung 78: Farbverlauf

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



79. 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.

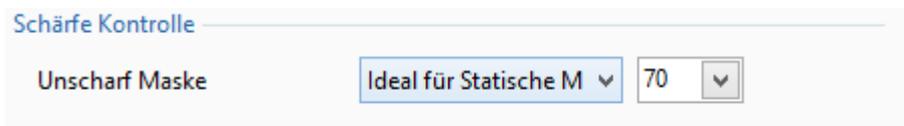


Bei Einstellung 100 % wird nur ein Bild angezeigt

Schärfe Kontrolle

Unschärf Maske

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



80. 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

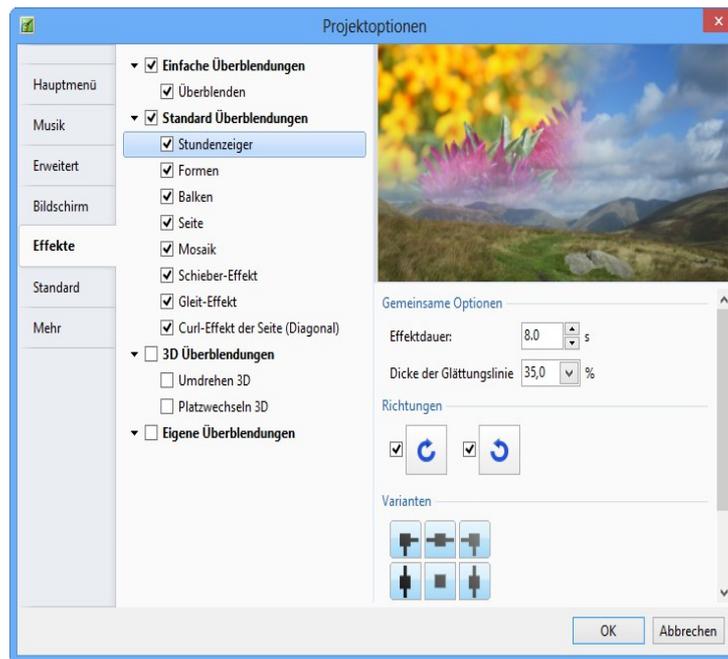


Abbildung 81: Projektoptionen - Effekte

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 verschieden 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

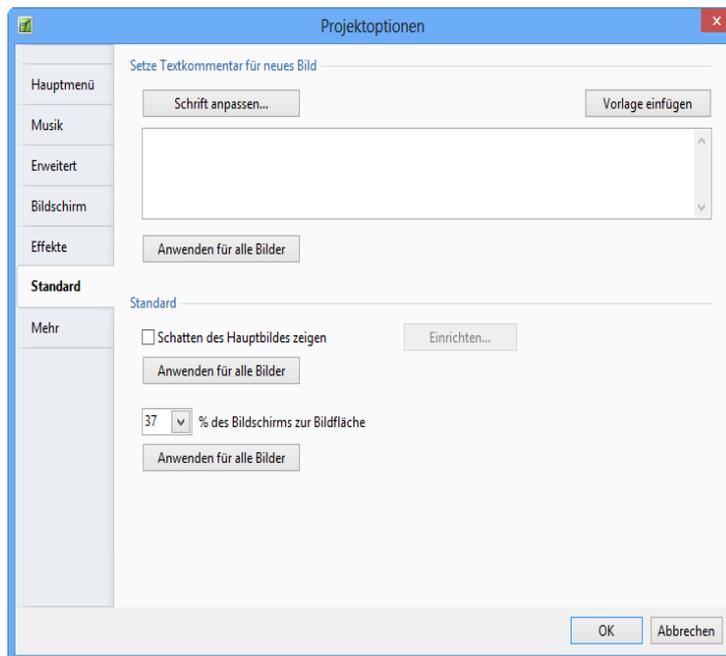


Abbildung 82: Projektoptionen - Standard

Setze Textkommentar für neues Bild

Schrift anpassen...

Öffnet das Dialogfenster zum Einrichten der Schrift



Abbildung 83: Dialog - Schrift für Textkommentar einrichten

Schriftart

Es kann aus verschiedenen 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 verschiedenen 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 verschiedenen 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

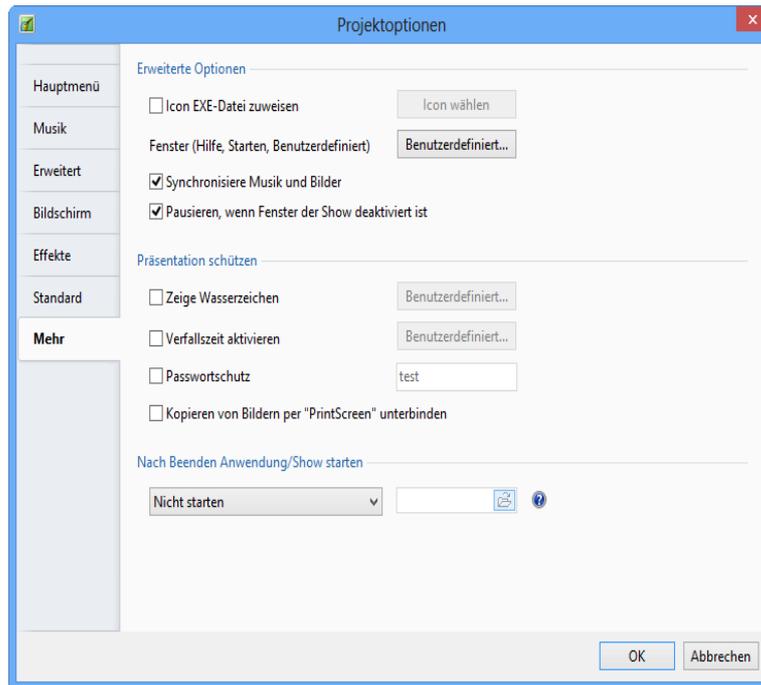


Abbildung 84: Projektoptionen - Mehr

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

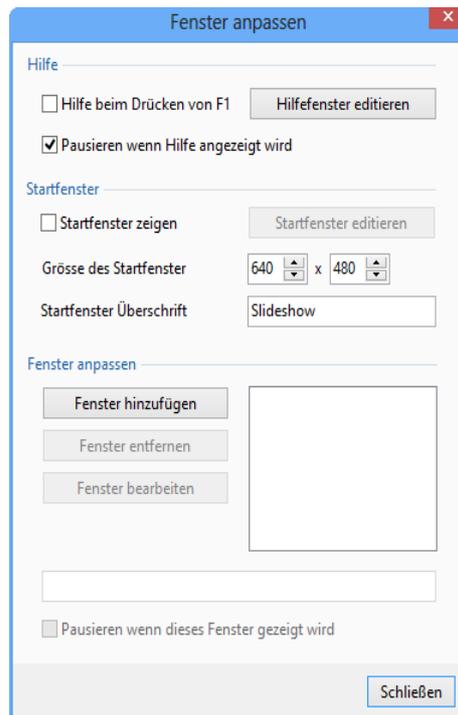


Abbildung 85: Dialog - Fenster anpassen

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.

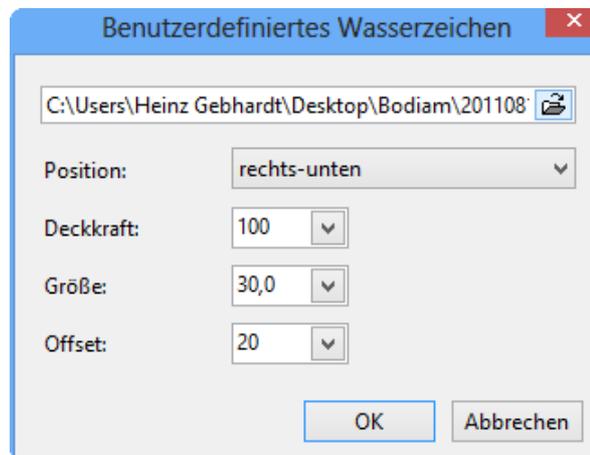
Präsentation schützen

Zeige Wasserzeichen

Ist der Haken gesetzt, wird ein Wasserzeichen im Projekt angezeigt.

Benutzerdefiniert

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



86. 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 Wasserzeichen / 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

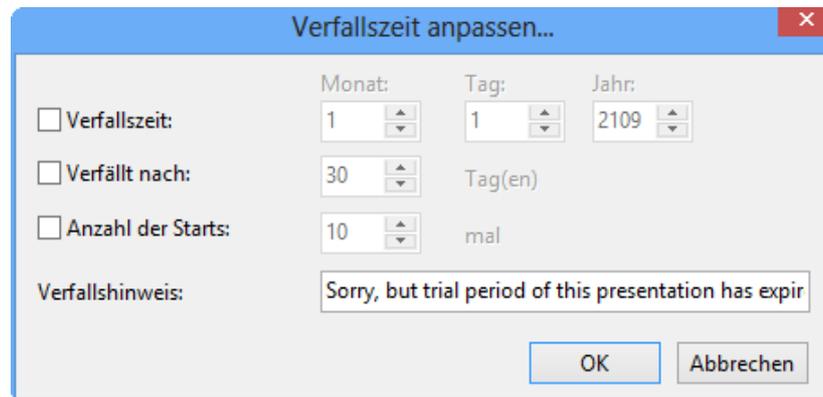


Abbildung 87: Dialog - Verfallszeit anpassen

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.

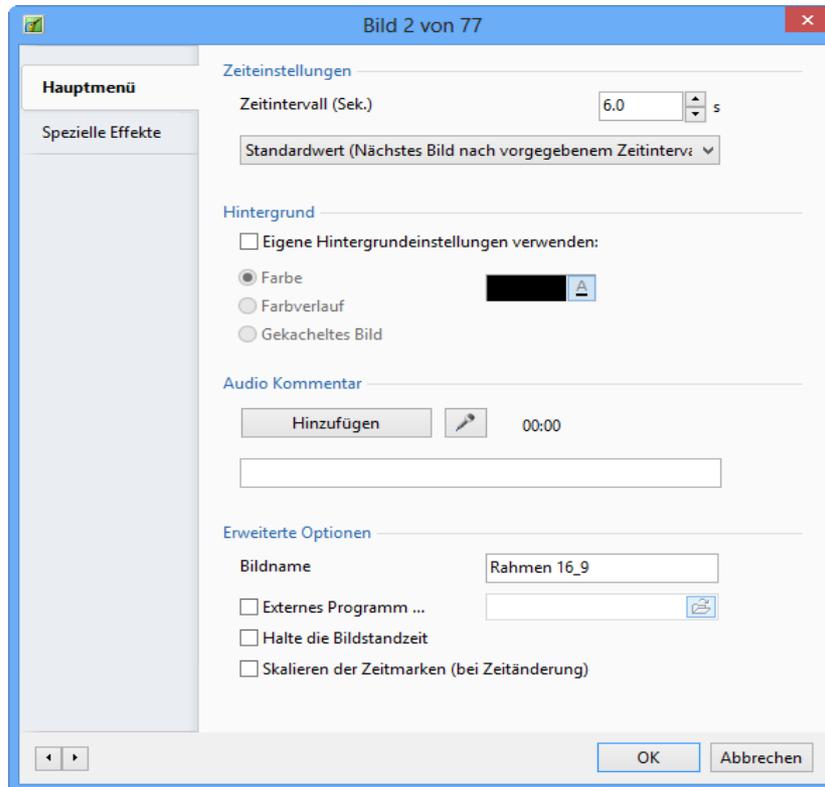
- Show starten

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



88. 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](#)

Hauptmenü

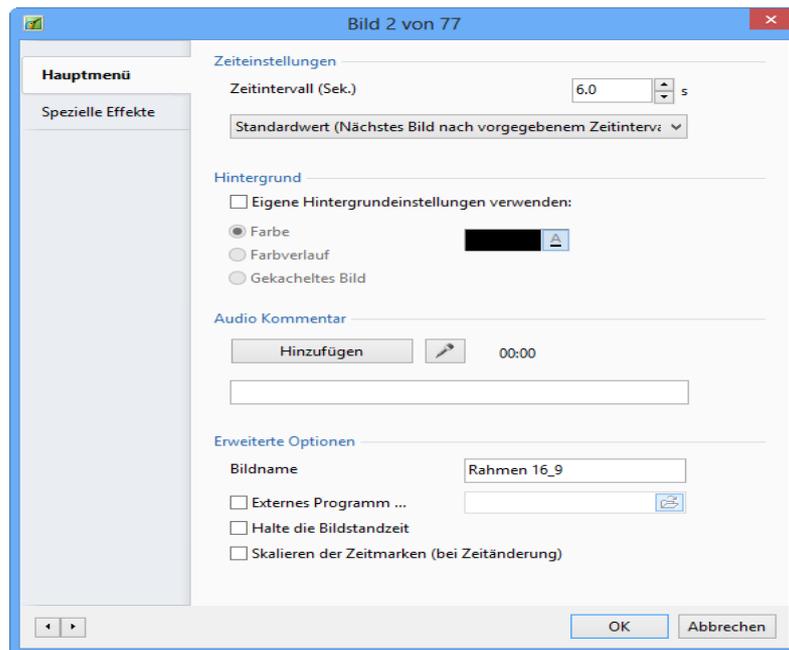


Abbildung 89: Bild einrichten - Hauptmenü

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 einen 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

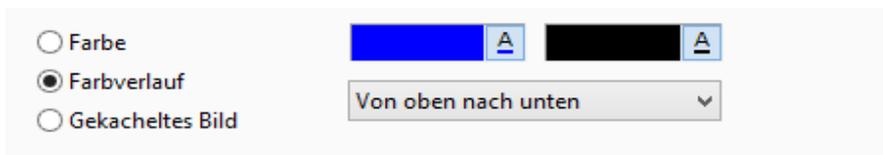


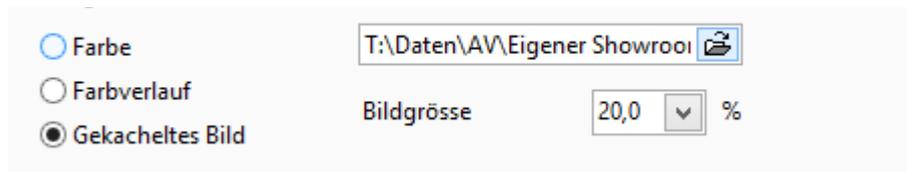
Abbildung 90: Farbverlauf

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



91. 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.



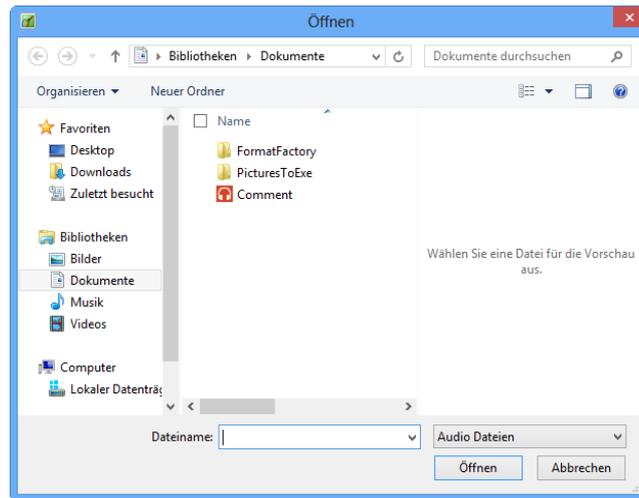
Bei Einstellung 100 % wird nur ein Bild angezeigt

Audiokommentar

Hinzufügen / Datei ersetzen

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

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



92. Abbildung: Audioclip Eigenschaften

Details siehe unter: [Hinzufügen](#):



Aufnahme

Öffnet ein Aufnahme Fenster

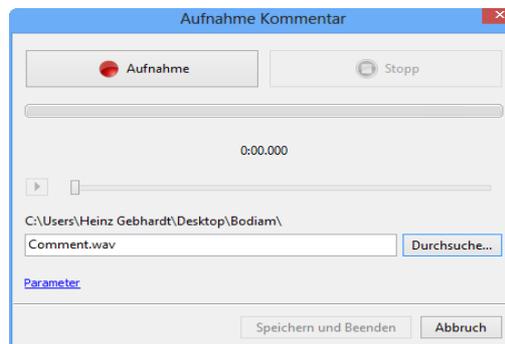


Abbildung 93: Fenster Aufnahme - Kommentar

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 94: Aufnahme Fenster - MP3 Einstellung

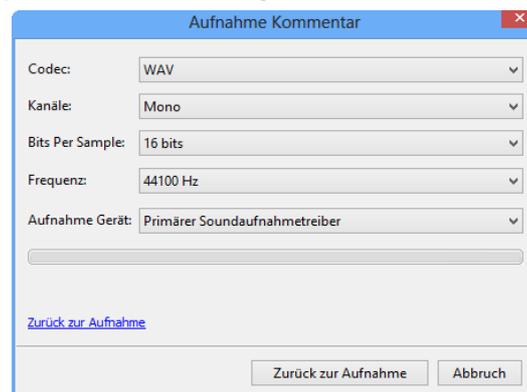


Abbildung 95: Aufnahme Fenster - WAV Einstellung

Speichern und Beenden

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

 **Zeit**

Gibt die Länge des Audioclip an

 **Entfernen**

löscht den Audioclip

 **Pfad des Audioclip**

Zeigt den kompletten Pfad und Dateinamen an.

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 des Ordner Symbols, kann das Programm ausgewählt werden.

Halte die Bildstandzeit

Bei Änderungen in der Zeitleiste, wird die Standzeit des Bildes nicht verändert.

Skalieren der Zeitmarken (bei Zeitänderung)

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

Spezielle Effekte

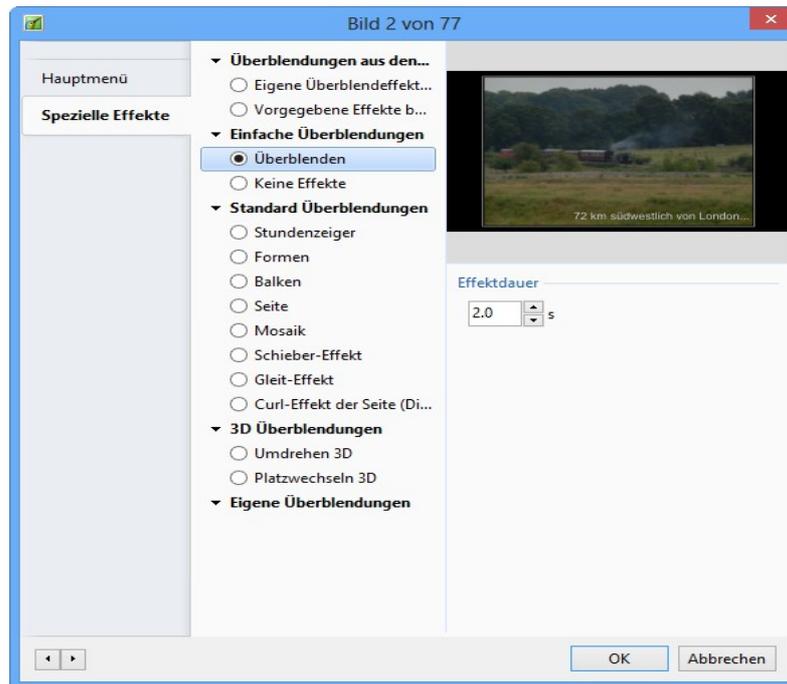


Abbildung 96: Spezielle Effekte

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](#)

Fenster: Stil Dialog

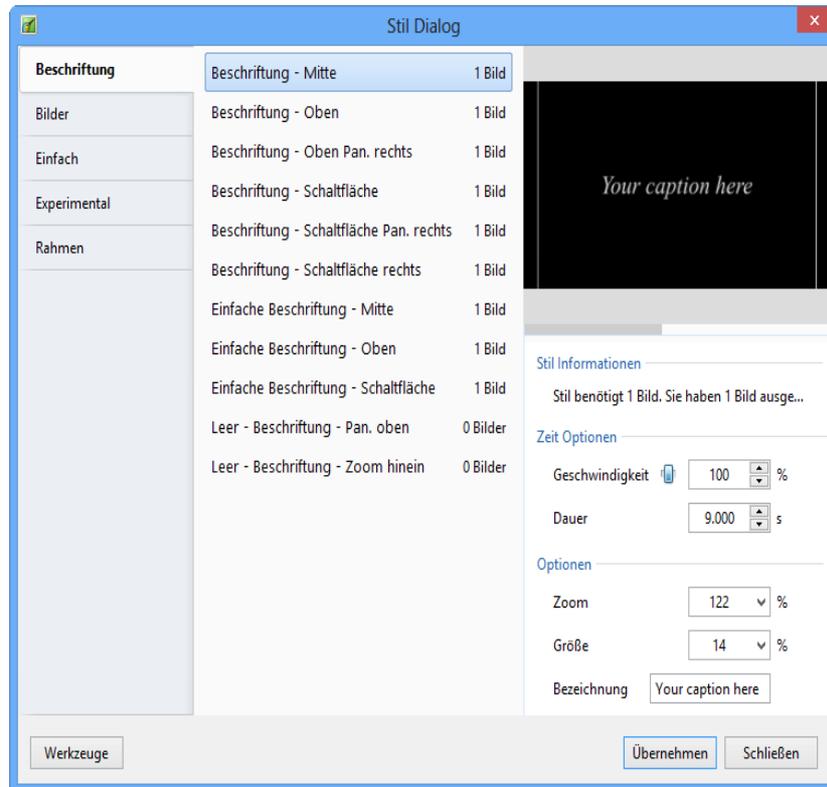


Abbildung 97: Bild einrichten

Im Fenster: Stil Dialog können sie auf eine Anzahl von verschiedenen Bildstilen (wie Überblendung, Rahmen und Beschriftungen) zurückgreifen. Im Vorschaufenster können Sie sofort sehen wie der ausgewählte Stil bei Ihren Bild aussieht.



Der Effekt in der Vorschau wird nur auf das Hauptbild angewendet.

Unter der Funktion Werkzeuge könne Sie eigene Stile erstellen. Stile importieren oder auch exportieren.

Die Stil Vorlagen sind in 5 Gruppen eingeteilt:

Beschriftung

Bilder

Einfach

Experimental

Rahmen

Abhängig von der ausgewählten Stilart gibt es unterschiedliche Informationen zu den Stil.

Stil Informationen

Angabe wie viele Bilder für den Stil benötigt werden, und wie viele Bilder bereits ausgewählt wurden.

in rechten Feld kann die Standzeit geändert werden

Zeit Optionen

Geschwindigkeit

Einstellung der Geschwindigkeit in %.

Dauer

Einstellung der Zeit in Sekunden.

Die Werte hängen von den Voreinstellungen des Bildes ab, und lassen sich daher nur in diesen Umfange ändern. Beide Parameter beeinflussen sich gegenseitig

Optionen



Die Anzeige der nachfolgenden Optionen hängt von den gewählten Stilart und deren Parameter ab.

Zoom

Einstellung des Vergrößerung / Verkleinerung in %.

Größe

Einstellung der Größe in %

Bezeichnung

Eingabe der Beschriftung (z.B. Titel)

Drehen

Einstellung der Drehung (Winkel und Richtung)

Vignettierung

Einstellung der Stärke

Pan X

Panoramafahrt auf der X – Achse

Pan Y

Panoramafahrt auf der Y – Achse

Rahmen

Stärke des Rahmen

Hintergrund

Transparenz des Hintergrundes

Die Werte hängen von den Voreinstellungen des Bildes ab, und lassen sich daher nur in diesem Umfang ändern. Die Parameter beeinflussen sich gegenseitig

Werkzeuge

Werkzeuge

Hier gibt es 6 Optionen

- Erstelle Stil
- Importiere Stil
- Exportiere Stil
- Stilkategorie umbenennen (nur wenn ein eigener Stil markiert ist)
- Stil umbenennen (nur wenn ein eigener Stil markiert ist)
- Stil löschen (nur wenn ein eigener Stil markiert ist)

Erstelle Stil

The screenshot shows a dialog box titled "Erstelle Bildstil". It is divided into three main sections:

- Bildstil:** Contains three input fields: "Name" (with the text "Mein Stil"), "Kategorie" (a dropdown menu showing "User Stil"), and "Autor" (an empty text box).
- Seitenverhältnis des Bildes:** Contains two radio buttons. The first, "Jedes Seitenverhältnis", is selected. The second, "Verwende Seitenverhältnis für dieses Projekt - 16:9", is unselected.
- Optionen:** Contains six spinners with the following values: "Erstes Bild" (2), "Bildzähler" (1), "Nummer des Bildes für den Anfang" (0), "Nummer des Bildes für das Ende" (0), "Hauptbild" (1), and "Gesamtlänge" (8.0 s).

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "Erstellen" and "Abbruch".

Abbildung 98: Farbverlauf

Bildstil

Name

Hier kann der Name für den neuen Bildstil eingegeben werden.

Kategorie

Hier kann eine eigene Kategorie für die Bildstile angelegt werden, oder aus einer bereits erstellten Kategorie ausgewählt werden.

Autor

Hier kann der Autorenname eingetragen werden.

Seitenverhältnis des Bildes

Jedes Seitenverhältnis

Durch setzen der Option ist der Bildstil für alle Seitenverhältnisse gültig

Verwende Seitenverhältnis für dieses Projekt - x:x

Durch setzen der Option ist der Bildstil für nur für das aktuelle Seitenverhältnis des Projektes gültig

Optionen

Erstes Bild

Legt fest ab welchen Bild der Stil angewandt werden soll

Bildzähler

Legt fest wie viele Bilder der Stil umfasst

Nummer des Bildes für den Anfang

Legt die Nummer des Bildes für den Anfang fest.

Nummer des Bildes für das Ende

Legt die Nummer des Bildes für das Ende fest

Hauptbild

Zeigt an welches Bild als Hauptbilder angezeigt wird

Gesamtlänge

Zeit die Länge des Bildstiles an.

Importiere Stil

Öffnet ein Dialog Fenster. Hier können sie das Laufwerk und den Pfad auswählen, in dem sich der Stil befindet.

Exportiere Stil

Öffnet ein Dialog Fenster. Hier können sie das Laufwerk und den Pfad festlegen, in dem der Stil gespeichert werden soll.

Stilkategorie umbenennen

Öffnet ein Dialog Fenster. Hier kann der Name der aktuellen Kategorie geändert werden.

Stil umbenennen

Öffnet ein Dialog Fenster. Hier kann der Name des markierten Stiles geändert werden.

Stil löschen

Der aktuell markierte Stil wird gelöscht.

Weitere Informationen unter: [Eigenen Stil erstellen](#)

PTE: Videobuilder

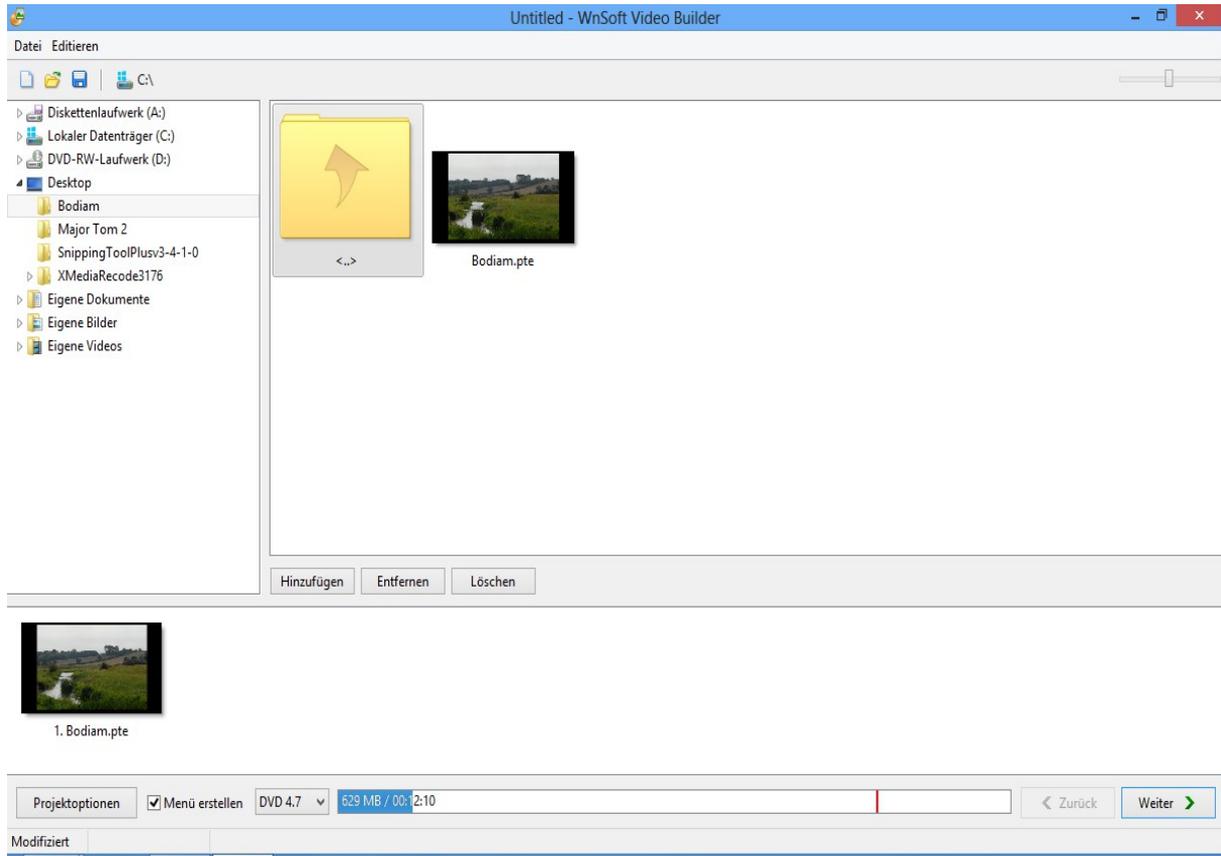


Abbildung 99: Videobuilder

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.

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

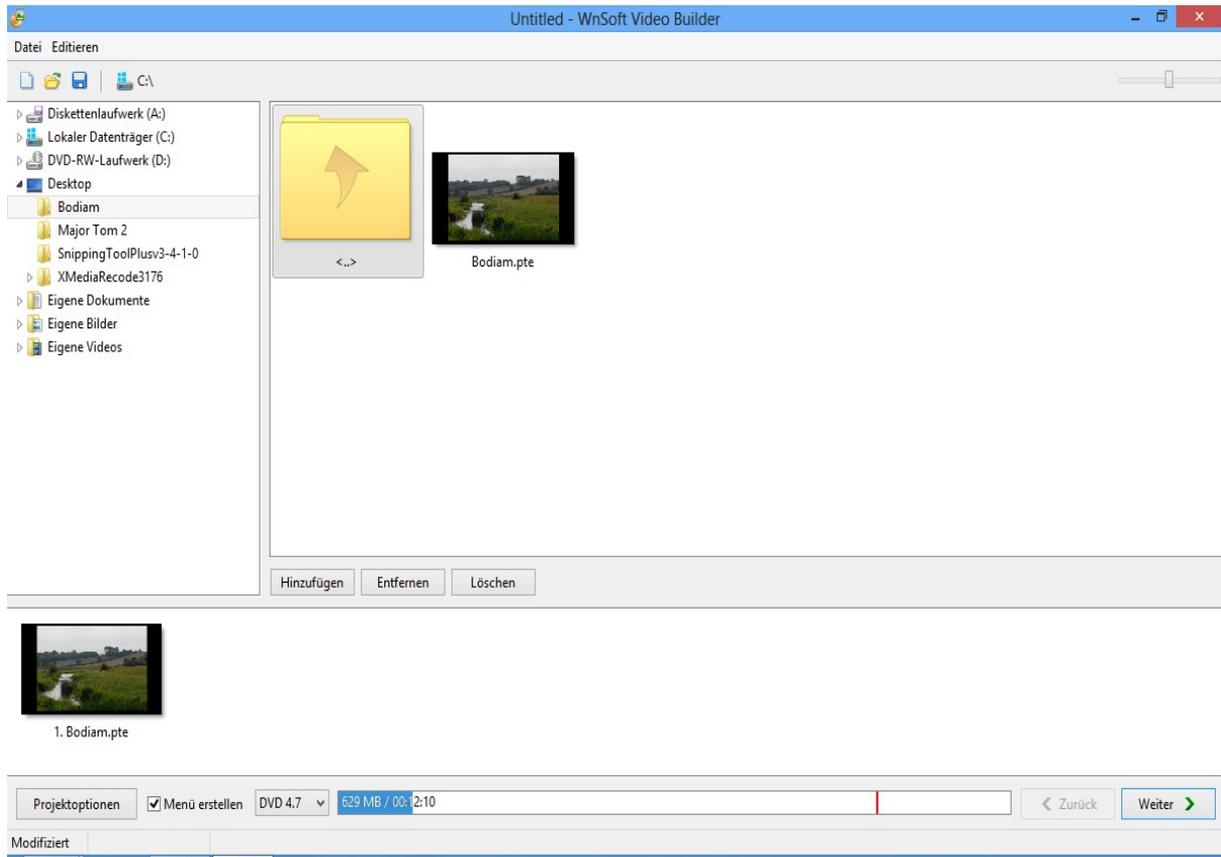


Abbildung 100: Abbildung: Hauptfenster mit geladenen Projekt

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

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

Menüleiste

Datei Editieren

Abbildung 101: Menüleiste

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

Menüpunkt – Datei

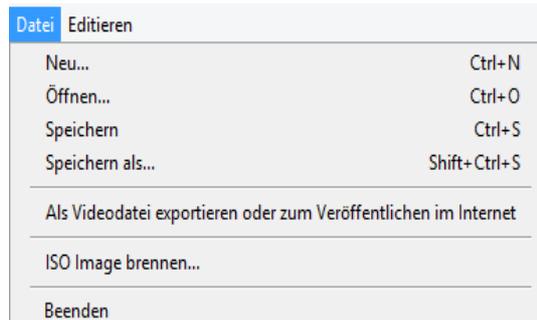


Abbildung 102: Menü: Datei

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

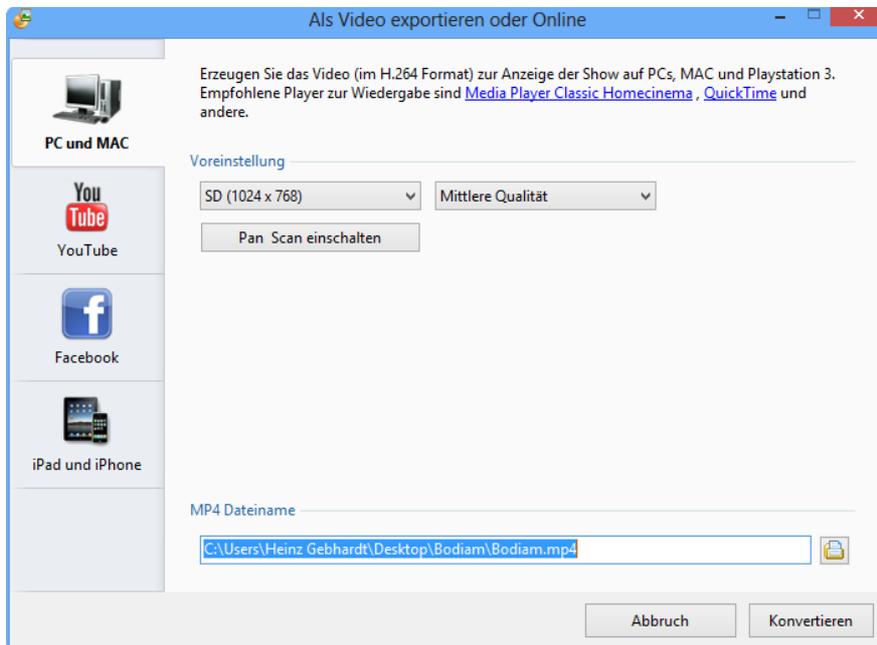
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



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 103: 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.

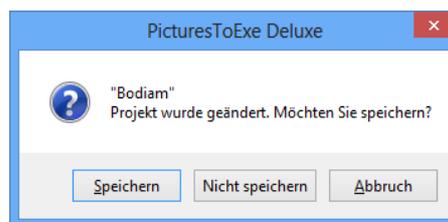


Abbildung 104: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

Menüpunkt – Editieren

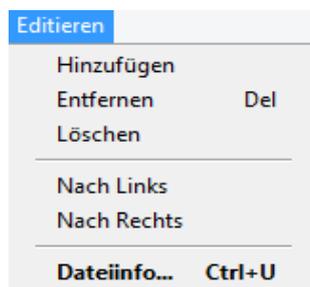


Abbildung 105: Menü: Datei

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

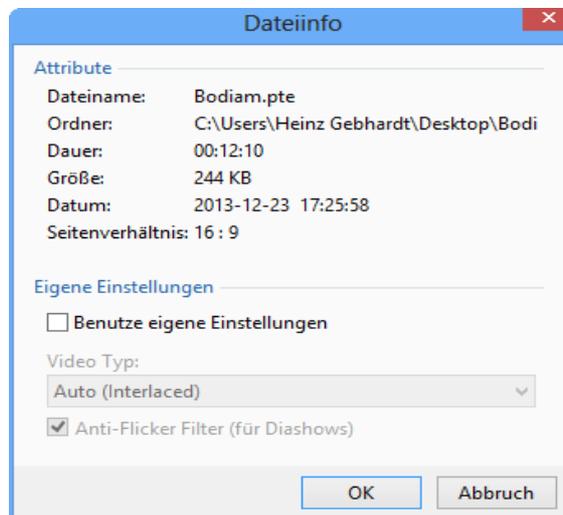
Markierte Objekte in der Videoliste werden um eine Position nach links verschoben

Nach rechts

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

Dateiinfo

Zeigt Informationen zur markierten Datei in der Videoleiste an.



106. 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 107: 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

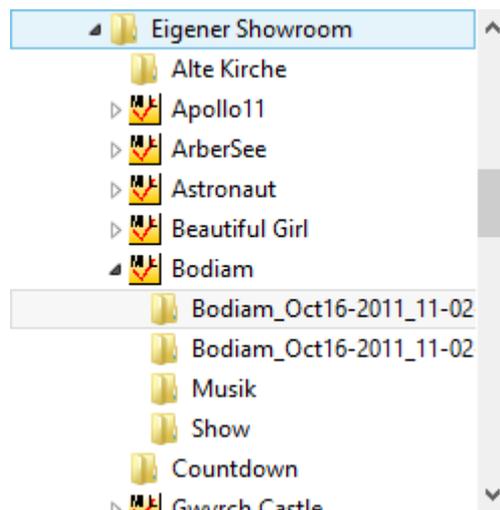


Abbildung 108: Videobuilder - Verzeichnisliste

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



Hier werden keine Dateien angezeigt

Dateiliste

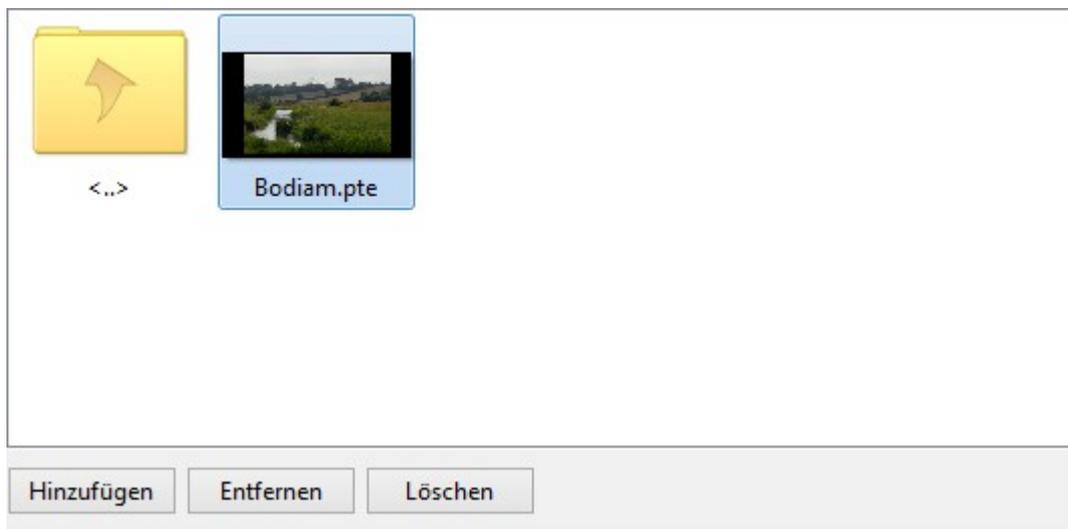


Abbildung 109: Videobuilder - Dateiliste

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

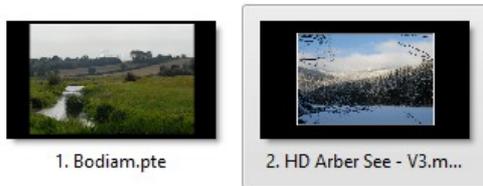


Abbildung 110: Videobuilder - Videoleiste

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

Kommandoleiste



Abbildung 111: 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.

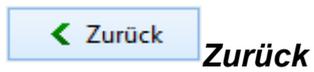
Mögliche Größe:

- 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)



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.



Es wird zum vorherigen Fenster zurückgekehrt



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 112: 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

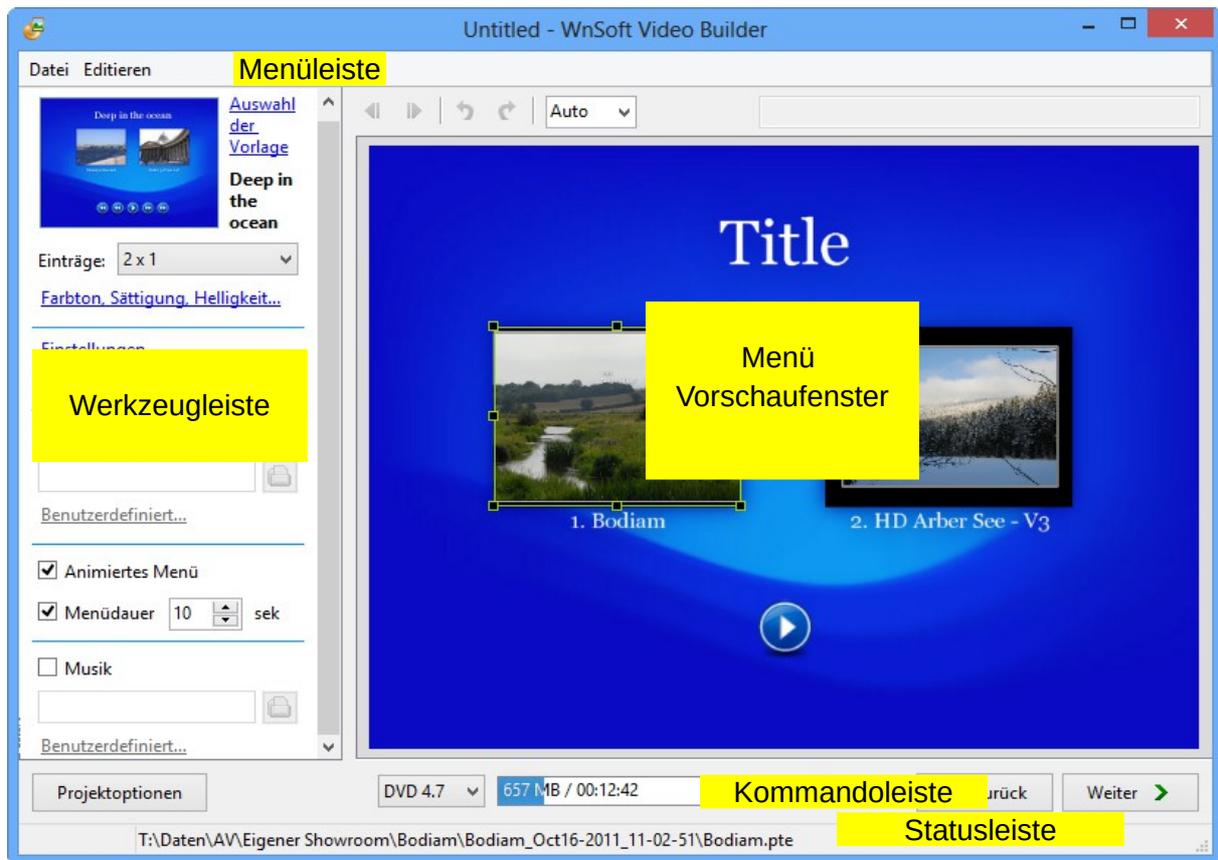


Abbildung 113: Videobuilder – DVD Menü

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

- [Menüleiste](#)
- [Werkzeuggestreife](#)
- [DVD Menü Vorschaufenster](#)
- [Kommandostreife](#)
- [Statusleiste](#)

Menüleiste

Datei Editieren

Abbildung 114: Menüleiste

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



Menüpunkt – Datei

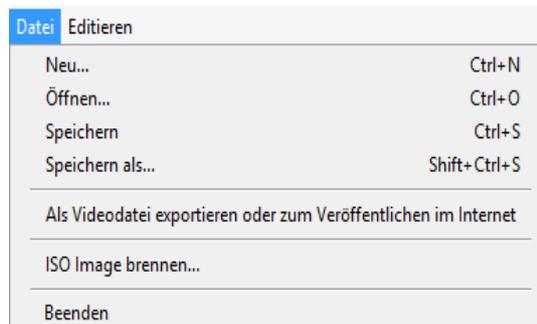


Abbildung 115: Menü: Datei

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

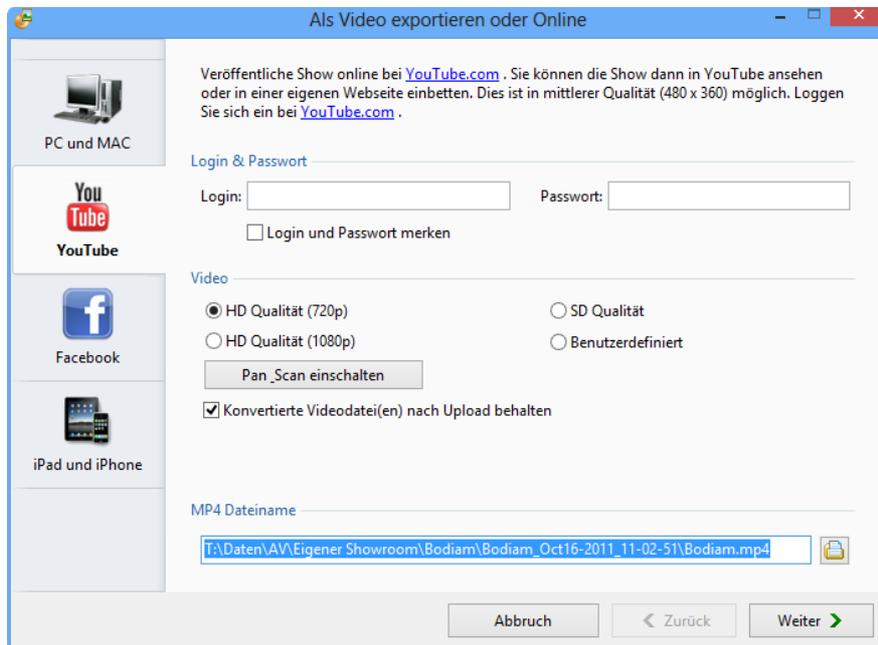
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



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.



116. 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 117: 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 118: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

Menüpunkt – Editieren

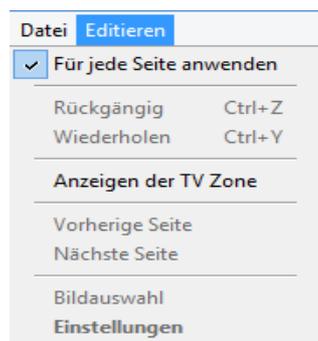


Abbildung 119: Menü: Datei

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

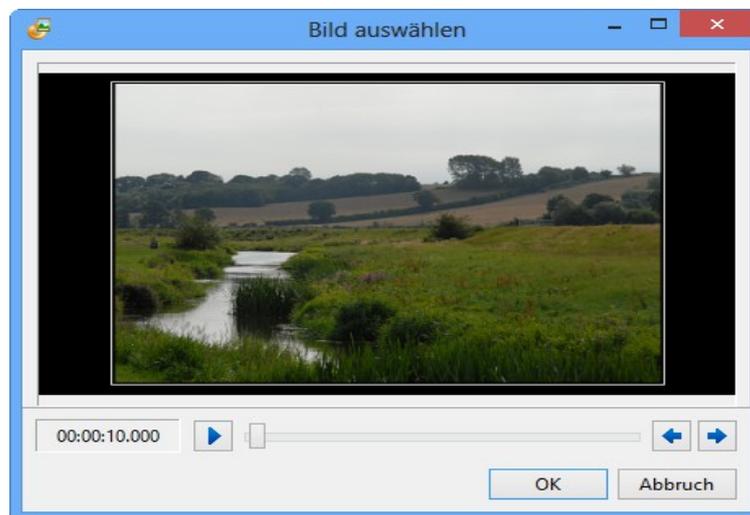
Springt zur vorherigen Seite im DVD Menü

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.



120. Abbildung: Bildauswahl

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

Einstellungen

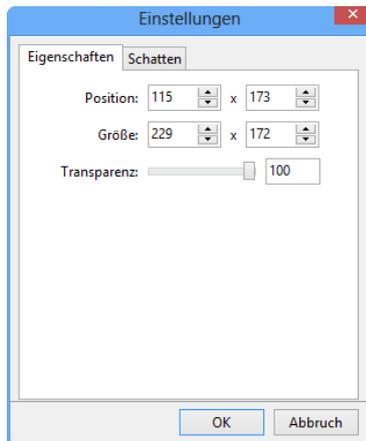


Abbildung 121: Videobuilder – Menü Eigenschaften

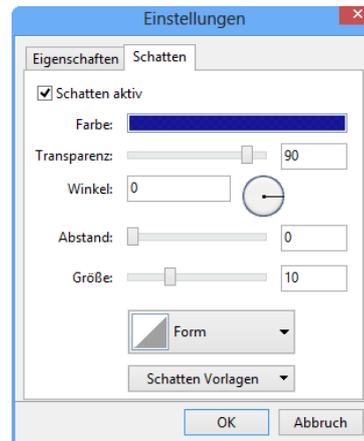


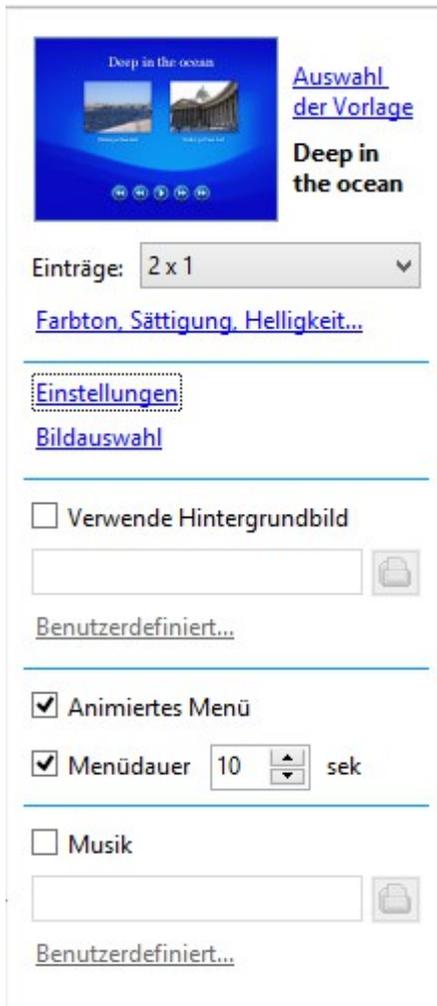
Abbildung 122: Videobuilder - Menü Schatten

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](#)

Werkzeugleiste



123. Abbildung: Werkzeugleiste

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

Einstellungen die Hier vorgenommen werden könne direkt in der Menü Vorschau getrachtet werden.

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

Auswahl der Vorlage

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

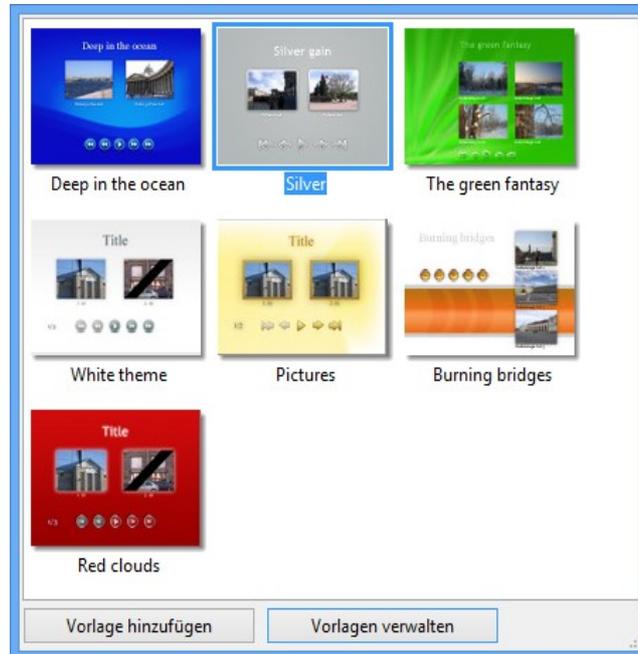


Abbildung 124: Videobuilder - Weitere Vorlagen

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

Vorlage hinzufügen

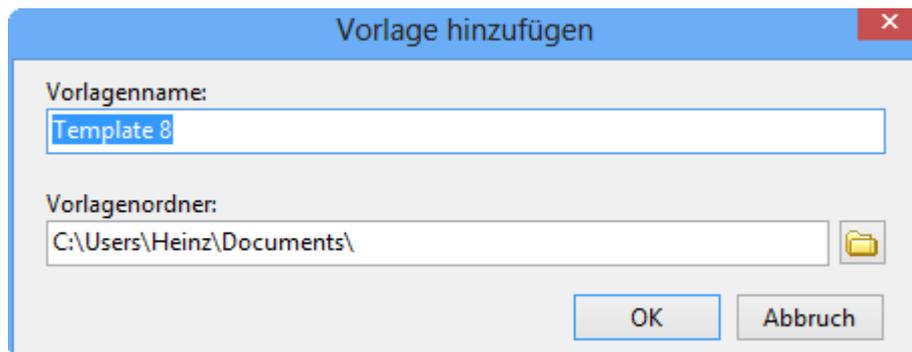


Abbildung 125: Videobuilder - Vorlage hinzufügen

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:

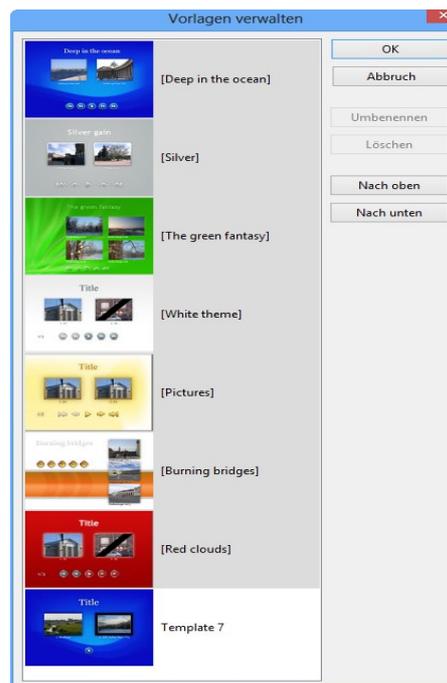


Abbildung 126: Videobuilder Vorlagen verwalten

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

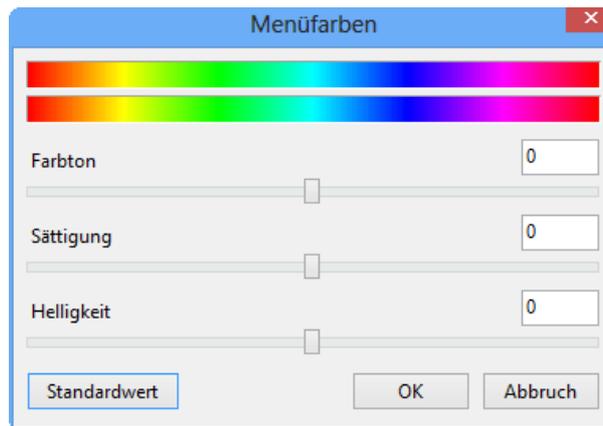


Abbildung 127: Videobuilder - Menüfarben

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

Einstellungen

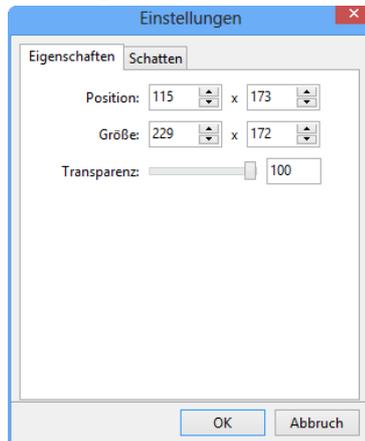


Abbildung 128: Videobuilder – Menü Eigenschaften

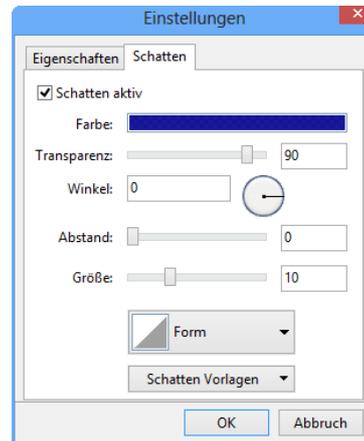


Abbildung 129: Videobuilder - Menü Schatten

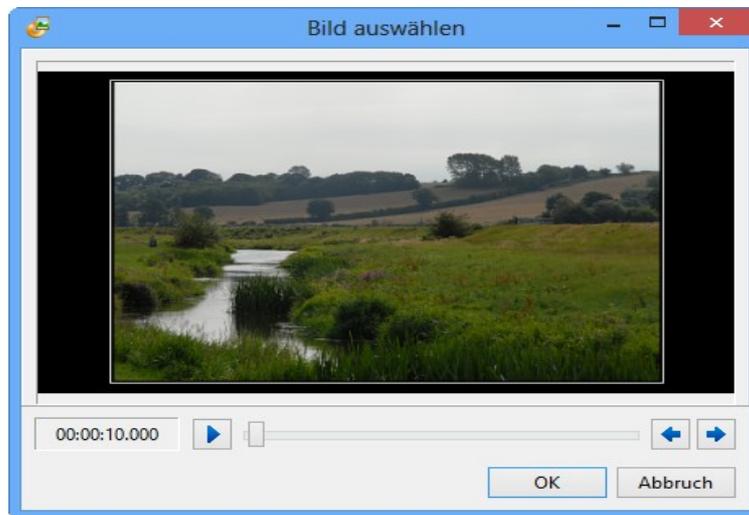
Einstellungen ist nur dann aktiv, wenn Menü Vorschaufenster: Objekte (Menüeinträge) markiert sind.

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.



130. 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 131: 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).

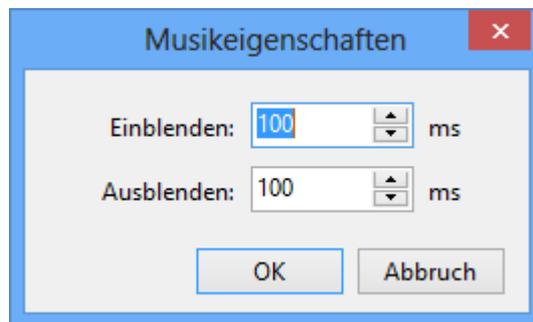
Menüdauer

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



132. Abbildung: Musikeigenschaften

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

DVD Menü - Vorschaufenster

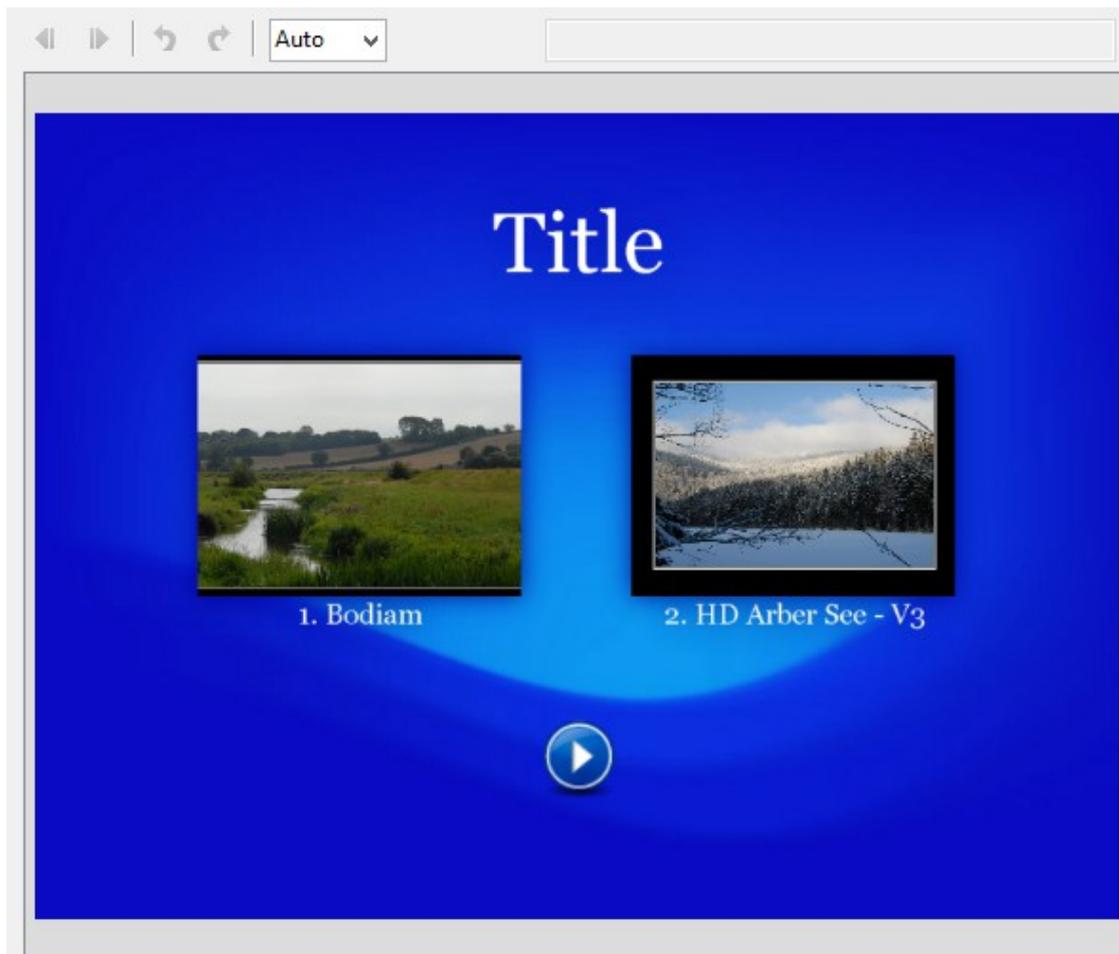


Abbildung 133: Videobuilder - DVD Menü -Vorschaufenster

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 Vorschaufenster geändert werden.

Title

Textfeld für den Titel des DVD Menüs.

Menüeintrag



134. 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

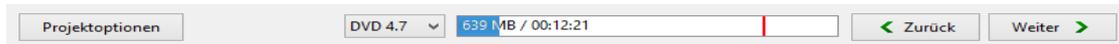


Abbildung 135: Videobuilder – Kommandoleiste DVD Menü

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 den 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 136: 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

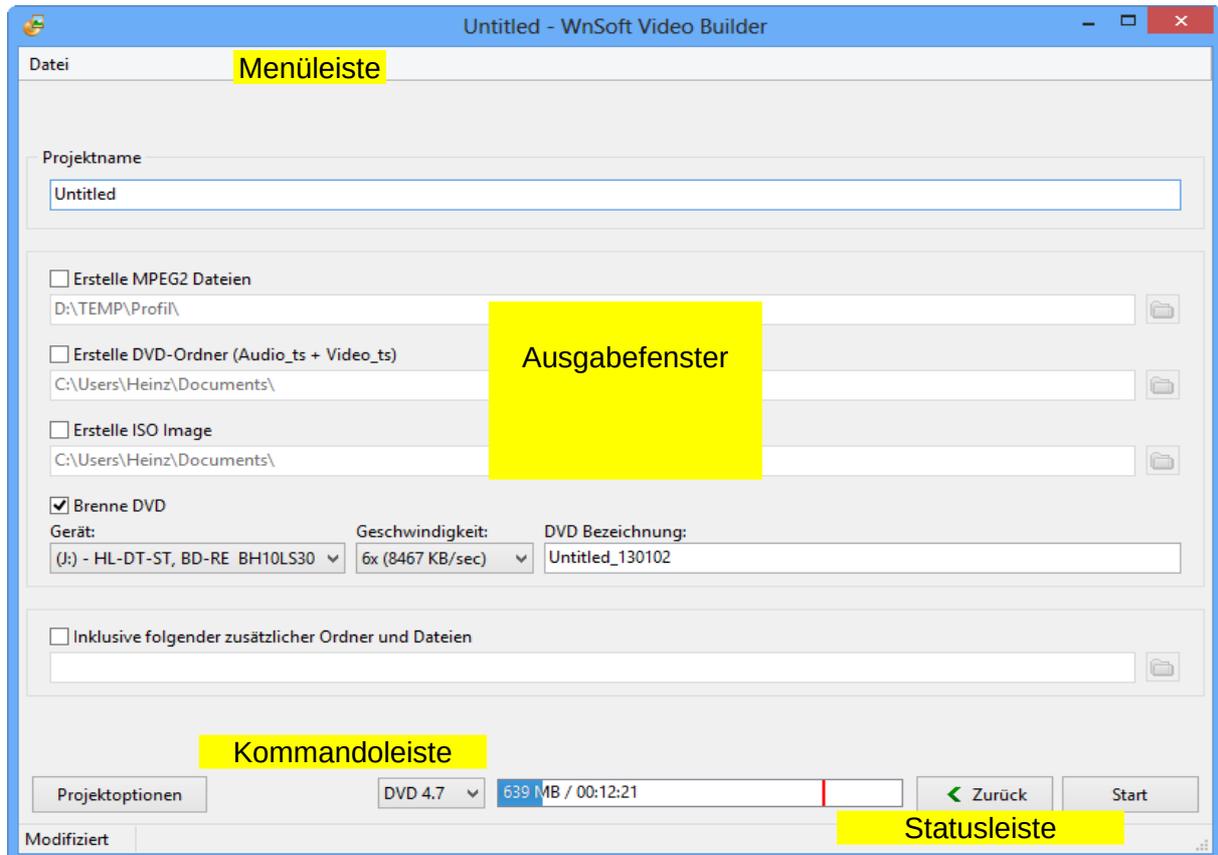


Abbildung 137: Videobuilder – DVD Menü

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, diese sind:

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

Menüleiste

Datei

Abbildung 138: Menüleiste Ausgabe

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

Menüpunkt – Datei

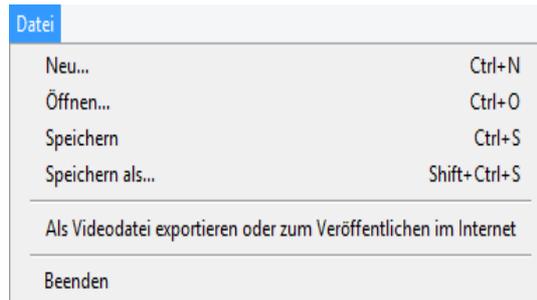


Abbildung 139: Menü: Datei

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

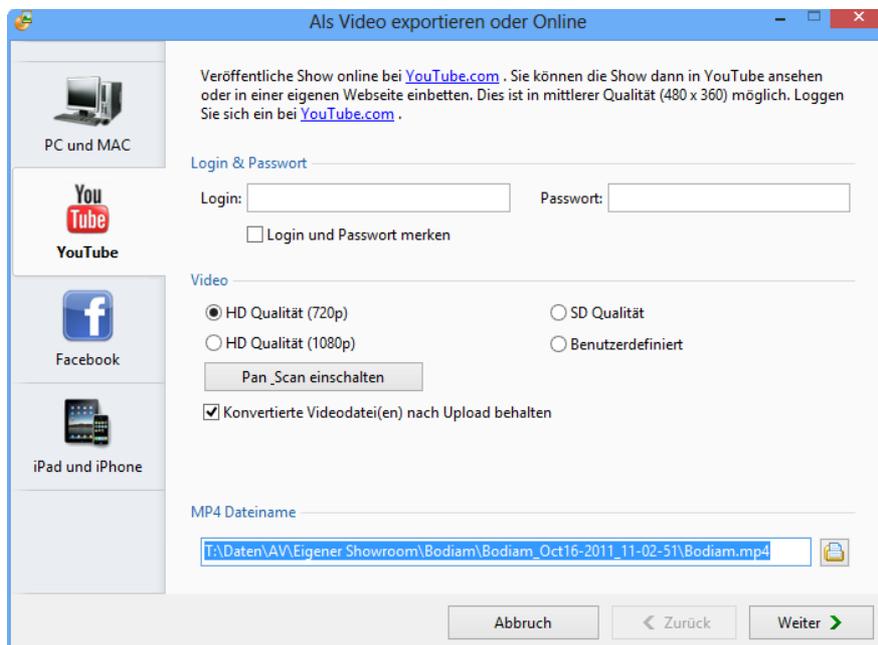
sichert die Projektdatei unter einen neuen Namen oder /und in einen anderen Verzeichnis / Laufwerk.



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.



140. 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.

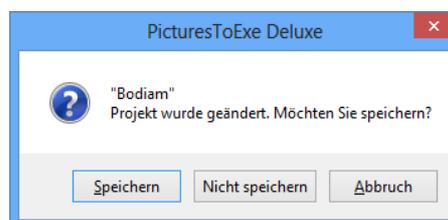


Abbildung 141: Hinweisfenster auf nicht gesichertes Projekt

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 142: Videobuilder Ausgabefenster

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

Projektname

Hier wird der aktuelle Projektname 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 143: 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)

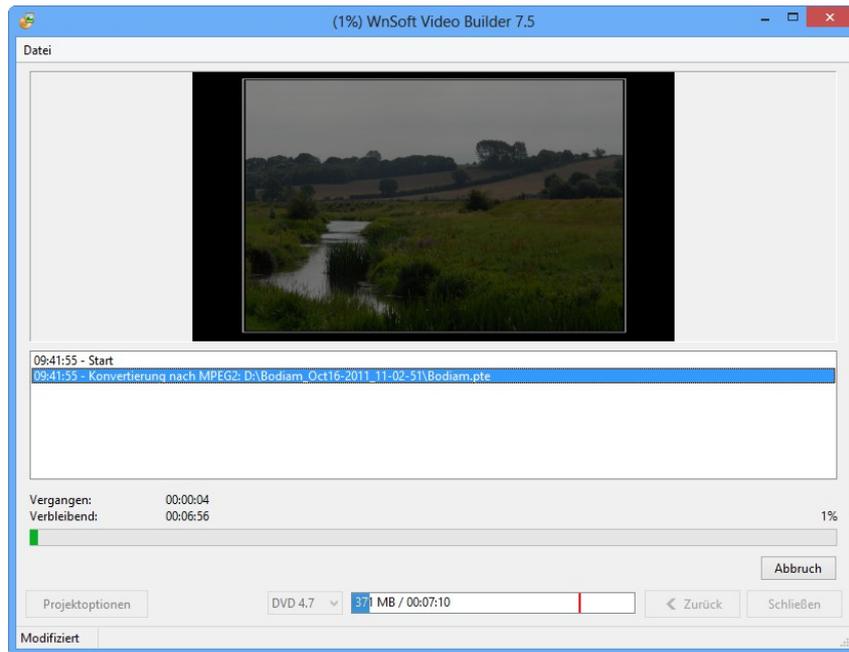
blauer Balken: Zeigt den belegten Speicherplatz auf den Medium an.
Es wird die Größe und Länge als Text mit angegeben.

< Zurück **Zurück**

Es wird zum vorhergehenden Dialog zurückgekehrt

Start **Start**

Nach klicken der Schaltfläche Start wird mit der Konvertierung begonnen

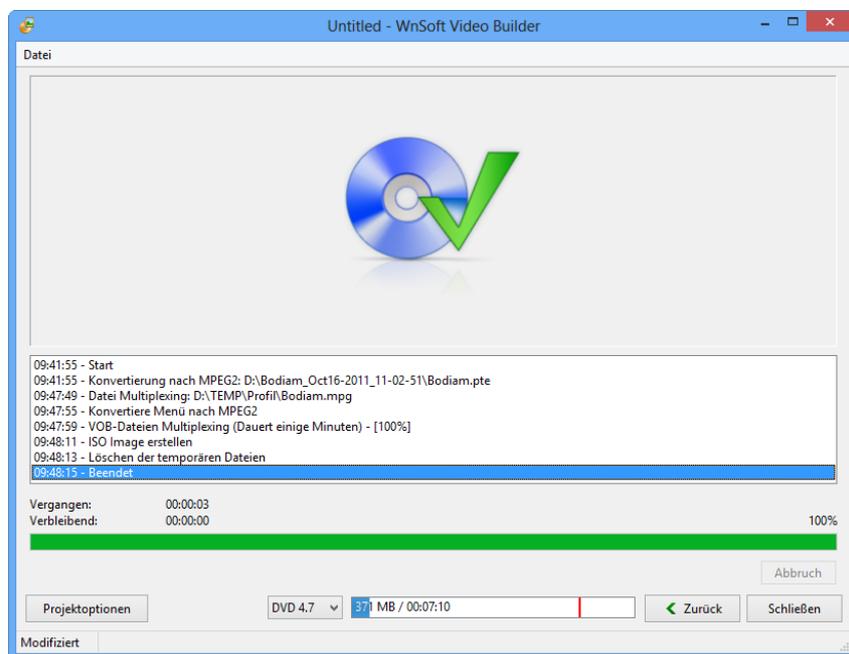


144. Abbildung: Konvertierung

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

Abbruch

Die Konvertierung wird abgebrochen



145. Abbildung: Konvertierung erfolgreich

Meldung nach erfolgreicher Konvertierung.

Statusleiste

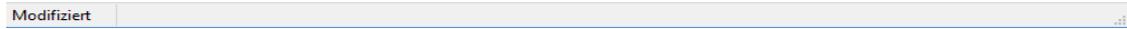


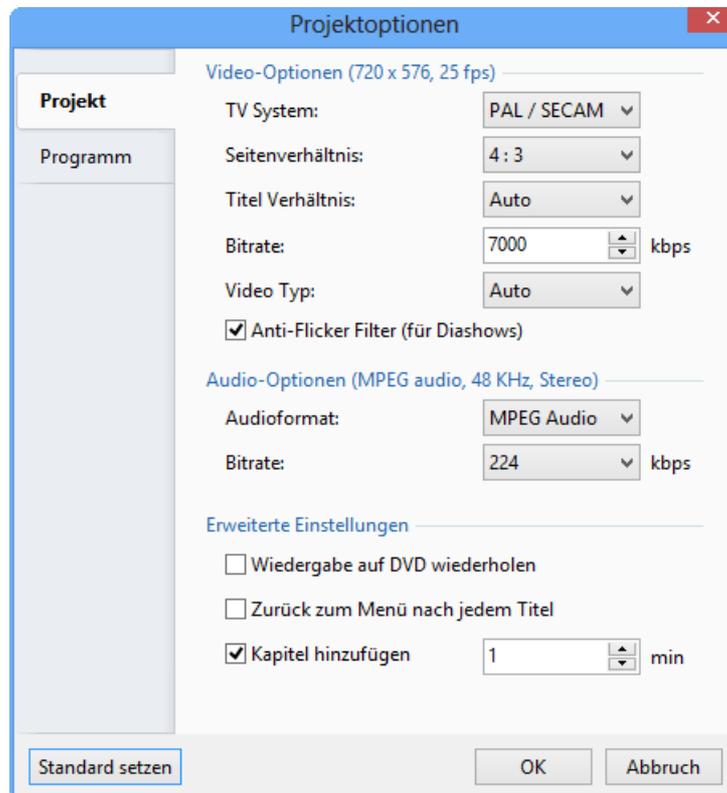
Abbildung 146: Videobuilder – Statusleiste Ausgabe

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



147. 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.

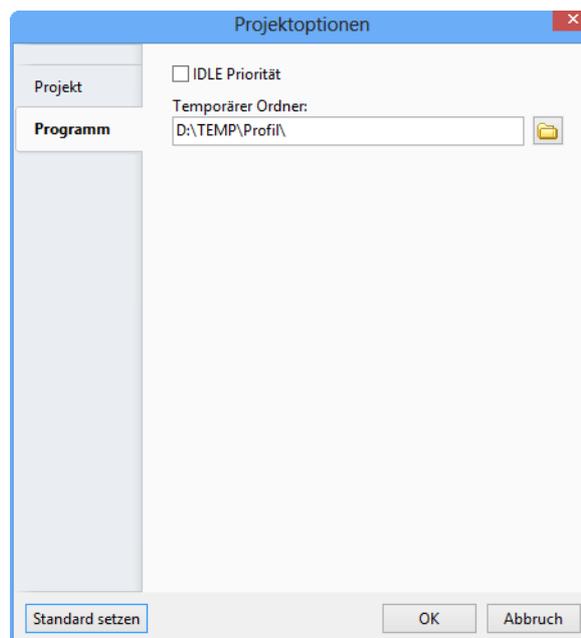
Kapitel hinzufügen

Ermöglicht das Hinzufügen von Kapiteln und deren Nummerierung.

Standard setzen

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

Programm



148. 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

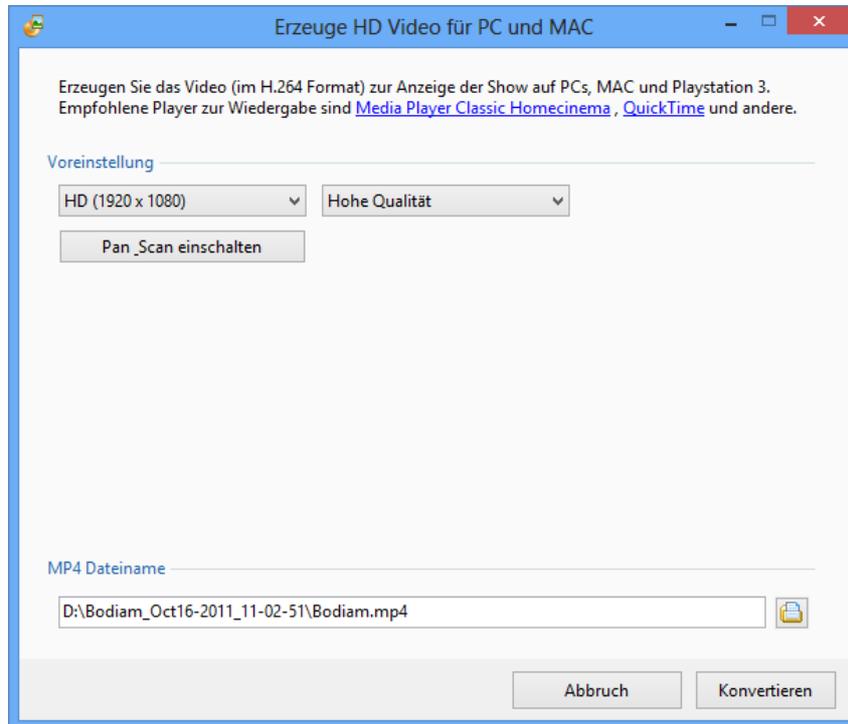


Abbildung 149: HD Video für PC und MAC

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

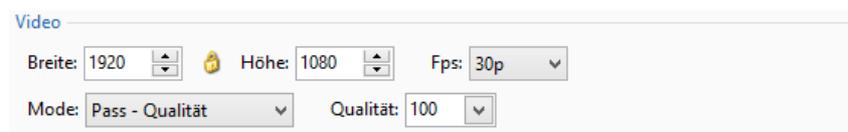


Abbildung 150: Benutzerdefiniert - Video

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

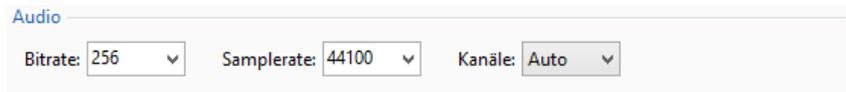


Abbildung 151: Benutzerdefiniert - Audio

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.

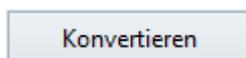
- Hohe Qualität
- Mittlere Qualität
- Niedrigere Qualität

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

Startet die Konvertierung des Projektes in ein Video

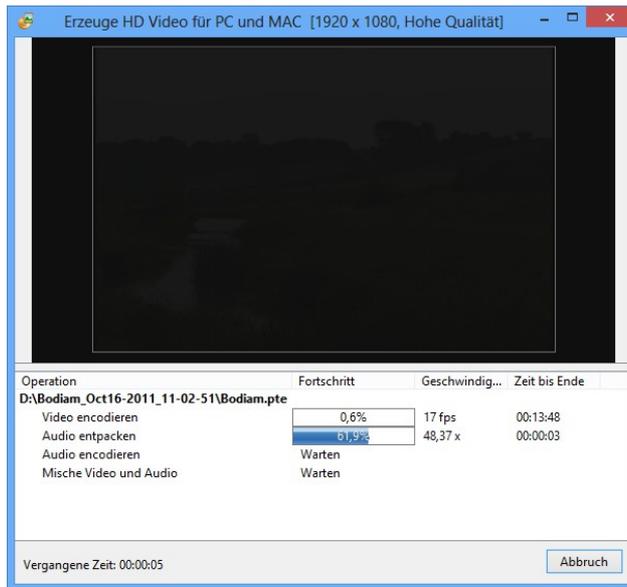


Abbildung 152: HD Video für PC und MAC - Konvertierung

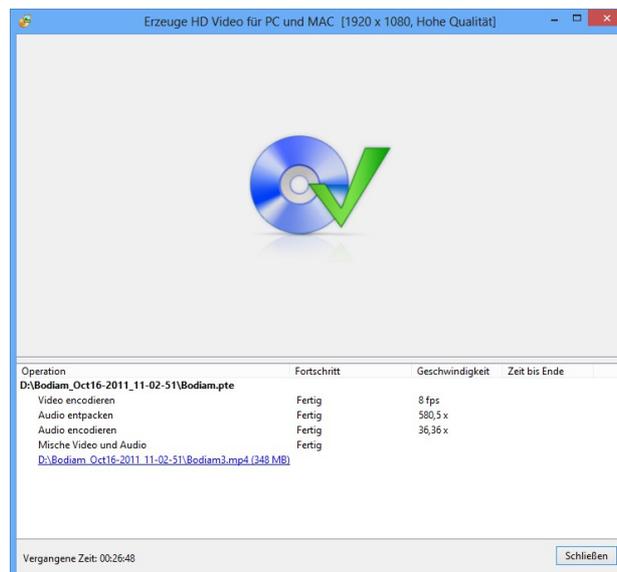


Abbildung 153: HD Video für PC und MAC abgeschlossen

Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

Video für Mobile Geräte

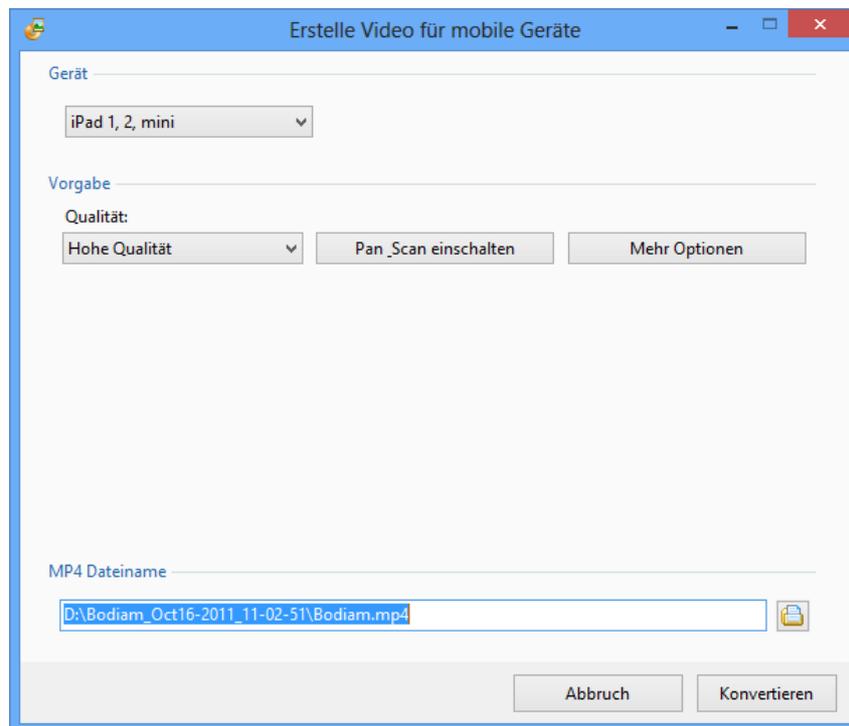


Abbildung 154: Erstelle Video für mobile Geräte

Hier können Standardgeräte und deren voreingestellten Profile ausgewählt werden.

- iPhone 4, 4S
- iPhone 5, 5S
- iPad (1024 x 768)
- iPad Retina (1920 x 1080)4
- Tablet (1024 x 600)
- Tablet (1024 x 768)
- Tablet (1280 x 800)
- Tablet (1980 x 1080)

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

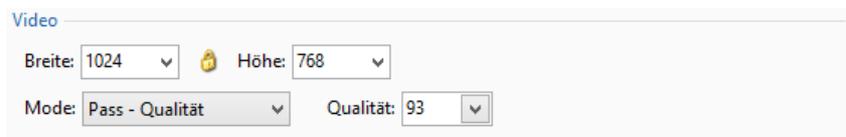


Abbildung 155: Benutzerdefiniert - Video

Hier kann die Breite, die Höhe, der Mode und die Qualität eingestellt werden.

Die **Bitrate** ist durch Standards vorgegeben.

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

Audio

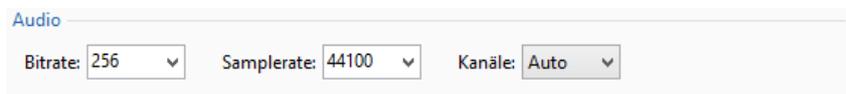


Abbildung 156: Benutzerdefiniert - Audio

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.

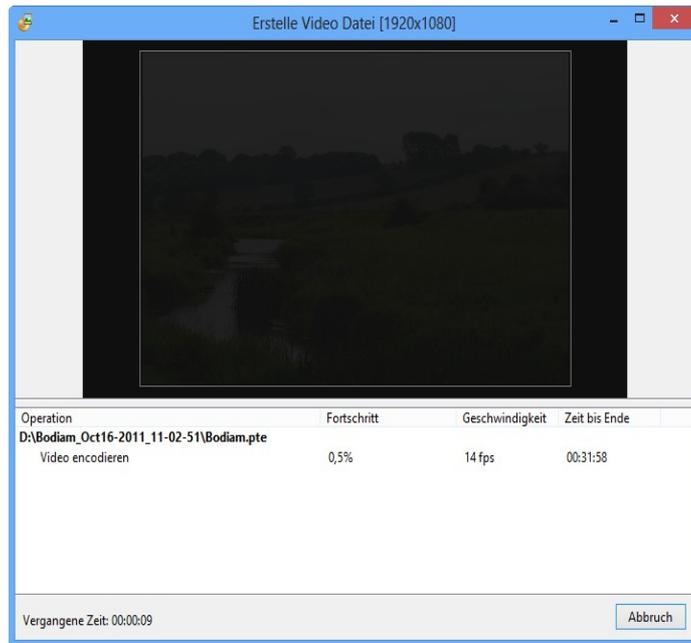


Abbildung 157: Video für Mobile Geräte - Konvertierung

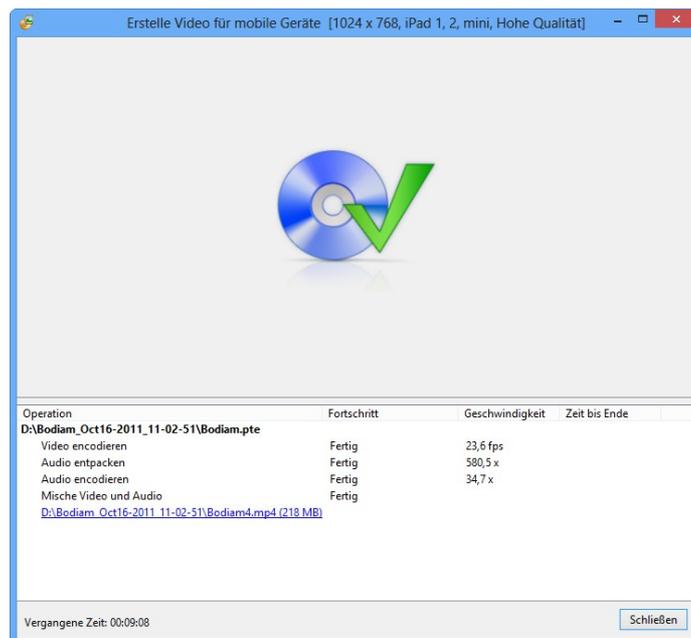


Abbildung 158: Video für Mobile Geräte abgeschlossen

Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

AVI Videodatei

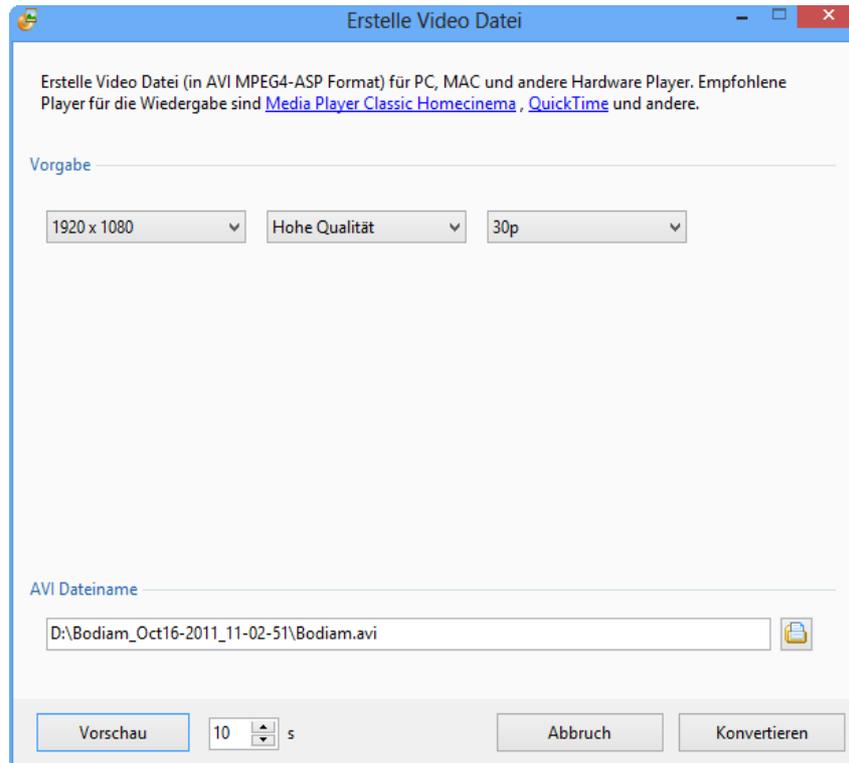


Abbildung 159: Erstelle Video für mobile Geräte

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.

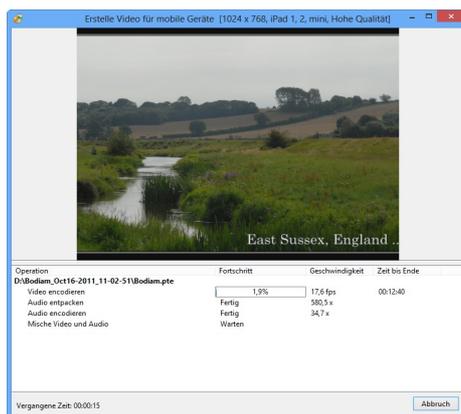


Abbildung 160: Video für Mobile Geräte - Konvertierung

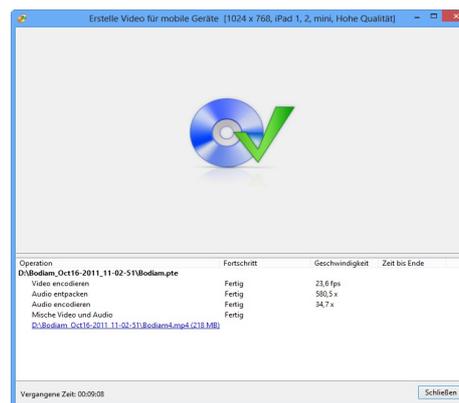


Abbildung 161: Video für Mobile Geräte abgeschlossen

Die Konvertierung und die Ausgabe Datei ist erstellt.

Benutzerdefiniert

MPEG4-ASP Video mit AAC Audio ▼ MPEG4-ASP Video mit AAC Audio

Video

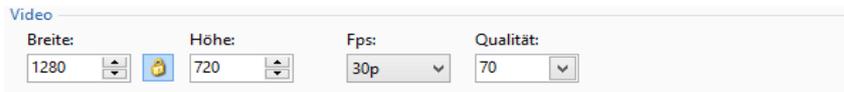


Abbildung 162: AVI Video - Video

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



Abbildung 163: 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

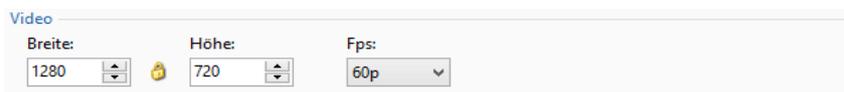


Abbildung 164: AVI Video - Video

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

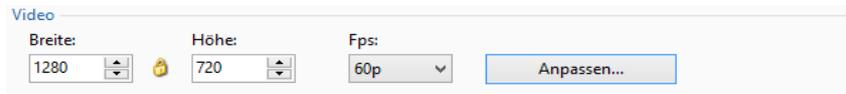


Abbildung 165: AVI Video - Video

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

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

Anpassen... **Anpassen:**

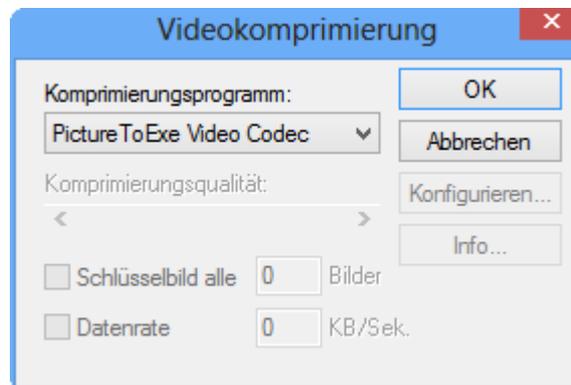


Abbildung 166: Eigener Video Codec auswählen

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

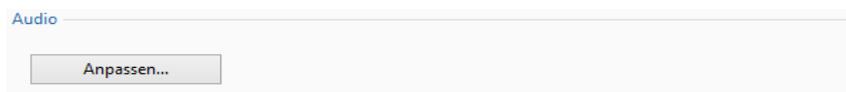


Abbildung 167: Benutzerdefiniert - Audio

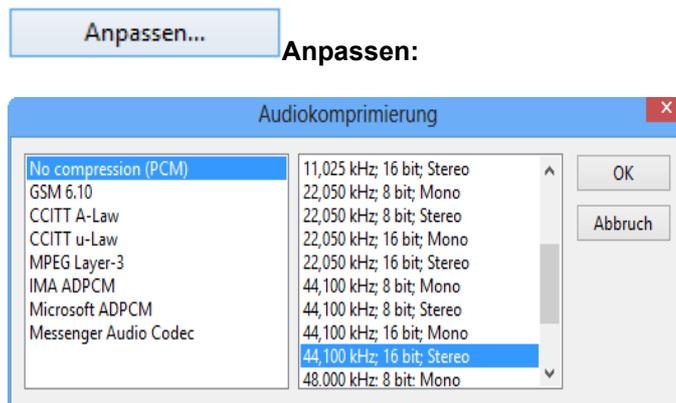


Abbildung 168: Eigener Video Codec auswählen

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

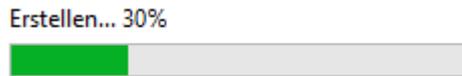


Abbildung 169: Ausführbare Datei für PCs - erstellen

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



Abbildung 170: Ausführbare Datei für das Internet erstellen (EXE)

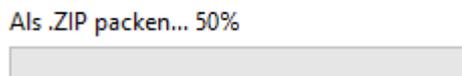


Abbildung 171: Ausführbare Datei für das Internet erstellen (Zip packen)

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.

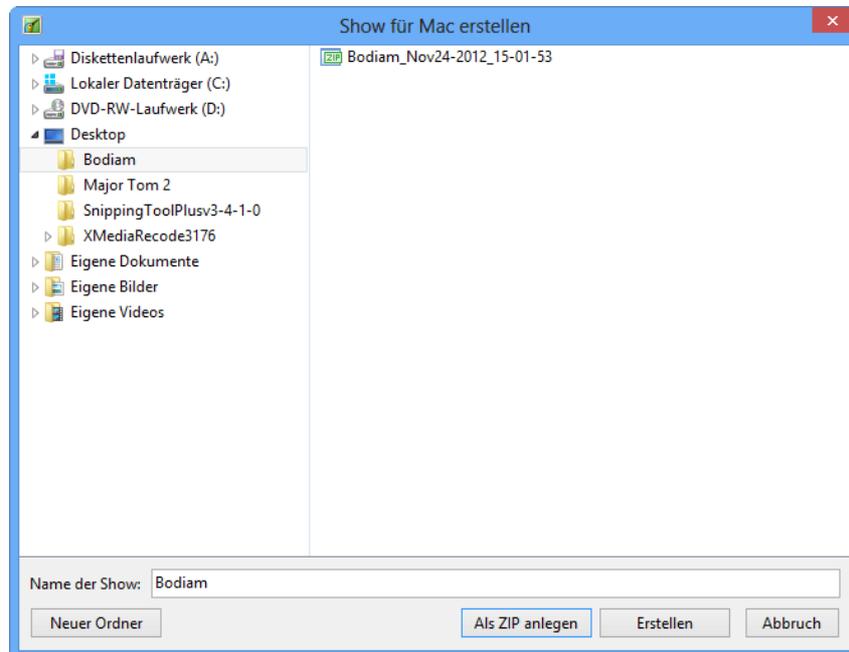
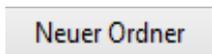


Abbildung 172: Show für MAC erstellen

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

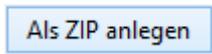
Name der Show:

Geben Sie den Dateinamen an.



Neuer Ordner.

Erstellt einen neuen Ordner



Als ZIP anlegen

Mit den anklicken der Schaltfläche wird die Datei erstellt.

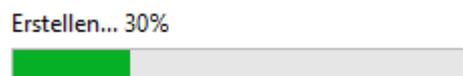


Abbildung 173: Show für MAC erstellen (APP)

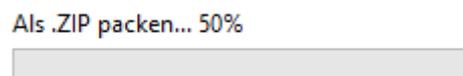
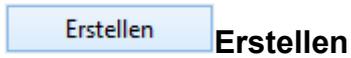


Abbildung 174: Show für MAC erstellen (Zip packen)

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



Mit dem Anklicken der Schaltfläche wird die Datei erstellt.



Abbildung 175: 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.

Veröffentlichen auf Youtube

Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster.

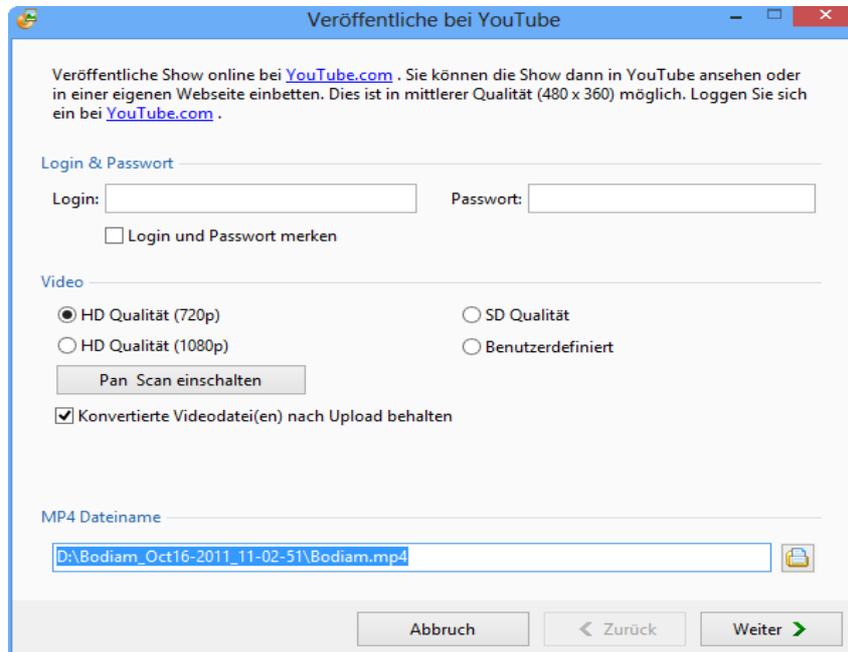


Abbildung 176: Veröffentlichen auf YouTube

Login & Passwort

177. 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

178. 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

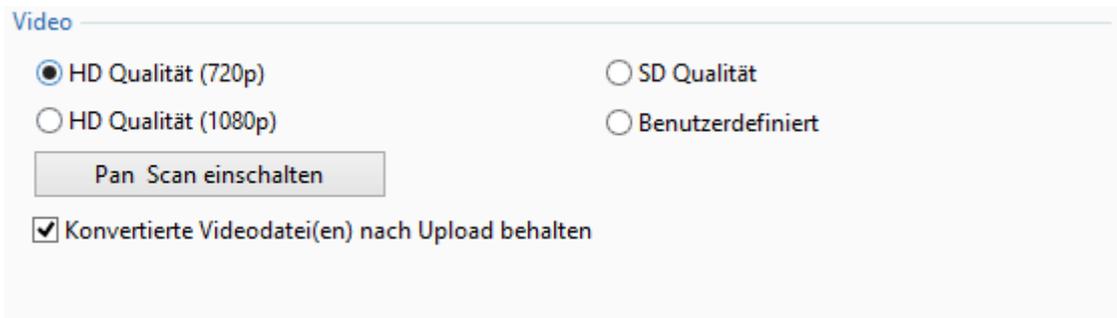
Nach anklicken der Funktion, erscheint ein Dialogfenster.

Bitte beachten Sie die Hinweise im Fenster



Abbildung 179: Veröffentlichen auf YouTube

Video:



180. 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



The image shows a form titled "Video Parameter". It contains two input fields. The first field is labeled "Titel:" and contains the text "Ampel". The second field is labeled "Beschreibung:" and is currently empty. The form has a light gray background and a white border.

181. 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 is a link "Für Facebook registrieren" on the left and two buttons, "Anmelden" and "Abbrechen", on the right.

182. 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.

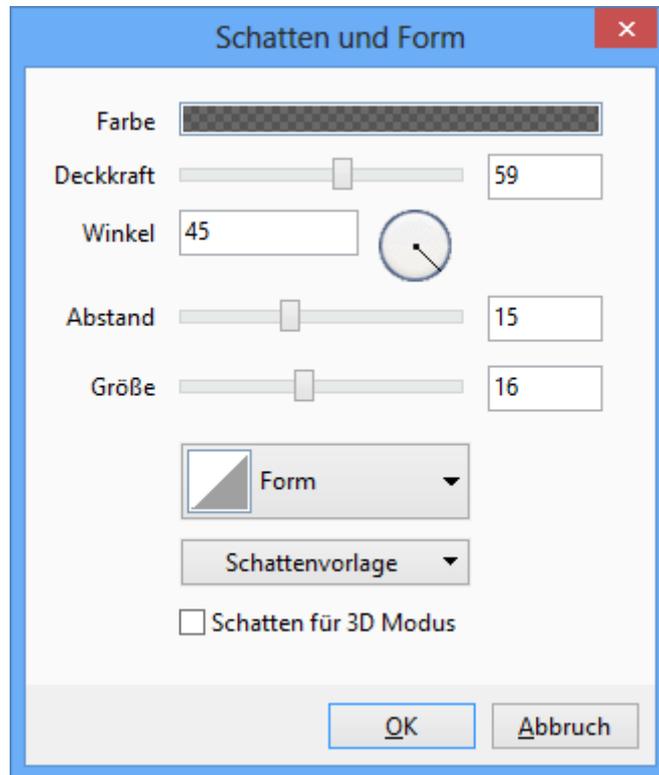


Abbildung 183: Dialogfenster: Schatten und Form



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

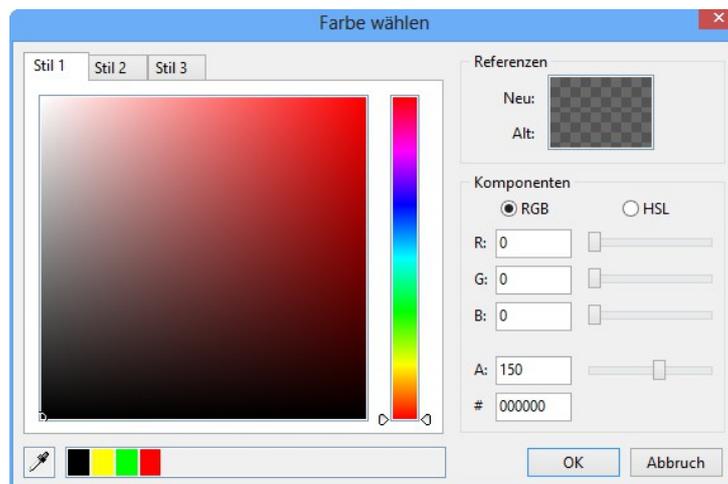


Abbildung 184: Stiel 1

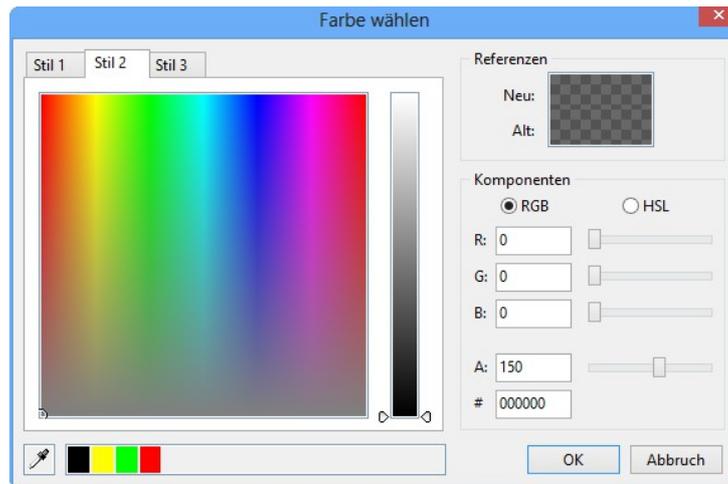


Abbildung 185: Stil 2

Durch Eingaben der Werte in den Unterschiedlichen Feldern, oder mit Hilfe des

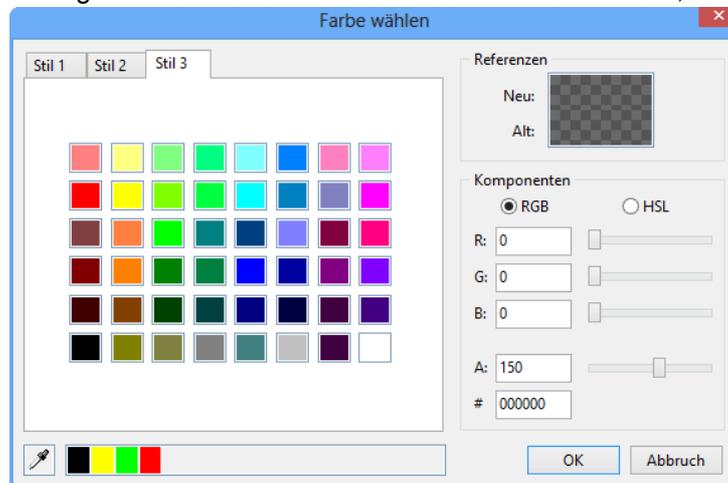
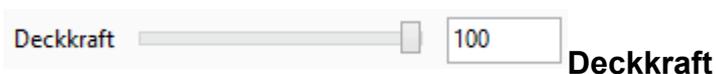


Abbildung 186: Stil 3

Schieberegler kann die Farbe festgelegt werden.

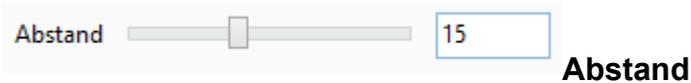
Durch Einsatz der Pipette kann auch eine Farbe aus dem Desktop ausgewählt werden.



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

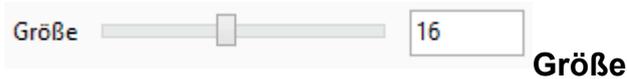


Durch bewegen des Drehknopfes oder Eingabe der Werte kann der Winkel des Schattens eingestellt werden. Der Strich an Drehknopf zeigt die Richtung des Schattens an.



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...

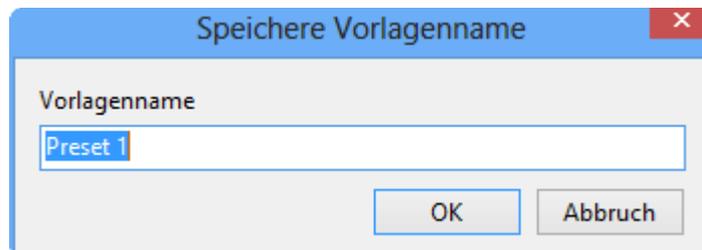


Abbildung 187: Speichere Schattenvorlage

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.

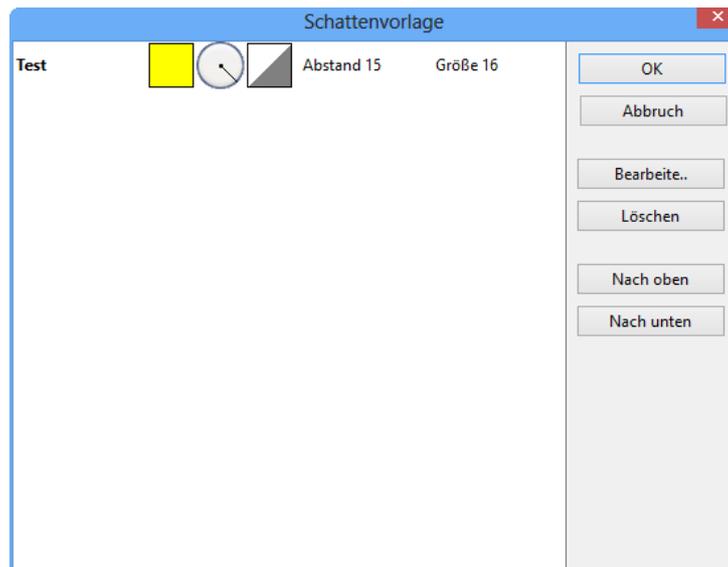


Abbildung 188: Schattenvorlage

Sie sehen eine Liste der Vorlagen:

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

Bearbeite..

Öffnet ein weiteres Dialogfenster:



Abbildung 189: 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

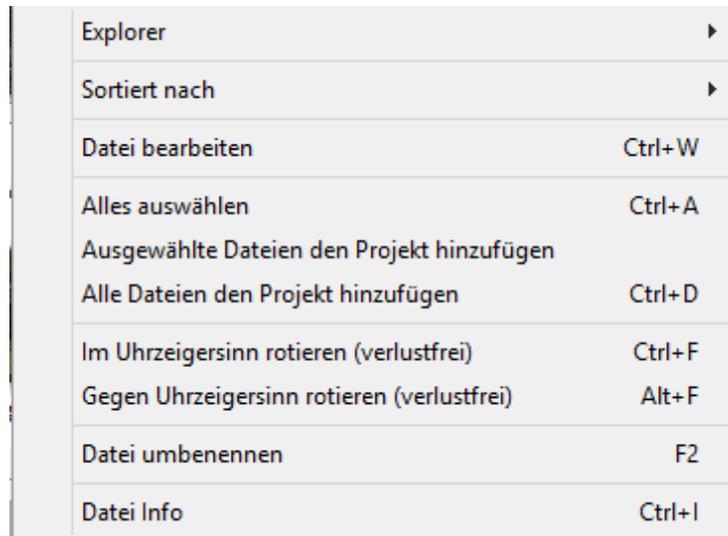
Schatten für 3D Modus

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

190. 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
Bild(er) einfügen	Ctrl+V
Leeres Bild einfügen	Alt+S
Bild aus Bildleiste entfernen	Del
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen	
Zufällige Reihenfolge	Alt+R
Bild einrichten...	Ctrl+U
Stil...	
Objekte und Animation	Ctrl+B
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Audiokommentar	▶
Anderes Bild auswählen	Alt+C
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei Info	Ctrl+I

Abbildung 191: Kontextmenü - Bildleiste

Bild(er) kopieren

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

Bild(er) 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

Stil

Öffnet das Dialogfenster: Stil Dialog

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.

Audiokommentar

Ton Datei hinzufügen

Öffnet ein Dialogfenster um eine Audiodatei für das Markiert Bild auszuwählen, Mit öffnen wird diese Datei ausgewählt.

Aufnahme Kommentar

Öffnet des Dialogfenster das Audio Kommentar. Siehe unter: [Audiokommentar](#)

Link der Audiodatei aufheben:

Hebt einen bestehenden Link zwischen der Audiodatei und dem markierten Bild auf.

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 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
Bild(er) einfügen	Ctrl+V
Leeres Bild einfügen	Alt+S
Bild aus Bildleiste entfernen	Del
Alle Bilder aus Bildleiste entfernen	
Zufällige Reihenfolge	Alt+R
Bild einrichten...	Ctrl+U
Stil...	
Objekte und Animation	Ctrl+B
Im Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Ctrl+F
Gegen Uhrzeigersinn rotieren (verlustfrei)	Alt+F
Audiokommentar	▶
Anderes Bild auswählen	Alt+C
Datei bearbeiten	Ctrl+W
Datei Info	Ctrl+I

192. Abbildung: Kontextmenü Bildbereich

Bild(er) kopieren

Ein oder mehrere markierte Bilder werden in die Zwischenablage kopiert

Bild(er) 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

Stil

Öffnet das Dialogfenster: Stil Dialog

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.

Audiokommentar

Ton Datei hinzufügen

Öffnet ein Dialogfenster um eine Audiodatei für das Markiert Bild auszuwählen, Mit öffnen wird diese Datei ausgewählt.

Aufnahme Kommentar

Öffnet des Dialogfenster das Audio Kommentar. Siehe unter: [Audiokommentar](#)

Link der Audiodatei aufheben:

Hebt einen bestehenden Link zwischen der Audiodatei und dem markierten Bild auf.

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 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
Audiodatei mit Bild 1 verlinken	
Audiodatei entfernen	Del
Lösche Audiomarken	
Audio anpassen	
Datei Info	

193. 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.

Tonspur nach unten

Die markierte Tonspur wird in der Anordnung nach unten geschoben.

Audiodatei mit Bild xx verlinken

Die markierte Audiodatei wird mit den vorgeschlagenen Bild verlinkt

Audiodatei entfernen

Die markierte Audiodatei wird aus dem Projekt entfernt.

Audiomarken löschen

Bei der markierten Audiodatei werden alle Audiomarken (Lautstärke Anpassungen in der Hüllkurve) entfernt.

Audio anpassen

Öffnet das Fenster: [Projektoptionen – Musik](#). Hier können verschiedene Einstellungen an den Audiodatei vorgenommen werden .

Datei Info

Es werden 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 Editionen

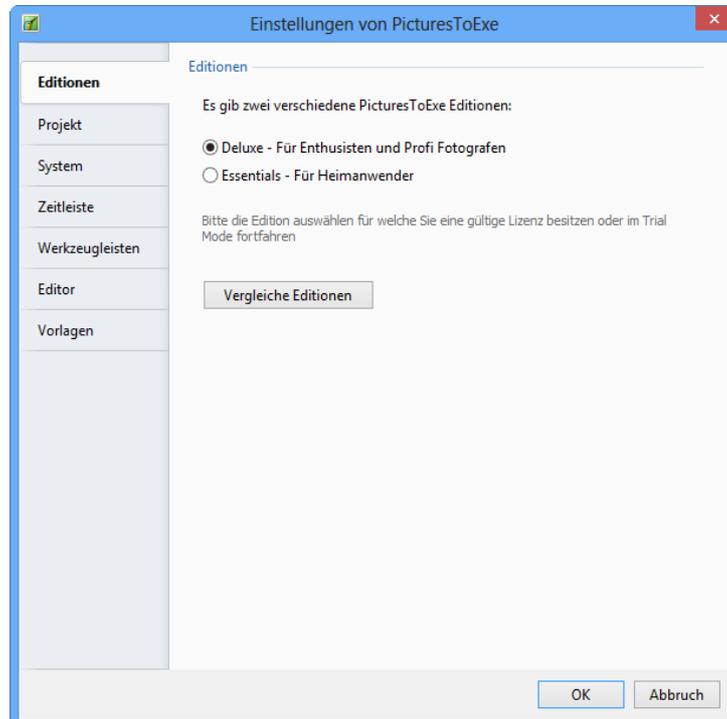


Abbildung 194: Reiter Projekt

Editionen

Hier kann zwischen den Editionen gewechselt werden.



Sie benötigen für die Deluxe Version den passenden Lizenzschlüssel, ansonsten kann diese nur im begrenzten Trail Modus ausgeführt werden.

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

Vergleiche Editionen

Der Haken leitet die auf die Homepage von WNSoft. Hier wird Ihnen der Unterschied zwischen der Essentiell und der Deluxe Version angezeigt.

PTE Einstellungen: Reiter Projekt

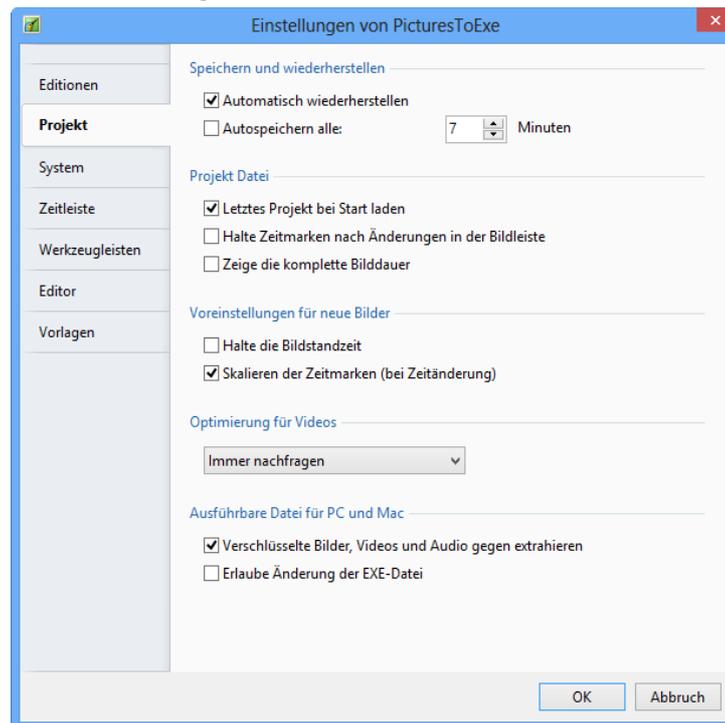


Abbildung 195: Reiter Projekt

Speichern und wiederherstellen

Automatisch wiederherstellen

Ist der Haken gesetzt, wird PTE nach einer 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 Zeitinhalte. (Überblendung und Effekte)

Zeige die komplette Bilddauer

Ist der Haken gesetzt wird die Bilddauer komplett angezeigt (Standzeit + Überblendzeit).

Voreinstellungen für neue Bilder

Halte die Bildstandzeit

Ist der Haken gesetzt, wird bei Einfügen von Bildern die Bildstandzeit der nachfolgenden Bilder nicht verändert. Die Show wird länger.

Skalieren der Zeitmarken bei Zeitänderung

Wird bei einem Bild die Standzeit verändert, so passen sich die Zeitmarken (in Objekte und Animation gesetzte Zeitmarken) proportional an.

Dadurch ändern sich für alle nachfolgenden Objekte in der Bildleiste die Zeitinhalte 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 Videobuilder.

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 Extrahieren geschützt.

(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

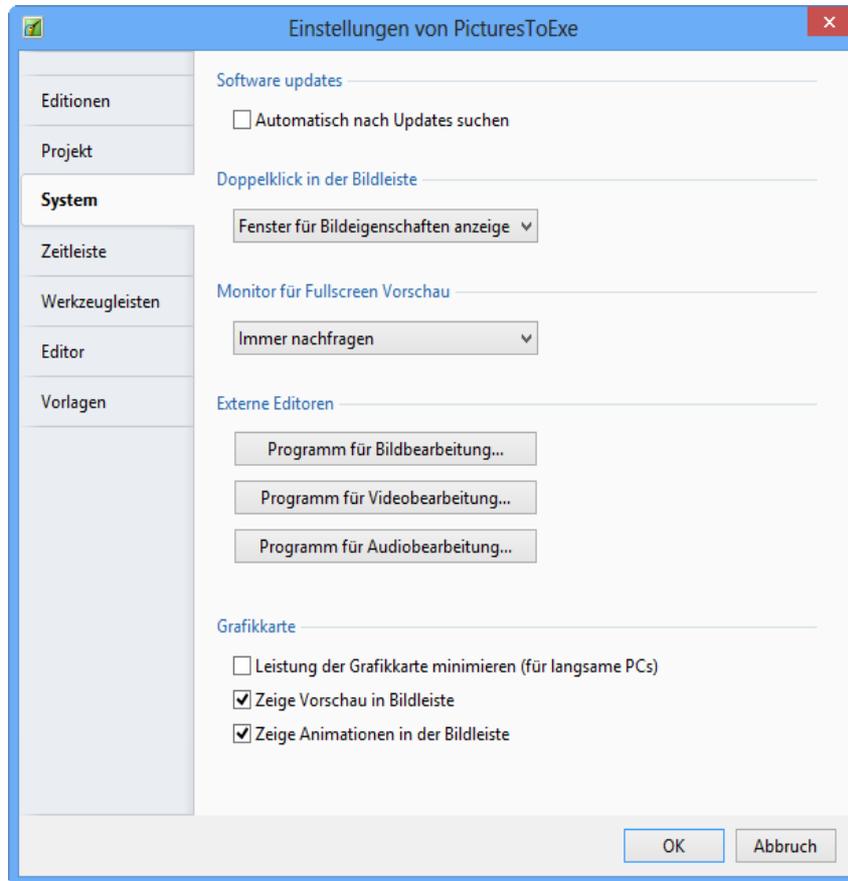


Abbildung 196: Reiter System

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](#)

Stil - Dialog öffnen

Bei Doppelklick wird das Fenster für den Stil Dialog angezeigt. Siehe Fenster: [Stil Dialog](#)

Editor: 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,

Programm für Bildbearbeitung...

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

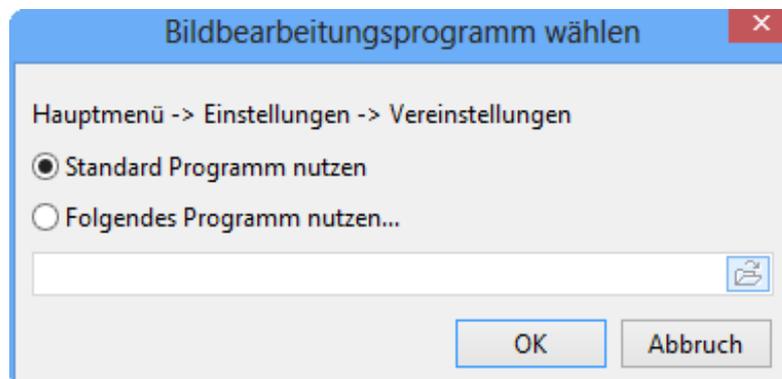


Abbildung 197: Bildbearbeitungseditor auswählen

Standard Programm nutzen

Verwendet das Programm welches auf dem 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.

Programm für Videobearbeitung...

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

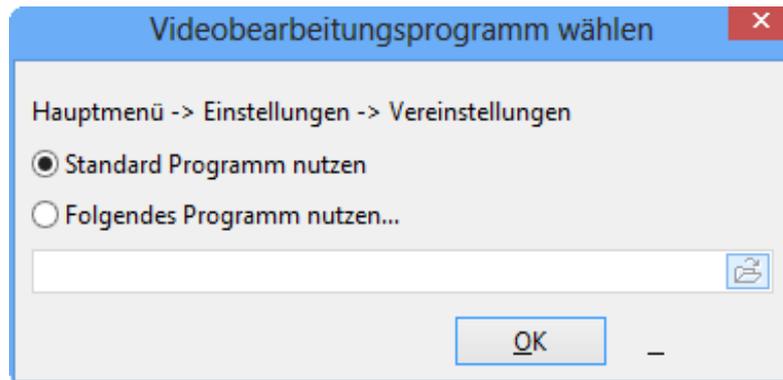


Abbildung 198: Videobearbeitungsprogramm auswählen

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.

Programm für Audibearbeitung...

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

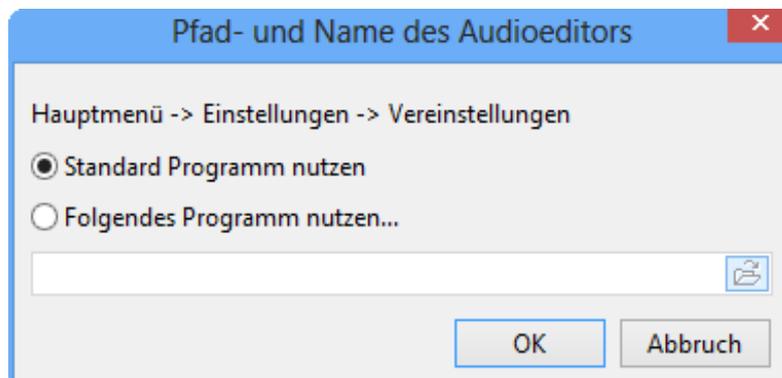


Abbildung 199: Audibearbeitungsprogramm auswählen

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

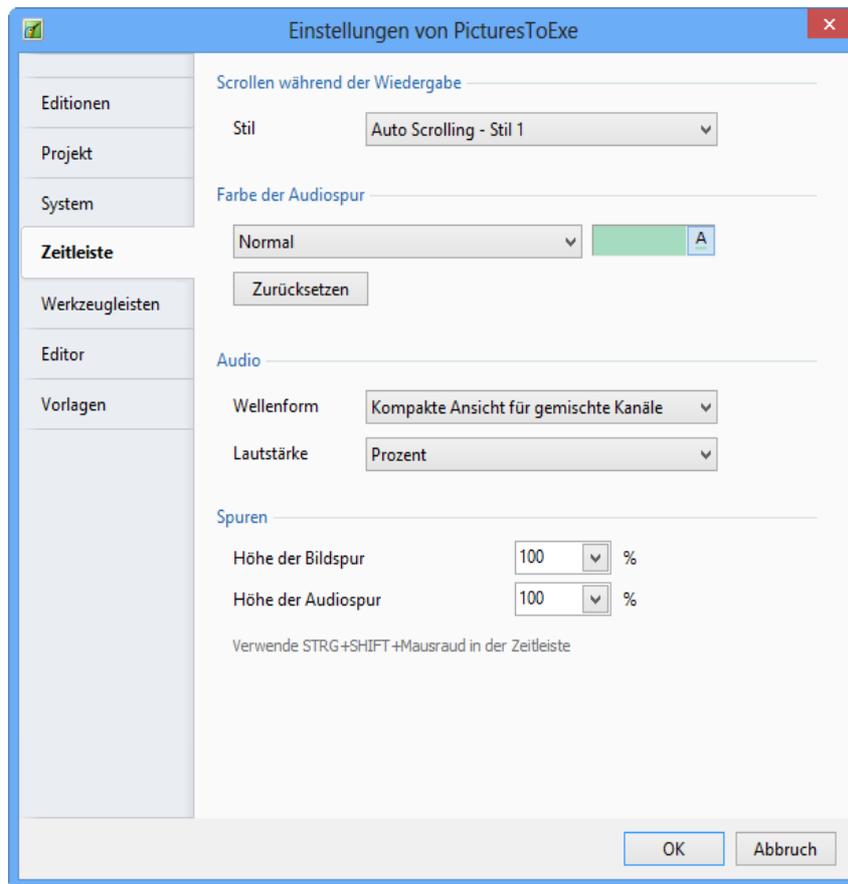


Abbildung 200: Reiter Zeitleiste

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**, **Ausgewählt**, **Wellenform**, **Marke** und **Hüllkurvenlinie** und **Schattierung** möglich.

Die Schaltfläche: stellt die Default Einstellung wieder her.

Audio

Wellenform

Hier kann die Darstellung der Hüllkurve eingestellt werden

Kanäle mischen

Zeigt die Hüllkurve komplett an.



Kompakte Ansicht für gemischte Kanäle

Zeigt die Hüllkurve nur als Lautstärken Kurve an.



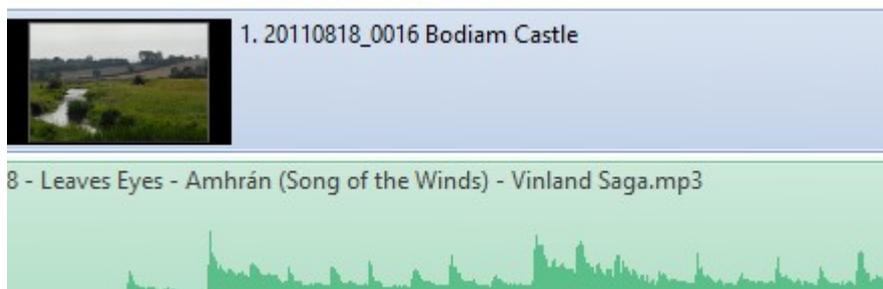
Spuren

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

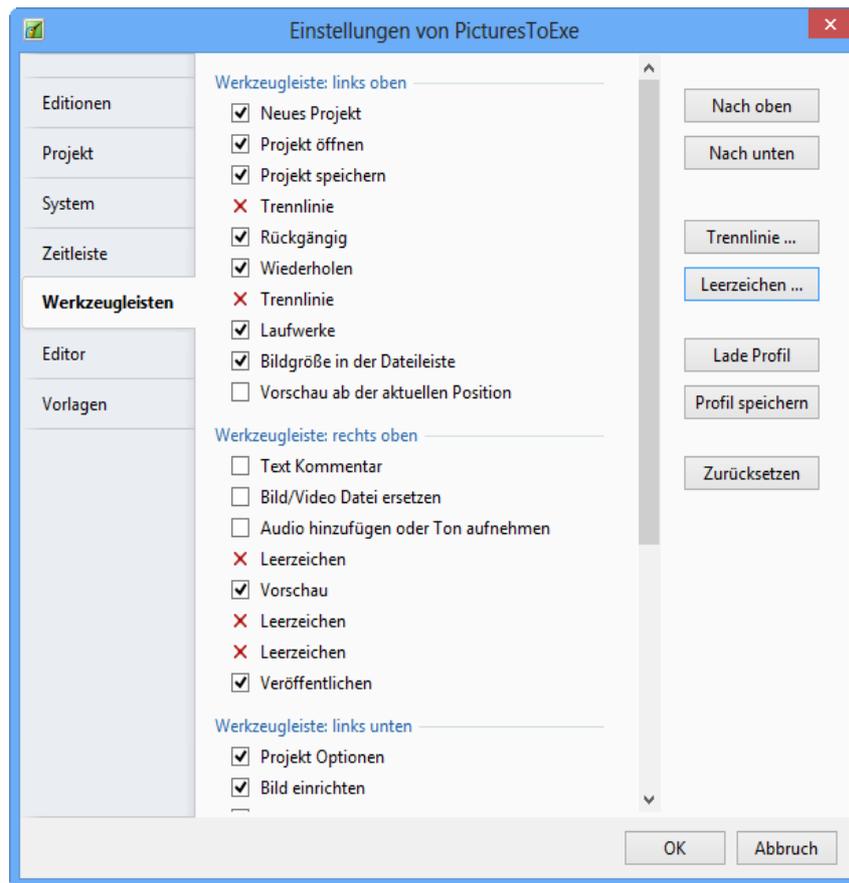


Abbildung 201: Reiter Werkzeugeleisten

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

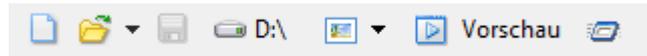
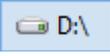
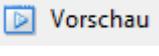


Abbildung 202: Werkzeugleiste links oben - alle Elemente

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 203: 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: Ton Datei hinzufügen Aufnahme Kommentar
	Show erstellen	Biete die Auswahl zum erstellen der Show

Werkzeuggestreife links unten

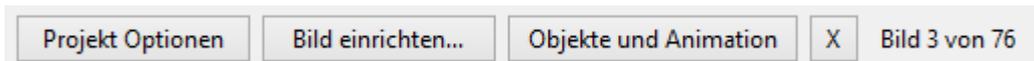


Abbildung 204: Werkzeuggestreife links unten - Alle Elemente

Die Werkzeuggestreife befindet sich links in der Kommandoleiste im PTE Hauptfenster.

Icon / Ausgabe	Funktionen	Beschreibung
	Projekt Optionen	Öffnet das Fenster: Projekt Optionen
	Bild einrichten	Öffnet das Fenster: Bild einrichten
	Editor: Objekte und Animation	Öffnet das Fenster: Objekte und Animation
	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 205: 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 Profilenames (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

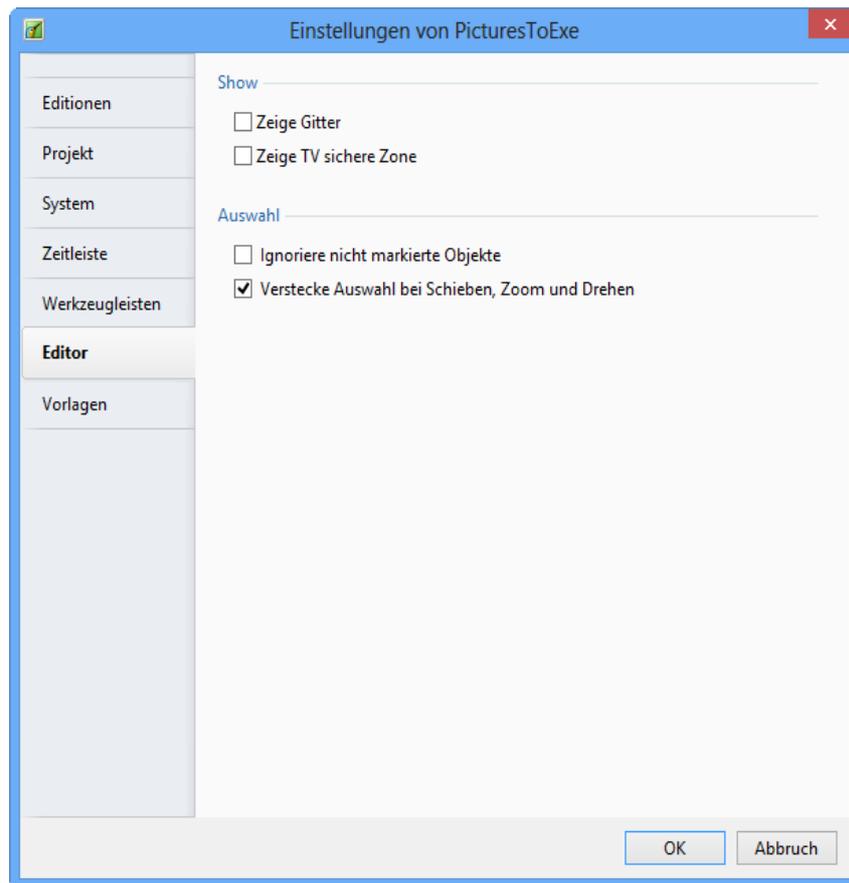


Abbildung 206: Reiter Editor

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

PTE Einstellungen: Reiter Vorlagen

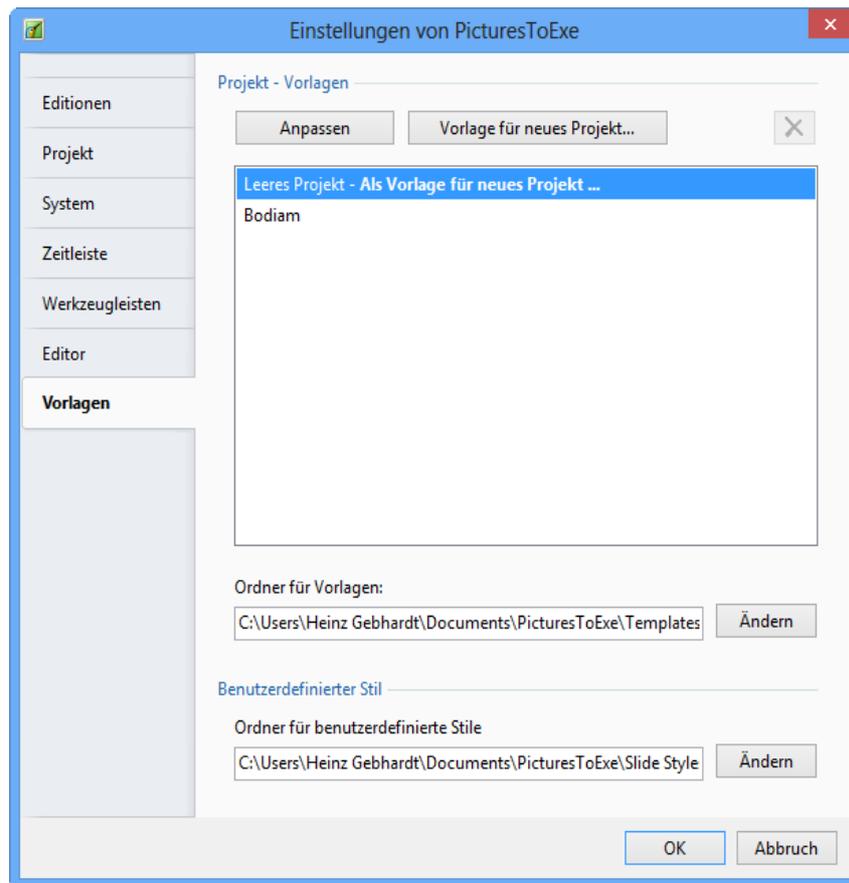


Abbildung 207: Reiter Editor

Projekt - Vorlagen

Anpassen

Öffnet für die ausgewählte Vorlage das Fenster Projekt Optionen. Hier können Sie alle Grundeinstellungen für ein Projekt vornehmen. Siehe: [Projektoptionen](#). Bitte beachten Sie, dass nicht alle Einstellungen (wie z.B Musik) zur Verfügung stehen

Als Vorlage für neues Projekt ...

Die ausgewählte Vorlage wird als Standard für ein neues Projekt gesetzt.



Entfernen

Die markierte Vorlage wird entfernt

Ordner für Vorlagen

Hier können sie eine eigenen Ordner für Ihre eigenen Vorlagen einstellen.

Ordner für benutzerdefinierte Stile

Hier können sie eine eigenen Ordner für Ihre eigenen Stile einstellen.

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

Ausgabeformat 16:9 (1920*1080 HD) Bild ist im Format 3:2 (DSLR)	Ausgabeformat 4:3 (720*576 DVD) Bild ist im Format 3:2 (DSLR)
 <p data-bbox="194 696 646 730">Überblendung 3:2 Bild in ein 16:9 Bild</p>	 <p data-bbox="804 808 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 Bildleiste 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.



Abbildung 208: Bildleiste

Objekte und Animation

Diese wird durch anklicken der Schaltfläche: in Fenster: [Objekte und Animation](#) geöffnet.

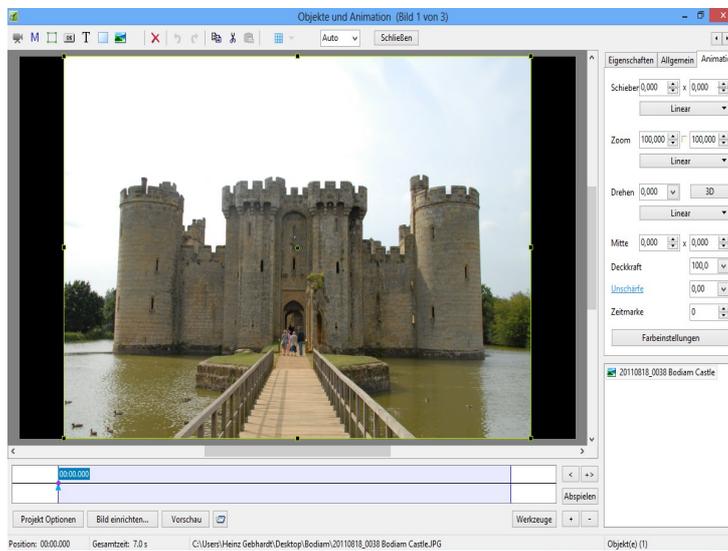


Abbildung 209: Bild im Fenster: Objekte und Animation

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)

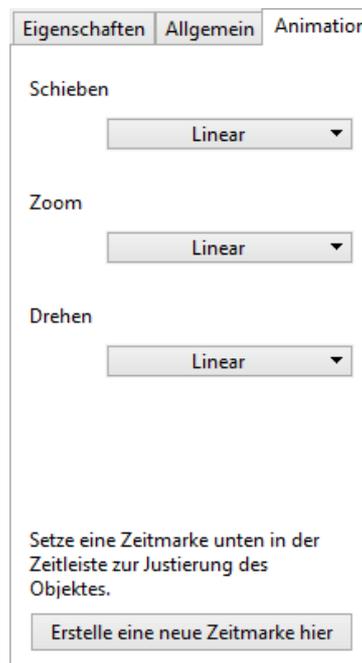
Um eine Einblendung zu realisieren werden 2 Zeitmarken benötigt.

Es gibt 2 Möglichkeiten eine Zeitmarke zu erstellen:

- Mit einem Rechtsklick in der Zeitleiste erscheint ein Kontextmenü. Mit dem Eintrag:Klone Zeitmarke kann eine neue Zeitmarke erstellt werden. Die neue Zeitmarke hat die gleiche Eigenschaften wie die alte Zeitmarke. Diese erscheint 500ms später als dargestellt.
- Durch verschieben den Locator in der Zeitleiste:



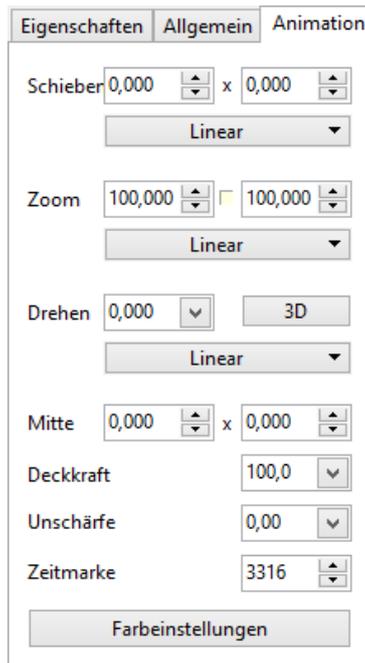
Hier wird der Zeitpunkt der neuen Marke festgelegt.



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

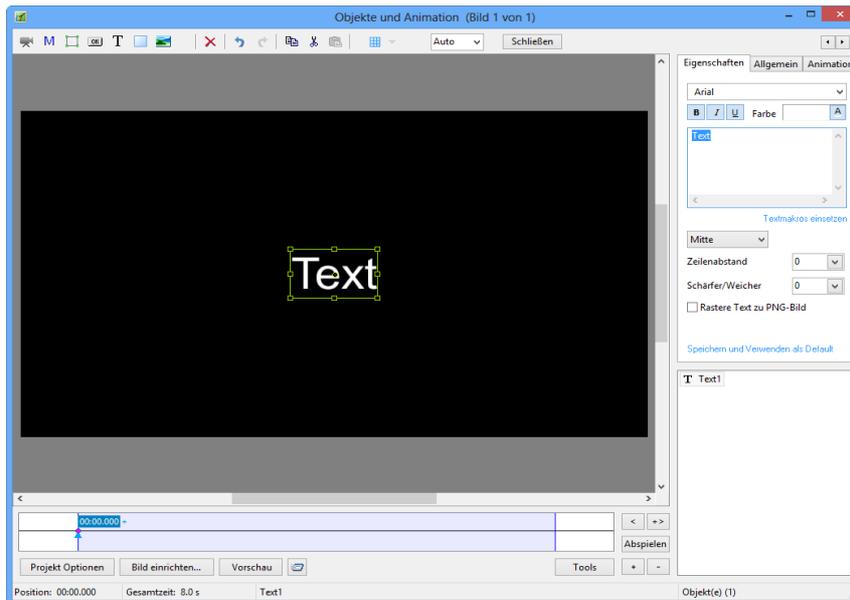
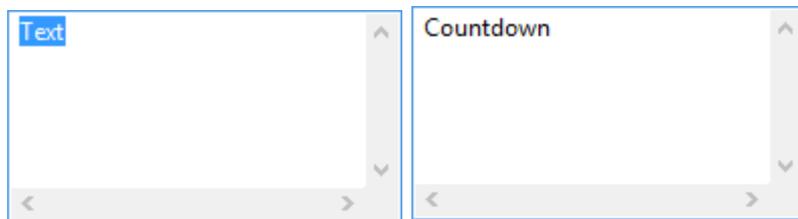


Abbildung 210: Text

- 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 eingeblendet, 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.

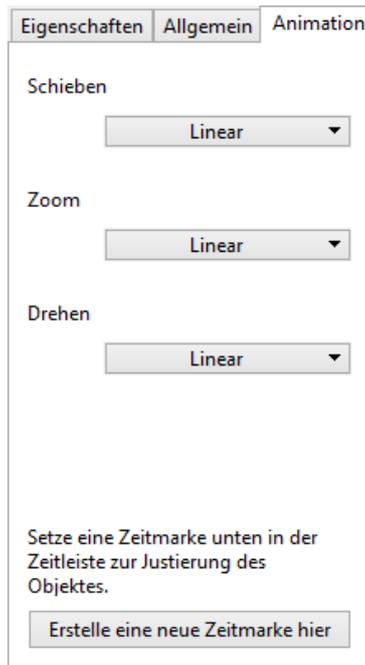
Das bedeutet für unserer Titel:

- **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

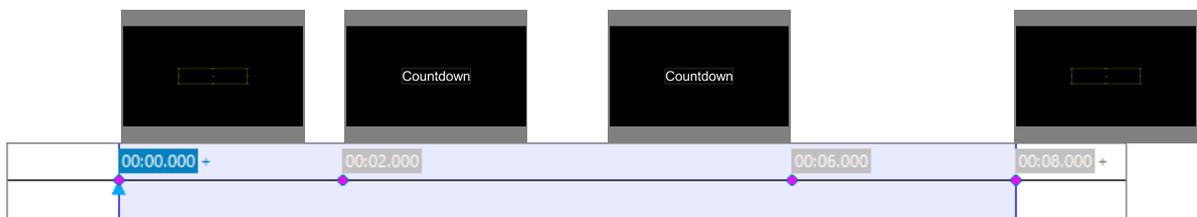
Die Zeitmarken können durch Klonen (rechte Maustaste) erzeugt werden und mit der Maus an die gewünschte Position verschoben werden, oder es wird der gewünschte Punkt in der Zeitleiste und können im Reiter: Animation eine neue Zeitmarke erstellen.

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.

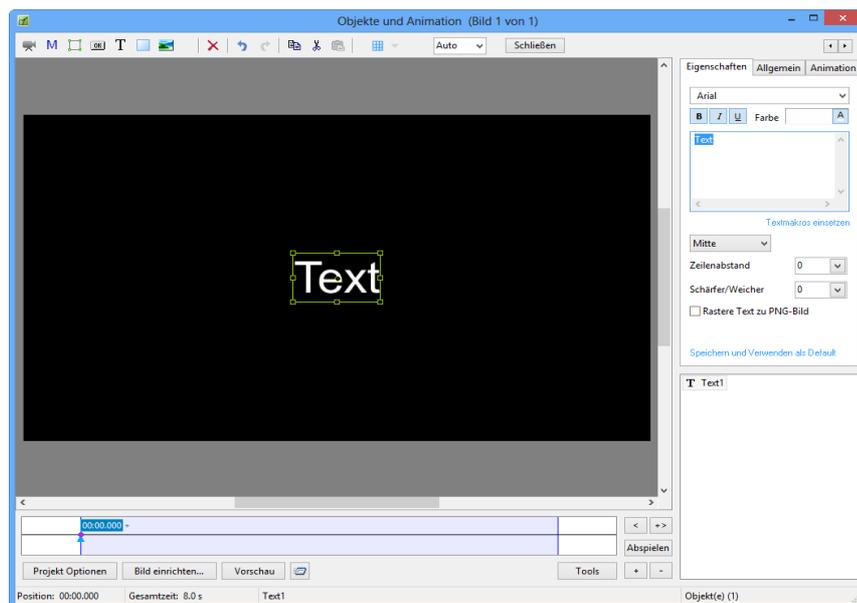
Fenster: Bild einrichten schließen.

- Bild im Fenster Objekte und Animation öffnen:

Bild markieren und Schaltfläche: Objekte und Animation anklicken.

- Text einfügen:

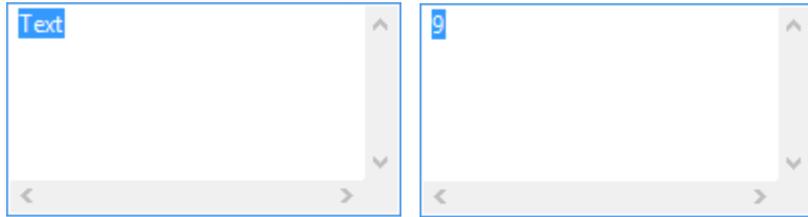
Symbol **T** anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



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

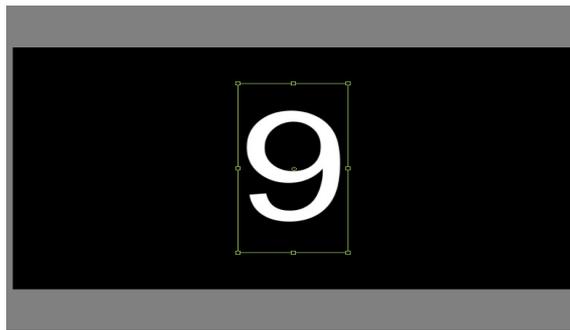
Im Reiter Allgemein:

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.

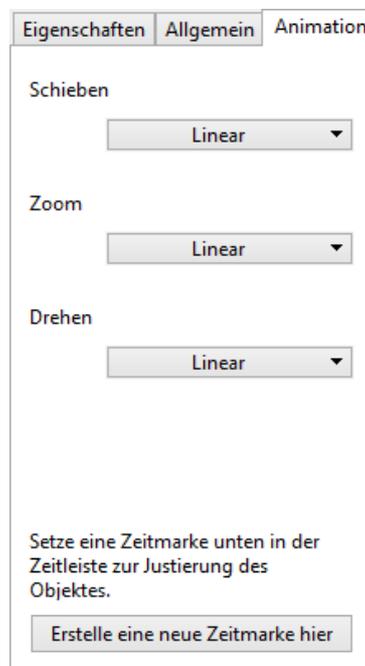
Ein Effekt entsteht immer zwischen 2 Zeitmarken. Wobei die erste Marke die Darstellung im Ursprung darstellt, und die 2. Zeitmarke die Darstellung nach dem gewünschten Effekt.

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

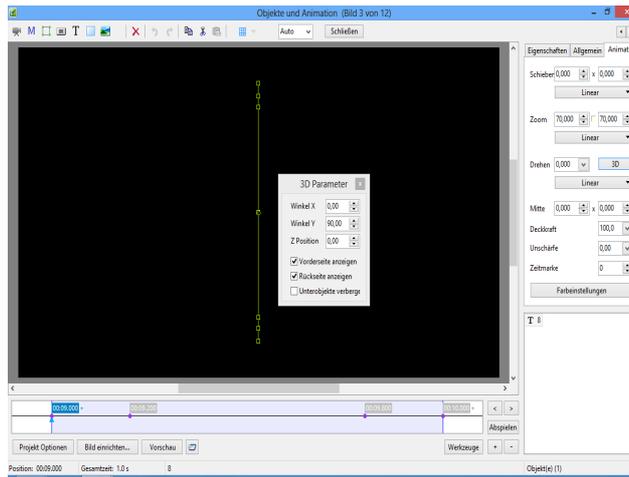
- **Zeitmarke 2: beschreibt das Eindrehen**
Zahl wird dargestellt:
Entspricht der Position 00:00.200 auf der Zeitachse
- **Zeitmarke 3: beschreibt die Standzeit**
Zahl wird dargestellt:
Entspricht der Position 00:00.800 auf der Zeitachse
- Zeitmarke 4: beschreibt die Ausdrehen
Zahl ist um Winkel -90° 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.

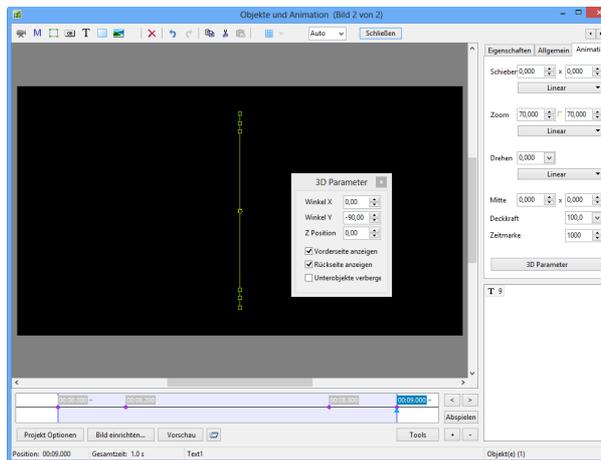


Unter dem Eintrag Zeitmarke: können Sie die Position der Zeitmarke (in Millisekunden) auf die Millisekunde genau positionieren. (Zeitmarke muss aktiviert sein)

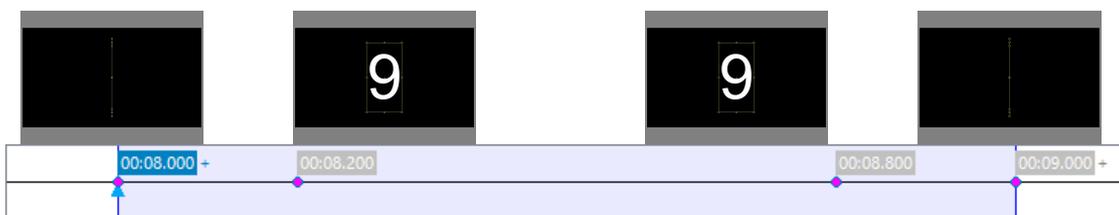
- Erstellen Sie alle Zeitmarken an der entsprechenden Position: 0,2 Sekunden (200 ms); 0,8 Sekunden (800 ms) und 1 Sekunden (1000 ms).
- Für den Effekt der Drehung benötigen wir die 3D Parameter
 - Markieren Sie die Zeitmarke bei 00:08:000
 - Klicken Sie auf 3D Parameter im Reiter: Animation und geben 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.
- Klicken Sie auf Abspielen oder 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

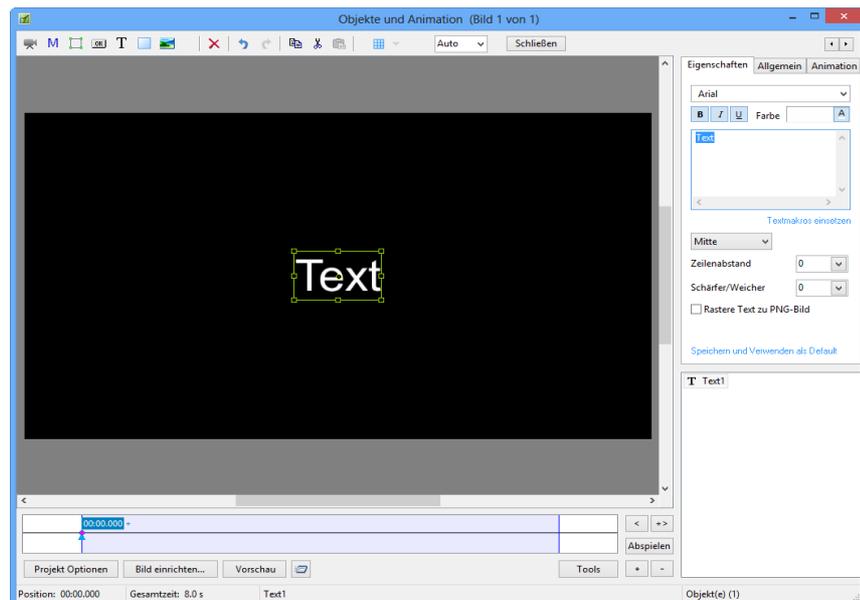
- Markieren Sie das 10. Bild in der Bildleiste
- Schaltfläche: Bild einrichten anklicken.
- Unter Erweiterte Optionen :
- Bildname: von 9 auf 1 ändern.
- Fenster: Bild einrichten schließen.

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.

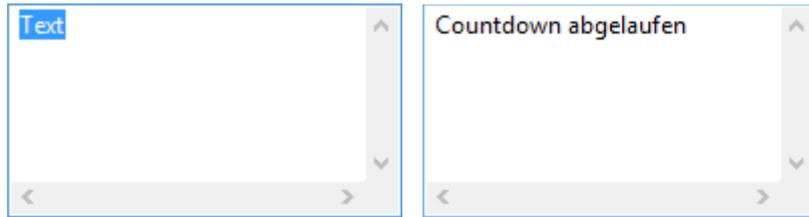
Erstellen des Endbildes:

- 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 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 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.

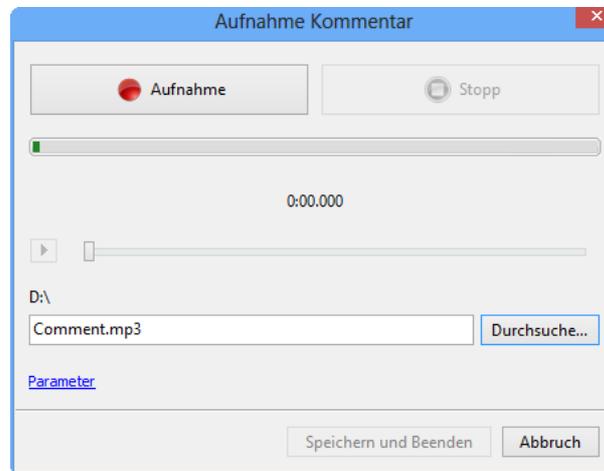
Die Funktion der Aufnahme ist in allen Fällen gleich. Der Unterschied besteht in der nachträglichen Weiterverarbeitung und wie die Aufnahmefunktion aufgerufen wird.

- 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.

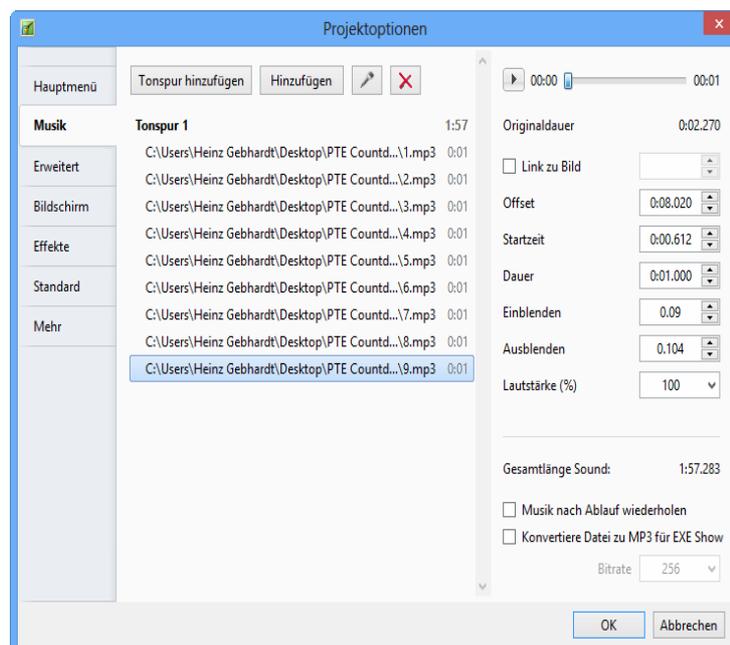
Für das Beispiel wird die Variante 2 erklärt.

- 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.

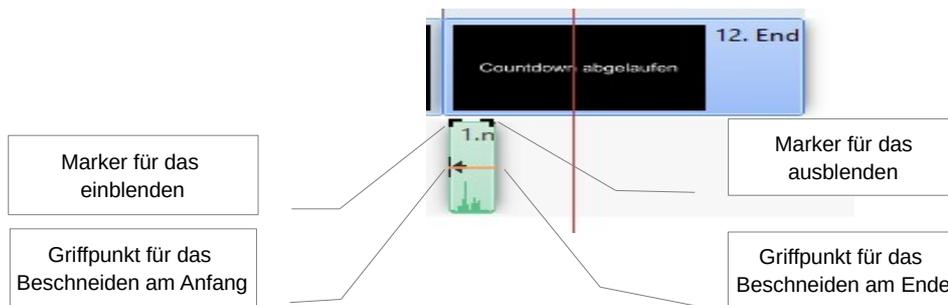


In der Zeitleiste können die Aufnahmen weiter bearbeitet werden. (Leerstellen am Anfang und am Ende beschneiden und Lautstärke anpassen.)

Beachten Sie:

- Die Länge der Audiodatei sollte 1 Sekunde betragen.
- Der gesprochene Teil sollte sich mittig befinden.

Siehe Beispiel:



Wiederholen Sie Anpassungen für alle Audiodateien.

- In der Zeitleiste sollten die Audiodatei in dieser Reihenfolge sein.

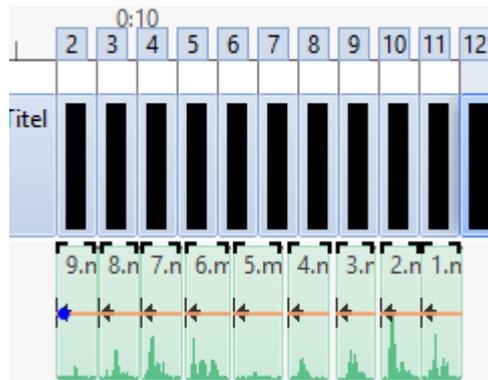
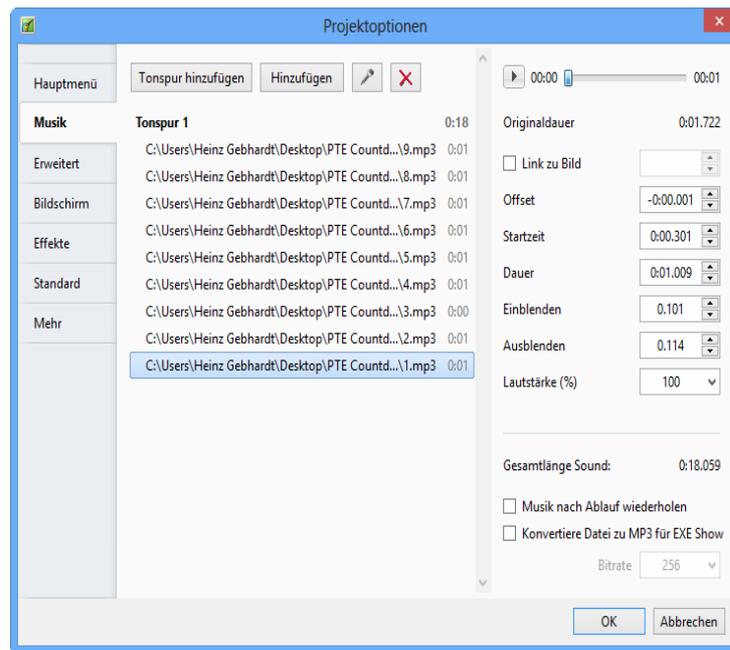


Abbildung 211: Audiodateien nach der Synchronisierung

Nach erfolgter Anpassung sollte der Eintrag in den Projektoptionen wie folgt aussehen.



Die Länge der Audio Dateien ist jetzt ca. 1 Sekunde pro Datei. Wenn Sie die Show in dieser Version wiedergeben, beginnt der sprachliche Countdown zeitversetzt zu den Bildern.

Synchronisieren der Aufnahmen

Aufgrund der Vorarbeiten, ist die einfachste Möglichkeit die Audiodateien und den Countdown zu synchronisieren, mittels einer Tonspur.

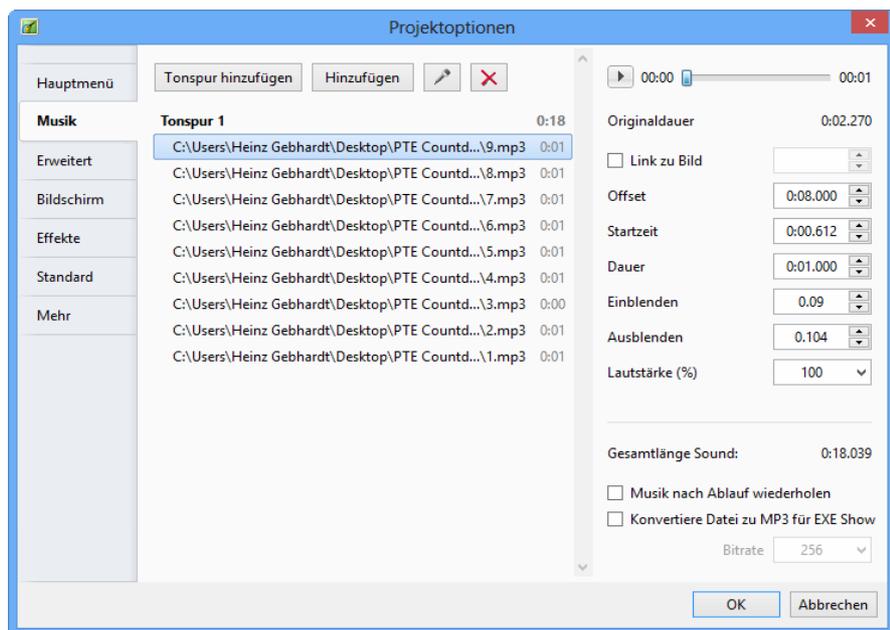
Hier erfolgt die Anpassung erfolgt über den Startzeitpunkt von der Audio Datei 9.mp3

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).

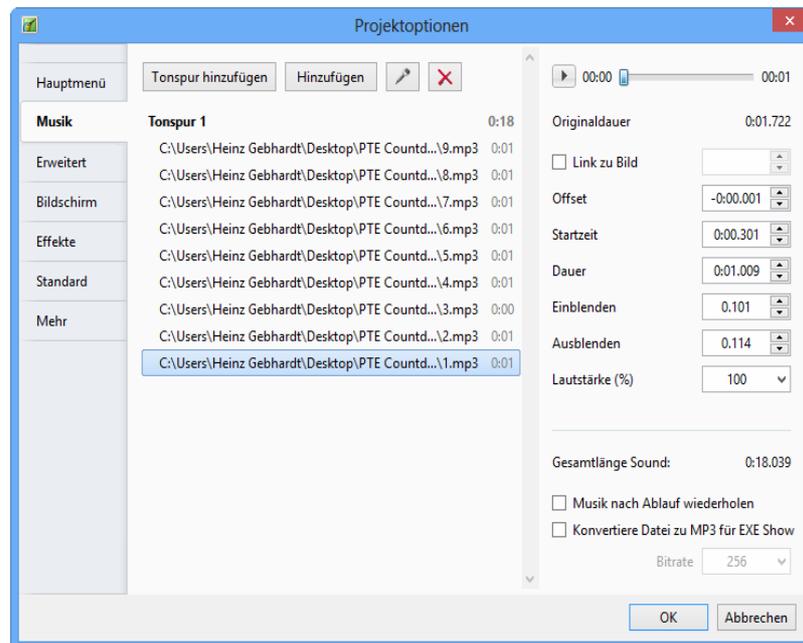
- Lösung mit einer Tonspur: (einfacher Weg)

Um den Startpunkt festzulegen. Markieren Sie die Datei 9.mp3 stellen sie den Offset auf 0:08:00 (entspricht 8 Sekunden) klicken dann auf Anpassen.



- Die anderen Werte wie Startzeit, Lautstärke, Ein- und Ausblenden hängen von der individuellen Bearbeitung ab und können abweichen. Die Dauer sollte 1 Sekunde nicht überschreiten.
- Passen Sie die anderen Audiodateien nacheinander an. Bedenken Sie, dass die nachfolgenden Dateien immer eine Sekunde später beginnen müssen. (Ist eine Audiodatei kürzer als 1 Sekunde, so muss der Offset 1 Sekunde – Dauer (vorherige Audiodatei) sein.)

Nach erfolgter Anpassung, sollte der Eintrag in den Projektoptionen wie folgt aussehen.



Die Länge beträgt jetzt 18 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.

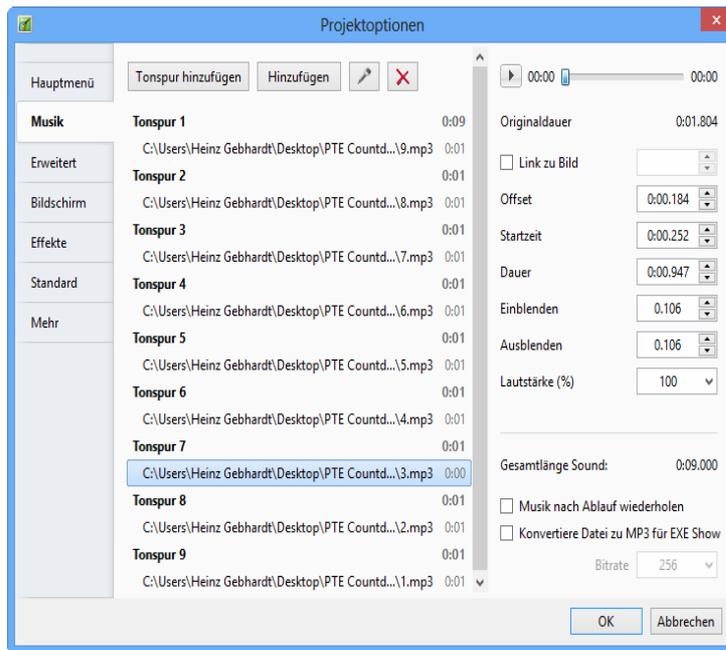
- Lösung mit einer mehreren Tonspuren: (Flexible Lösung)

Wie viele Tonspuren sie verwenden wollen hängt von den Anforderungen ab, und ob sich Audio Dateien überschneiden.

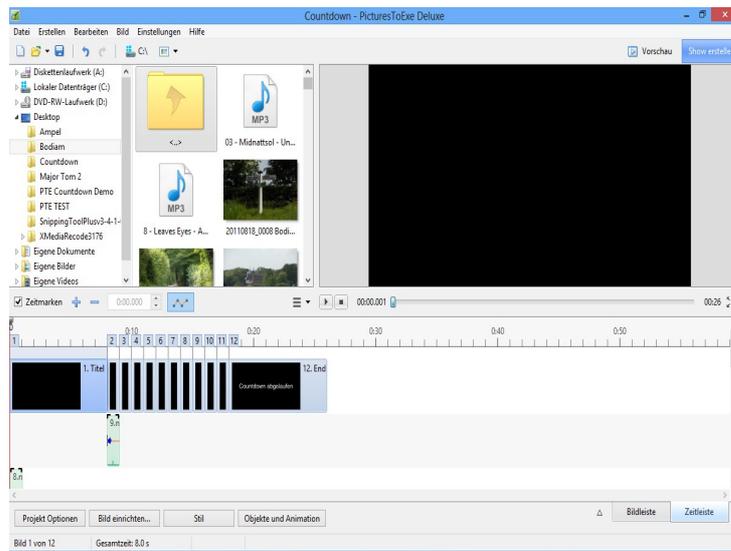
Für das Beispiel verwenden wir für jede Audio Datei ein Tonspur:

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...

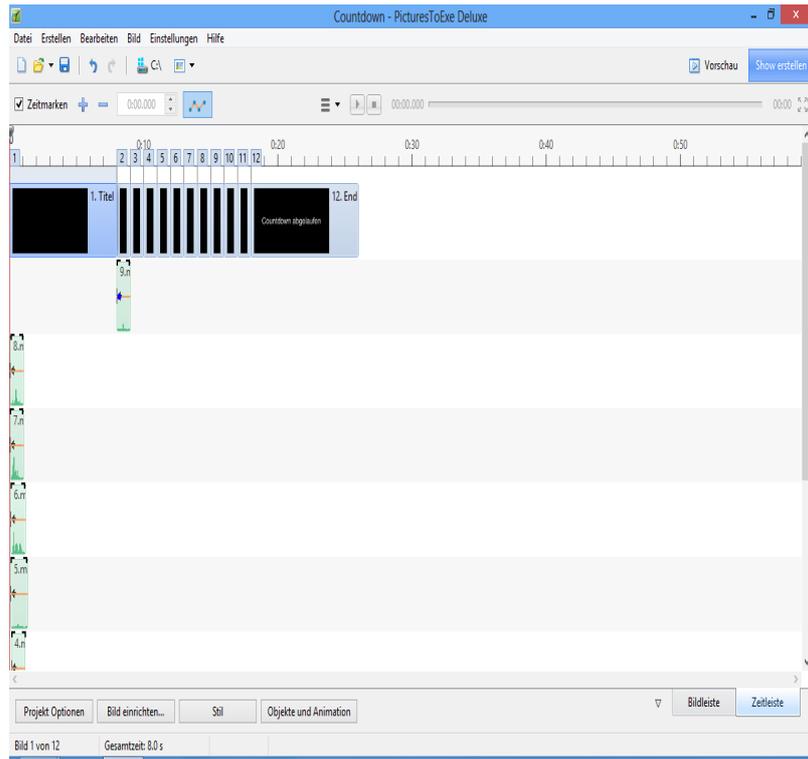
Wenn Sie alle Audiodateien verschoben haben sollte das Fenster wie folgt aussehen.



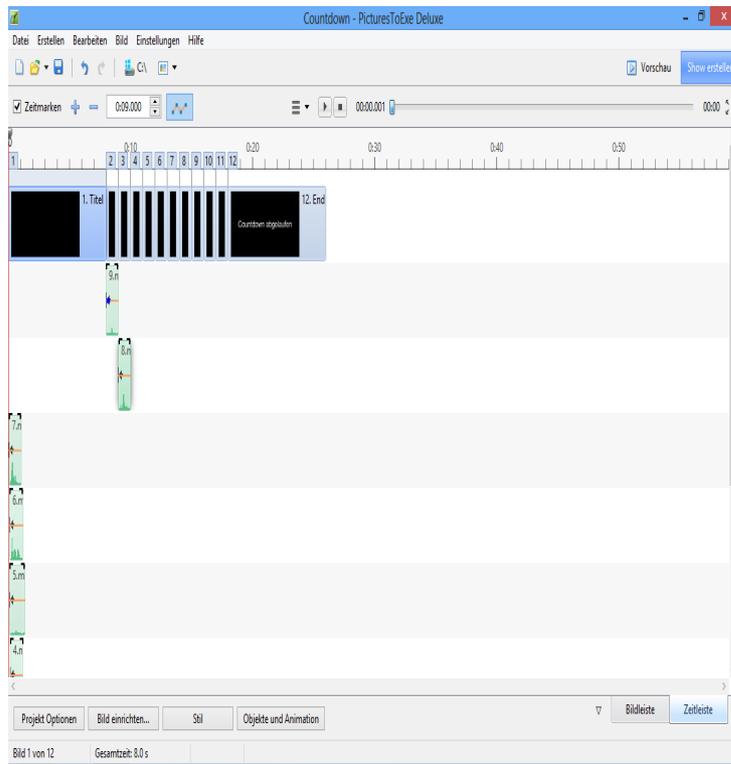
- Schließen Sie das Fenster: Projektoptionen
- Klicken Sie in der Kommandozeile auf das Zeitleiste:



- 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 8.mp3 an die Position des 3. Bildes (Zeitmarke 3) verschoben. Durch das Verschieben erfolgt der zeitliche Offset der unter Projektoptionen – Musik – Offset 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 Mausrad verändert die Auflösung der Zeitachse (größer / kleiner)

Umschalt- (Shift)+ STRG und Mausrad 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

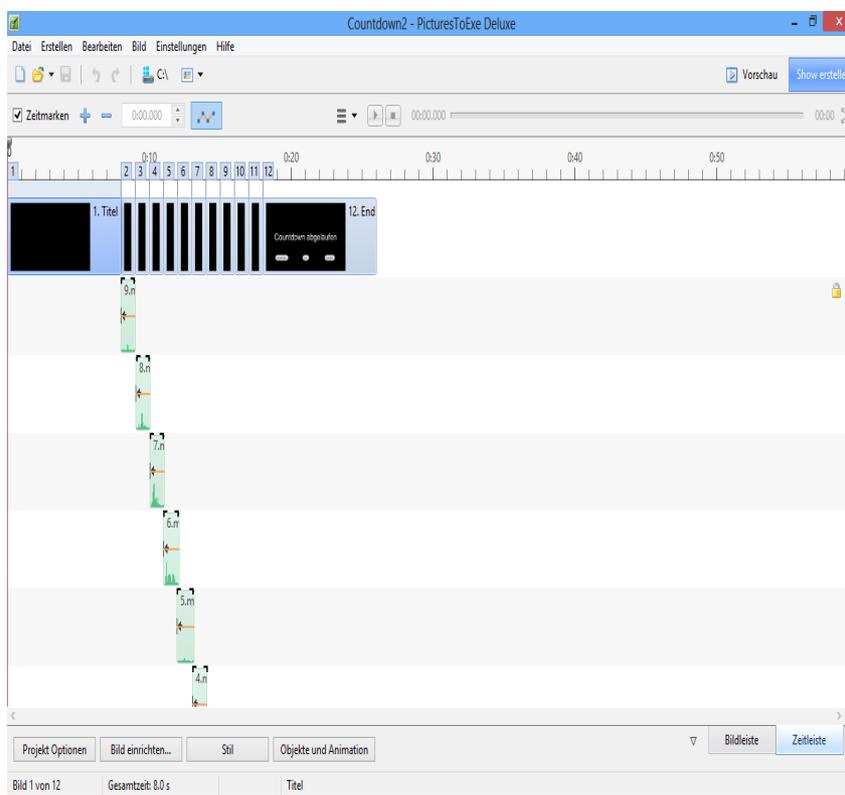
4.mp3 an die Zeitmarke 7

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

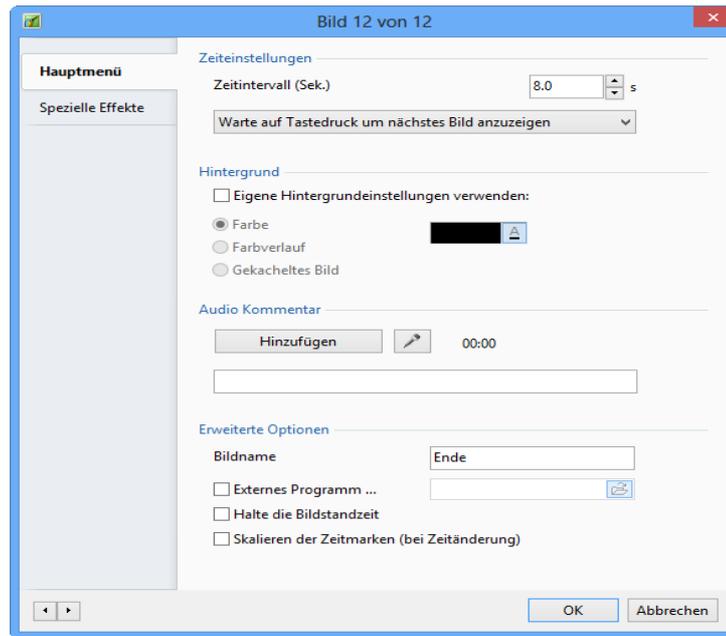


Abbildung 212: Warte auf Tasterdruck - Showkontrolle

Diese Änderung hat zur Folge, dass das Bild solange stehen bleibt bis ein Tasterdruck (oder Mausklick) erfolgt.

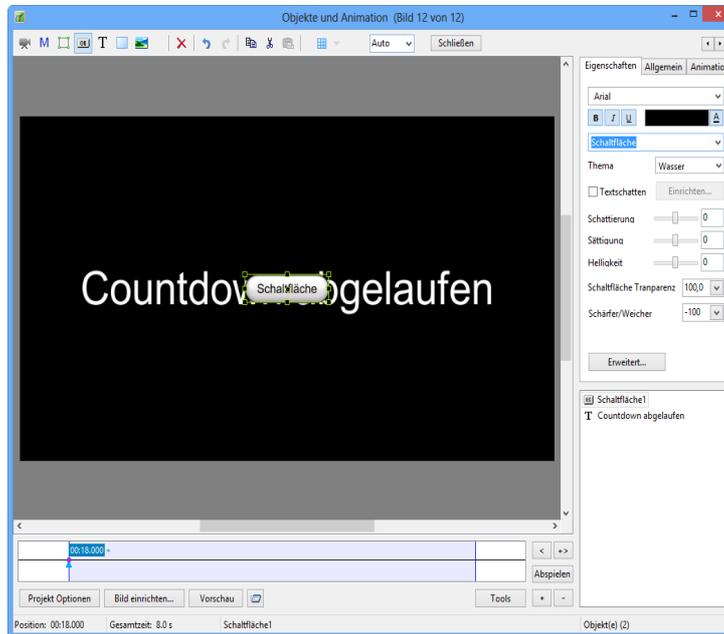
Die Show wird nicht beendet.

- Schließen Sie das Fenster: Bild einrichten

Einfügen der Schaltfläche „Wiederholen“

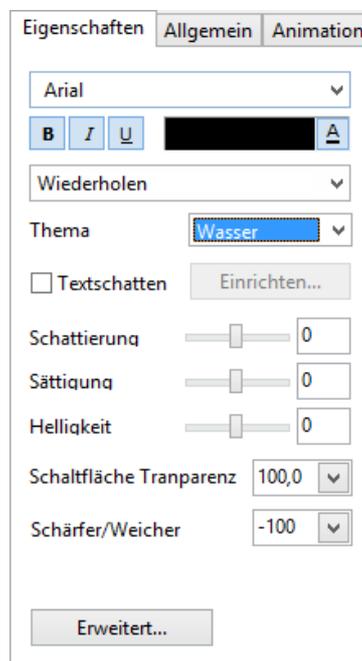
- Klicken Sie auf Objekt und Animation

- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste  auf das Icon

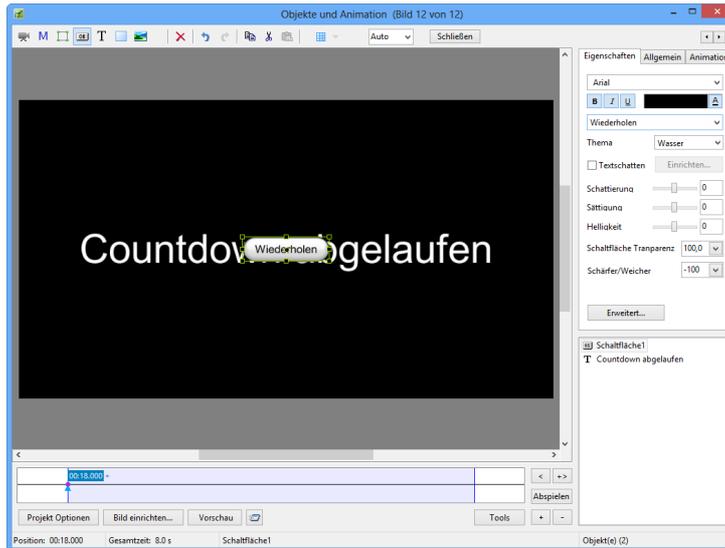


213. Abbildung: Schaltfläche

- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Wiederholen

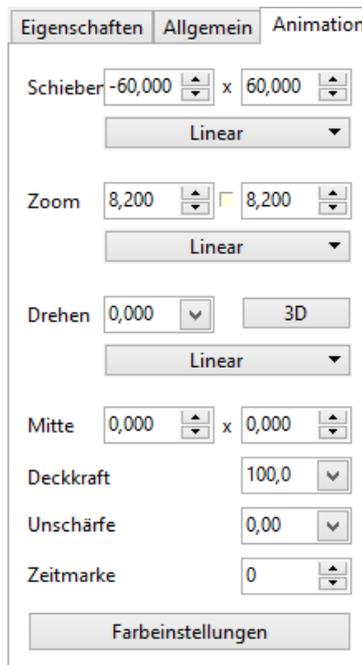


Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Wiederholen** ändern
(Die Änderung erfolgt in der Objektlist)

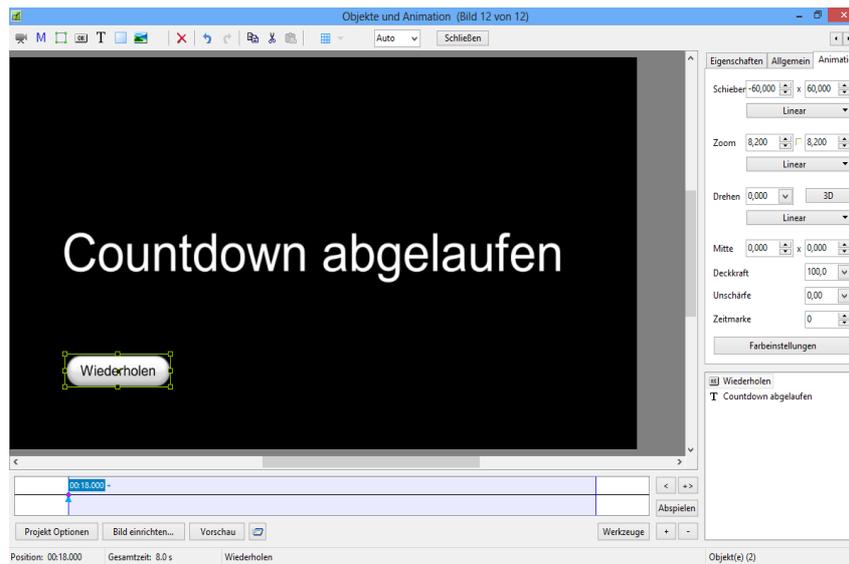


214. Abbildung: Schaltfläche - Wiederholen

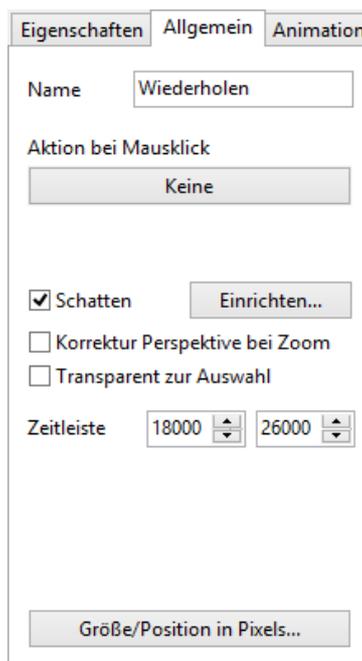
- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den Eintrag auf -60 x 60



(Die Position der Schaltfläche)



- Zuweisen der Funktion:
Klicken Sie im Reiter: Allgemein --> Aktion bei Mausklick auf den Eintrag: **Keine**

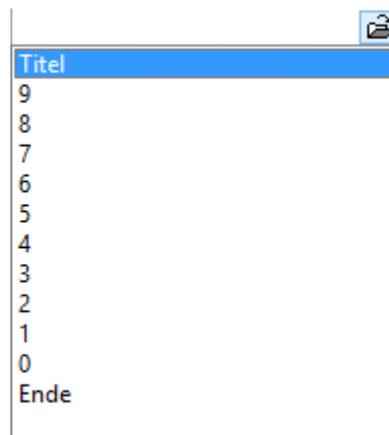


Wählen Sie aus der Liste die Funktion: **Spring zu dem Bild mit Name...**

- Klicken Sie dann auf das Ordner Symbol im nachfolgenden Feld



- Wählen Sie den Eintrag: 9 aus.

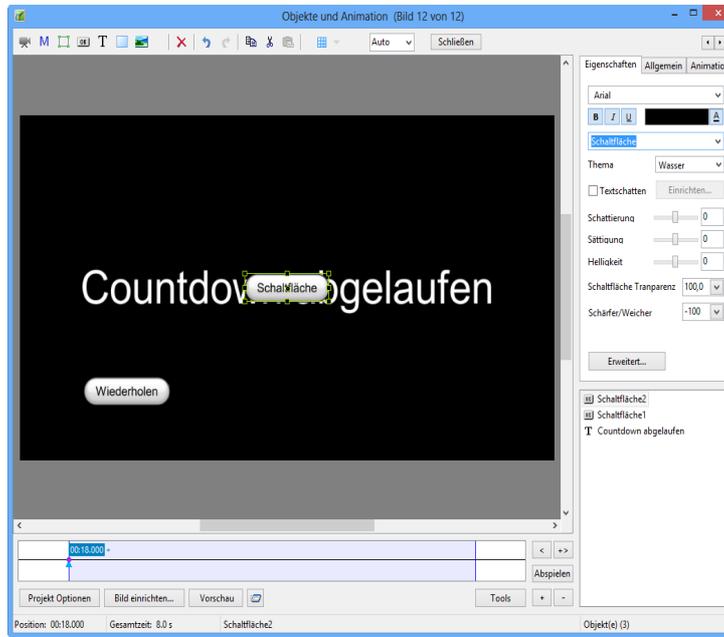


- Damit ist die Funktion fertig.

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“

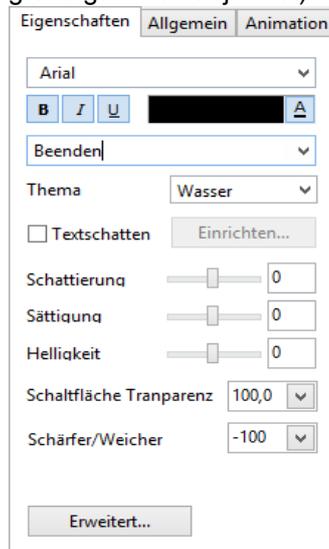
- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste  auf das Icon



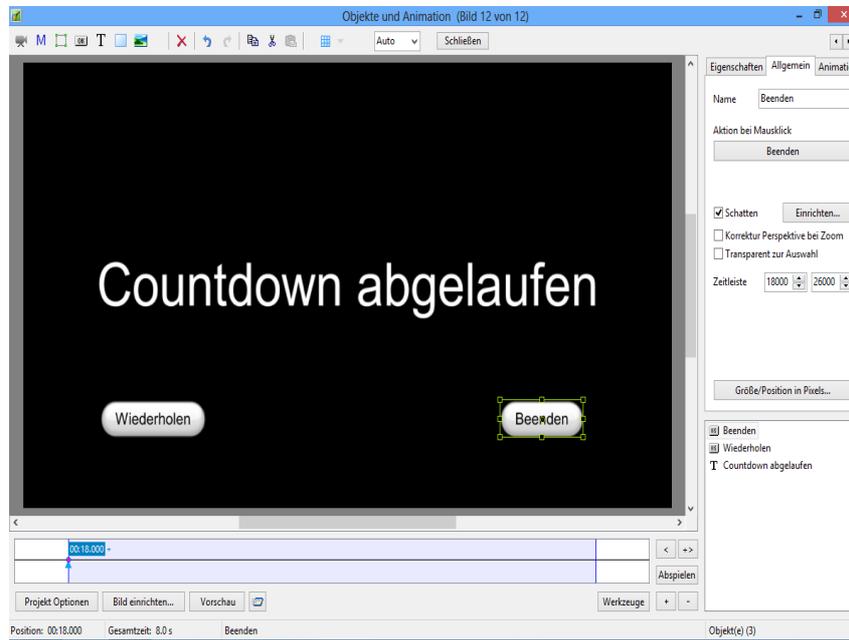
215. Abbildung: Schaltfläche

- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Beenden

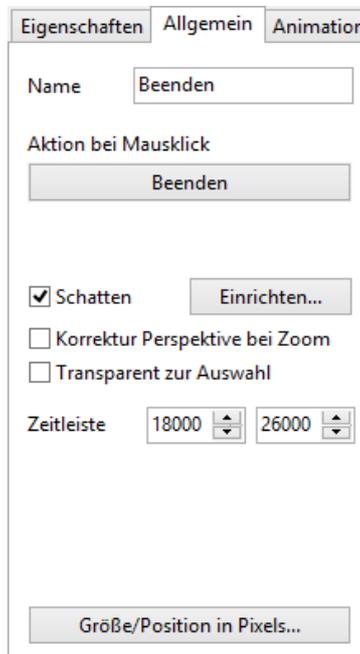
Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Beenden** ändern
(Die Änderung erfolgt in der Objektlist)



- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den 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: **Beenden**

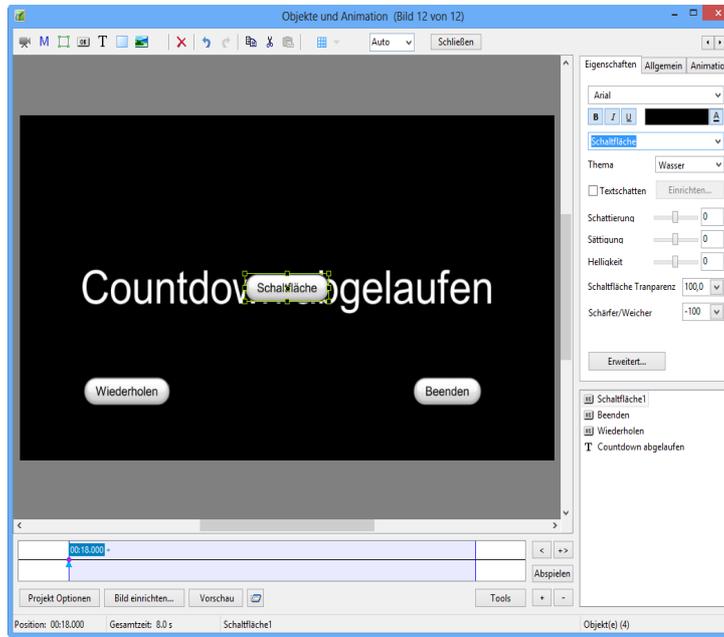


- Damit ist die Funktion fertig.

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.

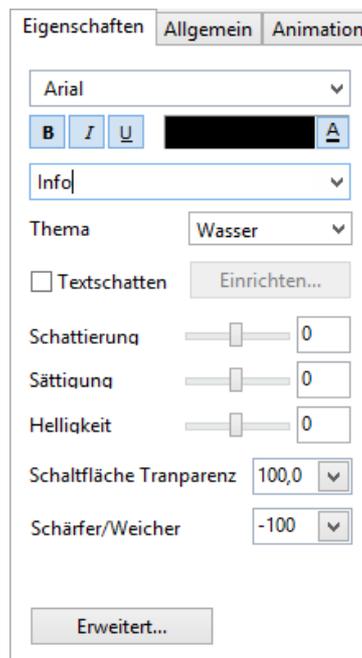
Einfügen der Schaltfläche „Info“

- Es darf kein Objekt in der Objektliste markiert sein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf das Icon 

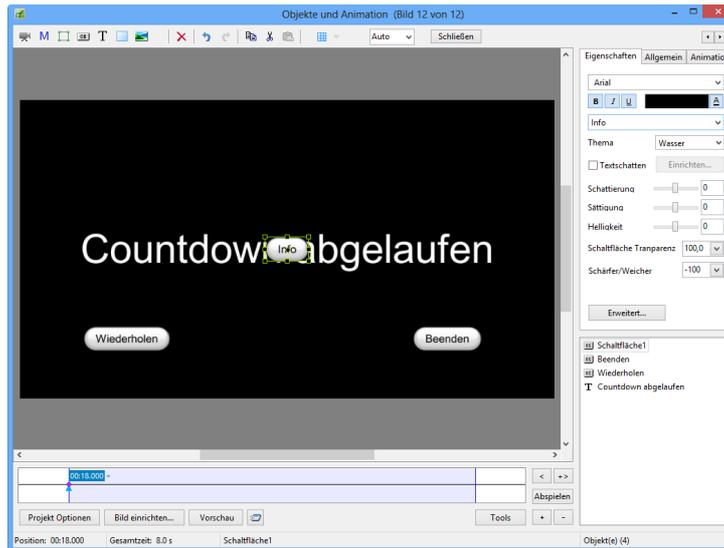


216. Abbildung: Schaltfläche

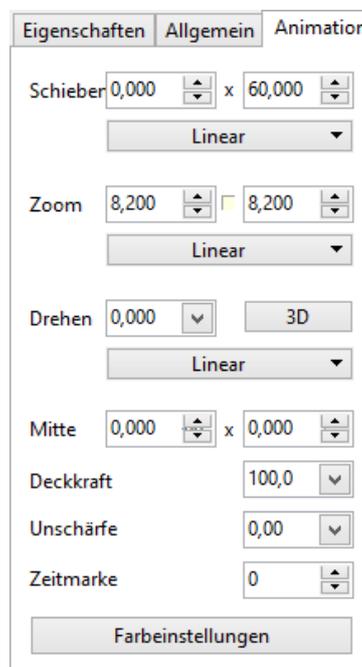
- Ändern Sie den Eintrag der Schaltfläche auf: Info



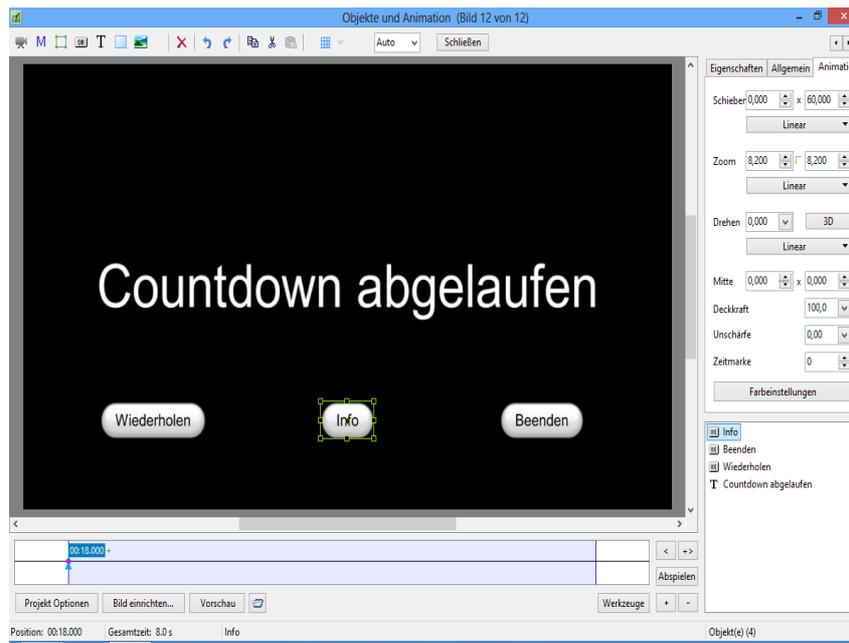
Ändern Sie unter den Reiter: Allgemein → den Name: **Schaltfläche** auf **Info** ändern (Die Änderung erfolgt in der Objektlist)



- Ändern Sie unter den Reiter: Animation → Schieben den Eintrag auf 60 x 60

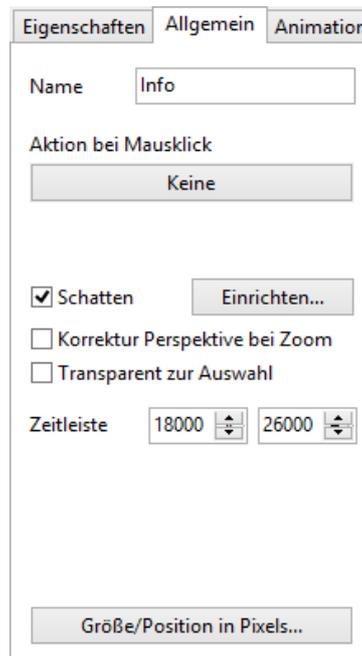


(Die Position der Schaltfläche)



- Zuweisen der Funktion:

Klicken Sie im Reiter: Allgemein --> Aktion bei Mausklick auf den Eintrag: **Keine**



Wählen Sie aus der Liste die Funktion: **Fenster zeigen**



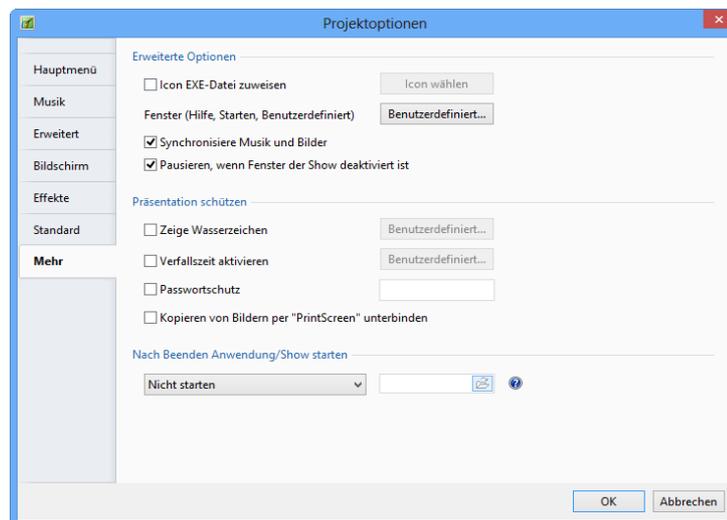
- Schließen Sie das Fenster: Objekte und Animation.

Erstellen des Info Fenster:

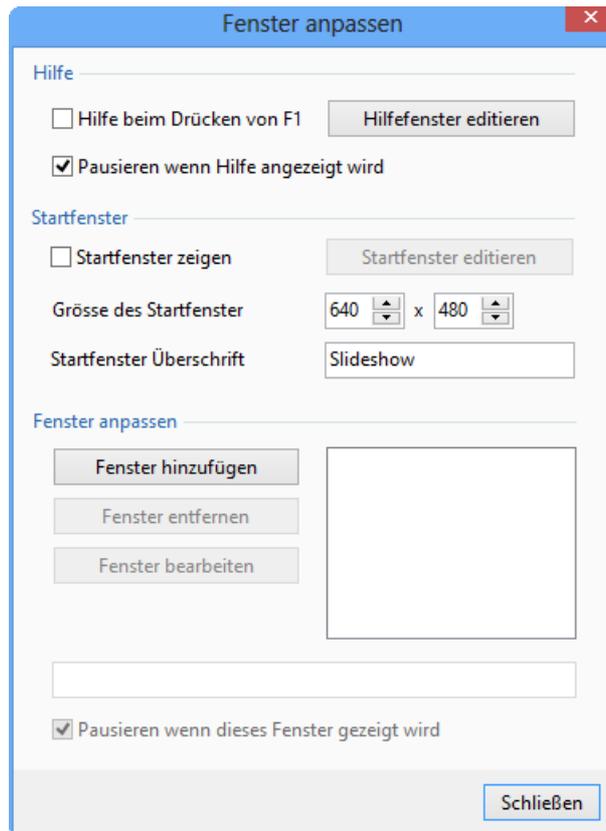
- Klicken Sie auf die Schaltfläche: Projekt Optionen

Das Fenster: Projekt Optionen wird geöffnet.

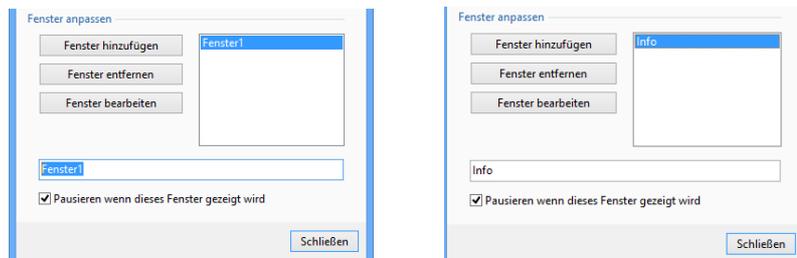
- Klicken Sie im Ordner: Mehr → Erweiterte Optionen → Fenster (Hilfe, Start, Benutzerdefiniert) auf des Schaltfläche: **Benutzerdefiniert**



Dialogfenster: Fenster anpassen wird angezeigt

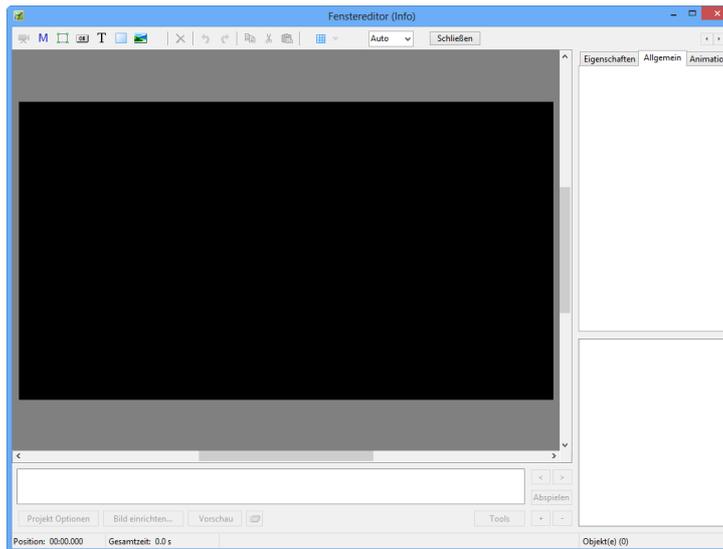


- Klicken Sie auf Fenster hinzufügen
- Ändern Sie den Namen von **Fenster1** auf **info**.
- Klicken sie anschließend auf umbenennen.



- Klicken Sie auf Fenster bearbeiten.

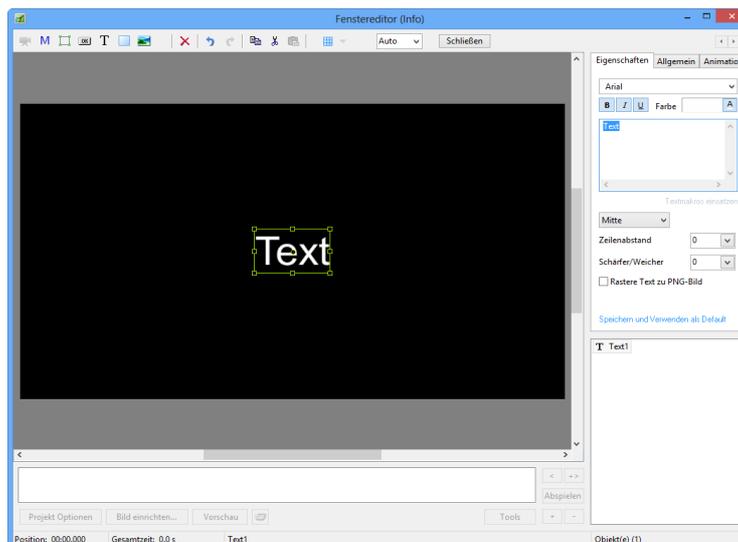
Es öffnet sich der Fenster Editor. (Die Funktionen entsprechen den Editor: [Objekte und Animation](#))



217. Abbildung: Fenstereditor

- Text einfügen:

Symbol  anklicken. Ein Text wird in der Bildmitte angezeigt



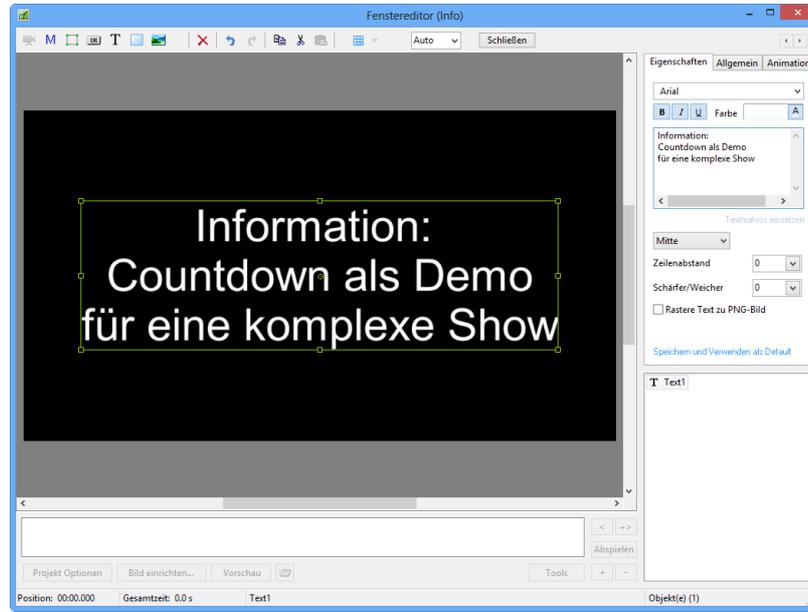
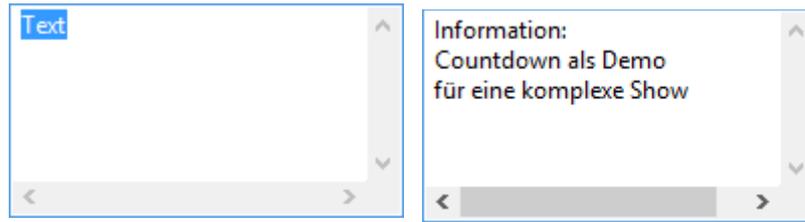
218. Abbildung: Fenstereditor - Text

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

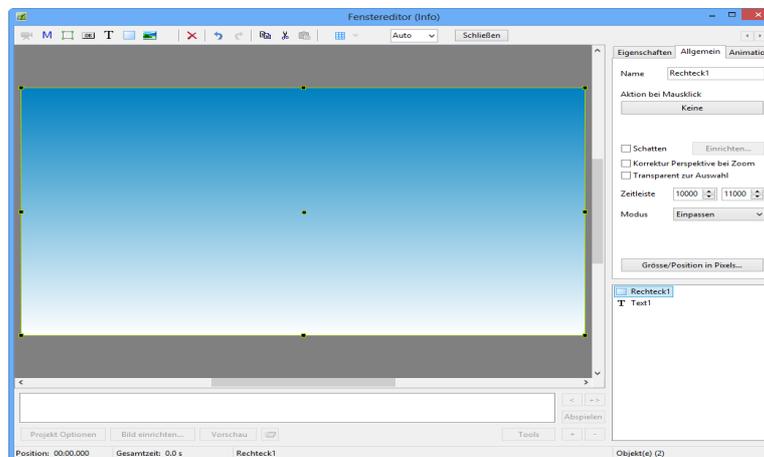


219. Abbildung: Fenstereditor - Info

Sie können auch die Schriftart,, Farbe usw. ändern

Hintergrund einfügen:

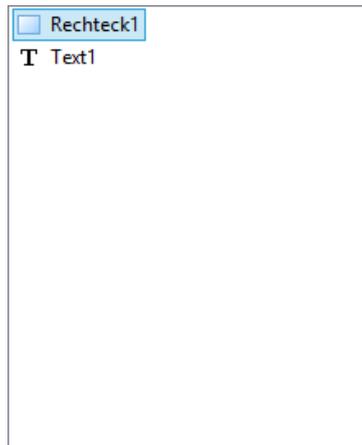
- Klicken sie in den leeren Inhalt der Objektliste, um sicher zu stellen, dass kein Objekt markiert ist.
-  Rechtecksymbol anklicken. Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt..



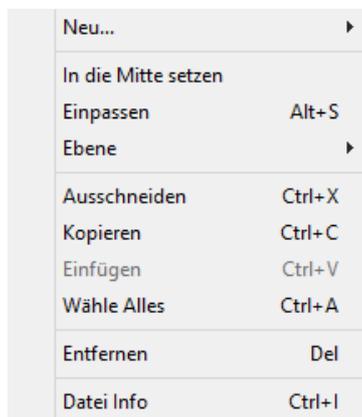
220. Abbildung: Hintergrund

Die Farbe können Sie über den Reiter: Eigenschaften anpassen.

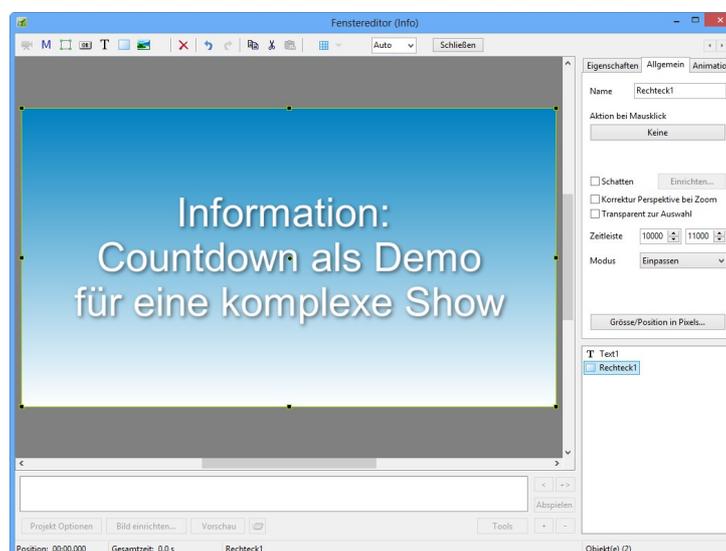
- Markieren Sie in der Objektliste den Eintrag: **Rechteck1**



- 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.



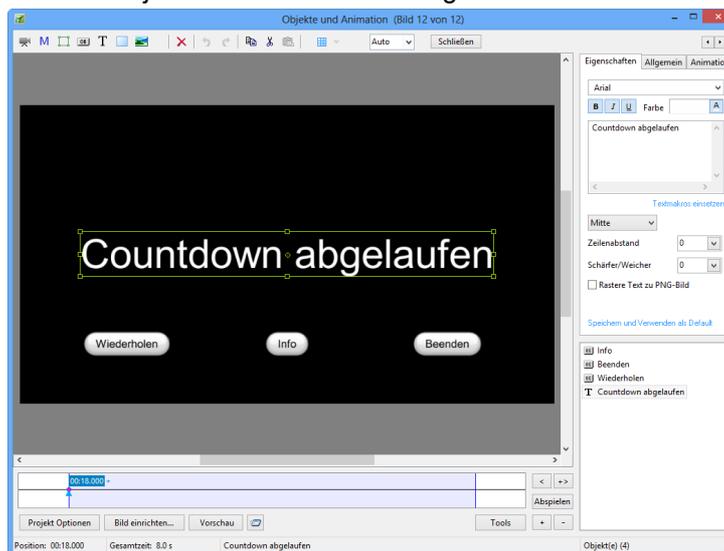
- Das Infofenster ist jetzt fertig.
- Schließen Sie den Fenstereditor.
- Schließen Sie das Dialogfenster: Fenster anpassen
- Schließen Sie das Fenster: Projektoptionen.

Info Fenster in das Projekt einfügen.

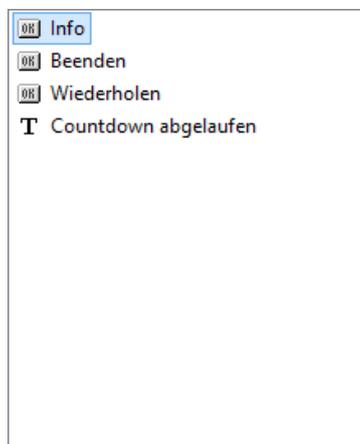
- Markieren Sie in der Bildleiste das letzte Bild: (Ende)



- 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.

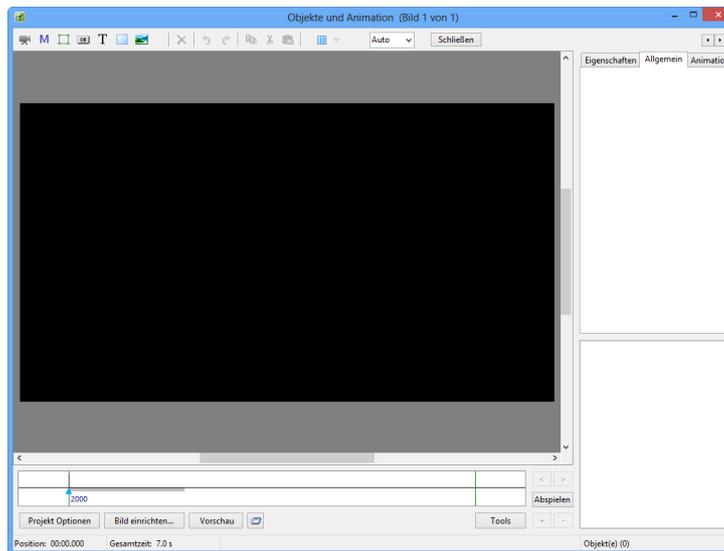
Masken verwenden

Die Funktion einer Maske erklärt das nachfolgende Projekt.

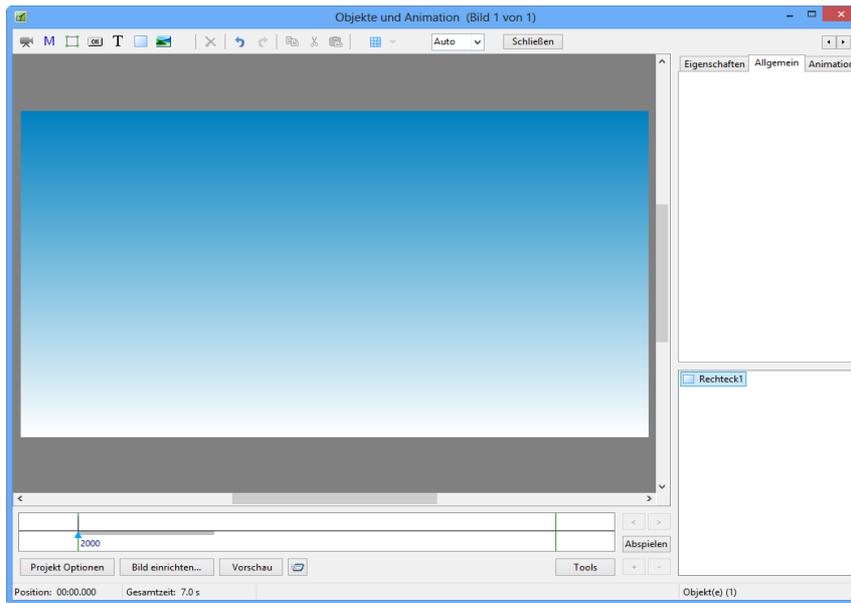
Erstellen Sie dafür ein neues Projekt:

- Menü Datei ---> Neu
- Projektname: Maske:
- Format: 16:9
- Zeitintervall: 8 Sekunden
- Überblendung: keine

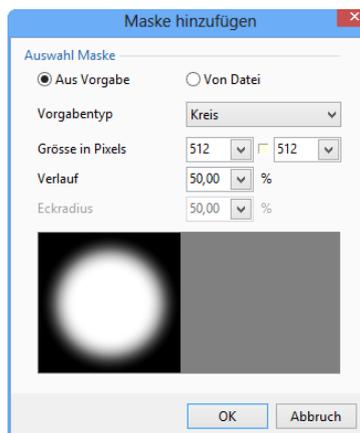
- Fügen Sie in der Bildleiste ein Leere Bild ein.
- Öffnen Sie das Fenster: Objekte und Animationen
Sie sollten jetzt dieses Fenster sehen.



- 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.



221. 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.

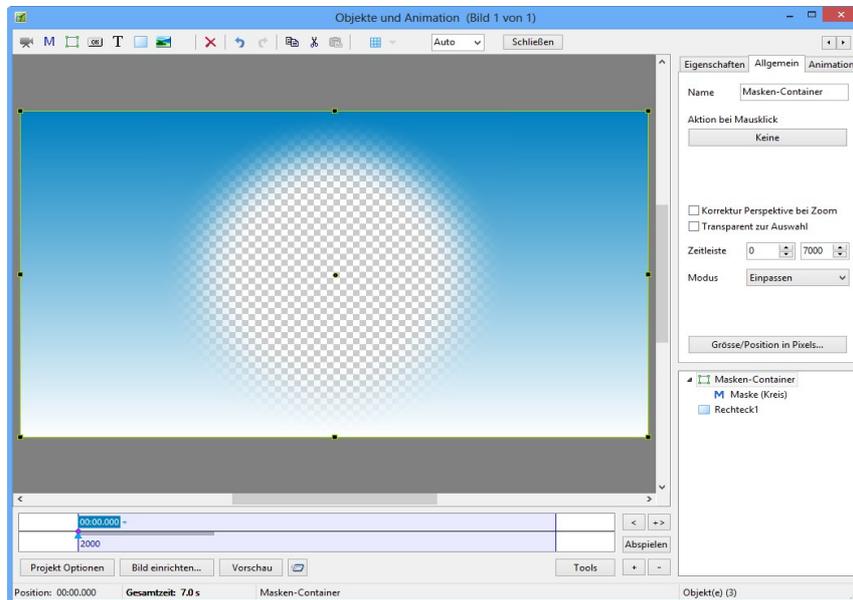
Folgende Punkte müssen beachtet werden.

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.

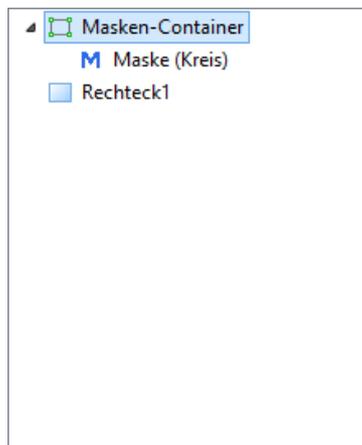
Farben werden eventuell transparent dargestellt.

- Für das Beispiel übernehmen wird die vorgeschlagene Maske.



222. 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 Eigenschaften 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.

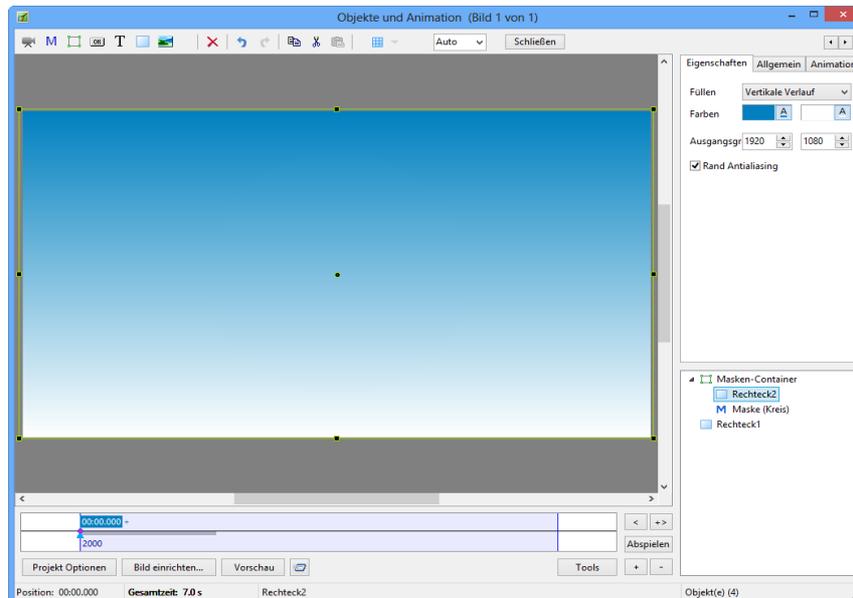
Der Maske kann kein weiteres Objekt hinzugefügt werden.

Rechteck1:

Ist unser Hintergrund, es kann auch ein Bild oder Video sein.

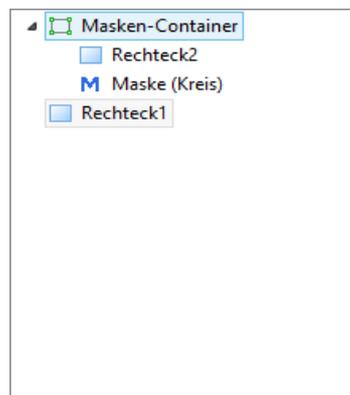
Einfügen des durchscheinenden Elementes:

- Markieren Sie in der Objektliste den Masken-Container.
- Rechtecksymbol  anklicken. Es wird ein gefülltes Rechteck eingefügt..



223. 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.

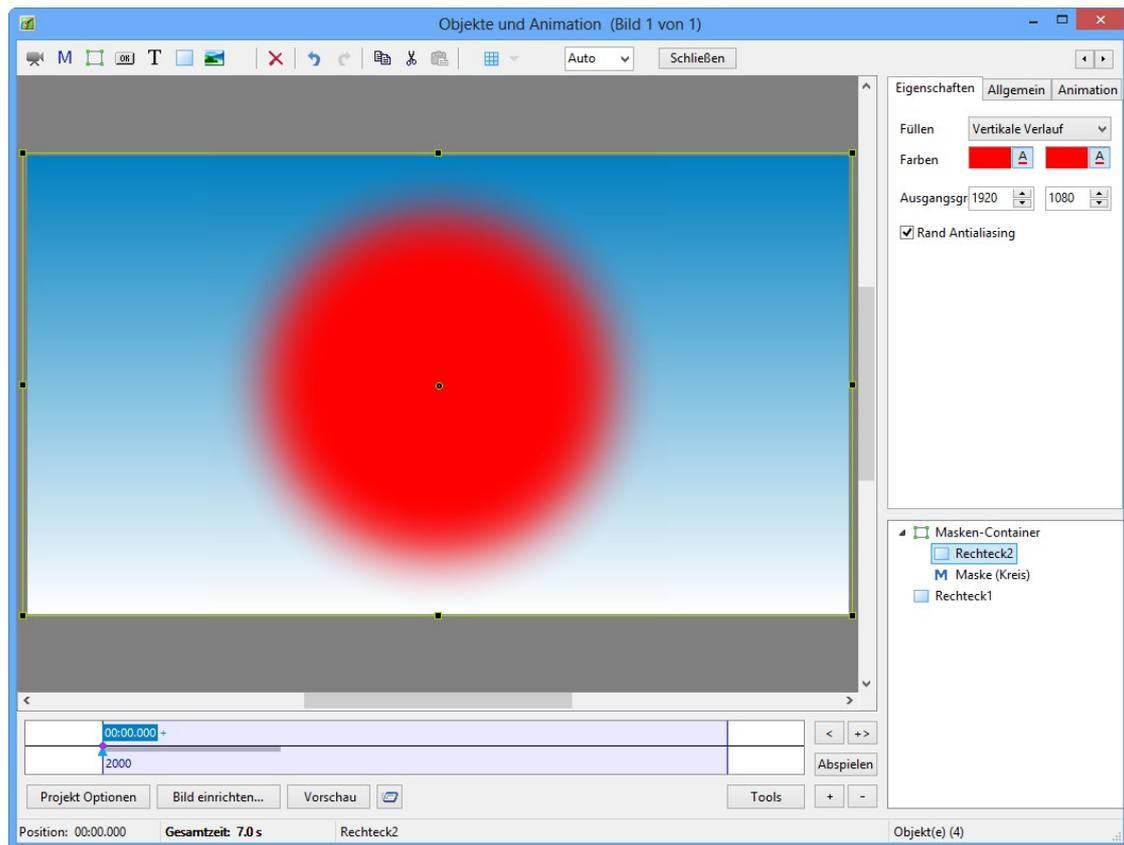
- Wäre das Objekt: Rechteck2 hinter der Maske so würde sich nichts ändern.

- 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



224. 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 .

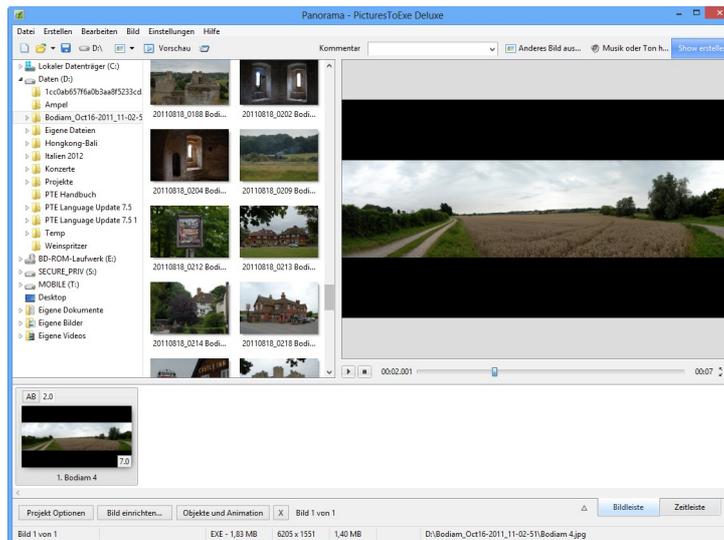
Um dies zu Nutzen muss keine Panorama Bilddatei vorliegen. Eine Bilddatei mit entsprechend großer Auflösung reicht aus.

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.

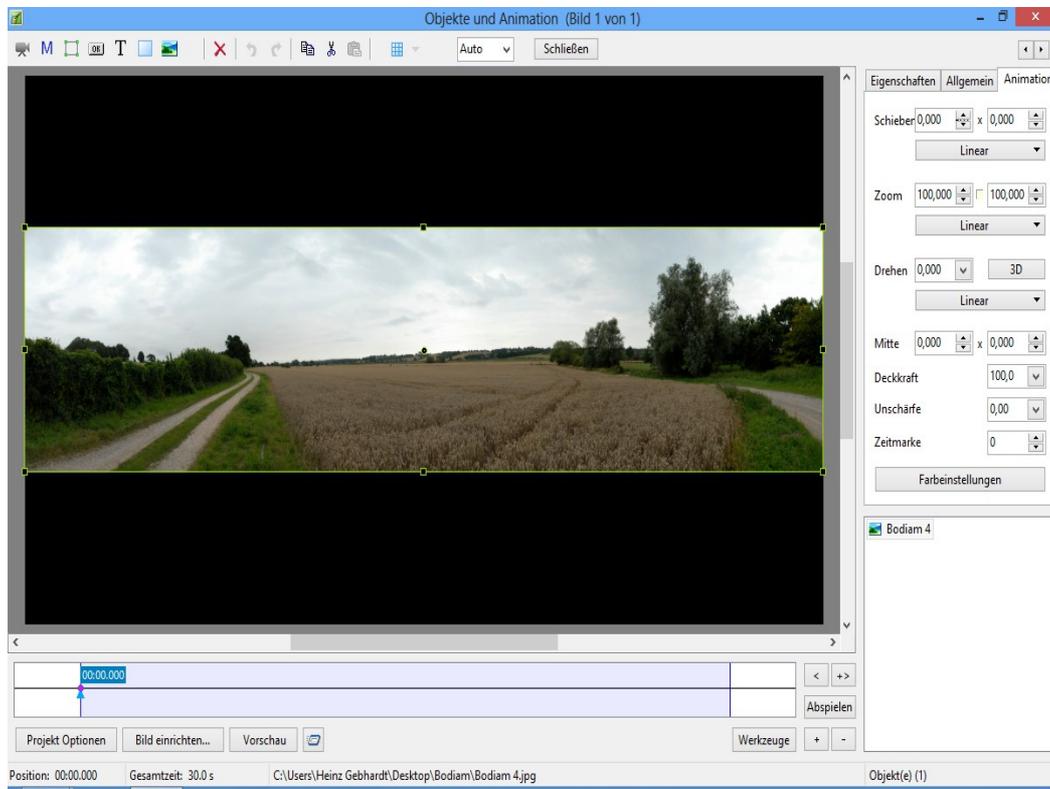
- Wählen Sie das Bild für die Kamerafahrt aus, und ziehen Sie das Bild in die Bildleiste



Das Bild würde bereits dem Bild 2 am Ende entsprechen.

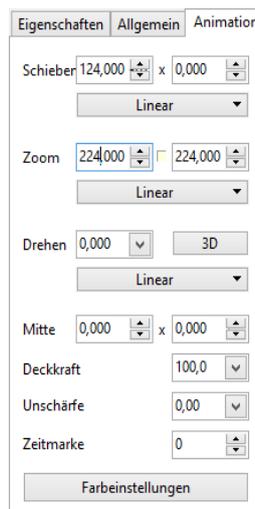
Erstellen der Kamerafahrt.

- Markieren Sie das Bild, und öffnen das Fenster Objekte und Animation.

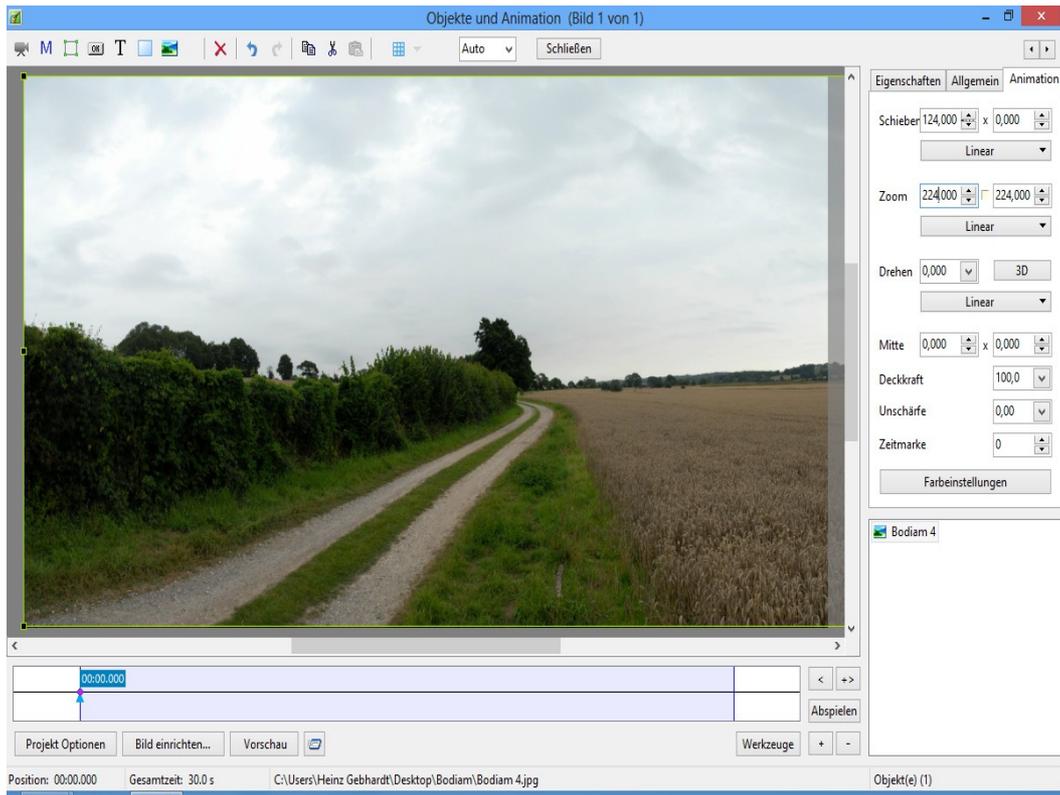


225. Abbildung: Panorama - Ausgangsbild

- 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:

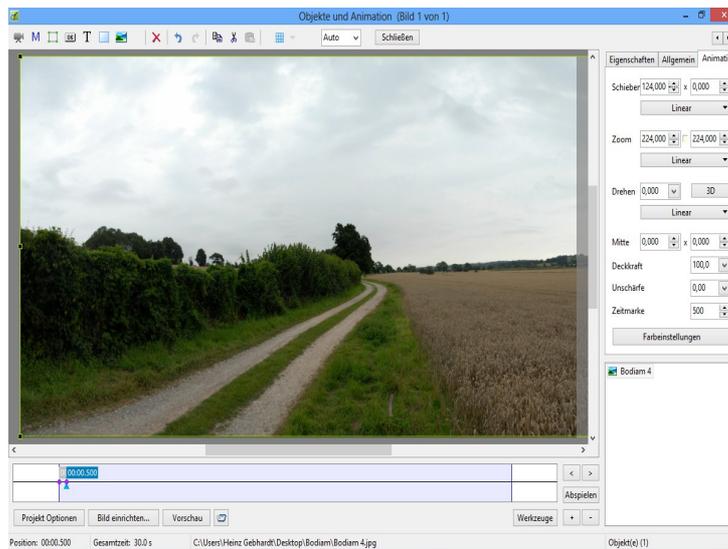


226. Abbildung: Panorama Startbild angepasst



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.

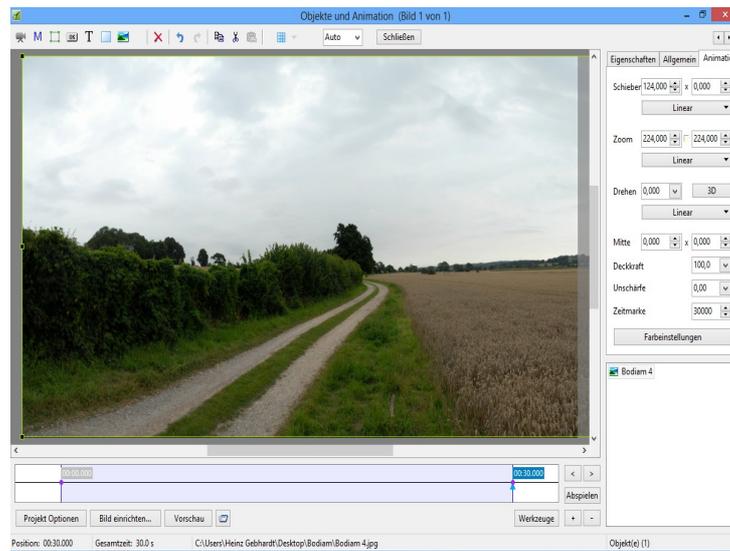
- Hierfür können Sie die Zeitmarke klonen und an die entsprechende Position verschieben.



227. Abbildung: Panorama 2. Zeitmarke für ein Standbild

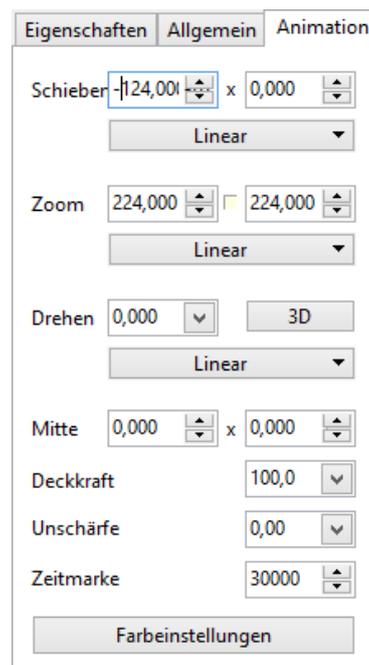
Im Beispiel wird die Zeitmarke geklont (rechte Maustaste) und auf 2 Sekunden verschoben.

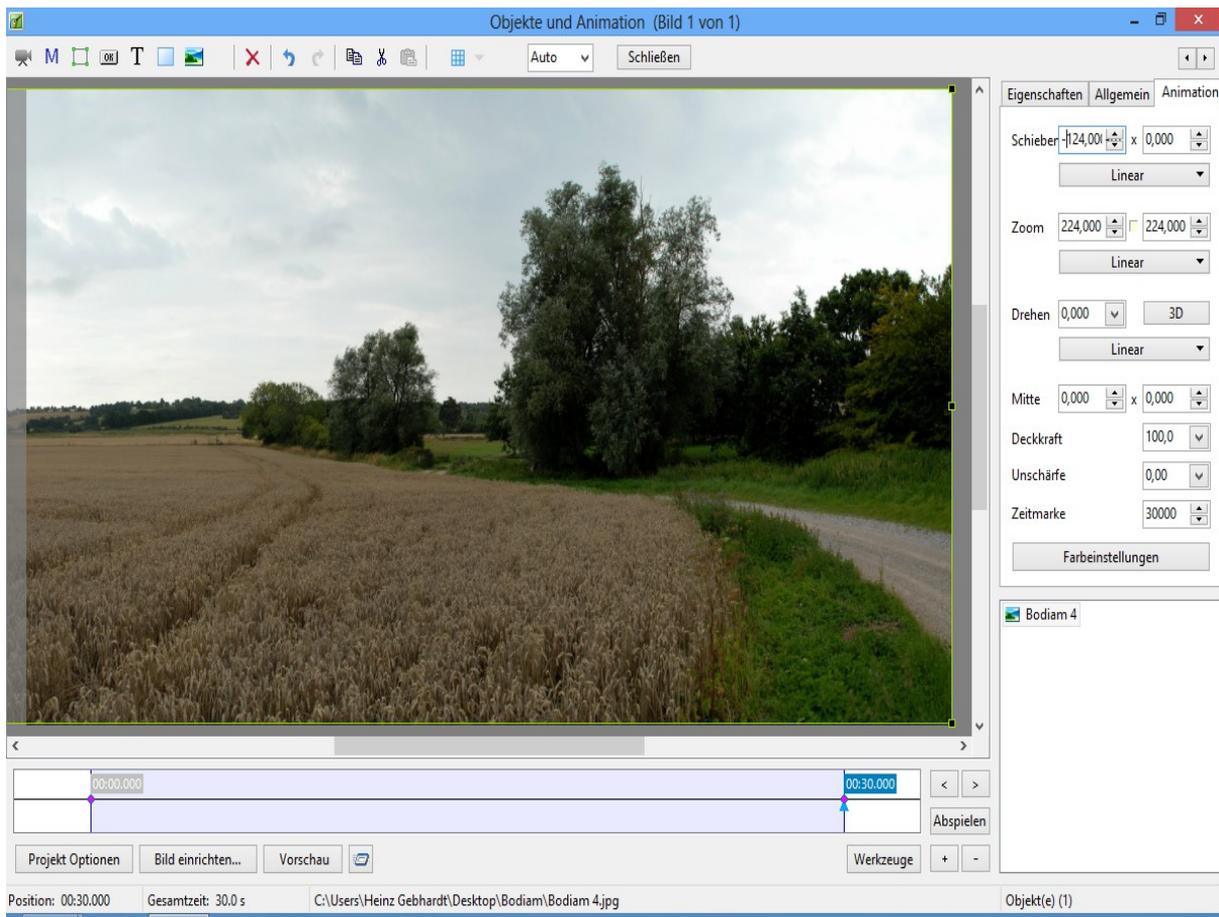
- Um die Kamerafahrt fertigzustellen. Wird die neue erstellte Zeitmarke nochmals geklont und an das Bildende verschoben.



228. 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 Vorschaufenster abschließt (Schieben).





229. 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 zu dem Zeitpunkt an dem die Überblendung beginnt.

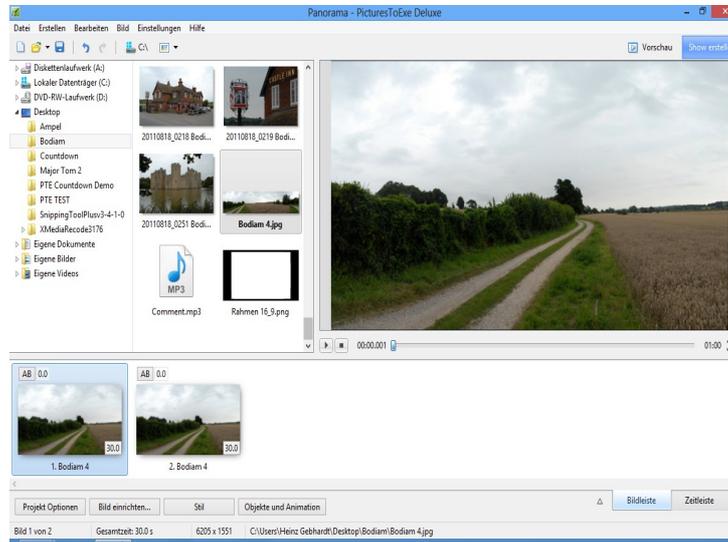
Wenn Sie mit dem Locator von Anfang des Bildes bis zum Ende ziehen, so werden Sie im Vorschaufenster die Kamerafahrt sehen.

- Die Kamerafahrt ist fertig.
- Schließen Sie das Fenster Objekte und Animation.



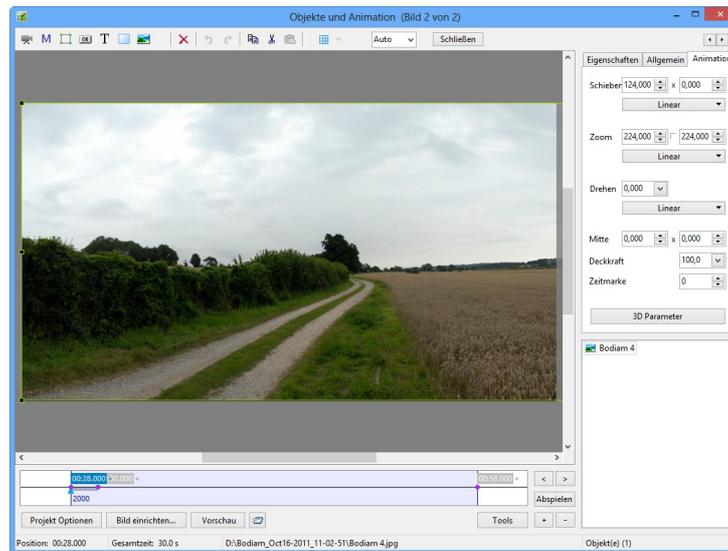
Erstellen des Zoom Effektes für die Totalansicht.

- 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)



230. Abbildung: Kopiertes Bild

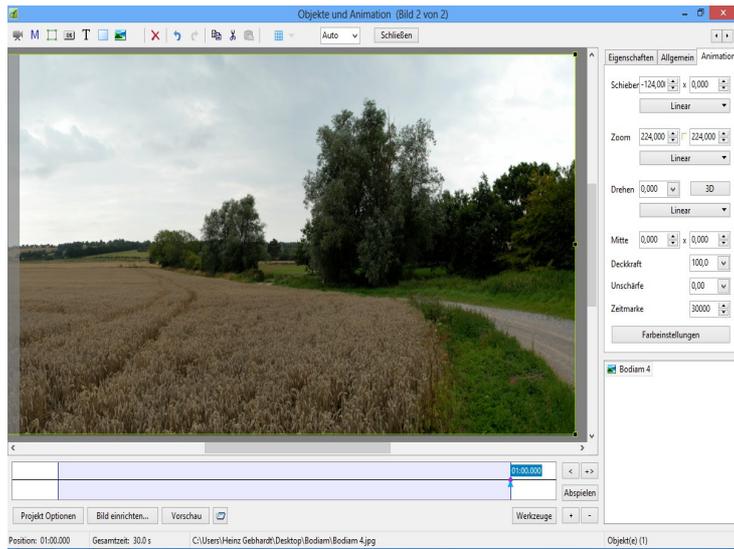
- Markieren Sie das 2. Bild und öffnen es im Fenster: Objekte und Animation



Das Bild soll vom Ausgang des letzten Bildes in die Total aus zoomen.

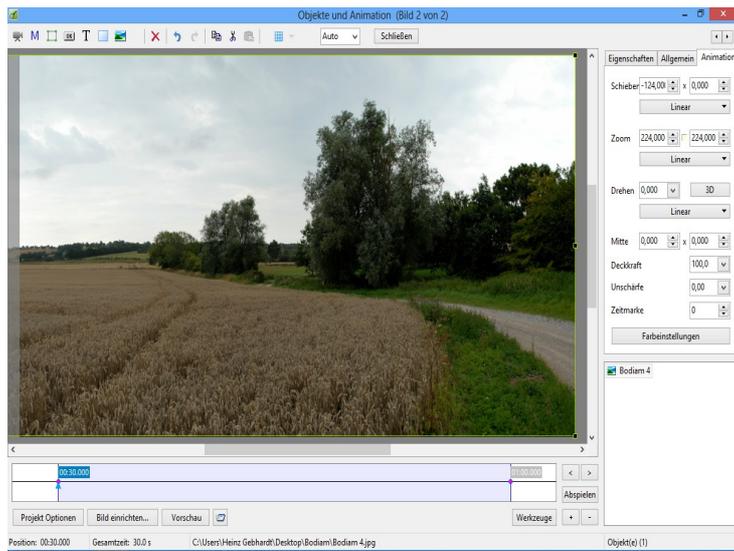
Die letzte Zeitmarke beschreibt das Ende der Kamerafahrt vom vorherigen Bild. Um dieses an den Anfang zu bringen. Können Werte aus dem Reiter: Animation in die erste Zeitmarke übertragen werden.

- Ein leichter Weg ist es, die beiden Zeitmarken am Anfang zu löschen.



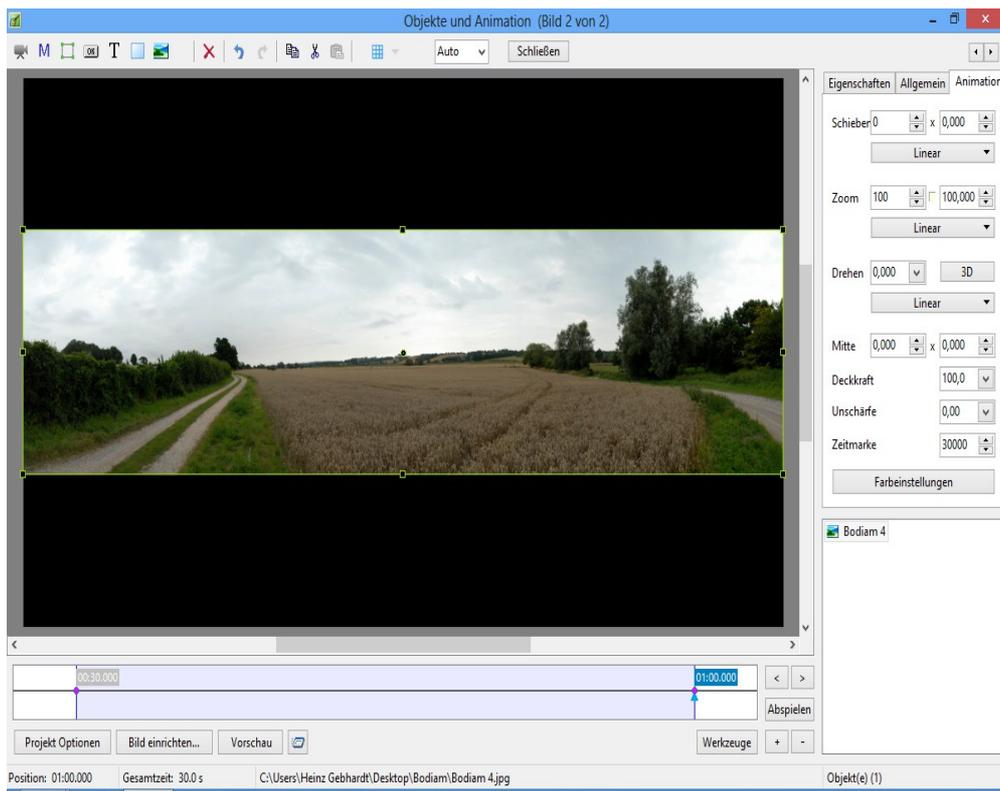
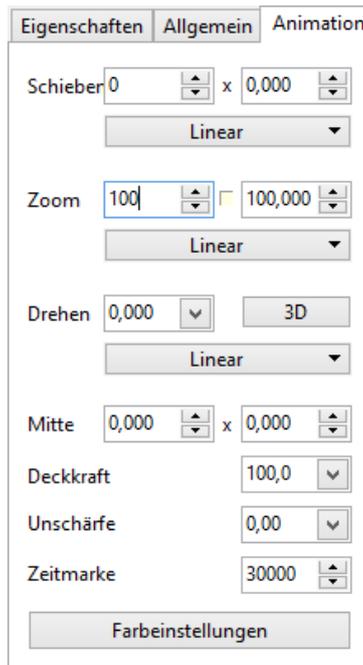
231. Abbildung: Panorama: Zeitmarke 1 und 2 gelöscht

- Anschließend klonen Sie die letzte Zeitmarke, und schieben sie an die Anfangsposition.



232. 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



233. 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.

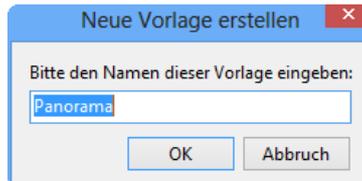
Arbeiten mit Vorlagen

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.



234. 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

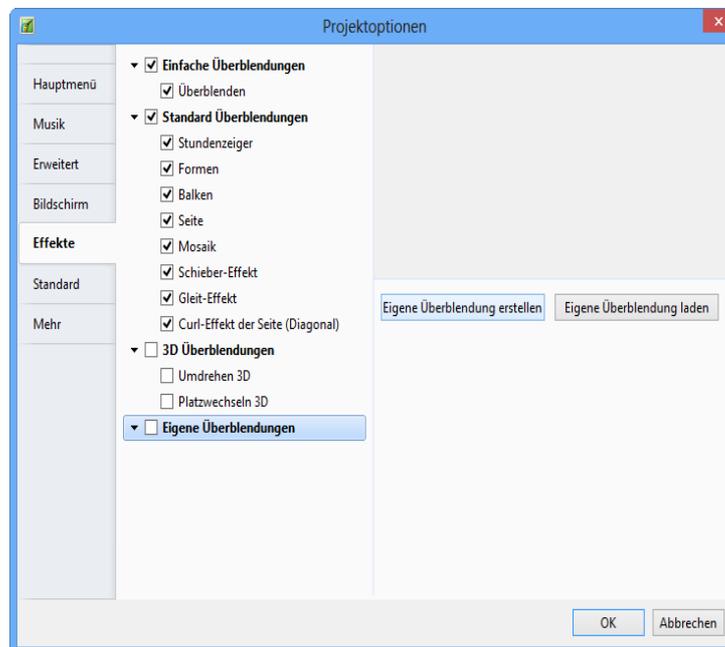
Um eine eigene Überblendung zu erstellen müssen folgende Bedingungen beachtet werden.

- 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 verschieden Animationen nutzen.

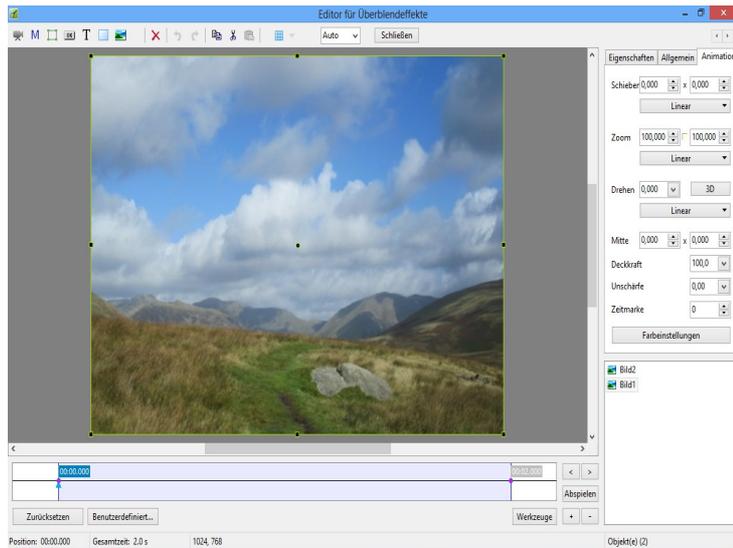
Beispiel:

Um eine eigenen Effekt zu erstellen.

- Öffnen Sie das Fenster: **Projekt Optionen**

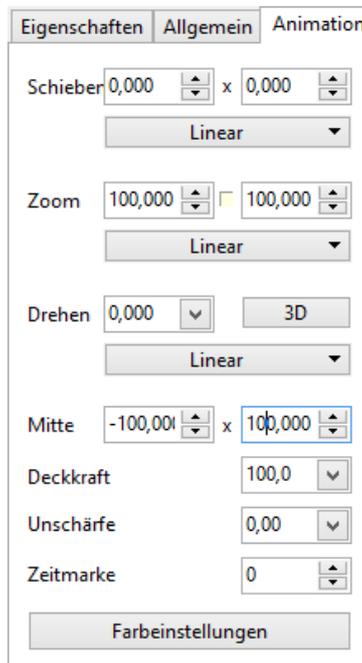


- Klicken Sie im Ordner: Effekte auf die Schaltfläche „Eigene Überblendung erstellen“
- Das Fenster: Editor für Überblendeffekte wird geöffnet. (Funktion wie im Fenster: Objekte und Animation)

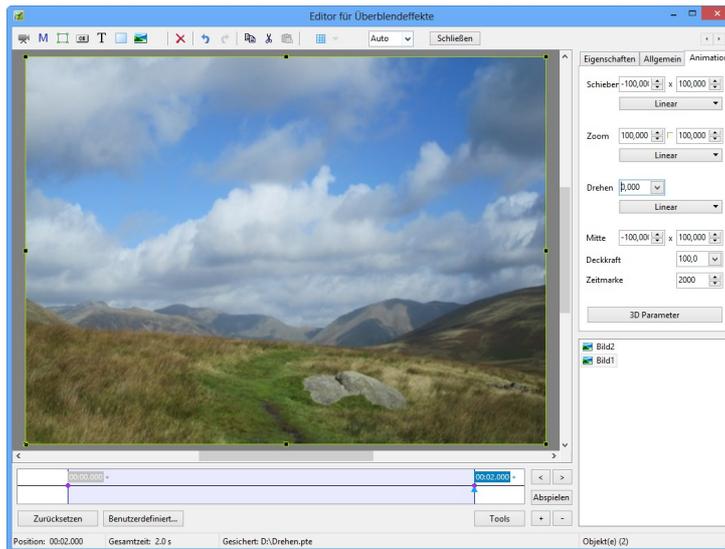


235. Abbildung: Bild 1: Ausgangsbild

- 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

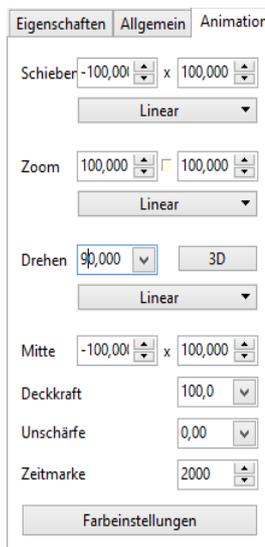


- Am Ende soll das Bild im Winkel von 90° weggedreht sein.
- Löschen Sie die 2. Zeitmarke (Markieren und Entf drücken)
- Markieren Sie die erste Zeitmarken wieder.
- Klonen Sie die Zeitmarke und schieben Sie die Zeitmarke an das Ende der Zeitleiste.

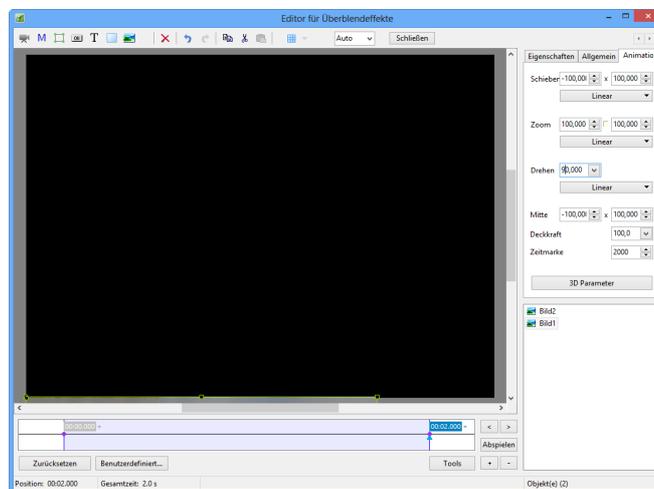


236. Abbildung: Marker kopiert und an das Ende verschoben

- Stellen Sie unter Drehen den Wert 90 ein.



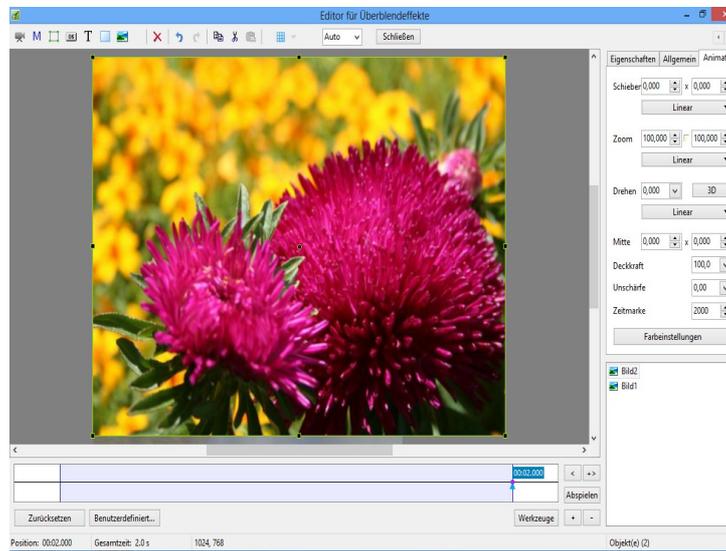
- Ergebnis:



237. Abbildung: Bild 1 weggedreht

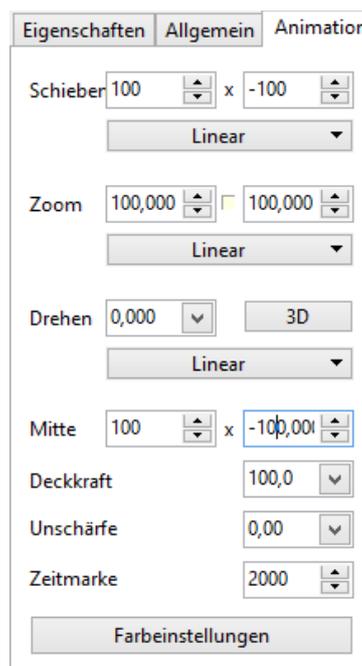
Wenn Sie den Locator vom Anfang bis zum Ende ziehe, Sehen Sie das Bild sich nach unten wegdreht.

- Markieren Sie das 2. Bild.
- Löschen Sie die 1. Zeitmarke

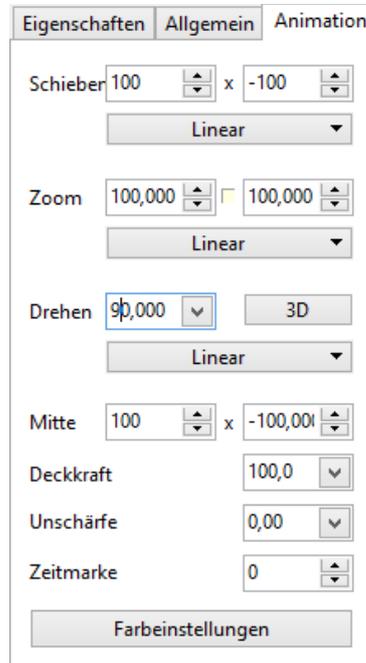


238. Abbildung: Bild 2: 1. Zeitmarke gelöscht

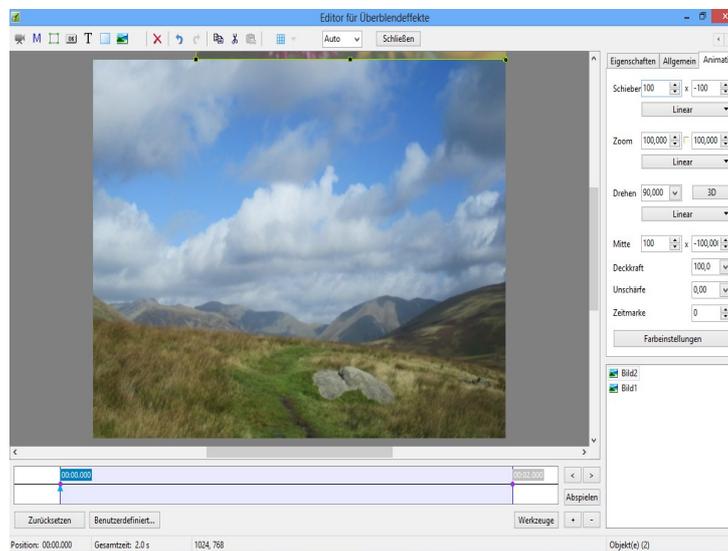
- Für den Effekt möchte ich das Bild von links oben eindrehen lassen.
- Im Reiter Animation wird der Mittelpunkt an die linke obere Ecke gesetzt. Mitte: 100 x -100
- Anschließend wird das Bild wieder zentriert. Schieben: 100 x -100



- 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.



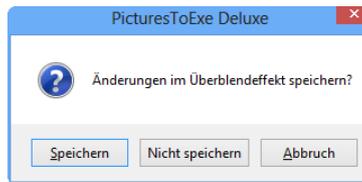
- Ergebnis:



239. 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.

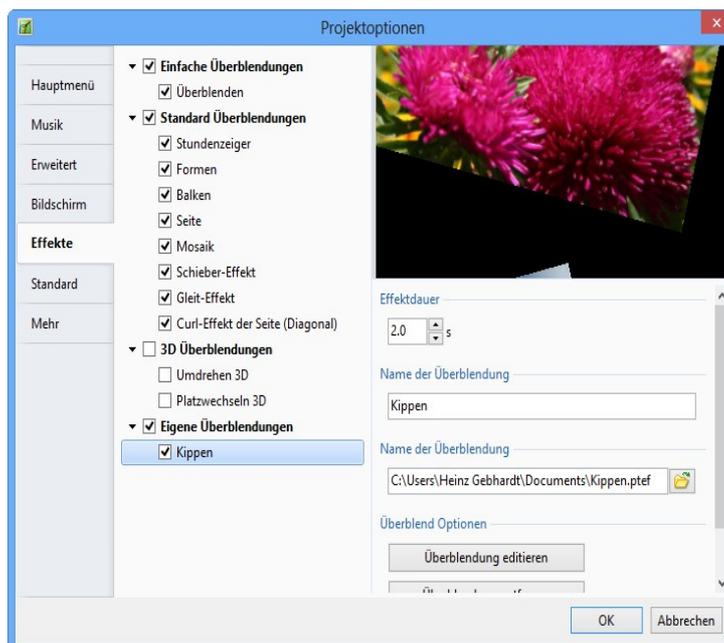


- Klicken Sie auf Speichern um den Effekt abzuspeichern.
- Im nachfolgenden Fenster können Sie einen Namen für Ihren Effekt vergeben und den Zielordner festlegen.



! 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

Eigenen Stil erstellen

Einen eigenen Stil erstellen, Beispiel anhand eines neuen Projektes:
Erstellen Sie dafür ein neues Projekt:

- Menü Datei ---> Neu
- Projektname: Stil
- Format: 16:9
- Zeitintervall: 8 Sekunden
- Überblendung: keine

Ich möchte die Überblendung: Kippen aus den vorherigen Kapitel als Stil erstellen.

- Fügen sie den Projekt soviele Bilder hinzu wie sie für den Stil verwenden wollen.
- In diesen Falle sind es 2 Bilder.
- Unter Bild einrichten, stellen Sie die Überblendungen ein, die Ihre Bilder später haben sollen. Auch in Editor: Objekte und Animationen“ könne Sie entsprechende Animationen erstellen, die der Stile später übernehmen soll.
- In diesen Falle soll die vorher erstellte Überblendung: “Kippen“ eingesetzt werden.
- Hierfür markieren wir die beiden Bilder, und klicken auf Bild einrichten.
- Unter Spezielle Effekte wählen wir die eigenen Effekt: Kippen aus.

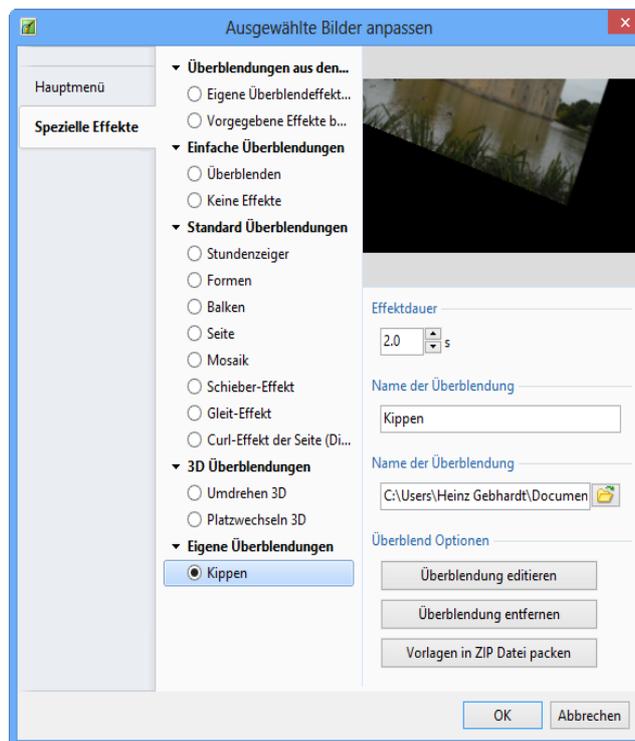


Abbildung 240: Effekte für Stil auswählen

Die Bilder haben jetzt die Eigenschaften, die der Stil später haben soll.

- Markieren Sie die Bild und klicken sie anschliessen auf die Schaltfläche „Stil“.
Das Fenster Stil Dialog öffnet sich.

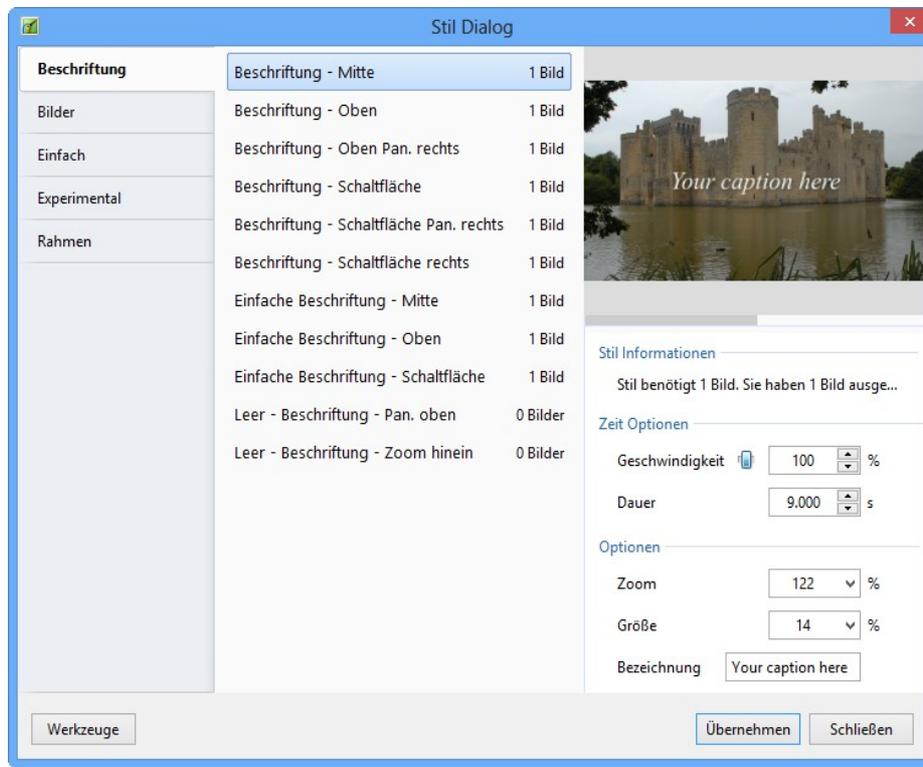
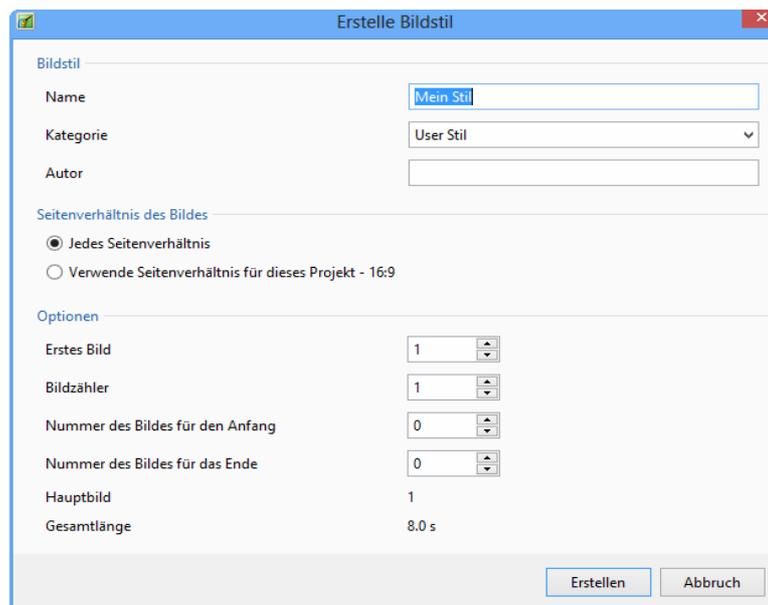


Abbildung 241: Stil Dialog

- Klicken sie auf die Schalffläche: Werkzeuge und wählen Sie die die Funktion „Erstelle Stil“ aus.



- Ausfüllen des Dialogfeldes

Name: Kippen
 Kategorie: 2 Bilder Stile
 Autor: Heinz Gebhardt
 Seitenverhältnis : Jedes Seitenverhältnis
 Optionen:

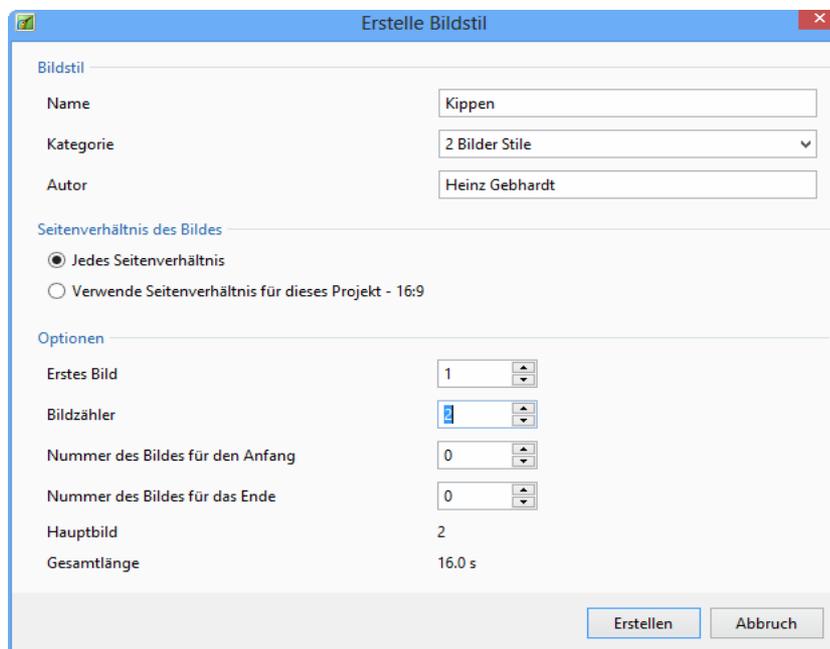
Erstes Bild: 1
 (es kann die Nummer des 1 Bildes angegeben werden)

Bildzähler: 2
 (abhängig von der Anzahl der Bilder die im Projekt vorhanden sind)

Nummer des Bildes für den Anfang: 1
 (Bestimmt die Nummer des Bildes für den Anfang)

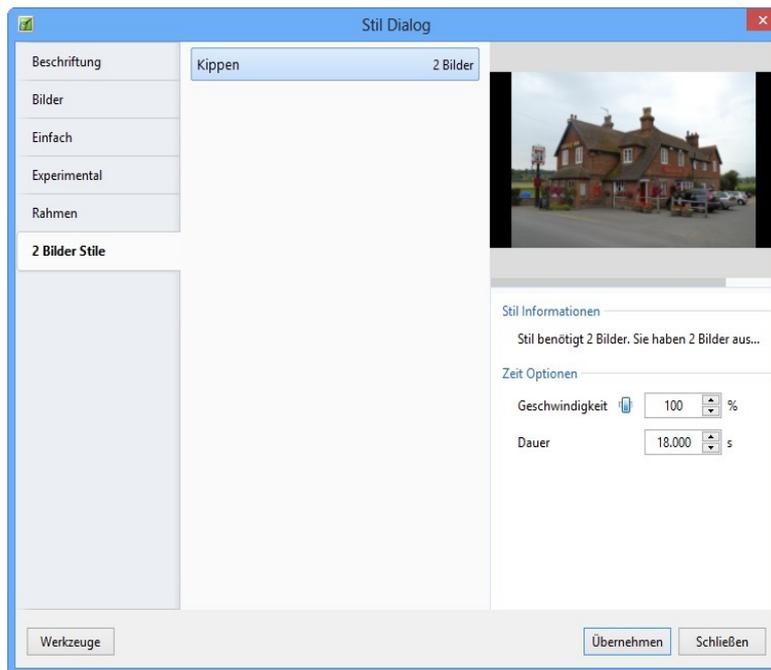
Nummer des Bildes für das Ende: 0
 (Bestimmt die Nummer des Bildes für das Ende)

Es kann nur einer der beiden Optionen gesetzt werden (Anfang oder Ende)
- „Erstellen“ anklicken.



- Der Stil ist nun erstellt.

- Wenn sie nochmals auf Stil klicken sehen sie im Fenster Stil Dialog: den erstellten Stil: Kippen



Eigenen Stil einsetzen.

Was muss beachtet werden um einen Stil einzusetzen?

Im Fenster: Stil Dialog (Über die Schaltfläche Stil erreichbar) sehen sie unter den Punkt: Stil Informationen, wie viele Bilder notwendig sind um den gewünschten Stil anzuwenden.

In unseren Falle: „Kippen“ sind es 2 Bilder.

- Fügen sie den Projekt zwei Bilder hinzu.
- Markieren sie die Bilder
- Klicken sie auf die Schaltfläche: Stil
- Wählen Sie den Stil: Kippen aus, und klicken sie anschliessend auf übernehmen.

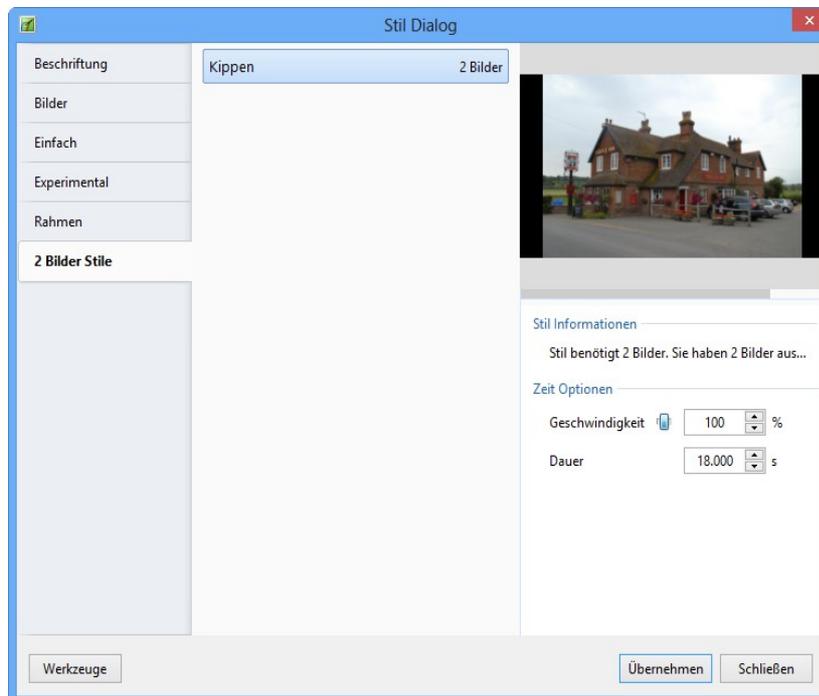


Abbildung 242: Stil übernehmen für weitere Bilder

- Fertig



Wurden zu wenig Bilder markiert, so erscheint in der Bildleiste weitere(s) Bild(er) mit den Namen noimage:x, hinter den markieren Bild

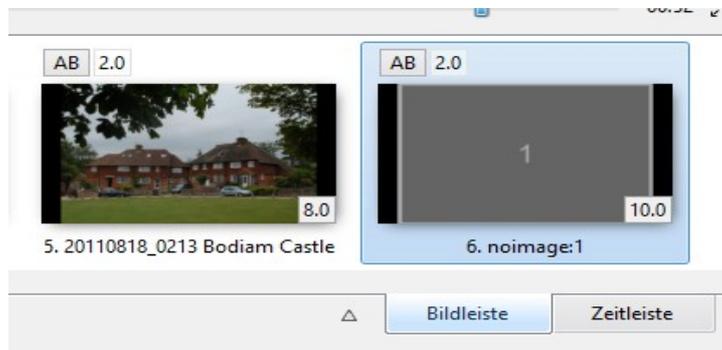


Abbildung 243: Stil zuwenig Bilder markiert

Im Fenster: Objekte und Animation kann für diese Ersatzbilder ein Bild hinzugefügt werden. Und das entsprechende Textfeld gelöscht werden.

Wie kann ich einen vorhandenen eigenen Stil ändern.



Diese Funktion ist mit Vorsicht anzuwenden, das sie Auswirkungen auf andere Projekte haben kann die auf diese Funktion zurückgreifen.

- Erstellen Sie die Bilder mit den gewünschten Überblendungen und Effekte, oder wählen Sie die Bilder aus die den gewünschten Effekt schon zeigen.
- Markieren Sie die gewünschten Bilder.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Stil.
- Markieren Sie den Stil den Sie verändern möchten (Überschreiben). Beachten sie dass die Eigenschaften dies Stiles übereinstimmen (Anzahl der Bilder)
- Klicken sie auf Werkzeuge, und wählen die Funktion: Erstelle Stil aus.
- Die neuen Eigenschaften werden übernommen , wenn Sie auf Erstellen klicken.

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 verschieden 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

Taste / Kombination	Funktion
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
Strg+F2	Horizontale Ansicht
Strg+F3	Vertikale Ansicht
Strg+F4	Sortiert nach Dateiname
Strg+F5	Sortiert nach Datei Extension
Strg+F6	Sortiert nach Datei Datum
Strg+F7	Sortiert nach Dateigröße
Strg+F8	Nicht Sortierte Dateien
Strg+F9	Erstelle und führe Show aus
Strg+F11	Zoom größer
Strg+F12	Zoom kleiner
<hr/>	
Strg+A	Markiere alle Bilder
Strg+B	Objekte und Animationen
Strg+C	kopiere Bild
Strg+D	Alle Bilder hinzufügen
Strg+E	Vorlagen verwalten
Strg+F	Im Uhrzeigersinn rotieren
Strg+G	Zeige Baumansicht / Gitter
Strg+L	Zeitleiste / Bildleiste
Strg+M	Verwende Kommentar für alle Bilder
Strg+N	Neu
Strg+O	Öffnen
Strg+P	Projektoptionen
Strg+R	Starte Vorschau ab aktuellem Bild
Strg+S	Speichern
Shift+Strg+S	Speichern als...
Strg+T	Vorlage von dieser Präsentation erstellen
Strg+U	Gewähltes Bild einrichten
Strg+V	Bildfolge einfügen
Strg+W	Öffne Bild
Strg+X	Ausschneiden

Taste / Kombination**Funktion**

Strg+Y	Rückgängig
Strg+Z	Wiederholen

Strg+Home	Gehe zum Anfang
Strg+End	Gehe zum Ende
Strg+PageUp	Gehe eine vorwärts
Strg+PageDown	Gehe eins rückwärts

Ins	Füge Zeitmarke hinzu
Ins	Klone Zeitmarke
Ins	Neue Überblendung

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>