

A photograph of a person in a yellow jacket standing on a rocky outcrop, looking up at a large, powerful waterfall. The water is cascading down a dark, mossy rock face, creating a misty spray at the top. The scene is illuminated by bright sunlight filtering through the trees at the top of the waterfall, creating a dramatic, high-contrast effect.

MIT BILDERN
GESCHICHTEN
ERZÄHLEN

WINGS 7

Einsteiger-Handbuch

DEUTSCH

www.wings7.at

Wings 7

Einsteiger-Handbuch

Inhaltsverzeichnis

Installation	1
Mindestanforderungen an den Computer	1
Erstinstallation mit Kopierschutz-Dongle	2
Wings ohne Administratorrechte nutzen	4
Deinstallation von Wings 7	4
Wings startet nicht... ..	5
Kein passender Dongle gefunden	5
Dongle konnte nicht initialisiert werden	6
Beim Programmstart erscheint immer nur ein Freigabe-Dialog.....	7
Einführung.....	8
Die Medienplattform.....	8
Stand der Dokumentation	9
Serviceadresse von AV Stumpfl	9
Lizenzen und Funktionen.....	10
Die Produktion im Überblick	12
Das Programmfenster	14
Die Symbolleisten	15
Der erfolgreiche Start	23
Einführung in Wings	23
Das Konzept von Wings	23
So nutzen Sie die Hilfe optimal	25
Eine digitale AV-Show erstellen.....	30
Welche Schritte führen zu einer digitalen AV-Show?	30
Schnellstart per Drag & Drop.....	31
Projekt für digitale AV-Show anlegen	37
Bilder und Ton erfassen.....	40
Bildfolgen und Objekte bearbeiten	48
Soundtrack erstellen und bearbeiten	61

Inhaltsverzeichnis

Kamerafahrt über Standbilder	71
Videos bearbeiten und integrieren	83
Transparenz von Bildmischungen mit dynamischen Masken steuern	94
Route in Landkarte einzeichnen und animieren	103
Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation	114
Mix-Variablen - Inhalte spontan wechseln.....	123
Shows optimal präsentieren	131
Fernsteuern mit Wings Remote und Smartphones.....	138
Copyright bei Medien-Samples	149
Glossar	151
Index	155

Installation

Mindestanforderungen an den Computer

Sie benötigen einen PC, der über Windows 7/8/10 verfügt.

Die Hardware-Ausstattung hängt ganz wesentlich von den Projekten ab, die Sie mit Wings bearbeiten möchten. Einfache Projekte benötigen für folgende Aufgaben diese Mindestausstattung:

- **HDAV-Shows mit Bildern und HD-Videos:**

Vierkern-Prozessor (empfohlen Intel i5 oder i7), 8 GB Arbeitsspeicher und 64-Bit Windows (7/8/10), 3D-Grafikkarte mit 2 GB Grafikspeicher und kompatibel zu DirectX 9, Soundkarte, Monitor ab 1366 x 1024 Pixel Auflösung.

- **Komplexe HDAV-Shows mit Bildern und HD/UHD-Videos oder Dualdisplay-Panorama-Shows von einem Rechner:**

Vierkern-Prozessor (empfohlen Intel i7), 16 GB Arbeitsspeicher und 64-Bit Windows (7/8/10), 3D-Grafikkarte mit 4 GB Grafikspeicher und kompatibel zu DirectX 9, Soundkarte, Monitor ab 1920 x 1080 Pixel Auflösung.

Info

Die Angaben beziehen sich auf einfache Projekte und sind keine Garantie für die einwandfreie Funktion von Wings. Für optimale Arbeitsbedingungen sollte die Leistung höher liegen. Bei der Programmierung komplexer Shows sind zwei Monitore empfehlenswert (...erweiterter Desktop). Tipps für die PC-Ausstattung und eine sinnvolle Konfiguration finden Sie in der Hilfe unter *Computer optimieren*.

Erstinstallation mit Kopierschutz-Dongle

Diese ersten Informationen müssen Sie nur bei der ersten Installation einer Vollversion beachten.

Wenn Sie eine Vollversion installieren möchten, ziehen Sie vor der Installation bitte alle eventuell vorhandenen USB-Dongles aus Ihrem Computer. Erst nach dem Abschluss der Installation stecken Sie die USB-Dongles in die USB-Ports.

Beachten Sie folgende Hinweise:

- Wings wird immer im Ordner **C:\Programme\AV Stumpfl\Wings 7** installiert. Dieser Pfad ist fest vorgegeben und nicht veränderbar.
- Nach dem Start von Wings werden Sie zur Eingabe des Freigabecodes aufgefordert. Sie finden ihn auf der Verpackung von Wings.
- Die Installation für eine **Zusatz-Lizenz** erfolgt genauso wie bei einer Vollversion, lediglich der USB-Dongle unterscheidet sich durch eine entsprechende Beschriftung. Hinweise zum Betrieb der Zusatz-Lizenz finden Sie in der Hilfe.
- Eine Demo- und die Dongle-geschützte Lizenz von Wings werden parallel installiert. Sie können beide verwenden und in der Demo-Version höhere Lizenztypen ausprobieren. Alle Lizenz-Typen werden im selben Programmordner **Wings 7** installiert. Eine spätere Deinstallation ist nur gemeinsam möglich, siehe auch Deinstallation von Software-Komponenten.

Installation starten

Für die Installation benötigen Sie Administratorrechte. Sollte das nicht der Fall sein, beachten Sie bitte die Informationen im Kapitel **Wings ohne Administratorrechte nutzen**. Beenden Sie vor der Installation andere Programme, sofern Sie welche geöffnet haben.

1. Stecken Sie den kleinen AV Stumpfl USB-Stick in einen USB-Port Ihres Rechners. Sollte der Auswahldialog nicht automatisch erscheinen, doppelklicken Sie bitte im Windows Explorer auf dem USB-Stick die **Setup.exe**. Klicken Sie im Begrüßungsdialog unter **Software** auf **Wings installieren**.

Hinweis: Alternativ können Sie sich die Installations-Datei von der AV-Stumpfl-Website herunterladen und doppelklicken.

Wings 7

2. Sollte unter Windows eine Meldung über den Zugriff eines unbekannten Programms erscheinen, antworten Sie mit **Zulassen** bzw. **Ja**.

Hinweis: Je nach Softwareausstattung Ihres Rechners kann die Installation von **Microsoft Visual C++ 2017 Redistributable** erforderlich sein, was falls nötig automatisch geschieht. Die Installation erfolgt in mehreren Schritten, die ggf. auch ein oder zwei Neustarts erfordern. Sollte die Installation nach den Neustarts nicht automatisch fortgesetzt werden, starten Sie die Installation von Wings erneut.

3. Klicken Sie im ersten Dialog auf **Weiter**. Lesen Sie den Lizenzvertrag durch. Wenn Sie damit einverstanden sind, wählen Sie **Ich akzeptiere die Bedingungen dieses Lizenzvertrages** und klicken auf **Weiter**. Bei Klick auf **Abbrechen** wird die Installation nicht durchgeführt.
4. Im nächsten Dialog sind einige Informationen sichtbar. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Installation zu starten. Ältere Komponenten werden zunächst deinstalliert. Sollte die aktuelle DirectX 9 Version auf Ihrem Rechner fehlen, wird sie installiert. Anschließend wird die Installation von Wings 7 fortgesetzt.
5. Wenn die Fertigstellung des Vorgangs gemeldet wird, klicken Sie auf **Beenden**.

Installation des Dongles und der Freigabecodes

Die Schritte zur Treiber-Installation sind nur für die Benutzung einer Dongle-Version nötig und müssen bei späteren Updates nicht mehr ausgeführt werden.

1. Starten Sie Wings zunächst **ohne** eingesteckten Dongle, indem Sie das Icon



Wings auf dem Desktop doppelklicken.

2. Es erscheint nun eine Meldung, dass kein Dongle gefunden wurde und es wird gefragt, ob der Treiber installiert werden soll. Bestätigen Sie dies mit **OK**, worauf der Treiber installiert wird. Unter Windows müssen Sie ggf. noch auf **Fortsetzen** klicken. Warten Sie bis die Meldung "Es konnte kein Dongle gefunden werden." erscheint und klicken Sie auf **OK**.
3. Stecken Sie nun den Dongle ein. Warten Sie bis Windows den Dongle erkannt und den Treiber geladen hat. Starten Sie anschließend Wings, indem Sie das Icon **Wings** doppelklicken.

4. Geben Sie im erscheinenden Dialog den **Freigabecode** für Ihre Lizenz im Feld neben **Wings** ein. Den Freigabecode finden Sie auf der Verpackung von Wings. Klicken Sie anschließend auf **Übernehmen**.
5. Warten Sie nun einen Moment bis Wings erscheint.

Tipp: Am besten laden Sie die Beispiele auch gleich auf die Festplatte, siehe Beispielprojekte und Medien herunterladen.

Nun können Sie Ihr erstes Projekt erstellen. Dabei sind Ihnen die Projekt-Assistenten behilflich.

Wings ohne Administratorrechte nutzen

Wenn Sie Wings als **Benutzer**, also über ein Benutzerkonto mit eingeschränkten Rechten, verwenden möchten, sind folgende Dinge zu beachten:

1. Für die Dauer der Installation müssen dem Benutzerkonto des künftigen Wings-Anwenders Administratorrechte verliehen werden.
2. Melden Sie sich dann als Benutzer an und installieren Sie Wings.
3. Entziehen Sie nach der Installation dem Benutzerkonto die Administratorrechte wieder.

Deinstallation von Wings 7

- Sie können Wings wie unter Windows üblich über die **Systemsteuerung - Programme und Funktionen** deinstallieren.

Wings startet nicht...

Sollte Wings nach der Installation nicht starten, können folgende Fehlermeldungen erscheinen:

Kein passender Dongle gefunden

Sollte Wings nicht starten und die Meldung **Es konnte kein passender Dongle gefunden werden!** erscheinen, kommen vier Ursachen in Betracht:

1. Dongle nicht bzw. nicht korrekt eingesteckt.

Lösung: Kontrollieren Sie den Sitz des Dongles.

2. Sie haben den Freigabecode falsch eingegeben.

Lösung: Geben Sie den Freigabecode erneut ein. Die Seriennummer und den Freigabecode von Wings finden Sie auf der Rückseite der Verpackung von Wings.

3. Sie besitzen keine Administratorrechte auf Ihrem Computer.

Lösung: Richten Sie die Wings-Installation für Ihr Benutzerkonto ein, siehe *Wings ohne Administratorrechte nutzen*.

4. Der Dongle-Treiber ist nicht korrekt installiert bzw. kollidiert mit einem alten Treiber.

Lösung: Deinstallieren Sie alle Treiber-Komponenten des Dongles und installieren Sie den Treiber erneut:

1. Entfernen Sie alle USB-Geräte inklusive einer eventuell verwendeten Funk-Maus, indem Sie deren USB-Stecker herausziehen. Die Funk-Maus können Sie nach erfolgreicher Installation wieder in Betrieb nehmen.
2. Doppelklicken Sie die **SSDCleanupx64.exe**, die Sie im Internet oder von unserem Support bekommen.

Achtung: Beachten Sie, dass dieses Tool alle Sentinel Dongle-Treiber entfernt. Wenn Sie also noch andere Sentinel Dongles auf Ihrem Rechner verwenden, müssen diese Treiber eventuell auch erneut installiert werden.

3. Folgen Sie den Anweisungen und starten Sie den Rechner neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
4. Danach starten Sie Wings, wodurch der Treiber erneut installiert werden kann.

Dongle konnte nicht initialisiert werden

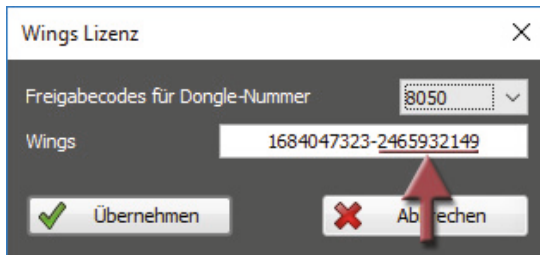
Wenn die Fehlermeldung **Der Dongle konnte nicht initialisiert werden!** erscheint, deutet dies auf eine fehlerhafte Installation des Dongle-Treibers hin.

Lösungen:

- Beenden Sie Windows und starten Sie Ihren Computer erneut. Starten Sie Wings und lassen Sie den Treiber erneut installieren.
- Lässt sich Wings dann nicht starten, gehen Sie so vor, wie es im Thema **Kein passender Dongle gefunden** erläutert ist.

Beim Programmstart erscheint immer nur ein Freigabe-Dialog...

Wenn beim Programmstart eine Aufforderung zur Eingabe von Freigabecodes erscheint, ist ein Fehler im Freigabecode vorhanden, ggf. auch nur im zweiten Teil des Freigabecodes. Dieser Teil des Freigabecodes schaltet die jeweilige Lizenz frei, also z. B. **Starter, Advanced, Pro** etc.



Lösung:

1. Wenn Sie an Ihrem PC mehrere Dongles eingesteckt haben, wählen Sie bei **Freigabecodes für Dongle-Nummer** den Dongle, dessen Freigabecodes Sie eingeben möchten.
2. Geben Sie beide Teile des Freigabecodes korrekt ein. Sie finden den Freigabecode auf der Verpackung von Wings.
3. Klicken Sie anschließend auf **Übernehmen** und bestätigen Sie den erscheinenden Hinweis mit **OK**.
4. Starten Sie Wings nun erneut.

Sollte Wings trotz mehrfacher, korrekter Eingabe des Freigabecodes nicht starten und dieser Dialog immer wieder erscheinen, lassen Sie den Freigabecode durch unseren Support kontrollieren. In Einzelfällen kann auch der Dongle defekt sein.

Einführung

Die Medienplattform

Lieber Multimedia-Anwender,

vielen Dank, dass Sie Wings 7 installiert haben. Mit Wings können Sie Shows oder Projekte gestalten, die nicht nur Bilder, Töne, Videos oder Text enthalten, sondern auch die synchrone oder interaktive Steuerung von beliebigen anderen Geräten wie zum Beispiel Licht, Projektoren oder mechanisch animierte Objekte. Sie bearbeiten und arrangieren alle Komponenten und Medien in einem einzigen Programm. Bei der Umsetzung Ihrer Ideen bietet Ihnen Wings neben extrem leistungsstarken Werkzeugen die volle Editierbarkeit aller Facetten in jeder Produktionsphase und begleitet Sie zuverlässig bis zur perfekten Präsentation.

- Beachten Sie bitte, dass Wings ein modernes, innovatives Produkt ist, das ständig gepflegt und weiterentwickelt wird. Benutzen Sie zum Arbeiten möglichst eine aktuelle Version, die Sie über die Funktion **Software-Update** herunterladen können. Was an Funktionen neu hinzugekommen ist, erfahren Sie im Update-Dialog und ausführlicher dann in der neuen Hilfe.
- Da Wings eine modular strukturierte Software ist, sind bei Ihrer Lizenz unter Umständen nicht alle Funktionen verfügbar.

Dieses Einsteiger-Handbuch ...

... wird Sie in die Welt von Wings einführen und Ihnen eine effektive Einarbeitung anhand von Workshops ermöglichen. Das Einsteiger-Handbuch ersetzt jedoch nicht die kontextsensitive Hilfe, die wesentlich mehr Informationen enthält. Außerdem liegt es in der Natur der Sache, dass ein gedrucktes Handbuch nicht so aktuell wie eine Hilfe sein kann. Deshalb sollten Sie in Zweifelsfällen immer die Hilfe zu Rate ziehen. Außerdem bietet die Hilfe mehr Komfort beim Suchen und Navigieren sowie Kontextsensitivität durch Drücken der **F1**-Taste.

Stand der Dokumentation

Letzte Änderung: **21.08.2019**

Software-Version von Wings: **7.0**

Serviceadresse von AV Stumpfl

Sollten Fragen auftauchen, auf die die Hilfe keine Antwort weiß, teilen Sie uns dies bitte mit. Bei Problemen oder Fehlern nutzen Sie bitte die Support-Funktion. Bei Fragen oder Anregungen können Sie sich Montag bis Freitag von 8 bis 12 Uhr auch telefonisch an uns wenden (Mitteleuropäische Zeit = UTC+1).

Außerhalb dieser Zeiten bieten wir eine kostenpflichtige **Notfall-Hotline** an:

Sie erreichen uns über die Notfall-Hotline täglich von 8 Uhr bis 22 Uhr unter der Nummer **+43 7249 42811-900**. Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass der Gesamtaufwand dieses Service im **15-Minuten-Takt á 30,00 EUR** netto berechnet wird. Wir bitten um Verständnis, dass ein Anruf eventuell nicht sofort entgegen genommen werden kann. Um in diesem Fall einen schnellen Rückruf und die bestmögliche Unterstützung gewährleisten zu können, hinterlassen Sie bitte unbedingt Ihren

- **Firmennamen**
- **Namen**
- **Telefonnummer**
- **Dongle- bzw. Kundennummer**

auf der Sprachbox, wir rufen Sie umgehend innerhalb einer Stunde zurück.

AV Stumpfl GmbH

Mitterweg 46

A-4702 Wallern

Tel.: +43 7249 42811

E-Mail: support@AVstumpfl.com

Internet: www.AVstumpfl.com

Lizenzen und Funktionen

Wings ist eine modular strukturierte Software und ist in verschiedenen Versionen mit unterschiedlichem Leistungsumfang verfügbar. Welche Features in den einzelnen Versionen enthalten sind, finden Sie in der Hilfe. Ein Upgrade auf eine höhere Lizenz ist natürlich problemlos möglich.

Die Lizenzen

Für Wings sind verschiedene Lizenzen verfügbar, die hier kurz charakterisiert werden. In der Hilfe finden Sie eine detaillierte Vergleichstabelle.

Kostenlose Lizenzen

Wings Demo-Lizenzen sind kostenlos und bieten bis auf wenige Einschränkungen alle Funktionen zum Ausprobieren. Im Screen erscheint ein Balken mit **Demo** und es können keine Medien exportiert werden. Lediglich WMV- und AVI-Videos können bis zu einer Länge von einer Minute erstellt werden. Eine Multidisplay-Präsentation lässt sich nur in der Vorschau betrachten und nicht über Client-Rechner präsentieren. Geräte können nicht gesteuert werden. Welche Limitierungen sonst noch bestehen, entnehmen Sie bitte der Tabelle in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**. Sie können bei der **Wings-Demo**-Lizenz über den **Info**-Dialog wählen, welchen Funktionsumfang (Eco, Starter, Advanced, Pro) Sie ausprobieren möchten.

Vollwertige Lizenzen

Wings Eco ist eine preiswerte Lizenz für Einsteiger, die praktisch alle wichtigen Grundfunktionen für die Gestaltung umfangreicher Shows enthält. Da Ton, Bilder und Videos in HD-Auflösung auf je zwei Crossfade-Spuren arrangiert werden können, sind bereits einige Effekte und die parallele Montage gleichartiger Objekte möglich. Was diese Lizenz genau leistet, finden Sie in der Tabelle in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**.

Wings Starter ist eine Lizenz für Einsteiger und Live-Vortragende, die praktisch alle wichtigen Grundfunktionen für die Gestaltung umfangreicher Shows enthält. Da Ton, Bilder und Videos in HD-Auflösung auf je drei Crossfade-Spuren arrangiert werden können, sind raffinierte Effekte und die parallele Montage gleichartiger Objekte möglich. Vortragsreferenten werden durch den Support von Wings Remote unterstützt,

Wings 7

einer HTML-basierten Fernbedienung mit Prompter-Funktion, die auf Endgeräten wie Smartphones oder Tablets ausgeführt werden kann. Was diese Lizenz genau leistet, finden Sie in der Tabelle in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**.

Wings Advanced ist eine Lizenz mit leistungsstarken Funktionen für anspruchsvolle oder fortgeschrittene Anwender. Sie bietet neben allen wichtigen Grundfunktionen für die Gestaltung umfangreicher Shows auch Funktionen für die Steuerung von externen Geräten. Ton, Bilder und Videos in HD-Auflösung können auf beliebig vielen Crossfade-Spuren arrangiert werden, so dass auch raffinierte Effekte und komplexe Montagen realisierbar sind. Was diese Lizenz genau leistet, finden Sie in der Tabelle in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**.

Wings Pro ist eine Lizenz mit sehr umfangreichen Funktionen für besonders anspruchsvolle oder professionelle Anwender. Sie bietet neben allen Funktionen der Advanced-Lizenz auch Klangbearbeitung und Mehrkanal-Tonausgabe sowie eine erweiterte Funktionalität für die professionelle Präsentation. Die Screen-Ausgabe ist für Panorama-Shows auf zwei Displays möglich, jedoch nicht auf echtes Multidisplay erweiterbar. Was diese Lizenz genau leistet, finden Sie in der Tabelle in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**.

Upgrades auf eine höhere Lizenz werden auf einen vorhandenen Dongle registriert.

Optionale Module

Zusatz-Lizenz ist eine preiswerte Alternative, wenn Sie Wings gleichzeitig auf mehreren Rechnern betreiben möchten. Sie wird mit einem eigenen Kopierschutz-Dongle geliefert. Wenn eine Zusatz-Lizenz im Netzwerk betrieben wird, sind alle Funktionen der im LAN erkannten Haupt-Lizenz freigeschaltet. Ausgenommen sind hiervon die Funktionen der Multidisplay-Lizenz und einige Show Control-Funktionen. Wird eine Zusatz-Lizenz eigenständig ohne LAN-Verbindung benutzt, ist das Speichern von Projekten oder Medien nicht möglich, was jedoch bei einer Präsentation nicht weiter stört, siehe in der Hilfe *Zusatz-Lizenz verwenden*.

Die Produktion im Überblick

Die Produktion einer Show erledigen Sie im Allgemeinen mit folgenden Schritten:

Neues Projekt anlegen

Dies erreichen Sie einfach und flexibel mit einem Projekt-Assistenten. Er hilft Ihnen beim Anlegen eines neuen Projekts und konfiguriert Wings für die neue Aufgabe. Es ist jedoch auch möglich, Bilder aus Ihrem Bild-Browser per Drag & Drop zu einer Show zu arrangieren.

Mediendateien erstellen und importieren

Alle Medien, die Sie in Ihrem Projekt einsetzen möchten, müssen als Datei auf der Festplatte vorliegen. Natürlich können Sie auch neue Mediendateien mit Hilfe von Wings erstellen. Es unterstützt Audio-Import von Soundkarten und Audio-CDs sowie das Importieren von Bild- Ton- und Videodateien verschiedener Formate.

Objekte bearbeiten und synchronisieren

Aus dem Media-Pool werden Mediendateien in entsprechenden Spuren der Timeline als Objekte platziert, bearbeitet und synchronisiert. Alle Objekte sind praktisch auf gleiche Weise editierbar, egal ob Bild, Ton oder Video. Das macht die Bedienung von Wings sehr einfach. Auch Ereignisse, die nicht als Mediendatei im eigentlichen Sinne vorliegen, werden als Objekte in den Spuren der Timeline positioniert und bearbeitet, beispielsweise Lichtverläufe für Scheinwerfer oder Fernsteuerbefehle für nahezu beliebige Geräte. Alle Arbeitsschritte sind sofort im Screen-Fenster in Echtzeit beurteilbar.

Präsentation der Show

Sie können eine digitale AV-Show schon während der Produktion in voller Qualität aus der Timeline wiedergeben und beurteilen. Dies wird durch die intensive Nutzung moderner Grafikkarten erreicht. Dennoch ist es manchmal sinnvoll, separate Präsentationsmedien von der fertig gestalteten Show zu erstellen, beispielsweise um sie an andere weiterzugeben. Wings bietet den Export als Videodatei in verschiedenen Formaten wie MPEG-2, H.264, H.265 und WMV also auch Formate für Video-DVD und Blu-ray für TV-Wiedergabe.

Wings 7

Änderungen sind jederzeit möglich ...

Solange sich alle editierbaren Daten im Projekt-Ordner auf der Festplatte befinden, bleibt das Projekt in vollem Umfang editierbar. Für die Datensicherung bietet Ihnen Wings eine Backup-Funktionen für die Sicherung auf externen Festplatten oder anderen Laufwerken. So kann das Projekt später auf die Festplatte des PCs zurück kopiert werden und ist dann wieder in allen Einzelheiten editierbar.

Das Programmfenster



1. Hauptmenüs "Datei" bis "?" Hilfe
2. Symbolleiste mit Werkzeugen für die Bearbeitung von Objekten
3. Symbolleiste mit Buttons für häufig benutzte Funktionen
4. Leiste mit der Locator-Zeit, Buttons für Wiedergabesteuerung und Lupen-Buttons für das Vergrößern und Verkleinern der Zeitachse.
5. Screen für die Anzeige der visuellen Ausgabe, also der Bildmischung von Videos, Bildern, Texten etc.
6. Locator, senkrechte Linie für die grafische Anzeige der Zeitposition; läuft bei der Wiedergabe über die Timeline und kann im Stopp-Modus mit der Maus bewegt werden. Die exakte Zeitposition des Locators wird ganz links in der Zeitleiste angegeben.
7. Hier befinden sich gleich sechs Registerkarten: "Preview" zeigt eine markierte Datei (Bilder, Videos etc.) des Media-Pools. "Aufgaben" listet alle Medien auf, deren Grafikdaten erstellt werden. "Meldungen" zeigt Fehlermeldungen und

Wings 7

Warnungen an. "Log" protokolliert Arbeitsschritte und Vorgänge des Systems. "Status" zeigt die Timeline- und Countdown-Zeit vergrößert an. "Performance-Monitor" zeigt Infos des Performance-Monitorings.

8. Media-Pool, beinhaltet alle in einem Projekt eingesetzten Mediendateien sowie andere Projekt-Ressourcen.
9. Auswahl der Kategorien des Media-Pools, dient auch zum Strukturieren der Medien in Ordern.
10. Aussteuerungsanzeige für Ton mit Schieberegler und Ducking-Indikator, unten umschaltbar auf Control Panel und Kommentarfeld
11. Timeline mit verschiedenen Spuren für entsprechende Objekte. Jede Spur hat links einen Spurkopf mit einem typischen Symbol und einigen Buttons sowie Spurfader (gelb) für Lautstärke bzw. Transparenz.
12. Eigenschaftentabelle, zum Editieren der Parameter markierter Timeline-Objekte.

Info

Wenn Sie Monitore mit sehr hoher Auflösung verwenden, nutzen Sie am besten die Skalierung von Wings, um die Größe der Menübezeichnungen und Buttons auf eine gut erkennbare Größe zu bringen, siehe **Optionen - Globale Optionen - Arbeitsoberfläche**.

Die Symbolleisten

Wings bietet zwei Symbolleisten mit Buttons zur Anwahl von Funktionen und Werkzeugen, die Sie im Programmfenster unterhalb des Hauptmenüs und neben der Timeline finden.

Symbolleiste für Funktionen

Die Symbolleiste zur Anwahl verschiedener Funktionen finden Sie im Programmfenster unterhalb des Hauptmenüs.

Bitte beachten Sie, dass je nach Version nicht alle Buttons verfügbar sind.



Neu ... öffnet den Dialog zum Erstellen eines neuen Projektes.



Öffnen ... ruft den Dateidialog zum Öffnen eines Projekts auf.



Speichern ... speichert das aktuelle Projekt.



Speichern unter ... ruft den entsprechenden Dateidialog auf.



Rückgängig ... macht den letzten Bearbeitungsschritt rückgängig.



Wiederherstellen ... stellt den letzten rückgängig gemachten Bearbeitungsschritt wieder her.



Grafikdaten erstellen ... löst die Erstellung von fehlenden Grafikdaten eines

Projekts aus, der Button ist dann eingedrückt  (schwarzer Hintergrund). Wenn Sie auf den eingedrückten Button klicken, wird die Grafikdatenerstellung auf die aktuell dargestellten Medien reduziert, siehe auch in der Hilfe *Grafikdaten von Mediendateien erstellen*.



Echtzeit-Steuerung ... öffnet oder schließt die Schieberegler der Spuren, siehe in der Hilfe *Spur-Schieberegler für Live-Steuerung*.



Live-Player ... öffnet oder schließt die Live-Player, siehe in der Hilfe *Live-Player für Video*.



Aufnahme-Modus ... schaltet den gleichnamigen Modus ein oder aus, siehe auch in der Hilfe *Externe Eingabegeräte verwenden*.



Geräte-Ports aktivieren ... aktiviert oder deaktiviert die Verbindung angeschlossener Geräte, siehe in der Hilfe *Geräte-Ports aktivieren*.



Netzwerk aktivieren ... aktiviert oder deaktiviert die Kommunikation per Netzwerk, siehe in der Hilfe auch *Zusatz-Lizenz verwenden* und *Präsentations-Netzwerk konfigurieren*.



Datei-Übertragung aktivieren ... aktiviert oder deaktiviert die Datenübertragung zu den Client-Rechnern bei Multidisplay-Betrieb.



Trigger-Scheduler aktivieren ... schaltet den Trigger-Scheduler ein oder aus, siehe in der Hilfe auch *Trigger-Funktionen*.



Preview-Screens anzeigen ... öffnet oder schließt das Screen-Fenster.

Wings 7



Editieren mit Locator ... schaltet das Editieren mit gekoppeltem Locator ein oder aus, siehe in der Hilfe auch Editieren mit gekoppeltem Locator.



Alle Warnungen aktivieren ... aktiviert die Ausgabe aller Warnungen und Fehlermeldungen, siehe in der Hilfe *Alle Warnungen aktivieren/deaktivieren*.



Optionen ... ruft den Optionen-Dialog auf.



Hilfethemen ... ruft die Hilfe von Wings auf, siehe in der Hilfe auch *So nutzen Sie die Hilfe optimal*.



Info ... öffnet den Info-Dialog.

Symbolleiste für Werkzeuge

Die Symbolleiste zur Auswahl verschiedener Werkzeuge finden Sie links neben der Timeline. Sie können dieses schmale, vertikale Fenster jedoch auch "abreißen" und an eine andere Position schieben. Weitere Infos dazu finden Sie am Ende dieses Themas.

Aktivierung der Werkzeuge

Sie können die Werkzeuge je nach Situation und persönlicher Arbeitsweise auf verschiedene Art aktivieren. Beachten Sie bitte, dass sich die Werkzeuge der ersten drei Buttons gegenseitig ausschließen, es kann also nur **Editieren**, **Objekte schneiden** oder **Pan** aktiv sein.

Aktivieren per Mausklick

- Durch Klicken auf einen Button aktivieren oder deaktivieren Sie das entsprechende Werkzeug, wobei ein im Farbton geänderter Button Aktivität signalisiert.
- Wenn ein Button unten rechts ein kleines Dreieck hat, können Sie mehrere Modi wählen. Die Auswahl der Modi erscheint per Rechtsklick auf den Button oder durch Klicken und Halten mit der linken Maustaste.

Aktivieren über Tasten

- Alle Werkzeuge sind durch Halten von Tasten temporär aktivierbar. So einfach funktioniert es:
- **Taste halten → Bearbeitung durchführen → Taste loslassen**
Solange Sie die Taste gedrückt halten, ist das Werkzeug also aktiv und nach dem Loslassen ist der zuvor gewählte Modus wieder eingestellt. **Hinweis:** Auf diese Weise lässt sich immer nur ein Werkzeug aktivieren, gleichzeitiges Drücken mehrerer Tasten funktioniert also nicht.
- Wenn ein Werkzeug dauerhaft aktiviert werden soll, drücken Sie die Taste doppelt, Sie machen also praktisch ein "Doppeldruck".
- Welche Tasten die Werkzeuge aktivieren, finden Sie hier im Thema, aber auch im Kontextmenü der Werkzeug-Buttons. Eine kompakte Übersicht mit allen Werkzeugen ist ebenfalls verfügbar, klicken Sie im gleichen Thema der Hilfe auf *Werkzeugliste drucken*.

Standardeinstellung der Werkzeugleiste

Sie können die Standardeinstellung aller Werkzeuge wieder herstellen, indem Sie auf



Werkzeuge zurücksetzen in der Titelleiste der Werkzeugleiste klicken.

Editieren von Timeline und In-Screen-Editing wählen



Objekte in Timeline und Screen editieren ... erlaubt das Editieren von Objekten in der Timeline und im Screen, schnelle Anwahl durch die Taste **S**, Standardeinstellung.



Objekte in Timeline editieren ... erlaubt das Editieren von Objekten ausschließlich in der Timeline, schnelle Anwahl durch die Taste **T**.



Animationen im Screen editieren ... erlaubt das Editieren von Animationen im Screen, schnelle Anwahl durch die Taste **R**, Standardeinstellung, siehe auch Routen-Animation

Cut-Modus zum Schneiden von Objekten wählen



Objekte schneiden ... aktiviert den Cut-Modus, der das effiziente Schneiden von Objekten wie Ton und Video erlaubt, schnelle Anwahl durch die Taste **Y**. Diese Funkti-

Wings 7

on ist erst ab der Pro-Lizenz verfügbar, siehe in der Hilfe auch *Objekte im Cut-Modus schneiden*.

Verschiebe-Modus für den dargestellten Ausschnitt in Timeline und Screen wählen



Pan ... erlaubt freies Verschieben des dargestellten Ausschnitts von Timeline und Screen, schnelle Anwahl durch die Taste **P**. In der Timeline können Sie durch Drücken von **Shift** die vertikale Verschiebung temporär sperren.



Pan horizontal ... erlaubt nur horizontales Verschieben des dargestellten Ausschnitts von Timeline und Screen.



Pan vertikal ... erlaubt nur vertikales Verschieben des dargestellten Ausschnitts von Timeline und Screen.

Infos

- Alle Pan-Modi erlauben das Zoomen mit dem Mausekranz in feinen Abstufungen.
- Wenn Sie den Screen-Inhalt verschieben, wird die **Auto-Zoom**-Funktion deaktiviert.
- Mit der Option **Pan / Zoom zurücksetzen** können Sie bestimmen, ob bei der Präsentation (**F5**-Taste) die Pan- bzw. Zoom-Einstellungen automatisch zurückgesetzt werden sollen oder nicht.
- Auch durch Ziehen einer Kante des Screen-Fensters können Sie die Arbeitsfläche des Screens vergrößern oder verkleinern.
- Wenn Sie beim Verschieben des Timeline-Ausschnitts mit dauerhafter Aktivierung von  **Pan** zusätzlich die **Shift**-Taste drücken, ist vertikales Verschieben gesperrt.
- Das Wort "Pan" (englisch) bedeutet übrigens "Schwenk". Beachten Sie bitte auch, dass alle Pan-Funktionen nur den sichtbaren Ausschnitt verändern, auf den Ablauf einer Show haben sie keinen Einfluss.

Wirkungsbereich für neue oder geänderte Keyframes wählen



Normale Keyframes ... Die Werte eines neu erstellten Keyframes gelten nur an der Position des Keyframes, schnelle Anwahl durch die Taste **N**, Standardeinstellung.



Keyframes konstant für Objekt ... Die Werte eines neu erstellten Keyframes werden auch in den Anfangs- und End-Frame kopiert und gelten dadurch für das gesamte Objekt, schnelle Anwahl durch die Taste **C**.



Keyframes konstant ab Objekt-Beginn ... Die Werte eines neuen Keyframes werden auch in den Anfangs-Frame kopiert. Dadurch gelten gleiche Werte vom Anfang des Objekts bis zum erstellten Keyframe, schnelle Anwahl durch die Taste **B**.



Keyframes konstant bis Objekt-Ende ... Die Werte eines neuen Keyframes werden auch in den End-Frame kopiert. Dadurch gelten gleiche Werte vom erstellten Keyframe bis zum Ende, schnelle Anwahl durch die Taste **E**.

Info

Sie können diese Werkzeuge optional auch auf Knotenpunkte anwenden, was bei Datenobjekten für Show Control interessant sein kann. Die Aktivierung erfolgt unter **Optionen - Globale-Optionen - Objekte**.

Eigenschaft des Keyframes für den Kurvenverlauf wählen



Geraden-Keyframes ... Die Parameterkurve verhält sich wie ein Faden und läuft an den Keyframes eckig zum nächsten Keyframe weiter, schnelle Anwahl durch die Taste **I**, Standardeinstellung.



Spline-Keyframes ... Die Parameterkurve verhält sich wie ein Stahldraht und läuft an den Keyframes weich zum nächsten Keyframe weiter, schnelle Anwahl durch die Taste **O**.



SmartMove-Keyframes ... Die Parameterkurve läuft aus einer horizontalen Kurve weich zum nächsten Keyframe weiter, also beispielsweise ideal für weiche Bewegungen. Es ist ein sogenannter Bezier-Keyframe, der so konfiguriert ist, dass er sich bei Objektänderungen anpasst. Schnelle Anwahl durch die Taste **Z**.

Wings 7



Symmetrische Keyframes ... erzeugt einen Knotenpunkt mit Bezier-Eigenschaften. Die Anfasser zur Bearbeitung haben im Gegensatz zu SmartMove-Knotenpunkten beidseitig eine identische Tangente, deren Werte nicht auf das Objekt bezogen sind. Schnelle Anwahl durch die Taste **U**.

Infos

- Symmetrische Keyframes lassen sich nur in Objekten mit Kurvenband setzen. In kombinierten Steuerspuren entstehen automatisch **SmartMove-Keyframes**, wenn das Werkzeug **Symmetrische Keyframes** gewählt ist.
- Bei SmartMove-Keyframes in kombinierten Steuerspuren finden Sie im Eigenschaften-Dialog den **Smart-Faktor**. Mit Werten von **0** bis **100** können Sie die Beschleunigung beeinflussen: **0** → die Bewegung setzt abrupt ein und die Geschwindigkeit bleibt gleich, **100** → die Bewegung setzt sehr sanft ein und die Geschwindigkeit wird stark beschleunigt.
- Bezier-Knotenpunkte bzw. -Keyframes verlieren ihre Wirkung, wenn deren Kurvenbänder mit benachbarten Spline-Knotenpunkten bzw. -Keyframes verbunden sind. Details und Beispiele für den Einsatz der verschiedenen Keyframes bzw. Knotenpunkte finden Sie in der Hilfe unter *Gestalten von Kurvenverläufen*.

Stauen/Strecken-Modus für Objekte wählen



Ein-/Ausblendungen verschieben ...bewirkt das Verschieben von Crossfades sowie von Ein- und Ausblendungen am Anfang bzw. am Ende von Objekten. Die Dauer von Ein-/Ausblendung ändert sich nicht, schnelle Anwahl durch die Taste **A**, Standardeinstellung.



Ein-/Ausblendungen strecken/stauchen ...ändert die Dauer von Crossfades sowie von Ein- und Ausblendungen am Anfang bzw. am Ende von Objekten, schnelle Anwahl durch die Taste **D**.



Objekte strecken/stauchen ...bewirkt beim Verlängern oder Verkürzen von Objekten das Strecken bzw. Stauchen des Objekthinhaltes und des Kurvenverlaufes, schnelle Anwahl durch die Taste **W**.

Info

Bei Tonobjekten ist Stauchen oder Strecken nur möglich, wenn mindestens die Pro-Lizenz vorhanden ist.

Verschiebe-Optionen für Objekte wählen



Freie Bewegung ... ermöglicht freies Verschieben von praktisch allen editierbaren Objekten (Timeline, Screen und Warp-Gitter), schnelle Anwahl durch die Taste **F**, Standardeinstellung.



Bewegung nur horizontal ... ermöglicht nur horizontales Verschieben von editierbaren Objekten, schnelle Anwahl durch die Taste **H**.



Bewegung nur vertikal ... ermöglicht nur vertikales Verschieben von editierbaren Objekten, schnelle Anwahl durch die Taste **V**.



Folgeobjekte verschieben ... schaltet den gleichnamigen Modus ein oder aus, schnelle Anwahl durch die Taste **Q**, siehe in der Hilfe auch *Nachfolgende Objekte mitverschieben*.



Einrasten aktiviert ... schaltet den "Magnetismus" des Locators ein oder aus, schnelle Anwahl durch die Taste **L**, siehe in der Hilfe auch *Locator an Objekten einrasten*.

Infos

- Sie können die Standardeinstellung aller Werkzeuge durch Klicken auf  wieder herstellen.
- Optional speichert Wings die aktuellen Einstellungen der Werkzeugleiste beim Beenden des Programms, so dass beim nächsten Programmstart Ihre individuelle Werkzeugkonfiguration erhalten bleibt, siehe **Optionen - Globale Optionen - Arbeitsoberfläche**.
- Sie können die Symbolleiste für die Werkzeuge "abreißen" und an anderer Stelle platzieren oder mit anderen Registerkarten kombinieren, siehe in der Hilfe auch *Programmfenster einrichten*.

Der erfolgreiche Start

Einführung in Wings

Das Konzept von Wings

Wings ist eine medienübergreifende Software mit 64-Bit-Architektur zur Produktion von multimedialen AV-Präsentationen, die auch Show-Control-Elemente enthalten dürfen. Die erste Version dieser Software ist im Dezember 2001 als "Wings Platinum" erschienen und wurde seitdem konsequent weiterentwickelt. Dabei haben wir stets zwei wesentliche Ziele verfolgt:

- Medienintegration mit einer modernen Architektur, die sich allen gegenwärtigen, aber auch zukünftigen Aufgaben stellt.
- Einfache, intuitive Bedienbarkeit durch eine moderne grafische Oberfläche mit medienorientierter Editierung und neuartigen, komfortablen Funktionen.

Die vorliegende Version von Wings bietet eine enorme Bandbreite von Funktionen und extreme Leistungsstärke. Es gibt sicher nicht viele Anwender, die das gesamte Potenzial bei der Produktion ihrer Shows vollständig ausnutzen werden, denn das Spektrum reicht von der einfachen Urlaubs-Show über anspruchsvolle AV-Shows mit Mehrkanal-Soundtrack bis hin zu nahtlosen, riesengroßen Multidisplay-Präsentationen jenseits des 4K-Standards. Das ist umso bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass Wings die Produktion und die Präsentation beherrscht.

Um eine hohe Leistung und eine flexible Medienintegration bei einfachster Bedienung zu ermöglichen, haben wir eine Oberfläche mit vielen anwenderfreundlichen Funktionen entwickelt, die Sie später noch kennen lernen werden. Im Mittelpunkt des Bedienerkonzeptes stehen Objekte, die ein Medium darstellen, also beispielsweise ein Tonelement, ein Bild oder ein Video. Manche Objekte sind aber auch Funktionen, wie zum Beispiel Pause- oder Navigations-Marker, Lichtverläufe von Scheinwerfern oder serielle Befehle.



All diese Objekte werden in der sogenannten Timeline arrangiert. Die Timeline ist das zentrale Fenster mit Spuren, das von links nach rechts einen zeitlichen Ablauf darstellt. Auf den Spuren werden die unterschiedlichen Medien als Objekte in der gewünschten zeitlichen Abfolge angeordnet. Die Bearbeitung all dieser Objekte basiert auf einem einheitlichen Konzept und ist, wo immer von der Sache her möglich, identisch. Das macht Ihnen das Arbeiten mit Wings sehr einfach. Praktisch alle Bearbeitungen erfolgen nondestruktiv, das heißt, die Mediendateien auf der Festplatte bleiben unangetastet erhalten und dadurch können alle Bearbeitungsschritte auch wieder rückgängig gemacht oder geändert werden.

So nutzen Sie die Hilfe optimal

Wings verfügt neben dem Einsteiger-Handbuch über eine sehr umfangreiche und leistungsstarke Hilfe, in der Sie schnell und einfach die richtigen Informationen finden. Diese Hilfe wird mit jedem Update aktualisiert und daher ist sie gegenüber dem gedruckten Handbuch immer die Referenz.

Die richtige Hilfe auswählen

Neben der Hilfe Wings ist auch die Hilfe für die Wings AV Suite mit vielen zusätzlichen Infos verfügbar, die den Einsteiger jedoch auch verwirren können. Entscheiden Sie selbst mit welcher Hilfe Sie arbeiten möchten.

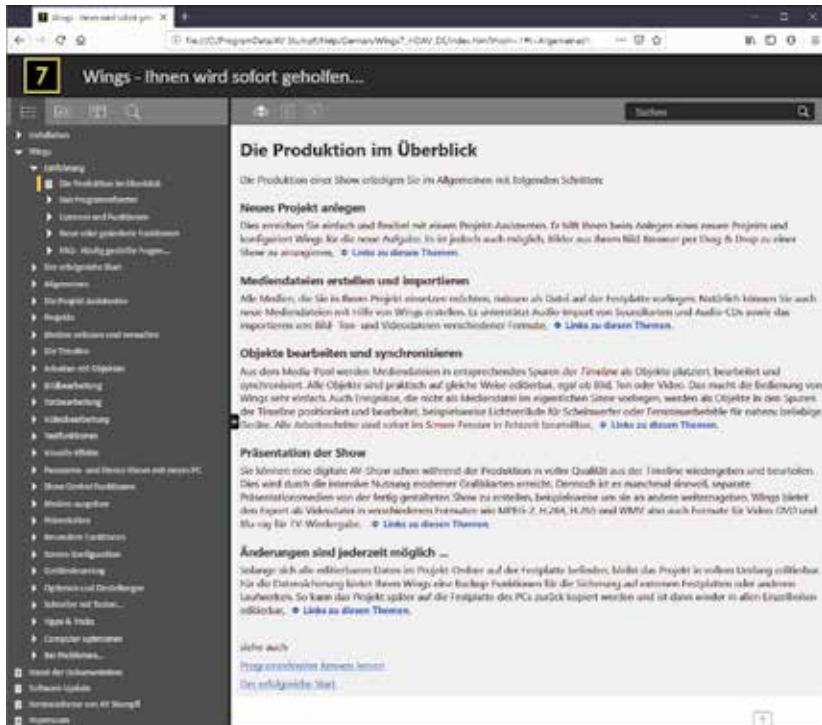
1. Klicken Sie im Hauptmenü auf **?** und wählen Sie **Hilfe auswählen...** Es erscheint der Optionen-Dialog mit den verfügbaren Hilfen.
2. Wählen Sie hier nun die Hilfe, die am besten zu Ihrem Anwendungsspektrum passt.
3. Klicken Sie auf **OK**. Wenn Sie nun Hilfethemen aufrufen, wird automatisch die gewählte Hilfe verwendet.

Info

Bitte beachten Sie, dass die Hilfe beim ersten Aufruf initialisiert werden muss, das einen kleinen Moment dauern kann.

Das Hilfesystem erkunden

1. Klicken Sie auf den Button  **Hilfethemen** in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü, worauf das Hilfefenster in Ihrem Webbrowser erscheint.



2. Sollte Ihre Hilfe nicht wie abgebildet aussehen, ändern Sie die Breite des Browser-Fensters. Das Layout der Hilfe wird an die Fenstergröße angepasst, wodurch die Leiste mit den Buttons für Navigation und Suche wie abgebildet oben oder auch an der linken Seite oder unten sein kann. Klicken Sie dann ggf. noch auf



Inhaltsverzeichnis. Sollte es Probleme mit der Darstellung der Hilfe geben, finden Sie hier weitere Infos.

3. Im Fenster finden Sie links die verfügbaren Themen und rechts den Inhalt des markierten Themas. Immer, wenn vor dem Thema ein Pfeilsymbol zu sehen ist, enthält es weitere Unterthemen. Durch Klicken auf ein Pfeilsymbol können Sie die Unterthemen sichtbar machen.
4. Wählen Sie unter **Einführung** das Thema **Die Produktion im Überblick**. Hier erfahren Sie, welche wesentlichen Schritte für die Produktion einer Show notwendig sind.
5. Immer, wenn Wörter blau bzw. lila erscheinen, können Sie sich dieses Thema durch Draufklicken anzeigen lassen. Klicken Sie im zweiten Absatz bitte auf **Links**

Wings 7

zu diesen Themen, worauf einige Links eingblendet werden. Dieses Symbol  signalisiert immer, dass eine Zusatzinformation eingblendet werden kann.

6. Klicken Sie nun auf den Link **Tonstücke von Audio-CD kopieren**. In diesem Thema wird Ihnen nun genau erläutert, wie Sie vorgehen müssen.
7. Führen Sie die Arbeitsschritte für das Kopieren der Tondateien jetzt nicht aus, sondern scrollen Sie an das Ende der Anweisungen, z. B. mit dem Scrollbalken am rechten Fensterrand oder mit dem Mausrad. Klicken Sie nun ganz unten auf **Objekte bearbeiten**.
8. In den Erläuterungen für das Bearbeiten von Objekten finden Sie wieder Möglichkeiten, weitere Informationen abzurufen. Klicken Sie im zweiten Absatz auf **Infozeile zeigen** und schon wissen Sie, wo bei Objekten die Infozeile sitzt. Mit einem Klick neben das kleine Fenster schließen Sie es wieder. Am kleinen Symbol  erkennen Sie sofort, dass der Link ein sogenanntes Popup-Fenster anzeigt. Erkunden Sie nun auf gleiche Weise den Inhalt des gesamten Fensters. Wird dabei in ein anderes Thema gesprungen, kommen Sie in das alte zurück, wenn Sie mit der rechten Maustaste in das Thema klicken und **Zurück** wählen.
9. Wenn Sie diese Hilfefunktionen anhand des Handbuches erarbeiten, gelangen Sie über die Buchsymbole **Der erfolgreiche Start - Einführung in Wings - So nutzen Sie die Hilfe optimal** zu diesem Thema.

Informationen gezielt suchen

Natürlich brauchen Sie auch mal ganz schnell eine gezielte Information, um weiter arbeiten zu können. In vielen Dialogen ist eine Kontext-Hilfe aktiv. Wenn Sie die Taste **F1** drücken, wird automatisch das entsprechende Thema angezeigt. Erscheint dagegen das Thema **Das Programmfenster**, werden Sie über die Links, den Index oder mit der Suchfunktion schnell fündig:

Index

Der Index ist die schnellste Art der Suche, weil er Stichworte enthält, zu denen Themen gezielt angeboten werden.

1. Klicken Sie über dem linken, schmalen Fenster auf das Symbol  **Index**. Geben Sie nun als Schlüsselwort "Drucken" ein. Bei der Eingabe merken Sie, dass

sich die Index-Liste mit jedem neuen Buchstaben aktualisiert und Sie das Wort nicht einmal vollständig eingeben müssen.

2. Unter **Drucken** finden Sie mehrere Themen. Klicken Sie eines dieser Themen, worauf es sofort erscheint.

Suchfunktion

Sollten Sie über den Index nicht fündig werden, können Sie eine Volltextsuche vornehmen. Das ist beispielsweise sinnvoll, wenn Sie nach einer Menübezeichnung oder Begriffen suchen möchten, die nicht im Index enthalten sind.

1. Klicken Sie nun auf das Symbol  **Suchen**. Geben Sie als Schlüsselworte **Bild-Reihenfolge drucken** ein. Sie erhalten auch nach der Eingabe hier Vorschläge, von denen Sie den sinnvollsten wählen.

Hinweis: Die Option **Ergebnisse mit allen Suchbegriffen anzeigen** bewirkt, dass alle Suchbegriffe in einem Thema enthalten sein müssen, damit dieses angezeigt wird. Ohne diese Option werden alle Themen angezeigt, in denen einer der Suchbegriffe enthalten ist, es werden also u. U. sehr viele Themen angezeigt.

2. In der Liste erscheinen alle Themen, in denen die Schlüsselworte gefunden wurden, wobei die relevantesten Themen oben platziert werden. Da es unter Umständen sehr viele Ergebnisse gibt, können Sie die Suche einschränken, indem Sie **"Bild-Reihenfolge drucken"** in Anführungszeichen setzen und Entertaste drücken. Jetzt werden nur die Themen angezeigt, in denen exakt diese Wortgruppe enthalten ist.
3. Auch auf ein Lesezeichen brauchen Sie nicht verzichten, denn dafür können Sie die Funktionen Ihres Browsers nutzen.

Ja, das Finden der gewünschten Information funktioniert sehr einfach. Und sagen Sie mal ehrlich, geht das nicht viel schneller und komfortabler als durch Blättern in einem über 1500 Seiten starken Handbuch? Ihnen liegt ja nur das dünne, einführende Handbuch vor ...

Bei Bedarf können Sie sich ein Thema auch ausdrucken, indem Sie oben auf das Sym-

bol  **Drucken** klicken. Sollte dieses Symbol nicht sichtbar sein, ziehen Sie das

Wings 7

Hilfefenster breiter. **Hinweis:** Bitte verwenden Sie nicht die Druckfunktion des Browsers, weil diese keinen sinnvollen Ausdruck ergibt.

Kontextbezogene Informationen abrufen

Sie können Informationen auch situationsbedingt abrufen, also passend zum geöffneten Dialog. Die Wings-Hilfe bietet dafür folgende Möglichkeiten:

- Wenn Sie die Taste **F1** drücken, erscheint das passende Hilfethema zum aktiven Dialog. Sollte das einmal nicht funktionieren, ist der mehrstufige **Index** der schnellste Weg zur benötigten Information.
- Sollten Sie beim Arbeiten in Wings eine Fehlermeldung erhalten, ist im Dialog sehr häufig ein **Hilfe**-Button vorhanden, mit dem Sie weitere Informationen oder eine gezielte Lösung abrufen können.

Eine digitale AV-Show erstellen

Welche Schritte führen zu einer digitalen AV-Show?

Für die Produktion einer digitalen AV-Show bietet Wings eine sehr große Flexibilität mit vielen neuen Gestaltungsvarianten. Sie können hoch aufgelöste Standbilder mit Videos oder Animationen kombinieren, Bilder in ihrer Transparenz verändern und auf der Präsentationsfläche in Größe und Lage dynamisch steuern. Dabei gibt es praktisch keine Limitierung in der Bildgröße. Wings arbeitet mit hinterlegten Originaldateien und stellt Bilder bzw. Videos auf der Programmoberfläche oder im Screen-Fenster mit angepassten Grafikdaten dar. Dies geschieht in hoher Qualität durch Hardware-Rendering einer 3D-Grafikkarte.

Für die Präsentation können Sie Größe und Qualität je nach Anwendung frei bestimmen. Mit einem geeigneten PC oder Notebook können Sie sofort in voller Qualität des Monitors oder Projektors präsentieren, ohne zusätzliche Dateien erzeugen zu müssen. Wings unterstützt aber natürlich auch die Ausgabe von Videodateien, z. B. im AVI-, WMV-, MPEG- oder H.264/H.265-Format.

Der Produktionsablauf ist in allen Fällen prinzipiell gleich. Bei komplexen Shows muss Wings als Advanced-Lizenz oder höher installiert sein.

Das Produzieren mit Wings

Die Herstellung einer AV-Show in Wings geschieht mit Hilfe von Medienobjekten. Das heißt, Sie arrangieren Bilder, Videos, Animationen und Musik wie gewünscht und können im Screen-Fenster das Ergebnis sofort betrachten. Natürlich ist es sinnvoll, wenn Sie sich zuvor Gedanken über die Konzeption und den "roten Faden" Ihrer Show machen. Doch auch während der Erstellung bietet Ihnen Wings maximale Freiheit für Änderungen und Verbesserungen.

Folgende Arbeitsschritte sind für die Erstellung einer AV-Show nötig:

Projekt anlegen: Dies gelingt Ihnen am einfachsten und schnellsten mit einem Projekt-Assistenten. Dabei werden auch alle wichtigen Informationen für die Geräte- und Software-Konfiguration abgefragt und eingestellt.

Medien erfassen: Sie kopieren die Bild-, Video- und Tondateien auf die Festplatte und importieren sie dann in den Media-Pool. Es reicht völlig, wenn Sie erst einmal mit einigen Dateien anfangen, denn Sie können jederzeit noch weitere hinzufügen. Größe-

Wings 7

re Mengen von Medien können Sie mit Hilfe von Ordnern im Media-Pool übersichtlich strukturieren.

Bild, Video und Ton arrangieren: Sie ziehen die gewünschten Bilder, Videos und Musikstücke aus dem Media-Pool in eine entsprechende Spur der Timeline. Die entstehenden Objekte können Sie auf gleiche Weise bearbeiten, also beispielsweise verschieben, überblenden oder schneiden, so dass das Editieren leicht erlernbar ist. Alle Bearbeitungen sind bei der Wiedergabe sofort im Screen-Fenster sichtbar.

Präsentieren: Sie können jederzeit direkt aus der Timeline in voller Bildschirmauflösung präsentieren. Ein Präsentationsmedium in Form einer Videodatei brauchen Sie nur in besonderen Fällen erstellen, z. B. für die Weitergabe an andere oder bei extrem komplexen Shows. Egal ob Sie High-End-Qualität oder eine gering aufgelöste Version für das Internet benötigen, beides ist mit wenigen Mausklicks erstellt.

Die entstandenen Videos können Sie aus der Timeline wiedergeben. Auch andere Player, wie z. B. Windows Media Player, sind verwendbar. Als Ausgabegeräte kommen Monitore, LC- oder Plasma-Displays und natürlich Projektoren in Frage.

Beginnen Sie mit der folgenden Übung oder mit der Übung **Projekt für eine digitale Show anlegen**.

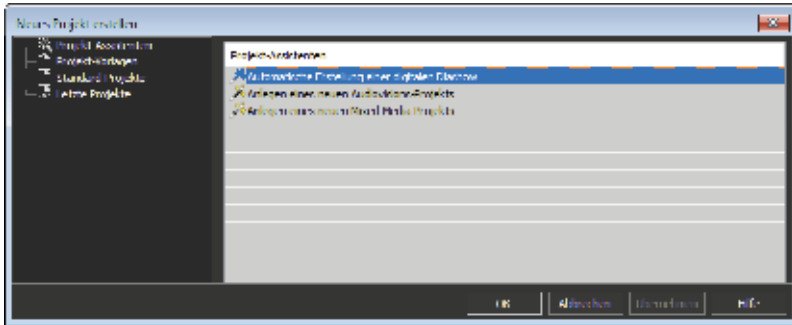
Schnellstart per Drag & Drop

Wenn Sie gern schnell zu einem Ergebnis kommen möchten, probieren Sie den "Schnellstart". Sie können Medien wie Bilder, Musik oder Videos einfach mit der Maus vom Windows-Explorer oder Bild-Browser in Wings "hineinwerfen" und sofort präsentieren.

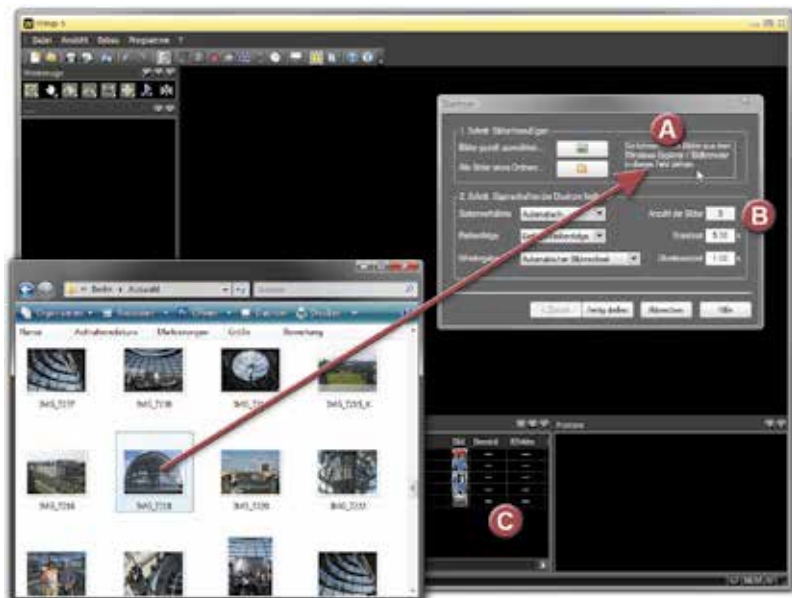
Wir zeigen Ihnen dies am Beispiel einer einfachen Diashow:

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

1. Wählen Sie im Dialog **Neues Projekt erstellen** links den Punkt **Projekt-Assistenten** und rechts **Automatische Erstellung einer digitalen Diashow**. Falls der Dialog beim Start von Wings nicht automatisch erscheint, klicken Sie oben in der Symbolleiste auf  **Neu**.

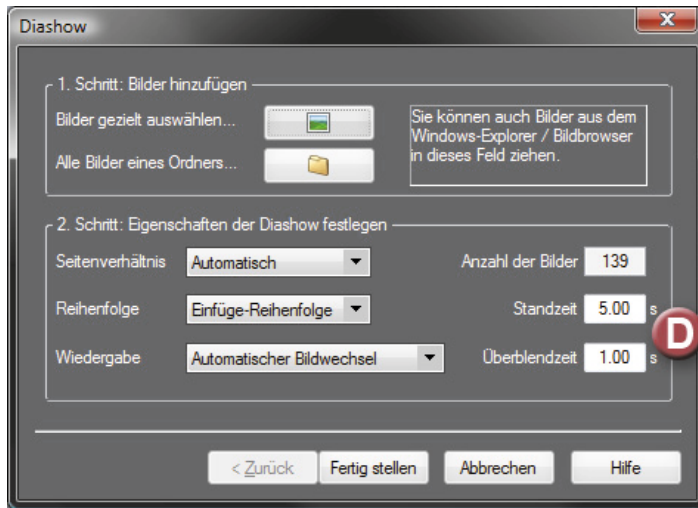


2. Daraufhin erscheint der Dialog für das Erstellen einer Diashow. Er bietet verschiedene Optionen für das Hinzufügen von Bildern an. Öffnen Sie den Windows-Explorer oder Ihren Bild-Browser und ziehen Sie ein oder mehrere markierte Bilder in das große, leere Feld. Falls Ihre Bilder im Explorer nicht angezeigt werden, klicken Sie dort auf **Ansicht** und wählen Sie **Große Symbole**.
3. Verwenden Sie die Drag & Drop-Methode und ziehen Sie Ihre Bilder in der Reihenfolge, wie sie in der Diashow erscheinen sollen, in das Dialogfeld (A). Im Media-Pool von Wings können Sie die hinzugefügten Bilder erkennen (C). Wie viele Sie schon hinzugefügt haben, wird im Dialog bei **Anzahl der Bilder** angezeigt (B).



Wings 7

4. Wenn Sie alle gewünschten Bilder hinzugefügt haben, können Sie noch einige Eigenschaften für Ihre Show festlegen. Die Standardvorgaben sind für eine automatisch ablaufende Show geeignet. Die Standzeit eines Bildes ist mit 5 Sekunden und die Überblenddauer mit einer Sekunde vorgewählt (D). Sie können dies Ihren Wünschen entsprechend anpassen.



Ein Tipp für später: Bei **Wiedergabe** können Sie auch **Bildwechsel per Enter-Taste** wählen. Dann kann bei der Präsentation der Zeitpunkt jedes Bildwechsels individuell bestimmt werden. In diesem Fall setzt der Assistent Pause-Marker vor den Beginn eines neuen Bildes. Die **Standzeit** sollte dann eher kurz gewählt werden, z. B. 2 Sekunden, weil diese als Mindeststandzeit wirkt.

5. Klicken Sie nun auf **Fertigstellen**, worauf Ihre Bilder als Show in einer Spur der Timeline erscheinen (E). Wenn die Bilder bzw. Bild-Icons noch nicht alle sichtbar sind, werden die Grafikdaten zunächst noch komplettiert, was jedoch im Hintergrund automatisch passiert. Falls der Media-Pool noch als Liste dargestellt wird, klicken Sie auf  **Leuchtpult-Ansicht aktivieren** (F). Die Leuchtpultansicht ist für späteres Sortieren und Suchen meist zweckmäßiger.



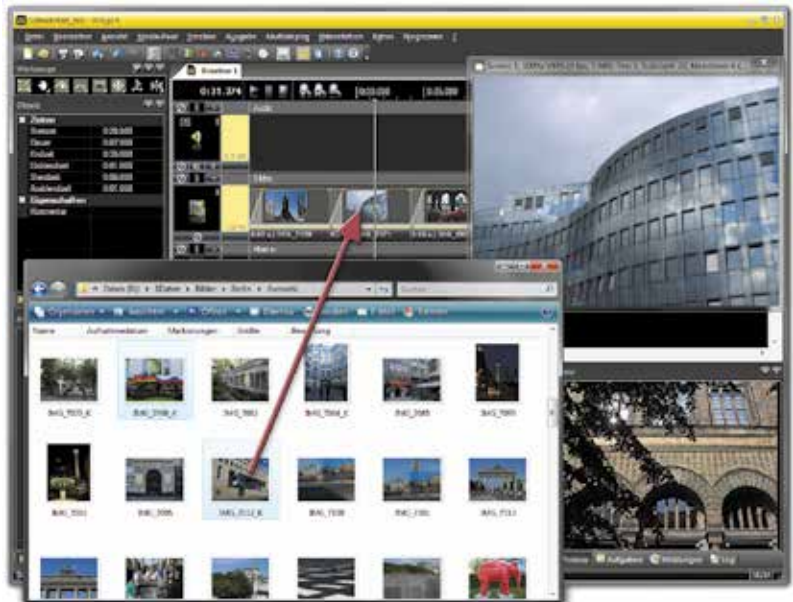
6. Wenn Sie nun die Wiedergabe mit der Leertaste starten, bewegt sich der Locator (H) über die Bildobjekte, worauf die Bildüberblendungen im Screen-Fenster erscheinen (G). Mit **Esc** stoppen Sie die Wiedergabe. Der Locator ist die aktuelle Zeitreferenz in der Show. Im Stopp-Modus können Sie den Locator mit der Maus anfassen und verschieben. Fassen Sie ihn dabei in einem leeren Spurbereich an (H), es sollte sich dabei also kein Objekt unter dem Mauszeiger befinden.

Tip: Durch Drücken der Taste **Pos 1** springt der Locator vor das erste Objekt. Sollte dies einmal nicht funktionieren, klicken Sie in einen leeren Bereich der Timeline, um das Fenster zu aktivieren.

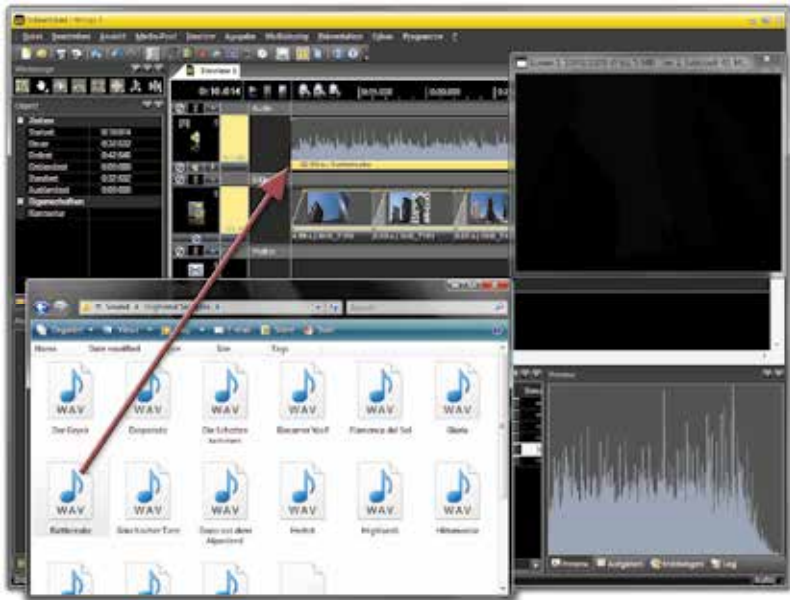
7. Die Vollbildpräsentation mit maximaler Qualität starten Sie durch Drücken der **F5**-Taste, worauf das Bild monitorfüllend erscheint und Wings zunächst im Pause-Modus verweilt. Wenn Sie nun die **Enter**-Taste drücken, beginnt die Wiedergabe. Zum Stoppen drücken Sie die **Esc**-Taste einmal, wobei der Vollbildmodus erhalten bleibt. Wenn Sie das zweite Mal **Esc** drücken, erscheint die Programmoberfläche wieder.
8. Wenn Ihnen ein Bild nicht gefällt, können Sie es gegen ein anderes austauschen. Ziehen Sie einfach das neue Bild aus dem Explorer oder aus dem Media-Pool auf das Objekt in der Timeline, dessen Bild Sie ersetzen möchten. Unten wird also

Wings 7

die Abbildung mit den Autos durch das Brandenburger Tor ersetzt. **Hinweis:** Wenn der Media-Pool auf Listendarstellung eingestellt ist, müssen Sie die Bilder links am Symbol anfassen. Bequemer geht das Anfassen, wenn Sie auf  **Leuchtpult-Ansicht aktivieren** umschalten.



9. Wenn Sie nun noch eine Vertonung haben möchten, können Sie das genauso einfach erreichen. Klicken Sie in eine leere Fläche der Timeline, damit das Fenster in den Vordergrund kommt, und drücken Sie die Taste **Pos 1**, worauf der Locator an den Anfang springt.
10. Suchen Sie sich mit Hilfe des Windows-Explorers eine Musikdatei im Wave- oder MP3-Format und ziehen Sie diese in die Tonspur. Lassen Sie die Maustaste möglichst nah am Beginn des ersten Bildobjekts los, damit die Musik an der Aufblendung des ersten Bildes beginnt. Falls Ihnen dies nicht auf Anhieb gelingt, können Sie das Tonobjekt in der Infozeile unterhalb der Tongrafik mit der Maus anfassen und verschieben.



11. Wenn Sie nun den Locator vor der Musik positionieren und die Wiedergabe starten, sollten Bild und Musik gleichzeitig beginnen.
12. Vergessen Sie nicht, Ihre Diashow zu speichern. Beim Verlassen von Wings werden Sie dazu aufgefordert. Eine Wings-Projektdatei benötigt nur wenig Speicherplatz, weil sie keine Mediendaten sondern nur Verweise enthält.

Wie Sie neue Mediendateien erstellen, z. B. Musik von einer Audio-CD kopieren, Objekte bearbeiten, also beispielsweise Überblendzeiten ändern oder Bewegungseffekte realisieren, erfahren Sie in verschiedenen Workshops. Dort gibt es auch Informationen über das Konzept und die Arbeitsweise von WINGS.

Projekt für digitale AV-Show anlegen

In dieser Lektion lernen Sie, wie ein neues Projekt für eine digitale AV-Show mit einem Assistenten angelegt wird. Wings wird für Ihre Show konfiguriert und der Assistent fragt also beispielsweise, welches Bildformat Ihre Show haben soll oder auf wie vielen Spuren Sie arbeiten möchten.

Der Assistent führt Sie Schritt für Schritt, damit Sie mit einem gründlich angelegten Projekt problemlos beginnen können. Die gemachten Angaben sind auch später noch veränderbar. Wir beginnen zunächst mit einem einfachen Projekt.

Info

Dieser Workshop bezieht sich auf die Vollversionen. Auch mit der Demo-Lizenz sind die meisten Anweisungen nachvollziehbar. Welche Einschränkungen in den einzelnen Lizenzen gibt, finden Sie in der Hilfe unter **Lizenzen und Funktionen**.

Und so legen Sie ein Projekt an:

1. Starten Sie Wings. Wenn Sie Wings schon gestartet hatten, klicken Sie einfach auf den Button  **Neu** in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü.
2. Wählen Sie im erscheinenden Dialog links **Projekt-Assistenten**.
3. Wählen Sie aus der erscheinenden Liste **Anlegen eines neuen Audiovisions-Projekts** und klicken Sie auf **OK**.

Screen

Hier legen Sie einige Einstellungen für den Screen fest - also die Fläche auf dem Ihre Show später wiedergegeben wird:

1. Geben Sie das **Seitenverhältnis** des Screens an, den Sie für Ihre Show verwenden möchten. Sie können sich an dem Seitenverhältnis Ihrer Bilder orientieren oder für einen bestimmten Projektor. Sie können das Seitenverhältnis auch später noch in den Screen-Eigenschaften ändern.
2. Unter **Screen-Einstellungen** können Sie die Einstellungen normalerweise belassen, denn die Größe der Bildgrafikdaten wird automatisch an Ihren Monitor angepasst. Änderungen sind später natürlich noch möglich, beispielsweise für die Präsentation mit einem Projektor.
3. Klicken Sie auf **Weiter**.

Media-Pool

Hier können Sie eine Projekt-Vorlage auswählen, aus der Bestandteile des Media-Pools für das neue Projekt übernommen werden sollen. Dadurch können Sie beispielsweise vorbereitete Presets von Kurven und Effekten für die neue Show verwenden.

1. Setzen Sie ein Häkchen bei **Teile des Media-Pools aus folgender Projekt-Vorlage übernehmen**.
2. Die vorgewählte Vorlage **Default Pools** enthält einige Kurven und Steuerspuren für Effekte. Wenn Sie Kurven aus einer anderen Projekt-Vorlage importieren möchten, markieren Sie die gewünschte Vorlage durch Anklicken.
3. Klicken Sie auf **Weiter**.

Welche Teile sollen importiert werden?

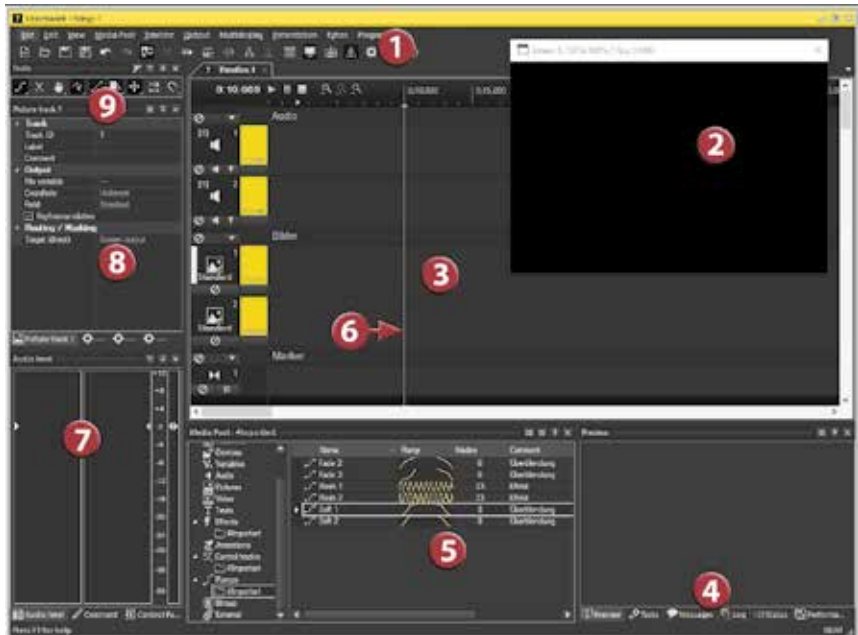
1. Wählen Sie hier die gewünschten Bestandteile aus, die Sie importieren möchten. Wenn Sie zuvor keine eigene Vorlage gewählt hatten, sollten Sie die Vorgabe von **Effekte**, **Steuerspuren** und **Kurven** belassen.
2. Klicken Sie auf **Weiter**.

Spuren in der Timeline

1. Geben Sie hier an, wie viele Spuren Sie für die Programmierung benutzen möchten. Wählen Sie je 2 Spuren für Ton und Bild. Markerspur belassen Sie bei **1** und Video- und Universalspuren setzen Sie auf **0**.
2. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, damit das Projekt angelegt und die Timeline sichtbar wird.

Das leere Programmfenster erscheint mit folgenden Komponenten:

Wings 7



1. **Hauptmenü** und darunter die **Symbolleiste** mit Buttons
2. **Screen** zur Anzeige der Vorschau
3. **Timeline**, das Fenster mit dem Zeitlineal (oben) und den verschiedenen Spuren.
4. **Preview-Fenster** zur Anzeige von Inhalten des Media-Pools, umschaltbar zu den Registerkarten **Aufgaben**, **Meldungen**, **Log**, **Status** und Performance-Monitor.
5. **Media-Pool** mit verschiedenen Kategorien zur Strukturierung von Medien und anderem
6. **Locator**, er markiert die aktuelle Zeitposition
7. **Aussteuerungsanzeige** für den Audiopegel, zusätzliche Registerkarten für Textnotizen und Control Panel
8. **Eigenschaftentabelle** zeigt Parameter von markierten Objekten der Timeline.
9. **Symbolleiste der Werkzeuge** zur Anwahl verschiedener Bearbeitungsmodi

Info

Wenn Sie einen Monitor mit sehr hoher Auflösung verwenden, nutzen Sie am besten die Skalierung von Wings, um die Größe der Menübezeichnungen und

Buttons auf eine gut erkennbare Größe zu bringen, siehe in der Hilfe **Optionen - Globale Optionen - Arbeitsoberfläche**.

Show speichern

Bevor Sie anfangen, sollten Sie einen Projektordner anlegen und die Show speichern.

Klicken Sie auf  **Speichern** in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü, worauf ein Dateidialog erscheint. Wählen Sie das gewünschte Laufwerk, erstellen Sie einen neuen Ordner für Ihr Projekt und geben Sie einen Namen für Ihre Show an. Abschließend klicken Sie auf **Speichern**.

Bilder und Ton erfassen

Wir zeigen Ihnen in diesem Workshop, wie Sie diese Mediendateien in den so genannten Media-Pool Ihrer Übung holen. Wie Sie vielleicht schon richtig vermuten, nimmt der Media-Pool alle Mediendateien eines Projekts auf, also zum Beispiel Bild-, Audio-, Video- und Textdateien. Außerdem werden darin noch andere Dinge verwaltet, die für die Arbeit im Projekt wichtig sind, zum Beispiel die Konstellation von Geräten und Screens oder die Sammlung von vordefinierten Überblendkurven und Effekten.

Vorbereitung

Als Voraussetzung für diese Übung müssen Sie bereits ein Projekt angelegt haben. Sie können mit den Bildern und Tondateien arbeiten, die Sie zunächst vom Stumpfl-Server herunterladen.

1. Klicken Sie dafür im Hauptmenü auf ? - **Beispielprojekte & Medien...** Das Medienpaket für diese Übung heißt **Workshop-Medien**. Setzen Sie ein Häkchen vor **Workshop-Medien** und klicken Sie auf **Download durchführen**.

Das Herunterladen der Beispielmедien kann je nach Download-Geschwindigkeit bis zu einer Stunde dauern. Die Daten werden im Ordner **C:\ProgramData\AV Stumpfl\Wings 7\Samples** gespeichert. Wenn der Download abgeschlossen ist, erscheint eine Meldung, die Sie mit Klick auf **OK** schließen.

Um den Ordner **Samples** zu öffnen, klicken Sie im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen** ► **Beispiele**. Doppelklicken Sie den Ordner **MEDIA Workshop Samples**, worauf

Wings 7

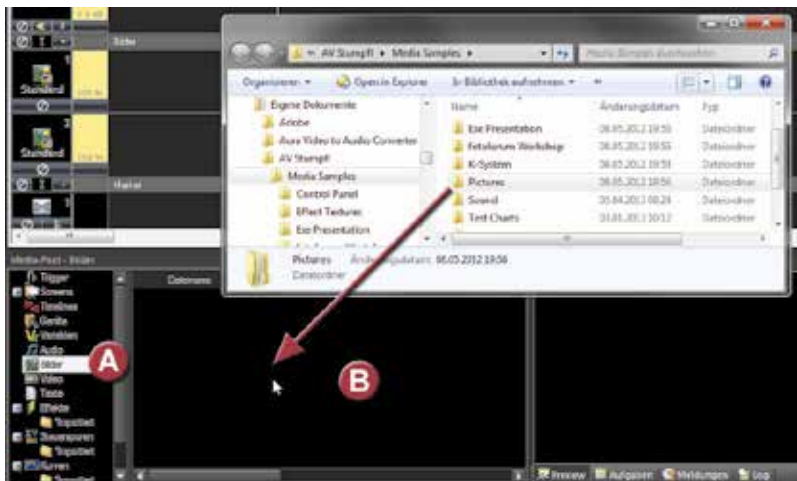
sein Inhalt sichtbar wird. Bitte beachten Sie, dass alle Beispielmédien urheberrechtlich geschützt sind.

So importieren Sie vorhandene Mediendateien

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren zum Teil noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

Sollte Ihnen beim Nachvollziehen des Workshops einmal ein "Fehlclick" passieren, ist das nicht weiter schlimm, denn es lässt sich praktisch alles wieder ändern. Sehr komfortabel können Sie mit der Undo-Funktion Arbeitsschritte rückgängig machen oder auch wiederherstellen. Die **Rückgängig**- und **Wiederherstellen**-Buttons  und  finden Sie oben in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü.

1. Der Ordner **MEDIA Workshop Samples** enthält verschiedene Bild- und Tondateien, die Sie für diese Übung verwenden. Klicken Sie im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen ► Beispiele**, und Doppelklicken Sie den Ordner **MEDIA Workshop Samples**, worauf sein Inhalt sichtbar wird.
2. Markieren Sie nun links im Media-Pool die Kategorie  **Bilder (A)**. Holen Sie den Windows-Explorer nun wieder in den Vordergrund und ziehen Sie den Ordner **Pictures** mit der Maus in den Media-Pool (B), worauf die Dateien im Media-Pool erscheinen.



3. Da Wings die Grafikdaten zur Darstellung der Medien im Hintergrund berechnet, dauert es einen Augenblick bis die Bildansichten erscheinen. Wie viele Dateien

noch bearbeitet werden müssen, erkennen Sie unten rechts in der Registerkarte



Aufgaben.

4. Klicken Sie nun im Media-Pool auf die Kategorie  **Audio** und ziehen Sie auch den Ordner **Sound** vom Windows-Explorer in den Media-Pool. **Tipp:** Wenn Sie den Ordner links im Media-Pool auf die jeweilige Kategorie ziehen, hier also  **Audio**, wird die Ordnerstruktur von der Festplatte in den Media-Pool übernommen.
5. Wenn Sie im Media-Pool nun eine Tondatei markieren, erscheint rechts daneben im Preview-Fenster die Grafik des Tons, ggf. müssen Sie zuvor auf die Registerkarte  **Preview** klicken.
6. Wenn Sie auf die Kategorie  **Bilder** klicken und ein Bild markieren, erscheint im Preview-Fenster das Bild größer dargestellt.

Info

Wenn Sie große Datenmengen in den Media-Pool eingefügt haben und im Media-Pool ggf. blaue Kreuze als Kennzeichen für noch nicht erstellte Grafikdaten sichtbar sind, können Sie alle erforderlichen Grafikdaten auf einmal erstellen lassen.

Klicken Sie dafür in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü auf  **Grafikdaten erstellen**. Das kann je nach Menge der Dateien eine Weile dauern. Sie können jedoch weiterarbeiten, weil dieser Vorgang im Hintergrund abläuft.

Import von Videodateien

Auf gleiche Weise können Sie auch Videodateien importieren. Es werden praktisch alle Formate wie **AVI**, **WMV**, **MOV** und **MPEG-1** und **MPEG-2** sowie **MPEG4** und **H.264/H.265** unterstützt, siehe in der Hilfe auch *Unterstützte Dateiformate*.

Die Erstellung neuer Audiodateien

Wings bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten neue Audiodateien zu erstellen, also Ton via Soundkarte aufnehmen oder von Audio-CDs kopieren. Diese Vorgänge sind in der Hilfe in folgenden Themen ausführlich erläutert:

Tonstücke von Audio-CD kopieren

Ton mit Soundkarte aufnehmen

Als Beispiel zeigen wir Ihnen jetzt das Kopieren eines Musikstückes von einer Audio-CD.

CD einlegen und Vorbereitungen treffen

1. Legen Sie eine Audio-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Sollte wenig später der Windows Media Player starten, beenden Sie ihn.

Info Sie können das Starten des Media Players verhindern, indem Sie beim Einlegen der CD in das CD-ROM-Laufwerk für einige Sekunden die **Shift**-Taste gedrückt halten.

2. Klicken Sie im Hauptmenü auf **Media-Pool** und wählen Sie **Neue Dateien erstellen**.
3. Klicken Sie im linken Feld auf die Pluszeichen vor **Audio** und **Bilder**, so dass die untergeordneten Punkte sichtbar werden. Diese Verfahren stehen Ihnen zur Erstellung neuer Mediendateien zur Verfügung. Klicken Sie jetzt auf **Audio-CD**.
4. In der Mitte des erscheinenden Dialogs sehen Sie eine Liste mit den Audiotracks der CD von 01 beginnend. Falls die Liste leer ist, wählen Sie oben im Dialog das richtige CD-Laufwerk.
5. Unter **Zielverzeichnis** wählen Sie den gewünschten Ordner, normalerweise den Ordner **Audio** im Projektordner.
6. Wenn Ihr Rechner Internet-Anschluss hat, können Sie die Namen der Musiktitel und andere Informationen aus einer Datenbank im Internet laden. Klicken Sie dafür auf  **Tracknamen aus dem Internet**. Falls keine Internet-Verbindung besteht, werden Sie jetzt aufgefordert eine herzustellen.
7. Sollten Sie keinen Internet-Zugang haben oder ist Ihre Audio-CD nicht in der Datenbank enthalten, geben Sie bei **Basisdateiname** einen Namen an, beispielsweise eine Abkürzung des CD-Titels. Zusammen mit der Nummer sind die Tracks dann sinnvoll bezeichnet. Sie können den Tracks jedoch auch individuelle Namen geben. Markieren Sie dafür einfach einen Namen in der Liste und klicken Sie anschließend noch einmal auf den Namen. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein und drücken Sie die **Enter**-Taste.

Tracks Probe hören und kopieren

1. Markieren Sie einen Titel und klicken Sie auf , worauf Sie ihn hören.
2. Wenn Sie während der Wiedergabe auf andere Titel klicken, springt die Wiedergabe dorthin.
3. Klicken Sie auf , um die Wiedergabe zu beenden .
4. Markieren Sie die Titel, die Sie kopieren möchten (einen oder auch mehrere Titel).
5. Klicken Sie auf . Im erscheinenden Dialog können Sie den Fortschritt des Vorgangs beobachten. Die kopierten Titel finden Sie anschließend im Media-Pool.

Info

Wenn Sie nur einen kleinen Teil eines Musikstückes benötigen, können Sie auch Ausschnitte kopieren. Sie sollten den Ausschnitt jedoch eher großzügig wählen, damit Sie später noch genügend Spielraum zum Bearbeiten des Tonobjekts haben. Weitere Hinweise erhalten Sie, wenn Sie die Taste **F1** drücken.

6. Klicken Sie auf **Schließen**, wenn Sie die gewünschten Titel kopiert haben.

Mediendateien anschauen, hören und strukturieren

Nun befinden sich schon einige Dateien im Media-Pool und Sie können jederzeit noch weitere hinzufügen. Sie können sich vermutlich vorstellen, dass sich bei einer umfangreichen Show hunderte oder sogar über tausend Mediendateien im Media-Pool befinden. Sie werden jetzt erfahren, wie Sie Mediendateien anschauen oder anhören und in einem Ordnungssystem strukturiert ablegen können.

Anschauen und Hören von Mediendateien

1. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie  **Audio** und markieren Sie eine Tondatei, worauf die Grafik des Tons im Preview-Fenster sichtbar wird.
2. Bewegen Sie die Maus ins  **Preview**-Fenster (ggf. vorher aktivieren), worauf ein Play-Symbol am Mauszeiger erscheint. Nach einem Mausklick beginnt die Wiedergabe exakt an dieser Stelle der Tondatei. Durch einen weiteren Klick ins

Wings 7

Preview-Fenster können Sie die Wiedergabe stoppen. Alternativ können Sie die Wiedergabe natürlich auch mit dem **Play**-Button im Media-Pool starten.

3. Wenn Sie im Media-Pool bei laufender Wiedergabe auf andere Tondateien klicken, werden diese sofort abgespielt. Auf diese Weise können Sie sehr komfortabel Musik vergleichen und aussuchen.
4. Sie können die Audiodateien in der Liste auch nach beliebigen Kriterien sortieren lassen. Klicken Sie in der Beschriftungszeile der Spalten auf **Dauer**. Daraufhin werden alle Tondateien nach diesem Kriterium aufsteigend sortiert. Ein weiterer Klick auf **Dauer** kehrt die Sortierung um, so dass jetzt das längste Stück oben in der Liste steht. Nach Klicken auf **Name** sind die Dateien wieder alphabetisch sortiert.
5. Klicken Sie nun auf die Kategorie  **Bilder** und markieren Sie eine Bilddatei, worauf das Bild im Preview-Fenster sichtbar wird.
6. Natürlich können Sie auch Bilddateien nach allen vorhandenen Kriterien sortieren. Wenn Sie den Scrollbalken unten nach rechts schieben, erscheinen weitere Kriterien. Bei **Kommentar** können Sie persönliche Anmerkungen zu einer Datei eingeben. Sie können eine Spalte an der Bezeichnungsleiste mit der Maus anfassen und an eine beliebige Position verschieben, z. B. die Spalte **Kommentar** weiter nach links zum Anfang. So sind die Spalten in beliebiger Reihenfolge konfigurierbar.
7. Für die Kategorie  **Bilder** können Sie die Darstellungsform zwischen Leuchtpult und Liste umschalten. Klicken Sie dafür einfach auf den Button  **Leuchtpult-Ansicht aktivieren** oben rechts im Media-Pool.
8. Sie können im virtuellen Leuchtpult die Bilder wie auf einem echten Leuchtpult sortieren und verschieben, indem Sie sie mit der Maus anfassen und an den gewünschten Platz ziehen. Damit Sie etwas freien Platz zum Sortieren haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Bild oben links und wählen Sie **Leerzeile einfügen**.
9. Sie können sogar Überblendungen von Bildern testen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste ein Bild anfassen und auf ein anderes ziehen, erscheint im Timeline-Fenster die Testüberblendung, solange Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Sie können das Bild auch auf andere Bilder ziehen und die Überblendung jeweils testen. Wenn Ihnen die Überblendzeit nicht gefällt, können Sie durch Drücken einer Zifferntaste im Haupttastenfeld von 0 (null Sekunden) bis 9 (10 Sekunden) eine andere Überblendzeit wählen.

10. Diese Testfunktion lässt sich auch sehr gut für die bessere Beurteilung einzelner Bilder verwenden. Fassen Sie mit der rechten Maustaste ein Bild an und bewegen Sie den Mauszeiger ein wenig auf diesem Bild, so dass es im Timeline-Fenster erscheint.

Strukturieren der Inhalte

Der Media-Pool hat links die Kategorien-Struktur. Sie dient zur Verwaltung von allem, was sich im Media-Pool befindet. In jeder Kategorie können Sie beliebig viele Ordner und Unterordner erstellen und entsprechend den Inhalten benennen. Das Erstellen oder Umbenennen solcher Ordner funktioniert genauso wie im Windows-Explorer. Wenn Sie einen Ordner markieren, wird sein Inhalt im rechten Teil des Media-Pools sichtbar.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kategorie  **Bilder** und wählen Sie **Neuer Ordner**. Benennen Sie den neuen Ordner für eine Motivgruppe oder ein Thema, z. B. **Landschaft**, und drücken Sie die **Enter**-Taste.
2. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf den Ordner **Landschaft** und wählen Sie **Neuer Ordner**, nennen Sie ihn z. B. **Küste**. Wiederholen Sie diesen Vorgang und erstellen Sie im Ordner **Landschaft** einen weiteren Unterordner, z. B. **Wald**.
3. In diese Ordner können Sie nun Bilder entsprechender Motive verschieben. Klicken Sie auf die Kategorie **Bilder**. Markieren Sie bei gedrückter **Strg**-Taste einige Bilder von der Küste, fassen Sie sie mit der Maus an und verschieben Sie die Bilder in den Ordner **Küste**. Verfahren Sie mit anderen Motivgruppen genauso.
4. Wenn Sie nun in der Kategorien-Struktur auf einen der Ordner klicken, werden die darin enthaltenen Bilder sichtbar.
5. Auf diese Weise können Sie auch die Inhalte anderer Kategorien strukturieren, z. B. bei **Audio** nach Pop, Klassik, Geräuschen, Sprache usw. sortieren.
6. Wenn Sie große Bildmengen in verschiedene Ordner sortieren möchten, können Sie die gewünschten Ordner in einem eigenen Fenster öffnen. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf eine Kategorie oder einen Ordner und wählen Sie **In neuem Fenster öffnen**.
7. Auch die Inhalte eines Ordners können Sie bei aktivierter Listendarstellung nach bestimmten Kriterien sortieren. Dafür klicken Sie einfach auf die Bezeichnung

Wings 7

einer beliebigen Spalte, z. B. **Name**, worauf sich alle Zeilen nach diesem Kriterium sortieren. Durch nochmaliges Klicken kehrt sich die Reihenfolge um. Das Sortieren funktioniert mit allen Spalten auf gleiche Weise. **Tipp:** Wenn Sie beim Umschalten zur Leuchtpulldarstellung die **Strg**-Taste gedrückt halten, wird die aktuelle Sortierung aus der Liste ins Leuchtpult übernommen.

8. Vermutlich können Sie nicht alle Spalten sehen. Schieben Sie den Scrollbalken nach rechts, um auch die letzten Spalten sichtbar zu machen. Wenn Ihnen eine der letzten Spalten wichtig erscheint, können Sie diese im Bezeichnungsfeld mit der Maus anfassen und an eine andere Stelle ziehen, z. B. nach weiter links. Die Reihenfolge der Spalten lässt sich also ganz individuell anordnen.

Zum Schluss noch ein Tipp: Wenn Sie Ihre Dateien auf der Festplatte schon in Ordner sinnvoll strukturiert haben und diese Ordner in den Media-Pool übernehmen wollen, ziehen Sie die Ordner aus dem Windows-Explorer auf eine Kategorie des Media-Pools oder einen Unterordner der Kategorie. Dieses Verfahren funktioniert nur sinnvoll, wenn der Ordner auf der Festplatte nur einen Medientyp enthält, also nur Bilder, Ton oder Videos etc.

Achtung!

Bitte beachten Sie, dass die im Media-Pool angelegten Ordner nicht zwangsläufig auf der Festplatte existieren, sondern nur zur strukturierten Ablage innerhalb von Wings dienen! In Wings werden nur Verweise zu den Mediendateien auf der Festplatte gespeichert.

Wenn Sie nun erst einmal Pause machen möchten, speichern Sie Ihre Übung, indem Sie auf  **Speichern** in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü klicken. Als nächsten Schritt sollten Sie sich die Übung **Bildfolgen und Objekte bearbeiten** vornehmen. Dabei lernen Sie Grundsätzliches über den Umgang mit Objekten, das Sie später auch bei Ton- und Videobearbeitung anwenden können.

Bildfolgen und Objekte bearbeiten

Als Voraussetzung für diese Übung sollten Sie den Media-Pool schon mit Mediendateien gefüllt haben, siehe Übung *Bilder und Ton erfassen*. Danach kann es mit dem Arrangieren der Show in der Timeline losgehen. In dieser Übung lernen Sie, wie Sie Objekte bearbeiten und wie Sie die vordefinierten Kurven und Effekte verwenden können. Wie schon erwähnt, können Sie misslungene Arbeitsschritte oder "Fehlclicks"

rückgängig machen oder auch wiederherstellen. Die Tasten  und  finden Sie oben in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü.

Objekte bearbeiten

Wie Sie zuvor schon erfahren haben, ist das Bearbeiten der (Medien-)Objekte identisch und deshalb sind alle nachfolgenden Erläuterungen praktisch für alle Medientypen gültig. Wir beginnen hier mit ein paar grundsätzlichen "Fingerübungen".

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren zum Teil noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

1. Falls noch nicht geschehen, laden Sie jetzt Ihr Projekt **Übung 1**. Nach dem Starten von Wings erscheint ja der Dialog **Neues Projekt erstellen** und wenn Sie dann links **Letzte Projekte** anklicken, erscheint eine Liste, in der auch Ihre Übung zu finden ist.
2. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie  **Bilder** und wählen Sie ggf. darunter einen Ordner, um rechts die gewünschten Bilder anzuzeigen. Fassen Sie ein Bild mit der Maus an und ziehen Sie es bei weiterhin gedrückter Maustaste in eine Bildspur, die Sie am Bildsymbol mit der Landschaft erkennen. Nach dem Loslassen der Maustaste entsteht ein Objekt. **Hinweis:** Einfacher ist das Anfasen, wenn Sie im Media-Pool  **Leuchtpult-Ansicht aktivieren** wählen, das Umschalten geht auch mit der Funktionstaste **F9**.
3. Für das Bearbeiten ist die Werkzeugleiste oben links neben der Timeline von zentraler Bedeutung. Normalerweise sollten sich die Werkzeuge in Standardeinstellung befinden. Wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, klicken Sie über der Werkzeugleiste auf  **Werkzeuge zurücksetzen**, um ein Reset der Werkzeuge auszuführen. Nun können Sie das Objekt in der Infozeile anfassen (A) und verschieben und zwar zeitlich (nach links oder rechts) oder auch auf andere Bild-

spuren. Falls dies einmal nicht möglich ist, kontrollieren Sie, ob das Beweggen-Werkzeug auf  **Freie Bewegung** eingestellt ist.



Info Sie können sich eine Liste mit den Werkzeugen ausdrucken und dieses Blatt neben die Tastatur legen, um sich die Werkzeuge und deren Tastenkürzel leichter einzuprägen. Klicken Sie im gleichen Thema der Hilfe *Werkzeugliste drucken*.

4. Fassen Sie den Anfang des Objektes an (B) und verlängern oder verkürzen Sie es. Sie können das Ende auf gleiche Weise verändern, wobei sich Ein- und Ausblendzeit nicht ändern. Das gelbe Kurvenband repräsentiert ja den Verlauf der Transparenz. Wenn es oben im Objekt verläuft, hat das Bild volle Deckkraft und wenn die Kurve unten die Infozeile erreicht hat, ist es völlig transparent.
5. Um die Ein- oder Ausblendzeit verändern zu können, aktivieren Sie mit der rechten Maustaste das Werkzeug  **Ein-/Ausblendungen strecken/stauchen**. Wenn Sie nun Anfang oder Ende mit der Maus ziehen (C), verändert sich die Ein- bzw. Ausblendzeit. Die Zeit wird am oberen Knotenpunkt angezeigt, wenn Sie ihn markieren. Die Gesamtdauer des Bildobjektes erkennen Sie in der Infozeile links neben dem Namen. Stellen Sie das Werkzeug wieder zurück auf  **Ein-/Ausblendungen verschieben**.
6. Testen Sie die Wirkung in der Vorschau. Falls das Screen-Fenster nicht sichtbar ist, klicken Sie in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü auf  **Preview-Screens anzeigen**, Schnellanwahl ist mit **F10** möglich. Schieben Sie den Locator mit der Maus vor das Objekt und drücken Sie die große Leertaste, um das Objekt abzuspielen. Drücken der **Esc**-Taste stoppt die Wiedergabe.

7. Für das Starten der Wiedergabe gibt es übrigens noch eine andere Möglichkeit: Wenn Sie in den leeren Bereich einer Spur klicken und den Locator positionieren, brauchen Sie bei weiterhin gedrückter **linker Maustaste** zusätzlich nur kurz die rechte Maustaste zu drücken. Zum Stoppen reicht ein Klick in die Timeline. Wenn Sie das ein paarmal geübt haben, geht das extrem schnell.
8. Ziehen Sie ein zweites Bild aus dem Media-Pool in die Bildspur und schieben Sie das entstandene Bildobjekt (D) über das erste, so dass im Überlappungsbereich eine Überblendung entsteht.



9. Fassen Sie die Überblendung im schraffierten Bereich an (E), am Mauszeiger muss ein X-Symbol erscheinen, und verschieben Sie die Überblendung zeitlich nach links oder rechts. Auf diese Weise können Sie Überblendungen auch dem Musiktakt anpassen, doch dazu später mehr.
10. Verändern Sie nun die Länge der Überblendung. Dafür müssen Sie wieder das Werkzeug  **Ein-/Ausblendungen strecken/stauchen** aktivieren. Um nicht ständig die Werkzeuge mit der Maus umschalten zu müssen, sollten Sie sich angewöhnen, diese mit Tasten zu aktivieren. Klicken Sie zunächst auf , um ein Reset der Werkzeuge auszuführen. Solange Sie die Taste **D** gedrückt halten, ist  **Ein-/Ausblendungen strecken/stauchen** aktiviert. Drücken Sie also die Taste **D** und ziehen Sie dann den Anfang (F) oder das Ende der Überblendung mit der Maus. Wenn dabei die Überblendzeit numerisch angezeigt werden soll, markieren Sie zuvor einen oberen Knotenpunkt der Überblendung durch Draufklicken.
11. Spielen Sie nun die Überblendung in voller Bildschirmgröße ab. Klicken Sie vor das erste Objekt, um den Locator zu positionieren. Drücken Sie die **F5**-Taste, worauf der Präsentations-Modus gestartet wird und das Vollbild erscheint. Drücken Sie nun die Leertaste für das Starten der Wiedergabe. Sie können die Wiedergabe durch Drücken der **Esc**-Taste stoppen, nochmaliges Drücken verkleinert den Screen wieder auf Fenstergröße.

12. Markieren Sie nun im Media-Pool mehrere Bilder. Das funktioniert ähnlich wie im Windows-Explorer:

- Bei gedrückter **Strg**-Taste können Sie per Mausklick addierend markieren.
- Bei gedrückter **Shift**-Taste werden alle zwischen zwei Mausklicks liegenden Dateien markiert.
- Zusätzliche Alternative: Wenn Sie mit der rechten Maustaste in den Media-Pool klicken, erscheinen im **Kontext-Menü** sechs verschiedene Funktionen für die Selektion von Dateien. Probieren Sie diese einfach mal aus.

Info

Sie können schon auf dem Leuchtpult im Media-Pool die Bilder in Bezug auf Überblendungen testen und eine sinnvolle Sequenz festlegen, wie Sie es im vorigen Kapitel gelernt haben. Falls Sie Quereinsteiger sind, finden Sie unter *Sortieren auf dem Leuchtpult* die nötigen Informationen.

13. Ziehen Sie nun die markierten Bilder in die Bildspur hinter die schon vorhandenen Bildobjekte, worauf eine Überblendfolge entsteht. Die Aufblend-, Stand- und Abblendzeiten sind alle identisch und werden nach Standardvorgaben erzeugt. Diese Standardvorgaben können Sie selbst festlegen, damit sie künftig angewendet werden: Gestalten Sie ein Bildobjekt mit den gewünschten Zeitdimensionen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Objekt und wählen Sie *Kurve - Zeiten* als Standard übernehmen. Wenn Sie nun eine weitere Bildfolge in eine Bildspur ziehen, wird sie mit den neuen Zeitvorgaben erstellt.

14. Holen Sie sich jetzt ein Musikstück in die Timeline. Klicken Sie dafür auf die Kategorie  Audio des Media-Pools und ziehen Sie aus dem rechten Teil des Media-Pools die gewünschte Tondatei in eine Tonspur. Versuchen Sie nun Überblendungen von Bildern so zu positionieren, dass sie harmonisch zur Musik wirken. Sie können Überblendungen natürlich auch in der Länge variieren. Testen Sie die Wirkung zwischendurch immer wieder durch Abspielen der Sequenzen und üben Sie das bisher Gelernte.

15. Wenn sich schon viele Objekte in der Timeline befinden, ist beim Verschieben

das Werkzeug  Folgeobjekte verschieben sehr nützlich, aktivieren Sie es mit der Maus oder durch Drücken von Q. Verschieben Sie nun die Überblendung (G), alle nachfolgenden Objekte werden dabei mitverschoben (H). Sie können die Überblendung auch direkt am Beginn anfassen, wenn das Werkzeug

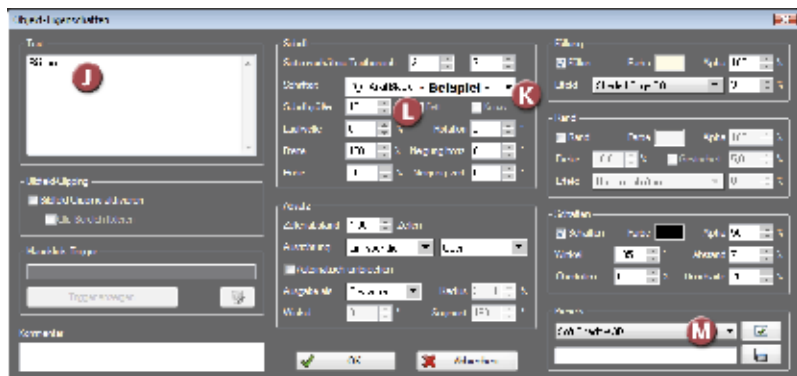


Ein-/Ausblendungen verschieben aktiv ist, Schnellanwahl mit der A-Taste.



Das Werkzeug  **Folgeobjekte verschieben** ist auch beim Verschieben von Objekten (I) und beim Justieren des rechten Randes von Objekten (Ausblendung) anwendbar. Probieren Sie die unterschiedliche Wirkungsweise einfach mal aus. Dies kann beispielsweise praktisch sein, wenn Sie eine Lücke benötigen, um ein neues Bild einzufügen.

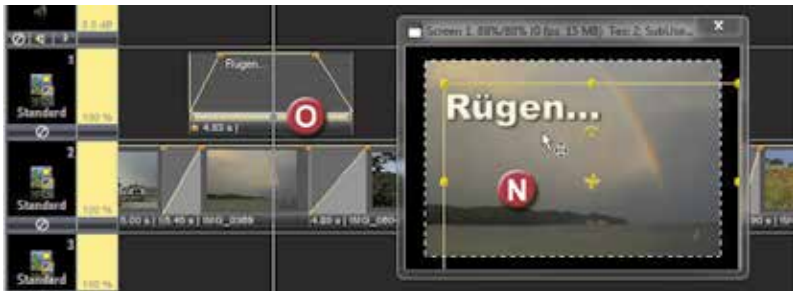
- Nun soll noch ein Titel eingeblendet werden. Das Bild **IMG_0369** eignet sich gut für eine Titeleinblendung, weil es große, ruhige Flächen hat. Für die Einblendung benötigen wir eine zweite Bildspur. Sollte Ihr Projekt nur eine Bildspur besitzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Spurkopf der Bildspur (Symbol mit Landschaft) und wählen Sie **Spur einfügen ► Bild**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Bildspur und wählen Sie **Text-Objekt einfügen...** Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt und wählen Sie **Eigenschaften**. Geben Sie hier unter **Text** den Titel ein (J), als Schriftart wählen Sie eine fette, z. B. **Arial Black** (K) und als Schriftgröße etwa 18 % (L). Wenn Sie mit einer Advanced-Lizenz oder höher arbeiten, können Sie noch einen Effekt hinzufügen, z. B. **Soft Shadow 3D** (M), den Sie anschließend mit Klick auf  aktivieren.



18. Falls die Spur mit dem Textobjekt unterhalb der Spur mit den übrigen Bildern liegt, fassen Sie sie am Spurkopf an und ziehen Sie sie über die andere Spur, damit die Schrift im Screen sichtbar wird. Schieben Sie das Textobjekt parallel, also zeitgleich, zum Bildobjekt **IMG_0369**, so dass sich eine Einblendung ergibt. Wenn Sie den Locator anfassen und verschieben, können Sie die Einblendung im Screen-Fenster sehen.



19. Der Titel ist noch nicht gut im Screen platziert, was Sie mit Hilfe von In-Screen-Editing ändern können. Klicken Sie im Screen auf den Titel, worauf ein Rahmen mit Anfassern erscheint. Halten Sie nun die **C**-Taste gedrückt, fassen Sie den Titel im Screen mit der Maus an und schieben Sie ihn an die gewünschte Stelle (N). Damit der Screen wieder in normaler Ansicht erscheint, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Screen und wählen Sie **Pan/Zoom zurücksetzen**.



20. Falls sich der Titel während der Wiedergabe bewegt, haben Sie die C-Taste nicht im richtigen Moment gedrückt. Um dies zu beheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den blau markierten Keyframe (O) und wählen Sie **Eigenschaften**.

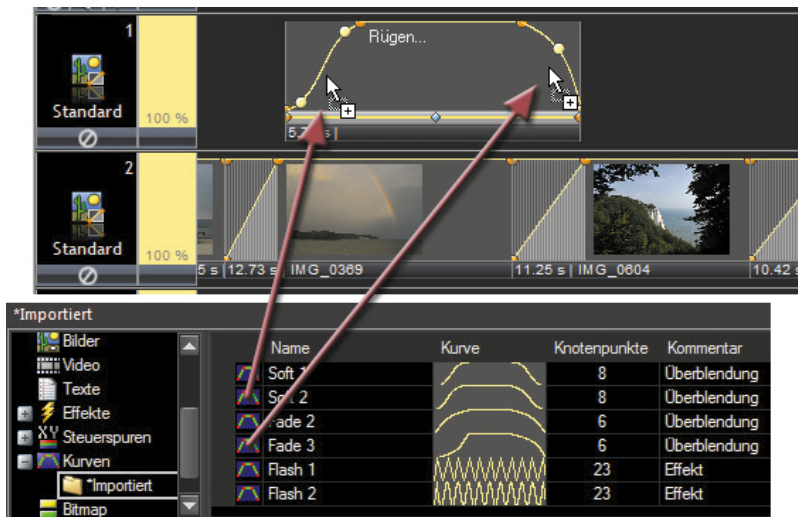
Klicken Sie nun unten rechts auf , worauf die Position für das gesamte Objekt gilt und der Dialog geschlossen wird. In den Workshops **Kamerafahrt über Standbilder** und **Videos bearbeiten und integrieren** lernen Sie mehr über In-Screen-Editing.

Doch im nächsten Schritt lernen Sie erst einmal, wie Sie den Titel mit einer modifizierten Kurve sanfter einblenden können und wie Sie den Titel mit einem Bewegungseffekt erscheinen lassen.

Vordefinierte Kurven verwenden

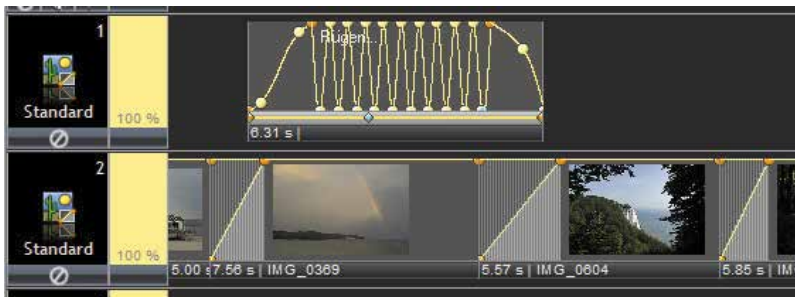
Sie können Überblendungen mit Kurven ganz individuell gestalten. Jedes Objekt hat vier orange Standardknotenpunkte, die Sie ja auch schon kennen gelernt haben. Sie werden von einem Kurvenband überspannt, das bei den verschiedenen Medien unterschiedliche Funktionen hat. Bei Bildern und Videos wird damit die Transparenz verändert. Bei Tonobjekten regelt das Kurvenband die Lautstärke. Mit den vordefinierten Kurven können Sie die Überblendcharakteristik sehr einfach verändern.

1. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie  **Kurven** und wählen Sie darunter den Ordner ***Importiert**. Hier finden Sie einige Überblendkurven, die beim Erstellen des Projektes aus einer Vorlage importiert wurden. Sollten bei Ihnen keine Kurven vorhanden sein, können Sie auch nachträglich noch welche hinzufügen, siehe in der Hilfe *Importieren aus anderen Projekten*.
2. Wenn Sie auf eine der Kurven klicken, erscheint die Kurve mit Ihren Knotenpunkten groß im Eigenschaften-Fenster. Fassen Sie nun im Media-Pool die Kurve **Soft 2** vorn am Symbol an und ziehen Sie sie auf die Einblendung des Titels und nehmen Sie z. B. **Fade 3** für die Ausblendung.



3. Starten Sie nun die Wiedergabe, um die neuen Kurven zu testen. Probieren Sie auf gleiche Weise andere Kurven aus und verändern Sie die Ein- und Ausblendzeiten, bis Ihnen die Wirkung harmonisch erscheint.

4. Sie haben vielleicht bemerkt, dass beim Draufziehen der Kurven immer nur der Teil im Objekt ausgewechselt wird, den Sie beim Loslassen mit der Maus ausgewählt hatten. Insgesamt besteht eine Kurve aus drei Teilen: **Einblendung**, **Mittelteil** und **Ausblendung**. Wenn Sie im Media-Pool die Kurve **Flash 1** oder **Flash 2** anklicken, erkennen Sie im Eigenschaften-Fenster, dass diese Kurven nur im Mittelteil Knotenpunkte besitzen. Die anderen Kurven haben dagegen Knotenpunkt nur in der Ein- und Ausblendung.
5. Ziehen Sie nun die Kurve **Flash 2** auf den Mittelteil des Titels. Die Ein- und Ausblendung bleiben erhalten und der Mittelteil besitzt nun diesen Blinkeneffekt. Schauen Sie sich den Effekt in der Wiedergabe einmal testweise an.



6. Da dieser Effekt hier nicht besonders sinnvoll ist, sollten Sie ihn wieder entfernen. Ziehen Sie dafür beispielsweise die Kurve **Soft 1** auf den Mittelteil. Da **Soft 1** keine Knotenpunkte im Mittelteil hat, ist auch das Blinken verschwunden.
7. Sie können nun auch die Crossfades anderer Objekte noch mit Kurven verbessern. Auch die Knotenpunkte in einer Kurve lassen sich noch verändern. Mehr dazu finden Sie in der Hilfe unter *Kurvenband bearbeiten*. Wenn Ihnen für die Überblendung eine Kurve besonders gut gefällt, können Sie diese zur Standardkurve machen, indem Sie diese im Media-Pool doppelklicken. Sie ist am gelben Symbol und am roten Rand erkennbar.
8. Im nächsten Schritt wollen wir erst noch andere Übergänge ausprobieren. Überblendungen sind zwar ein schönes Stilmittel, aber wenn die Motive keine gute Überblendung ergeben, sollten Sie Alternativen parat haben. Speichern Sie diesen Stand der Show, aber lassen Sie das Projekt geöffnet.

Alternativen zur klassischen Überblendung

Neben der Überblendung bietet Wings auch noch andere Möglichkeiten, Übergänge zu gestalten. Diese werden mit so genannten visuellen Effekten realisiert. Die folgenden Effekte haben den Vorteil, dass keine störende Überlagerung von grafischen Strukturen zweier Bilder entstehen kann.

Wischeffekt

Dieser Effekt passt praktisch zu allen Motiven und ist sehr universell verwendbar.

1. Schieben Sie den ersten Knotenpunkt des Bildobjekts von unten ganz nach oben, so dass es sofort mit voller Deckkraft beginnt (A). Anderenfalls überlagern sich die Einblendung und der Effekt.
2. Klicken Sie im Media-Pool  **Effekte** auf den Ordner ***Importiert** und ziehen Sie das Effekt-Preset **Alpha Wipe von links** auf das Objekt (B). Starten Sie nun die Wiedergabe, um den Effekt zu beurteilen. Durch eine interne Maske mit weichem Rand wird das zweite Bild freigegeben (C).



3. Die Dauer des Effekts können Sie wie bei den Überblendungen ändern, indem Sie den Überlappungsbereich verlängern oder verkürzen.

4. Sie können nun noch andere Presets vom Alpha Wipe ausprobieren, indem Sie diese wie zuvor aus dem Media-Pool auf das Objekt ziehen. Sie werden staunen wie variantenreich die Alpha Wipes eingesetzt werden können. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt klicken und **Effekte aktivieren/anzeigen** wählen, erscheint in der Eigenschaftentabelle die Effektkonfiguration. Welche Wirkung die Effektparameter haben, finden Sie in der Hilfe unter *Wischblende durch Alpha-Wipe*.

Bewegungseffekte

Eine andere Variante für einen Bildübergang ist das Bewegen von Bildern.

1. Für den Bewegungseffekt sollten Sie ein anderes Bildobjekt wählen. Schieben Sie zunächst wieder den ersten Knotenpunkt des Bildobjekts von unten ganz nach oben, so dass es sofort mit voller Deckkraft beginnt und sich Bewegung und Einblendung nicht überlappen.
2. Klicken Sie nun im Media-Pool auf die Kategorie  **Steuerspuren** und wählen Sie darunter den Ordner ***Importiert**, worauf die importierten Effekt-Steuerspuren erscheinen. Ziehen Sie nun den Effekt **Einschieben von links** auf das gewählte Objekt.



3. Im Objekt können Sie nun eine Steuerspur mit so genannten Keyframes erkennen (A und D). In diesen Keyframes sind Daten für die Position und die Größe des Bildes gespeichert. Starten Sie einfach mal die Wiedergabe und schauen Sie sich den Effekt an. Das neue Bild schiebt sich von links über das vorherige (B).

Wings 7

4. Wichtig ist, dass der schraffierte Überlappungsbereich hinter dem letzten Keyframe liegt (C). Wenn dies nicht der Fall ist (E/F), verschwindet das vorherige Bild bevor das neue Bild seine Endposition erreicht hat (G). Sie müssten also den Überlappungsbereich verlängern.



5. Wie schnell die Bewegung ausgeführt wird, liegt an der Lage des Keyframes (F). Wenn Sie ihn weiter nach rechts schieben, wird die Bewegung langsamer, weil mehr Zeit dafür zur Verfügung steht. Schieben Sie den Keyframe weiter nach links, erfolgt die Bewegung schneller. Leider ist das Editieren von Keyframes nicht möglich, wenn dieser im Bereich der Überlappung (D) liegt. Aber auch dafür gibt es eine Lösung.



6. Halten Sie die Taste **V** für vertikales Verschieben gedrückt und schieben Sie das Bildobjekt auf die darüberliegende Spur (H). Verkürzen Sie die Aus- bzw. Einblendzeit der unteren Objekte durch Verschieben der oberen Knotenpunkte auf null (I). Nun können Sie die Keyframes aber auch die Überblendkurven völlig unabhängig von einander bearbeiten.
7. Probieren Sie auch die anderen Effekte aus, indem Sie diese einfach auf das Objekt ziehen. Der alte Effekt wird dabei durch den neuen ersetzt, also ähnlich wie bei den Kurven. Wenn Ihnen ein Effekt besonders gefällt, können Sie in der Spalte **Kommentar** einen Vermerk hineinschreiben. Sie können Effekte auch ändern

Der erfolgreiche Start

oder neue erstellen. Wie Sie Keyframes editieren und eigene Effekte gestalten, lernen Sie in einer Übung am Beispiel einer Kamerafahrt oder im Thema *Visuelle Effekte* in der Hilfe.

Als Nächstes sollten Sie Ihren Soundtrack gestalten. Das lernen Sie in der Übung **Soundtrack erstellen und bearbeiten**.

Soundtrack erstellen und bearbeiten

Als Voraussetzung für diese Übung sollten Sie bereits die Übung *Bildfolgen und Objekte bearbeiten* erledigt haben. Dort lernten Sie am Beispiel von Bildern, wie Objekte und Kurven bearbeitet werden. Vielleicht haben Sie auch schon einige Tonobjekte in die Timeline gezogen und gemerkt, dass sie sich praktisch genauso wie Bildobjekte bearbeiten und überblenden lassen. Dennoch gibt es einige spezifische Funktionen, die nur für Tonobjekte sinnvoll sind, wie zum Beispiel das Einstellen der Lautstärke, Tonschnitt oder eine korrekte Aussteuerung. Das und mehr lernen Sie in dieser Lektion.

Wie zuvor schon erwähnt, können Sie misslungene Arbeitsschritte oder "Fehlclicks" mit den Undo-Buttons  und  rückgängig machen oder auch wiederherstellen. Also, frisch ans Werk ...

Warum ist ein Soundtrack nötig ?

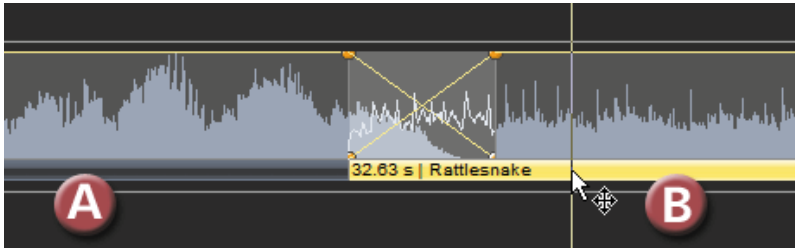
Der Soundtrack hat in einer Show drei wesentliche Aufgaben: Er ist der Emotionsträger, bildet das Zeitgerüst für Bildfolgen und ist eine Informationsebene. Beim Einsatz von stehenden Bildern kann der Bildwechsel in hohem Maße auf den Rhythmus der Musik abgestimmt werden, was Sie am Ende dieser Übung ausprobieren können. Mit einem Taktraster gelingt Ihnen dies besonders einfach und präzise, siehe in der Hilfe auch Taktraster für Synchronisation.

Musik überblenden und Lautstärke einstellen

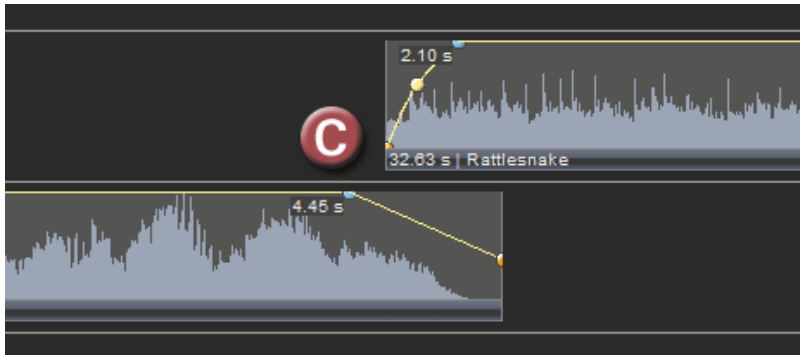
Laden Sie Ihr Übungsprojekt und beginnen Sie zunächst mit einer einfachen Tonüberblendung.

Hinweis: Die Screenshots basieren zum größten Teil noch auf dem Design von Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshop ist dennoch problemlos möglich.

1. Klicken Sie im Media-Pool auf die Registerkarte **Audio**. Ziehen Sie die Tondatei **Einsamer Wolf** (A) und anschließend **Rattlesnake** in eine Tonspur. Schieben Sie beide übereinander, so dass sie überblendet werden. Übrigens wird eine Tonüberblendung im Musikerjargon häufig auch Crossfade genannt. Spielen Sie die Überblendung ab und verändern Sie eventuell noch die Länge des Überlappungsbereichs durch Verschieben der Objekte (B).



2. Da **Einsamer Wolf** als ruhiges Vorspiel wirken soll, könnte **Rattlesnake** etwas lauter und dominanter sein. Sie müssen also die Lautstärke ändern. Markieren Sie dafür das Objekt **Rattlesnake**, so dass die Parameter in der Eigenschaftentabelle erscheinen. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste in das Objekt **Rattlesnake** und wählen Sie **Eigenschaften**. Unter **Maximalpegel / Sample** können Sie erkennen, dass dieses Musikstück schon auf 0 dB ausgesteuert ist und eine Lautstärkeerhöhung nicht möglich ist. Klicken Sie auf **OK** ohne etwas zu ändern.
3. Also muss **Einsamer Wolf** leiser gestellt werden. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf dieses Objekt und wählen Sie **Eigenschaften**. Stellen Sie die Lautstärke mit dem Schieberegler um fünf bis sechs dB niedriger ein. **Tipp:** Die Lautstärkeregler lassen sich sehr differenziert bedienen. Mit der Maus anfassen und verschieben geht, ...klar. Doch wenn Sie unter oder über den Schieberegler klicken, ändert sich die Lautstärke bei jedem Klick um genau ein dB. Und wenn Sie das Mause rad drehen, wird die Lautstärke in Zehntelschritten geändert. Klicken Sie abschließend auf **OK**. Vor dem Namen in der Infozeile wird die eingestellte Lautstärke nun ebenfalls angezeigt.
4. Spielen Sie nun die Stelle ab und nehmen Sie eventuell noch Korrekturen vor. Vielleicht haben Sie ja auch das Gefühl, dass die Überblendung so noch nicht richtig harmonisch wirkt. Gut, probieren wir es mit einer asymmetrischen Überblendung. Verschieben Sie eines der Objekte auf eine zweite Tonspur. Wenn Sie es dabei in der Zeitachse fixiert bleiben soll, halten Sie dabei die **V**-Taste gedrückt, um das Werkzeug  **Bewegung nur vertikal** temporär zu aktivieren.
5. Nun können Sie die zeitliche Überlagerung der Toninformation und beide Kurven völlig getrennt bearbeiten (C) und haben maximale Freiheit. Probieren Sie, eine Überblendung wie unten abgebildet zu gestalten.



6. Reihen Sie nun auf diese Weise weitere Musikstücke aneinander. In den meisten Fällen wird schon das einfache Überinanderschieben gute Ergebnisse bringen, vor allem, wenn Sie die Überblendkurven mit Knotenpunkten gestalten. Passen Sie die Lautstärke der neuen Objekte an die schon vorhandenen Objekte des Soundtracks an. Damit Sie hierbei mehr Spielraum für die Einstellung haben, sollten Sie zunächst die vorhandenen Musikstücke noch etwas in der Lautstärke reduzieren.
7. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste in die Infozeile, um sie beide zu markieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in eines der Tonobjekte und wählen Sie **Spezial-Funktionen - Lautstärke ändern...** Reduzieren Sie die Lautstärke mit dem Schieberegler um sechs dB und klicken Sie auf **OK**. Daraufhin wird die Lautstärke beider Objekte reduziert, so dass das Lautstärkeverhältnis zueinander gleich bleibt.
8. Vor der Montage können Sie ein Tonobjekt auch beschneiden, in dem Sie mit der Maus Objektanfang oder -ende verschieben. Wenn Sie viel abschneiden möchten, ist es einfacher, mit den Funktionen aus dem Kontext-Menü zu arbeiten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste etwa an die Stelle des Tonobjekts, an der Sie es schneiden wollen und wählen Sie **Links abschneiden**, **Rechts abschneiden** oder **Teilen**. Probieren Sie diese Funktionen an einigen Tonobjekten aus und komplettieren Sie Ihren Soundtrack mit weiteren Musikstücken.

Sprache aufnehmen und schneiden

Eine gute Sprachaufnahme ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Ein so genannter Sprechtext muss formuliert werden, ein brauchbares Mikrofon und ein ruhiger Raum mit wohnlicher, akustisch günstiger Ausstattung sind erforderlich. Neben dem Sprecher ist mindestens eine weitere Person für die technische Durchführung und für die Sprachregie bei der Aufnahme nötig.

Schließen Sie das Mikrofon möglichst nicht direkt an den Computer an, denn die Mikrofoneingänge von Soundkarten ermöglichen meistens keine hohe Qualität. Besser ist es, wenn Sie das Mikrofonsignal erst über einen externen Vorverstärker, das kann beispielsweise ein Recorder im Record-Pause-Modus oder ein Mischpult sein, verstärken und dann über den Line-Eingang der Soundkarte aufnehmen. Wie Sie eine Aufnahme mit Ihrer Soundkarte machen, finden Sie in der Hilfe unter *Ton per Soundkarte aufnehmen*.

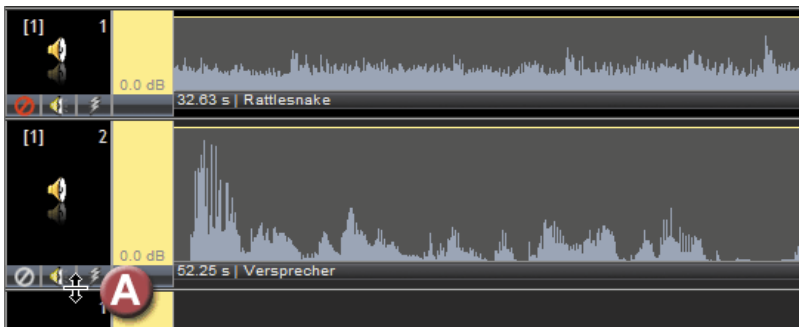
Lassen Sie während der Aufnahmesitzung die Aufnahme einfach laufen und stoppen Sie nur für größere Pausen. Je weniger der Sprecher von den technischen Vorgängen mitbekommt, desto flüssiger wird er sprechen und Sie haben Zeit, sich auf die Sprachregie zu konzentrieren. Es entsteht dann eine Aufnahme in Form von mehreren großen Dateien, die Sie später in aller Ruhe bearbeiten können. Wenn sich der Rohkommentar in der Timeline befindet, können Sie ihn auseinanderschneiden und die verschiedenen Sprechvarianten vergleichen. Die besten Versionen werden jeweils als neue Datei exportiert, so dass Sie am Ende die große Datei mit dem Rohkommentar wieder von der Festplatte löschen können. Dieses Exportieren ist nicht unbedingt nötig, aber wenn Sie davon ausgehen, dass Sie nur etwa 10 Prozent der Rohaufnahme wirklich benötigen, wäre es Platzverschwendung, wenn Sie mit den großen Dateien der Rohaufnahme in Ihrem Projekt weiterarbeiten würden.

In dieser Übung werden Sie den prinzipiellen Vorgang des Sprachschnitts anhand einer kleinen Beispieldatei kennen lernen.

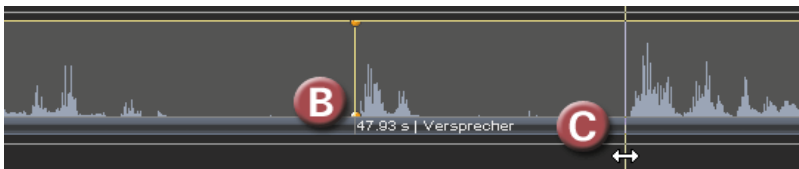
1. Ziehen Sie die Tondatei **Versprecher** aus dem Media-Pool in eine Tonspur parallel zu arrangierten Musikstücken. Sollte keine Spur mehr frei sein, ziehen Sie die Tondatei einfach in den freien, schwarzen Bereich der Timeline unterhalb der Spuren. Es wird dann automatisch eine neue Tonspur für das Objekt erzeugt.
2. Damit Sie das Sprachobjekt für die Bearbeitung ohne Musik hören können, deaktivieren Sie alle übrigen Tonspuren, indem Sie im Spurkopf auf den Button  klicken, der dann als Zeichen für den Zustand der Spur ein rotes Symbol erhält .

Wings 7

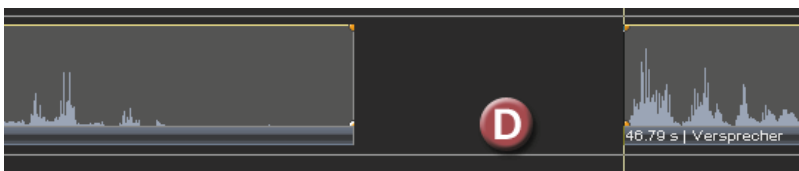
- Hören Sie sich den Sprachbeitrag zunächst einmal ganz an. Sie haben gemerkt, dass er einige Versprecher aufweist, die Sie nun herauschneiden können. Dafür sollten Sie zunächst die Darstellung vergrößern, indem Sie oben links in der Zeitskala dreimal auf die Plus-Lupe klicken . Alternativ können Sie Zoomen auch mit der **Plus**-Taste im Nummernblock erreichen.
- Fassen Sie nun im Bereich des Spurkopfes die untere Trennlinie mit der Maus an und ziehen Sie sie nach unten (A), um die Spurhöhe zu vergrößern. Stellen Sie ruhig eine größere Höhe als in den Abbildungen ein, damit Sie präzise arbeiten können.



- Spielen Sie jetzt das Tonobjekt bis zum ersten Versprecher ab und stoppen Sie. Ziehen Sie den Locator vor den Versprecher, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Tonobjekt auf den Locator und wählen Sie **Teilen** (B).

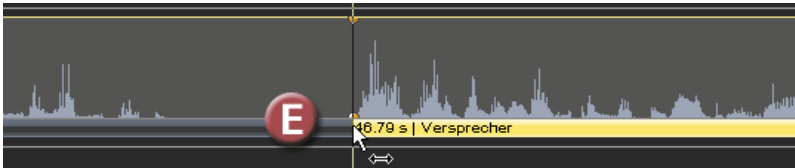


- Schieben Sie nun den Locator vor den Teil der Sprache, der in Ordnung ist (C). Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Tonobjekt auf den Locator und wählen Sie **Links abschneiden**, worauf der Versprecher verschwindet (D).

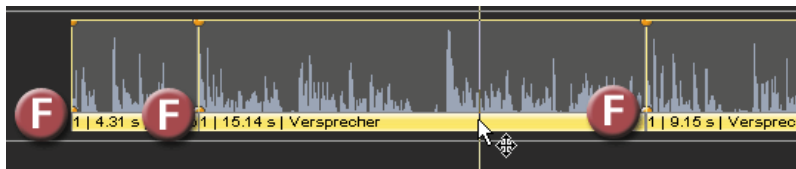


7. Nun muss die Lücke noch entfernt werden. Drücken Sie die L-Taste oder klicken

Sie auf das Werkzeug  **Einrasten aktiviert**, wodurch der Locator magnetisch wird. Klicken Sie bei der Spur, auf der die zu bearbeitenden Tonobjekte liegen, auf den Spurkopf, so dass er gelb markiert ist. Dadurch wird die Magnetwirkung auf diese Spur beschränkt. Fassen Sie nun das rechte Tonobjekt ganz am Anfang in der Infozeile an und schieben Sie es an das andere heran, so dass es exakt einrastet (E).



8. Spielen Sie nun die Schnittstelle ab, um zu kontrollieren, ob der Schnitt in Ordnung ist. Drücken Sie eventuell die **X**-Taste im Nummernblock (Multiplikation), um die normale Darstellung des Zeitausschnitts wieder herzustellen. Oder Sie benutzen den  Lupen-Button dafür.
9. Schneiden Sie auf gleiche Weise auch die restlichen Versprecher heraus. Vergessen Sie danach nicht, das Werkzeug **Einrasten aktiviert** durch Klicken auf  auszuschalten (...alternativ **L** kurz doppelt drücken). Nach dem Satz, der mit "... von British Columbia bewahrt." endet, soll Schluss sein. Teilen Sie hier das Objekt und schieben Sie diesen letzten Teil weiter nach rechts. In der Tonspur liegen nun vier Objekte, die aus der Beispieldatei "Versprecher" entstanden sind. Die ersten drei Objekte sollen als ein zusammengehöriger Kommentar eingesetzt werden. Der letzte Teil enthält keine Versprecher mehr und ist fertig. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten fortzufahren, die wir Ihnen beide zeigen wollen.
10. Die erste Variante wäre Gruppieren, damit die "Tonschnipsel" quasi zusammengeklebt sind und wie ein Objekt verschoben werden können. Klicken Sie bei gedrückter **Strg**-Taste in die Infozeile der ersten drei Objekte, um diese zu markieren.
11. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines dieser Objekte und wählen Sie **Gruppierung ► Neue Gruppe erstellen**. Daraufhin werden diese drei Objekte in Gruppe **1** zusammengefasst, was auch am Anfang der Infozeilen erkennbar ist (F). Immer, wenn Sie eines dieser Objekte anfassen, werden nun alle Objekte dieser Gruppe auch markiert und Sie können Sie gemeinsam verschieben.



12. Eine andere Möglichkeit ist das Exportieren der drei Objekte in eine neue Datei. Das ist immer dann sinnvoll, wenn Ihr Rohkommentar aus einer sehr großen Datei besteht und Sie nur einen kleinen Teil davon benötigen. Vor dem Exportieren sollten Sie sicher sein, dass der Schnitt in Ordnung ist. Denn nach dem Exportieren sind Schnitte nicht mehr veränderbar, weil sie ja fest in der neuen Datei enthalten sind.
13. Markieren Sie die drei Objekte. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines dieser Objekte und wählen Sie **Spezial-Funktionen ► Exportieren**. Klicken Sie auf  Dateinamen auswählen, geben Sie einen Namen ein, z. B. "Victoria" und drücken Sie **Enter**. Das voreingestellte Format **16 Bit** können Sie belassen, aber statt **Stereo** können Sie **Mono links** wählen.
14. Setzen Sie nun noch ein Häkchen vor **Original-Objekte durch exportierte Audio-Datei ersetzen** und klicken Sie auf **OK**. Daraufhin wird eine neue Datei erzeugt und gleich als Objekt in die Tonspur an Stelle der drei Objekte eingesetzt.

Info

Wenn Sie eine Pro-Lizenz besitzen, können Sie für das Schneiden auch den effizienteren Cut-Modus verwenden, siehe in der Hilfe Objekte im Cut-Modus schneiden.

Sprache und Musik kombinieren

Nachdem der Kommentar geschnitten ist, können Sie ihn mit einer Musik kombinieren. Dabei muss die Lautstärke von Musik und Sprache zueinander abgestimmt werden, wobei die Musik leiser werden soll, wenn die Sprache einsetzt.

1. Arrangieren Sie auf zwei Tonspuren den Kommentar und die Musik etwa so, wie unten abgebildet (G). Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Spur, in der die Kommentar-Objekte liegen, und wählen Sie **Alle Objekte selektieren**. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste in ein Kommentar-Objekt und wählen Sie **Spezial-Funktionen - Lautstärke ändern...** Klicken Sie anschließend auf **Peak Search**. Notieren Sie sich die ungefähren Werte, die bei **RMS-Level** angezeigt werden, sie dürften etwa bei minus 16 dB liegen. Der RMS-Pegel gibt Auskunft über die Lautheit eines Tonobjektes. Klicken Sie auf **OK**.

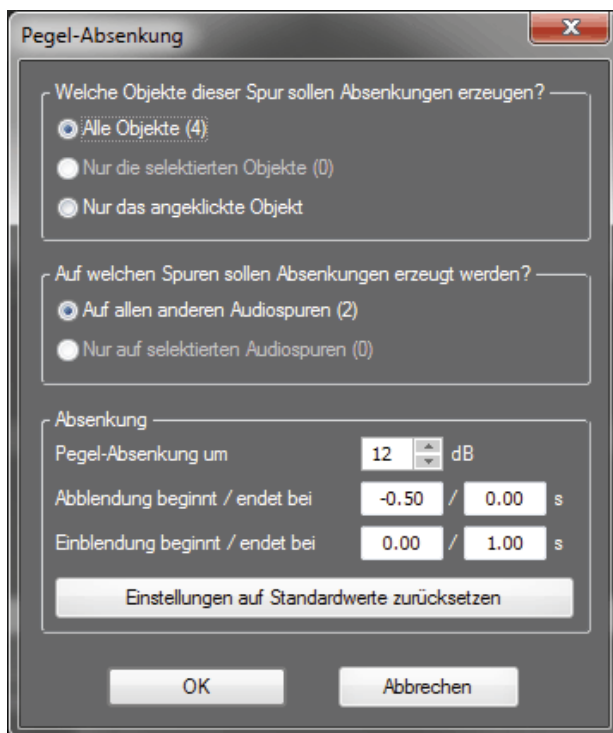


2. Ermitteln Sie den RMS-Level der Musik auf gleiche Weise, markieren Sie zuvor alle Musik-Objekte. Vermutlich wird der RMS-Level bei der Musik höher liegen. Sollte "Inf" erscheinen, müssen Sie zuerst die Tonspur wieder aktivieren, indem Sie den Dialog schließen und auf  klicken. Stellen Sie den RMS-Level mit dem Schieberegler auf die notierten Werte des Kommentar-Objektes ein, wobei die Musik ruhig zwei bis drei dB niedriger liegen kann. Klicken Sie nun auf **OK**.

Tipp: Die Lautstärkeregler lassen sich sehr differenziert bedienen. Mit der Maus anfassen und verschieben geht, ... klar. Doch wenn Sie unter oder über den Schieberegler klicken, ändert sich die Lautstärke bei jedem Klick um genau ein dB. Und wenn Sie das Mausrad drehen, wird die Lautstärke in Zehntelschritten geändert.

3. Spielen Sie Kommentar und Musik gemeinsam ab. Zwar sind diese jetzt etwa gleich laut, jedoch muss die Musik für die Dauer der Sprache heruntergeregelt werden, damit die Sprache gut verständlich ist. Dies geschieht durch das Setzen von Knotenpunkten, wie Sie es schon bei den Überblendkurven gelernt haben. Aber da dies relativ mühsam wäre, haben wir eine Funktion dafür.

4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Kommentar-Objekt und wählen Sie **Spezial-Funktionen ► Pegel-Absenkung...** Im erscheinenden Dialog wählen Sie ganz oben **Alle Objekte**, damit für alle Kommentar-Objekte eine Tonabsenkung in der Musik vorgenommen wird. In der Mitte wählen Sie **Auf allen anderen Audiospuren**, damit in allen Musik-Objekten die Absenkung erzeugt wird.

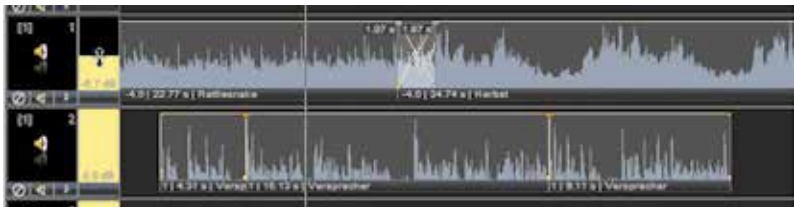


5. Nachdem Sie auf **OK** geklickt haben, sind die Kurvenbänder der Musik-Objekte entsprechend der Kommentar-Objekte modifiziert worden (H). Wichtig ist, dass Sie vor der Anwendung dieser Funktion die Kommentare an der richtigen Stelle der Show platzieren. Sollte dies nicht der Fall sein, können Sie mit der Undo-Funktion den Vorgang zurückgängig machen und nach der korrekten Platzierung der Kommentare die Funktion erneut ausführen. Weitere Hinweise zur Funktion Pegel-Absenkung finden Sie unter *Pegelabsenkung für Sprache*.



6. Sie können die Kurvenbänder durch Verschieben der Knotenpunkte noch weiter bearbeiten. Stimmen Sie Bilder und Ton aufeinander ab, so dass das kleine Übungsprojekt bei der Wiedergabe in Wings einen harmonischen Eindruck macht.

Tipp: Sie können mit dem gelben Spurschieberegler die Lautstärke für alle Objekte dieser Spur während der Wiedergabe verändern. Auf diese Weise lässt sich das Maß der Musikabsenkung für den Kommentar nach Gehör ermitteln. Notieren Sie sich diesen dB-Wert und stellen Sie den Schieberegler wieder auf null dB. Den ermittelten dB-Wert können Sie im Dialog für die Pegel-Absenkung angeben.



Wenn Ihr Soundtrack für die Präsentation fertig ist oder Sie ein Video erstellen möchten, müssen Sie die Aussteuerung des gesamten Soundtracks prüfen und korrekt einstellen, siehe in der Hilfe *Maximalpegel des Soundtracks ermitteln*. Weitere wertvolle Hinweise zum richtigen Umgang mit Lautstärke im Soundtrack finden Sie unter *Tipps zu Lautstärke und Aussteuerung* in der Hilfe.

Kamerafahrt über Standbilder

Mit Kamerafahrten können Sie die Grenzen stehender Bilder sprengen. Bei einer Kamerafahrt wird immer nur ein Ausschnitt eines großen Bildes gezeigt. Dieser Ausschnitt kann seine Lage und Größe zeitabhängig ändern, wodurch ein Fahr- oder Zoom-Effekt entsteht. Das Bild sollte sehr hoch aufgelöst sein, damit beim Hineinzoomen noch genügend Bildinformation vorhanden ist. In diesem Beispiel kommt ein Demo-Bild von den Beispiel-Medien zum Einsatz, die Sie auf der Wings Platinum DVD bzw. USB-Stick finden.

Info

Bevor Sie mit dieser Übung beginnen, sollten Sie wenigstens die Lektionen 1 bis 3 durchgearbeitet haben und mit der grundsätzlichen Objektbearbeitung vertraut sein. Die erste Lektion dieses Workshops ist *Projekt für eine digitale AV-Show anlegen*.

Vorbereitung

1. Sie können mit Ihrem Übungsprojekt weiterarbeiten oder Sie erstellen ein neues Projekt, am besten mit Seitenverhältnis 16:9, siehe *Projekt für eine digitale AV-Show anlegen*.
2. Fügen Sie dem Media-Pool das Bild **Heidelberg-Panorama** hinzu. Dieses Bild stammt von den Beispiel-Medien, die Sie von Stumpfl-Server heruntergeladen und auf die Festplatte kopiert hatten. Markieren Sie im Media-Pool die Kategorie  **Bilder**.
3. Klicken Sie im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen** ► **Beispiele** und doppelklicken Sie die Ordner **MEDIA Samples Workshop**, dann den Ordner **Pictures** und dann **Samples**. Ziehen Sie nun das Bild **Heidelberg-Panorama** in den Media-Pool.
4. Normalerweise werden die Presets dem Media-Pool hinzugefügt, wenn Sie das Projekt mit einem Assistenten erstellen. Falls in Ihrem Projekt im **Media-Pool - Steuerspuren** der Ordner **#Importiert** mit den Presets fehlt, müssen Sie diese importieren. Markieren Sie die Kategorie **Steuerspuren**, klicken Sie im rechten Teil des Media-Pools mit der rechten Maustaste in das leere Feld und wählen Sie **Aus Vorlage importieren...** Markieren Sie die Vorlage **Default Pools** und klicken Sie abschließend auf **Öffnen**.

Kamerafahrt mit Preset erstellen

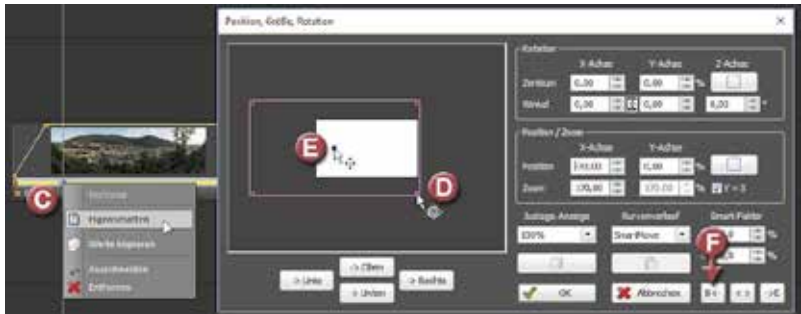
Schnell und einfach gelingt Ihnen die Erstellung einer Kamerafahrt mit einem Preset. Es müssen lediglich die gewünschten Anfangs- und Endausschnitte für die Kamerafahrt manuell eingerichtet werden.

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren auf größtenteils auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

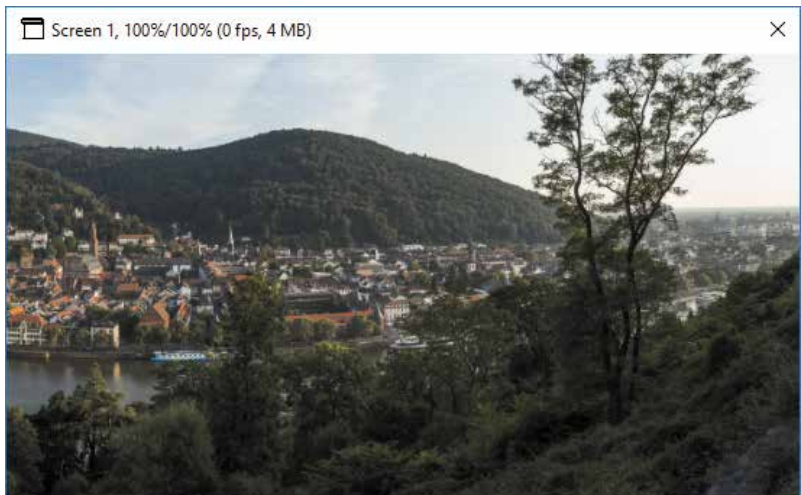
1. Ziehen Sie das Bild **Heidelberg-Panorama** in eine Bildspur und verlängern Sie das Objekt auf etwa 15 Sekunden.
2. Klicken Sie links im Media-Pool auf die Kategorie **Steuerspuren**, dann auf den Ordner **#Importiert** und ziehen Sie das Preset **Kamerafahrt von rechts nach links** auf das Bildobjekt, worauf eine Steuerspur entsteht (A).



3. Wenn Sie die Wiedergabe vor dem Bildobjekt mit der Leertaste starten, ist die Kamerafahrt im Screen-Fenster zu sehen. Leider sind noch schwarze Balken sichtbar (B), weil der Ausschnitt noch nicht ganz stimmt. Da jedes Bild anders ist, müssen Sie die Ausschnitte für den Beginn und das Ende der Kamerafahrt dem Motiv entsprechend einrichten.
4. Um den Ausschnitt für den Beginn der Kamerafahrt einzurichten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ersten Keyframe und wählen Sie **Eigenschaften** (C), worauf der Eigenschaftendialog mit allen Parametern des Keyframes erscheint.

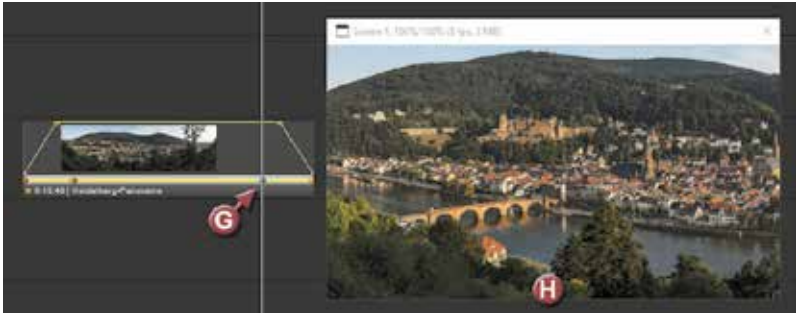


5. Fassen Sie den magentafarbenen Rahmen in einer Ecke an (D) und vergrößern Sie das Bild so weit, dass die schwarzen Balken verschwinden und das Screen-Fenster voll ausgefüllt ist. Ordnen Sie die Fenster so an, dass das Screen-Fenster sehen können. Wenn Sie die Markierung im Zentrum anfassen (E), können Sie auch den Ausschnitt noch korrigieren. Der Ausschnitt sollte etwa wie unten abgebildet aussehen. Abschließend klicken Sie auf den Button  , um die Positionswerte für den Beginn des Bildobjekts zu übernehmen (F).

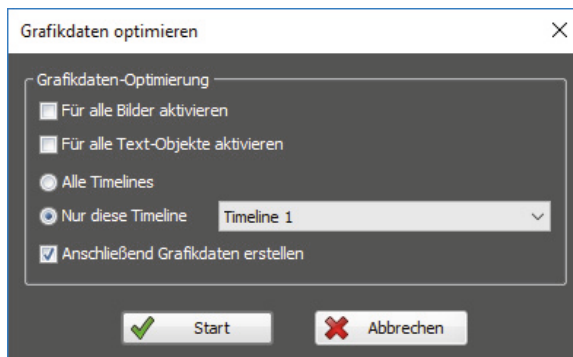


6. Den Ausschnitt für das Ende der Kamerafahrt richten Sie auf gleiche Weise ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zweiten Keyframe (G) und wählen Sie **Eigenschaften**. Vergrößern Sie das Bild etwas stärker als beim Anfangsausschnitt, damit die Brücke und das Schloss gut sichtbar sind. Wenn der Ausschnitt etwa wie unten abgebildet eingerichtet ist (H), klicken Sie abschließend auf den

Button , um die Positionswerte für das Ende des Bildobjekts zu übernehmen.



7. Wenn Sie die Kamerafahrt nun wiedergeben, sollte das Screen-Fenster immer vollständig ausgefüllt sein und gegen Ende der Fahrt ein leichter Zoom auf die Brücke und das Schloss entstehen. Geben Sie die Kamerafahrt nun im Vollbildmodus wieder, also durch Drücken der **F5**-Taste. Wie Sie sicher merken, ist die Schärfe nicht besonders gut, obwohl das Panoramabild eine Breite von 13385 Pixel hat.
8. Die Ursache sind die Grafikdaten, die beim Importieren des Bildes für Breite des Monitors oder Projektors erstellt wurden. Da das Bild für die Kamerafahrt erheblich vergrößert wurde, müssen die Grafikdaten dafür optimiert werden. Klicken Sie im Hauptmenü auf **Media-Pool - Grafikdaten optimieren...** Die Einstellungen im Dialog passen, wenn die beiden letzten Optionen gewählt sind.



Klicken Sie auf **Start**, worauf die erforderliche Größe errechnet und neue Grafikdaten erstellt werden.

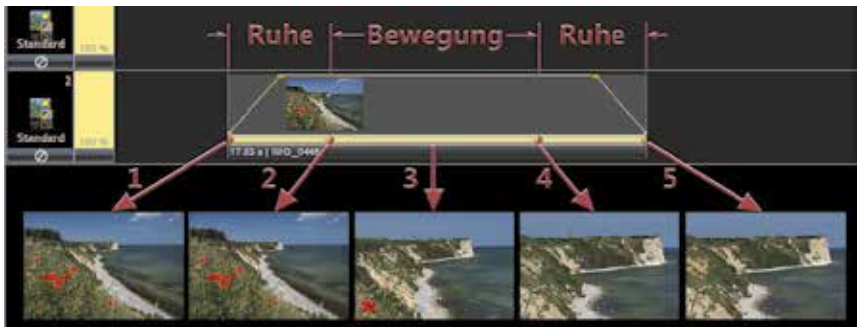
Wings 7

9. Anschließend sollte auch die Vollbildwiedergabe im Präsentationsmodus eine einwandfreie Schärfe haben. Wenn die Kamerafahrt schnell läuft, kann es während der Bewegung je nach Schaltzeiten von Projektor oder Monitor zu Unschärfen kommen. Sie müssen in solchen Fällen die Kamerafahrt eventuell langsamer machen. Dies gelingt Ihnen durch verlängern des Objekts und des Abstandes der Keyframes. Die Grundlagen für solche Veränderungen lernen Sie im weiteren Verlauf des Workshops kennen.

Mit Keyframes steuern - Grundlagen

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren auf größtenteils auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

Keyframes sind Zeitmarken, die Werte zur Bildbeeinflussung enthalten. Damit Sie richtig damit umgehen können, müssen Sie deren Funktionsweise kennen. Beim Editieren von Bildern im Screen werden im zugehörigen Objekt automatisch Steuerspuren und Keyframes angelegt. Die Keyframes sind Marken mit Werten für bestimmte Parameter zur Bildbeeinflussung, in diesem Fall also für Größe, Position und Rotation. Für den Bereich zwischen zwei Keyframes gelten fortlaufende Zwischenwerte, die dann als Bewegung, Zoom oder Drehung sichtbar werden. Hier ein Beispiel:



Die Keyframes in der Steuerspur bestimmen die Position und die Größe des Bildes. Zwischen (1) und (2) steht das Bild, denn in beiden Keyframes sind identische Positionen gespeichert. Im ersten frei gesetzten Keyframe (2) und im nächsten Keyframe (4) sind unterschiedliche Positionen gespeichert und daher bewegt und vergrößert sich das Bild. Die Zwischenpositionen (3) ergeben sich fortlaufend. Am Ende zwischen (4) und (5) steht das Bild wieder.

Der erfolgreiche Start

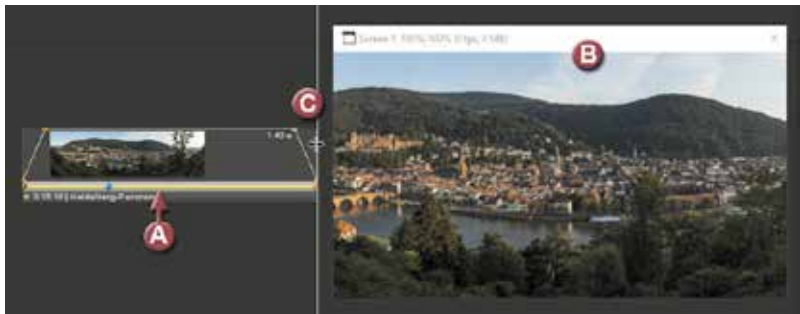
Und genau das werden Sie unter Einsatz des sogenannten In-Screen-Editing jetzt üben. Obwohl mit In-Screen-Editing sehr einfaches Editieren möglich ist, sollten Sie sich eine grundsätzliche Vorgehensweise mit folgenden Schritten angewöhnen:

1. **Konzept:** Überlegen Sie sich, welche Keyframes für Ihren Effekt notwendig sind und an welcher Zeitposition die Keyframes sitzen müssen.
2. **Zeitposition:** Stellen Sie den Locator an die Position, an der ein Keyframe erstellt werden soll, bzw. auf den Keyframe, den Sie bearbeiten möchten.
3. **Werkzeuge:** Aktivieren Sie die erforderlichen Werkzeuge. Nutzen Sie die temporäre Aktivierung der Werkzeuge durch Gedrückthalten der entsprechenden Tasten während des Editierens. Letzteres hat den Vorteil, dass Sie die Werkzeug-Modi nicht zurückstellen müssen. In der Hilfe unter **Symbolleiste für Werkzeuge** finden Sie eine ausdrückbare Liste der Werkzeuge mit Tastenbezeichnungen, die Ihnen bei der Einarbeitung hilft.
4. **In-Screen-Editing:** Erst im letzten Schritt bearbeiten Sie das Objekt im Screen.

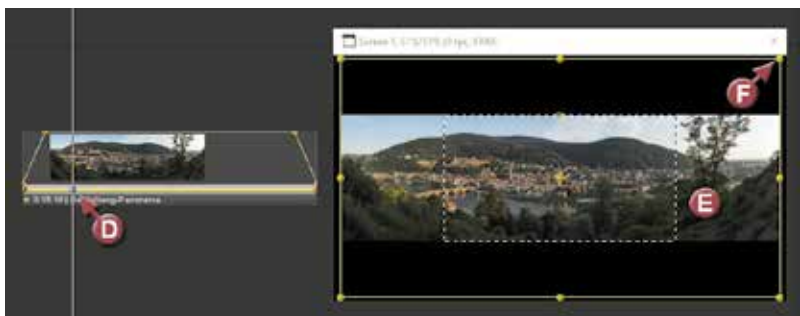
Nach diesem Schema gehen wir auch im nächsten Workshop vor. Es hat beispielsweise keinen Sinn, Bilder im Screen hin und her zu schieben, ohne zu wissen, welcher Keyframe gerade bearbeitet wird. Die Konzeption einer Kamerafahrt lernen Sie nun kennen.

Kamerafahrt per In-Screen-Editing erstellen

1. Ziehen Sie das Bild **Heidelberg-Panorama** erneut in eine Bildspur und halten Sie beim Ablegen des Bildes in die Spur die Tasten **Strg + Alt** gedrückt. Diese beiden Tasten bewirken, dass automatisch eine Steuerspur mit einem Keyframe erzeugt wird (A) und das Bild formatfüllend im Screen erscheint (B). Verlängern Sie das Bildobjekt auf etwa 15 Sekunden (C). Falls die Dauer in der Info-Zeile des Objekts nicht angezeigt wird, können Sie dies unter **Optionen - Globale Optionen - Objekte - Bilder** aktivieren.



2. Schieben Sie den Keyframe mit der Maus an die Position, wo die Kamerafahrt beginnen soll, also etwa in das erste Viertel des Objektes (D). Klicken Sie nun im Screen auf das Panorama (E), worauf der Inhalt verkleinert wird und ein gelber Rahmen mit acht Anfassern erscheint. Der gestrichelte Rahmen (E) markiert den Bereich, der später im Screen bei der Präsentation sichtbar ist.



3. Zunächst müssen Sie den Ausschnitt so einrichten, wie er zu Beginn der Kamerafahrt sein soll. Da sich das Bild bei der Aufblendung noch nicht bewegen soll, müssen die Werte der Anfangsposition, die Sie gleich einrichten werden, auch für den Beginn des Objektes gelten. Dies erreichen Sie durch die Aktivierung des

Werkzeuges  **Keyframes konstant ab Objekt-Beginn**, was am schnellsten durch die Taste **B** geht. Halten Sie also die **B**-Taste gedrückt und ziehen Sie im Screen einen Anfasser in der Ecke (F), um das Bild noch etwas zu vergrößern und lassen Sie die **B**-Taste anschließend wieder los. Fassen Sie das Bild in einem Bereich ohne Anfasser an (G) und verschieben Sie es nach links. Halten Sie auch hierbei wieder die **B**-Taste gedrückt. Die Aktivität des Werkzeuges **Keyframes konstant ab Objekt-Beginn** ist am Symbol neben dem Mauszeiger erkennbar (G).

Tipp: Sie können beim Ziehen mit der Maus über den Screen hinausgehen und mit einem Mal die gewünschte Größe bzw. Position einstellen.



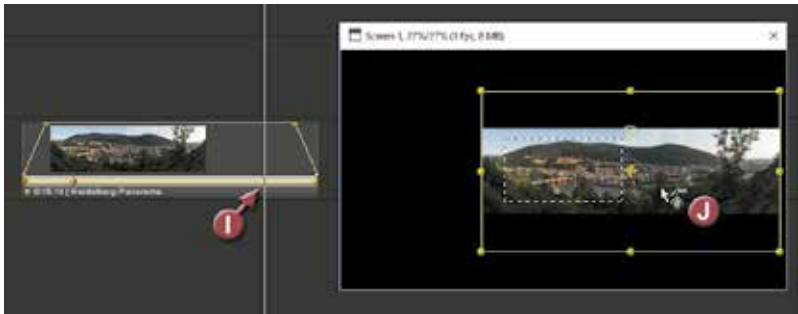
4. Nach dem Loslassen der Maustaste wird der Inhalt des Screens immer so verkleinert, dass die Anfasser weiterhin sichtbar sind. Das geschieht durch Auto-Zoom-Funktion und betrifft nur die momentane Darstellung zum Editieren, nicht jedoch die Kamerafahrt selbst. In der Titelleiste des Screen-Fensters können Sie anhand der Prozentwerte ablesen, wie stark die Darstellung verkleinert ist (H), die beiden Werte stehen für X- und Y-Vergrößerung. Der später in der Show sichtbare Bereich wird durch das schwarz-weiß gestrichelte Rechteck gekennzeichnet (G). Lassen Sie sich also nicht irritieren, maßgebend für die Show ist immer das, was im gestrichelten Rahmen sichtbar ist.

5. Nachdem der Anfangsausschnitt erstellt ist, können Sie den Endausschnitt einrichten. Platzieren Sie zunächst den Locator im letzten Viertel des Bildobjektes, wo die Kamerafahrt enden soll (I). Klicken Sie in den Screen, worauf der zweite Keyframe automatisch erstellt wird. Verschieben Sie das Bild nach rechts, indem Sie es wieder in der Fläche anfassen (J). Vergrößern Sie das Bild auch noch etwas durch Ziehen eines Anfassers in einer Ecke, damit die Brücke später gut sichtbar ist und der Fahrweg größer wird. Orientieren Sie sich dabei an der Abbildung. Halten Sie beim Justieren des Endausschnitts die **E**-Taste gedrückt, damit das

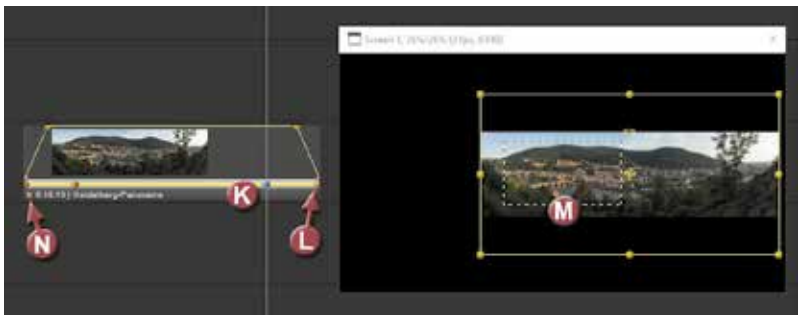


Werkzeug **Keyframes konstant bis Objekt-Ende** aktiviert wird und die Werte automatisch in das Ende des Objekts kopiert werden. Wie Sie bei den Einstellarbeiten merken, passt Auto-Zoom die Darstellung im Screen immer an, damit die Anfasser sichtbar bleiben.

Wings 7



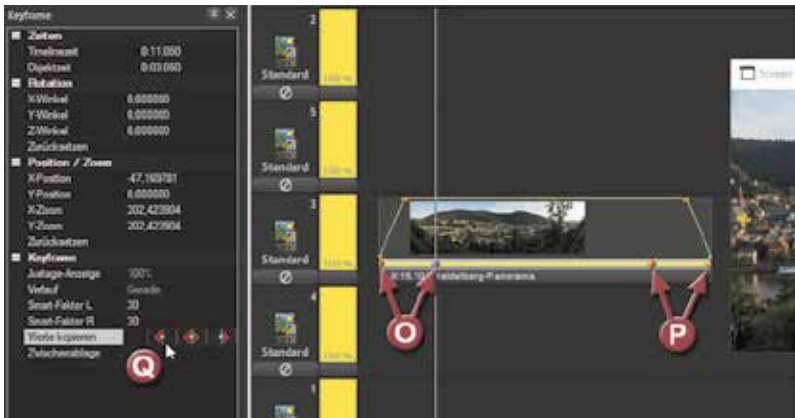
6. Wenn Sie jetzt in die Timeline schauen, können Sie den zweiten Keyframe erkennen (K). Er markiert das zeitliche Ende der Bewegung, denn seine Werte sind ja durch das gewählte Werkzeug  **Keyframes konstant bis Objekt-Ende** automatisch auch in den End-Frame kopiert worden (L). Der Endausschnitt (M) ist zwischen Keyframe (K) und End-Frame (L) identisch, das Bild steht in diesem Bereich also. Der orange Punkt in der Infozeile (N) wird übrigens immer dann angezeigt, wenn das Objekt für In-Screen-Editing selektiert ist. Im Screen hat das entsprechende Objekt dann den gelben Rahmen mit den Anfassern. Dies ist später hilfreich, wenn Sie sich an komplexere Collagen mit vielen übereinanderliegenden Objekten wagen.



7. Jetzt haben Sie Ihre Kamerafahrt fertig und können sie wiedergeben. Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, schließt sich der Keyframe-Editor, sobald Sie in einen leeren Bereich der Bildspur klicken. Schieben Sie den Locator vor das Objekt und starten Sie die Wiedergabe mit der Leertaste. Lassen Sie die Screen-Darstellung zunächst verkleinert, dann können Sie sehr schön beobachten, wie sich das Bild unter der gestichelten Screen-Begrenzung hinweg bewegt. Stoppen Sie die Wiedergabe anschließend mit **Esc**.

Tipp: Wenn Ihnen die Steuerspuren zu klein erscheinen und Sie Schwierigkeiten haben die Keyframes mit der Maus zu treffen, können Sie diese größer darstellen lassen. Klicken Sie auf **Extras - Optionen - Globale Optionen - Arbeitsoberfläche**. Setzen Sie vor **Große Steuerspuren und Keyframes** ein Häkchen.

- Falls sich das Bild auch während der Ein- oder Ausblendungen bewegt, sind die Werte vom Anfangs-Frame und dem ersten Keyframe (O) nicht identisch oder vom zweiten Keyframe und dem End-Frame (P) nicht gleich, was durch falsche Anwendung der Werkzeuge (Drücken der Tasten **B** und **E**) entstanden ist. Dies können Sie jedoch schnell reparieren.



- Wenn sich das Bild beispielsweise während der Einblendung schon bewegt, markieren Sie den ersten Keyframe wie abgebildet (O), wodurch dessen Parameter in der Eigenschaftentabelle erscheinen. Klicken Sie auf **Werte kopieren** und anschließend auf den Button  **Werte in den Beginn kopieren (Q)**. Wenn Sie nun die Kamerafahrt prüfen, sollte das Problem behoben sein. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn beim Aktivieren der Werkzeuge mal etwas schief geht.
- Setzen Sie die Screen-Darstellung nun wieder auf Standardgröße zurück, indem Sie mit der rechten Maustaste in den Screen klicken und **Pan/Zoom zurücksetzen** wählen. Positionieren Sie den Locator vor dem Objekt und starten Sie dieses Mal den Präsentations-Modus mit **F5** und die Wiedergabe mit der Leertaste. Anschließend stoppen Sie durch zweimaliges Drücken von **Esc**.
- Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass die Bildqualität nicht optimal war. Durch das Zoomen in das Bild hinein haben die Grafikdaten eine zu geringe Auflösung.

Wings 7

Um diesen Mangel zu beseitigen, lassen Sie nun die Grafikdaten optimieren. Klicken Sie im Hauptmenü **Media-Pool** auf **Grafikdaten optimieren...**

12. Im Dialog sind keine weiteren Einstellungen erforderlich. Klicken Sie einfach auf **Start**, damit Wings die erforderliche Größe errechnet und im Hintergrund die passenden Grafikdaten erstellt.
13. Wenn Sie nun die Wiedergabe im Vollbildmodus starten, sollte die Kamerafahrt in guter Schärfe erscheinen. Welche Größe für die Grafikdaten errechnet wurde, können Sie in der Eigenschaftentabelle erkennen. Markieren Sie das Bildobjekt und klicken Sie in der Eigenschaftentabelle auf die Registerkarte  **Bild**. Unter **Ausgabe** ist bei **Grafikdaten** die aktuelle Größe angegeben, also z. B. **6546 Pixel**. Diese Angabe bezieht sich immer auf die lange Seite eines Bildes. Wenn die Angabe der Auflösung des Originalbildes entspricht, reicht die Auflösung nicht mehr aus und das Bild wird bei der Präsentation von der Grafikkarte hochskaliert. Da dies einen Schärfeverlust bedeutet, können Sie überlegen, ob Sie die Kamerafahrt ändern und nicht so stark reinzoomen. Anschließend müssen Sie **Grafikdaten optimieren** erneut ausführen.
14. Verfeinern Sie nun die Kamerafahrt. Die Geschwindigkeit können Sie erhöhen, indem Sie die beiden Keyframes dichter zusammenschieben, so dass die Zeit für die Fahrt verkürzt wird. Falls Sie Anwender der Pro-Lizenz sind, können Sie für das Verkürzen des Objekts samt Keyframes noch ein neues Werkzeug kennen lernen. Aktivieren Sie das Werkzeug  **Objekte strecken/stauchen** durch Halten der **W**-Taste und fassen Sie das Ende des Bildobjektes an, um das Objekt auf etwa 7 bis 8 Sekunden zu verkürzen. Die Dauer ist in der Infozeile erkennbar.
15. Bei der Wiedergabe des Objekts erkennen Sie, dass die Kamerafahrt nun etwa doppelt so schnell läuft, weil das gesamte Objekt inklusive Kurven und Keyframes gestaucht wurde. Vielleicht ist Ihnen bei der Kamerafahrt auch aufgefallen, dass die Bewegung etwas abrupt beginnt und endet. Das können Sie mit sogenannten SmartMove-Keyframes ändern.
16. Markieren Sie den ersten Keyframe, damit die Parameter in der Eigenschaftentabelle erscheinen. Klicken Sie in der Tabelle unter **Keyframe** auf **Verlauf** und anschließend auf  und wählen Sie **SmartMove**. Wiederholen Sie das Gleiche beim zweiten Keyframe.
17. Wenn Sie nun die Kamerafahrt abspielen, läuft sie weich und ruckfrei. Bei den nächsten Kamerafahrten können Sie diese Art der Keyframes auch gleich beim Erstellen wählen, indem Sie das Werkzeug **SmartMove-Keyframes** aktivieren.

Der erfolgreiche Start

Das machen Sie am besten vor dem In-Screen-Editing, damit gleich Keyframes mit SmartMove-Charakteristik erstellt werden. **Hinweis:** bei Verwendung des Presets für die Kamerafahrt, siehe oben, sind SmartMove-Keyframes bereits enthalten.

Wenn Sie das Prinzip der Keyframes und des In-Screen-Editings verinnerlicht haben, werden Sie sehr schnell zu den gewünschten Ergebnissen kommen.

Videos bearbeiten und integrieren

Wir beziehen uns in dieser Übung auf Videos von den Beispielmедien, die Sie auf dem Stumpfl-Server unter **MEDIA Samples Workshop** finden und vermutlich schon heruntergeladen haben, siehe auch Beispielprojekte und Medien herunterladen. Falls diese nicht vorhanden sind, können Sie natürlich auch andere Videos verwenden.

Video-Objekte lassen sich prinzipiell genauso wie alle anderen Objekte bearbeiten, so dass Sie das Gelernte aus den ersten Lektionen vertiefen und üben können. Für die Videobearbeitung lernen Sie neu:

- Projekt anlegen
- Videos hinzufügen, abspielen und Performance testen
- Bildgenaues Schneiden
- Videoton bearbeiten und synchronisieren
- Videobild optimieren

Wie schon erwähnt, können Sie misslungene Arbeitsschritte oder "Fehlclicks" mit der **Rückgängig**-Funktion rückgängig machen oder auch wiederherstellen, so dass Sie unbeschwert ans Werk gehen können.

Vorbereitungen

Starten Sie Wings und legen Sie ein neues Projekt mit dem Assistenten für **Audiovision** an. Achten Sie dabei in den Dialogen auf folgende Einstellungen:

- **Screen** → Seitenverhältnis = **16:9**
- **Timeline-Spuren** → Anzahl der Videospuren = **0** (...können später automatisch erzeugt werden)

In diesem Projekt werden Sie Videos und Bilder mit verschiedenen Seitenverhältnissen einfügen, was Anpassungen verlangt. Sie können das in den Lektionen zuvor Gelernte auch bei der Videobearbeitung anwenden und vertiefen.

Videos hinzufügen und abspielen

Hinweis: Die Screenshots basieren zum Teil noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshop ist dennoch problemlos möglich.

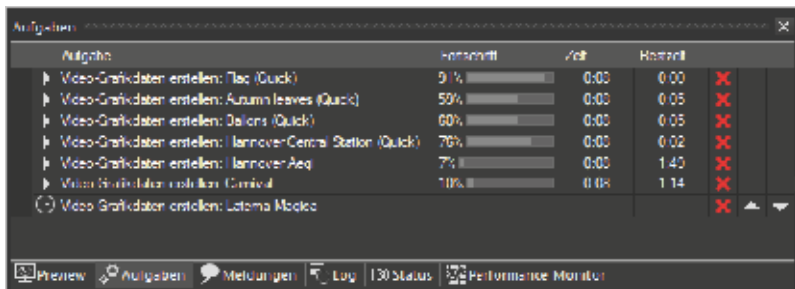
Importieren Sie zunächst die Videos in das soeben erstellte Projekt.

1. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie  **Video**. Klicken Sie dann im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen ► Beispiele** und doppelklicken Sie den Ordner **MEDIA Samples Workshop** und dann **Videos**. Ziehen Sie nun alle Videos in den Media-Pool.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass diese Videos urheberrechtlich geschützt sind und nur für die Übungen mit Wings verwendet werden dürfen.

2. Im Media-Pool erscheinen nun vier Videos und Wings berechnet im Hintergrund schon die Quick-Vorschaudaten für das erste Video. Damit die Grafikdaten sofort von allen Videos im Media-Pool erstellt werden, klicken Sie in der Symbolleiste auf  **Optionen** und wählen links **Projekt-Optionen - Grafikdaten**. Unter **Video** klicken Sie auf  und wählen **Beim Einfügen in den Media-Pool**. Schließen Sie den Dialog mit **OK**.

3. Klicken Sie nun auf  **Grafikdaten erstellen** (ggf. zweimal klicken), so dass der Button eingerastet ist  (schwarzer Button statt grau). Daraufhin werden für alle Videos, die sich im Media-Pool befinden, Grafikdaten erstellt. Wie viele Dateien noch bearbeitet werden müssen, erkennen Sie in der Registerkarte  **Aufgaben** im Bereich des Preview-Fensters.



In dieser Liste befinden sich alle Aufträge von zubearbeitenden Videodateien. Wenn ein Fortschrittsbalken sichtbar ist, wird der Auftrag aktuell bearbeitet. Das Uhrensymbol weist auf einen Auftrag in Warteposition hin. Hinter dem Da-

Wings 7

teinamen können Sie am Zusatz **(Quick)** erkennen, ob Quick-Vorschaudaten mit deutlich reduzierter Bildfrequenz berechnet werden oder gleich die eigentlichen Vorschaudaten. Wie viele Dateien gleichzeitig bearbeitet werden können, hängt von Ihrem Prozessor ab (Anzahl der verfügbaren Prozessorkerne bzw. Threads).

Durch Klicken auf  lässt sich der Auftrag löschen. Ein Klick auf  verschiebt den Auftrag an die erste Warteposition, so dass er als nächstes abgearbeitet wird. Mit  können Sie den Auftrag nach unten an das Ende der Liste verschieben.

4. Im Media-Pool können Sie erkennen, welche Videos schon finale Grafikdaten haben, denn dort sind die zusätzlichen Symbole schon erloschen. Videos mit Kreuzen sind noch in Bearbeitung (A) oder es sind nur Quick-Vorschaudaten vorhanden. Wenn Sie ein Video in der Liste markieren, wird in der Registerkarte  **Preview** eine kleine Vorschau angezeigt, ähnlich wie bei Bildern oder Audiodateien. In der Liste gibt es verschiedene Spalten mit den Parametern des Videos wie Bitrate, Bilder/s und Größe (B)



5. Ziehen Sie das Video **Carnival** in den freien, schwarzen Bereich der Timeline unterhalb der letzten Spur (C). Daraufhin erstellt Wings ein Video- und ein Tonobjekt und legt beide Objekte in neuen Spuren synchron und gruppiert ab.



Der Gruppen-Index wird am Beginn der Infozeile angegeben (D). Wenn Sie eines der Objekte anfassen, werden beide markiert. Das ist beim Verschieben praktisch, weil Bild und Ton synchron bleiben.

- Platzieren Sie den Locator vor dem Video und spielen Sie es mit **F5** und anschließend Drücken der Enter-Taste ab. Wie Sie vielleicht bemerkt haben, ist das Video etwas gelbstichig, weil der Weißabgleich bei der Aufnahme nicht optimal eingestellt war. Später lernen Sie, wie der Farbstich entfernt werden kann.
Wichtiger Hinweis: Wenn Sie die Wiedergabe mit der Maus oder der Leertaste starten, erscheinen die Videos nur in Vorschaugqualität. Die volle Qualität ist nur im Präsentationsmodus sichtbar, also bei Start mit **F5**.
- Ziehen Sie nun das Video **Laterna Magica** in die vorhandene Videospur hinter das zuvor erstellte Videoobjekt **Carnival**. Da der Ton in diesen Fall nicht automatisch erstellt wird, müssen Sie die Videodatei noch einmal in die Tonspur darunter ziehen, worauf auch das Tonobjekt erstellt wird. Wenn Sie das Video nun wiedergeben, wird der Ton vermutlich nicht synchron zum Bild sein, weil Video- und Tonobjekt nicht exakt ausgerichtet sind.
- Markieren Sie das Videoobjekt und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf das zugehörige Tonobjekt und wählen Sie **Ausrichten**, worauf beide Objekte exakt am Beginn ausgerichtet werden.



- Damit die Objekte synchron bleiben, sollten Sie diese gruppieren. Markieren Sie bei gedrückter **Strg**-Taste beide Objekte, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Objekte und wählen Sie **Gruppierung ► Neue Gruppe erstellen**.

Merke: Video und Ton werden in Wings immer in getrennten Objekten bearbeitet. Der extrahierte Videoton kann wie jeder andere Ton bearbeitet werden.

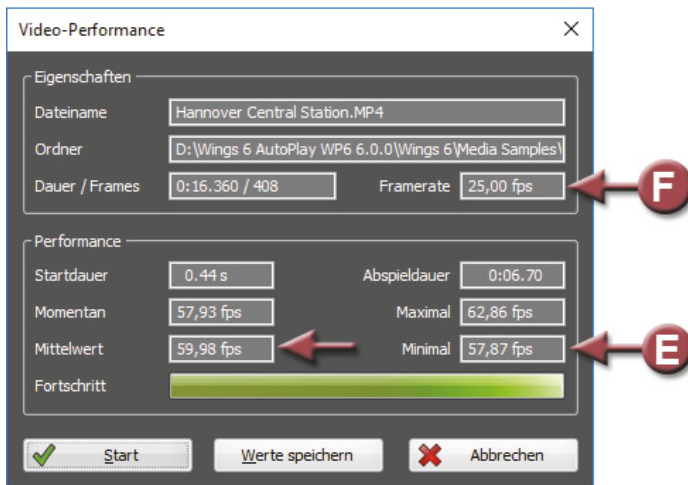
Tipp: Wenn Sie später bei Ihren Projekten viele Videos als Rohmaterial in den Media-Pool importiert haben, können Sie im Media-Pool alle Videos markieren und gemeinsam in die Timeline ziehen. Es erscheinen dann alle Videos hintereinander in einer Spur und können für den Rohschnitt gesichtet werden.

- Sie können nun auf gleiche Weise noch andere Video in die Timeline ziehen, beispielsweise **Hannover Central Station.mp4**. Dieses und einige andere Videos

Wings 7

haben UHD-Auflösung, die an die Rechner Performance etwas höhere Ansprüche stellt. Sollten die Videos nicht flüssig laufen, können Sie den Performance-Test zu Rate ziehen.

11. Klicken Sie im Media-Pool mit der rechten Maustaste auf die Videodatei **Hannover Central Station** und wählen Sie **Performance-Test**. Klicken Sie hier auf **Start**, worauf getestet wird, wie schnell es dekodiert werden kann.



12. Interessant sind die Werte unter **Performance**. Der Minimalwert (E) sollte etwa 25 bis 30 Prozent über der Framerate (F) liegen, also in unserem Fall etwa 33 Bilder pro Sekunde. Dieser Rechner könnte beim Überblenden von zwei solchen Videos schon Schwierigkeiten bekommen. Schließen Sie den Testdialog mit **Abbrechen**. Beim Dekodieren von Videos spielt übrigens der Hauptprozessor die maßgebliche Rolle und weniger die Grafikkarte.

Videos bildgenau schneiden

Sicher haben Sie bemerkt, dass im Video **Laterna Magica** am Beginn und am Ende noch andere Szenen sichtbar sind. Daher sollten Sie diese Teile abschneiden. Das funktioniert bildgenau, denn die Vorschaudaten enthalten alle Einzelbilder des Videos. Die Vorschaudaten sind nur geringer aufgelöst, damit sich auch komplexe Shows mit vielen HD- oder 4K-Videos noch flüssig bearbeiten lassen.

1. Stellen Sie den Locator auf den Anfang des Videoobjekts und klicken Sie dreimal auf den Button  oder drücken Sie dreimal auf die Plus-Taste des Num-

mernblocks, um die Zeitachse für genaues Arbeiten zu strecken. Klicken Sie nun in die Infozeile des Videos **Laterna Magica**, worauf auch des Tonobjekt markiert wird.

2. Damit diese Markierung erhalten bleibt, müssen Sie den Locator oben in der Zeitskala am kleinen Dreieck anfassen. Wenn Sie den Locator nun über das Objekt bewegen, sehen Sie im Screen-Fenster wie sich der Inhalt Bild für Bild weiterbewegt. Positionieren Sie den Locator dort, wo die erste Szene ausgeblendet ist und die zweite beginnt.
3. Der Locator steht nun genau an der Schnittstelle. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Locator und wählen Sie **Links abschneiden**. Geben Sie nun den Beginn des Videos wieder und prüfen, ob das Video nun gleich mit dem Sprecher beginnt. Schneiden Sie auf gleiche Weise auch die letzte Szene mit der Grafik ab. In diesem Fall müssen Sie natürlich **Rechts abschneiden** wählen. **Hinweis:** Nur wenn beide Objekte markiert sind, werden sie gemeinsam geschnitten.
4. Kontrollieren Sie die Schnitte, indem Sie das Video wiedergeben. Im Übergang von Sprecher zum Projektor nimmt die Frau den Arm nach unten und stützt ihn in der Hüfte auf. Diese Bewegung schneiden Sie bitte raus wie Sie es zuvor gelernt haben. Positionieren Sie den Locator wie in der Abbildung und wählen Sie beim ersten Schnitt (C) **Teilen** und beim zweiten Schnitt (D) **Links abschneiden**.



5. Sie können die entstandenen Objekte nun hart anschließen oder überblenden, probieren Sie beides mal aus. Es funktioniert genauso wie bei Bildern oder Ton.

Für einen harten Übergang ist das Werkzeug  **Einrasten aktiviert** nützlich, das Sie mit der **L-Taste** aktivieren können. Um die Zeitskala wieder auf normale

Größe einzustellen, klicken Sie auf  oder auf die **X**-Taste (Multiplikation) des Nummernblocks.

Info

Hier noch schnell ein Tipp für später: Wenn in Ihren Projekten viele Video-clips als Rohmaterial in einer Spur liegen und Sie beim Sichten die schlechten Stellen wegschneiden, entstehen viele Lücken zwischen den Videoobjekten. Es gibt eine Funktion, mit der Sie Lücken automatisch schließen können: Markieren Sie die Video- und die dazu gehörende Tonspur durch Klicken in den Spurkopf bei gedrückter **Strg**-Taste. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste in eine Lücke auf diesen Spuren und wählen Sie **Lücken schließen - Auf der gesamten Spur**, siehe in der Hilfe auch *Video und Ton effektiv schneiden*.

Videos optimieren

Für das Optimieren des Videobildes sind die Echtzeit-Effekte von Wings nützlich, denn Sie erlauben die nondeskriktive Bearbeitung ohne erneutes Rendern der Videodatei. Die Effekte werden von der Grafikkarte während der Wiedergabe in Echtzeit berechnet. Das ist ein großer Vorteil gegenüber klassischen Videoschnittprogrammen. Die Eco- und Starter-Lizenzen bieten nicht alle Effekte, die nachfolgend behandelt werden.

1. Wie Eingangs schon erwähnt, ist das Video **Carnival** in Folge eines falschen Weißabgleichs der Videokamera etwas zu gelblich geraten und auch nicht besonders brillant. Für die Verbesserung von Schärfe und Farbsättigung gibt es ein Preset. Klicken Sie im Media-Pool unter der Kategorie  **Effekte** auf den Ordner **#Importiert**, worauf rechts die Effekte erscheinen. Ziehen Sie den Effekt-Preset **Video-Optimierung** auf das Videoobjekt **Carnival**, worauf sich Bild verbessert. Welche Effekte genau wirken, können Sie anzeigen lassen. Klicken mit der rechten Maustaste auf das Videoobjekt und wählen Sie **Effekte aktivieren / anzeigen**, worauf die Effekte mit ihren Parametern in der Eigenschaftentabelle sichtbar werden.



2. Mit dem Basis-Effekt **Sharpness** können Sie die Schärfe einstellen (A) und mit **Saturation** die Farbsättigung (B). Die kleinen Regler erscheinen erst, wenn Sie in Fläche hinter dem Wert klicken, also da wo sich die Regler verbergen. Wenn der Regler angezeigt wird, können Sie ihn mit der Maus schieben. Für eine Feinabstimmung können Sie auch das Mausehradrehen, was sehr fein funktioniert.
3. Für die Beurteilung der Schärfe sollte das Screen-Fenster möglichst groß sein, idealerweise Ausgabegröße, also z. B. 1920 x 1080 Pixel. Die Ausgabegröße können Sie herstellen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Screen-Fenster klicken und **Ausgabegröße wiederherstellen** wählen. Wenn Sie einen Monitor haben, der nicht groß genug ist, erscheint eine Fehlermeldung. In diesem Fall müssen Sie das Screen-Fenster manuell möglichst groß einstellen. Platzieren Sie das Screen-Fenster so, dass die Eigenschaftentabelle frei bleibt. Wenn der Screen rechts nicht ganz dargestellt wird, ist das für die Einstellarbeiten nicht tragisch.
4. Starten Sie nun die Präsentation im Fenster, indem Sie **Strg + F5** drücken. Die Darstellung erfolgt nun in voller Qualität anhand der Originaldaten des Videos. Wenn Sie oben in der Eigenschaftentabelle das Häkchen vor **Aktiviert** entfernen bzw. setzen können Sie die Wirkung ohne oder mit Effekten sehen. Gerade für das Maß der richtigen Schärfung sollten Sie das Video auch laufen lassen, denn eine zu hohe Schärfe an bewegten Details wirken schnell grisselig. Probieren Sie auch andere Videos zu verbessern und auf optimale Schärfe zu trimmen.

Tipp für Nvidia-Grafikkarten: Meist werden Tonwerte des Videobildes von Nvidia-Grafikkarten standardmäßig falsch interpretiert, so dass ein Video flau und kontrastarm erscheint. Am besten ist es, wenn Sie dies in der Nvidia-Systemsteuerung korrigieren, weitere Hinweise finden Sie in der Hilfe unter **Windows optimieren**. Bei Notebooks ist diese Einstellmöglichkeit jedoch meist nicht vorhanden und deshalb können Sie zu flauere Videobilder mit dem Effekt

Wings 7

Level (ab Advanced-Lizenz) oder mit dem Basis-Effekt **DefaultYUV** korrigieren. Wenn Sie von dem Problem betroffen sind, können Sie statt des Presets **Video-Optimierung** das Preset **Video-Optimierung + Kontrasterhöhung** verwenden, das den Effekt **Levels** schon enthält (funktioniert ab Advanced-Lizenz).

5. Wenden wir uns nun der Korrektur des Farbstiches zu. Klicken mit der rechten Maustaste auf das Videoobjekt **Carnival** und wählen Sie **Effekte aktivieren / anzeigen**. Klicken Sie in der Eigenschaftentabelle auf den Pfeil vor **Effekt 2**. Klicken Sie anschließend darunter auf **Effekt** und wählen Sie durch Klick auf den Button  den Effekt **MultiplyColor**. Bekommen Sie nun keinen Schreck - das Bild sieht völlig grün aus. Diese Filterfarbe müssen Sie noch passend auf hellblau einstellen, also komplementär zum Farbstich.



6. Klicken Sie bei **Color** auf das grüne Feld (C) und verschieben Sie das Quadrat im Farbkreis auf hellblau. Die Veränderung können Sie im Screen sofort erkennen. Abschließend klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen. Die Wirkung aller Effekte können Sie wieder durch Entfernen und Setzen des Häkchens vor **Aktiviert** prüfen. Am besten starten Sie dafür die Präsentation wieder im Fenster mit **Strg + F5**.



In der Darstellung oben sehen Sie das Bild links ohne und rechts mit Effekten.

Nun haben Sie einige grundsätzliche Bearbeitungsschritte für die Integration von Videos kennen gelernt. Wichtig ist zu wissen, dass der Videoton extrahiert werden muss und dann wie jeder andere Ton bearbeitet werden kann. In den untenstehenden Themen finden Sie weiterführende Informationen zur Videobearbeitung.

Siehe in der Hilfe auch

Videobild bearbeiten und optimieren

Video und Ton effektiv schneiden

Kommentar schneiden

Klangbearbeitung

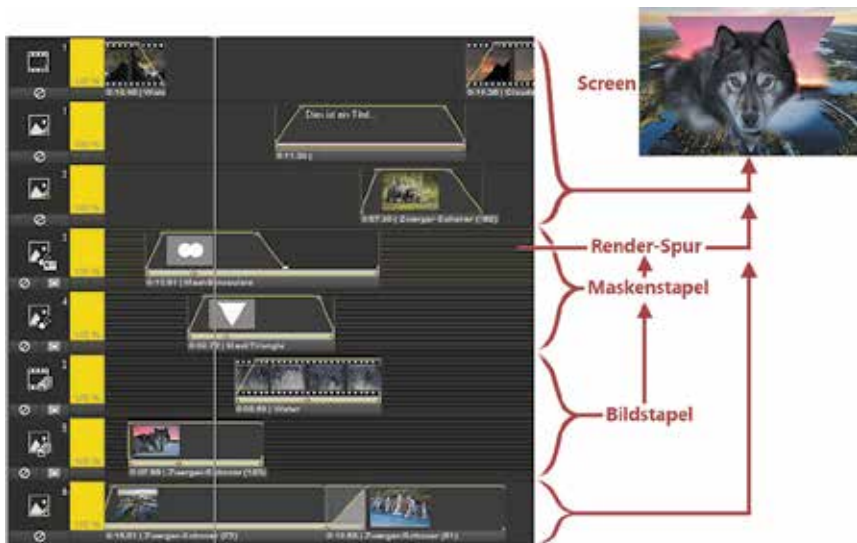
Transparenz von Bildmischungen mit dynamischen Masken steuern

Wings bietet umfangreiche Funktionen, um Bilder und Videos transparent zu maskieren. Ansatzweise haben Sie es ja schon in der Übung **Bildfolgen und Objekte bearbeiten** beim Titel kennen gelernt, der durch seine transparenten Bereiche mit beliebigen Hintergründen kombiniert werden konnte. In dieser Übung wollen wir aber noch einen Schritt weiter gehen und komplette Bildmischungen mit dynamischen Masken transparent maskieren. Die Masken können dabei unabhängig von den Bildinhalten mit Keyframes animiert, also bewegt, gezoomt oder rotiert werden.

Hinweise:

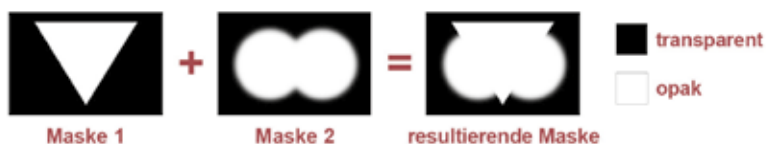
- Bitte beachten Sie, dass für diese Übung mindestens eine **Advanced-Lizenz** erforderlich ist.
- Die Screenshots basieren teilweise noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie zunächst einen Blick auf die grundsätzliche Arbeitsweise von dynamischer Maskierung werfen:



Wings 7

- Bild- und Videospuren, die maskiert werden sollen, geben statt auf den Screen zunächst auf einen internen, virtuellen **Bildstapel** aus. Wenn der Spurinhalte auf einen Bildstapel ausgegeben wird, ist dies am zusätzlichen Symbol  im Spurkopf und an der schwarzen Schraffur im Spurbereich erkennbar.
- Masken werden auf Spuren platziert, die zunächst auf einen internen, virtuellen **Maskenstapel** ausgehen. Solche Spuren sind am Symbol  und an der grauen Schraffur erkennbar. Als Masken eignen sich Bilder mit Alphakanal oder Bilder, bei denen ein Farbkanal als Alphakanal interpretiert wird. Im Maskenstapel addieren sich alle Alphakanäle und die Summe bestimmt die transparenten Bereiche:



Im Beispiel werden weiße Flächen opak dargestellt, diese Bereiche des Bildstapels bleiben also sichtbar, während die anderen Bereiche durch die transparente Maskierung unsichtbar werden. Die Alpha-Information ist also entscheidend dafür, ob der Bildstapel sichtbar ist oder nicht.

- Die oberste Maskenspur hat zusätzlich die Aufgabe, die **Bild- und Maskenstapel zu rendern** und an den Screen zu senden - erst dann wird die maskierte Bildmischung des Bildstapels sichtbar. Die Lage dieser Maskenspur bestimmt, an welcher Stelle die maskierte Bildmischung in die übrige Bildmischung eingefügt wird. **Wichtig:** In dieser Render-Spur muss immer ein Maskenobjekt liegen, damit der Bild- und Maskenstapel gerendert und an den Screen ausgegeben werden. Diese Spur ist am Symbol  und an der gelben Schraffur erkennbar. Bitte beachten Sie, dass Maskenobjekte nicht in einer Spur überblendet werden können. Wenn Sie es dennoch tun, entsteht ein harter Übergang am Ende des ersten Objekts.

So, das soll als theoretische Grundlage erst mal reichen. Nun werden Sie sich der Thematik praktisch nähern.

Bilder mit Transparenz als dynamische Masken nutzen

Hinweis: Die Screenshots basieren größtenteils noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshops ist dennoch problemlos möglich.

1. Öffnen Sie eines Ihrer Übungsprojekte oder erstellen Sie ein neues mit dem Seitenverhältnis 3:2. Klicken Sie auf **Extras - Ordner öffnen ► Beispiele** und fügen Sie Bilder aus folgenden Ordnern hinzu:
 - **MEDIA Samples Workshop\Pictures\Samples** ... sofern diese Bilder nicht schon in Ihrem Übungsprojekt enthalten sind.
 - **MEDIA Samples Workshop\Effect Textures** ... für diese Bilder erstellen Sie vorher einen neuen Ordner im Media-Pool mit dem Namen **Masken**. Es werden nur die Bilder **MaskBinoculars** und **MaskTriangle** benötigt.
2. Ziehen Sie das Bild **IMG_0538** in die unterste Bildspur und das Bild **Map of Rügen with alpha channel** in die Spur darüber (A). Wenn Sie den Locator auf die Bildobjekte stellen, wird im Screen deutlich, dass die Landkarte einen transparenten Bereich besitzt. Da das Meer noch etwas hell wirkt, richten Sie das Kurvenband auf 50 bis 60 % Deckkraft ein (B).



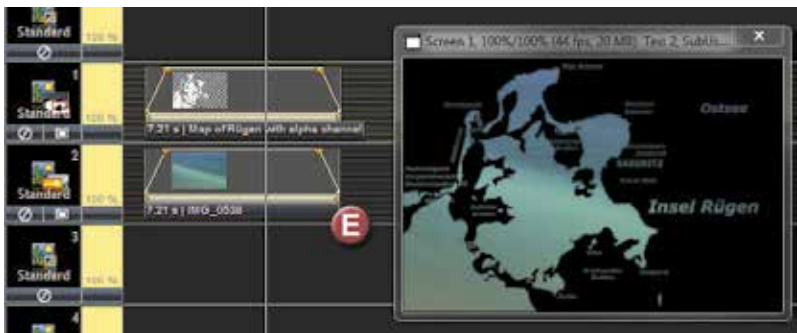
3. Nun erstellen Sie eine ähnliche Konstellation mit den Maskenspuren. Fügen Sie zwei weitere Bildspuren hinzu, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spurkopf klicken und **Spuren einfügen...** wählen. Geben Sie bei **Anzahl Bildspuren** die Anzahl **2** an und klicken Sie auf **OK**.
4. Markieren Sie nun die untere der beiden neuen Bildspuren, so dass deren Parameter in der Eigenschaftentabelle sichtbar werden und klicken Sie unten in der Tabelle auf das Pluszeichen vor **Routing / Maskierung**. Klicken Sie auf **Ziel (Direkt)** und dann auf  und wählen Sie **Bild-Stapel**, worauf die Spur das Symbol für Bildstapel erhält (D).

Wings 7

- Markieren Sie nun die obere Bildspur und wählen Sie bei **Ziel (Direkt)** die Einstellung **Maske + Rendern**, wenn Sie mit einer Advanced-Lizenz arbeiten. Wenn Sie mit einer Pro-Lizenz oder höher arbeiten, wählen Sie **Masken-Stapel** und darunter bei **Screen-Ausgabe** die Einstellung **Stapel rendern**.



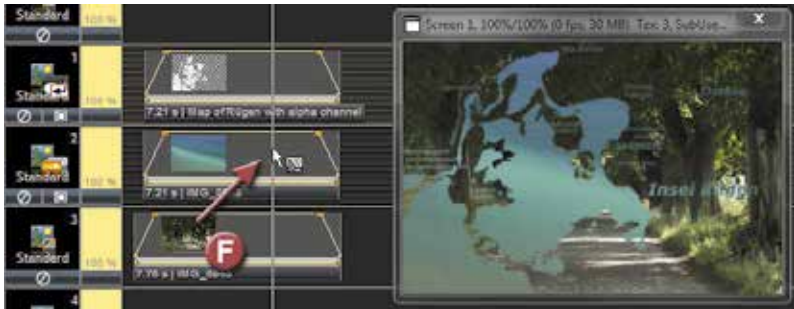
- Sie haben nun eine Spur, die die Masken aufnimmt und die maskierte Bildmischung an den Screen sendet (C). Die andere Spur gibt auf den Bildstapel aus, der maskiert wird (D). Probieren Sie es gleich mal aus.
- Ziehen Sie das Bild **IMG_0538** aus dem Media-Pool in die Bildspur, die auf den Bildstapel ausgibt, und das Bild **Map of Rügen with alpha channel** in die Maskenspur. Wenn Sie nun den Locator über die Bildobjekte schieben, sieht das Ergebnis völlig anders aus. Falls es nicht so aussieht wie in der Abbildung, kontrollieren Sie Folgendes: Unter **Projekt-Optionen - Ausgabe** muss ein Häkchen vor **Masken-Funktion für visuelle Spuren aktivieren** sitzen.



- Vom Bild mit der Landkarte wirkt nur noch der Alphakanal, die eigentliche Bildinformation hat in diesem Fall keine Relevanz. Die Maske wirkt auf das Bild **IMG_0538** mit dem Meer (E). Die schwarzen Flächen entstehen durch den leeren Screen, weil auf den Spuren darunter kein Bild mehr liegt.

Der erfolgreiche Start

9. Ziehen Sie in die untere Bildspur einfach mal das Bild **IMG_0846** und schon sind die schwarzen Flächen verschwunden. Das sieht zwar schon ganz interessant aus, aber tauschen Sie die Bilder **IMG_0538** und **IMG_0846** für den nächsten Schritt gegeneinander aus. Das geht am schnellsten, wenn Sie die **Alt**-Taste halten und ein Bild auf das andere Objekt ziehen (F).



10. Platzieren Sie nun ein zweites Bild auf der maskierten Spur. Verkürzen Sie das Objekt **IMG_846** etwas und ziehen Sie das Bild **IMG_0604** dahinter in dieselbe Spur. Schieben Sie es über das andere Bildobjekt, so dass sich eine Überblendung von etwa zwei Sekunden ergibt (G).



11. Wenn Sie nun die Wiedergabe starten, überblenden die beiden Bilder in der Silhouette der Insel Rügen. Sie können natürlich auch sehr komplexe Montagen auf mehreren maskierten Spuren arrangieren - das Prinzip erlaubt es, Bildmischungen aus Bildern, Videos und sogar Live-Video auf diese Weise zu maskieren. Doch wir wollen die Wirkung noch steigern, indem die Maske bewegt wird.
12. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Maskenobjekt und wählen Sie **Steuerspuren**. Setzen Sie ganz oben ein Häkchen vor **Position**, **Größe**, **Rotation** und klicken Sie auf **OK**. Aktivieren Sie das Werkzeug  **SmartMove**

Wings 7

Keyframes mit der Maus und setzen Sie etwa eine Sekunde vor der Überblendung einen Keyframe (H).



13. Stellen Sie den Locator etwa gut eine Sekunde hinter das Ende der Überblendung (I). Vergrößern Sie die Maske per In-Screen-Editing bis auf das Maximum von 1000 Prozent. Halten Sie die **E**-Taste beim Editieren im Screen gedrückt, damit der Wert auch gleich in den End-Frame kopiert wird. Stellen Sie das Werkzeug  **SmartMove-Keyframes** wieder auf  **Geraden-Keyframes** zurück.
14. Wenn Sie nun die Wiedergabe starten, gibt die Maske durch den Zoom das eigentliche Bild frei und währenddessen wird von der Allee auf die Klippe, den Königsstuhl, überblendet. Sie können den Ablauf noch verfeinern, indem Sie die Überblendung etwas verkürzen und beim ersten Keyframe den Smart-Faktor auf 50 bis 60 Prozent erhöhen.

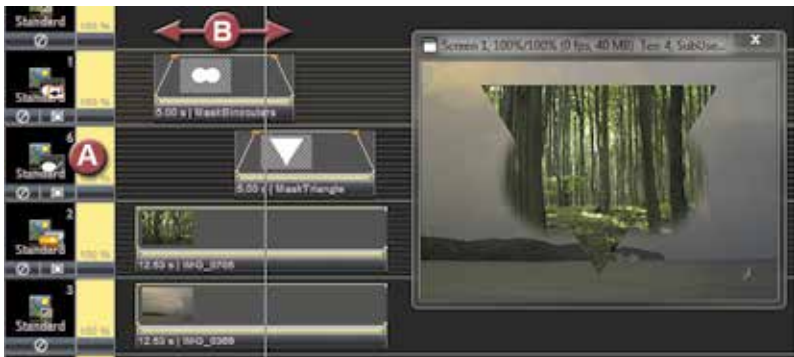
Masken kombinieren und Transparenz aus Videos

Die folgenden Schritte sind nur mit Pro-Lizenz oder höher ausführbar. Falls Sie keine Pro-Lizenz besitzen, können Sie die Übung mit der Demo-Version dennoch durchführen.

1. Platzieren Sie in den bestehenden Spuren die Bilderobjekte wie unten dargestellt. Verwenden Sie als Maske das Bild **Mask Binoculars** aus dem Ordner **Masken**, den Sie im Media-Pool zu Beginn angelegt hatten.



2. Für die Maskierung soll nun eine zweite Maske zum Einsatz kommen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurkopf mit dem Bildstapel-Symbol und wählen Sie **Spur einfügen ► Bild**.
3. Markieren Sie die neue Spur, worauf die Eigenschaftentabelle erscheint. Klicken Sie unter **Routing / Maskierung** auf **Ziel (Direkt)** und dann auf  und wählen Sie **Masken-Stapel**, worauf die Spur das Symbol für Maskenstapel erhält (A). Ziehen Sie nun aus dem Masken-Ordner das Bild **Mask Triangle** in die Spur und positionieren Sie beide Maskenobjekte wie unten abgebildet.

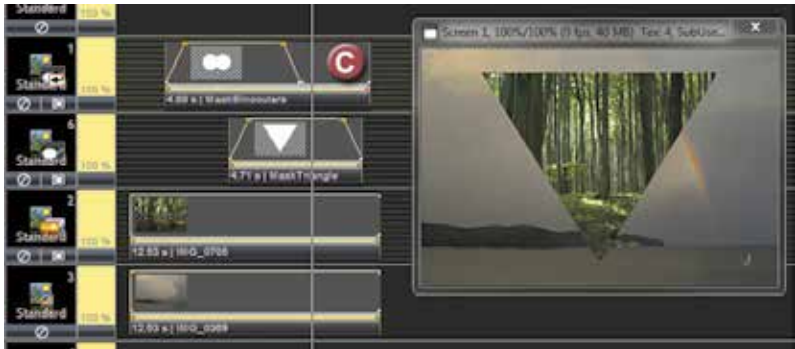


Wenn Sie die Objekte wiedergeben, werden folgende Dinge deutlich:

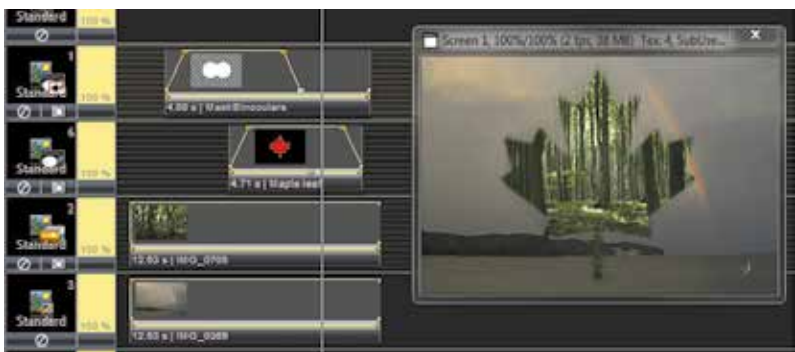
- Der Inhalt der maskierten Spuren, also hier das Waldbild, wird erst mit dem Aufblenden der Maske auf der Render-Spur sichtbar.
- Die zweite Maske wird addiert und macht einen größeren Bereich des maskierten Bildes sichtbar.
- Wenn das Objekt auf der Render-Spur abblendet, hat die zweite Maske darunter keine Wirkung mehr. Die Render-Funktion ist grundsätzlich an ein Objekt auf der Render-Spur gebunden und daher ist der Render-Bereich begrenzt (B).

Wings 7

- Wenn das zweite Maskenobjekt für seine gesamte Dauer wirksam sein soll, verlängern Sie das obere Maskenobjekt über das untere hinaus und bestimmen Sie mit dem Kurvenband die Dauer der oberen Maske (C). Nun ist der Render-Bereich lang genug, so dass am Ende die zweite Maske allein maskiert.



- Sie können auch Farbkanäle von Bildern für die Transparenzsteuerung nutzen. Im Media-Pool befindet sich das Bild **Maple leaf** mit einem roten Ahornblatt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Eigenschaften**. Klicken Sie unter **Alpha-Kanal** auf  und wählen Sie **Rot-Kanal**. Schließen Sie den Dialog mit **OK**. Nun wird der rote Farbkanal für die Transparenzsteuerung verwendet. Ziehen Sie das Bild auf das Objekt mit der dreieckigen Maske, um es auszutauschen. Das Waldbild wird nun durch den Rotkanal maskiert. Der Ausschnitt lässt sich noch verbessern, indem Sie Maske und Waldbild per In-Screen-Editing vergrößern bzw. verschieben.

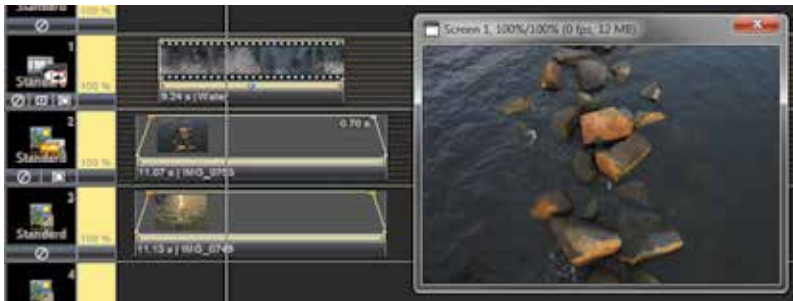


- Auch Videos können Sie zur Transparenzsteuerung verwenden. Klicken Sie auf **Extras - Ordner öffnen**  **Beispiele**. Öffnen Sie den Unterordner **fotoforum Workshop / Videos by Z&S** und ziehen Sie das Video **Water** in den Media-Pool.

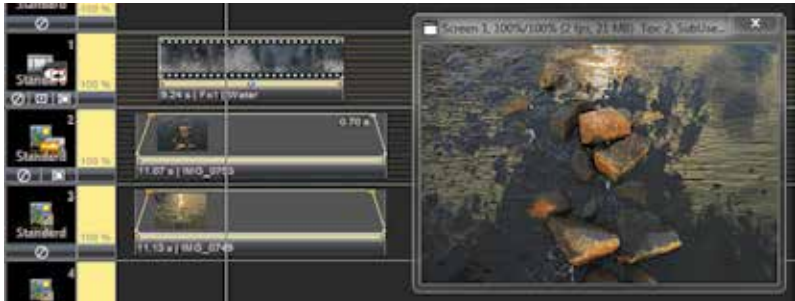
Der erfolgreiche Start

Halten Sie die Taste **Alt** gedrückt und platzieren Sie das Video auf einer Videospur, damit es formatfüllend dargestellt wird. Dieses sprudelnde Wasser soll nun die Transparenz steuern.

7. Markieren Sie den Spurkopf der Videospur, so dass deren Parameter in der Eigenschaftentabelle sichtbar werden und klicken Sie unten in der Tabelle auf das Pluszeichen vor **Routing / Maskierung**. Klicken Sie auf **Ziel (Direkt)** und dann auf  und wählen Sie **Masken-Stapel**. Darunter bei **Screen-Ausgabe** wählen Sie **Stapel rendern**. Deaktivieren Sie die anderen Maskenspuren, weil wir sie momentan nicht benötigen. Ziehen Sie zwei Bilder in die Bildspuren und ordnen Sie die Spuren und Objekte wie unten abgebildet an.



8. Das Video gibt das Bild auf der maskierten Spur mit voller Deckkraft wieder. Damit dies jedoch durch die Helligkeit des Videobildes gesteuert wird, müssen Sie Luma-Keying für das Video, das als Maskenobjekt dient, aktivieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Videoobjekt und wählen **Effekte aktivieren / anzeigen**, worauf die Registerkarte  **Effekte** erscheint.
9. Klicken Sie auf das Pluszeichen vor **Effekt 1** und dann darunter auf **Effekt**, worauf der Auswahlbutton erscheint. Klicken Sie auf  und wählen Sie **LumaKey**, worauf darunter drei weitere Einträge erscheinen, die Sie jedoch bei den Standardwerten belassen können.



10. Wenn Sie die Wiedergabe nun starten, moduliert die Helligkeit des sprudelnden Wassers die Transparenz. Statt der Helligkeit können auch bestimmte Farben die Transparenz steuern. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Transparente Bereiche durch Chroma-Keying*. Chroma- und Luma-Keying funktionieren auch bei Live-Video und Bildern.

Sie haben nun einige grundsätzliche Möglichkeiten zur Transparenzsteuerung kennen gelernt. In den Beispielen haben wir nur mit einer maskierten Spur gearbeitet, aber es können beliebig viele Spuren für Bilder, Videos und Live-Video-Input sein, die auf den maskierten Bildstapel ausgeben. Auch ist es möglich, mit mehreren "Funktionseinheiten" zu arbeiten, bestehend aus Maskenspuren, die oberste muss die Render-Funktion besitzen, und maskierten Spuren, sie geben auf den Bildstapel aus. Die Trennung solcher Funktionseinheiten erfolgt immer durch die Render-Spur, die auch bestimmt, an welcher Stelle die maskierte Bildmischung in die übrige Bildmischung eingefügt wird. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe unter *Dynamische Transparenzmasken*.

Route in Landkarte einzeichnen und animieren

Insbesondere bei Shows über ferne Länder ist es nötig, den Zuschauern einen geographischen Überblick zu geben und die Reiseroute zu erläutern. In dieser Übung zeigen wir Ihnen, wie Sie in eine Landkarte oder in ein Bild eine Route einzeichnen und animieren können.

Für diese Übung benötigen Sie zwei Landkarten von Island, die uns Claudius Diemer von der Firma **albedo 39** zur Verfügung gestellt hat. Diese Karten sind urheberrechtlich geschützt. Sie finden die beiden Karten auf dem Stumpfl-Server im Medienpaket

Workshop-Medien, siehe auch Beispielprojekte und Medien herunterladen. Nach dem Download finden Sie die Landkarten, indem Sie im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen** ► **Beispiele** klicken und dann **MEDIA Samples Workshop\Maps** öffnen.

1. Legen Sie ein neues Projekt mit einem Screen-Seitenverhältnis von 16:10 an. Am einfachsten geht dies, indem Sie auf den Button  **Neu** in der Symbolleiste klicken. Im Dialog klicken Sie links auf **Projektvorlagen** und doppelklicken dann rechts **Standard-Projekt mit Seitenverhältnis 16:10**.
2. Importieren Sie die beiden Landkarten von Island in den Media-Pool. Markieren Sie die Landkarten und ziehen Sie diese in eine Bildspur. Wenn Sie diese Landkarten nun wiedergeben, erkennen Sie Unterschiede. Eine Landkarte enthält keine Orte und die anderen sind Orte mit Beschriftung. Für unsere Übung verwenden wir die Variante 10, also mit Orten.



Hinweis: Ihre Islandkarten sind mit Wasserzeichen und einem Logo versehen. Falls Sie eine Landkarte in einer Show verwenden möchten, wenden Sie sich an **albedo 39**, um Karten für Ihre Erfordernisse zu erhalten.

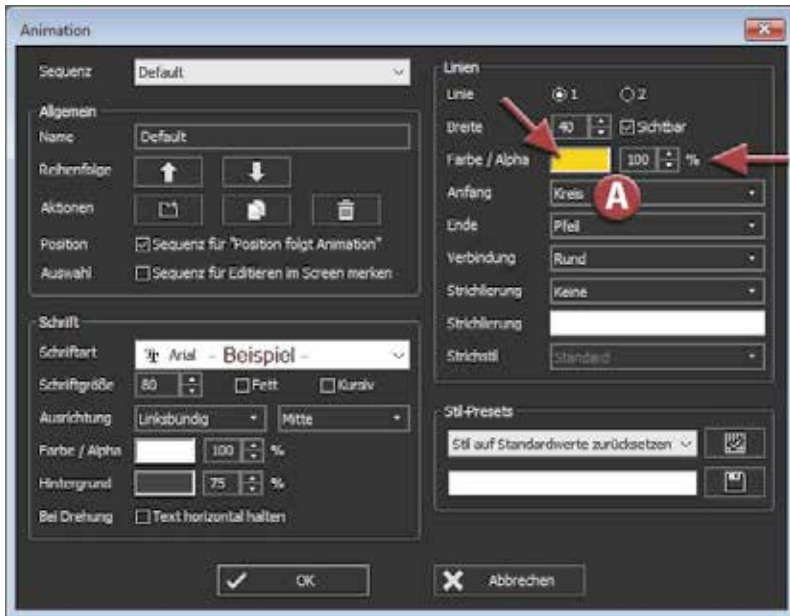
3. Das andere Bildobjekt löschen Sie bitte durch Markieren und Drücken der **Entf**-Taste. Falls eine Sicherheitsabfrage erscheint, ob Sie das Objekt aus der Timeline löschen möchten, klicken Sie auf **Ja**.

Wings 7

4. Verlängern Sie das Objekt mit der Landkarte auf etwa 10 bis 12 Sekunden, weil die Objektlänge die Dauer der Animation beeinflusst.
5. Erstellen Sie nun ein Animations-Set. Klicken Sie im Media-Pool links auf die Kategorie  **Animation**, worauf rechts der leere Pool erscheint. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die leere Fläche und wählen Sie **Hinzufügen...**, worauf das Animations-Set **Animation 1** erscheint.
6. Ziehen Sie das erstellte Set **Animation 1** auf das Bildobjekt, in das die Route eingezeichnet werden soll, worauf im Screen eine farbige Linie erscheint.



7. Welche Farbe die Linie hat, bestimmt Wings zufällig, aber sie lässt sich natürlich ändern. Klicken Sie dafür im Media-Pool mit der rechten Maustaste auf **Animation 1** und wählen Sie **Eigenschaften**. Im erscheinenden Eigenschaftendialog können Sie nicht nur die Farbe der Linie sondern auch deren Stärke und Deckkraft und vieles mehr festlegen.

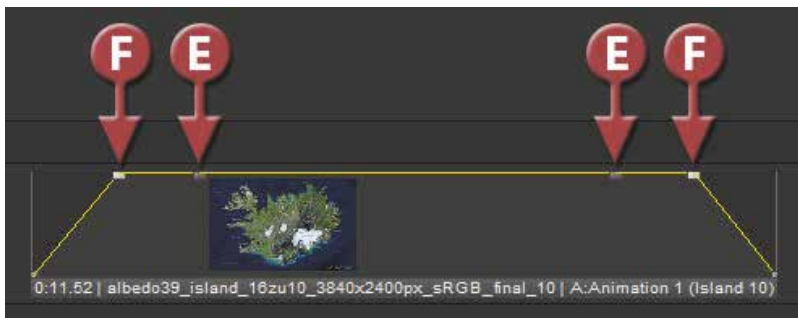


8. Unter **Linien** können Sie die **Farbe** wählen und die Deckkraft einstellen. Als Deckkraft sind 75 % voreingestellt, da können Sie ruhig 100 % angeben. Für das Ändern der Farbe klicken Sie in das Farbfeld. Die Farbe ist zwar Geschmackssache, aber sie sollte sich gut vom Hintergrund abheben. Klicken Sie abschließend auf **OK**.
9. Um die Route im Screen bearbeiten zu können, wählen Sie in der Werkzeugleiste das Werkzeug  **Animationen im Screen editieren** (Button ganz links). Alternativ können Sie auch die **R**-Taste kurz doppelt drücken oder mit der rechten Maustaste auf das Bildobjekt klicken und **Animation im Screen editieren** wählen.
10. Fassen Sie nun mit der Maus den Startpunkt an (B) und ziehen Sie ihn auf **Reykjavik**. Verfahren Sie mit dem Endpunkt genauso und ziehen Sie ihn auf **Husavik** (C). Durch Ziehen der Bezier-Anfasser (D) können Sie den Verlauf und die Kurven der Route beeinflussen.

Wings 7



11. Wenn Sie nun den Locator vor das Objekt stellen und die Wiedergabe starten, wandert der Pfeil der Route auf den Zielpunkt zu. Die Geschwindigkeit der Animation ist vom Abstand der beiden Standardknotenpunkte (E) abhängig. Wenn Sie die Knotenpunkte weiter zusammenschieben, wird die Animation schneller, aber die Ein- und Ausblendungen werden dadurch länger. Um die Ein- oder Ausblendung separat gestalten zu können, müssen Sie zusätzliche Knotenpunkte (F) per Doppelklick setzen.



12. Nun können Sie noch ein Zwischenziel einfügen. Markieren Sie die Route durch Anklicken, damit sie ganz sichtbar ist. Halten Sie die **Shift**-Taste gedrückt und klicken etwa auf halber Strecke an die Route, worauf ein zusätzlicher Kontrollpunkt entsteht. Ziehen Sie diesen Punkt auf das Zwischenziel **Isafjörður** (G). Sie

Der erfolgreiche Start

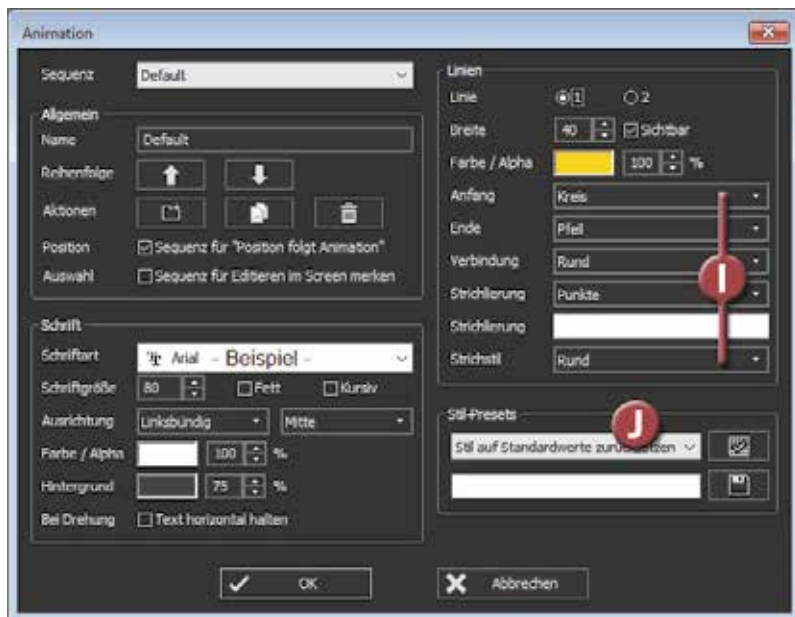
können den Kurvenverlauf mit den Bezier-Anfassern von Start- und Zielpunkt wie schon zuvor erläutert noch beeinflussen.



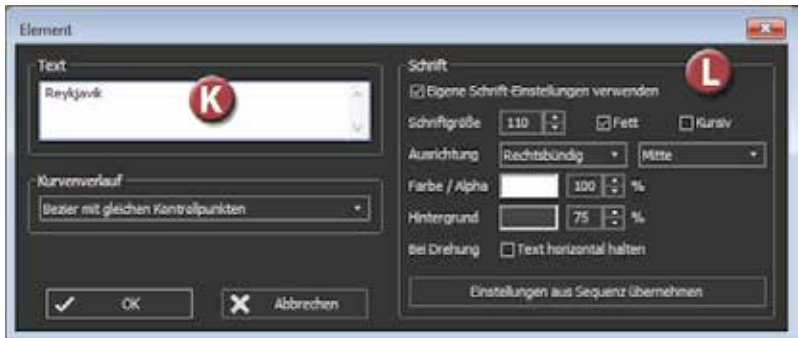
- Setzen Sie auf gleiche Weise einen weiteren Kontrollpunkt und ziehen Sie ihn auf **Stykkisholmur** (ab Advanced-Lizenz möglich). Da beide Kontrollpunkte der Zwischenziele die Charakteristik **Gerade** haben, ist der Verlauf zwischen **Stykkisholmur** und **Isafjödur** gerade, was nicht so elegant aussieht. Markieren Sie den Kontrollpunkt von **Stykkisholmur**. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf den Kontrollpunkt und wählen Sie **Individuelle Bezier-Anfasser**, worauf zwei Bezier-Anfasser erscheinen. Ziehen Sie diese Bezier-Anfasser nun so, dass ein eleganter Kurvenverlauf entsteht (H).



14. Geben Sie die Routen-Animation nun wieder und korrigieren Sie ggf. die Lage der Kontrollpunkte auf den Zwischenzielen. Sie können nun noch mit der Linienart experimentieren. Klicken Sie im Media-Pool mit der rechten Maustaste auf **Animation 1** und wählen Sie **Eigenschaften**. Wählen Sie im Dialog (I) z. B. bei **Strichelierung** die Einstellung **Punkte** und bei **Strichstil** wählen Sie **Rund**, worauf eine Linie aus runden Punkten entsteht. Durch Ändern der Parameter (I) können Sie andere Varianten ausprobieren. Weitere Informationen erhalten Sie in der Hilfe unter **Animations-Eigenschaften**.



15. Einfacher geht es mit den Stil-Presets. Wählen Sie unter **Stil-Presets** ein Preset aus (J) und klicken Sie dann auf  **Anwenden**, worauf die Wirkung im Screen sichtbar wird.
16. Sie können die Ziele auch noch deutlicher beschriften. Markieren Sie den Kontrollpunkt für **Reykjavik**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Eigenschaften des Elements**. Im Textfeld geben Sie den Namen an (K) und unter **Schrift** aktivieren Sie **Eigene Schrift-Einstellungen verwenden** (L). Die **Schriftgröße** setzen Sie auf 110 und aktivieren **Fett**. Die **Ausrichtung** setzen Sie auf **Rechtsbündig**.



17. Beschriften Sie auf gleiche Weise auch die anderen Ziele. **Tipp:** Die Eigenschaften öffnen sich auch, wenn Sie den Kontrollpunkt doppelklicken. Wenn Sie anschließend die Route wiedergeben, könnte die kleinere, vorhandene Beschriftung der Orte stören. Ziehen Sie aus dem Media-Pool die Variante 7 der Karte auf das Objekt, also ohne Ortsnamen.



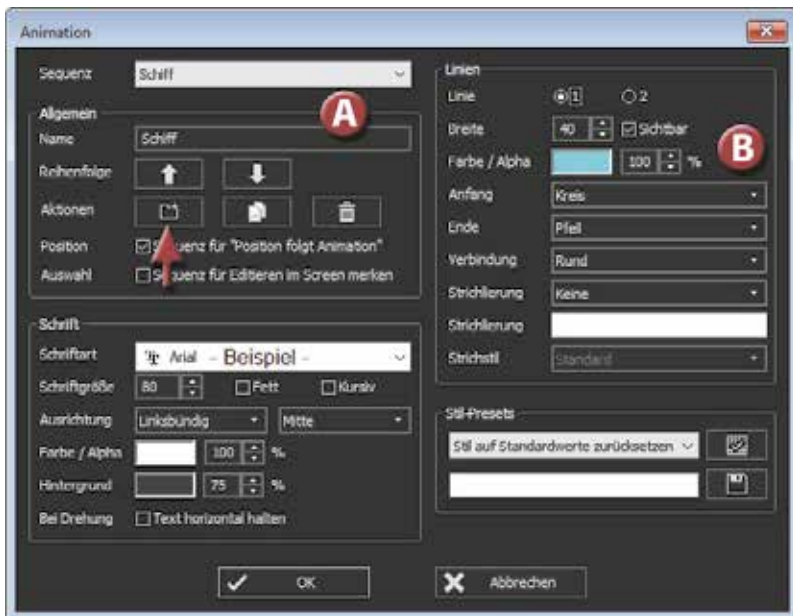
Natürlich können Sie auch Pausemarker setzen, damit die Wiedergabe bei den Orten anhält und Sie Erläuterungen geben können.

Mehrere Routen verwenden

Sollten Sie eine Pro-Lizenz besitzen, können Sie noch eine andere Variante mit zwei parallel laufenden Routen verwirklichen. Es könnte z. B. zwei Reisegruppen geben, von denen eine über Land mit Auto und die andere per Schiff reist.

1. Klicken Sie im Media-Pool mit der rechten Maustaste auf **Animation 1** und wählen Sie **Eigenschaften**. Als erstes Benennen Sie bestehende Sequenz bzw. Route

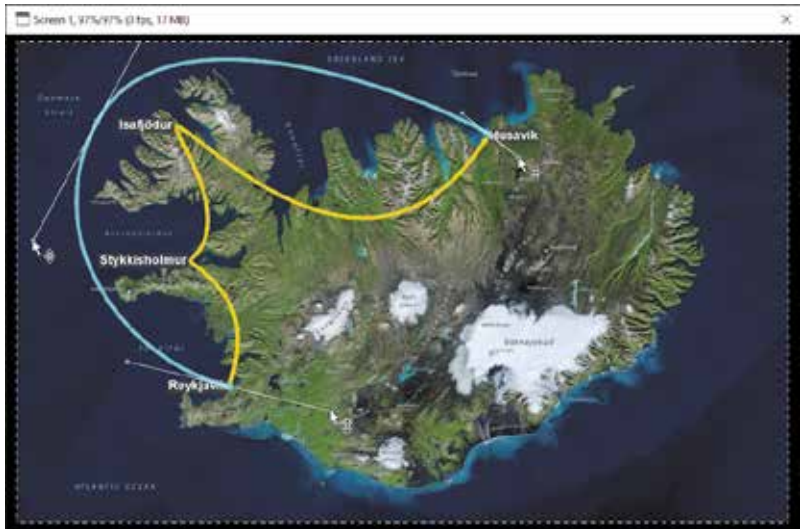
im Feld **Name** mit **Auto**. Dann klicken Sie bei **Aktionen** auf  **Neu**, worauf eine neue Sequenz für die zweite Route erstellt wird. Geben Sie der neuen Sequenz den Namen **Schiff** (A). Als Linienfarbe können Sie bei **Farbe / Alpha** ein helles Blau für die Schiffsroute wählen (B). Abschließend klicken Sie auf **OK**.



2. Nun ziehen Sie den Startpunkt auf **Reykjavik** und den Endpunkt auf **Husavik**. Dann setzen Sie bei gehaltener **Shift**-Taste einen zusätzlichen Kontrollpunkt und ziehen ihn oben links ins Meer. Da die Route vollständig durchs Meer führen soll, brauchen Sie eine andere Kurvencharakteristik für den Punkt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Kontrollpunkt und wählen Sie **Gleiche Winkel**. Anschließend ziehen Sie die beiden Bezier-Anfasser so, dass

Wings 7

sich ein harmonischer Verlauf ergibt. Auch die Bezier-Anfasser von Start- und End-Punkt müssen Sie dafür ändern.



3. Bevor Sie die Wiedergabe nun starten, sollten Sie die Screen-Darstellung zurücksetzen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Screen-Fenster klicken und **Pan/Zoom zurücksetzen** wählen. Bei der Wiedergabe des Objektes bewegen sich nun Routen auf den gemeinsamen Zielpunkt zu. Auf diese Weise können Sie mehrere Routen in einer Animation erzeugen, auch Sternfahrten lassen sich so realisieren.

Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation

Bei einer Speaker Support-Präsentation kann der Moderator während der Vorführung Einfluss auf deren Ablauf nehmen. Im einfachsten Fall geschieht dies mit Pause-Markern, an denen Wings pausiert. Der Moderator kann dann beliebig lange sprechen und per Knopfdruck die Präsentation weiterlaufen lassen. Während dieser Pause kann eine Musik oder ein Geräusch leise im Hintergrund als Loop laufen oder ein Hintergrund animiert werden.

Folgende Funktionen für eine live kommentierte Präsentation werden in dieser Übung erläutert:

- Die Show läuft synchron zum Soundtrack und hält an bestimmten Stellen automatisch an, damit die Moderation live und flexibel erfolgen kann. Das Fortsetzen der Präsentation bestimmt der Moderator individuell.
- In den Pausen läuft eine Pausenmusik mit geringer Lautstärke, die sich automatisch wieder ausblendet, wenn die Show mit musiksynchronen Sequenzen fortgesetzt wird.
- Ein Hintergrundbild wird unabhängig vom Pause-Modus animiert.

Für diese Übung ist mindestens die Pro-Lizenz erforderlich. Da es sich in dieser Übung um eher fortgeschrittene Funktionen handelt, sollten Sie bereits mit der Objektbearbeitung und der allgemeinen Arbeitsweise von Wings vertraut sein. Anderenfalls können Sie folgende Übungen durcharbeiten:

Projekt für eine digitale AV-Show anlegen

Bilder und Ton erfassen

Bildfolgen und Objekte bearbeiten

Soundtrack erstellen und bearbeiten

Pause-Marker für Speaker Support setzen

Hinweis: Die meisten Screenshots basieren auf dem Design von Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshop ist dennoch problemlos möglich.

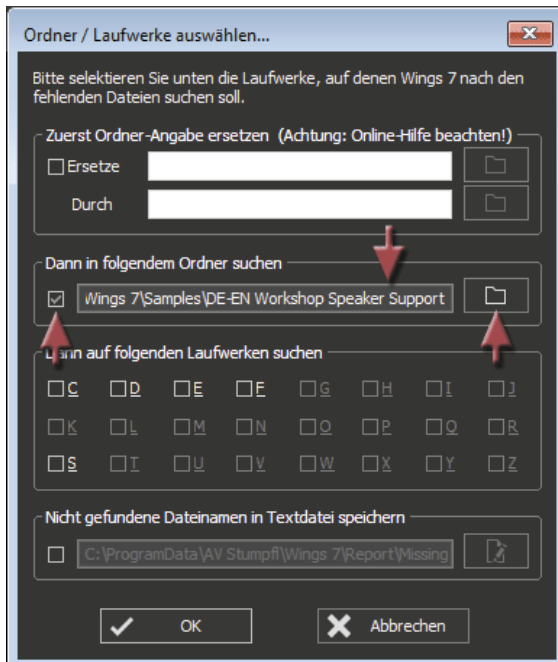
1. Öffnen Sie das vorbereitete Projekt **DE Pro Workshop - Speaker Support mit Pausenmusik**. Klicken Sie im Hauptmenü **Extras** auf **Ordner öffnen ► Beispiele**

Wings 7

und öffnen Sie den Ordner **DE-EN Workshop Speaker Support**. Doppelklicken Sie das Projekt **DE Pro Workshop - Speaker Support mit Pausenmusik**. Wenn das Projekt nicht finden, laden Sie es vom Stumpfl-Server herunter, siehe in der Hilfe auch *Beispielprojekte und Medien herunterladen*.

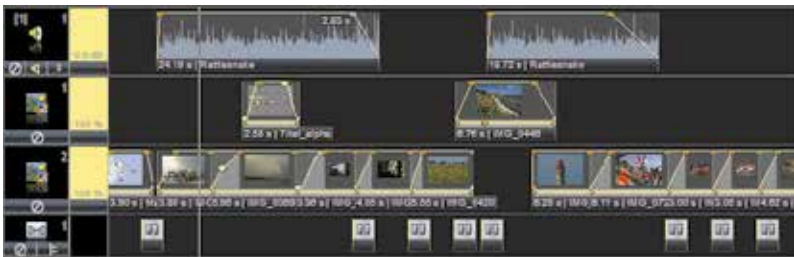
2. Sollten beim Öffnen fehlende Dateien gemeldet werden, klicken Sie auf **Ja** und dann auf **OK**. Lassen Sie im Ordner **Media Samples** suchen. Diesen finden Sie unter ...

C:\ProgramData\AV Stumpfl\Wings 7\Samples\DE-EN Workshop Speaker Support



3. Dieses Projekt enthält einige Bilder und Musikstücke, die Sie für die Übung benötigen. Sinnvollerweise sollten Sie zunächst die gewünschte Größe der Grafikdaten angeben, damit diese passend für Ihren Monitor oder Projektor erstellt werden: Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Screen-Fenster und wählen Sie **Screen-Eigenschaften**. Geben Sie unter **Präsentation** bei **Ausgabegröße** und **Bildgrafikdaten** die erforderliche Breite für Ihren Monitor- bzw. Projektor-Auflösung an und schließen Sie den Dialog mit **OK**.

4. Die Grafikdaten werden automatisch erstellt, sobald ein Bild im Screen angezeigt werden muss. Sie können jedoch auch alle Grafikdaten sofort erstellen lassen, indem Sie in der Symbolleiste auf den Button  **Grafikdaten erstellen** klicken und ausrasten und anschließend wieder eindrücken. In der Registerkarte  **Aufgaben** ist erkennbar, wie viele Bilder noch bearbeitet werden müssen.
5. Fügen Sie nun eine Marker-Spur hinzu, indem Sie mit der rechten Maustaste in die schwarze Fläche unter der untersten Spur klicken und **Spur einfügen** ► **Marker** wählen. Die Universalspur mit dem Notizobjekt können Sie per Rechtsklick auf den Spurkopf und Klick auf **Spur entfernen** löschen.
6. Da die Sequenz an einigen Stellen kommentiert werden soll, setzen Sie Pause-Marker an folgende Zeit-Positionen: 8,0 s, 31,0 s, 37,0 s, 42,0 s, 45,0 s, 1:05,0 s, 1:10,0 und 1:15,0 s. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste an die betreffende Stelle in der Marker-Spur und wählen Sie **Pause-Marker**.



Wenn Sie alle Pause-Marker gesetzt haben, müsste Ihr Projekt etwa dieser Darstellung entsprechen. Allerdings ist die Zeitachse in diesem Bild etwas gestaucht, um einen möglichst großen Bereich darstellen zu können.

7. Wenn Sie nun die Wiedergabe vor der Landkarte starten, hält der Locator am ersten Pause-Marker. Mit der **Enter**-Taste können Sie die Wiedergabe fortsetzen. Für das Fortsetzen der pausierenden Wiedergabe bietet Wings zahlreiche Fernbedienungsmöglichkeiten. Mehr dazu finden Sie in der Hilfe unter *Fernsteuerung von Wings*.
8. Wie Sie vielleicht bemerkt haben, stoppt die Musik beim zweiten Pause-Marker abrupt, weil das Musikstück zu lang ist. Verschieben Sie das Ende des Tonobjekts so, dass es vor dem Pause-Marker ausgeblendet ist und die Musik harmonisch endet. Da die Musik am Pause-Marker stoppt, können wir die gewünschte Pausenmusik auf diese Weise also nicht realisieren.

Wings 7

Hinweis: Die Pause-Marker sollten einen Sicherheitsabstand von mindestens 0,1 Sekunden zum nächsten Objekt haben, um in allen Fällen ein sicheres, rechtzeitiges Stoppen des Locators zu gewährleisten.

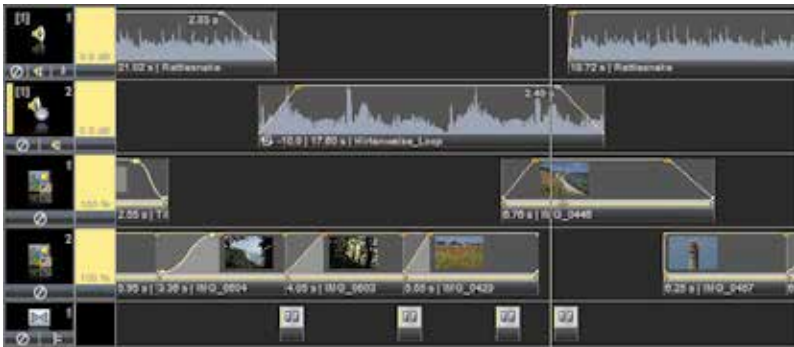
Asynchrone Loops für die Pausenmusik erstellen

Um bei pausierender Wiedergabe, also wenn der Locator steht, eine Pausen-Musik wiedergeben zu können, verwenden wir den Loop-Modus und eine asynchrone Tonspur, deren Wiedergabe-Timing von der Timeline weitgehend abgekoppelt ist. **Hinweis:** Für die asynchrone Wiedergabe sind professionelle Soundkarten ohne "MultiClient"-Fähigkeit sowie die Verwendung von ASIO-Treibern leider nicht geeignet, siehe in der Hilfe auch *Ton asynchron wiedergeben*.

1. Erstellen Sie zunächst eine Tonspur mit Asynchron-Modus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurkopf der obersten Bildspur und wählen Sie **Spur einfügen ► Audio**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurkopf der neuen Tonspur und wählen Sie **Eigenschaften**. Setzen Sie dort unter **Ausgabe** ein Häkchen vor **Asynchron-Modus für Präsentation** und schließen Sie den Dialog mit **OK**. Im Spurkopf ist zusätzlich nun eine Uhr als Zeichen für den Asynchron-Modus mit dem eigenen Timing sichtbar.
3. Ziehen Sie nun die Audiodatei **Hirtenweise_Loop** vom Media-Pool in die Asynchron-Spur und positionieren Sie das Objekt wie abgebildet. Verschieben Sie den oberen Knotenpunkt so, dass die Musik weich einblendet.



4. Damit das Musikstück während der Moderation beliebig lang läuft und immer wieder neu beginnt, muss das Objekt noch in den Loop-Modus gesetzt werden. Markieren Sie das Objekt **Hirtenweise_Loop** und wählen in der Eigenschaftentabelle die Registerkarte  **Audio**. Setzen Sie im Dialog unter **Ausgabe** ein Häkchen vor **Loop**. Reduzieren Sie darüber den **Pegel** auch gleich auf etwa - 10 dB.
5. Das Asynchron-Symbol in der Infozeile des Objektes zeigt nun zusätzlich die Loop-Eigenschaft an. Verlängern Sie das Objekt am Ende wie abgebildet und blenden Sie es mit dem Kurvenband weich aus.



6. Wenn Sie die Wiedergabe bei der Landkarte starten, läuft zunächst alles wie bisher ab. Am zweiten Pause-Marker hält der Locator, die Musik läuft nun jedoch weiter. Sie können die Wiedergabe nach Belieben fortsetzen. Die Pausenmusik wird am Ende des Objekts synchron ausgeblendet, so dass es mit dem eigentlichen Soundtrack nahtlos weiter geht. Sollte die Pausenmusik zu laut oder zu leise sein, können Sie die Lautstärke über das Kurvenband oder über den Regler noch ändern.
7. Ergänzen Sie auf gleiche Weise das Geräusch **Sea-gulls_loop** (Möwen und Wassergeplätscher) hinter dem Bildobjekt mit dem Leuchtturm. Positionieren und bearbeiten Sie das Objekt etwa so wie abgebildet und verlängern Sie es bis zum Ende des letzten Bildobjektes.

Wings 7



8. Prüfen Sie nun die Wiedergabe der gesamten Sequenz und nehmen Sie ggf. noch Optimierungen vor.

Bitte bedenken Sie bei der Bearbeitung, dass auf einer Asynchron-Tonspur die Objekte nicht durch Übereinanderschieben überblendet werden können. Wie Sie später eigene loop-fähige Dateien herstellen können, finden Sie übrigens in der Hilfe im Thema *Loop-Datei erstellen*.

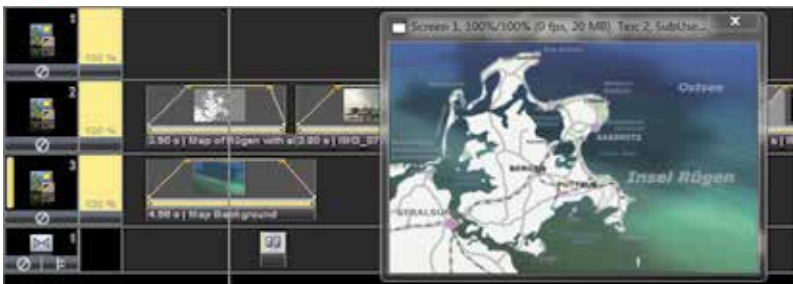
Animierter Hintergrund

Die Landkarte von der Insel Rügen ist am Beginn der Sequenz ja schon eingebaut. Wir wollen die Landkarte nun mit einem animierten Hintergrund ergänzen.

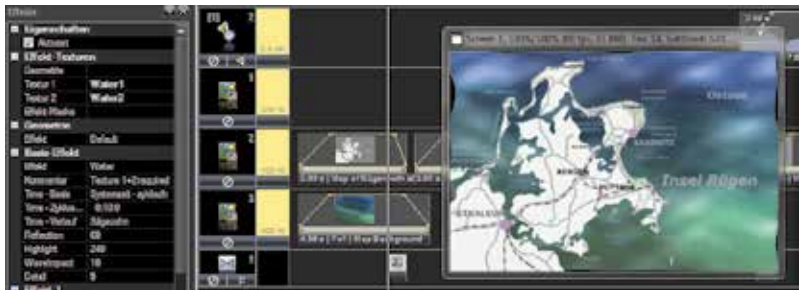
1. Fügen Sie zunächst eine Bildspur hinzu, indem Sie mit der rechten Maustaste in den Spurkopf der Marker-Spur klicken und **Spur einfügen ► Bild** wählen.
2. Ziehen Sie nun das Bild **Map Background** aus dem Media-Pool in die Bildspur unter die Landkarte und stimmen Sie die Länge des Objekts und das Kurvenband wie abgebildet ab. Vermutlich haben Sie schon bemerkt, dass die Landkarte keine transparenten Bereiche hat und das Hintergrundbild gar nicht sichtbar ist.



3. Im Media-Pool gibt es eine zweite Variante **Map of Rügen with alpha channel**, die Sie an den kariert dargestellten Bereichen erkennen. Ziehen Sie diese Bilddatei auf das Landkartenobjekt in der Timeline, um das bisherige Bild zu ersetzen. Wenn Sie nun mit dem Locator darüberfahren, ist das Hintergrundbild sichtbar. Mit einem Effekt können Sie das Meer nun in Bewegung bringen.



4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Hintergrundobjekt und wählen Sie **Effekte aktivieren / anzeigen**, worauf links die Eigenschaftentabelle erscheint. Klicken Sie dort unter **Basis-Effekt** auf **Effekt**, dann auf erscheinenden Button  und wählen Sie **Water**. Dieser Effekt benötigt zwei Texturen, die Sie unter **Effekt-Texturen** angeben müssen.
5. Klicken Sie auf den Pfeil vor **Effekt-Texturen**, dann auf **Textur 1** und auf den Button . Öffnen Sie im Dateidialog den Ordner **C:\ProgramData\AV Stumpfl\Wings 7\Samples\MEDIA Workshop Samples\Effect Textures** und laden Sie das Bild **Water1**. Laden Sie bei **Textur 2** auf gleiche Weise das Bild **Water2**. Wenn der Effekt wie abgebildet konfiguriert ist, erscheint bei der Wiedergabe eine Wellenform.



6. Da als Zeitbasis **Systemzeit** - **zyklisch** angegeben ist, ist die Wellen-Animation auch im Pause-Modus aktiv, der Zeitgeber für die Animation ist quasi die PC-Uhr und nicht der Locator in der Timeline.
7. Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, sind am Rand des Screens schwarze Bereiche sichtbar, weil das Hintergrundbild durch die Animation den Screen nicht mehr voll ausfüllt. Vergrößern Sie das Bild per In-Screen-Editing. Wichtig ist dabei, dass Sie zunächst das Hintergrundbild für das In-Screen-Editing auswählen, indem Sie einen Rechtsklick auf das Objekt machen und **Fixiertes In-Screen-Editing** wählen. Andernfalls wird beim Klick in den Screen die darüberliegende Landkarte selektiert.



8. Vergrößern Sie das Hintergrundbild so weit, dass die schwarzen Bereiche weit genug vom Rand des Screens entfernt sind und bei der Präsentation nicht mehr erscheinen. Halten Sie beim Editieren die **C**-Taste gedrückt oder klicken Sie an-

schließlich in der Eigenschaftentabelle auf **Werte kopieren** und dann auf , damit die Größe für die gesamte Objektdauer gilt.

Wie Sie die Präsentation Ihrer Show mit Mix-Variablen noch flexibler gestalten können, erfahren Sie in der nächsten Übung. Dort zeigen wir Ihnen wie die Landkarte vom Moderator zu jedem Zeitpunkt spontan aufgerufen kann, siehe **Mix-Variablen - Inhalte spontan wechseln**.

Mix-Variablen - Inhalte spontan wechseln

Mit Mix-Variablen können Sie zu jeder Zeit Bilder, Videos oder Musik spontan wechseln. Die Inhalte werden parallel in mehreren Spuren angelegt, die verschiedenen Mix-Variablen zugewiesen sind. Bei der Präsentation können Sie durch Aktivieren der gewünschten Mix-Variablen die Inhalte verknüpfter Spuren im Screen anzeigen.

In dieser Übung ergänzen Sie das Projekt der Übung **Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation**. Folgende Erweiterung wird realisiert:

- Während der Präsentation soll jederzeit das Einblenden der Landkarte möglich sein, um auf Zuschauerfragen spontan reagieren zu können. Die eigentliche Show soll dabei stoppen und nach den Erläuterungen anhand der Landkarte soll die Show weitergeführt werden.

Falls Sie die Übung Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation noch nicht bearbeitet haben, sollten Sie dies zunächst tun. Für diese Übung ist die Pro-Lizenz oder höher erforderlich.

Mix-Variablen anlegen und mit Spuren verknüpfen

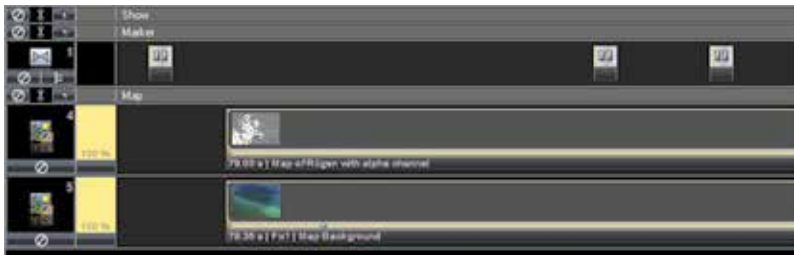
Da der Referent im Verlauf des Vortrages jederzeit auf die Landkarte überblenden und nach einer Erklärung wieder in der Show fortfahren möchte, werden Sie nun Mix-Variablen anlegen. Mix-Variablen ermöglichen die Überblendung von aktuellen Inhalten auf parallel liegende Inhalte, die zuvor im Screen nicht sichtbar waren. Wie das funktioniert, lernen Sie in dieser Übung.

Hinweis: Die Screenshots in diesem Thema basieren größtenteils noch auf Wings Platinum, aber das Nachvollziehen des Workshop ist dennoch problemlos möglich.

1. Öffnen Sie zunächst das Projekt, das Sie während der Übung **Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation** erstellt haben.
2. Zunächst sollten Sie die bisherigen Spuren mit Hilfe von Gruppenspuren ordnen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den obersten Spurkopf und wählen Sie **Spur einfügen ► Gruppe**. Dieser Gruppenspur geben Sie nun einen Namen. Doppelklicken Sie das Feld zwischen den Buttons , geben Sie die Bezeichnung **Show** ein und klicken Sie auf **OK**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste nun auf den Spurkopf der Marker-Spur und wählen Sie **Spur einfügen ► Gruppe**. Geben Sie der Gruppenspur die Bezeichnung **Marker** und klicken Sie auf **OK**.

Der erfolgreiche Start

- Legen Sie noch eine weitere Gruppenspur und eine Bildspur auf folgende Weise an: Klicken Sie mit der rechten Maustaste unterhalb der Marker-Spur ins leere, schwarze Feld und wählen Sie **Spuren einfügen...**, worauf ein Dialog erscheint. Geben Sie bei **Anzahl Bildspuren** die Zahl **1** an und setzen Sie vor **Spuren gruppieren** ein Häkchen. Nach Klicken auf **OK** werden die beiden neuen Spuren sichtbar. Ändern Sie den Namen der neuen Gruppenspur von **Bilder** auf **Map** (wie Landkarte).
- Duplizieren Sie nun die Bildspur mit dem Hintergrundbild, indem Sie mit der rechten Maustaste auf deren Spurkopf klicken und **Spur duplizieren** wählen. Fassen Sie die neue Videospur mit der Maus im Spurkopf an und ziehen Sie sie ganz nach unten. Benutzen Sie ggf. den senkrechten Scrollbalken, um den Ausschnitt der Timeline zu verändern.
- Die neuen Spuren sollen zur Einblendung der Landkarten mit Hilfe der Mix-Variablen dienen. Um die Timeline etwas übersichtlicher darzustellen, blenden Sie nun die Spuren der eigentlichen Show aus. Klicken Sie zunächst in eine freie Stelle der Spuren, um alle Objekte zu deselektieren. Anschließend klicken Sie auf den Button  der Gruppenspur **Show**, so dass die Spuren verborgen sind. Anschließend müsste Ihre Timeline bis auf die beiden Objekte wie unten abgebildet aussehen.

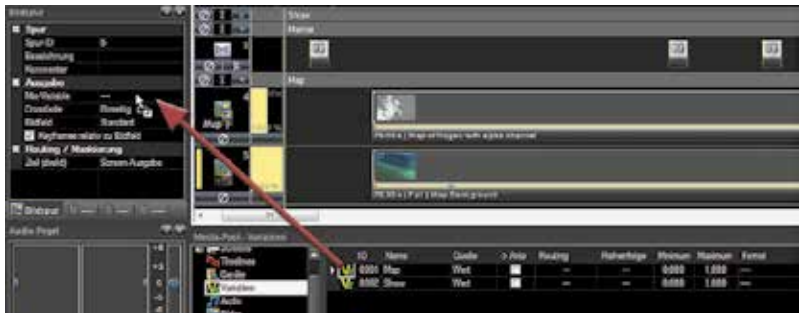


- Um auf den Stand wie im Bild zu kommen, verschieben Sie das Objekt mit dem Hintergrundbild nach rechts, so dass der Anfang bei etwa 0:12,0 s liegt (also hinter der Landkarte am Anfang der Show). Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Hintergrundobjekt und wählen Sie **Dauer ändern**. Geben Sie als neue Dauer **1:20** ein und klicken Sie auf **OK**.
- Ziehen Sie nun die Bilddatei **Map of Rügen with alpha channel** in die Bildspur und verlängern Sie das Objekt wie zuvor beim Hintergrundbild. Nachdem Sie die

Wings 7

Einblendungen auf null verkürzt haben, ist der Stand wie in der Abbildung oben erreicht.

8. Definieren Sie zwei Mix-Variablen. Eine Mix-Variable soll alle Spuren steuern, die zur Landkarten-Einblendung dienen. Eine zweite Mix-Variable soll alle Spuren der eigentlichen Show steuern. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie **Vx Variablen**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den leeren rechten Teil des Media-Pools und wählen Sie **Variable ▶ Value Out**. Benennen Sie die Variable mit **Map**. Erstellen Sie auf gleiche Weise eine zweite Variable und nennen Sie diese **Show**.
9. Verknüpfen Sie nun die Variablen mit den Spuren. Markieren Sie die Spur, auf der das Landkartenobjekt liegt. Fassen Sie die Variable **Map** vorn am Symbol an und ziehen Sie diese in die Eigenschaftentabelle in das Feld **Mix-Variable**, worauf im Spurkopf die Bezeichnung erscheint und im Bereich des gelben Spurfaders die zweite Spalte **Mix** entsteht. Verknüpfen Sie die Spur, auf der das Hintergrundbild liegt, auf gleiche Weise mit der Variablen **Map**.



10. Alle Spuren der eigentlichen Show verknüpfen Sie nun mit der Mix-Variablen **Show**. Blenden Sie dafür die Spuren der Gruppenspur **Show** ein, indem Sie auf **▶** klicken, und verknüpfen Sie die Variable **Show** auf gleiche Weise wie zuvor. Wie Sie sicher bemerkt haben, kann der asynchronen Tonspur keine Mix-Variable zugewiesen werden, sie ist also über Mix-Variablen nicht steuerbar. Deshalb sollten Sie diese Spur deaktivieren, weil sie sonst unter Umständen auch bei aktivierter Landkarte wiedergegeben wird.
11. Als Nächstes legen Sie zwei Trigger an, mit denen Sie zur Landkarte überblenden können. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie **Trigger**. Klicken Sie im

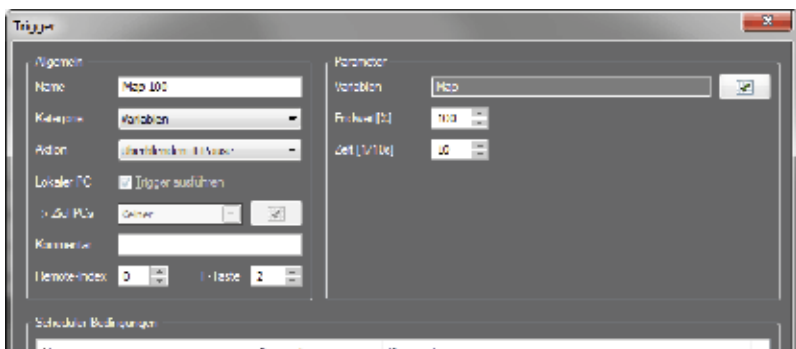
rechten Teil des Media-Pools mit der rechten Maustaste in die freie Fläche und wählen Sie **Trigger hinzufügen**. Wählen Sie hier die Einstellungen unter **Allgemein** folgendermaßen:

- **Name** **Map 100**
- **Kategorie** **Variablen**
- **Aktion** **Überblenden und Pause** ... sorgt dafür, dass nach der Überblendung zur Landkarte die Wiedergabe pausiert.
- **F-Taste** **2** ...mit dieser Taste können Sie später den Trigger auslösen.

12. Auf der rechten Seite unter **Parameter** legen Sie die Vorgaben für die Art der Überblendung fest:

- **Variablen** **Map** ... klicken Sie auf  **Select** und aktivieren Sie die Variable **Map**. und klicken Sie auf **OK**.
- **Endwert** **100 %** ... ist der Zielwert für die Einblendung
- **Zeit** **10** ... sorgt für eine Überblendzeit von einer Sekunde

Am Ende sollte der Dialog diese Einstellungen zeigen, Sie können nun auf **OK** klicken.



13. Legen Sie auf gleiche Weise den zweiten Trigger zum Ausblenden der Show mit folgenden Einstellungen an:

- **Name** **Show 0**
- **Kategorie** **Variablen**
- **Aktion** **Überblenden und Pause** ...sorgt dafür, dass nach der Ausblendung der Show die Wiedergabe pausiert.

Wings 7

- **F-Taste** **2** ...mit dieser Funktions-Taste können Sie später den Trigger auslösen
- **Variablen** **Show**
- **Endwert** **0 %** ...ist der Zielwert für die Ausblendung
- **Zeit** **10** ...sorgt für eine Überblendzeit von einer Sekunde

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, ist für beide Trigger die Taste **F2** für die Auslösung festgelegt, damit die Show ab- und die Landkarte eingeblendet wird.

14. So, nun benötigen Sie noch zwei Trigger, um die Landkarte ab- und die Show einzublenden. Erstellen Sie diese Trigger mit folgenden Einstellungen:

- **Name** **Show 100**
- **Kategorie** **Variablen**
- **Aktion** **Fortsetzen + Überblenden** ...sorgt dafür, dass die Show fortgeführt und überblendet wird
- **F-Taste** **1** ...mit dieser Funktions-Taste können Sie später den Trigger auslösen
- **Variablen** **Show**
- **Endwert** **100 %** ...ist der Zielwert für die Ausblendung
- **Zeit** **10** ...sorgt für eine Überblendzeit von einer Sekunde

15. Jetzt fehlt noch der letzte Trigger zum Ausblenden der Landkarte:

- **Name** **Map 0**
- **Kategorie** **Variablen**
- **Aktion** **Fortsetzen + Überblenden** ...sorgt dafür, dass die Show fortgeführt und überblendet wird
- **F-Taste** **1** ...mit dieser Funktions-Taste können Sie später den Trigger auslösen
- **Variablen** **Map**
- **Endwert** **0 %** ...ist der Zielwert für die Ausblendung
- **Zeit** **10** ...sorgt für eine Überblendzeit von einer Sekunde

16. So, nun haben Sie es geschafft. Mit der Taste **F1** können Sie zur Show überblenden und mit der Taste **F2** überblenden Sie zur Landkarte. Starten Sie die Wie-

dergabe und drücken Sie **F1**. Am Beginn der Spuren zeigt Ihnen der Balken **Mix**, welche Spuren ein- und welche ausgeblendet sind. Drücken Sie die Taste **F2**, wird die Landkarte eingeblendet und der Locator hält an. Der Moderator kann nach Erklärungen von beliebiger Dauer mit der **F1**-Taste wieder zur Show zurückkehren.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die Mix-Variablen nur während der Wiedergabe funktionieren. Im Editier-Modus werden keine Änderungen durch die Mix-Variablen sichtbar.

Eine weitere Mix-Variable anlegen ...

Nehmen wir an, dass Sie wahlweise in die Landkarte den zusätzlichen Schriftzug **Nationalpark** einblenden möchten. Dies können Sie mit der Textfunktion und einer zusätzlichen Mix-Variablen erledigen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste unterhalb der Gruppenspur **Map** in den Spurkopf der Bildspur und wählen Sie **Spur einfügen ► Bild**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die neue Bildspur und wählen Sie **Text-Objekt einfügen...**
2. Starten Sie die Wiedergabe und drücken Sie **F2**, damit die Landkarte sichtbar ist. Doppelklicken Sie die Infozeile des Textobjektes, worauf der Eigenschaftendialog erscheint. Geben Sie im Feld **Text** nun **Nationalpark** ein und wählen Sie eine fette Schrift, z. B. **Arial Black**. Bei **Ausrichtung** geben Sie **Rechtsbündig** an und klicken anschließend auf **OK**.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt und wählen Sie **Dauer ändern**. Geben Sie **1:20** bei **Neue Dauer** ein und klicken Sie auf **OK**. Richten Sie das Textobjekt so aus, dass es genauso wie die Landkarte und das Hintergrundbild platziert ist.
4. Legen Sie im Media-Pool  **Variablen** eine neue Variable **Value Out** mit dem Namen **Text** an und verknüpfen Sie diese mit der Bildspur, auf der das Textobjekt liegt.
5. Legen Sie nun zwei Trigger für die neue Mix-Variable an. Sie können Trigger duplizieren und dann modifizieren, was etwas Arbeit spart. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf den Trigger **Map 100** und wählen Sie **Trigger hinzufügen**. Nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Wings 7

- **Name** **Text 100**
- **Variablen** **Text**

Für den zweiten Trigger klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **Map 0** und wählen **Trigger hinzufügen**. Nehmen Sie hier folgende Änderungen vor:

- **Name** **Text 0**
- **F-Taste** **1**
- **Variablen** **Text**

- Da die Auslösung mit Funktionstasten in diesem Fall an Grenzen stößt, weil einem Trigger nur eine Funktionstaste zugewiesen werden kann, verwenden Sie nun das Control Panel für die Auslösung. Klicken Sie unten links im Programmfenster auf  **Control Panel** und ziehen Sie den Trigger **Text 100** aus dem Media-Pool ins Control Panel, worauf ein Kontrollfeld entsteht. Ziehen Sie nun nacheinander die Trigger **Map 100** und **Show 0** bei gedrückter **Strg**-Taste auf das Kontrollfeld, wodurch eine Trigger-Liste entsteht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kontrollfeld und wählen Sie **Feld-Eigenschaften**. Geben Sie als Namen **Map+Text** an und klicken Sie abschließen **OK**.



- Erstellen Sie auf gleiche Weise ein neues Kontrollfeld, indem Sie den Trigger **Show 100** ins Control Panel ziehen. Anschließend ziehen Sie die Trigger **Map 0** und **Text 0** bei gedrückter **Strg**-Taste auf das neue Kontrollfeld. Geben Sie dem Kontrollfeld den Namen **Show**.
- Wenn Sie die Wiedergabe starten, erscheint die Show und Sie können nun mit **F2** die Landkarte ohne Zusatztext aufrufen oder durch Klick auf den Button im Kontrollfeld **Map+Text** die Landkarte mit **Nationalpark**. Ist nur die Landkarte

Der erfolgreiche Start

sichtbar, können Sie durch Klick auf den Kontrollfeld-Button **Map+Text** den Schriftzug **Nationalpark** einblenden und mit **F1** oder Kontrollfeld **Show** wieder zur Show überblenden.

Mit den Trigger-Listen der Kontrollfelder können Sie beliebige Trigger kombinieren. Da Sie Kontrollfelder über einen Trigger auch ferngesteuert auslösen können, ist die Mix-Variablen-Funktionalität auch per seriellem Befehl, per MIDI oder DMX usw. auslösbar.

Weiterführende Themen in der Hilfe sind:

Trigger auslösen

Mehrere Trigger per Liste ausführen

Präsentieren mit Mix-Variablen

Fernsteuerung von Wings

Shows optimal präsentieren

Sie haben ja schon während der Übungen die hohe Qualität bei der Wiedergabe kennen gelernt. Nun liegt es nahe, die Show auch gleich aus der Timeline zu präsentieren. Sie müssen nur sicher sein, dass Ihr Computer genügend Leistung für die einwandfreie Wiedergabe hat und dass die Grafikdaten eine genügend hohe Auflösung besitzen. Einschränkungen gibt es eigentlich nur bei extrem komplexen Shows, in denen viele gleichzeitig laufende Videos oder Bildsequenzen enthalten sind. In solchen Fällen kann für die Präsentation in voller Qualität die Ausgabe einer Videodatei sinnvoll sein, siehe *Verfahren für die Videoerstellung*.

Folgende Schritte sollten Sie nach der Fertigstellung einer Show vor der ersten, großen Präsentation durchführen:

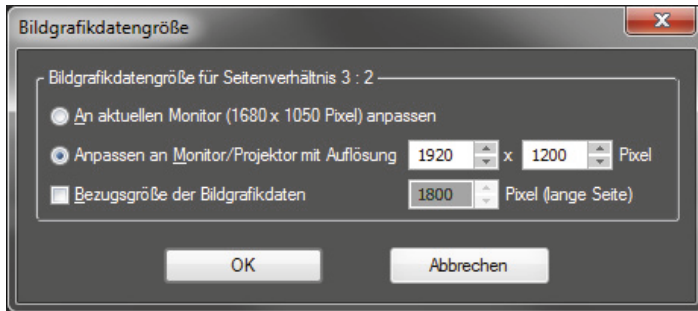
- Maximalpegel des Soundtracks prüfen und ggf. korrigieren, siehe in der Hilfe *Maximalpegel des Soundtracks*.
- Grafikdaten überprüfen und optimiert neu erstellen
- Marker und Trigger für Tastensteuerung anlegen (ab Advanced-Lizenz möglich)

Anschließend können Sie Ihre Show im Vollbildmodus starten und mit Funktionstasten steuern. Der Zuschauer wird auf der Leinwand also keine Programmfenster oder den Windows-Desktop bemerken.

Grafikdaten überprüfen und optimieren

Grafikdaten sind unkomprimierte Bilddaten in einer bestimmten Größe, die der Grafikkarte zur Darstellung übergeben werden. Für eine maximale Qualität sollten sie exakt so groß sein, wie sie auf dem Monitor oder Projektor erscheinen, dies wird auch native Darstellung genannt. Je nach Darstellungsgröße der Bilder im Screen (Zoom, Kamerafahrt, Insert etc.) müssen einzelne Bilder unter Umständen völlig unterschiedlich große Grafikdaten haben. Die erforderlichen Größen können Sie von Wings ermitteln lassen. Zuvor muss die Bezugsgröße für die Bildgrafikdaten korrekt für die Display- bzw. Beamer-Auflösung eingestellt werden.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Screen-Fenster und wählen Sie **Screen-Eigenschaften**. Klicken Sie nun auf der rechten Seite des Dialogs unter **Präsentation** auf  **Optimale Größe einstellen**. Klicken Sie hier auf **Anpassen an Monitor/Projektor mit Auflösung** und geben Sie die Auflösung Ihres Ausgabegerätes an.



Die resultierende Bezugsgröße der Grafikdaten wird darunter angezeigt. Sollte der Wert hier nicht sichtbar sein, setzen Sie kurzzeitig das Häkchen vor **Bezugsgröße der Bildgrafikdaten** und entfernen Sie es anschließend wieder. Schließen Sie zum Schluss beide Dialoge mit **OK**.

Info Bei Multidisplay-Shows sollten Sie diesen Dialog nicht verwenden und die Bezugsgröße für die Bildgrafikdaten direkt in den Screen-Eigenschaften eingeben.

2. Klicken Sie im Hauptmenü **Media-Pool** auf **Grafikdaten optimieren...** und setzen Sie vor **Anschließend Grafikdaten erstellen** ein Häkchen. Anschließend klicken Sie auf **Start**.
3. Die fehlenden Grafikdaten werden nun ermittelt und erstellt. In der Registerkarte  **Aufgaben** können Sie erkennen, wie viele Bilder noch bearbeitet werden müssen. Wenn die Erstellung abgeschlossen ist verschwindet der Eintrag und die Liste ist leer.

Falls Sie in Ihrer Show starke Zoom-Vergrößerungen verwenden, sollten Sie zunächst überprüfen, ob Ihr Rechner diese Stellen noch einwandfrei abspielt. Verwenden Sie dafür den **Präsentations-Modus** mit Vollbild, den Sie mit **F5** starten und mit **Esc** beenden, siehe auch in der Hilfe *Wiedergabe-Modi*.

Wenn die Wiedergabe nun nicht mehr einwandfrei läuft... können Sie noch einige Maßnahmen ergreifen, die in der Hilfe unter **Probleme** erläutert sind:

Ruckelnde Wiedergabe

Tonaussetzer während der Wiedergabe

Ressourcen sparen

Präsentations-PC optimieren

Marker und Trigger für Tastensteuerung anlegen

Da im Präsentations-Modus bei Vollbild die Wiedergabe nur mit Tasten gesteuert werden kann, sind die Aktionen standardmäßig auf folgende Funktionen begrenzt:

- **Wiedergabe starten** an aktueller Locator-Position und **Pause** per Leertaste (wechselweise).
- **Pausierende Wiedergabe** fortsetzen per Enter-Taste oder Cursor-Taste →
- **Stop** durch Esc-Taste
- **Vollbildmodus beenden** durch zweimaliges Drücken von **Esc** oder durch **Shift + Esc**.

Sie können jedoch sogenannte Trigger-Aktionen auf beliebige Funktionstasten legen, für die Wiedergabesteuerung sind Folgende interessant:

- **Fortsetzen** ... führt eine pausierende Wiedergabe fort. Diese Funktion ist im Gegensatz zur Leertaste eindeutig.
- **Pause** ... Pause-Modus wird aktiviert. Auch diese Funktion ist im Gegensatz zur Leertaste eindeutig.
- **Wiedergabe** ... startet die Wiedergabe der angegebenen Timeline. Die Wiedergabe kann optional ab Positions-Marker erfolgen, wenn der Marker-Modus und ein Remote-Index angegeben sind.
- **Zu Marker springen** ... lässt den Locator zum angegebenen Positions-Marker springen. Wenn der Remote-Index null ist, springt der Locator zu 0:00 Sekunden. Der Sprung zu einem bestimmten Positions-Marker ist möglich, wenn der Marker-Modus und ein Remote-Index angegeben sind. Außerdem kann zum nächsten oder vorherigen Positions-Marker gesprungen werden.
- **Zum nächsten Pause-Marker** und **Zum vorherigen Pause-Marker** ... der Locator springt zum nächsten bzw. vorherigen Pause-Marker und die Wiedergabe pausiert.

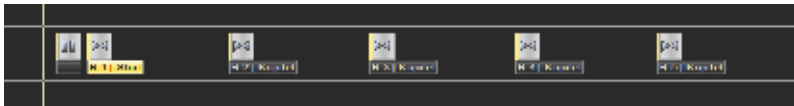
Für die nächsten Arbeitsschritte ist die Advanced-Lizenz oder höher erforderlich.

Statten Sie nun Ihre Show mit einigen Positions-Markern aus, die sich beispielsweise am Beginn der Show und am Beginn eines neuen Themas oder Abschnitts befinden sollen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in eine Marker-Spur und wählen Sie **Positions-Marker einfügen**. Falls keine Marker-Spur vorhanden ist, klicken Sie zuvor

mit der rechten Maustaste in einen Spurkopf und wählen Sie **Spur einfügen ▶ Marker**.

2. Doppelklicken Sie nun den Marker und klicken Sie auf **Erster freier Remote-Index**. Geben Sie unter **Kommentar** eventuell noch eine Bezeichnung ein, z. B. **Start** und schließen Sie den Dialog mit **OK**. In der Infozeile sind nun der Remote-Index **R:1** und die Bezeichnung sichtbar.
3. Schieben Sie den Positions-Marker an den Beginn der Show. Setzen Sie kurz vor den Positions-Marker noch einen Pause-Marker. Welchen Sinn das hat, werden Sie später beim Testen erkennen.
4. Erstellen Sie auf gleiche Weise noch vier zusätzliche Positions-Marker an anderer Stelle, z. B. am Beginn von Kapiteln. Diese Positions-Marker haben dann die Remote-Indizes **2, 3, 4 und 5**. Am Ende sollte die Marker-Spur etwa so aussehen: (Der zeitliche Abstand wurde für die Abbildung gestaucht.)

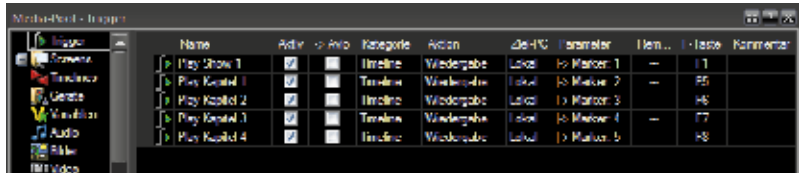


5. Erstellen Sie nun die Trigger zur Auslösung der Funktionen. Klicken Sie nun im Media-Pool auf die Kategorie  **Trigger**. Klicken Sie im rechten Teils des Media-Pool mit der rechten Maustaste in den freien Bereich und wählen Sie **Trigger hinzufügen**.
6. Klicken Sie bei **Kategorie** auf  und wählen Sie **Timeline**.
7. Klicken Sie nun bei **Aktion** auf  und wählen Sie **Wiedergabe**.
8. Geben Sie bei **Name** eine Bezeichnung an, z. B. **Play Show 1**. Ganz unten bei **F-Taste** geben Sie die Ziffer **1** für die **F1**-Taste ein.
9. Auf der rechten Seite unter **Parameter** legen Sie nun bei **Positions-Marker** den Remote-Index **1** als Wiedergabe-Position fest und schließen Sie den Dialog mit **OK**.
10. Erstellen Sie nun vier weitere Trigger für die übrigen Positions-Marker. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf den bereits erstellten Trigger und wählen Sie **Trigger hinzufügen**. Es erscheint der Eigenschaften-Dialog mit den Voreinstellungen des ersten Triggers, Sie brauchen also nur noch den **Namen** (z. B. Play Kapitel 1 ... 4 etc.), die **F-Taste** (F5 ... F8) und den **Positions-Marker** (2 ... 5) festlegen. Die Belegung der Funktionstasten mag Ihnen im Moment vielleicht

Wings 7

etwas merkwürdig vorkommen, aber **F1** bis **F4** sind in dieser Übung für das Starten von Shows geplant und **F5** bis **F8** sind für Kapitelsprünge vorgesehen. Dies können Sie jedoch prinzipiell völlig frei wählen.

11. Wenn alle Trigger angelegt sind, können Sie im Media-Pool die Angaben für die einzelnen Trigger noch einmal überprüfen. Sollten Korrekturen notwendig sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Trigger und wählen Sie **Eigenschaften**.



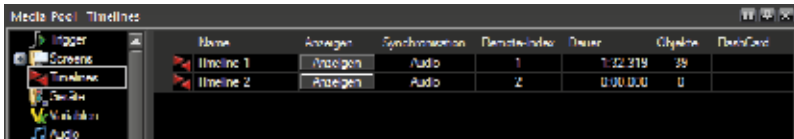
12. Nun können Sie die Funktionen der Tasten ausprobieren. Starten Sie die Wiedergabe vor dem Pause-Marker mit der Leertaste. Der Locator läuft nun bis zum Pause-Marker und Wings befindet sich im Pause-Modus. Durch Drücken der Funktionstasten können Sie nun die Wiedergabe zu den entsprechenden Stellen springen lassen. Probieren Sie es aus.
13. Solange Wings im Wiedergabe- oder im Pause-Modus ist, können Sie mit den Funktionstasten die definierten Aktionen direkt auslösen. Befindet sich Wings im Stopp-Modus, haben die Funktionstasten wieder die normalen Funktionen. Wenn Sie im Stopp-Modus dennoch die definierten Trigger-Aktionen auslösen möchten, müssen Sie zusätzlich die **Shift**-Taste und die gewünschte Funktionstaste drücken. Probieren Sie das ruhig ein paar Mal aus. Es funktioniert natürlich auch alles im Vollbildmodus.

Ein Programm in mehreren Timelines organisieren

Wenn Sie auf einer Veranstaltung mehrere Shows präsentieren müssen, können Sie für jede Show eine Timeline anlegen und die Wiedergabe der jeweiligen Timeline ebenfalls über Funktionstasten starten. Wir werden Ihnen dies kurz anhand einer kleinen Sequenz in einer zweiten Timeline zeigen.

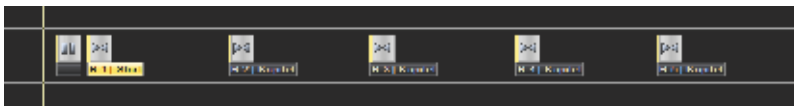
1. Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie  **Timelines**. Klicken Sie im rechten Teil des Media-Pools mit der rechten Maustaste in den freien Bereich und wählen Sie **Timeline hinzufügen**.

- Wenn Sie nun in der Spalte **Remote-Index** nachschauen, erkennen Sie, dass **Timeline 1** den Remote-Index **1** hat und **Timeline 2** den Remote-Index **2**. Dies ist für die Adressierung der Sprünge wichtig.



Info Jede Funktion bzw. Objekt-Art hat ihre eigenen Remote-Indizes. Daher kann es bei Timelines, Positions-Markern, Triggern, Kontrollfeldern usw. Remote-Indizes mit der gleichen Ziffer geben.

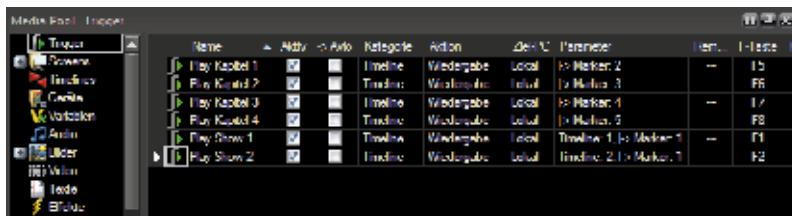
- Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie **Bilder**, markieren Sie einige Bilder und ziehen Sie diese in die leere Timeline. Daraufhin entsteht eine Spur mit der Bildfolge.
- Ziehen Sie auf gleiche Weise noch eine Musik in die Timeline, so dass eine kurze, vertonte Sequenz von ein bis zwei Minuten entsteht.
- Fügen Sie nun eine Marker-Spur hinzu und setzen Sie die gleiche Marker-Struktur wie in der ersten Show. Das erreichen Sie am einfachsten, in dem Sie die Marker in der ersten Timeline markieren und kopieren und anschließend in die Markerspur von Timeline 2 einfügen. Nun brauchen Sie nur noch die Positions-Marker an die gewünschten Stellen zu schieben.



- Klicken Sie im Media-Pool auf die Kategorie **Trigger**. Da jetzt eine zweite Timeline vorhanden ist, müssen Sie das Ziel für den Trigger **Play Show 1** noch präzisieren. Doppelklicken Sie das grüne Trigger-Symbol vor **Play Show 1** und geben Sie rechts unter **Parameter** bei **Timeline** den Remote-Index **1** ein. Dadurch bezieht sich der Trigger nicht mehr auf die gerade aktuelle Timeline, sondern immer auf **Timeline 1**.
- Erstellen Sie nun einen neuen Trigger, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Trigger **Play Show 1** klicken und **Trigger hinzufügen** wählen. Geben Sie nun als Namen **Play Show 2** und als **F-Taste** die Ziffer **2** ein. Bei **Parameter** legen Sie das Ziel fest: **Timeline** = **2** und **Positions-Marker** = **1**. Unten sehen Sie den Medi-

Wings 7

a-Pool mit allen Triggern und können vergleichen, ob Sie alles korrekt eingegeben haben.



8. Durch diese Konfiguration können Sie nun die beiden Shows in Timeline 1 und Timeline 2 direkt mit den Tasten **F1** und **F2** starten. Die Tasten **F5** bis **F8** für die Kapitelsprünge wirken in beiden Shows, je nachdem welche Timeline gerade aktiv ist.

Auf diese Weise lassen sich Shows und ganze Veranstaltungen sehr komfortabel steuern. Sie können Ihr eigenes Bedienkonzept realisieren und ggf. andere Trigger-Aktionen wie **Zu Marker springen** oder **Fortsetzen** verwenden. Trigger können nicht nur mit Funktionstasten, sondern auch über das Control Panel, mit Wings Remote, mit dem Trigger-Scheduler, mit seriellen Befehlen oder über das Avio-System ausgelöst werden. Weiterführende Informationen finden Sie in der Hilfe, siehe auch *Die richtige Hilfe wählen*.

siehe auch in der Hilfe

Trigger auslösen

Control Panel für direkte Bedienung

Fernsteuerung von Wings

Zeit bezogene Bedingungen für Trigger

Fernsteuern mit Wings Remote und Smartphones

Für diese Funktionen ist mindestens die Starter-Lizenz erforderlich, siehe auch Lizenzen und Funktionen.

Wings Remote ist eine HTML-basierte Anwendung zur Fernsteuerung von Wings. Sie läuft auf praktisch allen Geräten wie Smart Phones und Tablets, die über einen HTML-Browser verfügen. Die Oberfläche ist adaptiv und passt sich den unterschiedlichen Größen und Formaten der Displays an. Die Verbindung kann per WLAN oder LAN hergestellt werden. Wings Remote ist optimal auf den live moderierenden Referenten zugeschnitten und bietet folgende Funktionen:

- Starten der Vollbild-Präsentation
- Wiedergabe der Show mit **Play** bzw. **Fortsetzen** und **Pause**
- Anzeige von Vorschaubildern und Stichwörtern
- Regelung der Lautstärke inklusive Mute- und Ducking-Funktion
- Springen zum nächsten bzw. vorherigen Pause-Marker
- Springen zum nächsten bzw. vorherigen Positions-Marker
- Auslösen von Triggern-Aktionen über die Buttons **F1** bis **F12**

Folgende Themen finden Sie in diesem Abschnitt:

- WLAN-Verbindung
- Konfiguration von Wings für Wings Remote
- Anlegen der Notizobjekte für Wings Remote
- Steuerung mit Wings Remote

WLAN-Verbindung

Zunächst müssen Sie eine WLAN-Verbindung zwischen Mobilgerät, auf dem Wings Remote laufen soll, und Ihrem Wings-Rechner herstellen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

Mit WLAN-Router oder -Access-Point



- Die WLAN-Konfiguration wird im Access Point vorgenommen, meist mit Hilfe eines Browsers. Hier werden der Name des WLANs (SSID) und der Sicherheitsschlüssel festgelegt, wobei Sie WPA2-Verschlüsselung verwenden sollten.
- Auf dem PC wird die LAN-Schnittstelle für ein drahtgebundenes Netzwerk konfiguriert und per LAN-Kabel mit dem WLAN-Router bzw. -Access Point verbunden.
- Ein Notebook können Sie alternativ auch per WLAN mit dem WLAN-Access Point verbinden.
- Sie verbinden sich dann mit dem Smartphone bzw. Tablett über WLAN mit dem Präsentations-PC.

Mit Smartphone als mobiler Hotspot



Diese Variante hat den Vorteil, dass Sie keinen separaten WLAN-Router benötigen.

- Konfigurieren Sie Ihr Smartphone oder Tablet als mobilen Hotspot, der dann zum WLAN-Router wird. Legen Sie den Namen des WLANs (SSID) und den Sicherheitsschlüssel fest, wobei Sie WPA2-Verschlüsselung verwenden sollten.
- Verbinden Sie Ihr Notebook per WLAN mit dem Smartphone oder Tablet. **Wichtig:** Starten Sie Wings erst, wenn die WLAN-Verbindung beider Geräte vorhanden ist, weil Wings sonst die korrekte URL bzw. den QR-Code nicht generieren kann.

Infos

- Hinweise zum Einrichten und Verbinden beider Geräte, finden Sie in den Hilfen von Windows, des WLAN Access Points und des Smartphones oder im Internet.
- Wenn Sie Ihr Smartphone zum Hotspot machen, verbraucht es relativ viel Strom. Prüfen Sie also, ob Ihr Akku eine Präsentation sicher übersteht.
- Da die Verbindung vom Präsentations-Rechner zum Smartphone per WLAN erfolgt, ist die Verbindung zum Internet ungenutzt, so dass keine Kosten anfallen.

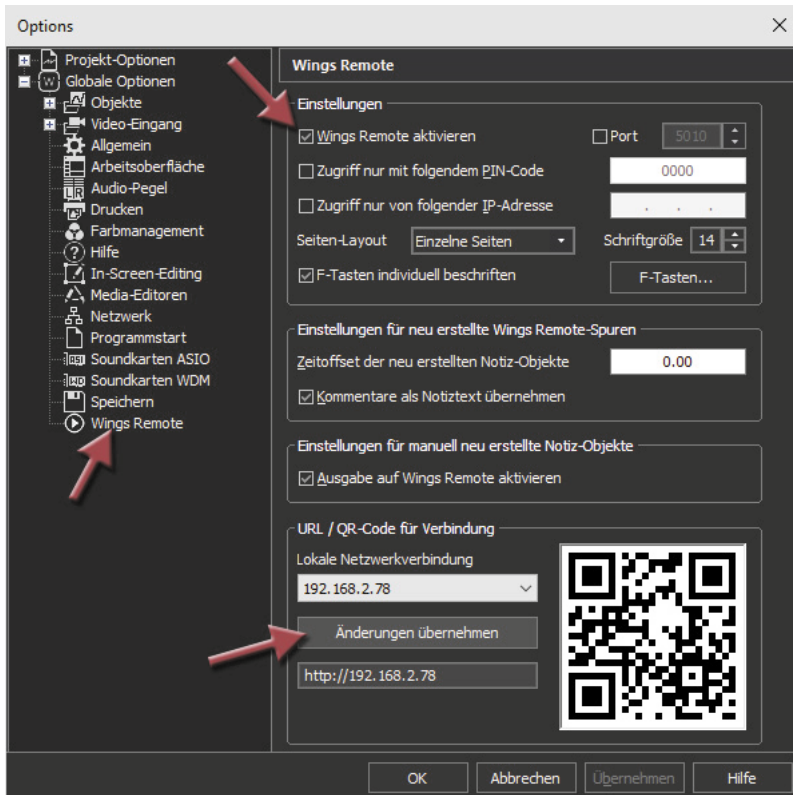
Configuration von Wings für Wings Remote

Als erstes müssen Sie in Wings den Betrieb von Wings Remote aktivieren und einige Einstellungen vornehmen:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü auf  **Optionen** und wählen Sie links **Globale Optionen - Wings Remote**.
2. Setzen Sie unter **Einstellungen** ein Häkchen vor **Wings Remote aktivieren**. Falls Sie ein größeres, öffentliches Netzwerk verwenden und den Zugriff anderer Nutzer auf Wings Remote verhindern möchten, können Sie die beiden Optionen darunter zur Absicherung nutzen, siehe in der Hilfe auch **Optionen - Globale Optionen - Wings Remote**.

Weitere Optionen sind:

3. Damit die Notizobjekte zeitlich vor den Bildern erscheinen, geben Sie bei **Zeitoffset der neu erstellten Notiz-Objekte** z. B. **-2** an, dann werden die Notizobjekte 2 Sekunden vor den entsprechenden Bildobjekten platziert. Setzen Sie am besten auch gleich ein Häkchen vor **Kommentare als Notiztext übernehmen**, was bewirkt, dass die Kommentare aus Bildobjekten als Text übernommen werden und die Textausgabe für Wings Remote aktiviert wird.
4. Meist ist es sinnvoll, auch die Option **Ausgabe auf Wings Remote aktivieren** mit einem Häkchen zu versehen. Diese Option sorgt dafür, dass bei Notizobjekte, die Sie einzeln neu erstellen, die Ausgabe auf Wings Remote automatisch aktiviert wird. Falls Sie Notizobjekte auch häufig für andere Zwecke verwenden, kann dies jedoch auch hinderlich sein.
5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie unter **URL / QR-Code für Verbindung** auf **Änderungen übernehmen** klicken, worauf ein QR-Code mit der URL zum Aufruf von Wings Remote erzeugt wird. Im Feld darunter erscheint die URL im normalen Format. **Hinweis:** Wichtig ist, dass unter **Lokale Netzwerkverbindung** die IP-Adresse des Wings-PCs angegeben ist. Wenn Ihr Rechner mehrere IP-Adressen besitzt, z. B. durch mehrere LAN-Schnittstellen oder einen virtuellen PC, müssen Sie die IP-Adresse angeben, die für Wings Remote genutzt werden soll.



Den QR-Code können Sie mit dem Smartphone oder einem Tablett und einem QR-Code-Scanner fotografieren. Die ermittelte URL übergeben Sie dann an den Browser, worauf Wings Remote im Browser erscheint, aber natürlich noch leer ohne Bild und Stichwörter. **Hinweis:** Geeignete APPs zum Lesen von QR-Code finden Sie in großer Auswahl im Internet. Für Android käme beispielsweise **QR Droid Private** in Frage und für Apple iOS z. B. **i-nigma**.

Hinweis: Wenn Sie keinen QR-Code-Scanner haben, können Sie die Adresse aus dem grauen Feld, hier im Beispiel ***http://192.168.2.50***, direkt manuell in den Browser eingeben.

6. Schließen Sie den Optionendialog mit **OK**.

Infos

- Wenn Ihr Rechner mehrere IP-Adressen besitzt, z. B. durch mehrere LAN-Schnittstellen oder einen virtuellen PC, müssen Sie die IP-Adresse, die für Wings Remote genutzt werden soll, unter **Lokale Netzwerkverbindung** wählen.
- Wenn Sie die Ducking-Funktion verwenden möchten, müssen Sie diese für Wings Remote unter **Projekt-Optionen - Audio** aktivieren. Anderenfalls ist der Button für Ducking auf der Oberfläche von Wings Remote nicht sichtbar, siehe Ducking-Funktion für Live-Kommentar.

Anlegen der Notizobjekte für Wings Remote

Im nächsten Schritt legen Sie in der Timeline Notizobjekte an, die Informationen für die Anzeige in Wings Remote enthalten.

1. Laden Sie Ihre Show, die Sie mit Wings Remote steuern möchten. Klicken Sie bei der Bildspur, die Ihnen für die Vorschaubilder am besten geeignet erscheint, mit der rechten Maustaste auf den Spurkopf und wählen Sie **Neue Wings Remote-Spur erstellen**. Daraufhin wird unter der Bildspur eine neue Universalspur mit den Notizobjekten samt Vorschaubilder eingefügt.
2. Um die Stichworte zu einem Bild anzugeben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Notizobjekt und wählen Sie **Eigenschaften**. Im Feld **Text** können Sie nun die Stichworte eingeben. Sofern noch nicht geschehen, setzen Sie unter dem Textfeld ein Häkchen vor **Ausgabe auf Wings Remote** und schließen den Dialog mit **OK**. Geben Sie auf gleiche Weise auch Stichworte in den anderen Notizobjekten an.

Tipp

Da bei komplexeren Shows die Bilder über mehrere Spuren verteilt sind und oft auch nicht alle Bildobjekte einer Spur als Vorschaubilder sinnvoll sind, können Sie Notizobjekte löschen, verlängern oder verkürzen und auch weitere Notizobjekte hinzufügen. So gehen Sie am effektivsten vor:

- Erstellen Sie von allen in Frage kommenden Bildspuren Universalspuren mit Notizobjekten über die Funktion **Neue Wings Remote-Spur erstellen**.
- Verschieben Sie alle Universalspuren mit Notizobjekten vertikal so, dass sie direkt untereinander liegen.

- Schauen Sie nun, welche der Spuren die meisten sinnvollen Notizobjekte enthält - sie sollte die finale Spur werden. Auf diese Spur verschieben Sie nun die fehlenden Notizobjekte von den anderen Spuren, was natürlich auch per Copy & Paste geht. Für das Verschieben oder Einfügen muss auf der finalen Spur genügend Platz vorhanden sein, verkürzen Sie ggf. die Notizobjekte vorher etwas.
- Wenn die finale Universalspur fertig ist, können Sie die nicht mehr benötigten Universalspuren mit den überflüssigen Notizobjekten löschen.
- Grundsätzlich ist es jedoch auch möglich, die Notizobjekte auf mehreren Spuren anzuordnen. Die Notizobjekte sollten sich jedoch nicht überlappen, weil es sonst keine eindeutige Darstellung gibt. Beachten Sie auch, dass sich Notizobjekte nicht überblenden lassen.

Steuerung mit Wings Remote

Stellen Sie sicher, dass Ihr Mobilgerät und der Wings-Rechner Verbindung haben und laden Sie Show, die Sie für Wings Remote vorbereitet haben.

1. Starten Sie auf Ihrem Mobilgerät den Internet-Browser (empfohlen Google Chrome) und geben Sie die IP-Adresse des Wings-Rechners ein, also z. B. **192.168.2.50**, worauf die Oberfläche von Wings Remote erscheint. Alternativ öffnen Sie in Wings **Globale Optionen - Wings Remote** und fotografieren den QR-Code mit der entsprechenden App und übergeben Sie die URL an den Browser.

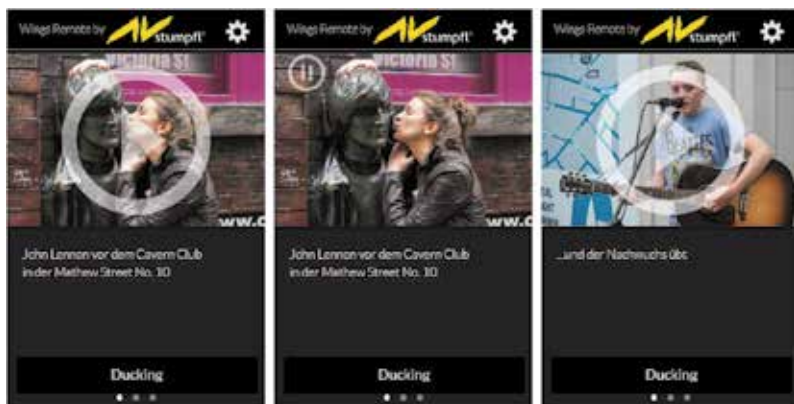
Hinweis: Wenn die Oberfläche nicht erscheint und stattdessen die Meldung, dass die Seite nicht angezeigt werden kann, sind folgende Ursachen denkbar:

- Wenn Ihr Rechner mehrere IP-Adressen besitzt, z. B. durch mehrere LAN-Schnittstellen oder einen virtuellen PC, müssen Sie die IP-Adresse, die für Wings Remote genutzt werden soll, in den Optionen von Wings Remote unter **Lokale Netzwerkverbindung** wählen, siehe **Globale Optionen - Wings Remote**.
- Der Webserver für Wings Remote ist nicht gestartet. **Lösung:** Überprüfen Sie, ob in den Optionen ein Häkchen vor **Wings Remote aktivieren** sitzt und ob die Netzwerkverbindung funktioniert, siehe in der Hilfe **Globale Optionen - Wings Remote**.

Wings 7

- Wenn keine Meldung sondern nur eine weiße, leere Fläche oder ein fremder Inhalt erscheint, läuft bei Ihnen auf dem Rechner eventuell ein anderer Webserver, der den Port 80 blockiert. **Lösung:** Beenden Sie den fremden Webserver oder verwenden Sie für Wings Remote einen anderen Port, siehe in der Hilfe **Globale Optionen - Wings Remote**.
- Sollte Wings Remote grundsätzlich funktionieren, aber die Bilder erscheinen nicht, prüfen Sie, ob im Namen Sonderzeichen enthalten sind. Leider kann der Webserver von Wings Remote solchen Namen nicht verarbeiten. Benennen Sie die Bilddateien um und fügen Sie die Bilder erneut ein.

Falls Sie in den Optionen einen PIN-Code zur Sicherung angegeben hatten, werden Sie aufgefordert diesen einzugeben. Nach korrekter Eingabe erscheint die Oberfläche von Wings Remote. Eine Anzeige von Vorschau Bildern und Texten erscheint erst, wenn der Locator über ein Notizobjekt gelaufen ist:



Wenn der Locator an einem Pause-Marker hält, erscheint das große Play-Symbol. Sobald Sie darauf klicken, wird die Wiedergabe fortgesetzt und das kleine Pausen-Symbol erscheint oben links im Vorschaubild. Läuft der Locator über ein neues Notizobjekt, wechseln auch Vorschaubild und Text. Wenn der Locator wieder am nächsten Pause-Marker hält, ist das Play-Symbol wieder sichtbar. Sollten nicht alle Stichworte sichtbar sein, schreiben Sie nur so viele Informationen in ein Notizobjekt, wie im gewählten Layout darstellbar sind. Das

Layout wählen Sie entweder direkt in Wings Remote, indem Sie auf  klicken, oder in Wings unter **Globale Optionen - Wings Remote**.

2. Wenn Sie Wings Remote als Vollbild darstellen möchten, also ohne die Adresszeile, erreichen Sie dies über den Startbildschirm bzw. Homescreen:

Vollbilddarstellung in Chrome unter Android

- Öffnen Sie Wings Remote im Chrome-Browser.
- Tippen Sie oben rechts auf die drei kleinen Punkte, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie **Zum Startbildschirm hinzufügen**.
- Wenn Sie nun das Wings Remote-Icon wurde auf Ihrem Startbildschirm klicken, erscheint Wings Remote in der Vollbilddarstellung.

Vollbilddarstellung auf iOS-Geräten

- Öffnen Sie Wings Remote im Safari-Browser.
 - Klicken Sie auf den Homescreen-Button  und legen Sie ein Icon für Wings Remote auf dem Homescreen an.
 - Wenn Sie das Wings Remote-Icon auf dem Homescreen klicken, erscheint Wings Remote in der Vollbilddarstellung.
3. Am unteren Rand können Sie die Ducking-Funktion durch Tippen auf **Ducking** aktivieren bzw. deaktivieren. Das funktioniert auch, wenn der Text den Ducking-Button überdeckt. Falls dieser Button nicht sichtbar ist, müssen Sie die Ducking-Funktion in den Optionen erst noch aktivieren, siehe Ducking-Funktion für Live-Kommentar.
 4. Wenn Sie mit dem Finger im dunkelgrauen Feld nach links wischen, erscheinen weitere Seiten. Alternativ können Sie auch auf einen der drei Punkte klicken, die sich oben rechts im grauen Feld befinden.



...Lautstärke leiser bzw. lauter, die aktuell eingestellte Lautstärke wird unten angezeigt.



...schaltet die Tonwiedergabe stumm, erneutes Drücken hebt die Stummschaltung wieder auf.



...startet die Präsentation im Vollbildmodus.



...der Locator springt zum vorherigen bzw. nächsten Positions-Marker.



...der Locator springt zum vorherigen bzw. nächsten Pause-Marker.



...lösen Trigger-Aktionen aus, die der entsprechenden Funktionstaste zugewiesen sind. Eine individuelle Beschriftung der Buttons ist über die Optionen in Wings möglich, siehe auch Trigger-Aktionen und Trigger erstellen.

Infos

- Sollte die Verbindung zu Wings unterbrochen sein, erscheint dieses Symbol . Überprüfen Sie, ob Wings gestartet und betriebsbereit ist und ob die WLAN-Verbindung funktioniert.
- Sie können verschiedene Layouts und die Schriftgröße für Notizen wählen. Dies ist direkt in Wings Remote möglich, indem Sie auf  klicken, oder in Wings unter **Globale Optionen - Wings Remote**.
- Wenn Sie mit Smartphone oder Tablett steuern, sollten Sie die Einstellung für Standby bzw. Sperrbildschirm anpassen, damit sich das Gerät nicht während längerer musiksynchroner Passagen abschaltet.
- Wenn keine Bilder auf dem Smartphone erscheinen, sind die Grafikdaten für die Vorschaubilder eventuell noch nicht erstellt bzw. konnten während der Wiedergabe nicht rechtzeitig erstellt werden. Lassen Sie die fehlenden Grafikdaten erstellen, siehe Grafikdaten von Mediendateien erstellen, oder warten Sie einen Moment und versuchen Sie die Wiedergabe erneut.

siehe in der Hilfe auch

Notiz-Objekt hinzufügen

Text in Notiz-Fenstern anzeigen

Copyright bei Medien-Samples

Die Beispielmедien im Ordner **MEDIA Samples Workshop** (Bilder, Videos, Musik etc.) sollen das Nachvollziehen der Workshops und Produktionsbeispiele ermöglichen. All diese Medien sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen diese Medien nur zum Kennenlernen von Wings verwenden. Für jede andere, insbesondere gewerbliche Nutzung wie öffentliche Aufführung, Vervielfältigung oder Druck müssen Sie von den Urhebern Nutzungsrechte erwerben. Informationen zur weiteren Nutzung und Kontakte zu den Anbietern finden Sie im Internet. Folgende Medien sind im Ordner **MEDIA Samples Workshop** verfügbar:

Gemafreie Musik aus dem Highland Musikarchiv (Ordner **Highland Samples**), siehe www.highland-musikarchiv.com.

Landkarten von Island von Claudius Diemer, siehe www.albedo39.de

Bilder der Insel **Rügen** und **Heidelberg-Panorama** von Dieter Hartmann (Ordner **Samples**), siehe www.quattrovision.de.

HD-Video **Water** und Videos und Bilder von **Island** von Petra und Gerhard Zwerger-Schoner (Ordner **Videos**), siehe www.zwerger-schoner.at.

DV-Video **Flag** und HD-Video **Carnival** und UHD-Videos **Autumn leaves**, **Hannover Central Station** und **Hannover Aegi** von Dieter Hartmann (Ordner **Videos**), siehe www.quattrovision.de.

Glossar

A

Alpha-Kanal: ... ist eine zusätzliche Bildebene in einer Bilddatei, in der Informationen für transparente Bereiche gespeichert werden können. Bis zu 256 Transparenzstufen sind möglich, so dass auch halbtransparente und verlaufende Bereiche darstellbar sind.

Auflösung: ... legt die Anzahl unterschiedlicher Helligkeits- oder Spannungswerte fest. 16 Bit ermöglichen beispielsweise gut 65.000 und 24 Bit 16 Millionen Werte. Bei Bilddateien wird die Anzahl darstellbarer Farben dadurch bestimmt und bei Audiodateien der Dynamikbereich.

B

Bildstapel: ...ist ein interner, virtueller Stapel auf dem Bilder, Videos oder Live-Video-Input für eine spätere Maskierung gesammelt werden.

Button: ... Schaltflächen, die Sie mit der Maus anklicken können.

C

Codec: ... Software, die bei der Videoberechnung die zu speichernde Datenmenge durch Kompression reduziert und beim Abspielen wieder dekomprimiert.

Crossfades: ... ist eine Überblendung von zwei Objekten.

D

DAW: ... bedeutet Digital Audio Workstation

F

Framedrops: ... sind Videobilder, die bei Aufnahme oder Wiedergabe ausgelassen werden. Durch diesen Fehler entsteht meist ein zeitlicher Sprung im Ablauf, der als Ruckeln sichtbar wird.

G

Geräte-Port: ... interner, softwaremäßiger Geräteanschluss in Wings Platinum. Er ist durch Protokoll bzw. Steuersignal, Port-ID und Computer-Schnittstelle definiert.

GOP: ... bedeutet "Group of Picture" und kennzeichnet eine Gruppe von Bildern innerhalb eines komprimierten Videos, die alle Informationen für dessen vollständige Rekonstruktion enthält.

H

HDAV: ... kommt von "High Definition Audio Vision" und kennzeichnet eine digitale AV-Show, die mit hoch aufgelösten Bildern, Videos und Animationen gestaltet wurde und eine Qualität weit über dem DVD-Standard hat.

I

Insert: ... "Bild im Bild"-Funktion, ein kleines Bildfeld liegt über anderen Bildern.

K

Keyframes: ... der Begriff hat je nach Zusammenhang zwei verschiedene Bedeutungen: Erstens bei der Steuerung von Größe und Position eines Bildes sind es Zeitpunkte, für die bestimmte Parameter festgelegt wurden. Und zweitens bei der Videokompression sind es Bilder, die alle Informationen für deren Rekonstruktion enthalten.

L

Locator: ... senkrechte Linie in der Timeline, die die Zeitposition markiert.

M

Maskenstapel: ...ist ein interner, virtueller Stapel, auf dem Masken addiert werden. Die resultierende Maske maskiert dann die Bildmischung eines Bildstapels.

Media-Pool: ... dient zum Verwalten aller Mediendateien und Geräte eines Projekts.

Modulo: ... ist eine Rechenoperation. Das Ergebnis ist der Rest einer Division, z. B. $40 \text{ Modulo } 5 = 0$; $48 \text{ Modulo } 5 = 3$

MPEG: Motion Picture Expert Group, ... internationales Konsortium, das Verfahren zur Komprimierung von Audio- und Videodaten entwickelt und standardisiert.

P

Peak-Level: ... ist der höchste Lautstärkepegel eines Tonstückes und verbindlich für die Aussteuerung. Bei der Ermittlung dieses Wertes werden auch kleinste Pegelspitzen erfasst und dadurch ist er für die Beurteilung der Lautheit wenig aussagekräftig.

R

RMS-Level: ... drückt die höchste Leistung in einer Tondatei aus. Dieser Wert spiegelt recht gut die subjektiv empfundene Lautstärke eines Tonstückes wieder. Für eine korrekte Aussteuerung ist der RMS-Pegel jedoch nicht relevant, da bei der Ermittlung immer ein Bereich von 50 ms betrachtet wird.

S

Samplingrate: ... gibt an, wie viele Werte pro Sekunde in einer Audiodatei vorhanden sind. Je höher die Samplingrate, desto höher liegt die höchste darstellbare Frequenz.

Screen: ... ist die Ausgabefläche für eine Präsentation, also z. B. eine Leinwand, ein Bildschirm oder ein Display.

Skalieren: ... Ändern der Größe eines Bildes durch Neuberechnung

SmartSync-Engine: ... ist eine Stumpfl Technologie, die beim Hardware-Rendering die Ausgabe der Video-Frames an die Wiederholrate der Grafikkarte anpasst, wodurch eine ruckfreie, weiche Videowiedergabe erreicht wird.

Speaker Support: ... der Vortragende kann auf Knopfdruck einzelne Überblendungen oder vorbereitete, musiksynchrone Sequenzen individuell zu seinem Live-Vortrag abrufen.

Spurkopf: ... liegt ganz links am Anfang einer Spur und trägt ein Symbol für die jeweilige Funktion, z. B. Lautsprecher oder Filmrolle.

Strg-Taste: ... Abkürzung für Steuerungstaste, international wird sie meist Ctrl-Taste (Controlltaste) genannt.

T

Texturdatei: ... sind Bilddateien für die direkte Verarbeitung mit einer 3D-Grafikkarte. Texturdateien werden dafür in den Grafikspeicher geladen und dort

mit bis zu tausendfach höherer Geschwindigkeit bearbeitet als mit dem Hauptprozessor.

Timeline: ... ein Fenster, das einen Zeitstrahl von links nach rechts verlaufend darstellt und Spuren für Bilder, Ton, Videos und anderes enthält.

Trigger: ... ist ein Schaltelement, das auf ein Ereignis reagiert und dann eine zuvor definierte Funktion auslöst.

Index

A

Adresse 9

von AV Stumpfl 9

Aktuelle Version 9, 10

der Online-Hilfe 9

Allgemein 8

Versionen und Lizenzen 10

Auflösung für Ausgabe ändern 131

Auflösung von Bildern

Workshop

Shows optimal präsentieren 131

Ausgabeauflösung ändern 131

Ausstattung der Wings Platinum

Versionen 10

AV Prompter - Fernsteuerung 138

B

Beispiel-Projekte

Digitale AV-Show 30

Benutzerkonten 4

Buttons für Funktionen und

Werkzeuge 15

C

Computer-Konfiguration

Mindestanforderungen 1

D

Deinstallation von Wings Platinum 4

Dongle

Kopierschutz-Dongle 2

Dongle konnte nicht initialisiert
werden... 6

Drag & Drop - Schnellstart 31

Workshop

Schnellstart per Drag & Drop 31

F

Features der Lizenzen im Vergleich 10

Fehlermeldungen

Beim Programmstart erscheint
immer nur ein Freigabe-Dialog...
7

Dongle konnte nicht initialisiert
werden 6

Kein passender Dongle gefunden 5

Fernsteuern

Wings Remote und Smartphones
verwenden 138

Funktionen der Wings Lizenzen 10

H

Hilfe

optimale Nutzung der Hilfe 25

Stand der Dokumentation 9

I

Installation 2

Deinstallation von Wings Platinum
4

Wings ohne Administratorrechte
nutzen 4

K

Kamerafahrt 71

Kompatibilität von Wings Platinum 1

Konzept von Wings 23

Kopierschutz-Dongle 2

L

Landkarte mit Reiseroute 103

Lizenzen für Wings

Funktionen der verschiedenen
Lizenzen 10

M

Mindestanforderung an den
Computer 1

Module 10

O

Online-Hilfe

optimale Nutzung der Hilfe 25

P

Pausenmusik bei Speaker Support

Workshop

Speaker Support mit
Pausenmusik 114

PC-Konfiguration

Mindestanforderungen 1

Präsentation

Workshop

Shows optimal präsentieren 131

Probleme und Lösungen

Allgemeine

Beim Programmstart erscheint
immer ein Freigabe-Dialog...
7

Programmstart/Installation 5, 6

Dongle konnte nicht initialisiert
werden 6

Es erscheint immer nur ein
Freigabe-Dialog... 7

Kein passender Dongle
gefunden 5

Wings ohne
Administratorrechte nutzen
4

Programmfenster

Werkzeugleiste 15

Prompter

Texte und Bilder an Wings Remote
senden 138

R

Remote

Fernsteuern mit Wings Remote
und Smartphones 138

Route in Landkarte einzeichnen und
animieren 103

S

Shortcuts

Symbolleiste für Werkzeuge 17

Show per Drag & Drop erstellen

Schnellstart per Drag & Drop 31

Wings 7

SmartMove-Keyframes

Symbolleiste für Werkzeuge 17

Smartphone - mit Wings Remote als Fernsteuerung nutzen 138

Soundtrack erstellen 61

Workshop

Soundtrack erstellen und bearbeiten 61

Speaker Support

Workshop

Speaker Support mit Pausenmusik und Video-Loop 114

Splines

Symbolleiste für Werkzeuge 17

Springen zu Positions-Markern

Kapitelsprünge - Beispiel

Shows optimal präsentieren 131

Stand der Dokumentation 9

Stumpfl 9

Adresse 9

Symbolleiste 15

für Funktionen 15

für Werkzeuge 17

Symmetrische Keyframes 17

Symbolleiste für Werkzeuge 17

T

Toolbar 17

Symbolleiste für Funktionen 15

Symbolleiste für Werkzeuge 17

U

Übungen

Bilder und Ton erfassen 40

Bildfolgen und Objekte bearbeiten 48

Kamerafahrt über Standbilder 71

Mix-Variablen - Inhalte spontan wechseln 123

Projekt für eine digitale AV-Show anlegen 37

Schnellstart per Drag & Drop 31

Shows optimal präsentieren 131

Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation 114

Transparenz von Bildmischungen mit dynamischen Masken steuern 94

Videos integrieren und bearbeiten 83

V

Version 10

Stand der Dokumentation 9

Versionen und Lizenzen 10

Video

bearbeiten 83

W

Werkzeugleiste 17

Symbolleiste für Funktionen 15

Symbolleiste für Werkzeuge 17

Wiedergabe

Workshop

Show optimal präsentieren 131

- Wings 10, 23
 - Konzept von Wings Platinum 23
 - Versionen und Module 10
- Wings Remote
 - Fernsteuern mit Wings Remote und Smart Phones 138
- Workshop 23, 30
 - Digitale AV-Show 30
 - Bilder und Ton erfassen 40
 - Bildfolgen und Objekte bearbeiten 48
 - Kamerafahrt über Standbilder 71
 - Mix-Variablen - Inhalte spontan wechseln 123
 - Projekt für eine digitale AV-Show anlegen 37
 - Route in Landkarte einzeichnen und animieren 103
 - Schnellstart per Drag & Drop 31
 - Shows optimal präsentieren 131
 - Soundtrack erstellen und bearbeiten 61
 - Speaker Support mit Pausenmusik und Hintergrund-Animation 114
 - Transparenz von Bildmischungen mit dynamischen Masken steuern 94
 - Videos integrieren 83
- Konzept von Wings Platinum 23



AV Stumpfl GmbH | A-4702 Wallern | Mitterweg 46 | AVstumpfl@AVstumpfl.com | www.wings7.at
Änderungen dienen dem technischen Fortschritt und bleiben vorbehalten.