

**Projektarbeit aus der Fachrichtung
Informationstechnologie (Multimedia)**



Projektmitglieder:

Möslinger Sandra
Mayr Daniel
Schildberger Claudia

Projektbetreuung:

Mag. Koch Alexandra

Auftraggeber:

Fa. Hofer Trockenbau

Schuljahr 2006/07

Jahrgang: Va IT

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines über Adobe Photoshop 6.0	6
1.1	Öffnen des Photoshops	6
1.2	Ein neues Dokument anlegen	6
1.3	Bilder öffnen	7
1.4	Dokumente speichern	7
1.5	Lineale und Hilfslinien	8
1.5.1	Lineale anzeigen:	8
1.5.2	Hilfslinien	8
1.6	Werkzeuge im Arbeitsbereich	9
1.7	Toolbox	9
2	Farbenlehre	10
2.1	Es gibt 8 Grundfarben:	10
2.1.1	bunte - 3 Urfarben:	10
2.1.2	unbunte:	10
2.2	Farbmodelle	10
2.2.1	RGB-Modell	10
2.2.2	HSB-Modell	10
2.2.3	CMYK-Modell	11
2.3	Wirkung von Farben	11
2.4	Die Farbe Weiß	12
2.5	Die Farbe Grau	12
2.6	Die Farbe Blau	13
3	Das Menüdesign	14
3.1	Am Anfang werden die einzelnen Sätze erstellt.	15
3.2	Neue Ebene	15
3.3	Wir erstellen Hilfslinien:	15
3.4	Um runde Ecke zu bekommen, wählen wir das Pfadwerkzeug aus.	16
3.5	Pfad auswählen	16
4	Erstellen der Navigationsleiste im Adobe Photoshop 6.0	19
4.1	Gesamtfläche	19
4.2	Anschließend zogen wir Hilfslinien in die Arbeitsfläche.	19
4.3	Hilfslinien:	20
4.4	Satz erstellen:	21
4.5	Hintergrund:	21
4.6	Wir änderten dann noch den Ebeneneffekt	21
4.7	Effekt	23
4.8	Änderung der Hintergrundfarbe	24



4.8.1	Farbverlauf	24
4.9	Danach wählen wir das Slice-Werkzeug	25
5	<i>Herstellung des Untermenüs</i>	26
5.1	Festlegung der Größe	26
5.2	Untermenü – „Über uns“	27
5.3	Hilfslinien:	27
6	<i>Steuerleiste für die Hintergrundmusik und der Vorlesefunktion</i>	29
7	<i>Erstellung der GIF-Animation</i>	36
8	<i>Macromedia Flash Professional 8</i>	38
8.1	Was ist Macromedia Flash?	38
8.2	Öffnen von Flash	38
8.3	Die Benutzeroberfläche von Flash	39
8.4	Die Zeitleiste	39
8.5	Text und Zeichnen mit Flash	41
8.5.1	Werkzeuge:	42
8.6	Ändern der Farben	42
8.7	Ändern der Linienart	43
8.8	Ändern der Texteingenschaften	43
9	<i>Anfahrtsplan</i>	44
9.1	Erstellung des Anfahrtsplanes im Adobe Photoshop	44
9.1.1	Erstellen der Straßen mit dem Linienzeichner-Werkzeug.	44
9.1.2	Schreiben der Straßennamen mit dem Textwerkzeug:	44
9.2	Erstellen des Hinweispfeils in Microsoft Word:	45
9.2.1	Wir erstellen im Word einen Pfeil mit grauer Füllung und hierfür benötigen wir die Zeichenleisten.	45
9.2.2	Wir ziehen nun einen gewöhnlichen Pfeil auf, den wir unter AutoFormen einstellen können.	45
9.3	Pfeil animieren in Macromedia Flash Professional 8	46
10	<i>Kauf des Hintergrundbildes für das Navigationsleiste</i>	48
10.1	Mitglied werden	48
10.2	1. Schritt – Erstellung des Adressprofils	49
10.3	2. Schritt – Persönliche Angaben	50
10.4	Passendes Hintergrundbild suchen	51
11	<i>Audacity</i>	52
11.1	Zum Programm	52
11.2	Audacity downloaden und installieren	52
11.3	LAME-MP3-Encoder einrichten	52
11.4	Benutzeroberfläche	53



11.5	Audiospur aufzeichnen	53
11.6	Gesamtes Audioprojekt wiedergeben	53
11.7	Audioprojekt öffnen	54
11.8	Audioprojekt speichern	54
11.9	Metadaten einstellen	54
11.10	Audioprojekt als MP3 speichern	55
11.11	Tonspur umbenennen	55
11.12	Tonspur löschen	55
11.13	Audiopassage einer Tonspur markieren	55
11.14	Audiopassage mehrerer Tonspuren markieren	55
11.15	Alles markieren	56
11.16	Audiopassage löschen	56
11.17	Audiopassage normalisieren	56
11.18	Fade-In/-Out-Effekt hinzufügen	56
11.19	Tonspur zeitlich verändern	56
11.20	Stille einfügen	57
11.21	Vertikal Zoomen	57
11.22	Rauschen entfernen	57
12	<i>Ulead VideoStudio 10 Plus</i>	59
12.1	Zum Programm	59
12.2	Installation	59
12.3	Programmstart	59
12.4	Die Benutzeroberfläche	60
12.5	Neues Projekt erstellen	60
12.6	Projekt öffnen	61
12.7	Projekteigenschaften verändern	61
12.8	Projekt speichern	61
12.9	Projektlänge einsehen	62
12.10	Zwischen Storyboard, Zeitachse und Audioachse wechseln	62
12.11	Video aufzeichnen	62
12.12	Video- und Audiodatei laden	64
12.13	Archiv-Manager verwalten	64
12.14	Zoomfaktor der Zeitachse ändern	65
12.15	Video in Clips aufteilen	65
12.16	Videoclip zum Projekt hinzufügen	65

12.17	Videoclip schneiden	66
12.18	Ton des Videos ein-/ausblenden	66
12.19	Übergang zwischen Videoclips einfügen	66
12.20	Dauer des Übergangs festlegen	66
12.21	Anzahl der Überlagerungen festlegen	67
12.22	Überlagerungen einfügen	67
12.23	Überlagerungen ein-/ausblenden	67
12.24	Position und Größe der Überlagerung anpassen	68
12.25	Maske und Chroma-Key anwenden	68
12.26	Titel einfügen	69
12.27	Rand, Schatten und Transparenz eines Titel einstellen	69
12.28	Titel-Animationen einrichten	70
12.29	Titelposition ändern	70
12.30	Titel zum Projekt hinzufügen	71
12.31	Farbclip hinter dem Titel einfügen	71
12.32	Audiodatei zum Projekt hinzufügen	71
12.33	Audiodatei ein- und ausblenden	72
12.34	Audiodatei schneiden	72
12.35	Videodatei erstellen	72
13	Macromedia Director MX 2004	74
13.1	Die Bühne	74
13.2	Besetzungen	74
13.3	Das Drehbuch	74
13.4	Der Eigenschafteninspektor	75
13.5	Steuerpult	75
13.6	Medienimport	76
13.6.1	Allgemeines zu Darstellern	76
13.6.2	Importieren von Media in eine Besetzung	78
13.7	Verwenden des Drehbuches	79
13.7.1	Aufbau des Drehbuchfensters	79
13.7.2	unterschiedliche Kanäle für unterschiedliche Darsteller	80
13.7.3	Markierungen	80
13.7.4	Interaktivität mit Markierungen	81
13.7.5	Effekte mit Verhalten aus der Verhaltensbibliothek	82
14	Director – HOFER Trockenbau Ges.m.b.H.	83
14.1	Abmessungen:	83
14.2	Hilfslinien:	83
14.3	Wichtige Punkte:	83



14.4	Textfeld:	_____	83
14.5	Textfeld:	_____	84
14.6	Die einzelnen Schritte	_____	84
14.7	Benutzerdefiniertes Skript erstellen:	_____	87
14.8	Skript öffnen:	_____	87
14.9	Schaltfläche „Ton_ein-aus“	_____	87
14.10	Schieberegler einstellen	_____	88
14.11	Soundkanal 1 ausblenden, wenn vorgelesen wird	_____	89
14.12	Soundkanal 1 beim Stoppen der Vorlesefunktion (Soundkanal 2) einblenden	_____	89
14.13	Parameter bei Markierung wieder zurücksetzen	_____	90
15	Icon	_____	92
15.1	Photoshop	_____	92
15.2	ICOnverter	_____	93
15.2.1	Downloaden	_____	93
15.2.2	Zum Programm	_____	93
15.2.3	Logo konvertieren	_____	94
16	Autorun	_____	95
17	CD-Cover	_____	96
17.1	Vorderseite	_____	96
17.2	Rückseite mit Inhaltsverzeichnis	_____	96
17.3	CD-Vorderseite	_____	97
18	Danksagung	_____	98

1 Allgemeines über Adobe Photoshop 6.0

Traditionell ist Photoshop ein Programm zum Erstellen und Bearbeiten von Pixelbildern. Doch zusätzlich verfügt Photoshop auch über sehr leistungsfähige Werkzeuge, um Vektorgrafiken zu erzeugen und zu editieren.

Pixelgrafiken: Dies sind Bilder, die aus einer Anhäufung von Punkten bestehen. Jeder Punkt hat eine eigene Positions-Zuweisung in einem Koordinatensystem.

Vektorgrafiken: Dies sind mit mathematischen Formeln berechnete Linien und Kurven.

Photoshop arbeitet mit digitalisierten Bitmap-Bildern.

Im ImageReady kann man bewegte Elemente wie Animationen und Rollover für die Bildschirmbetrachtung erstellen.

1.1 Öffnen des Photoshop

Doppelklick auf das Photoshop Symbol, um Adobe Photoshop zu starten.



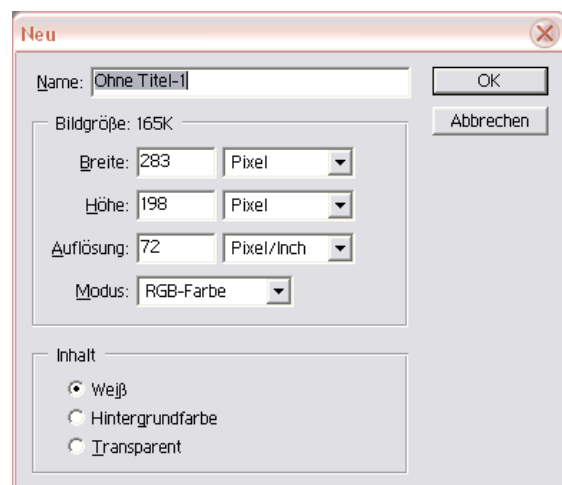
Wenn das Symbol nicht auf den Desktop vorhanden ist, kann man Photoshop über Start/Programme/Adobe öffnen.

1.2 Ein neues Dokument anlegen

Man wählt Datei > Neu oder drückt die Tastenkombination STRG + N.

Es erscheint die Dialogbox NEU:

Hier kann man dem neuen Bild einen Namen geben, die gewünschte Breite und Höhe einstellen und man kann wählen, ob der Hintergrund Weiß, Transparent oder mit Hintergrundfarbe erscheinen sollte.



Bei der Auflösung für Bilder, welche ins Internet gestellt werden sollen oder für CD-Zwecke dienen, sollte grundsätzlich 72 Pixel/Inch eingestellt werden, da diese Auflösung ausreichend ist. Im Photoshop wird grundsätzlich mit LAB Farben gearbeitet, aber man kann auch RGB einstellen.

1.3 Bilder öffnen

Bereits vorhandene Bilder öffnet man mit der Befehlsfolge Datei > Öffnen oder mit einem Doppelklick auf die leere Arbeitsfläche. Falls Sie lieber über die Tastatur arbeiten, verwenden Sie die Tastenkombination STRG + O.

Zwischen geöffneten Fenstern wechseln

Bei Bedarf öffnen Sie in Photoshop mehrere Bilder gleichzeitig. Dabei erscheint die Titelleiste des im Hintergrund befindlichen, also nicht aktiven Bilds ausgeblendet.

Über den letzten Abschnitt des Menüs **Fenster** wechseln sie bei Bedarf zwischen diesen einzelnen Fenstern. Das im Vordergrund befindliche Bild ist im Menü mit einem Häkchen versehen.

1.4 Dokumente speichern

Möchten Sie Ihr bearbeitetes Dokument dauerhaft auf der Festplatte oder einem auswechselbaren Datenträger aufbewahren, müssen Sie es speichern.

Zum speichern einer Datei stehen drei Befehle zur Verfügung:

Speichern	Strg+S
Speichern unter...	Umschalttaste+Strg+S
Für <u>W</u> eb speichern...	Alt+Umschalttaste+Strg+S

- **Speichern:** Wählen Sie den Befehl SPEICHERN, wenn Sie ein Bild zum ersten Mal speichern oder wenn Sie es schon gespeichert haben (Dateiname und Speicherort schon bekannt sind) und Sie es nur noch auf den neuesten Stand bringen möchten.
- **Speichern unter...:** Wählen Sie SPEICHERN UNTER..., wenn Sie ein Bild bereits gespeichert haben und es nun an einem anderen Ort speichern möchten. Dabei verändert sich das Originalbild nicht.
- **Für Web speichern...:** Wählen Sie FÜR WEB SPEICHERN..., wenn Sie das Bild nach der Bearbeitung in Photoshop im Web verwenden möchten. In einem eigenen Dialogfenster nehmen Sie webspezifische Einstellungen für das Bild vor.

1.5 Lineale und Hilfslinien

Photoshop stellt Ihnen verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung, die Ihnen bei Aufgaben helfen, die exaktes Arbeiten verlangen.

1.5.1 Lineale anzeigen:

Um die Lineale einzublenden, wählen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Lineale einblenden** oder Sie verwenden die Tastenkombination STRG + R.

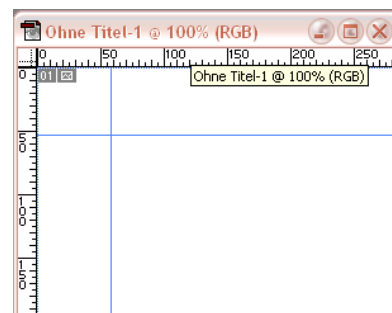
1.5.2 Hilfslinien

Um noch genauer zu arbeiten als mit den Linealen, kann man Hilfslinien anlegen.

Hilfslinien sind nicht-druckende Linien, mit deren Hilfe sich Elemente im Dokument horizontal und/oder vertikal ausrichten lassen. Unter **Ansicht > Neue Hilfslinie** kann man diese einfügen. Objekte, welche man nahe einer Hilfslinie zieht, rasten beim Loslassen der Maustaste an der Hilfslinie ein.

Hilfslinien anlegen

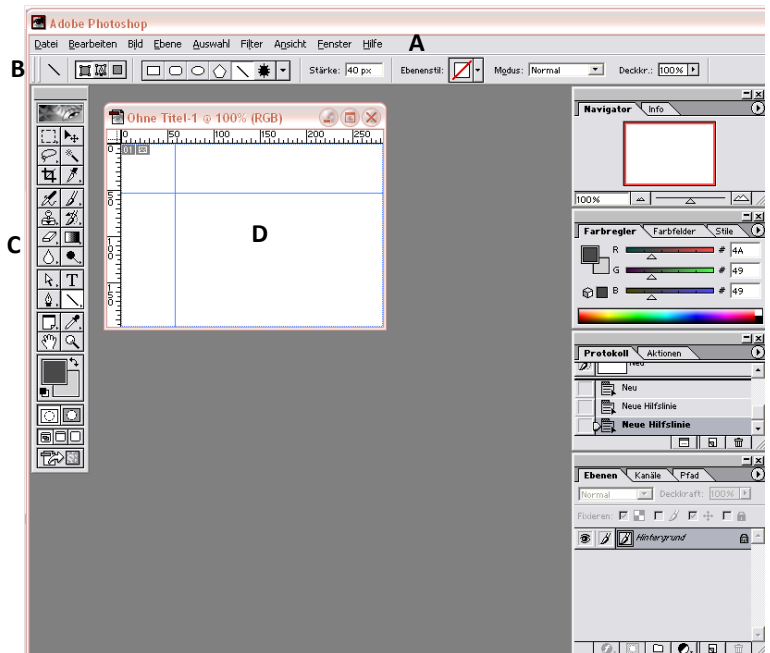
- Blenden Sie zuerst die Lineale ein
- Benötigen Sie eine vertikale Hilfslinie, klicken Sie in das senkrechte Lineal auf der linken Seite des Dokumentfensters. Benötigen Sie eine horizontale Hilfslinie, klicken Sie in das waagrechte Lineal oben im Dokumentfenster.
- Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Hilfslinien an die gewünschte Stelle im Bild. Lassen Sie die Maustaste dort los.



Um genaue Hilfslinien zu erhalten, gehen Sie in das Menü **Ansicht** und klicken Sie anschließend auf den Befehl **Neue Hilfslinie...**

1.6 Werkzeuge im Arbeitsbereich

- A: Menüleiste
- B: Optionsleiste für Werkzeuge
- C: Toolbox
- D: Dokumentfenster
- E: Paletten

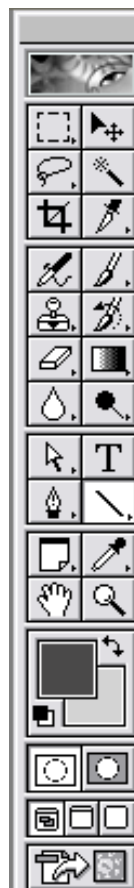


1.7 Toolbox

Die Toolbox enthält Werkzeuge zur Auswahl, zum Malen und Bearbeiten, Auswahlfelder für Vorder- und Hintergrundfarbe sowie Werkzeuge für die Ansicht.

Bei einigen Feldern in der Toolbox sind kleine Dreiecke rechts unten zu erkennen. Diese weisen darauf hin, dass sich hinter dem Werkzeug ein Einblendmenü mit weiteren Werkzeugen befindet.

- Auswahlwerkzeug (M)**
- Lasso (L)**
- Freistellungswerkzeug (C)**
- Airbrush (J)**
- Kopierstempel-Werkzeug (S)**
- Radiergummi (E)**
- Weichzeichner (R)**
- Direkt-Auswahl-Werkzeug (A)**
- Zeichenstift (P)**
- Anmerkungen-Werkzeug (N)**
- Hand-Werkzeug (H)**



- Verschieben-Werkzeug (V)**
- Zauberstab (W)**
- Slice-Werkzeug (K)**
- Pinzel (P)**
- Protokoll-Pinsel (Y)**
- Verlaufswerkzeug (G)**
- Abwedler (O)**
- Textwerkzeug (T)**
- Linienzeichner (U)**
- Pipette (I)**
- Zoom-Werkzeug (Z)**

2 Farbenlehre

2.1 Es gibt 8 Grundfarben:

2.1.1 bunte - 3 Urfarben:

- Kurzwelliges Licht → Blau
- Mittelwelliges Licht → Grün
- Langwelliges Licht → Rot

2 verschiedene Wellenlängen in gleichen Anteilen zusammensetzt sehen wir:

- Kurz- und mittelwelliges Licht → Cyan
- Mittel- und langwelliges Licht → Gelb
- Lang- und kurzwelliges Licht → Magenta

2.1.2 unbunte:

- Alle 3 Wellenlängen → weiß
- keine elektromagnetischen Wellen → schwarz

2.2 Farbmodelle

2.2.1 RGB-Modell

Kombination aus den Grundfarben Rot, Grün und Blau.

Da nicht alle Farben des sichtbaren Lichtes aus den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau gemischt werden können, ist der RGB-Farbraum kleiner als der Farbraum aller sichtbaren Farben.

Im RGB-Modus stehen 3 Farbkanäle zur Verfügung.

2.2.2 HSB-Modell

Dieses Modell definiert Farben anhand der Eigenschaften. Farbton: dieser lokalisiert ihre Lage im Spektrum, Sättigung: sie gibt die Farbintensität der Farbtöne an und Helligkeit.

2.2.3 CMYK-Modell

- Arbeitet mit 4 Grundfarben → Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz.
- Er basiert auf dem subtraktiven CMY-Farbsystem.

Da sich in der Praxis gezeigt hat, dass durch das Zusammendrucken der drei Grundfarben Cyan, Magenta und Gelb kein reines Schwarz ergibt, sondern nur ein schmutziges Braun entsteht, wird dies mit einem reinen Schwarz als vierter Druckfarbe kompensiert.

2.3 Wirkung von Farben

Die Wirkung der Farben ist stark abhängig vom Umfeld.

Jede Farbe übt auf den Betrachter einen bestimmten Reiz aus, der charakteristisch für diese Farbe ist. Dies wird von einzelnen Menschen unterschiedlich empfunden, aufgrund ihrer unterschiedlichen Natur und aufgrund der Tatsache, dass zu einer Farbbezeichnung viele verschiedene Farbtöne gehören. Es gibt eben nicht "das Blau", sondern viele verschiedene Blautöne. Ebenso ist es mit allen anderen Farben. Und der Eindruck eines Farbtons kann sich durch die farbige Umgebung beträchtlich verändern.

Das Wissen um diese Wirkungen kann bei der Gestaltung von Publikationen berücksichtigt werden, um Zielgruppen anzusprechen und die zu vermittelnde Botschaft leichter zu transportieren.

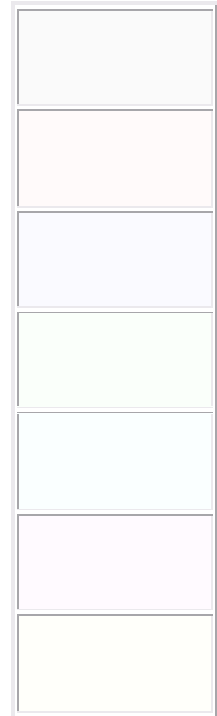
Zitat <http://www.ipsi.fraunhofer.de/~crueger/farbe/farb-wirk1.html>

- Helle Farben (werden zuerst beachtet. So kann die Richtung des Blickes eines Lesers einer Zeitschrift ebenso wie einer Internetsite durch die geschickte Verzahnung von Layout und Farbgebung auf die zunächst wichtigsten Informationen gelenkt werden) = leicht und freundlich
- Dunkle Farben = düster und bedrückend
- Gesättigte Farben = dominant unruhig
- Entsättigte = Unaufdringlich, zurückhalten, warme, nahe geborgene, kalte und unpersönliche Distanz.

Da im Logo der Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“ die Farben Blau, Rot und Weiß vorkommen, entscheiden wir uns, bei unserem Design die Farben Weiß, Blau und Grau zu benützen. Wir lassen absichtlich die Farbe Rot weg, da diese Farbe die Harmonie in unserem Design stören würde.

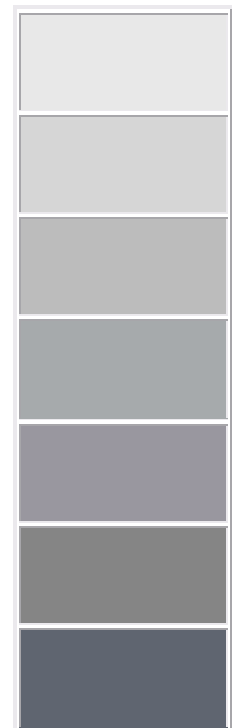
2.4 Die Farbe Weiß

- ist die Farbe von Eis und Schnee;
- ist ein Symbol der Reinheit, Klarheit, Erhabenheit, Unschuld;
- gilt aber auch als Zeichen der Unnahbarkeit, Empfindsamkeit und kühler Reserviertheit;
- entsteht durch die Mischung der Farben Rot, Grün und Blau in der Additiven Farbmischung;
- hat im RGB-Farbraum den Wert RGB = 255, 255, 255 dezimal bzw. FFFFFF hexadezimal;



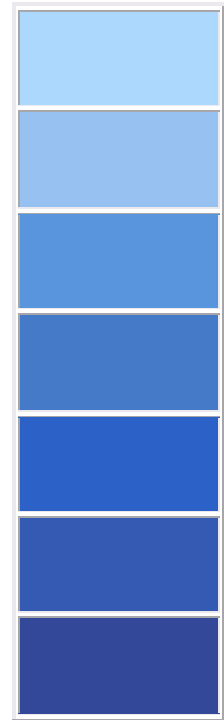
2.5 Die Farbe Grau

- ist die Farbe des wolkenverhangenen Himmels an einem trüben Tag;
- ist die Farbe vollkommener Neutralität, Vorsicht, Zurückhaltung und Kompromissbereitschaft;
- eine unauffällige Farbe, die auch mit Langeweile, Eintönigkeit, Unsicherheit und Lebensangst in Verbindung gebracht wird;
- wird auch als die Farbe bezeichnet, die dunkler als Weiß und heller als Schwarz ist;
- Für Graus mit leichtem Farbstick gibt es nur Trivialbezeichnungen, etwa Anthrazit, Aschgrau, Betongrau, Mausgrau, Rauchgrau, Schiefergrau, Silbergrau, Zementgrau;



2.6 Die Farbe Blau

- ist eine kühle Farbe;
- ist die Farbe des Himmels, Farbe der Ferne und der räumlichen Tiefe;
- hat eine anregende Wirkung auf Menschen, fördert die Konzentration und hält wach;
- steht für Ruhe, Vertrauen, Pflichttreue, Schönheit, Sehnsucht;
- kann aber auch Traurtänzeri, Nachlässigkeit oder Melancholie vermitteln;
- ist die meist verwendete Farben im Internet;
- hat im RGB-Farbraum, den Wert RGB = 0, 0, 255 dezimal bzw. 0000FF hexadezimal;



Zitate aus:

<http://www.ipsi.fraunhofer.de/~crueger/farbe/farb-wirk1.html>

<http://de.wikipedia.org>

3 Das Menüdesign

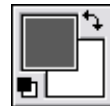


Das Menü für die Werbe-CD für die Firma Hofer Trockenbau Ges.m.b.H. wird im Adobe Photoshop 6.0 erstellt. Schlussendlich einigten wir uns auf ein grafisch neumodernes Design. Wir wählen für das Menü die Farben Blau, Grau und Weiß in verschiedenen Abstufungen, da so das Gesamtkonzept ansprechend für den Kunden wirken soll.

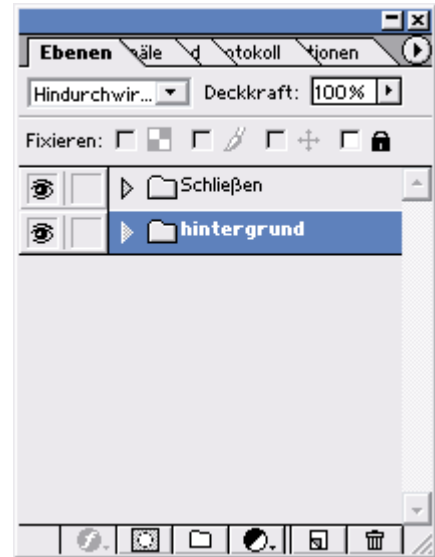
3.1 Am Anfang werden die einzelnen Sätze erstellt.

Dieses wurde mittels  getätigt.

3.2 Neue Ebene

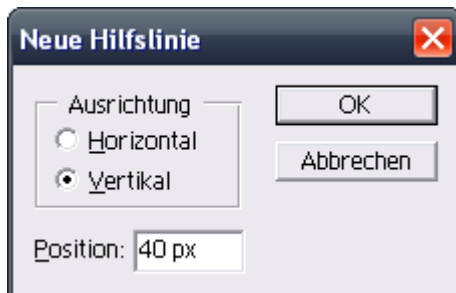


Dann wurde eine neue Ebene (1024 x 768) erstellt. Wir wählten dazu die Farbe # 5A5A5A

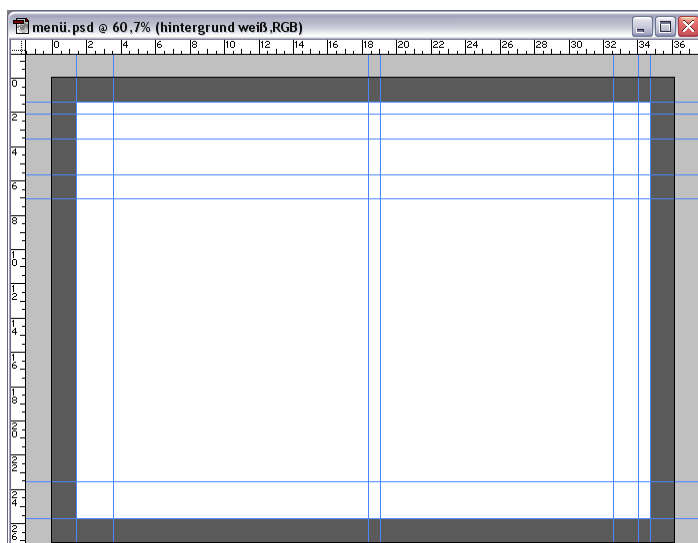


3.3 Wir erstellen Hilfslinien:

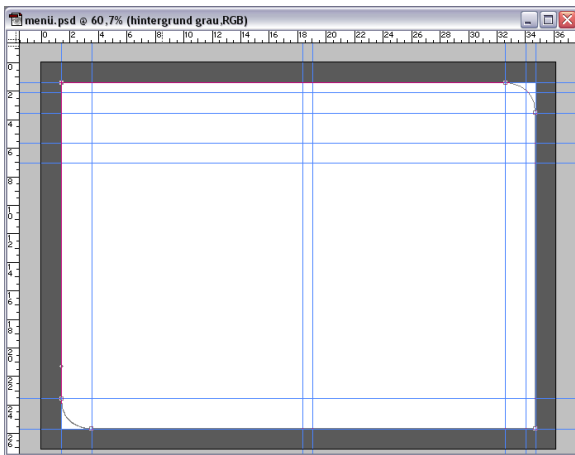
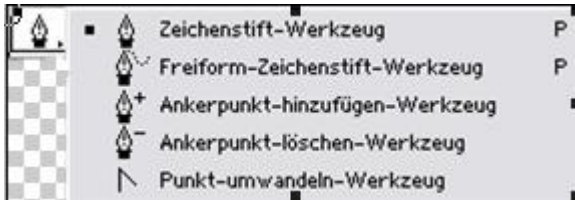
Hilfslinien erstellen (Ansicht > Neue Hilfslinie...; genaue Pixeleingabe)



- H: 40, 60, 100, 160, 200, 668 728
- V: 40, 100, 520, 540 924, 964, 984

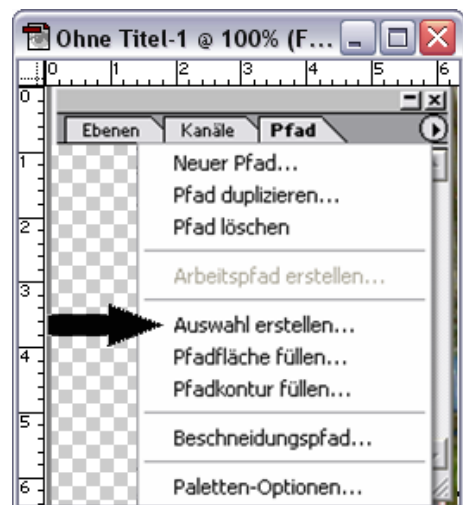


3.4 Um runde Ecke zu bekommen, wählen wir das Pfadwerkzeug aus.

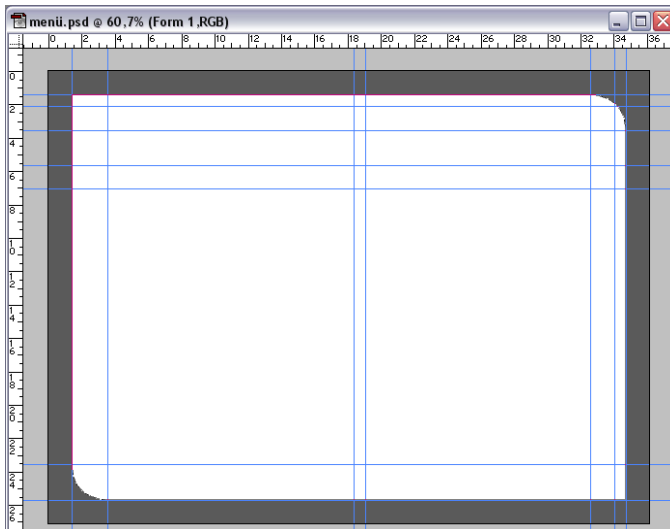


3.5 Pfad auswählen

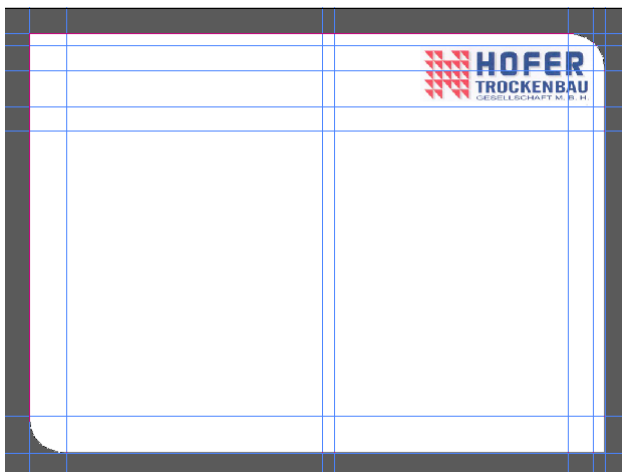
Um den Pfad auszuwählen, klicken wir in der Registerkarte „Pfad“ auf das kleine Pfeilchen.



Dann wählen wir „Auswahl erstellen“ → anschließend kehrten wir die Auswahl um (Auswahl → Auswahl umkehren) → der graue Hintergrund wurde daher außerhalb des Pfades sichtbar.

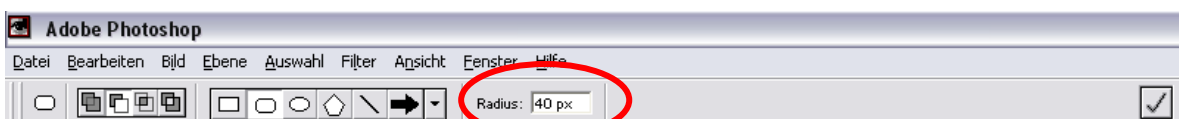
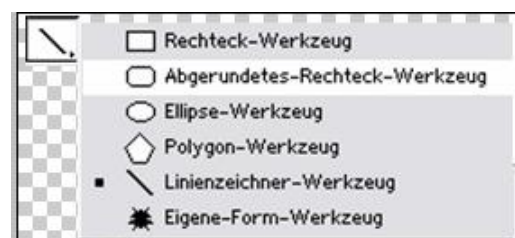


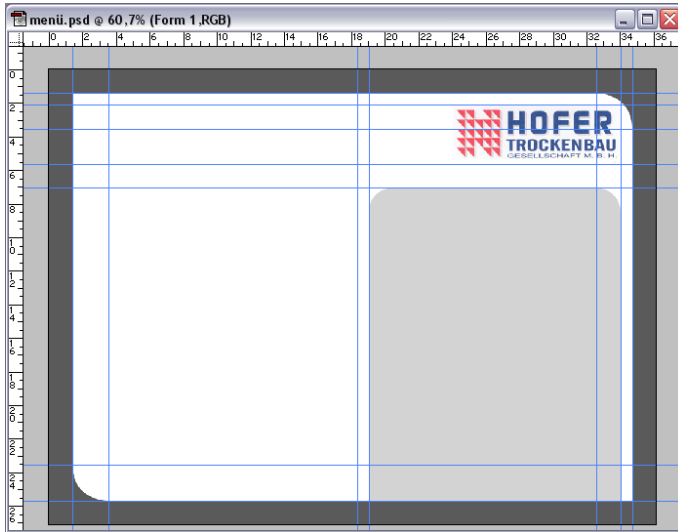
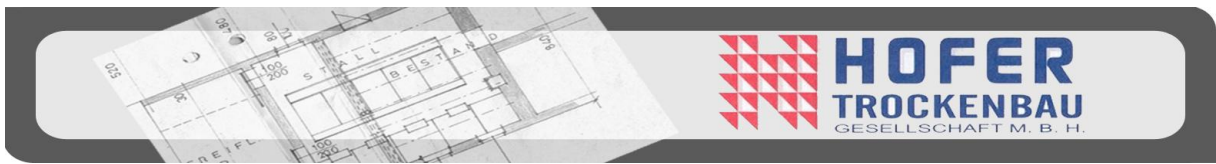
Da wir bei den Hilfslinien den Platz für das Firmen-Logo schon mit eingeplant hatten, war es kein Problem dieses nun einzufügen.



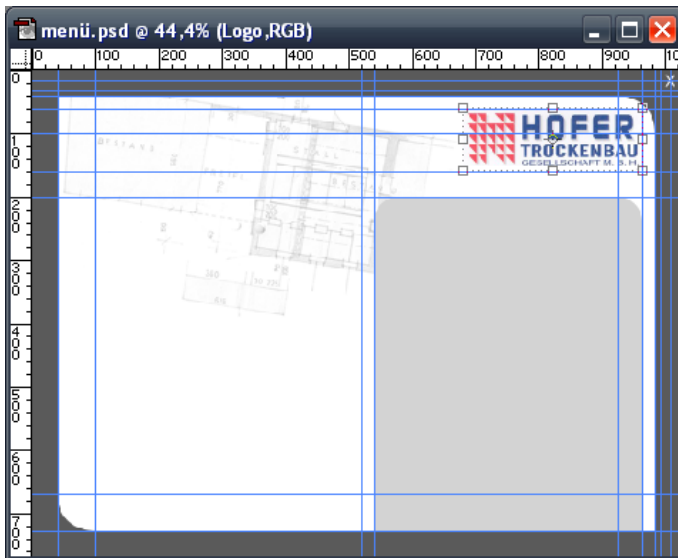
Rechteck mit abgerundeten Ecken (R = 40 px) für Textfeld-Hintergrund aufziehen → vorher definierten wir noch die dazugehörige Hintergrundfarbe (#d3d3d3)

Um die abgerundeten Ecken zu erhalten, trugen wir in der Auswahlleiste bei Radius 40 Pixel ein.





Um dem Design auch eine ansprechende Form zu geben, fügten wir noch im Hintergrund einen eigenen Bauplan von Sandras Haus ein.



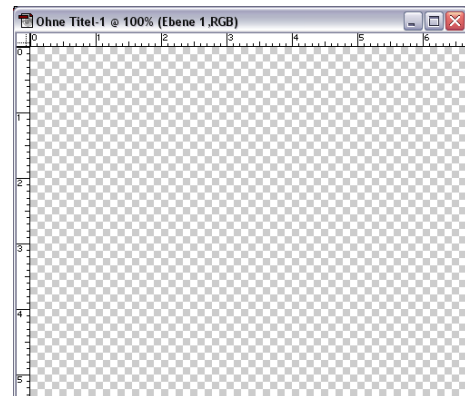
Um die Werbe-CD nachher Beenden zu können, fügten wir noch ein „X“ in die rechte obere Ecke ein.

4 Erstellen der Navigationsleiste im Adobe Photoshop 6.0

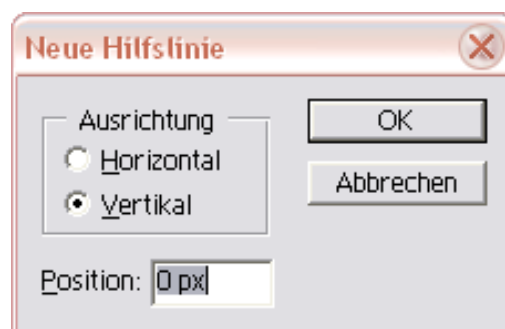
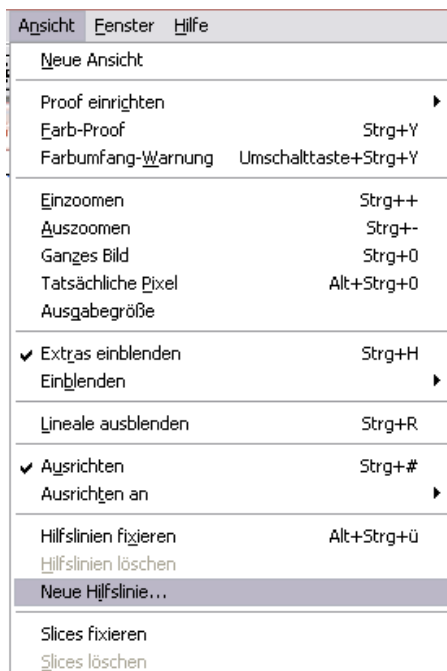
Die Navigationsleiste wird im Photoshop 6.0 erstellt und bearbeitet und dem CD-Menü nach passend gestaltet. Um ein angemessenes Design zu erhalten, einigten wir uns darauf, hinter die Buttons ein „Gebäudebild“ zu legen und beim darüber fahren einen Rollover-Effekt zu erzeugen.

4.1 Gesamtfläche

Wir wählen dazu am Anfang eine Gesamtfläche von 480 x 384 Pixel.



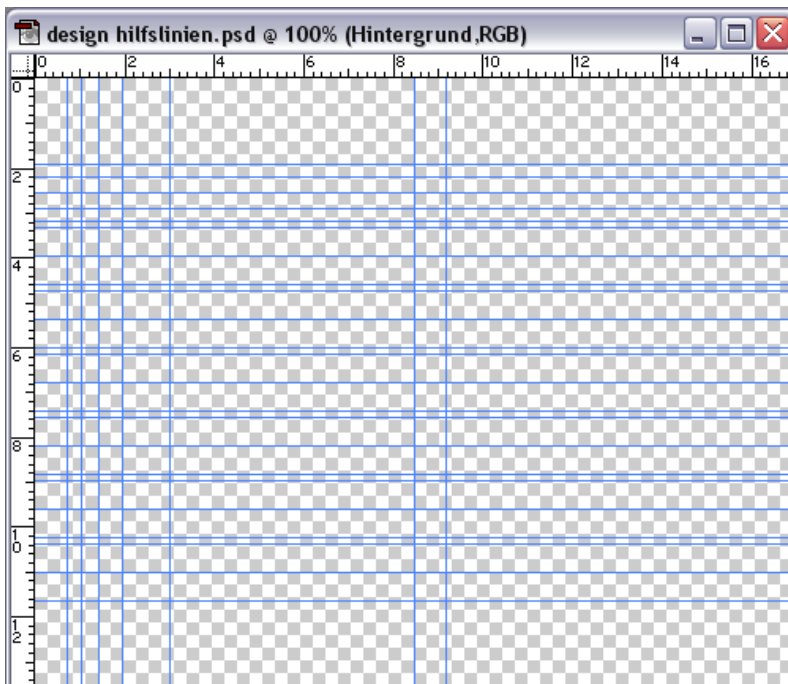
4.2 Anschließend zogen wir Hilfslinien in die Arbeitsfläche.



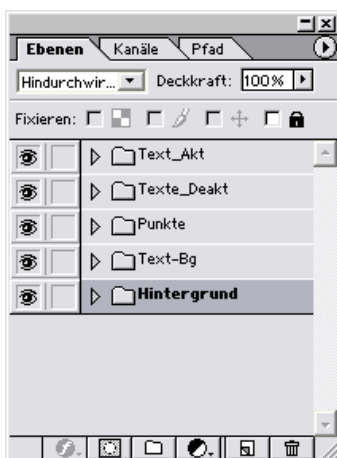
4.3 Hilfslinien:

- horizontal: 54, 62, 72, 82, 90, 94,, 112, 130, 134, 152, 170, 174, 192, 210, 214, 232, 250, 254, 272, 290, 294, 312, 330
- vertikal: 20, 30, 40, 55

Hinweis: Die Einheit für die Hilfslinien ist Pixel.



Das Menüdesign setzt sich aus 5 Sätzen mit den jeweiligen Unterebenen zusammen.



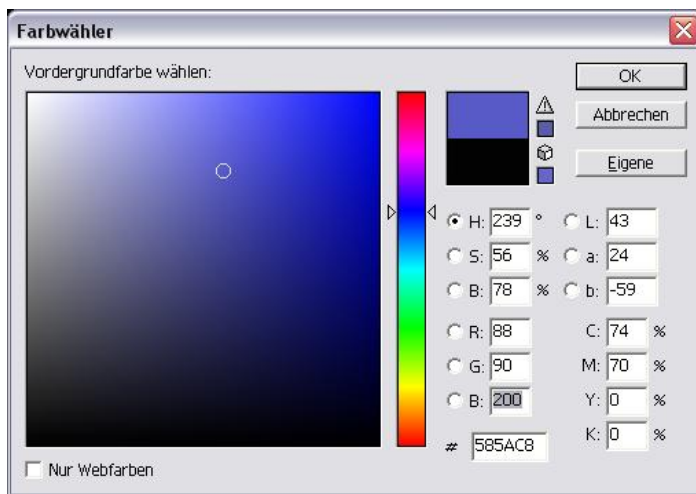
4.4 Satz erstellen:



In die einzelnen Sätze fügten wir die dazugehörigen Unterebenen ein.

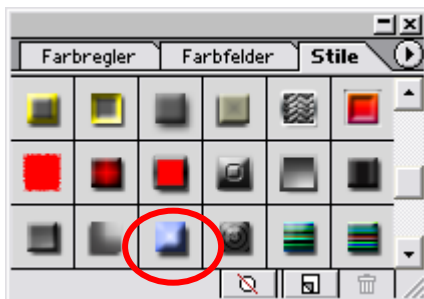
4.5 Hintergrund:

Farbwahl für die Buttons:

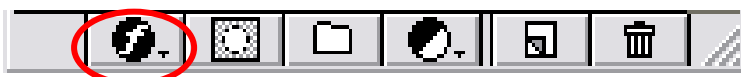


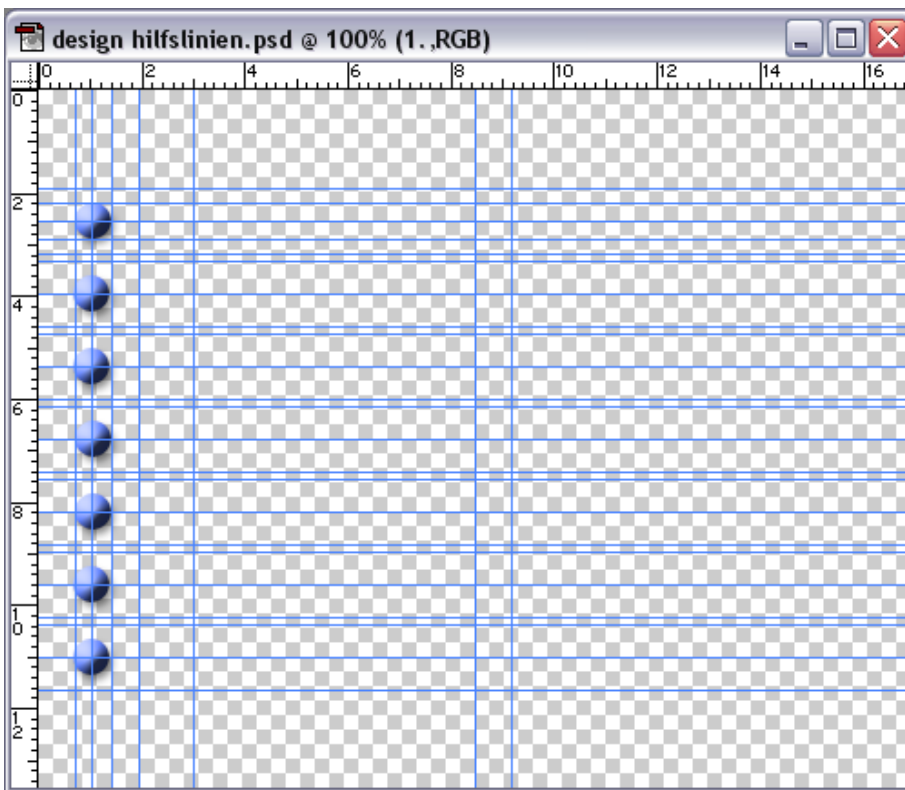
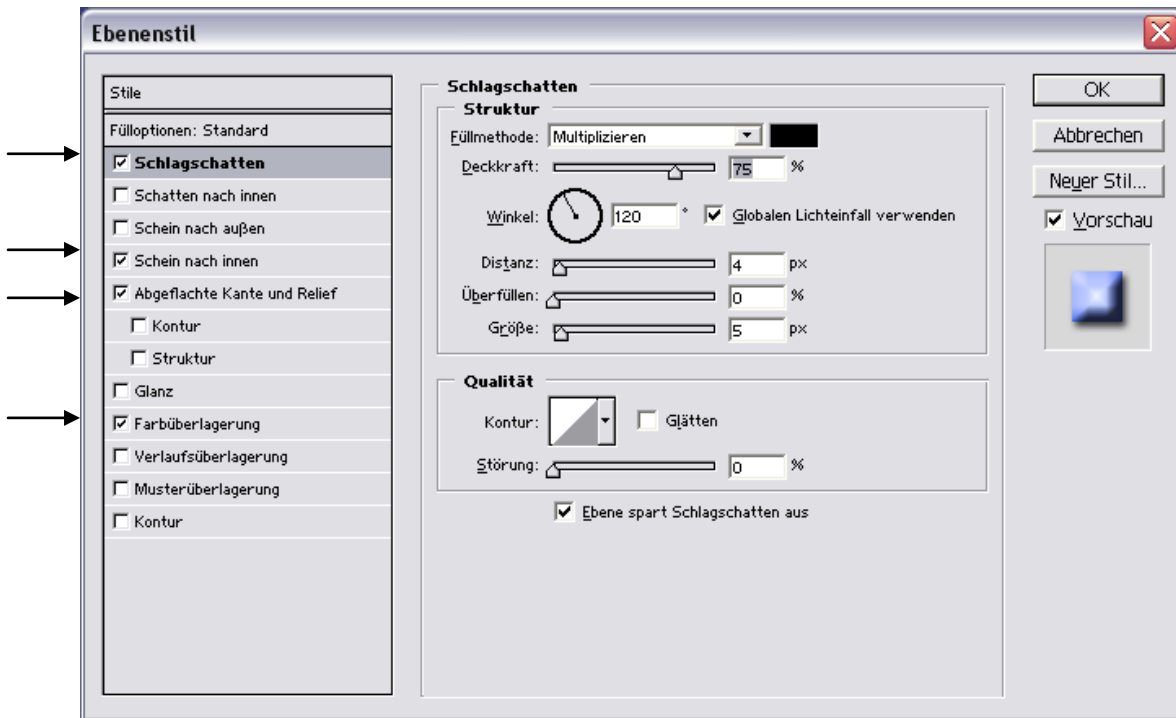
Punktfarbe: RGB (88,90,200)

Wir entschieden für einen Ebenestil der Buttons. Dazu wählten wir in der Registerkarte „Stile“ den „sternförmigen Schein“.



4.6 Wir änderten dann noch den Ebeneneffekt



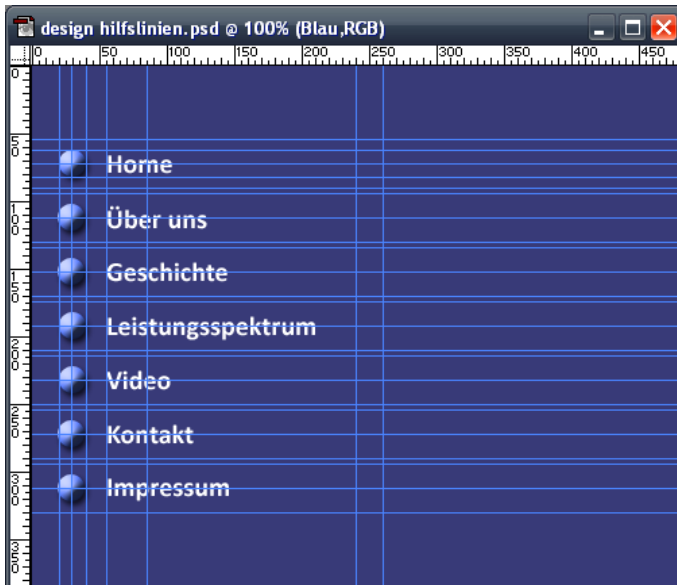


Die Buttons waren fertig.

Wir fügten den jeweiligen Buttons den zugehörigen Text hinzu.

- Schriftfarbe: weiß
- Schriftart: Calibri
- Schriftgröße: 20 pt

Um die Schrift auch sehen zu können, fügten wir einen blauen Hintergrund ein.



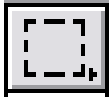
4.7 Effekt

Um einen Effekt zu erzeugen, kopierten wir die Textebenen und versetzten diese nach rechts.



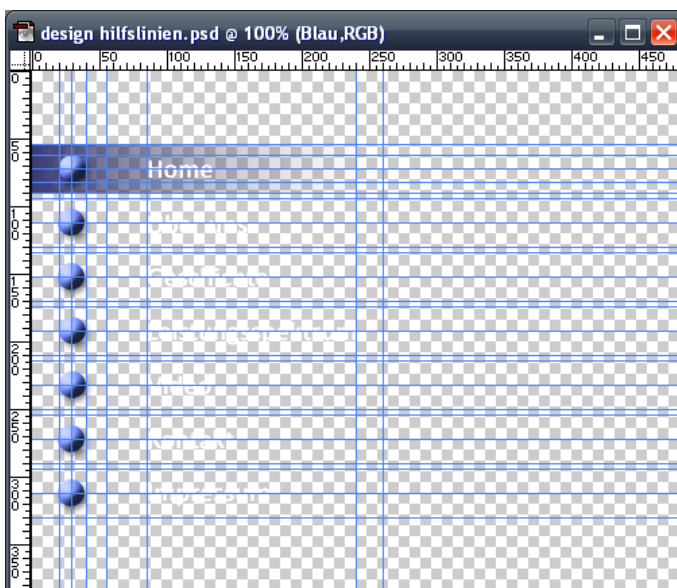
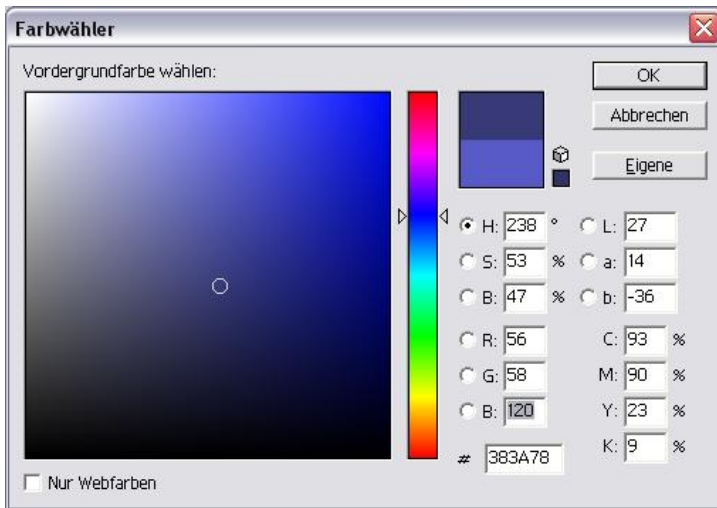
4.8 Änderung der Hintergrundfarbe

Um auch eine Änderung der Hintergrundfarbe zu erzeugen, wählten wir die einzelnen Textebenen aus.

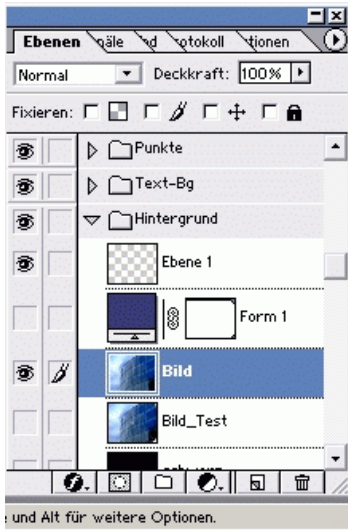


4.8.1 Farbverlauf

Wir wählten einen Farbverlauf von der Farbe RGB 56, 58, 120 bis zum transparenten Hintergrund.



Um der Menüleiste den idealen Hintergrund zu geben, nehmen wir unser gekauftes Bild und fügen es hinter unsere vorgefertigte Menüleiste ein.



Anschließend versuchen wir unserer Menüleiste runde Ecken zu verpassen. Dazu wählen wir das „abgerundetes Rechteck-Werkzeug“ aus. Den Radius stellen wir auf 40 px. Nach Aufziehen des Feldes, müssen wir unter „Auswahl > Auswahl umkehren...“ die Auswahl umkehren, damit wir die Ecken anschließend entfernt können.

4.9 Danach wählen wir das Slice-Werkzeug

 um die einzelnen Textebenen „einzuslicen“.



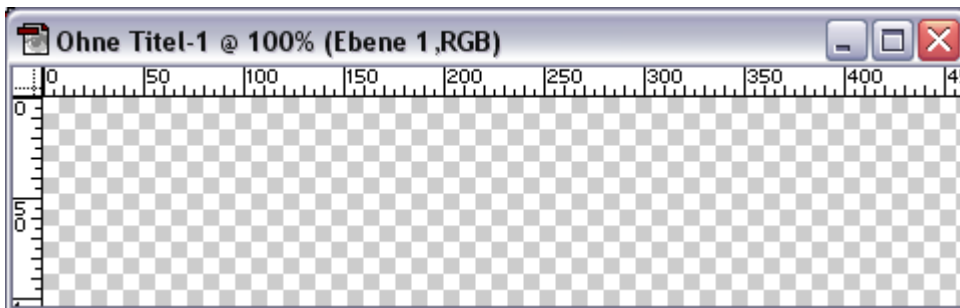
Siehe auch: "10 Kauf des Hintergrundbildes für das Menü"

5 Herstellung des Untermenüs

Da wir vermeiden wollen, den Kunden unnötig zu irritieren, verzichten wir auf nervende „Weiter“- und „Zurück“-Buttons und erstellen ein zum Design passendes Untermenü.

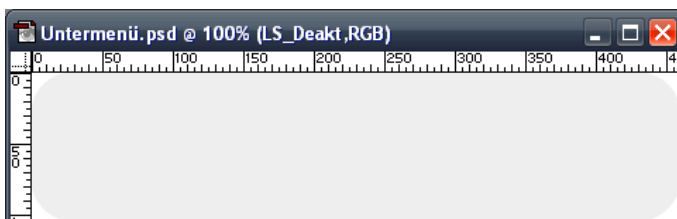
5.1 Festlegung der Größe

Die Größe des Untermenüs wird auf 460 x 104 px gesetzt.



Da das Untermenü passend zum anderen Design sein soll, machen wir diesem Menü auch wieder runde Ecken.

Wir nehmen dazu das „abgerundetes Rechteck-Werkzeug“ . Die Farbe wird auf #EEEEEE gesetzt. Für die runden Ecken setzen wir den Radius auf 30 px.



Um die einzelnen Untergruppen genau zu unterteilen, erstellen wir Sätze.



5.2 Untermenü – „Über uns“

Am Anfang machen wir das Untermenü für den Punkt „Über uns“.

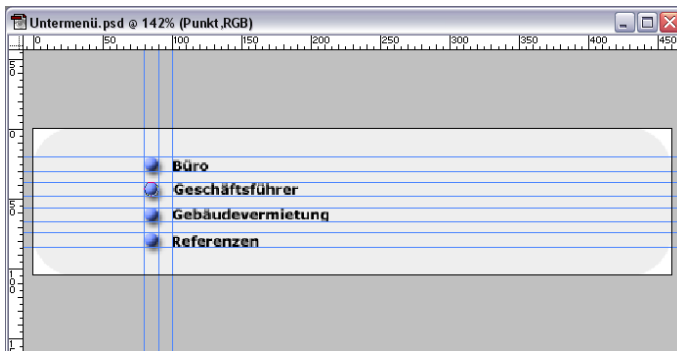
5.3 Hilfslinien:

Wir setzen die Hilfslinien auf. Einheit für die Hilfslinien ist Pixel.

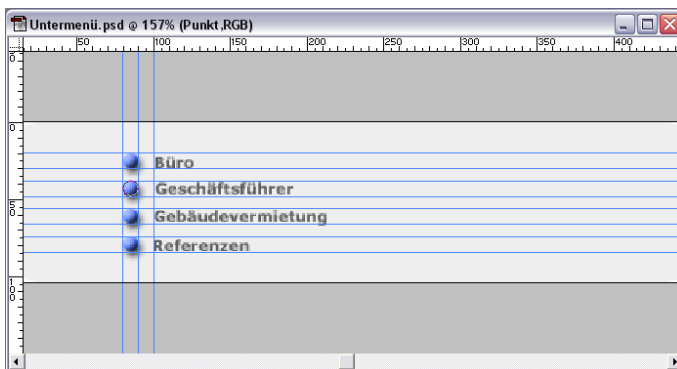
- Vertikal: 80, 90, 100
- Horizontal: 20, 30, 38, 48, 56, 66, 74, 84

Für die Aufzählung der Unterpunkte, wählen wir dieselben Punkte wie im Hauptmenü, nur wir setzen die Größe auf 10 x 10 Pixel.

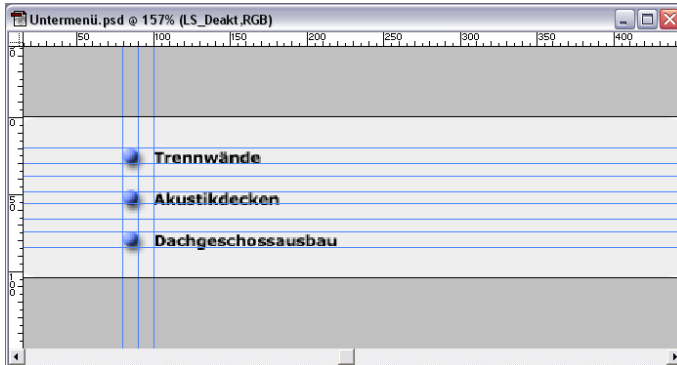
Die Schriftgröße wird dann logischer Weise auch auf 10 px gesetzt. Schriftart wird Calibri.



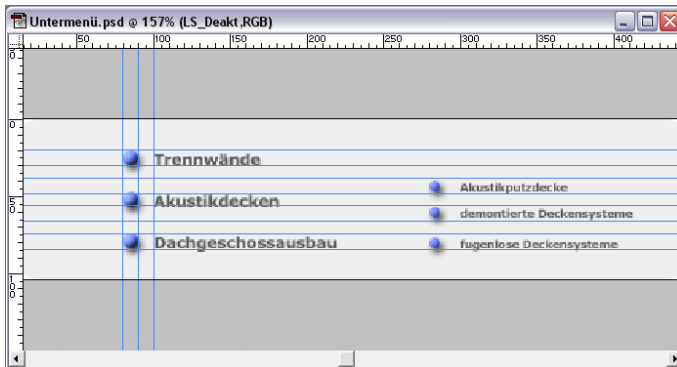
Um einen Rollover-Effekt zu erzeugen, duplizieren wir unseren Satz und ändern dann die Schriftfarbe auf 5f5f5f.



Beim Leistungsspektrum müssen wir dann nur noch die Textfelder ändern, da die Hilfslinien schon passend sind.

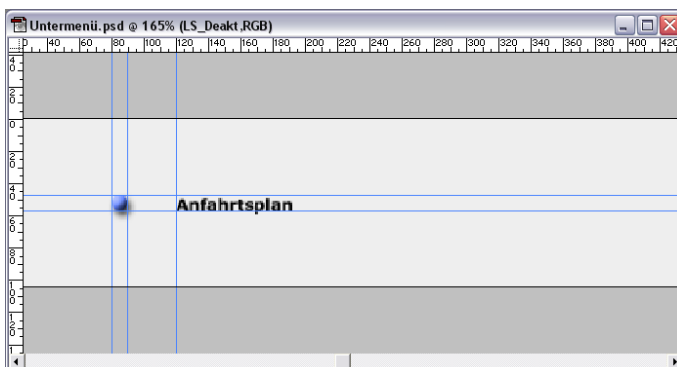


Der Rollover-Effekt wird wieder die Farbänderung bekommen. Die drei Untermenüpunkte für den Menüpunkt „Akustikdecken“ sind immer sichtbar und bekommen keinen Rollover-Effekt. Diese Untermenüpunkte erhalten den Schriftgröße 7 px.



Die Hilfslinien für den Unterpunkt des Untermenüs „Kontakt“ werden von uns aufgesetzt.

- Vertikal: 80,90,120
- Horizontal: 47,57

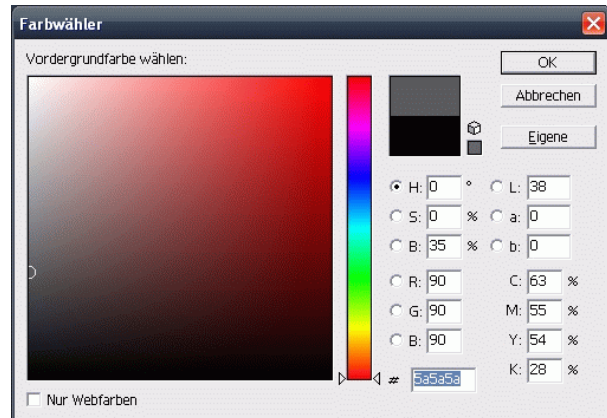
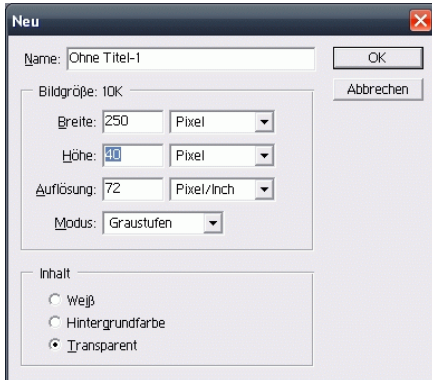


Danach kommt das „Slice-Werkzeug“ an die Reihe und die einzelnen Untermenüpunkte werden „ingesliced“. Danach werden sie noch als PNG-Datei gespeichert und dann im Director importiert.

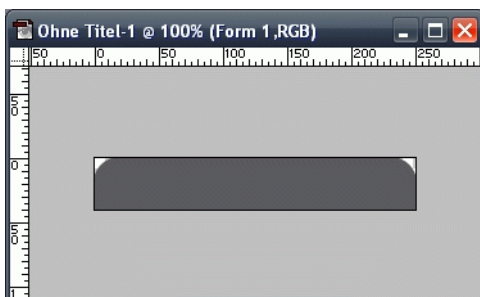
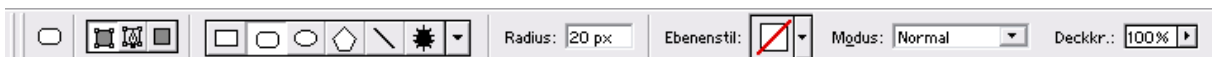
6 Steuerleiste für die Hintergrundmusik und der Vorlesefunktion

Da uns im BWL-Unterricht beigebracht wurde, dass jedes Produkt einen USP (**U**nic **S**elling **P**roposition) haben soll, haben wir uns für die Werbe-CD der Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“ eine Vorlesefunktion ausgedacht. Wir müssen aber beachten, dass sich Hintergrundmusik und Vorlesefunktion nicht gleichzeitig überschneiden dürfen, da man sonst aus der Vorlesefunktion keinen Nutzen mehr ziehen kann. Darum erstellen wir für das Koordinieren der beiden Tonspuren eine „Soundbar“.

Wir überlegten uns am Anfang wie groß unsere Soundbar werden soll, daher entschieden wir uns für die Größe 250 x 40 px.



Aufziehung eines Rechteckes mit Abrundung (R = 20 px) mit der Farbe #5a5a5a.



Das Rechteck wurde weiter nach unten gezogen, da wir keine runden Ecken auf der Unterseite der Soundbar benötigen. Diese Leiste wird dann im Endeffekt unter der Menüleiste eingefügt.

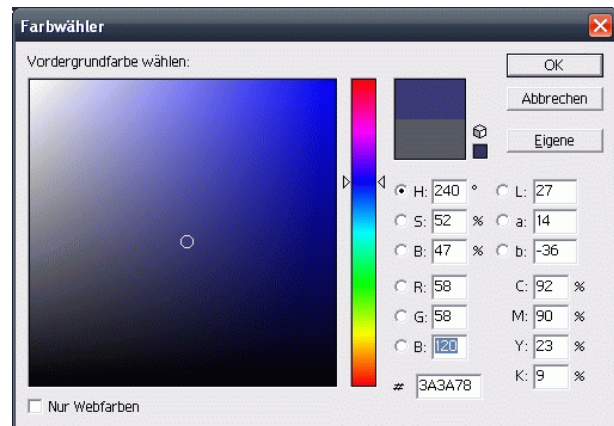
Um das Arbeiten im Photoshop zu erleichtern, fügten wir zusätzliche Hilfslinien ein. Die Einheit für die Hilfslinien ist Pixel.

Hilfslinien:


- H: 0, 10, 22, 30, 38
- TH:* 25, 26, 34, 35
- V: 0, 25, 41, 49, 65, 85, 121, 165, 177, 193, 201, 217, 225, 250
- TV:* 77, 81, 93

* Hierbei handelt es sich um temporäre Hilfslinien.

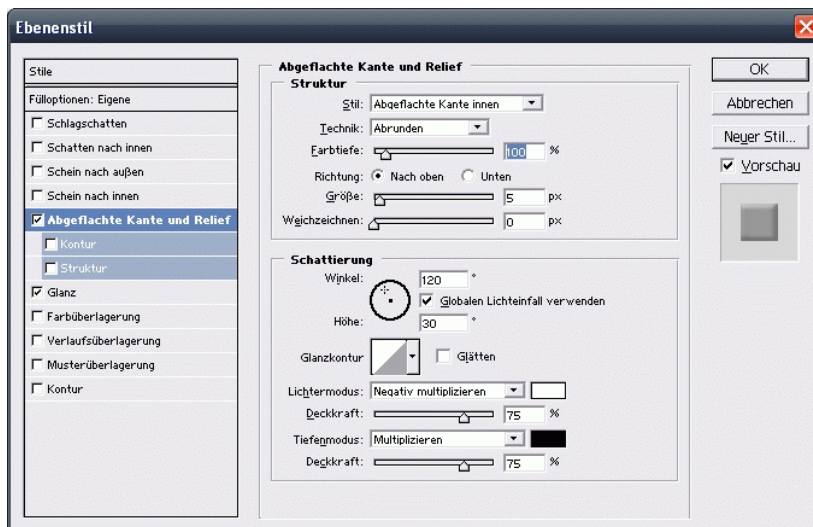
Es wurde eine neue Ebene hinzugefügt mit der Farbe RGB 56, 58, 120.



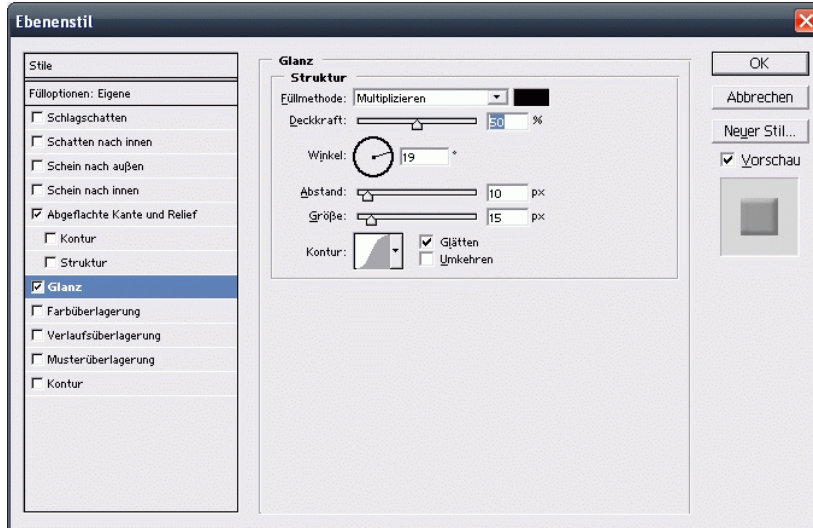
Ebenenstil:

Wir fügten unserer eintönigen blauen Farbe (56, 58, 120) einen Ebenenstil hinzu, indem wir auf das „Ebeneneigenschaften“-Symbol  klicken.

Abgeflachte Kanten und Relief:



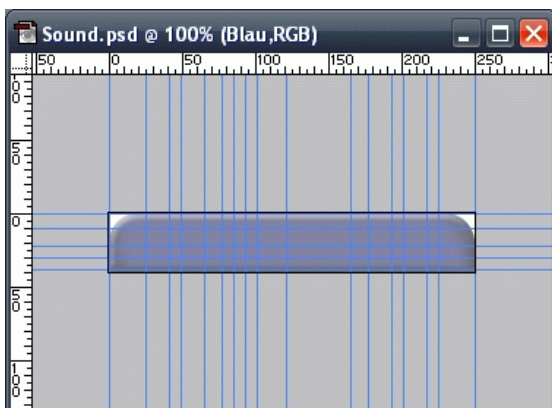
Glanz



Die Deckkraft bei der Ebene stellen wir auf 50%



Nun hat unsere Soundleiste schon ein adäquates Design.



3 Textebenen wurden hinzugefügt.

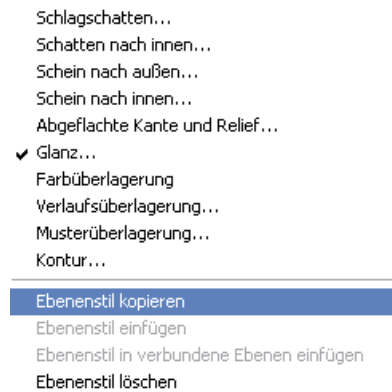
- Musik (linksbündig)
- Lautstärke (zentriert)
- Vorlesen (rechtsbündig)

Font: Calibri, 15 pt, bold



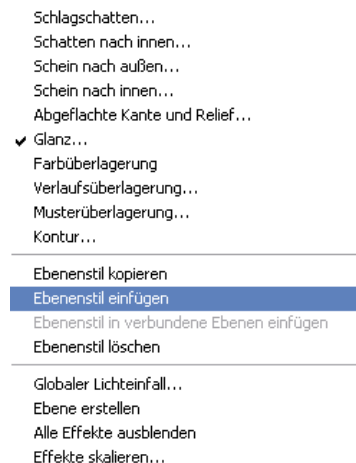
Um die Auswahlmöglichkeiten für Play, Stop und Lautstärkeregelung zu erhalten verwendeten wir Pfade.

Aus einem Pfad kann man eine Auswahl erstellen, durch die es wiederum möglich ist, einen gewissen Bereich der Ebene einzufärben. Folglich wurden neue Ebenen hinzugefügt um die Buttons zu erstellen. Weiters wurde noch ein Glanzeffekt (Ebenestil) hinzugefügt, um den Button noch einen letzten Schliff zu geben.



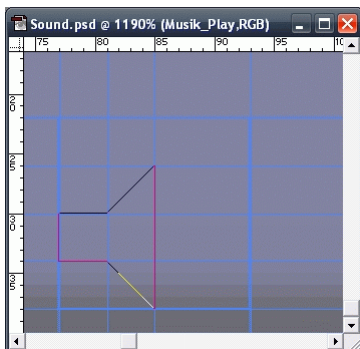
Um den gleichen Ebenestil bei allen Buttons zu erhalten, kann man diesen duplizieren. Hierzu klicken wir mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Ebenestil und anschließend im darauf erscheinenden Kontextmenü auf den Eintrag „Ebenenstil kopieren“.

Anschließend wählen wir die Ebene aus, die diesen Stil erhalten soll. Wir öffnen das Kontextmenü und klicken auf „Ebenenstil einfügen“.



Weiters fügen wir temporäre Hilfslinien (TH) ein, um den ersten Teil des Lautsprechersymbols erstellen zu können. Da es sich bei diesem Symbol um ein Vieleck handelt, können wir dieses am besten durch Pfade realisieren.

Wir wählen somit das „Pfade-Werkzeug“ aus und klicken anschließend auf die sechs Eckpunkte des Symbols. Die Eckpunkte liegen direkt auf den Schnittpunkten der Hilfslinien.



Pfad duplizieren...

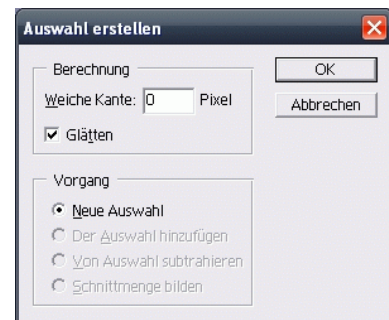
Pfad löschen

Auswahl erstellen...

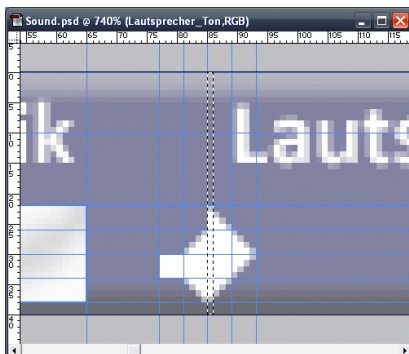
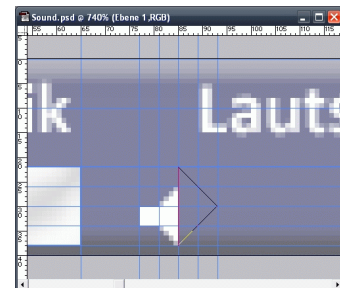
Pfadfläche füllen...

Pfadkontur füllen...


Nachdem wir den Pfad erstellt haben, klicken wir mit der rechten Maustaste auf den zuvor angefertigten Pfad und wählen den Menüpunkt „Auswahl erstellen...“ aus.



Nun färben wir noch die Auswahl mit dem „Füll-Werkzeug“ mit der Farbe „Weiß“ ein.



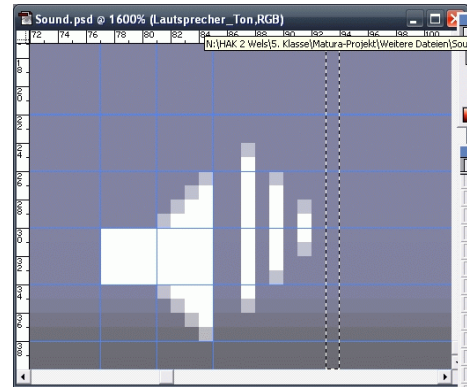
Um einen richtigen Lautsprecher zu erhalten wurde das Dreieck gestückelt.

Dazu verwendeten wir das Auswahlwerkzeug „Einzelne Spalte“ , um einzelne Pixel zu entfernen.

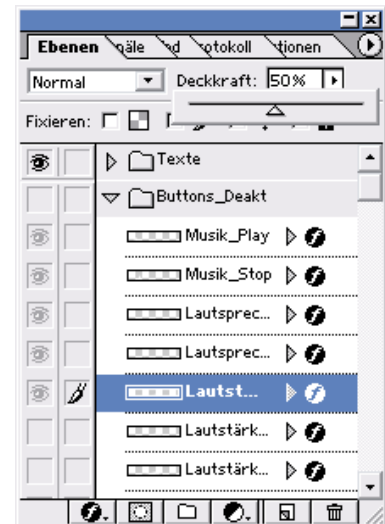
Durch die Verwendung von den Temporären Hilfslinien, konnte die genaue Höhe von 12 px für das Lautsprechersymbol bestimmt werden. Dieses Symbol wird nachher noch zentral auf die Hilfslinie 30 px gezogen.

Um das Lautsprechersymbol zu vollenden, markieren wir die Ebene „Lautsprecher“ und verschieben diese mit dem „Verschiebe-Werkzeug“ nach oben, damit es auf der gleichen Höhe wie „Lautsprecher_Ton“ ist.

Zusätzlich fügen wir auch hier noch den Ebenenstil der Buttons ein.



Um die Lautstärke später im Director steuern zu können, benötigen wir ebenfalls einen Lautstärkereglер. Hierzu verwenden wir wiederum die temporären Hilfslinien und das „Pfade-Werkzeug“. Es wird ein Dreieck für den Hintergrund des Reglers erstellt und eingefärbt.



Da das Dreieck noch zu hell ist, stellen wir dessen Deckkraft auf 50 %.

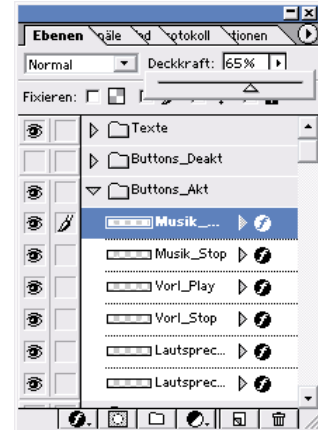


Um uns die Arbeit einfacher zu machen, kopieren wir die Ebenen „Musik_Play“ und „Musik_Stop“. Diese nun erstellten Ebenen verschieben wir unter den Text „Vorlesen“, damit dessen Funktionalität gegeben ist.

Für den Rollover-Effekt im Director kopieren wir den Satz „Buttons_Deakt“ und benennen diesen „Buttons_Akt“.

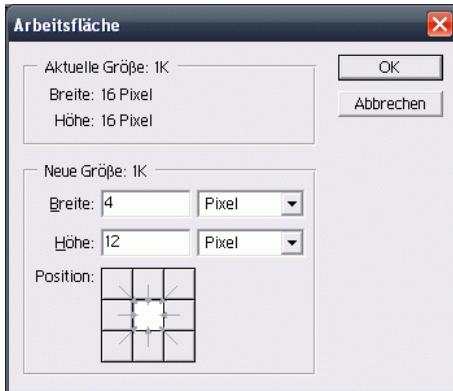


Anschließend setzen wir die Deckkraft aller in diesem Satz enthalten Ebenen auf 65 %.



Lautstärkereglер

Für den Lautstärkereglер verwenden wir die Ebene des Stop-Buttons. Die Größe wird dann auf 4 x 12 px herunter gesetzt.



Da schon vom Stop-Button ein Akt- und Deakt-Symbol vorhanden ist, verwenden wir diese, in der angegebenen Größe.

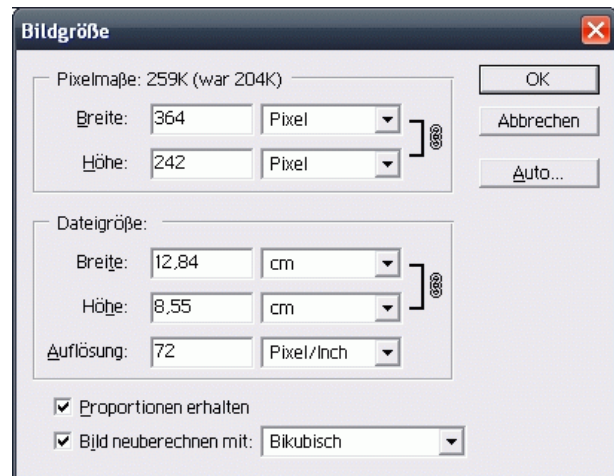


Nun ist unsere Soundbar fertig und kann in den Director importiert werden.

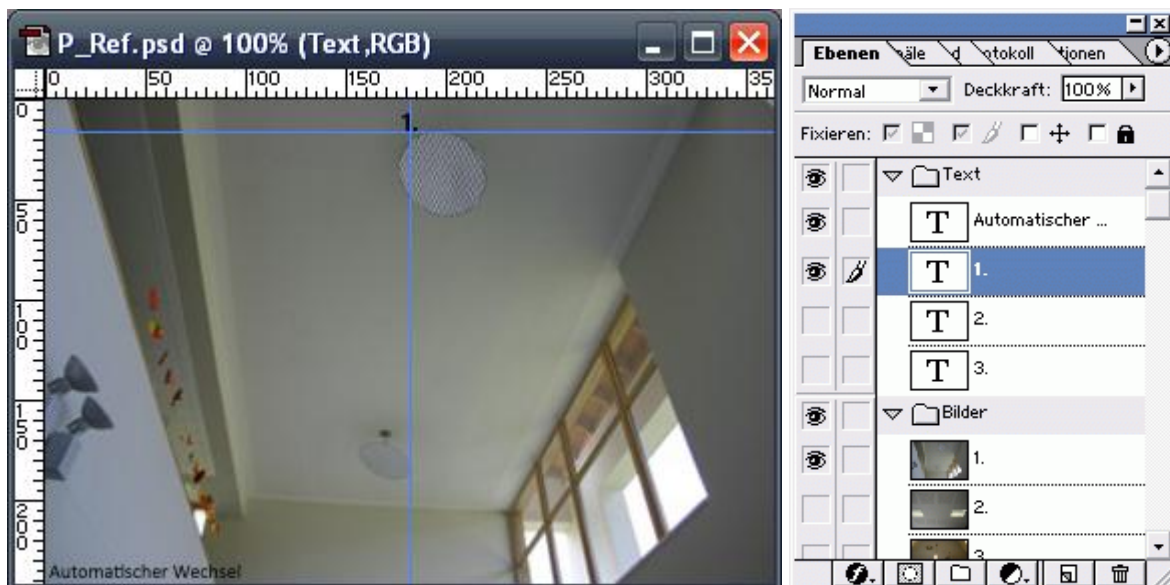
7 Erstellung der GIF-Animation

Um das Gesamtkonzept unseres Menüs etwas belebter zu gestalten, entscheiden wir uns bei einigen Bildern eine GIF-Animation zu erstellen.

Für eine automatische Bildüberblendung skalieren wir die Bilder auf die Größe 364 x 242 px.

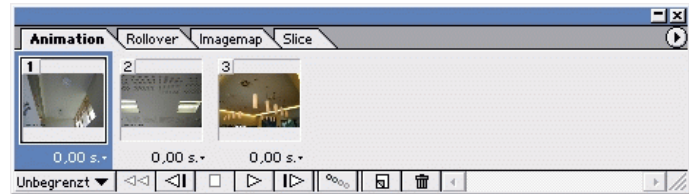
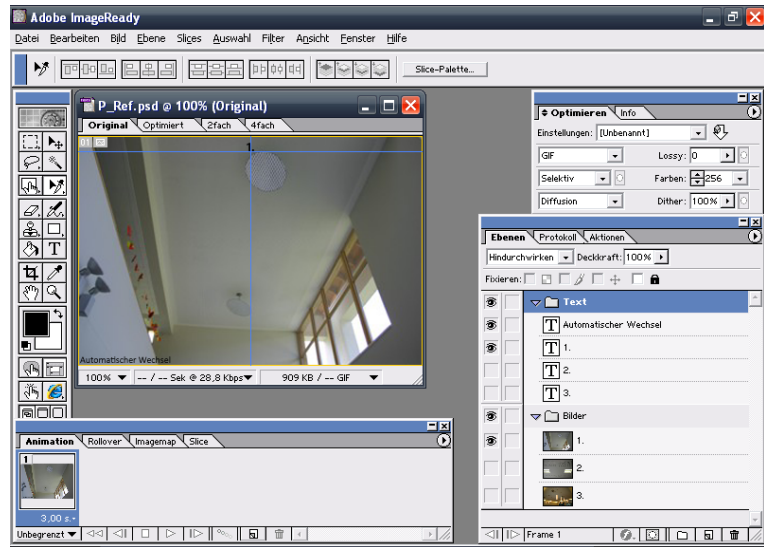


Wir beschriften noch die einzelnen Bilder mit Nummernzahlen und machen eine Erklärung vom Foto, dass die Bilder automatisch Wecheln.

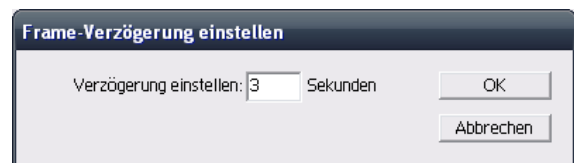
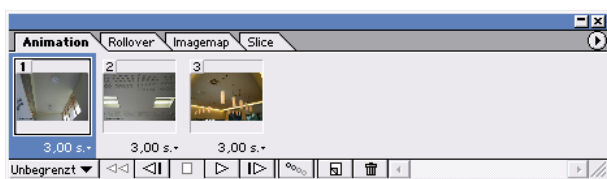


Anschließend wechseln wir zu ImageReady, um aus den Bildern eine GIF-Animation machen zu können.

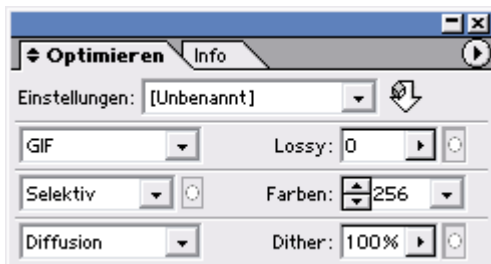
Um eine Animation zu erzeugen, klicken wir auf das „dupliziert aktuellen Frame“-Symbol. Dann blenden wir die Ebenen „1.“ aus und die Ebenen „2.“ ein. Nun fügen wir einen weiteren Frame hinzu und blenden anstatt den Ebene „2.“ die Ebenen „3.“ ein.



Um eine genaue Zeit für den Wechsel einzugeben, klicken wir mit der rechten Maustaste auf die derzeitigen 0,00 s und stellen dann dort unter „Andere...“ die gewünschte Dauer ein.

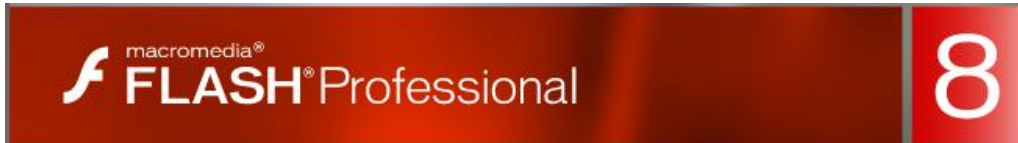


Wir speichern dann das ganze als GIF-Datei ab.



Dann importieren wir die Animation in den Director.

8 Macromedia Flash Professional 8



Zitat: <http://www.caboodle.de/Tutorials/wasflash.php>

8.1 Was ist Macromedia Flash?

Macromedia Flash ist ein Programm, das es ermöglicht relativ einfach beeindruckende Intros, Banner oder gar ganze Webseiten zu erstellen. Flash bietet für Webdesigner viele Vorteile im Vergleich zu „normalen“ HTML-Seiten. So sehen die mit Flash erstellten Filme in allen Browsern und Auflösungen nahezu gleich aus, da Flash vektorbasierend arbeitet, das heißt bei einer Änderung der Größe bleibt die Qualität, anders als bei Pixelgrafiken, erhalten. Außerdem lassen sich mit Flash viele Bewegungen darstellen, die man bis vor ein paar Jahren noch nicht für möglich gehalten hat. Auch die Integration von dynamischen Inhalten, Sound, etc. ist kein Problem mehr.

Die gewaltigsten Nachteile an Macromedia Flash sind allerdings, die für Anfänger etwas ungewohnte Bedienung und gerade für Webmaster einer kleinen Seite der mit rund 500 EUR enorm hohe Preis.

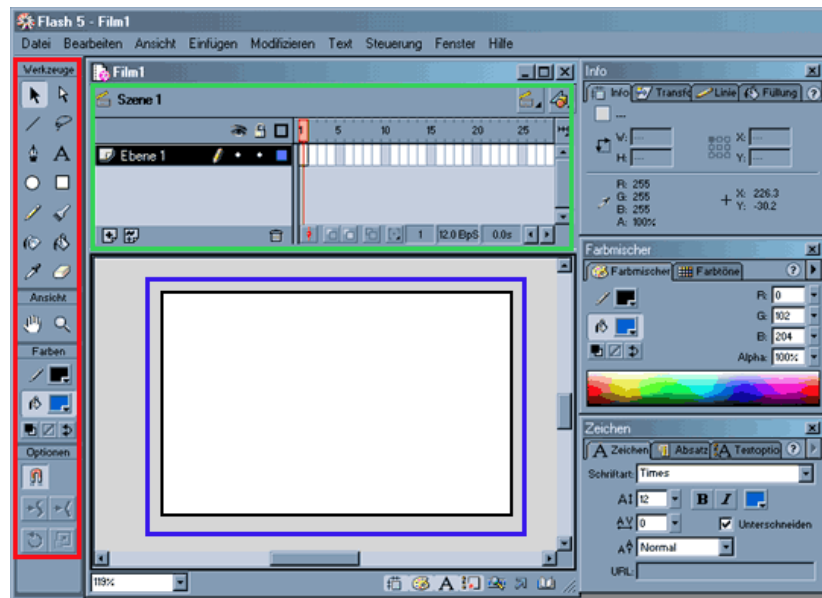
8.2 Öffnen von Flash

Um Flash zu starten, doppelklicken Sie auf das Desktopsymbol.



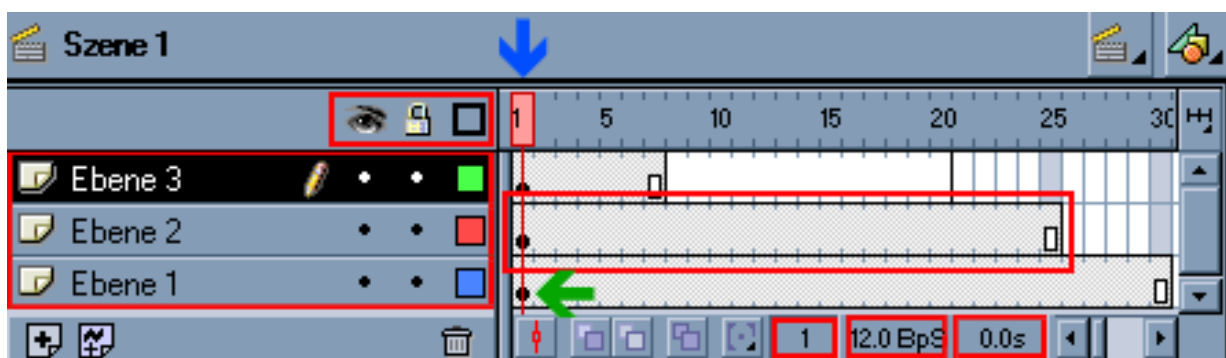
8.3 Die Benutzeroberfläche von Flash

roter Bereich: Hier finden Sie die Werkzeugleiste von Flash. Mit den verschiedenen Werkzeugen erstellen Sie Text, Linien, geometrische Figuren und vieles mehr. Mehr zur Verwendung der Werkzeugleiste erfahren Sie in Kapitel 2. "Zeichnen und Text mit Flash" der Programmhilfe.

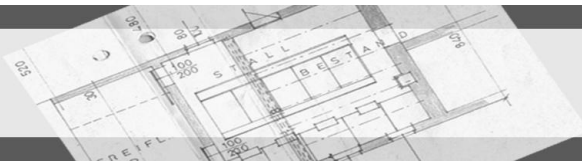


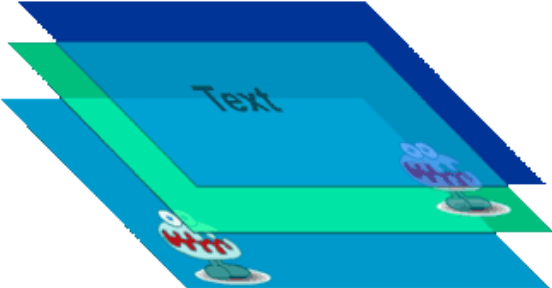
grüner Bereich: Flash-Filme funktionieren genauso wie ein normaler Film oder ein animiertes GIF, sie bestehen aus vielen einzelnen Bildern die nacheinander abgespielt werden. In der Zeitleiste wählen Sie bestimmte Bilder aus um sie auf der Bühne zu bearbeiten. Oder Sie erstellen Bewegungen und weisen den Filmen bestimmte Aktionen zu.

8.4 Die Zeitleiste



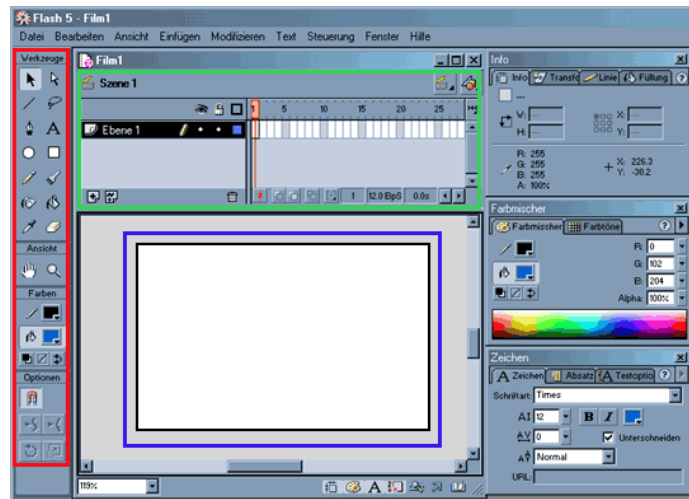
Mit der Zeitleiste wählen Sie die einzelnen Bilder eines Films aus. Die gewählten Bilder werden dann auf der Bühne angezeigt. Außerdem haben Sie über die Zeitleiste Zugriff auf die verschiedenen Ebenen und die Steuerung von Animationen.



Elemente der Zeitleiste	Funktion
Ebenen	<p>Ein Flashfilm besteht in aller Regel aus mehreren übereinander liegenden Ebenen. In jeder Ebene kann zum Beispiel ein bestimmtes Element des Filmes liegen. Ebenen sind transparent und verhalten sich wie einige Transparente Folien übereinander.</p> 
Bilder	<p>Es gibt in Flash drei verschiedene Typen von Bildern.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. normale Bilder, diesen Bildern kann man keine speziellen Anweisungen geben 2. Schlüsselbilder (grüner Pfeil): Die Arbeit auf der Bühne findet immer an Schlüsselbildern statt. Schlüsselbildern kann man spezielle Anweisungen geben. 3. Leere Schlüsselbilder: Leere Schlüsselbilder sind Schlüsselbilder, denen noch keine Grafiken, Buttons etc. auf der Bühne hinzugefügt wurden.
Abspielkopf	<p>Mit dem Abspielkopf kann man ein bestimmtes Bild auswählen. Wenn man eine Animation auf der Bühne abspielen lässt, zeigt der Abspielkopf das aktuelle Bild an. Das gewählte Bild wird hier angezeigt. (blauer Pfeil)</p>

Elemente der Zeitleiste	Funktion
Bildrate	Die Bildrate zeigt an, wie viele Bilder optimalerweise pro Sekunde angezeigt werden sollen. Je nach Leistung des PCs des Besuchers kann der Film aber auch langsamer ablaufen. (BpS = Bilder pro Sekunde)
Zeit	Neben der Anzeige der Bildrate und des aktuellen Bildes gibt es auch noch diese Anzeige. Hier wird angezeigt wie viel Zeit (bei optimaler Bildrate) vor der aktuellen Position des Abspielkopfs vergangen ist.

blauer Bereich: Der blaue Bereich stellt die Bühne dar, auf der Bühne bearbeiten Sie die einzelnen Bilder eines Flash-Films. Wenn Sie mit Flash arbeiten, werden Sie die meiste Zeit auf der Bühne arbeiten. Auf der Bühne können Sie, die per Zeitleiste ausgewählten Bilder bearbeiten. Sie können zum Beispiel einen Texte, Grafiken und andere Dinge erstellen und modifizieren. Die Arbeit mit der Bühne ist relativ einfach und wird Ihnen im Kapitel 2. "Zeichnen und Text mit Flash" der Programmhilfe erklärt.


















8.5 Text und Zeichnen mit Flash

Mit Flash haben Sie wie in einem Grafikprogramm mehrere Möglichkeiten und Werkzeuge um Dinge zu zeichnen. Flash bietet 14 verschiedene Werkzeuge zum erstellen und bearbeiten von Objekten an.



8.5.1 Werkzeuge:

	Pfeile	Pfeile, zum Auswählen und Markieren von Objekten.
	Linie	Zum Erstellen von Linien.
	Lasso	Markieren „Freihand“
	Stift	Exakte Linien und Kurven
	Text	Texterstellung
	Ellipse	Werkzeug zum Erstellen von Ellipsen.
	Rechteck	Wie Ellipse, nur für Rechtecke.
	Freihand	Mit diesem Werkzeug erstellen Sie „Freihand“-Linien.
	Pinsel	Pinselartige Striche
	Tintenfass	Nachträgliches Modifizieren von Linien und Füllungen
	Farbeimer	Füllungen erstellen/ändern Sie mit dem Farbeimer.
	Pipette	Auswahl von Farben auf Bühne
	Radiergummi	Entfernen von Füllungen, Linien, usw.
	Hand	Verschieben der Bühne
	Lupe	Mit der Lupe können Sie bestimmte Bereiche vergrößern oder verkleinern

8.6 Ändern der Farben

Um die Linienfarbe zu ändern markieren Sie mit dem Pfeilwerkzeug die Figur. Dann klicken Sie im rechts abgebildeten Bedienfeld auf das Kästchen neben dem Stift. Es öffnet sich ein Fenster in dem Sie eine neue Linienfarbe aussuchen können. Gleiches gilt für die Füllfarbe.

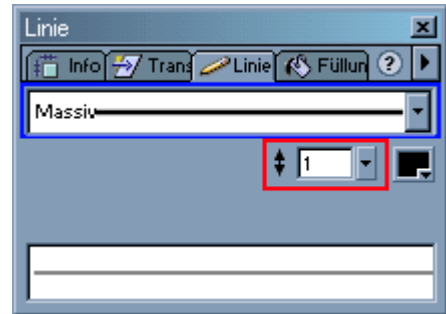


Zu den drei kleineren Symbolen unten:

- **Links:** Standardfarben werden ausgewählt
- **Mitte:** Transparenz wird ausgewählt
- **Rechts:** Füll- und Linienfarbe werden getauscht

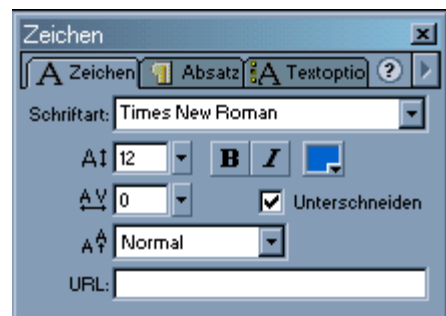
8.7 Ändern der Linienart

Mit dem Bedienfeld "Linie" können Sie die Art einer Linie ändern. Wählen Sie die zu ändernde Linie aus. Mit dem oberen Dropdown-Menü (blau markiert) ändern Sie die Linienart. Mit der rot umrandeten Einstellmöglichkeit ändern Sie die Stärke der Linie. Das Ergebnis Ihrer Änderungen sehen Sie unten in einem kleinen Vorschaubild.



8.8 Ändern der Texteingenschaften

Die Eigenschaften von Text ändern Sie im Prinzip wie die Eigenschaften von Zeichnungen. Nur gibt es für Texte das rechts abgebildete Bedienfeld. Bis auf "URL" dürften Ihnen alle Möglichkeiten zum Ändern von Textverarbeitungsprogrammen wie Word bekannt sein. Bei "URL" können Sie ähnlich wie ein Hyperlink in HTML Text mit einer anderen Internetseite verknüpfen. Bitte geben Sie die Adressen immer mit „http://“ an.



9 Anfahrtsplan

Um die Urheberrechte der bekannten Routenplaner, die im Internet abgefragt werden können, nicht zu verletzen, müssen wir unseren Anfahrtsplan für die Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“ selbst erstellen.

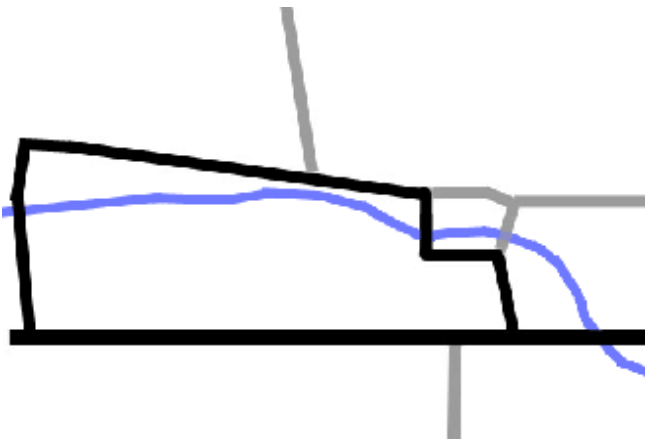
9.1 Erstellung des Anfahrtsplanes im Adobe Photoshop

9.1.1 Erstellen der Straßen mit dem Linienzeichner-Werkzeug.

- Stärke der Straßen-Linien: 10 px
- Stärke der Straßen-Linien für die B 137: 14 px

Verwendete Farben:

- Grau (RGB 153, 163, 153)
- Schwarz
- Blau (RGB 111, 121, 255)



9.1.2 Schreiben der Straßennamen mit dem Textwerkzeug:

- Straßenbezeichnungen: Arial, 15 pt

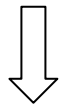
9.2 Erstellen des Hinweispeils in Microsoft Word:

9.2.1 Wir erstellen im Word einen Pfeil mit grauer Füllung und hierfür benötigen wir die Zeichenleisten.



Diese Zeichenleiste können wir unter Ansicht > Symbolleisten einblenden.

9.2.2 Wir ziehen nun einen gewöhnlichen Pfeil auf, den wir unter AutoFormen einstellen können.

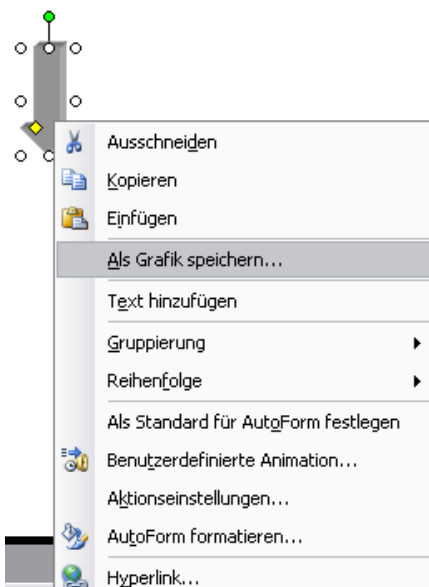


Den aufgezogenen Pfeil lassen wir markiert und in der eingblendeten Zeichenleiste klicken wir auf „3D-Einstellungen“. Damit ist es möglich den Formen eine räumliche Tiefe zu geben.

Nun ändern wir die Tiefe auf „Benutzerdefiniert: 10 pt“.



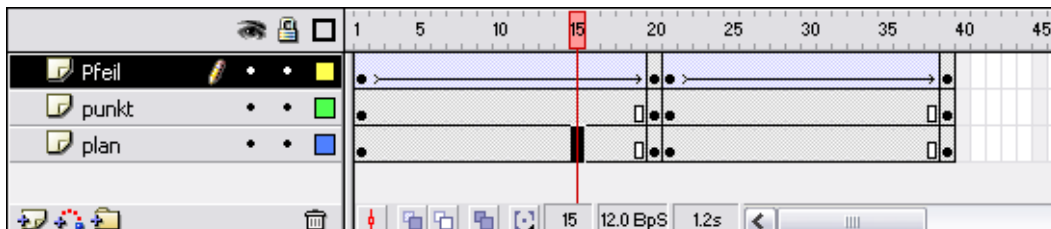
Abschließend, um den Pfeil als Grafik zu speichern, fügen wir ihn in Microsoft Power Point ein. Mit der rechten Maustaste können wir ihn nun „Als Grafik speichern...“.



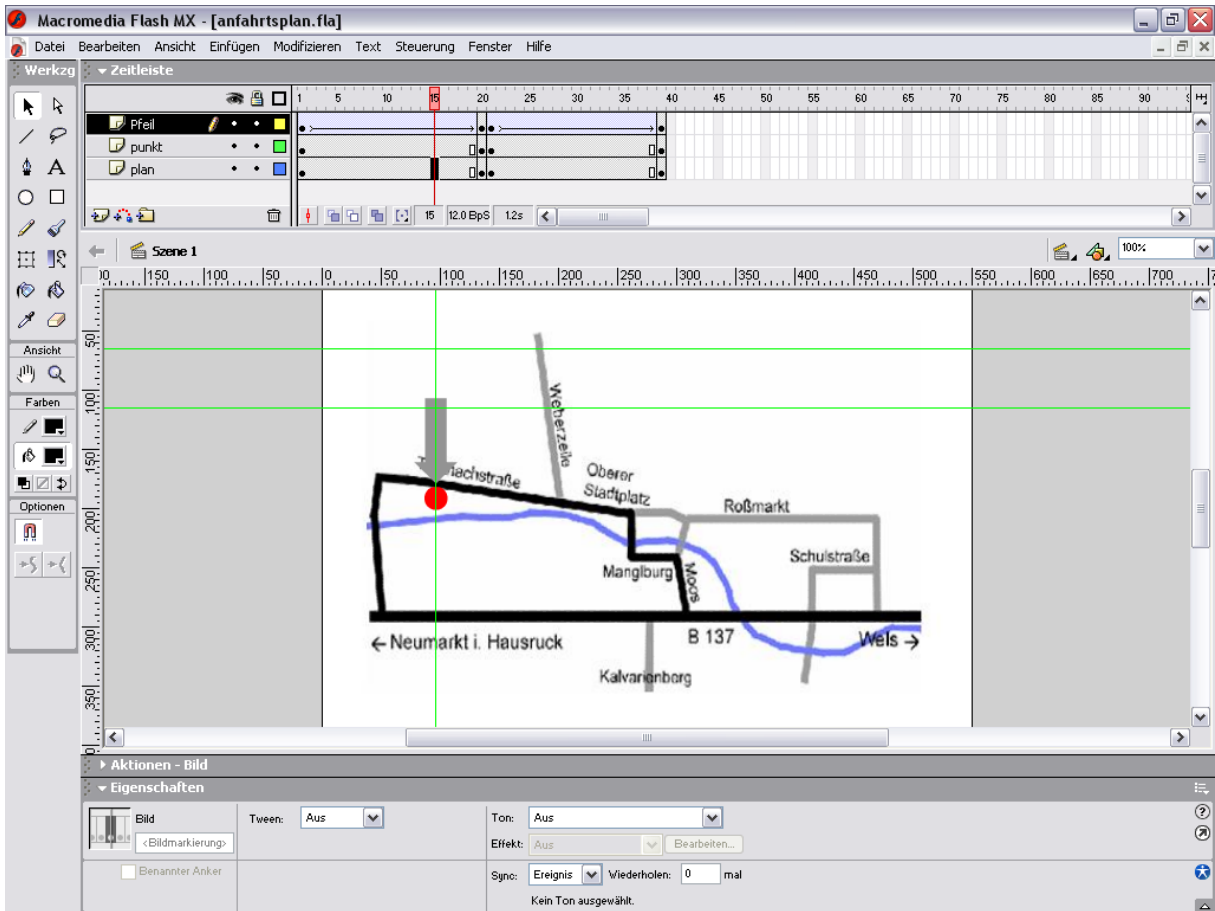
9.3 Pfeil animieren in Macromedia Flash Professional 8

- Als ersten Schritt importieren wir das Bild in die Flash Bibliothek unter Datei > Importieren > in Bibliothek importieren.
- Anschließend ziehen wir das importierte Bild auf die Bühne.
- Nun verlängern wir die Länge des Bildes in der Zeitleiste auf 12 bps (Bilder pro Sekunde).
- Nun importieren wir den Pfeil auch unter Datei > Importieren > in Bibliothek importieren.
- Wir erstellen anschließend eine neue Ebene für den Pfeil.
- Um genau kennzeichnen zu können, wo sich der Standort der Firma befindet, ziehen wir noch einen roten Punkt auf einer neuen Ebene auf.

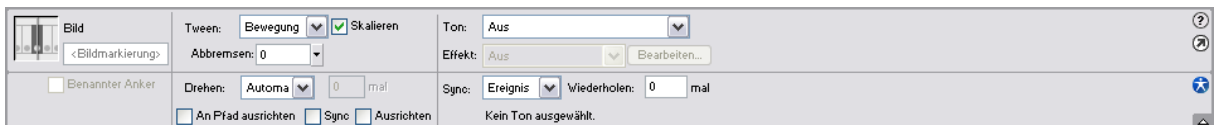
Die ersten Schlüsselbilder werden bei 20 gemacht. Bei diesem Schlüsselbild verändern wir nur die Position des Pfeils. Dieser zeigt dann genau auf den roten Kreis. Beim 2. Schlüsselbild ist der Pfeil dann wieder in seiner Ausgangssituation.



Um den genauen Punkt zu erreichen ziehen wir Hilfslinien auf die Bühne.



Um den Pfeil auch eine Animation zu geben markieren wir das Schlüsselbild und klicken auf „Tween-Bewegung“.



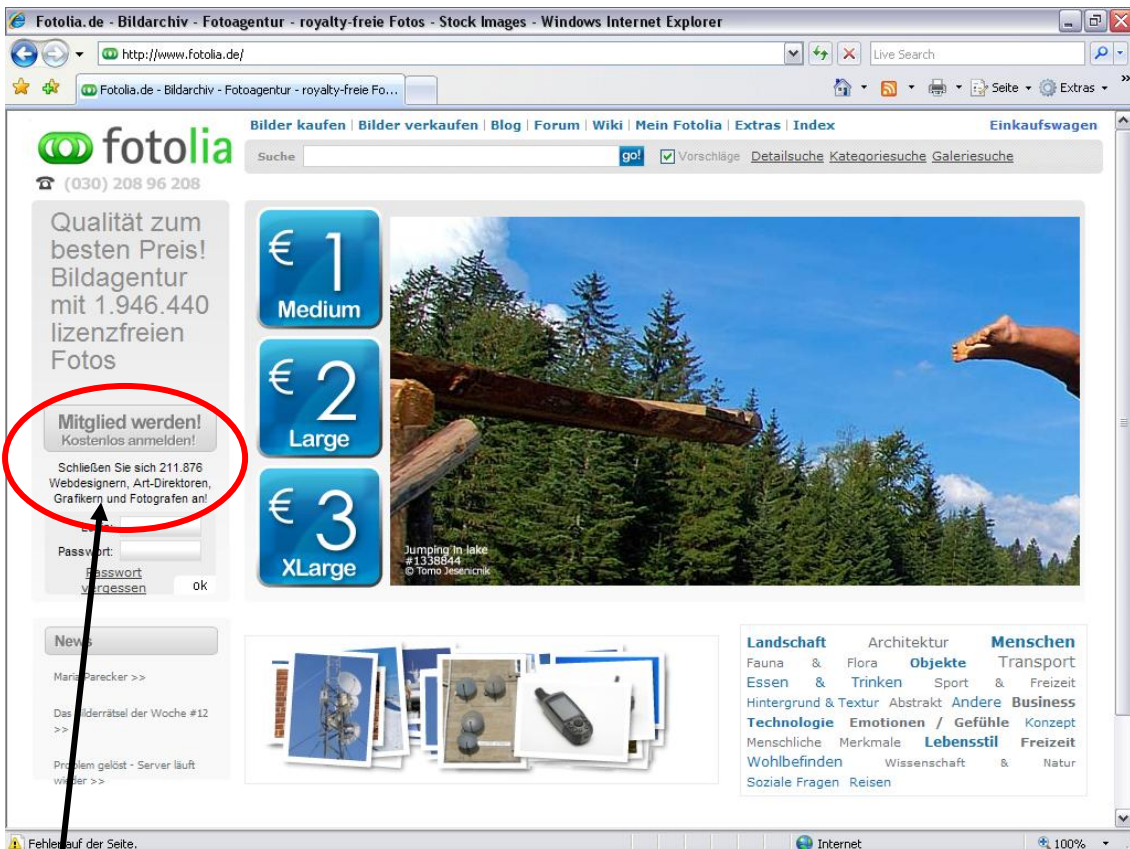
Nun bewegt sich der Pfeil von oben nach unten und zeigt so den Standort der Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“ an.

10 Kauf des Hintergrundbildes für das Navigationsleiste

Da niemand der Projektbeteiligten ein passendes Hintergrundbild für die Menüleiste zur Verfügung hat, entschließen wir uns, auf Anraten unserer Projektbetreuerin aus dem Internet ein passendes Bild zu suchen. Dieses Bild finden wir auf der Internetseite <http://www.fotolia.de>.

Wir dürfen unser ausgewähltes Bild, oder ein beliebiges Bild nicht einfach aus dem Internet kopieren, da wir somit die Urheberrechte der Besitzer der Bilder verletzen würden.

10.1 Mitglied werden



The screenshot shows the Fotolia website interface. The main navigation bar includes links for 'Bilder kaufen', 'Bilder verkaufen', 'Blog', 'Forum', 'Wiki', 'Mein Fotolia', 'Extras', and 'Index'. A search bar is present with a 'go!' button and options for 'Vorschläge', 'Detailsuche', 'Kategoriesuche', and 'Galeriesuche'. The main content area features a large image of a hand holding a log in a forest, with pricing options for 'Medium' (€1), 'Large' (€2), and 'XLarge' (€3). A red circle highlights the 'Mitglied werden! Kostenlos anmelden!' button, which is part of a registration section that also includes a login form and a list of categories like 'Landschaft', 'Architektur', 'Menschen', etc.

Das kann man hier ganz einfach machen.

10.2 1. Schritt – Erstellung des Adressprofils

Einkaufswagen

Bilder kaufen | Bilder verkaufen | Blog | Forum | Wiki | Mein Fotolia | Extras | Index

Suche go! Vorschläge [Detailsuche](#) [Kategoriesuche](#) [Galeriesuche](#)

1 Schritt 1/2 : Erstellung des Adressprofils **2** Schritt 2/2 Persönliche Angaben

Sie müssen Sie sich erst **KOSTENLOS** anmelden, bevor Sie Fotos hochladen oder kaufen können.

Bitte wählen Sie einen Login-Namen und ein Passwort, um sich sicher anmelden zu können.

Login * 3 bis 16 Zeichen

Passwort * 5 bis 12 Zeichen

Passwort bestätigen * 5 bis 12 Zeichen

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

Indem Sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen annehmen, stimmen Sie zu, dass:

- Sie mindestens 18 Jahre alt sind.
- Sie die gekauften Bilder ausschließlich im Rahmen des Lizenzvertrages verwenden.
- Sie die Rechte des Urhebers anerkennen und dessen Bildrechte, Warenzeichen sowie sein geistiges Eigentum respektieren.
- Alle von Ihnen angegebenen Informationen richtig und vollständig sind.
- Sie die AGB gelesen haben und den darin beschriebenen Regeln und Bestimmungen zustimmen.

Ich nehme die Allgemeinen-Geschäftsbestimmungen zur Benutzung dieser Website an.

WEITER >>

ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

1. [Beschreibung der Website und Mitgliedschaft](#)
2. [Allgemeine Bestimmungen und Vereinbarungen](#)
3. [Nutzung von Werken](#)
4. [Einschränkungen](#)
5. [Verwaltung und Betrieb](#)

HTML Sie können den Vertrag in folgenden Formaten ansehen: [HTML](#)

PDF Sie können den Vertrag in folgenden Formaten ansehen: [PDF](#)

Um sich kostenlos registrieren zu können, müssen wir einfach einen gewünschten Login-Namen eingeben und das dazugehörige Passwort. Indem wir alle über 18 sind können wir problemlos die allgemeinen Geschäftsbedingungen akzeptieren und auf „WEITER >>“ klicken.

10.3 2. Schritt – Persönliche Angaben

[Bilder kaufen](#) | [Bilder verkaufen](#) | [Blog](#) | [Forum](#) | [Wiki](#) | [Mein Fotolia](#) | [Extras](#) | [Index](#) [Leuch](#)

Suche Vorschläge [Detailsuche](#) [Kategoriesuche](#) [Galeriesuche](#)

1 Schritt 1/2 : Erstellung des Adressprofils **2** Schritt 2/2 Persönliche Angaben

Bitte füllen Sie folgende Felder aus. Wir nehmen nur vollständig und korrekt ausgefüllte Anmeldungen an.

Ihr Name Titel* Vorname* Nachname*

Email * Die Anmeldebestätigung wird an diese E-Mail-Adresse versandt.

Kontoart Privat Firma

Firma Falls Sie sich im Namen einer Firma anmelden.

Woher kennen Sie uns?

Woher kennen Sie uns? *

KONTAKTINFORMATIONEN

Straße und Hausnummer *

Stadt *

Postleitzahl *

Land *

Telefon

Ja, ich möchte den Fotolia Newsletter erhalten.

Ja, ich möchte Informationen von Fotolia-Partnerunternehmen erhalten.

Haben Sie einen Promotion-Code? Bitte hier eingeben:

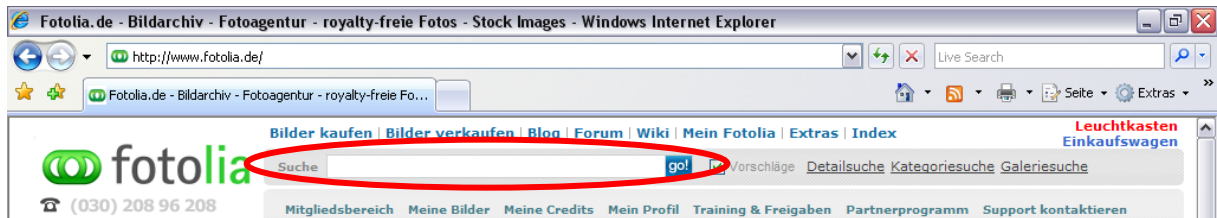
Bitte benachrichtigen Sie mich, wenn eines meiner Bilder verkauft wurde

Bitte benachrichtigen Sie mich, wenn eines meiner Bilder ausgewählt wurde

Der nächste Schritt ist dann die Eingabe persönlicher Daten. Nach dem Ausfüllen dieser Felder, bekommt man dann eine Bestätigungs-E-Mail. In dieser E-Mail müssen wir nur mehr durch Klick auf die angegebene Hyperlink unser Konto aktivieren.

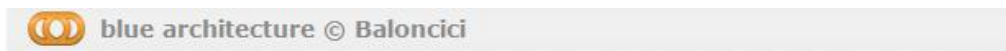
10.4 Passendes Hintergrundbild suchen

Nach Vollendung dieser Dinge können wir uns ans Suchen machen.



Wir entscheiden uns für die Kategorie „Architektur“.

Nach langem hin und her entscheiden wir uns dann doch für das Foto „blue architecture“.



Größe	Lizenz	Preis	Auflösung und Dimensionen	Download
M	Standard	1 credits (0,83€)	1592 x 1194 (1.9 MP), 56.2 x 42.1 cm (72 dpi)	
L	Standard	2 credits (1,66€)	2592 x 1944 (5 MP), 21.9 x 16.5 cm (300 dpi)	
X	Erweiterte RF Lizenz	20 credits (16,60€)	2592 x 1944 (5 MP), 21.9 x 16.5 cm (300 dpi)	

Indem wir das Bild nur als Hintergrund für unsere Menüleiste benötigen, nehmen wir die Größe M. Für den Download zahlen wir dann 0,83 €. So, nun haben wir unser gewünschtes Bild und wir können es in der Navigationsleiste einbauen.

Siehe auch: "4 Erstellen der Navigationsleiste im Adobe Photoshop 6.0"

11 Audacity

11.1 Zum Programm

Audacity ist eine freie Software und steht unter der GNU General Public Licence (GPL). Hierbei handelt es sich um eine Freeware, dessen Quellcode ebenfalls offen ist. Somit hat jeder Endbenutzer Zugriff zum Quellcode und kann diesen bei Belieben bearbeiten.

Welche Version verwenden wir?

Wir verwenden die aktuelle Betaversion 1.3.2 und nicht die offizielle Version 1.2.6, da die Beta über mehr Funktionsumfang verfügt, jedoch ist sie in der Regel instabiler.

11.2 Audacity downloaden und installieren

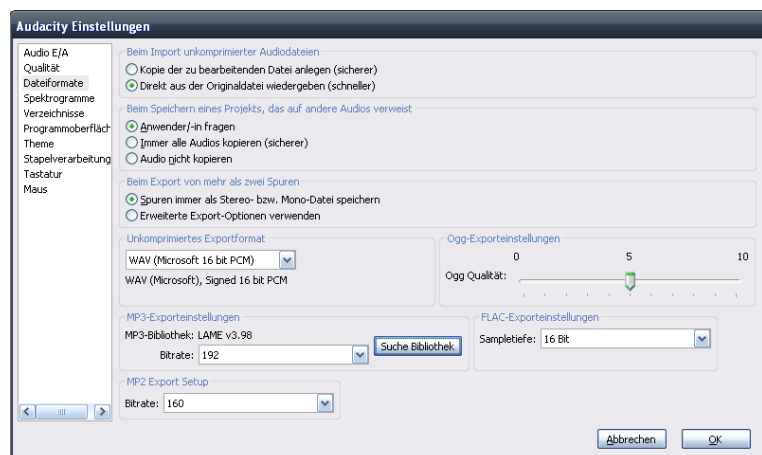
Audacity kann unter <http://audacity.sourceforge.net/> heruntergeladen werden. Um die Dateien im MP3-Format exportieren zu können, benötigen wir ebenfalls noch den LAME-MP3-Encoder. Diesen kann man ebenfalls von der Homepage beziehen.

Die Installation von Audacity ist sehr einfach gehalten und dauert ca. 1 Minute.

11.3 LAME-MP3-Encoder einrichten

Wir extrahieren die ZIP-Datei und kopieren die Datei „lame_enc.dll“ in folgendes Verzeichnis: „C:\Windows\System32\“. Im Endeffekt wäre es egal, wo sich die DLL-Datei befindet, jedoch sollte sie nicht gelöscht werden.

Anschließend öffnen wir Audacity und klicken auf den Menüeintrag „Bearbeiten“ und dann auf den Menüpunkt „Einstellungen...“.



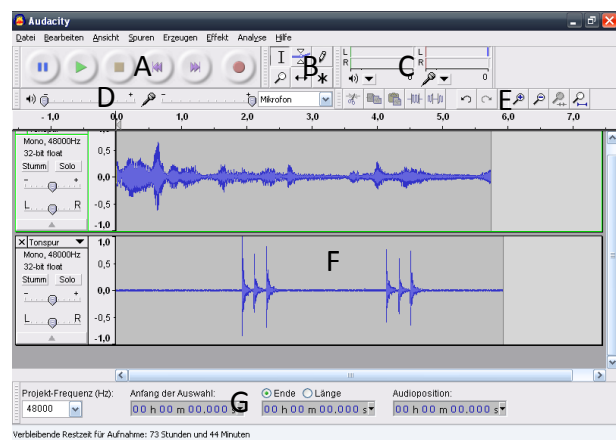
Nun wechseln wir auf die Registerkarte „Dateiformate“ und klicken dort auf die Schaltfläche „Suche Bibliothek“. Nun wählen wir die „lame_enc.dll“ in „C:\Windows\System32\“ aus und klicken auf die Schaltfläche „Öffnen“.

Danach stellen wir noch die Qualität auf 192 kbit/s m und bestätigen unsere Einstellungen mit einem Klick auf die Schaltfläche „OK“.





11.4 Benutzeroberfläche

- A: Wiedergabewerkzeuge
- B: Kontrollwerkzeuge
- C: Aussteuerungsanzeige
- D: Pegelregler
- E: Bearbeitungswerkzeuge
- F: Tonspuren
- G: Zeit-/Projektfrequenzleiste



11.5 Audiospur aufzeichnen

- Um eine neue Spur aufzuzeichnen klicken wir auf die Aufzeichnungsschaltfläche  in der Symbolleiste.
- Um die Aufzeichnung zu Stoppen klicken wir auf das Stopp-Symbol  in der Symbolleiste.

Diese Funktionen sind ebenfalls über die Tasten R und S zu erreichen.

11.6 Gesamtes Audioprojekt wiedergeben

Um das gesamte Audioprojekt inkl. aller Spuren wiederzugeben betätigen wir einfach die Leertaste.

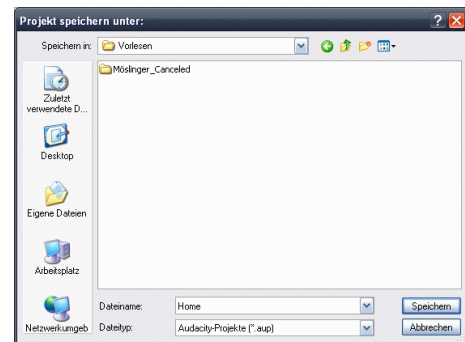
Um es wieder zu stoppen drücken wir auf die S-Taste.

11.7 Audioprojekt öffnen

Wir klicken im Menü auf „Datei“ und dann auf den Menüpunkt „Öffnen...“. Hier können wir entweder eine WAV-, OGG- oder MP3-Datei öffnen oder gleich ein zuvor gespeichertes Projekt (AUP).

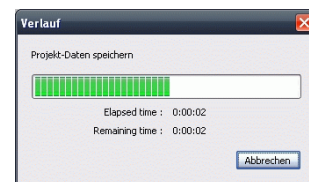
11.8 Audioprojekt speichern

Wir klicken im Menü auf „Datei“ und wählen den Menüpunkt „speichern unter...“ aus. Nun können wir das Audioprojekt in einen x-beliebigen Ordner speichern.



Was wird dadurch erstellt?

Durch das Speichern wird eine AUP-Datei und ein gleichnamiger Ordner mit einzelnen Audiopassagen gespeichert. Die einzelnen AIF-Dateien lassen sich aber nicht mit einem normalen Media Player wiedergeben. Um nun das Projekt wieder zu bearbeiten, müssen wir es im Audacity öffnen.



11.9 Metadaten einstellen

Da die meisten MP3-Dateien bereits über ID3-Tags (Metadaten) verfügen, haben wir auch hier die Möglichkeit ID3-Tags einzurichten.

Um Metadaten einzustellen klicken wir im Menü „Datei“ auf den Eintrag „Metadaten-Editor...“.

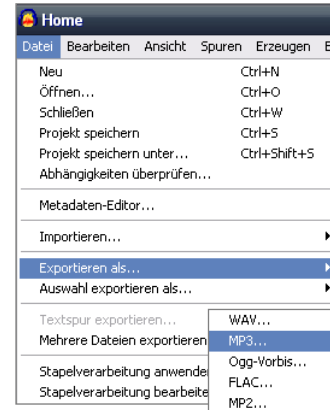
Hier können wir u.a. den Titel, Künstler, Album, Genre eingeben. Nachdem wir unsere Eingaben getätigt haben, klicken wir auf „OK“.



11.10 Audioprojekt als MP3 speichern

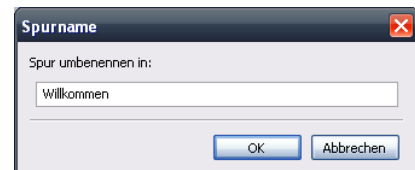
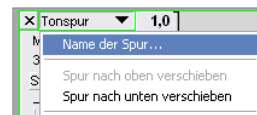
Wir zeigen im Menü „Datei“ auf den Eintrag „Exportieren als...“ und klicken dann auf den Menüpunkt „MP3...“. Falls mehrere Spuren (hier sind nicht die Stereokanäle gemeint) verwendet werden, erscheint eine Hinweismeldung, dass diese zu einer Spur zusammengeführt werden.

Nun können wir den Speicherort auswählen und einen Dateinamen vergeben. Anschließend klicken wir auf die Schaltfläche „Speichern“.



11.11 Tonspur umbenennen

Um eine Tonspur umzubenennen klicken wir auf dessen Titel und im darauf erscheinenden Menü auf „Namen der Spur...“. Wir geben nun einen anderen aussagekräftigen Name ein und klicken auf „OK“.



11.12 Tonspur löschen

Wenn wir eine falsche Aufnahme getätigt haben oder eine Tonspur nicht mehr benötigten, können wir sie durch einen Klick auf das X-Symbol links vor dem Titel der einzelnen Tonspuren löschen.

11.13 Audiopassage einer Tonspur markieren

Mit Drag&Drop können wir eine Audiopassage einer Tonspur markieren, um danach verschiedene Effekte anwenden zu können.

Die Markierung kann durch einen einfachen Klick außerhalb der Markierung wieder entfernt werden.

11.14 Audiopassage mehrerer Tonspuren markieren

Um mehrere nebeneinander liegende Tonspuren zu markieren, ziehen wir einfach den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste über die gewünschten Tonspuren. Die Markierung wird dann automatisch erweitert.

11.15 Alles markieren

Um alles zu Markieren benutzen wir, wie auch in den meisten anderen Programmen, die Tastenkombination STRG + A.

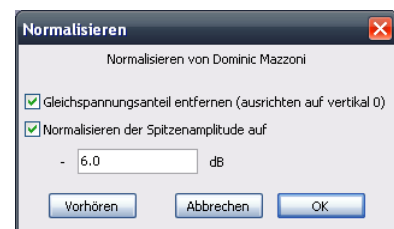
11.16 Audiopassage löschen

Um eine Audiopassage zu löschen, müssen wir sie vorher markieren. Anschließend drücken wir auf die ENTF-Taste.

11.17 Audiopassage normalisieren

Ist die Aufnahme zu leise, kann der Ton normalisiert werden. Hierzu markieren wir zuvor die gewünscht Audiopassage, klicken im Menü „Effekte“ und wählen dann den Menüpunkt „Normalisieren...“ aus.

Da wir nur Sprache aufgezeichnet haben, können wir beide Kontrollkästchen aktiviert lassen. Weiters geben wir im Feld „dB“ den Wert „6.0“ ein. Wir haben ebenfalls die Möglichkeit, die gewählte Audiopassage Probe zu hören. Um die Normalisierung nun durchzuführen klicken wir auf „OK“.



11.18 Fade-In/-Out-Effekt hinzufügen

Um störende Geräuschen am Anfang oder am Ende einer Aufzeichnung zu Entfernen können wir einen Fade-In- oder Fade-Out-Effekt hinzufügen. Hierzu markieren wir den gewünschten Bereich, klicken im Menü auf „Effekte“ und wählen entweder „Einblenden“ oder „Ausblenden“ aus. Nun sind die störenden Geräusche nicht mehr wahrzunehmen.

11.19 Tonspur zeitlich verändern

Wenn der Inhalt eine Tonspur erst später ertönen soll, kann man diese ganz bequem verschieben. Hierzu klicken wir auf das Zeitverschiebungswerkzeug in der Symbolleiste. Der Mauscursor ändert sich nun in einen Doppelpfeil. Via Drag&Drop kann man den Inhalt der einzelnen Tonspuren nach belieben verschieben.

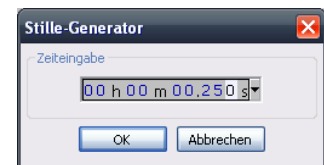
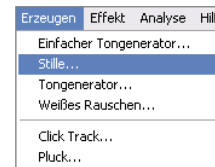


Hinweis: Um wieder Audiopassagen markieren zu können, klicken wir wieder auf das Auswahlwerkzeug in der Symbolleiste.



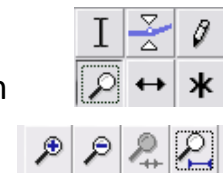
11.20 Stille einfügen

Möchte man zwischen zwei Sätzen eine längere Pause haben, kann man eine Stille erzeugen. Hierzu wählen wir zuerst noch das Auswahlwerkzeug aus der Symbolleiste aus und klicken auf einen gewünschten Bereich einer Tonspur. Nun klicken wir im Menü auf „Erzeugen“ und wählen anschließend den Menüpunkt „Stille...“. Nun stellen wir die Dauer ein und klicken auf die Schaltfläche „OK“.



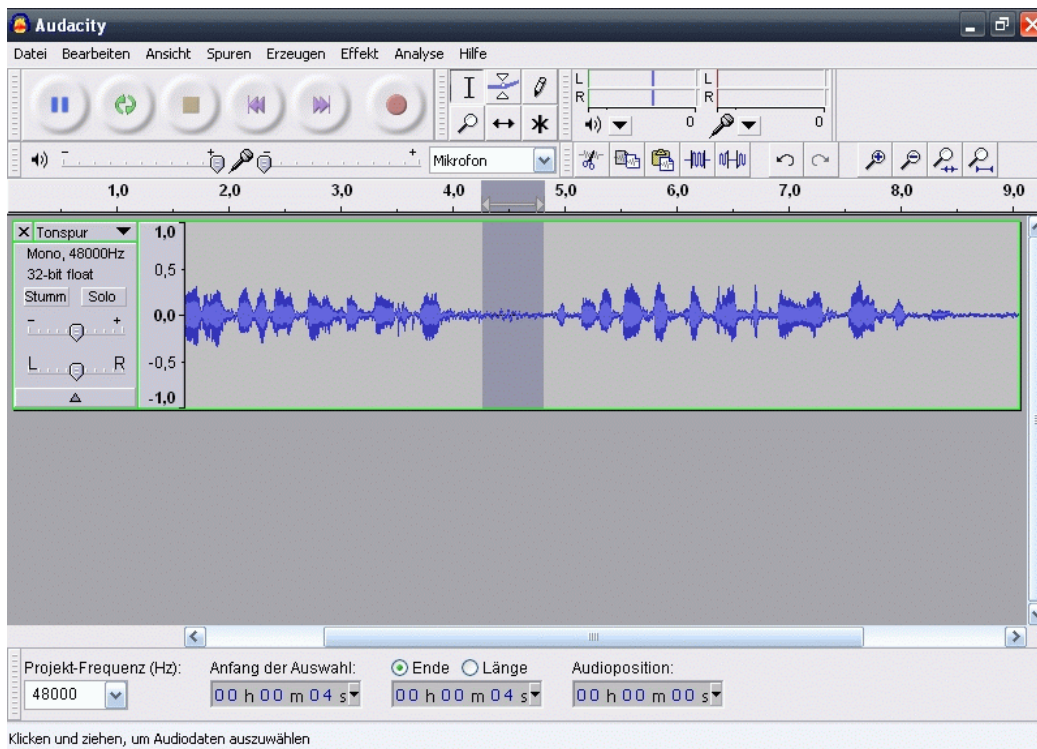
11.21 Vertikal Zoomen

Um eine Tonspur zu zoomen, klicken wir auf die entsprechenden Symbole in der Symbolleiste.



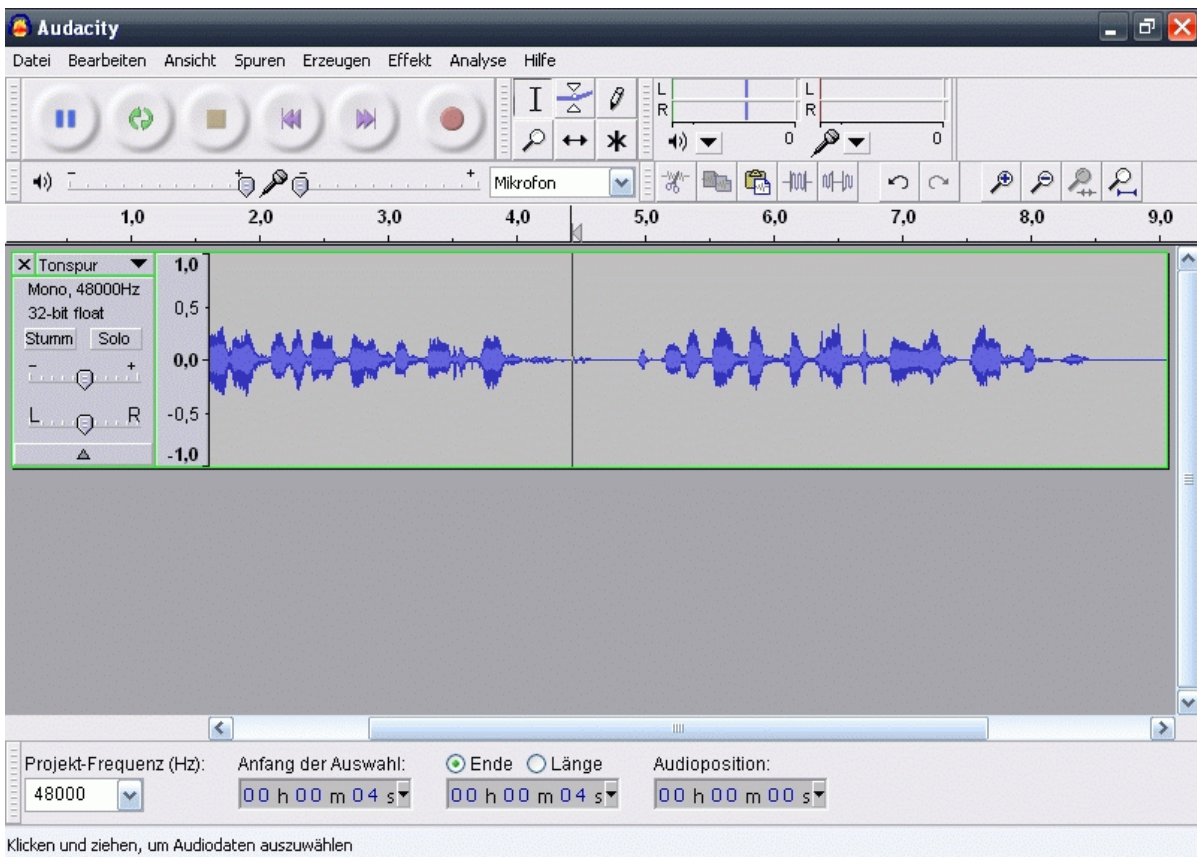
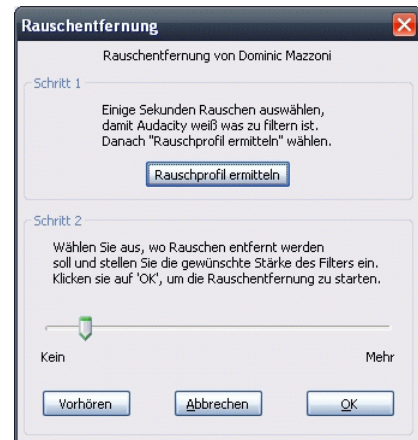
11.22 Rauschen entfernen

Hierzu markieren wir zuerst das Rauschen in der Tonspur und klicken nachher auf den Eintrag „Rauschentfernung...“ im Menü „Effekte“.



Nun klicken wir auf die Schaltfläche „Rauschprofil ermitteln“.

Nachdem die Analyse abgeschlossen ist, markieren wir die komplette Tonspur und gehen erneut zum Dialogfenster „Rauschentfernung“. Dort können wir noch den Grad der Rauschentfernung einstellen. Wir klicken schlussendlich auf „OK“, um das Rauschen endgültig zu entfernen.



Hinweis: Durch die Rauschentfernung kann die Stimme verfälscht werden.

12 Ulead VideoStudio 10 Plus

12.1 Zum Programm

Ulead VideoStudio 10 und Ulead VideoStudio 10 Plus können über das Internet auf www.ulead.de oder im Fachhandel für ca. € 70,00* bzw. € 100,00* erworben werden.



*Die Preise können variieren. Weiters handelt es sich hier ausschließlich um die Preise für die Box-Version, nicht aber die Download-Version.

Die Systemvoraussetzungen lassen sich unter <http://www.ulead.de/vs/sysreq.htm> nachlesen.

Eine genaue Auflistung aller Unterschiede zwischen Ulead VideoStudio 10 und Ulead VideoStudio 10 Plus sind hier ersichtlich: <http://www.ulead.de/vs/compare2.htm>

12.2 Installation

Die Installation von Ulead VideoStudio 10 Plus kann über 10 Minuten in Anspruch nehmen, da ca. 1 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte für die Installation benötigt wird.

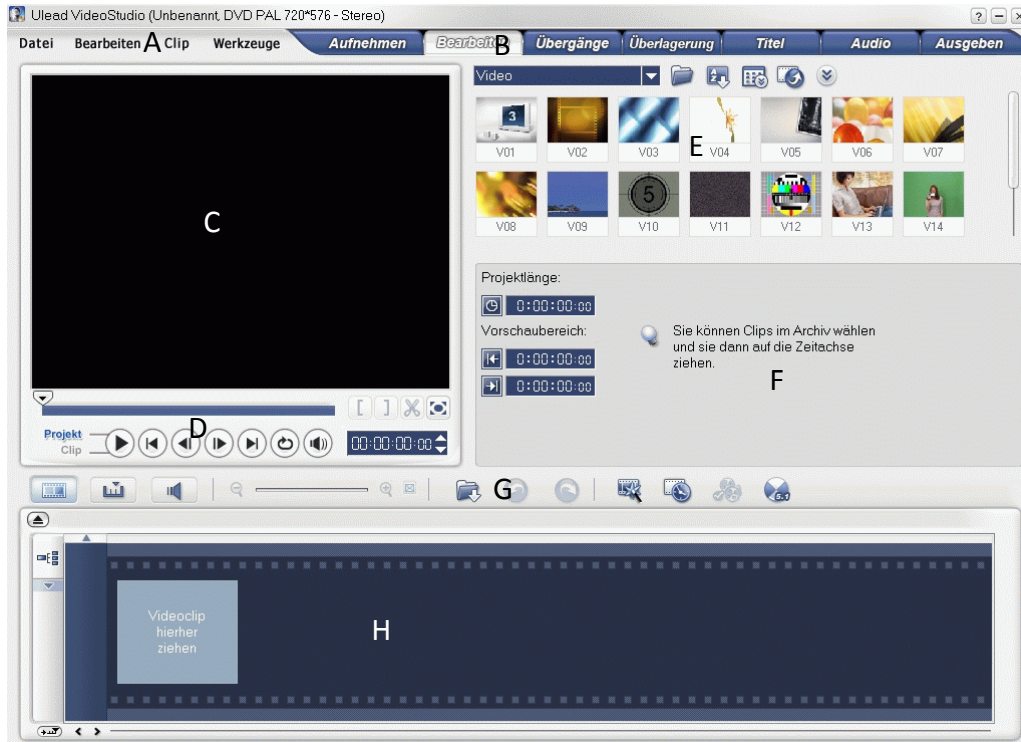
Im Programmpaket befinden sich ebenfalls weitere Mustervorlagen und u.a. Ulead 3D, die bei Bedarf installiert werden können.

12.3 Programmstart

Beim Programmstart wird ein Fenster angezeigt, indem man verschiedene Schritte auswählen kann. U.a. ist es möglich, das Bildformat von 4:3 auf 16:9 umzustellen. Bei Bedarf kann dieses Dialogfenster dauerhaft ausgeblendet werden. Wir wählen hier nun den ersten Eintrag „VideoStudio Editor“.



12.4 Die Benutzeroberfläche



- A: Menüleiste
- B: Schrittetafel (= Reiter)
- C: Vorschaufenster
- D: Navigationsleiste
- E: Archiv
- F: Optionentafel
- G: Symbolleiste
- H: Projekt-Zeitachse

12.5 Neues Projekt erstellen

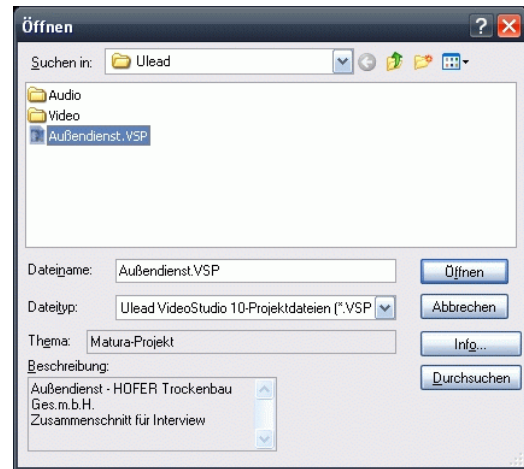
Beim Start von Ulead VideoStudio 10 Plus wird automatisch immer ein neues Projekt gestartet. Ansonsten können wir im Menü "Datei" auf den Menüpunkt „Neues Projekt“ klicken.

Datei

Neues Projekt	Strg+N
Projekt öffnen...	Strg+O
Speichern	Strg+S
Speichern unter...	
Projekteigenschaften...	Alt+Eingabe
Voreinstellungen...	F6

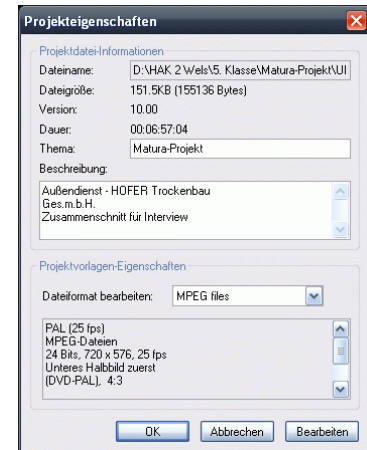
12.6 Projekt öffnen

Um ein bestehendes Projekt zu öffnen, klicken wir im Menü „Datei“ auf den Menüpunkt „Projekt öffnen...“. Anschließend klicken wir auf die Projektdatei und können im unteren Teil des Dialogfensters sowohl das Thema als auch eine Beschreibung sehen. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Öffnen“ wird das Projekt geöffnet.



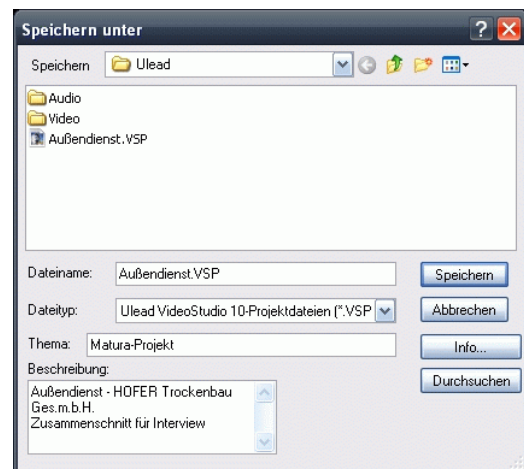
12.7 Projekteigenschaften verändern

Um die Projekteigenschaften verändern zu können, müssen wir im Menü „Datei“ auf den Menüpunkt „Projekteigenschaften...“ klicken. Hier geben wir das Thema und eine Beschreibung für das Projekt ein. Anschließend klicken wir auf die Schaltfläche „OK“.



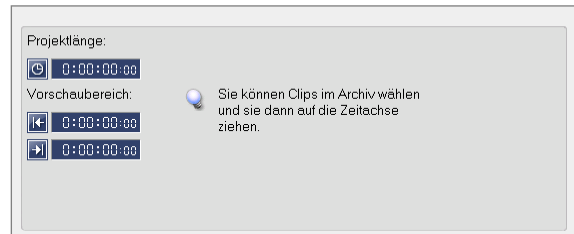
12.8 Projekt speichern

Um ein Projekt zu speichern drücken wir STRG + S. Wird das Projekt das erste Mal gespeichert müssen wir vorher noch den Speicherort und den Dateinamen vergeben.



12.9 Projektlänge einsehen

Wir klicken auf den Reiter „Bearbeiten“ und anschließend auf einen freien Bereich im Storyboard bzw. in der Zeitachse. In der Optionentafel können wir nun die Länge des Projektes ablesen.



12.10 Zwischen Storyboard, Zeitachse und Audioachse wechseln

Um zwischen Storyboard, Zeitachse und Audioachse zu wechseln, klicken wir auf die entsprechenden Symbole in der Symbolleiste.

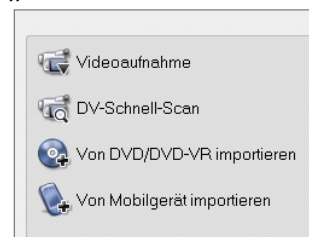


12.11 Video aufzeichnen

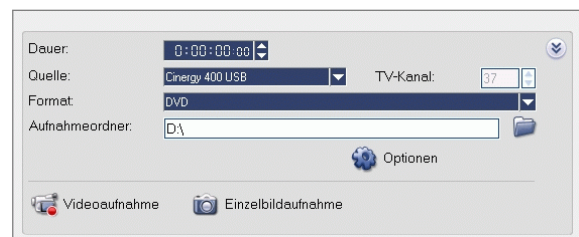


Um ein Video aufzuzeichnen klicken wir auf den Reiter „Aufnehmen“.

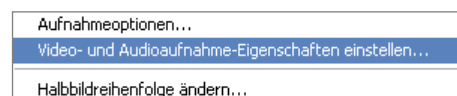
Anschließend klicken wir auf „Videoaufnahme“.



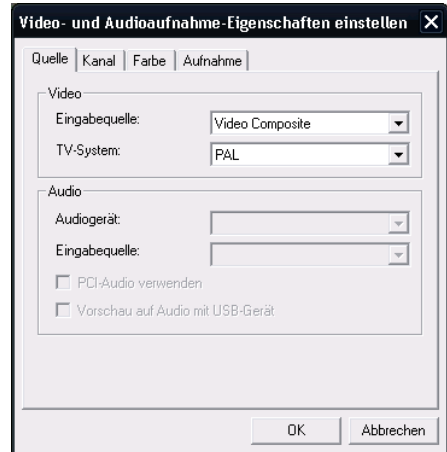
Es besteht weiters die Möglichkeit von einer TV-Karte (intern/extern) aufzunehmen. Bevor wir aber die Aufnahme starten können, überprüfen wir nochmals die Qualitätseinstellungen und das Dateiformat. Hierzu klicken wir auf die Schaltfläche „Optionen“.



Es erscheint ein Kontextmenü. Nun klicken wir auf den Menüeintrag „Video- und Audioaufnahme-Eigenschaften einstellen...“.

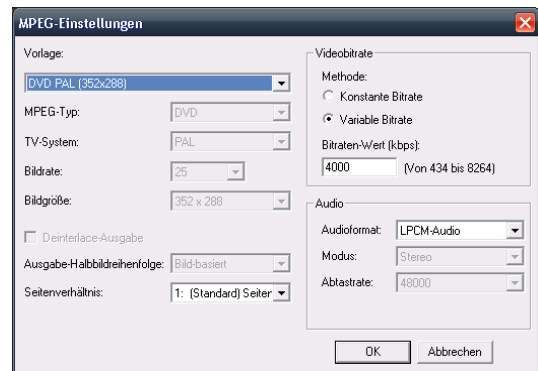


Da wir gerade eine TV-Karte als Eingabegerät definiert haben, können wir zusätzlich noch die „Quelle“, den „Kanal“ und die „Farbe“ einstellen. Diese Registerkarten stehen bei der Aufnahme von einem Camcorder nicht zur Verfügung. Da wir uns in Europa aufhalten, ist unser TV-System „PAL“. Weiters stellen wir auf der Registerkarte „Quelle“ die Eingabequelle „Video/Composite“ ein.



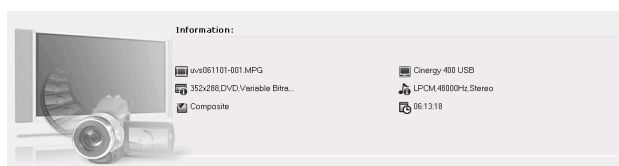
Bei Composite handelt es sich um die Chinch-Anschlüsse für Audio-L (Weiß), Audio-R (Rot) und Video (Gelb). Folglich überspringen wir die Registerkarten „Kanal“ und auch „Farbe“ einfach, und widmen uns nun dem Wichtigen, nämlich der Registerkarte „Aufnahme“, bei der wir nun das Dateiformat und dessen Qualität genau bestimmen können.

Wir bestätigen schlussendlich die beiden Dialogfenster mit einem Klick auf die Schaltfläche „OK“. Nachdem wir die Einstellungen für die Aufnahme getroffen haben, können wir nun mit Hilfe der Navigationsleiste das Band des Camcorders an die richtige Stelle spulen. Logischerweise ist dies bei einer Aufnahme von einer TV-Karte nicht möglich.




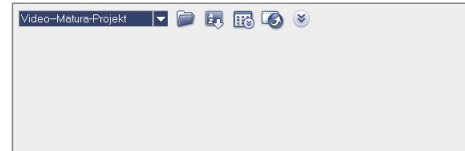
Nun klicken wir auf die Schaltfläche „Videoaufnahme“, um die Aufnahme zu starten. Um die Aufnahme wieder zu Beenden, klicken wir auf die Schaltfläche „Aufnahme beenden“.

Hinweis: Am unteren Bildschirmrand werden zusammenfassende Informationen über die Quelle vom Video- und Audiosignal und dessen Qualität angezeigt.



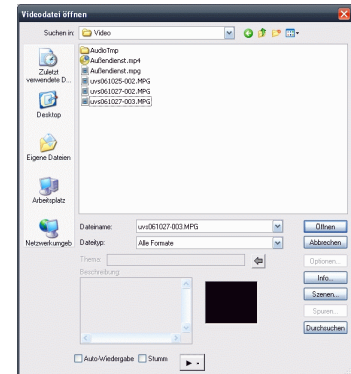
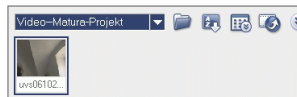
12.12 Video- und Audiodatei laden

Um ein bestehendes Video ins Archiv zu laden, klicken wir auf das Symbol „Video laden“  im Archivfenster bei akt. „Bearbeiten“-Reiter.




Nun wählen wir das gewünschte Video aus und klicken auf die Schaltfläche „Öffnen“. Bei Bedarf können wir uns noch eine Vorschau anzeigen lassen.

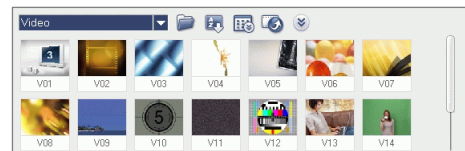
Folglich ist das Video im Archiv im Ordner „Video--Matura-Projekt“.



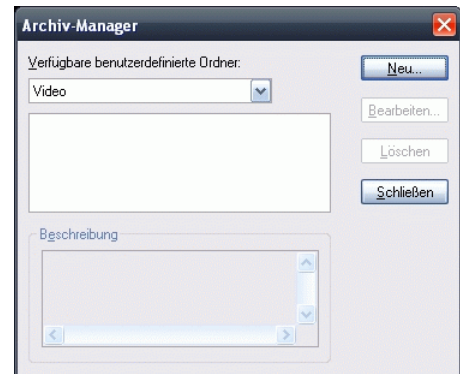
Hinweis: Um nun eine Audiodatei zu laden, wählen wir vorher den Ordner „Audio“ im DropDown-Menü aus.

12.13 Archiv-Manager verwalten

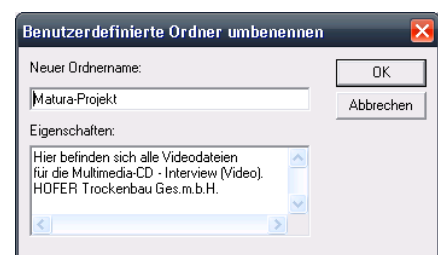
Der Archiv-Manager dient vor allem der Gliederung einzelner Videos bzw. Clips. Um den Manager aufzurufen klicken wir zuvor auf den Reiter „Bearbeiten“ und anschließend auf das Symbol „Archiv-Manager“ .



Um den Ordner „Video“ weiter zu gliedern“, klicken wir im Dialogfenster „Archiv-Manager“ auf die Schaltfläche „Neu...“.



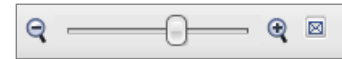
Hier geben wir nun den Namen des Ordners und eine passende Beschreibung ein und klicken auf die Schaltfläche „OK“ und dann auch „Schließen“.



Hinweis: Durch die Befehle „Ausschneiden“ und „Einfügen“ können wir die einzelnen Clips in diesen Ordner verschieben.

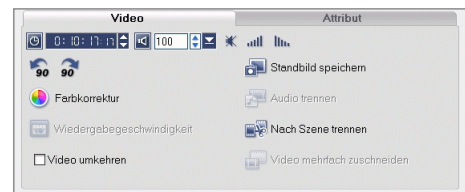
12.14 Zoomfaktor der Zeitachse ändern

Um genauer Schneiden zu können, haben wir die Möglichkeit den Zoomfaktor für die Zeitachse unter Verwendung der entsprechenden Symbole zu verändern.

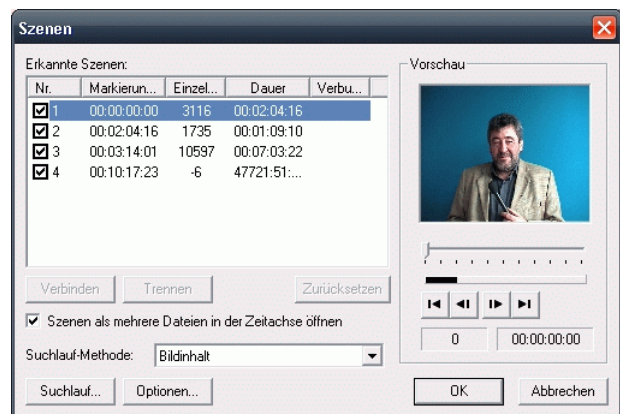


12.15 Video in Clips aufteilen

Zuerst klicken wir auf das gewünschte Video im Archiv und anschließend auf die Schaltfläche „Nach Szenen trennen“ in der Optionentafel.



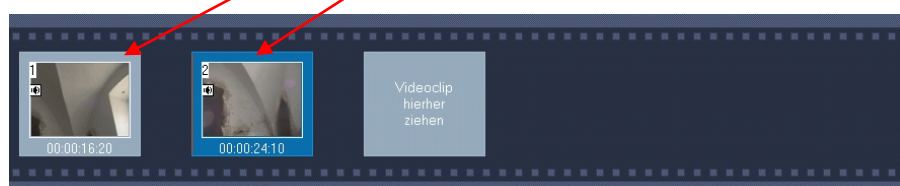
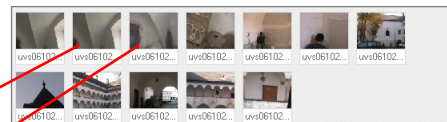
Nun aktivieren wir das Kontrollkästchen „Szenen als mehrere Dateien in der Zeitachse öffnen“, um sie später leichter schneiden zu können. Danach klicken wir auf die Schaltfläche „Suchlauf...“ und dann auf „OK“.



Hinweis: Steht bei den Einzelbildern (Frames) eine negative Zahl, so können wir mit diesem Clip nicht arbeiten. Folglich können wir ihn löschen.

12.16 Videoclip zum Projekt hinzufügen

Um einen Videoclip zum Projekt hinzuzufügen, klicken wir auf den gewünschten Clip und ziehen ihn in das Storyboard.



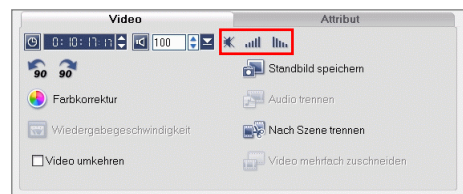
12.17 Videoclip schneiden

Wir klicken auf den zu schneidenden Clip im Storyboard und ziehen die unteren Marker der Zeitleiste in der Navigationsleiste auf die gewünschten Stellen. Wir können auch zur Zeitachsenansicht wechseln und dort den Videoclip schneiden.



12.18 Ton des Videos ein-/ausblenden

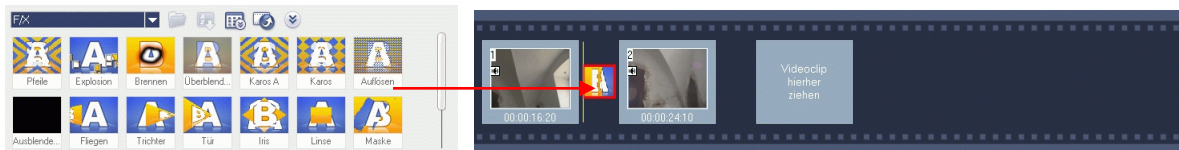
Um einen Ein- bzw. Ausblendeffekt des Tones eines Videos zu erhalten, klicken wir auf die entsprechenden Symbole in der Optionentafel, nachdem wir zuvor den Videoclip in der Zeitachse markiert haben.



12.19 Übergang zwischen Videoclips einfügen



Um einen Übergang einzufügen, klicken wir zuerst auf den Reiter „Übergänge“. Anschließend können wir eine Unterkategorie aus der Drop-Down-Leiste auswählen. Anschließend klicken wir auf den gewünschten Übergang und ziehen ihn zwischen zwei Videoclips auf dem Storyboard.




12.20 Dauer des Übergangs festlegen

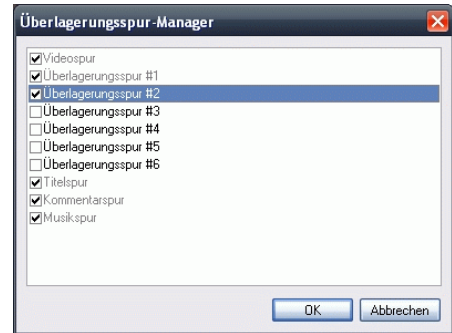
Um die Dauer festlegen zu können, klicken wir einfach auf den gewünschten Übergang im Storyboard und stelle in der Optionentafel die Dauer ein. Weiters können auch noch die Richtung und ein Rahmen eingestellt werden. Jedoch ist dies vom jeweiligen Übergang abhängig.



12.21 Anzahl der Überlagerungen festlegen

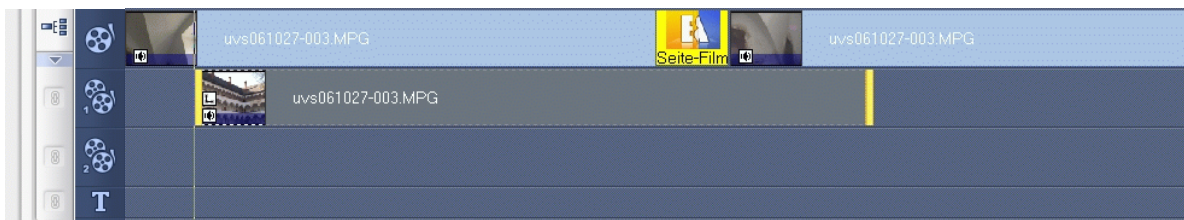
Bei einer Überlagerung können mehrere Videoclips bzw. Farbclips übereinander gelegt werden. Um die Anzahl der Überlagerungen festzulegen, klicken wir auf das Symbol  in der Symbolleiste.

Anschließend setzen wir ein Häkchen vor zB „Überlagerungsspur #2“ und bestätigen die Einstellungen mit einem Klick auf die Schaltfläche „OK“.



12.22 Überlagerungen einfügen

Um eine Überlagerung einzufügen, ziehen wir den entsprechenden Videoclip einfach in die Überlagerungsspur der Zeitachse.

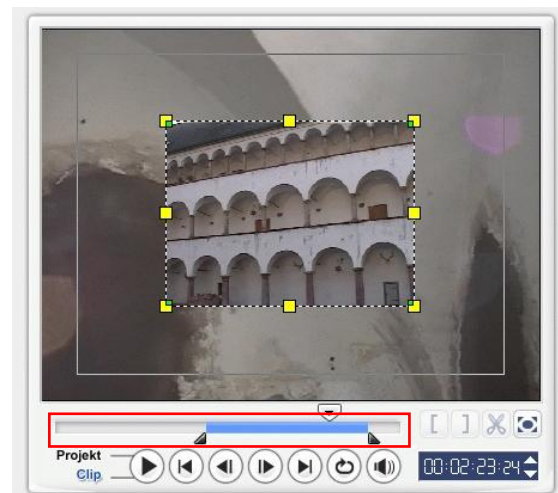


12.23 Überlagerungen ein-/ausblenden

Hierzu klicken wir in der Zeitachse auf den Videoclip, der sich in einer Überlagerungsspur befindet. Anschließend können wir in der Optionentafel nicht nur das Video ein- und ausblenden lassen, sondern auch dessen Richtung bestimmen.

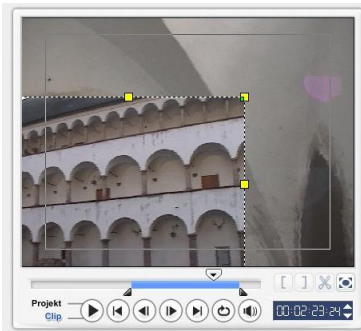


Hinweis: Die Dauer der jeweiligen Animation können wir über die zwei Marke in der Navigationsleiste bestimmen.



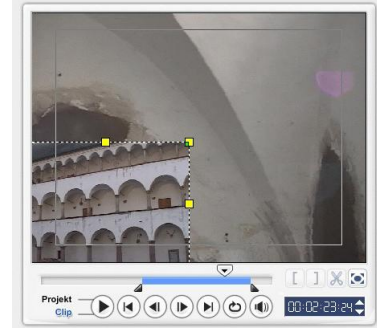
12.24 Position und Größe der Überlagerung anpassen

Zuerst markieren wir den gewünschten Videoclip in der Zeitachse und verschieben ihn im Vorschau- fenster via Drag&Drop. Mit Hilfe der acht Eckpunkt können wir noch die Größe des Videos bestimmen.



Hinweis:

Das Seitenverhältnis bleibt immer erhalten.



12.25 Maske und Chroma-Key anwenden

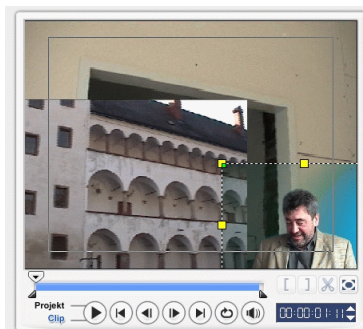
Diese Funktionen dienen zum Ausblenden gewisser Teile eines Videos. Somit lässt sich beim Chroma-Key einstellen, dass der blaue Hintergrund einer Blue-Box transparent ist. Folglich ist dann nur noch die Person zu sehen.

Bei einer Maske kann man gewisse Teile wegschneiden, wobei hier die Farbe keine Rolle spielt.

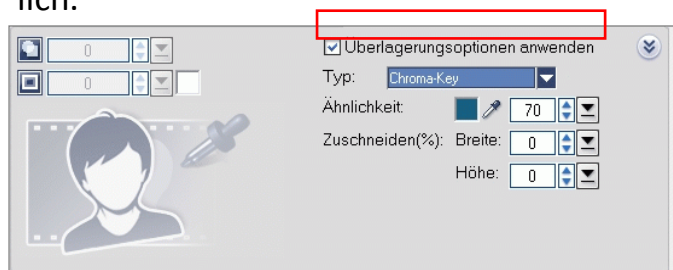
Nachdem wir das gewünscht Video markiert haben, klicken wir auf die Schaltfläche „Maske und Chroma-Key“.



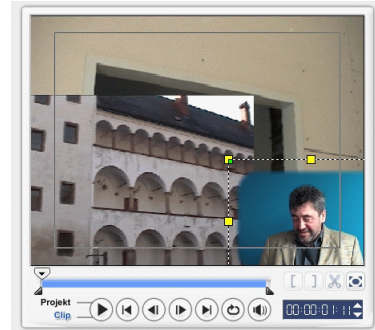
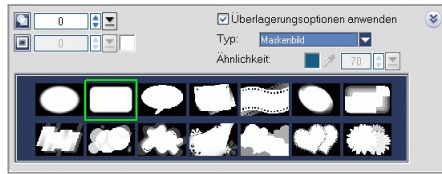
Nun aktivieren wir das Kontrollkästchen „Überlagerungsoptionen anwenden“. Automatisch ist bereits eine Vorschau unter Verwendung eines Chroma-Key möglich.



lich.

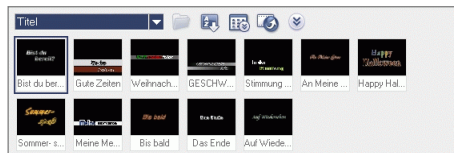


Wir wählen als Typ allerdings „Maske“ und klicken auf das Rechteck mit den abgerundeten Ecken.

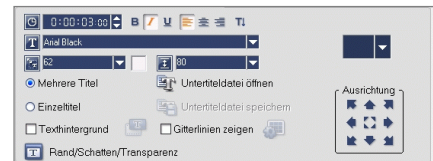


12.26 Titel einfügen

Zuerst klicken wir auf den Reiter „Titel“ und wählen im Archiv einen Text aus. Bereits jetzt können wir den Text im Vorschaufenster nach belieben bearbeiten.



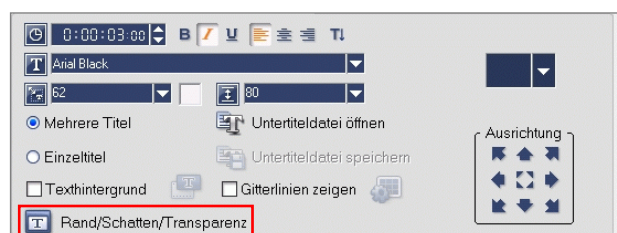
Weiters können u.a. die Formatierung und Ausrichtung in der Optionentafel eingestellt werden.



Hinweis: Der Unterschied zwischen „Einzeltitel“ und „Mehrere Titel“ besteht aus der Anzahl der zur gleichen Zeit verwendeten Textfelder.

12.27 Rand, Schatten und Transparenz eines Titel einstellen

Den Rand, den Schatten und die Transparenz eines Titels lassen sich ganz einfach in einem Dialogfenster einrichten. Um dieses Dialogfenster einzublenden, klicken wir zuerst auf den zu bearbeiteten Titel im Archiv oder auf der Zeitachse und anschließend auf die Schaltfläche „Rand/Schatten/Transparenz“.

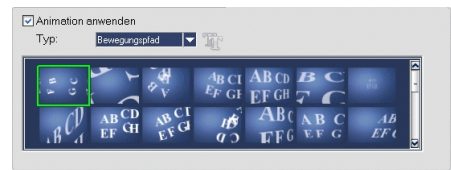



Hier können wir u.a. die Dicke und Farbe des Randes oder die Einstellungen für einen Schatten festlegen. Nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden, klicken wir auf „OK“.

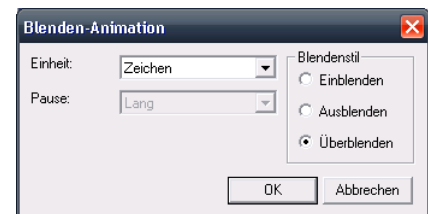


12.28 Titel-Animationen einrichten

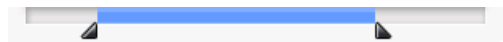
Um eine Ein- und/oder Ausblend-Animation für einen Titel festzulegen, markieren wir diesen zuvor. Anschließend klicken wir in der Optionentafel auf „Animation“ und dann aktivieren wir das Kontrollkästchen „Animation anwenden“.



Um weitere Einstellungen festzulegen, klicken wir auf  und stellen u.a. die Art der Animation und die Pause ein. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „OK“ werden die Einstellungen übernommen.



Hinweis: Die Pause zwischen der Ein- und Ausblend-Animation lässt sich über die Marker der Navigationsleiste einrichten.



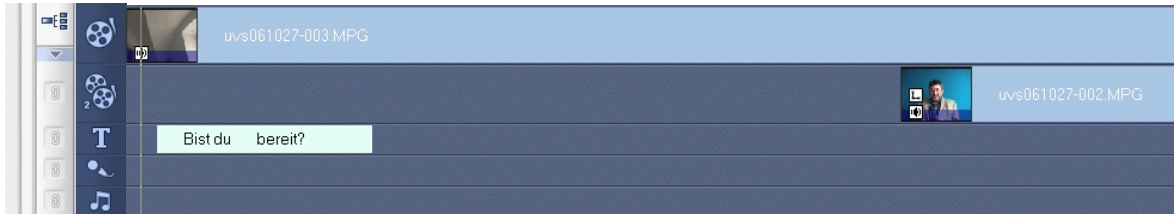
12.29 Titelposition ändern

Die Position des Titels kann nicht nur über den neuen Ausrichtungsschaltflächen in der Optionentafel eingestellt werden. Es ist auch möglich den Titel ganz einfach via Drag&Drop an dessen Rahmen zu verschieben. Hierbei achten wir aber auch auf den punktierten Rahmen, weil Teile außerhalb dieses Rahmens beim Fernseher nicht korrekt angezeigt werden bzw. sie werden abgeschnitten.



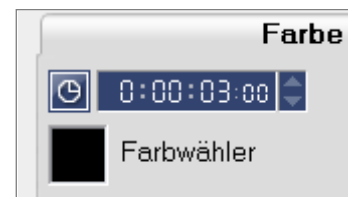
12.30 Titel zum Projekt hinzufügen

Hierzu ziehen wir den gewünschten Titel einfach in die Zeitachse auf die gewünschte Stelle. Den Titel können wir bei Bedarf später noch jederzeit ändern.



12.31 Farbclip hinter dem Titel einfügen

Ein Farbclip ist eine einfärbige Fläche und dient nicht nur zum Ein- und Ausblenden von Videoclip von einer bestimmten Farbe aus, sondern können auch als Hintergrund für Titel verwendet werden, die ansonsten direkt über den Videoclip gelegt wird. Um nun solch einen Farbclip einzufügen klicken wir im Archiv auf die DropDown-Liste und wählen den Eintrag „Farbclip“ aus. Anschließend ziehen wir den gewünschten Farbclip in die Zeitachse und bestimmen seine Dauer durch Drag&Drop, ähnlich wie beim Schneiden von Videoclips.



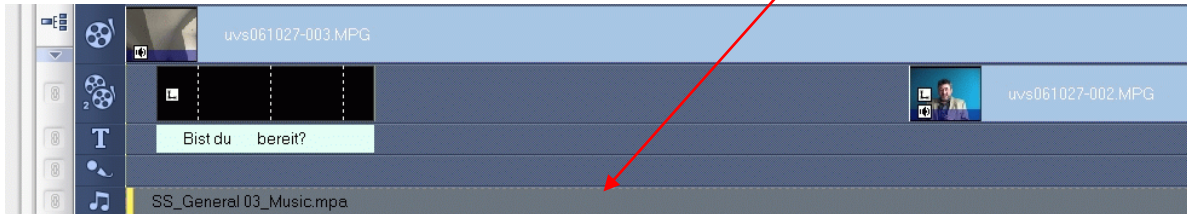
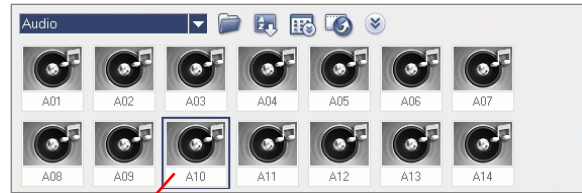
Hinweis: Die Dauer kann noch vor dem Einfügen in der Optionentafel eingestellt werden. Weiters lassen sich die Farbclips beliebig überlagern und somit auch positionieren.

12.32 Audiodatei zum Projekt hinzufügen



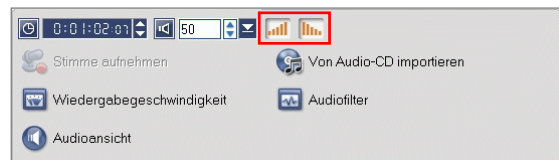
Um eine Audiodatei zum Projekt hinzuzufügen, klicken wir zuerst auf den Reiter „Audio“.

Anschließend ziehen wir die gewünscht Audiodatei in die Zeitachse. Hier können wir noch zwischen „Kommentarspur“ und „Musikspur“ wählen.



12.33 Audiodatei ein- und ausblenden

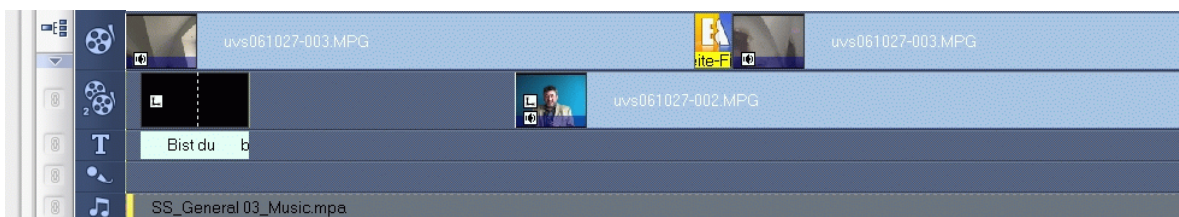
Hierzu klicken wir auf die gewünschte Audiodatei in der Zeitachse und verwenden die entsprechenden Symbole in der Optionentafel.



Hinweis: In der Audioansicht können wir noch genauere Optionen bzgl. der Lautstärke einer Audiodatei im Projekt festlegen.

12.34 Audiodatei schneiden

Das Schneiden einer Audiodatei ist identisch mit dem Schneiden eines Video-clips. Wir klicken somit auf die gelben Randflächen und ziehen diese zur gewünschten Position.

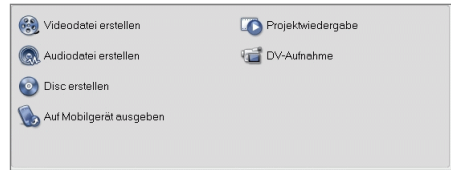


12.35 Videodatei erstellen

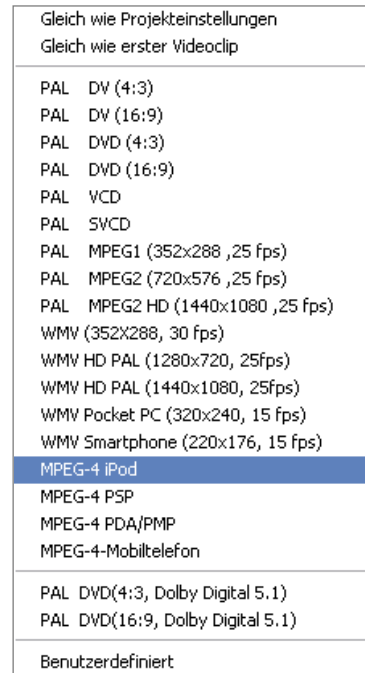


Nachdem das Projekt fertig gestellt wurde, können wir nun das Video endgültig speichern. Zuerst klicken wir auf den Reiter „Ausgabe“.

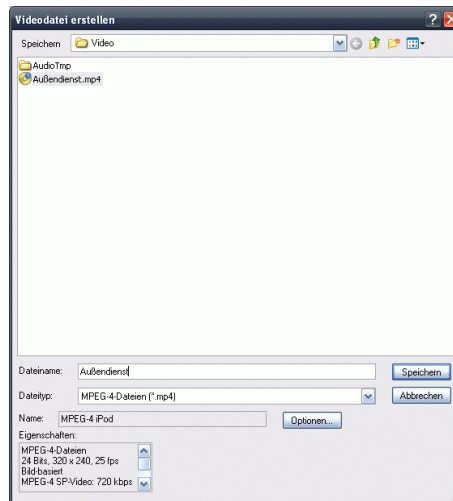
Anschließend klicken wir auf die Schaltfläche „Videodatei erstellen“



Im darauf erscheinenden Menü können wir das Videoformat auswählen. Da wir für das Director-Projekt eine MP4-Datei benötigen, wählen wir den Eintrag „MPEG-4 iPod“ aus.



Zu guter Letzt wählen wir den Speicherort aus, vergeben einen Namen und klicken auf die Schaltfläche „Speichern“. Nun wird das Video gerendert. Dieser Vorgang kann einige Minuten in Anspruch nehmen.



Hinweis: Bei den Optionen lässt sich u.a. noch der SmartRecord deaktivieren usw. SmartRecord ist vor allem für Computer mit geringer CPU-Leistung und wenig Arbeitsspeicher geeignet.

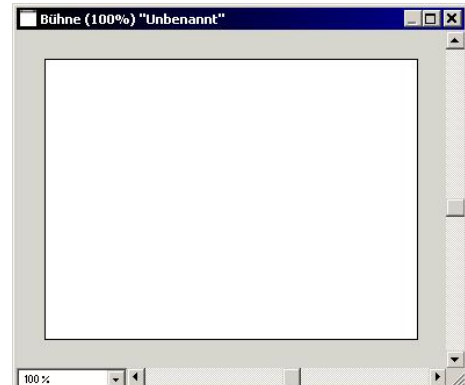


13 Macromedia Director MX 2004

Quelle: <http://www.burg-halle.de/~desi/director/gk/skript.html>

13.1 Die Bühne

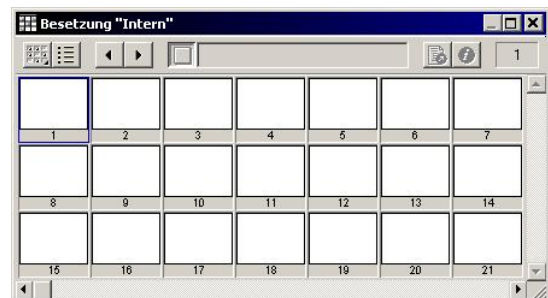
Die Bühne ist der "Hauptschauplatz" unserer Director-Anwendung, sie ist immer sichtbar. Alle Fenster und Paletten dienen nur dazu, das Geschehen auf der Bühne zu kontrollieren.



13.2 Besetzungen

Eine Besetzung ist eine multimediale Datenbank mit maximal 32.000 Darstellern. Man kann mehrere Besetzungen für Director-Filme erstellen. Das ist zum Beispiel sinnvoll für eine Ordnung nach Teilaufgaben in (sehr großen) Filmen bzw. Filmprojekten und nach bestimmten Darstellertypen (eine Bild-Besetzung, eine Text-Besetzung etc.) Es wird nach interne und externe Besetzungen unterschieden.

Man kann zwischen einer **Listenansicht** und einer **Piktogrammansicht** wählen.

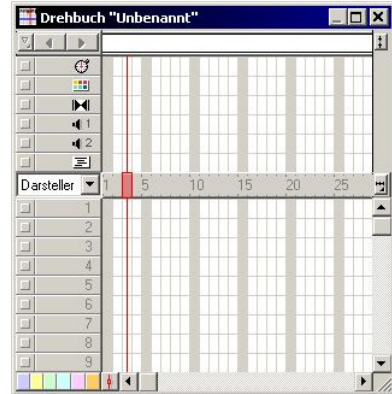


13.3 Das Drehbuch

Das Drehbuch ist das wichtigste Fenster im Director, da hier genau der Ablauf des Filmes festgelegt wird. Darsteller werden in Zellen angeordnet (ihre Sprites). Zellen sind die kleinsten Einheiten im Drehbuch. Eine Spalte von Zellen ist ein Bild (Frame) innerhalb des Filmes, also die Gesamtheit der auf der Bühne sichtbaren Darsteller. Bilder werden entlang der Zeitachse nummeriert. Zeilen von Zellen nennt man Kanäle. Es gibt Kanäle für bestimmte Darstellertypen und außerdem bis zu 150 Sprite-Kanäle für verschiedene Darstellertypen, und genau so viele Darsteller können sich (ohne Programmierung) auch gleichzeitig auf der Bühne befinden.

Die ersten 6 Kanäle des Drehbuches beinhalten spezielle Darsteller zur Manipulation des Filmes.

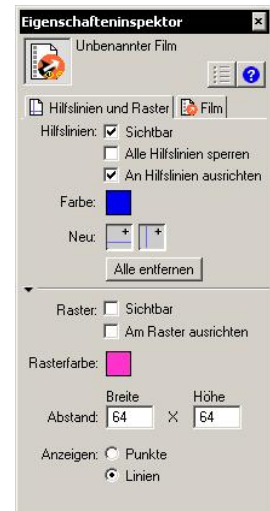
- Der **Tempokanal** speichert Tempoeinstellungen
- Der **Palettenkanal** speichert Farbpalettenänderungen
- Der **Übergangskanal** speichert Bildübergänge wie Abblenden o.ä.
- Die **Soundkanäle** enthalten die Soundtracks für einen Film
- Der **Skriptkanal** speichert Lingo-Skripte für ein bestimmtes Bild des Films
- Die **Spritekanäle** enthalten die Sprites auf der Bühne



13.4 Der Eigenschafteninspektor

Diese Fenster ist das mächtigste Fenster innerhalb von Director. Es ist immer im Vordergrund und zeigt sämtliche Eigenschaften des aktuell ausgewählten Objekts an und gibt dem Benutzer an dieser Stelle auch die Möglichkeit diese zu verändern.

Den Eigenschafteninspektor gibt es erst seit Director 8. In den Vorgängerversionen war die Funktionalität des Property-Inspectors (engl.) in mehreren Fenstern verteilt und nicht so schön kompakt an einem Ort. Man kann wieder zwischen einer Listendarstellung und einer Grafischen Darstellung wählen.



13.5 Steuerpult

Ein Film wird mit Hilfe dieses Fensters gesteuert. Abspielen, Stoppen und Zurückspulen ist ebenso möglich, wie das bildweise Vor- und Zurückgehen im Film. Eine Bildnummer kann auch direkt in das entsprechende Anzeigefeld eingegeben werden. Die Schleifenoption erlaubt ein "endloses" Abspielen des Filmes, normal wird der Film aber nur einmal abgespielt.



13.6 Medienimport

13.6.1 Allgemeines zu Darstellern

Director kann verschiedenste Medien in Form von Darstellern in einen Film integrieren.

Ein Darsteller repräsentiert immer genau ein "Media". Es kann ein Bilddarsteller, Sounddarsteller oder Digitalvideodarsteller sein. Wie bei einem echten Film werden die verwendeten Darsteller in einer (oder mehreren) Besetzung(en) gespeichert. Aber auch **alle anderen** Elemente die man in einem Film benutzt, werden als Darsteller in eine Besetzung importiert. (Verhalten, Skripte, Paletten, Übergänge, u.v.m.)

Für manche Medientypen (bzw. Darstellertypen) gibt es entweder einen internen Editor innerhalb von Director oder nicht. Medien, die nicht in Director intern editierbar sind, müssen durch externe Editoren bearbeitet werden.

























Darstellertypen und Symbole

Für jeden **Darstellertyp** gibt es ein **Medientyp-Symbol**, welches im Miniaturbild jedes Darstellers in der Besetzung angezeigt wird. Dabei sind verknüpfte Darsteller durch ein kleines "Eselsohr" am rechten oberen Rand markiert.

Eine **Verknüpfung** bedeutet, dass der Darsteller nicht direkt in das Programm integriert und mit dem Film zusammen abgelegt wird, sondern nur in Form einer Referenz auf eine externe Darstellerdatei.

Das hat zwei **Vorteile**: Erstens wird dadurch der Film nicht so aufgebläht und somit Speicherplatz gespart. Zweitens bietet sich die Möglichkeit, Darsteller auch nachträglich noch zu editieren, sie werden dann beim nächsten Filmstart aufgrund der Referenz zum Dateinamen in ihrer aktuellen Variante geladen. Nachteilig ist, dass die Darsteller "ungeschützt" auf der Plattform liegen, also kopiert werden können.

Medientyp-Symbole

 Bitmap	 Übergang
 Vektorform	 Xtra
 Text	 benutzerdefinierter Cursor
 Filmschleife	 Schriftart
 Digitalvideo (Quicktime, immer verknüpft)	 Form-Darsteller
 Digitalvideo (AVI, immer verknüpft)	 Kontrollkästchen
 Flash-Film	 OLE-Objekt
 Sound	 Optionsfeld
 animiertes GIF	 Farbpalette
 Shockwave-Audio	 PICT-Bild
 Verhalten	 Taste bzw. Schaltfläche
 Skript	 Verknüpfte Darsteller haben ein "Eselohr"!

13.6.2 Importieren von Media in eine Besetzung

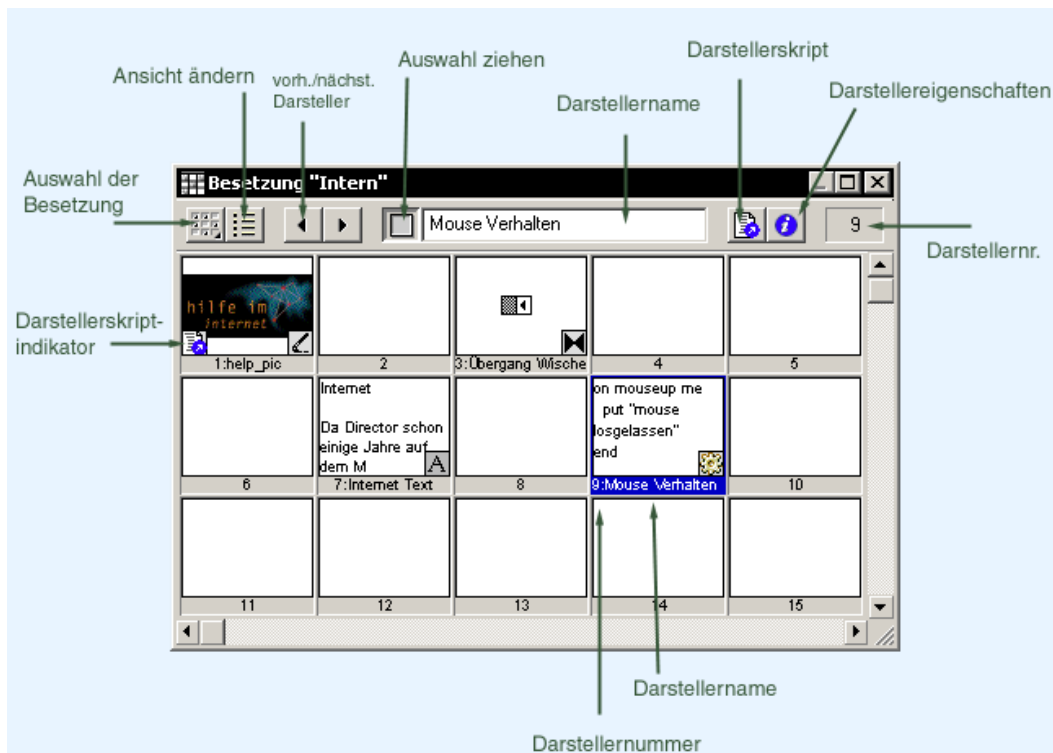
Eine Besetzung ist eine multimediale Datenbank mit maximal 32.000 Darstellern.

Man kann mehrere Besetzungen für Director-Filme erstellen. Das ist zum Beispiel sinnvoll für eine Ordnung nach Teilaufgaben in (sehr großen) Filmen bzw. Filmprojekten und nach bestimmten Darstellertypen (eine Bild-Besetzung, eine Text-Besetzung etc.)

Es werden interne und externe Besetzungen unterschieden. Interne Besetzungen werden in Filmdateien (automatisch) gespeichert und können nicht gemeinsam von mehreren Filmen benutzt werden. Externe Besetzungen werden von Filmdateien getrennt gespeichert und können von mehreren Filmen gemeinsam genutzt werden. Externe Besetzungen können völlig unabhängig von einem Film bearbeitet werden oder aber mit dem aktuellen Film verknüpft werden. Das ist sinnvoll, will man in mehreren Filmen bestimmte Darsteller mehrfach nutzen (z.B.: einheitliche Steuerelemente).

Nur verknüpfte externe Besetzungen werden beim Speichern eines Filmes mit gespeichert, unverknüpfte müssen ausdrücklich gespeichert werden!

Die Symbolansicht



Die Listenansicht

Nr.	*	Name	Skript	Typ	Größe	Erstellt	Geändert	Geändert von	Dateiname	Kommentare
1	*	help_pic	Darsteller	Bitmap	78,6 K	11/09/00 12:37 PM	11/09/00 05:25 PM			
3	*	Übergang Wischen		Übergang	0 Byte	11/09/00 05:15 PM	11/09/00 05:25 PM			
7	*	Internet Text		Text	119,6 K	11/09/00 12:38 PM	11/09/00 05:25 PM			
9	*	Mouse Verhalten	Verhalten	Skript	384 Byte	11/09/00 05:16 PM	11/09/00 05:25 PM			

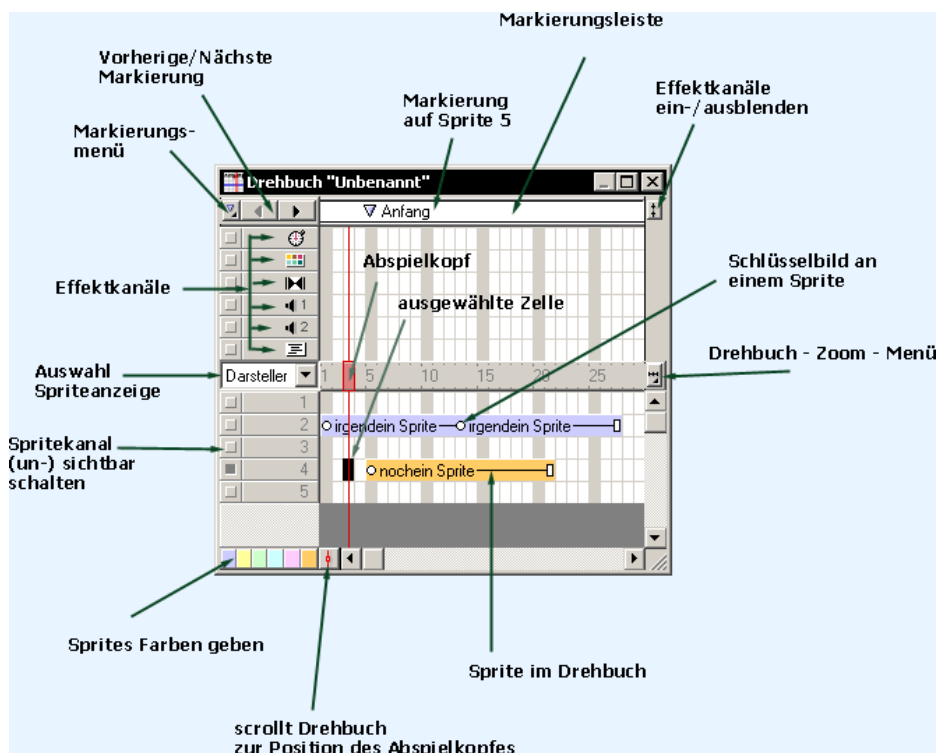
13.7 Verwenden des Drehbuches

13.7.1 Aufbau des Drehbuchfensters

Das Drehbuch ist das wichtigste Fenster im Director, da hier der Ablauf des Filmes genau festgelegt wird.

Sprites (Instanzen der Darsteller) werden in Zellen angeordnet.

Zellen sind die kleinsten Einheiten im Drehbuch. Eine Spalte von Zellen ist ein Bild (Frame) innerhalb des Filmes, also die Gesamtheit der auf der Bühne sichtbaren Darsteller. Bilder werden entlang der Zeitachse nummeriert. Zeilen von Zellen nennt man Kanäle.









13.7.2 unterschiedliche Kanäle für unterschiedliche Darsteller

Es gibt Kanäle für bestimmte Darstellertypen und außerdem 1000 Sprite-Kanäle für verschiedene Darstellertypen.

So viele Darsteller können sich also (ohne Programmierung mit LINGO) auch gleichzeitig auf der Bühne befinden.

Die ersten 6 Kanäle des Drehbuches beinhalten spezielle Darsteller zur Manipulation des Filmes, so z.B.:

<input type="checkbox"/>		Der Tempokanal speichert Tempoeinstellungen
<input type="checkbox"/>		Der Palettenkanal speichert Farbpalettenänderungen
<input type="checkbox"/>		Der Übergangskanal speichert Bildübergänge
<input type="checkbox"/>		Die Soundkanäle enthalten die Soundtracks für einen Film
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		Der Skriptkanal speichert Lingo-Skripte
<input type="checkbox"/>	1	Die Spritekanäle enthalten die Sprites auf der Bühne
<input type="checkbox"/>	2	
<input type="checkbox"/>	3	

Alle Eigenschaften eines Sprites werden im Eigenschafteninspektor eingestellt.

13.7.3 Markierungen

Während der Erstellung eines Films merkt man schnell, dass dieser sich in bestimmte Abschnitte gliedert. Dies kann zum Beispiel eine einführende Filmsequenz (mit Überblendungen, Tempoänderungen etc. – aber ohne Interaktivität) sein, dann verschiedene Bildsequenzen für die einzelnen Themen eines Films, und schließlich ein Abspann, wieder ohne Interaktion.

Um später nicht mit Bildnummern arbeiten zu müssen, die sich sowieso sehr häufig ändern können, benutzt man Markierungen für bestimmte Abschnitte des Films. Wenn man in die Markierungsleiste über dem zu Markierenden Frame klickt wird sofort darauf eine Markierung erstellt, der man einen Namen geben muss. Die neu erstellte Markierung kann man beliebig innerhalb der Markierungsleiste nach vorn oder nach hinten schieben, jedoch ist pro Frame nur eine Markierung erlaubt.

Eine Markierung entfernt man, indem man das kleine Dreieck nach oben oder unten aus der Markierungsleiste ins "Nichts" zieht.

Hilfreich bei der Arbeit mit Markierungen ist das Markierungsfenster. Es ist erreichbar über das Menü "Fenster". In der Liste links sind alle Markierungen aufgeführt. Wählt man eine aus, wird der Abspielkopf an dies Stelle verschoben, und der Markierungsname erscheint zum Bearbeiten in der rechten Hälfte des Fensters.



Markierte Filmabschnitte die einzeln angesprungen werden, kann man ruhig deutlich und großzügig voneinander trennen. Das heißt, dass sich zwischen Filmabschnitten eine Reihe von leeren Bildern befinden kann, die dann durch Sprünge bzw. nichtlineare Verknüpfungen miteinander verbunden werden. Damit gewinnt das Drehbuch an Übersichtlichkeit.

Sollten sich nämlich später Ergänzungen eines Abschnittes erforderlich machen, so ist dann noch genügend Platz vor und nach diesem Abschnitt im Drehbuch vorhanden.

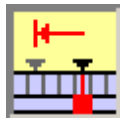
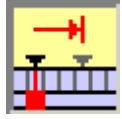
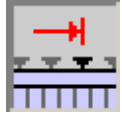
13.7.4 Interaktivität mit Markierungen

Letztendlich sind Markierungen da, um angesprungen zu werden. Diese Funktionalität hat das Potential die Linearität eines Films gewaltig zu verändern.

Es gibt verschiedenen Möglichkeiten durch das Anspringen von Markierungen, dem Film eine gewisse Interaktivität zu geben. Dabei verändert sich bei einem Sprung zu einer Markierung die Position des Abspielkopfes innerhalb des Drehbuches.

Die einfachste Möglichkeit ist die Verwendung der mitgelieferten Behaviours (Verhalten) aus der Verhaltensbibliothek. Diese erreicht man über das Menü "Fenster" > "Verhaltensbibliothek".

Geeignete Verhalten sind zum Beispiel:


Symbol	Schaltfläche	Lingo-Skript
	Zur vorherigen Markierung	<pre>on mouseup me go previous end</pre>
	Zur nächsten Markierung	<pre>on mouseup me go next end</pre>
	Zu Markierung springen	<pre>on mouseup me go 'Markierungsname' end</pre>

13.7.5 Effekte mit Verhalten aus der Verhaltensbibliothek

Die Verhaltensbibliothek enthält eine Vielzahl unterschiedlichster Verhalten für viele unterschiedliche Probleme.

Sehr häufig verwendet werden zum Beispiel Verhalten zur Navigation (wie oben schon beschrieben), zum Sprite-Tweening, oder um bestimmte visuelle oder akustische Effekte zu erzeugen.

Besonders Rollover-Effekte mit gleichzeitigem Darstellertausch sind oft sinnvoll. Geeignete Verhalten für bestimmte Rollover-Effekte sind hier:

Symbol	Skript-Bezeichnung	Lingo-Skript
	Rollover-Cursoränderung	<pre>on mouseenter me cursor 3 end</pre>

14 Director – HOFER Trockenbau Ges.m.b.H.

14.1 Abmessungen:

1024 x 768 Pixel

Einheit im Director ist immer Pixel.

Vor den Markierungen immer Skript: Pause bei aktuellem Bild.

14.2 Hilfslinien:

H: wurden keine benötigt

V: wurden keine benötigt

14.3 Wichtige Punkte:

Menü (links/oben):	40, 160	
Menü (rechts/unten):	520, 544	>>> 420 x 384
Untermenü (links/oben):	60, 564	
Untermenü (rechts/unten):	520, 668	>>> 460 x 104
Sound (links/oben):	150, 688	
Sound (rechts/unten):	400, 728	>>> 250 x 40

14.4 Textfeld:

- Font (Überschrift): Calibri, 21/31 pt, fett, zentriert
- Font (Text): Calibri, 14/21 pt (Schriftgröße/Abstand), rechtsbündig
- Aufzählung: ASCII 0149
- Farbeffekt: Hintergrund transparent
- Rahmen: Anpassen – Dadurch wird die Höhe automatisch errechnet. Bei längeren Texten aber „Rollen“.



14.5 Textfeld:

Grau:	L540	O200	R964	U728	>>>	424 x 528
Übers.:	L570	O210	R934	U241**	>>>	364 x 31**
Bild:	L570	O261	R934	U504	>>>	364 x 243
Text:	L570	O514*	R934	U728**	>>>	364 x 558**

*Nur wenn ein Bild vorhanden ist. Ansonsten: O261

**Die Höhe hängt von den Zeilen ab. Sie wird automatisch generiert.

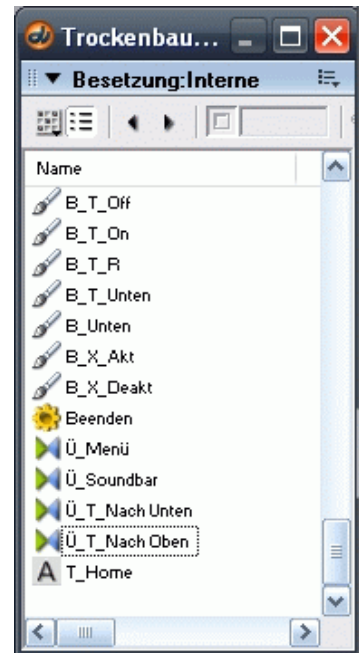
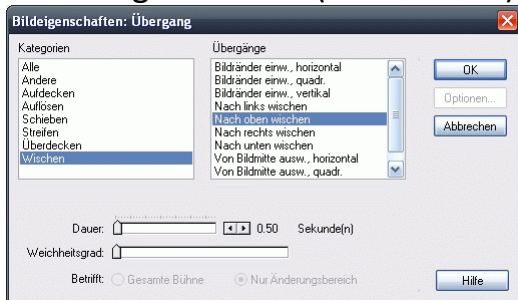
Die maximale Zeilenanzahl unter Verwendung eines Bildes ist 10.

14.6 Die einzelnen Schritte

- Neues Projekt
- Projekt öffnen
- Projekt speichern
- Benutzeroberfläche (Bühne, Drehbuch, Darsteller, Symbolleisten, usw.)
- Bühnengröße und Farbe einstellen (Eigenschafteninspektor/Film/oben)
- Zusätzliche Filmdaten (Über, Copyright) (wie oben dafür unterer Bereich)
- Anzeigevorlage für Bühne (Eigenschafteninspektor > Anzeige): Titel, Bühnenausrichtung zentriert und keine Skalierung
- Optionen für Titelleiste (Eigenschafteninspektor > Anzeige): nur Minimieren und Schließen, aber nicht sichtbar und kein Rahmen
- Markierung im Drehbuch erstellen: Klick auf obere Leiste (= Markierungsleiste), dienen zur Gliederung
- Markierungen verschieben: Drag&Drop
- Markierungen löschen: Drag&Drop hinauschieben (oben/unten)
- Pause vor Beginn jeder Markierung setzen: Code-Bibliothek > Navigation > Pause bei aktuellem Bild; Drag&Drop auf gewünschte Stelle im Drehbuch; Da das Skript immer gleich bleibt, kann es im Drehbuch beliebig oft kopiert werden und muss nicht immer neu hineingezogen werden; Es existiert somit nur ein Darstellereintrag im Darstellerfenster (Darsteller = Skript)

- Bilder importieren: Alles auswählen, Standardimport → Als Bitmap für alle → Farbtiefe für Bühne (24 Bit), Weiße Fläche nicht beschneiden, nicht rastern, für alle übernehmen.
- Bilder im Drehbuch aufnehmen: Drag&Drop gew. Bilder ins Drehbuch
- Bilder auf Bühne positionieren: Bild (Sprite) im Drehbuch markieren, Eigenschafteninspektor, L-, O-, R- und U-Werte eingeben
- Spritelänge im Drehbuch ändern: Entweder via Drag&Drop (Klick auf letztes Bild des Sprites) oder im EI > Anfangsbild und Ende.
- Ebenenhinweis: Sprite im 1. Kanal ist ganz unten, je höher die Nummer des Kanals, umso höher liegt der Sprite auf der Bühne.
- Darstellerverhalten:
 - 1. Rollover-Cursorveränderung: Code-Bibliothek/Animation/Interaktiv;/ via Drag&Drop, 1x Drag&Drop reicht, später kann der Darsteller (Skript) verwendet werden, da man die Werte sowieso immer neu definieren muss. Wenn man vorher die gewünschten Sprites markiert, kann man die Cursoränderung gleich für alle auf einmal via Drag&Drop auf einen der markieren Sprites machen.
 - 2. Rollover-Darstellerveränderung: wie 1., alles gleich, muss aber für jeden Sprite separat gemacht werden.
 - 3. Zur Markierung springen: Code-Bibliothek/Steuerungen;/ Skript auf das Sprite im Drehbuch zeihen (Drag&Drop). Markierung auswählen, Rest passt. muss für jeden Sprite einzeln gemacht werden.
- Audiodateien (Hintergrundmusik und Vorlesen) importieren: Hintergrundmusik mit Standardimport und Vorlesen durch Verknüpfung importieren.
- Standardimport: Datei im Projekt komplett importiert. Projekt (Directorfilm) wird größer (abhängig von der Größe der importierten Datei).
- Mit externer Datei verknüpfen: Verknüpfung zur Originaldatei wird erstellt, Directorfilm unwesentlich größer (paar KB wegen Verknüpfung). Originaldatei muss später aber zugänglich sein (darf als nicht gelöscht werden). Zugriff auf Verknüpfungen dauern in der Regel immer länger als bereits importierte Dateien (gerade bei einem Video).
- Video importieren: Wie immer, Importart: Mit externer Datei Verknüpfung, ansonsten wird der Directorfilm (Projekt) zu groß.

- Verhalten „Sound abspielen“: Auf Sprite im Drehbuch zeihen (S_M_P_Deakt und S_V_P_Deak (hier aber öfter)), bei Mausklick, unendlich (0), Kanal 1 für Hintergrundmusik, Kanal 2 für Vorlesen.
- Verhalten: Sound anhalten“: Anhalten = Stoppen (keine Pausierung), Kanal 1 oder 2 auswählen, bei Mausklick
- Hintergrundmusik automatisch wiedergeben: Darstelle in „Kanal 1“-Zeile im Drehbuch ziehen und bis Bild 94 verlängern. Eigenschafteninspektor/Sound/Schleife aktivieren.
- --- Lautstärkeregelung, Volumenleiste und andere Skripts detailliert weiter unten. ---
- Texte erstellen: Formatierung, Position und Breite stehe weiter oben, Jeder Text und jeder Überschrift hat ihren eigenen Namen (dient zur Orientierung im Drehbuch). Hintergrund ist bei allen transparent.
- Textfeld-Rahmen „Anpassen“: Höhe des Textfeldes generiert sich aus der Anzahl der Zeilen im Textfeld.
- Textf.-Rahmen „Rollen“: Für längere Texte, Bildlaufleiste wird angezeigt.
- Überschrift und Texte werden getrennt wegen der Bildlaufleiste und wegen dem Bild (falls vorhanden) zwischen der Überschrift und dem Text.
- Übergänge einfügen: Drehbuch erweitern (rechte Seite, Doppelpfeil), Doppelklicke auf gewünschte Position, Einstellungen lt. unterem Bild, Im Darstellerfenster einen Namen für den Übergang vergeben, Übergänge. „wischen nach unten, oben und links“ und „schieben nach oben“ (Soundbar). Jeder Übergang hat einen eindeutigen Namen (rechtes Bild)



- Veröffentlichungseinstellungen: Registerkarte „Projektor“ > Benutzerdefiniertes Icon und Vollbild aktivieren
- Veröffentlichen

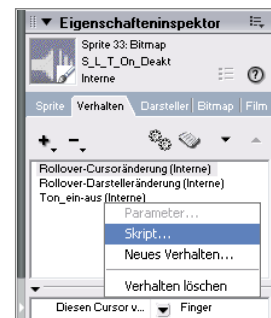
14.7 Benutzerdefiniertes Skript erstellen:

Um ein benutzerdefiniertes, neues Skript zu erstellen, klicken wir zuvor auf den gewünschten Sprite im Drehbuch und anschließend im „Eigenschafteninspektor“ auf den Reiter „Verhalten“. Hier klicken wir auf das Plus-Symbol und wählen den Eintrag „Neues Verhalten...“ aus. Nun vergeben wir einen aussagekräftigen Namen und drücken Return.



14.8 Skript öffnen:

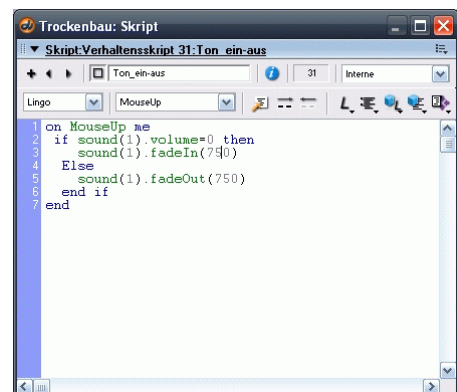
Zuerst klicken wir auf den gewünschten Sprite im Drehbuch und anschließend im Eigenschafteninspektor auf den Reiter „Verhalten“. Nun öffnen wir das Kontextmenü des soeben erstellen neuen Verhalten und wählen dort „Skript...“ aus.



14.9 Schaltfläche „Ton_ein-aus“

Um einen schönen Ein- und Ausblendeffekt zu erzielen, haben wir folgendes Skript erstellt:

```
on MouseUp me
  if sound(1).volume=0 then
    sound(1).fadeIn(750)
  Else
    sound(1).fadeOut(750)
  end if
end
```

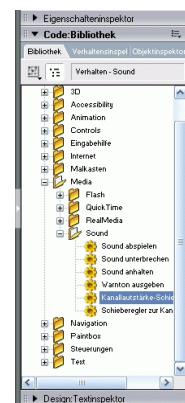
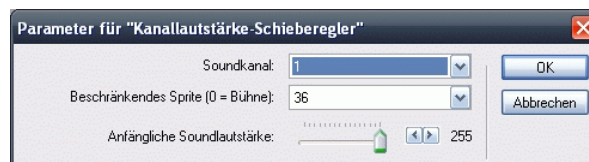


Erklärung:

- **on MouseUp me ...** Bei Mausklick auf mich
- **if sound(1).volume=0 then ...** wenn das Volumen des 1. Soundkanals gleich 0 ist,
- **sound(1).fadeIn(750) ...** dann mache einen FadeIn beim Soundkanal 1 von 750 ms,
- **Else ...** ansonsten
- **sound(1).fadeOut(750) ...** mache einen FadeOut beim Soundkanal 1 von 750 ms.
- **end if ...** Ende der If-Funktion
- **end ...** Skript beenden
- **sound(1) ...** 1. Soundkanal
- **volume=0 ...** Lautstärke ist 0
- **sound(1).volume=0 ...** Lautstärke des 1. Soundkanals ist 0

14.10 Schieberegler einstellen

Zuerst öffnen wir die Code-Bibliothek, klicken auf das Plus-Symbol vor den Ordnern „Media“ und „Sound“ und anschließend ziehen wir das Verhalten „Kanallautstärke-Schieberegler“ auf den Button des Schiebereglers (S_L_R_Deakt). Hier stellen wir den Soundkanal 1 ein und begrenzen es auf dem Schiebereglerbereich (Bild 36, S_L_Hg). Durch Klick auf „OK“ wird das Verhalten erstellt.



Hinweise: Damit diese Verhalten problemlos klappt, müssen wir S_L_R_Deakt kleiner als S_L_Hg machen. Für eine schöne Darstellung haben wir die Höhe auf 14 Pixel gesetzt, obwohl S_L_:Hg 16 Pixel hoch ist.

Falls die Begrenzung Anfangs korrekt funktionierte und im späteren Verlauf als Begrenzung wieder die Bühne verwendet wird, obwohl noch Bild 36 eingestellt ist, müssen wir das Programm komplett neu starten und das Projekt öffnen.

14.11 Soundkanal 1 ausblenden, wenn vorgelesen wird

Folgendes Skript (Verhalten) haben wir geschrieben:

```
on MouseUp me
  sound(1) .fadeOut(750)
end
```

Erklärung:

- **on MouseUp me** ... Beim Mausklick auf mich
- **sound(1) .fadeOut(750)** ... mache einen FadeOut beim Soundkanal 1 von 750 ms.
- **end** ... Skript beenden

14.12 Soundkanal 1 beim Stoppen der Vorlesefunktion (Soundkanal 2) einblenden

Folgendes Skript haben wir geschrieben:

```
on MouseUp me
  if sound(1).volume=0 then
    sound(1) .fadeIn(750)
  end if
end
```

Erklärungen:

- **on MouseUp me** ... Bei Mausklick auf mich
- **if sound(1).volume=0 then** ... wenn das Volumen des 1. Soundkanals gleich 0 ist,
- **sound(1) .fadeIn(750)** ... dann mache einen FadeIn beim Soundkanal 1 von 750 ms,
- **end if** ... ansonsten nichts.
- **end** ... Skript beenden

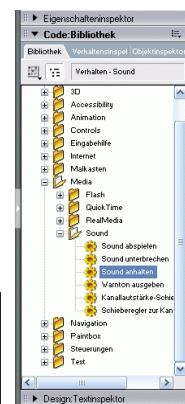
14.13 Parameter bei Markierung wieder zurücksetzen

Folgende Situation tritt ein: Wir befinden uns auf „Home“ und lassen uns den Text vorlesen. Da wir nicht den gesamten Text anhören möchten, klicken wir vorzeitig auf den Button „Über uns“.

Was passiert ohne zusätzliches Skript? Es wird weiter vorgelesen, obwohl der Text von „Über uns“ bereits ersichtlich ist und folglich wird die Hintergrundmusik nicht wieder eingeblendet.

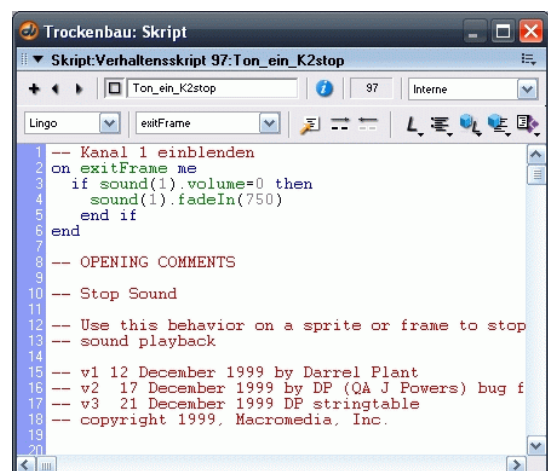
Um dieses Problem zu beheben ziehen wir zuerst das Verhalten „Sound anhalten“ aus der Code-Bibliothek in die Skriptzeile des Drehbuches.

Hier stellen wir den Soundkanal „2“ ein und klicken auf die Schaltfläche „OK“.



Nun wird nicht mehr weiter vorgelesen. Um schlussendlich die Hintergrundmusik wieder einzublenden, öffnen wir die Skriptansicht dieses Verhaltens. Hierzu markieren wir zuerst das Verhalten im Drehbuch und öffnen den „Verhaltensinspektor“ über das Menü „Fenster“.

Weiters öffnen wir das Kontextmenü des Verhaltens und klicken auf den Eintrag „Skript...“. Wir benennen dieses Skript in „Ton_ein_K2stop“ um und fügen folgenden Code ganz am Anfang ein:



```
-- Kanal 1 einblenden  
on exitFrame me  
  if sound(1).volume=0 then  
    sound(1).fadeIn(750)  
  end if  
end
```

Erklärung:

- **on exitFrame me** ... Nach Erscheinung dieses Bildes,
- **if sound(1).volume=0 then** ... wenn das Volumen des 1. Soundkanals gleich 0 ist,
- **sound(1).fadeIn(750)** ... dann mache einen FadeIn beim Soundkanal 1 von 750 ms,
- **end if** ... ansonsten nichts.
- **end** ... Skript beenden

15 Icon

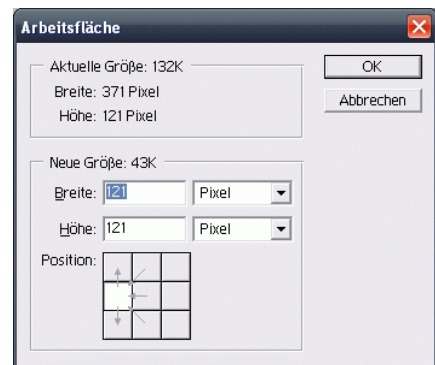
Damit im Arbeitsplatz von Windows nicht das übliche DVD/CD-ROM-Logo nach dem Einlegen der CD erscheint, erstellen wir ein passendes Logo. Dieses Logo ersetzt dann das Standard-Logo von Windows.

15.1 Photoshop

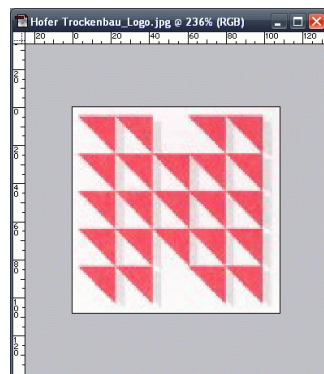
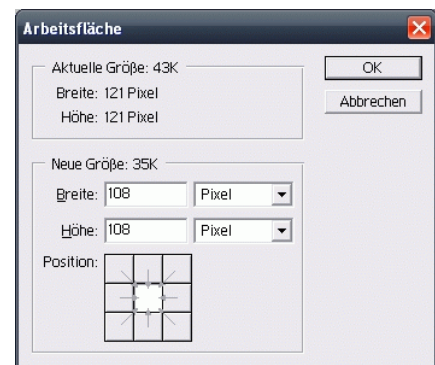
Wir öffnen das Logo von „HOFER Trockenbau Ges.m.b.H.“ im Photoshop.



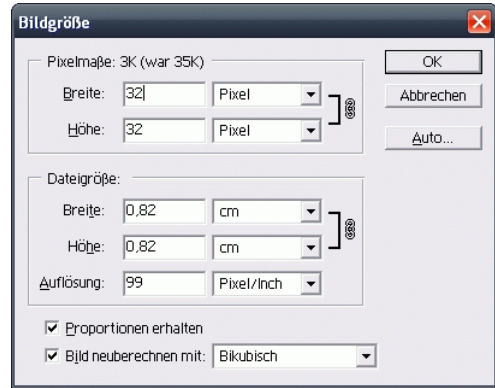
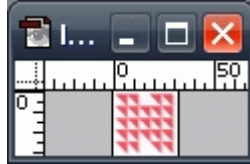
Da wir den rechten Teil nicht mehr benötigen, entfernen wir den wie folgt: Wir klicken im Menü „Bild“ auf den Eintrag „Arbeitsfläche...“. Hier stellen wir die Breite auf 121 Pixel und stellen die linke mittlere Position aus.



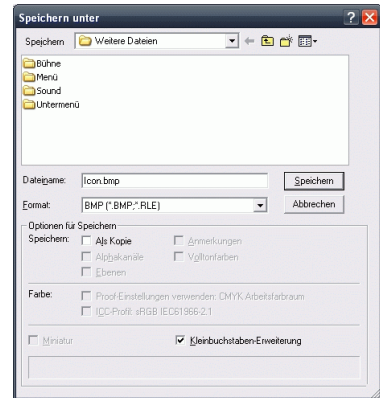
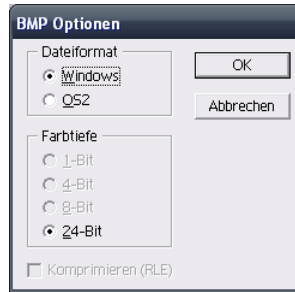
Um nun auch noch jeden unnötigen weißen Bereich zu löschen, klicken wir ebenfalls im Menü „Bild“ auf den Eintrag „Arbeitsfläche...“. Hier stellen wir sowohl bei der Breite als auch bei der Höhe den Wert „108 Pixel“ ein.



Jetzt ist das Logo schon mal quadratisch.
Zum Schluss klicken wir im Menü „Bild“ auf den Eintrag „Bildfläche...“. Hier geben wir den Wert „32“ bei der Breite und der Höhe ein und klicken anschließend auf „OK“.



Wir speichern schlussendlich dieses Logo als BITMAP-Datei für Windows ab.



15.2 IConverter

15.2.1 Downloaden

Wir haben das Programm von <http://www.downloadmix.de> heruntergeladen.

Auf DownloadMix.de werden bis zu 10.000 Free- und Shareware-Produkte jeglicher Art angeboten.

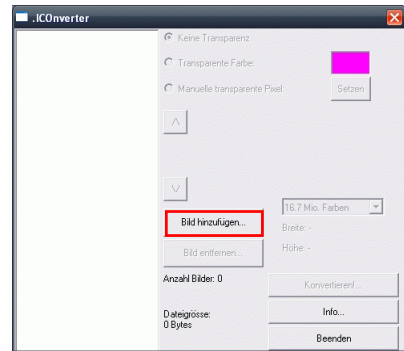


15.2.2 Zum Programm

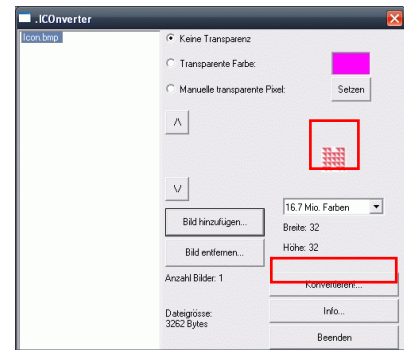
IConverter ist Freeware und auf Deutsch. Dieses Programm besteht nur aus einer EXE-Datei und muss somit nicht installiert werden.

15.2.3 Logo konvertieren

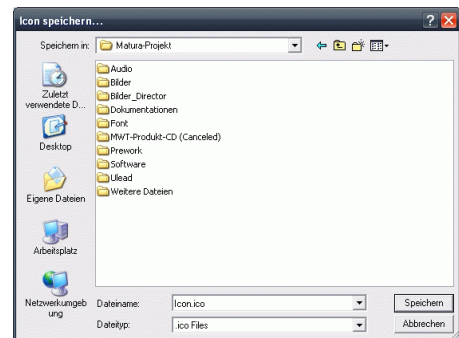
Zuerst starten wir den ICoNverter. Wir klicken auf die Schaltfläche „Bild hinzufügen...“. Hier wählen wir das Logo aus und klicken auf die Schaltfläche „Öffnen“.



Da sämtliche Einstellungen bereits passen, klicken wir auf die Schaltfläche „Konvertieren!...“.



Jetzt brauchen wir nur noch den Speicherort auswählen und „Icon.ico“ als Dateinamen eingeben. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Speichern“ wird die Icon-Datei erstellt.



16 Autorun

Damit die CD automatisch nach dem Einlegen gestartet wird, erstellen wir noch eine Setup-Informationensdatei mit dem Name „autorun.inf“.



Diese Datei öffnen wir im Windows Editor und geben folgenden Code ein:

```
[autorun]  
icon=icon.ico  
open=Trockenbau.exe
```

Erklärung:

- icon** Mit diesem Befehl können wir das Icon der CD, welches u.a. im Arbeitsplatz angezeigt wird, verändern.
- open** Mit diesem Befehl können wir festlegen, welche EXE-Datei automatisch nach dem Einlegen der CD gestartet werden soll.

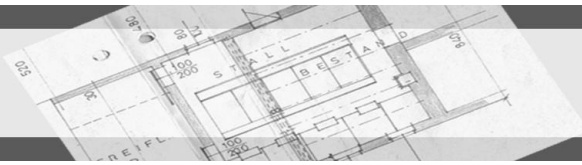
17 CD-Cover

17.1 Vorderseite



17.2 Rückseite mit Inhaltsverzeichnis





17.3 CD-Vorderseite



18 Danksagung

Wir möchten uns recht herzlich bei unserer Projektbetreuerin Frau Prof. Mag. Alexandra Koch bedanken, die uns stets mit Rat und Tat zur Seite stand und uns während unserer gesamten Projektarbeit unterstützt hat.

Ein ganz besonderer Dank gilt der Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“. Der Inhaber der Firma, Manfred Hofer, trat uns äußerst kooperativ und informativ entgegen. Ein weiterer Dank gilt der gesamten Mitarbeiterschaft der Firma „Hofer Trockenbau Ges.m.b.H.“, die uns als Ansprechpartner zur Verfügung stand und auch toll als Darsteller im Firmenfilm agierte.