

Arbeitsschritte zur Erstellung einer Tonbildschau Tipp 140

1. **Vorauswahl** der unbearbeiteten hochaufgelösten Originalbilder (gescannte oder digitale Bilder - mögl. im RAW-Format), die in der Schau verwendet werden sollen.
2. **Sicherung** der hochaufgelösten Originale - auf externer Festplatte sowie auf CD bzw. DVD
3. **Konvertieren** von RAW-Dateien ins TIFF-Format.
4. **Bildbearbeitung** der hochaufgelösten Bilder mit Photoshop CS, z.B. störende Bildteile entfernen, stürzende Linien begradigen, rote Augen entfernen, Tonwertkorrektur, Schattenaufhellung, Farbsättigung.
Durch Erstellung von Makros (Aktionen) lässt sich der Zeitaufwand gravierend verkürzen.
5. **Sicherung** der fertig bearbeiteten hochaufgelösten, jedoch noch nicht entrauschten und geschärften Fotos, da der Arbeitsaufwand für die Bearbeitung sehr hoch ist und man diese Dateien später für eine evtl. höhere Beamerauflösung benötigt.
6. **Batchkonvertierung** (alle Bilder werden gleichzeitig auf eine einheitliche Bildgröße gebracht) mit dem Programm **IrfanView**.
Dazu das m.objects-Programm vorher schließen > Datei > Batchkonvertierung > Pic Dateiverzeichnis suchen und markieren aller Bilder > Hinzufügen > Batchkonvertierung anhaken > Zielformat: JPG > Optionen > 90 % Qualität > Dieses Verzeichnis als Zielverzeichnis > Zielverzeichnis C: / Bilderschau / Tbs Titel / Pic > Spezialoptionen > Neue Größe > Breite 768 x Höhe 512 Pixel > oder 1280 x 720 (16 zu 9) "Verschiedenes" bei Bedarf anklicken, z.B. "überschreibe existierende Dateien" > O.K. „Start“ > Warten > Beenden.
7. **Entrauschen** mit Neat Image im TIFF-Format
8. **Schärfen** der Bilder mit Photo Zoom Pro im JPEG-Format
9. **Abspeichern** der Bilder in der Pic-Datei im JPEG-Format
10. **Leuchtpult** aufrufen > Ansicht > Leuchtpult und Bilder laden > Rechtsklick in eines der leeren Bildfenster > Bilddateien auswählen > Markieren aller Bilder in der Pic Datei > „Öffnen“. Warten bis alle Bilder auf dem virtuellen Leuchtpult sichtbar sind.
11. **Bildgröße** der Thumbnails wählen > Rechtsklick in ein beliebiges Bildfeld > Darstellungsgröße wählen. Unabhängig von der gewählten Bildgröße werden alle Bilder immer formatfüllend angezeigt, wenn die Breite des Leuchtpultrahmens exakt mit der Monitorbreite übereinstimmt und man nach jeder Größenumstellung durch Rechtsklick „Leuchtpult aufräumen“ wählt.
12. **Sortierung** auf dem Leuchtpult. Nun beginnt das große Verschieben, Vertauschen, Versetzen oder auch Löschen von Bildern, wobei man die Möglichkeiten der Markierung und Handhabung und immer wieder Aufräumen des Leuchtpultes (durch Rechtsklick) von m.objects besser nutzen kann, als dies mit einem realen Leuchtpult möglich wäre.
Um noch nachträglich an bestimmten Stellen Bilder einzufügen, markiert man hinter dem letzten korrekt eingeordneten Bild die nachfolgenden Bilder durch gleichzeitigen Links- und Rechtsklick und verschiebt diese dann mit der linken Maustaste um die gewünschte Anzahl von Freifeldern.
13. **Überblendungen** testen durch Rechtsklick und Übereinanderziehen von 2 neben- oder übereinander liegenden Bildern. Die Dauer der Überblendung kann mit Rechtsklick eingestellt werden
14. **Einbinden** der Leuchtpultbilder in die Bildspuren. Dazu müssen alle Bilder durch Rechts- und Linksklick sowie gleichzeitige Betätigung der Shifttaste markiert werden. Anschließend zieht man sie mit Linksklick vom Leuchtpult in die vorbereiteten Bildspuren, wobei man vorher im

Auswahlfenster im „Standard“-Button die festlegen muss.

Überblendzeit und Standzeit des Bildes

15. **Bildspuren** bearbeiten. Jetzt beginnt die Feinarbeit, d. h. evtl. Verschieben der Bilder in den Bildspuren, Verkürzen der Standzeiten, Verändern der Überblendungen etc. Hierzu:
16. **Magazineditor** öffnen. Über > Ansicht > Magazineditor > ruft man den mit Bildern automatisch gefüllten Magazineditor auf
17. **Bilderaustausch** am besten im Magazineditor. Im Magazineditor ist das nachträgliche Vertauschen von Bildern wesentlich schneller und einfacher, da man durch Linksklick das zu tauschende Dia nur über das gewünschte neue Bild zu ziehen braucht.
18. **Überblendungen** testen. Auch im Magazineditor lässt sich durch Übereinanderziehen zweier Bilder mit Rechtsklick die Wirkung der Überblendung testen
19. **Löschen** von Bildern in den Bildspuren. Wenn man jetzt noch ein Bild entfernen will, erfolgt dies in der Bildspur durch Markieren des grauen Balkens unterhalb des Bildes und Betätigung der Entf. Taste. Anschließend alle rechts vom aussortierten Bild liegenden Bilder durch gleichzeitigen Links- und Rechtsklick markieren und mit linker Maustaste die Lücke durch ziehendes Aufrücken der Bildspuren wieder schließen. Dabei werden (bei Verwendung von 2 Bildspuren) automatisch die B-Bilder nach A und die A-Bilder nach B verschoben, so dass die nachfolgende Reihenfolge bestehen bleibt.
20. **Ton** von CD in Musterfenster einlesen: CD einlegen > Linksklick in Tonspur > Button **Obj.+** > Datei Sound aufrufen > Aufn.> CD Digital > Zielverzeichnis: Sound > Track auswählen Achtung! Gleiche Musiktitelnummern von verschiedenen CDs werden vom System verweigert. Daher: Track m. Rechtsklick markieren > Umbenennen in tatsächlichen Titel der CD mit Musikstücknummer > wenn mehrere Titel eingelesen werden, dann mit Strg-Taste gedrückt alle markieren > komprimiert anklicken, dadurch wird Speicherkapazität, bei nur geringem Qualitätsverlust, eingespart > Start (z. Anhören) > Stop > Zeiger mit Linksklick auf Null schieben > Tracks einlesen > O.K. (Track generiert) > Titel aus dem Musterfenster in Tonspur ziehen.
21. **Originalgeräusche oder Sprechtext** in Musterfenster einlesen: Linksklick in Tonspur > Button **Obj.+** > Soundordner öffnen > Aufnahme > Analogaufnahme > Zieldateinamen eintragen > Eingangskanal / Mixer > Optionen > Eigenschaften > Aufnahme > Mikrophone > mittlere Lautstärke einstellen > O.K. > Tonquelle z.B. Minidiskrekorder per Kabel in Line- oder Mikeeingang vom PC > Lautstärke am Minidiskrekorder 1/3 aufdrehen > Aufnahme starten > MD Rekorder starten > Aufnahme beenden > O.K. > Namen im Musterfenster mit Rechtsklick bei Bedarf umbenennen > Objekt bearbeiten > Neuen Namen eingeben > O.K.
22. **Kommentarspur**: (das separate Drehbuch entfällt) Textbutton aus dem Musterfenster an passender Stelle in Kommentarspur ziehen > Button markieren und Text im frei positionierbaren Musterfenster erstellen > Aufsprechen des Textes entweder bei Ablauf der Schau in ein Tonbandgerät, wenn der Locator die Textbuttons passiert oder von Textbutton zu Textbutton mit der Pfeiltaste → springen und später die Tondatei an den passenden Stellen trennen, (ich verfare nach der letztgenannten Methode)
23. **Alternative Toneinbindung**: Mit Hilfe eines separaten Tonbearbeitungsprogramms, z. B. Cool Edit lassen sich die Kommentar-wav-Dateien direkt in den m.objects-Soundordner speichern. Musik- und Geräuschdateien werden vorher in einem separaten Soundordner archiviert und durch "Objekt erzeugen" in die Show eingebunden. Da m.objects nur eine Verknüpfung zu diesem Soundarchiv erstellt hat, sollten diese Dateien auch real in m.objects eingebunden werden. Um festzustellen, welche Dateien vom Soundarchiv in die betreffende m.objects-Datei kopiert werden müssen, verändert man im Explorer den Namen des Soundarchivordners und startet die Show neu. Jetzt findet m.objects die Dateien nicht mehr und alle Tondateien werden in rot als nicht vorhanden gekennzeichnet.

Die eingebundenen Dateien werden anschließend im Explorer vom Soundarchiv in die Sounddatei der Show kopiert. Wenn man jetzt die Show neu öffnet, werden automatisch alle Sounddateien erneut generiert und verbleiben dann auch in der betreffenden

m.objects-Show, so dass man sie als komplette Show sichern und auch auf einem anderen Rechner abspielen kann.

24. **Komprimierung** der Tondateien vom wav- ins mp3-Format (ohne hörbaren Qualitätsverlust):
> Öffnen der *mos Datei* der Bilderschau in m.objects > *Steuerung* > *Show komprimieren*. Dadurch werden alle wav- in mp3-Dateien umgewandelt, d. h. sehr stark komprimiert. Die Funktion „Show komprimieren“ ist aber nur aktiv, wenn tatsächlich wav-Dateien in der ausgewählten Show enthalten sind, sonst ist die Funktion inaktiv (grau). Sind die wav-Dateien noch nicht innerhalb der Bildershow auf die Tonspuren gezogen, erscheinen diese aufgelistet im oberen Fenster. Dann muss das Feld für: *Nicht verwendete Dateien ebenfalls komprimieren* angehakt werden. Ohne weiteren Eingriff werden dann automatisch alle wave- in mp3-Dateien umgewandelt. Je nach Länge der Bilderschau dauert dieser Vorgang einige Minuten
25. **Wav-Dateien** löschen, indem man im Explorer den Ordner „Sound“ der komprimierten Schau aufruft und alle wav-Dateien und deren Kopien löscht. Vor dem Löschen empfiehlt es sich, alle selbst erzeugten Original-wav-Dateien (Kommentare, Live-Mitschnitte usw.) auf CD oder separater Festplatte zu speichern, um ggfs. zukünftige, verbesserte Kompressionsverfahren nutzen zu können.
26. **Video** generieren (um die Schau ohne m.objects auf jedem PC abspielen zu können):
Schau öffnen > mit Rechtsklick in virtuelle Leinwand > Leinwandoptionen > Simulationsfenster 1280 x 720 (entspr. 16 zu 9 – oder andere Größe 768 x 512 im Format 4 zu 3 eintragen > von Simulationsfenster übernehmen > anhaken > verbesserte Qualität mit Häkchen > O.K. > Steuerung > Video generieren > Standort für das Video festlegen > Framerate 25/sek > Speichern > Tondatei abmischen > DivX 5.05 Konfigurieren > Profiles > Choose your Profiles > High Definition > resolution of Video > 1280 x 720 (od. andere Größe) > Framerate 25 fps > O.K. Bitrate Control Reiter > bitrate mode > 1 pass > Encoding bitrate auf ca. 1014 > O.K. Audio Kompression auf Windows Media Audio V2 > O.K.
Das Generieren einer 20 Minutenschau dauert ca.40 Minuten.
27. **Exedatei** generieren (bessere Qualität und wesentlich schneller zu erstellen):
Steuerung > Präsentationsdatei > Lagerort festlegen > O.K. > Eine 20 Minutenschau zu generieren dauert nur wenige Minuten.

Zu fast allen aufgeführten Einzelschritten wurden ausführliche Anleitungen erarbeitet, die aus dem Tipp-Inhaltsverzeichnis der Homepage www.danube-pictures.de/dialogforum ersichtlich sind.

Rainer Schulze-Kahleyss