

Arbeitsschritte zur Erstellung einer Tonbildschau Tipp 344

Diese Zusammenfassung ist auch Bestandteil meiner [m.objects Kurzanleitung](#). Sicher wird fast jeder eine andere Vorgehensweise favorisieren.

1. **Vorauswahl** der unbearbeiteten hochauflösten Originalbilder (gescannte oder digitale Bilder - mögl. im RAW-Format), die in der Schau verwendet werden sollen.
2. **Sicherung** der hochauflösten Originale - auf externer Festplatte sowie auf CD bzw. DVD
3. **Konvertieren** von RAW-Dateien ins TIFF-Format.
4. **Bildbearbeitung** der hochauflösten Bilder mit Photoshop, z.B. störende Bildteile entfernen, stürzende Linien begradigen, rote Augen entfernen, Tonwertkorrektur, Schattenaufhellung, Farbsättigung, Bildbegrenzungen festlegen, Schärfen.
5. Durch Erstellung von Makros (Aktionen) lässt sich der Zeitaufwand gravierend verkürzen.
6. **Sicherung** der fertig bearbeiteten hochauflösten, jedoch noch nicht entauschten und geschärften Fotos, da der Arbeitsaufwand für die Bearbeitung sehr hoch ist und man diese Dateien später für eine evtl. höhere Beamerauflösung benötigt.
7. **Entauschen** von eingescannten Dias oder Digitalbildern mit Neat Image Pro 5.0 im TIFF-Format bei analogen Bildern (siehe auch Tipp 144)
1. **Schärfen** der Bilder mit Photo Zoom Pro im JPEG-Format (siehe auch Tipp 96) od. mit m.objects, oder mit Photoshop – als letzten Bearbeitungsschritt.
2. **Abspeichern** der Bilder in der Pic-Datei im JPEG- oder Tiff Format
3. **Leuchtpult** mit Symbol aufrufen > > 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. Einzelbilder über den **roten Button** unter den Bildspuren.
4. **Bildgröße des Leuchtpultes** 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.
5. **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.
6. Um Leerraum für evtl. einzufügende Fotos zu bekommen, 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.
7. **Überblendungen** testen durch Rechtsklick und Übereinanderziehen von 2 Bildern. Die Dauer der Überblendung kann mit Rechtsklick eingestellt werden.
8. **Einfügen der Leuchtpultbilder** in die Bildspuren. Dazu müssen alle Bilder durch Rechts- und Linksklick sowie gleichz. Betätigung der Shifttaste markiert werden – oder durch Strg + A. Anschließend zieht man sie mit Linksklick vom Leuchtpult in die vorbereiteten Bildspuren, wobei man vorher im Auswahlfenster im „Standard“-Button die Überblendzeit und Standzeit des Bildes generell festlegt.
9. **Bildspuren** bearbeiten. Jetzt beginnt die Feinarbeit, d. h. evtl. Verschieben der Bilder in den Bildspuren, Verkürzen der Standzeiten, Verändern der Überblendungen etc. Hierzu:
10. **Magazineditor** öffnen. Über > Ansicht > Magazineditor > ruft man den mit Bildern automatisch gefüllten Magazineditor auf
11. **Bilderaustausch** am besten im **Magazineditor**. Im Magazineditor ist das nachträgliche Vertauschen von Bildern wesentlich schneller und einfacher, da man durch Linksklick das zu

tauschende Bild nur über das gewünschte neue Bild zu ziehen braucht.

1. **Überblendungen** testen. Auch im Magazineditor lässt sich durch Übereinanderziehen zweier Bilder mit Rechtsklick die Wirkung der Überblendung testen
2. **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 oder mit Rechtsklick. 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.
Um die Tonspuren mit zu markieren und mit zu verschieben, drückt man zusätzlich noch die Alt Taste.
3. **Ton** von CD in Musterfenster einlesen: CD einlegen > Linksklick in Tonspur > Button **Obj.+** > Datei Sound aufrufen > Aufn.> oder über den **roten Button** unter den Tonspuren > 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 > bei Bedarf Lautstärke erhöhen durch Doppelklick auf den grauen Balken unter dem Tonsegment.
4. **Originalgeräusche oder Sprechtext** in Musterfenster einlesen: Linksklick in Tonspur > Button **Obj.+** > Soundordner öffnen > bzw. **roten Button** unter den Tonspuren oder mit Rechtsklick aus dem Kontextmenü > Aufnahme > Analogaufnahme > Zieldateinamen eintragen > Eingangskanal / Mixer > Optionen > Eigenschaften > Aufnahme > Mikrophone > mittlere Lautstärke einstellen > O.K. > Tonquelle z.B. Minidiskrekorder oder mp 3 Player per Kabel in Line- oder Mikeeingang vom PC > Lautstärke am Minidiskrekorder 1/3 aufdrehen > Aufnahme starten > Rekorder starten > Aufnahme beenden > O.K. > Namen im Musterfenster mit Rechtsklick bei Bedarf umbenennen > Objekt bearbeiten > Neuen Namen eingeben > O.K.
5. **Kommentarspur**: (das separate Drehbuch entfällt) Textbutton aus dem Musterfenster an passender Stelle in eine Kommentarspur ziehen > Button markieren und Text im frei positionierbaren Musterfenster erstellen > Aufsprechen des Textes bei Ablauf der Schau in ein Tonaufzeichnungsgerät, 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)
6. **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.
7. **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 angewählten 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

8. **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.
9. **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 je nach Rechner ca.40 Minuten.
10. **Exedatei** generieren (bessere Qualität und wesentlich schneller zu erstellen): Steuerung > Präsentationsdatei > Lagerort festlegen > Qualität festlegen > O.K. > Eine 20 Minutenschau zu generieren dauert nur wenige Minuten.
11. **Einbindung von Videos in EXE Dateien** Transcoder von **m.objects** herunterladen > Doppelklick auf Datei > Quelldatei im Videoordner suchen > Öffnen > transcodieren > AVI Dateien im Videoordner löschen. Öffnen der mos Schau > Doppelklick auf den grauen Balken des Videos > Suchen > WMW Datei suchen > O.K.
12. **Ton eines Videos separieren und in Tonspur ablegen (Tipp 189)** mos Datei öffnen > in eine Tonspur klicken > **Obj.+** Button > oder auf **roten Button** unter der Tonspuren oder mit Rechtsklick > Video einfügen > Video Ordner suchen > Alle Dateien > Video markieren > öffnen > Tondatei aus dem Werkzeugfenster in eine Tonspur ziehen > Doppelklick auf den grauen Balken des Videos > Ton stumm schalten > O.K.
13. **MPEG 2 Dateien mit integrierten Videos erstellen** Virtuelle Leinwand öffnen > mit Rechtsklick in Leinwand > Leinwandoptionen > Reiter für Echtzeitrenderer > Seitenverhältnis z. B. 16 zu 9 auswählen > Reiter für Videogenerator > MPEG 2 Fenster aktivieren > O.K. > Steuerung > Video generieren > Speicherort festlegen > Dateinamen festlegen > Speichern > Warten > Die Videodatei wurde erfolgreich angelegt > O.K. > Wiedergabe z. B. über Windows Media Player oder Zoomplayer. Wiedergabe auch über DVD Player, sofern dieser MPEG 2 lesen kann. Evtl. Download der neuesten Firmwareversion.

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

Rainer Schulze-Kahleyss