



Quick-Photo 2

Bedienungsanleitung

für Casablanca 3 und 4 sowie Windows PCs

Kontaktinformationen

Deutschland

MacroMotion GmbH
Lindenstraße 3
24790 Schacht-Audorf, Germany

www.macrosystem.de

MacroSystem Hilfe

Hilfe-Ressourcen finden Sie im Internet unter: <http://www.macrosystem.de/support>
Dort finden Sie aktuelle Software- und Handbuch-Downloads, Informationen zu unserer
Telefon-Hotline sowie den Zugang zu unserem Support-Forum.

Rechtliche Hinweise

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der MacroMotion GmbH dar. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der MacroMotion GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Wir empfehlen Ihnen, die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung genau zu beachten, um Bedienungsfehler auszuschließen.

Wir haben sehr große Sorgfalt auf die Programmierung und die Prüfung dieses Programms verwendet. Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssoftware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler gewährleisten daher nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerfreiheit.

Hinsichtlich etwaiger Gewährleistungs-, Haftungs- und/oder Schadensersatzansprüche gelten die Regelungen in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der MacroMotion GmbH.

Wir übernehmen keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden, denn wir haben keinerlei Einfluss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden haben. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung des Programms Quick-Photo 2.

Schadens- und Aufwendungsersatzansprüche des Käufers, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere wegen Verletzung von Pflichten aus dem Schuldverhältnis und aus unerlaubter Handlung, sind also ausgeschlossen. Dies gilt nicht, soweit zwingend gehaftet wird, z.B. nach dem Produkthaftungsgesetz, in Fällen des Vorsatzes, der groben Fahrlässigkeit, wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, wegen der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. Der Schadensersatzanspruch für die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist jedoch auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt oder wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit gehaftet wird. Eine Änderung der Beweislast zum Nachteil des Bestellers ist mit den vorstehenden Regelungen nicht verbunden.

Weder die MacroMotion GmbH noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich. Dies gilt insbesondere für entgangenen Gewinn und Aufwandsersatz. Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Bitte beachten Sie daher, dass Sie Ihr Videomaterial vor Ingebrauchnahme des Gerätes sichern. Wir empfehlen, das Videomaterial nicht zu löschen, bzw. zuvor eine Sicherungskopie zu erstellen.

Da sich nach der Drucklegung des Handbuchs eventuelle Änderungen in der Software ergeben haben, können die Darstellungen und Beschreibungen der Funktionen in diesem Handbuch von der Software abweichen.

Inhaltsverzeichnis

1. Willkommen zu Quick-Photo 2	4
2. Voraussetzungen	4
3. Installation	4
4. Quick-Photo 2 starten, Import der Bilder	5
5. Einstellungen und Allgemeines	9
6. Bearbeitungs-Funktionen	13
7. Die Collage	20
7.1 Der Reiter „Hintergrund“	20
7.2 Der Reiter „Element“	24
7.3 Die Collagen-Steuer-Elemente	26
7.4 Der Reiter „Beschriftung“	28
7.5 Der Reiter „Einstellungen“	30
7.6 Der Reiter „Blende“	31
8. Die Kamerafahrt	33
8.1 Start der Fahrt	34
8.2 Grundsätze der Kamerafahrt	36
8.3 Die Einstellungen und Steuerung	37
8.4 Start- und End-Ausschnitt	39
8.5 Direkt und indirekt, linear und nicht-linear	40
9. Die Quick-Assistenten	41
9.1 Collage erstellen	41
9.2 Kamerafahrten	43
10. Schlusswort, eventuell vorläufiges	45

1 Willkommen zu Quick-Photo 2!

Vielen Dank, dass Sie sich für Quick-Photo 2 entschieden haben!

Quick-Photo 2 ist ein Zusatz-Programm, mit dem die Bearbeitung von Digital-Fotos und die Erstellung von Dia-Shows erheblich beschleunigt und vereinfacht werden kann.

Außerdem ist mit QuickPhoto2 die Gestaltung von Collagen (auch mit bewegten Bildern) möglich und es lassen sich sehr einfach hochwertige Kamerafahrten auf digitalen Fotos und Collagen erzeugen.

Quick-Photo 2 profitiert von der mit Bogart 7 neu eingeführten Technik des Foto-Imports, mit der nach dem Import nicht nur eine Szene im eingestellten Projekt-Format erzeugt, sondern gleichzeitig das Foto in seiner Original-Auflösung abgespeichert wird.

Mit solchen (in der Auflösung dem Video-Projekt zumeist überlegenen) Fotos kann dann gearbeitet werden, ohne beim Zoom, bei Schwenks oder Kamerafahrten Einbußen in der Qualität hinnehmen zu müssen.

Mit Quick-Photo 2 kann man in sehr kurzer Zeit große Mengen an Fotos einladen, bearbeiten, mit Effekten versehen und dann als „Foto-Strecke“ in ein Storyboard „rechnen“. Danach lässt sich die so berechnete Foto-Show noch wie ein normaler Film nachbearbeiten, mit Kommentaren, Musik und Titeln versehen, bevor sie als DVD, Blu-ray oder Datei ausgegeben wird.

Quick-Photo 2 stellt außerdem Kamerafahrt-Vorlagen zur Verfügung, die entweder einen leichten Zoom in das Digital-Foto (oder jede andere Szene) berechnen oder einen kombinierten Zoom mit Schwenk in vier wählbare Richtungen. Solche Kamerafahrt-Vorlagen kann man sich auch sehr leicht selbst erstellen und dann automatisiert auf seine Fotos anwenden.



Hinweis: Alle im folgenden beschriebenen Funktionen sind für Casablanca und PC-Systeme identisch. Der Einfachheit halber sprechen wir im Folgetext nur von Casablanca. Ein weiterer Standard-Begriff in diesem Handbuch wird das „Element“ sein. Mit „Element“ kann ein Foto, ein Szenen-Standbild oder eine Video-Szene gemeint sein, in der Regel gelten die Funktionen von Quick-Photo 2 für alle diese Medien-Typen.

Viel Spaß, Erfolg und Freude beim Bearbeiten Ihrer Foto-Sammlungen und Ihrer hochau aufgelösten Bilder mit Quick-Photo 2!

2 Voraussetzungen

Quick-Photo 2 ist kompatibel mit allen Casablanca Systemen, auf denen Bogart SE (ab Version 5.18 / 6.13 / 7.11 / 8.8 / 9.3) als Systemsoftware installiert ist.

Bitte achten Sie darauf, dass die jeweils neueste Version der Bogart-Systemsoftware installiert ist.

3 Installation

Quick-Photo 2 wird wie alle anderen optionalen Zusatz-Programme in der Abteilung „Umgebung“, dort unter „Einstellungen“, „System“ und dann „Produkt installieren“ installiert.

Bogart Linux: Legen Sie dazu bitte, wenn Sie sich in der Rubrik „Produkt installieren“ befinden, die CD oder DVD mit den Zusatzprodukten ein, warten einen Moment, bis das Produkt erscheint und wählen dann „aktivieren“, um Quick-Photo 2 auf die System-Festplatte zu kopieren.

Bogart Win: Quick-Photo 2 findet sich in einem Zip-komprimierten Ordner. Wenn dieser Ordner entpackt ist, sieht man die Datei „QuickPhoto2_1.0_DE.msi“. Nach Doppelklick dieser Datei läuft die Installations-Prozedur von Quick-Photo 2 ab. Danach kann man Quick-Photo 2 unter „Produkt installieren“ finden und „aktivieren“.

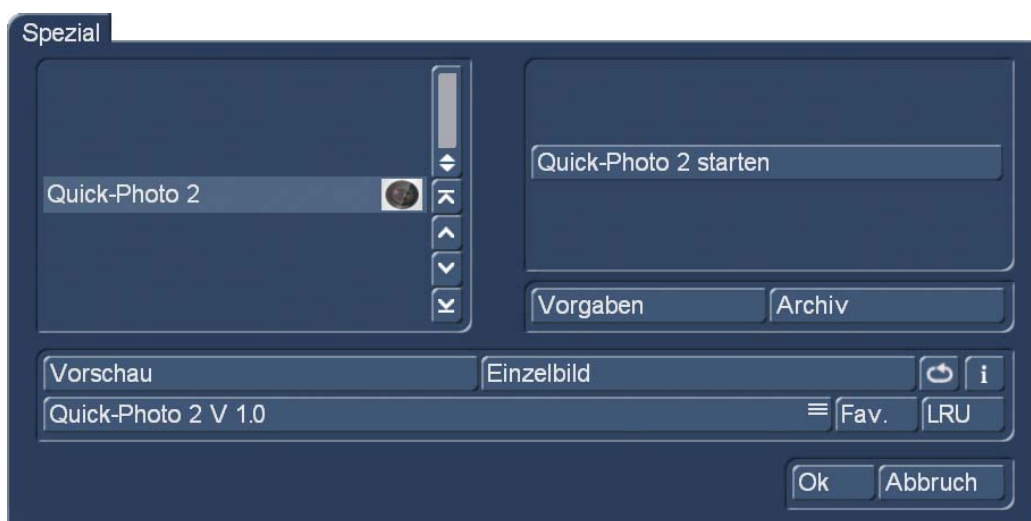
Das System wird Sie nach dem Freischaltcode fragen, den Sie bei Ihrem Fachhändler erworben haben.

Geben Sie den 12-stelligen Code ein, und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit „Ok“. Die gelungene Freischaltung erkennen Sie daran, dass hinter dem Eintrag „Quick-Photo 2“ der Eintrag „(aktiv)“ angezeigt wird.

Quick-Photo 2 kann auch als Demoversion benutzt werden. Dabei können Sie sich einen Überblick über die Funktionen von Quick-Photo 2 verschaffen, die berechneten Elemente werden allerdings mit einem Demo Schriftzug versehen. Eine weitere Einschränkung der Demo Version ist, dass Elemente nicht als Foto auf die eigene Festplatte exportiert werden können.

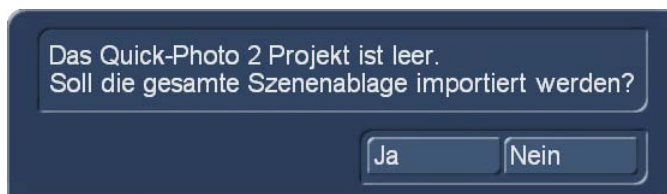
4 Quick-Photo 2 starten, Import der Bilder

Der Start von Quick-Photo 2 erfolgt über das „Bearbeiten“-Menü. Dort wird unter „Spezial“ das Programm Quick-Photo 2 gestartet.



Nach dem ersten Start wird man, da Quick-Photo 2 ja noch nicht genutzt wurde, gefragt, ob man die gesamte Szenenablage (bzw. Standbilder der gesamten Szenen-Ablage) importieren möchte.

Hinweis: Im Unterschied zu den eventuell bekannten Foto-Bearbeitungs-Programmen der „Photo-Studio“-Serie auf dem Casablanca kommuniziert Quick-Photo 2 nur mit der Ablage des aktuell gewählten Projektes. Wer Fotos oder Video-Szenen aus verschiedenen Projekten in Quick-Photo 2 verarbeiten möchte, muss die Materialien über die Zwischenablage oder den MediaPool in die Szenen-Ablage seines aktuellen, mit Quick-Photo 2 bearbeiteten Projektes kopieren.



Ein „Ja“ ruft eine weitere Abfrage auf den Schirm.

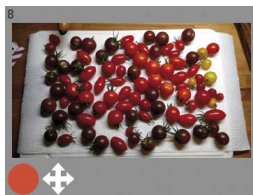


Hier müssen wir jetzt, wenn wir einen „Massen-Import“ starten wollen, eine Auswahl treffen.

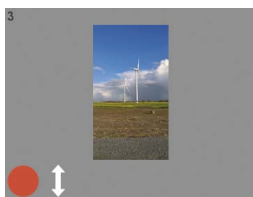
Lassen wir den Haken bei „nur echte Foto-Szenen“ aktiviert und klicken „OK“, werden nur die Bilder/ Szenen in unser Quick-Photo 2-Projekt importiert, die vorher als Fotos in Szenen-Ablage importiert wurden. Das mag für die Erstellung von Dia-Shows genau die richtige Einstellung sein.



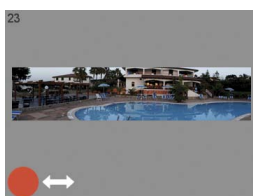
Wenn wir „nur echte Foto-Szenen“ importiert haben, sehen wir einen Bildschirm ähnlich dem hier oben. Die importierten Bilder werden durchnummeriert aufgelistet. Jedes Bild hat, solange es nicht in Quick-Photo 2 berechnet wurde, einen roten Punkt (nach der Berechnung einen grünen). Unter den Bildern – und auf der linken Seite neben dem oben größer dargestellten, angewählten Bild – befinden sich Symbole, die uns auf einen Blick ein paar Informationen zu diesem Element liefern.



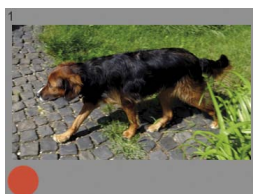
Ein Vierfach-Pfeil bedeutet, dass dieses Foto größer als die aktuelle Projekt-Auflösung, also gut geeignet für Kamerafahrten ist.



Ein vertikaler Doppelpfeil bedeutet, dass dieses Foto eine größere Höhe als die aktuelle Projekt-Auflösung hat, man es also für vertikale Schwenks und Kamerafahrten nutzen kann.



Ein horizontaler Doppelpfeil bedeutet, dass dieses Foto eine größere Breite als die aktuelle Projekt-Auflösung hat, man es also für horizontale Schwenks und Kamerafahrten nutzen kann

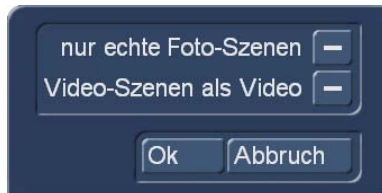


Gar kein Pfeil bedeutet, dass das Foto kleiner ist oder die gleiche Größe hat wie das aktuelle Projekt. Man kann selbstverständlich auch auf solchen Bildern Kamerafahrten veranstalten, die Bildqualität wird aber nicht so gut sein wie auf größeren Fotos.

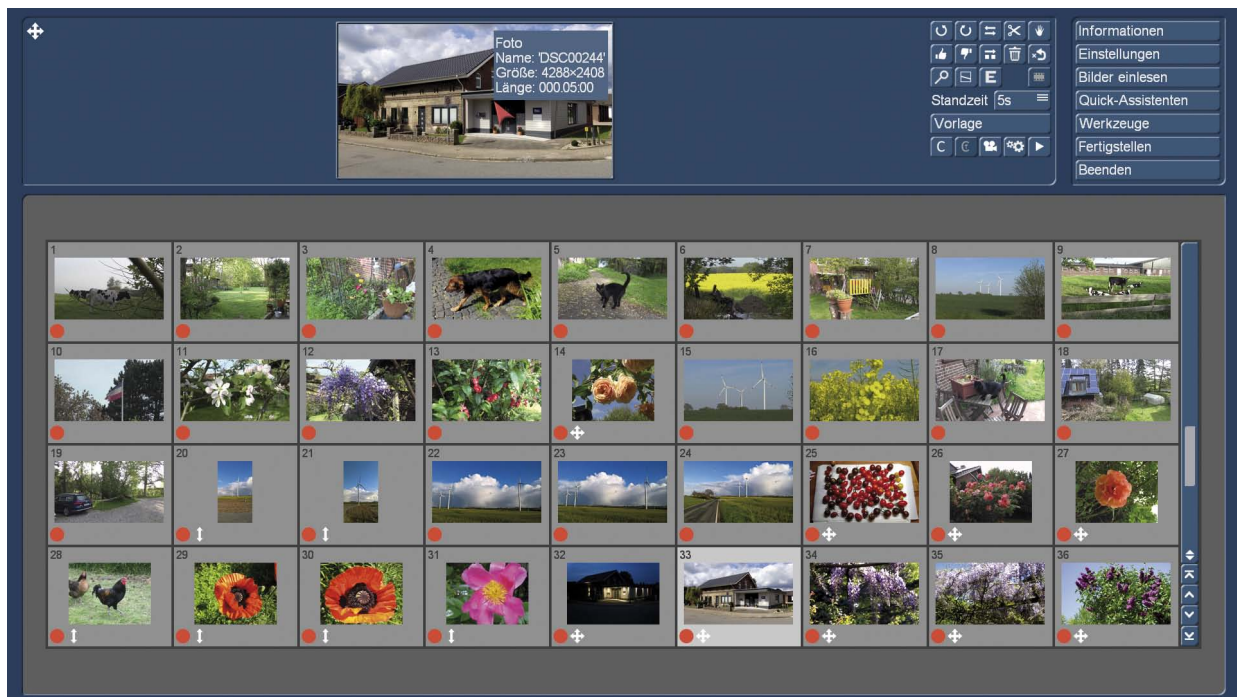


Hinweis: Die Angaben setzen die Bilder immer in Bezug auf die Projektgröße. In unserem Beispiel arbeiten wir in einem 4k-Projekt mit 3.840 x 2.160 Bildpunkten Auflösung. Die zu wählende Projektauflösung richtet sich praktischerweise entweder nach dem aufgenommenen Videomaterial (in unserem Beispiel ein Mix aus 4k-Videos und Fotos) oder nach dem geplanten Ausgabe-Format. Da würde zur Produktion einer Blu-ray auch ein Projekt mit 1.920 x 1.080 Bildpunkten Auflösung ausreichen. Bitte vor Beginn der Arbeiten gut überlegen, was da Sinn macht!

Doch zurück zu den Import-Varianten:



Klickt man das Häkchen bei „nur echte Foto-Szenen“ weg, und wählt nun (beide Optionen „nur echte Foto-Szenen“ und „Video-Szenen als Video“ zwar aktiv (hell), aber nicht „angehakt“) „OK“, werden alle Szenen aus der Ablage als Standbilder importiert, man bekommt also zusätzlich zu den Digital-Fotos auch Standbilder der Video-Szenen bzw. des ersten Bildes einer jeden Szene in Video-Auflösung.



Die Kennzeichnung der Bilder erfolgt wie zuvor mit Doppel- bzw. Vierfach-Pfeilen, die eingeladenen Standbilder haben (wie Fotos kleiner oder gleich der Video-Auflösung) keine Kennzeichnung.

Um sich mit den Bild-Größen besser zurechtzufinden wird, wenn der Mauszeiger länger als 2 Sekunden über einem Bild „schwebt“, die Information zu diesem Bild eingeblendet.

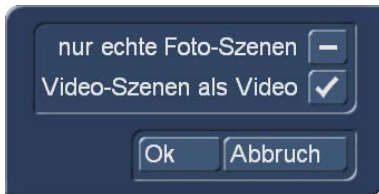
In der ersten Zeile taucht der Bild-Typ auf, also entweder „Standbild“, „Foto“ oder – wir beschreiben es weiter unten – „Film“. Darunter wird der Name des Bildes angezeigt.

In der dritten Zeile wird die Größe des Bildes ausgewiesen.

In der vierten Zeile wird die Länge des Fotos bzw. die Laufzeit eines Filmes oder einer Kamerafahrt ausgegeben.

Diese Info gibt es nicht nur über den Bildern der „Ablage“, sondern auch für das vergrößerte Vorschau-Bild (siehe Bild oben).

Und noch einmal zurück zum Import:



Wenn wir die Option „Video-Szenen als Video“ aktivieren, werden neben sämtlichen Fotos die in der Ablage befindlichen Video-Szenen in unser Quick-Photo 2-Projekt geladen.



Wir können nämlich, im Unterschied zu Quick-Photo 1 und Photo-Studio, in Quick-Photo 2 auch bewegte Bilder für Collagen und Kamerafahrten nutzen. Dazu mehr in den Kapiteln 7 und 8.

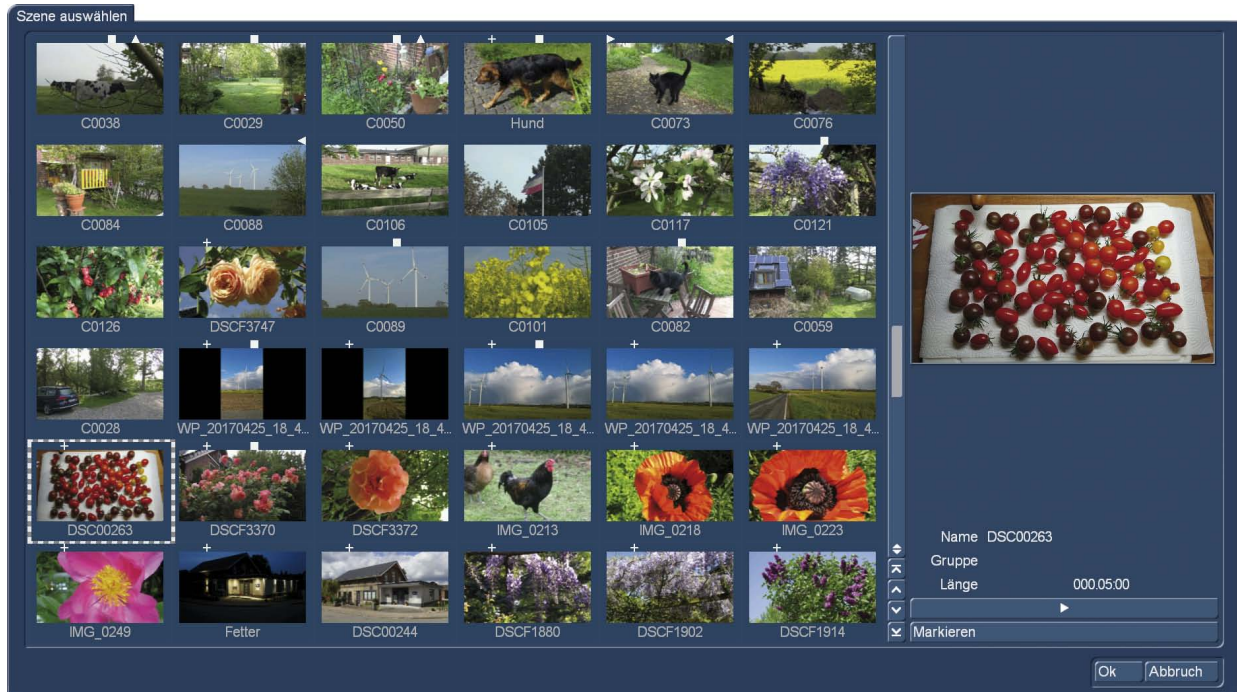


Video-Szenen werden durch einen Film-Streifen gekennzeichnet (oben links).

Ob die Video-Szene wirklich als Film genutzt oder das erste Bild als Standbild verwendet wird, entscheidet man, indem man den „Film“-Button angewählt lässt (siehe Bild rechts) oder ihn abwählt. Wenn der „Film“-Knopf abgewählt wird, verschwindet auch der Film-Streifen. Auf diese Weise kann man auch im Nachhinein eine zuvor als Standbild geladene Video-Szene zur Video-Szene machen, wenn man sie als bewegte Szene nutzen möchte.

Neben dem Komplet-Import der Projekt-Ablage ist es natürlich auch möglich, die Eingangs-Frage, „ob die komplette Szenenablage importiert werden solle“, mit „Nein“ zu beantworten.

Dann passiert erst einmal gar nichts und man startet in ein „leeres“ Quick-Photo 2-Projekt. Nach Auswahl des „Bilder einlesen“-Schalters gelangt man dann in die Szenen-Auswahl.



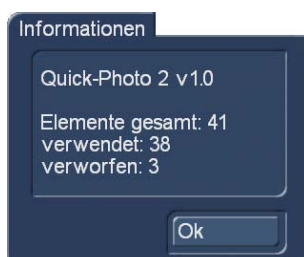
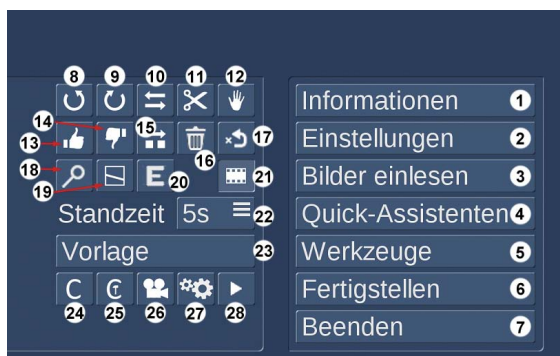
Hier kann man sich seine Szenen und Fotos ansehen und mit „markieren“ (produziert ein quadratisches „Klötzchen“ über dem Bild) die Bilder oder Videos auswählen, die man gerne in sein Quick-Photo 2 Projekt importieren möchte.

Nach Bestätigung mit „Ok“ haben wir dieselben Optionen wie zuvor beschrieben (also nur Fotos, zusätzlich Standbilder oder auch bewegte Bilder zu importieren), aber eben begrenzt auf die zuvor getroffene Auswahl.

Auf diese Weise kann man auch einzelne noch benötigte Bilder „nachladen“.

5 Einstellungen und Allgemeines

Bevor wir uns an die Bearbeitung der Bilder für eine Foto-Show machen, betrachten wir zunächst einmal die Abteilung „allgemeines“, die sich rechts oben findet:



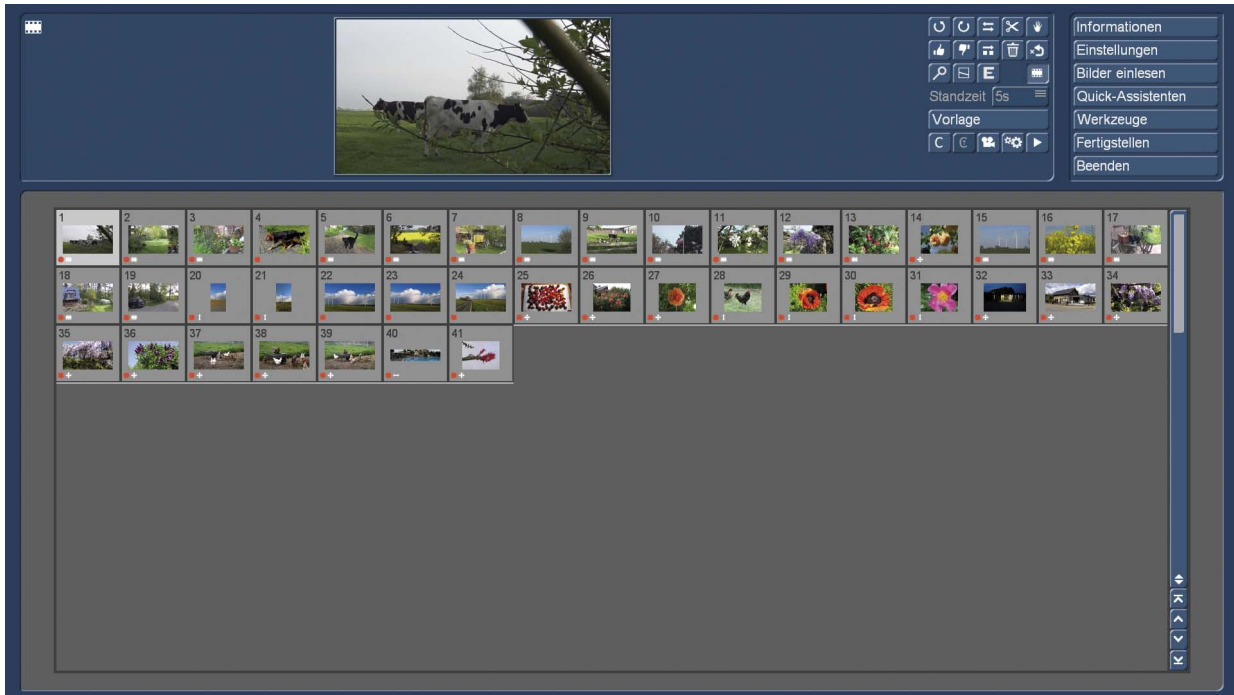
(1) Informationen: unter „Informationen“ finden sich Angaben zur verwendeten Quick-Photo 2-Version und Informationen darüber, wie viele „Elemente“, also Fotos, Standbilder und/oder Video-Szenen im aktuellen Quick-Photo 2-Projekt verwendet werden bzw. verworfen wurden.



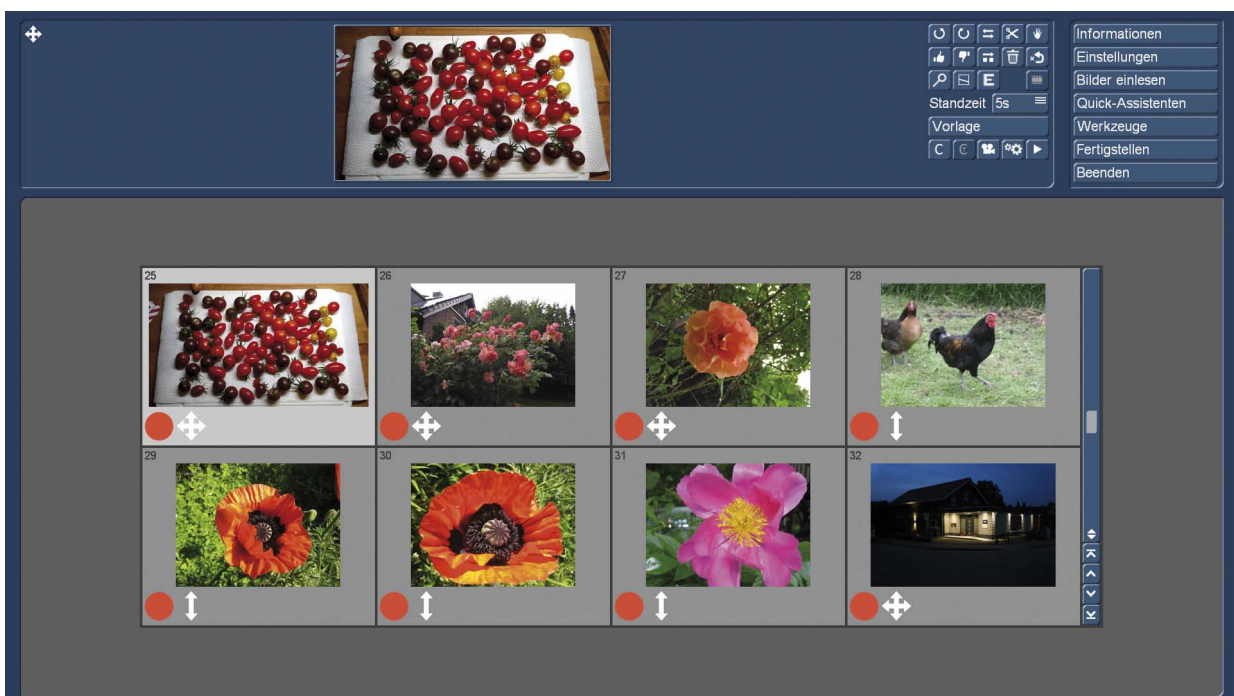
(2) Einstellungen: in den „Einstellungen“ lässt sich die „Vorgabe-Standzeit“ definieren, also die Laufzeit, die ein Foto beim Laden in das Quick-Photo 2-Projekt erhält. Hier haben wir in Abstufungen die Wahl zwischen einer und 30 Sekunden.

Außerdem kann hier die „Bildgröße“, also die Größe unserer Vorschau-Bilder definiert werden. Hier stehen fünf Stufen von „sehr klein“ bis „sehr groß“ zur Verfügung.

Wir haben hier unten auf einem 1.920 x 1.080 Bildpunkte großen Screen einmal die „sehr kleine“ Auflösung gewählt, bei der dann 17 Vorschau-Bilder in eine Reihe passen.



So ließen sich 136 Elemente auf dem Schirm anzeigen, wobei man sich die Frage stellen kann, wieviel man auf dem einzelnen Bild noch erkennen kann. In der „sehr großen“ Auflösung (Bild unten) passen gerade einmal 8 Bilder auf den Schirm, die schon bald so groß sind wie das große Vorschau-Bild oben.

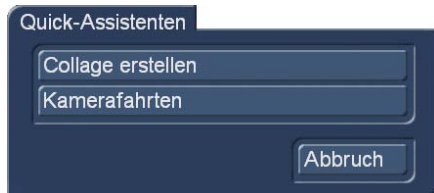


Hübsch anzusehen, aber im Rahmen einer Foto-Show dann doch nicht sehr übersichtlich.

Die Standard-Einstellung „mittel“, die wir bisher abgebildet hatten, bietet Platz für $9 \times 4 = 36$ Vorschau-Bilder. Das sollte für die meisten Anwender ein guter Kompromiss aus Größe und Anzahl der Bilder sein.

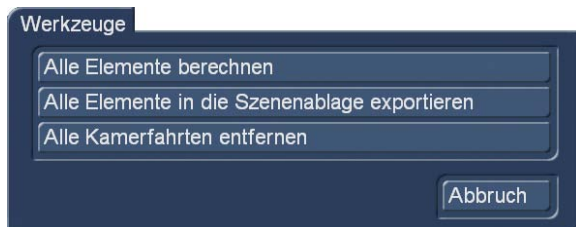
Zu guter Letzt können wir in den „Einstellungen“ das komplette „Quick-Photo 2-Projekt löschen“. Nach einer „Sind Sie sicher?“-Nachfrage und Bestätigung wird das Projekt dann endgültig gelöscht.

(3) Bilder einlesen: den „Bilder einlesen“-Schalter hatten wir am Ende des 4. Kapitels schon beschrieben. Hier können Sie Fotos und Videoszenen markieren, die Sie dann in ein leeres oder auch in ein zum Teil gefülltes Projekt einlesen können.



(4) Quick-Assistenten: die Assistenz-Systeme zur Erstellung von Collagen und Kamerafahrten lassen sich hier starten.

Die Funktion der Assistenten beschreiben wir in Kapitel 9.



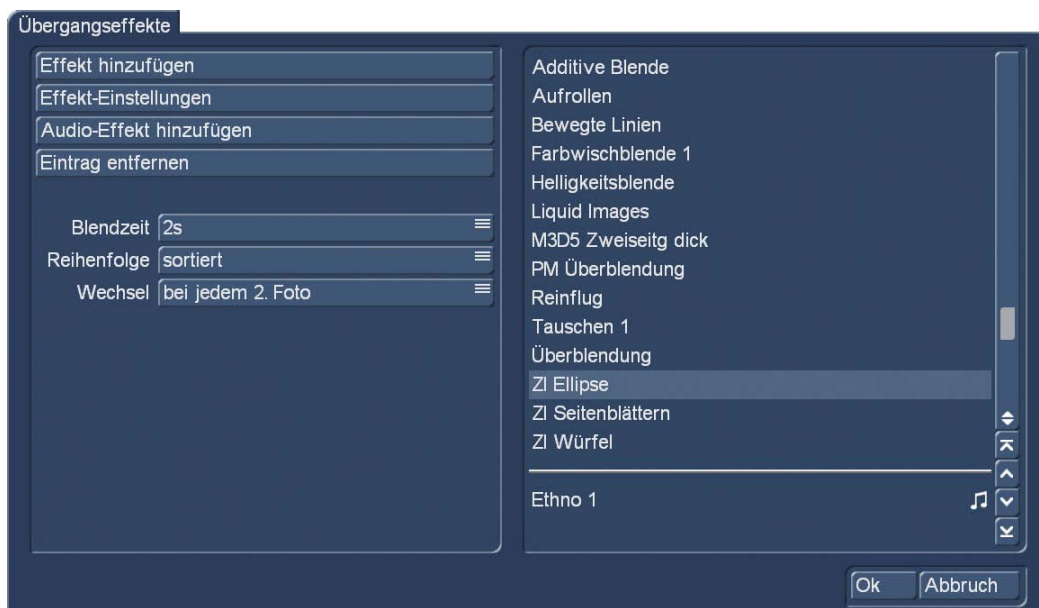
(5) Werkzeuge: die „Werkzeuge“ sind Befehle bzw. Anweisungen an das Programm bezüglich der Berechnung aller Elemente, des Exports der Elemente in die Szenen-Ablage und der Entfernung aller Kamera-Fahrten.



(6) Fertigstellen: unter „Fertigstellen“ wird für eine Foto-Show definiert, ob Übergangseffekte berechnet werden sollen oder nicht und was mit der Foto-Show passieren soll: Entweder wird sie hinter das Storyboard eingefügt (hier im Bild aktiviert) oder sie wird statt des Storyboards eingefügt.



Hinweis: Wählen Sie die Option „Storyboard löschen“, wird das Storyboard des aktuellen Projekts komplett gelöscht und durch die erstellte Foto-Show ersetzt. Bitte setzen Sie diesen Haken nicht, ohne sich über Ihr Storyboard im aktuellen Projekt im Klaren zu sein!



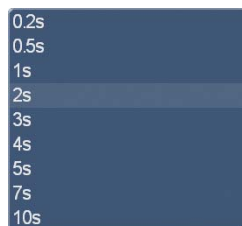
Unter „Übergangs-Effekte“ lassen sich Übergangs-Effekte auswählen, die dann zwischen den (bei Bedarf über die Kamera-Fahren leicht bewegten) Standbildern platziert werden.

Nach Wahl der Option „Effekt hinzufügen“, werden sämtliche unter Bogart installierten Übergangs-Effekte aufgelistet, es lassen sich dann alle oder auch eine beliebige Auswahl von Effekten anwählen.

Sind die Effekte ausgewählt, kann jeder Effekt unter „Effekt-Einstellungen“ noch genauer definiert werden. Die hier angezeigten Einstell-Möglichkeiten entsprechen denen im Übergangs-Effekt-Menü.

Mit „Audio-Effekt hinzufügen“ lässt sich ein Tonstück hinzufügen, das aus sämtlichen zur Verfügung stehenden Bogart-Tonstücken ausgewählt werden kann, um die Übergänge akustisch untermalen.

Unter „Eintrag entfernen“ können einzelne Effekte entfernen werden, um seine Liste zu korrigieren.

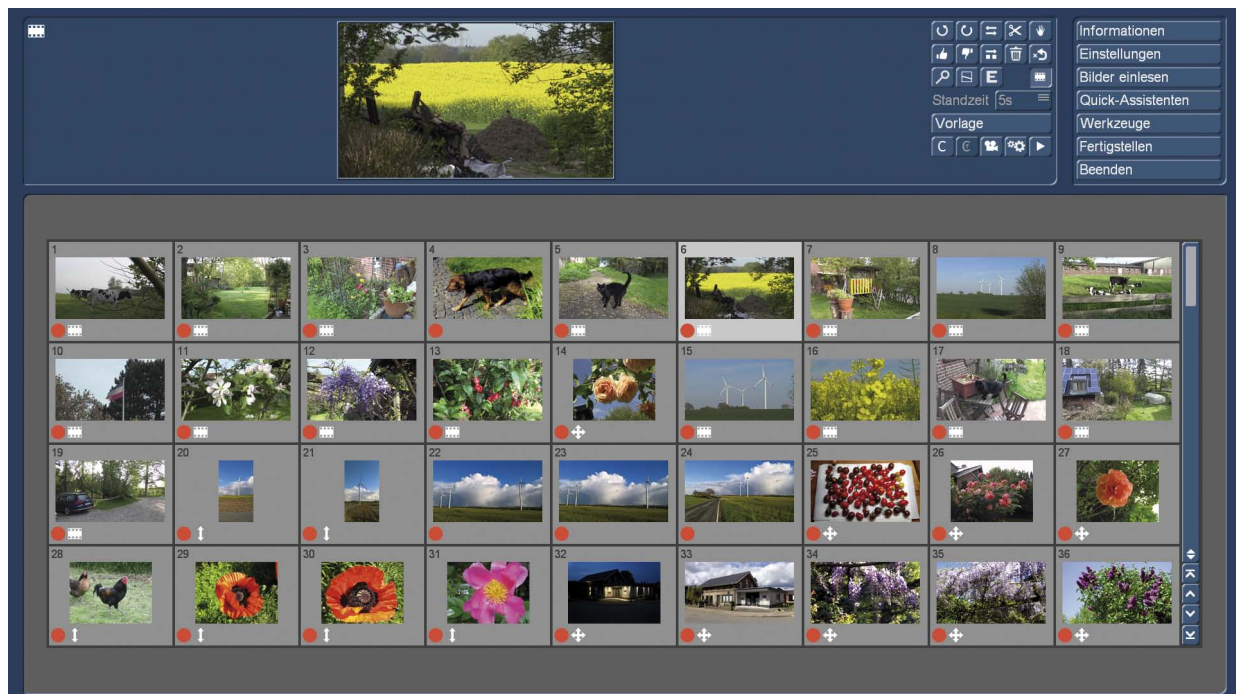


Unter „Blendzeit“ stellt man Zeiten zwischen 0,2 und 10 Sekunden für die Überblendungen ein, definiert dann unter „Reihenfolge“, ob die Effekte sortiert oder zufällig verwendet werden und legt fest, ob ein Effekt-Wechsel bei jedem, jedem 2., 3., 5., 10., oder 20. Foto erfolgen soll.

Mit „Ok“ wird diese Übergangs-Effekt-Definition dann bestätigt, wieder zurück in der „Fertigstellen“-Abteilung wird mit dem Schalter „Fertigstellen“ die Berechnung gestartet.

(7) Beenden: beendet Quick-Photo 2, wir kehren ins „Spezial“-Menü zurück.

Dafür ist es momentan allerdings noch viel zu früh, zunächst wollten wir ja überhaupt erst einmal eine Foto-Show erstellen.



Wir befinden uns also wieder im Quick-Photo 2-Hauptmenü und können in der Folge bei Bedarf die Einzelnen importierten Bilder bzw. „Elemente“ bearbeiten.

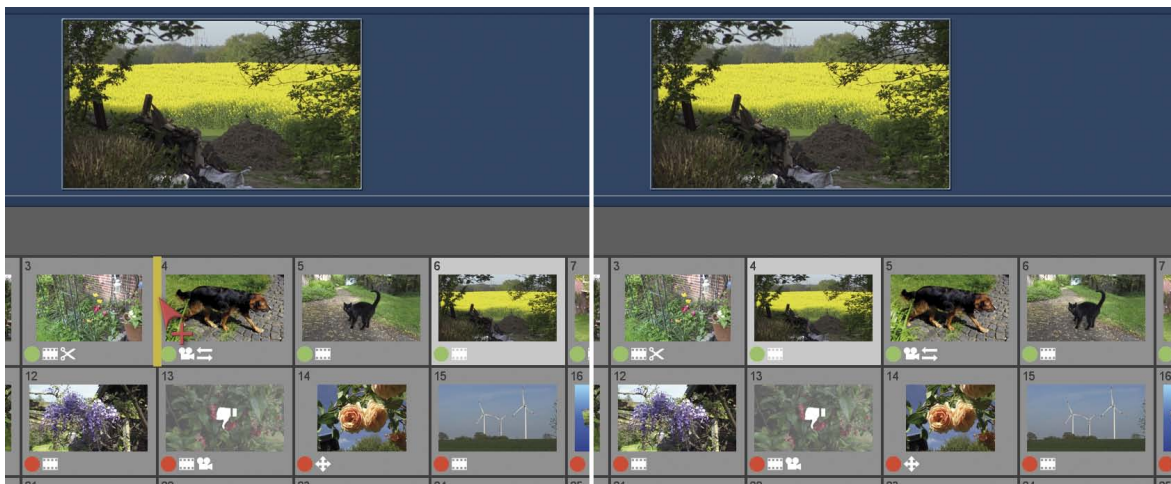
Bei dieser Gelegenheit sollten wir noch einen genaueren Blick auf die einzelnen Elemente werfen: Quick-Photo 2 hat uns die Fotos und Video-Sequenzen ja einfach „munter hintereinander weg“ ins Quick-Photo 2-Menü importiert.

Wenn wir hier, wie eben gesehen, automatisiert ganze Storyboards mit Foto-Shows füllen können, sollten wir natürlich auch die Reihengfolge der Elemente verändern bzw. sie so anordnen können, wie wir sie gerne hätten.

Das können wir auf zwei Arten erledigen.

Die alt-hergebrachte: Wir löschen ein Element durch Anwahl und Papierkorb-Klick **(16)**. Dann wählen wir ein anderes Bild an (es wird hellgrau) und wählen „gelöschtes Foto zurückholen“ **(17)**. Daraufhin wird unser Papierkorb-Element wiederhergestellt, reiht sich hinter dem aktiven Element ein und bekommt dabei eine neue Nummer.

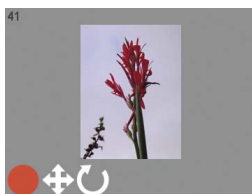
Die „Drag and drop“-Methode: Wir wählen ein Element an (im Bild unten links die Nummer 6, unser Raps-Feld) und ziehen es mit der Maus / dem Trackball an die Stelle, an der wir es gerne eingefügt hätten.



Der Mauszeiger wird dabei mit einem „+“ versehen, gleichzeitig wird durch eine gelbe Markierung deutlich, an welcher Stelle das Element dann, nachdem wir die Maus / den Trackball losgelassen haben, eingefügt wird.

Wie wir auf dem rechten Bild sehen, steht unser Raps-Feld jetzt an Position 4 vor dem Hund, Hund und Katze sind „einen aufgerückt“ und tragen jetzt die Nummern 5 und 6.

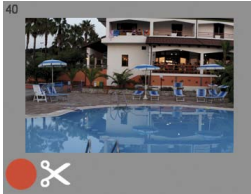
6 Bearbeitungs-Funktionen



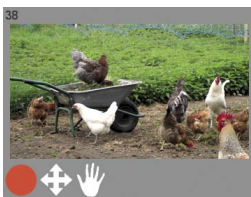
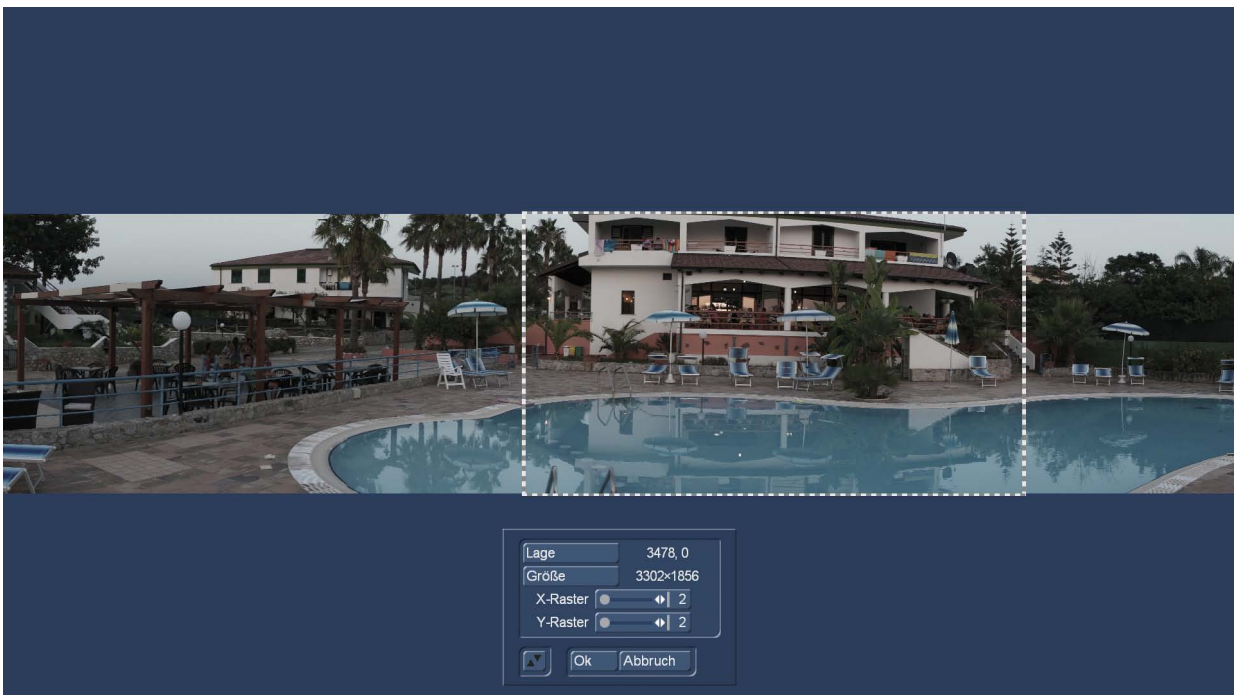
Mit **(8)** und **(9)**, „Bild nach links drehen“ und „Bild nach rechts drehen“ lassen sich Bilder, die uns beim Import „durchgerutscht“ sind und deshalb aktuell auf der Seite liegen, mit einen Klick so drehen, dass wir sie benutzen können. Die Bearbeitung eines Bildes wird durch ein entsprechendes Symbol dargestellt.



„Spiegeln“ (**10**) macht, was der Name und das Logo sagen: Ein Bild wird horizontal gespiegelt. Auch hier wird die Bearbeitung durch das „Spiegeln“-Symbol verdeutlicht.



Beim „Zuschneiden“ (**11**) öffnet sich der aus anderen Programm-Bereichen bekannte „Ausschneide“-Bildschirm (Bild unten), in dem mit Hilfe einer „Lage“- und „Größe“-Definition ein Ausschnitt aus einem Bild definiert werden kann. Zum besseren Einstellen des Ausschnittes können wir ein X- und Y-Raster festlegen, auf das der Rahmen „springt“. Das Resultat wird, wie die anderen bearbeiteten Bilder, durch ein Symbol gekennzeichnet.



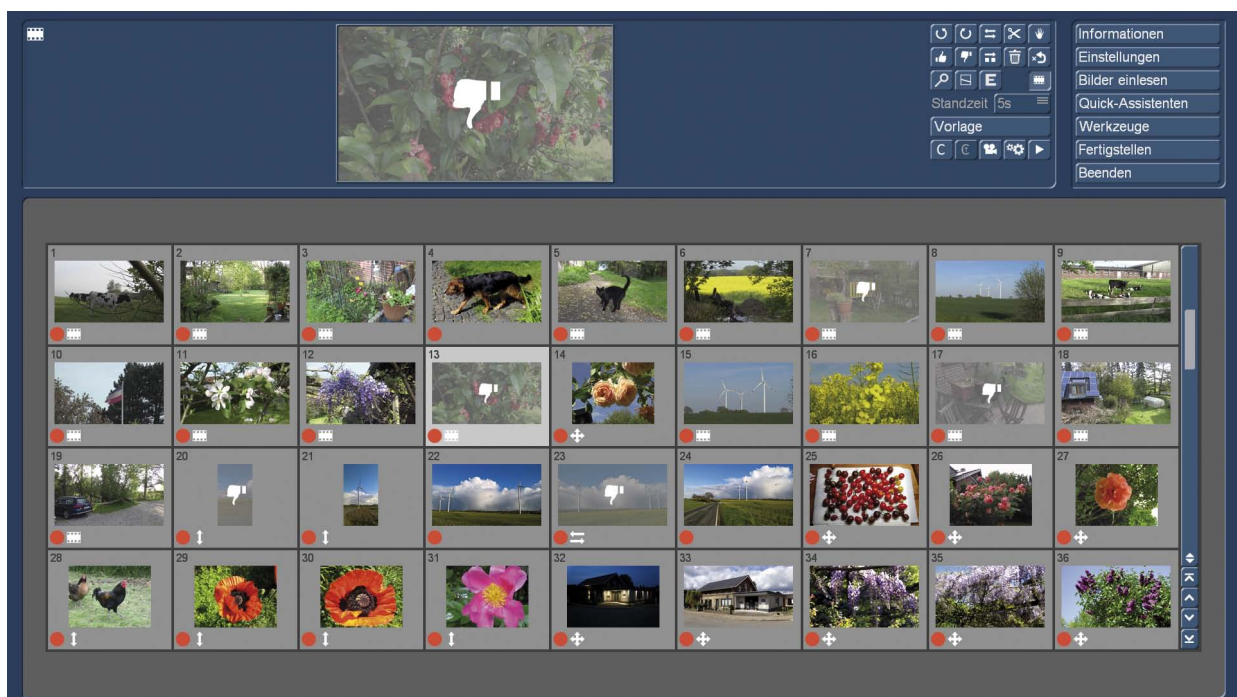
Beim „Bearbeiten“ (**12**) stehen die Parameter „Helligkeit“, „Kontrast“, „Sättigung“ und „Gamma“ zur Verfügung (siehe Bild unten), mit denen das Bild nach Bedarf neu feinjustiert werden kann. Auch diese Nachbearbeitung wird durch ein Symbol angezeigt.

Die Aktionen können selbstverständlich auch hintereinander auf ein und dasselbe Element angewandt werden, es erhält dann mehrere Symbole.



Eine Entscheidung, die man wahrscheinlich schon vor der Bearbeitung treffen sollte bzw. getroffen hat, findet sich in der zweiten Reihe: Mit „Foto verwenden“ **(13)** bzw. „Foto nicht verwenden“ **(14)** kann man mit den „Daumen hoch“- und „Daumen runter“-Symbolen die Bilder, die man in der aktuellen Foto-Show nicht verwenden möchte, aussortieren.

Zum Aussortieren dient dabei das „Daumen runter“-Symbol **(14)**, solche aussortierten Elemente lassen sich aber mit dem „Daumen hoch“-Schalter wieder reaktivieren.



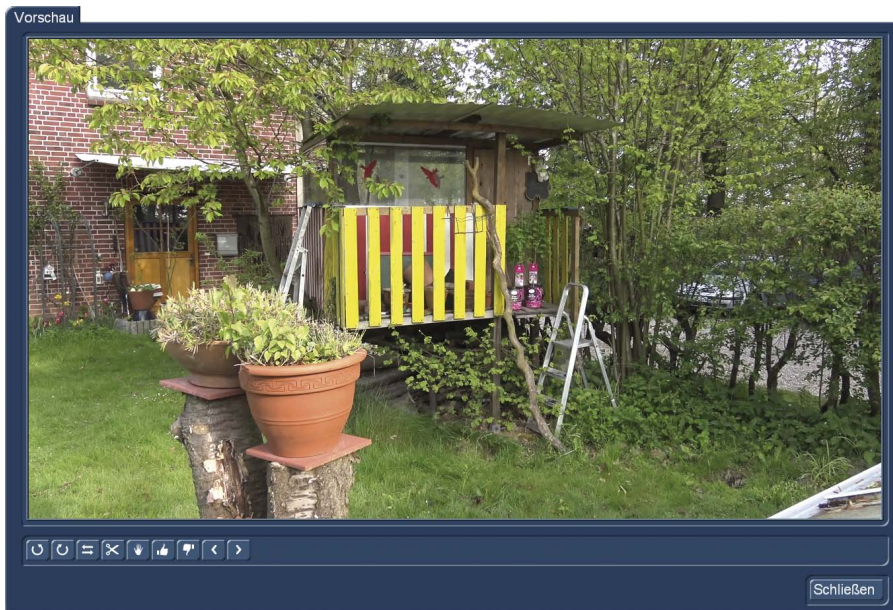
Die aussortierten Elemente werden in der Übersicht „ausgegraut“ und mit einem „Daumen runter“-Symbol versehen.

Wer ein wenig mit den Elementen experimentieren möchte, kann mit **(15)** „Element kopieren“ eine Kopie erstellen, die dann hinter dem kopierten Bild auftaucht.

Um Ordnung zu schaffen, die Übersicht wiederherzustellen, sich endgültig von den nicht verwendeten Elementen zu verabschieden oder nach umfangreicheren Experimenten aufzuräumen, dient der „Papierkorb“ **(16)**.

Sollte man es sich anders überlegen, kann man mit „gelöschtes Foto zurückholen“ **(17)** den Papierkorb-Inhalt wieder auf die Ablage bringen. Es können bis zu 10 Lösch-Aktionen rückgängig gemacht werden. Mit dem Verlassen von Quick-Photo 2 wird der Papierkorb grundsätzlich endgültig gelöscht!

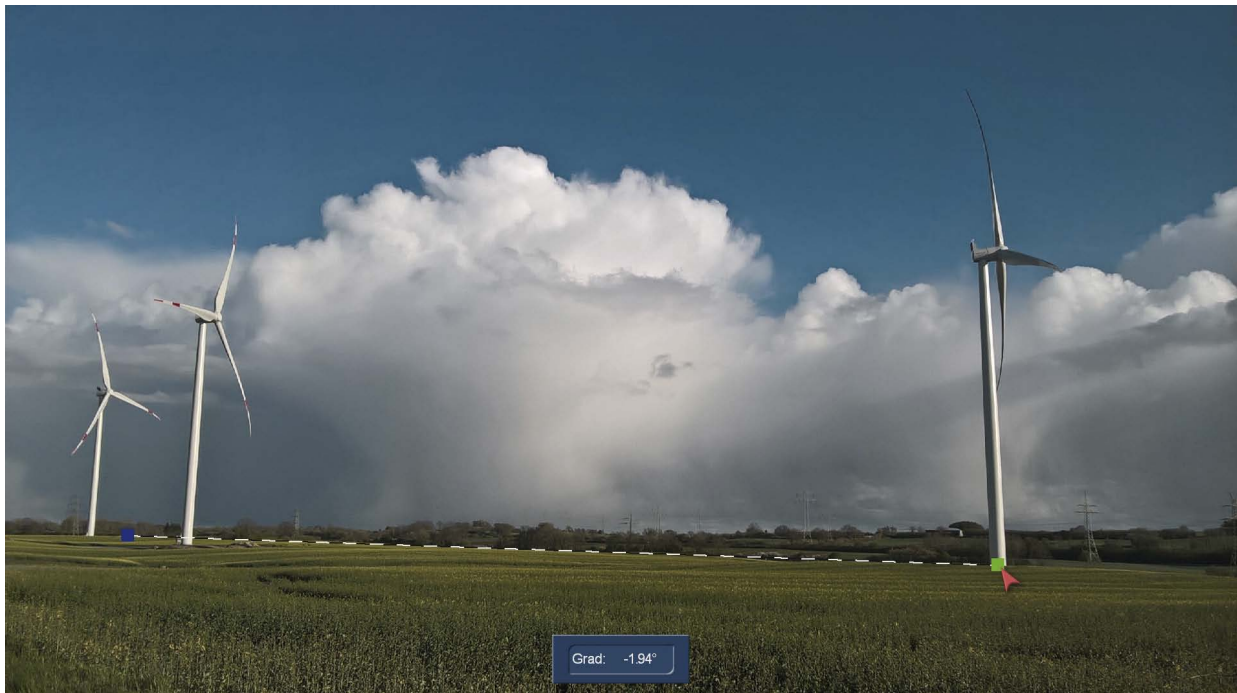
Mit der Lupe **(18)** bekommt man, was man auch durch einen einfachen Klick auf das große Bild des angewählten Elementes über der Quick-Photo 2 „Ablage“ bekommt: eine große Vorschau (siehe Bild unten), in der man die eben besprochenen Bearbeitungs-Optionen **(8)** - **(14)** direkt anwählen kann. Wer mag, kann diese Arbeiten also auch direkt auf großem Bild erledigen, die Pfeil-Tasten nach links und rechts schalten durch die Ablage.



Wer beim Filmen oder Fotografieren die Kamera nicht ganz gerade gehalten hat, kennt das Problem: der Horizont ist schief. Nach Anwahl des „Horizont verändern“-Schalters **(19)** öffnet sich eine große Vorschau, auf der wir die Dinge „gerade rücken“ können.



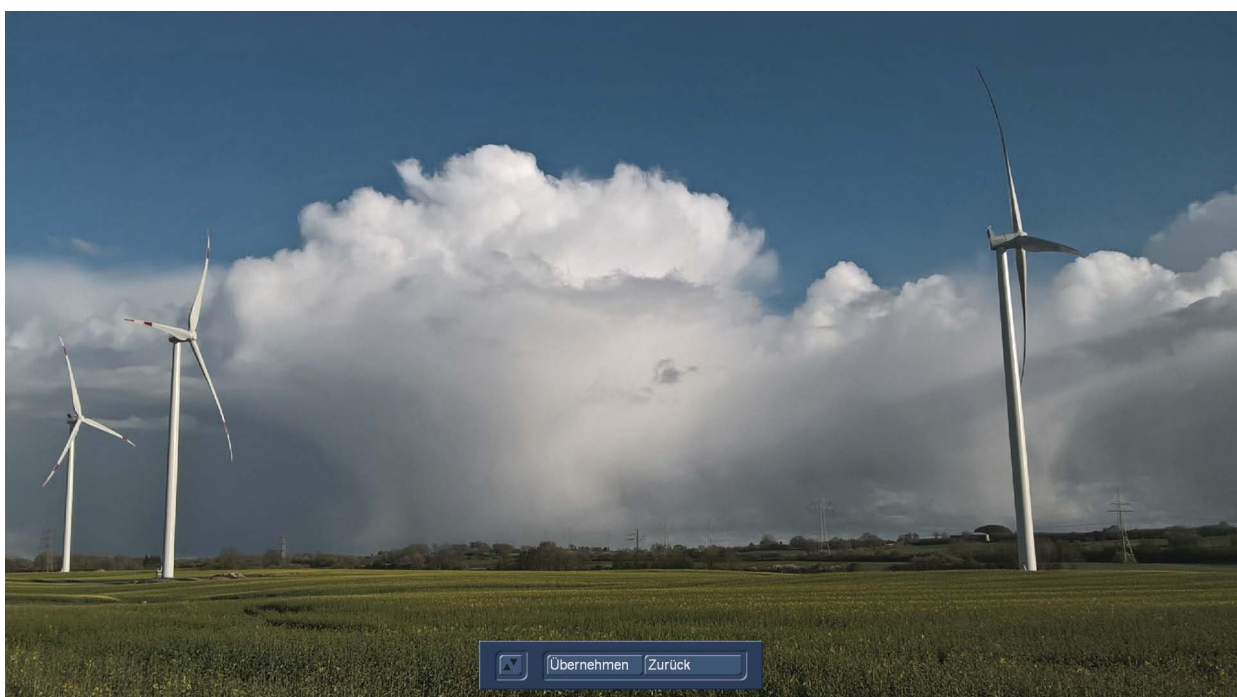
Im Beispiel sehen wir einen nur leicht schiefen Horizont. Mit dem Korrektur-Werkzeug (die beiden blauen, durch eine gestrichelte Linie verbundenen Punkte) können wir die Bild-Korrektur einleiten. Dafür wählen wir einen der blauen Punkte an (er wird grün) und schieben ihn an einen beliebigen Platz im Bild.

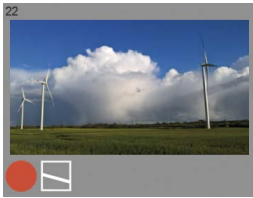


Dabei wird uns die Veränderung des Horizontes bis auf hundertstel Grad genau angezeigt. Das clevere und pfiffige an dieser Methode, den Horizont einzustellen: wir können uns (siehe Bild oben) an den Gegebenheiten und Motiven im Bild orientieren, wir legen also fest, welche Linie nach der Berechnung „bitteschön gerade zu sein hat“. Nach Absetzen des grünen Punktes taucht das Menü wieder auf.



„Keine Veränderung“ stellt das Korrektur-Werkzeug wieder auf „0“. Mit „Drehen“ wird die Berechnung durchgeführt, das Resultat wird angezeigt und wir haben die Wahl, es zu „Übernehmen“ oder „Zurück“ zu gehen.



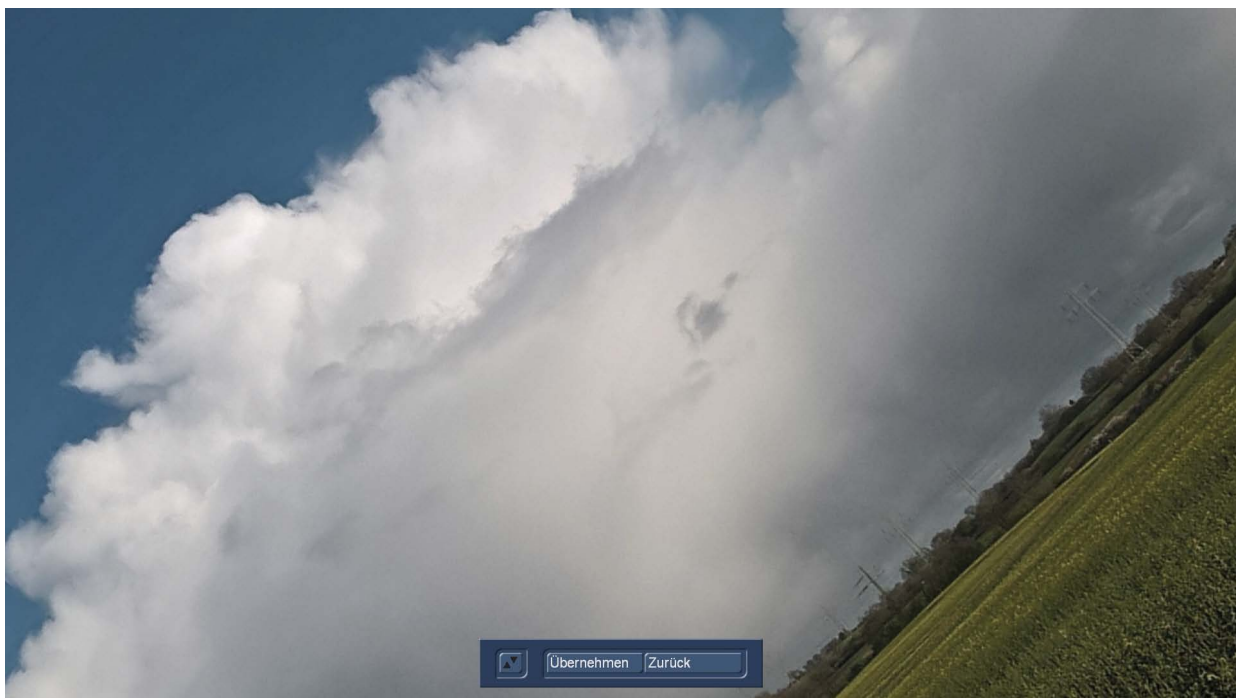


Mit „Übernehmen“ gelangen wir wieder auf die Quick-Photo 2-Oberfläche, unser Element hat jetzt ein „Horizont“-Symbol.

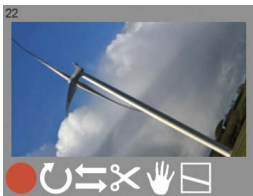
Wenn uns das Dreh-Resultat nicht gefallen sollte, kommen wir mit „Zurück“ wieder ins Horizont-Menü, wo wir dann einstellen und drehen können, bis wir mit dem Resultat zufrieden sind.

Quick-Photo 2 „merkt“ sich aber generell unsere Einstellungen. Wenn man ein Element mit gedrehtem Horizont erneut aufruft, findet man die zuletzt getroffene Einstellung auf das hundertstel Grad genau wieder vor. Zur Erinnerung: wir bereiten ja momentan unsere Fotos für die Produktion einer Foto-Show vor, komplett durchgerechnet ist noch nichts.

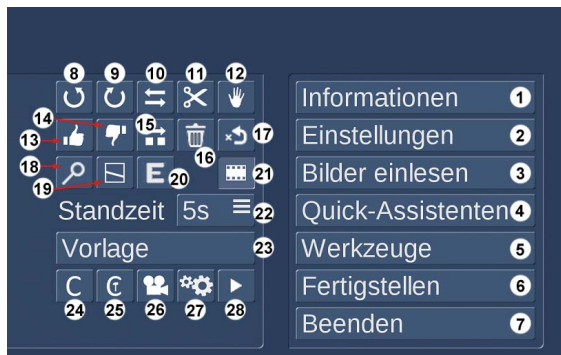
Beim Drehen zoomt Quick-Photo 2 in die Fotos hinein, um Ränder auszuschließen.



Generell zoomt der „Horizont verändern“-Operator in die Mitte des ausgewählten Bildes, weshalb bei „heftigeren“ Drehungen (siehe Bild hier oben) nicht mehr viel vom Bild übrig bleibt.



Hinweis: Grundsätzlich werden die Operatoren in der Reihenfolge „abgearbeitet“, in der sie angewendet werden. Die Reihenfolge der Symbole, die unten auf dem Element auftauchen ist allerdings festgelegt. Die Drehungen stehen immer ganz links und der Horizont ganz rechts, auch wenn man die Operatoren in anderer Reihenfolge verwendet hat. Das ist in den meisten Fällen egal, einzige Ausnahme ist das „Zuschneiden“ (11) und eben das „Horizont verändern“ (19). Wird ein Bild zuerst gedreht, sind die wegen der Drehung „aus dem Bild gezoomten“ Bereiche für das Zuschneiden nicht mehr erreichbar. Wenn man beide Operatoren anwenden möchte, sollte man also zunächst zuschneiden und dann den Horizont verändern.



Mit „Element exportieren“ (**20**) berechnen wir ein – wie auch immer verändertes – Element einzeln und schicken es entweder in die Szenenablage oder bekommen die Möglichkeit, das berechnete Ergebnis als Foto auf ein angeschlossenes Speichermedium oder (unter Bogart Win) auf eine der internen Festplatten zu speichern.



Nach der Berechnung weist dieses Element statt des roten einen grünen Punkt auf.

Der Schalter „Film“ (**21**) ist nicht so recht ein Funktions-Schalter oder Operator, sondern hat eher Info-Charakter. Wir hatten ja in der Einleitung beim Thema Medien-Import die Wahl, unsere Video-Szenen aus der Projekt-Ablage als Film oder als Standbild in Quick-Photo 2 zu importieren. Bei allen „als Film“ in Quick-Photo 2 eingeladenen Szenen ist der „Film“-Button eingedrückt und die Szenen haben das „Film“-Symbol.

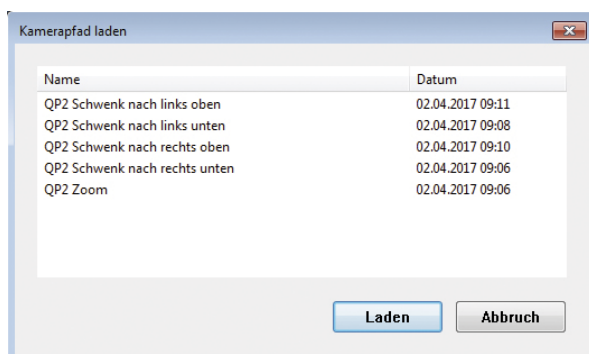
Diese Video-Szenen lassen sich mit einem Klick auf den Schalter „Film“ zu Standbild-Fotos machen und umgekehrt können importierte Standbilder mit einem Klick zu Video-Szenen werden. Die Entscheidung zu Beginn, Videos als Videos oder Videos als Standbilder zu importieren war und ist also keine endgültige, sondern eine jederzeit revidierbare Entscheidung. Bei Fotos ist der Film-Schalter, genau wie bei Collagen, „ausgegraut“, also nicht bedienbar.

Jetzt geht es, bisher hatten wir ja einzelne Elemente ausgewählt, bearbeitet und eventuell korrigiert, an die letzten Vorbereitungen für die Foto-Show:

Wir hatten bei den „Einstellungen“ (**2**) ja die „Vorgabe-Standzeit“ erwähnt, die für alle „in einem Rutsch“ importierten Elemente gilt. Mit „Standzeit“ (**22**) kann nun für jedes Bild individuell eingestellt werden, wie lange es in der späteren Foto-Show stehen soll.

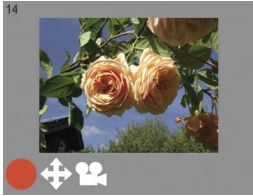
Bei Filmen ist dieser Knopf, genau wie bei Collagen und Kamerafahrt-Elementen, inaktiv. Fotos oder Video-Standbilder lassen sich in den von der Vorgabe bekannten Stufen 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 15, 20 und 30 Sekunden einstellen.

Bevor wir gleich eine erste Foto-Show berechnen, kann uns noch der Schalter „Vorlage“ (**23**) interessieren, der Kamerafahrten bzw. Pfade auf ein jedes Bild laden kann.



Hier links im Bild die Windows-Version der Auswahl.

Mit solchen sanften leichten Schwenks oder Zooms bringt man Leben in die ansonsten stillstehenden Bilder. Auf Film-Sequenzen lassen sich diese Kamerafade auch anwenden. Inwiefern das Sinn macht, muss man selbst testen.



Nachdem ein Quick-Photo 2 Schwenk oder Zoom auf ein Element geladen wurde, erfolgt eine entsprechende Kennzeichnung.

Das Editieren eines solchen Kamera-Pfades ist – im Gegensatz zu Quick-Photo1 hier in Quick-Photo 2 möglich. Näheres dazu weiter unten im Kamerapfad-Editor in Kapitel 8.

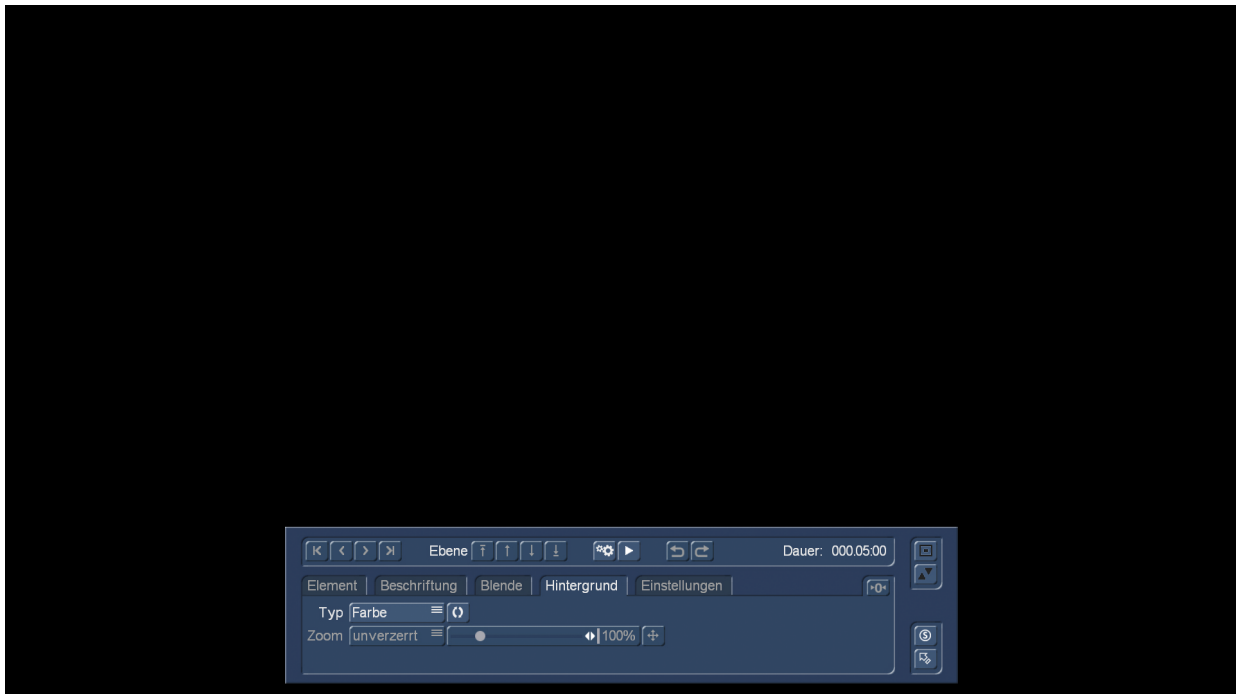
Wenn alle Elemente bearbeitet sind, Schwenks und Zooms gegebenenfalls festgelegt wurden und unter „Fertigstellen“ **(6)** Übergangseffekte und eventuell Audio-Ereignisse definiert wurden, wird (ebenfalls unter „Fertigstellen“) die Foto-Show berechnet.

Mit dem Schalter „berechnen“ **(27)** im Quick-Photo 2 Menü wird das angewählte Element berechnet, mit dem „Play“-Schalter **(28)** wird es voll-formatig abgespielt.

7 Die Collage

Mit Quick-Photo 2 lassen sich aber nicht nur Dia- oder Foto-Shows erstellen, sondern man kann Fotos, Filme und Schriften zu Collagen zusammenstellen. Diese Collagen sind jedoch nicht, wie in den „Vorgänger“-Programmen der PhotoStudio-Reihe reine Standbilder, sondern sie sind Filme, mit Ein- und Ausblendungen der verschiedenen Elemente, mit Filmen als Bild im Bild und vielfältigen Schriften und Hintergründen. Wenn man mag.

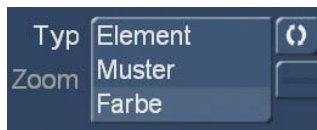
Eine neue Collage beginnen wir mit Betätigung des Schalters „Collage“ **(24)** im Quick-Photo 2-Hauptmenü...



...der den Collage-Editor öffnet, wo wir mit einem schwarzen Hintergrund empfangen werden.

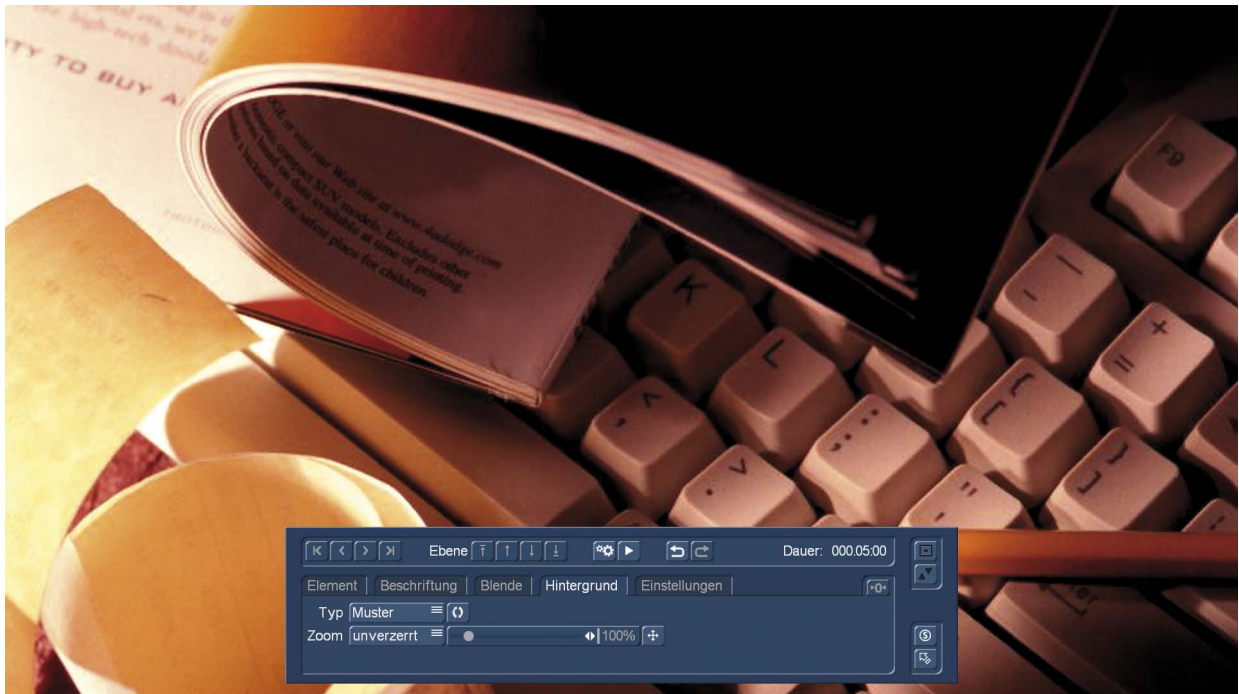
7.1 Der Reiter „Hintergrund“

Bevor wir das Collagen-Menü ausführlich erklären, sollten wir uns entscheiden, ob wir diesen Hintergrund so lassen sollen oder vielleicht etwas weniger düster gestalten möchten.



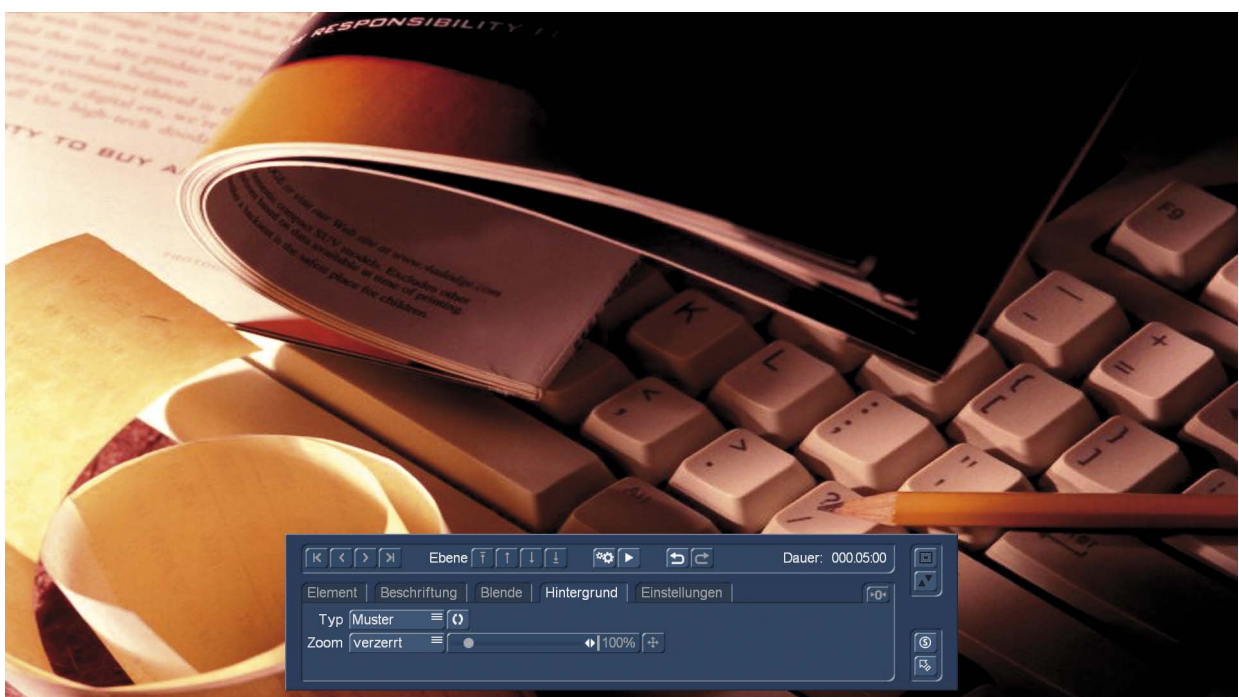
Dazu können wir über „Typ“ bestimmen, ob wir gerne eine Farbe (über den Doppelpfeil rechts öffnet sich der bekannte Farbauswahl-Kasten), mit „Muster“ eine der vielen Grafiken, die Bogart bietet oder aber eines der Elemente aus Quick-Photo 2 auswählen möchten.

Die Wahl einer Farbe setzen wir als bekannt voraus, bei den Mustern als Hintergrund bekommen wir ein paar interessante Variationen angeboten, die wir erklären sollten.



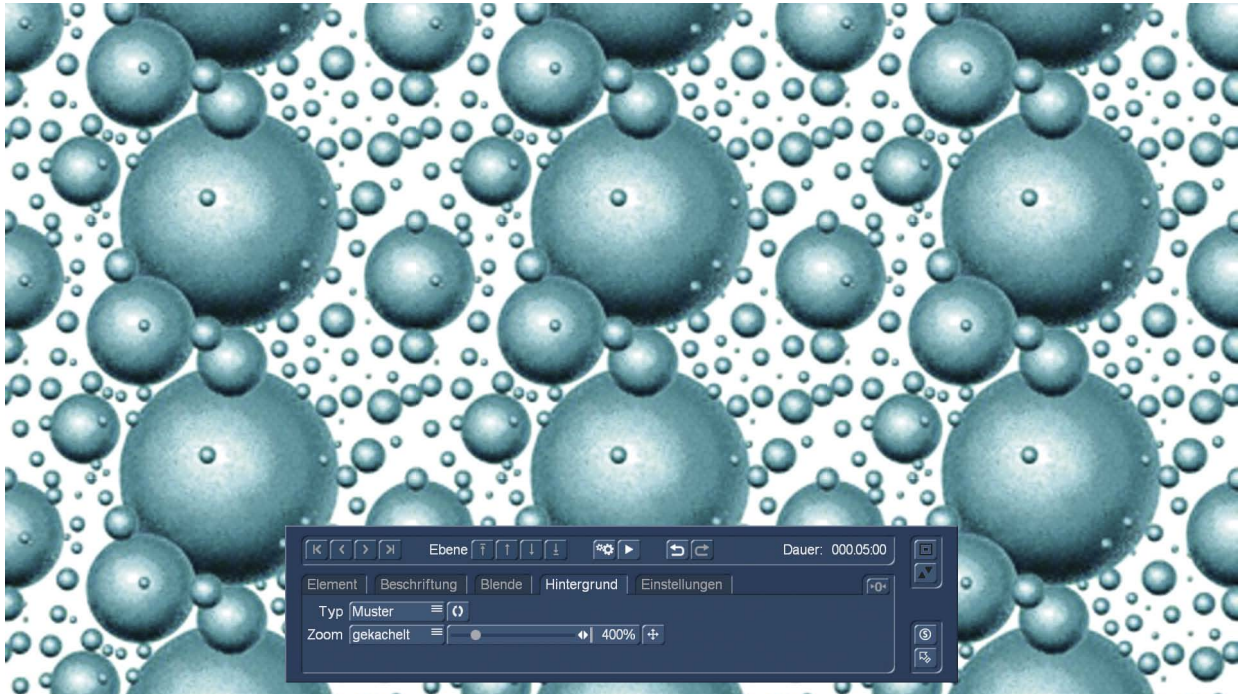
Wir wählen dazu zunächst einmal ein „gutes altes“ Muster aus der alten DVD-Arabesk-Hintergrund-Sammlung aus. Diese Bilder liegen im Format 4:3 vor.

Bei der voreingestellten Zoom-Einstellung „unverzerrt“ passt Quick-Photo 2 das Bild in unser Projektformat (wir erinnern uns, 4k in 16:9) ein, nimmt also die komplette Breite des Bildes und schneidet es oben und unten ab.

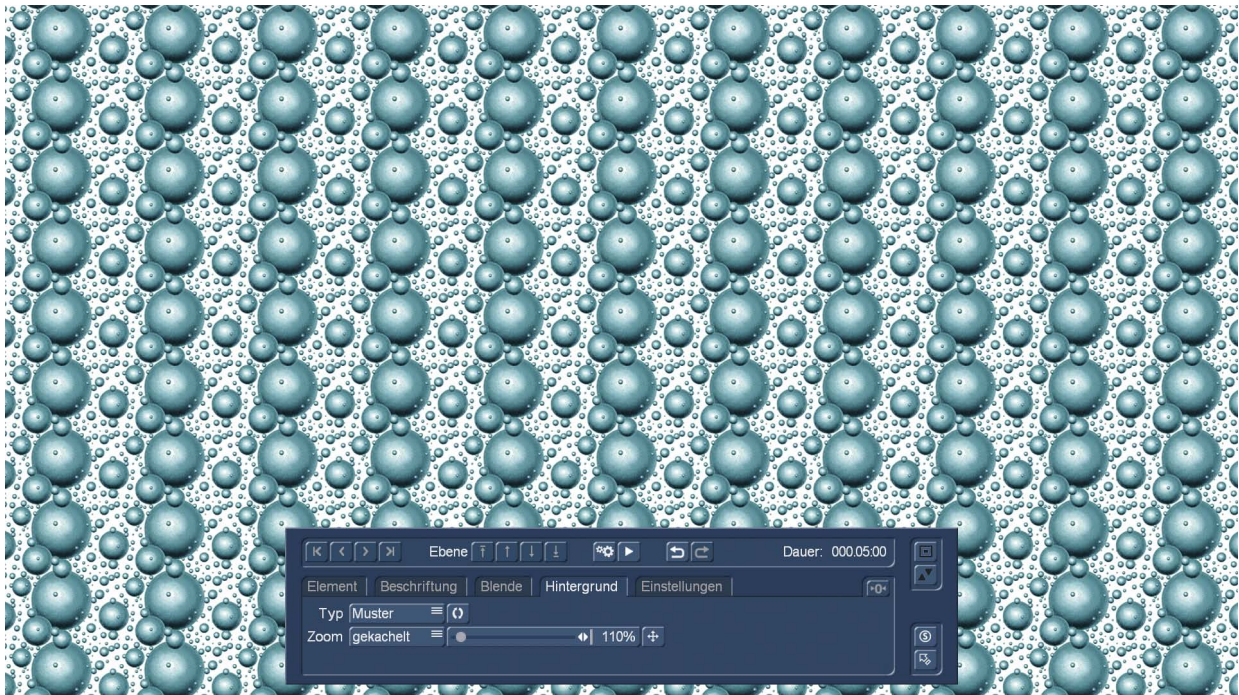


Ändern wir die Zoom-Einstellung auf „verzerrt“, füllt Quick-Photo 2 das Projektformat mit dem Bild, unserem 4:3-Muster sehen wir die Verzerrung (Bild hier oben) auch durchaus an.

Alternativ gibt es auch noch die Möglichkeit, den Zoom auf „gekachelt“ zu stellen. Das macht bei realen Bildern wie unserer Tastatur hier oben wenig Sinn, bei einem wirklich „kachel-fähigen“ Muster aus dem Zusatz-Effekt-Paket „CandyFactory“ (Bild unten) schon mehr.




Und wenn man dann die Zoom-Stufe nachjustiert, kann man sich, siehe hier unten, wunderschöne Hintergründe bauen.



Nachdem wir jetzt gerade bei der Verwendung von Mustern sozusagen sehr weit herausgezoomt sind (also alles relativ klein geworden ist) können wir mit der Zoom-Einstellung „gekachelt“ aber auch ganz nahe heranfahren.



Hier haben wir ein Muster aus den aktuellen Arabesk-Hintergründen geladen, die in HD-Auflösung vorliegen. Maximal herangezoomt kann man mit Hilfe des „Hintergrund positionieren“ Schalters  auf dem großen Bild herumfahren und sich einen Bildausschnitt aussuchen, der dann „den Hintergrund macht“.



Über den Typ „Element“ können wir auch Film-Sequenzen als Hintergrund verwenden, und, genau wie beim Einzelbild, sogar in diese Sequenzen hineinzoomen.

Mit dieser großen Flexibilität sollten wir es schaffen, einen für uns passenden Collagen-Hintergrund zu gestalten.

7.2 Der Reiter „Element“



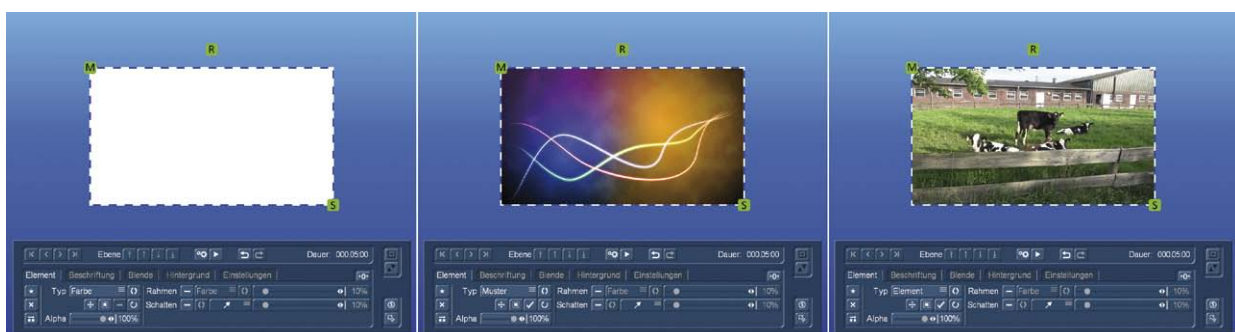
Nachdem wir jetzt einen Hintergrund erstellt haben (hier beispielhaft einen Verlauf von hellblau nach blau auf einem Bogart-Standard-Verlauf), kommen wir zu den „Inhalten“ der Collage.

Generell kann eine Collage aus beliebig vielen Bildern, Filmen oder Schriften bestehen, die auf einem Hintergrund angeordnet werden. Diese auch bewegte Collage kann man dann betrachten, sie als Filmbeginn oder Abspann-Hintergrund benutzen oder – das werden wir in Kapitel 8 sehen – Kamerafahrten auf ihr veranstalten. Fangen wir also an, die Collage mit Leben zu erfüllen.



Dazu wählen wir zunächst den Reiter „Element“ an.

Das Sternchen für „Neues Element“ (1) ruft eine Abfrage auf, die uns die Wahl lässt zwischen Farbe, Muster und Element. Je nachdem, was wir wählen, erscheint eine Farbe, die wir definieren, ein Muster, das wir aus den beiliegenden oder als Zusatz-Option erworbenen Paketen auswählen oder eines der Elemente, die wir in Quick-Photo 2 eingeladen hatten.

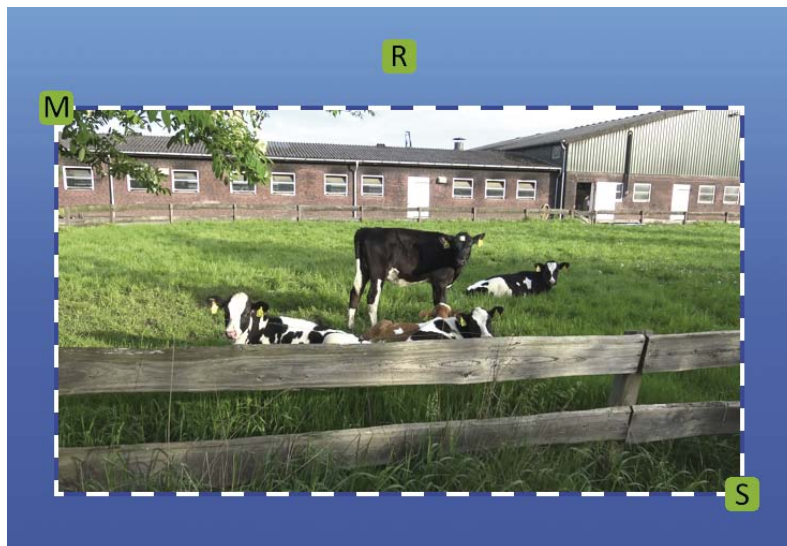


Mit dem Kreuz **(2)** kann man das Collagen-Element wieder löschen, mit dem Kopier-Schalter **(3)** lassen sich Kopien des Elementes erzeugen.

Der Typ lässt sich auch im Nachhinein mit dem Typen-Schalter **(4)** noch verändern.

Mit dem „Element positionieren“-Schalter **(5)** können wir die Position des Elementes ändern, der „Element Größe verändern“-Schalter **(6)** vergrößert oder verkleinert unser Collagen-Element und der „Element drehen“-Schalter **(8)** dreht das Element.

Für eine intuitive Bedienung sorgen, wenn man mag, die grünen „Anfasser“, die dieselben Funktionen haben:



(M)ove bewegt das Element,
(S)ize skaliert es und
(R)otate rotiert es.


Mit dem Schalter „Element Seitenverhältnis bewahren“ **(7)** kann man, Häkchen (auch als Voreinstellung) gesetzt, die Element-Proportionen erhalten. Nimmt man den Haken weg, wirkt sich das auf den Größen-Schalter aus: Wir können dann sehr schmale oder breite Elemente erzeugen. Eine Maus/Trackball-Bewegung nach oben oder unten bewirkt dann eine vertikale, eine Bewegung nach rechts oder links eine horizontale Größen-Änderung.

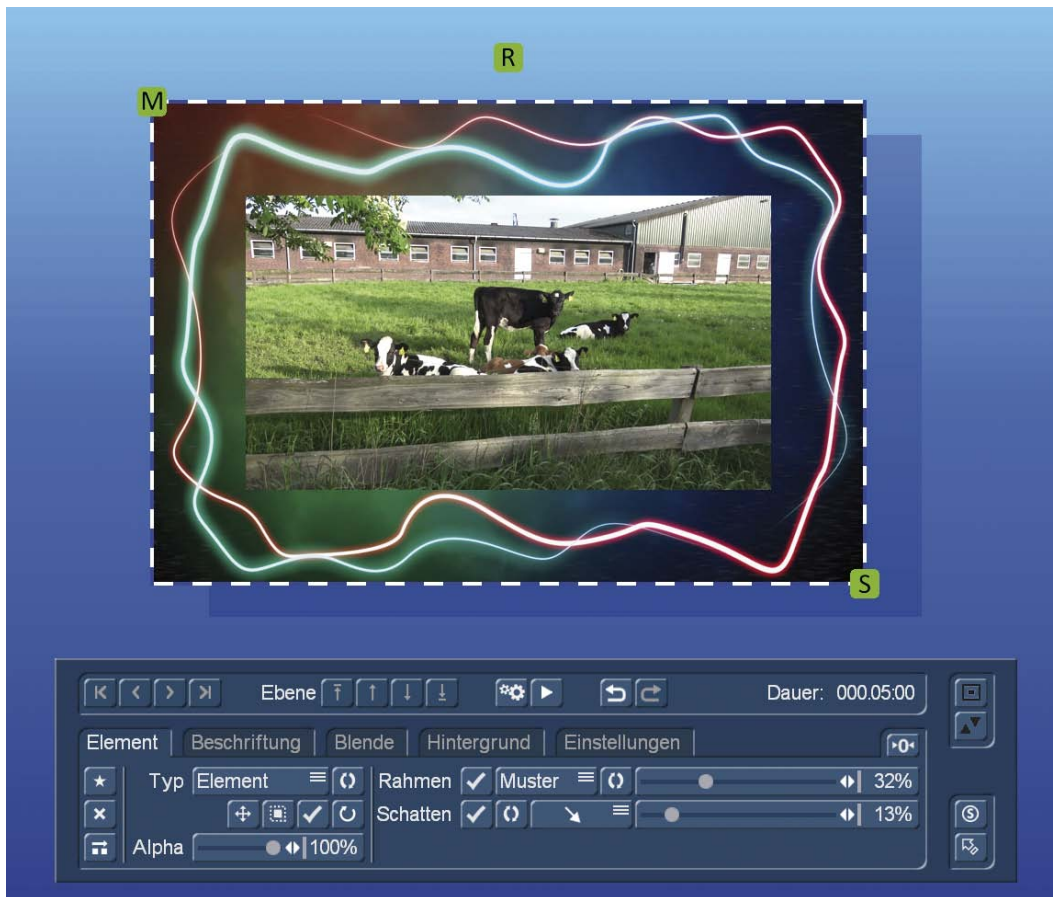
Wer sich „verspielt“ hat, kann durch Setzen des Proportions-Häkchens wieder die normalen Proportionen des Elementes herstellen.

Wer sich beim Drehen „verkurbelt“ hat, kann sich durch den „Drehung Element zurücksetzen“-Schalter **(15)** wieder ein gerades Element verschaffen.

Wenn es für die Dramaturgie der Collage erforderlich ist, lässt sich ein Element mit dem Alpha-Regler **(9)** bis zur kompletten Transparenz durchsichtig machen.

Ein Element kann, wenn gewünscht, einen Rahmen haben **(10)**, der aus einer Farbe oder einem Muster bestehen kann. Die Breite dieses Rahmens lässt sich mit dem Regler **(11)** zwischen 0 und 100 % einstellen.

Außerdem kann man dem Element einen Schatten angedeihen lassen **(12)**, die Richtung des Schattens definieren **(13)** und den Abstand des Schattens, ebenfalls zwischen 0 und 100 %, festlegen **(14)**. Der Doppelpfeil  ermöglicht beim Schatten nur die Wahl der Farbe und – im Farb-Einsteller – die Einstellung einer Transparenz für den Schatten.



Wir haben oben beispielhaft einen Rahmen aus der Arabesk-Hintergrund-Kollektion ausgewählt, ihn relativ breit eingestellt und die ganze Geschichte mit einem relativ transparenten Schatten versehen.

7.3 Die Collagen-Steuer-Elemente

Bevor wir die weiteren Reiter betrachten, sollten wir einen Blick auf die Einstell- und Steuerungs-Möglichkeiten bei der Gestaltung der Collage werfen.



Wir haben dazu vier Elemente erzeugt und sie halbwegs elegant auf dem Bildschirm positioniert. Mit der Erzeugung von mehr als einem Element werden die Steuerungs-Möglichkeiten aktiviert.



Wie auf dem Bild oben zu sehen, ist das gerade „aktive“ Element mit einer gestrichelten Linie gekennzeichnet. Möchte man ein anderes Element bearbeiten, kann man es direkt per Maus/Trackball anwählen. Alternativ – oder wenn die Auswahl wegen sich überlagernder Elemente schwierig ist – lassen sich die Auswahl-Schalter 16 bis 19 nutzen. **(16)** springt direkt auf das oberste, die **(17)** auf das unterste Element in dieser Collage.

Mit der **(18)** gelangt man in der Reihe der Elemente eine Position nach vorne, mit der **(19)** eine Position nach hinten.

In der Abteilung „Ebene“ kann man die Elemente in ihrer Reihenfolge vertauschen. **(20)** und **(21)** befördern ein Element ganz nach vorne/oben beziehungsweise ganz nach hinten/unten.

Das ist wichtig, wenn man, wie wir hier in unserem Beispiel, Elemente übereinander gelagert hat. Mit **(22)** schiebt man ein Element um eine Position nach oben, mit **(23)** um eine Position nach unten. Auf diese Weise lassen sich die Elemente ganz nach Geschmack und Bedarf anordnen.

Da eine Collage nicht unbedingt nur aus Standbildern besteht, sondern eine „Dauer“ oder „Länge“ hat, muss sie natürlich auch berechnet werden, bei Bedarf mit dem Schalter „berechnen“ **(24)**. Wer die Collage sehen möchte, drückt auf den „Play“-Schalter (25). Dann wird, wenn noch nichts berechnet wurde, eine Vorschau abgespielt, die die Collage „grob“ darstellt, um einen Überblick über die Gestaltung und die Effekte (beschreiben wir weiter unten) zu bekommen.

Wenn die Collage berechnet wurde, wird sie mit dem „Play“-Schalter in voller Pracht und Schönheit abgespielt.

Der Collagen-Editor hat die aus vielen anderen Programmen bekannte „UnDo“-„ReDo“-Funktion **(26)**, mit der man alle Aktionen rückgängig machen oder auch wiederherstellen kann. Quick-Photo 2 „merkt sich“ alle Änderungen, bis man den Collagen-Editor verlässt.

Wer eine Collage speichern möchte, macht das mit der „Speichern“-Taste **(27)**. Damit wird der aktuelle Stand genau so gespeichert, als würde man Quick-Photo 2 verlassen. Wer mitten in einer komplexen Arbeit schon einmal einen Stromausfall hatte, weiß so einen Schnell-Speicher-Knopf zu schätzen.

Verlassen kann man den Collagen-Editor mit dem bekannten „zurück“-Schalter **(28)**.

7.4 Der Reiter „Beschriftung“



Ebenfalls neu und anders gegenüber allen bisher auf den Casablanca-Systemen üblichen Foto-Programmen: Wir können unsere Collage mit Schriften verschönern.

Sei es als Überschrift, Beschriftung der einzelnen Collage-Elemente, oder um die Collage als Hintergrund für DVD- und Blu-ray-Menüs zu verwenden. Schriften können die Collage bereichern und abrunden.

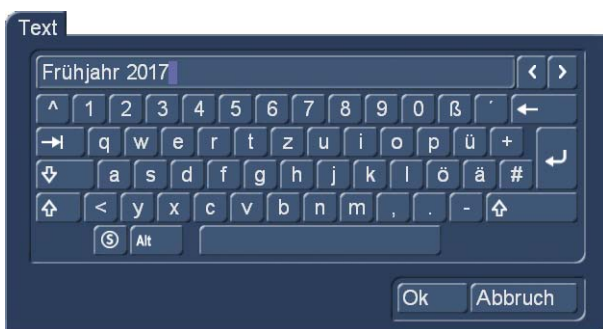


Ähnlich wie bei den Bild- oder Video-Elementen, gibt es auch bei den Schrift-Elementen einen Schalter zur Erstellung eines neuen Elementes **(1)**, einen zum Entfernen eines Elementes **(2)** und einen Schalter, um Elemente zu kopieren **(3)**.

Unter „Schrift“ **(4)** wählen wir uns aus dem Bogart-Schriften-Pool eine Schriftart aus, sie wird rechts neben der Auswahl namentlich angezeigt. Mit dem Größen-Regler **(5)** stellen wir die Schriftgröße ein. Bei 500 (Maximal-Wert) erhalten wir auch in 4K-Projekten bildfüllende Schriftgrößen.



Wie sinnvoll solche Riesen-Schriften sind, mag jeder selbst beurteilen, einen gewissen Reiz haben sie, gerade in Anbetracht der überall anwendbaren Transparenzen, schon.



Unter „Text“ **(6)** gelangen wir zur virtuellen Tastatur, wo wir nicht nur einen Text eingeben können/sollen/müssen, sondern über die Sonderzeichen-Taste unten links auch Zugriff auf sämtliche Sonderzeichen einer Schriftart haben.



Unter „Stil“ **(7)** erhalten wir den seit langem bekannten Stil-Requester, in dem wir für die Schrift eine Farbe oder ein Muster, einen farbigen einstellbaren Rahmen sowie einen Schatten mit Richtung, Ausprägung, Farbe und Unschärfe einstellen können. Kursiv, geglättet und mit 3D-Effekt versehen kann die Schrift auch noch werden, ein Archiv mit vorgefertigten Schrift-Stilen steht zur Verfügung und kann bei Bedarf, Lust und Laune auch mit eigenen Stil-Kreationen befüllt werden.

Mit „Beschriftung positionieren“ **(8)** und „Beschriftung drehen“ **(9)** können wir unsere Texte dann genau in Position bringen und auch in gedrehter Position auf den Hintergrund stellen. Die Drehung der Schrift lässt sich mit dem Reset-Schalter **(10)** auf 0 setzen.

Die Beschriftungen sind Elemente wie die zuvor behandelten Bilder und Videos auch, sie werden also in den „Element nach vorne“- und „Element nach hinten“-Reigen einbezogen, im Bild oben mit der riesigen „2017“ haben wir die Schrift über alles gepackt.

Nachdem wir jetzt Bilder und Texte positioniert haben, käme der Reiter-Reihenfolge nach eigentlich „Blende“ an die Reihe, wir ziehen des Arbeitsablaufes wegen aber zwei Abteilungen weiter nach rechts.

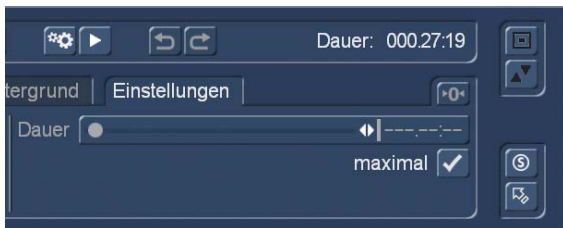
7.5 Der Reiter „Einstellungen“

An dieser Stelle der Arbeiten ist es Zeit, sich noch einmal Grundsätzliches klar zu machen, und dafür ist der Reiter „Einstellungen“ nötig.



Die Länge der Collage wird von der eingestellten Vorgabe-Länge im Quick-Photo 2-Hauptmenü vorbestimmt, lässt sich aber natürlich ändern. In unserem Beispiel-Fall sind es 5 Sekunden, die wir mit dem Regler **(14)** bis auf eine Maximal-Länge von 5 Minuten hochziehen können. Die Folge: Eine 5 Minuten lange Collage, auf der voraussichtlich nicht sehr viel passiert.

Wie wir diese eher träge Animation auflockern können, sehen wir gleich beim Reiter „Blende“, aber 5 Minuten sind vielleicht auch zuviel des Guten.



Unter anderem deshalb gibt es den Schalter „maximal“ **(15)**. Wird der aktiviert, wie hier rechts zu sehen, stellt Quick-Photo 2 die Dauer der Collage automatisch auf die Dauer der längsten in der Collage verwendeten Video-Sequenz ein, in unserem Beispiel 27 Sekunden und 19 Frames.

Wird die so eingestellte Collage berechnet, läuft diese Video-Sequenz einmal durch, kürzere Video-Sequenzen werden als Schleife wiederholt.



Da man die Collagen auch für Kamerafahrten nutzen kann (dazu in Kapitel 8 mehr), lässt sich die Ausgabe-Größe in Breite **(11)** und Höhe **(12)** hoch-skalieren, und zwar bis zum doppelten der Projekt-Auflösung

In unserem Übungs-Projekt können wir am Ende der Berechnung dann ein 8k-Video zur weiteren Verwendung nutzen.

Wer es nicht ganz so „dicke“ braucht, aber gerne später eine horizontale Kamerafahrt veranstalten möchte, deaktiviert den „Collage Seitenverhältnis bewahren“-Schalter **(13)** und lässt sich (Bild unten) eine sehr breite, aber eben nicht so hohe Datei erzeugen.

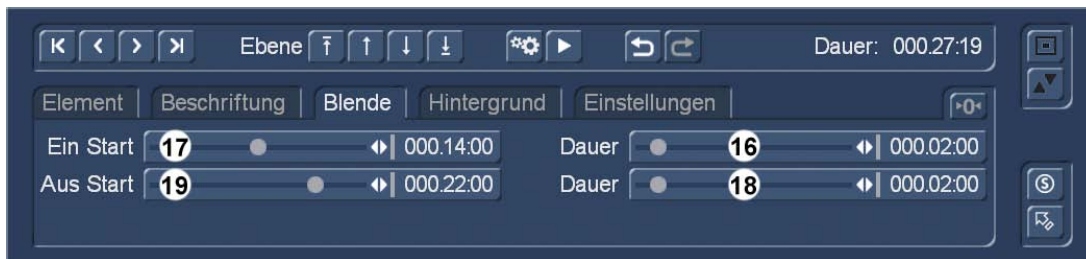


7.6 Der Reiter „Blende“

Mit dem Reiter „Blende“ wird der Quick-Photo 2-Collagen-Editor zum Animations-Programm, denn wir können sämtliche Elemente, also Fotos, Video-Sequenzen und Schriften zu definierten Zeitpunkten ein- und ausblenden.



Um bei unserem Beispiel zu bleiben, möchten wir gerne auf unserem Bildschirm mit Blau-Verlauf die vier Bilder bzw. Videos hintereinander einblenden und laufen lassen, dann die Schrift versetzt ein- und gemeinsam ausblenden, bevor die Bilder uns kurz hintereinander wieder verlassen und am Schluss wieder unser Bildschirm mit dem Verlauf übrig bleibt.



Nach Anwahl eines Elementes stellen wir, wenn wir es einblenden möchten, zunächst die Einblende-Dauer **(16)** ein.

Danach wählen wir unter „Ein Start“ **(17)** den Zeitpunkt aus, zu dem die Einblendung, deren Dauer wir eben festgelegt hatten, beginnen soll.

Wenn wir möchten, dass das Element auch wieder ausgeblendet werden soll, stellen wir danach die Ausblende-Dauer **(18)** ein und definieren anschließend über „Aus Start“ **(19)** den Beginn des Ausblende-Prozesses.

Die Stand-Zeit unseres Elementes ergibt sich dann aus dem Start der Einblendung + der Dauer der Einblendung bis zum Beginn der Ausblendung. In unserem Beispiel hier beginnt die Schrift „Landleben“ bei Sekunde 14.00 mit der Einblendung, ist bei Sekunde 16.00 voll eingeblendet, steht bis Sekunde 22.00 (also 6 Sekunden) und blendet dann bis Sekunde 24.00 aus.

Die einzelnen Einsteller orientieren sich, bzw. „enden“ am Ende der „Dauer“. Das machen sie automatisch. Sollte mir also – in unserem Beispiel – einfallen, die Dauer der Ausblendung hochzuziehen, wird sich bei einer Dauer von 5:19 Sekunden der Regler „Aus Start“ zu verschieben beginnen, weil uns bei einer weiteren Erhöhung der Blend-Zeit hinten etwas fehlt. Ziehe ich weiter hoch, schiebt Quick-Photo 2 automatisch den Start-Punkt der Ausblendung nach vorne.

Bitte also nicht „wild regeln“ und vor der Berechnung unserer animierten Collage mit der Vorschau-Funktion noch einmal kontrollieren, ob alle Blend-Aktionen so laufen wie geplant:



Wenn das so ist, kann man dank der großen Flexibilität mit der Quick-Photo 2-Collage-Funktion auch wunderschöne PiP-Animationen produzieren. Eine Bild- im-Bild-Software ist Quick-Photo 2 dank der Tatsache, dass wir auch für den Hintergrund einen Film nutzen können, ohnehin.



Zurück im Quick-Photo 2-Hauptmenü, kann man mit dem Schalter „Collage bearbeiten“ **(25)** jederzeit in die angewählte Collage zurückkehren und sie weiter bearbeiten.

8 Die Kamerafahrt

Eine weitere Funktion des Quick-Photo 2-Programmes ist die Erzeugung von Kamerafahrten **(26)** über Digital-Fotos, Video-Sequenzen oder auch über von uns selbst erzeugte, hochauflösende Collagen.

Als Einstiegs-Beispiel – und wahrscheinlich meistgenutzte Anwendung – wählen wir ein hochauflösendes Digital-Foto, über das wir eine Kamerafahrt „veranstalten“ wollen.

Gründe für solche Fahrten gibt es genug: Oftmals hat man die Video-Kamera nicht schnell genug parat, einen digitalen Foto-Apparat aber schon. Zweitens gibt es Orte (Kirchen, Museen, etc.), in denen Videokameras verboten sind, Fotoapparate aber nicht.

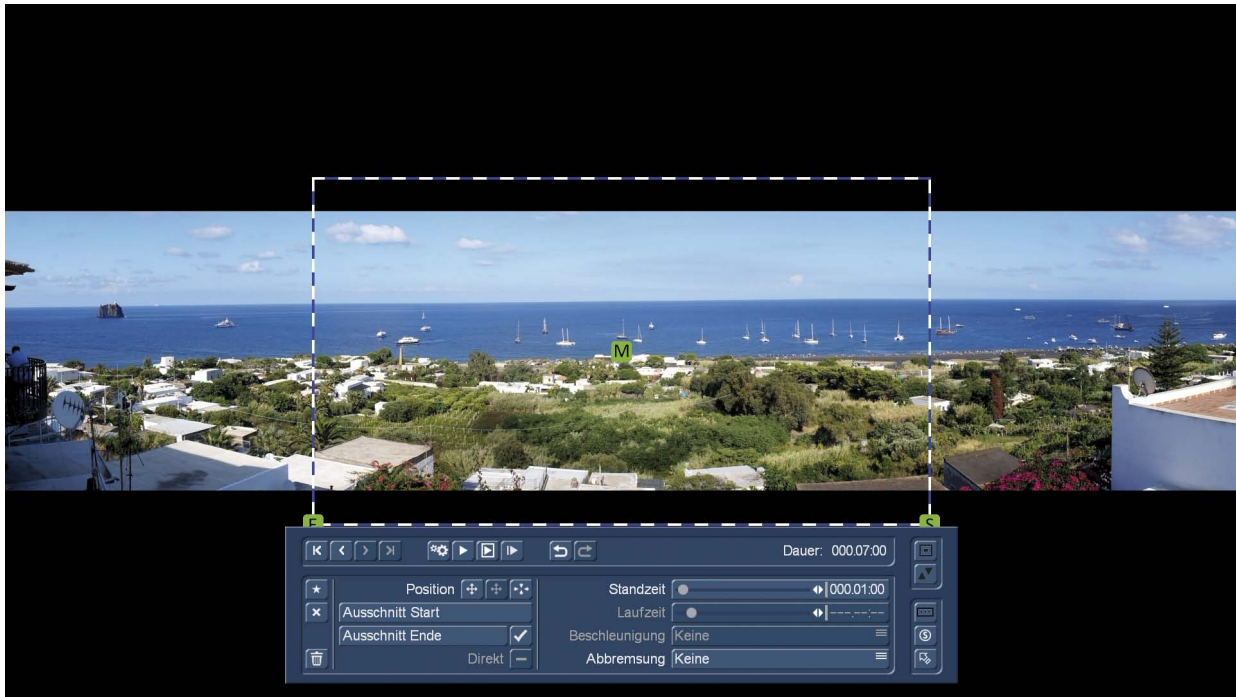
Ein Schwenk über ein Foto bringt zudem mehr Leben in den Film als das schlichte Zeigen eines Standbildes.

Ein weiterer Grund für den Foto-Schwenk: So sauber wie über ein Foto schwenkt man in der freien Natur, der Stadt oder auf hoher See einfach nicht. Selbst Profis benötigen in der Regel ein Stativ, um einen richtig schönen Schwenk zu „bauen“.

Aufgrund der heutzutage teilweise extrem hohen Auflösungen von Digitalfotos hat man meistens genug „Futter“, um Slalom-Fahrten auf Digitalfotos zu veranstalten. Und die dann auch noch ohne Qualitätsverlust in hochauflösenden Filmen und auf Blu-ray zu nutzen.

Aber Slalom fahren wollen wir nicht, sondern simpel und einfach schwenken, mit ein wenig Zoom vielleicht. Das Foto, das wir für diese Fahrt ausgewählt haben, ist allerdings ein etwas Spezielles. Diverse Digitalkameras haben seit einiger Zeit eine „Schwenk-Panorama“-Funktion, die es ermöglicht, sich bei gedrücktem Auslöser gleichmäßig zu drehen und dabei eine ganze Serie von hochauflösenden Digitalfotos zu machen, die die Kamera dann zu einem einzigen – eben sehr breiten – hochauflösenden Foto macht.

Davon abgesehen, dass man ein solches Foto in einem sehr breiten Rahmen an die Wand hängen kann, eignet es sich hervorragend für eine Kamerafahrt.

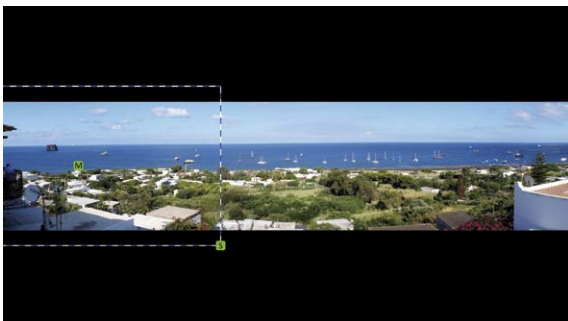


Um die Bild-Größe von 8.192 x 1.856 Bildpunkten zu nutzen und noch ein wenig „Fleisch“ zu haben, sind wir in ein Full-HD Projekt mit 1.920 x 1.080 Bildpunkten gewechselt und haben den Kamerapfad-Editor (26) betreten.

Hier sehen wir unser Foto (das breite) und darauf eine blau-weiße Markierung. Diese Markierung ist unser Start-Bildausschnitt für die geplante Kamera-Fahrt. Da wir ja schwenken wollten, sollten wir zunächst einmal festlegen, wo wir starten wollen und wie groß unser Start-Bildausschnitt sein soll.

8.1 Start der Fahrt

Das „wo“, also unseren Start-Punkt, können wir auf zwei Arten definieren: Entweder wir packen ganz intuitiv den grünen (M)ove-„Anfasser“ mit linkem Mausklick an. Dann verschwindet das Menü und wir sehen, siehe Bild unten links, nur noch unser Foto und die blau-weiße Markierung. Wenn wir die Maus bzw. den Trackball jetzt bewegen, bewegt sich der Rahmen mit und wir können ihn zunächst auf dem Bild positionieren. Dabei darf der Rahmen durchaus aus dem Bild geraten, der Mittelpunkt (unser „M“) muss aber sichtbar bleiben. Da wir uns um die Größe des Bildausschnittes gleich noch Gedanken machen, legen wir den Punkt erst einmal auf das weiße Haus am Meeres-Rand.



Die andere Möglichkeit, unseren Bild-Mittelpunkt zu verschieben ist der „Position“-Pfeil. Klickt man den an, verschwinden sämtliche Menüs und man sieht, „was der Bildausschnitt sieht“. Das Foto, siehe hier rechts oben, wird um einiges größer dargestellt und man kann sich mit der Bewegung des Mauszeigers seinen Bildausschnitt so „zurechtschieben“, dass man den Mittelpunkt ungefähr trifft. Wenn man einen exakten Punkt im Blick hat, der es werden soll, ist die erste Methode wegen des mittigen grünen „M“ präziser.



Nun sollten wir noch definieren, wie groß unser Bild-Ausschnitt beim Start der Fahrt sein soll. Schwarze Ränder wollen wir ja nicht unbedingt sehen und abgeschnitten soll unser Bild auch nicht werden. Dazu gibt es jetzt wieder zwei Möglichkeiten: Entweder wir packen intuitiv den grünen **(S)**art-„Anfasser“ mit der Maus an und verkleinern unseren Bildausschnitt so lange, bis wir in der Markierung keinen schwarzen Rand mehr haben und unsere Rand-Markierung auch nicht mehr abgeschnitten wird (Bild unten links).



Oder aber man wählt den Schalter „Ausschnitt Start“ an und landet wieder in der großen Übersicht, wo man durch Schieben der Maus nach rechts oder links ins Bild hinein- bzw. herauszoomt.

Nachdem wir auf diese Weise den Startpunkt und –ausschnitt unserer Fahrt festgelegt haben, erzeugen wir durch Anwahl des „Neuer Ankerpunkt“-Schalters den Endpunkt unserer Kamerafahrt.



An dieser Stelle müssen wir, bevor wir in detailliert in die Funktions- und Steuerschalter des Kamerafad-Editors einsteigen, ein paar Grundsätzlichkeiten und Begriffe erklären.

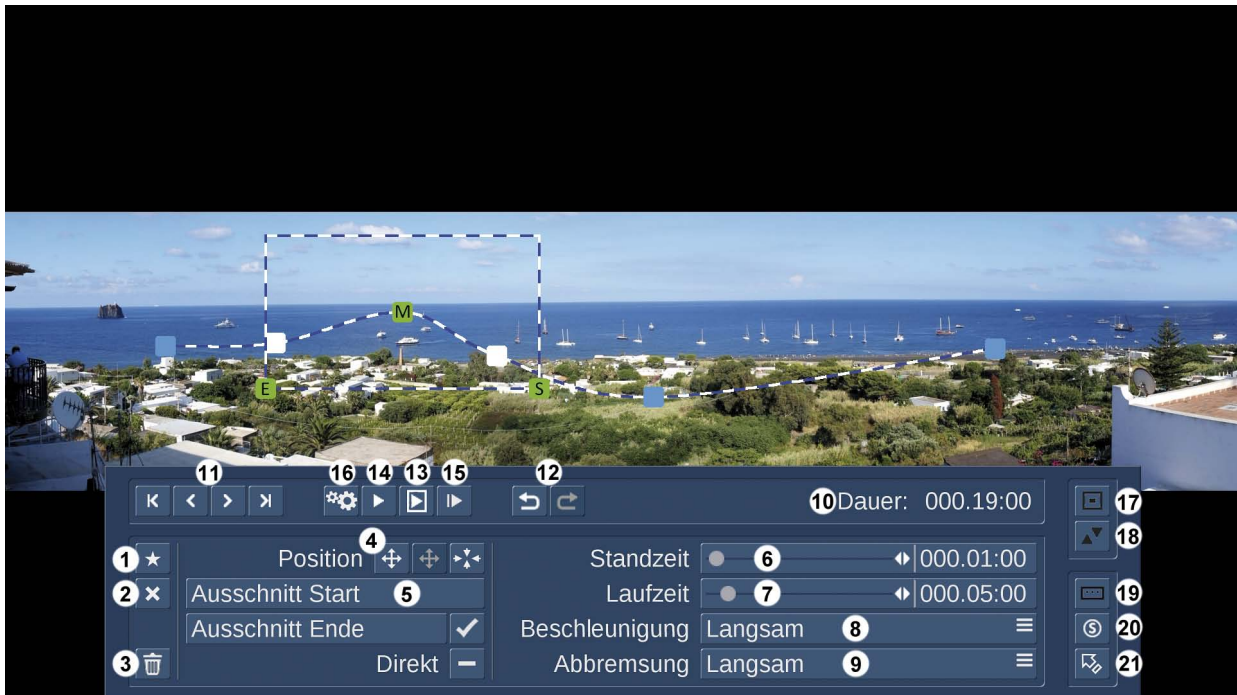
8.2 Grundsätze der Kamerafahrt

Eine Kamerafahrt besteht aus sogenannten Ankerpunkten und – bei Bedarf – auch Stützpunkten. Für jeden Ankerpunkt kann man grundsätzlich (haben wir eben schon gemacht) die Position und auch die Größe des Bildausschnittes festlegen. Des Weiteren lässt sich an jedem Ankerpunkt eine Standzeit definieren, wenn man das möchte. Und man kann an jedem Ankerpunkt bestimmen, ob die Kamera vor dem Ankerpunkt gar nicht, langsam, mittel oder schnell abbremst und nach Passage des Ankerpunktes gar nicht, langsam, mittel oder schnell beschleunigt. Wir können also mit den Ankerpunkten die einzelnen Stationen unserer Fahrt definieren und bestimmen, was die Kamera an diesen Stationen machen soll.

Für eine normale Kamerafahrt brauchen wir also mindestens zwei Ankerpunkte, einen für den Start und einen für das Ende. Es gibt eine spezielle Kamera-Fahrt (eigentlich keine Fahrt, sondern ein Zoom), die mit einem Ankerpunkt auskommt. Dazu später mehr.


Generell müssen Start- und Endpunkt einer Kamerafahrt ein Ankerpunkt sein. Zwischen diesen beiden Ankerpunkten kann man entweder weitere Ankerpunkte oder aber Stützpunkte setzen. Stützpunkte können nur in der Position verändert werden, die Größe des Bildausschnittes und eventuelle Beschleunigungen oder Abbremsungen sind bei Stützpunkten nicht möglich. Die Stützpunkte dienen also dazu, die Kamera in der Richtung zu steuern.

8.3 Die Einstellungen und Steuerung



Wir haben hier oben eine Kamerafahrt von links nach rechts über unser breites Foto erzeugt. Der aktive, also editierbare Ankerpunkt ist durch die Rand-Markierung und die drei grünen „Anfasser“ kenntlich, gerade nicht aktive Ankerpunkte werden blau dargestellt. Stützpunkte sind weiß.

Wie oben besprochen, erzeugen wir mit „Neuer Ankerpunkt“ **(1)** einen neuen Ankerpunkt, mit „Punkt entfernen“ **(2)** löschen wir einen Anker- oder Stützpunkt.

 **Hinweis:** Stützpunkte können nicht durch Aktionen im Menü erzeugt werden, sondern werden erstellt, indem man mit der Maus auf den Pfad klickt. Auch das Verschieben von Stützpunkten kann nur durch Anwahl des Punktes mit der Maus und anschließendes Verschieben bewerkstelligt werden.

Der „Mülleimer“ **(3)** löscht nach Nachfrage die komplette Kamerafahrt.

Die Bestimmung der Position eines Punktes **(4)** im Menü und die Definition des Start-Ausschnittes **(5)** haben wir ebenfalls schon beschrieben.

Wenn man einen Ankerpunkt angewählt hat, kann man mit dem Regler „Standzeit“ **(6)** festlegen, ob und ggfs. wie lange die Kamera an diesem Punkt stehen bleiben bzw. anhalten soll. Maximal ist hier eine Minute möglich.

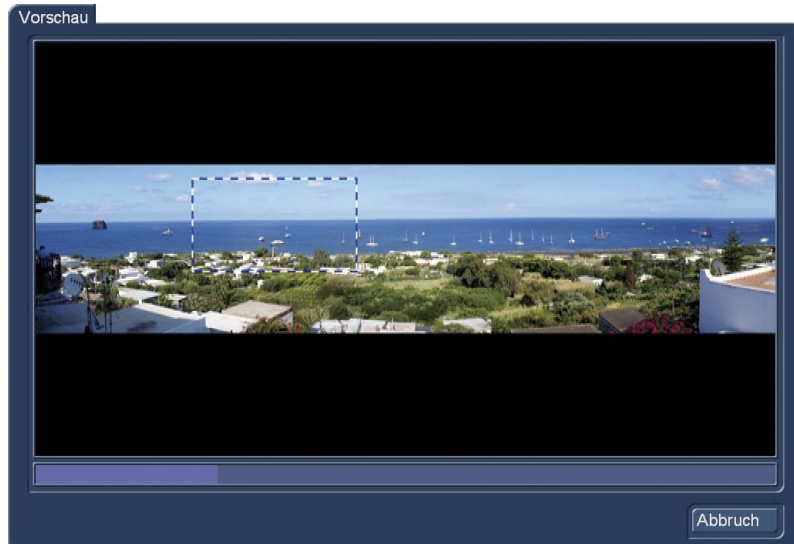
Mit der „Laufzeit“ **(7)** (maximal auch hier eine Minute) wird festgelegt, wie lange die Kamera vom aktiven Ankerpunkt bis zum nächsten Ankerpunkt unterwegs sein soll. Das kann man für jeden Ankerpunkt gesondert festlegen, mit jeder Veränderung bei den Stand- oder Laufzeiten ändert sich automatisch die „Dauer“ **(10)** der Kamerafahrt.

Wie weiter oben schon kurz erwähnt, lässt sich für jeden Ankerpunkt eine Beschleunigung (vom Ankerpunkt weg) **(8)** und eine Abbremsung (zum Ankerpunkt hin) **(9)** definieren, in den Stufen „gar nicht“, „langsam“, „mittel“ oder „schnell“. Da fährt die Kamera dann linear (bei „gar nicht“) oder bremst mehr oder minder elegant und langsam vor den Punkten ab bzw. beschleunigt vom Punkt weg.

Die Steuerschalter **(11)** dienen dazu, uns durch unsere Anker- und Stützpunkte zu navigieren. Die Schalter ganz links und ganz rechts dienen zum Sprung auf den Anfang bzw. das Ende der Kamerafahrt, die Pfeile in der Mitte bringen uns einen Punkt nach vorne bzw. nach hinten.

Die Funktion „UnDo / ReDo“ **(12)** gibt es bei den Kamerafahrten natürlich auch. Hier oben im Bild ist momentan nur „UnDo“ bedienbar, weil wir noch keine Aktion zurückgenommen haben. Sobald „UnDo“ das erste Mal betätigt wurde, können wir diese Aktion dann auch mit einem „ReDo“ zurücknehmen bzw. den alten Zustand wiederherstellen.

Die verschiedenen Vorschau-Modi beschreiben wir am besten nach der in der Praxis sinnvollen Reihenfolge:



Die „Vorschau mit Rahmen“ **(13)** zeigt uns unser Hintergrund-Bild, auf dem der von uns definierte Kamerapfad als Rahmen abläuft. Hier können wir sehen, ob die jeweiligen Anker- bzw. eventuell Haltepunkte richtig sitzen, ob das Timing gelungen ist und – zumindest in einem Fall wie unserem – ob wir mit dem Rahmen immer „hübsch im Bild geblieben sind“.

Diese Vorschau ist zur groben Übersicht und Orientierung wichtig, zeigt uns aber keine Details – der „Blick von Oben“ sozusagen.

Die „normale“ Vorschau **(14)** zeigt uns den Inhalt des Rahmens, ist also eine Vorschau wie gewohnt, mit leichtem Ruckeln bei Bewegungen muss man allerdings rechnen. Hier können wir genauer sehen, ob die Inhalte oder Ausschnitte, die wir zeigen wollten, auch wirklich „drin sind“.

Bei längeren Kamera-Fahrten (es sind aufgrund der maximalen Stand- und Laufzeiten ja mehrere Minuten möglich) ist es mitunter etwas nervig, sich die Vorschau immer von Beginn an ansehen zu müssen. Mit der „Vorschau ab aktuellem Ankerpunkt“ **(15)** wird eine Vorschau abgespielt, die bei angewähltem Ankerpunkt von dort aus losläuft, bei angewähltem Stützpunkt vom Ankerpunkt vor diesem Stützpunkt.

Wenn wir die Kamerafahrt gerne „in Schön“ hätten, sollten wir sie mit „Kamerapfad berechnen“ **(16)** berechnen lassen. Wenn das passiert ist - kann je nach Hintergrund, Größe und Einstellungen auch schon mal länger dauern – zeigen die beiden „großen“ Vorschau-Schalter uns die berechnete Fahrt in groß.

Auf der rechten Seite finden sich die gewohnten System-Schalter zum Verkleinern des Menüs **(17)** und zum Wechseln der Position **(18)**.

Unter „Kamerapfade Archiv“ **(19)** lassen sich Kamerapfade sichern, wieder einladen und auch löschen.

Den Schnell-Speicher-Schalter **(20)** hatten wir auf Seite 27 bei den Collagen schon erklärt, der „zurück“-Schalter **(21)** bringt uns wieder ins Quick-Photo 2-Hauptmenü.

8.4 Start- und End-Ausschnitt



Bisher haben wir von Kamerafahrten zwischen Ankerpunkten oder von Ankerpunkt zu Ankerpunkt gesprochen.

Es gibt aber auch eine Zoom-Kamerafahrt „innerhalb eines Ankerpunktes“, die vorhin schon kurz Erwähnung fand.

In unseren bisherigen Aktivitäten sind wir immer davon ausgegangen, dass Start- und End-Ausschnitt eines Ankerpunktes gleich sind (so ist auch die Vor-Einstellung). Und wir haben dem grünen „E“-Punkt bisher keine Beachtung geschenkt.

Das ändert sich jetzt: Mit dem grünen „E“-Punkt oder dem „Ausschnitt Ende“ **(22)** wählen wir (es zeigt sich, siehe Bild oben, ein zweiter blau-weißer Rahmen) den „End-Ausschnitt“ unseres Ankerpunktes aus.

In der Vorschau sehen wir, was passiert: Die Kamera „zoomt“ vom **(S)**tart-Rahmen zum **(E)**nd-Rahmen. Je nachdem, wer von beiden größer ist, wird das ein Zoom-In oder ein Zoom-Out. Falls wir mehr als einen Ankerpunkt gesetzt haben, beginnt nach dieser Zoom-Aktion unsere Kamerafahrt zum nächsten Ankerpunkt.

Bei der Festlegung unserer Start- und End-Ausschnitte sehen wir bei Benutzung der grünen „Anfasser“ immer das große Bild, auf dem die blau-weißen Rahmen angezeigt werden.

Wenn wir die Größe unserer Ausschnitte unter direkter Sicht auf das Bild wählen wollen, kommen wir mit „Ausschnitt Start“ **(5)** oder „Ausschnitt Ende“ **(22)** weiter, um die Position des Ausschnittes mit direkter Sicht auf das Resultat zu bestimmen, helfen uns die Schalter „Position mit Ausschnitt Start verändern“ **(4)** und „Position mit Ausschnitt Ende verändern“ **(23)**.

Die Dauer dieses Zooms wird unter „Standzeit“ **(6)** definiert.

Wer sich „verspielt“ hat oder die Zoom-Fahrt doch mit zwei Ankerpunkten lösen möchte, aktiviert den „gleicher Ausschnitt“-Schalter **(25)** und setzt damit Start- und End-Ausschnitt gleich.

Wer – ist auf solchen breiten Bildern wie unserem Beispiel hier wahrscheinlich nicht so sinnvoll, auf normalen Fotos schon – die Bildmitte sucht, zentriert den Ankerpunkt mit dem „Ankerpunkt zentrieren“-Schalter **(24)**.

Der Vorteil des Start-End-Zooms in einem Ankerpunkt: Er ist schnell produziert, Start- und End-Ausschnitt werden festgelegt, die Standzeit wird definiert und fertig.



Zwei Nachteile hat er aber: Den ersten können wir hier oben im Vergleich besichtigen: Links der Start-End-Zoom. Beide Rahmen haben – natürlich – ein und denselben Mittelpunkt, man kann also zentral auf den gemeinsamen Mittelpunkt hin oder vom Mittelpunkt weg zoomen.

Rechts (das ist hier mit den zwei Rahmen eine Collage, im Programm sieht man entweder den einen oder den anderen) die Zoom-Variante mit zwei Ankerpunkten. Hier ist es möglich, die beiden Ausschnitte völlig frei zu setzen. Wir können also in das Bild hinein und gleichzeitig auch noch ein Stück nach rechts zoomen. Ist einfach ein gutes Stück variabler.

Der zweite Nachteil: Der Start-End-Zoom in einem Ankerpunkt produziert lineare Fahrten. Wenn man hingegen mit zwei Ankerpunkten arbeitet und diese auch noch räumlich etwas verschiebt, kann/sollte man die oben angesprochenen Beschleunigungen der Kamera vom Ankerpunkt weg und auf den Ankerpunkt zu definieren. Das ist beim Start-End-Zoom nicht möglich.

Wenn man in einer großen Kamerafahrt mit diversen Ankerpunkten solche Start-End-Zooms einbaut und gleichzeitig Beschleunigungen und Abbremsungen nutzt, werden die Zuschauer die Ursache vielleicht nicht direkt benennen können, werden aber wahrscheinlich eine „Un-Harmonie“ bemerken. Da lohnt es dann eher, die Zooms auch mit Ankerpunkten zu bewerkstelligen, die größere Flexibilität bei der Ausschnitts-Definition spricht zusätzlich dafür.

8.5 Direkt und indirekt, linear und nicht-linear



Eben schon thematisiert, spielt die Linearität auch beim letzten noch zu besprechenden Punkt eine Rolle: Der „Direkt“-Schalter unter den Ausschnitts-Definitionen sorgt (siehe Bild oben rechts) dafür, dass die Ankerpunkte linear verbunden werden.

In der Voreinstellung produziert Quick-Photo 2 beim Setzen von mehr als zwei Ankerpunkten geschwungene Kamerafahrten, weil das einfach harmonischer wirkt. Das eckig-roboterhafte entspricht eben nicht den Bewegungen eines menschlichen Kameramenschen. Niemand ist bei einem Schwenk sofort auf einer definierten und über den ganzen Schwenk gehaltenen Geschwindigkeit und niemand schwenkt auf einer exakt waagerechten oder sonst völlig geraden Linie. Das klappt einfach nicht und sieht, wenn es gelingt, eben sehr mechanisch und wenig menschlich aus. Insofern ist der geschwungene Kamera-Weg im Bild oben links der „natürlichere“.

Die „Direkt“-Definition oben rechts kann aber durchaus ihre Berechtigung haben. Wenn wir enge Kurven „fliegen“, kann es durch den automatischen „Kamerapfad-Weichzeichner“ dazu kommen, dass Kurven „geflogen“ werden, die nicht unbedingt beabsichtigt waren.

Unten sehen wir links so ein Beispiel, in dem ein nicht beabsichtigter „Schwinger“ (roter Pfeil links) durch das Setzen der „Direkt“-Option gerade gebogen wird (roter Pfeil rechts).



Natürlichere Fahrten bekommen wir aber, wenn wir nicht direkt fahren und Beschleunigungen und Abbremsungen nutzen.

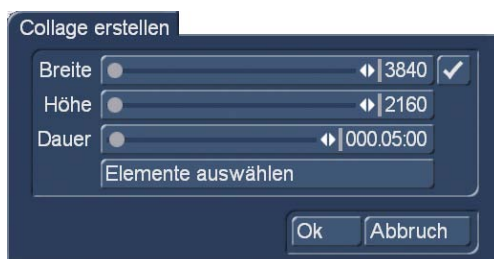
Wenn man nun noch bedenkt, dass man Kamerafahrten nicht nur auf Standbildern, sondern auf beliebigen „Elementen“, also auch auf selbst erstellten hoch auflösenden Collagen veranstalten kann, sind die Grenzen für Quick-Photo 2 im wahren positiven Sinn des Wortes ganz schön weit gesteckt.

9 Die Quick-Assistenten

Für einen schnellen Einstieg in die komplexeren Themen Collage und Kamerafahrt sorgen die Quick-Assistenten. Nach deren Anwahl haben wir die Wahl:



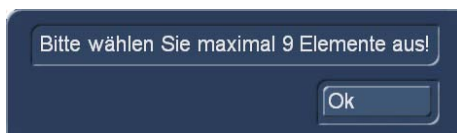
9.1 Collage erstellen



Nach Anwahl der Option „Collage erstellen“ legen wir zunächst fest, wie groß unsere Collage werden soll. Die doppelte Projekt-Größe ist hier das Limit, die Wahrung des Seitenverhältnisses kann durch Abwahl des Hakens oben rechts abgeschaltet werden.

Die Dauer der Collage wird hier ebenfalls festgelegt.

Über „Elemente auswählen“ gelangen wir in unsere Quick-Photo 2-Element-Sammlung, wo wir – es wird durch ein Häkchen angezeigt – beliebige Elemente auswählen können.



Aber Achtung, der Assistent soll uns ja ein wenig unter die Arme greifen. Und da sollten wir die Collage nicht gleich überladen. 9 Elemente müssen für `s erste reichen.

Nach Auswahl dieser Elemente öffnet sich dann...



...die Collagen-Oberfläche, wo wir ab jetzt eigenständig weiter werkeln dürfen. Bei den vielen Möglichkeiten, die der Collagen-Editor bietet, wäre ein Assistent hier auch überfordert.

9.2 Kamerafahrten



Der Kamerafahrt-Assistent ermöglicht uns, größere Mengen von Elementen „in einem Rutsch“ mit Kamerafahrten zu belegen. Was der Schalter „Vorlage“ (Seite 19) mit einzelnen Elementen bewirkt, macht der Kamerafahrt-Assistent mit sämtlichen Elementen.

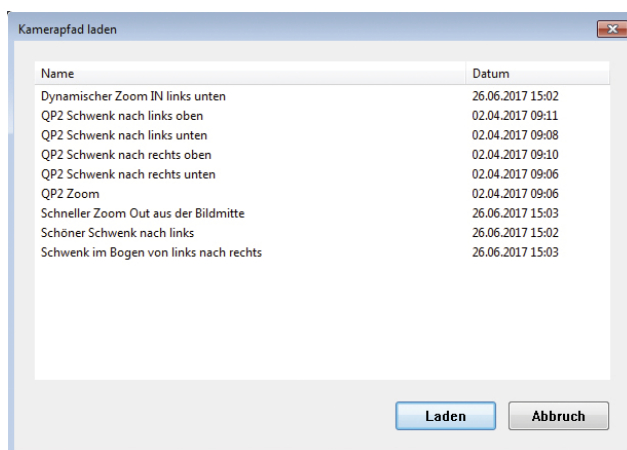
Bevor wir massenhaft Kamerafahrten über die gesamte Quick-Photo 2-Ablage verstreuen, können wir noch zwei Prämissen einstellen:

Ein Häkchen bei „Alle Kamerafahrten entfernen“ tut eben dieses und löscht alle Fahrten, die wir in unserem Quick-Photo 2-Projekt gesetzt hatten, um Platz zu machen für die Fahrten, die wir jetzt gleich definieren wollen.

Ein Häkchen bei „Kamerafahrten ersetzen“ gibt auch die schon definierten Kamerafahrten in unserer Quick-Photo 2-Ablage zum Überschreiben frei.

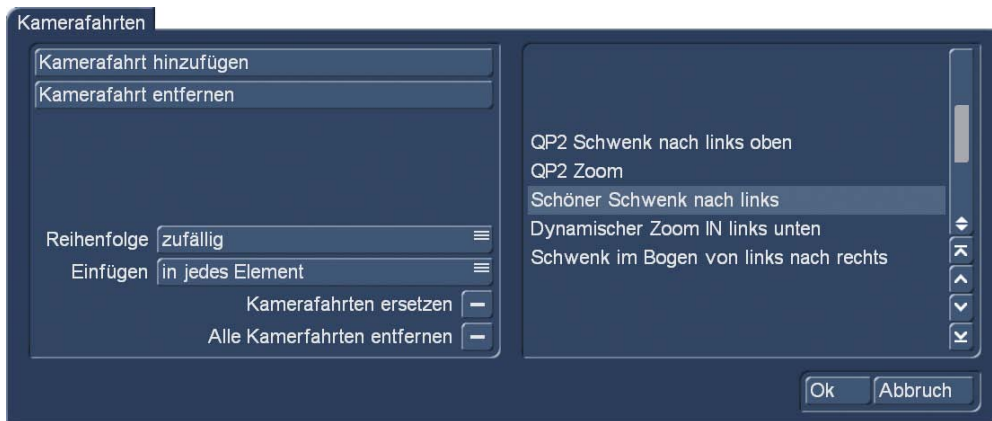
Ohne gesetzte Häkchen produziert der Assistent Kamerafahrten nur auf den Elementen, auf denen sich noch keine Kamera-Fahrt befindet.

Unter „Kamerafahrt hinzufügen“ rufen wir das Kamerafahrt-Archiv auf, in dem neben den 5 mitgelieferten sanften Schwenks und einem Zoom auch alle Kamerafahrten auftauchen, die wir eventuell selbst erstellt und gespeichert haben.



Aus diesem Pool können wir jetzt alle Fahrten aussuchen, die uns gefallen und die in unserer Foto-Show (bei dem Thema sind wir ja hier) Anwendung finden sollen.

Die Pfade müssen hintereinander geladen werden, eine Mehrfach-Anwahl ist hier nicht möglich.



Wenn die gewünschten Pfade geladen sind, können wir links noch die „Reihenfolge“ festlegen, hier haben wir die Auswahl zwischen „sortiert“ und „zufällig“.

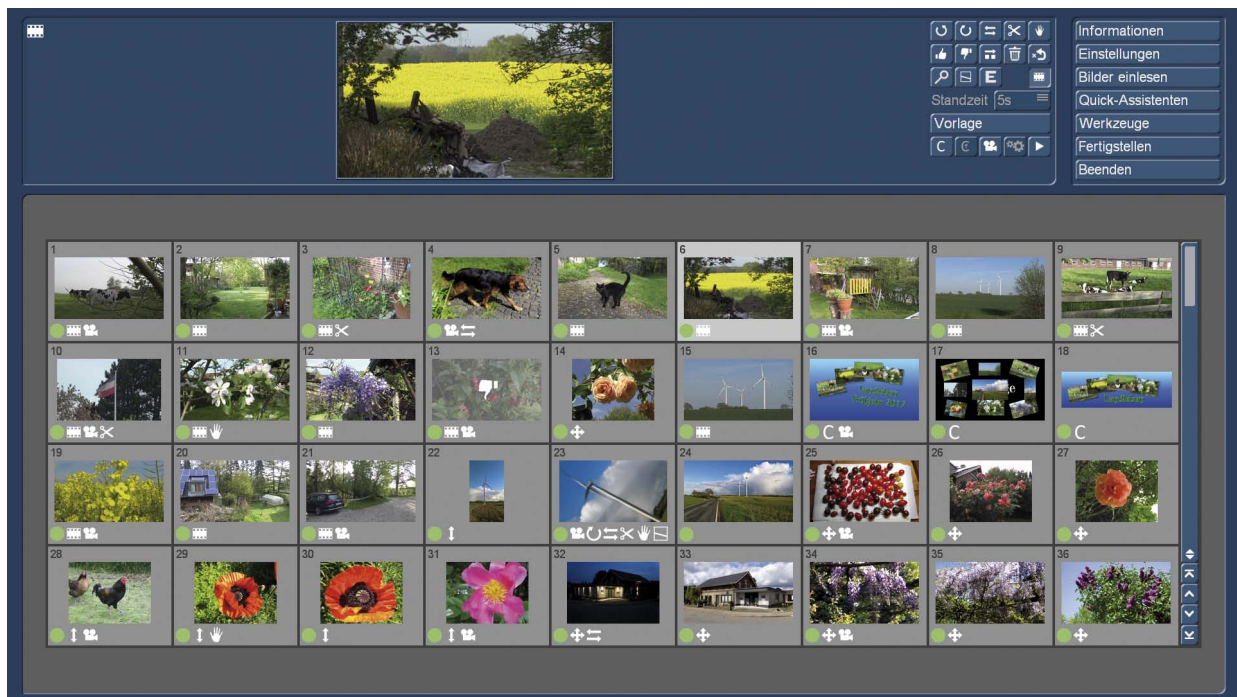
Dann lässt sich hier noch definieren, ob ein Kamerapfad in jedes, jedes zweite, dritte, vierte oder fünfte Element eingefügt werden soll.

Danach geht es auf „Ok“ los, kurze Zeit später sieht man das Resultat.



Der Assistent hat uns hier, relativ „gnadenlos“, jedes zweite Element (war so eingestellt) mit einer Kamerafahrt belegt, ohne Rücksicht auf aussortierte Bilder, Collagen, Filme etc., bei denen leichte Schwenks vielleicht gar keinen Sinn machen.

Aber der Assistent wird normalerweise auch nicht auf so ein buntes Sammelsurium von Elementen losgelassen, sondern wahrscheinlich meist auf eine Foto-Sammlung, die dank seiner Hilfe schnell mit ein wenig Bewegung belebt werden soll, ohne dass man jedes einzelne Foto separat anwählt.



Nach der Berechnung aller Elemente sollte die Ampel dann „auf Grün“ stehen und unsere Elemente sind klar zum Export in Storyboard oder die Szenen-Ablage unseres aktuellen Projektes.

10 Schlusswort, eventuell vorläufiges

Im Quick-Photo 1 Handbuch haben wir im Februar 2015 gar kein Schlusswort geschrieben, schon gar kein vorläufiges...

Dabei hätte es – rückblickend – Anlass genug gegeben, denn nach Erscheinen der ersten Quick-Photo-Version kamen so viele Anfragen, so viele „Ihr müsstet doch’s“, „Es wäre toll, wenn’s und „Da fehlt doch noch’s, dass die Software Quick-Photo 2, die Sie sicherlich jetzt gerade auf Ihrem Casablanca vor sich haben, lange (über)fällig war.

Aber es braucht halt immer eine Weile, bis alle Ideen gesammelt sind, ein schlüssiges Konzept steht und unsere braven Programmierer die nötigen Zeit-Fenster öffnen können.

Dann muss das ganze Werk gebaut werden, erste interne Tests und der weitere Schliff am Programm folgen. Oft werden dann noch einige Dinge umgestoßen, weil sie sich doch nicht so anfühlen oder steuern lassen wie es das Konzept dachte. Dann geht das Programm irgendwann in den Beta-Test und wir holen uns die Meinung und teilweise auch Kritik einer größeren Menge von engagierten Kunden ein. Und schleifen weiter...

Zu guter Letzt setzt sich dann noch jemand an das – fast fertige – Werk und müht sich, ein für alle Menschen und möglichst auch alle Programm-Anforderungen verständliches Handbuch zu schreiben...

...und gibt im Schlusswort der Hoffnung Ausdruck, dass wir der geeigneten Casablanca-Nutzer- und Fan-Gemeinde mit Quick-Photo 2 ein Foto-Bearbeitungs-Programm an die Hand geben können, das nicht mehr viele Wünsche offen lässt.

Und wenn es doch noch Wünsche geben sollte, wir an den realen Anforderungen vorbei-konzeptio-niert, -programmiert oder -geschrieben haben sollten, lassen Sie es uns bitte wissen, damit wir es mit der nächsten Version ein gutes Stück besser machen.

Jetzt aber erst einmal viel Spass und Freude bei der Bearbeitung Ihrer zahlreichen Digital-Fotos, Colla-gen und Kamerafahrten mit Quick-Photo 2!

