

Inhalt

Mit Sound Script können Sie unter Verwendung von Animationen, die in Autodesk Animator®, 3-D Studio® und Animator Pro® erstellt wurden, auf einfache Weise Multimedia-Präsentationen gestalten. Darüber hinaus können Sie Ihre Präsentationen mit Bitmap-Grafiken, Digital-Audio und CD-Audio-Elementen bereichern.

Die Hilfefunktion enthält Beschreibungen zu den folgenden Verfahren ...

[Erstellen einer neuen Präsentation](#)

[Abspielen einer Präsentation](#)

[Einfügen einer neuen Szene](#)

[Löschen einer Szene](#)

[Ansteuern der Szenen einer Präsentation](#)

[Hinzufügen von Bitmap-Grafiken](#)

[Hinzufügen von Digital-Audio](#)

[Hinzufügen von MIDI-Musik](#)

[Hinzufügen von Animationsgrafiken](#)

[Hinzufügen von CD-Audio](#)

[Zeichen für den Anfang der nächsten Szene](#)

Bildschirmbereiche und Befehle

[Transport-Tasten](#)

[Schleifen-Taste](#)

[Vollbild-Taste](#)

[Der Arbeitsbereich](#)

[Datei-Menü](#)

[Bearbeiten-Menü](#)

[Hilfe-Menü](#)

Für Informationen zum Hilfesystem F1 drücken.

Erstellen einer neuen Präsentation

Zum Erstellen einer Präsentation werden Szenen in den Arbeitsbereich eingesetzt und diese mit Medien-Ereignissen wie Animationen und Sound gefüllt. Die Szenenfolge wird durch Stichwörter gesteuert, die jede einzelne Szene einleiten.

Zum Erstellen einer Präsentation:

1. Wählen Sie den Befehl Szene einfügen aus dem Bearbeiten-Menü. Dadurch wird eine leere Zeile in den Arbeitsbereich eingefügt.
2. Um der Präsentation Medien-Ereignisse hinzuzufügen, doppelklicken Sie in der entsprechenden Spalte. Zum Einfügen einer MIDI-Datei doppelklicken Sie in der Szene in der Spalte für MIDI. Dies blendet ein Dialogfeld ein, in dem Sie den Namen der Datei eingeben können, die in der Szene abgespielt werden soll. Jede Medienart hat bestimmte Parameter wie beispielsweise Verzögerung und Schleife, die für jede Szene eingestellt werden können.
3. Da Sound Script zur gleichen Zeit mehr als nur eine Medienart abspielen kann, haben Sie die Möglichkeit, einer Szene verschiedene Medien-Ereignisse zuzuweisen. So können Sie eine Animation vorführen, einen Digital-Audio -Kommentar dazu abspielen und im Hintergrund MIDI- oder CD- Musik ertönen lassen.
4. Fahren Sie mit dem Erstellen Ihrer Präsentation fort, indem Sie weitere Szenen einfügen und diese durch Medien-Ereignisse beleben. Dabei müssen Sie für jede Szene das Zeichen wählen. Doppelklicken Sie in der Spalte, um das Medium auszuwählen, das als Zeichen für die nächste Szene dienen soll.
5. Zum Abspielen der Präsentation drücken Sie bei den Transport Tasten- Spielen oder auf der Tastatur die Leertaste.

Zeichen

Die Medienart, die fertig gespielt werden muß, ehe die nächste Szene einsetzen kann.

Einfügen einer neuen Szene

Zum Einfügen einer neuen Szene in eine Präsentation gibt es drei Vorgehensweisen:

1. Szene einfügen aus dem Bearbeiten-Menü wählen.
2. Einfg-Taste auf der PC-Tastatur drücken.
3. Auf die letzte Zeile mit der Beschriftung <Ende> doppelklicken.

Löschen einer Szene

Markieren Sie die zu löschende Szene und drücken Sie die Entf-Taste, oder wählen Sie Szene löschen aus dem Bearbeiten-Menü.

Hinzufügen von Animationsgrafiken

Mit Media Pro können Sie Ihren Präsentationen Animationen hinzufügen, die mit Autodesk Animator®, 3-D Studio® und Animator Pro® (.FLC, .FLI) erstellt wurden.

1. Einfügen einer neuen Szene.
2. Doppelklicken Sie in der Szene unter der Grafikspalte, um das Grafik-Ereignis-Fenster einzublenden.
3. Geben Sie den Dateinamen und den Pfad der gewünschten Animation ein oder klicken Sie die Schaltfläche Blättern, um nach einer geeigneten Datei zu suchen.
4. Stellen Sie den Parameter Verzögerung ein.
5. Stellen Sie die übrigen Animationsparameter ein.
6. Klicken Sie OK, um die Animationsdatei zu akzeptieren. Das Ereignis-Fenster schließt sich, und in der Grafikspalte der Szene werden der entsprechende Dateiname und die dazugehörigen Parameterinformationen angezeigt.

Schleife

Bestimmt, wie oft das Medienobjekt in der betreffenden Szene wiederholt werden soll. Diese Einstellung ist nicht zu verwechseln mit der Schleifen-Taste, welche die gesamte Präsentation betrifft.

Verzögerung

Gemeint ist die Zeit, die in der Szene verstreicht, bevor ein bestimmtes Ereignis gespielt wird. Diese Einstellung ist vor allem zur Synchronisation der verschiedenen Medienobjekte innerhalb einer Szene nützlich.

Hinzufügen von Bitmap-Grafiken

Sound Script unterstützt Bitmap-Grafikdateien mit der Erweiterung .BMP und kann sowohl 16- als auch 256-Farben-Dateien anzeigen. Die meisten Zeichenpakete unterstützen dieses Grafikformat, darunter auch Paintbrush, welches zusammen mit Windows geliefert wird.

Zum Hinzufügen einer .BMP-Datei

1. Einfügen einer neuen Szene.
2. Doppelklicken Sie in der Szene unterhalb der Grafikspalte, um das Grafik-Ereignis-Fenster einzublenden.
3. Geben Sie den Dateinamen und den Pfad der gewünschten Bitmap-Datei ein oder klicken Sie die Schaltfläche Blättern, um nach einer geeigneten Datei zu suchen.
4. Stellen Sie den Parameter Verzögerung ein.
5. Stellen Sie die übrigen Animationsparameter ein.
6. Klicken Sie OK, um die Bitmap-Datei zu übernehmen. Dadurch schließt sich das Ereignis-Fenster, und in der Grafikspalte der Szene werden nun der Dateiname und die dazugehörigen Parameterinformationen angezeigt.

Hinzufügen von CD-Audio

1. Einfügen einer neuen Szene.
2. Doppelklicken Sie in der Szene unterhalb der CD- Audio-Spalte zum Einblenden des CD-Ereignis-Fensters.
3. Wählen Sie die CD-Titelnummer, die Start- und die Schlußzeit sowie die Verzögerung .
4. Klicken Sie OK, um den CD-Titel zu übernehmen. Das Ereignis-Fenster schließt sich, und in der CD-Audio-Spalte der Szene werden die Parameterinformationen angezeigt.

Hinzufügen von MIDI-Musik

1. Einfügen einer neuen Szene.
2. Doppelklicken Sie in der Szene unterhalb der MIDI-Spalte, um das MIDI-Ereignis-Fenster einzublenden.
3. Geben Sie den Dateinamen und den Pfad der gewünschten MIDI-Datei ein oder klicken Sie die Schaltfläche Blättern, um nach einer Datei zu suchen.
4. Legen Sie die Parameter Verzögerung und Schleife fest.
6. Klicken Sie OK, um die MIDI-Datei zu übernehmen. Dadurch schließt sich das Fenster, und in der CD-Audio-Spalte der Szene werden die Parameterinformationen angezeigt.

Hinzufügen von Digital-Audio

1. Einfügen einer neuen Szene.
2. Doppelklicken Sie in der Szene unterhalb der Digital-Audio-Spalte, um das Digital-Audio-Ereignis-Fenster zu öffnen.
3. Geben Sie den Dateinamen und den Pfad der gewünschten Digital-Audio- (.WAV)-Datei ein oder klicken Sie Blättern, um nach einer solchen Datei zu suchen.
4. Stellen Sie die Parameter für Verzögerung und Schleife ein.
6. Klicken Sie OK, um die Datei zu übernehmen. Dadurch schließt sich das Ereignis-Fenster, und in der Digital-Audio-Spalte der Szene werden die Parameterinformationen angezeigt.

Abspielen einer Präsentation

Zum Abspielen einer Präsentation drücken Sie die Leertaste oder die Taste Spielen bei den Transport Tasten.- Die Präsentation spult automatisch an den Anfang zurück, sobald entweder Stop gedrückt wird oder das Skript am <Ende> anlangt.

Ansteuern der Szenen einer Präsentation

Zum Ansteuern der einzelnen Szenen gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Anklicken der gewünschten Szene mit der Maus
2. Benutzen der Auf- und Abwärtspfeiltasten (Cursortasten)
3. Verwendung der Transporttasten Nächste und Vorherige

Transporttasten

Die Transporttasten steuern die Wiedergabe der Präsentation und erfüllen eine ähnliche Funktion wie die entsprechenden Tasten eines Kassettengeräts. Von links nach rechts sind dies:



Zurück zur vorherigen Szene



Stop



Spielen



Pause



Zur nächsten Szene

Schleifentaste

Wenn die Schleifentaste aktiviert ist, beginnt die Präsentation nach Erreichen des Endes automatisch wieder von vorn.

Vollbildtaste

Wenn die Vollbildtaste aktiviert ist, wird die Präsentation im Modus Vollbild abgespielt. Um die Präsentation anzuhalten und zu Windows zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste.

Datei-Menü

Neu Öffnet eine neue Präsentation.

Öffnen Öffnet eine bestehende Präsentationsdatei.

Speichern Speichert die Änderungen an der aktuellen Präsentation. Dabei bleibt das Dokument weiterhin geöffnet, so daß Sie daran weiterarbeiten können.

Speichern unter Speichert die aktuelle Präsentation zum ersten Mal oder unter einem neuen Namen (bzw. an einen anderen Ort).

Beenden Schließt die in Bearbeitung befindliche Präsentation und beendet Sound Script. Vor dem Beenden haben Sie die Gelegenheit, die Datei zu speichern.

(Zuletzt geöffnete Dateien) Eine Liste der letzten vier Dateien, an denen Sie gearbeitet haben. Mit Hilfe dieser Liste können Sie diese vier Dateien ganz schnell wieder öffnen.

Bearbeiten-Menü

Szene einfügen Fügt an der aktuellen Cursorposition eine neue, leere Szene ein.

Szene löschen Löscht die markierte Szene.

Hilfe-Menü

Inhalt Inhaltsverzeichnis der im Hilfesystem behandelten Themen.

Info... Blendet das Informationsfeld zum Programm mit Angaben zum Datum und zur Version ein.

Arbeitsbereich

Die große weiße Fläche innerhalb des Programms, welche zur Erstellung der Präsentation dient.

Medienart

Medienarten sind Animation, Bitmap-Grafik, MIDI, Digital-Audio und CD.

Szene

Horizontale Reihen (Zeilen) im Arbeitsbereich, die zum Einfügen der verschiedenen Medienereignisse dienen.

Animationsparameter

Schleife:

Anzahl der Wiederholungen einer Animation von Anfang bis Ende.

Geschwindigkeit:

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Animation abgespielt wird. Standardmäßig wird die Geschwindigkeit benutzt, mit der die Animation komponiert wurde.

In Speicher laden:

Bewirkt, daß die gesamte Animation beim Öffnen in den Speicher geladen wird. Dies kann eine Weile dauern, doch dafür spielt die Animation schneller, wenn sie einmal geladen ist.

Farbzyklus:

Steuert die Paletten-Animation unter Windows. Wenn aktiviert, werden die Farben beim Ändern für den Farbzyklus reserviert.

Alle Farben:

Steuert die Paletten-Animation unter Windows. Wenn aktiviert, werden die Farben beim Laden der Animation für den Farbzyklus reserviert.

Zeichen für den Anfang der nächsten Szene

Der Ablauf der Präsentation von Szene zu Szene wird über sogenannte Zeichen gesteuert. Das Zeichen wird durch die Medienart gesetzt, die zu Ende gespielt werden muß, bevor die nächste Szene einsetzen kann. Diese Funktion ist sehr praktisch, um Grafiken und Sound miteinander abzustimmen (Synchronisation).

Stellen Sie sich vor, Sie möchten ein animiertes Logo, beispielsweise Ihren Firmennamen darstellen, der sich am Sternenhimmel dreht, und dazu einen Kommentar (.WAV-Datei) abspielen. Dabei wollen Sie sicherstellen, daß das Logo sich so lange dreht, bis der Kommentar zu Ende gesprochen ist, und daß erst danach die folgende Szene einsetzt. In diesem Fall wäre es ratsam, das Zeichen auf .WAV zu setzen. Auf diese Weise wird dafür gesorgt, daß das Sound Script das Ende der .WAV-Datei abwartet, ehe es zur nächsten Szene weiterschaltet.

Zum Bestimmen des Zeichens:

1. Doppelklicken Sie unter der Zeichenspalte der Szene, für die ein Zeichen gesetzt werden soll.
2. Wählen Sie das Zeichen (Medienart).
3. Wenn das Sound Script zu einer neuen Szene schaltet, spielen Medien, die noch am Spielen sind, in der nächsten Szene weiter. Auf Wunsch können Sie dies verhindern, indem Sie die Wiedergabe im Bereich Stop/Weiter des Zeichenauswahl-Fensters abschalten.

Medienereignisse, die beim Übergang zur nächsten Szene abgeschaltet werden sollen, müssen im Bereich Stop/Weiter markiert werden.

