

PicturesToExe Deluxe

Versie 6.5

Handleiding

Door Luc Moreels

Minimum systeemvereisten:

PC met CPU 1.4 GHz; 384 mB systeemgeheugen; videokaart met 128 mB videogeheugen
Windows XP, Win 7; Win Vista, Win 2000; directX 9 of hoger.
DVD brander voor DVD videodiscs.

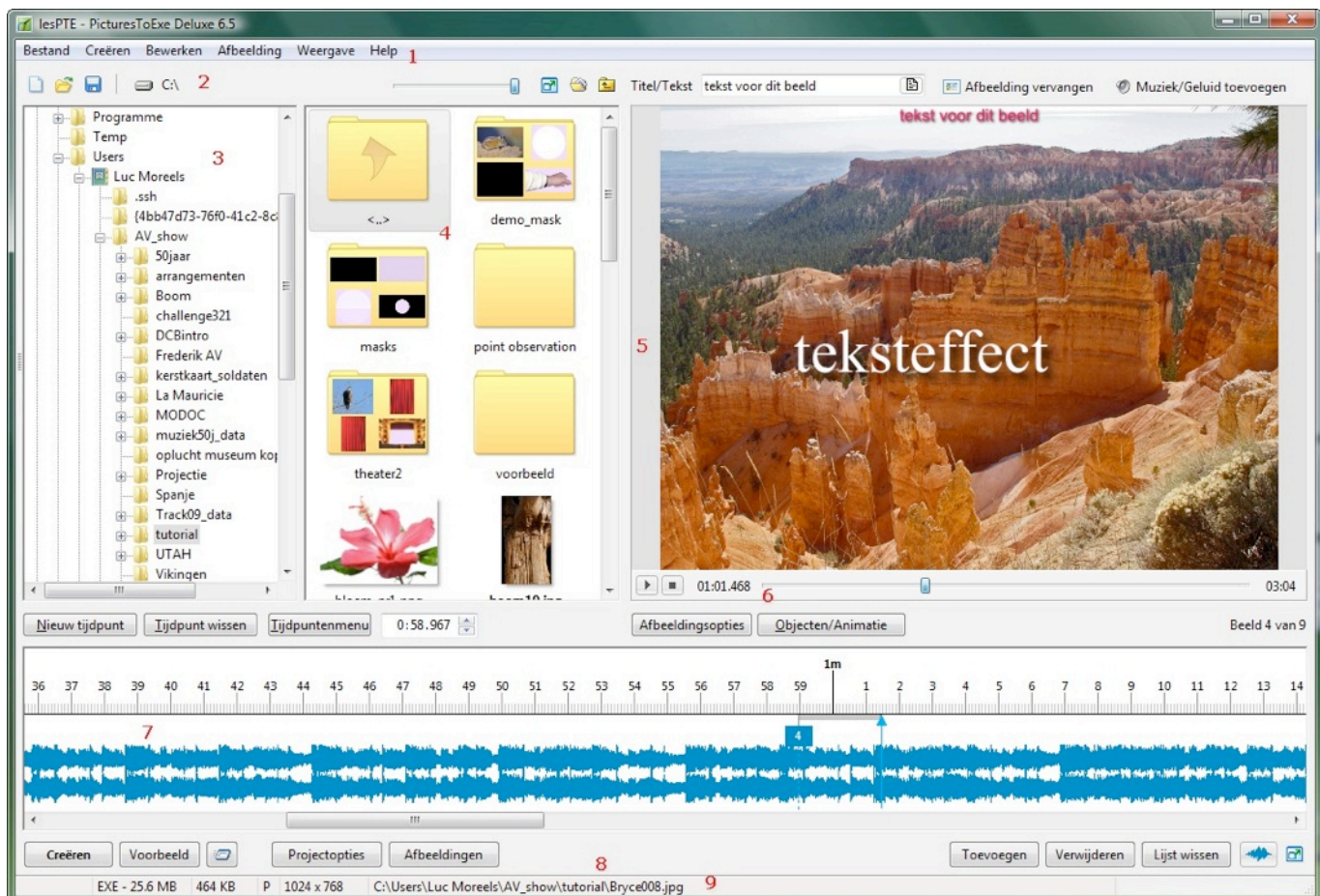
Voor weergave op MAC: MAC computer met Intel processor; MAC OS X v10.4 of hoger.
512 ram en 128 mB videogeheugen.

De handleiding is gemaakt op PTE versie 6.5.2.

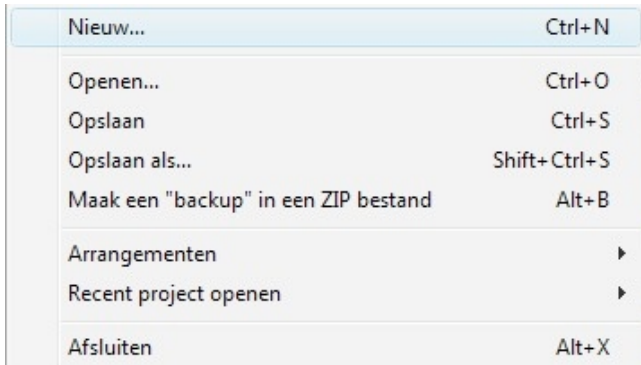
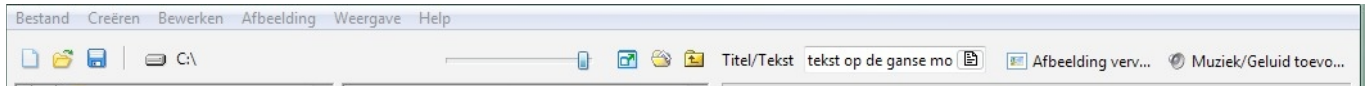
Gezien de constante evolutie van het programma is het mogelijk dat er wijzigingen zijn die nog niet in deze tekst opgenomen zijn.

Het hoofdscherm.	4
<i>Hoofdmenu</i>	5
<i>Create menu</i>	6
<i>Menu Bewerken</i>	6
<i>Menu “Afbeelding”</i>	7
De structuurboom van uw bestanden.	9
Afbeeldingsopties	13
Het Objecten/Animatiescherm	15
<i>Hoe maak ik een Pan effect?</i>	24
<i>Hoe maak ik een zoomeffect?</i>	26
<i>Hoe maak je een draaibeweging</i>	27
<i>Hoe werken met het maskereffect.</i>	31
<i>Projectopties</i>	32
<i>Geavanceerd</i>	34
<i>Muziek/Geluid</i>	35
<i>Titel/Tekst</i>	37
<i>Beeldscherm</i>	38
<i>Effecten</i>	39
<i>Een lijst van alle effecten.</i>	40
<i>Koppelen/Info</i>	41
<i>Het werken met de tijdlijn</i>	42

Het hoofdscherm.



Hoofdmenu



Nieuw - Om een nieuw project te openen



Openen - Een bestaand project openen



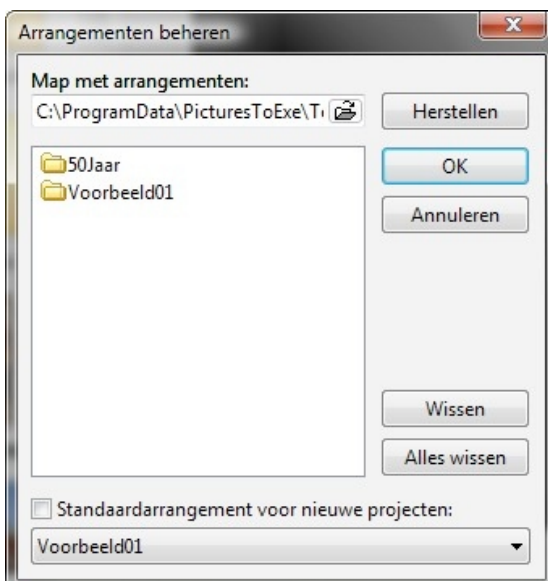
Opslaan - Een project bewaren. Met 'Opslaan als' kan je eventueel een andere plaats en/of een andere naam geven.

Maak een "back-up" in een ZIP-bestand - Bewaar je project met de beelden en de klank in een ZIP bestand. Handig om een reservekopie te maken of om je project naar een andere computer te brengen. In het zip-bestand worden ook alle beelden en klanksporen opgenomen, ook als die in een andere directory staan.

Arrangementen - Bewaar je project als een sjabloon.



Arrangementen beheren



Het menukader Arrangementen beheren. Je kan hier een eigen arrangement als standaardarrangement instellen. Je kan een door u gemaakt project als standaard arrangement bewaren.

Recent project openen - een snelle methode om een van je laatst bewerkte projecten te openen.

Exit - PTE afsluiten. Indien je project nog niet bewaard is, zal dat eerst gevraagd worden.

Create menu

PTE heeft in het menubestand 'creëren' een groot aantal mogelijkheden.

EXE bestand maken voor PC	F9
EXE bestand maken voor Mac	F8
EXE bestand maken en opslaan als...	
Schermb beveiliging maken...	
Voorbeeld	F5
HD Videobestand voor PC of Mac...	Shift+F2
DVD videoschijf maken...	Shift+F1
Video voor iPad en iPhone...	
AVI videobestand maken...	F7
YouTube: Laden, delen, vertonen...	

Je kan een uitvoerbaar bestand maken voor een Windows of voor een MAC computer.

Met de mogelijkheid 'opslaan als' kan je het bestand een andere naam geven.

Je kan een videobestand maken:

Een HD video die op MAC en PC speelt, een video DVD, een video voor iPad of iPhone of een AVI-bestand.

Je kan ook je werk opladen naar Youtube en zo je werk op het internet plaatsen.

Let wel op: voor een montage met muziek zal je extra uitvoeringsrechten moeten betalen aan SABAM!

Menu Bewerken

Ongedaan maken	Ctrl+Z
Opnieuw	Ctrl+Y
Opdrachten in de bestandslijst	▶
Vensters aanpassen	
Projectopties...	Ctrl+P

Met **ongedaan maken** maak je de laatste handeling ongedaan, met **opnieuw** voer je de handeling terug uit.

Met **opdrachten in bestandslijst** kan je alle beelden in een map selecteren of een selectie van beelden direct in de tijdlijn plaatsen.

Alle afbeeldingen selecteren	
Alle afbeeldingen deselecteren	
Geselecteerde afbeelding(en) toevoegen	
Alle afbeeldingen toevoegen	Ctrl+D
90° rechtsom draaien	
90° linksom draaien	
Bestandsnaam van het object wijzigen	

De menu items "Venster aanpassen" en "Projectopties" worden later besproken.

Menu “Afbeelding”

Afbeeldingsopties aanpassen	Ctrl+U
Objecten/Animatie	Ctrl+B
Alle afbeeldingen herstellen met standaardwaarden	
Titel/Tekst van geselecteerde afbeelding gebruiken voor alle afbeeldingen	Ctrl+M
Selectie verwijderen uit de afbeeldingslijst	Shift+Del
Afbeeldingslijst wissen	
90° rechtsom draaien	
90° linksom draaien	
Afbeelding openen	Ctrl+W
Bestandsnaam van de afbeelding wijzigen	

Dit menu geldt alleen voor een geselecteerde afbeelding.

[Afbeeldingsopties aanpassen](#) - opent het desbetreffend scherm. De functies hiervan worden later besproken.

Hetzelfde geldt voor [Objecten/ Animatie](#).

Je kan een afbeelding wissen of een selectie van afbeeldingen of de hele lijst.

Houd er rekening mee dat als je in dit venster een afbeelding draait of de naam wijzigt, dit alleen in PTE gebeurt. Het bestand in Windows blijft ongewijzigd.

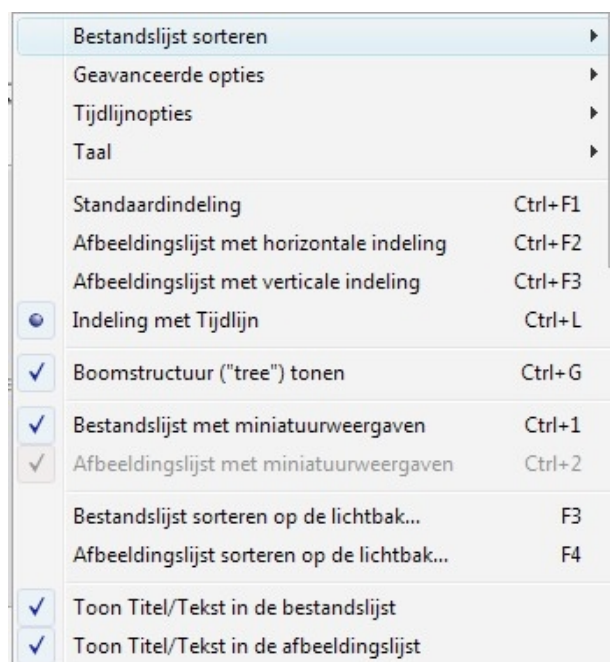
[Afbeelding openen](#) - Je krijgt het scherm te zien waar je gevraagd wordt met welk programma je de afbeelding wenst te openen. Hierna zal de afbeelding telkens automatisch openen met dit programma.

[Bestandsnaam van de afbeelding wijzigen](#) - De naam van het bestand wordt gewijzigd.

Opgelet! De originele naam van het beeld wordt overschreven. Als dit beeld in een ander project gebruikt is kan het beeld niet teruggevonden worden!

Menu Weergave

In dit menu-item kan je de weergave van het hoofdscherm naar je eigen behoeften aanpassen.



Bestandslijst sorteren - Hierin kies je hoe je de volgorde van de bestandenlijst wil zien. **Geavanceerde opties** - opent een nieuw scherm met een groot aantal mogelijkheden:

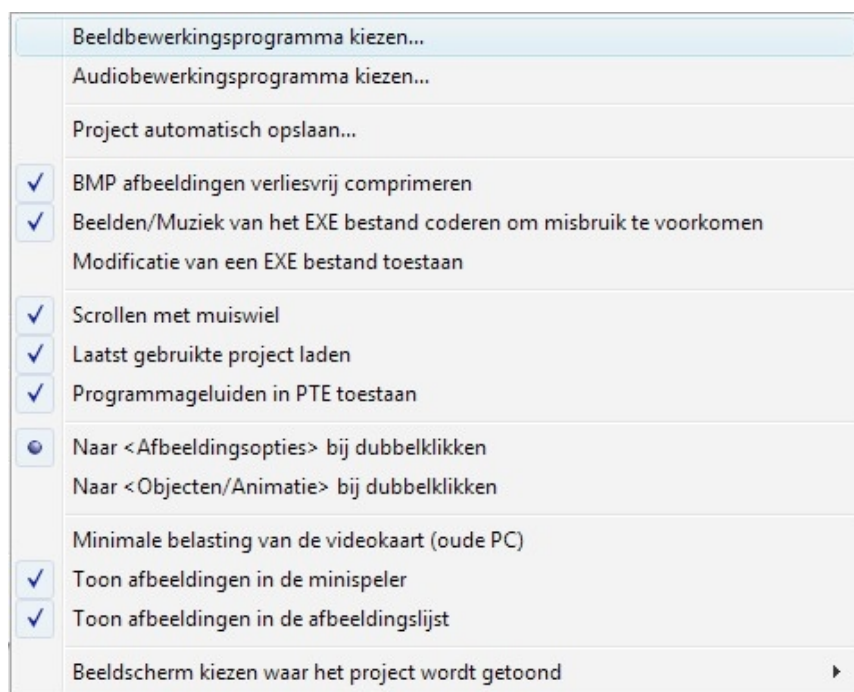
Beeldbewerkingsprogramma kiezen en **Audiobewerkingsprogramma kiezen** - Als deze opties ingesteld zijn kan je onmiddellijk naar het betreffende programma gaan.

Project automatisch opslaan - Je project wordt automatisch opgeslagen volgens het tijdsinterval dat je instelt.

De verdere items van het menuscherm zijn zelfverklarend.

Modificatie van EXE bestand toestaan wil zeggen dat het exe bestand aangepast wordt bij elke wijziging van het project.

Scrollen met muiswiel - Je kan in een venster scrollen zonder eerst te klikken.



Minimale belasting van de videokaart - Gebruik dit als er geen krachtige videokaart in uw computer aanwezig is. Probeer het verschil om te zien wat het effect is op uw computer.

Beeldscherm kiezen waar het project getoond wordt - Als je met twee beeldschermen werkt kan je kiezen op welk scherm het projectvenster getoond wordt.

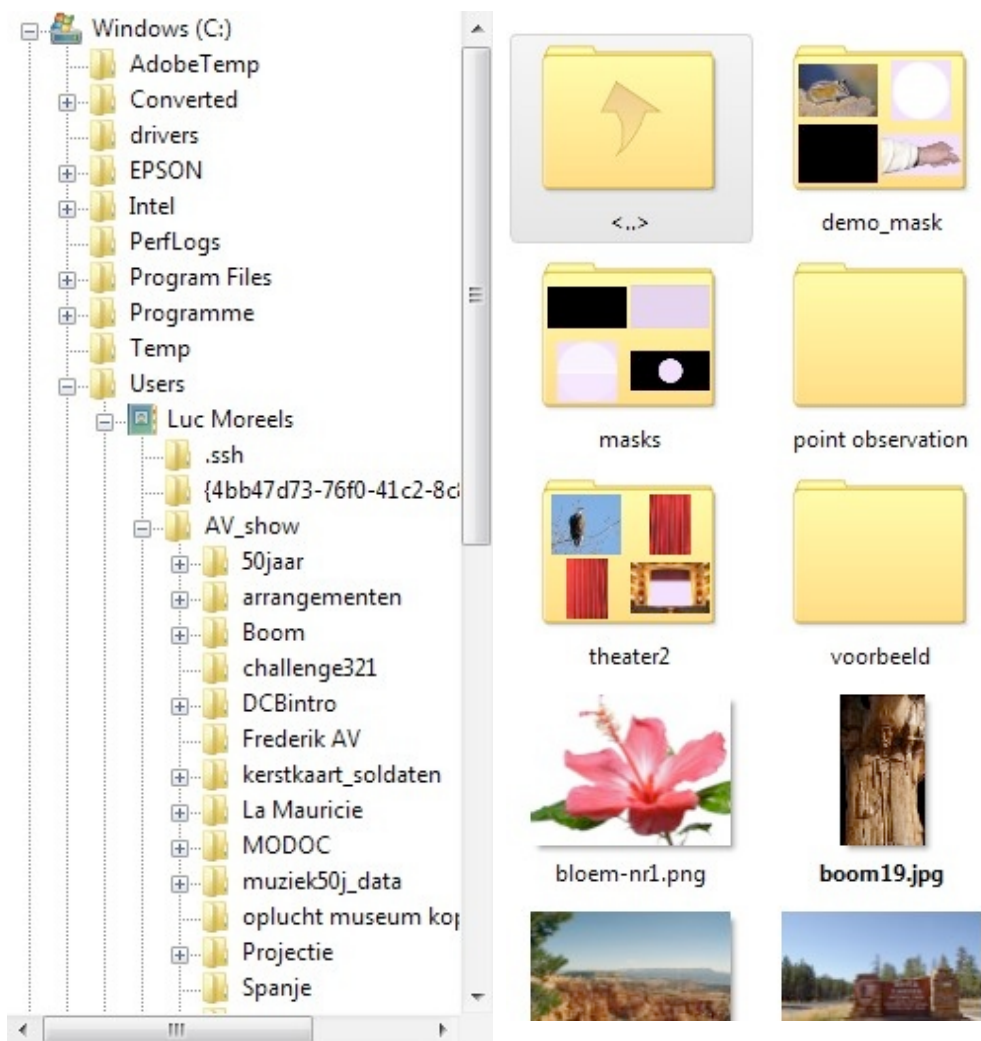
Tijdlijnopties - Hierin stel je de eigenschappen en het uitzicht van de tijdlijn in.

Taal - Hier kies je de taal waarin je wil werken. Als de taal niet leesbaar is voor jou, kies dan het vierde menu-item vanaf links in het hoofdmenu, scroll dan naar

beneden tot de vierde keuze. Hier kan je dan een voor jou geschikte taal kiezen.

Naast de menu-items staat telkens de sneltoets van dat menu.

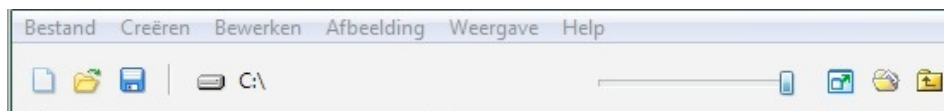
De structuurboom van uw bestanden.



Het is de klassieke boomstructuur zoals in Windows. Hier haal je de beeld- en geluidsbestanden die je nodig hebt.



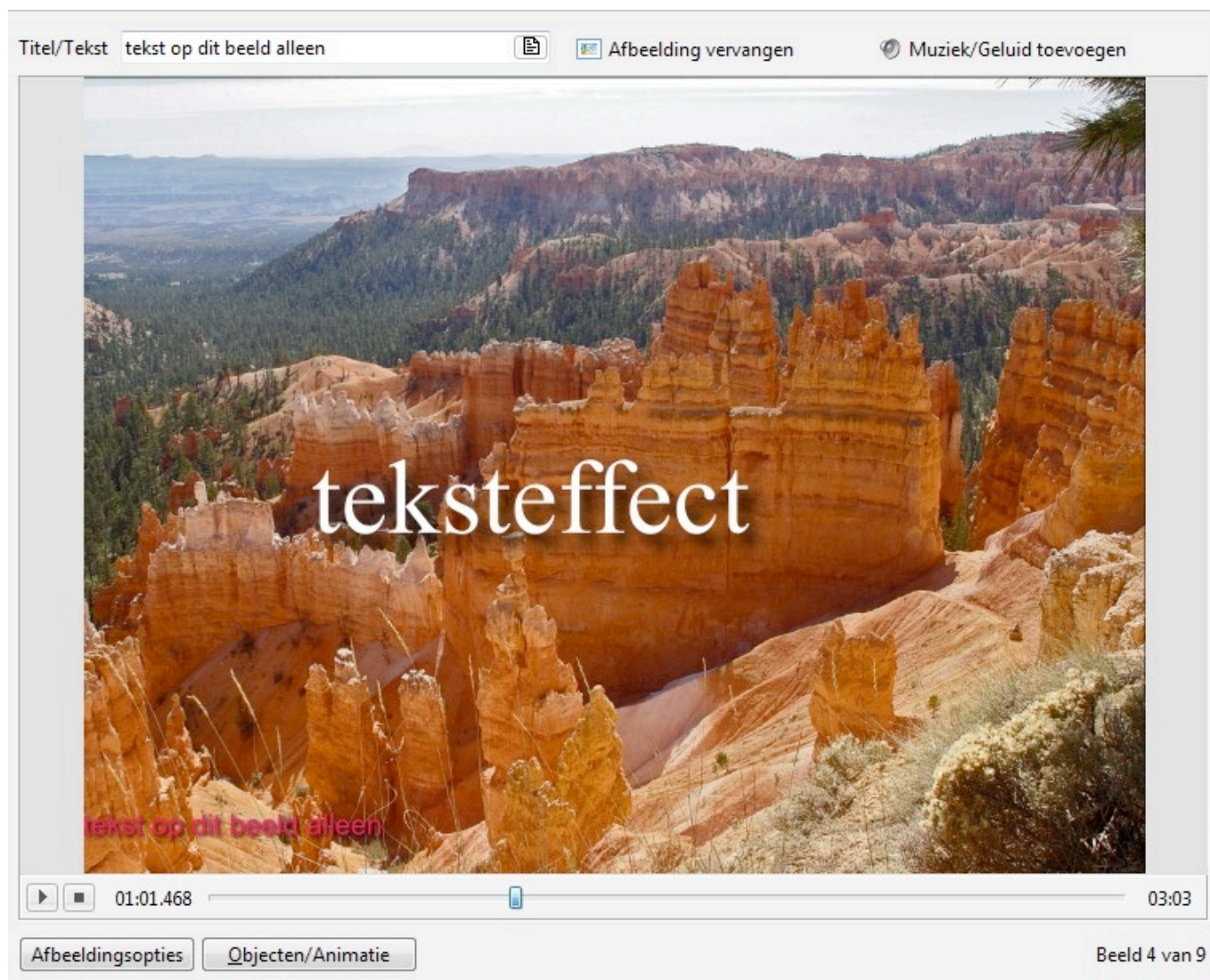
Met deze knop open je de structuurboom in een nieuw scherm, zodat je een beter overzicht hebt van de bestanden



Met de schuiver kan je de grootte van de thumbnails instellen.

PTE herinnert zich steeds de laatste map die gebruikt is.

Het voorbeeldscherm met zijn bedieningselementen



Titel/tekst - Hier kan je een tekst plaatsen die alleen voor dit beeld geldt. Als in de projectopties een tekst geplaatst is, zal deze tekst vervangen worden door de tekst van dit beeld.

Afbeelding vervangen - Als je het beeldbestand wil vervangen door een ander beeld kan dit hier op een eenvoudige manier, zonder de tijdlijn te verstoren.

Muziek/Geluid toevoegen - Een geluidsfragment aan dit beeld koppelen.

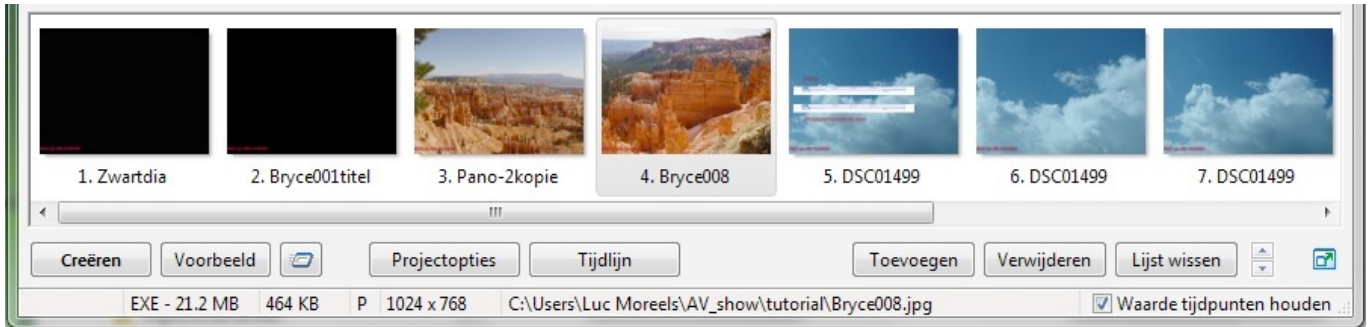
De muziekparameters worden verder besproken in 'projectoptions - muziek'

Onderaan het voorbeeldscherm heb je de start/pauze en stop knop met rechts daarvan de tijdlijn. De schuiver toont op welk punt van de show je staat en de totale tijdsduur.

Met de knoppen Afbeeldingsopties en Objecten/Animatie open je de respectievelijke vensters.

Instellingen die je hier doet gelden alleen voor dit beeld.

De Tijdlijn



Hierin komen alle beelden voor de montage. Voor de weergave kan je kiezen tussen 'afbeeldingen' of 'tijdlijn' door te klikken op de knop.

Je kan een afbeelding of een selectie van afbeeldingen eenvoudig vanuit de bestandslijst hier naartoe slepen. Je kan ook dubbelklikken op een afbeelding, of een afbeelding of een selectie van afbeeldingen maken en klikken op 'Toevoegen'.

Afbeelding kopiëren	Ctrl+C
Afbeelding plakken	Ctrl+V
Zwarte afbeelding invoegen	Alt+S
Selectie verwijderen uit de afbeeldingslijst	Del
Afbeeldingslijst wissen	
Naar voor verplaatsen	Ctrl+Home
Naar achter verplaatsen	Ctrl+End
Willekeurige volgorde	Alt+R
Afbeeldingsopties	Ctrl+U
Objecten/Animatie	Ctrl+B
90° rechtsom draaien	Ctrl+F
90° linksom draaien	Alt+F
Afbeelding openen	Ctrl+W
Muziek/Geluid voor deze afbeelding bewerken	
Bestandsnaam van de afbeelding wijzigen	
Bestandsnaam van het object wijzigen	F2
Voorbeeld starten vanaf geselecteerde afbeelding	Ctrl+R

Rechts klikken op een afbeelding in de tijdlijn opent de links afgebeelde keuzelijst.

De meeste menu items spreken voor zich.

Je kan een afbeelding kopiëren, plakken of verwijderen. Je kan ook een selectie of de ganse afbeeldingslijst verwijderen.

Je kan een zwarte afbeelding toevoegen. Later kan je de zwarte afbeelding vervangen door een nieuwe afbeelding.

[Bestandsnaam van de afbeelding wijzigen](#) - Je kan hier de naam van het bestand aanpassen. Let op, de benaming verandert ook in Windows!

[Bestandsnaam van het object wijzigen](#) - De naam van het beeld wordt alleen in PTE aangepast. Dit is nuttig als eenzelfde beeld meerdere malen gebruikt wordt.



Als je in de tijdlijnmodus staat, en je klikt rechts met de muis op de tijdlijn, dan krijg je volgend keuzemenu:


Zwarte afbeelding invoegen	Alt+S
Nieuw tijdpunt	Ins
Selectie verwijderen uit de afbeeldingslijst	Shift+Del
Tijdpunt wissen	Del
Afbeeldingslijst wissen	
Afbeeldingsopties	Ctrl+U
Objecten/Animatie	Ctrl+B
90° rechtsom draaien	Ctrl+F
90° linksom draaien	Alt+F
Afbeelding openen	Ctrl+W
Muziek/Geluid voor deze afbeelding bewerken	
Bestandsnaam van de afbeelding wijzigen	
Voorbeeld starten vanaf geselecteerde afbeelding	Ctrl+R

Nieuw tijdpunt - Een nieuwe overgang wordt geplaatst waar het blauwe pijltje staat. De nummering van de beeldenlijst wordt automatisch aangepast.

Onder de tijdlijn staan een aantal knoppen voor directe toegang tot een aantal menu's of acties.

Creëren - Maak een exe voor PC of MAC of start de videomodule.

Voorbeeld - Start een voorbeeld vanaf het begin van de show op schermgrootte.

Met het symbool voorbeeld start je vanaf een geselecteerd beeld. 

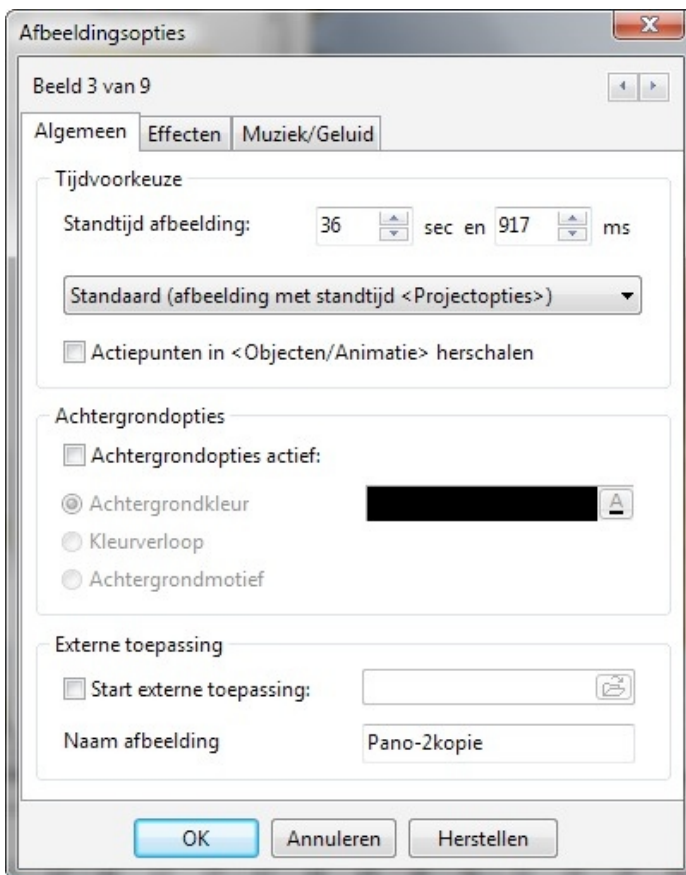
Projectopties - Opent een venster met een groot aantal mogelijke instellingen voor de AV-montage. Dit wordt later besproken.

De onderste lijn geeft je algemene informatie over de montage. Als aan de linkerkzijde het woord **aangepast** staat, dan wil dat zeggen dat er wijzigingen in de montage gebeurd zijn die nog niet opgeslagen zijn. Verder zie je de totale grootte van het exe-bestand en het formaat van het gekozen beeld.

Waarde tijdpunten behouden - Als je een nieuw beeld invoegt in de tijdlijn, dan verschuiven de volgende beelden met een waarde afhankelijk van de instellingen van het nieuwe beeld.

Als 'waarde tijdpunten behouden' aangevinkt is, dan blijven de tijdpunten hun waarde houden en wordt het nieuwe beeld tussen de andere geplaatst. U moet dan zelf zien dat er voldoende ruimte voor het beeld is.

Afbeeldingsopties



Als je klikt op afbeeldingsopties opent zich een nieuw scherm met een aantal instelmogelijkheden.

Tijdvoorkeuze - Hier geef je de standtijd in van het beeld. Deze instelling heeft voorrang op de algemene instelling in de projectopties.

De volgende keuzeknop geeft je een aantal mogelijkheden.



De teksten spreken voor zich.

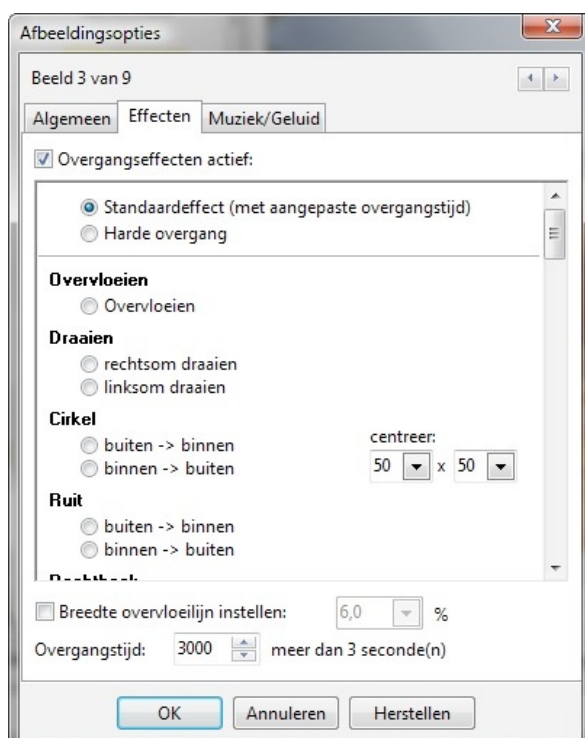
Actiepunten in <Objecten/Animatie> herschalen

Als de tijd van het beeld aangepast wordt, zullen in het Objecten/Animatie scherm de actiepunten over de nieuwe tijdsduur verdeeld worden.

Achtergronddopties - Hier kan een achtergrondkleur of een achtergrondmotief voor

een beeld gekozen worden. Deze kleur wordt zichtbaar als het beeld kleiner is dan het scherm.

Start externe toepassing - Als je dit vakje aanvinkt en het pad opgeeft naar gelijk welke toepassing, wordt deze gestart.



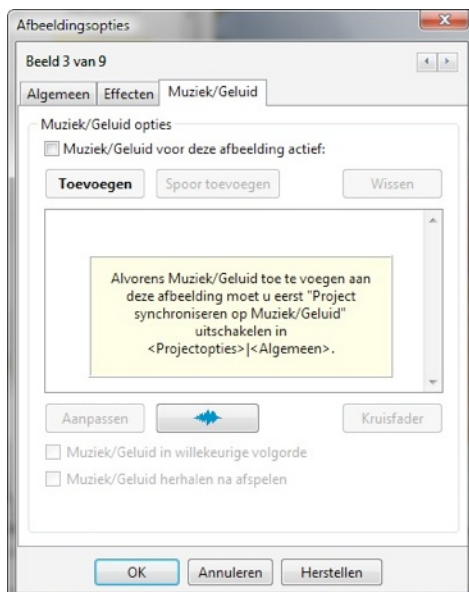
Onderaan zie je de naam van de afbeelding die je hier desgevallend kan aanpassen. (alleen in PTE)

Tabblad "Effecten" - Hier kan je een ander effect instellen dan de keuze in "Projectopties".

Een **harde overgang** is een onmiddellijke switch naar het volgende beeld.

Breedte overvloeilijn instellen - Hoe scherp of vaag de overgang is tussen de twee delen van het effect.

Tabblad Muziek/Geluid



Om een geluidsfragment aan een bepaald beeld te koppelen vink je 'Muziek/Geluid voor deze afbeelding actief' aan.

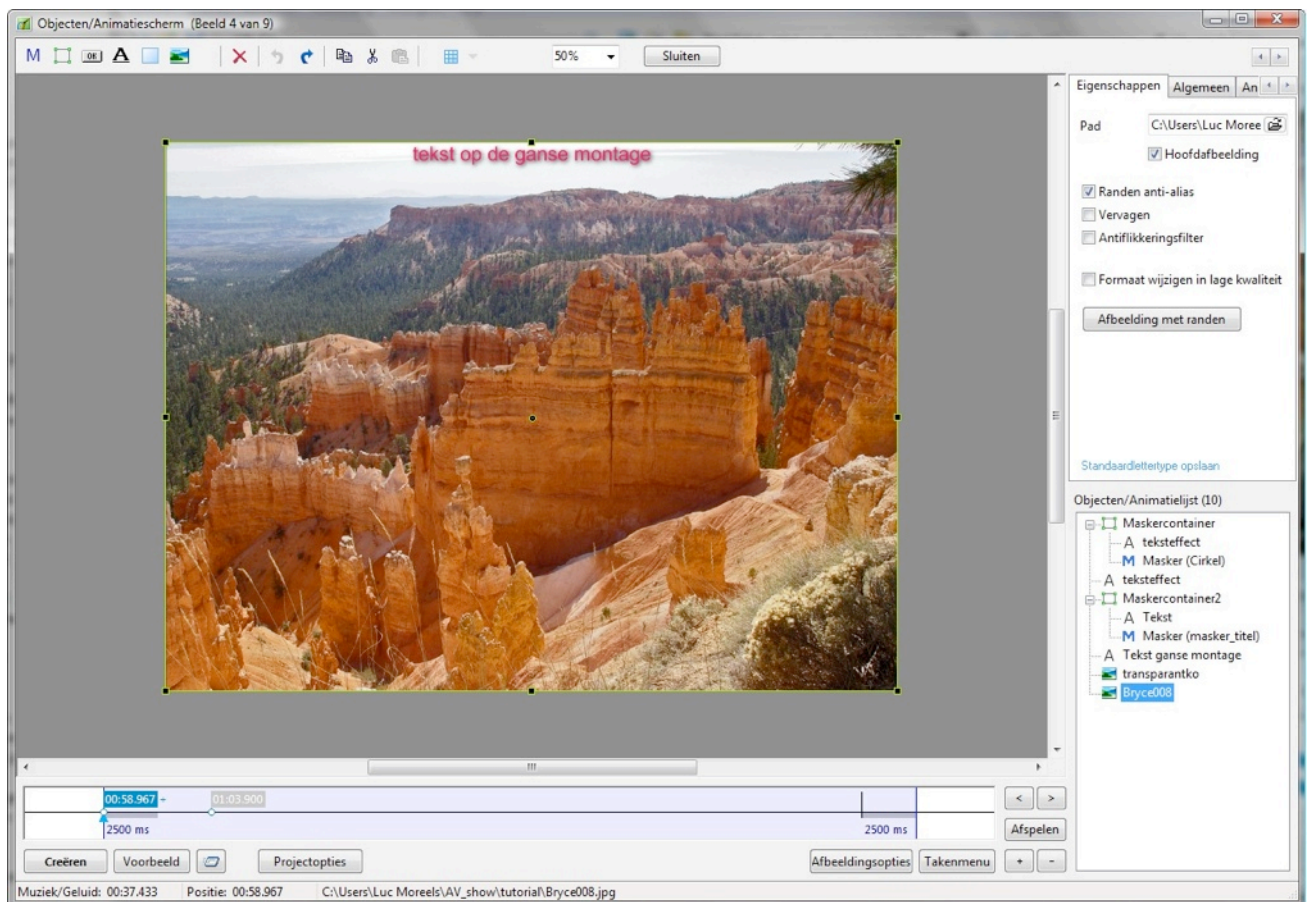
Deze geluidstrack zal samen met het verschijnen van dit beeld starten.

Alle instellingen voor een geluidsspoor zijn hier ook mogelijk.

Met het koppelen van een geluidsfragment aan een bepaald beeld is het de bedoeling een presentatie te maken zoals in powerpoint, waarbij je manueel van beeld naar beeld gaat.

Deze instellingen worden verder besproken in het hoofdstuk Projectopties - Muziek / Geluid.

Het Objecten/Animatiescherf



Het hoofdvenster



Klikken op de knop 'Object/Animatie' opent een nieuw venster. In dit venster gebeuren alle instellingen voor pan, zoom, draaien en invoegen van objecten (extra beelden) alsook tekst. Alle objecten die geplaatst worden liggen als lagen op elkaar zoals in Photoshop. In de kadertitel zie je welk beeld actief is. Met de twee pijltjes rechts boven kan je naar een vorig of volgend beeld gaan. Daaronder links zie je een aantal knoppen.



Met het eerste icoon maak je een maskereffect. Klikken op de M opent een nieuw venster. Je kan de keuze maken tussen een standaard rond of standaard vierkant masker, of je kan zelf een masker maken. Het werken met een masker wordt verder nog uitgelegd.



Met het icoon 'Frame' plaats je een rechthoek op het beeld. Het frame zelf zie je niet in de projectie, alleen de vulling. Onder een frame kan je andere objecten of tekst plaatsen. Die objecten zijn dan afhankelijk van de instellingen van dat frame. Handig als je een aantal objecten eenzelfde verplaatsing of draaiing wil geven.



Klikken op het icoon 'OK' plaatst een knop-symbool. De grootte, kleur, tekst en schaduw kan je aanpassen. Je kan aangeven wat er moet gebeuren bij het klikken op de knop: Een exe starten, naar een ander beeld gaan, enz..



Met dit icoon kan je een tekst plaatsen. Het fonttype, kleur, grootte, enz. kan ook hier naar eigen wens aangepast worden en je kan een schaduw plaatsen. Van deze tekst kan je ook een hyperlink maken.

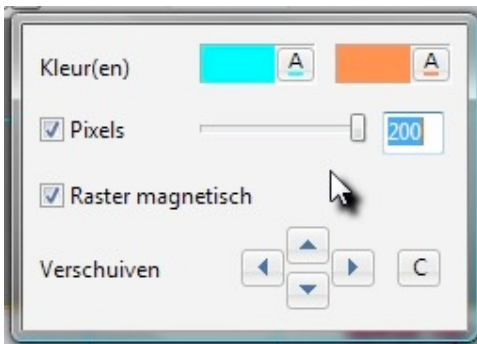


het icoon 'rechthoek' plaatst een gevulde rechthoek die ook naar wens kan aangepast worden.

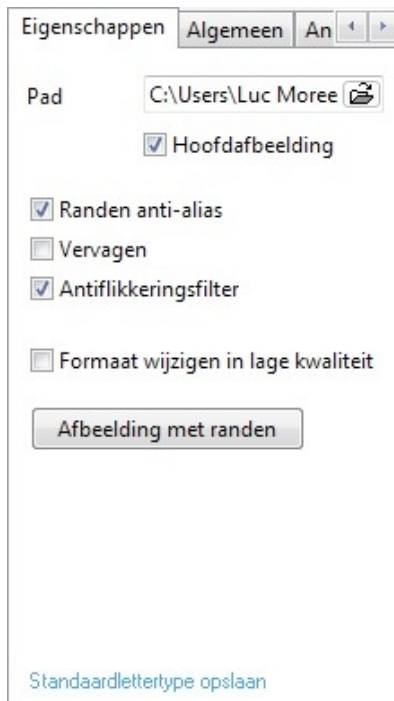


Het fotosymbool is het icoon waarmee je een extra afbeelding in het hoofdbeeld plaatst. Als je wil dat de extra afbeelding *niet* afhankelijk is van de hoofdafbeelding of van één van de objecten mag geen enkel object of beeld geselecteerd zijn voor je klikt op het icoon.

De knop 'delete' verwijdert een geselecteerd object. De pijltjes 'terug' en 'verder' zijn om een bewerking ongedaan te maken ofwel terug te zetten. De knoppen kopiëren, knippen en plakken zijn zelfverklarend.



De knop 'raster' aan of uit. Hiermede plaats je een raster over het beeld om gemakkelijk de geplaatste objecten uit te lijnen. Het raster heeft twee kleuren. De oranje kleur is voor de linker- en bovenrand, de rest is lichtblauw. Het aantal verdelingen van het raster kan aangepast worden met de schuiver of door een getal in te geven. De plaats van het raster kan verschoven worden met de pijltjestoetsen. Met de toets 'c' plaats je het raster terug in het centrum.



In het vakje percentage kan je de grootte van het beeld instellen t.o.v. het voorbeeldscherm. Door het beeld kleiner te maken kan je de objecten zien die buiten het scherm vallen. Op 'automatisch' vult het beeld zich met het voorbeeldscherm.

Eigenschappen - Het eerste tabblad 'eigenschappen' bovenaan rechts van het voorbeeldscherm.

Hier vind je terug uit welke map de afbeelding komt. Hoofdafbeelding wil zeggen dat die afbeelding in de tijdlijn getoond wordt.

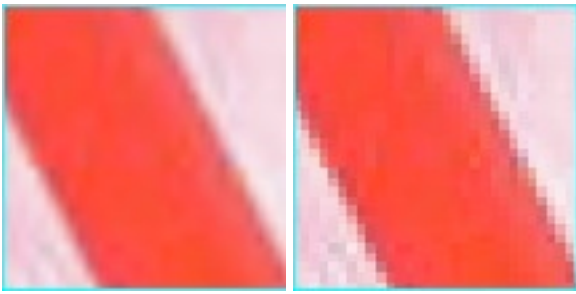
Randen anti-alias staat normaal altijd aan. Het vermindert artefacten als een hoog resolutiebeeld op lage resolutie getoond wordt.

Vervagen - Dit is interessant als je een sterke zoom uitvoert. Het **Antiflikkeringsfilter** vermijdt de heldere flikkering die kan ontstaan bij een panbeweging. Dit komt het meest voor bij afbeeldingen die sterk opgescherpt zijn in Photoshop of in een ander beeldbewerkingsprogramma.

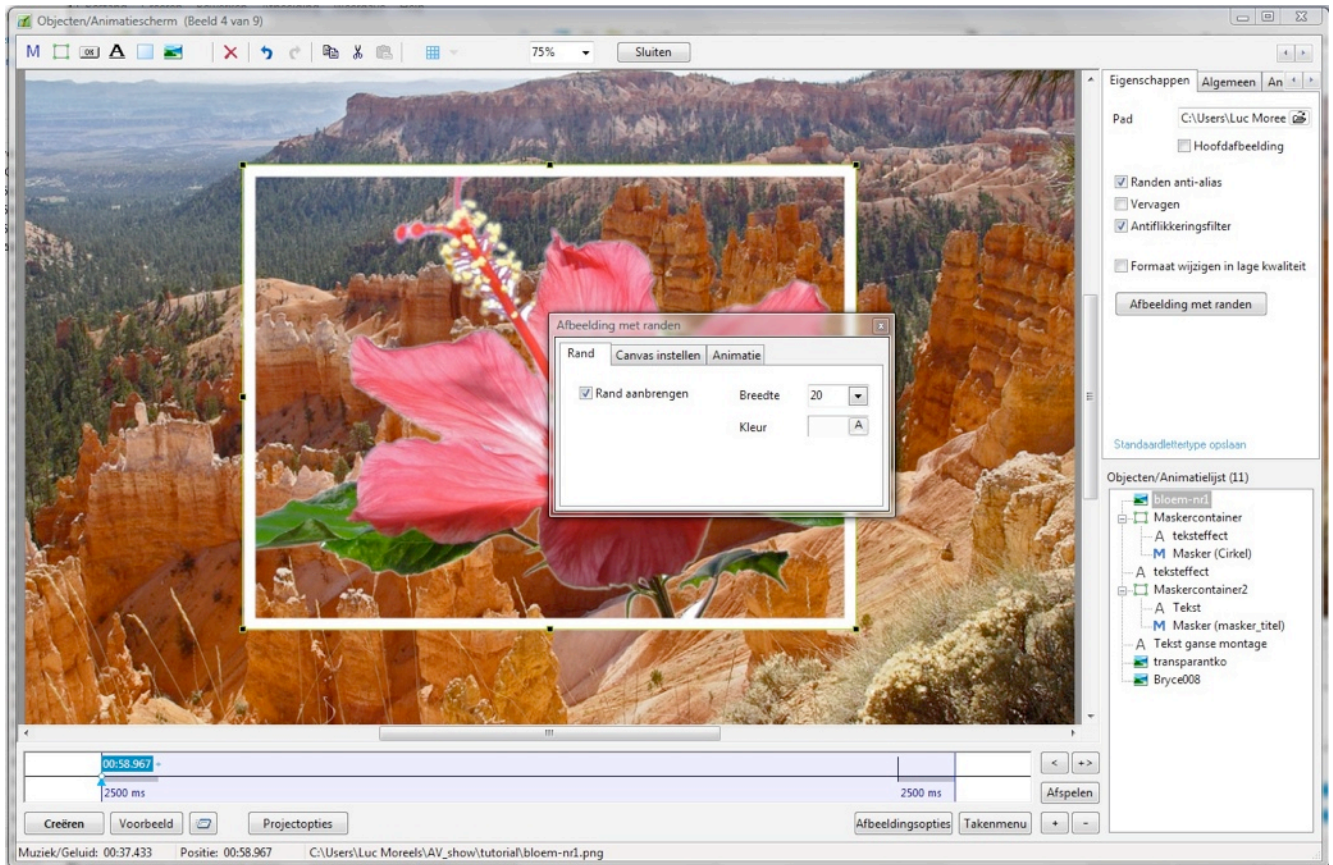
Formaat wijzigen in lage kwaliteit. Vermijd het gebruik hiervan.

In de volgende beelden zie je een voorbeeld van het effect. De beeldstukken zijn sterk ingezoomd. Het rechterbeeld is

met 'Formaat wijzigen in lage kwaliteit'.



Afbeelding met randen -



In dit voorbeeld is rond het object 'bloem' een rand van 20 pixels met kleur wit aangebracht. Je kan een kader rond ieder object aanbrengen.

Tabblad Algemeen.



Eerst zie je de naam van het geselecteerd beeld. Dit kan de originele bestandsnaam zijn, of een naam die in PTE zelf aan het beeld gegeven is.

Opdracht bij muisklik. Hier vind je een hele reeks mogelijkheden die alle voor zich spreken.

Met **slagschaduw** breng je een slagschaduw aan.

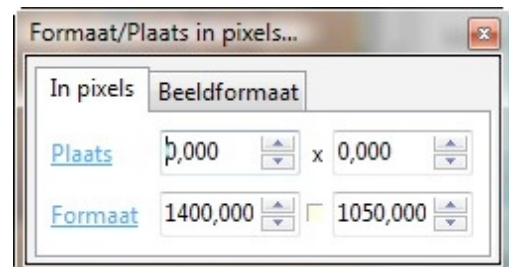
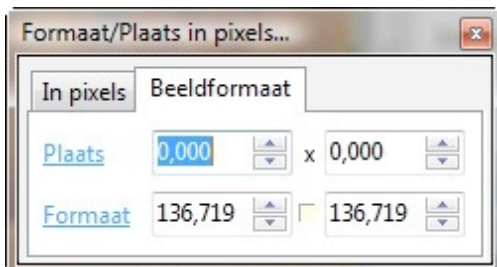
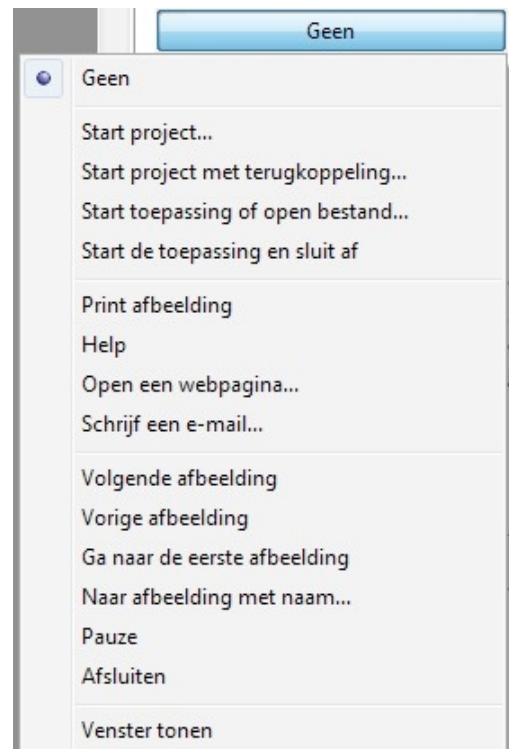
Perspectiefcorrectie bij zoom. Bij een gewone zoom is de zoombeweging zuiver linear. Met perspectief correctie wordt een aangepaste snelheidswijziging toegepast om een meer natuurlijke indruk te krijgen bij het bekijken van de zoom beweging.

Transparant bij selectie geeft de mogelijkheid om een object te selecteren en aan te passen als er meerdere objecten in het beeld zijn.

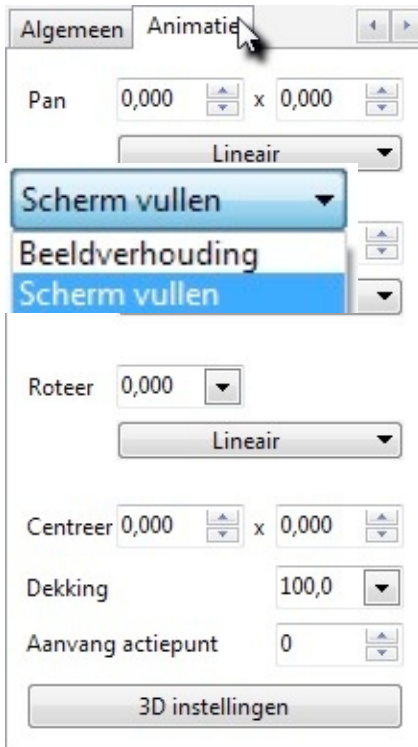
Standtijd is de tijd die het beeld heeft in de tijdlijn. Die tijd kan hier aangepast worden, maar het is veel beter dit in het hoofdscherm in de tijdlijn te doen.

Modus. Met 'modus' kan je de grootte van het beeld instellen. Je kan kiezen tussen Scherm vullen of Beeldverhouding. Bij 'Scherm vullen' wordt het beeld vergroot of verkleind tot het in het scherm past. Bij 'Beeldverhouding' wordt het beeld op ware grootte in het andere beeld geplaatst. Je zal dan met het zoomgereedschap eventueel de verhouding van het ingevoegd beeld moeten aanpassen om het in verhouding met het hoofdbeeld te brengen.

Formaat/plaats in pixels bepaalt de grootte en de plaats van het beeld op het scherm. Als je klikt op het woord 'plaats' zal het beeld zich plaatsen in de linkerbovenhoek van het scherm. De positie van ieder object of beeld begint van deze positie. Als je klikt op het woord 'formaat' wordt het beeld in zijn originele grootte getoond. Tabblad 'Beeldformaat' heeft dezelfde functie maar toont alles in een percentage van de normale grootte.



Het tabblad **Animatie**.



Hier vind je alle informatie terug van de verschillende animatiemogelijkheden. Dit zijn de 'Ken Burns'-effecten zoals Pan, Zoom en Roteren. Ook de dekking van een object kan ingesteld worden. En je kan in 3D werken!

Pan - Hier stel je een verplaatsing in van het beeld. Het linkse vakje geeft een horizontale verplaatsing, het rechtse een verticale.

Zoom - Hierin stel je een vergrotingsfactor in van het beeld, in % uitgedrukt. Standaard wordt de beeldverhouding behouden. Om de horizontale en verticale vergroting afzonderlijk in te stellen, klik je op het vierkantje tussen de twee kadertjes.

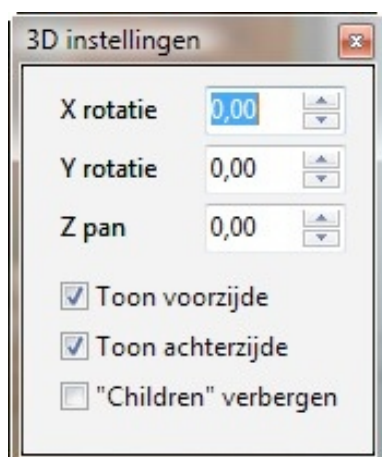
Met **Roteer** draai je het beeld onder een bepaalde hoek. Je kan zowel negatieve als positieve getallen ingeven. Getallen hoger dan 360 geven een draaiing van meer dan één cirkel.

Met **Centreer** kan je het middelpunt van een afbeelding verplaatsen. Klik met de shift-toets ingedrukt op het groene cirkeltje dat het middelpunt van een beeld aanduidt en sleep het met de muis naar elke gewenste plaats. Dit kan ook een plaats zijn buiten de afbeelding! Een zoomeffect volgt steeds het centrum van het beeld. Door het centrum van het beeld te verplaatsen krijg je een aangepast zoomeffect. Ook bij een draaibeweging kan je de draaiing aanpassen door het middelpunt van het beeld te ver-

plaatsen.

Dekking - Hiermee stel je de doorzichtbaarheid van het beeld in. Een dekking van 100% geeft max. zichtbaarheid, bij een dekking van 0% is het beeld niet meer zichtbaar.

Aanvang actiepoint - Duidt de tijd aan van een actiepoint op de tijdlijn van een beeld in het objecten/animatiescherm. Dit is niet de totale tijd in de montage.



3D instellingen - Hiermede kan je drie-dimensionele effecten bekomen. Met de parameter **Z pan** stel je de afstand van het object tot het scherm in. Merk op dat het middelpunt van uw beeld hier terug een belangrijke rol speelt.

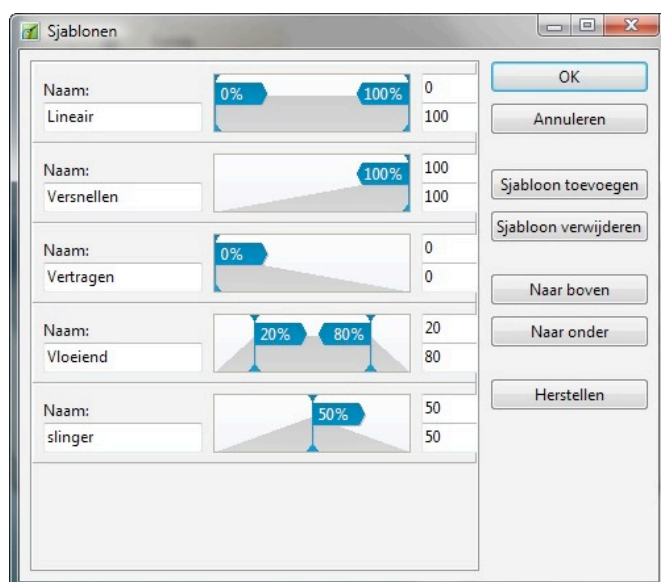
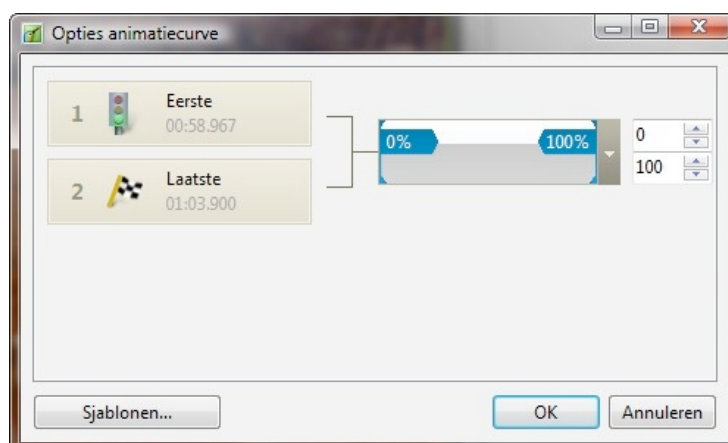
Als je **Toon voorzijde** of **Toon achterzijde** afvinkt zal deze zijde niet meer zichtbaar zijn als deze naar u toe draait. Met "**children**" **verbergen** kan je complexe samenstellingen van beelden overzichtelijker maken.

Standaard zijn de Pan, Zoom en Roteerbewegingen lineair ingesteld. Dit wil zeggen dat de snelheid tussen twee actiepunten constant is.

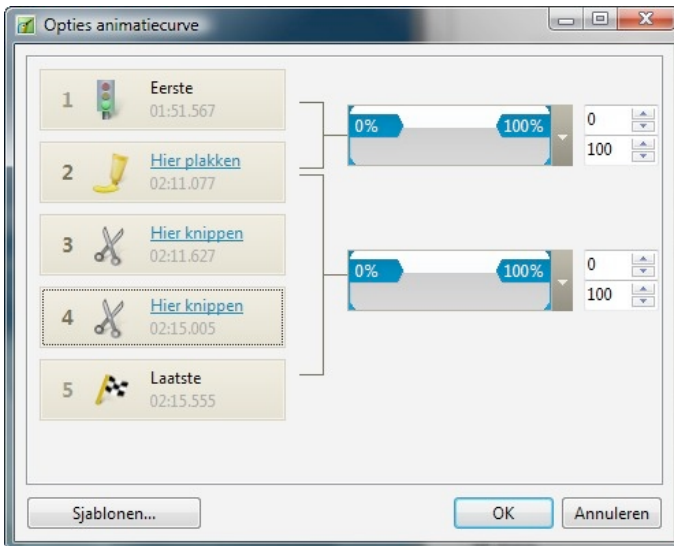
De knop **Lineair**. Standaard is de snelheid van het effect een constante snelheid tussen 2 actiepunten. Om dit te wijzigen klik je op de knop **Lineair**. Het volgend schermje verschijnt:



Je krijgt nu de keuze tussen de vooringestelde waarden **Versnellen**, **Vertragen** en **Vloeiend**. Om deze instellingen aan te passen klik je op **Bewerken**. Er opent een nieuw venster **Opties animatiecurve**.

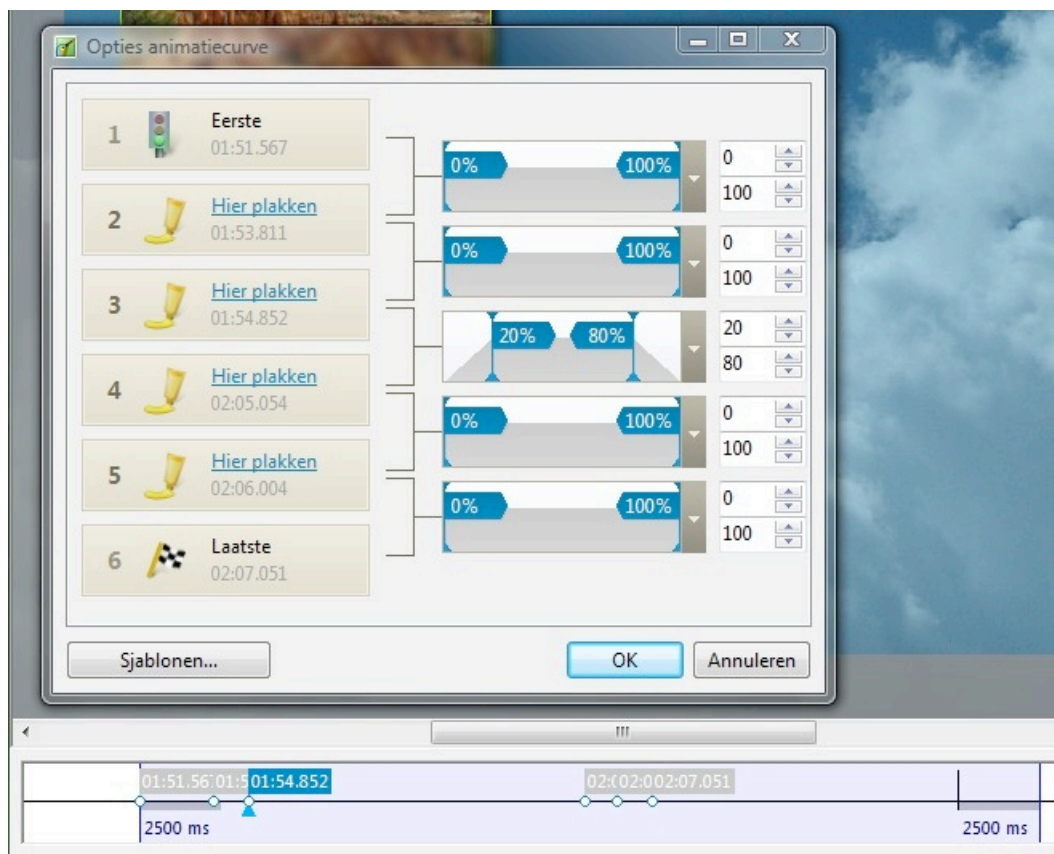


Het verloop tussen 2 actiepunten staat in dit voorbeeld ingesteld op lineair. Door het aanklikken en verslepen van de blauwe vlaggetjes kan je aan de linkerzijde een snelheidstoename bekomen en aan de rechterzijde een snelheidsafname. Je eigen instelling kan je als een sjabloon bewaren. Klik op de knop Sjabloon en een nieuw venster opent met de standaard sjablonen die reeds aanwezig zijn. In de linker figuur zie je het bijgevoegd sjabloon "slinger".

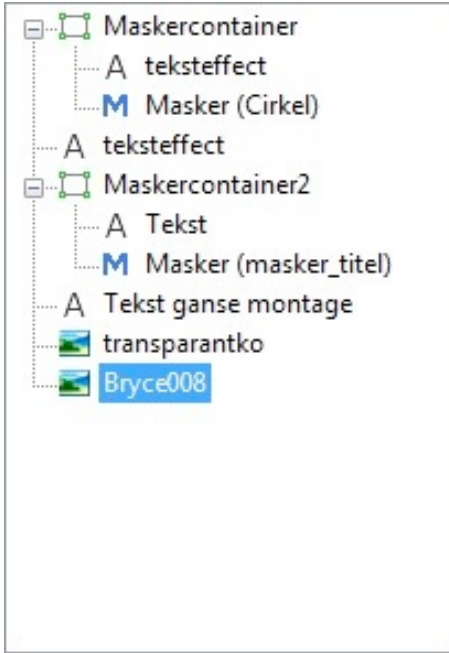


De genummerde vakjes aan de linkerzijde verbeelden de actiepunten op de tijdlijn in het objecten/animatiescherm. Je ziet hier telkens standaard het symbool van een schaartje. Op deze wijze zijn de punten met elkaar verbonden en hebben ze alle dezelfde overgang. Door op de link 'hier knippen' te klikken worden de punten ontkoppeld en kunnen ze een afzonderlijke instelling krijgen. Bij klikken op 'Hier plakken' worden de punten terug samengevoegd. Meestal zullen we de punten ontkoppelen.

Onderstand voorbeeld toont een tijdlijn van het objecten/animatiescherm met 6 actiepunten en de bijhorende opties in het 'Opties animatiecurve' scherm.



De objectenlijst



Rechts beneden in het objecten- en animatiescherm vind je de objectenlijst. Je ziet alle ingevoegde beelden, tekst, enz. in een boomstructuur.

Met de knoppen bovenaan in het objecten animatiescherm kan je een beeld, tekst, kader of masker invoegen.

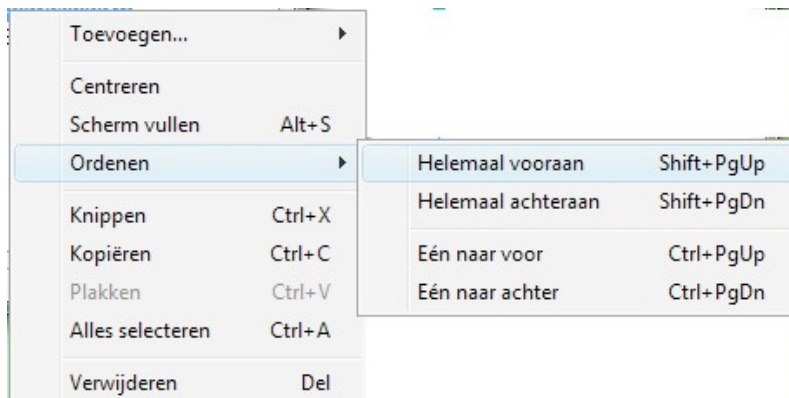
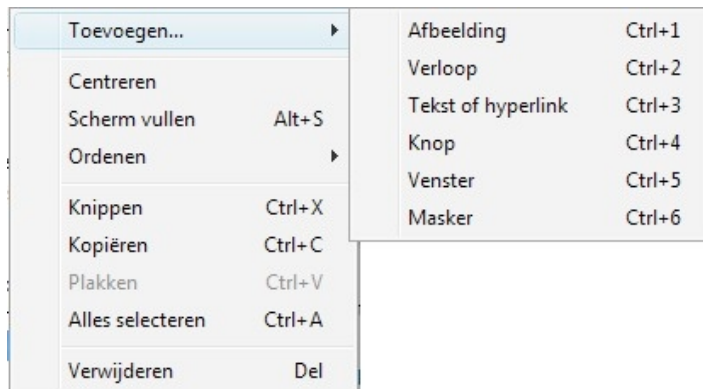
Dit kan ook door rechtsklikken in het voorbeeldscherm en een keuze te maken uit het pop-up menu.

Je kan de boomstructuur ook samenvouwen om een beter overzicht te behouden.

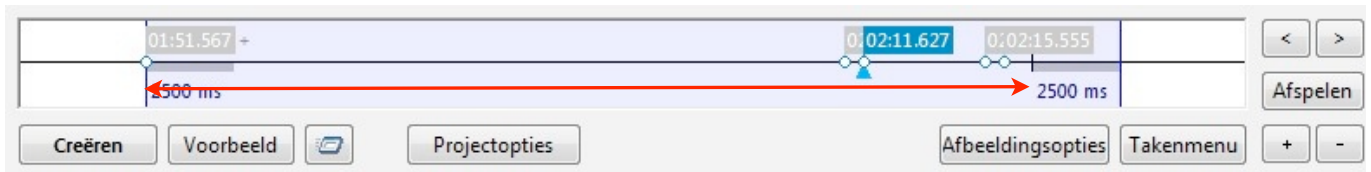
Bij het invoegen moet je zien waar het object geplaatst wordt.

In de figuur links is het beeld Bryce008 geselecteerd. Als je hier een object invoegt komt het in een subdirectory onder Bryce008 te staan. Als geen enkel beeld of object geselecteerd is komt het object dat u wil plaatsen in de hoofd directory. Alle objecten in de directory liggen als lagen op elkaar.

Om de volgorde in de lagen te wijzigen, klik rechts op het object en in het keuzevenster kan u de volgorde aanpassen.

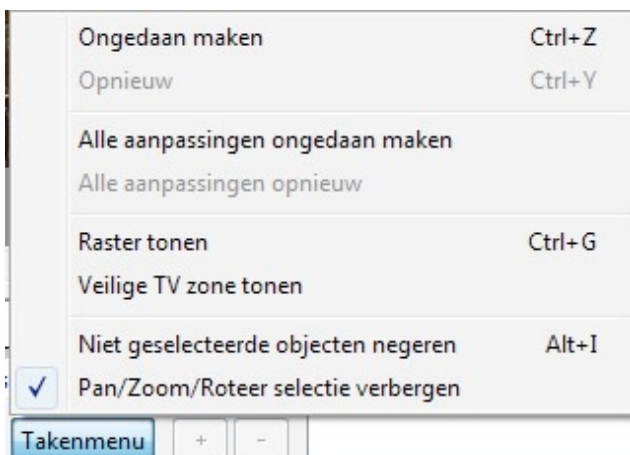


De tijdslijn in het objecten/animatiescherm.



De tijdslijn heeft de tijdsduur van het geselecteerde beeld. De grijze balkjes aan het begin en het einde zijn de in- en uitvloeitijden van het beeld. De standtijd van dit beeld is gelijk aan de lengte van de rode lijn.

Op de tijdslijn ziet u de actiepunten van de gebruikte effecten. Je kan punten toevoegen met de plusknop rechts onderaan of rechts klikken op de tijdslijn en een keuze maken uit het pop-up menu of rechtsklikken op een actiepunt en een keuze maken. Je kan ook het blauwe pijltje verplaatsen op de plaats waar je een actiepunt wil en op de knop klikken 'hier actiepunt toevoegen'. Met te klikken op 'Afspelen' speel je het stukje montage van dit beeld af. Klikken op 'Takenmenu' opent het volgende keuzemenu:

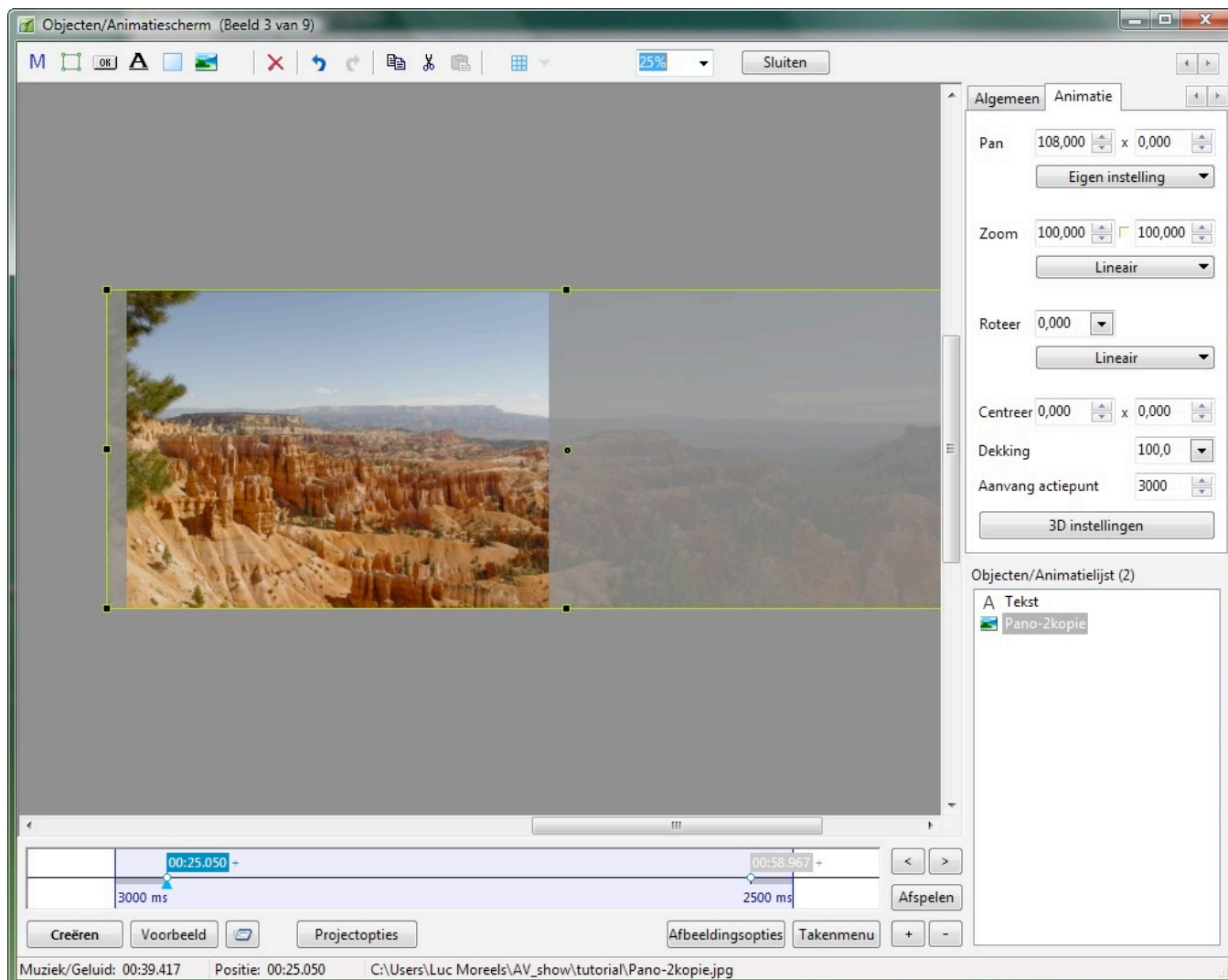


Ongedaan maken, alle aanpassingen ongedaan maken, het raster tonen en Veilige TV zone tonen - Je kan hier zien of je de objecten niet te dicht bij de rand van het scherm plaatst. Dan kunnen ze niet goed zichtbaar zijn op een CRT TV-toestel. Je kan ook de Pan, Zoom of roteerselectie verbergen.

Hoe maak ik een Pan effect?

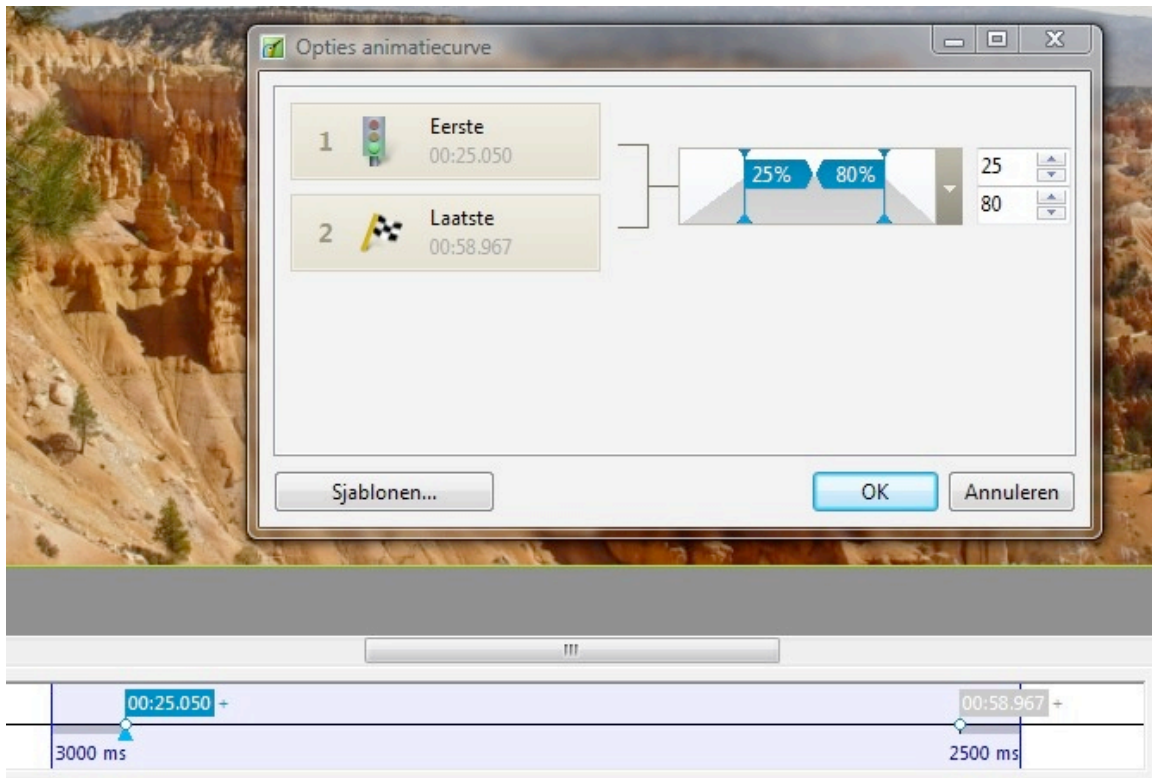
We maken gebruik van de afbeelding 3 in het oefenbestand.

Selecteer beeld 3 in het oefenbestand en open het 'Objecten/Animatiescherm'.



Bij het invoegen staat de afbeelding in het midden van het scherm met aan beide zijden een groot stuk dat buiten het scherm valt. Een effect wordt altijd door minimum 2 actiepunten bepaald. We plaatsen een eerste punt aan het begin van de tijdlijn. Als je het actiepunt plaatst waar het grijze streepje eindigt begint de panbeweging pas na het invloeiën van het beeld. Hoe breder het beeld, hoe meer tijd er nodig is om het beeld te verplaatsen. In dit geval is de standtijd van het beeld 37 sec. om een aangename panbeweging te bekomen. Op het einde van de tijdlijn plaatsen we een tweede actiepunt. Ook hier moet je beslissen om de panbeweging te stoppen vóór de overvloei of door te laten gaan tot het eind van de overvloei.

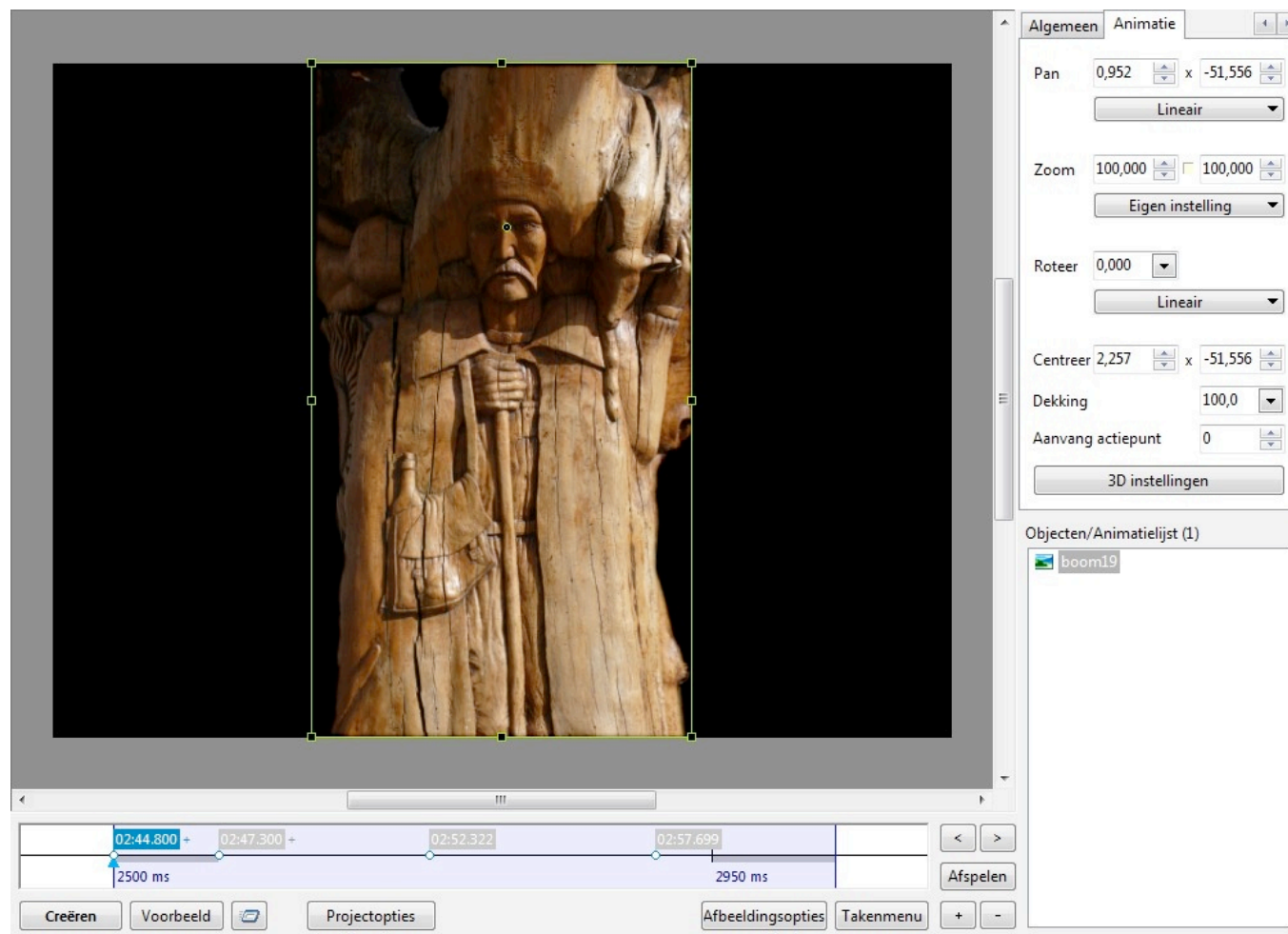
We plaatsen ons terug op het eerste actiepunt en verslepen de afbeelding naar rechts tot we de linkerzijde van het beeld zien. Bij het verslepen kan je de shift toets ingedrukt houden om horizontaal te blijven. In het linkervak van de Pan-instelling staat nu het getal 108%. Het rechtervakje blijft op nul aangezien er geen verticale verplaatsing is. Vervolgens plaatsen we ons op het tweede actiepunt en verslepen de afbeelding naar links tot we de rechterzijde van de afbeelding volledig zien. Nu staat het linkervak van de Pan-instelling op -112 %. Een eenvoudig paneffect is nu gemaakt. De panbeweging gebeurt nu met een constante snelheid. Om de beweging aangenamer te maken gaan we het lineair verloop aanpassen naar een vloeiend verloop.



De panbeweging start nu met snelheid 0 en versnelt de eerste 25% van de afstand. Op 20% van het einde vertraagt de beweging tot 0. Verder kunnen we nog zien op de tijdlijn dat het invloeiën van het beeld 3 sec. duurt, en dat de tijd tussen de 2 actiepunten 34 sec. bedraagt (59-25 sec). De overvloei naar het volgende beeld duurt 2,5 sec.

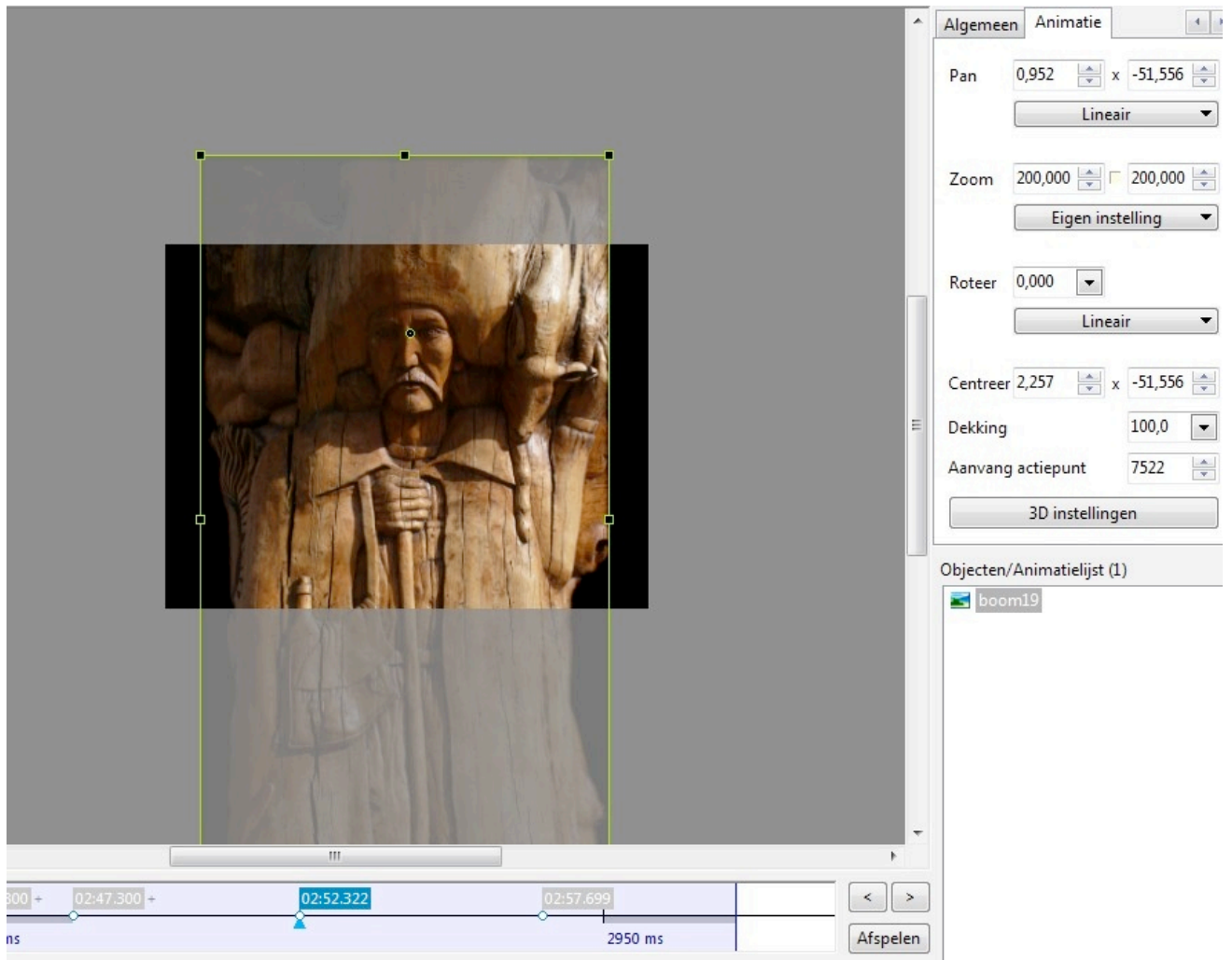
Hoe maak ik een zoomeffect?

Het principe is steeds hetzelfde, de beweging gaat van actiepoint naar actiepoint.

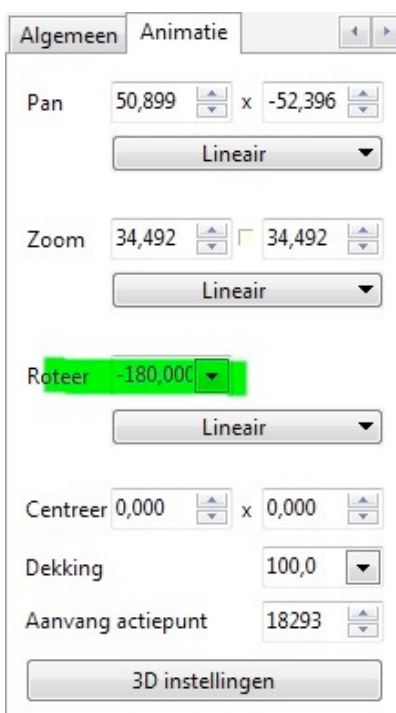


De zoombeweging start bij het tweede actiepoint op de tijdlijn. Vanaf dit punt tot het volgende punt stellen we een zoomfactor in. In dit geval is het 200%. Merk op dat het centrum van het beeld verplaatst is naar een punt tussen de ogen. Normaal ligt het middelpunt net onder de hand van de figuur. Bij het inzoomen zou dan het hoofd naar boven schuiven. Door het middelpunt tussen de ogen te plaatsen blijft het hoofd op zijn plaats en verdwijnt de rest naar buiten toe. Om geen kwaliteitsverlies te hebben moet het beeld voldoende groot zijn.

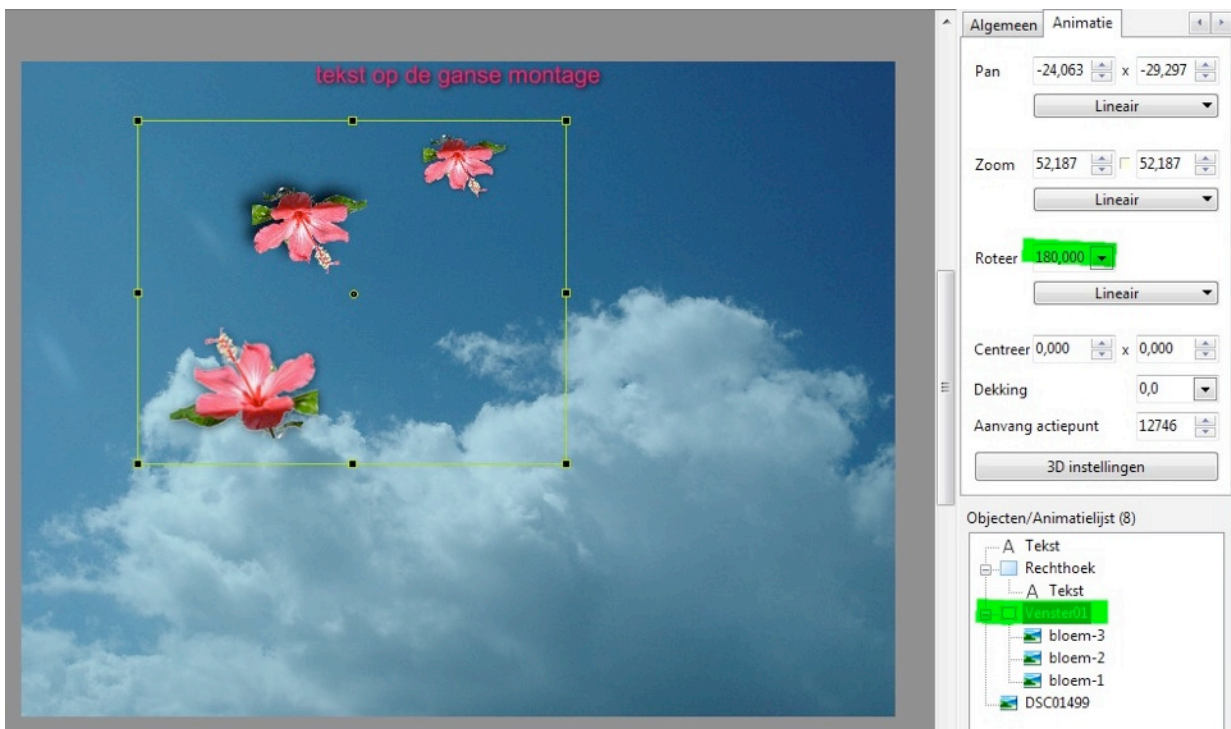
Met de playknop kan je het effect bekijken. Je kan ook als test het blauwe pijltje met de muis verslepen op de tijdlijn om iedere tussenstand van het effect te bekijken



Hoe maak je een draaibeweging

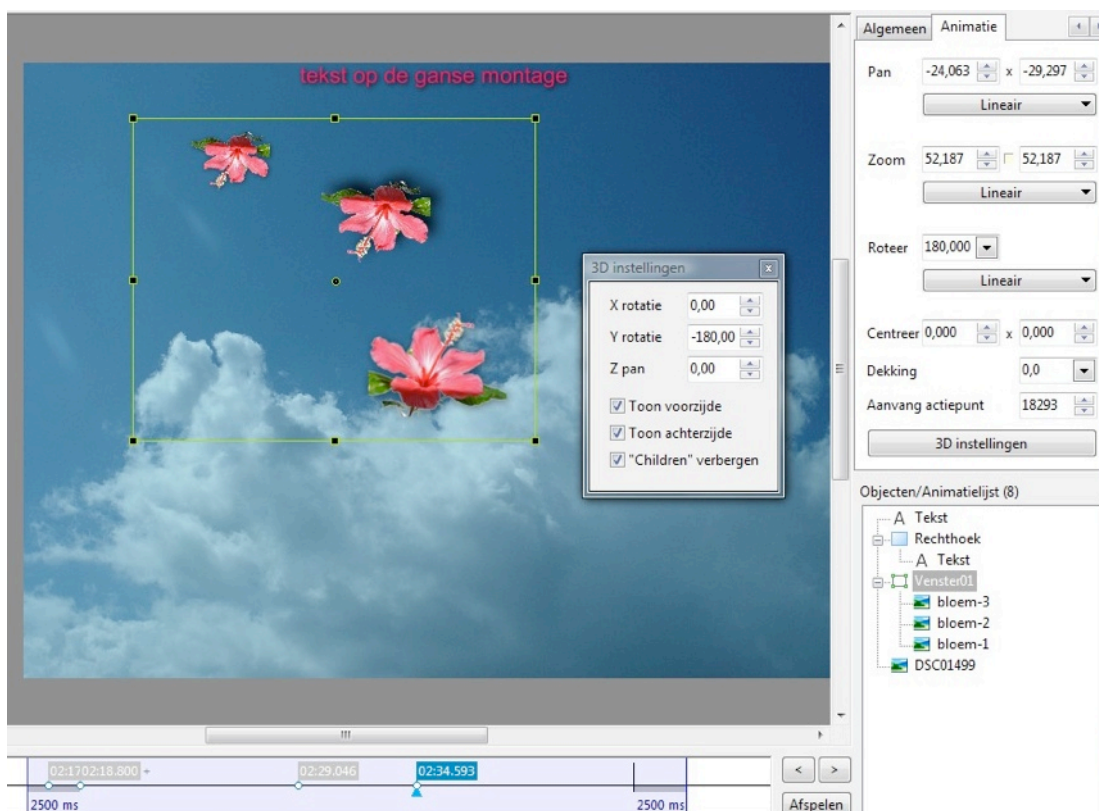


In het vak roteer kan je een waarde in graden ingeven. Deze waarde kan zowel positief als negatief zijn. Als je met de muis over een van de hoeken van het groene kader van het object beweegt zie je een dubbel pijltje verschijnen. Door klikken en slepen kan je zo met de hand het object draaien in de gewenste stand. In het vak 'Roteer' zie je dan hoeveel graden het object gedraaid is. In onderstaand voorbeeld zie je 'venster01' met 3 onderliggende figuren (children) bloem 1, 2 en 3. Het venster is 180 graden gedraaid, je ziet dan ook dat 2 bloemen ondersteboven staan. De derde bloem heeft gelijktijdig een tegengestelde draaiing gekregen en is dus recht gebleven.

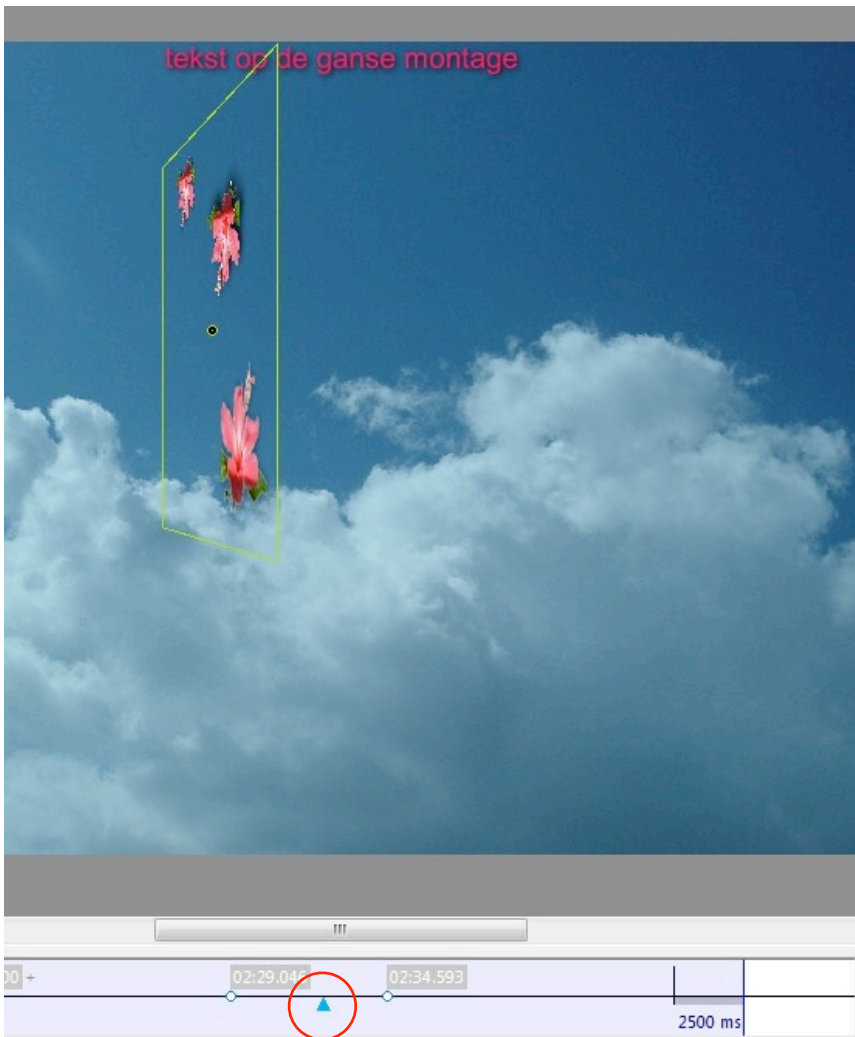


3D Effecten

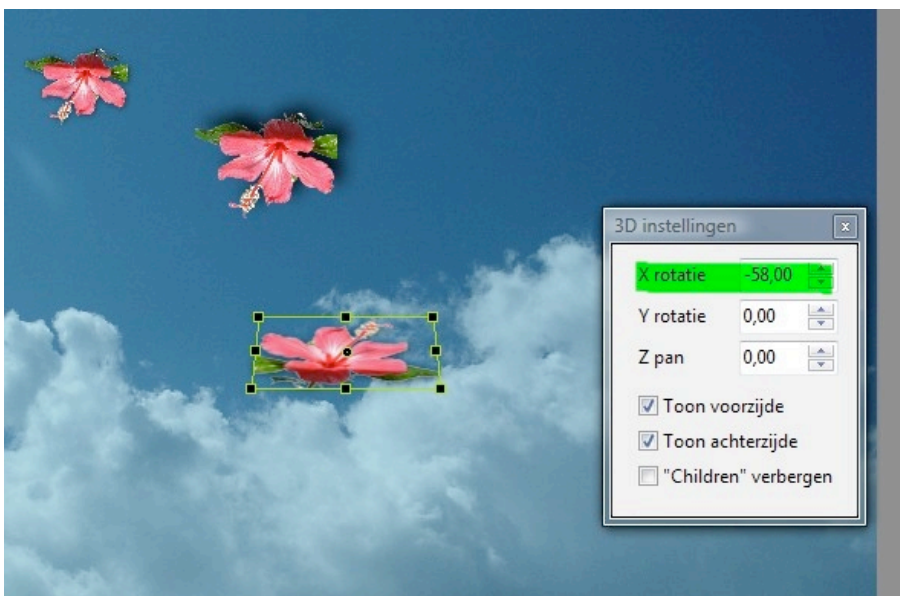
Een verdere uitbreiding van de roteerbeweging zijn de 3D-effecten. Klikken op de knop 3D-in-



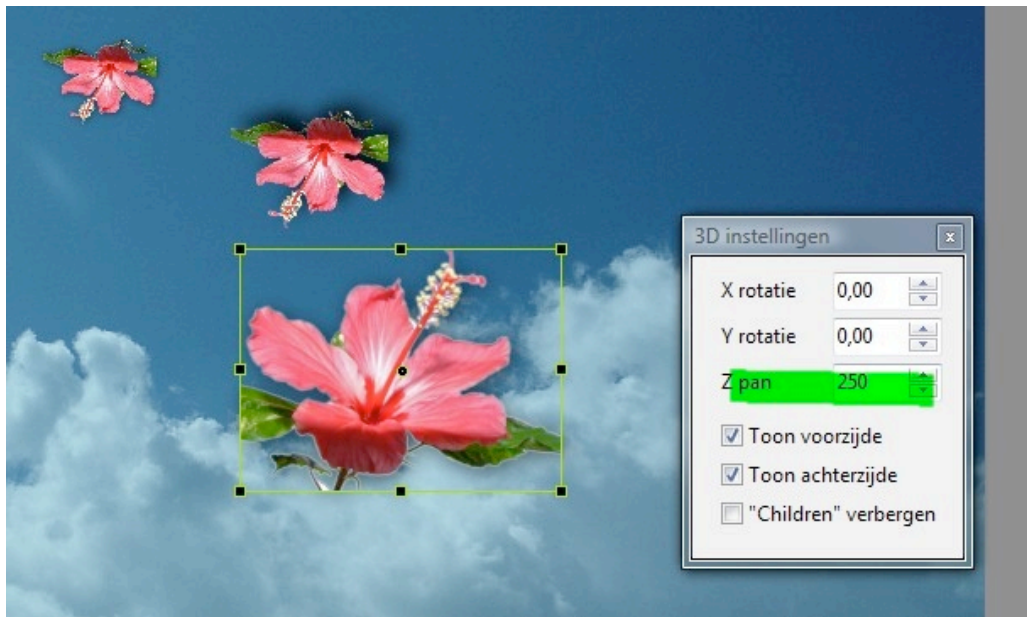
stellingen opent een nieuw venster. In dit voorbeeld is het 'venster01' 180 graden rond zijn verticale as gedraaid. Je kijkt dus nu op de achterzijde van de drie bloemen die mee gedraaid zijn met het venster.



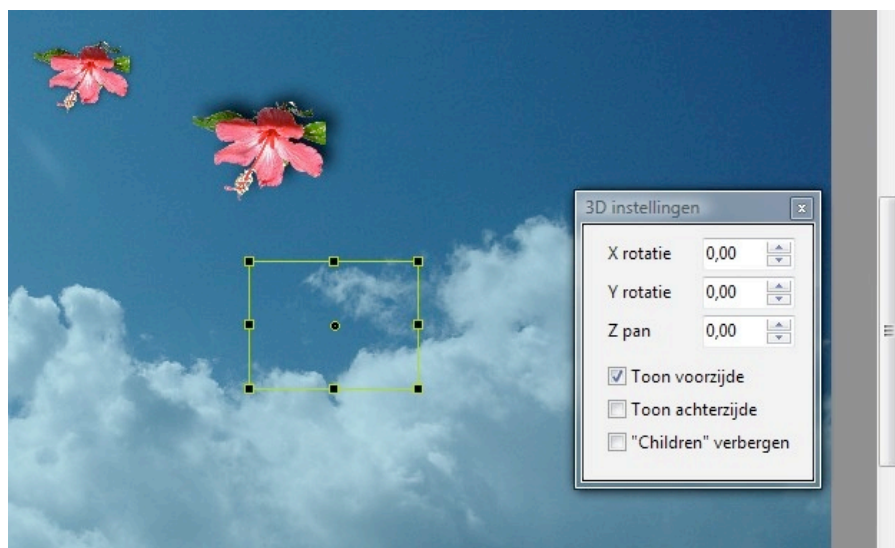
In de figuur links zie je een tussenstand in het draaien van het venster rond de Y-as. Het blauwe pijltje op de tijdlijn staat tussen de twee actiepunten.



Op dezelfde manier kan je venster01 om zijn x-as laten draaien. In het linkse voorbeeld is het alleen bloem 3 die om haar horizontale as draait.

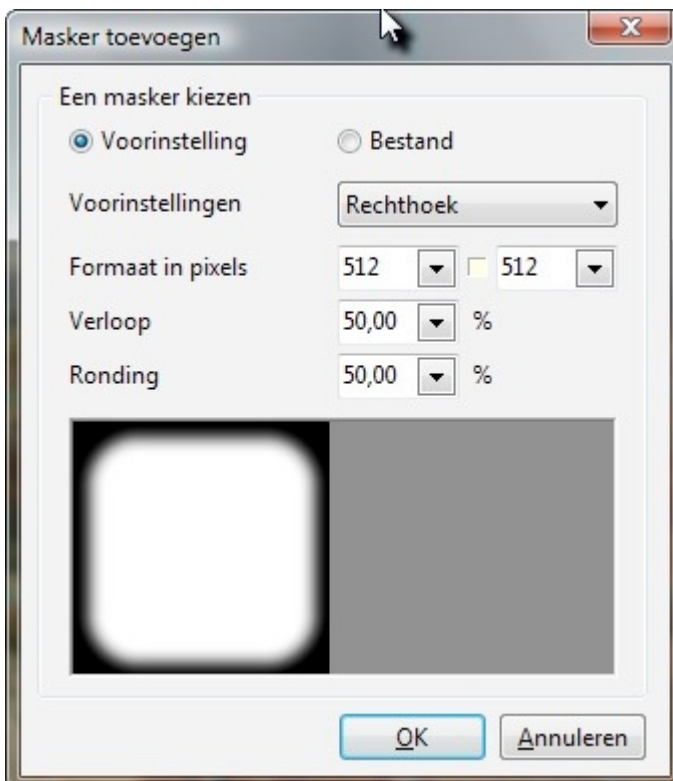
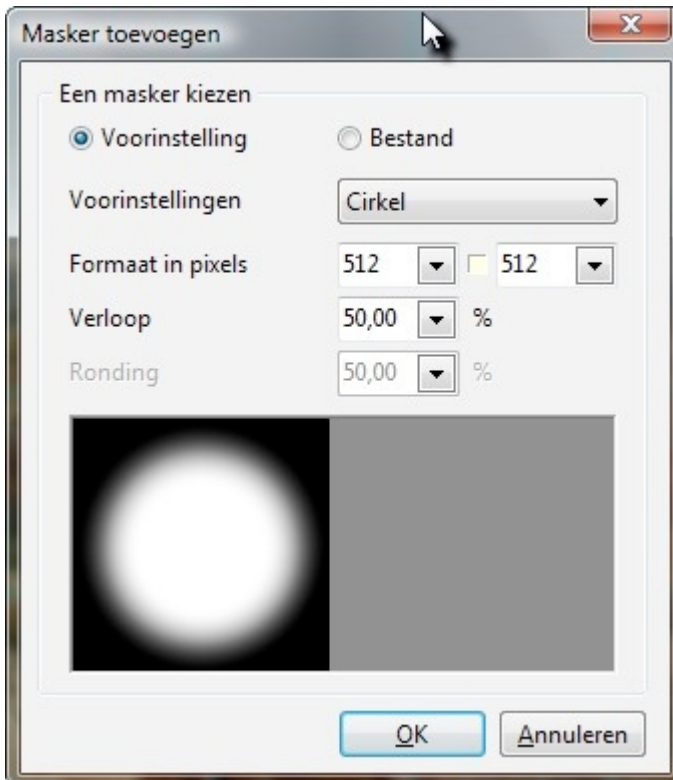


Met de functie Z pan stel je de afstand in van het object tot het scherm. In dit voorbeeld is de Z pan ingesteld op 250. Het object staat dus dicht bij de toeschouwer en wordt groter weergegeven dan daarvoor. In PTE moet je het beschouwen alsof de toeschouwer door een 45 mm lens kijkt. Het object komt dan dicht bij je toestel te staan.



In het venster 3D-instellingen kan je aangeven of de voorzijde of de achterzijde van een object al dan niet moet getoond worden. In dit voorbeeld wordt de achterzijde van bloem 3 niet getoond.

Hoe werken met het maskereffect.



Het masker heeft precies dezelfde eigenschappen als in photoshop.

Door het witte gedeelte van het masker kijk je door, m.a.w. het onderliggend beeld zal zichtbaar worden waar het wit is.

Klikken op het symbool 'masker' in het object/animatiescherm opent het venster 'Masker toevoegen'

Je kan kiezen uit een voorinstelling of een bestand.

Als je kiest voor een bestand moet je eerst een masker maken in photoshop en opslaan. In de voorinstelling kan je kiezen tussen een cirkel of vierkant.

Door te klikken op het vierkantje tussen de 2 getallen ontkoppel je de verhouding van het beeld en kan je een ovaal maken.

Als je kiest voor een vierkant kan je ook de ronding van de hoeken van het vierkant instellen.

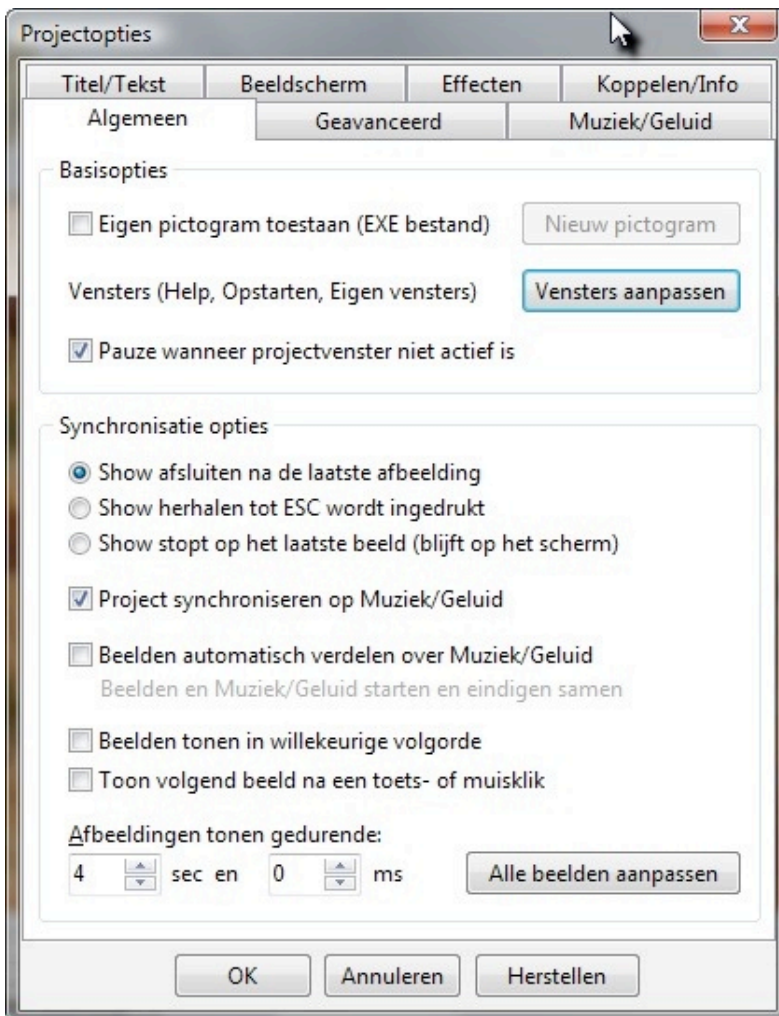
Ook hier kan je de verhouding van het beeld ontkoppelen om een rechthoek te vormen.

Je kan natuurlijk op het masker de effecten pan, zoom en rotatie toepassen.

Je kan bewegen met het masker of de onderliggende figuur of met allebei.

Dit schept een ongekend aantal mogelijkheden. Zoals altijd zal overdrijven je werk niet ten goede komen.

Projectopties



In het venster 'projectopties' kan je alle instellingen en aanpassingen doen die gelden voor de ganse montage.

Het eerste tabblad **Algemeen**:

In de basisopties kan je kiezen voor een eigen pictogram. In het nieuw venster geef je het pad aan waar het pictogram zich bevindt.

Vensters aanpassen opent een nieuw venster.

Je kan zelf een helpvenster maken dat opent als je op functie-toets F1 klikt. Om het venster aan te passen klik op de knop 'vensters aanpassen'.

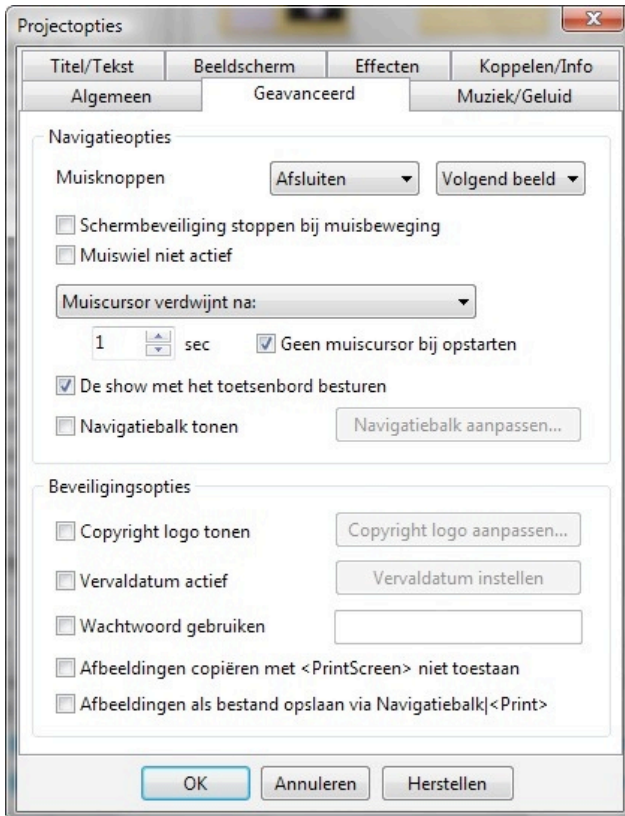
om naar de Windows editor te gaan. Een standaardtekst is reeds aanwezig en kan eenvoudig vervangen worden.

Een **Opstartvenster** instellen: klikken op 'opstartvenster bewerken' opent een nieuw venster zoals het object/animatiescherm. Een standaardtekst is reeds aanwezig en kan eenvoudig vervangen worden.

Bij het starten van een show zal dit venster verschijnen. Dit kan allerlei informatie bevatten over de show. Na het klikken op de OK knop gaat de show verder. Je kan zoveel vensters toevoegen als je wil.

Geavanceerd

Je kan aan de muisknoppen een actie toewijzen.



Een muispijltje dat verschijnt tijdens de show is zeer storend. We zorgen dat er zo weinig mogelijk kans is dat het muispijltje verschijnt.

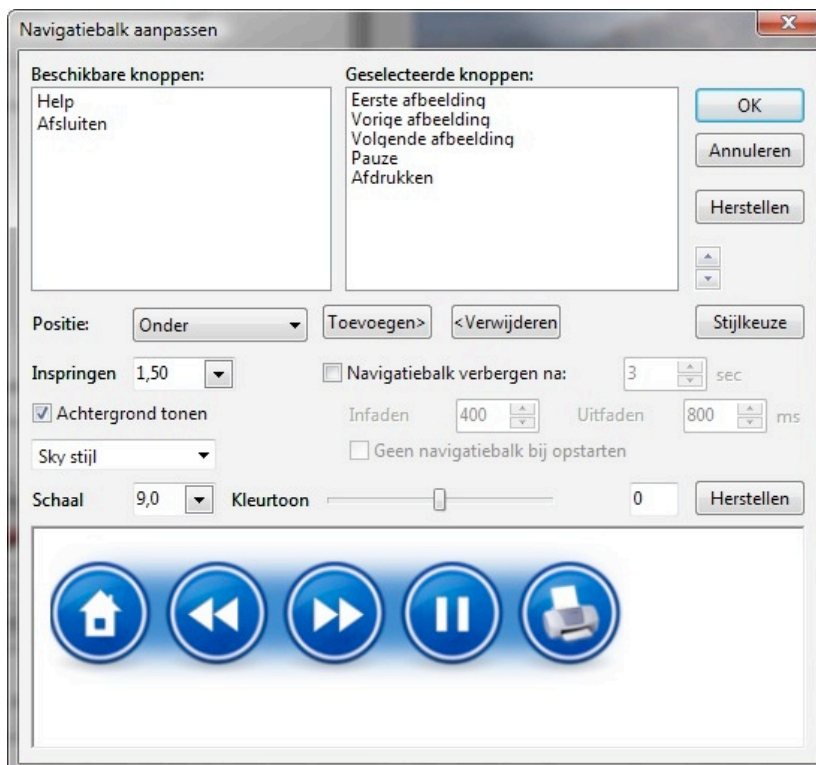
Schermb beveiliging stoppen bij muisbeweging:

Als een schermbeveiliging actief is kan je die met een muisbeweging stoppen. Je kan het muiswiel deactiveren.

Je kan er voor kiezen het muispijltje te tonen of te laten verdwijnen na een ingestelde tijd.

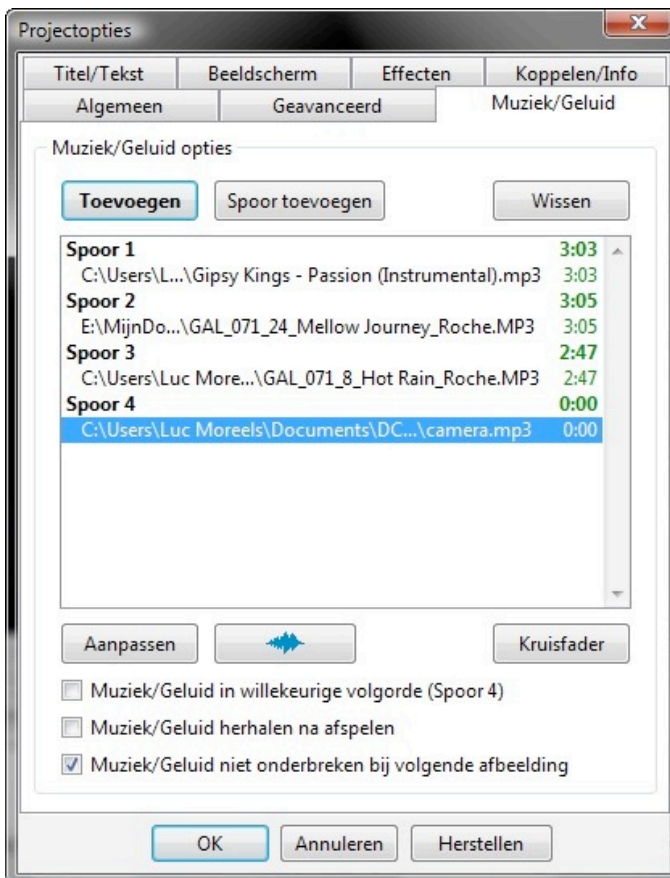
Je kan de show met de toetsen van het toetsenbord bedienen en de navigatiebalk altijd zichtbaar plaatsen. Deze mogelijkheden zijn meer van nut als je een montage maakt voor een presentatie met live-commentaar.

Tenslotte zijn er een aantal mogelijkheden om uw werk te beveiligen. Je kan een copyright logo tonen, een vervaldatum en een wachtwoord instellen. Je kan ook voorkomen dat je afbeeldingen met 'PrintScreen' gekopieerd worden.



Muziek/Geluid

In dit tabblad kan je muziek voor de ganse montage toevoegen.



Je kan meerdere sporen toevoegen die elk nog eens meerdere klankfragmenten bevat.

De klankfragmenten in een spoor kan je met de 'kruisfader' (crossfader) in elkaar laten overvloeien. In ieder spoor kan je een 'enveloppe' instellen. Met een enveloppe stel je het volume van een geluidsspoor in op elke willekeurige plaats van de tijdlijn.

Met de knop 'Toevoegen' voeg je in het gekozen spoor een klankfile in.

Met 'Spoor toevoegen' voeg een een klankspoor toe.

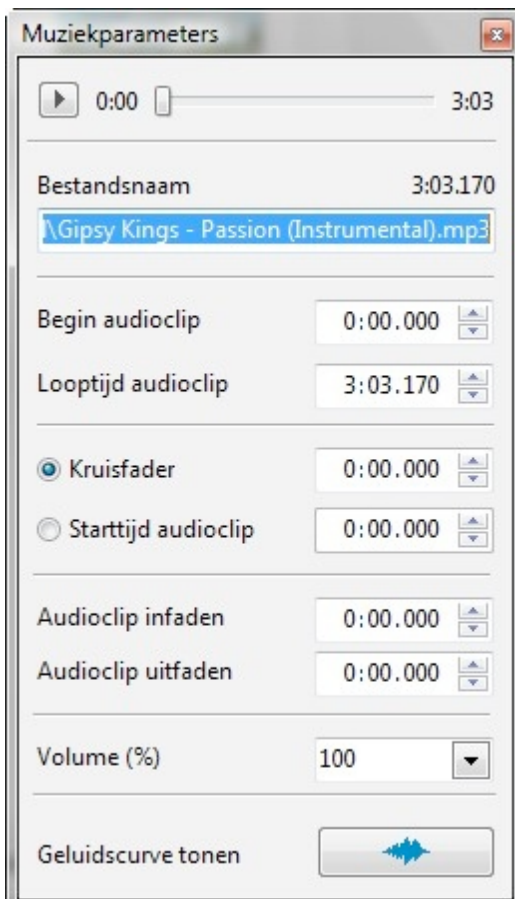
Je kan bijvoorbeeld kiezen voor drie sporen: Een spoor voor de muziek, een voor de commentaar en een voor geluidseffecten.

Met de knop 'Aanpassen' open je het venster 'Muziekparameters'.

Deze parameters hebben alleen betrekking op het gekozen muziekstuk.

Er is een knop om het gekozen fragment te beluisteren.

Aan de rechterzijde is er een schuiver waarmee je je op elk willekeurig tijdstip van de geluidsclip kan plaatsen.



'Begin audioclip' geeft het tijdstip aan waarop de klank van deze clip start. De klank van deze audioclip wordt dus op nul gezet voor de ingevulde tijd. De 'looptijd' is de tijd dat de clip hoorbaar is. Dit kan dus korter zijn dan de tijdsduur van de clip.

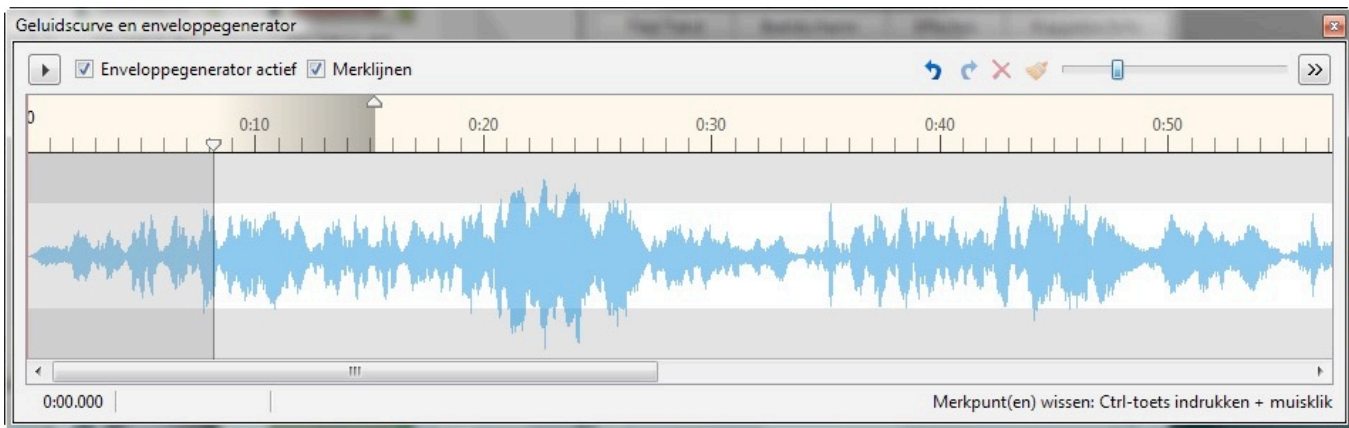
In het venster 'Geluidscurve en enveloppegenerator' is het eenvoudiger om deze instellingen visueel te beoordelen.

Met 'kruisfader' laat je 2 audioclips in hetzelfde spoor in elkaar overvloeien. Kruisfader dient dus *niet* om 2 sporen in elkaar te laten overvloeien.

De 'starttijd audioclip' geeft een uitgestelde start aan de audioclip ten opzichte van de start van de show. 'Kruisfader' en 'Starttijd audioclip' kunnen niet gelijktijdig gebruikt worden.

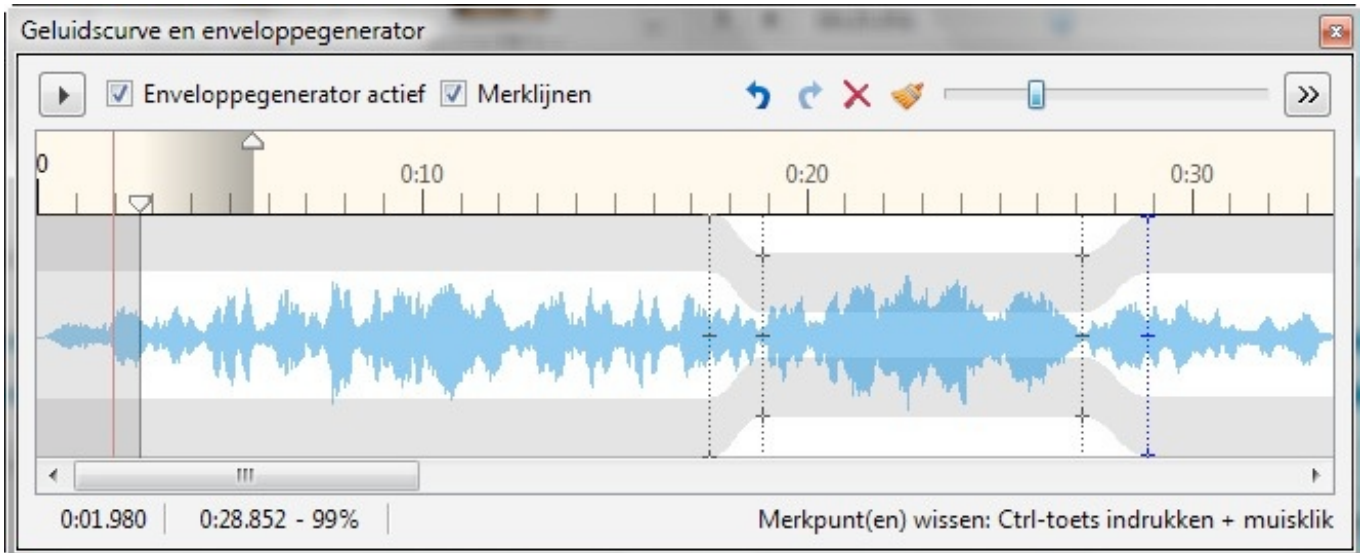
Tenslotte kan je de audioclip infaden en uitfaden.

Door te klikken op de knop 'geluidscurve tonen' open je het venster 'Geluidscurve en Enveloppegenerator'.



In dit venster zien we de zichtbaar gemaakte geluidscurve. Er is een start / pauze knop en rechts bovenaan is er een schuiver om in of uit te zoomen op de curve.

Links op de tijdslijn zie je 2 driehoekjes. Het onderste driehoekje bepaalt de starttijd. Met klikken en slepen kan je het pijltje verplaatsen. Met het bovenste pijltje kan je een fade in instellen. Dit pijltje volgt het onderste pijltje. De fade in hangt dus vast aan de starttijd. Op het einde van de audioclip vind je terug 2 pijltjes die dan de eindtijd van de audioclip bepalen met de fade out.

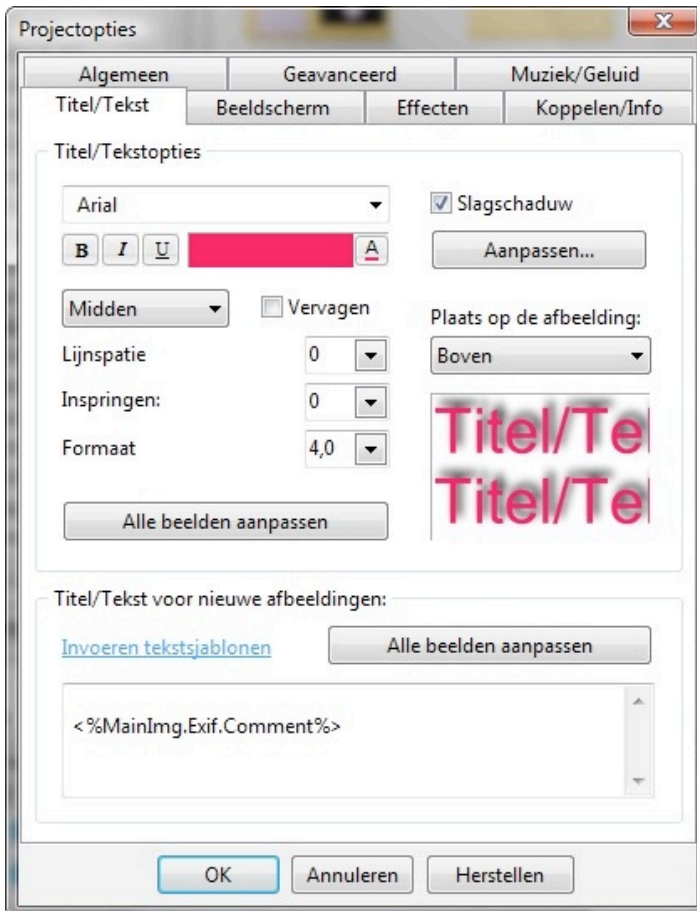


Door te klikken op de wave vorm plaats je een verticale puntjeslijn die we merkpunt noemen. Door te klikken op het merkpunt en naar beneden of naar boven te slepen kan je het volume aanpassen. Door meerdere merkpunten te plaatsen kan je het volume tussen de punten laten variëren. Dergelijke volume variatie noemen we een enveloppe.

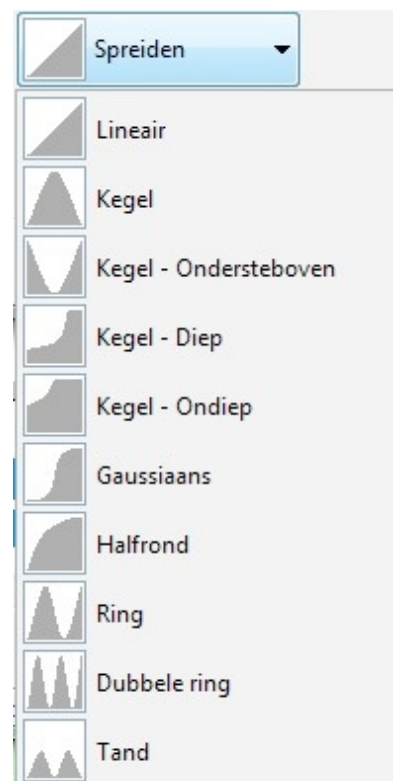
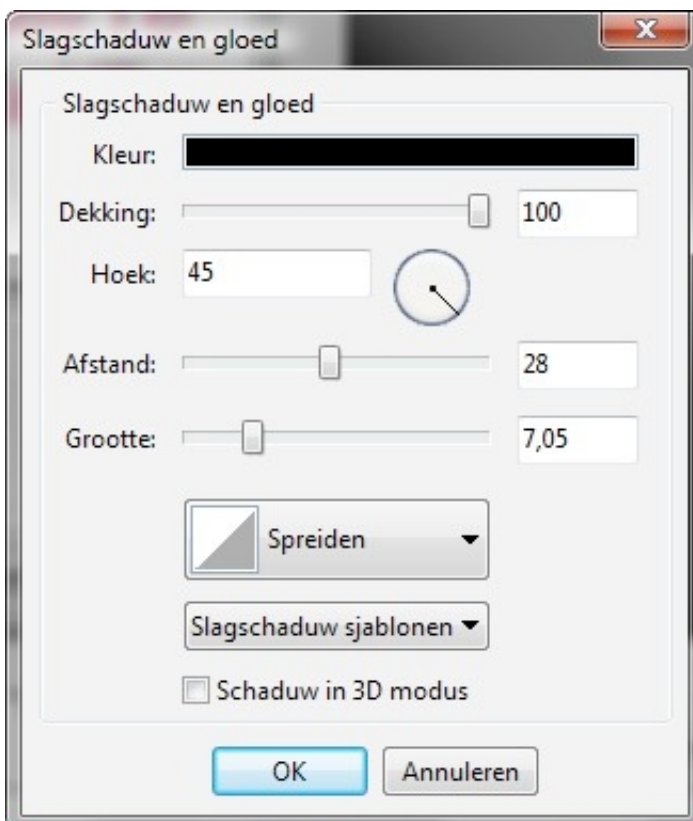
Een nadeel is dat je telkens maar één audioclip zichtbaar kan maken. Je bent dus verplicht om de verschillende volumewijzigingen goed te onthouden om de juiste aanpassingen te kunnen doen in de verschillende vensters van de geluidsclips. In een volgende versie zou het mogelijk worden om meerdere sporen gelijktijdig zichtbaar te maken.

Ik denk dat je voorlopig het best één muziekspoor maakt in je programma voor geluidsbewerking en één of meerdere sporen voor commentaar waarbij je telkens een aantal zinnen samenhoudt. Een derde spoor kan dan dienen voor geluidseffecten.

Titel/Tekst



In dit tabblad kan je een tekst/titel maken die op alle beelden van de montage komt. Je kan hier ook het uitzicht van de tekst bepalen: grootte, kleur en formaat en je kan een slagschaduw toepassen. Vergeet niet op 'alle beelden aanpassen' te klikken om de eventuele wijzigingen die je doet door te voeren op alle beelden. Je kan ook gegevens toevoegen volgens onderstaand uitklapmenu.

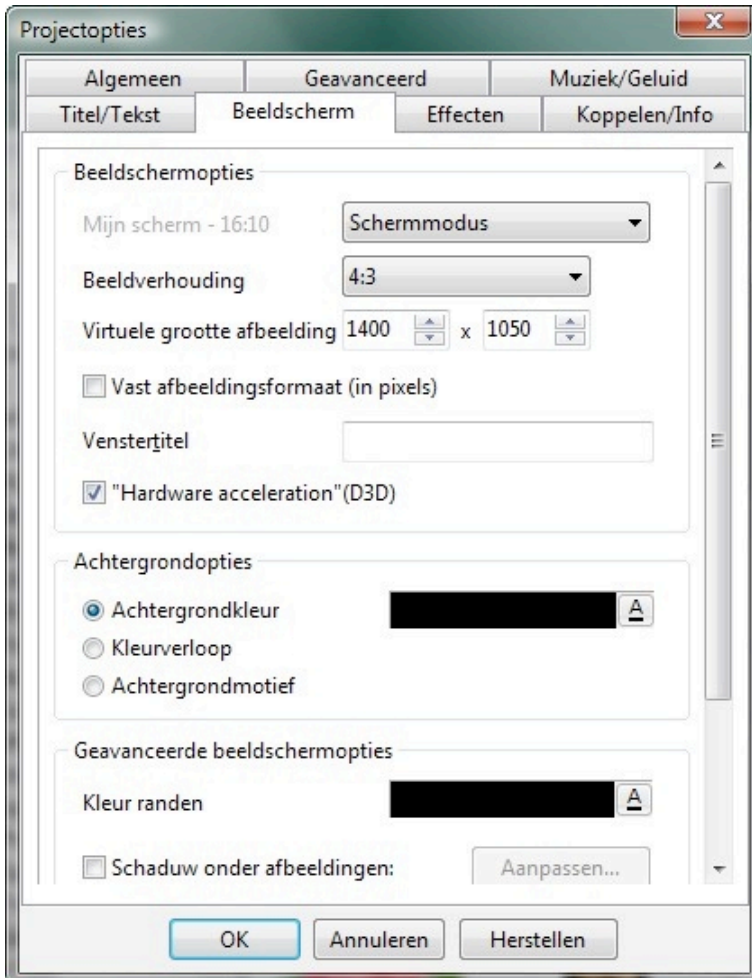


Beeldscherm

Het tabblad 'Beeldscherm' is onderverdeeld in 3 delen: Beeldscherm opties, achtergrond opties en Geavanceerde beeldschermopties. Het is een belangrijke instelling waarbij je goed moet

overwegen wat uw doel is, welke projector of scherm je wil gebruiken en of de montage op verschillende schermen moet kunnen getoond worden.

Het eerste is de schermmodus. Je kan kiezen tussen 'Beeldverhouding' en 'Scherm vullen'. Bij 'Beeldverhouding' behoudt het geplaatste beeld zijn werkelijke grootte in pixels. Als deze grootte niet voldoet zal je een zoomfactor voor dit beeld moeten instellen.

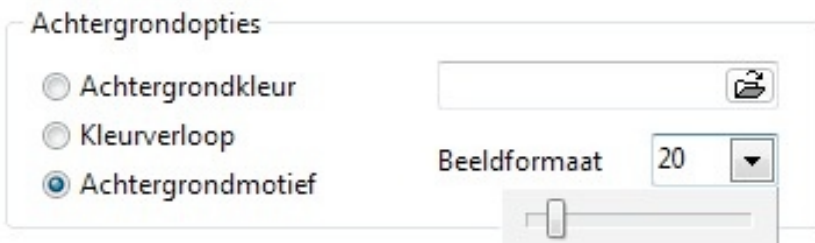


Bij 'scherm vullen' zal PTE het beeld vergroten of verkleinen om het scherm te vullen.

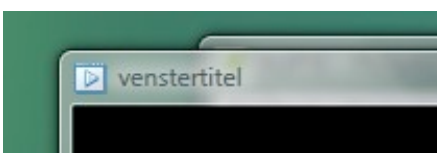
Als je 'Vast afbeeldingsformaat' aanvinkt, dan zal PTE het beeld niet vergroten om het scherm te vullen. Dit kan je toepassen als je beelden in lagere resolutie gebruikt en het beeld niet mag 'opgeblazen' worden. In het vak 'Venstertitel'

kan je een titel invullen die links boven in het Windowskader komt

Als je beeld het scherm niet volledig vult kan je in 'Achtergrondopties' instellen welke achtergrondkleur je ziet. Dit kan een volle kleur of een kleurverloop of een achtergrondmotief zijn. Als je kiest voor een achtergrondmotief



Moet je het pad naar de afbeelding geven en het beeldformaat instellen. Bij 100% word het scherm volledig gevuld met de afbeelding. In het andere geval word de afbeelding als een tegelpatroon geplaatst.



Geavanceerde beeldschermopties.

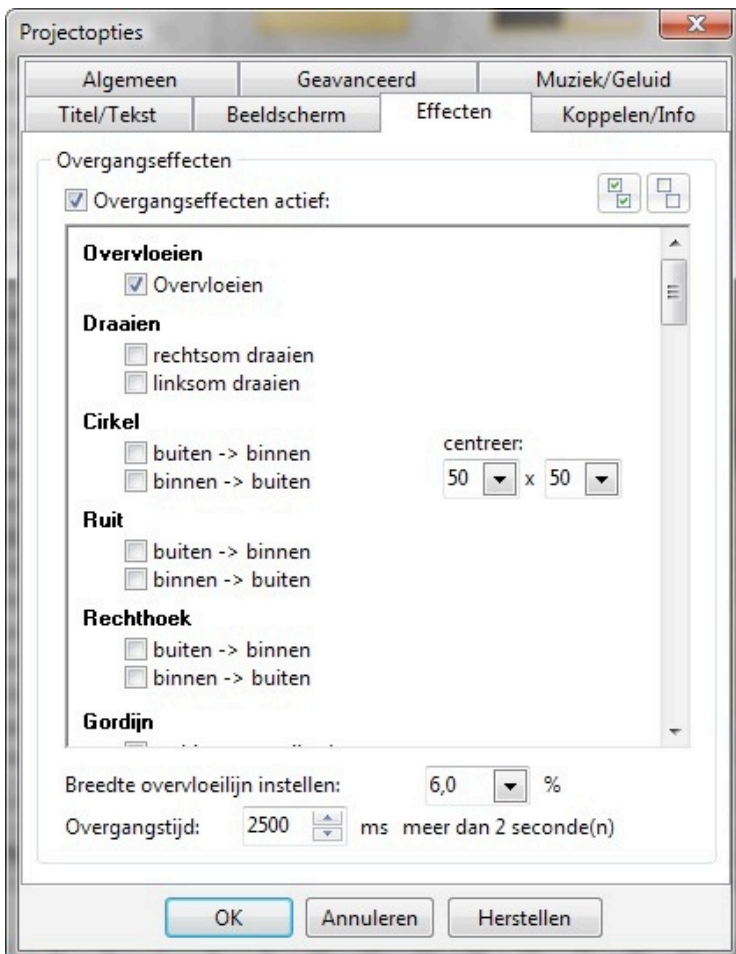
'Kleur randen' en 'schaduw onder afbeeldingen' hebben geen effect als 'Scherm vullen' ingesteld is.

Effecten

In het tabblad 'Effecten' kan je een zeer groot aantal overgangen tussen twee beelden instellen. Bij deze effecten zijn er ook een reeks in 3D. In dit tabblad stel je de overgangen in die voor de ganse show gelden.

Je kan het best de verschillende overgangen uittesten om de werking ervan te zien. Vergeet niet dat de 'Breedte overvloeilijn instellen' ook een grote invloed heeft op het uitzicht van het effect.

Met de overgangstijd stel je de tijdsduur van het effect in. Bij mooie derde beelden kan je die tijd langer maken om het derde beeld tot zijn recht te laten komen.



Een lijst van alle effecten.

Overvloeien

Overvloeien

Draaien

rechtsom draaien
 linksom draaien

Cirkel

buiten -> binnen
 binnen -> buiten

Ruit

buiten -> binnen
 binnen -> buiten

Rechthoek

buiten -> binnen
 binnen -> buiten

Gordijn

-> binnen, vertikaal
 -> buiten, vertikaal
 -> binnen, horizontaal
 -> buiten, horizontaal

Gordijn diagonaal

-> binnen, van linksboven en rechtsonder
 -> buiten, van linksboven en rechtsonder
 -> binnen, van linksonder en rechtsboven
 -> buiten, van linksonder en rechtsboven

Onthullen

links -> rechts
 rechts -> links
 boven -> onder
 onder -> boven

Onthullen diagonaal

linksboven -> rechtsonder
 rechtsonder -> linksboven
 linksonder -> rechtsboven
 rechtsboven -> linksonder

Waaieren

linksom draaien (midden -> boven)
 linksom draaien (midden -> rechts)
 linksom draaien (midden -> onder)
 linksom draaien (midden -> links)
 linksom draaien (boven -> rechts)
 linksom draaien (onder -> rechts)
 linksom draaien (onder -> links)
 linksom draaien (boven -> links)
 rechtsom draaien (midden -> boven)
 rechtsom draaien (midden -> rechts)
 rechtsom draaien (midden -> onder)
 rechtsom draaien (midden -> links)
 rechtsom draaien (boven -> rechts)
 rechtsom draaien (onder -> rechts)
 rechtsom draaien (onder -> links)
 rechtsom draaien (boven -> links)

afwijking: 20 %

Mozaïek

Mozaïek

indeling: 8 x 8 frequentie: 10

Wegduwen

links -> rechts
 rechts -> links
 boven -> onder
 onder -> boven

Schuiven

links -> rechts
 rechts -> links
 boven -> onder
 onder -> boven

Paginakrul (horizontaal/verticaal)

uitrollen van links
 uitrollen van boven
 uitrollen van rechts
 uitrollen van onder
 oprollen van links
 oprollen van boven
 oprollen van rechts
 oprollen van onder

oprollen tot pijp

straal: 40,0 %

kleur achterzijde:

3D volume: 0,30

Paginakrul (diagonaal)

uitrollen van linksboven
 uitrollen van rechtsboven
 uitrollen van rechtsonder
 uitrollen van linksonder
 oprollen van linksboven
 oprollen van rechtsboven
 oprollen van rechtsonder
 oprollen van linksonder

Kantelen 3D

links -> rechts
 rechts -> links
 boven -> onder
 onder -> boven

3D volume: 0,50

Rotaties in het midden van de afbeelding
 Niet lineaire snelheid

Wisselen 3D


links -> rechts
 rechts -> links
 boven -> onder
 onder -> boven

Diepte: 1 Afstand: 0,60

Hoek: 45

Koppelen/Info

Koppelen van toepassingen/projecten

Geen opdracht  

Starten na de laatste afbeelding

Starten bij afsluiten (ook met de Esc knop)

Taalreferenties

Betekenis van de knoppen

Knop <OK>

Knop <Annuleren>

Wachtwoord invullen

Titel:

Tekst:

Testversie vervallen

Titel:

Afdruk dialoog

Titel:

Hyperlink:

Knop:

Knop:

Knop:

In dit tabblad kan je een aantal extra's instellen. De voornaamste mogelijkheid is het koppelen van toepassingen.

Geen opdracht ▼

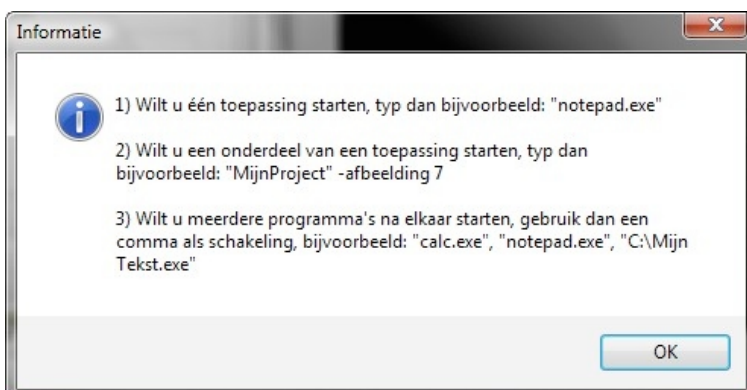
Geen opdracht

Toepassing(en) koppelen

Project(en) koppelen

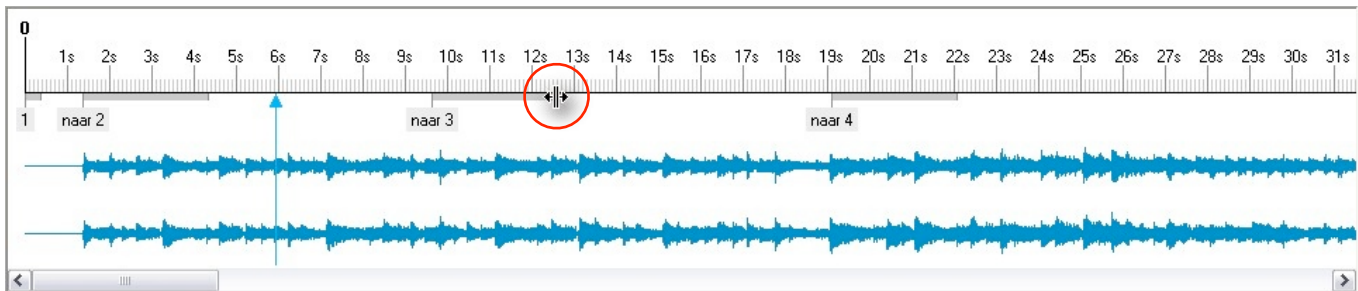
Met 'Toepassing koppelen' kan je eender welk uitvoerbaar bestand starten. Met 'Project koppelen' kan je een andere PTE montage starten, op voorwaarde dat ze in de zelfde versie van PTE gemaakt zijn.

Je kan dan nog een vervaldatum instellen en de show beveiligen met een paswoord.

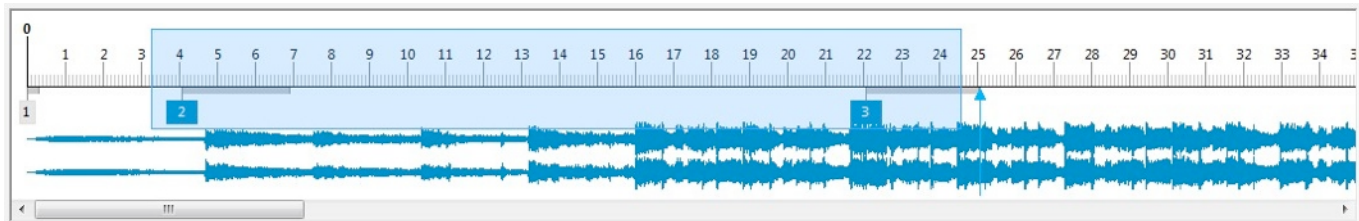


Het werken met de tijdlijn

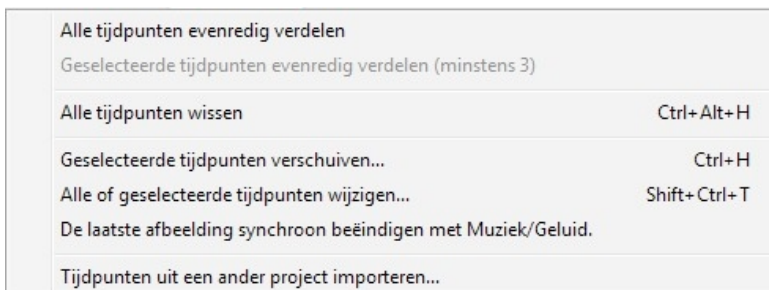
Met de tijdlijn heb je een krachtig instrument waar je heel intuïtief mee kan werken. Je kan er direct beelden naartoe slepen of je kan de beelden met de muis verplaatsen.



Je kan de overvloeitijd van ieder beeld aanpassen door met de muis op het einde van een grijs balkje te gaan staan. De cursor verandert in een dubbel lijntje met 2 pijltjes. Je kan nu de lengte van het balkje aanpassen door te slepen.

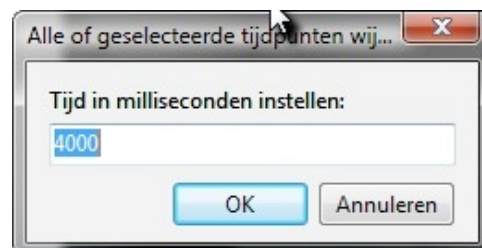
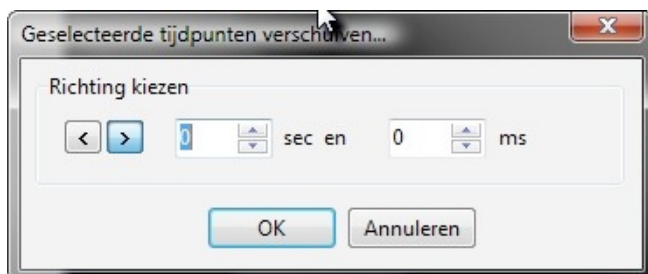


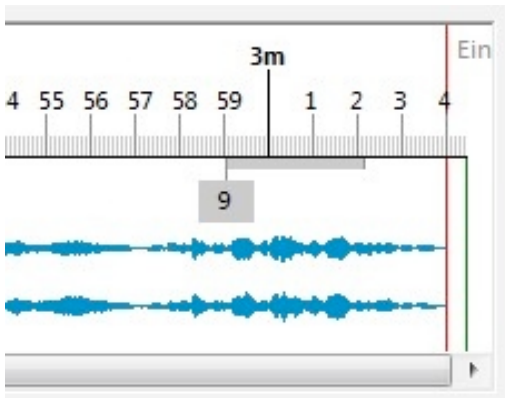
Door te slepen over een reeks beelden kan je op een eenvoudige manier verschillende beelden selecteren. Klik op het tijdpuntenmenu voor volgend keuzemenu:



Iedere keuze heeft betrekking op het plaatsen van tijdpunten. Je kan de laatste afbeelding synchroon met de muziek laten eindigen.

Met de laatste mogelijkheid kan je punten uit een ander project importeren.





Op het einde van de tijdlijn zie je 2 gekleurde lijntjes. Het groene lijntje duidt de eindtijd van het laatste beeld aan. Het rode lijntje duidt het einde van de muziek aan. Bij het afspelen van de show zal deze stoppen op het einde van het laatste beeld. Als de muziek langer duurt zal ze afgebroken worden op het groene lijntje.