

WORKSHOP

AV-Präsentationen mit Wings 7 – Ein Einstieg

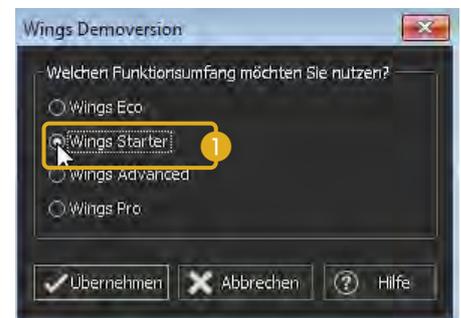
Die folgende Anleitung soll Ihnen helfen, mit Wings 7 eine erste, einfache Audiovision zu gestalten. Die Bilder, die Sie verwenden möchten, haben Sie am besten bereits ausgewählt und bearbeitet. Folgen Sie nun den nächsten Schritten.

Ablauf einer AV-Produktion in Wings 7:

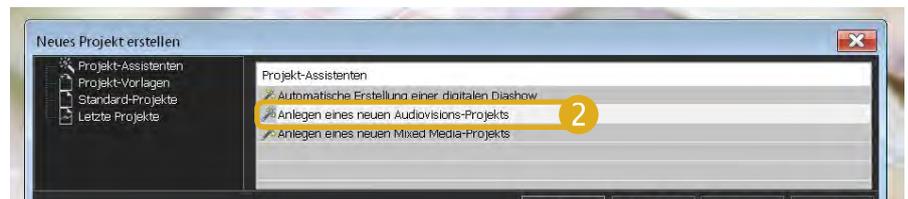
1. Anlegen eines Projektes
2. Übernahme aller Medienobjekte (Bilder, Videos, Audio, etc.) in den Media-Pool
3. Arrangieren der Medienobjekte in der gewünschten Reihenfolge (Schnitt)
4. Präsentieren der AV/ Erzeugen des gewünschten Zielmediums (Video- oder EXE-Präsentation).

1 | Installieren Sie Wings 7 (Online-DVD oder Website AV Stumpfl <https://hdav.org/de/wings-7/downloads>). Mit der Demo-Version können Sie nahezu alle verfügbaren Features ausprobieren. Die Länge der Produktion ist allerdings auf eine Minute beschränkt und im Screen erscheint ein Balken mit *Wings 7 Demo-Version*.

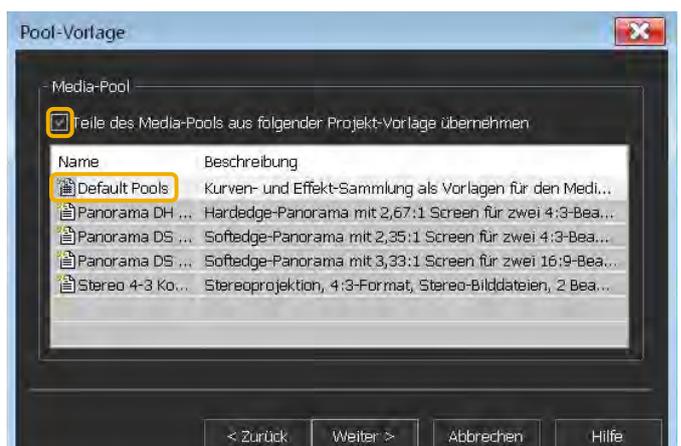
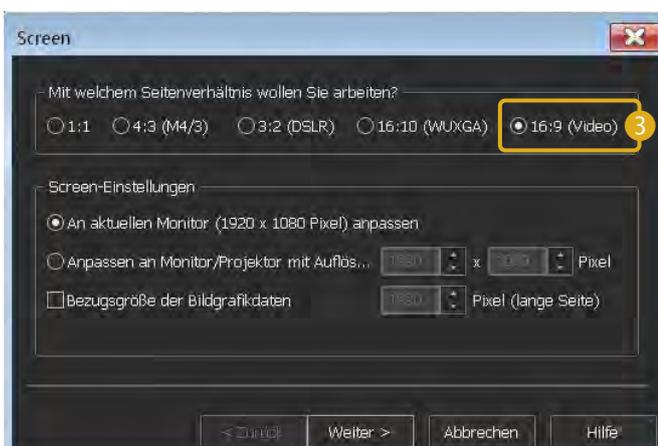
2 | Starten Sie die Demo-Version, indem Sie *Start > AV Stumpfl > Wings 7 Demo* auswählen. Markieren Sie anschließend *Wings Starter* **1**. Das vereinfacht den Einstieg, weil Sie nicht mit zunächst unnötigen Funktionen überfrachtet werden.



3 | Es erscheint der Dialog *Neues Projekt erstellen*. Wählen Sie im *Projekt-Assistenten > Anlegen eines neuen Audiovisions-Projektes* **2** und klicken Sie auf OK.



Der Projekt-Assistent führt Sie Schritt für Schritt durch die Einrichtung der Programmoberfläche. Es folgen eine Reihe von Dialogfeldern:



4 | **Screen:** Entscheiden Sie sich für ein 16:9 Videoformat **3**.

5 | **Pool-Vorlage:** Hier können Sie das Häkchen setzen für *Teile des Media-Pools aus folgender Projekt-Vorlage übernehmen* und markieren dann die erste Option *Default Pools*. Hierdurch stellt Ihnen Wings einige Voreinstellungen für Effekte zur Verfügung, die Sie später ganz einfach auf Ihre Objekte anwenden können.

WINGS 7

6 | Media-Pool: Übernehmen Sie die Voreinstellungen für Effekte, Steuer-spuren und Kurven.

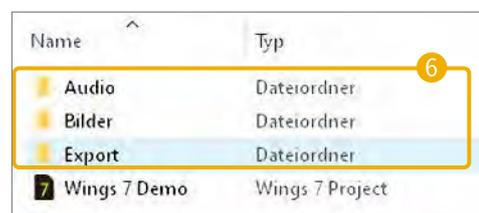
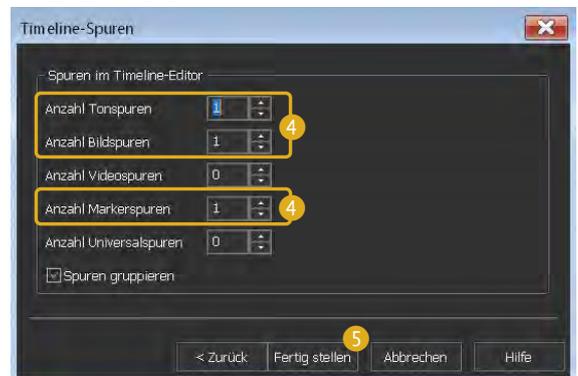
7 | Timeline-Spuren: Stellen Sie die Anzahl der Bildspuren, Tonspuren und Markerspuren **4** auf 1. Alle anderen belassen Sie bei 0. Damit ist Wings für Ihr erstes Projekt einsatzbereit. Klicken Sie auf **Fertig stellen** **5**. Klicken Sie nach jedem Dialog auf **Weiter**.

Tipp: Speichern Sie jetzt Ihr Projekt ab, obwohl es noch keine Daten enthält. Das hat zwei Gründe: Erstens sind Sie damit auf der sicheren Seite und verlieren Ihre Daten nicht versehentlich (obwohl Wings in der Vor-einstellung alle zehn Minuten automatisch eine Sicherungskopie spei-chert). Zweitens erreichen Sie so eine saubere Ordnerstruktur für Ihr Pro-jekt. Wings fragt nach dem Ordner, in dem das Projekt gespeichert wer-den soll. Legen Sie auf Ihrem Datenlaufwerk einen neuen Ordner an und geben Sie Ihrer Audiovision einen aussagekräftigen Namen. Dieser Ord-ner wird später alle Ihre Objekte, also Bilder, Audio, Videos, etc. enthal-ten. Auch wenn es anders möglich wäre, gewöhnen Sie sich diese Vor-gehensweise an, damit Sie immer wissen, wo sich Ihre Daten befinden. Nach dem Speichern legen Sie in diesem Ordner drei weitere Unterord-ner an für Audio, Bilder und Export **6**.

8 | Im vorletzten Vorbereitungsschritt kopieren Sie alle Bilder, die Sie verwenden möchten, in den soeben angelegten Ordner *Bilder* (oder exportieren sie aus einer Lightroom-Sammlung). Auch wenn Wings alle gängigen pixelbasierten Dateiformate für Bilder akzeptiert (also z. B. JPG, TIF, PSD, BMP oder PNG) sollte das JPG-Format die erste Wahl sein.

Tipp zum Export aus Lightroom: Wings schärft Bilder in Abhängig-keit von der später zu wählenden Ausgabegröße. Daher genügt es, in Lightroom die *moderate Schärfung für den Bildschirm* auszuwählen. Belassen Sie Ihre Bilder in der Originalgröße, stellen Sie die Qualität auf 100 Prozent und wählen Sie als Farbraum sRGB.

9 | Im finalen Schritt müssen Sie Wings nur noch sagen, wo es die Mediendateien findet. Im Media-Pool gibt es bereits eine Struktur in Form der Verzeich-nisse *Audio*, *Video*, *Bilder*. Klicken Sie *Bilder* **7** an. Im Feld rechts daneben machen Sie nun einen Rechtsklick, wählen *Hinzufügen* und suchen anschließend Ihre Bil-der aus. Alternativ können Sie die Dateien direkt aus dem Explorer in das Verzeichnis *Bilder* ziehen. Analog verfahren Sie mit Ihren Audio-Dateien.



Damit sind Sie bereit für den ersten Schnitt. Schauen wir uns dazu zunächst die Programmoberfläche von Wings 7 an und klären einige Begriffe.

Die Programmoberfläche von WINGS 7

Ein AV-Programm ist vergleichbar mit einer Videoschnittsoftware. Es gibt eine *Timeline* **1** in der das Arrangement aus Bildern, Videos und Audio erfolgt. Also der eigentliche Schnitt. Für jede Objektart existieren eigene Spurtypen. Im Beispielprojekt sehen wir von oben nach unten jeweils eine Audio- **2**, eine Bild- **3** und eine Markerspur **4**. Diese Spuren enthalten zeitlich geordnet die Objekte Ihrer Präsentation.

Unterhalb der üblichen Menüleiste **9** und der Symbolleiste **10** gibt es links die Werkzeugleiste **11**. Sie ist sehr wichtig bei der Bearbeitung einzelner Objekte. Die acht Werkzeuge haben fast alle ein Untermenü mit den verfügbaren Bearbeitungsmodi. Sie öffnen diese mit einem Rechtsklick. Fahren Sie mit der Maus auf die Werkzeuge, zeigt ein Tooltip deren Funktion an.

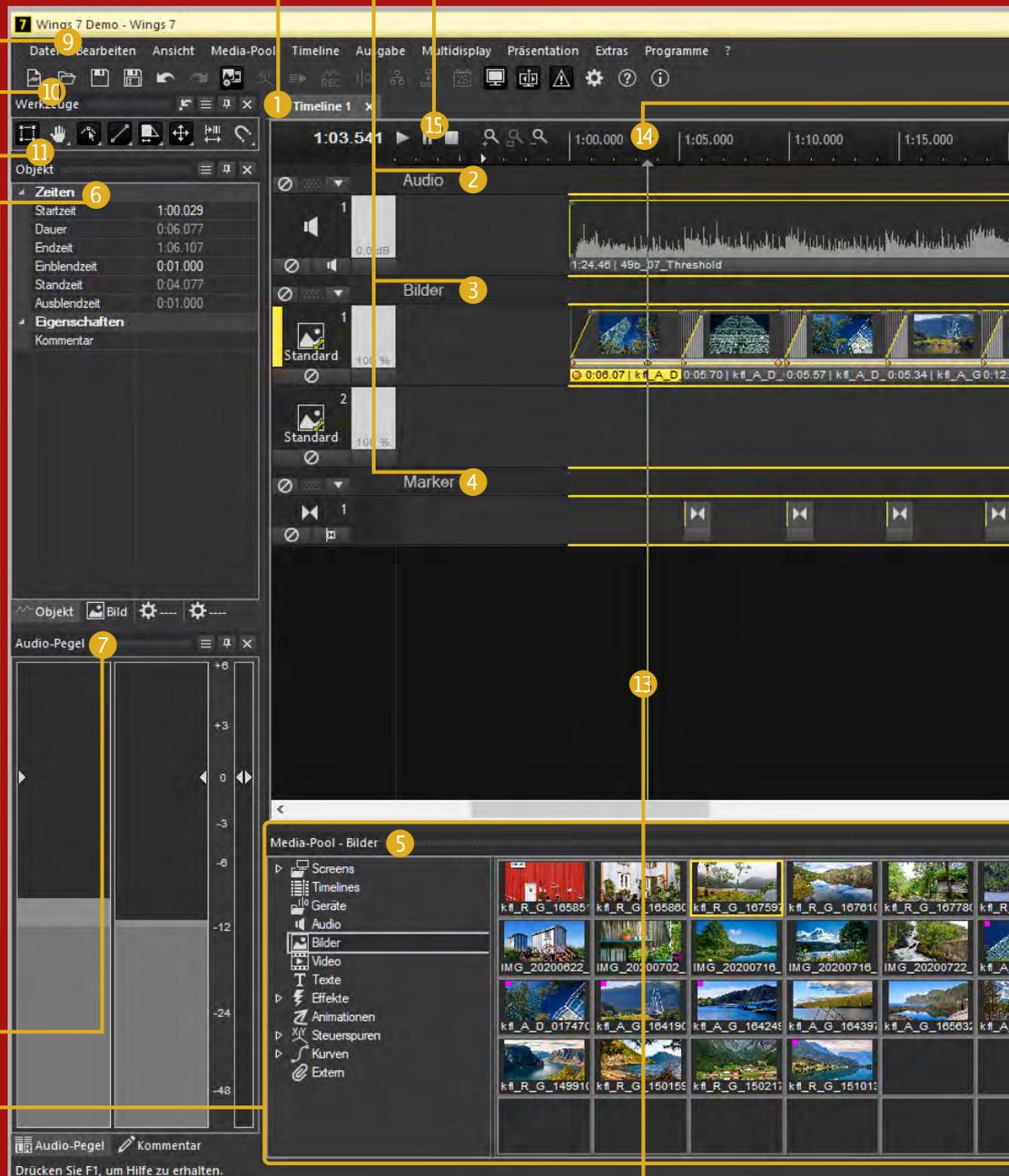
TIPP: Detailliertere Informationen zum Programmfenster und zu allen Funktionen in Wings bietet die Hilfe, die Sie mit *F1* oder über das Fragezeichen in der Symbolleiste erreichen. Die Hilfe ist kontextsensitiv und besitzt eine Suchfunktion.

TIPP: Suchen Sie in der Hilfe nach *Werkzeugleiste*. Sie finden dort ein PDF mit einer übersichtlichen Auflistung aller Werkzeuge und der Angabe der jeweiligen Shortcuts.

In der Eigenschaftentabelle **6** lassen sich Parameter markierter Objekte einstellen.

Der Audiopegel **7** wird ebenfalls angezeigt.

Im *Mediapool* **5** befinden sich alle für die AV benötigten Ressourcen, also Bild-, Video- und Audio-Dateien sowie weitere Steuerelemente.



TIPP: Präsentation steuern
 Leertaste einmal drücken: START
 Leertaste erneut drücken: PAUSE
 ESC drücken: STOPP
 Alternativ gibt es am oberen Bildrand der Timeline die bekannten Symbole für Start, Pause und Stopp **15**.

TIPP: Mit der Funktionstaste *F9* schalten Sie im Mediapool-Ordner *Bilder* zwischen der Listenansicht und der Leuchtpult-Ansicht um. Das Leuchtpult bietet eine praktische Vorschau Ihrer Bilder.

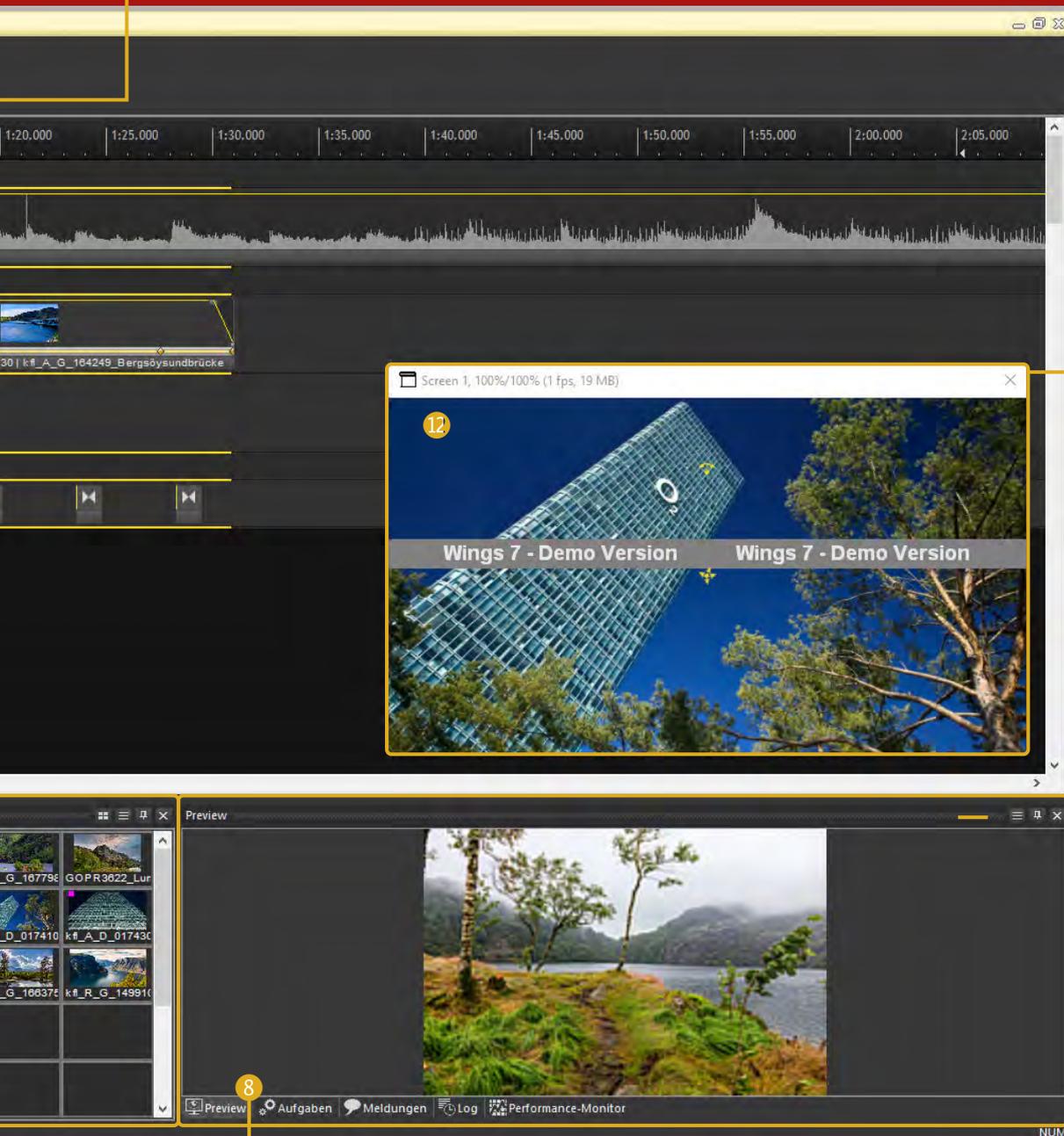
Der so genannte Locator **13** ist die senkrechte Linie in der Timeline. Sie markiert die aktuelle Zeitposition, ab der die Präsentation wiedergegeben wird.

Im Timeline-Fenster sehen Sie ganz oben eine Zeitskala ¹⁴, die Sie als Orientierung verwenden können. Während der Locator zum Beispiel über ein Element in der Timeline läuft, ist ein Bild im Screen zu sehen beziehungsweise der Ton zu hören. Befinden sich Objekte in der Timeline, startet und

pausiert die Präsentation mit der Leertaste. Sie können den Locator auch mit der Maus verschieben. Dazu klicken Sie an eine beliebige Stelle in der Timeline. Der Locator springt an diese Stelle und es erscheint ein Doppelpfeil.



Halten Sie nun die Maustaste beim Ziehen gedrückt. So können Sie schnell durch die Präsentation scrobber (navigieren). Durch das Drehen des Mousrades oder mit Hilfe der Scrollbalken bewegen Sie sich an die gewünschte Position innerhalb Ihrer Schau.



Hier sehen Sie noch den Screen ¹², also die Leinwand, auf der Ihre AV als Vorschau zu sehen ist. Sollte der Screen nicht angezeigt werden, wählen Sie *Ansicht > Preview-Screen* anzeigen. Der Screen lässt sich in der Größe beliebig anpassen und frei über der Programmoberfläche positionieren. Wer mit zwei Monitoren arbeitet, kann den Screen auf den zweiten Monitor verschieben. Dann ist die Timeline immer vollumfänglich zu sehen.

Hinweis: Ende 2021 erscheint der Nachfolger von Wings 7, namentlich Wings X. Die neue Software wird nicht nur für Windows, sondern nun auch für Mac verfügbar sein.

Rechts unten gibt es sechs Registerkarten ⁸, die wichtige Daten des aktuellen Projektes beinhalten, darunter der Reiter *Preview*, der eine Vorschau der Bild- bzw. Tonobjekte ermöglicht. Klicken Sie dafür im Verzeichnis *Bilder* auf ein Bild und wählen Sie rechts den Reiter *Preview*. Sie sehen Ihr Bild nun deutlich größer.

▶ Nun haben Sie einen groben Überblick über die Werkzeuge und Bedienelemente von Wings. Viele AV-Produzenten sprechen zwar vom „Programmieren“ einer Show, mir ist dieser Begriff jedoch zu technisch. Ich spreche lieber von Gestalten, Schnitt, Editieren oder ganz allgemein von Postproduktion.