

RightBooth-Benutzerhandbuch

Inhalt

Überblick	15
Programmanforderungen.....	15
RightBooth installieren.....	16
RightBooth und Produktcodes	16
Das Hauptfenster.....	17
Veranstaltungsdateien veröffentlichen	19
Der Event-Assistent.....	19
Wählen Sie Ihren Veranstaltungstyp	19
Definieren Sie Ihren Startbildschirm	19
Wählen Sie Ihre Aufnahmezeit.....	20
Wählen Sie, ob Sie Videoaufnahmen anzeigen und wiederholen möchten	20
Wählen Sie die Anzahl der Fotos	20
Wählen Sie, ob Sie Fotos anzeigen und wiederholen möchten	20
Wählen Sie, ob Sie Fotos drucken möchten.....	20
Textnachrichten anzeigen und wiederholen möchten.....	20
Vielen Dank an Ihre Benutzer	20
Wähle eine Eingabemethode	20
Wählen Sie den Hintergrund	21
Wählen Sie einen Schaltflächenstil	21
Wählen Sie den Textstil	21
Wählen Sie eine Sprache.....	22
Wählen Sie Ihre Ausrüstung aus.....	22
Wählen Sie eine Webcam aus.....	22
Wählen Sie ein Mikrofon aus	22
Abschluss des Assistenten.....	22
Ereignisse abspielen	22
Videoaufnahme	24
Fotoaufnahme.....	25
Nachrichtenaufzeichnung.....	26
Aufzeichnung von Fragen und Antworten.....	27
Multi-Typ-Events	29
Karaoke-Videoaufzeichnung	30
Einrichten Ihrer Ausrüstung für Karaoke-Aufnahmen.....	30
Methode 1 – Webcam und Lautsprecher	30

Methode 2 – Webcam und Mixer	30
Methode 3 – DSLR-Kamera und Lautsprecher	30
Eine Veranstaltung beenden	31
Eigene Events erstellen – Übersicht	31
Einstellungen	31
Erstellen Sie ein Ereignis	31
Entwerfen Sie eine Veranstaltung	31
Bearbeiten Sie die Ereignisbildschirme	31
Entwerfen Sie das Drucklayout	32
RightBooth- Einstellungen	33
Kameraeinstellungen	33
Hauptkameraeinstellungen	33
Webcam-Videoeinstellungen	33
AVI-Formateinstellungen.....	34
WMV-Formateinstellungen.....	35
Videoanpassungen	36
Webcam-Integrations- und Videoaufzeichnungstester	37
Webcam-Audioeinstellungen	37
Mikrofoneingangspegel	38
Verwendung eines zweiten Mikrofons für Karaoke-Videos.....	39
Webcam-Fotoeinstellungen	39
DSLR- Kameraeinstellungen	40
DSLR-Videoeinstellungen	41
DSLR-Fotoeinstellungen	41
Canon Wireless-Kameras.....	43
CCAPI-Einstellungsfeld.....	43
GoPro-Kameraeinstellungen	44
GoPro-Videoeinstellungen	44
GoPro-Fotoeinstellungen	44
Kamera-Tools für Helden	45
Druckereinstellungen _	47
Benutzereingabeeinstellungen	48
Spracheingabe	50
Bildschirmtastatur	51
Overlays/ Requisiten-Einstellungen.....	52
Hintergrundersetzung	52
Einrichten.....	52
Kameraeinstellungen _	53

Wie es funktioniert	53
Einstellungen	53
Richten Sie die Kamera innerhalb der Overlay-Bilder aus	54
Overlay-Ausrichtung	54
Bild-Requisiten zur Gesichtserkennung	55
Gesichtserkennung und Requisitenausrichtung	55
Snap-Kamera	56
Einstellungen für künstliche Intelligenz	57
KI-Effekte testen	57
Text-/ Spracheinstellungen	58
Standard-Ereignissprache	58
Ändern von Textelementen in bestimmten Ereignissen	59
Anwendungssprache	59
Sicherheitseinstellungen	59
Manuelles Topping des Ereignisses	60
Entfernen eines vergessenen Passworts	61
Zugangscodes	61
Social-Media-Einstellungen	61
E-Mail-Server	62
Verwenden eines Gmail-Kontos	62
Verwenden Sie SendGrid	62
E-Mail Benachrichtigungen	62
E-Mail-Häufigkeit	63
Mediengröße	63
Fotos	63
Videos	64
Gilt für	64
Miniaturansichten	64
FTP	64
Telefon-SMS	65
Lokaler Webserver	66
Wählen Sie Ihre lokale Webserver-App	66
Webgalerie + Webseite zum Herunterladen von Dateien	66
Verwenden Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagen zum Herunterladen von Dateien	67
WhatsApp	68
Verknüpfung mit einem anderen WhatsApp-Konto	68
Start-/Stopp-Einstellungen	68
Aufstellen	69

Der Wachhund	69
Leistung	69
Wenn RightBooth startet.....	70
Relaisplatine	71
Starten Sie die Veranstaltung	71
Stoppen Sie die Veranstaltung	71
Wenn die Stoppregel erfüllt ist.....	71
Ordner- /Dateieinstellungen	73
Verwalten von Ereignisordnern.....	74
Dateinamen umfassen.....	74
Kopieren Sie Dateien auf andere Laufwerke und Ordner.....	75
Cloud-Speicher-Integration	76
Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen“	76
Remote-Änderungen zulassen	76
Protokolleinstellungen	76
Verschiedene Einstellungen.....	78
Videonachbearbeitung.....	78
Videokonvertierungseinstellungen	78
Konvertieren Sie Videos in GIF.....	79
Fotonachbearbeitung.....	79
Fotoanimation.....	79
Benutzer- und Dateidaten.....	80
Videoplayer	80
Probleme mit dem Videoplayer	80
Speicherort der RightBooth-Einstellungen	81
Der Eventdesigner.....	82
Ereignistyp	82
Aufzeichnung.....	82
In diesem Ereignis enthaltene Aufnahmetypen	82
Workflow für mehrere Aufnahmetypen	84
Speisekarte	84
Menüpunkte	84
Information	84
Ordner ansehen	85
Sharing-Station.....	85
Lokaler Webserver-Ordner.....	86
Struktur des Ereignisses	86
Start	86

Fahren Sie mit dem nächsten Bildschirm fort	87
Bedingungen	88
Bildschirm „Benutzerdetails“	88
Wählen Sie Aufnahme	89
Grüner Bildschirm.....	89
Bild überlagern	90
Overlay-Logo.....	91
Bereit machen	91
Countdown	92
Foto machen	92
Foto-KI	94
Hintergrund-KI	94
Cartoon-KI	95
Cartoon-Stile.....	95
Fotofilter	95
Verbesserungen _	96
Videoverbesserungen.....	96
Referenzvideo.....	96
Wählen Sie Videoverbesserungen	96
Foto- und Flash-Fotosegmenteffekte	99
Schaltflächen für das Videosegment-Werkzeug.....	99
Verwendung mehrerer Videosegmentdateien	99
Fotoverbesserungen.....	101
Referenz-Testfotos	101
Wählen Sie Fotoverbesserungen	101
Ken Burns-Effekt	102
Gemeinsame Optionen für Video- und Fotoverbesserungen	102
Ein Wort zu den Verarbeitungszeiten für Erweiterungen	102
Anzeigen und Wiederholen.....	103
E-Mail-Dateien.....	103
E-Mail-Videos	103
Fotos per E-Mail versenden	104
E-Mail-Nachrichten	104
Dateien für Telefon-SMS	105
Videos zu Telefon-SMS	105
Fotos zum Telefon-SMS	106
Nachrichten an Telefon-SMS	106
Dateien an WhatsApp.....	107

Videos zu WhatsApp.....	107
Fotos zu WhatsApp.....	107
Fotos drucken.....	108
Danke.....	109
Mehrere Monitore	110
Sonstiges _.....	111
Ereignistext _	113
Die Event-Sprache	113
Fragen zur Veranstaltung.....	113
Fragenreihenfolge	115
Event-Social-Media	115
Veranstaltungs-E-Mail	116
Telefon-SMS	116
Ereignisfluss	116
Wenn Sie fertig sind, beginnen Sie.....	116
Beim Abbrechen oder Unterbrechen starten.....	117
Bei Zeitüberschreitung starten.....	117
Optionen für den Ereignisfluss.....	117
Andere Anwendungen oder Dateien über Menüs ausführen.....	117
Dateien extern ändern	117
Ereignisdateien und -ordner	118
Videos	118
Videodateikonvertierung – Überlegung.....	118
Fotos und Miniaturansichten.....	119
Drucke.....	119
Event- Kamera.....	121
Kamera, die in diesem Fall für die Videoaufzeichnung verwendet werden soll	121
Gerät, das bei dieser Veranstaltung zum Fotografieren verwendet werden soll	121
Überschreiben der RightBooth-Kameraeinstellungen für einzelne Ereignisse	122
Der Bildschirmeditor	122
Die Screen-Editor-Toolbox	122
Die Bildschirmliste.....	122
Start	122
Medienbrowser	123
T und C	123
Nutzerdetails	123
Veranstaltungsmenü.....	123
Wählen Sie Aufnahme.....	123

Wählen Sie Greenscreen.....	123
Wählen Sie Overlay.....	123
Wählen Sie Karaoke.....	123
Bereit machen	123
Countdown	123
Frage.....	123
Antwort	123
Ein Video aufnehmen	123
Nehmen Sie Karaoke auf.....	124
Foto machen	124
Wählen Sie Filter	124
Geben Sie Nachricht ein.....	124
Video anzeigen.....	124
Foto anzeigen.....	124
Zeige Nachricht	124
Zeige die Antwort.....	124
Karaoke zeigen	124
Drucken.....	124
Drucklayout	124
Videoptionen	124
Fotooptionen	124
Nachrichtenoptionen.....	125
Kopien drucken	125
E-Mail-Adresse.....	125
E-Mail senden	125
Telefonnummer	125
An Telefon senden	125
WhatsApp-Nummer	125
An WhatsApp senden.....	125
Danke.....	125
Stornieren.....	125
Beschäftigt	125
Fehler	125
Fertig.....	125
Die zusätzlichen Monitorbildschirmen	126
Beginn 2	126
Video in Bearbeitung	126
Foto in Bearbeitung	126

Druck läuft	126
Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox	126
Frage.....	128
Verschieben und Anpassen der Größe von Bildelementen	128
Elemente zu Bildschirmen hinzufügen	129
Bildschirm.....	129
Bedingte Bildschirme	129
Zufällige Bildschirme	130
Taste	131
Kamera.....	131
Uhr	132
Countdown	132
Zeichenblock	132
Zeichenutensilien.....	132
Gesichts-Requisiten	132
Spiel	133
Tastatur	133
Tastenfeld	134
Bild	134
Bildfolge	134
Etikett	134
Etikettenfolge.....	134
Drucklayouts.....	134
QR-Code	134
Video	135
Videosequenz.....	136
Volumenmesser	136
Webbrowser _	136
HTML-Dateien	136
Webbrowser-Sequenz	137
Automatisch hinzugefügte Elemente	138
Textfeld	138
Taste	138
Pfeil	138
Textraster und Bildraster	138
Die Schaltfläche „Mehr“	138
Die Medienansicht	138
Eigenschaften	139

Name.....	139
Aktionseigenschaften	139
Klicken Sie auf Aktion	139
Schlüsseleigentum.....	145
Aktion zeigen	145
Animierte Eigenschaften.....	145
Aussehenseigenschaften.....	146
Audioeigenschaften	148
Hintergrundeigenschaften.....	148
Grenzeigenschaften	149
Schaltflächeneigenschaften _.....	150
Kameraeigenschaften.....	150
Uhreigenschaften	151
Countdown-Eigenschaften.....	151
Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs.....	152
GIF-Eigenschaften (animiert).....	152
Rastereigenschaften.....	153
Eigenschaften der Tastatur (und des Tastenfelds).....	153
Standort-/ Größeneigenschaften.....	153
Kann Eigentum verschieben	154
Stempeleigentum	154
Schatteneigenschaften	155
Texteigenschaften	156
Etiketten- und Countdown-Farben	156
Textfarben der Tastatur.....	156
Timeout-Eigenschaften.....	156
Was passiert nach einem Bildschirm-Timeout?.....	158
Ändern des Timeout-Bildschirms auf benutzerdefinierten Bildschirmen	158
Standard-Timeout-Werte.....	159
Bildschirmübergänge.....	159
Videoeigenschaften	159
Spielen Sie Pausenkombinationen.....	160
Eigenschaften des Volumenmessers.....	161
Eigenschaften des Webbrowsers	161
Zulässige und blockierte Website-URLs.....	161
Artikelinhalt ändern.....	162
Etikettentext bearbeiten	162
Wie Elemente mit festem Label ihren Textinhalt erhalten	163

Direktes Bearbeiten des Textinhalts eines Elements mit fester Beschriftung	163
Benutzerdefinierte Textbeschriftungen	163
Ändern des Inhalts von Bildelementen	163
Animiertes GIF	164
Inhalt des Videoelements ändern	164
Ändern des Inhalts von Webbrowser-Elementen.....	165
Inhalt des Sequenzelements ändern	165
Bildsequenzdateien	165
Videosequenzdateien	165
Beschriften Sie Sequenzdateien.....	166
Browser-Sequenzdateien	166
Sequenzoptionen	166
Ändern des Inhalts von Rasterelementen.....	167
Grid-Dateien	167
Elemente formatieren.....	167
Bildschirmformatierung	167
Elementformatierung	168
Gemeinsame Eigenschaften ändern	169
Bildschirmelemente ausrichten	169
Tastatürkürzel	170
Gruppieren von Elementen	170
Aufnahmen von Bildern von Veranstaltungsbildschirmen.....	170
Mehrere Bildschirme erstellen.....	171
Mehrere Etikettenelemente erstellen.....	171
Kopieren von Bildern aus anderen Anwendungen in Ereignisbildschirme	171
Entwerfen von Frage- und Antwortbildschirmen	172
Der Drucklayout-Designer	172
Drucklayout-Arrangeur.....	173
Eigenschaften des Drucklayouts	174
Fotos hinzufügen und entfernen.....	175
Hinzufügen neuer Elemente zum Drucklayout	175
Verwendung mehrerer Monitore	176
Monitorauswahl.....	176
Hinzufügen von Bildschirmen und Elementen zu Ihren zusätzlichen Monitoren	176
Bildschirm „Video läuft“	177
Bildschirm „Foto läuft“	177
Bildschirm „Druck läuft“	177
Abspielen von Ereignissen mit mehreren Monitorbildschirmen.....	177

Unterschiedliche Monitorauflösungen	177
Leistungsüberlegungen.....	178
Multicasting.....	178
Mehrere Instanzen von RightBooth ausführen.....	179
Event-Aufgaben.....	179
Aufgabe zum Konvertieren von Videos	179
Aufgabe „Fotos drucken“.....	181
Aufgabe „Dateien per E-Mail versenden“.....	181
„ Video aus Fotos erstellen“.....	182
Einstellungen.....	182
Aufgabe „FTP-Dateien“.....	182
Die Zeichenwerkzeuge	183
Hinzufügen der Zeichenwerkzeuge	183
Verwenden der Zeichenwerkzeuge	185
Das Zeichenwerkzeugset.....	185
Steuern Sie Peripheriegeräte mit einer USB-Relaisplatine	186
USB-HID-Karten	186
Denkovi-Boards	186
Konfigurieren von Windows für die Zusammenarbeit mit dem Denkovi Board.....	186
Verwendung einer USB-Relaiskarte in RightBooth.....	187
Steuerung des Boards während der Veranstaltung.....	187
Steuerung mehrerer USB-HID-Relaiskarten	188
Zusätzliche Aktionsbefehle für USB-HID-Relaiskarten.....	189
Verwendung einer DSLR- Kamera, die über ein USB-Kabel angeschlossen ist.....	191
Der Video- und Fotoaufnahmeprozess.....	191
Einrichten.....	191
Einrichtung einer DSLR-Kamera.....	191
Canon- Kameras.....	192
Nikon-Kameras	192
DSLR-Kameradateimodi	192
RightBooth DSLR-Einstellungen.....	192
Unterstützte DSLR-Kameramodelle werden über USB angeschlossen	194
Canon-Kameramodelle.....	194
Nikon-Kameramodelle	194
Fehlerbehebung.....	194
Verwendung einer drahtlos verbundenen Canon DSLR-Kamera.....	195
Besorgen Sie sich die neueste Kamerasteuerungs-API von Canon	195
Aktivieren Sie die Camera Control API (CCAPI) auf der Kamera	196

Erstellen Sie eine Kamera-WLAN-Verbindung	198
Greifen Sie auf die Kamerasteuerungs-API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungseinstellungen	201
Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	203
Zusammenfassung: Alltägliche Einrichtung	205
Probleme bei der Verwendung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN?	205
Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth.....	206
Verwendung eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth	206
Gemeinsame Nutzung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera.....	207
Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen	208
Hintergründe hinzufügen.....	208
Hintergrundthemen.....	208
Bilder hinzufügen	209
Reservierte Ordernamen	209
Hintergründe	209
Tasten.....	209
Symbole.....	209
Zeichenfläche	209
Emojis.....	209
Überlagerungen	209
Requisiten.....	209
Videos hinzufügen	210
Sounds hinzufügen	210
Countdown-Sounds hinzufügen.....	210
Schaltflächen hinzufügen	211
Ordner „Spiele“, „Masken“ und „Bildschirme“.	212
Ereignissprache.....	213
Die Event-Sprachauswahl	213
Verwenden von Textvariablen	214
Beispiel für eine Textvariable	214
Holen Sie sich die besten Webcam-Videoaufzeichnungen auf Ihren Computer	225
Empfohlene Videoeinstellungen.....	225
Aufnahmeformat	226
WMV-Format.....	226
AVI-Format.....	226
Auswahl eines AVI-Video Kompressors	226
Auswahl eines AVI-Audio Kompressors	227
Webcam-Videogröße.....	227

Bilder pro Sekunde (auch bekannt als: Bildrate)	228
Maximale Aufnahmezeit	228
Empfohlene Audioeinstellungen	228
Mikrofon	228
Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth	229
Konfigurieren Sie die Snap-Kamera-Einstellungen	229
Wählen Sie Ihre Snap-Kamera-Objektive	229
RightBooth-Einstellungen für Snap-Kamera	229
Hinzufügen der Snap-Kamera-Interaktion zu RightBooth	229
Mit QR-Codes lokal auf Videos und Fotos zugreifen	231
Einstellmöglichkeiten	231
1 – Greifen Sie über QR-Codes von Ihrem RightBooth-Aufzeichnungsereignis aus auf Medien zu ...	231
2 – Stellen Sie eine RightBooth Media Sharing Station-Veranstaltung auf demselben Computer bereit wie Ihre Video- und Fotoaufzeichnungsveranstaltung	231
3 – Stellen Sie ein RightBooth Media Sharing Station-Ereignis auf einem zweiten vernetzten Computer bereit	231
4 – Führen Sie eine Sharing Station und ein Aufnahmeereignis gleichzeitig auf demselben Computer aus	231
Nutzung der Local Gallery-Website zum Durchsuchen und Herunterladen von Videos und Fotos	233
Stellen Sie einen QR-Code für die Galerie-Website bereit	233
Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station	233
Überblick	233
Konfigurieren von RightBooth	234
Der Prozess	234
Steuern von Ereignissen mithilfe von Sprachbefehlen	236
Zugriff auf RightBooth-Funktionen beim Ausführen anderer Anwendungen	237
Eventverpackung	238
Ein Paket erstellen	238
Vorschläge für Best Practice	241
Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social-Media-Sites	243
Schritt 1 – Besorgen Sie sich etwas Cloud-Speicher	243
Schritt 2 – RightBooth für Cloud-Speicher konfigurieren	243
Schritt 3 – Webservice-Automatisierung für FaceBook einrichten	243
Dateien an YouTube senden	244
Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen vornehmen	244
Richten Sie Ihre Host-Ereignisdatei für Remote-Änderungen ein	245
Benennen Sie die Bildelemente, die geändert werden sollen	245
Durchführen eines Remote-Updates	245
Angabe eines Ereignisordernamens	246

Erstellen einer DVD Ihrer Aufnahmen.....	246
--	-----

Überblick

RightBooth ist eine Anwendung, mit der Sie viele Arten von Aufnahmeerlebnissen für den Einsatz bei gesellschaftlichen und geschäftlichen Veranstaltungen entwerfen und hosten können. Es ermöglicht Veranstaltungsteilnehmern, hochwertige, hochauflösende Videos aufzunehmen, Fotos zu machen, Textnachrichten einzugeben, an Quizen und Umfragen teilzunehmen, indem sie Videoantworten, Textantworten aufzeichnen oder Multiple-Choice-Fragen beantworten. Sie können Benutzern auch erlauben, Karaoke-Videos zu erstellen, während sie Karaoke-Titel mitsingen.

Darüber hinaus können Sie mit RightBooth Informationspräsentationen erstellen, die entweder als passive Diashow oder als interaktive Präsentation präsentiert werden können und dabei eine Reihe von Rich-Media-Elementen verwenden, darunter Text, Schaltflächen, Bilder, Videos, Ton, Musik und Webseiten.

Zu den weiteren Funktionen gehören das Erstellen von Sharing-Station-Events, Watch-Ordner-Events und das Hosten von Webgalerien.

Beachten Sie, dass wir in dieser Dokumentation (und in der Software selbst) eine Aufnahmesitzung oder eine Informationssitzung als Ereignis bezeichnen .

Programmanforderungen

Um RightBooth nutzen zu können, benötigen Sie Folgendes:

- Ein Windows-Desktop-Computer (und -Monitor) oder ein Laptop, Notebook oder Grafiktablett mit einem dieser Betriebssysteme: Windows 10 oder 11. Beachten Sie, dass RightBooth nur für Windows entwickelt wurde. Es gibt keine Version für Mac- oder Linux-Betriebssysteme.
- Eine minimale Bildschirmauflösung von 1000 x 700 Pixel.
- Eine Kamera. Wenn Sie RightBooth zum Aufzeichnen von Videos oder Fotos verwenden, müssen Sie eine Kamera (Webcam, DSLR oder GoPro) verwenden, die über USB (oder drahtlos) mit Ihrem Computer verbunden ist. Bei den meisten Laptops/Tablets ist bereits eine Webcam im Deckel integriert. RightBooth bietet Unterstützung für die meisten Webcams, viele DSLR-Kameras von Canon und Nikon sowie die meisten GoPros.
- Ein Mikrofon. Die meisten Webcams sind mit einem integrierten Mikrofon ausgestattet. Für eine bessere Audioqualität möchten Sie jedoch möglicherweise ein externes Mikrofon an den PC anschließen. DSLR-Kameras verfügen über ein integriertes Mikrofon. Möglicherweise möchten Sie jedoch ein besseres Mikrofon direkt an Ihre DSLR-Kamera anschließen. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation Ihrer DSLR-Kamera.
- Ein Benutzereingabegerät. Entweder eine Tastatur, eine Maus, ein Touchscreen oder eine oder mehrere USB-Tasten, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Dadurch können die Benutzer Ihrer RightBooth-Veranstaltung mit der Software interagieren.
- Eine angemessene Menge an freiem Festplattenspeicher zum Speichern der von RightBooth erstellten Video- und Fotodateien. Beachten Sie, dass Sie RightBooth für die Verwendung eines anderen Speichergeräts konfigurieren können, wenn Ihr Festplattenspeicher knapp wird (siehe später).

RightBooth installieren

Führen Sie das RightBooth-Setup-Programm aus. Sie müssen die RightBooth-Lizenzvereinbarung lesen und akzeptieren, bevor die Software installiert werden kann.

Anschließend werden Sie aufgefordert, einen Installationsort auszuwählen. Standardmäßig wird die Software im **Ordner \Programme\RightBooth** auf Windows 32-Bit-Betriebssystemen oder im **Ordner \Programme (x86)\RightBooth** auf Windows 64-Bit-Betriebssystemen installiert. Anschließend beginnt der Installationsvorgang.

Während der Installation werden Sie möglicherweise aufgefordert, das Microsoft .Net Framework 4.6-Laufzeitpaket zu installieren, das zum Ausführen von RightBooth erforderlich ist. Neuere Windows-Versionen enthalten dieses Framework normalerweise als Teil des Betriebssystems. Bei Bedarf und nach Ihrer Zustimmung wird das Framework jedoch von der Microsoft-Website heruntergeladen und installiert. Stellen Sie daher bitte sicher, dass Ihr Computer während des RightBooth-Installationsvorgangs mit dem Internet verbunden ist.

Die RightBooth-Medienbibliothek ist ebenfalls installiert und enthält über 1000 nützliche Ressourcen, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden können.

Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird ein Programmverknüpfungssymbol auf Ihrem Computerdesktop platziert.

RightBooth und Produktcodes

Wenn Sie RightBooth kaufen, erhalten Sie per E-Mail einen Produktcode. **WICHTIG** – Für alle unten beschriebenen Schritte muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

Hinzufügen eines Produktcodes

im Hauptfenster von RightBooth auf die Schaltfläche „**Produktcode**“ und **geben Sie Ihren Code in die dafür vorgesehenen Felder ein**. Wenn der Code gültig ist, wird eine Schaltfläche **zum Aktivieren** angezeigt, mit der Sie die Software aktivieren und die Bewertungsmeldung entfernen können.

Entfernen eines Produktcodes

Wenn ein Code auf dem Computer aktiviert ist, können Sie ihn wieder entfernen. Klicken Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die Schaltfläche „Code entfernen“, um den Produktcode vom Computer zu entfernen und die Software wieder in den Testmodus zu versetzen. Der Produktcode kann nun auf einem anderen Computer verwendet werden.

Verschieben des Codes zwischen Computern

Sie können einen Produktcode von einem Computer auf einen anderen verschieben. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Entfernen Sie den Code vom ersten Computer und fügen Sie ihn dann wie oben beschrieben auf dem zweiten Computer hinzu.

Überprüfen eines Produktcodes

In einigen Situationen müssen Sie möglicherweise Ihren Produktcode überprüfen, um sicherzustellen, dass er gültig und aktuell ist. Klicken Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die Schaltfläche „Produktcode“ und dann auf die Schaltfläche „**Überprüfen**“.

Zulässige Nutzung

Ein Produktcode kann nur auf einem Computer verwendet werden. Wenn Sie denselben Produktcode auf mehr als einem Computer hinzufügen, erhalten Sie eine Warnmeldung mit dem Hinweis, dass Sie gegen die RightBooth-Softwarelizenz verstoßen. Die Warnmeldung kann verhindert werden, indem Sie den Produktcode von allen Computern bis auf einen entfernen. Wenn Sie den Code weiterhin auf mehr als einem Computer verwenden, besteht das Risiko, dass er durch die Aire Valley-Software dauerhaft deaktiviert wird (wie in der akzeptierten Lizenzvereinbarung beschrieben).

Produktaktualisierungs- und Supportcodes

Die RightBooth-Software wird regelmäßig mit neuen Funktionen und Fehlerbehebungen aktualisiert. Diese können von der RightBooth-Website heruntergeladen werden, sobald sie verfügbar sind.

Für jeden Produktcode gibt es einen zulässigen „Update-Zeitraum“ (normalerweise 12 Monate), in dem alle Software-Updates auf dem Computer installiert und verwendet werden können. Wenn der Aktualisierungszeitraum des Produktcodes abläuft (wie im Hauptfenster von RightBooth angezeigt), können Sie die Software weiterhin verwenden, es funktionieren jedoch keine weiteren Aktualisierungen auf dem Computer, es sei denn, Sie erwerben einen weiteren „Aktualisierungs- und Support“-Code. Update- und Supportcodes können jederzeit nach Ablauf des aktuellen Supportzeitraums durch Klicken auf die Schaltfläche „**Erneuern**“ im Hauptfenster von RightBooth erhalten werden. Anschließend erhalten Sie einen Update-Code, der (wie oben beschrieben) in die Software eingegeben werden kann, um Ihnen einen weiteren Update- und Support-Zeitraum auf dem Computer zu ermöglichen.

Jeder Update- und Supportcode kann nur auf einem Computer verwendet werden. Wenn Sie den Supportzeitraum auf mehr als einem Computer verlängern möchten, müssen Sie für jeden Computer einen Update- und Supportcode erwerben.

Das Hauptfenster

Doppelklicken Sie auf das RightBooth-Desktopsymbol, um die Software zu starten. Anschließend wird das Hauptfenster mit den folgenden Optionen angezeigt:

Erstellen – Dadurch wird eine neue Ereignisdatei erstellt. Sie können ein Ereignis mit dem Ereignisassistenten erstellen (siehe später) oder aus einer Auswahl standardmäßiger Standardereignistypen auswählen. Beachten Sie, dass, wenn Sie sich für die Erstellung einer standardmäßigen Mirror Booth-Veranstaltung entscheiden, diese für den HD-Hochformat-Bildschirmmodus konfiguriert wird und gegebenenfalls animierte Grafiken enthält.

Öffnen – Führt Sie zum Dialogfeld „Datei öffnen“, in dem Sie eine zuvor gespeicherte Ereignisdatei durchsuchen und öffnen können.

Speichern – Speichert das aktuell geöffnete Ereignis als Datei unter dem Namen, der im Bereich „Aktuelles Ereignis“ angezeigt wird.

Speichern unter – Führt Sie zum Dialogfeld „Datei speichern“, in dem Sie Ihr aktuell geöffnetes Ereignis durchsuchen und speichern können, wobei Sie die Datei dabei optional umbenennen können.

Paket – Führt Sie zum Bildschirm „Paket“, wo Sie Ereignispakete erstellen und installieren können. Siehe Abschnitt Event-Verpackung.

Aktuelle Veranstaltung – In diesem Bereich wird der Dateiname der Veranstaltung angezeigt, die derzeit in RightBooth geöffnet ist.

Ereignisvorschau – Hier sehen Sie ein Vorschaufenster mit dem Startbildschirm des aktuellen Ereignisses. Mit den Schaltflächen „**Bildschirmvorschau**“ können Sie eine Vorschau aller Bildschirme

des Ereignisses anzeigen. Sie können auch das Kontrollkästchen „ **Kamera** “ aktivieren, um die Live-Ansicht der Kamera im Vorschaufenster anzuzeigen. Hinweis: Das Aktivieren dieser Option kann die zum Laden von RightBooth benötigte Zeit verlängern.


Veranstaltungsdateien – Dadurch wird der Ordner geöffnet, in dem sich die aufgezeichneten Videos, Fotos und Nachrichten der aktuellen Veranstaltung befinden. Beachten Sie, dass RightBooth standardmäßig alle Ihre Ereignisse als Dateien im Ordner **\\Eigene Dateien\\RightBooth7** speichert und alle Videos, Fotos und Nachrichten als Dateien in Unterordnern an diesem Speicherort speichert.

Aufgaben – Führt Sie zum Bildschirm „Event-Aufgaben“, wo Sie Event-Fotolayouts überprüfen und drucken, Event-Videos stapelweise in andere Dateiformate konvertieren und Dateien per E-Mail an Benutzer senden können. **Siehe Ereignisaufgaben.**

Veröffentlichen – Führt Sie zum Bildschirm „Event Publisher“. Siehe Abschnitt: **Ereignisdateien veröffentlichen** .


Design – Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Event-Designer, wo Sie entscheiden können, welche Aufzeichnungstypen Sie in Ihrer Veranstaltung anbieten und welche Bildschirme Sie einbinden möchten.

Bearbeiten – Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Bildschirmeditor, in dem Sie alle Ereignisbildschirme und deren Inhalte bearbeiten können.

 – Diese Schaltfläche startet die Wiedergabe Ihres aktuell geöffneten Ereignisses und ermöglicht Benutzern das Aufzeichnen von Videos, Fotos und Nachrichten.

Wie man – Klicken Sie auf diesen Link, um auf eine Webseite zuzugreifen, die Antworten auf viele häufig gestellte Fragen bietet, einschließlich der Frage, wie Sie RightBooth optimal nutzen und wie Sie großartige Videoaufnahmen auf Ihrem Computer erzielen.

? – Öffnen Sie die RightBooth-Hilfedatei.

 – Lesen Sie das RightBooth-Benutzerhandbuch im PDF-Format. Sie benötigen den Adobe PDF Reader, der auf Ihrem Computer installiert ist.

Einstellungen – Hier finden Sie Einstellungen, die allgemein für das RightBooth-Programm gelten, Einstellungen, die sich auf alle Ihre Veranstaltungen auswirken, einschließlich Video-, Audio- und Fotoaufnahmeeigenschaften, Druckerauswahl, Veranstaltungsanweisungen, Sicherheit und Social-Media-Integration. Sie können auch die Videoaufzeichnungsleistung Ihrer Ausrüstung testen sowie die Greenscreen- und Gesichtserkennungsfunktionen konfigurieren und testen.

Über – Hier können Sie die aktuelle Version Ihrer Software sehen, nach einer neueren Version der Software suchen, die Endbenutzerlizenz lesen und Ihren Produktaktivierungscode eingeben. Sie können auch die Funktion „**Automatische Suche nach Updates**“ aktivieren . Dadurch wird unsere Website regelmäßig auf eine neuere Version von RightBooth überprüft.

Beenden – Beendet die RightBooth-Anwendung. Sie werden immer aufgefordert, alle nicht gespeicherten Ereignisdateien zu speichern.

Kaufen – Diese Schaltfläche erscheint, wenn die Software im Evaluierungsmodus läuft und bietet Zugriff auf eine Webseite, auf der Sie RightBooth kaufen können.

Neueste Version abrufen – Diese Schaltfläche wird angezeigt, wenn Sie im Info-Fenster die Funktion „**Automatische Überprüfung**“ aktiviert haben und eine neuere Version von RightBooth zum Download verfügbar ist.

Produktcode – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen neuen Produktcode oder einen neuen Update- und Support-Code in die Software einzugeben.

Erneuern – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf eine Webseite zuzugreifen, auf der Sie Update- und Support-Codes kaufen können, um sie in die Software einzugeben.

Veranstaltungsdateien veröffentlichen

Mit dieser Funktion können Sie alle aufgezeichneten Videos und aufgenommenen Fotos für eine Veranstaltung zusammen mit einer Viewer-Anwendung (Viewer.Exe), die eine einfache Anzeige der Dateien ermöglicht, auf einem Wechselspeichergerät wie einem USB-Datenstick veröffentlichen (dh kopieren). direkt aus den Medien. Dies kann nützlich sein, wenn Sie alle aufgezeichneten Dateien einer Veranstaltung Dritten zur Verfügung stellen möchten. Öffnen Sie nach der Veröffentlichung den veröffentlichten Ordner im Windows Explorer und doppelklicken Sie auf die Viewer-Anwendung, um die veröffentlichten Dateien anzuzeigen. Der Viewer zeigt Miniaturansichten aller veröffentlichten Videos und Bilder. Wenn Sie auf ein beliebiges Miniaturbild klicken, wird das ausgewählte Video oder Foto im Vollbildmodus angezeigt, zusammen mit Navigationsschaltflächen, mit denen Sie die Videowiedergabe steuern und die anderen Dateien durchsuchen können.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Veröffentlichen**“, um das Event Publisher-Fenster mit den folgenden Optionen anzuzeigen...

Hintergrundfarbe oder -bild – Hier können Sie die Hintergrundfarbe oder das Hintergrundbild definieren, die vom Betrachter verwendet werden sollen.

Steuert die Farbe – Hiermit können Sie die Farbe der Symbole definieren, die vom Viewer für die Dateinavigation und die Steuerung der Videowiedergabe angezeigt werden.

Dateien veröffentlichen – Klicken Sie hier, um den Veröffentlichungsprozess zu starten. Sie werden aufgefordert, einen Ordner auszuwählen, in dem die Dateien und die Viewer-Anwendung veröffentlicht werden. Legen Sie ein Wechselmedium ein und wählen Sie den Stammordner des Geräts aus. Anschließend werden alle Dateien kopiert und dabei Miniaturansichten erstellt.

Beenden – Klicken Sie hier, um zum RightBooth-Hauptfenster zurückzukehren.

Der Event-Assistent

Auf den Ereignisassistenten können Sie über das Hauptfenster von RightBooth zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche „Erstellen“ klicken. Der Assistent soll Sie durch eine Reihe von Schritten zum Erstellen eines Ereignisses führen.

Wählen Sie Ihren Veranstaltungstyp

In diesem Schritt können Sie die Art der Veranstaltung auswählen, die Sie erstellen möchten.

Definieren Sie Ihren Startbildschirm

In diesem Schritt können Sie den Text definieren, der auf dem Startbildschirm des Ereignisses angezeigt wird.

Sie können sich auch dafür entscheiden, am unteren Bildschirmrand eine Laufschriftmeldung anzuzeigen.

Wenn es sich bei dem Ereignis um ein Videoaufzeichnungseignis handelt, können Sie festlegen, dass beim Abspielen des Ereignisses eine Videosequenz der aktuell aufgezeichneten Videos angezeigt wird.

Wenn es sich bei dem Ereignis um ein Fotoaufnahmeereignis handelt, können Sie festlegen, dass beim Abspielen des Ereignisses eine Fotosequenz der aktuell aufgenommenen Fotos angezeigt wird.

Wählen Sie Ihre Aufnahmezeit

Wenn Ihre Veranstaltung eine Videoaufzeichnung umfasst, können Sie in diesem Schritt die maximale Videoaufzeichnungszeit für jedes Video auswählen, das während der Veranstaltung aufgezeichnet wird. Die Standardzeit beträgt 20 Sekunden, Sie können diese jedoch auf bis zu 9999 Sekunden ändern.

Wählen Sie, ob Sie Videoaufnahmen anzeigen und wiederholen möchten

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob Sie die aufgezeichneten Videos nach der Erstellung dem Benutzer wiedergeben möchten.

Sie können auch entscheiden, ob Ihre Benutzer Videos wiederholen dürfen, wenn sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind.

Wählen Sie die Anzahl der Fotos

Wenn Ihre Veranstaltung eine Fotoaufnahme umfasst, können Sie in diesem Schritt die Gesamtzahl der Fotos auswählen, die jeder Benutzer aufnehmen soll, bis zu einem Maximum von 10.

Wählen Sie, ob Sie Fotos anzeigen und wiederholen möchten

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob den Benutzern Fotos angezeigt werden sollen, nachdem sie aufgenommen wurden.

Sie können auch entscheiden, ob Sie Ihren Benutzern erlauben möchten, Fotos erneut aufzunehmen, wenn sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind.

Wählen Sie, ob Sie Fotos drucken möchten

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob das Drucken von Fotos in ein Fotoereignis einbezogen werden soll. Sie können Ihren Drucker auswählen, die Anzahl der Druckerkopien festlegen, die für jeden Benutzer erstellt werden, und auch ein Fotodrucklayout aus der RightBooth-Medienbibliothek auswählen.

Textnachrichten anzeigen und wiederholen möchten

Wenn Sie sich für die Erstellung eines SMS-Ereignisses entscheiden, können Sie in diesem Schritt entscheiden, ob die Textnachricht den Benutzern nach der Eingabe angezeigt werden soll.

Sie können auch entscheiden, ob Ihre Benutzer Textnachrichten erneut eingeben dürfen, wenn sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind.

Vielen Dank an Ihre Benutzer

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob Sie einen **Dankesbildschirm** in das Ereignis einbinden möchten, der angezeigt wird, nachdem der Benutzer seine Aufzeichnungen abgeschlossen hat.

Wähle eine Eingabemethode

In diesem Schritt können Sie auswählen, wie Benutzer mit der Veranstaltung interagieren. Sie können wählen aus:

Drücken einer einzelnen Taste auf der Tastatur – Benutzer werden aufgefordert, während der Veranstaltung eine bestimmte Taste auf der Tastatur zu drücken (standardmäßig ist dies die LEERTASTE), daher müssen Sie ihnen Zugriff auf die Computertastatur gewähren. Die zugewiesene Tastaturtaste kann in den Einstellungen geändert werden (siehe später).

Drücken verschiedener Tasten auf der Tastatur – Benutzer werden aufgefordert, bestimmte Tasten zu drücken, um während der Veranstaltung bestimmte Aktionen auszuführen. Daher müssen Sie ihnen Zugriff

auf die Computertastatur gewähren. Die zugewiesenen Tastaturtasten können in den Einstellungen geändert werden (siehe später).

Maus – Benutzer werden gebeten, während der Veranstaltung eine Maustaste zu drücken, daher müssen Sie ihnen während der Veranstaltung Zugriff auf die Computermaus gewähren.

Touchscreen – Benutzer werden gebeten, während der Veranstaltung den Bildschirm zu berühren. Wenn Sie über einen Touchscreen-Monitor verfügen, kann es hilfreich sein, diese Option auszuwählen. Ihre Gäste können RightBooth dann einfach über Ihren Touchscreen-Monitor ansehen und mit ihm interagieren, und Sie können Ihre Computertastatur und -maus außer Sichtweite verstecken.

Beachten Sie, dass diese Phase nur beim ersten Ausführen des Assistenten angezeigt wird und Ihre Auswahl zur Standardeingabemethode für alle von Ihnen erstellten Ereignisse wird. Sie können diese Auswahl nachträglich ändern und es ist auch möglich, über USB-Tasten mit dem Ereignis zu interagieren. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Einstellungen – Benutzereingaben**.

Wählen Sie den Hintergrund

In diesem Schritt können Sie ein Hintergrundbild, eine Farbe oder ein Video für die Veranstaltung auswählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild auswählen“, um auf die RightBooth-Medienbibliothek zuzugreifen. Dort können Sie eines der Bilder in der Bibliothek auswählen oder ein Bild auf Ihrem Computer suchen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hintergrundfarbe auswählen“, um eine Volltonfarbe für den Hintergrund auszuwählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Video auswählen“, um auf die RightBooth-Medienbibliothek zuzugreifen. Dort können Sie eines der Videos in der Bibliothek auswählen oder ein Video auf Ihrem Computer suchen.

Das ausgewählte Bild oder die ausgewählte Datei wird dann als Hintergrund auf allen Bildschirmen Ihrer Veranstaltung verwendet. Beachten Sie, dass es möglich ist, einzelne Ereignisbildschirme später neu zu gestalten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Event-Designer**.

Wählen Sie einen Schaltflächenstil

In diesem Schritt können Sie einen Schaltflächenstil auswählen, der im Ereignis verwendet werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schaltflächenstil auswählen“, um auf die RightBooth-Medienbibliothek zuzugreifen, in der Sie aus Dutzenden Schaltflächen auswählen können. Die gewählte Schaltfläche wird dann auf allen Bildschirmen Ihrer Veranstaltung verwendet, wo immer eine Auswahl durch den Benutzer der Veranstaltung erforderlich ist. Sie können auch den Symbolstil auswählen, der auf den Schaltflächen angezeigt wird.

Sie können auch die Option „Ich hätte lieber keine Schaltflächen auf den Veranstaltungsbildschirmen“ deaktivieren, um Schaltflächen von der Veranstaltung auszuschließen.

Wählen Sie den Textstil

In diesem Schritt können Sie den Textstil auswählen, der zum Anzeigen des Textes im Ereignis verwendet wird. Sie können die Schriftart, den Stil, die Farbe und den Schatten des Textes auswählen.

Sie können auch einen Rahmen um alle Kamera-, Video- und Fotoplatzhalter auf allen Ihren Veranstaltungsbildschirmen hinzufügen. Der Rand wird in der gleichen Farbe wie Ihr Text hinzugefügt.

Wählen Sie eine Sprache

In diesem Schritt können Sie auswählen, in welcher Sprache die Veranstaltungsanweisungen angezeigt werden sollen. Sie können auch einen Titel für die Veranstaltung hinzufügen, der auf dem Startbildschirm der Veranstaltung angezeigt wird. Siehe die Abschnitte Ereignissprachen.

Wählen Sie Ihre Ausrüstung aus

Um Videos aufzunehmen und Fotos aufzunehmen, muss für RightBooth eine Kamera an Ihren Computer angeschlossen sein. In diesem Schritt können Sie die Kamera auswählen, die Sie bei der aktuellen Veranstaltung verwenden möchten. Sie können zwischen einer Webcam, einer Canon DSLR, einer Nikon DSLR-Kamera oder einer GoPro wählen.

Wenn Sie die Nikon-Option wählen, müssen Sie auch das Nikon-Kameramodell auswählen.

Wenn Sie die Option „Webcam“ wählen, müssen Sie auch ein Webcam-Gerät und ein Mikrofon auswählen, wie im Folgenden beschrieben.

Wählen Sie eine Webcam aus

Mit dem Ereignisassistenten können Sie eine Webcam aus der Dropdown-Liste auswählen.

Beachten Sie, dass einige Computer (insbesondere Laptops) möglicherweise mit einer integrierten Webcam ausgestattet sind, normalerweise in der Monitorblende. Es spricht jedoch nichts dagegen, eine weitere (bessere) Webcam an denselben Computer anzuschließen. RightBooth zeigt dann in dieser Phase des Assistenten beide Webcams in der Dropdown-Liste an, sodass Sie Ihre bevorzugte Webcam auswählen können.

Wählen Sie ein Mikrofon aus

Wenn Sie Videos von einer Webcam aufnehmen, müssen Sie auch ein Mikrofon auswählen, um den Ton aufzunehmen. Die meisten Webcams sind mit einem eingebauten Mikrofon ausgestattet, sodass Sie normalerweise das Mikrofon Ihrer ausgewählten Webcam auswählen. Sie können jedoch auch ein anderes Mikrofon an Ihren Computer anschließen und es in der Dropdown-Liste in diesem Bereich auswählen.

Anmerkungen:

- Die von Ihnen gewählte Kamera wird im aktuellen Event verwendet, kann aber nachträglich im Abschnitt „**Event-Designer →Event-Kamera**“ geändert werden.
- Wenn Sie den Assistenten zum ersten Mal ausführen, wird Ihre ausgewählte Kamera auch zur Standardkamera für die Anwendung. Sie können diese Standardeinstellung nachträglich ändern, siehe Abschnitt: **RightBooth-Einstellungen →Kamera**.

Abschluss des Assistenten

Wenn Sie sich für die Verwendung einer Webcam entschieden haben und den Assistenten zum ersten Mal ausführen, müssen Sie die Webcam-Integrationsmethode auswählen, bevor Sie fortfahren können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **RightBooth-Einstellungen, →Kameraeinstellungen, →Webcam-Integration und Videoaufzeichnungstester**.

Wenn der Assistent abgeschlossen ist, wird die **Schaltfläche „Weiter“** angezeigt, mit der Sie fortfahren können. RightBooth erstellt dann Ihre neue Veranstaltungsdatei und spielt sie automatisch ab. Einzelheiten finden Sie im nächsten Abschnitt.

Ereignisse abspielen

im RightBooth-Hauptfenster auf die Schaltfläche „**Play**“ klicken .

Ereignisse werden immer im Vollbildmodus abgespielt und der Computerdesktop wird ausgeblendet. Sie können Benutzern auch für die Dauer des Ereignisses den Zugriff auf den Rest des Computers verwehren, siehe **Sicherheitseinstellungen** .

Ereignisse bestehen aus einer Reihe von Bildschirmen. Jeder Bildschirm enthält ein oder mehrere Elemente, darunter Bilder, Text, Video, Ton und interaktive Schaltflächen. Benutzer können durch die Bildschirme navigieren, indem sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um Videos, Fotos und Nachrichten aufzuzeichnen.

In diesem Abschnitt wird der Ablauf eines Standardereignisses erläutert, wie es beispielsweise vom Ereignisassistenten erstellt wird. Ein Standardereignis umfasst normalerweise die folgenden Bildschirme:

Startbildschirm . Das System wartet auf Benutzerinteraktion

Wählen Sie den Aufnahmebildschirm . Der Benutzer kann wählen, ob er ein Video, ein Foto, eine Nachricht, die Beantwortung von Fragen oder Karaoke aufnehmen möchte

Bildschirm „Machen Sie sich bereit“ . Der Benutzer wird aufgefordert, sich auf die Aufnahme vorzubereiten

Countdown-Bildschirm . Dem Benutzer wird ein kurzer Countdown angezeigt

Aufnahmebildschirm . Der Nutzer nimmt ein Video, ein Foto, eine Nachricht, eine Antwort oder ein Karaoke auf

Bildschirm anzeigen . Der Benutzer sieht sich sein aufgezeichnetes Video, Foto, seine Nachricht, seine Antwort oder sein Karaoke an

Vielen Dank, Bildschirm . Dem Benutzer wird für seinen Beitrag gedankt

Anschließend zeigt das System wieder den **Startbildschirm an** .

Wenn eine Veranstaltung zum ersten Mal beginnt, zeigt RightBooth normalerweise den **Startbildschirm** mit dem von Ihnen gewählten Hintergrundbild zusammen mit einem Kamera-Live-View-Feed, Ihrem Veranstaltungstitel und einer Anweisung an den Benutzer an, mit dem System zu interagieren:



Im obigen Beispiel-Screenshot wurde das Ereignis für die Verwendung mit einem Touchscreen konfiguriert.

In den folgenden Abschnitten beschreiben wir einige der Aufzeichnungstypen, die für die Einbindung in eine Veranstaltung zur Verfügung stehen. Die Screenshots zeigen einige der in der Medienbibliothek verfügbaren Themen sowie einige Möglichkeiten für das Bildschirmlayout.

Videoaufnahme

In diesem Abschnitt wird beschrieben, was passiert, wenn Sie Ihr Ereignis so konfiguriert haben, dass Benutzer Videos aufzeichnen können. In den folgenden Screenshots wurde das Ereignis so konfiguriert, dass es Benutzereingaben von einer Maus entgegennimmt.

Nachdem der Benutzer mit der Maus auf den Startbildschirm geklickt hat, wird ihm dieser Bildschirm angezeigt:



Wenn der Benutzer erneut mit der Maus klickt, wird ihm ein „**Bereit**“-Bildschirm angezeigt, gefolgt von einem **Countdown**-Bildschirm und dann beginnt die Videoaufnahme. Während der Aufnahme sieht der Benutzer den folgenden Bildschirm, der ihn zum Sprechen auffordert und ihm außerdem einen Countdown der verbleibenden Aufnahmezeit anzeigt:



Der Benutzer kann die gesamte Aufnahmedauer sprechen oder die Aufnahme durch einen erneuten Mausklick vorzeitig beenden. Nachdem der Benutzer seine Aufnahme beendet hat, spielt das System das Video ab:



Nachdem das Video abgespielt wurde, zeigt das System den **Danke**-Bildschirm an, bevor es wieder zum Startbildschirm zurückkehrt, sodass der nächste Benutzer eine weitere Aufnahme machen kann. Alle Ihre aufgezeichneten Videodateien werden automatisch in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und erhalten einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält. Die folgende Videoaufnahme wurde beispielsweise am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr erstellt:

Fotoaufnahme

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was passiert, wenn Sie Ihre Veranstaltung für die Aufnahme von Fotos konfiguriert haben und in den folgenden Screenshots RightBooth so konfiguriert wurde, dass es Benutzereingaben von einem Touchscreen entgegennimmt.

Nachdem der Benutzer den Startbildschirm berührt, wird ihm dieser Bildschirm angezeigt:



Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt, wird ihm der „**Get Ready**“-Bildschirm angezeigt, gefolgt von einem **Countdown**-Bildschirm, nach dem das System ein Foto aufnimmt. Das Foto wird dem Benutzer dann für kurze Zeit angezeigt, gefolgt von einem **Dankesbildschirm**, bevor wieder der Startbildschirm angezeigt wird.



Alle Fotodateien werden automatisch in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und erhalten einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält. Die folgende Fotodatei wurde beispielsweise am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr erstellt:

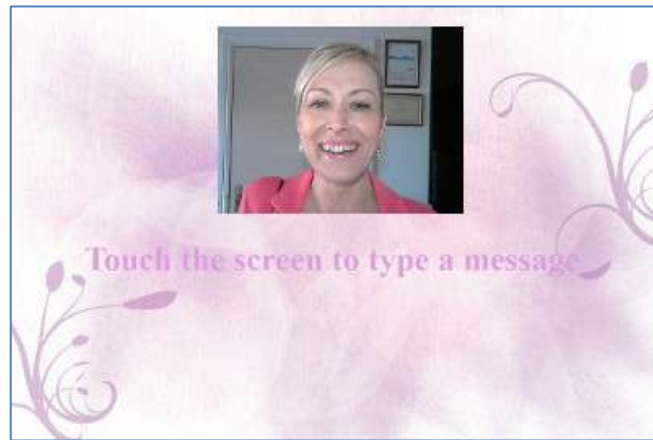
2020-1-4-12-54-49-photo.png

Beachten Sie, dass der obige Vorgang für jedes Foto wiederholt wird, bevor der **Danke**-Bildschirm angezeigt wird, wenn Sie Benutzern das Aufnehmen mehrerer Fotos erlaubt haben.

Nachrichtenaufzeichnung

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was passiert, wenn Sie Ihr Ereignis so konfiguriert haben, dass Benutzer Nachrichten aufzeichnen können. In den folgenden Screenshots wurde RightBooth so konfiguriert, dass es Benutzereingaben von einem Touchscreen entgegennimmt.

Nachdem der Benutzer den Startbildschirm berührt, wird ihm dieser Bildschirm angezeigt:



Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt, wird ihm der Nachrichteneingabebildschirm angezeigt:



Der Benutzer kann dann eine Nachricht über die Bildschirmtastatur oder die physische Tastatur eingeben.

Durch Berühren der Schaltfläche „**OK**“ wird die Nachrichtendatei auf dem Computer gespeichert.

Durch Berühren der Schaltfläche „**Abbrechen**“ wird die Nachrichteneingabe abgebrochen und das System kehrt zum Startbildschirm zurück.

Alle aufgezeichneten Nachrichtendateien werden automatisch in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und mit einem Dateinamen versehen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält. Die folgende Nachricht wurde beispielsweise am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr erstellt:

2020-1-4-12-54-49 message.txt

Aufzeichnung von Fragen und Antworten

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was während der Veranstaltung passiert, wenn Sie RightBooth so eingestellt haben, dass Textfragen mit Videoantworten angezeigt werden. Beachten Sie, dass andere Frage- und Antwortkombinationen verfügbar sind (siehe später). In den folgenden Screenshots wurde RightBooth so konfiguriert, dass es Benutzereingaben von einem Touchscreen entgegennimmt.

Nachdem der Benutzer den Startbildschirm berührt, wird ihm dieser Bildschirm angezeigt:



Im folgenden Beispiel gibt es zwei Textfragen, die jeweils eine Videoantwort erfordern. Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt, wird ihm die erste Frage angezeigt:



Wenn der Benutzer die erste Frage gelesen hat und den Bildschirm erneut berührt, kann er eine Videoantwort auf die erste Frage aufzeichnen. Die für jede Frage zulässige Zeit wird durch den Wert „**Maximale Aufzeichnungszeit**“ in den Event Designer-Einstellungen definiert (siehe später):



Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt (oder nachdem die Aufnahmezeit auf Null heruntergezählt wurde), wird ihm die zweite Frage angezeigt:



Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt, kann er eine Videoantwort auf die zweite Frage aufzeichnen:



Nachdem die zweite Frage beantwortet wurde, kehrt das System zum Startbildschirm zurück.

Alle aufgezeichneten Videoantwortdateien werden in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und erhalten automatisch einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält, zum Beispiel:

2020-1-4-12-54-49-answer-1.wmv

2020-1-4-12-57-20-answer-2.wmv

Bitte beachten Sie, dass es möglich ist, für jedes Ereignis eine Reihe von Fragen zu definieren. Bei den Fragen kann es sich um Textfragen, Videofragen, Multiple-Choice-Fragen oder Kombinationen aller Art handeln. Außerdem können Sie die Reihenfolge festlegen, in der sie dem Benutzer angezeigt werden (siehe später).

Multi-Typ-Events

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was während der Veranstaltung passiert, wenn Sie RightBooth so konfigurieren, dass Benutzer aus einer Kombination aus Video-, Foto-, Nachrichten- und Frage- und Antwortaufzeichnungen wählen können.

Wenn der Benutzer auf dem Startbildschirm mit dem System interagiert, wird ihm dieser Bildschirm angezeigt, auf dem Benutzer einen von vier Aufzeichnungstypen auswählen können:



An diesem Punkt sieht der Benutzer Schaltflächen, die den verfügbaren Aufnahmeoptionen entsprechen, die im Event Designer angegeben sind. Im Screenshot oben haben wir das System so eingestellt, dass der Benutzer zwischen Video-, Foto-, Nachrichten- und Fragenaufzeichnungen wählen kann.

Wenn ein Benutzer die ausgewählte Schaltfläche berührt, führt das System den Benutzer durch den Prozess der Aufnahme eines **Videos**, der Aufnahme eines **Fotos**, der Eingabe einer **Nachricht** oder der Beantwortung **von Fragen** (wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben). Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf auch die Karaoke-Option in dieses Menü aufnehmen können (siehe nächster Abschnitt).

Bitte beachten Sie, dass die Auswahl Schaltflächen ausgeblendet sind, wenn Sie sich entschieden haben, die Auswahl Schaltflächen **nicht** anzuzeigen (siehe Abschnitt: **Event-Designer** weiter unten), sodass Sie einfach auf das entsprechende Textelement klicken oder es berühren können, um Ihre Aufnahmeauswahl auszuwählen.

Wenn Sie ein Ereignis mit mehreren Typen mit der Eingabeoption über eine einzelne Tastaturtaste (oder der USB-Eingabeoption) abspielen, werden Textpfeile auf dem Bildschirm angezeigt, die abwechselnd auf jede der verfügbaren Bildschirmoptionen zeigen. In diesem Modus kann der Benutzer warten, bis die Pfeile auf seine Auswahl zeigen, und dann die Leertaste (oder die in den Einstellungen angegebene Taste) drücken, um die Auswahl auszuwählen. Im Beispiel-Screenshot unten ist die ausgewählte Option „ **Foto aufnehmen**“ :



Karaoke-Videoaufzeichnung

Ein weiterer Aufnahmetyp, mit dem Sie Videos aufnehmen können, ist der Karaoke-Modus. Dies ähnelt dem Videoaufnahmemodus, mit dem zusätzlichen Bildschirm, der vor Beginn der Aufnahme erscheint und es dem Benutzer ermöglicht, eine Karaoke-Datei auszuwählen, die auf dem Bildschirm abgespielt wird, während er sich selbst beim Singen aufnimmt.

Eine Karaoke-Datei ist eine Videodatei, die sowohl den sichtbaren Songtext als auch die instrumentale Audiospur enthält. Der Liedtext wird im Takt des Instrumentals angezeigt und erscheint auf dem Bildschirm, während der Benutzer seine Aufnahme macht. Die Medienbibliothek enthält eine Reihe von Karaoke-Beispieldateien für Ihre Verwendung. Diese Dateien wurden zur Verteilung mit RightBooth von www.karaoke-version.com bereitgestellt. Wenn Sie weitere Karaoke-Dateien benötigen, empfehlen wir Ihnen, deren Website zu besuchen.

Während einer Karaoke-Videoaufnahme werden Benutzer: (1) sehen, wie sie auf dem Bildschirm singen, während das Video aufgenommen wird, (2) den Instrumentalton des Karaoke-Videos über Lautsprecher (oder Kopfhörer) hören und (3) den Karaoke-Texten folgen wie sie während der Aufnahme auf dem Bildschirm erscheinen.

Einrichten Ihrer Ausrüstung für Karaoke-Aufnahmen

Es gibt im Wesentlichen drei Möglichkeiten, wie Sie eine Karaoke-Aufnahme einrichten können.

Methode 1 – Webcam und Lautsprecher

Ermöglichen Sie die Wiedergabe des Instrumentalstücks aus der Karaoke-Datei über ein Lautsprecherpaar am PC und die Aufnahme dieser Musik (zusammen mit dem Gesang des Benutzers) über das Mikrofon der Webcam oder ein separates Mikrofon, das an die PC-Soundkarte angeschlossen ist Mikrofoneingang. Dazu müssen Sie die Lautsprecher vor dem Mikrofon positionieren, möglicherweise auf beiden Seiten des Benutzers, sodass das Mikrofon sowohl die Stimme des Benutzers als auch die Instrumentalstimmen der Lautsprecher aufnimmt.

Methode 2 – Webcam und Mixer

Möglicherweise möchten Sie eine reine Instrumentalspur aufnehmen, die mit der Stimme des Benutzers gemischt wird. Dazu sollten Sie sich ein günstiges Karaoke-Mischpult besorgen, an das Sie ein oder mehrere Mikrofone anschließen und den Line-Out von der Soundkarte Ihres PCs (mit der Karaoke-Instrumentaldatei) herausnehmen und dann den Ausgang des Mixers mit dem Line-Eingang verbinden können (oder Mikrofoneingang) Ihrer PC-Soundkarte. Dieses gemischte Audio wird dann zur Audiospur bei der Webcam-Videoaufzeichnung.

Mit einem Karaoke-Mixer können Sie die Audiopegel sowohl für das Mikrofon als auch für das Instrument einstellen und erhalten eine bessere Klangqualität als Methode 1. Es gibt viele Karaoke-Mixer für nur 20 \$. Weitere Informationen finden Sie auf der RightBooth-Website. Wenn Sie beim Aufnehmen von Karaoke-Videos ein anderes Mikrofon verwenden möchten, können Sie dies in den Audioeinstellungen aktivieren.

Methode 3 – DSLR-Kamera und Lautsprecher

Wenn Sie RightBooth für die Verwendung einer DSLR-Kamera zum Aufzeichnen von Videos eingerichtet haben, müssen Sie das Mikrofon der Kamera für alle Audioaufnahmen verwenden. Daher muss die Karaoke-Hintergrundmusik über Lautsprecher abgespielt werden, damit das Kameramikrofon die Musik zusammen mit Ihrer aufnehmen kann Singstimme.

Eine Veranstaltung beenden

Standardmäßig kann ein „abgespieltes“ Ereignis durch Drücken der **Escape**- Taste auf der Computertastatur gestoppt werden. Dadurch wird das aktuelle Ereignis gestoppt und Sie kehren zum Hauptfenster von RightBooth zurück.

Beachten Sie, dass diese Funktion in den **Event-Sicherheitseinstellungen** (siehe unten) verhindert werden kann. Alternativ können Sie das Event auch mit einem Tastencode, einer Reihe von Mausklicks oder Berührungen verschiedener Bereiche des Bildschirms beenden.

Eigene Events erstellen – Übersicht

Während der Event-Assistent ein guter Einstieg ist, möchten Sie bald mit dem Entwerfen und Verfassen Ihrer eigenen Events fortfahren, die die restlichen Funktionen von RightBooth nutzen. Dieser Abschnitt bietet einen kurzen Überblick über die Schritte zum Erstellen Ihres eigenen Events und verweist Sie für weitere Details auf andere Abschnitte dieses Handbuchs.

Einstellungen

Bevor Sie eigene Events erstellen, sollten Sie zunächst sicherstellen, dass Sie die RightBooth-Einstellungen konfiguriert haben.

Diese Einstellungen gelten für alle von Ihnen erstellten Veranstaltungen und umfassen Folgendes: Konfigurieren einer Webcam, eines Mikrofons und einer DSLR-Kamera, Festlegen von Optionen für die Aufzeichnung von Videodateien, Festlegen von Fotoaufnahmegrößen und Dateitypen sowie Festlegen des Standardwortlauts für Veranstaltungstexte, der in allen Ihren Veranstaltungen verwendet werden soll B. Sprachübersetzungen oder Neuformulierungen von Eingabeaufforderungen (falls erforderlich). Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „**RightBooth-Einstellungen**“ .

Erstellen Sie ein Ereignis

Sie im RightBooth-Hauptfenster auf die Schaltfläche „**Erstellen**“ **klicken und dann auswählen, ob Sie einen der Standard-Eventtypen erstellen oder ein Event mit dem Event-Assistenten erstellen möchten.**

Entwerfen Sie eine Veranstaltung

Um den Inhalt und die Struktur Ihrer Veranstaltung zu ändern, verwenden Sie den **Event-Designer** , auf den Sie über das Hauptfenster zugreifen können, indem Sie auf die Schaltfläche „Design“ klicken.

Mit dem Event-Designer können Sie unter anderem den Event-Typ, die Art der Aufzeichnungen, die im Event gemacht werden können (z. B. Videos, Fotos usw.) und die im Event anzuzeigenden Bildschirme (z. B. Startbildschirm, Allgemeine Geschäftsbedingungen) auswählen Bildschirm, Überprüfungsbildschirm usw.), alle spezifischen Texte oder Formulierungen für die Veranstaltung und alle Fragen, die Sie in die Veranstaltung aufnehmen möchten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Event-Designer** .

Bearbeiten Sie die Ereignisbildschirme

Wenn Sie ein neues Event erstellen, werden alle Bildschirme mit einem Standarddesign und -stil erstellt. Wenn Sie einen der Bildschirme ändern möchten, verwenden Sie den **Bildschirmeditor** . Sie können darauf zugreifen, indem Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die Schaltfläche „**Bearbeiten**“ **klicken.**

Mit dem Bildschirmeditor können Sie unter anderem einen beliebigen Bildschirm in der Veranstaltung auswählen und dann dessen Inhalt ändern, z. B. Position, Größe, Ebene, Farbe und Rahmen von Textansagen, Bildern, Hintergründen und Videos. Sie können jedem Bildschirm Ihren eigenen Bild- und Textinhalt hinzufügen. Sie können die Zeitspanne ändern, wie lange ein Bildschirm angezeigt wird. Sie können Bildschirmübergangsanimationen und Elementanimationen hinzufügen. Sie können Countdown-Elemente, Sequenzelemente, Video- und Audioclips sowie Webseiten hinzufügen. Sie können auch neue

Bildschirme erstellen, die alles enthalten, was Sie möchten. Diese können optional so eingestellt werden, dass sie auf bis zu drei anderen an Ihren Computer angeschlossenen Monitoren angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Bildschirmeditor**.

Entwerfen Sie das Drucklayout

Wenn Sie möchten, dass Fotos während (oder nach) der Veranstaltung gedruckt werden, sollten Sie ein Drucklayout für die Veranstaltung entwerfen. Dieser ist als separater Bildschirm im Bildschirmeditor verfügbar und bietet Werkzeuge zum vielfältigen Anordnen von Fotos sowie zum Einfügen von Text- und Bildüberlagerungen auf den Fotos. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Drucklayout**.

RightBooth- Einstellungen

Auf die RightBooth-Einstellungen kann über das Hauptfenster zugegriffen werden. Sie gelten allgemein für alle von Ihnen erstellten Ereignisse. Das Fenster „Einstellungen“ ist in mehrere Kategorien (Registerkarten) unterteilt, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.

Kameraeinstellungen

Diese Registerkarte bietet eine Reihe von Unterregisterkarten, mit denen Sie Ihre Kameras (Webcams und/oder DSLR) konfigurieren können, die Sie bei Ihren Veranstaltungen verwenden werden.

Hauptkameraeinstellungen

Nehmen Sie Videos mit der Kamera auf – Wählen Sie eine der Optionen: Webcam, DSLR oder GoPro. Bei Ihren Veranstaltungen werden Videos mit der von Ihnen gewählten Kamera aufgezeichnet*

Fotos mit der Kamera aufnehmen – Wählen Sie eine der Optionen: Webcam, DSLR oder GoPro. Bei Ihren Veranstaltungen werden Fotos mit der von Ihnen gewählten Kamera aufgenommen*

*Standardmäßig gelten diese Kameraoptionen für alle Ihre Events, Sie können diese Optionen jedoch für einzelne Eventdesigns überschreiben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Event-Designer-→Ereigniskamera**.

Webcam-Videoeinstellungen

Auf der Unterregisterkarte „Webcam-Video“ können Sie bis zu 4 Webcams für die Verwendung während der Veranstaltungen konfigurieren.

Webcam 1 (erforderlich) – Wählen Sie diese Option aus, damit Sie Ihre Haupt-Webcam zuweisen und konfigurieren können. Diese Webcam wird verwendet, wenn Sie bei Ihren Veranstaltungen Videos und Fotos mit einer Webcam aufnehmen möchten.

Optionale Webcams 2, 3 und 4 – Wählen Sie eine Nummer aus, damit Sie andere Webcams für die Verwendung bei Ihren Veranstaltungen zuweisen und konfigurieren können. Zusätzliche Webcams werden verwendet, um die Bild-in-Bild-Funktionen zu ermöglichen, siehe: **Event-Designer, →Event-Struktur, →Sonstiges**.

Gerät – In diesem Kombinationsfeld werden alle Webcams aufgelistet, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Wählen Sie das Gerät aus, das Sie der aktuell ausgewählten Webcam Nummer 1 – 4 zuordnen möchten (siehe oben). Beachten Sie, dass Sie eine Webcam nur einer einzelnen Webcam-Nummer zuweisen können. Wenn Sie einer Nummer eine Webcam zuweisen, wird diese automatisch von allen zuvor zugewiesenen Nummern entfernt.

X – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Webcam-Gerät von der aktuell ausgewählten Webcam-Nummer zu entfernen.

Webcam-Einstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zum Einstellungsdienstprogramm für die von Ihnen gewählte Webcam zu gelangen. Das Einstellungsdienstprogramm wird vom Webcam-Hersteller bereitgestellt. Weitere Informationen zum Einstellungsdienstprogramm finden Sie im Handbuch Ihrer Webcam.

Mirror X – Klicken Sie hier, wenn Sie den von der Webcam kommenden Live-Feed (in horizontaler Richtung) spiegeln möchten. Dadurch werden alle Webcam-Videoaufzeichnungen und Fotoaufnahmen gespiegelt gespeichert. Möglicherweise möchten Sie diese Einstellung aktivieren, wenn Sie Video-Overlay-Bilder und -Logos in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm anzeigen und gleichzeitig eine gespiegelte Webcam-Ansicht auf dem Bildschirm anzeigen möchten: Beachten Sie, dass Sie dazu auch die Option deaktivieren müssen Drehen Sie die X-Eigenschaft für alle Webcam-Kameraelemente in Ihrem

Veranstaltungsdesign um. Weitere Einzelheiten zur Eigenschaft „Flip X“ finden Sie unter „**Der Bildschirmeditor**“ .

Y spiegeln – Klicken Sie hier, wenn Sie den Live-Feed in vertikaler Richtung spiegeln müssen. Dadurch wird der Live-Feed auf den Kopf gestellt und soll Situationen Rechnung getragen werden, in denen bestimmte Webcams (normalerweise auf Asus-Laptops) fälschlicherweise einen auf dem Kopf stehenden Live-Feed anzeigen. Bevor Sie diese Einstellung verwenden, sollten Sie im Idealfall beim Webcam-Anbieter nach einer Lösung suchen. Dies lässt sich normalerweise durch die Installation eines aktualisierten Webcam-Treibers lösen.

Um 90 Grad drehen – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie Ihre Webcam um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie einen Live-Feed im Hochformat in die Software liefert.

-90 drehen – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie Ihre Webcam um 90 Grad im Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie einen Live-Feed im Hochformat in die Software liefert.

Mit einer der oben genannten Drehooptionen können Sie dann Porträtvideos aufnehmen und Porträtfotos von der Webcam aufnehmen.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der Webcam aufgezeichneten Originalvideos speichert, bevor RightBooth sie ändert. Die Dateien werden im Unterordner \Webcam innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe **Einstellungen → Dateien und Ordner**).

Aufnahmeformat* – **Sie können Videodateien von der Webcam entweder im AVI- oder im WMV-Format aufnehmen** . Das Standardformat ist WMV. Wenn Sie es auswählen, wird ein Bereich mit Einstellungen für das von Ihnen gewählte Format angezeigt (siehe unten).

In MP4 konvertieren – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Ihre Webcam-Videoaufzeichnungen sofort nach dem Speichern der AVI- (oder WMV-)Quelldatei auf der Festplatte in das MP4-Format konvertiert werden. Wenn diese Option aktiviert ist, wird jede AVI- (oder WMV-)Videodatei durch eine MP4-Datei im Ereignisaußgabeordner ersetzt. Mit anderen Worten: Ihre Webcam-Videos werden effektiv im MP4-Format aufgezeichnet. Um mit dieser Funktion die beste Qualität zu erzielen, sollten Sie Ihre Webcam-Videos in hoher Qualität aufzeichnen. Wählen Sie also bei AVI „Unkomprimiert“ und bei WMV eine hohe Videobitrate.

Konvertierungseinstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine **Qualitäts-** und **Geschwindigkeitseinstellung auszuwählen** , die auf die MP4-Videokonvertierung angewendet wird. Beachten Sie, dass diese Einstellungen unabhängig von Konvertierungseinstellungen sind, die in anderen Bereichen der App verwendet werden, z. B. Videonachbearbeitung, Videoverbesserungen.

AVI-Formateinstellungen

Diese Einstellungen gelten nur für Webcam Nummer 1 (dh die Aufnahme- und Fotoaufnahme-Webcam).

Datenstrom – Sie können aus folgenden Optionen wählen:

Standard – Mit dieser Option kann RightBooth die standardmäßige Rohdaten-Stream-Ausgabe von der Webcam übernehmen. Bei bestimmten Webcams werden Sie feststellen, dass der Standarddatenstrom optimale Aufnahmeergebnisse liefern kann.

Unkomprimiert – Diese Option stellt sicher, dass die Daten von der Webcam unkomprimiert sind, was die beste Videoqualität ergibt. Dies bedeutet auch, dass die Videodateien groß sind und möglicherweise einige Gigabyte für jede 30-sekündige Aufnahme benötigen. Außerdem erfordert das Aufzeichnen unkomprimierter Daten mehr Computerressourcen, sodass Sie möglicherweise die Aufnahmegröße und/oder die Bilder pro Sekunde reduzieren müssen, um ruckartige Videos zu vermeiden. Bitte beachten Sie, dass bei bestimmten Webcams der Standarddatenstrom unkomprimiert ist.

Komprimiert – Mit dieser Option können Sie Video- und Audiokompressoren auswählen, um den Webcam-Datenstrom zu reduzieren, wodurch auch die Dateigröße Ihrer Videoaufzeichnungen verringert wird. Wenn Sie „Komprimiert“ auswählen, werden die folgenden zusätzlichen Einstellungen angezeigt:

Videokompressor – In diesem Kombinationsfeld werden alle auf Ihrem Computer installierten Videokompressoren aufgelistet. Wählen Sie den Videokompressor aus, den Sie verwenden möchten.

Audiokompressor – In diesem Kombinationsfeld werden alle auf Ihrem Computer installierten Audiokompressoren aufgelistet. Wählen Sie den Audiokompressor aus, den Sie verwenden möchten.

Video- und Audiokompressoreinstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um auf die Einstellungen für den ausgewählten Video- oder Audiokompressor zuzugreifen. Bitte beachten Sie, dass die Kompressoreinstellungen von den Anbietern der einzelnen aufgeführten Codecs bereitgestellt werden und daher nicht Gegenstand dieses Handbuchs sind. Einige Kompressoren verfügen über keine Einstellungen. Wenn dies der Fall ist, hat das Klicken auf diese Schaltflächen keine Auswirkung.

WMV-Formateinstellungen

Diese Einstellungen gelten nur für Webcam Nummer 1 (dh die Aufnahme- und Fotoaufnahme-Webcam).

Wenn Sie sich für die Aufnahme im **WMV**-Format entscheiden, werden Ihnen die folgenden zusätzlichen Einstellungen angezeigt:

WMV 8 oder WMV 9 – WMV 9 bietet eine bessere Aufnahmequalität, erfordert jedoch mehr Prozessorleistung, sodass Sie auf langsameren PCs möglicherweise WMV8 auswählen müssen.

Videobitrate – Diese Einstellung definiert die Datenmenge, die pro Sekunde aufgezeichnet wird. Je höher der Wert, desto besser ist die Qualität der Aufnahme. Ein höherer Wert erfordert jedoch auch mehr Verarbeitung und kann zu ruckartigen oder blockigen Effekten innerhalb der Aufnahmen führen. Sie sollten mit einer Reihe von Werten experimentieren, um einen Wert zu finden, der für Sie geeignet ist. Der Standardwert von 3000 bietet normalerweise einen guten Kompromiss zwischen Qualität und Leistung.

Videogröße* – In diesem Kombinationsfeld werden alle Aufnahmegrößen aufgelistet, die Ihre ausgewählte Webcam bietet. Wählen Sie aus der Liste die gewünschte Videoaufnahmegröße aus. Eine größere Aufnahmegröße verbessert Ihre Videoqualität und vergrößert Ihre Videodateien. Außerdem wird mehr Rechenleistung von Ihrem Computer benötigt.

Datentyp* – Mit dieser Einstellung können Sie einen Datentyp auswählen, der von der Webcam übermittelt wird. Alle Webcams bieten unterschiedliche Datentypen, aber hier sind die gängigsten Typen:

RGB24 – Ein unkomprimiertes Datenformat.

H264 – Ein komprimiertes Datenformat.

MJPEG – Ein komprimiertes Datenformat.

YUY2 – Ähnlich wie RGB24.

Aufnahmebildrate* – Geben Sie die Anzahl der Bilder pro Sekunde ein, die Sie in Ihren Videoaufnahmen wünschen. Wenn Sie einen höheren Wert für die Bilder pro Sekunde wählen, verbessern Sie Ihre Videoqualität und vergrößern Ihre Videodateien. Außerdem wird mehr Rechenleistung von Ihrem Computer benötigt.

Hardware-Zoomkompensation* – Einige Webcams (z. B. die Logitech C920) wenden während der Videoaufzeichnung möglicherweise einen Zoomfaktor auf die Liveansicht der Kamera an. Wenn dieser Effekt auftritt, können Sie mit dieser Einstellung einen ähnlichen Zoomfaktor auf das Kameraelement „Screen Editor“ anwenden, wenn die Webcam kein Video aufzeichnet. Ein Beispiel hierfür ist die Verwendung des Logitech C920 unter Windows 7 und die Aufzeichnung im Standarddatenstrom mit dem Datentyp RGB24. In diesem Szenario können Sie die Hardware-Zoomkompensation auf 1,33 einstellen, damit die Live-Vorschau mit der Aufnahmevorschau im Kameraelement übereinstimmt.

Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle Videoaufzeichnungsgröße anzuwenden. Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Videoausgabe der Webcam auf einen kleineren Bereich beschränken, der durch die Werte für Breite und Höhe festgelegt wird. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über dem Videoeingangsrahmen platziert, wodurch umliegende Bereiche effektiv ausgeblendet werden. Ein Beispiel für das Zuschneiden ist die Aufnahme quadratischer Videos (dh Seitenverhältnis 1:1). Wenn Sie beispielsweise die Größe der Videoaufzeichnung auf 960 x 720 Pixel festlegen, können Sie anschließend die Breite und Höhe des Zuschnitts auf 720 x 720 festlegen. Dadurch wird ein kleiner Streifen der eingegebenen Videodaten am linken und rechten Rand der Videoaufzeichnung verworfen.

Breite – Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 – Videoaufzeichnungsbreite.

Höhe – Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 – Höhe der Videoaufzeichnung.

Die Zuschneidefunktion kann auch beim Anpassen der Seitenverhältnisse zwischen der Webcam und einer DSLR-Kamera hilfreich sein, wenn Sie planen, eine Webcam für die Live-Ansicht und eine DSLR-Kamera für die Video- und Fotoaufnahme zu verwenden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „**Verwenden einer DSLR-Kamera in RightBooth**“.

Alpha-Kanal-Overlays* – Wenn Sie Bilder auf Videos und Fotos in Ihren Veranstaltungen überlagern, können Sie die Überlagerung zwischen ihnen verbessern, indem Sie diese Einstellung aktivieren.

ACHTUNG: Wenn diese Einstellung auf einigen Systemen aktiviert ist, funktioniert die Video- und Fotoaufnahme möglicherweise nicht mehr und Sie sehen während Ihrer Veranstaltungen nur ein schwarzes Quadrat. Wenn dies auf Ihrem System passiert, deaktivieren Sie diese Einstellung.

* Diese Einstellungen gelten nur für Webcam Nummer 1 (dh die Aufnahme- und Fotoaufnahme-Webcam).

Videoanpassungen

Es können Anpassungen an Belichtung, Verstärkung, Helligkeit, Kontrast, Farbton, Sättigung und Weißabgleich vorgenommen werden.

Diese Schieberegler zeigen Ihnen den aktuellen Wert aller dieser Webcam-Videoeinstellungen. Die Videoeinstellungen sind dieselben wie in der Webcam-Treibersoftware (zugänglich über die Schaltfläche „**Webcam-Einstellungen**“ oben).

Wenn Sie einen dieser Werte in RightBooth ändern möchten, müssen Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren, um Änderungen an der zugehörigen Videoeinstellung vorzunehmen. Wenn Sie beispielsweise den Belichtungswert ändern möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Belichtung“, damit Sie den Belichtungsregler ändern können.

Wenn Sie nicht möchten, dass RightBooth diese Einstellungen verwendet, deaktivieren Sie einfach die einzelnen Kontrollkästchen für die Videoeinstellungen. RightBooth verwendet dann die Einstellungen der Webcam-Treibersoftware.

Beachten Sie, dass, wenn Sie diese Einstellungen in RightBooth ändern, alle **automatischen** Anpassungseinstellungen in der Webcam-Treibersoftware automatisch von RightBooth deaktiviert werden, z. B. Einstellungen wie **automatische Belichtung** und **automatischer Weißabgleich**.

Webcam-Integrations- und Videoaufzeichnungstester

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf das Fenster „Webcam-Integration und Tester“ zuzugreifen.

Hier können Sie die beste Webcam-Integrationsmethode für Ihren Computer auswählen. Wähle aus:

- **Direkt** – Die Direktmethode ist die empfohlene Methode zur Verwendung einer Webcam bei Ihren Veranstaltungen. Beachten Sie, dass diese Methode bei einigen Geräten dazu führen kann, dass die Live-Ansicht der Webcam eingefroren wird. In diesem Fall sollten Sie die indirekte Methode wählen.
- **Indirekt** – Die indirekte Methode kann verwendet werden, wenn Sie Probleme mit der direkten Methode haben. Beachten Sie, dass diese Methode die Live-Ansicht mit einer leicht reduzierten Bildrate anzeigt, die Bildrate der Videoaufzeichnung jedoch nicht beeinträchtigt wird.

Mit dem Aufnahmetester können Sie die Videoaufnahmeleistung Ihres Computers und Ihrer Webcam mit der aktuell ausgewählten Integrationsmethode sowie den Video- und Audioeinstellungen überprüfen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Testvideo aufzeichnen**“ und überprüfen Sie dann die Ergebnisse. Sie müssen Videoeinstellungen anstreben, die eine gute Aufnahmeleistung ermöglichen. Wenn die Wiedergabe nicht flüssig ist, sollten Sie versuchen, die Aufnahmegröße und/oder die Bilder pro Sekunde in den Einstellungen zu reduzieren und dann erneut zu testen, um die Ergebnisse zu überprüfen.

den DSLR-Einstellungen (später) erfolgen.

Webcam-Audioeinstellungen

Auf der Registerkarte „Webcam-Audio“ können Sie ein Mikrofon konfigurieren, das beim Aufzeichnen von Videos mit einer Webcam während der Veranstaltungen verwendet werden soll. Wenn Sie sich für die Videoaufnahme mit einer DSLR-Kamera entschieden haben, gilt dieser Abschnitt nicht und der Ton wird mit dem Mikrofon der DSLR-Kamera aufgezeichnet.

Audio aufnehmen – Aktivieren Sie diese Option, um den Audioeingang von der Webcam aufzuzeichnen. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird das Webcam-Video ohne Audiospur aufgezeichnet. Standard – aktiviert.

Mikrofon – In diesem Kombinationsfeld werden alle an Ihren Computer angeschlossenen Mikrofone aufgelistet. Wählen Sie das Mikrofon aus, das Sie für die Audioaufzeichnung mit Ihrem Webcam-Video-Feed während der Veranstaltung verwenden möchten. Beachten Sie, dass Sie im Allgemeinen das Mikrofon auswählen sollten, das in der von Ihnen gewählten Webcam integriert ist.

Zweites Mikrofon für Karaoke-Videos verwenden – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie ein anderes Mikrofon für die Aufnahme von Karaoke-Videos auswählen können. Dies kann nützlich sein, wenn Sie möchten, dass Ihre Benutzer beim Singen ein externes Mikrofon halten.

Audio-Eingangsformat – In diesem Kombinationsfeld werden alle Audio-Eingangsformate aufgelistet, die für das von Ihnen gewählte Mikrofon verfügbar sind. Das Audioformat wird normalerweise durch Frequenz, Bits und Kanäle definiert.

Die Frequenz ist die Abtastrate des Audiosignals in Hertz (Hz) und stellt die Anzahl der Audio-Samples pro Aufnahmesekunde dar. Je höher die Zahl, desto besser ist die Audioqualität, aber es erhöht auch die Menge der zu verarbeitenden Audiodaten. Typische Tarife sind wie folgt:

- 8000 Hz sorgen für Audio in Telefonqualität.
- 16000 Hz sorgen für Audio in Sprachqualität.
- 32000 Hz sorgen für Audio in Radioqualität.
- 44100 Hz bietet Audio in CD-Qualität.
- 48000 Hz sorgen für Audio in DVD-Qualität.

Die Bits können auf 8 oder 16 eingestellt werden. Dies definiert die Auflösung jedes Audio-Samples. Wenn Sie 16 wählen, wird die Audioauflösung verdoppelt, was für einen satteren Klang sorgt, aber auch die Menge der zu verarbeitenden Audiodaten verdoppelt.

Kanäle können auf Monoaufnahme oder Stereoaufnahme eingestellt werden. Bei einer Stereoaufnahme erhöht sich die zu verarbeitende Datenmenge.

Mikrofoneingangspegel

Audioeingangspegel einstellen – Mit diesem Kontrollkästchen können Sie den Audioeingangspegel des von Ihnen gewählten Mikrofons einstellen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, wird der Audioeingangspegel Ihres Mikrofons vom System und/oder dem Webcam-Treiber eingestellt. Mit dem Audioeingangs-Schieberegler können Sie den Eingangspegel von Minimum auf Maximum ändern. Nachdem Sie den Pegel eingestellt haben, verwenden Sie den Videoaufzeichnungstester, um ein Video aufzunehmen/abzuspielen und sich die Ergebnisse anzuhören.

Bitte beachten Sie, dass einige Mikrofone empfindlich auf Hintergrundgeräusche und laute Geräusche in der Nähe des Mikrofons reagieren können, was zu verzerrten Audioaufnahmen führen kann. Dies macht sich insbesondere bei der Verwendung bestimmter Webcam-interner Mikrofone wie dem Logitech C920 bemerkbar. Es gibt zwei Möglichkeiten, Audioverzerrungen zu minimieren:

- Wenn Sie eine Logitech-Webcam verwenden, versuchen Sie, „RightSound“ in den Webcam-Einstellungen zu deaktivieren. Es hat sich gezeigt, dass dies dazu beiträgt, die Empfindlichkeit gegenüber Hintergrundgeräuschen zu verringern.
- Aktivieren Sie die Einstellung „Audio-Eingangspegel“ und stellen Sie den Audio-Schieberegler auf weniger als die Hälfte ein.

Denken Sie immer daran, ein Video mit lauten Tönen in der Nähe des Mikrofons an Ihrem Veranstaltungsort aufzunehmen und die Audioeingangseinstellungen anzupassen, bis Sie einen zufriedenstellenden Audioaufnahmepegel erhalten.

Mit den beiden Audiopegelmessern auf diesem Bedienfeld können Sie die Pegel des linken und rechten Audioeingangskanals überwachen, während Sie den Schieberegler für den Audiopegel ändern.

Stillepegel % – Mit diesem Wert können Sie einen Audiopegelprozentsatz festlegen, der den Stilleschwellenwert für Webcam-Videoaufzeichnungen darstellt. Audioeingangspegel, die unter dem gewählten Prozentsatz liegen, werden als „stumm“ (oder „kein Ton“) eingestuft. Gültiger Bereich: 0 – 100. Siehe: Eigenschaften des Volumenmessers.

Anpassung der Lippensynchronisation – Möglicherweise stellen Sie fest, dass Ihre Webcam-Videoaufnahmen dadurch beeinträchtigt werden, dass die Video- und Audiospuren leicht nicht synchron sind. Dies kann passieren, wenn Sie Webcams von schlechter Qualität verwenden (z. B. eine integrierte

Webcam in einem Laptop oder Tablet) und/oder einen PC mit geringer Ausstattung verwenden, z. B. ein älteres, günstigeres Surface-Tablet. Mit dem Lippensynchronisationsregler können Sie einen Offset auf die Audiospur anwenden, um das Problem zu beheben. Aktivieren Sie diese Option und wählen Sie dann den gewünschten Offset-Wert aus, der ein beliebiger Wert zwischen -3 und +3 Sekunden sein kann. Beispiel: Das Hinzufügen von -0,25 führt dazu, dass die Audiospur so verschoben wird, dass sie 0,25 Sekunden früher beginnt als das Video. Diese Einstellung wird dann sofort nach der Aufnahme auf jedes Video angewendet. Mit der **Schaltfläche „Testen“** können Sie ein vorhandenes Video auswählen, die aktuelle Anpassung anwenden und das Ergebnis anzeigen.

Verwendung eines zweiten Mikrofons für Karaoke-Videos

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, können Sie unabhängig vom ersten Mikrofon das Karaoke-Mikrofon auswählen, sein Audio-Eingangsformat angeben und seinen Audio-Eingangspegel einstellen.

Denken Sie daran, dass das erste Mikrofon zum Aufzeichnen von Videonachrichten und Videoantworten verwendet wird.

Während der Veranstaltung wechselt RightBooth bei Bedarf automatisch zwischen den beiden Mikrofonen.

Webcam-Fotoeinstellungen

In diesem Abschnitt können Sie mit der Webcam aufgenommene Fotos konfigurieren.

Fotogröße – In diesem Kombinationsfeld werden alle verfügbaren Fotogrößen aufgeführt, die Ihre ausgewählte Webcam bietet. Wählen Sie aus dieser Liste die gewünschte Fotoaufnahmegröße aus. Eine größere Fotoaufnahmegröße verbessert die Fotoqualität.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der Webcam aufgenommenen Originalfotos speichert, bevor RightBooth sie ändert. Die Dateien werden im Unterordner **Webcam** innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe **Einstellungen → Dateien und Ordner**).

Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle Größe der Fotoaufnahme anzuwenden. Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Fotoeingabe von der Webcam auf einen kleineren Bereich beschränken, der durch die Werte für Breite und Höhe festgelegt wird. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über dem Webcam-Eingaberahmen platziert, wodurch die umliegenden Bereiche effektiv entfernt werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist, wenn Sie Fotos mit einem Seitenverhältnis erstellen möchten, das von Ihrer Webcam nicht unterstützt wird. Im Allgemeinen sind nicht alle Webcams für die Anzeige quadratischer Videobilder (mit einem Seitenverhältnis von 1:1) ausgelegt, aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Sie beispielsweise die Größe der Fotoaufnahme auf 960 x 720 Pixel festlegen, können Sie anschließend die Breite und Höhe des Zuschnitts auf 720 x 720 festlegen, um die Aufnahme quadratischer Fotos zu ermöglichen. Dadurch wird ein kleiner Streifen der Eingabedaten am linken und rechten Rand des Fotos verworfen.

Breite – Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 – Breite der Fotoaufnahme.

Höhe – Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 – Höhe der Fotoaufnahme.

Dateityp – Wählen Sie den Bilddateityp für von der Webcam aufgenommene Fotos aus. Wählen Sie zwischen PNG, JPEG, GIF oder BMP. PNG und BMP bieten Fotos in bester Qualität. JPEG erzeugt die kleinsten Dateigrößen. BMP erzeugt die größten Dateigrößen. GIF erzeugt Fotos mit weniger Farben und kleineren Dateigrößen als PNG.

JPEG-Qualität – Wählen Sie die Bildqualität aus, die beim Speichern von JPEG-Fotos von der Webcam verwendet werden soll. Eine niedrigere Qualitätseinstellung führt zu kleineren JPEG-Dateigrößen. Der Wert kann zwischen 0 (niedrigste Qualität) und 100 (höchste Qualität) liegen.

DSLR- Kameraeinstellungen

In diesem Abschnitt finden Sie Einstellungen zur Verwendung einer DSLR-Kamera zum Aufzeichnen von Videos und Fotografieren während Ihrer Veranstaltungen. Ausführliche Informationen zur Verwendung Ihrer Digitalkamera mit RightBooth finden Sie im Abschnitt: **Verwenden einer Digitalkamera mit RightBooth** .

Canon – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine Canon DSLR-Kamera verwenden. Je nach Kameramodell kann die Kamera entweder über ein USB-Kabel oder drahtlos angeschlossen werden. Siehe Abschnitt: Drahtlose Kameras von Canon (unten).

Nikon – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine Nikon DSLR-Kamera verwenden, die über ein USB-Kabel angeschlossen ist

Eine Liste der von RightBooth unterstützten Kameramodelle finden Sie im Abschnitt: Unterstützte DSLR-Kameras.

Um 90 drehen – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie eine Hochformat-Ausrichtung in die Software einspeist.

-90 drehen – Markieren Sie diese Option, damit Sie Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad im Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie eine Hochformat-Ausrichtungseingabe in die Software liefert.

Mit einer der oben genannten Drehooptionen können Sie dann Porträtvideos aufnehmen und Porträtfotos von der DSLR-Kamera aufnehmen.

Status – Zeigt an, ob Ihre Kamera von RightBooth erkannt wird.

X spiegeln – Aktivieren Sie diese Option, um den von der DSLR-Kamera kommenden Live-Feed (in horizontaler Richtung) zu spiegeln. Dadurch werden alle Videos und Fotos gespiegelt gespeichert. Möglicherweise möchten Sie diese Einstellung aktivieren, um Video-Overlay-Bilder und Logos richtig herum auf dem Bildschirm anzuzeigen und gleichzeitig einen gespiegelten Live-Feed auf dem Bildschirm anzuzeigen: Beachten Sie, dass Sie dazu auch die Eigenschaft „Flip X“ deaktivieren müssen alle Kameraelemente in Ihrem Eventdesign. Weitere Einzelheiten zur Eigenschaft „Flip X“ finden Sie unter „**Der Bildschirmeditor**“ .

Y spiegeln – Klicken Sie hier, wenn Sie den Live-Feed in vertikaler Richtung spiegeln müssen. Dadurch wird der Live-Feed auf den Kopf gestellt.

Dateien von der Kamera löschen (Videos, Fotos) – Standardmäßig sind diese Einstellungen aktiviert. Wenn diese Option aktiviert ist, löscht RightBooth jede Video- und/oder Fotodatei von der Kamera, nachdem sie erfolgreich auf den PC übertragen wurde. Wir empfehlen Ihnen, diese Einstellungen aktiviert zu lassen, um das Risiko zu verringern, dass der Speicherplatz im Kameraspeicher (z. B. auf der SD-Karte) knapp wird. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, belässt RightBooth die Dateien nach der Übertragung auf den PC im Kameraspeicher. Hinweis: Diese Einstellungen gelten nur für Canon DSLR-Kameras.

Live-Ansicht verwenden – Aktivieren Sie diese Option, um die Verwendung der DSLR-Kamera-Live-Ansicht in den Kameraelementen auf Ihren RightBooth-Ereignisbildschirmen zu ermöglichen. Wenn die

Option nicht aktiviert ist, verwendet RightBooth standardmäßig die Webcam-Liveansicht in den Kameraelementen. **Hinweis:** Die Verwendung der DSLR-Liveansicht führt dazu, dass der Akku der Kamera schneller entladen wird.

Bildrate – Wählen Sie eine Bildrate für die Anzeige der Live-Ansicht der DSLR-Kamera auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen. Hinweis: Die Live-View-Funktion einer DSLR-Kamera kann sehr CPU-intensiv sein, daher sollten Sie diese Bildrate möglicherweise relativ niedrig halten. Standardwert: 8 fps. Wenn Sie feststellen, dass die DSLR-Liveansicht Probleme verursacht, deaktivieren Sie die Option „Liveansicht verwenden“. Hinweis: Die Bildratenfunktion gilt nur für drahtlose Canon-Kameras.

Live-Ansicht – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Live-Ansicht-Feed der DSLR-Kamera in einem Vorschaufenster anzuzeigen. Sie können die Live-Ansicht zwischen Video- und Fotomodus umschalten.

DSLR-Videoeinstellungen

Videoaufnahmegröße – Es ist wichtig, dass Sie die B- und H-Pixelwerte so einstellen, dass sie mit der voreingestellten Videoaufnahmegröße der DSLR-Kamera übereinstimmen. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf die Aufnahme von Videos mit einer Auflösung von 1280 x 720 eingestellt ist, geben Sie B = 1280 und H = 720 ein. Dadurch wird sichergestellt, dass:

- a) Die Video-Liveansicht der DSLR-Kamera wird im richtigen Seitenverhältnis auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen angezeigt
- b) Alle Funktionen zum Zuschneiden und Drehen werden korrekt angewendet.

Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle DSLR-Videoaufnahmegröße anzuwenden. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über der DSLR-Kameraansicht platziert, wodurch der umgebende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist, wenn Sie Videos mit einem Seitenverhältnis aufnehmen möchten, das von Ihrer DSLR-Kamera nicht unterstützt wird. Viele DSLR-Kameramodelle sind nicht dafür ausgelegt, quadratische Videos aufzunehmen (d. h. mit einem Seitenverhältnis von 1:1), aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf die Aufnahme von Videos mit 1920 x 1080 eingestellt ist, können Sie die Schnittbreite und -höhe auf 1080 x 1080 einstellen, um quadratische Videoaufnahmen zu erstellen. Hinweis: Beim Zuschneiden von Videos muss RightBooth jedes Video nach der Aufnahme verarbeiten, wodurch der Ereignisbildschirm „Beschäftigt“ für die Dauer angezeigt wird.

ISO, Av, Tv und Weißabgleich – Wählen Sie die erforderlichen Einstellungen für die Videoaufnahme aus. Werte werden nur angewendet, wenn Sie die entsprechenden Kontrollkästchen aktivieren. Hinweis: Diese Einstellungen sind derzeit nur für Canon-Kameras verfügbar.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der DSLR-Kamera übertragenen Originalvideos speichert. Die Dateien werden im Unterordner \DSLR innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe Einstellungsdateien → und Ordner).

DSLR-Fotoeinstellungen

Fotogröße in RightBooth reduzieren – Geben Sie die Breite und Höhe der Fotos (in Pixel) ein, die von RightBooth verwendet werden. Digitalkameras können Fotos mit sehr großen Abmessungen aufnehmen. Übermäßig große Fotos können bei RightBooth zu Speicherproblemen führen. Wir empfehlen daher dringend, reduzierte Breiten- und Höhenwerte zu verwenden, um Ihre digitalen Fotodateien auf überschaubare Verarbeitungsgrößen zu reduzieren. Wir empfehlen, dass die Fotodateien zur Verwendung in RightBooth nicht größer als etwa 2000 x 1500 Pixel sind.

WICHTIG: Die Werte, die Sie in die Felder „B“ und „H“ eingeben, sollten mit dem Seitenverhältnis der voreingestellten Fotogröße Ihrer DSLR-Kamera übereinstimmen. Wenn Sie beispielsweise Ihre DSLR-Kamera so eingestellt haben, dass sie Fotos in der Größe 8000 x 6000 aufnimmt, können Sie in RightBooth B = 2000, H = 1500 oder (besser noch) B = 1000, H = 750 Pixel eingeben. Dadurch wird sichergestellt, dass RightBooth Fotos im richtigen Seitenverhältnis verarbeitet, sodass die Foto-Liveansicht der DSLR-Kamera korrekt angezeigt wird und auch alle Funktionen zum Zuschneiden, Drehen und Überlagern korrekt angewendet werden.

Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle DSLR-reduzierte Fotoaufnahmegröße anzuwenden (siehe oben). Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Fotoeingabe von der DSLR auf einen kleineren Bereich beschränken. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über der DSLR-Kameraansicht platziert, wodurch der umgebende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist, wenn Sie Fotos mit einem Seitenverhältnis erstellen möchten, das von Ihrer DSLR-Kamera nicht unterstützt wird. Viele DSLR-Kameramodelle sind nicht für die Aufnahme quadratischer Fotos (also mit einem Seitenverhältnis von 1:1) ausgelegt, aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Sie beispielsweise die reduzierte Breite und Höhe auf 2000 x 1500 Pixel eingestellt haben, können Sie dann die Beschnittbreite und -höhe auf 1500 x 1500 einstellen, damit Sie quadratische Fotos von Ihrer DSLR-Kamera aufnehmen können.

Breite – Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 – maximale Erfassungsbreite.

Höhe – Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 – maximale Erfassungshöhe.

JP EG-Qualität – Sie können die Qualität Ihrer Kamerafotos von niedrig bis hoch einstellen. Durch die Einstellung einer niedrigeren Qualität wird die Größe der Fotodateien verringert und die Leistung von RightBooth verbessert. Die Werte können zwischen 0 (niedrigste Qualität) und 100 (höchste Qualität) liegen.

WICHTIG. Stellen Sie sicher, dass Ihre DSLR-Kamera so voreingestellt ist, dass Fotos im JPG-Format gespeichert werden. NICHT voreingestellt, um im RAW-Format zu speichern.

ISO, Av, Tv und Weißabgleich – Wählen Sie die erforderlichen Einstellungen aus, die verwendet werden sollen, wenn RightBooth die Kamera anweist, ein Foto aufzunehmen. Werte werden nur angewendet, wenn Sie die entsprechenden Kontrollkästchen aktivieren. Hinweis: Diese Einstellungen sind derzeit nur für Canon-Kameras verfügbar.

Live-Ansicht ISO und Tv – Aktivieren Sie diese Optionen, um zu erzwingen, dass die Kamera unterschiedliche ISO- und Tv-Einstellungen verwendet, während die Kamera die Live-Ansicht Ihrer Ereignisse anzeigt. Dies ist nützlich, wenn Sie möchten, dass die Live-Ansicht bei schlechten Lichtverhältnissen besser sichtbar ist. Diese Optionen werden normalerweise nur dann korrekt angewendet, wenn Sie Ihre Kamera auf den TV-Modus eingestellt haben. Diese Einstellung ist derzeit nur für Canon-Kameras verfügbar.

Live-Ansicht mit Blitz – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ein Blitzgerät an Ihrer Kamera verwenden und dieses beim Aufnehmen von Fotos in RightBooth nicht ausgelöst wird. Einige Blitzgeräte anderer Hersteller funktionieren nur, wenn Live View ausgeschaltet ist. Wenn diese Option deaktiviert ist, schaltet RightBooth die Live-Ansicht unmittelbar vor der Aufnahme eines Fotos aus und unmittelbar danach wieder ein.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der DSLR-Kamera übertragenen Originalfotos speichert. Die Dateien werden im Unterordner **\\DSLR** innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe Einstellungsdateien → und Ordner).

Fototest – Ermöglicht Ihnen, den DSLR-Fotografierprozess zu testen. Bei Erfolg wird die Fotodatei von der Kamera auf den Computer übertragen und anschließend von RightBooth angezeigt

Wartezeit für Fotoübertragung (Sek.) – Hier können Sie die Zeit einstellen, die RightBooth auf die Übertragung jedes Fotos von Ihrer Kamera auf den Computer wartet. Normalerweise sollte dies nicht länger als ein paar Sekunden dauern, Sie können jedoch einen beliebigen Wert zwischen 1 und 10 Sekunden angeben. Wenn die Datei nicht innerhalb der Wartezeit übertragen wird, zeigt RightBooth eine Fehlermeldung an und Sie müssen möglicherweise die Wartezeit verlängern.

Videotest – Ermöglicht Ihnen, den DSLR-Videoaufzeichnungsprozess zu testen. Nach dem Start des Videotests blinkt diese Schaltfläche während der Aufnahme rot. Klicken Sie erneut auf diese Schaltfläche, um den Videotest zu stoppen. Die Videodatei wird dann von der Kamera auf den Computer übertragen und anschließend im Media Player abgespielt.

Wartezeit für Videoübertragung (% der Aufnahmezeit) – Hier können Sie die Zeit einstellen, die RightBooth auf die Übertragung jedes Videos von Ihrer Kamera auf den Computer wartet. Dieser Wert wird als Prozentsatz der Aufnahmezeit jedes Videos angegeben und kann von 1 % bis 500 % der Aufnahmezeit eingestellt werden. Wenn dieser Wert beispielsweise auf 50 eingestellt ist und ein aufgezeichnetes Video eine Dauer von 20 Sekunden hat, wartet RightBooth 50 % von 20 = 10 Sekunden, bis die Dateiübertragung abgeschlossen ist. Wenn die Datei nicht innerhalb der Wartezeit angezeigt wird, zeigt RightBooth eine Fehlermeldung an und Sie müssen möglicherweise den Prozentsatz der Wartezeit erhöhen.

Reaktion der Kamera – Dieses Feld enthält Statusinformationen jedes Mal, wenn Sie einen Foto-/Videotest durchführen, und kann Ihnen dabei helfen, etwaige Probleme bei der Einrichtung/dem Vorgang zu identifizieren.

Canon Wireless-Kameras

Wenn Ihre Canon-Kamera über Wireless-Funktionen verfügt und für die Verwendung mit der Canon CCAPI geeignet ist, können Sie die Kamera drahtlos in RightBooth verwenden.

Kabellos – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre kabellose Canon-Kamera mit RightBooth zu verwenden.

CCAPI – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf das CCAPI-Panel zuzugreifen und zu überprüfen, ob Ihre drahtlose Kamera mit RightBooth verbunden ist. Siehe **CCAPI-Einstellungsfeld** unten.

Dateien von der Kamera löschen – Aktivieren Sie diese Option, um die Dateien von der SD-Karte zu löschen, nachdem jedes Video aufgezeichnet und jedes Foto aufgenommen wurde. **WICHTIG:** Wir empfehlen Ihnen, diese Option aktiviert zu lassen. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, kann RightBooth nur mit bis zu 100 Dateien auf der SD-Karte arbeiten.

CCAPI-Einstellungsfeld

In diesem Bereich können Sie überprüfen, ob Ihre CCAPI-Einstellungen korrekt sind.

Verbindungsadresse – Überprüfen Sie, ob diese Adresse mit der auf Ihrer drahtlosen Canon-Kamera angezeigten Adresse übereinstimmt. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: „Verwenden einer drahtlos verbundenen Canon DSLR-Kamera“

Prüfen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu überprüfen, ob RightBooth mit Ihrer Kamera kommuniziert. Wenn dies der Fall ist, wird eine Liste der von Ihrer Kamera zurückgegebenen Kamerabefehle angezeigt.

GoPro-Kameraeinstellungen

In diesem Abschnitt finden Sie Einstellungen zur Verwendung einer GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos und zum Aufnehmen von Fotos während Ihrer Veranstaltungen. Informationen zur Verwendung Ihrer GoPro-Kamera mit RightBooth finden Sie im Abschnitt: **Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth**.

X spiegeln – Aktivieren Sie diese Option, um den von der GoPro-Kamera kommenden Kamera-Feed (in horizontaler Richtung) zu spiegeln. Dadurch werden alle Videos und Fotos gespiegelt gespeichert.

Y spiegeln – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Kamera-Feed in vertikaler Richtung spiegeln müssen. Dadurch wird der Feed auf den Kopf gestellt.

Um 90 drehen – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie eine Hochformat-Ausrichtung in die Software einspeist.

-90 drehen – Markieren Sie diese Option, damit Sie Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad im Uhrzeigersinn montieren können (wenn Sie in das Objektiv schauen), sodass sie eine Hochformat-Ausrichtung in die Software einspeist.

GoPro-Videoeinstellungen

Videoaufnahmegröße – Es ist wichtig, dass Sie die B- und H-Pixelwerte so einstellen, dass sie mit der voreingestellten Videoaufnahmegröße der GoPro-Kamera übereinstimmen. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf die Aufnahme von Videos mit einer Auflösung von 1920 x 1080 eingestellt ist, geben Sie B = 1920 und H = 1080 ein. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Zuschneide- und Drehfunktionen von RightBooth korrekt angewendet werden.

Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle GoPro-Videoaufnahmegröße anzuwenden. Der zugeschnittene Bereich wird immer zentral über der GoPro-Kameraansicht platziert, wodurch der umliegende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist, wenn Sie Videos mit einem Seitenverhältnis aufnehmen möchten, das von Ihrer GoPro nicht unterstützt wird. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf die Aufnahme von Videos mit 1920 x 1080 eingestellt ist, können Sie die Schnittbreite und -höhe auf 1080 x 1080 einstellen, um quadratische Videoaufnahmen zu erstellen. Hinweis: Beim Zuschneiden von Videos muss RightBooth jedes Video nach der Aufnahme verarbeiten, wodurch für kurze Zeit der Ereignisbildschirm „Beschäftigt“ angezeigt wird.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der GoPro-Kamera übertragenen Originalvideos speichert. Die Dateien werden im Unterordner \GoPro innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe **Einstellungen → Dateien und Ordner**).

GoPro-Fotoeinstellungen

Fotogröße in RightBooth reduzieren – Geben Sie die Breite und Höhe der Fotos (in Pixel) ein, die von RightBooth verwendet werden. GoPro-Kameras können Fotos mit sehr großen Abmessungen aufnehmen. Übermäßig große Fotos können bei RightBooth zu Speicherproblemen führen. Wir empfehlen daher dringend, reduzierte Breiten- und Höhenwerte zu verwenden, um Ihre digitalen Fotodateien auf überschaubare Verarbeitungsgrößen zu reduzieren. Wir empfehlen, dass die Fotodateien zur Verwendung in RightBooth nicht größer als etwa 2000 x 1500 Pixel sind.

WICHTIG: Die Werte, die Sie in die Felder „B“ und „H“ eingeben, sollten mit dem Seitenverhältnis der voreingestellten Fotogröße Ihrer GoPro-Kamera übereinstimmen. Wenn Sie beispielsweise Ihre GoPro-Kamera so eingestellt haben, dass sie Fotos in der Größe 4000 x 3000 aufnimmt, können Sie in RightBooth B = 2000, H = 1500 oder (besser noch) B = 1000, H = 750 Pixel eingeben. Dadurch wird sichergestellt, dass RightBooth Fotos im richtigen Seitenverhältnis verarbeitet, sodass die Foto-Liveansicht der GoPro-

Kamera korrekt angezeigt wird und auch alle Funktionen zum Zuschneiden, Drehen und Überlagern korrekt angewendet werden.

Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle reduzierte GoPro-Fotoaufnahmegröße anzuwenden (siehe oben). Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Fotoeingabe von der GoPro auf einen kleineren Bereich beschränken. Der zugeschnittene Bereich wird immer zentral über der GoPro-Kameraansicht platziert, wodurch der umliegende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist, wenn Sie Fotos mit einem Seitenverhältnis erstellen möchten, das von Ihrer GoPro-Kamera nicht unterstützt wird. Wenn Sie beispielsweise die reduzierte Breite und Höhe auf 2000 x 1500 Pixel eingestellt haben, können Sie dann die Beschnittbreite und -höhe auf 1500 x 1500 einstellen, damit Sie quadratische Fotos von Ihrer GoPro-Kamera aufnehmen können.

Breite – Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 – maximale Erfassungsbreite.

Höhe – Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 – maximale Erfassungshöhe.

JPEG-Qualität – Sie können die Qualität Ihrer Kamerafotos von Niedrig bis Hoch einstellen. Durch die Einstellung einer niedrigeren Qualität wird die Größe der Fotodateien verringert und die Leistung von RightBooth verbessert. Die Werte können zwischen 0 (niedrigste Qualität) und 100 (höchste Qualität) liegen.

Originaldateien behalten – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die von der GoPro-Kamera übertragenen Originalfotos speichert. Die Dateien werden im Unterordner \GoPro innerhalb des Zielordners gespeichert, der für das aktuelle Ereignis angegeben wurde (siehe **Einstellungen → Dateien und Ordner**).

Kamera-Tools für Helden

In diesem Abschnitt erfahren Sie, ob RightBooth Ihre GoPro erkannt hat (über die Camera Tools for Heros-App). Wenn eine Verbindung besteht, werden der GoPro-Name, das Modell, der Batterieprozentatz und die Gesamtzahl der Dateien auf der SD-Karte der GoPro angezeigt. Ausführliche Informationen finden Sie im Abschnitt: Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth.

Anschlussmöglichkeiten

Bluetooth / WLAN – Aktivieren Sie diese Option, wenn RightBooth die GoPro über seine Bluetooth- und WLAN-Verbindungen steuern soll.

USB – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass RightBooth die GoPro steuert, wenn sie über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden ist.

Kamera-Controller – Aktivieren Sie diese Option, wenn RightBooth Befehle an die RB Camera Controller-App senden soll, die auf einem anderen vernetzten Computer ausgeführt wird, die dann wiederum die GoPro steuert.

- **Prüfen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Status der Kamera-Controller-App abzurufen. Mögliche Rückgabewerte:
 - **Ordnerfehler** – Auf den freigegebenen Control-Ordner kann nicht zugegriffen werden. Überprüfen Sie Ihr Netzwerk.
 - **App-Fehler** – Die Controller-App reagiert nicht. Überprüfen Sie die Controller-App.
 - **GoPro-Fehler** – Die GoPro ist nicht mit dem Controller verbunden. Überprüfen Sie die GoPro.
 - **Bereit** – Die Controller-App ist bereit, Befehle zu empfangen.

- **Neu starten** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den PC neu zu starten, auf dem die Kamera-Controller-App ausgeführt wird.
- **Herunterfahren** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den PC herunterzufahren, auf dem die Kamera-Controller-App ausgeführt wird .

Befehlsserver – Dies ist die Adresse des Befehlsservers, wie in der Camera Tools for Heros-App definiert. Sie sollten diese Adresse nur ändern, wenn Sie die Adresse in der Kamera-Tools-App ändern.

Prüfen – Damit können Sie den Status des GoPro-Kameranamens, des Akkuprozentsatzes und der Dateianzahl aktualisieren.

Videomodus-Taste / Fotomodus-Taste – Diese Werte sind für die korrekte Kommunikation mit Ihrer GoPro erforderlich. Wenn Sie feststellen, dass RightBooth nicht mit Ihrer GoPro kommunizieren kann, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überprüfen“, damit RightBooth versuchen kann, die richtigen Modusschlüsselwerte für Ihre GoPro zu identifizieren.

Video-Untermodus / Foto-Untermodus – Verwenden Sie diese Kombinationsfelder, um den erforderlichen Untermodus für die Videoaufzeichnung und Fotoaufnahme auszuwählen. Diese Untermodi variieren je nach GoPro-Modell. Wir empfehlen Ihnen, die Standardoptionen für **den Video-Untermodus** und **den Foto-Untermodus zu wählen** , da dadurch die Menge an Aufnahmen reduziert wird, die die GoPro durchführen muss. Wenn Sie Ihre Untermodi ausgewählt haben, können Sie mit beiden Schaltflächen „ **Modus prüfen** “ überprüfen, ob RightBooth Ihre GoPro korrekt zwischen den ausgewählten Untermodi umschaltet.

GoPro WLAN-Einstellungen

Hinweis: Diese Einstellungen gelten nur, wenn Sie die Verbindungsoption BlueTooth / WiFi wählen (siehe oben).

WLAN prüfen – Damit können Sie das GoPro-WLAN-Netzwerk überprüfen und erneut eine Verbindung herstellen.

Vor der Verwendung – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth vor jeder Video- und Fotoaufnahme die GoPro-WLAN-Verbindung überprüft.

Nach der Verwendung – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth nach jeder Video- und Fotoaufnahme die GoPro-WLAN-Verbindung überprüft.

Regelmäßig – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die GoPro-WLAN-Verbindung regelmäßig überprüft, wie durch die in das Textfeld eingetragene Anzahl von Sekunden definiert.

Druckereinstellungen _

In diesem Abschnitt können Sie bis zu vier Drucker konfigurieren, die zum Drucken Ihrer während Ihrer Veranstaltungen erstellten Fotos und Fotolayouts verwendet werden sollen.

Drucker 1 – Wählen Sie den Hauptdrucker aus, den Sie für den Fotodruck während Ihrer Veranstaltungen verwenden möchten. RightBooth übernimmt dann die Standardeinstellungen für den von Ihnen gewählten Drucker und zeigt zur Bestätigung das Standardpapierformat und die Standarddruckauflösung an.

Wenn Sie Standardeinstellungen für den von Ihnen gewählten Drucker ändern möchten (z. B. Papierformat, Druckauflösung usw.), sollten Sie die RightBooth-Software schließen und die mit Ihrem Drucker gelieferte Software verwenden, um die erforderlichen Änderungen vorzunehmen. Alle Änderungen, die Sie an den Standardeinstellungen Ihres Druckers vornehmen, werden dann bei der nächsten Ausführung von RightBooth verwendet.

Mehrere Drucker verwenden – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während der Veranstaltung zwei oder mehr Drucker nutzen möchten. Wenn diese Option aktiviert ist, kann eine der folgenden Einstellungen verwendet werden:

- **Failover** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie zur Verwendung eines der anderen Drucker wechseln möchten, wenn RightBooth während des Ereignisses ein Problem mit Drucker 1 erkennt. Probleme, die RightBooth erkennen kann, sind:
 - Drucker ausgeschaltet oder Stromausfall
 - Wenig Toner oder kein Toner
 - Problem mit dem Druckerspeicher
 - Kein Papier oder Papierstau
 - Druckerdeckel, Tür offen oder Papierbehälter voll
 - Druckauftrag blockiert
 - Benutzereingriff erforderlichHinweis: Derzeit gibt es keine Möglichkeit, den Füllstand der Tintenpatronen bei Mehrfarbdruckern zu erkennen. Dies ist eine Einschränkung bei Windows, nicht bei RightBooth.
- **Aufträge teilen** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während der Veranstaltung Druckaufträge im Round-Robin-Verfahren an Drucker senden möchten. Wenn Sie RightBooth beispielsweise für die Verwendung von 2 Druckern eingerichtet und sich für das Drucken von 2 Kopien für jeden Benutzer entschieden haben, wird Drucker 1 zum Drucken von 2 Kopien für den ersten Benutzer und dann Drucker 2 zum Drucken von 2 Kopien für den zweiten Benutzer verwendet. dann Drucker 1, um 2 Kopien für den dritten Benutzer zu drucken usw.
- **Kopien teilen** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während der Veranstaltung gedruckte Kopien im Round-Robin-Verfahren an Drucker senden möchten. Wenn Sie RightBooth beispielsweise für die Verwendung von 2 Druckern eingerichtet und das Drucken von 2 Kopien für jeden Benutzer ausgewählt haben, werden beide Drucker gleichzeitig verwendet, um 1 Kopie für jeden Benutzer zu drucken.

Die Auswahl der Druckerfreigabe trägt dazu bei, die Verzögerung beim Drucken von Fotos zu reduzieren, da die Druckausgabe im Round-Robin-Verfahren gleichmäßig auf alle Drucker verteilt wird. Die Freigabeoptionen umfassen auch **Failover**, um alle Drucker zu überspringen, die während des Ereignisses möglicherweise eine Fehlfunktion aufweisen.

- **Drucker 2, 3, 4** – Sie können bis zu drei zusätzliche Drucker auswählen, die Sie für den Fotodruck während Ihrer Veranstaltungen verwenden möchten. Um sicherzustellen, dass Ihr Drucklayout auf alle Drucker passt, sollten Sie das Standardpapierformat für alle Drucker gleich einstellen oder versuchen, sicherzustellen, dass die Seitenverhältnisse des Papiers übereinstimmen. Das Ändern

des Standardpapierformats für Ihre Drucker erfolgt mithilfe der von den Druckerherstellern bereitgestellten Software. Idealerweise sollten alle Drucker von der gleichen Marke und vom gleichen Modell sein, dies ist jedoch nicht unbedingt erforderlich.

Druckqualität – Wählen Sie eine der Druckqualitäten: **Niedrig** , **Mittel** oder **Hoch** . Die Werte entsprechen den folgenden PPI-Druckwerten (Punkte pro Zoll):

- Niedrig – 96 PPI
- Mittel – 150 PPI
- Hoch – 300 PPI

Diese Einstellung wirkt sich auch auf die Auflösung aller während der Veranstaltung erstellten Fotodruck-Layoutdateien aus, siehe Optionen für Fotodruck-Layouts im Event-Designer.

Drucken im Hintergrund ausführen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Dateien als Hintergrundaufgabe an den Drucker sendet. Dadurch kann RightBooth nach jeder Fotoaufnahmesitzung sofort mit der Veranstaltung fortfahren und gleichzeitig als sekundäre Hintergrundaufgabe mit dem Drucker interagieren. Diese Funktion gilt auch bei Verwendung der Einstellung „ **In Datei drucken**“ . Möglicherweise möchten Sie diese Einstellung verwenden, wenn die Druckfunktion während Ihrer Veranstaltung zu langen Verzögerungen führt.

Möglicherweise stellen Sie fest, dass während des Ereignisses übermäßig viele Druckaufträge ausgeführt werden, was zu einer Leistungsverlangsamung des Programms führen kann. In diesem Fall bevorzugen Sie möglicherweise die Verwendung der Funktionen „**Layout als Bild speichern**“ oder „**In Ereignisaufgaben speichern**“ (siehe Ereignisstruktur).

Maximale Druckanzahl – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit RightBooth das weitere Drucken verhindert, wenn die aktuelle Druckanzahl diesen Wert erreicht hat (siehe nächste Einstellung). Wenn Benutzer zu diesem Zeitpunkt versuchen, einen Druckvorgang durchzuführen, wird ihnen eine Warnmeldung angezeigt, die ihnen mitteilt, dass diese Funktion ihre maximale Nutzungsanzahl erreicht hat und kein weiterer Druck erfolgt.

Aktuelle Druckanzahl – Hier wird die Gesamtzahl der Drucke angezeigt, die RightBooth seit dem letzten Zurücksetzen dieses Werts durchgeführt hat. Der Wert wird jedes Mal automatisch erhöht, wenn RightBooth ein Fotolayout druckt. Der aktuelle Druckzahlwert wird zwischen den Sitzungen gespeichert. Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Zurücksetzen**“ , um diesen Wert wieder auf 0 zurückzusetzen.

Hinweis: Der maximale Druckanzahlwert gilt für das kombinierte Drucken in allen von RightBooth gespielten Ereignissen. Wenn Sie eine maximale Druckanzahl für ein bestimmtes Ereignis festlegen möchten, lesen Sie den Abschnitt: Ereignisdesigner → Ereignisstruktur → Fotos drucken.

Benutzereingabeeinstellungen

Auf der Registerkarte „Benutzereingabe“ können Sie das Benutzereingabegerät für alle Ihre Ereignisse auswählen. Das ausgewählte Gerät kann dann verwendet werden, um durch die Ereignisbildschirme zu navigieren und auf verschiedenen Ereignisbildschirmen Entscheidungen zu treffen.

Einzelne Tastaturtaste – Wenn Sie diese Option auswählen, müssen Benutzer mit Ereignissen interagieren, indem sie eine Taste auf der Computertastatur drücken. Standardmäßig ist diese Taste auf die Leertaste der Tastatur eingestellt, sie kann jedoch in eine andere Taste aus der **Tastenliste geändert werden** . Bei diesem Eingabemodus müssen Sie den Benutzern bei Veranstaltungen Zugriff auf die physische Computertastatur gewähren.

Tastenliste – Mit dieser Einstellung können Sie eine Tastaturtaste auswählen, die zur Steuerung Ihrer Ereignisse verwendet werden kann, wenn der Benutzereingabemodus auf „**Einzelne Tastaturtaste**“ oder „**USB**“ **eingestellt ist Knopf** . Standardmäßig ist die Steuertaste auf die **Leertaste eingestellt** (dh die Leertaste auf Ihrer Tastatur). Andere gültige Schlüssel, die Sie verwenden können, sind die **Funktion Schlüssel 1 – 12** , die **Schriftrolle Sperrtaste** oder **Pause-** Taste.

Mehrere Tastaturtasten – Wenn diese Option ausgewählt ist, wird während des Ereignisses jede Textaufforderung, die eine Auswahl Schaltfläche begleitet, auch mit der zugehörigen Taste angezeigt, die zum Auswählen der Option erforderlich ist. Die Tasten, die den verschiedenen Tastenaktionen zugeordnet sind, sind in der Tabelle „Aktionstaste“ aufgeführt (siehe unten).

Tastatur-Hook – Wie alle Windows-Anwendungen akzeptiert das RightBooth-Ereignisfenster normalerweise nur dann Tastatureingaben, wenn das Ereignisfenster den Windows-Benutzereingabefokus hat, d. h. es ist die aktuelle Vordergrund-App. Wählen Sie diese Option, um zuzulassen, dass Tastatureingaben auch dann vom Wiedergabeereignisfenster akzeptiert werden, wenn es nicht den Eingabefokus hat, z. B. wenn eine andere App die Vordergrund-App ist.

USB-Taste – Benutzer werden während Ereignissen aufgefordert, **die Taste zu drücken** . Eine USB-Taste ist ein optionales Peripheriegerät, das über ein USB-Kabel mit Ihrem Computer verbunden wird und so konfiguriert werden kann, dass es einen oder mehrere bestimmte Tastenanschlüsse an den Computer sendet. Auf diese Weise müssen Ihre Benutzer lediglich die USB- Taste drücken, um die Aufzeichnungen zu steuern, und Sie können dann Ihre Computertastatur und -maus außer Sichtweite verstecken. Wenn Sie den Eingabemodus „USB-Taste“ verwenden, sollte Ihre USB-Taste so konfiguriert sein, dass sie die Tastaturtaste an den Computer sendet, die der Taste entspricht, die Sie im Tastenlistenfeld ausgewählt haben (siehe oben). Standardmäßig ist dies die Leertaste (Leertaste). .

USB-Tasten – Benutzer werden während der Veranstaltung auf verschiedenen Bildschirmen aufgefordert, **die Taste zu drücken** . In diesem Modus können Sie RightBooth mit mehreren an Ihren Computer angeschlossenen USB-Tasten steuern. Die USB-Tasten müssen so konfiguriert sein, dass sie Tastaturtasten an den Computer senden, die mit den in der Aktionstastentabelle aufgeführten Tasten übereinstimmen.

Kompatible, kostengünstige USB-Tasten erhalten Sie hier: www.usbbutton.com Einzelheiten zur Konfiguration eines USB-Tasters zum Senden von Tastaturzeichen an den Computer finden Sie im Benutzerhandbuch des USB-Tasters. Um jedoch eine USB-Taste so zu konfigurieren, dass sie mit RightBooth funktioniert, haben wir unserer Software eine USB-Tasten-Konfigurationsdatei (**rightbooth.ubn**) **beigefügt**. Diese Datei befindet sich im Installationsordner des RightBooth-Programms und kann in das USB Button Configuration Utility geladen werden, das unter www.usbbutton.com **verfügbar ist** .

Maus – Wenn Sie diese Option auswählen, müssen Benutzer mit der Computermaus mit Ereignissen interagieren.

Touchscreen – Wenn Sie diese Option auswählen, müssen Benutzer über einen Touchscreen-Monitor mit Ereignissen interagieren. Sie können dann Ihre Computertastatur und -maus bei Veranstaltungen außer Sichtweite verstecken.

Maushaken – Aktivieren Sie diese Option, um RightBooth zu veranlassen, den Mauszeiger an seine vorherige Position auf dem primären Monitor zurückzusetzen, nachdem jede Berührungseingabe auf einem erweiterten Monitor-Touchscreen empfangen wurde. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein mausgesteuertes Ereignis auf dem primären Monitor und ein Touchscreen-gesteuertes Ereignis in einer zweiten Instanz von RightBooth auf einem erweiterten Monitor abspielen. Dies kann auch nützlich sein, wenn Sie ein Touchscreen-gesteuertes Ereignis auf einem erweiterten Monitor abspielen und außerdem

eine allgemeine Mauseingabe in andere Anwendungen benötigen, die auf dem primären Monitor ausgeführt werden.

Maus als sekundäre Eingabe – Wählen Sie diese Option aus, damit das Ereignis zusätzlich zu Ihrer gewählten Eingabemethode auch mit der Maus gesteuert werden kann. Sie könnten also beispielsweise einen Touchscreen + Maus oder eine einzelne Tastaturtaste + Maus usw. haben.

Spracheingabe

Mit diesen Einstellungen können Sie die Spracherkennung als Mittel zur Steuerung Ihrer Veranstaltungen aktivieren und testen. Ausführliche Informationen finden Sie im Abschnitt: Steuern von Ereignissen mithilfe von Sprachbefehlen.

Stimme – Aktivieren Sie diese Option, damit Sie Ihre Spielereignisse mithilfe gesprochener Befehle steuern können.

Vertrauen – Stellen Sie dies auf einen Wert zwischen 0 und 100 % ein. Dies ist die Ebene, die RightBooth verwendet, um zu entscheiden, ob ein gesprochenes Wort oder eine gesprochene Phrase eine akzeptable Übereinstimmung mit einem der Befehle aufweist, die auf Ihren Ereignisbildschirmen definiert wurden.

Fügen Sie einige Testwörter hinzu – Geben Sie in dieses Textfeld ein oder mehrere Wörter (oder Phrasen) ein, mit denen Sie die Spracherkennungs-Engine testen möchten, um herauszufinden, welche am besten funktionieren. Jedes Wort (oder jeder Satz) muss in einer separaten Zeile im Textfeld eingegeben werden.

Test – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit dem Testen der Spracherkennungs-Engine anhand der in das Textfeld eingegebenen Wörter zu beginnen (siehe oben).

Aktionstastentabelle – In der Aktionstastentabelle können Sie die Tastaturtasten anzeigen und ändern, die den verschiedenen Schaltflächen und Aktionen zugeordnet sind, die der Benutzer während des Ereignisses auswählen kann. Um eine Aktionstaste zu ändern, klicken Sie auf die Dropdown-Liste der ausgewählten Aktion und wählen Sie dann die erforderliche Tastaturtaste aus. Die Standardtasteneinstellungen für alle Aktionen in der Tabelle wurden so gewählt, dass es keine Schlüsseldoppelungen für Aktionen gibt, die zusammen auf Ereignisbildschirmen angezeigt werden. Deshalb müssen Sie bei einer Änderung der Tastenbelegung darauf achten, dass diese Regel eingehalten wird.

Zurücksetzen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie die Aktionstastenzuweisungen auf ihre Standardwerte zurücksetzen möchten.

WICHTIGE PUNKTE, DIE ZU BEACHTEN SIND

Wenn Ihre einzelne Tastaturtaste oder eine beliebige Aktionstaste auf „ **Leertaste**“ eingestellt ist, verhindert dies, dass Ihre Benutzer während des Ereignisses ein Leerzeichen in ein Texteingabefeld eingeben (z. B. wenn Benutzer ihren Namen oder eine Nachricht eingeben müssen). Wenn Sie also möchten, dass Benutzer während der Veranstaltung ein Leerzeichen eingeben können, sollten Sie die Tastenbelegung auf eine andere Taste ändern.

Durch die von Ihnen gewählte Benutzereingabemethode werden verschiedene Textaufforderungen geändert, die dem Benutzer während des Ereignisses angezeigt werden. Wenn Sie beispielsweise die Maus als Benutzereingabemethode ausgewählt haben, werden Ihren Benutzern Eingabeaufforderungen wie „**Zum Fortfahren mit der Maus klicken**“ angezeigt. Wenn Sie hingegen den Touchscreen ausgewählt haben, lautet die gleiche Eingabeaufforderung „**Zum Fortfahren über den Touchscreen**“.

Benutzereingabeton – Wählen Sie diese Option aus, damit bei der Wiedergabe des Ereignisses jedes Mal ein „Klickgeräusch“ abgespielt wird, wenn eine gültige Benutzereingabe empfangen wird. Nutzen Sie die **Veränderung** Wählen Sie mit **der Taste** den Ton aus, der abgespielt werden soll.

Bildschirmtastatur

QWERTZ – Das RightBooth-Bildschirmtastaturelement wird bei Bedarf auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen mit einem QWERTZ-Layout angezeigt. Diese Einstellung verhindert, dass die MS-Touch-Tastatur beim Abspielen Ihrer Events angezeigt wird (siehe unten).

AZERTY – Die RightBooth-Bildschirmtastatur wird bei Bedarf mit einem AZERTY-Layout auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen angezeigt. Diese Einstellung verhindert, dass die MS-Touch-Tastatur beim Abspielen Ihrer Events angezeigt wird (siehe unten).

MS Touch-Tastatur – Aktivieren Sie diese Option, um die RightBooth-Bildschirmtastatur auf allen Ihren Ereignisbildschirmen auszublenden und stattdessen die Microsoft Touch-Tastatur anzuzeigen, wenn ein Benutzer ein Textfeld auf einem beliebigen Ereignisbildschirm berührt. Die MS Touch-Tastatur zeigt „Anwenden“ nur an, wenn:

- i) Sie führen RightBooth auf einem Gerät aus, an das keine physische Tastatur angeschlossen ist (z. B. ein Surface-Tablet). UND
- ii) Das System ist so eingestellt, dass die Touch-Tastatur angezeigt wird. Siehe Windows-Einstellungen, →Touch-Tastatur

ACHTUNG : Wenn Sie diese Einstellung wählen und die oben genannten Bedingungen nicht erfüllt sind, wird die MS Touch-Tastatur nicht angezeigt UND die RightBooth-Bildschirmtastatur wird ebenfalls ausgeblendet.

Tastenklickton – Wählen Sie diese Option aus, um jedes Mal einen Klickton abspielen zu lassen, wenn eine Taste auf der Bildschirmtastatur berührt wird, wenn diese während des Ereignisses zur Texteingabe verwendet wird. Der Klickton wird nur abgespielt, wenn das Ereignis abgespielt wird, und nicht im Designmodus. Nutzen Sie die **Veränderung** Wählen Sie mit **der Taste** den Ton aus, der abgespielt werden soll.

Lautstärke – Verwenden Sie den **Lautstärkeregler** , um die Lautstärke der Benutzereingaben und Tastenklicktöne einzustellen. Der gültige Bereich liegt zwischen 0 (stumm) und 1 (maximale Lautstärke). Der Standardwert ist 0,5.

Overlays/ Requisiten-Einstellungen

Auf der Registerkarte „Overlays/Requisiten“ können Sie RightBooth für die Hintergrundersetzung in Fotos und Videos einrichten und außerdem Anpassungen an verschiedenen Video- und Bildausrichtungen vornehmen, die während Ihrer Veranstaltungen verwendet werden.

Hintergrundersetzung

Klicken Sie auf die Schaltfläche **„Green Screen“**, um auf das Einstellungsfeld „Green Screen“ zuzugreifen, in dem Sie die Funktion zum Ersetzen des Green Screen-Hintergrunds von RightBooth konfigurieren können. Dies kann dann auf Videoaufzeichnungen und Fotoaufnahmen angewendet werden, die von Ihren Benutzern erstellt wurden, wenn Sie die Greenscreen-Funktion in Ihre Eventstruktur einbinden. Wenn Sie die Greenscreen-Funktion einschließen, wird der von der Kamera erfasste grüne Hintergrund durch ein Bild (oder eine abgespielte Videodatei) ersetzt, das entweder vom Benutzer ausgewählt oder automatisch von RightBooth ausgewählt wird (siehe Event-Designer).

Hinweis: Die Greenscreen-Funktion kann nur verwendet werden, wenn:

- Fotografieren mit einer Webcam oder einer DSLR-Kamera
- Aufnahmen von Videos mit einer Webcam.

Einrichten

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie sich für Ihre Veranstaltungen ein professionelles Greenscreen-Hintergrundtuch und eine diffuse Beleuchtungsanlage besorgen. Ein Beispiel für die Einrichtung von Green Screen finden Sie auf der „How To“-Seite der RightBooth-Website.

RightBooth erfordert, dass vor der Veranstaltung ein (oder mehrere) Referenzbilder Ihres Green Screen-Materials mit Ihrer Kamera aufgenommen werden. Abhängig von Ihren Anforderungen müssen Sie möglicherweise ein Referenzbild aufnehmen, das für die Webcam-Fotoaufnahme, Webcam-Videoaufnahme und DSLR-Fotoaufnahme verwendet wird. Sie können dies wie folgt tun:

- Stellen Sie Ihren Computer, Ihre Kamera und Ihr Greenscreen-Material an Ihrem Veranstaltungsort auf.
- Positionieren Sie das Material vertikal, sicher und gleichmäßig vor der Kamera, sodass es das Sichtfeld des Objektivs vollständig ausfüllt.
- Stellen Sie sicher, dass sowohl die Kamera als auch das Material fest in ihrer Position sind und von Ihren Benutzern nicht bewegt werden können.
- Beleuchten Sie das Material gleichmäßig, sodass Benutzer keine (oder nur minimale) Schatten darauf werfen. Dies kann durch diffuses Licht oder Licht erreicht werden, das nicht direkt auf das Motiv scheint (ein Beispiel finden Sie auf der Rightbooth-Website).
- Stellen Sie sicher, dass sich die Lichtverhältnisse während der Veranstaltung nicht ändern und vermeiden Sie Fremdlicht und Sonnenlicht.
- Besuchen Sie nun den Abschnitt „Greenscreen-Einstellungen“ in RightBooth, um Ihr(e) Referenzbild(er) wie folgt aufzunehmen:
 1. Wählen Sie die gewünschte Kameraoption: Beispiel: **Green Screen für Webcam-Fotoaufnahme**
 2. Stellen Sie sicher, dass die Kamera im Ansichtsfenster des Objektivs nur das Greenscreen-Material sieht, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche: **Referenzbild aufnehmen**.
 3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um bei Bedarf Referenzbilder für die anderen Kameraoptionen aufzunehmen. Dies sind: **Webcam-Videoaufnahmen** und/oder **DSLR-Fotoaufnahmen**.

- Sobald Sie für jede Kameraoption ein geeignetes Referenzbild des grünen Tuchs haben, können Sie auf die Schaltfläche „**Testen**“ **klicken** , um die Green-Screen-Ersatzfunktion im Live-Feed zu aktivieren und zu sehen, wie es aussieht.
- Stellen Sie sich vor die Webcam und ändern Sie die Einstellungen **für Filter** und **Kantenbeschnitt** , bis das Greenscreen-Material zufriedenstellend durch das ausgewählte Testhintergrundbild ersetzt wird. Sie können auf die Schaltfläche „**Hintergrund**“ **klicken** , um ein anderes Testhintergrundbild auszuwählen.

Kameraeinstellungen _

Für beste Ergebnisse mit Green Screen sollten Sie alle automatischen Verstärkungs-, Weißabgleich- oder RightLight-Einstellungen Ihrer Webcam deaktivieren. Sie profitieren auch davon, die automatische Fokuseinstellung der Webcam auszuschalten. Gehen Sie dazu zu den RightBooth- **Webcam-Videoeinstellungen** und klicken Sie auf die Schaltfläche „**Webcam-Einstellungen**“ , um die Bildqualität und Beleuchtungseinstellungen Ihrer Webcam anzuzeigen und zu ändern.

Bei einer DSLR-Kamera sollten Sie manuelle Fokussierung, feste ISO- und feste Belichtungseinstellungen verwenden.

Wie es funktioniert

Wenn Green Screen während der Veranstaltung verwendet wird, untersucht RightBooth jedes Bild der Kamera (möglicherweise bis zu 30 Bilder pro Sekunde) und vergleicht jedes Pixel im Bild mit dem entsprechenden Pixel im Referenz-Greenscreen-Bild (zuvor in den Einstellungen aufgenommen). . Wenn die Pixelwerte gleich sind, wird das Pixel im Kamerabild durch das entsprechende Pixel aus dem Hintergrundbild (oder Video) ersetzt, das vom Benutzer des Ereignisses ausgewählt wurde. Die Filter- und Mischeinstellungen (siehe später) können verwendet werden, um den Greenscreen-Ersetzungsprozess zu verbessern. All dies geschieht in Echtzeit auf dem Livebild der Kamera, das bei Ihrer Veranstaltung angezeigt wird, und wird auch auf die aufgenommenen Fotos und aufgenommenen Videos (nur Webcam) angewendet.

Es ist wichtig zu bedenken, dass die Green-Screen-Ersatzfunktion nicht mehr so gut funktioniert wie bei der ersten Einrichtung, wenn sich die Lichtverhältnisse ändern, NACHDEM Sie Ihre Green-Screen-Einstellungen eingerichtet haben. Wenn sich die Lichtverhältnisse ändern, sollten Sie daher immer zum Bedienfeld „Greenscreen-Einstellungen“ zurückkehren, Ihre Referenzbilder neu erstellen und die Filtereinstellungen entsprechend ändern.

Bedenken Sie außerdem, dass alle Farben im Vordergrund, die der Farbe des Green-Screen-Materials entsprechen, durch das Hintergrundbild (oder Video) ersetzt werden. Vermeiden Sie daher Kleidung, die der Farbe des Green-Screen-Materials entspricht.

Einstellungen

Green Screen für Webcam-Videoaufzeichnungen – Klicken Sie auf diese Option, um die Aufnahme eines Referenzbilds Ihres Green Screen-Materials zur Verwendung als Green Screen-Ersatz bei Webcam-Videoaufzeichnungsereignissen zu ermöglichen.

Greenscreen für Webcam-Fotoaufnahme – Klicken Sie auf diese Option, um die Aufnahme eines Referenzbildes Ihres Greenscreen-Materials zur Verwendung als Greenscreen-Ersatz bei Webcam-Fotoaufnahmeereignissen zu ermöglichen.

Green Screen für DSLR-Fotoaufnahmen – Klicken Sie auf diese Option, um die Aufnahme eines Referenzbilds Ihres Green Screen-Materials zur Verwendung als Green Screen-Ersatz bei DSLR-Fotoaufnahmen zu ermöglichen

Referenzbild erfassen – Klicken Sie auf diese Option, um ein Referenzbild für Videoaufzeichnungen oder Fotoaufnahmen aufzunehmen.

Hintergrund – Klicken Sie hier, um ein Testhintergrundbild aus der Medienbibliothek auszuwählen.

Testen – Dadurch wird die Greenscreen-Ersatzfunktion während dieses Testvorgangs aktiviert oder deaktiviert.

Farbfilter – Dieser Filter ändert den Farbbereich, der für den Green Screen-Ersatz verwendet wird. Je höher der Wert, desto größer ist die Farbpalette, die ersetzt wird. Dies ist der schnellste Filter, daher sollten Sie versuchen, einen optimalen Green-Screen-Ersatz zu erreichen, ohne sich zu sehr auf die anderen Filter zu verlassen.

Grob – Diese Option bewirkt, dass der Farbfilter die Hälfte der Pixel im Rahmen untersucht und nicht alle Pixel. Dies führt zu einer Verkürzung der Verarbeitungszeit, was zu geringfügigen Qualitätseinbußen führt. Auf langsameren Computern kann dies jedoch hilfreich sein. Hinweis: Alle anderen Filter können nicht verwendet werden, wenn diese Option aktiviert ist.

Kantenfilter – Dieser Filter ersetzt die Kanten aller Vordergrundobjekte (z. B. Benutzer) durch das Hintergrundbild (oder Video). Dieser Filter kann dabei helfen, grüne Randschleier von Vordergrundobjekten zu entfernen. Dieser Filter ist langsamer als der Farbfilter und schneller als der Rauschfilter.

Rauschfilter – Dieser Filter identifiziert und ersetzt Bereiche des Greenscreen-Hintergrunds, die im Webcam-Frame isoliert sind. Die Anwendung dieses Filters erfordert die meiste Zeit und kann die Leistung der Bilderfassung erheblich beeinträchtigen. Daher sollten Sie diesen Filter nicht verwenden, es sei denn, Sie können mit den anderen Filtern keine guten Green Screen-Ergebnisse erzielen.

Schattenfilter – Dieser Filter identifiziert und ersetzt dunklere Schattierungen des Greenscreen-Hintergrunds, die durch Schattenwurf auf dem Material entstehen. Dieser Filter ist langsamer als der Farbfilter und schneller als der Rauschfilter.

Im Allgemeinen gilt: Je mehr Filter Sie anwenden, desto langsamer ist der Prozess des Greenscreen-Ersatzes. Wir empfehlen Ihnen, mit den Filtern in der folgenden Reihenfolge gute Ergebnisse zu erzielen:

- Verwenden Sie den Farbfilter, wobei alle anderen Filter auf 0 gesetzt sind. Dann, falls erforderlich:
- Verwenden Sie den Kantenfilter, um grüne Kanten zu entfernen. Dann, falls erforderlich:
- Benutzen Sie den Schattenfilter, wenn Schatten auf das Material geworfen werden. Dann, falls erforderlich:
- Verwenden Sie den Rauschfilter, um Hintergrundpixelrauschen zu entfernen.

Richten Sie die Kamera innerhalb der Overlay-Bilder aus

Dadurch können Sie festlegen, wo der Live-Feed der Kamera in Ihren Overlay-Bildern erscheinen soll.

Ausrichten und testen – Klicken Sie hier, um die Position des Live-Feeds der Kamera in Ihren Overlay-Bildern anzuzeigen und zu ändern. Siehe unten.

Beim Aufzeichnen von Videos Ausrichtungen anwenden – Aktivieren Sie diese Option, damit bei Videoaufnahmen mit Überlagerungen alle Kameraausrichtungen angewendet werden. Dies ist ein zeitaufwändiger Vorgang, der sich während der Videoaufzeichnung negativ auf die Leistung Ihres Systems auswirken kann. Wenn ja, sollten Sie diese Funktion deaktivieren.

Beim Aufnehmen von Fotos Ausrichtungen anwenden – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihre Kameraausrichtungen angewendet werden, wenn Sie Fotos mit Überlagerungen aufnehmen.

Overlay-Ausrichtung

Mit dem Overlay-Ausrichtungsfeld können Sie den Kamera-Live-Feed an bestimmten Stellen in jedem der Overlay-Bilder im Ordner **Images\Overlays** der RightBooth-Medienbibliothek platzieren. Diese Funktion ist

nützlich, wenn Sie möchten, dass das gesamte Kamerabild in einem kleineren Bereich des Überlagerungsbilds angezeigt wird.

Schaltflächen „Links“, „Rechts“ und „Durchsuchen“ für Überlagerungsbild – Verwenden Sie diese Schaltflächen, um ein Überlagerungsbild im Ordner „Überlagerungen“ zu durchsuchen und auszuwählen. Das ausgewählte Bild wird dann zusammen mit der Position des Kamera-Feeds im Bild auf dem Bildschirm angezeigt.

Kamera ausrichten – Aktivieren Sie diese Option, um die Position des Kamera-Feeds innerhalb des aktuell ausgewählten Overlay-Bildes zu ändern. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird der Kamera-Feed auf die gleiche Größe wie das Overlay-Bild eingestellt.

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird Ihnen ein roter Umriss mit roten Punkten an den Ecken angezeigt, der die aktuelle Position des Kamera-Feeds im Overlay-Bild anzeigt. Sie können dann auf jeden der roten Punkte klicken und ihn ziehen, um die Position des Kamera-Feeds zu ändern.

Beachten Sie, dass sich Rightbooth die Kameraausrichtungsposition für jedes Ihrer Overlay-Bilder merkt und diese Positionen automatisch festlegt, wenn die Overlay-Bilder für die Verwendung während Ihrer Veranstaltungen ausgewählt werden.

Beachten Sie, dass Ausrichtungen gelten für:

- Webcam-Videoaufzeichnung
- Webcam-Fotografie
- Fotografie mit DSLR-Kamera

Bild-Requisiten zur Gesichtserkennung

Ausrichten und testen – Klicken Sie hier, um die Ausrichtung von Bildstützen auf Gesichtern anzuzeigen und zu ändern, die im Live-Feed der Kamera erkannt werden. Hier können Sie auch verschiedene Gesichtserkennungseinstellungen konfigurieren. Siehe unten.

Gesichtserkennung und Requisitenausrichtung

In diesem Bereich können Sie die Gesichtserkennungsfunktionen von RightBooth testen und außerdem Änderungen an der Größe und Position der einzelnen Bildstützen vornehmen, während diese automatisch Gesichter im Live-Feed der Kamera verfolgen.

Requisitenliste – Die Requisitenliste zeigt alle verfügbaren Bild-Requisiten aus dem Ordner **\Images\Props** der RightBooth-Medienbibliothek. Verwenden Sie die Bildlaufleiste, um durch die Bilder zu scrollen. Sie können auf eine beliebige Requisite klicken, damit sie im Live-Feed-Fenster der Kamera über den erkannten Gesichtern erscheint. Klicken Sie ein zweites Mal auf dieselbe Requisite, um sie aus dem Live-Feed-Fenster zu entfernen. Während eine Requisite ausgewählt und im Live-Feed-Fenster sichtbar ist, können Sie die Ausrichtungsschaltflächen (siehe unten) verwenden, um ihre Breite und Position relativ zu den erkannten Gesichtern zu ändern. Alle Requisiten werden mittig über den erkannten Flächen auf der X-Achse platziert. Sie können mehr als eine Requisite im Live-Feed-Fenster anzeigen, indem Sie auf andere Requisiten in dieser Liste klicken.

Löschen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle sichtbaren Requisiten aus dem Live-Feed-Fenster zu entfernen.

Erkennungsrate – Mit dieser Einstellung können Sie die Bildrate der Gesichtserkennungsfunktion festlegen. Die Gesichtserkennung ist eine prozessorintensive Aktivität und kann die Leistung des Kamera-Live-Feeds beeinträchtigen. Wenn bei der Verwendung der Gesichtserkennung Leistungsprobleme auftreten, können Sie diesen Wert erhöhen, um die Häufigkeit der Gesichtserkennung pro Sekunde zu verringern. Dieser Wert bezieht sich auf die Bildrate des Live-Feeds. Wenn Sie also beispielsweise die

Bildrate der Webcam auf 20 Bilder pro Sekunde eingestellt haben und diesen Wert auf 5 setzen, erfolgt die Gesichtserkennung alle $\frac{1}{4}$ Sekunde. Wenn Sie diesen Wert auf 10 erhöhen, erfolgt die Gesichtserkennung alle $\frac{1}{2}$ Sekunde. Bei DSLR-Kameras hängt dieser Wert von der Bildrate des DSLR-Live-Feeds ab.

Maximale Anzahl an Gesichtern erkennen – Wählen Sie die maximale Anzahl an Gesichtern aus, die Sie erkennen möchten. Standard = 1.

Weniger Jitter – Aktivieren Sie diese Option, um den Jitter zu reduzieren, der bei der Gesichtserkennung auftritt. Durch die Einstellung dieser Option wird auch die Reaktionszeit für die Gesichtsverfolgung verkürzt.

Schaltflächen zur Requisitenausrichtung – Verwenden Sie diese Schaltflächen, um die Größe und Position des zuletzt aus der Requisitenliste hinzugefügten Requisitenbilds zu ändern.

- **Tasten „Links/Rechts/Auf/Ab“** – bewegt die Requisite in die gewählte Richtung im Verhältnis zur Mitte der erkannten Fläche(n).
- **Schaltflächen „Größer/Kleiner“** – vergrößert/verkleinert die Größe der Requisite im Verhältnis zur Größe der erkannten Gesichter.

Alle Einstellungen zur Requisitenausrichtung werden automatisch in der RightBooth-Medienbibliothek gespeichert und automatisch angewendet, wenn Requisiten während der Veranstaltung mit Gesichtserkennung verwendet werden.

Snap-Kamera

Gesamtobjektive – Geben Sie die Gesamtzahl der Lieblingsobjektive ein, die Sie in Snap Camera hinzugefügt haben. Minimum = 1. Maximum = 9. Ihre Snap-Kamera-Objektive müssen über die Tastenkombinationen **Num + 1** , **Num + 2** bis **Num + 9** verfügen .

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: **Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth** .

Einstellungen für künstliche Intelligenz

Die Einstellungen für künstliche Intelligenz (KI) gelten für Veranstaltungen, die die Fotoaufnahmefunktionen von RightBooth verwenden.

In diesem Bereich können Sie Ihre bevorzugten KI-Dienstleister auswählen, konfigurieren und testen, um verschiedene KI-Effekte auf Fotos anzuwenden, die bei Ihren RightBooth-Veranstaltungen aufgenommen wurden.

In der Tabelle sind eine Reihe unterstützter Anbieter aufgeführt. Beachten Sie, dass es sich bei diesen Anbietern allesamt um Remote-Webdienste handelt. Wenn Sie diese Dienste also nutzen möchten, muss Ihr Computer beim Abspielen Ihrer Events mit dem Internet verbunden sein. Um die Dienste eines Anbieters nutzen zu können, müssen Sie außerdem einen API-Schlüssel vom Anbieter erwerben und ihn in die Tabelle einfügen. Anweisungen zum Erhalt eines API-Schlüssels finden Sie auf der Website jedes Anbieters. Bitte beachten Sie, dass für die Nutzung der Funktionen von AI-Dienstleistern Gebühren anfallen. Weitere Informationen finden Sie auf den Websites der Anbieter.

Folgende KI-Effekte sind bei einem oder mehreren der aufgeführten Anbieter erhältlich:

Hintergrund entfernen – Der Hintergrund wird vom Foto entfernt, sodass die Personen auf dem Foto auf einem transparenten Hintergrund bleiben. Hinweis: Für diese Funktion **ist kein** Greenscreen-Hintergrund erforderlich.

Hintergrund beschreiben – Der Fotohintergrund wird durch ein Bild ersetzt, das automatisch von der KI anhand einer bereitgestellten Textbeschreibung generiert wird. Die Personen auf dem Foto werden dann auf dem generierten Hintergrund platziert.

Cartoon – Personen auf dem Foto werden automatisch durch Cartoon-Nachbildungen in verschiedenen Cartoon-Stilen ersetzt.

Kopfausschnitt – Es werden nur die Köpfe der Personen auf dem Foto berücksichtigt. Dies wird in Verbindung mit dem Cartoon-Effekt verwendet, sodass nur die Köpfe von Personen „cartoonisiert“ werden.

KI-Effekte testen

Sobald Sie Ihre(n) API-Schlüssel(s) von den Anbietern erhalten haben, können Sie die KI-Wirkung(en) testen.

Testbild – Klicken Sie auf die Schaltfläche „Öffnen“, um ein Testbild (Foto) von Ihrem Computer zu durchsuchen und auszuwählen. Anschließend können Sie in der Tabelle des von Ihnen gewählten Anbieters auf die entsprechende Schaltfläche „Testen“ klicken. RightBooth wird dann:

- Laden Sie Ihr Foto automatisch auf die Website des ausgewählten Anbieters hoch.
- Warten Sie, bis das Foto verarbeitet und heruntergeladen wurde.
- Zeigen Sie das AI-modifizierte Foto an.

Wartezeit – Geben Sie die Zeit ein, die auf die Rückgabe des geänderten Fotos durch den Dienstleister gewartet werden soll. Normalerweise dauert dieser Vorgang nicht länger als ein paar Sekunden.

Sobald Sie die Effekte der KI-Dienstleister konfiguriert und getestet haben, können Sie die Foto-KI-Funktionen in Ihrem Fotoaufnahme-Ereignisablauf verwenden, siehe Abschnitt: Event-Designer, →Ereignisstruktur, →Foto-KI.

Text-/ Spracheinstellungen

Diese Registerkarte enthält die Standardtexttabelle, mit der Sie die Textanweisungen anzeigen und ändern können, die standardmäßig in allen Ihren Ereignissen angezeigt werden.

Hier können Sie auch auswählen, welche Sprache Sie als Standard für Ihre Veranstaltungsanweisungen festlegen möchten, und auch die Sprache auswählen, in der die Benutzeroberfläche der RightBooth-Anwendung angezeigt wird.

Wenn Sie mit einem neuen Event-Design beginnen, werden Sie aufgefordert, eine Sprache für die Event-Textanweisungen auszuwählen. Eine der Optionen besteht darin, „Standard“ auszuwählen. Wenn Sie „Standard“ wählen, enthält das Ereignis den gesamten Text aus der Tabelle in diesem Abschnitt der Einstellungen. Die Tabelle gibt an, wo jedes Textelement während des Ereignisses angezeigt wird und womit es in Zusammenhang steht. Diese Standardtextanweisungen gelten dann für **ALLE** Ihre Veranstaltungsdateien, die für die Verwendung der „Standardsprache“ konzipiert sind. Wenn Sie also eine dieser Anweisungen ändern oder die Standardsprache ändern (siehe unten), sollten Sie Ihre Veranstaltungsdateien erneut überprüfen, um sicherzustellen, dass der neue Wortlaut auf allen Ihren Veranstaltungsbildschirmen richtig passt.

Alle Standardtextanweisungen, die in Ihren Ereignissen erscheinen können, werden in der ersten Spalte der Tabelle aufgelistet. In der zweiten Spalte der Tabelle können Sie Ihren eigenen Ersatztext für einen Teil oder den gesamten Text in Spalte 1 eingeben. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie einen Teil oder den gesamten Standardtext umformulieren oder sogar den gesamten Text übersetzen müssen Standardtext in eine Sprache, die derzeit von RightBooth nicht angeboten wird. Die dritte Spalte der Tabelle zeigt eine Erläuterung jeder Textanweisung und erläutert, wo und wann der Text in Ihren Ereignissen erscheint.

Standard-Ereignissprache

Hier können Sie die Standardsprache für alle von Ihnen erstellten Veranstaltungsdateien auswählen. Wir (Aire Valley Software) ergänzen diese Liste weiterhin und werden in zukünftigen Updates der Software weitere Sprachen verfügbar machen. Wenn Sie eine Sprache aufgelistet sehen möchten, kontaktieren Sie uns bitte mit Ihren Anforderungen.

Ersetzungsanweisungen verwenden – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das Programm Ihre Ersetzungstextanweisungen in allen Ihren Ereignissen verwenden soll. Andernfalls verwendet das Programm den Standardtext aus der ersten Spalte. Beachten Sie, dass die Software den Standardtext aus der ersten Spalte für alle leeren Ersatztextfelder verwendet, wenn Sie einige der Ersatztextfelder leer lassen.

WICHTIG: Um eine Verwirrung Ihrer Benutzer zu vermeiden, muss jeder von Ihnen bereitgestellte Ersatztext dieselbe grundlegende Bedeutung haben wie die entsprechende Standardtextanweisung.

Zeilenumbruchtext

Alle Ihre Anweisungstextfelder können Text mit einem oder mehreren Wagenrückläufen enthalten, um das Hinzufügen mehrerer Zeilen als Ersatztext zu ermöglichen.

Denken Sie daran : Die oben beschriebenen Standardtextelemente wenden den Text auf ALLE von Ihnen erstellten Ereignisse an, die für die Verwendung der „Standardsprache“ konzipiert sind. Wenn Ihre Standardsprache beispielsweise Englisch ist und Sie die Standardanweisung **„Berühren Sie den Bildschirm, um zu starten“** mit der Formulierung **„Bitte berühren Sie den Bildschirm, um mit der Aufnahme zu beginnen“** ändern , wird diese neu formulierte Anweisung auf dem Startbildschirm angezeigt in ALLEN Ihren „Standardsprache“-Ereignissen und allen Ihren „Englischsprachigen“-

Ereignissen. Daher kann es erforderlich sein, dass Sie bei all diesen Ereignissen den Startbildschirm erneut aufrufen, um sicherzustellen, dass das Textlayout in Ordnung ist.

Ändern von Textelementen in bestimmten Ereignissen

Wenn Sie nur den Text in einer bestimmten Ereignisdatei ändern möchten, ohne dass sich dies auf Ihre anderen Ereignisse auswirkt, können Sie die Tabelle „**Ereignisanweisungen**“ im **Ereignisdesigner verwenden** und/oder den Text eines bestimmten Etikettenobjektelements direkt darin bearbeiten **Bildschirmeditor** der Veranstaltung . Weitere Informationen zum Ändern bestimmter Textelemente finden Sie in den Abschnitten „**Event-Designer**“ und „**Bildschirmeditor**“.

Anwendungssprache

Hier können Sie die Standardsprache für die Benutzeroberfläche der RightBooth-Anwendung auswählen. Wenn Sie dies ändern, werden alle Fenster, Dialoge, Einstellungen und Bedienfelder von Rightbooth in die von Ihnen gewählte Sprache übersetzt angezeigt.

Wenn Sie eine andere Sprache als Englisch wählen, wird die RightBooth-Medienbibliothek automatisch kopiert und mit übersetzten Ordernamen zur Verfügung gestellt.

Beachten Sie, dass das RightBooth-Handbuch und die Hilfedatei weiterhin auf Englisch sind.

Sie können derzeit zwischen Englisch und Spanisch wählen. Wir (Aire Valley Software) werden diese Liste weiterhin erweitern und in zukünftigen Updates der Software weitere Sprachen verfügbar machen. Wenn Sie eine Sprache aufgelistet sehen möchten, kontaktieren Sie uns bitte mit Ihren Anforderungen.

Sicherheitseinstellungen

Auf der Registerkarte „Sicherheit“ können Sie der RightBooth-Software einige Sicherheitsfunktionen im Kiosk-Stil hinzufügen.

Passwort für Assistent, Setup und Hilfe – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um alle Bereiche des Programms mit Ausnahme der Funktion „**Ereignis abspielen**“ mit einem **Passwort zu schützen** . Wenn ein Passwort festgelegt wurde, können Benutzer nicht auf den Event-Assistenten, den Event-Designer, das Event-Dateisystem, das Benutzerhandbuch oder das Hilfesystem zugreifen.

Neues Passwort und Neues Passwort bestätigen – geben Sie Ihr gewähltes Passwort in diese Textfelder ein. Ihr Passwort:

- kann eine beliebige Kombination von Zeichen sein
- kann beliebig lang sein
- muss in beide Textfelder eingegeben werden, damit es als korrektes Passwort akzeptiert wird.

Taskleiste automatisch ausblenden – Wählen Sie aus, wann RightBooth die Windows-Taskleiste automatisch ausblenden soll. Sie können wählen aus:

Nein – RightBooth verbirgt niemals die Taskleiste.

Ja – RightBooth blendet die Taskleiste immer aus. (Standard).

Bearbeiten – RightBooth blendet die Taskleiste nur aus, wenn Ereignisbildschirme bearbeitet werden.

Spiele – RightBooth blendet die Taskleiste nur aus, wenn Ereignisse abgespielt werden.

Bearbeiten/Wiedergeben – RightBooth blendet die Taskleiste aus, wenn Sie Ereignisbildschirme bearbeiten und Ereignisse abspielen.

Hinweis: Ereignisbildschirme haben standardmäßig automatisch die gleiche Größe wie Ihre Monitoranzeige. Wenn Sie die Taskleiste nicht ausblenden, füllen Ihre Ereignisbildschirme möglicherweise nicht vollständig die Monitoranzeige aus, wenn die Taskleiste angezeigt wird.

Alt-Tab, Strg-Esc, Alt-Esc und Win-Taste verhindern – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass Benutzer vom Ereignis wegwechseln oder auf das Windows-Startmenü zugreifen können, wenn RightBooth ein Ereignis abspielt.

Ereignis oben – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass das Ereignisfenster über anderen Fenstern bleibt.

Task-Manager verhindern – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass Benutzer Zugriff auf den Windows-Task-Manager erhalten, wenn RightBooth ein Ereignis abspielt.

Manuelles Topping des Ereignisses

Drücken Sie die „Esc“-Taste – Wählen Sie diese Option, um das Ereignis durch Drücken der „Esc“-Taste auf der Tastatur zu verlassen.

Geben Sie den 4-stelligen Code ein – Wählen Sie diese Option aus, damit Sie die Veranstaltung jederzeit während der Veranstaltung durch Eingabe des 4-stelligen Codes über Ihre Tastatur verlassen können. Möglicherweise möchten Sie diese Option auswählen, um zu verhindern, dass Ihre Benutzer die Veranstaltung einfach durch einfaches Drücken der Esc-Taste verlassen. Sie können den Code ändern, indem Sie vier beliebige Ziffern in das zugehörige Textfeld eingeben.

Mausklick oder Berühren der Ecken – Wählen Sie diese Option aus, um das Event zu beenden, indem Sie in einer bestimmten Reihenfolge mit der Maus in die Ecken des Bildschirms klicken (oder den Bildschirm berühren). Dies erfordert vier aufeinanderfolgende Klicks/Berührungen in der folgenden Reihenfolge:

- Klicken/berühren Sie zuerst in der oberen linken Ecke
- Zweiter Klick/Berührung in der oberen rechten Ecke
- Drittes Klicken/Berühren in der oberen linken Ecke
- Viertes Klick/Berührung in der oberen rechten Ecke

Damit diese Funktion ordnungsgemäß funktioniert, müssen die vier Klicks/Berührungen in der oben genannten Reihenfolge erfolgen, ohne dass während des Vorgangs an anderer Stelle weitere Klicks/Berührungen erfolgen. Wenn während dieser Sequenz an anderer Stelle ein weiterer Klick/eine andere Berührung auftritt, wird die Sequenz zurückgesetzt und die vier Klicks/Berührungen müssen erneut mit der obigen Sequenz eingegeben werden.

Diese Funktion kann nützlich sein, wenn Sie ein Ereignis beenden müssen, obwohl keine Tastatur an den Computer angeschlossen ist.

Bitte verwenden Sie diese Sicherheitseinstellungen mit Vorsicht, da sie darauf ausgelegt sind:

- verhindert Änderungen an den RightBooth-Einstellungen
- den Zugriff auf die Software und das Betriebssystem einschränken
- Benutzer dazu zwingen, innerhalb der Veranstaltung zu bleiben.

Beachten Sie, dass in manchen Situationen die einzige Möglichkeit, die RightBooth-Software zu schließen, darin besteht, das System mithilfe der Windows-Tastenkombination Strg-Alt-Entf herunterzufahren.

Entfernen eines vergessenen Passworts

Das Passwort soll verhindern, dass Ihre Benutzer Zugriff auf die Veranstaltungseinstellungen erhalten. Sie sollten sich Ihr Passwort merken und es nicht auf dem Computer speichern.

Sollten Sie Ihr Passwort vergessen, können Sie die Passwortpflicht wie folgt aufheben:

- Schließen Sie RightBooth
- Führen Sie den Windows-Editor aus
- Öffnen Sie die Datei: „C:\Benutzer\ **Ihr Name** \AppData\Local\RightBooth\Settings.txt“
- Löschen Sie die Zeile: 'printerfontsmoothing=true'
- Speichern Sie die Datei
- Führen Sie RightBooth erneut aus, um vollen Zugriff auf das Programm zu erhalten. Gehen Sie zurück zum Sicherheitsfenster und geben Sie entweder ein neues Passwort ein oder entfernen Sie das vorhandene Passwort.

Zugangscodes

In diesem Abschnitt können Sie einen Satz 6-stelliger Zugangscodes generieren und verwalten, die ausgedruckt und an Ihre Veranstaltungsbenutzer weitergegeben werden können, damit diese auf Ihre Veranstaltungen zugreifen, ihre Fotos ausdrucken und gezielt ihre spezifischen Dateien anzeigen können. Jeder Zugangscode verfügt über einen Nutzungszähler, der geändert werden kann. Hinweis: Die Codeliste zeigt alle generierten Codes mit den zugehörigen Nutzungszahlen.

+ – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um neue eindeutige Codes zu generieren und zur Codeliste hinzuzufügen. Mit jedem Klick auf diese Schaltfläche können Sie bis zu 1000 Codes erstellen.

- – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Codes aus der Codeliste zu entfernen.

Kopieren – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Codes in die Windows-Zwischenablage zu kopieren.

Drucken – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Codes zu drucken.

QR drucken – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Codes im QR-Code-Format zu drucken.

Schieberegler für die Größe des Zugangscodes – Ändern Sie den Wert des Schiebereglers, um die Größe der gedruckten Zugangscodes zu ändern. Vor dem Drucken können Sie die Option „Druckvorschau“ verwenden, um das Ergebnis Ihrer Größenänderung anzuzeigen.

Zugangscodes werden automatisch formatiert und auf dem Druckerpapier angeordnet, um das Ausschneiden und Trennen der Codes für die Verteilung an Benutzer zu erleichtern.

Informationen dazu, wie Sie die Verwendung von Zugangscodes in Ihrer Veranstaltung aktivieren können, finden Sie im Abschnitt „Start“ und „Fotos drucken“ im Abschnitt „Event-Design“ und „ → Event-Struktur“.

Social-Media-Einstellungen

Auf der Registerkarte „Social Media“ können Sie RightBooth-E-Mail- und FTP-Einstellungen konfigurieren, die zum Senden und Hochladen von Benutzervideos, Fotos und Nachrichten während Veranstaltungen verwendet werden. Hier können Sie festlegen, ob regelmäßig E-Mail-Benachrichtigungen zur Ereignisnutzung gesendet werden sollen. Außerdem können Sie das Format und die Größe der Fotos festlegen, wenn diese als E-Mail-Anhang gesendet werden.

E-Mail-Server

In diesem Abschnitt können Sie den E-Mail-Server definieren, über den RightBooth alle E-Mails sendet, einschließlich E-Mail-Benachrichtigungen und Benutzerdateien.

Von – Dies ist der Name, der im Feld „Von“ jeder E-Mail-Benachrichtigung erscheinen soll.

Host – Geben Sie die Hostadresse Ihres E-Mail-Servers ein.

Konto – Geben Sie das E-Mail-Konto ein, von dem E-Mails gesendet werden sollen.

Passwort – Geben Sie das Passwort des E-Mail-Kontos ein.

Portnummer – Geben Sie die Portnummer an, die zum Senden von E-Mails verwendet werden soll. Dieser ist auf 587 eingestellt, was standardmäßig der für SMTP-Clients wie Gmail erforderliche Port ist.

SSL verwenden – Aktivieren Sie diese Option, um die sichere Socket-Layer-Verschlüsselung für Ihre E-Mails zu aktivieren.

Verwenden eines Gmail-Kontos

Wir empfehlen die Verwendung eines Gmail-Kontos für Ihre RightBooth-E-Mails. Stellen Sie zunächst sicher, dass Sie über ein gültiges Gmail-Konto verfügen, und verwenden Sie dann die folgenden E-Mail-Serverwerte:

Host : smtp.Gmail.com

Konto : Ihre Gmail-Adresse (z. B. johnsmith@gmail.com)

Portnummer : 587

Verwenden SSL : Aktiviert

Passwort : Geben Sie Ihr Gmail-Passwort ein. Wenn dies nicht akzeptiert wird, müssen Sie möglicherweise ein Gmail-App-Passwort eingeben. Ein Gmail-App-Passwort kann in Ihrem Google-Konto im Abschnitt „**Sicherheits- → App-Passwörter**“ erstellt werden. Das App-Passwort muss für den App-Typ „Mail“ und den Gerätetyp „Windows-Computer“ gelten. Weitere Informationen zum Erhalt eines Gmail-App-Passworts finden Sie, indem Sie im Internet nach „**Gmail-App-Passwort**“ suchen.

Verwenden Sie SendGrid

Aktivieren Sie diese Option, um RightBooth zu zwingen, zum Senden Ihrer E-Mails ein SendGrid-Konto zu verwenden.

Von – Dies ist der Name, der in jeder gesendeten E-Mail im Feld „Von“ erscheinen soll.

Domäne – Geben Sie den SendGrid-Domännennamen ein, den Sie in Ihrem SendGrid-Konto konfiguriert haben.

API-Schlüssel – Geben Sie Ihren SendGrid-API-Schlüssel ein.

Weitere Informationen zu SendGrid und seiner Einrichtung finden Sie unter www.sendgrid.com

E-Mail Benachrichtigungen

Mit dieser Funktion können Sie RightBooth so konfigurieren, dass während einer Veranstaltung regelmäßig Benachrichtigungs-E-Mails gesendet werden. Sie können über die Nutzungszahlen und das Auftreten von Fehlern benachrichtigt werden.

Ein – Aktivieren Sie diese Option, um E-Mail-Benachrichtigungen zu aktivieren.

An – Geben Sie die E-Mail-Adresse(n) des Empfängers in dieses Textfeld ein. Jede E-Mail-Adresse muss in einer eigenen Zeile eingegeben werden. Jede Benachrichtigungs-E-Mail wird an alle Empfänger gesendet.

Betreff – Geben Sie den Titel des E-Mail-Betreffs ein. Der Standardtext ist RightBooth Event Notification

Text – Geben Sie den Text für die E-Mail ein. Der Standardtext besteht aus den folgenden Formulierungen und Textvariablen:

Videos: {TOTALVIDEOS}
Fotos: {TOTALPHOTOS}
Nachrichten: {TOTALMESSAGES}
Speicherplatz: {FREEDISKSPACE}
Benutzer: {VORNAME} {NACHNAME} {EMAILADDRESS}
Fehler: {RECENTERROR}

Weitere Informationen zu Textvariablen finden Sie im Abschnitt: **Verwenden von Textvariablen** .

E-Mail-Häufigkeit

Mit diesen Einstellungen können Sie entscheiden, wann E-Mail-Benachrichtigungen gesendet werden sollen.

Nach jedem Benutzer – Aktivieren Sie diese Option, um eine E-Mail-Benachrichtigung zu senden, nachdem jeder Benutzer während des Ereignisses eine Datei erstellt hat.

Alle x Minuten – Aktivieren Sie diese Option, um während der Veranstaltung regelmäßig eine E-Mail-Benachrichtigung zu senden. Der Zeitraum wird durch die Anzahl der Minuten definiert, die in das zugehörige Textfeld eingegeben werden.

E-Mail bei Fehler – Aktivieren Sie diese Option, um eine E-Mail-Benachrichtigung zu senden, wenn während des Ereignisses ein Fehler auftritt.

Fehlerprotokoll anhängen – Aktivieren Sie diese Option, um die aktuelle Protokolldatei an jede E-Mail-Benachrichtigung anzuhängen (siehe Protokoll).

Test-E-Mail senden – Sie können überprüfen, ob Ihre E-Mail-Servereinstellungen korrekt sind, indem Sie auf diese Schaltfläche klicken, um eine Test-E-Mail an die im Textfeld „An:“ aufgeführten Empfänger-E-Mail-Adressen zu senden .

E-Mail-Timeout – Dies ist die Anzahl der Minuten, die RightBooth auf den Versand jeder E-Mail wartet. Bereich: zwischen 10 und 90 Sekunden (Standard 30 Sekunden). Wenn Sie feststellen, dass E-Mails mit großen Dateien (z. B. Videoaufzeichnungen) nicht versendet werden, sollten Sie diesen Wert erhöhen.

Mediengröße

Wenn Sie Ihre Veranstaltung so konfiguriert haben, dass Benutzer ihre Videos oder Fotos per E-Mail-Anhang, Telefon-SMS oder WhatsApp erhalten können (siehe Event-Designer), möchten Sie möglicherweise Dateien mit niedrigerer Auflösung freigeben, um die Größe der Datei für E-Mail-Anhänge oder das Hochladen zu reduzieren .

Fotos

Maximale Breite und Höhe – Geben Sie die maximale Breite und Höhe der freigegebenen Fotos ein (in Pixel). Wenn diese Werte auf 0 gesetzt sind, werden die Fotos in ihrer Originalgröße geteilt.

Fotos als JPEGs senden – Sie können Fotos im JPEG-Format teilen. Dies trägt dazu bei, die Dateigröße der freigegebenen Fotos zu reduzieren.

JPEG-Qualität – Wenn Sie Fotos im JPEG-Format teilen möchten, können Sie die JPEG-Qualität von Niedrig auf Hoch einstellen. Wenn Sie eine niedrigere Qualität einstellen, verringert sich die Größe der freigegebenen Fotodateien. Die Werte können zwischen 0 (niedrigste Qualität) und 100 (höchste Qualität) liegen.

Denken Sie daran: Wenn Sie Fotos per E-Mail senden, sendet RightBooth eine Kopie der Fotos, daher haben diese Einstellungen keinen Einfluss auf die Originalfotodateien.

Videos

Standardmäßig wird jedes Video automatisch in das MP4-Format komprimiert und außerdem so angepasst, dass es nicht größer als 400 x 300 Pixel ist. Wenn Sie zu den Konvertierungseinstellungen gehen, können Sie die Größe sowie die Bildrate und die Videoqualität ändern, was dazu beiträgt, die Gesamtdateigröße des per E-Mail gesendeten Videos zu reduzieren.

Auch hier sendet RightBooth eine Kopie der Videos per E-Mail, daher haben diese Einstellungen keinen Einfluss auf die Originalvideoaufnahmen.

Gilt für

Verwenden Sie die entsprechenden Kontrollkästchen, um die Mediengröße für die verschiedenen Mediendienste anzuwenden. Wenn Sie die Mediengröße nicht anwenden möchten, werden Fotos und Videos in Originalgröße verwendet.

Miniaturansichten

In diesem Abschnitt können Sie die Größe und Qualität der von RightBooth erstellten Bildminiaturansichten festlegen. Alle Miniaturbilder werden im JPEG-Format gespeichert. Diese Einstellungen gelten für:

- Miniaturbilder der Webgalerie für Videos und Fotos
- Miniaturansichten, die beim Kopieren von Dateien und beim Hochladen von Dateien per FTP erstellt werden.

Maximale Breite und Höhe – Geben Sie die maximale Breite und Höhe der Miniaturansichten (in Pixel) ein.

JPEG-Qualität – Legen Sie die JPEG-Qualität der Miniaturansicht fest. Die Werte können zwischen 0 (niedrigste Qualität) und 100 (höchste Qualität) liegen.

FTP

In diesem Abschnitt können Sie die Details und Einstellungen Ihres FTP-Kontos angeben.

Ein – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit die FTP-Funktionalität bei jedem Start von RightBooth initialisiert wird. Dies sollte angekreuzt werden, wenn Sie die FTP- (oder SFTP-)Funktionen nutzen möchten.

SFTP – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie zum Hochladen Ihrer Dateien lieber das sichere Dateiübertragungsprotokoll verwenden möchten. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie RightBooth neu starten, damit die Änderung wirksam wird.

Host – Geben Sie die Adresse Ihres FTP-Hostnamens ein.

Stammordner – Geben Sie den Namen des Ordners auf der FTP-Site ein, der als Stammordner für alle Datei-Uploads (und Ordnererstellung) durch RightBooth dient. Der angegebene Ordner muss auf der FTP-Site vorhanden sein und über vollständige Zugriffsrechte für FTP-Upload-Aktionen verfügen. Wenn Sie dieses Feld leer lassen, verwendet RightBooth das Stammverzeichnis der FTP-Site selbst. Hinweis: Geben Sie nicht den <https://www-> Teil des Pfads ein. Wenn sich Ihr Ordner beispielsweise unter der folgenden URL befindet:

<https://www.mysite.com/photos>

Sie würden Folgendes in das Textfeld Stammordner eingeben:

[mysite.com/photos/](#)

Benutzername – Geben Sie den Benutzernamen für Ihr FTP-Konto ein.

Passwort – Geben Sie das Passwort für Ihr FTP-Konto ein.

Portnummer – Geben Sie die Portnummer ein, die für die FTP-Kommunikation verwendet wird. Dies ist normalerweise 21 für FTP und 221 für SFTP.

Passiver Modus – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Passives FTP verwenden möchten.

Dateien während Ereignissen hochladen – Aktivieren Sie diese Option, damit alle Aktionen zum Hochladen von FTP-Dateien während der Wiedergabe des Ereignisses ausgeführt werden. Deaktivieren Sie diese Option, um alle Aktionen zum Laden von FTP-Dateien zur „Upload-Liste“ im →Abschnitt „FTP-Dateien“ von RightBooth-Aufgaben hinzuzufügen, sodass Sie Dateien nach Abschluss der Veranstaltung hochladen können. Siehe Abschnitt: Aufgaben.

Testen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Datei zum Hochladen auszuwählen und Ihre FTP-Verbindung und -Einstellungen zu testen. Fehlercodes, die möglicherweise angezeigt werden:

1 = Leerer Hostname

2 = DNS-Suche fehlgeschlagen3 = DNS-Zeitüberschreitung4 = Abbruch durch Anwendung5 =

Interner Fehler6 = Zeitüberschreitung bei der Verbindung7 = Verbindung abgelehnt (oder aus einem anderen Grund fehlgeschlagen)

100 = Interner Kanalfehler

101 = Erstellen der Anmeldeinformationen fehlgeschlagen102 = Senden der ersten Nachricht an den Proxy fehlgeschlagen.103 = Handshake fehlgeschlagen.104 = Abrufen des Remote-

Zertifikats fehlgeschlagen.300 = Asynchroner Vorgang läuft301 = Anmeldefehler.

Telefon-SMS

Wenn Sie Event-Benutzern erlauben möchten, Dateien an Telefone zu senden, müssen Sie eine Liste mit Details zum Mobilfunkanbieter eingeben. Dazu gehören ein Anbietername, die Anzahl der Ziffern der Mobilfunknummern, die normalerweise 10 beträgt, und Sie müssen außerdem die SMS-Gateway-E-Mail-Adresse angeben, die von jedem Dienstanbieter angeboten wird.

Erläuterung

Viele Mobilfunkanbieter bieten eine Funktion an, mit der Sie eine E-Mail an ihre Gateway-Adresse senden können. Der Anbieter leitet diese E-Mail dann automatisch als Textnachricht an die Mobiltelefonnummer weiter, die der E-Mail-Adresse vorangestellt ist. Nehmen wir zum Beispiel an, Ihr Mobiltelefon befindet sich im AT&T-Netzwerk. Sie könnten eine E-Mail an [yournumber@mms.att.net senden](#) und Ihr Telefon würde die E-Mail dann als Textnachricht erhalten. Die Idee von RightBooth besteht also darin, Ihren Benutzern eine Liste von Netzwerkdiensteanbietern anzubieten, nachdem sie ein Video aufgenommen oder Fotos gemacht haben. Der Benutzer wählt dann seinen Anbieter aus, gibt seine Mobiltelefonnummer ein und RightBooth sendet die Dateien per E-Mail an die Gateway-Adresse des Anbieters. Der Benutzer erhält seine Dateien dann als Textnachricht auf seinem Telefon.

Woher bekommen Sie diese Gateway-Adressen? Nicht alle Anbieter bieten diese Funktion an, aber viele bieten sie an, und in den USA, Kanada und vielen anderen Ländern ist sie sicherlich üblich. Informationen finden Sie im Internet. Sie können auch bestimmte Anbieter kontaktieren und nach deren SMS-E-Mail-Gateway-Adresse fragen.

Eine vollständige Erklärung zur Verwendung der E-Mail- und Telefon-SMS-Funktionen in RightBooth finden Sie in den Social-Media-Schulungsvideos unter:

<https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Lokaler Webserver

In diesem Abschnitt können Sie Einstellungen für die lokale Webserver-App vornehmen und Ihre WLAN-Netzwerkverbindungsdetails für alle bei Ihren Veranstaltungen verwendeten WLAN-QR-Codes angeben. Weitere Informationen zu all dem finden Sie im Abschnitt **Mit QR-Codes lokal auf Videos und Fotos zugreifen**

Wählen Sie Ihre lokale Webserver-App

WampServer – Wählen Sie diese Option, wenn Sie WampServer als Ihren lokalen Webserver verwenden (und installiert) haben. Standardmäßig wird WampServer unter c:\wamp64 installiert und der lokale Webserver-Ordner ist **c:\wamp64\www**. Normalerweise sollten Sie dies nicht ändern müssen.

Xampp – Wählen Sie diese Option, wenn Sie sich für die Verwendung (und Installation) von Xampp als lokalen Webserver entschieden haben. Standardmäßig wird Xampp unter c:\xampp installiert und der lokale Webserverordner ist **c:\xampp\htdocs**. Normalerweise sollten Sie dies nicht ändern müssen.

IPv4-Adresse – Damit können Sie angeben, mit welcher Methode Sie eine Verbindung zu einem privaten Router herstellen, der bei der Einrichtung Ihres lokalen Webservers verwendet wird. Dadurch kann RightBooth dann automatisch die richtige IPv4-Adresse in allen Media-Sharing-QR-Codes auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen erkennen und verwenden.

- **Ethernet.** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie über ein Ethernet-Kabel mit Ihrem Router verbunden sind.
- **W-lan.** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie über das WLAN Ihres Computers mit Ihrem Router verbunden sind.
- **Andere.** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit der automatischen IPv4-Erkennung der beiden anderen Optionen haben. Mit dieser Option können Sie eine bestimmte IPv4-Adresse eingeben, die von RightBooth verwendet werden soll

WLAN-Netzwerk für QR-Code – Geben Sie den Namen (SSID), das Passwort und den Verschlüsselungstyp des WLAN-Netzwerks Ihres privaten Routers ein. Diese Werte werden zur Generierung der WLAN-QR-Codes auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen verwendet, die es Ihren Veranstaltungsbenutzern ermöglichen, sich mit Ihrem privaten Netzwerk zu verbinden.

Webgalerie + Webseite zum Herunterladen von Dateien

In diesem Abschnitt können Sie die Webgalerie und die Download-Webseiten anpassen, die Benutzern angezeigt werden, wenn sie die QR-Codes im Sharing-Station-Event scannen.

Seitentitel – Geben Sie den Titel ein, der als Webseitentitel sowohl für die Galerie-Webseite als auch für die einzelnen Download-Seiten verwendet wird.

Banner – Wählen Sie ein Bild aus, das oben auf den Galerie-Webseiten angezeigt wird. Für beste Ergebnisse sollte dieses Bild 720 x 100 Pixel groß sein. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird das standardmäßige RightBooth-Banner verwendet.

Galerie-Eingabeaufforderung – Geben Sie Text ein, der oben auf der Galerie-Webseite über den Miniaturansichten angezeigt wird.

Bildanzeigegröße – Wählen Sie die Anzeigegröße (die Breite in Pixel) für die Miniaturansichten der Bilder in der Galerie.

Text der Download-Schaltfläche – Dieser Text erscheint auf der Download-Schaltfläche, die auf den Download-Webseiten erscheint. Maximal 20 Zeichen.

Schaltfläche „Kontakt“ einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um eine Schaltfläche „Kontakt“ auf den Download-Webseiten einzuschließen.

Tel.-Nr.: – Geben Sie eine zu verwendende Telefonnummer in die Schaltfläche „Kontakt“ ein.

Schaltflächentext – Dieser Text wird auf der Schaltfläche „Kontakt“ angezeigt. Maximal 20 Zeichen.

Sortieren nach – Wählen Sie, ob die Galeriedateien nach aufsteigender oder absteigender Datumsreihenfolge sortiert und angezeigt werden sollen. Bei aufsteigender Reihenfolge werden zuerst die ältesten Dateien angezeigt. Beim Absteigen werden zuerst die neuesten Dateien angezeigt.

Verwenden Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagen zum Herunterladen von Dateien

Verwenden Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagen verwenden möchten, anstatt die integrierten Vorlagen von RightBooth zu verwenden.

WICHTIG. Verwenden Sie diese Funktion NICHT, wenn Sie keine Kenntnisse in der Erstellung von HTML-Webseiten haben.

Videos – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre eigene HTML-Vorlage zum Herunterladen von Videos zu definieren.

Fotos – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre eigene HTML-Vorlage zum Herunterladen von Fotos zu definieren.

Hinweis: Ihre eigenen Video- und Foto-HTML-Vorlagendateien sind zunächst als Kopie der integrierten RightBooth-Vorlagendateien festgelegt. Wenn Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagendateien bearbeiten und speichern, überschreiben Sie einfach die Dateien und ändern Sie weder den Pfad noch die Dateinamen. Dateien müssen mit UTF-8-Kodierung gespeichert werden.

Die Vorlagendateien können die folgenden Textmarkierungen enthalten, die RightBooth beim Erstellen der dateispezifischen Download-Webseiten sucht und durch den folgenden Text ersetzt:

RBSTI – diese Textmarkierung wird durch den Seitentiteltext ersetzt, der vom →lokalen Webserver „RightBooth Settings“ übernommen wurde.

RBSFI – diese Textmarkierung wird durch den aktuellen Foto- oder Videodateinamen ersetzt, den der Benutzer in RightBooth ausgewählt hat. Sie MÜSSEN diese Textmarkierung irgendwo in Ihrer HTML-Vorlage haben.

Optionale Textmarkierungen:

RBSDO – diese Textmarkierung wird durch den Download-Schaltflächentext ersetzt, der vom →lokalen Webserver „RightBooth Settings“ übernommen wurde.

RBSTE – diese Textmarkierung wird durch die Telefonnummer ersetzt, die vom →lokalen Webserver „RightBooth Settings“ übernommen wurde.

RBSTB – diese Textmarkierung wird durch den Telefontastentext ersetzt, der vom →lokalen Webserver „RightBooth Settings“ übernommen wurde.

WhatsApp

In diesem Abschnitt können Sie RightBooth mit einem WhatsApp-Konto verknüpfen (über die WhatsApp-Webbrowser-Oberfläche). Dadurch können Benutzer Ihrer Veranstaltungen dann Dateien über das verknüpfte RightBooth WhatsApp-Konto an ihre WhatsApp-Konten senden.

Wählen Sie den Host-Browser

WhatsApp Web wird in einem Webbrowser auf Ihren RightBooth WhatsApp-Ereignisbildschirmen gehostet. Sie können wählen zwischen:

RightBooth – WhatsApp Web wird im integrierten Webbrowser von RightBooth gehostet. Dies stellt die beste Wahl für die Gestaltung des WhatsApp-Ereignisbildschirms dar, da der Browser direkt im Bildschirmlayout gerendert wird. Dieser Browser bietet volle Unterstützung für das Hochladen von Fotos als Fotodateien auf WhatsApp, unterstützt jedoch nur das Hochladen von Videos als Dokumentdateien und daher sieht der Empfänger die Videovorschauen nicht in seinem WhatsApp-Chat.

Microsoft Edge – WhatsApp Web wird im Microsoft Edge-Webbrowser gehostet. Dieser Browser befindet sich über dem RightBooth WhatsApp-Ereignisbildschirm und verbirgt effektiv alle anderen Bildschirm Inhalte, die Sie möglicherweise platziert haben. Sie müssen also sicherstellen, dass der Browser keine anderen Inhalte auf Ihrem Ereignisbildschirm verdeckt. Dieser Browser bietet volle Unterstützung für das Hochladen von Fotos und Videos auf WhatsApp, sodass der Empfänger die korrekten Vorschauen aller Dateien in seinem WhatsApp-Chat sieht.

Mit WhatsApp verknüpftes Gerät – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen WhatsApp-Link für RightBooth zu erstellen. Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal nutzen, wird Ihnen ein QR-Code angezeigt, den Sie dann über die Option „Verknüpfte Geräte“ in einer WhatsApp-App scannen müssen, die auf einem mobilen Gerät ausgeführt wird. Bei erfolgreichem QR-Scan von einem mobilen Gerät wird RightBooth dann dauerhaft mit dem WhatsApp-Konto verknüpft, das auf dem mobilen Gerät verwendet wird.

Ländercode – Geben Sie den Ländercode ein, der für den korrekten Betrieb von WhatsApp in Ihrem Land erforderlich ist. Beachten Sie, dass Sie diese Option möglicherweise leer lassen können. Klicken Sie auf das „Hilfe“-Symbol neben der Schaltfläche, um weitere Informationen zu erhalten.

Handynummer – Geben Sie die Handynummer des verknüpften WhatsApp-Kontos ein. Dies ist erforderlich, damit RightBooth das verknüpfte Konto während Ihrer Veranstaltungen automatisch eröffnen kann.

Nachrichtentext – Geben Sie optionalen Text ein, der in jede von RightBooth gesendete WhatsApp-Nachricht eingefügt werden soll.

Verknüpfung mit einem anderen WhatsApp-Konto

Um eine Verknüpfung mit einem anderen WhatsApp-Konto herzustellen: Wählen Sie auf Ihrem aktuell verknüpften Mobilgerät die Menüoption „Verknüpfte Geräte“, wählen Sie dann Ihr verknüpftes Gerät aus der Liste aus und wählen Sie: Abmelden. Dadurch wird der aktuelle Link entfernt und Sie können RightBooth dann mit einem anderen WhatsApp-Konto/einer anderen Mobiltelefonnummer verbinden.

Start-/Stopp-Einstellungen

Auf dieser Registerkarte können Sie entscheiden, wie mit der Wiedergabe Ihres Events begonnen werden soll, wie lange Ihre Events weitergespielt werden können und was passiert, wenn die angegebene Stoppregel erfüllt ist.

Aufstellen

Weißes Design verwenden – RightBooth wird normalerweise mit den Standardfarben der Benutzeroberfläche ausgeführt: „Weißer Text auf dunkelgrauem Hintergrund“. Wählen Sie diese Option, um zum Thema „Schwarzer Text auf weißem Hintergrund“ zu wechseln.

Toolboxen nach vorne – Aktivieren Sie diese Option, damit alle Toolboxen im Bildschirmeditor in den Vordergrund des Toolbox-Stapels verschoben werden, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.

Transparente Ereignisbildschirme zulassen – Aktivieren Sie diese Option, um die Gestaltung von Ereignisbildschirmen mit transparentem Hintergrund zu ermöglichen. Wenn diese Option aktiviert ist, werden auf jedem Ereignisbildschirm mit transparentem Hintergrund die zugrunde liegenden Fenster anderer Anwendungen hinter dem Inhalt des Ereignisbildschirms angezeigt. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt des RightBooth-Ereignisbildschirms (z. B. Schaltflächen, Bilder usw.) in andere Anwendungen einzublenden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: Zugriff auf RightBooth-Funktionen beim Ausführen anderer Anwendungen

Browser-Anzeigeverzögerung – Legen Sie diese Option fest, um Webbrowser-Elemente während der Initialisierung auszublenden. Dadurch wird verhindert, dass Benutzer einen kurzen „Aufbau“ der Webseite sehen, wenn sie zwischen verschiedenen Ereignisbildschirmen wechseln, die Webbrowser-Elemente enthalten.

Der Wachhund

Watchdog – Aktivieren Sie diese Option, um die Watchdog-Funktion zu aktivieren. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie RightBooth schließen und neu starten, damit diese Einstellung wirksam wird.

Der Watchdog ist eine separate Anwendung, die automatisch gestartet wird, wenn Sie RightBooth starten. Der Watchdog läuft im Hintergrund und prüft regelmäßig, ob die RightBooth-Anwendung noch läuft. Wenn RightBooth aus irgendeinem Grund (außer dem manuellen Schließen der Anwendung) nicht mehr ausgeführt wird, lädt der Watchdog automatisch RightBooth und führt es erneut aus. Wenn Sie RightBooth mit einer der normalen manuellen Methoden schließen, wird gleichzeitig auch das Watchdog-Programm geschlossen.

Watchdog verbirgt den Desktop – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die Watchdog-Anwendung den Desktop vollständig ausblendet (oder maskiert), indem sie den Desktop mit einem durchgehenden schwarzen Rechteck im Vollbildmodus überlagert. Auf diesem schwarzen Bildschirm wird dann RightBooth angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, blendet der Watchdog den Desktop nicht aus, während er ausgeführt wird.

Leistung

Ereignisvorschau zulassen – Aktivieren Sie diese Option, um das Ereignisvorschaufenster auf dem RightBooth-Hauptbildschirm anzuzeigen. Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, wird die Ladegeschwindigkeit der App verbessert, allerdings wird keine Ereignisvorschau angezeigt.

Schneller Bildschirmwechsel – Aktivieren Sie diese Option, um die Zeit zu verkürzen, die zum Wechseln zwischen verschiedenen RightBooth-Fenstern benötigt wird. Deaktivieren Sie diese Option, wenn beim Wechsel zwischen RightBooth-Fenstern Probleme auftreten.

Kamerastart/-stopp verbessern – Aktivieren Sie diese Option, um die Zeit zum Starten und Stoppen der Kamera(s) zu verkürzen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit der Kamerainitialisierung haben.

Kamera nach Möglichkeit eingeschaltet lassen – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass die Kamera eingeschaltet bleibt, und um zu verhindern, dass sie während der Wiedergabe Ihrer Ereignisse

gestartet und gestoppt wird. Dies kann zu einer schnelleren Leistung beim Wechseln zwischen Ereignisbildschirmen führen. Beachten Sie, dass in einigen Setups die Kamera gestartet und gestoppt werden muss, beispielsweise wenn die App die Kamera während der Veranstaltung zwischen Videoaufzeichnungs- und Fotoaufnahmemodus umschaltet. Wenn dies erforderlich ist, geschieht dies automatisch während der Veranstaltung. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird möglicherweise verhindert, dass bestimmte Eingabeaufforderungen zur Initialisierungsüberlagerung wiederholt auf der Videoausgabe Ihrer Kamera oder Aufnahmekarte angezeigt werden. Hinweis: Wenn diese Option aktiviert ist, kann die Live-Ansicht der Kamera während der Veranstaltung dauerhaft eingeschaltet bleiben, auch wenn sie nicht verwendet wird. Verwenden Sie diese Einstellung daher mit Vorsicht.

Dateisperrverzögerungen ignorieren – Wenn diese Option aktiviert ist, speichert RightBooth seine Dateien und wartet nicht, bis das Betriebssystem den Schreibvorgang abgeschlossen hat. Wenn Sie Probleme damit haben, dass Dateien (Fotos und Videos) während der Veranstaltung nicht korrekt gespeichert werden, deaktivieren Sie diese Einstellung.

Verwenden Sie eine separate App für animierte GIFs – Standardmäßig erstellt RightBooth selbst animierte GIFs. Wenn bei der Erstellung animierter GIFs Probleme auftreten, aktivieren Sie diese Einstellung. Die Erstellung animierter GIFs wird dann von einer separaten App im Hintergrund durchgeführt.

Hardware-Rendering bei Verwendung des erweiterten Desktops – Deaktivieren Sie diese Einstellung, wenn beim Abspielen von Videos auf Ereignisbildschirmen, die auf erweiterten Desktop-Monitoren angezeigt werden, eingefrorene Artefakte auftreten.

Wenn RightBooth startet

Wartezeit – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth geladen wird und dann die angegebene Zeitspanne wartet, bevor Sie mit der Ausführung fortfahren. In einigen Situationen, in denen RightBooth so eingestellt ist, dass es beim Start von Windows automatisch startet, kann es sein, dass RightBooth keine Verbindung zu einem externen Gerät (z. B. einer DSLR-Kamera oder einem Drucker) herstellen kann, da die Initialisierung des externen Geräts beim Versuch von RightBooth noch nicht abgeschlossen ist sich damit zu verbinden. In dieser Situation können Sie diese Wartezeiteinstellung verwenden, um Ihren anderen Geräten die Initialisierung zu ermöglichen, bevor RightBooth ausgeführt wird.

Hauptfenster anzeigen – Wenn Sie RightBooth ausführen, wird standardmäßig das RightBooth-Hauptfenster angezeigt.

Aktuelles Ereignis abspielen – Wenn Sie möchten, dass RightBooth das Hauptfenster umgeht und sofort mit der Wiedergabe des zuletzt geöffneten Ereignisses beginnt, aktivieren Sie diese Option. Dann wird jedes Mal, wenn Sie RightBooth starten, das Event automatisch abgespielt.

Druckstation anzeigen – Wenn Sie möchten, dass RightBooth die Druckstation anzeigt (wie unter „Aufgaben“ beschrieben), aktivieren Sie diese Option.

Dateien automatisch wiederherstellen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Ihre vorherige Designarbeit im Falle eines unerwarteten Anwendungsabsturzes wiederherstellen kann.

Eine andere Instanz starten – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die aktuelle Instanz von RightBooth eine andere Instanz ausführt. Wenn diese Option beispielsweise in den Einstellungen der ersten Instanz von RightBooth aktiviert ist, wird beim Start der ersten Instanz von RightBooth auch automatisch eine zweite Instanz von RightBooth ausgeführt.

Relaisplatine

Denkovi-Relaisplatine starten – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während Ihrer Veranstaltung eine Denkovi-Relaisplatine zur Steuerung geschalteter elektrischer Geräte (z. B. Lichter und Motoren) verwenden.

Kanäle – Geben Sie die Anzahl der Kanäle auf der von Ihnen gewählten Relaisplatine ein. Relaiskarten verfügen typischerweise über 1, 2, 4, 8 oder 16 Kanäle.

USB-HID-Relaisplatine starten – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine oder mehrere USB-HID-Relaisplatten zur Steuerung geschalteter elektrischer Geräte verwenden.

Testen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre ausgewählten Relaisplatten zu testen. Sie können das Textfeld neben der Schaltfläche „Testen“ verwenden, um den Zustand jedes Kanals einzugeben, und dann auf die Schaltfläche „Testen“ klicken, um sicherzustellen, dass die von Ihnen gewählte Bedingung korrekt auf die Platine(n) angewendet wird.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Steuern von Peripheriegeräten mit einer USB-Relaiskarte**.

Starten Sie die Veranstaltung

Sie können wählen, wann Gäste die Veranstaltung nutzen dürfen.

Sofort – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihr Event genutzt und mit ihm interagiert werden kann, sobald es beginnt.

Zu einem bestimmten Zeitpunkt – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass Benutzer mit dem Ereignis interagieren, bis die angegebene Uhrzeit und das angegebene Datum erreicht sind. Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Ereignis abgespielt, aber jedes Mal, wenn ein Benutzer mit dem Bildschirm interagiert, zeigt RightBooth kurz eine Meldung mit der Uhrzeit und dem Datum an, an dem das Ereignis genutzt werden kann.

Stoppen Sie die Veranstaltung

Sie können ein „laufendes“ Ereignis mithilfe einer der folgenden Regeln automatisch stoppen:

Niemals – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihr Event auf unbestimmte Zeit weitergespielt werden kann.

Nach Gesamtzahl der Benutzer – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Gesamtzahl der Personen zählt, die die Veranstaltung genutzt haben (d. h. die Anzahl der Benutzerinteraktionen der Veranstaltung) und die Veranstaltung dann stoppt, wenn die angegebene Benutzerzahl erreicht ist.

Nach verstrichener Zeit – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Gesamtspielzeit des Ereignisses überwacht und das Ereignis dann stoppt, nachdem die angegebene Anzahl von Minuten erreicht wurde. Die Spielzeit wird beim Start des Events automatisch auf Null gesetzt.

Zu einem bestimmten Zeitpunkt – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Veranstaltung stoppt, wenn die angegebene Uhrzeit und das angegebene Datum erreicht sind.

Wenn die Stoppregel erfüllt ist

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, das Ereignis zu stoppen (oben), können Sie den Computer auch zwingen, eine der folgenden Aktionen auszuführen, wenn die Stoppregel erfüllt ist:

Bildschirm „Abgeschlossen“ anzeigen – Der Bildschirm „Abgeschlossen“ der Veranstaltung wird angezeigt und es sind keine weiteren Benutzerinteraktionen zulässig. Sie können das Ereignis weiterhin manuell über die in den Sicherheitseinstellungen ausgewählte Methode beenden. Informationen zum Bildschirm „Fertig“ finden Sie im Bildschirmeditor.

RightBooth und Event neu starten – RightBooth wird heruntergefahren, neu geladen und das Event wird neu gestartet. Dies kann in Situationen nützlich sein, in denen die Computerressourcen allmählich verbraucht werden oder wenn festgestellt wird, dass die Leistung von RightBooth mit der Zeit nachlässt. Diese Option erfordert auch die Verwendung des Watchdog-Programms (siehe unten) und wird automatisch aktiviert, wenn diese Stopregel ausgewählt wird.

PC neu starten – Der Computer wird heruntergefahren und neu gestartet.

PC herunterfahren – Der Computer wird heruntergefahren und nicht neu gestartet.

Ordner- /Dateieinstellungen


Auf der Registerkarte „Ordner/Dateien“ können Sie auswählen, wo während der Veranstaltung erstellte Dateien gespeichert werden sollen und ob Dateien in andere Ordner kopiert werden sollen, beispielsweise in einen lokalen Cloud-Speicherordner.

Ordner zum Speichern von Dateien – Dieses Textfeld zeigt Ihnen den aktuellen Ordner, in dem während der Veranstaltung erstellte Dateien gespeichert werden.

Unterordner mit Veranstaltungsnamen hinzufügen – Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt RightBooth automatisch einen Unterordner mit demselben Namen wie Ihre Veranstaltung im angegebenen „Ordner zum Speichern von Dateien“. Dieser Unterordner wird dann zum Speichern der von der Veranstaltung erstellten Dateien verwendet und hilft Ihnen dabei, Dateien von verschiedenen Veranstaltungen automatisch in verschiedenen Ordnern abzulegen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden alle Dateien aller Ereignisse im selben „Ordner zum Speichern von Dateien“ gespeichert.

RightBooth-Aufzeichnungsordner verwenden – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Standard-RightBooth-Ordner zum Speichern von Aufnahmedateien zu verwenden. Dies ist normalerweise: **Eigene Dateien\RightBooth7**

Ordner öffnen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Inhalt des von Ihnen ausgewählten Ordners im Windows Explorer anzuzeigen.

 - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Ordner auszuwählen, in dem die während der Veranstaltung erstellten Dateien gespeichert werden sollen.

Videodateien direkt in diesem Ordner aufnehmen – Aktivieren Sie diese Option, damit die Dateien sofort im ausgewählten Ordner gespeichert werden. Wenn sich Ihr gewählter Speicherort auf einem Wechseldatenträger wie einem USB-Flash-Laufwerk oder einer externen Festplatte befindet, ist die Schreibgeschwindigkeit des gewählten Geräts möglicherweise nicht schnell genug, um das direkte Datei-Streaming von RightBooth während der Videoaufnahme zu bewältigen. Wenn dies der Fall ist, kann es beim Versuch, Videos aufzunehmen, zu einer schlechten Programmleistung kommen. Um dieses Problem zu lösen, können Sie diese Option deaktivieren. Wenn Sie diese Option deaktivieren, verwendet RightBooth Laufwerk C: für das temporäre Datei-Streaming während der Videoaufnahme und die Datei wird nach Abschluss in den von Ihnen gewählten Ordner verschoben.

Videos im Hintergrund verarbeiten – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass aufgezeichnete Videos verarbeitet werden und dem Benutzer ein Besetzbildschirm angezeigt wird. Wenn Sie Videodateien nicht direkt im Zielordner aufzeichnen (siehe oben), wird jedes Video nach Abschluss der Aufnahme in den Ordner verschoben. Abhängig von der Größe der Videodatei und der Geschwindigkeit des Speichergeräts kann dieser Vorgang einige Zeit dauern. Wenn diese Einstellung nicht aktiviert ist, wird dem Benutzer während des Ereignisses der Besetzbildschirm angezeigt, während das Video verschoben wird (siehe Bildschirmditor). Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird dem Benutzer nicht der Beschäftigt-Bildschirm angezeigt, das Video wird als Hintergrundaufgabe verschoben und der Benutzer kann das System sofort weiter verwenden. Bitte beachten Sie, dass es bei aktivierter Einstellung vorkommen kann, dass eine neue Aufnahme stattfindet, während eine vorherige Dateiübertragung im Hintergrund noch läuft, und dass dies die Leistung der neuen Aufnahme beeinträchtigen kann. Überprüfen Sie daher bitte die Leistung Ihres Systems, wenn Sie diese Einstellung verwenden.

Diese Einstellung gilt auch beim Kopieren von Videos in den Cloud-Speicherordner (siehe unten) und beim Konvertieren von Videos in MP4 oder MOV (siehe Videoeinstellungen).

Hinweis: Diese Einstellung gilt nicht für Videos, die von einer DSLR-Kamera auf Ihren Computer übertragen werden. Der Besetzbildschirm wird während Ihrer Veranstaltungen immer angezeigt, wenn Videodateien übertragen werden.

Verwalten von Ereignisordnern

Dateinamen umfassen

Standardmäßig erhalten alle Ihre aufgezeichneten Dateien automatisch einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit der Erstellung, den Aufzeichnungstyp und eine Sitzungsnummer enthält. Beispielsweise entstand am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr folgende Videoaufnahme:

2020 -1-4-12-54-49-video.wmv

Sie können diesen Namen jedoch mit den folgenden Einstellungen beeinflussen:

Datum und Uhrzeit – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung.

Aufnahmetyp – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen den Aufnahmetyp. Beispielsweise wird bei Videoaufnahmen das Wort „**Video**“ zum Dateinamen hinzugefügt.

Sitzungsnummer – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten Fotodateien und Antwortdateien die Nummer des aktuellen Fotos oder der aktuellen Antwort für die aktuelle Benutzersitzung. Wenn bei Ihrer Veranstaltung beispielsweise drei Fotos pro Benutzer aufgenommen werden, werden den Fotodateien jedes Benutzers die Nummern 1, 2 und 3 zum Dateinamen hinzugefügt.

Veranstaltungsname – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle während der Veranstaltung erstellten Dateinamen auch den Dateinamen der Veranstaltung selbst. Wenn im obigen Beispiel der aktuelle Dateiname des Ereignisses JanesBirthday lautet, lautet der Name der Videodatei:

Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Benutzername – Wenn diese Option aktiviert ist und Sie sich dafür entschieden haben, Benutzernamen während der Veranstaltung zu erfassen, wird der Benutzername in alle Dateinamen aufgenommen, die von den Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden. Wenn im obigen Beispiel der aktuelle Benutzername John Smith lautet, lautet der Dateiname:

2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Wenn beide vorherigen Einstellungen aktiviert sind, lautet der Beispieldateiname:

Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Zufälliger Name – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle während der Veranstaltung erstellten Dateinamen 8 zufällig generierte alphanumerische Zeichen. Wenn dies beispielsweise die einzige aktivierte Option „Dateiname“ ist, würden Sie Dateinamen wie diesen generieren:

4rix39wt.wmv

Nummernerhöhung – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen am Ende des Dateinamens eine eindeutige Nummer, die durch das Zeichen „*“ abgegrenzt wird.

Zugangscodes – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen den aktuellen Zugangscodes, den der aktuelle Benutzer auf dem Startbildschirm des Ereignisses eingegeben hat. Wenn die Zugangscodes-Funktion im aktuellen Ereignis nicht aktiviert wurde, wird diese Dateinamensoption ignoriert.

WICHTIG. Bestimmte Kombinationen der oben genannten „Dateinamen einschließen“-Einstellungen können dazu führen, dass die Dateien neuerer Benutzer denselben Dateinamen haben wie die Dateien früherer Benutzer und daher dazu führen, dass einige Dateien während des Ereignisses überschrieben werden. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, überprüfen Sie bitte, ob die resultierenden Dateinamen Ihren Erwartungen für Ihr Setup entsprechen. Wenn Sie beispielsweise ein Foto pro Benutzer aufnehmen und während der Veranstaltung auch Benutzernamen erfassen, können Sie die Optionen „**Datum/Uhrzeit**“, „**Aufnahmetyp**“ und „**Nummer der Aufnahmeart**“ **getrost deaktivieren**, in dem Wissen, dass jedes aufgenommene Foto mit einem gespeichert wird eindeutiger Benutzername. Wenn Sie das Ereignis jedoch so geändert haben, dass pro Benutzer zwei (oder mehr) Fotos aufgenommen werden, müssen Sie zumindest die Option für die **Aufnahmetyppnummer angeben**, um sicherzustellen, dass alle Fotos jedes Benutzers eindeutige Dateinamen haben.

Kopieren Sie Dateien auf andere Laufwerke und Ordner

In diesem Abschnitt können Sie ein oder mehrere Laufwerke oder Ordner auswählen, in denen Sie Kopien verschiedener Dateien erstellen möchten, die während Ihrer RightBooth-Veranstaltungen erstellt werden. Sie können bis zu zehn verschiedene Laufwerke/Ordner zum Kopieren von Dateien auswählen.

Hinzufügen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein lokales oder Netzwerklaufwerk und/oder einen Ordner auszuwählen, der der Liste hinzugefügt werden soll.

FTP hinzufügen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Liste einen FTP-Ordernamen hinzuzufügen. Dieser Name wird als **Unterordner** innerhalb des **Stammordners verwendet**, der in RightBooth Settings → Social Media → FTP angegeben ist. Wenn Sie diesen Eintrag leer lassen, zielt RightBooth **nur auf den Stammordner ab**. Wenn dieser Unterordnername beim Hochladen von Dateien nicht im Stammordner auf der FTP-Site (in den Einstellungen angegeben) vorhanden ist, wird der Unterordner automatisch im Stammordner erstellt, wenn die erste Datei während der Veranstaltung hochgeladen wird.

Entfernen – Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die aktuell markierten Ordner aus der Liste zu entfernen.

Für jeden Ordner, den Sie zur Liste hinzufügen, können Sie dann die folgenden Optionen aktivieren:

- **Fotos** – während der Veranstaltung aufgenommene Fotodateien werden in den Ordner kopiert
- **Miniaturansichten** – Miniaturansichten der aufgenommenen Fotos werden in den Ordner kopiert. Miniaturbilddateien werden als JPG-Bild erstellt, nicht größer als 160 x 120 Pixel.
- **Ausdrucke** – generierte Fotodruck-Layoutdateien werden in den Ordner kopiert
- **Videos** – Aufgezeichnete Videodateien werden in den Ordner kopiert
- **Textnachrichtendateien werden** in den Ordner kopiert
- **Benutzerdetails + E-Mails** – Benutzernamen, E-Mail-Adressen und E-Mail-Dateiinformationen werden kopiert
- **Fotonummern** – Diese Option wird in Verbindung mit den Optionen „Fotos“ und „Thumbs“ (oben) verwendet. Wenn Sie bestimmte Fotos oder Foto-Miniaturansichten kopieren möchten, geben Sie die Fotonummern durch Kommas, Semikolons oder Leerzeichen getrennt in dieses Textfeld ein. Beispiel: **1,3** – dadurch werden das erste und dritte Foto kopiert, nicht jedoch das zweite. Wenn dieses Textfeld leer bleibt, werden alle Fotos und/oder Miniaturansichten kopiert.
- **GIF WMV** – Animationsdateien, die während der Veranstaltung erstellt wurden, werden in den Ordner kopiert.

Ein Beispiel für eine Situation, in der diese Funktion nützlich sein könnte, ist, wenn Sie ein oder mehrere externe Laufwerke an den Computer angeschlossen haben (z. B. USB-Datensticks) und am Ende der Veranstaltung benötigen, dass diese Laufwerke Kopien aller Dateien enthalten wurden während der Veranstaltung aufgezeichnet.

Ein weiteres Beispiel: Sie haben einen Ordner, der als Druck- und E-Mail-Station verwendet werden soll. Siehe Abschnitt **Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station**.

Hinweis: Diese Einstellungen zum Kopieren von Dateien gelten für alle Ihre Veranstaltungsdateien. Wenn Sie jedoch das Kopieren von Dateien speziell für eine bestimmte Ereignisdatei definieren und verwenden müssen, können Sie diese Einstellungen im Event-Designer überschreiben. Siehe Abschnitt: Event-Designer- → Ereignisdateikopie.

Cloud-Speicher-Integration


Mit der Funktion „**Dateien auf andere Laufwerke und Ordner kopieren**“ (siehe oben) können Sie RightBooth so konfigurieren, dass bestimmte Dateien automatisch in einen lokalen Cloud-Speicherordner kopiert werden. Cloud-Speicheranbieter wie DropBox, Google Drive und Microsoft OneDrive erstellen normalerweise einen Ordner auf Ihrem Computer, der als Gateway zu Ihrem kostenlosen Cloud-Speicherplatz fungiert. Wenn Dateien zu diesem Ordner hinzugefügt werden, werden sie automatisch in den Cloud-Speicher hochgeladen, wo sie dann öffentlich über das Internet angezeigt und auch auf andere Social-Media-Websites wie Facebook und YouTube übertragen werden können (über kostenlose Webdienste wie IFTTT).), siehe Abschnitt: **Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social-Media-Sites**.

Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen“.

Aktivieren Sie diese Option, damit die Aufgaben- und Veröffentlichungsfunktionen von RightBooth mit Ereignisdateien arbeiten können, die sich in dem Ordner befinden, den Sie über die zugehörige Schaltfläche „Ändern“ angeben. Wenn Sie diese Option aktivieren, kann RightBooth als Druck- und E-Mail-Station verwendet werden. Siehe Abschnitt **Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station**.

Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, funktionieren die Funktionen „Aufgaben“ und „Veröffentlichen“ mit Dateien, die sich in dem Ordner befinden, der mit dem aktuell geöffneten Ereignis verknüpft ist. Normalerweise sollten Sie diese Option nur dann aktivieren, wenn Sie RightBooth als Druck- und E-Mail-Station einrichten.

Remote-Änderungen zulassen

Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth auf Ereignisänderungsanfragen reagieren kann, die in Dateien gespeichert sind, die in dem Ordner enthalten sind, den Sie mit der zugehörigen  Schaltfläche angeben. Siehe Abschnitt: **Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen vornehmen**.

Protokolleinstellungen

Wenn RightBooth beim Abspielen eines Events auf einen schwerwiegenden Fehler stößt, erfasst es die Fehlermeldung und fügt sie dem Textfeld auf dieser Registerkarte hinzu.

Warnmeldung anzeigen, wenn während des Ereignisses Fehler auftreten – Aktivieren Sie diese Option, damit die Software während des Ereignisses eine Warnmeldung anzeigt, wenn schwerwiegende Fehler festgestellt werden. Dies kann hilfreich sein, um eventuelle Probleme mit dem Setup oder der Hardware zu identifizieren.

Die Fehlermeldung wird in einem Fenster über dem Ereignisbildschirm mit dem folgenden Standardwortlaut angezeigt:

Es liegt ein Problem mit diesem System vor.

Bitte suchen Sie Hilfe

Diese Nachricht kann mit einem Wortlaut Ihrer Wahl in der Ereignisanweisungstabelle (siehe oben) angepasst werden. Sie könnten beispielsweise eine Kontakttelefonnummer für technische Unterstützung angeben.

Schaltfläche „Neustart anzeigen“ – Aktivieren Sie diese Option, um im Fehlermeldungsfenster eine Schaltfläche „Neustart“ anzuzeigen, wenn während des Ereignisses Fehler auftreten UND Sie die Option zum Anzeigen einer Warnmeldung ausgewählt haben (siehe oben). Wenn diese Option aktiviert ist, kann der Benutzer die Software neu starten, indem er auf die Schaltfläche „Neu starten“ klickt (oder sie berührt), wenn die Schaltfläche auf dem Bildschirm angezeigt wird. Durch Klicken auf die Schaltfläche wird die folgende Abfolge von Ereignissen ausgelöst:

- Die Einstellungen „**Startereignis**“ und „**Watchdog**“ werden automatisch aktiviert (siehe **Start- und Stoppeinstellungen** und **Sicherheitseinstellungen**).
- Das aktuelle Ereignis wird gestoppt und die RightBooth-Software wird geschlossen.
- Das Watchdog-Programm wird ausgeführt.
- Das Watchdog-Programm führt eine neue Instanz der Rightbooth-Software aus.
- RightBooth wird sofort eine neue Veranstaltung eröffnen.

Die Neustartfunktion kann nützlich sein, wenn während eines Ereignisses Probleme aufgetreten sind, die durch einen Neustart der Software behoben werden können, beispielsweise ein vorübergehender Verbindungsverlust mit der Webcam.

Fehlermeldungen protokollieren – Aktivieren Sie diese Option, damit alle Fehlermeldungen im Protokoll angezeigt werden.

Warnmeldungen protokollieren – Aktivieren Sie diese Option, damit alle Warnmeldungen im Protokoll angezeigt werden.

Informationsmeldungen protokollieren – Aktivieren Sie diese Option, damit alle Informationsmeldungen im Protokoll angezeigt werden.

Wenn beim Spielen eines Events Probleme auftreten , empfehlen wir Ihnen Folgendes:

- Aktivieren Sie alle Protokollnachrichtenooptionen
- eine Veranstaltung spielen
- Versuchen Sie, einige Videoclips aufzunehmen
- Kehren Sie zu diesem Bereich zurück, um die Protokolldatei anzuzeigen.

Schaltfläche „Kopieren“ – Mit dieser Schaltfläche kopieren Sie den aktuellen Protokolltext in die Windows-Zwischenablage. Wir (Aire Valley Software) können Sie um eine Kopie Ihres Protokolltextes bitten, falls wir Ihnen jemals technischen Support leisten müssen.

Bitte beachten Sie, dass der Inhalt des Textfelds „Protokoll“ jedes Mal gelöscht wird, wenn Sie ein Event spielen.

Verschiedene Einstellungen

Videonachbearbeitung

Nach Abschluss der Aufnahme kann auf jede Videodatei eine Videonachbearbeitung angewendet werden. Wenn Sie Nachbearbeitungseinstellungen festlegen, gelten diese für alle mit Webcams und DSLR-Kameras aufgenommenen Videos und verursachen nach Abschluss jeder Aufnahme eine Verzögerung. Während dieser Zeit wird dem Benutzer der Ereignisbildschirm „Beschäftigt“ angezeigt.

Größe ändern (Maximalwerte) – Aktivieren Sie diese Option, um die Größe jedes Videos nach der Aufnahme zu ändern. Die Beschriftung zeigt die aktuellen Breiten- und Höhenwerte für die Videogröße (B, H), die im Bereich „Konvertierungseinstellungen“ geändert werden können (siehe unten). Wenn entweder die Breite oder die Höhe Null ist, wird die Größe der aufgezeichneten Videos **nicht** geändert. Wenn die Werte für Breite und Höhe beide größer als Null sind, wird die Größe jeder aufgezeichneten Videodatei geändert (nach Abschluss der Aufnahme), sodass ihre Breite und Höhe nicht größer als die Werte für die Größenänderung sind.

Konvertieren in: MP4 oder MOV – Klicken Sie auf eine dieser Optionen, wenn Sie möchten, dass jede aufgenommene Videodatei nach Abschluss der Aufnahme in das ausgewählte Format konvertiert wird.

Zu beachtende Punkte:

- In der Größe geänderte Videos behalten immer ihr Seitenverhältnis innerhalb der Grenzen der angegebenen Größenänderungswerte bei. Wenn die Größenänderungswerte beispielsweise B=800 und H=800 sind und eine Videodatei mit 1920 x 1080 Pixeln aufgezeichnet wird, wird die Größe auf 800 x 450 Pixel verkleinert.
- Die Größe von Videos kann nur kleiner als die aufgezeichnete Größe geändert werden, nicht größer.
- Wenn Sie Größenänderungswerte auswählen, aber nicht MP4 oder MOV auswählen, bleiben die Videos mit geänderter Größe im gleichen Format, in dem sie aufgezeichnet wurden (z. B. AVI, WMV usw.).
- Wenn Sie keine Videonachbearbeitung durchführen möchten, deaktivieren Sie alle Einstellungen: Größe ändern, MP4 und MOV.

Miniaturansichten erstellen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Miniaturansichten aus einem Videobild erstellt, das sich in der Mitte der Aufnahme befindet. Dieses Miniaturbild wird nur erstellt und verwendet, wenn Ihre Videos in einen Event Watch-Ordner der RightBooth Sharing Station kopiert werden. Siehe Abschnitte zur Sharing Station.

Helligkeit – Aktivieren Sie diese Option, um den von Ihnen gewählten Helligkeitswert auf jedes aufgezeichnete Video anzuwenden.

Kontrast – Aktivieren Sie diese Option, um den von Ihnen gewählten Kontrastwert auf jedes aufgezeichnete Video anzuwenden.

Sättigung – Aktivieren Sie diese Option, um den von Ihnen gewählten Sättigungswert auf jedes aufgezeichnete Video anzuwenden.

Konvertierungseinstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf Konvertierungseinstellungen zur Verwendung in der Nachbearbeitung zuzugreifen, siehe nächster Abschnitt.

Videokonvertierungseinstellungen

Größe ändern – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit RightBooth die Größe Ihrer Videos anhand der Werte für Breite und Höhe ändert (siehe weiter unten).

Breite – Geben Sie die erforderliche maximale Breite aller nachbearbeiteten Videos ein.

Höhe – Geben Sie die erforderliche maximale Höhe der nachbearbeiteten Videos ein.

Bildrate – Wählen Sie die erforderliche Bildrate für nachbearbeitete Videos.

Qualität – Stellen Sie diesen Schieberegler ein, um Ihre bevorzugte Videoqualität auszuwählen. Ein niedrigerer Wert führt zu kleineren Videodateien mit geringerer Qualität. Ein höherer Wert führt zu größeren Videodateien mit höherer Qualität und deren Erstellung dauert länger. Niedrigste = schlechteste mögliche Qualität. Höchste = bestmögliche Qualität.

Geschwindigkeit – Stellen Sie diesen Schieberegler ein, um die Zeit zu ändern, die zum Verarbeiten des Videos benötigt wird. Ein niedrigerer Wert erhöht die benötigte Zeit und verringert die Dateigröße. Ein höherer Wert verringert die benötigte Zeit und erhöht die Dateigröße.

Sie sollten mit den Schiebereglern für Qualität und Geschwindigkeit experimentieren, um die optimale Kombination für Ihre Videoverarbeitungsanforderungen zu finden.

Cache leeren – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Videos, Fotos und Audiodateien zu entfernen, die zuvor von RightBooth zwischengespeichert wurden. Hinweis: Das Zwischenspeichern von Dateien erfolgt, wenn RightBooth Unterstützungsdateien für die Videoverbesserung zur Verwendung im Videoverbesserungsprozess erstellt. Wenn Sie beispielsweise ein Outro-Video einfügen, konvertiert RightBooth das Outro-Video in ein für die Wiederverwendung geeignetes Format und speichert es im Cache.

Testen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die von Ihnen gewählten Einstellungen für die Videonachbearbeitung anhand eines beliebigen vorab aufgezeichneten Videos, das Sie auf Ihrem Computer ausgewählt haben, zu testen

Konvertieren Sie Videos in GIF

Diese Einstellungen werden verwendet, wenn Sie animierte GIFs aus Videos erstellen möchten, die von Ihren Event-Benutzern aufgezeichnet wurden. Siehe Abschnitt: Event-Design, →Event-Typ, →Animation erstellen.

Bildrate – Wählen Sie die Bildrate für das animierte GIF. Standardwert: 10 Bilder pro Sekunde. Hinweis: Höhere Bildraten führen zu größeren Dateien.

Breite – Wählen Sie die Pixelbreite für das animierte GIF. Standardwert: 320. Hinweis: Größere Werte führen zu größeren Dateien.

Fotonachbearbeitung

Mit diesen Einstellungen können Sie häufig verwendete Fotofilter auf alle mit RightBooth aufgenommenen Fotos anwenden. Sie können wählen aus:

- **Helligkeit** und **Kontrast** . Werte können im Bereich von -100 bis +100 eingestellt werden
- **Schärfen** . Es können Werte im Bereich von 1 bis 30 eingestellt werden
- **Gamma** . Es können Werte im Bereich von 8 bis 23 eingestellt werden

Testen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Bild auszuwählen und anzuzeigen, das Sie zum Testen Ihrer Fotonachbearbeitungseinstellungen verwenden können.

Fotoanimation

Diese Einstellungen werden verwendet, wenn Sie Animationen aus Fotosets erstellen möchten, die von Ihren Event-Benutzern aufgenommen wurden. Siehe Abschnitt: Event-Design, →Event-Typ, →Animation erstellen.

GIF – Aktivieren Sie diese Option, um animierte GIF-Dateien aus Ihren Veranstaltungsfotos zu erstellen.

WMV – Aktivieren Sie diese Option, um WMV-Videodateien aus Ihren Veranstaltungsfotos zu erstellen.

Fotogröße % – Animationen werden in einer prozentualen Größe der aufgenommenen Fotos erstellt. Standardmäßig ist dieser Wert auf 50 % eingestellt. Möglicherweise möchten Sie diesen Wert niedriger einstellen, um die Größe der Animationsdateien zu verringern.

Verzögerung (Sek.) – Dies ist die Zeitspanne, die jedes Foto in der Animation angezeigt werden soll. Standard: 0,4 Sekunden.

256 Farben – Aktivieren Sie diese Option, um die Anzahl der in der Animation verwendeten Farben auf 256 zu reduzieren. Dies hilft, die Dateigröße zu reduzieren, wenn Sie animierte GIF-Dateien erstellen, verringert aber auch die Qualität der Fotos in der Datei.

Besetzbildschirm anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, um den Besetzbildschirm anzuzeigen, während die Animationen erstellt werden. Dies kann auf langsameren Computern nützlich sein, um Benutzern Feedback zu geben.

Benutzer- und Dateidaten

Benutzerdetails, Dateiaufzeichnungsdaten und Fragenantworten werden in der Datei UserDetails.txt in Ihrem gewählten Ausgabeordner gespeichert.

Die Daten werden im feldgetrennten Format gespeichert und eignen sich zum Importieren in jede Tabellenkalkulationsanwendung.

Hier können Sie auswählen:

Datentrennzeichen – Wählen Sie aus, wie die Daten in der Textdatei getrennt werden. Wählen Sie, ob Sie als Datentrennzeichen ein **Komma** oder ein **Tabulatorzeichen** verwenden möchten .

Anonyme Daten einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um anonyme Daten in die Benutzerdetailsdatei aufzunehmen. Wenn diese Einstellung nicht aktiviert ist, werden Benutzerdetails, Antworten und zugehörige Dateinamen nur dann gespeichert, wenn Sie sich für die Erfassung von Benutzernamen oder E-Mail-Adressen entschieden haben.

WLAN-Signalstärke abrufen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth regelmäßig die Signalstärke der aktuellen WLAN-Netzwerkverbindung Ihres Computers ermittelt. Dies kann dann in Ihren Veranstaltungen mithilfe der Textvariablen „WIFISTRENGTH“ angezeigt werden. Siehe Abschnitt: Textvariablen.

Videoplayer

In diesem Abschnitt können Sie einen Videoplayer auswählen, der von RightBooth zum Abspielen von Videos auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen verwendet wird.

Windows Media Player – Wählen Sie diese Option, um den Standard-Windows Media Player zu verwenden. Dies ist die Standardoption.

RightBooth-Player – Wählen Sie diese Option, um den in RightBooth integrierten Videoplayer zu verwenden.

Probleme mit dem Videoplayer

Auf einigen Computern kann es zu Problemen bei der Videowiedergabe auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen kommen, z. B. wenn das Video nicht angezeigt wird oder Bewegungsartefakte, Bildunterbrechungen oder Verpixelungen auftreten. Wenn bei der Videowiedergabe Probleme auftreten, versuchen Sie Folgendes:

- Verwenden Sie einen anderen Videoplayer (siehe oben).
- Installieren Sie LAV-Filter auf Ihrem Computer. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „LAVfilters“, um das LAVFilters-Installationsprogramm auf Ihren Computer herunterzuladen. Führen Sie nach dem Herunterladen das LAVFilters-Installationsprogramm aus, um die LAVFilters auf Ihrem Computer zu installieren. Alternativ besuchen Sie: <https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases>, um die neueste Version von LAVfilters zu erhalten.

Speicherort der RightBooth-Einstellungen

settings “ gespeichert . **txt**“, die sich in Ihrem RightBooth-Programmdatenordner befindet. Sie können diese Datei kopieren und auf andere Computer übertragen, um Ihre gewählten RightBooth-Einstellungen zu replizieren. Um Ihnen beim Auffinden dieser Einstellungsdatei zu helfen, klicken Sie auf die Schaltfläche „**Speicherort der Einstellungen**“, um den Einstellungsordner im Windows Explorer zu öffnen.

Wir (Aire Valley Software) fragen möglicherweise nach Ihrer Einstellungsdatei, wenn wir Ihnen technischen Support leisten müssen.

Einstellungen zurücksetzen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Datei Settings.txt zu entfernen und RightBooth beim nächsten Ausführen des Programms auf den ursprünglichen Zustand nach der Installation zurückzusetzen.

Der Eventdesigner

Der Event-Designer ist über den Hauptbildschirm zugänglich und hier erstellen Sie die Struktur und das Design Ihres aktuell geöffneten Events. Im Event-Designer vorgenommene Änderungen gelten nur für das aktuell geöffnete Event, daher kann jedes Event seine eigene Struktur, Einstellungen und sein eigenes Design haben.

Der Event Designer umfasst eine Reihe ereignisspezifischer Einstellungen, die nun in den folgenden Abschnitten (Registerkarten) erläutert werden.

Ereignistyp

Ihre Veranstaltungen können einer der folgenden Veranstaltungstypen sein:

Aufzeichnung

Mit diesem Ereignistyp können Benutzer eine Kombination aus Videoaufzeichnung, Fotoaufnahme, Eingabe von Nachrichten und Beantwortung von Fragen durchführen.

In diesem Ereignis enthaltene Aufnahmetypen

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie den Ereignistyp „**Aufzeichnung**“ ausgewählt haben.

Verwenden Sie die Kontrollkästchen, um auszuwählen, welche Art von Aufnahmen Ihre Gäste während eines Aufnahmeereignisses machen können. Sie können eine beliebige Kombination aus Video-, Foto-, Nachrichten-, Fragen- und Karaoke-Typen auswählen.

Video

Aktivieren Sie diese Option, um eine Videoaufzeichnung in Ihre Veranstaltung einzubeziehen.

Mindestaufnahmezeit – Geben Sie in dieses Textfeld die minimale Videoaufnahmezeit (in Sekunden) ein. Dies ist die Zeitspanne, die der Benutzer sein Video aufnehmen muss, bevor er die Aufnahme abbrechen oder die Aufnahme früher als die maximale Aufnahmezeit beenden kann. Dieser Wert muss mindestens 1 Sekunde betragen und gilt für alle Videoaufzeichnungen, einschließlich Videoantworten und Karaoke-Videos.

Maximale Aufnahmezeit – Geben Sie in dieses Textfeld die maximale Videoaufnahmezeit (in Sekunden) ein. Dies kann ein beliebiger Wert zwischen 2 und 9999 Sekunden sein. Dieser Wert wird auf die Videoaufzeichnungsfunktion angewendet und ist auch der Anfangswert für alle neuen Fragen (zur Fragentabelle hinzugefügt), die eine Videoantwort erfordern (siehe später). Beachten Sie, dass die Aufnahmezeit für jede Videoantwort auf eine Frage mithilfe der Countdown-Eigenschaften im Bildschirmditor unabhängig geändert werden kann (siehe später). Beachten Sie außerdem, dass die Länge einer Karaoke-Videoaufnahme von der Länge des gewählten Karaoke-Musik-/Lyric-Videos abhängt (siehe Karaoke-Event).

Bildschirmeingabe zulassen, um die Aufzeichnung zu stoppen – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Benutzer eine Videoaufzeichnung stoppen können, bevor die maximale Aufzeichnungszeit erreicht ist.

Animations-GIF erstellen – Aktivieren Sie diese Option, um zusätzlich animierte GIFs aus Ihren Videoaufnahmen zu erstellen. Beachten Sie, dass diese Option sehr große GIF-Dateien erstellt, wenn Ihre Videoaufnahmen eine lange Dauer haben. Es wird empfohlen, die Videoaufnahmezeit auf weniger als 10 Sekunden zu beschränken, wenn Sie die Videos in animierte GIFs konvertieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Video in GIF konvertieren“-Einstellungen in den RightBooth-Einstellungen → „Verschiedenes“.

Foto

Aktivieren Sie diese Option, um Fotoaufnahmen in Ihre Veranstaltung einzubeziehen.

Anzahl der Veranstaltungsfotos – In diesem Textfeld können Sie angeben, wie viele Fotos jedes Mal aufgenommen werden, wenn ein Benutzer während der Veranstaltung die Option „Foto aufnehmen“ auswählt. Die minimale Fotoanzahl beträgt 1. Die maximale Fotoanzahl beträgt 10.

Sitzung aufzeichnen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass RightBooth von jeder Fotoaufnahmesitzung ein Video aufzeichnet. Wenn diese Option aktiviert ist, wird von jedem Benutzer ein Video aufgezeichnet, während er Fotos macht. Wenn Sie sich beispielsweise für die Aufnahme von 3 Fotos entschieden haben, deckt das aufgezeichnete Video den Zeitraum ab, in dem sich der Benutzer auf das erste Foto vorbereitet und endet, nachdem das dritte Foto aufgenommen wurde. Beachten Sie, dass alle Videoverbesserungen und Videonachbearbeitungseinstellungen auf das aufgezeichnete Video angewendet werden.

Hinweis: Diese Option gilt nur bei Verwendung einer Webcam. Beachten Sie außerdem, dass die Fotos in der Größe aufgenommen werden, die in den Einstellungen →Kameras →Webcam-Video →Videogröße angegeben ist.

Animation als GIF/WMV erstellen – Aktivieren Sie diese Option, um zusätzlich eine Animation aus den von jedem Benutzer aufgenommenen Fotos zu erstellen. Animationen werden nur erstellt, wenn die Anzahl der Veranstaltungsfotos auf mehr als 1 Foto eingestellt ist. Siehe Animationseinstellungen in RightBooth-Einstellungen →Verschiedenes

Bumerang – Aktivieren Sie diese Option, um die Animation als Bumerang-Animation zu speichern. Dadurch wird der Satz Fotos zweimal zur Animation hinzugefügt, einmal in aufsteigender Reihenfolge und dann noch einmal in absteigender Reihenfolge. Dies führt dazu, dass die resultierende Animation die Fotos wiederholt vorwärts und rückwärts abspielt. Boomerang-Animationen werden nur erstellt, wenn die Option „Animation erstellen“ aktiviert ist UND die Anzahl der Veranstaltungsfotos auf mehr als 2 Fotos eingestellt ist.

Mitteilungen

Aktivieren Sie diese Option, um das Eingeben von Textnachrichten in Ihre Veranstaltung einzubeziehen.

Fragen

Aktivieren Sie diese Option, um Fragen und Antworten in Ihre Veranstaltung aufzunehmen.

Bildschirmeingabe zulassen, um die Aufzeichnung zu stoppen – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Benutzer eine Antwort auf die Videoaufzeichnung stoppen können, bevor die maximale Aufzeichnungszeit erreicht ist.

Karaoke

Aktivieren Sie diese Option, um Karaoke-Videoaufzeichnungen in Ihre Veranstaltung einzubeziehen.

Bildschirmeingabe zulassen, um Karaoke zu stoppen – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Benutzer eine Karaoke-Aufnahme stoppen können, bevor die Wiedergabe des Karaoke-Videotracks abgeschlossen ist.

Nur abspielen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Benutzer ihren ausgewählten Karaoke-Song vortragen, ihre Darbietung jedoch nicht von RightBooth aufgezeichnet wird.

Dateien von DSLR/GoPro auf PC kopieren – Alle mit einer DSLR- oder GoPro-Kamera aufgenommenen Videos und Fotos werden normalerweise während der Veranstaltung auf den PC kopiert und dann zeigt RightBooth die Dateien an und verarbeitet sie. Wenn Sie jedoch möchten, dass Videos und Fotos nur auf der SD-Karte der Kamera gespeichert und nicht auf den PC übertragen werden, deaktivieren Sie diese Option.

Hinweis: Wenn Sie diese Option bei GoPro aktivieren, muss RightBooth keine Daten von der GoPro über die GoPro-WLAN-Verbindung empfangen.

Workflow für mehrere Aufnahmetypen

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie sich dafür entschieden haben, mehr als einen Aufzeichnungstyp in das Ereignis aufzunehmen.

Der Benutzer wählt den Aufnahmetyp – Aktivieren Sie diese Option, um Ihren Benutzern zu ermöglichen, beim Abspielen des Ereignisses einen der Aufnahmetypen aus einem Menü auszuwählen. Dadurch wird der Bildschirm „Aufzeichnung auswählen“ in den Screen Designer einbezogen.

Aufzeichnungstypen in Reihenfolge angezeigt – Aktivieren Sie diese Option, um dem Benutzer die Aufzeichnungstypen in einer vordefinierten Reihenfolge anzuzeigen, wenn das Ereignis abgespielt wird. Die Reihenfolge wird in der Sequenzliste angezeigt und die Reihenfolge kann geändert werden, indem Sie einen Eintrag in der Liste auswählen und dann die Auf-/Ab-Tasten verwenden. Wenn diese Option aktiviert ist, müssen Sie normalerweise nicht den Bildschirm „Aufzeichnung auswählen“ in Ihr Event-Design einbinden. Wenn Sie sich jedoch dafür entscheiden, ihn einzuschließen, wird der Bildschirm vor Beginn jedes Aufzeichnungstyps angezeigt. Siehe Abschnitt: Ereignisstruktur. →Wählen Sie die Aufzeichnung.

Speisekarte

Mit diesem Ereignistyp können Sie ein Bildschirmmenü erstellen, das Links zu anderen Ereignissen, Dateien oder Anwendungen auf Ihrem Computer enthält. Ein Menüereignis stellt Benutzern den Bildschirm „Ereignismenü“ (siehe Bildschirmditor) zur Verfügung, aus dem sie ein Ereignis, eine Datei oder eine Anwendung auswählen können, die sie abspielen möchten. Weitere Informationen zu Menüereignissen finden Sie im Abschnitt Ereignisfluss.

Wenn Sie diesen Ereignistyp auswählen, wird der Bereich „Menüelemente“ angezeigt, in dem Sie die einzubeziehenden Menüelemente definieren können. Der Bildschirm „Ereignismenü“ wird auch zum Bildschirmditor hinzugefügt, wo Sie das Aussehen Ihres Menüs gestalten können.

Menüpunkte

Gesamtzahl der Menüpunkte – Geben Sie die Gesamtzahl der benötigten Menüpunkte ein. Der Wert kann zwischen 2 und 10 liegen.

Zu öffnende Anwendung oder Datei – Mit dieser Liste können Sie zu jedem Menüpunkt eine Anwendung, eine Datei oder ein anderes RightBooth-Ereignis hinzufügen. Klicken Sie auf die Einträge in der Liste, um für jeden Menüpunkt nach einer Anwendung, Datei oder einem RightBooth-Ereignis zu suchen.

Befehlszeilenargumente – Mit dieser Liste können Sie optionale Befehlszeilenargumente zu Anwendungen hinzufügen, die in der Anwendungsliste (oben) hinzugefügt wurden. Befehlszeilenargumente sind nicht Gegenstand dieses Handbuchs. Wenn die von Ihnen gewählte Anwendung Befehlszeilenargumente erfordert, sollten Sie für weitere Einzelheiten in der jeweiligen Anwendungsdokumentation nachschlagen. Beachten Sie, dass für Dateien oder RightBooth-Ereignisdateien keine Befehlszeilenargumente erforderlich sind.

Information

Mit diesem Ereignistyp können Sie ein Ereignis erstellen, das den Ereignisbenutzern eine Reihe von Informationsbildschirmen anzeigt. Wenn Sie ein neues Informationsereignis erstellen, enthält dieses zunächst keine Ereignisbildschirme. Sie müssen daher den Bildschirmditor verwenden, um Bildschirme zu diesem Ereignis hinzuzufügen. Informationsereignisse können verwendet werden, um Benutzern Ihre eigenen Text-, Bild-, Video-, Audio- und Webinhalte zu präsentieren, und dies kann Teil eines Ereignisflusses sein (siehe später).

Informationsveranstaltungen umfassen keine Menüs oder Aufnahmearten.

Unterbrechbar – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass Benutzer ein Informationsereignis während der Wiedergabe unterbrechen können. Ein Informationsereignis kann mit der aktuellen Benutzereingabemethode unterbrochen werden (siehe Benutzereingabe). Wenn ein Informationsereignis unterbrochen wird, beginnt RightBooth mit der Wiedergabe des Ereignisses, das Sie im Ereignisablauf angegeben haben (siehe später). Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann der Benutzer mit allen Elementen auf Ereignisbildschirmen interagieren, denen Klickaktionen zugewiesen sind.

Ordner ansehen

Mit diesem Ereignistyp kann RightBooth so konfiguriert werden, dass ein Ordner auf das Erscheinen von Videodateien und Fotodateien überwacht wird, die von anderen Instanzen von RightBooth oder anderen Anwendungen erstellt werden. Das Überwachungsordnerereignis kann dann so gestaltet werden, dass diese extern erstellten Videos und/oder Fotos so verarbeitet werden, als ob sie von RightBooth selbst erstellt worden wären.

Wenn ein Überwachungsordnerereignis abgespielt wird, wird darauf gewartet, dass neue Dateien im Überwachungsordner angezeigt werden. Immer wenn eine neue Datei im Überwachungsordner abgelegt (kopiert oder verschoben) wird, entfernt RightBooth sie aus dem Überwachungsordner, verarbeitet die Datei (wie durch die Ereigniseinstellungen und -parameter definiert) und platziert sie im Ausgabeordner des Ereignisses. Beachten Sie, dass in diesem Modus einige der Ereignisbildschirme nicht im Ereignisdesign enthalten sind. Siehe Ereignisstruktur.

Minimiert abspielen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass das Überwachungsordnerereignis beim Abspielen in der Windows-Taskleiste minimiert wird. Dies kann nützlich sein, wenn das Überwachungsordnerereignis für die automatische (nicht interaktive) Dateiverarbeitung konzipiert wurde und Sie nicht möchten, dass es während der Ausführung auf dem Bildschirm angezeigt wird. Hinweis: Wenn es minimiert ist, können Sie das Überwachungsordnerereignis wieder in den Vollbildmodus bringen, indem Sie auf das minimierte Symbol in der Taskleiste klicken.

Überwachungsordner – Verwenden Sie die Schaltfläche „**Ordner öffnen**“, um den Ordner auszuwählen, den das Ereignis auf das Erscheinen von Videodateien und Fotodateien überwachen soll.

Älteste Dateien zuerst – Aktivieren Sie diese Option, damit die ältesten Dateien im Überwachungsordner vor den neueren Dateien verarbeitet werden.

Quelldateinamen beibehalten – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die verarbeiteten/ausgegebenen Videos und Fotos dieselben Dateinamen haben wie die Originaldateien im Überwachungsordner. Beachten Sie, dass das Aktivieren dieser Option die von Ihnen gewählten RightBooth-Dateibenennungseinstellungen überschreibt (siehe Abschnitt: Einstellungen, →Ordner/Dateien, →Dateinamen enthalten). Wenn Sie diese Option wählen, beachten Sie, dass RightBooth die zuvor verarbeitete Datei mit der neuen Datei im Ausgabeordner überschreibt, wenn eine im Überwachungsordner angezeigte Datei denselben Dateinamen wie eine zuvor verarbeitete Datei hat.

Sharing-Station

Dieser Ereignistyp ermöglicht die Konfiguration von RightBooth als Media Sharing Station. Es überwacht außerdem einen Ordner (den Ordner des lokalen Webservers) auf den Eingang von Videos und Fotos. Anschließend können Benutzer die Videos und Fotos durchsuchen und dann QR-Codes auf dem Bildschirm scannen, um die ausgewählte Datei auf ihr Mobiltelefon herunterzuladen. Die Sharing Station-Veranstaltung kann auch zum Versenden von Dateien per E-Mail und zum Drucken von Fotos genutzt

werden. Das Sharing Station-Ereignis ist für die Verwendung in Verbindung mit der von Ihnen gewählten lokalen Webserver-App, entweder WampServer oder Xampp, konzipiert.

Der einfachste Weg, ein Sharing Station-Event zu erstellen, besteht darin, auf die Schaltfläche „Erstellen“ im Hauptbildschirm von RightBooth zu klicken, dann die Option „Sharing Station“ auszuwählen und alle Schritte im Event-Assistenten zu befolgen.

Ausführliche Informationen zum Einrichten und Verwenden eines Sharing Station-Ereignisses in Verbindung mit der von Ihnen gewählten lokalen Webserver-App finden Sie im Abschnitt: **Lokaler Zugriff auf Videos und Fotos mit QR-Codes**

Lokaler Webserver-Ordner

Verwenden Sie die Schaltfläche „**Ordner öffnen**“ , um den lokalen Webserverordner auszuwählen, den das Ereignis auf das Erscheinen von Videodateien und Fotodateien überwachen soll.

Älteste Dateien zuerst – Aktivieren Sie diese Option, damit die ältesten Dateien im lokalen Webserver-Ordner verarbeitet und vor neueren Dateien angezeigt werden.

Unterordner einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, damit beim Sharing-Station-Ereignis alle Unterordner im lokalen Webserverordner angezeigt werden, die weitere Video- und Fotodateien enthalten. Event-Benutzer können dann in die Unterordner navigieren, um die Dateien anzuzeigen und darauf zuzugreifen.

Nur Zugangscode-Dateien anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, damit beim Sharing-Station-Ereignis nur Dateien angezeigt werden, deren Dateinamen den aktuell eingegebenen Zugangscode enthalten.

Remote-Änderungen zulassen – Aktivieren Sie diese Option, wenn das Ereignis von Remote-Änderungen betroffen sein soll. Ausführliche Informationen finden Sie im Abschnitt **Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen vornehmen** .

Struktur des Ereignisses

Jedes Ihrer Ereignisse besteht aus einer Reihe von Bildschirmen und Elementen, die Ihren Benutzern in einer bestimmten Reihenfolge angezeigt werden. Jeder Bildschirm verfügt über eine bestimmte Funktion, die Sie möglicherweise in Ihre Veranstaltung integrieren möchten. Alle von Ihnen ausgewählten Bildschirme stehen Ihnen dann für die Gestaltung und das Layout mit dem Bildschirmeditor zur Verfügung (siehe später). Verwenden Sie die Liste in diesem Bereich, um die Bildschirme auszuwählen, die Sie in Ihre Veranstaltung einbeziehen möchten.

Start

Startbildschirm einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um den Startbildschirm einzuschließen. Der Startbildschirm ist der erste Bildschirm, der bei einem Ereignis angezeigt wird. Normalerweise wird er angezeigt, wenn das System eine Zeitüberschreitung erfährt oder wenn ein Benutzer seine Sitzung abbricht. Auf dem Startbildschirm werden standardmäßig eine Begrüßungstextnachricht, der Live-Kamera-Feed und eine Textbeschriftung angezeigt, die den Benutzer zur Interaktion mit dem System auffordert . Wenn Sie dieses Kästchen nicht ankreuzen, wird der Startbildschirm nicht angezeigt und das System zeigt dann den nächsten Bildschirm für Ihre Veranstaltung an. Abhängig von Ihren Designoptionen kann der nächste logische Bildschirm entweder der Bildschirm „**Allgemeine Geschäftsbedingungen**“ , der Bildschirm „**Benutzerdetails**“ , der Bildschirm „**Aufzeichnung auswählen**“ oder ein anderer von Ihnen selbst erstellter Bildschirm sein, siehe „Elemente hinzufügen – Bildschirm“.

Snap-Kamera zurücksetzen – Aktivieren Sie diese Option, um die Snap-Kamera-Interaktion jedes Mal zurückzusetzen, wenn der Startbildschirm angezeigt wird. Die Snap-Kamera wird zurückgesetzt, um die Snap-Kamera-Objektive auszuschalten und die anfängliche Objektivauswahl wieder auf den Hotkey **Num + 1 zurückzusetzen** . Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: **Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth** .

Status zum Ein-/Ausblenden von Elementen zurücksetzen – Aktivieren Sie diese Option, um den anfänglichen Sichtbarkeitsstatus aller Elemente auf allen Bildschirmen im Ereignis zurückzusetzen. Siehe die Aktionen zum Ein- und Ausblenden im Abschnitt: Andere Elementaktionen.

Fahren Sie mit dem nächsten Bildschirm fort

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie Regeln hinzufügen, die festlegen, wie Benutzer über den Startbildschirm hinausgehen können, um Zugriff auf die restlichen Ereignisfunktionen zu erhalten.

Gesichtserkennungsanzahl – Aktivieren Sie diese Option, wenn RightBooth den Startbildschirm dauerhaft anzeigen soll, bis eine bestimmte Anzahl von Gesichtern im Live-Kamera-Feed erkannt wird. Verwenden Sie das Textfeld, um eine Anzahl von Gesichtern (1 bis 4) einzugeben. Wenn dieser Wert beispielsweise auf 2 eingestellt ist und zwei Personen vor der Kamera sitzen, entsperrt RightBooth automatisch das System und zeigt den nächsten Bildschirm in Ihrer Veranstaltung an. Hinweis: Diese Funktion funktioniert nur, wenn im Design des Startbildschirms ein Kameraelement enthalten ist. Es muss nicht sichtbar sein, muss aber enthalten sein.

Tastendruck auf der Tastatur – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass RightBooth den Startbildschirm dauerhaft anzeigt, bis ein bestimmter Tastendruck auf der Computertastatur oder von anderen Peripherieprodukten erkannt wird, die Tastendruckereignisse generieren sollen, z. B. dem Stealth Switch 3. Verwenden Sie den Geben Sie in das Textfeld ein beliebiges druckbares Zeichen (z. B. az, 0-9, \$, % usw.) ein, das Sie verwenden möchten, um über den Startbildschirm hinaus fortzufahren. Diese Funktion erleichtert die Verwendung von Münzautomaten, um die Implementierung einer kostenpflichtigen Nutzungsfunktion für Ihre RightBooth-Veranstaltungen zu ermöglichen. Neben einem einzelnen Zeichen können Sie auch für verschiedene andere Tastaturtasten folgenden Text eingeben:

- **Enter** – Die Enter-Taste
- **Leertaste** – Die Leertaste
- **F1** – Die F1-Funktionstaste
- **F2** – Die F2-Funktionstaste
- ...
- **F12** – Die F12-Funktionstaste


Zugangscode – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihre Veranstaltungsbewerber zur Eingabe eines 6-stelligen Codes zwingen möchten, um Ihre Veranstaltung nutzen zu können. Zugangscode können in RightBooth Settings →Security generiert werden.

QR-Zugangscode – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie von Ihren Veranstaltungsteilnehmern verlangen möchten, einen sichtbaren (z. B. gedruckten) QR-Code vor einem aktiven Webcam-Kameraobjektiv zu platzieren, um Ihre Veranstaltung nutzen zu können. Um diese Funktion nutzen zu können, muss eine Webcam an den Computer angeschlossen und in den RightBooth-Einstellungen „Kameras Webcam-Video“ →als Haupt-Webcam konfiguriert sein →. QR-Zugangscode können in RightBooth Settings →Security generiert werden.

Bedingungen

Mit Notepad (oder ähnlichem) können Sie Ihre eigenen Geschäftsbedingungen verfassen und diese als Textdatei auf Ihrem Computer speichern. Sie können dann in RightBooth wie folgt auf diese Textdatei verweisen:

Den Bildschirm mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen in die Veranstaltung einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihren Benutzern während der Veranstaltung ein Bildschirm mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen angezeigt wird. Auf diese Weise können Sie Benutzern Ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Nutzung des Systems präsentieren. Benutzer müssen Ihre Bedingungen akzeptieren, bevor sie über den Bildschirm „Allgemeine Geschäftsbedingungen“ hinaus fortfahren können.

 – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Textdatei mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen zu suchen und auszuwählen. Der Name und der Pfad Ihrer ausgewählten Textdatei werden dann in diesem Bereich angezeigt und der Textinhalt wird auf dem Ereignisbildschirm „Allgemeine Geschäftsbedingungen“ angezeigt.

Bildschirm „Benutzerdetails“.

Fügen Sie diesen Bildschirm hinzu, wenn Sie persönliche Daten von Ihren Veranstaltungsb Benutzern erhalten möchten.

Vorname , Nachname, E-Mail – Aktivieren Sie eine dieser Optionen, damit Ihren Benutzern während der Veranstaltung der **Bildschirm „Benutzerdetails“ angezeigt wird**. Auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ werden Ihre Benutzer dann aufgefordert, die ausgewählten Details einzugeben, bevor sie mit der Veranstaltung fortfahren dürfen.

Optional – Verwenden Sie diese Optionen, um eine oder mehrere Ihrer ausgewählten Benutzerdetails für den Benutzer optional zu machen. Wenn dies nicht aktiviert ist, müssen Ihre Benutzer während der Veranstaltung ihre Daten eingeben, um über den Bildschirm „Benutzerdetails“ hinauszugehen. Wenn diese Option aktiviert ist, können Benutzer im Bildschirm „Benutzerdetails“ einfach auf die Schaltfläche „OK“ klicken, um fortzufahren, ohne ihre Daten eingeben zu müssen.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, Benutzerdetails zu sammeln, werden jedes Mal, wenn ein Benutzer eine Aufnahme macht (ein Video, ein Foto oder eine Nachricht), die folgenden Details aufgezeichnet und an die Datei UserDetails.txt angehängt, die sich in Ihrem gewählten Ausgabeordner befindet :

Aufnahmedatum, Aufnahmezeit, Vorname, Nachname, Benutzer-E-Mail, Name der aufgezeichneten Datei

Die Benutzerdetaildaten werden im CSV-Format (durch Kommas getrennte Werte) gespeichert, das zum Laden in eine Tabellenkalkulationsanwendung wie Microsoft Excel geeignet ist. Hier ist ein Beispiel für den Inhalt einer typischen UserDetails.txt-Datei:

```
25.05.2020, 14:14:50, Jack Smith, jacksmith@gmail.com, video-25-05-2020-14-14-50.wmv  
25.05.2020, 14:15:24, John Smith, johnsmith@gmail.com, photo-25-05-2020-14-15-24.png  
25.05.2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith@gmail.com , photo-25-05-2020-14-15-32.png
```

Sammeln Sie Benutzerdetails auf dem Nachrichtenbildschirm: Vorname, Nachname – Wenn eine dieser Optionen aktiviert ist, werden Benutzer während einer Nachrichtenereignissitzung aufgefordert, ihren Namen einzugeben (zur Ergänzung ihrer Nachricht). Wenn Sie seinen Namen jedoch bereits auf dem

Bildschirm „Benutzerdetails“ angegeben haben, können Sie diese Optionen deaktivieren, um zu verhindern, dass der Benutzer seinen Namen zweimal eingeben muss.

E-Mail-Auswahlliste einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um die E-Mail-Auswahlliste-Funktion in Ihr Spielereignis einzubeziehen. Während der Veranstaltung speichert RightBooth eine Liste aller von Benutzern eingegebenen E-Mail-Adressen. Jedes Mal, wenn ein Benutzer beginnt, seine E-Mail-Adresse einzugeben, zeigt RightBooth alle übereinstimmenden E-Mail-Adressen aus der Liste an, sodass der Benutzer eine auswählen kann. Diese Funktion ist ideal für Benutzer, die zurückkehren, um die Veranstaltung erneut zu nutzen. Hinweis: Sie sollten diese Funktion testen, um sicherzustellen, dass die Auswahlliste keines der anderen interaktiven Elemente auf dem Ereignisbildschirm verdeckt.

Wählen Sie Aufnahme

Den Bildschirm „Aufzeichnung auswählen“ in die Veranstaltung einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Aufzeichnung auswählen“ einzuschließen. Beachten Sie, dass dieser Bildschirm obligatorisch ist, wenn Sie Ihren Benutzern erlauben, einen Aufzeichnungstyp auszuwählen (siehe Abschnitt: Arbeitsablauf für mehrere Aufzeichnungstypen).

Wenn Ihre Veranstaltung nur eine Aufnahmeart (z. B. Fotos) umfasst, ist dieser Bildschirm optional. Wenn Sie diesen Bildschirm in einen einzelnen Aufzeichnungstyp einschließen, wird er als zusätzlicher Informationsbildschirm im Ereignisablauf nach dem „Start“-Bildschirm und vor dem „Vorbereitungsbildschirm“ angezeigt.

Wenn Ihre Veranstaltung eine Folge von Aufzeichnungsarten umfasst, ist dieser Bildschirm ebenfalls optional. Wenn Sie sich dafür entscheiden, diesen Bildschirm einzubinden, wird er als zusätzlicher Informationsbildschirm innerhalb des Ereignisablaufs vor Beginn jedes Aufzeichnungstyps im Ereignis angezeigt.

Grüner Bildschirm

In diesem Abschnitt können Sie die Green Screen-Funktion in Ihre Videoaufzeichnungs- und Fotoaufnahmeereignisse einbinden.

Greenscreen beim Aufzeichnen von Videos einbeziehen – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie Sie die Greenscreen-Funktion in Ihre Videoaufnahmen integrieren möchten:

Nein – die Greenscreen-Funktion ist bei der Videoaufzeichnung nicht in der Veranstaltung enthalten.

Ja, automatisch – Die Green Screen-Funktion ist enthalten und eine Hintergrunddatei wird von RightBooth automatisch aus der **Dateiliste ausgewählt, bevor jedes Video aufgezeichnet wird.**

Fragen Sie den Benutzer – Der „Green Screen“-Bildschirm wird in der Veranstaltung angezeigt und den Benutzern werden alle Dateien in der Dateiliste angezeigt. Sie werden dann aufgefordert, eine Datei auszuwählen, bevor jedes Video aufgezeichnet wird.

Greenscreen beim Aufnehmen von Fotos einbeziehen – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie Sie die Greenscreen-Funktion in Ihre Fotoaufnahmen integrieren möchten:

Nein – die Greenscreen-Funktion zur Fotoaufnahme ist nicht in der Veranstaltung enthalten.

Ja, automatisch – **Die Green Screen-Funktion ist enthalten und** vor der Aufnahme jedes Fotos wird von RightBooth automatisch eine Hintergrunddatei aus der **Dateiliste ausgewählt.**

Fragen Sie den Benutzer – Der „Green Screen“-Bildschirm wird in der Veranstaltung angezeigt und den Benutzern werden alle Dateien in der Dateiliste angezeigt. Sie werden dann aufgefordert, vor der Aufnahme jedes Fotos eine Datei auszuwählen.

Grünen Bildschirm im Live-Kamera-Feed anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth den Hintergrund im Live-Kamera-Feed auf dem Bildschirm automatisch ersetzt.

Greenscreen-Dateien auswählen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Greenscreen-Auswahlfeld anzuzeigen, in dem Sie eine Liste von Bild- und/oder Videodateien erstellen können, die während der Veranstaltung als Greenscreen-Ersatz verwendet werden, wenn Ihre Benutzer Videos aufnehmen oder Fotos machen.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: Ändern des Elementinhalts → Ändern des Rasterelementinhalts.

Hinweis: Greenscreen-Optionen **gelten nicht**, wenn Sie eine DSLR-Kamera oder GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos bei Ihren Veranstaltungen verwenden.

Bild überlagern

In diesem Abschnitt können Sie Bildüberlagerungsfunktionen in Ihre Veranstaltungen integrieren.

Beim Aufzeichnen von Videos einbeziehen – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie Sie die Bildüberlagerungsfunktion in Ihre Videoaufzeichnungen integrieren: Das Überlagerungsbild wird hinzugefügt zu:

- die Live-Videoaufzeichnung bei Verwendung einer Webcam.
- die Videodatei (nach Abschluss der Aufnahme), wenn Sie sich für die Einbeziehung von Videoverbesserungen entschieden haben. Dies gilt für alle Kameratypen: Webcam, DSLR und GoPro.

Nein – Die Bildüberlagerungsfunktion wird bei der Videoaufzeichnung nicht in die Veranstaltung einbezogen.

Ja, automatisch – Die Bildüberlagerungsfunktion ist enthalten und die Bilder werden von der Anwendung automatisch aus der **Dateiliste ausgewählt, bevor jedes Video aufgezeichnet wird.**

Fragen Sie den Benutzer – Der Bildschirm „Overlay-Bild“ wird in der Veranstaltung angezeigt und Benutzer werden aufgefordert, ein Bild auszuwählen, bevor jedes Video aufgezeichnet wird.

Beim Aufnehmen von Fotos einbeziehen – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie die Bildüberlagerungsfunktion in Ihre Fotoaufnahmen integriert werden soll:

Nein – Die Bildüberlagerungsfunktion wird bei der Fotoaufnahme nicht in die Veranstaltung einbezogen.

Ja, automatisch – Die Bildüberlagerungsfunktion ist enthalten und die Bilder werden von der Anwendung automatisch aus der **Dateiliste ausgewählt, bevor jedes Foto aufgenommen wird.**

Fragen Sie den Benutzer – Der Bildschirm „Bild überlagern“ erscheint im Event und Benutzer werden aufgefordert, ein Bild auszuwählen, bevor jedes Foto aufgenommen wird.

Overlay-Bilddateien auswählen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Bereich „Overlay-Bilder“ anzuzeigen, in dem Sie eine Liste von Bildern aus der Medienbibliothek erstellen können, die während der Veranstaltung über Ihre Videoaufzeichnungen und/oder Fotoaufnahmen gelegt werden sollen.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: Ändern des Elementinhalts → Ändern des Rasterelementinhalts.

Hinweis: Overlay-Bildoptionen **gelten nicht**, wenn Sie eine DSLR-Kamera oder GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos bei Ihren Veranstaltungen verwenden. Wenn Sie DSLR- oder GoPro-Videoaufnahmen mit einem Bild überlagern möchten, nutzen Sie die Videoverbesserungsfunktionen.

Overlay-Logo

Die Logo-Eigenschaften gelten für alle Kameraelemente in Ihrer Veranstaltung. Mithilfe der Logo-Eigenschaften können Sie ein Bild (z. B. ein Firmenlogo) über allen aufgezeichneten Videodateien und Fotos platzieren, die während der Veranstaltung erstellt wurden. Beachten Sie, dass Logo-Eigenschaften (im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaften) für alle Kameraelemente auf allen Bildschirmen gelten und nicht bildschirmspezifisch sind.

Beim Aufzeichnen von Videos einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um Ihren Videos ein Logo hinzuzufügen.

Beim Aufnehmen von Fotos einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um Ihren Fotos ein Logo hinzuzufügen.

Position – Wählen Sie die gewünschte Position für das Logo auf den aufgezeichneten Dateien aus. Wähle aus:

Oben links – Das Logo wird in der oberen linken Ecke platziert.

Oben – Das Logo ist horizontal am oberen Rand zentriert.

Oben rechts – Das Logo wird in der oberen rechten Ecke platziert.

Links – Das Logo ist vertikal am linken Rand zentriert.

Mitte – Das Logo wird in der Mitte platziert.

Rechts – Das Logo ist vertikal am rechten Rand zentriert.

Unten links – Das Logo wird in der unteren linken Ecke platziert.

Unten – Das Logo ist am unteren Rand zentriert.

Unten rechts – Das Logo wird in der unteren rechten Ecke platziert.

Wählen Sie ein Logobild – Klicken Sie hier, um eine Bilddatei auszuwählen, die für das Logo verwendet werden soll.

Größe % – Klicken Sie hier, um die Größe des Logos zu ändern. Dieser Wert stellt die Größe des Logos als Prozentsatz der Breite der Videoaufnahmen und Fotoaufnahmen dar. Wenn die aktuelle Videogröße beispielsweise 800 x 600 Pixel beträgt, führt die Einstellung „ **Größe = 50**“ dazu, dass das Logo so dimensioniert wird, dass seine Breite 400 Pixel beträgt.

Hinweis: Die Overlay-Logo-Optionen **gelten nicht**, wenn Sie eine DSLR-Kamera oder GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos bei Ihren Veranstaltungen verwenden. Wenn Sie DSLR- oder GoPro-Videoaufnahmen mit einem Logo überlagern möchten, nutzen Sie die Videoverbesserungsfunktionen.

Bereit machen

Den Bildschirm „Machen Sie sich bereit“ in die Veranstaltung einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Machen Sie sich bereit“ in die Veranstaltung einzubinden. Wenn diese Option aktiviert ist, wird dieser Bildschirm angezeigt, nachdem der Benutzer einen Ereignistyp ausgewählt hat und bevor der Countdown-Bildschirm angezeigt wird.

Wenn der Bildschirm „Vorbereiten“ im Ereignis enthalten ist, können Sie optional auswählen, mit welchem Ereignisaufzeichnungstyp er angezeigt werden soll. Dies wird über die Eigenschaften „Anzeigen mit“ für den Bildschirm „Get ready“ im Bildschirmditor erreicht. Wenn Sie mehrere Fotos aufnehmen, können Sie optional auch auswählen, welche Fotonummern diesen Bildschirm anzeigen sollen, indem Sie die Eigenschaft „Mit Foto anzeigen“ verwenden. Siehe Aussehen der Bildschirmditor →-Eigenschaften →.

Starten Sie die Aufnahme von Videos auf dem Bildschirm „Bereit“ – Wenn Sie diese Option aktivieren, beginnt die Initialisierung der Videoaufzeichnung, wenn der Bildschirm „**Bereit**“ angezeigt wird. Wenn dies nicht aktiviert ist, beginnt die Initialisierung, wenn der Bildschirm „**Video aufnehmen**“ angezeigt wird (Standardeinstellung). Bei einigen Kameras und Geräten kann es sein, dass Ihr System einige Sekunden braucht, um die Videoaufzeichnung zu initialisieren, was dazu führen kann, dass Benutzer mit dem Sprechen beginnen, bevor das Video auf der Festplatte aufgezeichnet wird. Um dies zu verhindern, aktivieren Sie diese Option, damit die Videoaufzeichnung initialisiert wird, bevor dem Benutzer der Bildschirm „**Video aufnehmen**“ angezeigt wird.

Countdown

Countdown-Bildschirm in die Veranstaltung einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um den Countdown-Bildschirm in die Veranstaltung einzubeziehen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird dieser Bildschirm angezeigt, bevor der Benutzer mit der Aufzeichnung des Ereignisses (z. B. Video oder Foto) beginnt.

Wenn der Bildschirm „Countdown“ im Ereignis enthalten ist, können Sie optional auswählen, mit welchem Ereignisaufzeichnungstyp er angezeigt werden soll. Dies wird über die Eigenschaften „Anzeigen mit“ für den Bildschirm „Countdown“ im Bildschirmditor erreicht. Wenn Sie mehrere Fotos aufnehmen, können Sie optional auch auswählen, welche Fotonummern diesen Bildschirm anzeigen sollen, indem Sie die Eigenschaft „Mit Foto anzeigen“ verwenden. Siehe Aussehen der Bildschirmditor →-Eigenschaften →.

Hinweis: Der Countdown-Wert wird im Countdown-Element auf dem Countdown-Bildschirm definiert. Siehe Abschnitt: Screen Designer.

Countdown-Wert für jedes Foto – Wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Countdown-Bildschirm für Fotos anzuzeigen, erhält jedes Foto standardmäßig den gleichen Countdown-Startwert, wie im Countdown-Element auf dem eigenen Countdown-Bildschirm definiert. Wenn Sie jedoch für jedes Foto einen anderen Countdown-Startwert haben möchten, aktivieren Sie diese Option und geben Sie die numerischen Countdown-Startwerte (in Sekunden) in das zugehörige Textfeld ein.

Die Countdown-Werte sollten durch Kommas, Semikolons oder Leerzeichen getrennt werden, zum Beispiel:

5,3,3 – Das erste Foto erhält einen Countdown von 5 Sekunden. Das zweite und dritte Foto erhalten jeweils einen Countdown von 3 Sekunden.

Hinweis: Wenn im Textfeld weniger Countdown-Werte vorhanden sind, als Fotos im Ereignis vorhanden sind, erhalten die verbleibenden Fotos den Countdown-Wert, der im Countdown-Element auf dem Countdown-Bildschirm definiert ist.

Foto machen

In diesem Abschnitt können Sie verschiedene Funktionen auf dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ anwenden, der jedes Mal angezeigt wird, wenn ein Foto aufgenommen wird.

Fotoaufnahmeverzögerung – Damit können Sie dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ eine Verzögerungszeit für die Fotoaufnahme hinzufügen. Dies ist die Zeitspanne, die RightBooth wartet, bevor ein Foto aufgenommen wird, nachdem der Bildschirm angezeigt wird. Standardmäßig beträgt die Aufnahmeverzögerung 0,5 Sekunden für Standardfotoereignisse, um kurz die Textaufforderung „Lächeln“ anzuzeigen, und 1,5 Sekunden für Spiegelkabinenereignisse, um die Anzeige der Spiegelkabinenanimation „Foto aufnehmen“ vor der Aufnahme eines Fotos zu ermöglichen.

Ein Grund, warum Sie diesen Wert möglicherweise für eine bestimmte Ereignisdatei ändern möchten, besteht darin, dass Sie dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ ein länger abgespieltes Video (oder animiertes GIF) hinzugefügt haben und die Fotoaufnahme mit einem bestimmten Punkt in der Datei synchronisieren möchten Abspielen einer Videodatei (oder eines animierten GIF). Beispielsweise können Sie ein Video abspielen, das den Benutzer zum „Lächeln“ auffordert, was nach 3 Sekunden im Video erfolgt. In diesem Fall sollten Sie die Fotoaufnahmeverzögerung auf etwa 3,5 Sekunden einstellen, um zu erzwingen, dass die Aufnahme kurz nach dem „Lächeln“ erfolgt. Im Video erscheint die Aufforderung „Lächeln“.

HINWEIS : Wenn Sie die Verzögerungszeit für die Fotoaufnahme auf einen Wert einstellen, der größer als die Timeout-Zeit für den Bildschirm „Foto aufnehmen“ ist, wird die Timeout-Zeit für den Bildschirm „Foto aufnehmen“ automatisch auf den gleichen Wert wie die Verzögerung für die Fotoaufnahme eingestellt. Weitere Informationen zu Bildschirm-Timeouts finden Sie im Abschnitt: Eigenschaften: Timeout-Eigenschaften.

Bildschirmblitzeffekt einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, damit der Bildschirm bei der Aufnahme jedes Fotos kurz weiß blinkt, um den Kamerablitz nachzuahmen.

Live-Ansicht – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, was mit dem Kamera-Live-Ansichtselement für die verbleibende Zeit geschehen soll, nachdem das Foto auf dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ aufgenommen wurde. Die Optionen sind:

Live – das Kameraelement zeigt weiterhin Live-Feedback an.

Einfrieren – Das Kameraelement zeigt den aufgenommenen Fotorahmen an.

Schwarz – das Kameraelement zeigt ein schwarzes Bild.

Ein Foto ersetzen – Wenn diese Einstellung aktiviert ist und während eines Spielereignisses, ersetzt RightBooth automatisch eines der von jedem Benutzer aufgenommenen Fotos durch ein Bild aus einer vordefinierten Bilderliste.

Bilder auswählen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein oder mehrere Bilder auszuwählen, die als Fotoersatz verwendet werden sollen. Jedes Mal, wenn ein Fotoaustausch erforderlich ist, wählt RightBooth zufällig ein Foto aus diesem Satz aus.

Erstes Foto – Das erste Foto im Fotoset jedes Benutzers wird ersetzt.

Letztes Foto – Das letzte Foto im Fotoset jedes Benutzers wird ersetzt.

Einen Bildschirm „Foto erneut aufnehmen“ einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um einen Bildschirm „Foto erneut aufnehmen“ in den Ereignisablauf einzubinden. Dieser Bildschirm wird unmittelbar nach dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ in der Bildschirmliste platziert. In einigen Fällen kann es vorkommen, dass eine Fotoaufnahme aufgrund von Faktoren, die außerhalb der Kontrolle von RightBooth liegen, nicht abgeschlossen wird. Beispielsweise kann eine DSLR-Kamera aufgrund von Problemen mit der automatischen Fokussierung möglicherweise nicht in der angegebenen Zeit ein Foto aufnehmen. Die Standardbedingung in dieser Situation besteht darin, dass RightBooth eine rote Warnmeldung anzeigt, die auf den Fehler hinweist. Wenn Sie diese Option aktivieren, zeigt RightBooth dem Benutzer jedes Mal, wenn

ein Fotoaufnahmefehler auftritt, stattdessen den Bildschirm „Foto erneut aufnehmen“ an und versucht dann, das Foto erneut aufzunehmen.

Anzahl der Versuche – Legen Sie die Anzahl der Versuche fest, die für die erneute Aufnahme jedes Fotos im Falle eines Fotoaufnahmefehlers verwendet werden sollen.

Foto-KI

In diesem Abschnitt können Sie KI-generierte Fotoeffekte einschließen und auf Fotos anwenden, die in Ihren Fotoaufnahmeereignissen aufgenommen werden. Hinweis: Um Photo AI nutzen zu können, müssen Sie zunächst die Einstellungen der AI-Dienstanbieter konfigurieren. Siehe Abschnitt: RightBooth-Einstellungen →AI.

Hintergrund-KI

In diesem Abschnitt können Sie den Austausch von KI-Fotohintergründen in Ihren Veranstaltungsablauf einbinden. Sie können zwischen zwei Methoden der KI-Hintergrundersetzung wählen:

Bild – Aktivieren Sie diese Option, damit der Fotohintergrund automatisch durch ein Bild auf Ihrem Computer ersetzt wird.

Bildliste – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein oder mehrere Bilder von Ihrem Computer auszuwählen, die zum Ersetzen des Fotohintergrunds verwendet werden sollen.

Textbeschreibung – Aktivieren Sie diese Option, um den Fotohintergrund durch ein Bild zu ersetzen, das automatisch von der KI aus einer bereitgestellten Textbeschreibung generiert wird.

Automatische Textbeschreibungen – Geben Sie eine oder mehrere Hintergrundbeschreibungen ein, die verwendet werden sollen, wenn die Hintergrund-KI auf „Ja, automatisch“ eingestellt ist (siehe unten). Jede Textzeile wird als separate Textbeschreibung verwendet.

Zufällig – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth zufällig eine Textbeschreibung aus den automatischen Textbeschreibungen auswählt.

Optionen zum Ersetzen des Fotohintergrunds sind:

Nein – Der Hintergrundaustausch wird nicht in das Fotoaufnahmeereignis einbezogen.

Ja, automatisch – Der Hintergrundaustausch erfolgt automatisch nach der Aufnahme jedes Fotos.

- **Bildhintergrundersetzung** gewählt haben , wählt RightBooth automatisch ein Hintergrundbild aus der bereitgestellten Bildliste aus (siehe oben).
- **für Textbeschreibung** “ ausgewählt haben , wählt RightBooth automatisch eine Hintergrundtextbeschreibung aus der bereitgestellten Liste aus (siehe oben).

Fragen Sie den Benutzer – Nachdem jedes Foto aufgenommen wurde, werden dem Benutzer die folgenden Optionen zum Ersetzen des Hintergrunds angezeigt:

- **Bildhintergrundersetzung** ausgewählt haben , wird der Ereignisbildschirm „ **Hintergrundbild AI** “ in das Ereignis einbezogen, in dem Benutzer aufgefordert werden, ein Hintergrundbild für ihr Foto auszuwählen.
- „Hintergrundersetzung durch **Textbeschreibung**“ ausgewählt haben , wird der Ereignisbildschirm „ **Hintergrundtext AI**“ in das Ereignis eingebunden, in dem Benutzer aufgefordert werden, Text

**einzugeben, der den Hintergrund beschreibt, den sie in ihrem Foto haben möchten, Beispiel:
„an einem Strand bei Sonnenuntergang“**

Cartoon-KI

Hinweis: Diese Funktion wird derzeit vom KI-Dienstanbieter cutout.pro bereitgestellt.

In diesem Abschnitt können Sie KI-Cartoon-Ersatz in Ihren Veranstaltungsablauf einbinden und Personen durch ihre Cartoon-Äquivalente ersetzen. Ihre Optionen sind:

Nein – Cartoon-Ersatz ist nicht in der Fotoaufnahme-Veranstaltung enthalten.

Ja, automatisch – die Cartoon-Ersetzung erfolgt automatisch nach der Aufnahme jedes Fotos.

- **Zufällig** – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth zufällig einen Cartoon-Stil aus den enthaltenen Stilen auswählt (siehe unten).

Fragen Sie den Benutzer – Der Ereignisbildschirm „Cartoon AI“ wird in das Ereignis eingebunden, wo der Benutzer nach der Aufnahme jedes Fotos aufgefordert wird, einen Cartoon-Ersatzstil aus den enthaltenen Stilen auszuwählen (siehe unten) .

Nur Kopf – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth nur die Köpfe von Personen durch das Cartoon-Äquivalent ersetzt.

Cartoon-Stile

Es steht eine Auswahl an Cartoon-Stilen zur Verfügung. Markieren Sie die Stile, die Sie in die Veranstaltung einbeziehen möchten. Bewegen Sie die Maus über die Stilnamen, um den zugehörigen Cartoon-Stil anzuzeigen

Fotofilter

In diesem Abschnitt können Sie die Fotofilterfunktion in Ihre Fotoaufnahmeereignisse einbinden. Durch die Einbeziehung von Fotofiltern können Benutzer das Aussehen jedes Fotos nach der Aufnahme ändern.

Fotofilter einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Fotofilter“ einzuschließen, wenn Benutzer nach der Aufnahme aufgefordert werden, einen Filter auszuwählen, der auf jedes Foto angewendet werden soll.

Ja, automatisch – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth automatisch einen Ihrer gewählten Filter nach dem Zufallsprinzip auf jedes aufgenommene Foto anwendet. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Ereignisbildschirm „Filter auswählen“ nicht in das Ereignis einbezogen.

Den Benutzer fragen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Veranstaltungsbesuchern erlauben möchten, nach der Aufnahme jedes Fotos einen Fotofilter auszuwählen. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Bildschirm „Filterereignis auswählen“ in das Ereignis einbezogen.

Filterliste – Wählen Sie die Filter aus, die Sie in die Veranstaltung einbeziehen möchten. Die von Ihnen gewählten Filter werden auf dem Bildschirm „Filter auswählen“ zur Auswahl angezeigt und auch verwendet, wenn eine automatische Auswahl erforderlich ist.


Verbesserungen _

In diesem Abschnitt können Sie Kombinationen von Verbesserungen auswählen, die auf aufgezeichnete Videos und aufgenommene Fotos angewendet werden können. Sie sehen zwei Registerkarten: „ **Videos** “ für den Zugriff auf Videoverbesserungen und „ **Fotos** “ für den Zugriff auf die Fotoverbesserungen.

Videoverbesserungen

Verbesserungen hinzufügen – Aktivieren Sie diese Option, um Videoverbesserungen auf Ihre Videoaufnahmen anzuwenden.

Referenzvideo

 – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Referenzvideo zum Testen Ihrer Videoverbesserungen auszuwählen und auch um eine optionale Greenscreen-Ersatzfarbe in Ihren aufgezeichneten Videos auszuwählen. Hinweis: Der Greenscreen-Ersatz ist nur erforderlich, wenn Sie sich für die Hintergrundvideo-/Bildverbesserung entschieden haben (siehe unten) . Um optimale Ergebnisse zu erzielen, verwenden Sie zunächst RightBooth, um ein Video (ohne Verbesserungen) aufzunehmen, das eine Hintergrundfarbe enthält, die Sie transparent machen möchten (z. B. die Farbe eines grünen Leinwandtuchs). Wählen Sie dann in diesem Bereich Ihre aufgezeichnete Videodatei aus, damit sie sowohl als Referenzvideo für die Farbauswahl als auch für Ihre Videoverbesserungstests verwendet werden kann.

... Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Farbe aus Ihrer Referenzvideodatei auszuwählen, die transparent gemacht wird, wenn ein Hintergrundvideo oder -bild in Ihre Videoverbesserungen einbezogen wird.


Wählen Sie Videoverbesserungen

Sie können eine beliebige Kombination der folgenden Videoverbesserungen einbinden:

Video-Frame – Aktivieren Sie diese Option, um einen Frame aus dem Quellvideo einzuschließen, der als statisches Bild am Anfang des erweiterten Videos hinzugefügt wird.


% – Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 100 ein, die die Position im Quellvideo angibt, von der aus das statische Bild aufgenommen wird. 0 = Beginn des Videos, 100 = Ende des Videos. Beispiel: 50 = das Bild wird aus der Mitte des Quellvideos aufgenommen


Sekunden – Geben Sie eine Zahl ein, die angibt, wie lange das statische Bild zu Beginn des erweiterten Videos angezeigt wird.

 – **Einführungsvideo/Bild** – Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei aus, die zu Beginn der erweiterten Videoaufzeichnung hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei am Anfang Ihres erweiterten Videos angezeigt werden soll.


Hinweis: Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Hintergrundverbesserung oder Overlay-Verbesserungen (siehe unten) einzubeziehen, werden diese nicht auf das Einführungsvideo/-bild angewendet.


Übergang – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen dem Einführungsvideo (oder Bild) und dem aufgezeichneten Video angewendet wird.

 – **Hintergrund** – Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei aus, die im erweiterten Video hinter dem aufgezeichneten Video hinzugefügt und abgespielt wird. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie auch eine Farbe aus Ihren aufgezeichneten Videos auswählen, eine Farbe, die transparent gemacht wird, sodass das Hintergrundvideo (oder Bild) im erweiterten Video sichtbar ist (siehe unten).

 – **Overlay-Video** – Wählen Sie eine Videodatei aus, die über dem aufgezeichneten Video im erweiterten Video hinzugefügt und abgespielt wird.


... Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Farbe aus der Overlay-Videodatei auszuwählen, die transparent gemacht wird, sodass das aufgezeichnete Video im erweiterten Video hinter dem Overlay-Video sichtbar ist.

 – **Overlay-Bild** – Wählen Sie eine Bilddatei aus, die hinzugefügt und über dem aufgezeichneten Video angezeigt wird. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie ein Bild wählen, das transparente Farben enthält (z. B. eine 32-Bit-PNG-Datei mit einem Alphakanal), damit das aufgezeichnete Video im verbesserten Video sichtbar ist.

 – **Outro-Video/Bild** – Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei aus, die am Ende der erweiterten Videoaufnahme hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei am Ende Ihres erweiterten Videos angezeigt werden soll.

Hinweis: Wenn Sie die Hintergrundverbesserung oder Overlay-Verbesserungen (siehe oben) einbeziehen, werden diese nicht auf das Outro-Video (oder Bild) angewendet.

Übergang – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen dem aufgenommenen Video und dem Outro-Video (oder Bild) angewendet wird.

 – **Audio** – Wählen Sie eine Audiodatei aus, die dem erweiterten Video hinzugefügt werden soll. Die Audiodatei ersetzt alle anderen Audiodateien aller anderen Videodateien, die bei der Erstellung des erweiterten Videos verwendet wurden. Wenn Sie keine Audiodatei hinzufügen, wird der Ton der Originalvideoaufnahme (sofern vorhanden) im erweiterten Video verwendet (jedoch nur, wenn die Verbesserung der Videosegmente NICHT verwendet wird). Wenn Sie eine Audiodatei auswählen, haben Sie die Möglichkeit, mehr als eine Audiodatei zur Audiodateiliste hinzuzufügen. Wenn die Dateiliste mehr als eine Audiodatei enthält, wählt RightBooth bei jeder Videoverbesserung eine andere Audiodatei aus der Liste aus. Die Audiodatei wird entweder nacheinander oder zufällig ausgewählt, wenn die Option „**Zufällig**“ im Dateilistenfenster aktiviert ist.

Videosegmente – Aktivieren Sie diese Option und geben Sie ein oder mehrere optionale Videosegmente in die Tabelle ein, die dann nacheinander im erweiterten Video abgespielt werden. Jedes Videosegment ist wie folgt definiert:

- **< Segmentstartprozentsatz** – Die Startposition innerhalb des aufgezeichneten Videos. Dies ist eine Zahl von 0 bis 100, wobei 0 der Anfang des aufgezeichneten Videos und 100 das Ende des aufgezeichneten Videos ist. Beispiele: 25 ist ein Viertel des Videos, 50 ist die Hälfte des Videos usw. Bruchprozentsätze sind zulässig.
- **> Segmentstopp-Prozentsatz** – Die Stoppposition innerhalb des aufgezeichneten Videos. Dies unterliegt den gleichen Regeln wie der Segmentstartprozentsatz.
- **Segmentgeschwindigkeit** – Dies ist eine Zahl, die die Wiedergabegeschwindigkeit des Segments definiert. Der zulässige Bereich liegt zwischen 0,1 und 10. Beispiele: 1 = normale Geschwindigkeit. 0,5 = halbe Geschwindigkeit. 2 = Doppelte normale Geschwindigkeit usw. Gebrochene Geschwindigkeitswerte sind zulässig.
- **Segmenteffekt** – Damit können Sie einen Videoeffekt auf das Segment anwenden. Wählen Sie aus der Liste der Effekte.
- **Segmentfarbe** – Hiermit können Sie die Farbe des Videosegments ändern. Wählen Sie aus der Farbliste.
- **Übergang** – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen den einzelnen Videosegmenten angewendet wird. Hinweis: Wenn eines der Segmente weniger als eine Sekunde dauert, wird der

Übergang NICHT auf eines der Videosegmente angewendet. Übergangseffekte können nur verwendet werden, wenn die Videoverbesserung im „Schnellmodus“ nicht verwendet wird.

Hinweis: Wenn der angegebene Segmentstartprozentsatz größer ist als der Segmentstoppprozentsatz, wird das Segment im erweiterten Video rückwärts abgespielt.

Beispiele für Videosegmente:

<	>	Geschwindigkeit	Erläuterung
0	25	1	Spielen Sie das erste Viertel des aufgenommenen Videos mit der ursprünglich aufgenommenen Geschwindigkeit ab
75	50	5	Spielen Sie das dritte Viertel des aufgenommenen Videos rückwärts mit der fünffachen Aufnahmegeschwindigkeit ab
90	100	0,25	Spielen Sie die letzten 10 % des aufgezeichneten Videos mit einem Viertel der aufgezeichneten Geschwindigkeit ab

Wenn Sie keine Videosegmente angeben, wird das gesamte aufgezeichnete Video im erweiterten Video verwendet.

Foto- und Flash-Fotosegmenteffekte

Wenn Sie einen der Fotosegmenteffekte wählen, wird das Foto wie folgt definiert:

- **|< Segmentstart** – Die Position innerhalb des aufgezeichneten Videos, die den Rahmen definiert, der als Foto verwendet werden soll.
- **>| Segmentstopp** – Dieser Wert gibt an, wie lange das Foto im erweiterten Video angezeigt werden soll. Gültiger Bereich 0,1 bis 4 Sekunden.

Hinweis: Die Optionen „Segmentgeschwindigkeit“ und „Farbe“ gelten nicht für Fotoeffekte.

Schaltflächen für das Videosegment-Werkzeug

+ Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Segment zur Segmentliste hinzuzufügen

Bin – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen aus der Liste zu entfernen.

↑ – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen in der Liste nach oben zu verschieben.

↓ – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen in der Liste nach unten zu verschieben.

Öffnen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine zuvor gespeicherte Segmentlistendatei zu öffnen.

Speichern / Speichern unter – Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die aktuelle Segmentliste in einer Datei zu speichern.

Sie können Segmentzeilen auswählen, indem Sie mit der Maus in die Zelle ganz links der Zeile klicken. Wählen Sie mehrere Zeilen aus, indem Sie die Strg-Taste auf der Tastatur gedrückt halten und gleichzeitig in die Zellen ganz links der Zeilen klicken, die Sie auswählen möchten.

Verwendung mehrerer Videosegmentdateien

Wenn Sie sich für die Verwendung von Videosegmenten entscheiden, verwendet RightBooth standardmäßig die Videosegmente, die derzeit in der Tabelle „Videosegmente“ definiert sind. Dies bedeutet, dass jedes erweiterte Video die gleichen Videosegmente erhält. Wenn Sie möchten, dass RightBooth für jedes erweiterte Video unterschiedliche Videosegmente verwendet, aktivieren Sie die Option „**Dateien**“. Dadurch können Sie dann eine oder mehrere Videosegmentdateien auswählen und zum Fenster „Segmentdateiliste“ hinzufügen. Wenn die Dateiliste mehr als eine Videosegmentdatei enthält, wählt RightBooth jedes Mal, wenn eine Videoverbesserung durchgeführt wird, eine andere Segmentdatei aus der Liste aus, sodass jedes Ihrer Videos mit unterschiedlichen Videosegmenten erweitert werden kann. Die Videosegmentdatei wird entweder nacheinander oder zufällig ausgewählt, wenn die Option „**Zufällig**“ im Dateilistenfenster aktiviert ist.


Beachten Sie, dass das verbesserte Video auch den RightBooth-Videonachbearbeitungseinstellungen unterliegt, die Sie finden in:

RightBooth-Einstellungen → Verschiedenes → Videonachbearbeitung

Fotoverbesserungen

Verbesserungen hinzufügen – Aktivieren Sie diese Option, um Verbesserungen auf Ihre Fotos anzuwenden und eine Videodatei mit einer verbesserten Fotosequenz zu erstellen.

Referenz-Testfotos

 – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein oder mehrere Referenzbilder zum Testen Ihrer Fotoverbesserungen auszuwählen. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, verwenden Sie zunächst RightBooth, um ein paar Fotos aufzunehmen, und wählen Sie dann in diesem Bereich die aufgenommenen Fotos für Ihren Fotoverbesserungstest aus.


Wählen Sie Fotoverbesserungen

Sie können eine beliebige Kombination der folgenden Fotoverbesserungen hinzufügen:

Videobild – Aktivieren Sie diese Option, um ein Bild aus der endgültigen Fotosequenz einzuschließen, das als statisches Bild am Anfang der Videodatei hinzugefügt wird.


% – Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 100 ein, die die Position innerhalb der Fotosequenz angibt, von der aus das statische Bild aufgenommen wird. 0 = Beginn der Fotosequenz, 100 = Ende der Fotosequenz. Beispiel: 50 = Das Bild wird in der Mitte der Fotosequenz aufgenommen.

Sekunden – Geben Sie eine Zahl ein, die angibt, wie lange das statische Bild am Anfang der Videodatei angezeigt wird.


 – **Einführungsvideo/Bild** – Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei aus, die am Anfang der Fotosequenz hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie anschließend festlegen, wie lange die Bilddatei angezeigt werden soll.


Hinweis: Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Overlay-Verbesserungen einzubeziehen (siehe unten), werden diese nicht auf das Einführungsvideo/-bild angewendet.

Übergang – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen dem Ende des Einführungsvideos (oder Bildes) und dem Beginn der Fotosequenz angewendet wird.

 – **Overlay-Video** – Wählen Sie eine Videodatei aus, die der Fotosequenz hinzugefügt und abgespielt wird.


... Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Farbe aus der Overlay-Videodatei auszuwählen, die transparent gemacht wird, sodass die Fotosequenz hinter dem Overlay-Video sichtbar ist.

 – **Overlay-Bild** – Wählen Sie eine Bilddatei aus, die hinzugefügt und über der Fotosequenz angezeigt wird. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie ein Bild wählen, das transparente Farben enthält (z. B. eine 32-Bit-PNG-Datei mit einem Alphakanal), damit die Fotosequenz im endgültigen Video sichtbar ist.

 - **Outro-Video/Bild** – Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei, die am Ende der Fotosequenz hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie anschließend festlegen, wie lange die Bilddatei angezeigt werden soll.

Hinweis: Wenn Sie die Overlay-Verbesserungen einbeziehen (siehe oben), werden diese nicht auf das Outro-Video (oder Bild) angewendet.

Übergang – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen dem Ende der Fotosequenz und dem Beginn des Outro-Videos (oder Bildes) angewendet wird.

 - **Audio** – Wählen Sie eine Audiodatei aus, die dem endgültigen Video hinzugefügt wird. Die Audiodatei ersetzt alle anderen Audiodateien aller anderen Videodateien, die bei der Erstellung des endgültigen Videos verwendet wurden. Wenn Sie eine Audiodatei auswählen, haben Sie die Möglichkeit, mehr als eine Audiodatei zur Audiodateiliste hinzuzufügen. Wenn die Dateiliste mehr als eine Audiodatei enthält, wählt RightBooth bei jeder Videoverbesserung eine andere Audiodatei aus der Liste aus. Die Audiodatei wird entweder nacheinander oder zufällig ausgewählt, wenn die Option „**Zufällig**“ im Dateilistenfenster aktiviert ist.

Ken Burns-Effekt

Aktivieren Sie diese Option, um eine Fotosequenz mit Ken Burns-Effekt zu erstellen.

Ausblenden – Aktivieren Sie diese Option, um zwischen den einzelnen Fotos in der Sequenz einen Ausblendeeffekt hinzuzufügen.

Geschwindigkeit – Geben Sie die Geschwindigkeit der Schwenk- und Zoomeffekte von Ken Burns ein.

Beschäftigt-Bildschirm – Aktivieren Sie diese Option, um den Beschäftigt-Bildschirm anzuzeigen, während die Fotoverbesserungen während des Spielereignisses erstellt werden.

Gemeinsame Optionen für Video- und Fotoverbesserungen

Neu kodieren – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Videos mit Bildraten von mehr als 60 fps (insbesondere 120 fps) einbinden und möchten, dass Ihre Videos problemlos auf allen Mobilgeräten abgespielt werden. Hinweis: Einige Mobilgeräte beginnen möglicherweise damit, 120-fps-Videos neu zu kodieren oder sogar Abschnitte mit der falschen Bildrate abzuspielen. Diese Option verhindert das Problem, indem das endgültige Video auf optimierte 30 fps neu kodiert wird. Hinweis: Dieser Prozess verlängert den gesamten Verbesserungsprozess um mehr Zeit.

Schneller Modus – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth eine schnellere Methode zur Verbesserungsverarbeitung verwendet. Diese Option kann die Zeit, die Sie für die Durchführung Ihrer Verbesserungen benötigen, um bis zu 50 % reduzieren. Bitte beachten Sie, dass Übergangsverbesserungen im „Schnellmodus“ nicht verfügbar sind.

Test – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Ergebnisse Ihrer ausgewählten Verbesserungen anzuzeigen.

Bericht – Aktivieren Sie diese Option, um einen Bericht des letzten Tests anzuzeigen. Der Bericht zeigt, wie lange es dauert, die einzelnen von Ihnen ausgewählten Verbesserungen durchzuführen.

Video anzeigen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das zuletzt erstellte Testvideo abzuspielen.

Konvertierungseinstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster mit den Videokonvertierungseinstellungen zu öffnen. In diesem Bereich können Sie verschiedene Videokonvertierungseinstellungen ändern, die sich auf die Geschwindigkeit der Videoverbesserung und die benötigte Zeit auswirken. Weitere Informationen finden Sie unter: RightBooth-Einstellungen → Sonstige → Konvertierungseinstellungen

Ein Wort zu den Verarbeitungszeiten für Erweiterungen

Die Zeit, die zum Verbessern eines Videos benötigt wird, hängt von vielen Faktoren ab: einschließlich der Länge des Quellvideos, der Bildrate, der Bildgröße, den Konvertierungseinstellungen und Ihrer Auswahl an Verbesserungen und Segmenten. Nutzen Sie die **Testfunktion**, um zu prüfen, welche Verbesserungen am längsten dauern, und wählen Sie Ihr Setup entsprechend aus.

Anzeigen und Wiederholen

In diesem Abschnitt können Sie entscheiden, ob den Benutzern nach Abschluss ihre aufgezeichneten Videos, Fotos und Nachrichten angezeigt werden sollen.

Videos – Aktivieren Sie diese Option, damit jedes aufgezeichnete Video dem Benutzer nach der Aufzeichnung wiedergegeben wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer aufgezeichnete Videos nicht angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm, z. B. zum Dankeschön-Bildschirm.

Fotos – Aktivieren Sie diese Option, damit dem Benutzer jedes Foto nach der Aufnahme angezeigt wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer keine Fotos angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

Nachrichten – Aktivieren Sie diese Option, damit dem Benutzer jede Nachricht angezeigt wird, nachdem sie eingegeben wurde. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer keine Nachrichten angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

Antworten – Aktivieren Sie diese Option, um dem Benutzer jedes aufgezeichnete Video oder jede Antwort auf eine Nachricht anzuzeigen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer keine Antworten angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

Karaoke-Videos – Aktivieren Sie diese Option, um jedes aufgenommene Karaoke-Video dem Benutzer nach der Aufnahme wiederzugeben. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden aufgezeichnete Videos dem Benutzer nicht angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

Dem Benutzer das Wiederherstellen erlauben – Für jeden der fünf Dateitypen (oben) haben Sie auch die Möglichkeit, dem Benutzer das Wiederherstellen der Datei zu erlauben. Wenn Sie die der ausgewählten Datei entsprechende Option aktivieren, werden während des Ereignisses auf den **Show-** Bildschirmen die Schaltflächen „**Wiederherstellen**“ und „**Behalten**“ angezeigt. Auf diese Weise kann der Benutzer sein zuletzt erstelltes Video, Foto oder seine zuletzt erstellte Nachricht neu erstellen, wenn er mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist.

Anzahl der Versuche: – Geben Sie ein, wie oft ein Benutzer eine bestimmte Datei wiederherstellen kann. Der gültige Bereich liegt zwischen 1 und 10.

E-Mail-Dateien

In diesem Abschnitt können Fotos, Nachrichten und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) per E-Mail (als Dateianhänge) an die E-Mail-Adresse des Benutzers gesendet werden.

E-Mail-Videos

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Videos während der Veranstaltung per E-Mail versendet werden sollen.

Nein – Videos werden während der Veranstaltung nicht automatisch per E-Mail verschickt. Sie können dem Benutzer trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Videos werden automatisch per E-Mail verschickt, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – E-Mail-Dateien werden während der Veranstaltung erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können später per E-Mail verschickt werden, z. B. nach Abschluss der Veranstaltung, indem Sie die E-Mail-Funktion in „Aufgaben“ verwenden. Siehe Aufgaben. Mit dieser

Funktion können Videos auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails.**

Den Benutzer fragen – Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Videos per E-Mail versenden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm „**Videooptionen**“ hinzugefügt.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „**Videooptionen**“ die Möglichkeit hat, seine Videos per E-Mail zu versenden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, seine Videos per E-Mail zu versenden, bis er auf dem Bildschirm „**Videooptionen**“ die Option „ **Fertig** “ auswählt . Siehe Bildschirmditor .

Fotos per E-Mail versenden

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Fotos während der Veranstaltung per E-Mail versendet werden sollen.

Nein – Fotos werden nicht per E-Mail verschickt. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Fotos werden automatisch per E-Mail verschickt, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – Foto-E-Mail-Dateien werden während der Veranstaltung erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können später per E-Mail verschickt werden, z. B. nach Abschluss der Veranstaltung, indem Sie die E-Mail-Funktion in „Aufgaben“ verwenden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können Fotos auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails.**

Den Benutzer fragen – Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Fotos per E-Mail versenden möchte. Mit dieser Option wird der Bildschirm „**Fotooptionen**“ zum Ereignis hinzugefügt.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer die Möglichkeit hat, seine Fotos auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ per E-Mail zu versenden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, Fotos per E-Mail zu versenden, bis er auf dem Bildschirm „ **Fotooptionen**“ die Option „ **Fertig** “ auswählt . Siehe Bildschirmditor .

Animiertes GIF/WMV einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um die animierte GIF- (oder WMV-)Datei in die E-Mail einzuschließen.

Drucklayout einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout in die E-Mail aufzunehmen.

Fotos nicht einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos aus der E-Mail auszuschließen.

E-Mail-Nachrichten

Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie Nachrichten während der Veranstaltung per E-Mail gesendet werden.

Nein – Nachrichten werden nicht per E-Mail versendet. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Nachrichten werden automatisch per E-Mail verschickt, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – Nachrichten-E-Mail-Dateien werden während der Veranstaltung erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später per E-Mail verschickt werden (z. B. nach Ende der Veranstaltung) mithilfe der E-Mail-Funktion in Aufgaben. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können Nachrichtendateien auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails**.

Den Benutzer fragen – Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Nachricht per E-Mail senden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm „**Nachrichtenoptionen**“ hinzugefügt.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „**Nachrichtenoptionen**“ die Möglichkeit hat, seine Nachricht per E-Mail zu versenden. Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, seine Nachricht per E-Mail zu versenden, bis er auf dem Bildschirm „**Nachrichtenoptionen**“ die Option „**Fertig**“ auswählt. Siehe Bildschirmditor.

Anmerkung 1:

E-Mail- Einstellung nicht in den Bildschirm „Benutzerdetails“ aufzunehmen, wird der Bildschirm „**E-Mail-Adresse**“ zur Veranstaltung hinzugefügt und jedem Benutzer angezeigt. Sie werden aufgefordert, eine E-Mail-Adresse einzugeben, bevor Dateien per E-Mail versendet werden können.

Anmerkung 2:

Wenn Sie Videos per E-Mail verschicken möchten, beachten Sie, dass einige E-Mail-Server die Größe der Dateien, die an eine E-Mail angehängt werden können, begrenzen. Daher kann es in manchen Situationen vorkommen, dass E-Mails mit Videoanhängen nicht erfolgreich zugestellt werden. Siehe Einstellungen → Social Media → Mediengröße.

Dateien für Telefon-SMS

Mit diesen Einstellungen können Fotos, Nachrichten und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) über die SMS-Gateway-E-Mail-Adresse eines Mobilfunkanbieters an ein Mobiltelefon gesendet werden.

Videos zu Telefon-SMS

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Videos senden möchten.

Nein – Videos werden während der Veranstaltung nicht automatisch versendet. Sie können dem Benutzer trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Videos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – E-Mail-Dateien werden während der Veranstaltung erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später, z. B. nach Abschluss der Veranstaltung, mithilfe der in Aufgaben verfügbaren E-Mail-Funktion versendet werden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können auch Videos von einer RightBooth-E-Mail-Station gesendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails**.

Den Benutzer fragen – Der Benutzer kann wählen, ob er sein Video an ein Telefon senden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm „**Videooptionen**“ hinzugefügt.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „**Videooptionen**“ wählen kann, ob er sein Video an ein Telefon senden möchte. Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Option zum Senden seines Videos angeboten, bis er auf dem Bildschirm „**Videooptionen**“ die Option „**Fertig**“ auswählt. Siehe Bildschirmditor.

Fotos zum Telefon-SMS

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Fotos senden möchten.

Nein – Fotos werden nicht gesendet. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Fotos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – Während der Veranstaltung werden Fotodateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später, z. B. nach Abschluss der Veranstaltung, mithilfe der in Aufgaben verfügbaren E-Mail-Funktion versendet werden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können Fotos auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails**.

Den Benutzer fragen – Der Benutzer kann wählen, ob er seine Fotos an ein Telefon senden möchte. Mit dieser Option wird der Bildschirm „**Fotooptionen**“ zum Ereignis hinzugefügt.

Anzahl fragen – **Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „Fotooptionen“** die Möglichkeit hat, seine Fotos zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, Fotos zu senden, bis er auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ die Option „ **Fertig** “ wählt . Siehe Bildschirmeditor .

Animiertes GIF/WMV einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um die animierte GIF- (oder WMV-)Datei in die Dateien einzuschließen, die an das Telefon gesendet werden.

Drucklayout einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout in die Dateien einzuschließen, die an das Telefon gesendet werden.

Fotos nicht einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos aus den Dateien auszuschließen, die an das Telefon gesendet werden.

Nachrichten an Telefon-SMS

Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie Nachrichten während der Veranstaltung gesendet werden.

Nein – Nachrichten werden nicht gesendet. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Nachrichten werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Später – Nachrichtendateien werden während der Veranstaltung erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später (z. B. nach Ende der Veranstaltung) mithilfe der in Aufgaben verfügbaren E-Mail-Funktion gesendet werden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können Nachrichtendateien auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Station zum Erstellen, Drucken und Versenden von E-Mails**.

Den Benutzer fragen – Der Benutzer kann wählen, ob er seine Nachricht an ein Telefon senden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm „**Videoptionen**“ **hinzugefügt**.

Anzahl fragen – **Geben Sie ein, wie oft der Benutzer die Wahl haben soll, seine Nachricht auf dem Bildschirm „Nachrichtenoptionen“ zu senden** . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, seine Nachricht zu senden, bis er auf dem Bildschirm „**Nachrichtenoptionen**“ die Option „ **Fertig** “ wählt . Siehe Bildschirmeditor .

Hinweis – Wenn Sie sich für das Senden von Videos entscheiden, beachten Sie, dass einige Netzwerke die Größe der zu sendenden Dateien begrenzen. Daher kann es in manchen Situationen vorkommen, dass Videodateien nicht erfolgreich übermittelt werden. Siehe Einstellungen → Social Media → Mediengröße.

Dateien an WhatsApp

In diesem Abschnitt können Foto- und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) an ein WhatsApp-Konto gesendet werden.

Videos zu WhatsApp

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Videos senden möchten.

Nein – Videos werden während der Veranstaltung nicht automatisch versendet. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Videos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Fragen Sie den Benutzer – Der Benutzer kann wählen, ob er sein Video an ein WhatsApp-Konto senden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm „**Videoptionen**“ **hinzugefügt**.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „Videoptionen“ die Möglichkeit hat, sein Video zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Option zum Senden seines Videos angeboten, bis er auf dem Bildschirm „**Videoptionen**“ die Option „**Fertig**“ auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

Fotos zu WhatsApp

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Fotos senden möchten.

Nein – Fotos werden nicht gesendet. Sie können **dem Benutzer** trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Fotos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

Den Benutzer fragen – Der Benutzer kann wählen, ob er seine Fotos an ein WhatsApp-Konto senden möchte. Mit dieser Option wird der Bildschirm „**Fotooptionen**“ zum Ereignis hinzugefügt.

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm „Fotooptionen“ die Möglichkeit hat, seine Fotos zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit geboten, Fotos zu senden, bis er auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ die Option „**Fertig**“ wählt . Siehe Bildschirmeditor .

Animiertes GIF/WMV einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um die animierte GIF- (oder WMV-)Datei in die Dateien einzuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden.

Drucklayout einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout in die Dateien einzuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden.

Fotos nicht einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos aus den Dateien auszuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden.

Fotos drucken

In diesem Abschnitt können Sie Ihren Benutzern erlauben, ihre Fotos zu drucken. Wenn Sie das Drucken von Fotos zulassen, erfolgt der Fotodruck während der Veranstaltung, nachdem jeder Benutzer sein Foto (oder seine Fotos) aufgenommen hat. Die Fotos werden gemäß Ihrem Drucklayout-Design (siehe Drucklayout) angeordnet und gedruckt.

Nein – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Benutzer Fotos drucken. Sie können dem Benutzer trotzdem die Frage „Fragen“ (unten) anbieten, wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Aktivieren Sie diese Option, wenn Fotos automatisch gedruckt werden sollen, nachdem jeder Benutzer seine Fotos aufgenommen hat.

Kopien – Geben Sie die Anzahl der Kopien ein, die für jeden Benutzer gedruckt werden, wenn die Option „Foto drucken“ auf „**Ja, automatisch**“ eingestellt ist . Zulässiger Bereich: 1 bis 10.

Den Benutzer fragen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihren Benutzern die Möglichkeit geben möchten, ihre Fotos auszudrucken. Mit dieser Option wird dann der Bildschirm „**Fotooptionen**“ zum Ereignis hinzugefügt. Siehe Bildschirmeditor .

Anzahl fragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer die Möglichkeit hat, seine Fotos auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ zu drucken . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Option zum Drucken von Fotos angeboten, bis er auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ die Option „**Fertig**“ auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

Den Bildschirm „Kopien drucken“ einbinden – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „**Kopien drucken**“ in Ihre Veranstaltung einzubeziehen . Dies ist nützlich, wenn Sie Ihren Benutzern die Möglichkeit geben möchten, auszuwählen, wie viele Druckexemplare sie drucken möchten, nachdem sie sich auf dem Bildschirm „**Fotooptionen**“ für das Drucken ihrer Fotos entschieden haben. Auf diesem Bildschirm werden dem Benutzer eine Reihe von „Kopie drucken“-Optionen angezeigt, die in der Einstellung „**Gesamtauswahl**“ definiert sind und **Anzahl der Kopien für jede** Auswahlliste (unten). Dieser Bildschirm wird nur angezeigt, wenn auch die Option „**Benutzer fragen**“ aktiviert ist (siehe oben).

Gesamtauswahl – Geben Sie die Gesamtzahl der „Kopien drucken“-Optionen ein, die Sie Ihren Benutzern auf dem Bildschirm „Kopien drucken“ (oben) präsentieren. Bereich 1-10.

Anzahl der Kopien für jede Auswahl – Mit dieser Liste können Sie die Anzahl der Druckkopien definieren, die jeder Auswahl auf dem Bildschirm „Kopien drucken“ zugewiesen werden sollen. Klicken Sie auf jedes Element in der Liste, um die Anzahl der erforderlichen Kopien anzugeben. Der Bereich liegt zwischen 1 und 99.

Hinweis: Wenn Sie „**Fotos drucken: Ja**“ auswählen und außerdem „**Benutzer fragen**“ aktivieren , werden die Fotos jedes Benutzers während der Veranstaltung automatisch gedruckt und anschließend wird ihm der Bildschirm „**Fotos drucken**“ angezeigt , in dem er auswählen kann, ob er weitere Ausdrucke erstellen möchte.

Zum Drucken ist ein Zugangscode erforderlich – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Benutzer Ihrer Veranstaltung dazu zwingen möchten, einen Zugangscode einzugeben, damit sie ihre Fotos drucken können. Zugangscode können in RightBooth Settings →Security erstellt und gedruckt werden.

Speichern Sie das Drucklayout als Bilddatei – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout jedes Benutzers (während der Veranstaltung) als Bilddatei im aktuellen Veranstaltungsordner zu speichern und dabei das in den Fotoeinstellungen angegebene Bilddateiformat zu verwenden. Beachten Sie, dass diese Funktion nur funktioniert, wenn Sie ein Drucklayout für die Veranstaltung entworfen haben. Beachten Sie außerdem, dass diese Funktion unabhängig vom eigentlichen physischen Druckvorgang ist, d. h. Sie

können diese Funktion auch dann auswählen, wenn Sie sich dafür entschieden haben, das Drucken während der Veranstaltung nicht zuzulassen.

Mit dieser Option können Sie Dateien erstellen, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt (nach der Veranstaltung) mit Ihrer eigenen Druckersoftware drucken können.

Als Ereignisaufgaben speichern – Diese Option kann zusätzlich zur vorherigen Option verwendet werden, um zu ermöglichen, dass alle Fotodruck-Layout-Bilddateien nach der Veranstaltung mithilfe der Event-Aufgabenfunktion von RightBooth angezeigt und gedruckt werden (siehe Event-Aufgaben: Drucken von Layouts). Hinweis: Wenn Sie diese Option auswählen, speichert RightBooth automatisch Drucklayout-Bilddateien (siehe vorherige Option).

Wenn Sie für dieses Ereignis eine RightBooth-Druckstation einrichten, muss diese Option aktiviert sein. Siehe Abschnitt **Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station**.

Maximalwert für die Aktion „Mehr Kopien drucken“: – Legen Sie hiermit einen Wert fest, der die Anzahl der Kopien begrenzt, die der Benutzer eingeben kann, wenn die Aktion „Mehr Kopien drucken“ in Ihrem Eventdesign verwendet wird.

Maximale Druckanzahl – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit RightBooth das weitere Drucken verhindert, wenn die aktuelle Druckanzahl diesen Wert erreicht hat (siehe nächste Einstellung). Wenn Benutzer zu diesem Zeitpunkt versuchen, einen Druckvorgang durchzuführen, wird ihnen eine Warnmeldung angezeigt, die ihnen mitteilt, dass diese Funktion ihre maximale Nutzungsanzahl erreicht hat und kein weiterer Druck erfolgt.

Aktuelle Druckanzahl – Hier wird die Gesamtzahl der Drucke angezeigt, die mit dem aktuellen Ereignis seit dem letzten Zurücksetzen dieses Werts durchgeführt wurden. Der Wert wird jedes Mal automatisch erhöht, wenn RightBooth im aktuellen Ereignis ein Fotolayout druckt. Der aktuelle Druckzählwert wird zwischen den Sitzungen gespeichert. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ , um diesen Wert wieder auf 0 zurückzusetzen.

Hinweis: Der Wert für die maximale Druckanzahl gilt nur für die aktuelle Ereignisdatei und überschreibt die maximale Druckanzahl, die in den Einstellungen angegeben werden kann. Siehe Abschnitt: Einstellungen →Drucker.

Danke

Den „Dankeschön“-Bildschirm einbeziehen – Aktivieren Sie diese Option, damit den Benutzern der „Dankeschön“-Bildschirm angezeigt wird, nachdem sie eine Ereignisdatei aufgezeichnet haben. Wenn der „Dankeschön“-Bildschirm im Ereignis enthalten ist, können Sie optional auswählen, mit welchem Ereignisaufzeichnungstyp er angezeigt werden soll. Dies wird über die Eigenschaften „Anzeigen mit“ für den Bildschirm „Danke“ im Bildschirmeditor erreicht. Siehe Aussehen der Bildschirmeditor →-Eigenschaften →.

Option zum erneuten Aufrufen – Wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Bildschirm „Benutzerdetails“ einzuschließen, können Sie die Eingabeaufforderung „Erneut aufrufen“ in den Bildschirm „Vielen Dank“ einfügen. Wenn dann ein Multityp-Aufzeichnungsereignis abgespielt wird und der Benutzer sich für „Erneut gehen“ entscheidet, wird verhindert, dass Benutzerdaten ein zweites Mal eingegeben werden müssen. Aktivieren Sie diese Option, damit auf dem **Danke-** Bildschirm auch „ **Go again?**“ **angezeigt wird.** Eingabeaufforderung und **Ja/Nein-** Tasten. Diese Einstellung gilt nur, wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Bildschirm „Benutzerdetails“ in Ihre Veranstaltung einzubinden. Wenn Sie „Option zur erneuten Teilnahme“ ankreuzen und der Benutzer „Ja“ wählt, kann er die Veranstaltung erneut nutzen, ohne den Startbildschirm aufrufen oder seine Benutzerdaten erneut eingeben zu müssen.

Mehrere Monitore

In diesem Abschnitt können Sie bis zu 4 an Ihren Computer angeschlossene Monitore in einer erweiterten Desktop-Anordnung konfigurieren und verwenden. Mit dieser Anordnung bietet Ihnen RightBooth die Möglichkeit, Ereignisbildschirme auf jedem der zusätzlichen Monitore im Bildschirmeditor hinzuzufügen.

Stellen Sie zunächst sicher, dass Ihre Monitore an eine Multi-Head-Grafikkarte Ihres PCs angeschlossen sind und dass Sie sie wie in der erweiterten Desktop-Konfiguration angeordnet haben (Anweisungen finden Sie in Ihren Windows-Anzeigeeinstellungen).

Sie können jetzt auswählen, welche RightBooth-Ereignisbildschirme auf jedem Ihrer Monitore angezeigt werden sollen.

Überwachen Sie 1 Bildschirme. Auf dem Display – Geben Sie die Monitornummer ein, auf dem Sie die interaktiven Hauptereignisbildschirme anzeigen möchten. Dieser Monitor ist normalerweise Monitor 1. Wenn Sie einen Touchscreen-Monitor für die Interaktion mit RightBooth verwenden, stellen Sie sicher, dass die Hauptereignisbildschirme so eingestellt sind, dass sie auf dem Touchscreen-Monitor angezeigt werden.

Anpassbar – Wählen Sie diese Option aus, um die Größe und Position des Hauptereignisfensters zu ändern, während Sie den Bildschirmeditor verwenden oder das Ereignis abspielen. Wenn dies nicht ausgewählt ist, bleibt das Ereignisfenster immer im Vollbildmodus (Standardeinstellung).

2 Bildschirme überwachen – Aktivieren Sie diese Option, um bei Ihrer RightBooth-Veranstaltung einen zweiten Monitor zu verwenden. Die Option „Monitor 2“ steht dann im Bildschirmeditor für Bearbeitungszwecke zur Verfügung und Ihre „Monitor 2“-Ereignisbildschirme werden auf dem zweiten Monitor angezeigt, wenn das Ereignis abgespielt wird.

Überwachen Sie 2 Bildschirme. Auf dem Display – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der Sie die Ereignisbildschirme „Monitor 2“ anzeigen möchten.

Bildschirm „Video läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Video läuft“ auf dem zweiten Monitor einzublenden.

Bildschirm „Foto läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Foto läuft“ auf dem zweiten Monitor anzuzeigen .

Bildschirm „Druck läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Druck läuft“ auf dem zweiten Monitor anzuzeigen.

3 Bildschirme überwachen – Aktivieren Sie diese Option, um bei Ihrer RightBooth-Veranstaltung einen zweiten Monitor zu verwenden. Die Option „Monitor 3“ steht dann im Bildschirmeditor für Bearbeitungszwecke zur Verfügung und Ihre „Monitor 3“-Ereignisbildschirme werden auf dem dritten Monitor angezeigt, wenn das Ereignis abgespielt wird.

Überwachen Sie 3 Bildschirme. Auf dem Display – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der Sie die Ereignisbildschirme „Monitor 3“ anzeigen möchten.

Bildschirm „Video läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Video läuft“ auf dem dritten Monitor einzublenden.

Bildschirm „Foto läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Foto läuft“ auf dem dritten Monitor einzublenden.

Bildschirm „Druck läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Druck läuft“ auf dem dritten Monitor einzublenden.

Überwachen Sie 4 Bildschirme – Aktivieren Sie diese Option, um bei Ihrer RightBooth-Veranstaltung einen zweiten Monitor zu verwenden. Die Option „Monitor 4“ steht dann im Bildschirmditor für Bearbeitungszwecke zur Verfügung und Ihre „Monitor 4“-Ereignisbildschirme werden auf dem vierten Monitor angezeigt, wenn das Ereignis abgespielt wird.

Überwachen Sie 4 Bildschirme. Auf dem Display – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der Sie die Ereignisbildschirme „Monitor 4“ anzeigen möchten.

Bildschirm „Video läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Video läuft“ auf dem vierten Monitor einzublenden.

Bildschirm „Foto läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Foto läuft“ auf dem vierten Monitor anzuzeigen .

Bildschirm „Druckvorgang läuft“ – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Druckvorgang läuft“ auf dem vierten Monitor anzuzeigen .

Sonstiges _

Schaltflächen auf Ereignisbildschirmen einschließen – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass während der Veranstaltung immer dann interaktive Schaltflächen angezeigt werden, wenn der Benutzer eine Entscheidung treffen muss. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, sieht der Benutzer nur die Auswahltextnachrichten und nicht die Schaltflächen.

Bildschirm „Absagebestätigung“ einbinden – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm „Absagebestätigung“ während der Veranstaltung einzubinden. Wenn ein Benutzer dann auf einem beliebigen Bildschirm auf die Schaltfläche „Abbrechen“ klickt, wird ihm der Bestätigungsbildschirm „Abbrechen“ angezeigt. Auf diesem Bildschirm wird der Benutzer gefragt, ob er den Vorgang wirklich abbrechen möchte, und kann dann entweder „Ja“ oder „Nein“ auswählen . Wenn der Benutzer „Ja“ auswählt , öffnet das System das im Ereignisfluss definierte Ereignis. Wenn der Benutzer „Nein“ wählt, wechselt das System zu dem Bildschirm, der vor dem Bestätigungsbildschirm „Abbrechen“ angezeigt wurde.

Wenn der Bestätigungsbildschirm „Abbrechen“ nicht im Ereignis enthalten ist, wird die Sitzung jedes Mal, wenn ein Benutzer auf eine Schaltfläche „Abbrechen“ klickt, sofort abgebrochen, ohne dass der Benutzer zur Bestätigung aufgefordert wird.

Bild-in-Bild – Aktivieren Sie diese Option, um die „Bild-in-Bild“-Funktion (PIP) zu aktivieren, damit Sie während Ihrer Veranstaltungen PIP-Videos und PIP-Fotos aufnehmen können. Dies funktioniert, indem die Webcam-Feeds von Webcam Nummer 2, 3 und/oder 4 übernommen und in Echtzeit mit der Webcam Nummer 1 zusammengeführt werden. Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt die Veranstaltung während der gesamten Veranstaltung PIP auf Webcam 1 an. Beachten Sie, dass Sie zur Nutzung dieser Funktion mehrere Webcams an Ihren Computer anschließen und diese in den Videoeinstellungen von RightBooth konfigurieren müssen. Hinweis: Diese Funktion gilt nur für Webcams, nicht für DSLR-Kameras.

Layout-Auswahlpfeile – Verwenden Sie die Aufwärts- und Abwärtspfeiltasten, um Ihre bevorzugte PIP-Layoutkombination auszuwählen. Beachten Sie, dass verschiedene Layouts mehr Webcams erfordern als andere, bis zu maximal 4 Webcams. Beachten Sie außerdem, dass Ihr gewähltes Layout auch den Webcam-Rotationseinstellungen entspricht, die Sie in den Videoeinstellungen von RightBooth auf alle Webcams anwenden.

Das Bildschirmvideo wird ohne Neustart weiter abgespielt, wenn es auf aufeinanderfolgenden Bildschirmen angezeigt wird – Wenn Sie eine Videodatei als Hintergrund eines Ereignisbildschirms abspielen, wird das Video jedes Mal von Anfang an abgespielt, wenn der Bildschirm angezeigt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie dieselbe Videodatei auf aufeinanderfolgenden Ereignisbildschirmen verwenden und möchten, dass das Video ohne Neustart weiter abgespielt wird, wenn Sie von einem Bildschirm zum anderen wechseln.

Der Bildschirmton wird ohne Neustart weiter abgespielt, wenn er auf aufeinanderfolgenden Bildschirmen verwendet wird – Wenn Sie eine Audiodatei auf einem Ereignisbildschirm abspielen, wird der Ton jedes Mal von Anfang an abgespielt, wenn der Bildschirm angezeigt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie dieselbe Audiodatei auf aufeinanderfolgenden Ereignisbildschirmen verwenden und möchten, dass die Audiowiedergabe ohne Neustart fortgesetzt wird, wenn Sie von einem Bildschirm zum anderen wechseln.

Farbe hinter den Veranstaltungsbildschirmen – Wählen Sie eine Farbe, die hinter Ihren Veranstaltungsbildschirmen angezeigt wird. Diese Farbe füllt die Anzeige und wird angezeigt, wenn Sie einen Ereignisbildschirmübergang hinzufügen, der die Größe des Ereignisbildschirms während der Übergangsanimation verringert.

Ereignistext _

In der Ereignistexttabelle können Sie spezifische Textanweisungen für das aktuell geöffnete Ereignis anzeigen und/oder ändern.

Die erste Spalte der Tabelle zeigt die Textanweisungen, die während der Veranstaltung verwendet werden. Dieser Text wird in der Sprache angezeigt, die aktuell im Kombinationsfeld „Ereignissprache“ ausgewählt ist (siehe unten).

Wenn Sie jedoch eine der Textanweisungen speziell für die aktuell offene Veranstaltung ändern möchten, geben Sie einfach Ihren umformulierten Text in das entsprechende Textfeld in der Spalte „ **Ersatztext**“ ein .

Beachten Sie, dass jeder Text, den Sie in diese Tabelle eingeben, nur für die aktuell geöffnete Ereignisdatei gilt und diese Änderungen auch mit der Ereignisdatei gespeichert werden. Änderungen in dieser Tabelle wirken sich nicht auf den Text in Ihren anderen Ereignisdateien aus.

Sie können diese spezifischen Textanweisungen auch direkt im Bildschirmeditor ändern, wenn Sie Bildschirmbeschriftungselemente bearbeiten (siehe Abschnitt: **Beschriftungselemente bearbeiten**).

Die Event-Sprache

Über das Kombinationsfeld kann die Sprache für die Ereignistextanweisungen in der aktuell geöffneten Ereignisdatei ausgewählt werden. Wenn Sie dies auf „Standard“ setzen, übernimmt die Ereignisdatei die Textanweisungen aus der „Standard-Ereignissprache“ in den RightBooth-Einstellungen. Wenn Sie dies auf eine bestimmte Sprache festlegen, behält die Ereignisdatei die Anweisungen in der von Ihnen gewählten Sprache bei und wird von Änderungen an der Standard-Ereignissprache in den Einstellungen nicht beeinflusst.

Fragen zur Veranstaltung

Mit dem Fragenbereich können Sie eine Reihe von Fragen erstellen, die Ihren Benutzern während eines Fragenereignisses präsentiert werden.

Wenn Sie eine neue Veranstaltung erstellen, ist die Fragentabelle leer. Sie können auf die Schaltfläche „ **+**“ **klicken** , um Zeilen zur Tabelle hinzuzufügen. Jede Zeile in der Tabelle stellt eine einzelne Frage dar, die Ihren Benutzern während der Veranstaltung angezeigt wird.

Jede Frage wird durch Eigenschaften in den folgenden Spalten der Tabelle definiert:

ID – In dieser Spalte wird die Frage-ID für jede Frage angezeigt. Dies ist ein numerischer Wert, der für jede Frage in der Ereignisdatei garantiert eindeutig ist. Beachten Sie, dass diese Nummern möglicherweise nicht fortlaufend oder aufsteigend sind, insbesondere wenn Sie Fragen nach der Erstellung neu anordnen.

Fragetext – Geben Sie in dieser Spalte den Fragetext für jede Ihrer Textfragen ein.

Fragenvideo – Wenn Sie zu einer Frage ein Video abspielen möchten, klicken Sie auf die entsprechende Zelle, um eine vorab aufgezeichnete Videodatei von Ihrem Computer auszuwählen.

Fragetyp – Klicken Sie auf dieses Kombinationsfeld, um den Typ jeder Frage auszuwählen:

Text – Wenn die Frage angezeigt wird, wird der angegebene Fragetext auf dem Bildschirm angezeigt.

Video – Wenn die Frage angezeigt wird, wird die angegebene Videodatei auf dem Bildschirm abgespielt.

Beides – Wenn die Frage angezeigt wird, werden der angegebene Fragetext UND die Videodatei auf dem Bildschirm angezeigt.

Antworttyp – Klicken Sie auf dieses Kombinationsfeld, um den für jede Frage erforderlichen Antworttyp zu definieren:

Text – Die Frage muss durch Eingabe einer Textnachricht beantwortet werden.

Video – Die Frage muss durch die Aufnahme eines Videos beantwortet werden.

Fragen – Auf dem Fragebildschirm werden Optionsschaltflächen angezeigt, mit denen der Benutzer auswählen kann, ob er die Frage mit einer Textnachricht oder durch die Aufnahme eines Videos beantworten möchte.

Multi – Die Frage umfasst eine Reihe von Antworten, die dem Benutzer angezeigt werden und aus denen eine ausgewählt werden muss.

Mehrfachantworten – Klicken Sie in diese Zelle, um auf das Bedienfeld „Mehrfachantworten“ zuzugreifen, in dem Sie bis zu 10 Textantworten zur Mehrfachauswahlfrage hinzufügen können. Gilt für den Antworttyp: **Multi**.

Mehrfachverzweigung – Klicken Sie in diese Zelle, um auf das Bedienfeld „Mehrfachantworten-Editor“ zuzugreifen, in dem Sie jeder Mehrfachantwort eine Verzweigungsregel hinzufügen können. Gilt für den Antworttyp: **Multi**. Jede Multi-Choice-Antwort kann einen der folgenden Verzweigungswerte haben:

- **Weiter** – Die nächste im Fragenraster aufgeführte Frage wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Antwort ausgewählt hat
- **Fertig** – Dem Benutzer werden keine weiteren Fragen angezeigt, nachdem er die Antwortfrage ausgewählt hat.
- **Frage-ID** – Die Frage mit der entsprechenden ID wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Antwort ausgewählt hat.

Richtige Antwort – Bei der Eingabe von Antworten im Multi-Antwort-Editor können Sie die Frage auch zu einer Bewertungsfrage machen, indem Sie das Kontrollkästchen unter der Spalte „Richtig“ aktivieren, das der richtigen Antwort entspricht. Beachten Sie, dass die Angabe einer richtigen Antwort optional ist.

Überspringen – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die zugehörige Frage zu einer optionalen Frage zu machen. Wenn dem Benutzer während des Ereignisses eine optionale Frage angezeigt wird, wird auch die Schaltfläche/Beschriftung „Überspringen“ angezeigt, sodass der Benutzer die Frage überspringen kann, ohne sie zu beantworten.

Verzweigung – Klicken Sie hier, um eine Verzweigungsregel für die Frage auszuwählen. Zweigeinstellungen können eine der folgenden sein:

- **Weiter** – Die nächste im Fragenraster aufgeführte Frage wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Frage beantwortet hat
- **Fertig** – Dem Benutzer werden keine weiteren Fragen angezeigt, nachdem er die Frage eingegeben hat.
- **Frage-ID** – Die Frage mit der entsprechenden ID wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Frage beantwortet hat.

Diese Option gilt nicht für Antworttyp: Multi, da dieser über eigene Multi-Zweigeinstellungen verfügt (siehe oben).

In jedem Ihrer Events können Sie beliebig viele Fragen mit beliebiger Kombination aus Fragetypen, Antworttypen und Überspringoptionen definieren.

Fragenreihenfolge

Die Reihenfolge der Fragen in der Tabelle entspricht der Reihenfolge, in der sie dem Benutzer normalerweise während der Veranstaltung präsentiert werden. Durch den sorgfältigen Einsatz der Multi-Choice-Fragen und der Verzweigungsoptionen können Sie jedoch einzigartige Pfade durch den Fragensatz erstellen, die sich aus den von jedem Benutzer bereitgestellten Antworten ergeben. Sie können die Fragen auch in zufälliger Reihenfolge anzeigen lassen (siehe unten).

Sie können die standardmäßigen Windows-Tastaturbefehle „Kopieren“ und „Einfügen“ verwenden, um Text aus anderen Textquellen in die Zellen der Fragetextspalte zu kopieren.

Die folgenden Elemente sind oben im Fragenbereich verfügbar:

+ Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Tabelle weitere Fragen hinzuzufügen. Daraufhin wird das Fragen-Eingabefeld angezeigt, in dem Sie eine oder mehrere Fragen eingeben können, um sie der Tabelle hinzuzufügen. Hinweis: Jede Frage in der Tabelle verfügt über ein eigenes Bildschirmdesign, das im Bildschirmeditor verfügbar ist. Wenn Sie vor dem Hinzufügen neuer Fragen zur Tabelle zunächst eine vorhandene Fragenzeile auswählen und dann die + -Schaltfläche verwenden, erhalten alle neu hinzugefügten Fragen das gleiche Bildschirmdesign wie die ausgewählte Frage.

- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuell ausgewählte Frage (oder Fragen) aus der Tabelle zu entfernen. Um eine oder mehrere Fragen auszuwählen, klicken Sie mit der Maus in die Tabellenspaltenzelle ganz links der Frage. Anschließend wird die gesamte Zeile ausgewählt (blau hervorgehoben), sodass sie anschließend gelöscht werden kann. Um mehr als eine Frage auszuwählen, klicken und ziehen Sie mit der Maus in die Tabellenspalte ganz links.

↑ ↓ – Mit diesen Schaltflächen können Sie die Reihenfolge der Fragen in der Tabelle ändern. Wählen Sie zunächst wie oben beschrieben eine beliebige Zeile (oder Zeilen) aus und klicken Sie dann auf die entsprechende Pfeilschaltfläche, um die aktuell ausgewählte(n) Frage(n) in der Tabelle nach oben oder unten zu verschieben.

Zufällige Reihenfolge – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, damit die Fragen jedem Benutzer in einer eindeutigen zufälligen Reihenfolge angezeigt werden. Wenn diese Option aktiviert ist, wird beim Spielen des Events die erste Frage zufällig aus dem gesamten Fragensatz in der Tabelle ausgewählt. Wenn die Verzweigungsbedingung für die ausgewählte Antwort dann „Weiter“ lautet, wird die nächste Frage zufällig ausgewählt. Keine Frage wird jedem Benutzer mehr als einmal angezeigt.

Anzahl – Geben Sie die Anzahl der Fragen ein, die jedem Benutzer angezeigt werden sollen. Dieser Wert kann besonders in Kombination mit der Einstellung „Zufällige Reihenfolge“ nützlich sein, wenn Sie jedem Benutzer eine andere Untergruppe von Fragen anzeigen möchten. Hinweis: Die Eingabe von „0“ führt dazu, dass der Betragswert ignoriert wird.

Siehe auch: Entwerfen von Fragebildschirmen (später).

Event-Social-Media

Auf dieser Registerkarte können Sie ereignisspezifische Details für E-Mails und Telefon-SMS-Nachrichten hinzufügen, die während des Ereignisses gesendet werden. Die Einstellungen in diesem Abschnitt werden in Kombination mit den Einstellungen verwendet, die Sie in Folgendes auswählen:

Eventdesigner → Eventstruktur → E-Mail-Dateien und

Event-Designer → Event-Struktur → Dateien an Telefon senden

Veranstaltungs-E-Mail

An Benutzer-E-Mail-Adresse senden – Aktivieren Sie diese Option, um die Videos, Fotos und Nachrichten eines Veranstaltungsbenedutzers per E-Mail an die E-Mail-Adresse zu senden, die er während der Veranstaltung im Bildschirm „Benutzerdetails“ (oder im Bildschirm „E-Mail-Adresse“) eingegeben hat.

An – Geben Sie in dieses Textfeld eine oder mehrere E-Mail-Adressen ein, an die alle Videos, Fotos und Nachrichten gesendet werden sollen. Die Adressen, die Sie in diesem Feld hinzufügen, sind unabhängig von der Option „An Benutzer-E-Mail-Adresse senden“ (und ergänzen diese) und ermöglichen es Ihnen, Benutzerdateien automatisch per E-Mail an andere E-Mail-Adressen zu senden. Jede E-Mail-Adresse muss in einer separaten Zeile im Textfeld hinzugefügt werden.

Beispielsweise möchte das Brautpaar bei einem Hochzeitsempfang nicht nur jedem Benutzer seine eigenen Fotos, sondern auch alle von allen Benutzern aufgenommenen Fotos erhalten. In diesem Beispiel würden Sie also die E-Mail-Adressen der Braut und des Bräutigams eingeben dieses Textfeld.

Betreff – Geben Sie den Titel des E-Mail-Betreffs ein.

Text – Geben Sie den Text für die E-Mail ein.

Test-E-Mail senden an – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Test-E-Mail an die E-Mail-Adresse zu senden, die Sie in das Textfeld eingeben.

Telefon-SMS

Betreff – Geben Sie den Betreff ein, der in der SMS-Textnachricht angezeigt wird, die an jedes bei der Veranstaltung verwendete Telefon gesendet wird.

Text – Geben Sie den Text für die SMS-Nachricht ein, die an jedes im Ereignis verwendete Telefon gesendet wird.

Ereignisfluss

Der Ereignisfluss ist eine leistungsstarke Funktion, mit der Sie Ereignisse während der Wiedergabe nahtlos miteinander verknüpfen können. Einige der Dinge, die Sie mit Event Flow tun können:

- Erstellen Sie Ihre eigene Abfolge von Ereignissen
- Erstellen Sie eine zyklische Ereignisschleife
- Event-Navigationen erstellen
- Informationsveranstaltungsweige erstellen
- Rückkehr zu früheren Ereignissen
- Lassen Sie ein einzelnes Ereignis auf unbestimmte Zeit wiederholen
- Definieren Sie, was passiert, wenn Benutzer ein Ereignis absagen oder unterbrechen
- Definieren Sie, was passiert, wenn das System aufgrund von Benutzerinaktivität eine Zeitüberschreitung erfährt
- Erstellen Sie ein Menü, um andere Anwendungen auszuführen oder andere Dateien auf Ihrem Computer zu öffnen.

Jedes Ereignis enthält die folgenden Ereignisflussregeln...

Wenn Sie fertig sind, beginnen Sie...

Wählen Sie aus, welches Event abgespielt werden soll, nachdem ein Benutzer das aktuelle Event abgeschlossen hat. Ein Ereignis wird normalerweise abgeschlossen, nachdem jedem Benutzer der letzte

Bildschirm des Ereignisses angezeigt wurde, bei dem es sich normalerweise um den **Dankesbildschirm des Ereignisses handelt** . Sie können eine der Ereignisflussoptionen auswählen (siehe unten).

Beim Abbrechen oder Unterbrechen starten...

Wählen Sie aus, welches Ereignis abgespielt werden soll, wenn ein Benutzer das aktuelle Ereignis abbricht oder unterbricht. Sie können eine der Ereignisflussoptionen auswählen (siehe unten).

Bei Zeitüberschreitung starten...

Wählen Sie aus, welches Ereignis abgespielt werden soll, wenn ein Bildschirm im aktuellen Ereignis (das eine Benutzereingabe erfordert) aufgrund von Benutzerinaktivität seinen vordefinierten Timeout-Wert erreicht, z. B. wenn ein Benutzer das System mitten in der Sitzung verlässt. Sie können eine der Ereignisflussoptionen auswählen (siehe weiter unten).

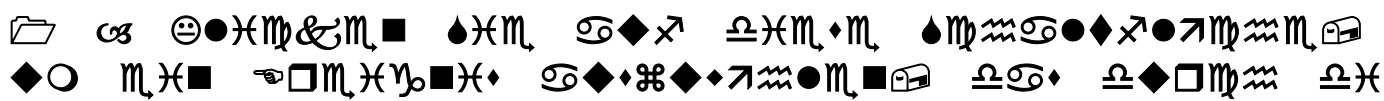
Optionen für den Ereignisfluss

dieses Ereignis – RightBooth startet das aktuelle Ereignis neu. Dies ist die Standardoption für alle Ereignisflussregeln.

erstes Ereignis – RightBooth startet das erste in der Sitzung verwendete Ereignis. Das erste Ereignis in der Sitzung ist das erste Ereignis, das Sie nach dem Ausführen der RightBooth-Anwendung starten.

vorheriges Event – RightBooth beginnt mit der Wiedergabe des Events, das zuvor vor dem aktuellen Event gespielt wurde.

Nächstes Ereignis – RightBooth beginnt mit der Wiedergabe des Ereignisses, das in der zugehörigen Ereignisbezeichnung definiert ist.

 **nächste Ereignisflussoption** gestartet wird .

Andere Anwendungen oder Dateien über Menüs ausführen

Wenn Sie andere Anwendungen ausführen oder andere Dateien über ein Rightbooth-Menü öffnen, bleibt das Menü hinter der ausgewählten Anwendung (oder Datei) geöffnet, bis die Anwendung geschlossen wird. Beachten Sie, dass Sie in dieser Situation möglicherweise die Timeout-Eigenschaft des Menübildschirms auf **Nie ändern möchten** , siehe **Bildschirm-Timeout** .

Dateien extern ändern

In diesem Abschnitt können Sie aufgezeichnete Videos und/oder aufgenommene Fotos an einen externen Überwachungsordner senden, damit jede andere Anwendung (mit Überwachungsordnerfunktionen) die Videos und/oder Fotos verarbeiten und an Ihre Veranstaltung zurückgeben kann, um mit dem Veranstaltungsablauf fortzufahren. Wenn diese Funktion aktiviert ist, kopiert RightBooth die Datei unmittelbar nach der Aufnahme jedes Videos oder Fotos in den angegebenen externen Überwachungsordner. Das Ereignis wartet dann für einen bestimmten Zeitraum und überwacht während dieser Zeit den angegebenen Return-Überwachungsordner auf das Eintreffen des geänderten Videos oder Fotos. Nach Erhalt der geänderten Datei setzt RightBooth den Ereignisfluss unter Verwendung der geänderten Datei fort.

Videos – Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre aufgezeichneten Videos extern verarbeitet werden sollen.

Fotos – Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre aufgenommenen Fotos extern verarbeitet werden sollen.

Externer Überwachungsordner – Wählen Sie einen Ordner auf Ihrem Computer, in den RightBooth Dateien zur externen Verarbeitung kopiert. Sie sollten sicherstellen, dass die Anwendung, die Sie für die externe Verarbeitung verwenden, so eingestellt ist, dass sie denselben externen Ordner überwacht.

Überwachungsordner zurückgeben – Wählen Sie einen Ordner auf Ihrem Computer, den RightBooth auf den Eingang extern geänderter Dateien überwacht. Sie sollten sicherstellen, dass die Anwendung, die Sie zur externen Verarbeitung verwenden, die geänderte Datei in denselben Rückgabeordner ausgeben kann.

Wartezeit – Legen Sie die Zeitspanne fest, die RightBooth auf das Eintreffen jeder extern geänderten Datei wartet.

„Beschäftigt“-Bildschirm anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth den „Beschäftigt“-Ereignisbildschirm anzeigt, während auf die Ankunft jeder extern geänderten Datei gewartet wird. Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, bleibt RightBooth auf dem Bildschirm „Video aufnehmen“ oder „Foto aufnehmen“ stehen, bis die geänderte Datei eintrifft.

Ereignisdateien und -ordner

Wählen Sie aus, wann Dateikopieraktionen ausgeführt werden sollen

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, an welcher Stelle im Ereignisablauf Dateikopieraktionen ausgeführt werden sollen.

Videos

Wähle aus:

Nach der Erstellung – Videos und Karaoke-Videos werden sofort nach der Aufnahme des Videos und nach der Anwendung etwaiger Videoverbesserungen und Dateikonvertierungen kopiert oder hochgeladen.

Bildschirm „Anzeigen“ – Videos und Karaoke-Videos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm „Video anzeigen“ angezeigt wird (oder wenn der Bildschirm „Karaoke anzeigen“ angezeigt wird). Wenn diese Option ausgewählt ist, Sie aber den Bildschirm „Video anzeigen“ nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, werden Dateikopieraktionen für Videos nicht ausgeführt. Siehe auch „Überlegungen“ weiter unten.

Bildschirm „Optionen“ – Videos und Karaoke-Videos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm „Videooptionen“ angezeigt wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, Sie aber den Bildschirm „Videooptionen“ nicht in Ihre Veranstaltung einbeziehen, werden Dateikopieraktionen für Videos nicht ausgeführt.

Nach Abschluss – Videos und Karaoke-Videos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer mit seiner aktuellen Videoaufzeichnungssitzung fertig ist. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über die Videooptionsbildschirme in der Bildschirmliste des Bildschirmeditors hinausgeht.

Videodateikonvertierung – Überlegung

Betrachten Sie die folgende Event-Design-Konfiguration:

- Sie verwenden eine Webcam zum Aufzeichnen von WMV- (oder AVI-)Videos UND
- Sie haben Ihr Event zum Kopieren von Videos UND konfiguriert
- Sie wenden keine Videoverbesserungen an UND
- Sie konvertieren Ihre aufgenommenen Videos in das MP4-Format (siehe Einstellungen →Sonstiges)

Bei dieser Konfiguration wird das Video erst konvertiert, wenn der Ereignisfluss über den Bildschirm „Video anzeigen“ hinausgeht. Daher sollten Sie die Auswahl der Dateikopieroptionen „Nach dem Erstellen“ oder „Bildschirm anzeigen“ vermeiden, da RightBooth sonst die Videodatei kopiert sein ursprünglich aufgezeichnetes Format (z. B. WMV). Wählen Sie bei dieser Konfiguration entweder den „Optionsbildschirm“ oder die Dateikopieroption „Nach Abschluss“, um sicherzustellen, dass RightBooth MP4-Dateien kopiert.

Fotos und Miniaturansichten

Wähle aus:

Nach dem Erstellen – Fotos werden sofort nach der Aufnahme jedes Fotos kopiert oder hochgeladen.

Bildschirm „Anzeigen“ – Fotos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm „Foto anzeigen“ erscheint. Wenn diese Option ausgewählt ist, Sie aber den Bildschirm „Foto anzeigen“ nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, werden Dateikopieraktionen für Fotos nicht ausgeführt.

Bildschirm „Optionen“ – Fotos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm „Fotooptionen“ angezeigt wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, Sie den Bildschirm „Fotooptionen“ jedoch nicht in Ihre Veranstaltung einbeziehen, werden Dateikopieraktionen für Fotos nicht ausgeführt.

Nach Abschluss – Fotos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer mit seiner aktuellen Fotoaufnahmesitzung fertig ist. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über den Bildschirm „Fotooptionen“ in der Bildschirmliste „Bildschirmeditor“ hinausgeht.

Drucke

Wähle aus:

Nach der Erstellung – Drucklayouts werden sofort nach der Erstellung des Layouts kopiert oder hochgeladen.

Bildschirm „Anzeigen“ und **Bildschirm „Optionen“** – Drucklayouts werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm „Fotooptionen“ angezeigt wird. Wenn eine dieser Optionen ausgewählt ist, Sie aber den Bildschirm „Fotooptionen“ nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, werden Dateikopieraktionen für Drucklayouts nicht ausgeführt.

Nach Abschluss – Drucklayouts werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer mit seiner aktuellen Fotoaufnahmesitzung fertig ist. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über den Bildschirm „Fotooptionen“ in der Bildschirmliste „Bildschirmeditor“ hinausgeht.

Ersetzen Sie die Dateikopieraktionen (in den RightBooth-Ordneereinstellungen) durch ereignisspezifische Dateikopieraktionen – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um ein oder mehrere Laufwerke oder Ordner hinzuzufügen, in denen Sie Kopien verschiedener Dateien erstellen können, die beim Abspielen dieses Ereignisses erstellt werden. Sie können bis zu zehn verschiedene Laufwerke/Ordner zum Kopieren von Dateien aus diesem Ereignis auswählen.

Wenn diese Option aktiviert ist, überschreiben Sie effektiv alle allgemeinen Dateikopieraktionen (definiert in den Ordner-/Dateieinstellungen von RightBooth) für diese Ereignisdatei.

Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, verwendet RightBooth die allgemeinen Dateikopieraktionen in den Ordner-/Dateieinstellungen von RightBooth.

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, aber anschließend keine Dateikopieraktionen hinzufügen, führt RightBooth während der Wiedergabe dieses Ereignisses keine Dateikopien durch.

Siehe auch Abschnitt: Einstellungen → Ordner/Dateien.

Hinzufügen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Laufwerk und/oder einen Ordner auszuwählen, der der Liste hinzugefügt werden soll.

FTP hinzufügen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Liste einen FTP-Ordernamen hinzuzufügen. Dieser Ordnername wird an den FTP- **Stammordner angehängt** , der in den RightBooth-Einstellungen → für Social Media → FTP angegeben ist. Lassen Sie diesen Eintrag leer, um den **Stammordner als Ziel festzulegen** . Wenn dieser Ordnername beim Hochladen von Dateien auf der FTP-Site nicht vorhanden ist, wird er automatisch im Stammordner erstellt.

Entfernen – Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die aktuell markierten Ordner aus der Liste zu entfernen.

Für jeden Ordner, den Sie zur Liste hinzufügen, können Sie dann die folgenden Optionen aktivieren:

- **Fotos** – Während der Veranstaltung aufgenommene Fotos werden in den Ordner kopiert
- **Miniaturansichten** – Miniaturansichten der aufgenommenen Fotos werden in den Ordner kopiert. Miniaturbilddateien werden als JPG-Bild erstellt, nicht größer als 160 x 120 Pixel.
- **Ausdrucke** – generierte Fotodrucklayouts werden in den Ordner kopiert
- **Videos** – Aufgezeichnete Videos werden in den Ordner kopiert
- **Textnachrichtendateien werden** in den Ordner kopiert
- **Benutzerdetails + E-Mails** – Benutzernamen, E-Mail-Adressen und E-Mail-Dateiinformationen werden kopiert
- **Fotonummern** – Diese Option wird in Verbindung mit den Optionen „Fotos“ und „Thumbs“ (oben) verwendet. Wenn Sie bestimmte Fotos oder Foto-Miniaturansichten kopieren möchten, geben Sie die Fotonummern durch Kommas, Semikolons oder Leerzeichen getrennt in dieses Textfeld ein. Beispiel: **1,3** – dadurch werden das erste und dritte Foto kopiert, nicht jedoch das zweite. Wenn dieses Textfeld leer bleibt, werden alle Fotos und/oder Miniaturansichten kopiert.
- **GIF WMV** – während der Veranstaltung erstellte Animationen werden in den Ordner kopiert.

Ein Beispiel für eine Situation, in der diese Funktion nützlich sein könnte, ist, wenn Sie ein oder mehrere externe Laufwerke an den Computer angeschlossen haben (z. B. USB-Datensticks) und diese Laufwerke Kopien aller Dateien enthalten müssen, die während der Veranstaltung aufgezeichnet wurden .

Ein weiteres Beispiel: Sie haben einen Ordner, der als Druck- und E-Mail-Station verwendet werden soll. Siehe Abschnitt **Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station**.

Event- Kamera

Kamera, die in diesem Fall für die Videoaufzeichnung verwendet werden soll

Verwenden Sie diese Einstellung, um auszuwählen, welche Kamera zum Aufzeichnen von Videos verwendet wird, wenn dieses bestimmte Ereignis abgespielt wird.

Wie in den RightBooth-Einstellungen angegeben – Aktivieren Sie diese Option, um die in den RightBooth-Einstellungen angegebene Kamera für die Videoaufzeichnung in diesem Ereignis zu verwenden. Dies ist die Standardoption für alle Ereignisse.

Webcam – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass dieses Ereignis die Webcam zum Aufzeichnen von Videos verwendet.

DSLR-Kamera – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass dieses Ereignis die DSLR-Kamera zum Aufzeichnen von Videos verwendet.

GoPro-Kamera – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass bei diesem Ereignis die GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos verwendet wird.

Webcam-Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf den Webcam-Live-Feed und auch auf Videos anzuwenden, die bei diesem Ereignis mit der Webcam aufgezeichnet wurden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

DSLR-Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf Videos anzuwenden, die bei diesem Ereignis mit der DSLR-Kamera aufgenommen wurden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

GoPro-Videos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf Videos anzuwenden, die bei diesem Ereignis mit der GoPro-Kamera aufgenommen wurden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

WICHTIG: Wenn die oben genannten Zuschneideeinstellungen aktiviert sind, werden diese Zuschneidewerte anstelle der in den Haupteinstellungen von RightBooth definierten Zuschneidewerte verwendet.

Gerät, das bei dieser Veranstaltung zum Fotografieren verwendet werden soll

Verwenden Sie diese Einstellung, um auszuwählen, welche Kamera zum Aufnehmen von Fotos verwendet wird, wenn dieses Ereignis abgespielt wird.

Wie in den RightBooth-Einstellungen angegeben – Aktivieren Sie diese Option, um die in den RightBooth-Einstellungen angegebene Kamera zum Aufnehmen von Fotos in diesem Ereignis zu verwenden. Dies ist die Standardoption.

Webcam – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass bei diesem Ereignis die Webcam zum Aufnehmen von Fotos verwendet wird.

DSLR-Kamera – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass dieses Ereignis die DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Fotos verwendet.

GoPro-Kamera – Aktivieren Sie diese Option, um zu erzwingen, dass bei diesem Ereignis die DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Fotos verwendet wird.

Webcam-Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um einen ereignisspezifischen Zuschnitt auf den Webcam-Live-Feed und auch auf Fotos anzuwenden, die bei diesem Ereignis mit der Webcam aufgenommen wurden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

DSLR-Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis mit der DSLR-Kamera aufgenommene Fotos ereignisspezifisch zuzuschneiden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

GoPro-Fotos zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis mit der GoPro-Kamera aufgenommene Fotos ereignisspezifisch zuzuschneiden. Erntewerte müssen in die zugehörigen Textfelder B und H eingegeben werden.

WICHTIG: Wenn die oben genannten Zuschneideeinstellungen aktiviert sind, werden diese Zuschneidewerte anstelle der in den Haupteinstellungen von RightBooth definierten Zuschneidewerte verwendet.

Überschreiben der RightBooth-Kameraeinstellungen für einzelne Ereignisse

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, werden dessen Ereigniskameraoptionen sowohl für Videos als auch für Fotos automatisch auf „In den Einstellungen angegebene Kamera verwenden“ eingestellt.

Aus diesem Grund müssen Sie die Optionen der Event-Kamera in der Regel bei keinem Ihrer Events ändern. Wenn Sie jedoch beispielsweise möchten, dass bei einem bestimmten Veranstaltungsdesign immer die Webcam verwendet wird, aktivieren Sie die Option „Webcam“ für die Veranstaltungskamera, um zu erzwingen, dass die Veranstaltung immer die Webcam verwendet, unabhängig von Ihrer Kamerakonfiguration in den RightBooth-Einstellungen.

Der Bildschirmeditor

Der Bildschirmeditor wird über die Schaltfläche „Bildschirme bearbeiten“ im Hauptfenster von RightBooth aufgerufen und ermöglicht Ihnen die Gestaltung des Aussehens und Layouts aller Veranstaltungsbildschirme und Bildelemente, die Sie in die Veranstaltung eingebunden haben. Außerdem können Sie damit das Fotodruck-Layout entwerfen.

Der Screen Editor zeigt zunächst den ersten Screen Ihrer Veranstaltung zusammen mit der Screen Editor Toolbox an.

Die Screen-Editor-Toolbox

Diese Toolbox zeigt eine Liste aller Bildschirme an, die Sie ausgewählt haben, um sie in Ihr Event-Design einzubeziehen (siehe Event-Struktur). Sie können auf einen beliebigen Bildschirmnamen in der Liste klicken, um den Inhalt dieses Bildschirms anzuzeigen. Anschließend können Sie alle Elemente auf dem Bildschirm entwerfen und anordnen, einschließlich Kamera, Textbeschriftungen, Bilder, Videos usw.

Die Bildschirmliste

Dies ist eine Liste der Bildschirme, die abhängig von den Auswahlmöglichkeiten, die Sie im Event-Designer treffen, verfügbar sind. Sie können an allen diesen Bildschirmen Designänderungen vornehmen und Inhalte hinzufügen, ändern und entfernen. Beachten Sie jedoch, dass auf einigen Bildschirmen bestimmte Elemente für den ordnungsgemäßen Betrieb erforderlich sind, die Sie nicht entfernen dürfen.

Start

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und eine einleitende Nachricht.

Medienbrowser

Dieser Bildschirm wird automatisch angezeigt, wenn der Ereignistyp auf „Station teilen“ eingestellt ist. Es werden Miniaturansichten aller im Sharing Station Watch-Ordner enthaltenen Videos und Fotos angezeigt. Der Browser aktualisiert seinen Inhalt automatisch, wenn neue Dateien im Watch-Ordner erscheinen.

T und C

Zeigt den Text Ihrer Allgemeinen Geschäftsbedingungen zusammen mit einer Schaltfläche „OK“ und „Abbrechen“ an.

Nutzerdetails

Zeigt Textfelder für Namen und E-Mail-Adresse sowie die Bildschirmtastatur an, damit Benutzer ihre Daten in das System eingeben können.

Veranstaltungsmenü

Zeigt Ihre Event-Auswahl (und Schaltflächen) aus dem Event-Designer an, wenn der Event-Typ auf „Menü“ eingestellt ist.

Wählen Sie Aufnahme

Zeigt die Aufnahmeoptionen (und Schaltflächen) an, die der Benutzer treffen kann. Die Auswahlmöglichkeiten auf diesem Bildschirm werden von den ausgewählten Aufzeichnungstypen im Event-Designer übernommen. Wenn nur ein Aufnahmetyp ausgewählt ist, fungiert dieser Bildschirm als Informationsbildschirm für den Aufnahmetyp.

Wählen Sie Greenscreen

Zeigt die Greenscreen-Hintergrundbilder (und Videos) an, aus denen Benutzer auswählen können, wenn sie die Greenscreen-Funktion „Benutzer fragen“ einschließen, zusammen mit einer Schaltfläche „OK“.

Wählen Sie Overlay

Zeigt die Overlay-Bilder an, aus denen Benutzer auswählen können, wenn sie die Bild-Overlay-Funktion „Benutzer fragen“ einschließen, zusammen mit einer Schaltfläche „OK“.

Wählen Sie Karaoke

Zeigt die Karaoke-Dateinamen an, aus denen Benutzer auswählen können, wenn sie die Karaoke-Funktion „Benutzer fragen“ einschließen, zusammen mit einer Schaltfläche „OK“.

Bereit machen

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und eine „Mach dich bereit“-Einleitungsmeldung.

Countdown

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und ein Countdown-Textsequenzelement an.

Frage

Zeigt die aktuelle Frage in einem Frageereignis an. Jeder Fragebildschirm verfügt über ein eigenes Bildschirmlayout, das eine Textfrage oder eine Videodateifrage enthalten kann.

Antwort

Zeigt den aktuellen Antwortbildschirm in einem Frageereignis an. Jeder Antwortbildschirm verfügt über ein eigenes Bildschirmlayout, das ein Texteingabeelement, eine Bildschirmtastatur und das Kameraelement umfassen kann.

Ein Video aufnehmen

Zeigt das Live-Kameraelement während der Videoaufzeichnung zusammen mit einem Countdown-Label-Sequenzelement an.

Nehmen Sie Karaoke auf

Zeigt das Live-Kameraelement während der Karaoke-Videoaufnahme zusammen mit einem Videoelement an, das den ausgewählten Karaoke-Dateitext und den Backing-Track abspielt.

Foto machen

Zeigt das Live-Kamera-Element und das Beschriftungselement „Lächeln“ an.

Wählen Sie Filter

Zeigt das neueste Foto zusammen mit einer Reihe von Fotofiltern an, aus denen Benutzer auswählen können, wenn sie die Funktion „Benutzer fragen“ des Fotofilters einschließen, zusammen mit einer Schaltfläche „OK“.

Geben Sie Nachricht ein

Zeigt ein Texteingabeelement und eine Bildschirmtastatur an, damit Benutzer ihre Nachricht eingeben können.

Video anzeigen

Zeigt ein Videoelement an, das das zuletzt aufgenommene Video abspielt. Wenn im Event-Designer die Option „Video wiederholen“ eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen „Wiederherstellen“ und „Behalten“ angezeigt.

Foto anzeigen

Zeigt ein Bildelement an, das das zuletzt aufgenommene Foto und Miniaturbilder aller anderen Fotos im Fotoset enthält. Wenn im Event-Designer die Option „Foto wiederherstellen“ aktiviert ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen „Wiederherstellen“ und „Behalten“ angezeigt.

Zeige Nachricht

Zeigt ein Beschriftungselement an, das die zuletzt eingegebene Nachricht enthält. Wenn im Event-Designer die Option „Nachricht wiederholen“ eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen „Wiederherstellen“ und „Behalten“ angezeigt.

Zeige die Antwort

Zeigt die zuletzt aufgezeichnete Video- oder Textantwort in einem Frageereignis an. Wenn im Event-Designer die Option „Fragenantworten wiederholen“ aktiviert ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen „Wiederholen“ und „Behalten“ angezeigt.

Karaoke zeigen

Zeigt ein Videoelement an, das das zuletzt aufgenommene Karaoke-Video abspielt. Wenn im Event-Designer die Option „Karaoke wiederholen“ eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen „Wiederholen“ und „Behalten“ angezeigt.

Drucken

Zeigt jedes Mal ein Druckerbild an, wenn ein Fotodruck ausgeführt wird.

Drucklayout

Zeigt das aktuelle Fotodrucklayout für Designzwecke an. Dieser Bildschirm wird nicht angezeigt, wenn das Ereignis abgespielt wird.

Videooptionen

Zeigt alle Videooptionen an, die Sie im Event-Designer ausgewählt haben, damit Benutzer ihre Wahl treffen können.

Fotooptionen

Zeigt alle Fotooptionen an, die Sie im Event-Designer ausgewählt haben, damit Benutzer ihre Wahl treffen können. Beachten Sie, dass auf diesem Bildschirm standardmäßig immer das Element „Druckvorschau“

angezeigt wird, unabhängig davon, ob Sie sich für das Drucken von Fotos bei der Veranstaltung entschieden haben. Wenn Sie das Drucken nicht in Ihre Veranstaltung einbeziehen, können Sie dieses Element einfach aus dem Bildschirm „Fotooptionen“ im Bildschirmeditor entfernen.

Nachrichtenoptionen

Zeigt alle Nachrichtenoptionen an, die Sie im Event-Designer ausgewählt haben, damit Benutzer ihre Wahl treffen können.

Kopien drucken

Zeigt die Optionen für Druckkopien an, die Sie in Event Designer ausgewählt haben, damit Benutzer auswählen können, wie viele Druckkopien beim Drucken ihrer Fotos erstellt werden sollen.

E-Mail-Adresse

Zeigt das Texteingabefeld für die E-Mail-Adresse und die Bildschirmtastatur an, damit Benutzer ihre E-Mail-Adresse eingeben können, wenn die Software dies erfordert.

E-Mail senden

Zeigt jedes Mal ein E-Mail-Bild an, wenn eine E-Mail gesendet wird.

Telefonnummer

Zeigt die Liste der Mobilfunkanbieter (aus den Einstellungen für soziale Medien), das Texteingabefeld für die Telefon-/Mobilnummer und das Tastaturelement auf dem Bildschirm an.

An Telefon senden

Zeigt jedes Mal ein „An Telefon senden“-Bild an, wenn Dateien an ein Mobiltelefon gesendet werden.

WhatsApp-Nummer

Zeigt das Texteingabefeld für die Telefon-/Mobilfunknummer und das Tastaturelement auf dem Bildschirm an, damit Benutzer die Mobiltelefonnummer ihres WhatsApp-Kontos eingeben können.

An WhatsApp senden

Zeigt das WhatsApp-Fenster an, in das Benutzer ihre RightBooth-Videos und -Fotos ziehen können, um sie auf ihr WhatsApp-Konto hochzuladen.

Danke

Zeigt am Ende der Ereignissitzung jedes Benutzers ein „Dankeschön“-Labelelement an. Bei Bedarf werden auch die Ja/Nein-Schaltflächen „Erneut starten“ angezeigt.

Stornieren

Zeigt das Beschriftungselement „Bestätigung abbrechen“ und die Schaltflächen „Ja/Nein“ an, wenn der Benutzer auf einem anderen Bildschirm eine Schaltfläche „Abbrechen“ auswählt. Dieser Bildschirm wird nur angezeigt, wenn im Event Designer die Option „Bestätigung stornieren“ ausgewählt ist.

Beschäftigt

Zeigt ein „Beschäftigt“-Kennzeichnungselement und eine Animation an, wenn RightBooth eine längere Aufgabe ausführt, beispielsweise das Konvertieren eines aufgezeichneten Videos in ein anderes Format.

Fehler

Zeigt ein Fehlermeldungsetikettenelement an, wenn RightBooth auf einen unerwarteten Fehler stößt.

Fertig

Zeigt ein Beschriftungselement „Ereignis beendet“ an, wenn eine Ereignis-Stoppbedingung erfüllt ist. Siehe Start-/Stopp-Einstellungen.

Die zusätzlichen Monitorbildschirmlisten

Die folgenden Bildschirme werden auf einem zweiten oder dritten Monitor angezeigt und gelten nur, wenn die Veranstaltung die zusätzlichen Monitore im Event Designer umfasst.

Beginn 2

Dies ist der erste Bildschirm, der zu Beginn der Veranstaltung angezeigt wird.

Video in Bearbeitung

Dieser Bildschirm wird angezeigt, wenn RightBooth ein Video aufzeichnet und im Event-Designer die Option „Video läuft“ ausgewählt ist. Dies ist nützlich, wenn Sie sicherstellen möchten, dass während der Videoaufzeichnung keine prozessorintensive Aktivität auf dem zweiten (oder dritten) Monitor stattfindet (z. B. das Abspielen eines Videoelements).

Foto in Bearbeitung

Dieser Bildschirm wird angezeigt, wenn RightBooth ein Foto aufnimmt und im Event-Designer die Option „Foto in Bearbeitung“ ausgewählt ist.

Druck läuft

Dieser Bildschirm wird immer dann angezeigt, wenn in RightBooth ein Fotodruck ausgeführt wird und die Meldung „Druckvorgang läuft“ angezeigt wird.

Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox

Die Screen-Editor-Toolbox bietet die folgenden Optionen:

Thema – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Hintergrundordner in der Medienbibliothek zu öffnen, in dem Sie ein Thema auswählen können, das auf alle Ihre Veranstaltungsbildschirme angewendet wird. Jedes Thema wendet einen Hintergrund, eine Textfarbe und einen Schaltflächenstil auf alle Ihre Veranstaltungsbildschirme an.

Laden – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine zuvor gespeicherte Datei zu laden:

- Drucklayout-Design, während Sie den Drucklayout-Bildschirm anzeigen
- Bildschirmdesign, während Sie einen der anderen Ereignisbildschirme anzeigen
- Satz von Gegenständen. Die von Ihnen ausgewählten Elemente werden dem aktuellen Bildschirm hinzugefügt

Speichern – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Bildschirmdesign, das aktuelle Drucklayout oder den aktuell ausgewählten Satz von Elementen in einer Datei in Ihrer Medienbibliothek zu speichern.

Monitorauswahl – Hier können Sie Ereignisbildschirme entwerfen, die auf den Monitoren 1 bis 4 angezeigt werden, wenn...

- Zusätzliche Monitore sind an den Computer angeschlossen
- Zusätzliche Monitore sind im RightBooth Event Designer aktiviert. → Ereignisstruktur
→ Mehrere Monitore.

Beachten Sie, dass, wenn Sie zusätzliche Monitore aktiviert haben, Designänderungen, die Sie während der Arbeit an einem Monitor 1-Bildschirm vornehmen, nur auf Monitor 1-Bildschirme angewendet werden. Ebenso werden Designänderungen, die während der Arbeit an einem Monitor 2-Bildschirm vorgenommen werden, nur auf Monitor 2-Bildschirme angewendet.

Zoom – Vergrößern oder verkleinern Sie die Bildschirmgröße zu Bearbeitungszwecken. Sie können in den Bildschirm hineinzoomen, um die Positionierung von Elementen genauer zu steuern. Wenn der Bildschirm

nicht auf Ihren Computermonitor passt, werden vertikale und horizontale Bildlaufleisten angezeigt, mit denen Sie über den Bildschirm schwenken können. Die minimale Zoomgröße beträgt 0,1. Die maximale Zoomgröße beträgt 10. Immer wenn sich die Maus über dem Bildschirm befindet, können Sie den Zoomwert auch mit dem Scrollrad der Maus ändern.

Toolbox-Deckkraft – Verwenden Sie diese Option, um die Deckkraft aller Screen-Editor-Toolboxen zu ändern, um eine bessere Sichtbarkeit des zugrunde liegenden Ereignisbildschirms zu ermöglichen.

Nach hinten verschieben – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das ausgewählte Element in der Anzeigereihenfolge der Elemente weiter nach hinten zu verschieben. Mit jedem Klick auf die Schaltfläche wird das Element in der Anzeigereihenfolge um eine Position nach hinten verschoben, bis es schließlich hinter allen anderen Elementen auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Vorwärts verschieben – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das ausgewählte Element in der Anzeigereihenfolge der Elemente weiter nach vorne zu verschieben. Mit jedem Klick auf die Schaltfläche wird das Element in der Anzeigereihenfolge um eine Position nach vorne verschoben, bis es schließlich über allen anderen Elementen auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Bitte beachten Sie, dass jedes Element über jedem anderen Element platziert werden kann, sodass Sie beispielsweise Text und Bilder auf Video- und Kameraelementen platzieren können.

Rückgängig machen – Klicken Sie hier, um Ihre Bildschirmbearbeitungen rückgängig zu machen. Die meisten Aktionen können rückgängig gemacht werden, darunter das Verschieben und Anpassen von Elementen sowie das Ändern ihrer Eigenschaften. Jeder Bildschirm verfügt über einen eigenen unabhängigen und unbegrenzten Rückgängig-/Wiederherstellen-Verlauf.

Wiederherstellen – Klicken Sie hier, um Ihre rückgängig gemachten Vorgänge zu wiederholen.

Bin – Klicken Sie hier, um die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente zu löschen. Sie können den Bin auch verwenden, um Bildschirme zu löschen, die Sie manuell zum Ereignis hinzugefügt haben, wenn derzeit keine Bildschirmelemente ausgewählt sind (siehe Bildschirm hinzufügen).

Ausschneiden – Klicken Sie hierauf, um die aktuell ausgewählten Elemente vom Bildschirm auszuschneiden. Sie können damit auch Bildschirme ausschneiden, die Sie manuell zum Ereignis hinzugefügt haben, wenn derzeit keine Bildschirmelemente ausgewählt sind.

Kopieren – Klicken Sie hierauf, um die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente zu kopieren. Sie können dies auch zum Kopieren von Bildschirmen verwenden, die Sie manuell zum Ereignis hinzugefügt haben, wenn derzeit keine Bildschirmelemente ausgewählt sind.

WICHTIG. Wenn Sie die Funktionen „Ausschneiden“ und „Kopieren“ verwenden, werden die Elemente in der privaten Zwischenablage von RightBooth abgelegt. Die Elemente werden NICHT in der Windows-Zwischenablage abgelegt.

Beachten Sie, dass bestimmte wichtige Bildschirmelemente nicht ausgeschnitten, kopiert oder gelöscht werden können. Sie werden darüber informiert, wann immer Sie dies versuchen.

Einfügen – Klicken Sie hierauf, um zuvor ausgeschnittene oder kopierte Elemente im selben oder einem anderen Ereignis auf dem aktuellen Bildschirm einzufügen. Elemente werden an derselben Stelle eingefügt, an der sie ausgeschnitten oder kopiert wurden. Sie können auch einen zuvor kopierten Bildschirm in dasselbe oder ein anderes Ereignis einfügen. Anschließend werden Sie aufgefordert, den eingefügten Bildschirm zu benennen, bevor er zur Bildschirmliste hinzugefügt wird.

Beachten Sie, dass diese Funktion nur Elemente aus der privaten Zwischenablage von RightBooth einfügt. Es werden keine Elemente aus der Windows-Zwischenablage eingefügt. Informationen zum Einfügen von

Bildern aus der Windows-Zwischenablage finden Sie im Abschnitt: **Bilder aus anderen Anwendungen in Ereignisbildschirme kopieren**

Elemente hinzufügen – Klicken Sie hier, um die Toolbox „Elemente hinzufügen“ anzuzeigen oder auszublenden. Siehe **Elemente hinzufügen** .

Eigenschaften – Klicken Sie hier, um die Eigenschaften-Toolbox anzuzeigen oder auszublenden. Siehe **Eigenschaften** .

Formatierer – Klicken Sie hier, um die Elementformatierer-Toolbox anzuzeigen oder auszublenden. Siehe **Elemente formatieren**.

Übergänge – Klicken Sie hier, um Bildschirmübergänge beim Bearbeiten Ihrer Ereignisbildschirme zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Element-Tooltips – Klicken Sie hier, um Tooltips anzuzeigen oder auszublenden, die angezeigt werden, wenn Sie mit der Maus über verschiedene Elemente auf dem Ereignisbildschirm fahren. Der Tooltip zeigt den Pfad und Dateinamen von Elementressourcen wie Bild- und Videodateien an.

Browser testen – Wenn diese Option nicht aktiviert ist, können Browserelemente auf dem Ereignisbildschirm verschoben, in der Größe verändert und gestaltet werden. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie mit dem Inhalt der Browser-Webseite interagieren und Ihnen wird außerdem ein Symbol in der Screen Editor-Toolbox angezeigt, das zum Testen von Drag/Drop-Funktionen auf der Webseite verwendet werden kann.

Frage



Frage- und Antwort-Fortschritt – Klicken Sie auf dieses Auf-/Ab-Steuerelement, um durch die in der Event-Designer-Fragentabelle definierten Fragen zu blättern (siehe oben). Auf diese Weise können Sie alle Fragebildschirme und Antwortbildschirme anzeigen und bearbeiten, die während der Veranstaltung angezeigt werden. Dieses Steuerelement wird nur in der Toolbox angezeigt, wenn Sie Fragen in Ihre Veranstaltung eingefügt haben und im Bildschirmeditor entweder den Frage- oder den Antwortbildschirm anzeigen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „**Entwerfen von Fragebildschirmen**“ (später).

Video – Mit dieser Option können Sie das Layout eines Videoantwortbildschirms anzeigen und bearbeiten.

Text – Mit dieser Option können Sie das Layout eines Textantwortbildschirms anzeigen und bearbeiten.

Schaltflächen für die Bildschirmreihenfolge – Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die Position eines beliebigen benutzerdefinierten Bildschirms in der Liste zu ändern. Siehe **Elemente hinzufügen: Bildschirm** (später).

Beenden – Klicken Sie hier, um den Bildschirmeditor zu verlassen und zum Event-Designer zurückzukehren.

Verschieben und Anpassen der Größe von Bildelementen

Jedes Bildelement (z. B. eine Textbeschriftung) kann durch Klicken und Ziehen des Elements an eine neue Position auf dem Bildschirm verschoben werden.

Um die Größe eines Elements festzulegen, klicken Sie zunächst auf das Element, um es auszuwählen. Daraufhin werden die Größenfelder, der Drehkreis und das Auswahlrechteck um das Element angezeigt. Klicken Sie auf ein beliebiges Feld und ziehen Sie es, um die Größe des Elements zu ändern. Klicken Sie auf den Drehkreis und ziehen Sie ihn, um das Element zu drehen.

Wenn Sie die Größe eines Textetikettenelements ändern, wird der Textinhalt innerhalb der Breite des Etiketts umgebrochen. Daher müssen Sie möglicherweise die Höhe des Etiketts ändern, um den gesamten umgebrochenen Text zu sehen.

Sie können mehr als ein Bildelement auswählen, indem Sie die Strg-Taste oder die Umschalttaste auf der Tastatur gedrückt halten und dann nacheinander mit der Maus auf jedes Bildelement klicken, um es der Auswahl hinzuzufügen. Dabei können Sie die Auswahl eines ausgewählten Elements aufheben, indem Sie erneut darauf klicken. Sobald Sie eine Auswahl an Elementen getroffen haben, können Sie die Tastaturtaste loslassen. Jetzt können Sie jedes ausgewählte Element ziehen, um alle Elemente zusammen zu verschieben. Durch Ändern der Größe oder Drehung eines Elements werden alle ausgewählten Elemente vergrößert und gedreht. Sie können die Eigenschaften aller ausgewählten Elemente auch mithilfe der Eigenschaften-Toolbox ändern (siehe später).

Sie können auch mehr als ein Bildelement auswählen, indem Sie ein Auswahlrechteck um die Elemente ziehen, die Sie auswählen möchten. Sie können das Auswahlrechteck starten, indem Sie mit der Maus irgendwo auf den Bildschirmhintergrund klicken und dann ein Rechteck aufziehen, sodass es die Elemente schneidet, die Sie auswählen möchten.

Sie können die ausgewählten Elemente auch mit den Pfeiltasten der Tastatur nach oben, unten, links und rechts in Schritten von 1 Pixel oder in Schritten von 10 Pixeln verschieben, wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie die Pfeiltasten drücken.

Um die Auswahl zu entfernen, klicken Sie einfach mit der Maus irgendwo auf den Bildschirmhintergrund.

Elemente zu Bildschirmen hinzufügen

Klicken Sie in der Toolbox „Bildschirmeditor“ auf das Kontrollkästchen „ **Elemente hinzufügen** “, um die **Toolbox „Elemente hinzufügen“ anzuzeigen** . Diese Toolbox bietet eine Schaltfläche zum Hinzufügen neuer leerer Bildschirme zum Ereignis sowie eine Liste mit Schaltflächen zum Hinzufügen verschiedener neuer Elemente zum aktuellen Bildschirm. Es gibt Beschränkungen dafür, wie viele Artikel jeder Art Sie auf jedem Bildschirm hinzufügen können. Wenn das Limit für einen bestimmten Artikel erreicht ist, wird die entsprechende Schaltfläche Artikel hinzufügen deaktiviert.

Bildschirm

Klicken Sie hier, um Ihrer Veranstaltung einen neuen leeren Bildschirm hinzuzufügen. Sie werden aufgefordert, einen Namen für den neuen Bildschirm anzugeben, der sich von allen anderen in der Bildschirmliste angezeigten Namen unterscheiden muss. Ihrem neuen Bildschirm können dann Elemente (Videos, Text, Webbrowser-Inhalte usw.) hinzugefügt und entsprechend Ihren Anforderungen gestaltet werden.

Sie können die Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten in der Haupttoolbox verwenden, um Ihren Bildschirm in der Bildschirmliste nach oben oder unten zu verschieben. Standardmäßig wird ein neu hinzugefügter Bildschirm oben in der Bildschirmliste platziert. Wenn Sie ihn nicht verschieben, wird er jedes Mal, wenn Sie das Event spielen, als erster Bildschirm angezeigt. Die Änderung der Position in der Liste bestimmt jedoch, wann sie während der Veranstaltung angezeigt wird. Wenn Sie beispielsweise den Bildschirm in der Liste nach unten verschieben, sodass er vor dem Danke-Bildschirm platziert wird, wird der Bildschirm beim Abspielen des Ereignisses vor dem Danke-Bildschirm angezeigt. Sie können Ihre Bildschirme auch an Bedingungen knüpfen ...

Bedingte Bildschirme

Die Bildschirmliste enthält eine Trennlinie wie folgt: _____

Bildschirme, die in der Liste oberhalb dieser Zeile angezeigt werden, sind Teil des normalen Ereignisablaufs, zum Beispiel: Start → Bereit machen → Aufzeichnen → Anzeigen → Danke.

Bildschirme, die unterhalb dieser Zeile erscheinen, werden nur in Ausnahmefällen während der Veranstaltung angezeigt. Der Beschäftigt-Bildschirm wird beispielsweise nur angezeigt, wenn eine „zeitaufwändige Aktivität“ stattfindet, beispielsweise beim Übertragen von Videodateien von einer DSLR-Kamera.

Zufällige Bildschirme

Wie bereits erwähnt, können Sie dem Ereignis eigene neue Bildschirme hinzufügen und diese im normalen Ereignisablauf oberhalb der Trennlinie positionieren. Sie können sie aber auch unter die Trennlinie verschieben, wo sie als zufällig angezeigte Bildschirme behandelt werden können. Wir erklären dies anhand eines Beispiels.

Nehmen wir an, wir haben ein sehr einfaches Ereignis, das es jedem Benutzer ermöglicht, ein Video aufzunehmen. Die Ereignisbildschirmliste sieht folgendermaßen aus:

Start
Bereit machen
Countdown
Ein Video aufnehmen
Danke

Beschäftigt
Fehler
Fertig

Nehmen wir an, wir möchten nun nach dem Startbildschirm einen Werbebildschirm anzeigen, also erstellen wir einen neuen Bildschirm mit unserer Werbung, nennen ihn „Anzeige“ und positionieren ihn wie folgt in der Liste:

Start
Inserat
Bereit machen
Countdown
Ein Video aufnehmen
Danke

Beschäftigt
Fehler
Fertig

Jetzt wird bei jeder Nutzung des Systems der Werbebildschirm nach dem Startbildschirm angezeigt.

Nehmen wir nun an, wir möchten nach dem Startbildschirm zufällig eine von drei Werbeanzeigen anzeigen. Erstellen Sie zwei weitere Bildschirme, nennen Sie sie „Anzeige Nr. 2“ und „Anzeige Nr. 3“ und verschieben Sie sie wie folgt an eine beliebige Stelle unterhalb der Trennlinie:

Start
Inserat
Bereit machen
Countdown
Ein Video aufnehmen
Danke

Anzeige Nr. 2
Anzeige Nr. 3
Beschäftigt
Fehler
Fertig

Jedes Mal, wenn die Veranstaltung beginnt, wählt RightBooth nun zufällig einen der Werbebildschirme aus und zeigt ihn nach dem Startbildschirm an. Dies alles funktioniert, weil die drei Bildschirme mit demselben Namen beginnen (Werbung) und die beiden zusätzlichen Werbebildschirme ebenfalls das Zeichen „#“ direkt nach ihrem Namen enthalten und die Bildschirme unterhalb der Trennlinie platziert sind.

Sie können diese Benennungsfunktion an mehr als einer Stelle verwenden. Hier zeigen wir eine zufällige Werbung nach dem Startbildschirm und dann eine weitere zufällige Werbung vor dem Danke-Bildschirm:

Start
Inserat
Bereit machen
Countdown
Ein Video aufnehmen
Inserat
Danke

Anzeige Nr. 2
Anzeige Nr. 3
Beschäftigt
Fehler
Fertig

Nachricht anzuzeigen, nachdem der Benutzer sein Video aufgenommen hat:

Start
Inserat
Bereit machen
Countdown
Ein Video aufnehmen
Nachricht
Danke

Anzeige Nr. 2
Anzeige Nr. 3
Nachricht##Hallo
Nachricht Nr. 18
Nachricht##Boo
Beschäftigt
Fehler
Fertig

Zu beachtende Punkte:

- 1) Sie können nur zufällige Bildschirme aus Ihren eigenen, neu hinzugefügten Bildschirmen erstellen.
- 2) Beim Benennen Ihrer Zufallsbildschirme können Sie beliebige Zeichen nach dem „#“-Zeichen verwenden (wie im letzten Beispiel oben gezeigt).

Taste

Sie können Schaltflächen zu Bildschirmen hinzufügen, wenn Sie verschiedene Klickaktionen einbinden möchten, die normalerweise nicht standardmäßig verfügbar sind. Siehe Klickaktion. Sie können bis zu 50 Schaltflächen pro Bildschirm hinzufügen.

Kamera

Ein Kameraelement wird verwendet, um den aktuellen Live-Feed der von Ihnen gewählten Webcam oder DSLR-Kamera anzuzeigen. Ein Kameraelement zeigt normalerweise den Live-Feed der Standardkamera für das Ereignis an. Es ist jedoch möglich, das Element so zu ändern, dass der Feed von einer bestimmten Webcam (1 bis 4) oder von der DSLR-Kamera angezeigt wird. Um den Live-Feed von Webcam 2, 3 oder 4 anzuzeigen, müssen Sie RightBooth zuvor für die Verwendung mehrerer Webcams konfiguriert haben, siehe Webcam-Videoeinstellungen. Sie können bis zu 4 Kameraelemente pro Bildschirm haben. Hinweis:

RightBooth kann den Live-Feed von kompatiblen Canon DSLR-Kameras anzeigen, siehe RightBooth DSLR-Einstellungen.

Uhr

Ein Uhrelement zeigt die aktuelle Uhrzeit an. Sie können 1 Uhrelement pro Bildschirm hinzufügen.

Countdown

Ein Countdown-Element wird verwendet, um Ihren Benutzern einen numerischen Countdown anzuzeigen. Dieses Element wird automatisch zu den Bildschirmen „Countdown“ und „Video aufnehmen“ hinzugefügt, Sie können dieses Element jedoch auch zu anderen Bildschirmen hinzufügen. Sie können 1 Countdown-Element pro Bildschirm hinzufügen.

Zeichenblock

Mit einem Zeichenblockelement können Sie einen Bereich bereitstellen, auf dem Ihre Benutzer schreiben und zeichnen können, um beispielsweise ihren Namen zu unterschreiben. Dies kann in Kombination mit den Zeichenwerkzeugen verwendet werden, um verschiedene Zeichenfarben und -breiten bereitzustellen. Der Inhalt des Zeichenblocks wird dann am Ende jeder Veranstaltungssitzung als Bild im Veranstaltungsordner gespeichert und für den Beginn der nächsten Veranstaltungssitzung automatisch gelöscht. Sie können das Element „Zeichnungsblock“ auch in Ihre Fotodruck-Layout-Designs integrieren, sodass die Zeichnungen Ihrer Benutzer beim Drucken von Fotos einbezogen werden. Sie können pro Bildschirm 1 Zeichenblockelement hinzufügen.

Alle Ihre aufgezeichneten Zeichenblockbilder werden automatisch im PNG-Format in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und mit einem Dateinamen versehen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält. Das folgende Zeichenblockbild wurde beispielsweise am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr erstellt :

2020-1-4-12-54-49-drawing.png

Zeichenutensilien

Dem aktuellen Bildschirm wird eine Toolbox mit Zeichenwerkzeugen hinzugefügt. Wenn ein Kameraelement auf dem Bildschirm angezeigt wird, können Sie mit dieser Toolbox während des Ereignisses über den Live-Feed der Kamera zeichnen. Wenn das zuletzt aufgenommene Foto auf dem Bildschirm angezeigt wird (z. B. auf dem Bildschirm „Foto anzeigen“), können Sie mit dieser Toolbox auf den während der Veranstaltung aufgenommenen Fotos zeichnen. Die Zeichenwerkzeuge können auch mit dem Zeichenblock-Element verwendet werden (siehe später). Sie können pro Bildschirm 1 Zeichenwerkzeugelement hinzufügen. Siehe **Die** Weitere Informationen finden Sie **unter Zeichenwerkzeuge** .

Gesichts-Requisiten

Ein Gesichts-Requisitenelement kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden, um es Ihnen zu ermöglichen, Requisiten zu Gesichtern hinzuzufügen, die während der Wiedergabe des Ereignisses im Live-Kamera-Feed angezeigt werden, oder um Requisiten zu Gesichtern in aufgenommenen Fotos hinzuzufügen. Ein Gesichts-Requisiten-Element ist im Wesentlichen ein interaktives Bildraster, das eine beliebige Anzahl von Gesichts-Requisiten-Bildern enthalten kann, die in einem Zeilen- und Spaltenlayout

angeordnet sind. Wenn das Gesichts-Requisitenelement zum ersten Mal einem Bildschirm hinzugefügt wird, enthält es keine Requisiten, aber Sie können es dann füllen, indem Sie auf das Gesichts-Requisitenelement doppelklicken (auf dem Ereignisbildschirm) und dann Requisiten aus der RightBooth-Medienbibliothek auswählen. Wenn das Event läuft, können Sie Requisiten berühren oder anklicken, damit sie automatisch auf Gesichtern im Feed oder Foto angezeigt werden. Sie können pro Bildschirm 1 Gesichts-Requisite hinzufügen.

Spiel

Ein Spielgegenstand kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden. Die RightBooth-Medienbibliothek enthält eine Reihe von Links zu interaktiven Online-Spielen, die für die Maus- oder Touchscreen-Eingabe konzipiert sind und für die Verwendung auf Veranstaltungsbildschirmen geeignet sind. Um auf die Spiele zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel“ und wählen Sie dann ein Spiel aus der angezeigten Auswahl aus. Das Spiel wird dann dem Ereignisbildschirm in einem Webbrowser-Element mit der richtigen Größe hinzugefügt. Im Bildschirmeditor kann die Größe und Positionierung des Spiels angepasst werden. Während das Event läuft, kann das Spiel auch gespielt werden, wenn es auf dem Bildschirm erscheint. Hinweis: Sie müssen über eine gültige Internetverbindung verfügen, um die interaktiven Spiele sehen und spielen zu können.

Tastatur

Das Tastaturelement wird jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, automatisch zu verschiedenen Ereignisbildschirmen hinzugefügt, beispielsweise zum Bildschirm „Benutzerdetails“. Es ist jedoch auch möglich, ein Tastaturelement zu jedem/allen anderen Bildschirmen in Ihrer Veranstaltung hinzuzufügen. Das Tastaturelement kann beispielsweise auf Bildschirmen nützlich sein, auf denen Sie sich für die Einbindung eines Webbrowser-Elements entschieden haben und Ihr Event über einen Touchscreen abspielen. Dadurch kann die Bildschirmtastatur dann zum Eingeben von Zeichen in alle Texteingabefelder verwendet werden, die auf Webseiten im Browser angezeigt werden, oder zum Eingeben von Zeichen in das Adresstextfeld des Webbrowsers.

Wenn Sie das Tastaturelement auf bestimmten Bildschirmen nicht anzeigen möchten, können Sie es mit dem Bildschirmeditor von den ausgewählten Bildschirmen entfernen. Sie können 1 Tastaturelement pro Bildschirm hinzufügen.

Tastenfeld

Das Tastenfeld wird jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, automatisch zum Ereignisbildschirm „Telefonnummer“ hinzugefügt. Das Tastenfeld kann zu jedem Ereignisbildschirm hinzugefügt werden und kann für die Eingabe numerischer Eingaben in jedes Textfeld und jedes Webbrowser-Element verwendet werden. Sie können 1 Tastaturelement pro Bildschirm hinzufügen.

Bild

Ein Bildelement wird verwendet, um eine Bilddatei, ein aktuelles animiertes GIF (oder WMV), ein aktuelles Foto, einen aktuellen Zeichenblockbeitrag, ein aktuelles Fotodrucklayout oder einen QR-Code anzuzeigen. Bilddateien können von überall auf Ihrem Computer oder aus der RightBooth-Medienbibliothek stammen. Sie können bis zu 50 Bildelemente pro Bildschirm hinzufügen.

Bildfolge

Ein Bildsequenzelement wird verwendet, um eine animierte Bildsequenz oder animierte GIFs von Ihrem Computer anzuzeigen. Sie können bis zu 4 Bildsequenzelemente pro Bildschirm haben.

Etikett

Ein Etikettenelement wird verwendet, um Textanweisungen und Benutzernachrichten anzuzeigen. Sie können bis zu 50 Etikettenelemente pro Bildschirm haben.

Etikettenfolge

Ein Beschriftungssequenzelement wird verwendet, um eine animierte Folge von Textelementen anzuzeigen. Sie können bis zu 4 Etikettensequenzelemente pro Bildschirm haben.

Drucklayouts

Das Element „Drucklayouts“ kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden, um dem Benutzer die Auswahl eines Drucklayouts für den Fotodruck zu ermöglichen. Das Element „Drucklayouts“ ist im Wesentlichen ein interaktives Bildraster, das eine beliebige Anzahl von Drucklayouts enthalten kann, die Sie zuvor entworfen und in Ihrer Drucklayoutbibliothek gespeichert haben. Siehe Abschnitt: Der Print Layout Designer.

Beim ersten Hinzufügen zu einem Bildschirm enthält das Element „Drucklayouts“ keine Layouts. Sie können es dann jedoch füllen, indem Sie auf das Element doppelklicken (auf dem Ereignisbildschirm) und dann Layouts aus dem Abschnitt „Drucklayouts“ der RightBooth-Medienbibliothek auswählen. Wenn dann das Event läuft, können Sie ein beliebiges Layout berühren oder anklicken, um es zum ausgewählten Layout für den Fotodruck zu machen. Beachten Sie, dass die Auswahl eines Drucklayouts durch den Benutzer das standardmäßige Drucklayout überschreibt, das auf dem Bildschirm „Drucklayout“ der Veranstaltung definiert ist. Sie können pro Bildschirm 1 Drucklayoutelement hinzufügen.

QR-Code

Mit einem QR-Code-Element kann ein QR-Code angezeigt werden, der einen beliebigen Text darstellt, den Sie als Inhalt in das Textbearbeitungseingabefeld des Elements eingeben.

Beim ersten Hinzufügen zu einem Bildschirm werden Sie aufgefordert, den Text für den QR-Code einzugeben. Sie können auch einen der folgenden QR-Code-Typen wählen:

- **Text** . Ein Freitext-QR-Code Ihrer Wahl.
- **Text + Aktuelles Foto**. Geben Sie den Namen des aktuellen Fotos an.
- **Text + Foto 1 – 10** . Geben Sie den Dateinamen des zuletzt aufgenommenen Fotos an (1 bis 10).
- **Text + Drucklayout** . Geben Sie den Dateinamen des zuletzt erstellten Drucklayouts an
- **Text + GIF** . Geben Sie den Dateinamen des zuletzt erstellten animierten GIF an
- **Text + Video** . Geben Sie den Dateinamen des zuletzt aufgenommenen Videos oder Karaoke an.
- **Mit WLAN verbinden** – Dadurch wird ein WLAN-QR-Code mit den in den RightBooth-Einstellungen eingegebenen Parametern erstellt. → Lokaler Webserver für soziale Medien , sodass Benutzer den Code scannen können, um ihr Mobiltelefon mit Ihrem angegebenen WLAN-Netzwerk zu verbinden.→
- **Galerie-Webseite** – Dadurch wird ein QR-Code generiert, der es Benutzern mit einem Mobilgerät ermöglicht, den Code zu scannen, um auf die Galerie-Webseite der Sharing Station zuzugreifen: `rbgallery.php`. Für diese Funktion muss die lokale Webserver-App auf dem Computer ausgeführt werden.
- **Persönliche Galerie-Webseite** – Dadurch wird ein QR-Code generiert, der es Benutzern mit einem mobilen Gerät ermöglicht, den Code zu scannen, um auf die Galerie-Webseite der Sharing Station zuzugreifen: `rbgallery.php` wurde geändert, um nur Fotos und Videos anzuzeigen, die für den aktuell eingegebenen Zugangscode gelten (falls vorhanden). beliebig). Für diese Funktion muss die lokale Webserver-App auf dem Computer ausgeführt werden.

Ein QR-Code-Element kann auch in Verbindung mit der RightBooth-FTP-Upload-Funktion verwendet werden, um Ihren Benutzern Codes anzuzeigen, die den Pfad und Dateinamen von Dateien darstellen, die in Ordner auf Websites hochgeladen werden. Benutzer können diese Codes dann mit ihren Mobiltelefonen scannen, um Zugriff auf die Dateien auf der Website zu erhalten. Wenn es sich bei Ihrer Veranstaltung beispielsweise um eine einzelne Fotoaufnahme-Veranstaltung handelt und Sie sie so konfiguriert haben, dass Fotos auf **`mysite.com/photos` hochgeladen werden** , können Sie dem Bildschirm „**Foto anzeigen**“ ein QR-Code-Element hinzufügen und **`https://www.mysite.com` festlegen /`photos`** als Textinhalt des QR-Codes und wählen Sie **Foto 1** als aktuellen Dateinamen.

Ein QR-Code-Element kann auch in Verbindung mit der RightBooth Sharing Station-Funktion verwendet werden, um Ihren Benutzern Codes anzuzeigen, die den Pfad und Dateinamen der im lokalen Webserverordner verfügbaren Dateien darstellen. Benutzer können diese Codes dann mit ihren Mobiltelefonen scannen, um über den lokalen Webserver direkt von Ihrem Computer aus auf die Dateien zuzugreifen. Einzelheiten zur Verwendung von QR-Codes mit einer RightBooth Sharing Station und zum Einrichten eines lokalen Webserver finden Sie im Abschnitt: **Verwenden eines Media Sharing Station-Ereignisses für den Zugriff auf Videos und Fotos über QR-Codes**

Video

Ein Videoelement wird zum Abspielen einer Videodatei verwendet. Dies kann eine bestimmte Videodatei von Ihrem Computer, aus der Medienbibliothek oder eine kürzlich von Ihren Veranstaltungsb Benutzern aufgezeichnete Videodatei sein. Sie können bis zu 2 Videoelemente pro Bildschirm haben. Hinweis: Verwenden Sie diese Elemente sparsam, da sie CPU-hungrig sind, und vermeiden Sie deren Verwendung auf dem Bildschirm „Video aufnehmen“.

Videosequenz

Ein Videosequenzelement wird verwendet, um eine animierte Sequenz von Videoelementen anzuzeigen. Sie können bis zu 4 Videosequenzelemente pro Bildschirm haben. Hinweis: Verwenden Sie Videosequenzelemente sparsam, da sie CPU-hungrig sind, und vermeiden Sie die Verwendung solcher Elemente auf dem Bildschirm „**Video aufnehmen**“.

Volumenmesser

„**Video aufzeichnen**“ kann ein Lautstärkemesser hinzugefügt werden, um Benutzern während jeder Webcam-Videoaufzeichnung den aktuellen Lautstärkepegel des Audioeingangs anzuzeigen. Hinweis: Dieser Punkt gilt derzeit nur für Webcam-Videoaufzeichnungen.

Webbrowser

Ein Webbrowser-Element wird verwendet, um den Inhalt einer Webseite auf dem aktuellen Bildschirm anzuzeigen. Sie können auf jedem Bildschirm Ihrer Veranstaltung bis zu vier Browserelemente einbinden und diese so einstellen, dass sie eine bestimmte Webseite anzeigen (z. B. www.google.com). Um diese Adresse zu ändern, doppelklicken Sie entweder auf das Webbrowser-Element (auf dem Ereignisbildschirm) oder klicken Sie auf die Schaltfläche „**Inhalt**“ im Eigenschaftenfenster des Webbrowsers, auf das Sie über die Eigenschaften-Toolbox im Bildschirmeditor zugreifen können (siehe später).

Jeder Browser kann passiv (keine Benutzerinteraktion erlaubt) oder interaktiv eingestellt werden, sodass Benutzer darauf klicken oder ihn berühren können, um im Internet zu surfen. Im interaktiven Modus werden auch Eingaben über eine physische Tastatur und/oder die RightBooth-Bildschirmtastatur entgegengenommen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Webbrowser-Eigenschaften**.

RightBooth verwendet den Chromium Open Source-Webbrowser, auf dem Google Chrome basiert.

HTML-Dateien

Neben der Anzeige von Internet-Webseiten kann das Webbrowser-Element auch zur Anzeige lokaler Webseiten verwendet werden, die möglicherweise lokale Dateien enthalten, die vom Chrome-Browser unterstützt werden. Beispielsweise können Sie mit dem Webbrowser-Element ein PDF-Dokument anzeigen, das auf Ihrem Computer gespeichert ist. Dazu müssen Sie eine einfache HTML-Wrapper-Datei erstellen, die einen einfachen Einbettungsverweis auf Ihr lokales PDF-Dokument enthält, wie in diesem Beispiel:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<embed src="c:\pdf\document.pdf" width="800px" height="2100px" />
</body>
</html>
```

Sie können diese HTML-Datei dann lokal auf Ihrem Computer speichern und sie als Inhalt für das RightBooth-Webbrowser-Element eines Ihrer Ereignisbildschirme festlegen, was wiederum dazu führen würde, dass der Webbrowser die Datei document.pdf immer dann anzeigt, wenn der Bildschirm angezeigt wird während der Veranstaltung gezeigt. Um auf lokale HTML-Dateien zuzugreifen, doppelklicken Sie auf ein beliebiges Webbrowserelement und klicken Sie dann auf „**HTML**“. Klicken Sie im Inhaltsbereich auf die Schaltfläche „**Datei**“.

Webbrowser-Sequenz

Ein Webbrowser-Sequenzelement wird verwendet, um eine animierte Sequenz von Webbrowser-Elementen anzuzeigen. Sie können bis zu 4 Browser-Sequenzelemente pro Bildschirm haben. Hinweis: Verwenden Sie dieses Element sparsam, da es CPU-hungrig ist, und vermeiden Sie die Verwendung auf dem Bildschirm „Video aufnehmen“.

Automatisch hinzugefügte Elemente

Die folgenden Elemente werden bei Bedarf automatisch zu verschiedenen Bildschirmen hinzugefügt.

Textfeld

Textfeldelemente werden auf verschiedenen Bildschirmen angezeigt, um während der Veranstaltung Benutzernamen, E-Mail-Adressen, Benutzernachrichten, Textantworten, Telefonnummern und Druckanzahlen abzurufen.

Taste

Schaltflächenelemente werden verwendet, um Auswahlmöglichkeiten bereitzustellen, die während der Veranstaltung auf verschiedenen Bildschirmen getroffen werden können, darunter: „Video aufnehmen“, „Abbrechen“ und „Weiter“. Zu jedem Schaltflächenelement gehört ein Beschriftungselement, das die Aktion beschreibt, die die Schaltfläche ausführt, wenn sie vom Benutzer ausgewählt wird. Hinweis: Sie können Bildschirmen auch andere Schaltflächen hinzufügen, die verschiedene Klickaktionen ausführen können.

Pfeil

Das Pfeilelement wird verwendet, um Bildschirmoptionen hervorzuheben, wenn der Benutzereingabemodus auf „Einzelne Tastaturtaste“ oder „USB-Taste“ eingestellt ist (siehe Einstellungen). Bei dem Pfeilelement handelt es sich um ein Paar Pfeilbilder, die nacheinander auf jede Bildschirmauswahl zeigen und es Benutzern ermöglichen, eine einzelne Tastaturtaste oder eine einzelne USB-Taste zu drücken, wenn die Pfeile auf die gewünschte Auswahl zeigen.

Textraster und Bildraster

Rasterelemente werden verwendet, um eine Reihe von Dateinamen oder Bildern anzuzeigen, aus denen der Benutzer während der Veranstaltung auswählen kann. Zur Anzeige der Dateinamen von Karaoke-Videos wird ein Textraster verwendet. Ein Bildraster wird verwendet, um Green-Screen-Hintergrundoptionen, Bildüberlagerungsoptionen, Fotofilteroptionen und Gesichts-Requisiten anzuzeigen.

Die Schaltfläche „Mehr“.

Die Schaltfläche „Mehr“ wird auf diesen Bildschirmen automatisch angezeigt, wenn die Gesamtzahl der zu einer Dateiliste mit Text- oder Bildrasterelementen hinzugefügten Dateien größer ist als die Anzahl der **Zeilen x Spalten des Rasters**.

beispielsweise auf dem Bildschirm „**Karaoke auswählen**“ 20 Karaoke-Dateien zur Karaoke-Dateiliste hinzufügen und die Zeilen auf 5 und Spalten auf 2 festlegen, werden im Raster die ersten 10 Dateien angezeigt, wenn der Bildschirm „Karaoke auswählen“ angezeigt wird. Liste zusammen mit der Schaltfläche „Mehr“ anzeigen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Mehr“ klicken, werden dann die Karaoke-Dateien 11–20 angezeigt, und wenn Sie erneut darauf klicken, werden wieder die Dateien 1–10 angezeigt.

Die Medienansicht

Das Element „Medienansicht“ wird automatisch auf dem Bildschirm „Medienbrowser“ angezeigt. Es werden Miniaturansichten der Videos und Fotos angezeigt, die im Watch-Ordner der Sharing Station enthalten sind, und Sie können eine der Dateien auswählen, die Sie auf dem Bildschirm „Video anzeigen“ (oder „Foto anzeigen“) anzeigen möchten. (siehe Veranstaltungstyp)

Eigenschaften

Jeder Bildschirm und alle seine Elemente können mit der Eigenschaften-Toolbox entworfen und geändert werden, die durch Klicken auf das **Kontrollkästchen „Eigenschaften“** in der **Screen-Editor- Toolbox** angezeigt werden kann. Wenn die Eigenschaften-Toolbox angezeigt wird, können Sie dann auf den Bildschirmhintergrund klicken, um die Eigenschaften des Bildschirms anzuzeigen, oder auf ein oder mehrere Bildelemente klicken, um die Eigenschaften der ausgewählten Elemente anzuzeigen.

Jedes Element verfügt über unterschiedliche Eigenschaften, die Sie durch Klicken auf verschiedene Kontrollkästchen, Optionsfelder und Listen ändern können. Hier beschreiben wir alle verfügbaren Eigenschaften und geben an, für welche Artikel sie gelten.

Name

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen optionalen Namen für das Element einzugeben. Die Namenseigenschaft kann mit verschiedenen RightBooth-Aktionen und -Funktionen verwendet werden.

Aktionseigenschaften

Aktionseigenschaften können auf Elemente auf Ihren Ereignisbildschirmen und auch auf die tatsächlichen Bildschirme selbst angewendet werden. Jedes Element (oder jeder Bildschirm) kann eine Aktion „Klicken“ und/oder eine Aktion „Anzeigen“ haben (siehe nächste Abschnitte). Sie können die beiden Aktionen mithilfe der Registerkarten im Abschnitt „Aktion“ des Eigenschaftensfensters anzeigen, auswählen und ändern. Wenn einem Element eine Aktion „Klicken“ oder „Anzeigen“ zugewiesen wurde, wird dies durch ein Sternchen „*“ auf der entsprechenden Registerkarte „Aktion“ angezeigt.

Klicken Sie auf Aktion

Wenn einem Element (oder Bildschirm) eine Klick-Aktion zugewiesen wurde, wird die Aktion ausgeführt, wenn das Element (oder der Bildschirm) während des Ereignisses angeklickt oder berührt wird. Sie können den Elementen eine der folgenden „**Klick**“-Aktionen hinzufügen :

Nichts – Es wird keine Aktion ausgeführt. Dies ist die Standardaktion für alle manuell hinzugefügten Bildelemente.

Start – RightBooth zeigt den Startbildschirm an. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufnahmebildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufnahmesitzung abgebrochen.

Weiter – RightBooth zeigt den nächsten Ereignisbildschirm an.

Zurück – RightBooth kehrt zu dem Bildschirm zurück, der vor dem aktuellen Bildschirm angezeigt wurde. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufnahmebildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufnahmesitzung abgebrochen.

Überspringen – RightBooth zeigt den nächsten Ereignisbildschirm an, sodass Sie alle erforderlichen Eingaben auf dem Bildschirm überspringen können. Wenn Sie diese Aktion beispielsweise auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ einschließen, können Sie Benutzern erlauben, fortzufahren, ohne dass sie ihre Benutzerdaten eingeben müssen.

Mehr – RightBooth zeigt den nächsten Elementinhalt in einem Rasterelement an, wenn im Raster nicht genügend Zeilen und Spalten vorhanden sind, um alle Elementinhalte anzuzeigen.

Vorheriges – RightBooth zeigt den vorherigen Elementinhalt in einem Rasterelement an, wenn im Raster nicht genügend Zeilen und Spalten vorhanden sind, um alle Elementinhalte anzuzeigen.

OK – RightBooth zeigt den nächsten Ereignisbildschirm an, sofern die aktuellen Bildschirmeingabebedingungen erfüllt sind.

Abbrechen – RightBooth bricht den aktuellen Bildschirm ab und zeigt wieder den Startbildschirm an. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufnahmebildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufnahmesitzung abgebrochen.

Ereignis abspielen – RightBooth öffnet und spielt eine andere Ereignisdatei ab, wie im Aktionsparameter angegeben. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufnahmebildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufnahmesitzung abgebrochen.

Bildschirm anzeigen – RightBooth zeigt im Ereignis einen anderen Bildschirm an, wie im Aktionsparameter angegeben. Geben Sie den Namen des Bildschirms in das Textfeld für den Aktionsparameter ein. Sie können auch die folgenden optionalen Parameter hinzufügen:

/reset (oder **/r**) – Dies bietet eine Möglichkeit, das Ereignis zurückzusetzen, wenn die Aktion „Bildschirm anzeigen“ verwendet wird, um den Ereignisfluss auf einen beliebigen Bildschirm zu verschieben, der sich ganz oben in der Bildschirmliste des Ereignisses befindet (oder nahe daran). Wenn das Ereignis zurückgesetzt wird, werden alle zuvor ausgewählten Requisiten, Überlagerungen und Greenscreen-Bilder aus dem Live-Kamera-Feed entfernt und die Anzahl der Fotos wird auf 1 zurückgesetzt.

Beachten Sie, dass RightBooth ein Ereignis automatisch zurücksetzt, nachdem die Ereignissequenz abgeschlossen ist und wenn Sie zum Startbildschirm zurückkehren. Wenn Sie jedoch eine Aktion „Bildschirm anzeigen“ bereitstellen, damit Benutzer zum Anfang des Ereignisses zurückkehren können, bevor der normale Ereignisprozess abgeschlossen ist, können Sie diesen Parameter verwenden, um das Zurücksetzen des Ereignisses zu erzwingen.

/resetp – Dadurch wird das aktuelle Foto auf den Zustand zurückgesetzt, in dem es auf dem Bildschirm „Foto anzeigen“ angezeigt wurde. Möglicherweise möchten Sie diesen Parameter verwenden, wenn Sie (nachdem Sie im Ereignisablauf über den Bildschirm „Foto anzeigen“ hinausgegangen sind) das aktuelle Foto anschließend über eine Aktion „Programm ausführen“ geändert haben (z. B. durch Ausführen eines Photoshop-Droplets auf dem Foto) und Sie Jetzt möchte der Benutzer zu einem Bildschirm zurückkehren, auf dem das ursprüngliche, unveränderte Foto angezeigt wird.

/rps – Dadurch entfernt RightBooth alle zuvor hinzugefügten Bildstempel aus dem aktuellen Drucklayout. Dies kann nützlich sein, wenn Sie den Benutzer zu einem Bildschirm führen, auf dem er dem Drucklayout Stempel hinzufügen kann, und ihm ein ungestempeltes Layout zeigen möchten.

/redo – Dadurch setzt RightBooth die aktuelle Fotoaufnahmenummer auf 1 zurück, wenn das Ereignis gerade am Fotoaufnahmeprozess beteiligt ist, wodurch dann alle Fotos erneut aufgenommen werden können. RightBooth setzt die Fotoaufnahmenummer am Ende der Veranstaltungssequenz automatisch auf 1 zurück, sodass der nächste Benutzer einen neuen Satz Fotos aufnehmen kann. Wenn Sie jedoch zulassen möchten, dass ein Benutzer alle seine Fotos während der Aufnahmesequenz erneut aufnimmt, können Sie diesen Parameter zu einer Aktion „Bildschirm anzeigen“ hinzufügen und den Benutzer zum Anfang des Fotoaufnahmeprozesses zurückführen, z. B. zu „Vorbereiten“. Bildschirm oder den Countdown-Bildschirm.

/redo1 – Dies führt dazu, dass RightBooth die aktuelle Fotoaufnahmenummer um eins reduziert, wenn das Ereignis gerade an einem Fotoaufnahmeprozess beteiligt ist, und ermöglicht Ihnen daher, eigene Redo-Schaltflächen für das aktuell aufgenommene Foto zu erstellen. Dieser Parameter sollte nur verwendet werden, wenn eine Aktion „Bildschirm anzeigen“ erstellt wird, die den Ereignisfluss von einem Bildschirm, der nach dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ angezeigt wird, auf einen Bildschirm verschiebt, der vor dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ angezeigt wird, um sicherzustellen, dass RightBooth dies beibehält Korrigieren Sie die aktuelle Anzahl der Fotos.

Beispiele für Bildschirmparameter anzeigen:

Start/Zurücksetzen Bringt das Ereignis zurück zum Startbildschirm und setzt die Ereignissitzung zurück

Countdown/Wiederholen Bringt das Ereignis zurück zum Countdown-Bildschirm und setzt die Fotoaufnahmenummer auf 1 zurück, sodass der Benutzer alle seine Fotos erneut aufnehmen kann.

Hinweis: Wenn Sie die Aktion „Bildschirm anzeigen“ auf einem Videoaufnahmebildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufnahmesitzung abgebrochen.

Sprache – Dadurch wird der gesamte Ereignistext in einer anderen Sprache angezeigt. Wenn diese Aktion ausgewählt ist, können Sie die Sprache auch aus einer Dropdown-Liste angeben.

Minimieren – Dadurch wird das Ereignisfenster während der Wiedergabe auf die Windows-Taskleiste minimiert.

Stopp – Dadurch wird die Wiedergabe des Events gestoppt und Sie kehren zum Hauptfenster von RightBooth zurück. Hinweis: Wenn die Ereignisstoppmethode auf „4-stelliger Code“ eingestellt ist (siehe Einstellungen → Sicherheit), muss dieser Code eingegeben werden, um das Ereignis zu stoppen.

Beenden – Dies verhält sich wie die Stopp-Aktion, schließt jedoch auch die RightBooth-App.

Fotos erneut drucken – Diese Aktion bietet sofortigen Zugriff auf den Bereich „Fotos drucken“ für Eventaufgaben, damit Benutzer Fotolayouts direkt von einem laufenden Event aus erneut drucken können.

Fotos neu anordnen – Diese Aktion ändert die Reihenfolge der im Drucklayout platzierten Fotos. Wenn Ihr Drucklayout beispielsweise einen großen und zwei kleine Fotoplatzhalter enthält, können Ihre Benutzer mit dieser Aktion auswählen, welches ihrer drei Fotos im größeren Platzhalter angezeigt wird. Diese Aktion wird am besten auf jedem Bildschirm verwendet, der die Vorschau des Drucklayouts enthält, beispielsweise auf dem Bildschirm mit den Fotooptionen.

Relaiskanäle einstellen – Setzt die Kanäle einer angeschlossenen USB-Relaisplatine auf angegebene Werte. Die Werte können in das zweite Textfeld eingegeben werden, das erscheint, wenn Sie diese Aktion auswählen. Siehe den Abschnitt: **Steuern von Peripheriegeräten mit einer USB-Relaiskarte** .

Programmaktionen ausführen

Programm ausführen – Gibt einen Befehl an Windows aus, um das angegebene Programm, Skript oder die Batchdatei auszuführen. Geben Sie den Befehl in das zweite Textfeld ein, das angezeigt wird, wenn Sie diese Aktion auswählen. Mit dem folgenden Befehl wird beispielsweise das Programm „myapp.exe“ ausgeführt, das sich im Ordner „c:\test“ befindet.

c:\test\myapp.exe

Programm maximiert ausführen – Wie „Programm ausführen“, aber das Programm wird im maximierten Modus ausgeführt.

Programm ausgeblendet ausführen – Wie „Programm ausführen“, aber das Programm wird ausgeführt, ohne es anzuzeigen.

Angeben von Befehlszeilenparametern

Wenn Sie Befehlszeilenparameter als Teil der Programmausführungsaktionen bereitstellen möchten, müssen Sie den Befehl in doppelte Anführungszeichen setzen und dann die Befehlsparameter nach dem zweiten Anführungszeichen hinzufügen. Um beispielsweise den Befehlszeilenparameter „01“ an myapp.exe zu übergeben, geben Sie die folgende Aktion ein:

„c:\test\myapp.exe“ 01

Wenn der Pfad oder der App-Name ein oder mehrere Leerzeichen enthält, müssen Sie den Befehl auch in doppelte Anführungszeichen setzen. In diesem Beispiel befindet sich die App im Ordner „**Programme (x86)\Beispiel**“, der ein Leerzeichen enthält, Sie müssen es also in Anführungszeichen setzen:

„c:\Programme (x86)\example\myapp.exe“

Wenn Befehlszeilenparameter vorhanden sind, die Leerzeichen enthalten, können Sie jeden Parameter in doppelte Anführungszeichen setzen. Beispiel:

„c:\Programme (x86)\example\myapp.exe“ 01 „mein zweiter Parameter“ 27

RightBooth-Parameter

Die folgenden Parameter können in die Befehlszeilenparameter jeder Aktion „Programm ausführen“ (oben) aufgenommen werden.

rb:photo – Das Hinzufügen dieses Parameters führt dazu, dass RightBooth diesen Parameter durch den Pfad und Dateinamen des zuletzt aufgenommenen Fotos ersetzt. Dadurch können Sie das aktuelle Foto als Befehlszeilenparameter an das angegebene Programm übergeben.

rb:wait – Das Hinzufügen dieses Parameters führt dazu, dass RightBooth wartet, bis das laufende Programm gestoppt und geschlossen wurde. Bitte beachten Sie, dass die Verwendung dieses Parameters dazu führt, dass RightBooth nicht mehr reagiert, während das gestartete Programm weiterhin ausgeführt wird. Verwenden Sie ihn daher mit Vorsicht.

rb:next – Das Hinzufügen dieses Parameters führt dazu, dass RightBooth gleichzeitig mit der Ausführung des angegebenen Programms zum nächsten Ereignisbildschirm wechselt. Wenn dieser Parameter in Kombination mit dem Parameter **rb:wait** verwendet wird, wechselt RightBooth erst zum nächsten Bildschirm, nachdem das laufende Programm gestoppt wurde.

Beispiele:

„c:\test\myapp.exe“ **rb:wait** – Führen Sie die Anwendung myapp.exe aus und warten Sie, bis sie abgeschlossen ist, bevor Benutzer erneut mit RightBooth interagieren können.

„c:\test\myapp.exe“ **rb:next** – Führen Sie die Anwendung myapp.exe aus und lassen Sie RightBooth sofort zum nächsten Bildschirm für die Benutzerinteraktion übergehen.

„c:\test\myapp.exe“ **rb:wait rb:next** – Führen Sie die Anwendung myapp.exe aus und warten Sie, bis sie abgeschlossen ist, bevor Benutzer mit dem nächsten Ereignisbildschirm in RightBooth interagieren können.

Beachten Sie, dass RightBooth-Parameter nicht an die laufende Anwendung weitergegeben werden, sodass sie frei definiert und in Kombination mit beliebigen anwendungsspezifischen Parametern verwendet werden können. Beispiel:

„c:\test\myapp.exe“ 01 **rb:next** – Myapp erhält den Parameter „01“. RightBooth erhält den Parameter „rb:next“.

Druckaktionen

Weitere Kopien drucken – Mit dieser Aktion kann der Benutzer die Anzahl der Fotodruckkopien bei jeder Auswahl der Aktion um 1 erhöhen. Wenn der Ereignisbildschirm ein oder mehrere Etikettenelemente

enthält, die die Textvariable {AKTUELLE DRUCKKOPIEN} enthalten, zeigt das Etikett automatisch den neuen Wert für die Druckkopie an. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Textvariablen** .

Weniger Kopien drucken – Diese Aktion ermöglicht es dem Benutzer, die Anzahl der Fotodruckkopien bei jeder Auswahl der Aktion um 1 zu verringern. Wenn der Ereignisbildschirm ein oder mehrere Etikettenelemente enthält, die die Textvariable {AKTUELLE DRUCKKOPIEN} enthalten, zeigt das Etikett automatisch den neuen Wert für die Druckkopie an. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Textvariablen** .

Tastendruck – Diese Aktion sendet einen oder mehrere Tastaturtastendrucke an den Windows-Tastatureingabepuffer. Wenn Sie diese Aktion auswählen, können Sie eine Kombination von 1 bis 4 Tasten aus einer Liste von Tastaturtastenbezeichnern auswählen.

Dies ist nützlich, wenn RightBooth eine bestimmte Tastenkombination generieren soll, wenn der Benutzer auf ein Element auf dem Bildschirm klickt oder es berührt. Mit dieser Funktion können Sie auch andere Anwendungen zum Antworten veranlassen, wenn diese eine Hotkey-Funktion installiert haben. Beispielsweise kann die Bandicam Screen Recorder-App normalerweise so eingestellt werden, dass die Aufnahme durch Drücken der Taste F12 gestartet und gestoppt wird. Sie könnten dies also während eines RightBooth-Ereignisses erreichen, indem Sie einem Bildelement, beispielsweise einer Schaltfläche, die Aktion „**Tastendruck**“ zuweisen und dann die Taste F12 aus der Tastenliste auswählen.

Beispiele:

HOME = Drücken Sie die „Home“-Taste.

NUMPAD2 = Drücken Sie die Taste „2“ auf dem Ziffernblock.

STRG + MENÜ + VK_F = Drücken Sie die Tastenkombination Strg - Alt - F

Eine Erläuterung aller verfügbaren Tastaturtastenbezeichner finden Sie hier:

<https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN>

Inhalt eingeben – Diese Aktion sendet Textinhalte in den Eingabepuffer der Windows-Tastatur. Wenn der Aktion ein Aktionstext zugewiesen ist, wird der Aktionstext an die Windows-Tastatureingabe gesendet. Wenn die Aktion an ein Etikettenelement angehängt ist und die Aktion keinen Aktionstext enthält, wird der Textinhalt des Etikettenelements an die Windows-Tastatureingabe gesendet.

Snap-Kamera-Aktionen

Snap Camera On – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap Camera-Objektiv ein, sodass es im RightBooth-Webcam-Element angezeigt wird.

Snap-Kamera ausschalten – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap-Kameraobjektiv aus, sodass im RightBooth-Webcamelement keine Snap-Kameraobjektive angezeigt werden.

Snap-Kamera ein-/ausschalten – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap-Kameraobjektiv über das RightBooth-Webcam-Element ein und aus.

Snap Camera +1 – Diese Aktion zeigt den nächsten bevorzugten Linseneffekt (aus dem Linsensatz, den Sie in Snap Camera definiert haben) im RightBooth-Webcam-Element an.

Snap Camera -1 – Diese Aktion zeigt den vorherigen bevorzugten Linseneffekt (aus dem Linsensatz, den Sie in Snap Camera definiert haben) im RightBooth-Webcam-Element an.

WICHTIG: Um zu gewährleisten, dass mit RightBooth Snap Camera-Aktionen Objektive korrekt ein- und ausgeschaltet werden können, müssen Sie sicherstellen, dass Snap Camera keine Objektive anzeigt, bevor Sie mit der Wiedergabe Ihres RightBooth-Events beginnen.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: **Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth** .

Aktionen des virtuellen Windows-Desktops

Nächster Desktop – Diese Aktion gibt die folgende Tastenkombination an Windows aus: **Strg – Win-Taste – Rechtspfeil** . Dies führt dazu, dass Windows zum nächsten virtuellen Desktop wechselt, sofern einer vorhanden ist.

Vorheriger Desktop – Diese Aktion gibt die folgende Tastenkombination an Windows aus: **Strg – Win-Taste – Pfeil nach links** . Dadurch wechselt Windows zum vorherigen virtuellen Desktop, falls vorhanden.

Der Wechsel zu einem anderen virtuellen Desktop kann nützlich sein, wenn Sie Ihren Veranstaltungsbenutzern den Zugriff auf eine Anwendung ermöglichen möchten, die Sie auf dem anderen Desktop ausführen. Dabei wird das Spielereignis jedoch ausgeblendet, nachdem die Aktion ausgeführt wurde. Wenn Sie Benutzern also die Möglichkeit bieten möchten, zum Spielereignis-Desktop zurückzukehren, können Sie zusätzlich die DesktopSwitch-App (zusammen mit RightBooth installiert) auf dem ausführen anderer virtueller Desktop:

C:\Programme (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Beim Ausführen wird die DesktopSwitch-App weiterhin über allen anderen Anwendungen auf dem Desktop angezeigt und zeigt einen Pfeil an, der beim Klicken (oder Berühren) das System zurück zum Desktop mit dem aktuell abgespielten RightBooth-Ereignis wechselt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die DesktopSwitch-App klicken, werden die folgenden Optionen angezeigt:

Nächster/Vorheriger Desktop-Modus – Ermöglicht das Umschalten des Desktop-Umschaltmodus, der ausgegeben wird, wenn der Benutzer den Pfeil berührt.

Beschriftungsleiste anzeigen/ausblenden – Ermöglicht Ihnen, den Sichtbarkeitsstatus der DesktopSwitch-Beschriftungsleiste umzuschalten. Dies kann nützlich sein, um die DesktopSwitch-App an eine geeignete Position auf dem Desktop zu verschieben und ihre Größe anzupassen und dann die Titelleiste auszublenden, um zu verhindern, dass Benutzer die App verschieben oder schließen.

Andere Artikelaktionen

Mit allen „Andere Artikel“-Aktionen können Sie den sichtbaren Status anderer Artikel auf dem aktuellen Bildschirm und auf allen anderen Bildschirmen im Ereignis ändern. Diese Aktionen akzeptieren einen Aktionsparameter, der die Namen anderer Elemente enthält, die Sie beeinflussen möchten. Sie können mehrere durch Kommas getrennte Elementnamen hinzufügen.

Elemente anzeigen – Ermöglicht die Eingabe der Namen anderer Elemente, die angezeigt werden, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle Elemente angezeigt, die derzeit nicht sichtbar sind und einen passenden Elementnamen haben.

Elemente ausblenden – Ermöglicht die Eingabe der Namen anderer Elemente, die ausgeblendet werden, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle derzeit sichtbaren Elemente ausgeblendet, die einen passenden Elementnamen haben.

Elemente anzeigen/ausblenden – Ermöglicht Ihnen die Eingabe der Namen anderer Elemente, deren sichtbarer Status umgeschaltet wird, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle derzeit sichtbaren Elemente mit einem passenden Elementnamen ausgeblendet und alle derzeit ausgeblendeten Elemente angezeigt. Durch sukzessives Auswählen dieser Aktion wird der Sichtbarkeitsstatus aller übereinstimmenden Elemente umgeschaltet.

Nächste Sequenzelemente – Ermöglicht die Eingabe der Namen von Sequenzelementen, die beim Auslösen dieser Aktion das nächste Element in der Sequenz anzeigen.

WhatsApp-Nummer – Ermöglicht die Eingabe der Telefonnummer eines WhatsApp-Kontos im Aktionsparameter. Wenn dann die Veranstaltung läuft und diese Aktion ausgewählt ist, verschiebt RightBooth die Veranstaltung automatisch auf den Bildschirm „An WhatsApp senden“ und stellt eine Verbindung zu dem WhatsApp-Konto her, das mit der Telefonnummer im Aktionsparameter verknüpft ist. Beachten Sie, dass diese Aktion nur dann korrekt ausgeführt wird, wenn sie auf einem Ereignisbildschirm verwendet wird, der angezeigt wird, nachdem ein Video aufgezeichnet oder ein Foto aufgenommen wurde.

Dateien auf Android – Diese Aktion versucht, eine oder mehrere Dateien (im Aktionsparameter definiert) über ein USB-Kabel auf ein Android-Mobilgerät (z. B. ein Android-Telefon) zu übertragen. Wenn diese Aktion ausgeführt wird, fordert RightBooth den Benutzer auf, ein Android-Gerät an ein USB-Kabel anzuschließen, und wartet, bis das Gerät angeschlossen ist. Wenn dann ein Gerät angeschlossen und erfolgreich erkannt wird, kopiert RightBooth die Dateien in den DCIM-Ordner auf dem Gerät. Der Aktionsparameter muss den vollständig qualifizierten Pfad und Dateinamen für alle Dateien enthalten, die kopiert werden. Der Aktionsparameter kann eine oder mehrere der PATHxxx-Textvariablen enthalten, siehe Abschnitt: Textvariablen. Wenn der Aktionsparameter beispielsweise die Textvariable {PATHPHOTOFILENAME1} enthält, kopiert RightBooth das erste Foto des Benutzers auf das Android-Gerät.

Schlüsseigentum

Dadurch können Sie der Klickaktion eines beliebigen benutzerdefinierten Bildelements eine Tastaturfunktionstaste (F1 – F12) zuweisen. Wenn dann im Wiedergabemodus auf dem Bildschirm ein benutzerdefiniertes Element angezeigt wird, wird durch Drücken der zugehörigen Funktionstaste die Aktion des Elements ausgeführt. Mithilfe der Key-Eigenschaft können Sie sicherstellen, dass RightBooth immer Funktionstastenaktionen ausführt (sofern definiert), unabhängig davon, welcher Benutzereingabemodus in den Einstellungen ausgewählt ist. Das bedeutet, dass Sie Touchscreen-/Mauseingaben mit Funktionstasteneingaben kombinieren können, wenn Ihr Hardwaredesign dies erfordert Kombination von Benutzereingabemodi.

Hinweis: Der Standardwert für die Key-Eigenschaft aller benutzerdefinierten Bildelemente ist nicht zugewiesen (-), was bedeutet, dass ihre Aktionen nicht durch Drücken von Funktionstasten ausgelöst werden.

Aktion zeigen

Zusätzlich zu einer „Klick“-Aktion kann jedem Element und Bildschirm eine sekundäre „Anzeigen“-Aktion zugewiesen werden. Diese Aktion wird jedes Mal ausgeführt, wenn das Element oder der Bildschirm während des Ereignisses angezeigt wird. „Anzeigen“-Aktionen können eine der folgenden Aktionen sein:

Legen Sie Relaiskanäle fest, führen Sie Aktionen aus, drücken Sie Tasten und rasten Sie die Kamera ein

Animierte Eigenschaften

Sofern nicht anders angegeben, gelten die Animationseigenschaften für alle Elemente, einschließlich Bildschirmübergänge.

Animationstyp – Wählen Sie den Animationstyp aus, der für das Element erforderlich ist. Mit Bildelementen, Sequenzelementen und Countdown-Elementen stehen fast 40 Animationstypen zur

Auswahl, mit denen Sie animierte Übergänge zwischen den Inhalten (oder den Bildschirmen) erstellen können. Für alle anderen Elementtypen können Sie Blink- und Fade-Animationen anwenden.

In – Ändern Sie die „Eingangsgröße“ des Inhalts. Bestimmte Animationen nutzen die In-Eigenschaft, um die Größe des eingehenden Inhalts während der Animation zu ändern. Beispielsweise können Sie bei der Shrink/Grow-Animation mit dieser Eigenschaft auswählen, wie klein der eingehende Inhalt beginnen soll. Die Werte können zwischen 0 und 1 liegen. 0 = kleinster Wert, 1 = größter Wert.

Out – Ändern Sie die „Outgoing-Größe“ des Inhalts. Bestimmte Animationen nutzen die Out-Eigenschaft, um die Größe des ausgehenden Inhalts während der Animation zu ändern. Beispielsweise können Sie bei der Shrink/Grow-Animation mit dieser Eigenschaft auswählen, wie klein der ausgehende Inhalt sein soll. Die Werte können zwischen 0 und 1 liegen. 0 = kleinster Wert, 1 = größter Wert.

Geschwindigkeit – Ändern Sie die Geschwindigkeit der Animation. Wert in Sekunden.

Pause – Ändern Sie die Pausenzeit zwischen aufeinanderfolgenden Animationen. Wert in Sekunden. Gilt nicht für Bildschirmübergänge.

Einblenden – Ändern Sie den Wert für die „eingehende Deckkraft“ des Inhalts. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der eingehende Inhalt im Verlauf der Animation von unsichtbar zu vollständig sichtbar eingeblendet.

Ausblenden – Ändern Sie den Wert für die ausgehende Deckkraft des Inhalts. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der ausgehende Inhalt im Laufe der Animation von sichtbar zu vollständig unsichtbar ausgeblendet.

Aussehenseigenschaften

X umdrehen – Das Element in horizontaler Richtung spiegeln (oder spiegeln).

Gilt für alle Objekte. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

Y spiegeln – Spiegelt (oder invertiert) das Element in vertikaler Richtung.

Gilt für alle Artikel. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

Deckkraft – Ändern Sie den Grad der Deckkraft des Elements, d. h. wie viel Sie durch das Element sehen können. Der Wert reicht von 0 (unsichtbar) bis 1 (vollständig sichtbar).

Gilt für alle Artikel. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

Ausblenden – Fügt dem Element einen Ausblendeffekt hinzu. Bei bestimmten Fade-Effekten können Sie auch einen Fade-Wert auf den Effekt anwenden. Der Fade-Wert kann zwischen 0 (minimale Fade) und 100 (maximale Fade) liegen.

Gilt für alle Artikel. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

Filter – Fügen Sie einem Bildelement und/oder dem Bildschirmhintergrundbild einen Bildfilter hinzu. Folgende Filter stehen zur Auswahl:

- Original – Auf das Bild wurde kein Filter angewendet
- Graustufen – Das Bild wird in Graustufen umgewandelt
- Rot – Der rote Kanal wird angezeigt, blaue und grüne Kanäle werden entfernt
- Grün – Der grüne Kanal wird angezeigt, rote und blaue Kanäle werden entfernt
- Blau – Der blaue Kanal wird angezeigt, rote und grüne Kanäle werden entfernt
- Sepia – Das Bild wird in braune Sepiatöne umgewandelt

- Negativ – Das Bild wird mit einem Fotonegativeffekt angezeigt
- RGB-Swap 1 / Swap 2 – Rote, grüne und blaue Kanäle werden auf verschiedene Arten getauscht
- RB-Tausch – Rote und blaue Kanäle werden vertauscht
- BG-Swap – Blaue und grüne Kanäle werden vertauscht
- RG-Swap – Rote und grüne Kanäle werden vertauscht
- Dünnätzung / Dickätzung – Die Fotoränder werden weiß auf schwarz dargestellt
- Schwarzer Bleistift – Das Foto wird mit einem handgezeichneten schwarzen (oder farbigen) Bleistift auf weißem Hintergrund angezeigt
- Prägung – Das Foto wird mit einem grauen Prägeeffekt angezeigt
- Ölfarbe – Das Foto wird so gestaltet, als sei es mit Öl gemalt
- Cartoon – Das Foto wird als einfacher farbiger Cartoon dargestellt
- Leichter Frost / Starker Frost – Das Foto ist mit Frosteffekt dargestellt
- Kleines Mosaik / Großes Mosaik – Das Foto wird mit einem quadratischen Mosaikflieseneffekt gezeigt

Beachten Sie, dass die Anwendung einiger Bildfilter sehr zeitaufwändig sein kann (insbesondere Ölfarbe und Cartoon) und daher die Leistung der Veranstaltung beeinträchtigen kann. Wenn die Anwendung eines Filters auf ein Bild länger als 2 Sekunden dauert, warnt Sie RightBooth vor der Verzögerung. Filterverzögerungen können minimiert werden, indem Sie die Größe der Bilddatei, die Sie in Ihre Veranstaltung einfügen möchten, reduzieren oder einen Filter wählen, der nicht zeitaufwändig ist.

Gilt für Bildschirm, Bild.

Beachten Sie, dass die Filter auch auf jedes Foto angewendet werden können, nachdem es während der Veranstaltung aufgenommen wurde. Dazu sollten Sie den Bildschirm „Fotofilter“ einbinden, siehe **Event-Designer – Eventstruktur – Fotofilter**.

Anzeigen – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Element anzuzeigen, wenn der Bildschirm angezeigt wird. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um das Element auszublenden, wenn der Bildschirm angezeigt wird.

Anzeigen mit – Diese Schaltflächen stellen die fünf Ereignistypen dar, die in einem RightBooth-Aufzeichnungsereignis enthalten sein können (siehe Abschnitt: Ereignis-Designer – Ereignistyp). Sie können auf die Schaltflächen klicken, um den Hervorhebungsstatus jeder einzelnen Schaltfläche umzuschalten. Wenn hervorgehoben (hellgrau):

- Das ausgewählte Bildelement (oder der ausgewählte Bildschirm) wird angezeigt, wenn der zugehörige Aufnahmetyp auftritt.

Wenn nicht hervorgehoben (dunkelgrau):

- Das ausgewählte Bildelement wird ausgeblendet, wenn der zugehörige Aufnahmetyp auftritt.
- Der ausgewählte Bildschirm wird im Ereignisfluss umgangen, wenn der zugehörige Aufzeichnungstyp auftritt.

Gilt für alle Bildelemente, alle benutzerdefinierten Bildschirme und die spezifischen vordefinierten Bildschirme: Countdown, Machen Sie sich bereit und Danke.

Mit Foto anzeigen – Geben Sie eine oder mehrere Zahlen, getrennt durch Kommas oder Leerzeichen, in das Textfeld ein. Wenn das Ereignis abgespielt wird und jedes Foto aufgenommen wird und diese Eigenschaft die aktuelle Fotonummer enthält, wird das zugehörige Element angezeigt, andernfalls wird es ausgeblendet.

Wenn Ihre Veranstaltung beispielsweise darauf ausgelegt ist, drei Fotos aufzunehmen, führt die Einstellung dieser Eigenschaft auf **1** dazu, dass das zugehörige Element angezeigt wird, wenn RightBooth das erste Foto aufnimmt, und ausgeblendet wird, wenn die Fotos 2 und 3 aufgenommen werden. Wenn Sie die Eigenschaft auf **2,3** setzen, Dadurch wird das Element für das erste Foto ausgeblendet, für das zweite und dritte jedoch angezeigt.

Hinweis: Lassen Sie diese Eigenschaft leer (Standardwert), damit das zugehörige Element beim Aufnehmen aller Fotos angezeigt wird.

Gilt für alle Bildelemente und für benutzerdefinierte Bildschirme.

Mit Bildschirm anzeigen – Diese Option ist nur für Elemente verfügbar, die sich auf erweiterten Monitor-Ereignisbildschirmen befinden. Wenn Sie möchten, dass das Element nur angezeigt wird, wenn ein bestimmter Bildschirm angezeigt wird, geben Sie den Namen des Bildschirms in das Textfeld ein.

Hervorheben – Aktivieren Sie diese Option, damit das Element eine hervorgehobene Hintergrundfarbe anzeigt, wenn der Benutzer das Element berührt oder darauf klickt. Verwenden Sie das Farbrechteck, um die Hervorhebungsfarbe auszuwählen.

Audioeigenschaften

Audioeigenschaften gelten nur für Bildelemente.

Audio – Schalten Sie den Bildschirmton ein oder aus.

Test – Spielen Sie die ausgewählte Audiodatei ab.

Datei – Zeigt den Audioordner in der Medienbibliothek an, in dem Sie bei jeder Bildschirmanzeige eine Audiodatei zur Wiedergabe auswählen können.

Bd – Ändern Sie die Lautstärke der Audiospur auf dem Bildschirm. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Audio. 1 = volle Lautstärke.

Geschwindigkeit – Ändern Sie die Abspielgeschwindigkeit des Audios. Wertebereich .01 bis 30. Beispiel 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

Wiederholen – Aktivieren Sie diese Option, damit der Ton in einer Schleife wiederholt abgespielt wird.

Verzögerung – Geben Sie die gewünschte Sekundenverzögerung ein, bevor die Audiowiederholung abgespielt wird.

Hintergrundeigenschaften

Mit diesen Eigenschaften können Sie Ihren Elementen einen Hintergrundstil hinzufügen und den Hintergrundstil des Bildschirms ändern.

Hintergrund – Schalten Sie den Hintergrund des Elements ein oder aus. Nicht verfügbar für Bildschirm, da der Hintergrund permanent eingeschaltet ist.

Folgende Hintergrundtypen stehen zur Auswahl:

Eine Farbe – Wenden Sie einen einfarbigen Hintergrund auf das Element an, definiert durch Farbe1.

Farbverlauf – Wenden Sie einen Farbverlaufshintergrund auf das Element an, definiert durch Farbe1 und Farbe2.

Bild – Fügen Sie ein Bild als Elementhintergrund hinzu.

Video – Fügen Sie ein Video im Hintergrund hinzu. Gilt nur für Bildschirm.

Farbe1 – Wählen Sie die einzelne Farbe für den **einfarbigen** Hintergrund aus.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den **Verlaufshintergrund** .

Gradient Typ – Wenn der Hintergrundtyp „Verlauf“ ist, können Sie in dieser Liste den Typ des Verlaufs auswählen, der auf den Hintergrund angewendet werden soll.

Anpassen – Wählen Sie die Art und Weise aus, wie das ausgewählte Hintergrundbild in den Hintergrundbereich des Elements (oder Bildschirms) passt. Die Anpassungsoptionen gelten auch für Hintergrundvideos. Verfügbare Optionen:

Originalgröße – Das ausgewählte Bild wird auf dem Bildschirm zentralisiert, ohne dass eine Skalierung angewendet wird. Wenn das Bild kleiner als der Bildschirm ist, wird der nicht abgedeckte Bereich mit der aktuellen Hintergrundfarbe1 gefüllt.

Passende Größe – Das ausgewählte Bild wird proportional skaliert, bis entweder seine Breite oder Höhe mit der Hintergrundbreite oder -höhe des Elements übereinstimmt. Dies kann dazu führen, dass ein Teil der Hintergrundfarbe1 des Elements weiterhin angezeigt wird.

Größe zum Ausfüllen – Das ausgewählte Bild wird proportional skaliert, bis es den Hintergrundbereich des Elements vollständig ausfüllt. Dies kann dazu führen, dass ein Teil des Bildes abgeschnitten und nicht angezeigt wird.

Zum Ausfüllen dehnen – Das ausgewählte Bild wird so gestreckt, dass es den gesamten Bildschirm ausfüllt. Es ist keine Hintergrundfarbe sichtbar.

Kacheln – Das ausgewählte Bild wird gekachelt, sodass es den gesamten Bildschirm ausfüllt. Es ist keine Hintergrundfarbe sichtbar.

Winkel + – Drehen Sie das Hintergrundbild oder Video in 90-Grad-Schritten.

Grenzeigenschaften

Rahmeneigenschaften gelten für alle Elemente außer Bildschirmelementen.

Rand – Schalten Sie den Rand des Elements ein oder aus.

Dicke – Geben Sie die Dicke des Randes ein. Die Werte sind in Pixel angegeben.

Folgende Randtypen stehen zur Auswahl:

Eine Farbe – Wenden Sie einen einzelnen Farbrand auf das Element an, definiert durch Farbe1.

Farbverlauf – Wenden Sie einen Farbverlaufsrand auf das Element an, definiert durch Farbe1 und Farbe2.

Bild – Fügen Sie ein Bild als Elementrahmen hinzu.

Farbe1 – Wählen Sie die einzelne Farbe für den **einfarbigen** Rand aus.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den **Verlaufsrand** .

Gradient Typ – Wenn der Rahmen den Typ „ **Verlauf**“ **hat** , können Sie in dieser Liste den Typ des Verlaufs auswählen, der auf den Rahmen angewendet werden soll.

Ausschneiden – Aktivieren oder deaktivieren Sie das Ausschneiden des Rands des Elements. Wenn diese Option aktiviert ist (Standardeinstellung), werden Teile des Inhalts, die nicht in den Rahmen des Elements passen, nicht angezeigt. Wenn diese Option deaktiviert ist, sind alle abgeschnittenen Teile des Inhalts sichtbar, die über den Rand des Elements hinausragen. Um diese Eigenschaft vollständig zu

verstehen, öffnen Sie den Countdown-Bildschirm, wählen Sie das Countdown-Element aus und experimentieren Sie mit dem Ein- und Ausschalten der Clip-Eigenschaft.

Text ausrichten – Klicken Sie auf diese 9 Optionen, um auszuwählen, wie Textinhalte innerhalb eines Text- oder Etikettenelements ausgerichtet werden. Standardmäßig wird der Textinhalt zentral in Etikettenelementen platziert. Mit diesen Optionen können Sie ihn jedoch auch oben links, oben in der Mitte, oben rechts, links, mittig, rechts, unten links, unten in der Mitte oder unten rechts platzieren. Bei Textelementen wird der Textinhalt standardmäßig auf „Oben links“ eingestellt und es können nur die Optionen „Oben links“, „Oben in der Mitte“ oder „Oben rechts“ verwendet werden.

Ecken – Ändern Sie den Radius der Ecken des Elementrands. Diese Eigenschaft gilt auch für den Artikel Clip, daher ist es möglich, jedem Artikel abgerundete Ecken zu geben. Die Werte sind in Pixel angegeben. Ein Wert von 0 ergibt gerade Ecken.

Rand – Ändern Sie den Abstand zwischen dem Inhalt eines Elements und seinem Rand. Die Werte sind in Pixel angegeben.

Schaltflächeneigenschaften _

Schaltflächeneigenschaften gelten für Schaltflächenelemente.

Bild – Zeigt den **Schaltflächenordner** in der Medienbibliothek an, in dem Sie ein anderes Schaltflächenbild für das Element auswählen können. Wenn Sie eine Schaltfläche aus dem Ordner „Medienbibliothek-Schaltflächen“ auswählen, wird die ausgewählte Schaltfläche hervorgehoben oder animiert, wenn auf die Schaltfläche geklickt oder diese berührt wird. Wenn Sie ein Bild von einer anderen Stelle auf Ihrem Computer auswählen, können Sie dieses Bild animieren oder hervorheben, indem Sie ein zweites Bild im selben Ordner wie das ausgewählte Bild bereitstellen. Das zweite Bild muss denselben Dateinamen wie das zweite Bild haben, mit dem Zusatz „d“ am Ende des Dateinamens. Angenommen, Sie wählen das Bild c:\pictures\mybutton.png als Schaltflächenbild aus. Wenn Sie auch ein anderes Bild mit dem Namen c:\pictures\mybutton.d.png haben, wird dieses Bild immer dann angezeigt, wenn Sie mit der Schaltfläche interagieren.

Symbol – Wählen Sie die Farbe des Symbols aus, das auf dem Schaltflächenelement angezeigt wird. Das Symbol gilt nur für Schaltflächenbilder, die aus dem Ordner „Medienbibliothek-Schaltflächen“ ausgewählt wurden.

Kameraeigenschaften

Kameraeigenschaften gelten für Kameraelemente.

Kamera – Wählen Sie aus den folgenden Optionen:

- **Standard** – Das Kameraelement zeigt den Live-Feed der entsprechenden Kamera an.
 - Wenn Sie Ihre Veranstaltung so konzipiert haben, dass sie Webcam-Videos aufzeichnet oder Webcam-Fotos aufnimmt, zeigt das Kameraelement den Live-Feed von Webcam 1 an.
 - Wenn Sie Ihre Veranstaltung für die Aufnahme von DSLR-Videos oder DSLR-Fotos konzipiert haben und in den RightBooth DSLR-Einstellungen die Option „Canon“ ausgewählt haben, zeigt das Kameraelement den Live-Feed Ihrer Canon-Kamera an.
 - Wenn Sie Ihre Veranstaltung für die Aufnahme von DSLR-Videos oder DSLR-Fotos konzipiert haben und in den RightBooth DSLR-Einstellungen die Option „Nikon/Andere“ ausgewählt haben, zeigt das Kameraelement den Live-Feed von Webcam 1 an. Hinweis: Derzeit ist nur die Anzeige möglich der Live-Feed von Canon DSLR-Kameras in RightBooth.

- **Webcam 1 bis 4** – Das Kameraelement zeigt den Live-Feed der zugehörigen Webcam an. Weitere Informationen zum Konfigurieren von mehr als einer Webcam in Ihren Veranstaltungen finden Sie unter Videoeinstellungen.

DSLR – Das Kameraelement zeigt den Live-Feed einer Canon DSLR-Kamera.

Uhreigenschaften

Uhreigenschaften gelten für Uhrelemente.

24 Stunden – Schalten Sie das 24-Stunden-Format ein oder aus.

Sekunden – Schalten Sie die Sekundenanzeige ein oder aus.

AM/PM – Schalten Sie die AM/PM-Anzeige ein oder aus.

Countdown-Eigenschaften

Countdown-Eigenschaften gelten für Countdown-Elemente.

Zählwert – Legen Sie die Zählzahl für das Countdown-Element fest. Jedes Countdown-Element kann einen eigenen Zählwert haben, sodass Sie für jeden Video-Antwortbildschirm in Ihrem Event einen anderen Zählwert angeben können. Beachten Sie, dass , wenn ein Bildschirm mehr als ein Countdown-Element enthält und der Bildschirm auf „Timeout bei Countdown“ eingestellt wurde, der Bildschirm eine Zeitüberschreitung erhält, wenn eines der Countdown-Elemente seine Zählung abgeschlossen hat.

↑ – Aktivieren Sie diese Option, damit das Countdown-Element von 1 bis zum Count-Wert hochzählt, anstatt bis Null herunterzuzählen.

Zählertyp – Wählen Sie den anzuzeigenden Zählertyp aus:

- **Numerisch** – Der Zähler zeigt Zahlen an.
- **Fortschrittsbalken** – Der Zähler zeigt einen Fortschrittsbalken an. Hinweis: Einige Eigenschaften sind mit dieser Option nicht verfügbar.

Ton – Wählen Sie einen Ton, der jedes Mal abgespielt wird, wenn sich der Countdown-Wert ändert. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Sprachtons dieser nur abgespielt wird, wenn der Countdown-Wert auf 10 oder weniger wechselt.

0:0 – Wählen Sie ein Anzeigeformat für die Countdown-Zahl. Folgende Formate stehen zur Verfügung:

s – Der Countdown wird als unformatierte Zahl angezeigt. . Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 1:5 angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung.

m:s – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden ohne führende Nullen angezeigt. Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 1:5 angezeigt.

m:ss – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden mit einer führenden Null auf den Sekunden angezeigt (falls erforderlich). Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 1:05 angezeigt.

mm:ss – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden mit einer führenden Null sowohl bei den Minuten als auch bei den Sekunden angezeigt (falls erforderlich). Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 01:05 angezeigt.

Vol – Ändern Sie die Lautstärke des Countdown-Tons. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Audio. 1 = volle Lautstärke.

Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs

Die Eigenschaften der Zeichenwerkzeuge gelten für das Toolbox-Element „Zeichnungswerkzeug“.

Layout – Legen Sie diese Einstellung fest, um festzulegen, wie die Zeichenwerkzeuge auf dem Bildschirm angeordnet werden. Optionen sind:

- 16 x 1 – Zeigt 1 Reihe mit 16 Werkzeugen an
- 1 x 16 – Zeigt 1 Spalte mit 16 Werkzeugen an
- 8 x 2 – Zeigt 2 Reihen mit 8 Werkzeugen an
- 2 x 8 – Zeigt 2 Spalten mit 8 Werkzeugen an
- 4 x 4 – Zeigt 4 Reihen mit 4 Werkzeugen an

Farbe – Verwenden Sie diese Option, um die Farbe der Zeichenwerkzeugsymbole auf dem Bildschirm festzulegen.

Stifte – Aktivieren Sie diese Option, um die Stiftwerkzeuge in die Toolbox aufzunehmen. Verwenden Sie die zugehörige Dropdown-Box, um auszuwählen, welcher Stift zunächst ausgewählt wird, wenn die Toolbox während der Veranstaltung angezeigt wird.

Linien – Aktivieren Sie diese Option, um die Linienbreitenauswahl in der Toolbox einzubeziehen. Über die zugehörige Dropdown-Box können Sie auswählen, welche Linienstärke zunächst ausgewählt wird, wenn die Toolbox während der Veranstaltung angezeigt wird.

Rückgängig machen – Aktivieren Sie diese Option, um das Rückgängig-Werkzeug in die Toolbox aufzunehmen.

Bin – Aktivieren Sie diese Option, um das Bin-Tool in die Toolbox aufzunehmen.

Farben – Aktivieren Sie diese Option, um die Farbauswahl in der Toolbox einzubeziehen. Verwenden Sie die zugehörige Dropdown-Box, um auszuwählen, welche Farbe zunächst ausgewählt wird, wenn die Toolbox während der Veranstaltung angezeigt wird.

GIF-Eigenschaften (animiert)

GIF-Eigenschaften gelten für Bildelemente und Bildsequenzelemente, die animierte GIFs anzeigen.

Geschwindigkeit – Ändern Sie die Abspielgeschwindigkeit des animierten GIFs. Wertebereich .01 bis 30. Beispiel 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

Am Ende ausblenden – Aktivieren Sie diese Option, um das GIF nach der Wiedergabe auszublenden. Deaktivieren Sie diese Option, damit das GIF nach der Wiedergabe weiterhin das letzte Bild anzeigt.

Wiederholen – Aktivieren Sie diese Option, damit das animierte GIF in einer Schleife wiederholt abgespielt wird.

Verzögerung – Geben Sie die gewünschte Verzögerung in Sekunden ein, bevor die animierte GIF-Wiederholung abgespielt wird. Dies kann in Kombination mit „Wiederholen“ und „Am Ende ausblenden“ verwendet werden, um das GIF abzuspielen und dann für einen bestimmten Zeitraum auszublenden, bevor es erneut abgespielt wird.

Rastereigenschaften

Alle Rastereigenschaften gelten für Bildrasterelemente und Beschriftungsrasterelemente. Raster sind standardmäßig in den Bildschirmen „**Green Screen auswählen**“, „**Overlay auswählen**“, „**Karaoke auswählen**“ und „**Fotofilter**“ enthalten.

Zeilen – Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein, die für die Anzeige des Rasterinhalts erforderlich sind.

Spalten – Geben Sie die Anzahl der Spalten ein, die für die Anzeige des Rasterinhalts erforderlich sind.

Lücke – Geben Sie den Abstand zwischen den Rasterinhalten ein. Wert in Pixel

Bild – Zeigt den Ordner „Rahmen und Rahmen“ in der Medienbibliothek an, in dem Sie ein Bild auswählen können, das als Rahmen für jedes Inhaltselement im Raster verwendet werden soll.

Rahmen – Schalten Sie das Rahmenbild ein oder aus

Rahmenstärke – Ändern Sie die Dicke des Rahmens. Dies kann verwendet werden, um sicherzustellen, dass das ausgewählte Rahmenbild korrekt um den Rasterinhalt passt.

Bilder strecken – Bildinhalte strecken, um sie an die Rasterzellengrößen anzupassen.

Auswahlfarbe – Klicken Sie auf das Farbrechteck, um die Farbe des Rasterauswahlrechtecks auszuwählen. Wenn Sie auf ein Rasterinhaltsselement klicken, wird das Rasterauswahlrechteck um das ausgewählte Inhaltselement herum platziert, um die Auswahl anzuzeigen.

Auswahlstärke – Ändern Sie die Dicke des Rasterauswahlrechtecks.

Eigenschaften der Tastatur (und des Tastenfelds).

Schaltflächen – Aktivieren Sie diese Option, um Schaltflächen hinter dem gesamten Tastaturtext anzuzeigen. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um nur Text anzuzeigen.

Lücke – Verwenden Sie diese Option, um den Abstand zwischen allen Schaltflächen zu ändern.

Rund – Aktivieren Sie diese Option, um runde Schaltflächen oder runde Umrisse anzuzeigen. Deaktivieren Sie das Häkchen, um quadratische Schaltflächen oder Umrisse anzuzeigen

Umriss – Aktivieren Sie diese Option, um den Umriss-Schaltflächenstil zu verwenden. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den einfarbigen Schaltflächenstil zu verwenden.

Standort-/ Größeneigenschaften

Sperrn – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Sperrstatus der aktuell ausgewählten Elemente umzuschalten. Wenn Elemente gesperrt sind, können sie weiterhin ausgewählt und ihre Eigenschaften geändert werden, sie können jedoch weder durch direkten Kontakt noch durch Verwendung der Markierungsrechtecke verschoben, in der Größe verändert oder gedreht werden.

X und Y – Ändern Sie die Position des Elements auf dem Bildschirm. X ist die Position des linken Randes des Elements vom linken Rand des Bildschirms und Y ist die Position des oberen Randes des Elements vom oberen Rand des Bildschirms, beide gemessen in Pixeln. Sie können Elemente so verschieben, dass sie teilweise oder vollständig außerhalb des Bildschirms positioniert sind. Gegenstände, die Sie vollständig außerhalb des Bildschirms platzieren, sind nicht sichtbar, wenn der Bildschirm während des Events angezeigt wird.

Gilt für alle Elemente außer: **Bildschirm, Pfeil , Drucklayout**

B und H – Ändern Sie die Größe des Artikels. W ist die Breite des Elements und H ist die Höhe des Elements, gemessen in Pixel. Sie können die Größe von Elementen ändern, sodass sie größer als der Bildschirm sind. Die kleinste Größe für jedes Element beträgt 10 Pixel in Breite und Höhe.

Sie können diese Werte auch verwenden, um bei Bedarf die Größe des aktuell ausgewählten Ereignisbildschirms zu ändern. Bedenken Sie, dass Veranstaltungsbildschirme unabhängig von ihrer Größe immer so skaliert werden, dass sie während der Veranstaltung auf den Monitor passen. Idealerweise sollten Ihre Veranstaltungsbildschirme alle die gleiche Größe wie die Anzeigegröße Ihres Monitors haben.

Gilt für alle Elemente außer: **Pfeil, Tastatur**

Maßstab – Ändern Sie den Maßstab des Artikels. Standardmäßig sind alle Elemente auf 1 skaliert, dieser kann jedoch erhöht oder verringert werden. Wenn Sie ein Element skalieren, wird jeder Aspekt des Elements skaliert, einschließlich Text, Bild, Rahmen und Schatten. Hinweis: Elemente, deren Stempелеigenschaft aktiviert ist, müssen einen Maßstab von 1 haben.

Gilt für alle Artikel außer Screen.

Winkel – Ändern Sie den Winkel des Elements. Der Wert ist in Grad angegeben und nimmt im Uhrzeigersinn zu.

Gilt für alle Elemente außer Bildschirm, Pfeil.

Auto – Einige Fotobilddateien enthalten Drehen-Metadaten, die den Winkel definieren, in dem das Foto aufgenommen wurde. Beispielsweise kann eine DSLR-Kamera, die zum Aufnehmen von Porträtfotos im 90-Grad-Winkel gehalten wird, das Foto möglicherweise mit den auf 90 Grad oder 270 Grad eingestellten Drehen-Metadaten speichern. Dies hängt davon ab, wie die Kamera gehalten wurde und auch davon, ob die Kamera zum Speichern von Rotationsmetadaten im aufgenommenen Foto konfiguriert ist. Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth bei der Anzeige eines Fotos auf einem Veranstaltungsbildschirm einen beliebigen Metadatenwinkel zum Drehen berücksichtigt.

Gilt für Bildelemente.

Kann Eigentum verschieben

Gilt für alle Artikel außer Screen.

Aktivieren Sie diese Option, damit das Element während des Ereignisses vom Benutzer über den Bildschirm verschoben (gezogen) werden kann. Beachten Sie, dass das Element jedes Mal, wenn der Ereignisbildschirm angezeigt wird, wieder an seiner ursprünglich vorgesehenen Bildschirmposition platziert wird.

Stempeleigentum

Gilt für alle Artikel außer Screen.

Ein Element, dessen Stempелеigenschaft aktiviert ist, wird einem aufgenommenen Foto automatisch hinzugefügt (überlagert), wenn:

- a) Das Element wird vor der Aufnahme des Fotos über einem Kameraelement auf einem beliebigen Ereignisbildschirm positioniert
- b) Das Element wird nach der Aufnahme über dem Foto positioniert und dem Benutzer angezeigt.

beim Entwerfen von Bildschirmen im Bildschirm-Designer Stempелеlemente über einem Kameraelement auf einem beliebigen Bildschirm positioniert werden, der vor dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ angezeigt

wird, werden diese Elemente automatisch zu jedem während der Veranstaltung aufgenommenen Foto hinzugefügt.

Wenn beim Entwerfen von Bildschirmen im Bildschirm-Designer Stemplelemente über einem „Foto-Platzhalter“-Element auf einem Bildschirm positioniert werden, der nach dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ erscheint, werden diese Elemente automatisch zu jedem während der Veranstaltung aufgenommenen Foto hinzugefügt.

Alternativ können im Bildschirmdesigner Stemplelemente, bei denen auch die Eigenschaft „Kann verschoben werden“ aktiviert ist, anfänglich vom Kameraelement oder „Fotoplatzhalter“-Element entfernt positioniert werden. Wenn das Ereignis dann abgespielt wird, können Benutzer optional „Zum Foto hinzufügen“-Elemente über das Kameraelement (oder den Foto-Platzhalter) ziehen, um ihre Fotos zu dekorieren.

Diese Funktion kann auch in Kombination mit den Zeichenwerkzeugen verwendet werden, um es Benutzern zu ermöglichen, ihre Fotos während der Veranstaltung mit Tinte zu signieren und/oder mit einem Artikelstempel zu versehen.

Zusätzlich beim Spielen des Events:

- Das Zeichenblockelement kann gestempelte Elemente akzeptieren, die darüber gezogen werden. Und diese Elemente werden dann zusammen mit allen vom Benutzer erstellten Tuschestrichen in das Bild des Zeichenblocks eingefügt.
- Das Fotodrucklayout kann gestempelte Elemente akzeptieren, die auf dem Bildschirm „Fotooptionen“ darüber gezogen werden. Diese Elemente werden dann dem Fotoausdruckbild hinzugefügt.
- Jedes Bildelement (auf jedem Bildschirm), das das Fotodrucklayout anzeigt, kann gestempelte Elemente akzeptieren, die darüber gezogen werden. Diese Elemente werden dann dem Fotoausdruckbild hinzugefügt.

WICHTIG : Wenn Sie Stempel zu einem Foto, einer Kamera, einem Zeichenblock oder einem Drucklayoutelement hinzufügen möchten, MUSS das Element nicht gedreht sein (d. h. es muss einen Winkel von 0 Grad haben), andernfalls werden die Stemplelemente nicht hinzugefügt richtige Positionen.

Der Eigenschaftswert „Skalierung“ von Stemplelementen kann nicht geändert werden, er wird auf 1 (Standardeinstellung) festgelegt.

Hinweis: Wenn Sie die Eigenschaft „Stempel“ für ein Videoelement festlegen, wird das Videoelement nur dann als Stempel verwendet, wenn Sie auch die Eigenschaft „Hintergrundentferner“ aktivieren (siehe Abschnitt Hintergrundentferner).

Schatteneigenschaften

Schatteneigenschaften gelten für alle Elemente außer Screen.

Schatten – Schalten Sie den Schatten des Elements ein oder aus.

Farbe – Klicken Sie auf die Farbauswahl, um eine Farbe für den Schatten auszuwählen.

Winkel – Ändern Sie den Winkel des Schattens. Der Wert ist in Grad angegeben und nimmt im Uhrzeigersinn zu.

Tiefe – Ändern Sie die Tiefe des Schattens. Dies ist der Abstand zwischen dem Objekt und dem Schattenmaß in Pixeln.

Unschärfe – Ändert den Unschärfefeﬀekt des Schattens. Ein größerer Wert erzeugt einen unschärferen Schatten.

Texteigenschaften

Texteigenschaften gelten für Beschriftung, Beschriftungssequenz, Beschriftungsraster und Countdown. Texteigenschaften gelten auch für alle Tastaturtasten des Bildschirmstaturelements.

Fett – Aktivieren oder deaktivieren Sie die Eigenschaft „Fett“.

Kursiv – Aktivieren oder deaktivieren Sie die Eigenschaft „Kursivschrift“.

Größe – Ändern Sie die Schriftgröße des Textes.

Schriftart – Wählen Sie einen Schriftartnamen für den Text aus.

Etiketten- und Countdown-Farben

Folgende Schriftfarbentypen stehen zur Verfügung:

Eine Farbe – Aktivieren Sie das erste Optionsfeld, um eine einzelne Farbe auf den Text anzuwenden, die durch das Feld „Farbe1“ definiert wird.

Farbverlauf – Aktivieren Sie das zweite Optionsfeld, um eine Farbverlaufsfarbe auf den Text anzuwenden, die durch die Felder „Farbe1“ und „Farbe2“ definiert wird.

Farbe1 – Wählen Sie die einzelne Farbe für den **einfarbigen** Text aus.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den **Verlaufstext**.

Verlaufstyp – Wenn der Farbtyp (oben) auf „**Verlauf**“ **eingestellt ist**, können Sie in dieser Liste den Typ des Verlaufs auswählen, der auf den Text angewendet werden soll.

Textfarben der Tastatur

Beim Tastaturelement definiert das Feld „Farbe1“ die Farbe der Zeichen auf allen Tastaturtasten und das Feld „Farbe2“ definiert die Hintergrundfarbe aller Tastaturtasten.

Timeout-Eigenschaften

Timeout-Eigenschaften gelten für Bildelemente. Mit diesen Eigenschaften können Sie definieren, ob und wann ein Bildschirm nach einem Zeitraum, in dem keine Benutzerinteraktion mit dem Ereignis stattgefunden hat, abläuft. Hier können Sie dem Bildschirm auch verschiedene optionale Navigationsschaltflächen hinzufügen.

Timeout-Typ – Stellen Sie den Bildschirm-Timeout-Typ auf einen der folgenden Werte ein:

Niemals – Der Bildschirm wird nie abgebrochen. Wenn während des Ereignisses ein Bildschirm mit der Einstellung „Timeout = Nie“ angezeigt wird, kommt es nie zu einer Zeitüberschreitung. Der Benutzer muss über eine Möglichkeit verfügen, über den Bildschirm hinauszugehen. Wenn Sie beispielsweise den Bildschirm „Allgemeine Geschäftsbedingungen“ so einstellen, dass keine Zeitüberschreitung auftritt, wird er dauerhaft angezeigt, es sei denn, ein Benutzer klickt auf die Schaltfläche „OK“ oder „Abbrechen“.

[illegible]


Bildschirmvideo – Der Bildschirm wird abgeschaltet, nachdem die Wiedergabe eines Bildschirmhintergrundvideos beendet ist. Wenn der Bildschirm keinen Videohintergrund hat, kommt es nie zu einer Zeitüberschreitung des Bildschirms.

Bildschirmton – Der Bildschirm wird nach der Wiedergabe des Bildschirmtons abgeschaltet. Wenn auf dem Bildschirm keine Audioelemente vorhanden sind, wird der Bildschirm nie unterbrochen.

Bei Videoelement – Der Bildschirm wird abgebrochen, nachdem die Wiedergabe eines Videoelements beendet wurde. Wenn auf dem Bildschirm keine Videoelemente vorhanden sind, kommt es nie zu einer Zeitüberschreitung des Bildschirms. Wenn mehr als ein Videoelement auf dem Bildschirm angezeigt wird, wird der Bildschirm abgebrochen, nachdem die Wiedergabe des ersten Videoelements beendet ist. Hinweis: Dies gilt auch für das erste Video in einem Videosequenzelement.

Beim Countdown – Der Bildschirm wird ausgeschaltet, nachdem die Wiedergabe eines Countdown-Elements beendet ist. Wenn keine Countdown-Elemente auf dem Bildschirm angezeigt werden, kommt es nie zu einer Zeitüberschreitung des Bildschirms. Wenn mehr als ein Countdown-Element auf dem Bildschirm angezeigt wird, wird der Bildschirm abgebrochen, nachdem die Wiedergabe des ersten Countdown-Elements beendet ist.

Bei GIF-Animation – Der Bildschirm wird abgebrochen, nachdem ein animiertes GIF-Bild alle Frames in der GIF-Datei angezeigt hat. Wenn auf dem Bildschirm keine animierten GIF-Bilder vorhanden sind, kommt es nie zu einer Bildschirmunterbrechung. Wenn mehr als ein animiertes GIF-Bild auf dem Bildschirm angezeigt wird, wird der Bildschirm abgebrochen, nachdem das erste animierte GIF abgeschlossen ist. Hinweis: Dies gilt auch für das erste animierte GIF in einem Bildsequenzelement (sofern eines in der Sequenz enthalten ist).

 – Die Zeitspanne, die der Bildschirm während des Ereignisses angezeigt wird, wenn der Timeout-Typ auf „**Anzeigezeit**“ eingestellt ist

➡ – Dieses Textfeld zeigt, was passiert, wenn der Bildschirm abläuft. Siehe nächsten Abschnitt.

Abbrechen – Fügen Sie eine Schaltfläche „Abbrechen“ auf dem Bildschirm hinzu. Während des Ereignisses führt die Auswahl einer Schaltfläche „Abbrechen“ dazu, dass das System zu dem Ereignis wechselt, das im Abschnitt „**Beim Abbrechen**“ des **Ereignisablaufs angegeben ist** (siehe Ereignis-Designer). Wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Bildschirm „Bestätigung abbrechen“ einzuschließen, wird durch Klicken auf die Schaltfläche „Abbrechen“ der Bildschirm „Bestätigung abbrechen“ angezeigt.

Zurück – Fügen Sie eine Zurück-Schaltfläche auf dem Bildschirm hinzu. Wenn der Benutzer während des Ereignisses eine Zurück-Schaltfläche auswählt, kehrt er zu dem Bildschirm zurück, auf dem er sich vor dem aktuellen Bildschirm befand. RightBooth merkt sich den Verlauf der Bildschirmnavigation, so dass der Benutzer durch Klicken auf aufeinanderfolgende Zurück-Schaltflächen zu den vorherigen Bildschirmen zurückgeleitet wird.

Weiter – Fügen Sie eine Schaltfläche „Weiter“ auf dem Bildschirm hinzu. Wenn der Benutzer während des Ereignisses auf die Schaltfläche „Weiter“ klickt, gelangt er zum nächsten logischen Bildschirm des Ereignisses. Zu beachtende Punkte:

- Wenn Sie die Schaltfläche „Weiter“ in einen Bildschirm einfügen, der über eine „Weiter“-Aktion verfügt (z. B. den Startbildschirm), verhindert dies, dass der Benutzer den Bildschirm selbst

auswählen kann, um fortzufahren, d. h. er muss die Schaltfläche „Weiter“ auswählen, um fortzufahren.

- Wenn Sie die Schaltfläche „Weiter“ in einen Multi-Choice-Fragenbildschirm einfügen, kann der Benutzer seine Antwort bei Bedarf ändern, bevor er zum Fortfahren auf die Schaltfläche „Weiter“ klickt.
- **OK** – Eine OK-Schaltfläche kann optional in verschiedene Bildschirme eingefügt werden, einschließlich der Bildschirme „Overlay auswählen“, „Grünen Bildschirm auswählen“ und „Karaoke auswählen“. Dies wird über die Option „OK“ in der Toolbox „Bildschirmeigenschaften“ verfügbar gemacht. Wenn die Schaltfläche „OK“ auf einem Bildschirm enthalten ist, müssen Benutzer während der Wiedergabe des Ereignisses ein Element aus dem Raster auswählen und dann auf die Schaltfläche „OK“ klicken, um mit dem nächsten Bildschirm im Ereignis fortzufahren. Wenn die Schaltfläche „OK“ auf einem Bildschirm nicht enthalten ist, wählen Benutzer einfach ein Rasterelement aus, um mit dem nächsten Bildschirm im Ereignis fortzufahren.

Bitte beachten Sie, dass die Schaltflächen „Abbrechen“, „Zurück“, „Weiter“ und „OK“ nur auf bestimmten Bildschirmen verfügbar sind.

Was passiert nach einem Bildschirm-Timeout?

RightBooth-Ereignisse umfassen eine Reihe vordefinierter Ereignisbildschirme. Wenn einer der folgenden vordefinierten Bildschirme abläuft, zeigt RightBooth den nächsten logischen Bildschirm des Ereignisses an:

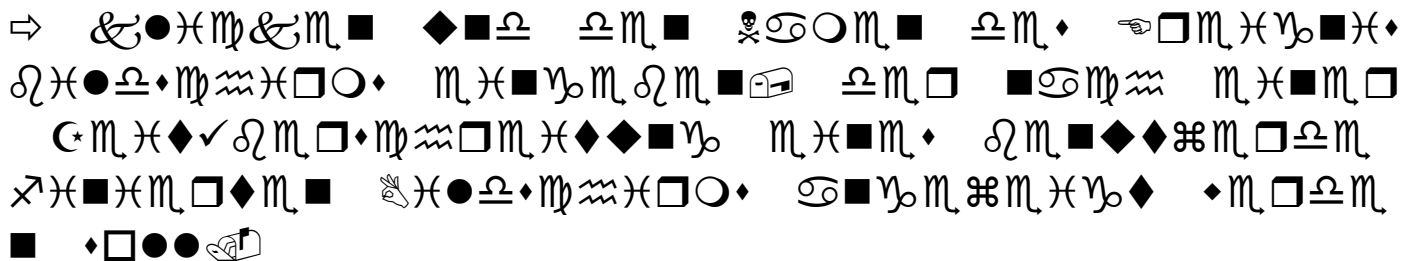
Machen Sie sich bereit, Countdown, Foto aufnehmen, Video anzeigen, Foto anzeigen, Antwort anzeigen, Nachricht anzeigen, Karaoke anzeigen, E-Mail senden, Drucken, Fehler und alle benutzerdefinierten Bildschirme.

Wenn beispielsweise der Bildschirm „Bereit“ abläuft, zeigt RightBooth den Bildschirm „Countdown“ an.

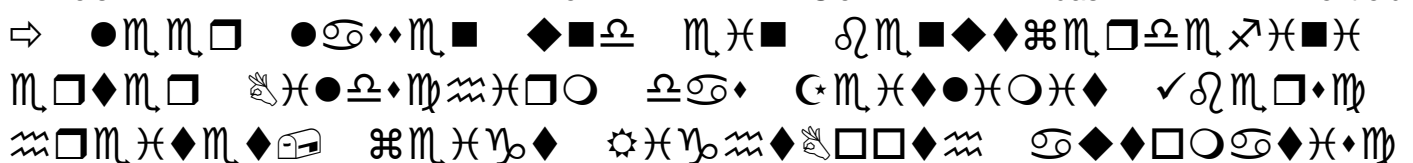
Wenn auf einem anderen als den oben genannten Bildschirmen eine Zeitüberschreitung auftritt, lädt RightBooth das Ereignis, das im Abschnitt „Ereignisablauf“ des Event-Designers als Timeout-Ereignis definiert wurde (siehe Abschnitt: Ereignisablauf) und spielt es ab. Standardmäßig ist die Timeout-Ereignisflusseigenschaft auf „Dieses Ereignis“ eingestellt, was bedeutet, dass RightBooth das aktuelle Ereignis von Anfang an wiedergibt. Wenn ein Benutzer beispielsweise das System während der Eingabe seines Namens auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ verlässt und der Bildschirm „Benutzerdetails“ abläuft, zeigt RightBooth wieder den Startbildschirm an.

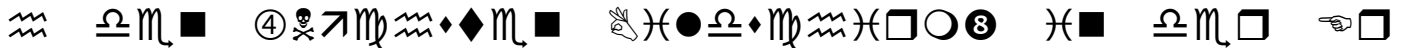
Ändern des Timeout-Bildschirms auf benutzerdefinierten Bildschirmen

Standardmäßig wird für jeden benutzerdefinierten Bildschirm, der dem Ereignis hinzugefügt wird, eine Zeitüberschreitung bis zum „**Nächsten Bildschirm**“ im Ereignis festgelegt, wobei dieser Bildschirm der nächste in der Bildschirmliste ist. Sie können dieses Verhalten ändern, indem Sie in das Textfeld




Hinweis 1: Wenn Sie das Textfeld





Wenn in der Ereignisliste keine weiteren Bildschirme vorhanden sind, beginnt RightBooth mit der Wiedergabe des Ereignisses, das unter „Start bei Abschluss“ im Abschnitt „Ereignisablauf“ des Veranstaltungsdesigners definiert ist (siehe Abschnitt: Ereignisablauf).

Hinweis 2: Sie können den reservierten Parameter **/flow** in das Textfeld eingeben, um zu erzwingen, dass der benutzerdefinierte Bildschirm eine Zeitüberschreitung für das Ereignis erhält, das im Abschnitt „Ereignisfluss“ des Ereignis-Designers als Timeout-Ereignis definiert ist (siehe Abschnitt: Ereignisfluss) ).

Standard-Timeout-Werte

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, werden den Ereignisbildschirmen verschiedene Standard-Timeout-Werte zugewiesen, die Sie dann entsprechend Ihren Anforderungen ändern können.

Beispiele beinhalten:

- Startbildschirm: 60 Sekunden
- Bildschirm „Bereit“: 2 Sekunden
- Fotobildschirm aufnehmen: 2 Sekunden für Standardveranstaltungen, 3 Sekunden für Spiegelkabinenveranstaltungen
- Danke-Bildschirm: 4 Sekunden

Bildschirmübergänge

Wenn Sie eine Animation zu einem Bildschirm, einem Sequenzelement oder einem Countdown-Element hinzufügen, fungiert die Animation jeweils als Übergang zwischen Bildschirmen, zwischen Sequenzinhalten und zwischen Countdown-Nummern. Bildschirmübergänge finden immer dann statt, wenn Sie den aktuellen Bildschirm verlassen und zu einem anderen Bildschirm wechseln. Nachdem Sie eine Bildschirmanimation ausgewählt haben, können Sie diese testen, indem Sie einfach auf einen anderen Bildschirm in der Bildschirmliste klicken und den Übergang beobachten. Beachten Sie, dass jeder Bildschirm eine andere Animation und damit einen anderen Übergang haben kann.

Wenn Sie beim Entwerfen Ihrer Bildschirme keine Bildschirmübergänge sehen möchten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „**Übergänge**“ in der Toolbox „**Bildschirmeditor**“. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf Ihre gewählten Animationseinstellungen und Ihre Übergänge werden weiterhin ausgeführt, wenn Sie das Ereignis abspielen.

Videoeigenschaften

Alle Videoeigenschaften gelten für Bildschirm-Videohintergründe und Videoelemente.

Geschwindigkeit – Ändern Sie die Abspielgeschwindigkeit des Videos. Wertebereich .01 bis 30. Beispiel 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

Lautstärke – Ändern Sie die Lautstärke der Audiospur des Videos. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Audio. 1 = volle Lautstärke.

Am Ende ausblenden – Aktivieren Sie diese Option, um das Video nach der Wiedergabe auszublenden. Deaktivieren Sie diese Option, damit das Video nach der Wiedergabe weiterhin das letzte Bild anzeigt.

Wiederholen – Aktivieren Sie diese Option, damit das Video in einer Schleife wiederholt abgespielt wird.

Verzögerung – Geben Sie die gewünschte Verzögerung in Sekunden ein, bevor die Videowiederholung abgespielt wird. Dies kann in Kombination mit „**Wiederholen**“ und „**Am Ende ausblenden**“ verwendet werden, um ein Video abzuspielen und dann für einen bestimmten Zeitraum auszublenden, bevor es erneut abgespielt wird.

Abspielen – Aktivieren Sie diese Option, um die Videowiedergabe zu starten, sobald das Videoelement angezeigt wird

Wiedergabe/Pause – Aktivieren Sie diese Option, damit der Benutzer den Wiedergabe-/Pause-Status des Videos umschalten kann, indem er wiederholt auf das Videoelement klickt/berührt.

Spielen Sie Pausenkombinationen

- Abspielen **aktiviert** , Wiedergabe/Pause **deaktiviert** – Das Video wird automatisch abgespielt und kann nicht interaktiv angehalten werden. Dies ist die Standardeinstellung für alle Videos.
- Abspielen **angekreuzt** , Abspielen/Pause **angekreuzt** – Das Video wird automatisch abgespielt und kann interaktiv abgespielt/angehalten werden.
- Abspielen **deaktiviert** , Abspielen/Pause **aktiviert** – Das Video wird zunächst angehalten angezeigt und kann interaktiv abgespielt/angehalten werden.
- Abspielen **ohne Häkchen** , Abspielen/Pause **ohne Häkchen** – Das Video wird angehalten angezeigt und kann nicht interaktiv verändert werden, sodass effektiv ein permanentes Standbild angezeigt wird.

Hintergrundentferner – Aktivieren Sie diese Option, um alle grünen (oder schwarzen) Pixel im Handumdrehen aus den Videobildern zu entfernen. Dadurch erhält das Video einen transparenten Hintergrund (Alphakanal), was beim Entwerfen von Bildschirmen und auch für Bildkompositionszwecke in Fotos nützlich sein kann, wenn das Video als Stempелеlement festgelegt ist (siehe Stempелеigenschaft).

WICHTIG – Videoelemente, die als Stempелеlemente festgelegt sind, werden nur dann zu Videoaufzeichnungen hinzugefügt, wenn auch die Option „Hintergrund entfernen“ aktiviert ist.

Eigenschaften des Hintergrundentferners : Klicken Sie auf das Farbquadrat des Hintergrundentferners, um auf die Toolbox des Hintergrundentferners zuzugreifen (siehe weiter unten).

Toolbox zum Entfernen des Hintergrunds

Auswahl „Grün“ oder „Schwarz“ – Wählen Sie entweder Grün oder Schwarz als transparente Farbe für das Video.

Nein – Wählen Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Pixel im Video transparent gemacht werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie das Video als Vollbild-Stempелеlement in Ihren Foto- und/oder Videoaufnahmen verwenden möchten, also keine Farben aus dem Video entfernen möchten.

Schwellenwert – Passen Sie diese Einstellung an, um die beste Übereinstimmung für das Grün (oder Schwarz) im Video zu erzielen.

Bildrate – Passen Sie diese an, um die Menge an CPU-Verarbeitung zu ändern, die für die Hintergrundentfernungsfunktion erforderlich ist. Niedrigere Bildraten verringern den CPU-Bedarf. Gültiger Bereich: 1 – 30.

Kantenmischung – Aktivieren Sie diese Option, um den Farbaustausch um ausgeschnittene Kanten im Video weiter zu verbessern. Hinweis: Dies gilt nur für die Farbe Grün.

Eigenschaften des Volumenmessers

Die Eigenschaften des Lautstärkemessers gelten für das Lautstärkemesserelement, das auf dem Bildschirm „Video aufnehmen“ platziert werden kann.

Stille = Stopp – Aktivieren Sie diese Option, damit der Lautstärkemesser die Webcam-Videoaufzeichnung stoppt, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Videoaufzeichnung eine Zeitspanne der Audiostille festgestellt wird.

Stiller Start – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass die Videoaufzeichnung automatisch gestoppt wird, wenn die Eigenschaft „Stille = Stopp“ aktiviert ist UND die Videoaufzeichnung mit Stille beginnt. Wenn diese Option aktiviert ist, prüft RightBooth erst dann, ob nach Beginn der Aufnahme der erste Audiopegel erkannt wird, ob eine Stilleperiode vorliegt. Wenn die Option deaktiviert ist, prüft RightBooth sofort, ob es zu Beginn der Aufnahme Stille gibt. Dies kann dazu führen, dass die Aufnahme sofort gestoppt wird, wenn die angegebene Stilleperiode sehr kurz ist UND zu Beginn der Aufnahme keine Geräusche erkannt werden.

Stillezeitraum – Geben Sie einen Wert ein, der einen Zeitraum für die Funktion zur Erkennung von Audiostille darstellt. Gültiger Bereich: 0,1 – 3 Sekunden.

Eigenschaften des Webbrowsers

Webbrowser-Eigenschaften gelten für Webbrowser-Elemente.

Durchsuchen – Damit können Sie den Umfang des zulässigen Browsens innerhalb des Browserelements auf einen der folgenden Werte festlegen:

Web – Sie können überall im Internet surfen

Website – Sie können überall auf der Website navigieren, die in der Inhaltseigenschaft des Webbrowsers definiert ist.

Webseite – Sie haben die Möglichkeit, überall auf der Webseite zu surfen, die in der Inhaltseigenschaft des Webbrowsers definiert ist.

Zulässige und blockierte Website-URLs

Wenn Sie weiter steuern möchten, welche Websites allgemein durchsucht werden können, können Sie zwei Textdateien erstellen, die eine Liste von URLs enthalten, formatiert mit einer URL pro Zeile.

Urlblock.txt – Diese Datei sollte alle URLs enthalten, die Benutzer nicht besuchen sollen.

UrlAllow.txt – Diese Datei sollte alle URLs enthalten, deren Besuch Sie Benutzern erlauben.

Diese Dateien sollten im lokalen Anwendungsdatenordner des aktuellen Benutzers für RightBooth gespeichert werden.

Zum Beispiel:

C:\Benutzer\Benutzername\AppData\Local\RightBooth

Der Inhalt dieser Dateien wird jedes Mal überprüft, wenn Sie versuchen, zu einem anderen Ort zu navigieren, indem Sie entweder auf Browser-Links klicken oder eine URL in die Navigationsleiste eingeben. RightBooth verwendet einen zweistufigen Prozess, um zu entscheiden, ob jede angeforderte URL zugelassen werden kann:

- 1) Es vergleicht zunächst Ihre angeforderte URL mit allen in der Datei urlblock.txt enthaltenen URLs. Wenn die Datei nicht vorhanden ist, fährt RightBooth mit Schritt 2 fort. Wenn die Datei vorhanden ist und eine Übereinstimmung gefunden wird, wird die Navigation verhindert, andernfalls wird mit Schritt 2 fortgefahren.
- 2) Wenn Ihre angeforderte URL in Schritt 1 nicht blockiert wird, wird sie mit allen URLs in der Datei urlallow.txt verglichen. Wenn die Datei nicht vorhanden ist, wird die angeforderte URL zugelassen. Wenn die Datei vorhanden ist, wird die angeforderte URL nur dann zugelassen, wenn eine Übereinstimmung in der URLallow-Datei gefunden wird.

Schaltflächen – Aktivieren Sie diese Option, um die Vorwärts- und Rückwärtsnavigationsschaltflächen oben im Browserelement anzuzeigen. Dadurch können Benutzer durch den Browserverlauf navigieren.

Adressleiste – Aktivieren Sie diese Option, um die Adressleiste oben im Browserelement anzuzeigen. Dies kann zur Eingabe von Website-URLs über die physische Tastatur oder die Bildschirmtastatur verwendet werden. Durch Drücken der Eingabetaste navigiert der Browser zur eingegebenen URL.

Benutzereingabe – Aktivieren Sie diese Option, damit das Webbrowserelement Benutzereingaben über Maus und Tastatur akzeptieren kann. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, zeigt der Webbrowser die definierte Webseite nur passiv im Ansichtsmodus an.

Bildlaufleisten – Aktivieren Sie diese Option, damit Bildlaufleisten angezeigt werden, wenn der Webseiteninhalt über den rechten und unteren Rand des Webbrowser-Elementfensters hinausreicht. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden Bildlaufleisten nicht angezeigt.

Zuschneiden – Aktivieren Sie diese Option, um Zuschneidewerte auf die Ränder des Webbrowsers anzuwenden. Dadurch können Sie Teile der Browser-Webseite aus der Ansicht entfernen. Alle Zuschneidewerte sind in Pixel angegeben.

L – Geben Sie einen Wert ein, der den Umfang des Zuschnitts definiert, der auf den linken Rand der Webseite angewendet werden soll.

T – Geben Sie einen Wert ein, der den Umfang des Zuschnitts definiert, der am oberen Rand der Webseite angewendet werden soll.

R – Geben Sie einen Wert ein, der den Umfang des Zuschnitts definiert, der auf den rechten Rand der Webseite angewendet werden soll.

B – Geben Sie einen Wert ein, der den Umfang des Zuschnitts definiert, der auf den unteren Rand der Webseite angewendet werden soll.

Artikelinhalt ändern

Die meisten Bildelemente enthalten Inhalte. Etikettenelemente enthalten beispielsweise Text, Bildelemente enthalten Bilddateien und ein Videosequenzelement enthält eine Liste von Videodateien, die nacheinander angezeigt werden sollen. Sie können den Inhalt von Elementen im Bildschirmditor ändern. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Inhalt jedes Elements bearbeiten.

Etikettentext bearbeiten

Beschriftungselemente zeigen Textanweisungen an, die für den aktuellen Bildschirm geeignet sind. Es gibt zwei Arten von Etikettenelementen: feste Elemente und benutzerdefinierte Elemente. Feste Beschriftungselemente sind solche, die von der RightBooth-Software automatisch zu Bildschirmen hinzugefügt werden. Diese Etiketten sind zur Erläuterung der Bildschirmfunktionen erforderlich und können

daher teilweise nicht vom Bildschirm entfernt werden. Sie können jedoch ausgeblendet werden, indem Sie sie im Bildschirmditor aus dem sichtbaren Bildschirmbereich verschieben. Benutzerdefinierte Beschriftungen sind diejenigen, die Sie mithilfe der Toolbox „Element hinzufügen“ manuell zum Bildschirm hinzufügen. Diese können nach Bedarf entfernt, kopiert und eingefügt werden.

Wie Elemente mit festem Label ihren Textinhalt erhalten

Feste Beschriftungselemente beziehen ihren Textinhalt aus vordefinierten Einträgen in der Tabelle „Event-Anweisungen“ (siehe Event-Designer). Jedes Element mit fester Bezeichnung verfügt über einen internen Link zu einer bestimmten Zeile in der Tabelle „Ereignisanweisungen“. Die Software sucht zunächst nach der zugehörigen Zeile in der Tabelle „Ereignisanweisungen“. Wenn Sie in der zugehörigen zweiten Spaltenzeile dieser Tabelle Ersatztext angegeben haben, verwendet das Element mit der festen Beschriftung diesen Eintrag für seinen Inhalt. Wenn dieser Eintrag jedoch leer ist, verwendet das Beschriftungselement den Text aus dem Zeileneintrag in der ersten Spalte, der selbst aus der Tabelle „Standardereignisanweisungen“ in den Einstellungen stammt (siehe RightBooth-Einstellungen). Bei Verwendung dieses zweistufigen Ansatzes beziehen die meisten festen Beschriftungen in Ihren Veranstaltungen ihren Textinhalt aus der Tabelle „Standard-Veranstaltungsanweisungen“ in den Einstellungen. Alle Änderungen, die Sie an bestimmten Beschriftungen vornehmen, werden jedoch gespeichert und aus der Tabelle „Veranstaltungsanweisungen“ im Event-Designer übernommen.

Direktes Bearbeiten des Textinhalts eines Elements mit fester Beschriftung

Sie können den Texttext eines festen Beschriftungselements ändern, indem Sie auf eine Textbeschriftung doppelklicken, um den **Texteditor anzuzeigen**.

Der Texteditor liefert Ihnen eine Erklärung zum Etikettenkontext und ermöglicht Ihnen, den Textinhalt des Etiketts direkt zu ändern. Dieser geänderte Textinhalt gilt nur für die aktuell geladene Ereignisdatei und alle Änderungen werden in der zweiten Spalte der Anweisungstabelle des Ereignisses im Ereignis-Designer gespeichert. Diese Textänderungen werden nicht auf die Tabelle „Standard-Ereignisanweisungstext“ in den Einstellungen angewendet und wirken sich daher nicht auf Ihre anderen Ereignisdateien aus.

Wenn Sie den Textinhalt eines Etiketts ändern, sollten Sie sicherstellen, dass der neu formulierte Inhalt den im Texteditor angezeigten Kontext genau wiedergibt.

Da feste Beschriftungen ihren Inhalt aus der Tabelle mit den Veranstaltungsanweisungen beziehen, werden alle festen Beschriftungen automatisch übersetzt und in der von Ihnen gewählten Sprache angezeigt, wenn Sie anschließend die Veranstaltungssprache für die Veranstaltung ändern.

Benutzerdefinierte Textbeschriftungen

Wenn Sie einem Bildschirm ein neues Beschriftungselement hinzufügen, enthält es zunächst keinen Text. Doppelklicken Sie einfach auf das Element, um Text in das neue Etikett einzugeben. Benutzerdefinierte Beschriftungen sind in keiner Weise an die Tabelle „Ereignisanweisungen“ gebunden und ändern sich nicht, wenn Sie sich entscheiden, die Sprache der Ereignisdatei zu ändern.

Textbeschriftungen können (und tun dies häufig auch) Textvariablen in beliebiger Kombination enthalten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „**Verwenden von Textvariablen**“ (später).

Ändern des Inhalts von Bildelementen

Wenn Sie ein Bildelement auswählen, wird in der Eigenschaften-Toolbox eine Schaltfläche „**Inhalt**“ angezeigt. Klicken Sie hierauf, um zur Bildmedienbibliothek zu gelangen, in der Sie ein Bild für den Artikelinhalt auswählen können. Sie können auch auf ein Bildelement doppelklicken, um dessen Inhalt zu ändern.

Bei einem Bildelement können Sie auch die Art des anzuzeigenden Inhalts auswählen. Die Inhaltstypauswahl wird oben in der Bildeigenschaften-Toolbox angezeigt. Sie können aus folgenden Typen wählen:

Bilddatei – Das Bildelement zeigt die Bilddatei an, die Sie aus der Bildmedienbibliothek (oder von einer anderen Stelle auf Ihrem Computer) ausgewählt haben.

Letzte Fotoaufnahme – Das Bildelement zeigt das zuletzt aufgenommene Foto. Dieser Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn während der Veranstaltung ein neues Foto aufgenommen wird.

Fotoaufnahme 1 – 10 – Das Bildelement zeigt die entsprechende Fotonummer x der zuletzt aufgenommenen Fotos an. Der Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn während der Veranstaltung eine neue Reihe von Fotos aufgenommen wird. Somit fungieren diese Bildelemente während der Veranstaltung als Fotoplatzhalter. Sie werden automatisch auf den Bildschirmen „Foto anzeigen“ und „Drucklayout“ angezeigt. Wenn Sie die Anzahl der Fotos in Ihrer Veranstaltung ändern (siehe Event-Designer- → Veranstaltungstyp), sollten Sie auf diesen Bildschirmen entsprechend Platzhalter für Fotos hinzufügen oder entfernen. Weitere Informationen finden Sie unter: **Das Drucklayout: Fotos hinzufügen und entfernen**

Drucklayout – Das Bildelement zeigt das Fotodrucklayout mit den zuletzt aufgenommenen Fotos an. Dieses Layout ändert sich jedes Mal, wenn während der Veranstaltung eine neue Reihe von Fotos aufgenommen wird.

Neuester Zeichenblock – Das Bildelement zeigt die zuletzt erstellten Zeichenblockinhalte an. Dies kann nützlich sein, wenn Sie den Inhalt des Zeichenblocks in ein Fotodrucklayout einbinden möchten.

Neueste Animation – Das Bildelement zeigt die zuletzt erstellte animierte GIF-Datei an, die die vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos enthält. Siehe Event Designer. → Ereignistyp → Animation im GIF/WMV erstellen.

QR-Code – Das Bildelement zeigt einen QR-Code des Textes an, der über die Schaltfläche „Inhalt“ eingegeben wird. Wenn Sie diese Option auswählen, wird die Schaltfläche „Inhalt“ in der Bildeigenschaften-Toolbox angezeigt. Ihr Text kann auch beliebige RightBooth-Textvariablen enthalten.

Video-Miniaturansicht – Das Bildelement zeigt die Miniaturansicht des Videos an, das zuletzt aus dem Medienansichtsraster auf dem Ereignisbildschirm des Medienbrowsers ausgewählt wurde

Animiertes GIF

Bildelemente unterstützen die Verwendung animierter GIF-Dateien als Inhalt und die Bildmedienbibliothek enthält eine große Auswahl an animierten GIFs, die Sie in Ihre Veranstaltungen integrieren können.

Inhalt des Videoelements ändern

Wenn Sie ein Videoelement auswählen, wird in der Toolbox „Videoeigenschaften“ eine Schaltfläche „**Inhalt**“ **angezeigt**. Klicken Sie hierauf, um zum Ordner „Videos“ auf Ihrem Computer zu gelangen, wo Sie ein Video für den Artikelinhalt auswählen können. Sie können auch auf ein Videoelement doppelklicken, um dessen Inhalt zu ändern.

Bei einem Videoelement können Sie auch die Art des anzuzeigenden Inhalts auswählen. Die Inhaltstypauswahl wird oben in der Toolbox „Videoeigenschaften“ angezeigt. Sie können aus folgenden Typen wählen:

Videodatei – Das Videoelement zeigt die Videodatei an, die Sie aus der Medienbibliothek oder dem Computer auswählen.

Aktuelles Video – Das Videoelement zeigt die aktuell aufgezeichnete Videodatei an. Dieser Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn ein neues Video aufgenommen wird, nachdem die Datei mit dem Video verbessert wurde oder wenn der Benutzer das Video erneut aufzeichnen möchte.

Neueste Animation – Das Videobildelement zeigt die zuletzt erstellte animierte GIF-Datei an, die die vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos enthält. Siehe Event Designer. → Ereignistyp → Animation im GIF/WMV erstellen.

Vorheriges Video – Das Videoelement zeigt die vom vorherigen Benutzer aufgezeichnete Videodatei. Der Verweis auf die vorherige Videodatei wird jedes Mal aktualisiert, wenn der nächste Benutzer mit der Aufnahme eines Videos beginnt. Beachten Sie jedoch, dass das Videoelement erst aktualisiert wird, um das vorherige Video anzuzeigen, wenn das Videoelement aufgrund einer Bildschirmänderung oder eines Bildschirmereignisses entweder erneut abgespielt oder aktualisiert wird Auszeit.

Aktuelles Karaoke – Das Videoelement spielt die zuletzt ausgewählte Karaoke-Videodatei ab, die auf dem Ereignisbildschirm „Karaoke auswählen“ ausgewählt wurde.

Ändern des Inhalts von Webbrowser-Elementen

Wenn Sie ein Webbrowser-Element auswählen, wird in der Toolbox „Webbrowser-Eigenschaften“ eine Schaltfläche „**Inhalt**“ **angezeigt**. Klicken Sie hier, um den Texteditor anzuzeigen, in dem Sie eine beliebige gültige Website-URL (z. B. www.rightbooth.com) oder eine lokale HTML-Datei (z. B. c:\website\index.html) eingeben können. Dies führt dann dazu, dass das Webbrowser-Element jedes Mal die angegebene Webseite anzeigt, wenn der Bildschirm während des Ereignisses angezeigt wird. Sie können auch auf ein Webbrowser-Element doppelklicken, um auf den Texteditor zuzugreifen. Mit diesem Inhalt können Sie die Startseite für den Browser definieren. Benutzer können dann mit dem Browser interagieren, um zu anderen Websites und Seiten zu navigieren (sofern zulässig). Weitere Informationen finden Sie unter „**Elemente hinzufügen – Webbrowser**“.

Inhalt des Sequenzelements ändern

Wenn Sie ein Bildsequenz-, Videosequenz-, Beschriftungssequenz- oder Browsersequenzelement auswählen, wird in der Toolbox „Sequenzeigenschaften“ eine Schaltfläche „**Inhalt**“ **angezeigt**. Klicken Sie hierauf, um zum Fenster „Sequenzdateien“ zu gelangen, in dem Sie eine Liste von Dateien auswählen können, die als Inhalt in das Element aufgenommen werden sollen. Sie können auch auf ein Sequenzelement doppelklicken, um auf das Fenster „Sequenzdateien“ zuzugreifen, in dem Sie die Liste der Dateien definieren können, die im Sequenzelement angezeigt werden.

Bildsequenzdateien

Fotos anzeigen von:

Dateiliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Bildsequenzelement Bilder aus der Liste der Bilddateien anzeigt, die Sie der Dateiliste hinzufügen.

Ereignis – Wählen Sie diese Option aus, damit das Bildsequenzelement Fotos anzeigt, die von Benutzern während des Ereignisses aufgenommen wurden.

Ordner – Wählen Sie diese Option aus, damit das Bildsequenzelement Bilddateien anzeigt, die sich in dem von Ihnen gewählten Windows-Ordner befinden.

Videosequenzdateien

Video anzeigen von:

Dateiliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Videosequenzelement Videos aus der Liste der Videodateien abspielt, die Sie der Dateiliste hinzufügen.

Ereignis – Wählen Sie diese Option, um zu veranlassen, dass das Videosequenzelement Videos abspielt, die von Benutzern während des Ereignisses aufgezeichnet wurden.

Ordner – Wählen Sie diese Option aus, damit das Videosequenzelement Videodateien abspielt, die sich im von Ihnen gewählten Windows-Ordner befinden.

Beschriften Sie Sequenzdateien

Text anzeigen von:

Dateiliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Label-Sequenzelement Text anzeigt, der aus jeder Datei in der Liste der Textdateien stammt, die Sie der Dateiliste hinzufügen.

Ereignis – Wählen Sie diese Option aus, damit das Etikettensequenzelement die von Benutzern während des Ereignisses eingegebenen Nachrichten anzeigt.

Textliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement die Reihenfolge der in das Textfeld eingegebenen Textzeilen anzeigt.

Ordner – Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement Text aus Textdateien anzeigt, die sich in dem von Ihnen gewählten Windows-Ordner befinden.

Browser-Sequenzdateien

Inhalte anzeigen von:

Dateiliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Browser-Sequenzelement Dateien aus der Liste der lokalen HTML- und/oder PDF-Dateien anzeigt, die Sie der Dateiliste hinzufügen.

Textliste – Wählen Sie diese Option aus, damit das Browser-Sequenzelement Webseiten von Webseiten-URLs anzeigt, die Sie in das Textfeld eingeben.

Sequenzoptionen

Zufällige Reihenfolge – Aktivieren Sie diese Option, damit Sequenzelemente in zufälliger Reihenfolge angezeigt werden. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Dateien in der Reihenfolge angezeigt, in der sie zur Dateiliste hinzugefügt werden (bei Auswahl von „Dateiliste“), und Ereignisdateien werden in sortierter Reihenfolge angezeigt (bei Auswahl von „Ereignis“).

Zufälliger Videostart – Aktivieren Sie diese Option, um jedes Video an einer zufälligen Position in der Videodatei abzuspielen. Gilt nur für Videosequenzelemente.

Nur 1 anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, um jedes Mal, wenn der Bildschirm angezeigt wird, nur 1 Element aus der Liste anzuzeigen.

Liste auf Start zurücksetzen – Aktivieren Sie diese Option, damit die Sequenz jedes Mal, wenn der Ereignisbildschirm angezeigt wird oder wenn sich die Anzahl der Dateien im zugehörigen Ordner ändert, auf die Anzeige des ersten Elements in der Liste zurückgesetzt wird. Dies kann nützlich sein, wenn Sie das Sequenzelement verwenden, um einen Ordner auf das Eintreffen neu aufgenommener Videos oder aufgenommener Fotos zu überwachen.

Hinweis: Wenn Sie „Nur 1 anzeigen“ aktivieren und „Liste auf Start zurücksetzen“ deaktivieren, wird das erste Element in der Liste angezeigt, wenn der Bildschirm zum ersten Mal angezeigt wird, und das zweite Element wird angezeigt, wenn der Bildschirm das nächste Mal angezeigt wird, dann das dritte Element, wenn der Bildschirm das nächste Mal angezeigt wird usw.

Hinzufügen – Klicken Sie, um Dateien zur Dateiliste hinzuzufügen.

Entfernen – Klicken Sie, um ausgewählte Dateien aus der Dateiliste zu entfernen.

Aufwärts-/Abwärtspeile – Verwenden Sie diese Schaltflächen, um die Position eines ausgewählten Elements in der Liste zu ändern.

Ändern des Inhalts von Rasterelementen

Wenn Sie ein Greenscreen-Raster, ein Bildüberlagerungsraster oder ein Karaoke-Dateiraster auswählen, wird oben in der Toolbox „Rastereigenschaften“ eine Schaltfläche „**Inhalt**“ **angezeigt**. Klicken Sie hierauf, um zum Fenster „Dateien“ zu gelangen, in dem Sie eine Liste von Dateien auswählen können, die als Inhalt in das Raster aufgenommen werden sollen. Sie können auch auf ein Rasterelement doppelklicken, um auf das Fenster „Dateien“ zuzugreifen.

Grid-Dateien

In diesem Fenster können Sie die Liste der Dateien definieren, die während der Veranstaltung angezeigt werden ODER die gegebenenfalls von RightBooth für die automatische Dateiauswahl verwendet werden.

Die folgenden Optionen stehen für Overlays, Greenscreen und Karaoke-Raster zur Verfügung:

Hinzufügen – Klicken Sie, um Dateien zur Dateiliste hinzuzufügen.

Entfernen – Klicken Sie, um ausgewählte Dateien aus der Dateiliste zu entfernen.

Die folgenden Optionen sind für Overlays und Greenscreen-Raster verfügbar, gelten jedoch nur, wenn Sie im Event-Designer in den Overlay- und Greenscreen-Optionen „Ja“ auswählen. Siehe Abschnitte: Event-Designer, →Event-Struktur →, Bildschirm auswählen und Event-Designer, →Event-Struktur, →Overlay auswählen.

Zufällige Reihenfolge – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Elemente aus der Dateiliste nach dem Zufallsprinzip auswählt, wenn während der Veranstaltung ein Overlay-Magie oder ein Greenscreen-Bild erforderlich ist. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wählt RightBooth jedes Mal das nächste Element aus der Liste aus, wenn während der Veranstaltung ein Bild benötigt wird.

Für alle Fotos gleich – Aktivieren Sie diese Option, damit das ausgewählte Overlay- oder Greenscreen-Bild für alle bei einem Fotoaufnahmeereignis aufgenommenen Fotos verwendet wird. Wenn das Ereignis also für die Aufnahme von 3 Fotos konzipiert ist, verwenden alle 3 Fotos dasselbe (automatisch) ausgewählte Overlay-Bild oder Greenscreen-Bild. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wählt RightBooth für jedes aufgenommene Foto ein anderes Bild aus, und abhängig von der vorherigen Einstellung werden die Bilder entweder zufällig oder nacheinander ausgewählt.

Elemente formatieren

Toolbox „Formatierer“ anzuzeigen . Dadurch können Sie mehrere Elemente (und Bildschirme) formatieren, indem Sie Eigenschaften von einem Element (oder Bildschirm) kopieren und sie dann auf andere Elemente auf demselben Bildschirm oder auf andere Elemente auf allen Bildschirmen anwenden.

Beachten Sie, dass Formatänderungen, die Sie während der Arbeit an einem Bildschirm von Monitor 1 vornehmen, nur auf Bildschirme von Monitor 1 angewendet werden, wenn Sie zusätzliche Monitore aktiviert haben. Ebenso werden Formatänderungen, die während der Arbeit an einem Monitor 2-Bildschirm vorgenommen werden, nur auf Monitor 2-Bildschirme angewendet.

Bildschirmformatierung

Gleiche Bildschirmgrößen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Breite und Höhe aller Bildschirme in Ihrem Event so zu ändern, dass sie der Breite und Höhe des aktuellen Bildschirms entsprechen, an dem Sie arbeiten. Dies ist nützlich, wenn Sie die Größe Ihrer Monitoranzeige geändert haben und Ihre Veranstaltungsbildschirme aufgrund einer Änderung des Seitenverhältnisses zwischen Monitor und Veranstaltungsdesign nicht mehr den gesamten Monitor ausfüllen. Wenn dies passiert, ändern Sie einfach die Breiten- und Höheneigenschaften eines Ihrer Event-Bildschirme und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um die gleiche Größe auf alle anderen Bildschirme im Event anzuwenden.

Hintergrund hinzufügen zu: „Alle Bildschirme“ – Klicken Sie hier, um die aktuellen Bildschirmhintergrundeigenschaften zu kopieren und sie auf alle Bildschirme anzuwenden.

Elementformatierung

Wir erklären Ihnen die Elementformatierung anhand eines Beispiels...

Angenommen, Sie haben den Stil einer Schaltfläche auf einem der Ereignisbildschirme geändert, indem Sie das Bild, das Symbol, die Größe oder die Schatteneigenschaften der Schaltfläche geändert haben. Sie möchten nun, dass alle Schaltflächen im Event die gleiche Größe und den gleichen Stil haben. Sie können dies wie folgt tun:

- Stellen Sie sicher, dass die von Ihnen geänderte Schaltfläche auf dem Bildschirm ausgewählt ist.
- Klicken Sie in der Formatierungs-Toolbox auf die Schaltfläche: **Gleiche Größe auf: „Alle Bildschirme“**.
- Kehren Sie nun zu dem Bildschirm zurück, auf dem Sie die ursprüngliche Schaltfläche geändert haben, und wählen Sie sie erneut aus.
- Klicken Sie in der Formatierungs-Toolbox auf die Schaltfläche für **dasselbe Design auf: „Alle Bildschirme“**.

Sie werden nun feststellen, dass alle Schaltflächen auf allen Bildschirmen die gleiche Größe und das gleiche Design wie Ihre ursprünglich geänderte Schaltfläche haben.

Beim Formatieren ist es wichtig, daran zu denken, zuerst ein Element auszuwählen, Änderungen daran vorzunehmen und dann (während das Element ausgewählt ist) die Formatierungs-Toolbox zu verwenden, um seine Eigenschaften auf alle Elemente desselben Typs anzuwenden (auf dem aktuellen Bildschirm oder auf dem aktuellen Bildschirm). alle Bildschirme).

In allen folgenden Beschreibungen werden nur Elemente geändert, die mit dem Typ des ausgewählten Elements übereinstimmen. Wenn Sie beispielsweise ein Kameraelement ausgewählt haben, sind nur Kameraelemente vom Formatierer betroffen.

Gleiche Elemente haben die gleiche Größe auf: „diesem Bildschirm“ – Klicken Sie darauf, um die Größe derselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm an die Größe des ausgewählten Elements anzupassen.

Gleiche Elemente haben die gleiche Größe auf: „Alle Bildschirme“ – Klicken Sie darauf, um die Größe derselben Elemente auf allen Bildschirmen an die Größe des ausgewählten Elements anzupassen.

Gleiche Elemente haben dieselbe Position auf: „diesem Bildschirm“ – Klicken Sie darauf, um zu bewirken, dass dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm an derselben Position und demselben Winkel wie das ausgewählte Element platziert werden.

Gleiche Elemente haben dieselbe Position auf: allen Bildschirmen – Klicken Sie darauf, um zu bewirken, dass dieselben Elemente auf allen Bildschirmen an derselben Position und demselben Winkel wie das ausgewählte Element platziert werden.

Gleiche Elemente haben dasselbe Design auf: „diesem Bildschirm“ – Klicken Sie darauf, um denselben Elementen auf dem aktuellen Bildschirm dieselben Designeigenschaften wie dem ausgewählten Element zu verleihen.

Gleiche Elemente haben dasselbe Design auf: „Alle Bildschirme“ – Klicken Sie darauf, um denselben Elementen auf allen Bildschirmen die gleichen Designeigenschaften wie dem ausgewählten Element zu verleihen.

Dieselben Elemente haben denselben Schriftartennamen auf: „Diesem Bildschirm“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Name“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, um denselben Elementen auf dem aktuellen Bildschirm denselben Schriftartennamen wie dem ausgewählten Element zuzuweisen.

Gleiche Elemente haben denselben Schriftartennamen auf: „Alle Bildschirme“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Name“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf allen Bildschirmen denselben Schriftartennamen wie das ausgewählte Element erhalten.

Dieselben Elemente haben die gleiche Schriftgröße auf: „diesem Bildschirm“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Größe“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm dieselbe Schriftgröße wie das ausgewählte Element erhalten.

Dieselben Elemente haben dieselbe Schriftgröße auf: „Alle Bildschirme“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Größe“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf allen Bildschirmen dieselbe Schriftgröße wie das ausgewählte Element erhalten.

Dieselben Elemente haben dieselben Schriftart-„Eigenschaften“ auf: „diesem Bildschirm“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Eigenschaften“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm dieselben Schriftart-Eigenschaften wie das ausgewählte Element erhalten (außer Schriftartname und -größe) .).

Dieselben Elemente haben dieselben Schriftarten-„Eigenschaften“ auf: „Alle Bildschirme“ – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Eigenschaften“ und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf allen Bildschirmen dieselben Schriftarten-Eigenschaften wie das ausgewählte Element erhalten (außer Schriftartname und -größe).

Gemeinsame Eigenschaften ändern

Es ist möglich, die gemeinsamen Eigenschaften mehrerer Elemente gleichzeitig zu ändern. Wählen Sie mehr als ein Element auf dem Bildschirm aus und beachten Sie, dass in der Eigenschaften-Toolbox jetzt „**Gemeinsame Eigenschaften**“ angezeigt werden , d. h. alle Eigenschaften, die den ausgewählten Elementen gemeinsam sind.

Wenn Sie nun eine Eigenschaft ändern, wird diese auf alle ausgewählten Elemente angewendet. Wählen Sie beispielsweise alle Elemente auf dem Bildschirm aus und ändern Sie dann die Eigenschaft „X umdrehen“, sodass alle Elemente gespiegelt werden.

Bildschirmelemente ausrichten

Sie können einzelne oder alle Elemente auf einem Bildschirm ausrichten. Wählen Sie zunächst mindestens ein Element auf dem Bildschirm aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges ausgewähltes Element, um ein Popup-Menü mit den folgenden Optionen anzuzeigen:

Horizontal auf dem Bildschirm zentrieren – Positioniert das Element zentral auf dem Bildschirm.

Vertikal auf dem Bildschirm zentrieren – Positioniert das Element zentral auf dem Bildschirm.

Links ausrichten – Richtet den linken Rand aller ausgewählten Elemente aus.

Mittiges X ausrichten – Zentriert alle ausgewählten Elemente horizontal.

Rechts ausrichten – Richtet den rechten Rand aller ausgewählten Elemente aus.

Oben ausrichten – Richtet die Oberkante aller ausgewählten Elemente aus.

„Mitte Y ausrichten“ – Zentriert alle ausgewählten Elemente vertikal.

Unten ausrichten – Richtet die Unterkante aller ausgewählten Elemente aus.

Breite ausrichten – Stellt allen ausgewählten Elementen die gleiche Breite zur Verfügung.

Höhe ausrichten – Stellt alle ausgewählten Elemente auf die gleiche Höhe.

Tastatürkürzel

Während der Bildschirmbearbeitung stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Strg-C – Kopieren Sie die aktuell ausgewählten Bildelemente.

Strg-X – Die aktuell ausgewählten Bildelemente ausschneiden.

Strg-V – Fügen Sie die zuvor kopierten Bildelemente ein.

Hinweis: Die Aktionen „Ausschneiden“, „Kopieren“ und „Einfügen“ sind auch verfügbar, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Element oder den Bildschirm klicken, um auf das Popup-Menü zuzugreifen.

Entf – Löscht die aktuell ausgewählten Bildelemente. Beachten Sie, dass einige Bildelemente auf verschiedenen Bildschirmen erforderlich sind und daher nicht gelöscht werden können.

Umschalttaste + linker Mausklick oder

Alt-Taste + linker Mausklick oder

Strg-Taste + linker Mausklick – Das ausgewählte Bildelement zur aktuellen Auswahl hinzufügen (oder daraus entfernen).

F1 – Hilfedatei anzeigen.

F4 – Schaltet den Sichtbarkeitsstatus der Eigenschaften-Toolbox um.

Alt F4 – Bildschirmditor schließen.

Gruppieren von Elementen

Sie können ein oder mehrere Elemente auf dem Bildschirm auswählen und sie dann so gruppieren, dass sie sich wie ein Element verhalten. Ziehen Sie dazu mit der Maus ein Auswahlrechteck um die Elemente, die Sie gruppieren möchten, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf eines der ausgewählten Elemente und wählen Sie „**Elemente gruppieren**“ aus dem Popup-Menü. Die Elemente werden gemeinsam verschoben und in der Größe angepasst, und alle Eigenschaften, die Sie auf eines der Elemente anwenden, werden auch auf die anderen Elemente in der Gruppe angewendet. Sie können die Gruppierung von Elementen aufheben, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Element in der Gruppe klicken und dann im Popup-Menü „**Gruppierung der Elemente aufheben**“ auswählen.

Aufnehmen von Bildern von Veranstaltungsbildschirmen

Sie können ein Bild von jedem Ihrer Veranstaltungsbildschirme aufnehmen und es entweder als JPG- oder PNG-Datei speichern. Wenn das Bildschirmbild gespeichert wird, werden auch alle Elemente auf dem ausgewählten Ereignisbildschirm erfasst und inklusive im Bild gespeichert. Diese Funktion ist daher nützlich, wenn Sie den Bildschirmditor als Grafikdesign-Tool zum Erstellen eigener Bilddesigns

verwenden möchten, die aus mehreren auf dem Bildschirm positionierten Elementen zusammengesetzt sind.

Um einen Ereignisbildschirm zu erfassen, zeigen Sie den ausgewählten Bildschirm im Bildschirmditor an und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Bildschirmhintergrund (klicken Sie nicht mit der rechten Maustaste auf ein Bildelement). Sie sehen dann das folgende Popup-Menü:

Bildschirm erfassen – Klicken Sie auf diesen Menüpunkt, um ein Dialogfeld zum Speichern von Dateien anzuzeigen, in dem Sie aufgefordert werden, den aktuellen Ereignisbildschirm als Bild im Abschnitt „Hintergründe“ Ihrer RightBooth-Medienbibliothek zu speichern.

Mehrere Bildschirme erstellen

Möglicherweise möchten Sie viele Kopien eines bestimmten benutzerdefinierten Bildschirms als Ausgangspunkt für Designänderungen erstellen, wobei jede Kopie mit dem Originalbildschirm identisch ist. Zeigen Sie dazu den ausgewählten Bildschirm im Bildschirmditor an und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Bildschirmhintergrund (klicken Sie nicht mit der rechten Maustaste auf ein Bildelement). Sie sehen dann das folgende Popup-Menü:

Weitere Bildschirme erstellen – Klicken Sie darauf, um ein Dialogfeld anzuzeigen, in das Sie eine oder mehrere Textzeilen eingeben können, wobei jede Zeile den Namen eines neuen Bildschirms darstellt. Klicken Sie dann auf OK, um automatisch neue Bildschirme im Ereignis zu erstellen.

Mehrere Etikettenelemente erstellen

Möglicherweise möchten Sie viele Kopien eines bestimmten Etikettenelements erstellen, sodass jedes Etikett ein anderes Wort oder eine andere Phrase enthält, aber in allen anderen Aspekten wie Schriftart, Farben, Schattierung usw. dem Originaletikett ähnelt.

Um Kopien eines Etikettenelements zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Etikettenelement und wählen Sie im Popup-Menü Folgendes aus:

Weitere Etiketten erstellen – Klicken Sie hierauf, um ein Dialogfeld anzuzeigen, in das Sie eine oder mehrere Textzeilen eingeben können. Klicken Sie dann auf „OK“, um automatisch Beschriftungselemente für jede Textzeile zu erstellen.

Kopieren von Bildern aus anderen Anwendungen in Ereignisbildschirme

Sie können Bilder aus anderen Anwendungen in Ihre Ereignisbildschirme kopieren. Kopieren Sie zunächst in der anderen Anwendung das Bild in die Windows-Zwischenablage. Klicken Sie dann im RightBooth-Bildschirmditor mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Bildschirm in der Veranstaltung und wählen Sie im Popup-Menü die Option „Zwischenablagebild erstellen/einfügen“. Anschließend werden Sie aufgefordert, das Zwischenablagebild in der RightBooth-Bildbibliothek im Ordner „Allgemein“ zu speichern. Nachdem die Datei gespeichert wurde, wird das Bild zum Ereignisbildschirm hinzugefügt. Wichtig: Wenn Sie dazu aufgefordert werden, stellen Sie bitte sicher, dass Sie das Zwischenablagebild unter einem eindeutigen Dateinamen in der Medienbibliothek speichern. Dadurch wird vermieden, dass ein vorhandenes Bild überschrieben wird, das möglicherweise bereits an anderer Stelle (z. B. in einer anderen Ereignisdatei) verwendet wird.

Beachten Sie, dass Sie nach dem Hinzufügen eines Zwischenablagebilds zu einem Ereignisbildschirm, wenn Sie es anschließend zu weiteren Ereignisbildschirmen hinzufügen möchten, die internen Kopier-/Einfügefunktionen von RightBooth (verfügbar in der Screen Editor Toolbox) verwenden sollten, anstatt das Einfügen über Windows zu wiederholen Zwischenablage.

Entwerfen von Frage- und Antwortbildschirmen

Auf alle Fragen in einem Ereignis kann über den Fragenbildschirm (in der Bildschirmliste der Designer-Toolbox) zugegriffen werden, und jede Frage kann über ein eigenes Bildschirmdesign und -layout verfügen. Ebenso sind alle Antworten in einer Veranstaltung über den Antwortbildschirm (in der Bildschirmliste in der Designer-Toolbox) zugänglich und jede Antwort kann ihr eigenes Bildschirmdesign, Layout und Countdown-Werte (für Videoantworten) haben.

Wenn Ihr Event mehr als eine Frage enthält (siehe Abschnitt „Frage“ im Event-Designer), wird in der Screen Editor Toolbox eine Frageauswahl angezeigt, die immer dann angezeigt wird, wenn Sie die Frage-



oder Antwortbildschirme bearbeiten. Mit diesem Selektor können Sie durch Ihre Fragen und Antworten navigieren und so auf das Design und Layout jeder einzelnen Frage zugreifen.

Wie im Abschnitt „Frage des Event-Designers“ beschrieben (siehe oben), kann jede Frage als einer der folgenden Typen definiert werden: eine **Textfrage**, eine **Videofrage** oder **beides**. Wenn der aktuelle Fragetyp **Text ist**, wird auf dem Fragebildschirm das Fragebeschriftungselement angezeigt. Wenn der aktuelle Fragetyp **Video ist**, wird auf dem Fragebildschirm das Video-Player-Element angezeigt. Und wenn der aktuelle Fragetyp „**Beide**“ **ist**, werden das Fragebeschriftungselement UND das Videoplayer-Element angezeigt. Wenn der Antworttyp für die aktuelle Frage „**Fragen**“ lautet, werden auf dem aktuellen Fragebildschirm auch Video- und Textauswahlschaltflächen angezeigt, sodass der Benutzer auswählen kann, wie er die Frage während der Veranstaltung beantworten möchte. Wenn der Antworttyp für die aktuelle Frage „**Mehrfach**“ **ist**, werden auf dem Bildschirm der aktuellen Frage auch alle Antworttexte und Schaltflächen mit Mehrfachauswahl angezeigt, damit der Benutzer während des Ereignisses eine Auswahl treffen kann.

Ihre Antworten können einer der folgenden Typen sein: eine **Textantwort**, eine **Videoantwort**, **Fragen** oder **Multi**. Wenn der aktuelle Antworttyp **Text ist**, werden auf dem Antwortbildschirm die Elemente angezeigt, die für die Eingabe einer Textantwort erforderlich sind. Wenn der aktuelle Antworttyp **Video ist**, werden auf dem Antwortbildschirm die Elemente angezeigt, die zum Aufzeichnen einer Videoantwort erforderlich sind. Wenn der aktuelle Antworttyp „**Fragen**“ **lautet**, bietet die Screen Editor Toolbox weitere Optionen zum Umschalten des Antwortbildschirmlayouts zwischen Text und Video, damit Sie beides gestalten können. Wenn der Antworttyp für die aktuelle Frage **Multi** ist, ist der Antwortbildschirm für die aktuelle Frage nicht erforderlich (und wird dem Benutzer während des Ereignisses nicht angezeigt), da der Benutzer während des Ereignisses eine Multi-Choice-Frage beantwortet. Verwenden Sie dazu eine der auf dem Fragenbildschirm angezeigten Multi-Choice-Schaltflächen.

Alle Änderungen, die Sie am Fragentext oder an den Videodateien vornehmen, werden auch in der Fragentabelle im Event-Designer angezeigt (siehe oben).

Der Drucklayout-Designer

Das Drucklayout Ihrer Veranstaltung ist auf dem Bildschirm „Drucklayout“ im Bildschirmeditor verfügbar, wenn Sie sich dafür entscheiden, das Drucken in die aktuelle Veranstaltung einzubeziehen.

Der Bildschirm „Drucklayout“ zeigt Ihnen eine Reihe von Bildelementen mit nummerierten Fotoplatzhaltern, deren Größe und Position Sie im Druckdesign anpassen können. Für jedes der Fotos, die Sie in Ihrer Veranstaltung definiert haben, gibt es einen Platzhalter.

Der Designer ermöglicht Ihnen völlige Flexibilität bei der Anordnung Ihrer Foto-Platzhalter und Sie können auch Ihre eigenen Beschriftungs- und Bildelemente hinzufügen, um das Drucklayout-Design weiter zu verbessern. Mit der Eigenschaften-Toolbox können Sie Ihre Hintergrund-, Foto-, Bild- und Etikettenelemente entwerfen. Wir empfehlen Ihnen daher, sich mit dem Bildschirmeditor vertraut zu machen, da dieser auch für Ihr Drucklayout gilt.

Standardmäßig ist der Bildschirm „Drucklayout“ auf maximal 2000 x 2000 Pixel eingestellt. Diese Werte dienen ausschließlich der Gestaltung des Drucklayouts und haben keinen Einfluss auf die Auflösung der tatsächlich gedruckten Seite.

Beim Arbeiten am Bildschirm „Drucklayout“ stellt die Screen Editor Toolbox die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:

Anordnen – Klicken Sie hier, um auf den Drucklayout-Arrangeur zuzugreifen (siehe unten).

Laden – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine vordefinierte Drucklayoutdatei aus der RightBooth-Medienbibliothek auszuwählen.

Speichern – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihr aktuelles Drucklayout in der RightBooth-Medienbibliothek zu speichern.

Testdruck – Klicken Sie hier, um eine Testseite des aktuellen Layoutdesigns zu drucken.

Drucklayout-Arrangeur

Dies bietet eine schnelle und einfache Möglichkeit, Ihre Fotos auf der Druckerseite mithilfe der folgenden Optionen in einem Raster anzuordnen:

Zeilen – Ändern Sie die Zahlenreihen im Raster.

Spalten – Ändern Sie die Anzahl der Spalten im Raster.

Reihe Reihenfolge – Aktivieren Sie diese Option, um die Fotos im Raster von links oben nach rechts oben anzuordnen und sich über den Bildschirm nach unten fortzubewegen. Deaktivieren Sie diese Option, um die Fotos im Raster von links oben nach rechts unten über den gesamten Bildschirm anzuordnen.

Lücke – Ändern Sie die Lücke zwischen den einzelnen Fotos. Der Wert wird in Pixel angegeben

Rand – Ändern Sie den Rand um das Fotobild. Der Wert wird in Pixel angegeben. Beachten Sie, dass dieser Rand für die Fotos gilt, da sie im Layout positioniert sind, und nicht mit den Rändern des Druckerpapiers verwechselt werden sollte. Der beste Weg, sich das vorzustellen, ist, dass Ihr Foto-Layout-Design beim endgültigen Drucken als ein einzelnes zusammengesetztes Bild behandelt wird, sodass diese Ränder auf dem zusammengesetzten Bild erscheinen. Die Ränder Ihres Druckers können mit der mit Ihrem Drucker gelieferten Software eingestellt werden.

Groß Foto 1 – Wählen Sie diese Option, um ein großes erstes Foto an einer der folgenden Positionen hinzuzufügen: Links, Rechts, Oben oder Unten im Raster. Wenn Sie sich für ein großes erstes Foto entschieden haben, ist Foto Nr. 1 nicht Teil des Rasterlayouts, sondern wird neben dem Raster platziert, das dann die Fotos ab Nummer 2 enthält.

Duplikat Layout – Wählen Sie diese Option, um das von Ihnen gewählte Layout entweder horizontal oder vertikal auf dem Bildschirm zu duplizieren. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle Fotos im Layout auf dem Bildschirm dupliziert, einschließlich des großen ersten Fotos.

Wenn Sie mit Ihrem Layout zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „OK“, um zum Layout-Designer zurückzukehren, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“, um alle Layoutänderungen abzuberechnen.

Eigenschaften des Drucklayouts

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Eigenschaften“ in der Bildschirmeditor-Toolbox, um die Eigenschaften-Toolbox anzuzeigen. Hinweis: Wenn Sie irgendwo auf den Designhintergrund klicken, werden Ihnen die Designeigenschaften für Ihr Layout angezeigt.

Designgröße – Klicken Sie auf das Kombinationsfeld, um eine Größe für Ihr Drucklayoutdesign auszuwählen. Sie können aus einer Liste häufig verwendeter Druckerpapierformate auswählen oder ein benutzerdefiniertes Format (in Zoll) festlegen. Beachten Sie, dass Ihre Wahl der Designgröße unabhängig von der Wahl des Druckerpapierformats ist (siehe unten). Denken Sie daran: Wenn Sie möchten, dass Ihr Design Ihr Papier beim Drucken vollständig ausfüllt, stellen Sie sicher, dass das Seitenverhältnis Ihrer Designgröße (d. h. seine Breite geteilt durch seine Höhe) mit dem Seitenverhältnis Ihres Papiers (wiederum Breite) übereinstimmt geteilt durch Höhe). Wenn es in dieser Liste keine gemeinsame Designgröße gibt, die genau dem Seitenverhältnis Ihres gewünschten Druckerpapiers entspricht, können Sie „**Benutzerdefiniert**“ aus der Liste auswählen und dann die B- und H-Eigenschaften (unten) ändern, um sie an das Seitenverhältnis Ihres Papiers anzupassen (siehe unten).

Hinweis: Wenn Ihr Design und das Seitenverhältnis des Papiers nicht übereinstimmen, druckt RightBooth Ihr Design in der „Best Fit“-Größe auf das Papier und platziert es mittig auf dem Papier. Dabei kann es sich um einen automatischen Quer- oder Hochformatdruck handeln (siehe unten).

W & H – Mit diesen Werten können Sie Ihre eigene benutzerdefinierte Größe für Ihr Drucklayout-Design eingeben. Beachten Sie, dass diese B- und H-Werte in Zoll angegeben werden müssen. Wenn Sie möchten, dass Ihr Design Ihr Papier ausfüllt, stellen Sie sicher, dass sie auf die gleiche Größe wie Ihr Papier eingestellt sind. Wenn das Papierformat Ihres Druckers beispielsweise 4,13 x 6,15 Zoll beträgt, geben Sie 4,13 in B und 6,15 in H ein.

Tauschen – Aktivieren Sie diese Option, um die Breite und Höhe der gewählten Designgröße zu vertauschen. Wenn Sie beispielsweise die Designgröße „8,3 x 11,7 A4“ gewählt haben, ist die nicht ausgetauschte Größe B = 8,3, H = 11,7 und die ausgetauschte Größe ist B = 11,7, H = 8,3 (Zoll). Beachten Sie, dass Sie beim Ändern der Designgröße möglicherweise Fotoplatzhalter oder andere Inhalte neu positionieren müssen, die möglicherweise außerhalb der neuen Designgrenzen liegen.

Nicht ausgetauschte Designs werden normalerweise im Hochformat und ausgetauschte Designs im Querformat gedruckt. Allerdings passt RightBooth Ihr Design immer so auf das Papier an, dass es in der maximal möglichen Größe ohne Seitenverzerrung gedruckt wird. Dazu muss das Design möglicherweise auf dem ausgewählten Papier gedreht werden (siehe unten).

Druckerpapierformat – Mit dieser Option können Sie ein gewünschtes Papierformat auswählen, auf dem Ihr Design gedruckt werden soll. Das Kombinationsfeld listet alle Papierformate auf, die von Ihrem aktuellen Drucker bereitgestellt werden (siehe: Einstellungen – Drucker). Standardmäßig druckt RightBooth Ihre Designs auf dem Standardpapier Ihres Druckers (wie in der Setup-Anwendung Ihres Druckers definiert). Wenn Ihr Drucker jedoch mehr als ein Papierformat bereitstellt, z. B. mehrere Papierfächer mit unterschiedlichen Formaten oder eine Guillotine-Funktion zum Schneiden von 4x6-Zoll-Papier in zwei 2x6-Zoll-Streifen, möchten Sie Ihr Design möglicherweise so einstellen, dass es auf ein bestimmtes Format abzielt Wählen Sie das Papierformat Ihres Druckers aus.

Standardexemplare – Aktivieren Sie diese Option, um die Anzahl der Kopien des Layouts festzulegen, die gedruckt werden sollen, wenn das Layout zum Drucken während der Veranstaltung ausgewählt wird. Dieser Wert überschreibt alle zuvor während des Ereignisses festgelegten Werte für „Kopien drucken“.

Anmerkungen:

- Ausgewählte Designgrößen, Papierformate und Standardkopien werden immer mit Ihren Designs gespeichert.
- Wenn RightBooth beim Drucken eines Designs kein passendes Papierformat auf dem Zieldrucker finden kann, wird das Design auf dem Standardpapier des Druckers gedruckt. Dies kann beispielsweise auftreten, wenn Sie Drucker austauschen.

von Aussehen und Hintergrund werden im Abschnitt „**Bildschirmeditor**“ beschrieben .

Fotos hinzufügen und entfernen

Wenn Sie ein neues Event erstellen, enthält der Bildschirm „Drucklayout“ automatisch die gleiche Anzahl an Bildelementen wie die Anzahl der Eventfotos (siehe Event-Designer- →Eventtyp). Wenn Sie die Inhaltseigenschaft der Bildelemente auf dem Bildschirm „Drucklayout“ untersuchen, werden Sie feststellen, dass sie auf „Fotoaufnahme 1“, „Fotoaufnahme 2“ usw. eingestellt sind. Dadurch können die Bildelemente als Fotoplatzhalter fungieren, und das tun sie auch Bei jeder Verwendung des Ereignisses werden die zuletzt aufgenommenen Fotos korrekt angezeigt. Wenn Sie sich später dazu entschließen, die Anzahl der Fotos in Ihrer Veranstaltung zu ändern, müssen Sie auch die Fotoplatzhalter auf dem Bildschirm „Drucklayout“ manuell ändern. Dies kann auf eine der folgenden Arten erfolgen:

- 1) Verwenden Sie den Print Layout Arranger (siehe oben).
- 2) Laden Sie ein geeignetes Drucklayout aus der RightBooth-Medienbibliothek.
- 3) Fügen Sie dem Design manuell Fotoplatzhalter hinzu (oder entfernen Sie sie). Wenn Sie beispielsweise die Anzahl der Veranstaltungsfotos von 4 auf 5 erhöhen, können Sie dem Bildschirm „Drucklayout“ ein neues Bildelement hinzufügen und dessen Inhalt dann auf „ **Fotoaufnahme 5** “ festlegen. Wenn Sie die Anzahl der Fotos in Ihrer Veranstaltung reduzieren, sollten Sie auch die überflüssigen Bildelemente aus dem Bildschirm „Drucklayout“ löschen.

Hinzufügen neuer Elemente zum Drucklayout

Klicken Sie in der Toolbox „Bildschirmeditor“ auf das Kontrollkästchen „Elemente hinzufügen“, um die Toolbox „Elemente hinzufügen“ anzuzeigen. Dadurch können Sie dem Drucklayout neue Bild- und Etikettenelemente hinzufügen.

Alle verfügbaren Bild- und Beschriftungseigenschaften werden im Abschnitt „ **Bildschirmeditor**“ beschrieben .

Wenn Sie den Inhalt des Zeichenblockelements in das Drucklayout einschließen möchten, können Sie ein Bildelement hinzufügen und dessen Inhaltseigenschaft auf „ **Neuester Zeichenblock**“ festlegen (siehe oben). Dadurch können die zuletzt erstellten Zeichenblockinhalte eingebunden und mit den Fotos ausgedruckt werden.

Verwendung mehrerer Monitore

RightBooth kann bis zu 4 an Ihren Computer angeschlossene Monitore nutzen, um Bildschirme unabhängig von den Hauptveranstaltungsbildschirmen (die auf Ihrem primären Monitor angezeigt werden) anzuzeigen.

Dies kann in Situationen nützlich sein, in denen Sie einem anderen Publikum Informationsbildschirme mit Videos, Bildern und Textsequenzen zeigen möchten, während Benutzer Videos und Fotos auf dem Hauptmonitor aufzeichnen. Beispielsweise könnte Ihr primärer Monitor in einer Kabine untergebracht sein, während ein zweiter Monitor außerhalb der Kabine den Passanten eine Attraktor-Diashow zeigt.

Um die Funktionen mehrerer Monitore nutzen zu können, müssen Ihre Monitore so konfiguriert sein, dass sie einen erweiterten Windows-Desktop bereitstellen. Einzelheiten dazu werden in diesem Handbuch nicht behandelt. Ausführliche Informationen finden Sie jedoch in den Windows-Anzeigeeinstellungen.

Wenn Sie mehr als einen Monitor angeschlossen haben und als erweiterter Desktop arbeiten, aktivieren Sie die Funktion „**Mehrere Monitore**“ in RightBooth, die sich auf der Registerkarte „Event-Struktur“ des Event-Designers befindet. Wenn diese Option aktiviert ist, besuchen Sie den Bildschirmditor, um Zugriff auf die zusätzlichen Bildschirmdesignfunktionen des Monitors zu erhalten.

Monitorauswahl

Wenn der Screen Editor Ihre zusätzlichen Monitore korrekt erkennt und Sie im Event Designer mehrere Monitore aktiviert haben, werden die **Monitorauswahlen 1–4** oben in der Screen Editor Toolbox angezeigt. Wenn Sie die Monitorauswahl nicht sehen, müssen Sie RightBooth schließen und Ihre Windows-Anzeigeeinstellungen überprüfen.

Wenn Sie nun auf die Auswahl „**Monitor 2**“ klicken, wird die gesamte Bildschirmditor-Oberfläche auf den zweiten Monitor verschoben und Sie sehen die Bildschirmliste „Monitor 2“, die den Standardbildschirm enthält: **Start 2**. Dies ist der erste Bildschirm, der auf dem zweiten Monitor angezeigt wird, wenn Sie das Event abspielen. Wenn Sie sich auch für die Einbeziehung des **Monitors 2 entschieden haben In-Verlauf**- Bildschirme (siehe Ereignisstruktur im Ereignis-Designer) werden auch in die Bildschirmliste von Monitor 2 aufgenommen.

Die gleichen Regeln gelten für die Monitor 3- und 4-Selektoren, bei denen Monitor 3- und 4-Bildschirme entworfen werden können.

Sie können jetzt die Monitorauswahl verwenden, um zwischen den Bearbeitungsereignisbildschirmen auf jedem Ihrer Monitore zu wechseln.

Hinzufügen von Bildschirmen und Elementen zu Ihren zusätzlichen Monitoren

Sie können die Toolbox „Elemente hinzufügen“ verwenden, um einen neuen Bildschirm zu den Bildschirmlisten „Monitor 2“, „3“ und „4“ hinzuzufügen. Sie können beliebig viele Bildschirme zu den Bildschirmlisten der zusätzlichen Monitore hinzufügen.

Sie können jedes der Elemente in der Toolbox „Elemente hinzufügen“ zu jedem der Bildschirme „Monitor 2“, „3“ und „4“ hinzufügen. Sie können beispielsweise Text-, Bild-, Video- und Browsersequenzelemente hinzufügen, die so eingestellt werden können, dass sie Materialsequenzen anzeigen, die von Benutzern auf Monitor 1 aufgezeichnet werden. Alle Designfunktionen und Elementeneigenschaften sind für die zusätzlichen Monitorbildschirme verfügbar und beachten Sie, dass Bildschirmübergänge angezeigt werden werden derzeit auf den zusätzlichen Monitorbildschirmen nicht unterstützt.

Bildschirm „Video läuft“.

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) der zusätzlichen Monitorbildschirme (siehe Event Designer) enthalten ist, wird er auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Benutzer ein Video auf Monitor 1 aufzeichnet. Möglicherweise möchten Sie diesen Bildschirm einschließen um die Videoaufzeichnungsleistung auf Monitor 1 zu verbessern. Wenn Sie diesen Bildschirm einbeziehen, möchten Sie ihn möglicherweise von prozessorintensiven Bildelementen wie Video- und Sequenzelementen freihalten, da dies Ihrem Computer hilft, sich auf die Aufnahmearbeit zu konzentrieren Video auf Monitor 1.

Wenn Ihre Ausrüstung jedoch leistungsstark genug ist, können Sie diesem Bildschirm ein Kameraelement hinzufügen, um den Videoaufnahmeprozess in Aktion zu zeigen.

Bildschirm „Foto läuft“.

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) der zusätzlichen Monitorbildschirme enthalten ist (siehe Event Designer), wird er immer dann auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Benutzer Fotos auf Monitor 1 aufnimmt.

Wenn Sie diesem Bildschirm Bildelemente hinzufügen und deren Inhaltseigenschaften auf „**Letzte Fotoaufnahme**“ oder einen der **Fotoaufnahmewerte** (1–10) festlegen, zeigen die Bildelemente die Fotos auf diesem Bildschirm an, während sie aufgenommen werden.

Sie können diesem Bildschirm auch ein Kameraelement hinzufügen, damit Sie den Benutzern dabei zusehen können, wie sie sich auf die Aufnahme ihrer Fotos vorbereiten.

Bildschirm „Druck läuft“.

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) der zusätzlichen Monitorbildschirme (siehe Event Designer) enthalten ist, wird er immer dann auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Fotolayout gedruckt wird.

Wenn Sie ein Bildelement auf diesem Bildschirm anzeigen und seine Content-Eigenschaft auf **Print Layout setzen** , zeigt das Bild beim Drucken das neueste Drucklayout an.

Wenn die aktuelle Videoaufzeichnung, Fotoaufnahme oder der Fotodruck abgeschlossen ist, wird Ihre definierte Liste der Ereignisbildschirme für Monitor 2, 3 und 4 erneut angezeigt.

Abspielen von Ereignissen mit mehreren Monitorbildschirmen

Wenn Sie ein Event abspielen, das mehrere Monitorbildschirme enthält, werden diese Bildschirme automatisch unabhängig von den Bildschirmen angezeigt, die auf dem ersten Monitor angezeigt werden. Sobald die Zeitüberschreitung für jeden Bildschirm mit mehreren Monitoren auftritt, wird mit der Anzeige des nächsten Bildschirms in der Monitorliste fortgefahren. Wenn alle mehreren Monitorbildschirme angezeigt wurden, zeigt RightBooth sie erneut an.

Jedes Event kann einen eigenen Satz von Monitor-2-, 3- und 4-Bildschirmen enthalten, die angezeigt werden, wenn das Event läuft. Wenn Sie also den Ereignisfluss nutzen, müssen Sie möglicherweise zusätzliche Monitorbildschirme zu allen Ereignisdateien hinzufügen, die Sie anzeigen möchten.

Unterschiedliche Monitorauflösungen

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Ihr zweiter und dritter Monitor (unter Verwendung der Windows-Anzeigeeinstellungen) so eingerichtet werden, dass ihre Anzeigeauflösungen mit der Ihres primären Monitors übereinstimmen. Bei einigen Gerätekonfigurationen ist dies jedoch möglicherweise nicht möglich und Ihre zusätzlichen Monitore müssen möglicherweise eine andere Auflösung als Ihr primärer Monitor haben.

Wenn dies der Fall ist, müssen Sie die Eigenschaften „**Breite**“ und „**Höhe**“ (in der Toolbox „Bildschirmeigenschaften“) für jeden Ihrer zusätzlichen Monitor-Ereignisbildschirme überprüfen, um sicherzustellen, dass sie mit der Breite und Auflösung der Anzeige Ihres zusätzlichen Monitors übereinstimmen. Andernfalls kann es sein, dass die Bildschirme Ihrer zusätzlichen Monitore nicht korrekt angezeigt werden.

Leistungsüberlegungen

Bitte beachten Sie, dass die Anzeige von Bildschirmen auf weiteren Monitoren die Leistung der Bildschirme auf dem ersten Monitor beeinträchtigen kann. Aus diesem Grund empfehlen wir Ihnen, immer die „In Bearbeitung“-Bildschirme einzubeziehen. Außerdem empfehlen wir Ihnen, die Verwendung prozessorintensiver Bildelemente wie Video- und Sequenzelemente zu minimieren.

Multicasting

Eine weitere Funktion, die auf Monitor 1-Bildschirmen verfügbar ist, ist Multicasting. Multicasting ist nützlich, wenn Sie die Aktivität von Monitor 1 auf anderen an Ihr System angeschlossenen Monitoren anzeigen möchten. Stellen Sie sich die Situation vor, in der Sie einen Raum haben, in dem eine RightBooth-Videoaufzeichnung eingerichtet ist. Außerhalb des Raumes befindet sich ein zweiter Monitor, über den die laufende Aufnahme im Raum angezeigt werden kann. In dieser Situation könnten Sie einfach die Multicast-Eigenschaft auf den Bildschirm „Video aufnehmen“ auf Monitor 1 anwenden. Dann würde jedes Mal, wenn eine Aufnahme innerhalb des Raums gemacht wird, dieser Bildschirm auch außerhalb des Raums auf Monitor 2 angezeigt werden. Beachten Sie, dass Multicast-Bildschirme immer Vorrang vor allen anderen Bildschirmen haben, die möglicherweise auf den Monitoren 2, 3 und 4 angezeigt werden, einschließlich der „In Bearbeitung“-Bildschirme. Sie können die Bildschirme von Monitor 1 auch gleichzeitig per Multicast auf alle anderen Monitore übertragen.

Weitere Informationen zum Multicasting finden Sie im Abschnitt **Bildschirmeigenschaften**.

Mehrere Instanzen von RightBooth ausführen

Sie können bis zu 4 Instanzen von RightBooth auf demselben Computer ausführen. Starten Sie RightBooth einfach, indem Sie auf das Desktop-Symbol doppelklicken, und starten Sie RightBooth während der Ausführung erneut, indem Sie erneut auf das Desktop-Symbol doppelklicken. Sie finden nun zwei Instanzen von RightBooth, wobei die zweite Instanz mit einer „2“ in der oberen rechten Ecke des Hauptfensters gekennzeichnet ist.

Jede Instanz von RightBooth:

- kann zum Öffnen und Abspielen einer eigenen Ereignisdatei verwendet werden
- behält seine eigenen Einstellungen bei
- läuft völlig unabhängig von anderen laufenden Instanzen
- erfordert einen eigenen Produktcode.

Sie können diese Funktion verwenden, um verschiedene RightBooth-Ereignisse auf verschiedenen Monitoren auszuführen, wenn Sie die Windows-Anzeigeeinstellungen als erweiterten Desktop konfiguriert haben und zwei oder mehr Monitore angeschlossen sind. Einzelheiten dazu finden Sie im PDF-Dokument Option 4, das Sie hier finden:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Event-Aufgaben

Der Zugriff auf das Fenster „Ereignisaufgaben“ erfolgt durch Klicken auf die Schaltfläche „Aufgaben“ im Hauptfenster von RightBooth.

Aufgabe zum Konvertieren von Videos

Es kann hilfreich sein, alle aufgezeichneten Veranstaltungsvideos in das MP4- oder MOV-Format zu konvertieren. In diesem Abschnitt werden alle für das aktuell geladene Ereignis erstellten Videos aufgelistet und Sie können sie stapelweise in eines dieser Formate konvertieren. Für die Konvertierung können Sie folgende Optionen wählen:

Videos konvertieren in – Wählen Sie diese Option, um Dateien in das MOV- oder MP4-Format zu konvertieren.

Konvertierungseinstellungen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Videokonvertierungseinstellungen anzuwenden. Siehe den Abschnitt: **Videokonvertierungseinstellungen** .

Konvertieren – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Videokonvertierungsprozess zu starten. Während der Konvertierung können Sie mit dieser Schaltfläche die Konvertierung **abbrechen** .

Der Konvertierungsprozess wird:

- Machen Sie eine Kopie jedes Ihrer aufgezeichneten AVI- oder WMV-Videos von der von Ihnen gewählten Veranstaltung.
- Konvertieren Sie sie in das erforderliche Format.
- Speichern Sie die konvertierten Dateien im selben Ordner wie das Original.

Ihre Originalvideodateien werden durch den Konvertierungsprozess nicht beeinträchtigt.

Aufgabe „Fotos drucken“.

In diesem Bereich wird eine Liste aller Fotos (oder Fotodrucklayouts) angezeigt, die von Benutzern des aktuell geladenen Ereignisses oder aus dem aktuell angegebenen Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen“ erstellt wurden. Sie können jedes Foto oder Layout auswählen, anzeigen und drucken. Dies ist nützlich, wenn Sie irgendwann nach Ende einer Veranstaltung drucken müssen oder wenn Sie RightBooth als Druckstation verwenden.

Hinweis: Wenn Sie die Fotolayouts drucken möchten, erfordert diese Funktion, dass Sie vor der Wiedergabe Ihrer Veranstaltungsdatei zuvor die Option „ **In Veranstaltungsaufgaben speichern**“ **aktiviert haben**. Siehe Abschnitt: Veranstaltungsstruktur: **Fotos drucken** .

Fotos – Aktivieren Sie diese Option, um alle Fotos anzuzeigen, die während der Wiedergabe der aktuell geladenen Ereignisdatei aufgenommen wurden, und/oder um alle Bilder im aktuell angegebenen Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen“ anzuzeigen (siehe Einstellungsordner/Dateien) →.

Fotodruck-Layouts – Aktivieren Sie diese Option, um alle Fotodruck-Layouts anzuzeigen, die beim Abspielen der aktuell geladenen Ereignisdatei gespeichert wurden, oder um alle Fotodruck-Layouts im aktuell angegebenen Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen“ anzuzeigen (siehe Einstellungsordner/-dateien) →.

Miniaturansichten – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um zwischen der Anzeige einer Liste von Dateinamen und der Anzeige einer Reihe von Miniaturansichten zu wechseln. Klicken Sie auf ein beliebiges Element in der Liste oder auf eine beliebige Miniaturansicht, um ein größeres Bild des ausgewählten Elements anzuzeigen, das zum Drucken bereit ist.

Beachten Sie, dass Sie im Miniaturansichtsmodus mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Miniaturbild klicken können, um die Anzahl der Spalten zu ändern, die für die Anzeige der Miniaturansichten verwendet werden. Sie können einen Wert von 1 bis 4 wählen.

Kopien – Geben Sie die Anzahl der erforderlichen Kopien an (Bereich 1 bis 99).

Graustufen – Drucken Sie das aktuell ausgewählte Element in Schwarzweiß (Graustufen).

Drucken – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuell ausgewählte Element zu drucken.



Klicken Sie auf dieses Symbol, um ein Bild aus der Medienbibliothek auszuwählen. Das Bild wird dann verwendet, um den Hintergrund des Drucklayout-Auswahlbildschirms zu dekorieren.



Klicken Sie auf dieses Symbol, um in den Vollbildmodus (und wieder zurück) zu wechseln.

Aufgabe „Dateien per E-Mail versenden“.

In diesem Bereich werden alle E-Mail-Dateien aufgelistet, die während der Veranstaltung erstellt wurden. Anschließend können Sie eine oder mehrere E-Mail-Dateien aus der Liste auswählen und diese dann als Batch-Prozess an die zugehörigen Ereignisbenutzer senden.

E-Mail-Dateien werden erstellt, wenn Sie im Abschnitt „E-Mail-Dateien → der Event-Struktur “ des Event Designers die Option „ **→Später “ für Videos, Fotos oder Nachrichten auswählen** . Während der Veranstaltung werden auch E-Mail-Dateien erstellt, falls E-Mails aufgrund von Problemen mit der Netzwerk- oder Internetverbindung nicht versendet werden können.

Alle E-Mails – Klicken Sie hier, um die vollständige Liste der E-Mail-Dateien anzuzeigen, die während der Veranstaltung erstellt wurden.

„Zu erledigende“ E-Mails – Klicken Sie hier, um nur die E-Mail-Dateien anzuzeigen, die während des Ereignisses nicht gesendet werden konnten.

E-Mails senden – Klicken Sie hierauf, um Dateien (die Sie in der Liste ausgewählt haben) als Batch-Prozess per E-Mail an die Empfängerereignisbenutzer zu senden.

„ Video aus Fotos erstellen“.

In diesem Bereich können Sie aus allen während der Veranstaltung aufgenommenen Fotos ein Video erstellen. Dies ist auch eine großartige Möglichkeit, ein Zeitraffervideo aus einer Reihe von Fotostandbildern zu erstellen, die mit RightBooth aufgenommen wurden.

Klicken Sie einfach auf die **Schaltfläche „Erstellen“**, um das Video zu erstellen. Nach der Erstellung wird das Video unter dem Dateinamen „photos.mp4“ gespeichert und im aktuellen Verzeichnisordner gespeichert.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **„Einstellungen“**, um die Einstellungen für die Fotokonvertierung anzuzeigen und zu ändern.

Einstellungen

Wählen Sie aus den folgenden Optionen:

Breite – Geben Sie die erforderliche Breite des Videos in Pixel ein. Kann auf 0 belassen werden.

Höhe – Geben Sie die erforderliche Höhe des Videos in Pixel ein. Kann auf 0 belassen werden.

Bildanzeigzeit in Sekunden – Geben Sie ein, wie lange jedes Foto angezeigt werden soll, während das Video läuft.

Beispiel 1: Wenn Sie hier den Wert 4 einstellen, wird jedes Foto 4 Sekunden lang angezeigt.

Beispiel 2: Wenn Sie diesen Wert auf 0,04 einstellen, werden im resultierenden Video 25 Fotos pro Sekunde angezeigt, was nützlich sein kann, wenn Sie ein Zeitraffervideo erstellen.

Qualität – Stellen Sie diesen Schieberegler ein, um Ihre bevorzugte Videoqualität auszuwählen. Ein niedrigerer Wert führt zu kleineren Videodateien mit geringerer Qualität. Bei einem höheren Wert werden Videos mit größeren Videodateien und höherer Qualität erstellt.

Aufgabe „FTP-Dateien“.

In diesem Bereich werden alle Veranstaltungsdateien aufgelistet, die während der Veranstaltung erstellt wurden und zum Hochladen auf ein FTP-Konto vorgesehen sind. Sie können eine oder mehrere Dateien aus der Liste auswählen und sie dann als Stapelprozess auf das Konto (definiert in den Social-Media-Einstellungen) hochladen.

Dateien hochladen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle ausgewählten Dateien auf das FTP-Konto hochzuladen.

Entfernen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle ausgewählten Dateien aus der Liste zu entfernen.

Die Zeichenwerkzeuge

Mit den Zeichenwerkzeugen können Sie auf einer Vielzahl anderer Bildelemente zeichnen und schreiben, die im Verlauf des Events erscheinen können. Es kann zum Zeichnen verwendet werden auf:

- der Live-Kamera-Feed auf dem Bildschirm (wird vom Kameraelement angezeigt).
- das zuletzt aufgenommene Foto, nachdem es aufgenommen wurde.
- der Zeichenblock.

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie möchten, dass Ihre Benutzer Namen, Nachrichten oder Zeichnungen zu Videoaufzeichnungen, Fotos oder dem Zeichenblock hinzufügen.

Hinzufügen der Zeichenwerkzeuge

Die Zeichenwerkzeuge können zu jedem Bildschirm in der Veranstaltung hinzugefügt werden, sie sind jedoch nur auf Bildschirmen relevant, die ein oder mehrere Kameraelemente, das zuletzt aufgenommene Foto oder das Zeichenblockelement enthalten.

- Wenn Zeichenwerkzeuge zu Bildschirmen hinzugefügt werden, die vor dem Bildschirm „Video aufnehmen“ angezeigt werden (z. B. dem Startbildschirm oder dem Auswahlbildschirm), können Sie über das Live-Videofenster zeichnen, bevor Sie eine Videoaufnahme starten. Die Zeichnungen bleiben dann während der eigentlichen Aufnahme über dem Video und werden in der Videodatei* erfasst.
- Wenn Zeichenwerkzeuge zu Bildschirmen hinzugefügt werden, die vor dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ angezeigt werden (z. B. dem Startbildschirm oder dem Auswahlbildschirm), können Sie über das Live-Fenster zeichnen, bevor Sie Fotos aufnehmen. Die Zeichnungen werden dann nach der Aufnahme dem Fotobild hinzugefügt.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zum Bildschirm „Video aufnehmen“ hinzugefügt werden, können Sie über das Live-Videofenster zeichnen, während eine Videoaufnahme erstellt wird*. Die Zeichnungen werden dann während der gesamten Aufnahme in Echtzeit in der Videodatei erfasst*.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zu einem Bildschirm hinzugefügt werden, auf dem das zuletzt aufgenommene Fotoelement angezeigt wird (z. B. dem Bildschirm „Foto anzeigen“), können Sie auf dem Foto zeichnen und die Zeichnungen werden automatisch zum Fotobild hinzugefügt.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zu einem Bildschirm hinzugefügt werden, der das Element „Zeichenseite“ enthält, können die Werkzeuge zum direkten Zeichnen auf der Zeichenfläche des Zeichenblocks verwendet werden.

*Hinweis: Mit den Zeichenwerkzeugen können Sie derzeit nicht über Videoaufnahmen zeichnen, die mit einer DSLR-Kamera erstellt wurden.

So fügen Sie die Zeichenwerkzeuge hinzu:

Wählen Sie im Bildschirmditor einen Bildschirm aus der Bildschirmliste aus. Zeigen Sie dann die Toolbox „Elemente hinzufügen“ an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zeichentools“, um die Tools zum ausgewählten Bildschirm hinzuzufügen.

Bitte beachten Sie, dass beim Hinzufügen der Zeichenwerkzeuge zu einem Bildschirm die Eigenschaften „X und Y spiegeln“ der Kameraelemente automatisch deaktiviert werden und nicht aktiviert werden können.

Mithilfe der Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs können Sie das Layout der Werkzeuge ändern, entscheiden, welche Werkzeuge angezeigt werden sollen, und Standardstifte, -farbe und -linienbreite festlegen (siehe Abschnitt „Bildschirmditor – Eigenschaften“).

Verwenden der Zeichenwerkzeuge

Während die Veranstaltung läuft, werden die Zeichenwerkzeuge auf jedem Bildschirm angezeigt, auf dem Sie sie hinzugefügt haben. Anschließend können Sie mit den Werkzeugen auf den zuvor beschriebenen Elementen zeichnen (sofern diese auf dem Bildschirm verfügbar sind). Wenn zwei oder mehr Kameraelemente auf dem Bildschirm angezeigt werden, können Sie auf eines der Kameraelemente zeichnen und alle Zeichnungen werden automatisch auf allen Kameraelementen angezeigt.

Alle dem Kameraelement hinzugefügten Zeichnungen werden in den aufgezeichneten Videodateien oder den aufgenommenen Fotodateien gespeichert.

Alle dem Zeichenblock hinzugefügten Zeichnungen werden nach jeder Veranstaltungssitzung in einer Bilddatei gespeichert.

Am Ende jeder Veranstaltungssitzung werden alle Zeichnungen automatisch aus der Kameraansicht und dem Zeichenblock entfernt, sodass der nächste Benutzer mit dem Zeichnen auf einer „sauberen Tafel“ beginnen kann.

Die Zeichenwerkzeuge sind nur während der Wiedergabe des Events aktiv. Wenn Sie Ihre Bildschirme entwerfen, können Sie die Werkzeuge an die gewünschte Stelle im Bildschirmditor verschieben und ihre Größe ändern, aber Sie können im Entwurfsmodus nicht über das Kameraelement oder in den Zeichenblock zeichnen.

Das Zeichenwerkzeugset

Die Zeichenwerkzeuge umfassen:

Stiftwerkzeug – Damit können Sie mit der Maus oder dem Touchscreen durchgehende Linien in der aktuellen Farbe und Linienstärke zeichnen.

Markierungswerkzeug – Damit können Sie mit der Maus oder dem Touchscreen halbtransparente Linien in der aktuellen Farbe und Linienstärke zeichnen. Dieses Werkzeug funktioniert praktisch wie ein Standardmarker (oder Textmarker).

Rückgängig-Werkzeug – Damit können Sie die zuletzt gezeichnete Linie rückgängig machen. Sie können wiederholt auf dieses Werkzeug klicken, um mehr als eine Zeile zu entfernen. Sie können auch eine kürzliche Verwendung des Bin-Tools rückgängig machen und alle zuvor entfernten Zeilen zum Videofenster zurückbringen.

Bin-Tool – Damit können Sie alle gezeichneten Linien entfernen, um das Videofenster zu leeren.

Linienstärke-Werkzeuge – Mit diesen 4 Werkzeugen können Sie die Linienstärke aller nachfolgend gezeichneten Linien auswählen.

Linienfarben-Werkzeuge – Mit diesen 8 Werkzeugen können Sie die Farbe aller nachfolgend gezeichneten Linien auswählen.

Zeichenwerkzeugeigenschaften (siehe oben) können Sie steuern, welche Werkzeuge verfügbar gemacht werden sollen und welche Standardwerkzeuge sind .

Steuern Sie Peripheriegeräte mit einer USB-Relaisplatine

Mithilfe einer USB-Relaisplatine kann RightBooth jedes elektrische Gerät steuern, das ein- oder ausgeschaltet werden kann, beispielsweise eine LED-Glühbirne, eine Netzglühbirne, einen Motor oder einen Ventilator. Die Relaisplatine wird über ein USB-Kabel mit Ihrem Computer verbunden. Anschließend können Sie bis zu 8 Geräte an die Relaisanschlüsse des Boards anschließen und diese Geräte mit RightBooth zu verschiedenen Zeiten während der Veranstaltung ein- oder ausschalten.

RightBooth bietet Unterstützung für zwei Arten von USB-Relaiskarten: USB-HID-Karten und Denkovi-Karten.

USB-HID-Karten

Diese Boards erfordern keine Konfiguration. Schließen Sie sie einfach an einen freien USB-Anschluss an und schon können Sie mit der Steuerung in RightBooth beginnen. Es gibt viele USB-HID-Karten auf dem Markt, die sehr kostengünstig sind. Bitte beachten Sie jedoch, dass das HID-Relais vom Typ „programmierbar“ sein muss, da es sonst von RightBooth nicht erkannt wird. Geben Sie bei eBay „**USB-Hid-Relais programmierbar**“ ein , um eine Auswahl anzuzeigen. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels (Okt. 2019) ist hier ein typischer Lieferant:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Beachten Sie, dass Sie mit RightBooth mehr als eine USB-HID-Karte anschließen und steuern können.

Denkovi-Boards

Denkovi-Boards erfordern die Installation eines Denkovi-Gerätetreibers auf Ihrem Computer, bevor sie in RightBooth verwendet werden können. RightBooth kann nur ein Denkovi-Board steuern.

WICHTIG

Bitte beachten Sie, dass RightBooth derzeit nur Unterstützung für die folgenden Denkovi-Boards bietet:

<http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation>

<http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation>

Bitte beachten Sie, dass es sich bei beiden Boards um Denkovi-Boards der Version 1 handelt. Sie sind für die Verwendung des Chips FT245RL ausgelegt

RightBooth funktioniert derzeit nur mit Denkovi v1-Boards. Denkovi v2-Boards werden nicht unterstützt.

Konfigurieren von Windows für die Zusammenarbeit mit dem Denkovi Board

Bevor Sie ein Denkovi-Board mit RightBooth verwenden können, müssen Sie Ihr Betriebssystem wie folgt einrichten.

Stellen Sie sicher, dass Ihr PC eingeschaltet und mit dem Internet verbunden ist.

Anschließend schließen Sie das Denkovi-Board an einen freien USB-Anschluss an. Windows führt dann automatisch die folgenden Aktionen aus:

- Identifizieren Sie die Karte als FT245R USB-FIFO-Gerät
- Durchsuchen Sie Windows Update nach einem Gerätetreiber
- Laden Sie den Gerätetreiber (0,9 MB) von der Microsoft-Website herunter

- Installieren Sie zwei Gerätetreiber:
 - USB-Seriell-Konverter
 - Serieller USB-Anschluss (COM3)

Wenn dieser Vorgang erfolgreich ist, wird ein Windows-Dialogfeld mit der Meldung „Ihr Gerät ist betriebsbereit“ angezeigt.

Sie können überprüfen, ob die Treiberinstallation erfolgreich war, indem Sie überprüfen, ob der **USB Serial Converter** im Windows-Geräte-Manager --> Abschnitt „Universal Serial Bus Controller“ aufgeführt ist.

Verwendung einer USB-Relaiskarte in RightBooth

Bitte beachten Sie, dass wir keine Einzelheiten zur Verkabelung Ihrer elektrischen Geräte mit der von Ihnen gewählten Relaisplatine bereitstellen. Einzelheiten dazu finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Relaisplatine, auf der denkovi-Website oder bei einem qualifizierten Elektriker. Weitere Informationen finden Sie auch unter www.rightbooth.com/how-to.html

- Führen Sie RightBooth aus.
- Aktivieren Sie in den RightBooth-Einstellungen -> Start/Stopp entweder die Option:
 - ' **Fangen Sie an Denkovi-Relaisplatine** 'oder
 - „**USB-HID-Relaisplatine starten**“
- Wenn Sie eine Denkovi-Karte verwenden, müssen Sie die Anzahl der Kanäle für Ihre Relaiskarte in das Textfeld „**Kanäle**“ **eingeben**.

Testen des Boards

Verwenden Sie das Textfeld neben der Schaltfläche „Test“, um eine Schaltbedingung für alle Kanäle festzulegen. Dazu geben Sie für jeden Kanal ein Zeichen in das Textfeld ein. Beispielsweise ist der Standardzustand für eine 4-Kanal-Relaisplatine **0000** (alles aus). Andere Beispiele: **1000** – der erste Schalter ist eingeschaltet, die anderen 3 sind ausgeschaltet. **1101** – erster, zweiter und vierter Schalter werden eingeschaltet.

Steuerung des Boards während der Veranstaltung

Zur Steuerung der Relaiskanäle haben Sie zwei Möglichkeiten.

- 1) Sie können die Kanäle so einstellen, dass sie immer dann wechseln, wenn ein ausgewählter Ereignisbildschirm angezeigt wird, indem Sie die Aktion „**Anzeigen** “ **verwenden** : „ **Relaiskanäle festlegen** “ ODER
- 2) **Klickaktion** „ **Relaiskanäle festlegen** “ zu jedem Element auf jedem Bildschirm hinzufügen . Dadurch kann der Benutzer dann die Kanäle wechseln, wenn er auf das Element klickt (oder es berührt).

Beispiel 1 – Schalten Sie Kanalschalter 1 (an einem 4-Kanal-Relais) ein, wenn der Bildschirm „Get ready“ angezeigt wird

- Gehen Sie im Bildschirmditor zum Bildschirm „**Bereitstellen**“ .
- Zeigen Sie die **Bildschirmeigenschaften an**
- Stellen Sie unten im Fenster „Bildschirmeigenschaften“ die Aktion auf „**Anzeigen**“ **ein** und wählen Sie dann „**Relaiskanäle festlegen** “ aus der Aktionsliste aus.
- im Textfeld „**Aktion** “ „ **1000** “ ein.

Dasselbe können Sie dann auch auf dem Danke-Bildschirm tun, dieses Mal jedoch „ **0000** “ eingeben, um Kanal 1 nach Abschluss der Aufnahme wieder auszuschalten.

Beispiel 2 – Dem Benutzer erlauben, den Kanal zu wechseln

Wenn Sie möchten, dass der Benutzer den Kanal wechseln kann:

- Fügen Sie eine Schaltfläche (oder ein Textelement oder ein Bildelement) zu Ihrem ausgewählten Ereignisbildschirm hinzu.
 - Zeigen Sie die Schaltflächeneigenschaften an.
 - Stellen Sie die **Aktion** auf „**Klicken**“ ein und wählen Sie die Aktion aus: „**Festlegen**“.
- Relaiskanäle** :
- im Textfeld „**Aktion**“ das gewünschte Kanalwechsellmuster aus, Beispiel: **0011** – Kanäle 1 und 2 ausschalten, Kanäle 3 und 4 einschalten.

Die Zeichen, die Sie für die Kanalbefehle verwenden können, sind:

- 0** – einen Kanal ausschalten
- 1** – einen Kanal einschalten
- T** – Schaltet einen Kanal in das Gegenteil seines aktuellen Zustands um. Deshalb: Wenn es eingeschaltet ist, wird es ausgeschaltet und umgekehrt.
- U** – Kanal unverändert lassen

Weitere Beispiele für Kanalaktionen:

- 1010** – Kanal 1 und 3 **einschalten** . Schalten Sie die Kanäle 2 und 4 **aus**
- 1U1U** – Kanäle 1 und 3 **einschalten** . Die Kanäle 2 und 4 bleiben unverändert
- TT00** – Kanäle 1 und 2 umschalten. Kanäle 3 und 4 ausschalten

Steuerung mehrerer USB-HID-Relaiskarten

RightBooth kann mehr als eine USB-HID-Relaiskarte steuern, solange jede Karte eine andere Modellkennung an RightBooth meldet. Normalerweise werden Sie feststellen, dass eine 1-Kanal-Relaiskarte eine andere Kennung hat als eine 2-Kanal-Karte oder eine 3-Kanal-Karte usw. Wenn Sie also mehr als eine USB-HID-Karte in RightBooth verwenden möchten, stellen Sie sicher, dass jede Karte, die Sie verwenden, über eine andere ID verfügt eine unterschiedliche Anzahl von Kanälen.

Bitte beachten Sie, dass RightBooth nur „programmierbare“ HID-Relaisplatinen erkennt und mit diesen funktioniert. Stellen Sie daher sicher, dass Sie beim Kauf programmierbare Platinen erwerben. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels ist hier ein typischer Anbieter von programmierbaren HID-Relais:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Schließen Sie alle Platinen an die USB-Anschlüsse des Computers an. Unter RightBooth-Einstellungen -> Start/Stopp wird die Modellkennung für jedes Board im Bedienfeld angezeigt.

Um jede Platine zu steuern, müssen Sie die Modellkennung gefolgt von einem oder mehreren Leerzeichen und dann die erforderlichen Schaltbedingungen eingeben (wie oben beschrieben).

Um zu erklären, wie die Platinen gesteuert werden, gehen wir davon aus, dass an den Computer eine 1-Kanal-Relaisplatine und eine 2-Kanal-Relaisplatine angeschlossen sind. In den RightBooth-Einstellungen werden die Board-IDs als **HURTM** bzw. **B6105H** angezeigt . Hier sind einige Beispiele für Kanalaktionen:

HURTM 1 – Schalten Sie Kanal 1 auf der 1-Kanal-Relaisplatine ein.

B6105H 01 – Schalten Sie auf der 2-Kanal-Relaisplatine Kanal 1 aus und Kanal 2 ein

HURTM 0 B6105H TT – Schalten Sie Kanal 1 auf der 1-Kanal-Relaisplatine aus und schalten Sie beide Kanäle auf der 2-Kanal-Relaisplatine um.

Beachten Sie, dass in Ihren RightBooth-Ereignisaktionen auch mehrere Board-Switch-Befehle verwendet werden können.

Zusätzliche Aktionsbefehle für USB-HID-Relaiskarten

Wenn Sie eine oder mehrere USB-HID-Relaisplatinen verwenden, können Sie den Platinen mit dem W-Befehl (Wait) mehr als einen Satz Schaltbefehle getrennt durch Verzögerungen (Warteperioden) senden:

W – Warten Sie eine gewisse Zeit, bevor der nächste Aktionsbefehl ausgegeben wird. Der Zeitraum wird in Millisekunden definiert und muss nach dem W im Aktionstext stehen, getrennt durch ein oder mehrere Leerzeichen.

Sie können auch den R-Befehl (Wiederholen) verwenden:

R – Wiederholt alle Befehle, die zuvor über den aktuellen Kanal-Aktionstext an das Board gesendet wurden.

Um zu erklären, wie diese zusätzlichen Aktionsbefehle verwendet werden, beschreiben wir einige Beispiele.

Beispiele für Einzelplatinen

11 W 1500 01 W 2000 00

Schalten Sie sofort Kanal 1 und 2 ein, warten Sie dann 1,5 Sekunden, schalten Sie dann Kanal 1 aus, warten Sie dann weitere 2 Sekunden und schalten Sie schließlich Kanal 2 aus.

1 W 500 0 W 500 R

Schalten Sie Kanal 1 für eine halbe Sekunde ein, dann für eine halbe Sekunde aus und wiederholen Sie den Vorgang. Dadurch wird der Schalter jede Sekunde auf unbestimmte Zeit ein- und ausgeschaltet. Diese Aktion wird fortgesetzt, bis das Board einen weiteren Aktionsbefehl erhält.

Mehrere Board-Beispiele

HURTM 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

Das HURTM-Board: Schalten Sie Kanal 1 für 1 Sekunde ein und schalten Sie ihn dann aus.

Die B6105H-Karte: Schalten Sie beide Kanäle für 2 Sekunden ein und schalten Sie sie dann beide aus.

Beachten Sie, dass bei mehreren Board-Befehlen wie diesem alle Boards unabhängig und parallel zueinander agieren. Im obigen Beispiel sind also beim Start alle Kanäle auf beiden Platinen eingeschaltet, dann wird HURTM nach einer Sekunde ausgeschaltet und B6105H schaltet sich nach Ablauf einer weiteren Sekunde aus.

HURTM 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

Auf der HURTM-Platine wird Kanal 1 für 1 Sekunde eingeschaltet. Anschließend wird es ausgeschaltet.

Die Platine B6105H macht in der ersten Sekunde nichts, dann werden beide Kanäle für 1 Sekunde eingeschaltet und dann beide ausgeschaltet.

Dieser Befehl bewirkt effektiv, dass der einzelne Kanal auf HURTM für 1 Sekunde eingeschaltet wird, gefolgt von beiden Kanälen auf B6105H für 1 Sekunde.

HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R

Auf der HURTM-Platine wird Kanal 1 für 1 Sekunde eingeschaltet. Anschließend wird es für 1 Sekunde ausgeschaltet. Dann wird es auf unbestimmte Zeit wiederholt.

Die Platine B6105H macht in der ersten Sekunde nichts, dann werden beide Kanäle für 1 Sekunde eingeschaltet und dann beide für 1 Sekunde ausgeschaltet. Dann wird es auf unbestimmte Zeit wiederholt.

Dieser Befehl ist praktisch derselbe wie der vorherige, außer dass beide Boards ihre Aktionen wiederholen.

Verwendung einer DSLR- Kamera, die über ein USB-Kabel angeschlossen ist

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie RightBooth für die Verwendung einer über ein USB-Kabel angeschlossenen DSLR-Kamera zum Aufzeichnen von Videos und Fotografieren in RightBooth konfigurieren.

RightBooth verfügt über eine vollständig integrierte Steuerung für viele Canon- und Nikon-DSLR-Kameras und kann auch den Live-View-Feed der von Ihnen gewählten Kamera auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen anzeigen.

WICHTIG: Wenn Sie Probleme damit haben, Ihre DSLR-Kamera in RightBooth zum Laufen zu bringen, ist möglicherweise bereits eine andere Anwendung auf Ihrem PC mit der Kamera verbunden und blockiert die Verwendung durch RightBooth. Eine dieser Anwendungen ist das Canon EOS Utility , das manchmal automatisch geöffnet wird und die Steuerung Ihrer Kamera übernimmt. Das EOS-Dienstprogramm wird möglicherweise in der Windows-Taskleiste angezeigt. Wenn dies der Fall ist, sollte es geschlossen werden, bevor RightBooth ausgeführt wird.

Der Video- und Fotoaufnahmeprozess

In diesem Abschnitt wird erklärt, was während einer Veranstaltung passiert, wenn RightBooth auf die Verwendung einer DSLR-Kamera eingestellt ist.

Immer wenn eine Videoaufnahme gemacht werden soll, sendet RightBooth einen „Aufnahme starten“-Befehl an die DSLR-Kamera, um die Kamera mit der Aufnahme eines Videos auf ihr internes Speichermedium zu starten. Wenn die Videoaufnahme abgeschlossen ist, sendet RightBooth einen „Aufnahme stoppen“-Befehl an die DSLR-Kamera. Die Kamera überträgt (kopiert) dann die Videodatei vom Speichergerät der Kamera (z. B. SD-Karte) in einen Ordner auf dem Computer. Während dieser Zeit zeigt RightBooth den **Beschäftigt-** Bildschirm an und wartet, bis die Übertragung der Videodatei abgeschlossen ist. Anschließend fährt RightBooth mit dem nächsten Ereignisbildschirm fort.

Beim Aufnehmen von Fotos ist der Vorgang derselbe, wobei RightBooth den Befehl „Foto aufnehmen“ an die Kamera sendet. Da die Übertragungszeit für ein einzelnes Foto recht kurz ist, zeigt RightBooth den **Beschäftigt- Bildschirm** nicht an und nachdem jedes Foto von der Kamera auf den Computer kopiert wurde, fährt RightBooth mit dem nächsten Ereignisbildschirm fort.

Einrichten

WICHTIG: Wenn Sie Ihre Kamera mit RightBooth verwenden, stellen Sie bitte sicher, dass der Akku der Kamera geladen ist oder dass Ihre Kamera an eine dauerhafte Stromversorgung angeschlossen ist. Beachten Sie, dass sich RightBooth möglicherweise unerwartet verhält oder beim Versuch, Fotos oder Videos aufzunehmen, einfriert, wenn die Kamera fast leer ist.

Einrichtung einer DSLR-Kamera

- Schließen Sie die Kamera über ein USB-Kabel an den Computer an und verwenden Sie einen USB3-Anschluss am Computer, sofern einer verfügbar ist.
- Stellen Sie sicher, dass die Kamera eingeschaltet und über das Menü der Kamera auf optimale Fotoaufnahme eingestellt ist. Stellen Sie sicher, dass alle erforderlichen Foto- und Videoparameter (z. B. Belichtung, Fokus, Abstand, Weißabgleich usw.) nach Bedarf manuell an der Kamera eingestellt werden.

- Wir empfehlen, dass Sie die Kamera vor der Verwendung von RightBooth auf manuellen Fokus einstellen. Dies ist zwar nicht unbedingt erforderlich, verhindert aber, dass RightBooth möglicherweise eine Zeitüberschreitung auf dem Bildschirm „Foto aufnehmen“ anzeigt, während die Kamera Zeit damit verbringt, auf das Motiv zu fokussieren. Beachten Sie, dass die Timeout-Zeit des Bildschirms „Foto aufnehmen“ standardmäßig auf 2 Sekunden eingestellt ist. Wenn Sie den Autofokus verwenden möchten und Ihre Kamera länger als 2 Sekunden zum Fokussieren benötigt, können Sie den Timeout-Wert des Bildschirms „Foto aufnehmen“ jederzeit entsprechend erhöhen.

Canon- Kameras

- Wenn Sie nur Fotos aufnehmen möchten, können Sie das Hauptmodus-Wahlrad auf einen der folgenden Modi einstellen: **M, Av, Tv, P, Auto oder Auto (kein Blitz)**.
- Wenn Sie Fotos UND Videos aufnehmen möchten, stellen Sie das Hauptmodusrad auf einen der folgenden Modi: **M, Av, Tv oder P**.
- Wenn Ihr Canon-Modell über einen Live-Modus-Schalter verfügt, stellen Sie ihn auf „Kamera“ (nicht auf „Film“). Dadurch kann RightBooth den Modus je nach Bedarf zwischen Videoaufzeichnung und Fotoaufnahme umschalten. Dadurch wird auch sichergestellt, dass das in RightBooth angezeigte Live View-Bild genau mit den Videoaufzeichnungen und Fotoaufnahmen übereinstimmt.
- Möglicherweise müssen Sie die benutzerdefinierte Weißabgleichsfunktion von Canon (im integrierten Menü der Kamera) sowohl auf den Fotoaufnahme- als auch auf den Videoaufnahmemodus anwenden, um zu verhindern, dass die Weißabgleichseinstellung in RightBooth falsch angewendet wird.

Nikon-Kameras

- Stellen Sie das Hauptmodusrad auf den Modus Ihrer Wahl.
- Wenn Sie nur während der Veranstaltung Fotos machen möchten, stellen Sie den Nikon Live Mode-Schalter auf „Foto“. Dadurch wird sichergestellt, dass das in RightBooth angezeigte Live-Ansichtsbild genau mit den aufgenommenen Fotos übereinstimmt.
- Wenn Sie während der Veranstaltung Videos aufnehmen UND Fotos machen möchten, stellen Sie den Nikon Live-Modus-Schalter auf „Video“. Beachten Sie, dass in diesem Modus das in RightBooth angezeigte Live-Ansichtsbild genau mit den Videoaufnahmen übereinstimmt, jedoch (je nach Modell) möglicherweise nicht genau mit den Fotoaufnahmen übereinstimmt.

DSLR-Kameradateimodi

Bei der Fotoaufnahme geht RightBooth davon aus, dass Fotos im JPEG-Format aufgenommen werden. Sie müssen daher sicherstellen, dass Ihre Kamera auf das Speichern von JPEG-Fotodateien eingestellt ist. Wählen Sie nicht das RAW-Format. Wählen Sie für eine bessere Leistung außerdem eine Fotoaufnahmegröße mit niedrigerer Auflösung. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Dokumentation Ihrer Kamera.

Bei der Videoaufzeichnung geht RightBooth davon aus, dass Videos entweder im MP4- oder MOV-Dateiformat aufgezeichnet werden. Stellen Sie daher sicher, dass Ihre Kamera für die Aufzeichnung von Videos in einem dieser Formate eingestellt ist.

RightBooth DSLR-Einstellungen

Lesen Sie den Abschnitt **DSLR-Einstellungen** für Einzelheiten zur Auswahl einer Canon- oder Nikon-Kamera und zur Aktivierung der RightBooth-Interaktion mit Ihrer Kamera.

Wir empfehlen Ihnen dringend, die Größe der von Ihrer Kamera aufgenommenen Fotos zu reduzieren, um Speicherprobleme zu vermeiden, die aufgrund der Verarbeitung vieler großer Bilddateien durch RightBooth auftreten können. Im Abschnitt **DSLR-Einstellungen** wird erklärt, wie das geht.

Unterstützte DSLR-Kameramodelle werden über USB angeschlossen

Die folgenden Kameramodelle funktionieren möglicherweise in RightBooth. Beachten Sie, dass wir nicht jedes unten aufgeführte Modell getestet haben, sondern die offiziellen Software-Entwicklungskits des Herstellers verwendet haben und alle aufgeführten Kameras als vollständig unterstützt angegeben sind.

Wir empfehlen Ihnen, Ihr Modell mit RightBooth auszuprobieren und uns mitzuteilen, ob es funktioniert.

Canon-Kameramodelle

EOS-1D X Mark III, EOS M200, EOS M6 Mark II, EOS 90D, PowerShot G7X Mark III, PowerShot G5X Mark II, EOS Kiss

EOS R, EOS Kiss M / EOS M50, EOS Kiss

5D Mark IV, EOS- 1D

EOS 8000D / EOS REBEL T6sEOS 760D, EOS Kiss X8i / EOS REBEL T6i / EOS 750D, EOS 7D Mark II, EOS Kiss X70/EOS 1200D/EOS REBEL T5/EOS Hi, EOS 7 0D

EOS Kiss X7 / EOS 100D / EOS REBEL SL1, EOS Kiss X7i / EOS 700D / EOS REBEL T5i, EOS-1D C, EOS 6D, EOS Kiss

EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, EOS Kiss

EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D/ KISS F, EOS DIGITAL REBEL 1D Mark III

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, Powershot Zoom

Nikon-Kameramodelle

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

Fehlerbehebung

Wenn Sie Probleme haben, Ihr Kameramodell in RightBooth zum Laufen zu bringen, empfehlen wir Ihnen, mit verschiedenen Kombinationen Ihrer Kameraeinstellungen und RightBooth DSLR-Einstellungen zu experimentieren, bevor Sie uns kontaktieren. Versuchen:

- Ändern des Hauptmodus-Wahlrads der Kamera
- Ändern des Live-View-Schalters der Kamera (falls verfügbar)
- mit manuellem Fokus (nicht automatisch)
- Stellen Sie sicher, dass auf der SD-Karte ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist
- Reduzieren der Größe/Qualität der Fotoaufnahme und der Größe/Qualität der Videoaufnahme.

Verwendung einer drahtlos verbundenen Canon DSLR-Kamera

Viele der in diesem Abschnitt gezeigten Schritte beziehen sich auf das Canon-Kameramodell EOS M50 Mark II. Wenn Sie ein anderes drahtloses Canon-Kameramodell verwenden, können die Schritte (und die Menübilder) geringfügig von den gezeigten abweichen.

Hinweis: Normalerweise müssen Sie die Einrichtungsschritte nur einmal durchführen.

Besorgen Sie sich die neueste Kamerasteuerungs-API von Canon

Als Erstes müssen Sie die Camera Control API (CCAPI)-Funktion auf Ihrer Kamera aktivieren. Aus unbekannten Gründen hat Canon entschieden, dass diese Funktion nicht standardmäßig auf allen von ihnen verkauften drahtlosen Kameras verfügbar ist. Sie können die CCAPI nur aktivieren, indem Sie sich die CCAPI-Entwicklungstools besorgen, die eine App (das CCAPI-Aktivierungstool) enthalten, mit der Sie dann die CCAPI auf Ihrer Kamera aktivieren können. Um dieses Tool zu erhalten, müssen Sie:

- Registrieren Sie sich und nehmen Sie über das Canon Developer Portal am kostenlosen Canon Developer Program teil. Canon bietet eine Reihe von Entwicklerportal-Websites an, die auf verschiedene Regionen der Welt ausgerichtet sind. Daher sollten Sie das Portal auswählen, das speziell auf Ihre Region zugeschnitten ist. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels sind dies folgende Websites:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

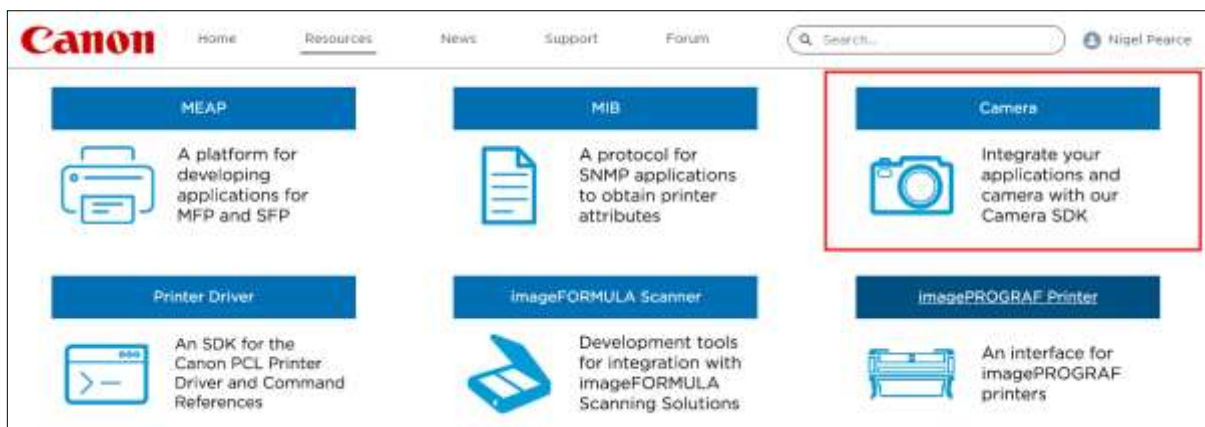
USA: <https://developercommunity.usa.canon.com>

Asien: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

Naher Osten: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Hinweis: Möglicherweise gibt es noch andere Regionen.

- Sobald Sie dem Canon Developer Program beigetreten sind, müssen Sie Zugriff auf die Kamera-SDKs anfordern. Dieser Screenshot stammt vom Europäischen Portal:



- Sobald Canon Ihnen Zugriff auf die Kamera-SDKs gewährt hat (Sie erhalten eine Bestätigungs-E-Mail), können Sie auf die neueste CCAPI zugreifen und sie vom Entwicklerportal herunterladen. In diesem Screenshot des europäischen Portals handelt es sich um die CCAPI-Version 1.1.0h, veröffentlicht am 26. 07/2022:

Canon Home Resources News Support Forum Search... Nigel Pearce

By downloading your chosen file you agree to the **Licence Agreement** of that file.
Please read the Licence Agreement carefully to understand your legal rights and obligations.

CCAPI EDSDK for macOS EDSDK for Windows

Title	Description	Size	Resource Type	Version	Date (DD/MM/YYYY)	Download
CCAPI.1.0h	CCAPI version 1.1.0h	12 MB	SDK	1.1.0h	25/07/2022	Download
EDSDKv131520M	EDSDK version 13.15.20 for macOS	7 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
EDSDKv131520W	EDSDK version 13.15.20 for Windows	8 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
CCAPI.1.0g	CCAPI version 1.1.0g	9 MB	SDK	1.1.0g	24/06/2022	Download
EDSDKv131510W	EDSDK version 13.15.10 for Windows	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
EDSDKv131510M	EDSDK version 13.15.10 for macOS	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPI.1.0f	CCAPI version 1.1.0f	13 MB	SDK	1.1.0f	08/02/2022	Download
EDSDKv131440W	EDSDK version 13.14.40 for Windows	7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14.40 for macOS	6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
CCAPI.1.0e	CCAPI version 1.1.0e	13 MB	SDK	1.1.0e	14/12/2021	Download

- Laden Sie die CCAPI-Ordner und -Dateien herunter und speichern Sie sie auf Ihrem Computer.

Aktivieren Sie die Camera Control API (CCAPI) auf der Kamera

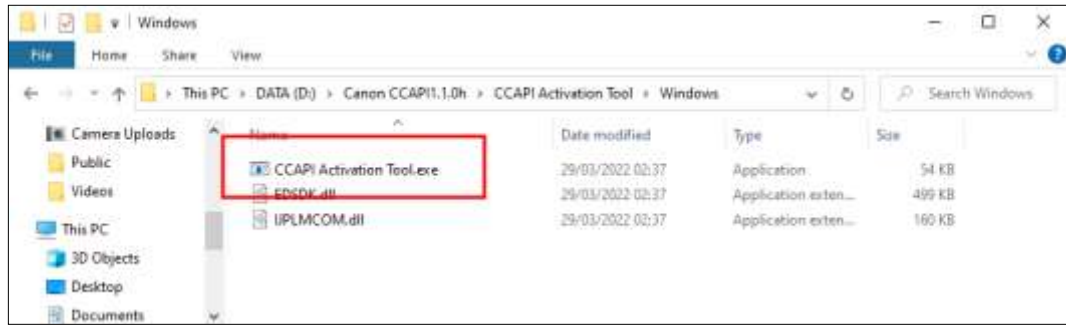
Sobald Sie die neuesten CCAPI-Dateien auf Ihrem Computer erhalten haben, können Sie die Camera Control API wie folgt auf Ihrer Kamera aktivieren:

- Verbinden Sie Ihre drahtlose Canon-Kamera über ein USB-Kabel mit dem PC:



- Schalten Sie die Kamera ein.
- Stellen Sie sicher, dass die Kamera von Windows erkannt wird.
- Stellen Sie sicher, dass der PC mit dem Internet verbunden ist.
- Stellen Sie sicher, dass RightBooth NICHT ausgeführt wird.

- Führen Sie das „CCAPI Activation Tool“ aus, das Sie im Windows-Unterverzeichnis der CCAPI finden, wie in diesem Screenshot gezeigt:



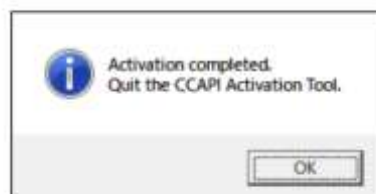
- Wenn das CCAPI-Aktivierungstool ausgeführt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche „ **Aktivierung ausführen**“ :



- Akzeptieren Sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und klicken Sie auf Weiter:



- Wenn alles in Ordnung ist, wird der CCAPI-Aktivierungsprozess abgeschlossen:



- Für Ihre Kamera ist nun die Kamerasteuerungs-API-Option zur Verwendung aktiviert.

Beachten Sie, dass Sie diesen Schritt nicht erneut ausführen müssen, sobald Sie die Kamerasteuerungs-API auf Ihrer Kamera aktiviert haben.

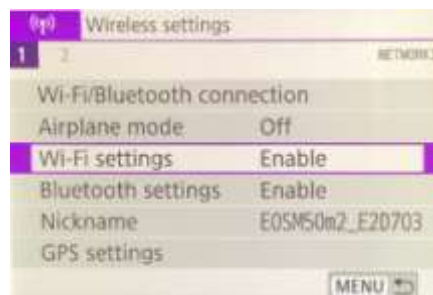
Erstellen Sie eine Kamera-WLAN-Verbindung

Sie können jetzt die Kamerasteuerungs-API-Option Ihrer Kamera verwenden, um eine WLAN-Verbindung zwischen Ihrer Kamera und Ihrem Computer herzustellen. Dies geschieht wie folgt:

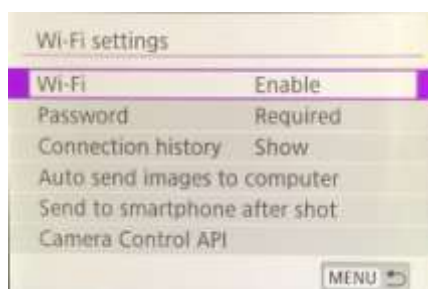
- Stellen Sie sicher, dass Ihre Kamera **NICHT vorhanden ist** mit dem PC **verbunden** . Sie müssen kein USB-Kabel mehr verwenden.
- Schalten Sie Ihre Kamera ein und greifen Sie auf das integrierte Menü zu.
- Wählen Sie in Ihrem Kameramenü „ **Wireless-Einstellungen**“ ...



- Wählen Sie im Untermenü „ **WLAN-Einstellungen**“ ...



- Aktivieren Sie im Untermenü WLAN...



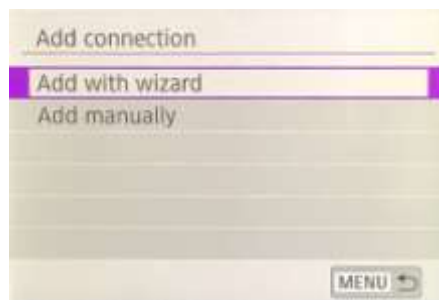
- Wählen Sie die neue Option: „ **Kamerasteuerungs-API**“ . Beachten Sie, dass diese Menüoption nur angezeigt wird, wenn Sie die CCAPI erfolgreich aktiviert haben (wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben)...



- Wählen Sie im Untermenü „ **Verbindung hinzufügen**“...



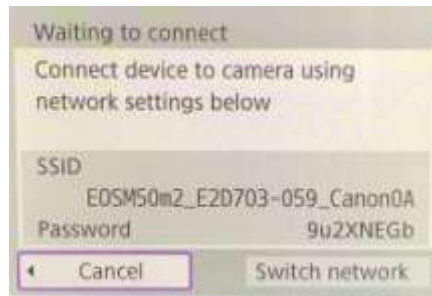
- Wählen Sie im Untermenü „ **Mit Assistent hinzufügen**“...



- Wählen Sie im Untermenü „ **Kamera-Zugriffspunktmodus**“ ...



Die Kamera sendet nun ihr WLAN-Netzwerk und zeigt eine SSID und ein Passwort für die drahtlose Verbindung an. Beispiel:



- Öffnen Sie auf Ihrem Computer das Fenster „Netzwerkverbindungen“ in der Windows-Taskleiste und stellen Sie mit dem auf der Kamera angezeigten Passwort eine Verbindung zum WLAN-Netzwerk der Kamera her.



Wenn der PC mit dem WLAN der Kamera verbunden ist, zeigt die Kamera automatisch eine **Verbindungsadressen-URL** für die Kamerasteuerungs-API an ...



Bei der Adresse handelt es sich wahrscheinlich um die folgende URL:

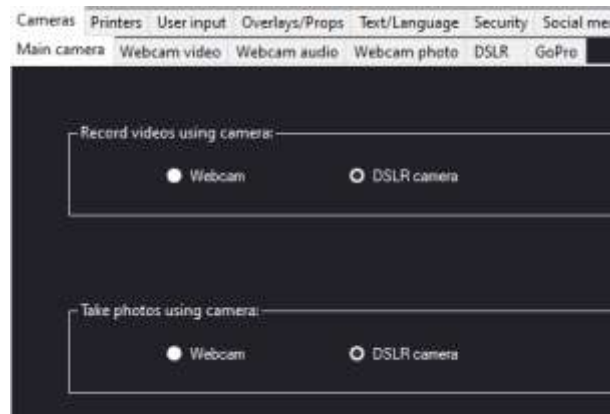
http://192.168.1.2:8080/ccapi

Notieren Sie sich diese Adresse, da Sie sie möglicherweise später in RightBooth überprüfen müssen. Beachten Sie, dass diese Adresse bei allen nachfolgenden Kamerasitzungen gleich bleibt.

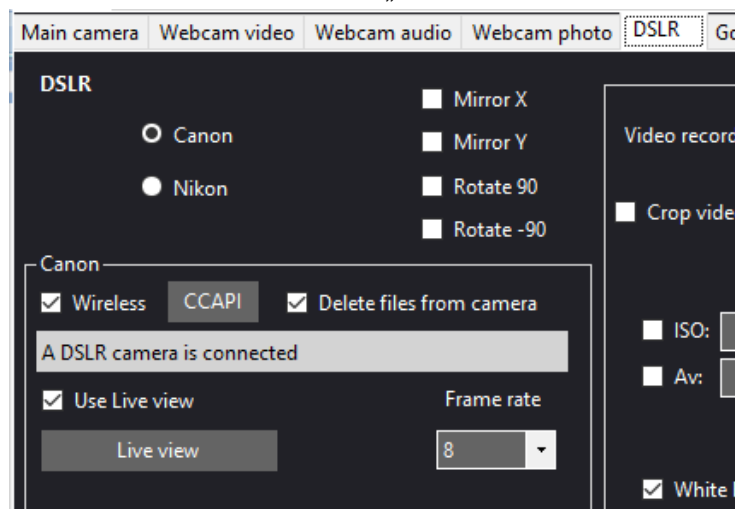
Greifen Sie auf die Kamerasteuerungs-API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungseinstellungen

Ihre Kamera wartet nun darauf, dass eine andere App (in unserem Fall RightBooth) eine Verbindung zur Kamerasteuerungs-API herstellt und darauf zugreift, also ...

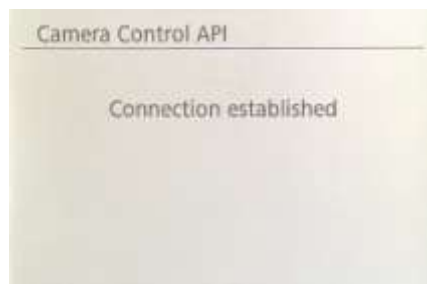
- Führen Sie RightBooth aus.
- Klicken Sie im Hauptbildschirm auf die Schaltfläche „**Einstellungen**“ .
- auf der Registerkarte „**Hauptkamera**“ der **Kameras** → die Option „**DSLR-Kamera**“ für Videos und Fotos:



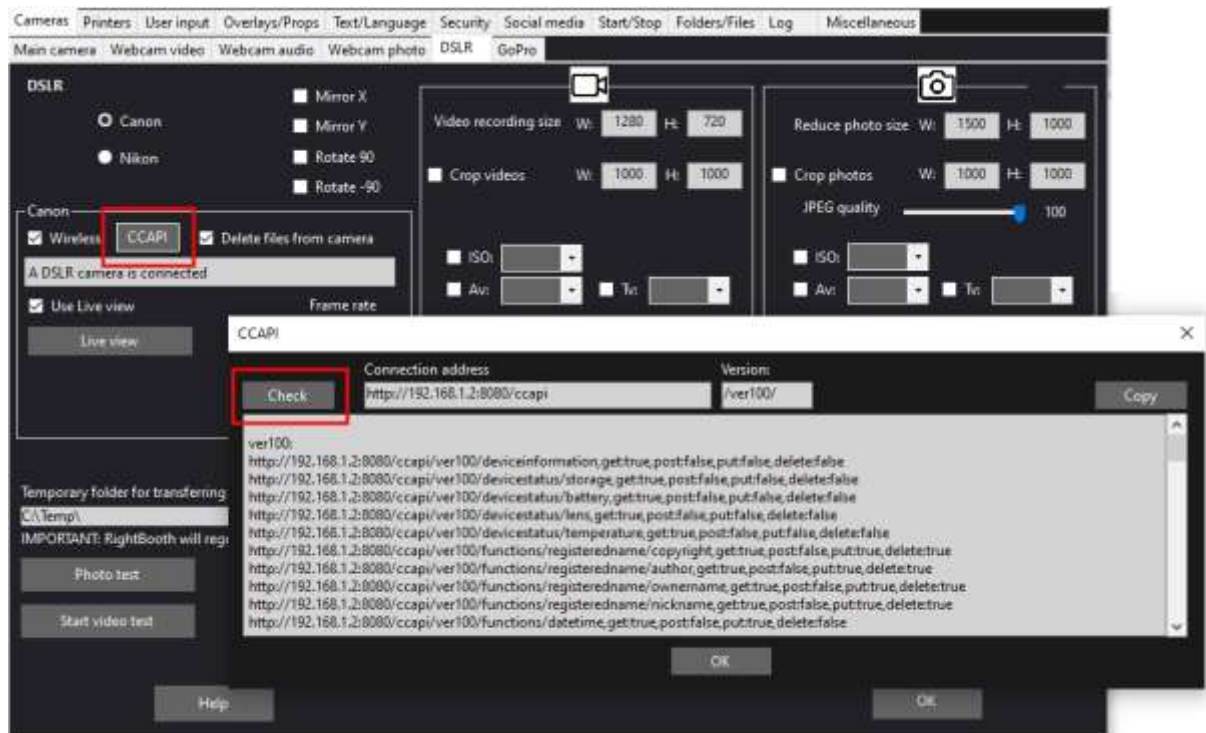
- Gehen Sie als Nächstes zum Abschnitt „**Kameras** → **DSLR**“ . Aktivieren Sie die Option „**Canon**“ und aktivieren Sie außerdem das Kontrollkästchen „**Wireless**“ :



- Ihre Kamera zeigt nun automatisch an: „**Verbindung hergestellt**“ ...



- Klicken Sie nun in RightBooth auf die Schaltfläche „**CCAPI**“ .
- Stellen Sie im CCAPI-Bereich sicher, dass die **URL der Verbindungsadresse** mit der URL übereinstimmt, die auf der Kamera angezeigt wurde. Wenn dies nicht übereinstimmt, geben Sie die richtige Adresse in das Textfeld ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Prüfen**“ .
- RightBooth zeigt dann eine Liste der auf der Kamera verfügbaren Befehle an:



Jetzt ist alles für die Verwendung Ihrer drahtlosen Kamera in RightBooth korrekt eingerichtet.

Vor jeder Kameranutzung ist eine Einrichtung erforderlich

Diese Schritte sind jedes Mal erforderlich, wenn Sie Ihren PC oder Ihre Kamera einschalten und die Kamera für eine drahtlose Sitzung in RightBooth verwenden möchten.

Hinweis: In diesem Abschnitt wird davon ausgegangen, dass Sie zuvor die einmalige Einrichtung in den Abschnitten 1.1 bis 1.4 (oben) durchgeführt haben.

- Stellen Sie sicher, dass Ihre Kamera **NICHT** mit dem PC verbunden ist. Verwenden Sie kein USB-Kabel.
- Schalten Sie den PC ein.
- Schalten Sie Ihre Kamera ein und greifen Sie auf das integrierte Menü zu.
- Wählen Sie im Kameramenü „**Wireless-Einstellungen**“...



- Wählen Sie im Untermenü „**WLAN-Einstellungen**“...



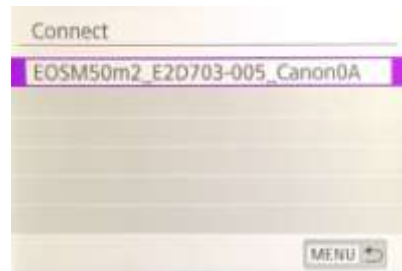
- Wählen Sie im Untermenü: „**Kamerasteuerungs-API**“...



- Wählen Sie im Untermenü: „ **Verbinden**“...



- Im Untermenü sehen Sie nun die zuvor konfigurierte WLAN-Verbindung (wie in Abschnitt 1.3 erstellt). Wählen Sie diese Verbindung aus...



Die Kamera sendet nun ihr WLAN-Netzwerk.

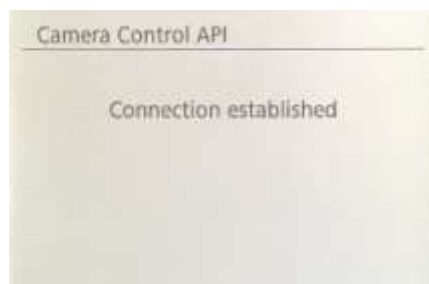
- Öffnen Sie auf Ihrem Computer das Fenster „Netzwerkverbindungen“ in der Windows-Taskleiste und stellen Sie eine Verbindung zum WLAN-Netzwerk der Kamera her. Sie sollten das Passwort nicht erneut eingeben müssen ...



Sobald die Kamera verbunden ist, zeigt sie erneut die Verbindungsadresse für die Kamerasteuerung A PI an.



- Während Ihre Kamera auf eine Verbindung wartet, führen Sie RightBooth aus. Wenn RightBooth startet, verbindet es sich automatisch mit der Kamera und die Kamera zeigt die Meldung „**Verbindung hergestellt**“ an :



Hinweis: Diese automatische Verbindung durch RightBooth erfolgt nur, wenn Sie RightBooth zuvor für die Verwendung einer drahtlosen Canon-Kamera konfiguriert haben (wie in Abschnitt 1.4 beschrieben).

Jetzt können Sie Ihre drahtlose Kamera bei Ihren RightBooth-Videoaufzeichnungs- und Fotoaufnahmeveranstaltungen verwenden.

Zusammenfassung: Alltägliche Einrichtung

- Schalten Sie Ihren PC ein
- Mach deine Kamera an
- Wählen Sie im Menü „Kamera“ das gespeicherte CCAPI-WLAN-Netzwerk aus
- Die Kamera sendet jetzt ihr CCAPI-WLAN-Netzwerk
- Stellen Sie im Bereich „PC-Netzwerke“ eine Verbindung zum CCAPI-WLAN-Netzwerk her
- Führen Sie RightBooth aus
- RightBooth stellt automatisch eine Verbindung zum CCAPI-WLAN-Netzwerk her
- Die Kamera zeigt „Verbindung hergestellt“
- RightBooth kann die Kamera jetzt drahtlos verwenden

Probleme bei der Verwendung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN?

Versuche Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass auf Ihrer Kamera die neueste Firmware ausgeführt wird.

- Stellen Sie sicher, dass Ihre Kamera über einen gut geladenen Akku verfügt.
- Stellen Sie sicher, dass Sie eine kompatible SD-Karte in Ihrer Kamera verwenden.
- Formatieren Sie die SD-Karte neu, sodass sie keine Dateien enthält .
- Schalten Sie die Kamera aus, entfernen Sie den Akku, warten Sie eine Weile, setzen Sie den Akku wieder ein und schalten Sie sie wieder ein.
- Stellen Sie an Ihrer Kamera das richtige Datum und die richtige Uhrzeit ein.
- Stellen Sie sicher, dass Ihr PC, Laptop oder Tablet **NICHT** ausgeschaltet ist oder in den Energiesparmodus wechselt, da dies dazu führt, dass die Verbindung unterbrochen wird.
- Stellen Sie sicher, dass die Firewall auf Ihrem PC nicht aktiviert ist, ODER fügen Sie alternativ RightBooth.exe zur Ausnahmeliste Ihrer Firewall-App hinzu.
- Stellen Sie sicher, dass keine anderen Anwendungen ausgeführt werden, die automatisch versuchen, zu einem anderen WLAN-Netzwerk zu wechseln. Wenn Sie beispielsweise einen Webbrowser (z. B. Google Chrome) ausführen und in einem Browser-Tab ein Gmail-Konto geöffnet haben, versucht Gmail, Ihren PC auf die Verwendung eines Netzwerks mit Internetzugang umzustellen, was dann zu Problemen mit Ihrem PC führt Kamera-WLAN-Verbindung.
- Erhöhen Sie in den RightBooth DSLR-Einstellungen die **Wartezeit für Fotos** auf **8 Sekunden** und die **Wartezeit für Videos** auf **400** .

Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth

Eine GoPro-Kamera kann mit RightBooth in verschiedenen Konfigurationen verwendet werden.

Ausführliche Informationen und Dokumentation zu den verfügbaren Optionen finden Sie hier auf der RightBooth-Website:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

Verwendung eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth

Es ist möglich, ein iPhone oder Android-Telefon über WLAN mit dem Computer zu verbinden und es in RightBooth als Webcam anzuzeigen. Dadurch haben Sie dann die Möglichkeit, Videos und Fotos direkt von der Kamera des Telefons aufzunehmen. Ausführliche Informationen dazu finden Sie auf dieser Webseite:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

Gemeinsame Nutzung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera

Es ist möglich, bei Ihren Veranstaltungen eine Webcam, eine DSLR und eine GoPro-Kamera gemeinsam zu verwenden. Sie könnten beispielsweise eine Webcam zum Aufzeichnen von Videos und eine DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Fotos verwenden (oder umgekehrt).

Verwenden Sie die Hauptkameraeinstellungen (siehe RightBooth-Einstellungen) und/oder die Event-Kameraeinstellungen (siehe Event-Designer), um die Kamera festzulegen, die für die Videoaufzeichnung und die Kamera, die zum Aufnehmen von Fotos verwendet wird, anzugeben.

Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen

Die RightBooth-Medienbibliothek befindet sich im Unterordner „ **\RightBooth7 Library**“ im Ordner „**Öffentliche Dokumente**“ Ihres Computers . Der vollständige Pfad zu diesem Ordner lautet normalerweise:

C:\Benutzer\Öffentlich\Öffentliche Dokumente\RightBooth7-Bibliothek

Die Medienbibliothek umfasst eine Reihe von Unterordnern, die von RightBooth verwendet werden. Sie können der Bibliothek Ihr eigenes Material zur Verwendung in Ihren Veranstaltungen hinzufügen, einschließlich Hintergründen, Videos, Tönen und Bildern. Sie können in jedem Ordner der Medienbibliothek auch neue Unterordner zur Aufnahme Ihres Materials erstellen.

Hintergründe hinzufügen

Fügen Sie Ihre eigenen Hintergründe in einen der Unterordner an diesem Ort ein:

RightBooth7 Library\Images\Backgrounds

Der Unterordner „**Green Screen**“ ist für Bilder reserviert, die mit der Video- und Foto-Greenscreen-Hintergrundersetzungsfunktion von RightBooth verwendet werden.

Hintergrundbilder können in einem der folgenden Dateiformate vorliegen: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**

Wir empfehlen, Ihre Hintergrundbilddateien so zu erstellen, dass sie nicht größer als die HD-Auflösung (1920 x 1080) sind. Dies wird dazu beitragen, die Computerspeicher- und Prozessorauslastung während Ihrer Veranstaltungen zu reduzieren. Aus diesem Grund wurden alle mit der RightBooth-Medienbibliothek gelieferten Hintergrunddateien auf eine Größe von 960 x 640 Pixel ausgelegt, was ein gutes Gleichgewicht zwischen Bildqualität, passendem Monitoranzeigeverhältnis, Dateigröße und Speicherbedarf bietet.

Hintergrundthemen

Den Dateien im Ordner „Hintergründe“ können Dateinamen zugewiesen werden, die ein RightBooth-Design definieren. Ein Thema besteht aus einem Hintergrundbild, einer Textfarbe, einem Schaltflächenstil und einem Schaltflächensymbolsatz. Thematische Hintergrunddateinamen werden wie folgt definiert:

NAME # TEXT_COLOUR # BUTTON_NAME # ICON_FOLDER #

Wo...

- **NAME** kann eine beliebige Kombination gültiger Zeichen sein
- **TEXT_COLOUR** ist die Farbe, die für alle Textaufforderungen im Ereignis verwendet werden soll.
- **BUTTON_NAME** ist der Name der zu verwendenden Schaltfläche aus dem Ordner: **\Images\Buttons** .
- **ICON_FOLDER** ist ein Ordner im Unterordner: **\Images\Buttons\Icons** .

Schauen Sie in den Unterordnern in **\Images\Backgrounds nach** , um Beispiele für thematische Hintergrunddateinamen zu sehen.

Bilder hinzufügen

Sie können Ihre eigenen Bilder zu jedem der Ordner an dieser Stelle hinzufügen:

RightBooth7-Bibliothek\Bilder

Sie können auch neue Ordner erstellen und Bilder darin speichern.

Sofern unten nicht anders angegeben, können Ihre Bilder in einem der folgenden Dateiformate vorliegen: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**. Wir empfehlen, Ihre Bilddateien so zu erstellen, dass sie nicht größer sind als die Bildschirmauflösung Ihres Monitors. Wenn Ihr Monitor beispielsweise eine Größe von 1920 x 1080 hat, sollten Ihre Bilder diese Werte nicht überschreiten. Dies wird dazu beitragen, die Computerspeicher- und Prozessorauslastung während Ihrer Veranstaltungen zu reduzieren.

Reservierte Ordnernamen

Die folgenden Ordnernamen im Bilderordner sind für die Verwendung in RightBooth reserviert und dürfen nicht gelöscht oder umbenannt werden.

Hintergründe

Tasten

Symbole

Diese Ordner (und alle darin enthaltenen Unterordner) sind für Bilder reserviert, die als RightBooth-Themen, Bildschirmhintergründe und Schaltflächen verwendet werden. Siehe vorherigen Abschnitt.

Zeichenfläche

Dieser Ordner ist erforderlich, wenn Sie Hintergrundbilder für das Zeichenblockelement auswählen.

Emojis

Dieser Ordner wird benötigt, um das Bildschirmtastaturelement mit Emoji-Bildern zu füllen.

Überlagerungen

Der Unterordner **Overlays** ist für Bilder reserviert, die mit der Video- und Foto-Overlay-Funktion von RightBooth verwendet werden. Dateien in diesem Ordner müssen im PNG-32-Bit-Format vorliegen und eine transparente Ebene haben, sonst werden sie im Event nicht korrekt angezeigt.

Requisiten

Der Unterordner „**Props**“ ist für Bilder reserviert, die zur Überlagerung von Gesichtern verwendet werden, die im Live-Feed erkannt werden. Dateien in diesem Ordner müssen im PNG-32-Bit-Format vorliegen und eine transparente Ebene haben. Idealerweise sollte jedes Requisitenbild nicht größer als 300 x 300 Pixel sein, um den Speicherbedarf gering zu halten. Wichtig ist auch die Benennung der Dateien im Ordner. Dateien sollten die folgende Namenskonvention haben:

LAYER_NUMBER # CATEGORY_NAME # CATEGORY_NUMBER.PNG

Wo:

- **LAYER_NUMBER** ist eine Zahl, die die Reihenfolge der Überlagerungsebenen für die Bilder angibt, wenn sie über den erkannten Gesichtern platziert werden. Eine Requisite mit einer niedrigen Layer-Nummer wird vor einer Requisite mit einer höheren Layer-Nummer platziert. Beispielsweise wird die Requisitendatei **050#glasses.png** über der Datei **000#face.png** platziert, d. h. Brillen-Requisiten erscheinen über Gesichts-Requisiten.
- Mit **CATEGORY_NAME** können Sie Ihre Requisiten in Kategorien gruppieren. Erkannte Gesichter können eine überlagerte Requisite aus jeder Ihrer Kategorien haben. Wenn ein Benutzer während der Veranstaltung eine Requisite aus einer Kategorie auswählt, die bereits auf den erkannten

Gesichtern verwendet wird, tauscht RightBooth die Requisiten automatisch aus. Wenn ein Benutzer beispielsweise eine Requisite ausgewählt hat, deren Dateiname den **Hut CATEGORY_NAME enthält**, führt die Auswahl einer anderen **Hutrequisite** dazu, dass die Hüte auf den erkannten Gesichtern vertauscht werden.

- **CATEGORY_NUMBER** ist eine Zahl, die es Ihnen ermöglicht, mehr als eine Requisitendatei innerhalb jedes Kategorienamens zu definieren. Zum Beispiel: 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png usw.

Zu jeder Requisitenbilddatei in diesem Ordner gehört eine Textdatei mit Daten, die definieren, wo die Requisite im Verhältnis zu erkannten Gesichtern im Live-Feed positioniert wird.

Videos hinzufügen

Sie können Ihre eigenen Videos zu jedem der Ordner an dieser Stelle hinzufügen:

RightBooth7-Bibliothek\Videos

Der Unterordner \ **Karaoke** ist für Videos reserviert, die mit der Karaoke-Funktion von RightBooth verwendet werden, und alle Karaoke-Videos, die Sie erhalten, sollten in diesem Unterordner gespeichert werden.

Videos können in einem der folgenden Dateiformate vorliegen: **AVI, MPV, MP4, WMV**

Sounds hinzufügen

Sie können Ihre eigenen Sounds zu jedem der Ordner an dieser Stelle hinzufügen:

RightBooth7-Bibliothek\Audio

Sounddateien können in einem der folgenden Dateiformate vorliegen: **WAV, WMA, MP3, MID**

Countdown-Sounds hinzufügen

Der Audio-Unterordner **Countdown** ist für Sounds reserviert, die mit Countdown-Elementen verwendet werden können. Platzieren Sie dazu Ihre ausgewählten .WAV-Dateien im Ordner: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown**. Wenn Sie Ihre eigenen gesprochenen Sprachdateien für den Countdown verwenden möchten, erstellen Sie einen neuen Unterordner im Countdown-Ordner und stellen Sie sicher, dass der Name des Unterordners mit dem einzelnen Wort „**Stimme**“ beginnt (z. B. „**Stimme Deutsch**“). Fügen Sie dann für jede gesprochene Nummer eine separate .WAV-Datei in diesem Ordner hinzu und nennen Sie sie jeweils 1.wav, 2.wav, 3.wav und 4.wav. Stellen Sie sicher, dass die von Ihnen verwendete Datei nicht länger als eine $\frac{3}{4}$ Sekunde ist.

Schaltflächen hinzufügen

Der reservierte Unterordner **\Images\Buttons** enthält interaktive Schaltflächenbilder, die in RightBooth verwendet werden können. Sie können diesem Ordner Ihre eigenen Schaltflächendesigns hinzufügen. Jede Schaltfläche in der Bibliothek umfasst zwei Bilder, ein **nicht ausgewähltes** Bild und ein **ausgewähltes** Bild. Hier ist ein Beispiel für eine Schaltfläche, die wir mit RightBooth ausliefern:



Nicht ausgewähltes Schaltflächenbild



Ausgewähltes Schaltflächenbild

Beachten Sie, wie das ausgewählte Bild die Schaltfläche so aussehen lässt, als wäre sie gedrückt. Sie können Ihre Schaltflächenbilder nach Ihren Wünschen gestalten. Das nicht ausgewählte Bild kann mit dem ausgewählten Bild identisch sein oder es wie im obigen Beispiel

hervorgehoben oder gedrückt aussehen lassen. Nachdem Sie Ihre beiden Bilder entworfen haben, müssen Sie sie in den folgenden RightBooth-Bibliotheksordnern ablegen:

- Das **nicht ausgewählte** Bild wird im Ordner **\RightBooth7 Library\Images\Buttons** abgelegt
- Das **ausgewählte** Bild wird im Ordner **\RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down** abgelegt

Das Dateiformat für die Schaltflächenbilder muss PNG sein. Wenn Sie möchten, dass Ihre Schaltfläche „gedrückt“ aussieht, müssen Sie das Bild nach unten so gestalten, dass es sich nur in Y-Richtung nach unten bewegt.

Sie müssen Ihren Schaltflächenbildern einen Dateinamen geben, den RightBooth verwenden kann, um jedes Symbol zu positionieren, das während der Veranstaltung darauf platziert werden könnte ...
Schaltflächendateiname

Ihr

Schaltflächendateiname muss die folgende Benennungskonvention verwenden, wenn die Schaltflächensymbole angezeigt werden sollen darauf während der Veranstaltung:

BUTTON_NAME # ICON_CENTRE_Y_UNPRESSED # ICON_WIDTH # ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED # .PNG

WO ...

- **BUTTON_NAME** kann eine beliebige Kombination gültiger Zeichen sein
- **ICON_CENTER_Y_UNPRESSED** ist die zentrale Position, an der das Schaltflächensymbol auf dem Schaltflächenbild platziert wird, als Prozentsatz der Höhe der Schaltfläche, gemessen von der Oberseite der Schaltfläche.
- **ICON_WIDTH** ist die Breite (und Höhe) des Symbols als Prozentsatz der Schaltflächenbreite.

- **ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED** ist der zusätzliche Betrag, um den sich das Symbolbild nach unten bewegt, wenn die Schaltfläche gedrückt wird. Wieder als Prozentsatz der Höhe der Schaltfläche.

Der Dateiname für unsere oben gezeigte Beispielschaltfläche lautet: **B4#40#50#5#.png**

Das bedeutet ...

- Der Name der Schaltfläche ist **B4** .
- Die Mitte des Schaltflächensymbols wird **40 %** unterhalb der Schaltflächenhöhe positioniert. Hinweis: Symbole werden immer mittig über die Breite der Schaltfläche positioniert.
- Die Breite und Höhe des Symbols beträgt **50 %** der Breite der Schaltfläche.
- Wenn die Taste gedrückt angezeigt wird, wird das Symbol weitere **5 % weiter unten auf der Tastenhöhe angezeigt, in diesem Beispiel wird es 45 %** weiter unten vom oberen Rand platziert .

Wenn Sie nicht möchten, dass sich die Position des Symbols ändert, wenn die Schaltfläche gedrückt wird, setzen Sie den letzten Parameter auf 0, siehe beispielsweise Schaltfläche: **B1#50#60#0#.png**.

Denken Sie daran, dass beide Schaltflächenbilder denselben Dateinamen haben müssen , was möglich ist, weil sie sich in verschiedenen Ordnern befinden.

Neue Schaltflächensymbole Wenn Sie Ihren eigenen

Satz Schaltflächensymbole in RightBooth entwerfen und verwenden möchten , müssen Sie einen neuen Satz Symbol-PNG-Dateien erstellen und diese in einem neuen Unterordner im Ordner der RightBooth-Symbolbibliothek ablegen:

RightBooth7 Library\Images\Icons

beispielsweise einen Ordner: \RightBooth7 Library\Images\Icons\ **My Icons**.

Der Ordner „ **My Icons**“ muss dann eine Reihe von Symbolen enthalten, die dieselben Namen haben wie die anderen Symbole in den anderen Symbolordnern, z. B. back.png, next .png, ok.png usw.

Alle Symboldateien müssen PNG-Dateien sein. Die Breite und Höhe des Symbolbildes MUSS quadratisch sein, z. B. 150 x 150 Pixel.

Ordner „Spiele“, „Masken“ und „Bildschirme“.

Die Ordner der obersten Ebene der Medienbibliothek: **Spiele** , **Masken** und **Bildschirme** sind für die Verwendung in RightBooth reserviert.

Ereignissprache

Ihre Veranstaltungsdateien enthalten eine Reihe von Standardanweisungen, die Benutzern angezeigt werden, wenn die Veranstaltung bearbeitet oder abgespielt wird. Zu den Anweisungen gehören Texte wie „Zum Starten den Bildschirm berühren“ oder „Zum Fortfahren eine Taste drücken“.

RightBooth bietet diese Anleitung in mehreren Sprachen an, die als „Veranstaltungssprachen“ bezeichnet werden. Sie können für jede Ihrer Veranstaltungen eine andere (oder dieselbe) Veranstaltungssprache auswählen.

RightBooth verwaltet in den Einstellungen eine Standard-Ereignissprache. Normalerweise ist dies auf Englisch eingestellt, aber wenn Sie hauptsächlich in einer anderen Sprache arbeiten, können Sie dies in Ihre bevorzugte Sprache ändern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Einstellungen – Ereignisanweisungen.

Die Event-Sprachauswahl

Wenn Sie eine neue Event-Datei erstellen, wird Ihnen die Event-Sprachauswahl angezeigt und Sie werden aufgefordert, eine Sprache für die Anweisungen auszuwählen, die auf den Event-Bildschirmen angezeigt werden, wenn Sie das Event bearbeiten und abspielen.

Wenn Sie „Standard“ auswählen, zeigt die Ereignisdatei Anweisungen in der Sprache an, die derzeit in den RightBooth-Einstellungen ausgewählt ist.

Das bedeutet, dass jedes Mal, wenn Sie die Standardsprache in den Einstellungen ändern, auch die Sprache der Anweisungen in dieser Ereignisdatei entsprechend geändert wird.

Wenn Sie eine bestimmte Sprache aus dieser Liste auswählen, werden die Anweisungen in der Ereignisdatei immer in der von Ihnen gewählten Sprache angezeigt und werden nicht geändert, wenn Sie die Standardsprache in den Einstellungen ändern.

Wenn Ihre Sprache nicht aufgeführt ist, können Sie alle Veranstaltungsanweisungen in den RightBooth-Einstellungen ganz einfach in die Sprache Ihrer Wahl übersetzen. Alternativ kontaktieren Sie uns mit Ihrem Sprachwunsch und wir fügen ihn für Sie hinzu.

Weitere Veranstaltungssprachen werden in zukünftigen Updates der RightBooth-Software verfügbar sein.

Wenn Sie nach der Erstellung Ihrer Veranstaltungsdatei Ihre Meinung über die von Ihnen gewählte Veranstaltungssprache ändern, können Sie auf der Registerkarte „Veranstaltungsanweisungen“ des Veranstaltungsdesigners eine andere Veranstaltungssprache auswählen.

Weitere Informationen zu Event-Sprachen und Event-Anweisungen finden Sie unter Event-Anweisungen in den Abschnitten: Einstellungen und Event-Designer.

Verwenden von Textvariablen

RightBooth stellt Ihnen eine Reihe von **Textvariablen** (oder vordefinierten Schlüsselwörtern) zur Verfügung, die in Ereignisanweisungen, in Anweisungstabellen, in den Inhalt von Etikettenelementen (auf jedem Ereignisbildschirm, einschließlich des Drucklayouts) und in den Textkörper jedes beliebigen Ereignis eingefügt werden können E-Mails, die von RightBooth gesendet wurden. Wenn RightBooth an einer dieser Stellen eine Textvariable findet, ersetzt es die Variable durch entsprechende Text- oder numerische Informationen.

WICHTIG: Textvariablen werden immer von einem Paar geschweifter Klammern eingeschlossen: **{ }** , auch Klammern genannt. Damit RightBooth eine Textvariable erkennt, **MUSS sie** in geschweifte Klammern und nicht in andere Klammertypen eingeschlossen werden.

Beispiel für eine Textvariable

Hier ist eine typische Textvariable: **{FIRSTNAME}**

Wenn Sie diese Variable irgendwo im Inhalt eines Beschriftungselements (auf einem beliebigen Ereignisbildschirm) oder im Text eines E-Mail-Textfelds einfügen, wird diese Variable bei der Wiedergabe Ihres Ereignisses durch den Vornamen des aktuellen Benutzers ersetzt (wie im Bildschirm „Benutzerdetails“ eingegeben). Wenn Sie sich beispielsweise auf dem Bildschirm „Danke“ bei jedem Benutzer persönlich bedanken möchten, können Sie dem Bildschirm „Danke“ ein neues Label-Element hinzufügen und den folgenden Text für den Label-Inhalt eingeben:

Vielen Dank, {FIRSTNAME}, für Ihren Beitrag

Wenn also der Benutzer „John Smith“ seinen Namen auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ eingibt, wird ihm auf dem Bildschirm „Danke“ wie folgt gedankt:

Vielen Dank, John, für deinen Beitrag

Hier ist der vollständige Satz an Textvariablen, die Ihnen zur Verfügung stehen, zusammen mit ihrer Bedeutung und Beispielen:

{SINGLEKEY}

Diese Variable wird durch den Namen der einzelnen Tastaturtaste ersetzt, die in den Benutzereingabeeinstellungen ausgewählt wurde. Dies ist nützlich, wenn Sie Benutzern mitteilen möchten, welche Taste sie drücken müssen, wenn Sie RightBooth so konfiguriert haben, dass Benutzereingaben über eine einzige Tastaturtaste erfolgen. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die einzelne Tastaturtaste als **Leertaste definiert wurde** .

Inhalt des Elements beschriften: Drücken Sie die Taste {SINGLEKEY}, um fortzufahren
Beschriftungselement zeigt: Drücken Sie die Leertaste, um fortzufahren

{ACTIONKEY}

Diese Variable wird durch den Namen der Aktionstaste ersetzt, die den verschiedenen Ereignisaktionen zugeordnet ist, die in den Benutzereingabeeinstellungen aufgeführt sind. Diese Variable kann nur dann korrekt ersetzt werden, wenn sie in einem Ereignisbeschriftungselement enthalten ist, das eine Aktionsanweisung enthält, dh in einer Beschriftung, die eine Aktionsschaltfläche auf einem Ereignisbildschirm begleitet. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Taste F1 der Aufnahme von Videos zugewiesen ist.

Inhalt des Elements beschriften: Drücken Sie {ACTIONKEY}, um ein Video aufzunehmen
Beschriftungselement zeigt: Drücken Sie F1, um ein Video aufzunehmen

{CURRENTPHOTO}

Diese Variable wird durch die Nummer des aktuellen Fotos in der von einem Benutzer aufgenommenen Fotogruppe ersetzt. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Benutzer sein zweites Foto betrachtet:

Inhalt des Elements beschriften: Dies ist die Fotonummer {CURRENTPHOTO}
Auf dem Etikett steht: Dies ist Foto Nummer 2

{PHOTOCOUNT}

Diese Variable wird durch die Fotoanzahl ersetzt, die auf der Registerkarte „**Typ**“ des Event-Designers definiert ist.

Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass das Ereignis das Aufnehmen von vier Fotos durch jeden Benutzer zulässt und der Benutzer gerade dabei ist, sein drittes Foto aufzunehmen:

Inhalt des Elements kennzeichnen: Machen Sie sich bereit, das Foto {CURRENTPHOTO} von {PHOTOCOUNT} aufzunehmen
Beschriftungselement zeigt: Machen Sie sich bereit, Foto 3 von 4 aufzunehmen

{CURRENTQUESTION}

Diese Variable wird durch die Nummer der aktuellen Frage im aktuellen Fragensatz ersetzt, die von einem Benutzer in der Veranstaltung beantwortet wird. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Benutzer seine zweite Frage beantwortet.

Inhalt des Elements kennzeichnen: Fragenummer {CURRENTQUESTION}
Beschriftungselement zeigt: Frage Nummer 2

{QUESTIONCOUNT}

Diese Variable wird durch die Anzahl der für das Event definierten Fragen ersetzt (siehe Registerkarte „Fragen“ des Event-Designers).

Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass das Ereignis vier Fragen umfasst und der Benutzer seine Antwort auf die dritte Frage überprüft

Inhalt des Elements beschriften: Dies ist die Antwort {CURRENTQUESTION} von {QUESTIONCOUNT}
Beschriftungselement zeigt: Dies ist Antwort 3 von 4

{TOTALVIDEOS}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der Videodateien ersetzt, die im Ereignisordner für das aktuell wiedergegebene Ereignis enthalten sind. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 12 Videodateien aufgezeichnet wurden.

Inhalt des Labelelements: Bisher aufgenommene Videos insgesamt: {TOTALVIDEOS}
Das Beschriftungselement zeigt: Bisher aufgenommene Videos insgesamt: 12

{TOTALPHOTOS}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der Fotodateien ersetzt, die im Ereignisordner für das aktuell abgespielte Ereignis enthalten sind. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 23 Fotodateien erfasst wurden.

Inhalt des Elements beschriften: Insgesamt aufgenommene Fotos: {TOTALPHOTOS}
Auf dem Etikett wird Folgendes angezeigt: Gesamtzahl der aufgenommenen Fotos: 23

{TOTALMESSAGES}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der Nachrichtendateien ersetzt, die im Ereignisordner für das aktuell abgespielte Ereignis enthalten sind. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 4 Nachrichten erstellt wurden.

Inhalt des Labelelements: Gesamtnachrichten : {TOTALMESSAGES}
Beschriftungselement zeigt: Gesamtnachrichten: 4

{TOTALFILESIZE}

Diese Variable wird durch die Gesamtgröße aller aufgezeichneten Dateien (Videos, Fotos und Nachrichten) im aktuell wiedergegebenen Ereignisordner ersetzt. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 4,25 Gigabyte an Dateien vorhanden sind

Inhalt des Beschriftungselements: Bisher wurden {TOTALFILESIZE} Dateien aufgezeichnet
Auf dem Etikett wird Folgendes angezeigt: Bisher wurden 4,25 GB an Dateien aufgezeichnet

{FREEDISKSPACE}

Diese Variable wird durch den freien Festplattenspeicher ersetzt, der auf der Festplatte verbleibt, auf der Ereignisdateien gespeichert werden. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 37 Gigabyte Festplattenspeicher vorhanden sind.

Inhalt des Elements beschriften: Freier Speicherplatz: {FREEDISKSPACE}
Das Beschriftungselement zeigt: Freier Speicherplatz: 37 GB

{ALLOWEDUSERS}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der Benutzer ersetzt, die in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Gesamtzahl der Benutzer 150 beträgt.

Artikelinhalt kennzeichnen: Dieses System erlaubt Beiträge von {ALLOWEDUSERS} Benutzern
Beschriftungselement zeigt: Dieses System erlaubt Beiträge von 150 Benutzern

{USERCOUNT}

Diese Variable wird durch die aktuelle Anzahl der Benutzer ersetzt, die das Event seit Beginn der Veranstaltung genutzt haben. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 39 Benutzer das Ereignis genutzt haben.

Inhalt des Elements kennzeichnen: Sie sind Benutzernummer {USERCOUNT} von {ALLOWEDUSERS}
Beschriftungselement zeigt: Sie sind Benutzernummer 39 von 150

{USERSREMAINING}

Diese Variable wird durch den Betragswert ALLOWEDUSERS – USERCOUNT ersetzt, um anzuzeigen, wie viele zulässige Benutzer verbleiben. Anknüpfend an die vorherigen Beispiele:

Inhalt des Elements kennzeichnen: Weitere {USERSREMAINING} Benutzer können dieses System verwenden
Beschriftungselement zeigt: Weitere 111 Benutzer können dieses System nutzen

{STOPEVENTYEAR}

Diese Variable wird durch das in den Start- und Stoppeinstellungen definierte Stoppjahr ersetzt. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

{STOPEVENTMONTH}

Diese Variable wird durch den Stoppmonat ersetzt, der in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

{STOPEVENTDAY}

Diese Variable wird durch den Stopptag ersetzt, der in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

{STOPEVENTHOUR}

Diese Variable wird durch die in den Start- und Stoppeinstellungen definierte Stoppstunde ersetzt. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

{STOPEVENTMINUTE}

Diese Variable wird durch die Stoppminute ersetzt, die in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist.

Inhalt des Elements beschriften: Diese Veranstaltung endet um

{STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} am

{STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}

Beschriftungselement zeigt: Diese Veranstaltung endet am 27.03.2020 um 11:30 Uhr

{ALLOWEDEVENETIME}

Diese Variable wird durch die Zahl „Nach verstrichener Zeit“ ersetzt, die in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist. Das folgende Beispiel geht von einem Wert von 120 aus.

Inhalt des Elements beschriften: Dieses Ereignis dauert insgesamt {ALLOWEDEVENETIME} Minuten

Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis dauert insgesamt 120 Minuten

{EVENTTIMERUNNING}

Diese Variable wird durch die Gesamtzeit ersetzt, die das Ereignis gespielt (gelaufen) ist. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass das Ereignis seit 45 Minuten läuft.

Inhalt des Elements beschriften: Dieses Ereignis ist seit {EVENTTIMERUNNING} Minuten aktiv

Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis ist seit 45 Minuten aktiv

{EVENTTIMEREMAINING}

Diese Variable wird durch den Wert ALLOWEDEVENETIME - EVENTTIMERUNNING ersetzt, um anzuzeigen, wie viele zulässige Benutzer verbleiben. Anknüpfend an die vorherigen Beispiele:

Inhalt des Elements beschriften: Dieses Ereignis wird weitere {EVENTTIMEREMAINING} Minuten abgespielt

Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis wird weitere 75 Minuten gespielt

{FIRSTNAME}

Diese Variable wird durch den Vornamen des aktuellen Ereignisbenutzers ersetzt (der Name, der auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ eingegeben wird). Beispielname John:

Inhalt des Elements kennzeichnen: Vielen Dank, {FIRSTNAME}, für Ihren Beitrag

Beschriftungselement zeigt: Danke John für deinen Beitrag

{LASTNAME}

Diese Variable wird durch den Nachnamen des aktuellen Ereignisbenutzers ersetzt (der Name, der auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ eingegeben wird). Beispielname Smith:

Inhalt des Elements beschriften: Der aktuelle Benutzername ist {FIRSTNAME} {LASTNAME}

Beschriftungselement zeigt: Der aktuelle Benutzername ist John Smith

{EMAILADDRESS}

Diese Variable wird durch die E-Mail-Adresse des aktuellen Ereignisbenutzers ersetzt (die Adresse, die auf dem Bildschirm „Benutzerdetails“ eingegeben wird). Beispielname jsmith@gmail.com:

Inhalt des Elements beschriften: Die E-Mail-Adresse von {FIRSTNAME} {LASTNAME} ist {EMAILADDRESS}

Das Etikettenelement zeigt: Die E-Mail-Adresse von John Smith lautet jsmith@gmail.com

{RECENTERROR}

Diese Variable wird durch die letzte Fehlermeldung ersetzt, die im Ereignis aufgetreten ist. Ein Beispielfehler ist ein Problem beim Initialisieren der Webcam

Inhalt des Beschriftungselements: Der folgende Fehler ist aufgetreten: {RECENTERROR}

Auf dem Etikettenelement wird Folgendes angezeigt: Der folgende Fehler ist aufgetreten: Webcam nicht initialisiert

{PRINTLAYOUTFILENAME}

Diese Variable wird durch den Namen des aktuellen Drucklayouts ersetzt und kann innerhalb eines Etikettenelements auf dem Bildschirm „Druckerlayout“ verwendet werden, um einen Dateiverweis auf das gedruckte Medium hinzuzufügen. Siehe auch: {PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

{CURRENTHOUR}

Diese Variable wird durch die aktuelle Stundenzahl des Computers ersetzt.

{CURRENTMINUTE}

Diese Variable wird durch die aktuelle Minutenzahl des Computers ersetzt.

{CURRENTSECOND}

Diese Variable wird durch die aktuelle zweite Nummer des Computers ersetzt.

{CURRENTDAYNAME}

Diese Variable wird durch den aktuellen Tagesnamen des Computers ersetzt, z. B. Montag

{CURRENTDAYNUMBER}

Diese Variable wird durch die aktuelle Tageszahl des Computers ersetzt.

{CURRENTMONTHNAME}

Diese Variable wird durch den aktuellen Monatsnamen des Computers ersetzt, z. B. Oktober

{CURRENTMONTHNUMBER}

Diese Variable wird durch die aktuelle Monatsnummer des Computers ersetzt.

{CURRENTYEARNUMBER}

Diese Variable wird durch die aktuelle Jahreszahl des Computers ersetzt.

{ALLOWEDVIDEOREDO}

Diese Variable wird durch die Redo-Videonummer aus dem Event Designer ersetzt.

{ALLOWEDPHOTOREDO}

Diese Variable wird durch die Redo-Fotonummer aus dem Event Designer ersetzt.

{ALLOWEDMESSAGEREDO}

Diese Variable wird durch die Redo-Nachrichtennummer vom Event Designer ersetzt.

{ALLOWEDANSWEREDO}

Diese Variable wird durch die Redo-Antwortnummer vom Event Designer ersetzt.

{ALLOWEDKARAOKEREDO}

Diese Variable wird durch die Redo-Karaoke-Nummer aus dem Event Designer ersetzt.

Inhalt des Elements beschriften: Sie können dieses Karaoke bis zu {ALLOWEDKARAOKEREDO} Mal neu aufnehmen

Beschriftungselement zeigt: Sie können dieses Karaoke bis zu viermal neu aufnehmen

{CURRENTREDO}

Diese Variable wird durch die Häufigkeit ersetzt, mit der die aktuelle Aufzeichnung wiederholt wurde. Dieser Wert gilt für alle Aufnahmearten.

Artikelinhalt beschriften: Sie haben diese Frage {CURRENTREDO} Mal beantwortet

Beschriftungselement zeigt: Sie haben diese Frage dreimal beantwortet

{REDOREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der verbleibenden Wiederholungen für die aktuelle Aufnahme ersetzt. Dieser Wert gilt für alle Aufnahmearten.

Inhalt des Elements kennzeichnen: Sie können Ihr Video weitere {REDOREMAINING} Mal neu aufnehmen

Beschriftungselement zeigt: Sie können Ihr Video noch zweimal neu aufnehmen

{ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}

Nummer „ Benutzer fragen “ aus dem Abschnitt „ Fotos drucken “ der „ Ereignisstruktur “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWPHOTOPRINTASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden zulässigen Fotodrucke ersetzt.

{ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Fragen Sie den Benutzer** “ aus dem Abschnitt „ **E-Mail-Dateien** “ der „ **Ereignisstruktur** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWVIDEOEMAILASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden zulässigen Video-E-Mails ersetzt.

{ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Fragen Sie den Benutzer** “ aus dem Abschnitt „ **E-Mail-Dateien** “ der „ **Ereignisstruktur** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWPHOTOEMAILASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden zulässigen Foto-E-Mails ersetzt.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Fragen Sie den Benutzer** “ aus dem Abschnitt „ **E-Mail-Dateien** “ der „ **Ereignisstruktur** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl zulässiger Nachrichten-E-Mails ersetzt, die für jeden Benutzer verbleiben.

{ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Ask the user** “ aus dem Abschnitt „ **Files to phone SMS** “ der „ **Event Structure** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWVIDEOPHONEASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der zulässigen „An Telefon senden“-Videos ersetzt, die für jeden Benutzer verbleiben.

{ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Ask the user** “ aus dem Abschnitt „ **Files to phone SMS** “ der „ **Event Structure** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWPHOTOPHONEASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der zulässigen „An Telefon senden“-Fotos ersetzt, die für jeden Benutzer verbleiben.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Nummer „ **Ask the user** “ aus dem Abschnitt „ **Files to phone SMS** “ der „ **Event Structure** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der zulässigen „An Telefon senden“-Nachrichten ersetzt, die für jeden Benutzer verbleiben.

{PHOTOFILENAMES}

Diese Variable wird durch den Dateinamen aller Fotodateien ersetzt, die vom aktuellen Benutzer aufgenommen wurden. Die Dateinamen sind durch Kommas getrennt.

{PHOTOFILENAMEx}

Diese Variable wird durch den Dateinamen eines vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos ersetzt. Ersetzen Sie „x“ durch die Fotonummer. Beispielsweise wird die Variable {PHOTOFILENAME3} durch den Dateinamen des dritten vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos ersetzt. Der gültige Bereich für x liegt zwischen 1 und 10. Siehe auch: (PATHPHOTOFILENAMEx)

{VIDEOFILENAME}

Diese Variable wird durch den Dateinamen des vom aktuellen Benutzer aufgezeichneten Videos ersetzt. Siehe auch: (PATHVIDEOFILENAME)

{ GIFFILENAME}

Diese Variable wird durch den Dateinamen des vom aktuellen Benutzer erstellten animierten GIFs ersetzt. Siehe auch: (PATHGIFFILENAME)

{CURRENTPRINTCOPIES}

Diese Variable wird durch die Anzahl der aktuell im Ereignis eingestellten Fotodruckkopien ersetzt. Jedes Etikettenelement, das diesen variablen Text enthält, wird jedes Mal automatisch mit dem neuen Wert aktualisiert, wenn ein Benutzer die Klickaktion „Mehr Kopien drucken“ oder „Weniger Kopien drucken“ ausführt. Siehe **Aktionseigenschaften**.

{MAXIMUMPRINTCOUNT}

Diese Variable wird durch den maximalen Druckanzahlwert ersetzt, den Sie in den RightBooth-Druckereinstellungen definieren können.

{CURRENTPRINTCOUNT}

Diese Variable wird durch den aktuellen Druckanzahlwert ersetzt, wie in den RightBooth-Druckereinstellungen angezeigt. Dieser Wert wird jedes Mal erhöht, wenn während des Ereignisses ein Ausdruck erfolgt. Im Gegensatz zu {APPPRINTCOUNT} (siehe später) wird dieser Wert nicht bei jeder Ausführung der App zurückgesetzt.

{REMAININGPRINTCOUNT}

Diese Variable wird durch die Anzahl der verbleibenden zulässigen Ausdrücke ersetzt und ist der Wert von MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

{APPVIDEOCOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung aufgezeichneten Videos ersetzt. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPPHOTOCOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung aufgenommenen Fotos ersetzt. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPGIFCOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der animierten GIFs ersetzt, die seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung erstellt wurden. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPMESSAGECOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung erstellten Nachrichten ersetzt. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPANSWERCOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung bereitgestellten Antworten ersetzt. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPKARAOKECOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung aufgezeichneten Karaoke-Videos ersetzt. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{APPPRINTCOUNT}

Diese Variable wird durch die Gesamtzahl der Fotodrucke ersetzt, die seit der Ausführung der RightBooth-Anwendung erstellt wurden. Dieser Wert wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie die App ausführen.

{WEBSERVERIP}

Diese Variable wird durch die Server-IPv4-Adresse ersetzt, die in den RightBooth-Einstellungen für den →lokalen Webserver für soziale Medien angegeben ist →.

{WEBSERVERROOT}

Diese Variable wird durch den Server-Stammordner ersetzt, der in den RightBooth-Einstellungen für →den lokalen Webserver für soziale Medien angegeben ist →.

{MEDIADATE}

Diese Variable wird durch das Erstellungsdatum der Datei ersetzt, die im Element „Medienansicht“ auf dem Bildschirm „Medienbrowser“ ausgewählt wurde .

{MEDIATIME}

Diese Variable wird durch die Erstellungszeit der Datei ersetzt, die im Element „Medienansicht“ auf dem Bildschirm „Medienbrowser“ ausgewählt wurde .

{EVENTFILENAME}

Diese Variable wird durch den Dateinamen des aktuell laufenden Ereignisses ersetzt.

{PCBATTERY}

Diese Variable wird durch den Akkustand des Laptops oder Tablets ersetzt. Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

{CANONBATTERY}

Diese Variable wird durch den Akkustand der aktuell angeschlossenen Canon-Kamera ersetzt . Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

{GOPROBATTERY}

Diese Variable wird durch den Akkustand der aktuell verbundenen GoPro-Kamera ersetzt . Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

{WIFISTRENGTH}

Diese Variable wird durch die prozentuale Signalstärke der aktuellen WLAN-Netzwerkverbindung Ihres Computers ersetzt . Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

Hinweise: Wenn Ihr Computer nicht mit einem WLAN-Netzwerk verbunden ist, wird diese Variable als „??“ angezeigt. Diese Variable funktioniert nur, wenn Sie im →Abschnitt „Verschiedenes“ der RightBooth-Einstellungen die Option „WLAN-Signalstärke abrufen“ ausgewählt haben.

{ALLOWVIDEOWHATSAPPASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Videonummer „ **Ask the user** “ aus dem Abschnitt „ **Files to WhatsApp** “ der „ **Event Structure** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWVIDEOWHATSAPPASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der zulässigen Video-WhatsApp-Sendungen ersetzt, die für jeden Benutzer verbleiben.

{ALLOWPHOTOWHATSAPPASKCOUNT}

Diese Variable wird durch die Fotonummer „ **Ask the user** “ aus dem Abschnitt „ **Files to WhatsApp** “ der „ **Event Structure** “ ersetzt. Siehe Event-Designer.

{ALLOWPHOTOWHATSAPPASKREMAINING}

Diese Variable wird durch die Anzahl der zulässigen, von WhatsApp verbleibenden Fotosendungen für jeden Benutzer ersetzt.

{PATHVIDEOFILENAME}

Diese Variable wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des vom aktuellen Benutzer aufgezeichneten Videos ersetzt .

{PATHPHOTOFILENAME_x}

Diese Variable wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen eines vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos ersetzt . Ersetzen Sie „_x“ durch die Fotonummer. Beispielsweise wird die Variable {PATHPHOTOFILENAME₃} durch den Pfad und Dateinamen des dritten vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos ersetzt. Der gültige Bereich für x liegt zwischen 1 und 10.

{PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

Diese Variable wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen der aktuellen Drucklayoutdatei ersetzt.

{PATHGIFFILENAME}

Diese Variable wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des vom aktuellen Benutzer erstellten animierten GIFs ersetzt .

Holen Sie sich die besten Webcam-Videoaufzeichnungen auf Ihren Computer

Wenn Sie eine Webcam zum Aufzeichnen von Videos verwenden, ist RightBooth so konzipiert, dass es den Live-Feed von der Webcam übernimmt und ihn in Echtzeit direkt auf Ihrer Festplatte aufzeichnet. Dieser Vorgang beansprucht viele Computerressourcen und die Qualität der aufgezeichneten Videodateien hängt von vielen Faktoren ab, von denen einige in den RightBooth-Webcam-Videoeinstellungen und Webcam-Audioeinstellungen geändert werden können.

Empfohlene Videoeinstellungen

Wir empfehlen Ihnen, zunächst zu versuchen, Ihr Video mit den anfänglichen RightBooth-Video- und Audiogeräteeeinstellungen aufzunehmen, die wie folgt vordefiniert sind:

- Aufnahmeformat: **AVI**
- Datenstrom: **Standard**
- Aufnahmegröße: **640 x 480**
- Datentyp: **RGB24**
- Bilder pro Sekunde: **15**

Diese Einstellungen wurden ausgewählt, um eine gute Balance zwischen Computerleistung und Videoqualität zu bieten. Nehmen Sie mit diesen Einstellungen mit dem Videoaufzeichnungstest ein paar Videos auf und überprüfen Sie Folgendes:

- Bleibt das Videovorschaufenster während Ihrer Aufnahmen flüssig und pausiert nicht oder friert ein?
- Stimmt der Ton während der Wiedergabe des aufgezeichneten Videos mit dem Video überein, dh ist der Ton während der gesamten Aufnahme mit dem Video synchronisiert?
- Gibt es einen geringen Prozentsatz verlorener Frames?

Wenn die Antwort auf diese Fragen „Ja“ lautet, ist Ihr Computer in der Lage, Videos in höherer Qualität aufzunehmen. Wenn die Antwort auf eine Frage „Nein“ lautet, haben Sie möglicherweise die Leistungsfähigkeit Ihres Computers überschritten und müssen möglicherweise die Qualität der Videoaufzeichnung reduzieren.

Berücksichtigen Sie diese Fragen, während wir Ihnen die Änderungen erklären, die an Ihren Video- und Audioeinstellungen vorgenommen werden können, und stellen Sie beim Experimentieren mit diesen Einstellungen sicher, dass Sie die Einstellung „**Warnmeldung anzeigen, wenn während des Ereignisses Fehler auftreten**“ **aktivieren** . Dadurch werden Sie über etwaige Probleme bei der Videoaufzeichnung während der Veranstaltung informiert.

Aufnahmeformat

RightBooth ermöglicht Ihnen derzeit die Aufnahme von Videodateien in einem von zwei Formaten: AVI und WMV.

Zu beachtende Punkte:

- AVI-Videodateien sind in der Regel viel größer als WMV-Dateien und erfordern daher möglicherweise mehr Rechenleistung für die Erstellung.
- Abhängig vom gewählten AVI-Codec (siehe unten) kann die Aufnahme von AVI eine bessere Qualität als WMV liefern.

WMV-Format

Das WMV-Format ist ein komprimiertes Videoformat. Beginnen Sie mit der Aufnahme im WMV-Format mit der Einstellung WMV 9 und der Videobitrate 6000. Wenn Probleme auftreten, versuchen Sie die Aufnahme mit der Einstellung WMV 8.

Wenn Sie feststellen, dass RightBooth beim Aufzeichnen von WMV-Videos mit diesen Einstellungen gut funktioniert, versuchen Sie, die Videobitrate zu erhöhen, um eine bessere WMV-Qualität zu erzielen. Versuchen Sie auch, die Aufnahmegröße und die Bilder pro Sekunde zu erhöhen.

Wenn RightBooth beim Aufzeichnen von WMV-Dateien eine gute Leistung erbringt, sollten Sie versuchen, zur Aufnahme im AVI-Format zu wechseln, um die Qualität weiter zu verbessern.

AVI-Format

Beginnen Sie mit der Aufnahme von AVI mit Datenstrom: **Standard** und Datentyp: **RGB24** oder **YUY2**.

Wenn dies gut funktioniert, können Sie möglicherweise die Aufnahmegröße und die Bildrate erhöhen.

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, flüssige AVI-Videoaufnahmen zu erstellen, sollten Sie versuchen, die Video- und Audiokomprimierung auszuwählen.

Wählen Sie zunächst Datenstrom: Komprimiert. Anschließend können Sie einen Video- und Audiokompressor auswählen.

Auswahl eines AVI-Videokompressors

Videokompressoren sind Produkte von Drittanbietern, die eine Form der Datenkomprimierung beim Aufzeichnen von AVI-Videos ermöglichen. Jeder Videokompressor arbeitet anders und bietet unterschiedliche Leistungs-, Komprimierungs- und Qualitätsstufen. Sie müssen also experimentieren, um den Kompressor zu finden, der mit Ihrer Ausrüstung zufriedenstellende Ergebnisse liefert.

Wählen Sie nacheinander jeden Kompressor aus und nehmen Sie dann einige Videodateien auf, um zu sehen, was passiert. Probieren Sie außerdem mit jedem Kompressor unterschiedliche Videoaufzeichnungsgrößen und Bildraten aus.

Wir haben festgestellt, dass der **DV-Video-Encoder** auf vielen Computern eine gute Leistung erbringt. Beachten Sie jedoch, dass der DV-Video-Encoder Dateien immer mit einer festen Größe von 720 x 480 Pixeln erstellt. Daher passt dieser Kompressor die Größe Ihres Videoeingangs an, während er auf die Festplatte aufzeichnet. Aus diesem Grund stellen Sie möglicherweise fest, dass Ihr resultierendes Video leicht gestreckt ist. Wenn Sie diesen Kompressor verwenden, sollten Sie daher versuchen, eine Videoaufzeichnungsgröße einzustellen, die etwa 720 x 480 Pixel entspricht.

Sie können auch versuchen, den **Microsoft Video 1**- Kompressor zu verwenden. Hierbei handelt es sich um einen seit langem etablierten Kompressor, der eine Aufnahme in angemessener Qualität ermöglicht, ohne Einschränkungen hinsichtlich der Aufnahmegröße.

Die absolut beste Videoqualität wird erzielt, wenn keine Komprimierung verwendet wird (**Datenstrom = unkomprimiert**). Dadurch werden qualitativ hochwertige Videos erstellt (ebenfalls ohne Größenbeschränkung), die erzeugten Dateien können jedoch extrem groß sein. Aus diesem Grund kann es sein, dass Ihr Computer aufgrund der hohen Anforderungen an die CPU und die Festplatte Schwierigkeiten hat, unkomprimierte AVI-Dateien zu erstellen. Aber probieren Sie es aus, und wenn Ihre Ausrüstung leistungstark genug ist, werden Sie großartige Ergebnisse erzielen.

Auswahl eines AVI-Audiokompressors

Die Wahl eines Audiokompressors kann Auswirkungen auf die Computerleistung und die Dateiqualität haben.

Wir haben festgestellt, dass der **PCM**- Kompressor funktioniert gut auf vielen Maschinen. Dieses Format erstellt unkomprimierte Audiodaten innerhalb der Videodatei. Die meisten anderen aufgeführten Audiokompressoren komprimieren die Audiodaten normalerweise auf verschiedene Weise, was mehr Verarbeitungszeit erfordert, was sich auf die Leistung des Systems und die Lippsynchronisation während der Videoaufnahme auswirken kann.

Wenn bei Ihnen Leistungsprobleme auftreten, erzielen Sie möglicherweise bessere Ergebnisse, wenn Sie die Werte für **Hertz** , **Bits** und **Kanäle** in den Audioeinstellungen reduzieren, da dies zu einer Verringerung der Audioverarbeitungsanforderungen Ihres Systems führt.

Webcam-Videogröße

Wenn Sie feststellen, dass RightBooth mit bestimmten Video- und Audioeinstellungen gut funktioniert, sollten Sie die Größe der Videoaufzeichnung erhöhen. Standardmäßig zeichnet RightBooth Videos mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixel auf. Das bedeutet, dass das Video 640 Pixel breit und 480 Pixel hoch ist.

Die in den Einstellungen verfügbaren Videoaufzeichnungsgrößen hängen von den Fähigkeiten Ihrer Webcam ab. Webcams, die in die meisten Laptops integriert sind, bieten tendenziell begrenzte Aufnahmegrößen, ebenso wie ältere, günstigere externe Webcams, während neuere Webcams Aufnahmegrößen von bis zu 1920 x 1080 Pixeln (Full-HD-Auflösung) bieten können.

Versuchen Sie, die Videoaufnahmegröße zu erhöhen und erstellen Sie dann einige Videos. Überprüfen Sie weiterhin die PC-Leistung und die Qualität der Videodateien. Auf diese Weise können Sie die maximale Aufnahmegröße ermitteln, die Ihr Computer verarbeiten kann.

Einige Webcams bieten Pixelformatoptionen, die neben den Aufnahmegrößen in RightBooth aufgeführt sind, zum Beispiel:

- 640x480 RGB, 24 Bit
- 640x480 I420, 12 Bit

Im obigen Beispiel sind die Videoaufzeichnungsgrößen gleich, aber die Pixelformate unterscheiden sich, wobei das 24-Bit-Format im Vergleich zum 12-Bit-Format typischerweise zu einem höheren Verbrauch von

Computerressourcen während der Aufzeichnung und einer Erhöhung der Videoqualität und Dateigröße führt 12-Bit-Format.

Bilder pro Sekunde (auch bekannt als: Bildrate)

Die Einstellung „Bilder pro Sekunde“ gilt nur, wenn Sie das AVI-Aufnahmeformat auswählen.

Wenn Sie die Bildrate senken, verringert sich der Rechenaufwand des Computers, wodurch Sie möglicherweise die Videoaufzeichnungsgröße erhöhen können, ohne die Computerleistung zu beeinträchtigen. Beachten Sie jedoch, dass viele Webcams für die Videoaufzeichnung mit 30 Bildern pro Sekunde optimiert sind. Eine Reduzierung der Bildrate hilft möglicherweise nicht immer.

Möglicherweise stellen Sie auch fest, dass das Festlegen der Bildrate auf einen Wert, der ein Teiler von 30 ist, zur Verbesserung der Leistung beitragen kann. Versuchen Sie beispielsweise, die Bildrate auf 10 oder 15 einzustellen.

Maximale Aufnahmezeit

Schließlich führt eine Erhöhung der maximalen Aufnahmezeit dazu, dass Ihr Computer größere Videodateien erstellt, was dazu führen kann, dass die Videovorschau während der Aufnahme gelegentlich einfriert, weil die Datei über einen längeren Zeitraum auf die Festplatte gestreamt wird.

Empfohlene Audioeinstellungen

Audio-Eingabeformat

Mit dieser RightBooth-Audioeinstellung können Sie die Qualität des Audios auswählen, das vom Mikrofon an die Software weitergeleitet wird. Siehe den Abschnitt: **Audioeinstellungen** .

Möglicherweise erzielen Sie bessere Aufnahmeergebnisse, wenn Sie sicherstellen, dass das von Ihnen gewählte Audioeingangsformat mit dem Standardformat Ihrer Mikrofone auf Ihrem Computer übereinstimmt.

Mikrofon

Wenn Sie Videos mit einer Webcam aufnehmen, wählen Sie in den RightBooth-Einstellungen normalerweise das Mikrofon der Webcam für die Audioaufzeichnung aus.

Bei manchen Webcam-Mikrofonen kann es jedoch zu Problemen mit Peripheriegeräuschen kommen. Daher empfiehlt es sich, ein anderes Mikrofon zu verwenden, eines, das von der Webcam unabhängig ist.

Die meisten (wenn nicht alle) Computer verfügen über integrierte Soundkarten und verfügen normalerweise über einen Mikrofoneingang am Computergehäuse. Versuchen Sie in diesem Fall, ein externes Mikrofon zu erwerben, schließen Sie es an diesen Mikrofoneingang an und wählen Sie es dann im Kombinationsfeld „Mikrofon“ der RightBooth-Audioeinstellung aus.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es keine einfache Antwort darauf gibt, die optimalen Einstellungen für die Video- und Audioaufnahme zu finden, ohne zu experimentieren. Denken Sie daran, mit Aufnahmeeinstellungen für niedrige Qualität und niedrige Auflösung zu beginnen und sich schrittweise zu höherer Qualität und höheren Auflösungen hochzuarbeiten, bis Sie die optimalen Einstellungen für Ihre Ausrüstung erreicht haben.

Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth

Snap Camera ist eine App von Snap Inc, mit der Sie Linseneffekte auf Live-Webcams anwenden können, wie sie in der beliebten SnapChat-App zu finden sind. Diese Effekte können dann beim Abspielen Ihres RightBooth-Events angezeigt werden, sodass Ihre Benutzer sie auswählen und auf ihre RightBooth-Fotoaufnahmen und Videoaufzeichnungen anwenden können. Hier ist wie:

Laden Sie Snap Camera herunter und installieren Sie es. Details finden Sie im folgenden Video-Tutorial:

<https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

Konfigurieren Sie die Snap-Kamera-Einstellungen

Führen Sie Snap Camera aus. In den Snap-Kamera-Einstellungen:

- Wählen Sie Ihre Webcam
- Stellen Sie den Hotkey „Objektiv ein-/ausschalten“ auf „Num + 0“ ein.

Wählen Sie Ihre Snap-Kamera-Objektive

Wählen Sie nun Ihre bevorzugten Snap-Kamera-Objektive aus und stellen Sie deren Hotkeys auf Num + 1, Num + 2, Num + 3 usw. ein. Beachten Sie, dass RightBooth bis zu 9 Snap-Kamera-Objektive steuern kann (dh maximaler Hotkey Num + 9).

WICHTIG. Lassen Sie die Snap Camera-App laufen, damit sie in RightBooth funktioniert.

RightBooth-Einstellungen für Snap-Kamera

- Wählen Sie in den RightBooth-Videoeinstellungen die Webcam aus: **Snap Camera Virtual Device**
- Stellen Sie in den RightBooth-Einstellungen „Overlays und Requisiten“ den Wert „Snap Camera **Total Lenses**“ auf die Anzahl der Lieblingsobjektive ein, die Sie in der Snap Camera-App definiert haben.

Hinzufügen der Snap-Kamera-Interaktion zu RightBooth

Öffnen Sie die RightBooth-Veranstaltung, bei der Sie Snap Camera-Objektive verwenden möchten.

unter Event Design → Event Structure → Start die Option: **Snap Camera zurücksetzen**. Dadurch werden die Objektive der Snap-Kamera jedes Mal von der Webcam entfernt, wenn das Ereignis auf dem Startbildschirm angezeigt wird. Dies ist nützlich, damit Sie die Snap-Kamera-Aktivität des vorherigen Benutzers löschen können.

jedem Ereignisbildschirmelement (z. B. Schaltflächen oder Bildern) verschiedene **Snap-Kamera-Aktionen hinzufügen, um es Benutzern zu ermöglichen, jedes Ihrer definierten Lieblingsobjektive anzuzeigen/auszublenden und auszuwählen**. Weitere Informationen zu den Snap-Kamera-Aktionen, die in RightBooth verfügbar sind, finden Sie im Abschnitt: Aktionseigenschaften, Klick-Aktion.

Beachten Sie, dass Sie Aktionen zum Einrasten des Kameraobjektivs auf jedem Bildschirm der Veranstaltung hinzufügen können, was Ihnen viel Designflexibilität bietet. Beispiele für einige Dinge, die Sie tun können:

- Ermöglichen Sie Benutzern die Auswahl eines Snap-Kameraobjektivs, bevor jedes RightBooth-Foto aufgenommen wird.
- Ermöglichen Sie Benutzern die Auswahl eines Snap-Kameraobjektivs, bevor jedes RightBooth-Video aufgezeichnet wird.
- Ermöglichen Sie Benutzern, die Objektive der Snap-Kamera zu wechseln, während ein RightBooth-Video aufgezeichnet wird.

WICHTIGE REGELN:

- 1) Starten Sie immer die Snap Camera-App, bevor Sie die RightBooth-App starten.
- 2) Stellen Sie immer sicher, dass Snap Camera ausgeführt wird, wenn Sie es in RightBooth verwenden möchten.
- 3) Stellen Sie sicher, dass Snap Camera keine Objektive anzeigt, bevor Sie Ihr Event abspielen.
- 4) Verwenden Sie nicht die Snap Camera-App oder die Tastatur-Hotkeys, um Objektive auszuwählen, während Ihre Veranstaltung läuft.

Mit QR-Codes lokal auf Videos und Fotos zugreifen

Sie haben es alle gesehen ... Gäste nutzen eine Fotokabine, um ein Foto zu machen (oder ein Video aufzunehmen), dann werden ihnen ein paar QR-Codes gezeigt, sie richten ihre Mobiltelefone auf den Bildschirm, scannen die Codes und „Voila.“ !' werden ihre Fotos und Videos auf magische Weise von der Kabine direkt auf ihr Telefon übertragen. Und das alles, ohne dass eine Internetverbindung erforderlich ist.

Manchmal geschieht dies alles direkt in der Kabine am Ende jeder Aufnahmesitzung. In anderen Fällen können Benutzer einen zweiten Computer/Monitor (allgemein als Sharing Station bezeichnet) nutzen, um ihre Aufzeichnungen anzusehen und darauf zuzugreifen, unabhängig vom Aufzeichnungscomputer in der Kabine.

Einstellmöglichkeiten

RightBooth bietet Ihnen die Wahl zwischen vier Konfigurationen, mit denen Benutzer durch Scannen von QR-Codes lokal auf ihre Videos und Fotos zugreifen können. Der Schlüssel zur Bereitstellung dieser Funktion besteht in der Installation und Ausführung eines lokalen Webserver auf demselben Computer, auf dem sich die Videos und Fotos befinden. Hierfür empfehlen wir Ihnen, entweder WampServer oder Xampp zu verwenden. Ausführliche Informationen zur Installation und Konfiguration dieser Apps finden Sie in den PDF-Tutorials, die über den unten angezeigten Link verfügbar sind.

1 – Greifen Sie über QR-Codes von Ihrem RightBooth-Aufzeichnungseignis aus auf Medien zu

Damit bieten Sie Benutzern Ihres Aufnahmecomputers die einmalige Möglichkeit, ihre Videos und Fotos sofort nach der Aufnahme ihrer Dateien auf ihr Mobilgerät herunterzuladen (per QR-Code-Scanning).

2 – Stellen Sie eine RightBooth Media Sharing Station-Veranstaltung auf demselben Computer bereit wie Ihre Video- und Fotoaufzeichnungsveranstaltung

Auf diese Weise können Benutzer jederzeit zu Ihrem Aufnahmecomputer zurückkehren und ihnen dann Zugriff auf ein Sharing Station-Ereignis gewähren, damit sie nach ihren Videos und Fotos suchen und diese per QR-Code-Scan auf ihr Mobilgerät herunterladen können.

3 – Stellen Sie ein RightBooth Media Sharing Station-Ereignis auf einem zweiten vernetzten Computer bereit

Dadurch können Sie einen zweiten Computer einrichten, der als dedizierte Media-Sharing-Station für Ihre Benutzer fungiert, unabhängig von Ihrem Aufnahmecomputer (aber mit diesem vernetzt). Benutzer können die Sharing Station besuchen, nach ihren Videos und Fotos suchen und diese per QR-Code-Scanning auf ihr Mobilgerät herunterladen.

4 – Führen Sie eine Sharing Station und ein Aufnahmeereignis gleichzeitig auf demselben Computer aus

Auf diese Weise können Sie Ihren Computer mit einem erweiterten Windows-Desktop und zwei Monitoren einrichten und dann zwei Instanzen von RightBooth ausführen, eine auf jedem Monitor, wobei jede gleichzeitig eine andere Ereignisdatei abspielt.

Alle vier Konfigurationen werden ausführlich in Schritt-für-Schritt-PDF-Tutorials erklärt, die auf dieser Website angezeigt und heruntergeladen werden können:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Nutzung der Local Gallery-Website zum Durchsuchen und Herunterladen von Videos und Fotos

Wenn Sie eine RightBooth Sharing Station-Veranstaltung öffnen, erstellt und verwaltet RightBooth automatisch eine lokale Galerie-Website, auf die über jeden Webbrowser und jedes Gerät zugegriffen werden kann, das mit dem lokalen Webserver verbunden ist.

Die Galerie-Website umfasst eine Webseite: **rbgallery.php**, die im lokalen Webserverordner der Sharing Station-Veranstaltung gespeichert ist. Auf der Galerie-Webseite werden Miniaturansichten aller Videos und Fotos angezeigt, die sich im lokalen Webserver-Ordner befinden. Jedes Miniaturbild enthält einen Link zu einer einzelnen Download-Webseite für die ausgewählte Datei. Die Galerie-Webseiten werden während der Laufzeit der Sharing-Station-Veranstaltung ständig gepflegt und die Galerie kann unabhängig von der Sharing-Station-Veranstaltung selbst angezeigt und genutzt werden.

Stellen Sie einen QR-Code für die Galerie-Website bereit

Wenn Sie Benutzern einen QR-Code zeigen möchten, den sie scannen können, um auf die Galerie-Website zuzugreifen ...

- Fügen Sie einen RightBooth-QR-Code zu einem beliebigen Veranstaltungsbildschirm Ihrer Sharing-Station hinzu.
 - o Stellen Sie im Bereich „QR-Code-Inhalt“ den QR-Code-Typ auf „ **Galerie-Webseite** “ ein, um die gesamte Galerie anzuzeigen, oder auf „ **Persönliche Galerie-Webseite** “, wenn Sie möchten, dass der Benutzer auf die Galerie zugreifen kann, die seinem eingegebenen Zugangscode entspricht.

Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station

RightBooth kann so konfiguriert werden, dass Benutzerfotos gedruckt und Videos, Fotos und Nachrichten des Benutzers per E-Mail versendet werden. Dies geschieht normalerweise auf einem einzelnen Computer, während das Event läuft und nachdem jeder Benutzer mit dem System fertig ist. Möglicherweise ist es jedoch praktischer, einen zweiten Computer als Druckerstation und/oder E-Mail-Station einzurichten. Dadurch kann sich der Hauptcomputer auf die Wiedergabe der Veranstaltung und das Erstellen von Dateien konzentrieren, während der zweite Computer unabhängig vom ersten Computer für das Drucken von Fotos und/oder das Versenden von Dateien per E-Mail zuständig ist.

Überblick

Sie benötigen zwei Computer, auf denen RightBooth läuft. Computer 1 spielt das Event ab. Computer 2 druckt Fotos und/oder E-Mail-Dateien. Beide Computer benötigen Zugriff auf einen freigegebenen Ordner, in dem sich die Videos, Fotos und Nachrichten der Veranstaltung befinden. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, dies zu erreichen, darunter:

- Verbinden Sie die beiden Computer mit einem Netzwerk (dem gleichen Netzwerk) und konfigurieren Sie beide so, dass sie uneingeschränkten Zugriff auf einen freigegebenen Ordner auf einem der Computer haben.
- Verbinden Sie beide Computer mit dem Internet und konfigurieren Sie beide so, dass sie uneingeschränkten Zugriff auf denselben Remote-Cloud-Speicherordner haben, z. B. einen Google Drive-, OneDrive- oder DropBox-Ordner.

Im Internet gibt es zahlreiche Artikel, die beschreiben, wie man Ordnerfreigabe und Konnektivität zwischen zwei Computern erreicht.

Konfigurieren von RightBooth

Auf Computer 1

- in den RightBooth-Einstellungen → „Ordner/Dateien“ den von Ihnen gewählten freigegebenen Ordner zur Ordnerliste im Abschnitt „**Dateien auf andere Laufwerke und Ordner kopieren**“ **hinzu**
- Aktivieren Sie alle Dateikopieroptionen für den freigegebenen Ordner: Fotos, Miniaturen, Ausdrücke, Videos, Text, Benutzerdetails + E-Mails

Wenn Ihre Veranstaltung auf die Erstellung von Drucklayouts eingestellt ist, können Sie Computer 1 daran hindern, Fotos zu drucken:

- Schauen Sie im RightBooth Event Designer nach. → Eventstruktur. → Drucken Sie Fotos
- Stellen Sie „**Während der Veranstaltung aufgenommene Fotos drucken**“ auf „**Nein**“ ein .
- Deaktivieren: **Fragen Sie den Benutzer**
- Aktivieren Sie „**In Ereignisaufgaben speichern**“ – Dadurch erstellt Computer 1 Drucklayoutdateien, die dann in Ihren freigegebenen Ordner kopiert werden, damit Computer 2 sie verarbeiten kann.

Wenn Ihr Ereignis so eingestellt ist, dass E-Mails an Benutzer gesendet werden, können Sie verhindern, dass Computer 1 E-Mails sendet:

- Festlegen: **Senden Sie die Veranstaltungsvideos per E-Mail an: Später**
- Festlegen: **Senden Sie die Veranstaltungsfotos per E-Mail an: Später**
- Festlegen: **Senden Sie die Ereignisnachrichten per E-Mail an: Später**
- Stellen Sie sicher, dass alle Optionen „**Benutzer fragen**“ **deaktiviert** sind

Wenn nun das Ereignis abgespielt wird, werden Benutzerdateien und E-Mail-Anweisungen in Ihren freigegebenen Ordner kopiert, damit Computer 2 sie verarbeiten kann.

Auf Computer 2

In → den Ordnern/Dateien der RightBooth-Einstellungen:

- Aktivieren Sie: **Ordner „Aufgaben und Veröffentlichungen festlegen“**.
- Klicken Sie auf „**Ändern**“. **Klicken Sie auf die Schaltfläche** , um Ihren freigegebenen Ordner zu finden und hinzuzufügen

Dadurch überwacht RightBooth auf Computer 2 den freigegebenen Ordner und wartet auf von Computer 1 erstellte Ereignisdateien.

Der Prozess

Auf Computer 1

Führen Sie RightBooth aus und spielen Sie das Event. Jedes Mal, wenn ein Benutzer eine Datei erstellt, kopiert RightBooth die Datei in den freigegebenen Ordner.

Auf Computer 2

Führen Sie RightBooth aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Aufgaben“ (im Hauptfenster), um auf das Aufgabenfenster zuzugreifen. RightBooth überwacht nun den freigegebenen Ordner und sucht nach neuen Benutzerdateien, die auf Computer 1 erstellt wurden. Neue Fotodrucklayouts und/oder E-Mail-Dateien werden dann im Aufgabenfenster aufgelistet, sobald sie im freigegebenen Ordner erscheinen. Und die Dateien können dann nach Ihrem Ermessen ausgedruckt und/oder per E-Mail verschickt werden.

Steuern von Ereignissen mithilfe von Sprachbefehlen

Sie können RightBooth so konfigurieren, dass es gesprochene Befehle zur Steuerung des Wiedergebeereignisses akzeptiert. Um Sprachbefehle zu aktivieren, aktivieren Sie in den RightBooth-Benutzereingabeeinstellungen die Option: Stimme. Dann werden zusätzlich zu der von Ihnen gewählten Benutzereingabemethode (z. B. Maus oder Touchscreen) auch Sprachbefehle für alle Ihre Ereignisse aktiviert. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: RightBooth-Einstellungen, →Benutzereingabeeinstellungen, →Spracheingabe.

Sie müssen nun wie folgt sicherstellen, dass Ihre Veranstaltung für Sprachbefehle ausgelegt ist:

Fügen Sie im Bildschirmditor auf jedem Ereignisbildschirm, auf dem Sie eine Sprachbefehlssteuerung wünschen, ein oder mehrere Beschriftungselemente hinzu. Geben Sie das Wort oder die Phrase in die Etikettenelemente ein, die Sie als Sprachbefehl verwenden möchten. Fügen Sie dann eine entsprechende Klickaktion für das Etikettenelement hinzu.

Wenn Sie beispielsweise möchten, dass RightBooth vom Startbildschirm zum nächsten Bildschirm in der Veranstaltung wechselt, indem Sie „Jetzt starten“ sagen:

- Fügen Sie auf dem Startbildschirm ein Etikettenelement hinzu.
- Geben Sie den Text „Jetzt starten“ als Inhalt für das Etikettenelement ein.
- Zeigen Sie die Eigenschaften für das Etikettenelement an und setzen Sie seine Klickaktion auf „Nächster Bildschirm“.

Einige Ereignisbildschirme verfügen standardmäßig über Beschriftungselemente mit vordefinierten Klickaktionen und sind daher automatisch für die Annahme von Sprachbefehlen aktiviert. Beispiele beinhalten:

Bildschirm „Aufnahme auswählen“: „Video aufnehmen“, „Foto aufnehmen“, „Karaoke aufnehmen“ usw.

Bildschirme „Videooptionen“ und „Fotooptionen“: „Wiederholen“, „Fertig“, „Drucken“, „Abbrechen“, „Zurück“, „Weiter“ usw.

Beachten Sie, dass Sie den Inhalt jedes Beschriftungselements auf jedem Bildschirm ändern können, um Ihre eigenen bevorzugten Wörter oder Phrasen als Sprachbefehle bereitzustellen.

Beim Sprechen Ihrer Befehle übernimmt die Spracherkennung von RightBooth die gesprochene Eingabe vom Windows-Standardmikrofon-Eingabegerät. Sie müssen daher sicherstellen, dass an Ihrem System ein funktionierendes Mikrofon angeschlossen ist. Dies kann in den Windows-Einstellungen im Abschnitt „Systemsound“ konfiguriert werden →.

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Artikeln:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events>

<https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency>

Zugriff auf RightBooth-Funktionen beim Ausführen anderer Anwendungen

Es ist möglich, den Inhalt des RightBooth-Ereignisbildschirms anzuzeigen und direkt mit ihm zu interagieren, während andere Windows-Anwendungen verwendet werden. Beispiel: Sie zeigen eine Powerpoint-Präsentation im Vollbildmodus und benötigen die Möglichkeit, mit RightBooth jederzeit während der Präsentation ein Foto oder ein Video aufzunehmen. Mithilfe der Funktion „Transparenter Hintergrund“ von RightBooth können Sie Ereignisbildschirmschaltflächen dauerhaft über der Powerpoint-Präsentation anzeigen. Dadurch können Sie auf die Funktionen von RightBooth zugreifen, ohne die Powerpoint-Präsentation verlassen (oder die Aufgabe wechseln) zu müssen.

Um das zu erreichen:

- in den RightBooth-Einstellungen „→Setup →starten/stoppen“ →die Option: Transparente Ereignisbildschirme zulassen
- in den RightBooth-Einstellungen →„Sicherheit“ →die Option „Ereignis oben“.

Sie müssen RightBooth neu starten, damit diese Einstellungen übernommen werden. Jetzt müssen Sie einen (oder mehrere) Ihrer Veranstaltungsbildschirme mit einem transparenten Hintergrund versehen. Nehmen wir an, Sie haben ein Ereignis, bei dem Benutzer wählen können, ob sie ein Video oder ein Foto aufnehmen möchten. Die Veranstaltung verfügt über einen Startbildschirm, der wie folgt so bearbeitet wird, dass er einen transparenten Hintergrund hat:

- Führen Sie RightBooth aus. Klicken Sie im Hauptbildschirm auf „Bearbeiten“, um zum Bildschirmditor zu gelangen
- Klicken Sie in der Toolbox „Bildschirmditor“ auf „Eigenschaften“, um die Bildschirmeigenschaften anzuzeigen
- Wählen Sie in der Toolbox „Bildschirmeigenschaften“ das Optionsfeld „Einfarbiger Hintergrund“ aus.
- Klicken Sie auf das Feld mit der einzelnen Hintergrundfarbe, um das Bedienfeld „Farbauswahl“ anzuzeigen
- Verwenden Sie den Schieberegler „A“ im Bedienfeld „Farbauswahl“, um den Alpha-Kanalwert der Hintergrundfarbe auf 0 (vollständig transparent) festzulegen.

Sie werden nun feststellen, dass die zugrunde liegenden Anwendungen sowohl sichtbar sind als auch mit ihnen interagiert werden können. Sie können nun den Inhalt auf dem Startbildschirm an eine Position verschieben, die für die Überlagerung mit der zugrunde liegenden Anwendung geeignet ist.

Wenn Sie nun das RightBooth-Ereignis abspielen, wird der Inhalt des Startbildschirms über jeder anderen laufenden Anwendung oder über dem Desktop angezeigt. Wenn Sie auf den Inhalt des Startbildschirms klicken, werden Ihnen wie gewohnt die nachfolgenden Bildschirme des RightBooth-Ereignisses angezeigt. Nach der Aufnahme eines Fotos oder Videos zeigt RightBooth wieder den transparenten Startbildschirm an, sodass Sie weiterhin mit der zugrunde liegenden Anwendung interagieren können.

Eventverpackung

RightBooth wird mit einem **Event Packager geliefert** , der Ihnen eine einfache Möglichkeit bietet, Ihre Veranstaltungsdateien an andere Computer oder an andere Benutzer zu verteilen, die RightBooth ausführen.

Der Event Packager nimmt eine vorhandene Event-Datei zusammen mit allen darauf verwiesenen Inhaltsdateien und erstellt dann ein einzelnes Paket (Datei), das alle Dateien enthält, die zum Abspielen des Events auf einem anderen Computer erforderlich sind, auf dem RightBooth ausgeführt wird.

Der Event Packager ist für folgende Zwecke nützlich:

- Übertragen Sie Ihre Veranstaltungen und Inhalte auf einen anderen Ihrer Computer, auf denen RightBooth läuft.
- Erstellen Sie Backups Ihrer Veranstaltungen und Inhalte.
- Verteilen Sie Ihre Veranstaltungen und Inhalte (kostenlos oder kommerziell) an andere RightBooth-Benutzer. Siehe Haftungsausschluss unten.

Ein Paket erstellen

- Öffnen Sie in RightBooth die Ereignisdatei, die Sie verpacken möchten.
- Klicken Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die **Schaltfläche „Paket“**.
- im Fenster „Paket“ optional aus, die RightBooth-Einstellungsdatei in das Paket aufzunehmen. Klicken Sie dann auf die **Schaltfläche „Erstellen“** , wählen Sie einen Dateinamen für Ihr Paket und RightBooth erstellt dann die Paketdatei.
- Die Paketdatei wird normalerweise im Ordner **\Documents\RightBooth7\Package** mit der Dateierweiterung **.rbep gespeichert** . Sie können jedoch auch einen anderen Speicherort wählen, einschließlich der Speicherung auf einem externen USB-Laufwerk.

Zu beachtende Punkte:

- Ein Paket ist eine einzelne Datei, die mehrere andere Dateien enthält.
- Beim Erstellen eines Pakets fügt RightBooth die aktuell geöffnete Ereignisdatei zusammen mit allen referenzierten Inhaltsdateien zum Paket hinzu: Bilder, Videos, Animationen, Sound-, HTML- und Textdateien.
- Wenn die gepackte Ereignisdatei Verweise auf andere Ereignisdateien enthält, werden auch die anderen Ereignisdateien zusammen mit allen referenzierten Inhaltsdateien und Ereignissen zum selben Paket hinzugefügt.
- Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis alle referenzierten Ereignisdateien dem Paket hinzugefügt wurden. Hinweis: Zu den referenzierten Ereignisdateien gehören diejenigen, die in jedem **Ereignisablaufabschnitt** , in jeder **Ereignismenüoption** und in jeder **Aktion „Ereignis abspielen“ angegeben** sind, die in einem beliebigen Ereignisbildschirmelement oder Ereignisbildschirm definiert wurde.

Denken Sie daran: Ein Paket kann mehrere Ihrer Veranstaltungsdateien und viel Inhalt enthalten, sodass es am Ende möglicherweise eine sehr große Datei ist.

Ein Paket installieren

Hinweis: Pakete können mit jeder Edition von RightBooth installiert werden.

- Führen Sie RightBooth aus.

- Klicken Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die **Schaltfläche „Paket“**.
- Klicken Sie im Fenster „Paket“ auf die **Schaltfläche „Installieren“**, wählen Sie die Paketdatei aus und RightBooth entpackt und installiert alle gepackten Dateien auf dem Computer.

Wenn Sie ein Paket auf einem Zielcomputer (oder sogar auf dem Quellcomputer) installieren:

- Alle Veranstaltungsdateien im Paket werden entpackt und im Verzeichnis des aktuellen Benutzers abgelegt: **Dokumente\rightbooth7**
- Alle referenzierten Inhaltsdateien (Bilder, Videos, Animationen, Ton-, HTML- und Textdateien) werden in der **RightBooth-Medienbibliothek abgelegt**, normalerweise **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library**.
- Wenn eine referenzierte Datei aus der RightBooth-Medienbibliothek auf dem Quellcomputer stammt, wird sie im **selben Ordner** in der RightBooth-Medienbibliothek auf dem Zielcomputer abgelegt.
- Wenn eine referenzierte Datei aus einem anderen Ordner auf dem Quellcomputer stammt, wird sie in der RightBooth-Medienbibliothek im Unterordner abgelegt: **Paket\Paketname**. Dabei ist **Paketname** der Dateiname, der zum Erstellen des Pakets verwendet wurde.
- Wenn das Paket eine Einstellungsdatei enthält, wird der Empfänger gefragt, ob er die Einstellungen auch auf dem Gerät installieren möchte. Dadurch werden die aktuellen RightBooth-Einstellungen auf dem Gerät überschrieben. Dies kann dazu führen, dass einige Einstellungen falsch sind, z. B. Webcam-Name, Druckernamen und Ordnerpfad zum Speichern von Ereignisdateien. Nach der Installation des Pakets sollten Sie daher die RightBooth-Einstellungen aufrufen und Kameras, Drucker und Ordner/Dateien auf Relevanz überprüfen.

Hier ist ein Beispiel, um zu erklären, was passiert:

- Sie haben eine Ereignisdatei mit dem Namen **videorecorder**
- Diese Ereignisdatei enthält das Bild: **c:\images\myphoto.jpg**
- Sie erstellen aus dieser Ereignisdatei ein Paket und nennen es **videorecorderpack**

Wenn dieses Paket installiert ist:

- Die **Videorecorder-** Ereignisdatei wird aus der Videorecorderpack-Datei entpackt und im Zielordner abgelegt: **Dokumente\rightbooth7**
- Die Datei **myphoto.jpg** wird aus der Videorecorderpack-Datei entpackt und im Zielordner abgelegt: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack**
- Die installierte Videorecorder-Ereignisdatei wird dann auf dem Zielcomputer geändert, sodass alle Inhaltsdateiverweise in der Ereignisdatei auf die neuen Speicherorte für die installierten Dateien verweisen.

WICHTIG : Wenn ein Paket installiert wird, werden alle Dateien im Paket, die bereits auf dem Zielcomputer vorhanden sind, überschrieben. **Hinweis: Dem Benutzer wird die Möglichkeit gegeben, die Installation abubrechen, bevor er fortfährt.**

Wenn Sie planen, Ihr Paket an andere RightBooth-Benutzer zu verteilen, sollten Sie aus diesem Grund versuchen, Ihren enthaltenen Ereignisdateien ziemlich eindeutige Namen zu geben, bevor Sie ein Paket erstellen, das sie enthält. Sie sollten Ihrer Paketdatei außerdem einen eindeutigen Dateinamen geben.

Bitte beachten Sie, dass die Quellereignisdateien geändert und überschrieben werden (wie zuvor

beschrieben), wenn Sie das Paket auf demselben Computer installieren, auf dem es ursprünglich erstellt wurde. Wenn Sie also vorhaben, das Paketinstallationsprogramm auf demselben Computer zu testen, sollten Sie vor der Installation des Pakets eine Sicherungskopie Ihrer ursprünglichen Ereignisdateien erstellen. Oder noch besser: Testen Sie Ihr Paketinstallationsprogramm immer auf einem anderen Computer.

Vorschläge für Best Practice

Wenn Sie planen, ein Paket an andere RightBooth-Benutzer zu verteilen, ist es möglicherweise ratsam:

- Benennen Sie Ihre Ereignisdatei(en) und Ihre Paketdatei mit ziemlich eindeutigen Namen, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass die Ereignisdateien und Paketdateien eines Empfängerbenutzers mit demselben Dateinamen überschrieben werden.
- Bevor Sie Veranstaltungen entwerfen, die Sie verpacken möchten, machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihre eigenen, einzigartigen Unterordner innerhalb der RightBooth-Medienbibliothek zu erstellen und alle Ihre Bilder, Videos, Animationen, Ton-, HTML- und Textdateien in dem einzigartigen Unterordner zu platzieren. Ordner, also alle persönlichen Inhaltsdateien, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden möchten.
- Planen Sie dann beim Entwerfen Ihrer Veranstaltungsdateien, anstatt Dateien von zufälligen Orten und Ordnern auf Ihrem Computer einzubeziehen, immer ALLE Ihre referenzierten Inhaltsdateien aus der RightBooth-Medienbibliothek ein.

Hier ist ein Beispiel:

Nehmen wir an, Sie betreiben ein Fotomedien-Lieferunternehmen namens **Snaporama** (ein erfundener Name!) und planen, Ihre RightBooth-Pakete an andere Benutzer zu verteilen. Hier sind einige Vorschläge für die Organisation Ihres individuellen Verpackungsansatzes:

- Erstellen Sie den Ordner: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama** . Platzieren Sie alle Ihre eigenen Bilddateien (also diejenigen, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden möchten) in diesem Ordner. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner innerhalb dieses Ordners erstellen und verwenden können.
- Erstellen Sie den Ordner: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama** . Platzieren Sie alle Ihre eigenen Video- und Animationsdateien (also diejenigen, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden möchten) in diesem Ordner. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner innerhalb dieses Ordners erstellen und verwenden können.
- Erstellen Sie den Ordner: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama** . Platzieren Sie alle anderen Dateien, die Sie in Ihren Veranstaltungen verwenden möchten, in diesem Ordner. Zum Beispiel Textdateien, Audioclips, HTML-Dateien usw. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner innerhalb dieses Ordners erstellen und verwenden können.
- Stellen Sie beim Speichern Ihrer Veranstaltungsdateien sicher, dass diese mit ziemlich eindeutigen Dateinamen gespeichert werden. In unserem Beispiel könnten Sie den Namen Ihres Unternehmens in die Dateinamen der Veranstaltung aufnehmen. Nehmen wir also an, Sie erstellen ein Paket, das zwei Ereignisse enthält: ein Fragebogenereignis und ein Fotoaufnahmeereignis. Sie könnten die Ereignisdateien so nennen: **Snaporama-questionnaire.rbe** und **Snaporama-photo-capture.rbe**
- Stellen Sie beim Speichern Ihrer Paketdatei sicher, dass sie unter einem ziemlich eindeutigen Dateinamen gespeichert wird. In unserem Beispiel könnten Sie die Paketdatei benennen: **Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep**

Denken Sie daran: Wenn Sie Ihre Dateien auf diese Weise benennen, verringert sich die Wahrscheinlichkeit, dass Sie Dateien in der Medienbibliothek auf dem Computer des Empfängers überschreiben.

Haftungsausschluss

Wenn Sie planen, Ihre Veranstaltungsdesigns an andere RightBooth-Benutzer zu verteilen, sollten Ihre

Veranstaltungen nur Inhalte enthalten, von denen Sie wissen, dass sie frei verteilbar sind, d Der Ersteller von Inhalten darf frei verbreitet werden. Sie müssen zustimmen, dass Sie die volle Verantwortung für Ihre Pakete übernehmen, bevor Sie diese erstellen. Aire Valley Software übernimmt keine Verantwortung, Verantwortung oder Haftung für etwaige Probleme, die sich aus Ihrer Entscheidung, urheberrechtlich geschütztes Material zu verbreiten, ergeben.

Dateien an WhatsApp senden

RightBooth interagiert mit der WhatsApp-Webbrowser-Oberfläche, um Benutzern das Senden von Ereignisdateien an jedes WhatsApp-Konto zu ermöglichen.

Zunächst müssen Sie ein mit WhatsApp verknüpfted Gerät für RightBooth erstellen (siehe Einstellungen für →soziale Medien →bei WhatsApp).

Wenn Sie ein mit WhatsApp verknüpfted Gerät konfiguriert haben, zeigt das RightBooth-Webbrowserelement das verknüpfte WhatsApp-Konto auf Ihren Ereignisbildschirmen „An WhatsApp senden“ an, wenn Sie sich dafür entschieden haben, die Option „An WhatsApp senden“ in Ihre Ereignisse aufzunehmen.

Weitere Informationen zur Gestaltung Ihrer Veranstaltung zur Nutzung der WhatsApp-Funktion finden Sie in den RightBooth-Schulungsvideos unter: <https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social-Media-Sites

Durch die Verwendung der RightBooth-Einstellungen „Dateien kopieren“ und externer Webservice-Automatisierungstools ist es möglich, von RightBooth erstellte Dateien auf Social-Media-Websites wie Facebook und YouTube zu veröffentlichen, sodass sie von Veranstaltungsteilnehmern sofort mit ihren persönlichen Geräten (z. B. Telefonen usw.) angezeigt werden können (Tablets). Hier erklären wir, wie Sie mithilfe von Cloud-Speicher und einem Webservice-Automatisierungstool RightBooth-Dateien auf einem Facebook-Konto veröffentlichen.

Schritt 1 – Besorgen Sie sich etwas Cloud-Speicher

Mittlerweile bieten zahlreiche Unternehmen kostenlosen webbasierten Speicherplatz zum Speichern von Dateien auf Remote-Internetservern an, auf den über verschiedene Webbrowser und Web-Apps öffentlich zugegriffen werden kann. Zum Zeitpunkt des Schreibens bietet DropBox (www.dropbox.com) 2 GB kostenlosen Speicherplatz, Google Drive (www.drive.google.com) 15 GB und Microsoft Onedrive (www.onedrive.live.com) 15 GB.

Erstellen Sie einfach ein Konto bei einem (oder mehreren) dieser Anbieter, um Ihren kostenlosen Cloud-Speicher zu erhalten, und stellen Sie sicher, dass Sie die Client-App des Anbieters installieren. Dadurch wird ein lokaler Ordner auf Ihrer Festplatte erstellt, der mit Ihrem Cloud-Speicherordner synchronisiert wird. Anschließend wird jede Datei, die Sie in Ihren lokalen Cloud-Speicherordner kopieren, automatisch in den zugehörigen Cloud-Speicherordner hochgeladen.

Schritt 2 – RightBooth für Cloud-Speicher konfigurieren

Sie können RightBooth so einrichten, dass jedes Mal, wenn eine neue Ereignisdatei erstellt wird, eine Kopie davon zum lokalen Cloud-Speicherordner hinzugefügt und dann automatisch an den zugehörigen Cloud-Speicherort im Web hochgeladen wird. Im Abschnitt „**Einstellungen Ausgabeordner**“ erfahren Sie , wie Sie RightBooth zum Kopieren von Dateien in einen lokalen Cloud-Speicherordner konfigurieren.

Schritt 3 – Webservice-Automatisierung für FaceBook einrichten

Es stehen eine Reihe kostenloser Webdienste zur Verfügung, mit denen Sie verschiedene Webdienste miteinander verbinden können, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen, beispielsweise das Kopieren von Dateien aus einem Cloud-Speicherordner in ein Facebook- oder YouTube-Konto.

Ein solcher Dienst ist IFTTT (www.ifttt.com), eine Abkürzung für **If This Then That** . Erstellen Sie ein kostenloses IFTTT-Konto und erstellen Sie dann über die einfache Schnittstelle auf der IFTTT-Website ein

persönliches Rezept, um Dateien aus dem von Ihnen gewählten Cloud-Speicherordner in den Ordner „Fotos“ in einem ausgewählten Facebook-Konto zu kopieren.

Das Endergebnis wird ein einfacher zweistufiger Automatisierungsprozess sein, der jede hochgeladene Cloud-Speicherdatei in den Fotoordner eines Facebook-Benutzers kopiert.

Nach der Konfiguration werden in einem RightBooth-Ereignis erstellte Dateien automatisch wie folgt behandelt:

- in den lokalen Speicherordner von DropBox kopiert
- in den DropBox Public Cloud-Ordner hochgeladen
- werden in den Fotoordner des angegebenen Facebook-Kontos kopiert, wo sie von Ihren Veranstaltungsteilnehmern angezeigt werden können.

Dateien an YouTube senden

IFTTT unterstützt derzeit nicht das Senden von Dateien an YouTube. Wenn Sie diese Funktion benötigen, ziehen Sie den oben genannten Ansatz in Betracht und verwenden Sie in Schritt 3 den alternativen Automatisierungsdienst **Zapier**, verfügbar unter <https://zapier.com>

Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen vornehmen

Mithilfe der Remote-Änderungsfunktionen in RightBooth kann die App einen bestimmten „Änderungsordner“ auf dem Computer überwachen und nach einer „Änderungsdatei“ suchen. Dies ist eine Textdatei mit Ihren „Änderungsanweisungen“, die RightBooth veranlassen, Inhaltsänderungen an der aktuell abgespielten Ereignisdatei vorzunehmen. Der Änderungsordner kann auch neue oder aktualisierte Bild- und Videodateien enthalten, die RightBooth anweisen kann, sie in der Wiedergabeereignisdatei anzuzeigen.

Mit der Funktion „Remote-Änderungen“ erhalten Sie ein flexibles System, mit dem Sie Ihre Veranstaltungen „on the fly“ mit neuen Inhalten aktualisieren können. Und wenn es sich bei dem angegebenen „Änderungsordner“ um einen freigegebenen Cloud-Speicherordner wie einen Google Drive-Ordner handelt, können Sie Ihre Spielereignisse von einem entfernten Standort aus ändern.

Wir erklären Ihnen anhand eines Beispiels, wie das geht.

Sie betreiben ein Unternehmen zur Vermietung von Partyräumen und verfügen über eine Reihe von Räumen an verschiedenen Standorten im ganzen Land, die für Veranstaltungen wie Geburtstage und Jubiläen gebucht werden können. An jedem Ihrer Standorte läuft RightBooth auf einer fest installierten Videokabine, sodass Partygäste Videobotschaften und Fotos für den Gastgeber aufzeichnen können.


Sie möchten die RightBooth-Veranstaltungen persönlicher gestalten, sodass Sie die Veranstaltung immer so bearbeiten, dass sie den Namen und ein Foto des Party-Gastgebers enthält. Für eine bestimmte Buchung an einem Ihrer Standorte haben Sie beispielsweise eine Veranstaltungsdatei mit dem Namen „Gastgeber“. In dieser Ereignisdatei bearbeiten Sie den Startbildschirm, indem Sie ein Beschriftungselement hinzufügen, das Folgendes besagt:

„Willkommen bei Johns Ruhestandsparty!!“

Außerdem fügen Sie in einem Bildelement ein Foto von John auf dem Startbildschirm ein.

In der darauffolgenden Woche ist der gleiche Ort für Jills 40. Geburtstag gebucht. Sie stellen nun fest, dass Sie Ihren Standort physisch besuchen und die RightBooth-Ereignisdatei bearbeiten müssen, indem Sie die Beschriftungselementnachricht ändern und Johns Bildelement durch ein Bild von Jill ersetzen. Es gibt jedoch eine einfachere Möglichkeit, diese Änderungen vorzunehmen, ohne zu Ihren Standorten reisen zu müssen, indem Sie die Remote-Änderungsfunktion von RightBooth verwenden.

Fahren Sie mit unserem Beispiel fort und führen Sie an Ihrem Host-Standort Folgendes aus:

- Richten Sie RightBooth für Remote-Änderungen ein
- Besuchen Sie den Abschnitt „Ordner/Dateien“ der RightBooth-Einstellungen.
- Aktivieren Sie die Option: „ **Fernänderungen zulassen**“ .
- Verwenden Sie die Taste  , um einen Ordner auf dem System zu suchen, der für die Fernaktualisierung von Anweisungen und Dateien verwendet wird. Wie bereits erwähnt, können Sie, wenn Sie einen Ordner auswählen, der ein lokaler Cloud-Speicherordner ist, den Inhalt dieses Ordners mit demselben Cloud-Speicherkonto aus der Ferne ändern und somit das RightBooth-Ereignis aus der Ferne beeinflussen.

Richten Sie Ihre Host-Ereignisdatei für Remote-Änderungen ein

- Öffnen Sie die Host-Ereignisdatei.
- Gehen Sie in RightBooth in den Abschnitt „Event-Design“ und sehen Sie sich die Registerkarte „Event-Typ“ an. Aktivieren Sie hier die Option: Remote-Änderungen zulassen. Dadurch kann Ihre ausgewählte Ereignisdatei Remote-Änderungen akzeptieren.

Benennen Sie die Bildelemente, die geändert werden sollen

Um mit unserem Beispiel fortzufahren, wählen Sie auf dem Startbildschirm des Host-Events das Etikettenelement aus, das die persönliche Nachricht enthält. Zeigen Sie die Eigenschaften-Toolbox an und fügen Sie mithilfe der Eigenschaft „Name“ einen Namen für das Etikettenelement hinzu. In diesem Beispiel benennen wir das Etikettenelement: „**event-message**“ .

Wählen Sie erneut auf dem Startbildschirm das Bildelement aus, das das persönliche Bildelement enthält, und geben Sie ihm ebenfalls einen Namen. Dieses Mal nennen wir es: „**event-image**“ .

Ihr System ist jetzt bereit, Remote-Änderungen zu akzeptieren.

Durchführen eines Remote-Updates

Von Ihrem Heimatstandort aus möchten Sie nun das Remote-Ereignis von **John** auf **Jill ändern** .

Besorgen Sie sich ein Foto von Jill (in unserem Beispiel: jill.png) und legen Sie diese Datei in Ihrem lokalen Cloud-Speicherordner ab. Die Datei wird dann automatisch in die Cloud hochgeladen und in den Cloud-Speicherordner auf dem System an Ihrem Remote-Standort heruntergeladen.

Führen Sie NotePad aus und geben Sie die folgenden Zeilen ein:

```
Event-message=Willkommen zu Jills 40. Geburtstagsparty!  
Event-image=jill.png
```

Speichern Sie diese Datei nun in Ihrem lokalen Cloud-Speicherordner unter dem reservierten Dateinamen: **rb6changes.txt** .

Diese Datei gelangt dann, ebenfalls mit freundlicher Genehmigung der von Ihnen gewählten Cloud-Service-Software, zu Ihrem Remote-System.

Wenn Sie auf dem Remote-System RightBooth ausführen und das Ereignis abspielen, öffnet RightBooth vor der Anzeige des Startbildschirms des Ereignisses automatisch die Datei rb6changes.txt und führt dann die angegebenen Inhaltsersetzungen für alle benannten Text-, Bild- und Videoelemente im durch Ereignis. Und da RightBooth während der Wiedergabesitzung regelmäßig zum Startbildschirm zurückkehrt (oder eine Zeitüberschreitung auftritt), ändert es den Ereignisinhalt jedes Mal weiter, wenn Sie die Datei rb6changes.txt ändern.

Wenn Sie mehrere entfernte Standorte haben und an jedem Standort unterschiedliche Veranstaltungsinhalte ändern möchten, konfigurieren Sie RightBooth einfach an jedem Standort so, dass ein anderer Unterordner in Ihrem freigegebenen Cloud-Speicherordner überwacht wird, um Verwechslungen zu vermeiden. Auf diese Weise kann jeder Ordner seine eigene rb6change.txt-Datei haben.

Angeben eines Ereignisordnernamens

Möglicherweise möchten Sie den Ordner ändern, in dem das Remote-RightBooth-Ereignis die Fotos und Videos aller Benutzer speichert. Dazu müssen Sie der Datei rb6change.txt eine weitere Zeile mit dem Schlüsselsatz hinzufügen:

Name des Ereignisordners

gefolgt vom gewünschten Ordnernamen. Wenn Sie also mit unserem Beispiel fortfahren, könnten Sie etwa Folgendes hinzufügen:

event-folder-name=jills40birthday

Jetzt werden alle Jills-Fotos und -Videos in einem separaten Ordner auf Ihrem Remote-System gespeichert und nicht mit Johns-Dateien vermischt.

Hinweis: Vergessen Sie nicht, das Zeichen „=" in allen Ihren Inhaltsdefinitionen innerhalb der Datei rb6change.txt zu verwenden.

Erstellen einer DVD Ihrer Aufnahmen

Es stehen eine Reihe von Anwendungen zur Verfügung, mit denen Sie aus Ihren Aufnahmen eine Filmdatei erstellen können, die sich zum Brennen auf DVD eignet, einschließlich der Erstellung eines interaktiven DVD-Menüs. Hier sind nur einige, die Sie berücksichtigen sollten:

MAGIX Movie Edit Pro

<https://www.magix.com/gb/video/movie-edit-pro/>

DVDStyler

<http://www.dvdstyler.org/en/>

WinX DVD Author

<https://www.winxdvd.com/dvd-author/>

DVD-Film

<http://www.dvdflick.net>

VideoPad Video Editor – NCH Software

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>