

# Diaschau am Mac

## Mit FotoMagico geht das im Handumdrehen

Programme zur Erstellung einer Diaschau auf einem Apple-Rechner, der neben dem Apple-Betriebssystem nicht auch mit einem Betriebssystem von Microsoft ausgerüstet ist, sind rar. Da gibt es zum einen natürlich das Programm iPhoto, das mit jedem Apple Rechner ausgeliefert wird. Und da sind zum anderen einfache Diaschau-Funktionen, die in Programme wie zum Beispiel Adobe Photoshop Lightroom integriert sind. Bei diesen Lösungen muss man auf zahllose Möglichkeiten der Kombination von Fotos, Film und Ton in Verbindung mit Überblendeffekten, wie sie beispielsweise die PC-Programme Wings Platinum von AV Stumpfl oder m.objects bieten, verzichten. Nun muss es ja nicht gleich die „große“ Lösung sein, aber wenigstens sollte die Möglichkeit bestehen, Musik- oder Tonstücke exakt zu einzelnen Bildern oder Filmsequenzen zu platzieren und auf einfache Art Titel erstellen zu können. Diese Möglichkeiten bietet FotoMagico der Firma Boinx Software (in der aktuellen Version 3.1), das ausschließlich für Macintosh-Computer für das OS X-Betriebssystem (ab OSX 10.5) erhältlich ist und im deutschsprachigen Raum von Application Systems Heidelberg verbreiten wird.

### Erster Eindruck

Über die Internetseite von Application Systems Heidelberg lässt sich FotoMagico als „Home“- oder „Pro“-Version herunterladen. Um das Programm direkt online zu aktivieren, erhält der Nutzer nach Bezahlung einen so genannten „Tauschcode“ per Mail. Dieser wird Web-basiert gegen die endgültige Seriennummer eingetauscht. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, die Software auf klassischem Weg in einer Box per Post zu erhalten. Beim Öffnen des Programms bietet

Wer seine Bilder auch am Mac in anspruchsvoller Weise präsentieren möchte, mit synchronem Ton unterlegt und ansprechenden Titeln garniert, findet in FotoMagico eine besonders einfach zu bedienende, gleichzeitig aber auch hohen Ansprüchen genügende Software. Karsten Mosebach stellt sie Ihnen vor.

ein Fenster die Option, das für die geplante Schau bevorzugte Ausgabegerät zu wählen (Bild 1). Entscheidet man sich für „Projektor“, lässt sich anschließend noch die exakte Auflösung des Beamers angeben. Weiter unten im Fenster lassen sich existierende Schauen direkt anwählen und öffnen. Die Benutzeroberfläche zeigt sich sehr aufgeräumt und ist im Wesentlichen in drei Bereiche unterteilt. Vom Zentrum nach oben bis an den linken Bildschirmrand erstreckt sich die „Bühne“. Hier werden aktivierte Objekte wie Bilder oder Titeldias angezeigt. Diese können auf der Bühne beliebig positioniert, skaliert und gedreht werden (mehr dazu weiter unten). Rechts davon zeigt ein Fenster je nach Wahl die Bild-, Film- oder Audioarchive (letztere aus der iTunes Bibliothek) oder die zur Verfügung stehenden Parameter zur Einrichtung der Überblendungen und Animationen.

Im unteren Rand des Dokumentfensters wird die Diashow im „Storyboard“ zusammengestellt. Das Storyboard verfügt über eine Diaspur, eine Titelzeile und bis zu drei Audiospuren (Pro-Version). Dank der übersichtlichen Anordnung der einzelnen Elemente und der klaren Angaben im Menü will man sofort loslegen. Und das geht kinderleicht! Im Handumdrehen lassen sich ohne große Mühen einfache Schauen erstellen. Und dabei stellt man fest, dass sich hinter der aufgeräumten Fassade erstaunlich viele Funktionen befinden, die das Programm auch für

fortgeschrittene Nutzer interessant machen. Positiv fallen dabei das gut strukturierte „Hilfe“-Menü und das kurz gehaltene, aber sehr präzise formulierte Handbuch auf.

### Einfach loslegen

Mit einem Mausklick auf das Bilder-Symbol unter dem blockartigen Fenster auf der rechten Seite erscheinen im unteren Teil des Feldes die Bilder des Bilder-Ordners der Festplatte als Miniaturansicht. Der obere Teil zeigt die Ordnerhierarchie. Per Rechtsklick mit der Maus lassen sich allerdings auch beliebige andere Quellen wie beispielsweise iPhoto auswählen (Bild 2). In der Pro-Version greift das Programm zudem automatisch auf die Bibliotheken von Apples Aperture oder Adobe Photoshop Lightroom zu. Für den Fotografen steckt darin ein wesentlicher Vorteil, weil FotoMagico die Bilder einer Schau selbstständig skaliert. Die Fotos müssen vor einer Präsentation nicht auf das Pixelmaß des jeweiligen Beamers gebracht werden, um in bestmöglicher Qualität angezeigt zu werden. Die einzige vorzunehmende Einstellung ist die oben beschriebene Eingabe der Pixelmaße für das Ausgabegerät. Und das kann problemlos von Vortrag zu Vortrag variieren. Der mögliche Nachteil dieses Zusammenspiels mit professionellen Foto-Applikationen soll allerdings auch nicht verschwiegen werden: Sofern im RAW-Format fotografiert wurde, greift FotoMagico entsprechend auch auf die RAW-Daten zurück, die

zumeist sehr viel größer als skalierte JPG-Bilder sind. Damit können weniger leistungsstarke Rechner schnell an die Grenzen ihrer Rechenkapazität kommen, was im Ergebnis während der Präsentation zu unschönen, ruckelnden Überblendungen führen kann. FotoMagico zeigt aber in solchen Fällen kleine Warndreiecke bei den entsprechenden Motiven an und warnt mit einer klaren Erläuterung vor genau diesem Problem. Derzeit ist darum auf



### FotoMagico 3

- Betriebssystem:** ab Mac OS X 10.5
- Prozessor:** G5 oder Intel
- Arbeitsspeicher:** 1.024 MB (min.)
- Videospeicher:** 64 MB (min.)
- Hersteller:** Boinx Software (www.boinx.com)
- Vertrieb (D):** Application Systems Heidelberg (www.application-systems.de/fotomagico/)
- Preis:** Home-Version 25 €  
Pro-Version 145 €

langsameren Macs die vorhergehende Umwandlung der RAW-Bilder in skalierte JPEGs eine sinnvolle Lösung.

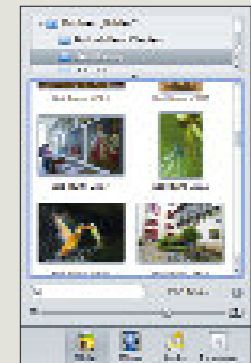
Per drag and drop werden die gewünschten Bilder einzeln oder in Gruppen in die Bildleiste im Storyboard gezogen (Bild 3). Innerhalb des Storyboards markiert eine schwarze, senkrechte Linie, im Handbuch „Abspielposition“ genannt, wo neue Dias eingefügt werden und wo die Diaschau bei einer Präsentation starten wird. Um die Positionen einzelner Bilder zu verändern, muss man das betreffende Bild lediglich mit der Maus markieren und bei gehaltener Maustaste an die gewünschte Stelle ziehen. Die Abspielposition bewegt sich dabei an die entsprechenden Stellen im Board.

Im weiteren Arbeitsablauf stehen noch zwei Schritte aus. Zum einen ist das – sofern beabsichtigt – das Unterlegen diverser Abschnitte der Schau mit Musikstücken/Audiodateien (z.B. Kommentar oder Naturgeräusche) und zum anderen das Festlegen der Standzeiten und der Überblendeffekte der einzelnen Bilder. In welcher Reihenfolge man die beiden Schritte absolviert, ist von untergeordneter Bedeutung, da der letzte Schliff, die Feinabstimmung der einzelnen Bild-Stand- und Überblendzeiten auf den Ton ohnehin als gemeinsame Aktion am Ende erfolgen muss.

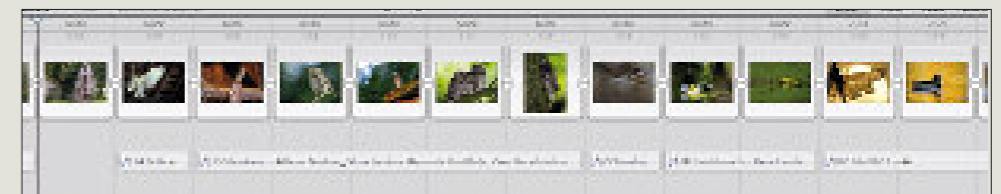
Hier werden die Bilder zunächst mit Tondateien unterlegt. Stammt die Audiodatei von einer CD, genügt es, die betreffende Datei über das DVD-Laufwerk in die iTunes Bibliothek zu kopieren und anschließend über einen Klick auf das „Audio“-Symbol unter dem Fenster auf der rechten Bildschirmseite (vgl. Bild 2) auszuwählen. Auch hier zieht man die Datei per drag and drop in die entsprechende Spur im Storyboard. In Abhängigkeit von der Länge des Audiotitels und der Standzeiten der einzelnen Dias erstreckt sich die Audiodatei als Streifen über verschiedenen viele Bilder/Titel. Kürzen lässt sich die Spieldauer im Bedarfsfall leicht. Dazu muss man die Maus lediglich auf das Ende der Datei bewegen, links klicken und mit gedrückter Taste das Ende des Streifens zum gewünschten Bild ziehen. Schwieriger ist es, wenn die Audiodatei zu kurz ist. Da FotoMagico



**Bild 1:** Eine Skalierung der Bilder für eine Diaschau kann unterbleiben, da FotoMagico die Bilder selbst für die jeweilige Ausgabegröße skaliert. Im ersten Fenster wählt der Nutzer die entsprechenden Pixelmaße.



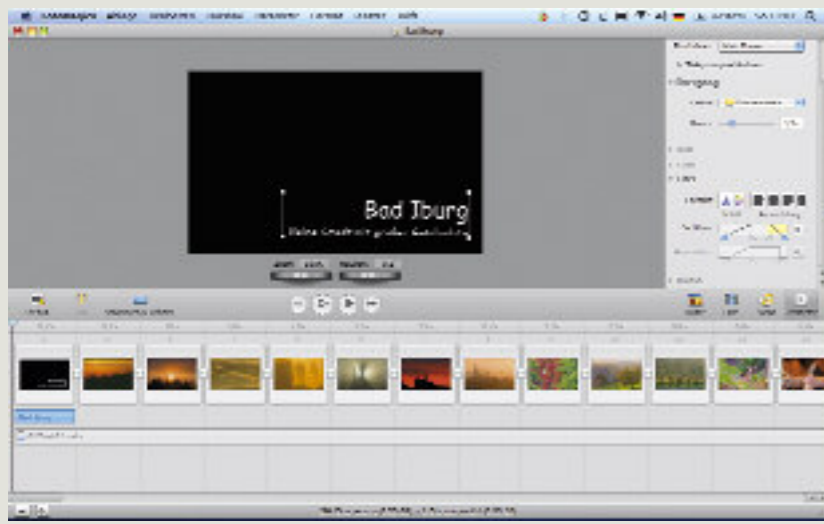
**Bild 2:** In den Parametern für „Bild“ werden die Bilder eines angewählten Ordners als Miniaturen angezeigt. Ein Doppelklick auf ein Bild öffnet es in Photoshop. Über einen Rechtsklick kann man sich das Bild groß anzeigen lassen.



**Bild 3:** Das Storyboard zeigt sich aufgeräumt und übersichtlich. In der Audiospur unter der Bildleiste liegen die Audiodateien. In den Parametern für „Audio“ können die Eigenschaften einer markierten Audiodatei verändert werden. So kann beispielsweise die Grund-Lautstärke der Datei verändert werden oder automatisch reduziert werden, während auf der zweiten Tonspur ein Kommentar läuft.



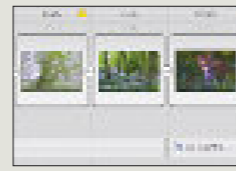
**Bild 4, 5, 6:** Mit „Schwenken & Zoomen“ können Animationen eingerichtet werden, wobei Start- und Endpunkt bequem nach Wunsch definiert werden können. In den Parametern lässt sich parallel dazu die Stellung der Animation innerhalb der Standzeit des Bildes festlegen. Hinter dem Zahnrad neben dem „Animations“-Balken können voreingestellte Varianten per einfachem Klick abgerufen werden.



**Bild 7:** Sobald der Titel markiert ist, öffnen sich auf der rechten Seite die Parameter zur Einstellung aller zugehörigen Optionen. Darin werden unter anderem Veränderungen an Schriftart, -farbe und -größe sowie an der Textausrichtung vorgenommen. In dem Sichtbar-Balken ist zu erkennen, dass der Titel nicht gleich zu Beginn der Standzeit des schwarzen Hintergrundes eingeblendet wird. Mit den kleinen blauen und grauen Anfassern unterhalb des Balkens bestimmt man die Geschwindigkeit beim Ein- und Ausblenden und die Standzeit des Titels innerhalb der Standzeit des Hintergrundes.



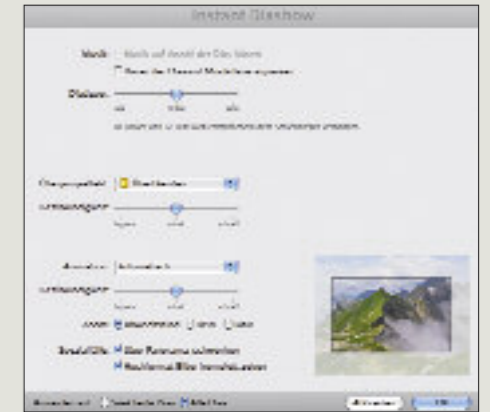
**Bild 8:** In den Audioeinstellungen können Audio-dateien mit Audiomarken versehen werden. An diesen Marken startet während der Präsentation jeweils eine Überblendung. Takt- und Tempowechsel lassen sich so exakt für Überblendungen nutzen. Gesetzte Marken tauchen in der LCD-Anzeige als kleine Striche und in der darunter liegenden Tabelle mit der genauen Zeit auf.



**Bild 9:** Direkt über dem Bild ist die Bildnummer eingeblendet, darüber die Standzeit des Dias, sofern nach der angegebenen Zeit automatisch der Wechsel zum nächsten Bild erfolgt. Steht anstelle der Standzeit „Klick“, bedeutet das, dass der Wechsel zum nächsten Bild unabhängig von der Standzeit erst beim kommenden „Weiter“-Befehl erfolgt (z.B. über die Apple Remote Fernbedienung). Das gelbe Warndreieck zeigt an, dass Stand- und Überblendzeit hier schlecht aufeinander abgestimmt sind, sodass es bei der Einblendung vermutlich zu Ruckeln oder anderen Schwierigkeiten kommt.



**Bild 10:** Anschaulich wird in dem Fenster der Zusammenhang zwischen gewähltem Format und zu erwartender Darstellungsqualität gezeigt. Einige Optionen bieten eine hervorragende Bildqualität, richten sich aber an eine eingeschränkte Zielgruppe, während andere ein breites Publikum erreichen, dies aber auf Kosten reduzierter Bildqualität. Hier gilt es, den geeigneten Kompromiss zu finden.



**Bild 11:** Wer es ganz einfach haben möchte, wählt die „Instant-Diaschau“ und überlässt nach Einstellung einiger Parameter alles dem Programm.

zu Beginn und am Ende eines Stückes die Lautstärke selbstständig hoch- bzw. herunterfährt, würde ein bloßes erneutes „Anschließen“ der Audiodatei an ihr eigenes Ende zu einer störenden Tonlücke führen. Eine zweite unelegante Lösung wäre es, das Musikstück nicht „anzuschließen“, sondern in der zweiten Tonspur so anzusetzen, dass beide Teile an ihrem Ende bzw. ihrem Beginn um ein Bild überlappen. Dabei entsteht zwar keine Lücke, aber der erzeugte „Pusch“ ist doch deutlich zu hören, auch dann, wenn man intensiv mit der Standzeit und der Überblenddauer des Bildes spielt, das doppelt vertont ist. Und es gibt noch eine dritte Möglichkeit: Dazu muss die betreffende Audiodatei im Storyboard markiert und in den Parametern unter Audio bei „Endlosschleife“ ein Häkchen gemacht werden. Das Programm erzeugt dann zwar keine Tonlücken, aber Ende und Beginn des Stückes gehen doch hörbar ineinander über. Abhilfe schafft hier lediglich eine genaue Abstimmung von Bild und Audiodatei oder das separate „Schneiden“ des Musikstückes in einem speziellen Programm wie „GarageBand“, das zu Apples „iLife“-Softwarepaket gehört und seit einigen Jahren jedem Mac beim Kauf beiliegt. Da aber zum jetzigen Zeitpunkt die genauen Standzeiten der Bilder und damit die exakte Dauer der Sequenz noch nicht feststeht, käme dieser Schritt ohnehin verfrüht. Darüber hinaus erlaubt FotoMagico in der Pro-Version eine Live-Tonaufzeichnung über den Mikrofon-Eingang des Rechners.

Die entsprechende Funktion ist unter dem Menüpunkt „Diaschau > Kommentar aufnehmen“ abrufbar.

**Die Parameter**

Unter dem Begriff Parameter fasst FotoMagico sämtliche Einstellungen zusammen, die auf einzelne oder Gruppen von ausgewählten Objekten (Bilder, Titelbilder, Audio- oder Filmdateien) im Storyboard angewendet werden können. Parameter sind beispielsweise Animationseffekte, Dauer von Stand- und Überblendzeiten oder verschiedene Übergangseffekte. Weiterhin hat der Anwender über den Parameter-Bereich Zugriff auf Einstellungen für Bild, Titel, Audio und Film. Der kürzeste Weg in die entsprechenden Menüabschnitte geht über einen Doppelklick auf das entsprechende Objekt im Storyboard. Die rechts gelegene Seitenleiste zeigt dann die entsprechenden Parameter an. Diese lassen sich auch über einen Klick auf das entsprechende Symbol rechts unter der Seitenleiste erreichen (vgl. Bild 2) oder über die Menüleiste unter „Fenster > Parameter“ am oberen Bildrand. Von der Vielzahl der Eingriffsmöglichkeiten möchte ich eine genauer beschreiben. Um ein Bild zu animieren, markiert man es im Storyboard und drückt anschließend den „Schwenken & Zoomen“-Button links am unteren Rand der Bühne. Daraufhin wird das Bild zweimal dargestellt, links im Startzustand und rechts im Endzustand der Animation (Bild 4). Klickt man nun auf das linke oder rechte Bild, kann man mit Hilfe der darunter liegen-

den „Räder“ die Bilder zoomen, verschieben oder so lange drehen, bis man mit Start- und Endzustand zufrieden ist. Die Feinabstimmung des Timings der Animation erfolgt anschließend in den Animations-Parametern (Bild 5). In unserem Beispiel mit dem Eisvogel wird dort im Einzelnen folgendes angezeigt (von oben nach unten): Dass das Bild animiert ist, die Animationsdauer beträgt 9,9 Sekunden und der Wechsel zum nächsten Bild erst mit einem Mausklick erfolgt. Als Variante wäre hier noch ein automatischer Bildwechsel am Ende der 9,9 Sekunden möglich. Darunter ist angezeigt, dass eine Überblendung zum nächsten Bild erfolgt, deren Dauer 2,0 Sekunden beträgt. Animationsdauer oder Überblenddauer lassen sich einfach über den Schieberegler oder eine konkrete Zahleneingabe ändern. Noch weiter unten kann man Start, Verlauf und Ende der Animation innerhalb der Überblendung vom vorhergehenden bis zum nachfolgenden Bild einrichten. Der Balken (Bild 6) symbolisiert dabei die Animationsdauer (hier 9,9 Sekunden) plus der gelb hinterlegten Partien, die für die Überblendzeiten zum Bild hin und vom Bild weg stehen. Mit den kleinen Anfassern unterhalb des Balkens lassen sich die Zeitpunkte von Beginn und Ende der Animation sowie ihre Geschwindigkeit innerhalb der Standzeit steuern. Im dargestellten Fall beginnt die Animationsfahrt gleich nachdem die Überblendung zum Eisvogel abgeschlossen ist mit geringer Geschwindigkeit. Direkt im Anschluss

an die Animation beginnt die nächste Überblendung. Wer es eilig hat und Bildsequenzen seiner Schau nicht in einer bestimmten Reihenfolge präsentieren muss oder will, findet in der Menüleiste unter „Parameter > zufällige Animation“ ein wirkungsvolles Werkzeug, das markierte Sequenzen selbstständig sortiert und diese mit verschiedenen Stand- und Überblendzeiten so aufeinander abstimmt, dass eine harmonische Abfolge entsteht.

**Titeldias**

Einfache Titeldias lassen sich ebenfalls leicht herstellen und anschließend in den Parametern nach individuellen Wünschen animieren. Links neben dem oben beschriebenen Schwenken & Zoomen-Button am linken unteren Rand der Bühne liegen zwei weitere, die für die Erstellung von Titeldias von Bedeutung sind – die Buttons „Titel“ und „Leerbild“. Häufig wird es so sein, dass man einen Titel in eine schwarze Fläche einblendet. Dafür bringt man im Storyboard die Abspielposition an die gewünschte Position, fügt durch Druck auf den Leerbild-Button ein schwarzes Bild ein und durch anschließenden Druck auf den Titel-Button erscheint ein Textfeld im Zentrum der schwarzen Fläche. Das Textfeld ist frei positionierbar, drehbar und skalierbar. Gleichzeitig mit dem Druck auf den Titel-Button öffnen sich rechts die Parameter für den gewählten Titel (Bild 7). Darin sind verschiedene Zeichensätze mit Farben, Stilen und Absatzausrich-

tungen kombinierbar. Darüber hinaus können Buchstaben und Zeilenabstände verändert und Grafiken in Titelobjekte eingesetzt werden. Einen bestehenden Titel bearbeitet man, indem man einen Doppelklick auf seinen Inhalt ausführt. Grundsätzlich können Titel genau wie Bilder (s.o.) animiert werden. Zusätzlich gibt es noch eine Möglichkeit, die bei Bildern nicht verfügbar ist: Die Deckkraft eines Titels lässt sich zeitabhängig steuern, d.h. ein Titel kann beispielsweise später ein- und früher wieder ausgeblendet werden. Entsprechende Einstellungen werden bei den Parametern unter „Sichtbar“ wie auch bei der Erstellung einer Animation mit den kleinen Anfassern unter dem Balken vorgenommen. Im Beispielfall (Bild 7) beginnt die Schau mit einem Musikstück (im Bild nicht ersichtlich) und erst nach einigen Sekunden erscheint langsam die weiße Schrift, die während der Überblendung zum nächsten Bild ausgeblendet wird. Besonders in Verbindung mit einer Animation lassen sich vielfältige Formen der Titelgestaltung umsetzen.

**Feinabstimmung**

In der beschriebenen Art und Weise kann man nun je nach persönlichen Vorlieben mehr oder weniger Zeit damit zubringen, die einzelnen Bildwechsel und Titelbilder individuell zu gestalten und darüber hinaus mit den Audiodateien abzustimmen. Mit etwas Übung gelingt es auch bald, die Stand- und Überblendzeiten der Bilder passend z.B. auf Tempowechsel oder bestimmte Tak-

te in der Musik zu legen. Dazu platziert man „Audiomarken“ genau dort in einem Musikstück, wo eine Überblendung stattfinden soll. Hierfür sind folgende Schritte nötig: Zuerst markiert man im Storyboard den Titel und öffnet in den Parametern anschließend die Audioeinstellungen. Dort startet man in der LCD-Anzeige die Audiodatei. Während das Stück läuft, drückt man an den Stellen, an denen ein Bildwechsel starten soll, entweder das „M“-Symbol in der Anzeige oder auf das „+“ unterhalb der Audiomarkentabelle. Dort taucht jede Marke mit exakter Zeitposition auf. Jede Audiomarkentabelle wird in der LCD-Anzeige als kleiner Strich angezeigt (Bild 8). Diese Audiomarken lassen sich bei Bedarf aus der Tabelle löschen oder verschieben, indem man in der Tabelle die Zeitangabe manuell korrigiert. Sobald alle Audiomarken zur Zufriedenheit gesetzt sind, markiert man in den Dialeinstellungen die Option „Fortfahren > Bei Audiomarkentabelle“. Damit liegt zumindest der Beginn der Überblendung an der gewünschten Stelle und zuletzt muss lediglich noch die Überblenddauer bestimmt werden. Die Feinabstimmung verläuft natürlich nur dann optimal, wenn man seine Programmierbemühungen permanent verfolgt und sich die betreffenden Passagen immer wieder mit den verschiedenen, eingestellten Parametern anschaut, bis das Timing perfekt passt. Um während der Programmierung den Überblick nicht zu verlieren, zeigt das Storyboard die wesentlichen

Einstellungen (vgl. Bild 9) an und weist darüber hinaus auch noch mit einem gelben Warndreieck auf ein problematisches Zeitverhalten hin, wenn – wie oben zur Verwendung von RAW-Fotos bereits beschrieben – die Stand- und/oder Überblendzeiten so ungünstig gewählt wurden, dass die Bildladezeit nicht ausreicht, um eine ruckelfreie Präsentation zu gewährleisten.

**Abspielen und weitergeben**

Während man eine Schau erstellt, eignet sich für die rasche Kontrolle als schnellste Möglichkeit ein kurzer Druck auf die Leertaste, damit die Schau innerhalb der Bühne abläuft. Ein erneuter Druck auf die Leertaste oder auf die „Esc“-Taste beendet den Ablauf. Um die Schau tatsächlich zu präsentieren, drückt man gleichzeitig auf die Apfelpaste bzw. „cmd“-Taste und auf „P“. Beendet wird auch hier mit „Esc“. Daneben kann die Präsentation auch mittels der Wiedergabe-Tasten zwischen Bühne und Storyboard gestartet werden. Auch stehen entsprechende Befehle in der Menüleiste unter „Diaschau“ zur Verfügung oder man verwendet die Apple Remote Fernbedienung. Letztere bietet darüber hinaus die Möglichkeit, in der Präsentation rückwärts zu gehen und die Lautstärke integrierter oder externer Lautsprecher zu regulieren. Unter „Ablage > Bereitstellen“ in der Menüleiste bietet FotoMagico besonders in der Pro-Version eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Diaschau für verschiedene Medien und mit nur wenigen Mausklicks zu

exportieren (Bild 10). Egal ob als DVD, You Tube Video, Quick Time Film für die Homepage oder als HD Film oder MP4-Film (HD und MP4 nur in der Pro-Version) – hier bleiben kaum Wünsche offen.

**Fazit**

FotoMagico ist ein übersichtlich strukturiertes Programm zur Erstellung von Diaschauen. Es ist nicht überfrachtet mit unzähligen Funktionen, Icons oder Fenstern, bietet aber gleichzeitig genügend Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung einer Schau, einschließlich der Gestaltung ansprechender Titel und der Einbindung von Audiodateien. Die wesentlichen Funktionen erschließen sich fast von selbst und damit ist das Programm gerade für Anfänger sehr zu empfehlen. Mit wenig Aufwand gelingen Schauen, die dem Referenten während der Präsentation alle (Rede-) Freiheiten lassen. Der Preisunterschied von 25 Euro für die „Home“-Version und 140 Euro für die „Pro“-Version rechtfertigt sich für mich vor allem durch einen größeren Funktionsumfang besonders im selbstständigen Zugriff der teureren Version auf die Bildkataloge von Aperture und Lightroom, wodurch das Sammeln von Bilddateien besonders einfach erfolgen kann. Darüber hinaus bietet nur die „Pro“-Version die Möglichkeit der „Live-Sprachaufzeichnung“, mehrere Tonspuren sowie mehr Optionen bei der Weitergabe fertiger Schauen.

Karsten Mosebach