# RightBooth-Benutzerhandbuch

# Inhalt

Überblick	15
Programmvoraussetzungen	16
Installieren von RightBooth	17
RightBooth und Produktcodes	17
Das Hauptfenster	18
Veröffentlichen von Ereignisdateien	20
Der Event-Assistent	20
Wählen Sie Ihren Veranstaltungstyp	20
Definieren Sie Ihren Startbildschirm	20
Wählen Sie Ihre Aufnahmezeit	21
Wählen Sie, ob Sie Videoaufzeichnungen anzeigen und wiederholen möchten	21
Wählen Sie die Anzahl der Fotos	21
Wählen Sie aus, ob Sie Fotos anzeigen oder wiederholen möchten.	21
Wählen Sie, ob Sie Fotos drucken möchten	21
Textnachrichten angezeigt und wiederholt werden sollen.	21
Bedanken Sie sich bei Ihren Benutzern	21
Wählen Sie eine Eingabemethode	21
Wählen Sie den Hintergrund	22
Wählen Sie einen Schaltflächenstil	22
Wählen Sie den Textstil	22
Wählen Sie eine Sprache	22
Wählen Sie Ihre Ausrüstung	23
Wählen Sie eine Webcam aus	23
Mikrofon auswählen	23
Abschließen des Assistenten	23
Spielereignisse	23
Videoaufzeichnung	25
Fotoaufnahme	26
Nachrichtenaufzeichnung	27
Frage- und Antwortaufzeichnung	28
Ereignisse mehrerer Typen	
Karaoke-Videoaufnahme	31
Einrichten Ihrer Ausrüstung für die Karaoke-Aufnahme	31
Methode 1 – Webcam und Lautsprecher	31

Methode 2 – Webcam und Mischpult	31
Methode 3 – DSLR-Kamera und Lautsprecher	31
Beenden eines Ereignisses	
Eigene Events erstellen - Übersicht	
Einstellungen	
Erstellen eines Ereignisses	
Planen Sie eine Veranstaltung	
Bearbeiten der Ereignisbildschirme	
Entwerfen des Drucklayouts	33
RightBooth -Einstellungen	34
Kameraeinstellungen	34
Hauptkameraeinstellungen	34
Webcam-Videoeinstellungen	34
AVI-Formateinstellungen	35
WMV-Formateinstellungen	
Videoanpassungen	
Webcam-Integration und Videoaufzeichnungstester	
Webcam-Audioeinstellungen	
Mikrofon-Eingangspegel	
Ein zweites Mikrofon für Karaoke-Videos verwenden	40
Webcam-Fotoeinstellungen	40
DSLR -Kameraeinstellungen	41
DSLR-Videoeinstellungen	42
DSLR-Fotoeinstellungen	43
Drahtlose Kameras von Canon	44
CCAPI-Einstellungsfenster	44
GoPro-Kameraeinstellungen	45
GoPro-Videoeinstellungen	45
	45
GoPro-Fotoeinstellungen	
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden	
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen	
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen	
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen Spracheingabe	43 
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen Spracheingabe Bildschirmtastatur	43 
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen Spracheingabe Bildschirmtastatur	43 
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen Spracheingabe Bildschirmtastatur Overlays/ Props-Einstellungen Hintergrund ersetzen	43 
GoPro-Fotoeinstellungen Kamera-Tools für Helden Druckereinstellungen Benutzereingabeeinstellungen Spracheingabe Bildschirmtastatur Overlays/ Props-Einstellungen Hintergrund ersetzen Einrichten.	43 46 48 49 51 52 53 53 53

So funktioniert es	54
Einstellungen	54
Richten Sie die Kamera innerhalb der Overlay-Bilder aus	55
Overlay-Ausrichtung	56
Bildrequisiten für die Gesichtserkennung	56
Gesichtserkennung und Requisitenausrichtung	56
Snap-Kamera	57
Einstellungen für künstliche Intelligenz	58
Testen der KI-Effekte	58
Methode zum Entfernen des Hintergrunds	58
Gesichtstausch	59
Text-/ Spracheinstellungen	61
Standard-Veranstaltungssprache	61
Ändern von Textelementen in bestimmten Ereignissen	62
Anwendungssprache	62
Sicherheitseinstellungen	62
Manuelles Topping des Ereignisses	63
Entfernen eines vergessenen Passworts	63
Zugangscodes	64
Social Media-Einstellungen	64
E-Mail-Server	64
Verwenden eines Gmail-Kontos	65
Verwenden von SendGrid	65
E-Mail-Benachrichtigungen	65
E-Mail-Häufigkeit	66
Medienformat	66
Fotos	66
Videos	67
Gilt für:	67
Miniaturansichten	67
FTP	67
FTP – KI-Gesichtstausch	68
Telefon SMS	
Lokaler Webserver	69
Wählen Sie Ihre lokale Webserver-App	69
Webgalerie + Webseite zum Dateidownload	69
Eigene HTML-Vorlagen zum Herunterladen von Dateien verwenden	70
WhatsApp	71

Verknüpfung mit einem anderen WhatsApp-Konto	72
Start/ Stopp-Einstellungen	72
Aufstellen	72
Der Wachhund	72
Leistung	73
Wenn RightBooth startet	74
Relaisplatine	74
Starten Sie die Veranstaltung	75
Stoppen des Ereignisses	75
Wenn die Stoppregel erfüllt ist	75
Ordner- /Dateieinstellungen	76
Verwalten von Ereignisordnern	77
Dateinamen enthalten	77
Dateien auf andere Laufwerke und in andere Ordner kopieren	78
Cloud- Speicherintegration	79
Aufgaben & Ordner veröffentlichen	79
Remote-Änderungen zulassen	79
Protokoll- und Fehlereinstellungen	80
Fehler bei der Video- und Fotoaufnahme	81
Verschiedene Einstellungen	82
Videonachbearbeitung	82
Videokonvertierungseinstellungen	83
Video in GIF konvertieren	83
Fotonachbearbeitung	83
Fotoanimation	84
Text-to-Speech	84
Benutzer- und Dateidaten	84
Videoplayer	85
Probleme mit dem Videoplayer	85
Standort der RightBooth-Einstellungen	85
Der Event Designer	
Veranstaltungstyp	86
Aufnahme	86
In diesem Ereignis enthaltene Aufzeichnungstypen	
Workflow für mehrere Aufzeichnungsarten	88
Speisekarte	88
Menüpunkte	88
Information	88

Ordner überwachen	
Station teilen	90
Lokaler Webserverordner	90
Veranstaltungsstruktur	91
Start	91
Weiter zum nächsten Bildschirm	91
Bedingungen	92
Bildschirm "Benutzerdetails"	92
Wählen Sie Aufnahme	93
Grüner Bildschirm	95
Bild überlagern	95
Überlagertes Logo	96
Machen Sie sich bereit	97
Countdown	97
Foto aufnehmen	
Foto-KI	
Gesichtstausch	
Hintergrund-KI	
Cartoon-KI	100
Cartoon-Stile	101
Fotofilter	101
Verbesserungen	
Video- Erweiterungen	102
Referenzvideo	102
Wählen Sie Videoverbesserungen	102
Foto- und Blitz-Fotosegmenteffekte	104
Schaltflächen des Videosegment-Tools	104
Verwenden mehrerer Videosegmentdateien	104
Fotoverbesserungen	106
Referenz-Testfotos	106
Wählen Sie Fotoverbesserungen	106
Ken Burns-Effekt	107
Gemeinsame Optionen für Video- und Fotoverbesserungen	107
Ein Wort zu den Verarbeitungszeiten für Verbesserungen	107
Anzeigen und Wiederherstellen	108
E-Mail-Dateien	108
Videos per E-Mail senden	108
Fotos per E-Mail senden	

E-Mail-Nachrichten	
Dateien zum Senden von SMS ans Telefon	110
Videos zu Telefon-SMS	110
Fotos an Telefon-SMS senden	111
Nachrichten an Telefon-SMS	111
Dateien zu WhatsApp	112
Videos zu WhatsApp	112
Fotos zu WhatsApp	112
Fotos drucken	113
Danke	115
Mehrere Monitore	115
Bildschirmkopplung mehrerer Monitore	117
Verschiedenes	117
Befehle zur Videoaufzeichnung	118
Ereignistext	
Die Veranstaltungssprache	119
Fragen zur Veranstaltung	
Fragenreihenfolge	
Social Media für Veranstaltungen	121
Veranstaltungs-E-Mail	
Telefon SMS	
Ereignisfluss	
Beginnen Sie nach Abschluss mit	
Bei Abbrechen oder Unterbrechen starten	
Bei Zeitüberschreitung starten	
Ereignisflussoptionen	
Ausführen anderer Anwendungen oder Dateien über Menüs	
Dateien extern ändern	
Ereignisdateien und -ordner	
Videos	
Konvertierung von Videodateien - Überlegungen	
Fotos und Miniaturansichten	
Drucke	
Eventkamera /Drucker	
Für Videoaufnahmen zu verwendende Kamera	
Kamera zum Aufnehmen von Fotos	
Zu verwendender Drucker	
Überschreiben der RightBooth-Kamera- und Druckereinstellungen für einzelne Ereignisse	

Der Screen-Editor	128
Die Screen Editor Toolbox	128
Die Bildschirmliste	129
Start	129
Medienbrowser	129
T und C	129
Benutzerdetails	129
Veranstaltungsmenü	129
Aufnahme auswählen	129
Wählen Sie Greenscreen	129
Overlay auswählen	129
Wählen Sie Karaoke	129
Machen Sie sich bereit	129
Countdown	129
Frage	129
Antwort	130
Video aufnehmen	130
Karaoke aufnehmen	130
Foto aufnehmen	130
Filter wählen	130
Nachricht eingeben	130
Video anzeigen	130
Foto anzeigen	130
Nachricht anzeigen	130
Antwort anzeigen	130
Karaoke anzeigen	130
Drucken	130
Druckansicht	130
Videooptionen	131
Fotooptionen	131
Nachrichtenoptionen	131
Druckexemplare	131
E-Mail-Adresse	131
E-Mail	131
Telefonnummer	131
Ans Telefon senden	131
WhatsApp-Nummer	131
An WhatsApp senden	131

Stornieren   131     Beschäftigt   131     Fehler   132     Gespert   132     Ferlig   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Video in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Prage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bildschirm   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Vur   138     Zeichenblock   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild	Danke	
Beschäftigt   131     Fehler   132     Gespert   132     Fertig   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Video in Bearbeitung   132     Video in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirme   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bildschur   139     Bildsequerz   139     Bildsequerz   139     Bildsequerz   139     Bildsequerz   139     Bildsequerz   139     Bildsequerz   139     Bildsequer	Stornieren	
Fehler   132     Gespert   132     Fertig   132     Fortig   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Åndern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bidschirm   135     Bidschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bildschurz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139  <	Beschäftigt	
Gesperrt   132     Fertig   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bildschirm   135     Bildschirm   136     Zufällige Bildschirme   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bild   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Taster   139     Bildsequenz   139     Tasterteld<	Fehler	
Fertig   132     Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bildschirm   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Dischtriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Dischtriftungssequenz   141     Video.   141	Gesperrt	
Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten   132     Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera.   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bild   139     Bildschurg   139     Dicketung   139	Fertig	
Beginn n   132     Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera.   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bild   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     <	Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten	
Video in Bearbeitung   132     Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Bildschirm   135     Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   137     Kamera   137     Kamera   137     Kamera   137     Kamera   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139	Beginn n	
Foto in Bearbeitung   132     Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirm   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   138     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Did   139     Drack Haute   139     Did   139     Bildsequenz   139     Did	Video in Bearbeitung	
Druck läuft   132     Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirm   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Spiel   138     Spiel   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tasterfeld   139     Tasterfeld   139     Drucklayouts   140     Video   141	Foto in Bearbeitung	
Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox   132     Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirm   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Bild   139     Disterquisiten   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   140     Video   141 </td <td>Druck läuft</td> <td></td>	Druck läuft	
Frage   134     Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirm   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Dildsequenz   139     Tastenfeld   139     Drucklayouts   140     QR-Code   141     Video   141	Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox	
Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen   135     Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Zeichenblock   138     Zeichenblock   138     Spiel   139     Bildsequenz   139     Bildsequenz   139     Didencontroller   139     Deschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141	Frage	
Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen   135     Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild sequenz   139     Tasteur   139     Didencontroller   139     Diveklayouts   141     Video   141	Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen	
Bildschirm   135     Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Bild   139     Drastatur   139     Tastatur   139     Drucklayouts   140     Video   141     Videosequenz   141	Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen	
Bedingte Bildschirme   136     Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141     Volumenmesser   141	Bildschirm	
Zufällige Bildschirme   136     Taste   137     Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Drucklayouts   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   141     Video.   141	Bedingte Bildschirme	
Taste   137     Kamera.   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Drucklayouts   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141     Volumenmesser   141	Zufällige Bildschirme	
Kamera   137     Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   141     Videosequenz   141	Taste	
Uhr   138     Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   141     Videosequenz   141	Kamera	
Countdown   138     Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   141     Videosequenz   141	Uhr	
Zeichenblock   138     Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     Video   141     Videosequenz   141	Countdown	
Zeichenwerkzeuge   138     Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   141     Videosequenz   141	Zeichenblock	
Gesichtsrequisiten   138     Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Drucklayouts   140     QR-Code   140     Video   141     Volumenmesser   141	Zeichenwerkzeuge	
Spiel   139     Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141     Videosequenz   141	Gesichtsrequisiten	
Bild   139     Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141     Videosequenz   141	Spiel	
Bildsequenz   139     Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     Video   141     Videosequenz   141	Bild	
Tastatur   139     Tastenfeld   139     Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     QR-Code   140     Video   141     Videosequenz   141     Volumenmesser   141	Bildsequenz	
Tastenfeld139Etikett139Beschriftungssequenz139Mediencontroller139Drucklayouts140QR-Code140Video141Videosequenz141Volumenmesser141	Tastatur	
Etikett   139     Beschriftungssequenz   139     Mediencontroller   139     Drucklayouts   140     QR-Code   140     Video   141     Videosequenz   141     Volumenmesser   141	Tastenfeld	
Beschriftungssequenz139Mediencontroller139Drucklayouts140QR-Code140Video141Videosequenz141Volumenmesser141	Etikett	
Mediencontroller139Drucklayouts140QR-Code140Video141Videosequenz141Volumenmesser141	Beschriftungssequenz	
Drucklayouts	Mediencontroller	
QR-Code   140     Video   141     Videosequenz   141     Volumenmesser   141	Drucklayouts	
Video	QR-Code	140
Videosequenz	Video	
Volumenmesser	Videosequenz	141
	Volumenmesser	141

Webbrowser	141
HTML-Dateien	142
Webbrowser-Sequenz	142
Automatisch hinzugefügte Elemente	142
Textbox	142
Taste	142
Pfeil	142
Textraster und Bildraster	143
Die Schaltfläche "Mehr"	143
Die Medienansicht	143
Eigenschaften	144
Name	144
Inhalt	144
Aktionseigenschaften	144
Klicken Sie auf Aktion	144
Schlüsseleigenschaft	150
Aktion anzeigen	
Eigenschaften animieren	151
Aussehenseigenschaften	
Audioeigenschaften	154
Hintergrundeigenschaften	154
Rahmeneigenschaften	
Schaltflächeneigenschaften	156
Kameraeigenschaften	156
Uhreigenschaften	157
Countdown-Eigenschaften	157
Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs	
GIF-Eigenschaften (animiert)	158
Rastereigenschaften	159
Eigenschaften der Tastatur (und des Tastenfelds)	159
Standort-/Größeneigenschaften	159
Kann Eigentum verschieben	160
Stempeleigenschaft	
Eigenschaften des Mediencontrollers	
Bildschirmeigenschaften	162
Schatteneigenschaften	162
Texteigenschaften	162
Eigenschaften der Textkontur	162

Zeilenabstand-Eigenschaften	163
Etiketten- und Countdownfarben	163
Tastaturtextfarben	163
Timeout-Eigenschaften	163
Was passiert, wenn ein Bildschirm eine Zeitüberschreitung aufweist?	165
Ändern des Timeout-Bildschirms auf benutzerdefinierten Bildschirmen	165
Standard-Timeoutwerte	165
Bildschirmübergänge	166
Videoeigenschaften	166
Wiedergabe-Pause-Kombinationen	166
Eigenschaften des Lautstärkemessers	167
Webbrowser-Eigenschaften	168
Erlaubte und blockierte Website-URLs	168
Ändern des Artikelinhalts	170
Bearbeiten von Beschriftungstext	170
So erhalten feste Beschriftungselemente ihren Textinhalt	170
Direktes Bearbeiten des Textinhalts eines festen Etikettenelements	170
Benutzerdefinierte Textbeschriftungen	170
Ändern des Bildelementinhalts	171
Animiertes GIF	172
Ändern des Inhalts von Videoelementen	172
Ändern des Elementinhalts im Webbrowser	172
Inhalt von Sequenzelementen ändern	173
Bildsequenzdateien	173
Videosequenzdateien	173
Beschriftungssequenzdateien	173
Browser-Sequenzdateien	173
Sequenzoptionen	174
Ändern des Inhalts von Rasterelementen	174
Grid-Dateien	175
Ändern des Inhalts von Medienansichtselementen	175
Elemente formatieren	177
Bildschirmformatierung	177
Elementformatierung	177
Ändern gemeinsam genutzter Eigenschaften	178
Ausrichten von Bildschirmelementen	179
Tastaturkürzel	179
Gruppieren von Elementen	180

Aufnehmen von Bildern von Veranstaltungsbildschirmen	
Erstellen mehrerer Bildschirme	
Erstellen mehrerer Etikettenelemente	
Kopieren von Bildern aus anderen Anwendungen in Ereignisbildschirme	
Entwerfen von Frage- und Antwortbildschirmen	
Der Print-Layout-Designer	
Drucklayout-Arrangeur	
Drucklayouteigenschaften	
Hinzufügen und Entfernen von Fotos	
Neue Elemente zum Drucklayout hinzufügen	
Verwenden mehrerer Monitore	
Monitorauswahl	
Hinzufügen von Bildschirmen und Elementen auf Ihren zusätzlichen Monitoren	
Bildschirm "Video läuft"	
Bildschirm "Foto in Bearbeitung"	
Bildschirm "Druck läuft"	
Abspielen von Events mit mehreren Monitorbildschirmen	
Unterschiedliche Bildschirmauflösungen	
Überlegungen zur Leistung	
Multicasting	
Koppeln von Ereignisbildschirmen auf mehreren Monitoren	
Ausführen mehrerer Instanzen von RightBooth	
Ereignisaufgaben	
Aufgabe "Videos konvertieren"	
Aufgabe "Fotos drucken"	
Aufgabe "Dateien per E-Mail senden"	
Aufgabe "Video aus Fotos erstellen"	
Einstellungen	
Aufgabe "FTP-Dateien"	
Die Zeichenwerkzeuge	
Hinzufügen der Zeichenwerkzeuge	
Verwenden der Zeichenwerkzeuge	
Das Zeichenwerkzeug-Set	
Steuerung von Peripheriegeräten mit einer USB-Relaiskarte	
USB-HID-Karten	
Denkovi-Bretter	
Konfigurieren von Windows für die Arbeit mit dem Denkovi Board	
Verwenden einer USB-Relaiskarte in RightBooth	

Kontrolle des Boards während der Veranstaltung	197
Steuerung mehrerer USB-HID-Relaiskarten	198
Zusätzliche Aktionsbefehle für USB-HID-Relaiskarten	199
Verwenden einer DSLR- Kamera, die über ein USB-Kabel angeschlossen ist	201
Der Video- und Fotoaufnahmeprozess	201
Einrichten	201
Einrichten einer DSLR-Kamera	201
Canon Kameras	
Nikon-Kameras	
Dateimodi für DSLR-Kameras	
RightBooth DSLR-Einstellungen	
Unterstützte DSLR-Kameramodelle Verbindung über USB	204
Canon Kameramodelle	204
Nikon-Kameramodelle	204
Fehlerbehebung	204
Verwenden einer drahtlos verbundenen Canon DSLR-Kamera	
Holen Sie sich die neueste Camera Control API von Canon	
Aktivieren Sie die Camera Control API (CCAPI) auf der Kamera	
Erstellen einer Wi-Fi-Kameraverbindung	
6	
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein	stellungen
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein	stellungen 211
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten	stellungen 211 213 215
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN?	stellungen 211 213 215 215
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth	stellungen 211 213 215 215 216
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth	stellungen 211 213 215 215 216 216
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth Gemeinsame Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera	stellungen 211 213 215 215 216 216 217
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 217 218
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 217 218 218
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 217 218 218 218
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 217 218 218 218 218 218
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 218 218 218 218 219 219
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth Gemeinsame Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen Hintergründe hinzufügen Bilder hinzufügen Reservierte Ordnernamen Hintergründe	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 217 218 218 218 219 219 219 219
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 217 218 218 218 219 219 219 219
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth. Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth Gemeinsame Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen Hintergründe hinzufügen Bilder hinzufügen Keservierte Ordnernamen Hintergründe Schaltflächen Symbole.	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 216 217 218 218 218 219 219 219 219 219 219
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth. Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth Gemeinsame Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera. Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen Hintergründe hinzufügen Bilder hinzufügen Keservierte Ordnernamen Keservierte Ordnernamen Schaltflächen Symbole Zeichenfläche	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 217 218 218 218 219 219 219 219 219 219 219 219
Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungsein Vor jeder Kamerasitzung ist eine Einrichtung erforderlich Zusammenfassung: Tägliches Einrichten Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth Verwenden eines iPhone oder Android-Telefons als drahtlose Webcam in RightBooth Gemeinsame Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera Dateien zur Medienbibliothek hinzufügen Hintergründe hinzufügen Bilder hinzufügen Reservierte Ordnernamen Hintergründe Schaltflächen Symbole Zeichenfläche Emojis	stellungen 211 213 215 215 216 216 216 217 218 218 218 218 219 219 219 219 219 219 219 219 219

Requisiten	219
Videos hinzufügen	
Sounds hinzufügen	
Countdown-Sounds hinzufügen	
Schaltflächen hinzufügen	221
Ordner "Spiele, Masken und Bildschirme"	
Veranstaltungssprache	
Der Event-Sprachwähler	
Verwenden von Textvariablen	224
Beispiel für eine Textvariable	224
So erhalten Sie die besten Webcam-Videoaufnahmen auf Ihrem Computer	240
Empfohlene Videoeinstellungen	240
Aufnahmeformat	241
WMV-Format	241
AVI-Format	241
Auswahl eines AVI-Videokompressors	241
Auswahl eines AVI-Audiokompressors	242
Webcam-Videogröße	242
Bilder pro Sekunde (auch bekannt als: Bildrate)	243
Maximale Aufnahmezeit	243
Empfohlene Audioeinstellungen	243
Mikrofon	243
Verwenden der Snap-Kamera in RightBooth	244
Konfigurieren der Snap-Kameraeinstellungen	244
Wählen Sie Ihre Snap Camera-Objektive	244
RightBooth-Einstellungen für Snap Camera	244
Hinzufügen der Snap-Kamera-Interaktion zu RightBooth	244
Zugriff auf Videos und Fotos mit QR-Codes	246
Konfigurationsoptionen	246
1 - Greifen Sie mithilfe von QR-Codes auf Medien innerhalb Ihrer RightBooth- Aufzeichnungsveranstaltung zu	246
2 - Stellen Sie ein RightBooth Media Sharing Station-Ereignis auf demselben Computer bere Video- und Fotoaufzeichnungsereignis	it wie Ihr 246
3 - Bereitstellen eines RightBooth Media Sharing Station-Ereignisses auf einem zweiten verr Computer	1etzten 246
4 – Führen Sie eine Sharing Station und ein Aufnahmeereignis gleichzeitig auf demselben C aus	omputer 246
Verwenden der Local Gallery-Website zum Durchsuchen und Herunterladen von Videos und Foto	os248
Stellen Sie einen QR-Code für die Galerie-Website bereit	248

Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station	248
Überblick	248
Konfigurieren von RightBooth	249
Der Prozess	249
Ereignisse mit Sprachbefehlen steuern	251
Zugriff auf RightBooth-Funktionen beim Ausführen anderer Anwendungen	252
Eventverpackung	253
Erstellen eines Pakets	253
Vorschläge für bewährte Vorgehensweisen	256
Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social Media-Sites	258
Schritt 1 - Besorgen Sie sich Cloud-Speicher	258
Schritt 2 – RightBooth für Cloud-Speicher konfigurieren	258
Schritt 3 – Webdienstautomatisierung für Facebook einrichten	258
Senden von Dateien an YouTube	259
Vornehmen von Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen	259
Richten Sie Ihre Host-Ereignisdatei für Remote-Änderungen ein	260
Benennen Sie die zu ändernden Bildschirmelemente	260
Durchführen eines Remote-Updates	260
Einen Ereignisordnernamen angeben	261
Erstellen einer DVD Ihrer Aufnahmen	261
auf Medien innerhalb Ihrer RightBooth-Aufzeichnungsveranstaltung zuError! Bookmark	not defined.

# Überblick

RightBooth ist eine Anwendung, mit der Sie viele Arten von Aufnahmeerlebnissen für gesellschaftliche und geschäftliche Veranstaltungen entwerfen und hosten können. Veranstaltungsteilnehmer können damit qualitativ hochwertige, hochauflösende Videos aufnehmen, Fotos machen, Textnachrichten eingeben und an Quizzen und Umfragen teilnehmen, indem sie Videoantworten, Textantworten oder Multiple-Choice-Fragen aufzeichnen. Sie können Benutzer auch Karaoke-Videos erstellen lassen, während sie zu Karaoke-Titeln mitsingen.

Darüber hinaus können Sie mit RightBooth Informationspräsentationen erstellen, die entweder als passive Diashow oder als interaktive Präsentation unter Verwendung einer Reihe von Rich-Media-Elementen wie Text, Schaltflächen, Bildern, Videos, Ton, Musik und Webseiten präsentiert werden können.

Zu den weiteren Funktionen gehören das Erstellen von Sharing-Station-Ereignissen, Überwachungsordner-Ereignissen und das Hosten von Webgalerien.

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

### Programmvoraussetzungen

Um RightBooth verwenden zu können, benötigen Sie Folgendes:

- Ein Windows-Desktopcomputer (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 Pixeln.
- Eine Kamera. Wenn Sie RightBooth zum Aufzeichnen von Videos oder zum Aufnehmen von Fotos verwenden, benötigen Sie eine Kamera (Webcam, DSLR oder GoPro), die per USB (oder drahtlos) an Ihren Computer angeschlossen ist. Die meisten Laptops/Tablets haben bereits eine Webcam im Deckel eingebaut. RightBooth unterstützt 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, aber Sie können ein externes Mikrofon an den PC anschließen, um die Tonqualität zu verbessern. DSLR-Kameras haben ein integriertes Mikrofon, aber Sie können 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 ein USB-Knopf (oder mehrere), der/die an Ihren Computer angeschlossen ist/sind. Dies ermöglicht den Benutzern Ihrer RightBooth-Veranstaltung, mit der Software zu interagieren.
- Eine angemessene Menge an freiem Festplattenspeicher zum Speichern der von RightBooth erstellten Video- und Fotodateien. Beachten Sie, dass Sie RightBooth bei geringem Festplattenspeicher so konfigurieren können, dass ein anderes Speichergerät verwendet wird (siehe weiter unten).

# Installieren von RightBooth

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

Sie werden dann aufgefordert, einen Installationsort auszuwählen. Standardmäßig wird die Software unter Windows 32 Bit im Ordner **\Program Files\RightBooth** bzw. unter Windows 64 Bit im Ordner **\Program Files (x86)\RightBooth installiert**. Anschließend beginnt der Installationsvorgang.

Während der Installation werden Sie möglicherweise aufgefordert, das Microsoft .Net Framework 4.6.2-Laufzeitpaket zu installieren, das zum Ausführen von RightBooth erforderlich ist. Neuere Windows-Versionen enthalten dieses Framework normalerweise als Teil des Betriebssystems. Falls erforderlich und nach Ihrer Zustimmung wird das Framework jedoch von der Microsoft-Website heruntergeladen und installiert. Stellen Sie daher 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 für Ihre Eventdesigns verwenden können.

Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird ein Programmverknüpfungssymbol auf Ihrem Computer-Desktop platziert.

# **RightBooth und Produktcodes**

Wenn Sie RightBooth kaufen, wird Ihnen per E-Mail ein Produktcode zugeschickt. **WICHTIG** – Für alles, was im Folgenden beschrieben wird, muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

### Hinzufügen eines Produktcodes

Klicken Sie 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 Aktivieren** angezeigt, mit der Sie die Software aktivieren und die Evaluierungsmeldung 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 jetzt auf einem anderen Computer verwendet werden.

### Verschieben eines Produktcodes auf einen anderen Computer

Sie können einen Produktcode von einem Computer auf einen anderen verschieben. Gehen Sie dazu folgendermaßen 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 manchen Situationen müssen Sie 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".

### Erlaubte Nutzung

Ein Produktcode kann nur auf einem Computer verwendet werden. Wenn Sie denselben Produktcode auf mehr als einem Computer hinzufügen, erhalten Sie eine Warnmeldung, 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 von Aire Valley Software dauerhaft deaktiviert wird (wie in der akzeptierten Lizenzvereinbarung beschrieben).

### Produktupdates und Supportcodes

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

Jeder Produktcode hat einen zulässigen "Aktualisierungszeitraum" (normalerweise 12 Monate), während dessen 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, aber keine weiteren Updates funktionieren auf dem Computer, es sei denn, Sie erwerben einen weiteren "Update- und Support"-Code. Update- und Support-Codes können jederzeit nach Ablauf des aktuellen Supportzeitraums durch Klicken auf die Schaltfläche "**Erneuern**" im Hauptfenster von RightBooth bezogen werden. Sie erhalten dann einen Update-Code, den Sie in die Software eingeben können (wie oben beschrieben), um einen weiteren Update- und Supportzeitraum auf dem Computer zu erhalten.

Jeder Update- und Supportcode kann nur auf einem Computer verwendet werden. Wenn Sie den Supportzeitraum auf mehreren Computern 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 mithilfe des Ereignisassistenten (siehe weiter unten) erstellen oder aus einer Auswahl standardmäßiger Ereignistypen wählen. Beachten Sie, dass, wenn Sie ein standardmäßiges Mirror Booth-Ereignis erstellen, es für den HD-Portrait-Bildschirmmodus konfiguriert wird und ggf. animierte Grafiken enthält.

*Öffnen* – Führt Sie zum Dialogfeld "Datei öffnen", wo Sie eine zuvor gespeicherte Ereignisdatei durchsuchen und öffnen können.

**Speichern** – Speichert das aktuell geöffnete Ereignis als Datei unter dem im Bereich "Aktuelles Ereignis" angezeigten Namen.

**Speichern unter** – Führt Sie zum Dialogfeld "Datei speichern", in dem Sie Ihr aktuell geöffnetes Ereignis durchsuchen und speichern können. Dabei können Sie die Datei optional umbenennen.

*Paket* – Bringt Sie zum Paketbildschirm, wo Sie Ereignispakete erstellen und installieren können. Siehe Abschnitt Ereignispaketierung.

*Aktuelles Ereignis* – Dieses Fenster zeigt Ihnen den Dateinamen des Ereignisses, das aktuell in RightBooth geöffnet ist.

*Ereignisvorschau* – Hier sehen Sie ein Vorschaufenster mit dem Startbildschirm des aktuellen Ereignisses. Mit den Schaltflächen für den Vorschaubildschirm 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: Wenn Sie diese Option aktivieren, kann sich die Ladezeit von RightBooth verlängern.

**Ereignisdateien** – Dadurch wird der Ordner geöffnet, in dem die aufgezeichneten Videos, Fotos und Nachrichten des aktuellen Ereignisses gespeichert sind. 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* – Bringt Sie zum Bildschirm "Ereignisaufgaben", wo Sie die Fotolayouts des Ereignisses überprüfen und drucken, Ereignisvideos stapelweise in andere Dateiformate konvertieren und Dateien per E-Mail an Benutzer senden können. **Siehe Ereignisaufgaben.** 

*Veröffentlichen* – Bringt Sie zum Bildschirm "Event-Publisher". Siehe Abschnitt: **Eventdateien** veröffentlichen .

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

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

Mit dieser Schaltfläche starten Sie die Wiedergabe Ihres aktuell geöffneten Ereignisses und können Benutzer Videos, Fotos und Nachrichten aufzeichnen.

*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 müssen den Adobe PDF Reader auf Ihrem Computer installiert haben.

*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 und die Funktionen Greenscreen und Gesichtserkennung konfigurieren und testen.

*Info* – 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 **"Automatisch nach Updates suchen " aktivieren** . Dadurch wird unsere Website regelmäßig auf eine neuere Version von RightBooth überprüft.

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

*Kaufen* – Diese Schaltfläche wird angezeigt, wenn die Software im Evaluierungsmodus ausgeführt wird, und bietet Zugriff auf eine Webseite, auf der Sie RightBooth kaufen können.

*Neueste Version abrufen* – Diese Schaltfläche wird angezeigt, wenn Sie die Funktion **"Automatische Überprüfung"** im Info-Fenster eingestellt haben und eine neuere Version von RightBooth zum Download bereitsteht.

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

*Erneuern* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf eine Webseite zuzugreifen, auf der Sie Update- und Supportcodes zum Eingeben in die Software kaufen können.

### Veröffentlichen von Ereignisdateien

Mit dieser Funktion können Sie alle aufgezeichneten Videos und Fotos eines Ereignisses auf einem Wechseldatenträger wie einem USB-Datenstick veröffentlichen (d. h. kopieren), zusammen mit einer Viewer-Anwendung (Viewer.Exe), mit der Sie die Dateien direkt vom Medium aus problemlos ansehen können. Dies kann nützlich sein, wenn Sie Dritten alle aufgezeichneten Dateien eines Ereignisses 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 eine Miniaturansicht klicken, wird das ausgewählte Video oder Foto im Vollbildmodus zusammen mit Navigationsschaltflächen angezeigt, mit denen Sie die Videowiedergabe steuern und die anderen Dateien durchsuchen können.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Veröffentlichen"**, um das Fenster "Event Publisher" mit den folgenden Optionen anzuzeigen …

*Hintergrundfarbe oder -bild* – Hiermit können Sie die vom Viewer zu verwendende Hintergrundfarbe oder das Hintergrundbild definieren.

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

**Dateien veröffentlichen** – Klicken Sie hierauf, um den Veröffentlichungsprozess zu starten. Sie werden aufgefordert, einen Ordner auszuwählen, in dem die Dateien und die Viewer-Anwendung veröffentlicht werden. Legen Sie ein Wechseldatenträgergerät ein und wählen Sie den Stammordner des Geräts aus. Alle Dateien werden dann kopiert und während des Vorgangs werden Miniaturansichten erstellt.

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

# **Der Event-Assistent**

Der Event-Assistent wird über das RightBooth-Hauptfenster aufgerufen, indem Sie auf die Schaltfläche "Erstellen" klicken. Der Assistent führt Sie durch mehrere Schritte beim Erstellen eines Events.

### Wählen Sie Ihren Veranstaltungstyp

In diesem Schritt können Sie den Ereignistyp auswählen, den Sie erstellen möchten.

# **Definieren Sie Ihren Startbildschirm**

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

Sie können auch die Anzeige einer Lauftextnachricht am unteren Bildschirmrand wählen.

Handelt es sich bei dem Ereignis um eine Videoaufzeichnung, können Sie wählen, ob während der Wiedergabe des Ereignisses eine Videosequenz der aktuell aufgezeichneten Videos angezeigt werden soll.

Handelt es sich bei dem Ereignis um ein Fotoaufnahmeereignis, können Sie wählen, ob während der Wiedergabe des Ereignisses eine Fotosequenz der aktuell aufgenommenen Fotos angezeigt werden soll. 20

# Wählen Sie Ihre Aufnahmezeit

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

# Wählen Sie, ob Sie Videoaufzeichnungen anzeigen und wiederholen möchten

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob die aufgezeichneten Videos dem Benutzer nach der Erstellung wieder vorgespielt werden sollen.

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 bei Ihrer Veranstaltung das Aufnehmen von Fotos erforderlich ist, können Sie in diesem Schritt die Gesamtzahl der Fotos auswählen, die jeder Benutzer aufnehmen soll (bis zu maximal 10).

# Wählen Sie aus, ob Sie Fotos anzeigen oder wiederholen möchten.

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob den Benutzern die aufgenommenen Fotos angezeigt werden sollen.

Sie können auch entscheiden, ob Ihre Benutzer Fotos erneut aufnehmen dürfen, wenn sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind.

# Wählen Sie, ob Sie Fotos drucken möchten

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob Sie den Ausdruck von Fotos in ein Fotoevent einbeziehen möchten. Sie können Ihren Drucker auswählen, die Anzahl der Ausdrucke festlegen, die für jeden Benutzer erstellt werden sollen, und außerdem ein Fotodrucklayout aus der RightBooth-Medienbibliothek auswählen.

# Textnachrichten angezeigt und wiederholt werden sollen.

Wenn Sie ein SMS-Ereignis erstellen möchten, können Sie in diesem Schritt entscheiden, ob den Benutzern die SMS 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.

# Bedanken Sie sich bei Ihren Benutzern

In diesem Schritt können Sie entscheiden, ob in das Ereignis ein **Danke-** Bildschirm eingefügt werden soll, der angezeigt wird, nachdem der Benutzer seine Aufzeichnungen abgeschlossen hat.

# Wählen Sie eine Eingabemethode

In diesem Schritt können Sie auswählen, wie Benutzer mit dem Ereignis interagieren. Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten:

**Drücken einer einzelnen Taste auf der Tastatur** – Benutzer werden während des Ereignisses aufgefordert, eine bestimmte Taste auf der Tastatur zu drücken (standardmäßig ist dies die LEERTASTE). Sie müssen ihnen daher 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, während des Ereignisses bestimmte Tasten zu drücken, um 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 während der Veranstaltung aufgefordert, eine Maustaste zu drücken, daher müssen Sie ihnen während der Veranstaltung Zugriff auf die Computermaus gewähren.

**Touchscreen** – Benutzer werden während der Veranstaltung gebeten, den Bildschirm zu berühren. Wenn Sie einen Touchscreen-Monitor haben, ist es möglicherweise hilfreich, diese Option auszuwählen. Ihre Gäste können dann RightBooth einfach über Ihren Touchscreen-Monitor anzeigen und damit interagieren, und Sie können Ihre Computertastatur und -maus außer Sichtweite verstecken.

Beachten Sie, dass dieser Schritt nur beim ersten Ausführen des Assistenten angezeigt wird und Ihre Auswahl die Standardeingabemethode für alle von Ihnen erstellten Ereignisse wird. Sie können diese Auswahl später ändern und es ist auch möglich, USB-Tasten zur Interaktion mit dem Ereignis zu verwenden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Einstellungen – Benutzereingabe**.

# Wählen Sie den Hintergrund

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

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

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, wo Sie eines der Videos in der Bibliothek auswählen oder ein Video auf Ihrem Computer suchen können.

Das ausgewählte Bild oder die Datei wird dann als Hintergrund auf allen Bildschirmen Ihrer Veranstaltung verwendet. Beachten Sie, dass es möglich ist, einzelne Veranstaltungsbildschirme 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 in der Veranstaltung verwendet werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Schaltflächenstil auswählen", um auf die RightBooth-Medienbibliothek zuzugreifen, wo Sie aus Dutzenden von Schaltflächen wählen können. Die ausgewählte Schaltfläche wird dann auf allen Bildschirmen Ihrer Veranstaltung verwendet, wo der Benutzer der Veranstaltung eine Auswahl treffen muss. Sie können auch den Symbolstil auswählen, der auf den Schaltflächen angezeigt wird.

Sie können auch die Option "Ich möchte lieber keine Schaltflächen auf den Ereignisbildschirmen haben" deaktivieren, um Schaltflächen vom Ereignis auszuschließen.

# Wählen Sie den Textstil

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

Sie können auch einen Rahmen um alle Kamera-, Video- und Fotoplatzhalter auf allen Ihren Veranstaltungsbildschirmen hinzufügen. Der Rahmen wird in derselben 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. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Veranstaltungssprachen.

# Wählen Sie Ihre Ausrüstung

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

Wenn Sie die Option Nikon 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 Event-Assistent können Sie aus der Dropdown-Liste eine Webcam auswählen.

Beachten Sie, dass einige Computer (insbesondere Laptops) mit einer integrierten Webcam ausgestattet sein können, die sich normalerweise in der Monitorblende befindet. Es spricht jedoch nichts dagegen, eine andere (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.

#### Mikrofon auswählen

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, daher wählen Sie normalerweise das Mikrofon Ihrer ausgewählten Webcam aus. Sie können jedoch auch ein anderes Mikrofon an Ihren Computer anschließen und es in der Dropdown-Liste in diesem Bereich auswählen.

Hinweise:

- Die von Ihnen gewählte Kamera wird im aktuellen Event verwendet, kann aber nachträglich im Bereich: Event Designer →Eventkamera/-drucker geändert werden.
- Wenn Sie den Assistenten zum ersten Mal ausführen, wird die von Ihnen gewählte Kamera gleichzeitig zur Standardkamera für die Anwendung. Sie können diese Standardeinstellung später ändern, siehe Abschnitt: **RightBooth-Einstellungen →Kamera.**

### Abschließen des Assistenten

Wenn Sie sich für die Verwendung einer Webcam entschieden haben und den Assistenten zum ersten Mal ausführen, müssen Sie vor dem Fortfahren die Methode zur Webcam-Integration auswählen. 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 Ereignisdatei und spielt sie automatisch ab. Weitere Informationen finden Sie im nächsten Abschnitt.

# Spielereignisse

Nachdem Sie ein Event erstellt oder geöffnet haben, können Sie die Wiedergabe starten, indem Sie im RightBooth-Hauptfenster auf die Schaltfläche "Wiedergeben "klicken.

Ereignisse werden immer im Vollbildmodus abgespielt und der Desktop des Computers wird ausgeblendet. Sie können Benutzern für die Dauer des Ereignisses auch den Zugriff auf den Rest des Computers verweigern (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 beschrieben, wie es beispielsweise vom Ereignisassistenten erstellt wird. Ein Standardereignis besteht normalerweise aus den folgenden Bildschirmen:

Startbildschirm . Das System wartet auf Benutzerinteraktion

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

Bereitmachen-Bildschirm . Der Benutzer wird aufgefordert, sich auf die Aufnahme vorzubereiten.

Countdown-Bildschirm . Dem Benutzer wird ein kurzer Countdown angezeigt

Aufnahmebildschirm . Der Benutzer 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, Antwort oder Karaoke an.

Danke-Bildschirm . Dem Benutzer wird für seinen Beitrag gedankt

Anschließend zeigt das System wieder den Startbildschirm an .

Wenn ein Event startet, zeigt RightBooth normalerweise den **Startbildschirm** mit dem von Ihnen gewählten Hintergrundbild, einem Live-View-Feed der Kamera, Ihrem Event-Titel und einer Anweisung an den Benutzer zur Interaktion mit dem System:



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 ein Ereignis verfügbar sind. Die Screenshots zeigen einige der in der Medienbibliothek verfügbaren Themen sowie einige der Möglichkeiten des Bildschirmlayouts.

# Videoaufzeichnung

In diesem Abschnitt wird beschrieben, was passiert, wenn Sie Ihr Ereignis so konfiguriert haben, dass Benutzer Videos aufnehmen können. In den folgenden Screenshots wurde das Ereignis so konfiguriert, dass Benutzereingaben per Maus entgegengenommen werden.

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 Bildschirm **"Vorbereiten" angezeigt**, gefolgt von einem **Countdown-** Bildschirm, und dann beginnt die Videoaufzeichnung. Während der Aufzeichnung wird dem Benutzer der folgende Bildschirm angezeigt, der ihn zum Sprechen auffordert und ihm außerdem einen Countdown der verbleibenden Aufzeichnungszeit anzeigt:



Der Benutzer kann während der gesamten Aufnahmedauer sprechen oder die Aufnahme durch erneutes Klicken mit der Maus vorzeitig beenden. Nachdem der Benutzer seine Aufnahme beendet hat, wird das Video abgespielt:



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

### Fotoaufnahme

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was passiert, wenn Sie Ihr Event so konfiguriert haben, dass Fotos aufgezeichnet werden. In den folgenden Screenshots wurde RightBooth so konfiguriert, dass Benutzereingaben über einen Touchscreen entgegengenommen werden.

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



Wenn der Benutzer den Bildschirm erneut berührt, wird ihm der Bildschirm " Vorbereiten" und anschließend ein Countdown- Bildschirm angezeigt. Danach nimmt das System ein Foto auf. Das Foto wird dem Benutzer dann für kurze Zeit angezeigt, gefolgt von einem Danke- Bildschirm, bevor der Startbildschirm wieder angezeigt wird.



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

#### 2020-1-4-12-54-49-Foto.png

Beachten Sie: Wenn Sie Benutzern das Aufnehmen von mehr als einem Foto gestattet haben, wird der obige Vorgang für jedes Foto wiederholt, bevor der **Danke-** Bildschirm angezeigt wird.

# Nachrichtenaufzeichnung

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dafür, was passiert, wenn Sie Ihr Event so konfiguriert haben, dass Benutzer Nachrichten aufzeichnen können. In den folgenden Screenshots wurde RightBooth so konfiguriert, dass Benutzereingaben über einen Touchscreen entgegengenommen werden.

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



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

	0		1
			VL
			X
Enter vour name	- qwerty	uio	p
Enter your name	asdfgl	h j k	1 7
	0 z x c y b	nm,	1. 0
1 1			

Der Benutzer kann dann mit der Bildschirmtastatur oder der physischen Tastatur eine Nachricht 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 erhalten einen Dateinamen, 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 Nachricht.txt

# Frage- und Antwortaufzeichnung

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 auch andere Frage- und Antwortkombinationen verfügbar sind (siehe später). In den folgenden Screenshots wurde RightBooth so konfiguriert, dass Benutzereingaben über einen Touchscreen entgegengenommen werden.

Nachdem der Benutzer den Startbildschirm berührt hat, 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 weiter unten):



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:



Nach Beantwortung der zweiten Frage kehrt das System zum Startbildschirm zurück.

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

#### 2020-1-4-12-54-49-Antwort-1.wmv

#### 2020-1-4-12-57-20-Antwort-2.wmv

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

# Ereignisse mehrerer Typen

Dieser Abschnitt zeigt ein Beispiel dessen, was während der Veranstaltung passiert, wenn Sie RightBooth so konfigurieren, dass Benutzer aus einer Kombination von Video-, Foto-, Nachrichten- und Frage-und-Antwort-Aufzeichnungen auswählen können.

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



An dieser Stelle werden dem Benutzer Schaltflächen angezeigt, die den verfügbaren Aufzeichnungsoptionen 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 ihn durch den Vorgang der Videoaufnahme, 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).

die Anzeige der Auswahlschaltflächen **deaktiviert** haben (siehe Abschnitt " **Event-Designer**" weiter unten), werden die Auswahlschaltflächen ausgeblendet. So können Sie Ihre Aufnahmeauswahl einfach durch Klicken oder Berühren des entsprechenden Textelements treffen.

Beim Abspielen eines Multityp-Events mit der Option "Eingabe über eine einzelne Tastaturtaste" (oder der Option "USB-Eingabe") werden auf dem Bildschirm Textpfeile angezeigt, die abwechselnd auf die einzelnen 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-Videoaufnahme

Ein weiterer Aufnahmetyp, mit dem Sie Videos aufnehmen können, ist der Karaoke-Modus. Dieser ähnelt dem Videoaufnahmemodus, verfügt jedoch zusätzlich über einen zusätzlichen Bildschirm, der vor Beginn der Aufnahme angezeigt wird und auf dem der Benutzer eine Karaoke-Datei auswählen kann, die auf dem Bildschirm abgespielt wird, während er sich selbst beim Singen aufnimmt.

Eine Karaoke-Datei ist eine Videodatei, die sowohl den sichtbaren Liedtext als auch die instrumentale Audiospur enthält. Der Text wird im Takt der instrumentalen Tonspur angezeigt und erscheint auf dem Bildschirm, während der Benutzer seine Aufnahme macht. Die Medienbibliothek enthält eine Reihe von Beispiel-Karaoke-Dateien 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.

Bei einer Karaoke-Videoaufnahme können Benutzer (1) sich selbst während der Videoaufnahme auf dem Bildschirm singen sehen, (2) den Instrumentalton des Karaoke-Videos über Lautsprecher (oder Kopfhörer) hören und (3) dem Karaoke-Text folgen, der während der Aufnahme auf dem Bildschirm erscheint.

#### Einrichten Ihrer Ausrüstung für die Karaoke-Aufnahme

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

#### Methode 1 – Webcam und Lautsprecher

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

#### Methode 2 – Webcam und Mischpult

Möglicherweise möchten Sie eine saubere Instrumentalspur aufnehmen, die mit der Stimme des Benutzers gemischt wird. Dazu sollten Sie sich ein billiges Karaoke-Mischpult besorgen, an das Sie ein oder mehrere Mikrofone anschließen und den Line-Ausgang Ihrer PC-Soundkarte (die die Karaoke-Instrumentaldatei enthält) nehmen können. Verbinden Sie dann den Ausgang des Mischpults mit dem Line-Eingang (oder Mikrofoneingang) Ihrer PC-Soundkarte. Dieses gemischte Audio wird dann zur Audiospur bei der Webcam-Videoaufnahme.

Mit einem Karaoke-Mixer können Sie die Audiopegel für Mikrofon und Instrument einstellen und erhalten eine bessere Klangqualität als bei Methode 1. Es gibt viele Karaoke-Mixer, die schon ab 20 \$ erhältlich sind. 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 für alle Audioaufnahmen das Mikrofon der Kamera verwenden. Die Karaoke-Hintergrundmusik muss also über Lautsprecher abgespielt werden, sodass das Mikrofon der Kamera die Musik zusammen mit Ihrer Singstimme aufzeichnen kann.

# **Beenden eines Ereignisses**

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 **Ereignissicherheitseinstellungen** (siehe weiter unten) verhindert werden kann. Alternativ können Sie das Ereignis auch mit einem Tastencode, einer Reihe von Mausklicks oder Berührungen verschiedener Bereiche des Bildschirms verlassen.

# **Eigene Events erstellen - Übersicht**

Der Event-Assistent ist ein guter Einstieg, aber schon bald möchten Sie Ihre eigenen Events entwerfen und erstellen, bei denen Sie die restlichen Funktionen von RightBooth nutzen. Dieser Abschnitt bietet einen kurzen Überblick über die Schritte zum Erstellen Ihres eigenen Events und verweist für weitere Einzelheiten auf andere Abschnitte dieses Handbuchs.

### Einstellungen

Bevor Sie Ihre eigenen Ereignisse erstellen, sollten Sie zunächst sicherstellen, dass Sie die RightBooth-Einstellungen konfiguriert haben.

Diese Einstellungen gelten für alle von Ihnen erstellten Events und umfassen: Konfigurieren einer Webcam, eines Mikrofons und einer DSLR-Kamera, Festlegen von Optionen für die Videodateiaufzeichnung, Festlegen von Fotoaufnahmegrößen und Dateitypen, Festlegen der Standardformulierung für den Eventtext, die bei allen Ihren Events verwendet werden soll, z. B. Sprachübersetzungen oder Umformulierung von Eingabeaufforderungen (falls erforderlich). Siehe Abschnitt **RightBooth-Einstellungen**.

### **Erstellen eines Ereignisses**

Sie können ein neues Ereignis starten, indem Sie im RightBooth-Hauptfenster auf die Schaltfläche **"Erstellen " klicken** und dann auswählen, ob Sie einen der standardmäßigen Standardereignistypen erstellen oder ein Ereignis mit dem **Ereignisassistenten erstellen möchten.** 

### **Planen Sie eine Veranstaltung**

Um Inhalt und Struktur Ihres Events zu ändern, verwenden Sie den **Event-Designer**, auf den Sie im Hauptfenster durch Klicken auf die Schaltfläche "Design" zugreifen können.

Unter anderem können Sie mit dem Event Designer den Eventtyp, die Art der Aufnahmen, die im Event gemacht werden können (z. B. Videos, Fotos usw. aufnehmen), die im Event anzuzeigenden Bildschirme (z. B. Startbildschirm, Bildschirm mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen, Überprüfungsbildschirm usw.), einen beliebigen spezifischen Text oder Wortlaut für das Event und alle Fragen auswählen, die Sie in das Event aufnehmen möchten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Event Designer**.

# Bearbeiten der 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**.

Unter anderem können Sie mit dem Bildschirmeditor jeden beliebigen Bildschirm im Ereignis auswählen und dann dessen Inhalt ändern, wie etwa Position, Größe, Ebene, Farbe und Rahmen von Textaufforderungen, Bildern, Hintergründen und Videos. Sie können jedem Bildschirm Ihren eigenen Bildund Textinhalt hinzufügen. Sie können die Anzeigedauer eines Bildschirms ändern. Sie können Bildschirmübergangsanimationen und Elementanimationen hinzufügen. Sie können Countdown-Elemente, Sequenzelemente, Video- und Audioclips und Webseiten hinzufügen. Sie können auch neue Bildschirme 32 erstellen, die alles enthalten, was Sie möchten, und diese können optional so eingestellt werden, dass sie auf bis zu drei anderen Monitoren angezeigt werden, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Siehe Abschnitt: **Bildschirmeditor.** 

# **Entwerfen des Drucklayouts**

Wenn Sie während (oder nach) der Veranstaltung Fotos ausdrucken möchten, müssen Sie ein Drucklayout für die Veranstaltung entwerfen. Dieses ist als separater Bildschirm im Bildschirmeditor verfügbar und bietet Werkzeuge zum Anordnen von Fotos auf verschiedene Arten und 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 grundsätzlich für alle von Ihnen erstellten Events. Das Einstellungsfenster ist in mehrere Kategorien (Registerkarten) unterteilt, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.

# Kameraeinstellungen

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

### Hauptkameraeinstellungen

*Videos mit der Kamera aufnehmen* – Wählen Sie eine der Optionen: Webcam, DSLR oder GoPro. Videos werden bei Ihren Events mit der von Ihnen gewählten Kamera aufgenommen\*

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

\*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** →**Eventkamera/-drucker.** 

### Webcam-Videoeinstellungen

Über die Unterregisterkarte "Webcam-Video" können Sie bis zu 4 Webcams für die Verwendung während der Veranstaltungen konfigurieren.

*Webcam 1 (erforderlich)* – Wählen Sie diese Option aus, um Ihre Haupt-Webcam zuzuweisen und zu konfigurieren. Diese Webcam wird verwendet, wenn Sie bei Ihren Veranstaltungen Videos aufnehmen und Fotos mit einer Webcam machen möchten.

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

**Gerät** - In dieser Kombinationsbox werden alle Webcams aufgelistet, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Wählen Sie das Gerät aus, das Sie der aktuell ausgewählten Webcam-Nummer 1 – 4 (siehe oben) zuweisen möchten. Beachten Sie, dass Sie eine Webcam nur einer einzigen Webcam-Nummer zuweisen können. Wenn Sie einer Nummer eine Webcam zuweisen, wird sie 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 Einstellungsprogramm für die von Ihnen gewählte Webcam zu gelangen. Das Einstellungsprogramm wird vom Webcam-Hersteller bereitgestellt. Weitere Informationen zum Einstellungsprogramm finden Sie im Handbuch Ihrer Webcam.

**SpiegeIn X** – Klicken Sie hierauf, wenn Sie den Live-Feed (in horizontaler Richtung) der Webcam spiegeln möchten. Dadurch werden alle Webcam-Videoaufzeichnungen und Fotoaufnahmen gespiegelt gespeichert. Sie können 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 zeigen möchten: Beachten Sie, dass Sie dazu auch die Eigenschaft "Flip X" für alle Webcam-Kameraelemente in Ihrem Eventdesign deaktivieren müssen. Weitere Informationen zur Eigenschaft "Flip X" finden Sie **im Bildschirmeditor**.

**Y** spiegeln – Klicken Sie hierauf, wenn Sie den Live-Feed vertikal spiegeln möchten. Dies hat zur Folge, dass der Live-Feed auf den Kopf gestellt wird. Dies ist für Situationen gedacht, in denen bestimmte Webcams (normalerweise auf Asus-Laptops) fälschlicherweise einen auf dem Kopf stehenden Live-Feed anzeigen. Bevor Sie diese Einstellung verwenden, sollten Sie sich am besten an den Webcam-Anbieter wenden. Normalerweise lässt sich das Problem durch die Installation eines aktualisierten Webcam-Treibers lösen.

*Um 90 Grad drehen* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre Webcam um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in die Linse blicken), sodass ein Live-Feed im Hochformat in die Software übertragen wird.

-90 Grad drehen – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre Webcam um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in die Linse blicken), sodass ein Live-Feed im Hochformat in die Software übertragen wird.

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

**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  $\rightarrow$ , Dateien und Ordner").

Aufnahmeformat\* - Sie können Videodateien von der Webcam entweder im AVI- oder im WMV-Format aufnehmen . Das Standardformat ist WMV. Wenn Sie dieses Format auswählen, wird ein Fenster mit Einstellungen für das ausgewählte Format angezeigt (siehe unten).

*In MP4 konvertieren* – Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Webcam-Videoaufzeichnungen sofort nach dem Speichern der AVI- (oder WMV-)Quelldatei auf der Festplatte in das MP4-Format konvertiert werden sollen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird jede AVI- (oder WMV-)Videodatei im Ereignisausgabeordner durch eine MP4-Datei ersetzt. Mit anderen Worten: Ihre Webcam-Videos werden effektiv im MP4-Format aufgezeichnet. Um die beste Qualität aus dieser Funktion herauszuholen, sollten Sie Ihre Webcam-Videos in hoher Qualität aufnehmen. Wählen Sie daher bei AVI "Unkomprimiert" und bei WMV eine hohe Video-Bitrate.

*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 die Webcam Nummer 1 (also die Webcam für Aufnahmen und Fotoerfassung).

Datenstrom - Sie können aus folgenden Optionen wählen:

**Standard** - Mit dieser Option kann RightBooth den standardmäßigen Rohdatenstrom der Webcam verwenden. Bei bestimmten Webcams können Sie mit dem Standarddatenstrom optimale Aufnahmeergebnisse erzielen.

**Unkomprimiert** - Diese Option stellt sicher, dass die Daten der Webcam unkomprimiert sind, was die beste Videoqualität bietet. Dies bedeutet jedoch auch, dass die Videodateien groß sein werden und möglicherweise mehrere Gigabyte für jede 30-Sekunden-Aufnahme erforderlich sind. Außerdem erfordert 35

die Aufzeichnung unkomprimierter Daten mehr Computerressourcen, sodass Sie möglicherweise die Aufzeichnungsgröße und/oder die Anzahl der Bilder pro Sekunde reduzieren müssen, um ruckelige 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 Videoaufnahmen verringert wird. Wenn Sie Komprimiert wählen, werden Ihnen die folgenden zusätzlichen Einstellungen angezeigt:

*Videokompressor* - Dieses Kombinationsfeld listet alle auf Ihrem Computer installierten Videokompressoren auf. Wählen Sie den Videokompressor aus, den Sie verwenden möchten.

*Audiokompressor* - Dieses Kombinationsfeld listet alle auf Ihrem Computer installierten Audiokompressoren auf. 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 aufgeführten Codecs bereitgestellt werden und daher nicht in den Rahmen dieses Handbuchs fallen. Einige Kompressoren verfügen über keine Einstellungen. Wenn dies der Fall ist, bewirkt das Klicken auf diese Schaltflächen nichts.

#### WMV-Formateinstellungen

Diese Einstellungen gelten nur für die Webcam Nummer 1 (also die Webcam für Aufnahmen und Fotoerfassung).

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

*WMV 8 oder WMV 9* – WMV 9 bietet qualitativ bessere Aufnahmen, benötigt jedoch mehr Prozessorleistung, sodass Sie auf langsameren PCs möglicherweise WMV8 auswählen müssen.

*Video-Bitrate* – Diese Einstellung definiert die Datenmenge, die pro Sekunde aufgezeichnet wird. Je höher der Wert, desto besser die Qualität der Aufzeichnung. Ein höherer Wert erfordert jedoch auch mehr Verarbeitung und kann zu ruckartigen oder blockartigen Effekten in den Aufzeichnungen führen. Sie sollten mit verschiedenen Werten experimentieren, um einen für Sie geeigneten Wert zu finden. Der Standardwert von 3000 bietet normalerweise einen guten Kompromiss zwischen Qualität und Leistung.

*Videogröße*\* - Dieses Kombinationsfeld listet alle Aufnahmegrößen auf, die Ihre ausgewählte Webcam bietet. Wählen Sie die gewünschte Videoaufnahmegröße aus der Liste aus. Eine größere Aufnahmegröße verbessert Ihre Videoqualität und macht Ihre Videodateien größer. Außerdem wird dadurch mehr Rechenleistung Ihres Computers benötigt.

**Datentyp\*** - Mit dieser Einstellung können Sie einen Datentyp auswählen, der von der Webcam bereitgestellt wird. Jede Webcam bietet unterschiedliche Datentypen, aber hier sind die gängigsten Typen:

RGB24 – Ein unkomprimiertes Datenformat. H264 – Ein komprimiertes Datenformat. MJPG – Ein komprimiertes Datenformat. YUY2 – Ähnlich wie RGB24.

Aufnahmebildrate\* - Geben Sie die Anzahl der Bilder pro Sekunde ein, die Sie in Ihren Videoaufnahmen haben möchten. Wenn Sie einen höheren Wert für die Bilder pro Sekunde wählen, verbessert sich die Videoqualität und Ihre Videodateien werden größer. Außerdem wird dadurch mehr Rechenleistung von Ihrem Computer benötigt.
*Hardware-Zoomkompensation*\* – Einige Webcams (wie die Logitech C920) wenden während der Videoaufzeichnung möglicherweise einen Zoomfaktor auf die Live-Ansicht der Kamera an. Wenn dieser Effekt bei Ihnen auftritt, können Sie mit dieser Einstellung einen ähnlichen Zoomfaktor auf das Kameraelement des Bildschirmeditors anwenden, wenn die Webcam kein Video aufzeichnet. Ein Beispiel dafür, wann dies geschieht, ist die Verwendung der Logitech C920 unter Windows 7 und die Aufzeichnung in den Standarddatenstrom mit dem Datentyp RGB24. In diesem Szenario können Sie die Hardware-Zoomkompensation auf 1,33 einstellen, damit die Live-Vorschau mit der Aufzeichnungsvorschau im Kameraelement übereinstimmt.

*Videos zuschneiden* - Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle Videoaufnahmegröße anzuwenden. Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Videoausgabe der Webcam auf einen kleineren Bereich beschränken, der durch die Werte für Breite und Höhe angegeben wird. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über dem Videoeingaberahmen platziert, wodurch die umliegenden Bereiche effektiv abgedeckt werden. Ein Beispiel für das Zuschneiden ist die Aufnahme quadratischer Videos (d. h. Seitenverhältnis 1:1). Wenn Sie beispielsweise die Videoaufnahmegröße auf 960 x 720 Pixel einstellen, können Sie die Zuschneidebreite und -höhe auf 720 x 720 einstellen. Dadurch wird ein kleiner Streifen der Eingabevideodaten an den linken und rechten Rändern der Videoaufnahme verworfen.

- **Breite** Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 Breite der Videoaufzeichnung.
- Höhe Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 Höhe der Videoaufzeichnung.

Die Zuschneidefunktion kann auch nützlich sein, um die Seitenverhältnisse zwischen der Webcam und einer DSLR-Kamera anzupassen, wenn Sie eine Webcam für die Live-Ansicht und eine DSLR-Kamera für Video- und Fotoaufnahmen verwenden möchten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Verwenden einer DSLR-Kamera in RightBooth**.

**Alphakanal-Overlays**\* – Wenn Sie in Ihren Events Bilder über Videos und Fotos legen, können Sie die Überblendung zwischen ihnen verbessern, indem Sie diese Einstellung aktivieren. **ACHTUNG:** Wenn diese Einstellung aktiviert ist, funktioniert auf einigen Systemen möglicherweise die Video- und Fotoaufnahme nicht mehr und Sie sehen während Ihrer Events nur ein schwarzes Quadrat. Wenn dies auf Ihrem System passiert, deaktivieren Sie diese Einstellung.

\* Diese Einstellungen gelten nur für die Webcam Nummer 1 (also die Webcam für Aufnahmen und Fotoerfassung).

#### Videoanpassungen

Anpassungen können 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, die Sie in der Webcam-Treibersoftware finden (erreichbar 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 Kontrollkästchen der einzelnen Videoeinstellungen. RightBooth verwendet dann die Einstellungen aus der Webcam-Treibersoftware.

Beachten Sie: Wenn Sie diese Einstellungen in RightBooth ändern, werden alle **automatischen** Anpassungseinstellungen in der Webcam-Treibersoftware automatisch von RightBooth deaktiviert. Beispielsweise werden Einstellungen wie **"Automatische Belichtung"** und **"Automatischer Weißabgleich"** deaktiviert.

### Webcam-Integration und Videoaufzeichnungstester

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf das Bedienfeld "Webcam-Integration und -Tester" zuzugreifen.

Hier können Sie die beste Methode zur Webcam-Integration für Ihren Computer auswählen. Wählen Sie aus:

- **Direkt** Die direkte Methode ist die empfohlene Methode, um bei Ihren Veranstaltungen eine Webcam zu verwenden. Beachten Sie, dass diese Methode bei einigen Geräten dazu führen kann, dass die Live-Ansicht der Webcam einfriert. 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 beeinflusst.

Mit dem Aufnahmetester können Sie die Videoaufzeichnungsleistung Ihres Computers und Ihrer Webcam mit Ihrer aktuell ausgewählten Integrationsmethode und Ihren Video- und Audioeinstellungen überprüfen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Testvideo aufnehmen"** und überprüfen Sie dann die Ergebnisse. Sie müssen Videoeinstellungen anstreben, die eine gute Aufnahmeleistung bieten. 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.

Hinweis: Das Testen der Videoaufnahme von einer DSLR-Kamera oder GoPro kann in **den DSLR-Einstellungen** (später) erfolgen.

#### Webcam-Audioeinstellungen

Auf der Registerkarte "Webcam-Audio" können Sie ein Mikrofon für die Videoaufzeichnung mit einer Webcam während der Veranstaltungen konfigurieren. Wenn Sie sich für die Videoaufzeichnung 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 der Webcam aufzunehmen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird das Webcam-Video ohne Audiospur aufgenommen. Standardmäßig aktiviert.

*Mikrofon* - In dieser Kombinationsbox 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 grundsätzlich das Mikrofon auswählen sollten, das in die von Ihnen gewählte Webcam eingebaut ist.

Zweites Mikrofon für Karaoke-Videos verwenden - Aktivieren Sie diese Option, um bei der Aufnahme von Karaoke-Videos ein anderes Mikrofon auszuwählen. Dies kann nützlich sein, wenn Ihre Benutzer beim Singen ein externes Mikrofon verwenden sollen.

*Audioeingabeformat* – Dieses Kombinationsfeld listet alle Audioeingabeformate auf, die für Ihr ausgewähltes Mikrofon verfügbar sind. Das Audioformat wird normalerweise durch Frequenz, Bits und Kanäle definiert.

**Die Frequenz** ist die Abtastrate für Audiodaten in Hertz (Hz) und stellt die Anzahl der Audioproben dar, die pro Sekunde der Aufnahme entnommen werden. Je höher die Zahl, desto besser die Audioqualität, aber es erhöht sich auch die Menge der zu verarbeitenden Audiodaten. Typische Raten sind wie folgt:

- 8000 Hz sorgen für Audio in Telefonqualität.
- 16000 Hz sorgen für Audio in Sprachqualität.
- 32.000 Hz sorgen für Ton in Radioqualität.
- 44100 Hz sorgen für Audio in CD-Qualität.
- 48.000 Hz sorgen für Audio in DVD-Qualität.

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

Kanäle können auf Mono- oder Stereoaufnahme eingestellt werden. Bei Stereoaufnahme erhöht sich die zu verarbeitende Datenmenge.

# Mikrofon-Eingangspegel

Audioeingangspegel einstellen – Mit diesem Kontrollkästchen können Sie den Audioeingangspegel Ihres ausgewählten Mikrofons einstellen. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen nicht aktivieren, wird der Audioeingangspegel Ihres Mikrofons vom System und/oder dem Webcam-Treiber eingestellt. Mit dem Audioeingangsregler können Sie den Eingangspegel von minimal auf maximal ändern. Nachdem Sie den Pegel eingestellt haben, verwenden Sie den Videoaufzeichnungstester, um ein Video aufzunehmen/wiederzugeben und 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 ist insbesondere bei der Verwendung bestimmter interner Mikrofone von Webcams wie dem Logitech C920 zu bemerken. Es gibt zwei Möglichkeiten, um Audioverzerrungen zu minimieren:

- Wenn Sie eine Logitech-Webcam verwenden, deaktivieren Sie "RightSound" in den Webcam-Einstellungen. Dies trägt nachweislich dazu bei, die Empfindlichkeit gegenüber Hintergrundgeräuschen zu verringern.
- Aktivieren Sie die Einstellung für den Audio-Eingangspegel und stellen Sie den Audio-Schieberegler auf weniger als die Hälfte.

Denken Sie immer daran, am Veranstaltungsort in der Nähe des Mikrofons eine Videoaufnahme mit lauten Geräuschen zu versuchen und die Audioeingangseinstellungen anzupassen, bis Sie einen zufriedenstellenden Audioaufnahmepegel erhalten.

Mit den beiden Audiometern auf diesem Bedienfeld können Sie die Pegel des linken und rechten Audioeingangskanals überwachen, während Sie den Audiopegelregler verändern.

**Ruhepegel** % - Mit diesem Wert können Sie einen Prozentsatz des Audiopegels festlegen, der die Ruheschwelle 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 Lautstärkemessers.

*Lippensynchronisationsanpassung* – Möglicherweise stellen Sie fest, dass die Video- und Audiospuren Ihrer Webcam-Videoaufnahmen leicht asynchron 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 niedrigerer Leistung verwenden, z. B. ein älteres, billigeres Surface-Tablet. Mit dem Lippensynchronisationsanpassungsgerät können Sie einen Versatz auf die Audiospur anwenden, um das Problem zu beheben. Aktivieren Sie diese Option und wählen Sie dann den gewünschten Versatzwert, der zwischen -3 und +3 Sekunden liegen kann. Beispiel: Wenn Sie -0,25 hinzufügen, wird die Audiospur so verschoben, dass sie 0,25 Sekunden früher als das Video beginnt. Diese Einstellung wird dann auf jedes Video unmittelbar nach der Aufnahme angewendet. Verwenden Sie die **Schaltfläche "Test"**, um ein vorhandenes Video auszuwählen, die aktuelle Anpassung anzuwenden und das Ergebnis anzuzeigen.

#### Ein zweites Mikrofon für Karaoke-Videos verwenden

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

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** - Dieses Kombinationsfeld listet alle verfügbaren Fotogrößen auf, die Ihre ausgewählte Webcam bietet. Wählen Sie aus dieser Liste die gewünschte Fotoaufnahmegröße aus. Eine größere Fotoaufnahmegröße verbessert die Qualität Ihrer Fotos.

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

**Fotos zuschneiden** - Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle Fotoaufnahmegröße 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 angegeben wird. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über dem Webcam-Eingaberahmen platziert, wodurch die umgebenden Bereiche effektiv entfernt werden. Ein gutes Anwendungsbeispiel hierfür ist, wenn Sie Fotos mit einem Seitenverhältnis erstellen möchten, das von Ihrer Webcam nicht unterstützt wird. Im Allgemeinen sind nicht alle Webcams dafür ausgelegt, quadratische Videobilder anzuzeigen (mit einem Seitenverhältnis von 1:1), aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Sie beispielsweise die Fotoaufnahmegröße auf 960 x 720 Pixel einstellen, können Sie die Zuschneidebreite und -höhe auf 720 x 720 einstellen, um quadratische Fotos aufzunehmen. Dadurch wird ein kleiner Streifen der Eingabedaten an den linken und rechten Rändern 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 die von der Webcam aufgenommenen Fotos. Wählen Sie zwischen PNG, JPEG, GIF oder BMP. PNG und BMP liefern die beste Fotoqualität. 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**

Dieser Abschnitt enthält Einstellungen für die Verwendung einer DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Videos und Fotos während Ihrer Veranstaltungen. Detaillierte 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. Die Kamera kann je nach Kameramodell entweder über ein USB-Kabel oder drahtlos angeschlossen werden. Siehe Abschnitt: Kabellose Canon-Kameras (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 Grad drehen* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in das Objektiv blicken), sodass die Software eine Portraitausrichtung erhält.

*Um -90 Grad drehen* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in das Objektiv blicken), sodass die Software eine Hochformat-Ausrichtung erhält.

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

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

**SpiegeIn X** – Aktivieren Sie diese Option, um den Live-Feed (in horizontaler Richtung) der DSLR-Kamera zu spiegeln. Dadurch werden alle Videos und Fotos gespiegelt gespeichert. Sie können diese Einstellung aktivieren, um Video-Overlay-Bilder und Logos in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm anzuzeigen und gleichzeitig einen gespiegelten Live-Feed auf dem Bildschirm anzuzeigen: Beachten Sie, dass Sie dazu auch die Eigenschaft "Flip X" für alle Kameraelemente in Ihrem Eventdesign deaktivieren müssen. Weitere Informationen zur Eigenschaft "Flip X" finden Sie **im Bildschirmeditor**.

**Y** spiegeln – Klicken Sie hierauf, wenn Sie den Live-Feed vertikal spiegeln möchten. 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 alle Video- und/oder Fotodateien von der Kamera, nachdem sie erfolgreich auf den PC übertragen wurden. Wir empfehlen, diese Einstellungen aktiviert zu lassen, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass der Speicherplatz im Kameraspeicher (z. B. auf der SD-Karte) knapp wird. Wenn diese Option nicht aktiviert 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 Live-Ansicht der DSLR-Kamera in den Kameraelementen auf Ihren RightBooth-Eventbildschirmen verwenden zu können. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, verwendet RightBooth standardmäßig die Webcam-Live-Ansicht in den

Kameraelementen. **Hinweis:** Die Verwendung der DSLR-Live-Ansicht führt dazu, dass der Kameraakku schneller entladen wird.

*Für Fotoaufnahme ausschalten* – Wenn Sie eine Canon DSLR mit externem Blitz verwenden, kann es sein, dass der Blitz beim Aufnehmen von Fotos mit RightBooth nicht ausgelöst wird. Einige externe Blitzgeräte werden nicht ausgelöst, wenn während der Fotoaufnahme die Live-Ansicht eingeschaltet ist. Um dieses Problem zu vermeiden, aktivieren Sie diese Option. RightBooth schaltet dann die Live-Ansicht unmittelbar vor der Aufnahme des Fotos aus und unmittelbar nach der Aufnahme des Fotos wieder ein.

*Bildrate* – Wählen Sie eine Bildrate für die Anzeige der Live-Ansicht der DSLR-Kamera auf Ihren Event-Bildschirmen. Hinweis: Die Live-Ansicht der DSLR-Kamera kann sehr CPU-intensiv sein, daher sollten Sie diese Bildrate relativ niedrig halten. Standardwert: 8 fps. Wenn Sie feststellen, dass die Live-Ansicht der DSLR Probleme verursacht, deaktivieren Sie die Option "Live-Ansicht verwenden".

*Live-Ansicht* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Live-Ansichts-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 Pixelwerte B und H so einstellen, dass sie der voreingestellten Videoaufnahmegröße der DSLR-Kamera entsprechen. 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 Folgendes sichergestellt:

a) Die Live-Ansicht des DSLR-Kamera-Videos wird im richtigen Seitenverhältnis auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen angezeigt

b) Alle Zuschneide- und Drehfunktionen 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 Anwendungsbeispiel hierfür ist, wenn Sie Videos mit einem Seitenverhältnis aufnehmen möchten, das von Ihrer DSLR-Kamera nicht unterstützt wird. Viele DSLR-Kameramodelle sind nicht für die Aufnahme quadratischer Videos (d. h. mit einem Seitenverhältnis von 1:1) ausgelegt, aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf Videoaufnahmen mit 1920 x 1080 eingestellt ist, können Sie die Zuschneidebreite 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 & Weißabgleich* – Wählen Sie die gewünschten Einstellungen für die Videoaufnahme aus. Die 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 Einstellungen "→Dateien und Ordner").

Hinweis: Diese Einstellung gilt auch für Überwachungsordner-Ereignisse. In diesem Fall werden Dateien im Unterordner **\Original gespeichert.** 

#### **DSLR-Fotoeinstellungen**

**Reduzieren Sie die Fotogröße in RightBooth** - Geben Sie die Breite und Höhe der Fotos (in Pixeln) ein, die von RightBooth verwendet werden. Digitalkameras können Fotos mit sehr großen Abmessungen aufnehmen. Zu große Fotos können Speicherprobleme mit RightBooth verursachen. Daher empfehlen wir dringend, reduzierte Breiten- und Höhenwerte zu verwenden, um Ihre digitalen Fotodateien auf handlichere Verarbeitungsgrößen zu reduzieren. Wir empfehlen, dass die Fotodateien für die Verwendung in RightBooth nicht größer als 3000 x 2000 Pixel sind.

**WICHTIG:** Die Werte, die Sie in die Felder "B" und "H" eingeben, sollten dem Seitenverhältnis der voreingestellten Fotogröße Ihrer DSLR-Kamera entsprechen. Wenn Sie Ihre DSLR-Kamera beispielsweise so eingestellt haben, dass sie Fotos mit einer Größe von 3000 x 2000 Pixeln aufnimmt, können Sie in RightBooth Werte wie "B=2256, H=1504" oder "B=1500, H=1000" eingeben. Dadurch wird sichergestellt, dass RightBooth Fotos im richtigen Seitenverhältnis verarbeitet, sodass die Live-Ansicht der DSLR-Kamerafotos korrekt angezeigt wird und alle Funktionen zum Zuschneiden, Drehen und Überlagern korrekt angewendet werden.

**Fotos zuschneiden** - Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle reduzierte Fotoaufnahmegröße der DSLR 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 Ansicht der DSLR-Kamera platziert, wodurch der umgebende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Anwendungsbeispiel hierfür ist, wenn Sie Fotos mit einem Seitenverhältnis erstellen möchten, das von Ihrer DSLR-Kamera nicht unterstützt wird. Viele DSLR-Kameramodelle sind nicht dafür ausgelegt, quadratische Fotos aufzunehmen (d. h. mit einem Seitenverhältnis von 1:1), aber durch Zuschneiden können Sie dies erreichen. Wenn Sie beispielsweise die reduzierte Breite und Höhe auf 2000 x 1500 Pixel eingestellt haben, können Sie die Zuschneidebreite und -höhe auf 1500 x 1500 einstellen, um quadratische Fotos von Ihrer DSLR-Kamera aufzunehmen.

Breite - Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 - maximale Aufnahmebreite.

Höhe - Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 - maximale Aufnahmehöhe.

*JPEG-Qualität* - Sie können die Qualität Ihrer Kamerafotos von Niedrig bis Hoch einstellen. Wenn Sie eine niedrigere Qualität einstellen, wird die Größe der Fotodateien reduziert 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. Stellen Sie NICHT vorein, dass Fotos im RAW-Format gespeichert werden.

**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.

*ISO und TV für Live-Ansicht* – Aktivieren Sie diese Optionen, um die Kamera zu zwingen, verschiedene ISO- und TV-Einstellungen zu verwenden, 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-View 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 Live-View 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 Einstellungen " →Dateien und Ordner").

Hinweis: Diese Einstellung gilt auch für Überwachungsordner-Ereignisse. In diesem Fall werden Dateien im Unterordner **\Original gespeichert.** 

*Fototest* – Hier können Sie den DSLR-Fotoaufnahmeprozess testen. Bei erfolgreichem Abschluss 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 wartet, bis jedes Foto von Ihrer Kamera auf den Computer übertragen wurde. 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* – Hier können Sie den Videoaufnahmevorgang der DSLR testen. Nach dem Starten 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)* – Hiermit können Sie die Zeit einstellen, die RightBooth wartet, bis jedes Video von Ihrer Kamera auf den Computer übertragen wurde. Dieser Wert wird als Prozentsatz der Aufnahmezeit jedes Videos angegeben und kann zwischen 1 % und 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.

*Antwort von der Kamera* – Dieses Feld enthält bei jedem durchgeführten Foto-/Videotest Statusinformationen und kann Ihnen dabei helfen, etwaige Probleme mit der Einrichtung/dem Vorgang zu identifizieren.

#### Drahtlose Kameras von Canon

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-Bedienfeld 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, diese Option aktiviert zu lassen. Wenn sie nicht aktiviert ist, kann RightBooth nur mit bis zu 100 Dateien auf der SD-Karte arbeiten.

#### **CCAPI-Einstellungsfenster**

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

*Verbindungsadresse* – Überprüfen Sie, ob diese Adresse mit der Adresse Ihrer drahtlosen Canon-Kamera übereinstimmt. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: "Verwendung einer drahtlos verbundenen Canon DSLR-Kamera" **Prüfen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu prüfen, ob RightBooth mit Ihrer Kamera kommuniziert. Wenn dies der Fall ist, wird eine Liste der von Ihrer Kamera zurückgegebenen Kamerabefehle angezeigt.

### GoPro-Kameraeinstellungen

Dieser Abschnitt enthält 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**.

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

**Y** spiegeln – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Kamera-Feed vertikal spiegeln möchten. Dies hat zur Folge, dass der Feed auf den Kopf gestellt wird.

*Um 90 Grad drehen* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in das Objektiv blicken), sodass die Software eine Portraitausrichtung erhält.

*Um -90 Grad drehen* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre DSLR-Kamera um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu montieren (wenn Sie in das Objektiv blicken), sodass die Software eine Hochformat-Ausrichtung erhält.

#### GoPro-Videoeinstellungen

**Videoaufzeichnungsgröße** – Es ist wichtig, dass Sie die Pixelwerte B und H so einstellen, dass sie der voreingestellten Videoaufzeichnungsgröße der GoPro-Kamera entsprechen. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf die Aufzeichnung von Videos mit einer Auflösung von 1920 x 1080 eingestellt ist, geben Sie B = 1920 und H = 10800 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 mittig über der GoPro-Kameraansicht platziert, wodurch der umgebende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Anwendungsbeispiel hierfür ist, wenn Sie Videos mit einem Seitenverhältnis aufnehmen möchten, das von Ihrer GoPro nicht unterstützt wird. Wenn Ihre Kamera beispielsweise auf Videoaufnahmen mit 1920 x 1080 eingestellt ist, können Sie die Zuschneidebreite 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 kurze Zeit 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

**Reduzieren Sie die Fotogröße in RightBooth** - Geben Sie die Breite und Höhe der Fotos (in Pixeln) ein, die von RightBooth verwendet werden. GoPro-Kameras können Fotos mit sehr großen Abmessungen aufnehmen. Zu große Fotos können bei RightBooth zu Speicherproblemen führen. Daher empfehlen wir dringend, reduzierte Breiten- und Höhenwerte zu verwenden, um Ihre digitalen Fotodateien auf handlichere Verarbeitungsgrößen zu reduzieren. Wir empfehlen, dass die Fotodateien für die 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 dem Seitenverhältnis der voreingestellten Fotogröße Ihrer GoPro-Kamera entsprechen. Wenn Sie Ihre GoPro-Kamera beispielsweise 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 Live-Ansicht der GoPro-Kamerafotos korrekt angezeigt wird und alle Zuschneide-, Dreh- und Überlagerungsfunktionen korrekt angewendet werden.

**Fotos zuschneiden** – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zuschneidebereich auf die aktuelle reduzierte Fotoaufnahmegröße der GoPro anzuwenden (siehe oben). Durch Anwenden eines Zuschneidebereichs können Sie die Fotoeingabe von der GoPro auf einen kleineren Bereich beschränken. Der zugeschnittene Bereich wird immer mittig über der GoPro-Kameraansicht platziert, wodurch der umgebende Bereich effektiv entfernt wird. Ein gutes Anwendungsbeispiel 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 die Zuschneidebreite und - höhe auf 1500 x 1500 einstellen, um quadratische Fotos von Ihrer GoPro-Kamera aufzunehmen.

Breite - Gibt die Breite des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 4 - maximale Aufnahmebreite.

Höhe - Gibt die Höhe des Zuschneidebereichs an. Zulässige Werte: 2 - maximale Aufnahmehöhe.

*JPEG-Qualität* - Sie können die Qualität Ihrer Kamerafotos von Niedrig bis Hoch einstellen. Wenn Sie eine niedrigere Qualität einstellen, wird die Größe der Fotodateien reduziert 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

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, ob RightBooth Ihre GoPro erkannt hat (über die App "Camera Tools for Heros"). Wenn eine Verbindung besteht, sehen Sie den Namen, das Modell, den Batteriestand und die Gesamtzahl der Dateien auf der SD-Karte der GoPro. Ausführliche Informationen finden Sie im Abschnitt: Verwenden einer GoPro-Kamera mit RightBooth.

#### **Anschlussmöglichkeiten**

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

*USB* – Aktivieren Sie diese Option, wenn RightBooth die GoPro steuern soll, 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, der dann wiederum die GoPro steuert.

- **Prüfen** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Status der Camera 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.
- Neustart Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den PC neu zu starten, auf dem die Camera Controller-App ausgeführt wird.
- Herunterfahren Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den PC herunterzufahren, auf dem die Camera Controller-App ausgeführt wird .

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

*Prüfen* – Hiermit können Sie den Status des GoPro-Kameranamens, den Batterieprozentsatz und die 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 versucht, die richtigen Modus-Tastenwerte für Ihre GoPro zu ermitteln.

*Video-Untermodus / Foto-Untermodus –* Verwenden Sie diese Kombinationsfelder, um den erforderlichen Untermodus für die Video- und Fotoaufnahme auszuwählen. Diese Untermodi variieren je nach GoPro-Modell. Wir empfehlen Ihnen, die Standardoptionen für Video-Untermodus und Foto-Untermodus auszuwählen, da dies die Aufnahmedauer der GoPro verringert. Wenn Sie Ihre Untermodi ausgewählt haben, können Sie mit den beiden Schaltflächen "Modus prüfen " überprüfen, ob RightBooth Ihre GoPro korrekt zwischen den von Ihnen gewählten Untermodi umschaltet.

# GoPro WiFi-Einstellungen

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

WLAN prüfen – Hiermit können Sie das WLAN-Netzwerk der GoPro prüfen und erneut verbinden.

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

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

*Regelmäßig* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die WLAN-Verbindung der GoPro regelmäßig überprüft, und zwar entsprechend der im Textfeld eingegebenen Sekundenanzahl.

# Druckereinstellungen

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

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

Wenn Sie die Standardeinstellungen Ihres ausgewählten Druckers ändern möchten (z. B. Papiergröße, Druckauflösung usw.), sollten Sie die RightBooth-Software schließen und die erforderlichen Änderungen mit der mit Ihrem Drucker gelieferten Software vornehmen. Alle Änderungen, die Sie an den Standardeinstellungen Ihres Druckers vornehmen, werden dann beim nächsten Ausführen von RightBooth verwendet.

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

- *Failover* Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie auf einen der anderen Drucker umsteigen möchten, wenn RightBooth während der Veranstaltung ein Problem mit Drucker 1 erkennt. Folgende Probleme kann RightBooth erkennen:
  - Drucker ausgeschaltet oder Stromausfall
  - Wenig oder kein Toner
  - Problem mit dem Druckerspeicher
  - kein Papier oder Papierstau
  - Druckerdeckel, Tür offen oder Papierfach voll
  - Druckauftrag blockiert
  - Benutzereingriff erforderlich

Hinweis: Derzeit gibt es keine Möglichkeit, den niedrigen Tintenstand bei Mehrfarbdruckern zu erkennen. Dies ist eine Einschränkung von Windows, nicht von RightBooth.

- **Aufträge freigeben** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während der Veranstaltung Druckaufträge im Round-Robin-Verfahren an Drucker senden möchten. Wenn Sie beispielsweise RightBooth so eingerichtet haben, dass zwei Drucker verwendet werden, und Sie sich entschieden haben, für jeden Benutzer zwei Kopien zu drucken, wird Drucker 1 verwendet, um zwei Kopien für den ersten Benutzer zu drucken, dann Drucker 2, um zwei Kopien für den zweiten Benutzer zu drucken, dann Drucker 2, um zwei Kopien für den zweiten Benutzer zu drucken, dann Drucker 2, um zwei Kopien für den zweiten Benutzer zu drucken, dann Drucker 2, um zwei Kopien für den zweiten Benutzer zu drucken, dann Drucker 1, um zwei Kopien für den dritten Benutzer zu drucken usw.
- Kopien freigeben Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie während der Veranstaltung im Wechsel Druckkopien an Drucker senden möchten. Wenn Sie beispielsweise RightBooth so eingerichtet haben, dass zwei Drucker verwendet werden, und sich entschieden haben, für jeden Benutzer zwei Kopien zu drucken, werden beide Drucker gleichzeitig verwendet, um für jeden Benutzer eine Kopie zu drucken.

Durch Auswahl der Druckerfreigabe können Sie die Verzögerung beim Drucken von Fotos verringern, da die Druckausgabe im Round-Robin-Verfahren gleichmäßig auf alle Drucker aufgeteilt wird. Die Freigabeoptionen umfassen auch **Failover**, um Drucker zu überspringen, die während der Veranstaltung ausfallen könnten.

• Drucker 2, 3, 4 - Sie können bis zu drei zusätzliche Drucker für den Fotodruck während Ihrer Veranstaltungen auswählen. Um sicherzustellen, dass Ihr Drucklayout auf alle Drucker passt, sollten Sie die Standardpapiergröße für alle Drucker gleich einstellen oder versuchen,

sicherzustellen, dass die Seitenverhältnisse übereinstimmen. Das Ändern der Standardpapiergröße für Ihre Drucker erfolgt mithilfe der von den Druckerherstellern bereitgestellten Software. Idealerweise sollten alle Drucker vom gleichen Hersteller und 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 200 PPI
- Höchste 3 00 PPI

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

**Drucken im Hintergrund durchführen** – 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"** . Sie können diese Einstellung verwenden, wenn die Druckfunktion während Ihrer Veranstaltung lange Verzögerungen verursacht.

Möglicherweise stellen Sie fest, dass während der Veranstaltung viele Druckaufträge die Leistung des Programms beeinträchtigen können. In diesem Fall sollten Sie die Funktionen **"Layout als Bild speichern"** oder **"In Veranstaltungsaufgaben speichern" verwenden** (siehe Veranstaltungsstruktur).

*Maximale Anzahl von Ausdrucken* – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit RightBooth weitere Ausdrucke verhindert, wenn die aktuelle Anzahl von Ausdrucken diesen Wert erreicht hat (siehe nächste Einstellung). Wenn Benutzer zu diesem Zeitpunkt versuchen, einen Ausdruck auszuführen, wird ihnen eine Warnmeldung angezeigt, die sie darüber informiert, dass diese Funktion ihre maximale Nutzungsanzahl erreicht hat und kein weiterer Ausdruck erfolgt.

**Aktuelle Druckanzahl** – Hier wird die Gesamtzahl der von RightBooth ausgeführten Drucke angezeigt, seit dieser Wert zum letzten Mal zurückgesetzt wurde. Der Wert wird jedes Mal automatisch erhöht, wenn RightBooth ein Fotolayout druckt. Der aktuelle Druckanzahlwert wird zwischen den Sitzungen gespeichert. Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Zurücksetzen"**, um diesen Wert auf 0 zurückzusetzen.

Hinweis: Der Wert für die maximale Druckanzahl gilt für den kombinierten Druck aller von RightBooth gespielten Events. Wenn Sie eine maximale Druckanzahl für ein bestimmtes Event festlegen möchten, lesen Sie den Abschnitt: Event-Designer, →Event-Struktur, →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 blättern 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 eingestellt, dies kann jedoch in eine andere Taste aus der **Tastenliste geändert werden**. Bei diesem Eingabemodus müssen Sie Benutzern während Ereignissen 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 Taste** . Standardmäßig ist die Strg-Taste auf **die Leertaste eingestellt** (also die Leertaste auf Ihrer Tastatur). Andere gültige Tasten, die Sie verwenden können, sind die **Funktion Schlüssel 1 – 12**, die **Schriftrolle Sperrtaste** oder **Pause -** Taste.

*Mehrere Tastaturtasten* – Wenn diese Option gewählt wird, wird während des Ereignisses jede Textaufforderung, die eine Auswahlschaltfläche begleitet, auch mit der zugehörigen Taste angezeigt, die zum Auswählen der Option erforderlich ist. Die Tasten, die den verschiedenen Schaltflächenaktionen 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 Tastatureingaben auch dann vom laufenden Ereignisfenster akzeptieren zu lassen, wenn es nicht den Eingabefokus hat, d. h. 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 Tastenanschläge an den Computer sendet. Auf diese Weise müssen Ihre Benutzer nur 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 Listenfeld "Taste " ausgewählt haben (siehe oben). Standardmäßig ist dies die Leertaste.

**USB-Tasten** – Benutzer werden während der Veranstaltung auf verschiedenen Bildschirmen aufgefordert, "**Tasten zu drücken**". In diesem Modus können Sie RightBooth mit einer Reihe von USB-Tasten steuern, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Die USB-Tasten müssen so konfiguriert sein, dass sie Tastaturtasten an den Computer senden, die den in der Aktionstastentabelle aufgeführten Tasten entsprechen.

Kompatible, kostengünstige USB-Tasten sind hier erhältlich: <u>www.usbbutton.com.</u> Einzelheiten zum Konfigurieren einer USB-Taste zum Senden von Tastaturzeichen an den Computer finden Sie im Benutzerhandbuch der USB-Taste. Um eine USB-Taste jedoch so zu konfigurieren, dass sie mit RightBooth funktioniert, haben wir unserer Software eine USB-Tastenkonfigurationsdatei (**rightbooth.ubn**) beigefügt. Diese Datei befindet sich im Installationsordner des RightBooth-Programms und kann in das unter <u>www.usbbutton.com</u> verfügbare Dienstprogramm zur USB-Tastenkonfiguration geladen werden.

*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 während Ereignissen außer Sichtweite verstecken.

**Maus-Hook** – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth den Mauszeiger nach jeder Berührungseingabe auf einem erweiterten Monitor-Touchscreen an seine vorherige Position auf dem primären Monitor zurücksetzt. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein mausgesteuertes Ereignis auf dem primären Monitor und ein touchscreengesteuertes Ereignis in einer zweiten Instanz von RightBooth auf einem erweiterten Monitor abspielen. Es kann auch nützlich sein, wenn Sie ein touchscreengesteuertes Ereignis auf einem erweiterten Monitor abspielen und außerdem allgemeine Mauseingaben in anderen Anwendungen benötigen, die auf dem primären Monitor ausgeführt werden. *Maus als sekundäre Eingabe* – Wählen Sie diese Option, um das Ereignis zusätzlich zu Ihrer gewählten Eingabemethode auch mit der Maus steuern zu können. So könnten Sie beispielsweise Touchscreen + Maus oder eine einzelne Tastaturtaste + Maus usw. verwenden.

# Spracheingabe

Mit diesen Einstellungen können Sie die Spracherkennung als Mittel zur Steuerung Ihrer Ereignisse aktivieren und testen. Ausführliche Informationen finden Sie im Abschnitt: Ereignisse mit Sprachbefehlen steuern.

*Stimme* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihre Spielereignisse mithilfe gesprochener Befehle steuern zu können.

*Vertrauen* – Stellen Sie hier einen Wert zwischen 0 und 100 % ein. Auf dieser Ebene entscheidet RightBooth, ob ein gesprochenes Wort oder eine gesprochene Phrase eine akzeptable Übereinstimmung mit einem der Befehle hat, die auf Ihren Ereignisbildschirmen definiert wurden.

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

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

Aktionstastentabelle – Die Aktionstastentabelle ermöglicht Ihnen, die Tastaturtasten anzuzeigen und zu 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 gewünschte Tastaturtaste aus. Die Standardtasteneinstellungen für alle Aktionen in der Tabelle wurden so gewählt, dass es keine Tastenduplizierungen für Aktionen gibt, die zusammen auf Ereignisbildschirmen erscheinen. Wenn Sie also Tastenzuweisungen ändern, müssen Sie sicherstellen, dass diese Regel beibehalten wird.

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

#### WICHTIGE HINWEISE

Wenn Ihre einzelne Taste auf der Tastatur 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 des Ereignisses ein Leerzeichen eingeben können, sollten Sie die Tastenzuweisung auf eine andere Taste ändern.

Die von Ihnen gewählte Benutzereingabemethode ändert verschiedene Textaufforderungen, die dem Benutzer während des Ereignisses angezeigt werden. Wenn Sie beispielsweise die Maus als Benutzereingabemethode gewählt haben, werden Ihren Benutzern Aufforderungen wie **"Klicken Sie mit der Maus, um fortzufahren" angezeigt**. Wenn Sie hingegen den Touchscreen gewählt haben, lautet die gleiche Aufforderung **"Touchscreen, um fortzufahren"**.

**Benutzereingabeton** – Wählen Sie diese Option, um bei jeder gültigen Benutzereingabe während der Wiedergabe des Ereignisses einen Klickton abzuspielen. Verwenden Sie die **Schaltfläche Ändern**, um den abzuspielenden Ton auszuwählen.

# Bildschirmtastatur

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

**MS Touch-Tastatur** – Aktivieren Sie diese Option, um die RightBooth-Bildschirmtastatur auf allen Ihren Veranstaltungsbildschirmen auszublenden und stattdessen die Microsoft Touch-Tastatur anzuzeigen, wenn ein Benutzer ein Textfeld auf einem Veranstaltungsbildschirm berührt. Die MS Touch-Tastatur wird nur angezeigt, 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

**WARNUNG** : 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.

*Tastenklick-Sound* – Wählen Sie diese Option, um einen Klick-Sound abzuspielen, wenn eine Taste auf der Bildschirmtastatur berührt wird, wenn diese während des Ereignisses zur Texteingabe verwendet wird. Der Klick-Sound wird nur abgespielt, wenn das Ereignis abgespielt wird, und nicht im Entwurfsmodus. Verwenden Sie die **Schaltfläche Ändern**, um den abzuspielenden Ton auszuwählen.

*Lautstärke* – Mit dem Lautstärkeregler können Sie die Lautstärke der Benutzereingaben und Tastenklickgeräusche einstellen. Der gültige Bereich liegt zwischen 0 (stumm) und 1 (maximale Lautstärke). Der Standardwert ist 0,5.

# **Overlays/ Props-Einstellungen**

Auf der Registerkarte "Overlays/Requisiten" können Sie RightBooth für den Hintergrundaustausch in Fotos und Videos einrichten und auch Anpassungen an verschiedenen Video- und Bildausrichtungen vornehmen, die während Ihrer Veranstaltungen verwendet werden.

# Hintergrund ersetzen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Green Screen"**, um auf das Einstellungsfenster "Green Screen" zuzugreifen, in dem Sie die Funktion "Green Screen-Hintergrundaustausch" von RightBooth konfigurieren können. Diese kann dann auf Videoaufnahmen und Fotoaufnahmen angewendet werden, die von Ihren Benutzern erstellt wurden, wenn Sie die Funktion "Green Screen" in Ihre Eventstruktur einbinden. Wenn Sie die Funktion "Green Screen" einbinden, wird der von der Kamera aufgenommene 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:

- Aufnehmen von Fotos mit einer Webcam oder einer DSLR-Kamera
- Aufnehmen von Videos mit einer Webcam.

# Einrichten

Für optimale Ergebnisse sollten Sie sich für Ihre Veranstaltungen ein professionelles Greenscreen-Hintergrundtuch und eine diffuse Beleuchtungsanlage besorgen. Ein Beispiel für die Einrichtung eines Greenscreens finden Sie auf der "How To"-Seite der RightBooth-Website.

RightBooth verlangt, 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 Aufnahme von Webcam-Fotos, Webcam-Videoaufzeichnungen und DSLR-Fotos verwendet wird. Sie können dies wie folgt tun:

- Richten Sie Ihren Computer, Ihre Kamera und Ihr Greenscreen-Material an Ihrem Veranstaltungsort ein.
- Positionieren Sie das Material vertikal, sicher und gleichmäßig vor der Kamera, sodass es das Sichtfenster des Objektivs vollständig ausfüllt.
- Stellen Sie sicher, dass sowohl die Kamera als auch das Material an ihrer Position fixiert sind und nicht von Ihren Benutzern bewegt werden können.
- Beleuchten Sie das Material gleichmäßig, sodass Benutzer keinen (oder nur minimalen) 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).
- Sorgen Sie dafür, dass sich die Lichtverhältnisse während der Veranstaltung nicht verändern und vermeiden Sie Fremdlicht und Sonnenlicht .
- Besuchen Sie jetzt den Abschnitt "Green Screen-Einstellungen" in RightBooth, um Ihre Referenzbilder wie folgt aufzunehmen:
  - 1. Wählen Sie die gewünschte Kameraoption: Beispiel: Green Screen für Webcam-Fotoaufnahme
  - 2. Stellen Sie sicher, dass die Kamera im Linsen-Ansichtsfenster 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 Funktion zum Ersetzen des Greenscreens im Live-Feed zu aktivieren und zu sehen, wie es aussieht.
- Stellen Sie sich vor die Webcam und ändern Sie die Filter- und Kantenbeschnitteinstellungen, bis Sie einen zufriedenstellenden Ersatz des Greenscreen-Materials durch das ausgewählte Test-Hintergrundbild erreicht haben. Sie können auf die Schaltfläche "Hintergrund" klicken, um ein anderes Test-Hintergrundbild auszuwählen.

# Kameraeinstellungen

Um optimale Ergebnisse mit Green Screen zu erzielen, sollten Sie alle automatischen Verstärkungs-, Weißabgleich- oder RightLight-Einstellungen Ihrer Webcam deaktivieren. Es ist auch von Vorteil, die automatische Fokuseinstellung der Webcam zu deaktivieren. 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 sowie feste ISO- und Belichtungseinstellungen verwenden.

# So funktioniert es

Wenn während der Veranstaltung Green Screen 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 Referenzbild des Green Screens (das zuvor in den Einstellungen aufgenommen wurde). Wenn die Pixelwerte gleich sind, wird das Pixel im Kamerabild durch das entsprechende Pixel aus dem vom Benutzer der Veranstaltung ausgewählten Hintergrundbild (oder Video) ersetzt. Die Filter- und Mischeinstellungen (siehe später) können verwendet werden, um den Green Screen-Ersetzungsprozess zu verbessern. All dies geschieht in Echtzeit auf dem Livebild der Kamera, das in Ihrer Veranstaltung angezeigt wird, und wird auch auf die aufgenommenen Fotos und die aufgezeichneten Videos angewendet (nur Webcam).

Denken Sie daran, dass die Greenscreen-Ersetzungsfunktion nicht mehr so gut funktioniert wie bei der ersten Einrichtung, wenn sich die Lichtverhältnisse ändern, NACHDEM Sie Ihre Greenscreen-Einstellungen vorgenommen haben. Wenn sich die Lichtverhältnisse ändern, sollten Sie daher immer zum Greenscreen-Einstellungsfenster zurückkehren, Ihre Referenzbilder neu erstellen und die Filtereinstellungen entsprechend ändern.

Denken Sie auch daran, dass alle Farben im Vordergrund, die mit der Farbe des Greenscreen-Materials übereinstimmen, durch das Hintergrundbild (oder -video) ersetzt werden. Vermeiden Sie daher möglichst Kleidung, die mit der Farbe des Greenscreen-Materials übereinstimmt.

#### Einstellungen

*Green Screen für Webcam-Videoaufzeichnungen* - Klicken Sie auf diese Option, um ein Referenzbild Ihres Green Screen-Materials aufzunehmen, um es als Green Screen-Ersatz bei Webcam-Videoaufzeichnungsereignissen zu verwenden.

*Greenscreen für Webcam-Fotoaufnahmen* - Klicken Sie auf diese Option, um ein Referenzbild Ihres Greenscreen-Materials aufzunehmen, um es als Greenscreen-Ersatz bei Webcam-Fotoaufnahmeereignissen zu verwenden.

*Green Screen für DSLR-Fotoaufnahmen* - Klicken Sie auf diese Option, um ein Referenzbild Ihres Green Screen-Materials aufzunehmen, das Sie als Green Screen-Ersatz bei DSLR-Fotoaufnahmen verwenden können.

**Referenzbild aufnehmen** - Klicken Sie auf diese Option, um ein Referenzbild für Videoaufzeichnungen oder Fotoaufnahmen aufzunehmen.

Hintergrund – Klicken Sie hier, um ein Test-Hintergrundbild aus der Medienbibliothek auszuwählen.

*Testen* – Dadurch wird die Greenscreen-Ersetzungsfunktion während dieses Testvorgangs ein- oder ausgeschaltet.

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

*Grob* – Diese Option bewirkt, dass der Farbfilter die Hälfte der Pixel im Rahmen untersucht, anstatt alle Pixel. Dadurch wird die Verarbeitungszeit auf Kosten der Qualität verkürzt, was jedoch auf langsameren Computern nützlich sein kann. Hinweis: Alle anderen Filter können nicht verwendet werden, wenn diese Option aktiviert ist.

*Kantenfilter* - Dieser Filter ersetzt die Kanten aller Vordergrundobjekte (also Benutzer) durch das Hintergrundbild (oder Video). Dieser Filter kann dabei helfen, grünen 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 nimmt am meisten Zeit in Anspruch und kann die Leistung der Frame-Aufnahme erheblich beeinträchtigen. Daher sollten Sie diesen Filter nicht verwenden, es sei denn, Sie können mit den anderen Filtern keine guten Greenscreen-Ergebnisse erzielen.

**Schattenfilter** - Dieser Filter erkennt und ersetzt dunklere Schattierungen des Greenscreen-Hintergrunds, die durch Schattenwurf auf das 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-Ersetzens. Wir empfehlen Ihnen, die Filter in der folgenden Reihenfolge zu verwenden, um gute Ergebnisse zu erzielen:

- Verwenden Sie den Farbfilter und stellen Sie alle anderen Filter auf 0. Gehen Sie dann bei Bedarf wie folgt vor:
- Entfernen Sie mit dem Kantenfilter grüne Kanten. Gehen Sie dann bei Bedarf wie folgt vor:
- Verwenden Sie den Schattenfilter, wenn Schatten auf das Material geworfen werden. Anschließend, falls erforderlich:
- Verwenden Sie den Rauschfilter, um Pixelrauschen im Hintergrund 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 angezeigt wird.

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

Ausrichtungen beim Aufzeichnen von Videos anwenden – Aktivieren Sie diese Option, damit bei Videoaufzeichnungen mit Overlays alle Kameraausrichtungen angewendet werden. Dies ist ein zeitaufwändiger Vorgang, der sich während der Videoaufzeichnung negativ auf die Leistung Ihres Systems auswirken kann. In diesem Fall sollten Sie diese Funktion deaktivieren.

Ausrichtungen beim Aufnehmen von Fotos 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 Live-Feed der Kamera an bestimmten Stellen in jedem der Overlay-Bilder platzieren, die sich im Ordner **\Images\Overlays** der RightBooth-Medienbibliothek befinden. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie möchten, dass der vollständige Kamerarahmen in einem kleineren Bereich des Overlay-Bilds angezeigt wird.

**Overlay-Bild Links, Rechts, Durchsuchen-Schaltflächen** – Mit diesen Schaltflächen können Sie im Overlays-Ordner nach einem Overlay-Bild suchen und es auswählen. Das ausgewählte Bild wird dann zusammen mit der Position des Kamera-Feeds innerhalb des Bildes auf dem Bildschirm angezeigt.

*Kamera ausrichten* – Aktivieren Sie diese Option, um die Position des Kamera-Feeds innerhalb des aktuell ausgewählten Overlay-Bilds zu ändern. Wenn diese Option nicht aktiviert 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 innerhalb des Overlay-Bilds angibt. Sie können dann auf jeden der roten Punkte klicken und ihn ziehen, um die Position des Kamera-Feeds zu ändern.

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

Beachten Sie, dass Ausrichtungen für Folgendes gelten:

- Webcam-Videoaufzeichnung
- Webcam-Fotoaufnahme
- Fotoaufnahme mit einer DSLR-Kamera

# Bildrequisiten für die Gesichtserkennung

*Ausrichten und testen* – Klicken Sie hier, um die Ausrichtung von Bildeigenschaften für Gesichter anzuzeigen und zu ändern, die im Live-Feed der Kamera erkannt werden. Hier können Sie auch verschiedene Einstellungen für die Gesichtserkennung konfigurieren.

**WICHTIG:** Bild-Requisiten funktionieren bei Live-Feeds von Webcams und DSLR-Kameras. Bei Verwendung einer DSLR-Kamera werden Bild-Requisiten nur dann korrekt ausgerichtet, wenn die Kamera für die Aufnahme von Fotos mit einem Seitenverhältnis von 3:2 konfiguriert ist.

# Gesichtserkennung und Requisitenausrichtung

Über dieses Bedienfeld können Sie die Gesichtserkennungsfunktionen von RightBooth testen und auch Änderungen an der Größe und Position der einzelnen Bildrequisiten vornehmen, da diese Gesichter im Live-Feed der Kamera automatisch 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 blättern. Sie können auf jede Requisite klicken, um sie über erkannten Gesichtern im Live-Feed-Fenster der Kamera erscheinen zu lassen. 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 erkannten Gesichtern 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 Live-Feeds der Kamera beeinträchtigen. Wenn bei der Verwendung der Gesichtserkennung Leistungsprobleme auftreten, können Sie diesen Wert erhöhen, um die Anzahl der Gesichtserkennungen pro Sekunde zu verringern. Dieser Wert bezieht sich auf die Bildrate des Live-Feeds. Wenn Sie beispielsweise die Bildrate der Webcam auf 20 Bilder pro Sekunde eingestellt haben und diesen Wert auf 5 setzen, erfolgt die Gesichtserkennung alle ¼ Sekunde. Wenn Sie diesen Wert auf 10 erhöhen, erfolgt die Gesichtserkennung alle ½ Sekunde. Bei DSLR-Kameras ist dieser Wert von der Bildrate des Live-Feeds der DSLR abhängig.

*Maximale Anzahl Gesichter erkennen* – Wählen Sie die maximale Anzahl der Gesichter, die Sie erkennen möchten. Standard = 1.

*Weniger Ruckeln* – Aktivieren Sie diese Option, um das Ruckeln bei der Gesichtserkennung zu reduzieren. Durch das Setzen dieser Option wird auch die Reaktionszeit der Gesichtsverfolgung verkürzt.

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

- **Tasten Links/Rechts/Auf/Ab** bewegt die Stütze 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 während der Veranstaltung Requisiten mit Gesichtserkennung verwendet werden.

#### Snap-Kamera

**Objektive gesamt** – Geben Sie die Gesamtzahl der Lieblingsobjektive ein, die Sie in Snap Camera hinzugefügt haben. Minimum = 1. Maximum = 9. Ihren Snap Camera-Objektiven müssen die Hotkeys zugewiesen werden: Num + 1, Num + 2 bzw. Num + 9.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: Verwenden der Snap Camera in RightBooth .

# Einstellungen für künstliche Intelligenz

Einstellungen für künstliche Intelligenz (KI) gelten für Ereignisse, bei denen die Fotoaufnahmefunktionen von RightBooth verwendet werden.

In diesem Bereich können Sie Ihre bevorzugten KI-Dienstanbieter auswählen, konfigurieren und testen, um verschiedene KI-Effekte auf die bei Ihren RightBooth-Events aufgenommenen Fotos anzuwenden.

In der Tabelle sind eine Reihe unterstützter Anbieter aufgeführt. Beachten Sie, dass es sich bei diesen Anbietern um Remote-Webdienste handelt. Wenn Sie diese Dienste verwenden möchten, muss Ihr Computer während der Wiedergabe 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 Erwerb eines API-Schlüssels finden Sie auf der Website jedes Anbieters. Bitte beachten Sie, dass für die Nutzung der Funktionen des AI Service Provider Gebühren anfallen. Weitere Informationen finden Sie auf den Websites der Anbieter.

Die folgenden KI-Effekte sind bei einem oder mehreren der aufgeführten Anbieter verfügbar:

*Hintergrund entfernen* – Der Hintergrund wird aus dem 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 mithilfe einer bereitgestellten Textbeschreibung automatisch von der KI generiert wird. Die Personen auf dem Foto werden dann auf dem generierten Hintergrund platziert.

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

*Kopfausschnitt* – Nur die Köpfe der Personen auf dem Foto werden berücksichtigt. Dies wird in Verbindung mit dem Cartoon-Effekt verwendet, sodass nur die Köpfe der Personen "cartoonisiert" werden.

# Testen der KI-Effekte

Sobald Sie Ihren/Ihre API-Schlüssel von den Anbietern erhalten haben, können Sie die KI-Effekte testen.

**Testbild** – Klicken Sie auf die Schaltfläche "Öffnen", um ein Testbild (Foto) von Ihrem Computer zu suchen und auszuwählen. Sie können dann in der Tabelle für den von Ihnen gewählten Anbieter auf die entsprechende Schaltfläche "Test" 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 mit KI bearbeitete Foto.

*Wartezeit* – Geben Sie die Zeit ein, die Sie vom Dienstanbieter warten müssen, bis er das geänderte Foto zurücksendet. Normalerweise dauert dieser Vorgang nicht länger als ein paar Sekunden.

**Vorschaubilder von cutout.pro verwenden** – Wenn Sie den KI-Dienstleister cutout.pro verwenden, können Sie Ihren Creditverbrauch reduzieren, indem Sie diese Option aktivieren. Zum Zeitpunkt des Schreibens verbraucht ein Vorschaubild von cutout.pro 0,25 Credits pro KI-Effekt (normalerweise 1 Credit) und gibt ein Bild mit niedrigerer Auflösung von ca. 500 x 500 Pixeln zurück.

# Methode zum Entfernen des Hintergrunds

In diesem Abschnitt können Sie eine Methode zum Entfernen des Hintergrunds auswählen, die dann bei allen RightBooth-Aktivitäten zum Entfernen des Fotohintergrunds verwendet wird. Wählen Sie zwischen:

- **Anbieter** Wenn Sie diese Option auswählen, verwendet RightBooth den Anbieter "Hintergrund entfernen", der in der Tabelle mit den KI-Fotoeffekten aktiviert ist.
- PBR Wählen Sie diese Option, um die App "Photo Background Remover" zu verwenden, die auf dem Computer installiert werden muss. PBR läuft lokal auf dem Computer und benötigt kein Internet. Hinweis: Diese App verwendet Microsoft Paint und funktioniert nur unter Windows 11 (oder höher). Weitere Informationen finden Sie unter: https://www.rightbooth.com/pbr
- RBBGR Wählen Sie diese Option, um die RightBooth Background Remover App zu verwenden, die auf dem Computer installiert werden muss. RBBGR läuft lokal auf dem Computer und benötigt kein Internet. Diese App erfordert Python und funktioniert unter Windows 10 oder 11. Weitere Informationen finden Sie unter: https://www.rightbooth.com/rbbgr

*Pfad* – Hier wird der Pfad zur installierten PBR.EXE-App oder zur installierten RBBGR.BAT-App angezeigt (je nach gewählter Methode zur Hintergrundentfernung).

*App herunterladen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählte App zum Entfernen des Hintergrunds herunterzuladen.

*Testen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählte App zum Entfernen des Hintergrunds zu testen.

# Gesichtstausch

In diesem Abschnitt können Sie die Gesichtsaustauscheinstellungen für die Verwendung bei Ihren Fotoaufnahmeereignissen konfigurieren.

Um RightBooth Face Swap zu verwenden, müssen Sie die folgenden KI-Dienste abonnieren:

<u>https://api.market/store/magicapi/image-upload</u> – ein kostenloser Dienst, mit dem Fotos und Face-Swap-Charaktere von RightBooth auf den temporären MagicAPI-Server hochgeladen werden können. Diese werden dann im Swap-Prozess verwendet, wenn Sie die Option "Anbieter für temporäre Bildspeicherung verwenden" aktivieren (siehe unten).

https://api.market/store/capix/faceswap - der Capix-Gesichtstauschdienst.

https://api.market/store/magicapi/faceswap - der MagicAPI-Gesichtstauschdienst.

API-Schlüssel – Geben Sie den API-Schlüssel ein, den Sie unter https://api.market/ erhalten können .

**Anbieter** – Derzeit stehen zwei Anbieter von Face-Swap-Diensten zur Auswahl: Capix und MagicAPI. Nachdem Sie Ihren Anbieter ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Anbieter", um die Website-Oberfläche des ausgewählten Anbieters aufzurufen, wo Sie den Dienst abonnieren und Face-Swap-Credits erwerben können. Hinweis: Sie können auch das Basispaket abonnieren, bei dem Sie 100 kostenlose Face-Swap-Credits pro Monat erhalten.

**Beides** – Wählen Sie diese Option, damit RightBooth beide Face-Swap-Dienste abwechselnd nutzt. Das bedeutet, dass Sie, wenn Sie nur die kostenlosen Credits beider Anbieter abonnieren, effektiv über 200 kostenlose Face-Swaps pro Monat verfügen.

### Provider zur temporären Bildspeicherung verwenden

**Angehakt** – RightBooth verwendet den MagicAPI-Upload-Dienst (siehe oben), um Fotos und Charakterbilder vor jedem Face-Swap-Vorgang auf den MagicAPI-Server hochzuladen und dort zu speichern. Wenn angehakt, ist es nicht notwendig, ein eigenes Remote-Bildspeicherverzeichnis auf Ihrer eigenen FTP-Site bereitzustellen und zu pflegen (siehe unten). Möglicherweise können Sie mit

dem Upload-Dienst Probleme beim Zugriff auf Bilder auf Ihrem eigenen Server lösen (siehe weiter unten).

*Nicht angekreuzt* – RightBooth lädt vor jedem Face-Swap-Vorgang Fotos auf Ihren eigenen FTP-Server hoch. RightBooth geht außerdem davon aus, dass Ihre Charakterbilder bereits auf Ihrem FTP-Server im angegebenen URL-Verzeichnis vorhanden sind (siehe nächstes). Daher sollten Sie Ihre Charakterbilder manuell auf Ihren Server hochladen, bevor Sie Face Swap testen oder in Ihren Events verwenden. Wenn nicht angekreuzt (Standard), müssen Sie die RightBooth-FTP-Einstellungen für den Zugriff auf Ihren eigenen Remote-Speicherort einrichten und konfigurieren und auch Ihren Remote-Face-Swap-Ordner angeben. Siehe Abschnitt: Einstellungen →Social Media →FTP.

**Hinweis** : Wenn Sie den MagicAPI-Dienst verwenden, MÜSSEN Sie die Option zur temporären Speicherung aktivieren.

*URL-Verzeichnis Ihrer Charakterbilder* – Geben Sie die URL des öffentlich adressierbaren Ordners ein, in dem Ihre Face-Swap-Charakterbilder gespeichert sind. Wenn Ihr Charakterbild-URL-Verzeichnis beispielsweise https://www.mywebsite.com/characters lautet, geben Sie diese Adresse in das Textfeld ein. Die Bilder in diesem Ordner müssen öffentlich zugänglich sein. Angenommen, Sie haben beispielsweise eine Charakterbilddatei: batman.jpg, müssen Sie dieses Bild anzeigen können, indem Sie Folgendes in die Adressleiste eines Webbrowsers eingeben:

#### https://mywebsite.com/characters/batman.jpg

Hinweis: Dieses URL-Verzeichnis ist <u>nicht erforderlich</u>, wenn Sie den Face Swap Provider zur temporären Bildspeicherung verwendet haben (siehe oben).

*Testbild* – Geben Sie den Dateinamen eines Zeichenbildes ein, das zu Testzwecken verwendet werden soll.

Wenn "Anbieter zur temporären Bildspeicherung verwenden" aktiviert ist, muss es sich bei diesem Bild um ein lokales Bild handeln, das auf dem Computer gespeichert ist. Dieses wird dann beim Testen der Funktion "Gesichter austauschen" hochgeladen. In dieses Textfeld müssen Sie den Dateipfad und den Dateinamen eingeben. Über die Schaltfläche "Ordner durchsuchen" können Sie ein Bild auswählen.

Wenn "Provider zur temporären Bildspeicherung verwenden" nicht aktiviert ist, muss dieses Bild im Remote-URL-Verzeichnis vorhanden sein (siehe oben). Anschließend müssen Sie in dieses Textfeld nur den Dateinamen und die Erweiterung des Bilds eingeben, nicht jedoch das URL-Verzeichnis.

Test – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Funktion zum Austauschen von Gesichtern zu testen.

Video-Tutorials zur Funktion "Photo Face Swap" finden Sie hier:

https://www.rightbooth.com/faceswap.html

Nachdem Sie die KI-Einstellungen konfiguriert haben, können Sie die Photo-AI-Funktionen in Ihrem Ereignisablauf zur Fotoaufnahme verwenden, siehe Abschnitt: Event Designer, →Ereignisstruktur, →Photo-AI.

# **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 dem Entwurf eines neuen Events beginnen, werden Sie aufgefordert, eine Sprache für die Anweisungen im Eventtext auszuwählen. Eine der Optionen ist "Standard". Wenn Sie "Standard" wählen, enthält das Event den gesamten Text aus der Tabelle in diesem Abschnitt der Einstellungen. Die Tabelle gibt an, wo jedes Textelement während des Events erscheint und worauf es sich bezieht. Diese Anweisungen im Standardtext gelten dann für **ALLE** Ihre Eventdateien, die für die Verwendung der "Standardsprache" entworfen wurden. Wenn Sie also eine dieser Anweisungen ändern oder die Standardsprache ändern (siehe unten), sollten Sie Ihre Eventdateien erneut aufrufen, um sicherzustellen, dass der neue Wortlaut auf allen Ihren Eventbildschirmen 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 Ersatzwortlaut 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 Standardtext in eine Sprache übersetzen müssen, die derzeit nicht von RightBooth angeboten wird. Die dritte Spalte der Tabelle zeigt eine Erklärung zu jeder Textanweisung und erklärt, wo und wann der Text in Ihren Ereignissen erscheint.

# Standard-Veranstaltungssprache

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

**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: Wenn Sie einige der Ersetzungstextfelder leer lassen, verwendet die Software den Standardtext aus der ersten Spalte für alle leeren Ersetzungstextfelder.

**WICHTIG: Um Verwirrung bei Ihren Benutzern zu vermeiden, muss** jeder von Ihnen angegebene Ersatztext die gleiche Grundbedeutung haben wie die entsprechende Standardtextanweisung.

#### Zeilenumbruchtext

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

**BEACHTEN SIE** : Die oben beschriebenen Standardtextelemente werden auf ALLE von Ihnen erstellten Ereignisse angewendet, die für die Verwendung der "Standardsprache" konzipiert wurden. Wenn Ihre Standardsprache beispielsweise Englisch ist und Sie die Standardanweisung "Berühren Sie den Bildschirm, um zu beginnen" in "Berühren Sie bitte den Bildschirm, um mit der Aufnahme zu beginnen" ändern, wird diese umformulierte Anweisung auf dem Startbildschirm ALLER Ereignisse in "Standardsprache" und in "Englisch" angezeigt. Daher müssen Sie möglicherweise den Startbildschirm bei all diesen Ereignissen erneut aufrufen, um sicherzustellen, dass das Textlayout in Ordnung ist.

### Ändern von Textelementen in bestimmten Ereignissen

Wenn Sie nur Text in einer bestimmten Ereignisdatei ändern möchten, ohne andere Ereignisse zu beeinflussen, können Sie die Tabelle " **Ereignisanweisungen"** im **Ereignisdesigner verwenden** und/oder den Text eines bestimmten Beschriftungsobjektelements direkt im **Bildschirmeditor des Ereignisses** bearbeiten . Weitere Informationen zum Ändern bestimmter Textelemente finden Sie in den Abschnitten " **Ereignisdesigner** " und " **Bildschirmeditor** ".

#### Anwendungssprache

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

Wenn Sie eine andere Sprache als Englisch wählen, wird die RightBooth-Medienbibliothek automatisch kopiert und mit übersetzten Ordnernamen verfügbar gemacht.

Beachten Sie, dass das RightBooth-Handbuch und die Hilfedatei in englischer Sprache bleiben.

Derzeit können Sie zwischen Englisch und Spanisch wählen. Wir (Aire Valley Software) werden diese Liste weiter ergänzen 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

Über die Registerkarte "Sicherheit" können Sie der RightBooth-Software einige Sicherheitsfunktionen im Kioskstil hinzufügen.

*Kennwort für Assistent, Setup und Hilfe* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um alle Bereiche des Programms mit Ausnahme der Funktion **"Event abspielen" mit einem Kennwort zu schützen**. Wenn ein Kennwort 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, wann RightBooth die Windows-Taskleiste automatisch ausblenden soll. Sie haben die Wahl zwischen:

*Nein* – RightBooth verbirgt die Taskleiste nie.

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

Bearbeiten – RightBooth verbirgt die Taskleiste nur beim Bearbeiten von Ereignisbildschirmen.

*Wiedergabe* – RightBooth verbirgt die Taskleiste nur bei der Wiedergabe von Ereignissen.

**Bearbeiten/Wiedergeben** – RightBooth blendet die Taskleiste beim Bearbeiten von Ereignisbildschirmen und Wiedergeben von Ereignissen aus.

Hinweis: Ereignisbildschirme haben standardmäßig automatisch die gleiche Größe wie Ihr Monitorbildschirm. Wenn Sie die Taskleiste nicht ausblenden, füllen Ihre Ereignisbildschirme den Monitorbildschirm möglicherweise nicht vollständig 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 durch Taskwechsel vom Ereignis weg wechseln oder auf das Windows-Startmenü zugreifen können, wenn RightBooth ein Ereignis abspielt.

*Ereignis im Vordergrund* – Aktivieren Sie diese Option, um das Ereignisfenster im Vordergrund vor anderen Fenstern anzuzeigen.

*Task-Manager verhindern* – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass Benutzer auf den Windows Task-Manager zugreifen, wenn RightBooth ein Ereignis wiedergibt.

# Manuelles Topping des Ereignisses

**Drücken Sie die "Esc"-Taste** – Wählen Sie diese Option, um ein Wiedergabeereignis durch Drücken der "Esc"-Taste auf der Tastatur zu stoppen.

**Rechte Maustaste** – Wählen Sie diese Option, um ein Wiedergabeereignis durch Drücken der rechten Maustaste zu stoppen.

**Geben Sie den 4-stelligen Code ein** – Wählen Sie diese Option, um ein Spielereignis jederzeit während des Ereignisses durch Eingabe des angegebenen 4-stelligen Codes auf Ihrer Tastatur beenden zu können. Sie können diese Option auch auswählen, um zu verhindern, dass Ihre Benutzer das Ereignis einfach durch Drücken der Esc-Taste beenden. Sie können den Code ändern, indem Sie beliebige 4 Ziffern in das zugehörige Textfeld eingeben.

*Mausklick oder Berührung der Ecken* – Wählen Sie diese Option, um ein Spielereignis durch Klicken mit der Maus (oder Berühren des Bildschirms) in den Ecken des Bildschirms in einer bestimmten Reihenfolge zu stoppen. Dies umfasst vier aufeinanderfolgende Klicks/Berührungen in der folgenden Reihenfolge:

- erster Klick/Berührung in der oberen linken Ecke
- zweiter Klick/Berührung in der oberen rechten Ecke
- dritter Klick/Berührung in der oberen linken Ecke
- Vierter Klick/Berührung in der oberen rechten Ecke

Damit diese Funktion richtig funktioniert, müssen die vier Klicks/Berührungen in der obigen Reihenfolge erfolgen und es dürfen während des Vorgangs keine anderen Klicks/Berührungen dazwischen erfolgen. Wenn während dieser Reihenfolge an anderer Stelle ein anderer Klick/eine andere Berührung erfolgt, wird die Reihenfolge zurückgesetzt und die vier Klicks/Berührungen müssen in der obigen Reihenfolge erneut eingegeben werden.

Bitte verwenden Sie diese Sicherheitseinstellungen mit Vorsicht, da sie für folgende Zwecke konzipiert sind:

- Änderungen an den RightBooth-Einstellungen verhindern
- Beschränken Sie den Zugriff auf die Software und das Betriebssystem
- zwingt Benutzer, bei der Veranstaltung zu bleiben.

Beachten Sie, dass Sie die RightBooth-Software in manchen Situationen nur schließen können, indem Sie das System mit der Windows-Tastenkombination Strg-Alt-Entf herunterfahren.

# **Entfernen eines vergessenen Passworts**

Das Passwort soll verhindern, dass Ihre Benutzer auf die Veranstaltungseinstellungen zugreifen können. Sie sollten sich Ihr Passwort gut merken und es nicht auf dem Computer speichern. Sollten Sie Ihr Passwort vergessen haben, können Sie die Passwortpflicht folgendermaßen aufheben:

- Schließen 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 Sicherheitsbereich 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 Sie ausdrucken und Ihren Veranstaltungsbenutzern geben können, damit diese auf Ihre Veranstaltungen zugreifen, ihre Fotos drucken und ihre spezifischen Dateien selektiv anzeigen können. Jeder Zugangscode hat eine Nutzungsanzahl, die 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-Codeformat zu drucken.

**Schieberegler für die Größe des Zugangscodes** – Ändern Sie den Schiebereglerwert, 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, sodass das Ausschneiden und Trennen der Codes zum Verteilen an die Benutzer problemlos möglich ist.

Informationen zum Aktivieren der Verwendung von Zugangscodes in Ihrer Veranstaltung finden Sie im Abschnitt "Start" und "Fotos drucken" im Eventdesign und  $\rightarrow$  der Eventstruktur.

# Social Media-Einstellungen

Auf der Registerkarte "Soziale Medien" können Sie die E-Mail- und FTP-Einstellungen von RightBooth konfigurieren, die zum Senden und Hochladen von Benutzervideos, Fotos und Nachrichten während Veranstaltungen verwendet werden. Sie können hier angeben, ob regelmäßig E-Mail-Benachrichtigungen zur Veranstaltungsnutzung gesendet werden sollen. Außerdem können Sie das Format und die Größe von Fotos festlegen, die als E-Mail-Anhänge 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 angezeigt werden soll.

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

Konto – Geben Sie das E-Mail-Konto ein, von dem aus 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. Diese ist auf 587 eingestellt. Dies ist standardmäßig der für SMTP-Clients wie Gmail erforderliche Port.

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

TLS 1.3 – Aktivieren Sie diese Option, um SSL-E-Mails ausschließlich zur Verwendung des TLS 1.3-Protokolls zu zwingen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, können SSL-E-Mails andere verfügbare Protokolle verwenden.

#### Verwenden eines Gmail-Kontos

Wir empfehlen, für Ihre RightBooth-E-Mails ein Gmail-Konto zu verwenden. 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 : Angehakt

**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" auf dem Gerätetyp "Windows-Computer" gelten. Weitere Informationen zum Abrufen eines Gmail-App-Passworts finden Sie im Internet unter **"Gmail-App-Passwort**".

#### Verwenden von 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 im Feld "Von" jeder gesendeten E-Mail angezeigt werden soll.

*Domäne* – Geben Sie den SendGrid-Domänennamen 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 eines Ereignisses regelmäßig Benachrichtigungs-E-Mails gesendet werden. Sie können über Nutzungszahlen und auftretende Fehler benachrichtigt werden.

*Ein* – Aktivieren Sie dies, 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 Betreff der E-Mail ein. Der Standardtext lautet RightBooth Event Notification

*Text* - Geben Sie den Text der E-Mail ein. Der Standardtext besteht aus den folgenden Formulierungen und Textvariablen:

Videos: {TOTALVIDEOS} Fotos: {TOTALPHOTOS} Nachrichten: {TOTALMESSAGES} Speicherplatz: {FREEDISKSPACE} Benutzer: {VORNAME} {NACHNAME} {E-MAIL-ADRESSE} 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.

*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 Min.** - Aktivieren Sie diese Option, um während des Ereignisses 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-Server-Einstellungen korrekt sind, indem Sie auf diese Schaltfläche klicken, um eine Test-E-Mail an die im Textfeld "An:" aufgeführten E-Mail-Adressen der Empfänger zu senden .

*E-Mail-Timeout* – Dies ist die Anzahl der Minuten, die RightBooth auf den Versand jeder E-Mail wartet. Bereich: zwischen 1 und 30 Minuten (Standard 5 Minuten). Wenn Sie feststellen, dass E-Mails mit großen Dateien (z. B. Videoaufzeichnungen) nicht gesendet werden, sollten Sie diesen Wert erhöhen.

#### Medienformat

Wenn Sie Ihr Event so konfiguriert haben, dass Benutzer ihre Videos oder Fotos per E-Mail-Anhang, SMS oder WhatsApp erhalten können (siehe Event Designer), möchten Sie möglicherweise Dateien mit niedrigerer Auflösung freigeben, um die Dateigröße für den E-Mail-Anhang oder das Hochladen zu verringern.

#### Fotos

*Maximale Breite und Höhe* - Geben Sie die maximale Breite und Höhe der freigegebenen Fotos (in Pixeln) ein. Wenn diese Werte auf 0 gesetzt sind, werden die Fotos in ihrer Originalgröße freigegeben.

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

*JPEG-Qualität* – wenn Sie Fotos im JPEG-Format freigeben möchten, können Sie die JPEG-Qualität von Niedrig bis 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 versenden, sendet RightBooth eine Kopie der Fotos. Daher wirken sich diese Einstellungen nicht auf die Originalfotodateien aus.

### Videos

Standardmäßig wird jedes Video automatisch in das MP4-Format komprimiert und auf eine Größe von maximal 400 x 300 Pixeln angepasst. In den Konvertierungseinstellungen können Sie die Größe sowie die Bildrate und Videoqualität ändern. Dies alles trägt dazu bei, die Gesamtdateigröße des per E-Mail versendeten Videos zu verringern.

Auch hier sendet RightBooth eine Kopie der Videos per E-Mail. Daher wirken sich diese Einstellungen nicht auf die ursprünglichen Videoaufzeichnungen aus.

# Gilt für:

Wählen Sie mit den entsprechenden Kontrollkästchen die Mediengröße für die verschiedenen Mediendienste aus. Wenn Sie keine Mediengröße anwenden, werden die Fotos und Videos in Originalgröße verwendet.

#### Miniaturansichten

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

- Miniaturbilder aus der Webgalerie für Videos und Fotos
- Beim Kopieren und Hochladen von Dateien per FTP erstellte Miniaturansichten.

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

*JPEG-Qualität* - Legen Sie die JPEG-Qualität der Miniaturansichten 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 aktiviert werden, wenn Sie die FTP- (oder SFTP-)Funktionen verwenden 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 Ihre FTP-Hostnamenadresse ein.

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

#### https://www.mysite.com/photos

Sie würden Folgendes in das Textfeld "Stammordner" eingeben:

#### meinesite.com/fotos/

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. Normalerweise ist dies 21 für FTP und 221 für SFTP.

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

**Dateien während Events hochladen** – Aktivieren Sie diese Option, um alle FTP-Datei-Upload-Aktionen auszuführen, während das Event läuft. Deaktivieren Sie diese Option, um alle FTP-Datei-Upload-Aktionen zur "Upload-Liste" im →Abschnitt "FTP-Dateien" der RightBooth-Aufgaben hinzuzufügen, sodass Sie Dateien hochladen können, nachdem das Event beendet ist. Siehe Abschnitt: Aufgaben.

*Testen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine hochzuladende Datei auszuwählen und Ihre FTP-Verbindung und -Einstellungen zu testen. Möglicherweise werden folgende Fehlercodes angezeigt:

> 1 = Leerer Hostname 2 = DNS-Suche fehlgeschlagen3 = DNS-Timeout4 = Von Anwendung abgebrochen5 = Interner Fehler6 = Verbindung abgelaufen7 = Verbindung abgelehnt (oder aus einem anderen Grund fehlgeschlagen)

100 = Interner S-Channel-Fehler.

101 = Anmeldeinformationen konnten nicht erstellt werden. 102 = Senden der ersten Nachricht an den Proxy ist fehlgeschlagen. 103 = Handshake ist fehlgeschlagen. 104 = Remote-Zertifikat konnte nicht abgerufen werden. 300 = Asynchroner Vorgang läuft. 301 = Anmeldung fehlgeschlagen.

#### **FTP – KI-Gesichtstausch**

Diese AI-Einstellungen sind nur erforderlich, wenn Sie sich entschieden haben, den Face Swap Provider <u>nicht</u> zum Speichern temporärer Bilder zu verwenden. Siehe Abschnitt **Foto-AI** und **Einstellungen-AI**.

*Al-Arbeitsunterordner* – Geben Sie den Namen eines Unterordners ein, den Sie zum Hochladen von Fotos (aufgenommen mit RightBooth) verwenden möchten, die von der Al Face Swap-Funktion verwendet werden.

*URL-Verzeichnis Ihres AI-Arbeitsunterordners* – Geben Sie die öffentliche URL-Adresse des Al-Arbeitsunterordners (oben) ein. Dies ist die öffentlich zugängliche URL, die vom AI Face Swap-Dienstanbieter verwendet wird, um auf die von RightBooth aufgenommenen Fotos zuzugreifen, die während eines Face Swap-Workflows hochgeladen werden. Wenn Sie dieses Textfeld leer lassen, verwendet RightBooth das URL-Verzeichnis Ihrer Charakterbilder und geht daher davon aus, dass Sie Ihre Face-Swap-Fotos in das URL-Verzeichnis Ihrer Charakterbilder hochladen.

#### **Telefon SMS**

Wenn Sie es Veranstaltungsbenutzern ermöglichen möchten, Dateien an Telefone zu senden, müssen Sie eine Liste mit Angaben zum Mobilfunkanbieter eingeben. Dazu gehören der Name des Anbieters, die Anzahl der Ziffern in den Mobiltelefonnummern (normalerweise 10) und Sie müssen auch die SMS-Gateway-E-Mail-Adresse angeben, die von jedem Dienstanbieter angeboten wird.

#### <u>Erläuterung</u>

Viele Mobilfunkanbieter bieten eine Funktion, 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 68

weiter, die der E-Mail-Adresse vorangestellt ist. Angenommen, Ihr Mobiltelefon ist im AT&T-Netzwerk. Sie können eine E-Mail an <u>IhreNummer@mms.att.net senden</u> und Ihr Telefon empfängt die E-Mail dann als Textnachricht. Die Idee hinter RightBooth besteht darin, Ihren Benutzern eine Liste von Netzwerkdienstanbietern 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 empfängt seine Dateien dann als Textnachricht auf seinem Telefon.

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

Eine umfassende Erklärung zur Verwendung der E-Mail- und Telefon-SMS-Funktionen in RightBooth finden Sie in den Schulungsvideos zu sozialen Medien 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-Netzwerkverbindungsdaten für alle bei Ihren Veranstaltungen verwendeten WLAN-QR-Codes angeben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Lokaler Zugriff auf Videos und Fotos mit QR-Codes

# 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 Webserverordner ist **c:\wamp64\www\**. Normalerweise müssen Sie dies nicht ändern.

**Xampp** – Wählen Sie diese Option, wenn Sie Xampp als lokalen Webserver verwenden (und installiert haben). Standardmäßig wird Xampp in c:\xampp installiert und der lokale Webserverordner ist **c:\xampp\htdocs\**. Normalerweise müssen Sie dies nicht ändern.

*IPv4-Adresse* – Hiermit können Sie angeben, mit welcher Methode Sie eine Verbindung zu einem privaten Router herstellen, der mit Ihrem Iokalen Webserver-Setup verwendet wird. Dadurch kann RightBooth automatisch die richtige IPv4-Adresse in allen QR-Codes für die Medienfreigabe auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen erkennen und verwenden.

- *Ethernet.* Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie über ein Ethernet-Kabel mit Ihrem Router verbunden sind.
- WLAN. 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 anderen beiden 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 zum Generieren der WLAN-QR-Codes auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen verwendet, die es Ihren Veranstaltungsbenutzern ermöglichen, sich mit Ihrem privaten Netzwerk zu verbinden.

#### Webgalerie + Webseite zum Dateidownload

In diesem Abschnitt können Sie die Webgalerie und die Download-Webseiten anpassen, die den Benutzern angezeigt werden, wenn sie die QR-Codes im Sharing Station-Ereignis 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 Webseiten der Galerie angezeigt wird. Für optimale Ergebnisse sollte dieses Bild 720 x 100 Pixel groß sein. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird das Standardbanner von RightBooth 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 Pixeln) für die Miniaturansichten der Bilder in der Galerie.

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

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

*Tel.-Nr.:* - Geben Sie eine Telefonnummer zur Verwendung in der 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. Bei absteigender Reihenfolge werden zuerst die neuesten Dateien angezeigt.

# Eigene HTML-Vorlagen zum Herunterladen von Dateien verwenden

*Eigene HTML-Vorlagen verwenden* – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagen anstelle der integrierten Vorlagen von RightBooth verwenden möchten.

**WICHTIG.** Verwenden Sie diese Funktion NICHT, wenn Sie nicht wissen, wie man HTML-Webseiten erstellt.

*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 HTML-Vorlagendateien für Videos und Fotos sind zunächst als Kopien der in RightBooth integrierten Vorlagendateien eingerichtet. Wenn Sie Ihre eigenen HTML-Vorlagendateien bearbeiten und speichern, überschreiben Sie die Dateien einfach. Ändern Sie weder den Pfad noch die Dateinamen. Dateien müssen mit UTF-8-Kodierung gespeichert werden.

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

**RBSTI** – dieser Textmarker wird durch den Seitentiteltext ersetzt, der vom →lokalen Webserver der RightBooth-Einstellungen übernommen wird.

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

Optionale Textmarker:

**RBSDO** – dieser Textmarker wird durch den Text der Schaltfläche "Herunterladen" ersetzt, der vom →lokalen Webserver "RightBooth Settings" stammt.

**RBSTE** – dieser Textmarker wird durch die Telefonnummer ersetzt, die vom →lokalen Webserver "RightBooth Settings" übernommen wird.

**RBSTB** – dieser Textmarker wird durch den Telefontastentext ersetzt, der vom →lokalen Webserver der RightBooth-Einstellungen übernommen wird.

#### **WhatsApp**

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

#### Wählen Sie den Host-Browser

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

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

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

*WhatsApp-verknüpftes Gerät* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen WhatsApp-Link für RightBooth zu erstellen. Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal verwenden, wird Ihnen ein QR-Code angezeigt, den Sie dann mit der Option "Verknüpfte Geräte" in einer WhatsApp-App scannen müssen, die auf einem Mobilgerät ausgeführt wird. Nach einem erfolgreichen QR-Scan von einem Mobilgerät wird RightBooth dauerhaft mit dem WhatsApp-Konto verknüpft, das auf dem Mobilgerät verwendet wird.

*Ländercode* – Geben Sie den Ländercode ein, der für die Handynummer des verknüpften WhatsApp-Kontos erforderlich ist. Standardmäßig wird dieser Code auch eingefügt, wenn Benutzer während des Ereignisses die Handynummer ihres WhatsApp-Kontos eingeben (siehe weiter unten). Beachten Sie, dass Sie diese Option möglicherweise leer lassen können. Klicken Sie für weitere Informationen auf das Symbol "Hilfe" neben der Schaltfläche.

*Textfeld "Ländercode" im Ereignisbildschirm "WhatsApp-Nummer" einschließen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Textfeld "Ländercode" im Ereignisbildschirm "WhatsApp-Nummer" anzuzeigen. Dadurch können Benutzer, die nicht im Standardland (siehe oben) wohnen, ihre vollständig definierte WhatsApp-Nummer eingeben.

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

*Nachrichtentext* – Geben Sie optionalen Text ein, der in jede von RightBooth gesendete WhatsApp-Nachricht aufgenommen werden soll. Alle Ereignisdateien mit einer Drag & Drop-Aktion hinzufügen – Aktivieren Sie diese Option, um Benutzern das Ziehen und Ablegen aller ihrer Dateien in den Feed ihres WhatsApp-Kontos mit einer einzigen Drag & Drop-Aktion zu ermöglichen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist (Standard), können Dateien einzeln und selektiv gezogen werden.

# Verknüpfung mit einem anderen WhatsApp-Konto

So verknüpfen Sie ein anderes WhatsApp-Konto: 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 die aktuelle Verknüpfung entfernt und Sie können RightBooth mit einem anderen WhatsApp-Konto / einer anderen Mobiltelefonnummer verbinden.

# Start/ Stopp-Einstellungen

Auf dieser Registerkarte können Sie entscheiden, wie die Wiedergabe Ihres Events gestartet wird, wie lange Ihre Events weiter abgespielt werden können und was passiert, wenn die angegebene Stoppregel erfüllt wurde.

# Aufstellen

*Weißes Design verwenden* – RightBooth läuft normalerweise mit den Standardfarben der Benutzeroberfläche: "Weißer Text auf dunkelgrauem Hintergrund". Wählen Sie diese Option, um zum Design "Schwarzer Text auf weißem Hintergrund" zu wechseln.

*Werkzeugkästen nach vorne* – Aktivieren Sie diese Option, um zuzulassen, dass alle Werkzeugkästen im Bildschirmeditor an den Anfang des Werkzeugkastenstapels verschoben werden, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.

**Transparente Ereignisbildschirme zulassen** – Aktivieren Sie diese Option, um Ereignisbildschirme mit transparentem Hintergrund zu gestalten. Wenn diese Option aktiviert ist, werden auf jedem Ereignisbildschirm mit transparentem Hintergrund die darunter liegenden Fenster anderer Anwendungen hinter dem Inhalt des Ereignisbildschirms angezeigt. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, Inhalte des RightBooth-Ereignisbildschirms (z. B. Schaltflächen, Bilder usw.) auf andere Anwendungen zu legen. Siehe den Abschnitt: Zugriff auf RightBooth-Funktionen beim Ausführen anderer Anwendungen

*Verzögerung der Browseranzeige* – Stellen Sie diese Option ein, um Webbrowser-Elemente während ihrer Initialisierung auszublenden. Dadurch wird verhindert, dass Benutzer beim Wechseln zwischen verschiedenen Ereignisbildschirmen mit Webbrowser-Elementen einen kurzen "Aufbau" der Webseite sehen.

*Wiedergabeereignisse im Akkubetrieb verhindern* – Aktivieren Sie diese Option, um Wiedergabeereignisse zu verhindern, wenn der Computer im Akkubetrieb läuft. In diesem Modus muss der Computer über das Netzteil mit Strom versorgt werden.

# 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 überprüft regelmäßig die RightBooth-Anwendung, um festzustellen, ob sie noch ausgeführt wird. Wenn RightBooth aus irgendeinem Grund nicht mehr ausgeführt wird (außer durch manuelles Schließen der Anwendung), lädt der Watchdog RightBooth automatisch 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 die Watchdog-Anwendung den Desktop vollständig ausblenden (oder maskieren) soll, indem sie den Desktop mit einem bildschirmfüllenden, schwarzen Rechteck überlagert. RightBooth wird dann über diesem schwarzen Bildschirm angezeigt. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, verbirgt Watchdog den Desktop nicht, während er ausgeführt wird.

## Leistung

*Ereignisvorschau* – 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 zum Wechseln zwischen verschiedenen RightBooth-Fenstern zu verkürzen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn beim Wechseln zwischen RightBooth-Fenstern Probleme auftreten.

*Kamerastartzeit verbessern* – Aktivieren Sie diese Option, um die Zeit zum Starten und Stoppen der Kamera(s) zu verkürzen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn bei der Initialisierung der Kamera Probleme auftreten.

*Kamera nach Möglichkeit eingeschaltet lassen* – Aktivieren Sie diese Option, um die Kamera eingeschaltet zu lassen und um zu verhindern, dass sie während der Wiedergabe Ihrer Events nach Möglichkeit gestartet und gestoppt wird. Dies kann zu einer schnelleren Leistung beim Wechseln zwischen Event-Bildschirmen führen. Beachten Sie, dass die Kamera in einigen Setups gestartet und gestoppt werden muss, beispielsweise wenn die App die Kamera während des Events zwischen Videoaufzeichnungs- und Fotoaufnahmemodus umschaltet. Wenn dies erforderlich ist, geschieht es während des Events automatisch. Das Aktivieren dieser Option kann verhindern, dass bestimmte Initialisierungs-Overlay-Eingabeaufforderungen wiederholt auf dem Videoausgang Ihrer Kamera oder Aufnahmekarte angezeigt werden. Hinweis: Wenn diese Option aktiviert ist, kann die Live-Ansicht der Kamera während des Events dauerhaft eingeschaltet bleiben, auch wenn sie nicht verwendet wird. Verwenden Sie diese Einstellung daher mit Vorsicht.

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

**Separate App für animierte GIFs verwenden** – Standardmäßig erstellt RightBooth animierte GIFs selbst. Wenn Sie Probleme mit der Erstellung animierter GIFs haben, 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, Einfrierartefakte auftreten.

*Zusätzliche Anzeigen verwenden den Hauptbildschirm-Renderer* – Aktivieren Sie diese Einstellung, wenn beim Anzeigen von Ereignisbildschirmen auf erweiterten Desktop-Monitoren visuelle Artefakte auftreten.

*Internet überprüfen* – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit RightBooth die Internetverbindung überwacht. RightBooth zeigt dann eine Fehlermeldung an, wenn die Internetverbindung verloren geht. Hinweis: Die Verwendung dieser Einstellung kann zu Verzögerungen beim Senden von E-Mails, FTP-Uploads und AI-Serviceanrufen führen.

*Schnellere Live-Ansicht* – Aktivieren Sie diese Einstellung, um der von Webcams und DSLR-Kameras an das System gesendeten Kamera-Live-Ansicht die höchste Priorität zu geben.

#### Wenn RightBooth startet

*Wartezeit* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth geladen wird und dann die angegebene Zeit wartet, bevor es weiter ausgeführt wird. In einigen Situationen, in denen RightBooth so eingestellt ist, dass es automatisch beim Start von Windows gestartet wird, kann es vorkommen, dass RightBooth keine Verbindung zu einem externen Gerät (wie einer DSLR-Kamera oder einem Drucker) herstellen kann, weil das externe Gerät noch nicht vollständig initialisiert wurde, wenn RightBooth versucht, eine Verbindung herzustellen. In dieser Situation können Sie diese Wartezeiteinstellung verwenden, damit Ihre anderen Geräte initialisiert werden können, bevor RightBooth ausgeführt wird.

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

*Aktuelles Ereignis abspielen* - Wenn Sie möchten, dass RightBooth das Hauptfenster überspringt und sofort mit der Wiedergabe des zuletzt geöffneten Ereignisses beginnt, aktivieren Sie diese Option. Dann wird bei jedem Start von RightBooth das Ereignis automatisch abgespielt.

*Druckstation anzeigen* – Wenn RightBooth die Druckstation anzeigen soll (wie unter "Aufgaben" beschrieben), aktivieren Sie diese Option.

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

*Eine weitere Instanz starten* – Aktivieren Sie diese Option, wenn die aktuelle Instanz von RightBooth eine weitere Instanz ausführen soll. Wenn diese Option beispielsweise in den Einstellungen der ersten Instanz von RightBooth aktiviert ist, wird beim Starten der ersten Instanz von RightBooth automatisch auch eine zweite Instanz von RightBooth gestartet.

#### Relaisplatine

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

*Kanäle* – Geben Sie die Anzahl der Kanäle auf Ihrer gewählten Relaiskarte ein. Relaiskarten haben normalerweise 1, 2, 4, 8 oder 16 Kanäle.

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

**Test** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählten Relaiskarten zu testen. Sie können das Textfeld neben der Schaltfläche "Test" verwenden, um den Zustand jedes Kanals einzugeben. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Test", um sicherzustellen, dass der von Ihnen gewählte Zustand korrekt auf die Karten angewendet wird.

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

#### Starten Sie die Veranstaltung

Sie können auswählen, ab wann Gäste das Event nutzen dürfen.

**Sofort** - Aktivieren Sie diese Option, um die Verwendung und Interaktion mit Ihrem Event zu ermöglichen, sobald die Wiedergabe beginnt.

*Zu einer bestimmten Zeit* – Aktivieren Sie diese Option, um zu verhindern, dass Benutzer mit dem Ereignis interagieren, bis die angegebene Zeit 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 Nachricht mit der Uhrzeit und dem Datum an, an dem das Ereignis verwendet werden kann.

#### **Stoppen des Ereignisses**

Sie können ein Spielereignis anhand einer der folgenden Regeln automatisch beenden:

*Niemals* – Aktivieren Sie diese Option, um die Wiedergabe Ihres Events auf unbestimmte Zeit zuzulassen.

**Nach Gesamtzahl der Benutzer** - Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Gesamtzahl der Personen zählt, die das Event genutzt haben (das ist die Anzahl der Benutzerinteraktionen des Events) und das Event dann stoppt, wenn die angegebene Benutzeranzahl erreicht ist.

*Nach Ablauf der Zeit* - Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Gesamtzeit der Veranstaltung überwacht und die Veranstaltung nach Erreichen der angegebenen Minutenzahl stoppt. Die Spielzeit wird automatisch auf Null gesetzt, wenn die Veranstaltung gestartet wird.

*Zu einer bestimmten Zeit* - Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth das Ereignis stoppt, wenn die angegebene Uhrzeit und das angegebene Datum erreicht sind.

#### Wenn die Stoppregel erfüllt ist

Wenn Sie sich (siehe oben) für das Stoppen des Ereignisses entschieden haben, können Sie den Computer auch zwingen, eine der folgenden Aktionen auszuführen, wenn die Stoppregel erfüllt ist:

*Bildschirm "Fertig" anzeigen* – Der Bildschirm "Fertig" des Ereignisses wird angezeigt und es sind keine weiteren Benutzerinteraktionen mehr möglich. Sie können das Ereignis immer noch manuell über die in den Sicherheitseinstellungen gewählte Methode verlassen. Informationen zum Bildschirm "Fertig" finden Sie im Bildschirmeditor.

**App und Ereignis neu starten** - RightBooth wird geschlossen, neu geladen und das Ereignis wird neu gestartet. Dies kann in Situationen nützlich sein, in denen die Computerressourcen allmählich verbraucht werden oder wenn 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 Stoppregel ausgewählt wird.

App schließen – RightBooth wird geschlossen.

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 die 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 Veranstaltungsdatei im angegebenen "Ordner zum Speichern von Dateien". Dieser Unterordner wird dann zum Speichern von durch die Veranstaltung erstellten Dateien verwendet und hilft Ihnen, Dateien von verschiedenen Veranstaltungen automatisch in verschiedene Ordner zu platzieren. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden alle Dateien von allen Veranstaltungen im selben "Ordner zum Speichern von Dateien" gespeichert.

**Datumsunterordner hinzufügen** – Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt RightBooth automatisch einen Unterordner mit dem Namen des aktuellen Datums im angegebenen "Ordner zum Speichern von Dateien". Wenn Sie auch die Option "Unterordner für Veranstaltungsnamen" aktivieren, werden die Datumsunterordner innerhalb der Unterordner für Veranstaltungsnamen erstellt.

*Umschalten* – Legen Sie die Zeit fest, zu der ein neuer Datumsunterordner erstellt und verwendet wird, wenn die Option "Datumsunterordner hinzufügen" (oben) aktiviert ist. Sie können diese Zeit zwischen 00:00 (Mitternacht) und 12:00 Uhr mittags festlegen. Dadurch verwendet RB weiterhin den vorherigen Datumsunterordner, bis die angegebene Zeit am folgenden Tag erreicht ist. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Ereignis nach Mitternacht durchführen und alle Ausgabedateien des Ereignisses im selben Datumsunterordner speichern möchten.

*RightBooth-Aufzeichnungsordner verwenden* - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Standardordner von RightBooth zum Speichern von Aufzeichnungsdateien zu verwenden. Normalerweise ist dies: **Eigene Dateien\RightBooth7** 

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

Image: A constant of the second se

Videodateien direkt in diesen Ordner aufnehmen - Aktivieren Sie diese Option, um Dateien sofort im ausgewählten Ordner zu speichern. Wenn sich Ihr ausgewählter Speicherort auf einem Wechseldatenträger wie einem USB-Flash-Laufwerk oder einer externen Festplatte befindet, stellen Sie möglicherweise fest, dass die Schreibgeschwindigkeit des ausgewählten Geräts nicht hoch genug ist, um das direkte Dateistreaming von RightBooth während der Videoaufnahme zu bewältigen. In diesem Fall kann es beim Versuch, Videos aufzunehmen, zu Leistungseinbußen kommen. Um dieses Problem zu beheben, können Sie diese Option deaktivieren . Wenn Sie diese Option deaktivieren, verwendet RightBooth während der Videoaufnahme das Laufwerk C: für das temporäre Dateistreaming und die Datei wird nach Abschluss in den von Ihnen ausgewählten Ordner verschoben.

*Videos im Hintergrund verarbeiten* - Aktivieren Sie diese Option, wenn aufgezeichnete Videos verarbeitet werden sollen, während dem Benutzer ein Besetzt-Bildschirm angezeigt wird. Wenn Sie Videodateien nicht direkt in den Zielordner aufnehmen (siehe oben), wird jedes Video nach Abschluss der Aufnahme in den Ordner verschoben. Je nach Größe der Videodatei und Geschwindigkeit des Speichergeräts kann dieser Vorgang einige Zeit dauern. Wenn diese Einstellung nicht aktiviert ist, wird dem Benutzer während der Veranstaltung der Besetzt-Bildschirm angezeigt, während das Video verschoben

wird (siehe Bildschirmeditor). Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird dem Benutzer der Besetzt-Bildschirm nicht angezeigt, das Video wird als Hintergrundaufgabe verschoben und der Benutzer kann das System sofort weiter verwenden. Beachten Sie, dass es bei aktivierter Einstellung vorkommen kann, dass eine neue Aufnahme stattfindet, während eine vorherige Dateiübertragung im Hintergrund noch läuft, was 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 Besetzt-Bildschirm wird während Ihrer Veranstaltungen immer angezeigt, wenn Videodateien übertragen werden.

## Verwalten von Ereignisordnern

## Dateinamen enthalten

Standardmäßig erhalten alle Ihre aufgezeichneten Dateien automatisch einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit der Aufnahme, den Aufnahmetyp und eine Sitzungsnummer umfasst. Beispielsweise wurde die folgende Videoaufnahme am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr gemacht:

#### 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. Bei Videoaufnahmen wird beispielsweise 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 3 Fotos pro Benutzer aufgenommen werden, werden den Fotodateien jedes Benutzers die Nummern 1, 2 und 3 zum Dateinamen hinzugefügt.

*Ereignisname* – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle während des Ereignisses erstellten Dateinamen auch den Dateinamen des Ereignisses selbst. Wenn im obigen Beispiel der aktuelle Ereignisdateiname JanesBirthday lautet, wäre der Videodateiname:

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

**Benutzername** – Wenn diese Option aktiviert ist und Sie sich entschieden haben, Benutzernamen während des Ereignisses zu erfassen, wird der Benutzername in alle Dateinamen aufgenommen, die von den Benutzern während des Ereignisses erstellt werden. Wenn im obigen Beispiel der aktuelle Benutzername John Smith ist, 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 des Ereignisses erstellten Dateinamen 8 zufällig generierte alphanumerische Zeichen. Wenn dies beispielsweise die einzige aktivierte Dateinamenoption ist, werden Dateinamen wie diese generiert:

#### 4rix39wt.wmv

*Nummerninkrement* – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen am Ende des Dateinamens eine eindeutige Nummer, die durch das Zeichen "\*" abgegrenzt ist.

**Zugangscode** – Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen den aktuellen Zugangscode, der vom aktuellen Benutzer auf dem Startbildschirm des Ereignisses eingegeben wurde. Wenn die Zugangscodefunktion im aktuellen Ereignis nicht aktiviert wurde, wird diese Dateinamenoption ignoriert.

*Instanznummer* - Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten alle Dateinamen die aktuelle RightBooth-Instanznummer. Wenn das Ereignis beispielsweise derzeit in der RightBooth-Instanz 2 abgespielt wird, enthält jeder Dateiname den Text: "rb2".

**WICHTIG.** Bestimmte Kombinationen der oben genannten "Dateinamen einschließen"-Einstellungen können dazu führen, dass die Dateien neuerer Benutzer denselben Dateinamen haben wie die Dateien vorheriger Benutzer und daher während des Ereignisses einige Dateien überschrieben werden. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, überprüfen Sie bitte, ob die resultierenden Dateinamen Ihren Erwartungen für Ihre Konfiguration entsprechen. Wenn Sie beispielsweise 1 Foto pro Benutzer aufnehmen und während des Ereignisses auch Benutzernamen erfassen, können Sie die Optionen " **Datum/Uhrzeit"**, **"Aufnahmetyp"** und **"Aufnahmetypnummer" bedenkenlos deaktivieren**, da Sie wissen, dass jedes aufgenommene Foto mit einem eindeutigen Benutzernamen gespeichert wird. Wenn Sie das Ereignis jedoch so ändern, dass 2 (oder mehr) Fotos pro Benutzer aufgenommen werden, müssen Sie zumindest die Option **"Aufnahmetypnummer" einschließen**, um zu gewährleisten, dass alle Fotos jedes Benutzers eindeutige Dateinamen haben.

## Dateien auf andere Laufwerke und in andere Ordner kopieren

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 zur Liste hinzuzufügen.

*FTP hinzufügen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Liste einen FTP-Ordnernamen hinzuzufügen. Dieser Name wird als **Unterordner** im **Stammordner verwendet**, der in den RightBooth-Einstellungen für Social Media FTP →angegeben ist →. Wenn Sie diesen Eintrag leer lassen, zielt RightBooth nur auf den **Stammordner ab**. Wenn beim Hochladen von Dateien dieser Unterordnername im Stammordner auf der FTP-Site (angegeben in den Einstellungen) nicht 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. Miniaturansichten werden als JPG-Bilder erstellt und sind nicht größer als 160 x 120 Pixel.
- Drucke generierte Foto-Drucklayoutdateien werden in den Ordner kopiert
- Videos aufgenommene Videodateien werden in den Ordner kopiert
- Text Nachrichtendateien 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 "Miniaturansichten" (oben) verwendet. Wenn Sie bestimmte Fotos oder Fotominiaturansichten kopieren möchten, geben Sie die Fotonummern in dieses Textfeld ein, getrennt durch Kommas, Semikolons oder Leerzeichen. Beispiel: 1,3 dadurch werden das erste und das dritte Foto kopiert, das zweite jedoch nicht. Wenn dieses Textfeld leer gelassen wird, werden alle Fotos und/oder Miniaturbilder kopiert.
- **GIF WMV** Während der Veranstaltung erstellte Animationsdateien werden in den Ordner kopiert.

Diese Funktion kann beispielsweise dann nützlich sein, wenn Sie ein oder mehrere externe Laufwerke (z. B. USB-Datensticks) an den Computer angeschlossen haben und am Ende der Veranstaltung benötigen, dass diese Laufwerke Kopien aller während der Veranstaltung aufgezeichneten Dateien enthalten.

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 Ereignisdateien. Wenn Sie jedoch das Kopieren von Dateien definieren und verwenden müssen, das für eine bestimmte Ereignisdatei spezifisch ist, können Sie diese Einstellungen im Event Designer überschreiben. Siehe Abschnitt: Event Designer-→Ereignisdateikopie.

#### **Cloud- Speicherintegration**

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 in diesen Ordner hinzugefügt werden, werden sie automatisch in den Cloud-Speicher hochgeladen, wo sie dann für die öffentliche Ansicht über das Internet verfügbar gemacht und auch auf andere Social-Media-Sites wie Facebook und YouTube übertragen werden können (mit kostenlosen Webdiensten wie IFTTT), siehe Abschnitt: Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social-Media-Sites.

## Aufgaben & Ordner veröffentlichen

Aktivieren Sie diese Option, damit die RightBooth-Aufgaben- und Veröffentlichungsfunktionen mit Ereignisdateien arbeiten können, die sich in dem Ordner befinden, den Sie mithilfe der zugehörigen 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 diese Option nicht aktiviert ist, funktionieren die Aufgaben- und Veröffentlichungsfunktionen mit Dateien, die sich im Ordner befinden, der mit dem aktuell geöffneten Ereignis verknüpft ist. Normalerweise sollten Sie diese Option nur aktivieren, wenn Sie RightBooth als Druck- und E-Mail-Station einrichten.

## Remote-Änderungen zulassen

Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth auf Änderungsanforderungen für Ereignisse reagieren kann, die in Dateien in dem Ordner gespeichert sind, den Sie mit der zugehörigen Schaltfläche  $\square$   $\square$   $\square$   $\square$   $\square$   $\square$   $\square$   $\square$  Siehe Abschnitt: Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen vornehmen.

# **Protokoll- und Fehlereinstellungen**

Wenn RightBooth während der Wiedergabe eines Ereignisses 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 erkannt 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 beliebigen Wortlaut in der Ereignisanweisungstabelle (siehe oben) angepasst werden. Sie können beispielsweise eine Kontakttelefonnummer für technische Unterstützung angeben.

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

- Die Startereignis- und Watchdog -Einstellungen 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 eröffnet umgehend ein neues Event.

Die Neustartfunktion kann nützlich sein, wenn während einer Veranstaltung 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, um alle Fehlermeldungen im Protokoll anzuzeigen.

*Warnmeldungen protokollieren* – Aktivieren Sie diese Option, um alle Warnmeldungen im Protokoll anzuzeigen.

*Informationsmeldungen im Protokoll anzeigen* – Aktivieren Sie diese Option, um alle Informationsmeldungen im Protokoll anzuzeigen.

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

- Aktivieren Sie alle Optionen für Protokollnachrichten.
- ein Event abspielen
- Versuchen Sie, einige Videoclips aufzunehmen
- Kehren Sie zu diesem Bereich zurück, um die Protokolldatei anzuzeigen.

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

Bitte beachten Sie, dass der Inhalt des Protokolltextfelds jedes Mal gelöscht wird, wenn Sie ein Ereignis spielen.

**Debuggen** – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Debuginformationen generiert. Debuginformationen werden in die Datei debug.txt geschrieben. Sie können auf diese Datei zugreifen, indem Sie zu "Einstellungen  $\rightarrow$  – Sonstiges" gehen und auf die Schaltfläche "Speicherort der Einstellungen" klicken.

Diese Option sollte nur aktiviert werden, wenn Sie Informationen für den technischen Support generieren müssen. Andernfalls lassen Sie diese Option deaktiviert.

*↔* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Debugdatei anzuzeigen.

## Fehler bei der Video- und Fotoaufnahme

Mit diesen Einstellungen können Sie auswählen, was passiert, wenn während des Ereignis-Workflows eine Videoaufzeichnung oder Fotoaufnahme fehlschlägt.

**Platzhalter verwenden** – Aktivieren Sie diese Option, um anstelle des fehlgeschlagenen Videos oder Fotos den Standardplatzhalter zu verwenden. Der Platzhalter wird auf Ereignisbildschirmen und im Fotodrucklayout angezeigt. Deaktivieren Sie diese Option, um den Platzhalter auszublenden und nichts anzuzeigen.

*"Fehlerbildschirm" verwenden* – Aktivieren Sie diese Option, um den Ereignisfehlerbildschirm anzuzeigen, wenn eine Video- oder Fotoaufnahme aus irgendeinem Grund fehlschlägt. Fehler können Dateiübertragungsfehler oder Kamerakommunikationsfehler sein. Wenn diese Option nicht aktiviert ist (Standardeinstellung), zeigt RightBooth bei einem Fehler eine rote Warnmeldung an und fordert den Benutzer auf, Hilfe anzufordern.

*Erneut versuchen* – Dies kann wie folgt eingestellt werden:

*Nein* – RightBooth wird nicht versuchen, das Problem zu beheben.

Ja – RightBooth versucht erneut, das Video oder Foto aufzunehmen.

*WLAN-Übertragung* – Wenn der Fehler auf einen Timeout-Fehler bei der WLAN-Übertragung zurückzuführen ist, versucht RightBooth, die Datei erneut zu übertragen.

Hinweis: Wiederholungsoptionen gelten nur , wenn die Option "Fehlerbildschirm verwenden" (oben) ausgewählt ist.

*Anzahl der Versuche* – Geben Sie die Anzahl der Wiederholungsversuche für jedes fehlgeschlagene Video oder Foto ein.

*Sitzung abbrechen* – Aktivieren Sie diese Option, um die aktuelle Sitzung abzubrechen, wenn ein Fehler bei der Video- oder Fotoaufnahme auftritt. Dadurch wird die Sitzung des aktuellen Benutzers sofort beendet und das Ereignis wird an den Anfang zurückgesetzt. Hinweis: Die Sitzung wird abgebrochen, nachdem alle Einstellungen des Fehlerbildschirms verwendet wurden und alle Wiederholungsversuche fehlgeschlagen sind (siehe oben).

# Verschiedene Einstellungen

#### Videonachbearbeitung

Die Videonachbearbeitung kann auf jede Videodatei angewendet werden, nachdem die Aufnahme abgeschlossen ist. Wenn Sie Nachbearbeitungseinstellungen vornehmen, werden diese auf alle mit Webcams und DSLR-Kameras aufgenommenen Videos angewendet und verursachen nach Abschluss jeder Aufnahme eine Verzögerung, während der dem Benutzer der Ereignisbildschirm "Beschäftigt" angezeigt wird.

**Größe ändern (Maximalwerte)** – Aktivieren Sie diese Option, um die Größe jedes Videos nach der Aufnahme zu ändern. Das Etikett zeigt die aktuellen Werte für Breite und Höhe (B, H) der Videogröße an, die im Fenster "Konvertierungseinstellungen" geändert werden können (siehe unten). Wenn der Wert für Breite oder Höhe Null ist, wird die Größe der aufgezeichneten Videos <u>nicht</u> 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 jede aufgenommene Videodatei nach Abschluss der Aufnahme in das gewählte Format konvertiert werden soll.

Zu beachtende Punkte:

- Bei skalierten Videos bleibt das Seitenverhältnis innerhalb der Grenzen der angegebenen Größenänderungswerte immer erhalten. Wenn die Größenänderungswerte beispielsweise B=800 und H=800 lauten und eine Videodatei mit 1920 x 1080 Pixeln aufgenommen wurde, wird die Größe auf 800 x 450 Pixel herunterskaliert.
- Die Größe von Videos kann nur kleiner als die aufgenommene Größe geändert werden, nicht größer.
- Wenn Sie Größenänderungswerte auswählen, jedoch nicht MP4 oder MOV, bleiben die skalierten Videos im selben Format, in dem sie aufgenommen wurden (z. B. AVI, WMV usw.).
- Wenn Sie keine Nachbearbeitung des Videos wünschen, deaktivieren Sie alle Einstellungen: Größe ändern, MP4 und MOV.

*Miniaturansichten erstellen* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth Miniaturansichten von einem Videobild erstellt, das sich in der Mitte der Aufnahme befindet. Diese Miniaturansicht wird nur erstellt und verwendet, wenn Ihre Videos in einen beliebigen RightBooth Sharing Station Event Watch-Ordner kopiert werden. Siehe Abschnitte zu Sharing Station.

*Helligkeit* – Aktivieren Sie diese Option, um den gewählten Helligkeitswert auf jedes aufgenommene Video anzuwenden.

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

*Sättigung* – Aktivieren Sie diese Option, um den gewählten Sättigungswert auf jedes aufgenommene Video anzuwenden.

*Konvertierungseinstellungen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf die Konvertierungseinstellungen für die 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 die gewünschte Videoqualität auszuwählen. Ein niedrigerer Wert erzeugt kleinere Videodateien mit geringerer Qualität. Ein höherer Wert erzeugt größere Videodateien mit höherer Qualität und deren Erstellung dauert länger. Niedrigster Wert = schlechteste mögliche Qualität. Höchster Wert = beste mögliche 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 "Qualität" und "Geschwindigkeit" experimentieren, um die optimale Kombination für Ihre Anforderungen an die Videoverarbeitung 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 Supportdateien zur Videoverbesserung erstellt, die im Videoverbesserungsprozess verwendet werden können. 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 mit einem beliebigen aufgezeichneten Video von Ihrem Computer zu testen.

#### Video in GIF konvertieren

Diese Einstellungen werden verwendet, wenn Sie animierte GIFs aus Videos erstellen, die von Ihren Event-Benutzern aufgenommen wurden. Siehe Abschnitt: Eventdesign, →Eventtyp, →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: Höhere Werte erzeugen größere Dateien.

#### Fotonachbearbeitung

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

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

*Testen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Bild auszuwählen und anzuzeigen, mit dem Sie Ihre Einstellungen für die Nachbearbeitung von Fotos testen können.

#### **Fotoanimation**

Diese Einstellungen werden verwendet, wenn Sie Animationen aus Fotosets erstellen, die von Ihren Event-Benutzern aufgenommen wurden. Siehe Abschnitt: Eventdesign,  $\rightarrow$ Eventtyp,  $\rightarrow$ Animation erstellen.

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

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

**Fotogröße** % - Animationen werden in einer prozentualen Größe der aufgenommenen Fotos erstellt. Standardmäßig ist dieser Wert auf 50 % eingestellt. Sie können 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. Dadurch wird die Dateigröße reduziert, wenn Sie animierte GIF-Dateien erstellen möchten, allerdings verringert sich dadurch auch die Qualität der Fotos in der Datei.

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

## Text-to-Speech

Mit diesen Einstellungen können Sie eine Windows-Stimme und eine Sprachgeschwindigkeit für die Verwendung durch die RightBooth- **Speak-** Aktion auswählen (siehe Aktionen).

**Stimme** – Wählen Sie eine Stimme aus der Liste. Hinweis: Sie können dem System in den Windows-Einstellungen " $\rightarrow$ Zeit und Sprache  $\rightarrow$ " "Sprache"  $\rightarrow$  "Stimmen hinzufügen" weitere Stimmen hinzufügen. Wenn Sie dem System weitere Stimmen hinzufügen, müssen Sie RightBooth neu starten, damit sie in dieser Liste angezeigt werden.

*Geschwindigkeit* – Wählen Sie einen Wert, der beeinflusst, wie schnell die Wörter gesprochen werden. Standardwert: 1.

*Test* – Geben Sie Wörter in das Textfeld ein und klicken Sie auf die Schaltfläche **"Test"**, um die Wörter mit der ausgewählten Stimme vorgelesen zu bekommen.

#### **Benutzer- und Dateidaten**

Benutzerdetails, Dateiaufzeichnungsdaten und Fragenantworten werden in der Datei UserDetails.txt in dem von Ihnen gewählten Ausgabeordner gespeichert.

Die Daten werden in einem durch Felder getrennten Format gespeichert, das sich für den Import in jede Tabellenkalkulationsanwendung eignet.

Hier können Sie auswählen:

**Datentrennzeichen** - Wählen Sie, wie die Daten in der Textdatei abgegrenzt werden. Wählen Sie als Datentrennzeichen ein Komma oder ein Tabulatorzeichen.

**Anonyme Daten einschließen** - Aktivieren Sie diese Option, um anonyme Daten in die Datei mit den Benutzerdetails einzuschließen. Wenn diese Einstellung nicht aktiviert ist, werden Benutzerdetails, Antworten und zugehörige Dateinamen nur gespeichert, wenn Sie die Erfassung von Benutzernamen oder E-Mail-Adressen ausgewählt haben.

*WLAN-Signalstärke abrufen* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth regelmäßig die Signalstärke der aktuellen WLAN-Netzwerkverbindung Ihres Computers abfragt. Diese kann dann in Ihren Ereignissen mithilfe der Textvariable "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 manchen Computern treten möglicherweise Probleme mit der Videowiedergabe auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen auf, z. B. dass das Video nicht angezeigt wird oder Bewegungsartefakte, Unterbrechungen oder Pixelbildung 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 "LAVfilter", 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 können Sie auch <u>https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases besuchen,</u> um die neueste Version von LAVfilters herunterzuladen.

## Standort der RightBooth-Einstellungen

RightBooth-Einstellungen werden in der Datei "settings.txt "gespeichert, 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 diese Einstellungsdatei zu finden, klicken Sie auf die Schaltfläche "Einstellungsspeicherort", um den Einstellungsordner im Windows Explorer zu öffnen.

Wir (Aire Valley Software) fragen möglicherweise nach Ihrer Einstellungsdatei, wenn wir Ihnen technischen Support bieten 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 Event Designer**

Der Event Designer ist über den Hauptbildschirm zugänglich und dient dazu, die Struktur und das Design Ihres aktuell geöffneten Events zu erstellen. 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.

## Veranstaltungstyp

Ihre Ereignisse können einem der folgenden Ereignistypen angehören:

## Aufnahme

Bei diesem Ereignistyp können Benutzer eine Kombination aus Videoaufzeichnung, Fotoaufnahme, Nachrichteneingabe und Beantwortung von Fragen durchführen.

## In diesem Ereignis enthaltene Aufzeichnungstypen

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie den Ereignistyp "Aufzeichnung" ausgewählt haben.

Wählen Sie mithilfe der Kontrollkästchen aus, welche Art von Aufnahmen Ihre Gäste während eines Aufnahmeereignisses machen können. Sie können jede beliebige Kombination aus den Typen "Video", "Foto", "Nachricht", "Fragen" und "Karaoke" auswählen.

## Video

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Videoaufzeichnung in Ihre Veranstaltung einzuschließen.

*Mindestaufnahmezeit* - Geben Sie in dieses Textfeld die Mindestaufnahmezeit (in Sekunden) für Videos ein. Dies ist die Zeit, 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 Videoaufnahmen, 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 Videoaufnahmefunktion angewendet und ist auch der Anfangswert, der allen neuen Fragen (die der Fragentabelle hinzugefügt werden) zugewiesen wird, die eine Videoantwort erfordern (siehe später). Beachten Sie, dass die Aufnahmezeit für jede Videoantwort auf eine Frage unabhängig mithilfe der Countdown-Eigenschaften im Bildschirmeditor geändert werden kann (siehe später). Beachten Sie auch, dass die Länge einer Karaoke-Videoaufnahme von der Länge des ausgewählten Karaoke-Musik-/Lyrikvideos abhängt (siehe Karaoke-Ereignis).

*Aufzeichnung durch Bildschirmeingabe stoppen zulassen* – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Benutzer eine Videoaufzeichnung nicht stoppen können sollen, bevor die maximale Aufzeichnungszeit erreicht ist.

Animiertes 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. Siehe die Einstellungen "Video in GIF konvertieren" in den RightBooth-Einstellungen  $\rightarrow$  (Verschiedenes).

#### Foto

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Fotoaufnahme in Ihre Veranstaltung einzuschließen.

**Anzahl der Veranstaltungsfotos** – In diesem Textfeld können Sie angeben, wie viele Fotos jedes Mal aufgenommen werden, wenn ein Benutzer während einer Veranstaltungssitzung Fotos macht. Die Mindestanzahl der Fotos beträgt 1. Die Höchstanzahl der Fotos beträgt 10.

**Drucklayout überschreiben** – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um jedem Drucklayout (das vom Benutzer während einer Ereignissitzung ausgewählt wird) zu erlauben, die Anzahl der Fotos zu definieren, die während dieser Sitzung aufgenommen werden. Dadurch wird der Wert "Anzahl der Ereignisfotos" für die aktuelle Sitzung überschrieben. Wenn keine Drucklayoutdatei ausgewählt wird, wird für die Sitzung standardmäßig der Wert "Anzahl der Ereignisfotos" verwendet.

*Sitzung aufzeichnen* – Aktivieren Sie diese Option, wenn RightBooth von jeder Fotoaufnahmesitzung ein Video aufzeichnen soll. Wenn diese Option aktiviert ist, wird von jedem Benutzer ein Video aufgezeichnet, während er fotografiert wird. Wenn Sie beispielsweise 3 Fotos aufnehmen möchten, umfasst das aufgezeichnete Video den Zeitraum von der Vorbereitung des Benutzers auf das erste Foto bis zur Aufnahme des dritten Fotos. Beachten Sie, dass alle Videoverbesserungen und Einstellungen zur Videonachbearbeitung auf das aufgezeichnete Video angewendet werden.

> "Kameras" > → "Webcam-Video" →> "Videogröße" angegebenen Größe aufgenommen werden .→

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 Eventfotos auf mehr als 1 Foto eingestellt ist. Siehe Animationseinstellungen in den RightBooth-Einstellungen →Sonstiges

**Boomerang** – Aktivieren Sie diese Option, um die Animation als Boomerang-Animation zu speichern. Dadurch wird der Fotosatz zweimal zur Animation hinzugefügt, einmal in aufsteigender Reihenfolge und dann noch einmal in absteigender Reihenfolge. Dadurch werden die Fotos in der resultierenden Animation wiederholt vorwärts und rückwärts abgespielt. Boomerang-Animationen werden nur erstellt, wenn die Option "Animation erstellen" aktiviert ist UND die Anzahl der Ereignisfotos auf mehr als 2 Fotos eingestellt ist.

#### Nachrichten

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Eingabe von Textnachrichten in Ihre Veranstaltung einzuschließen.

## Fragen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Fragen und Antworten in Ihre Veranstaltung einzuschließen.

*Aufzeichnung durch Bildschirmeingabe stoppen* – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Benutzer eine Antwort per Videoaufzeichnung nicht stoppen können sollen, bevor die maximale Aufzeichnungszeit erreicht ist.

#### Karaoke

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Karaoke-Videoaufnahmen in Ihre Veranstaltung einzubinden.

*Bildschirmeingaben zum Stoppen von Karaoke zulassen* – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Benutzer eine Karaoke-Aufnahme nicht stoppen können sollen, bevor die Wiedergabe des Karaoke-Videotitels zu Ende ist.

*Nur abspielen* – Aktivieren Sie diese Option, wenn Benutzer ihr ausgewähltes Karaoke-Lied vortragen sollen, ihre Darbietung jedoch nicht von RightBooth aufgezeichnet werden soll.

**Dateien von DSLR/GoPro auf den 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 nur Videos und Fotos auf 87

der SD-Karte der Kamera speichern und nicht auf den PC übertragen möchten, deaktivieren Sie diese Option.

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

## Workflow für mehrere Aufzeichnungsarten

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie ausgewählt haben, mehr als einen Aufzeichnungstyp in das Ereignis einzuschließen.

**Benutzer wählt den Aufnahmetyp** – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihre Benutzer während der Wiedergabe des Ereignisses einen der Aufnahmetypen aus einem Menü auswählen können. Dadurch wird der Bildschirm "Aufnahme auswählen" in den Bildschirmdesigner aufgenommen.

Aufzeichnungsarten nacheinander anzeigen – Aktivieren Sie diese Option, um dem Benutzer die Aufzeichnungsarten in einer vordefinierten Reihenfolge anzuzeigen, wenn das Ereignis abgespielt wird. Die Reihenfolge wird in der Reihenfolgeliste 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 den Bildschirm "Aufzeichnung auswählen" normalerweise nicht in Ihr Ereignisdesign aufnehmen. Wenn Sie sich jedoch dafür entscheiden, wird der Bildschirm vor dem Start jeder Aufzeichnungsart angezeigt. Siehe Abschnitt: Ereignisstruktur –  $\rightarrow$ Aufzeichnung auswählen.

#### 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 Ereignismenübildschirm zur Verfügung (siehe Bildschirmeditor), auf dem sie ein Ereignis, eine Datei oder eine Anwendung auswählen können, die sie abspielen möchten. Weitere Informationen zu Menüereignissen finden Sie im Abschnitt Ereignisablauf.

Wenn Sie diesen Ereignistyp auswählen, wird das Menüelementfenster angezeigt, in dem Sie die einzuschließenden Menüelemente definieren können. Der Ereignismenübildschirm wird auch dem Bildschirmeditor hinzugefügt, in dem Sie das Erscheinungsbild Ihres Menüs gestalten können.

#### Menüpunkte

*Gesamtzahl der Menüpunkte* - Geben Sie die Gesamtzahl der gewünschten Menüpunkte ein. Der Wert kann zwischen 2 und 10 liegen.

**Zu öffnende Anwendung oder Datei** - In dieser Liste können Sie jedem Menüelement eine Anwendung, eine Datei oder ein anderes RightBooth-Ereignis hinzufügen. Klicken Sie auf die Einträge in der Liste, um für jedes Menüelement 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 liegen außerhalb Umfangs dieses Handbuchs. Wenn des Ihre ausgewählte Anwendung Befehlszeilenargumente erfordert. sollten Sie für weitere Einzelheiten die spezifische Anwendungsdokumentation zu Rate ziehen. Beachten Sie, dass Befehlszeilenargumente für Dateien oder RightBooth-Ereignisdateien nicht 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 es zunächst keine Ereignisbildschirme. Sie müssen daher den Bildschirmeditor verwenden, um diesem Ereignis Bildschirme hinzuzufügen. Informationsereignisse können verwendet werden, um Benutzern Ihre eigenen Texte, Bilder, Videos, Audio- und Webinhalte zu präsentieren. Dies kann Teil eines Ereignisablaufs sein (siehe später).

Informationsveranstaltungen beinhalten keine Menüs oder Aufzeichnungsarten.

**Unterbrechbar** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Benutzer ein Informationsereignis während der Wiedergabe unterbrechen können sollen. 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 weiter unten). Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann der Benutzer mit allen Elementen auf Ereignisbildschirmen interagieren, denen Klickaktionen zugewiesen sind.

#### Ordner überwachen

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

Wenn ein Überwachungsordner-Ereignis abgespielt wird, wartet es darauf, dass neue Dateien im Überwachungsordner erscheinen. Immer wenn eine neue Datei in den Überwachungsordner gelegt (kopiert oder verschoben) wird, entfernt RightBooth sie aus dem Überwachungsordner, verarbeitet die Datei (wie in den Ereigniseinstellungen und -parametern definiert) und legt sie im Ausgabeordner des Ereignisses ab. Beachten Sie, dass in diesem Modus einige der Ereignisbildschirme nicht im Ereignisdesign enthalten sind. Siehe Ereignisstruktur.

*Ordner überwachen* – Verwenden Sie die Schaltfläche "**Ordner öffnen**", um den Ordner auszuwählen, den das Ereignis auf das Vorhandensein von Video- und Fotodateien überwachen soll.

*Älteste Dateien zuerst* – Aktivieren Sie diese Option, um die ältesten Dateien im Überwachungsordner vor neueren Dateien zu verarbeiten.

**Canon überwachen (WiFi)** – Aktivieren Sie diese Option, um einem Überwachungsordner-Ereignis zu erlauben, eine drahtlos verbundene Canon DSLR-Kamera auf neue Videos und Fotos zu überwachen, die auf der SD-Karte der Kamera erscheinen. Dadurch kann die Kamera manuell verwendet werden, um Videos und Fotos innerhalb der WLAN-Reichweite des Computers mit dem Überwachungsordner-Ereignis aufzunehmen. Jedes Mal, wenn das Überwachungsordner-Ereignis eine neue Datei auf der Canon SD-Karte erkennt, wird die Datei automatisch an das Überwachungsordner-Ereignis übertragen und dann entsprechend verarbeitet.

**Überwachungszeit** – Geben Sie die Überwachungsintervallzeit in Sekunden ein. Dies ist die Zeitspanne zwischen aufeinanderfolgenden Überprüfungen des Inhalts der SD-Karte der Canon-Kamera auf das Vorhandensein neuer Dateien.

**Zurücksetzen** – RightBooth führt eine Liste aller Dateien, die es mit der Funktion "Watch Canon" auf den Computer übertragen hat. Diese Liste verhindert, dass RightBooth dieselbe Datei mehrmals von der Kamera überträgt. Sie können auf die Schaltfläche "Zurücksetzen" klicken, um diese Liste zu entfernen. Anschließend beginnt RightBooth erneut mit der Übertragung aller Dateien.

**Quelldateinamen beibehalten** – Aktivieren Sie diese Option, wenn die verarbeiteten/ausgegebenen Videos und Fotos dieselben Dateinamen haben sollen wie die Originaldateien im Überwachungsordner.

Beachten Sie, dass das Aktivieren dieser Option Ihre gewählten RightBooth-Dateibenennungseinstellungen überschreibt (siehe Abschnitt: Einstellungen →Ordner/Dateien →Dateinamen umfassen). Wenn Sie diese Option wählen, beachten Sie, dass RightBooth die zuvor verarbeitete Datei mit der neuen Datei im Ausgabeordner überschreibt, wenn eine Datei im Überwachungsordner denselben Dateinamen hat wie eine zuvor verarbeitete Datei.

### Station teilen

Mit diesem Ereignistyp kann RightBooth als Media Sharing Station konfiguriert werden. Außerdem wird ein Ordner (der lokale Webserverordner) auf eingehende Videos und Fotos überwacht. Benutzer können dann die Videos und Fotos durchsuchen und dann QR-Codes auf dem Bildschirm scannen, um die ausgewählte Datei auf ihr Mobiltelefon herunterzuladen. Das Sharing Station-Ereignis kann auch zum Versenden von Dateien per E-Mail und Drucken von Fotos verwendet werden. Das Sharing Station-Ereignis ist für die Verwendung in Verbindung mit der von Ihnen gewählten lokalen Webserver-App, entweder WampServer oder XAMPP, vorgesehen.

Am einfachsten erstellen Sie ein Sharing Station-Ereignis, indem Sie auf dem RightBooth-Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Erstellen" klicken, dann die Option "Sharing Station" auswählen und alle Schritte im Ereignisassistenten 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 Webserverordner

Wählen Sie mit der Schaltfläche "**Ordner öffnen**" den lokalen Webserverordner aus, den das Ereignis auf das Erscheinen von Video- und Fotodateien überwacht.

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

**Unterordner einbeziehen** – Aktivieren Sie diese Option, damit das Sharing Station-Ereignis alle Unterordner im lokalen Webserverordner anzeigt, die weitere Video- und Fotodateien enthalten. Ereignisbenutzer können dann in die Unterordner navigieren, um die Dateien anzuzeigen und darauf zuzugreifen.

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

*Minimiert abspielen* – Aktivieren Sie diese Option, wenn das Ereignis bei der Wiedergabe auf die Windows-Taskleiste minimiert werden soll. Dies kann nützlich sein, wenn das Ereignis für den automatischen (nicht interaktiven) Betrieb konzipiert wurde, z. B. ein automatisches Überwachungsordnerereignis, das während der Ausführung nicht auf dem Bildschirm angezeigt werden soll. Hinweis: Wenn das Ereignis minimiert ist, können Sie es wieder auf den Vollbildmodus zurückholen, indem Sie auf das Ereignissymbol in der Taskleiste klicken.

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

## Veranstaltungsstruktur

Jedes Ihrer Events besteht aus einer Reihe von Bildschirmen und Elementen, die Ihren Benutzern in einer bestimmten Reihenfolge präsentiert werden. Jeder Bildschirm hat eine bestimmte Funktion, die Sie möglicherweise in Ihr Event einbinden möchten. Alle ausgewählten Bildschirme werden dann für Design und Layout mit dem Bildschirmeditor verfügbar gemacht (siehe später). Verwenden Sie die Liste in diesem Bereich, um die Bildschirme auszuwählen, die Sie in Ihr Event einbinden möchten.

## Start

**Startbildschirm einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um den Startbildschirm einzuschließen. Der Startbildschirm ist der erste Bildschirm, der bei einem Ereignis angezeigt wird, und ist normalerweise der Bildschirm, der angezeigt wird, wenn das System eine Zeitüberschreitung erfährt oder ein Benutzer seine Sitzung abbricht. Der Startbildschirm zeigt standardmäßig eine Willkommensnachricht, den Live-Kamera-Feed und eine Textbeschriftung an, die den Benutzer auffordert, mit dem System zu interagieren . Wenn Sie dieses Kontrollkästchen nicht aktivieren, wird der Startbildschirm nicht angezeigt und das System zeigt dann den nächsten Bildschirm für Ihr Ereignis an. Abhängig von Ihren Designentscheidungen kann der nächste logische Bildschirm entweder der Bildschirm "Allgemeine Geschäftsbedingungen", der Bildschirm "Benutzerdetails", der Bildschirm "Aufzeichnung auswählen" oder ein anderer Bildschirm Ihrer eigenen Erstellung sein, siehe Elemente hinzufügen – Bildschirm.

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

Anzeigen-/Ausblenden-Status von Elementen zurücksetzen – Aktivieren Sie diese Option, um die anfänglichen Sichtbarkeitsstatus aller Elemente auf allen Bildschirmen im Ereignis zurückzusetzen. Weitere Informationen zu den Aktionen "Anzeigen" und "Ausblenden" finden Sie im Abschnitt "Andere Elementaktionen".

## Weiter zum nächsten Bildschirm

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie Regeln hinzufügen, die festlegen, wie Benutzer über den Startbildschirm hinaus gelangen, um Zugriff auf den Rest der Ereignisfunktionalität zu erhalten.

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

**Tastendruck auf der Tastatur** – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn RightBooth den Startbildschirm dauerhaft anzeigen soll, bis es einen bestimmten Tastendruck auf der Computertastatur oder von anderen Peripheriegeräten erkennt, die Tastendruckereignisse generieren, wie z. B. Stealth Switch 3. Geben Sie in das Textfeld alle druckbaren Zeichen ein (z. B. a-z, 0-9, \$, %, usw.), mit denen Sie über den Startbildschirm hinaus gelangen möchten. Diese Funktion erleichtert die Verwendung von Münzmechanismen, um eine Funktion für die "kostenpflichtige Nutzung" für Ihre RightBooth-Ereignisse zu implementieren. Zusätzlich zu einem einzelnen Zeichen können Sie auch den folgenden Text für verschiedene andere Tasten auf der Tastatur eingeben:

- Enter Die Eingabetaste
- Leertaste Die Leertaste

- F1 Die Funktionstaste F1
- **F2** Die Funktionstaste F2
- **F12** Die Funktionstaste F12

**Zugangscode** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihre Veranstaltungsbenutzer zwingen möchten, einen 6-stelligen Code einzugeben, um Ihre Veranstaltung nutzen zu können. Zugangscodes können in den RightBooth-Einstellungen unter  $\rightarrow$  "Sicherheit" generiert werden.

**QR-Zugangscode** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie von Ihren Veranstaltungsbenutzern verlangen möchten, einen sichtbaren (z. B. gedruckten) QR-Zugangscode vor ein Kameraobjektiv zu halten, um die Veranstaltung nutzen zu können. Die Kamera kann entweder eine Webcam oder eine DSLR sein, wie in den RightBooth-Einstellungen "→Kameras" angegeben. QR-Zugangscodes können in den RightBooth-Einstellungen →,Sicherheit" generiert werden.

**QR-E-Mail-Adresse** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie von Ihren Veranstaltungsbenutzern verlangen möchten, eine sichtbare (z. B. gedruckte) QR-E-Mail-Adresse vor die Kameralinse zu halten, um die Veranstaltung nutzen zu können. Der QR-Code kann jede gültige QR-codierte E-Mail-Adresse sein. Hinweis: QR-E-Mail-Adresscodes können mit jedem QR-Codegenerator eines Drittanbieters generiert werden (suchen Sie im Internet nach "QR-Codegenerator").

*Kamera* – Verwenden Sie diese Einstellung, um die Verwendung der **Standardkamera** (wie in den Einstellungen definiert) zum Scannen des QR-Zugangscodes zuzulassen oder die Verwendung einer **Webcam** für diese Funktion zu erzwingen.

QR-Zugangscodes können in der RightBooth- →Einstellungssicherheit generiert werden.

## Bedingungen

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

*Bildschirm "Geschäftsbedingungen" in die Veranstaltung einbinden* – Aktivieren Sie diese Option, um Ihren Benutzern während der Veranstaltung einen Bildschirm "Geschäftsbedingungen" anzuzeigen. Auf diese Weise können Sie Benutzern Ihre Geschäftsbedingungen für die Nutzung des Systems präsentieren. Benutzer müssen Ihre Bedingungen akzeptieren, bevor sie über den Bildschirm "Geschäftsbedingungen" hinaus fortfahren können.

— Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Textdatei mit den Geschäftsbedingungen zu suchen und auszuwählen. Der Name und Pfad Ihrer ausgewählten Textdatei werden dann in diesem Fenster angezeigt und der Textinhalt wird auf dem Ereignisbildschirm "Geschäftsbedingungen" angezeigt.

#### Bildschirm "Benutzerdetails"

Fügen Sie diesen Bildschirm ein, wenn Sie persönliche Daten von Ihren Veranstaltungsbenutzern erhalten möchten.

*Vorname*, *Nachname, E-Mail, Telefonnummer, Geburtsdatum* – Aktivieren Sie eine dieser Optionen, damit Ihren Benutzern während der Veranstaltung der **Bildschirm "Benutzerdetails"** angezeigt wird. Auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" müssen Ihre Benutzer dann die ausgewählten Details eingeben, bevor sie mit der Veranstaltung fortfahren können.

**Optional** – Verwenden Sie diese Optionen, um eine oder mehrere Ihrer ausgewählten Benutzerdetails für den Benutzer optional zu machen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, <u>müssen Ihre Benutzer während der Veranstaltung</u> ihre Details eingeben, um über den Bildschirm "Benutzerdetails" hinauszukommen . Wenn diese Option aktiviert ist, können Benutzer einfach auf die Schaltfläche "OK" auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" klicken, um fortzufahren, ohne ihre Details eingeben zu müssen.

Wenn Sie sich für die Erfassung von Benutzerdetails entschieden haben, werden jedes Mal, wenn ein Benutzer eine Aufzeichnung (ein Video, ein Foto oder eine Nachricht) macht, die folgenden Details aufgezeichnet und an die Datei **UserDetails.txt angehängt**, die sich in dem von Ihnen gewählten Ausgabeordner befindet:

## Aufnahmedatum, Aufnahmezeit, Vorname, Nachname, Benutzer-E-Mail, Telefonnummer, Geburtsdatum, Name der aufgenommenen Datei

Die Benutzerdaten werden im CSV-Format (durch Kommas getrennte Werte) gespeichert, das sich zum Laden in eine Tabellenkalkulationsanwendung wie Microsoft Excel eignet. 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, Foto-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

*Erfassen Sie Benutzerdetails auf dem Nachrichtenbildschirm: Vorname, Nachname* – Wenn eine dieser Optionen aktiviert ist, werden Benutzer während einer Nachrichtenereignissitzung aufgefordert, ihren Namen (als Begleittext zu ihrer Nachricht) einzugeben. Wenn Sie den Namen jedoch bereits auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" angegeben haben, können Sie diese Optionen deaktivieren, damit der Benutzer seinen Namen nicht zweimal eingeben muss.

*E-Mail-Auswahlliste einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um die E-Mail-Auswahlliste in Ihr Spielereignis einzuschließen. Während des Ereignisses 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 das Ereignis erneut verwenden. Hinweis: Sie sollten diese Funktion testen, um sicherzustellen, dass die Auswahlliste keine anderen interaktiven Elemente auf dem Ereignisbildschirm verdeckt.

*E-Mail automatisch ausfüllen* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die E-Mail-Adresse des Benutzers während der Wiedergabe des Ereignisses automatisch in das Textfeld auf dem Ereignisbildschirm "E-Mail-Adresse" einfügt.

**Telefonnummer automatisch ausfüllen** – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth die Telefonnummer des Benutzers während der Wiedergabe des Ereignisses automatisch in das Textfeld auf dem Ereignisbildschirm "Telefonnummer" einfügt.

#### Wählen Sie Aufnahme

*Bildschirm "Aufzeichnung auswählen" in das Ereignis einbinden* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Aufzeichnung auswählen" einzubinden. Beachten Sie, dass dieser Bildschirm obligatorisch ist, wenn Sie Ihren Benutzern die Auswahl eines Aufzeichnungstyps erlauben (siehe Abschnitt: Workflow für mehrere Aufzeichnungstypen).

Wenn Ihr Event nur einen Aufnahmetyp umfasst (z. B. Fotos), ist dieser Bildschirm optional. Wenn Sie diesen Bildschirm mit einem einzigen Aufnahmetyp einschließen, wird er als zusätzlicher 93

Informationsbildschirm im Eventablauf nach dem Startbildschirm und vor dem Vorbereitungsbildschirm angezeigt.

Wenn Ihr Event eine Reihe von Aufzeichnungsarten umfasst, ist dieser Bildschirm ebenfalls optional. Wenn Sie diesen Bildschirm einschließen, wird er als zusätzlicher Informationsbildschirm im Eventablauf vor dem Start der einzelnen Aufzeichnungsarten im Event angezeigt.

#### **Grüner Bildschirm**

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

*Greenscreen bei Videoaufnahmen einbeziehen* - Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie die Greenscreen-Funktion in Ihre Videoaufnahmen integriert werden soll:

*Nein* – Die Greenscreen-Funktion ist für die Videoaufzeichnung der Veranstaltung nicht in der Veranstaltung enthalten.

*Ja, automatisch – Die Green Screen-Funktion wird integriert und* vor der Aufnahme jedes Videos wird von RightBooth automatisch eine Hintergrunddatei aus der Dateiliste ausgewählt.

**Benutzer fragen** - Der Bildschirm "Grüner Bildschirm" wird im Ereignis 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 die Greenscreen-Funktion in Ihre Fotoaufnahmen integriert werden soll:

*Nein* – Die Greenscreen-Funktion ist für die Fotoaufnahme nicht in der Veranstaltung enthalten.

*Ja, automatisch* – Die Greenscreen-Funktion wird integriert und vor der Aufnahme jedes Fotos wird von RightBooth automatisch eine Hintergrunddatei aus der Dateiliste **ausgewählt**.

**Benutzer fragen** - Der Bildschirm "Grüner Bildschirm" wird im Ereignis angezeigt und den Benutzern werden alle Dateien in der Dateiliste angezeigt. Sie werden dann aufgefordert, vor der Aufnahme jedes Fotos eine Datei auszuwählen.

*Greenscreen 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-Auswahlfenster anzuzeigen, in dem Sie eine Liste mit Bild- und/oder Videodateien erstellen können, die während der Veranstaltung als Greenscreen-Ersatz verwendet werden, wenn Ihre Benutzer Videos aufzeichnen oder Fotos machen.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: Ändern des Elementinhalts, →Ändern des Rasterelementinhalts.

**Hinweis:** Greenscreen-Optionen **gelten nicht**, wenn Sie zum Aufzeichnen von Videos bei Ihren Events eine DSLR-Kamera oder GoPro-Kamera verwenden.

#### Bild überlagern

In diesem Abschnitt können Sie Bildüberlagerungsfunktionen in Ihre Ereignisse einbinden.

**Bei Videoaufnahmen einbeziehen** - Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie die Bildüberlagerungsfunktion in Ihre Videoaufnahmen integriert werden soll: 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 das Ereignis einbezogen.

*Ja, automatisch* – Die Bildüberlagerungsfunktion wird integriert und die Bilder werden von der Anwendung automatisch aus der **Dateiliste ausgewählt**, bevor jedes Video aufgezeichnet wird.

**Benutzer fragen** – Der Bildschirm "Bild überlagern" wird im Ereignis angezeigt und Benutzer werden aufgefordert, vor der Aufzeichnung jedes Videos ein Bild auszuwählen.

**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 das Ereignis einbezogen.

*Ja, automatisch* – Die Bildüberlagerungsfunktion wird integriert und die Bilder werden von der Anwendung automatisch aus der **Dateiliste ausgewählt**, bevor jedes Foto aufgenommen wird.

**Benutzer fragen** – Der Bildschirm "Bild überlagern" wird im Ereignis angezeigt und Benutzer werden aufgefordert, vor der Aufnahme jedes Fotos ein Bild auszuwählen.

**Overlay-Bilddateien auswählen** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Bedienfeld "Overlay-Bilder" anzuzeigen. Dort können Sie eine Liste mit Bildern aus der Medienbibliothek erstellen, 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:** Die Optionen für Overlay-Bilder **gelten nicht**, wenn Sie zum Aufzeichnen von Videos bei Ihren Events eine DSLR- oder GoPro-Kamera verwenden. Wenn Sie DSLR- oder GoPro-Videoaufnahmen mit einem Bild überlagern möchten, verwenden Sie die Videoverbesserungsfunktionen.

## Überlagertes Logo

Die Logoeigenschaften gelten für alle Kameraelemente in Ihrer Veranstaltung. Mithilfe der Logoeigenschaften können Sie ein Bild (z. B. ein Firmenlogo) über alle aufgezeichneten Videodateien und während der Veranstaltung erstellten Fotos legen. Beachten Sie, dass (im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaften) die Logoeigenschaften für alle Kameraelemente auf allen Bildschirmen gelten und nicht bildschirmspezifisch sind.

*Beim Aufnehmen 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. Wählen Sie aus:

Oben links – Das Logo wird in der oberen linken Ecke platziert.
Oben – Das Logo wird horizontal entlang der oberen Kante zentriert.
Oben rechts – Das Logo wird in der oberen rechten Ecke platziert.
Links : Das Logo wird vertikal am linken Rand zentriert.
Mitte – Das Logo wird in der Mitte platziert.
Rechts : Das Logo wird vertikal am rechten Rand zentriert.
Unten links – Das Logo wird in der unteren linken Ecke platziert.
Unten links – Das Logo wird zentriert entlang der Unterkante platziert.

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 Videoaufzeichnungen und Fotoaufnahmen dar. Wenn die aktuelle Videogröße beispielsweise 800 x 600 Pixel beträgt, bewirkt die Einstellung " **Größe = 50**", dass das Logo so skaliert wird, dass seine Breite 400 Pixel beträgt.

**Hinweis:** Die Optionen für Overlay-Logos **gelten nicht**, wenn Sie für die Videoaufzeichnung Ihrer Events eine DSLR- oder GoPro-Kamera verwenden. Wenn Sie DSLR- oder GoPro-Videoaufzeichnungen mit einem Logo überlagern möchten, verwenden Sie die Videoverbesserungsfunktionen.

## Machen Sie sich bereit

*Bildschirm "Vorbereiten" in das Ereignis einbinden* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Vorbereiten" in das Ereignis 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 wird. Dies wird mithilfe der Eigenschaften "Anzeigen mit" für den Bildschirm "Vorbereiten" im Bildschirmeditor erreicht. Wenn Sie mehrere Fotos aufnehmen, können Sie optional auch mithilfe der Eigenschaft "Anzeigen mit Foto" auswählen, mit welchen Fotonummern dieser Bildschirm angezeigt wird. Siehe " Darstellung  $\rightarrow$ der Eigenschaften des Bildschirmeditors"  $\rightarrow$ .

**Beginnen Sie mit der Videoaufzeichnung auf dem Bildschirm "Vorbereiten"** – Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Initialisierung der Videoaufzeichnung gestartet, wenn der Bildschirm "**Vorbereiten"** angezeigt wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird die Initialisierung gestartet, wenn der Bildschirm **"Videoaufzeichnung"** angezeigt wird (Standardeinstellung). Bei einigen Kameras und Geräten kann es vorkommen, dass Ihr System einige Sekunden braucht, um die Videoaufzeichnung zu initialisieren. Dies kann dazu führen, dass Benutzer zu sprechen beginnen, bevor das Video auf die Festplatte aufgezeichnet wird. Um dies zu verhindern, aktivieren Sie diese Option, damit die Videoaufzeichnung initialisiert wird, bevor dem Benutzer der Bildschirm **"Videoaufzeichnung"** angezeigt wird.

#### Countdown

*Countdown-Bildschirm in das Ereignis einbeziehen* – Aktivieren Sie diese Option, um den Countdown-Bildschirm in das Ereignis einzubeziehen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird dieser Bildschirm angezeigt, bevor der Benutzer mit der Aufzeichnung seines Ereignisses (z. B. Video oder Foto) beginnt.

Wenn der "Countdown"-Bildschirm im Ereignis enthalten ist, können Sie optional auswählen, mit welchem Ereignisaufzeichnungstyp er angezeigt wird. Dies wird mithilfe der "Anzeigen mit"-Eigenschaften für den "Countdown"-Bildschirm im Bildschirmeditor erreicht. Wenn Sie mehrere Fotos aufnehmen, können Sie optional auch mithilfe der "Anzeigen mit Foto"-Eigenschaft auswählen, welche Fotonummern auf diesem Bildschirm angezeigt werden. Siehe "Darstellung der Bildschirmeditor- $\rightarrow$ Eigenschaften"  $\rightarrow$ .

Hinweis: Der Countdown-Wert wird im Countdown-Element auf dem Countdown-Bildschirm definiert. Siehe Abschnitt: Bildschirm-Designer.

*Countdown-Wert für jedes Foto* – Wenn Sie sich entschieden haben, den Countdown-Bildschirm für Fotos anzuzeigen, erhält jedes Foto standardmäßig denselben Countdown-Startwert, der im Countdown-97

Element auf dem Countdown-Bildschirm definiert ist. 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** – Für das erste Foto gibt es einen Countdown von 5 Sekunden. Für das zweite und dritte Foto gibt es jeweils einen Countdown von 3 Sekunden.

Hinweis: Wenn im Textfeld weniger Countdown-Werte als Fotos im Ereignis vorhanden sind, wird den verbleibenden Fotos der Countdown-Wert zugewiesen, der im Countdown-Element auf dem Countdown-Bildschirm definiert ist.

## Foto aufnehmen

In diesem Abschnitt können Sie verschiedene Funktionen auf dem Bildschirm "Foto aufnehmen" anwenden, der bei jeder Aufnahme eines Fotos angezeigt wird.

*Verzögerung bei der Fotoaufnahme* – Hiermit können Sie dem Bildschirm "Foto aufnehmen" eine Verzögerungszeit für die Fotoaufnahme hinzufügen. Dies ist die Zeit, die RightBooth wartet, bevor es nach der Anzeige des Bildschirms ein Foto aufnimmt. Standardmäßig beträgt die Aufnahmeverzögerung 0,5 Sekunden für Standardfotoereignisse, um kurz die Textaufforderung "Lächeln" anzuzeigen , und 1,5 Sekunden für Spiegelkabinenereignisse, um die Spiegelkabinenanimation "Foto aufnehmen" vor der Aufnahme eines Fotos anzeigen zu können.

Ein Grund, warum Sie diesen Wert für eine bestimmte Ereignisdatei ändern möchten, ist, wenn Sie dem Bildschirm "Foto aufnehmen" ein längeres Video (oder ein animiertes GIF) hinzugefügt haben und die Fotoaufnahme mit einem bestimmten Punkt in der wiedergegebenen Videodatei (oder dem animierten GIF) synchronisieren möchten. Sie können beispielsweise ein Video wiedergeben, das den Benutzer auffordert, zu "lächeln", was nach 3 Sekunden im Video geschieht. In diesem Fall sollten Sie diese Fotoaufnahmeverzögerung auf etwa 3,5 Sekunden einstellen, um die Aufnahme kurz nach der im Video erscheinenden "Lächeln"-Aufforderung zu erzwingen.

**HINWEIS**: Wenn Sie die Verzögerungszeit für die Fotoaufnahme auf einen Wert einstellen, der größer ist als die Bildschirm-Timeout-Zeit für "Foto aufnehmen", wird die Bildschirm-Timeout-Zeit für "Foto aufnehmen" automatisch auf den gleichen Wert wie die Verzögerungszeit für die Fotoaufnahme eingestellt. Weitere Informationen zu Bildschirm-Timeouts finden Sie im Abschnitt: Eigenschaften: Timeout-Eigenschaften.

*"Bildschirmblitzeffekt einschließen*" – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm bei der Aufnahme jedes Fotos kurz weiß aufblitzen zu lassen, um den Kamerablitz zu simulieren.

*Live-Ansicht* – Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, was mit der Live-Ansicht der Kamera für die verbleibende Zeit nach der Aufnahme des Fotos auf dem Bildschirm "Foto aufnehmen" geschieht. Die Optionen sind:

*Live* – das Kameraelement zeigt weiterhin Live-Feedback.

*Einfrieren* – das Kameraelement zeigt den aufgenommenen Bilderrahmen.

Schwarz – das Kameraelement zeigt ein schwarzes Bild.

*Foto ersetzen* – Wenn diese Einstellung aktiviert ist und während eines Spielevents, 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. RightBooth wählt jedes Mal, wenn ein Fotoersatz erforderlich ist, nach dem Zufallsprinzip 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 einzuschließen. Dieser Bildschirm wird in der Bildschirmliste unmittelbar nach dem Bildschirm "Foto aufnehmen" 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 in der angegebenen Zeit kein Foto aufnehmen. In dieser Situation zeigt RightBooth standardmäßig eine rote Warnmeldung an, die auf den Fehler hinweist. Wenn Sie diese Option aktivieren, zeigt RightBooth dem Benutzer bei jedem Fehler bei der Fotoaufnahme 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 zum erneuten Aufnehmen jedes Fotos verwendet werden, wenn die Fotoaufnahme fehlgeschlagen ist.

#### Foto-KI

In diesem Abschnitt können Sie KI-generierte Fotoeffekte in Fotos einbinden und anwenden, die bei Ihren Fotoaufnahmeereignissen aufgenommen werden. Hinweis: Um Photo AI verwenden zu können, müssen Sie zuerst die Einstellungen des AI Service Providers konfigurieren. Siehe Abschnitt: RightBooth-Einstellungen →AI.

#### Gesichtstausch

In diesem Abschnitt können Sie den Al-Fotogesichtstausch in Ihren Fotoaufnahme-Ereignisfluss einbinden. Dadurch kann ein einzelnes Gesicht in jedem Foto auf das Bild einer anderen Person oder Figur gelegt werden.

Optionen sind:

*Nein* – Der Gesichtstausch ist nicht im Fotoaufnahmeereignis enthalten.

*Ja, automatisch* – Der Gesichtstausch erfolgt automatisch nach jedem aufgenommenen Foto. RightBooth wählt ein Charakterbild aus der bereitgestellten Bildliste aus (siehe unten).

Den Benutzer fragen – Nach der Aufnahme jedes Fotos wird dem Benutzer der Ereignisbildschirm " Face Swap Al " angezeigt , auf dem ihm die Charaktere aus der Bildliste (unten) angezeigt werden und er aufgefordert wird, einen Charakter für den Gesichtstauschprozess auszuwählen.

*Bildliste* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein oder mehrere Charakterbilder von Ihrem Computer auszuwählen, die für den Gesichtsaustauschprozess verwendet werden sollen.

#### Hintergrund-KI

In diesem Abschnitt können Sie den KI-Fotohintergrundaustausch in Ihren Ereignisablauf einbinden. Sie können zwischen zwei Methoden des KI-Hintergrundaustauschs wählen:

*Bild* – Aktivieren Sie diese Option, um den Fotohintergrund automatisch durch ein Bild auf Ihrem Computer zu ersetzen.

*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 mithilfe künstlicher Intelligenz 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 ist nicht im Fotoaufnahmeereignis enthalten.

Ja, automatisch – Der Hintergrundaustausch erfolgt automatisch nach der Aufnahme jedes Fotos.

- "Bildhintergrund ersetzen" gewählt haben, wählt RightBooth automatisch ein Hintergrundbild aus der bereitgestellten Bildliste aus (siehe oben).
- **für Textbeschreibung**" gewählt haben , wählt RightBooth automatisch eine Hintergrundtextbeschreibung aus der bereitgestellten Liste aus (siehe oben).

*Den Benutzer fragen* – Nach der Aufnahme jedes Fotos werden dem Benutzer die folgenden Optionen zum Ersetzen des Hintergrunds angezeigt:

- **Bildhintergrund** ersetzen" gewählt haben , wird der Ereignisbildschirm "**Hintergrundbild-KI** " in das Ereignis aufgenommen, in dem Benutzer aufgefordert werden, ein Hintergrundbild für ihr Foto auszuwählen.
- "Textbeschreibung Hintergrundersatz" gewählt haben , wird der Ereignisbildschirm , Hintergrundtext-KI" in das Ereignis einbezogen. Hier werden die Benutzer aufgefordert, einen Text einzugeben, der den gewünschten Hintergrund für ihr Foto beschreibt, z. B. "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 Ereignisablauf einbinden und Personen durch ihre Cartoon-Äquivalente ersetzen. Sie haben folgende Optionen:

*Nein*. Der Cartoon-Ersatz ist nicht im Fotoaufnahmeereignis enthalten.

Ja, automatisch – Der Cartoon-Ersatz erfolgt automatisch, nachdem jedes Foto aufgenommen wurde.

- **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-KI"** wird in das Ereignis einbezogen. Dort wird der Benutzer nach der Aufnahme jedes Fotos aufgefordert, aus den enthaltenen Stilen einen Cartoon-Ersatzstil auszuwählen (siehe unten).

*Nur Kopf* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth nur die Köpfe der Personen durch das entsprechende Cartoon-Äquivalent ersetzt.

## Cartoon-Stile

Es steht eine Auswahl an Cartoon-Stilen zur Verfügung. Markieren Sie die Stile, die Sie in die Veranstaltung einbinden 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 integrieren. Durch die Integration von Fotofiltern können Benutzer das Aussehen jedes Fotos nach der Aufnahme ändern.

**Fotofilter einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Fotofilter" einzuschließen, in dem Benutzer aufgefordert werden, einen Filter auszuwählen, der auf jedes Foto nach der Aufnahme angewendet werden soll.

*Ja, automatisch* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth automatisch und nach dem Zufallsprinzip einen Ihrer ausgewählten Filter auf jedes aufgenommene Foto anwendet. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Ereignisbildschirm "Filter auswählen" nicht in das Ereignis einbezogen.

**Benutzer fragen** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Ereignisbenutzern erlauben möchten, nach jedem aufgenommenen Foto einen Fotofilter auszuwählen. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Bildschirm "Ereignisfilter auswählen" in das Ereignis aufgenommen.

*Filterliste* – Wählen Sie die Filter aus, die Sie in das Ereignis einbeziehen möchten. Ihre ausgewählten 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 Fotoverbesserungen.

#### Video- Erweiterungen

*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 und auch zum Auswählen einer optionalen Greenscreen-Ersatzfarbe in Ihren aufgezeichneten Videos auszuwählen. Hinweis: Der Greenscreen-Ersatz ist nur erforderlich, wenn Sie die Video-/Bildverbesserung im Hintergrund (siehe unten) ausgewählt haben . 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 Greenscreen-Stoffes). Wählen Sie dann in diesem Fenster Ihre aufgezeichnete Videodatei aus, damit sie sowohl als Referenzvideo für die Farbauswahl als auch für Ihren Videoverbesserungstest 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 eingefügt wird.

#### Wählen Sie Videoverbesserungen

Sie können eine beliebige Kombination der folgenden Videoverbesserungen einbinden:

*Videobild* – Aktivieren Sie diese Option, um ein Bild aus dem Quellvideo einzufügen, das als statisches Bild am Anfang des erweiterten Videos hinzugefügt wird.

% - Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 100 ein, die die Position innerhalb des Quellvideos angibt, von der das statische Bild aufgenommen wird. 0 = Anfang des Videos, 100 = Ende des Videos. Beispiel: 50 = das Bild wird aus der Mitte des Quellvideos aufgenommen

*Sek.* – Geben Sie eine Zahl ein, die angibt, wie lange das statische Bild zu Beginn des erweiterten Videos angezeigt wird.

- *Intro-Video/-Bild* - Wählen Sie eine Video- oder Bilddatei aus, die am Anfang der erweiterten Videoaufzeichnung hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei am Anfang Ihres erweiterten Videos angezeigt wird.

Hinweis: Wenn Sie die Hintergrundverbesserung oder Overlay-Verbesserungen (siehe unten) einbeziehen, werden diese nicht auf das Intro-Video/-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, 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, damit das Hintergrundvideo (oder Bild) im erweiterten Video sichtbar ist (siehe unten).

- Video überlagern – Wählen Sie eine Videodatei aus, die im erweiterten Video zum aufgenommenen Video hinzugefügt und über diesem abgespielt wird.

... Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um aus der Overlay-Videodatei eine Farbe auszuwählen, die transparent gemacht wird, sodass das aufgezeichnete Video im erweiterten Video hinter dem Overlay-Video sichtbar ist.

- **Overlay-Bild** - Wählen Sie eine Bilddatei, die über dem aufgezeichneten Video hinzugefügt und angezeigt wird. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie ein Bild mit transparenten Farben wählen (z. B. eine 32-Bit-PNG-Datei mit Alphakanal), damit das aufgezeichnete Video im erweiterten Video sichtbar ist.

- **Outro-Video/-Bild** - Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei, die am Ende der erweiterten Videoaufzeichnung hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei wählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei am Ende Ihres erweiterten Videos angezeigt wird.

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 verbesserten Video hinzugefügt wird. Die Audiodatei ersetzt alle anderen Audiodaten aus allen anderen Videodateien, die bei der Erstellung des verbesserten Videos verwendet wurden. Wenn Sie keine Audiodatei hinzufügen, wird das Audio der ursprünglichen Videoaufnahme (sofern vorhanden) im verbesserten Video verwendet (aber nur, wenn die Videosegmentverbesserung NICHT verwendet wird). Wenn Sie eine Audiodatei auswählen, haben Sie die Möglichkeit, der Audiodateiliste mehrere Audiodateien hinzuzufügen. Wenn die Dateiliste mehrere Audiodateien enthält, wählt RightBooth bei jeder Videoverbesserung eine andere Audiodatei aus der Liste aus. Die Audiodateien werden entweder sequenziell oder zufällig ausgewählt, wenn die Option " Zufällig" im Dateilistenfenster aktiviert ist.

*Videosegmente* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen und geben Sie ein oder mehrere optionale Videosegmente in die Tabelle ein, die dann im erweiterten Video nacheinander abgespielt werden. Jedes Videosegment ist wie folgt definiert:

- I< Segmentstartprozentsatz Die Startposition innerhalb des aufgezeichneten Videos. Dies ist eine Zahl zwischen 0 und 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.
- >/ Segmentstoppprozentsatz Die Stoppposition innerhalb des aufgezeichneten Videos. Hierfür gelten die gleichen Regeln wie für den 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. Bruchteile der Geschwindigkeit sind zulässig.
- Segmenteffekt Hiermit können Sie einen Videoeffekt auf das Segment anwenden. Wählen Sie aus der Effektliste.
- **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 kürzer als eine Sekunde ist, wird der Übergang NICHT auf eines der Videosegmente angewendet. Übergangseffekte können nur verwendet werden, wenn die Videoverbesserung "Schnellmodus" nicht verwendet wird.

Hinweis: Wenn der angegebene Prozentwert für den Segmentstart größer als der Prozentwert für das Segmentende ist, wird das Segment im erweiterten Video rückwärts abgespielt.

Beispiele für Videosegmente:

<u>&lt;</u>	~	Geschwindigkeit	Erläuterung
0	25	1	Spielen Sie das erste Viertel des aufgenommenen Videos mit der
			ursprünglichen Aufnahmegeschwindigkeit ab
75	50	5	Spielen Sie das dritte Viertel des aufgenommenen Videos rückwärts mit
			der fünffachen Aufnahmegeschwindigkeit ab.
90	100	0,25	Die letzten 10 % des aufgenommenen Videos mit einem Viertel der
			Aufnahmegeschwindigkeit abspielen

Wenn Sie keine Videosegmente bereitstellen, wird das komplette aufgezeichnete Video im erweiterten Video verwendet.

#### Foto- und Blitz-Fotosegmenteffekte

Wenn Sie einen der Fotosegmenteffekte wählen, wird das Foto wie folgt definiert:

- *I*< *Segmentstart* Die Position innerhalb des aufgezeichneten Videos, die das als Foto zu verwendende Einzelbild definiert.
- >/ 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 des Videosegment-Tools

+ Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Segmentliste ein neues Segment hinzuzufügen

Bin – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen aus der Liste zu entfernen.

 $\uparrow$  – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen in der Liste nach oben zu verschieben.

 $\downarrow$  – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Segmentzeilen in der Liste nach oben 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 äußerste linke Zelle der Zeile klicken. Wählen Sie mehrere Zeilen aus, indem Sie die Strg-Taste auf der Tastatur gedrückt halten, während Sie in die äußersten linken Zellen der Zeilen klicken, die Sie auswählen möchten.

#### Verwenden 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 verbesserte Video mit denselben Videosegmenten versehen wird. Wenn Sie möchten, dass RightBooth für jedes verbesserte Video unterschiedliche Videosegmente verwendet, aktivieren Sie die Option " **Dateien"** . Dadurch können Sie eine oder mehrere Videosegmentdateien auswählen und in das Bedienfeld "Segmentdateiliste" einfügen. Wenn die Dateiliste mehr als eine Videosegmentdatei enthält, wählt RightBooth bei jeder Videoverbesserung eine andere Segmentdatei aus der Liste aus, sodass jedes Ihrer Videos mit unterschiedlichen Videosegmenten verbessert werden kann. Die Videosegmentdatei wird entweder sequenziell oder zufällig ausgewählt, wenn die Option " **Zufällig"** im Bedienfeld "Dateiliste" aktiviert ist.

Beachten Sie, dass für das verbesserte Video auch die folgenden RightBooth-Einstellungen für die Videonachbearbeitung gelten:

RightBooth Einstellungen →Sonstiges →Video-Nachbearbeitung

#### Fotoverbesserungen

*Verbesserungen hinzufügen* – Aktivieren Sie diese Option, um Verbesserungen an Ihren Fotos vorzunehmen 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, nehmen Sie zunächst mit RightBooth einige Fotos auf und wählen Sie dann in diesem Fenster die aufgenommenen Fotos für Ihren Fotoverbesserungstest aus.

#### Wählen Sie Fotoverbesserungen

Sie können die folgenden Fotoverbesserungen in beliebiger Kombination einbeziehen:

*Videobild* – Aktivieren Sie diese Option, um ein Bild aus der endgültigen Fotosequenz einzufügen, 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.

*Sek.* – Geben Sie eine Zahl ein, die angibt, wie lange das statische Bild zu Beginn der Videodatei angezeigt wird.

- Intro-Video/-Bild - Wählen Sie eine Video- oder Bilddatei aus, die am Anfang der Fotosequenz hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei angezeigt wird.

Hinweis: Wenn Sie die Overlay-Erweiterungen (siehe unten) einbeziehen, werden diese nicht auf das Intro-Video/-Bild angewendet.

**Übergang** – Wählen Sie einen Übergangseffekt, der zwischen dem Ende des Einführungsvideos (oder - bildes) und dem Beginn der Fotosequenz angewendet wird.

- Video überlagern – Wählen Sie eine Videodatei aus, die der Fotosequenz hinzugefügt und darüber 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, die der Fotosequenz hinzugefügt und darüber angezeigt wird. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie ein Bild mit transparenten Farben wählen (z. B. eine 32-Bit-PNG-Datei mit Alphakanal), damit die Fotosequenz im endgültigen Video sichtbar ist.

- **Outro-Video/-Bild** - Wählen Sie eine Videodatei oder eine Bilddatei aus, die am Ende der Fotosequenz hinzugefügt wird. Wenn Sie eine Bilddatei auswählen, können Sie festlegen, wie lange die Bilddatei angezeigt werden soll.

Hinweis: Wenn Sie die Overlay-Erweiterungen (siehe oben) einbeziehen, 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 aus allen anderen Videodateien, die beim Erstellen des endgültigen Videos verwendet wurden. Wenn Sie eine Audiodatei auswählen, haben Sie die Möglichkeit, der Audiodateiliste mehrere Audiodateien hinzuzufügen. Wenn die Dateiliste mehr als eine Audiodatei enthält, wählt RightBooth bei jeder Videoverbesserung eine andere Audiodatei aus der Liste aus. Die Audiodateien werden entweder sequenziell oder zufällig ausgewählt, wenn die Option " Zufällig" im Dateilistenfenster aktiviert ist.

### Ken Burns-Effekt

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um eine Fotosequenz mit Ken-Burns-Effekt zu erstellen.

*Überblenden* – Aktivieren Sie diese Option, um zwischen den einzelnen Fotos in der Sequenz einen Überblendungseffekt hinzuzufügen.

Geschwindigkeit – Geben Sie die Geschwindigkeit der Schwenk- und Zoomeffekte von Ken Burns ein.

**Besetzt-Bildschirm** – Aktivieren Sie diese Option, um den Besetzt-Bildschirm anzuzeigen, während während der Wiedergabe die Fotoverbesserungen erstellt werden.

## Gemeinsame Optionen für Video- und Fotoverbesserungen

**Neu kodieren** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Videos mit Bildraten über 60 fps (insbesondere 120 fps) einbinden und diese auf allen Mobilgeräten problemlos abgespielt werden sollen. Hinweis: Einige Mobilgeräte beginnen möglicherweise, 120-fps-Videos neu zu kodieren oder spielen sogar Abschnitte mit der falschen Bildrate ab. Diese Option verhindert das Problem, indem das endgültige Video auf optimierte 30 fps herunterkodiert wird. Hinweis: Dieser Vorgang verlängert den gesamten Verbesserungsprozess.

**Schnellmodus** – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth eine schnellere Methode zur Verbesserungsverarbeitung verwendet. Diese Option kann die für die Durchführung Ihrer Verbesserungen benötigte Zeit um bis zu 50 % reduzieren. Bitte beachten Sie, dass Übergangsverbesserungen im "Schnellmodus" nicht verfügbar sind.

*Testen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Ergebnisse Ihrer ausgewählten Verbesserungen anzuzeigen.

*Bericht* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen Bericht über den letzten Test anzuzeigen. Der Bericht zeigt, wie lange die Durchführung der einzelnen ausgewählten Verbesserungen dauert.

Video anzeigen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das zuletzt erstellte Testvideo abzuspielen.

*Konvertierungseinstellungen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einstellungsfenster für die Videokonvertierung zu öffnen. In diesem Fenster können Sie verschiedene Einstellungen für die Videokonvertierung ändern, die sich auf die Geschwindigkeit der Videoverbesserung und die dafür benötigte Zeit auswirken. Weitere Informationen finden Sie unter: RightBooth-Einstellungen →Verschiedene →Konvertierungseinstellungen

#### Ein Wort zu den Verarbeitungszeiten für Verbesserungen

Die zur Verbesserung eines Videos benötigte Zeit hängt von vielen Faktoren ab: einschließlich der Länge des Quellvideos, der Bildrate, der Bildgröße, den Konvertierungseinstellungen und Ihrer Auswahl an Verbesserungen und Segmenten. Verwenden Sie die **Testfunktion**, um zu prüfen, welche Verbesserungen am längsten dauern, und wählen Sie Ihre Konfiguration entsprechend aus.

#### Anzeigen und Wiederherstellen

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, um dem Benutzer jedes aufgezeichnete Video nach der Aufnahme wiederzugeben. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer aufgezeichnete Videos nicht angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm, z. B. zum Danke-Bildschirm.

*Fotos* – Aktivieren Sie diese Option, um dem Benutzer jedes Foto nach der Aufnahme anzuzeigen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer keine Fotos angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

Nachrichten – Aktivieren Sie diese Option, um dem Benutzer jede Nachricht anzuzeigen, 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 alle aufgezeichneten Video- oder Nachrichtenantworten 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 dem Benutzer jedes aufgenommene Karaoke-Video nach der Aufnahme wiederzugeben. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden dem Benutzer aufgenommene Videos nicht angezeigt und das System wechselt zum nächsten Ereignisbildschirm.

**Benutzer darf die Datei wiederherstellen** – Für jeden der fünf Dateitypen (oben) haben Sie auch die Möglichkeit, dem Benutzer das Wiederherstellen der Datei zu erlauben. Wenn Sie die Option für die ausgewählte Datei aktivieren, werden während der Veranstaltung die Schaltflächen "Wiederholen" und "Behalten " auf den Show- Bildschirmen angezeigt . Auf diese Weise kann der Benutzer sein zuletzt erstelltes Video, Foto oder seine zuletzt erstellte Nachricht wiederherstellen, wenn er mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist.

*Anzahl der Versuche:* - Geben Sie ein, wie oft ein Benutzer eine bestimmte Datei wiederholen kann. Der gültige Bereich liegt zwischen 1 und 10.

#### E-Mail-Dateien

Dieser Abschnitt ermöglicht das Senden von Fotos, Nachrichten und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) per E-Mail (als Dateianhänge) an die E-Mail-Adresse des Benutzers.

#### Videos per E-Mail senden

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 **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Videos werden automatisch per E-Mail versendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

**Später** – Während der Veranstaltung werden E-Mail-Dateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später per E-Mail versendet werden, z. B. nachdem die Veranstaltung beendet ist, indem die E-Mail-Funktion in Aufgaben verwendet wird. Siehe Aufgaben. Mit
dieser Funktion können auch Videos von einer RightBooth-E-Mail-Station per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station.** 

**Benutzer fragen** - Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Videos per E-Mail versenden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Videooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft dem Benutzer auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Möglichkeit gegeben wird, 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 angeboten, seine Videos per E-Mail zu versenden, bis er auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Option "Fertig " auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

## Fotos per E-Mail senden

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie während der Veranstaltung Fotos per E-Mail versendet werden sollen.

*Nein* - Fotos werden nicht per E-Mail verschickt. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Fotos werden automatisch per E-Mail versendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

**Später** – Während der Veranstaltung werden Foto-E-Mail-Dateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später per E-Mail versendet werden, z. B. nachdem die Veranstaltung beendet ist, mithilfe der E-Mail-Funktion, die in Aufgaben verfügbar ist. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können auch Fotos von einer RightBooth-E-Mail-Station per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station**.

**Benutzer fragen** - Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Fotos per E-Mail verschicken möchte. Mit dieser Option wird der Bildschirm **"Fotooptionen**" zum Ereignis hinzugefügt.

**Anzahl fragen** – Geben Sie ein, wie oft dem Benutzer auf dem Bildschirm **"Fotooptionen" die Möglichkeit gegeben wird, seine Fotos per E-Mail** zu versenden. Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit angeboten, Fotos per E-Mail zu versenden, bis er auf dem Bildschirm **"Fotooptionen" die** Option **"Fertig" auswählt**. Siehe Bildschirmeditor.

Animiertes GIF/WMV einschließen – Aktivieren Sie diese Option, um die animierte GIF- (oder WMV-)Datei in die E-Mail einzuschließen.

*Drucklayout einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um das Foto-Drucklayout in die E-Mail einzuschließen.

*Videositzung einschließen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Videositzung in die E-Mail einzuschließen. Siehe Ereignistyp "→Fotos". →Nehmen Sie die Sitzung auf.

*Fotos nicht einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos von der E-Mail auszuschließen.

## E-Mail-Nachrichten

Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie während der Veranstaltung Nachrichten per E-Mail versendet werden.

*Nein* - Nachrichten werden nicht per E-Mail verschickt. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Nachrichten werden automatisch per E-Mail versendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

**Später** – Während der Veranstaltung werden E-Mail-Nachrichtendateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später (z. B. nach Abschluss der Veranstaltung) per E-Mail versendet werden, indem die E-Mail-Funktion in Aufgaben verwendet wird. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können auch Nachrichtendateien von einer RightBooth-E-Mail-Station per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station.** 

**Benutzer fragen** - Der Benutzer wird gefragt, ob er seine Nachricht per E-Mail senden möchte. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm **mit den Nachrichtenoptionen hinzugefügt**.

**Anfragen** – Geben Sie ein, wie oft dem Benutzer auf dem Bildschirm **"Nachrichtenoptionen" die Möglichkeit gegeben wird, seine Nachricht per E-Mail zu senden**. Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit angeboten, seine Nachricht per E-Mail zu senden, bis er auf dem Bildschirm **"Nachrichtenoptionen" die** Option **"Fertig " wählt**. Siehe Bildschirmeditor .

# Anmerkung 1:

Wenn Sie die Option zum Versenden von Fotos, Nachrichten oder Videos per E-Mail in das Ereignis einschließen, sich aber gleichzeitig dazu entschieden haben, die **E-Mail-** Einstellung auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" wegzulassen, wird dem Ereignis der Bildschirm "**E-Mail-Adresse** " hinzugefügt und jedem Benutzer angezeigt. Er wird aufgefordert, eine E-Mail-Adresse einzugeben, bevor Dateien per E-Mail versendet werden können.

# Anmerkung 2:

Wenn Sie Videos per E-Mail versenden, beachten Sie, dass manche E-Mail-Server die Größe von 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 –  $\rightarrow$ Soziale Medien  $\rightarrow$  – Mediengröße".

# Dateien zum Senden von SMS ans Telefon

Diese Einstellungen ermöglichen das Senden von Fotos, Nachrichten und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) an ein Mobiltelefon über die SMS-Gateway-E-Mail-Adresse eines Mobilfunkanbieters.

## Videos zu Telefon-SMS

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie während der Veranstaltung Videos gesendet werden sollen.

*Nein* - Videos werden während der Veranstaltung nicht automatisch gesendet. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Videos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

*Später* – Während der Veranstaltung werden E-Mail-Dateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später, z. B. nach Abschluss der Veranstaltung, mit der in Aufgaben verfügbaren E-Mail-Funktion gesendet werden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können auch Videos von einer RightBooth-E-Mail-Station gesendet werden. Siehe Abschnitt: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station.** 

**Benutzer fragen** - Der Benutzer kann sein Video an ein Telefon senden. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Videooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Möglichkeit hat, sein Video an ein Telefon zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer weiterhin die Möglichkeit angeboten, sein Video zu senden, bis er auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Option "Fertig" auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

## Fotos an Telefon-SMS senden

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Fotos senden möchten.

*Nein* - Es werden keine Fotos gesendet. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), 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, mit der in Aufgaben verfügbaren E-Mail-Funktion gesendet werden. Siehe Aufgaben. Mit dieser Funktion können Fotos auch von einer RightBooth-E-Mail-Station aus per E-Mail versendet werden. Siehe Abschnitt: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station.** 

**Benutzer fragen** - Der Benutzer kann seine Fotos an ein Telefon senden. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Fotooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Möglichkeit haben soll, seine Fotos zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer so lange die Möglichkeit angeboten, Fotos zu senden, bis er auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Option " Fertig" auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

**Animiertes GIF/WMV einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um die animierte GIF- (oder WMV-)Datei in die an das Telefon gesendeten Dateien einzuschließen.

*Drucklayout einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout in die an das Telefon gesendeten Dateien einzuschließen.

**Videositzung einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um die Videositzung in die Dateien einzuschließen, die an das Telefon gesendet werden. Siehe Ereignistyp  $\rightarrow$ "Fotos"  $\rightarrow$ . Nehmen Sie die Sitzung auf.

*Fotos nicht einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos aus den an das Telefon gesendeten Dateien auszuschließen.

## Nachrichten an Telefon-SMS

Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, wie während der Veranstaltung Nachrichten gesendet werden.

*Nein* - Es werden keine Nachrichten gesendet. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

Ja, automatisch – Nachrichten werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

**Später** – Während der Veranstaltung werden Nachrichtendateien erstellt und im aktuellen Veranstaltungsordner gespeichert. Diese Dateien können dann später (z. B. nach Abschluss der 111

Veranstaltung) mit 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: **Erstellen und Drucken und E-Mail-Station.** 

**Benutzer fragen** - Der Benutzer kann seine Nachricht an ein Telefon senden. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Videooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Nachrichtenoptionen" die Möglichkeit hat, seine Nachricht zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer so lange die Möglichkeit angeboten, seine Nachricht zu senden, bis er auf dem Bildschirm "Nachrichtenoptionen" die Option " Fertig" auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

**Hinweis:** Wenn Sie Videos senden möchten, beachten Sie, dass manche Netzwerke die Größe der zu sendenden Dateien beschränken. Daher kann es in manchen Situationen vorkommen, dass Videodateien nicht erfolgreich übermittelt werden. Siehe "Einstellungen"  $> \rightarrow$ "Soziale Medien"  $\rightarrow$ > "Mediengröße".

#### **Dateien zu WhatsApp**

Dieser Abschnitt ermöglicht das Senden von Foto- und Videodateien (die von Benutzern während der Veranstaltung erstellt wurden) an ein WhatsApp-Konto.

#### Videos zu WhatsApp

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie während der Veranstaltung Videos gesendet werden sollen.

*Nein* - Videos werden während der Veranstaltung nicht automatisch gesendet. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Videos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

*Benutzer fragen* – Der Benutzer kann sein Video an ein WhatsApp-Konto senden. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Videooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Möglichkeit hat, sein Video zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer so lange die Möglichkeit angeboten, sein Video zu senden, bis er auf dem Bildschirm "Videooptionen" die Option " Fertig" auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

#### Fotos zu WhatsApp

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, wie Sie während der Veranstaltung Fotos senden möchten.

*Nein* - Es werden keine Fotos gesendet. Sie können **den Benutzer trotzdem fragen** (siehe unten), wenn diese Option aktiviert ist.

*Ja, automatisch* – Fotos werden automatisch gesendet, ohne dass dem Benutzer diese Option angeboten wird.

**Benutzer fragen** - Der Benutzer kann seine Fotos an ein WhatsApp-Konto senden. Mit dieser Option wird dem Ereignis der Bildschirm mit **den Fotooptionen hinzugefügt.** 

Anfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Möglichkeit haben soll, seine Fotos zu senden . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer so lange die Möglichkeit angeboten, Fotos zu senden, bis er auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Option "Fertig" auswählt . 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 einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um das Drucklayout des Fotos in die Dateien einzuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden.

**Videositzung einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um die Videositzung in die Dateien einzuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden. Siehe Ereignistyp " $\rightarrow$ Fotos" $\rightarrow$ . Nehmen Sie die Sitzung auf.

*Fotos nicht einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um die einzelnen Fotos aus den Dateien auszuschließen, die zum Senden an WhatsApp bereitgestellt werden.

**Nummern speichern** – Aktivieren Sie diese Option, um alle von Event-Benutzern eingegebenen Nummern in der Datei **WhatsApp.txt zu speichern.** in Ihrem gewählten Ausgabeordner.

## Fotos drucken

In diesem Abschnitt können Sie festlegen, ob Ihre Benutzer ihre Fotos ausdrucken dürfen. Wenn Sie das Drucken von Fotos zulassen, erfolgt während der Veranstaltung der Fotodruck, nachdem von jedem Benutzer ein Foto (oder mehrere Fotos) aufgenommen wurde. Die Fotos werden entsprechend Ihrem Drucklayout-Design angeordnet und gedruckt (siehe Drucklayout).

*Nein* – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Benutzer Fotos ausdrucken. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie **den Benutzer dennoch fragen (siehe unten).** 

*Ja, automatisch* – Aktivieren Sie diese Option, wenn die Fotos automatisch ausgedruckt werden sollen, nachdem jeder Benutzer sie 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.

**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 .

Abfragen – Geben Sie ein, wie oft der Benutzer auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Möglichkeit haben soll, seine Fotos zu drucken . Zulässiger Bereich: 0 bis 99. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird dem Benutzer so lange die Möglichkeit angeboten, Fotos zu drucken, bis er auf dem Bildschirm "Fotooptionen" die Option " Fertig" auswählt . Siehe Bildschirmeditor .

*Bildschirm "Druckkopien" einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Druckkopien" in Ihr Event einzuschließen. Dies ist nützlich, wenn Sie Ihren Benutzern die Auswahl ermöglichen möchten, wie viele Druckkopien sie drucken möchten, nachdem sie auf dem Bildschirm "Fotooptionen" ausgewählt haben, ihre Fotos zu drucken. Dieser Bildschirm zeigt dem Benutzer eine Reihe von Optionen für "Druckkopien", 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).

*Gesamtzahl der Auswahlmöglichkeiten* – Geben Sie die Gesamtzahl der Optionen für "Druckkopien" ein, die Sie Ihren Benutzern auf dem Bildschirm "Druckkopien" (oben) präsentieren. Bereich 1–10.

**Anzahl der Kopien für jede Auswahl** – In dieser Liste können Sie die Anzahl der Druckkopien festlegen, die jeder Auswahl auf dem Bildschirm "Druckkopien" 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 während der Veranstaltung die Fotos aller Benutzer automatisch ausgedruckt. Anschließend wird der Bildschirm **"Fotos drucken" angezeigt und die** Benutzer können weitere Ausdrucke auswählen.

**Zum Drucken ist ein Zugangscode erforderlich** – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Benutzer Ihrer Veranstaltung zwingen möchten, einen Zugangscode einzugeben, damit sie ihre Fotos ausdrucken können. Zugangscodes können in den RightBooth-Einstellungen unter  $\rightarrow$  "Sicherheit" erstellt und gedruckt werden.

**Drucklayout als Bilddatei speichern** – Aktivieren Sie diese Option, um das Fotodrucklayout jedes Benutzers (während der Veranstaltung) als Bilddatei im aktuellen Veranstaltungsordner zu speichern, wobei das in den Fotoeinstellungen angegebene Bilddateiformat verwendet wird. Beachten Sie, dass diese Funktion nur funktioniert, wenn Sie ein Drucklayout für die Veranstaltung entworfen haben. Beachten Sie auch, dass diese Funktion unabhängig vom eigentlichen physischen Druckvorgang ist. Mit anderen Worten, Sie können diese Funktion auswählen, auch wenn Sie das Drucken während der Veranstaltung nicht zulassen.

Mit dieser Option können Sie Dateien erstellen, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt (nach der Veranstaltung) mit Ihrer eigenen Druckersoftware ausdrucken können.

*In Ereignisaufgaben speichern* – Diese Option kann zusätzlich zur vorherigen Option verwendet werden, um zu ermöglichen, dass alle Fotodrucklayout-Bilddateien nach der Veranstaltung mit der Funktion "Veranstaltungsaufgaben" von RightBooth angezeigt und gedruckt werden können (siehe Veranstaltungsaufgaben: Layouts drucken). Hinweis: Wenn Sie diese Option auswählen, speichert RightBooth automatisch Drucklayout-Bilddateien (siehe vorherige Option).

Wenn Sie für diese Veranstaltung eine RightBooth-Druckstation einrichten, muss diese Option aktiviert sein. Siehe Abschnitt " **Erstellen einer Druck- und E-Mail-Station".** 

*Maximalwert für die Aktion "Weitere Kopien drucken":* – Verwenden Sie hiermit, um einen Wert festzulegen, der die Anzahl der Kopien begrenzt, die der Benutzer eingeben kann, wenn die Aktion "Weitere Kopien drucken" in Ihrem Eventdesign verwendet wird.

*Maximale Anzahl von Ausdrucken* – Aktivieren Sie diese Einstellung, damit RightBooth weitere Ausdrucke verhindert, wenn die aktuelle Anzahl von Ausdrucken diesen Wert erreicht hat (siehe nächste Einstellung). Wenn Benutzer zu diesem Zeitpunkt versuchen, einen Ausdruck auszuführen, wird ihnen eine Warnmeldung angezeigt, die sie darüber informiert, dass diese Funktion ihre maximale Nutzungsanzahl erreicht hat und kein weiterer Ausdruck erfolgt.

**Aktuelle Druckanzahl** – Hier wird die Gesamtzahl der mit dem aktuellen Ereignis durchgeführten Drucke angezeigt, seit dieser Wert zuletzt zurückgesetzt wurde. Der Wert wird jedes Mal automatisch erhöht, wenn RightBooth ein Fotolayout im aktuellen Ereignis druckt. Der aktuelle Druckanzahlwert wird zwischen den Sitzungen gespeichert. Klicken Sie auf die Schaltfläche "**Zurücksetzen**", um diesen Wert auf 0 zurückzusetzen.

Hinweis: Der Wert für die maximale Anzahl von Ausdrucken gilt nur für die aktuelle Ereignisdatei und überschreibt die maximale Anzahl von Ausdrucken, die in den Einstellungen angegeben werden kann. Siehe Abschnitt: Einstellungen →Drucker.

## Danke

*"Danke"-Bildschirm einschließen* – Aktivieren Sie diese Option, um Benutzern den **"Danke"** -Bildschirm anzuzeigen, nachdem sie eine Ereignisdatei aufgezeichnet haben. Wenn der "Danke"-Bildschirm im Ereignis enthalten ist, können Sie optional auswählen, mit welchem Ereignisaufzeichnungstyp er angezeigt wird. Dies wird mithilfe der "Anzeigen mit"-Eigenschaften für den "Danke"-Bildschirm im Bildschirmeditor erreicht. Siehe "Darstellung der Bildschirmeditor-  $\rightarrow$ Eigenschaften"  $\rightarrow$ .

**Option zum erneuten Starten** – Wenn Sie die Einbeziehung des Bildschirms "Benutzerdetails" ausgewählt haben, können Sie die Eingabeaufforderung "Erneut starten" auf dem Bildschirm "Danke" einschließen. Wenn dann bei der Wiedergabe eines Aufzeichnungsereignisses mit mehreren Typen "Erneut starten" ausgewählt wird, muss der Benutzer die Benutzerdaten nicht ein zweites Mal eingeben. Aktivieren Sie diese Option, damit auf dem Bildschirm "**Danke** " auch die **Eingabeaufforderung "Erneut starten?"** und die Schaltflächen **"Ja"/"Nein" angezeigt werden**. Diese Einstellung ist nur anwendbar, wenn Sie die Einbeziehung des Bildschirms "Benutzerdetails" in Ihr Ereignis ausgewählt haben. Wenn Sie "Option zum erneuten Starten" auswählen und der Benutzer "Ja" auswählt, kann er das Ereignis erneut verwenden, ohne den Startbildschirm aufrufen oder seine Benutzerdaten erneut eingeben zu müssen.

## Mehrere Monitore

In diesem Abschnitt können Sie bis zu 4 Monitore konfigurieren und in einer erweiterten Desktop-Anordnung verwenden, die an Ihren Computer angeschlossen sind. Mit dieser Anordnung bietet Ihnen RightBooth die Möglichkeit, jedem der zusätzlichen Monitore im Bildschirmeditor Ereignisbildschirme 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 Desktopkonfiguration angeordnet haben (Anweisungen finden Sie in Ihren Windows-Anzeigeeinstellungen).

Sie können jetzt auswählen, welche RightBooth-Eventbildschirme auf jedem Ihrer Monitore angezeigt werden sollen.

**Bildschirme von Monitor 1. Auf dem Display** – Geben Sie die Nummer des Monitors ein, auf dem Sie die interaktiven Hauptbildschirme des Events anzeigen möchten. Dieser Monitor ist normalerweise Monitor 1. Wenn Sie für die Interaktion mit RightBooth einen Touchscreen-Monitor verwenden, stellen Sie sicher, dass die Hauptbildschirme des Events so eingestellt sind, dass sie auf dem Touchscreen-Monitor angezeigt werden.

**Größenanpassung** – Wählen Sie diese Option, um die Größe und Position des Hauptereignisfensters während der Verwendung des Bildschirmeditors oder während der Wiedergabe des Ereignisses ändern zu können. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, bleibt das Ereignisfenster immer im Vollbildmodus (Standard).

**Position** – Wählen Sie den Bereich des Monitors, in dem das Ereignis positioniert werden soll. Standard: Maximiert – das Ereignis füllt den gesamten Monitor aus.

**Bildschirme "Monitor 2"** – Aktivieren Sie diese Option, um einen zweiten Monitor für Ihre RightBooth-Veranstaltung zu verwenden. Die Option "Monitor 2" ist dann im Bildschirmeditor für Bearbeitungszwecke verfügbar und Ihre "Monitor 2"-Veranstaltungsbildschirme werden während der Veranstaltung auf dem zweiten Monitor angezeigt. *Bildschirme von Monitor 2. Auf dem Display* – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der die Ereignisbildschirme "Monitor 2" angezeigt werden sollen.

*Mit Monitor 1 gekoppelte Bildschirme* – Aktivieren Sie diese Option, um zuzulassen, dass alle Ereignisbildschirme auf Monitor 2, die denselben Namen wie ein Ereignisbildschirm von Monitor 1 haben, immer dann angezeigt werden, wenn der Ereignisbildschirm von Monitor 1 angezeigt wird. Siehe "Kopplung mehrerer Monitorbildschirme" (unten).

*Bildschirm "Video läuft"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Video läuft" auf dem zweiten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Foto in Bearbeitung"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Foto in Bearbeitung" auf dem zweiten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Druck läuft"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Druck läuft" auf dem zweiten Monitor anzuzeigen.

**Bildschirme von Monitor 3** – Aktivieren Sie diese Option, um einen zweiten Monitor für Ihre RightBooth-Veranstaltung zu verwenden. Die Option "Monitor 3" ist dann im Bildschirmeditor für Bearbeitungszwecke verfügbar und Ihre "Monitor 3"-Veranstaltungsbildschirme werden während der Veranstaltung auf dem dritten Monitor angezeigt.

*Bildschirme von Monitor 3. Auf dem Display* – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der die Ereignisbildschirme "Monitor 3" angezeigt werden sollen.

*Mit Monitor 1 gekoppelte Bildschirme* – Aktivieren Sie diese Option, um zuzulassen, dass alle Ereignisbildschirme auf Monitor 3, die denselben Namen wie ein Ereignisbildschirm von Monitor 1 haben, immer dann angezeigt werden, wenn der Ereignisbildschirm von Monitor 1 angezeigt wird. Siehe "Kopplung mehrerer Monitorbildschirme" (unten).

*Bildschirm "Video läuft*" – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Video läuft" auf dem dritten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Foto in Bearbeitung"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm **"Foto in Bearbeitung"** auf dem dritten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Druck läuft"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Druck läuft" auf dem dritten Monitor anzuzeigen.

**Bildschirme "Monitor 4"** – Aktivieren Sie diese Option, um einen zweiten Monitor für Ihre RightBooth-Veranstaltung zu verwenden. Die Option "Monitor 4" ist dann im Bildschirmeditor für Bearbeitungszwecke verfügbar und Ihre "Monitor 4"-Veranstaltungsbildschirme werden während der Veranstaltung auf dem vierten Monitor angezeigt.

*Bildschirme von Monitor 4. Auf dem Display* – Geben Sie die Monitornummer ein, auf der die Ereignisbildschirme "Monitor 4" angezeigt werden sollen.

*Mit Monitor 1 gekoppelte Bildschirme* – Aktivieren Sie diese Option, um zuzulassen, dass alle Ereignisbildschirme auf Monitor 4, die denselben Namen wie ein Ereignisbildschirm von Monitor 1 haben, immer dann angezeigt werden, wenn der Ereignisbildschirm von Monitor 1 angezeigt wird. Siehe "Kopplung mehrerer Monitorbildschirme" (unten).

*Bildschirm "Video läuft"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Video läuft" auf dem vierten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Foto in Bearbeitung"* : Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm **"Foto in Bearbeitung"** auf dem vierten Monitor anzuzeigen.

*Bildschirm "Druck läuft"* – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm "Druck läuft" auf dem vierten Monitor anzuzeigen.

# Bildschirmkopplung mehrerer Monitore

Wenn Sie einer erweiterten Monitor-Ereignisbildschirmliste (Monitor 2, 3 oder 4) einen Bildschirm hinzufügen und dem Bildschirm denselben Namen wie einem Bildschirm auf Monitor 1 geben, wird dem Namen des erweiterten Monitor-Bildschirms automatisch die Nummer des Bildschirms angehängt.

Wenn Sie beispielsweise den Bildschirm " **Foto anzeigen** " zur Bildschirmliste von Monitor 2 hinzufügen, wird dieser automatisch " **Foto anzeigen (2)** " genannt. Wenn Sie nun für die Bildschirmpaarung die Option "Mit Monitor 1 gepaarte Bildschirme" aktivieren, wird bei der Wiedergabe des Ereignisses jedes Mal, wenn der Ereignisbildschirm " **Foto anzeigen"** auf Monitor 1 erscheint, der Ereignisbildschirm " **Foto anzeigen"** (2) " automatisch auf Monitor 2 angezeigt.

# Verschiedenes

**Schaltflächen auf Ereignisbildschirmen einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, wenn während des Ereignisses interaktive Schaltflächen angezeigt werden sollen, wenn der Benutzer eine Entscheidung treffen muss. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, sieht der Benutzer nur die Auswahltextnachrichten und nicht die Schaltflächen.

**Bildschirm "Stornierungsbestätigung" einschließen** – Aktivieren Sie diese Option, um den Bildschirm **"Stornierungsbestätigung"** während des Ereignisses einzuschließen. Wenn ein Benutzer dann auf einem beliebigen Bildschirm auf eine beliebige Schaltfläche "Stornieren" klickt, wird ihm der Bildschirm "Stornierungsbestätigung" angezeigt. Auf diesem Bildschirm wird der Benutzer gefragt, ob er wirklich stornieren möchte, und er kann " Ja" oder **"Nein" auswählen** . Wenn der Benutzer **"Ja" auswählt** , öffnet das System das im Ereignisablauf definierte Ereignis. Wenn der Benutzer " Nein" auswählt, wechselt das System zum Bildschirm, der vor dem Bildschirm "Stornierungsbestätigung" angezeigt wurde.

Wenn der Bestätigungsbildschirm zum 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.

**Beim Laden des nächsten Ereignisses Wartezeit anzeigen** – Das Öffnen einiger Ereignisdateien kann lange dauern, wenn sie viele Bilder und Videos auf Ereignisbildschirmen enthalten. Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth dem Benutzer beim Laden eines zeitaufwändigen Ereignisses ein Wartesymbol anzeigt.

*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 bei jeder Anzeige des Bildschirms von Anfang an abgespielt. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie dieselbe Videodatei auf aufeinanderfolgenden Ereignisbildschirmen verwenden und das Video ohne Neustart weiter abgespielt werden soll, wenn Sie von einem Bildschirm zum anderen wechseln.

*Bildschirm-Audio wird bei Verwendung auf aufeinanderfolgenden Bildschirmen ohne Neustart weiter abgespielt* – Wenn Sie eine Audiodatei auf einem Ereignisbildschirm abspielen, wird das Audio bei jeder Anzeige des Bildschirms von Anfang an abgespielt. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie dieselbe Audiodatei auf aufeinanderfolgenden Ereignisbildschirmen verwenden und die Audiowiedergabe ohne Neustart weiterlaufen soll, wenn Sie von einem Bildschirm zum anderen wechseln.

Maximale Häufigkeit, mit der jedem Benutzer jeder "Optionen"-Bildschirm angezeigt werden kann – Geben Sie die Anzahl in das Textfeld ein. Beispiel: Sie stellen auf dem Ereignisbildschirm "Fotooptionen" sowohl die Optionen "Fotodruck" als auch "Foto-E-Mail" zur Verfügung, möchten aber jedem Benutzer nur die Verwendung einer der Optionen erlauben, nicht beide. Geben Sie dazu "1" in dieses Textfeld ein. Dann wird der Bildschirm "Fotooptionen" nur einmal pro Benutzer angezeigt und er kann nur eine der Optionen die Ereignisbildschirme auswählen. Diese Funktion gilt auch für "Videooptionen" und "Nachrichtenoptionen". Hinweis: Wenn Sie "0" in dieses Textfeld eingeben, wird diese Funktion ignoriert.

**Bild in Bild** – Aktivieren Sie diese Option, um die Funktion "Bild in Bild" (PIP) zu aktivieren, mit der 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 in Echtzeit mit Webcam Nummer 1 zusammengeführt werden. Wenn diese Option aktiviert ist, wird während der gesamten Veranstaltung PIP auf Webcam 1 angezeigt. Beachten Sie, dass Sie zur Verwendung 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.

*Layoutauswahlpfeile* – Verwenden Sie die Auf- und Abwärtspfeiltasten, um Ihre bevorzugte PIP-Layoutkombination auszuwählen. Beachten Sie, dass für verschiedene Layouts mehr Webcams erforderlich sind als für andere, bis zu maximal 4 Webcams. Beachten Sie auch, dass Ihr ausgewähltes Layout auch den Webcam-Rotationseinstellungen entspricht, die Sie in den Videoeinstellungen von RightBooth auf alle Webcams anwenden.

*Farbe hinter Ereignisbildschirmen* – Wählen Sie eine Farbe, die hinter Ihren Ereignisbildschirmen angezeigt wird. Diese Farbe füllt das Display und ist sichtbar, wenn Sie einen Ereignisbildschirmübergang hinzufügen, der die Größe des Ereignisbildschirms während der Übergangsanimation reduziert.

# Befehle zur Videoaufzeichnung

Verwenden Sie diese Einstellungen, um mehreren Instanzen von RightBooth die gleichzeitige Aufzeichnung von Videos mit mehreren Kameras zu ermöglichen.

Ignorieren – RightBooth ignoriert Befehle zur Videoaufzeichnung, die Standardeinstellung.

*Senden* – RightBooth sendet Start- und Stoppbefehle für die Videoaufzeichnung an alle anderen laufenden Instanzen von RightBooth.

*Empfangen* – RightBooth hört auf Videoaufzeichnungsbefehle, die von anderen RightBooth-Instanzen gesendet werden, und reagiert darauf.

Eine ausführliche Erklärung zur korrekten Verwendung dieser Funktion finden Sie im folgenden Blog-Artikel:

https://www.rightbooth.com/blog/record-multiple-videos-simultaneously

# Ereignistext

In der Ereignistexttabelle können Sie spezifische Textanweisungen für das aktuell geöffnete Ereignis anzeigen und/oder ändern.

In der ersten Spalte der Tabelle werden die Textanweisungen angezeigt, die während des Ereignisses 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 das aktuell geöffnete Ereignis ändern möchten, geben Sie Ihren umformulierten Text einfach 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: **Bearbeiten von Beschriftungselementen**).

# Die Veranstaltungssprache

Mit dem Kombinationsfeld können Sie die Sprache für die Textanweisungen für die Veranstaltung in der aktuell geöffneten Veranstaltungsdatei auswählen. Wenn Sie dies auf "Standard" setzen, übernimmt die Veranstaltungsdatei die Textanweisungen aus der "Standardveranstaltungssprache" in den RightBooth-Einstellungen. Wenn Sie dies auf eine bestimmte Sprache setzen, behält die Veranstaltungsdatei die Anweisungen in der von Ihnen gewählten Sprache bei und wird nicht von Änderungen an der Standardveranstaltungssprache in den Einstellungen beeinflusst.

# Fragen zur Veranstaltung

Im Bereich "Fragen" können Sie einen Satz von Fragen erstellen, die Ihren Benutzern während eines Fragenereignisses präsentiert werden.

Wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, ist die Tabelle "Fragen" 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 des Ereignisses angezeigt wird.

Jede Frage wird durch Eigenschaften in den folgenden Spalten der Tabelle definiert:

*ID* - Diese Spalte zeigt die Fragen-ID für jede Frage. Dies ist ein numerischer Wert, der für jede Frage in der Ereignisdatei garantiert eindeutig ist. Beachten Sie, dass diese Nummern nicht aufeinander folgen oder aufsteigend sein dürfen, insbesondere wenn Sie Fragen nach ihrer Erstellung neu anordnen.

Fragentext – Geben Sie in dieser Spalte den Fragentext 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 festzulegen:

*Text* – Die Frage muss durch Eingabe einer Textnachricht beantwortet werden.

*Video* – Die Frage muss durch die Aufnahme eines Videos beantwortet werden.

*Fragen* – Auf dem Fragenbildschirm werden Optionsschaltflächen angezeigt, damit der Benutzer auswählen kann, ob er die Frage mit einer Textnachricht oder durch Aufzeichnen eines Videos beantworten möchte.

*Multi* - Die Frage besteht aus mehreren Antworten, die dem Benutzer angezeigt werden und aus denen er eine auswählen muss.

*Mehrere Antworten* - Klicken Sie in diese Zelle, um auf das Editorfenster für mehrere Antworten zuzugreifen. Dort können Sie bis zu 10 Textantworten zur Multiple-Choice-Frage hinzufügen. Gilt für den Antworttyp: **Mehrere**.

*Mehrfachverzweigung* - Klicken Sie in diese Zelle, um auf das Mehrfachantwort-Editorfenster zuzugreifen, in dem Sie jeder Mehrfachauswahlantwort eine Verzweigungsregel hinzufügen können. Gilt für Antworttyp: **Mehrfach** . Jede Mehrfachauswahlantwort kann einen der folgenden Verzweigungswerte haben:

- *Weiter* Die nächste Frage im Fragenraster wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Antwort ausgewählt hat
- *Fertig* Dem Benutzer werden keine weiteren Fragen angezeigt, nachdem er die Antwortfrage ausgewählt hat.
- *Fragen-ID* Die Frage mit der entsprechenden ID wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Antwort ausgewählt hat.

*Richtige Antwort* – Wenn Sie Antworten im Editor-Fenster für mehrere Antworten eingeben, können Sie die Frage auch als Bewertungsfrage festlegen, 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. Während des Ereignisses, wenn dem Benutzer 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. Verzweigungseinstellungen können eine der folgenden sein:

- *Weiter* Die nächste Frage im Fragenraster wird dem Benutzer angezeigt, nachdem er die Frage beantwortet hat.
- *Fertig* Dem Benutzer werden keine weiteren Fragen angezeigt, nachdem er die Frage eingegeben hat.
- *Fragen-ID* Die Frage mit der entsprechenden ID wird dem Benutzer nach Beantwortung der Frage angezeigt.

Diese Option gilt nicht für den Antworttyp "Multi", da dieser über eigene Multi-Branch-Einstellungen verfügt (siehe oben).

Sie können in jedem Ihrer Events beliebig viele Fragen mit beliebigen Kombinationen 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 sorgfältigen Einsatz der Multiple-Choice-Fragen und der Verzweigungsoptionen können Sie jedoch einzigartige Pfade durch den Fragensatz erstellen, die sich aus den Antworten jedes Benutzers 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.

Oben im Fragenbereich sind die folgenden Elemente verfügbar:

+ Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um weitere Fragen zur Tabelle hinzuzufügen. Dadurch wird das Eingabefeld "Fragen" angezeigt, in das Sie eine oder mehrere Fragen eingeben können, die Sie zur Tabelle hinzufügen möchten. Hinweis: Jede Frage in der Tabelle hat ihr eigenes Bildschirmdesign, das im Bildschirmeditor verfügbar ist. Wenn Sie vor dem Hinzufügen neuer Fragen zur Tabelle zuerst eine vorhandene Fragenzeile auswählen und dann diese Schaltfläche **+ verwenden**, erhalten alle neu hinzugefügten Fragen dasselbe Bildschirmdesign wie die ausgewählte Frage.

- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuell ausgewählte(n) Frage(n) aus der Tabelle zu entfernen. Um eine oder mehrere Fragen auszuwählen, klicken Sie mit der Maus in die Zelle der Tabellenspalte ganz links der Frage. Die gesamte Zeile wird dann ausgewählt (blau hervorgehoben), sodass sie anschließend gelöscht werden kann. Um mehr als eine Frage auszuwählen, klicken und ziehen Sie mit der Maus in die ganz linke Tabellenspalte.

 $\uparrow$   $\downarrow$  – Mit diesen Schaltflächen können Sie die Reihenfolge der Fragen in der Tabelle ändern. Wählen Sie zunächst eine beliebige Zeile (oder mehrere Zeilen) wie oben beschrieben aus und klicken Sie dann auf die entsprechende Pfeilschaltfläche, um die aktuell ausgewählten Fragen in der Tabelle nach oben oder unten zu verschieben.

**Zufällige Reihenfolge** – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Fragen jedem Benutzer in einer eindeutigen, zufälligen Reihenfolge anzuzeigen. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird beim Abspielen des Ereignisses die erste Frage nach dem Zufallsprinzip aus dem gesamten Fragensatz in der Tabelle ausgewählt. Wenn die Verzweigungsbedingung für die ausgewählte Antwort dann "Weiter" lautet, wird die nächste Frage nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Jedem Benutzer wird keine Frage mehr als einmal angezeigt.

**Anzahl** – Geben Sie die Anzahl der Fragen ein, die jedem Benutzer angezeigt werden sollen. Dieser Wert kann insbesondere in Kombination mit der Einstellung "Zufällige Reihenfolge" nützlich sein, wenn Sie jedem Benutzer eine andere Teilmenge an Fragen anzeigen möchten. Hinweis: Wenn Sie "0" eingeben, wird der Betragswert ignoriert.

Siehe auch: Entwerfen von Fragebildschirmen (später).

# Social Media für Veranstaltungen

Auf dieser Registerkarte können Sie ereignisspezifische Details für E-Mails und SMS-Nachrichten hinzufügen, die während des Ereignisses gesendet werden. Die Einstellungen in diesem Abschnitt werden in Kombination mit den Einstellungen verwendet, die Sie unter Folgendem auswählen:

# *Eventdesigner →Eventstruktur →E-Mail-Dateien* und

# Eventdesigner →Eventstruktur →Dateien ans Telefon senden

## Veranstaltungs-E-Mail

An E-Mail-Adresse des Benutzers senden – Aktivieren Sie diese Option, um die Videos, Fotos und Nachrichten eines Veranstaltungsbenutzers während der Veranstaltung an die E-Mail-Adresse zu senden, die er im Bildschirm "Benutzerdetails" (oder im Bildschirm "E-Mail-Adresse") eingibt.

*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 dieses Feld eingeben, sind unabhängig von (und zusätzlich zu) "An Benutzer-E-Mail-Adresse senden" und ermöglichen Ihnen, Benutzerdateien automatisch an andere E-Mail-Adressen zu senden. Jede E-Mail-Adresse muss in einer separaten Zeile in das Textfeld eingegeben werden.

Beispielsweise möchten Braut und Bräutigam bei einer Hochzeitsfeier möglicherweise nicht nur die eigenen Fotos erhalten, sondern auch alle von allen Benutzern aufgenommenen Fotos. In diesem Beispiel würden Sie daher die E-Mail-Adressen der Braut und des Bräutigams in dieses Textfeld eingeben.

Betreff : Geben Sie den Betreff der E-Mail ein.

Text – Geben Sie den Textkörper der 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 der SMS-Nachricht ein, die an jedes im Ereignis verwendete Telefon gesendet wird.

# **Ereignisfluss**

Event Flow 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 Ereignissequenz
- Erstellen Sie eine zyklische Ereignisschleife
- Event-Navigationen erstellen
- Informationsveranstaltungszweige erstellen
- Zurück zu den vorherigen Ereignissen
- ein einzelnes Ereignis unendlich wiederholen lassen
- 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 ...

#### Beginnen Sie nach Abschluss mit ...

Wählen Sie aus, welches Ereignis abgespielt werden soll, nachdem ein Benutzer das aktuelle Ereignis abgeschlossen hat. Ein Ereignis wird normalerweise abgeschlossen, nachdem jedem Benutzer der letzte Bildschirm des Ereignisses angezeigt wurde. Dabei handelt es sich normalerweise um den **Danke** - Bildschirm des Ereignisses. Sie können eine der Ereignisablaufoptionen auswählen (siehe unten).

#### Bei 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 Ereignisablaufoptionen auswählen (siehe unten).

#### Bei Zeitüberschreitung starten...

Wählen Sie, welches Ereignis abgespielt werden soll, wenn ein Bildschirm im aktuellen Ereignis (der Benutzereingaben erfordert) aufgrund von Benutzerinaktivität seinen vordefinierten Timeout-Wert erreicht, z. B. in der Situation, in der ein Benutzer das System mitten in der Sitzung verlässt. Sie können eine der Ereignisflussoptionen auswählen (siehe weiter unten).

#### Ereignisflussoptionen

*dieses Ereignis* - RightBooth wird das aktuelle Ereignis neu starten. 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 Ereignis* – RightBooth beginnt mit der Wiedergabe des Ereignisses, das vor dem aktuellen Ereignis abgespielt wurde.

*nächstes Ereignis* – RightBooth beginnt mit der Wiedergabe des Ereignisses, das im zugehörigen Ereignislabel definiert ist.

☞®●米๗&₩∎ ♦米ሺ ©♦⋧ ≏米ሺ∙ሺ ♦₥Ლ©●♦⋧●↗₥Ლሺഈ ♦୦ ሺӾ■ ☜⊐ሺӾЉ∎Ӿ∙ ©♦•೫♦•↗Ლ●ሺ∎ഈ ≏©∙ ≏♦⊐₥Ლ ≏Ӿ

**M**, **nächste** Ereignisflussoption gestartet wird.

## Ausführen anderer Anwendungen oder Dateien über Menüs

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 die Eigenschaft "Timeout 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 Ihr Ereignis zurücksenden kann, um mit dem Ereignisablauf fortzufahren. Wenn diese Funktion aktiviert ist, kopiert RightBooth die Datei unmittelbar nach der Aufzeichnung jedes Videos oder jeder Aufnahme in den angegebenen externen Überwachungsordner. Das Ereignis wartet dann eine bestimmte Zeit und überwacht während dieser Zeit den angegebenen Rückgabeüberwachungsordner auf das Eintreffen des geänderten Videos oder Fotos. Nach Erhalt der geänderten Datei setzt RightBooth den Ereignisablauf unter Verwendung der geänderten Datei fort.

*Videos* – Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre aufgenommenen 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 zur externen Verarbeitung verwenden, so eingestellt ist, dass sie denselben externen Ordner überwacht.

*Rückgabeüberwachungsordner* – Wählen Sie einen Ordner auf Ihrem Computer, den RightBooth auf das Eintreffen extern geänderter Dateien überwacht. Sie sollten sicherstellen, dass die Anwendung, die Sie für die externe Verarbeitung verwenden, die geänderte Datei in denselben Rückgabeordner ausgeben kann.

Wartezeit – Legen Sie die Zeit fest, die RightBooth auf das Eintreffen jeder extern geänderten Datei wartet.

*Bildschirm "Beschäftigt" anzeigen* – Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth den Ereignisbildschirm "Beschäftigt" anzeigt, während es auf das Eintreffen jeder extern geänderten Datei wartet. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, pausiert RightBooth auf dem Bildschirm "Video aufnehmen" oder "Foto aufnehmen", bis die geänderte Datei eintrifft.

# **Ereignisdateien und -ordner**

# Auswählen, wann Dateikopieraktionen ausgeführt werden sollen

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, an welchem Punkt im Ereignisablauf Dateikopieraktionen ausgeführt werden.

# Videos

Wählen Sie:

*Nach der Erstellung* – Videos und Karaoke-Videos werden sofort nach der Aufnahme des Videos und nach der Anwendung aller 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 den Bildschirm "Video anzeigen" jedoch nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, <u>werden keine Dateikopieraktionen</u> für Videos 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 den Bildschirm "Videooptionen" jedoch nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, <u>werden keine Dateikopieraktionen</u> für Videos ausgeführt.

*Nach Abschluss* – Videos und Karaoke-Videos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer seine aktuelle Videoaufzeichnungssitzung beendet hat. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über die Bildschirme mit den Videooptionen in der Bildschirmliste des Bildschirmeditors hinausgeht.

# Konvertierung von Videodateien - Überlegungen

Beachten Sie die folgende Ereignisdesignkonfiguration:

- Sie verwenden eine Webcam zum Aufzeichnen von WMV- (oder AVI-)Videos UND
- Sie haben Ihr Event so konfiguriert, dass Videos kopiert werden UND
- 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 Ereignisablauf den Bildschirm "Video anzeigen" passiert hat. Sie sollten daher die Dateikopieroptionen "Nach Erstellung" oder "Bildschirm 124

anzeigen" vermeiden, da RightBooth sonst die Videodatei in ihrem ursprünglich aufgezeichneten Format (z. B. WMV) kopiert. Wählen Sie bei dieser Konfiguration also entweder den Bildschirm "Optionen" oder die Dateikopieroption "Nach Abschluss", um sicherzustellen, dass RightBooth MP4-Dateien kopiert.

# Fotos und Miniaturansichten

Wählen Sie:

Nach der Erstellung – Fotos werden sofort nach der Aufnahme jedes Fotos kopiert oder hochgeladen.

Bildschirm "Anzeigen" – Fotos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm "Foto anzeigen" angezeigt wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, Sie den Bildschirm "Foto anzeigen" jedoch nicht in Ihr Ereignis einbinden, werden keine Dateikopieraktionen für Fotos 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 Ihr Ereignis einbeziehen, werden keine Dateikopieraktionen für Fotos ausgeführt.

*Nach Abschluss* – Fotos werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer seine aktuelle Fotoaufnahmesitzung beendet hat. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über den Bildschirm "Fotooptionen" in der Bildschirmliste des Bildschirmeditors hinausgeht.

# Drucke

Wählen Sie:

*Nach der Erstellung* – Das Kopieren bzw. Hochladen von Drucklayouts erfolgt unmittelbar nach der Erstellung des Layouts.

**Bildschirm "Anzeigen"** und **Bildschirm "Optionen"** – Drucklayouts werden kopiert oder hochgeladen, wenn der Bildschirm "Fotooptionen" angezeigt wird. Wenn eine dieser Optionen ausgewählt ist, Sie den Bildschirm "Fotooptionen" jedoch nicht in Ihr Ereignis einbeziehen, <u>werden keine Dateikopieraktionen</u> für Drucklayouts ausgeführt.

*Nach Abschluss* – Drucklayouts werden kopiert oder hochgeladen, wenn der aktuelle Benutzer seine aktuelle Fotoaufnahmesitzung beendet hat. Dies geschieht, wenn der Ereignisfluss über den Bildschirm "Fotooptionen" in der Bildschirmliste des Bildschirmeditors hinausgeht.

*Ersetzen Sie die Dateikopieraktionen (in den RightBooth-Ordnereinstellungen) durch ereignisspezifische Dateikopieraktionen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um ein oder mehrere Laufwerke oder Ordner hinzuzufügen, in denen Kopien verschiedener Dateien erstellt werden, die bei der Wiedergabe 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 nicht aktiviert ist, verwendet RightBooth die allgemeinen Dateikopieraktionen in den Ordner-/Dateieinstellungen von RightBooth.

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, anschließend aber keine Dateikopieraktionen hinzufügen, führt RightBooth während der Wiedergabe dieses Events keine Dateikopien durch.

Siehe auch Abschnitt: Einstellungen  $\rightarrow$ Ordner/Dateien.

*Hinzufügen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Laufwerk und/oder einen Ordner zur Liste hinzuzufügen.

*FTP hinzufügen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Liste einen FTP-Ordnernamen hinzuzufügen. Dieser Ordnername wird an den FTP- **Stammordner angehängt**, der in den RightBooth-Einstellungen für →Social Media →FTP angegeben ist. Lassen Sie dieses Feld 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. Miniaturansichten werden als JPG-Bilder erstellt und dürfen nicht größer als 160 x 120 Pixel sein.
- Drucke generierte Fotodrucklayouts werden in den Ordner kopiert
- Videos aufgenommene Videos werden in den Ordner kopiert
- Text getippte Nachrichtendateien 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 "Miniaturansichten" (oben) verwendet. Wenn Sie bestimmte Fotos oder Fotominiaturansichten kopieren möchten, geben Sie die Fotonummern in dieses Textfeld ein, getrennt durch Kommas, Semikolons oder Leerzeichen. Beispiel: 1,3 – dadurch werden das erste und das dritte Foto kopiert, das zweite jedoch nicht. Wenn dieses Textfeld leer gelassen wird, werden alle Fotos und/oder Miniaturbilder kopiert.
- **GIF WMV** Während der Veranstaltung erstellte Animationen werden in den Ordner kopiert.

Diese Funktion kann beispielsweise dann nützlich sein, wenn Sie ein oder mehrere externe Laufwerke (z. B. USB-Datensticks) an den Computer angeschlossen haben und diese Laufwerke Kopien aller während des Ereignisses aufgezeichneten Dateien enthalten müssen.

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.** 

# **Eventkamera /Drucker**

## Für Videoaufnahmen zu verwendende Kamera

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 zum Aufzeichnen von Videos in diesem Event zu verwenden. Dies ist die Standardoption für alle Events.

*Webcam* – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis die Verwendung der Webcam zur Videoaufzeichnung zu erzwingen.

**DSLR-Kamera** – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis die Verwendung der DSLR-Kamera zur Videoaufnahme zu erzwingen.

*GoPro-Kamera* – Aktivieren Sie diese Option, um dieses Ereignis zu erzwingen, die GoPro-Kamera zum Aufzeichnen von Videos zu verwenden.

*Webcam-Videos zuschneiden* – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf den Webcam-Live-Feed und auch auf die mit der Webcam bei diesem Ereignis aufgezeichneten Videos anzuwenden. Zuschneidewerte 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. Zuschneidewerte müssen in die zugehörigen Textfelder "B" und "H" eingegeben werden.

**GoPro-Videos zuschneiden** – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf Videos anzuwenden, die mit der GoPro-Kamera in diesem Ereignis aufgenommen wurden. Zuschneidewerte 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.

## Kamera zum Aufnehmen von Fotos

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 bei dieser Veranstaltung zu verwenden. Dies ist die Standardoption.

*Webcam* – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis die Verwendung der Webcam zum Aufnehmen von Fotos zu erzwingen.

**DSLR-Kamera** – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis die Verwendung der DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Fotos zu erzwingen.

*GoPro-Kamera* – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Ereignis die Verwendung der DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Fotos zu erzwingen.

*Webcam-Fotos zuschneiden* – Aktivieren Sie diese Option, um ereignisspezifisches Zuschneiden auf den Webcam-Live-Feed und auch auf die mit der Webcam bei diesem Ereignis aufgenommenen Fotos anzuwenden. Zuschneidewerte müssen in die zugehörigen Textfelder "B" und "H" eingegeben werden.

**DSLR-Fotos zuschneiden** – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Event mit der DSLR-Kamera aufgenommene Fotos ereignisspezifisch zuzuschneiden. Zuschneidewerte müssen in die zugehörigen Textfelder "B" und "H" eingegeben werden.

**GoPro-Fotos zuschneiden** – Aktivieren Sie diese Option, um bei diesem Event mit der GoPro-Kamera aufgenommene Fotos ereignisspezifisch zuzuschneiden. Zuschneidewerte 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.

#### Zu verwendender Drucker

Verwenden Sie diese Einstellung, um auszuwählen, welcher Drucker zum Drucken von Fotos verwendet wird, wenn dieses Ereignis abgespielt wird.

*Aus den Einstellungen* – Aktivieren Sie diese Option, um den in den RightBooth-Druckereinstellungen angegebenen Drucker zu verwenden. Dies ist die Standardoption.

*Drucker auswählen* – Aktivieren Sie diese Option, um einen bestimmten Drucker aus der Druckerliste auszuwählen.

# Überschreiben der RightBooth-Kamera- und Druckereinstellungen für einzelne Ereignisse

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, werden dessen Optionen für Ereigniskamera und Drucker automatisch so eingestellt, dass die in den Einstellungen angegebenen Geräte verwendet werden.

Aus diesem Grund müssen Sie die Optionen für Eventkamera/-drucker in Ihren Events normalerweise nicht ändern. Wenn Sie jedoch beispielsweise möchten, dass ein bestimmtes Eventdesign immer die Webcam verwendet, aktivieren Sie die Option "Webcam" der Eventkamera, um zu erzwingen, dass das Event immer die Webcam verwendet, unabhängig von Ihrer Kamerakonfiguration in den RightBooth-Einstellungen.

# **Der Screen-Editor**

Der Bildschirmeditor ist über die Schaltfläche "Bildschirme bearbeiten" im RightBooth-Hauptfenster zugänglich und ermöglicht Ihnen, das Aussehen und Layout aller Veranstaltungsbildschirme und Bildschirmelemente zu gestalten, die Sie in die Veranstaltung aufgenommen haben. Sie können damit auch das Layout für den Fotodruck gestalten.

Der Screen-Editor zeigt zunächst den ersten Bildschirm Ihres Ereignisses zusammen mit der Screen-Editor-Toolbox an.

# **Die Screen Editor Toolbox**

In dieser Toolbox wird eine Liste aller Bildschirme angezeigt, die Sie für Ihr Eventdesign ausgewählt haben (siehe Eventstruktur). 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 je nach den von Ihnen im Event Designer getroffenen Entscheidungen verfügbar sind. Sie können an allen diesen Bildschirmen Designänderungen vornehmen, Inhalte hinzufügen, ändern und entfernen. Beachten Sie jedoch, dass auf einigen Bildschirmen bestimmte Elemente für den korrekten Betrieb erforderlich sind, die Sie nicht entfernen können.

#### Start

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und eine Einführungsnachricht.

#### **Medienbrowser**

Dieser Bildschirm wird automatisch angezeigt, wenn der Ereignistyp auf "Sharing Station" eingestellt ist. Er zeigt Miniaturansichten aller Videos und Fotos, die im Überwachungsordner der Sharing Station enthalten sind. Der Browser aktualisiert seinen Inhalt automatisch, wenn neue Dateien im Überwachungsordner erscheinen.

## T und C

Zeigt den Text Ihrer Geschäftsbedingungen zusammen mit den Schaltflächen "OK" und "Abbrechen" an.

## **Benutzerdetails**

Zeigt Textfelder für Namen und E-Mail-Adressen sowie die Bildschirmtastatur an, damit Benutzer ihre Daten in das System eingeben können.

#### Veranstaltungsmenü

Zeigt Ihre Ereignisauswahl (und Schaltflächen) aus dem Ereignisdesigner an, wenn der Ereignistyp auf "Menü" eingestellt ist.

#### Aufnahme auswählen

Zeigt die Aufnahmeoptionen (und Schaltflächen), die der Benutzer treffen kann. Die Auswahlmöglichkeiten auf diesem Bildschirm werden den ausgewählten Aufnahmetypen im Event Designer entnommen. Wenn nur ein Aufnahmetyp ausgewählt ist, dient dieser Bildschirm als Informationsbildschirm für den Aufnahmetyp.

#### Wählen Sie Greenscreen

Zeigt die Greenscreen-Hintergrundbilder (und -Videos), aus denen Benutzer auswählen können, wenn die Greenscreen-Funktion "Benutzer fragen" aktiviert ist, zusammen mit einer OK-Schaltfläche.

#### **Overlay auswählen**

Zeigt die Overlay-Bilder, aus denen Benutzer auswählen können, wenn die Bild-Overlay-Funktion "Benutzer fragen" aktiviert ist, zusammen mit einer OK-Schaltfläche.

#### Wählen Sie Karaoke

Zeigt die Karaoke-Dateinamen an, aus denen Benutzer auswählen können, wenn die Karaoke-Funktion "Benutzer fragen" aktiviert ist, zusammen mit einer OK-Schaltfläche.

#### Machen Sie sich bereit

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und eine Einführungsmeldung "Machen Sie sich bereit".

#### Countdown

Zeigt die Live-Vorschau der Kamera und ein Countdown-Textsequenzelement.

# Frage

Zeigt die aktuelle Frage in einem Frageereignis an. Jeder Fragenbildschirm hat sein eigenes Bildschirmlayout, das eine Textfrage oder eine Videodateifrage enthalten kann.

#### Antwort

Zeigt den aktuellen Antwortbildschirm in einem Frageereignis. Jeder Antwortbildschirm hat sein eigenes Bildschirmlayout, das ein Texteingabeelement, eine Bildschirmtastatur und das Kameraelement enthalten kann.

#### Video aufnehmen

Zeigt das Live-Kameraelement während der Videoaufzeichnung zusammen mit einem Countdown-Labelsequenzelement an.

#### Karaoke aufnehmen

Zeigt das Live-Kameraelement während der Karaoke-Videoaufnahme zusammen mit einem Videoelement, das den Liedtext und die Hintergrundmusik der ausgewählten Karaoke-Datei abspielt.

#### Foto aufnehmen

Zeigt das Live-Kameraelement und das Beschriftungselement "Lächeln" an.

#### Filter wählen

Zeigt das neueste Foto zusammen mit einer Reihe von Fotofiltern, aus denen Benutzer auswählen können, wenn die Fotofilterfunktion "Benutzer fragen" aktiviert ist, zusammen mit einer OK-Schaltfläche.

#### Nachricht eingeben

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 "Wiederholen" und "Behalten" angezeigt.

#### Foto anzeigen

Zeigt ein Bildelement mit dem zuletzt aufgenommenen Foto und Miniaturbildern aller anderen Fotos im Fotosatz. Wenn im Event-Designer die Option "Foto wiederherstellen" eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen "Wiederholen" und "Behalten" angezeigt.

## Nachricht anzeigen

Zeigt ein Beschriftungselement mit der zuletzt eingegebenen Nachricht an. Wenn im Ereignisdesigner die Option "Nachricht wiederholen" eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen "Wiederholen" und "Behalten" angezeigt.

#### Antwort anzeigen

Zeigt die zuletzt aufgezeichnete Video- oder Textantwort in einem Fragenereignis. Wenn die Option "Fragenantworten wiederholen" im Ereignisdesigner eingestellt ist, werden auf diesem Bildschirm auch die Schaltflächen "Wiederholen" und "Behalten" angezeigt.

#### Karaoke anzeigen

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 bei jedem Fotodruck ein Druckerbild an.

## **Druckansicht**

Zeigt das aktuelle Fotodrucklayout zu Designzwecken. 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 Auswahl treffen können.

## Fotooptionen

Zeigt alle Fotooptionen an, die Sie im Event Designer ausgewählt haben, damit Benutzer ihre Auswahl treffen können. Beachten Sie, dass dieser Bildschirm standardmäßig immer ein Druckvorschaubildelement anzeigt, unabhängig davon, ob Sie das Drucken von Fotos im Event ausgewählt haben. Wenn Sie das Drucken nicht in Ihr Event einschließen, 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 Auswahl treffen können.

#### **Druckexemplare**

Zeigt die Druckkopienoptionen an, die Sie im Event Designer ausgewählt haben, damit Benutzer beim Drucken ihrer Fotos auswählen können, wie viele Druckkopien 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 dies von der Software verlangt wird.

#### E-Mail

Zeigt jedes Mal, wenn eine E-Mail gesendet wird, ein E-Mail-Bild an.

#### Telefonnummer

Zeigt die Liste der Mobilfunkanbieter (aus den Social-Media-Einstellungen), das Texteingabefeld für die Telefon-/Mobilfunknummer und das Tastenfeld auf dem Bildschirm an.

#### **Ans Telefon senden**

Zeigt jedes Mal ein Bild "An Telefon senden" an, wenn Dateien an ein Mobiltelefon gesendet werden.

#### WhatsApp-Nummer

Zeigt das Texteingabefeld für die Telefon-/Mobilfunknummer und das Tastaturfeld auf dem Bildschirm an, damit die Benutzer die Mobiltelefonnummer ihres WhatsApp-Kontos eingeben können.

#### An WhatsApp senden

Zeigt das WhatsApp-Fenster, in das Benutzer ihre RightBooth-Videos und -Fotos zum Hochladen in ihr WhatsApp-Konto ziehen können.

#### Danke

Zeigt am Ende der Ereignissitzung jedes Benutzers ein "Danke"-Labelelement an. Bei Bedarf werden auch die Ja/Nein-Schaltflächen "Erneut starten" angezeigt.

#### Stornieren

Zeigt das Beschriftungselement "Stornierungsbestätigung" und die Ja/Nein-Schaltflächen an, wenn der Benutzer auf einem anderen Bildschirm eine Schaltfläche "Abbrechen" auswählt. Dieser Bildschirm wird nur angezeigt, wenn im Event Designer "Stornierungsbestätigung" ausgewählt ist.

#### **Beschäftigt**

Zeigt ein "Beschäftigt"-Labelelement und eine Animation an, wenn RightBooth eine langwierige Aufgabe ausführt, z. B. das Konvertieren eines aufgezeichneten Videos in ein anderes Format.

# Fehler

Zeigt eine Fehlermeldung an, wenn bei RightBooth ein unerwarteter Fehler auftritt.

# Gesperrt

Zeigt den Sperrbildschirm an, wenn das Ereignis gesperrt ist und darauf wartet, dass die Startbedingung erfüllt wird. Siehe Start-/Stopp-Einstellungen.

# Fertig

Zeigt den Bildschirm "Fertig" an, wenn eine Stoppbedingung für ein Ereignis erfüllt ist. Siehe Start-/Stopp-Einstellungen.

# Die zusätzlichen Monitor-Bildschirmlisten

Die folgenden Bildschirme werden auf einem zweiten, dritten oder vierten Monitor angezeigt und gelten nur, wenn das Event die zusätzlichen Monitore im Event Designer umfasst.

## **Beginn n**

Dies ist der erste Bildschirm, der zu Beginn der Veranstaltung angezeigt wird. Beispielsweise wird der Bildschirm "Start 2" auf dem zweiten Monitor angezeigt.

## 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. die Wiedergabe eines Videoelements).

#### Foto in Bearbeitung

Dieser Bildschirm wird immer angezeigt, wenn von RightBooth ein Foto aufgenommen wird und im Event Designer die Option "Foto in Bearbeitung" ausgewählt ist.

## **Druck läuft**

Dieser Bildschirm wird immer dann angezeigt, wenn in RightBooth ein Fotodruck stattfindet und die Meldung "Druckvorgang läuft" angezeigt wird.

# **Optionen der Bildschirmeditor-Toolbox**

Die Screen Editor-Toolbox bietet die folgenden Optionen:

**Design** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Ordner "Hintergründe" in der Medienbibliothek zu öffnen. Dort können Sie ein Design auswählen, das auf alle Ihre Veranstaltungsbildschirme angewendet wird. Jedes Design 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:

- Drucken des Layoutdesigns während der Anzeige des Drucklayoutbildschirms
- Bildschirmdesign, während Sie einen der anderen Veranstaltungsbildschirme anzeigen
- Satz von Elementen. Ihre ausgewählten Elemente werden dem aktuellen Bildschirm hinzugefügt

**Speichern** – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Bildschirmdesign, das aktuelle Drucklayout oder den aktuell ausgewählten Elementsatz in einer Datei in Ihrer Medienbibliothek zu speichern.

*Monitorauswahl* – Hiermit 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 beim Arbeiten auf einem Monitor 1-Bildschirm vornehmen, nur auf Monitor 1-Bildschirme angewendet werden. Ebenso werden Designänderungen, die Sie beim Arbeiten auf einem Monitor 2-Bildschirm vornehmen, 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 präziser steuern zu können. Wenn der Bildschirm nicht auf Ihren Computermonitor passt, werden vertikale und horizontale Bildlaufleisten angezeigt, mit denen Sie den Bildschirm verschieben können. Die minimale Zoomgröße beträgt 0,1. Die maximale Zoomgröße beträgt 10. Wenn sich die Maus über dem Bildschirm befindet, können Sie den Zoomwert auch mit dem Mausrad ändern.

**Deckkraft der Toolbox** – Verwenden Sie diese Option, um die Deckkraft aller Toolboxen des Bildschirmeditors zu ändern und so die Sichtbarkeit des zugrunde liegenden Ereignisbildschirms zu verbessern.

**Nach hinten verschieben** - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das ausgewählte Element in der Anzeigereihenfolge 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 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. Sie können also beispielsweise Text und Bilder auf Video- und Kameraelementen platzieren.

**Rückgängig** - Klicken Sie hierauf, um Ihre Bildschirmbearbeitungen rückgängig zu machen. Die meisten Aktionen können rückgängig gemacht werden, einschließlich des Verschiebens und der Größenanpassung von Elementen und der Änderung ihrer Eigenschaften. Jeder Bildschirm verfügt über einen eigenen, unabhängigen und unbegrenzten Rückgängig-/Wiederholen-Verlauf.

Wiederherstellen - Klicken Sie hierauf, um die rückgängig gemachten Vorgänge wiederherzustellen.

**Papierkorb** - Klicken Sie hierauf, um die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente zu löschen. Sie können den Papierkorb auch verwenden, um Bildschirme zu löschen, die Sie dem Ereignis manuell hinzugefügt haben, wenn aktuell keine Bildschirmelemente ausgewählt sind (siehe Bildschirm hinzufügen).

**Ausschneiden** - Klicken Sie hierauf, um die aktuell ausgewählten Elemente vom Bildschirm auszuschneiden. Sie können hiermit auch Bildschirme ausschneiden, die Sie dem Ereignis manuell hinzugefügt haben, wenn aktuell keine Bildschirmelemente ausgewählt sind.

*Kopieren* - Klicken Sie hierauf, um die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente zu kopieren. Sie können hiermit auch Bildschirme kopieren, die Sie dem Ereignis manuell hinzugefügt haben, wenn aktuell 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 jedes Mal informiert, wenn Sie dies versuchen.

*Einfügen* - Klicken Sie hierauf, um zuvor ausgeschnittene oder kopierte Elemente auf dem aktuellen Bildschirm im selben oder einem anderen Ereignis einzufügen. Elemente werden an derselben Stelle eingefügt, von der sie ausgeschnitten oder kopiert wurden. Sie können auch einen zuvor kopierten Bildschirm in dasselbe oder ein anderes Ereignis einfügen. An diesem Punkt 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. Elemente aus der Windows-Zwischenablage werden nicht eingefügt. Informationen zum Einfügen von Bildern aus der Windows-Zwischenablage finden Sie im Abschnitt: **Kopieren von Bildern aus anderen Anwendungen in Ereignisbildschirme** 

*Elemente hinzufügen* - Klicken Sie hierauf, um die Toolbox "Elemente hinzufügen" anzuzeigen oder auszublenden. Siehe "Elemente hinzufügen".

*Eigenschaften* - Klicken Sie hierauf, um die Eigenschaften-Toolbox anzuzeigen oder auszublenden. Siehe Eigenschaften .

*Formatierer* - Klicken Sie hierauf, um die Toolbox zum Formatieren von Elementen anzuzeigen oder auszublenden. Siehe **Elemente formatieren.** 

**Übergänge** – Klicken Sie hier, um beim Bearbeiten Ihrer Ereignisbildschirme Bildschirmübergänge zu aktivieren oder zu deaktivieren.

**Tooltips für Elemente** – Klicken Sie hierauf, um Tooltips anzuzeigen oder auszublenden, die erscheinen, wenn Sie mit der Maus über verschiedene Elemente auf dem Ereignisbildschirm fahren. Der Tooltip zeigt den Pfad und den 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 angepasst und gestaltet werden. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie mit dem Inhalt der Browser-Webseite interagieren. Außerdem wird Ihnen in der Toolbox des Bildschirmeditors ein Symbol angezeigt, mit dem Sie Drag & Drop-Funktionen auf der Webseite testen können.

## Frage

**Fragen- und Antwort-Advancer** – Klicken Sie auf dieses Auf-/Ab-Steuerelement, um durch die in der Fragentabelle des Event Designers definierten Fragen zu blättern (siehe oben). Auf diese Weise können Sie alle Fragen- und Antwortbildschirme anzeigen und bearbeiten, die während des Events erscheinen. Dieses Steuerelement wird in der Toolbox nur angezeigt, wenn Sie Fragen in Ihr Event aufgenommen haben und entweder den Fragen- oder den Antwortbildschirm im Bildschirmeditor anzeigen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt zum Entwerfen von Fragenbildschirmen (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 zur Bildschirmreihenfolge** - Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die Position eines benutzerdefinierten Bildschirms in der Liste zu ändern. Siehe **Hinzufügen von Elementen: Bildschirm** (später).

*Beenden* – Klicken Sie hier, um den Bildschirmeditor zu beenden.

# Verschieben und Ändern der Größe von Bildschirmelementen

Jedes Bildschirmelement (z. B. eine Textbeschriftung) kann verschoben werden, indem Sie auf das Element klicken und es an eine neue Position auf dem Bildschirm ziehen.

Um die Größe eines Elements zu ändern, klicken Sie zunächst auf das Element, um es auszuwählen. Daraufhin werden die Größenfelder, der Drehkreis und das Auswahlrechteck um das Element herum angezeigt. Klicken und ziehen Sie ein beliebiges Größenfeld, um die Größe des Elements zu ändern. Klicken und ziehen Sie den Drehkreis, um das Element zu drehen.

Wenn Sie die Größe eines Textbeschriftungselements anpassen, wird der Textinhalt innerhalb der Breite der Beschriftung umbrochen. Daher müssen Sie möglicherweise die Höhe der Beschriftung ändern, um den gesamten umbrochenen Text anzuzeigen.

Sie können mehrere Bildschirmelemente auswählen, indem Sie die Strg-Taste oder die Umschalttaste auf der Tastatur gedrückt halten und dann mit der Maus nacheinander auf jedes Bildschirmelement klicken, um es der Auswahl hinzuzufügen. Dabei können Sie die Auswahl eines ausgewählten Elements aufheben, indem Sie erneut darauf klicken. Sobald Sie eine Auswahl von Elementen getroffen haben, können Sie die Tastaturtaste loslassen. Jetzt können Sie jedes ausgewählte Element ziehen, um alle Elemente gemeinsam zu verschieben. Wenn Sie ein Element skalieren oder drehen, werden alle ausgewählten Elemente mithilfe der Eigenschaften-Toolbox ändern (siehe weiter unten).

Sie können auch mehrere Bildschirmelemente 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 überschneidet, die Sie auswählen möchten.

Sie können die ausgewählten Elemente auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur in 1-Pixel-Schritten nach oben, unten, links und rechts verschieben. Wenn Sie beim Drücken der Pfeiltasten die Strg-Taste gedrückt halten, können Sie die ausgewählten Elemente in 10-Pixel-Schritten verschieben.

Um die Auswahl aufzuheben, klicken Sie einfach mit der Maus irgendwo auf den Bildschirmhintergrund.

# Hinzufügen von Elementen zu Bildschirmen

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **Elemente hinzufügen** in der Toolbox des Bildschirmeditors, 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.

#### Bildschirm

Klicken Sie hier, um Ihrer Veranstaltung einen neuen leeren Bildschirm hinzuzufügen. Sie werden aufgefordert, einen Namen für den neuen Bildschirm einzugeben, 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 Auf-/Ab-Pfeiltasten in der Haupt-Toolbox 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 Ereignis abspielen, als erster Bildschirm angezeigt. Wenn Sie jedoch die Position in der Liste ändern, bestimmt dies, wann er während des Ereignisses angezeigt wird. Wenn Sie den Bildschirm

beispielsweise in der Liste nach unten verschieben, sodass er vor dem Dankeschön-Bildschirm platziert wird, wird der Bildschirm beim Abspielen des Ereignisses vor dem Dankeschön-Bildschirm angezeigt. Sie können Ihre Bildschirme auch bedingt machen.

#### **Bedingte Bildschirme**

Die Bildschirmliste enthält eine Trennzeile wie folgt:

Bildschirme, die in der Liste über dieser Zeile erscheinen, sind Teil des normalen Ereignisablaufs, zum Beispiel: "Starten,  $\rightarrow$ Fertigmachen, Aufzeichnen  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ Anzeigen,  $\rightarrow$ Danke."

Bildschirme, die unterhalb dieser Zeile erscheinen, werden während des Ereignisses nur unter besonderen Umständen angezeigt. Beispielsweise wird der Besetzt-Bildschirm nur angezeigt, wenn eine "zeitaufwändige Aktivität" stattfindet, wie etwa beim Übertragen von Videodateien von einer DSLR-Kamera.

#### Zufällige Bildschirme

Wie bereits erwähnt, können Sie dem Event eigene neue Screens hinzufügen und diese im normalen Eventablauf oberhalb der Trennlinie positionieren. Sie können sie aber auch unterhalb der Trennlinie platzieren, wo sie wie zufällig angezeigte Screens behandelt werden. Wir erklären dies anhand eines Beispiels.

Nehmen wir an, wir haben ein sehr einfaches Ereignis, das jedem Benutzer erlaubt, ein Video aufzunehmen. Die Ereignisbildschirmliste sieht folgendermaßen aus:

Start Machen Sie sich bereit Countdown Video aufnehmen Danke Beschäftigt Fehler Fertig

Nehmen wir an, wir möchten nun nach dem Startbildschirm einen Werbebildschirm anzeigen. Daher erstellen wir einen neuen Bildschirm mit unserer Werbung, nennen ihn "Werbung" und positionieren ihn wie folgt in der Liste:

Start Hinweisen Machen Sie sich bereit Countdown Video aufnehmen Danke Beschäftigt Fehler Fertig

Jetzt wird bei jeder Verwendung des Systems nach dem Startbildschirm der Werbebildschirm angezeigt.

Nehmen wir nun an, wir möchten nach dem Startbildschirm nach dem Zufallsprinzip eine von drei Anzeigen anzeigen. Erstellen Sie zwei weitere Bildschirme, benennen Sie sie Anzeige Nr. 2 und Anzeige Nr. 3 und verschieben Sie sie wie folgt an eine beliebige Stelle unterhalb der Trennlinie:

Start Hinweisen Machen Sie sich bereit Countdown Video aufnehmen Danke Anzeige Nr. 2 Anzeige Nr. 3 Beschäftigt Fehler Fertig

Bei jedem Start des Events wählt RightBooth nun nach dem Zufallsprinzip einen der Werbebildschirme aus und zeigt ihn nach dem Startbildschirm an. Dies funktioniert, weil die drei Bildschirme mit demselben Namen (Werbung) beginnen und die beiden zusätzlichen Werbebildschirme ebenfalls das Zeichen "#" unmittelbar nach ihrem Namen enthalten und die Bildschirme unter einer Trennlinie platziert sind.

Sie können diese Benennungsfunktion an mehreren Stellen verwenden. Hier zeigen wir eine zufällige Anzeige nach dem Startbildschirm und dann eine weitere zufällige Anzeige vor dem Danke-Bildschirm:

Start Hinweisen Machen Sie sich bereit Countdown Video aufnehmen Hinweisen Danke Anzeige Nr. 2 Anzeige Nr. 3

Anzeige Nr. Beschäftigt Fehler Fertig

Und hier ist abschließend noch ein weiteres Beispiel, bei dem wir zwei Sätze zufällig ausgewählter Bildschirme verwenden, einen Satz für die zufällig ausgewählte Werbung und einen Satz zum Anzeigen einer zufällig ausgewählten **Nachricht**, nachdem der Benutzer sein Video aufgenommen hat:

> Start Hinweisen Machen Sie sich bereit Countdown Video aufnehmen Nachricht Danke Anzeige Nr. 2 Anzeige Nr. 3 Nachricht#Hi Nachricht#Hi Nachricht#Boo Beschäftigt Fehler Fertig

Zu beachtende Punkte:

- 1) Sie können nur aus Ihren eigenen, neu hinzugefügten Bildschirmen zufällige Bildschirme 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 einschließen möchten, die normalerweise nicht standardmäßig verfügbar sind. Siehe Klickaktion.

## Kamera

Ein Kameraelement wird verwendet, um den aktuellen Live-Feed von Ihrer ausgewählten Webcam oder DSLR-Kamera anzuzeigen. Ein Kameraelement zeigt normalerweise den Live-Feed von der Standardkamera für das Ereignis. Es ist jedoch möglich, das Element zu ändern, um den Feed von einer

bestimmten Webcam (1 bis 4) oder von der DSLR-Kamera anzuzeigen. 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.

## 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 es jedoch auch zu anderen Bildschirmen hinzufügen.

# Zeichenblock

Mit einem Zeichenblock 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 automatisch vor Beginn der nächsten Veranstaltungssitzung gelöscht. Sie können das Zeichenblockelement auch in Ihre Fotodrucklayout-Designs integrieren, sodass die Zeichnungen Ihrer Benutzer beim Drucken von Fotos enthalten sind. Sie können 1 Zeichenblockelement pro Bildschirm hinzufügen.

Alle Ihre aufgezeichneten Zeichenblockbilder werden automatisch im PNG-Format in dem von Ihnen gewählten Speicherordner gespeichert und erhalten einen Dateinamen, der das Datum und die Uhrzeit ihrer Erstellung enthält. Beispielsweise wurde das folgende Zeichenblockbild am 4. Januar 2020 um 12:54 Uhr erstellt:

# 2020-1-4-12-54-49-Zeichnung.png

## Zeichenwerkzeuge

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 des Ereignisses aufgenommenen Fotos zeichnen. Die Zeichenwerkzeuge können auch mit dem Zeichenblockelement verwendet werden (siehe später). Sie können 1 Zeichenwerkzeugelement pro Bildschirm hinzufügen. Siehe **Die Zeichenwerkzeuge** für weitere Informationen.

## Gesichtsrequisiten

Ein Gesichts-Requisitelement kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden, damit Sie Gesichtern, die während der Wiedergabe des Ereignisses im Live-Kamera-Feed erscheinen, oder Gesichtern in aufgenommenen Fotos Requisiten hinzufügen können. Ein Gesichts-Requisitelement ist im Wesentlichen ein interaktives Bildraster, das eine beliebige Anzahl von Gesichts-Requisitelement zunächst zu einem Zeilen- und Spaltenlayout angeordnet sind. Wenn das Gesichts-Requisitelement zunächst zu einem Bildschirm hinzugefügt wird, enthält es keine Requisiten, aber Sie können es dann füllen, indem Sie auf das Gesichts-Requisitelement (auf dem Ereignisbildschirm) doppelklicken und dann Requisiten aus der RightBooth-Medienbibliothek auswählen. Wenn das Ereignis dann abgespielt wird, können Sie Requisiten berühren oder anklicken, damit sie automatisch auf Gesichtern im Feed oder Foto erscheinen. Sie können 1 Gesichts-Requisitelement pro Bildschirm hinzufügen.

## Spiel

Ein Spielelement kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden. Die RightBooth-Medienbibliothek enthält eine Reihe von Links zu interaktiven Online-Spielen, die für die Eingabe per Maus oder Touchscreen konzipiert sind und sich für die Verwendung auf Veranstaltungsbildschirmen eignen. 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 in einem Webbrowserelement in der richtigen Größe zum Veranstaltungsbildschirm hinzugefügt. Im Bildschirmeditor kann die Größe und Position des Spiels angepasst werden. Während der Veranstaltung 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.

#### Bild

Ein Bildelement dient zur Anzeige einer Bilddatei, eines aktuellen animierten GIF (oder WMV), eines aktuellen Fotos, eines aktuellen Zeichenblockbeitrags, eines aktuellen Fotodrucklayouts oder eines QR-Codes. Bilddateien können von überall auf Ihrem Computer oder aus der RightBooth-Medienbibliothek stammen.

#### **Bildsequenz**

Ein Bildsequenzelement wird verwendet, um eine animierte Bildsequenz oder animierte GIFs von Ihrem Computer anzuzeigen.

#### Tastatur

Das Tastaturelement wird automatisch zu verschiedenen Ereignisbildschirmen hinzugefügt, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, z. B. zum Bildschirm "Benutzerdetails". Es ist jedoch auch möglich, ein Tastaturelement zu einem oder allen anderen Bildschirmen Ihres Ereignisses hinzuzufügen. Das Tastaturelement kann beispielsweise auf Bildschirmen nützlich sein, auf denen Sie ein Webbrowser-Element eingefügt haben und Ihr Ereignis über einen Touchscreen abspielen. Dadurch kann die Bildschirmtastatur 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 pro Bildschirm 1 Tastaturelement hinzufügen.

#### **Tastenfeld**

Das Tastenfeld wird bei jedem neuen Ereignis automatisch zum Ereignisbildschirm "Telefonnummer" hinzugefügt. Das Tastenfeld kann zu jedem Ereignisbildschirm hinzugefügt und zur Eingabe numerischer Daten in jedes Textfeld und jedes Webbrowserelement verwendet werden. Sie können 1 Tastenfeldelement pro Bildschirm hinzufügen.

#### **Etikett**

Ein Beschriftungselement wird zum Anzeigen von Textanweisungen und Benutzernachrichten verwendet.

#### Beschriftungssequenz

Ein Beschriftungssequenzelement wird verwendet, um eine animierte Sequenz von Textelementen anzuzeigen.

#### Mediencontroller

Ein Mediencontrollerelement kann zu jedem Ereignisbildschirm hinzugefügt werden und bietet eine Reihe von Funktionen zur Steuerung von Videos (entweder Videoelemente oder Videosequenzelemente), die auf demselben Bildschirm angezeigt werden. Es kann auch die aktuell wiedergegebene Audiodatei steuern (entweder das Bildschirmaudio oder eine Audiodatei, die mit der Aktion "Audio abspielen" gestartet wurde).

Standardmäßig richtet der Mediencontroller seine Funktionen auf das erste Video, das dem Bildschirm hinzugefügt wird, und der zweite Mediencontroller richtet seine Funktionen auf das zweite Video, das dem Bildschirm hinzugefügt wird.

Wenn Sie möchten, dass ein Mediencontrollerelement ein bestimmtes Video steuert, fügen Sie dem erforderlichen Videoelement (oder Videosequenzelement) mithilfe der Eigenschaft "Name" einen Namen hinzu und geben Sie anschließend denselben Namen in der Eigenschaft "Medien" des Mediencontrollers an (Groß-/Kleinschreibung beachten).

Wenn Sie möchten, dass ein Mediencontrollerelement die aktuell wiedergegebene Audiodatei steuert, aktivieren Sie das Kontrollkästchen Lautsprechersymbol oben im Bedienfeld "Controller-Eigenschaften" (im Bildschirmeditor).

# Drucklayouts

Das Drucklayoutelement kann zu jedem Bildschirm hinzugefügt werden, damit der Benutzer ein Drucklayout für den Fotodruck auswählen kann. Das Drucklayoutelement 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 Drucklayout-Designer.

Wenn das Drucklayoutelement zunächst zu einem Bildschirm hinzugefügt wird, enthält es keine Layouts. Sie können es jedoch füllen, indem Sie auf das Element (auf dem Ereignisbildschirm) doppelklicken und dann Layouts aus dem Abschnitt "Drucklayouts" der RightBooth-Medienbibliothek auswählen. Wenn das Ereignis dann abgespielt wird, können Sie ein beliebiges Layout berühren oder anklicken, um es zum ausgewählten Layout für den Fotodruck zu machen. Beachten Sie, dass, wenn ein Benutzer ein Drucklayout auswählt, dies das standardmäßige Drucklayoutdesign überschreibt, das auf dem Bildschirm "Drucklayout" des Ereignisses definiert ist. Sie können 1 Drucklayoutelement pro Bildschirm hinzufügen.

# QR-Code

Mit einem QR-Code-Element kann ein QR-Code angezeigt werden, der jeden Text darstellt, den Sie als Inhalt in das Textbearbeitungseingabefeld des Elements eingeben.

Wenn Sie den Code zum ersten Mal zu einem Bildschirm hinzufügen, werden Sie aufgefordert, den Text für den QR-Code einzugeben. Sie können auch einen der folgenden QR-Codetypen auswählen:

- *Text*. Ein Freitext-QR-Code Ihrer Wahl.
- **Text + Aktuelles Foto.** Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt plus dem Dateinamen des aktuellen Ereignisfotos.
- Text + Foto 1 10. Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt und dem Dateinamen eines der zuletzt aufgenommenen Fotos (1 bis 10).
- **Text + Drucklayout**. Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt plus dem Dateinamen des zuletzt erstellten Drucklayouts
- *Text* + *GIF*. Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt plus dem Dateinamen des zuletzt erstellten animierten GIF
- **Text + Video**. Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt und dem Dateinamen des zuletzt aufgenommenen Videos oder Karaokes.
- Mit WLAN verbinden Dadurch wird ein WLAN-QR-Code mit den in den RightBooth-Einstellungen eingegebenen Parametern generiert. →Soziale Medien, →Iokaler Webserver. Benutzer können den Code scannen, um mit ihrem Mobiltelefon eine Verbindung zu Ihrem angegebenen WLAN-Netzwerk herzustellen.
- **Galerie-Webseite** Dadurch wird ein QR-Code generiert, mit dem Benutzer mit einem Mobilgerät den Code scannen können, um auf die Sharing Station-Galerie-Webseite 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, mit dem Benutzer mit einem Mobilgerät den Code scannen können, um auf die Sharing Station-Galerie-Webseite zuzugreifen: rbgallery.php wurde so geändert, dass nur Fotos und Videos angezeigt werden, die für den aktuell eingegebenen Zugriffscode (falls vorhanden) gelten. Für diese Funktion muss die lokale Webserver-App auf dem Computer ausgeführt werden.
- Text + Sequenzelement Der generierte QR-Code besteht aus dem Textinhalt plus dem Dateinamen des aktuellen Videos oder Fotos, das in einem Videosequenzelement (oder Fotosequenzelement) auf dem Ereignisbildschirm angezeigt wird. Beachten Sie, dass das QR-Codeelement jedes Mal automatisch aktualisiert wird, wenn das Sequenzelement ein anderes Video (oder Foto) anzeigt.

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 den Dateinamen von Dateien darstellen, die in Ordner auf Websites hochgeladen werden. Benutzer können diese Codes dann mit ihren Mobiltelefonen scannen, um auf die Dateien auf der Website zuzugreifen. Wenn Ihr Event beispielsweise ein einzelnes Foto-Event ist und Sie es 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/photos** als Textinhalt des QR-Codes festlegen und **"Foto 1"** als aktuellen Dateinamen wählen.

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 den 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 auf die Dateien zuzugreifen. Einzelheiten zur Verwendung von QR-Codes mit einer RightBooth Sharing Station und zum Einrichten eines lokalen Webservers finden Sie im Abschnitt: Verwenden eines Media Sharing Station-Ereignisses zum Zugreifen 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 aktuelle Videodatei sein, die von Ihren Veranstaltungsbenutzern aufgenommen wurde. Hinweis: Verwenden Sie diese Elemente sparsam, da sie viel CPU-Leistung erfordern, und vermeiden Sie ihre Verwendung auf dem Bildschirm "Video aufnehmen".

## Videosequenz

Ein Videosequenzelement wird verwendet, um eine animierte Sequenz von Videoelementen anzuzeigen. Hinweis: Verwenden Sie Videosequenzelemente sparsam, da sie viel CPU-Leistung erfordern, und vermeiden Sie die Verwendung eines solchen Elements auf dem Bildschirm **"Video aufnehmen"**.

## Volumenmesser

"Video aufnehmen" kann ein Lautstärkemesser hinzugefügt werden, um den Benutzern während jeder Webcam-Videoaufnahme die aktuelle Lautstärke des Audioeingangs anzuzeigen. Hinweis: Dieses Element gilt derzeit nur für Webcam-Videoaufnahmen.

#### Webbrowser

Ein Webbrowser-Element wird verwendet, um Webseiteninhalte auf dem aktuellen Bildschirm anzuzeigen. Sie können bis zu vier Browserelemente auf jedem Bildschirm Ihres Ereignisses einfügen und sie so einstellen, dass sie eine bestimmte Webseite anzeigen (z. B. <u>www.google.com</u>). 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 ihn anklicken oder berühren können, um im Internet zu surfen. Im interaktiven Modus akzeptiert er auch getippte Eingaben über eine physische Tastatur und/oder die RightBooth-Bildschirmtastatur. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Webbrowsereigenschaften".

RightBooth verwendet den Open Source-Webbrowser Chromium, auf dessen Grundlage Google Chrome entwickelt wurde.

## HTML-Dateien

Neben der Anzeige von Internet-Webseiten kann das Webbrowser-Element auch zur Anzeige lokaler Webseiten verwendet werden, die lokale Dateien enthalten können, die der Chrome-Browser unterstützt. Sie können das Webbrowser-Element beispielsweise verwenden, um ein PDF-Dokument anzuzeigen, das auf Ihrem Computer gespeichert ist. Dazu müssen Sie eine einfache HTML-Wrapperdatei erstellen, die einen einfachen eingebetteten Verweis 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 Veranstaltungsbildschirme festlegen, was wiederum dazu führt, dass der Webbrowser die Datei document.pdf anzeigt, wenn der Bildschirm während der Veranstaltung angezeigt wird. Um auf lokale HTML-Dateien zuzugreifen, doppelklicken Sie auf ein beliebiges Webbrowser-Element und klicken Sie dann auf "**HTML** Klicken Sie auf die Schaltfläche "**Datei"** im Inhaltsfenster.

#### Webbrowser-Sequenz

Ein Webbrowser-Sequenzelement wird verwendet, um eine animierte Sequenz von Webbrowser-Elementen anzuzeigen. Hinweis: Verwenden Sie dieses Element sparsam, da es viel CPU-Leistung verbraucht, und vermeiden Sie die Verwendung auf dem Bildschirm "Video aufnehmen".

# Automatisch hinzugefügte Elemente

Die folgenden Elemente werden bei Bedarf automatisch zu verschiedenen Bildschirmen hinzugefügt.

#### **Textbox**

Während der Veranstaltung werden auf verschiedenen Bildschirmen Textfeldelemente zum Abrufen von Benutzernamen, E-Mail-Adressen, Benutzernachrichten, Textantworten, Telefonnummern und Druckzahlen angezeigt.

#### Taste

Schaltflächenelemente werden verwendet, um Auswahlmöglichkeiten bereitzustellen, die während des Ereignisses auf verschiedenen Bildschirmen getroffen werden können, darunter: "Video aufnehmen", "Abbrechen" und "Weiter". Jedes Schaltflächenelement wird von einem Beschriftungselement begleitet, 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. Bildschirmoptionen hervorzuheben, der um wenn Benutzereingabemodus auf "Einzelne Tastaturtaste" oder "USB-Taste" eingestellt (siehe ist "Einstellungen"). Das Pfeilelement besteht aus einem Paar Pfeilbilder, die nacheinander auf jede 142

Bildschirmoption zeigen, sodass Benutzer die einzelne Tastaturtaste oder die einzelne USB-Taste drücken können, wenn die Pfeile auf die gewünschte Option zeigen.

## **Textraster und Bildraster**

Rasterelemente werden verwendet, um eine Reihe von Dateinamen oder Bildern anzuzeigen, aus denen der Benutzer während des Ereignisses auswählen kann. Ein Textraster wird verwendet, um Dateinamen von Karaoke-Videos anzuzeigen. Ein Bildraster wird verwendet, um Auswahlmöglichkeiten für Greenscreen-Hintergründe, Bildüberlagerungen, Fotofilter und Gesichtsrequisiten 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 **Zeilen- und** Spaltenanzahl des Rasters.

beispielsweise auf dem Bildschirm **"Karaoke auswählen** "20 Karaoke-Dateien zur Karaoke-Dateiliste hinzufügen und die Zeilen auf 5 und die Spalten auf 2 setzen, zeigt das Raster beim Anzeigen des Bildschirms "Karaoke auswählen" die ersten 10 Dateien in der Liste zusammen mit einer Schaltfläche "Mehr" an. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Mehr" klicken, werden die Karaoke-Dateien 11 bis 20 angezeigt, und wenn Sie erneut darauf klicken, werden die Dateien 1 bis 10 wieder angezeigt.

#### **Die Medienansicht**

Das Element "Medienansicht" wird automatisch auf dem Bildschirm "Medienbrowser" angezeigt. Es zeigt Miniaturansichten der Videos und Fotos an, die im Sharing Station Watch-Ordner enthalten sind, und ermöglicht Ihnen, eine der Dateien auszuwählen, die auf dem Bildschirm "Video anzeigen" (oder "Foto anzeigen") angezeigt werden soll. (siehe Ereignistyp)

# Eigenschaften

Jeder Bildschirm und alle seine Elemente können mithilfe der Eigenschaften-Toolbox gestaltet und geändert werden. Diese wird angezeigt, indem Sie das **Kontrollkästchen Eigenschaften** in der **Bildschirmeditor-** Toolbox aktivieren. Wenn die Eigenschaften-Toolbox angezeigt wird, können Sie auf den Bildschirmhintergrund klicken, um die Eigenschaften für den Bildschirm anzuzeigen, oder auf ein oder mehrere Bildschirmelemente klicken, um die Eigenschaften für die ausgewählten Elemente anzuzeigen.

Jedes Element verfügt über einen anderen Satz von Eigenschaften, die Sie durch Anklicken verschiedener Kontrollkästchen, Optionsfelder und Listen ändern können. Hier beschreiben wir alle verfügbaren Eigenschaften und geben an, für welche Elemente sie gelten.

# Name

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen optionalen Namen für das Element einzugeben. Die Namenseigenschaft kann mit verschiedenen Aktionen und Funktionen von RightBooth verwendet werden.

# Inhalt

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf die Inhaltseigenschaften für verschiedene Elemente zuzugreifen.

# Aktionseigenschaften

Aktionseigenschaften können auf Elemente auf Ihren Ereignisbildschirmen und auch auf die eigentlichen Bildschirme selbst angewendet werden. Jedes Element (oder jeder Bildschirm) kann eine "Klick"-Aktion und/oder eine "Anzeige"-Aktion haben (siehe nächste Abschnitte). Sie können die beiden Aktionen mithilfe der Registerkarten im Abschnitt "Aktion" des Eigenschaftenfensters anzeigen, auswählen und ändern. Wenn einem Element eine Klick- oder Anzeigeaktion zugewiesen wurde, wird dies durch ein Sternchen "\*" in der entsprechenden Aktionsregisterkarte angezeigt.

# Klicken Sie auf Aktion

Wenn einem Element (oder Bildschirm) eine Klick-Aktion zugewiesen wurde, wird die Aktion ausgeführt, wenn während des Ereignisses auf das Element (oder den Bildschirm) geklickt oder es berührt wird. Sie können Elementen eine der folgenden " Klick "-Aktionen hinzufügen:

*Nichts* – Es wird keine Aktion ausgeführt. Dies ist die Standardaktion für alle manuell hinzugefügten Bildschirmelemente.

*Start* – RightBooth zeigt den Startbildschirm an. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufzeichnungsbildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufzeichnungssitzung abgebrochen.

Weiter – RightBooth zeigt den nächsten Ereignisbildschirm an.

**Zurück** – RightBooth kehrt zum Bildschirm zurück, der vor dem aktuellen Bildschirm angezeigt wurde. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufzeichnungsbildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufzeichnungssitzung 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 das Fortfahren ermöglichen, ohne dass sie ihre Benutzerdetails eingeben müssen.

*Mehr* – RightBooth zeigt den nächsten Elementinhalt in einem Rasterelement an, wenn im Raster nicht genügend Zeilen und Spalten vorhanden sind, um den gesamten Elementinhalt anzuzeigen.

*Zurück* – RightBooth zeigt den vorherigen Elementinhalt in einem Rasterelement an, wenn im Raster nicht genügend Zeilen und Spalten vorhanden sind, um den gesamten Elementinhalt anzuzeigen. 144
*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 Videoaufzeichnungsbildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufzeichnungssitzung abgebrochen.

*Ereignis abspielen* – RightBooth öffnet und spielt eine andere Ereignisdatei ab, wie im Aktionsparameter angegeben. Hinweis: Wenn Sie diese Aktion auf einem Videoaufzeichnungsbildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufzeichnungssitzung abgebrochen.

**Bildschirm anzeigen** – RightBooth zeigt im Ereignis einen anderen Bildschirm an, wie im Aktionsparameter angegeben. Geben Sie den Namen des Bildschirms in das Textfeld des Aktionsparameters 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 Ereignisablauf auf einen beliebigen Bildschirm zu verschieben, der sich ganz oben (oder nahe) der Bildschirmliste des Ereignisses befindet. Wenn das Ereignis zurückgesetzt wird, werden alle zuvor ausgewählten Requisiten, Overlays 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 Sie zum Startbildschirm zurückkehren. Wenn Sie jedoch eine Aktion "Bildschirm anzeigen" bereitstellen, mit der Benutzer zum Beginn des Ereignisses zurückkehren können, bevor der normale Ereignisprozess abgeschlossen ist, können Sie mit diesem Parameter das Zurücksetzen des Ereignisses erzwingen.

**/resetp** – Dadurch wird das aktuelle Foto auf den Zustand zurückgesetzt, in dem es sich befand, als es auf dem Bildschirm **"Foto anzeigen" angezeigt** wurde. Sie können 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. indem Sie ein Photoshop-Droplet auf dem Foto ausgeführt haben) und den Benutzer nun zu einem Bildschirm zurückführen möchten, 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, ihm aber ein Layout ohne Stempel zeigen möchten.

**/redo** – Dies bewirkt, dass RightBooth die aktuelle Fotoaufnahmenummer auf 1 zurücksetzt, wenn das Ereignis gerade in den Fotoaufnahmeprozess involviert ist, wodurch dann alle Fotos erneut aufgenommen werden können. RightBooth setzt die Fotoaufnahmenummer am Ende der Ereignissequenz automatisch wieder auf 1 zurück, sodass der nächste Benutzer einen neuen Satz Fotos aufnehmen kann. Wenn Sie jedoch einem Benutzer erlauben möchten, alle seine Fotos während der Aufnahmesequenz erneut aufzunehmen, können Sie diesen Parameter zu einer Aktion "Bildschirm anzeigen" hinzufügen und den Benutzer zurück zum Anfang des Fotoaufnahmeprozesses führen, z. B. zum Bildschirm "Vorbereiten" oder zum Countdown-Bildschirm.

**/redo1** – Dadurch reduziert RightBooth die aktuelle Fotoaufnahmenummer um eins, wenn das Ereignis gerade an einem Fotoaufnahmeprozess beteiligt ist. So können Sie Ihre eigenen Wiederherstellen-Schaltflächen für das aktuell aufgenommene Foto erstellen. Dieser Parameter sollte nur verwendet werden, wenn Sie eine Aktion "Bildschirm anzeigen" erstellen, die den Ereignisfluss von einem Bildschirm, der nach dem Bildschirm "Foto aufnehmen" angezeigt wird, zu einem Bildschirm verschiebt, der vor dem Bildschirm "Foto aufnehmen" angezeigt wird. Dadurch wird sichergestellt, dass RightBooth die korrekte aktuelle Fotoanzahl beibehält.

Beispiele für Anzeigebildschirm-Parameter:

Start /reset 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 Videoaufzeichnungsbildschirm verwenden, wird die aktuelle Aufzeichnungssitzung abgebrochen.

*Sprache* – Dadurch werden alle Ereignistexte in einer anderen Sprache angezeigt. Wenn diese Aktion ausgewählt ist, können Sie die Sprache auch aus einer Dropdown-Liste auswählen.

*Minimieren* – Dadurch wird das Ereignisfenster während der Wiedergabe in die Windows-Taskleiste minimiert.

**Stopp** – Dadurch wird die Wiedergabe des Events gestoppt und zum Hauptfenster von RightBooth zurückgekehrt. Hinweis: Wenn die Methode zum Stoppen des Events auf "4-stelligen Code" eingestellt ist (siehe Einstellungen  $\rightarrow$  Sicherheit), muss dieser Code eingegeben werden, um das Event zu stoppen.

Beenden – Dies verhält sich wie die Stopp-Aktion, schließt aber auch die RightBooth-App.

*Fotos erneut drucken* – Diese Aktion bietet sofortigen Zugriff auf das Bedienfeld "Fotos drucken" der Ereignisaufgaben, damit Benutzer Fotolayouts direkt von einem laufenden Ereignis 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 Drucklayoutvorschau enthält, beispielsweise auf dem Bildschirm "Fotooptionen".

**Relaiskanäle festlegen** – Setzt die Kanäle einer angeschlossenen USB-Relaiskarte auf angegebene Werte. Die Werte können in das zweite Textfeld eingegeben werden, das angezeigt wird, wenn Sie diese Aktion auswählen. Siehe den Abschnitt: **Peripheriegeräte mit einer USB-Relaiskarte steuern**.

## 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. Beispielsweise führt der folgende Befehl das Programm aus: "myapp.exe", das sich im Ordner "c:\test" befindet.

### c:\test\myapp.exe

**Programm maximiert ausführen** – Wie "Programm ausführen", führt das Programm jedoch im maximierten Modus aus.

*Programm ausführen versteckt* – Wie "Programm ausführen", führt das Programm jedoch aus, ohne es anzuzeigen.

## Angeben von Befehlszeilenparametern

Wenn Sie Befehlszeilenparameter als Teil der Aktionen zum Ausführen von Programmen angeben 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:

Wenn der Pfad oder der App-Name ein oder mehrere Leerzeichen enthält, müssen Sie den Befehl ebenfalls in Anführungszeichen setzen. In diesem Beispiel befindet sich die App im Ordner: **Program files** (x86)\Example\, der ein Leerzeichen enthält, daher müssen Sie es in Anführungszeichen setzen:

## "c:\Programme (x86)\Beispiel\myapp.exe"

Wenn Befehlszeilenparameter Leerzeichen enthalten, können Sie jeden Parameter in Anführungszeichen setzen. Beispiel:

## "c:\Programme (x86)\Beispiel\myapp.exe" 01 "mein zweiter Parameter" 27

## RightBooth-Parameter

Die folgenden Parameter können in die Befehlszeilenparameter jeder "Programm ausführen"-Aktion (oben) aufgenommen werden.

**rb:photo** – Wenn Sie diesen Parameter hinzufügen, ersetzt RightBooth diesen Parameter durch den Pfad und den Dateinamen des zuletzt aufgenommenen Fotos. Auf diese Weise können Sie das aktuelle Foto als Befehlszeilenparameter an das angegebene Programm übergeben.

**rb:wait** – Durch das Hinzufügen dieses Parameters wartet RightBooth, 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 weiter ausgeführt wird. Verwenden Sie diesen Parameter daher mit Vorsicht.

**rb:next** – Durch Hinzufügen dieses Parameters wechselt RightBooth zum nächsten Ereignisbildschirm, während gleichzeitig das angegebene Programm ausgeführt wird. 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 fertig ist, bevor Benutzer wieder mit RightBooth interagieren können.

*"c:\test\myapp.exe" rb:next* – Führen Sie die Anwendung myapp.exe aus und ermöglichen Sie RightBooth, sofort zum nächsten Bildschirm für die Benutzerinteraktion zu wechseln.

*"c:\test\myapp.exe" rb:wait rb:next* – Führen Sie die Anwendung myapp.exe aus und warten Sie, bis sie fertig 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 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 Beschriftungselemente mit der Textvariable {AKTUELLE DRUCKKOPIEN} enthält, zeigt die Beschriftung automatisch den neuen Druckkopiewert an. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Textvariablen**.

*Weniger Kopien drucken* – Mit dieser Aktion kann der Benutzer die Anzahl der Fotodruckkopien bei jeder Auswahl der Aktion um 1 verringern. Wenn der Ereignisbildschirm ein oder mehrere Beschriftungselemente mit der Textvariable {AKTUELLE DRUCKKOPIEN} enthält, zeigt die Beschriftung automatisch den neuen Wert für die Druckkopie an. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Textvariablen**.

**Tastendruck** – Diese Aktion sendet einen oder mehrere Tastendrücke an den Windows-Tastatureingabepuffer. Wenn Sie diese Aktion auswählen, können Sie eine Kombination aus 1 bis 4 Tasten aus einer Liste mit Tastaturtastenkennungen auswählen.

Sie werden dies nützlich finden, wenn Sie möchten, dass RightBooth eine bestimmte Tastenkombination generiert, wenn der Benutzer auf ein Element auf dem Bildschirm klickt oder es berührt. Mit dieser Funktion können Sie auch andere Anwendungen dazu veranlassen, zu reagieren, wenn sie 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 können dies also während eines RightBooth-Ereignisses erreichen, indem Sie die **Tastendruckaktion** einem Bildschirmelement wie einer Schaltfläche zuweisen und dann die Taste **F12** aus der Tastenliste auswählen.

Beispiele:

HOME = Drücken Sie die Taste "Home".

NUMPAD2 = Drücken Sie die Taste "2" auf dem Ziffernblock.

STRG + MENÜ + VK\_F = Drücken Sie die Tastenkombination Strg - Alt - F

Eine Erklärung aller verfügbaren Tastaturbezeichner 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 Windows-Tastatureingabepuffer. Wenn der Aktion ein Aktionstext zugewiesen ist, wird dieser an die Windows-Tastatureingabe gesendet. Wenn die Aktion an ein Beschriftungselement angehängt ist und keinen Aktionstext enthält, wird der Textinhalt des Beschriftungselements an die Windows-Tastatureingabe gesendet.

### Snap Camera-Aktionen

**Snap-Kamera ein** – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap-Kamera-Objektiv ein, sodass es im RightBooth-Webcam-Element angezeigt wird.

**Snap-Kamera aus** – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap-Kameraobjektiv aus, sodass im RightBooth-Webcam-Element keine Snap-Kameraobjektive angezeigt werden.

**Snap-Kamera ein/aus** – Diese Aktion schaltet das aktuelle Snap-Kameraobjektiv des RightBooth-Webcam-Elements ein und aus.

**Snap Camera +1** – Diese Aktion zeigt den nächsten bevorzugten Linseneffekt (aus der Linsengruppe, die Sie in Snap Camera definiert haben) innerhalb des RightBooth-Webcam-Elements.

**Snap Camera -1** – Diese Aktion zeigt den vorherigen bevorzugten Linseneffekt (aus dem Linsensatz, den Sie in Snap Camera definiert haben) innerhalb des RightBooth-Webcam-Elements.

**WICHTIG:** Um zu gewährleisten, dass RightBooth Snap Camera-Aktionen die Objektive korrekt ein- und ausschalten 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 Camera in RightBooth .

### Aktionen für Windows Virtual Desktop

*Nächster Desktop* – Diese Aktion gibt die folgende Tastenkombination an Windows aus: **Strg – Windows-Taste –** Pfeil nach rechts. Dadurch wechselt Windows zum nächsten virtuellen Desktop, falls vorhanden.

*Vorheriger Desktop* – Diese Aktion gibt die folgende Tastenkombination an Windows aus: **Strg – Windows-Taste – Pfeil nach links**. Dadurch wechselt Windows zum vorherigen virtuellen Desktop, falls vorhanden.

Das Wechseln zu einem anderen virtuellen Desktop kann nützlich sein, wenn Sie Ihren Event-Benutzern den Zugriff auf eine Anwendung ermöglichen möchten, die Sie auf dem anderen Desktop ausführen. Dabei wird das abgespielte Event jedoch nach der Aktion ausgeblendet. Wenn Sie den Benutzern also die Möglichkeit geben möchten, zum Desktop des abgespielten Events zurückzukehren, können Sie zusätzlich die DesktopSwitch-App (die zusammen mit RightBooth installiert wird) auf dem anderen virtuellen Desktop ausführen:

## C:\Programme (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Während der Ausführung bleibt die DesktopSwitch-App über allen anderen Anwendungen auf dem Desktop angezeigt und zeigt einen Pfeil an, der beim Anklicken (oder Berühren) das System zurück zum Desktop mit dem aktuell abgespielten RightBooth-Ereignis schaltet. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die DesktopSwitch-App klicken, werden die folgenden Optionen angezeigt:

*Nächster/Vorheriger Desktopmodus* – Ermöglicht Ihnen, den Desktop-Umschaltmodus umzuschalten, der ausgegeben wird, wenn der Benutzer den Pfeil berührt.

*Untertitelleiste ein-/ausblenden* – Ermöglicht Ihnen, den Sichtbarkeitsstatus der DesktopSwitch-Untertitelleiste 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 Untertitelleiste auszublenden, um zu verhindern, dass Benutzer die App verschieben oder schließen.

*WhatsApp-Nummer* – Ermöglicht Ihnen, die Telefonnummer eines WhatsApp-Kontos in den Aktionsparameter einzugeben. Wenn diese Aktion ausgewählt ist, verschiebt RightBooth das Ereignis dann bei der Wiedergabe automatisch auf den Bildschirm "An WhatsApp senden" und stellt eine Verbindung mit 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 nach der Aufnahme eines Videos oder eines Fotos angezeigt wird.

**Dateien auf Android** – Diese Aktion versucht, eine oder mehrere Dateien (definiert im Aktionsparameter) 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 vollgualifizierten Pfad und Dateinamen für alle zu kopierenden Dateien enthalten. Der Aktionsparameter kann eine oder mehrere der Textvariablen PATHxxx enthalten, siehe Aktionsparameter Abschnitt: Textvariablen. Wenn der beispielsweise die Textvariable {PATHPHOTOFILENAME1} enthält, kopiert RightBooth das erste Foto des Benutzers auf das Android-Gerät.

*Video über WLAN abrufen* – Diese Aktion veranlasst RightBooth, das zuletzt aufgenommene Video über eine WLAN-Verbindung erneut zu übertragen. Wenn nach einer Videoaufnahme über WLAN (DSLR- oder GoPro-Kameras) die Übertragung der Videodatei auf den PC fehlschlägt, können Sie diese Aktion einer

Schaltfläche auf einem nachfolgenden Bildschirm hinzufügen, damit RightBooth zum Dateiübertragungsprozess zurückkehrt, um die Übertragung zu wiederholen.

**Browser aktualisieren** – Diese Aktion bewirkt, dass ein Webbrowser auf dem aktuellen Ereignisbildschirm die aktuell gehostete Webseite neu lädt. Dies kann sinnvoll sein, wenn der Webbrowser beim ersten Versuch keine Verbindung zu einer Webseite herstellen kann, beispielsweise auf dem Ereignisbildschirm "Dateien an WhatsApp".

**Sprechen** – Diese Aktion bewirkt, dass RightBooth den Text ausspricht, der in das zugehörige Aktionsparameter-Textfeld eingegeben wird, wenn das Ereignis abgespielt wird (also nicht während der Bearbeitung). RightBooth verwendet die Systemstimme, die Sie unter "Einstellungen,  $\rightarrow$ Sonstiges" auswählen.

Wenn diese Aktion zu einem Etikettenelement (oder einem Etikettensequenzelement) hinzugefügt wird und Sie das Textfeld für den Aktionsparameter leer lassen, spricht RightBooth den Text aus, der aktuell im Element angezeigt wird.

Diese Aktion kann eine Klickaktion sein, d. h. der Text wird nur gesprochen, wenn auf das Element geklickt oder es berührt wird, oder eine Anzeigeaktion, d. h. der Text wird nur gesprochen, wenn das Element angezeigt wird. Dies kann nützlich sein, wenn Sie Sprachansagen machen möchten, wenn bestimmte Ereignisbildschirme angezeigt werden.

*Audio abspielen* – Diese Aktion spielt die ausgewählte Audiodatei während der Veranstaltung ab. Es kann immer nur eine Audiodatei gleichzeitig abgespielt werden. Die Wiedergabe einer Audiodatei wird gestoppt, wenn der Benutzer zu einem anderen Veranstaltungsbildschirm navigiert.

#### Andere Artikelaktionen

Mit allen "Andere Elemente"-Aktionen können Sie den sichtbaren Status anderer Elemente 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 Elementnamen durch Kommas getrennt hinzufügen.

*Elemente anzeigen* – Hier können Sie die Namen anderer Elemente eingeben, die angezeigt werden, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle Elemente angezeigt, die derzeit nicht sichtbar sind, aber einen übereinstimmenden Elementnamen haben.

*Elemente ausblenden* – Hier können Sie die Namen anderer Elemente eingeben, die ausgeblendet werden, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle aktuell sichtbaren Elemente mit einem übereinstimmenden Elementnamen ausgeblendet.

*Elemente anzeigen/ausblenden* – Hier können Sie die Namen anderer Elemente eingeben, deren Sichtbarkeitsstatus umgeschaltet wird, wenn diese Aktion ausgelöst wird. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle aktuell sichtbaren Elemente mit einem übereinstimmenden Elementnamen ausgeblendet und alle aktuell ausgeblendeten Elemente werden angezeigt. Wenn Sie diese Aktion nacheinander auswählen, wird der Sichtbarkeitsstatus aller übereinstimmenden Elemente umgeschaltet.

*Nächste Sequenzelemente* – Ermöglicht Ihnen, die Namen von Sequenzelementen einzugeben, die das nächste Element in der Sequenz anzeigen, wenn diese Aktion ausgelöst wird.

#### Schlüsseleigenschaft

Damit können Sie der Klickaktion eines beliebigen benutzerdefinierten Bildschirmelements eine Funktionstaste (F1 – F12) auf der Tastatur zuweisen. Wenn dann im Wiedergabemodus ein benutzerdefiniertes Element auf dem Bildschirm angezeigt wird, führt das Drücken der zugehörigen 150

Funktionstaste dazu, dass die Aktion des Elements ausgeführt wird. Mit der Eigenschaft "Taste" können Sie sicherstellen, dass RightBooth immer Funktionstastenaktionen (sofern definiert) ausführt, unabhängig davon, welcher Benutzereingabemodus in den Einstellungen ausgewählt ist. Das bedeutet, dass Sie Touchscreen-/Mauseingaben mit Funktionstasteneingaben kombinieren können, wenn Ihr Hardwaredesign diese Kombination von Benutzereingabemodi erfordert.

Hinweis: Der Standardwert für die Tasteneigenschaft aller benutzerdefinierten Bildschirmelemente ist nicht zugewiesen (-), was bedeutet, dass ihre Aktionen nicht durch Drücken von Funktionstasten ausgelöst werden.

### Aktion anzeigen

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 bestimmte Teilmenge der "Klick"-Aktionen sein. Nicht zulässige Aktionen werden ausgegraut.

## Eigenschaften animieren

Sofern nicht anders angegeben, gelten animierte Eigenschaften für alle Elemente, einschließlich Bildschirmübergänge.

**Animationstyp** - Wählen Sie den gewünschten Animationstyp für das Element aus. Bei Bildschirmelementen, 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 "eingehende Größe" des Inhalts. Bestimmte Animationen verwenden die Eigenschaft "In", um die Größe des eingehenden Inhalts während der Animation zu ändern. Bei der Animation "Verkleinern/Vergrößern" können Sie mit dieser Eigenschaft beispielsweise auswählen, wie klein der eingehende Inhalt beginnen soll. Die Werte können zwischen 0 und 1 liegen. 0 = kleinste, 1 = größte.

*Out* - Ändern Sie die "Ausgangsgröße" des Inhalts. Bestimmte Animationen verwenden die Eigenschaft Out, um die Größe des ausgehenden Inhalts während der Animation zu ändern. Bei der Animation "Verkleinern/Vergrößern" können Sie mit dieser Eigenschaft beispielsweise auswählen, wie klein der ausgehende Inhalt sein soll. Die Werte können zwischen 0 und 1 liegen. 0 = kleinste, 1 = größte.

*Geschwindigkeit* – Ändern Sie die Geschwindigkeit der Animation. Wert in Sekunden.

*Pause* - Ändern Sie die Pausenzeit zwischen aufeinanderfolgenden Animationen in der Sequenz. Wert in Sekunden. Gilt nicht für Bildschirmübergänge.

Wenn Sie bei Videosequenzelementen den Pausenwert auf 0 setzen, wird das aktuelle Video bis zum Ende abgespielt, bevor die Animation beginnt und das nächste Video in der Sequenz abgespielt wird.

*Einblenden* - Ändern Sie den Wert für die Deckkraft des Inhalts. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der eingehende Inhalt im Verlauf der Animation von unsichtbar auf vollständig sichtbar eingeblendet.

**Ausblenden** - Ändern Sie den Wert für die "ausgehende Deckkraft" des Inhalts. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der ausgehende Inhalt im Verlauf der Animation von sichtbar auf vollständig unsichtbar ausgeblendet.

### Aussehenseigenschaften

X umdrehen – Drehen (oder spiegeln) Sie das Element in horizontaler Richtung.

Gilt für alle Objekte. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

Y umdrehen - Dreht (oder invertiert) das Element in vertikaler Richtung.

Gilt für alle Elemente. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

**Opazität** - Ändern Sie die Opazität des Elements, also wie viel Sie durch das Element sehen können. Der Wert reicht von 0 (unsichtbar) bis 1 (vollständig sichtbar).

Gilt für alle Elemente. Beim Bildschirm gilt diese Eigenschaft für das Bildschirmbild und den Videohintergrund.

**Überblenden** - Fügt dem Element einen Überblendungseffekt hinzu. Bei bestimmten Überblendungseffekten können Sie auch einen Überblendungswert auf den Effekt anwenden. Der Überblendungswert kann zwischen 0 (minimale Überblendung) und 100 (maximale Überblendung) liegen.

Gilt für alle Elemente. 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 Weise vertauscht
- RB-Swap Rote und blaue Kanäle werden vertauscht
- BG-Tausch Blaue und grüne Kanäle werden vertauscht
- RG-Tausch Rot- und Grünkanäle werden vertauscht
- Dünnätzung / Dickätzung Die Fotoränder werden weiß auf schwarz dargestellt
- Bleistift schwarz Das Foto wird mit einem handgezeichneten schwarzen (oder farbigen) Bleistift auf weißem Hintergrund gezeigt.
- Prägung Das Foto wird mit einem grauen Prägeeffekt dargestellt
- Ölfarbe Das Foto wird so gestaltet, dass es aussieht, als wäre es mit Öl gemalt
- Cartoon Das Foto wird so gestaltet, dass es wie ein einfacher farbiger Cartoon aussieht.
- Leichter Frost / Starker Frost Das Foto wird mit einem Frosteffekt angezeigt
- Kleines Mosaik / Großes Mosaik Das Foto wird mit einem Mosaik-Quadratflieseneffekt angezeigt
- Rot/Grün/Blau entfernen Das Foto wird mit der gewählten reinen Farbe transparent dargestellt. Ein Beispiel für eine reine Farbe: Grün R=0, G=255, B=0. Hinweis: Dieser Filter kann nur auf 32-Bit-PNG-Bilddateien angewendet werden.

Beachten Sie, dass die Anwendung einiger Bildfilter sehr zeitaufwändig sein kann (insbesondere Ölgemälde und Cartoon) und daher die Leistung des Ereignisses beeinträchtigen kann. Wenn die Anwendung eines Filters auf ein Bild länger als 2 Sekunden dauert, warnt RightBooth Sie vor der Verzögerung. Filterverzögerungen können minimiert werden, indem Sie die Größe der Bilddatei reduzieren, die Sie in Ihr Ereignis aufnehmen möchten, oder indem Sie einen Filter auswählen, 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 bei Anzeige des Bildschirms anzuzeigen. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um das Element bei Anzeige des Bildschirms auszublenden.

**Anzeigen mit** – Diese Schaltflächen stellen die fünf Ereignistypen dar, die in einem RightBooth-Aufzeichnungsereignis enthalten sein können (siehe Abschnitt: Ereignisdesigner – Ereignistyp). Sie können auf die Schaltflächen klicken, um den Hervorhebungsstatus der einzelnen Schaltflächen umzuschalten. Wenn sie hervorgehoben sind (hellgrau):

- Das ausgewählte Bildschirmelement (oder der ausgewählte Bildschirm) wird angezeigt, wenn der zugehörige Aufzeichnungstyp auftritt.

Wenn nicht hervorgehoben (dunkelgrau):

- Das ausgewählte Bildschirmelement wird ausgeblendet, wenn der zugehörige Aufzeichnungstyp auftritt.
- Der ausgewählte Bildschirm wird im Ereignisablauf umgangen, wenn der zugehörige Aufzeichnungstyp auftritt.

Gilt für alle Bildschirmelemente, alle benutzerdefinierten Bildschirme und die spezifischen vordefinierten Bildschirme: Countdown, Machen Sie sich bereit und Danke.

*Mit Foto anzeigen* – Geben Sie eine oder mehrere Zahlen in das Textfeld ein, getrennt durch Kommas oder Leerzeichen. Wenn das Ereignis abgespielt wird und jedes Foto aufgenommen wird, wird das zugehörige Element angezeigt, wenn diese Eigenschaft die aktuelle Fotonummer enthält, andernfalls wird es ausgeblendet.

Wenn für Ihr Event beispielsweise drei Fotos aufgenommen werden sollen, bewirkt das Setzen dieser Eigenschaft auf 1, dass das zugehörige Element angezeigt wird, wenn RightBooth das erste Foto aufnimmt, und ausgeblendet wird, wenn es die Fotos 2 und 3 aufnimmt. Das Setzen der Eigenschaft auf 2,3 bewirkt, dass das Element für das erste Foto ausgeblendet wird, für das zweite und dritte jedoch angezeigt wird.

Hinweis: Lassen Sie diese Eigenschaft leer (der Standardwert), damit das zugehörige Element beim Aufnehmen aller Fotos angezeigt wird.

Gilt für alle Bildschirmelemente, für benutzerdefinierte Bildschirme und die folgenden Bildschirme:

Greenscreen wählen, Overlay wählen, Hintergrundbild KI, Hintergrundtext KI, Cartoon KI, Filter wählen, Fertig machen, Countdown, Foto zeigen

*Mit Bildschirm anzeigen* – Diese Option ist nur bei Elementen verfügbar, die sich auf erweiterten Monitorereignisbildschirmen befinden. Wenn das Element nur angezeigt werden soll, wenn auf dem primären Monitor 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 Bildschirmelemente.

Audio - Bildschirm-Audio ein- oder ausschalten.

Test – Spielen Sie die ausgewählte Audiodatei ab.

**Datei** – Dadurch wird das Fenster " **Datei definieren" angezeigt** , in dem Sie den Pfad und den Dateinamen des abzuspielenden Audios eingeben können. Darüber hinaus können Sie das Textfeld für Pfad und Dateiname manuell bearbeiten, um eine oder mehrere der RightBooth- Textvariablen einzuschließen, die beim Abspielen des Ereignisses durch den entsprechenden Text ersetzt werden. Im Dialogfeld "Datei definieren" können Sie auch eine "Fallback -Audiodatei" angeben. Dieses Audio wird abgespielt, wenn die "definierte Audiodatei" nicht gefunden werden kann.

Hinweis: Wenn Sie den aktuell angegebenen Dateinamen aus den Audioeigenschaften des Bildschirms entfernen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Datei" und löschen Sie die Textfelder für die Audiodatei im Bereich "Datei definieren". Dies kann erforderlich sein, wenn die Audiowiedergabe aufgrund der Ereignisdesignoption "Bildschirmaudio wird bei Verwendung auf aufeinanderfolgenden Bildschirmen weiterhin abgespielt" fortgesetzt wird.

**Band** - Ändern Sie die Lautstärke der Audiospur des Bildschirms. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Ton. 1 = volle Lautstärke.

*Geschwindigkeit* - Ändert die Wiedergabegeschwindigkeit des Audios. Wertebereich 0,01 bis 30. Beispiel: 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

*Wiederholen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Audiowiedergabe in einer Schleife zu wiederholen.

*Verzögerung* - Geben Sie die gewünschte Verzögerung in Sekunden ein, bevor die Audiowiederholung abgespielt wird.

### Hintergrundeigenschaften

Mit diesen Eigenschaften können Sie Ihren Elementen einen Hintergrundstil hinzufügen und den Hintergrundstil des Bildschirms ändern.

*Hintergrund* - Schaltet den Hintergrund des Elements ein oder aus. Nicht für den Bildschirm verfügbar, da der Hintergrund permanent eingeschaltet ist.

Folgende Hintergrundtypen stehen zur Auswahl:

*Eine Farbe* – Wenden Sie auf das Element einen einfarbigen Hintergrund an, definiert durch Farbe1.

*Farbverlauf* – Wenden Sie auf das Element einen Farbverlaufshintergrund an, definiert durch Farbe1 und Farbe2.

**Bild**<sup>ଦ</sup>命 - Fügen Sie ein Bild als Artikelhintergrund hinzu.

*Video* <sup>1</sup> - Fügt ein Video im Hintergrund hinzu. Gilt nur für den Bildschirm.

*Farbe1* – Wählen Sie die einzelne Farbe für den einfarbigen Hintergrund.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den Verlaufshintergrund .

*Gradient Typ* : Wenn der Hintergrundtyp "Farbverlauf" ist, können Sie in dieser Liste den Farbverlaufstyp auswählen, der auf den Hintergrund angewendet werden soll.

**Anpassen** - Wählen Sie, wie das ausgewählte Hintergrundbild in den Hintergrundbereich des Elements (oder des Bildschirms) passt. Die Anpassungsoptionen gelten auch für Hintergrundvideos. Verfügbare Optionen:

*Originalgröße* – Das ausgewählte Bild wird ohne Skalierung auf dem Bildschirm zentriert. Wenn das Bild kleiner als der Bildschirm ist, wird der nicht abgedeckte Bereich mit der aktuellen Hintergrundfarbe 1 gefüllt.

**Größe anpassen** - Das ausgewählte Bild wird proportional skaliert, bis entweder seine Breite oder Höhe mit der Breite oder Höhe des Hintergrunds 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 Teile des Bildes abgeschnitten und nicht angezeigt werden.

*Zum Füllen strecken* – Das ausgewählte Bild wird so gestreckt, dass es den gesamten Bildschirm ausfüllt. Es ist keine Hintergrundfarbe sichtbar.

*Kacheln* – Das ausgewählte Bild wird so gekachelt, dass es den gesamten Bildschirm ausfüllt. Es ist keine Hintergrundfarbe sichtbar.

*Winkel* + – Drehen Sie das Hintergrundbild oder -video in 90-Grad-Schritten.

### Rahmeneigenschaften

Rahmeneigenschaften gelten für alle Elemente außer Bildschirmelementen.

Rand - Schalten Sie den Rand des Elements ein oder aus.

*Dicke* - Geben Sie die Dicke des Rahmens ein. Die Werte sind in Pixeln angegeben.

Folgende Rahmenarten stehen zur Auswahl:

*Eine Farbe* – Wenden Sie auf das Element einen einfarbigen Rahmen an, definiert durch Farbe1. *Farbverlauf* - Wenden Sie auf das Element einen Farbverlaufsrahmen an, definiert durch Farbe1 und Farbe2.

*Bild* – Fügen Sie ein Bild als Elementrand hinzu.

*Farbe1* – Wählen Sie die einzelne Farbe für den einfarbigen Rahmen.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den Verlaufsrand .

*Gradient Typ* – Wenn der Rahmen vom Typ " *Farbverlauf" ist* , können Sie in dieser Liste den Farbverlaufstyp auswählen, der auf den Rahmen angewendet werden soll.

*Clip* - Schalten Sie das Rand-Clipping des Elements ein oder aus. Wenn aktiviert (Standard), werden Teile des Inhalts, die nicht in den Rand des Elements passen, nicht angezeigt. Wenn deaktiviert, sind alle abgeschnittenen Teile des Inhalts, die über den Rand des Elements hinausragen, sichtbar. 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 seiner Clip-Eigenschaft.

*Text ausrichten* – Klicken Sie auf diese 9 Optionen, um auszuwählen, wie Textinhalte in einem Text- oder Beschriftungselement ausgerichtet werden. Standardmäßig wird Textinhalt in Beschriftungselementen mittig platziert, aber mit diesen Optionen können Sie ihn auch oben links, oben mittig, oben rechts, links,

mittig, rechts, unten links, unten mittig oder unten rechts platzieren. Bei Textelementen wird der Textinhalt standardmäßig oben links platziert und es können nur die Optionen oben links, oben mittig oder oben rechts verwendet werden.

*Ecken* - Ändern Sie den Radius der Ecken des Elementrands. Diese Eigenschaft gilt auch für das Element Clip, daher ist es möglich, jedem Element abgerundete Ecken zu geben. Die Werte sind in Pixeln 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 Pixeln angegeben.

## Schaltflächeneigenschaften

Schaltflächeneigenschaften gelten für Schaltflächenelemente.

**Bild** 9 – Zeigen Sie den Ordner **"Button"** in der Medienbibliothek an, in dem Sie ein anderes Buttonbild für das Element auswählen können. Wenn Sie einen Button aus dem Ordner "Buttons" der Medienbibliothek auswählen, wird Ihr ausgewählter Button hervorgehoben oder animiert, wenn auf den Button geklickt oder dieser berührt wird. Wenn Sie ein Bild von einem anderen Speicherort 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, wobei am Ende des Dateinamens der Buchstabe "d" hinzugefügt wird. Angenommen, Sie wählen beispielsweise das Bild "c:\pictures\mybutton.png" als Ihr Buttonbild aus. Wenn Sie auch ein anderes Bild mit dem Namen "c:\pictures\mybuttond.png" haben, wird dieses Bild angezeigt, wann immer Sie mit dem Button 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 "Schaltflächen" der Medienbibliothek ausgewählt wurden.

### Kameraeigenschaften

Kameraeigenschaften gelten für Kameraelemente.

Kamera – Wählen Sie aus den folgenden Optionen:

- Standardmäßig Das Kameraelement zeigt den Live-Feed der entsprechenden Kamera.
  - Wenn Sie Ihr Event so gestaltet haben, dass Webcam-Videos aufgezeichnet oder Webcam-Fotos aufgenommen werden können, zeigt das Kameraelement den Live-Feed von Webcam 1.
  - Wenn Sie bei Ihrer Veranstaltung die Aufzeichnung von DSLR-Videos oder DSLR-Fotos geplant haben und in den DSLR-Einstellungen von RightBooth die Option "Canon" gewählt haben, zeigt das Kameraelement den Live-Feed Ihrer Canon-Kamera an.
  - Wenn Sie Ihr Event f
    ür die Aufzeichnung von DSLR-Videos oder DSLR-Fotos konzipiert haben und in den DSLR-Einstellungen von RightBooth die Option "Nikon/Andere" gewählt haben, zeigt das Kameraelement den Live-Feed von Webcam 1. Hinweis: Derzeit ist es nur möglich, in RightBooth den Live-Feed von Canon DSLR-Kameras anzuzeigen.
- Webcam 1 bis 4 Das Kameraelement zeigt den Live-Feed der zugehörigen Webcam. Weitere Informationen zum Konfigurieren von mehr als einer Webcam für Ihre Events finden Sie unter Videoeinstellungen.

### **DSLR** – Das Kameraelement zeigt den Live-Feed einer Canon DSLR-Kamera.

### Uhreigenschaften

Uhreigenschaften gelten für Uhrelemente.

24 Stunden - Schaltet das 24-Stunden-Uhrformat ein oder aus.

Sekunden - Schaltet die Sekundenanzeige ein oder aus.

AM/PM – Schaltet die AM/PM-Anzeige ein oder aus.

#### **Countdown-Eigenschaften**

Countdown-Eigenschaften gelten für Countdown-Elemente.

**Zählwert** - Legen Sie die Zählnummer für das Countdown-Element fest. Jedes Countdown-Element kann einen eigenen Zählwert haben, sodass Sie für jeden Videoantwortbildschirm 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 beim Countdown" eingestellt wurde, der Bildschirm ein Timeout hat, wenn eines der Countdown-Elemente seinen Countdown abgeschlossen hat.

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, wenn Sie einen Sprachton auswählen, dieser nur abgespielt wird, wenn sich der Countdown-Wert auf 10 oder weniger ändert.

0:0 – Wählen Sie ein Anzeigeformat für die Countdown-Nummer. Die folgenden Formate sind verfügbar:

**s** – Der Countdown wird als unformatierte Zahl angezeigt. Beispiel: Ein 65 Sekunden langer Countdown wird als 1:5 angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung.

**m:s** – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden ohne führende Nullen angezeigt. Beispiel: Ein 65 Sekunden Countdown wird als 1:5 angezeigt.

**m:ss** – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden angezeigt, wobei den Sekunden eine Null vorangestellt wird (falls erforderlich). Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 1:05 angezeigt.

**mm:ss** – Der Countdown wird in Minuten und Sekunden angezeigt, wobei sowohl bei den Minuten als auch bei den Sekunden eine Null vorangestellt wird (falls erforderlich). Beispiel: Ein Countdown von 65 Sekunden wird als 01:05 angezeigt.

*Lautstärke* - Ändert die Lautstärke des Countdown-Tons. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Ton. 1 = volle Lautstärke.

### Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs

Die Eigenschaften der Zeichenwerkzeuge gelten für das Toolbox-Element "Zeichenwerkzeug".

*Layout* - Legen Sie hier fest, wie die Zeichenwerkzeuge auf dem Bildschirm angeordnet werden. Folgende Optionen sind verfügbar:

- 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 je 8 Werkzeugen an
- 2 x 8 Zeigt 2 Spalten mit je 8 Werkzeugen an
- 4 x 4 Zeigt 4 Reihen mit je 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 das zugehörige Dropdown-Feld, um auszuwählen, welcher Stift zuerst ausgewählt wird, wenn die Toolbox während des Ereignisses angezeigt wird.

*Linien* – Aktivieren Sie diese Option, um die Linienbreitenauswahl in die Toolbox einzuschließen. Verwenden Sie das zugehörige Dropdown-Feld, um auszuwählen, welche Linienbreite anfänglich ausgewählt wird, wenn die Toolbox während des Ereignisses angezeigt wird.

*Rückgängig* – Aktivieren Sie diese Option, um das Rückgängig-Werkzeug in die Werkzeugbox aufzunehmen.

*Bin* – Aktivieren Sie diese Option, um das Bin-Tool in die Toolbox aufzunehmen.

*Farben* – Aktivieren Sie diese Option, um die Farbauswahl in die Toolbox einzuschließen. Verwenden Sie das zugehörige Dropdown-Feld, um auszuwählen, welche Farbe zunächst ausgewählt wird, wenn die Toolbox während des Ereignisses angezeigt wird.

### **GIF-Eigenschaften (animiert)**

GIF-Eigenschaften gelten für Bildelemente und Bildsequenzelemente, die animierte GIFs anzeigen.

**Geschwindigkeit** - Ändert die Abspielgeschwindigkeit des animierten GIFs. Wertebereich 0,01 bis 30. Beispiel: 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

*Am Ende ausblenden* - Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das GIF nach der Wiedergabe auszublenden. Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das letzte Bild des GIF nach der Wiedergabe anzuzeigen.

*Wiederholen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Wiedergabe der animierten GIF-Datei in einer Schleife zu wiederholen.

*Verzögerung* - Geben Sie die gewünschte Verzögerung in Sekunden ein, bevor das animierte GIF wiederholt abgespielt wird. Dies kann in Kombination mit **"Wiederholen"** und **"Am Ende ausblenden" verwendet werden**, um das GIF abzuspielen und dann für eine gewisse Zeit 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 zum Anzeigen von Rasterinhalten erforderlich sind.

Spalten : Geben Sie die Anzahl der Spalten ein, die bei der Anzeige von Rasterinhalten erforderlich sind.

Lücke - Geben Sie den Abstand zwischen den Rasterinhalten ein. Wert in Pixeln

**Bild** <sup></sup>全命 – Zeigt den Ordner "Ränder und Rahmen" in der Medienbibliothek an, wo Sie ein Bild auswählen können, das als Rahmen für jedes Inhaltselement im Raster verwendet werden soll.

Rahmen - Rahmenbild ein- oder ausschalten

**Rahmendicke** - Ändern Sie die Dicke des Rahmens. Damit können Sie sicherstellen, dass das ausgewählte Rahmenbild richtig um den Rasterinhalt passt.

Bilder strecken – Strecken Sie den Bildinhalt, damit er in die Rasterzellengrößen passt.

**Auswahlfarbe** - Klicken Sie auf das Farbrechteck, um die Farbe des Rasterauswahlrechtecks auszuwählen. Wenn Sie auf ein Rasterinhaltselement klicken, wird das Rasterauswahlrechteck um das ausgewählte Inhaltselement gelegt, um die Auswahl anzuzeigen.

Auswahldicke – 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 diese Option, 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 diese Option, um quadratische Schaltflächen oder Umrisse anzuzeigen.

*Umriss* – Aktivieren Sie diese Option, um den Umriss-Schaltflächenstil zu verwenden. Deaktivieren Sie die Option, um den durchgezogenen Schaltflächenstil zu verwenden.

#### Standort-/Größeneigenschaften

*Klick-Umschalter* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Klickstatus der aktuell ausgewählten Elemente umzuschalten.

Wenn für ein Element die Klickfunktion aktiviert ist (das Maussymbol wird auf der Schaltfläche angezeigt), akzeptiert das Element einen Mausklick (oder eine Berührung), während das Ereignis abgespielt wird. Dies bedeutet, dass das Element jede Klickaktion verarbeitet, die für es festgelegt ist.

Wenn für ein Element die Klickfunktion nicht aktiviert ist (das Maussymbol wird auf der Schaltfläche mit einem "x" angezeigt), ignoriert das Element einen Mausklick (oder eine Berührung), während das Ereignis abgespielt wird. Stattdessen übergibt das Element den Mausklick (oder die Berührung) an jedes andere Element, das sich dahinter befindet.

Standardmäßig ist Klicken aktiviert.

**Sperren** – 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 mithilfe der Auswahlrechtecke verschoben, in der Größe geändert oder gedreht werden.

*X* und *Y* - Ändern Sie die Position des Elements auf dem Bildschirm. X ist die Position der linken Kante des Elements vom linken Bildschirmrand und Y ist die Position der oberen Kante des Elements vom oberen Bildschirmrand, beide in Pixeln gemessen. Sie können Elemente so verschieben, dass sie teilweise oder vollständig außerhalb des Bildschirms positioniert sind. Elemente, die Sie vollständig außerhalb des Bildschirms positioniert sind. Elemente, die Sie vollständig außerhalb des Bildschirms positioniert sind.

Gilt für alle Elemente außer: Bildschirm, Pfeil, Drucklayout

**B** und **H** - Ändern Sie die Größe des Elements. B ist die Breite des Elements und H die Höhe des Elements, gemessen in Pixeln. Sie können die Größe von Elementen so ändern, dass 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. Denken Sie daran, dass Ereignisbildschirme unabhängig von ihrer Größe immer so skaliert werden, dass sie während des Ereignisses auf den Monitor passen. Idealerweise sollten Ihre Ereignisbildschirme alle dieselbe Größe wie die Anzeigegröße Ihres Monitors haben.

Gilt für alle Elemente außer: Pfeil, Tastatur

**Skalierung** - Ändern Sie die Skalierung des Elements. Standardmäßig sind alle Elemente auf 1 skaliert, aber dieser Wert kann erhöht oder verringert werden. Wenn Sie ein Element skalieren, wird jeder Aspekt des Elements skaliert, einschließlich Text, Bild, Rahmen und Schatten. Hinweis: Elemente, deren Stempeleigenschaft aktiviert ist, müssen eine Skalierung von 1 haben.

Gilt für alle Elemente außer Bildschirm.

*Winkel* - Ändern Sie den Winkel des Elements. Der Wert wird in Grad angegeben und steigt im Uhrzeigersinn an.

Gilt für alle Elemente außer Bildschirm und Pfeil.

**Automatisch** – Einige Bilddateien enthalten Rotationsmetadaten, die den Aufnahmewinkel des Fotos definieren. Wenn beispielsweise eine DSLR-Kamera zum Aufnehmen von Porträtfotos im 90-Grad-Winkel gehalten wird, wird das Foto möglicherweise mit Rotationsmetadaten auf 90 Grad oder 270 Grad gespeichert, je nachdem, in welche Richtung die Kamera gehalten wurde und ob die Kamera so konfiguriert ist, dass Rotationsmetadaten im aufgenommenen Foto gespeichert werden. Aktivieren Sie diese Option, damit RightBooth beim Anzeigen eines Fotos auf einem Veranstaltungsbildschirm alle Rotationsmetadatenwinkel berücksichtigt.

Gilt für Bild- und Bildsequenzelemente.

### Kann Eigentum verschieben

Gilt für alle Elemente außer Bildschirm.

Aktivieren Sie diese Option, damit der Benutzer das Element während des Ereignisses auf dem Bildschirm verschieben (ziehen) kann. Beachten Sie, dass das Element bei jeder Anzeige des Ereignisbildschirms wieder an seine ursprünglich vorgesehene Bildschirmposition zurückgesetzt wird.

#### Stempeleigenschaft

Gilt für alle Elemente außer Bildschirm.

Ein Element, dessen Stempeleigenschaft aktiviert ist, wird einem aufgenommenen Foto automatisch hinzugefügt (überlagert), wenn: 160

- a) das Objekt wird vor der Aufnahme des Fotos über einem Kameraobjekt auf einem beliebigen Ereignisbildschirm positioniert, oder
- b) Das Element wird nach der Aufnahme über das Foto gelegt und dem Benutzer angezeigt.

Wenn Sie im Bildschirm-Designer Bildschirme entwerfen und Stempelelemente über einem beliebigen Kameraelement auf einem beliebigen Bildschirm positionieren, der vor dem Bildschirm "Foto aufnehmen" angezeigt wird, werden diese Elemente automatisch zu jedem während des Ereignisses aufgenommenen Foto hinzugefügt.

Wenn Sie im Bildschirm-Designer Bildschirme entwerfen und Stempelelemente über einem "Fotoplatzhalter"-Element auf einem beliebigen Bildschirm platzieren, der nach dem Bildschirm "Foto aufnehmen" erscheint, werden diese Elemente automatisch zu jedem während des Ereignisses aufgenommenen Foto hinzugefügt.

Alternativ können Stempelelemente, bei denen auch die Eigenschaft "Kann verschoben werden" aktiviert ist, im Bildschirmdesigner zunächst abseits des Kameraelements oder des Elements "Fotoplatzhalter" positioniert werden. Wenn das Ereignis dann abgespielt wird, können Benutzer optional Elemente "Zum Foto hinzufügen" über das Kameraelement (oder das Fotoplatzhalterelement) ziehen, um ihre Fotos zu dekorieren.

Diese Funktion kann auch in Kombination mit den Zeichenwerkzeugen verwendet werden, um Benutzern das Unterschreiben ihrer Fotos und/oder das Versehen ihrer Fotos mit einem Gegenstandsstempel während der Veranstaltung zu ermöglichen.

Zusätzlich beim Spielen des Events:

- Das Zeichenblockelement kann gestempelte Elemente akzeptieren, die darüber gezogen werden. Und diese Elemente werden dann zusammen mit allen von Benutzern gezeichneten Tuschestrichen in das Zeichenblockbild aufgenommen.
- Das Fotodrucklayout kann gestempelte Elemente akzeptieren, die im 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 vorhaben, einem Foto, einer Kamera, einem Zeichenblock oder einem Drucklayoutelement Stempel hinzuzufügen, MUSS das Element ungedreht sein (d. h. es muss einen Winkel von 0 Grad haben), da die Stempelelemente sonst nicht an den richtigen Positionen hinzugefügt werden.

Der Eigenschaftswert "Skalierung" von Stempelelementen kann nicht geändert werden. Er wird fest auf 1 (Standard) festgelegt.

Hinweis: Wenn Sie die Stempeleigenschaft für ein Videoelement festlegen, wird das Videoelement nur dann als Stempel verwendet, wenn Sie auch die Eigenschaft "Hintergrundentferner" aktivieren (siehe Abschnitt "Hintergrundentferner").

## Eigenschaften des Mediencontrollers

*Lautsprechersymbol* – Standardmäßig steuert ein Mediencontrollerelement ein Video- oder Videosequenzelement auf dem Ereignisbildschirm. Wenn Sie alternativ möchten, dass ein Mediencontroller aktuell abgespieltes Audio steuert, aktivieren Sie das Kontrollkästchen Lautsprechersymbol.

*Medien* - Wenn Sie möchten, dass ein Mediencontrollerelement ein bestimmtes Video steuert, fügen Sie dem erforderlichen Videoelement (oder Videosequenzelement) mithilfe der Eigenschaft "Name" des Videoelements einen Namen hinzu und geben Sie anschließend denselben Namen in der Eigenschaft "Medien" des Mediencontrollers an (Groß-/Kleinschreibung beachten).

### Bildschirmeigenschaften

**Zugangscode** – Wenn Sie einem Bildschirm einen Zugangscode hinzufügen, wird dieser Bildschirm nicht angezeigt (während das Ereignis abgespielt wird), bis der richtige Zugangscode in das automatisch angezeigte Popup-Zugangscodefeld eingegeben wird. Der Zugangscode muss ein numerischer Code mit bis zu 6 Ziffern sein.

### Schatteneigenschaften

Schatteneigenschaften gelten für alle Elemente außer "Bildschirm".

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 wird in Grad angegeben und steigt im Uhrzeigersinn.

*Tiefe* - Ändern Sie die Tiefe des Schattens. Dies ist der Abstand zwischen dem Objekt und dem Schatten in Pixeln.

**Unschärfe** - Ändert den Unschärfeeffekt des Schattens. Ein höherer Wert erzeugt einen unschärferen Schatten.

### Texteigenschaften

Texteigenschaften gelten für die Elemente "Beschriftung", "Beschriftungssequenz", "Beschriftungsraster" und "Countdown". Texteigenschaften gelten auch für alle Tastaturtasten für das Bildschirmtastaturelement.

Fett - Schaltet die Fettdarstellung des Textes ein oder aus.

*Kursiv* – Schaltet die Eigenschaft "Kursiv" für den Text ein oder aus.

Größe – Ändern Sie die Schriftgröße des Textes.

Schriftart – Wählen Sie einen Schriftartnamen für den Text aus.

## Eigenschaften der Textkontur

Die Gliederungseigenschaften gelten für Beschriftungs-, Beschriftungssequenz- und Countdown-Elemente.

Umriss – Aktivieren Sie diese Option, um allen Textzeichen einen Umriss zuzuweisen.

Farbe – Klicken Sie auf die Farbauswahl, um eine Farbe für die Kontur auszuwählen.

Breite – Wählen Sie eine Breite für die Kontur.

#### Zeilenabstand-Eigenschaften

Gilt für Beschriftungs- und Beschriftungssequenzelemente.

*Aktivieren* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen bestimmten Zeilenabstand festzulegen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, verwendet RightBooth den Standardzeilenabstand für die Textschriftart.

**Zeilenabstand** – Hiermit legen Sie den Zeilenabstand fest. Dieser Wert gilt nur, wenn das Kontrollkästchen Aktivieren aktiviert ist.

#### Etiketten- und Countdownfarben

Folgende Schriftfarben stehen zur Verfügung:

*Eine Farbe* - Aktivieren Sie das erste Optionsfeld, um dem Text eine einzige Farbe zuzuweisen, die im Feld "Farbe1" definiert ist.

*Farbverlauf* - Aktivieren Sie das zweite Optionsfeld, um auf den Text einen Farbverlauf anzuwenden, der durch die Felder "Farbe1" und "Farbe2" definiert wird.

Farbe1 – Wählen Sie die einzelne Farbe für den einfarbigen Text.

Farbe2 – Wählen Sie die zweite Farbe für den Verlaufstext .

*Verlaufstyp* - Wenn der Farbtyp (oben) auf **"Verlauf" eingestellt ist** , können Sie in dieser Liste den Verlaufstyp auswählen, der auf den Text angewendet werden soll.

#### **Tastaturtextfarben**

Beim Tastaturelement definiert das Feld "Farbe1" die Farbe der Zeichen auf allen Tastaturtasten und das Feld "Farbe2" die Hintergrundfarbe aller Tastaturtasten.

### Timeout-Eigenschaften

Timeout-Eigenschaften gelten für Bildschirmelemente. Mit diesen Eigenschaften können Sie definieren, ob und wann ein Bildschirm nach einer Zeitspanne, in der keine Benutzerinteraktion mit dem Ereignis stattgefunden hat, eine Zeitüberschreitung erfährt. Hier können Sie dem Bildschirm auch verschiedene optionale Navigationsschaltflächen hinzufügen.

*Timeout-Typ* - Legen Sie den Bildschirm-Timeout-Typ auf einen der folgenden Werte fest:

*Niemals* - Der Bildschirm wird nie ablaufen. Während des Ereignisses, wenn ein Bildschirm mit der Einstellung Timeout = Niemals angezeigt wird, wird er nie ablaufen. Der Benutzer muss also eine Möglichkeit haben, über den Bildschirm hinauszugehen. Wenn Sie beispielsweise den Bildschirm "Allgemeine Geschäftsbedingungen" so einstellen, dass er nie abläuft, wird er dauerhaft angezeigt, bis ein Benutzer die Schaltfläche "OK" oder "Abbrechen" auswählt.

**Bildschirmvideo** - Der Bildschirm wird nach der Wiedergabe eines Hintergrundvideos abgeschaltet. Wenn der Bildschirm keinen Videohintergrund hat, wird der Bildschirm nie abgeschaltet.

**Bildschirmaudio** - Der Bildschirm wird nach der Wiedergabe des Bildschirmaudios zeitweise abgeschaltet. Wenn auf dem Bildschirm keine Audioelemente vorhanden sind, wird der Bildschirm nie zeitweise abgeschaltet.

Bei Videoelement - Der Bildschirm wird nach der Wiedergabe eines Videoelements zeitweise abgeschaltet. Wenn sich keine Videoelemente auf dem Bildschirm befinden, wird der Bildschirm nie zeitweise abgeschaltet. Wenn sich mehr als ein Videoelement auf dem Bildschirm befindet, wird der Bildschirm nach der Wiedergabe des ersten Videoelements zeitweise abgeschaltet. Hinweis: Dies gilt auch für das erste Video in einem Videoseguenzelement.

Beim Countdown - Der Bildschirm wird nach dem Ende der Wiedergabe eines Countdown-Elements abgeschaltet. Wenn auf dem Bildschirm keine Countdown-Elemente vorhanden sind, wird der Bildschirm nie abgeschaltet. Wenn auf dem Bildschirm mehrere Countdown-Elemente vorhanden sind, wird der Bildschirm nach dem Ende der Wiedergabe des ersten Countdown-Elements abgeschaltet.

Bei GIF-Animation - Der Bildschirm wird abgeschaltet, nachdem ein animiertes GIF-Bild alle Frames in der GIF-Datei angezeigt hat. Wenn sich keine animierten GIF-Bilder auf dem Bildschirm befinden, wird der Bildschirm nie abgeschaltet. Wenn sich mehr als ein animiertes GIF-Bild auf dem Bildschirm befindet, wird der Bildschirm abgeschaltet, nachdem das erste animierte GIF fertig ist. Hinweis: Dies gilt auch für das erste animierte GIF in einem Bildsequenzelement (sofern eines in der Sequenz enthalten ist).

(1)- Die Zeit, die der Bildschirm während des Ereignisses angezeigt wird, wenn der Timeout-Typ auf

## Anzeigezeit eingestellt ist

⇒ - Dieses Textfeld zeigt an, was passiert, wenn der Bildschirm eine Zeitüberschreitung erfährt. Siehe nächsten Abschnitt.

Abbrechen - Fügen Sie eine Schaltfläche "Abbrechen" auf dem Bildschirm hinzu. Wenn Sie während des Ereignisses eine Schaltfläche "Abbrechen" auswählen, wechselt das System zu dem im Abschnitt "Bei Abbrechen" des Ereignisablaufs angegebenen Ereignis (siehe Ereignisdesigner). Wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Bildschirm "Abbrechensbestätigung" einzuschließen, wird durch Klicken auf die Schaltfläche "Abbrechen" der Bildschirm "Abbrechensbestätigung" angezeigt.

Zurück – Fügen Sie eine Zurück-Schaltfläche auf dem Bildschirm hinzu. Wenn der Benutzer während der Veranstaltung eine Zurück-Schaltfläche auswählt, kehrt er zu dem Bildschirm zurück, auf dem er sich vor dem aktuellen Bildschirm befunden hat. RightBooth merkt sich den Bildschirmnavigationsverlauf, sodass der Benutzer durch Klicken auf aufeinanderfolgende Zurück-Schaltflächen zu seinen vorherigen Bildschirmen zurückkehrt.

Weiter - Fügen Sie eine Schaltfläche "Weiter" auf dem Bildschirm ein. Wenn der Benutzer während des Ereignisses auf die Schaltfläche "Weiter" klickt, gelangt er zum nächsten logischen Bildschirm im Ereignis. Zu beachtende Punkte:

- Wenn Sie die Schaltfläche "Weiter" auf einem Bildschirm einfügen, der über eine "Weiter"-Aktion verfügt (z. B. dem Startbildschirm), verhindert dies, dass der Benutzer den Bildschirm selbst auswählt, um fortzufahren. Das heißt, er muss die Schaltfläche "Weiter" auswählen, um fortzufahren.
- Wenn Sie in einem Multiple-Choice-Fragenbildschirm die Schaltfläche "Weiter" einfügen, kann der Benutzer seine Antwort bei Bedarf ändern, bevor er zum Fortfahren auf die Schaltfläche "Weiter" klickt.

OK - Auf verschiedenen Bildschirmen kann optional eine OK-Schaltfläche eingefügt werden, darunter die Bildschirme "Overlay auswählen", "Greenscreen auswählen" und "Karaoke auswählen". Diese wird über eine "OK"-Option in der Toolbox der Bildschirmeigenschaften verfügbar gemacht. Wenn die OK-Schaltfläche auf einem Bildschirm enthalten ist, müssen Benutzer während der Wiedergabe des Ereignisses ein Element aus dem Raster auswählen und dann auf die OK-Schaltfläche klicken, um zum nächsten Bildschirm des Ereignisses zu gelangen. Wenn die OK-Schaltfläche auf einem Bildschirm nicht enthalten ist, wählen Benutzer einfach ein Rasterelement aus, um zum nächsten Bildschirm des Ereignisses zu gelangen.

Bitte beachten Sie, dass die Schaltflächen "Abbrechen", "Zurück", "Weiter" und "OK" nur auf bestimmten Bildschirmen verfügbar sind.

## Was passiert, wenn ein Bildschirm eine Zeitüberschreitung aufweist?

RightBooth-Ereignisse bestehen aus einer Reihe vordefinierter Ereignisbildschirme. Wenn bei einem der folgenden vordefinierten Bildschirme eine Zeitüberschreitung auftritt, zeigt RightBooth den nächsten logischen Bildschirm im Ereignis 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 "Machen Sie sich bereit" abläuft, zeigt RightBooth den Bildschirm "Countdown" an.

Wenn bei einem der oben genannten Bildschirme eine Zeitüberschreitung auftritt, lädt und spielt RightBooth das Ereignis ab, das im Abschnitt "Ereignisfluss" des Ereignisdesigners als "Zeitüberschreitungsereignis" definiert wurde (siehe Abschnitt "Ereignisfluss"). Standardmäßig ist die Eigenschaft "Zeitüberschreitungsereignisfluss" auf "Dieses Ereignis" eingestellt, was bedeutet, dass RightBooth das aktuelle Ereignis von Anfang an erneut abspielt. Wenn also beispielsweise ein Benutzer das System verlässt, während er seinen Namen auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" eingibt, zeigt RightBooth nach einer Zeitüberschreitung des Bildschirms "Benutzerdetails" 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, also dem Bildschirm, der als nächstes in der Bildschirmliste erscheint. Sie können dieses Verhalten ändern, indem Sie in das →Textfeld klicken und den Namen des Ereignisbildschirms eingeben, der nach der Zeitüberschreitung eines benutzerdefinierten Bildschirms angezeigt werden soll.

Hinweis 1: Wenn Sie das →Textfeld leer lassen, zeigt RightBooth bei Ablauf eines benutzerdefinierten Bildschirms automatisch den "Nächsten Bildschirm" in der Ereignisliste an. Wenn die Ereignisliste keine weiteren Bildschirme enthält, beginnt RightBooth mit der Wiedergabe des unter "Start nach Abschluss" im Abschnitt "Ereignisfluss" des Ereignisdesigners definierten Ereignisses (siehe Abschnitt: Ereignisfluss).

Hinweis 2: Sie können den reservierten Parameter **/flow** in das →Textfeld eingeben, um eine Zeitüberschreitung des benutzerdefinierten Bildschirms bei dem Ereignis zu erzwingen, das als Timeout-Ereignis im Abschnitt "Ereignisfluss" des Ereignis-Designers definiert ist (siehe Abschnitt: Ereignisfluss).

### Standard-Timeoutwerte

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, werden den Ereignisbildschirmen verschiedene Standard-Timeout-Werte zugewiesen, die Sie dann Ihren Anforderungen entsprechend ändern können.

Beispiele hierfür sind:

- Startbildschirm: 60 Sekunden
- Bereitmachen-Bildschirm: 2 Sekunden
- Bildschirm "Foto aufnehmen": 2 Sekunden für Standardereignisse, 3 Sekunden für Spiegelkabinenereignisse
- Danke-Bildschirm: 4 Sekunden

### Bildschirmübergänge

Wenn Sie einem Bildschirm, einem Sequenzelement oder einem Countdown-Element eine Animation hinzufügen, fungiert die Animation als Übergang zwischen Bildschirmen, zwischen Sequenzinhalten bzw. zwischen Countdown-Zahlen. Bildschirmübergänge finden statt, wenn Sie den aktuellen Bildschirm verlassen und zu einem anderen Bildschirm wechseln. Nachdem Sie eine Bildschirmanimation ausgewählt haben, können Sie sie 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 Gestalten Ihrer Bildschirme keine Bildschirmübergänge sehen möchten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen " Übergänge " in der Toolbox des Bildschirmeditors. Diese Einstellung hat keine Auswirkungen auf die gewählten Animationseinstellungen und Ihre Übergänge werden weiterhin angezeigt, wenn Sie das Ereignis abspielen.

## Videoeigenschaften

Alle Videoeigenschaften gelten für Bildschirmvideohintergründe und Videoelemente.

*Geschwindigkeit* - Ändert die Abspielgeschwindigkeit des Videos. Wertebereich 0,01 bis 30. Beispiel: 0,5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit, 2 = doppelte normale Geschwindigkeit.

*Lautstärke* - Ändert die Lautstärke der Audiospur des Videos. Wertebereich 0 bis 1. 0 = kein Ton. 1 = volle Lautstärke.

*Am Ende ausblenden* - Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Video nach der Wiedergabe auszublenden. Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das letzte Bild des Videos nach der Wiedergabe anzuzeigen.

*Wiederholen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Wiedergabe des Videos in einer Schleife zu wiederholen.

*Verzögerung* - Geben Sie die gewünschte Verzögerung in Sekunden ein, bevor das Video wiederholt abgespielt wird. Dies kann in Kombination mit **"Wiederholen"** und **"Am Ende ausblenden" verwendet werden**, um ein Video abzuspielen und dann für eine gewisse Zeit 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, um dem Benutzer zu ermöglichen, den Wiedergabe-/Pause-Status des Videos durch wiederholtes Klicken/Berühren des Videoelements umzuschalten.

## Wiedergabe-Pause-Kombinationen

- Abspielen **aktiviert**, Abspielen/Pause **deaktiviert** Das Video wird automatisch abgespielt und kann nicht interaktiv angehalten werden. Dies ist die Standardeinstellung für alle Videos.
- "Wiedergabe" **aktiviert**, "Wiedergabe/Pause" **aktiviert** Das Video wird automatisch abgespielt und kann interaktiv abgespielt/pausiert werden.
- "Wiedergabe" **nicht markiert** , "Wiedergabe/Pause" **markiert** Das Video wird zunächst angehalten angezeigt und kann interaktiv abgespielt/pausiert werden.

• "Wiedergabe" **nicht angekreuzt**, "Wiedergabe/Pause" **nicht angekreuzt** – Das Video wird angehalten angezeigt und kann nicht interaktiv geändert werden, sodass praktisch ein permanentes Standbild angezeigt wird.

*Hintergrundentferner* – Aktivieren Sie diese Option, um alle grünen (oder schwarzen) Pixel sofort 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 Stempelelement eingestellt ist (siehe Stempeleigenschaft).

WICHTIG – Videoelemente, die als Stempelelemente festgelegt sind, werden nur dann zu Videoaufnahmen hinzugefügt, wenn die Option "Hintergrundentferner" ebenfalls aktiviert ist.

*Eigenschaften des Hintergrundentferners* : Klicken Sie auf das Farbquadrat des Hintergrundentferners, um auf die Toolbox zum Hintergrundentfernen zuzugreifen (siehe weiter unten).

## Toolbox zum Entfernen des Hintergrunds

*Grün- oder Schwarz-Auswahl* – 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-Stempelelement in Ihren Foto- und/oder Videoaufnahmen verwenden möchten, d. h. wenn Sie 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 dies an, um die für die Hintergrundentfernungsfunktion erforderliche CPU-Verarbeitungsmenge zu ändern. Niedrigere Bildraten verringern die CPU-Anforderung. Gültiger Bereich: 1 – 30.

*Kantenüberblendung* – 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 Lautstärkemessers

Die Eigenschaften des Lautstärkemessers gelten für das Lautstärkemesserelement, das auf dem Bildschirm "Video aufnehmen" platziert werden kann.

*Stille = Stopp* – Aktivieren Sie diese Option, damit die Lautstärkeanzeige die Webcam-Videoaufzeichnung stoppt, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Videoaufzeichnung eine Zeitspanne ohne Ton erkannt wird.

*Leiser 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 auf eine Stilleperiode, wenn der erste Audiopegel nach Beginn der Aufzeichnung erkannt wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, prüft RightBooth sofort nach Beginn der Aufzeichnung auf Stille, was dazu führen kann, dass die Aufzeichnung sofort gestoppt wird, wenn die angegebene Stilleperiode sehr kurz ist UND zu Beginn der Aufzeichnung keine Geräusche erkannt werden.

*Stilleperiode* – Geben Sie einen Wert ein, der die Zeitspanne für die Funktion zur Erkennung von Audiostille darstellt. Gültiger Bereich: 0,1 – 3 Sekunden.

#### Webbrowser-Eigenschaften

Webbrowser-Eigenschaften gelten für Webbrowser-Elemente.

*Durchsuchen* – Hiermit können Sie den Umfang des zulässigen Durchsuchens innerhalb des Browserelements auf einen der folgenden Werte festlegen:

Web – Sie dürfen überall im Web surfen

*Website* – Sie dürfen überall auf der Website surfen, die in der Inhaltseigenschaft des Webbrowsers definiert ist.

*Webseite* – Sie dürfen überall auf der Webseite surfen, die in der Inhaltseigenschaft des Webbrowsers definiert ist.

#### Erlaubte und blockierte Website-URLs

Wenn Sie weiter steuern möchten, welche Sites allgemein durchsucht werden können, können Sie zwei Textdateien mit einer Liste von URLs erstellen, 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, entweder durch Klicken auf Browser-Links oder durch Eingabe einer URL in die Navigationsleiste. RightBooth verwendet einen zweistufigen Prozess, um zu entscheiden, ob jede angeforderte URL zugelassen werden kann:

- Zunächst vergleicht es die von Ihnen angeforderte URL mit allen URLs in der Datei urlblock.txt. 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 durch Schritt 1 nicht blockiert wurde, wird sie mit allen URLs in der Datei urlallow.txt verglichen. Wenn die Datei nicht existiert, wird die angeforderte URL zugelassen. Wenn die Datei existiert, wird die angeforderte URL nur zugelassen, wenn eine Übereinstimmung in der Datei urlallow gefunden wird.

**Schaltflächen** – Aktivieren Sie diese Option, um oben im Browserelement Schaltflächen für die Vorwärtsund Rückwärtsnavigation anzuzeigen. Auf diese Weise können Benutzer durch den Browserverlauf navigieren.

*Adressleiste* – Aktivieren Sie diese Option, um die Adressleiste oben im Browserelement anzuzeigen. Sie kann zum Eingeben von Website-URLs mit der physischen Tastatur oder der Bildschirmtastatur verwendet werden. Durch Drücken der Eingabetaste navigiert der Browser zur eingegebenen URL.

**Benutzereingabe** – Aktivieren Sie diese Option, damit das Webbrowser-Element Benutzereingaben über Maus und Tastatur akzeptiert. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, zeigt der Webbrowser die definierte Webseite nur passiv im Ansichtsmodus an. **Bildlaufleisten** – Aktivieren Sie diese Option, um die Anzeige von Bildlaufleisten zuzulassen, wenn der Inhalt der Webseite über die rechte und untere Kante des Webbrowser-Elementfensters hinausgeht. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden Bildlaufleisten nicht angezeigt.

**Zuschneiden** – Aktivieren Sie diese Option, um Zuschneidewerte auf die Ränder des Webbrowsers anzuwenden. Auf diese Weise können Sie Teile der Browser-Webseite aus der Ansicht entfernen. Alle Zuschneidewerte sind in Pixeln angegeben.

- L Geben Sie einen Wert ein, der den Zuschnittumfang für die linke Kante der Webseite definiert.
- T Geben Sie einen Wert ein, der den Zuschnittumfang für die obere Kante der Webseite definiert.
- R Geben Sie einen Wert ein, der den Zuschnittumfang für die rechte Kante der Webseite definiert.
- B Geben Sie einen Wert ein, der den Zuschnittumfang für die untere Kante der Webseite definiert.

# Ändern des Artikelinhalts

Die meisten Bildschirmelemente enthalten Inhalt. Beschriftungselemente enthalten beispielsweise Text, Bildelemente enthalten Bilddateien und ein Videosequenzelement enthält eine Liste von Videodateien, die nacheinander angezeigt werden. Sie können den Inhalt von Elementen im Bildschirmeditor ändern. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Inhalt jedes Elements bearbeiten.

## **Bearbeiten von Beschriftungstext**

Beschriftungselemente zeigen Textanweisungen an, die für den aktuellen Bildschirm geeignet sind. Es gibt zwei Arten von Beschriftungselementen: feste Elemente und benutzerdefinierte Elemente. Feste Beschriftungselemente sind solche, die von der RightBooth-Software automatisch zu Bildschirmen hinzugefügt werden. Diese Beschriftungen werden zur Erläuterung der Bildschirmfunktionen benötigt und können daher teilweise nicht vom Bildschirm entfernt werden. Sie können jedoch ausgeblendet werden, indem Sie sie im Bildschirmeditor aus dem sichtbaren Bildschirmbereich verschieben. Benutzerdefinierte Beschriftungen sind solche, die Sie dem Bildschirm manuell mithilfe der Toolbox "Element hinzufügen" hinzufügen und die nach Bedarf entfernt, kopiert und eingefügt werden können.

## So erhalten feste Beschriftungselemente ihren Textinhalt

Feste Beschriftungselemente übernehmen ihren Textinhalt aus vordefinierten Einträgen in der Tabelle "Event-Anweisungen" (siehe Event Designer). Jedes feste Beschriftungselement hat einen internen Link zu einer bestimmten Zeile in der Tabelle "Event-Anweisungen". Die Software sucht zuerst in der zugehörigen Zeile in der Tabelle "Event-Anweisungen". Wenn Sie in der zugehörigen zweiten Spaltenzeile dieser Tabelle Ersatztext angegeben haben, verwendet das feste Beschriftungselement 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 "Standard-Event-Anweisungen" in den Einstellungen übernommen wird (siehe RightBooth-Einstellungen). Bei diesem zweistufigen Ansatz übernehmen die meisten festen Beschriftungen in Ihren Events ihren Textinhalt aus der Tabelle "Standard-Event-Anweisungen" in den Einstellungen, aber alle Änderungen, die Sie an bestimmten Beschriftungen vornehmen, werden gespeichert und aus der Tabelle "Event-Anweisungen" im Event Designer übernommen.

### Direktes Bearbeiten des Textinhalts eines festen Etikettenelements

Sie können den Textwortlaut eines Elements mit fester Beschriftung ändern, indem Sie auf eine Textbeschriftung doppelklicken, um den Texteditor anzuzeigen.

Der Texteditor liefert Ihnen eine Erklärung des Beschriftungskontexts und ermöglicht Ihnen, den Textinhalt der Beschriftung 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 Ereignisdesigner gespeichert. Diese Textänderungen werden nicht auf die Standardtabelle für Ereignisanweisungstexte in den Einstellungen angewendet und wirken sich daher nicht auf Ihre anderen Ereignisdateien aus.

Wenn Sie den Inhalt eines Beschriftungstexts ändern, sollten Sie sicherstellen, dass der neu formulierte Inhalt den im Texteditor angezeigten Kontext genau wiedergibt.

Da feste Beschriftungen ihren Inhalt aus der Tabelle "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 die neue Beschriftung einzugeben. Benutzerdefinierte Beschriftungen sind in keiner Weise an die Tabelle mit den Ereignisanweisungen gebunden und ändern sich nicht, wenn Sie die Sprache der Ereignisdatei ändern.

Textbeschriftungen können (und tun dies häufig) Textvariablen in beliebiger Kombination enthalten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Verwenden von Textvariablen** (später).

# Ändern des Bildelementinhalts

Wenn Sie ein Bildelement auswählen, wird in der Eigenschaften-Toolbox eine Schaltfläche "Inhalt" angezeigt. Klicken Sie darauf, um zur Bildmedienbibliothek zu gelangen, wo Sie ein Bild für den Elementinhalt auswählen können. Sie können auch auf ein Bildelement doppelklicken, um dessen Inhalt zu ändern.

Bei einem Bildelement können Sie auch den Inhaltstyp auswählen, der angezeigt werden soll. Der Inhaltstypwähler wird oben in der Toolbox "Bildeigenschaften" angezeigt. Sie können aus den folgenden Typen wählen:

*Bilddatei* – Zeigen Sie eine Bilddatei an, die Sie aus der Bildmedienbibliothek oder von einem anderen Speicherort auf Ihrem Computer ausgewählt haben.

*Neuestes Foto* – Zeigt das zuletzt aufgenommene Foto. Dieser Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn während des Ereignisses ein neues Foto aufgenommen wird. Außerdem ändert sich dieser Inhalt jedes Mal, wenn während des Ereignisablaufs ein neuer Effekt darauf angewendet wird. Wenn der Benutzer beispielsweise einen Face-Swap-Charakter auswählt, zeigt die neueste Fotoaufnahme das resultierende Face-Swap-Bild.

**Foto 1 – 10** – Zeigt das entsprechende Foto Nummer x der zuletzt aufgenommenen Fotos. Der Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn während der Veranstaltung ein neuer Satz Fotos aufgenommen wird. Ihr Inhalt zeigt auch alle Effekte, die während des Veranstaltungsablaufs auf sie angewendet wurden. Diese Bildelemente fungieren während der Veranstaltung als Fotoplatzhalter. Sie werden automatisch in 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 Fotoplatzhalter hinzufügen oder entfernen. Weitere Informationen finden Sie unter: **Das Drucklayout: Hinzufügen und Entfernen von Fotos** 

**Drucklayout** - Zeigt das Fotodrucklayout mit den zuletzt aufgenommenen Fotos. Dieses Layout ändert sich jedes Mal, wenn während der Veranstaltung ein neuer Satz Fotos aufgenommen wird.

*Neuestes Zeichenpad* – Zeigt die zuletzt erstellten Zeichenpad-Inhalte an. Dies kann nützlich sein, wenn Sie die Zeichenpad-Inhalte in ein Fotodruck-Layout einbinden möchten.

**Neueste Animation** – Zeigt die zuletzt erstellte animierte GIF-Datei, die alle vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos enthält. Siehe Event Designer. →Ereignistyp: →Animation erstellen (GIF/WMV).

**QR-Code** – Zeigt einen QR-Code des Textes an, der mit der Schaltfläche "Inhalt" eingegeben wird. Wenn Sie diese Option wählen, wird die Schaltfläche "Inhalt" in der Toolbox "Bildeigenschaften" angezeigt. Ihr Text kann auch alle RightBooth-Textvariablen enthalten.

*Video-Miniaturansicht* – Zeigt das Miniaturbild des Videos an, das zuletzt im Medienansichtsraster auf dem Ereignisbildschirm des Medienbrowsers ausgewählt wurde.

**Datei definieren** – Wenn Sie diese Option wählen, können Sie auf die Schaltfläche " **Inhalt" klicken, um das Dialogfeld " Datei definieren" anzuzeigen**. Dort können Sie den Pfad und den Dateinamen des anzuzeigenden Bildes eingeben. Darüber hinaus können Sie das Textfeld für Pfad und Dateiname manuell bearbeiten, um eine oder mehrere der RightBooth-Textvariablen einzuschließen, die beim Abspielen des Ereignisses durch den entsprechenden Text ersetzt werden. Im Dialogfeld "Datei definieren" können Sie auch eine "Fallback-Bilddatei" angeben. Dieses Bild wird angezeigt, wenn die "definierte Bilddatei" nicht gefunden werden kann.

*Gesichtstauschbild* – Zeigt das Gesichtstauschbild an, das während des Ereignis-Workflows 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 Ereignisse einbinden können.

## Ändern des Inhalts von Videoelementen

Wenn Sie ein Videoelement auswählen, wird in der Toolbox "Videoeigenschaften" eine Schaltfläche "Inhalt" angezeigt. Klicken Sie darauf, um zum Ordner "Videos" auf Ihrem Computer zu gelangen, wo Sie ein Video als Inhalt des Elements auswählen können. Sie können auch auf ein Videoelement doppelklicken, um dessen Inhalt zu ändern.

Bei einem Videoelement können Sie auch den Inhaltstyp auswählen, der angezeigt werden soll. Der Inhaltstypwähler wird oben in der Toolbox "Videoeigenschaften" angezeigt. Sie können aus den folgenden Typen wählen:

*Videodatei* – Das Videoelement zeigt die Videodatei, die Sie aus der Medienbibliothek oder dem Computer ausgewählt haben.

**Aktuelles Video** - Das Videoelement zeigt die aktuell aufgenommene Videodatei. Dieser Inhalt ändert sich jedes Mal, wenn ein neues Video aufgenommen wird, wenn die Datei verbessert wurde oder wenn der Benutzer das Video neu aufnehmen möchte.

**Neueste Animation** – Das Videobildelement zeigt die zuletzt erstellte animierte GIF-Datei, die die vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos enthält. Siehe Event Designer-  $\rightarrow$ Ereignistyp:  $\rightarrow$ Animation erstellen GIF/WMV.

**Vorheriges Video** - Das Videoelement zeigt die vom vorherigen Benutzer aufgenommene Videodatei. Der Verweis auf die vorherige Videodatei wird aktualisiert, wenn der nächste Benutzer mit der Aufnahme eines Videos beginnt. Beachten Sie jedoch, dass das Videoelement nicht aktualisiert wird, um das vorherige Video anzuzeigen, bis das Videoelement entweder erneut abgespielt oder aufgrund einer Änderung des Ereignisbildschirms oder eines Bildschirm-Timeouts aktualisiert wird.

*Aktuelles Karaoke* – Das Videoelement spielt die zuletzt ausgewählte Karaoke-Videodatei ab, die auf dem Ereignisbildschirm "Karaoke auswählen" ausgewählt wurde.

**Datei definieren** – Wenn Sie diese Option wählen, können Sie auf die Schaltfläche " **Inhalt" klicken, um das Dialogfeld " Datei definieren" anzuzeigen**. Dort können Sie den Pfad und den Dateinamen des abzuspielenden Videos eingeben. Darüber hinaus können Sie das Textfeld für Pfad und Dateiname manuell bearbeiten, um eine oder mehrere der RightBooth-Textvariablen einzuschließen, die beim Abspielen des Ereignisses durch den entsprechenden Text ersetzt werden. Im Dialogfeld "Datei definieren" können Sie auch eine "Fallback-Videodatei" angeben. Dieses Video wird abgespielt, wenn die "definierte Videodatei" nicht gefunden werden kann.

## Ändern des Elementinhalts im Webbrowser

Wenn Sie ein Webbrowser-Element auswählen, wird in der Toolbox "Webbrowser-Eigenschaften" eine Schaltfläche "Inhalt" angezeigt. Klicken Sie darauf, um den Texteditor anzuzeigen, in den Sie eine beliebige gültige Website-URL (z. B. <u>www.rightbooth.com</u>) oder eine beliebige lokale HTML-Datei (z. B. c:\website\index.html) eingeben können. Dadurch zeigt das Webbrowser-Element die angegebene Webseite jedes Mal an, wenn der Bildschirm während der Veranstaltung 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 (falls zulässig). Weitere Informationen finden Sie unter "Elemente hinzufügen – Webbrowser".

## Inhalt von Sequenzelementen ändern

Wenn Sie ein Bildsequenz-, Videosequenz-, Beschriftungssequenz- oder Browsersequenzelement auswählen, wird in der Symbolleiste "Sequenzeigenschaften" eine Schaltfläche "Inhalt" angezeigt. Klicken Sie darauf, 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

Bilder anzeigen von:

**Dateiliste** - Wählen Sie diese Option aus, damit das Bildsequenzelement Bilder aus der Liste der Bilddateien anzeigt, die Sie zur 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, damit das Bildsequenzelement Bilddateien anzeigt, die sich in dem von Ihnen gewählten Windows-Ordner befinden.

*Drucklayouts einbeziehen – Wenn Sie ausgewählt haben, Bilder von der* Veranstaltung oder aus einem **Ordner** anzuzeigen , können Sie auch auswählen, wie mit Drucklayoutbildern verfahren werden soll, die sich auch im ausgewählten Ordner befinden. Wählen Sie aus:

Nein – Fügen Sie der Sequenz keine Drucklayoutbilder hinzu.

Ja – Alle Drucklayoutbilder in die Sequenz einschließen (Standard).

*Exklusiv* – Nur Drucklayoutbilder in die Sequenz aufnehmen.

### Videosequenzdateien

Zeige Videos von:

**Dateiliste** - Wählen Sie diese Option aus, damit das Videosequenzelement Videos aus der Liste der Videodateien abspielt, die Sie zur Dateiliste hinzufügen.

*Ereignis* : Wählen Sie diese Option aus, damit das Videosequenzelement während des Ereignisses von Benutzern aufgezeichnete Videos abspielt.

*Ordner* – Wählen Sie diese Option, damit das Videosequenzelement Videodateien abspielt, die sich in dem von Ihnen gewählten Windows-Ordner befinden.

## Beschriftungssequenzdateien

Text anzeigen von:

*Dateiliste* - Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement Text aus jeder Datei in der Liste der Textdateien anzeigt, die Sie zur Dateiliste hinzufügen.

*Ereignis* : Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement die von den Benutzern während des Ereignisses eingegebenen Nachrichten anzeigt.

*Textliste* - Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement die Folge von Textzeilen anzeigt, die in das Textfeld eingegeben wurden.

*Ordner* – Wählen Sie diese Option aus, damit das Beschriftungssequenzelement Text aus Textdateien anzeigt, die sich in dem von Ihnen ausgewählten Windows-Ordner befinden.

### **Browser-Sequenzdateien**

Zeige Inhalte von:

**Dateiliste** - Wählen Sie diese Option aus, damit das Browsersequenzelement 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 Browsersequenzelement Webseiten von Webseiten-URLs anzeigt, die Sie in das Textfeld eingeben.

### Sequenzoptionen

**Zufällige Reihenfolge** - Aktivieren Sie diese Option, um Sequenzelemente in zufälliger Reihenfolge anzuzeigen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden Dateien in der Reihenfolge angezeigt, in der sie der 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 innerhalb der Videodatei abzuspielen. Gilt nur für Videosequenzelemente.

*Nur 1 anzeigen* – Aktivieren Sie diese Option, um bei jeder Bildschirmanzeige nur 1 Element aus der Liste anzuzeigen.

*Liste auf Start zurücksetzen* – Aktivieren Sie diese Option, um die Sequenz jedes Mal zurückzusetzen und das erste Element in der Liste anzuzeigen, wenn der Ereignisbildschirm angezeigt wird oder wenn sich die Anzahl der Dateien im zugehörigen Ordner ändert. Dies kann nützlich sein, wenn Sie das Sequenzelement verwenden, um einen Ordner auf neu aufgenommene Videos oder aufgenommene Fotos zu überwachen.

**Hinweis:** Wenn Sie "Nur 1 anzeigen" aktivieren und "Liste auf Anfang zurücksetzen" deaktivieren, wird beim ersten Anzeigen des Bildschirms das erste Element der Liste angezeigt, beim nächsten Anzeigen des Bildschirms das zweite Element, beim nächsten Anzeigen des Bildschirms das dritte Element usw.

*Hinzufügen* - Klicken Sie hier, um Dateien zur Dateiliste hinzuzufügen. So können Sie Ihren Computer nach Dateien durchsuchen.

*Entfernen* – Klicken Sie hier, um ausgewählte Dateien aus der Dateiliste zu entfernen.

*Aufwärts-/Abwärtspfeile* – Verwenden Sie diese Schaltflächen, um die Position eines ausgewählten Elements in der Dateiliste zu ändern.

**Bearbeiten** – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um den Inhalt der Dateiliste bearbeiten zu können. Beim Bearbeiten der Dateiliste können Sie Ihre Dateireferenzen auch manuell eingeben. Sie können auch beliebige Textvariablen hinzufügen, die sich auf den Inhalt der Ereignisdatei beziehen. Beispiel:

Eintragen folgender Textvariablen in eine Bildsequenz-Dateiliste:

{CURRENTPATHFACESWAPFILENAME} {CURRENTPATHPHOTOFILENAME}

Dies führt dazu, dass das Bildsequenzelement wiederholt die zuletzt ausgewählte Gesichtstausch-Charakterdatei anzeigt, gefolgt von der zuletzt ausgewählten Gesichtstausch-Fotodatei.

Hinweis: Beim Bearbeiten der Dateiliste müssen Sie darauf achten, dass jede Zeile nur einen einzigen Dateiverweis enthält.

## Ändern des Inhalts von Rasterelementen

Wenn Sie ein Green Screen-Raster, ein Bild-Overlay-Raster oder ein Karaoke-Datei-Raster auswählen, wird oben in der Toolbox "Rastereigenschaften" eine Schaltfläche **"Inhalt**" angezeigt. Klicken Sie darauf, um zum Fenster "Dateien" zu gelangen, wo Sie eine Liste von Dateien auswählen können, die als Inhalt in

das Raster aufgenommen werden sollen. Sie können auch auf ein Rasterelement doppelklicken, um zum Fenster "Dateien" zu gelangen.

## **Grid-Dateien**

In diesem Fenster können Sie die Dateiliste definieren, die während der Veranstaltung angezeigt wird ODER die von RightBooth gegebenenfalls zur automatischen Dateiauswahl verwendet wird.

Die folgenden Optionen sind für Overlays, Greenscreens und Karaoke-Raster verfügbar:

Hinzufügen – Klicken Sie hier, um Dateien zur Dateiliste hinzuzufügen.

Entfernen – Klicken Sie hier, 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 –  $\rightarrow$ Eventstruktur –  $\rightarrow$ Bildschirm auswählen und Event Designer –  $\rightarrow$ Eventstruktur –  $\rightarrow$ Overlay auswählen.

**Zufällige Reihenfolge** - Aktivieren Sie diese Option, damit Elemente aus der Dateiliste von RightBooth nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden, wenn während der Veranstaltung ein Overlay-Bild oder ein Greenscreen-Bild benötigt wird. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wählt RightBooth jedes Mal, wenn während der Veranstaltung ein Bild benötigt wird, nacheinander das nächste Element aus der Liste aus.

*Für alle Fotos gleich* – Aktivieren Sie diese Option, damit das ausgewählte Overlay- oder Greenscreen-Bild für alle Fotos verwendet wird, die bei einem Fotoaufnahmeereignis aufgenommen werden. Wenn also bei dem Ereignis 3 Fotos aufgenommen werden sollen, verwenden alle 3 Fotos dasselbe (automatisch ausgewählte) Overlay- oder Greenscreen-Bild. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wählt RightBooth für jedes aufgenommene Foto ein anderes Bild aus. Je nach vorheriger Einstellung werden die Bilder entweder zufällig oder nacheinander ausgewählt.

## Ändern des Inhalts von Medienansichtselementen

Wenn Sie ein Medienansichtsraster auswählen, wird oben in der Eigenschaften-Toolbox eine Schaltfläche " Inhalt" angezeigt. Klicken Sie darauf, um zu einem Fenster zu gelangen, in dem Sie die folgenden Eigenschaften ändern können:

*Videos anzeigen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Video-Miniaturansichten in die Ansicht einzuschließen.

*Fotos anzeigen* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Miniaturansichten von Fotos in die Ansicht einzuschließen.

**Dateinamen anzeigen** – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Dateinamen in die Ansicht einzuschließen.

**Sortieren nach** – Wählen Sie, ob die Dateien in aufsteigender oder absteigender Datumsreihenfolge angezeigt werden sollen.

**Ansicht zurücksetzen** – Mit dieser Einstellung können Sie festlegen, welche Miniaturansichten in der Medienansicht bei jedem Besuch des Ereignisbildschirms des Medienbrowsers angezeigt werden. Wählen Sie aus:

• **Nein** – Die Ansicht zeigt immer den zuletzt angezeigten Inhalt, also die Miniaturansichten, die bei der letzten Verwendung des Medienansichtselements angezeigt wurden.

- Ja Die Ansicht wird immer zurückgesetzt, um den Anfang des Inhalts anzuzeigen. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Ereignissitzung** Die Ansicht wird zurückgesetzt, um den Inhaltsstart anzuzeigen, nachdem jede Ereignissitzung abgeschlossen wurde, d. h. nachdem die Sitzung abgeschlossen ist und zum Anfang des Ereignisflusses zurückkehrt.

# **Elemente formatieren**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen "Formatierer", um die **Formatierer-Toolbox anzuzeigen**. Damit 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, wenn Sie zusätzliche Monitore aktiviert haben, Formatänderungen, die Sie beim Arbeiten an einem Monitor 1-Bildschirm vornehmen, nur auf Monitor 1-Bildschirme angewendet werden. Ebenso werden Formatänderungen, die Sie beim Arbeiten an einem Monitor 2-Bildschirm vornehmen, 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 Ihres Monitordisplays geändert haben und Ihre Event-Bildschirme aufgrund einer Änderung des Seitenverhältnisses zwischen dem Monitor und Ihrem Event-Design nicht mehr den gesamten Monitor ausfüllen. Ändern Sie in diesem Fall 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: "Allen Bildschirmen"* - Klicken Sie hier, um die aktuellen Bildschirmhintergrundeigenschaften zu kopieren und auf alle Bildschirme anzuwenden.

## Elementformatierung

Wir erklären Ihnen die Artikelformatierung anhand eines Beispiels...

Angenommen, Sie haben den Stil einer Schaltfläche auf einem der Ereignisbildschirme geändert, indem Sie das Schaltflächenbild, das Symbol, die Größe oder die Schatteneigenschaften geändert haben. Sie möchten nun, dass alle Schaltflächen im Ereignis 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 allen Bildschirmen".
- Kehren Sie jetzt zum 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 das gleiche Design auf "allen Bildschirmen".

Sie werden nun feststellen, dass alle Schaltflächen auf allen Bildschirmen dieselbe Größe und dasselbe Design wie Ihre ursprünglich geänderte Schaltfläche haben.

Denken Sie beim Formatieren daran, zuerst ein Element auszuwählen und Änderungen daran vorzunehmen. Anschließend (während das Element ausgewählt ist) verwenden Sie die Formatierungs-Toolbox, um seine Eigenschaften auf alle Elemente desselben Typs anzuwenden (auf dem aktuellen Bildschirm oder auf allen Bildschirmen).

In allen folgenden Beschreibungen werden nur Elemente geändert, die dem Typ des ausgewählten Elements entsprechen. Wenn Sie beispielsweise ein Kameraelement ausgewählt haben, werden vom Formatierer nur Kameraelemente beeinflusst.

**Dieselben Elemente haben auf "diesem Bildschirm" die gleiche Größe.** Klicken Sie hierauf, um die Größe derselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm an die Größe des ausgewählten Elements anzupassen.

*Gleiche Elemente haben auf "allen Bildschirmen" die gleiche Größe* – Klicken Sie hierauf, um die Größe gleicher Elemente auf allen Bildschirmen an das ausgewählte Element anzupassen.

**Dieselben Elemente haben dieselbe Position auf:** "diesem Bildschirm" – Klicken Sie hierauf, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm an derselben Position und im selben Winkel wie das ausgewählte Element platziert werden.

*Gleiche Elemente haben auf allen Bildschirmen die gleiche Position* – Klicken Sie hierauf, damit gleiche Elemente auf allen Bildschirmen an der gleichen Position und im gleichen Winkel wie das ausgewählte Element platziert werden.

**Dieselben Elemente haben dasselbe Design auf:** *" diesem Bildschirm"* – Klicken Sie hierauf, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm dieselben Designeigenschaften erhalten wie das ausgewählte Element.

**Dieselben Elemente haben dasselbe Design auf:** "Allen Bildschirmen" - Klicken Sie hierauf, damit denselben Elementen auf allen Bildschirmen dieselben Designeigenschaften wie dem ausgewählten Element zugewiesen werden.

**Dieselben Elemente haben denselben Schriftartnamen auf "diesem Bildschirm":** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen " **Name** " und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm denselben Schriftartnamen erhalten wie das ausgewählte Element.

**Dieselben Elemente haben auf "allen Bildschirmen" den gleichen Schriftartnamen:** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **"Name** " und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf allen Bildschirmen den gleichen Schriftartnamen erhalten wie das ausgewählte Element.

**Dieselben Elemente haben auf "diesem Bildschirm" dieselbe Schriftgröße:** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **"Größe** " und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm dieselbe Schriftgröße erhalten wie das ausgewählte Element.

**Dieselben Elemente haben auf "allen Bildschirmen" die gleiche Schriftgröße** – Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **"Größe**" und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit denselben Elementen auf allen Bildschirmen die gleiche Schriftgröße wie dem ausgewählten Element zugewiesen wird.

**Dieselben Elemente haben dieselben Schrifteigenschaften auf "diesem Bildschirm":** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "**Eigenschaften** " und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf dem aktuellen Bildschirm dieselben Schrifteigenschaften erhalten wie das ausgewählte Element (ausgenommen Schriftname und -größe).

**Dieselben Elemente haben dieselben Schrifteigenschaften auf "allen Bildschirmen":** Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "**Eigenschaften** " und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche, damit dieselben Elemente auf allen Bildschirmen dieselben Schrifteigenschaften erhalten wie das ausgewählte Element (ausgenommen Schriftname und -größe).

## Ändern gemeinsam genutzter Eigenschaften

Es ist möglich, die gemeinsamen Eigenschaften mehrerer Elemente gleichzeitig zu ändern. Wählen Sie mehrere Elemente auf dem Bildschirm aus. Beachten Sie, dass in der Eigenschaften-Toolbox jetzt "

**Gemeinsame Eigenschaften" angezeigt wird**. Mit anderen Worten: Es werden alle Eigenschaften angezeigt, die für alle ausgewählten Elemente gemeinsam sind.

Wenn Sie jetzt 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", damit alle Elemente umgedreht werden.

## Ausrichten von Bildschirmelementen

Sie können einzelne oder alle Elemente auf einem Bildschirm ausrichten. Wählen Sie zunächst mindestens ein Element auf dem Bildschirm aus. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Element, um ein Popup-Menü mit den folgenden Optionen anzuzeigen:

Horizontal auf dem Bildschirm zentrieren – Positioniert das Element mittig auf dem Bildschirm.

Vertikal auf dem Bildschirm zentrieren – Positioniert das Element mittig auf dem Bildschirm.

Linksbündig – Richtet die linke Kante aller ausgewählten Elemente aus.

*Mittig ausrichten (X)* - Zentriert alle ausgewählten Elemente horizontal.

*Rechtsbündig* – Richtet die rechte Kante aller ausgewählten Elemente aus.

*Oben ausrichten* – Richtet die obere Kante aller ausgewählten Elemente aus.

Mittig an Y ausrichten – Zentriert alle ausgewählten Elemente vertikal.

Unten ausrichten – Richtet die Unterkante aller ausgewählten Elemente aus.

Breite ausrichten – Gibt allen ausgewählten Elementen die gleiche Breite.

Höhe ausrichten – Richtet alle ausgewählten Elemente auf die gleiche Höhe aus.

## **Tastaturkürzel**

Während der Bildschirmbearbeitung stehen folgende Tastaturkürzel zur Verfügung:

Strg-C – Kopiert die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente.

Strg-X – Schneidet die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente aus.

Strg-V – Fügt die zuvor kopierten Bildschirmelemente ein.

Hinweis: Die Aktionen "Ausschneiden", "Kopieren" und "Einfügen" sind auch verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Element oder den Bildschirm klicken, um auf das Popup-Menü zuzugreifen.

**Entf** – Löscht die aktuell ausgewählten Bildschirmelemente. Beachten Sie, dass einige Bildschirmelemente auf verschiedenen Bildschirmen erforderlich sind und daher nicht gelöscht werden können.

## Umschalttaste + Linker Mausklick oder

## Alt-Taste + linker Mausklick oder

**Strg-Taste + Linker Mausklick** – Ausgewähltes Bildschirmelement zur aktuellen Auswahl hinzufügen (oder daraus entfernen).

**F1** – Hilfedatei anzeigen.

F4 – Sichtbarkeitsstatus der Eigenschaften-Toolbox umschalten.

Alt F4 – Bildschirmeditor schließen.

## **Gruppieren von Elementen**

Sie können ein oder mehrere Elemente auf dem Bildschirm auswählen und sie dann gruppieren, sodass 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 dann gemeinsam verschoben und in der Größe angepasst und alle Eigenschaften, die Sie einem der Elemente zuweisen, 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 " **Elementgruppierung aufheben**" aus dem Popup-Menü wählen.

## 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 Veranstaltungsbildschirm aufgenommen und im Bild gespeichert. Diese Funktion ist daher nützlich, wenn Sie den Bildschirmeditor als Grafikdesign-Tool zum Erstellen eigener Bilddesigns verwenden möchten, die aus mehreren auf dem Bildschirm positionierten Elementen bestehen.

Um einen Ereignisbildschirm zu erfassen, zeigen Sie den ausgewählten Bildschirm im Bildschirmeditor an und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Bildschirmhintergrund (klicken Sie nicht mit der rechten Maustaste auf ein Bildschirmelement). Sie sehen dann das folgende Popup-Menü:

**Bildschirm aufnehmen** – Klicken Sie auf dieses Menüelement, 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.

## **Erstellen mehrerer Bildschirme**

Möglicherweise möchten Sie mehrere Kopien eines bestimmten benutzerdefinierten Bildschirms als Ausgangspunkt für Designänderungen erstellen, wobei jede Kopie mit dem Originalbildschirm identisch sein muss. Zeigen Sie dazu den ausgewählten Bildschirm im Bildschirmeditor an und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Bildschirmhintergrund (klicken Sie nicht mit der rechten Maustaste auf ein Bildschirmelement). Sie sehen dann das folgende Popup-Menü:

*Weitere Bildschirme erstellen* – Klicken Sie hierauf, um ein Dialogfeld anzuzeigen, in das Sie eine oder mehrere Textzeilen eingeben können, wobei jede Zeile den Namen eines neuen Bildschirms darstellt. Klicken Sie anschließend auf "OK", um automatisch neue Bildschirme im Ereignis zu erstellen.

## Erstellen mehrerer Etikettenelemente

Möglicherweise möchten Sie viele Kopien eines bestimmten Etikettenelements erstellen, sodass jedes Etikett ein anderes Wort oder eine andere Phrase enthält, aber in allen anderen Punkten (z. B. 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:
*Weitere Beschriftungen 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 Veranstaltungsbildschirme kopieren. Kopieren Sie das Bild zunächst in der anderen Anwendung in die Windows-Zwischenablage. Klicken Sie dann im RightBooth-Bildschirmeditor mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Bildschirm der Veranstaltung und wählen Sie im Popup-Menü die Option "Zwischenablagebild erstellen/einfügen". Sie werden dann aufgefordert, das Zwischenablagebild in der RightBooth-Bildbibliothek im Ordner "Allgemein" zu speichern. Nachdem die Datei gespeichert wurde, wird das Bild dem Veranstaltungsbildschirm hinzugefügt. Wichtig: Stellen Sie bei entsprechender Aufforderung sicher, dass Sie das Zwischenablagebild unter einem eindeutigen Dateinamen in der Medienbibliothek speichern. Dadurch wird die Möglichkeit vermieden, ein vorhandenes Bild zu überschreiben, das möglicherweise bereits an anderer Stelle verwendet wird (z. B. in einer anderen Veranstaltungsdatei).

Beachten Sie: Wenn Sie ein Bild aus der Zwischenablage einmal zu einem Ereignisbildschirm hinzugefügt haben und es anschließend zu weiteren Ereignisbildschirmen hinzufügen möchten, sollten Sie die internen Kopier-/Einfügefunktionen von RightBooth verwenden (verfügbar in der Toolbox des Bildschirmeditors), anstatt den Vorgang des Einfügens aus der Windows-Zwischenablage zu wiederholen.

# Entwerfen von Frage- und Antwortbildschirmen

Auf alle Fragen eines Ereignisses kann über den Fragenbildschirm zugegriffen werden (in der Bildschirmliste der Designer-Toolbox) und jede Frage kann ihr eigenes Bildschirmdesign und -layout haben. Ebenso sind alle Antworten eines Ereignisses über den Antwortbildschirm zugegriffen werden (in der Bildschirmliste der Designer-Toolbox) 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 Ihnen in der

Toolbox des Bildschirmeditors ein Fragenselektor angezeigt: Dieser wird angezeigt, wenn Sie die Fragen- oder Antwortbildschirme bearbeiten. Mit diesem Selektor können Sie durch Ihre Fragen und Antworten navigieren und auf das Design und Layout jeder einzelnen Frage und Antwort zugreifen.

Wie im Abschnitt "Fragen" des Event Designers (siehe oben) beschrieben, kann jede Frage als einer der folgenden Typen definiert werden: **Textfrage**, **Videofrage** oder **Beides**. Wenn der aktuelle Fragentyp "**Text" ist**, zeigt der Fragenbildschirm das Fragenbeschriftungselement. Wenn der aktuelle Fragentyp "**Video" ist**, zeigt der Fragenbildschirm das Videoplayerelement. Und wenn der aktuelle Fragentyp "**Beide" ist**, werden das Fragenbeschriftungselement UND das Videoplayerelement angezeigt. Wenn der Antworttyp für die aktuelle Frage "**Fragen" ist**, zeigt der aktuelle Fragenbildschirm auch Video- und Textauswahlschaltflächen an, sodass der Benutzer während des Events auswählen kann, wie er die Frage beantworten möchte. Wenn der Antworttyp für die aktuelle Frage "**Multi" ist**, zeigt der aktuelle Fragenbildschirm auch alle Multiple-Choice-Antworttexte und -Schaltflächen an, damit der Benutzer während des Events eine Auswahl treffen kann.

Ihre Antworten können einem der folgenden Typen angehören: **Textantwort**, **Videoantwort**, **Fragen** oder **Multi**. Wenn der aktuelle Antworttyp **Text ist**, zeigt der Antwortbildschirm die erforderlichen Elemente zum Eingeben einer Textantwort. Wenn der aktuelle Antworttyp **Video ist**, zeigt der Antwortbildschirm die erforderlichen Elemente zum Aufzeichnen einer Videoantwort. Wenn der aktuelle Antworttyp **Fragen ist**,

bietet die Bildschirm-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**, wird der Antwortbildschirm für die aktuelle Frage nicht benötigt (und wird dem Benutzer während des Ereignisses nicht angezeigt), da der Benutzer während des Ereignisses eine Multiple-Choice-Frage mithilfe einer der auf dem Fragenbildschirm angezeigten Multiple-Choice-Schaltflächen beantwortet.

Alle Änderungen, die Sie am Fragetext oder den Videodateien vornehmen, werden auch in der Fragentabelle im Event Designer angezeigt (siehe oben).

# **Der Print-Layout-Designer**

Das Drucklayout Ihrer Veranstaltung ist auf dem Bildschirm "Drucklayout" im Bildschirmeditor verfügbar, wenn Sie den Druck in die aktuelle Veranstaltung einbeziehen möchten.

Der Bildschirm "Drucklayout" zeigt Ihnen eine Reihe von Bildelementen mit nummerierten Fotoplatzhaltern, deren Größe und Position Sie im Druckdesign ändern können. Für jedes Foto, das Sie in Ihrer Veranstaltung definiert haben, gibt es einen Platzhalter.

Der Designer bietet Ihnen völlige Flexibilität bei der Anordnung Ihrer Fotoplatzhalter und Sie können auch Ihre eigenen Etiketten- und Bildelemente hinzufügen, um das Design des Drucklayouts weiter zu verbessern. Mit der Eigenschaften-Toolbox können Sie Ihre Hintergrund-, Foto-, Bild- und Etikettenelemente gestalten. Wir empfehlen Ihnen daher, sich mit dem Bildschirmeditor vertraut zu machen, da dieser auch für Ihr Drucklayout gilt.

Standardmäßig ist der Drucklayout-Bildschirm auf maximal 2000 x 2000 Pixel eingestellt. Diese Werte dienen ausschließlich zur Gestaltung des Drucklayouts und haben keinen Einfluss auf die Auflösung der tatsächlich gedruckten Seite.

Beim Arbeiten im Drucklayout-Bildschirm bietet die Bildschirm-Editor-Toolbox die folgenden Schaltflächen:

Anordnen – Klicken Sie hierauf, um auf den Drucklayout-Anordnen 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 Layoutentwurfs zu drucken.

### **Drucklayout-Arrangeur**

Damit können Sie Ihre Fotos schnell und einfach auf der Druckerseite in einem Raster anordnen. Hierzu stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Zeilen - Ändern Sie die Zeilenanzahl im Raster.

Spalten – Ändern Sie die Anzahl der Spalten im Raster.

**Reihe Reihenfolge** - Aktivieren Sie diese Option, um die Fotos im Raster von oben links nach oben rechts und dann über den Bildschirm nach unten anzuordnen. Deaktivieren Sie diese Option, um die Fotos im Raster von oben links nach unten rechts und dann über den Bildschirm nach unten anzuordnen.

Abstand - Ändern Sie den Abstand zwischen den einzelnen Fotos. Der Wert wird in Pixeln angegeben.

**Rand** - Ändern Sie den Rand um das Fotobild. Der Wert wird in Pixeln angegeben. Beachten Sie, dass dieser Rand für die Fotos gilt, wie sie im Layout positioniert sind, und nicht mit den Rändern des Druckerpapiers verwechselt werden sollte. Am besten stellen Sie sich das so vor: Ihr Fotolayout-Design wird beim endgültigen Drucken als ein einziges zusammengesetztes Bild behandelt, sodass diese Ränder auf dem zusammengesetzten Bild erscheinen. Ihre Druckerränder können mit der mit Ihrem Drucker gelieferten Software eingestellt werden.

**Groß Foto 1** - Wählen Sie aus, ob Sie ein großes erstes Foto an einer der folgenden Positionen hinzufügen möchten: Links, Rechts, Oben oder Unten im Raster. Wenn Sie ein großes erstes Foto auswählen, ist Foto Nr. 1 nicht Teil des Rasterlayouts, sondern wird neben dem Raster platziert, das dann die Fotos 2 und höher 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 abzubrechen.

# Drucklayouteigenschaften

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen "Eigenschaften" in der Toolbox des Bildschirmeditors, um die Toolbox "Eigenschaften" 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 Drucklayout auszuwählen. Sie können aus einer Liste häufig verwendeter Druckerpapiergrößen wählen oder eine benutzerdefinierte Größe (in Zoll) festlegen. Beachten Sie, dass Ihre Wahl der Designgröße unabhängig von der Wahl der Druckerpapiergröße ist (siehe unten). Denken Sie daran, dass, wenn Ihr Design beim Drucken das gesamte Papier ausfüllen soll, das Seitenverhältnis Ihrer Designgröße (also Breite geteilt durch Höhe) dem Seitenverhältnis Ihres Papiers (wiederum Breite geteilt durch Höhe) entsprechen muss. Wenn in dieser Liste keine gängige Designgröße vorhanden ist, die genau dem Seitenverhältnis Ihres gewünschten Druckerpapiers entspricht, können Sie "**Benutzerdefiniert**" aus der Liste auswählen und dann die B- und H-Eigenschaften (unten) so ändern, dass sie dem Seitenverhältnis Ihres Papiers entsprechen (siehe unten).

Hinweis: Wenn das Seitenverhältnis Ihres Designs und des Papiers nicht übereinstimmt, druckt RightBooth Ihr Design in der optimalen Größe mittig auf das Papier. Dabei kann automatischer Quer- oder Hochformatdruck erfolgen (siehe unten).

**B** & H – Mit diesen Werten können Sie Ihre eigene benutzerdefinierte Größe für Ihr Drucklayoutdesign eingeben. Beachten Sie, dass diese B- und H-Werte in Zoll angegeben werden müssen. Wenn Ihr Design Ihr Papier ausfüllen soll, stellen Sie sicher, dass sie auf die gleiche Größe wie Ihr Papier eingestellt sind. Wenn Ihr Druckerpapier beispielsweise 4,13 x 6,15 Zoll groß ist, geben Sie 4,13 in B und 6,15 in H ein.

**Vertauschen** – 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 vertauschte Größe B = 8,3, H = 11,7 und die vertauschte Größe ist B = 11,7, H = 8,3 (Zoll). Beachten Sie, dass Sie beim Vertauschen 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 Verzerrungen gedruckt wird. Dabei kann das Design auf dem ausgewählten Papier gedreht werden (siehe weiter unten).

**Papiergröße des Druckers** – Mit dieser Option können Sie eine gewünschte Papiergröße auswählen, auf der Ihr Design gedruckt werden soll. Das Kombinationsfeld listet alle Papiergrößen auf, die Ihr aktueller Drucker unterstützt (siehe: Einstellungen – Drucker). Standardmäßig druckt RightBooth Ihre Designs auf das Standardpapier Ihres Druckers (wie in der Setup-Anwendung Ihres Druckers definiert). Wenn Ihr Drucker jedoch mehr als eine Papiergröße unterstützt, z. B. mehrere Papierfächer mit unterschiedlichen Größen oder eine Guillotine-Funktion, um 4 x 6 Zoll großes Papier in zwei 2 x 6 Zoll große Streifen zu schneiden, möchten Sie Ihr Design möglicherweise so einstellen, dass es auf Ihrem Drucker auf eine bestimmte Papiergröße ausgerichtet ist.

**Standardkopien** – Aktivieren Sie diese Option, um die Anzahl der Kopien des Layouts anzugeben, die gedruckt werden, wenn das Layout während der Veranstaltung gedruckt werden soll. Dieser Wert überschreibt alle zuvor während der Veranstaltung festgelegten Werte für "Druckkopien".

Hinweise:

- Ausgewählte Designgrößen, Papierformate und Standardkopien werden immer mit Ihren Designs gespeichert.
- Wenn RightBooth beim Drucken eines Designs auf dem Zieldrucker kein passendes Papierformat findet, wird das Design auf dem Standardpapier des Druckers gedruckt. Dies kann beispielsweise passieren, wenn Sie den Drucker wechseln.

### für Aussehen und Hintergrund werden im Abschnitt "Bildschirmeditor" beschrieben .

# Hinzufügen und Entfernen von Fotos

Wenn Sie ein neues Ereignis erstellen, enthält der Drucklayout-Bildschirm automatisch dieselbe Anzahl von Bildelementen wie die Ereignisfotoanzahl (siehe →Ereignistyp im Event Designer). Wenn Sie die Inhaltseigenschaft der Bildelemente auf dem Drucklayout-Bildschirm prüfen, werden Sie feststellen, dass sie auf "Fotoaufnahme 1", "Fotoaufnahme 2" usw. eingestellt sind. Dadurch können die Bildelemente als Fotoplatzhalter fungieren und bei jeder Verwendung des Ereignisses die zuletzt aufgenommenen Fotos korrekt anzeigen. Wenn Sie später die Anzahl der Fotos in Ihrem Ereignis ändern möchten, müssen Sie auch die Fotoplatzhalter auf dem Drucklayout-Bildschirm manuell ändern. Dies kann auf eine der folgenden Arten erfolgen:

- 1) Verwenden Sie den Drucklayout-Arranger (siehe oben).
- 2) Laden Sie ein passendes Drucklayout aus der RightBooth-Medienbibliothek.
- 3) Fügen Sie Fotoplatzhalter manuell zum Design hinzu (oder entfernen Sie sie). Wenn Sie beispielsweise die Anzahl der Veranstaltungsfotos von 4 auf 5 erhöhen, können Sie dem Drucklayout-Bildschirm ein neues Bildelement hinzufügen und dann dessen Inhalt auf " Fotoaufnahme 5 " festlegen. Wenn Sie die Anzahl der Fotos in Ihrer Veranstaltung verringern, sollten Sie auch die redundanten Bildelemente aus dem Drucklayout-Bildschirm löschen.

# Neue Elemente zum Drucklayout hinzufügen

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen Elemente hinzufügen in der Toolbox des Bildschirmeditors, um die Toolbox "Elemente hinzufügen" anzuzeigen. Damit können Sie dem Drucklayout neue Bild- und Beschriftungselemente hinzufügen.

Alle verfügbaren Bild- und Beschriftungseigenschaften werden im Abschnitt " **Bildschirmeditor"** beschrieben .

Wenn Sie den Inhalt des Zeichenblockelements in das Drucklayout einbinden möchten, können Sie ein Bildelement hinzufügen und dessen Inhaltseigenschaft auf " **Neuester Zeichenblock" festlegen** (siehe oben). Dadurch kann der zuletzt erstellte Zeichenblockinhalt mit den Fotos eingebunden und gedruckt werden.

# Verwenden mehrerer Monitore

RightBooth kann bis zu 4 an Ihren Computer angeschlossene Monitore nutzen, um Bildschirme unabhängig von den Hauptveranstaltungsbildschirmen anzuzeigen (die auf Ihrem primären Monitor angezeigt werden).

Dies kann in Situationen nützlich sein, in denen Sie Informationsbildschirme mit Videos, Bildern und Textsequenzen einem anderen Publikum zeigen möchten, während Benutzer auf dem Hauptmonitor Videos und Fotos aufnehmen. Beispielsweise könnte Ihr Hauptmonitor in einer Kabine untergebracht sein, während ein zweiter Monitor außerhalb der Kabine Passanten eine attraktive Diashow zeigt.

Um die Mehrmonitorfunktionen nutzen zu können, müssen Ihre Monitore so konfiguriert sein, dass sie einen erweiterten Windows-Desktop bieten. Einzelheiten hierzu liegen außerhalb des Rahmens dieses Handbuchs, Sie finden sie jedoch in Ihren Windows-Anzeigeeinstellungen.

Wenn Sie mehr als einen Monitor angeschlossen haben und diesen als erweiterten Desktop verwenden, aktivieren Sie die Funktion **"Mehrere Monitore"** in RightBooth, die sich auf der Registerkarte "Event-Struktur" des Event-Designers befindet. Wenn diese Funktion aktiviert ist, besuchen Sie den Bildschirmeditor, um auf die zusätzlichen Bildschirmdesignfunktionen zuzugreifen.

### Monitorauswahl

Wenn der Screen Editor Ihre zusätzlichen Monitore richtig erkennt und Sie mehrere Monitore im Event Designer aktiviert haben, wird das **Kombinationsfeld zur Monitorauswahl** oben in der Toolbox des Screen Editors angezeigt. Wenn Sie die Monitorauswahl nicht sehen, müssen Sie RightBooth schließen und Ihre Windows-Anzeigeeinstellungen überprüfen.

Wenn Sie nun 2 im Monitor-Selektor auswählen, wird die gesamte Bildschirm-Editor-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 auch Monitor 2 ausgewählt haben, In Fortschrittsbildschirmen (siehe Ereignisstruktur im Ereignis-Designer) werden diese auch in die Bildschirmliste von Monitor 2 aufgenommen.

Für die Monitor 3- und 4-Auswahl gelten die gleichen Regeln, mit denen Bildschirme für Monitor 3 und 4 entworfen werden können.

Sie können jetzt den Monitor-Selektor verwenden, um zwischen den Bearbeitungsereignisbildschirmen auf jedem Ihrer Monitore zu wechseln.

# Hinzufügen von Bildschirmen und Elementen auf Ihren zusätzlichen Monitoren

Mit der Toolbox "Elemente hinzufügen" können Sie den Bildschirmlisten Monitor 2, 3 und 4 einen neuen Bildschirm hinzufügen. Sie können den zusätzlichen Monitorbildschirmlisten beliebig viele Bildschirme hinzufügen.

Sie können alle Elemente aus der Toolbox "Elemente hinzufügen" auf 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 Elementeigenschaften sind für die zusätzlichen Bildschirme verfügbar. Beachten Sie, dass Bildschirmübergänge auf den zusätzlichen Bildschirmen derzeit nicht unterstützt werden.

# Bildschirm "Video läuft"

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) zusätzlichen Monitorbildschirme enthalten ist (siehe Event Designer), wird er auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Benutzer ein Video auf Monitor Bildschirm 1 aufzeichnet. Möglicherweise möchten Sie diesen einschließen, die um Videoaufzeichnungsleistung auf Monitor 1 zu verbessern. Wenn Sie diesen Bildschirm einschließen, möchten Sie ihn möglicherweise frei von prozessorintensiven Bildschirmelementen wie Video- und Sequenzelementen halten, da dies Ihrem Computer hilft, sich auf die Aufgabe der Videoaufzeichnung auf Monitor 1 zu konzentrieren.

Wenn Ihre Ausrüstung jedoch leistungsstark genug ist, können Sie diesem Bildschirm ein Kameraelement hinzufügen, um den Videoaufzeichnungsvorgang in Aktion anzuzeigen.

# Bildschirm "Foto in Bearbeitung"

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) der zusätzlichen Monitorbildschirme enthalten ist (siehe Event Designer), wird er auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Benutzer auf Monitor 1 Fotos macht.

Wenn Sie diesem Bildschirm Bildelemente hinzufügen und deren Inhaltseigenschaften auf "Letzte Fotoaufnahme" oder einen der "Fotoaufnahme" -Werte (1-10) setzen, 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 beim Aufnehmen ihrer Fotos zusehen können.

# Bildschirm "Druck läuft"

Wenn dieser optionale Bildschirm für einen (oder alle) zusätzlichen Monitorbildschirme enthalten ist (siehe Event Designer), wird er immer auf dem zugehörigen Monitor angezeigt, wenn ein Fotolayout gedruckt wird.

Wenn Sie diesem Bildschirm ein Bildelement hinzufügen und dessen Inhaltseigenschaft auf **"Drucklayout"** setzen , wird auf dem Bild während des Druckens das neueste Drucklayout angezeigt.

Wenn die aktuelle Videoaufzeichnung, der Fotoaufnahmevorgang oder der Fotodruck abgeschlossen ist, wird Ihre definierte Liste der Ereignisbildschirme von Monitor 2, 3 und 4 erneut angezeigt.

# Abspielen von Events mit mehreren Monitorbildschirmen

Wenn Sie ein Ereignis mit mehreren Monitorbildschirmen abspielen, werden diese Bildschirme automatisch unabhängig von den Bildschirmen angezeigt, die auf dem ersten Monitor angezeigt werden. Wenn die Zeit für jeden Mehrfachmonitorbildschirm abläuft, wird der nächste Bildschirm in der Monitorliste angezeigt. Wenn alle Mehrfachmonitorbildschirme angezeigt wurden, wiederholt RightBooth die Anzeige erneut.

Jedes Ereignis kann einen eigenen Satz Monitorbildschirme 2, 3 und 4 enthalten, die während der Wiedergabe des Ereignisses angezeigt werden. Wenn Sie also Event Flow verwenden, müssen Sie möglicherweise zusätzliche Monitorbildschirme zu allen Ereignisdateien hinzufügen, die Sie anzeigen möchten.

### Unterschiedliche Bildschirmauflösungen

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie Ihre zusätzlichen Monitore (mithilfe der Windows-Anzeigeeinstellungen) so einrichten, dass ihre Anzeigeauflösung mit der Ihres primären Monitors übereinstimmt. Bei manchen Gerätekonfigurationen kann dies jedoch nicht möglich sein und Ihre zusätzlichen Monitore müssen möglicherweise eine andere Auflösung als Ihr primärer Monitor haben.

müssen die Breitenund Höheneigenschaften In diesem Fall Sie (in der Toolbox "Bildschirmeigenschaften") für jeden Ihrer zusätzlichen Monitorereignisbildschirme überprüfen, um sicherzustellen, dass sie auf die Breite und Höhe der Bildschirmauflösung Ihres zusätzlichen Monitors eingestellt sind. Andernfalls werden Ihre zusätzlichen Monitorbildschirme möglicherweise nicht richtig angezeigt.

# Überlegungen zur Leistung

Bitte beachten Sie, dass die Anzeige von Bildschirmen auf zusätzlichen Monitoren die Leistung der Bildschirme auf dem ersten Monitor beeinträchtigen kann. Aus diesem Grund empfehlen wir Ihnen, die Bildschirme "in Bearbeitung" immer mit einzubeziehen. Außerdem empfehlen wir Ihnen, die Verwendung prozessorintensiver Bildschirmelemente 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 Monitoren anzeigen möchten, die an Ihr System angeschlossen sind. Stellen Sie sich die Situation vor, in der Sie einen Raum haben, in dem eine RightBooth-Videoaufzeichnung eingerichtet ist. Außerhalb des Raums befindet sich ein zweiter Monitor, auf dem die laufende Aufzeichnung 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 Monitor 2 jedes Mal, wenn eine Aufzeichnung im Raum erfolgt, diesen Bildschirm auch außerhalb des Raums anzeigen. Beachten Sie, dass Multicast-Bildschirme immer Vorrang vor allen anderen Bildschirmen haben, die möglicherweise auf Monitor 2, 3 und 4 angezeigt werden, einschließlich der Bildschirme "In Bearbeitung". Sie können auch festlegen, dass Bildschirme von Monitor 1 gleichzeitig per Multicast auf alle anderen Monitore übertragen werden.

Weitere Informationen zum Multicasting finden Sie im Abschnitt "Bildschirmeigenschaften" .

# Koppeln von Ereignisbildschirmen auf mehreren Monitoren

Durch die Bildschirmpaarung können Sie dafür sorgen, dass Ereignisbildschirme automatisch auf den Monitoren 2, 3 und/oder 4 erscheinen, wenn bestimmte Ereignisbildschirme auf Monitor 1 angezeigt werden.

Wenn Sie den Monitoren 2, 3 oder 4 einen neuen Ereignisbildschirm hinzufügen, können Sie ihm denselben Namen geben wie jedem Ereignisbildschirm auf Monitor 1. Wenn Sie dies tun, wird dem Bildschirmnamen automatisch die in Klammern angezeigte Monitornummer angehängt.

Wenn Sie beispielsweise einen neuen Ereignisbildschirm auf Monitor 3 hinzufügen und ihn " **Danke" nennen**, wird der Ereignisbildschirm automatisch mit dem Namen " **Danke (3)** " zur Bildschirmliste von Monitor 3 hinzugefügt.

Wenn Sie bei diesem Beispiel **die Bildschirmpaarung für Monitor 3 aktivieren** (siehe Abschnitt **Ereignisstruktur "→Mehrere Monitore"**), wird bei der Wiedergabe des Ereignisses jedes Mal, wenn Monitor 1 den Ereignisbildschirm "Danke" anzeigt, auf Monitor 3 automatisch der Ereignisbildschirm "Danke (3)" angezeigt.

# Ausführen mehrerer Instanzen von RightBooth

Sie können bis zu 4 Instanzen von RightBooth auf demselben Computer ausführen. Starten Sie RightBooth einfach, indem Sie auf das Desktopsymbol doppelklicken. Während es ausgeführt wird, starten Sie RightBooth erneut, indem Sie erneut auf das Desktopsymbol doppelklicken. Sie finden nun 2 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
- arbeitet 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 zu Option 4, das Sie hier finden:

https://www.rightbooth.com/shareqr.html

# Ereignisaufgaben

Auf das Fenster "Event-Aufgaben" können Sie zugreifen, indem Sie im RightBooth-Hauptfenster auf die Schaltfläche "Aufgaben" klicken.

# Aufgabe "Videos konvertieren"

Möglicherweise möchten Sie alle aufgezeichneten Ereignisvideos in das MP4- oder MOV-Format konvertieren. In diesem Abschnitt werden alle für das aktuell geladene Ereignis erstellten Videos aufgelistet und Sie können sie stapelweise in eines dieser Formate konvertieren. Sie können für die Konvertierung die folgenden Optionen auswählen:

*Videos konvertieren in* – Wählen Sie diese Option, um Dateien in das MOV- oder MP4-Format zu konvertieren.

*Konvertierungseinstellungen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Videokonvertierungseinstellungen anzuwenden. Weitere Informationen finden Sie im 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 von jedem Ihrer aufgezeichneten AVI- oder WMV-Videos von der ausgewählten Veranstaltung eine Kopie.
- konvertieren Sie sie in das erforderliche Format.
- Speichern Sie die konvertierten Dateien im selben Ordner wie das Original.

Ihre ursprünglichen Videodateien werden durch den Konvertierungsprozess nicht beeinträchtigt.

# Aufgabe "Fotos drucken"

In diesem Fenster wird eine Liste aller Fotos (oder Fotodrucklayouts) angezeigt, die von Benutzern des aktuell geladenen Ereignisses oder aus dem aktuell angegebenen Tasks & Publish-Ordner erstellt wurden. Sie können jedes Foto oder Layout auswählen, anzeigen und drucken. Dies ist nützlich, wenn Sie nach Abschluss eines Ereignisses drucken müssen oder RightBooth als Druckstation verwenden.

vor dem Abspielen Ihrer Event-Datei die Option " In Event-Aufgaben speichern" aktivieren . Siehe Abschnitt: Event-Struktur: 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 Aufgabenund Veröffentlichungsordner anzuzeigen (siehe "Einstellungen –  $\rightarrow$ Ordner/Dateien").

**Fotodrucklayouts** – Aktivieren Sie diese Option, um alle Fotodrucklayouts anzuzeigen, die während der Wiedergabe der aktuell geladenen Ereignisdatei gespeichert wurden, oder um alle Fotodrucklayouts im aktuell angegebenen Aufgaben- und Veröffentlichungsordner anzuzeigen (siehe "Einstellungen – →Ordner/Dateien").

*Miniaturansichten* – Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um zwischen der Anzeige einer Liste mit Dateinamen und 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 Miniaturbildmodus mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Miniaturbild klicken können, um die Anzahl der Spalten zu ändern, die zum Anzeigen der Miniaturbilder verwendet werden. Sie können einen Wert zwischen 1 und 4 auswählen.

*Kopien* – Geben Sie die Anzahl der erforderlichen Kopien an (Bereich 1 bis 99).

Graustufen – Druckt 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 als Hintergrund für den Drucklayout-Auswahlbildschirm verwendet.

# 57

✓ ➤- Klicken Sie auf dieses Symbol, um in den Vollbildmodus zu wechseln (und wieder zurück).

# Aufgabe "Dateien per E-Mail senden"

In diesem Bereich werden alle E-Mail-Dateien aufgelistet, die während der Veranstaltung erstellt wurden. Sie können dann eine oder mehrere E-Mail-Dateien aus der Liste auswählen und diese dann im Stapelprozess an die zugehörigen Veranstaltungsbenutzer senden.

im Abschnitt "Event Designer →Eventstruktur E-Mail-Dateien" die Option " →**Später " für Videos, Fotos** oder Nachrichten wählen, werden E-Mail-Dateien erstellt . Während der Veranstaltung werden auch E-Mail-Dateien erstellt, wenn der E-Mail-Versand aufgrund von Problemen mit dem Netzwerk oder der Internetverbindung fehlschlägt.

*Alle E-Mails* – Klicken Sie hier, um die vollständige Liste der E-Mail-Dateien anzuzeigen, die während des Ereignisses erstellt wurden.

*"Zu erledigende" E-Mails* – Klicken Sie hierauf, um nur die E-Mail-Dateien anzuzeigen, die während der Veranstaltung nicht gesendet werden konnten.

*E-Mails senden* – Klicken Sie hierauf, um Dateien (die Sie in der Liste ausgewählt haben) per Stapelverarbeitung per E-Mail an die Empfängerbenutzer zu senden.

*E-Mail-Adressen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Textdatei mit allen E-Mail-Adressen aus der Aufgabenliste zu öffnen.

*Entfernen* – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle ausgewählten E-Mails aus der Liste zu entfernen.

# Aufgabe "Video aus Fotos erstellen"

Über dieses Panel können Sie aus allen während der Veranstaltung aufgenommenen Fotos ein Video erstellen. Dies ist auch eine großartige Möglichkeit, aus einer Reihe von mit RightBooth aufgenommenen Standbildern ein Zeitraffervideo zu erstellen.

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 Ereignisordner abgelegt.

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 gewünschte Breite des Videos in Pixeln ein. Kann auf 0 belassen werden.

Höhe – Geben Sie die gewünschte Höhe des Videos in Pixeln ein. Kann auf 0 belassen werden.

*Bildanzeigedauer in Sekunden* – Geben Sie die Zeitspanne ein, die jedes Foto während der Videowiedergabe angezeigt werden soll.

Beispiel 1: Wenn Sie diesen Wert auf 4 setzen, 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. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein Zeitraffervideo erstellen.

**Qualität** – Stellen Sie diesen Schieberegler ein, um die gewünschte Videoqualität auszuwählen. Ein niedrigerer Wert erzeugt kleinere Videodateien mit geringerer Qualität. Ein höherer Wert erzeugt Videos mit größeren Videodateien und höherer Qualität.

### Aufgabe "FTP-Dateien"

In diesem Bereich werden alle während der Veranstaltung erstellten Veranstaltungsdateien aufgelistet, die zum Hochladen auf ein FTP-Konto vorgesehen sind. Sie können eine oder mehrere Dateien aus der Liste auswählen und sie dann als Stapelverarbeitung 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 Bildschirmelemente zeichnen und schreiben, die während des Spiels erscheinen können. Sie können zum Zeichnen auf folgenden Elementen verwendet werden:

- der Live-Kamera-Feed auf dem Bildschirm (angezeigt durch das Kameraelement).
- das zuletzt aufgenommene Foto, nachdem es aufgenommen wurde.
- das Zeichenpad.

Diese Funktion ist nützlich, wenn Ihre Benutzer Namen, Nachrichten oder Zeichnungen zu Videoaufnahmen, Fotos oder dem Zeichenblock hinzufügen sollen.

# Hinzufügen der Zeichenwerkzeuge

Die Zeichenwerkzeuge können zu jedem Bildschirm im Ereignis 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" erscheinen (wie 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 vor dem Aufnehmen von Fotos über das Live-Fenster zeichnen. Die Zeichnungen werden dann nach der Aufnahme dem Fotobild hinzugefügt.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zum Bildschirm "Video aufzeichnen" hinzugefügt werden, können Sie während der Videoaufzeichnung über das Live-Videofenster zeichnen\*. Die Zeichnungen werden dann während der gesamten Aufzeichnung in Echtzeit in der Videodatei festgehalten\*.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zu einem beliebigen Bildschirm hinzugefügt werden, auf dem das zuletzt aufgenommene Fotobildelement angezeigt wird (z. B. der Bildschirm "Foto anzeigen"), können Sie auf dem Foto zeichnen und die Zeichnungen automatisch zum Fotobild hinzufügen lassen.
- Wenn die Zeichenwerkzeuge zu einem beliebigen Bildschirm hinzugefügt werden, der das Zeichenseitenelement enthält, können die Werkzeuge verwendet werden, um direkt auf der Zeichenblock-Leinwand zu zeichnen.

\*Hinweis: Die Zeichenwerkzeuge erlauben derzeit nicht das Zeichnen über Videoaufnahmen einer DSLR-Kamera.

So fügen Sie die Zeichenwerkzeuge hinzu:

Wählen Sie im Bildschirmeditor 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.

Über die Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs können Sie die Anordnung der Werkzeuge ändern, entscheiden, welche Werkzeuge angezeigt werden sollen und Standardstifte, -farben und -linienstärke festlegen (siehe Abschnitt "Bildschirmeditor – **Eigenschaften** ").

# Verwenden der Zeichenwerkzeuge

Während das Ereignis abgespielt wird, werden die Zeichenwerkzeuge auf jedem Bildschirm angezeigt, auf dem Sie sie hinzugefügt haben. Sie können die Werkzeuge dann verwenden, um auf die zuvor beschriebenen Elemente zu zeichnen (sofern sie auf dem Bildschirm verfügbar sind). Wenn sich zwei oder mehr Kameraelemente auf dem Bildschirm befinden, können Sie auf einem beliebigen 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 zum Zeichenblock hinzugefügten Zeichnungen werden nach jeder Event-Sitzung in einer Bilddatei gespeichert.

Am Ende jeder Ereignisseite werden sämtliche Zeichnungen automatisch aus der Kameraansicht und dem Zeichenblock entfernt, sodass der nächste Benutzer auf einer "leeren Tafel" mit dem Zeichnen beginnen kann.

Die Zeichenwerkzeuge sind nur aktiv, während das Ereignis abgespielt wird. Wenn Sie Ihre Bildschirme entwerfen, können Sie die Werkzeuge im Bildschirmeditor an die gewünschte Stelle verschieben und ihre Größe ändern. Sie können jedoch im Entwurfsmodus nicht über das Kameraelement oder in das Zeichenpad zeichnen.

# Das Zeichenwerkzeug-Set

Die Zeichenwerkzeuge umfassen:

*Stiftwerkzeug* – Damit können Sie mit der Maus oder dem Touchscreen durchgezogene 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 Linienbreite zeichnen. Dieses Werkzeug funktioniert effektiv wie ein normaler Markierungsstift (oder Textmarker).

**Rückgängig-Werkzeug** - Damit können Sie die zuletzt gezeichnete Linie rückgängig machen. Sie können wiederholt auf dieses Werkzeug klicken, um mehr als eine Linie zu entfernen. Sie können auch eine kürzliche Verwendung des Bin-Werkzeugs rückgängig machen, wodurch alle zuvor entfernten Linien in das Videofenster zurückgebracht werden.

Bin-Tool – Damit können Sie alle gezeichneten Linien entfernen, um das Videofenster zu leeren.

*Linienbreiten-Werkzeuge* : Mit diesen 4 Werkzeugen können Sie die Linienbreite aller nachfolgend gezeichneten Linien auswählen.

*Linienfarbwerkzeuge* – Mit diesen 8 Werkzeugen können Sie die Farbe aller nachfolgend gezeichneten Linien auswählen.

Über die Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs (siehe oben) können Sie steuern, welche Werkzeuge verfügbar gemacht werden sollen und welche Werkzeuge als Standard verwendet werden .

# Steuerung von Peripheriegeräten mit einer USB-Relaiskarte

Mithilfe einer USB-Relaiskarte kann RightBooth jedes elektrische Gerät steuern, das ein- oder ausgeschaltet werden kann, beispielsweise eine LED-Glühbirne, eine Netzglühbirne, einen Motor oder einen Ventilator. Die Relaiskarte wird über ein USB-Kabel mit Ihrem Computer verbunden. Sie können dann bis zu 8 Geräte an die Relaisanschlüsse der Karte anschließen und RightBooth verwenden, um diese Geräte während der Veranstaltung zu verschiedenen Zeiten ein- oder auszuschalten.

RightBooth bietet Unterstützung für zwei Arten von USB-Relaiskarten: USB-HID-Karten und Denkovi-Karten.

### **USB-HID-Karten**

Diese Platinen erfordern keine Konfiguration. Stecken Sie sie einfach in einen freien USB-Anschluss und schon können Sie sie in RightBooth steuern. Es gibt viele USB-HID-Platinen auf dem Markt und sie sind sehr kostengünstig. Denken Sie jedoch daran, dass das HID-Relais vom Typ "programmierbar" sein muss, da es sonst von RightBooth nicht erkannt wird. Geben Sie " **USB-HID-Relais programmierbar"** bei eBay ein, um eine Auswahl anzuzeigen. Zum Zeitpunkt des Schreibens (Oktober 2019) ist dies 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-Bretter**

Für Denkovi-Boards muss ein Denkovi-Gerätetreiber auf Ihrem Computer installiert werden, bevor sie in RightBooth verwendet werden können. RightBooth kann nur ein Denkovi-Board steuern.

### WICHTIG

Bitte beachten Sie, dass RightBooth derzeit nur Support 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 Arbeit 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-Port an. Windows führt dann automatisch folgende Aktionen aus:

- o Identifizieren Sie die Karte als FT245R USB FIFO-Gerät
- o Durchsuchen Sie Windows Update nach einem Gerätetreiber
- o Laden Sie den Gerätetreiber (0,9 MB) von der Microsoft-Website herunter

- Installieren Sie zwei Gerätetreiber:
  - o USB-Seriell-Konverter
  - Serieller USB-Anschluss (COM3)

Wenn dieser Vorgang erfolgreich ist, wird ein Windows-Dialogfeld mit der Meldung "Ihr Gerät ist einsatzbereit" angezeigt.

erfolgreiche Treiberinstallation überprüfen, indem Sie prüfen, ob der **USB-Seriell-Konverter** im Windows-Geräte-Manager --> Abschnitt "Universal Serial Bus-Controller" aufgeführt ist.

# Verwenden einer USB-Relaiskarte in RightBooth

Bitte beachten Sie, dass wir keine Einzelheiten dazu bereitstellen, wie Sie Ihre elektrischen Geräte an die von Ihnen gewählte Relaisplatine anschließen. Einzelheiten dazu finden Sie in der Dokumentation, die Ihrer Relaisplatine beiliegt, 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:
  - 'Start Denkovi Relaisplatine 'oder
  - "USB-HID-Relaisplatine starten"
- Wenn Sie eine Denkovi-Platine verwenden, müssen Sie die Anzahl der Kanäle für Ihre Relaisplatine in das Textfeld **"Kanäle" eingeben.**

### Testen des Boards

Verwenden Sie das Textfeld neben der Schaltfläche "Test", um einen Schaltzustand für alle Kanäle festzulegen. Geben Sie dazu für jeden Kanal ein Zeichen in das Textfeld ein. Der Standardzustand für eine 4-Kanal-Relaiskarte ist beispielsweise **0000** (alle aus). Weitere Beispiele: **1000** – der erste Schalter ist eingeschaltet, die anderen 3 sind aus. **1101** – der erste, zweite und vierte Schalter sind eingeschaltet.

### Kontrolle des Boards während der Veranstaltung

Zur Steuerung der Relaiskanäle haben Sie zwei Möglichkeiten.

- 1) Sie können die Kanäle so umschalten, dass immer dann ein ausgewählter Ereignisbildschirm angezeigt wird, indem Sie die Aktion "Anzeigen" verwenden: "Relay-Kanäle festlegen " ODER
- 2) Klickaktion "Relay-Kanäle festlegen " hinzufügen . Dadurch kann der Benutzer 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 "Bereitmachen" angezeigt wird

- im Bildschirmeditor zum Bildschirm "Vorbereiten" .
- Anzeigen der Bildschirmeigenschaften
- Stellen Sie unten im Fenster "Bildschirmeigenschaften" die Aktion auf **"Anzeigen" ein** und wählen Sie dann in der Aktionsliste **"Relaykanäle festlegen " aus.**
- im Textfeld **"Aktion" " 1000** " ein.

Das Gleiche können Sie dann auf dem Danke-Bildschirm tun, indem Sie dieses Mal " **0000** " eingeben, um Kanal 1 nach Abschluss der Aufnahme wieder auszuschalten.

### Beispiel 2 – Benutzern das Wechseln von Kanälen erlauben

Wenn der Benutzer die Möglichkeit haben soll, Kanäle zu wechseln:

- Fügen Sie Ihrem ausgewählten Ereignisbildschirm eine Schaltfläche (oder ein Textelement oder ein Bildelement) hinzu.

- Zeigen Sie die Schaltflächeneigenschaften an.
- Stellen Sie die Aktion auf 'Klicken' ein und wählen Sie die Aktion: ' Einstellen Relaiskanäle '.
- im Textfeld **"Aktion**" das gewünschte Kanalschaltmuster 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. Daher: Wenn eingeschaltet, wird er ausgeschaltet und umgekehrt.

**U** - den Kanal unverändert lassen

Weitere Beispiele für Kanalaktionen:

- 1010 Kanäle 1 und 3 einschalten . Kanäle 2 und 4 ausschalten
- 1U1U Schaltet die Kanäle 1 und 3 ein . 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, eine andere Anzahl von Kanälen hat.

Bitte beachten Sie, dass RightBooth nur "programmierbare" HID-Relaiskarten erkennt und mit diesen funktioniert. Achten Sie daher beim Kauf darauf, dass Sie programmierbare Karten erwerben. Zum Zeitpunkt des Schreibens ist dies ein typischer Lieferant von programmierbaren HID-Relais:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\_noapp=true

Schließen Sie alle Karten an die USB-Anschlüsse des Computers an. In den RightBooth-Einstellungen --> Start/Stopp wird die Modellkennung für jede Karte im Bedienfeld angezeigt.

Zur Steuerung der einzelnen Karten müssen Sie die Modellkennung gefolgt von einem oder mehreren Leerzeichen und dann den erforderlichen Schaltbedingungen (wie oben beschrieben) eingeben.

Um zu erklären, wie die Karten gesteuert werden, gehen wir davon aus, dass Sie eine 1-Kanal-Relaiskarte und eine 2-Kanal-Relaiskarte an den Computer angeschlossen haben. In den RightBooth-Einstellungen werden die Kartenkennungen als **HURTM** bzw. **B6105H angezeigt**. Hier sind einige Beispiele für Kanalaktionen:

HURTM 1 – Kanal 1 auf der 1-Kanal-Relaiskarte einschalten.

B6105H 01 - Kanal 1 ausschalten und Kanal 2 einschalten, auf der 2-Kanal-Relaiskarte

**HURTM 0 B6105H TT** – Kanal 1 auf der 1-Kanal-Relaiskarte ausschalten und beide Kanäle auf der 2-Kanal-Relaiskarte umschalten.

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 Befehl W (Wait – Warten) mehrere Sätze Schaltbefehle getrennt durch Verzögerungen (Wartezeiten) senden:

**W** – Warten Sie eine bestimmte Zeit, bevor der nächste Aktionsbefehl ausgegeben wird. Die Zeitspanne wird in Millisekunden angegeben und muss im Aktionstext nach dem W stehen, getrennt durch ein oder mehrere Leerzeichen.

Sie können auch den Befehl R (Repeat) verwenden:

**R** – Wiederholt alle Befehle, die zuvor über den aktuellen Kanalaktionstext an die Platine gesendet wurden.

Um die Verwendung dieser zusätzlichen Aktionsbefehle zu erklären, beschreiben wir einige Beispiele.

### Beispiele für Einzelplatinen

### 11 W 1500 01 W 2000 00

Sofort Kanal 1 und 2 einschalten, dann 1,5 Sekunden warten, dann Kanal 1 ausschalten, dann weitere 2 Sekunden warten, dann abschließend Kanal 2 ausschalten.

### 1 W 500 0 W 500 R

Schalten Sie Kanal 1 für eine halbe Sekunde ein und 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 die Platine einen weiteren Aktionsbefehl empfängt.

### Beispiele für mehrere Boards

### HURTM 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

Die HURTM-Platine: Kanal 1 für 1 Sekunde einschalten und dann ausschalten.

Die B6105H-Platine: Schalten Sie beide Kanäle für 2 Sekunden ein und dann beide aus.

Beachten Sie, dass bei solchen Mehrfach-Board-Befehlen alle Boards unabhängig und parallel zueinander agieren. Im obigen Beispiel werden also zu Beginn alle Kanäle auf beiden Boards eingeschaltet, dann wird HURTM nach einer Sekunde ausgeschaltet und B6105H schaltet nach Ablauf einer weiteren Sekunde aus.

### HURTM 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

Kanal 1 wird auf der HURTM-Platine für 1 Sekunde eingeschaltet. Anschließend wird er ausgeschaltet.

Die Karte B6105H tut 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, unmittelbar 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

Kanal 1 wird auf der HURTM-Platine für 1 Sekunde eingeschaltet. Dann wird er für 1 Sekunde ausgeschaltet. Anschließend wird dies unendlich wiederholt.

Die Karte B6105H macht in der ersten Sekunde nichts, dann werden beide Kanäle für 1 Sekunde eingeschaltet und dann beide für 1 Sekunde ausgeschaltet. Dann wiederholt sich das endlos.

Dieser Befehl ist im Prinzip derselbe wie der vorherige, allerdings mit der Ausnahme, dass beide Boards ihre Aktionen wiederholen.

# Verwenden einer DSLR- Kamera, die über ein USB-Kabel angeschlossen ist

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie RightBooth so konfigurieren, dass Sie eine per USB-Kabel angeschlossene DSLR-Kamera zum Aufzeichnen von Videos und Aufnehmen von Fotos in RightBooth verwenden können.

RightBooth verfügt über eine vollständig integrierte Steuerung für viele DSLR-Kameras von Canon und Nikon und kann auch den Live-View-Feed Ihrer ausgewählten Kamera auf Ihren Veranstaltungsbildschirmen anzeigen.

**WICHTIG:** Wenn Sie Probleme haben, Ihre DSLR-Kamera in RightBooth zum Laufen zu bringen, kann es sein, dass eine andere Anwendung auf Ihrem PC bereits mit der Kamera verbunden ist und die Verwendung durch RightBooth blockiert. Eine solche Anwendung ist das Canon EOS Utility, das sich manchmal automatisch öffnet und die Kontrolle über Ihre Kamera übernimmt. Das EOS Utility wird möglicherweise in der Windows-Taskleiste angezeigt. Wenn dies der Fall ist, sollte es vor dem Ausführen von RightBooth geschlossen werden.

### **Der Video- und Fotoaufnahmeprozess**

In diesem Abschnitt wird erklärt, was während einer Veranstaltung passiert, wenn RightBooth auf die Verwendung einer DSLR-Kamera eingestellt ist.

Wenn eine Videoaufnahme gemacht werden soll, sendet RightBooth den Befehl "Aufnahme starten" an die DSLR-Kamera, um die Aufnahme eines Videos auf ihrem internen Speichermedium zu starten. Wenn die Videoaufnahme abgeschlossen ist, sendet RightBooth den Befehl "Aufnahme stoppen" 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 **Besetzt-** Bildschirm an und wartet, bis die Übertragung der Videodatei abgeschlossen ist. Danach fährt RightBooth mit dem nächsten Ereignisbildschirm fort.

Der Vorgang ist beim Aufnehmen von Fotos derselbe, wobei RightBooth einen "Foto aufnehmen"-Befehl an die Kamera sendet. Da die Übertragungszeit für ein einzelnes Foto recht kurz ist, zeigt RightBooth den **Besetzt-** 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 Kameraakku geladen ist oder dass Ihre Kamera an eine permanente Stromversorgung angeschlossen ist. Beachten Sie, dass sich RightBooth bei schwacher Kameraleistung möglicherweise unerwartet verhält oder beim Versuch, Fotos oder Videos aufzunehmen, einfriert.

### **Einrichten einer DSLR-Kamera**

- Schließen Sie die Kamera über ein USB-Kabel an den Computer an. Verwenden Sie dazu einen USB3-Anschluss am Computer, sofern verfügbar.
- Stellen Sie sicher, dass die Kamera eingeschaltet ist und über das Kameramenü auf optimale Fotoaufnahmen eingestellt ist. Stellen Sie sicher, dass alle erforderlichen Foto- und Videoparameter (z. B. Belichtung, Fokus, Blende, Weißabgleich usw.) bei Bedarf manuell an der Kamera eingestellt sind.

 Wir empfehlen, die Kamera vor der Verwendung von RightBooth auf manuellen Fokus einzustellen. Dies ist zwar nicht unbedingt erforderlich, verhindert jedoch, dass RightBooth möglicherweise auf dem Bildschirm "Foto aufnehmen" eine Zeitüberschreitung erfährt, während die Kamera auf das Motiv fokussiert. Beachten Sie, dass die Zeitüberschreitungszeit 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 Zeitüberschreitungswert 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 Hauptmodus-Wahlrad auf einen der folgenden Modi: **M, Av, Tv oder P.**
- **WICHTIG:** Im TV-Modus kann das Erstellen von Fotos lange dauern. Versuchen Sie es stattdessen mit dem Av-Modus.
- 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 Canon-Funktion "Benutzerdefinierter Weißabgleich" (im integrierten Menü der Kamera) sowohl auf den Fotoaufnahmemodus als auch auf den Videoaufnahmemodus anwenden, um zu vermeiden, dass die Weißabgleicheinstellung in RightBooth falsch angewendet wird.

### Nikon-Kameras

- Stellen Sie das Hauptmodus-Wahlrad auf den Modus Ihrer Wahl ein.
- Wenn Sie während der Veranstaltung nur Fotos machen möchten, stellen Sie den Nikon Live-Modus-Schalter auf Foto. Dadurch wird sichergestellt, dass das in RightBooth angezeigte Livebild genau mit den aufgenommenen Fotos übereinstimmt.
- Wenn Sie während der Veranstaltung Videos UND Fotos aufnehmen möchten, stellen Sie den Nikon Live-Modus-Schalter auf Video. Beachten Sie, dass in diesem Modus das in RightBooth angezeigte Livebild genau mit den Videoaufnahmen übereinstimmt, aber (je nach Modell) möglicherweise nicht genau mit den Fotoaufnahmen übereinstimmt.

### Dateimodi für DSLR-Kameras

RightBooth geht bei der Fotoaufnahme davon aus, dass die Fotos im JPEG-Format aufgenommen werden. Stellen Sie daher sicher, dass Ihre Kamera so eingestellt ist, dass sie JPEG-Fotodateien speichert. Wählen Sie nicht das RAW-Format. Wählen Sie für eine bessere Leistung außerdem eine niedrigere Auflösung für die Fotoaufnahme. 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 auf die Aufzeichnung von Videos in einem dieser Formate eingestellt ist.

### RightBooth DSLR-Einstellungen

Lesen Sie den Abschnitt **DSLR-Einstellungen**, um Einzelheiten zur Auswahl einer Canon- oder Nikon-Kamera und zur Aktivierung der RightBooth-Interaktion mit Ihrer Kamera zu erfahren. Wir empfehlen Ihnen dringend, die Größe der von Ihrer Kamera aufgenommenen Fotos zu reduzieren, um Speicherprobleme zu vermeiden, die durch die Verarbeitung vieler großer Bilddateien durch RightBooth auftreten können. Im Abschnitt **DSLR-Einstellungen** wird erläutert, wie Sie dies tun.

# Unterstützte DSLR-Kameramodelle Verbindung über USB

Die folgenden Kameramodelle funktionieren möglicherweise in RightBooth. Beachten Sie, dass wir nicht alle unten gezeigten Modelle getestet haben, sondern die offiziellen Software Development Kits der Hersteller verwendet haben und alle aufgeführten Kameras als vollständig unterstützt angegeben werden.

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 X90 / EOS REBEL T7 / EOS 2000D / EOS 1500D, EOS REBEL T100/EOS 4000D / EOS 3000D, EOS 6D Mark II, EOS Kiss X9 / EOS Rebel SL2 / EOS 200D

EOS Kiss X9i / EOS Rebel T7i / EOS 800D, EOS 9000D / EOS 77D, EOS 5D Mark IV, EOS-1D X Mark II, EOS 80D, EOS Kiss X80 / EOS Rebel T6 / EOS 1300D, EOS 5DS, EOS 5DS R

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 X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, EOS-1D Mark IV, EOS 7D

EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D / KISS F, EOS DIGITAL REBEL Xsi / 450D / Kiss X2, EOS-1Ds Mark III, EOS 40D, EOS-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 der RightBooth DSLR-Einstellungen zu experimentieren, bevor Sie uns kontaktieren. Versuchen Sie:

- Ändern des Hauptmodus-Wahlrads der Kamera
- Ändern des Live View-Schalters der Kamera (falls vorhanden)
- mit manuellem Fokus (nicht automatisch)
- Stellen Sie sicher, dass auf der SD-Karte genügend freier Speicherplatz vorhanden ist
- Reduzieren der Größe/Qualität der Fotoaufnahme und der Größe/Qualität der Videoaufnahme.

# Verwenden 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) leicht von den gezeigten abweichen.

Hinweis: Normalerweise müssen Sie die Einrichtungsschritte nur einmal durchführen.

### Holen Sie sich die neueste Camera Control 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 Canon verkauften drahtlosen Kameras verfügbar ist. Sie können die CCAPI nur aktivieren, indem Sie die CCAPI-Entwicklungstools herunterladen, 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 Developer Portal-Websites für verschiedene Regionen der Welt an. Wählen Sie daher das Portal aus, das speziell auf Ihre Region zugeschnitten ist. Zum Zeitpunkt des Schreibens sind dies die folgenden Websites:

Europa: https://developers.canon-europe.com/s/

USA: https://develo\_percommunity.usa.canon.com

Asien: https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera

Naher Osten: https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/

Hinweis: Es kann weitere Regionen geben.

• Sobald Sie dem Canon Developer Program beigetreten sind, müssen Sie Zugriff auf die Kamera-SDKs anfordern. Dieser Screenshot stammt vom europäischen Portal:

Canon isome Resources	News Support Forum (Q. 1	search
MEAP	мів	Camera
A platform for developing applications for MFP and SFP	A protocol for SNMP applications to obtain printer attributes	Integrate your applications and camera with our Camera SDK
Printer Driver	imageFORMULA Scanner	imagePROGRAF Printer
An SDK for the Canon PCL Printer Driver and Command References	Development tools for integration with imageFORMULA Scanning Solutions	An interface for imagePROGRAF printers

• Sobald Canon Ihnen Zugriff auf die Kamera-SDKs gewährt hat (Sie erhalten eine Bestätigungs-E-Mail), können Sie auf die neueste CCAPI im Entwicklerportal zugreifen und sie herunterladen:

Canor	1 Honle	Responses	News	Support	Forum	(Q. Search		0	gel Pearce
		By downlow Nease read the I	ading your cho Licence Agreen	en file you agree t rest carefully to un	o the Licenc derstand yo	e Agreement of that file. In legal rights and obligation	ni.		
		CCA	ан .	EDSDK for in	ac05	EDEDIC for Windows			
Title	Description		-		Size	Resource Type , Y	Version	Date (DD/MM/YYY)	
OCAPII.LON	CCAPI version 1.1.0h				12 MB	SDK	LLON	25/07/2022	Download
FDSD6v131520M	FOSDK westion 13 15 20	for marces			7 M8	SDK	13.15.20	25/07/2022	Dominad
EDSDHv131520W	EDSDK version 13.15.20	) for Windows			8 MB	5DK	13,15,20	25/07/2022	Download
CCAPILI0g	CCAPI version 1.1.0g				9 MB	SDK	11.09	24/06/2022	Download
EDSDKv131510W	ED/SDK version F3.15.10	for Windows			7 MB	SDK	15.15.10	24/06/2022	Download
EDSDHV131510M	EDSDK version 13.15.10	for macos			7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPILI, Of	CCAPI version 1.1.0f				13 MB	SDK	11.07	08/02/2022	Download
EDSDRv131440W	EDSDK version 13.14.4	) for Windows			7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14.44	) for macOS			6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
OCAPILLOE	CCAPI version 1.1.0e	12-1			13 MB	SDK	1.5.OE	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 haben, können Sie die Camera Control API auf Ihrer Kamera wie folgt aktivieren:

- Verbinden Sie Ihre kabellose 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-Aktivierungstool" aus, das Sie im Windows-Unterordner des CCAPI finden, wie in diesem Screenshot gezeigt:



• Wenn das CCAPI-Aktivierungstool ausgeführt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche "Aktivierung ausführen":

Execute Activation	
--------------------	--

• Akzeptieren Sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und klicken Sie auf "Weiter":



• Wenn alles in Ordnung ist, wird der CCAPI-Aktivierungsprozess abgeschlossen:



• Für Ihre Kamera ist jetzt die Option "Camera Control API" zur Verwendung aktiviert.

Beachten Sie, dass Sie diesen Schritt nicht erneut ausführen müssen, sobald Sie die Camera Control API auf Ihrer Kamera aktiviert haben.

# Erstellen einer Wi-Fi-Kameraverbindung

Sie können jetzt die Camera Control 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** mit dem PC **verbunden**. Sie brauchen kein USB-Kabel mehr.
- Schalten Sie Ihre Kamera ein und greifen Sie auf das integrierte Menü zu.
- Wählen Sie in Ihrem Kameramenü " Drahtloseinstellungen" ...



• Wählen Sie im Untermenü " WLAN-Einstellungen" ...

1 2	RETMONS.
Wi-Fi/Bluetooth con	nection
Airplane mode	Off
Wi-Fi settings	Enable
Bluetooth settings	Enable
Nickname	E05M50m2_E20703
GPS settings	
	MENU D

• Aktivieren Sie im Untermenü WLAN ...

Wi-Fi	Enable
Password	Required
Connection history	Show
Auto send images to	computer
Send to smartphone	after shot
Camera Control API	

 Wählen Sie die neue Option: "Camera Control API". Beachten Sie, dass diese Menüoption nur angezeigt wird, wenn Sie die CCAPI erfolgreich aktiviert haben (wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben).

Password	Required
Connection history	Show
Auto send images to	computer
Send to smartphone	after shot
Camera Control API	
MAC address	

Hinweis: Bei einigen Canon-Modellen wie der EOS R50 ist die Option "Camera Control API" möglicherweise im Untermenü " **Erweiterte Verbindung" zu finden.** Außerdem können im Untermenü "Camera Control API" zwei Port-Verbindungsoptionen vorhanden sein: HTTP und HTTPS. In diesem Fall müssen Sie die Option HTTPS (im Menü) deaktivieren, damit die Option HTTP die einzige auf der Kamera verfügbare Verbindungsmethode wird.

• Wählen Sie im Untermenü "Verbindung hinzufügen" ...

Camera Control A	PI
Connect	
Add connection	
Check/edit connect	tions
Account settings	
Auto connect	Disable
Port No.	08080
	MENU *

• Wählen Sie im Untermenü " Mit Assistent hinzufügen" ...

Add with wizard	
Add manually	

• Wählen Sie im Untermenü "Kamera-Zugriffspunktmodus" ...

Refresh	
Camera access point	mode
Connect with WPS	
VM8334831	a 1ch
Use the camera as an point for devices to c	access onnect to
point for devices to c	onnect to

Die Kamera sendet nun ihr WLAN-Netzwerk und zeigt eine SSID und ein Passwort für die drahtlose Verbindung an. Beispiel:

Waiting to con	nect
Connect device network setting	to camera using as below
SSID E0SM50m2, Password	_E2D703-059_Canon0A 9u2XNEGb
Cancel	Switch network

• Öffnen Sie auf Ihrem Computer das Fenster "Netzwerkverbindungen" in der Windows-Taskleiste und stellen Sie mit dem auf der Kamera angezeigten Kennwort eine Verbindung zum WLAN-Netzwerk der Kamera her …

臣	VM833 Conne	cted		
°.	EOSM5 Secure	0m2_E2D70 d nnect autor	13-005_Cano	nDA.
				Connect
•	VM833	4831		
°.	SKY455	64		
A .	TALKTA	lkD69EBA		
A	TRAMO	ARD		
Netv	vork & I ge setting	nternet set s. such as mai	tings ing a connect	ion metered.
a.		r∯> Elizibit mode	8µ0 Mohile	

Wenn der PC mit dem WLAN der Kamera verbunden ist, zeigt die Kamera automatisch eine **Verbindungsadressen-URL** für die Camera Control API an ...

onnect de	vice to camera )
ttp://19	2.168.1.2:8080/ccap
ſ	Cancel

Die Adresse ist wahrscheinlich die folgende URL:

### http://192.168.1.2:8080/ccapi

Notieren Sie sich diese Adresse, da Sie sie später möglicherweise in RightBooth überprüfen müssen. Beachten Sie, dass diese Adresse zwischen allen nachfolgenden Kamerasitzungen gleich bleibt.

WICHTIG: Wenn es sich bei dieser Adresse um eine **https** -Adresse handelt, sollten Sie den HTTPS-Modus auf der Kamera deaktivieren (wie zuvor beschrieben).

# Greifen Sie auf die Camera Control API zu und überprüfen Sie die RightBooth-Verbindungseinstellungen

Ihre Kamera wartet jetzt darauf, dass eine andere App (in unserem Fall RightBooth) eine Verbindung herstellt und auf die Camera Control API zugreift, also ...

- Führen Sie RightBooth aus.
- Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Einstellungen".
- auf der **Registerkarte → "Hauptkamera**" die Option " **DSLR-Kamera**" für Videos und Fotos:

Prir	ters	User input	Overlays/Props	Text/Language	Security	Social me
era	Web	cam video	Webcam audio	Webcam photo	DSLR	GoPre
010			0.877.03			
(eco		reas using c	emeral-			
		<ul> <li>Webci</li> </ul>	ami	<ul> <li>DSLR camera</li> </ul>		
lake	phote	os using can	veral			
		the second se	and the second se	DSI R consists		
	Prir era leco	Printers era Web lecord vid	Printers User input Pra Webcam video tecord videos using c Webci alite photos using can	Printers User input Overlays/Props Pra Webcam video Webcam audio tecord videos using camera: Webcam ake photos using camera:	Printers User Input Overlays/Props Text/Language ara Webcam video Webcam audio Webcam photo tecord videos using camera: Webcam O DSLR camera ake photos using cameral	Printers User input: Overlays/Props Text/Language Security ara Webcam video Webcam audio Webcam photo DSLR tecord videos using camera: • Webcam • DSLR camera ake photos using camera:

• Gehen Sie als Nächstes zum Abschnitt **"DSLR- Kameras →**". Aktivieren Sie die Option " **Canon"** und aktivieren Sie außerdem das Kontrollkästchen " **Drahtlos" :** 

Main camera	Webcam video	Webcam audio	Webcam phot	o DSLR Go
DSLR				
			Mirror X	
(	O Canon		Mirror Y	Video record
	Nikon		Rotate 90	
			Rotate -90	Crop video
└ Canon ——				
✓ Wireless	CCAPI 🗸	Delete files fron	n camera	<b>_</b>
A DSLR cam	nera is connected			
🗹 Use Live	view	F	rame rate	Av:
Live	e view	8	•	
				🗹 White I

• Ihre Kamera zeigt jetzt automatisch an: "Verbindung hergestellt" ...

RECTION	n estat	olishe	d

- Klicken Sie jetzt in RightBooth auf die Schaltfläche " CCAPI" .
- Verbindungsadressen-URL im CCAPI-Fenster mit der auf der Kamera angezeigten URL übereinstimmt. Wenn dies nicht der Fall ist, geben Sie die richtige Adresse in das Textfeld ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Überprüfen".
- RightBooth zeigt dann eine Liste der auf der Kamera verfügbaren Befehle an:



Jetzt ist alles richtig für die Verwendung Ihrer drahtlosen Kamera in RightBooth eingerichtet.

# Vor jeder Kamerasitzung 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 " Drahtloseinstellungen" ...



• Wählen Sie im Untermenü " WLAN-Einstellungen" ...

1 2	RETWORKS
Wi-Fi/Bluetooth con	nection
Airplane mode	Off
Wi-Fi settings	Enable
Bluetooth settings	Enable
Nickname	E05M50m2_E20703
GPS settings	
	MENU T

• Wählen Sie im Untermenü: "Camera Control API" ...

Password	Required
Connection histor	ry Show
Auto send images	s to computer
Send to smartpho	one after shot
Camera Control A	PI
MAC address	

• Wählen Sie im Untermenü: "Verbinden" ...

Connect	
Add connection	
Check/edit connect	tions
Account settings	
Auto connect	Disable
Port No.	08080

• Im Untermenü sehen Sie nun die zuvor konfigurierte WLAN-Verbindung (wie in Abschnitt 1.3 erstellt). Wählen Sie diese Verbindung aus...

EOSMEC	m2 E2D	103-00	5 Canon0A	-
CO-SIVILA	ma_cap	03-00	- control tora	-

Die Kamera überträgt jetzt 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 müssen das Kennwort nicht erneut eingeben ...

%.	EOSM5 Secure	0m2_E2D70; d	3-005_Cano	ADm
	🔽 Co	nnect autom	atically	
				Connect
•1.	VM833	4831		
°/	SKY455	84		
A .	TALKTA	LKD69EBA		
A .	TRAMC	ARD		
Netw	ork & I	nternet sett	ings	
Unang	e senrig	c such as mak	ing a connec	uon metered.
đ.		÷	Bj0	
		Flight mode	hotspot	

Wenn die Verbindung hergestellt ist, zeigt die Kamera erneut die Verbindungsadresse für die Kamerasteuerung A PI an ...

Connect ( (URL belo	levice to camera w)
http://	92.168.1.2:8080/ccapi
	Cancel

• Während Ihre Kamera auf eine Verbindung wartet, führen Sie RightBooth aus. Wenn RightBooth gestartet wird, stellt es automatisch eine Verbindung mit der Kamera her und die Kamera zeigt die Meldung " Verbindung hergestellt" an :

Cam	era Control API
	Connection established

Hinweis: Diese automatische Verbindung durch RightBooth wird nur hergestellt, 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 für Ihre RightBooth-Videoaufzeichnungs- und Fotoaufnahmeereignisse verwenden.

# Zusammenfassung: Tägliches Einrichten

- Schalten Sie Ihren PC ein
- Schalten Sie Ihre Kamera ein
- Wählen Sie im Kameramenü das gespeicherte CCAPI WiFi-Netzwerk
- Die Kamera sendet nun ihr CCAPI WiFi-Netzwerk
- Stellen Sie im Fenster "PC-Netzwerke" eine Verbindung zum CCAPI-WLAN-Netzwerk her.
- Führen Sie RightBooth aus
- RightBooth verbindet sich automatisch mit dem CCAPI WiFi-Netzwerk
- Die Kamera zeigt "Verbindung hergestellt" an.
- RightBooth kann die Kamera jetzt drahtlos nutzen

Probleme bei der Nutzung der Kamera oder der Verbindung zum Kamera-WLAN? Versuchen Sie Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass auf Ihrer Kamera die neueste Firmware ausgeführt wird.
- Stellen Sie sicher, dass der Akku Ihrer Kamera gut geladen ist.
- Stellen Sie sicher, dass Sie in Ihrer Kamera eine kompatible SD-Karte verwenden.
- Formatieren Sie die SD-Karte neu, sodass sie keine Dateien enthält .
- Schalten Sie die Kamera aus, nehmen Sie den Akku heraus, warten Sie einen Moment, setzen Sie den Akku erneut ein und schalten Sie die Kamera wieder ein.
- Stellen Sie auf Ihrer Kamera das richtige Datum und die richtige Uhrzeit ein.
- Stellen Sie sicher, dass Ihr PC, Laptop oder Tablet **NICHT** auf Ausschalten oder Ruhemodus eingestellt ist, da dies zu Verbindungsabbrüchen führt.
- 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 (wie Google Chrome) ausführen und in einem Browser-Tab ein Gmail-Konto geöffnet haben, versucht Gmail, Ihren PC auf ein Netzwerk mit Internetzugang umzustellen, was dann zu Problemen mit der WLAN-Verbindung Ihrer Kamera führt.
- 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 Dokumentationen zu den verfügbaren Optionen finden Sie hier auf der RightBooth-Website:

https://www.rightbooth.com/gopro-options.html

# Verwenden 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 erscheinen zu lassen. Dadurch haben Sie 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 Verwendung einer Webcam, einer DSLR und/oder einer GoPro-Kamera

Es ist möglich, bei Ihren Veranstaltungen eine Webcam, eine DSLR-Kamera und eine GoPro-Kamera zusammen 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 Ereigniskameraeinstellungen (siehe "Ereignis-Designer"), um die Kamera anzugeben, die für die Videoaufzeichnung und die Kamera, die zum Aufnehmen von Fotos verwendet wird.

# 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 hinzufügen, um es bei Ihren Veranstaltungen zu verwenden, darunter Hintergründe, Videos, Sounds und Bilder. Sie können in jedem Ordner der Medienbibliothek auch neue Unterordner für Ihr Material erstellen.

# Hintergründe hinzufügen

Fügen Sie Ihre eigenen Hintergründe in einen der Unterordner an diesem Speicherort ein:

#### RightBooth7 Bibliothek\Bilder\Hintergründe

Der Unterordner **"Green Screen**" ist für Bilder reserviert, die mit der Funktion zum Ersetzen des Green Screen-Hintergrunds für Videos und Fotos 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 HD-Auflösung (1920 x 1080) sind. Dadurch können Sie den Computerspeicher und die Prozessorauslastung während Ihrer Veranstaltungen reduzieren. Aus diesem Grund wurden alle mit der RightBooth-Medienbibliothek gelieferten Hintergrunddateien auf 960 x 640 Pixel ausgelegt, was ein gutes Gleichgewicht zwischen Bildqualität, Monitoranzeigeverhältnis, Dateigröße und Speicheranforderungen bietet.

#### Hintergrundthemen

Dateien im Ordner "Hintergründe" können Dateinamen erhalten, die ein RightBooth-Design definieren. Ein Design umfasst ein Hintergrundbild, eine Textfarbe, einen Schaltflächenstil und einen Schaltflächensymbolsatz. Themenbezogene Hintergrunddateinamen werden wie folgt definiert:

#### NAME # TEXTFARBE # BUTTONNAME # ICON\_ORDNER #

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 .

Sehen Sie sich die Unterordner in **\Images\Backgrounds an**, um Beispiele für Dateinamen themenbezogener Hintergründe anzuzeigen.

# **Bilder hinzufügen**

Sie können Ihre eigenen Bilder in jeden der Ordner an diesem Speicherort einfügen:

#### 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, dass Ihre Bilddateien nicht größer als die Auflösung Ihres Monitors sind. Wenn Ihr Monitor beispielsweise eine Auflösung von 1920 x 1080 hat, sollten Ihre Bilder nicht größer als diese Werte sein. Dadurch wird die Speicher- und Prozessorauslastung Ihres Computers während Ihrer Veranstaltungen reduziert.

#### **Reservierte Ordnernamen**

Die folgenden Ordnernamen im Ordner "Images" sind für die Verwendung in RightBooth reserviert und dürfen nicht gelöscht oder umbenannt werden.

#### Hintergründe

#### Schaltflächen

#### 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 wird benötigt, wenn Sie Hintergrundbilder für das Zeichenpad-Element 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 32-Bit-PNG-Format vorliegen und eine transparente Ebene haben, sonst werden sie im Event nicht richtig angezeigt.

#### Requisiten

Der Unterordner **"Props"** ist für Bilder reserviert, die zum Überlagern 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, da dies dazu beiträgt, den Speicherbedarf gering zu halten. Auch die Benennung der Dateien im Ordner ist wichtig. Dateien sollten die folgende Benennungskonvention haben:

#### LAYER\_NUMMER # KATEGORIENAME # KATEGORIE\_NUMMER.PNG

#### Wo:

- LAYER\_NUMBER ist eine Zahl, die die Reihenfolge der Overlay-Ebenen für die Bilder angibt, wenn sie über die erkannten Gesichter gelegt werden. Eine Requisite mit einer niedrigen Ebenennummer wird vor einer Requisite mit einer höheren Ebenennummer gelegt. Beispielsweise wird die Requisitendatei 050#glasses.png über der Datei 000#face.png gelegt, d. h. Brillen-Requisiten erscheinen über Gesichts-Requisiten.
- **Mit CATEGORY\_NAME** können Sie Ihre Requisiten in Kategorien gruppieren. Erkannte Gesichter können mit einer Requisite aus jeder Ihrer Kategorien überlagert werden. Wenn ein Benutzer während der Veranstaltung eine Requisite aus einer Kategorie auswählt, die bereits für die

erkannten Gesichter verwendet wird, tauscht RightBooth die Requisiten automatisch aus. Wenn ein Benutzer beispielsweise eine Requisite mit dem **Hut CATEGORY\_NAME** im Dateinamen ausgewählt hat, führt die Auswahl einer anderen **Hut-** Requisite dazu, dass die Hüte auf den erkannten Gesichtern ausgetauscht werden.

- **CATEGORY\_NUMBER** ist eine Nummer, mit der Sie mehr als eine Prop-Datei innerhalb jedes Kategorienamens definieren können. 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 in jeden der Ordner an diesem Speicherort einfügen:

#### 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 diesem Speicherort 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. Legen Sie dazu die von Ihnen ausgewählten WAV-Dateien in den Ordner: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown**. Wenn Sie für den Countdown Ihre eigenen gesprochenen Sprachdateien verwenden möchten, erstellen Sie einen neuen Unterordner im Countdown-Ordner. Stellen Sie sicher, dass der Unterordnername mit dem einzelnen Wort **"voice" beginnt** (z. B. **"voice german"**). Fügen Sie dann für jede gesprochene Nummer eine separate WAV-Datei in diesen Ordner ein 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 <sup>3</sup>/<sub>4</sub> Sekunde ist.

# Schaltflächen hinzufügen

Der reservierte Unterordner **\Images\Buttons** enthält interaktive Schaltflächenbilder, die in RightBooth verwendet werden können. Sie können Ihre eigenen Schaltflächendesigns in diesen Ordner einfügen. Jede Schaltfläche in der Bibliothek besteht aus zwei Bildern, einem **nicht ausgewählten** Bild und einem **ausgewählten** Bild. Hier ist ein Beispiel für eine Schaltfläche, die wir mit RightBooth ausliefern:





Ausgewähltes Schaltflächenbild

Beachten Sie, wie das ausgewählte Bild die Schaltfläche gedrückt aussehen lässt. Sie können Ihre Schaltflächenbilder beliebig gestalten. Das nicht ausgewählte Bild kann dasselbe sein wie das ausgewählte Bild, oder Sie können es hervorgehoben oder gedrückt aussehen lassen, wie im obigen Beispiel.

Nachdem Sie Ihre beiden Bilder gestaltet 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 abgelegt: \RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down

Das Dateiformat für die Schaltflächenbilder muss PNG sein. Wenn Ihre Schaltfläche **"gedrückt"** aussehen soll, müssen Sie das Bild so gestalten, dass es sich nur in Y-Richtung nach unten bewegt.

Sie müssen Ihren Schaltflächenbildern einen Dateinamen geben, den RightBooth verwenden kann, um bei der Positionierung aller Symbole zu helfen, die während des Ereignisses darauf platziert werden könnten...

#### Schaltflächendateiname

Ihr Schaltflächendateiname muss die folgende Namenskonvention verwenden, wenn die Schaltflächensymbole während des Ereignisses darauf erscheinen sollen:

# BUTTON\_NAME # ICON\_CENTRE\_Y\_UNPRESSED # ICON\_WIDTH # ICON\_CENTRE\_Y\_EXTRA\_PRESSED # .PNG,

wobei ...

- **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 das Symbolbild nach unten verschoben wird, wenn die Schaltfläche gedrückt wird. Auch hier wird der Wert als Prozentsatz der Schaltflächenhöhe angegeben.

Wenn wir unsere oben gezeigte Beispielschaltfläche betrachten, lautet der Dateiname für diese Schaltfläche: B4#40#50#5#.png.

Dies bedeutet ...

- Der Name der Schaltfläche lautet B4.
- Die Mitte des Schaltflächensymbols wird **40 %** der Höhe der Schaltfläche nach unten 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 Schaltfläche gedrückt angezeigt wird, wird das Symbol weitere **5** % weiter unten in der Schaltflächenhöhe angezeigt. In diesem Beispiel wird es **45** % vom oberen Rand entfernt platziert.

Wenn Sie nicht möchten, dass das Symbol seine Position 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 Ihre beiden Schaltflächenbilder denselben Dateinamen haben müssen, was möglich ist, weil sie sich in unterschiedlichen 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 RightBooth-Symbolbibliotheksordner ablegen:

#### \RightBooth7 Bibliothek\Bilder\Symbole

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 Symbolbilds MUSS quadratisch sein, z. B. 150 x 150 Pixel.

# Ordner "Spiele, Masken und Bildschirme"

Die Medienbibliotheksordner der obersten Ebene: **Spiele**, **Masken** und **Bildschirme** sind für die Verwendung in RightBooth reserviert.

# Veranstaltungssprache

Ihre Ereignisdateien enthalten eine Reihe von Standardanweisungen, die den Benutzern beim Bearbeiten oder Abspielen des Ereignisses angezeigt werden. Anweisungen enthalten Texte wie "Berühren Sie den Bildschirm, um zu beginnen" oder "Drücken Sie eine Taste, um fortzufahren".

RightBooth bietet diese Anweisungen in mehreren Sprachen an, den sogenannten "Veranstaltungssprachen", und Sie können für jede Ihrer Veranstaltungen eine andere (oder dieselbe) Veranstaltungssprache auswählen.

RightBooth verwaltet in den Einstellungen eine Standardsprache für Veranstaltungen. Normalerweise ist diese auf Englisch eingestellt, aber wenn Sie hauptsächlich in einer anderen Sprache arbeiten, können Sie dies auf Ihre bevorzugte Sprache ändern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Einstellungen – Anweisungen für Veranstaltungen.

# **Der Event-Sprachwähler**

Wenn Sie eine neue Ereignisdatei erstellen, wird Ihnen der Ereignissprachenwähler angezeigt und Sie werden aufgefordert, eine Sprache für die Anweisungen auszuwählen, die auf den Ereignisbildschirmen angezeigt werden, wenn Sie das Ereignis bearbeiten und abspielen.

Wenn Sie "Standard" auswählen, werden in der Ereignisdatei Anweisungen in der Sprache angezeigt, die aktuell in den RightBooth-Einstellungen ausgewählt ist.

Dies 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 aus dieser Liste eine bestimmte Sprache auswählen, werden die Anweisungen in der Ereignisdatei immer in der von Ihnen gewählten Sprache angezeigt und bleiben unverändert, 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 können Sie uns mit Ihrem Sprachwunsch kontaktieren und wir werden ihn für Sie hinzufügen.

In zukünftigen Updates der RightBooth-Software werden weitere Veranstaltungssprachen verfügbar gemacht.

Wenn Sie Ihre gewählte Veranstaltungssprache nach dem Erstellen Ihrer Veranstaltungsdatei nicht mehr berücksichtigen möchten, können Sie im Event Designer auf der Registerkarte "Veranstaltungsanweisungen" eine andere Veranstaltungssprache auswählen.

Weitere Informationen zu Ereignissprachen und Ereignisanweisungen finden Sie unter Ereignisanweisungen 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 Beschriftungselementen (auf jedem Ereignisbildschirm, einschließlich des Drucklayouts) und in den Textkörper aller von RightBooth gesendeten E-Mails eingefügt werden können. Wenn RightBooth an einer dieser Stellen eine Textvariable findet, ersetzt es die Variable durch entsprechende Text- oder Zahleninformationen.

WICHTIG: Textvariablen sind immer von einem Paar geschweifter Klammern umschlossen: **{ }**, auch als Klammern bekannt. Damit RightBooth eine Textvariable erkennt, **MUSS sie** von geschweiften Klammern und nicht von Klammern anderer Art umschlossen sein.

# **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 beispielsweise jedem Benutzer auf dem Bildschirm "Danke" persönlich danken möchten, können Sie dem Bildschirm "Danke" ein neues Beschriftungselement hinzufügen und den folgenden Text für dessen Beschriftungsinhalt 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" folgendermaßen gedankt:

#### Danke John für deinen Beitrag

Hier ist der vollständige Satz an Textvariablen, die Ihnen zur Verfügung stehen, zusammen mit ihren Bedeutungen und Ersetzungen.

# {EINZELSCHLÜSSEL}

Ersetzt durch den Namen der einzelnen Tastaturtaste, die in den Benutzereingabeeinstellungen ausgewählt wurde. Dies ist nützlich, wenn Sie Benutzer darüber informieren möchten, welche Taste sie drücken sollen, wenn Sie RightBooth so konfiguriert haben, dass Benutzereingaben über eine einzelne Tastaturtaste erfolgen. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die einzelne Tastaturtaste als Leertaste definiert **wurde**.

Inhalt des Beschriftungselements: Drücken Sie die Taste {SINGLEKEY}, um fortzufahren Beschriftungselement zeigt: Drücken Sie die Leertaste, um fortzufahren

# {ACTIONKEY}

Wird durch den Namen der Aktionstaste ersetzt, die den verschiedenen Ereignisaktionen zugeordnet ist, die in den Benutzereingabeeinstellungen aufgelistet sind. Diese Variable kann nur dann korrekt ersetzt werden, wenn sie in einem Ereignisbeschriftungselement enthalten ist, das eine Aktionsanweisung enthält, also in einer Beschriftung, die eine Aktionsschaltfläche auf einem Ereignisbildschirm begleitet. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Taste F1 der Videoaufzeichnung zugewiesen ist.

Inhalt des Beschriftungselements:Drücken Sie (ACTIONKEY), um ein Video aufzunehmenDas Beschriftungselement zeigt:Drücken Sie F1, um ein Video aufzunehmen

# {AKTUELLES FOTO}

Wird durch die Nummer des aktuellen Fotos in der Fotoserie ersetzt, die ein Benutzer gerade aufnimmt. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Benutzer sein zweites Foto betrachtet:

Inhalt des Beschriftungselements: Dies ist das Foto mit der Nummer {CURRENTPHOTO} Beschriftungselement zeigt: Dies ist Foto Nummer 2

# {FOTOANZAHL}

Wird durch die Fotoanzahl ersetzt, die auf der Registerkarte "Typ" des Event-Designers definiert ist.

Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass das Ereignis die Aufnahme von vier Fotos durch jeden Benutzer zulässt und der Benutzer im Begriff ist, sein drittes Foto aufzunehmen:

Inhalt des Beschriftungselements: Machen Sie sich bereit, das Foto {CURRENTPHOTO} von {PHOTOCOUNT} aufzunehmen Beschriftungselement zeigt: Machen Sie sich bereit, Foto 3 von 4 aufzunehmen

# {AKTUELLE FRAGE}

Wird durch die Nummer der aktuellen Frage im aktuellen Fragensatz ersetzt, die von einem Benutzer im Ereignis beantwortet werden. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Benutzer seine zweite Frage beantwortet.

Inhalt des Beschriftungselements: Fragenummer {CURRENTQUESTION} Beschriftungselement zeigt: Frage Nummer 2

# {QUESTIONCOUNT}

Wird durch die Anzahl der für das Ereignis definierten Fragen ersetzt (siehe Registerkarte "Fragen" im Ereignis-Designer).

Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass das Ereignis vier Fragen umfasst und der Benutzer seine Antwort auf die dritte Frage überprüft.

Inhalt des Beschriftungselements: Dies ist die Antwort {CURRENTQUESTION} von {QUESTIONCOUNT} Beschriftungselement zeigt: Dies ist Antwort 3 von 4

# {GESAMTVIDEOS}

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 Beschriftungselements: Gesamtzahl der bisher aufgenommenen Videos: (TOTALVIDEOS) Beschriftungselement zeigt: Insgesamt bisher aufgenommene Videos: 12

# {GESAMTFOTOS}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der Fotodateien, die im Ereignisordner für das aktuell abgespielte Ereignis enthalten sind. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 23 Fotodateien aufgenommen wurden.

Inhalt des Beschriftungselements: Insgesamt aufgenommene Fotos: (TOTALPHOTOS) Beschriftungselement zeigt: Insgesamt aufgenommene Fotos: 23

# {TOTALMESSAGES}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der Nachrichtendateien, die im Ereignisordner für das aktuell abgespielte Ereignis enthalten sind. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 4 Nachrichten erstellt wurden.

Inhalt des Beschriftungselements: Gesamtzahl der Nachrichten: (TOTALMESSAGES) Beschriftungselement zeigt: Gesamtzahl der Nachrichten: 4

# {GESAMTDATEISIZE}

Ersetzt durch die Gesamtgröße aller aufgezeichneten Dateien (Videos, Fotos und Nachrichten) im aktuell wiedergegebenen Ereignisordner. Im folgenden Beispiel wird von 4,25 Gigabyte an Dateien ausgegangen.

Inhalt des Beschriftungselements: Bisher wurden {TOTALFILESIZE} Dateien aufgezeichnet Beschriftungselement zeigt: Bisher wurden 4,25 GB an Dateien aufgezeichnet

# {FREIER DISKSPACE}

Ersetzt durch den verbleibenden freien Speicherplatz auf der Festplatte, auf der Ereignisdateien gespeichert werden. Im folgenden Beispiel wird von 37 Gigabyte Speicherplatz ausgegangen.

Inhalt des Beschriftungselements: Freier Speicherplatz: {FREEDISKSPACE} Beschriftungselement zeigt: Freier Speicherplatz: 37 Gb

# {ERLAUBTE BENUTZER}

Wird durch die Gesamtzahl der Benutzer ersetzt, die in den Start- und Stoppeinstellungen definiert ist. Im folgenden Beispiel wird von einer Gesamtzahl von 150 Benutzern ausgegangen.

Inhalt des Beschriftungselements: Dieses System erlaubt Beiträge von {ALLOWEDUSERS} Benutzern Beschriftungselement zeigt: Dieses System erlaubt Beiträge von 150 Benutzern

# {USERCOUNT}

Wird durch die aktuelle Anzahl der Benutzer ersetzt, die das Event seit Beginn der Wiedergabe genutzt haben. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass 39 Benutzer das Event genutzt haben.

Inhalt des Beschriftungselements: Sie sind Benutzer Nummer {USERCOUNT} von {ALLOWEDUSERS} Beschriftungselement zeigt: Sie sind Benutzer Nummer 39 von 150

#### {BENUTZERREMAINING}

Ersetzt durch den Betragswert ALLOWEDUSERS - USERCOUNT, um anzuzeigen, wie viele zulässige Benutzer noch übrig sind. Als Fortsetzung der vorherigen Beispiele:

Inhalt des Beschriftungselements: Weitere {USERSREMAINING} Benutzer können dieses System verwenden Beschriftungselement zeigt: Weitere 111 Benutzer können dieses System verwenden

#### {STOPEVENTYEAR}

Ersetzt durch das in den Start- und Stoppeinstellungen definierte Stoppjahr. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

#### {STOPEVENTMONTH}

Ersetzt durch den in den Start- und Stoppeinstellungen definierten Stoppmonat. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

#### {STOPEVENTDAY}

Wird durch den in den Start- und Stoppeinstellungen definierten Stopptag ersetzt. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

# {STOPEVENTHOUR}

Wird durch die in den Start- und Stoppeinstellungen definierte Stoppstunde ersetzt. Ein Beispiel finden Sie weiter unten.

# {STOPEVENTMINUTE}

Wird durch die in den Start- und Stoppeinstellungen definierte Stoppminute ersetzt.

Inhalt des Beschriftungselements: Dieses Ereignis endet um {STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} am {STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR} Beschriftungselement zeigt: Diese Veranstaltung endet am 27.03.2020 um 11:30 Uhr

# {ZUGELASSENE EVENTZEIT}

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 Beschriftungselements: Dieses Ereignis dauert insgesamt {ALLOWEDEVENTTIME} Minuten Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis dauert insgesamt 120 Minuten

# {EVENTTIMERUNNING}

Wird durch die Gesamtdauer der Veranstaltung ersetzt. Im folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Veranstaltung seit 45 Minuten läuft.

Inhalt des Beschriftungselements: Dieses Ereignis ist seit {EVENTTIMERUNNING} Minuten aktiv Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis ist seit 45 Minuten aktiv

#### {EVENTTIMEREMAINING}

Wird durch den Wert ALLOWEDEVENTTIME - EVENTTIMERUNNING ersetzt, um anzuzeigen, wie viele zulässige Benutzer übrig bleiben. Als Fortsetzung der vorherigen Beispiele:

Inhalt des Beschriftungselements: Dieses Ereignis wird noch {EVENTTIMEREMAINING} Minuten lang abgespielt

Beschriftungselement zeigt: Dieses Ereignis wird noch 75 Minuten lang laufen

# {VORNAME}

Wird durch den Vornamen des aktuellen Ereignisbenutzers ersetzt (der Name, der auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" eingegeben wird). Beispielname John:

Inhalt des Beschriftungselements:	Vielen Dank {FIRSTNAME} für Ihren Beitrag
Das Beschriftungselement zeigt:	Danke John für deinen Beitrag

#### {NACHNAME}

Wird durch den Nachnamen des aktuellen Ereignisbenutzers ersetzt (der Name, der auf dem Bildschirm "Benutzerdetails" eingegeben wird). Beispielname Smith:

Inhalt des Beschriftungselements: Der aktuelle Benutzername ist {VORNAME} {NACHNAME} Beschriftungselement zeigt: Aktueller Benutzername ist John Smith

# {E-MAIL-ADRESSE}

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 Beschriftungselements:Die E-Mail-Adresse von {FIRSTNAME} {LASTNAME} lautet{EMAILADDRESS}Die E-Mail-Adresse von John Smith lautet jsmith@gmail.com

# {RECENTERROR}

Ersetzt durch die letzte Fehlermeldung, die im Ereignis aufgetreten ist. Beispielfehler ist ein Problem beim Initialisieren der Webcam

Inhalt des Beschriftungselements:Der folgende Fehler ist aufgetreten: {RECENTERROR}Das Beschriftungselement zeigt:Der folgende Fehler ist aufgetreten: Webcam nicht initialisiert

# {PRINTLAYOUTFILENAME}

Wird durch den Namen des aktuellen Drucklayouts ersetzt und kann innerhalb eines Etikettenelements im Bildschirm "Druckerlayout" verwendet werden, um dem gedruckten Medium eine Dateireferenz hinzuzufügen. Siehe auch: (PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

# {AKTUELLE STUNDE}

Wird durch die aktuelle Stundenzahl des Computers ersetzt.

# {CURRENTMINUTE}

Wird durch die aktuelle Minutenzahl des Computers ersetzt.

#### {CURRENTSECOND}

Wird durch die aktuelle Sekundenzahl des Computers ersetzt.

# {AKTUELLER TAGNAME}

Ersetzt durch den aktuellen Wochentag des Computers, z. B. Montag

#### {AKTUELLE TAGESNUMMERN}

Wird durch die aktuelle Tageszahl des Computers ersetzt.

#### {CURRENTMONTHNAME}

Ersetzt durch den aktuellen Monatsnamen des Computers, z. B. Oktober

#### {AKTUELLE MONATSNUMMER}

Wird durch die aktuelle Monatszahl des Computers ersetzt.

# {AKTUELLESJAHRNUMBER}

Wird durch die aktuelle Jahreszahl des Computers ersetzt.

# {ERLAUBTES VIDEOREDO}

Ersetzt durch die Redo-Videonummer aus dem Event Designer.

# {ERLAUBTESFOTOREDO}

Ersetzt durch die Redo-Fotonummer aus dem Event Designer.

# {ALLOWEDMESSAGEREDO}

Wird durch die Redo-Nachrichtennummer aus dem Event Designer ersetzt.

# {ERLAUBTE ANTWORTREDO}

Wird durch die Redo-Antwortnummer aus dem Event Designer ersetzt.

# {ERLAUBTES KARAOKEREDO}

Ersetzt durch die Redo-Karaoke-Nummer aus dem Event Designer.

Inhalt des Beschriftungselements: Du kannst dieses Karaoke bis zu {ALLOWEDKARAOKEREDO} Mal neu aufnehmen. Beschriftungselement zeigt: Sie können dieses Karaoke bis zu 4 Mal neu aufnehmen

# {AKTUELL}

Wird durch die Anzahl der Wiederholungen der aktuellen Aufzeichnung ersetzt. Dieser Wert gilt für alle Aufzeichnungstypen.

Inhalt des Beschriftungselements: Sie haben diese Frage {CURRENTREDO} Mal beantwortet Beschriftungselement zeigt: Sie haben diese Frage 3 Mal beantwortet

# {REDOREMAINING}

Wird durch die Anzahl der verbleibenden Wiederholungen für die aktuelle Aufzeichnung ersetzt. Dieser Wert gilt für alle Aufzeichnungstypen.

Inhalt des Beschriftungselements: Sie können Ihr Video noch {REDOREMAINING} Mal neu aufnehmen Beschriftungselement zeigt: Sie können Ihr Video noch 2 Mal neu aufnehmen

# {ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer "Benutzer fragen "aus dem Abschnitt "Fotos drucken "der " Ereignisstruktur". Siehe Ereignisdesigner.

#### {ALLOWPHOTOPRINTASKREMAINING}

Wird durch die Anzahl der verbleibenden erlaubten Fotoausdrucke für jeden Benutzer ersetzt.

#### {ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " Dateien per E-Mail senden " der " Ereignisstruktur ". Siehe Event Designer.

#### {ALLOWVIDEOEMAILASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der verbleibenden zulässigen Video-E-Mails für jeden Benutzer.

# {ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " **Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " Dateien per E-Mail senden** " der " **Ereignisstruktur** ". Siehe Event Designer.

# {ALLOWPHOTOEMAILASKREMAINING}

Ersetzt durch die für jeden Benutzer verbleibende Anzahl zulässiger Foto-E-Mails.

# {ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " Dateien per E-Mail senden " der " Ereignisstruktur ". Siehe Event Designer.

# {ALLOWMESSAGEEMAIASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der zulässigen verbleibenden Nachrichten-E-Mails für jeden Benutzer.

# {ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " An SMS sendende Dateien " der " Ereignisstruktur ". Siehe Event Designer.

# {ALLOWVIDEOPHONEASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden zulässigen "An Telefon senden"-Videos.

# {ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " An SMS sendende Dateien " der " Ereignisstruktur ". Siehe Event Designer.

# {ALLOWPHOTOPHONEASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden, zulässigen "An Telefon senden"-Fotos.

# {ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}

Ersetzt durch die Nummer " **Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " An SMS sendende Dateien** " der " **Ereignisstruktur** ". Siehe Event Designer.

# {ALLOWMESSAGEPHONEASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der für jeden Benutzer verbleibenden zulässigen "An Telefon senden"-Nachrichten.

# {FOTOFILENAMES}

Ersetzt durch die Dateinamen aller Fotodateien, die vom aktuellen Benutzer aufgenommen wurden . Die Dateinamen sind durch Kommas getrennt.

# {PHOTOFILENAMEx}

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 ist 1 bis 10. Siehe auch: (PATHPHOTOFILENAMEx}

# {VIDEOFILENAME}

Wird durch den Dateinamen des vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Videos ersetzt . Siehe auch: {PATHVIDEOFILENAME}

# { GIFFILENAME}

Wird durch den Dateinamen des vom aktuellen Benutzer erstellten animierten GIFs ersetzt . Siehe auch: (PATHGIFFILENAME}

# {AKTUELLEDRUCKKOPIEN}

Wird durch die Anzahl der Fotodruckkopien ersetzt, die derzeit im Ereignis festgelegt sind. Jedes Etikettenelement, das diesen variablen Text enthält, wird automatisch mit dem neuen Wert aktualisiert, wenn ein Benutzer die Klickaktion "Mehr Kopien drucken" oder "Weniger Kopien drucken" ausführt. Siehe **Aktionseigenschaften**.

# {MAXIMUMPRINTCOUNT}

Ersetzt durch den Wert für die maximale Druckanzahl, den Sie in den RightBooth-Druckereinstellungen festlegen können.

# {CURRENTPRINTCOUNT}

Wird durch den aktuellen Druckzählerwert ersetzt, der in den RightBooth-Druckereinstellungen angezeigt wird. Dieser Wert wird jedes Mal erhöht, wenn während des Ereignisses ein Ausdruck erfolgt. Im Gegensatz zu {APPPRINTCOUNT} (siehe weiter unten) wird dieser Wert nicht bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {REMAININGPRINTCOUNT}

Wird durch die Anzahl der verbleibenden zulässigen Ausdrucke ersetzt und ist der Wert von MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

# {APPVIDEOCOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung aufgezeichneten Videos. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

#### {APPPHOTOCOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung aufgenommenen Fotos. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {APPGIFCOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der animierten GIFs, die seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung erstellt wurden. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

#### {APPMESSAGECOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung erstellten Nachrichten. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {APPANSWERCOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der Antworten seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {APPKARAOKECOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der Karaoke-Videos, die seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung aufgenommen wurden. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {APPPRINTCOUNT}

Ersetzt durch die Gesamtzahl der Fotodrucke, die seit dem Ausführen der RightBooth-Anwendung erstellt wurden. Dieser Wert wird bei jedem Ausführen der App zurückgesetzt.

# {WEBSERVERIP}

"Social Media  $\rightarrow$ – Lokaler Webserver" angegeben ist  $\rightarrow$ .

# {WEBSERVERROOT}

Wird durch den Server-Stammordner ersetzt, der in den RightBooth-Einstellungen  $\rightarrow$  "Social Media  $\rightarrow$ –Lokaler Webserver" angegeben ist .

#### {MEDIADATUM}

Wird durch das Erstellungsdatum der im Element "Medienansicht" im Bildschirm "Medienbrowser" ausgewählten Datei ersetzt .

#### {MEDIATIME}

Wird durch die Erstellungszeit der im Element "Medienansicht" im Bildschirm "Medienbrowser" ausgewählten Datei ersetzt .

# {EVENTFILENAME}

Wird durch den Dateinamen des aktuell laufenden Ereignisses ersetzt.

# {PCBATTERIE}

Wird durch den Akkustand des Laptops oder Tablets ersetzt. Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

#### {CANONBATTERY}

Wird durch den Akkustand der aktuell angeschlossenen Canon-Kamera ersetzt . Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

# {GOPROBATTERY}

Wird durch den Akkustand der aktuell angeschlossenen GoPro-Kamera ersetzt . Der Wert liegt zwischen 0 und 100.

#### {WIFISTRENGTH}

Ersetzt durch die prozentuale Signalstärke der aktuellen WLAN-Netzwerkverbindung Ihres Computers . 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  $\rightarrow$ .

#### {ALLOWVIDEOWHATSAPPASKCOUNT}

Ersetzt durch die Videonummer "Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " Dateien an WhatsApp " der " Ereignisstruktur ". Siehe Event Designer.

#### {ALLOWVIDEOWHATSAPPASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der verbleibenden zulässigen Video-WhatsApp-Sendungen für jeden Benutzer.

# {ALLOWPHOTOWHATSAPPASKCOUNT}

Ersetzt durch die Fotonummer " **Benutzer fragen " aus dem Abschnitt " Dateien an WhatsApp senden** " der " **Ereignisstruktur** ". Siehe Ereignisdesigner.

#### {ALLOWPHOTOWHATSAPPASKREMAINING}

Ersetzt durch die Anzahl der Fotos, die WhatsApp jedem Benutzer noch senden darf.

# {PATHVIDEOFILENAME}

Wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Videos ersetzt .

# {CURRENTPATHPHOTOFILENAME}

Ersetzt durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des aktuell in der Ereignisseession aufgenommenen Fotos.

# {PATHPHOTOFILENAMEx}

Ersetzt durch den vollständigen Pfad und Dateinamen eines vom aktuellen Benutzer aufgenommenen Fotos . 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 ist 1 bis 10.

#### {PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

Wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen der aktuellen Drucklayoutdatei ersetzt.

#### {PATHGIFFLENAME}

Wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des vom aktuellen Benutzer erstellten animierten GIFs ersetzt .

#### {GOPROWIFI}

Wird durch das Wort "OK" ersetzt, wenn das GoPro-WLAN ordnungsgemäß funktioniert, andernfalls wird "??" angezeigt.

#### {CURRENTPATHFACESWAPFILENAME}

Wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des aktuell ausgewählten Gesichtstauschbildes in der Ereignisseession ersetzt.

#### {PATHFACESWAPFILENAMEx}

Wird durch den vollständigen Pfad und Dateinamen eines vom aktuellen Benutzer ausgewählten Face-Swap-Bildes ersetzt . Ersetzen Sie "x" durch die Fotonummer. Beispielsweise wird die Variable {PATHFACESWAPFILENAME3} durch den Pfad und Dateinamen des dritten vom aktuellen Benutzer ausgewählten Face-Swap-Bildes ersetzt. Der gültige Bereich für x ist 1 bis 10.

#### {AKTUELLER URSPRECHPFADFOTODATEINAME}

Ersetzt durch den vollständigen Pfad und Dateinamen des letzten mit der Kamera aufgenommenen, unveränderten Originalfotos, also vor der Anwendung von Effekten oder Verbesserungen . Hinweis: Damit diese Textvariable gültig ist, müssen Sie die entsprechende Kameraeinstellung aktivieren: "Originaldateien behalten" (siehe Kameraeinstellungen).

# {URSPRÜNGLICHER PFADPHOTOFILENAMEx}

Ersetzt durch den vollständigen Pfad und Dateinamen eines originalen, unveränderten Fotos, das der aktuelle Benutzer mit der Kamera aufgenommen hat . Ersetzen Sie "x" durch die Fotonummer.

Beispielsweise wird die Variable {ORIGINALPATHPHOTOFILENAME3} durch den Pfad und den Dateinamen des dritten Originalfotos ersetzt, das vom aktuellen Benutzer aufgenommen wurde. Der gültige Bereich für x ist 1 bis 10.

# So erhalten Sie die besten Webcam-Videoaufnahmen auf Ihrem Computer

Wenn Sie eine Webcam zum Aufzeichnen von Videos verwenden, ist RightBooth so konzipiert, dass es den Live-Feed der Webcam in Echtzeit direkt auf Ihrer Festplatte aufzeichnet. Dieser Vorgang erfordert viele Ihrer 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 Audiogeräteeinstellungen aufzunehmen, die wie folgt vordefiniert sind:

- Aufnahmeformat: **AVI**
- Datenstrom: Standard
- Aufnahmegröße: 640 x 480
- Datentyp: **RGB24**
- Bilder pro Sekunde: 15

Diese Einstellungen wurden gewählt, um ein gutes Gleichgewicht zwischen Computerleistung und Videoqualität zu bieten. Verwenden Sie mit diesen Einstellungen den Videoaufzeichnungstest, um einige Videos aufzunehmen und Folgendes zu überprüfen:

- Bleibt das Videovorschaufenster während Ihrer Aufnahmen flüssig und pausiert oder friert nicht ein?
- Stimmt bei der Wiedergabe des aufgenommenen Videos der Ton mit dem Video überein, d. h. 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, kann Ihr Computer Videos in höherer Qualität aufnehmen. Wenn die Antwort auf eine dieser Fragen "Nein" lautet, haben Sie möglicherweise die Kapazitäten Ihres Computers überschritten und müssen die Qualität der Videoaufzeichnung reduzieren.

Behalten Sie diese Fragen im Hinterkopf, während wir Ihnen die Änderungen erklären, die Sie an Ihren Video- und Audioeinstellungen vornehmen können, und stellen Sie beim Experimentieren mit diesen Einstellungen sicher, dass Sie die Einstellung **"Warnmeldung anzeigen, wenn während der Veranstaltung Fehler auftreten" aktivieren**. Dadurch werden Sie über etwaige Probleme informiert, die bei der Videoaufzeichnung während der Veranstaltung auftreten.

# Aufnahmeformat

Mit RightBooth können Sie derzeit Videodateien in einem von zwei Formaten aufnehmen: AVI und WMV.

Zu beachtende Punkte:

- AVI-Videodateien sind in der Regel viel größer als WMV-Dateien und erfordern daher für ihre Erstellung möglicherweise mehr Rechenleistung.
- Je nach gewähltem AVI-Codec (siehe unten) kann die Aufnahmequalität im AVI-Format besser sein als im WMV-Format.

#### **WMV-Format**

Das WMV-Format ist ein komprimiertes Videoformat. Beginnen Sie mit der Aufnahme im WMV-Format mit der Einstellung WMV 9 und einer Video-Bitrate von 6000. Wenn Probleme auftreten, versuchen Sie die Aufnahme mit der Einstellung WMV 8.

Wenn Sie feststellen, dass RightBooth bei der Aufnahme von WMV-Videos mit diesen Einstellungen gut funktioniert, versuchen Sie, die Video-Bitrate zu erhöhen, um eine bessere WMV-Qualität zu erzielen. Versuchen Sie auch, die Werte für Aufnahmegröße und Bilder pro Sekunde zu erhöhen.

Wenn RightBooth beim Aufzeichnen von WMV-Dateien gute Ergebnisse liefert, können Sie versuchen, auf das AVI-Format umzusteigen, um die Qualität weiter zu verbessern.

#### **AVI-Format**

Beginnen Sie mit der AVI-Aufzeichnung 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 erzielen, können 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 bei der Aufnahme von AVI-Videos bieten. Jeder Videokompressor funktioniert 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 Videoaufnahmegrößen und Bildraten aus.

Wir haben festgestellt, dass der **DV Video Encoder** auf vielen Rechnern gut funktioniert. Bedenken Sie jedoch, dass der DV Video Encoder immer Dateien mit einer festen Größe von 720 x 480 Pixeln erstellt. Dieser Kompressor passt die Größe Ihres Videoeingangs also beim Aufzeichnen auf die Festplatte an. Aus diesem Grund kann es sein, dass Ihr resultierendes Video leicht gestreckt ist. Wenn Sie diesen Kompressor verwenden, sollten Sie daher versuchen, eine Videoaufzeichnungsgröße einzustellen, die ungefähr 720 x 480 Pixeln entspricht.

Sie können auch versuchen, den **Microsoft Video 1-** Kompressor zu verwenden. Dabei handelt es sich um einen seit langem etablierten Kompressor, der Aufnahmen in angemessener Qualität ermöglicht, ohne Einschränkungen hinsichtlich der Aufnahmegröße vorzunehmen.

Die absolut beste Videoqualität wird erreicht, wenn keine Komprimierung verwendet wird (**Datenstrom = unkomprimiert**). Dadurch wird eine hohe Videoqualität (wiederum ohne Größenbeschränkung) erzeugt, die generierten Dateien können jedoch extrem groß sein. Aus diesem Grund kann es sein, dass Ihr Computer aufgrund der hohen Anforderungen an CPU und Festplatte Probleme beim Erstellen unkomprimierter AVI-Dateien hat. Aber probieren Sie es aus, und wenn Ihre Ausrüstung leistungsstark genug ist, werden Sie großartige Ergebnisse erzielen.

#### Auswahl eines AVI-Audiokompressors

Die Wahl eines Audiokompressors kann sich auf die Computerleistung und die Dateiqualität auswirken.

Wir haben festgestellt, dass der **PCM-** Kompressor funktioniert auf vielen Rechnern gut. Dieses Format erstellt unkomprimierte Audiodaten innerhalb der Videodatei. Die meisten anderen aufgeführten Audiokompressoren komprimieren die Audiodaten normalerweise auf verschiedene Weise und benötigen mehr Verarbeitungszeit, was die Leistung des Systems und die Lippensynchronisation während der Videoaufnahme beeinträchtigen kann.

Wenn bei Ihnen Leistungsprobleme auftreten, erzielen Sie unter Umständen bessere Ergebnisse, wenn Sie in den Audioeinstellungen die Werte für **Hertz**, **Bits** und **Kanäle verringern**, da sich dadurch die Anforderungen Ihres Systems an die Audioverarbeitung verringern.

#### Webcam-Videogröße

Wenn Sie feststellen, dass RightBooth mit einem bestimmten Satz von Video- und Audioeinstellungen gut funktioniert, sollten Sie die Videoaufzeichnungsgröße erhöhen. Standardmäßig zeichnet RightBooth Videos mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixel auf. Dies bedeutet, dass das Video 640 Pixel breit und 480 Pixel hoch ist.

Die in den Einstellungen verfügbaren Videoaufnahmegrößen hängen von den Funktionen Ihrer Webcam ab. In die meisten Laptops integrierte Webcams bieten in der Regel begrenzte Aufnahmegrößen, ebenso wie ältere, billigere externe Webcams. Neuere Webcams bieten dagegen Aufnahmegrößen von bis zu 1920 x 1080 Pixeln (Full-HD-Auflösung).

Versuchen Sie, die Größe der Videoaufnahme zu erhöhen und erstellen Sie dann einige Videos. Überprüfen Sie dabei immer wieder die Leistung Ihres PCs und die Qualität der Videodateien. So können Sie die maximale Aufnahmegröße ermitteln, die Ihr Computer verarbeiten kann.

Bei einigen Webcams sind neben den Aufnahmegrößen in RightBooth auch Optionen für das Pixelformat aufgeführt, zum Beispiel:

- 640 x 480 RGB, 24 Bit
- 640 x 480 I420, 12 Bit

Im obigen Beispiel sind die Videoaufzeichnungsgrößen gleich, aber die Pixelformate sind unterschiedlich, wobei das 24-Bit-Format im Vergleich zum 12-Bit-Format typischerweise zu einer erhöhten Nutzung der Computerressourcen während der Aufzeichnung und zu einer Verbesserung der Videoqualität und Dateigröße führt.

#### Bilder pro Sekunde (auch bekannt als: Bildrate)

Die Einstellung "Bilder pro Sekunde" gilt nur, wenn Sie das AVI-Aufnahmeformat auswählen.

Wenn Sie die Bildrate verringern, verringern Sie die Anforderungen an die Computerverarbeitung. Dadurch können Sie möglicherweise die Größe der Videoaufzeichnung erhöhen, ohne die Computerleistung zu beeinträchtigen. Bedenken Sie jedoch, dass viele Webcams für die Aufzeichnung von Videos mit 30 Bildern pro Sekunde optimiert sind, sodass eine Reduzierung der Bildrate nicht immer hilfreich ist.

Möglicherweise können Sie die Leistung auch verbessern, indem Sie die Bildrate auf einen Wert einstellen, der ein Teiler von 30 ist. Versuchen Sie beispielsweise, die Bildrate auf 10 oder 15 einzustellen.

#### Maximale Aufnahmezeit

Und schließlich führt eine Erhöhung der maximalen Aufnahmezeit dazu, dass Ihr Computer größere Videodateien erstellt, was aufgrund des längeren Datei-Streamings auf die Festplatte gelegentlich zu einem Einfrieren der Videovorschau während der Aufnahme führen kann.

#### Empfohlene Audioeinstellungen

Audioeingabeformat

Mit dieser RightBooth-Audioeinstellung können Sie die Qualität des Audios auswählen, das vom Mikrofon an die Software übermittelt wird. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt: **Audioeinstellungen**.

Sie erzielen möglicherweise bessere Aufnahmeergebnisse, wenn Sie sicherstellen, dass das von Ihnen gewählte Audio-Eingangsformat mit dem Standardformat Ihres Mikrofons auf Ihrem Computer übereinstimmt.

#### Mikrofon

Wenn Sie ein Video mit einer Webcam aufnehmen, wählen Sie in den RightBooth-Einstellungen normalerweise das Mikrofon der Webcam für die Audioaufnahme aus.

Bei manchen Webcam-Mikrofonen kann es jedoch zu Problemen mit der Wiedergabe von Peripheriegeräuschen kommen. Daher sollten Sie möglicherweise ein anderes Mikrofon verwenden, das von der Webcam unabhängig ist.

Die meisten (wenn nicht alle) Computer verfügen über integrierte Soundkarten und bieten normalerweise einen Mikrofoneingang am Computergehäuse. Wenn ja, versuchen Sie, ein externes Mikrofon zu besorgen, es an diesen Mikrofoneingang anzuschließen und es dann im Kombinationsfeld "Mikrofon" der RightBooth Audio-Einstellungen auszuwählen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es keine einfache Antwort gibt, die optimalen Einstellungen für Video- und Audioaufnahmen zu finden, ohne zu experimentieren. Denken Sie daran, mit Aufnahmeeinstellungen in niedriger Qualität und niedriger Auflösung zu beginnen und sich allmählich zu höherer Qualität und höheren Auflösungen vorzuarbeiten, bis Sie die optimalen Einstellungen für Ihre Ausrüstung gefunden 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. So geht's:

Laden Sie Snap Camera herunter und installieren Sie es. Details finden Sie im folgenden Video-Tutorial:

#### https://youtu.be/WvD9d1-iVUw

#### Konfigurieren der Snap-Kameraeinstellungen

Führen Sie Snap Camera aus. In den Snap Camera-Einstellungen:

- Wählen Sie Ihre Webcam
- Stellen Sie den Hotkey "Objektiv ein-/ausschalten" auf "Num + 0" ein.

# Wählen Sie Ihre Snap Camera-Objektive

Wählen Sie nun Ihre bevorzugten Snap Camera-Objektive aus und stellen Sie deren Hotkeys auf Num + 1, Num + 2, Num + 3 usw. ein. Beachten Sie, dass RightBooth bis zu 9 Snap Camera-Objektive steuern kann (d. h. maximaler Hotkey Num + 9).

WICHTIG. Lassen Sie die Snap Camera-App laufen, damit sie in RightBooth funktioniert.

# **RightBooth-Einstellungen für Snap Camera**

- Wählen Sie in den RightBooth-Videoeinstellungen die Webcam: Snap Camera Virtual Device
- Legen Sie in den "Overlays und Requisiten"-Einstellungen von RightBooth den Wert **"Gesamtzahl** der Snap Camera-Objektive" auf die Anzahl der Lieblingsobjektive fest, die Sie in der Snap Camera-App definiert haben.

#### Hinzufügen der Snap-Kamera-Interaktion zu RightBooth

Öffnen Sie das RightBooth-Event, bei dem Sie Snap Camera-Objektive verwenden möchten.

unter Event Design →Event Structure →Start die Option: **Snap Camera zurücksetzen**. Dadurch werden die Snap Camera-Objektive jedes Mal von der Webcam entfernt, wenn das Event den Startbildschirm anzeigt. Dies ist nützlich, um die Snap Camera-Aktivität des vorherigen Benutzers zu löschen.

jedem Ereignisbildschirmelement (wie Schaltflächen oder Bildern) verschiedene Snap Camera-Aktionen hinzufügen, damit Benutzer Ihre definierten bevorzugten Objektive ein-/ausblenden und auswählen können. Weitere Informationen zu den in RightBooth verfügbaren Snap Camera-Aktionen finden Sie im Abschnitt: Aktionseigenschaften, Klickaktion.

Beachten Sie, dass Sie Snap Camera-Objektivaktionen auf jedem Bildschirm des Ereignisses hinzufügen können. Dies gibt Ihnen viel Gestaltungsspielraum. Beispiele für einige der Dinge, die Sie tun können:

- Ermöglichen Sie Benutzern, vor der Aufnahme jedes RightBooth-Fotos ein Snap-Kameraobjektiv auszuwählen.
- Ermöglichen Sie Benutzern, vor der Aufzeichnung jedes RightBooth-Videos ein Snap-Kameraobjektiv auszuwählen.
- Ermöglicht Benutzern, die Objektive der Snap Camera 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 läuft, wenn Sie es in RightBooth verwenden möchten.
- 3) Stellen Sie vor der Wiedergabe Ihres Events sicher, dass die Snap Camera keine Objektive anzeigt.
- 4) Verwenden Sie während der Wiedergabe Ihres Events nicht die Snap Camera-App oder Tastatur-Hotkeys zum Auswählen von Objektiven.

# **Zugriff auf Videos und Fotos mit QR-Codes**

Sie haben es alle schon gesehen ... Gäste nutzen eine Fotokabine, um ein Foto zu machen (oder ein Video aufzunehmen), dann werden ihnen ein paar QR-Codes angezeigt, sie richten ihr Mobiltelefon auf den Bildschirm, scannen die Codes und "Voilà!", ihre Fotos und Videos werden wie von Zauberhand von der Kabine direkt auf ihr Telefon übertragen. Und das alles ohne Internetverbindung.

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 Aufnahmen unabhängig vom Aufnahmecomputer in der Kabine anzuzeigen und darauf zuzugreifen.

#### Konfigurationsoptionen

RightBooth bietet Ihnen die Wahl zwischen vier Konfigurationen, mit denen Benutzer lokal auf ihre Videos und Fotos zugreifen können, indem sie QR-Codes scannen. Der Schlüssel zur Bereitstellung dieser Funktion besteht darin, einen lokalen Webserver auf demselben Computer zu installieren und auszuführen, 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 unter dem unten angezeigten Link verfügbar sind.

# 1 - Greifen Sie mithilfe von QR-Codes auf Medien innerhalb Ihrer RightBooth-

#### Aufzeichnungsveranstaltung zu

Damit bieten Sie den Nutzern Ihres Aufnahme-Computers einmalig die Möglichkeit, ihre Videos und Fotos unmittelbar nach der Aufnahme ihrer Dateien auf ihr Mobilgerät herunterzuladen (per QR-Code-Scan).

#### 2 - Stellen Sie ein RightBooth Media Sharing Station-Ereignis auf demselben Computer bereit wie Ihr Video- und Fotoaufzeichnungsereignis.

Auf diese Weise können Benutzer jederzeit zu Ihrem Aufnahmecomputer zurückkehren. Anschließend können Sie ihnen 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 - Bereitstellen eines RightBooth Media Sharing Station-Ereignisses auf einem zweiten vernetzten Computer

Damit 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-Scan 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, und jeweils gleichzeitig eine andere Ereignisdatei abspielen.

Alle vier Konfigurationen werden in den Schritt-für-Schritt-Anleitungen im PDF-Format ausführlich erläutert. Sie können sie auf dieser Website ansehen und herunterladen:

https://www.rightbooth.com/shar eqr .html

# Verwenden der Local Gallery-Website zum Durchsuchen und Herunterladen von Videos und Fotos

Wenn Sie ein RightBooth Sharing Station-Ereignis öffnen, erstellt und verwaltet RightBooth automatisch eine lokale Galerie-Website, auf die über jeden Webbrowser jedes Geräts zugegriffen werden kann, das mit dem lokalen Webserver verbunden ist.

Die Galerie-Website besteht aus einer Webseite: **rbgallery.php**, die im lokalen Webserver-Ordner des Sharing Station-Ereignisses gespeichert ist. Die Galerie-Webseite zeigt Miniaturansichten aller Videos und Fotos an, die sich im lokalen Webserver-Ordner befinden. Jede Miniaturansicht enthält einen Link zu einer individuellen Download-Webseite für die ausgewählte Datei. Die Galerie-Webseiten werden während der Ausführung des Sharing Station-Ereignisses ständig gepflegt und die Galerie kann unabhängig vom Sharing Station-Ereignis selbst angezeigt und verwendet werden.

# Stellen Sie einen QR-Code für die Galerie-Website bereit

Wenn Sie Benutzern einen QR-Code anzeigen möchten, den sie scannen können, um auf die Website der Galerie zuzugreifen ...

- Fügen Sie einem beliebigen Ereignisbildschirm Ihrer Sharing-Station ein RightBooth-QR-Codeelement hinzu.
  - Stellen Sie im Inhaltsbereich des QR-Codes den QR-Code-Typ auf " Galerie-Webseite " ein, um die komplette Galerie anzuzeigen, oder auf " Persönliche Galerie-Webseite ", wenn der Benutzer auf die Galerie zugreifen soll, 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 per E-Mail verschickt werden. Dies geschieht normalerweise auf einem einzelnen Computer, während das Event läuft und nachdem jeder Benutzer mit dem System fertig ist. Sie finden es aber vielleicht praktischer, einen zweiten Computer als Druckerstation und/oder E-Mail-Station einzurichten. Dadurch kann sich der Hauptcomputer auf das Abspielen des Events 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 wird das Event abspielen. Computer 2 druckt Fotos und/oder E-Mail-Dateien. Beide Computer benötigen Zugriff auf einen freigegebenen Ordner, in dem die Event-Videos, Fotos und Nachrichten gespeichert werden. Dies kann auf verschiedene Weise erreicht werden, darunter:

- Verbinden Sie die beiden Computer mit einem Netzwerk (demselben 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 sie so, dass sie uneingeschränkten Zugriff auf denselben Remote-Cloud-Speicherordner haben, beispielsweise einen Google Drive-, OneDrive- oder DropBox-Ordner.

Im Internet gibt es zahlreiche Artikel, in denen beschrieben wird, wie die gemeinsame Nutzung von Ordnern und die Konnektivität zwischen zwei Computern erreicht werden.

# Konfigurieren von RightBooth

# Auf Computer 1

- in den RightBooth-Einstellungen →Ordner/Dateien den ausgewählten freigegebenen Ordner zur Ordnerliste im Abschnitt " **Dateien auf andere Laufwerke und Ordner kopieren" hinzu.**
- Aktivieren Sie alle Optionen zum Kopieren von Dateien im freigegebenen Ordner: Fotos, Vorschaubilder, Ausdrucke, Videos, Text, Benutzerdetails + E-Mails

Wenn für Ihr Ereignis die Erstellung von Drucklayouts festgelegt ist, können Sie Computer 1 am Drucken von Fotos hindern:

- Im RightBooth Event Designer nachschauen →Eventstruktur →Fotos drucken
- Einstellen: Während der Veranstaltung aufgenommene Fotos unter Nr . drucken.
- Deaktivieren Sie: Den Benutzer fragen
- 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, verhindern Sie, dass Computer 1 E-Mails versendet:

- Festlegen: Die Veranstaltungsvideos per E-Mail senden an: Später
- Festlegen: Die Veranstaltungsfotos per E-Mail senden an: Später
- Festlegen: Die Ereignisnachrichten per E-Mail senden an: Später
- Stellen Sie sicher, dass alle Optionen "Benutzer fragen" deaktiviert sind .

Wenn das Ereignis nun abgespielt wird, werden Benutzerdateien und E-Mail-Anweisungen in Ihren freigegebenen Ordner kopiert, damit Computer 2 sie verarbeiten kann.

# Auf Computer 2

In den RightBooth-Einstellungsordnern  $\rightarrow$ /-dateien:

- Häkchen: Aufgaben festlegen und Ordner veröffentlichen
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Ändern 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 Ereignis ab. 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 auf der Suche 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 Dateien können dann nach Belieben gedruckt und/oder per E-Mail versendet werden.

# Ereignisse mit Sprachbefehlen steuern

Sie können RightBooth so konfigurieren, dass es gesprochene Befehle zur Steuerung des Wiedergabeereignisses akzeptiert. Um Sprachbefehle zu aktivieren, aktivieren Sie in den Benutzereingabeeinstellungen von RightBooth die Option: "Sprache". Dann werden zusätzlich zu Ihrer gewählten Benutzereingabemethode (z. B. Maus oder Touchscreen) auch Sprachbefehle für alle Ihre Ereignisse aktiviert. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt: RightBooth-Einstellungen →Spracheingabe.

Sie müssen nun wie folgt sicherstellen, dass Ihr Ereignis für Sprachbefehle ausgelegt ist:

Fügen Sie im Bildschirmeditor auf jedem Ereignisbildschirm, auf dem Sie die Sprachbefehlssteuerung wünschen, ein oder mehrere Beschriftungselemente hinzu. Geben Sie das Wort oder die Phrase in die Beschriftungselemente ein, die Sie als Sprachbefehl verwenden möchten. Fügen Sie dann eine entsprechende Klickaktion für das Beschriftungselement hinzu.

Wenn Sie beispielsweise möchten, dass RightBooth mit den Worten "Jetzt starten" vom Startbildschirm zum nächsten Bildschirm der Veranstaltung wechselt:

- Fügen Sie auf dem Startbildschirm ein Beschriftungselement hinzu.
- Geben Sie als Inhalt für das Beschriftungselement den Text "Jetzt starten" ein.
- Zeigen Sie die Eigenschaften für das Beschriftungselement an und legen Sie seine Klickaktion auf "Nächster Bildschirm" fest.

Einige Ereignisbildschirme verfügen standardmäßig über Beschriftungselemente mit vordefinierten Klickaktionen und sind daher automatisch für die Annahme von Sprachbefehlen aktiviert. Beispiele:

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 Ausdrücke als Sprachbefehle bereitzustellen.

Wenn Sie Ihre Befehle aussprechen, verwendet die RightBooth-Spracherkennung die gesprochene Eingabe vom Windows-Standardmikrofon-Eingabegerät. Sie müssen daher sicherstellen, dass an Ihr System ein funktionierendes Mikrofon angeschlossen ist. Dies kann in den Windows-Einstellungen im Abschnitt "Systemsound" konfiguriert werden  $\rightarrow$ .

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, Inhalte des RightBooth-Ereignisbildschirms anzuzeigen und direkt mit ihnen zu interagieren, während Sie andere Windows-Anwendungen verwenden. Beispiel: Sie zeigen eine Powerpoint-Präsentation im Vollbildmodus und müssen RightBooth jederzeit während der Präsentation verwenden können, um ein Foto aufzunehmen oder ein Video aufzunehmen. Mit der transparenten Hintergrundfunktion von RightBooth können Sie Ereignisbildschirmschaltflächen dauerhaft über der Powerpoint-Präsentation anzeigen. So können Sie auf die RightBooth-Funktionen zugreifen, ohne die Powerpoint-Präsentation beenden (oder von ihr weg wechseln) zu müssen.

Um dies zu erreichen:

- in den RightBooth-Einstellungen →Start/Stopp →Setup →die Option: Transparente Ereignisbildschirme zulassen
- Aktivieren Sie →in den RightBooth-Einstellungen →die Option "Ereignis oben"

Damit diese Einstellungen übernommen werden, müssen Sie RightBooth neu starten. Jetzt müssen Sie einem (oder mehreren) Ihrer Veranstaltungsbildschirme einen transparenten Hintergrund geben. Nehmen wir an, Sie haben eine Veranstaltung, bei der Benutzer ein Video aufnehmen oder ein Foto machen können. Die Veranstaltung hat einen Startbildschirm, der wie folgt so bearbeitet wird, dass er einen transparenten Hintergrund hat:

- Führen Sie RightBooth aus. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf "Bearbeiten", um zum Bildschirmeditor zu gelangen.
- Klicken Sie in der Toolbox des Bildschirmeditors auf Eigenschaften, um die Bildschirmeigenschaften anzuzeigen.
- Wählen Sie in der Toolbox "Bildschirmeigenschaften" das Optionsfeld "Einfarbiger Hintergrund" aus.
- Klicken Sie auf das einzelne Hintergrundfarbfeld, um das Farbauswahlfeld anzuzeigen.
- Verwenden Sie den Schieberegler "A" im Bedienfeld "Farbauswahl", um den Alphakanalwert der Hintergrundfarbe auf 0 (vollständig transparent) einzustellen.

Sie werden nun feststellen, dass die zugrunde liegenden Anwendungen sowohl sichtbar als auch interaktiv sind. Sie können den Inhalt auf dem Startbildschirm jetzt an eine Position verschieben, die für die Überlagerung der zugrunde liegenden Anwendung geeignet ist.

Wenn Sie jetzt 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 die nachfolgenden RightBooth-Ereignisbildschirme wie gewohnt angezeigt. Nachdem Sie ein Foto aufgenommen oder ein Video aufgezeichnet haben, zeigt RightBooth wieder den transparenten Startbildschirm an, sodass Sie weiterhin mit der zugrunde liegenden Anwendung interagieren können.
# Eventverpackung

RightBooth verfügt über einen **Event Packager**, mit dem Sie Ihre Eventdateien ganz einfach an andere Computer oder an andere Benutzer verteilen können, die RightBooth verwenden.

Der Event Packager erstellt aus einer vorhandenen Eventdatei zusammen mit allen referenzierten Inhaltsdateien ein einzelnes Paket (Datei), das alle Dateien enthält, die zum Abspielen des Events auf einem anderen Computer mit RightBooth erforderlich sind.

Der Event Packager ist für die folgenden Zwecke nützlich:

- Übertragen Sie Ihre Veranstaltungen und Inhalte auf einen anderen Computer, auf dem RightBooth läuft.
- Erstellen Sie Backups Ihrer Ereignisse und Inhalte.
- Verteilen Sie Ihre Events und Inhalte (kostenlos oder kommerziell) an andere RightBooth-Benutzer. Siehe Haftungsausschluss unten.

## **Erstellen eines Pakets**

- Öffnen Sie in RightBooth die Ereignisdatei, die Sie verpacken möchten.
- Klicken Sie im Hauptfenster von RightBooth auf die Schaltfläche "Paket".
- im Paketfenster optional aus, ob die RightBooth-Einstellungsdatei in das Paket aufgenommen werden soll. 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 jeden 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, Ton, HTML- und Textdateien.
- Wenn die gepackte Ereignisdatei Verweise auf andere Ereignisdateien enthält, werden die anderen Ereignisdateien zusammen mit allen ihren referenzierten Inhaltsdateien und Ereignissen ebenfalls zum selben Paket hinzugefügt.
- Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis alle referenzierten Ereignisdateien dem Paket hinzugefügt wurden. Hinweis: Zu den referenzierten Ereignisdateien zählen jene, die in einem beliebigen Ereignisflussabschnitt, in einer beliebigen Ereignismenüoption und in einer beliebigen "Ereignis abspielen"-Aktion angegeben sind, die in einem beliebigen Ereignisbildschirmelement oder Ereignisbildschirm definiert wurde.

**BEDENKEN SIE:** Ein Paket kann mehrere Ihrer Veranstaltungsdateien und viel Inhalt enthalten, sodass es am Ende eine sehr große Datei sein kann.

# Installieren eines Pakets

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 Paketfenster auf die **Schaltfläche "Installieren"**, wählen Sie die Paketdatei aus und RightBooth entpackt und installiert dann 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 Veranstaltungsordner des aktuellen Benutzers abgelegt: **documents\rightbooth7\**
- Alle referenzierten Inhaltsdateien (Bilder, Videos, Animationen, Sound, HTML- und Textdateien) werden in der RightBooth-Medienbibliothek abgelegt, normalerweise unter
  C:\Benutzer\Öffentlich\Dokumente\RightBooth7-Bibliothek .
- 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 folgenden 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 der Einstellungen falsch sind, z. B. Webcam-Name, Druckername und Ordnerpfad zum Speichern von Ereignisdateien. Besuchen Sie daher nach der Installation des Pakets die RightBooth-Einstellungen und überprüfen Sie Kameras, Drucker und Ordner/Dateien auf Relevanz.

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 ein Paket aus dieser Ereignisdatei und nennen es videorecorderpack

Wenn dieses Paket installiert ist:

- Die Videorecorder- Ereignisdatei wird aus der Datei videorecorderpack entpackt und im Zielordner abgelegt: documents\rightbooth7
- Die Datei **myphoto.jpg** wird aus der Datei videorecorderpack 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 innerhalb der Ereignisdatei auf die neuen Speicherorte der installierten Dateien verweisen.

**WICHTIG** : Wenn ein Paket installiert wird, werden alle Dateien im Paket, die bereits auf dem Zielcomputer vorhanden sind, überschrieben. **Hinweis: Der Benutzer hat die Möglichkeit, die Installation abzubrechen, bevor er fortfährt.** 

Wenn Sie Ihr Paket an andere RightBooth-Benutzer verteilen möchten, sollten Sie daher darauf achten, Ihren enthaltenen Ereignisdateien relativ eindeutige Namen zu geben, bevor Sie ein Paket erstellen, das sie enthält. Sie sollten Ihrer Paketdatei auch 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 bewährte Vorgehensweisen

Wenn Sie planen, ein Paket an andere RightBooth-Benutzer zu verteilen, kann es ratsam sein:

- Geben Sie Ihren Ereignisdateien und Paketdateien möglichst eindeutige Namen, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass Ereignisdateien und Paketdateien eines Empfängerbenutzers mit demselben Dateinamen überschrieben werden.
- Gewöhnen Sie sich vor der Planung von Events, die Sie verpacken möchten, an, Ihre eigenen, individuellen Unterordner in der RightBooth-Medienbibliothek zu erstellen und alle Ihre Bilder, Videos, Animationen, Sound-, HTML- und Textdateien in diesen individuellen Unterordnern abzulegen, d. h. alle persönlichen Inhaltsdateien, die Sie für die Planung Ihrer Events verwenden möchten.
- Wenn Sie Ihre Veranstaltungsdateien entwerfen, sollten Sie nicht Dateien aus beliebigen Orten und Ordnern auf Ihrem Computer einbinden, sondern immer ALLE referenzierten Inhaltsdateien aus der RightBooth-Medienbibliothek einbinden.

### Hier ist ein Beispiel:

Angenommen, Sie betreiben ein Fotomedien-Versorgungsunternehmen **namens Snaporama** (ein erfundener Name!) und planen, Ihre RightBooth-Pakete an andere Benutzer zu verteilen. Hier sind einige Vorschläge für die Organisation Ihres einzigartigen Verpackungsansatzes:

- Erstellen Sie den Ordner: C:\Benutzer\Öffentlich\Dokumente\RightBooth7 Library\Bilder\Snaporama . Platzieren Sie alle Ihre eigenen Bilddateien (also die, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden möchten) in diesem Ordner. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner in diesem Ordner erstellen und verwenden können.
- Erstellen Sie den Ordner: C:\Benutzer\Öffentlich\Dokumente\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama . Platzieren Sie alle Ihre eigenen Video- und Animationsdateien (also die, die Sie in Ihren Event-Designs verwenden möchten) in diesem Ordner. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner in diesem Ordner erstellen und verwenden können.
- Erstellen Sie den Ordner: C:\Benutzer\Öffentlich\Dokumente\RightBooth7 Library\Snaporama . Legen Sie alle anderen Dateien, die Sie in Ihren Veranstaltungen verwenden möchten, in diesen Ordner. Zum Beispiel Textdateien, Audioclips, HTML-Dateien usw. Beachten Sie, dass Sie bei Bedarf weitere Unterordner in diesem Ordner erstellen und verwenden können.
- Achten Sie beim Speichern Ihrer Ereignisdateien darauf, dass sie relativ eindeutige Dateinamen haben. In unserem Beispiel könnten Sie den Namen Ihres Unternehmens in die Ereignisdateinamen aufnehmen. Angenommen, Sie erstellen ein Paket, das zwei Ereignisse enthält: ein Fragebogenereignis und ein Fotoaufnahmeereignis. Dann könnten Sie die Ereignisdateien Snaporama-questionnaire.rbe und Snaporama-photo-capture.rbe nennen.
- Wenn Sie Ihre Paketdatei speichern, achten Sie darauf, dass sie unter einem möglichst eindeutigen Dateinamen gespeichert wird. In unserem Beispiel könnten Sie die Paketdatei folgendermaßen nennen: **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 Eventdesigns an andere RightBooth-Benutzer zu verteilen, sollten Ihre Events nur

Inhalte enthalten, von denen Sie wissen, dass sie frei verteilt werden können. Mit anderen Worten: Es handelt sich um Material, das Ihnen gehört, urheberrechtsfrei ist oder für das die Erlaubnis des Inhaltserstellers zur freien Verteilung vorliegt. Sie müssen zustimmen, die volle Verantwortung für Ihre Pakete zu übernehmen, bevor Sie diese erstellen. Aire Valley Software kann nicht für Probleme verantwortlich gemacht werden, die sich aus Ihrer Entscheidung ergeben, urheberrechtlich geschütztes Material zu verteilen.

# Senden von Dateien an WhatsApp

RightBooth interagiert mit der WhatsApp-Webbrowseroberfläche, um Benutzern das Senden von Ereignisdateien an jedes WhatsApp-Konto zu ermöglichen.

Zuerst müssen Sie ein mit WhatsApp verknüpftes Gerät für RightBooth erstellen (siehe Einstellungen, →Soziale Medien, →WhatsApp).

Wenn Sie ein mit WhatsApp verknüpftes Gerät konfiguriert haben, zeigt das RightBooth-Webbrowserelement das verknüpfte WhatsApp-Konto auf Ihren "An WhatsApp senden"-Ereignisbildschirmen an, wenn Sie die Option "An WhatsApp senden" in Ihre Ereignisse aufnehmen möchten.

Weitere Informationen zur Gestaltung Ihrer Veranstaltung zur Verwendung der WhatsApp-Funktion finden Sie in den Schulungsvideos von RightBooth unter: <u>https://www.rightbooth.com/training-videos.html</u>

# Hochladen von RightBooth-Dateien auf Social Media-Sites

Mithilfe der RightBooth-Einstellungen zum Kopieren von Dateien und externer Webdienst-Automatisierungstools können von RightBooth erstellte Dateien auf Social-Media-Websites wie Facebook und YouTube veröffentlicht werden, sodass sie von Veranstaltungsteilnehmern auf ihren persönlichen Geräten (z. B. Telefonen und Tablets) sofort angezeigt werden können. Hier erklären wir, wie Sie Cloud-Speicher und ein Webdienst-Automatisierungstool verwenden, um RightBooth-Dateien auf einem Facebook-Konto zu veröffentlichen.

## Schritt 1 - Besorgen Sie sich Cloud-Speicher

Mittlerweile gibt es viele Unternehmen, die kostenlosen webbasierten Speicherplatz zum Speichern von Dateien auf Remote-Internetservern anbieten, auf die über verschiedene Webbrowser und Webanwendungen öffentlich zugegriffen werden kann. Zum Zeitpunkt des Schreibens dieses Artikels bietet DropBox (<u>www.dropbox.com</u>) 2 GB kostenlosen Speicherplatz, Google Drive (<u>www.drive.google.com</u>) 15 GB und Microsoft Onedrive (<u>www.onedrive.live.com</u>) 15 GB.

Erstellen Sie einfach ein Konto bei einem (oder mehreren) dieser Anbieter, um Ihren kostenlosen Cloud-Speicher zu erhalten, und installieren Sie unbedingt die Client-App des Anbieters. 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 bei jeder Erstellung einer neuen Ereignisdatei eine Kopie davon zum lokalen Cloud-Speicherordner hinzugefügt und dann automatisch zum zugehörigen Cloud-Speicherort im Web hochgeladen wird. Informationen zum Konfigurieren von RightBooth zum Kopieren von Dateien in einen lokalen Cloud-Speicherordner finden Sie im Abschnitt " **Einstellungen – Ausgabeordner"**.

## Schritt 3 – Webdienstautomatisierung für Facebook einrichten

Es gibt eine Reihe kostenloser Webdienste, die es Ihnen ermöglichen, verschiedene Webdienste miteinander zu verbinden, um verschiedene Aufgaben zu erledigen, wie etwa das Kopieren von Dateien aus einem Cloud-Speicherordner auf ein Facebook- oder YouTube-Konto.

Ein solcher Dienst ist IFTTT (<u>www.ifttt.com</u>), eine Abkürzung für **"If This Then That"**. Erstellen Sie ein kostenloses IFTTT-Konto und erstellen Sie dann mithilfe der einfachen Benutzeroberfläche auf der IFTTT-

Site ein persönliches Rezept zum Kopieren von Dateien aus dem von Ihnen gewählten Cloud-Speicherordner in den Ordner "Fotos" eines ausgewählten Facebook-Kontos.

Das Endergebnis ist ein einfacher, zweistufiger Automatisierungsprozess, der jede hochgeladene Cloud-Speicherdatei in den Fotoordner eines Facebook-Benutzers kopiert.

Nach der Konfiguration werden in einem RightBooth-Ereignis erstellte Dateien automatisch:

- in den lokalen DropBox-Speicherordner kopiert
- in den öffentlichen Cloud-Ordner von DropBox hochgeladen
- in den Ordner "Fotos" des angegebenen Facebook-Kontos kopiert, wo sie von den Teilnehmern Ihrer Veranstaltung angesehen werden können.

## Senden von Dateien an YouTube

IFTTT unterstützt derzeit nicht das Senden von Dateien an YouTube. Wenn Sie diese Funktion benötigen, sollten Sie den oben beschriebenen Ansatz in Betracht ziehen und in Schritt 3 den alternativen Automatisierungsdienst **Zapier verwenden**, der unter <u>https://zapier.com verfügbar ist.</u>

# Vornehmen von Remote-Änderungen an RightBooth-Ereignissen

Mithilfe der Remote Changes-Funktionen in RightBooth kann die App einen bestimmten "Changes"-Ordner auf dem Computer überwachen und nach einer "Changes-Datei" suchen. Dies ist eine Textdatei mit Ihren "Änderungsanweisungen", die RightBooth veranlassen, Inhaltsänderungen an der aktuell wiedergegebenen Ereignisdatei vorzunehmen. Der "Changes"-Ordner kann auch neue oder aktualisierte Bild- und Videodateien enthalten, die RightBooth angewiesen werden kann, in der wiedergegebenen Ereignisdatei anzuzeigen.

Die Funktion "Remote-Änderungen" bietet Ihnen ein flexibles System, mit dem Sie Ihre Events "on the fly" mit neuen Inhalten aktualisieren können. Und wenn der angegebene "Änderungsordner" ein freigegebener Cloud-Speicherordner wie ein Google Drive-Ordner ist, können Sie Ihre Spielereignisse von einem Remote-Standort aus ändern.

Wie das geht, erklären wir Ihnen anhand eines Beispiels.

Sie betreiben ein Geschäft für die Vermietung von Partyräumen und verfügen über mehrere Räume 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-Events persönlicher gestalten und bearbeiten das Event daher immer so, dass der Name und ein Foto des Party-Gastgebers enthalten sind. Beispielsweise haben Sie für eine bestimmte Buchung an einem Ihrer Standorte eine Event-Datei mit dem Namen "Gastgeber". In dieser Event-Datei bearbeiten Sie den Startbildschirm, indem Sie ein Beschriftungselement hinzufügen, das besagt:

#### "Willkommen zu Johns Abschiedsfeier!!"

Außerdem können Sie auf dem Startbildschirm ein Foto von John einfügen, das in einem Bildelement enthalten ist.

In der folgenden Woche ist derselbe Ort für Jills 40. Geburtstag gebucht. Sie müssen nun Ihren Standort persönlich besuchen und die RightBooth-Ereignisdatei bearbeiten, 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 Funktion "Remote Changes" von RightBooth verwenden.

Um mit unserem Beispiel fortzufahren, 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: "Remote-Änderungen zulassen".

# Richten Sie Ihre Host-Ereignisdatei für Remote-Änderungen ein

- Öffnen Sie die Host-Ereignisdatei.
- Gehen Sie in RightBooth in den Bereich "Eventdesign" und sehen Sie sich die Registerkarte "Eventtyp" an. Aktivieren Sie hier die Option "Remote-Änderungen zulassen". Dadurch kann die ausgewählte Eventdatei Remote-Änderungen akzeptieren.

## Benennen Sie die zu ändernden Bildschirmelemente

Um mit unserem Beispiel fortzufahren, wählen Sie auf dem Startbildschirm des Host-Events das Label-Element mit der persönlichen Nachricht aus. Zeigen Sie die Eigenschaften-Toolbox an und fügen Sie mithilfe der Eigenschaft "Name" einen Namen für das Label-Element hinzu. In diesem Beispiel nennen wir das Label-Element: **"Event-Nachricht"**.

Wählen Sie auf dem Startbildschirm erneut das Bildelement aus, das das persönliche Bildelement enthält, und geben Sie ihm ebenfalls einen Namen. Dieses Mal nennen wir es: **"Ereignisbild"**.

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 in 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! Ereignisbild = jill.png

Speichern Sie diese Datei nun in Ihrem lokalen Cloud-Speicherordner unter dem reservierten Dateinamen: rb6changes.txt .

Diese Datei gelangt dann mithilfe der von Ihnen gewählten Cloud-Service-Software auf Ihr Remote-System.

Wenn Sie RightBooth auf dem Remote-System 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 Ereignis durch. Und da RightBooth während der Wiedergabesitzung regelmäßig zum Startbildschirm zurückkehrt (oder

eine Zeitüberschreitung auftritt), ändert es den Ereignisinhalt jedes Mal, wenn Sie die Datei rb6changes.txt ändern.

Wenn Sie mehrere Remote-Standorte haben und an jedem Standort unterschiedliche Veranstaltungsinhalte ändern möchten, konfigurieren Sie RightBooth zur Vermeidung von Verwechslungen einfach an jedem Standort so, dass ein anderer Unterordner in Ihrem freigegebenen Cloud-Speicherordner überwacht wird. Auf diese Weise kann jeder Ordner seine eigene rb6change.txt-Datei haben.

### Einen Ereignisordnernamen angeben

Möglicherweise möchten Sie den Ordner ändern, in dem das Remote-RightBooth-Ereignis alle Benutzerfotos und -videos speichert. Dazu müssen Sie der Datei rb6change.txt eine weitere Zeile mit dem Schlüsselwort hinzufügen:

#### Name des Ereignisordners

gefolgt vom gewünschten Ordnernamen. Wenn Sie also in unserem Beispiel bleiben, könnten Sie etwa Folgendes hinzufügen:

#### Ereignisordnername=jills40birthday

Daher werden jetzt alle Fotos und Videos von Jill in einem separaten Ordner auf Ihrem Remote-System gespeichert und nicht mit den Dateien von John vermischt.

Hinweis: Vergessen Sie nicht, in allen Ihren Inhaltsdefinitionen in der Datei rb6change.txt das Zeichen "=" zu verwenden.

# Erstellen einer DVD Ihrer Aufnahmen

Es gibt eine Reihe von Anwendungen, mit denen Sie Ihre Aufnahmen in eine Filmdatei umwandeln können, die sich zum Brennen auf DVD eignet. Außerdem können Sie damit auch ein interaktives DVD-Menü erstellen. Hier sind nur einige davon:

#### MAGIX Video deluxe

https://www.magix.com/gb/video/movie-edit-pro/

### **DVDStyler**

http://www.dvdstyler.org/en/

#### WinX DVD-Autor

https://www.winxdvd.com/dvd-author/

### DVD-Film

# VideoPad Video Editor – NCH Software

http://www.nchsoftware.com/videopad/