

Neuen Sound anmelden

A) Vorbereitung

1. Audiodatei bereitstellen

Audiodatei im Windows-Explorer in den PARTOUT-Unterordner *Partout/wav* kopieren bzw. verschieben.

2. Datei umbenennen (optional)

Evtl. sollte die Sounddatei umbenannt werden.

Empfehlung:

Vergeben Sie einen sinnvollen Namen mit einem Präfix, aus dem hervorgeht, von wem der Sound ist.

Beispiel: ee_StudioLudw_sound2.wav

B) Medienobjekt mit Sound hinterlegen

1. Objekt öffnen



Über das Fenster *PARTOUT – Objekte* das Medienobjekt suchen, welches mit dem neuen Sound hinterlegt werden soll. Per rechtem Mausklick auf das Objekt wird das Arbeitsmenü geöffnet. „Änderung (Fülleditor)“ auswählen.

2. Audiodatei einfügen

Achtung:

Screens mit Audiodateien schalten grundsätzlich weiter, sobald der Sound vollständig abgespielt ist.



a) Unter *Medien* wählen Sie über das Symbol „Datei suchen“ ihre gewünschte Sounddatei aus. Der Dateiname erscheint im zweiten Feld.

b) Text-Button erstellen

Wenn Sie einen Button erstellen möchten, mit dem der Sound per Mausklick aufgerufen werden kann, so geben Sie im ersten Feld unter *Medien* einen Namen ein. Tun Sie dies nicht, so erscheint auch kein Button.



c) Sound anhören/bearbeiten

Klicken Sie das Symbol „Media Properties“. (*siehe Tutorial Sound zuschneiden*)

Um den Sound anzuhören, drücken Sie die Play-Taste .

C) Verändertes Objekt testen

1. Vorschau mit Sound



Die Vorschau können Sie über die Symbolleiste des Media-Providers starten, ohne dass der Fülleditor vorher geschlossen wurde. Die Frage „Wollen Sie Ihre Eingaben/Änderungen speichern“ ist mit **OK** zu bestätigen.

2. Vorschau ohne Sound



Um das Medienobjekt ohne Sound zu testen, müssen Sie diesen nicht unbedingt löschen. Schalten Sie einfach die Ampel auf rot (Symbol klicken). Erneutes Klicken des Symbols aktiviert den Sound wieder (Ampel schaltet auf grün).

