

MAGIX Video deluxe 2026

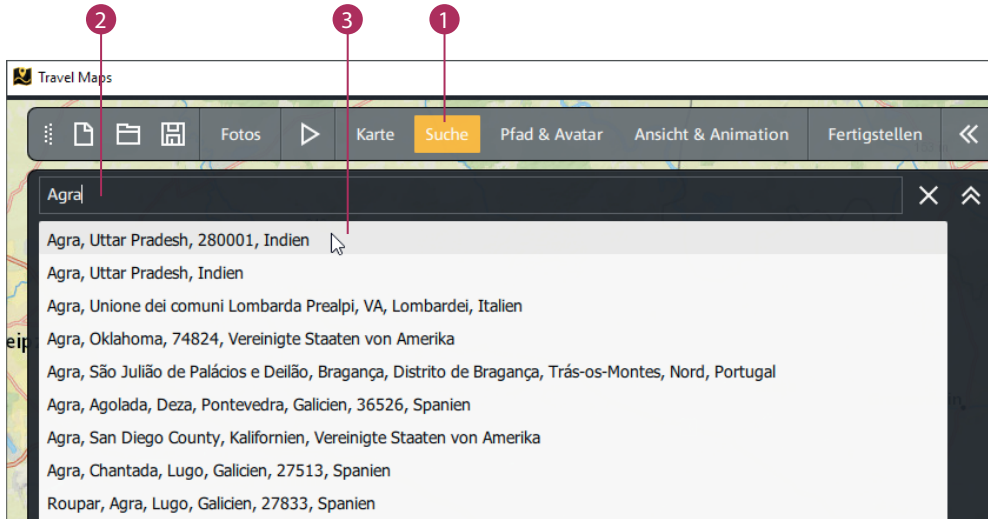
Auch für die Plus- und Premium-Version

» Hier geht's
direkt
zum Buch

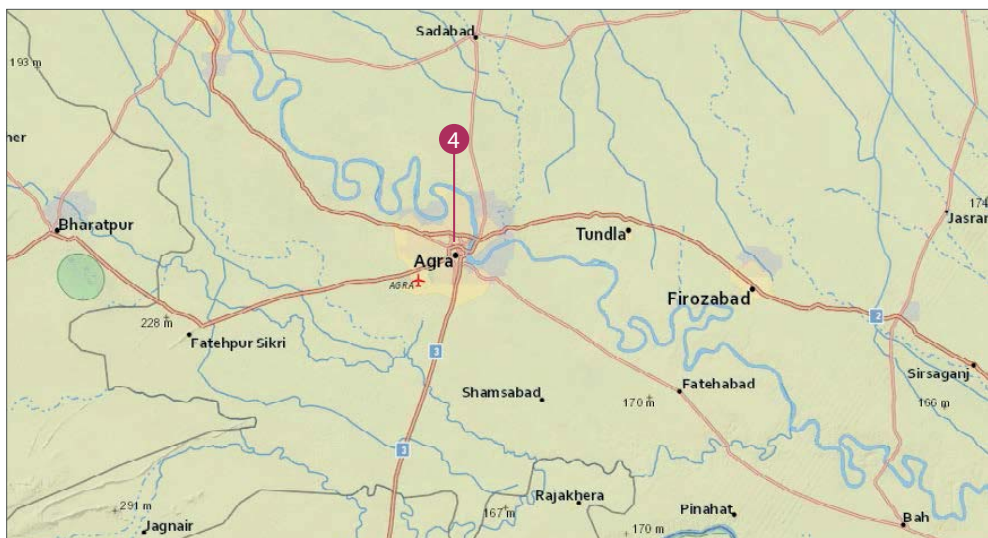
DIE LESEPROBE

17.2 Wegpunkte setzen

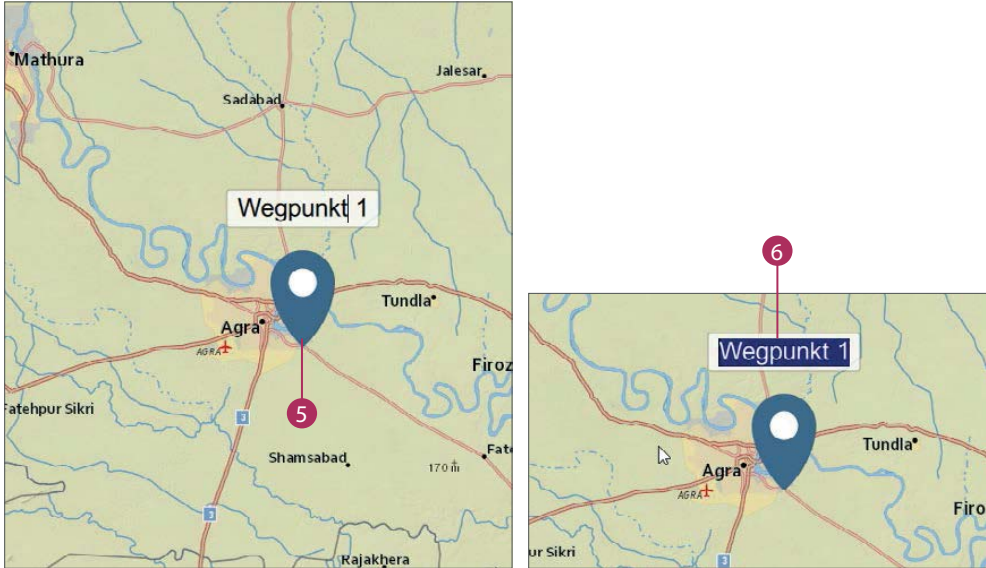
Zunächst gilt es, die einzelnen Stationen der Reise mithilfe sogenannter Wegpunkte zu definieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche *Suche* **1** und geben Sie den Namen des Ortes **2** ein, an dem die Reise beginnen soll.



Sollte es mehrere Orte mit dem angegebenen Namen geben, erscheint ein Listenfenster, in dem Sie den korrekten Standort auswählen können. Suchen Sie den gewünschten Ort **3** in der Liste und wählen Sie ihn mit einem Klick aus. Als Nächstes erscheint der gewählte Ort im abgebildeten Kartenausschnitt **4**.



Klicken Sie auf den Ort, um einen sogenannten Wegpunkt **5** zu setzen. Markieren Sie anschließend den Namen, indem Sie den Cursor mit gedrückter Maustaste über den Text *Wegpunkt* **6** fahren.



Geben Sie jetzt den gewünschten Namen ein. Sollte es mehrere Orte mit dem angegebenen Namen geben, erscheint auch hier wieder ein Dialogfenster, in dem Sie den korrekten Standort auswählen können.

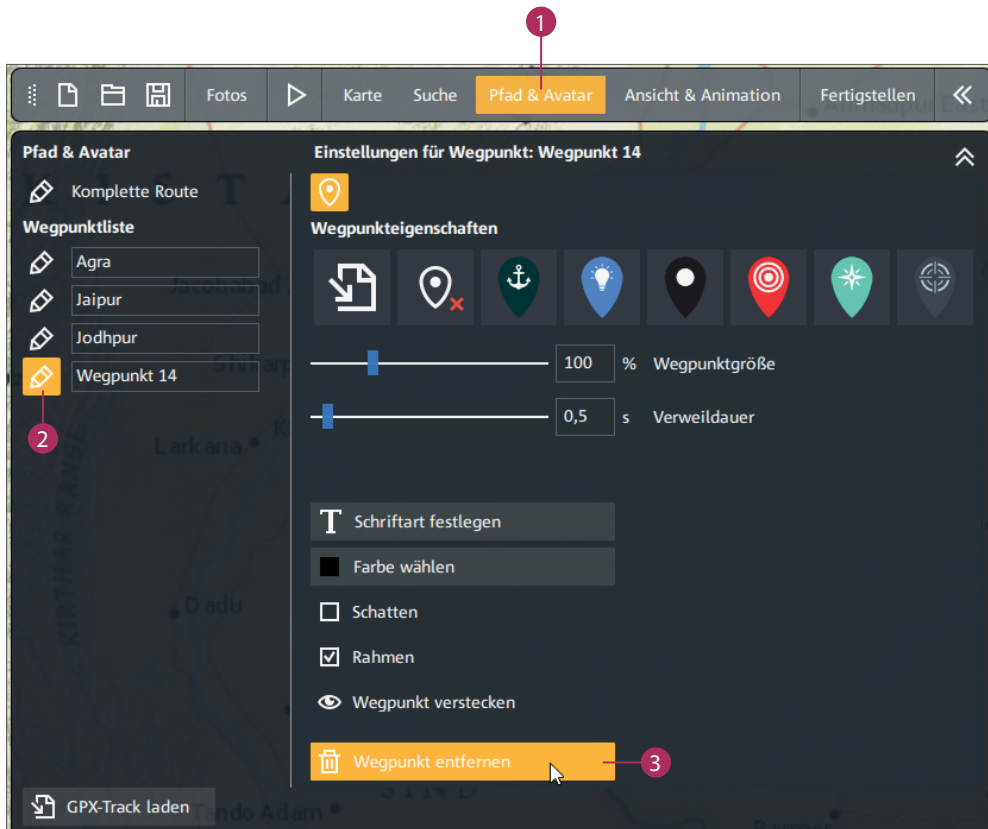


Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche *Suche*, um einen weiteren Ort hinzuzufügen. Eventuell erscheint auch jetzt ein Listenfenster, in dem Sie den korrekten Standort auswählen können. Suchen Sie den gewünschten Ort in der Liste und wählen Sie ihn mit einem Klick aus. Dann erscheint der gewählte Ort wiederum im abgebildeten Kartenausschnitt. Klicken Sie auf den Ort, um auch für ihn einen Wegpunkt zu setzen, und benennen Sie, wie zuvor erläutert, den Wegpunkt um.

17.3 Wegpunkte verschieben oder löschen

Schnell ist ein Wegpunkt zu viel oder an der falschen Stelle gesetzt. Die Anpassung ist in einem solchen Fall etwas sperrig. Das beginnt bereits beim Löschen. Wegpunkte sind offenbar nicht über die Tastatur oder über ein Kontextmenü (Rechtsklick) zu löschen.

Klicken Sie vielmehr auf *Pfad & Avatar* **1** und wählen Sie dann auf der linken Seite den jeweils zu löschenden Wegpunkt aus **2**. Mit einem Klick auf die Schaltfläche *Wegpunkt entfernen* **3** kann der Wegpunkt dann gelöscht werden.



Um einen gesetzten Wegpunkt zu verschieben, müssen Sie den Cursor unten am Wegpunkt platzieren. Daraufhin verändert sich der Cursor zu einem Vierpfeilcursor und Sie können den Wegpunkt verschieben.

17.4 Wegpunkte nachträglich einfügen

Voreingestellt wird zwischen beiden Orten eine direkte Verbindungslinie angezeigt. Wenn Sie auf dieser Linie einen weiteren Wegpunkt nachträglich einfügen möchten, ist das ebenfalls möglich. Klicken Sie dazu einfach an der entsprechenden Stelle auf die Linie.

17.5 Ansichtszoom anpassen

Um einmal den kompletten Routenverlauf in Augenschein zu nehmen, können Sie wahlweise mit dem Scrollrad Ihrer Maus oder mit den Zoomfunktionen (Plus- und Minuszeichen unten rechts) aus der Karte herauszoomen.

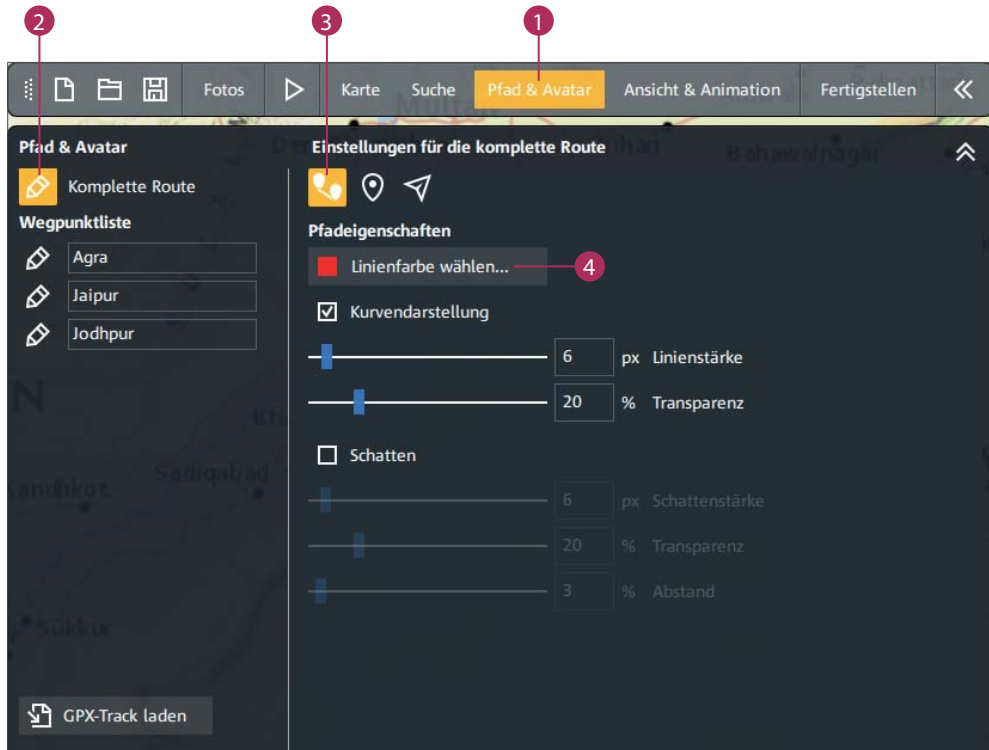


17.6 Routenlinie anpassen

Nach einem Klick auf *Pfad & Avatar* **1**, *Komplette Route* **2** und das Icon *Pfideigenschaften* **3** können Sie die Linie in ihrem Erscheinungsbild anpassen.

Wenn Ihnen die voreingestellte Farbe nicht gefällt, können Sie mit dem Farbwähler **4** eine andere Farbe einstellen. Mit den beiden darunter angeordneten Reglern können Sie

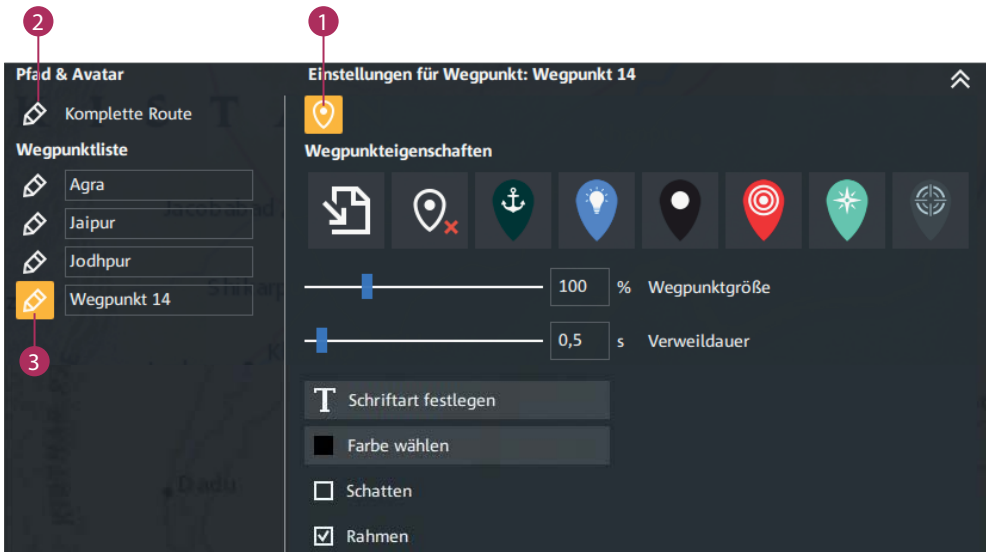
die Breite der Verbindungslinie sowie deren Transparenz festlegen. Wenn die Linie zusätzlich einen Schatten werfen soll, können Sie das mit dem gleichnamigen Kontrollfeld veranlassen und den Look des Schattens mit den darunter angeordneten Reglern anpassen.



17.7 Look und Verhalten der Wegpunkte anpassen

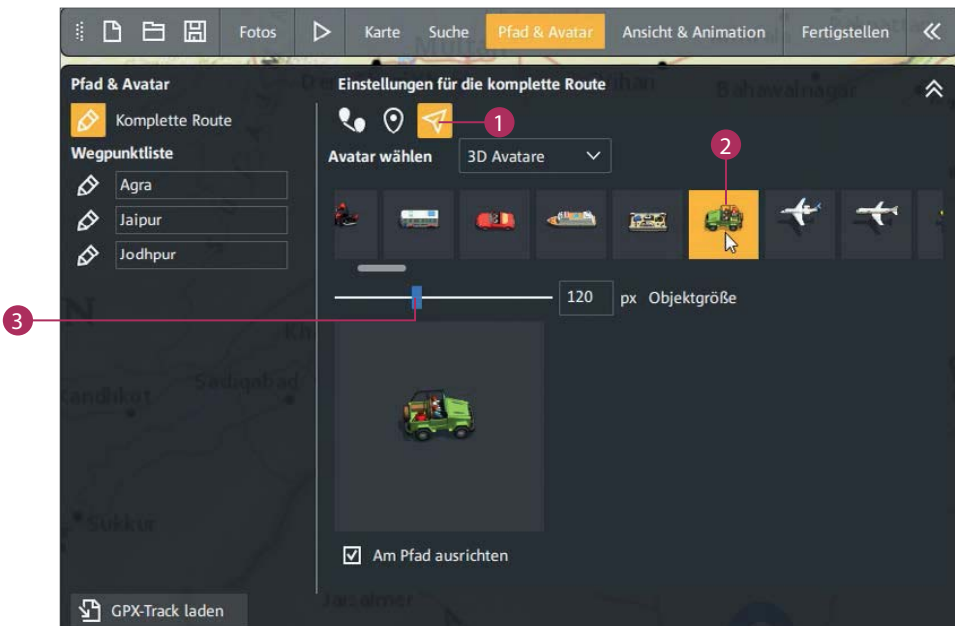
Nach einem Klick auf die Schaltfläche *Pfad & Avatar* und das Icon *Wegpunkteigenschaften* **1** können Sie die grafischen Eigenschaften der Wegpunkte anpassen. Das geschieht wahlweise für alle Wegpunkte (wenn links die Funktion *Komplette Route* **2** aktiviert ist) oder für jeweils einen einzelnen Wegpunkt, wenn dieser auf der linken Seite **3** bzw. in der Wegpunktliste ausgewählt ist.

Neben den grafischen Eigenschaften wie Schriftart, Farbe und Rahmen können Sie hier auch dessen Größe anpassen. Zudem kann eingestellt werden, wie lange die Animation am Wegpunkt stoppt. Voreingestellt ist ein Wert von 0,5 Sekunden. Die hier einstellbare Animationsdauer ist die Zeit, in der die Animation die Strecke zwischen zwei Wegpunkten abfährt.



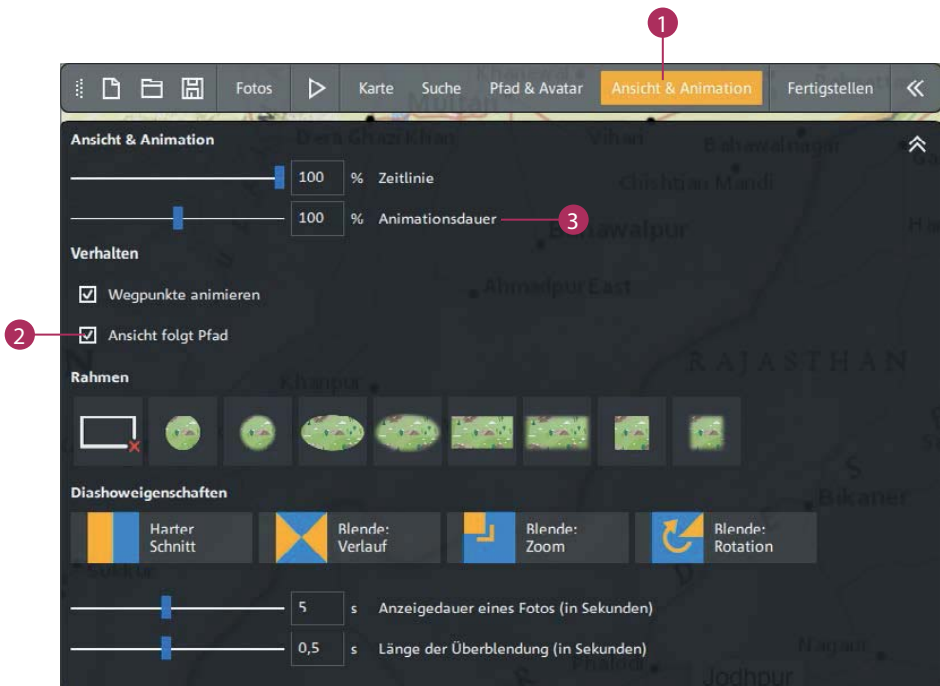
17.8 Animierte Grafik (Avatar) hinzufügen

Nach einem Klick auf das Icon *Avatar* **1** können Sie ein Objekt in die Animation einbauen. Suchen Sie dazu im angezeigten Bereich **2** das gewünschte Objekt aus (z. B. Auto, Flugzeug, Motorrad) und passen Sie bei Bedarf dessen Größe **3** an.



17.9 Animation anpassen

Die entsprechenden Funktionen finden Sie im Register *Ansicht & Animation* **1**. In den meisten Fällen werden Sie wahrscheinlich dafür sorgen wollen, dass der sichtbare Kartenausschnitt gescrollt wird. Aktivieren Sie daher die Funktion *Ansicht folgt Pfad* **2**. Mit dem Regler *Animationsdauer* **3** haben Sie die Möglichkeit, die Gesamtdauer der Animation zu steuern. Beispielsweise verdoppelt ein Wert von 200 % die Dauer, und ein Wert von 50 % sorgt dafür, dass die Animation in der halben Zeit umgesetzt wird.

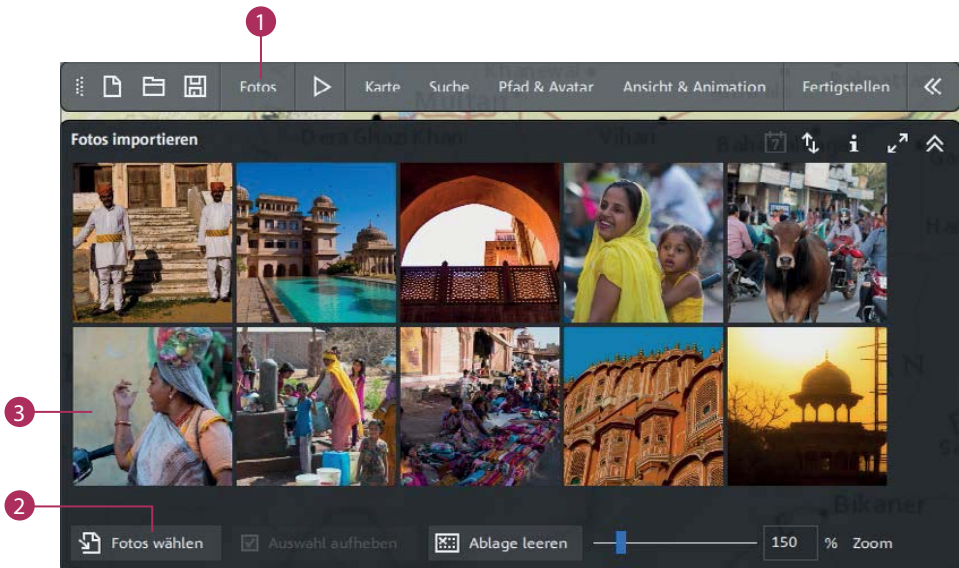


17.10 Fotos integrieren

Sie können die Animation mit Fotos aufwerten, die während der Animation vollformatig für voreingestellte jeweils 5 Sekunden gezeigt werden. Klicken Sie dazu auf *Fotos* **1** und anschließend auf *Fotos wählen* **2**, um die gewünschten Fotos zu laden. Anschließend werden diese wie hier **3** zu sehen abgebildet. Um ein oder mehrere Fotos zu verwenden, ziehen Sie diese einfach per Drag and Drop auf die Linie der Route. Dann verbleibt an dieser Stelle der Linie lediglich ein kleiner weißer Punkt, ein sogenannter Fotopunkt. Bei der Wiedergabe werden die so auf der Routenlinie platzierten Bilder gezeigt, wenn die Wiedergabe die Position des jeweiligen Fotopunktes erreicht hat.

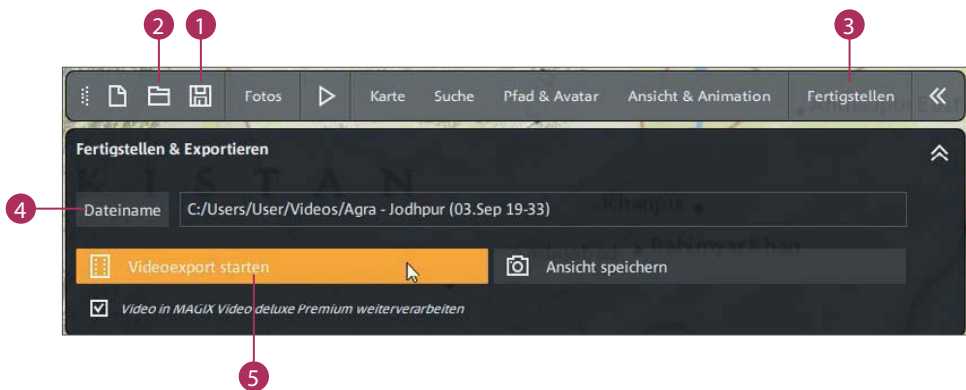
Wenn Sie ein Foto auf einen Wegpunkt ziehen, erscheint ein Menü, das zwei Optionen anbietet. Zum einen können Sie das Foto als Wegpunkt anlegen. Dann wird innerhalb

des bereits bestehenden Wegpunktes ein runder Ausschnitt des Fotos gezeigt. Zum anderen können Sie das Foto als sogenanntes Hintergrundbild anlegen. Das entspricht praktisch einem normalen Fotopunkt. Das Bild wird also erst gezeigt, wenn die Wiedergabe den jeweiligen Wegpunkt erreicht hat. In der mir vorliegenden Fassung zeigte sich diese grundsätzlich sehr begrüßenswerte Funktionalität etwas sperrig, da sich beispielsweise die Fotopunkte manchmal einfach nicht setzen ließen. Nach einem Neustart der Software funktioniert das aber wieder. Bevor Sie die Software neu starten, sollten Sie das Projekt aber erst einmal speichern. Nach dem Neustart können Sie es dann erneut öffnen und die Arbeit fortsetzen.



17.11 Projekt speichern und Video erstellen

Klicken Sie abschließend auf das *Speichern*-Symbol **1**, um das Reiseroutenprojekt zu sichern. Sollte eine Überarbeitung notwendig sein, können Sie mit der Funktion *Projekt laden* **2** das Projekt jederzeit wieder öffnen. Klicken Sie auf das Register *Fertigstellen* **3** und legen Sie mit einem Klick auf *Dateiname* **4** fest, wo das Programm die fertige Videodatei speichern soll, und vergeben Sie einen Dateinamen. Im Idealfall wählen Sie dazu das Verzeichnis, in dem auch das andere Rohmaterial Ihres Filmprojekts liegt. Somit haben Sie zukünftig alles beisammen. Zum Erstellen des Videos klicken Sie auf die Schaltfläche *Videoexport starten* **5**. Danach zeigt ein Statusbalken den Fortschritt der Berechnung an.



Das Video selbst wird im Containerformat WMV (**W**indows **M**edia **V**ideo) und in Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) erstellt. Eine »Erfolgsmeldung« erscheint nicht. Daher können Sie das Reiserouten-Animationsfenster schließen, sobald der Statusbalken durchgelaufen bzw. verschwunden ist. Die Animation wird nach dem Schließen des Reiserouten-Animationsfensters in MAGIX Video deluxe wie ein herkömmlicher Videoclip zur Verfügung gestellt bzw. im Projektfenster platziert.