

Getting Started AudiLogo Anwendung

Version 1.0 für Mac OS X und Windows

Mit der AudiLogo-App für Mac und Windows können in sog. Quellvideos das animierte Logo-Ending bzw. Logo-Opener hinzugefügt, angepasst und zur Weiterverwendung als Video- oder Bildsequenz gerendert werden.

Systemvoraussetzungen

Mac:

Mac OS X ab 10.9
optimiert für Mac OS X 10.11

Windows:

ab Windows 7 (64bit)
optimiert für
Windows 10 (64bit)

Min. Anforderung Hardware:

Dual-Core-Prozessor
(z. B. Intel i3), 4 GB RAM



Vorgaben Quellvideo

Folgende Vorgaben für Quellvideos sollten beachtet werden:

Als Quellvideos werden entsprechende Clips bezeichnet, die zunächst aus einer Sequenz entnommen werden, dann mit dem vorliegenden Tool ein Logo-Ending bzw. Logo-Opener hinzugefügt wird und danach wieder in die Original-Sequenz importiert wird.

Quellvideos können in allen Auflösungen von 720p bis 4K (Progressiv, Quadratpixel) vorliegen.

Framerates von 23,976fps bis 60fps werden unterstützt.

Alle Ratios Landscape und Portrait (16:9 -> 1:1 -> 9:16) werden unterstützt.

Quellvideos sollten als Clip im Animation-Codec / Uncompressed RGB (MOV-Container) vorliegen mit Stereo Linear PCM. Nur dann ist eine volle Farbkongruenz von Input / Output gewährt (RGB-Codierung) und die volle Qualität zur Weiterverarbeitung / Integration mit Videoschnitt-Software.

Clips mit YUV-Codierung (z.B. H.264) werden in RGB umgewandelt und können daher marginal abweichen.

Bei Quellvideos mit Tonspur wird diese gemäß den Prinzipien beim Logo-Ending automatisch ausgefadet.

Generell sind alle Formate wie hier dokumentiert abspielbar / renderfähig (mit genannten Einschränkungen): <https://www.ffmpeg.org/general.html>

Überprüfung des Videos nach der Anwendung

Das Material sollte nach der Verwendung in der AudiLogo Anwendung auf folgende Kriterien überprüft werden:

Farbwerte (Gamma und Videopegel sind zu überprüfen)

Timing (Das zu importierende Material soll keinen Überhang nach hinten haben, damit das Logo an der richtigen Stelle berechnet wird)

Bildwiederholrate (Import und Export ist jeweils zu überprüfen)

Maske (Der Bildausschnitt, der in den Ringen auftaucht, sollte nicht über den Rand hinaus gewählt werden)

Tonpegel (Die gerechnete Tonspur dient als Referenz und passt den Tonpegel nicht automatisch an das importierte Material an. Nutzen Sie hierzu das ebenfalls bereitgestellte 24bit Audio-File)

Benutzung Audi-Logo Render-Tool

Version 1.0 für Mac OS X und Windows

Ending-Animationen

werden immer fix vom Ende her platziert.

Opener-Animationen

können innerhalb der ersten 2 Sekunden frei platziert werden.

The screenshot shows the Audi-Logo Render-Tool interface. At the top, there are control panels for 'Maske verschieben XY' (Mask X: 0.00, Mask Y: 0.00), 'Zoomen der Maske' (Mask Zoom: 1.10), and 'Ändern der Logogröße' (Logo Size: 1.00). The 'Animation' dropdown is set to 'Ending', and 'Logocheck' is checked. The 'Principles' dropdown is set to 'White rings'. The 'Claim' dropdown is set to 'Germany'. The 'Video laden / Drag'n'Drop' section includes 'Show / Hide Help', 'Load', and 'Render' buttons. The main video player shows a colorful scene with a logo overlay. Annotations include 'Auswahl Ending / Opener', 'Auswahl Claim', 'View Principles (PDF)', 'Show / Hide Logocheck', 'Auswahl Farbversion', 'Zoomen der Maske', and 'Maske verschieben XY'. The bottom control bar includes 'Play / Pause / Skip (Space / < > Tasten)', 'Logoclip mit Keyframes', 'Switch Timing Quellvideo / Logoanimation', 'Timeline (Scrub)', and 'Mute / Unmute Sound'. The video progress bar shows 00:01:28.

Q&A

Mac

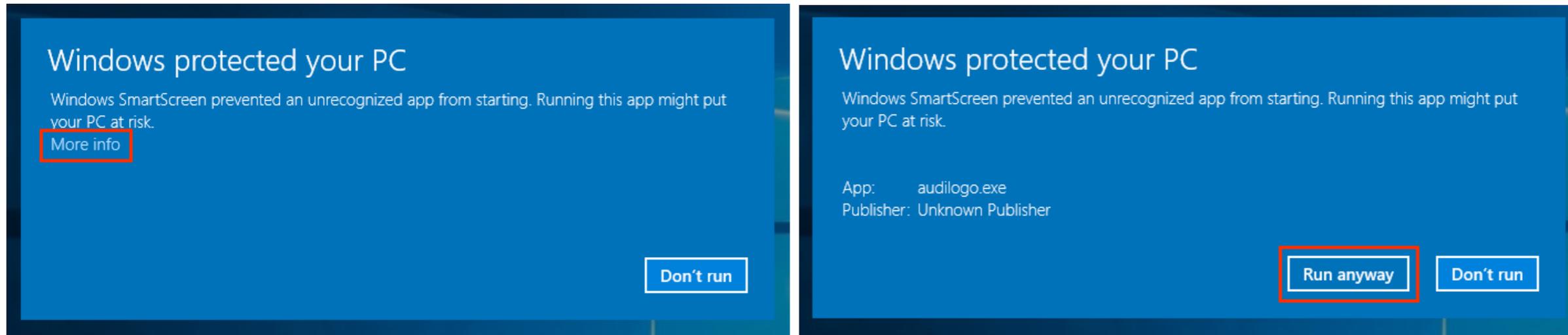
Q: Beim Öffnen der Mac-App wird keine Timeline angezeigt und das Video kann nicht abgespielt werden.

A: Klicken Sie auf den Button „Audio-Setup“ (unten rechts) und wählen Sie im Dialog das passende Audio-Ausgabegerät und Samplerate.

Windows

Q: Windows 10 zeigt an, dass es sich hier um eine unsichere Quelle handelt.

A: Klicken Sie links auf den Button „Mehr Info“ und wählen dann „Trotzdem öffnen“.



Q: Die Verknüpfung in Windows findet das Ziel nicht.

A: Öffnen sie die Anwendung „audilogo.exe“ im Ordner „AudiLogo“.

Q&A

Mac & Windows

Q: AudiLogo erkennt Ihre Audio Einstellungen nicht.

A: Bitte ändern Sie Ihre Audio Einstellungen wie folgt:

- 1) Klicken Sie den „Audio-Setup“ Button (unten rechts) und deselektieren Sie die Checkbox „Use system default“.
- 2) Wählen Sie die passende Samplerate (in der Regel 44100 oder 48000).
- 3) Wählen Sie die passende Puffergröße (in der Regel 512 oder 1024).
- 4) Wählen Sie das passende Audiogerät.
(Für Mac in der Regel „Apple Inc.: Interne Laustsprecher“ / Für Windows in der Regel „Lautsprecher (Hersteller)“).
Wenn Sie eine externe Soundkarte verwenden, wählen sie diese von den Optionen aus.
- 5) Klicken Sie „Apply“.

Sollte das Problem weiterhin bestehen (z.B. wenn Sie keine Zeitleiste unter dem Video sehen), wiederholen Sie die Schritte 1) bis 5) und verwenden Sie alternative Einstellungen.

LEGAL

The AudiLogo Software was built from many components and it does not claim ownership of any of them.

The dependencies are:

- ▶ openFrameworks, <http://openframeworks.cc>, License: MIT
 - POCO, <https://pocoproject.org/>, License: Boost Software License
 - rtAudio, <https://github.com/thestk/rtaudio>, License: RtAudio License (MIT)
 - OpenGL, <https://www.sgi.com/tech/opengl/>, License: BSD
 - Glew, <http://glew.sourceforge.net/>, MIT
 - FreeImage, <http://freeimage.sourceforge.net/>, License: FIPL
 - GLFW, <http://www.glfw.org/>, License: zlib/libpng
- ▶ FFmpeg, <https://www.ffmpeg.org>, License: LGPL 2.1
- ▶ Font Awesome, <http://fontawesome.io/>, License: OFL 1.1
- ▶ Lato Regular, <http://www.latofonts.com/lato-free-fonts/>, License: SIL OFL 1.1
- ▶ Monaco Typeface, <http://www.apple.com/>
- ▶ ofxSvgLoader, <https://github.com/NickHardeman/ofxSvgLoader>, License: MIT
- ▶ ofxFontStash2, <https://github.com/armadillu/ofxFontStash2>, License: zlib/MIT
- ▶ ofxFontAwesome, <https://github.com/kritzikratzi/ofxFontAwesome>, License: WTFPL
- ▶ ofxMightyUI, <https://github.com/kritzikratzi/ofxMightyUI>, License: WTFPL

The license texts are included within the applications:

- ▶ Windows: Inside the data folder
- ▶ Mac OSX: Right click on the application, select „Show Package Contents“ and navigate to Content/Resources/