



## Handbuch

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2015

# Inhalt

<b>1 Einführung</b>	<b>1</b>
1 Erste Schritte mit der AquaSoft® DiaShow .....	1
2 Programmübersicht .....	3
3 Die Toolbox .....	8
4 Der Layoutdesigner .....	9
5 Die Timeline .....	12
<b>2 Schritt für Schritt gestalten in der DiaShow</b>	<b>16</b>
1 Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3? .....	16
2 Bilder einfügen .....	24
3 Videos einfügen .....	25
4 Diashow mit Musik .....	28
Hintergrundmusik .....	28
Individuelle Lautstärkeregelung .....	33
Sound-Objekte .....	34
5 Mit mehreren Spuren arbeiten .....	35
6 Drehungen .....	39
7 Animierte Transparenz .....	43
8 Flexi-Collage .....	45
9 Bildeffekte .....	51
10 Animierte Pfade und Routen .....	54
11 Ein- und Ausblendungen .....	60
12 DiaShow-Master verwenden .....	65
13 Kamerafahrt .....	69
Einstieg Kamerafahrt .....	69
Zoom .....	70
Ken Burns Effekt manuell erstellen .....	75
Panoramafahrten .....	79
14 Bewegungspfade .....	82
Einstieg Bewegungspfade .....	84
Bewegungspfade mit Größenänderung .....	88
Bewegungspfade mit Drehungen .....	91
Bewegungspfade mit Text .....	93
Mehrere Objekte mit Bewegungspfaden .....	95
Pfad bearbeiten .....	95
15 Textanimationen .....	96
Bild beschriften .....	96
Text drehen .....	98
Text mit farbigem Hintergrund .....	100
Mehrere Texte .....	102
Texte fliegen lassen .....	108
16 Sofort-Effekte .....	117

Displacement-Effekt .....	117
Masken-Effekt .....	123
Foto-Collage .....	129
Galerie .....	134
Ken-Burns-Effekt .....	140
Blur-Effekt .....	142
<b>3 Integrierte Bildbearbeitung</b>	<b>145</b>
1 Bildeffekt "Weicher Rand" .....	148
2 Ein "Selbstrand" mittels Vervielfachen und Transformationen .....	150
3 Ein einfacher Schatteneffekt .....	152
<b>4 Tastaturbelegung</b>	<b>153</b>
<b>5 Abspeichern eigener Vorlagen</b>	<b>154</b>
<b>6 Arbeiten mit Variablen</b>	<b>161</b>
<b>7 Steuerung des Diashow-Ablaufes</b>	<b>163</b>
1 Automatischer Ablauf .....	163
2 Manuelle Steuerung .....	163
3 Automatischer und manueller Ablauf .....	165
4 Diashow endlos wiederholen .....	166
5 Ausgabe-Assistent .....	167
<b>8 Daten importieren</b>	<b>168</b>
1 Vorlagen und Effekte importieren .....	168
2 Sound-Assistent .....	168
3 Import-Assistent .....	171
4 PowerPoint-Assistent .....	172
<b>9 Diashow ausgeben</b>	<b>175</b>
1 Archivierung einer Diashow .....	175
2 Ausgabe als Video .....	175
3 Bilderrahmen-Assistent .....	178
4 PC-Show .....	181
5 BR-Player .....	185
6 DVD-Player .....	186
<b>10 Sichern und Wiederherstellen</b>	<b>192</b>
1 Automatische Wiederherstellung .....	192
2 Dateien wiederfinden .....	193
<b>11 Eigenschaften von Diashow-Objekten</b>	<b>197</b>
1 Bild .....	198
2 Flexi-Collage .....	202

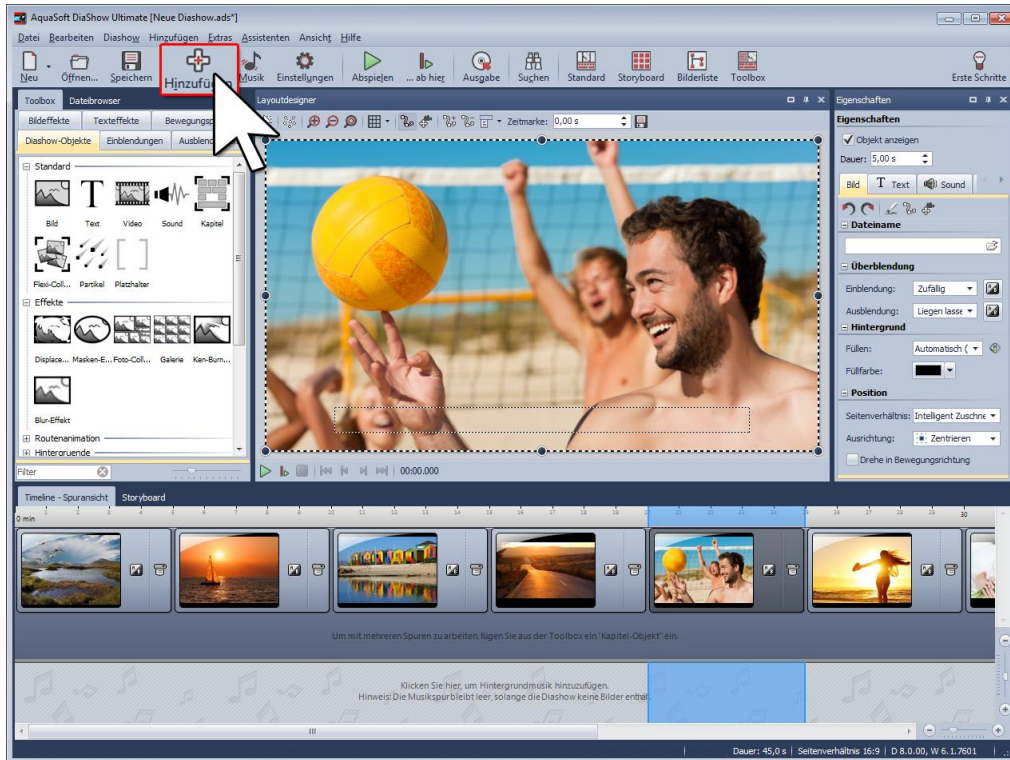
3 Kapitel .....	203
4 Partikel .....	204
5 Sound .....	206
6 Text .....	208
7 Video .....	209
<b>12 Einstellungen</b>	<b>211</b>
1 Einstellen der Ansicht .....	211
2 Diashow-Einstellungen .....	212
3 Musik-Einstellungen .....	217
4 Programm-Einstellungen .....	219
<b>13 Allgemeine Hinweise</b>	<b>227</b>
1 Vorbereitungen .....	227
2 Installation .....	229
<b>14 AquaSoft® DiaShow bestellen</b>	<b>229</b>
<b>15 Aktuelle Updates</b>	<b>229</b>
<b>16 Weitere Programme von AquaSoft</b>	<b>231</b>
1 AquaSoft® DiscMenu .....	231
2 AquaSoft® Multimediawerkstatt .....	232
3 AquaSoft® PhotoAlbum .....	233
4 AquaSoft® PhotoKalender .....	234
5 AquaSoft® ScreenShow .....	235
6 AquaSoft® WebShow .....	236



# 1 Einführung

## 1.1 Erste Schritte mit der AquaSoft® DiaShow

Starten Sie das Programm und wählen Sie im *Willkommensdialog* eine leere **16:9 Diashow** aus. Bevor Sie mit dem Erstellen Ihrer ersten Diashow beginnen, wechseln Sie unter *Ansicht* auf die **Standard**-Ansicht. Hier steht Ihnen auch die **Timeline** zur Verfügung.



**Bilder lassen sich auch über das Plus-Symbol hinzufügen**

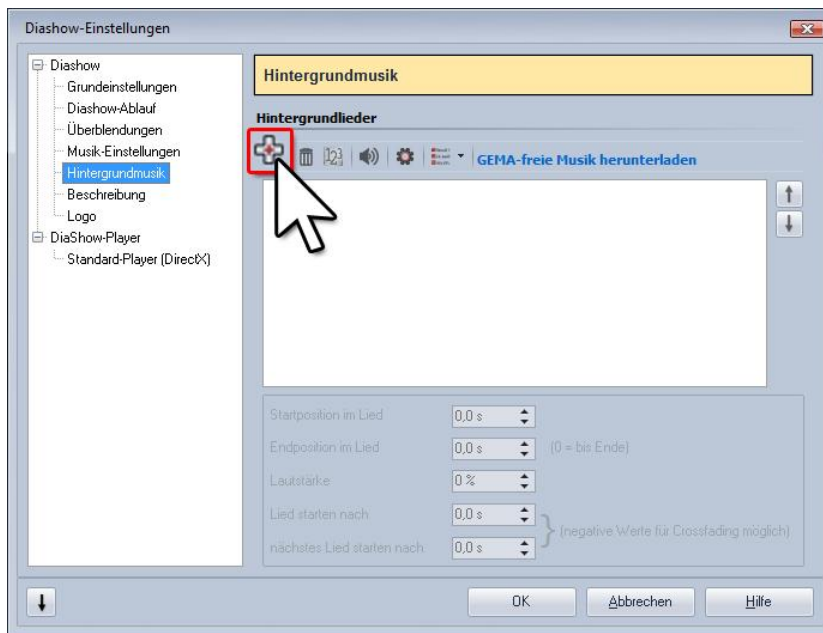
### 1. Bilder einfügen



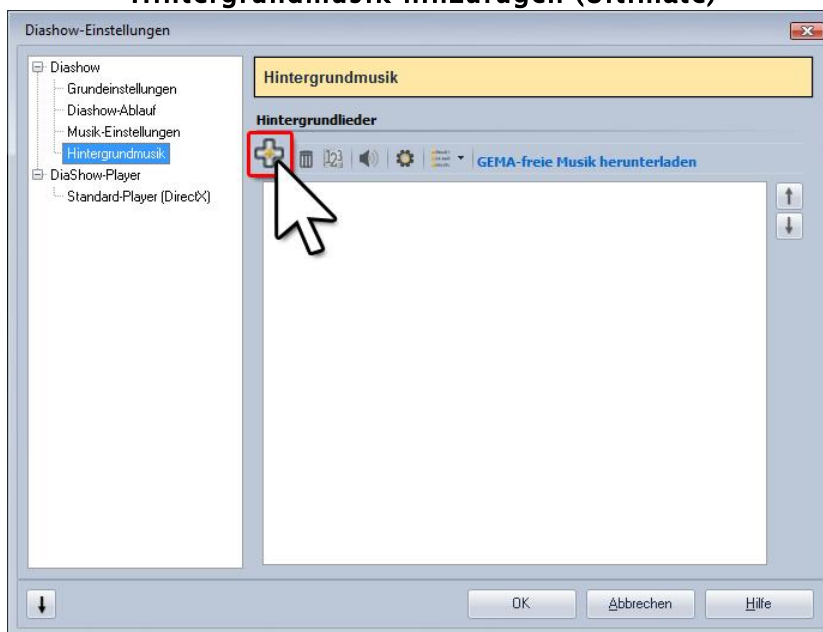
Klicken Sie auf das Plus-Symbol in der *Toolbar* und fügen Sie Ihre Bilder ein. Wenn Sie mehrere Bilder gleichzeitig einfügen wollen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus auf die Bilder.

Wenn Sie einen ganzen Bildordner einfügen wollen, wählen Sie aus dem oberen Menü **Hinzufügen - Verzeichnis**.

- Im Kapitel "**Bilder einfügen**" lernen Sie weitere Möglichkeiten zum Einfügen von Bildern kennen.
- Wollen Sie Ihre Bilder beschriften, dann lesen Sie das Kapitel "**Bild beschriften**".
- Wie Sie Bilder mit einem Tonkommentar versehen, erfahren Sie im Kapitel "**Sound-Assistent**".



### Hintergrundmusik hinzufügen (Ultimate)



### Hintergrundmusik hinzufügen (Premium)

## 2. Hintergrundmusik einfügen

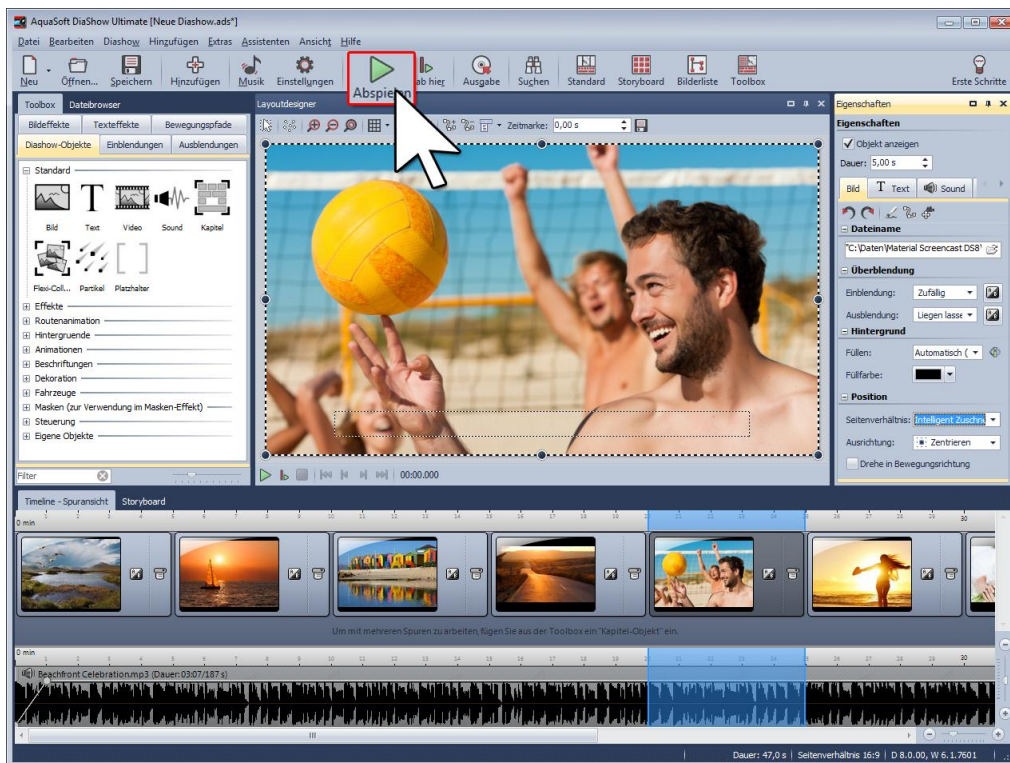


- Klicken Sie auf das Musik-Symbol in der **Toolbar**. Es öffnet sich das Menü für die **Hintergrundmusik** mit einer leeren Titelliste. In dem Menü befindet sich ein Plus-Symbol



, über welches Sie Musiktitel hinzufügen können. Bestätigen Sie mit **OK**, um die Titel in die Show zu laden.

- Im Kapitel "[Diashow mit Musik](#)" können Sie alles zum Thema Musik in der Diashow nachlesen.



Abspielen im Vollbildmodus

### 3. Die Show kann beginnen

Sie haben Bilder und Musik in zwei Schritten eingefügt und können nun die Show abspielen. Klicken Sie dazu auf den **Abspielen**-Button in der Menüleiste oder drücken Sie die Taste **F9**.

Die Überblendungen, also die Übergänge von einem Bild zum anderen, werden zufällig ausgewählt.

- Im Kapitel "[Ein- und Ausblendungen](#)" erfahren Sie, wie Sie diese selbst festlegen.

## 1.2 Programmübersicht

### Der Aufbau der Oberfläche



Die Beschreibung der Steuerelemente bezieht sich auf die **Standard**-Ansicht. Diese können Sie unter **Ansicht - Layout** einstellen.

**AquaSoft • DiaShow** enthält ein großes Repertoire an Werkzeugen, mit denen Sie Ihre Show bearbeiten können.

In der folgenden Grafik finden Sie einen Überblick der wichtigsten Steuerelemente.

Oft wird hier von *Objekten* die Rede sein. Objekte sind **alle** Elemente, die in eine Diashow eingefügt werden können, z.B. Bilder, Texte, Musik, Videos, Flexi-Collagen und weitere.



Bereiche der DiaShow

## Die Toolbar



Toolbar im oberen Bereich der Benutzeroberfläche



Erstellt eine neue leere Show.



Öffnet eine bereits gespeicherte Show.



Speichert Ihre Show.



Fügt Bilder in Ihrer Show ein.



Öffnet das Menü zum Einfügen der Hintergrundmusik.



Öffnet die Diashow-Einstellungen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf die aktuell geöffnete Show.



Spielt Ihre Show vom Anfang ab.



Spielt die Show ab der markierten Stelle ab.



Öffnet den Ausgabe-Assistenten zum Erstellen von CDs/DVDs.



Ermöglicht das Suchen nach Texten, Dateinamen und Stichworten in Ihren Diashows.



Lädt die **Standard**-Ansicht der DiaShow



Lädt die **Storyboard**-Ansicht der DiaShow



Lädt die **Bilderlisten**-Ansicht der DiaShow

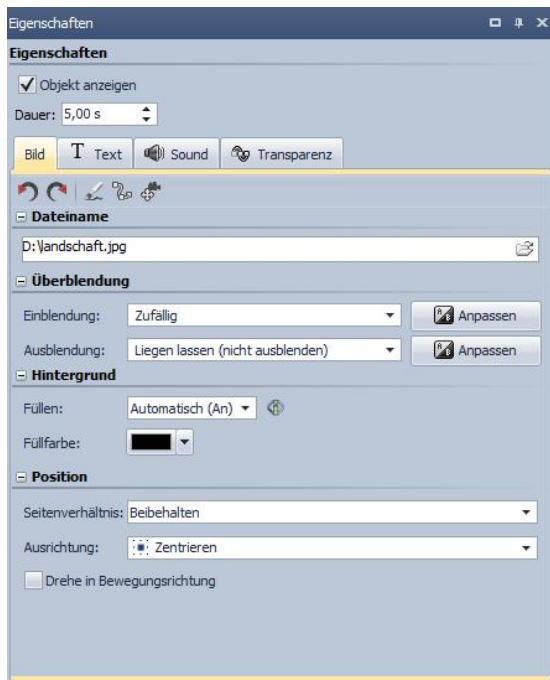


Lädt die **Toolbox**-Ansicht der DiaShow

## Eigenschaften von Diashow-Objekten

Jedes **Diashow-Objekt** hat bestimmte **Eigenschaften**, die Ihnen angezeigt werden, wenn Sie das Objekt in der **Bilderliste**, **Timeline** oder im **Storyboard** anklicken.

Im unteren Beispiel werden die **Eigenschaften** eines **Bild**-Objektes angezeigt. Die einzelnen Objekte und deren **Eigenschaften** werden im Kapitel ["Eigenschaften von Diashow-Objekten"](#) genau erläutert.



Eigenschaften eines Bild-Objektes

Sie können hier z.B. die Anzeigedauer (unter **Dauer**) Ihres Bildes und die Art der **Ein- und Ausblendung** bestimmen.

Unter **Text** können Sie das Bild beschriften und Textformatierungen festlegen.

Unter **Sound** können Sie dem Bild einen selbst aufgenommenen Kommentar oder einen Sound zuordnen.

Unter **Transparenz** legen Sie eine Transparenzkurve fest.

## Die Bilderliste

Die **Bilderliste** können Sie unter **Ansicht - Steuerelemente - Bilderliste** laden oder aus **Ansicht - Bilderliste** wählen.



In der **Bilderliste** werden Ihnen alle Objekte der aktuellen Diashow angezeigt, inklusive der dazugehörigen Dauer. Auch das Aufnahmedatum und weitere Parameter können Sie anzeigen lassen. Wie Sie diese in Ihre Oberfläche integrieren, erfahren Sie im Kapitel "[Einstellen der Ansicht](#)".

Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Einstellungen	Spur	Stichworte	EXIF
1. Kapitel	0,0 s	12,0 s					
1. Displacement-Effekt	0,0 s	12,0 s			1		
1. Inhalt	0,0 s	12,0 s			1		
1. spinnennetz.jpg	0,0 s	12,0 s	449.394		1		✓
2. Displacement	0,0 s	12,0 s			2		
1. lupe-maske.png	0,0 s	12,0 s	36.293		1		
2. lupe-normal.png	0,0 s	12,0 s	204.111		2		
2. Flexi-Collage	12,0 s	10,9 s					
1. paar-wasser.jpg	12,0 s	5,0 s	1.439.239		1		✓
2. stran-hg-weich.jpg	17,0 s	5,0 s	95.266				✓
3. Text	12,9 s	5,0 s			2		
4. paar-gebirge.jpg	17,9 s	5,0 s	1.123.911				✓
5. stran-hg.jpg	17,1 s	5,0 s	272.035		3		✓
3. Kapitel	22,9 s	2:39.03 min					
1. Cattails.mp3	22,9 s	2:39.03 min	6.365.435		1		
2. Video	24,6 s	5,0 s	161.151...		2		
3. drachen.jpg	30,8 s	5,0 s	1.787.357				✓
4. frau.jpg	35,8 s	5,0 s	1.372.256				✓
4. Text	3:01....	5,0 s					

### Übersichtliche Darstellung in der Bilderliste

Sie sehen hier die Start- und Standzeiten der Objekte. Bei Bildern werden Ihnen die Dateigröße und der Dateiname angezeigt. Sie können unter **Extras - Programmeinstellungen - Bilderliste** selbst auswählen, welche Parameter angezeigt werden sollen.

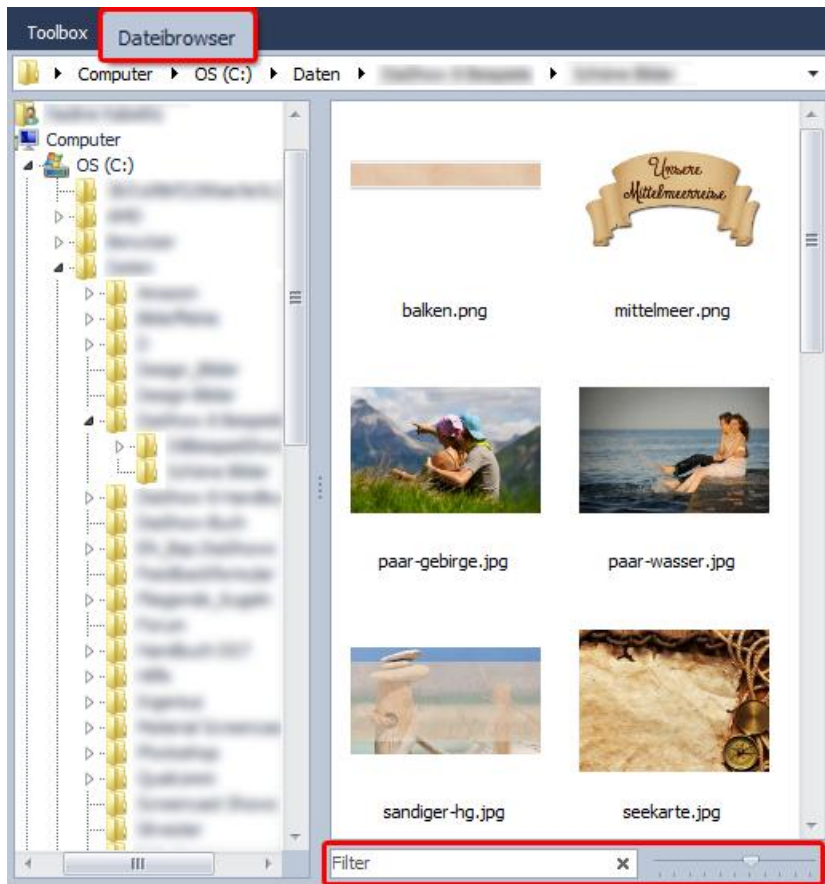
Befindet sich in der Spalte **EXIF** ein Häkchen, so beinhalten Ihre Bilder EXIF-Daten (z.B. Aufnahmedatum, Kameramodell und Auflösung Ihrer Bilder). Diese können auch in der laufenden Show angezeigt werden. Im Kapitel "[Variablen](#)" erfahren Sie mehr darüber, wie Sie die EXIF-Daten in Ihre Show einbinden können.

In der **Bilderliste** informiert Sie der Spalte **Spur** darüber, in welcher Spur sich das Objekt in der **Timeline** befindet. Ist der Eintrag leer, so befindet sich das Objekt in der ersten Spur. Innerhalb eines **Kapitels** können Sie immer mehrere Spuren anlegen.

Die Reihenfolge der Objekte können Sie hier durch Verschieben der Elemente mit der Maus verändern ("Drag & Drop").

### Der Dateibrowser

In der **Standard**-Ansicht finden Sie den **Dateibrowser** auf der linken Seite, an der zunächst die **Toolbox** zu sehen ist. Wählen Sie den Reiter **Dateibrowser**, um diesen zu öffnen.



### Dateibrowser zeigt Bilderordner

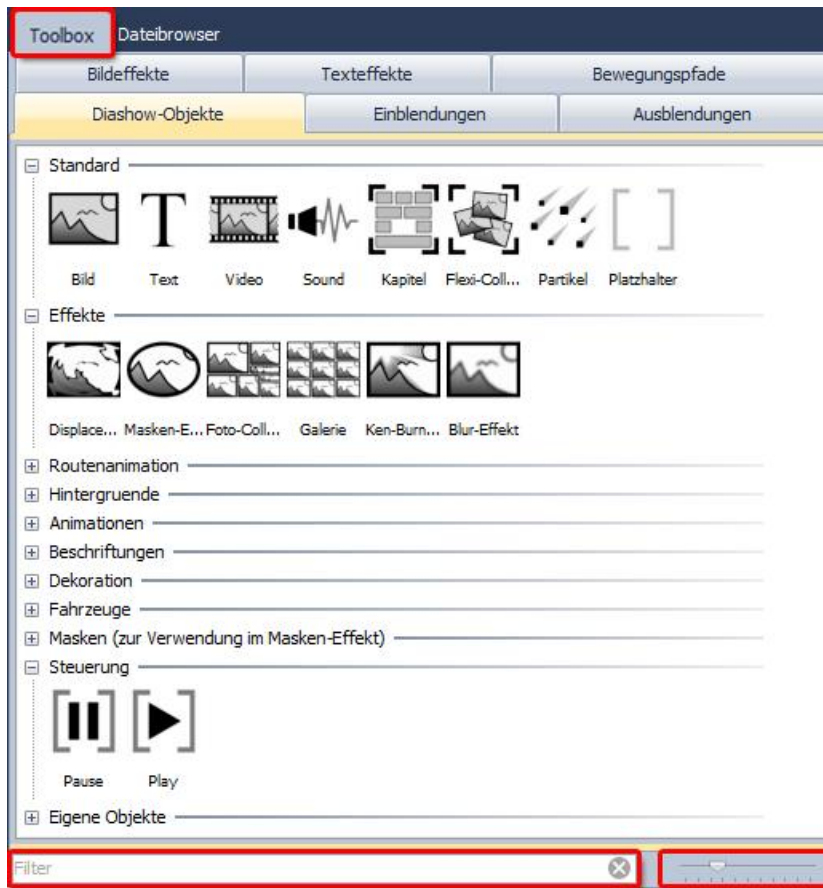
In der oberen Zeile sehen Sie, ähnlich wie im Windows Explorer, den Dateipfad. Links können Sie einen Ordner wählen, dessen Inhalt rechts daneben mit Vorschaubildern angezeigt wird. Vergrößern Sie die Vorschaubilder mit Hilfe des Reglers, der sich ganz unten rechts befindet. Im **Filter**-Feld können Sie gezielt nach Dateinamen suchen, die sich in dem gerade geöffneten Ordner befinden. So müssen Sie nicht lange scrollen, um das gewünschte Bild oder Video zu finden.

Fügen Sie Bilder aus dem **Dateibrowser** durch Ziehen auf den **Layoutdesigner** ein oder ziehen Sie die Bilder in die **Bilderliste** bzw. **Timeline**.

## 1.3 Die Toolbox

### Die Toolbox

Sie finden die **Toolbox** in der **Standard**-Ansicht auf der linken Seite. Wählen Sie den Reiter **Toolbox**, falls noch die Ansicht des **Dateibrowsers** aktiv ist.



Diashow-Objekte in der Toolbox

In der **Toolbox** finden Sie alle Objekte, die in eine Diashow eingefügt werden können. Diese können Sie anklicken und mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle in der **Bilderliste** oder **Timeline** ziehen. Dieser Vorgang nennt sich "Drag & Drop".

Alternativ können Sie auch doppelt auf eines der Objekte klicken, es wird dann am Ende der Show eingefügt.

Vergrößern oder verkleinern Sie die Icons mit Hilfe des Reglers, der sich ganz unten rechts befindet.

Im **Filter**-Feld können Sie ganz gezielt nach Namen der Effekte, Überblendungen oder Objekte suchen, die sich in dem gerade geöffneten Reiter befinden.

Alle Werkzeuge, Objekte, Effekte und mehr, die Sie in der **Toolbox** finden, können Sie per Drag & Drop auf den **Layoutdesigner**, in die **Timeline** oder in die **Bilderliste** ziehen.

### Bereiche der Toolbox

Wie die Schubfächer einer Werkzeugkiste, verbergen die Reiter der Toolbox viele verschiedene Effekte und Animationen, die per Drag & Drop schnell zum Einsatz kommen können.

### Diashow-Objekte

Hinter dem Reiter **Diashow-Objekte** verbergen sich die wohl mächtigsten und zugleich elementarsten Werkzeuge der AquaSoft • DiaShow.

Gleich an erster Stelle finden Sie die Standard-Objekte, wie **Bild**, **Text**, **Video** und **Sound**. Aus diesen Elementen besteht zumeist Ihre Show.

- Das **Kapitel**-Objekt ermöglicht Ihnen das Anlegen beliebig vieler Spuren – erfahren Sie im Kapitel "[Mit mehreren Spuren arbeiten](#)" mehr dazu.
- Weiterhin finden Sie dort die **Flexi-Collage**, deren Funktion im Kapitel "[Flexi-Collage](#)" genauer betrachtet wird.

Im Abschnitt **Effekte** gibt es für Sie fertige Effekte, in die nur noch Ihre Bilder oder Videos



einfügen müssen, um bereits beeindruckende Effekte zu erzielen.

- In dem Kapitel "[Sofort-Effekte](#)" wird auf jeden der Effekte einzeln eingegangen, sodass Sie diese leicht verstehen und anwenden können.

Möchten Sie eine Linie, ein Fahrzeug oder andere Objekte einen bestimmten Pfad entlang laufen lassen? Oder suchen Sie nach Landkarten, um Ihre Reiseroute in Ihrer Show anzeigen zu können? Bedienen Sie sich im Bereich **Routenanimation** an der großen Auswahl möglicher Designs.

- Im Kapitel "[Animierte Pfade und Routen](#)" erhalten Sie einen Einblick in die Gestaltungsmöglichkeiten.

**Neben dem Bereich der *Diashow-Objekte* bietet Ihnen die *Toolbox* weitere Bereiche, zu denen Ihnen dieses Handbuch Anleitungen bereithält.**

Um den Überblick zu erleichtern, finden Sie hier eine Auswahl der Kapitel, in denen Sie Erläuterungen zu den Bereichen der Toolbox finden:

- Wie Sie **Bildeffekte** anwenden, erfahren Sie im Kapitel "[Bildeffekte](#)" und wie Sie in der **AquaSoft • DiaShow** eigene **Bildeffekte** erstellen, wird im Kapitel "[Integrierte Bildbearbeitung](#)" gezeigt.
- Zur Anwendung der **Texteffekte** gibt das Kapitel "[Bild beschriften](#)" Auskunft. In der **AquaSoft • DiaShow** können Sie auch eigene **Texteffekte** speichern. Lesen Sie im Kapitel "[Abspeichern eigener Vorlagen](#)" mehr über die Erstellung und das Speichern eigener Texteffekte.
- Über **Ein- und Ausblendungen** gibt Ihnen das Kapitel "[Ein- und Ausblendungen](#)" Auskunft.
- Zu **Bewegungspfaden** finden Sie im Kapitel "[Bewegungspfade](#)" ausführliche Hilfestellungen.
- Mit den **Pause-** und dem **Play-**Objekt unter **Steuerung** beeinflussen Sie den Ablauf Ihrer Show, lesen Sie im Kapitel "[Automatischer und manueller Ablauf](#)" mehr.

## 1.4 Der Layoutdesigner







Im **Layoutdesigner** sehen Sie die Voransicht Ihrer Diashow. Hier sehen Sie, wie Bilder und Texte auf dem Bildschirm wiedergegeben werden.

Der **Layoutdesigner** ist Ihre Arbeitsfläche zum Platzieren von Objekten. Schieben Sie Bilder, Videos Texte und mehr an die Stelle die gewünschte Stelle und benutzen Sie die Anfasser an den Objekten, um diese zu vergrößern oder zu verkleinern. Im **Layoutdesigner** legen Sie auch den Ablauf von [Bewegungspfaden](#) und [Kameraschwenks](#) fest.





### Mehrere Bilder im Layoutdesigner

Folgende Symbole stehen für die Ansicht im *Layoutdesigner* zur Verfügung:

-  Auswahlrahmen kann über gesamten Bereich des *Layoutdesigners* gezogen werden, um mehrere Objekte zu markieren.
-  Zeigt Pfade und Pfadpunkte aller markierten Objekte an
-  Vergrößert die Ansicht im *Layoutdesigner*.
-  Verkleinert die Ansicht im *Layoutdesigner*.
-  Stellt die Normalansicht/Fenstergröße wieder her.
-  Auswahl des Rasters, an dem sich die Bilder und Objekte ausrichten lassen.

Am unteren Rand des *Layoutdesigners* finden Sie Buttons zur Steuerung des Abspielverhaltens.



-  Spielt die Diashow von Anfang bis Ende ab.
-  Spielt die Diashow ab dem markierten Objekt ab.

Spielen Sie die Show im *Layoutdesigner* ab, so verändert sich die Leiste.



Pausiert das Abspielen.

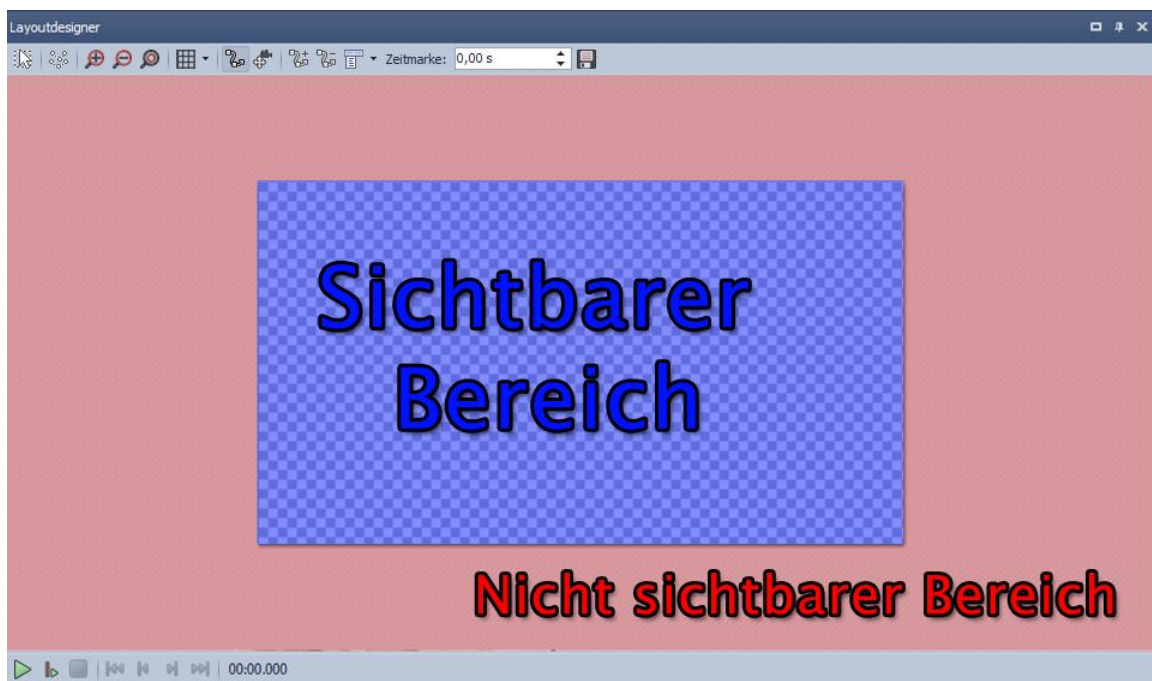


Beendet das Abspielen.

## Bereiche im Layoutdesigner

Es gibt zwei Bereiche im **Layoutdesigner**. Der sichtbare Bereich beinhaltet alle Elemente, die später auch beim Abspielen der Show sichtbar sind. Die im nicht-sichtbaren Bereich platzierten Elemente sind beim Abspielen der Show nicht zu sehen.

Der nicht-sichtbare Bereich kann dazu genutzt werden, um **Bewegungspfade** über den Bildrand hinaus zu führen. So können Sie Elemente Ihrer Show in den sichtbaren Bereich einfliegen oder ausfliegen lassen.



**Bereiche im Layoutdesigner**

Bewegungen können also schon außerhalb des sichtbaren Bereichs stattfinden und dann in den sichtbaren Bereich übergehen. So können Sie Bilder und Texte z.B. von links nach rechts über den

Bildschirm laufen lassen. Mit den Lupensymbolen



im **Layoutdesigner** können Sie in den sichtbaren Bereich hinein- und wieder herauszoomen.

## Raster im Layoutdesigner

Im **Layoutdesigner** können Sie mit



ein Raster einblenden. Dazu gibt es verschiedene Optionen:



### Optionen für Raster

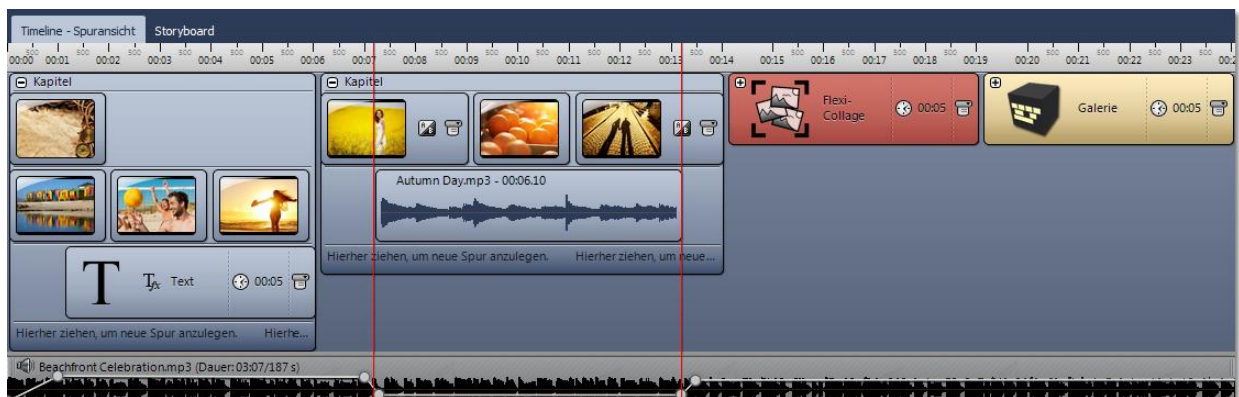
- An Objekten einrasten**      Objekte, wie Bilder oder Text, orientieren sich an den im **Layoutdesigner** vorhandenen Objekten an Raster an diesen ein.
- Standard**                      Das Raster ist passend zum Seitenverhältnis aufgeteilt
- Regelmäßig**                  Die Kästchen des Rasters haben die gleiche Höhe und Breite
- Mittellinien**                  Es werden eine horizontale und vertikale Mittellinie angezeigt

Alle Raster können miteinander kombiniert werden. Wählen Sie dazu die verschiedenen Raster-Optionen aus, vor jeder aktiven Option erscheint dann ein Häkchen. Mit einem erneuten Klick können Sie die Option wieder deaktivieren.

## 1.5 Die Timeline

Mit Hilfe der Timeline koordinieren Sie den zeitlichen Ablauf Ihrer Bilder, Texte, Sounds und Videos. So können Sie verschiedene Elemente auch gleichzeitig oder zeitversetzt anzeigen lassen. In der **Timeline** ist es möglich, mehrere Spuren anzulegen. Dies setzen Sie mit dem **Kapitel**-Objekt um. Das **Kapitel** finden Sie in der **Toolbox** unter **Diashow-Objekte**.

Wie Sie vorgehen müssen, um mehrere Spuren anzulegen, erfahren Sie im Kapitel **"Mehrere Spuren"**.



### Timeline mit mehreren Spuren

In der unteren rechten Ecke befinden sich zwei kleine Regler, einer davon vertikal und der andere horizontal. Mit diesen können Sie einstellen, wie hoch bzw. wie breit die Objekte in der **Timeline** angezeigt werden.







Sie können die Ansicht in der Timeline auch mit Hilfe des Mauseisens vergrößern oder verkleinern

und mit Hilfe des Mousrads in der Timeline navigieren:


- **Horizontales Navigieren:** nur **Mausrad**
- **Vertikales Navigieren:** **Umsch**-Taste + **Mausrad**
- **Breite ändern:** **Strg**-Taste + **Mausrad**
- **Höhe ändern:** **Umsch**-Taste + **Strg**-Taste + **Mausrad**

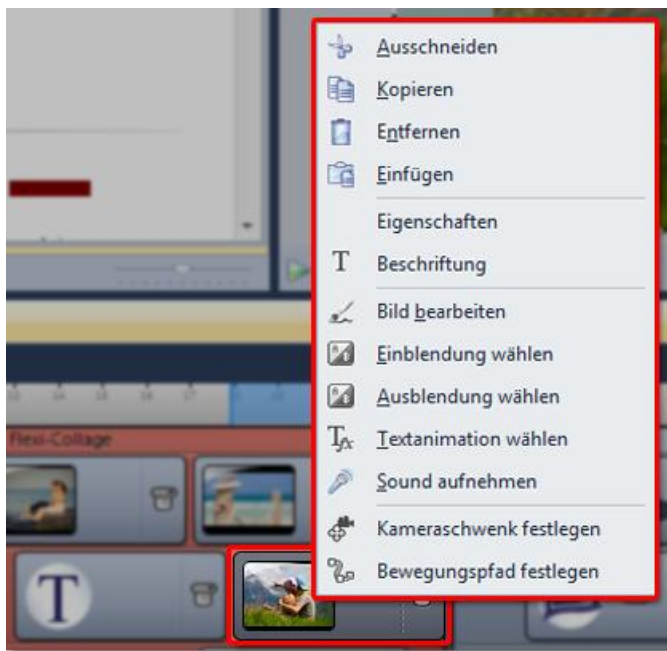
Befindet sich eine große Anzahl von Objekten in der **Timeline**, ist es praktisch, eine kleinere Darstellung zu wählen, um so einen besseren Überblick zu erhalten.

In der **Timeline** wird Ihnen außerdem angezeigt, welche Effekte, Animationen etc. den Objekten zugeordnet sind. Dies erkennen Sie anhand der kleinen Symbole, die auf dem jeweiligen Objekt in der **Timeline** abgebildet werden. Folgende Symbole gibt es in der **AquaSoft® DiaShow**:

-  Überblendung
-  Text ohne Animation
-  Text mit Animation
-  Bildeffekt
-  Bewegungspfad
-  Kameraschwenk

Auch die Anzeigedauer und der Dateiname des Objektes wird Ihnen in der **Timeline** angezeigt. Wie viel Sie davon sehen, können Sie mit den Reglern an der unteren rechten Ecke der **Timeline** einstellen.

Über  rufen Sie das Kontextmenü zu dem gewählten Objekt auf. Um das Kontextmenü aufzurufen, können Sie aber auch mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken.



Auswahl der Optionen im Kontextmenü

Beim Abspielen einer Diashow im *Layoutdesigner* wird in der *Timeline* durch eine blaue Linie angezeigt, an welcher Position sich die Show gerade befindet.

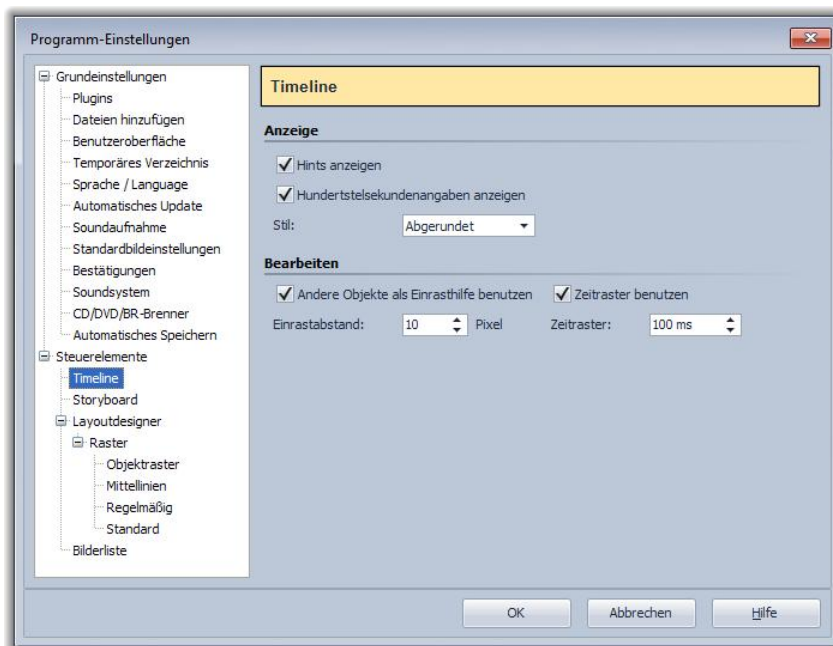
Diese Linie "läuft" mit. Pausieren Sie das Abspielen, können Sie die Linie auch an eine andere Position verschieben.



Blaue Linie zeigt Abspielposition an

Unter *Extras - Programmeinstellungen - Timeline* können Sie weitere Konfigurationen der *Timeline* vornehmen.



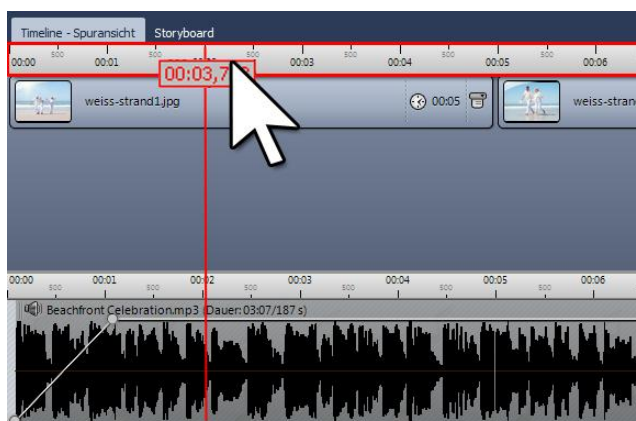


**Einstellungen für Timeline**

Hier können Sie das Einrastverhalten und die Anzeige in der **Timeline** verändern.

Wenn Sie ein Objekt direkt unter einem anderen Objekt platzieren möchten oder bei einer bestimmten Zeit, kann das Einrastverhalten Ihnen bei der exakten Positionierung der Objekte helfen.

## Markierungen in der Timeline



**Hintergrundmusikspur in der Timeline**

### Markierungen erzeugen

Klicken Sie auf die Zeitachse in der **Timeline** (siehe Bild links).

Es erscheint eine rote Linie, die Sie bei gedrückter Maustaste verschieben können. Die Linie geht über Ihre eingefügten Objekte und die **Hintergrundmusikspur** hinweg.

Sie können auch Markierungen setzen, während die Show gerade als Vorschau im **Layoutdesigner** abläuft. Drücken Sie die **Leertaste** immer zu dem Zeitpunkt, an dem Sie eine Markierung einfügen möchten.

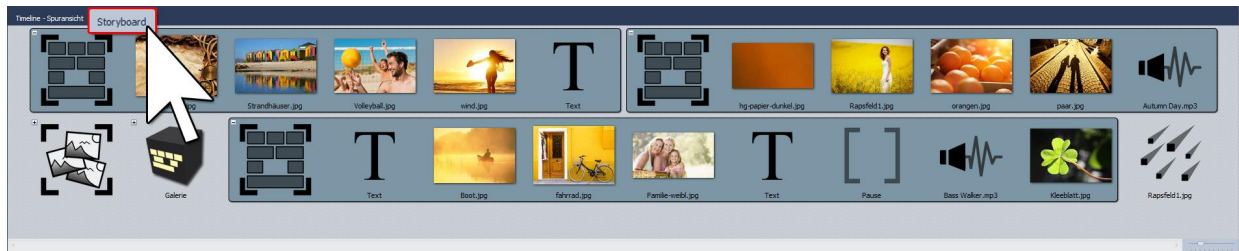
Wenn Sie eine Linie löschen möchten, dann genügt ein Klick mit der rechten Maustaste auf die betreffende Linie.

## Das Storyboard

In der **Timeline** können Sie auch auf das **Storyboard** umschalten. Dieses zeigt Ihnen zu allen Bildern ein kleines Vorschaubild, auch Thumbnail genannt.

Hier werden nur die Objekte Ihrer Show angezeigt, aber nicht deren Anzeigedauer, sodass die Vorschaubilder für alle Objekte die gleiche Größe besitzen. Falls Sie eine umfangreiche Show

erstellen, können Sie hier schneller ein bestimmtes Bild wiederfinden. Durch Ziehen mit der Maus können Sie auch hier die Reihenfolge der Objekte verändern.



**Storyboard–Ansicht in der Timeline**

Auch in der **Storyboard**–Ansicht können Sie die Größe der Vorschaubilder beeinflussen. Dazu gibt es in der unteren rechten Ecke einen horizontalen Regler.



**Haben Sie ein Bild in Ihrer Show deaktiviert ("Objekt anzeigen" in den **Eigenschaften** deaktiviert), wird es nicht mehr in der **Timeline** angezeigt. Die **Timeline** zeigt nur Objekte an, die auch abgespielt werden sollen. Möchten Sie ein Bilder wieder aktivieren, so tun Sie dies über die **Bilderliste** oder über das **Storyboard**.**

## 2 Schritt für Schritt gestalten in der DiaShow

Wenn Sie bereits das Kapitel "[Programmübersicht](#)" gelesen haben, sind Sie bereit, die Funktionen der AquaSoft • DiaShow Schritt für Schritt kennenzulernen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Entdecken der vielen Möglichkeiten!

### 2.1 Seitenverhältnis 16:9 oder 4:3?

Im ersten Schritt der Gestaltung Ihrer Show sollten Sie sich für das richtige Seitenverhältnis entscheiden. Die Frage, welches dies ist, kann manchmal gar nicht so leicht zu beantworten sein. Deshalb möchten wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen, welche Überlegungen und Aspekte besonders wichtig sind.

Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis zwischen Bildbreite und Bildhöhe.

Im Willkommens–Dialog der DiaShow stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl, 16:9 und 4:3.



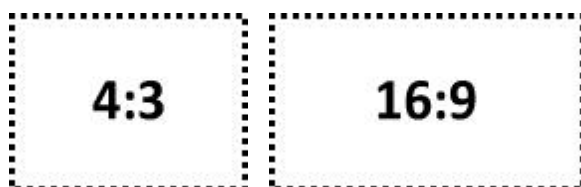


**Willkommens-Dialog**

Bedenken Sie bei der Auswahl des Seitenverhältnisses immer, auf welchem Gerät Sie die Show später wiedergeben möchten:

- Für einen modernen Flachbild-Fernseher empfiehlt sich das Seitenverhältnis 16:9.
- Viele neue PC-Monitore besitzen ebenfalls ein Seitenverhältnis von 16:9.
- Ein alter Röhrenfernseher hat meist das Seitenverhältnis 4:3.
- Beamer geben unterschiedliche Seitenverhältnisse aus, informieren Sie sich also am Besten darüber, welches Seitenverhältnis Ihr Beamer ausgeben kann.

**Die Auswahl des passenden Seitenverhältnisses ist wichtig, damit Ihre Show später unverzerrt und möglichst ohne schwarze Balken wiedergegeben wird.**

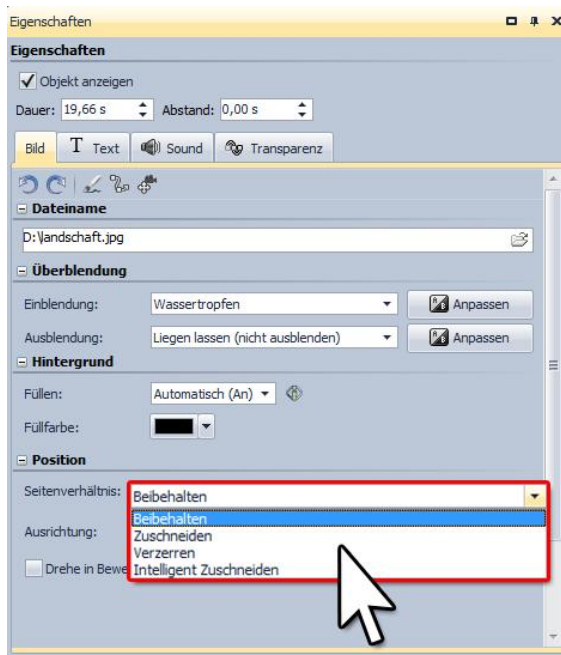


Es ist möglich, dass Ihre Fotos und Videos ein anderes Seitenverhältnis besitzen, als Ihre Diashow:

- Mit einer **Spiegelreflexkamera** aufgenommene Bilder haben meist das Seitenverhältnis **3:2**
- Ältere **Kompaktkameras** nehmen Fotos in **4:3** auf
- Moderne **Kompaktkameras** und **Smartphones** nehmen Bilder in **16:9** auf.

**Die Inhalte Ihrer Show und das Gerät, auf dem Sie die Show wiedergeben wollen, können also sehr unterschiedliche Seitenverhältnisse besitzen. Dies macht es nötig, eine gute Lösung zu finden, um die Fotos und Videos dem Seitenverhältnis des Ausgabegerätes anzupassen. Zum Glück bietet die AquaSoft® DiaShow hierzu viele Möglichkeiten, die Sie im Folgenden kennenlernen.**

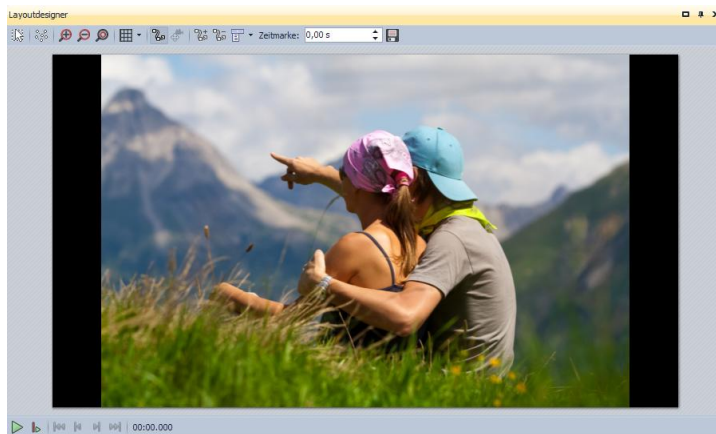
## Seitenverhältnis automatisch anpassen



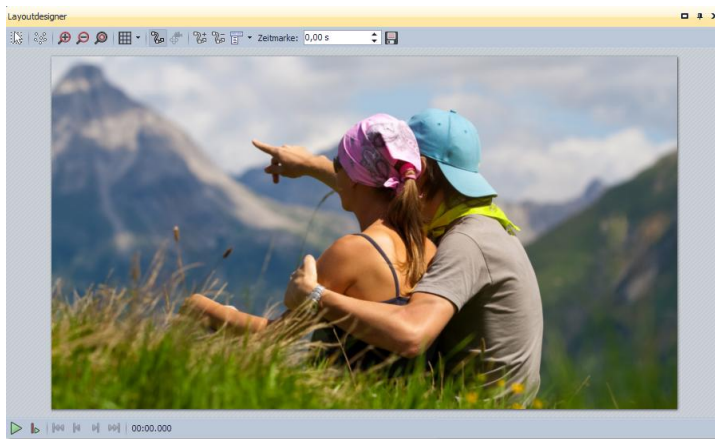
**Auswahl der automatischen Anpassungsmöglichkeiten**

Im Fenster **Eigenschaften** können Sie unter **Position – Seitenverhältnis** verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Seitenverhältnis Ihres Fotos automatisch dem Seitenverhältnis der Show anzupassen. Dabei übernimmt die AquaSoft® DiaShow für Sie die Arbeit. Folgende Optionen gibt es:

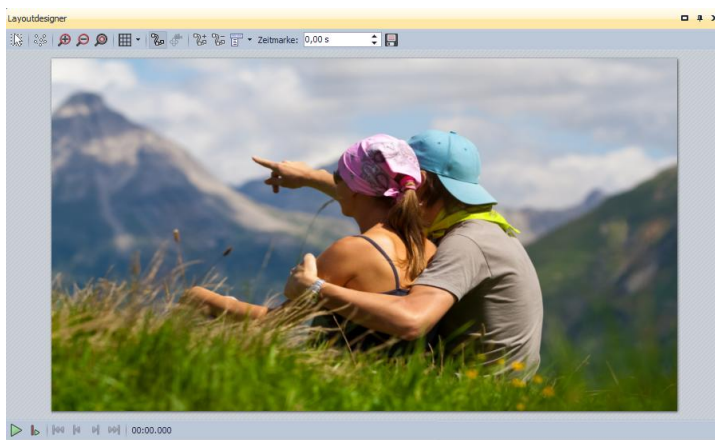
- **Beibehalten** – das Bild behält sein Seitenverhältnis. Ist es ein anderes, als das der Show, werden schwarze Ränder angezeigt.
- **Zuschneiden** – das Bild wird an den Rändern so beschnitten, dass es das gleiche Seitenverhältnis erhält, wie die Show (die Originaldatei wird nicht verändert, nur die Anzeige des Bildes in der Show ist zugeschnitten).
- **Verzerren** – Das Bild wird so gestaucht bzw. gestreckt, dass es in das Seitenverhältnis der Show passt. Dies eignet sich nicht für Bilder von Menschen, da diese eine unnatürliche oder unschmeichelhafte Figur erhalten können.
- **Intelligent zuschneiden** – das Bild wird an den Rändern so beschnitten, dass es das gleiche Seitenverhältnis erhält, wie die Show (die Originaldatei wird nicht verändert, nur die Anzeige des Bildes in der Show ist zugeschnitten). Es werden beim Zuschneiden Gesichter berücksichtigt (durch Plugin ImageVision), sodass diese möglichst vollständig zu sehen sind.



**Bild ohne Bearbeitung, seitlich schwarze Ränder**



**Angepasst mit Option "Zuschneiden"**

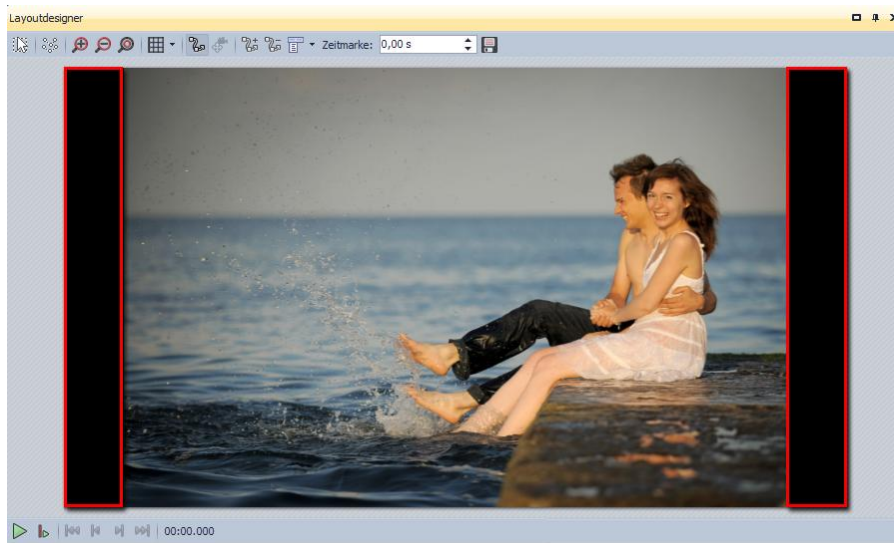


**Angepasst mit Option "Verzerren"**

- ☛ Möchten Sie alle Bilder auf die gleiche Weise bearbeiten, genügt es, diese mit dem Druck der Tasten **Strg und A** zu markieren. Nun muss nur noch die gewünschte Option gewählt werden, diese wird dann auf alle Bilder angewendet.

### **Bildgröße und -position manuell anpassen**

Mit Hilfe des folgenden Beispiels lernen Sie, wie Sie die Bilder nach Ihren eigenen Vorstellungen dem Seitenverhältnis der Show anpassen können.



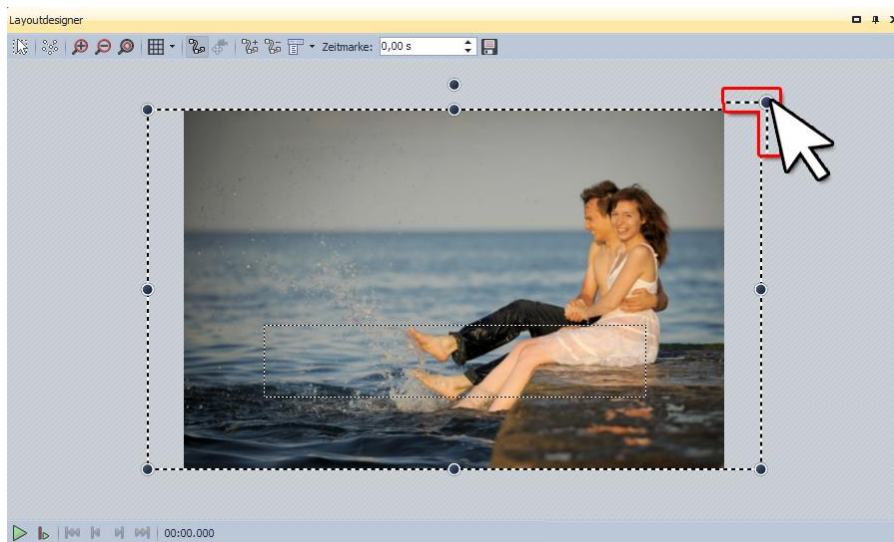
**Schwarze Ränder links und rechts**

### 1. Bild mit unpassendem Seitenverhältnis einfügen

Erstellen Sie eine neue Diashow im Seitenverhältnis 16:9 über Neu – Neue Diashow im 16:9-Format.

Fügen Sie ein Bild hinzu, das nicht dem Seitenverhältnis 16:9 entspricht.


Sie sehen nun schwarze Ränder neben dem Bild, die Sie vermeiden möchten.



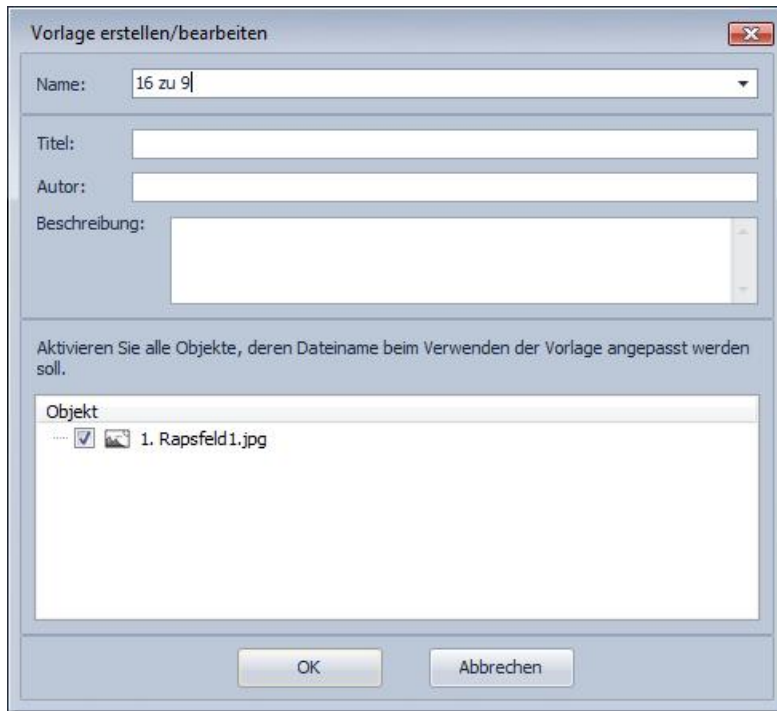
**Bild vergrößern im Layoutdesigner**

### 2. Schwarze Ränder beseitigen

Verkleinern Sie den Ausschnitt im *Layoutdesigner*, indem Sie oben links auf die Lupe mit dem

Minussymbol  klicken.

Ziehen Sie das Bild mit den Eckpunkten des *Positionsrahmens* größer, bis die schwarzen Ränder verschwunden sind. Positionieren Sie dann den gewünschten Bildausschnitt im sichtbaren Bereich.



**Eingabemaske für Beschreibung**

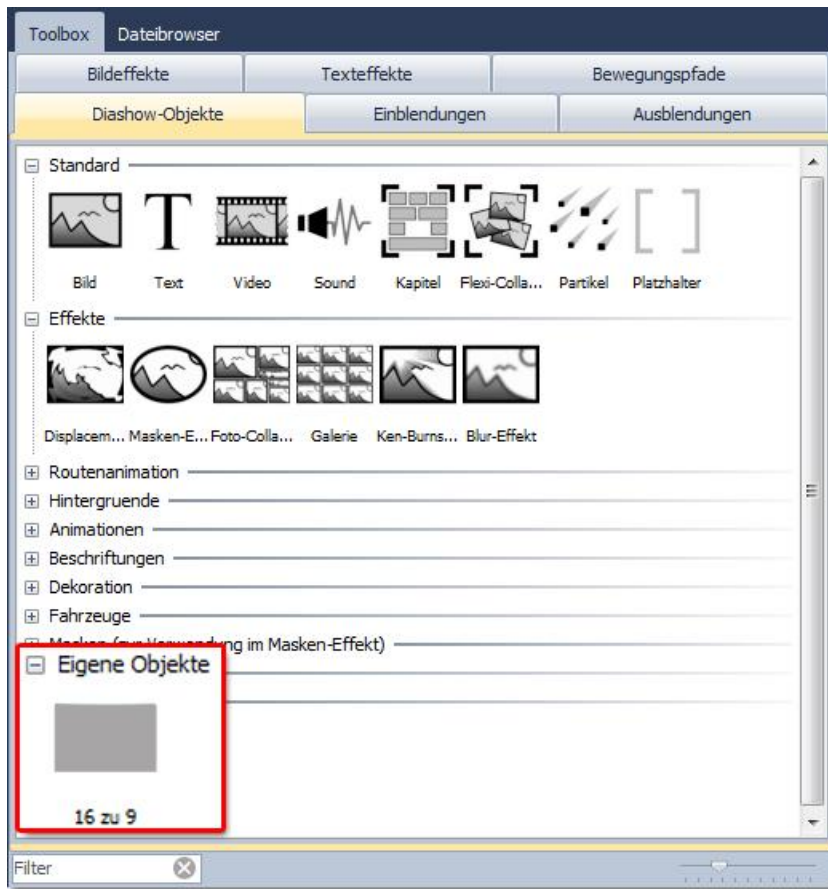
### 3. Als Vorlage speichern (optional)



**Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.**

Wenn Sie viele Bilder haben, die im Seitenverhältnis manuell angepasst werden sollen, lohnt es sich, die eben erstellte Positionierung als eigene Vorlage zu speichern. So können Sie das Seitenverhältnis manuell in nur einem Schritt anpassen.

Ziehen Sie das Bild, das Sie eben manuell angepasst haben, aus der *Timeline* in die *Toolbox* und geben Sie im folgenden Dialog der Vorlage einen Namen.



**Eigene Vorlage unter "Eigene Objekte"**

#### 4. Vorlage in der Toolbox

Sie finden die eben erstellte Vorlage jetzt in der **Toolbox** unter **Diashow-Objekte - Eigene Objekte**.

Um nun weitere Bilder in der gleiche Formatierung einzufügen, ziehen Sie die gespeicherte Vorlage mit gedrückter Maustaste einfach in die **Timeline** oder **Bilderliste**. Es öffnet sich der Dialog zum Einfügen der Bilder. Wählen Sie nun die Bilder aus, die mit den Einstellungen der gespeicherten Vorlage eingefügt werden sollen.

Die eingefügten Bilder haben jetzt die gespeicherte Formatierung und müssen nicht mehr angepasst werden.

#### Die Bilder sollen nicht verzerrt oder zugeschnitten werden

Es kommt vor, dass man sich bei einigen Bildern Gedanken zum Bildaufbau und zur Bildkomposition gemacht hat. Diese Arbeit sollte nicht durch Zuschneiden oder Verzerren beeinflusst werden. Auch in diesem Fall müssen Sie schwarze Ränder nicht hinnehmen.

Sehr zu empfehlen ist hier die Arbeit mit mehreren Spuren, im Kapitel ["Mit mehreren Spuren arbeiten"](#) erlernen Sie die Vorgehensweise.

**Die Spuren innerhalb eines Kapitels ermöglichen es Ihnen, Bilder als Hintergrund zu verwenden, während andere Bilder im Vordergrund erscheinen.**

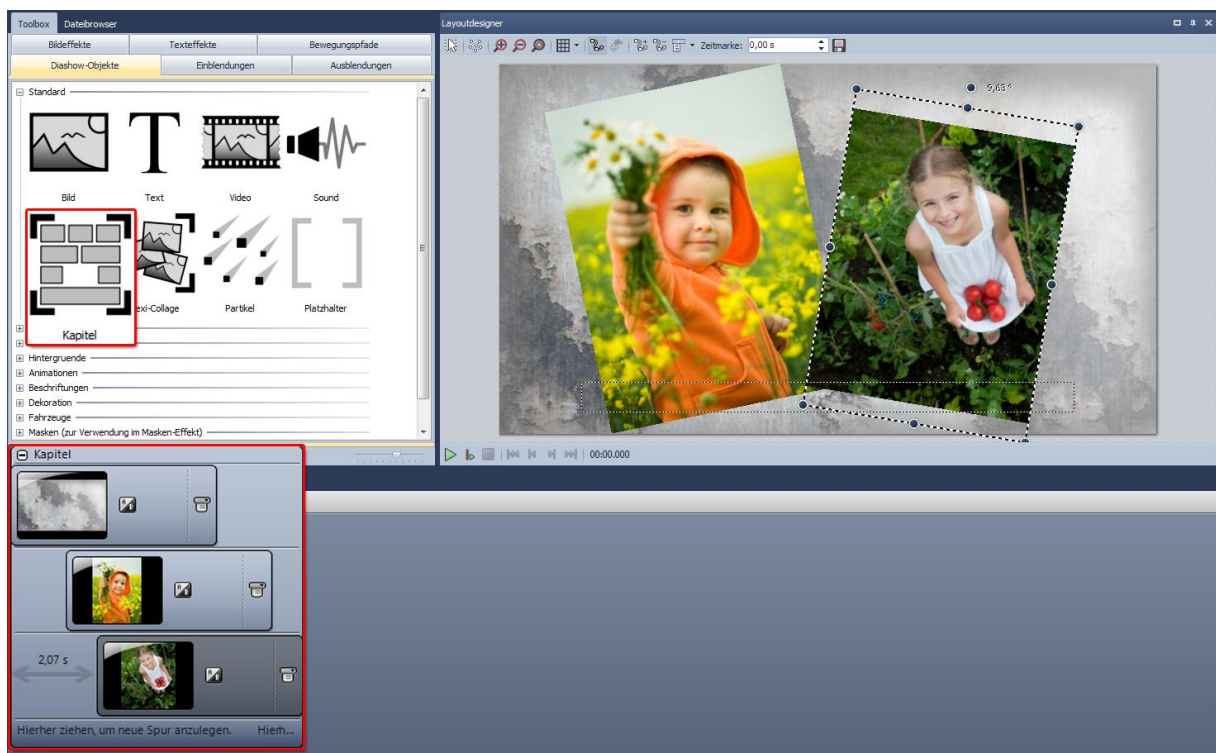
1. Dazu ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.



2. Ziehen Sie ein **Bild**-Objekt in das **Kapitel** und wählen Sie ein Bild aus, das als Hintergrund dienen soll.
3. Danach ziehen Sie unter dieses Bild ein weiteres **Bild**-Objekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Wählen Sie jetzt alle Bilder aus, die im Vordergrund erscheinen sollen.

**Wenn in Ihrer Show Hochkantbilder vorkommen, können Sie auch zwei Bilder im Layoutdesigner nebeneinander platzieren und diese gleichzeitig anzeigen lassen.**

1. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.
2. Nun ziehen Sie ein **Bild**-Objekt in das **Kapitel**, wählen Sie zwei Bilder im Hochkantformat aus.
3. Ziehen Sie jetzt eines der Hochkantbilder unter das andere (wieder auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*").
4. Im **Layoutdesigner** können Sie die Bilder beliebig platzieren oder drehen.
5. Zum Schluss können Sie jedem Bild auch einen Rahmen geben, den Sie in der **Toolbox** unter dem Reiter **Bildeffekte - Rahmen** finden.

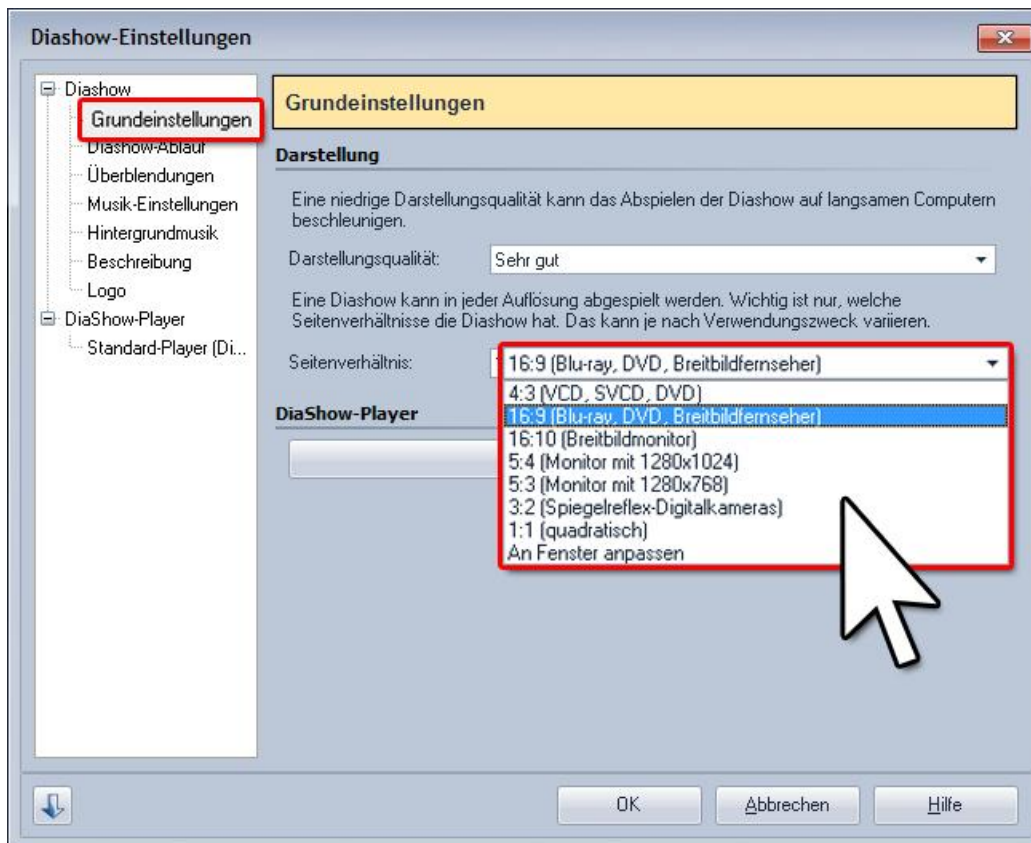


**Unpassendes Seitenverhältnis kreativ umgehen**

## Wie ändere ich das Seitenverhältnis einer bestehenden Diashow?

Wenn Sie bemerken, dass Sie für eine Diashow das falsche Seitenverhältnis gewählt haben, können Sie auch später noch ein anderes Seitenverhältnis einstellen.

Dazu klicken Sie auf den Schalter **Einstellungen**, der sich oben in der **Toolbar** befindet. Hier können Sie in den **Grundeinstellungen** unter **Seitenverhältnis** verschiedene Optionen auswählen (siehe unteres Bild).



Das Seitenverhältnis kann nachträglich verändert werden

## 2.2 Bilder einfügen

In der AquaSoft® DiaShow können Sie auf verschiedenen Wegen Ihre Bilder einfügen. Einige davon sind sehr intuitiv zu bedienen, während andere gewachsene Ansprüche bedienen. Erfahren Sie in diesem Kapitel, mit welchen Methoden Sie Bilder einfügen können und finden Sie so die Lösung, mit der Sie am Besten arbeiten können.

### Über das Plus-Symbol



In der **Toolbar** im oberen Bereich der Benutzeroberfläche befindet sich ein großes Plus-Symbol. Klicken Sie auf das Symbol, so öffnet sich eine Ansicht Ihrer Ordner und Speicherplätze. Hier wählen Sie nun den Ort aus, an dem sich ein oder mehrere Bilder befinden, die Sie einfügen möchten. Wählen Sie das Bild oder mehrere Bilder (Taste **Strg** und Klick auf das Bild, für die Auswahl mehrere Bilder) aus und bestätigen Sie mit **OK**.

### Über die Toolbox

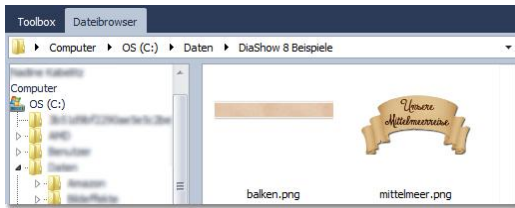


Wählen Sie in der **Toolbox** den Reiter **DiaShow-Objekte** aus. Im Abschnitt **Standard** finden Sie das **Bild**-Objekt. Fügen Sie es entweder mit einem Doppelklick ein oder ziehen Sie es mit der Maus in die **Timeline** oder Bilderliste an die **Stelle**, an der Sie ein Bild einfügen möchten. Es ist auch möglich, das Bild-Objekt auf den **Layoutdesigner** zu ziehen.

Nachdem das **Bild**-Objekt platziert ist, öffnet sich wieder die Ansicht Ihrer Ordner und Speicherplätze. Zur Auswahl eines oder mehrerer Bilder gehen Sie genauso vor, wie es schon im oberen Abschnitt beschrieben wurde.



## Über den Dateibrowser



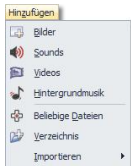
Rufen Sie den **Dateibrowser** über den entsprechenden Reiter auf, er befindet sich in der **Standard**-Ansicht links, dort, wo zunächst die **Toolbox** angezeigt wird. Öffnen Sie den Ordner, in dem sich Ihre Bilder befinden. Manchmal müssen Sie die Ordnerstruktur weiter öffnen, um Unterordner sehen zu können. Dazu klicken Sie auf das kleine Plus-Symbol, das sich vor den Ordnern befindet.

Die Bilder werden als kleine Vorschaubilder (Thumbnails) im **Dateibrowser** angezeigt. Diese Vorschaubilder können Sie jetzt auf den **Layoutdesigner**, die **Timeline** oder die **Bilderliste** ziehen.

## Per Drag & Drop

"Drag & Drop" ist das Prinzip vom "Ziehen und Fallenlassen". Wenn Sie außerhalb der **AquaSoft** **DiaShow** einen Ordner geöffnet haben, in dem sich Ihre Bilder befinden, können Sie die Bilder direkt in das Programmfenster der **AquaSoft** **DiaShow** ziehen. Verkleinern Sie dazu das Programmfenster, indem Sie die Windows-Taste und gleichzeitig den Pfeil nach unten auf Ihrer Tastatur drücken (oder klicken Sie das Symbol oben rechts zum Verkleinern des Fensters an). Nun können Sie bequem Dateien aus einem Ordner oder von Ihrem Desktop in das Programm ziehen.

## Über "Hinzufügen"



In der oberen Menüleiste gibt es den Punkt **Hinzufügen**, bei dem Sie mehrere Optionen zum Einfügen verschiedener Datentypen erhalten.

Wählen Sie die Option **Bilder**, öffnet sich wieder die Ansicht Ihrer Ordner und Sie können ein oder mehrere Bilder wählen.

Mit der Option **Verzeichnis** lässt sich jedoch gleich ein kompletter Ordner einfügen. Wählen Sie diese Option, so erscheint ein Dialog, in dem Sie genau definieren können, welche Daten eingefügt werden und ob auch Unterordner dazugehören sollen.

## Mit dem Import-Assistenten

Im Menü **Assistenten** finden Sie den **Import-Assistent**. Mit diesem können Sie Bilder direkt von der Kamera oder dem Scanner in die Show einfügen. Hierzu finden Sie im Kapitel ["Import-Assistent"](#) eine ausführliche Beschreibung.

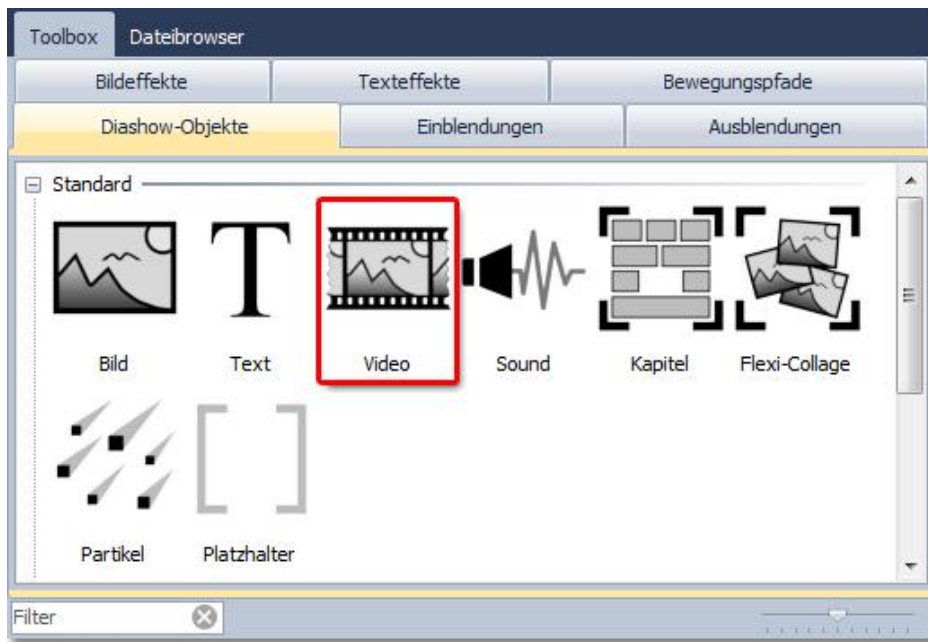
## Mit dem PowerPoint-Assistenten

Haben Sie eine PowerPoint-Präsentation und wollen Sie die einzelnen Folien in Ihre Diashow übertragen, dann folgen Sie der Anleitung im Kapitel ["PowerPoint-Assistent"](#).

## 2.3 Videos einfügen

In der **AquaSoft** **DiaShow** können Sie nicht nur Bilder in einer Diashow verwenden, Sie können auch Videos einfügen.

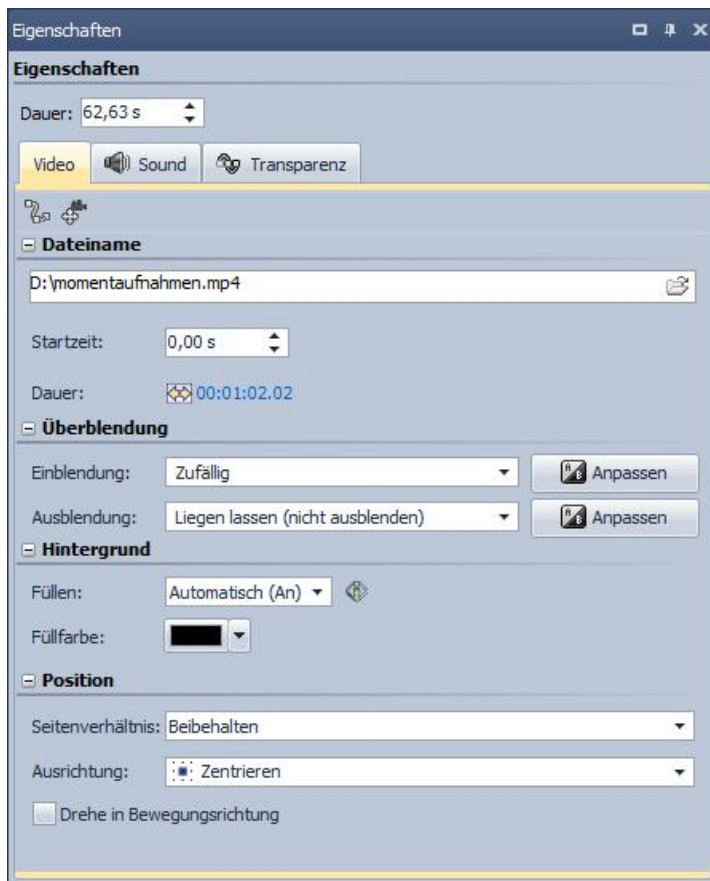
Zum Einfügen eines Videos finden Sie in der **Toolbox** unter **Diashow-Objekte** das **Video**-Objekt.



**Video-Objekt in der Toolbox**

Ziehen Sie das **Video**-Objekt aus der **Toolbox** in die **Timeline**, in das **Storyboard** oder in die **Bilderliste**. Sie werden dann aufgefordert, eine oder mehrere Videodateien auszuwählen. Auch mit einem Doppelklick auf das **Video**-Objekt können Sie ein Video einfügen.

Im Fenster **Eigenschaften** gibt es für das **Video**-Objekt verschiedene Einstellmöglichkeiten. Sollten in Ihrer Ansicht die **Eigenschaften** nicht angezeigt werden, so können Sie die **Eigenschaften** mit einem Rechtsklick auf das Video in der **Timeline** oder **Bilderliste** aufrufen.



### Eigenschaften des Videos

Soll das Video nicht in voller Länge abgespielt werden, so entfernen Sie das Häkchen bei **Video in voller Länge abspielen**. Sie können dann die Abspieldauer individuell unter **Dauer** festlegen oder durch Ziehen am **Video**-Objekt in der **Timeline**.

Unter **Startzeit** können Sie das Video am Beginn beschneiden. Möchten Sie das Video nicht vom Anfang abspielen, so geben Sie dort die Zeit ein, ab der das Video abgespielt werden soll. Unter **Dauer** legen Sie fest, wie lange es abgespielt werden soll. So können Sie frei wählen, welcher Teil des Video abgespielt wird.

Das **Video** kann im **Layoutdesigner** frei positioniert werden, falls es nicht im Vollbild abgespielt werden soll.

Auch **Ein-** und **Ausblendungen** können Sie dem Video zuordnen.

Unter **Hintergrund** können Sie mit der Option **Füllen** festlegen, ob ein farbiger Hintergrund hinter dem Video erscheinen soll (**Füllen** auf **An** stellen) oder ob der aktuelle Hintergrund der Show hinter dem Video angezeigt werden soll (**Füllen** auf **Aus** stellen).

Unter **Sound** können Sie festlegen, ob die Hintergrundmusik während der Spieldauer des Videos abgeduldet werden soll. Falls Sie eigenen Ton oder gesprochene Kommentare im Video haben, sollten Sie diese Funktion nutzen, damit die Hintergrundmusik den Ton des Videos nicht überdeckt.

Weitere **Eigenschaften** des Videos werden im Kapitel ["Video"](#) erläutert.

Das **Video** kann auch mit einem **Bewegungspfad** animiert werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel ["Einstieg Bewegungspfade"](#)

### Technische Informationen:

Voraussetzung für das Abspielen von Videos ist ein passender Direct Show-Filter. In vielen Fällen ist dieser auf aktuellen Windowssystemen bereits vorhanden.

Die **AquaSoft • DiaShow** bringt eigene Direct Show-Filter für die verschiedensten Videoformate (AC3, H.264, MKV, MOV, MPEG1, MPEG2, MP4, MTS, M2TS, Qt, TS, WebM) mit.

Kann Ihr Video in der DiaShow nicht abgespielt werden, könnte es an einem fehlenden Direct Show-Filter für das Videoformat liegen. Diese können teilweise nachinstalliert werden. Es gibt verschiedene Codec- und Filterpakete zum Download. Bitte beachten Sie die Hinweise zu dem Codecpaket und informieren Sie sich ggf. auch beim Anbieter dieses Paketes. Die Installation von Codecs kann sich auch auf andere Programme auswirken.

In unserer FAQ ("[Wieso wird das Video nicht abgespielt?](#)") finden Sie dazu ausführliche Informationen.

## 2.4 Diashow mit Musik

### 2.4.1 Hintergrundmusik



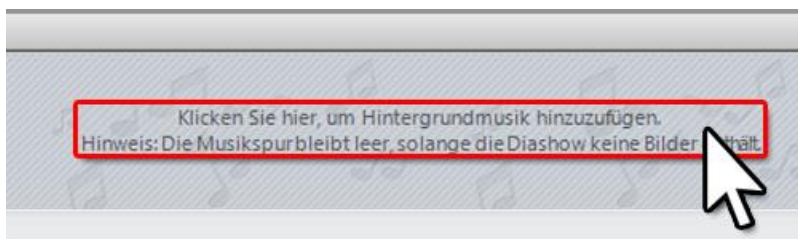
Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die **AquaSoft • DiaShow** unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.

Zu einer perfekten Diashow gehören nicht nur eindrucksvolle Effekte, sondern auch die passende musikalische Untermalung. Für die **Hintergrundmusik** enthält die **Timeline** eine eigene Tonspur.

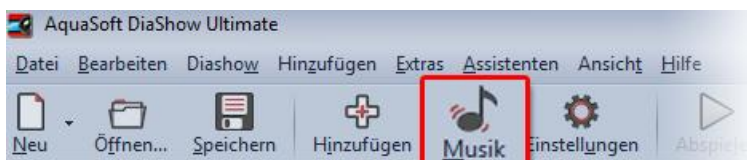
### Hintergrundmusik einfügen

Sie können auf einfache Weise Hintergrundmusik einfügen. In der **AquaSoft • DiaShow** gibt es dafür sogar eine eigene Spur, die sich in der **Timeline** befindet.

Zu Beginn ist diese Spur leer, sobald Sie aber Musikstücke und Bilder einfügen, erscheint die Hüllkurve Ihrer Musikstücke.



Leere Hintergrundmusikspur



Schalter "Musik" in der Toolbar

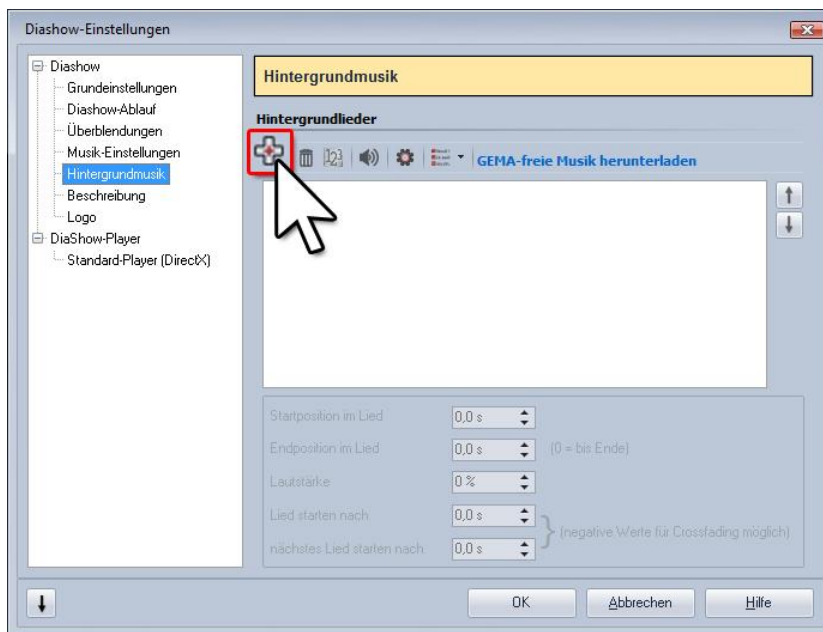


Menü "Hinzufügen" in der Toolbar

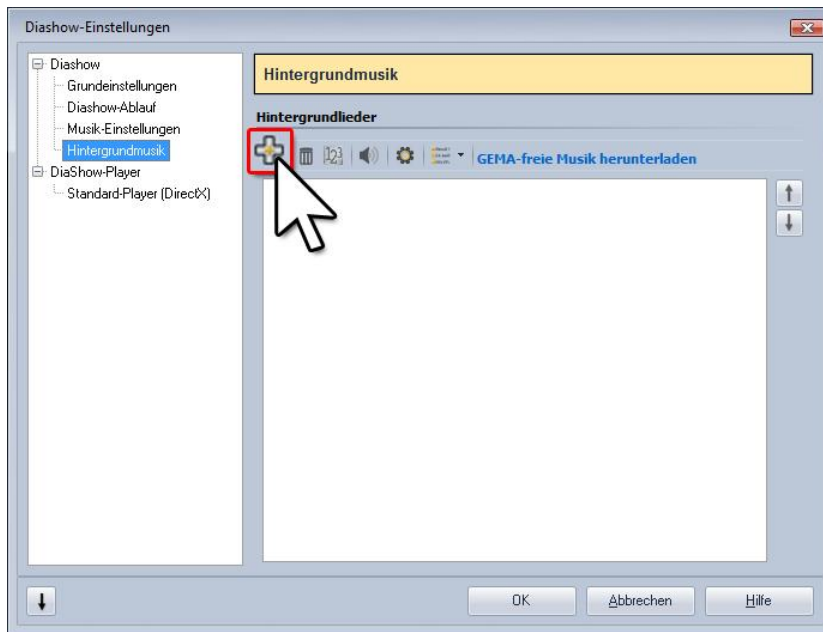
## 1. Viele Wege führen zum Ziel

Sie haben in der AquaSoft® DiaShow **drei Möglichkeiten**, um Hintergrundmusik einzufügen:

- Klicken Sie doppelt in die leere **Hintergrundmusikspur** in der Timeline
- Klicken Sie auf den Schalter **Musik**
- Über den Menüpunkt **Hinzufügen** können Sie auch **Hintergrundmusik** hinzufügen



Titelliste für Hintergrundmusik (Ultimate)



**Titelliste für Hintergrundmusik (Premium)**

## 2. Titelliste bearbeiten

Nach dem Sie eine der oben aufgeführten Aktionen ausgeführt haben, öffnen sich die Einstellungen für die Hintergrundmusik. Hier können Sie Titel hinzufügen, bearbeiten oder löschen.



Sie können einen oder mehrere Titel einfügen. Diese werden dann untereinander in der Titelliste angezeigt. Die Reihenfolge können Sie durch die Pfeil-Buttons ändern. Dazu klicken Sie einen Titel an und verschieben ihn dann mit Hilfe der Pfeil-Buttons.



Ausgewählten Titel aus der Liste entfernen



Ausgewähltes Lied abspielen



Öffnet die **Musik-Einstellungen**.

Wenn Sie einen Titel anklicken, können Sie spezielle Einstellungen zu diesem vornehmen:



**Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.**

### **Lautstärke**

Geben Sie hier an, in welcher Lautstärke der Titel abgespielt werden soll.

### **Lied starten nach**

Geben Sie hier ein, nach wie vielen Sekunden der Titel starten soll.

### **Nächstes Lied starten nach**

Möchten Sie nicht, dass der nachfolgende Titel nicht sofort beginnt, so geben Sie hier die Länge der Pause zwischen beiden Liedern an.

### Startposition im Lied

Sie können nur einen Ausschnitt des Titels zu spielen. Hier bestimmen Sie, ab welcher Stelle im Lied gespielt werden soll. Geben Sie hier z.B. einen Wert von 20 s ein, beginnt der Titel ab dessen 20. Sekunde. Die ersten 20 Sekunden des Titels werden nicht gespielt.

### Endposition im Lied

Hier können Sie bestimmen, wann das Lied enden soll. Dabei ist wieder die Zeitmarke im Lied zu wählen. Möchten Sie das Lied nach zwei Minuten beenden, so geben Sie hier 120 s ein.



### Unterschiedliche Färbung der Musiktitel



Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) wird gezeigt, wie das Hinzufügen von Musik zwischen zwei Titeln erfolgen kann.

## 3. Darstellung in der Hintergrundmusikspur

In der **Timeline** sehen Sie die Musik in der **Hintergrundmusikspur**. Die Musikwellenform wird für jedes Stück abwechselnd gefärbt, damit Sie in der **Timeline** eine bessere Übersicht haben, zu welchem Zeitpunkt die Titel enden oder beginnen.

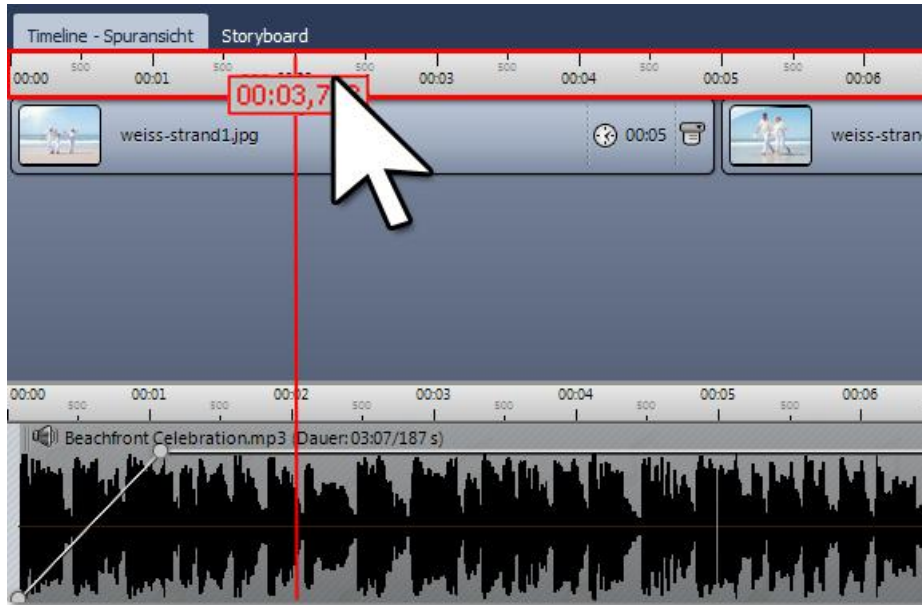
Die Höhe der **Hintergrundmusikspur** ist frei einstellbar, Dazu Ziehen oder Schieben Sie die obere Kante der **Hintergrundmusikspur** nach oben oder unten.

Die Lautstärke der Hintergrundmusik kann innerhalb jedes Titels individuell eingestellt werden. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel "[Individuelle Lautstärkeregelung](#)".

### Bilder an der Musik ausrichten

Nachdem Sie die Hintergrundmusik eingefügt haben, wird diese mit einem Auf und Ab in der **Hintergrundmusikspur** dargestellt (Hüllkurve).

Wenn Sie nun möchten, dass der Wechsel Ihrer Bilder passend zur Musik erfolgt, bietet die **AquaSoft • DiaShow** ein besonderes Hilfsmittel. Sie können in der Timeline selbst ein Raster erstellen. Wie das geht, erfahren Sie im Folgenden.



Hintergrundmusikspur in der Timeline



Wie Sie Hintergrundlieder an die Bildfolge anpassen können, erfahren Sie unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com).

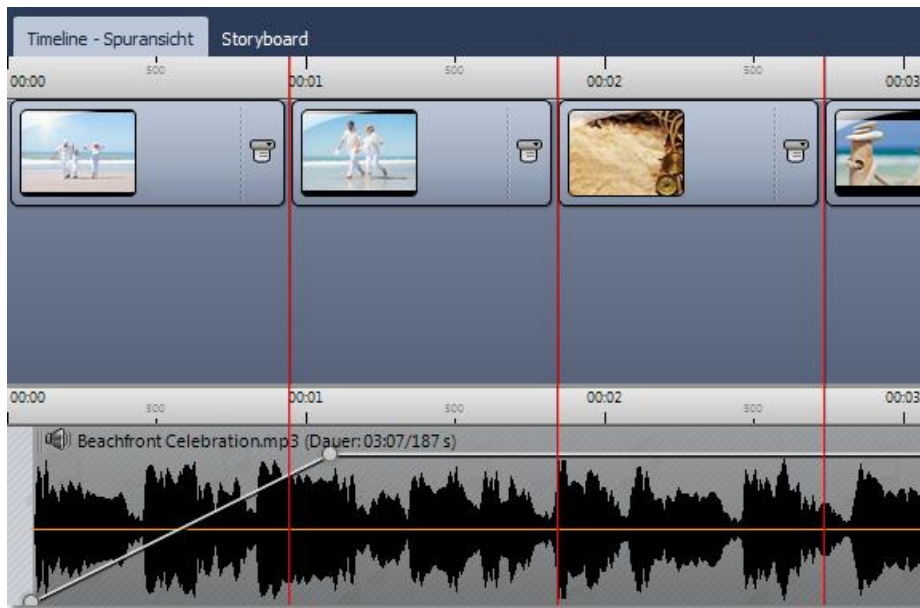
## 1. Markierungen erzeugen

Klicken Sie auf die Zeitachse in der **Timeline** (siehe Bild oben).

Es erscheint eine rote Linie, die Sie bei gedrückter Maustaste verschieben können. Die Linie geht über Ihre eingefügten Objekte und die **Hintergrundmusikspur** hinweg, sodass Sie sich beim Platzieren der Linie z.B. an der Hüllkurve der Musik orientieren.

Wenn Sie eine Linie löschen möchten, dann genügt ein Klick mit der rechten Maustaste auf die betreffende Linie.





Bilder an Linien ausgerichtet

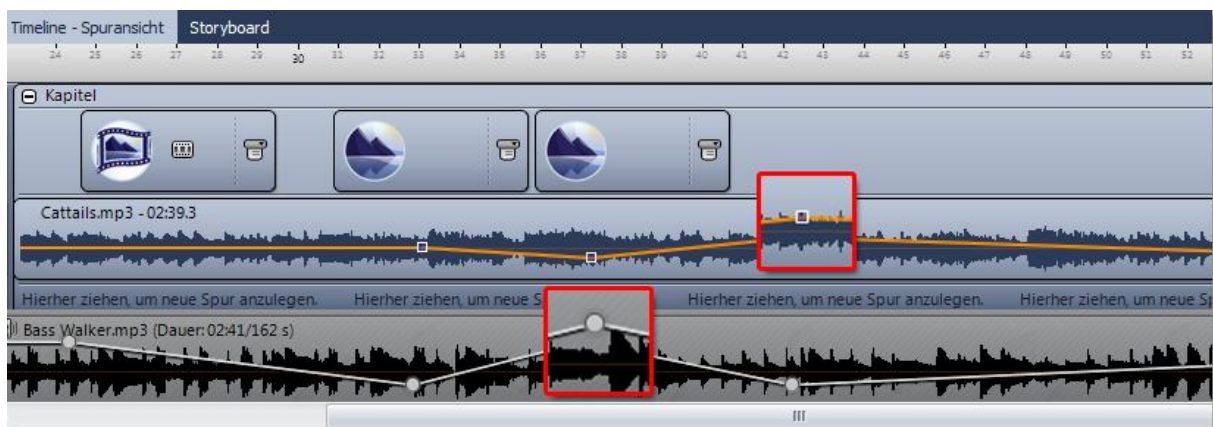
## 2. Takt der Musik

Wenn Sie ein gutes Gespür für den Puls der Musik haben, starten Sie die Vorschau der Diashow aus dem **Layoutdesigner** mit der Taste **F7**.

Jetzt können Sie, dem Takt der Musik folgend, mit der **Leertaste** die roten Linien setzen. Wenn die Vorschau beendet ist, sind die Linien, nach Ihrem Gehör passend, zur Musik gesetzt. Sie können nun die Bilder daran ausrichten.

### 2.4.2 Individuelle Lautstärkeregelung

Bei jedem Titel, egal ob **Hintergrundmusik** oder **Sound**-Objekt, kann die Lautstärke individuell geregelt werden. Dies geschieht in der **Timeline**.



Die Lautstärke kann mit Hilfe einer Linie innerhalb eines Musikstückes variiert werden. Das Auf und Ab der Linie entspricht der Variation der Lautstärke.

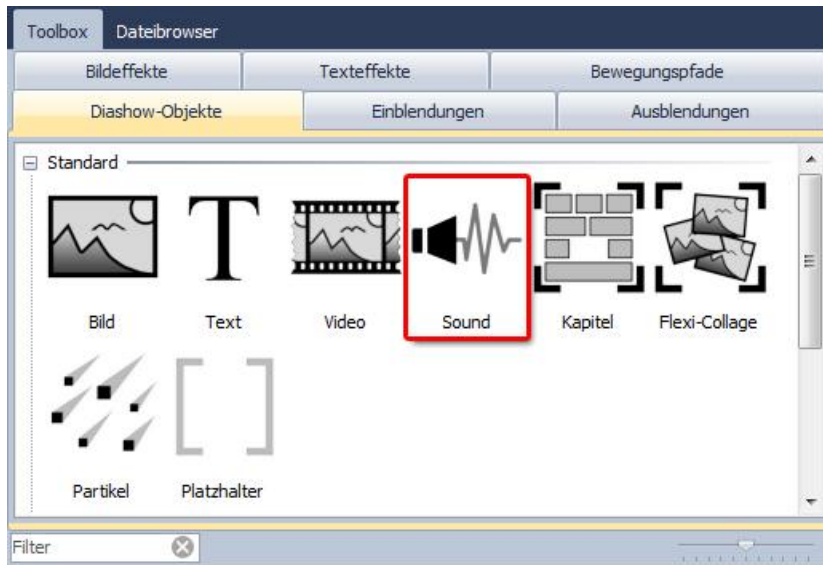
Um diese Linie sichtbar zu machen, klicken Sie mit der Maus auf die Wellenform des Titels. Jeder Klick erzeugt einen Punkt, der verschoben werden kann. Klicken Sie einen Punkt mit der rechten Maustaste an, so wird er gelöscht. Beim Löschen des letzten Punktes wird die Linie entfernt.



Die **Hintergrundmusik** wird automatisch abgeblendet, wenn ein **Sound**-Objekt gestartet wird. Sie müssen dies nicht manuell einstellen. In den [Musik-Einstellungen](#) können Sie die Abblendlautstärke und -dauer konfigurieren.

### 2.4.3 Sound-Objekte

Mit dem **Sound**-Objekt können Sie Musik, Geräusche, Klänge, Kommentare etc. einfügen. Das **Sound**-Objekt kann unabhängig von der **Hintergrundmusik** verwendet werden. In der **Toolbox** finden Sie das **Sound**-Objekt unter **Diashow-Objekte**.



Sie können das **Sound**-Objekt in Ihre Show einfügen, indem Sie es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle in der **Timeline** ziehen. Auch mit einem Doppelklick auf das **Sound**-Objekt können Sie es in die Diashow einfügen.

Sie können die Lautstärke für einen **Sound** individuell festlegen. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel ["Individuelle Lautstärkeregelung"](#).

#### Gruppe von Bildern mit Sound hinterlegen

Das **Sound**-Objekt wird üblicherweise verwendet, wenn ein Musikstück nur für eine feste Anzahl von Bildern abgespielt werden soll. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Bildern mit einem bestimmten Sound unterlegen möchten, so nutzen Sie dafür das **Kapitel**.

Fügen Sie dazu zunächst ein **Kapitel**-Objekt in die **Timeline** ein. In das **Kapitel** ziehen Sie dann ein **Bild**-Objekt – hier können Sie nun eine Gruppe von Bildern aus Ihren eigenen Dateien auswählen.

Unter Ihren eingefügten Bildern, die sich im Kapitel befinden, sehen Sie nun den Schriftzug *"Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen"*. An diese Stelle ziehen Sie das **Sound**-Objekt. Wählen Sie nun ein Musikstück oder einen Sound aus. Um die Länge des **Sound**-Objektes auf die Dauer der Bilder anzupassen, können Sie entweder im Fenster **Eigenschaften** unter **Dauer** die gewünschte Anzeigedauer eingeben. Eine andere Möglichkeit ist es, am Rand des **Sound**-Objektes mit gedrückter Maustaste zu ziehen (der Mauszeiger wird zu einem Pfeil mit zwei Spitzen) und so dessen Länge anzupassen.



Eine Gruppe von Bildern mit Sound-Objekt in einem Kapitel

## Eigenen Sound aufnehmen

Mit Hilfe des Sound-Assistenten können Sie einen eigenen Tonkommentar aufnehmen. Im Kapitel "[Sound-Assistent](#)" erfahren Sie, wie Sie dabei vorgehen müssen.



Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die **AquaSoft® DiaShow** unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.

## 2.5 Mit mehreren Spuren arbeiten

In der **AquaSoft® DiaShow** können Sie mit Hilfe des **Kapitel**-Objekts beliebig viele Spuren anlegen.

In jeder Spur können Sie Objekte jeglicher Art platzieren, z.B. Bilder, Musik, Videos, Flexi-Collagen und andere Elemente.

Das **Kapitel**-Objekt finden Sie in der **Toolbox** unter dem Reiter **Diashow-Objekte**.



Video-Objekt in der Toolbox

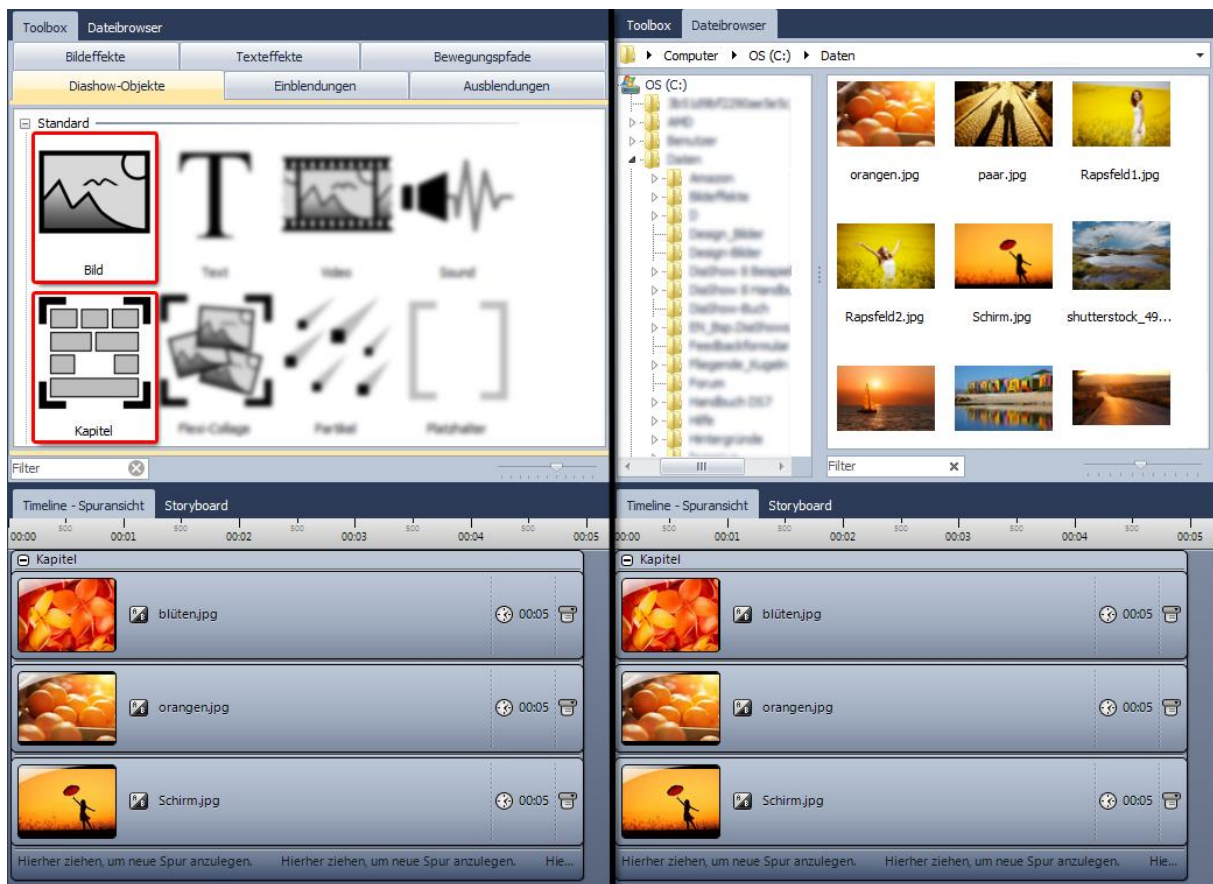
Das **Kapitel** kann über einen Doppelklick eingefügt werden. Sie können es aber auch mit gedrückter Maustaste in die **Timeline** oder **Bilderliste** an die gewünschte Position ziehen.

### Bilder in ein Kapitel einfügen

Fügen Sie zuerst ein **Kapitel** ein, indem Sie es entweder aus der **Toolbox** mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle in der **Timeline** ziehen oder indem Sie einen Doppelklick auf das **Kapitel**-Symbol in der **Toolbox** machen.

In das leere Kapitel ziehen Sie nun ein **Bild**-Objekt, anschließend können Sie aus Ihren eigenen Dateien Bilder auswählen.

Eine andere Möglichkeit ist es, den **Dateibrowser** zu öffnen und aus diesem Bilder in die **Timeline** zu ziehen.



**Bilder in Kapitel einfügen über Toolbox und Dateibrowser**

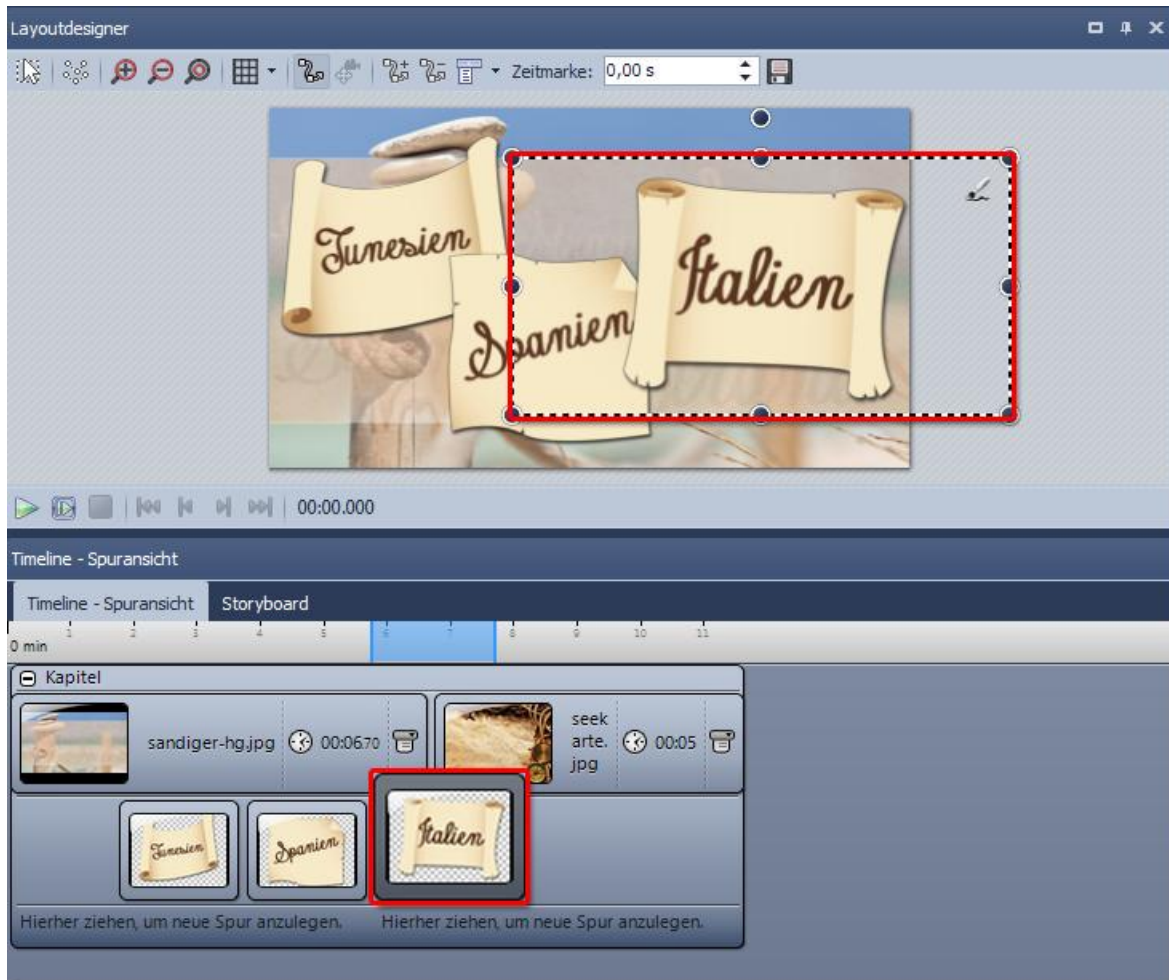
Sie haben nun Bilder in die erste Spur des **Kapitels** eingefügt. Sie können die Position der Bilder durch das Ziehen bei gedrückter Maustaste beliebig verändern. Auch die Anzeigedauer der Bilder können Sie ändern. Dazu geben Sie entweder im Fenster **Eigenschaften** unter **Dauer** eine Zeit ein oder Sie ziehen am Rand eines **Bild**-Objektes in der **Timeline**, um dessen Anzeigedauer zu verlängern.

Um eine zweite **Bild**-Spur innerhalb des **Kapitels** anzulegen, ziehen Sie, wie schon im ersten Schritt, entweder ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** oder direkt ein Bild aus dem Dateibrowser in das Kapitel. Ziehen Sie das Bild dabei auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen", der unter der ersten Spur erscheint.

### Bild-in-Bild Effekt erstellen

Die zweite Spur eignet sich perfekt für Bild-in-Bild Effekte. Während die Bilder der ersten Spur zum Beispiel als Hintergrundbild dienen, können Sie die Bilder in der zweiten Spur skalieren und

deren Position ändern. Dabei hilft Ihnen die Voransicht im **Layoutdesigner**.



**Bild-in-Bild Effekt im Layoutdesigner gestalten**

## Spur für Text anlegen

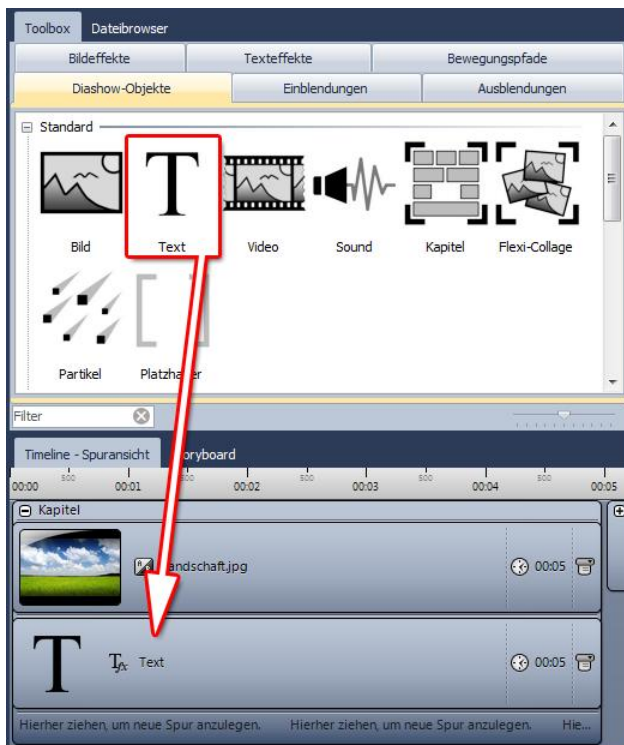
Wenn Sie einen Text über mehrere Bilder hinweg anzeigen lassen möchten, so legen Sie in einem **Kapitel** eine Spur mit einem **Text**-Objekt an.

Fügen Sie zunächst, wie oben beschrieben, Bilder in ein **Kapitel** ein.

Unter den eingefügten Bildern befindet sich nun eine schmale Zeile mit der Beschriftung "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen". An diese Stelle ziehen Sie nun ein **Text**-Objekt.

Im Fenster **Eigenschaften** gibt es ein weißes Feld, in dem Sie Ihre Beschriftung eingeben können, auch die Gestaltung des Textes können Sie dort beeinflussen.





Text-Objekt in Kapitel ziehen

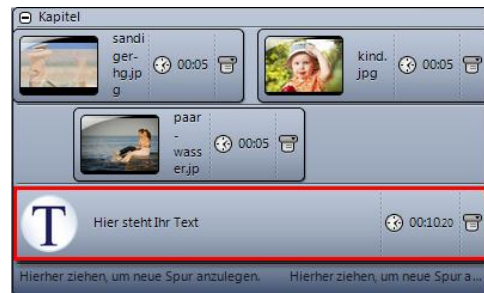


Texteingabefeld unter Eigenschaften

Um die Anzeigedauer des **Text**-Objektes zu verlängern, können Sie entweder im Fenster **Eigenschaften** unter **Dauer** die Standzeit verlängern oder Sie passen die Anzeigedauer ganz intuitiv über die **Timeline** an. Dazu ziehen Sie mit gedrückter Maustaste am Rand des **Text**-Objektes und verlängern bzw. verkürzen so die Dauer.



Dauer der Spur verändern durch Ziehen an den Rändern



Die Textspur befindet sich nun im Kapitel

Die Positionen innerhalb des **Kapitels** lassen sich durch Verschieben mit der Maus verändern. Durch das Anklicken und Ziehen am Anfang oder Ende eines Objektes, kann die **Dauer** eines Objektes verändert werden.



Stellen Sie sich die Objekte innerhalb eines Kapitels wie Fotos vor, die auf einem Stapel liegen. Die Objekte der oberen Spur werden von denen aus den Spuren darunter verdeckt, wie ein Foto, das von einem Bild, das neu auf den Stapel gelegt wird, überdeckt wird. Je nachdem, wie groß das Bild ist, überdeckt es das darunterliegende vollständig oder nur teilweise.

In dem vorliegenden Beispiel wird der Text auf allen Bildern angezeigt, die in den Spuren darüber liegen, denn der Text befindet sich in der untersten Spur und überdeckt somit alle Spuren darüber. Der Hintergrund des Textes ist transparent, weshalb man die anderen Bilder dennoch erkennt. Würde der Text in der ersten Spur stehen, so wäre dieser durch die Bilder verdeckt.

## Spur für Sound anlegen

Um eine **Spur** mit einem **Sound**-Objekt anzulegen, fügen Sie zunächst ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline** ein. Möchten Sie ein bestimmtes Video, eine Gruppe von Bildern oder andere grafische Elemente mit einem Ton unterlegen, so fügen Sie diese zuerst ein.

Ziehen Sie ein **Sound**-Objekt an die Stelle, an der Ton einsetzen soll. Wenn Sie eine neue Spur anlegen wollen, so ziehen Sie das **Sound**-Objekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Nun erscheint das Dateiauswahl-Fenster, in dem Sie eine Tondatei auswählen.

Alternativ können Sie den **Dateibrowser** benutzen und von dort aus eine Tondatei in die **Timeline** ziehen, das **Sound**-Objekt benötigen Sie hierbei nicht. Die **AquaSoft® DiaShow** erkennt automatisch, dass es sich um eine Tondatei handelt.

## Spur für Video anlegen

Um eine **Spur** mit einem **Video**-Objekt anzulegen, fügen Sie zunächst ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline** ein.

Ziehen Sie ein **Video**-Objekt an die Stelle, an der das Video einsetzen soll. Wenn Sie eine neue Spur anlegen, so ziehen Sie das **Video**-Objekt auf den Schriftzug "*Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen*". Nun erscheint das Dateiauswahl-Fenster, in dem Sie eine Videodatei auswählen.

Alternativ können Sie den **Dateibrowser** benutzen und von dort aus eine Videodatei in die **Timeline** ziehen, das **Sound**-Objekt benötigen Sie hierbei nicht. Die **AquaSoft® DiaShow** erkennt automatisch, dass es sich um eine Videodatei handelt.

Sollte die Videodatei nicht erkannt werden, so prüfen Sie bitte, ob Sie einen aktuellen Grafiktreiber installiert haben und ob der für den Videotyp erforderliche Codec vorhanden ist.



Über den **DiaShow-Manager 8** können Sie ein Menü für Ihre Show erstellen, indem diese Kapitel auch anwählbar sind. Der **DiaShow-Manager 8** ist Bestandteil der **DiaShow Ultimate**.

## 2.6 Drehungen



Wenn Sie bereits das Kapitel "[Bewegungspfade](#)" gelesen haben, wird es Ihnen der Einstieg in dieses Kapitel leichter fallen.

### Drehung eines Bildes – Schritt für Schritt

In der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung lernen Sie an einem Beispiel, wie man ein Bild in der

Diashow dreht.

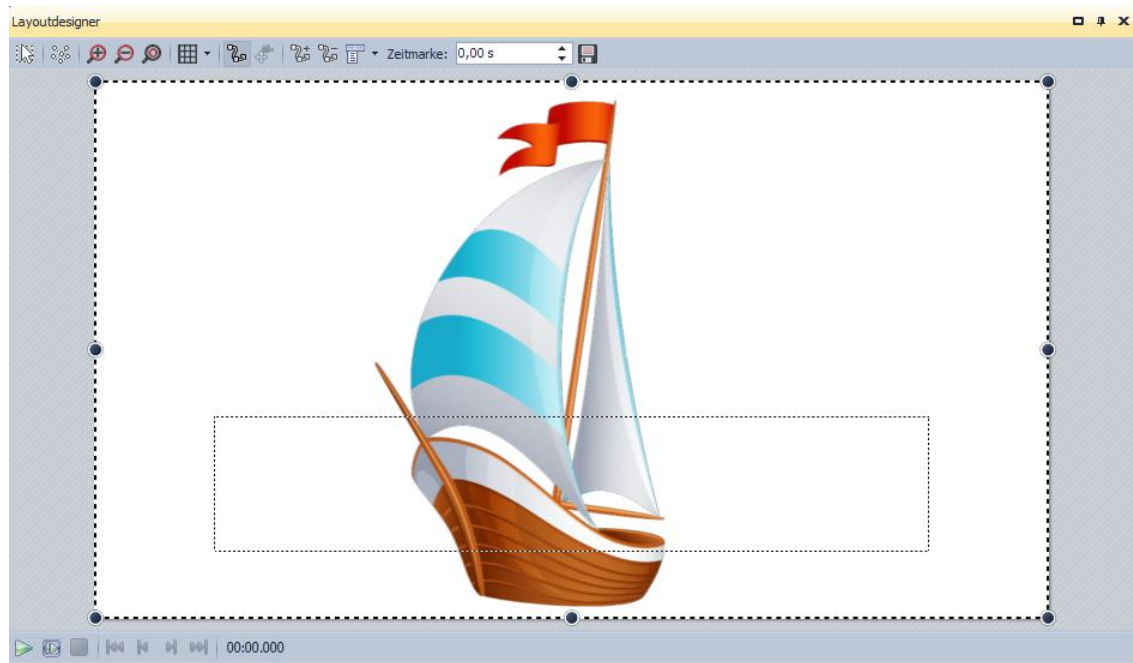


Bild im Layoutdesigner

## 1. Bild in leere Show einfügen

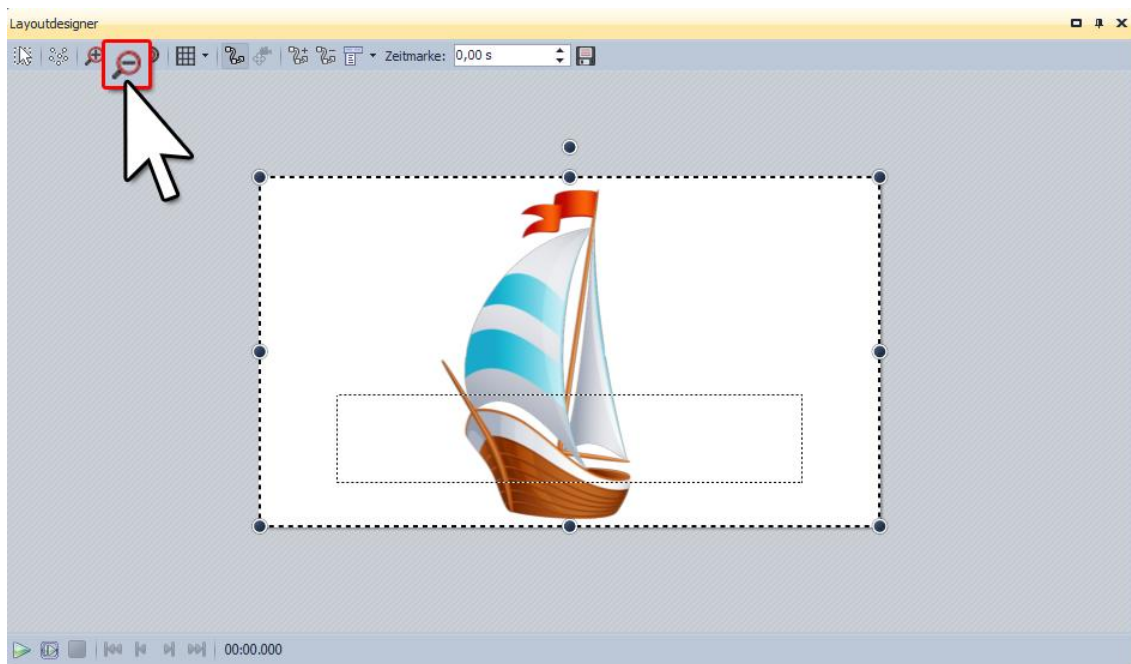
Erzeugen Sie eine neue Diashow mit



Fügen Sie ein Bild über **Hinzufügen** ein oder ziehen Sie das **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in die **Timeline** und wählen Sie dann ein Bild aus.

Das Bild wird von einer gestrichelten Linie umgeben (**Positionsrahmen**), an den Ecken und Seiten befinden sich runde dunkelblaue Anfasser, mit denen Sie das Bild vergrößern oder verkleinern können.



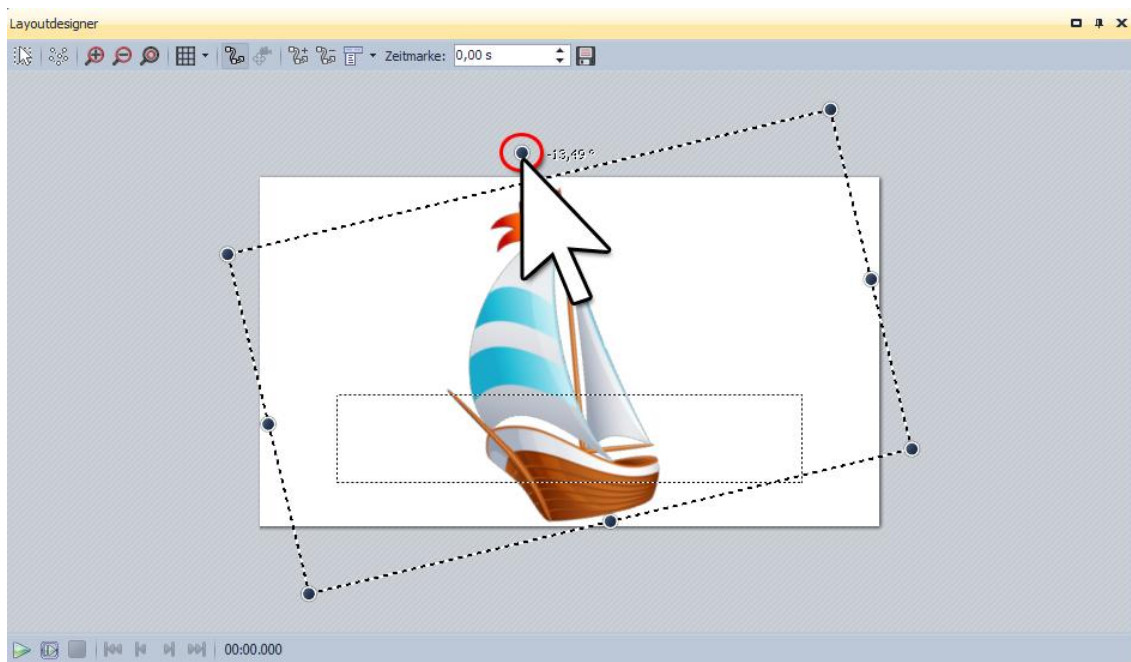
**Ansicht verkleinern**

## 2. Ansicht in Layoutdesigner verkleinern

Verkleinern Sie die Ansicht im *Layoutdesigner* mit dem Minus-Lupensymbol .

Der nicht-sichtbare Bereich, der das Bild umgibt, wird nun größer.

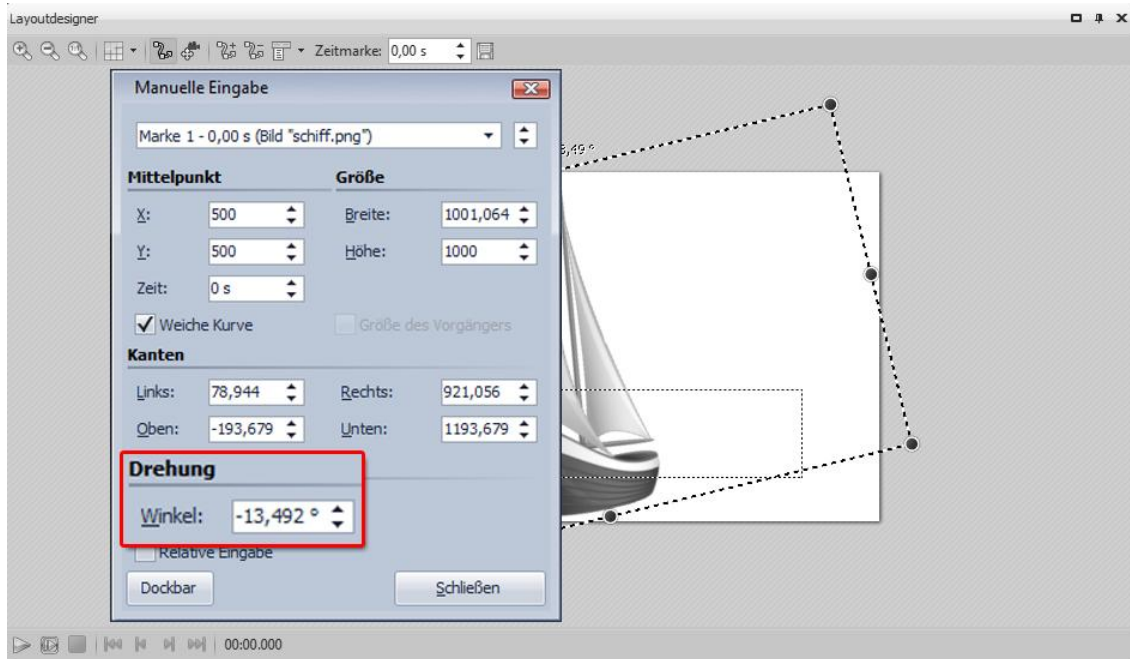
Mittig über dem gestrichelten Bildrahmen (*Positionsrahmen*) wird nun ein weiterer runder dunkelblauer Anfasser sichtbar.

**Bild drehen**

### 3. Bild drehen

Klicken Sie mit der Maus auf den runden Punkt, der sich mittig über dem Bild befindet. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach links oder rechts. Sie bemerken, wie sich das Bild nun dreht.

Sobald sich das Bild an der gewünschten Stelle befindet, können Sie die Maustaste loslassen. Sie sehen, dass sich der **Positionsrahmen** und das Bild gedreht haben. Neben dem Anfasser, den Sie zum Drehen benutzt haben, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel an, in dem das Bild gedreht wurde.



Manuelle Eingabe des Winkels

### 4. Winkel der Drehung eingeben (optional)



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Wenn Sie einen genauen Wert für den Winkel der Drehung eingeben möchten, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild im **Layoutdesigner**.

Aus dem nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt **Manuelle Eingabe**, damit sich das entsprechende Fenster hierfür öffnet.

Unter **Drehung** können Sie nun selbst einen Wert für den **Winkel** eingeben. Hier sind auch negative Werte möglich.

### Weitere Einsatzmöglichkeiten

Wie Sie ein Objekt innerhalb eines **Bewegungspfad** drehen, lernen Sie im Kapitel ["Bewegungspfade mit Drehungen"](#).

Möchten Sie Texte drehen, so finden Sie in den Kapiteln ["Texte drehen"](#) und ["Texte fliegen lassen"](#) genaue Anleitungen dazu.

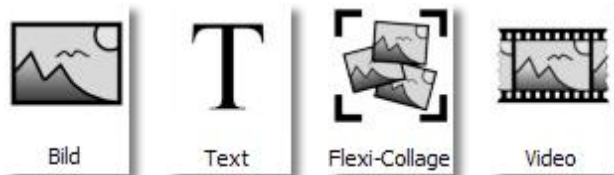
Eine Drehung ist bei vielen Diashow-Objekten möglich. Drehen Sie **Videos**, **Flexi-Collagen**, **Texte**, **Bewegungspfade** und **Bilder**.

## 2.7 Animierte Transparenz

In der **AquaSoft • DiaShow** kann einigen **DiaShow-Objekten** ein Transparenzverhalten zugeordnet werden. Dies erzeugt eindrucksvolle Effekte. Beispielsweise ist es so möglich, ein Bild oder Text langsam aus einem schwarzen Hintergrund auftauchen und später wieder darin verschwinden zu lassen.

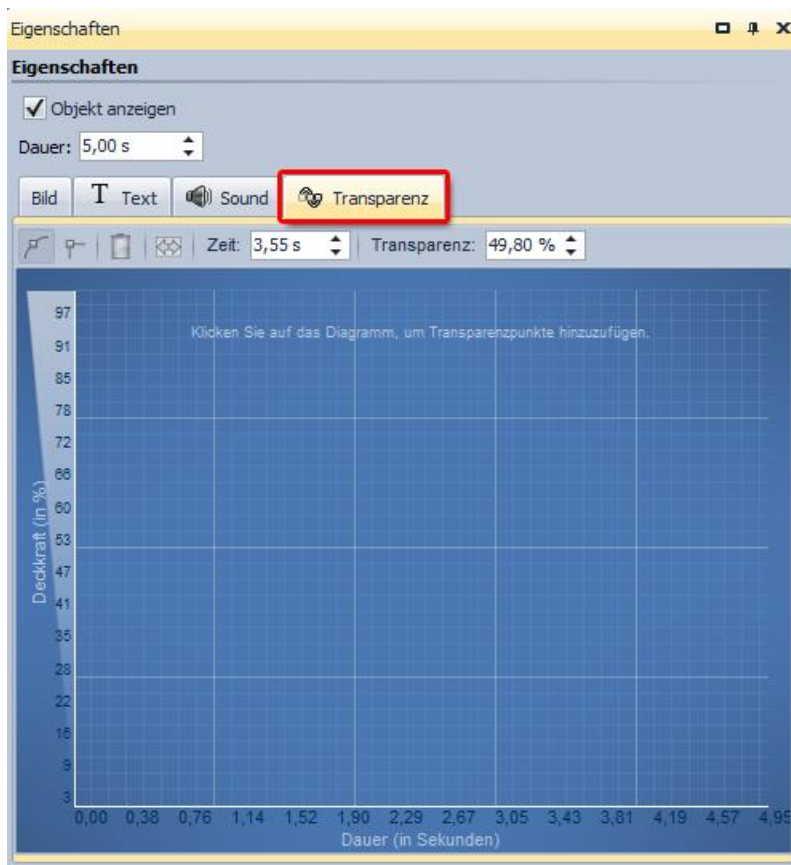
Auch können so Bilder und Texte halb-transparent auf einem vorhergehenden Bild erscheinen.

Die **Animierte Transparenz** können Sie auf folgende **DiaShow-Objekte** anwenden:



Im Fenster **Eigenschaften** wählen Sie den Reiter **Transparenz**.

### Transparenzkurve erstellen



**Keine Transparenzkurve eingestellt**

## 1. Einstellungen für Transparenz

Um die Transparenzkurve für Ihr **DiaShow-Objekt** erstellen zu können, rufen Sie im Fenster **Eigenschaften** den Reiter **Transparenz** auf.

Es erscheint ein Diagramm mit einem blauen Hintergrund, dessen y-Achse für die Deckkraft in Prozent steht, während die x-Achse die Dauer in Sekunden wiedergibt.

Setzen Sie mit einem Mausklick Punkte auf der Fläche zwischen den Achsen. Je tiefer der Punkt liegt, desto größer wird die Transparenz des Objektes sein. Befindet sich der Punkt auf der Höhe von 100% Deckkraft, ist das Objekt nicht transparent, sondern vollständig sichtbar.

Sie finden folgende Symbole vor, mit denen Sie die Transparenzkurve beeinflussen können:



Die Spitzen der Kurve werden rund dargestellt, die Transparenzanimation verläuft weich.



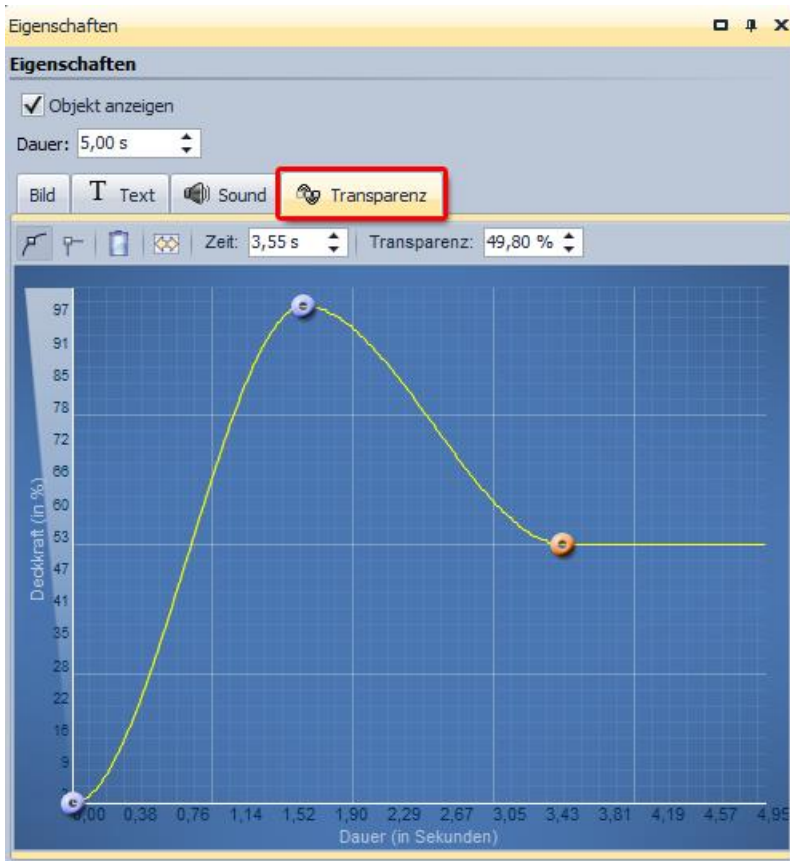
Die Spitzen der Kurve werden spitz dargestellt, die Transparenzanimation verläuft hart.



Wenn Sie eine Transparenzmarke angeklickt haben (erscheint orange), können Sie die Marke mit einem Klick auf das Symbol löschen.



Haben Sie die Anzeigedauer des Bildes oder Textes verändert, können Sie mit einem Klick auf diesen Schalter die eingestellte Transparenz an die Anzeigedauer anpassen.



**Transparenzkurve mit drei Punkten**

## 2. Verlauf der Transparenzkurve festlegen

Um den Verlauf der Transparenz festzulegen, formen Sie in dem Diagramm eine Kurve. Klicken Sie dazu in die blaue Hintergrundfläche. Sie setzen damit einen ersten Punkt, die Kurve erscheint waagrecht.

Nun können Sie durch Klicken mit der Maustaste weitere Punkte erstellen, die sich nach Belieben verschieben lassen. Jeder Punkt steht für eine bestimmte Stärke der Transparenz, die das Objekt zu einer bestimmten Zeit besitzt.

Die Stärke der Transparenz wird anhand der Höhe des Punktes bestimmt und kann im Feld **Transparenz** genauer festgelegt werden.

Der Zeitpunkt kann im Feld **Zeit** ebenfalls genauer bestimmt werden.

## 2.8 Flexi-Collage



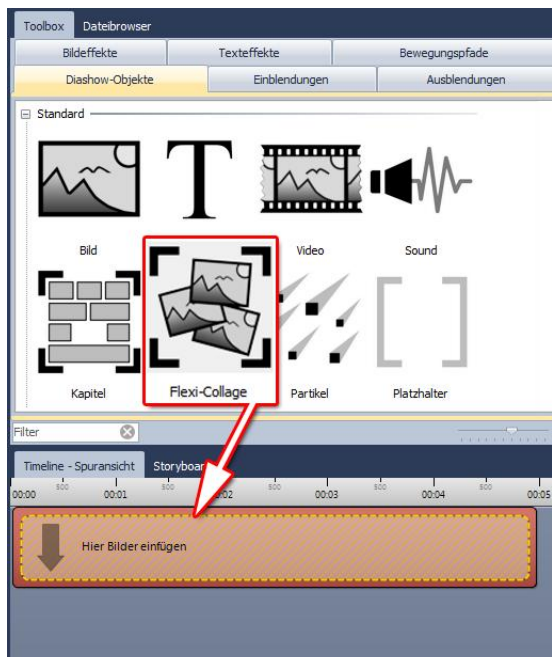
Mit einer Collage schaffen Sie aus einzelnen Elementen etwas Neues, das mehr ist, als nur die Summe seiner Teile. Nahezu intuitiv verwirklichen Sie Collagen in der **AquaSoft® DiaShow** und hauchen Ihnen durch die vielfältigen Animationsmöglichkeiten eigenes Leben ein.



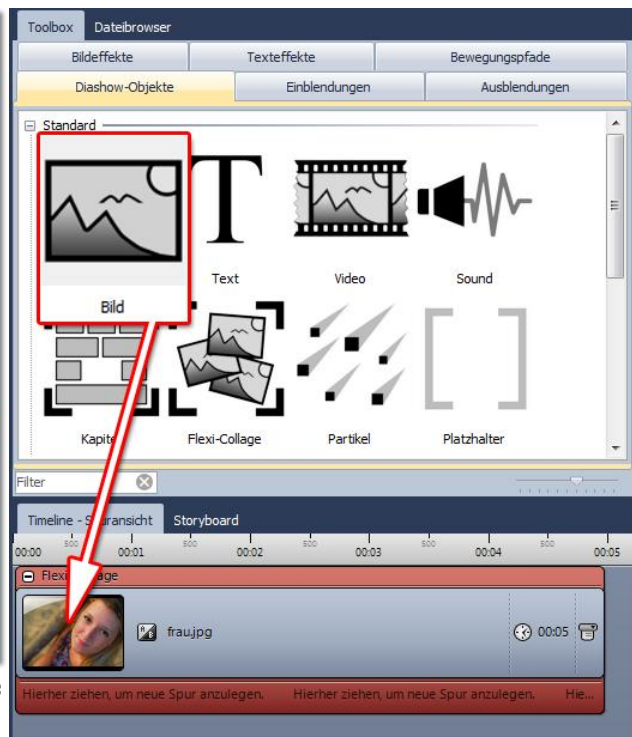
Flexi-Collage-Objekt in der Toolbox

### Einfache Collage erstellen

Lernen Sie in diesem Beispiel, wie man eine einfache Collage erstellt.



**Flexi-Collage von Toolbox in Timeline ziehen**



**Bild-Objekt in Flexi-Collage ziehen**

### 1. Flexi-Collage einfügen und mit Bildern füllen

Ziehen Sie das **Flexi-Collage**-Objekt aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

Auf die **Flexi-Collage** ziehen Sie ein **Bild**-Objekt. Alternativ können Sie auch den **Dateibrowser** öffnen und von dort aus Bilder auf die **Flexi-Collage** ziehen.

Füllen Sie die **Flexi-Collage** mit mehreren Bildern.





### Flexi-Collage in der Timeline

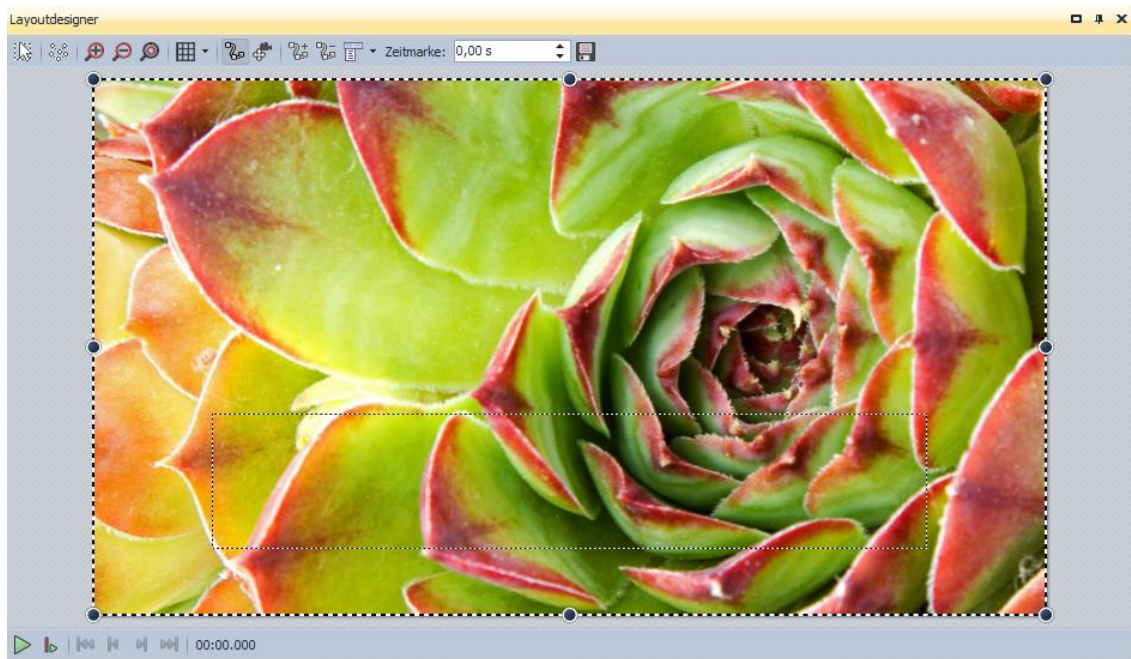
#### 2. Bilder untereinander anordnen

Platzieren Sie die Bilder untereinander. Das bewirkt, dass die Bilder in der Show gleichzeitig angezeigt werden.

Achten Sie darauf, dass sich das Bild, welches sich in der Collage ganz oben befinden soll, in der untersten Spur der **Timeline** befindet.

**Beispiel:** Soll das Bild mit dem Dateinamen "pflanze.jpg" später über den anderen Bildern liegen, so platzieren Sie es unter den anderen Bild-Objekten in der Flexi-Collage.





Ein Element der Flexi-Collage im Layoutdesigner

### 3. Bilder verkleinern und verschieben

Wenn Sie nun eines der Bilder in Ihrer *Flexi-Collage* anklicken, sehen Sie es im *Layoutdesigner* in seiner vollen Größe.

Um auch die darunter liegenden Bilder sehen zu können, müssen Sie das Bild im *Layoutdesigner* mit Hilfe des *Positionsrahmens* verkleinern.

Dazu klicken Sie mit der Maus auf einen der runden Anfasser, die sich seitlich und an den Ecken des Bildes befinden. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie in eine Richtung, um das Bild zu verkleinern.

Auf die gleiche Weise verkleinern Sie nun auch die anderen Bilder in Ihrer Collage. Arrangieren Sie die Bilder ganz nach Ihrem Geschmack.



Alle Bilder sind in der Flexi-Collage sichtbar

#### 4. Einfache Collage fertigstellen

Sie haben nun eine einfache Collage aus mehreren Bildern erstellt.

Die **Flexi-Collage** in der **AquaSoft® DiaShow** bietet noch weitaus mehr Möglichkeiten. So können Sie die einzelnen Bildern animieren und mit Effekten versehen. Auch kann die **Flexi-Collage** als Ganzes animiert werden, z.B. mit einem [Bewegungspfad](#) oder einer [Kamerafahrt](#). Dabei bleiben die Animationen der einzelnen Elemente innerhalb der **Flexi-Collage** erhalten. Es ist hierbei möglich, hierarchische Animationen zu erstellen.

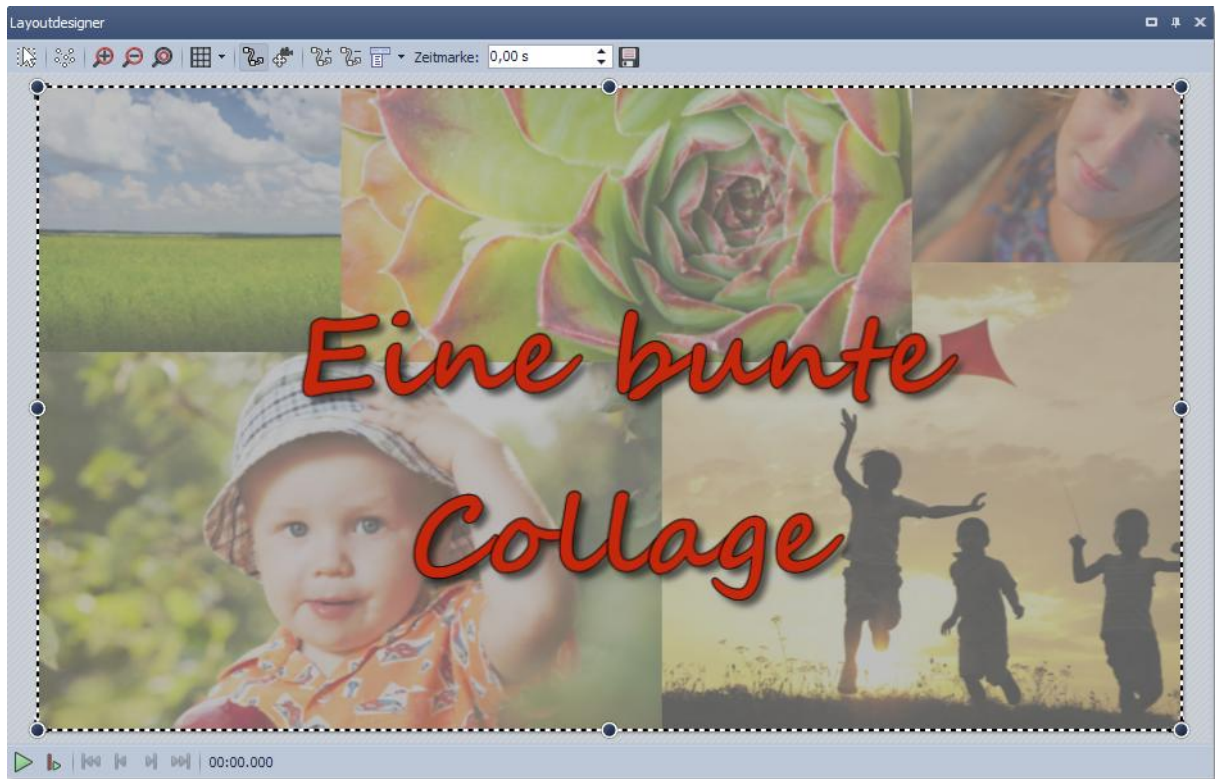
Übrigens können nicht nur **Bild**-Objekte Teil einer **Flexi-Collage** sein. In eine **Flexi-Collage** können Sie ebenso **Text**-Objekte, **Video**-Objekte, **Partikel** oder andere **DiaShow-Objekte** einfügen.

#### Flexi-Collage mit Text

**T** Fügen Sie aus der **Toolbox** ein **Text**-Objekt in die **Flexi-Collage** ein. Wenn sich der Text über allen Bildern befinden soll, dann ziehen das **Text**-Objekt unter alle schon vorhandenen Objekte auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen".

Im Fenster **Eigenschaften** geben Sie dann die Beschriftung ein.

Sie können beliebig viele **Text**-Objekte einfügen und jedem einzelnen davon einen individuellen Effekt bzw. eine eigene Überblendung zuweisen.



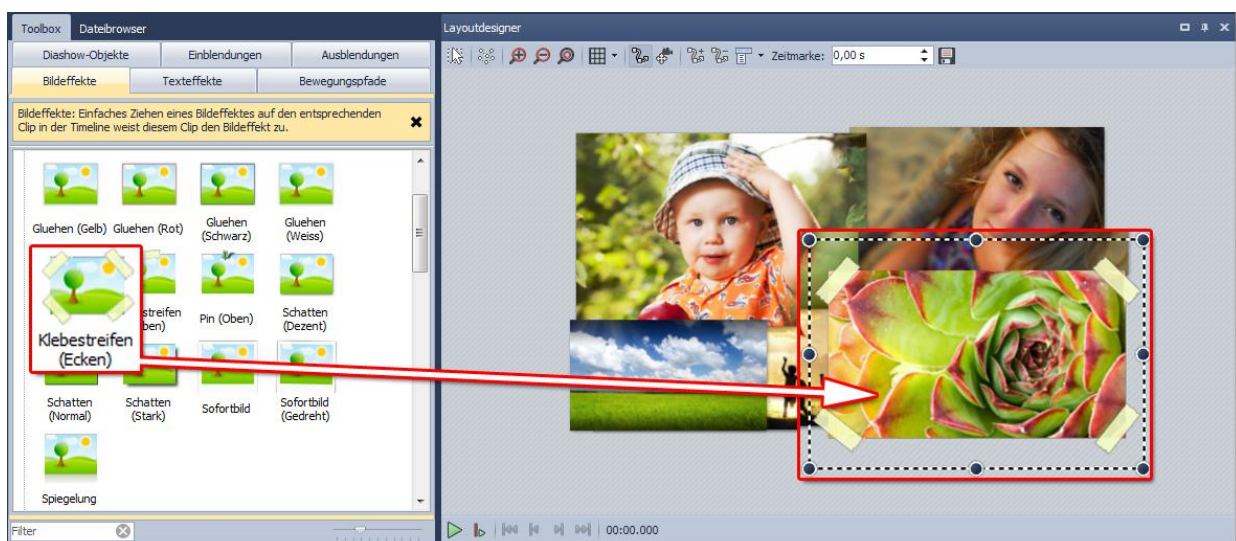
Text-Objekt in Flexi-Collage

## Effekte zuordnen

Jedem Element der **Flexi-Collage** können Sie eigene Effekte zuordnen.

**Bildeffekte** aus der **Toolbox** können Sie per Drag & Drop direkt auf das gewünschte Bild innerhalb der Collage ziehen. Außerdem ist es möglich, einem bereits markierten Bild einen **Bildeffekt** durch einen Doppelklick auf den Effekt zuzuweisen.

Jedes Bild innerhalb der **Flexi-Collage** kann auch über eine eigene **Ein- bzw. Ausblendung** verfügen. Gehen Sie dazu so vor, wie es im Kapitel "[Ein- und Ausblendungen](#)" beschrieben wird.



Effekt aus der Toolbox auf das Bild im Layoutdesigner ziehen



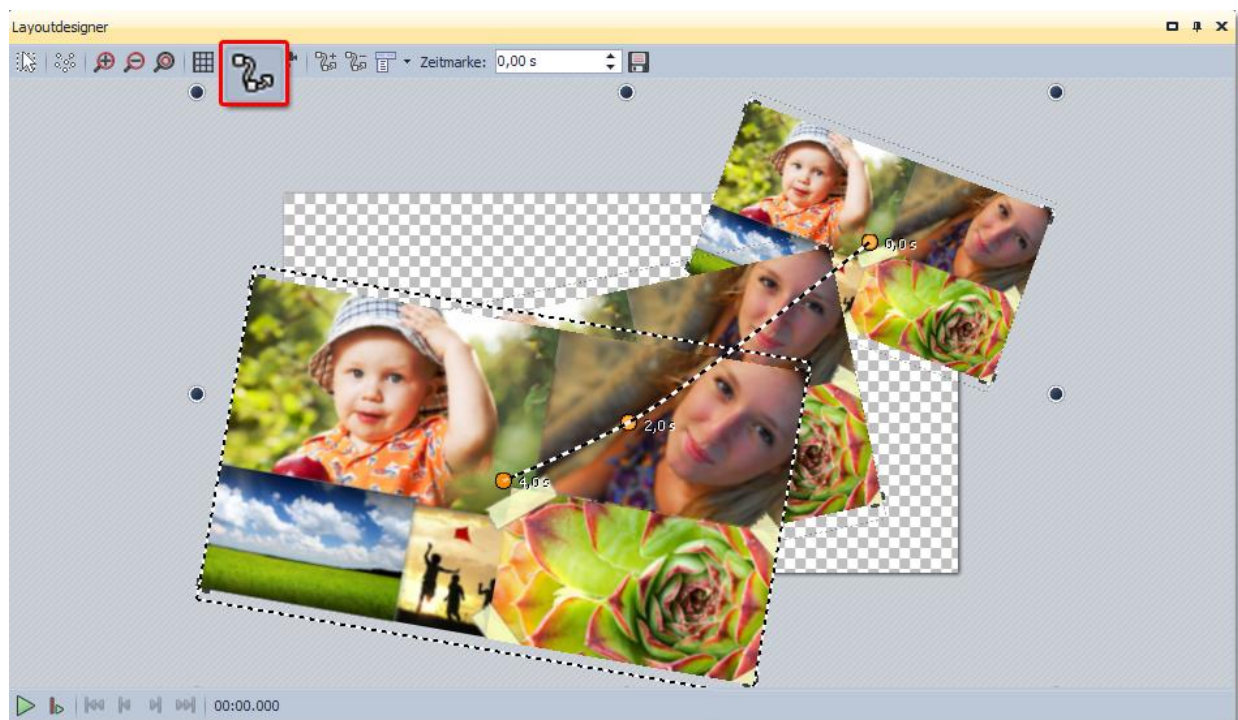
## Flexi-Collage mit Bewegungspfaden oder Kamerafahrt

Sie können jedem Element der **Flexi-Collage** einen eigenen **Bewegungspfad** oder **Kameraschwenk** zuweisen, lesen Sie dazu im Kapitel "[Bewegungspfade](#)" und im Kapitel "[Kamerafahrt](#)" mehr.

Zusätzlich kann die **Flexi-Collage** in ihrer Gesamtheit einen **Bewegungspfad** oder **Kameraschwenk** erhalten.

Wenn Ihre **Flexi-Collage** mehrere **Bild**-Objekte enthält, die sich auf eigenen Pfaden bewegen und Sie der gesamten **Flexi-Collage** einen **Bewegungspfad** geben, dann führen die Bildelemente ihre Bewegung in Abhängigkeit von der Gesamtbewegung durch. Die Animationen und Effekte der einzelnen Collage-Elemente werden beibehalten.

**Beispiel:** Ein fahrendes Auto mit sich drehenden Reifen kann so ebenso realisiert werden, wie **Flexi-Collagen**, bei denen sich einzelne Bilder bewegen, während an in die **Flexi-Collage** hineingezoomt wird.

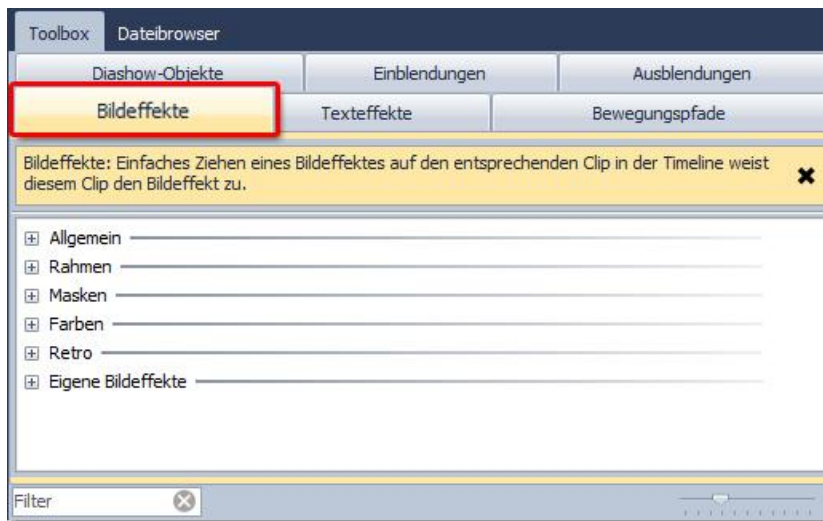


Bewegungspfad für gesamte Flexi-Collage

## 2.9 Bildeffekte

Mit der **AquaSoft • DiaShow** können Sie nun auch Bildeffekte auf Ihre Bilder anwenden und so Ihre Bilder noch eindrucksvoller präsentieren.

In der **Toolbox** finden Sie den Reiter **Bild-Effekte**.



**Bildeffekte in geschlossener Ansicht**

## Bildeffekte in der Toolbox

Die **Bild-Effekte** sind in verschiedene Kategorien unterteilt:

- Allgemein
- Rahmen
- Masken
- Farben
- Retro
- Eigene Bildeffekte

Mit dem **Plus**-Symbol, das sich vor den Kategorie-Namen befindet, können Sie die einzelnen Kategorien öffnen.

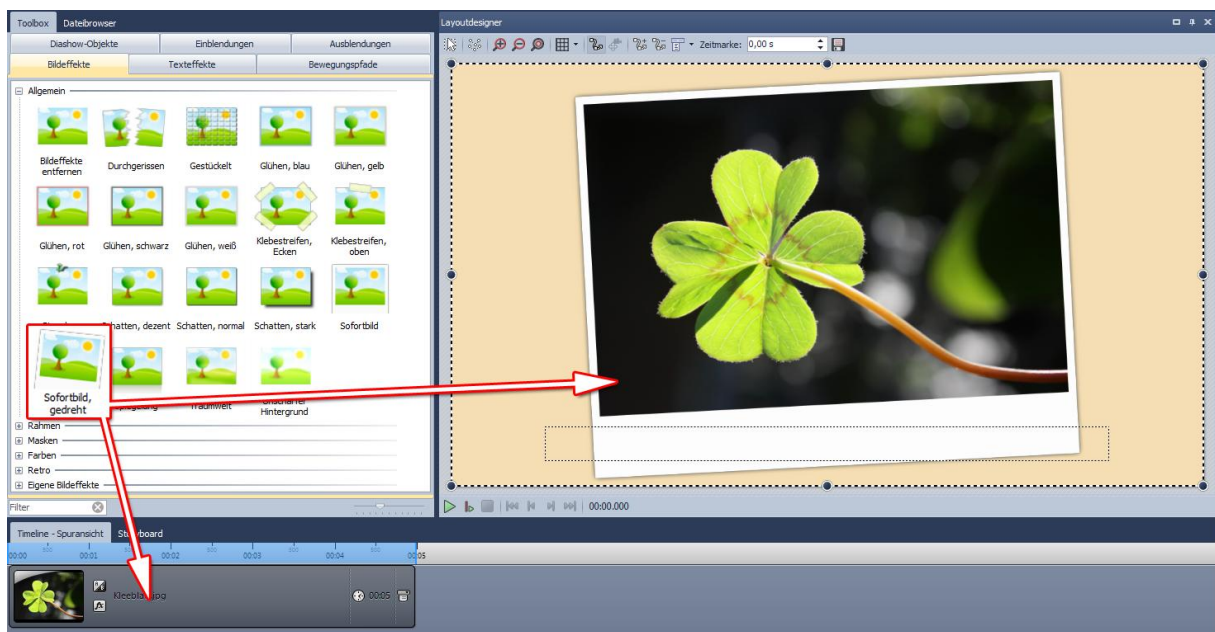


Bildeffekte entfernen

## Bildeffekte entfernen

Möchten Sie einen **Bild-Effekt** wieder entfernen, so finden Sie in den **Bildeffekten** in der Kategorie **Allgemein** das Objekt **Bildeffekte entfernen**.

**Bildeffekt entfernen:** Ziehen Sie dieses von der **Toolbox** auf das Bild in der **Timeline**, bei dem Sie den **Bildeffekt** entfernen möchten.



**Hinzufügen von Bildeffekten**

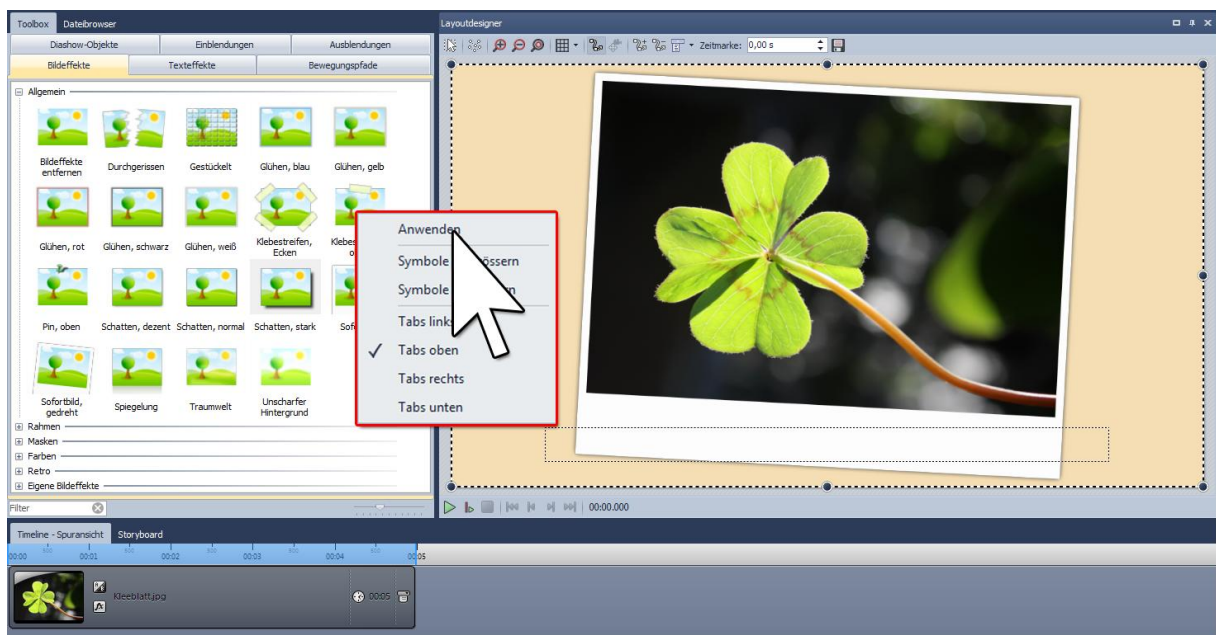
## Bildeffekte in Layoutdesigner oder Timeline anwenden

Fügen Sie ein einige Bilder in eine leere Show ein.

In der Toolbox wählen Sie den Reiter **Bildeffekte**.

Sie können den gewünschten **Bildeffekt** entweder auf das **Bild**-Objekt in der Timeline oder auf das Vorschaubild im **Layoutdesigner** ziehen (Drag & Drop).

Im **Layoutdesigner** sehen Sie die Veränderung des Vorschaubildes. Zur vollen Geltung kommt der Effekt, wenn Sie die Show abspielen.



Hinzufügen von Bildeffekt über Kontextmenü


## Bildeffekt über Kontextmenü anwenden

Möchten Sie einen **Bildeffekt** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder:

**Alle Bilder:** **Strg + A**

**Bestimmte Bilder:** **Strg + Mausklick** auf das Bild

Markieren Sie den **Bildeffekt** mit der linken Maustaste und klicken Sie danach mit der rechten Maustaste darauf, um das Kontextmenü aufzurufen. Wählen Sie **Anwenden** aus. Der gewählte **Bildeffekt** gilt dann für alle markierten Bilder.

 In der AquaSoft® DiaShow Ultimate können Sie **eigene Bildeffekte erstellen**. Dafür gibt es den **Effekteditor**. Im Kapitel "[Integrierte Bildbearbeitung](#)" lernen Sie den **Effekteditor** kennen.



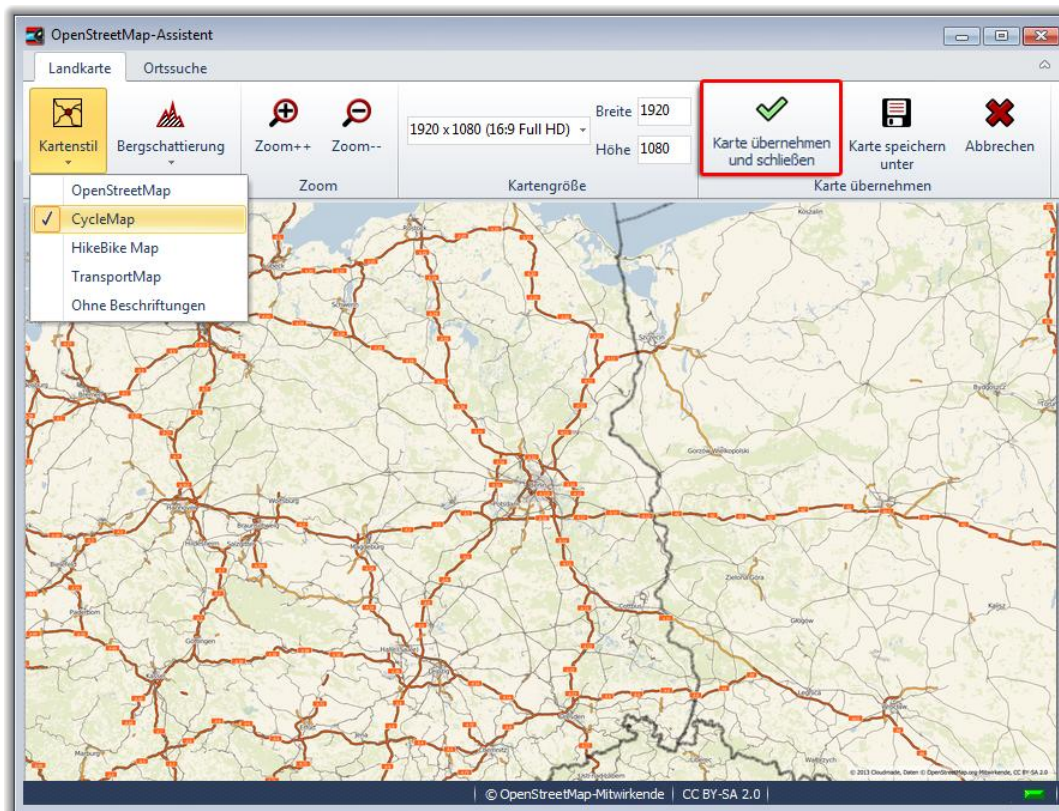
## 2.10 Animierte Pfade und Routen

In der **Toolbox** finden Sie unter den **DiaShow-Objekten** verschiedene **Routenanimationen**.



Routenanimationen in der Toolbox

### Animierte Kartenfahrt – Route auf Landkarte "abfahren"



OpenStreetMap Assistent

#### 1. Karte einfügen

Mit dem Werkzeug **Kartenanimation** lässt sich eine Karte mitsamt Pfadanimation einfügen.

Ziehen Sie das Werkzeug aus der **Toolbox** an die Stelle Ihrer Diashow, an der Sie die Kartenanimation benötigen. Nachdem das Werkzeug an der richtigen Position liegt, öffnet sich der **OpenStreetMap-Assistent**. Hier wird Ihnen ein Kartenausschnitt angezeigt, den Sie durch Ziehen mit der Maus und dem Zoom bewegen können.

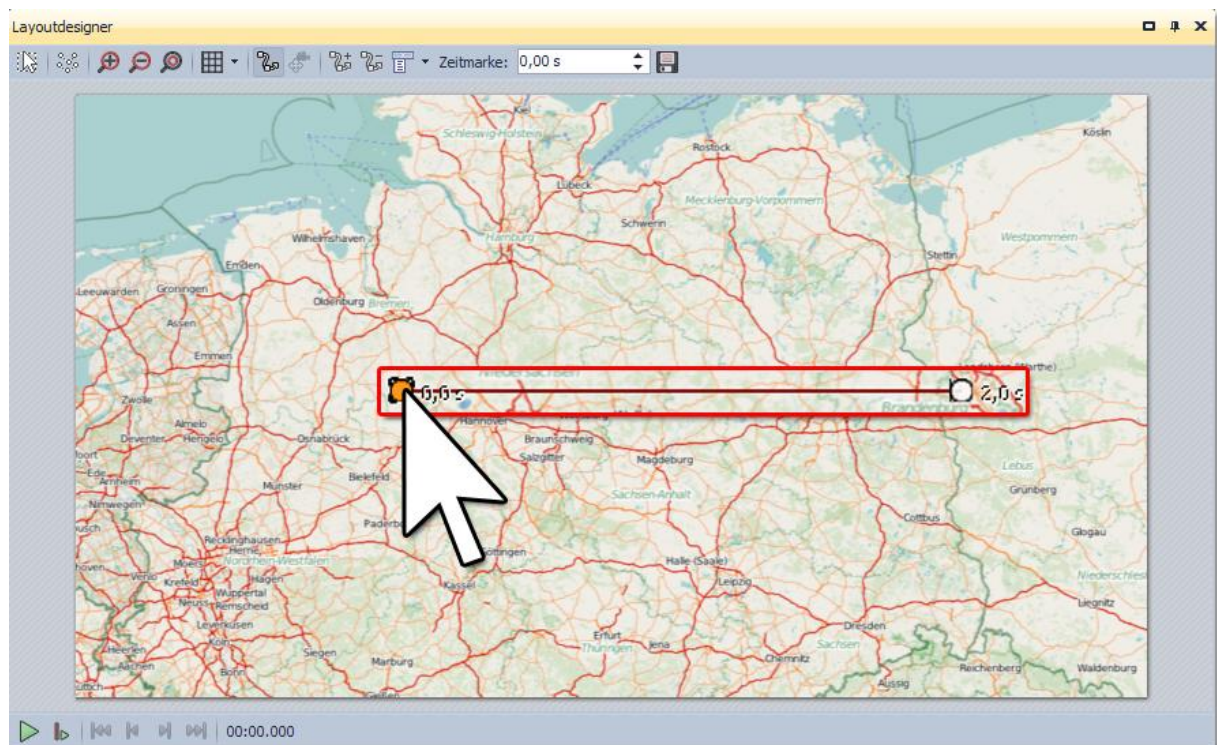
Unter **Ortssuche** können Sie aber auch nach einem bestimmten Ort suchen.

Wenn Sie den **Kartenstil** ändern möchten, stehen dafür unter **Kartenstil** fünf verschiedene Optionen zur Auswahl:

- „OpenStreetMap Germany“ – freies Projekt, das frei nutzbare Geodaten sammelt
- „OpenCycleMap“ – freie Radwegkarte
- „HikeBikeMap“ – freie Wanderkarte
- „TransportMap“ – Schienen- und Schifffahrtsnetze
- „Ohne Beschriftungen“ – Karte ohne Ortsbezeichnungen

Auch die **Bergschattierung** können Sie Ihren Wünschen anpassen.

Mit dem grünen Häkchen bestätigen Sie die Auswahl und fügen das aktuelle Kartenbild in die Diashow ein.



Karte mit Route im Layoutdesigner

## 2. Bewegungspfad für Pfad anlegen

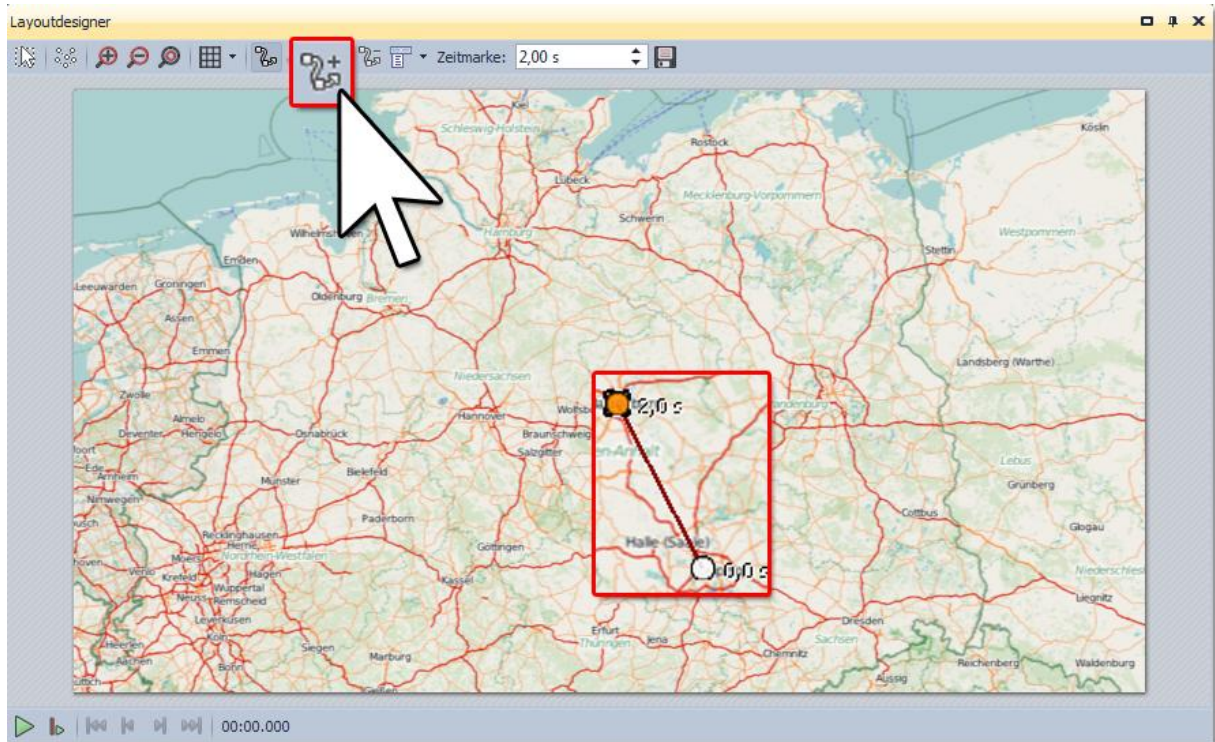
Nachdem die Karte eingefügt wurde, sehen Sie im **Layoutdesigner** die Karte und schon eine erste kurze Route (Pfad) mit zwei **Bewegungsmarken**.

Der Startpunkt der Route ist mit einem orangefarbenen Punkt (**Bewegungsmarke**) gekennzeichnet, die Zeitmarke beträgt hier 0,00 Sekunden.



Gehen Sie mit der Maus auf den orangefarbenen Punkt und verschieben Sie diesen bei gedrückter Maustaste an die Stelle, an der Ihre Route beginnen soll.


Auch den zweiten Punkt (**Bewegungsmarke**) können Sie bereits an eine andere Stelle verschieben. Gehen Sie so vor, wie schon bei dem ersten Punkt.




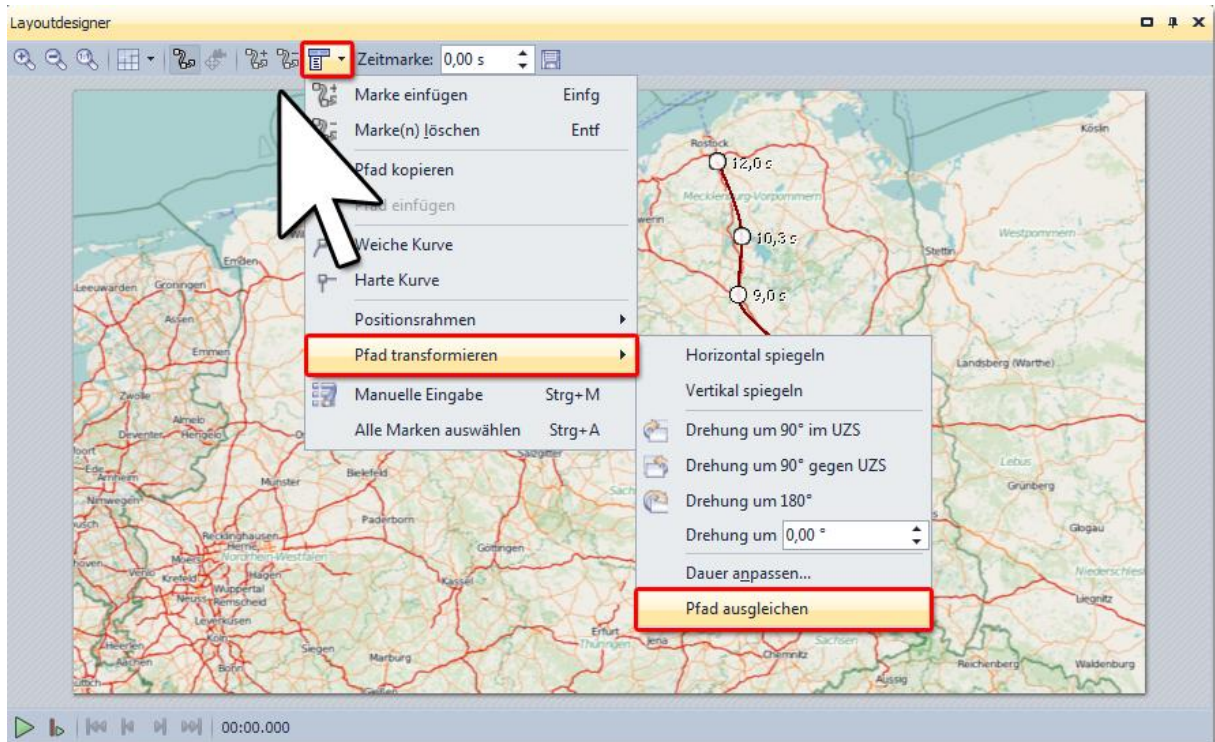
Route anpassen im Layoutdesigner

### 3. Bewegungsmarken hinzufügen oder löschen

Sie haben nun die ersten zwei **Bewegungsmarken** Ihrer Route festgelegt. Sie können noch weitere **Bewegungsmarken** hinzufügen.

Dazu klicken Sie auf . Es erscheint hinter der zuletzt aktiven **Bewegungsmarke** eine neue **Bewegungsmarke**, die Sie wieder an die gewünschte Position verschieben können. Fügen Sie so viele **Bewegungsmarken** hinzu, wie Sie benötigen.

Soll eine der Marken gelöscht werden markieren Sie diese, indem Sie sie anklicken (der Punkt wird dann orange). Nun klicken Sie auf .



**Bewegungspfad bearbeiten im Layoutdesigner**

#### 4. Bewegungspfad bearbeiten

Wahrscheinlich wird bei Ihnen nun zwischen jeder **Bewegungsmarke** ein zeitlicher Abstand von zwei Sekunden liegen.

Das heißt, dass der Pfad von einer **Bewegungsmarke** bis zu einer anderen zwei Sekunden benötigt, egal, wie groß der räumliche Abstand zwischen den **Bewegungsmarken** ist.

Sie können nun die Zeitmarke für jede **Bewegungsmarke** ändern, indem Sie eine Marke aktivieren und unter **Zeitmarke** (über dem Vorschaubild im **Layoutdesigner**) einen anderen Wert eingeben.

Sie können den Ablauf der Route aber auch automatisch gleichmäßiger ablaufen lassen. Dazu

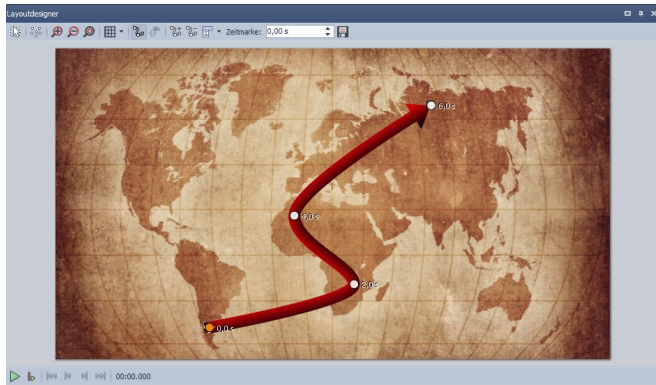
gehen Sie auf  und rufen **Pfad bearbeiten - Pfad ausgleichen** auf. Dadurch werden alle **Zeitmarken** so gesetzt, dass der zeitliche Abstand zwischen den **Bewegungsmarken** dem räumlichen Abstand angemessen ist.



Der Kartenausschnitt lässt sich auch nach dem Einfügen noch ändern. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild in der **Timeline** oder in der **Bilderliste**. Wählen Sie dort **OpenStreetMap** aus. So können Sie einen anderen Kartenausschnitt wählen.

### Pfad erstellen

#### 1. Bild und Pfad einfügen

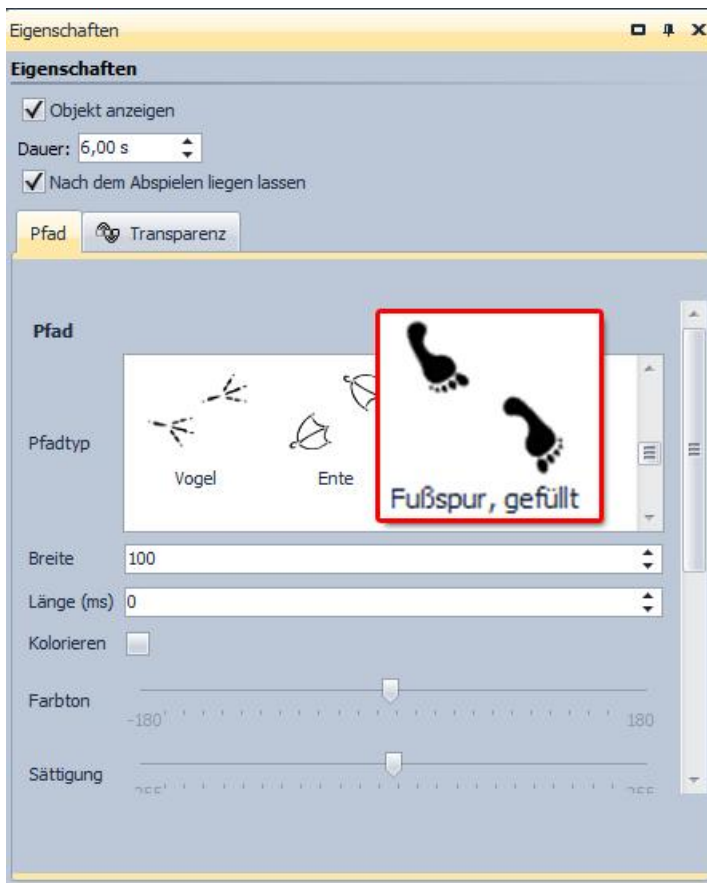


**Pfad liegt auf Bild im LayoutDesigner**

Fügen Sie zunächst in eine leere Show ein Bild ein. In diesem Beispiel wurde als Bild eine alte Weltkarte verwendet, Sie können aber auch jede andere Ihnen zur Verfügung stehende Grafik benutzen.

In der **Toolbox** finden Sie zwei **Pfad**-Objekte, einmal den **Dekorierten Pfad** und den **Einfachen Pfad**.

Ziehen Sie das Objekt **Dekorierter Pfad** auf das Bild im **LayoutDesigner**.



**Optionen für Pfad im Fenster Eigenschaften**

## 2. Pfadtyp wählen

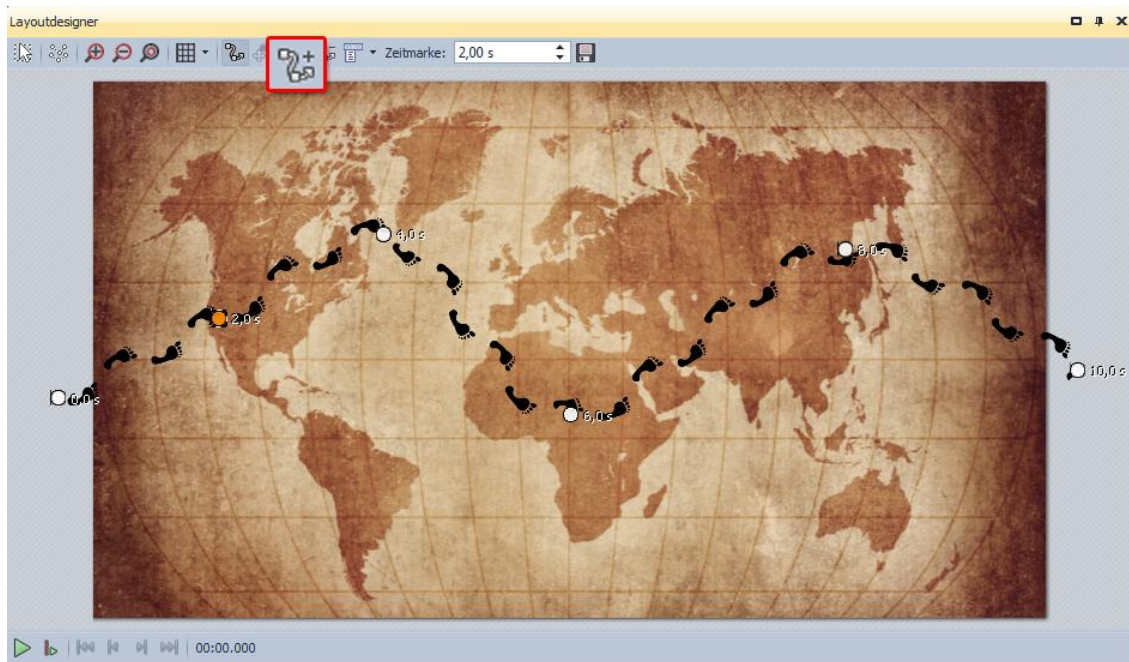
Sie sehen den Pfad als rote Linie im **LayoutDesigner**. Es muss aber nicht immer eine rote Linie sein, im Fenster **Eigenschaften** können Sie das Aussehen des Pfades komplett verändern.





Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) zeigen wir Ihnen, wie Sie die Farbe eines Pfades ändern können.

Beginnen Sie damit, einen anderen **Pfadtyp** zu wählen, wie z.B. eine Fußspur. Unter **Breite** geben Sie nun den Wert 70 ein, um die Fußabdrücke etwas zu verkleinern.




Fußabdrücke im Layoutdesigner

### 3. Verlauf des Pfades festlegen

Der Pfad verfügt bereits über vier **Bewegungsmarken**, er geht in Form einer grob senkrechten Schlangenlinie über das Bild.

In diesem Beispiel soll der Pfad jedoch quer über die Weltkarte gehen und dabei im nicht sichtbaren Bereich beginnen und enden.

Fügen Sie dem Pfad mit  zwei weitere **Bewegungsmarken** hinzu. Verschieben Sie dann jede einzelne **Bewegungsmarke**, indem Sie diese anklicken und bei gedrückter Maustaste im **Layoutdesigner** an der passenden Stelle platzieren.

Spielen Sie die Show mit  ab, um den Effekt zu betrachten und setzen Sie danach Ihre Änderungswünsche mit dem bisher erworbenen Wissen um.



Wenn Sie eine bereits mit dem [CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten](#) exportierte Show bearbeiten und dabei Dateien ändern (Bilder inkl. derer, die bei dekorierten Pfaden zur Anwendung kommen, Sounds, Videos, Schriftarten), dann ist es **dringend erforderlich**, dass die Show nicht nur gespeichert, sondern **erneut exportiert** wird, besonders, wenn Sie sie von einem externen Speichermedium abspielen wollen. **Nur dann** ist gewährleistet, dass **alle** verwendeten **Ressourcen** am Archivierungsziel **vorhanden** sind.





Eine weitere detaillierte Beschreibung einer Pfadanimation über bewegter Karte inklusive [Beispiel-Video](#) finden Sie unter [SnapTip.com](#)

## 2.11 Ein- und Ausblendungen



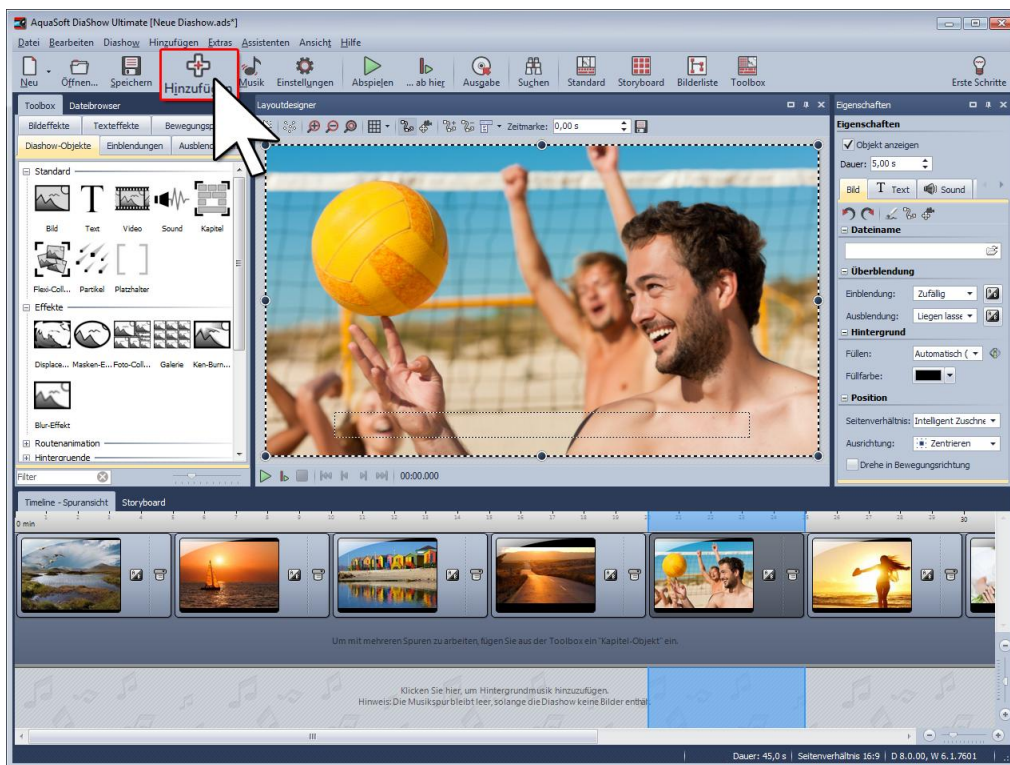
In der **AquaSoft • DiaShow** wird zwischen **Einblendungen** und **Ausblendungen** unterschieden. Legen Sie mit Hilfe der **Einblendungen** fest, wie das Bild in Ihre Show eingeblendet werden soll. Mit der **Ausblendung** können Sie einstellen, wie sich das Bild beim Verlassen der Anzeige verhält. Ausblendungen werden nur in speziellen Fällen benötigt und müssen nicht für jedes Bild ausgewählt werden.



In eine leere Diashow fügen Sie zunächst Fotos oder Videos ein. Verwenden Sie dazu den **+**-Button in der Menüleiste oder den Menüpunkt **Hinzufügen**.



Sie können auch mehrere Bilder gleichzeitig einfügen, indem Sie diese im Dateiauswahlfenster mit der Maus markieren. Halten Sie dazu die **Strg-Taste** auf der Tastatur gedrückt und anschließend klicken Sie die gewünschten Bilder an.



**Bilder hinzufügen mit Plus-Symbol**

Sie können Ihren Fotos die **Ein- und Ausblendungen** auf drei verschiedene Arten zuweisen:

- über die **Toolbox**,
- über das Kontextmenü
- und über das Fenster **Eigenschaften**.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie mehr darüber.

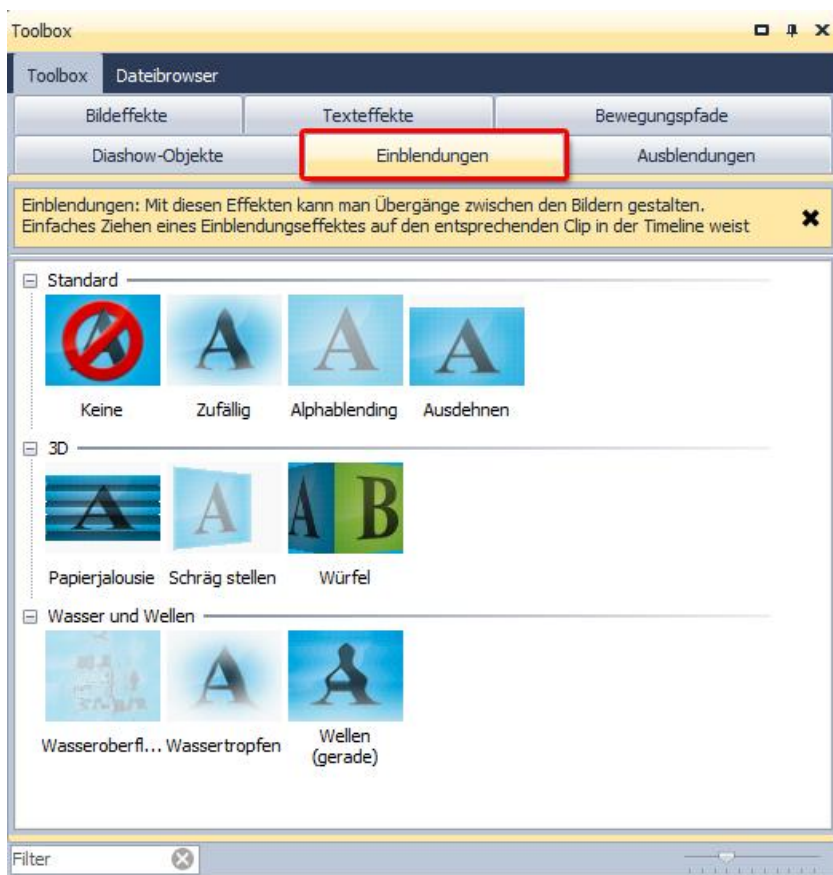
## Überblendungen über die Toolbox zuweisen



3D-Überblendungen stehen nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Rufen Sie den Reiter **Ein- bzw. Ausblendungen** in der **Toolbox** auf.

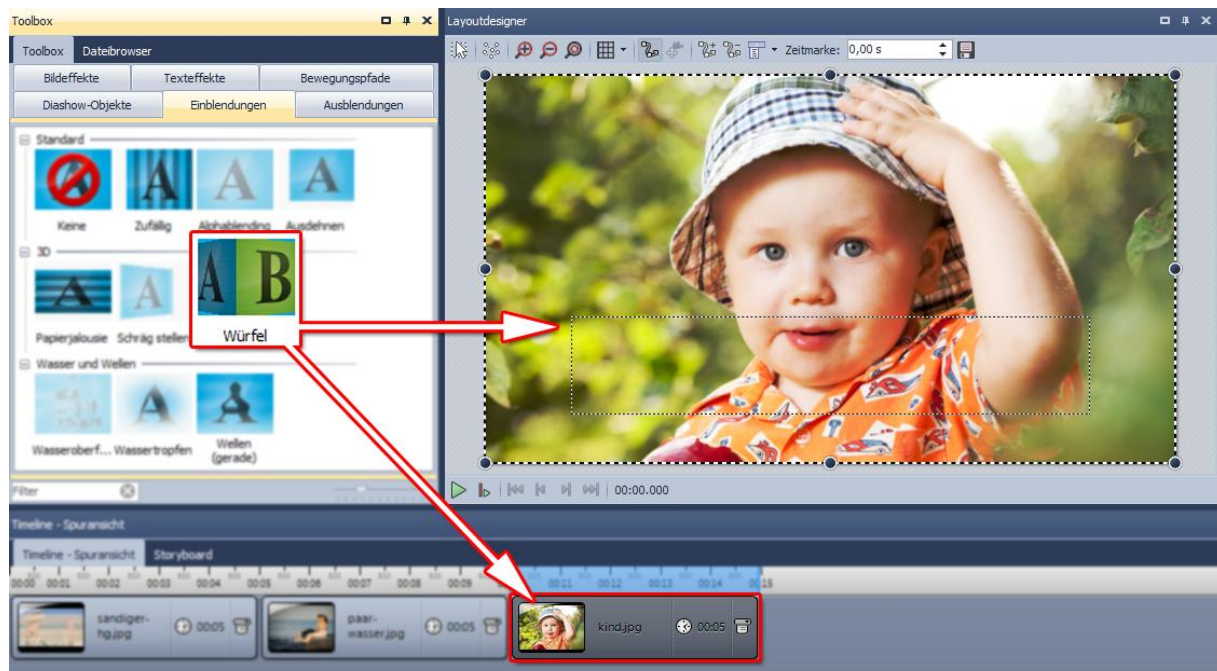
Wenn Sie eine **Ein- bzw. Ausblendung** anklicken, erhalten Sie eine kleine Vorschau derselben.



Einblendungen in der Toolbox

Ziehen Sie die gewünschte **Ein- bzw. Ausblendung** mit gedrückter Maustaste auf das Bild in der **Timeline** oder im **Layoutdesigner**.

In der **Timeline** erscheint ein roter Rahmen um das Bild, wenn Sie die **Ein- bzw. Ausblendung** richtig platziert haben. Sie können dann die Maustaste loslassen.

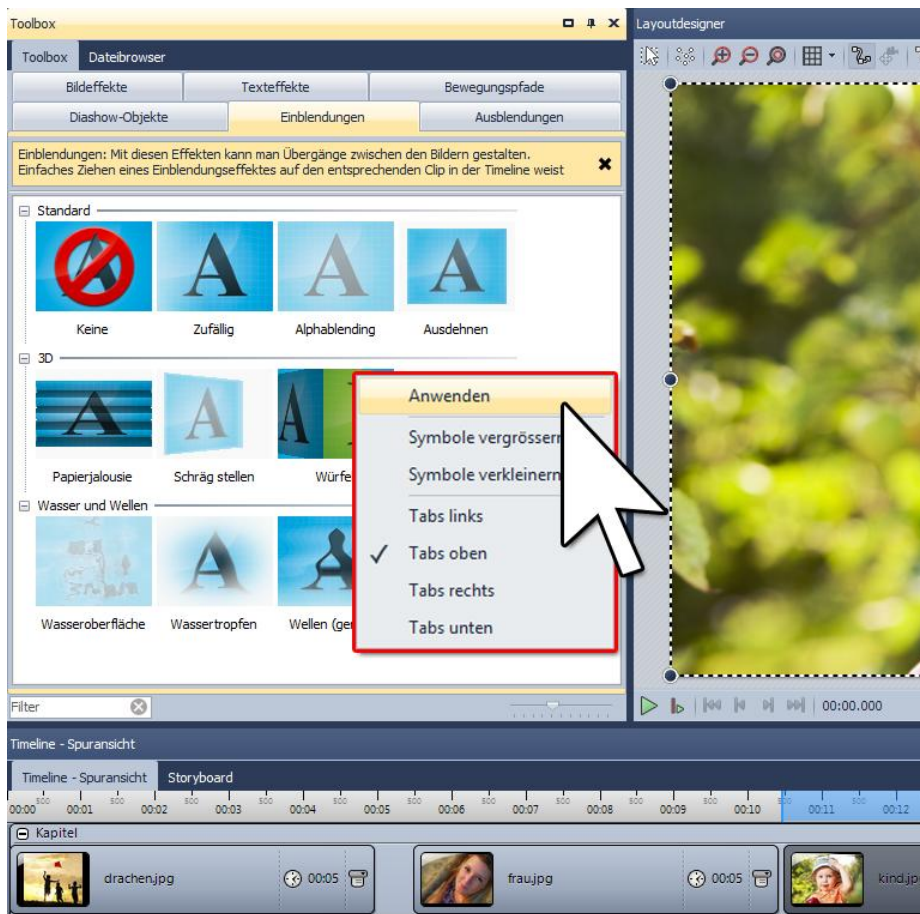


**Einblendung durch Ziehen auf das Bild im Layoutdesigner oder in der Timeline hinzufügen**

Möchten Sie eine **Überblendung** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder.

Mit dem Druck der Tasten **Strg und A** markieren Sie alle in der Diashow vorhandenen Bilder.

Möchten Sie nur einige bestimmte Bilder markieren, die nicht zusammenhängen, so halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie mit der Maus auf die Bilder klicken, die Sie auswählen wollen. Nun wählen Sie eine **Ein- bzw. Ausblendung** aus und klicken mit der rechten Maustaste darauf. Es erscheint das Kontextmenü. Wählen Sie hier den Punkt **Anwenden**, so wird der Effekt auf alle ausgewählten Bilder übertragen.




Wählen Sie die Option "Anwenden"

## Überblendungen über das Kontextmenü zuweisen



Ein- bzw. Ausblendung im Kontextmenü festlegen

Wenn Sie in der **Timeline** mit der *rechten* Maustaste auf ein Bild oder auf das Symbol  klicken, öffnet sich das Kontextmenü. Dort gibt es jeweils einen Auswahlpunkt für die **Einblendung** und für die **Ausblendung**.

## Überblendungen über Eigenschaften zuweisen

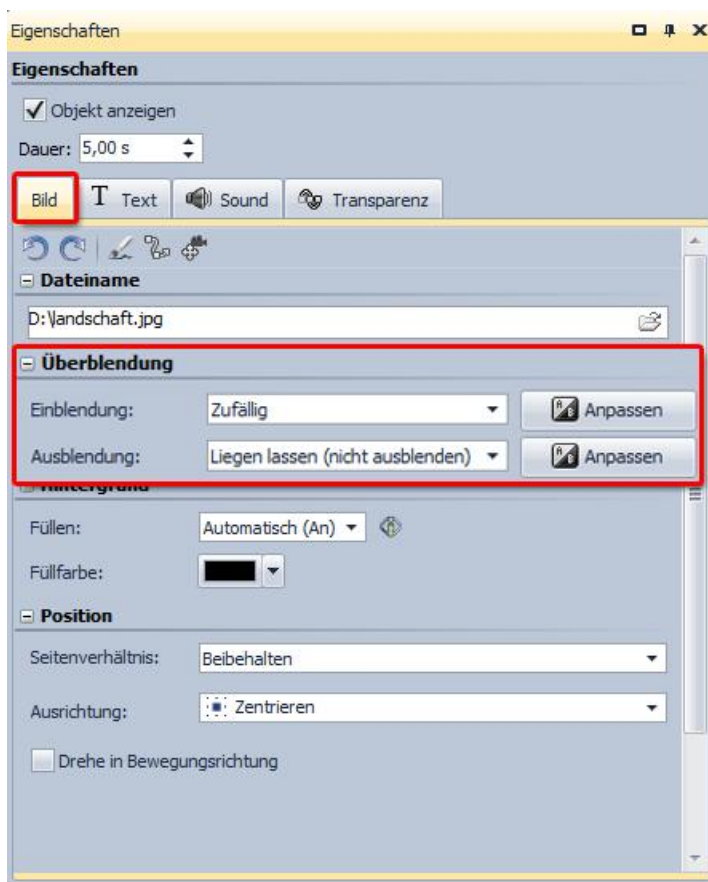
Jedes Diashow-Objekt verfügt über individuelle **Eigenschaften**. Mehr zu den **Eigenschaften** finden Sie im Kapitel "[Eigenschaften von Diashow-Objekten](#)".



Sollten in Ihrer Ansicht die **Eigenschaften** nicht angezeigt werden, so können Sie diese über das Kontextmenü (mit rechter Maustaste auf das Bild klicken) des Bildes aufrufen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die **Eigenschaften** unter **Ansicht - Steuerelemente** aufzurufen.

Klicken Sie ein Bild in der **Bilderliste** oder **Timeline** an.

Die Überblendung wird in den **Eigenschaften** unter **Bild** eingestellt.



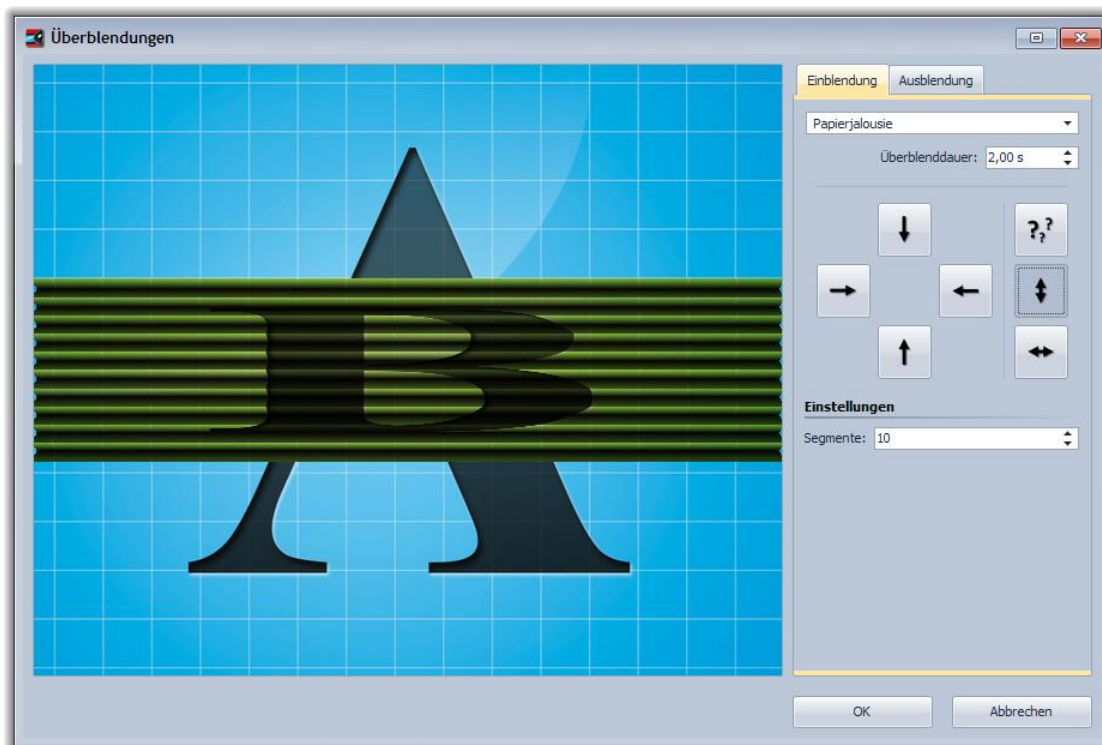
### Überblendung einstellen

In der Liste können Sie alle vordefinierten Ein- und Ausblendungen sehen und auswählen. Unter **Anpassen** können Sie jede Ein- und Ausblendung verändern.



**In der AquaSoft® DiaShow Ultimate stehen für jede Überblendung zusätzliche Einstellmöglichkeiten zur Verfügung.**





Anpassen einer Überblendung



Möchten Sie die Überblendung bei mehreren Bildern gleichzeitig ändern, so markieren Sie die Bilder in der **Bilderliste** oder in der **Timeline** und stellen Sie dann in den **Eigenschaften** die gewünschte **Überblendung** ein. Diese gilt dann für alle markierten Bilder.

Mit **Strg+A** markieren Sie alle Objekte in der Bilderliste.

Mit gedrückter **Strg-Taste** und Mausklick können Sie bestimmte Bilder markieren.



Wie Sie eine Sofort-DiaShow mit ausgewählten Überblendungen erstellen können, erfahren Sie unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com).

## 2.12 DiaShow-Master verwenden



Der **DiaShow-Master** enthält eine Reihe von DiaShow-Vorlagen, die Ihnen das Erstellen einer DiaShow vereinfachen.

Sie können hier Bilder und Musik auswählen, aus denen dann in Verbindung mit einem Stil eine DiaShow erstellt wird. All das geschieht automatisch. Sie müssen nur Bilder und Musik einfügen.





## 1. DiaShow-Master aufrufen

Unter **Datei - Neu - DiaShow-Master verwenden** können Sie den **DiaShow-Master** aufrufen.

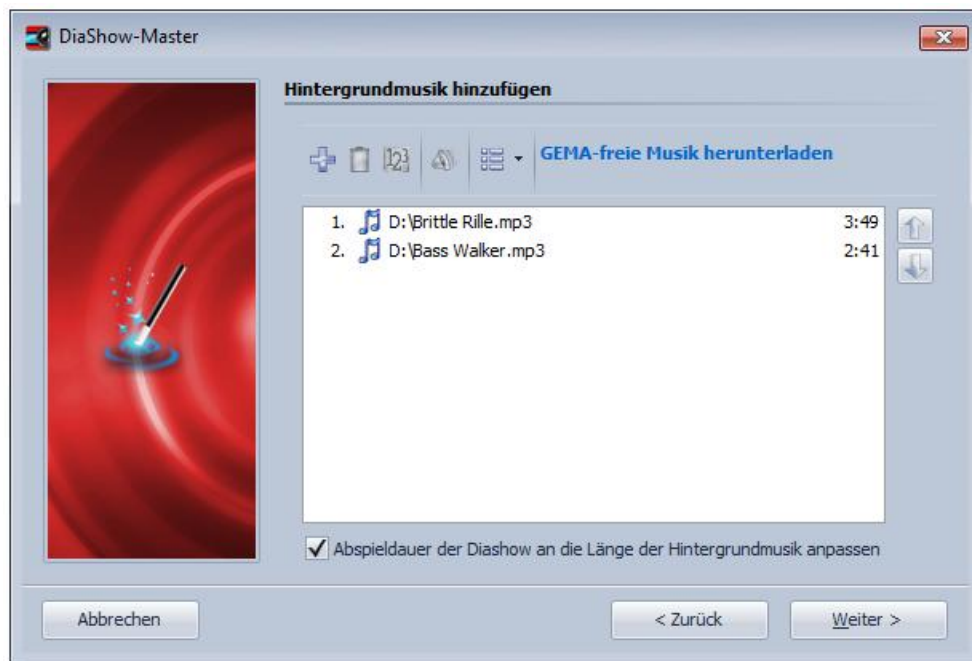
Klicken Sie auf **Weiter** um mit der Gestaltung der Diashow zu beginnen.



## 2. Bilder einfügen

Im nächsten Schritt fügen Sie über das **Plus**-Symbol Bilder ein.

Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.

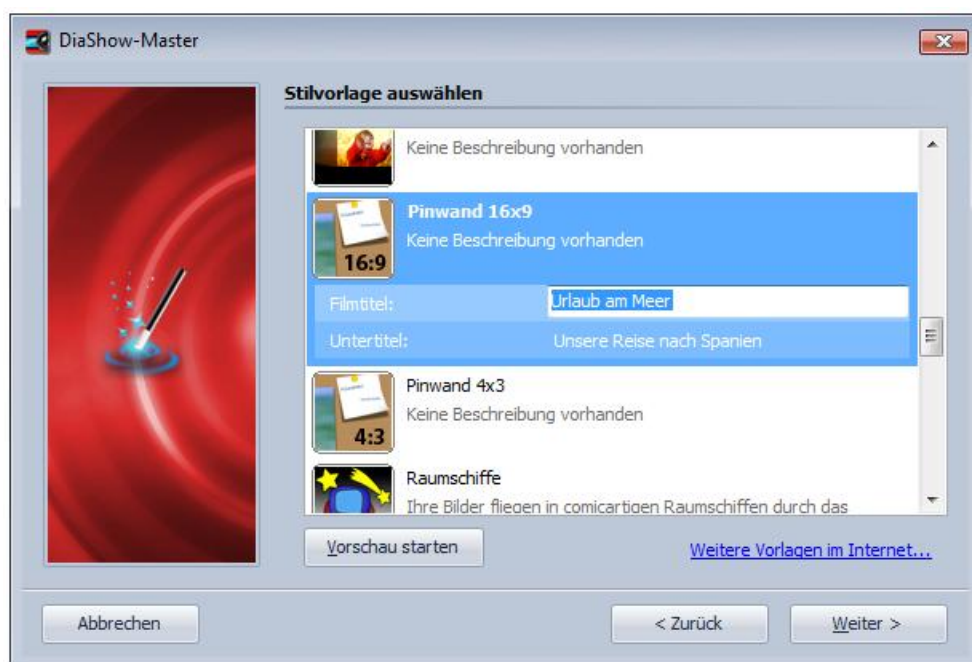


### 3. Musik einfügen (optional)

Wenn Sie Hintergrundmusik in Ihrer Show verwenden möchten, fügen Sie diese über das **Plus**-Symbol ein.

Unter der Titelliste gibt es die Option **Abspieldauer der Diashow an die Länge der Hintergrundmusik anpassen**. Soll die Abspieldauer der Show nicht an die **Hintergrundmusik** angepasst werden, so entfernen Sie den Haken bei der Option. Bei gesetztem Häkchen wird die Anzeigedauer der Bilder der Länge der Musik angepasst.

Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



## 4. Vorlage wählen

Hier wählen Sie eine Stilvorlage für Ihre Show aus.

Achten Sie dabei darauf, das passende Seitenverhältnis zu wählen. Im Kapitel "[Seitenverhältnis](#)" finden Sie Informationen, die Ihnen bei der Wahl des Seitenverhältnis helfen.

Mit einem Klick auf den Schalter **Vorschau starten** erhalten Sie einen Eindruck von der Stilvorlage.



Bei einigen Vorlagen können Sie einen Filmtitel und weitere Angaben einfügen. Klicken Sie dazu einfach direkt auf die Personalisierungsdaten und geben Sie Ihren Text ein.

Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



## 5. Fertigstellen

Jetzt können Sie entscheiden, welches der nächste Schritt sein soll.

### **Diashow bearbeiten:**

Öffnet die Stilvorlage mit den Bildern in **AquaSoft® DiaShow** zum Bearbeiten. Es ist nun möglich, individuelle Anpassungen vorzunehmen.

### **PC Diashow auf CD brennen:**

Diese Option öffnet den [CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten](#). Sie können die Show auf CD/DVD brennen oder zum Weitergeben vorbereiten. Die gebrannte CD/DVD kann dann auf einem PC wiedergegeben werden (nicht auf einem DVD-Player).

### **Video auf Blu-ray, DVD oder (S)VCD brennen:**

Diese Option öffnet den [Video-Assistenten](#). Hiermit wird die Diashow auf eine Blu-ray oder DVD gebrannt. Vorher muss die Show in ein Video umgewandelt werden. Dieser Vorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Die anschließend gebrannte

Blu-ray oder DVD kann mit einem BR- oder DVD-Player wiedergegeben werden.

## 2.13 Kamerafahrt

### 2.13.1 Einstieg Kamerafahrt

**Kameraschwenks** können Sie auf folgende **Diashow-Objekte** anwenden:



Mit dem **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeug verwirklichen Sie eine **Kamerafahrt**. Sie lenken damit das Auge des Betrachters über das Bild. Dabei bestimmen Sie die Dauer und den Bildausschnitt, der angezeigt wird.

In diesem Kapitel erhalten Sie einen ersten Einblick in die Benutzung des **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeugs. Entdecken Sie die Möglichkeiten, die sowohl dezent, als auch eindrucksvoll Ihre Show bereichern können.

### Kameraschwenk im Layoutdesigner gestalten

In der Symbolleiste, die sich oben im **Layoutdesigner** befindet, finden Sie auf einen Blick alle Werkzeuge vor, die Ihnen zum Erstellen eines **Kameraschwenks** nützlich sind.



Symbole im Layoutdesigner



Symbol für **Zoom & Kameraschwenk**-Werkzeug. Muss aktiviert sein, um einen **Kameraschwenk** anlegen zu können oder um einen Bildausschnitt festzulegen.



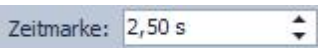
Mit diesem Schalter können neue **Bewegungsmarken** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf **Kamerafahrt** festgelegt.



Um vorhandene **Bewegungsmarken** zu entfernen, müssen diese im **Layoutdesigner** markiert sein, mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.



Blendet das Raster ein und aus, an dem sich Bilder magnetisch ausrichten können



Der zeitliche Verlauf der **Kamerafahrt** wird mit Hilfe der **Zeitmarken** festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich die Kamera von einem Bildausschnitt zu dem nächsten bewegt.

### Sofort-Diashow mit automatischen Kamerafahrten

Bei den DiaShow-Objekten unter Effekte finden Sie den "Ken-Burns-Effekt", mit dessen Hilfe sehr

schnell eine einfache Show mit Kamerafahrt über jedes eingefügte Bild erstellen lässt.



Eine kurze Anleitung dazu finden Sie unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com).

## 2.13.2 Zoom

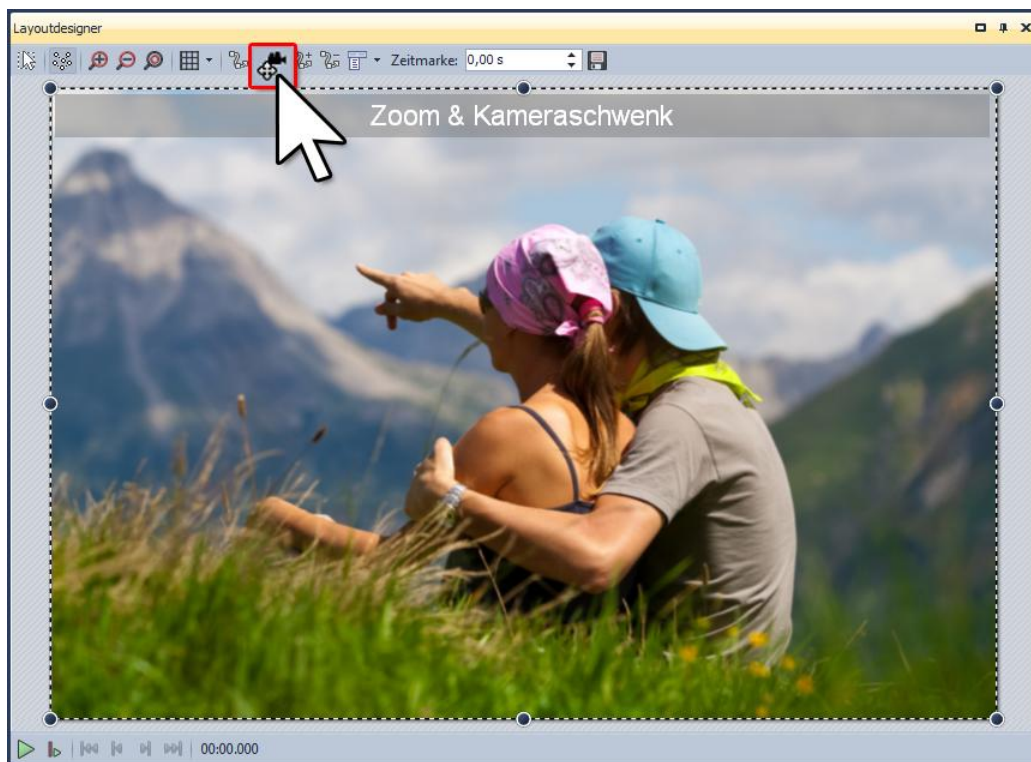


Mit Hilfe des **Zoom & Keraschwenk**-Werkzeugs können Sie einen oder mehrere Bildausschnitte vergrößern.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die **Kamerafahrt** als Werkzeug zum Herein- und Herauszoomen Ihrer Fotos, Videos und **Flexi-Collagen** verwenden können.

### Einfaches Hineinzoomen

Lesen Sie diesen Abschnitt, wenn Sie erfahren möchten, wie man von der vollen Ansicht des Bildes in einen bestimmten Ausschnitt des Bildes hineinzoomt.



### Zoom & Keraschwenk im Layoutdesigner aktivieren

#### 1. Keraschwenk aktivieren



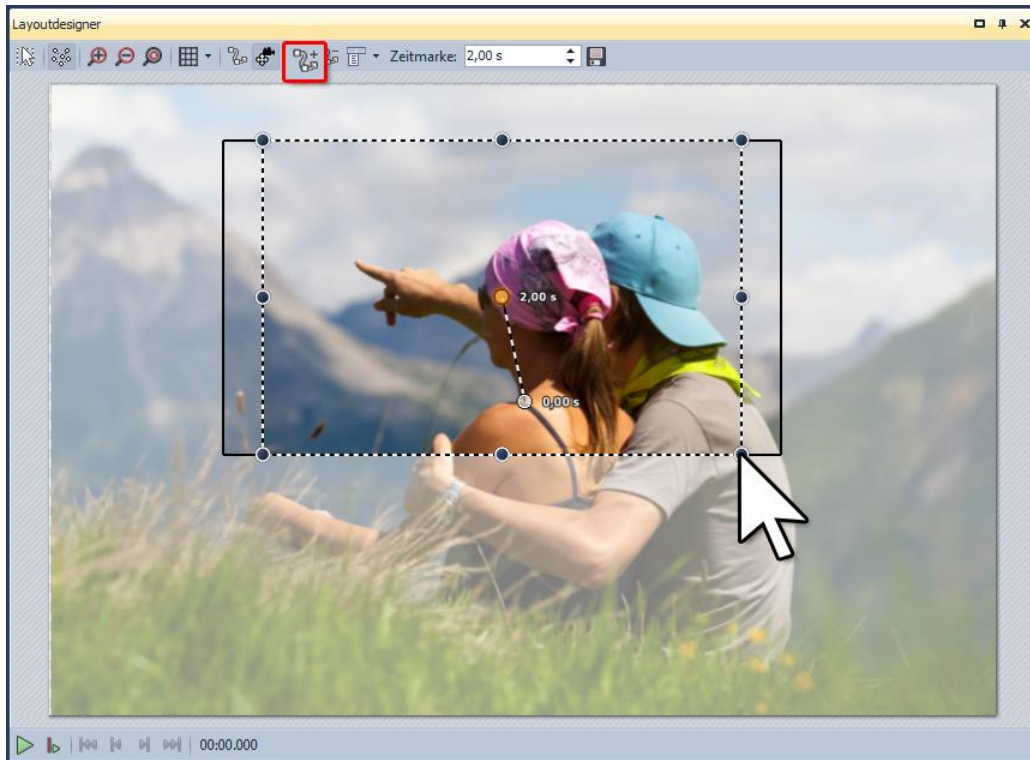
Erzeugen Sie eine neue Diashow und fügen Sie ein Bild ein.



Klicken Sie das **Bild**-Objekt in der **Bilderliste** oder **Timeline** an, damit das Bild im **Layoutdesigner** angezeigt wird.

Nun aktivieren Sie das **Zoom & Kameranachführung**-Werkzeug , indem Sie auf das entsprechende Symbol an der oberen Leiste im **Layoutdesigner** klicken.

Ist das **Zoom & Kameranachführung**-Werkzeug aktiv, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kameranachführung" über dem Bild im **Layoutdesigner**.



### Bewegungsmarke erstellen

## 2. Bewegungsmarke erstellen

Eine erste **Bewegungsmarke** ist immer schon automatisch vorhanden. Sie umfasst das Bild in der Gesamtansicht, sie können diese erste Marke bereits anpassen.

An dieser Stelle möchten wir die erste **Bewegungsmarke** jedoch so lassen, wie sie ist und eine zweite Marke hinzufügen. Klicken Sie dazu auf das Symbol zum Einfügen einer **Bewegungsmarke**



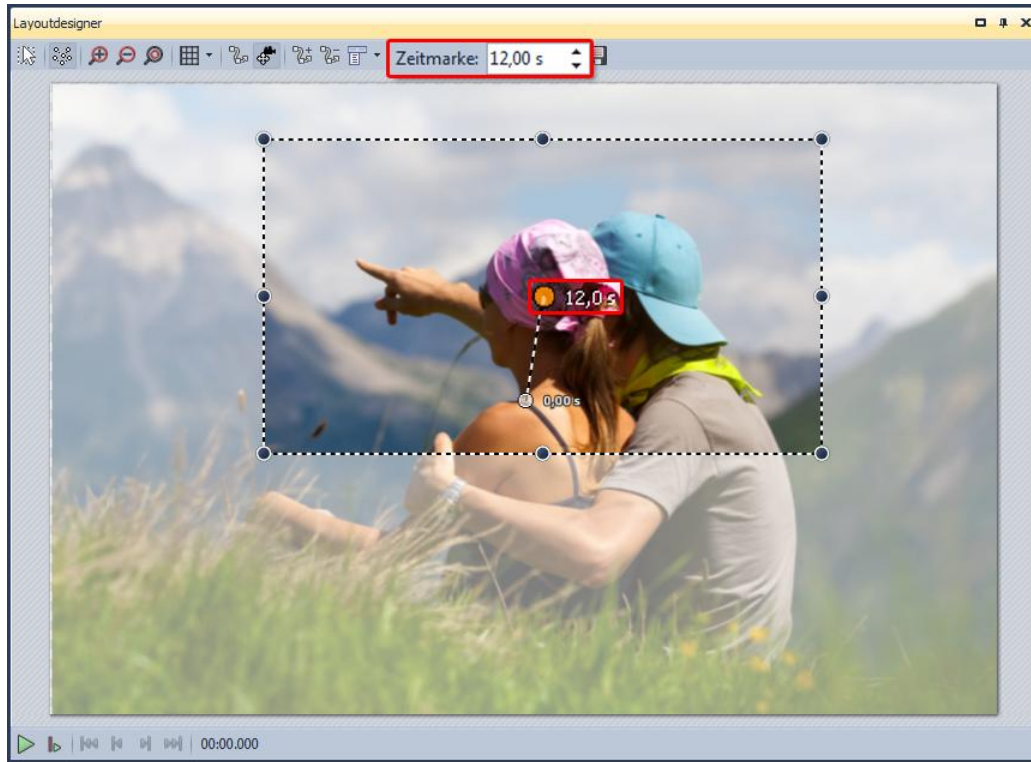
oder benutzen Sie die Taste **Einfg**.

Nach dem Einfügen der neuen **Bewegungsmarke** erscheint im **Layoutdesigner** ein **Positionsrahmen**. Durch Ziehen mit der Maus an den runden Anfassern können Sie den **Positionsrahmen** verkleinern und verschieben.

Positionieren Sie den Rahmen so, dass er den Bildausschnitt umgibt, in den Sie hineinzoomen möchten.

Neben dem **Positionsrahmen** gibt es noch einen weiteren Rahmen (durchgängig und nicht gestrichelt, der den Ausschnitt umgibt. Es befinden sich nun halbtransparente Balken oben, unten oder seitlich, die von einem schwarzen Rahmen umgeben sind. Dieser Rahmen umgibt den

Bildausschnitt, der in der Show angezeigt wird. So können Sie sich immer darauf verlassen, dass das Bild in das Seitenverhältnis der Show passt.



### Zeitmarke erhöhen

### 3. Dauer verändern

Um den Zoom weicher und ansprechender zu gestalten, verlängern Sie die Zeit, die **Kamerafahrt** von der ersten **Bewegungsmarke** bis zur zweiten benötigt.

Dazu wählen Sie die zweite Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter **Zeitmarke** geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 10 Sekunden.

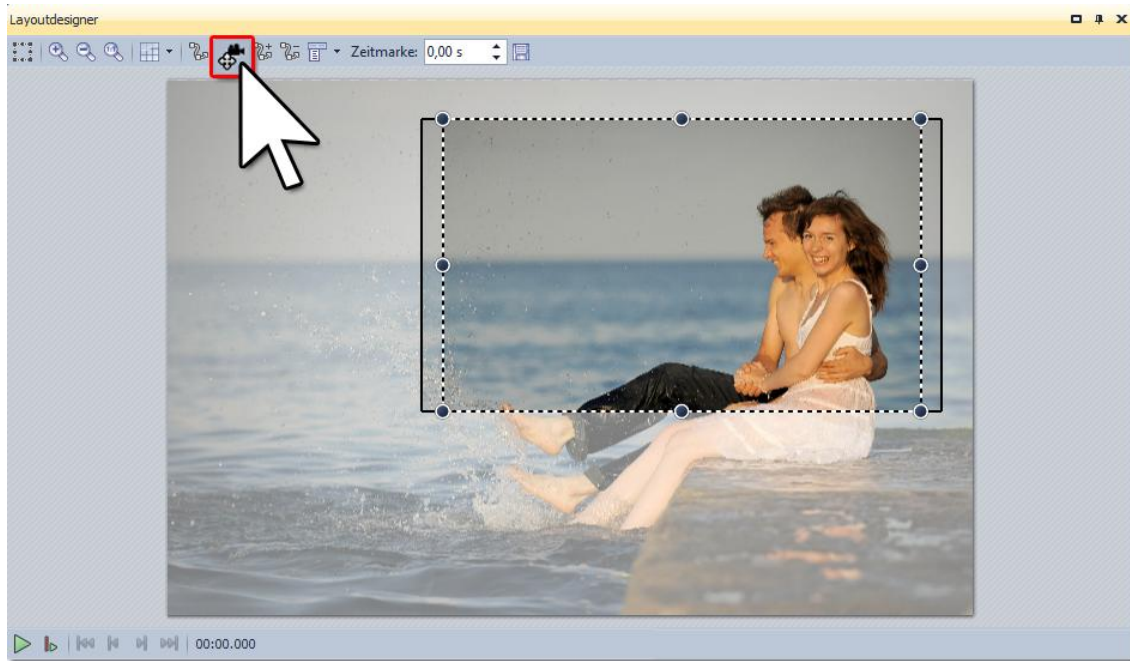
Damit nicht sofort in das Bild gezoomt wird und der Zuschauer so noch Zeit hat, um das Bild zu betrachten, können Sie auch die **Zeitmarke** der ersten Bewegungsmarke vergrößern. Dazu aktivieren Sie die erste Bewegungsmarke und geben z.B. einen Wert von 2 Sekunden ein.

Sehen Sie sich den eben erstellten Zoom-Effekt mit einem Klick auf den Abspielen-Button an.



### Einfaches Herauszoomen

Lesen Sie diesen Abschnitt, wenn Sie lernen wollen, wie man von einem bestimmten Bildausschnitt auf die Ansicht des gesamten Bildes wechselt.



## Zoom & Kamerachwenk aktivieren

### 1. Kamerachwenk aktivieren und Bildausschnitt wählen

Erzeugen Sie eine neue Diashow  und fügen Sie ein Bild ein.

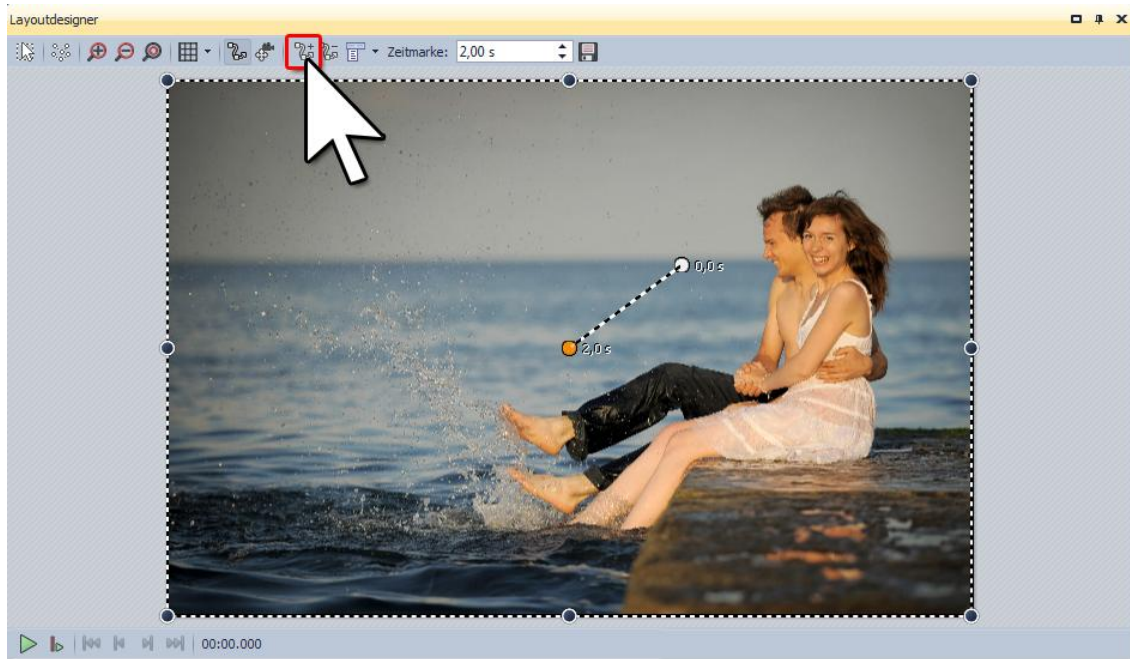
Klicken Sie das **Bild**-Objekt in der **Bilderliste** oder **Timeline** an, damit das Bild im **Layoutdesigner** angezeigt wird.

Nun aktivieren Sie das **Zoom & Kamerachwenk**-Werkzeug , indem Sie auf das entsprechende Symbol an der oberen Leiste im **Layoutdesigner** klicken.

Ist das **Zoom & Kamerachwenk**-Werkzeug **aktiv**, erscheint für kurze Zeit der Schriftzug "Kamerachwenk" über dem Bild im **Layoutdesigner**.

Gleich nachdem Sie den **Zoom & Kamerachwenk** aktiviert haben, erscheint um das VorschauBild ein gestrichelter Rahmen – der **Positionsrahmen**.


Verkleinern Sie diesen **Positionsrahmen** und legen Sie so den Bildausschnitt fest, der zuerst zu sehen sein soll.



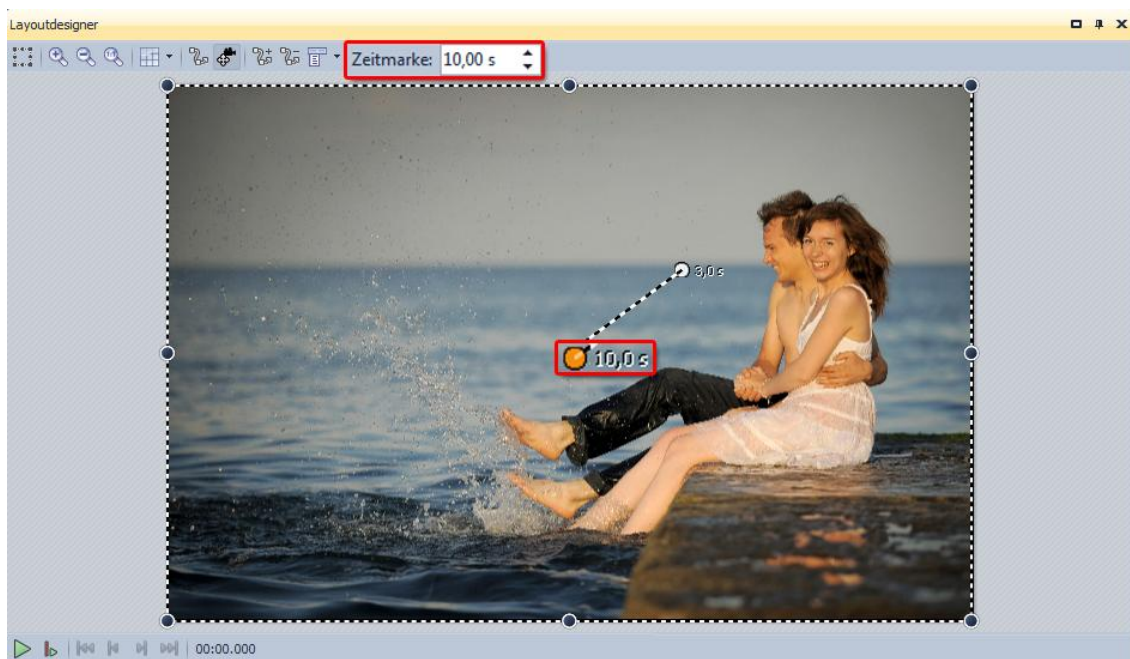
### Bewegungsmarke einfügen

## 2. Neue Bewegungsmarke erstellen

Damit aus dem eben gewählten Ausschnitt herausgezoomt werden kann, müssen Sie nun eine neue **Bewegungsmarke** erstellen. Klicken Sie dazu auf das Symbol zum Einfügen einer

**Bewegungsmarke**  oder benutzen Sie die Taste **Einfg**.

Es erscheint ein neuer **Positionsrahmen**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Rahmen und rufen Sie damit das Kontextmenü auf. Wählen Sie **Positionsrahmen - Auf Vollbild skalieren**. Damit bewirken Sie, dass der **Positionsrahmen** automatisch das gesamte Bild umfasst.



### Zeit verlängern



### 3. Zeit anpassen

Damit die Kamera von einem Ausschnitt zum nächsten nicht zu abrupt schwenkt, verlängern Sie die Zeit, die für den **Kameraschwenk** zur Verfügung steht.

Dazu wählen Sie die erste Marke aus, sodass der mittlere Punkt, der sich in dem Bildausschnitt befindet, orange angezeigt wird. Unter **Zeitmarke** geben Sie nun einen höheren Wert ein, z.B. 3 Sekunden.



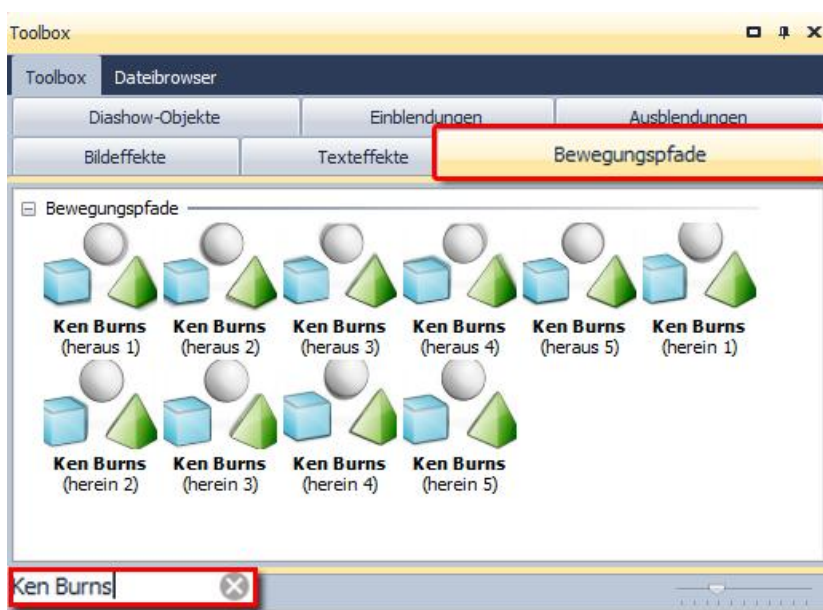
Sehen Sie sich den eben erstellten Zoom-Effekt mit einem Klick auf den Abspielen-Button an.

### 2.13.3 Ken Burns Effekt manuell erstellen



Möchten Sie einen ersten Eindruck des **Ken Burns Effekt** erhalten, so öffnen Sie die mitgelieferte Beispieldiashow, die Sie unter **Datei - Öffnen - Beispieldiashow öffnen...** finden.

Wie Sie den **Ken Burns Effekt** in der AquaSoft® DiaShow auch auf Ihre Fotos und Videos anwenden können, erfahren Sie im Folgenden.



Ken Burns Effekte in der Toolbox

### Bewegungspfade in der Toolbox

Starten Sie zunächst mit einer leeren Diashow und fügen Sie einige Bilder ein.

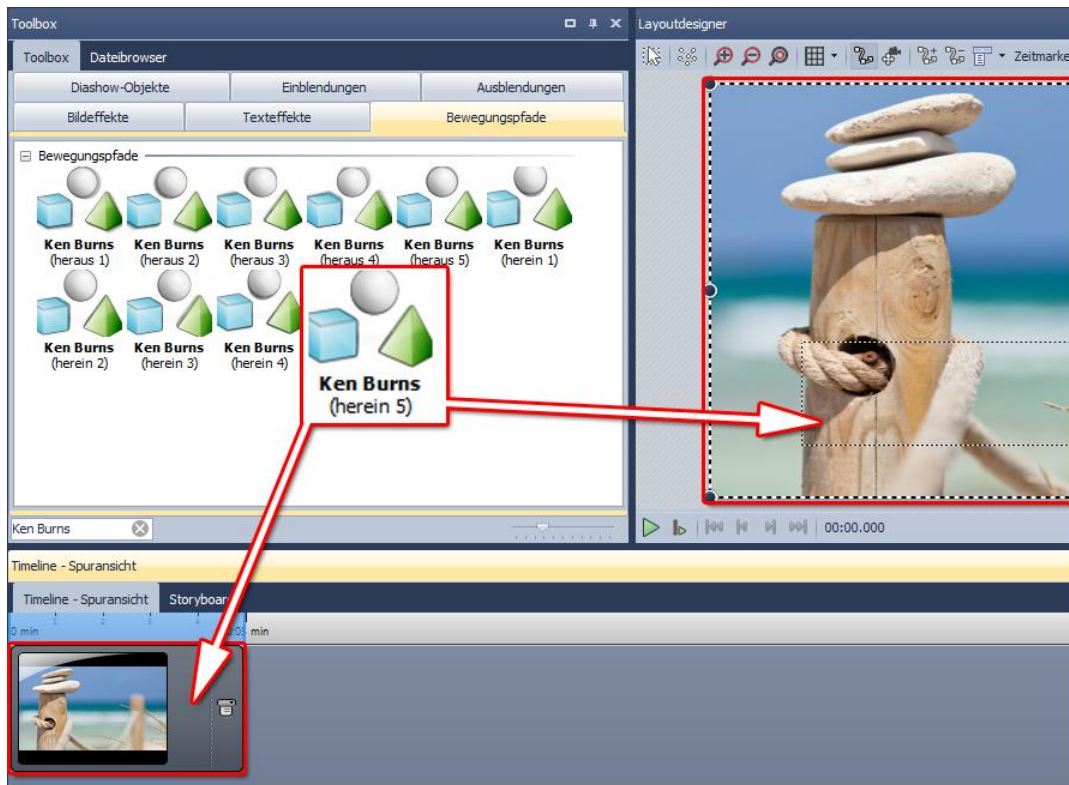
Gehen Sie zur **Toolbox** und wählen Sie dort den Reiter **Bewegungspfade**.

Links unter der **Toolbox** können Sie im Filter-Feld den Begriff "Ken Burns" eingeben, so werden Ihnen ausschließlich die **Ken Burns Effekte** angezeigt.

Wenn Sie einen der Effekte anklicken, erscheint eine kleine Vorschau des Effektes in der



## Toolbox.



Effekt wird auf das Bild gezogen

### Ken Burns Effekt anwenden

Ziehen Sie den gewünschten **Ken Burns Effekt** auf das Bild in der **Timeline** oder im **Layoutdesigner**.

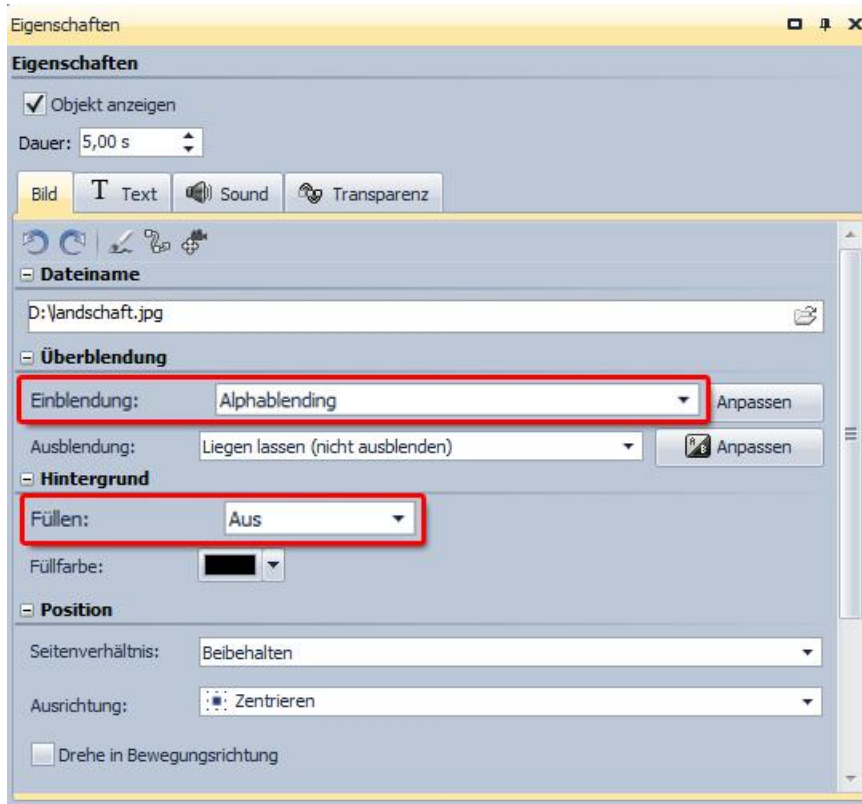
Sie können auch ein Bild in der **Timeline** oder **Bilderliste** markieren und dann mit der rechten Maustaste auf den **Ken Burns Effekt** in der **Toolbox** klicken. Wählen Sie dann im Kontextmenü **Anwenden**, um den Effekt auf das gewählte Bild zu übertragen.

Möchten Sie einen **Ken Burns Effekt** auf mehrere oder alle Bilder anwenden, so markieren Sie die entsprechenden Bilder:

**Alle Bilder markieren:** **Strg + A**

**Bestimmte Bilder markieren:** **Strg + Mausklick** auf das jeweilige Bild

Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen **Ken Burns Effekt** in der **Toolbox** und wählen aus dem Kontextmenü die Option **Anwenden**.



### Alphablending einstellen

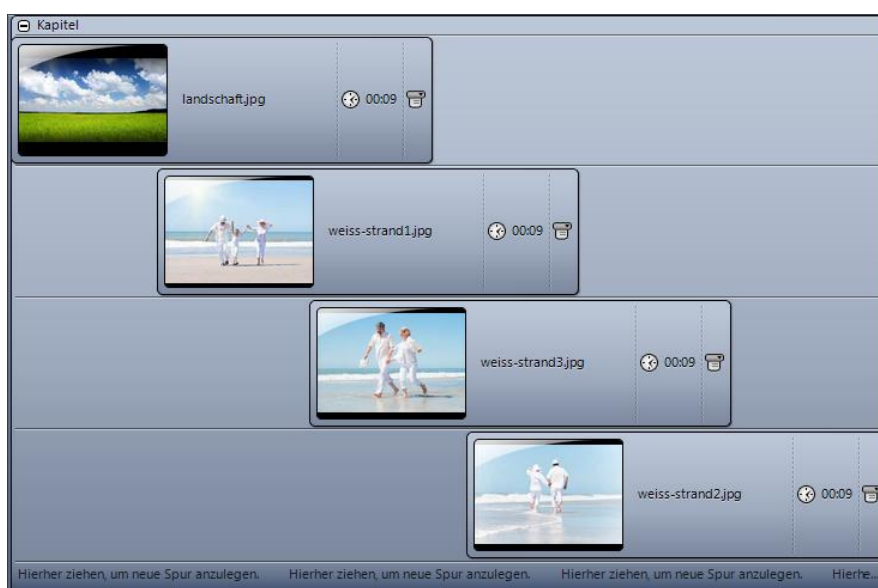
## Weiche Übergänge erstellen

Wenn alle Ihre Bilder einen oder verschiedene **Ken Burns Effekte** beinhalten, wirkt ein weicher Übergang zwischen den Bildern besonders gut.

Markieren Sie alle Bilder, in dem Sie die Tasten **Strg und A** gleichzeitig drücken.

Nun wählen Sie im Fenster **Eigenschaften** unter **Einblendung** die Option **Alphablending**.

Unter **Hintergrund** sollte die Option **Füllen** auf **Aus** gestellt sein.



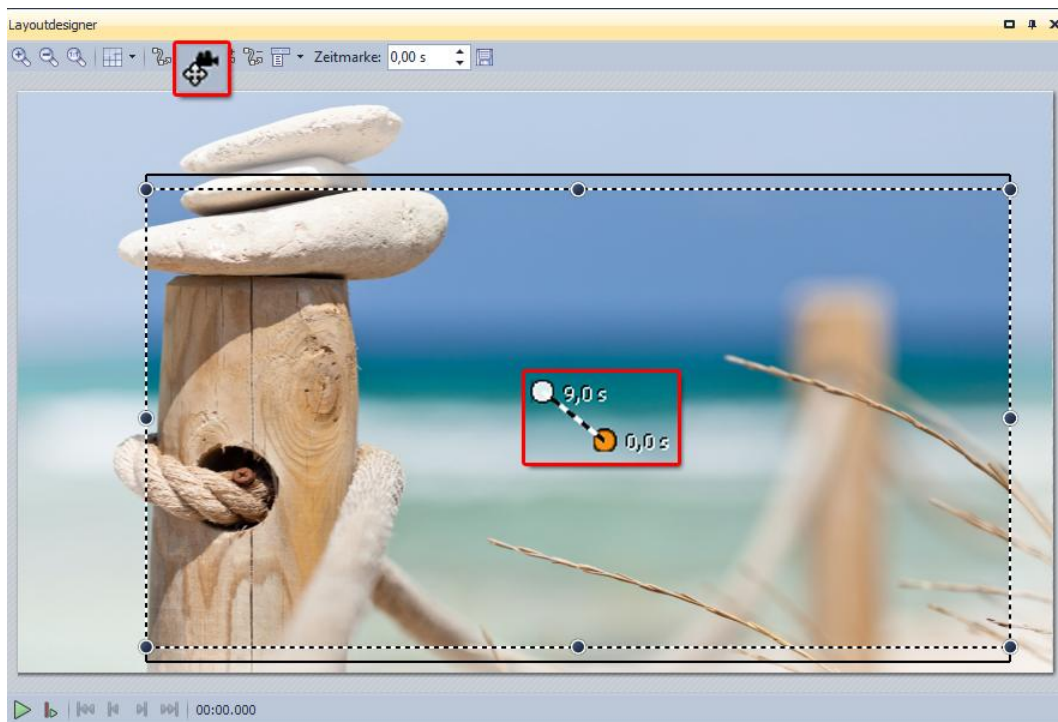
### Stufenartiger Aufbau im Kapitel

## Stufenartige Anordnung für noch sanftere Übergänge

Um die Bildübergänge noch fließender zu gestalten, setzen Sie das **Kapitel**-Objekt ein.

Fügen Sie aus der **Toolbox** ein **Kapitel** an das Ende Ihrer Show ein und ziehen Sie alle Bilder Stück für Stück in das **Kapitel**. Dabei setzen Sie das zweite Bild unter das erste auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen".

Bei den folgenden Bildern gehen Sie genauso vor, sodass sich eine Anordnung ergibt, die dem Beispiel (oben) ähnelt.



Kamerfahrt im Layoutdesigner

## Ken Burns Effekt individuell bearbeiten

Der **Ken Burns Effekt** entsteht durch eine **Kamerfahrt**, die aus zwei oder mehr **Bewegungsmarken** besteht.

Markieren Sie ein Bild, um dessen Voransicht im **Layoutdesigner** zu sehen.



Klicken Sie dann auf das Symbol für die **Kamerfahrt**.

Sie sehen nun die **Bewegungsmarken** des **Ken Burns Effektes**.

Jede Bewegungsmarke wird von einem **Positionsrahmen** umgeben (gestrichelte Linie). Den Positionsrahmen können Sie mit Hilfe der runden Anfasser verschieben, vergrößern oder verkleinern.

Zu jeder **Bewegungsmarke** gehört auch eine **Zeitmarke**. Diese können Sie über dem Vorschaubild im **Layoutdesigner** unter **Zeitmarke** ändern.

Die **Zeitmarke** gibt an, wie lange eine Bewegung von einer Marke bis zur nächsten dauert. So können Sie die **Kamerfahrt** beschleunigen (Wert der **Zeitmarke** verkleinern) oder verlangsamen (Wert der **Zeitmarke** vergrößern).

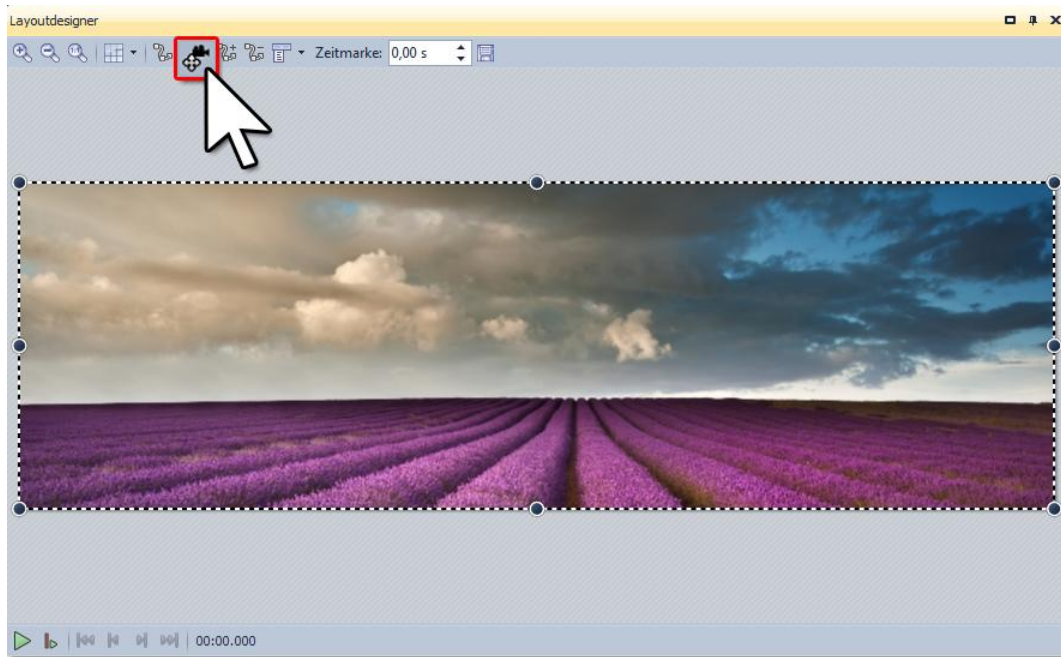
Mehr Informationen zu den Bewegungspfaden finden Sie in den Kapiteln "[Bewegungspfade](#)" und

["Zoom"](#).

### 2.13.4 Panoramafahrten

Einfach ein Panorama in Ihre Diashow einzubinden, kann fad wirken. Das **Zoom & Kameranachwenk**-Werkzeug ist ideal, um den Blick Ihrer Zuschauer über ein Panorama schweifen zu lassen.

Mit Hilfe des folgenden Beispiels lernen Sie, wie Sie aus Ihrer Panoramaaufnahme das gewisse Etwas herausholen.



Panoramabild im Layoutdesigner

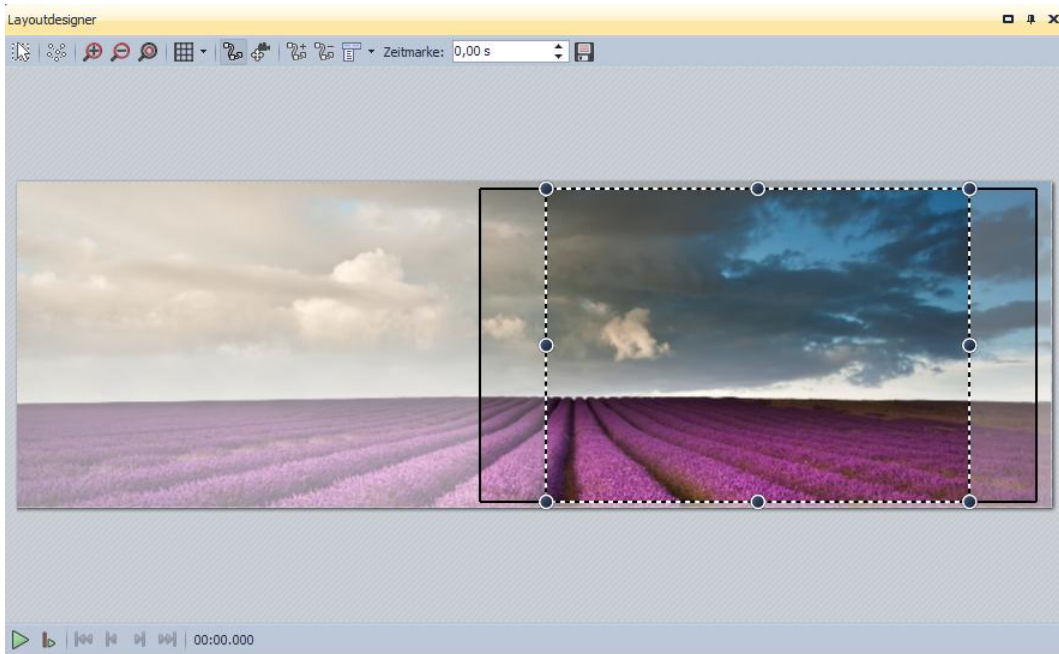
#### 1. Bild einfügen und Kamerafahrt aktivieren

Fügen Sie zunächst ein Bild ein, es muss nicht unbedingt ein Panoramabild sein. Die Panoramafahrt kann auch bei normalen Bildern zum Einsatz kommen.

Besonders gut passt sie zu Aufnahmen, bei denen man den "Blick schweifen lassen" kann, wie z.B. Landschaftsaufnahmen oder Fotos von Sehenswürdigkeiten.

Um das **Zoom & Kameranachwenk**-Werkzeug zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol im

**Layoutdesigner**  .



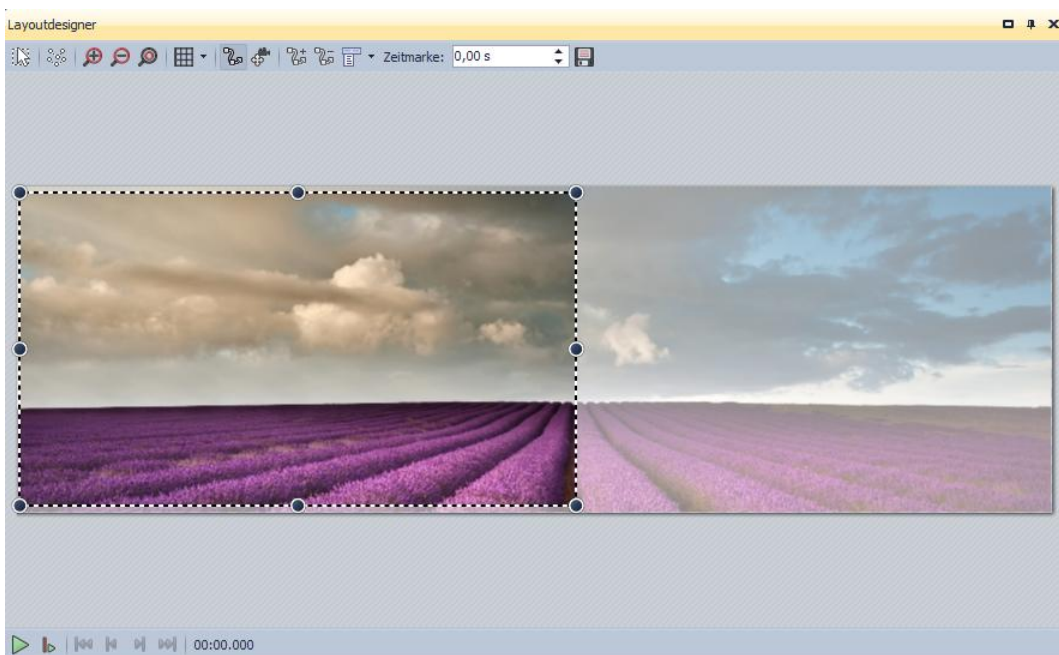
**Bildausschnitt, der nicht zum Seitenverhältnis der Diashow passt**

## 2. Bewegungsmarke auswählen

Sobald das **Zoom & Kameranachführung**-Werkzeug aktiviert ist, wird das Bild von einem gestrichelten Rahmen umgeben. An den Rändern und Ecken befinden sich runde Anfasser, mit denen Sie den Rahmen skalieren können.

Klicken Sie mit der Maus auf einen der Anfasser und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Nun ziehen Sie den Rahmen, so wie im Beispielbild, etwas kleiner.



**Ausschnitt passt zum Seitenverhältnis**

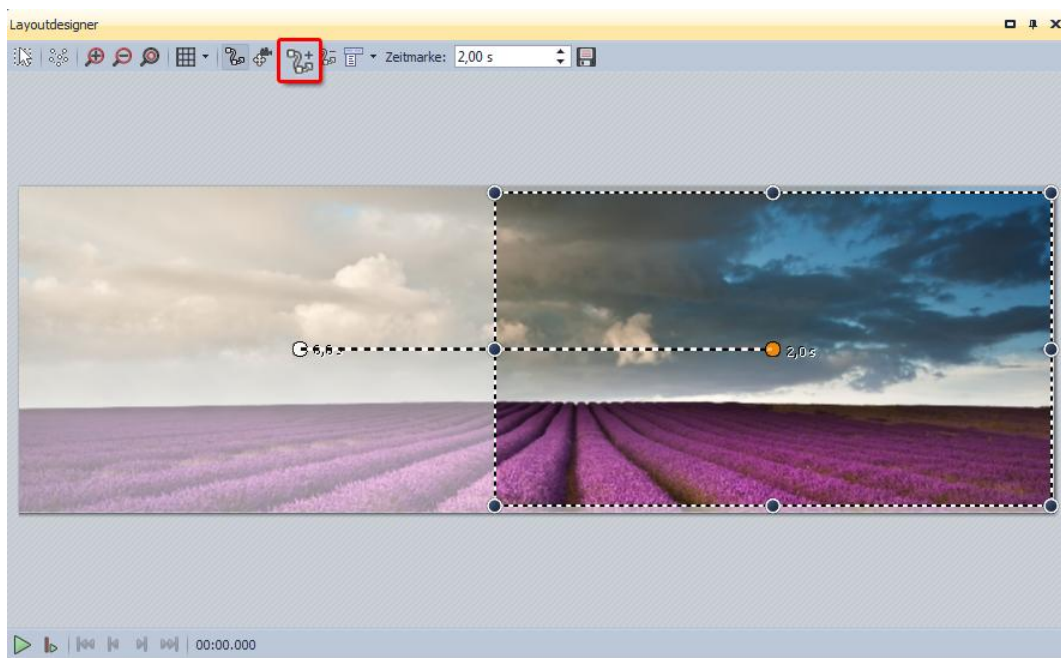


### 3. Rahmen an Seitenverhältnis anpassen

Um schwarze Balken bei der späteren Ausgabe der Show zu vermeiden und um ein ansehnliches Ergebnis zu erzielen, ziehen Sie den Rahmen so auf, dass die halbtransparenten Balken nicht mehr angezeigt werden. Der gewählte Bildausschnitt sollte nur von einem gestrichelten Rahmen umgeben sein.

Positionieren Sie den gestrichelten Rahmen nun an der Stelle, an der die Panoramafahrt beginnen soll.

Im Beispiel soll die Panoramafahrt von links nach rechts gehen. Die erste **Bewegungsmarke** muss also links positioniert sein.



**Neue Bewegungsmarke**

### 4. Neue Bewegungsmarke einfügen

Um den Punkt festzulegen, der als nächstes im Fokus der Kamerafahrt sein soll, fügen Sie mit

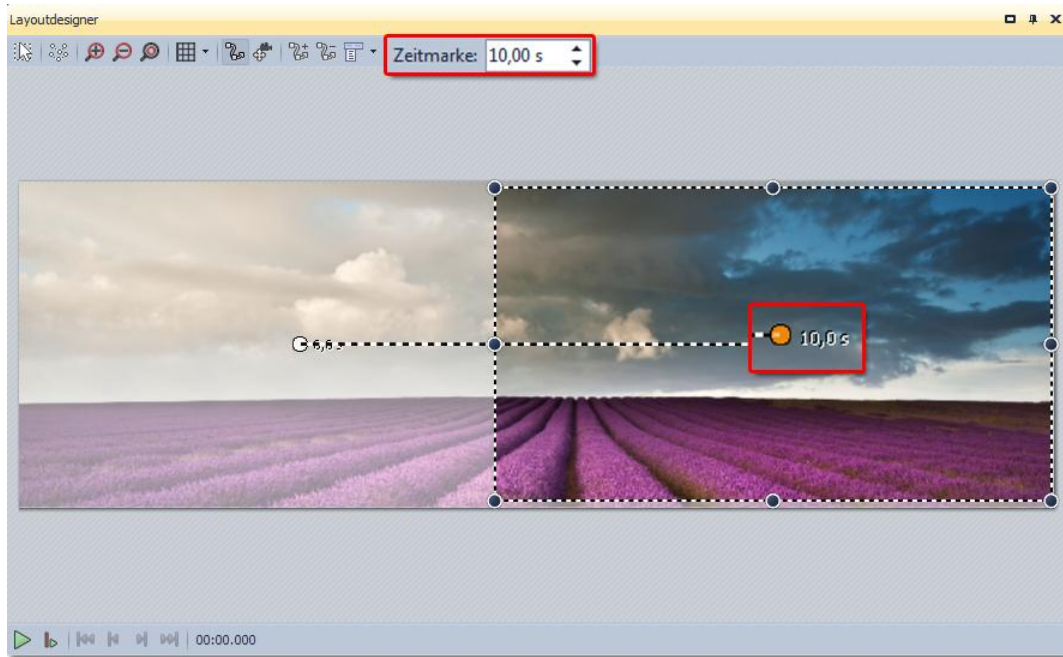


eine neue Bewegungsmarke ein.

Positionieren Sie den Rahmen nun rechts im Bild.

Der Rahmen darf nicht über den Bildrand hinaus in den nicht-sichtbaren Bereich gehen. Würde er dies tun, würde dieser Teil des Rahmeninhalts später schwarz dargestellt werden.

Es ist andererseits aber nicht problematisch, wenn sich die Rahmen der ersten und die zweiten **Bewegungsmarke** leicht überschneiden.



Veränderung der Zeitmarke

## 5. Zeitmarke verändern

Da es bei der Panoramafahrt im Beispiel nur zwei **Bewegungsmarken** gibt, dauert die Fahrt nur zwei Sekunden. Das ist etwas schnell, denn der Betrachter soll genug Zeit haben, die Panoramafahrt auf sich wirken zu lassen.

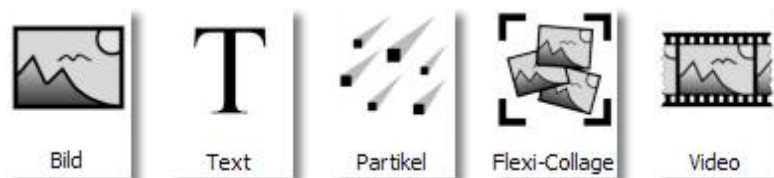
Geben Sie unter **Zeitmarke** einen höheren Wert ein, um die Fahrt von einer **Bewegungsmarke** zur anderen zu verlangsamen. Im Beispiel wird ein Wert von 10 Sekunden eingegeben. Solange dauert die gesamte Panoramafahrt.

Wenn Sie zwischen den **Bewegungsmarken** größere Abstände zurücklegen oder besonders große Bilddateien verwenden, kann es zu "Rucklern" im Ablauf der Show kommen. Verlangsamen Sie in diesem Fall die Bewegung, indem Sie die **Zeitmarke** erhöhen.

## 2.14 Bewegungspfade


Im Kapitel [Textanimationen](#) haben Sie **Bewegungspfade** schon kennengelernt.

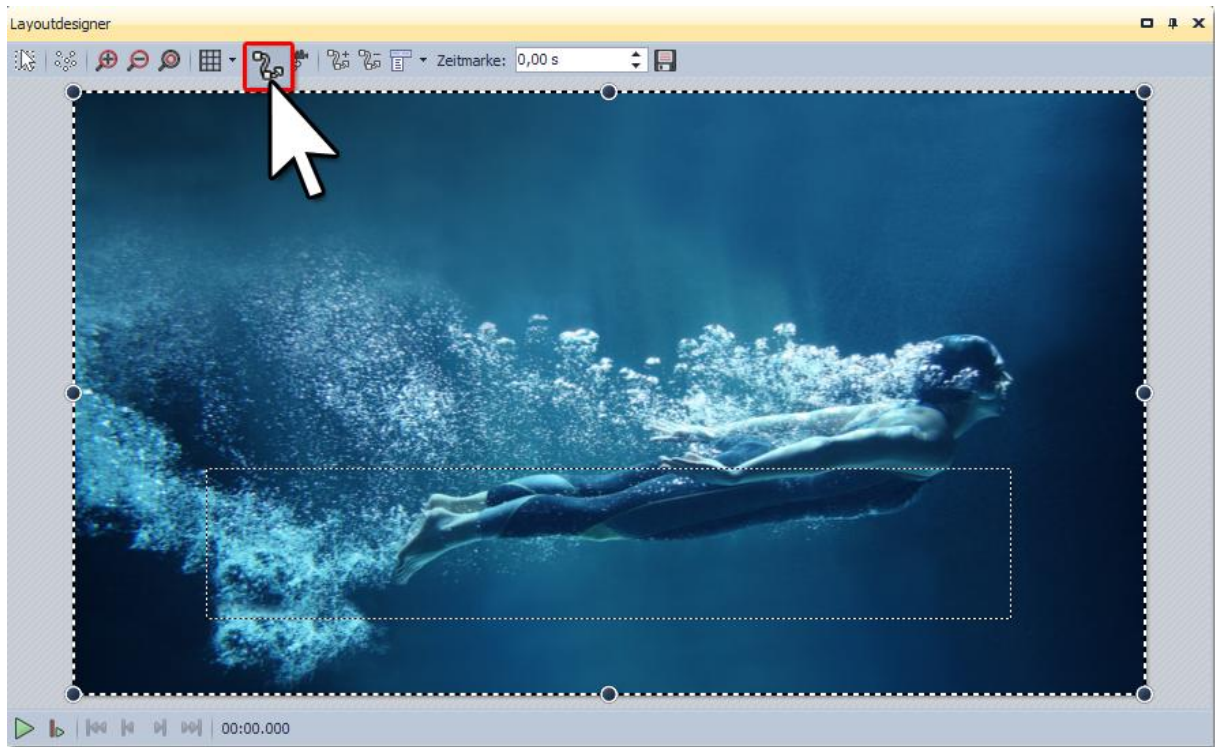
**Bewegungspfade** können Sie auf folgende **Diashow-Objekte** anwenden:



Fügen Sie ein **Bild** ein, welches Sie mit einem **Bewegungspfad** animieren möchten.

Klicken Sie dann das **Bild** in der **Bilderliste** oder **Timeline** an. Im **Layoutdesigner** wählen Sie

das Symbol für den Bewegungspfad  .



Dies ist das Symbol, um im **Layoutdesigner** in den Modus für Bewegungspfade zu schalten.



Über dieses Symbol schalten Sie in den Modus für Kameraschwenks und Zoom.



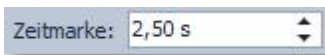
Mit diesem Button können neue **Bewegungsmarken** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.



Um gesetzte **Bewegungsmarken** zu entfernen, müssen diese im **Layoutdesigner** markiert sein und können dann mit diesem Button entfernt werden.



Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die **Bewegungsmarken** öffnen.



Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, wie schnell der Ablauf geschehen soll.



Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und leicht wiederverwenden. Diese Funktion gibt es nur in der **DiaShow Ultimate**.

## 2.14.1 Einstieg Bewegungspfade



Mit **Bewegungspfaden** können Sie Ihre Fotos und Videos entlang eines von Ihnen festgelegten Weges "laufen" lassen. Viele kreative und eindrucksvolle Animationen sind mit dem **Bewegungspfad**-Werkzeug in der **AquaSoft® DiaShow** möglich.

Im oberen Bereich des Layoutdesigners befindet sich eine Leiste mit verschiedenen Symbolen, die Sie zur Gestaltung von Bewegungspfaden benötigen



Symbol für **Bewegungspfad-Werkzeug**. Muss aktiviert sein, um einen **Bewegungspfad** anlegen zu können oder um ein Objekt zu positionieren.



Mit diesem Schalter können neue **Bewegungsmarken** hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.



Um vorhandene **Bewegungsmarken** zu entfernen, müssen diese im **Layoutdesigner** markiert sein, mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.



Vergrößert die Ansicht im **Layoutdesigner**.



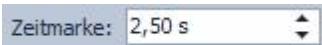
Verkleinert die Ansicht im **Layoutdesigner**.



Stellt die Normalansicht/Fenstergröße wieder her.



Blendet das Raster ein und aus, an dem sich Bilder magnetisch ausrichten können

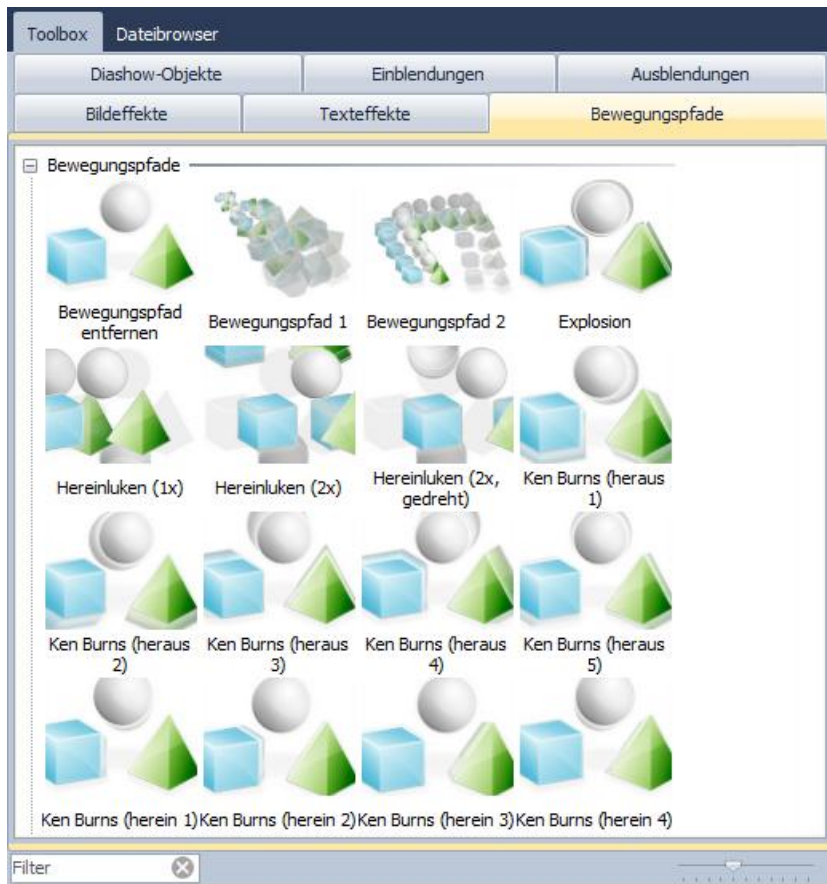


Der zeitliche Verlauf eines **Bewegungspfad**es wird mit **Zeitmarken** festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich das Objekt von einer **Bewegungsmarke** zu der nächsten bewegt.

### Bewegungspfade in der Toolbox

In der **Toolbox** finden Sie bereits eine Auswahl vorgegebener **Bewegungspfade**. Diese müssen einfach nur auf eines oder mehrere Bilder angewendet werden.

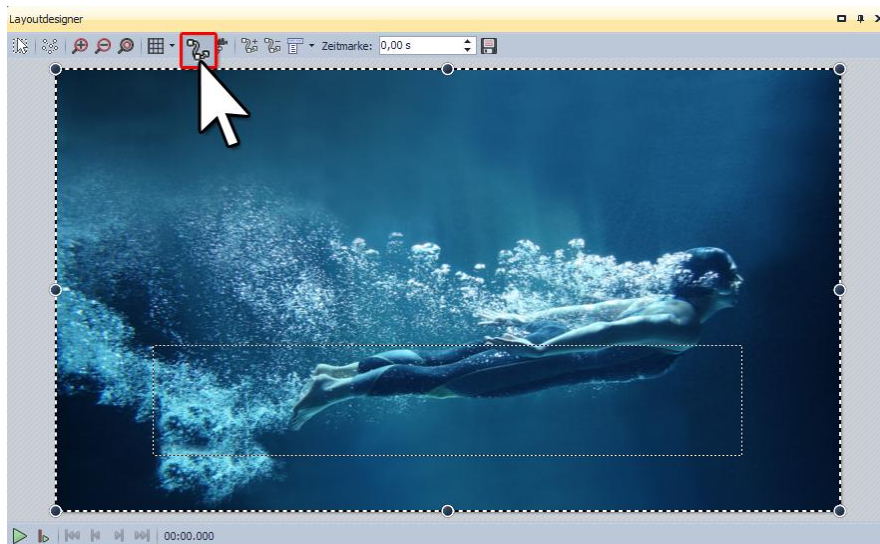
Außerdem ist in der Toolbox auch Platz für Bewegungspfade, die Sie in der **AquaSoft® DiaShow Ultimate** als eigene Vorlage gespeichert haben.



**Bewegungspfade in der Toolbox**

## Bewegungspfad erstellen

Gehen Sie die folgende Anleitung Schritt für Schritt durch, um zu lernen, wie man einen einfachen **Bewegungspfad** erstellt.



**Bild im Layoutdesigner**

### 1. Bild einfügen und Bewegungspfad-Werkzeug aktivieren



Öffnen Sie zunächst eine neue Diashow und fügen Sie ein Bild ein. Das Bild wird Ihnen im **Layoutdesigner** angezeigt.

Über der Vorschau Ihres Bildes sehen Sie die verschiedenen Werkzeuge im **Layoutdesigner**.

Damit Sie einen **Bewegungspfad** anlegen können, muss zuerst das entsprechende Symbol aktiviert sein. Klicken Sie das Symbol an, um das **Bewegungspfad-Werkzeug** zu aktivieren.




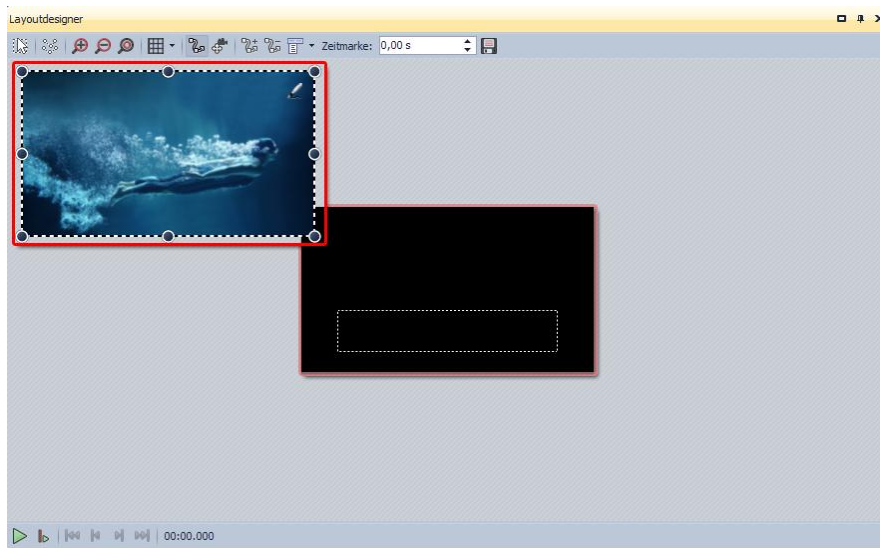
**Vergrößerter nicht sichtbarer Bereich (grau)**

## 2. Nicht sichtbaren Bereich benutzen

Das Bild soll von links nach rechts über den Bildschirm "fliegen". Dazu benutzen wir den nicht sichtbaren Bereich, von dort soll der **Bewegungspfad** starten.

Um den nicht sichtbaren Bereich im **Layoutdesigner** besser zur Bearbeitung nutzen zu können,

verkleinern Sie das Vorschaubild mit . Eventuell müssen Sie mehrmals auf das Symbol klicken, um den nötigen Grad der Verkleinerung zu erreichen.

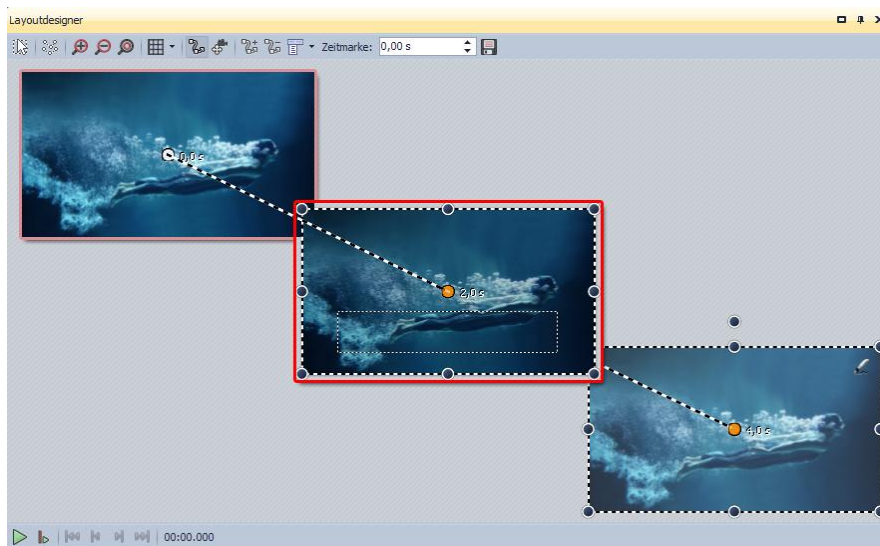


Erste Bewegungsmarke

### 3. Erste Bewegungsmarke positionieren

Damit das Bild zunächst nicht zu sehen ist und von der linken Bildseite aus in das Bild "fliegt", sollte die erste **Bewegungsmarke** in der linken Hälfte des nicht sichtbaren Bereichs liegen. Ziehen Sie dazu das Bild im **Layoutdesigner** nach links in den nicht sichtbaren Bereich.

Sie haben nun die erste **Bewegungsmarke** Ihres Bildes festgelegt, von dort aus startet der **Bewegungspfad**.



Alle Bewegungsmarken

### 4. Neue Bewegungsmarken hinzufügen

Das Bild soll von der linken oberen Ecke auf den Bildschirm "fliegen". Deshalb fügen Sie eine neue

**Bewegungsmarke** mit  ein.

Schieben Sie die **Bewegungsmarke** auf den sichtbaren Bereich im **Layoutdesigner**.

Um das Bild danach noch "ausfliegen" zu lassen, fügen Sie eine dritte **Bewegungsmarke** mit




hinzu. Ziehen Sie diese in die rechte untere Ecke.



Um einen ersten Eindruck zu bekommen, spielen Sie die Show mit ab.

Ihnen fällt nun auf, dass das Bild zwar den gewünschten Pfad abläuft, aber zum Betrachten des Bildes nicht viel Zeit bleibt.

Fügen Sie deshalb eine weitere **Bewegungsmarke** ein, indem Sie zunächst die mittlere

**Bewegungsmarke** mit einem Mausklick darauf aktivieren, danach klicken Sie auf .

Eine weitere **Bewegungsmarke** wurde eingefügt, die Sie nun wieder im sichtbaren Bereich positionieren, sodass Sie genau auf der vorherigen **Bewegungsmarke** liegt. Dies bewirkt, dass das Bild an dieser Stelle für einen Moment verweilt.

## 2.14.2 Bewegungspfade mit Größenänderung

In dem Kapitel "[Einstieg Bewegungspfade](#)" konnten Sie lernen, wie man einen einfachen **Bewegungspfad**, der aus drei **Bewegungsmarken** besteht, erstellt. Dabei wurde nur die Position des Bildes verändert, aber nicht dessen Größe.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man einen **Bewegungspfad** erstellt, in dem die Größe des Bildes geändert wird.



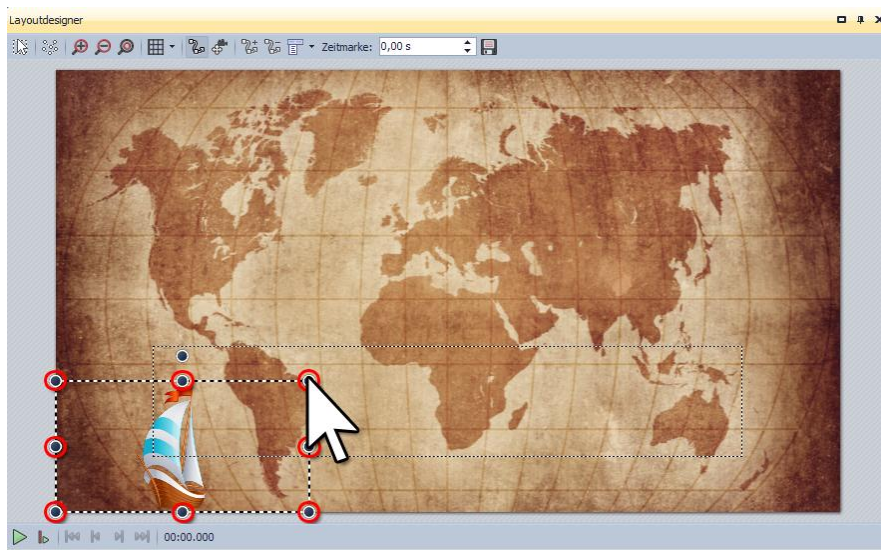
Schiff mit Hintergrundbild im Layoutdesigner

### 1. Bilder einfügen

Fügen Sie zunächst ein Bild in eine leere Diashow ein.

In diesem Beispiel soll ein Schiff über eine Landkarte reisen. Dabei bildet das Bild der Landkarte den Hintergrund, dieser bleibt immer an der selben Position, erhält also keinen **Bewegungspfad**. Das Schiff hingegen begibt sich auf eine "Weltreise" und ist somit das Objekt, für das Sie in diesem Beispiel den **Bewegungspfad** erstellen.

Sollten Sie keine Grafiken besitzen, die denen im Beispiel ähneln, können Sie die gleichen Schritte auch mit anderen Bilddateien nachvollziehen.



**Verkleinern der Grafik im Layoutdesigner**

## 2. Bild verkleinern

Das Schiff ist noch etwas groß, verkleinern Sie es also auf eine Größe, die Weltumseglung einfacher macht, das Schiff aber nicht ganz aus dem Auge des Betrachters verschwinden lässt. Dazu klicken Sie auf einen der runden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste nach unten links. Das Bild sollte nun kleiner werden.



**Grafik ist im nicht sichtbaren Bereich**

## 3. Erste Bewegungsmarke positionieren

Das Schiff soll von rechts in das Bild gleiten. Dazu wird wieder der nicht-sichtbare Bereich genutzt. Um einen besseren Zugriff darauf zu erhalten, verkleinern Sie die Ansicht, indem Sie auf



klicken.

Ziehen Sie das Bild nun auf die rechte Seite des nicht-sichtbaren Bereichs. Dies ist die erste




## Bewegungsmarke.



### Neue Bewegungsmarke erstellen

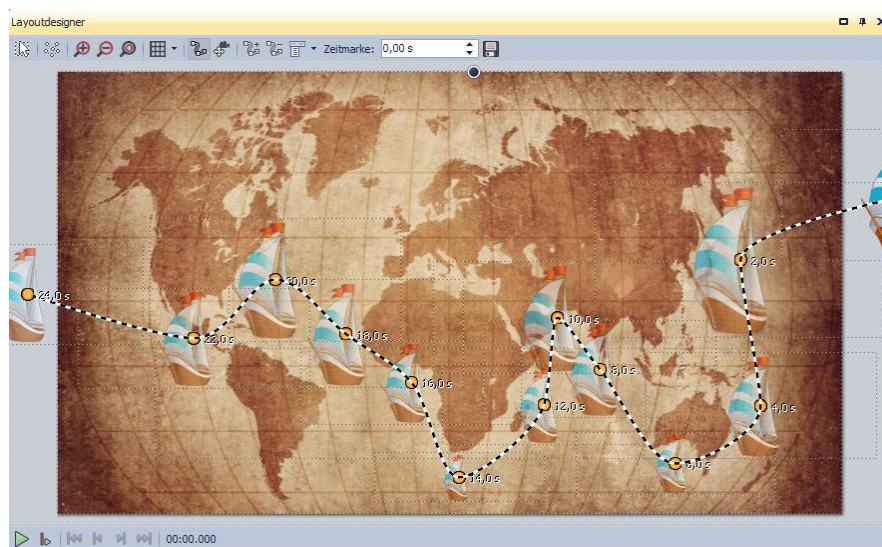
## 4. Neue Bewegungsmarke vergrößern

Erstellen Sie nun die nächste **Bewegungsmarke** mit .

Das Schiff wandert etwas weiter nach Westen vor den asiatischen Kontinent. Die Karte ist gewölbt und um die Grafik der Perspektive anzupassen, soll sie etwas vergrößert werden.

Nutzen Sie also wieder die runden Anfasser und ziehen Sie das Bild bei gedrückter Maustaste etwas größer.

Mit  fügen Sie weitere **Bewegungsmarken** ein. Vergrößern oder verkleinern Sie die Grafik nun bei jeder Marke um ein kleines Stück.



### Bewegungspfad mit Größenänderungen



## 5. Bewegungspfad vervollständigen



Mit **Bewegungsmarken** fügen Sie weitere **Bewegungsmarken** ein. Vergrößern oder verkleinern Sie das Bild nun bei jeder Marke um ein kleines Stück, je nachdem, wie es am Besten passt.

Im Beispiel wird das Schiff zur Mitte der Karte hin größer, da diese dort am stärksten gewölbt ist. An den Rändern hingegen wird das Schiff kleiner, da dort der geringste Grad der Wölbung der Karte vorhanden ist.

Diese **Bewegungspfade** können Sie auf folgende **DiaShow-Objekte** anwenden:



### 2.14.3 Bewegungspfade mit Drehungen

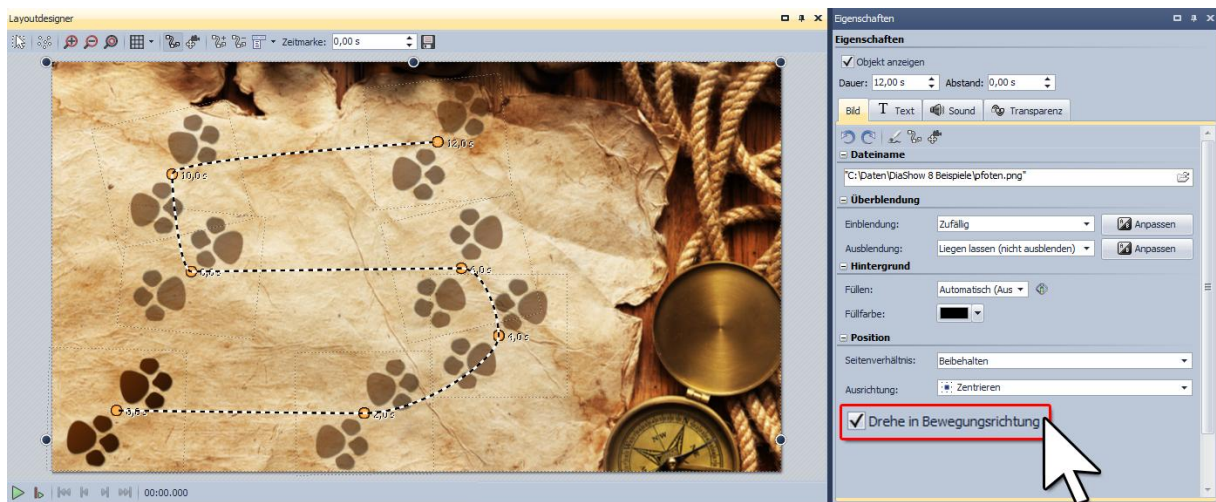
**Bewegungspfade mit automatischen Drehungen** können Sie auf folgende **DiaShow-Objekte** anwenden:



Bilder, Flexi-Collagen und Videos können Sie am **Bewegungspfad** auch automatisch drehen lassen. So können Sie ein Objekt am einem **Bewegungspfad** automatisch korrekt in dessen Bewegungsrichtung drehen lassen.

Aktivieren Sie diese Option im Fenster **Eigenschaften** unter **Position** (siehe Bild unten).

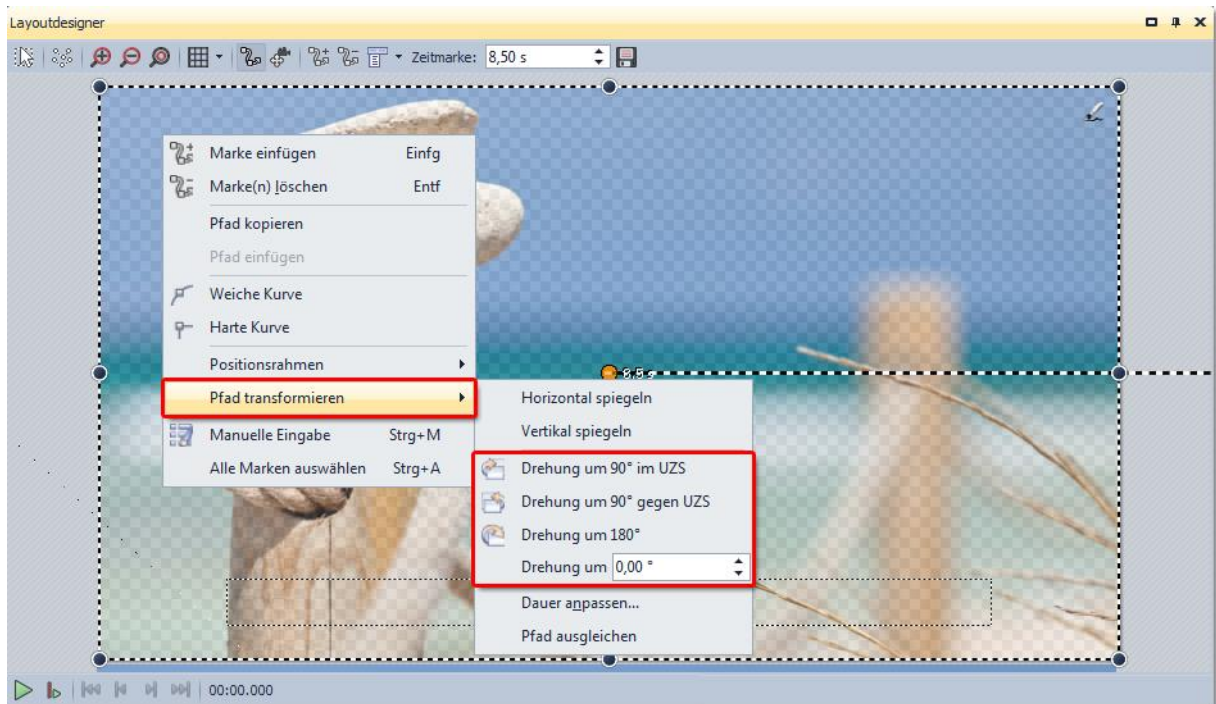
Wie Sie im Bild sehen, werden die Pfotenabdrücke automatisch mit dem **Bewegungspfad** gedreht.



Ansicht Layoutdesigner und Eigenschaften

## Bewegungspfad drehen

Anstelle der mit dem **Bewegungspfad** animierten Objekte kann in der AquaSoft® DiaShow auch der gesamte **Bewegungspfad** gedreht werden. Klicken Sie den **Bewegungspfad** im **Layoutdesigner** mit der rechten Maustaste an, sodass sich das Kontextmenü öffnet. Dort wählen Sie **Pfad bearbeiten**, hier finden Sie verschiedene Optionen zum Drehen des gesamten **Bewegungspfades**.



Drehung des gesamten Bewegungspfades

## 2.14.4 Bewegungspfade mit Text

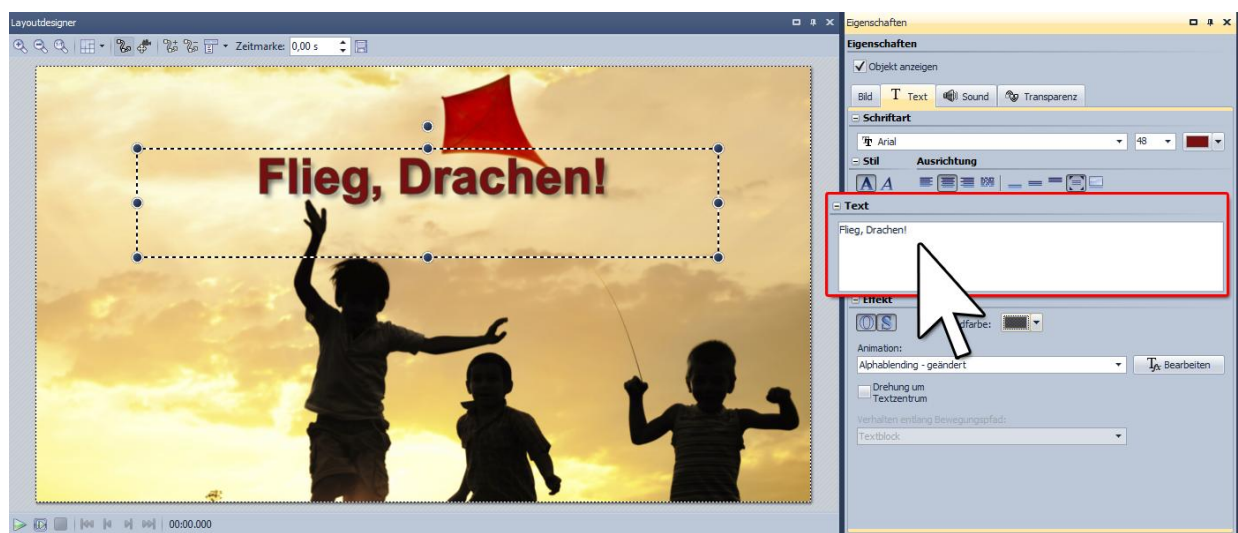
Genauso wie Bilder, können Sie auch Texte an **Bewegungspfaden** entlang laufen lassen.

Im Kapitel "[Einstieg Bewegungspfade](#)", erfahren Sie, wie Sie **Bewegungspfade** erstellen. Dieses Wissen benötigen Sie in diesem Kapitel.

### 1. Objekte einfügen

In dem Beispiel unten befindet sich der Text über einem Bild. Dazu wurde ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in die **Timeline** bzw. **Bilderliste** eingefügt. Der Text wurde in das Textfeld im Fenster **Eigenschaften** unter dem Reiter **Text** eingegeben.


Wenn Sie nur einen Text ohne Bild mit einem **Bewegungspfad** versehen möchten, so nutzen Sie dazu das **Text**-Objekt.

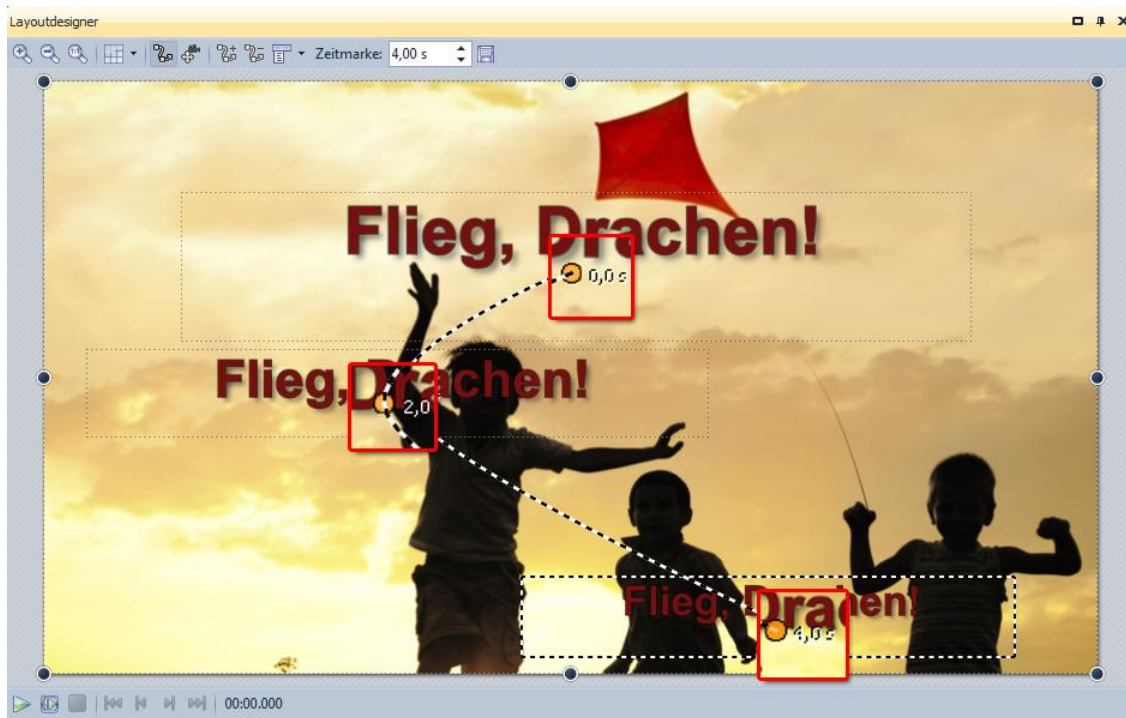


Bildbeschriftung im Textfeld eingeben

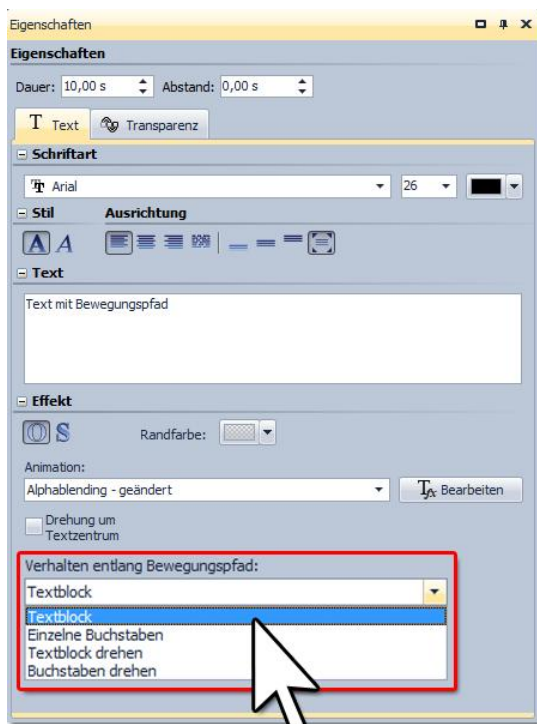
### 2. Bewegungspfad erstellen

Um nun den Text zu bewegen, fügen Sie eine neue **Bewegungsmarke** mit  hinzu. Im **Layoutdesigner** positionieren Sie die Marke nach Ihren Vorstellungen. Legen Sie danach weitere

**Bewegungsmarken** mit  an und erstellen Sie so den **Bewegungspfad**.



Wenn Sie den **Bewegungspfad** erstellt haben, gibt es noch weitere Möglichkeiten, den Text zu beeinflussen. Diese finden Sie im Fenster **Eigenschaften** unter dem Reiter **Text**.



### **Textblock**

Der Text bleibt waagrecht und wird am Pfad entlang geführt.

### **Einzelne Buchstaben**

Die Buchstaben werden einzeln animiert und schmiegen sich an den Pfad an.

### **Textblock drehen**

Der komplette Text wird zum Pfadverlauf gedreht.

### **Buchstaben drehen**

Die Buchstaben laufen einzeln am Pfad entlang und schmiegen sich an den Pfad an.



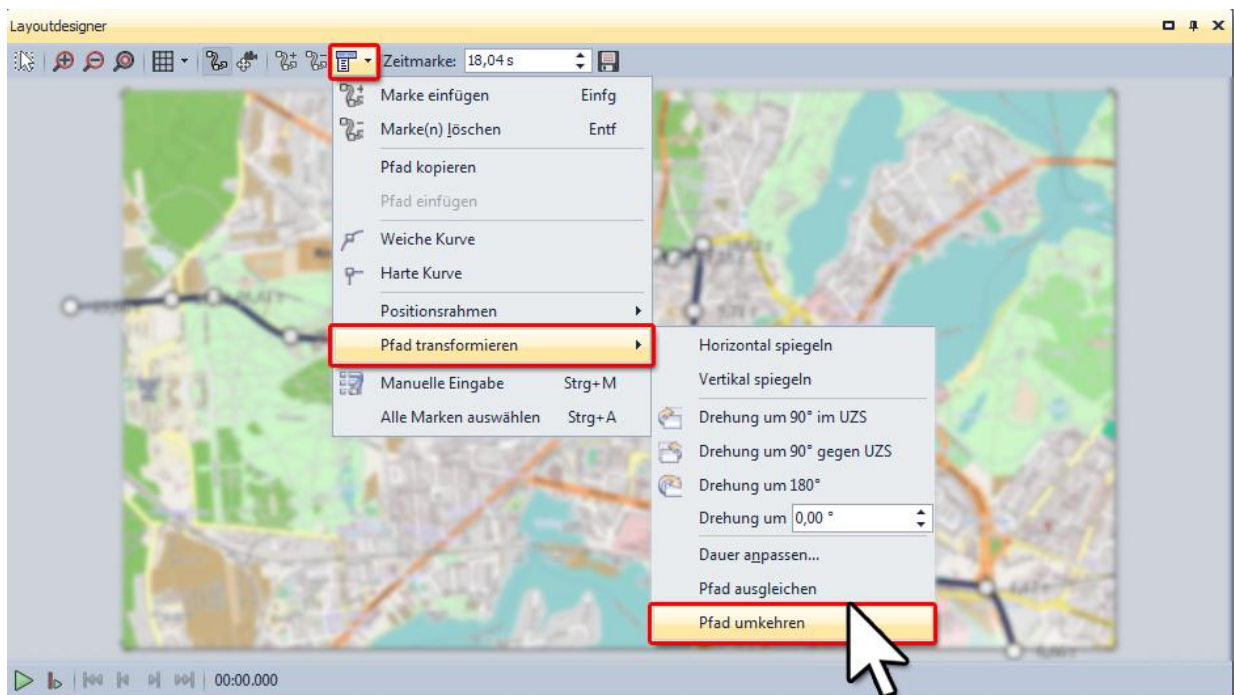
## 2.14.5 Mehrere Objekte mit Bewegungspfaden



Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) erfahren Sie, wie Sie bei mehreren Objekten mit Bewegungspfaden die Übersicht behalten.

## 2.14.6 Pfad bearbeiten

Rufen Sie im Layoutdesigner das Kontextmenü auf, so stehen Ihnen unter dem Punkt "Pfad bearbeiten" weitere Optionen zur Verfügung.



### Pfad umkehren

<b>Horizontal spiegeln</b>	Spiegelt den Bewegungspfad waagrecht
<b>Vertikal spiegeln</b>	Spiegelt den Bewegungspfad senkrecht
<b>Drehung um 90° im UZS</b>	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad im Uhrzeigersinn
<b>Drehung um 90° gegen UZS</b>	Dreht den Bewegungspfad um 90 Grad entgegen des Uhrzeigesinns
<b>Drehung um 180°</b>	Dreht den Bewegungspfad um 180 Grad im Uhrzeigersinn
<b>Drehung um ...</b>	Dreht den Bewegungspfad um beliebigen Winkel
<b>Dauer anpassen</b>	Verkürzt oder verlängert Dauer des Bewegungspfades um beliebige Eingabe in Sekunden oder Prozent
<b>Pfad ausgleichen</b>	Dauer zwischen den Bewegungsmarken wird Entfernung der Marken angepasst, sodass der Bewegungspfad gleichmäßig verläuft
<b>Pfad umkehren</b>	Bringt alle Bewegungsmarken in umgekehrte Reihenfolge



## 2.15 Textanimationen

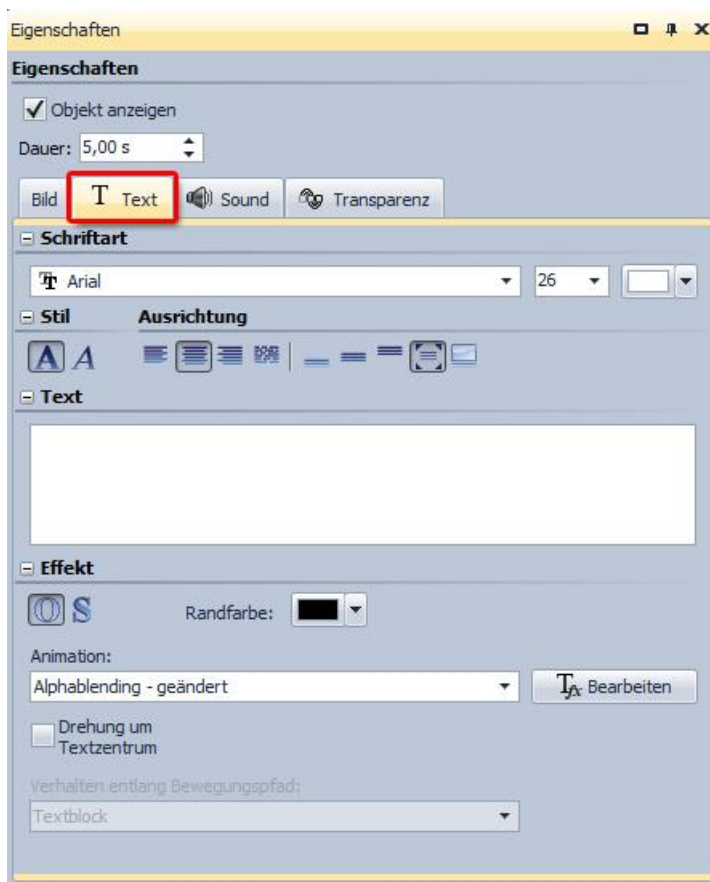
### 2.15.1 Bild beschriften

In den **Eigenschaften** eines Bild-Objektes gibt es den Reiter **Text**. Die **Eigenschaften** werden Ihnen angezeigt, wenn Sie ein Bild per Mausklick in der **Timeline** markieren.



Sollten in Ihrer Ansicht das Fenster **Eigenschaften** nicht angezeigt werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Eigenschaften**.

Sie können die Anzeige auch über **Ansicht - Steuerelemente - Eigenschaften** aktivieren.



**Texteingabe zu einem Bild**

Hier können Sie Text zu dem Bild eingeben und entsprechende Formatierungen, wie Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe vornehmen.

Unter Ausrichtung stehen Ihnen zur Positionierung des Textes die folgenden Optionen zur Auswahl:



Positioniert den Text am unteren Bildschirmrand.



Der Text wird in der Bildschirmmitte angezeigt.



Positioniert den Text am oberen Bildschirmrand.



**Stellt den Text frei um die Position individuell im Layoutdesigner festzulegen.**



Der Text wird unter dem Bild angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.

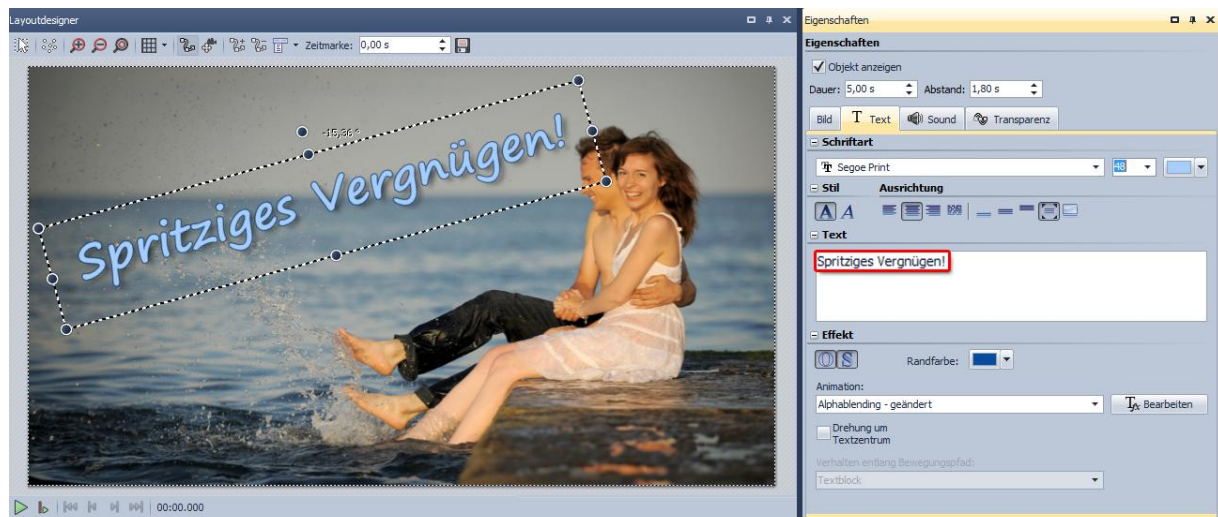
Geben Sie im Textfeld die gewünschte Bildbeschriftung ein. Wählen Sie die Schriftart und Schriftgröße aus. Soll der Text eine bestimmte Farbe erhalten, können Sie diese mit Hilfe der Farbauswahl festlegen (befindet sich rechts neben der Auswahl der Schriftgröße).

## Text auf dem Bild frei platzieren

Wählen Sie die gewünschte Platzierung für den Text aus. Möchten Sie individuell die Textposition

festlegen, so klicken Sie unter **Ausrichtung** den Schalter für die **freie Platzierung** .

Haben Sie die **freie Platzierung** gewählt, so erhält der Text einen gestrichelten Positionsrahmen. Mit diesem können Sie den Text im **Layoutdesigner** an die gewünschte Stelle ziehen.

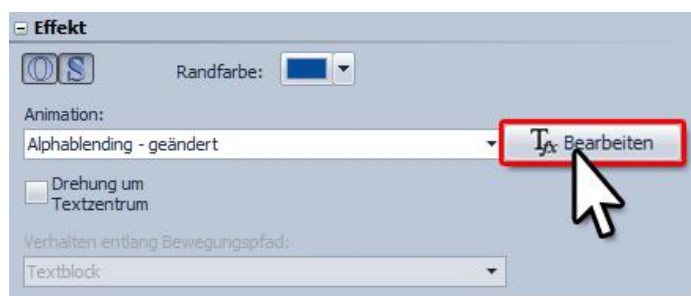


Frei platzierbarer Text im Layoutdesigner

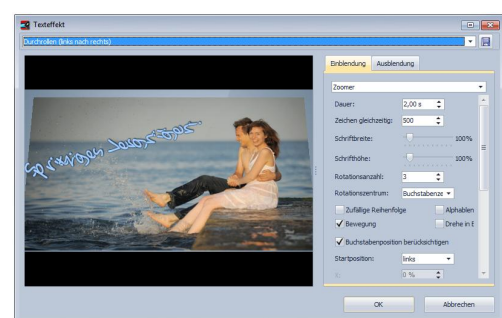
## Text mit Effekten und Animation versehen

Neben den normalen Einstellungen für Farbe, Schriftart und Schriftgröße können Sie im Fenster **Eigenschaften** dem Text auch einen Rahmen und einen Schatteneffekt zuweisen.

Weiterhin können Sie für den Text eine **Animation** auswählen, die Sie noch einmal individuell anpassen können, indem Sie auf **Bearbeiten** klicken. Im Menü für das **Bearbeiten** sehen Sie, neben den Anpassungsoptionen für die Animation, auch eine Vorschau der gewählten Animation.



Texteffekte und -animation



Textanimation bearbeiten



Das Fenster zum Bearbeiten der Textanimation erhalten Sie auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der **Bilderliste** oder **Timeline** klicken und anschließend **Textanimation auswählen** anklicken.

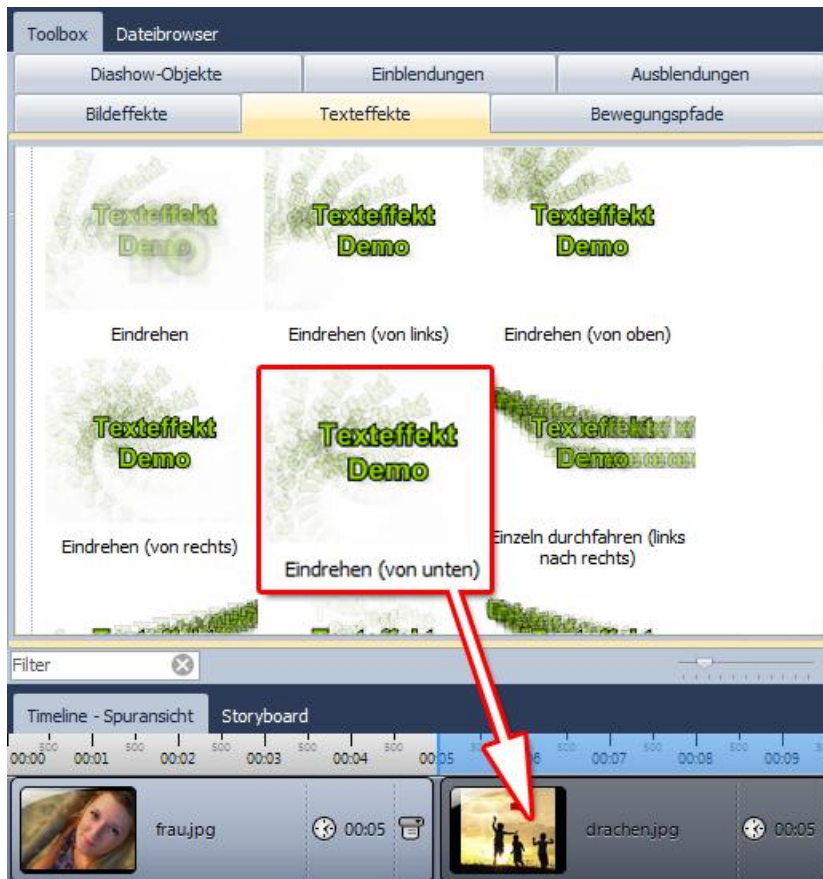
## Texteffekt über Toolbox festlegen

Nicht nur über das Fenster **Eigenschaften** können Sie einen **Texteffekt** auswählen. In der

**Toolbox** können Sie die selben **Texteffekte** aufrufen, wie unter **Eigenschaften**. Ziehen Sie den gewünschten **Texteffekt** aus der Toolbox auf das Bild.

Wenn Sie den gleichen **Texteffekt** für alle Bilder verwenden möchten, markieren alle Bilder mit dem Druck der Tasten **Strg und A**. Nun machen Sie einen Doppelklick auf den gewünschten **Texteffekt**.

Soll derselbe **Texteffekt** für einige Bilder zusammen verwendet werden, dann halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus die Bilder an, auf die der **Texteffekt** angewendet werden soll. Sind die Bilder ausgewählt, klicken Sie auch in diesem Fall doppelt auf den gewünschten **Texteffekt**.



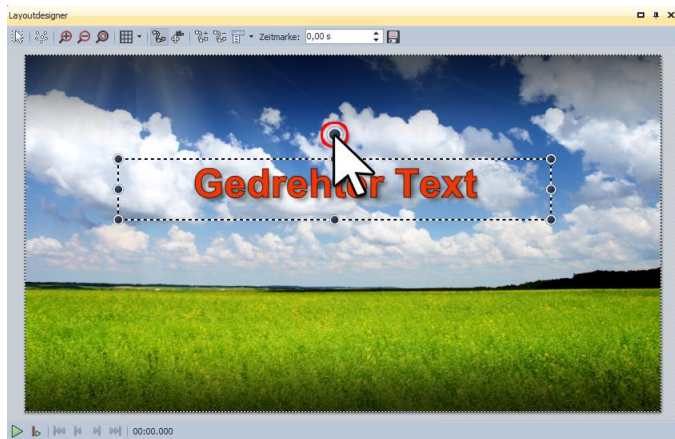
**Texteffekt auf Bild in der Timeline oder im Layoutdesigner ziehen**

## 2.15.2 Text drehen

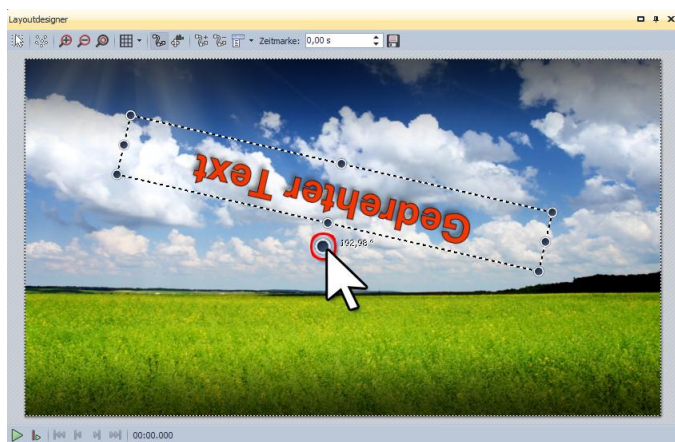
In der **AquaSoft • DiaShow** können Sie fast jedes Objekt drehen, egal ob Texte, Bilder oder Videos.

Fügen Sie ein Bild ein und geben Sie im Fenster **Eigenschaften** eine Beschriftung ein.

Ihr Text erscheint nun auf dem Bild, er ist von einem gestrichelten Rahmen umgeben. Außerhalb des Rahmens, mittig über dem Text, befindet sich ein Punkt. Klicken Sie auf den Punkt und halten Sie die Maustaste gedrückt, der Mauszeiger wird als Steuerkreuz angezeigt. Nun rotieren Sie die Maus, Sie sehen, wie sich der Text dabei dreht.



**Punkt oberhalb des Textes dient zur Rotation**



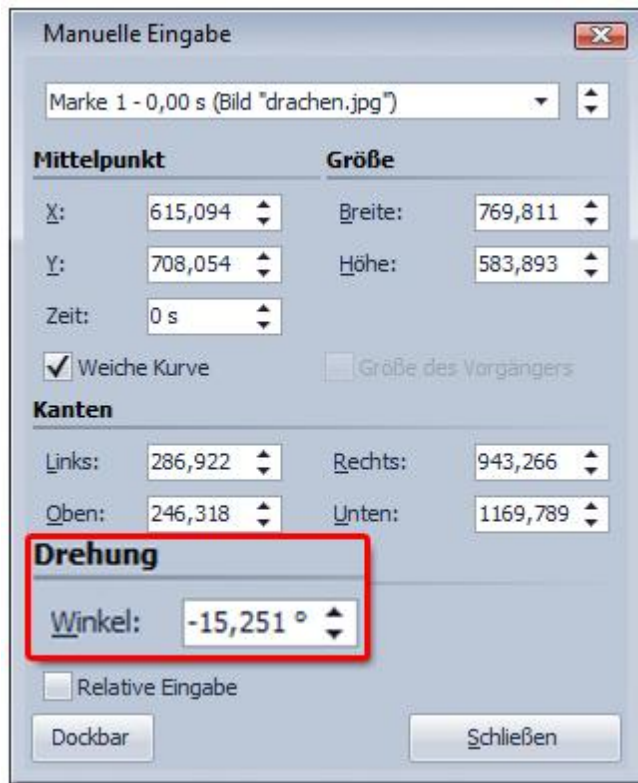
**Text wird gedreht**

Sobald der Text die gewünschte Position erreicht hat, können Sie die Maus wieder loslassen. Neben dem Punkt, den Sie zur Drehung des Textes anklicken, erscheint eine Zahl. Diese gibt den Winkel der Drehung in Grad an.



**Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.**

Wenn Sie den Winkel möglichst exakt angeben möchten, nutzen Sie die **Manuelle Eingabe**. Unter **Drehung - Winkel** können Sie nun selbst den Wert eingeben.



Manuelle Eingabe

### 2.15.3 Text mit farbigem Hintergrund

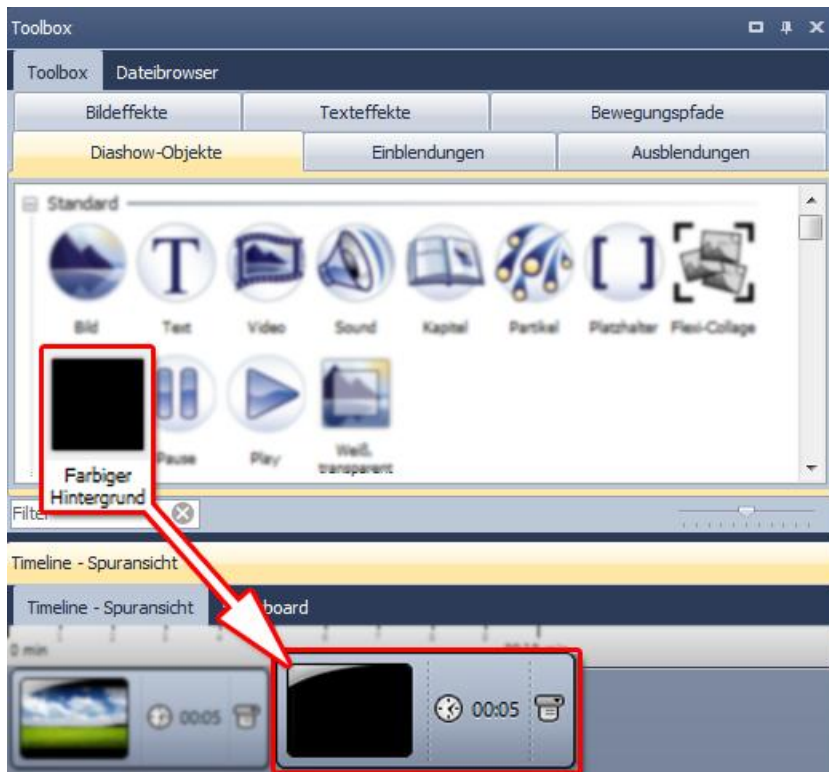
In der **Toolbox** unter **Diashow-Objekte** gibt es den **Farbigen Hintergrund**. Mit diesem können Sie Texte unabhängig von Bildern einblenden. Der **Farbige Hintergrund** kann dabei auch eine **Ein- bzw- Ausblendung** erhalten.

Sie können dieses Objekt wie ein normales **Bild**-Objekt verwenden.

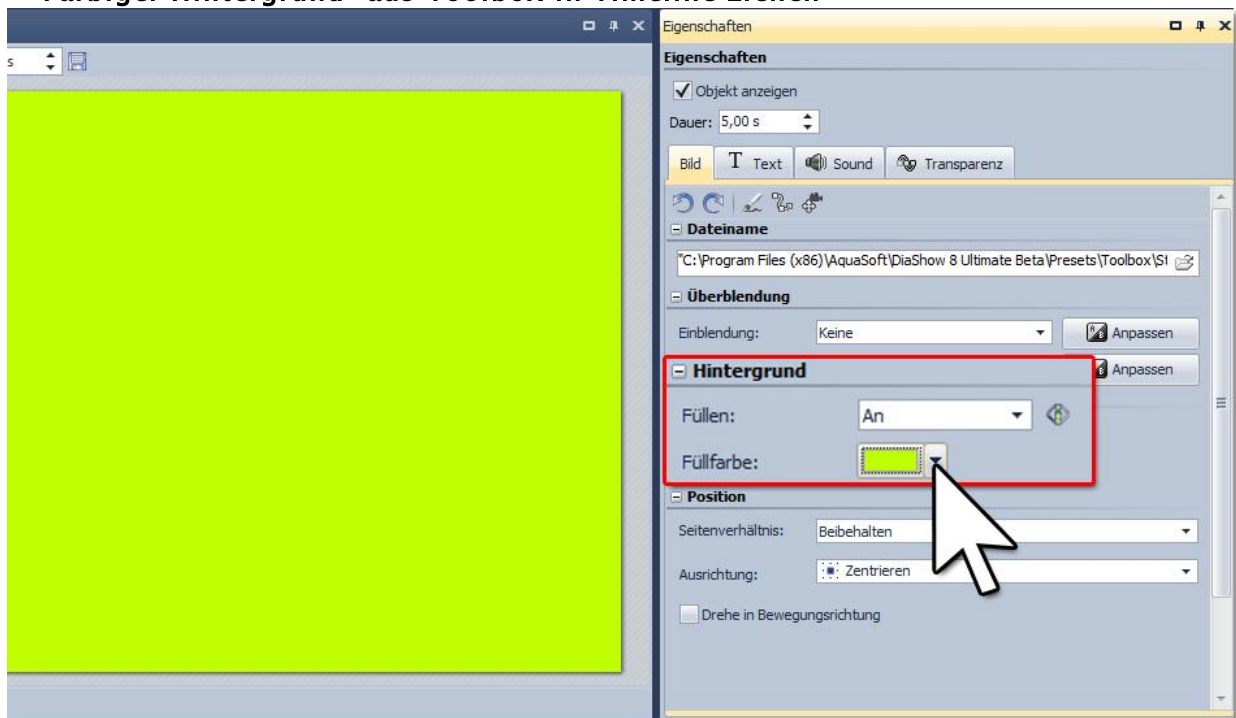
Zum Einfügen machen Sie einen Doppelklick auf den **farbigen Hintergrund** oder ziehen Sie das Objekt mit gedrückter Maustaste in die **Bilderliste** oder **Timeline**.

Der **Farbige Hintergrund** erscheint nach dem Einfügen immer zunächst schwarz. Sie können die Farbe jedoch im Fenster **Eigenschaften** unter **Hintergrund - Füllfarbe** ändern.





"Farbiger Hintergrund" aus Toolbox in Timeline ziehen



Hintergrundfarbe auswählen



Möchten Sie den **Farbigen Hintergrund** exakt an einer bestimmten Stelle platzieren, so ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste aus der **Toolbox** an die gewünschte Stelle in der **Timeline** oder **Bilderliste**. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und sich zwischen den vorhandenen Objekten bewegen, erscheint

eine rote Linie. Diese Linie dient als Hinweis darauf, wo der **Farbige Hintergrund** eingefügt wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

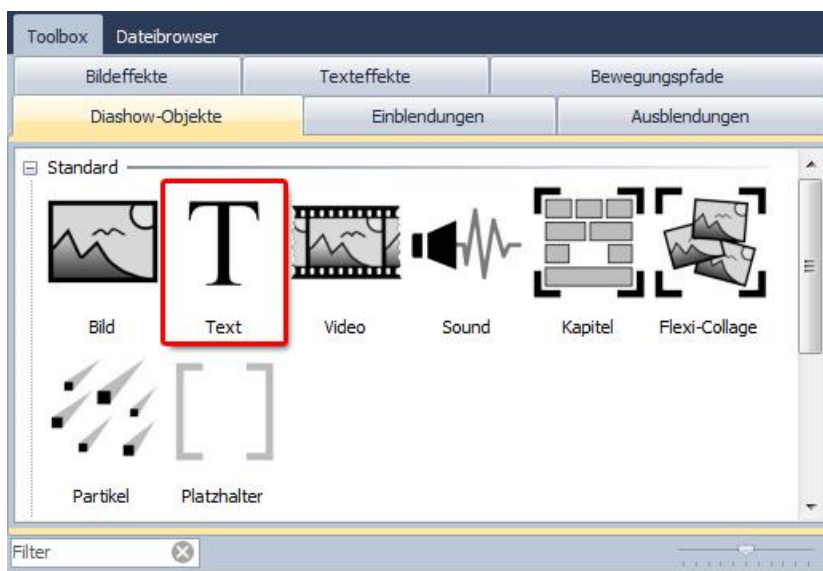
Das gleiche Prinzip gilt auch für andere **Diashow-Objekte**.

Die Beschriftung geben Sie nun unter **Eigenschaften - Text** in dem dafür vorgesehen Textfeld ein. Gehen Sie nach dem selben Prinzip vor, wie es in Kapitel ["Bild beschriften"](#) beschrieben wird.

## 2.15.4 Mehrere Texte

In der **AquaSoft • DiaShow** können Sie mehrere Texte zur selben Zeit oder zeitversetzt anzeigen lassen.

Nutzen Sie dazu das **Text**-Objekt aus der **Toolbox**.



**Text-Objekt in der Toolbox**

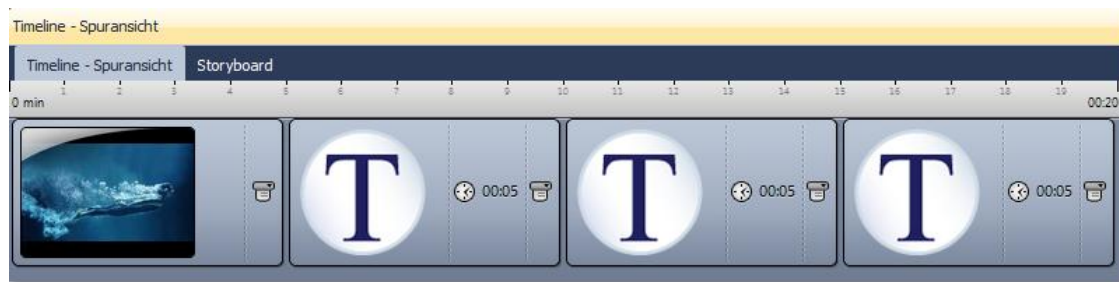
### Mehrere Texte nacheinander anzeigen

In diesem Beispiel lernen Sie, wie man drei verschiedene Texte nacheinander zu dem gleichen Bild anzeigen lässt.

Fügen Sie dazu zunächst ein Bild in Ihre Diashow ein. Danach ziehen Sie ein **Text**-Objekt aus der Toolbox in die **Timeline** oder **Bilderliste**. Dies wiederholen Sie zweimal, sodass sich ein Bild und drei **Text**-Objekte in der **Timeline** oder **Bilderliste** befinden.

Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Einstellungen	Spur
<input checked="" type="checkbox"/> 1. taucherin.jpg	0,0 s	5,0 s	541.605		
<input checked="" type="checkbox"/> 2. Text	5,0 s	5,0 s			
<input checked="" type="checkbox"/> 3. Text	10,0 s	5,0 s			
<input checked="" type="checkbox"/> 4. Text	15,0 s	5,0 s			

**Mehrere Texte zu einem Bild in der Bilderliste**

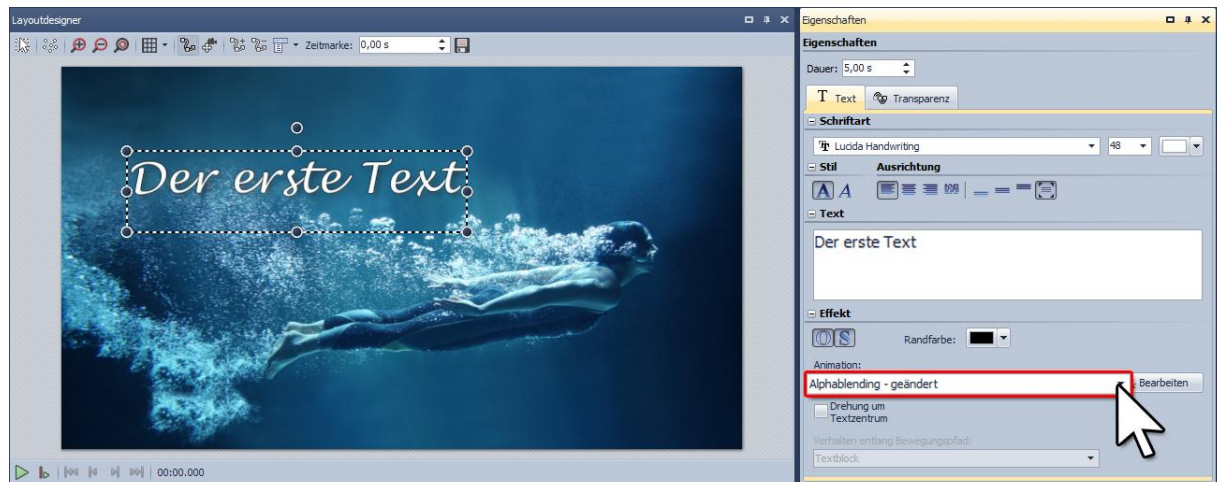


### Mehrere Texte zu einem Bild in der Timeline

Markieren Sie das erste **Text**-Objekt in der **Bilderliste** oder **Timeline**, indem Sie mit der Maus darauf klicken.

Geben Sie nun im Fenster **Eigenschaften** in dem dafür vorgesehenen Textfeld Ihre Beschriftung ein.

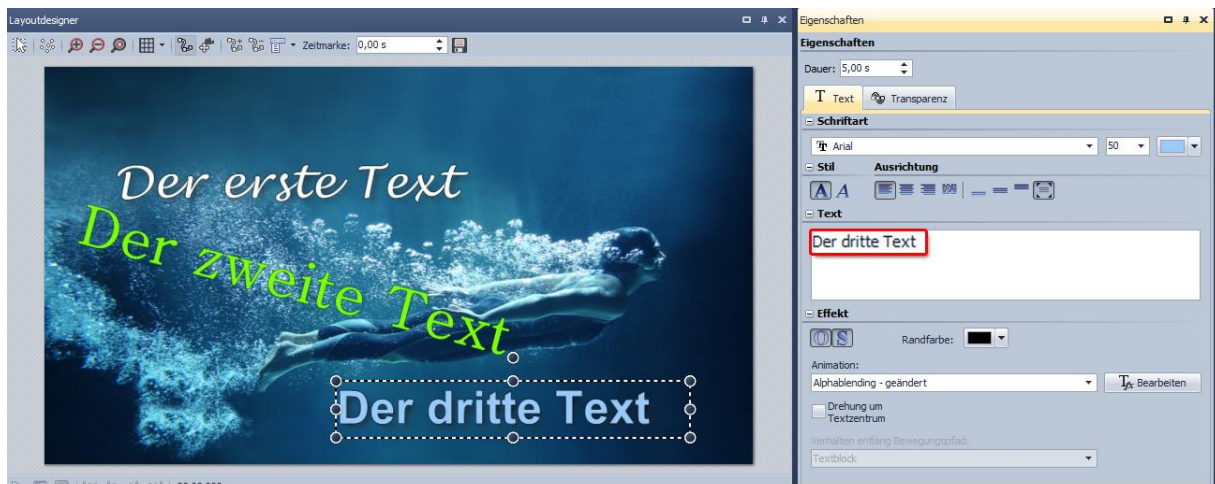
Wenn Sie möchten, dass der Text mit einer Bewegung erscheint, so wählen Sie unter **Animation** eine passende Bewegung aus.



### Text eingeben und Animation auswählen

Markieren Sie nun das zweite **Text**-Objekt und geben Sie wieder im Textfeld die gewünschte Beschriftung ein. Genauso gehen Sie auch bei dem dritten **Text**-Objekt vor.

Nachdem Sie überall die Beschriftung eingegeben haben, sehen Sie bei Auswahl des dritten **Text**-Objektes in der **Timeline** oder **Bilderliste** alle drei Beschriftungen.




**Drei Texte nacheinander zu einem Bild**

Soll die Anzeigedauer der einzelnen Texte geändert werden, so gehen Sie in das Fenster **Eigenschaften** und stellen Sie unter **Dauer** die gewünschte Anzeigedauer für jeden der Texte ein.



**Anzeigedauer einstellen**

Betrachten Sie das eben erstellte Beispiel nun, indem Sie auf den **Abspielen**-Button  oder die Taste **F9** klicken.

## Mehrere Texte gleichzeitig anzeigen



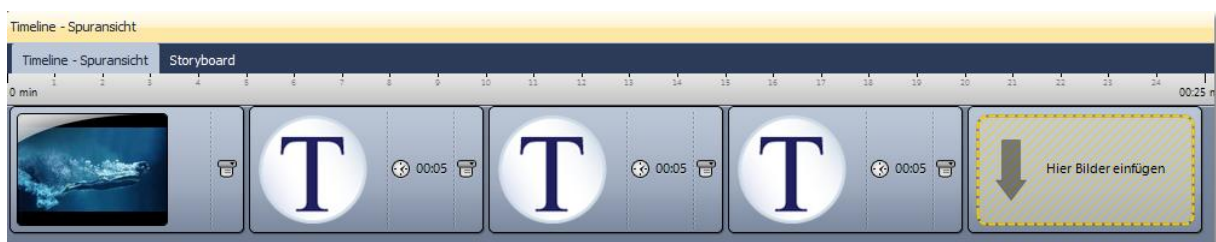
**Kapitel-Objekt in der Toolbox**

Wenn Sie die Texte lieber gleichzeitig, statt nacheinander anzeigen lassen möchten, ziehen Sie ein **Kapitel**-Objekt aus der Toolbox in die **Timeline** oder **Bilderliste** an die letzte Stelle hinter den anderen Objekten.

Das **Kapitel** ermöglicht es Ihnen [mit mehreren Spuren zu arbeiten](#). Spuren sind dafür zuständig, Elemente Ihrer Diashow zur selben Zeit anzeigen zu lassen.

Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Einstellungen	Spur
1. taucherin.jpg	0,0 s	5,0 s	541.605		
2. Der erste Text	5,0 s	5,0 s			
3. Der zweite ...	10,0 s	5,0 s			
4. Der dritte Text	15,0 s	5,0 s			
5. Kapitel	20,0 s	5,0 s			

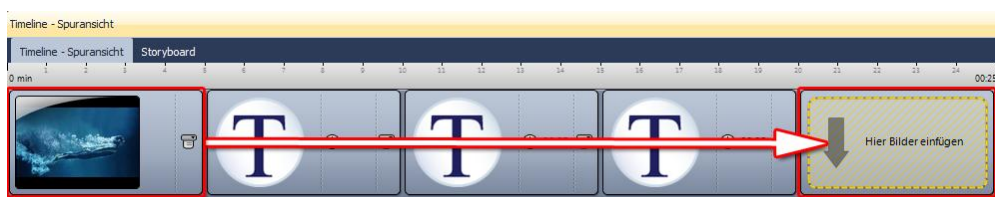
**Mehrere Texte mit Kapitel in der Bilderliste**



**Mehrere Texte mit Kapitel in der Timeline**

Das Kapitel befindet sich, nachdem Sie es eingefügt haben, hinter allen anderen Objekten. Nun müssen Sie das bereits eingefügte Bild und die dazugehörigen Texte in das Kapitel verschieben.

Dazu gehen Sie so vor, wie es unten beschrieben wird.





### 1. Bild in Kapitel verschieben

Klicken Sie mit der Maus auf das Bild in der Timeline.

Mit gedrückter Maustaste ziehen Sie das Bild auf das leere **Kapitel**.

Sobald sich das Bild über dem **Kapitel** befindet, lassen Sie die Maustaste los.

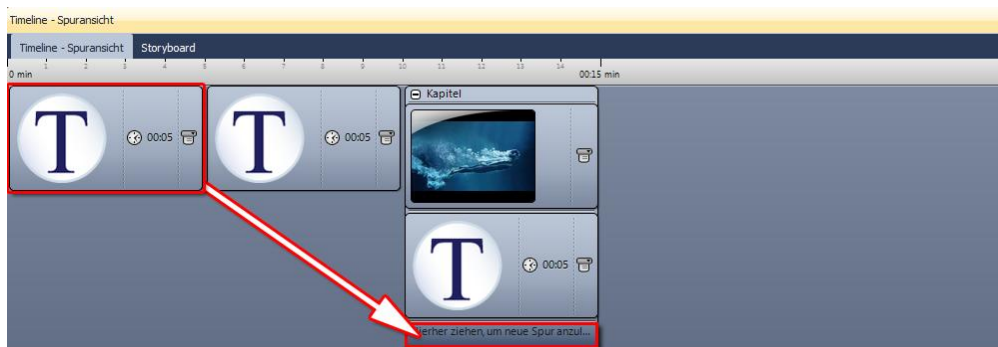


### 2. Neue Spur für Text-Objekt

Nun ziehen Sie das erste **Text**-Objekt in das **Kapitel**.

Ziehen Sie es auf den Schriftzug "Hierher ziehen, um neue Spur anzulegen", der sich unter dem Bild befindet.

Eine rote Markierung in der **Timeline** zeigt Ihnen an, an welcher Position das **Text**-Objekt eingefügt wird.



### 3. Weitere Text-Objekte in neue Spur verschieben

Das zweite **Text**-Objekt fügen Sie unter das erste **Text**-Objekt nach der gleichen Vorgehensweise ein, wie im vorherigen Schritt beschrieben.

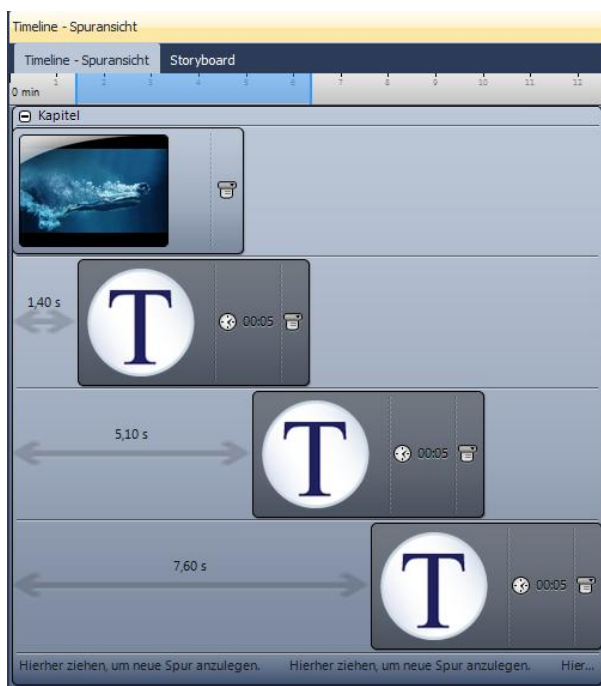


#### 4. Texte erscheinen zeitgleich

Nun sind das Bild und alle **Text**-Objekte untereinander angeordnet.

Wenn Sie die Show abspielen, fällt Ihnen auf, dass die Texte gleichzeitig angezeigt werden.

Dies geschieht, weil die Text-Objekte genau untereinander stehen und somit zur gleichen Zeit angezeigt werden. Um sie zeitversetzt anzeigen zu lassen, muss die Position der **Text**-Objekte in der **Timeline** geändert werden.



## 5. Texte zeitversetzt erscheinen lassen

Um die Position des **Text**-Objektes und somit den Zeitpunkt der Anzeige des Textes zu ändern, ziehen Sie das Text-Objekt mit gedrückter Maustaste etwas weiter nach rechts.

Tun Sie das gleiche bei den anderen Text-Objekten, sodass sich eine stufenartige Anordnung ergibt.

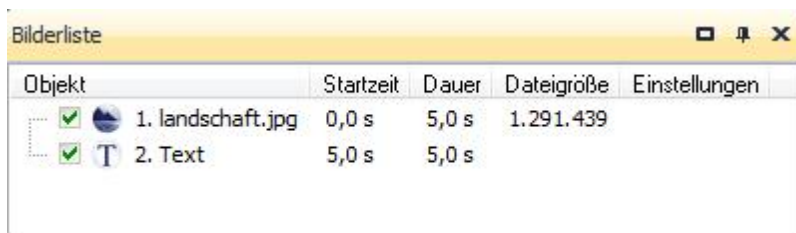
Mit dieser Art der Anordnung werden die Texte nacheinander so angezeigt, dass der vorherige Text noch kurz zu sehen ist, bevor der nächste Text erscheint.

Sehen Sie sich die Änderungen an, indem Sie die Diashow kurz abspielen. So können Sie feststellen, ob die Texte nach Ihren Vorstellungen eingeblendet werden.

### 2.15.5 Texte fliegen lassen

Im vorherigen Kapitel haben Sie das **Text**-Objekt kennengelernt.

Sie können in der AquaSoft® DiaShow **Text**-Objekten einen **Bewegungspfad** zuweisen und so z.B. den Eindruck erwecken, der Text flöge über Ihre Bilder hinweg.



Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Einstellungen
1. landschaft.jpg	0,0 s	5,0 s	1.291.439	
2. Text	5,0 s	5,0 s		

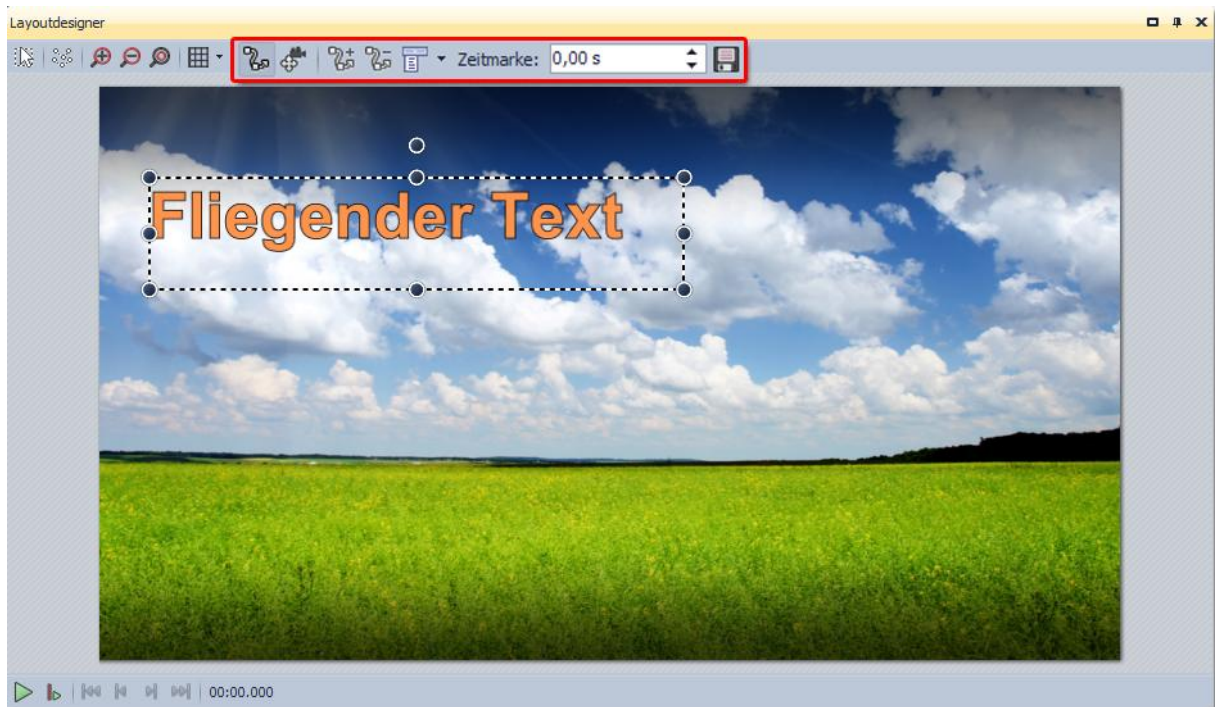
**Bild und Text in der Bilderliste**



**Bild und Text in der Timeline**

Nun klicken Sie in der **Timeline** oder in der **Bilderliste** auf das **Text**-Objekt. Im **Layoutdesigner** sind jetzt die Werkzeuge aktiv, die Sie benötigen, um einen **Bewegungspfad** anzulegen.

Weiter unten finden Sie zu jedem Werkzeug-Symbol eine Erläuterung.



### Werkzeuge im Layoutdesigner



Dies ist das Symbol um im *Layoutdesigner* in den Modus für *Bewegungspfade* zu schalten.



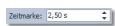
Mit diesem Schalter können neue *Bewegungsmarken* hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.



Um vorhandene *Bewegungsmarken* zu entfernen, müssen diese im *Layoutdesigner* markiert sein, mit einem Klick auf diesen Schalter wird die aktivierte Marke entfernt.



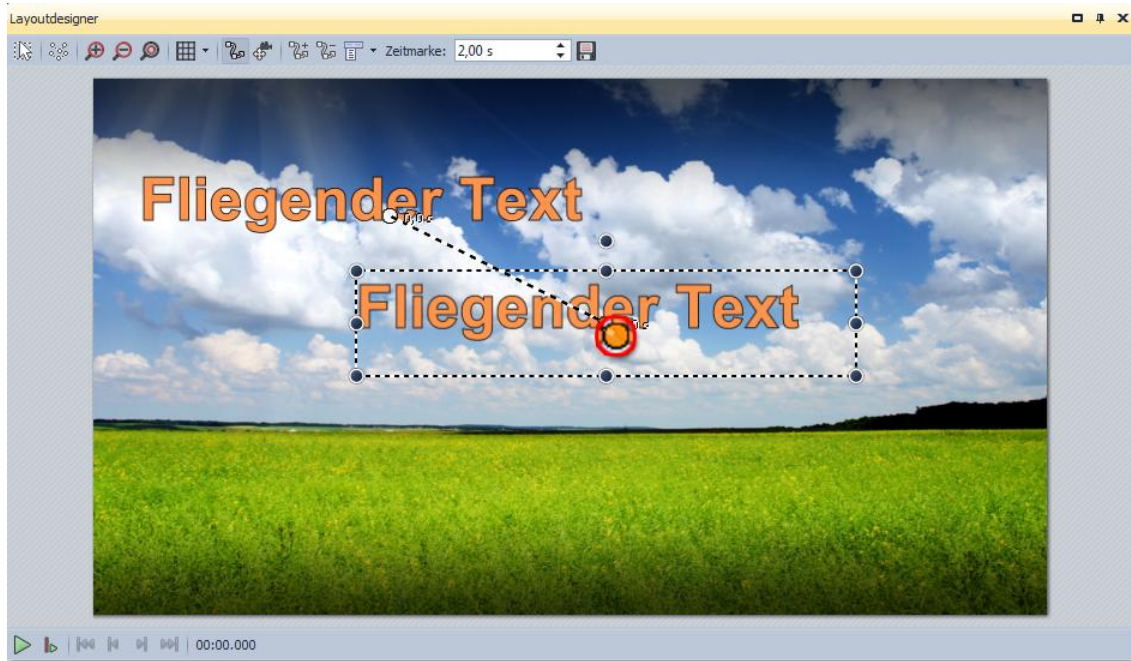
Hierüber lässt sich ein weiterführendes Menü für die *Bewegungsmarken* öffnen.




Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, mit welcher Geschwindigkeit sich das Objekt von einer Bewegungsmarke zu der nächsten bewegt.



Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und so leicht wiederverwenden. Diese Funktion gibt es nur in der **DiaShow Ultimate**.



## 1. Bewegungsmarke hinzufügen

Fügen Sie eine neue **Bewegungsmarke** hinzu, indem Sie auf das entsprechende Symbol  im **Layoutdesigner** klicken.

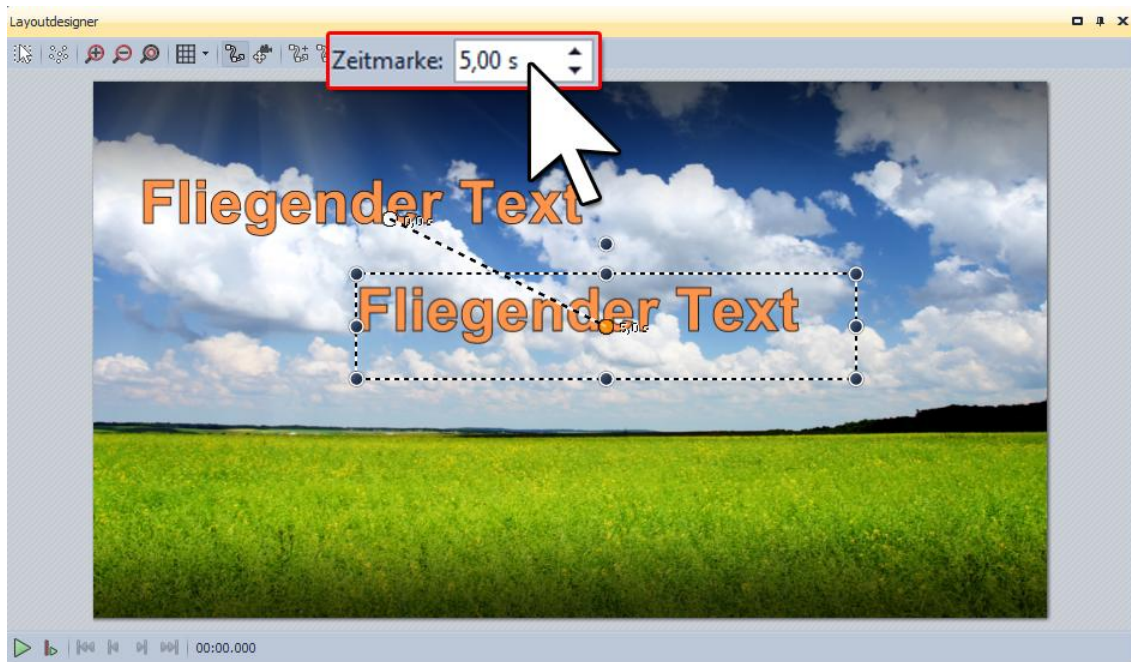
Sie sehen nun Ihren Text an seiner ersten Position und an einer zweiten Position.

Der zweite Text, bzw. die zweite **Bewegungsmarke** ist jetzt aktiv. Sie können sie im **Layoutdesigner** verschieben und skalieren.

Die **Bewegungsmarke**, die gerade aktiv ist, wird durch einen orangenen Punkt gekennzeichnet. Alle nicht-aktiven **Bewegungsmarken** haben Punkt in einem halbtransparenten Weiß.

Platzieren Sie die zweite **Bewegungsmarke** so, wie im Beispielbild. Der Text soll sich von oben links in die Mitte des Bild bewegen.



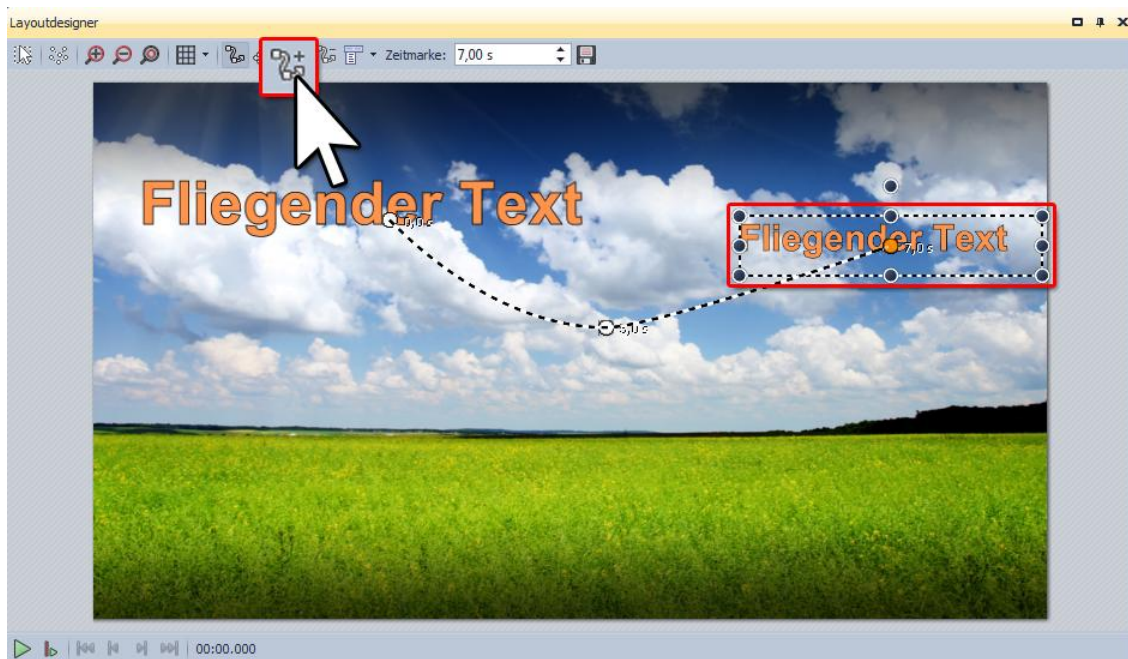


## 2. Zeitmarke ändern

Während die zweite **Bewegungsmarke** noch ausgewählt ist (orangener Punkt), geben Sie unter **Zeitmarke** einen anderen Wert ein.


Um die Bewegung von der ersten bis zur zweiten **Bewegungsmarke** zu verlangsamen, können Sie den Wert auf fünf Sekunden erhöhen.

Wenn Sie den Wert der ersten **Bewegungsmarke** erhöhen (vorgegeben sind immer 0,00 s), können Sie die Startzeit der Bewegung um einen beliebigen Wert verschieben. Die Zeiten der anderen **Bewegungsmarken** werden automatisch dazu angepasst und der Wert der ersten **Bewegungsmarke** wird hinzu addiert.



### 3. Eine weitere Bewegungsmarke einfügen

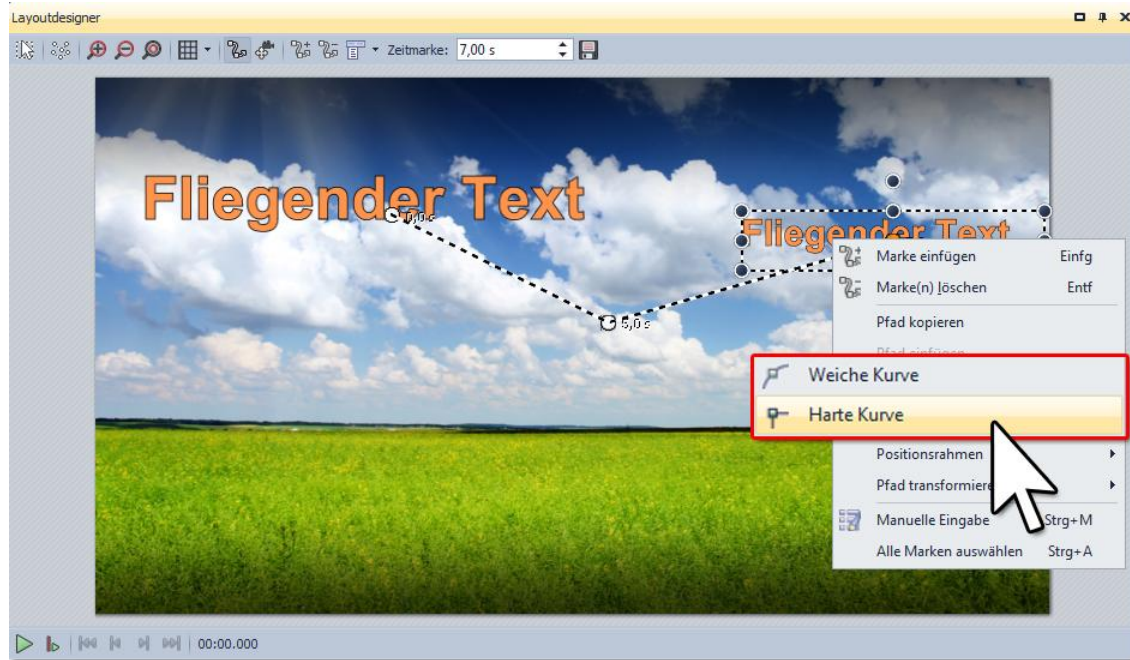


Mit  fügen Sie nun eine neue **Bewegungsmarke** hinzu.

Platzieren Sie die **Bewegungsmarke** oben links.

Mit Hilfe der runden Anfasser verkleinern Sie den Text. So wirkt es, als würde der Text weiter nach hinten "fliegen".

Für eine erste Vorschau aktivieren Sie die Vorschau im **Layoutdesigner** oder drücken Sie die Taste **F9**.

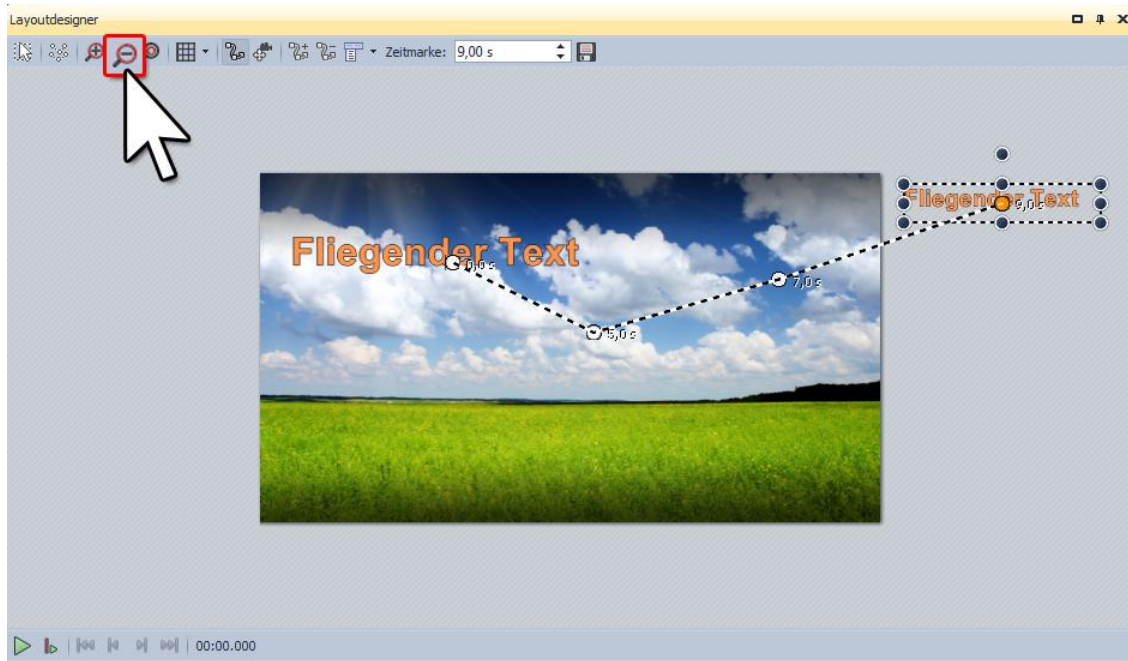


### 4. Kurventyp auswählen

Im Kontextmenü (mit rechter Maustaste auf **Bewegungsmarke** klicken) gibt es weitere Möglichkeiten zur Bearbeitung des gesamten **Bewegungspfad**.

So können Sie z.B. einstellen, welche Art der Kurve Sie verwenden möchten.

- **Harte Kurve** – Bewegungen sind ruckartig und besitzen eine gleichmäßige Geschwindigkeit
- **Weiche Kurve** – Bewegungen sind weich und werden zu Beginn beschleunigt erscheinen



## 5. Text in den nicht sichtbaren Bereich ausfliegen lassen

Sie können auch **Bewegungsmarken** im nicht sichtbaren Bereich platzieren. So "fliegt" der Text aus dem Bild und verschwindet damit.

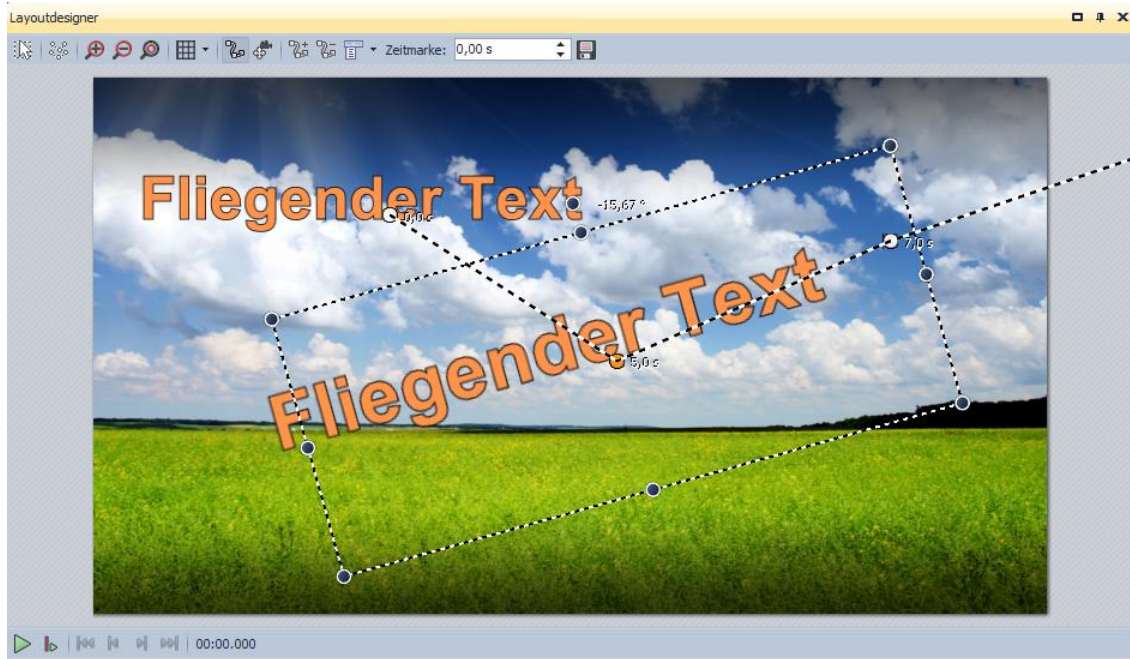
Fügen Sie eine neue **Bewegungsmarke** mit  hinzu.

Verkleinern Sie die Ansicht im **Layoutdesigner** mit dem Lupen-Symbol .

Der sichtbare Bereich im **Layoutdesigner** hat sich nun verkleinert und um das Vorschaubild herum befindet sich eine größere graue Fläche. Dieser Bereich ist für den Betrachter der fertigen Show nicht zu sehen, auch die Objekte, die sich dort befinden, sind nicht sichtbar.

Bewegen Sie die eben hinzugefügte **Bewegungsmarke** in den nicht sichtbaren Bereich, um den Text aus dem Bild "fliegen" zu lassen.





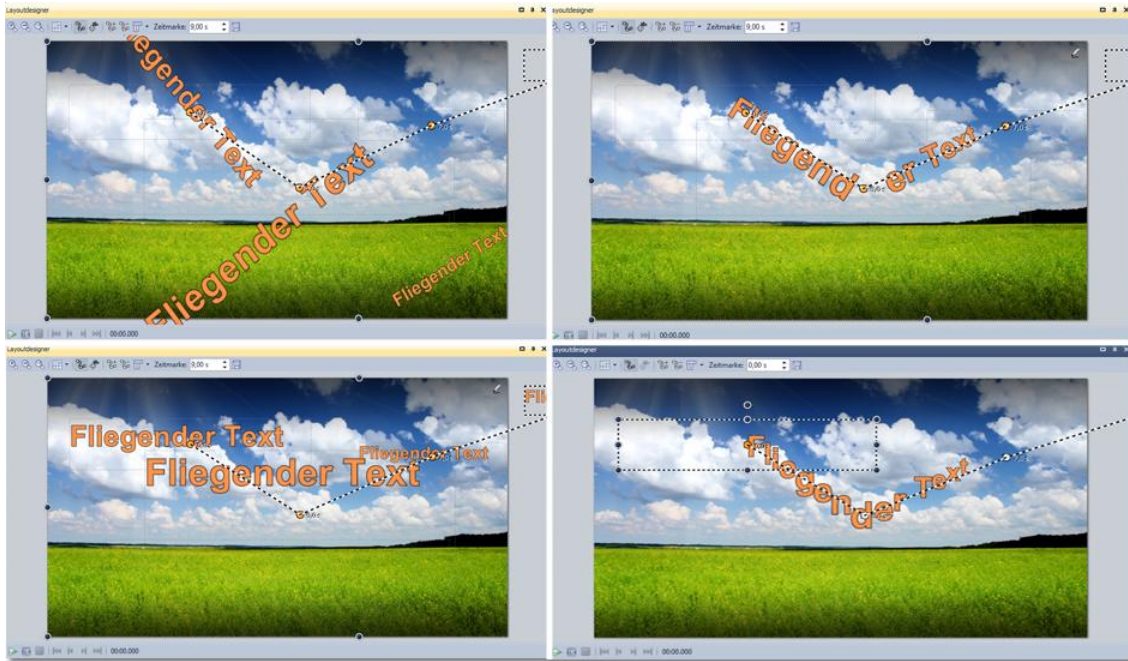
## 6. Text drehen

Wie im Kapitel ["Text drehen"](#) beschrieben, lassen sich auch innerhalb eines **Bewegungspfad**es die einzelnen **Bewegungsmarken** drehen.

Dazu klicken Sie auf die **Bewegungsmarke**, die Sie drehen möchten. Ein gestrichelter Rahmen erscheint die aktive **Bewegungsmarke** nun. An den Ecken und Seiten des Rahmens befinden sich Kreise, mit denen man die Marke vergrößern oder verkleinern kann.

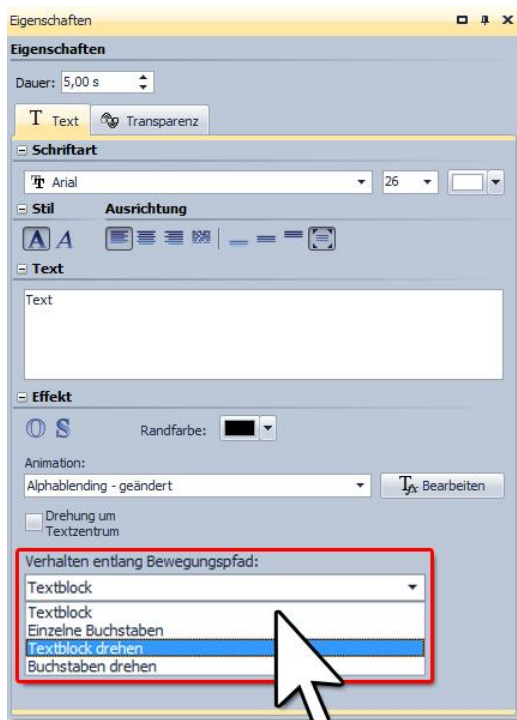
Mittig über dem gestrichelten Rahmen befindet sich ein weiterer Kreis. Bewegen Sie diesen mit gedrückter Maustaste, so lässt sich die Marke drehen.

Spielen Sie die Show einmal ab. Sie sehen, dass das Drehzentrum hierbei der Mittelpunkt des Textfeldes ist. Soll das Drehzentrum der Textmittelpunkt sein, so aktivieren Sie in im Fenster **Eigenschaften** die Funktion **Drehung im Textzentrum**.




## 7. Verhalten entlang des Bewegungspfad

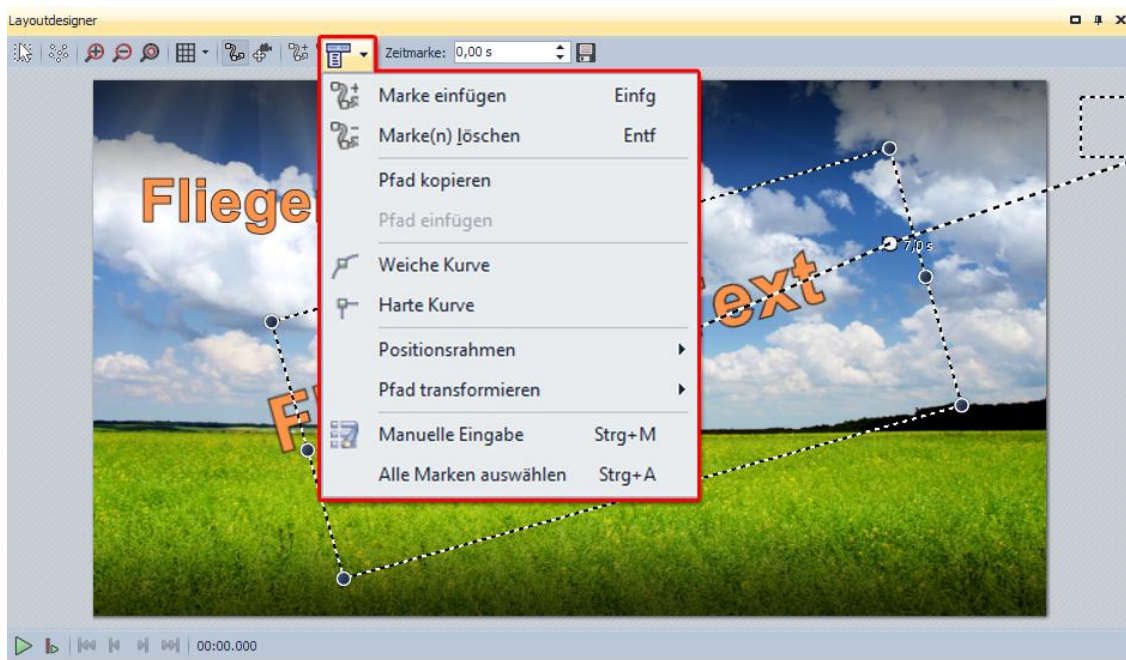
Der Text muss nicht als ganzes dem **Bewegungspfad** folgen. Es ist auch möglich, den Text z.B. Buchstaben um Buchstaben am Pfad entlang laufen zu lassen. Die Optionen hierzu finden Sie im Fenster **Eigenschaften** unter **Verhalten entlang Bewegungspfad**.



## Weitere Optionen

Über  lässt sich das Kontextmenü zu den Bewegungsmarken öffnen. Mit einem Rechtsklick auf einen markierten Bewegungspunkt lässt sich dieses Menü ebenfalls öffnen.



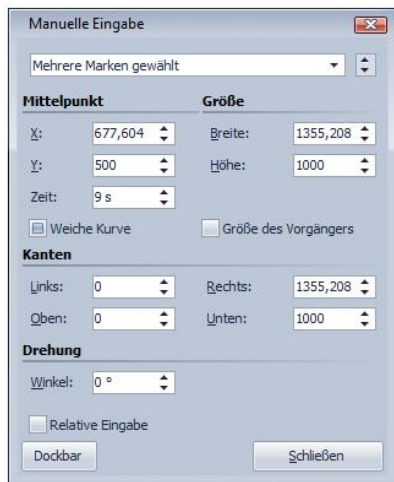


### Erweiterte Optionen im Layoutdesigner

Einige Optionen wurden bereits oben verwendet. Folgende weitere Optionen stehen zur Verfügung:

<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Pfad kopieren</div>	Ein bereits erstellter Bewegungspfad kann kopiert werden und so bei einem Diashow-Objekt wiederverwendet werden. Kopieren Sie einen Bewegungspfad von einem Text-Objekt, so kann dieser auch bei einem Bild eingefügt werden.
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Pfad einfügen</div>	Mit dieser Option fügen Sie einen kopierten Pfad aus der Zwischenablage wieder ein.
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Positionsrahmen ▶</div>	Möchten Sie im Verlauf Ihres Bewegungspfades sicher gehen, dass der Text oder das Bild nicht die Größe verändert, so können Sie hier die Option <b>Größe vom Vorgänger verwenden</b> einstellen. Der Vorgänger ist dabei die vorhergehende Bewegungsmarke.
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Kurventyp ▶</div>	Es gibt harte und weiche Kurven bei einem Bewegungspfad. Der Verlauf einer Bewegung kann dadurch verändert werden.
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Pfad transformieren ▶</div>	Ein Bewegungspfad kann auch gespiegelt oder gedreht werden. Hier finden Sie außerdem die Option <b>Pfad ausgleichen</b> .
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">Manuelle Eingabe...</div>	Aufruf der manuellen Pfadeingabe. Siehe unten.
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Alle Marken auswählen</div>	Hiermit können alle Bewegungsmarken markiert werden. Danach ist es möglich den Bewegungspfad im Ganzen zu verschieben.

### Manuelle Pfadeingabe

**Manuelle Eingabe**

Die **Manuelle Pfadeingabe** ermöglicht das exakte Positionieren der Bewegungspunkte.

Hier können Sie die Positionen und Größen direkt angeben. Sie können auch zwischen den einzelnen Marken in diesem Fenster wechseln.

Die gesamte Fläche des **Layoutdesigners** wird mit einer Größe von 1000x1000 angegeben.

Wenn Sie ein Objekt also in der Bildmitte positionieren möchten, geben Sie für X 500 an, für Y geben Sie ebenfalls 500 an.

## 2.16 Sofort-Effekte

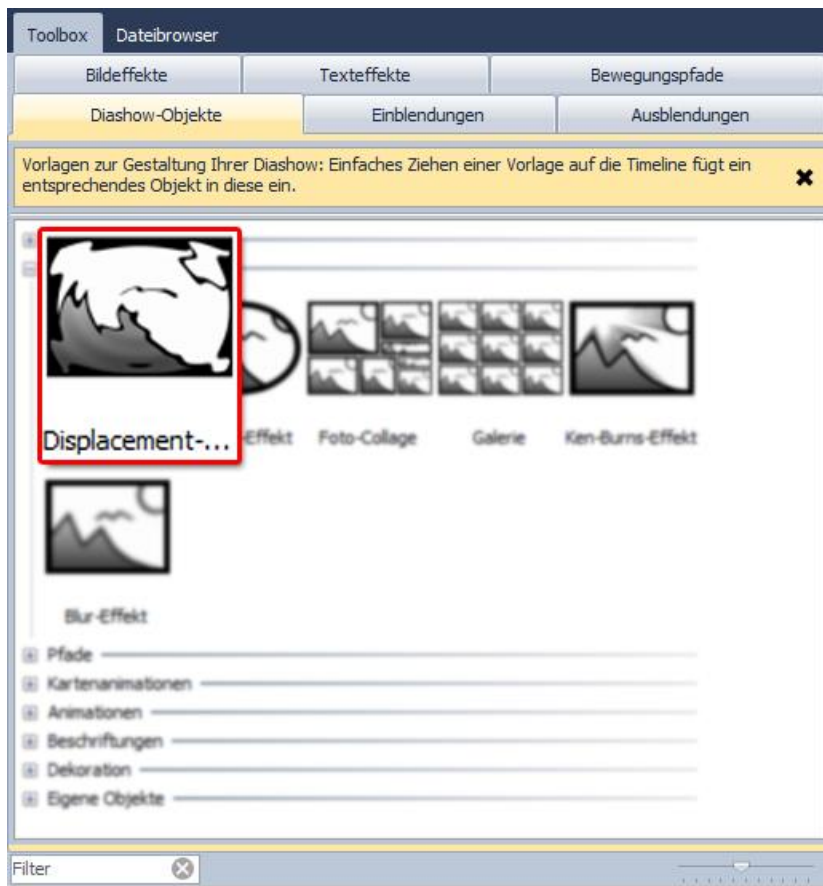
Mit Hilfe der Sofort-Effekte können Sie einfach und schnell Effekte und Collagen erstellen, die ansonsten nur mit viel Zeit und Aufwand erarbeitet werden müssen.

### 2.16.1 Displacement-Effekt



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Sie finden den **Displacement-Effekt** unter den **DiaShow-Objekten** in der **Toolbox**.



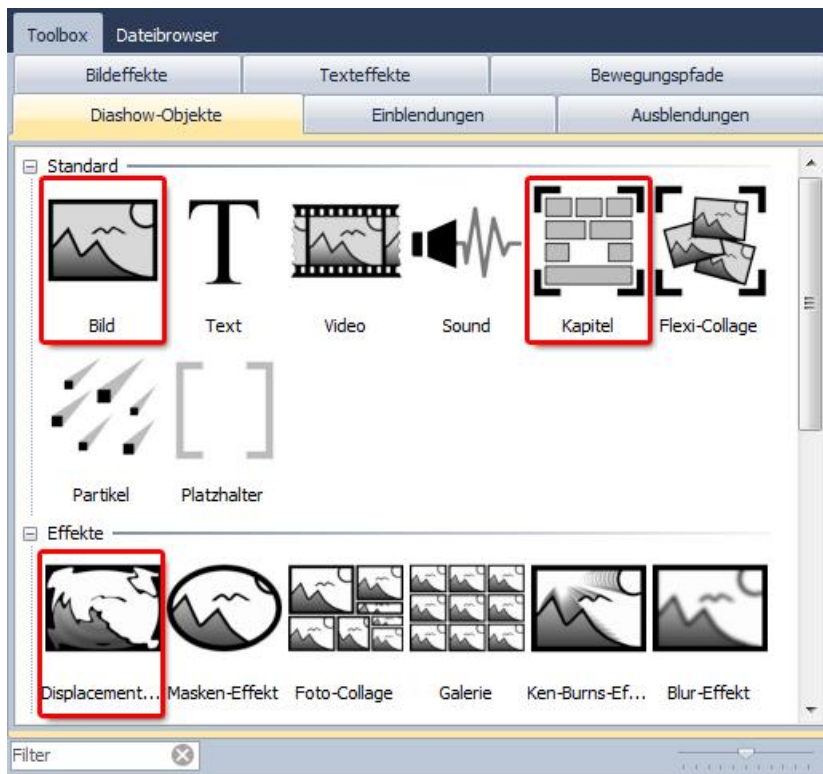
**Displacement-Effekt in der Toolbox**

Mit dem **Displacement Effekt** können Sie der Oberfläche Ihrer Fotos oder Videos eine Art Relief verleihen. So lassen sich Bilder ausbeulen, verbiegen oder auf andere Art in ihrer Darstellung beeinflussen.

Sie benötigen dazu eine *Displacement Map*, also eine Grafik, die den optischen Versatz (z.B. die Verzerrung) beschreibt.

Die Farben, die in der *Displacement Map* enthalten sind, bestimmen die Veränderung, die der **Displacement Effekt** bewirkt:

- Der **Rotkanal** bestimmt die Verschiebung auf der x-Achse sowohl in positiver als in negativer Richtung (127 entspricht keiner Verschiebung).
- Der **Grünkanal** entspricht der Verschiebung auf der y-Achse.
- Der **Blaukanal** verändert die Beleuchtung, also die Helligkeit des jeweiligen Bildpunktes.



## Objekte nacheinander in die Timeline ziehen

### 1. Objekte in die Timeline ziehen

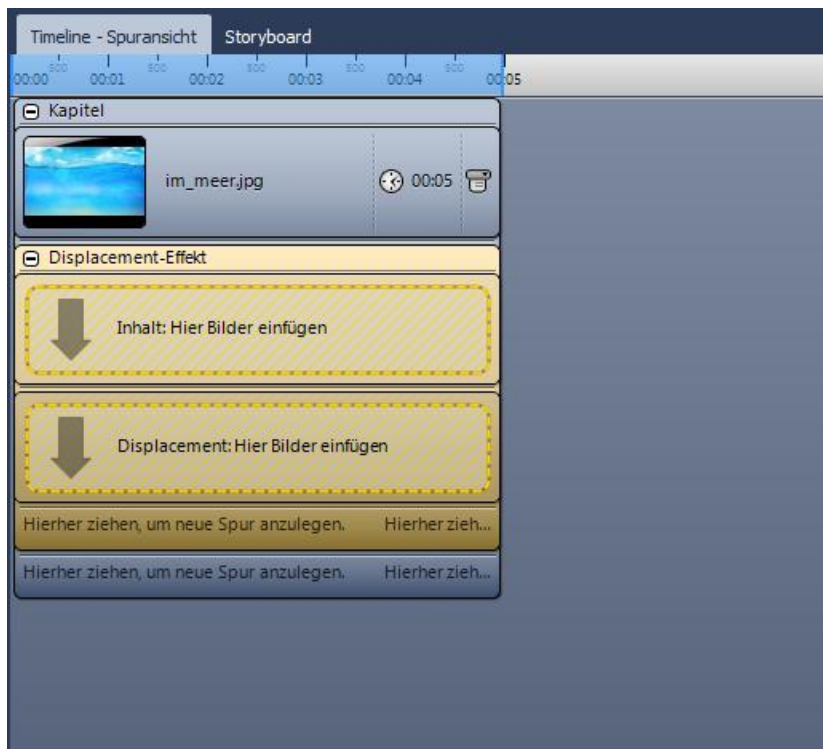


Öffnen Sie eine leere Diashow mit .

Sie können den **Displacement Effekt** auch einzeln verwenden, in diesem Beispiel benötigen wir jedoch einen aufwendigeren Aufbau.

- Ziehen Sie zuerst ein **Kapitel** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.
- Auf das **Kapitel** ziehen Sie ein **Bild**-Objekt, ebenfalls aus der **Toolbox** in die **Timeline**. Wählen Sie im Anschluss ein beliebiges Foto aus.
- Unter das **Bild**-Objekt ziehen Sie nun den **Displacement**-Effekt, der sich in der **Toolbox** im Abschnitt **Effekte** befindet.

Platzieren Sie die Objekte so, dass sie sich genau *untereinander* befinden.



Leerer Displacement-Effekt in der Toolbox

## 2. Bereiche des Displacement-Effektes füllen

Der **Displacement Effekt** enthält zwei Bereiche, beide sollten gefüllt werden.

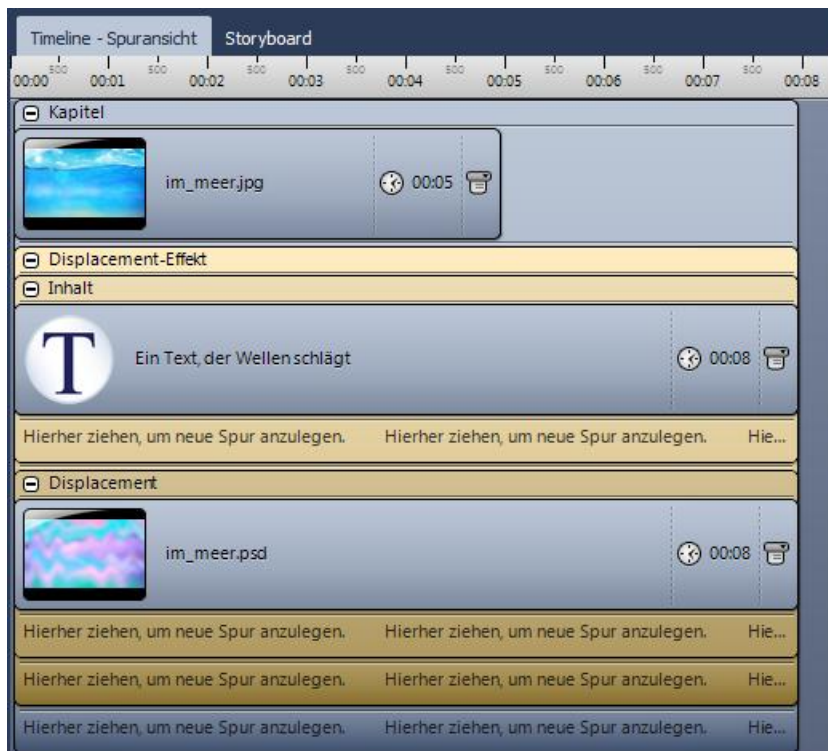
Der erste Bereich (unter **Inhalt**) enthält den später sichtbaren Bildinhalt, wie z.B. Fotos oder Videos.

- Ziehen Sie in das Feld **Inhalt** ein **Text**-Objekt. Geben Sie unter **Eigenschaften** einen Text ein.

In den zweiten Bereich gehört die oben beschriebene **Displacement Map**. Es kann hier ein **Bild**, ein **Video**, Texte und sogar eine **Flexi-Collage** oder ein **Kapitel** eingesetzt werden. Sollten in der **Displacement Map** Farben vorhanden sein, so wird die Verzerrung anhand der Farbwerte berechnet.

- Ziehen Sie in das Feld **Displacement** eine Grafik, die das Relief beschreibt, mit dem das Text-Objekt im Bereich **Inhalt** verzerrt werden soll.



**Gefüllter Displacement-Effekt**

### 3. Details zur Displacement Map

Die Stärke der Verzerrung kann im Fenster **Eigenschaften** bzw. über das Kontextmenü beeinflusst werden. Wählen Sie dazu das gesamte Displacement-Objekt aus. In der Standard-Ansicht befindet sich rechts das Fenster **Eigenschaften**, in dem Sie die horizontale und vertikale Verschiebung, sowie die Berücksichtigung des Alphakanals und die Beleuchtung ändern können.

**Bewegungspfad für Text-Objekt**

### 4. Text-Objekt animieren

Folgen Sie der Anleitung im Kapitel ["Texte fliegen lassen"](#) und animieren Sie so das Text-Objekt in dem **Displacement-Effekt**.

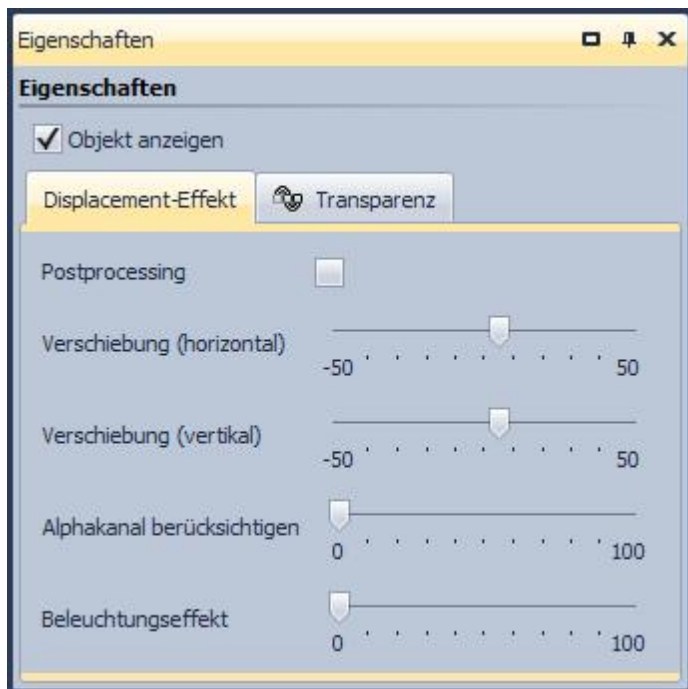
Falls sich die Anzeigedauer des **Text**-Objektes durch den Bewegungspfad verlängert hat, müssen Sie und auch die Dauer der **Displacement Map** entsprechend anpassen, sodass diese genauso lang, wie das **Text**-Objekt, angezeigt wird.



So könnte der Effekt aussehen

#### 5. Text wird durch Displacement Map verzerrt

So, wie im Beispielfeld (links) könnte der Text nun aussehen. Er wird durch die **Displacement Map** verzerrt. Der Text bewegt sich entlang des **Bewegungspfad**es und passt sich dabei dem "Relief" der **Displacement Map** an jedem Punkt der Bewegung an. So entsteht der Eindruck, dass der Text im Beispielfeld sich wellenförmig über den Bildschirm bewegt.



Einstellungen für DisplacementEffect

### 3. Weitere Einstellungen für Displacement-Effekt

In welcher Art der Inhalt des Displacement-Effektes verzerrt wird, ist abhängig vom Aussehen der **Displacement Map** ab. Hierbei werden die Farbwerte anders interpretiert. Jeder Farbwert steht hier für eine bestimmte Verschiebung der Bildpunkte oder eine Veränderung der Beleuchtung.

Verschiedene Verzerrungen können durch unterschiedliche Farben bzw. Farbbestandteile beschrieben werden:

- Der Rotkanal beschreibt die Verschiebung in horizontale (x) Richtung
- Der Grünkanal beschreibt die Verschiebung in vertikale (y) Richtung
- Der Blaukanal beschreibt die Beleuchtung (Farbe heller/dunkler machen)
- Alphakanal: Transparenz modifizieren (Maskeneffekt)

Stärke der Verzerrung ist mit Hilfe der Regler **Verschiebung (horizontal)** / **Verschiebung (vertikal)** einstellbar.



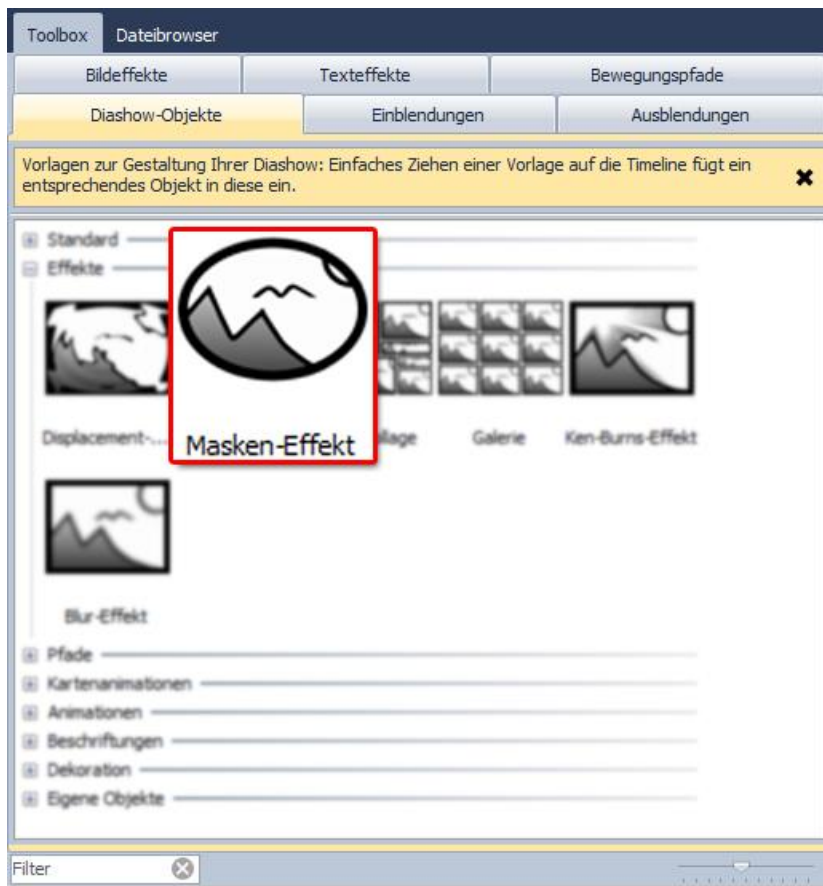
Ein Beispiel, wie man eine Displacement-Map mittels GIMP 2.8 erstellt, finden Sie im Snaptip "[Displacement-Map erstellen](#)".

#### 2.16.2 Masken-Effekt



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Sie finden den **Masken-Effekt** unter den **DiaShow-Objekten** in der **Toolbox**.



### Masken-Effekt in der Toolbox

Eine Maske legt den Bereich Ihres Bildes fest, der in der Diashow sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Dabei kann die **Maske** jegliche Form und Größe annehmen. So kann ein **Text**, ein **Bild**, **Videos**, **Flexi-Collagen** und auch ein **Kapitel** eine **Maske** sein.

**Beispiel:** Alles, was schwarz-weiß ist, kann eine **Maske** sein – auch Bilder aus Grababstufungen sind **Masken**.

Der **Masken-Effekt** sorgt dafür, dass sich das Bild, welches sich eine Spur über der **Maske** befindet, in dem Bereich zu sehen ist, in dem die **Maske** weiß ist. Der Rest wird von der **Maske** abgedeckt.

### Einfacher Masken-Effekt

Finden Sie mit der nachfolgenden Anleitung einen Einstieg in die Verwendung des **Masken-Effektes**.



Leerer Masken-Effekt in der Timeline

## 1. Masken-Effekt einfügen



Öffnen Sie eine leere Diashow mit .

Ziehen Sie den **Masken-Effekt** aus der **Toolbox** in die Timeline.

Sollte der Effekt nicht, wie auf dem Beispiel-Bild (links) geöffnet sein, so klicken Sie auf das kleine Plus, das sich vor den Schriftzug **Masken-Effekt** in der **Timeline** befindet.



Masken-Effekt mit Inhalt

## 2. Inhalt und Maske einfügen

Der **Masken-Effekt** enthält zwei Bereiche, die mit den Bezeichnungen **Inhalt** und **Maske** gekennzeichnet sind.

In das Feld **Inhalt** fügen Sie ein beliebiges Foto ein, indem Sie ein Bild-Objekt aus der **Toolbox** auf den Schriftzug "Inhalt: Hier Bilder einfügen" ziehen.

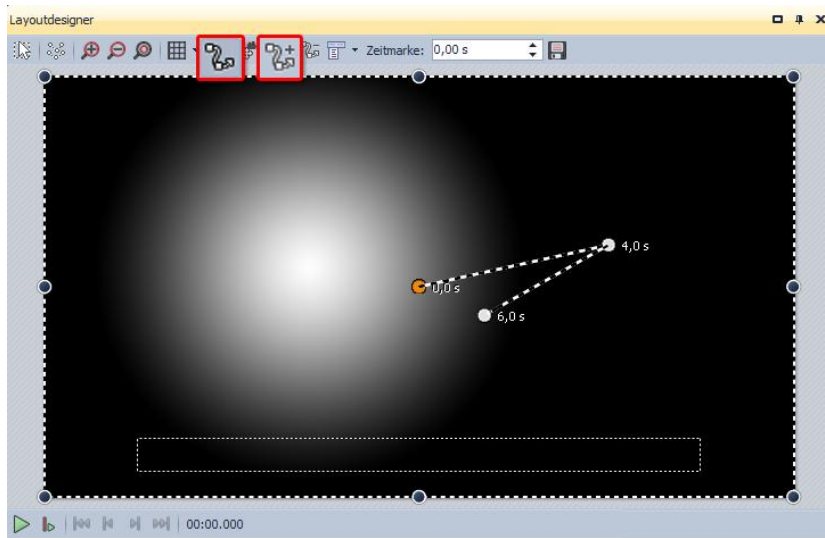
Sollte das Bild nicht den Seitenverhältnissen der Show entsprechen, wählen Sie im Fenster **Eigenschaften** unter **Position** die Option **Zuschneiden**.

Unter **Einblendung** wählen Sie die Option **Keine**.

In das Feld **Maske** wird die Grafik eingefügt, die den **Inhalt** bedecken soll. Hierfür können Sie ein **Bild**, ein **Video**, **Texte**, aber sogar ein **Kapitel** oder die **Flexi-Collage** benutzen.



Fügen Sie für unser Beispiel eine Bild von einem Kreis ein, der sanft von Weiß über Grau ins Schwarze ausläuft. Der weiße Teil dieser Grafik wirkt wie ein Loch in der Maske, durch das der **Inhalt** sichtbar ist. Je dunkler die **Maske** wird, desto stärker nimmt die Sichtbarkeit des Inhalts ab. Der schwarze Bereich deckt den **Inhalt** vollständig ab.



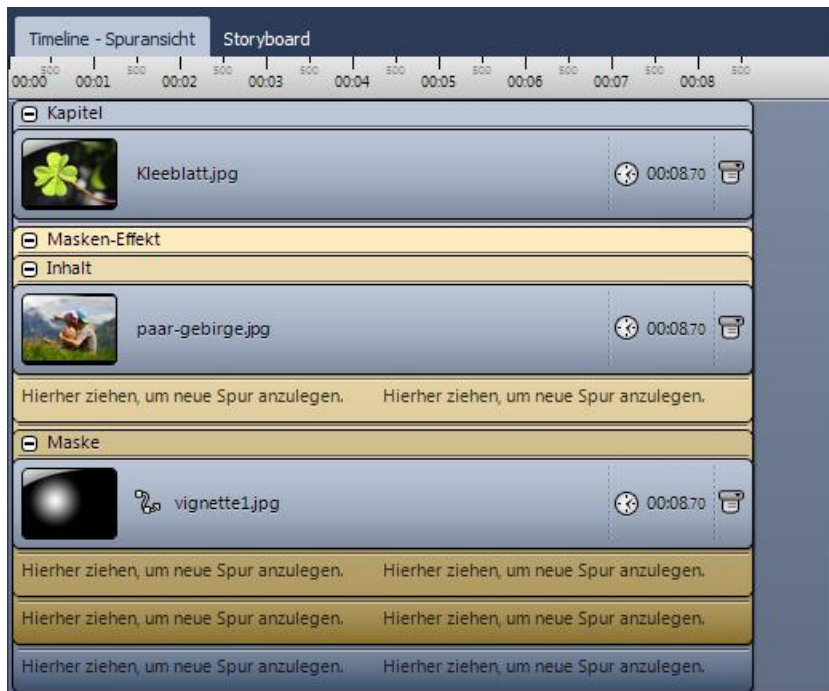
**Maske erhält Bewegungspfad**

### 3. Maske bewegen

Auf jedes Element des **Masken-Effekts** kann ein **Bewegungspfad** und eine **Ein- bzw. Ausblendung** gelegt werden, auch **Kameraschwenks** lassen sich hinzufügen.

Wählen Sie das Bild aus, das Sie in das Feld **Maske** eingefügt haben. Im **Layoutdesigner** erstellen Sie hierfür nun einen einfachen **Bewegungspfad**. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel ["Einstieg Bewegungspfade"](#).

Sie haben soeben einen ersten **Masken-Effekt** erstellt. Sehen Sie sich den Effekt mit  an. Es gibt noch viel mehr Möglichkeiten – im nächsten Schritt lernen Sie eine davon kennen.



### Kapitel, das Bild und Masken-Effekt beinhaltet

#### 4. Verschiedene Bilder überlagern

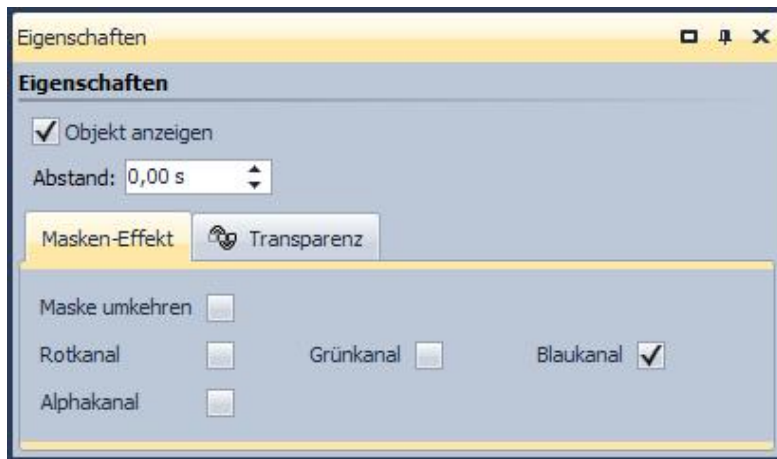
Interessant wird der **Masken-Effekt**, wenn Sie ihn zum Überlagern mehrere Objekte benutzen.

Der Teil des Fotos oder Videos (im Bereich **Inhalt**), der von der Maske überdeckt wird, kann von einem anderem Foto oder Video gefüllt werden.



Beispiel für Überlagerung zweier Fotos

- Ziehen Sie ein **Kapitel**-Objekt aus der **Toolbox** in die **Timeline**.  
In das **Kapitel** ziehen Sie, je nach Bedarf, ein **Video**- oder **Bild**-Objekt, es sind auch mehrere Objekte möglich.
- Unter das **Video**- / **Bild**-Objekt ziehen Sie nun den gesamten **Masken-Effekt**.
- Alle Objekte, die nun gleichzeitig angezeigt werden sollen, müssen die selbe **Anzeigedauer** haben. Dies können Sie entweder über das Fenster **Eigenschaften** einstellen oder durch Ziehen mit der Maus am Rand der Objekte in der **Timeline**.



### Einstellungen für Masken-Effekt

#### 5. Erweiterte Einstellungen

Wenn der gesamte **Masken-Effekt** markiert ist, finden Sie im Fenster **Eigenschaften** weitere Einstellmöglichkeiten.

**Maske umkehren** Invertiert die Maske

**Rot-, Grün-, Blau- und Alphakanal** Masken müssen nicht aus Graustufen bestehen, sondern können auch farbig sein. Mit den Reglern beeinflusst man die Berücksichtigung der verschiedenen Kanäle.

### 2.16.3 Foto-Collage

Sie finden die *Foto-Collage* unter den *Diashow-Objekten* in der *Toolbox*.

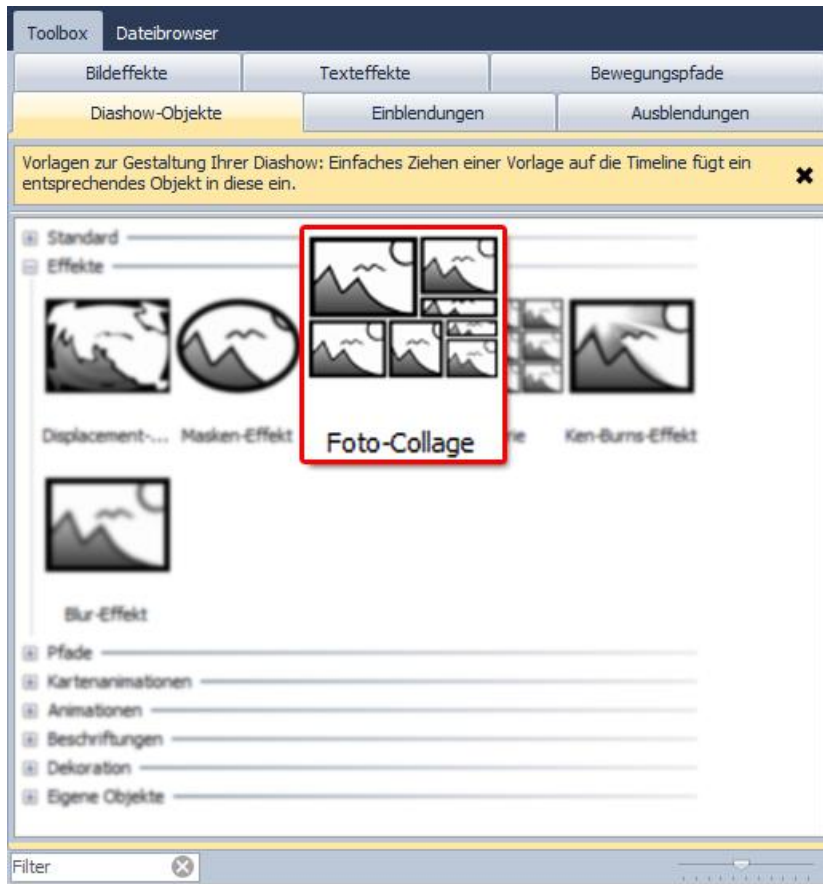


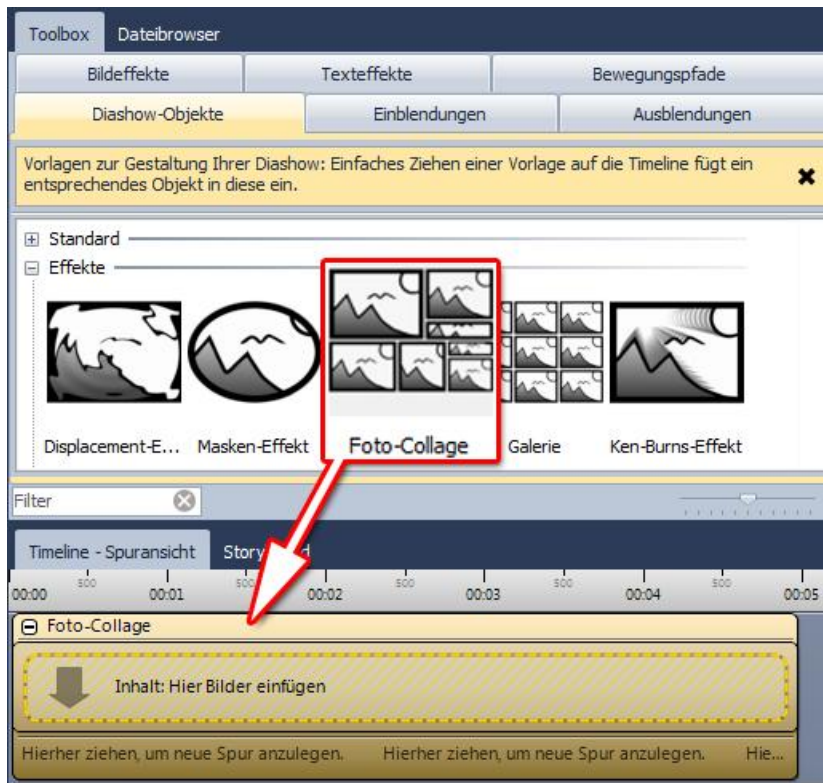
Foto-Collage in der Toolbox



So kann der Effekt aussehen

## Foto-Collage erstellen

Folgen Sie der Anleitung Schritt für Schritt, um zu erlernen, wie man eine Foto-Collage in der AquaSoft® DiaShow erstellt.



### Foto-Collage aus Toolbox in Timeline ziehen

#### 1. Foto-Collage einfügen

Starten Sie mit einer leeren Diashow und ziehen Sie die **Foto-Collage** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

Sie finden die **Foto-Collage** unter dem Reiter **Diashow-Objekte** im Bereich **Effekte**.



### Bilder in Foto-Collage einfügen

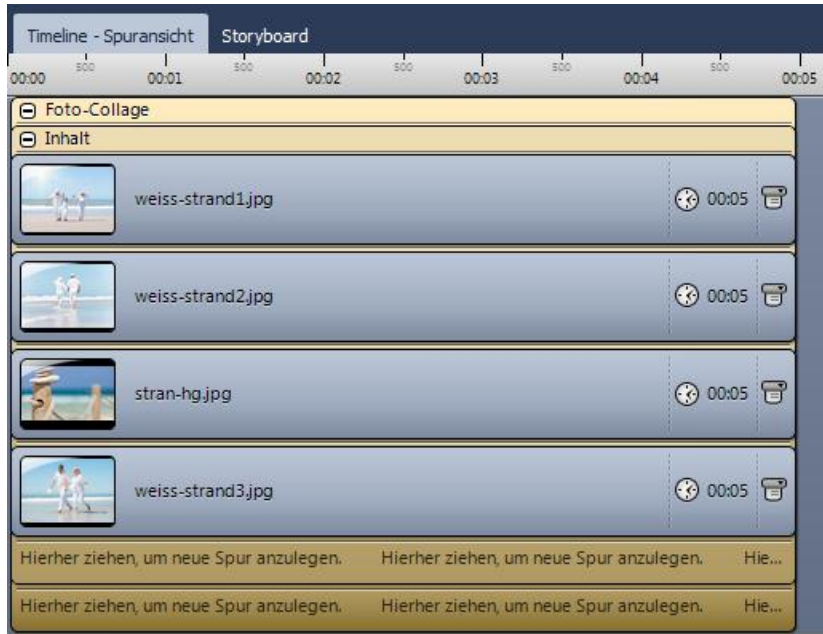
#### 2. Bilder einfügen

Um Bilder in die **Foto-Collage** einzufügen, ziehen Sie ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in den Bereich **Inhalt**, der sich innerhalb der **Foto-Collage** befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und



auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie **Öffnen**, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im **Dateibrowser** nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem Dateibrowser in den Bereich **Inhalt** der **Foto-Collage**.



### Bilder untereinander anordnen

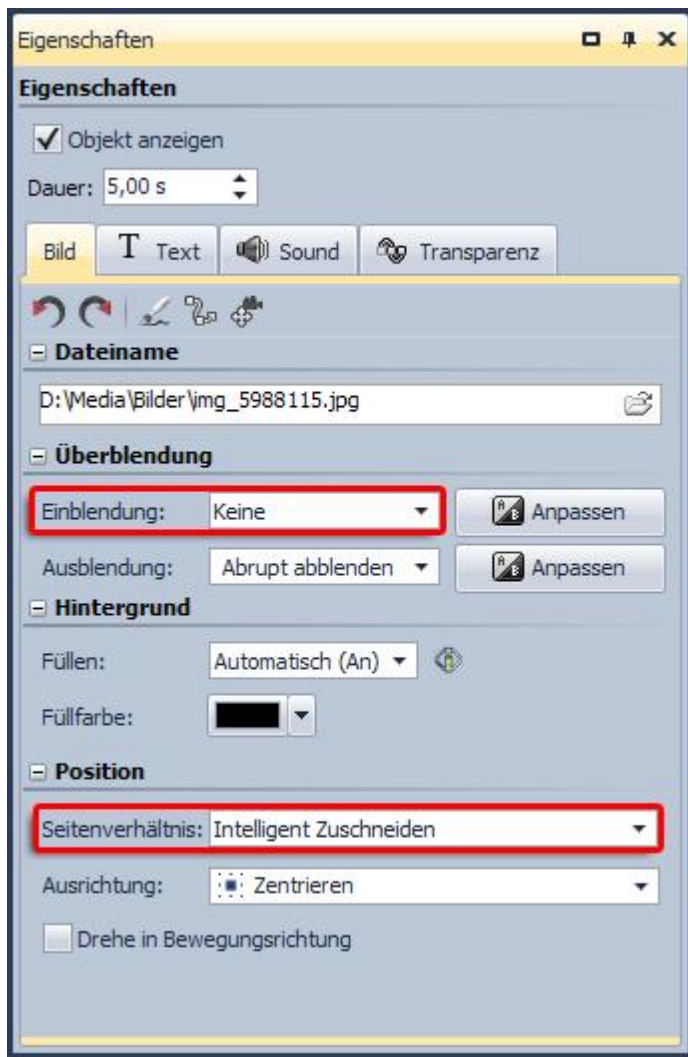
#### 3. Bilder anpassen

Solange die Bilder hintereinander in der **Timeline** angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander. Der besondere Reiz der **Foto-Collage** besteht jedoch darin, dass die Bilder zur gleichen Zeit angezeigt werden und auf diese Weise miteinander zu einem neuen Werk kombiniert werden.

Damit die Bilder in der **Foto-Collage** zur selben Zeit erscheinen, ordnen Sie diese untereinander an.

Sie erkennen an der Zeitlinie oben, zu welcher Zeit und in welcher Länge die Bilder gezeigt werden.

Wenn Sie möchten, dass die Bilder zeitversetzt angezeigt werden, ordnen Sie die Bilder stufenartig untereinander an.



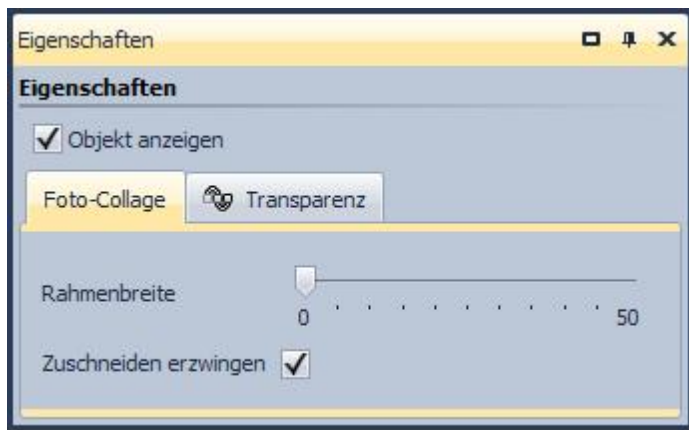
#### 4. Bildeigenschaften anpassen

Sollen die Bilder gleichzeitig in der **Foto-Collage** erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die selbe **Einblendung** zu wählen oder ganz auf eine **Einblendung** zu verzichten.

Wählen Sie alle Bilder aus, die sich in der **Foto-Collage** befinden, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und dabei jedes Bild anklicken.

Nun gehen Sie in das Fenster **Eigenschaften** und wählen unter **Einblendung** entweder **Keine** aus oder eine bestimmte **Einblendung**, die alle Bilder erhalten sollen.

Unter **Position** können Sie nun für alle Bilder das **Seitenverhältnis** festlegen. Wählen Sie hier **Intelligent zuschneiden**, wenn Sie möchten, dass Gesichter beim Zuschneiden berücksichtigt werden (durch Plugin ImageVision).



**Einstellungen für Foto-Collage**

### 5. Details für Foto-Collage

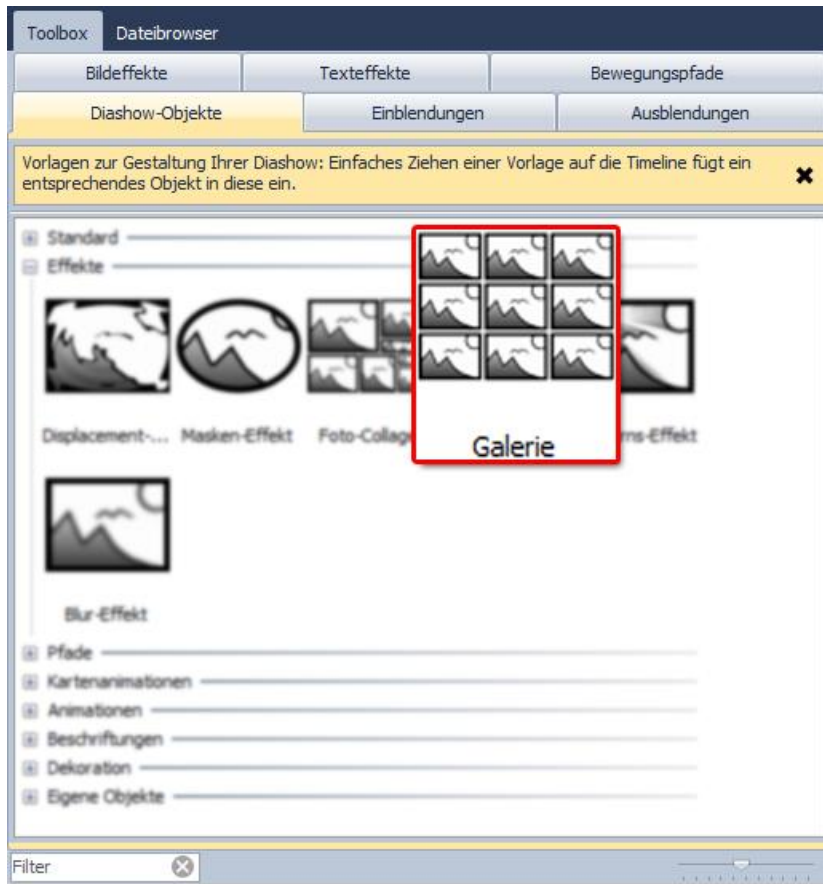
Ist die gesamte **Foto-Collage** gewählt, so können Sie für diese im Fenster **Eigenschaften** weitere Details festlegen.

Für die Bestimmung der **Rahmenbreite** gibt es einen Regler. Mit diesem legen Sie fest, wie groß die Abstände zwischen den Bildern sein sollen bzw. ob es überhaupt welche gibt. Für eine **Foto-Collage** ohne Ränder sollte der Regler auf dem Wert 0 stehen.

Mit der Option **Zuschneiden erzwingen** ermöglichen Sie es der **Foto-Collage**, die Bilder ohne Lücken darzustellen. So wird jedes Bild automatisch so zugeschnitten, dass es genau in die **Foto-Collage** passt.

## 2.16.4 Galerie

Sie finden die **Galerie** unter den **Diashow-Objekten** in der **Toolbox**.



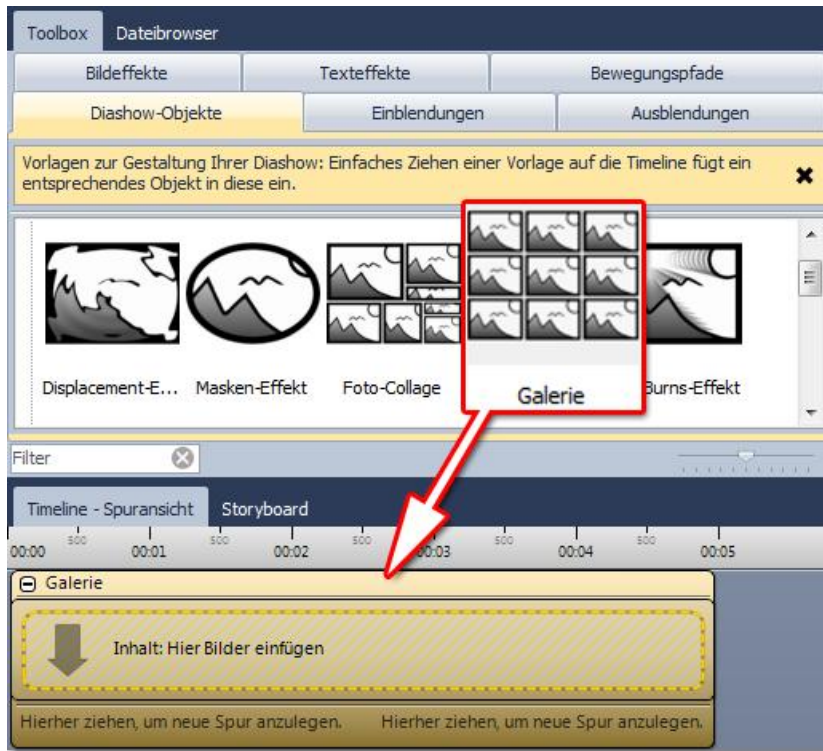
Galerie in der Toolbox



So kann der Effekt aussehen

## Galerie erstellen

In der folgenden Anleitung erhalten Sie einen Einstieg in die Verwendung des Galerie-Effektes aus der Toolbox.



### 1. Galerie-Effekt einfügen

Starten Sie mit einer leeren Diashow und ziehen Sie die **Galerie** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

Sie finden die **Galerie** unter dem Reiter **Diashow-Objekte** im Bereich **Effekte**.

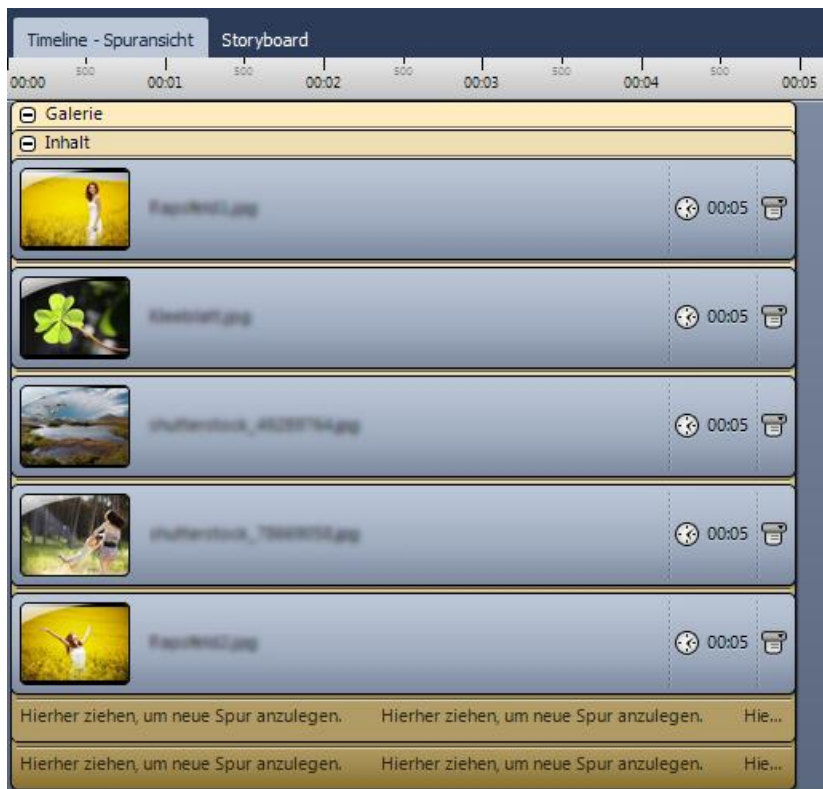


### 2. Bilder einfügen

Um Bilder in die **Galerie** einzufügen, ziehen Sie ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in den Bereich **Inhalt**, der sich innerhalb der **Galerie** befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie **Öffnen**, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im **Dateibrowser** nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem Dateibrowser in den Bereich **Inhalt** der **Galerie**.



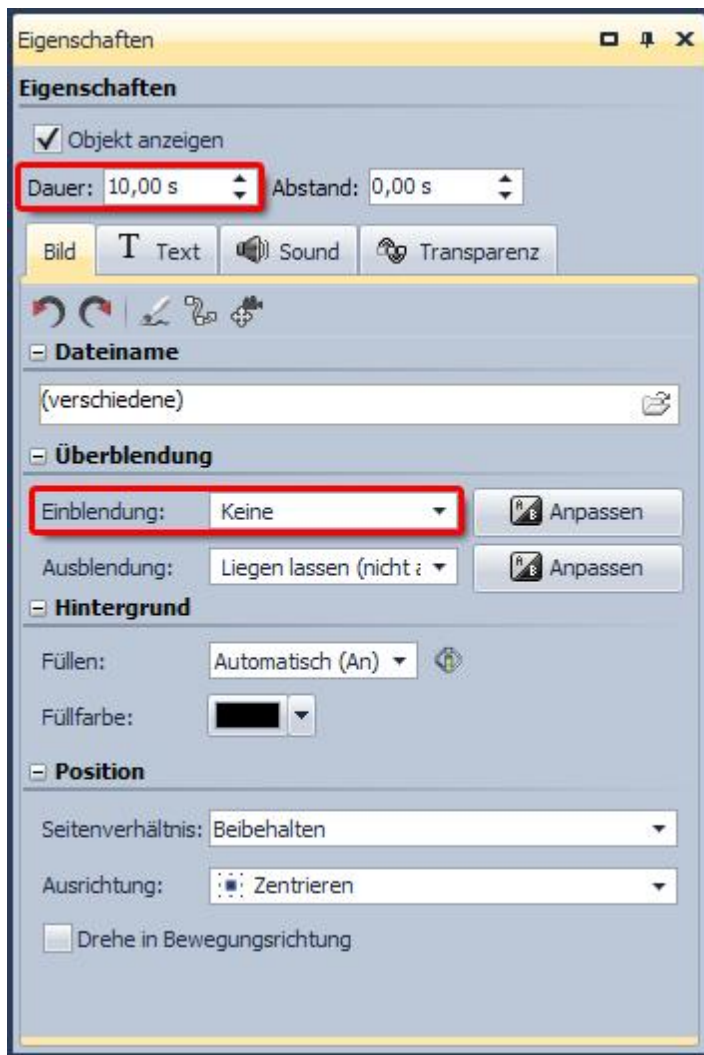


### 3. Bilder anpassen

Solange die Bilder hintereinander in der **Timeline** angeordnet sind, erscheinen sie zeitlich nacheinander.

Damit die Bilder in der **Galerie** zur selben Zeit erscheinen, ordnen Sie diese untereinander an. Sie erkennen an der Zeitlinie oben, zu welcher Zeit und in welcher Länge die Bilder gezeigt werden.

Wenn Sie möchten, dass die Bilder zeitversetzt angezeigt werden, ordnen Sie die Bilder stufenartig untereinander an.



#### 4. Bildeigenschaften anpassen

Sollen die Bilder gleichzeitig in der **Galerie** erscheinen, ist es ratsam, entweder für alle Bilder die selbe **Einblendung** zu wählen oder ganz auf eine **Einblendung** zu verzichten.

Wählen Sie alle Bilder aus, die sich in der **Galerie** befinden, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und dabei jedes Bild anklicken.

Nun gehen Sie zum Fenster **Eigenschaften** und wählen unter **Einblendung** entweder **Keine** aus oder eine bestimmte **Einblendung**, die alle Bilder erhalten sollen.

Unter **Dauer** geben Sie einen Wert von 10 s an, so hat der Betrachter mehr Zeit, um die Galerie auf sich wirken zu lassen.



## 5. Details für Galerie

Ist die gesamte **Galerie** gewählt, so können Sie für diese im Fenster **Eigenschaften** weitere Details festlegen.

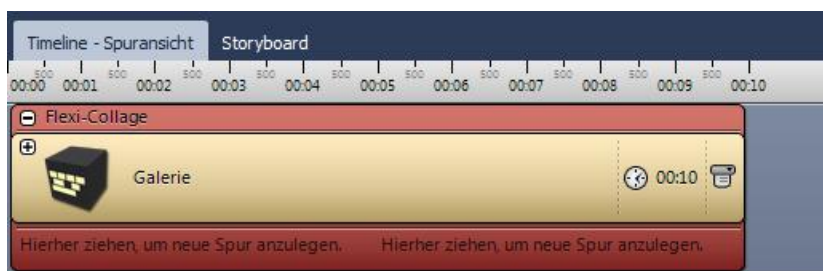
Unter **Anzahl Spalten** geben Sie die Anzahl der Bilder an, die in einer horizontalen Zeile nebeneinander dargestellt werden sollen. Die Anzahl der Spalten nimmt Einfluss auf die Größe und die Position der Bilder, die in der Galerie enthalten sind.

Für die Bestimmung der **Rahmenbreite** gibt es einen Regler. Mit diesem legen Sie fest, wie groß die Abstände zwischen den Bildern sein sollen bzw. ob es überhaupt welche gibt. Für eine **Galerie** ohne Ränder sollte der Regler auf dem Wert 0 stehen.

Mit der Option **Zuschneiden erzwingen** ermöglichen Sie es der **Galerie**, die Bilder ohne Lücken darzustellen. So wird jedes Bild automatisch so zugeschnitten, dass es genau in die **Galerie** passt.

## Galerie animieren

Die gesamte Galerie können Sie mit einem ansehnlichen Effekt versehen. Wie Sie dabei vorgehen, erfahren Sie im folgenden Abschnitt Schritt-für-Schritt.



**Flexi-Collage mit Galerie**

### 1. Flexi-Collage einfügen

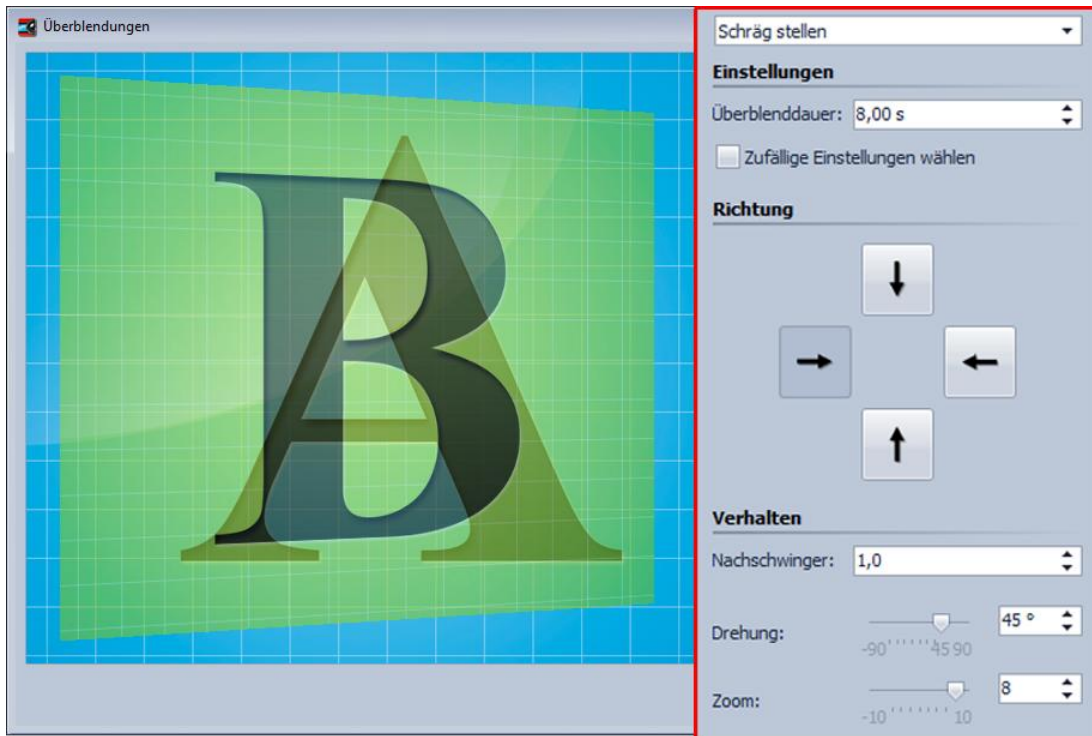
Ziehen Sie aus der **Toolbox** die **Flexi-Collage** in die **Timeline**. Auf die **Flexi-Collage** ziehen Sie die gesamte **Galerie**, die Sie mit Hilfe der Anleitung oben erstellt haben. Die Ansicht sollte der im Beispiel (links) ähneln.



### Einblendung wählen

## 2. Einblendung wählen

Markieren Sie die **Flexi-Collage**. Im Fenster **Eigenschaften** wählen Sie unter Einblendung die Option **Schräg stellen**.



### Einblendung anpassen

## 3. Einblendung anpassen

Klicken Sie nun auf den Schalter **Anpassen**, den Sie neben der Auswahl der **Einblendung** finden. Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie weitere Details der **Einblendung** festlegen können.

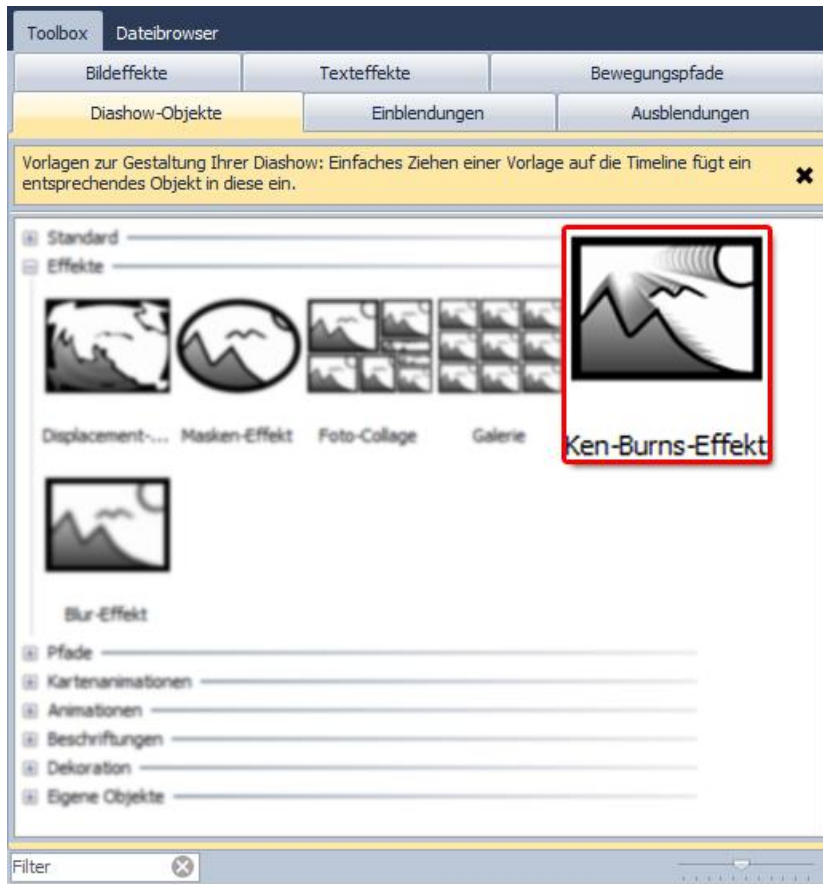
Übernehmen Sie folgende Einstellungen:

- Unter **Überblenddauer** stellen Sie einen Wert von 8 s ein.
- Entfernen Sie das Häkchen vor **Zufällige Einstellungen wählen**.
- Klicken Sie auf den Pfeil, der nach rechts zeigt.
- Unter **Nachschwinger** geben sie den Wert 1,0 ein.
- Unter **Drehung** kann der Wert von 45° belassen werden, unter **Zoom** geben Sie 8 ein.

Sehen Sie sich das Ergebnis an und nehmen Sie danach ggf. weitere Änderungen vor.

## 2.16.5 Ken-Burns-Effekt

Sie finden den *Ken-Burns-Effekt* unter den *Diashow-Objekten* in der *Toolbox*.



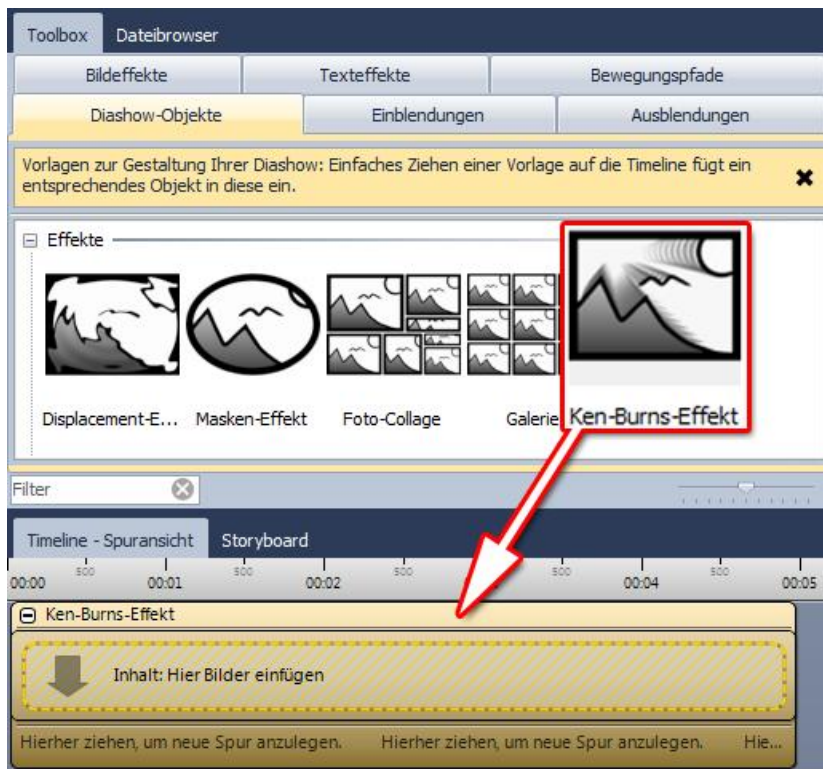
Ken-Burns-Effekt in der Toolbox

### Ken-Burns-Effekt einsetzen

Folgen Sie dieser Anleitung, um schnell und unkompliziert einer beliebigen Anzahl von Bildern den *Ken-Burns-Effekt* zu verleihen.

Wenn Sie den *Ken-Burns-Effekt* nicht automatisch, sondern manuell erstellen möchten, lesen Sie die Anleitung im Kapitel ["Ken Burns Manuell"](#).





**Effekt aus der Toolbox in die Timeline ziehen**

## 1. Effekt einfügen

Starten Sie mit einer leeren Diashow und ziehen Sie den **Ken-Burns-Effekt** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

Sie finden den **Ken-Burns-Effekt** unter dem Reiter **Diashow-Objekte** im Bereich **Effekte**.

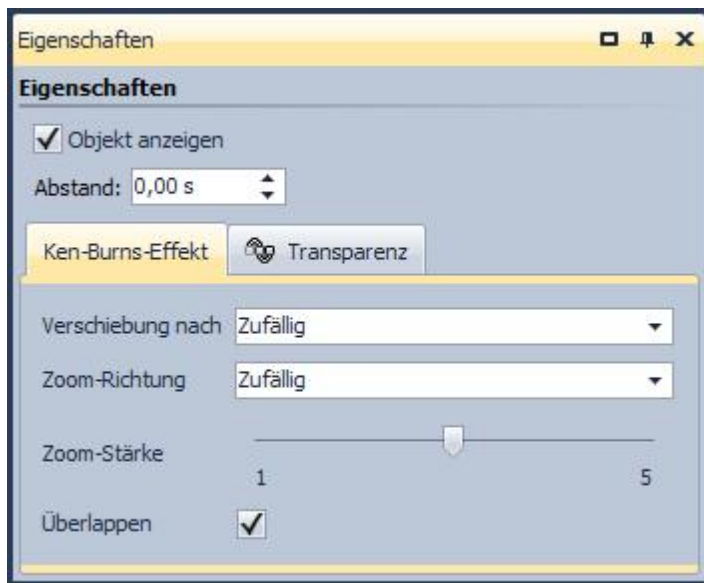


**Bilder einfügen**

## 2. Bilder einfügen

Um Bilder in den **Ken-Burns-Effekt** einzufügen, ziehen Sie ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in den Bereich **Inhalt**, der sich innerhalb des **Ken-Burns-Effektes** befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie **Öffnen**, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im **Dateibrowser** nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem Dateibrowser in den Bereich **Inhalt** des **Ken-Burns-Effektes**.



Einstellungen für Ken-Burns-Effekt

### 3. Weitere Einstellungen

Wenn Sie den gesamten **Ken-Burns-Effekt** ausgewählt haben, finden Sie im Fenster **Eigenschaften** verschiedene Einstellmöglichkeiten:

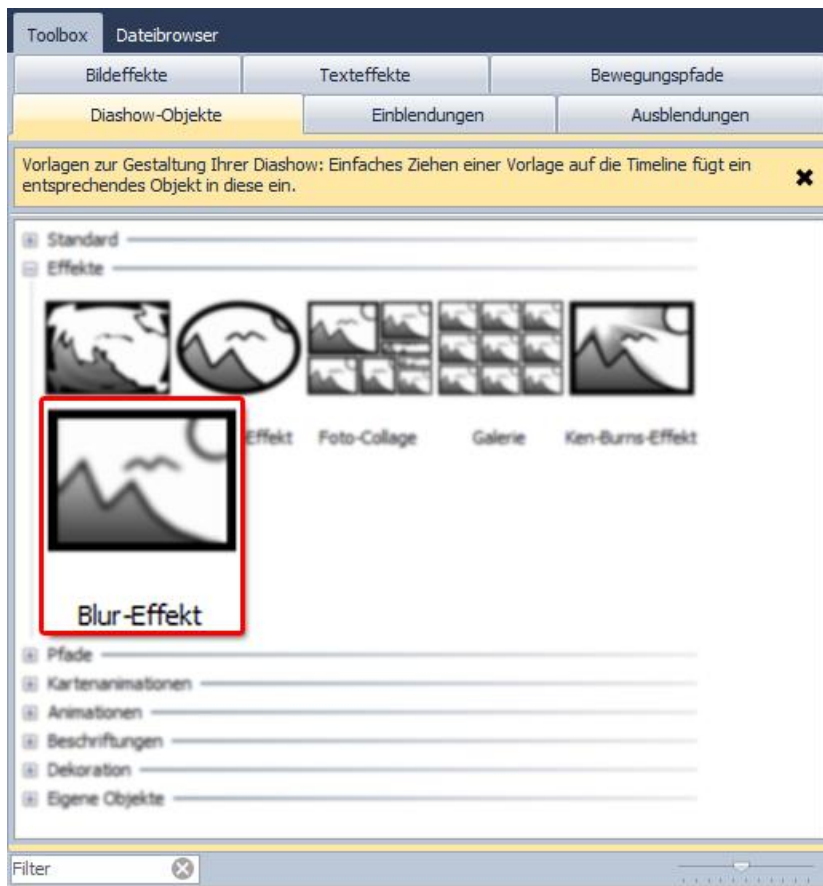
- Unter **Verschiebung nach** können Sie aus verschiedenen Richtungen wählen, in die sich der **Ken-Burns-Effekt** bewegen soll.
- Unter **Zoom-Richtung** können Sie festlegen, ob aus dem Bild heraus- oder in das Bild hineingezoomt werden soll.
- Die **Zoom-Stärke** können Sie mit einem Regler beeinflussen.
- Ist die ein Häkchen bei der Option **Überlappen** gesetzt, so gehen die Bilder fließend ineinander über.

#### 2.16.6 Blur-Effekt



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

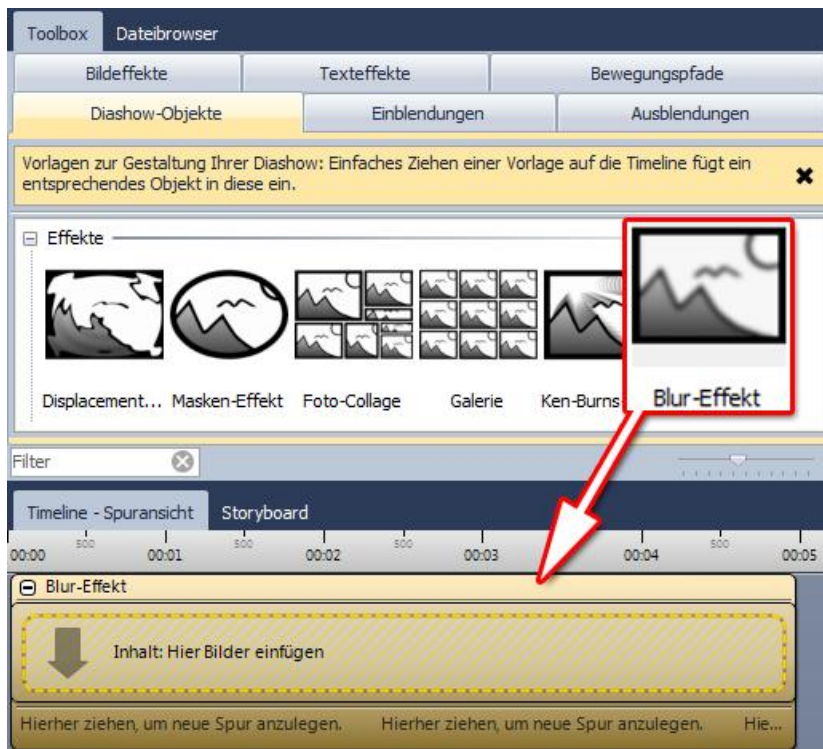
Sie finden den **Blur-Effekt** unter den **DiaShow-Objekten** in der **Toolbox**.



Blur-Effekt in der Toolbox

### Blur-Effekt erstellen

Der **Blur-Effekt** lässt Ihre Bilder zunächst verschwommen und später scharf erscheinen. In der folgenden Anleitung erfahren Sie, wie Sie den **Blur-Effekt** verwenden.



### Blur-Effekt einfügen

#### 1. Effekt einfügen

Starten Sie mit einer leeren Diashow und ziehen Sie den **Blur-Effekt** aus der **Toolbox** in die **Timeline**.

Sie finden die **Blur-Effekt** unter dem Reiter **Diashow-Objekte** im Bereich **Effekte**.

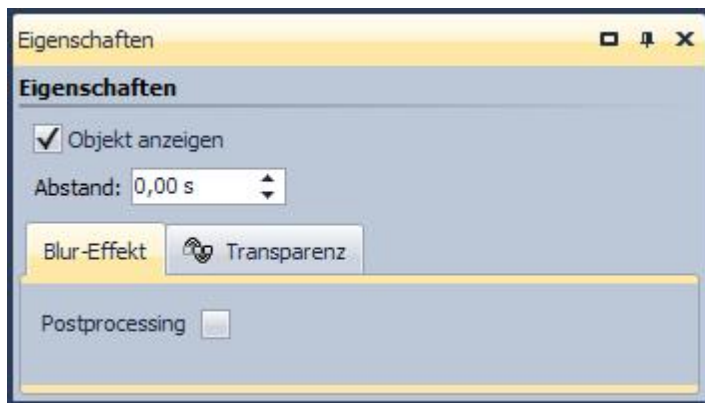


### Bilder einfügen

#### 2. Bilder einfügen

Um Bilder in den **Blur-Effekt** einzufügen, ziehen Sie ein **Bild**-Objekt aus der **Toolbox** in den Bereich **Inhalt**, der sich innerhalb des **Blur-Effektes** befindet. In der folgenden Bildauswahl können Sie nun gleich mehrere Bilder auswählen, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten und auf die gewünschten Bilder klicken. Wählen Sie **Öffnen**, um die Bilder einzufügen.

Alternativ können Sie auch die Bildauswahl im **Dateibrowser** nutzen. Ziehen Sie die Bilder aus dem Dateibrowser in den Bereich **Inhalt** des **Blur-Effektes**.



Einstellungen für Blur-Effekt

### 3. Weitere Einstellungen

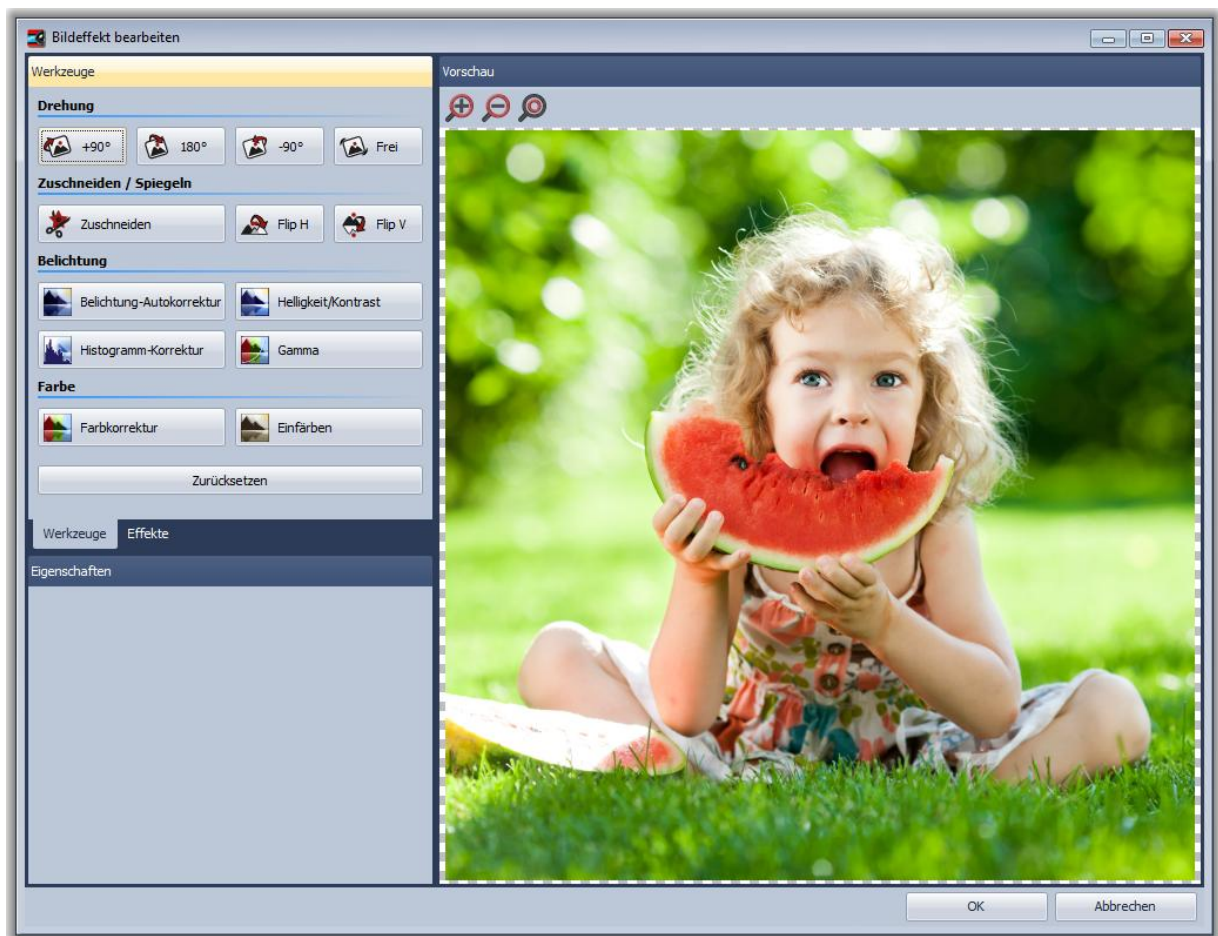
Im Fenster **Eigenschaften** können Sie für den Blur-Effekt das **Postprocessing** aktivieren. Dies bewirkt, dass der Effekt auf alle Elemente angewendet wird, die **außerhalb** des Blur-Effektes liegen.

## 3 Integrierte Bildbearbeitung

In der **AquaSoft® DiaShow** ist es möglich, Bilder zu bearbeiten, ohne dabei die Originaldateien zu verändern.

Von einfachen Bildverbesserungen bis zu aufwändigen Effekten haben Sie viele Gestaltungsmöglichkeiten. Der **Bildeditor** ist mit zwei Bereichen ausgestattet, die im Folgenden näher beschrieben werden.

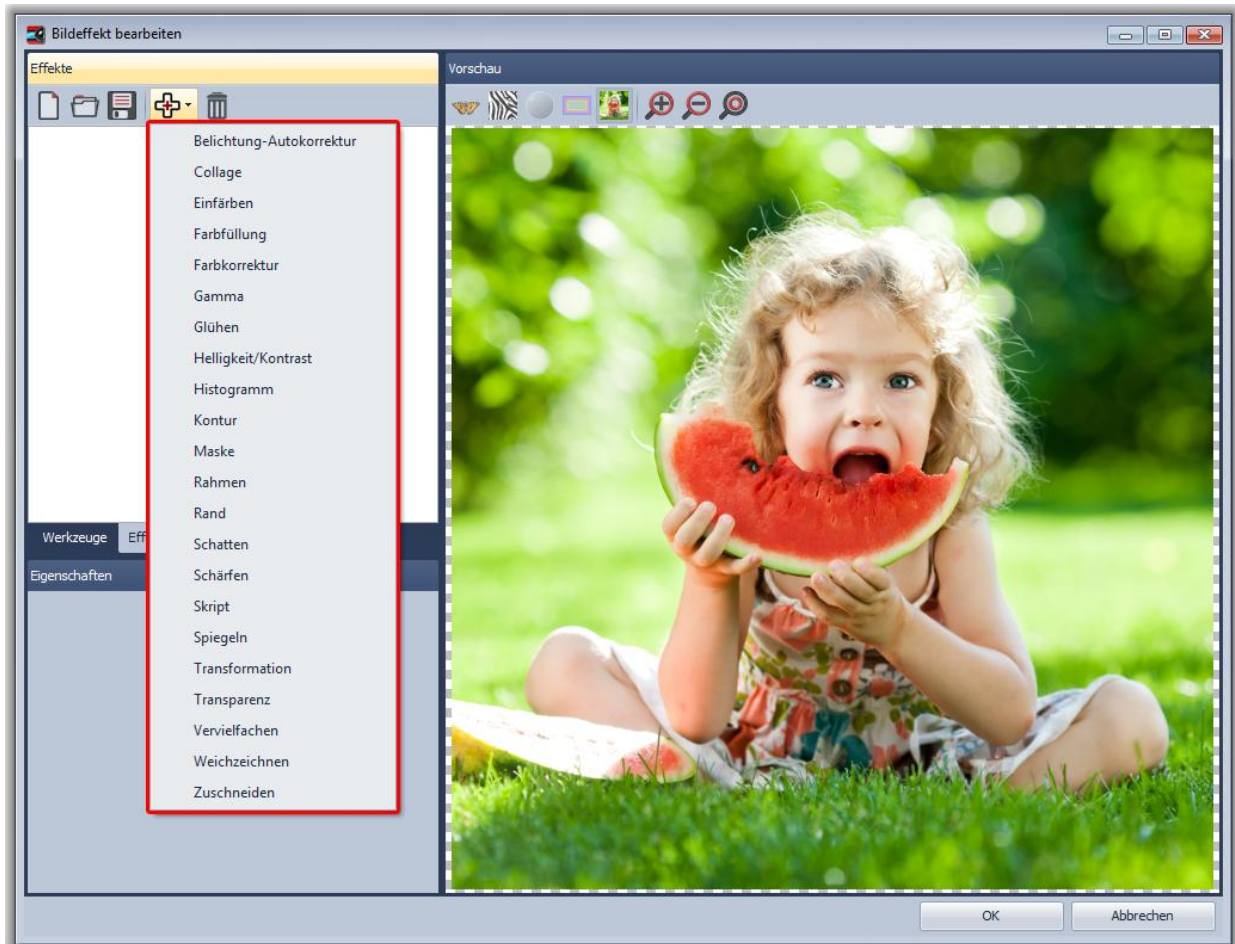




## Werkzeuge im Bildeditor

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie die Option **Bild bearbeiten**. Es öffnet sich der Bildeditor. Mit den hier vorhandenen Werkzeugen können Sie:

- Bilder drehen und zuschneiden
- Bilder spiegeln
- die Bildbelichtung verbessern
- die Farbe korrigieren oder das Bild einfärben



## Effekte im Bildeditor

In der **AquaSoft® DiaShow Ultimate** gibt es neben dem Reiter **Werkzeuge** auch den Reiter **Effekte**. Er befindet sich links in der Mitte.

Mit Hilfe des Plus-Symbol können Sie Effekte auf das Bild anwenden, für die Sie im Bereich **Eigenschaften** weitere Einstellmöglichkeiten finden.

Sie können hier unter anderem

- das Bild weichzeichnen oder schärfen
- einen Schatten einfügen
- eine Transparenz hinzufügen
- einen Rand einfügen

Effekte lassen sich auch ineinander verschachteln und miteinander kombinieren, damit steigern sich die Möglichkeiten zum Erstellen neuer Bildeffekte enorm.



**Alle Funktionen der Bildbearbeitung verändern nicht Ihr Originalbild.**

Die Änderungen wirken sich nur innerhalb der Diashow auf die Darstellung des Bildes aus.



Zum weiteren Verständnis des Effekteditors lesen Sie bitte auch den [Blog-Eintrag "Wie ein Spiegelungseffekt entsteht"](#).

### 3.1 Bildeffekt "Weicher Rand"

Der Effekt-Editor ist Bestandteil der AquaSoft • DiaShow Ultimate.

Lernen Sie anhand dieses Beispiels, wie Sie selbst einen **Bildeffekt** erstellen, der aus mehreren Elementen besteht.

Ziel ist es, dem Bild einen weichen Rand zu verleihen und es insgesamt mit Hilfe des Histogramms aufzuhellen.



Links ohne Bildeffekt (vorher), rechts mit Bildeffekt (nachher)

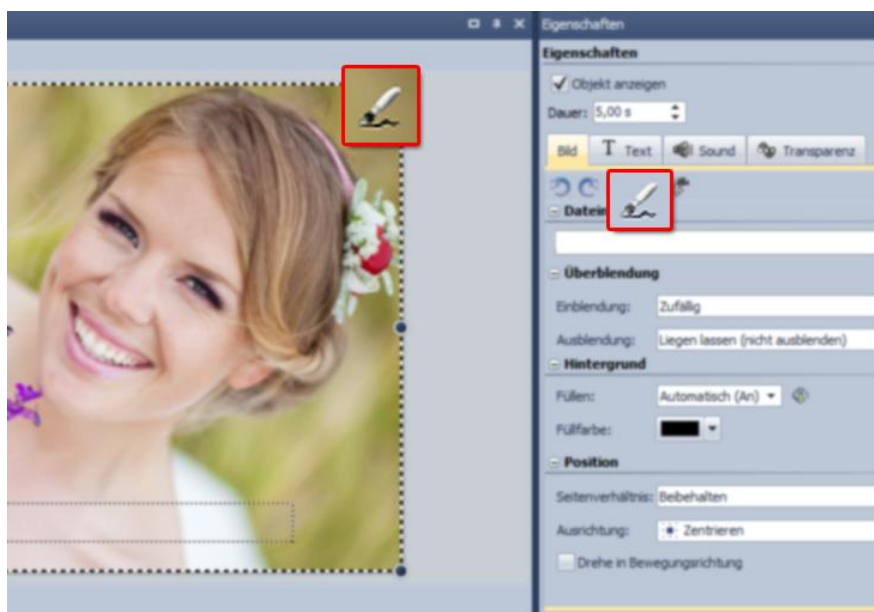
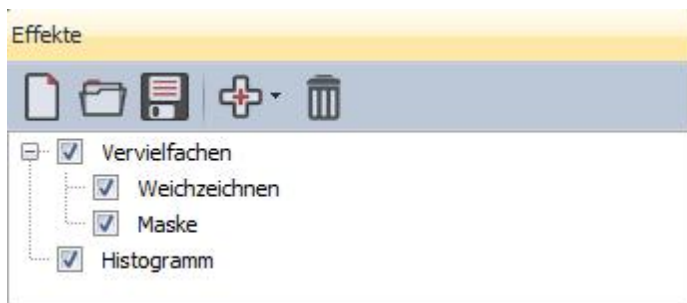


Bild bearbeiten

## 1. Bild in Bildeditor öffnen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, das Bild im Bildeditor zu öffnen:

- klicken Sie auf das Pinsel-Symbol, das sich oben rechts auf dem Bild im **Layoutdesigner** befindet
- oder klicken Sie auf das Pinsel-Symbol, das sich im Fenster **Eigenschaften** befindet
- oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild in der **Timeline** und wählen Sie **Bild bearbeiten**



Effekte hinzufügen

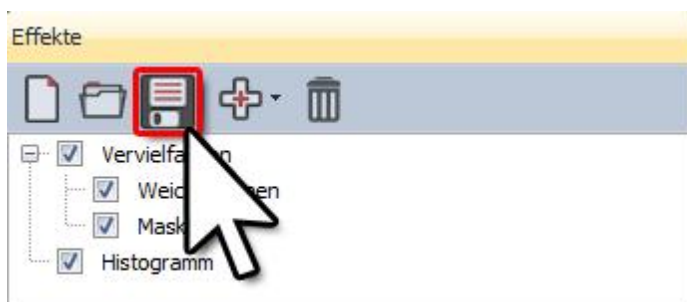
## 2. Effekte hinzufügen

Wählen Sie den Reiter Effekte.

Nun fügen Sie über das Plus-Symbol die folgenden Effekte ein:

- **Vervielfachen**
- **Weichzeichnen** – stellen Sie unter **Eigenschaften** eine **Stärke** mit dem Wert 5 ein.
- **Maske** – wählen Sie hier die Maske **Ausblenden** aus.
- **Histogramm** – Geben Sie unter **Weißpunkt** den Wert 236 ein.

Die Effekte **Weichzeichnen** und **Maske** sollen Kindelemente des Effektes **Vervielfachen** sein. Ziehen Sie die Effekte **Weichzeichnen** und **Maske** auf **Vervielfachen**, sodass diese dem Effekt **Vervielfachen** untergeordnet werden (siehe Beispielbild links).



Bildeffekt speichern

## 3. Als Bildeffekt speichern

Den eben erstellten Bildeffekt können Sie für den zukünftigen Gebrauch speichern.

Klicken Sie dazu auf der Speichern-Symbol und geben Sie einen Namen für den Bildeffekt ein. Er erscheint dann in der **Toolbox** unter **Bildeffekte – Eigene Bildeffekte**.

### 3.2 Ein "Selbstrand" mittels Vervielfachen und Transformationen

Wir möchten einen Effekt erzielen, bei dem das Bild selbst verwendet wird, um einen halbtransparenten Rahmen zu zeichnen. Das Ergebnis sieht dann etwa so aus:



Die grundlegende Lösungsidee sieht wie folgt aus:

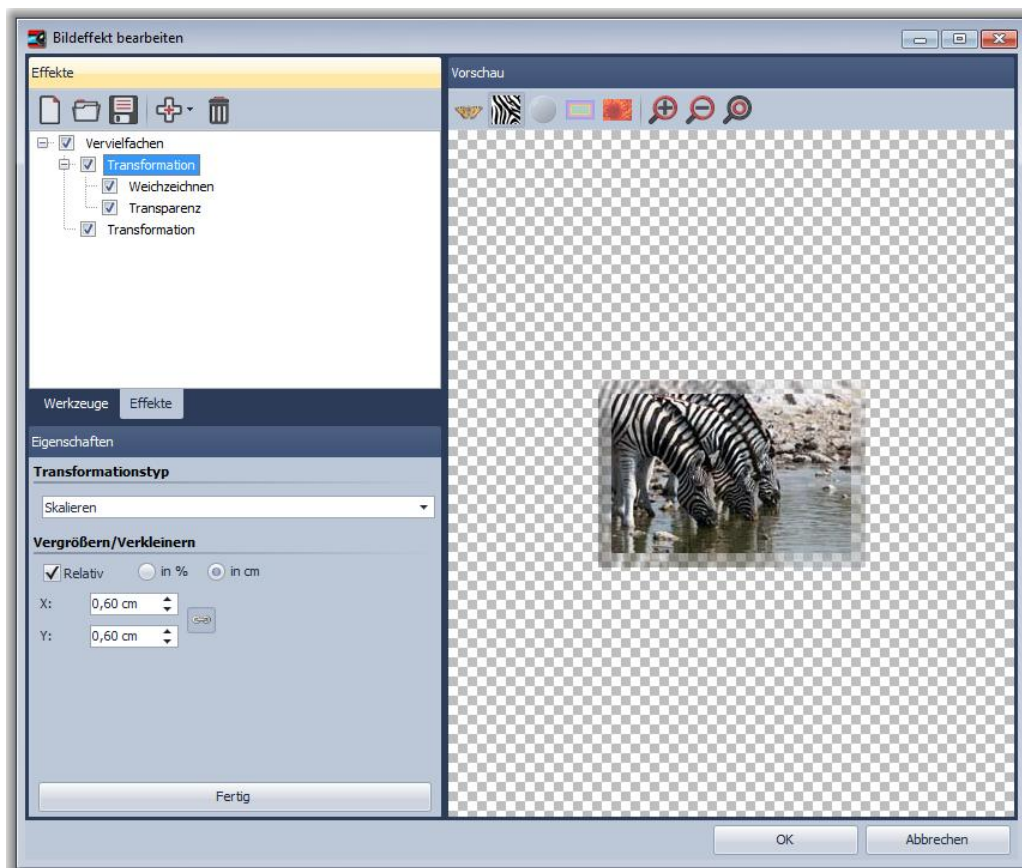
1. Bild vergrößern und halbtransparent machen
2. Originalbild über dieses halbtransparente Bild legen

Hierbei wird eine entscheidene Funktion verwendet, die auch viele andere komplexe Effekte erst ermöglicht: Vervielfachen.

Um 2. überhaupt zu erreichen, muss man eine Kopie des Originalbildes aufbewahren, um es später über das durch frühere Teileffekte bereits veränderte Bild legen zu können. Genau das erlaubt der Vervielfachen-Effekt. Mit ihm wird die eigentlich flache Liste der Effekte zu einem Baum, denn der Vervielfachen-Effekt kann Kindelemente haben. Die Teileffekte lassen sich per Drag&Drop hin- und herschieben.

Alle Effekte, die dem Vervielfachen-Effekt als Kindelemente untergeordnet sind, bekommen als Bilddatenquelle, den Stand "serviert", der bis dahin gültig war, egal wie sehr ein anderes Kindelement, das Bild verändert hat.





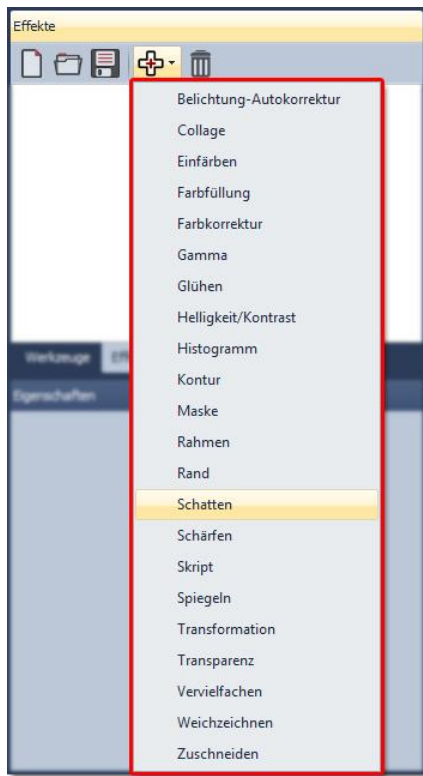
Sie sehen hier den fertigen Effekt: Dem Vervielfachen-Effekt ist eine Transformation untergeordnet, die das Bild um ein paar Millimeter größer macht. Ihr untergeordnet folgt der Transparenz-Effekt, um das eben vergrößerte Bild halbrtransparent zu machen.

Jetzt ist ein kleiner Trick nötig: Um das Originalbild wieder darzustellen, wird einfach die zweite Transformation eingefügt, nur ist bei dieser keinerlei Verschiebung, Drehung etc. eingestellt, so dass das Bild bleibt wie es ist.

**Hinweis:** Kindelemente eines Vervielfachen-Effektes können selbst wieder Kindelemente haben.

### 3.3 Ein einfacher Schatteneffekt

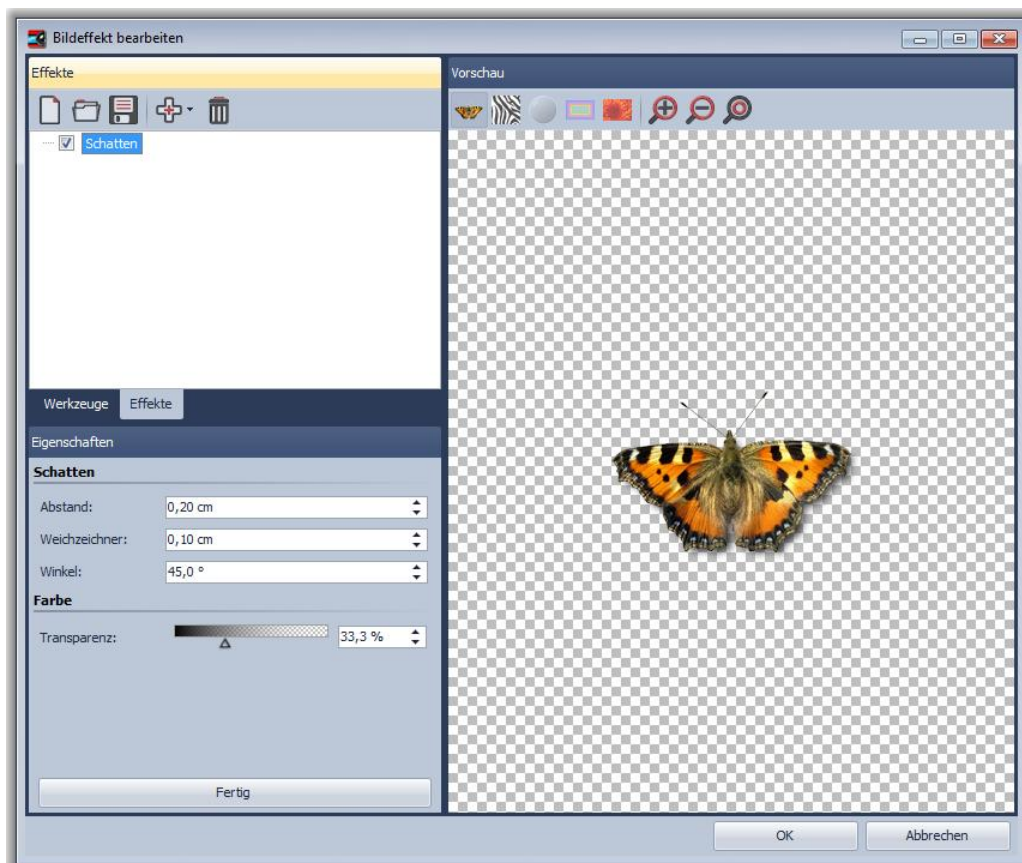
Um ein Bild mit einem dezenten Schlagschatten zu unterlegen benötigt man nur wenige Klicks.



Teileffekte werden ganz einfach über das Menü eingefügt. Fügen Sie also den Teileffekt **Schatten** hinzu.

**Hinweis:** Die Anzahl der verfügbaren Teileffekte kann in der von Ihnen verwendeten Version von der Abbildung abweichen.

Sie sehen nun wie der Schatten der bis dahin noch leeren **Effektliste** hinzugefügt wurde. Auf der linken Dialogseite befinden sich nun die Einstellungen, mit denen sich der Schatten an Ihre Bedürfnisse anpassen lässt.



Rechts wird der Schatteneffekt beispielhaft an der Schmetterlingsgrafik dargestellt. Jeder Teileffekt kann sehr verschiedene Einstellungen haben, deren Wirkungsweise Sie am besten durch Ausprobieren sehen können. Hier im konkreten Fall lässt sich der Schattenabstand von der Originalgrafik, der Lichteinfallswinkel, die Stärke des Weichzeichners und die Schattentransparenz einstellen.

Mehr ist auch nicht zu tun. Ein Klick auf **OK** wendet den Schatten an. Nachträglich lassen sich alle Einstellungen natürlich jederzeit noch bearbeiten. Die Originalgrafik wird also selbst nie verändert.

## 4 Tastaturbelegung

In der **AquaSoft • DiaShow** können Sie einige Funktionen auch über die Tastatur aufrufen.

Viele Tastenkürzel werden angezeigt, wenn Sie mit der Maus für einen Moment über dem entsprechenden Schalter bleiben. Diese Shortcuts erleichtern das Arbeiten und verschaffen einen schnellen Zugriff auf einige Funktionen. Es lassen sich ebenso einige Windows-typische Tastenkürzel nutzen.

### Tastenkürzel / Tastenkombinationen in der AquaSoft • DiaShow

Abspielen (Vollbild): **F9** oder **F5**

Abspielen ab markierter Stelle (Vollbild): **F8**

Vorschau aus dem Layoutdesigner: **F7**

Vorschau ab markierter Stelle aus dem Layoutdesigner: **F6**

Kapitel öffnen: **Strg und +**

Kapitel schließen: **Strg und -**

Aktion rückgängig machen: **Umschalt und Strg und Z**

Bewegungsmarke einfügen: **Einfg**

Bewegungsmarke löschen: **Entf**

Timeline Breite ändern: **Strg und Mausrad**

Timeline Höhe ändern: **Strg und Umsch und Mausrad**

## Tastenkürzel / Tastenkombinationen aus Windows

Einige der unter Windows bzw. dem Windows Explorer bekannten Standardtastenkürzel gelten auch für die **AquaSoft • DiaShow**.

Alles auswählen: **Strg und A**

Kopieren: **Strg und C**

Ausschneiden: **Strg und X**

Einfügen: **Strg und V**

Löschen: **Entf**

Mehrere Elemente auswählen: **Strg gedrückt halten und auf Elemente klicken**

Öffnen: **Strg und O**

Speichern: **Strg und S**

Hilfe / Handbuch: **F1**

Umbenennen: **F2**

Dropdown-Liste aufklappen: **F4**

## 5 Abspeichern eigener Vorlagen

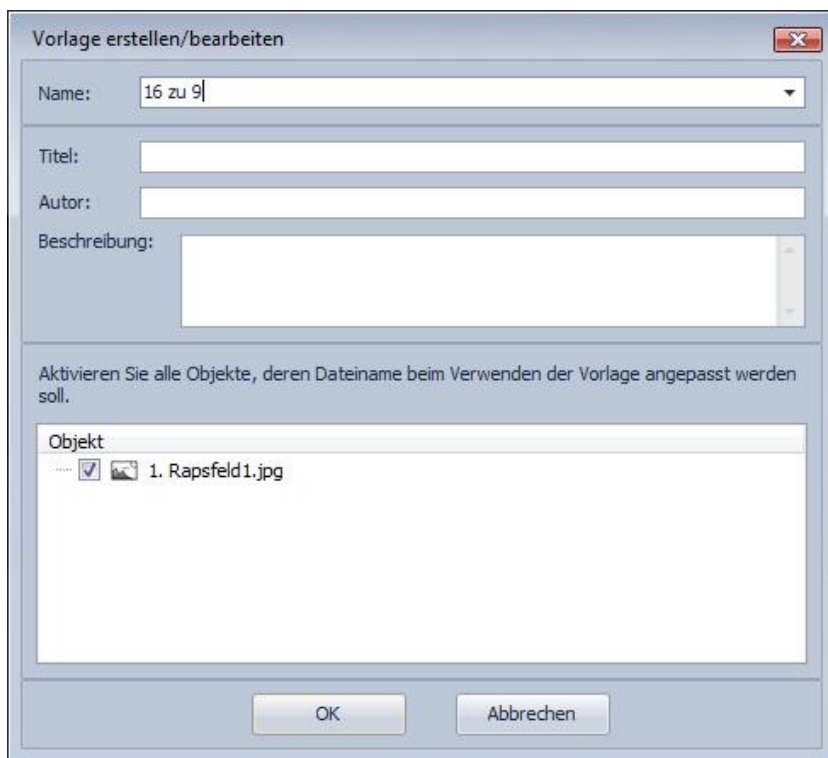


Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Viel Zeit können Sie sparen, wenn Sie eigene Effekte oder **Bewegungspfade** speichern. Diese lassen sich sehr einfach auf Ihre Diashow-Objekte anwenden und geben jedem Element das gewisse Etwas. Abläufe und Effekte, die Sie zuvor zeitaufwendig erstellt haben, können Sie nun mit einem Klick einfügen.

Speichern lassen sich [Kamerafahrten](#), [Texteffekte](#), [Bewegungspfade](#), [Flexi-Collagen](#) und ganze [Kapitel](#) mit beliebigen Inhalten.

## Eigene Objekte speichern



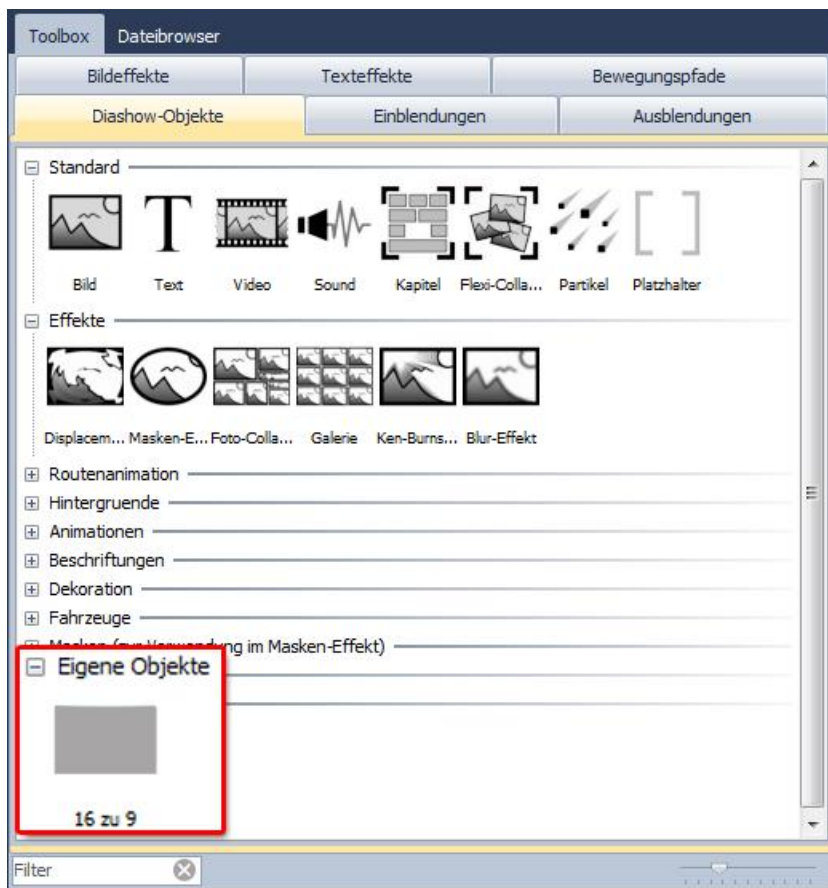
Einstellungen für eigenes Objekt

### 1. Objekt erstellen

Ziehen Sie ein Objekt, das Sie mit Ihren eigenen Einstellungen versehen haben, aus der **Bilderliste** oder **Timeline** in die **Toolbox**. Jedes Diashow-Objekt kann hierfür verwendet werden.

Sobald Sie das Objekt in die **Toolbox** gezogen haben, öffnet sich ein Dialog. Dort können Sie der Vorlage einen Titel geben und festlegen, welche Dateinamen beim Verwenden der Vorlage angepasst und welche erhalten bleiben sollen. Hierfür gibt es vor jedem Objekt ein Kästchen, in dem sich ein Häkchen befindet. Wenn Sie das Häkchen entfernen, bleibt das Objekt so, wie es ist bestehen. Der Dateiname wird also nicht angepasst.





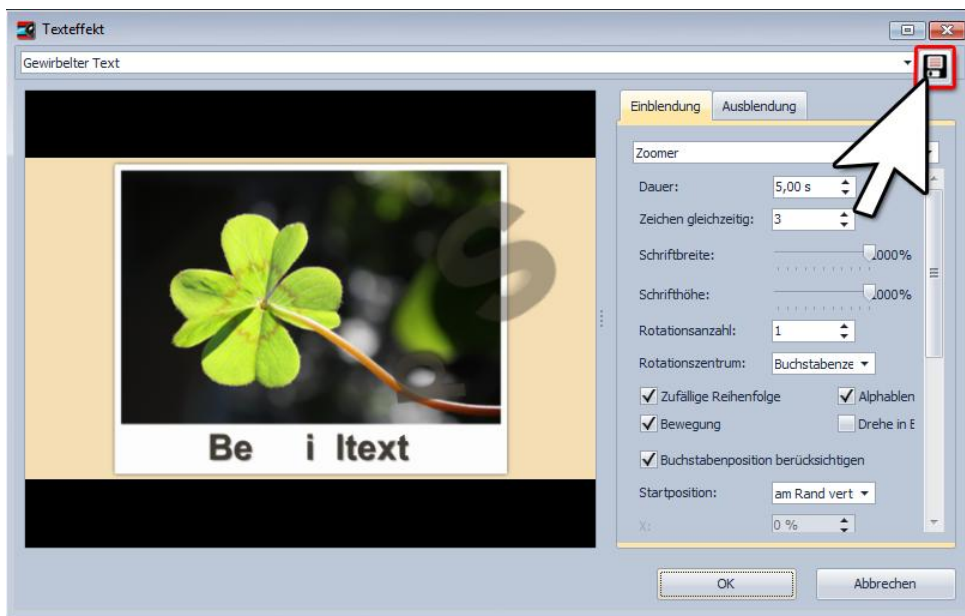
**Eigenes Objekt in der Toolbox**

## 2. Eigene Vorlage verwenden

Um die eigene Vorlage zu verwenden, ziehen Sie diese an die gewünschte Stelle in der **Timeline** oder **Bilderliste**.

Je nachdem, was Sie eingestellt haben, werden Sie anschließend aufgefordert, Bilder auszuwählen, die mit der Vorlage eingefügt werden sollen.

## Eigene Texteffekte speichern




### Texteffekt anpassen

#### 1. Texteffekt erstellen

Bei einem **Text**-Objekt oder einem **Bild**- bzw. **Video**-Objekt unter dem Reiter **Text** finden Sie unter **Effekt** die Auswahl der **Animation**. Hier finden Sie den Schalter **Bearbeiten**, mit dem Sie die Animation bearbeiten können.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Texteffekt nach Ihren Wünschen anpassen können. Wenn Sie einen Texteffekt nach Ihren eigenen Vorstellungen verändert haben und die

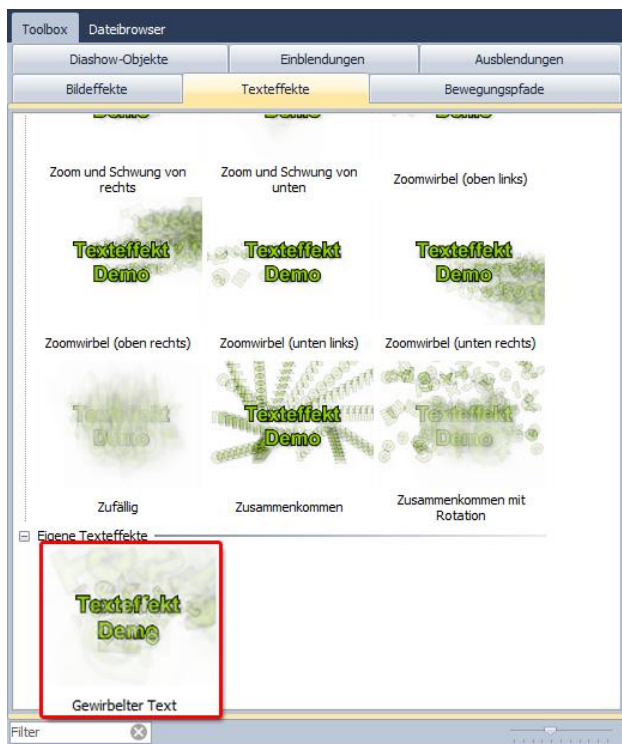
Einstellungen speichern möchten, klicken Sie auf das Speichern-Symbol , es befindet sich oben rechts.



### Bezeichnung für Texteffekt eingeben

#### 2. Titel eingeben

Es öffnet sich ein Dialog zum Speichern des Texteffektes, geben Sie hier einen passenden Titel ein.



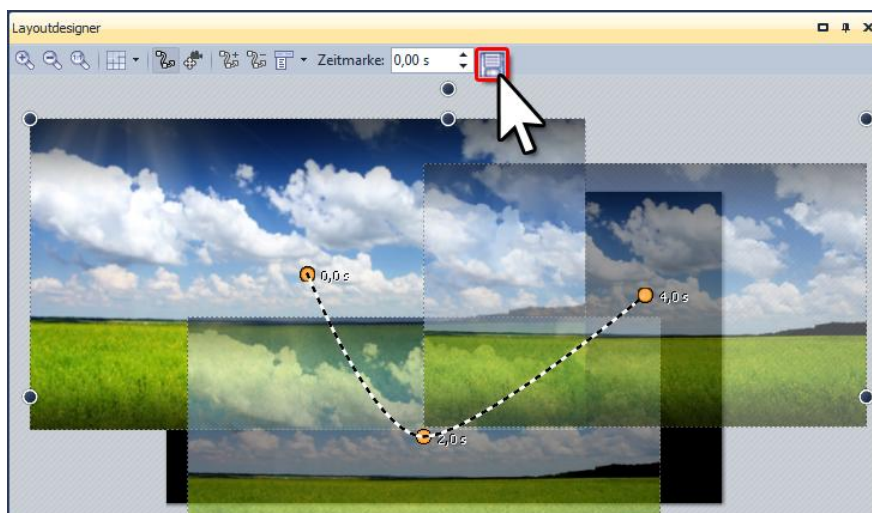
**Eigener Texteffekt in der Toolbox**

### 3. Texteffekt in der Toolbox

Ihren Texteffekt finden Sie nun in der **Toolbox** unter **Texteffekte – Eigene Texteffekte** unter dem Namen, den Sie in Schritt 2 eingegeben haben.

Von hier können Sie ihn auf die gewünschten Objekte anwenden, aber auch im Fenster **Einstellungen** ist er nun unter dem Reiter **Texteffekte – Eigene Texteffekte** zu finden.


### Eigene Bewegungspfade speichern



**Pfad anlegen und speichern**

## 1. Bewegungspfad erstellen

Haben Sie einen **Bewegungspfad** oder eine **Kamerafahrt** erstellt, die Sie zukünftig auch auf andere Objekte anwenden möchten, können Sie sie speichern.

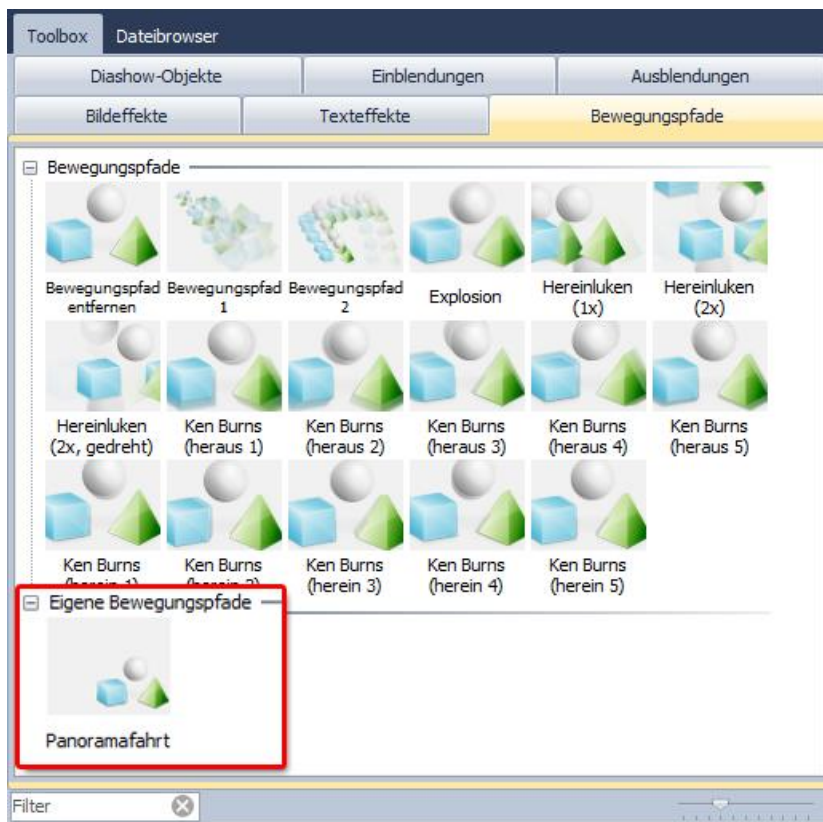
Dazu klicken Sie nach der Erstellung auf das Speichern-Symbol  im **Layoutdesigner**, es befindet sich rechts neben dem Eingabefeld für die **Zeitmarke**.



### Namen eingeben

## 2. Bezeichnung eingeben

Damit Sie den Effekt später gut wiederfinden können, geben Sie im folgenden Dialog einen passenden Namen ein.



Pfad in der Toolbox

### 3. Bewegungspfad in der Toolbox


Nach dem Speichern können Sie den **Bewegungspfad** nun jederzeit in der **Toolbox** unter **Bewegungspfade – Eigene Bewegungspfade** wiederfinden.

Ziehen Sie den Pfad auf ein Objekt in der **Timeline** oder im **Layoutdesigner** oder wenden Sie den **Bewegungspfad** mit einem Doppelklick auf das Symbol in der **Toolbox** auf ein markiertes Objekt an.

### Eigene Bildeffekte speichern

Im **Bildeditor** können Sie umfangreiche **Bildeffekte** erstellen. Natürlich lassen sich diese auch für die Verwendung in späteren Diashows speichern.

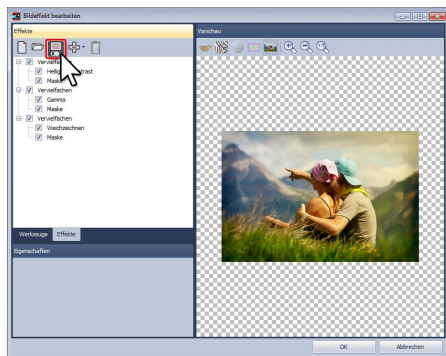


Nachdem Sie im **Bildeditor** einen Effekt erstellt haben, klicken Sie auf , um diesen unter einem eigenen Namen zu speichern.

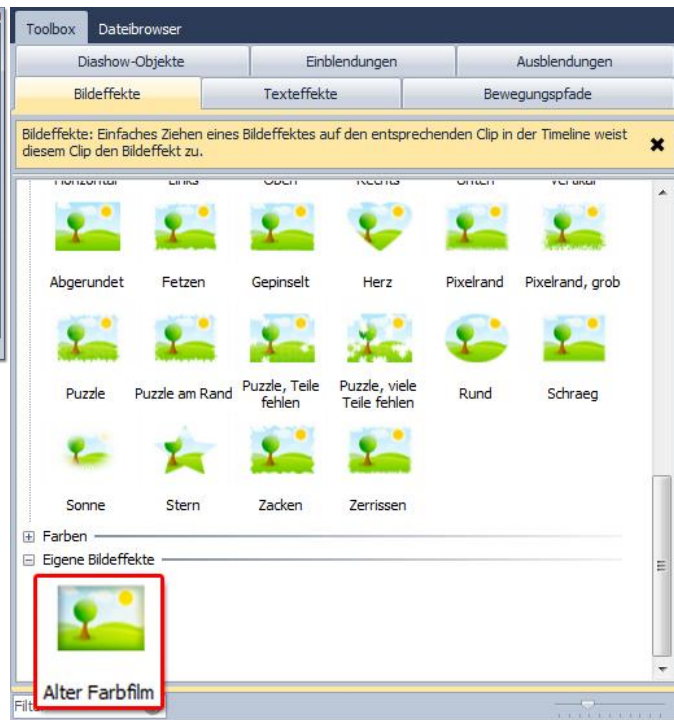
Sie werden aufgefordert, einen Dateinamen und den Speicherort zu wählen. Wenn Sie beides festgelegt haben, schließen Sie den **Bildeditor**.

In der **Toolbox** finden Sie den Effekt unter **Bildeffekte – Eigene Bildeffekte**.





Bildeffekt im Bildeditor

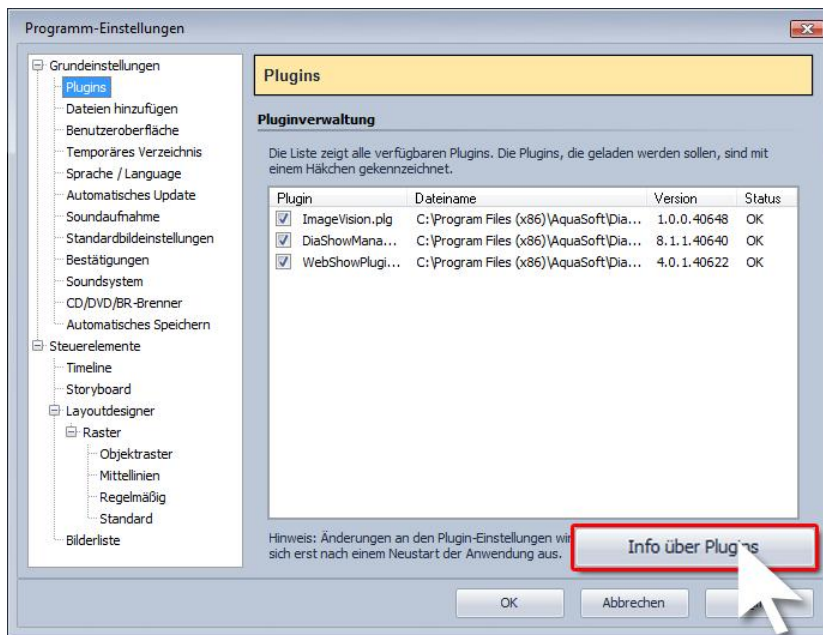


Bildeffekt in der Toolbox

## 6 Arbeiten mit Variablen

In der **AquaSoft • DiaShow** können Sie EXIF- und IPTC-Daten in Ihre Show einbinden. Diese Daten enthalten Informationen, die aus Ihrer Kamera stammen. Auch Informationen, die Sie dem Bild in einem externen Programm zugewiesen haben und die jetzt in den Bildeigenschaften zu finden sind, können Sie nutzen (Klick mit rechter Maustaste auf Bilddatei im *Windows Explorer – Eigenschaften – Details* auswählen).

Sie binden diese Informationen in der **AquaSoft • DiaShow** mit Hilfe von **Variablen** ein.



### Liste der Variablen aufrufen

Eine komplette Übersicht der verfügbaren Variablen finden Sie unter **Extras - Programmeinstellungen - Plugins**, klicken Sie dort auf den Schalter **Infos über Plugins**. Sie müssen nach unten scrollen, um die Übersicht der Variablen zu erreichen.

Um die Variablen in der Show als solche nutzen zu können, müssen Sie immer zwischen zwei **Prozentzeichen** stehen.

Haben Sie Bilder von verschiedenen Fotografen in Ihrer Show vereint, fügen Sie im Fenster **Eigenschaften** unter dem Reiter **Text** für Ihre Bilder die Variable

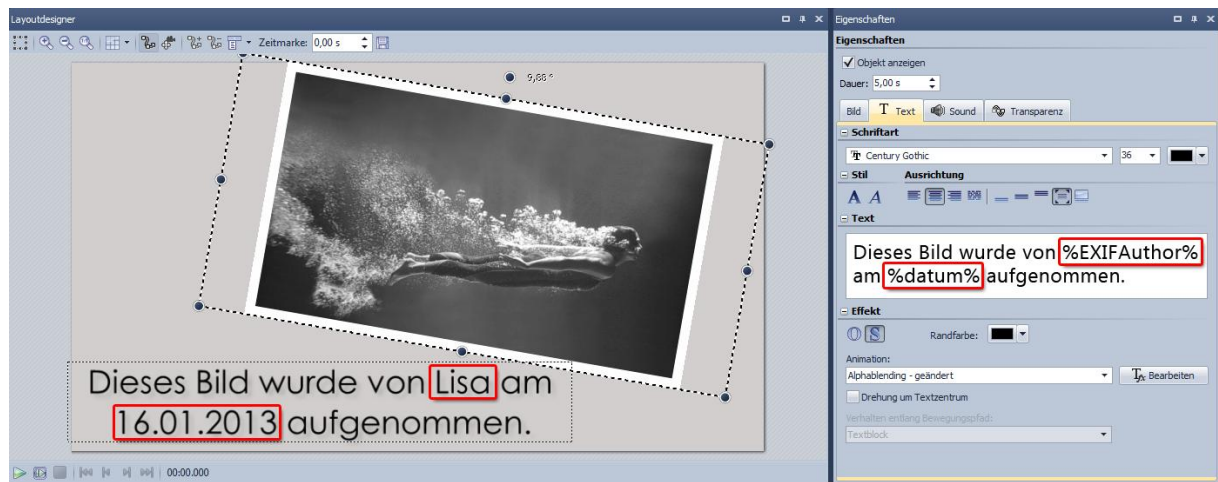
**%EXIFAuthor%** ein. Wenn Sie dies gleich für alle Bilder in einem Schritt tun möchten, drücken Sie die Tasten **Strg und A** gleichzeitig, geben Sie dann nur einmal im Textfeld die Variable ein. Dies überträgt sich dann auf alle in der Show vorhandenen Bilder.

### Weitere Beispiele:

**%kommentar%** fügt Bildkommentare ein

**%aufnahmedatum%**, **%** fügt Aufnahmedatum des Fotos ein  
**datum%**

**%EXIFApertureValue%** fügt benutzten Blendenwert ein



Text mit Variablen im Layoutdesigner und im Texteingabefeld

## 7 Steuerung des Diashow-Ablaufes

### 7.1 Automatischer Ablauf

Standardmäßig werden die Bilder einer Diashow nacheinander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den **Eigenschaften** der **Diashow-Objekte**, wie lange ein Objekt angezeigt wird und wann der Wechsel auf das nächste Objekt stattfindet.

Hierzu müssen Sie in der **AquaSoft® DiaShow** keine spezielle Einstellung vornehmen.

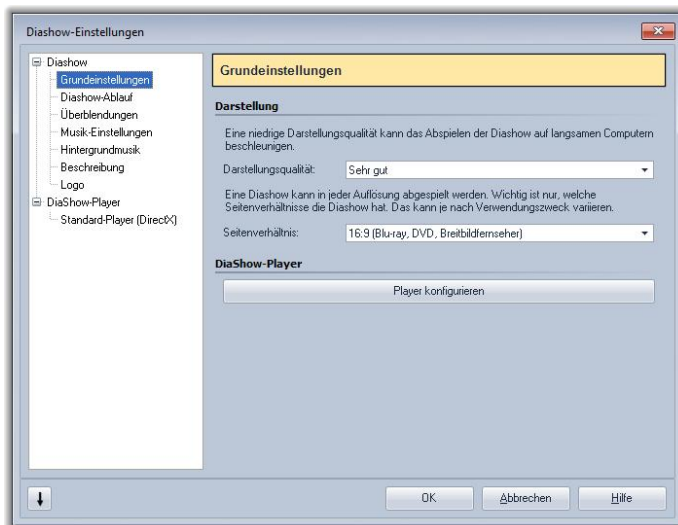
### 7.2 Manuelle Steuerung

Die manuelle Steuerung ist nur verfügbar, wenn Sie die Show mit dem **DiaShow-Player** wiedergeben (wählen Sie die Ausgabe, wie Sie im Kapitel ["PC-Show"](#) beschrieben wird).

Möchten Sie während der Show selbst weiter schalten, so können Sie in den **Diashow-Einstellungen** den **DiaShow-Player** entsprechend konfigurieren.

Die **Diashow-Einstellungen** beziehen sich immer auf die Show, die Sie gerade bearbeiten.


## Einstellungen für Diashow-Player

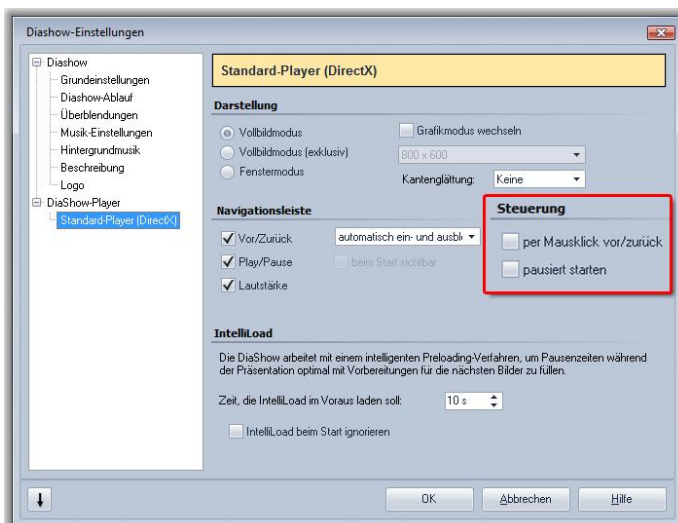


### Grundeinstellungen für Diashow

#### 1. Diashow-Einstellungen aufrufen



Rufen Sie über das Einstellungen-Symbol  oder über das Menü **Diashow - Einstellungen** die **Diashow-Einstellungen** auf. Wählen Sie nun aus dem Menü links den Punkt **Standard-Player** aus. So gelangen Sie zu der Konfiguration des **DiaShow-Players**.



#### 2. Einstellungen für Player

Unter **Steuerung** finden Sie folgende Optionen:

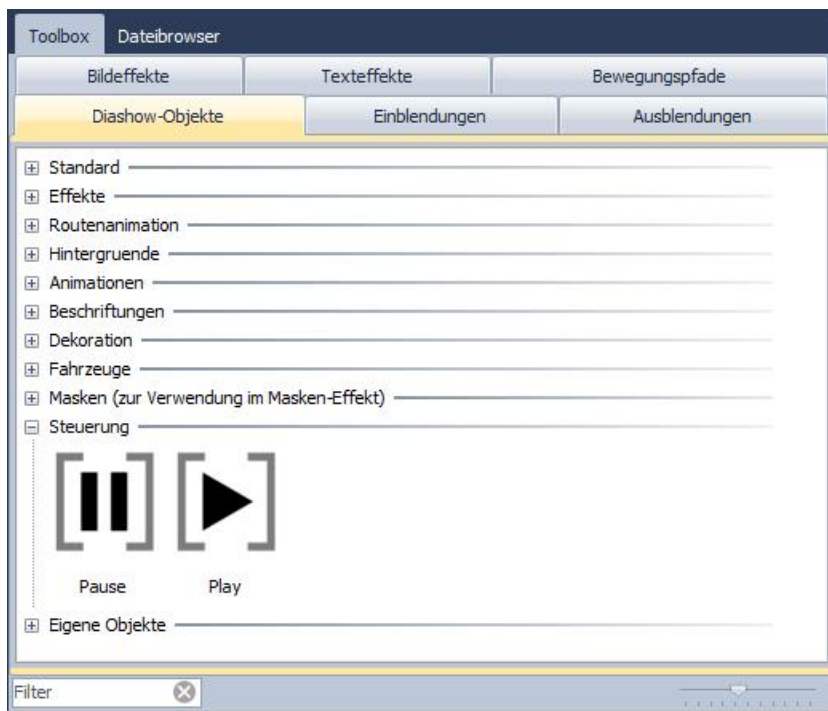
**per** Wenn Sie mit der Maus klicken oder die

- Mausklick** Pfeiltasten benutzen, erscheint das nächste Bild. Das geschieht auch, wenn die
- vor/ zurück** Anzeigedauer des aktuellen Bildes noch nicht abgelaufen ist.
- pausiert** Die Show beginnt mit einem Standbild, es
- starten** geht erst los, wenn Sie die Show manuell starten.

### 7.3 Automatischer und manueller Ablauf

Mit der **AquaSoft® DiaShow** ist es ebenfalls möglich, Teile der Diashow manuell weiterzuschalten und andere Teile automatisch abspielen zu lassen. Dies können Sie beliebig wechseln.

In der **Toolbox** finden Sie dazu unter **Steuerung** zwei **Diashow-Objekte**.



**Pause- und Play-Objekt in der Toolbox**

Wenn Sie die Diashow nur bis zu einem bestimmten Punkt automatisch ablaufen lassen wollen, setzen Sie an den Punkt, ab dem manuell weiter geschaltet werden soll, das **Pause**-Objekt.

Sobald die Weiterschaltung wieder automatisch erfolgen soll, setzen Sie das **Play**-Objekt ein.

Die Objekte lassen sich durch das Ziehen in die **Timeline** oder per Doppelklick in die Diashow einfügen.

#### Künstliche Pause

Sie können direkt hinter einem **Pause**-Objekt auch ein **Play**-Objekt einfügen. So wird die Show beim Bild vor dem **Pause**-Objekt gestoppt und sobald Sie weiter schalten, läuft die Show automatisch weiter.




Sie können auch jederzeit mit der **Leertaste** die Show beim Abspielen pausieren. Beim erneuten Drücken der **Leertaste** läuft die Show weiter.

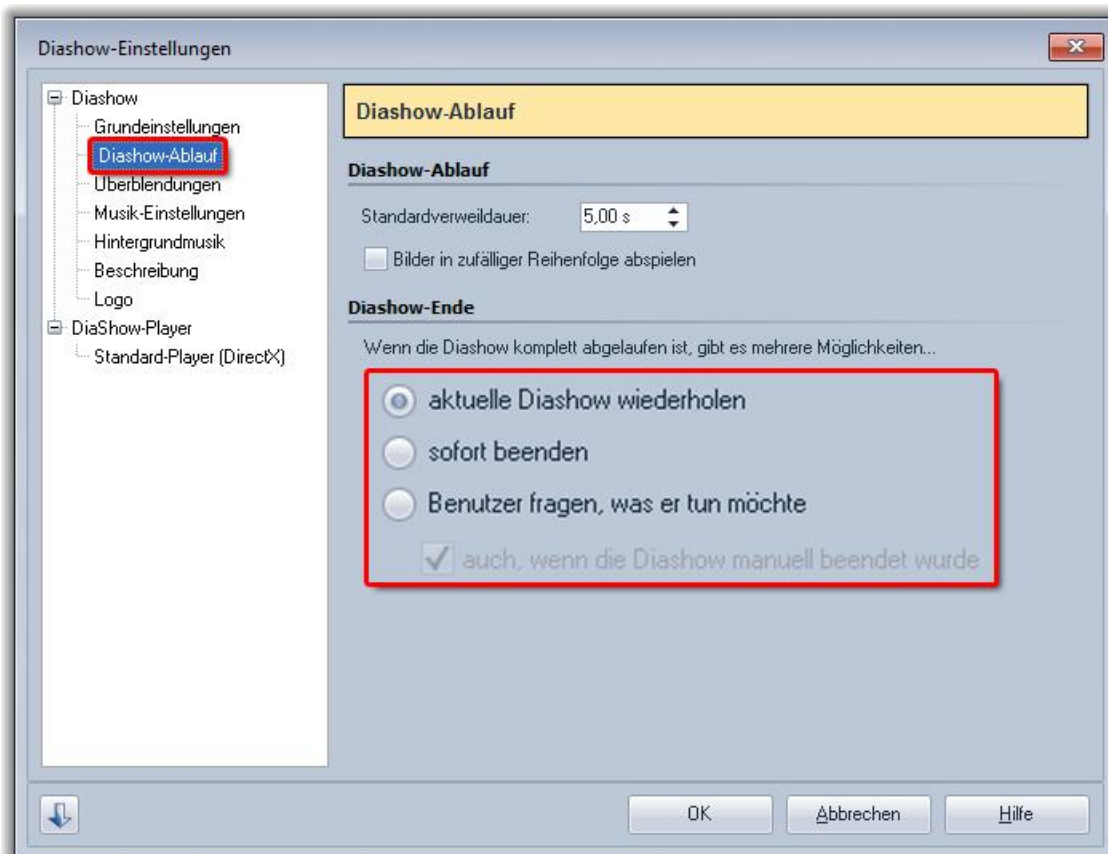


Wandeln Sie Ihre Show in eine Video-DVD um, so geht diese Funktion der beiden Objekte verloren. Zum Pausieren einer Video-DVD müssen Sie die Pause-Taste auf der Fernbedienung verwenden.

## 7.4 Diashow endlos wiederholen



In der Menüleiste können Sie über das  Symbol die **Diashow-Einstellungen** öffnen. Wahlweise können Sie auch über **Diashow - Diashow-Einstellungen** den Dialog öffnen. Unter **Diashow-Ende** können Sie die Wiederholfunktion aktivieren.



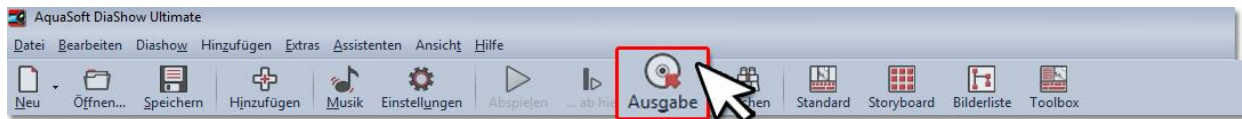
**Einstellungen zum Diashow-Ende**



Wenn Sie aus Ihrer Diashow eine Video-DVD oder Blu-ray erstellen, geht diese Funktion verloren. Erstellen Sie Ihre Video-DVD mit dem **DiaShow-Manager**, so können Sie dort die Wiederholung des Abspielens der Video-DVD aktivieren.

## 7.5 Ausgabe-Assistent

Hier erhalten Sie einen Überblick über die verschiedenen Optionen im **Ausgabe-Assistenten** der AquaSoft • DiaShow

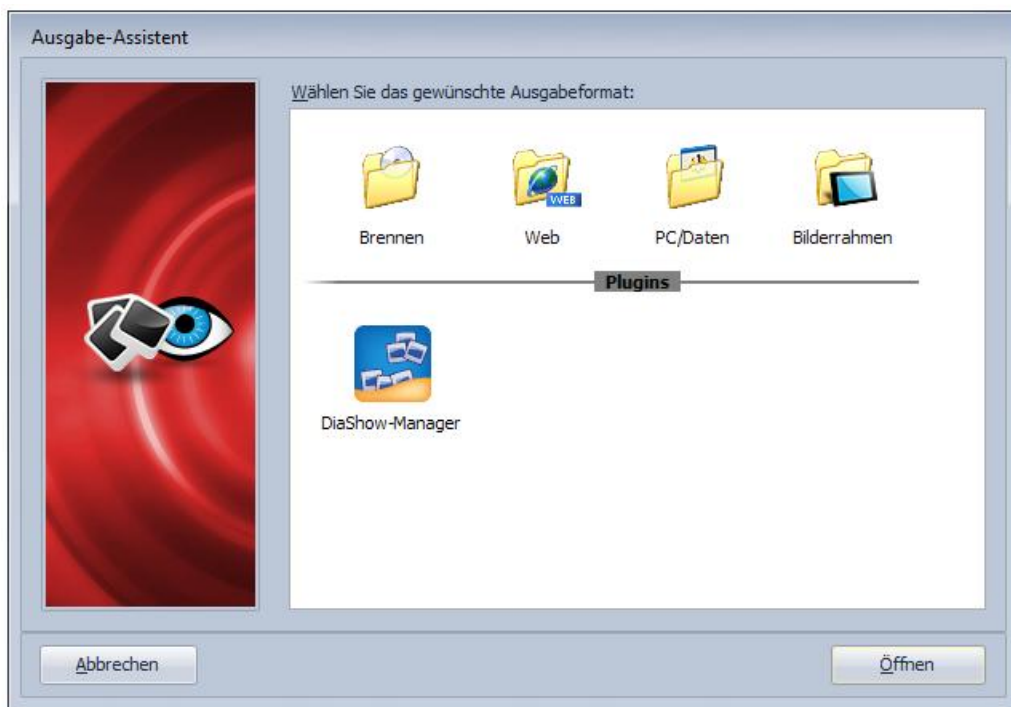


**Ausgabe-Assistent in der Toolbar**

Der **Ausgabe-Assistent** hilft Ihnen, die fertige Diashow

- auf eine CD, DVD oder Blu-ray zu brennen,
- auf der Festplatte zu archivieren,
- als Video zu speichern
- als Webgalerie zu exportieren (Plugin **WebShow**, nur in AquaSoft • DiaShow Ultimate)

Den **Ausgabe-Assistenten** können Sie über **Assistenten - Ausgabe-Assistent** oder über die **Toolbar** aufrufen.



**Startansicht des Ausgabe-Assistenten**

*Ausgegraute Plugins werden erst aktiv, wenn Sie die zugehörigen Programme installiert haben. Über das Plugin-System kann die DiaShow Ihre Show bzw. die Bilder Ihrer Show an andere AquaSoft Programme übergeben.*



### **Brennen**

Hinter diesem Menüpunkt finden Sie die Optionen zum Brennen eines HD-Videos, einer DVD und einer PC-Diashow. Auch bereits erstellte Videos (MPEG, M2TS) lassen sich hier brennen.



PC/Daten

## PC/Daten

Stellen Sie eine PC-DiaShow zusammen und archivieren Sie diese. Hier können Sie auch Videos aus Ihrer Show erstellen, die Sie am Fernseher wiedergeben oder auf mobilen Festplatten oder dem USB-Stick speichern können.



Bilderrahmen

## Bilderrahmen

Erstellen Sie eine Serie von Einzelbildern oder ein Video für einen elektronischen Bilderrahmen.



Der **Ausgabe-Assistent** ruft je nach gewählter Aufgabe den zuständigen **Assistenten** auf.

Bei der Ausgabe für den DVD-Player oder der Videoerstellung ruft er den **Video-Assistenten** auf.

Bei der Ausgabe für den PC wird der **CD/DVD- und Archivierungs-Assistent** aufgerufen.

## 8 Daten importieren

### 8.1 Vorlagen und Effekte importieren

Wenn Sie in einer früheren Version der AquaSoft • DiaShow eigene Vorlagen und Effekte erstellt haben, können Sie diese nach über **Extras - Vorhandene DiaShow-Vorlagen importieren** einfügen lassen.



Vorlagen importieren

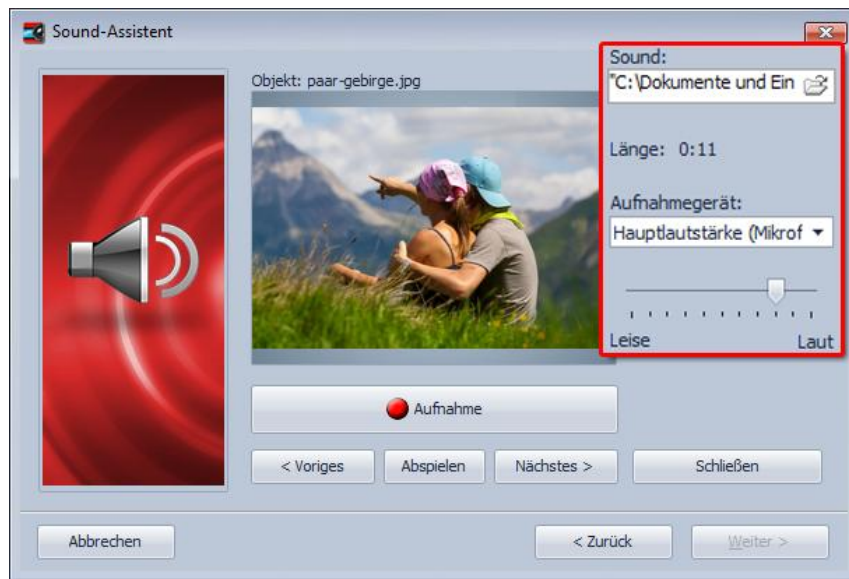
### 8.2 Sound-Assistent



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Mit Hilfe des **Sound-Assistenten** können Sie gesprochene Kommentare und Geräusche zu Ihren Bildern über ein am PC angeschlossenes Mikrofon aufnehmen.

## Sound-Assistent zum Kommentieren von Bildern verwenden



Sound-Assistent

### 1. Sound-Assistent öffnen

Rufen Sie über den Menüpunkt **Assistenten** den **Sound-Assistenten** auf.

Unter **Sound** können Sie eine bereits existierende Datei öffnen.

Unter **Aufnahmegerät** wählen Sie das Mikrofon aus, mit dem Sie aufnehmen möchten.

Mit Hilfe des Lautstärkereglers nehmen Sie Einfluss auf die Aufnahmelautstärke.

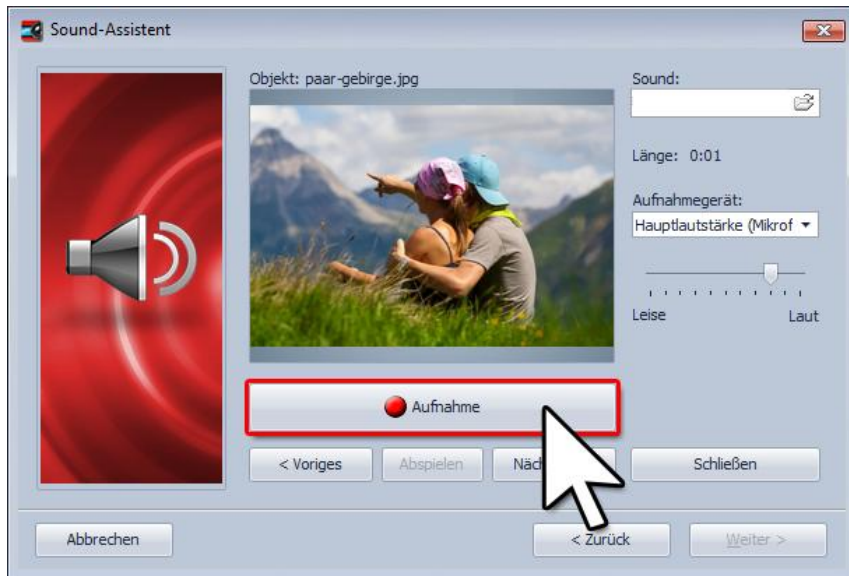


Ausgabeverzeichnis und Aufnahmeeinstellungen

### 2. Ausgabeverzeichnis festlegen

Standardmäßig werden die entstehenden Dateien im Diashow-Verzeichnis gespeichert. Um ein separate Verzeichnis auszuwählen, klicken Sie auf **Zurück** und legen dieses Verzeichnis fest.

Über **Aufnahme-Einstellungen** erreichen Sie den Dialog zur differenzierten Festlegung der Einstellungen für die Soundaufnahme.



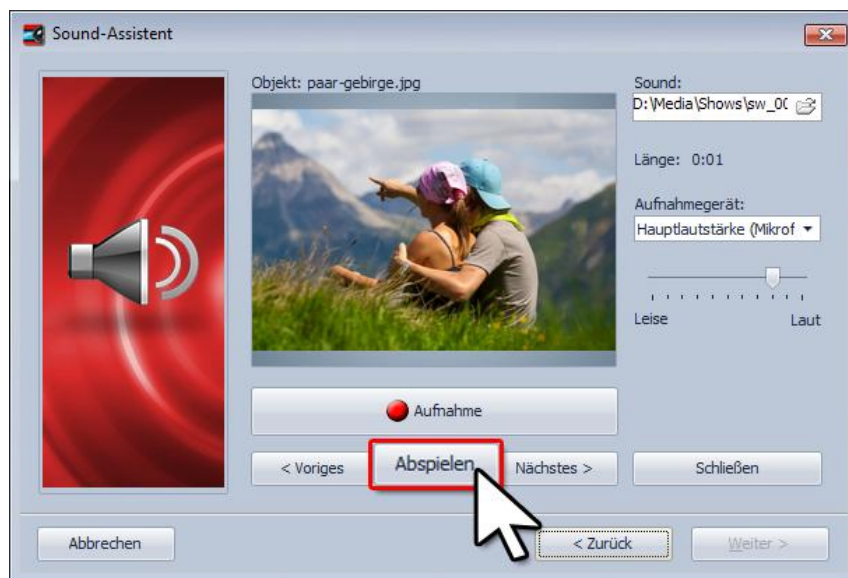
### Kommentar aufnehmen

### 3. Einzelbilder kommentieren

Über die Schalter **Nächstes** oder **Vorheriges** wählen Sie das Bild aus, zu dem Sie einen Kommentar aufnehmen möchten.

Klicken Sie dann auf **Aufnahme** und sprechen Sie den Kommentar auf.

Sollten Sie sich versprechen, stoppen Sie die Aufnahme für das Bild und beginnen Sie erneut. Sie müssen nur die Aufnahme für das angewählte Bild erneut sprechen.



### Aufgenommenen Kommentar anhören

### 4. Kommentar anhören



Mit **Abspielen** können Sie Ihre Aufnahme anhören.

Der **Sound-Assistent** ordnet Ihren Bildern den aufgenommenen Kommentar automatisch zu. In den **Eigenschaften** des entsprechenden Bildes finden Sie die aufgenommene Datei. Über den



-Button, kann die Aufnahme auch hier abgespielt werden.

Der **Sound-Assistent** kann auch direkt aus den **Eigenschaften** eines Bildes gestartet werden. Klicken Sie auf den Reiter **Sound** und wählen Sie den Schalter **Aufnahme**.



Weitere Erläuterungen finden Sie in den Snavtips "[Bildgruppe mit Tonkommentar hinterlegen](#)" und "[Sprachkommentare für Bildgruppe anpassen](#)".

## 8.3 Import-Assistent

Der Import-Assistent hilft Ihnen, Bilder von Ihrem Scanner oder Ihrer Digitalkamera direkt in die Diashow zu übertragen.



Startdialog im Import-Assistent

### 1. Import-Assistent starten

Im Menüpunkt **Assistenten** können Sie den **Import-Assistenten** finden.

Mit dem **Import-Assistenten** können Sie Ihre Bilder von einem Scanner oder von Ihrer Digitalkamera importieren, sofern diese Geräte über die **TWAIN32-Schnittstelle** ansprechbar sind.

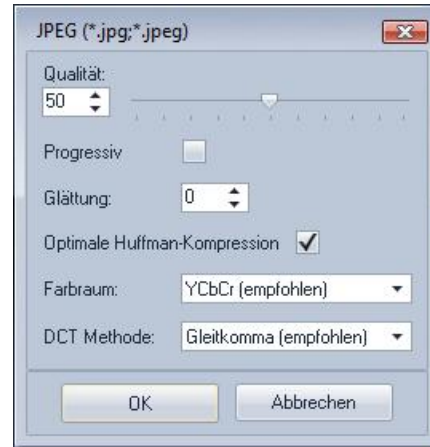
Die Bilder werden auf Ihrem Rechner abgespeichert und die **Bilderliste** aufgenommen. Sie können entweder sofort oder später mit der Bearbeitungsfunktion verbessert werden.



Auswahl der Bildeinstellungen

### 2. Einstellungen für Bilder

Geben Sie ein **Zielverzeichnis** an, in dem die Bilder gespeichert werden sollen. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat aus und passen ggf. die **Formatoptionen** an.



### Formatoptionen

Sollen die Bilder direkt in die **Bilderliste** der Diashow übernommen werden, aktivieren Sie die entsprechende Funktion.

Wählen Sie dann den Scanner oder die Kamera über den **Schalter Scanner/Kamera wählen** aus.

Klicken Sie dann auf **Weiter** und anschließend auf **Start**. Ihre Bilder werden nun importiert.

## 8.4 PowerPoint-Assistent

Mit dem **PowerPoint-Assistenten** können Sie Ihre PowerPoint-Präsentationen in die Diashow importieren. Voraussetzung ist, dass MS PowerPoint (ab Version 8) auf Ihrem Rechner installiert ist.

Beim Importieren werden die einzelnen Folien als Bilder abgespeichert. Sämtliche Animationen und Effekte, die Sie in PowerPoint eingestellt haben, werden hier nicht übernommen.

## PowerPoint-Assistent in vier Schritten



### Power-Point-Assistent

#### 1. Datei auswählen

Rufen Sie den **PowerPoint-Assistent** aus dem Menü **Assistenten** auf.

Es öffnet sich der Startdialog des **PowerPoint-Assistenten**, in dessen unterer Hälfte sich eine Eingabezeile befindet.

Klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol, das sich darin befindet, um die PowerPoint-Datei auszuwählen, die Sie importieren möchten.

Klicken Sie auf **Weiter**, sobald Sie eine Datei gewählt haben.



### Datei-Einstellungen

#### 2. Speicherort angeben

Unter **Zielverzeichnis** wählen Sie den Ort auf Ihrem Rechner aus, an dem die einzelnen PowerPoint-Folien als Bilddateien gespeichert werden sollen.

Unter dem Punkt **Dateinamenfindung** haben Sie zwei Optionen, wie die in Bilderddateien umgewandelten Folien benannt werden sollen:

- Sie können entweder den Foliennamen verwenden
- oder den Namen in der Form "Bildxx" verwenden.

Wenn Sie hier alle Eingaben getätigt haben, klicken Sie auf **Weiter**.



### Bild-Einstellungen

#### 3. Bild-Einstellungen vornehmen

Hier können Sie die Bildauflösung wählen oder eine eigene Auflösung eingeben. Auch das Bildformat der gespeicherten Bilddateien lässt sich hier festlegen.

Wenn Sie alle Optionen gewählt haben, klicken Sie auf **Weiter**.



### Folien als Bilder importieren

#### 4. Folien als Bilder importieren

Klicken Sie nur noch auf **Importieren**, die PowerPoint-Folien werden nun als Bilddateien gespeichert und in Ihre Show eingefügt.

## 9 Diashow ausgeben

### 9.1 Archivierung einer Diashow

In einer umfangreichen und effektvollen Show steckt manchmal einiges an Zeit. Damit im Falle eines Festplattendefektes die ganze Arbeit nicht dahin ist, kann die komplette Show mit den dazugehörigen Dateien (Bilder, Musik, Videos) archiviert werden.

Der **CD/DVD- und Archivierungs-Assistent** bietet Ihnen die Möglichkeit, die komplette Show mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf ein externes Laufwerk zu exportieren.

Lesen Sie im Kapitel ["PC-Show"](#) nach, wie Sie mit Hilfe des Assistenten eine Diashow archivieren.

### 9.2 Ausgabe als Video

In der **AquaSoft® DiaShow** haben Sie viele verschiedene Möglichkeiten, ein Video zu erstellen. Für nahezu jedes Endgerät ist daher etwas Passendes dabei.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der Videoformate, die Sie mit der **AquaSoft® DiaShow** ausgeben können.





Mögliche Videoformate im Video-Assistenten

## 1. Video-Assistent aufrufen

Um zur Videoerstellung zu gelangen, rufen Sie über das Menü **Assistenten** den **Video-Assistent** auf.

Unter **Video-Ausgabe** wählen Sie dann das gewünschte Videoformat aus. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welcher Videotyp am Besten zu Ihrem Ausgabegerät passt, finden Sie im Abschnitt "3. Welches Videoformat passt zu welchem Ausgabegerät?" eine Übersicht, die Ihnen die Auswahl erleichtern kann.

Folgende Videoformate können Sie mit der **AquaSoft • DiaShow** erstellen:

- MP4** Containerformat, das auf Apple-QuickTime-Dateiformat basiert
- M2TS** Containerformat für Blu-Ray Disc-Video
- AVI** Containerformat von Microsoft
- MPEG** Videoformat für DVD-Videos
- WebM** Containerformat für das Internet
- MOV** Containerformat des Apple-QuickTime Players
- MKV** Open-Source-Containerformat für fast alle verfügbaren Videoformate

Zusätzliche Videoformate können Sie mit der **AquaSoft • DiaShow Ultimate** erstellen:

- WMV** Teil des Windows Media Frameworks, wird von allen aktuellen Windows-Versionen unterstützt



Erstellung eines MP4-Videos

## 2. Video-Einstellungen

Für jeden Videotyp gibt der *Video-Assistent* bereits Einstellungen vor.

Unter *Vorlage* müssen Sie nur noch auswählen, welche Auflösung Sie benötigen – den Rest übernimmt der *Video-Assistent* für Sie.

Unter *Zieldatei* geben Sie an, in welchem Verzeichnis die Videodatei gespeichert werden soll, hier können Sie der Datei auch einen Namen geben.

Sollten Sie dennoch Änderungen vornehmen wollen, haben Sie vollen Zugriff auf die Einstellungen im Bereich *Erweitert*. Klicken Sie auf das Plus-Symbol vor *Erweitert*, um die Einstellungen zu öffnen.

**Video-Encoder** Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Videodatei

**Bitrate** Ausgegebenes Datenvolumen pro Sekunde

**Auflösung** Anzahl der Bildpunkte in Höhe und Breite

**Framerate** Anzahl der Einzelbilder pro Sekunde

**Interlaced** Halbbildverfahren, um Bewegungen "flüssiger" erscheinen zu lassen

**Audio-Encoder** Auswahl verschiedener Codecs zur Komprimierung der Audiodatei

Möchten Sie Ihre eigenen Einstellungen für den späteren Gebrauch speichern, so klicken Sie auf



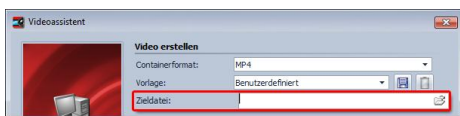
das Speichern-Symbol hinter *Vorlage*.

## 3. Welches Videoformat passt zu welchem Ausgabegerät?

Bei allen Geräten, für die Sie ein Video erstellen möchten, sollten Sie vorher einen Blick in deren **Bedienungsanleitung** werfen. Dort sind fast immer die Videoformate aufgeführt, die das Gerät wiedergeben kann. Die hier angegebenen Videoformate sind nur Empfehlungen, nicht alle Geräte nehmen diese Formate zuverlässig an.

Gerät	Videoformat
<b>Smartphone, Tablet-PC</b>	MP4 mit H.264 Encoder (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)
<b>HD-Fernseher</b>	MP4 mit H.264 Encoder, M2TS (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)
<b>Multimedia-Festplatte</b>	MP4 mit H.264 Encoder, WMV (nur in <b>AquaSoft • DiaShow Ultimate</b> ), M2TS (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)
<b>PlayStation Vita/Portable</b>	MP4 mit H.264 Encoder
<b>Apple-Geräte</b>	MP4 mit H.264 Encoder, MOV mit H.264 Encoder (weitere Formate möglich, Bedienungsanleitung beachten!)

#### 4. Video auf USB-Stick speichern



**Ordner-Symbol anklicken**

Klicken Sie das Ordner-Symbol unter **Zieldatei** an. Wählen Sie als Speicherort Ihren USB-Stick, der in diesem Moment am Rechner angeschlossen sein sollte. Bei der Erstellung wird das Video dann direkt auf dem Stick gespeichert.

Sie können das Video auch zunächst auf dem Rechner speichern und es dann von dort aus auf den USB-Stick kopieren.

### 9.3 Bilderrahmen-Assistent

Wenn Sie einen digitalen Bilderrahmen besitzen, können Sie mit diesem Assistenten Ihre Bilder als Einzelbilder auf den Rahmen übertragen oder als Video die komplette Show übertragen. Möchten Sie die komplette Show als Video übertragen, prüfen Sie bitte vorher, ob Ihr Bilderrahmen **Motion JPEG Videos** unterstützt. Dies sollten Sie der Anleitung des Rahmens entnehmen können.



## Export als Einzelbilder

Wählen Sie im ersten Schritt die gewünschte Bildauflösung aus. Welche Ihr Bilderrahmen unterstützt, erfahren Sie aus der Bedienungsanleitung des Rahmens.



Wenn Sie Bilder beschriftet haben, kann der Text mit übernommen werden. Die Textanimationen können jedoch nicht berücksichtigt werden. Der Text wird dabei fest in das Bild eingebunden.

Haben Ihre Bilder ein anderes Seitenverhältnis, als der Bilderrahmen, so können Sie mit **Bilder zuschneiden** die Bilder beschneiden lassen, damit sie formatfüllend sind.



Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein.



## Diashow als Video übertragen

Möchten Sie Ihre komplette Show mit allen Animationen auf den Bilderrahmen übertragen, so müssen Sie die Show als Video übertragen. Prüfen Sie bitte vorher, ob Ihr Bilderrahmen **Motion JPEG Videos** unterstützt und wenn ja, in welcher Auflösung.



Hat Ihre Show ein anderes Seitenverhältnis, können Sie im nächsten Schritt die Korrektur durch Farbränder aktivieren. Dadurch werden Ihre Bilder nicht verzerrt. Hier entscheiden Sie auch, ob Musik und Ton in das Video integriert werden sollen. Das ist aber nur sinnvoll, wenn Ihr Bilderrahmen Musik auch wiedergeben kann.





Wählen Sie im letzten Schritt den Speicherort für das Video aus. Das kann der Bilderrahmen, ein USB-Stick oder eine Speicherkarte sein. Das Gerät oder Speicherort müssen mit Ihrem Rechner verbunden sein.

## 9.4 PC-Show

Ihre Diashow kann auch auf einem anderen PC abgespielt werden, selbst wenn die **AquaSoft® DiaShow** dort nicht installiert ist.

Eine Diashow besteht aus verschiedenen Dateien. Hierzu zählen Bilder, Videos und Musikstücke. All diese Daten befinden sich auf Ihrer Festplatte oder anderen Speichermedien, die Sie an Ihren Rechner angeschlossen haben. In der Diashow werden die Bilder, Videos und Musiktitel nicht noch einmal gespeichert. Die **AquaSoft® DiaShow** merkt sich nur den Ort, an dem die Dateien zu finden sind und spart somit Speicherplatz.

Wenn Sie alle Dateien, die zu Ihrer Show gehören, in einem Verzeichnis speichern wollen, dann hilft Ihnen dabei der **CD/DVD- und Archivierungs-Assistent**.

### CD/DVD- und Archivierungs-Assistent

Der **CD/DVD- und Archivierungs-Assistent** hilft Ihnen, Ihre Diashows mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf der Festplatte zu archivieren.



### Assistent aufrufen

Unter **Assistenten** finden Sie den **CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten**.

Klicken Sie nach der Einleitung auf **Weiter**. Es erwarten Sie nun zwei Optionen:

- **DiaShow-CD erstellen und brennen**

Erstellen Sie eine CD, die beim Einlegen in das Laufwerk selbst startet. Die DiaShow-Software muss dazu nicht auf dem Rechner installiert sein, in dem die CD eingelegt werden soll.

- **Diashow archivieren, CD/DVD vorbereiten oder Diashow weitergeben**

Sie können hier ein Verzeichnis oder eine Zip-Datei aus Ihrer Show erstellen, Ideal ist diese Speicherethode zum Archivieren ihrer Shows, zur Weitergabe über virtuelle Dateispeicher, Festplatten oder USB-Sticks.

Wählen Sie eine Option aus und klicken Sie auf **Weiter**.



### Diashow archivieren, CD vorbereiten oder Diashow weitergeben

Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern aller Daten (ads-Datei, Bilder, Musik) in einem gemeinsamen Verzeichnis, so lässt sich die Show optimal archivieren. Das fertige Verzeichnis können Sie dann z.B. auf einem USB-Stick oder auf einer externen Festplatte speichern.

- **benötigte Schriftarten kopieren**

Falls Sie besondere Schriftarten verwendet haben, die auf anderen PCs möglicherweise nicht vorhanden sind, können Sie die in der Show verwendeten Schriftarten kopieren, sodass diese später problemlos auch auf anderen Rechnern angezeigt werden.

- **Bilder vor Zugriff schützen**



**Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.**

Möchten Sie die CD/DVD weitergeben, aber den Zugriff auf Ihre Bilder nicht gestatten, so können Sie Ihre Bilder schützen lassen. Diese Funktion ist nicht zum Archivieren geeignet, da diese Show sonst nicht mehr bearbeitet werden kann. Sie kann lediglich abgespielt werden. Das Wiederherstellen der Bilder ist nicht mehr möglich. Sie sollten Ihre **Originalbilder nicht von der Festplatte löschen**.

Den **DiaShow-Player** sollten Sie kopieren, um die Show auf Rechnern abspielen zu können, auf denen **AquaSoft® DiaShow** nicht installiert ist. Ohne diesen Player können Sie die Show sonst nicht abspielen.

Klicken Sie auf **Weiter** und der gewünschte Vorgang wird gestartet.



## Diashow-CD erstellen und brennen

Geben Sie einen **Titel** für die CD/DVD an. Dieser Titel wird als Name der CD/DVD verwendet.

Sollten Sie Schriftarten verwendet haben, bei denen Sie nicht sicher sind, dass diese auf anderen PCs installiert sind, so können Sie diese mit auf die CD/DVD brennen.

- **Bilder vor Zugriff schützen**

Möchten Sie die Diashow weitergeben, aber nicht den Zugriff auf Ihre Bilder gestatten, so können Sie Ihre Bilder schützen lassen. Diese Funktion ist nicht zum Archivieren geeignet, da diese Show nicht mehr bearbeitet werden kann. Sie kann lediglich abgespielt werden. Das Wiederherstellen der Bilder ist nicht mehr möglich. Sie sollten Ihre Originalbilder von der Festplatte nicht löschen.

Wollen Sie **nur ein ISO-Image erstellen**, so wählen Sie diese Option. Die Show wird bei diesem Schritt nicht gebrannt.



Wenn Sie eine bereits mit dem **CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten** exportierte Show bearbeiten und dabei Dateien ändern (Bilder inkl. derer, die bei dekorierten Pfaden zur Anwendung kommen, Sounds, Videos, Schriftarten), dann ist es **dringend erforderlich**, dass die Show nicht nur gespeichert, sondern **erneut exportiert** wird, besonders, wenn Sie sie von einem externen Speichermedium abspielen wollen. **Nur dann** ist gewährleistet, dass **alle** verwendeten **Ressourcen** am Archivierungsziel **vorhanden** sind.

## 9.5 BR-Player

Rufen Sie über **Assistenten** den **Video-Assistent** auf. Sie finden dort zwei Optionen zum Brennen eines Datenträgers für den BR-Player vor.



Video-Assistent

### 1. Medium auswählen



#### Blu-ray

Wenn Sie einen Blu-ray-Brenner besitzen, verwenden Sie diese Option. Damit brennen Sie direkt eine Blu-ray.



#### AVCHD

Wenn Sie einen DVD-Brenner besitzen, können Sie in HD-Qualität brennen und die Disc in den BR-Player einlegen. Wählen Sie diese Option, um eine AVCHD für Ihren BR-Player zu erstellen.

Wählen Sie die für Sie passende Option aus und klicken Sie auf **Weiter**.





### Brenneinstellungen

## 2. Einstellungen für Video und Brenner

### **Brenner**

Unter **ändern...** können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.

### **Bitrate**

Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer.

### **Flüssigeres Video durch Interlacing**

Beim Interlacing werden Zwischenbilder gespeichert, so wirken bestimmte Bildbewegungen flüssiger.

### **Fernsehränder korrigieren**

Es werden Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.

### **Erzeugtes Video speichern in**

Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.

### **nicht brennen, nur Video erzeugen**

Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

Klicken Sie auf **Weiter** und dann auf **Video erstellen**, um die AVCHD oder Blu-ray zu brennen.

## 9.6 DVD-Player

Wenn Sie eine DVD für den DVD-Player erstellen möchten, hilft Ihnen dabei der **Video-Assistent**. Er erstellt für Sie ein Video aus Ihrer Diashow und brennt dieses anschließend auf eine DVD.

Wünschen Sie sich eine DVD mit einem Auswahlmenü, dann verwenden Sie den **DiaShow-Manager**. Mit diesem können Sie auch mehrere Shows auf eine DVD brennen.

### Video-Assistent

Mit dem **Video-Assistenten** können Sie eine Diashow auf eine DVD oder andere Medien

brennen.



**Video-Assistent**

### 1. Art des Datenträgers auswählen

Rufen Sie zunächst über das Menü *Assistenten* den *Video-Assistent* auf. Sie finden dort unter *Brennen* drei Möglichkeiten für das Brennen eines Mediums, das auf dem DVD-Player wiedergegeben werden kann:

- DVD** Erstellt ein MPEG 2 – Video und brennt es als Video-DVD auf eine DVD.  
Auflösung: 720x576
- SVCD** Erstellt ein MPEG 2- Video und brennt es als SVCD auf eine CD.  
Auflösung: 480x576
- Video-CD** Erstellt ein MPEG 1 – Video und brennt es als Video-CD auf eine CD.  
Auflösung: 352x288

Es ist empfehlenswert, die Option **DVD** zu wählen, sofern Sie einen DVD-Brenner besitzen. Von den anderen Optionen sollten Sie nur Gebrauch machen, wenn Sie nur einen CD-Brenner besitzen, da die Bildqualität auf Grund der niedrigen Auflösung hier sehr gering ist.

Klicken Sie nach der Auswahl auf **Weiter**.



### Erweiterte Einstellungen

## 2. Erweiterte Einstellungen

Alles, was für die DVD wichtig ist, hat der Video-Assistent schon für Sie eingestellt. Dennoch können Sie hier erweiterte Einstellungen vornehmen.

### **PAL / NTSC**

Wenn sie eine DVD für ein europäisches Gerät erstellen, wählen Sie **PAL**.

Falls Sie die DVD für die USA erstellen möchten, wählen Sie **NTSC**.

### **Brenner**

Unter **ändern...** können Sie einen anderen Brenner auswählen und die Brenngeschwindigkeit reduzieren.

### **Bitrate**

Je höher die Bitrate, desto mehr Informationen werden gespeichert, damit wird auch die Datei größer.

### **Flüssigeres Video durch Interlacing**

Beim Interlacing werden Zwischenbilder gespeichert, so wirken bestimmte Bildbewegungen flüssiger.

### **Fernsehränder korrigieren**

Es werden Bildränder hinzugefügt, dies lohnt sich z.B. beim Abspielen auf Röhrenfernsehern.

### **Erzeugtes Video speichern in**

Wenn Sie wissen, dass Sie das gleiche Video noch einmal brennen möchten, speichern Sie die erstellte Videodatei. So sparen Sie beim nächsten Brennen Zeit.

### **nicht brennen, nur Video erzeugen**

Wählen Sie in dem Punkt darüber einen Speicherort aus, wenn Sie nur ein Video erstellen und dieses (noch) nicht brennen möchten.

Klicken Sie auf **Weiter** und dann auf **Video erstellen**, um die DVD zu brennen.



### Video aus Datei brennen

#### 3. DVD aus Datei brennen

Haben Sie aus Ihrer Diashow bereits ein Video erstellt und möchten Sie dieses nun brennen, wählen Sie im **Video-Assistent** die Option **aus Datei**.

Klicken Sie auf **Weiter**.



### Videodatei auswählen

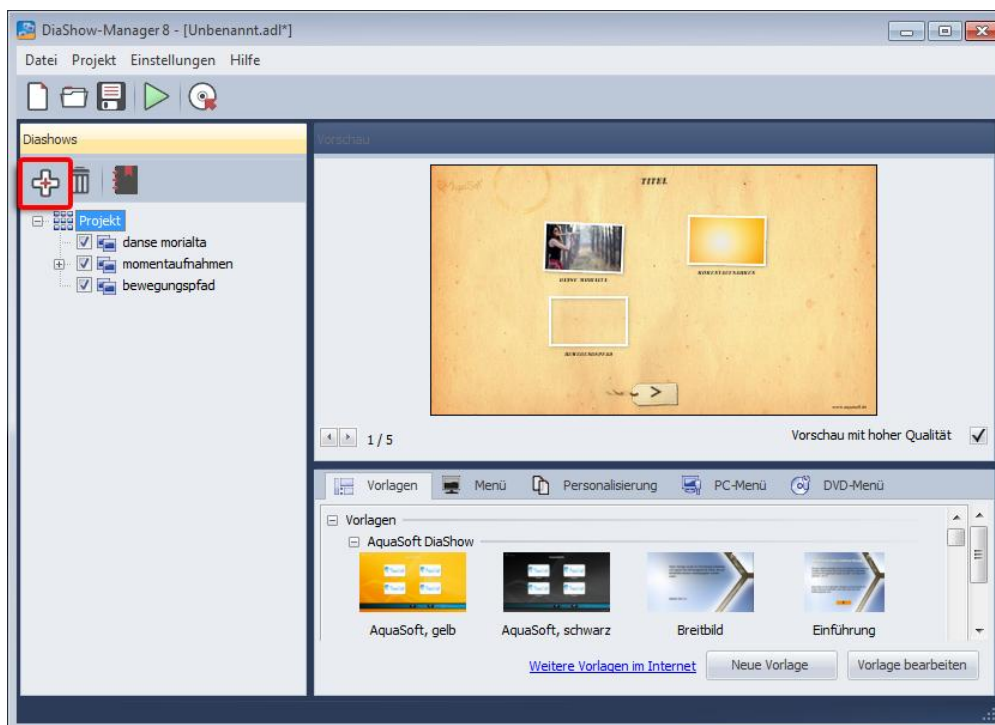
#### 4. Datei auswählen

Unter **Dateiname** klicken Sie auf das kleine Ordnersymbol. Wählen Sie hier eine Videodatei (MPG, M2TS) aus, die Sie brennen möchten.

Klicken Sie auf **Weiter**, um im nächsten Schritt den Brennvorgang zu starten.

## DiaShow-Manager


In der **AquaSoft® DiaShow Ultimate** steht Ihnen zum Brennen zusätzlich der **DiaShow-Manager** zur Verfügung. Mit diesem können Sie mehrere Shows auf eine DVD brennen und ein DVD-Menü erstellen.



**DiaShow-Manager**

### 1. DiaShow-Manager öffnen

Rufen Sie den **DiaShow-Manager** über **Assistenten - DiaShow-Manager** auf. Hatten Sie gerade eine Diashow geöffnet, wird diese in den **DiaShow-Manager** geladen.

Zusätzliche Shows können Sie über das Plus-Symbol  hinzufügen, das sich auf der linken Seite unter **Diashows** befindet.

Unter **Vorlage** suchen Sie sich nun ein Design für das DVD-Menü aus. In der Vorschau erscheint das Menü, das bereits die Thumbnails Ihrer Show(s) enthält.





Einstellungen für DVD-Menü

## 2. Einstellungen für DVD-Menü


Unter dem Reiter **DVD-Menü** können Sie festlegen, mit welchem Seitenverhältnis das DVD-Menü angezeigt werden soll.

Unter **Videoformat** ist normalerweise **PAL** für den europäischen Raum eingestellt. Soll die DVD auf Geräten für den amerikanischen Raum laufen, stellen Sie **NTSC** ein.



Video-DVD mit Menü brennen

## 3. DVD brennen

Mit dem  Symbol rufen Sie den Dialog zum Brennen auf. Wählen Sie dort die **Video-DVD** aus.

Mit **Projekt brennen** erstellen Sie eine Video-DVD. Klicken Sie auf **Weiter** und **Projekt**

### exportieren.

Eine ausführliche Anleitung zum **DiaShow-Manager** finden Sie in dessen eigener Hilfe. Rufen Sie dazu den **DiaShow-Manager** auf und drücken Sie die Taste **F1**.

## 10 Sichern und Wiederherstellen

Die **AquaSoft • DiaShow** lässt Sie bei Programmabstürzen oder anderen Problemen nicht alleine.

Jede Show wird in einem festgelegten Intervall automatisch gespeichert.

Falls Bilddaten, Musik oder Videos verloren gehen, hilft Ihnen der Assistent zum **Dateien wiederfinden** weiter.

### 10.1 Automatische Wiederherstellung

Die **AquaSoft • DiaShow** speichert Ihre Show in einem festgelegten Intervall in einem eigenen Backup-Verzeichnis ab. Sollte es zu einem Programmabsturz kommen, ist Ihre nicht gespeicherte Show also nicht unbedingt verloren.

Nachdem Sie das Programm starten, erscheint ein Dialog, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Show wiederherstellen möchten.

Antworten Sie mit **Ja**, so wird die als Backup gespeicherte Version geöffnet.

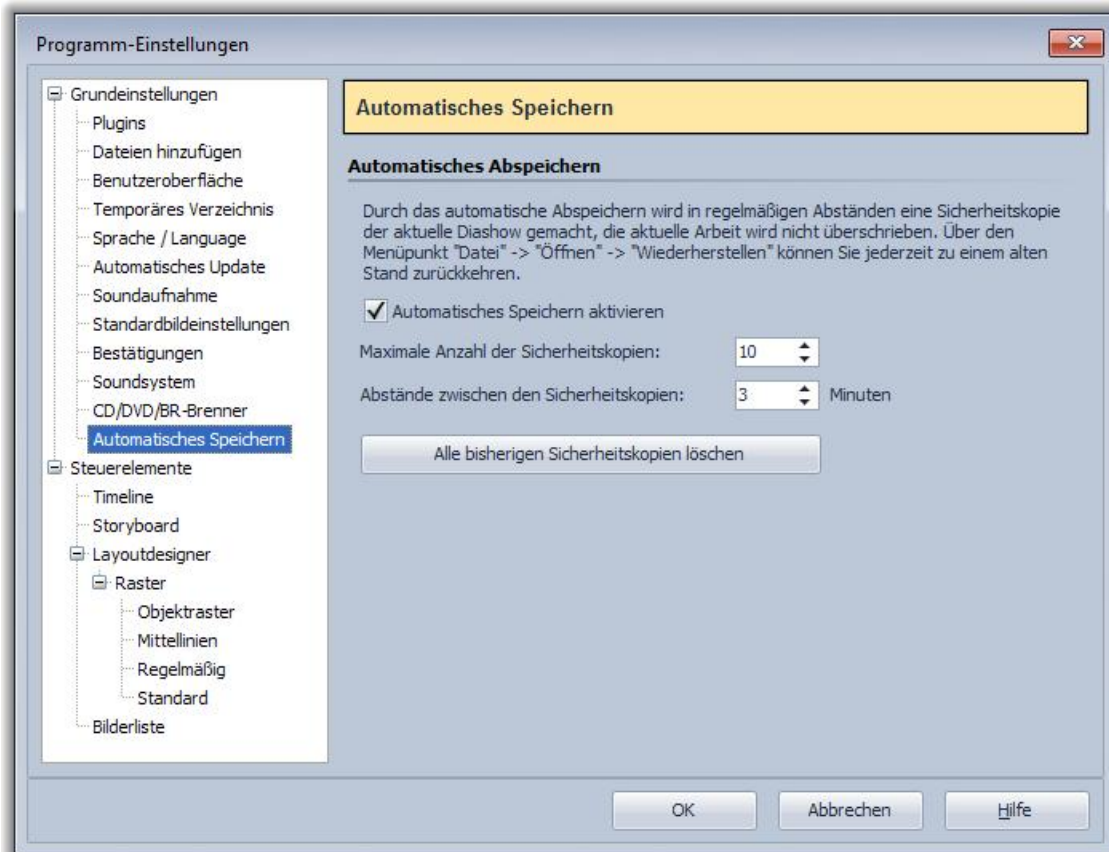
Nach dem Öffnen einer Diashow-Datei können Sie auch über **Datei - Wiederherstellen** einen Wiederherstellungspunkt auswählen.



#### Nicht gespeicherte Show wiederherstellen

Wenn Sie die wiederhergestellte Datei speichern möchten, so wählen Sie **Datei - Speichern**. Dort wählen Sie einen geeigneten Speicherort für Ihre Show aus.

Unter **Extras - Programmeinstellungen - Autom. Speichern** können Sie festlegen, wie häufig eine Sicherheitskopie angefertigt werden soll.



Einstellungen zum automatischen Speichern

## 10.2 Dateien wiederfinden

**AquaSoft • DiaShow** speichert nur Verknüpfungen zu Ihren Bildern und zu der Musik, die Sie in der Diashow verwenden. Verschieben, löschen oder benennen Sie Ihre Bilder um, kann die **AquaSoft • DiaShow** diese nicht mehr aufrufen. Im **Layoutdesigner** sehen Sie dann folgende Anzeige:

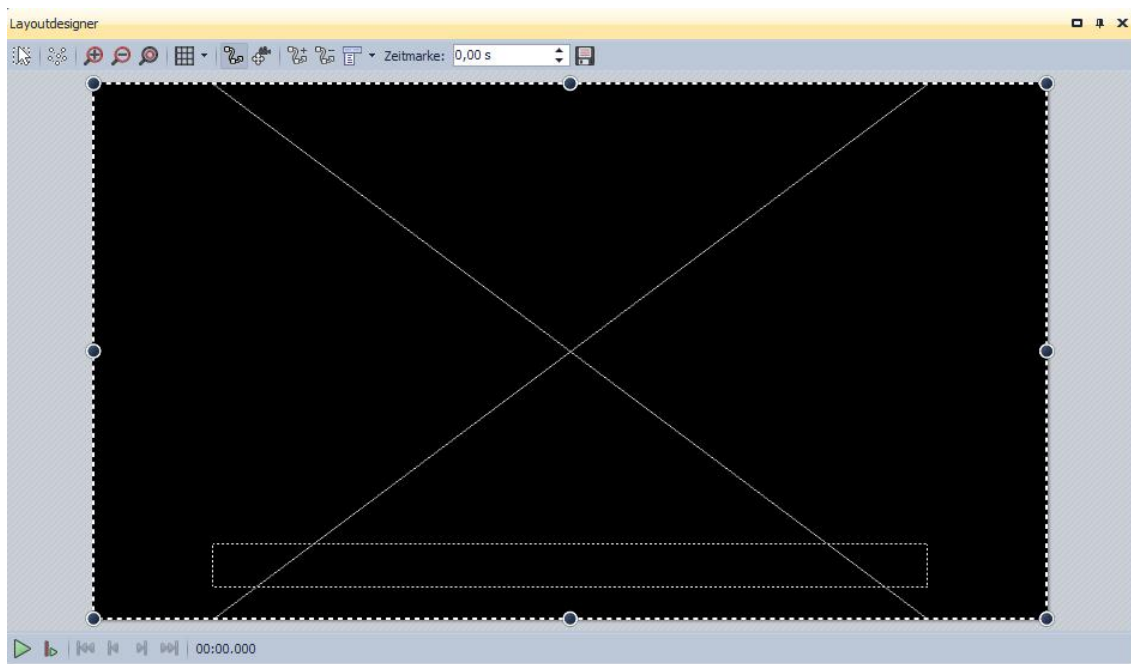


Bild ist nicht auffindbar

## Bilder wiederfinden

Gelöschte Bilder kann die **AquaSoft® DiaShow** nicht wiederherstellen, jedoch kann Ihnen der Assistent dabei helfen, verschobene oder umbenannte Dateien wieder in die Show einzufügen.



### 1. Assistent aufrufen

Öffnen Sie über **Assistenten – Dateien wiederfinden** den Such-Assistenten.

Wählen Sie unter **Dateien wiederfinden** die gewünschte Option aus.

#### **Verschobene oder umbenannte**

Wählen Sie diese Option, wenn Sie nicht wissen, wo sich die Dateien befinden könnten

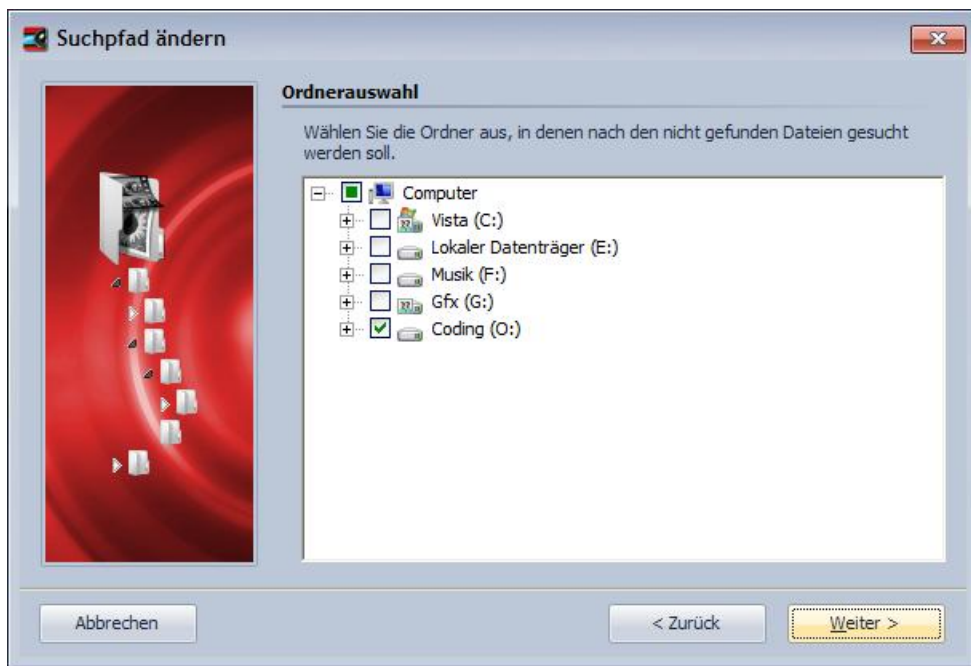
**Dateien automatisch wiederfinden****Neuen Suchpfad direkt angeben****Absolute in relative Pfade umwandeln****Relative in absolute Pfade umwandeln**

Wählen Sie diese Option, wenn Sie den Speicherort der Dateien wissen

Bei relativen Pfaden wird die Position der Bilder ausgehend von der Speicherdatei der Show gespeichert. Bei absoluten Pfaden wird der vollständige Pfad auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Legen Sie anschließend fest, welche Einträge angepasst werden sollen.

Nachdem Sie alle Eingaben getätigt haben, klicken Sie auf **Weiter**.

**2. Suche eingrenzen**

Wählen Sie hier die Orte aus, in denen gesucht werden soll.

Je mehr Orte durchsucht werden, desto mehr Zeit nimmt die Suche in Anspruch.

Klicken Sie, wenn Sie die Suche eingegrenzt haben, auf **Weiter**.





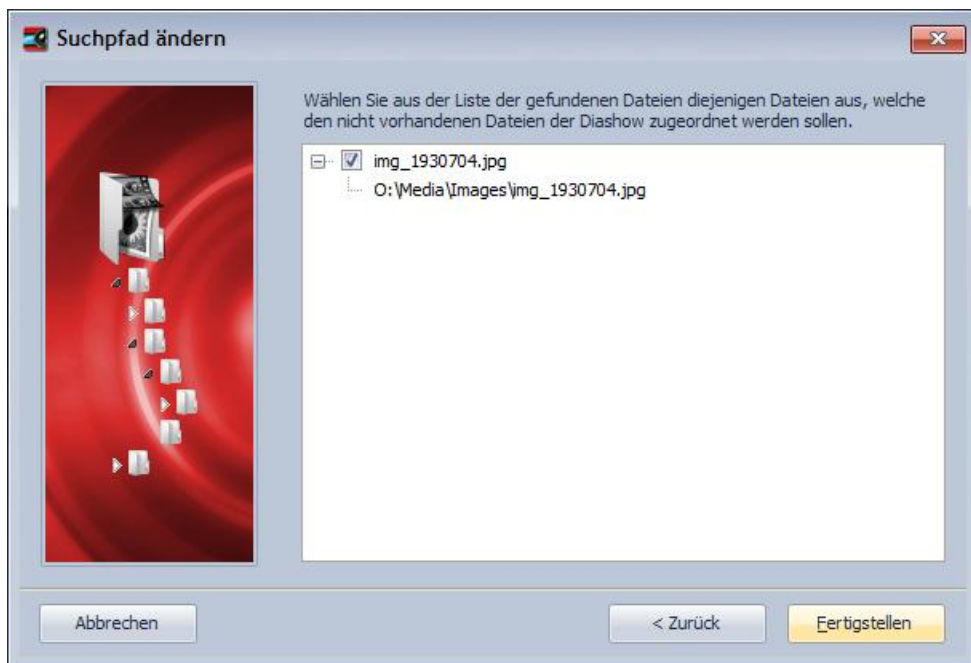
### 3. Vergleichskriterien festlegen

Hier entscheiden Sie, welche Kriterien zur Durchführung der Suche herangezogen werden.



Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) finden Sie einen weiteren Anwendungsfall erläutert.

Klicken Sie nach dem Festlegen der Vergleichskriterien auf **Weiter**.



#### 4. Gefundene Dateien auswählen

Nach einer erfolgreichen Suche werden Ihnen die gefundenen Dateien angezeigt.

Wählen Sie aus, welche Dateien eingefügt werden sollen, um die nicht angezeigten Dateien zu ersetzen.


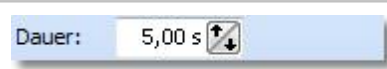
Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um die Dateien einzusetzen.

## 11 Eigenschaften von Diashow-Objekten

Jedes der **Diashow-Objekte**, die Sie bisher kennengelernt haben, kann über das Fenster **Eigenschaften** von Ihnen beeinflusst oder geändert werden.

Dabei wird das Fenster **Eigenschaften** in der **Standard**-Ansicht immer im rechten Bereich der Programmoberfläche angezeigt.

Folgende Einstellmöglichkeiten sind bei jedem Diashow-Objekt verfügbar:

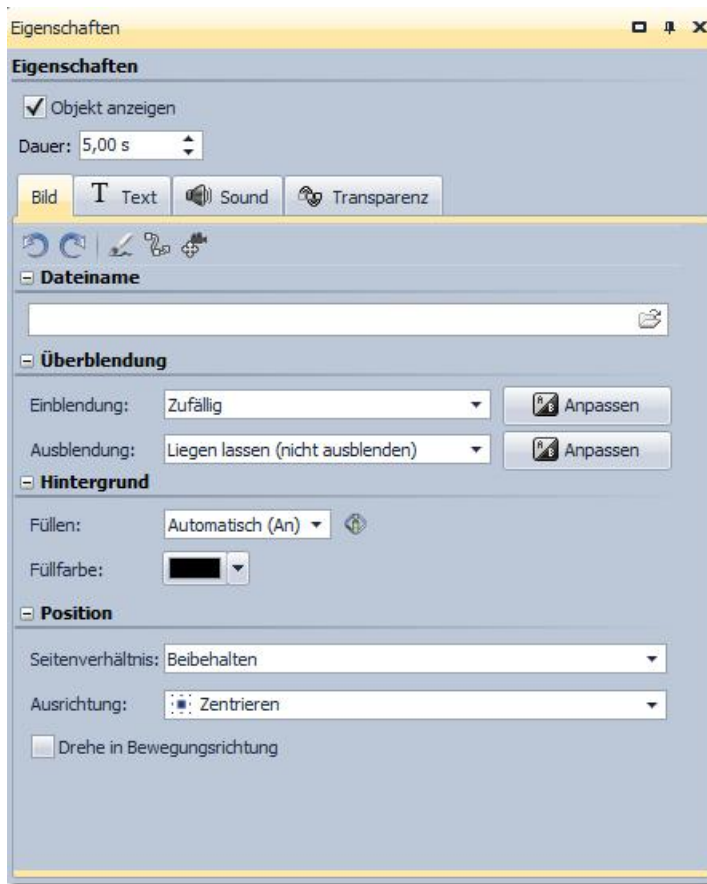
	Bestimmt, ob das Objekt angezeigt werden soll beim Abspielen der Diashow.
	Hier können Sie die Anzeigedauer einstellen. Also wie lange z.B. ein Bild, Text oder Video angezeigt werden soll. Die Überblendeffekte finden innerhalb dieser Standzeit statt.



Wenn Sie unter **Objekt anzeigen** das Häkchen entfernen, wird das Objekt beim Abspielen der Show nicht angezeigt. Die Timeline zeigt nur Objekte an, die abgespielt werden sollen. Möchten Sie ein Bilder wieder anzeigen lassen, so rufen Sie die Bilderliste oder das Storyboard auf. Dort können die Anzeige wieder zulassen.

## 11.1 Bild

Im Fenster *Eigenschaften* des *Bild*-Objektes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



Dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn.



Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.



Ruft die [integrierte Bildbearbeitung](#) auf.



*Bewegungspfad* festlegen.



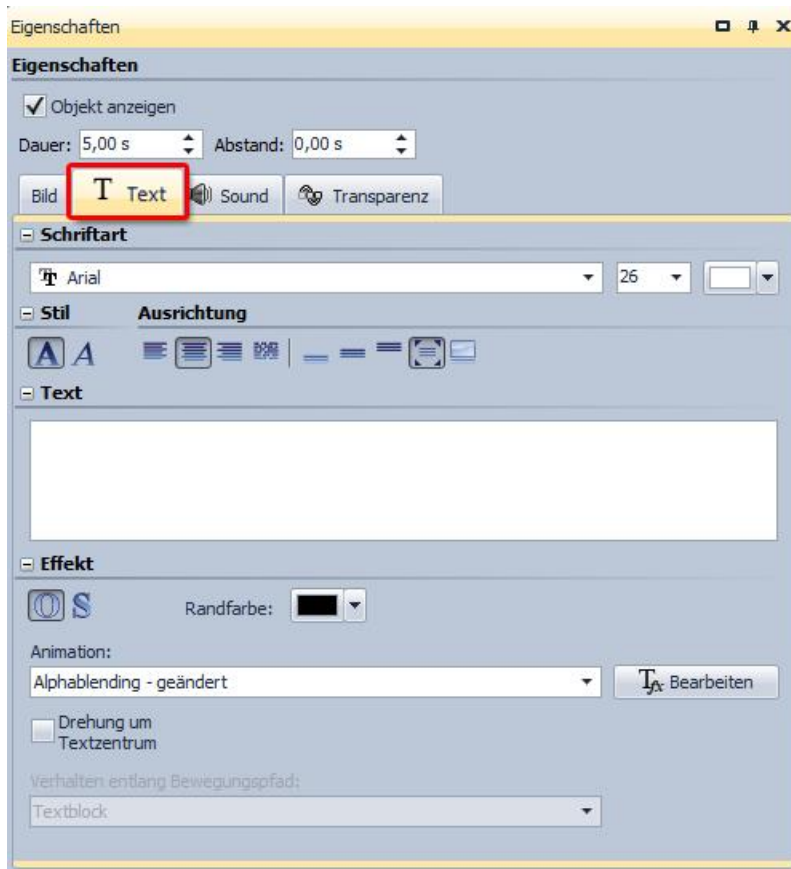
*Kameraschwenk* festlegen.

**Eigenschaften für Bild-Objekt**

<b>Dauer</b>	Legen Sie die Anzeigedauer des Bildes hier fest.
<b>Dateiname</b>	Zeigt den Speicherort und Dateinamen Ihres Bildes an.
<b>Seitenverhältnis</b>	<p>Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Höhe und Breite des Bildes. Wenn ein Bild von dem eingestellten Seitenverhältnis der Diashow abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Bild dargestellt werden soll.</p> <p><b>Beibehalten:</b> Das Seitenverhältnis des Bildes wird beibehalten. Stimmen Seitenverhältnis des Bildes und der Diashow nicht miteinander überein, kommt es zu Rändern.</p> <p><b>Zuschneiden:</b> Das Bild wird so beschnitten, dass es zum Seitenverhältnis der Diashow passt.</p> <p><b>Intelligent zuschneiden:</b> Gesichter werden beim Zuschneiden berücksichtigt und, wenn möglich, nicht beschnitten (durch Plugin ImageVision).</p> <p><b>Verzerren:</b> Das Bild wird so gestreckt oder gestaucht, dass es zu dem Seitenverhältnis der Diashow passt.</p>






<b>Ausrichtung</b>	Bestimmt die Position des Bildes auf dem Bildschirm.
<b>Drehe in Bewegungsrichtung</b>	Wenn Sie dem Bild einen <b>Bewegungspfad</b> geben, dreht sich nach Aktivierung dieser Option das Bild automatisch und passend zu dem <b>Bewegungspfad</b> . Im Kapitel " <a href="#">Bewegungspfade mit Drehungen</a> " erfahren Sie dazu mehr.
<b>Hintergrund füllen</b>	<p><b>An</b> = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Bild nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter <b>Füllfarbe</b> ausgewählt werden.</p> <p><b>Aus</b> = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter hinter dem Bild sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erreichen möchten, aktivieren Sie diese Option.</p> <p><b>Automatisch</b> = Die Diashow stellt automatisch auf <b>An</b> bei Bildern/Videos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf <b>Aus</b> gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzugen, können Sie dies mit den Optionen <b>An</b> und <b>Aus</b> selbst festlegen.</p>
<b>Überblendung</b>	Dem Bild kann eine <b>Ein-</b> und <b>Ausblendung</b> zugeordnet werden. Über <b>Anpassen</b> kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.

## Text



### Texteingabe zu einem Bild

Unter Ausrichtung finden Sie folgende Optionen:

-  Positioniert den Text am unteren Bildschirmrand.
-  Der Text wird in der Bildschirmmitte angezeigt.
-  Positioniert den Text am oberen Bildschirmrand.
-  Stellt den Text frei, um die Position im Layoutdesigner individuell festzulegen.
-  Der Text wird unter dem Bild angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.

Möchten Sie, dass keine separate Textanimation verwendet wird, so aktivieren Sie die Option **Text mit Bild einblenden**.

Soll der Text animiert eingeblendet werden, können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den **Bearbeiten**-Button können Sie die Animation anpassen. Dort sehen Sie auch eine passende Vorschau.

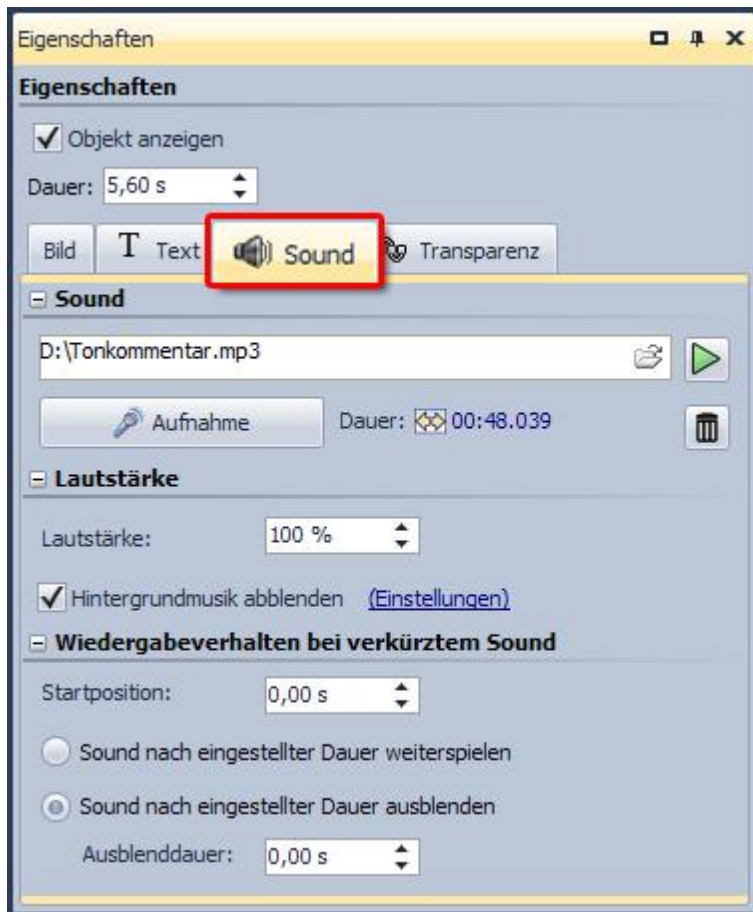
**Drehung um Textzentrum** bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter **Bearbeiten** können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Unter **Verhalten entlang Bewegungspfad** können Sie festlegen, wie sich der Text verhält,



wenn Sie diesem einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben. Sie können auswählen, ob der gesamte Textblock bewegt werden soll oder ob die einzelnen Buchstaben am Bewegungspfad entlang laufen sollen. Dabei "schmiegen" sich die Buchstaben an den Pfad an.

## Sound



### Ton zu Bild einfügen oder aufnehmen

<b>Ordnersymbol</b>	Über den gelben Ordner können Sie bereits aufgenommene Kommentare oder Musikstücke einem Bild zuordnen.
<b>Play-Symbol</b>	Spielt die zugeordnete Tondatei ab.
<b>Aufnahme</b>	Öffnet den <b>Sound-Assistenten</b> , der es Ihnen ermöglicht, einen eigenen Kommentar zu dem Bild aufzunehmen.
<b>Lautstärke</b>	Bestimmt die Abspiellautstärke des Sounds.
<b>Hintergrundmusik abblenden</b>	Sie können bestimmen, ob während des Abspielens des Sounds, die Hintergrundmusiklautstärke abgeblendet/zurückgenommen werden soll. So kann verhindert werden, dass gesprochener Kommentar von der Hintergrundmusik übertönt wird.

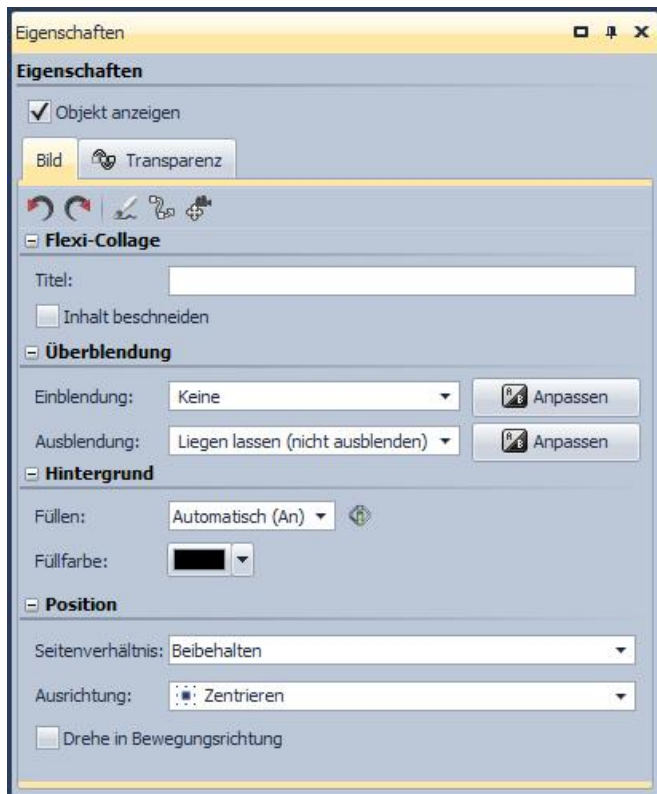
<b>Sound nach Bildende weiterspielen</b>	Bei dieser Option kann das Bild eine kürzere Dauer als der Sound haben. Der Sound wird auch über die kommenden Bilder hinweg weiter abgespielt, bis dieser beendet ist.
<b>Sound nach Bildende ausblenden</b>	Auch, wenn die Dauer des Sounds größer ist, als die des Bildes, wird der Sound zusammen mit dem Bild ausgeblendet.

## Transparenz

Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel "[Animierte Transparenz](#)" beschrieben.

## 11.2 Flexi-Collage

Im Fenster **Eigenschaften** gibt es verschiedene Einstellmöglichkeiten für die **Flexi-Collage**, die Sie im Folgenden näher kennenlernen.



**Eigenschaften für Flexi-Collage**

### Bild

<b>Titel</b>	Hier können Sie einen Titel für das <b>Flexi-Collage</b> -Objekt eingeben. Dies dient zur besseren Übersicht bei größeren Shows.
<b>Inhalt beschneiden</b>	Die Teile der <b>Flexi-Collage</b> , die über den sichtbaren Bereich im <b>Layoutdesigner</b> hinaus gehen, werden abgeschnitten.
<b>Ein- bzw. Ausblendung</b>	Hier wird die gewünschte <b>Ein- bzw. Ausblendung</b> eingestellt.

	Mit dem Schalter <b>Anpassen</b> lassen sich die <b>Ein- bzw. Ausblendungen</b> konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller <b>Ein- und Ausblendungen</b> .
<b>Hintergrund füllen</b>	<p><b>An</b> = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn die Collage verkleinert wird.</p> <p><b>Aus</b> = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt "scheint durch".</p> <p>Automatisch = Die Diashow stellt automatisch auf <b>An</b> bei Objekten (Bild, Video, <b>Flexi-Collage</b>) in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweiten oder tiefere Spur, so wird auf <b>Aus</b> gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen.</p>
<b>Seitenverhältnis</b>	<p>Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn eine erstellte <b>Flexi-Collage</b> von dem eingestellten Seitenverhältnis der Diashow abweicht, kann hier entschieden werden, wie die <b>Flexi-Collage</b> dargestellt werden soll.</p> <p><b>Beibehalten</b>: Die <b>Flexi-Collage</b> erhält Ränder beim Abspielen.</p> <p><b>Zuschneiden</b>: Vom Rand der <b>Flexi-Collage</b> werden Teile "abgeschnitten" bis die <b>Flexi-Collage</b> in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.</p> <p><b>Verzerren</b>: Die <b>Flexi-Collage</b> wird in das Seitenverhältnis der Diashow eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.</p>
<b>Ausrichtung</b>	Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.
<b>Drehe in Bewegungsrichtung</b>	Wenn Sie einer Collage einen <a href="#">Bewegungspfad</a> zugeordnet haben, können Sie die Collage entlang des Pfades automatisch drehen lassen.

## Transparenz

Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

## 11.3 Kapitel

In den **Eigenschaften** des **Kapitels** kann lediglich ein Kapitelname angegeben werden. Wenn das Kapitel eingeklappt ist, ist der Kapitelname sichtbar. Wenn Sie Ihre Show in mehrere Kapitel unterteilt haben, kann der Kapitelname zu einer besseren Übersicht beitragen. Der Kapitelname wird an den **DiaShow-Manager** übergeben, sofern dieser installiert ist. Die Kapitel lassen sich so später in einem CD/DVD-Menü einzeln anwählen und abspielen.

**Wie Sie mit dem Kapitel-Objekt umgehen, erfahren Sie im Kapitel ["Mit mehreren Spuren arbeiten"](#).**

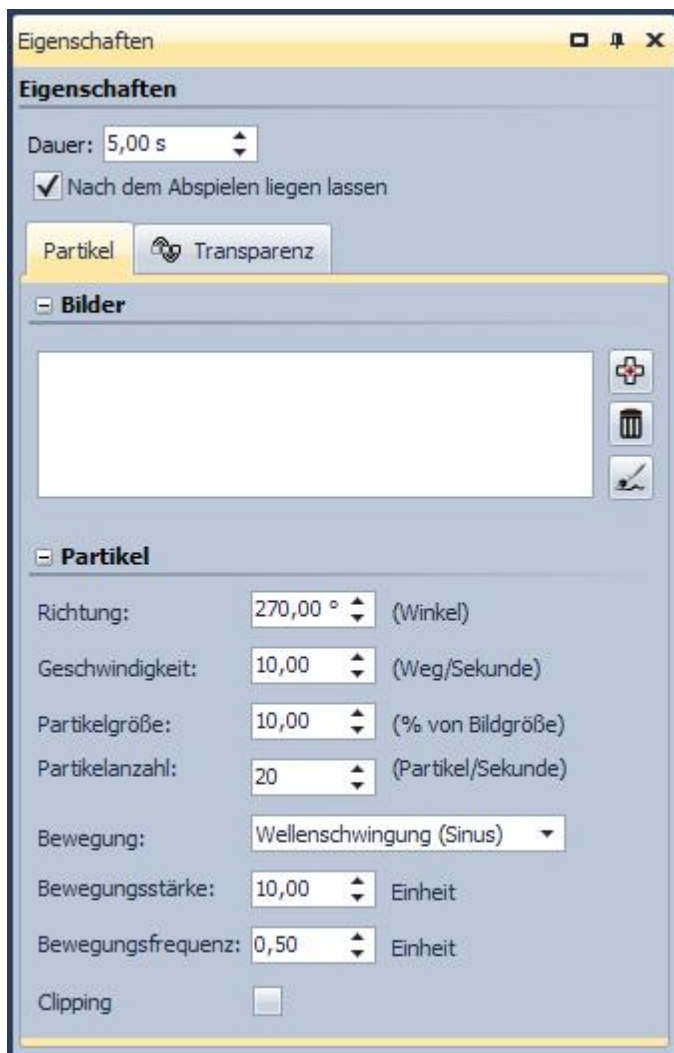


Eigenschaften für Kapitel-Objekt

## 11.4 Partikel

Das **Partikel**-Objekt zeigt Ihnen ein oder mehrere Bilder in verkleinerter Form an und bewegt sie auf dem Bildschirm.

Im Fenster **Eigenschaften** lässt sich das Verhalten des **Partikel**-Objektes beeinflussen.



Eigenschaften für Partikel-Objekt



Dem **Partikel**-Objekt können verschiedene weitere Bilder hinzugefügt werden



Markieren Sie ein Bild aus dem **Partikel**-Objekt und löschen Sie es mit einem Klick auf dieses Symbol.

Richtung:  (Winkel)

Unter **Richtung** können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel verschwinden.

Richtungen:

0 Grad die Partikel wandern nach rechts aus dem Bild  
 90 Grad die Partikel wandern nach unten aus dem Bild  
 180 Grad die Partikel wandern nach links aus dem Bild  
 270 Grad die Partikel wandern nach oben aus dem Bild

Geschwindigkeit:  (Weg/Sekunde)

Das Tempo der Bewegung stellen Sie unter **Geschwindigkeit** ein. Je höher der Wert ist, desto schneller fliegen die Partikel über den Bildschirm. Ein Wert von 0 bedeutet keine Geschwindigkeit. Die Partikel bleiben dann stehen.

Partikelgröße:  (% von Bildgröße)

Hier bestimmen Sie die Größe der Partikel. Die Größe wird anhand des **Positionsrahmens** im **Layoutdesigner** errechnet. Ist der **Positionsrahmen** auf der vollen Größe im **Layoutdesigner** und die Partikelgröße steht auf 10%, so verfügen die Partikel über 10% der Größe des **Positionsrahmens**. Verkleinern Sie diesen, so werden die Partikel relativ dazu kleiner.

Partikelanzahl:

Mit der **Partikelanzahl** stellen Sie die Menge der angezeigten Partikel ein.

Bewegung:

Hier können Sie eine Animation für die Partikel auswählen.

Bewegungsstärke:  Einheit

Hier stellen Sie ein, wie stark die Bewegung ausgeführt werden soll. Je höher die Zahl, desto mehr nimmt die **Bewegungsstärke** zu.

Bewegungsfrequenz:  Einheit

Die Frequenz gibt an, wie oft die Bewegung ausgeführt wird. Je kleiner die Zahl, desto geringer ist die Anzahl der Bewegungen.

Das **Partikel**-Objekt kann zusätzlich auch mit [Bewegungspfaden](#) versehen werden. Sie das **Partikel**-Objekt außerdem [drehen](#).

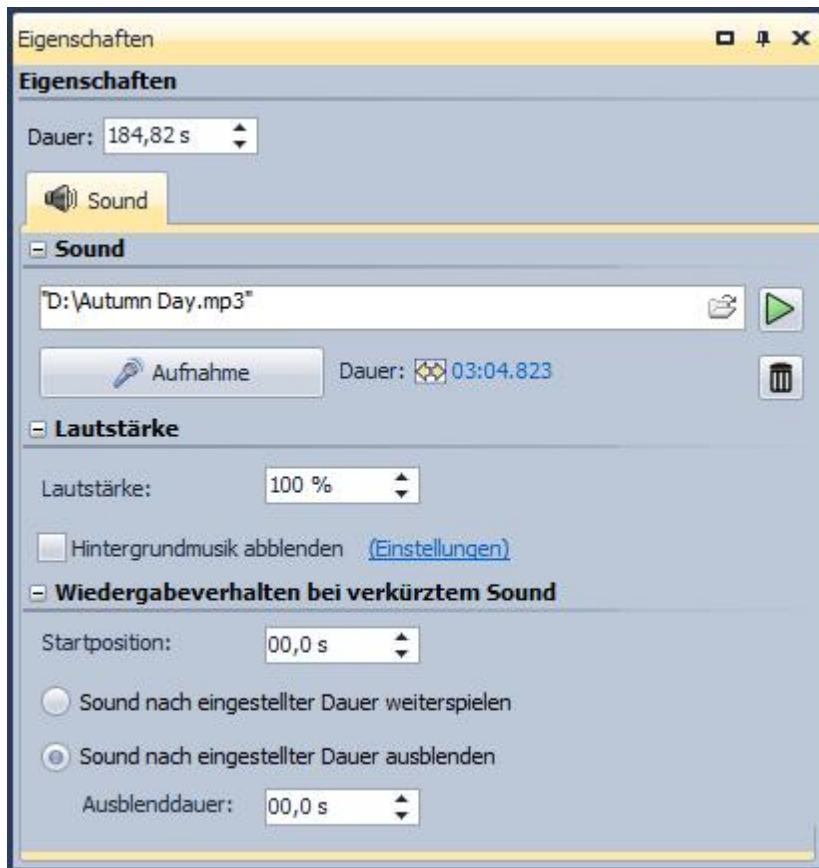


## Transparenz

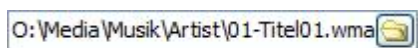
Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

## 11.5 Sound

Bei dem **Sound**-Objekt sind folgende Einstellungen möglich:



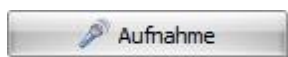
**Einstellungen für Sound-Objekt**



Mit dem Ordner-Symbol können Sie eine Musikdatei einfügen oder entfernen. Der ausgewählte Titel wird links neben dem Symbol angezeigt.



Spielt die Musikdatei ab.



Öffnet den **Sound-Assistenten**. Mit diesem können Sie über ein am PC angeschlossenes Mikrofon einen Kommentar zum Bild aufnehmen. Mehr zum **Sound-Assistenten** finden Sie im Kapitel ["Sound-Assistent"](#)

### Lautstärke

Zeigt die Lautstärke an, in welcher der Sound abgespielt werden soll.

### Hintergrundmusik

Ist diese Option aktiviert, so wird beim Abspielen der

**ausblenden**

Musikdatei die Lautstärke der Hintergrundmusik reduziert. Den Grad der Lautstärkereduzierung können Sie in den **Diashow-Einstellungen** festlegen. Klicken Sie dazu auf den Schalter **Einstellungen**, der sich in der **Toolbar** befindet und rufen Sie den Punkt **Musik-Einstellungen** auf. Weiteres dazu finden Sie im Kapitel "[Musik-Einstellungen](#)"

**Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen**

Bei dieser Option kann der Sound eine kürzere Anzeigedauer erhalten, die Sie unter **Dauer** eingeben können.

**Sound nach eingestellter Dauer ausblenden**

Möchten Sie den Sound nur für eine bestimmte Zeit abspielen und dann beenden, müssen Sie diese Option anwählen. Unter **Ausblenddauer** können Sie Zeit einstellen, die der Sound benötigen darf, um sanft ausgeblendet zu werden.

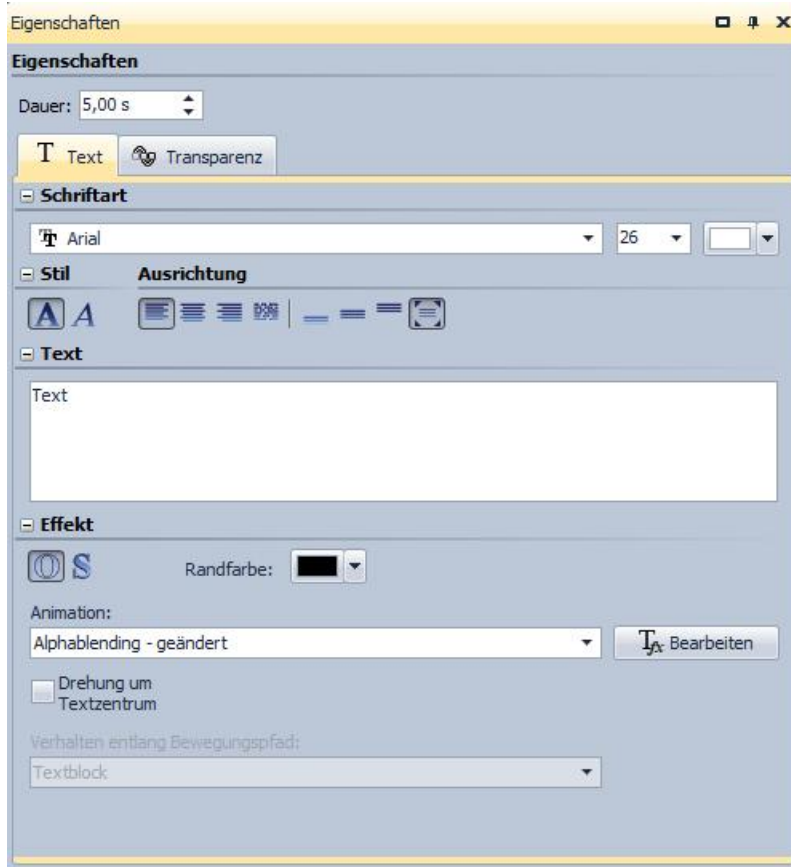
Die Lautstärke eines **Sound-Objektes** kann innerhalb des Sounds individuell eingestellt werden. Dazu erfahren Sie im Kapitel "[Individuelle Lautstärkeregelung](#)" mehr.



Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die **AquaSoft® DiaShow** unterstützt aus rechtlichen Gründen **nicht** die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.






## 11.6 Text

Wenn Sie ein **Text**-Objekt auswählen, gibt es im Fenster **Eigenschaften** verschiedene Einstellmöglichkeiten für das **Text**-Objekt, die Sie im Folgenden näher kennenlernen.



**Eigenschaften für Text-Objekt**

Unter **Stil** können Sie einstellen, ob der Text fett und/oder kursiv dargestellt werden soll. Unter **Ausrichtung** gibt es die Auswahl verschiedener Textausrichtungen, wie rechtsbündig, zentriert, linksbündig oder Blocksatz. Außerdem lässt sich hier die Position des Textfeldes bestimmen:

-  Positioniert den Text am unteren Bildschirmrand.
-  Der Text wird in der Bildschirmmitte angezeigt.
-  Positioniert den Text am oberen Bildschirmrand.
-  Stellt den Text frei, um die Position im Layoutdesigner individuell festzulegen.
-  Der Text wird unter dem Bild angezeigt. Das gilt auch, wenn das Bild verkleinert dargestellt wird.

Soll der Text animiert eingeblendet werden, so können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den Schalter **Bearbeiten** können Sie die Animation individuell anpassen. Dort sehen Sie auch eine Vorschau der Animationen.

**Drehung um Textzentrum** bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird.

Unter **Bearbeiten** können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Unter **Verhalten entlang Bewegungspfad** können Sie festlegen, wie sich der Text verhält, wenn Sie diesem einen **Bewegungspfad** zugeordnet haben. Sie können auswählen, ob der gesamte Textblock bewegt werden soll oder ob die einzelnen Buchstaben am Bewegungspfad entlang laufen sollen. Dabei "schmiegen" sich die Buchstaben an den Pfad an.

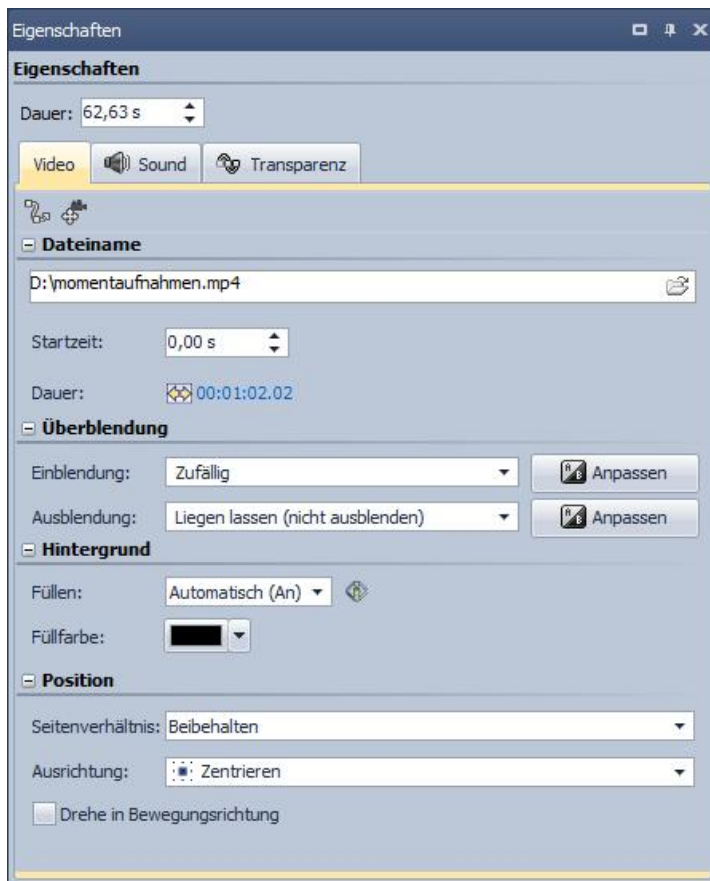
Möchten Sie Ihren Text an einem bestimmten Pfad entlang laufen lassen, so finden Sie dazu in dem Kapitel **"Bewegungspfade mit Text"** eine entsprechende Anleitung.

## Transparenz

Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel **"Animierte Transparenz"** beschrieben.

## 11.7 Video

Bei dem **Video**-Objekt können Sie folgende Einstellungen im Fenster **Eigenschaften** vornehmen:



**Eigenschaften für Video-Objekt**

### Video

#### **Dateiname**

Zeigt Ihnen den Pfad und Dateinamen Ihres Videos an. Über den gelben Ordner können Sie das Video auch gegen eine andere Videodatei austauschen.

- Dauer** Haben Sie einmal die Abspielzeit des Videos verändert, so können Sie die korrekte Videolänge mit einem Klick auf die Zeit wieder einstellen.
- Startzeit** Hier können Sie eingeben, ab welcher Position im Video abgespielt werden soll. Möchten Sie z.B die ersten zehn Sekunden des Videos nicht sehen, so geben Sie dort den Wert "11 s" ein.
- Seitenverhältnis** Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Höhe und Breite des Videos. Wenn ein Video vom Seitenverhältnis der Diashow abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Video dargestellt werden soll.
- Beibehalten:** Das Video erhält Ränder beim Abspielen.
- Zuschneiden:** Vom Rand des Videos werden Teile "abgeschnitten" bis das Video in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.
- Verzerren:** Das Video wird in das Seitenverhältnis der Diashow eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.
- Ausrichtung** Legt fest wo das Video auf dem Bildschirm positioniert werden soll.
- Drehe in Bewegungsrichtung** Wenn Sie dem Video einen [Bewegungspfad](#) zugeordnet haben, können Sie das Video entlang des Pfades automatisch drehen lassen.
- Hintergrund füllen** **An** = Hintergrund wird farbig ausgefüllt, wenn das Video nicht die volle Anzeige ausfüllt. Die Hintergrundfarbe kann unter **Füllfarbe** ausgewählt werden.
- Aus** = Hintergrund wird nicht aufgefüllt und das vorhergehende Objekt ist weiter unter dem Video sichtbar. Wenn Sie einen Bild-in-Bild-Effekt erreichen möchten, aktivieren Sie diese Option.
- Automatisch** = Die Diashow stellt automatisch auf **An** bei Bildern/Videos/Flexi-Collagen in der ersten Spur. Verschieben Sie ein Objekt in die zweite oder tiefere Spur, so wird auf **Aus** gestellt. So können Sie schneller Bild-in-Bild-Effekte erstellen. Wenn Sie einen festen Wert bevorzgen, können Sie dies mit den Optionen **An** und **Aus** selbst festlegen.
- Überblendung** Dem Video kann eine **Ein-** und **Ausblendung** zugeordnet werden. Über **Anpassen** kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.



Eine Anleitung, wie Sie Videos kürzen und Szenen auswählen können, finden Sie unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com).



## Sound



### Sound des Videos

Hier kann bestimmt werden, ob während des Abspielens des Videos die Hintergrundmusik abgeblendet werden soll. Wenn das Video keinen eigenen Ton hat, aber vielleicht ein Rauschen aufgenommen wurde, stellen Sie die Lautstärke des Videos auf 0% und entfernen Sie das Häkchen bei **Hintergrundmusik abblenden**.

## Transparenz

Die **Animierte Transparenz** wird im Kapitel ["Animierte Transparenz"](#) beschrieben.

## 12 Einstellungen

### 12.1 Einstellen der Ansicht



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.

In der AquaSoft • DiaShow finden Sie im Menü **Ansicht** vier voreingestellte Möglichkeiten zum Anordnung der Benutzeroberfläche, in der **Toolbar** finden Sie diese Optionen ebenfalls.



### Auswahl der Ansichten im Menü und in der Toolbar

In den meisten Anleitungen, die Sie in diesem Handbuch finden, wird die **Standard**-Ansicht genutzt. Das heißt jedoch nicht, dass dies die beste Ansicht für Ihre Zwecke sein muss.

## Module zur Programmoberfläche hinzufügen



Steuerelemente

Unter **Ansicht - Steuerelemente** können Sie weitere Module aktivieren, die in der Programmoberfläche oder auf einem zweiten Bildschirm (falls vorhanden) angezeigt werden können.

Setzen Sie ein Häkchen vor das Modul, um es zu aktivieren.

Damit das Modul nicht mehr angezeigt wird, können Sie es entweder schließen oder das Häkchen im Menü **Ansicht - Steuerelemente** entfernen.

### Eigene Ansicht erstellen

Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Ansichten können Sie auch selbst eine Ansicht erstellen. Ordnen Sie dazu Bedienelemente der [Programmoberfläche](#) nach Ihren Wünschen an, dies geschieht per Drag & Drop.

Unter **Ansicht** wählen Sie **Ansichtenverwaltung - Ansicht speichern**. Nun geben Sie einen Namen für die selbst erstellte Ansicht ein.


Wenn Sie eine bereits gespeicherte Ansicht aufrufen möchten, wählen Sie **Ansicht - Ansichtenverwaltung - Ansicht laden**. Wählen Sie nun die gewünschte Ansicht aus.

## 12.2 Diashow-Einstellungen

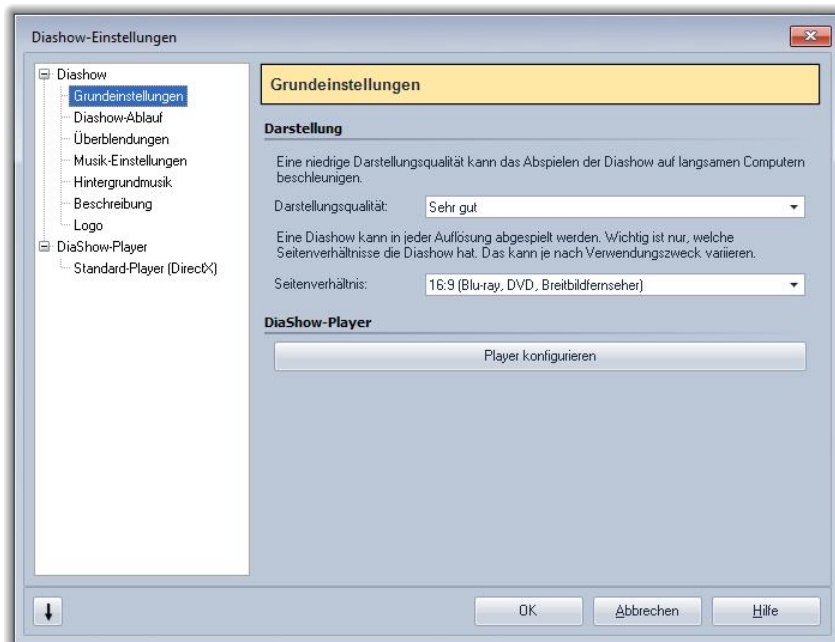
Die **Diashow-Einstellungen** können Sie für jede Ihrer Shows individuell festlegen.

Unter **Diashow - Einstellungen** rufen Sie das Fenster für die **Diashow-Einstellungen** auf.



Sie können die Einstellungen auch direkt über den Button  in der Menüleiste erreichen.

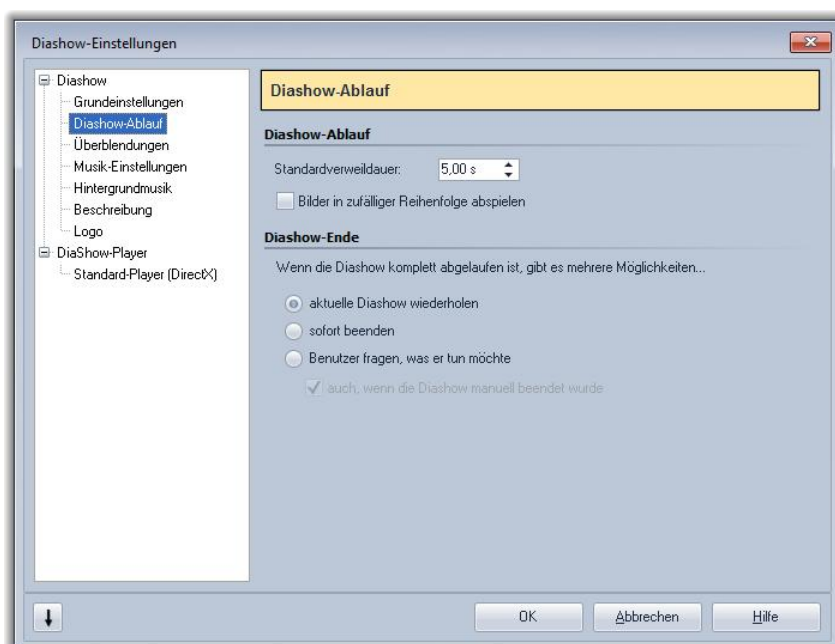
## Grundeinstellungen



Die **Darstellungsqualität** kann hier auf die Leistung Ihres Rechners angepasst werden. Je höher die Qualität, desto mehr Rechenleistung wird benötigt. Bei der Videoberechnung spielt diese Einstellung keine Rolle. Hier geht es um die Qualität beim Abspielen über den **AquaSoft® DiaShow-Player**. Ist die **Darstellungsqualität** für Ihren PC zu hoch, kann das Abspielen der Show mit Rucklern erfolgen.

Das **Seitenverhältnis** Ihrer Show können Sie hier ebenfalls einstellen. Das Seitenverhältnis sollte dem des Ausgabemediums entsprechen. Im Kapitel "[Seitenverhältnis](#)" erhalten Sie dazu eine ausführliche Anleitung.

## Diashow-Ablauf

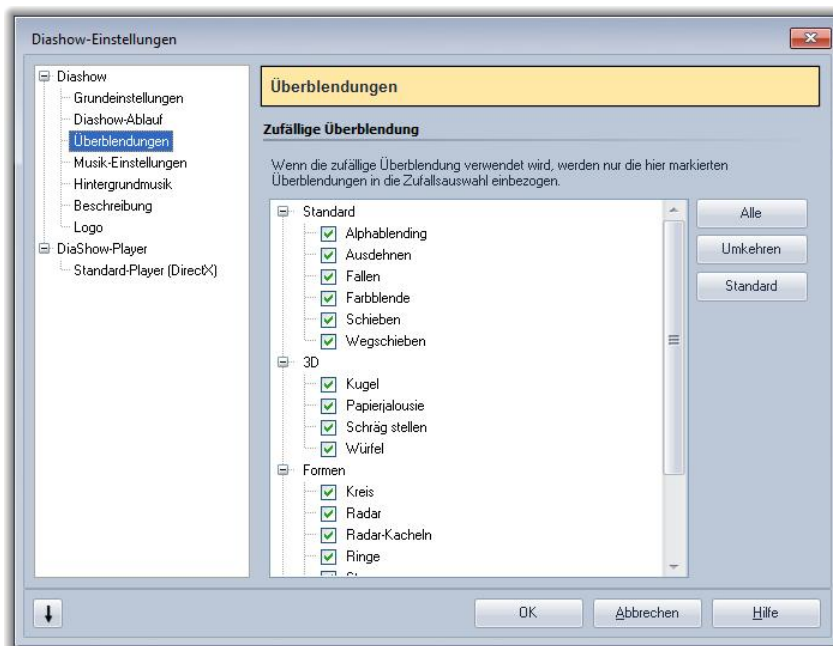


Hier können Sie die **Standardverweildauer** Ihrer Bilder ändern, sowie eine **zufällige Abspielreihenfolge** der Bilder wählen und entscheiden, ob die Show nach dem Ende geschlossen oder erneut wiedergegeben werden soll. Sie können auch den Betrachter selbst entscheiden lassen, was er nach dem Ende der Show tun möchte.

## Überblendungen



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.

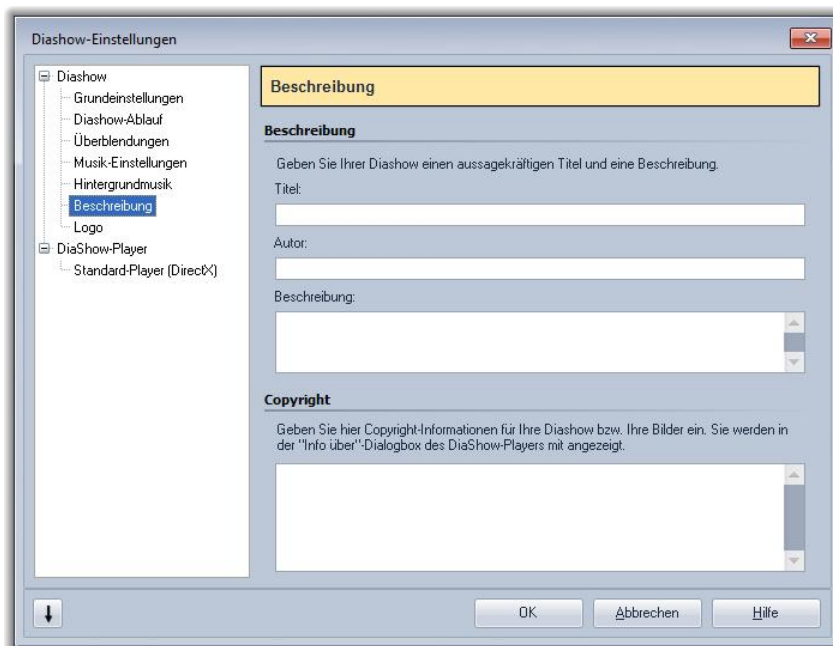


Wählen Sie hier aus, welche Überblendungen in die Auswahl **Zufällige Überblendung** einbezogen werden sollen. Alle Überblendungen mit einem grünem Häkchen werden verwendet.

## Beschreibung



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft • DiaShow Ultimate zur Verfügung.

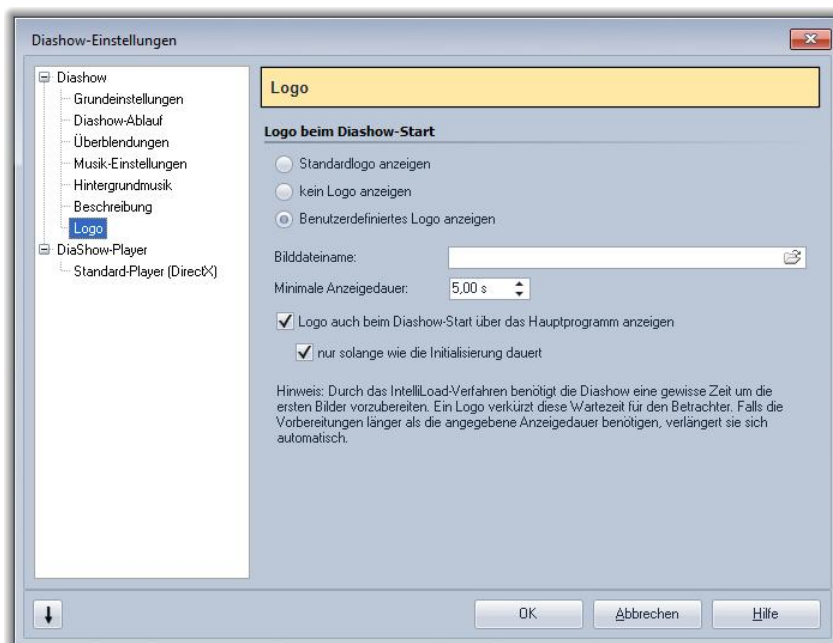


Sie können Ihre Show individuell personalisieren. Geben Sie hier einen Titel, Autor und eine Beschreibung Ihrer Show ein.

## Logo



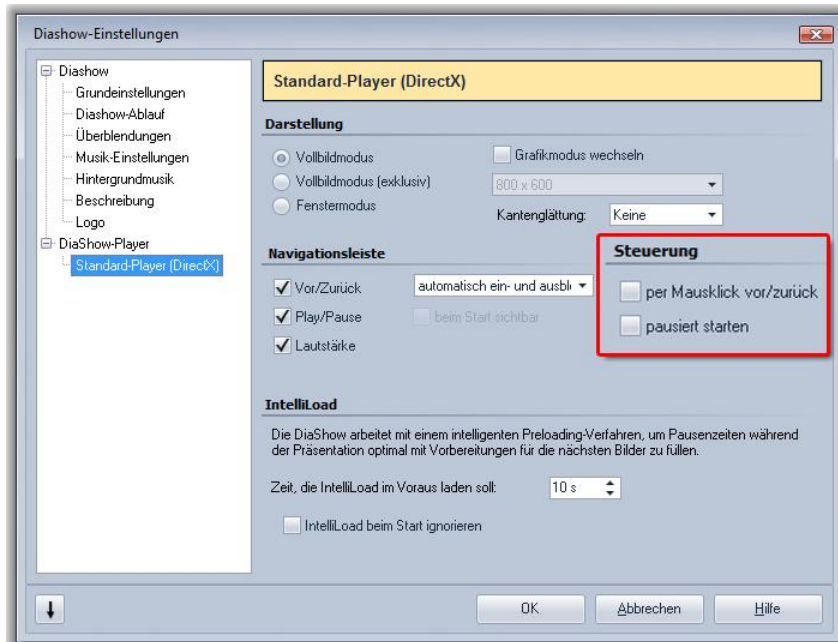
Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.



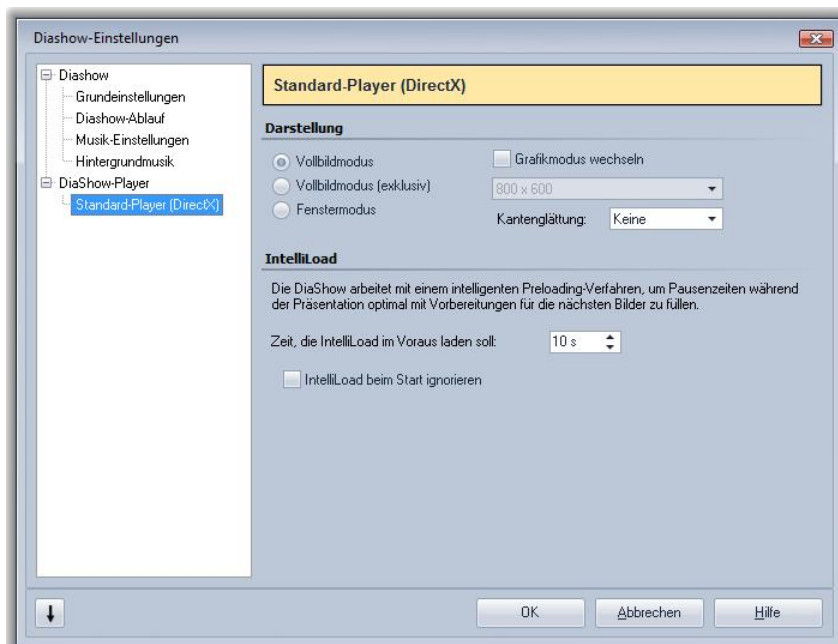
Möchten Sie Ihre Show mit einem eigenen **Logo** starten, so können Sie hier das entsprechende Bild auswählen. Sie können auch ganz auf ein Logo verzichten.



## Standard-Player



Ultimate



Premium

Das Abspielen einer Diashow übernimmt der **AquaSoft DiaShow-Player**. Hier können Sie Einstellungen für diesen vornehmen.

Wählen Sie hier aus, ob die Show im Vollbildmodus, Vollbildmodus (exklusiv) oder Fenstermodus abgespielt werden soll.



Genauerer über den Vollbildmodus finden Sie unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com).

Unter **Kantenglättung** können Sie das Antialiasing einstellen. Dies dient der Beseitigung von störenden Artefakten an Kanten. Am besten erkennt man den Unterschied dadurch, dass man ein weißes Quadrat vor schwarzem Hintergrund dreht und auf die Kanten achtet. Standardmäßig ist die Option **Keine** eingestellt.

Der Reihe nach stellen die anderen Optionen 2x,4x,8x,16x Überabtastungen des Bildes dar, mit entsprechend wachsendem Rechenaufwand. Bei älteren Grafikkarten sollten die Option **Keine** eingestellt werden.

Sie können **in der AquaSoft® DiaShow Ultimate** weiterhin Einstellungen zur **Navigationsleiste** treffen. Legen Sie fest, welche Steuerelemente der **Navigationsleiste** angezeigt werden und wann diese eingeblendet wird.

Unter **Steuerung** können Sie **in der AquaSoft® DiaShow Ultimate** auswählen, ob die Show automatisch beim Abspielen gestartet werden soll oder auf eine Eingabe wartet, falls Sie die [Show manuell steuern](#) möchten.

Die Steuerung des Bildwechsels per Mausclick können Sie hier ebenfalls aktivieren.

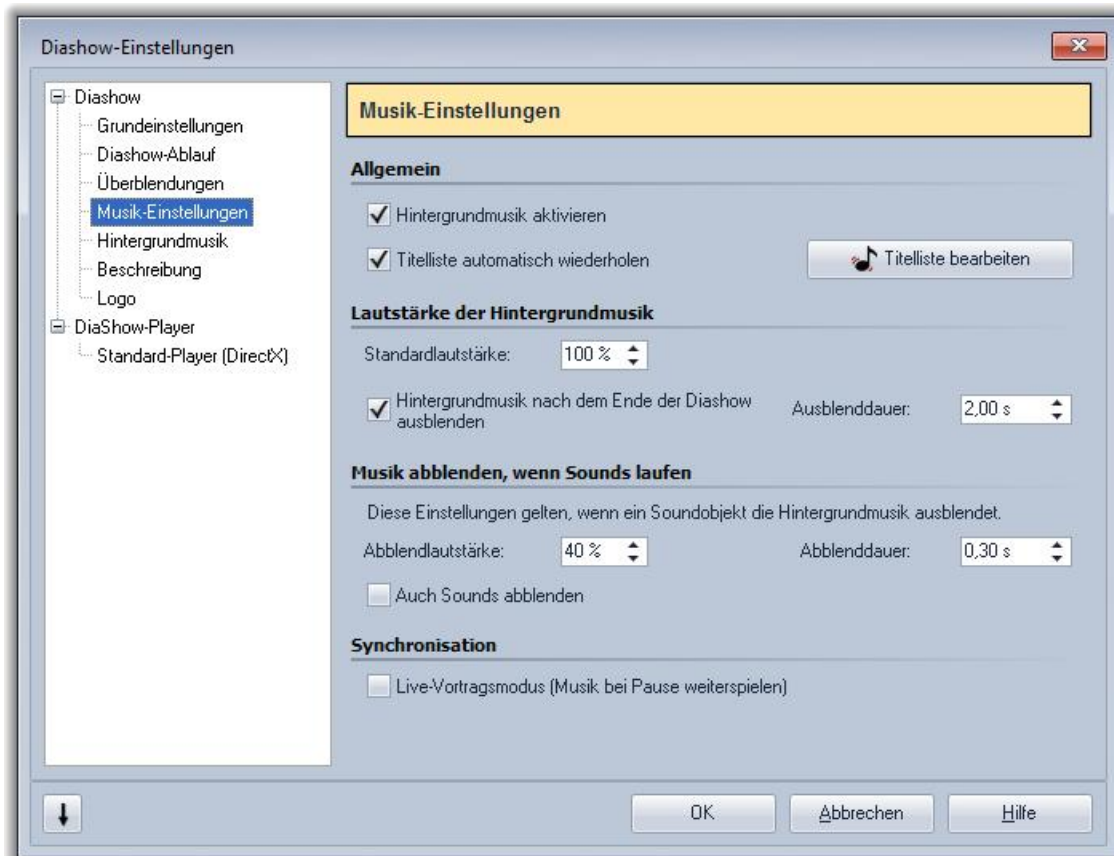
Möchten Sie, dass Ihre gewählten Einstellungen als Standard-Einstellungen für jede neue Diashow gelten, so klicken Sie auf **Als Standard**. Jede neue Show erhält dann automatisch die gewählten Optionen. Über den Button **Werkseinstellungen** können Sie Ihre Einstellungen auf den Werkszustand zurücksetzen.

## 12.3 Musik-Einstellungen

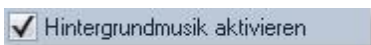


Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Die Musikeinstellungen erreichen Sie über **Diashow - Einstellungen - Musik-Einstellungen**.



Die **Musik-Einstellungen** können für jede Show beliebig eingestellt werden. Abgebildet sind die Standardeinstellungen.



Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihre Diashow eingebunden werden soll oder nicht.



Hier können Sie festlegen, ob die Titelliste wiederholt werden soll, wenn alle Titel gespielt worden sind und die Diashow noch nicht zu Ende ist.



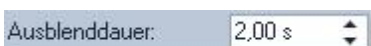
Über diesen Button gelangen Sie in das Menü **Hintergrundmusik** und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.



Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abgespielt werden sollen (100% = volle Lautstärke).



Die Hintergrundmusik kann nach dem Ende der Diashow sanft ausgeblendet oder am Ende einfach abgebrochen werden.



Hier legen Sie die Länge der Ausblendung fest.

Abblendlautstärke: 40 %

Wenn Sie in Ihrer Show **Sound**-Objekte benutzen oder Kommentare zu Ihren Bildern gesprochen haben, ist es sinnvoll, die Hintergrundmusik beim Abspielen dieser Objekte abzublenken. Hier geben Sie an, auf welche Lautstärke abgeblendet werden soll.

0% = ganz ausblenden  
100% = nicht abblenden

Abblenddauer: 0,30 s

Legt fest, über welchen Zeitraum die Musik abgeblendet werden soll.

Auch Sounds abblenden

Hier geben Sie an, ob die Abblendung der Hintergrundmusik auch bei eingebundenen **Sound**-Objekten stattfinden soll.

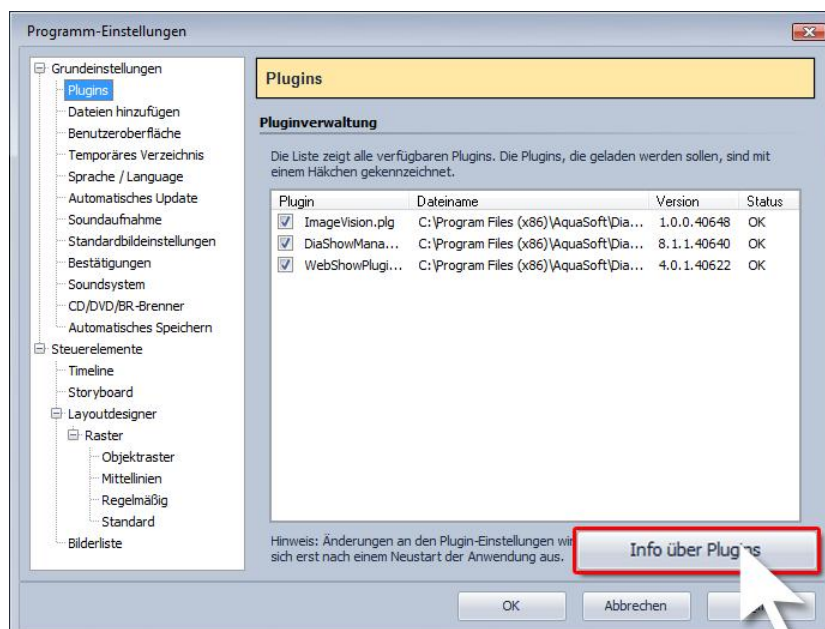
Live-Vortragsmodus

Ist diese Option aktiviert, so wird die Musik während einer Pause weitergespielt.

## 12.4 Programm-Einstellungen

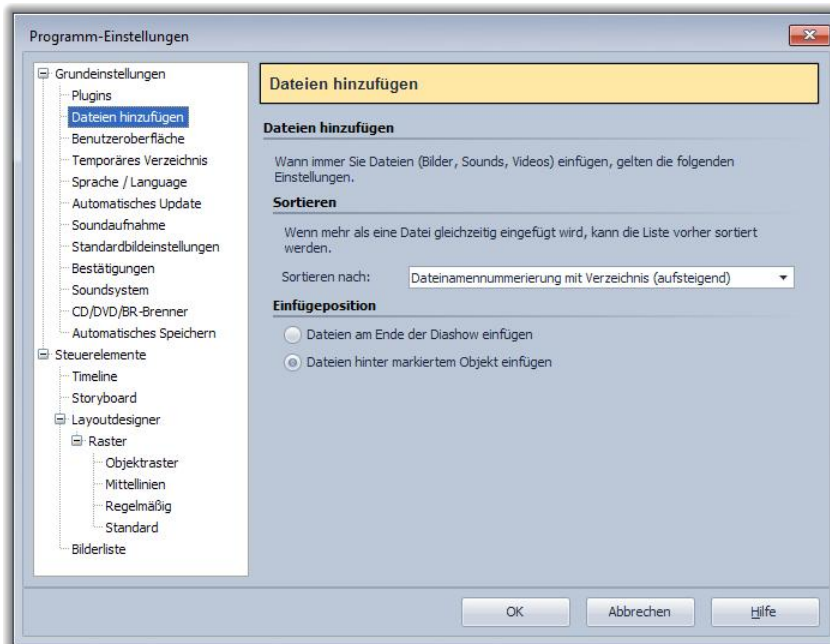
Die **Programm-Einstellungen** beziehen sich auf die grundlegenden Einstellungen der **AquaSoft • DiaShow** und nicht auf die Einstellungen für einzelne Diashows, die Sie unter **Diashow - Einstellungen** finden (mehr dazu im Kapitel "[Diashow-Einstellungen](#)")

Rufen Sie die **Programm-Einstellungen** über das Menü **Extras** auf.



### Plugins

Enthält eine Auflistung aller zusätzlich installierten Plugins, die durch weitere **AquaSoft**-Anwendungen installiert wurden.

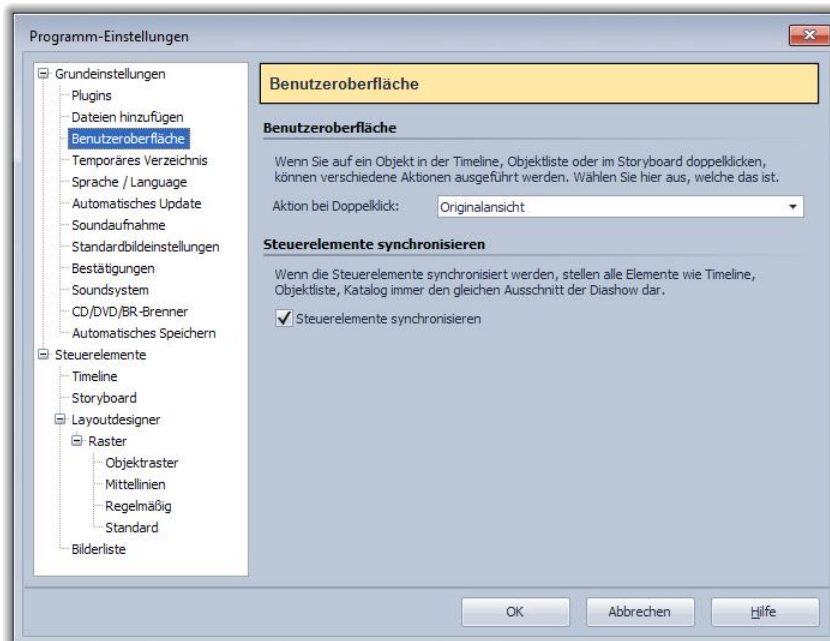


## Dateien hinzufügen

Ermöglicht die Festlegung der Sortierreihenfolge beim Einfügen mehrerer Dateien gleichzeitig und die Einfügeposition.



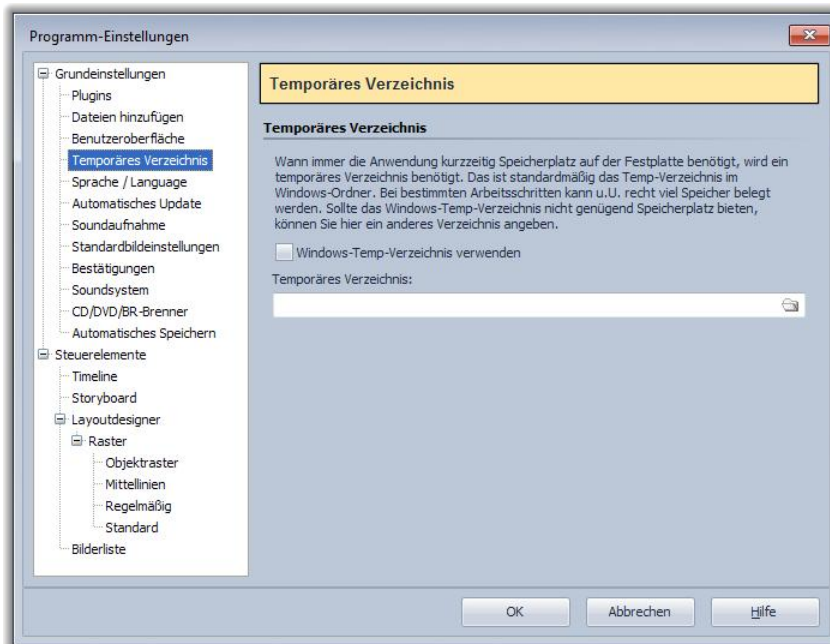
Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) finden Sie dazu noch ein paar nützliche Hinweise.



## Benutzeroberfläche

Hier finden Sie weitere Einstellmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche von AquaSoft® DiaShow.

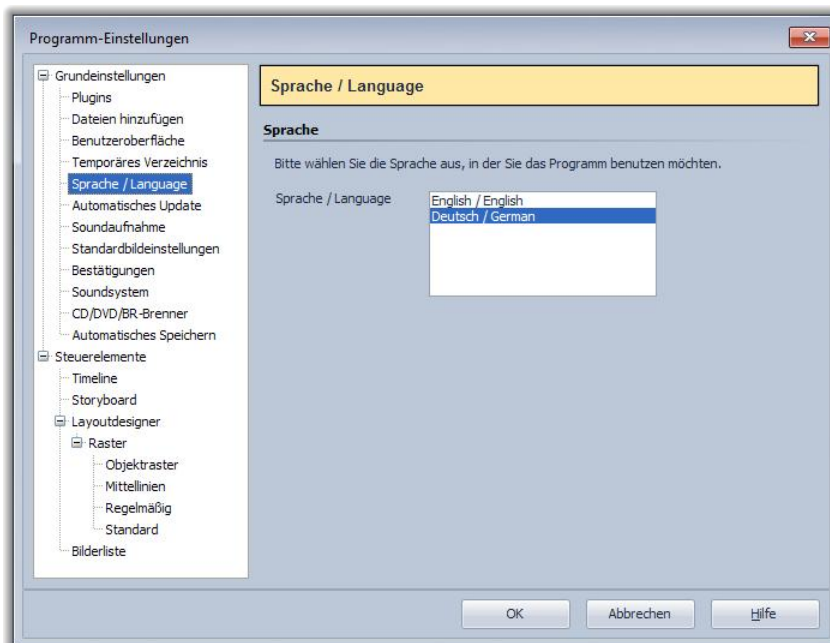




### Temporäres Verzeichnis

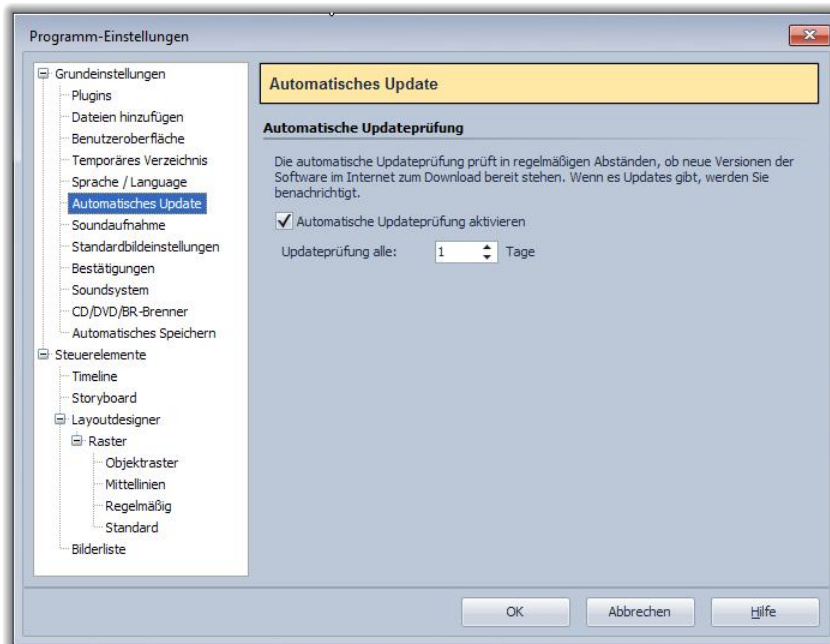
**AquaSoft® DiaShow** benötigt kurzzeitig Speicherplatz für temporäre Dateien auf der Festplatte. Hier geben Sie an, in welchem Verzeichnis temporäre Dateien zwischengespeichert werden dürfen.

Bei der Videoerstellung wird sehr viel Speicherplatz benötigt. Sollte das Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz bieten, können Sie hier ein anderes Verzeichnis angeben.



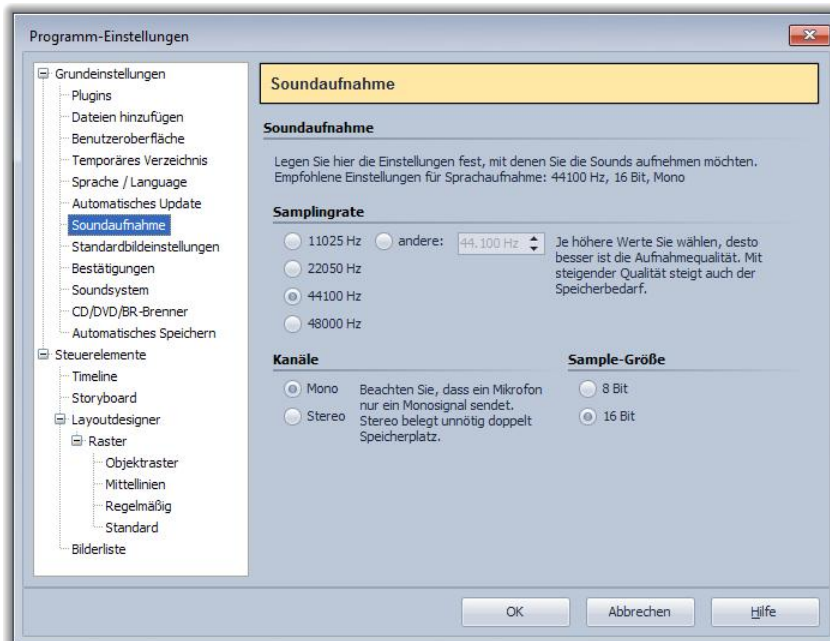
### Sprache

Die **AquaSoft® DiaShow** kann in Deutsch und in Englisch benutzt werden. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit **OK**.



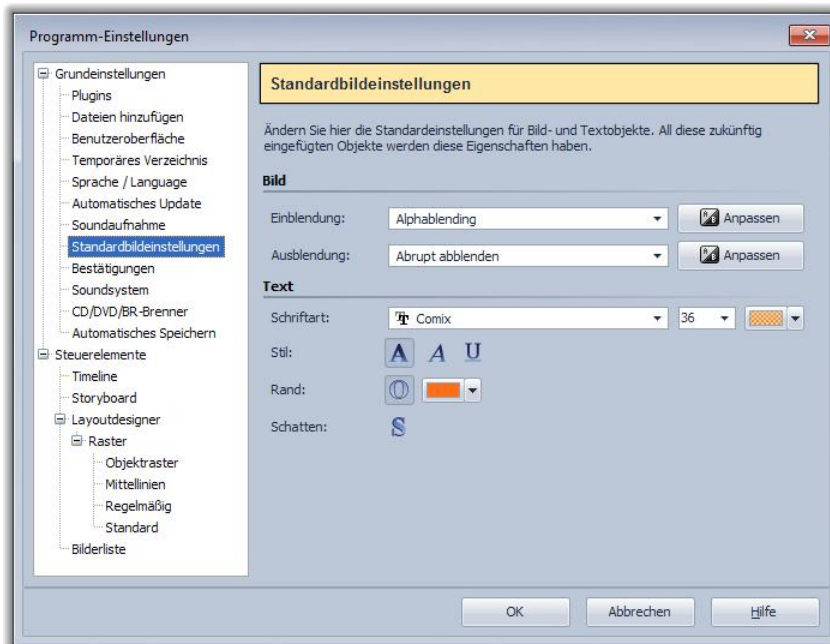
### Autom. Update

Jeder, der die Vollversion der **AquaSoft • DiaShow** erworben hat, erhält nach Registrierung der Seriennummer kostenlosen Zugriff auf Updates. Die Updates können Verbesserungen für evtl. vorhandene Fehler enthalten oder neue Programmfunktionen. Stellen Sie hier das Intervall ein, in dem die **AquaSoft • DiaShow** prüfen soll, ob ein neues Update vorhanden ist. Zur Prüfung wird eine Verbindung zum Internet benötigt.

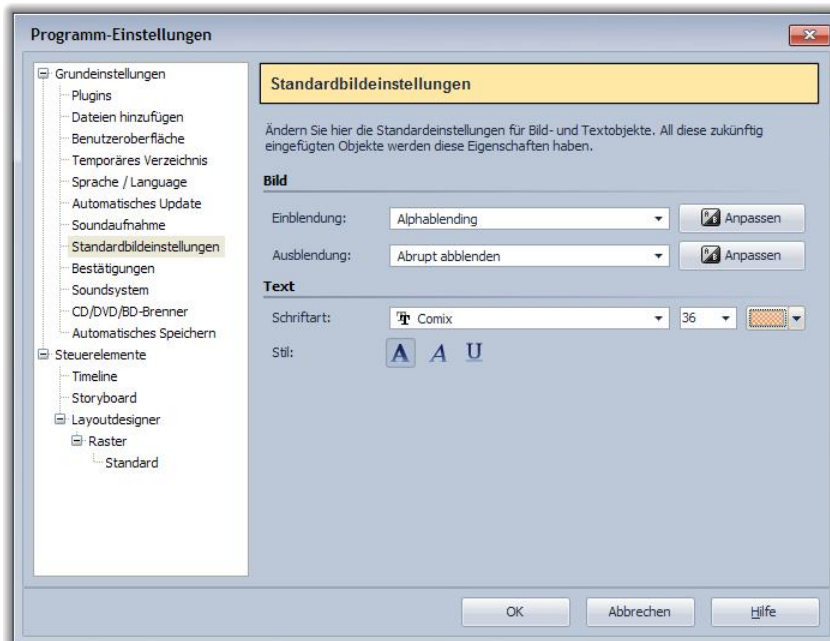


### Soundaufnahme

Über den **Sound-Assistenten** können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.



Ultimate



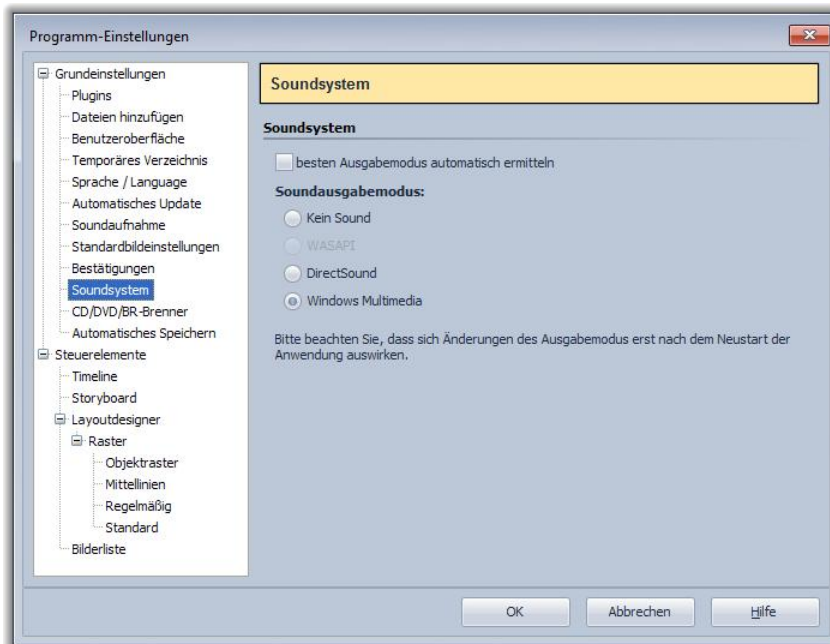
Premium

## Standardbildeinstellungen

Bestimmen Sie hier, welche Voreinstellungen neu einzufügende Bild- und Textobjekte besitzen sollen.



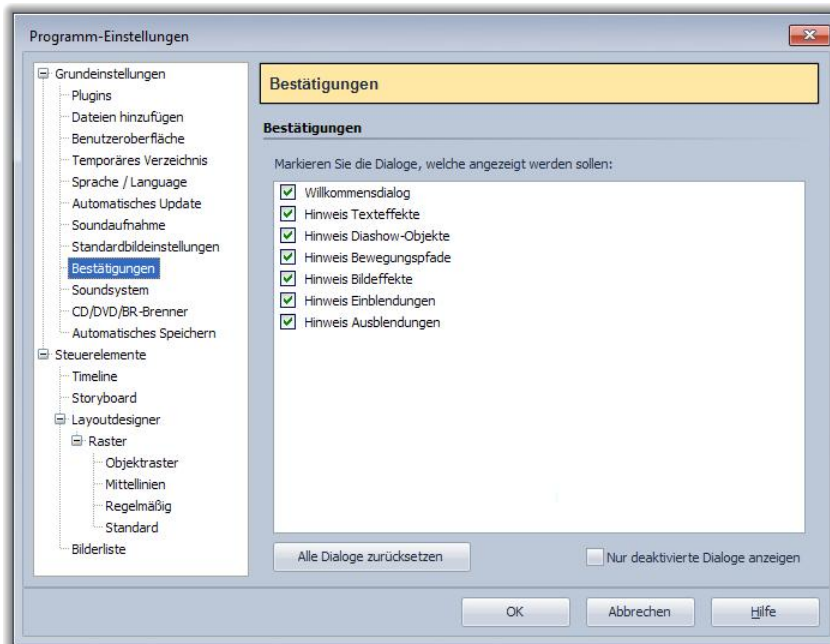
Unter [SnapTip.com](http://SnapTip.com) finden Sie dazu noch ein paar nützliche Hinweise.



## Soundsystem

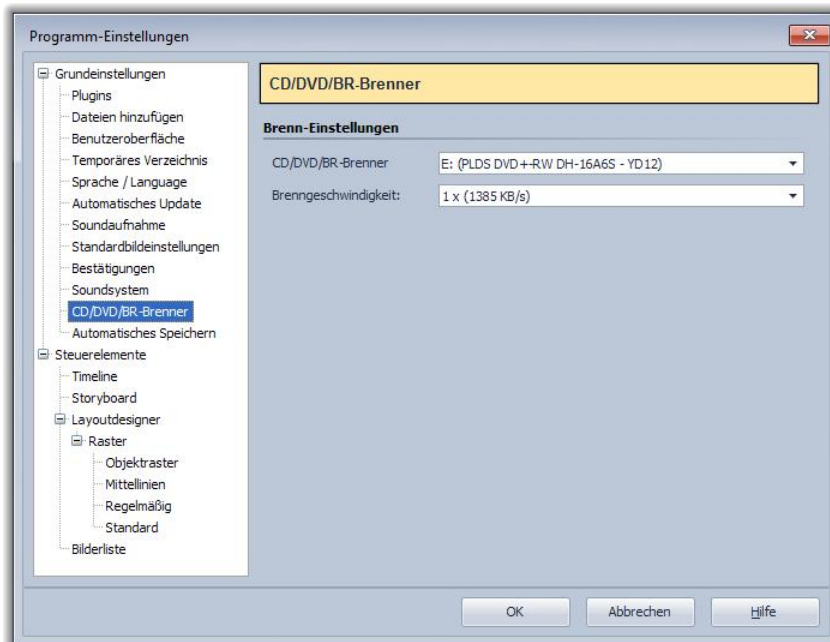
Das **Soundsystem** übernimmt das Abspielen der in die Diashow eingebundenen Musik.

Sollten Sie Probleme beim Abspielen der Musik haben, so setzen Sie hier die Einstellung auf **Windows Multimedia** und starten Sie anschließend **AquaSoft® DiaShow** neu.



## Bestätigungen

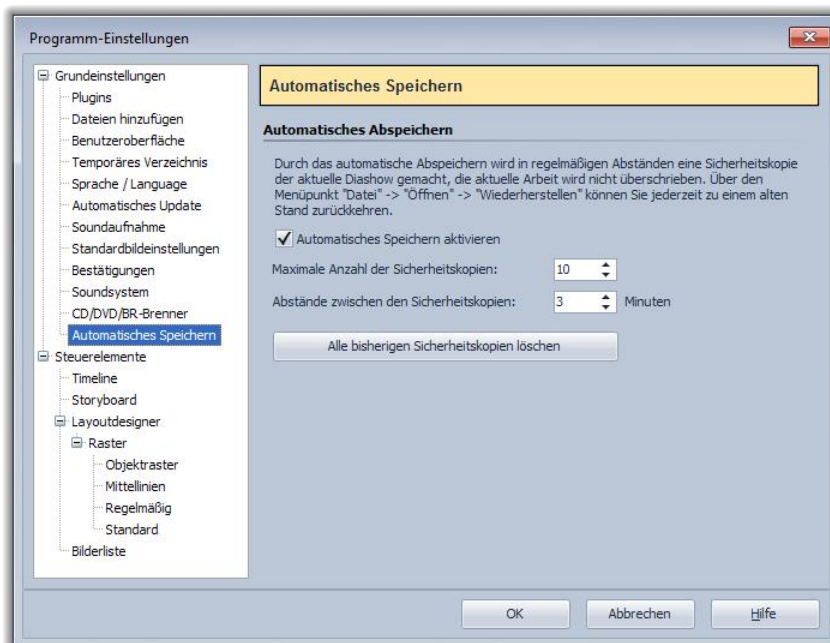
In der **AquaSoft® DiaShow** gibt es einige Dialoge und Hinweisfenster. Diese können Sie hier aktivieren oder deaktivieren.



### CD/DVD/BD-Brenner

Hier werden die erkannten CD/DVD/BD-Brenner angezeigt.

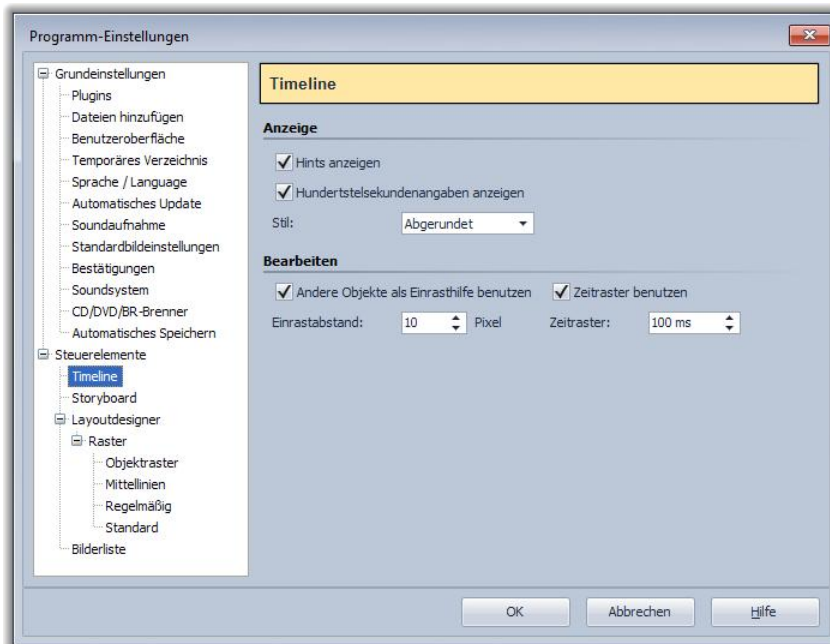
Die Geschwindigkeit, mit der Datenträger gebrannt werden sollen, kann hier festgelegt werden.



### Automatisches Speichern

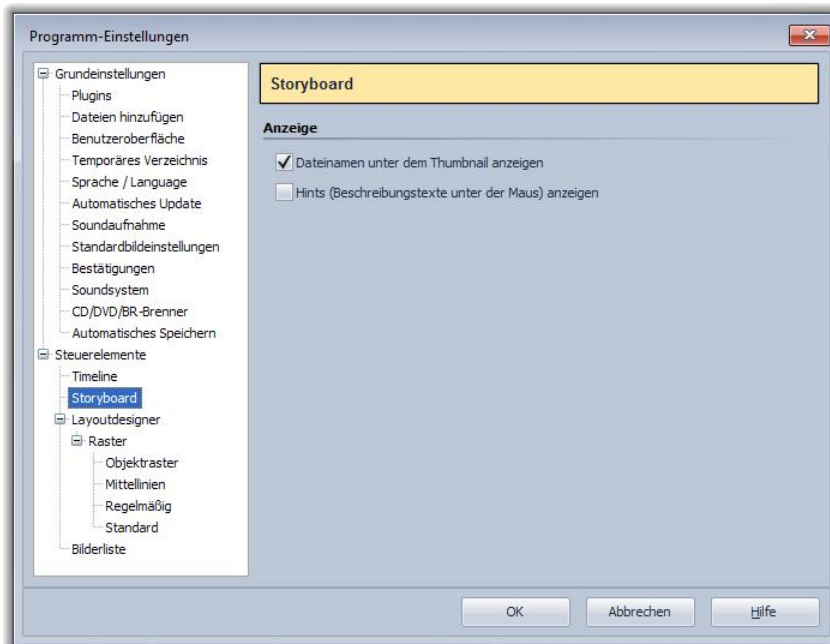
Bestimmen Sie hier, ob während Ihrer Arbeit an einer Diashow automatisch Sicherheitskopien gemacht werden sollen.

Unter **Datei - Öffnen - Wiederherstellen** können Sie einen älteren Stand Ihrer Arbeit aufrufen.



## Timeline

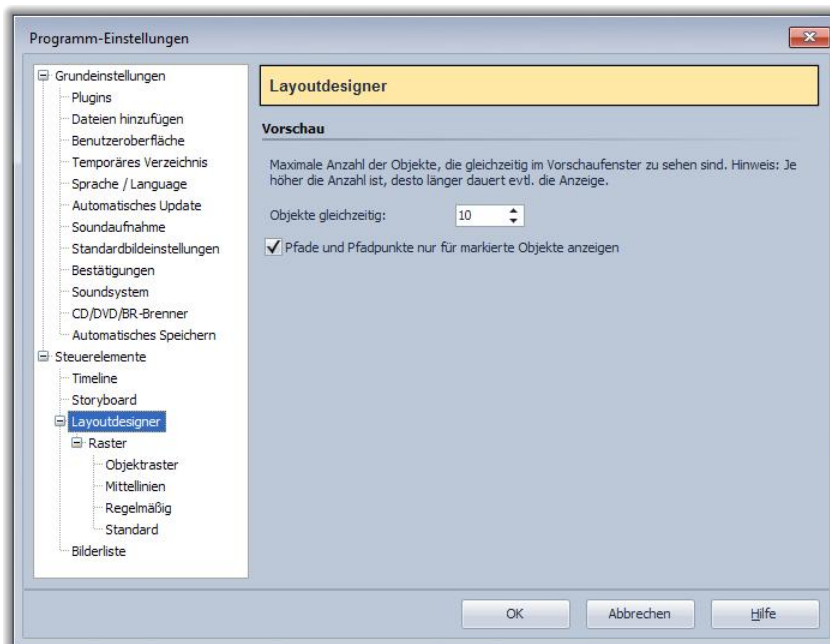
Legen Sie hier die Einstellungen für die **Timeline** fest.



## Storyboard

Nehmen Sie hier die Einstellungen für das **Storyboard** vor.





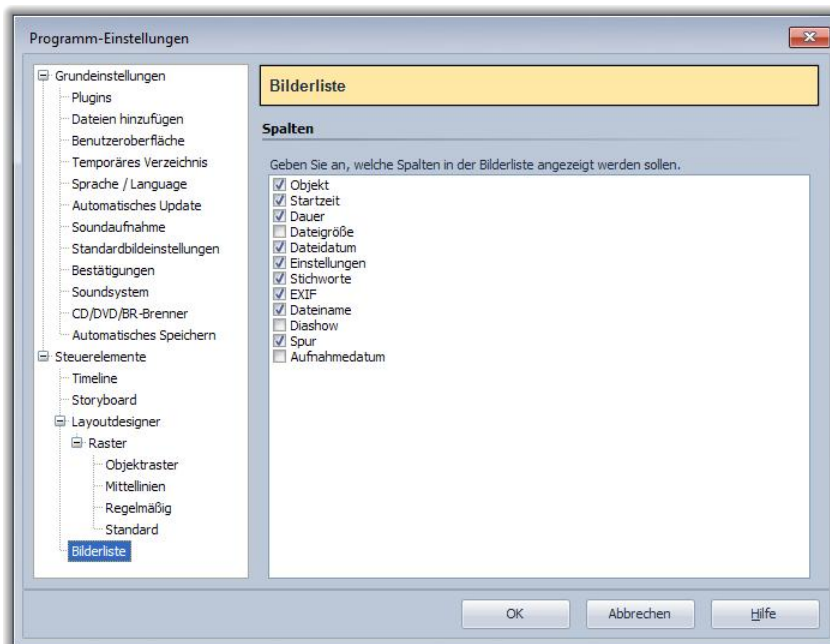
## Layoutdesigner

Einstellungen zum **Layoutdesigner** können Sie hier vornehmen.

Unter **Objekte gleichzeitig** legen Sie fest, bis zu welcher Anzahl von Spuren Objekte gleichzeitig im **Layoutdesigner** angezeigt werden.

In einem Untermenü können Sie genauer bestimmen, wie das **Raster** aussehen soll und wie die Objekte auf das **Raster** reagieren sollen.

Im Kapitel "[Layoutdesigner](#)" erfahren Sie mehr über das Raster.



## Bilderliste



Dieses Feature steht nur in der AquaSoft® DiaShow Ultimate zur Verfügung.

Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der **Bilderliste** angezeigt werden sollen.

## 13 Allgemeine Hinweise

### 13.1 Vorbereitungen

#### Anzahl der Bilder

Bevor Sie eine Diashow gestalten, stellen Sie sich die folgenden Fragen:

- Gibt es unter den Bildern, den Videos und der Musik genügend Abwechslung?
- Haben die Bilder eine angemessene Qualität?

- Habe ich die Diashow so gestaltet, dass es für den Zuschauer Momente gibt, die Spannung erzeugen und überraschen?

Durch ein gutes Maß an Vorbereitung haben Sie bereits eine Bildauswahl getroffen, in der sich Motive nicht wiederholen und die Aufnahmen interessant und abwechslungsreich sind.

Wenn die Diashow abwechslungsreich und spannend ist, werden Freunde oder Familie Ihnen zustimmen, dass Zeit relativ ist. So ist auch die Anzahl der Bilder eine ganz subjektive Entscheidung. Je besser Sie das "Drehbuch schreiben", desto besser werden Sie wissen, wie viele Bilder Sie zeigen sollten. Auf die Frage nach der "optimalen Bildanzahl" gibt es keine Pauschalantwort.

## Verzeichnisse

Um schnell und effektiv zu einem guten Ergebnis zu kommen, können Sie einige Vorbereitungen im Vorfeld treffen. Es ist sinnvoll, sich ein Verzeichnis anzulegen und dieses eventuell noch in Unterverzeichnisse aufzuteilen. Darin legen Sie Ihre Bilder, geordnet nach selbst gewählten Kriterien, ab.

## Dateitypen

Die AquaSoft • DiaShow unterstützt unter anderem folgende Dateitypen:

Alias/Wavefront Bilder (\*.rla;\*.rpf)  
 ANI Bilder (\*.ani)  
 Arts & Letters Thumbnail Bilder (\*.ged)  
 Autodesk Bilder (\*.cel;\*.pic)  
 Dr. Halo Bilder (\*.cut)  
 Encapsulated Postscript Bilder (\*.eps)  
 Geräteunabhängige Windows Bitmaps (\*.dib)  
 GIF Grafiken von DevExpress (\*.gif)  
 JPEG 2000 (\*.jp2)  
 JPEG 2000 Codestream (\*.jpc)  
 JPEG Bilder (\*.jfif;\*.jpe;\*.jpeg)  
 JPG Bilder (\*.jpg)  
 Kodak Photo-CD Bilder (\*.pcd)  
 LuraWave (\*.lwf)  
 Paintshop Pro Bilder (\*.psp)  
 Paintshop Pro Frames (\*.pfr)  
 Paintshop Pro Tubes (\*.tub)  
 Photoshop Bilder (\*.pdd;\*.psd)  
 Portable Bitmap Bilder (\*.pbm)  
 Portable Gray Map Bilder (\*.pgm)  
 Portable Network Graphic Bilder (\*.png)  
 Portable Pixel Map Bilder (\*.ppm)  
 Lauflängenkodierte Windows bitmaps (\*.rle)  
 SGI schwarz/weiß Bilder (\*.bw)  
 SGI True Color Bilder (\*.rgb;\*.sgi)  
 SGI True Color Bilder mit Transparenz (\*.rgba)  
 TIFF-Grafiken (\*.tif;\*.tiff)  
 Truevision Bilder (\*.icb;\*.tga;\*.vda;\*.vst;\*.win)  
 Windows Bitmaps (\*.bmp;\*.msk)

### Bildformate

Advanced Streaming Format (\*.asf)  
 AIFF-Dateien (\*.aiff)  
 IT/Impulse Tracker-Musik (\*.it)  
 MIDI-Dateien (\*.mid;\*.rmi)  
 MOD-Musik (\*.mod)  
 MP2-Dateien (\*.mp2)  
 MP3-Dateien (\*.mp3)  
 OGG Vorbis-Dateien (\*.ogg)  
 S3M/Scream Tracker-Musik (\*.s3m)  
 WAV-Dateien (\*.wav)  
 Windows Media Audio (\*.wma;\*.wmv)  
 XM/FastTracker-Musik (\*.xm)

### Soundformate

Animiertes GIF (\*.gif)  
 Common Intermediate Format (\*.cif)  
 Digital Video (\*.dv; \*.dif)  
 DVD-Video (\*.vob)  
 Flash-Video (\*.flv)  
 Flic-Animation (\*.flc)  
 Matroska Media Container (\*.mkv)  
 MPEG (\*.mpg; \*.mpeg)  
 MPEG-2 Transportstream (\*.mts; \*.m2ts)  
 MPEG-4 (\*.mp4)  
 MPEG-4 Video (\*.m4v)  
 OGG Theora-Video (\*.ogv)  
 Quicktime (\*.mov)  
 Video für mobile Endgeräte (\*.3gp; \*.3gp2)  
 Video für Windows (\*.avi)  
 WebM-Video (\*.webm)  
 Windows Media Video (\*.wmv)

### Videoformate

Bitte beachten Sie, dass MID- und RMI-Dateien nicht bei der Video-Erstellung mit dem Video-Assistenten verwendet werden können.



Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die AquaSoft® DiaShow unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.

## 13.2 Installation

Für die Installation der AquaSoft® DiaShow wird Ihnen geraten, mindestens folgende Systemvoraussetzung zu wählen. Besser, besonders in Bezug auf die Qualität der Darstellung, ist eine Vergrößerung der Ressourcen:

### Hardware

**CPU** – 2 GHz, Mehrkernprozessor von Vorteil

**Grafikkarte** – DirectX 9c (muss Shadermodel 2 unterstützen)

**Arbeitsspeicher** – 2 GB

**Festplatte** – 150 MB (für das Brennen von (S)Video-CDs ist u.U. kurzzeitig bis zu 1,2 GB freier Festplattenplatz nötig, für das Brennen von Video-DVDs sind kurzzeitig u.U. bis zu 10 GB notwendig)

**CD/DVD/BD-Brenner** – (optional)

### Unterstützte Betriebssysteme

XP Home und Professional, Vista, Windows 7, Windows 8

Es werden sowohl 32bit-, als auch 64bit-Systeme unterstützt.

## 14 AquaSoft® DiaShow bestellen

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch in unserem [Online-Shop](#). Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können. Zusätzlich erhalten Sie die kostenlosen Updates.

Hier können Sie alle Produkte als Download oder als Box, die per Post zu Ihnen kommt, bestellen. Nach der Bestellung erhalten Sie jederzeit kostenlose Updates und Zusatzsoftware, sowie günstige Upgrade-Angebote. im [Kundenlogin](#).

## 15 Aktuelle Updates

Im [AquaSoft Kundenlogin](#) finden Sie neben aktuellen Updates zu Ihren gekauften Produkten auch Handbücher und kostenlose Zusatz-Produkte.

Falls Sie auf eine höhere oder aktuellere version umsteigen möchten, gibt es hier auch günstige Upgrade-Preise

Die Zugangsdaten für das Kundenlogin erhalten Sie nach dem Kauf bzw. nach der Registrierung der Software von AquaSoft per E-Mail. Sollten Sie die Daten nicht mehr zur Hand haben, rufen Sie den folgenden Link auf:

<http://www.aquasoft.de/NewCustomerPassword.as>

Ihnen wird das Passwort nach der Eingabe Ihrer E-Mail-Adresse gesendet.

Die untere Grafik zeigt Ihnen, wie das Kundenlogin nach der Anmeldung aussehen kann. Je nachdem, welches Produkt Sie gekauft oder registriert haben, leuchten andere Felder blau auf.

Die blau hinterlegten Felder können Sie anklicken. Sie gelangen dann zu der entsprechenden Vollversion und der dazugehörigen Zusatzsoftware, falls diese angeboten wird.

Angemeldet als: (Abmelden) Sprache: Deutsch << Warenkorb | Kundenlogin | Newsletter

Produkte | kostenloser Download | Service | Kaufen | Community | Partner | Über AquaSoft

Startseite >> Service >> Kundenlogin

Willkommen im AquaSoft Kundenlogin

Sie finden hier die Downloads der von Ihnen erworbenen Vollversionen und die zugehörigen Seriennummern.

▶ DiaShow	▶ PhotoKalender	▶ PhotoAlbum	▶ Earth Pilot
▶ ScreenShow	▶ WebShow	▶ Multimediawerkstatt	▶ DiscMenu
▶ Seriennummern	▶ Fotos zum Anfassen	+ Bonus	Meine Daten

#### Ansicht des Kundenlogin unter login.aquasoft.de

Der Kunde im Beispiel besitzt die **AquaSoft® DiaShow**, deshalb ist dieses Feld blau hinterlegt und er kann es anklicken.

Mit dem Klick auf ein blaues Feld gelangt man zu seiner **Vollversion bzw. zur Seriennummer**. Es ist immer die aktuelle Version der jeweiligen Software. Egal, ob Sie eine Box oder einen Download bestellt haben, Sie können im Kundenlogin die Vollversion **immer kostenlos** herunterladen.

Im Kundenlogin bieten wir Ihnen außerdem Bonus-Software an, die für Sie kostenlos ist. Dazu klicken Sie auf das Feld **Bonus**.

## 16 Weitere Programme von AquaSoft

Die AquaSoft DiaShow ist nur eines von vielen nützlichen Programmen aus dem Hause AquaSoft. Im Folgenden finden Sie weitere Programme mit interessanten Features und praktischen Ergänzungen.

### 16.1 AquaSoft® DiscMenu

AquaSoft® DiscMenu – Ihr professionelles CD-ROM-Publishing-System



Sie haben die besten Inhalte aber keiner schaut hin? Auf CDs oder DVDs lassen sich Unmengen von Daten speichern. Diese Daten dem Anwender zugänglich zu machen, erfordert ebenfalls viel Sorgfalt. Wie wäre es, wenn Sie mit leicht zu erstellenden HTML-Seiten den Inhalt Ihrer CD gliedern würden? Gute Idee! Jetzt fehlt nur noch der passende Rahmen, denn ein normaler Webbrowser zum Anzeigen der Seiten sieht weder professionell aus, noch bietet er Möglichkeiten, das Erscheinungsbild zu beeinflussen. Und obendrein liegen noch viele Stolpersteine auf dem Weg. Gut, dass es AquaSoft® DiscMenu gibt.

Das Startmenü für Ihre CD oder DVD:

- Das Auto-Startmenü für Ihre Installationsdateien und sonstigen Anwendungen
- Ihre Firmenvisitenkarte mit Navigation
- Ihre Produktpräsentation auf CD oder DVD als Werbebotschaft
- Das Informationssystem für Ihre Dokumentation
- Neue Wege für Ihre multimediale Bewerbung

Sie wollen E-Learning-Produkte vertreiben, E-Books, Hör-Bücher, Filme- oder Musik-Dateien von CD starten?

AquaSoft DiscMenu leistet sich Qualitäten eines Multimedia-Authoring-Systems!

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)



## 16.2 AquaSoft® Multimediawerkstatt

AquaSoft® Multimediawerkstatt – digitales Lernen kinderleicht



Die AquaSoft® Multimediawerkstatt ist eine Software für den spielerischen Umgang mit Computer und Medien. Für Kinder im Grundschulalter konzipiert, ist die AquaSoft® Multimediawerkstatt eine offene Kreativ-Plattform, die Malen, Schreiben, Sprache aufnehmen und Präsentieren in einem Programm vereint.

Intuition und Witz – kindliche Phantasie auf CD gebrannt

Durch ihre intuitive Verständlichkeit eignet sich die AquaSoft® Multimediawerkstatt besonders für jüngere Schüler und Nutzer ohne Computererfahrungen. In kurzer Zeit werden eigene Erlebnisse in die digitale Form gegossen und unterschiedlichste Quellen zu selbst ablaufenden Präsentationen verbunden. Wie eine Diashow werden die vertonten Geschichten unserer Kinder am Computer abgespielt oder auf eine selbst startende CD gebrannt. Eine Multimediawerkstatt mit Witz für die Schule und zu Hause.

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)



## 16.3 AquaSoft® PhotoAlbum

AquaSoft® PhotoAlbum – Machen Sie mehr aus Ihren Fotos.



Digitale Fotos sind wunderbar, doch alles sind sie nicht. Zu guter Gelegenheit bleibt der Wunsch, Fotos auch in gedruckter Form anzuschauen. Deshalb gilt, das Papierfoto lebt.

Mit dem AquaSoft® PhotoAlbum können Sie Ihren Betrachtern aber mehr als lose Fotos bieten. Keine langweiligen Alben, sondern peppige Effekte setzen Ihre Bilder in Szene. Ob Sie Ihren Desktop verschönern wollen, kreative Fotobücher erstellen oder Ihren Drucker mal wieder so richtig nutzen möchten bleibt Ihnen überlassen. Bei dem AquaSoft® PhotoAlbum ist für jeden etwas dabei.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Fotoalbum erstellen

AquaSoft® PhotoAlbum bringt schon viele fertige Vorlagen mit. Mit dem integrierten Vorlagen-Editor können Sie Ihre Alben aber auch bis ins kleinste Detail selbst gestalten. Da sind Ihnen keine Grenzen gesetzt. Titelseiten, Kapitel, Thumbnailübersichten (Kontaktabzug) u.v.m. lassen sich gestalten und anordnen. Erstellen Sie professionelle Fotobücher genauso einfach wie auch lustige, z.B. mit Bildern, die wie angeklebt wirken.

Genug von immer gleichen Hintergrundbildern? Mit dem integrierten Desktop-Album lassen Sie die Erinnerung an Ihren letzten Urlaub wieder aufleben. Es ist kein simples Nacheinander Ihrer Fotos, sondern professionell eingebettet in interessante Umgebungen.

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)

## 16.4 AquaSoft® PhotoKalender

AquaSoft® PhotoKalender – Ihre Fotos das ganze Jahr.



Zeit zum Schenken ist das ganze Jahr. Was gibt es also Passenderes, als einen Kalender zu verschenken?

AquaSoft® PhotoKalender ist ein universelles Programm zum Erstellen individueller Kalender. Vorgefertigte Vorlagen erzeugen mit wenigen Klicks das gewünschte Ergebnis.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Fotokalender erstellen

AquaSoft® PhotoKalender bringt schon viele fertige Vorlagen mit. Kalender zum Ausdrucken oder für den Desktop, zum Verschenken oder Behalten. Deckblätter, beliebig viele Bilder pro Seite, Tages-, Wochen-, Monats-, Jahreskalender u.v.m. – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Erschaffen Sie neue Kalenderlayouts bis ins kleinste Detail mit dem integrierten Vorlageneditor. Ob einfach, fortgeschritten, witzig oder seriös – alles gelingt professionell.

Geben Sie Ihre Geburtstage und Termine ein. Alle Ereignisse werden an den entsprechenden Tagen mit Fotos angezeigt. Der PhotoKalender importiert auch Ihre Termine und Geburtstage aus MS Outlook.

Der Desktop-Kalender bringt Ihre Fotos als Fotokalender zusammen mit Ihren Terminen auf den Desktop. Auch hier wird kein Outlook-Termin vergessen.

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)

## 16.5 AquaSoft® ScreenShow

AquaSoft® ScreenShow – Machen Sie mal Pause und genießen Sie Ihre Fotos.



Bewegte Bilder verzaubern seit je her die Menschen. Zaubern Sie Ihre Fotos auf den Bildschirm. Mit AquaSoft® ScreenShow können Sie eigene Foto-Bildschirmschoner mit eindrucksvollen Überblendungen und Hintergrundmusik erzeugen. Und dies mit wenigen Mausklicks. Die eigenen Bildschirmschoner können Sie auf dem PC verwenden oder auch weitergeben, zum Beispiel per eMail.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Titel eingeben
- Bildschirmschoner erstellen

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)

## 16.6 AquaSoft® WebShow

AquaSoft® WebShow – Vom Foto zur Webseite im Walzerschritt



Kommt der Wiener Walzer mit drei Schritten daher, so verwandelt die AquaSoft® WebShow Ihre Fotos in drei Schritten zu einer fertigen Webseite. Richtig! In nur drei Schritten entsteht eine komplette Webseite mit Rahmen, Hintergrund, Thumbnailnavigation und wenn Sie wollen, auch Überblendungen.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Webseite starten

Ob für die Familie oder als Firmenpräsentation kommt es für Sie darauf an, mit wenigen Klicks Ihre Fotos und Bilder in eine ansprechende Internetseite einzubetten. Aus der Fülle bestehender Webvorlagen erstellen Sie ein professionelles Webprojekt mit Übersichtsseite (Thumbnails) und Navigationsbuttons und Kommentaren.

Und wer möchte, kann auch einen Foxtrott tanzen. Dann steht ein vierter Schritt mit den Seiteneinstellungen zur Verfügung, wo alle erdenklichen Konfigurationen vorgenommen werden können. Sie wählen z. B. Bilderrahmen aus, bestimmen Hintergrundfarbe und Buttonstil, ja ganze Themen stehen zur Verfügung. Durch die leistungsfähige, XML-basierte Beschreibungssprache der Vorlagen, können Sie auch komplett eigene Vorlagen erstellen. Es sind dabei keine Grenzen gesetzt: alles was HTML, PHP, ASP, Javascript etc. hergeben, können Sie verwenden. Wie gesagt, können Sie, müssen Sie aber nicht. Denn die AquaSoft® WebShow hat das meiste für Sie schon vorbereitet.

Mehr Informationen im Internet unter: [www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)

AquaSoft DiaShow - Hilfe

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2015

Besuchen Sie uns im Internet:  
[www.aquasoft.de](http://www.aquasoft.de)

