



Handbuch

© 2000-2007 by AquaSoft

Inhalt

1 Über die Multimediawerkstatt	1
1 Wozu ist die Multimediawerkstatt da?	1
2 Die Idee	1
3 Die Bedienung grundsätzlich	2
4 Die Bestandteile des Hauptbildschirms	3
5 Zwei Versionen	4
6 Was können Sie tun?	5
2 In drei Schritten	5
3 Die Multimediawerkstatt - eine Kreativ-Plattform	6
1 Die Programmteile	6
2 Die Malwerkstatt	7
3 Die Soundwerkstatt	9
Aufnahme	10
Abspielen	11
Lautstärke	11
Soundbearbeitung	12
4 Die Schreibwerkstatt	14
Schriftart auswählen	15
Text bearbeiten	16
Drucken	17
Rechtschreibprüfung	17
5 Die Projektorwerkstatt	18
Eine Präsentation erstellen	19
Objektliste	20
Objekte in die Projektorwerkstatt einfügen	20
Objekt-Einstellungen	20
Dauer	21
Bildobjekte	21
Die Werkzeuge der Projektorwerkstatt	21
Bild in die Projektorwerkstatt einfügen	22
aktuellen Bildschirm löschen	22
Soundassistent zur Aufnahme von Sprache zu den Bildern	22
Bildschirm drucken	22
Scanner/Digitalkamera-Import	23
Präsentations-CD erstellen	24
Eine Präsentation abspielen	25
Eine Präsentation laden	25
6 Der Spielplatz	25
7 Die Hilfsprogramme	26
8 Die Benutzerauswahl	26
Was sind Benutzer?	27
Benutzer wechseln	27

Benutzer erstellen	27
4 Das Verwaltungsprogramm	28
1 Datenarchive	29
Bildarchiv	30
Soundarchiv	30
Videoarchiv	30
Stempelarchiv	30
Rahmenarchiv	31
Präsentationsarchiv	31
Textarchiv	31
Wörterbuch	31
Datenarchiv-CD	32
2 Archivfilter	33
3 Schwierigkeitsgrad	34
4 Verzeichnisse	35
5 Gruppen	36
6 Externe Programme	37
7 Anzeige	38
8 Credits	38
5 AquaSoft und Support	38
1 Tipps und Installationshinweise	38
2 Wenn Sie Probleme haben	39
Index	41

1 Über die Multimediawerkstatt

Was ist die Multimediawerkstatt ?

Die AquaSoft Multimediawerkstatt ist eine Software für den spielerischen Umgang mit Computer und Medien. Das Programm ist sowohl für Schüler im Unterricht als auch für Lehrer zur Unterrichtsvorbereitung konzipiert. Als offene Plattform zur Erstellung von Bildern, Texten, Sounds und Präsentationen bindet die Multimediawerkstatt vielfältige Peripheriegeräte ein. Ob Scanner, Digitalkamera oder Mikrofon - mit der Multimediawerkstatt werden erste Computererfahrungen zum frustrationsfreien Erlebnis. Durch ihre intuitive Verständlichkeit eignet sich die Multimediawerkstatt besonders für Kinder und Nutzer ohne Computererfahrungen. In kurzer Zeit können eigene Eindrücke in die digitale Form gegossen werden und unterschiedlichste eigene und fremde Quellen zu selbstablaufenden Präsentationen zusammengestellt werden. Mit der Anbindung an einen CD-Brenner entstehen vorzeigbare Ergebnisse, die die Leistungs- und Persönlichkeitsentwicklung von Schülern über einen längeren Zeitraum dokumentieren können. Es werden bewusst keine allzu hohen [Systemanforderungen](#) vorausgesetzt.

1.1 Wozu ist die Multimediawerkstatt da?

Die [Multimediawerkstatt](#) - eine KreativPlattform

Kurz gesagt, die Multimediawerkstatt erstellt selbst ablaufende Präsentationen, die aus neu anzufertigenden, also eigenen oder fertig vorgegebenen Datenobjekten gestaltet werden. Beide Objekttypen - z. B. Bilder, Texte, Töne, Musik, Videos - können im Projektor zu einer Präsentation zusammen gemischt werden. Hier lassen sich auch externe Datenobjekte wie die Bilder einer Digitalkamera einbinden.

Generell gilt, dass in der Malwerkstatt, in der Schreibwerkstatt und in der Soundwerkstatt einzelne Objekte entstehen. Die Projektorwerkstatt ist dann der Ort, wo diese Objekte zusammengestellt und mit weiteren Werkzeugen, wie z.B. Überblendungen verfeinert werden können. Ist die Arbeit fertig, lässt sich über einen Assistenten eine [Präsentations-CD erstellen](#).

In einem [Verwaltungsprogramm](#), je nach Bedarf vom Hauptprogramm aus oder auch separat aufzurufen, werden die zur Verfügung gestellten Datenarchive und Optionen gesteuert.

1.2 Die Idee

Die [Idee](#)

Auf der Suche nach einem Programm, das Schülern die Möglichkeit eröffnet, eigene Bilder, geschriebene und gesprochene Texte zu erstellen und in einer geschlossenen Präsentation darzustellen, fanden sich viele Programme, die jeweils einen Teil der Aufgaben erfüllten, nie aber das gesamte Spektrum abdeckten. So entstand die Idee, selbst ein Programm zu entwickeln, das Schüler anregen und befähigen soll, möglichst eigenständig mit dem Medium Computer zu arbeiten, ihn als ernst zunehmende Spielwiese zu begreifen, auf der sich multimedial, den audiovisuellen Sinnen folgend, eigene Gedanken, Ideen und Geschichten darstellen lassen. Nicht das Lernpensum eines Schulfaches, sondern die fach- und altersübergreifende Anwendbarkeit des Programmes stand als Zielvorgabe im Fokus der Entwickler. Wenn hierbei ein besonderer Schwerpunkt gesetzt wurde, so sollte der kreativen Aneignung der Muttersprache besonderer Raum verschafft werden.

Die Multimediawerkstatt ist das Produkt fruchtbarer Zusammenarbeit von Pädagogen und Programmierern. Sie ist geschaffen worden, um Schülern und Ihren Lehrern ein Instrument in die Hand zu geben, mit dem sie Alltagsereignisse multimedial, so wie das reale Leben auch immer vieldimensional ist, ausdrücken und verarbeiten können.

Zu den schwierigsten Aufgaben eines Lehrberufes gehört die Förderung der Kreativität des Schülers im Spannungsfeld zwischen strenger Vorgabe und überschäumender Phantasie. Daher sollten mit neuen Gestaltungsmöglichkeiten dem Lehrer Instrumente in die Hand gegeben werden, einfühlsam diesen Prozess zu steuern und die notwendigen Freiräume für kreatives Handeln im medialen Zeitalter zu bestimmen.

Die in anderen Programmen oft als unveränderlich vorgefundenen Datenbanken mussten daher flexibler gestaltet und über Filter und Schwierigkeitsgrade dem Lernfortschritt angepasst werden. Nur folgerichtig ist die Möglichkeit, mit der Multimediawerkstatt eigene Datenarchive zu erstellen und weiterzugeben, die sich an individuellen Bedürfnissen und Anforderungen orientieren. Der Lehrer kann eigene Bilder, Texte, Videos, Sprach- und Musikaufnahmen einbinden und somit auf die spezifischen Bedürfnisse der Kinder reagieren. So können mit dem Medium Computer eigene Themenbereiche aus Freizeit und Schule, sowohl einzeln als auch in Gruppen, beispielsweise unter Verwendung einer Digitalkamera, erarbeitet und präsentiert werden.

Jede Neuentwicklung hat ihre Geschichte und auch ihre Kinderkrankheiten. Dies trifft in der Computertechnik besonders auf die Kompliziertheit der Bedienung zu. Zum Autofahren muss heute niemand mehr Ingenieur sein. Hier gilt, Schlüssel rein und los. Doch auch bei Computerprogrammen muss irgendwann der Durchbruch kommen. Die Devise heißt Anschalten, ein paar Klicks und wir wollen Ergebnisse sehen! Nun behauptet die Multimediawerkstatt zwar nicht, diesen ersehnten Befreiungsschlag allein zu führen, aber es wurden dennoch alle Funktionen unter dem Blickwinkel einfachster Benutzerführung geprüft. Gleichzeitig sollten dem Schüler alle digitalen Hilfsmittel in einem einzigen Programm zur Verfügung stehen. So versteht sich die Multimediawerkstatt als eine ausbaufähige Plattform für das multimediale Begreifen der Welt.

Das fertige Programm stellt einen Mittelweg zwischen umfassender Funktionalität und „kinderleichter“ Bedienung dar. Auf manche Funktionen, die dem geübten Anwender aus anderen Text-, Bild- oder Tonverarbeitungsprogrammen bekannt sein mögen, wurde bewusst verzichtet.

Und auch Lehrer wollen sich möglichst unkompliziert und zeitsparend ihrer Unterrichtsaufgabe widmen, weshalb das bewusst auch von außen zu erreichende bzw. auszublendende Verwaltungsprogramm ebenso sinnfällig zu bedienen sein musste. Um den Einstieg zu vereinfachen, sind sinnvolle Voreinstellungen gewählt und Beispielarchive eingefügt worden, die den Grundwortschatz der deutschen Sprache grafisch darstellen.

1.3 Die Bedienung grundsätzlich

Grundsätzliche Hinweise zur Bedienung der Multimediawerkstatt

Mit der Multimediawerkstatt werden zwei Objektarten verarbeitet: Eigene Datenobjekte und vorher bestehende, also fremde Datenobjekte. Dieser Begriff der Datenobjekte ist deshalb so allgemein gehalten, weil hiermit sowohl Bilder, als auch Texte oder Musik und Videos etc. gemeint sein können.

Alle Objekte werden in Archiven abgelegt. Die hier in der Multimediawerkstatt erstellten Bilder, Texte, Töne stehen in den Archiven des aktuellen Benutzers, vorher bestehende Objekte werden über [Datenarchive](#) (wie z.B. den Beispielarchiven) zugänglich gemacht. Die aktuellen [Benutzer](#) sind in der oberen Bildzeile mit Namen und Symbol kenntlich gemacht. Die Voreinstellung ist ein Beispielbenutzer.

Die jeweils gültigen Archive werden unten angezeigt. Die eigenen Datenarchive stehen getrennt, weil

sie sich jederzeit ändern oder löschen lassen. Die vorgefertigten Datenarchive bleiben dagegen unveränderlich. Sie stehen nur als Kopie zur Bearbeitung bereit.

Generell gilt in der Multimediawerkstatt:

Drag&Drop = Objekt benutzen

Doppelklick = Objekt öffnen

Öffnen Sie ein Objekt nur, so geschieht damit noch nichts, und es wird auch noch nicht in das aktuelle Schülerarchiv übernommen. Es steht quasi nur in Bereitschaft. Erst wenn Sie eine Veränderung vornehmen, wird es in die eigenen Archive übernommen und damit (in geänderter Form) gespeichert.

Erzeugen Sie ein neues Objekt, zum Beispiel einen neuen Text, wird zuerst der soeben geschriebene Text gespeichert und geschlossen. Diese Speicherung findet auch statt, wenn Sie die Werkstatt wechseln oder die Multimediawerkstatt beenden. Daher gibt es keinen Speicherknopf und keine besondere Aufforderung. Alles geht automatisch. Löschen können Sie Datenobjekte, indem Sie sie mit der Maus in den Papierkorb ziehen.

Zur leichteren Handhabung lässt der Rechtsklick mit der Maus auf Grafiken und Sounds eine Kurzbeschreibung zu. Dies gilt nur für die Schülerarchive. Hier kann dann auch die Reihenfolge geändert werden. Ziehen Sie dazu die kleinen Bildchen mit der Maus an die gewünschte Position.

1.4 Die Bestandteile des Hauptbildschirms

Der Hauptbildschirm besteht aus einer zentral gelegenen Arbeitsfläche, zu deren Füßen die Datenarchive bereitstehen. Die linke Seite lässt den Benutzer zwischen den Teilprogrammen navigieren, die rechte Seite stellt jeweils gültige Werkzeuge zur Verfügung. Die Titelzeile zeigt den aktiven Benutzer an.

Die Kreativplattform enthält:

- eine Malwerkstatt
- eine Schreibwerkstatt
- eine Soundwerkstatt

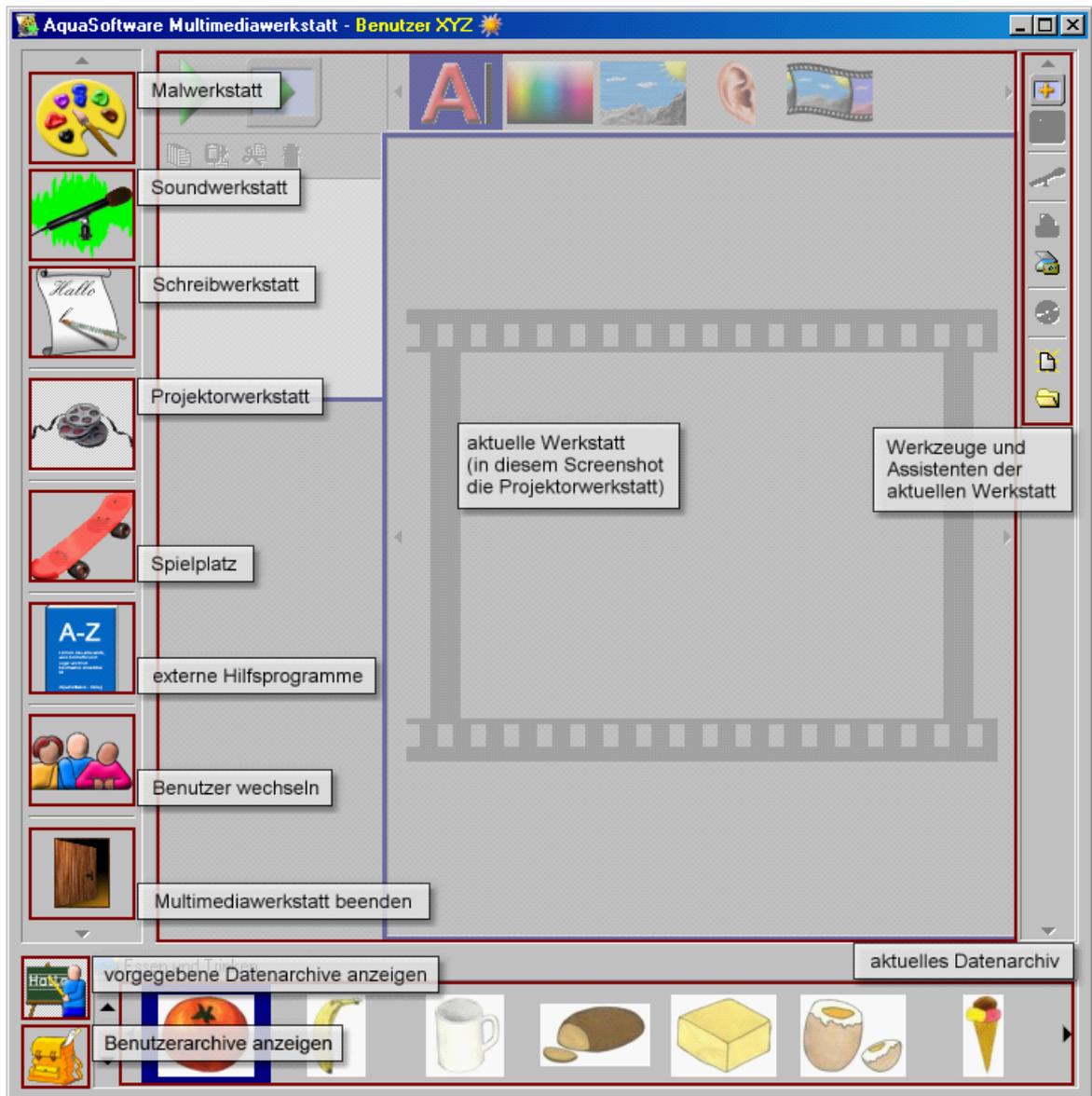
In diesen Werkstätten werden eigene Datenarchive erstellt bzw. vorgegebene durch Bearbeitung zu eigenen Archiven gemacht.

Weiterhin steht eine Projektorwerkstatt zur Verfügung. Hier werden die Datenarchive zusammengebaut und verfeinert. Daher sind am unteren Rand nicht nur die Datenarchive vorhanden, die per Drag&Drop in den Projektor (symbolisiert durch einen Filmstreifen) gezogen werden, sondern es können hier auch die Überblendungen zwischen den einzelnen Bildern gewählt werden.

Nur in der Projektorwerkstatt erscheint oben im Bild die Möglichkeit, zusätzlich Texte, Farbflächen, Bilder, Sounds und Videos einzufügen. Zur Kontrolle kann die Präsentation sofort abgespielt werden. Am rechten Bildschirmrand stehen jetzt die Assistenten zur Verfügung, zum Beispiel, um eine CD zu erstellen.

Ferner enthält der linke Bildrand:

- einen Spielplatz
- zusätzliche Hilfsprogramme
- ein Benutzerauswahlfenster
- einen Zugang zur Verwaltung/Konfiguration und
- den Schalter zum Beenden des Programmes



1.5 Zwei Versionen

Welche Version haben Sie?

Die Multimediawerkstatt gibt es in zwei Versionen. Das ist zum einen die Schulversion für den Einsatz in Bildungseinrichtungen und zum anderen die Privatversion, geeignet für Kinder und Eltern zu Hause. Als Multiusersystem ist die Schulversion so ausgelegt, dass das Verwaltungsprogramm von außen zugänglich und konfigurierbar ist und die Erstellung von Datenarchiven und Filtern auf die Unterrichtssituation ausgerichtet ist. Entsprechend ist der Konfigurationsknopf, der das Verwaltungsprogramm aufruft, standardmäßig ausgeblendet. Demgegenüber vereint die Einzelversion alle Funktionen, die zu einem integrierten Autorenwerkzeug gehören, unter einem Dach, das heißt, auf einer Oberfläche - ein familienfreundliches Paket.

1.6 Was können Sie tun?

Jedes Programm lebt vom Wechselspiel zwischen Entwicklern und Nutzern. Wie Sie sehen, lassen sich in der Multimediawerkstatt vielfältige Vorgaben anbieten. So können Unterhaltungselemente oder Unterrichtsstunden, ja ganze Geschichten fertig vorbereitet werden. Ob im Internet oder auch über einen Verlag verbreitet, ist die AquaSoft Multimediawerkstatt offen für Ihre Präsentationen, Datenarchive, Unterrichtsvorbereitungen, gut gemachten Spaßgeschichten und dergleichen mehr. Dies zu organisieren, steht Ihnen unser Forum im Internet wie auch das AquaSoft-Team zur Verfügung. Schreiben Sie uns Ihre Erfahrungen, senden Sie uns Ihre Präsentationen auf CD und teilen Sie uns Ihre Ideen zur Multimediawerkstatt mit. Das Team von AquaSoft freut sich schon auf eine gute Zusammenarbeit.

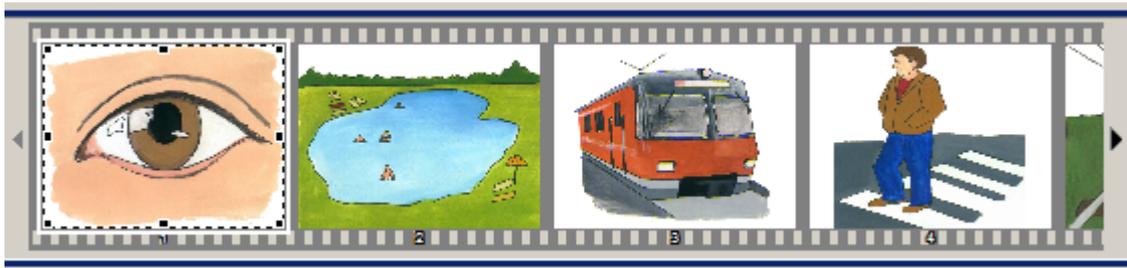
2 In drei Schritten

Wenn es ganz schnell gehen soll



1. Programm öffnen - Sie gehen zur Projektorwerkstatt

2. Zusammenstellen - Sie ziehen von unten Bilder in den Filmstreifen



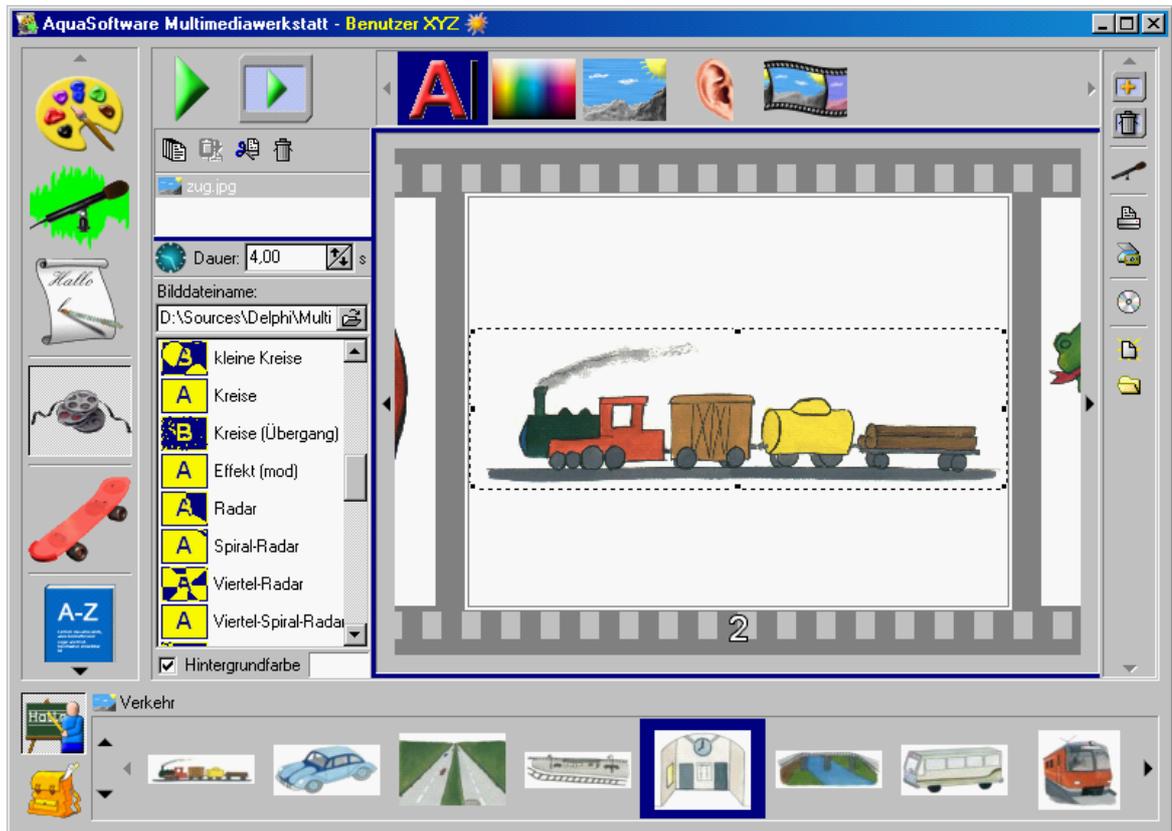
3. Starten - Sie klicken links oben auf das grüne Dreieck. Fertig.

Etwas mehr erreichen Sie, wenn Sie nach dem Programmstart

1. in der Malwerkstatt ein Bild malen
2. in der Soundwerkstatt einen Text dazu sprechen
3. in der Textwerkstatt einen Kommentar schreiben
4. in der Projektorwerkstatt die drei eben erstellten Objekte zusammenfügen.
Dazu ziehen Sie das Bild, die gesprochenen Worte, den geschriebenen Kommentar nacheinander in den Filmstreifen
 - zu finden in den eigenen Archiven
 - dargestellt durch die Schulmappe
 Ein paar vorgegebene Bilder können Sie hinzufügen, indem Sie unten links auf die Schultafel klicken.
5. Sie starten den Projektor mit einem Klick auf das grüne Dreieck. Fertig.

Jetzt wissen Sie schon einiges über die Multimediawerkstatt und können nun Schritt für Schritt mit Hilfe des Handbuches durch das Programm streifen. Entdecken Sie die vielen Möglichkeiten und Details. Viel Spaß wünscht Ihnen das AquaSoft-Team.

3 Die Multimediawerkstatt - eine Kreativ-Plattform



Die Multimediawerkstatt ist eine kreative Plattform, die viele Programme in sich vereint und zu selbst ablaufenden Präsentationen führt.

3.1 Die Programmteile

Die Multimediawerkstatt enthält



eine [Malwerkstatt](#)

Erstellen von Bildern mit Pinsel, Farbe, Figuren, Schriften und Effekten



eine [Soundwerkstatt](#)

Aufnahme von Tönen und Geräuschen mit dem Mikrofon



eine [Schreibwerkstatt](#)

Schreiben und Gestalten von Texten. Bestimmen von Schriftart, Größe, Farbe und Ausrichtung. Druckfunktion



eine [Projektorwerkstatt](#)

Zusammenbau der Präsentation aus eigenen und vorgegebenen Bilder, Tönen, Texten, Multimediadateien. Fertigung einer selbst startenden CD



einen [Spielplatz](#)

Puzzlespiel aus eigenen Bildern erzeugen



einige [Hilfsprogramme](#)

Fremde Programme einbinden und innerhalb der Multimediawerkstatt nutzen. z.B. Wörterbücher, Lexika, Spiele



eine [Benutzerauswahl](#)

Erstellen oder Wechseln des aktuellen Benutzers / der Benutzergruppe



eine [Verwaltung](#)

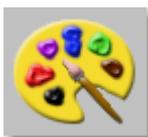
Konfiguration der Datenarchive, Benutzer, Ansichten und externer Programme



eine Tür zum Verlassen der Multimediawerkstatt

und [Tschüss](#)

3.2 Die Malwerkstatt



Die Malwerkstatt

Die Malwerkstatt ist ein Bildbearbeitungsprogramm. Hier können eigene Bilder gestaltet und vorhandene Bilder bearbeitet werden.



Ansicht vergrößern

Zoomfunktion, mit der Sie die Ansicht des aktuellen Bildes vergrößern können



Ansicht verkleinern

Umkehrung der Zoomfunktion, mit der Sie die Ansicht des aktuellen Bildes verkleinern können



Ansicht auf Originalgröße anpassen

Wissen Sie nicht mehr, welches die Ausgangsgröße Ihres Bildes war, so klicken Sie hier.



Pinsel

Mit dem Pinsel können freihändige Linien gezeichnet werden, dazu lassen sich weiter unten die Pinselstärke und -farbe einstellen.



Linie

Von einem Punkt zum anderen werden immer gerade Linien gezeichnet. Klicken Sie auf einen Punkt, halten Sie die Maus

	Rechteck	gedrückt und ziehen Sie den Cursor an einen zweiten Punkt, wo Sie die Maus loslassen. Erzeugen Sie stets gerade ausgerichtete Rechtecke beliebiger Größe
	Kreis	Erzeugen Sie kreisförmige und ovale Flächen beliebiger Größe
	Radiergummi	Der Radiergummi lässt Sie mit der aktuellen Farbe vorhandene Bildelemente übertünchen.
	Pinselgröße/Strichstärke	Beim Draufklicken klappt ein Menü zur Seite, aus dem Sie die Pinselstrichstärke auswählen können. Für die Breite des Radiergummis wird hier die Stärke bestimmt
	Füllen	Die Füllfunktion füllt gleichartige Flächen mit der gerade aktuellen Farbe aus. Haben Sie auf einfarbigem Untergrund eine Figur (Rechteck, Kreis) gemalt, dann wird die Innenfläche bis zum Farbrand ausgefüllt. Enthält eine solche Figur weitere Farben oder Unregelmäßigkeiten, so werden diese nicht ausgefüllt bzw. mit Farbe überdeckt.
	Schrift einfügen	Dieses Schreibtool dient z.B. zur Erklärung von Objekten. Daher können Texte in Sprechblasen oder anderen Rahmen dargestellt werden. Die Rahmen werden durch Rahmenarchive vorgegeben, die im Verwaltungsprogramm erstellt und bearbeitet werden können. Während der Texteingabe werden die Rahmen unten in der Archivzeile angeboten. Die Schriftart, Farbe, Größe sowie die Ausrichtung lassen sich einstellen. Die Rahmenfunktion lässt sich auch deaktivieren, so dass normale Texteingabe möglich ist.
	Stempel	Stempelarchive müssen vorher in der Verwaltung zur Verfügung gestellt werden. Prinzipiell eignet sich jedes Bild zum Stempel.
	Bild drehen/spiegeln	Ein Menü klappt nach links, aus dem sich eine 90 Grad-Drehung, ein horizontales und vertikales Spiegeln auswählen lässt.
	Zuschneiden	Mit der Maus wird ein Viereck aufgezogen, das die zu erhaltenden Bereiche enthält. Dieses Viereck lässt sich verschieben und nachträglich in der Größe ändern. Mit Doppelklick oder Klick auf die Schere wird die Zuschnittaktion ausgeführt.
	Effekte	Ein Menü klappt nach links, aus dem sich die automatische Helligkeits- und Kontrastanpassung, die Invertierung/Negativbild und der Windeffekt auswählen lassen.
	Helligkeit/Kontrast	Diese Funktion öffnet eine Dialogbox, in der durch drei Regler Helligkeit, Kontrast und Gammakorrektur eingestellt werden können. Das Ergebnis wird in der Vorschau dargestellt. Ein Klick auf "OK" wendet die Einstellung auf das gesamte Bild an.
	Rückgängig	Mit diesem Symbol kann der letzte Schritt rückgängig gemacht werden, der Reihenfolge nach auch die vorigen Schritte (keine Begrenzung der möglichen Rückgängigsschritte)
	Bild drucken	Ein Menü mit der Druckerschnittstelle AquaPrint erscheint, wo letzte Einstellungen für den Druck der aktuellen Seite getroffen werden. Sie können die Ränder, die Zentrierung und die Einhaltung der Proportionen von Höhe zu Breite bestimmen.
	Bilder aus Scanner oder Digitalkamera importieren	Ein Assistent ist beim Import von Bilddateien aus einem Scanner oder einer Digitalkamera behilflich. Die Bilder werden in das Benutzerdatenarchiv übernommen und stehen zur Bearbeitung in der Malwerkstatt oder den anderen Werkstätten zur Verfügung.

- | | | |
|---|--------------------------|--|
|  | Neues Bild | Mit dem Klick auf die Neues-Bild-Taste, wird nicht nur ein neues Bild in der Malwerkstatt erzeugt, sondern das soeben bearbeitete Bild abgespeichert und in das Bilddatenarchiv des aktuellen Benutzers übernommen. |
|  | beliebiges Bild einfügen | Sollen von außen, das heißt von der Festplatte, einer Diskette etc. Bilder geöffnet werden, so ist das über diesen Button möglich. |
|  | Farbe auswählen | Das Farbauswahlfenster besteht aus zwei Teilen. Der regenbogenfarbige Teil ist größenveränderlich. Mit dem Klick auf einen Punkt wird die aktuelle Farbe, die für Pinsel und Figuren verwendet wird, bestimmt. Reicht die Genauigkeit hier nicht aus so hilft ein Klick auf den Kasten darunter, der stets die aktuelle Farbe anzeigt. Jetzt lassen sich alle Farben mit noch höherer Präzision festlegen. |

3.3 Die Soundwerkstatt

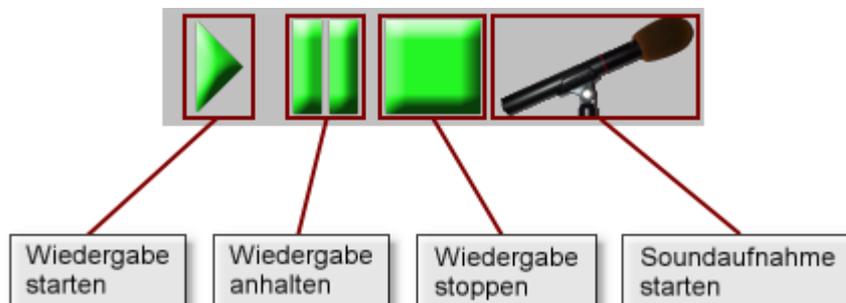


Die Soundwerkstatt

Die Soundwerkstatt setzt voraus, dass eine Soundkarte im Windows-System [installiert](#) ist. Hieran müssen sowohl Mikrofon als auch Lautsprecher angeschlossen sein. Die Soundwerkstatt ermöglicht die einfache [Aufnahme](#), [Bearbeitung](#) und [Wiedergabe](#) von Sounds über Mikrofon und Lautsprecher. Dabei wird standardmäßig ein WAV-Format in 16 Bit und 22 Kilohertz Sampling-Rate Mono verwendet.

-  Natürlich können Sie auch fremde Sounddateien und Musiken im WAV-Format laden und in der Präsentation verwenden. Schauen Sie zum Beispiel in Ihrem Verzeichnis C:\Windows\Media oder C:\Winnt\Media nach. Die Originaldateien werden nicht verändert. Beim Bearbeiten wird eine Kopie verwendet.

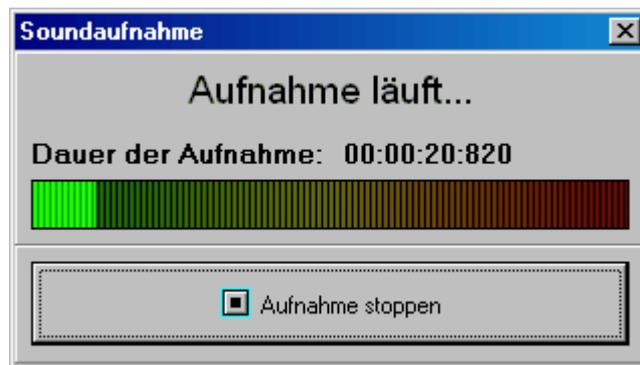
Die Bedienung der Soundwerkstatt erinnert an die eines Kassettenrecorders:



3.3.1 Aufnahme



Mit dem Mikrofon wird die Aufnahme unmittelbar gestartet. Ein Aufnahme Fenster erscheint, das die Dauer der Aufnahme anzeigt und das Ende der Aufnahme ermöglicht. Die Sounddaten werden im WAV-Format gespeichert.



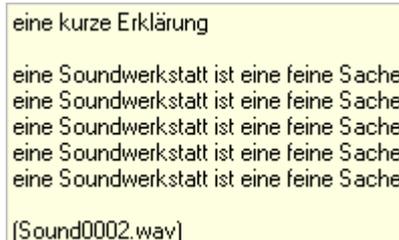
Die einzelnen Tondokumente oder Geräusche erscheinen im Tonarchiv des aktuellen Benutzers als Thumbnail mit einer laufenden Nummer und dem aufgenommenen Wellenprofil. Die Aufnahmeintensität ersehen Sie an dem aufleuchtenden Querbalken.



Ohne die Aufnahme gestartet zu haben, zeigt der Längsbalken ebenfalls die Aufnahmeintensität



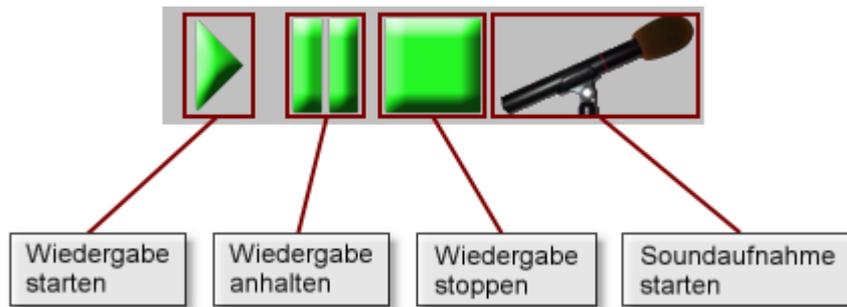
Ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein Wellenabbild öffnet einen Dialog, wo Sie einen Kurztext und eine Erklärung für die Tondatei hinzufügen können. Der Kurztext erscheint dann anstelle der laufenden Nummer. Wenn Sie dann mit der Maus über dem Thumbnail der Tondatei sind, öffnet sich der Ballontext (Hint).



3.3.2 Abspielen

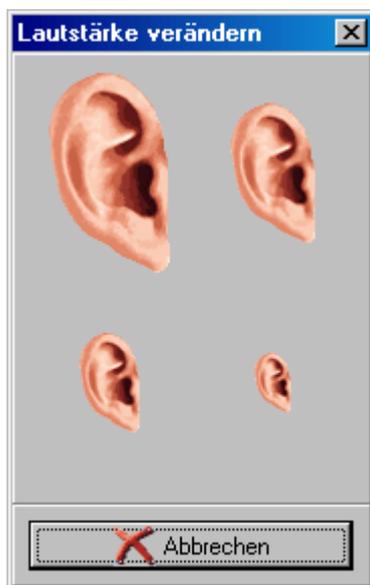
Weiterhin

- starten Sie mit dem Dreieck die Wiedergabe
- unterbrechen Sie die Wiedergabe mit den zwei senkrechten Balken
- setzen Sie die Wiedergabe von der selben Stelle aus fort, wenn Sie erneut darauf klicken
- stoppen Sie die Wiedergabe, wenn Sie auf den viereckigen Knopf drücken.



Wenn Sie einen Teil des Sounds markiert haben, wird nur dieser Teil abgespielt.

3.3.3 Lautstärke



Die Lautstärke der gesamten Tondatei oder auch nur des gewählten Ausschnittes lässt sich leicht mit Hilfe der Ohren regulieren.

Große Ohren bedeuten laute Musik, kleine Ohren eben leise.



Eine markierte Welle kann auch eingeblendet (fade in - Lautstärke langsam steigern) und ausgeblendet werden (fade out - Lautstärke langsam verringern). Dabei ist es egal, ob es sich um den Anfang und das Ende einer Musik oder um einen Abschnitt in der Mitte der Sounddatei handelt.

3.3.4 Soundbearbeitung

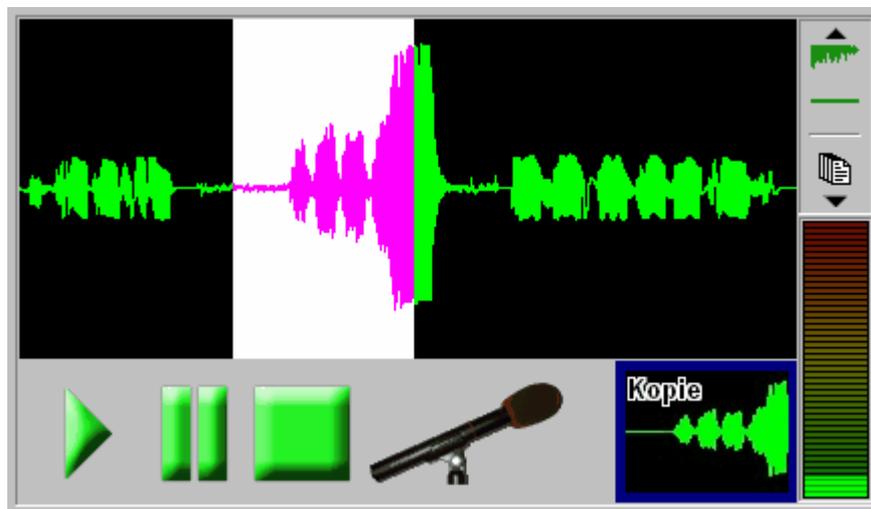
In der Soundwerkstatt stehen alle Grundfunktionen der Bearbeitung von WAV-Dateien zur Verfügung.

Sie können Sounds

- Markieren
- Kopieren
- Ausschneiden
- Einfügen.

Markieren/Auswählen

Mit der Maus klicken Sie auf einen Punkt in der Sounddatei und ziehen den Mauscursor über einen Abschnitt. Der markierte Abschnitt wird invertiert dargestellt.



Einige Werkzeuge in der rechten Buttonleiste stehen erst zur Verfügung, wenn Sie einen Teil des Sounds markiert haben..

-  Vergrößern - Ziehen Sie die Wellenansicht auseinander
-  Verkleinern - Ziehen Sie die Wellenansicht zusammen
-  Originalgröße - Stellen Sie die Originalansicht wieder her. Im Wellenfenster erscheint die gesamte Sounddatei in ihrer aktuellen Form.
-  Papierkorb - Der markierte Teil des Sounds wird gelöscht.
-  Ohr - Verändern Sie die [Lautstärke](#) des markierten Sounds.
-  Einblenden (fade in)
-  Ausblenden (fade out)
-  Stille - Auswahl durch Stille ersetzen/überschreiben
-  Kopieren - Der markierte Sound wird in die Zwischenablage übernommen.
-  Ausschneiden - Der markierte Sound wird in die Zwischenablage ausgeschnitten.
-  Rückgängig - den letzten Schritt rückgängig machen
-  Beliebigen Sound öffnen - Eine vorhandene WAV-Datei öffnen

Kopieren

Zum Kopieren klicken Sie auf das Kopiersymbol in der Werkzeugleiste. Der markierte Abschnitt der Wave-Datei wird in die Zwischenablage kopiert. Ein Abbild davon erscheint jetzt in der Aufnahmeleiste der Soundwerkstatt.



Ausschneiden

Einen markierten Soundabschnitt können Sie mit Klick auf die Schere in der Werkzeugleiste ausschneiden. Der ausgeschnittene Abschnitt erscheint als Thumbnail in der Aufnahmeleiste der Soundwerkstatt. Die verbleibenden "Enden" des Sounds werden nun nahtlos aneinander gefügt.

Einfügen

In der Zwischenablage liegende Soundabschnitte, egal ob sie vom Ausschneiden oder Kopieren stammen, lassen sich leicht in die aktuelle Sounddatei ziehen und somit einfügen. Mit dem Ziehen des Thumbnails (Kopie) in die schwarze Wellenfläche erscheint ein senkrechter Strich, der genau die Stelle zeigt, wo der Abschnitt eingefügt wird. Sinnbildlich gesprochen, wird der Sound im Fenster nun aufgetrennt und dazwischen der kopierte Abschnitt nahtlos eingefügt. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Auf die selbe Art lassen sich natürlich auch sämtliche Sounds aus den bestehenden Daten- oder Benutzerarchiven in den aktuellen Sound ziehen.

Löschen



Wird ein markierter Soundabschnitt nicht mehr benötigt, so genügt der Klick auf den Papierkorb in der senkrecht stehenden Werkzeugleiste. Dieser Schritt lässt sich auch rückgängig machen.



Unterschieden davon ist das Löschen einer ganzen Sounddatei aus dem Archiv am unteren Bildrand. Eine solche Sounddatei ziehen Sie mit der Maus in den in der gleichen Zeile stehenden Papierkorb. Für Benutzer lassen sich nur eigene Soundarchive löschen, nicht aber die Vorgabearchive, die im Verwaltungsprogramm eingebunden wurden.

Blenden und Strecken



Eine markierte Welle kann auch eingeblendet (fade in - Lautstärke langsam steigern) und ausgeblendet werden (fade out - Lautstärke langsam verringern). Dabei ist es egal, ob es sich um den Anfang und das Ende einer Musik oder um einen Abschnitt in der Mitte der Sounddatei handelt.



Oft ist es schwierig, den richtigen Punkt zu treffen, von dem aus das Bearbeiten der Sounddatei stattfinden soll. Deshalb können zur leichteren Bearbeitung die Tonwellen in der Ansicht auseinandergezogen, also gestreckt und wieder zusammengezogen, also gestaucht werden. Damit lassen sich störende Anteile wie Pausen, Knackser, Versprecher etc. herausschneiden.

3.4 Die Schreibwerkstatt



Die Schreibwerkstatt

Die Schreibwerkstatt ist ein einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm. Die hier erzeugten Texte werden automatisch gespeichert und können dann in der Projektorwerkstatt mit Tönen versehen und auf eine vielfältige Weise genutzt werden.

Zuerst erscheint ein weißes Blatt Papier, auf dem mit einfachen Werkzeugen geschrieben werden kann. Auf das Papier können zusätzlich Bilder und Töne aus den Datenarchiven gezogen und in irgend einer Zeile platziert werden. Die Größe der Bilder lässt sich beliebig skalieren.



Wie in jedem Officepaket können beliebig viele neue Dokumente erstellt und vorhandene Dokumente geöffnet werden. Wenn dies geschieht, wird die bisherige Arbeit automatisch gespeichert und erscheint als Thumbnail unten im Benutzerarchiv. Von hier aus kann sie jederzeit wieder aufgerufen werden.



Wollen Sie sich von einem Text gänzlich trennen, ziehen Sie es in den Papierkorb. Dann verschwindet es aus dem Datenarchiv des Benutzers. Vorgegebene Datenarchive lassen sich in der Schreibwerkstatt nicht löschen.

3.4.1 Schriftart auswählen



Eine Schriftart auswählen.



Mit dem Schriftauswahlfenster können alle in Windows angemeldeten Schriftarten ausgewählt werden. Mit dem senkrecht stehenden Schieberegler lässt sich die Schriftgröße stufenlos regulieren.

Mit der Farbpalette kann die geeignete Schriftfarbe für jeden Buchstaben gewählt werden. Dazu wird zuerst der Schriftbereich mit der Maus markiert. Soll der weitere Text ab dem aktuellen Cursor farbig geschrieben werden, so genügt auch hier die einfache Auswahl über die Farbpalette.



Ein Beispiel:



Folgende Funktionen verändern die Schrift noch:

- Fett
- Unterstrichen
- Kursiv

Die Schrift ausrichten:

- Linksbündig
- Zentriert
- Rechtsbündig
- Blocksatz



Die Multimediawerkstatt - eine KreativPlattform

Linksbündiger Text: Kurzgesagt, die Multimediawerkstatt erstellt selbstablaufende Präsentationen, die aus neu zu erstellenden, eigenen oder fertig vorgegebenen Datenobjekten gestaltet werden.

Zentrierter Text: Beide Objekttypen - z. B. Bilder, Texte, Töne, Musik, Videos - können im Projektor zu einer Präsentation zusammengemischt werden. Hier lassen sich auch externe Datenobjekte wie die Bilder einer Digitalkamera einbinden.

Rechtsbündiger Text: Generell gilt, dass in der Malwerkstatt, in der Schreibwerkstatt und in der Soundwerkstatt einzelne Objekte entstehen.

Blocksatz: Die Projektorwerkstatt ist dann der Ort, wo diese Objekte verwendet/zusammengestellt und mit weiteren Werkzeugen, wie z.B. Überblendungen verfeinert werden können. Ist die Arbeit fertig, läßt sich über einen Assistenten eine Präsentations-CD erstellen.

3.4.2 Text bearbeiten

Mit dem geschriebenen Text arbeiten:

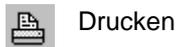


Bearbeiten, es erscheint ein neues Menü, das die gewohnten selbsterklärenden Windowswerkzeuge liefert.



- Kopieren
- Einfügen
- Ausschneiden
- Löschen

3.4.3 Drucken



Durch Anklicken erscheint ein neues Menü.



Die Druckvorschau ist so einfach wie möglich gehalten. Hier greift das Programm auf den Drucker im Windowssystem zu. Wenn an dieser Stelle keine Eingriffe durch die Benutzer möglich sein sollen, dann können Sie den Drucker im Verwaltungsprogramm unter "Schwierigkeitsgrad / Funktionsgruppen / Allgemein" ausblenden.

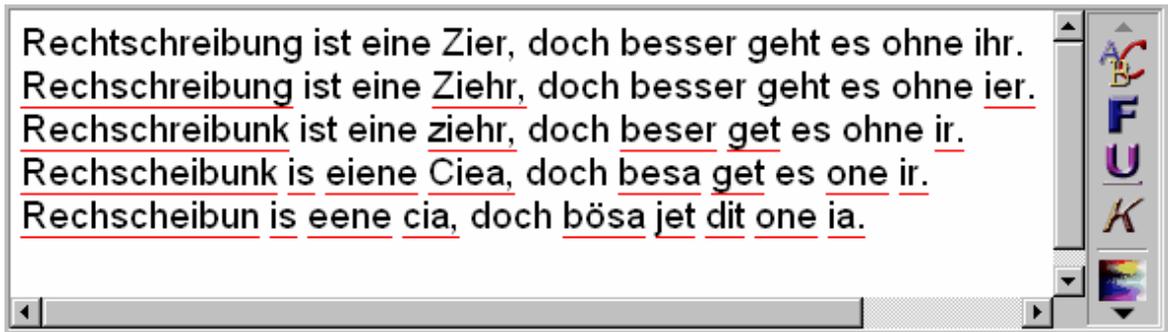
Tipp: Um alle Funktionen der Schreibwerkstatt nutzen zu können, muss im System ein Druckertreiber angemeldet sein. Kontrollieren Sie daher im Zweifelsfalle, ob ein solcher Treiber installiert ist. Wenn nicht, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Ein [Druckertreiber](#) ist auch nötig, wenn Sie keinen Drucker mit Ihrem Computer verbunden haben.

3.4.4 Rechtschreibprüfung



Die Rechtschreibprüfung ist eine Option, die nicht auf eine Standardkomponente wie in Word zurückgreift. Im Gegensatz dazu ist die Rechtschreibprüfung eine Lernhilfe, die vom Lehrer individuell zur Verfügung gestellt werden kann. Das [Wörterbuch](#) besteht dabei aus einer speziell eingerichteten Wortliste, die aber vorher im Verwaltungsprogramm eingetragen sein muss. Mit dieser Wortliste können bewusst gewählte Abweichungen von der offiziellen Schreibweise benutzt werden. Beispiele dafür sind das Schreiben nach Lauten in den Anfängen der Grundschule oder die Einführung fremdsprachlicher Begriffe oder eben Spaß. Letztlich findet ein Vergleich des Geschriebenen mit einem selbst erstellten thematischen Wörterbuch statt. Ist für ein Wort keine Entsprechung vorhanden, wird dies durch Unterstreichung kenntlich gemacht, sofern Sie diese Option benutzen.



Sie erstellen ein individuelles Wörterbuch als ein neues Datenarchiv. Schauen Sie auch die Hilfe zum [Verwaltungsprogramm](#) an.

3.5 Die Projektorwerkstatt

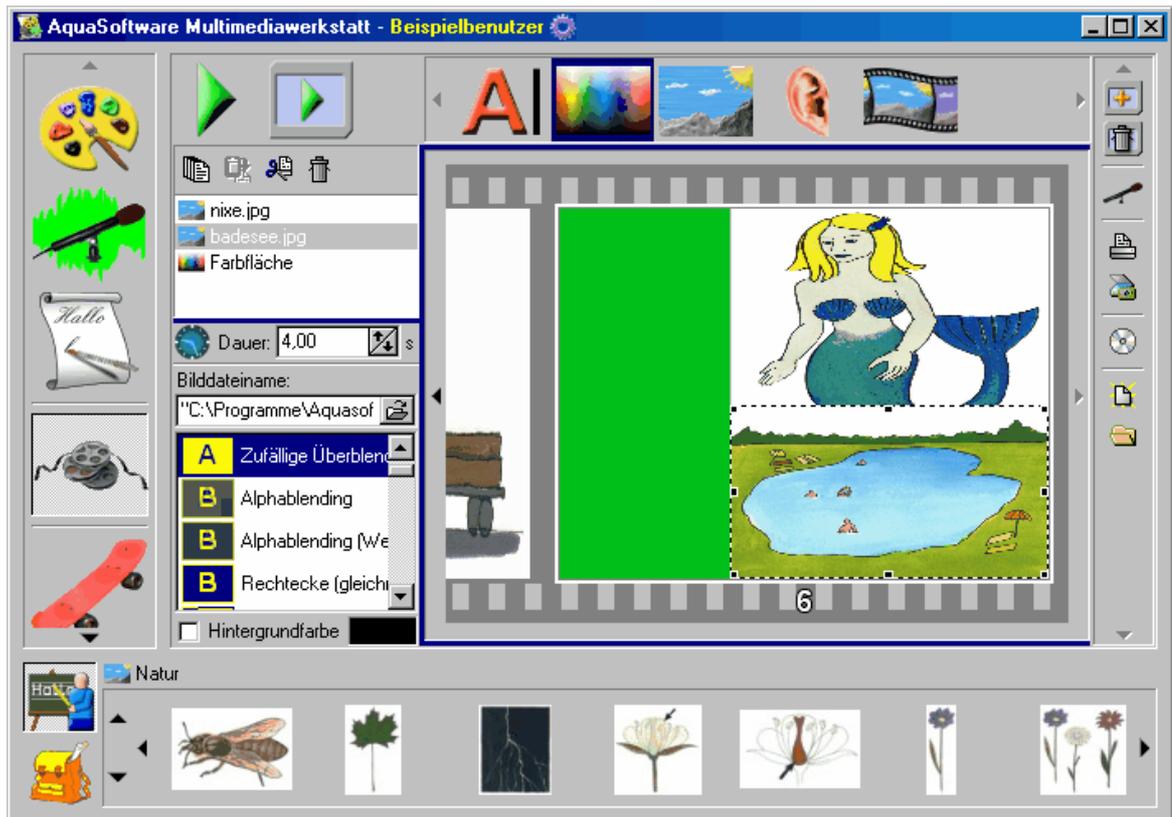


Die Projektorwerkstatt

In der Projektorwerkstatt werden die einzelnen Arbeiten aus der Malwerkstatt, der Soundwerkstatt und der Textwerkstatt zusammengeführt. Wenn Sie die Projektorwerkstatt öffnen, haben Sie also in der Regel schon gefüllte [Datenarchive](#), sowohl eigene als auch voreingestellte. Diese Datenarchive können Sie jetzt verwenden, um eine am Bildschirm ablaufende Präsentation zu erstellen.

3.5.1 Eine Präsentation erstellen

Es gibt viele Möglichkeiten für eine Präsentation. Schnell kommen Sie zu einem Ergebnis, wenn Sie einfach ein paar Archivobjekte, die unten angezeigt werden, in den Projektor ziehen und auf einem neuen Filmabschnitt oder zwischen zwei bestehende fallen lassen. Mit den grünen Dreiecken können Sie die Präsentation sofort von der aktuellen Stelle aus oder von Anfang an loslaufen lassen. Es erscheinen die ausgewählten Objekte mit zufällig gewählten Überblendungen in einer Endlosschleife.



Prinzipiell werden die auf dem Filmstreifen abgelegten Objekte der Reihe nach abgespielt. Ziehen Sie mit der Maus Objekte auf freie Flächen. Sie können ein Objekt auch zwischen zwei Bilder ablegen, dies wird in der Reihenfolge dann berücksichtigt.

Bitte beachten Sie, dass es zwei Möglichkeiten gibt, Objekte nacheinander abzuspielen:

1. Auf jedes Bild des Filmstreifens kommt ein Objekt. Sie sehen auf dem unteren Rand des Filmstreifens eine Zahl. Das ist die Nummer des Bildes in Ihrer Präsentation. Der Projektor spielt die Bilder in dieser Reihenfolge ab.

oder / und

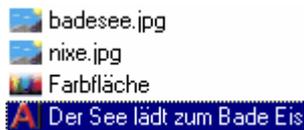
2. Auf ein und dem selben Bild des Filmstreifens werden mehrere Objekte abgelegt. Sie werden als ein zusammenhängender Unterauftrag betrachtet, der abgearbeitet wird, bevor das nächste Hauptbild (mit der nächsten Zahl) erscheint.

3.5.1.1 Objektliste

So können auf einem Bild des Filmstreifens

- ein oder mehrere Bild- und Textobjekt(e)
- Sounds
- Texterklärungen
- Farbflächen
- Videos

abgelegt werden.



In dem Fenster links neben dem Projektorbild sind alle zusammengehörigen Objekte aufgelistet. Mit der Maus lässt sich die interne Reihenfolge ändern. Zum Beispiel: Sie greifen ein Objekt mit der Maus und schieben es nach oben.



Die in den Datenarchiven abgelegten Objekte, Texte, Sounds, Bilder unterscheiden sich von den in der Projektorwerkstatt hinzugefügten Texten, Farbflächen und Sounds. Letztere werden nur dem aktuellen Arbeitsschritt im Projektor zugeordnet. Der Unterschied wird beim Sound durch das Ohr-Symbol kenntlich gemacht, zusätzlich erscheint der Sound allerdings noch im Soundarchiv des Benutzers.

3.5.2 Objekte in die Projektorwerkstatt einfügen

So fügen Sie fremde Objekte in Ihre Präsentation ein:



Ziehen Sie

- den Buchstaben für Erklärungstext oder eine Beschriftung
- die bunte Fläche für eine Farbfläche
- das Landschaftsbild für ein Bild aus einer fremden Datei
- das Ohr für einen Sound aus einer fremden Datei
- den Filmstreifen für eine Videodatei

in die Projektorfläche.

Tipp: Zum Abspielen des Videos an der gewünschten Stelle der Präsentation wird der installierte Mediaplayer von Windows verwendet. Die verwendbaren Videodateiformate richten sich also nach den installierten Video-Codecs.

3.5.2.1 Objekt-Einstellungen

Jedes Objekt im Projektor hat verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, die von der Art des Objektes abhängen.

3.5.2.1.1 Dauer



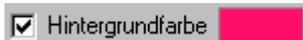
Jedem Projektorobjekt kann eine Abspielzeit variabler Dauer zugeordnet werden.

3.5.2.1.2 Bildobjekte

Für Bildobjekte stehen über vierzig verschiedene Überblendungsarten bereit. Sie können die Auswahl für jedes Bild selbst vornehmen oder es dem Programm überlassen, zufällig aufgerufene Überblendungen abzuspielen.



Tip: Um ein ruckelfreies Überblenden beim "Alphablending" zu erreichen, brauchen Sie einen leistungsfähigen Prozessor .



Wenn die Fläche des geöffneten Projektorbildes nicht ausgefüllt ist, z. B. weil die darauf liegenden Objekte kleiner sein sollen, kann eine einheitliche Hintergrundfarbe gewählt werden. Mit Klick auf die kleine Farbfläche erscheint die Farbauswahl.

3.5.3 Die Werkzeuge der Projektorwerkstatt



Beliebige Bilder in die Projektorwerkstatt einfügen. Mit dieser Funktion ist es möglich, mehrere Bilder [gleichzeitig einzufügen](#).



aktuellen Bildschirm [löschen](#)



[Soundassistent](#) zur Aufnahme von Sprache zu den Bildern



Bildschirm [drucken](#)



[Scanner/Digitalkamera-Import](#)



[Präsentations-CD](#) erstellen



Neue Präsentation



[Präsentation öffnen](#)

3.5.3.1 Bild in die Projektorwerkstatt einfügen

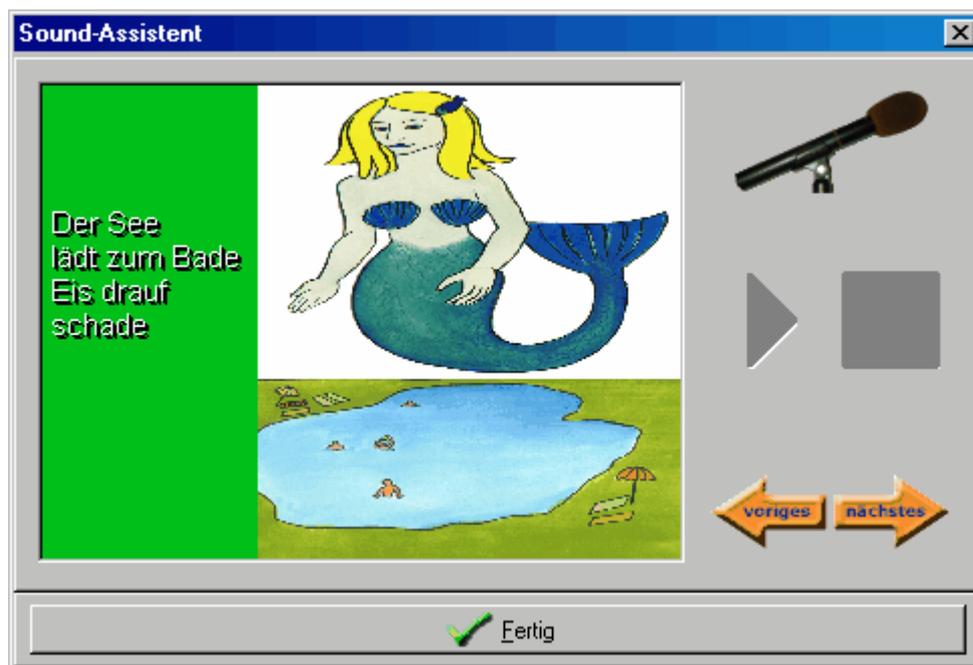
Wenn Bilder in die Präsentation eingefügt werden sollen, die weder im vorgegebenen Archiv noch im Benutzerarchiv vorhanden sind, ist das möglich über dieses Werkzeug. Ein Windows-Suchdialog erscheint, mit dem leicht auf der Festplatte oder einer CD nach Bilddateien gesucht werden kann. Es stehen praktisch alle wichtigen Bilddateiformate zur Verfügung. Der Vorteil dieser Funktion besteht vor allem darin, dass auch mehrere Bilder gleichzeitig markiert und eingefügt werden können.

3.5.3.2 aktuellen Bildschirm löschen

Wollen Sie ein Bild Ihrer Präsentation vollständig und mit allen zugeordneten Elementen löschen, dann nutzen Sie das Symbol Papierkorb vor dem Bilderrahmen.

3.5.3.3 Soundassistent zur Aufnahme von Sprache zu den Bildern

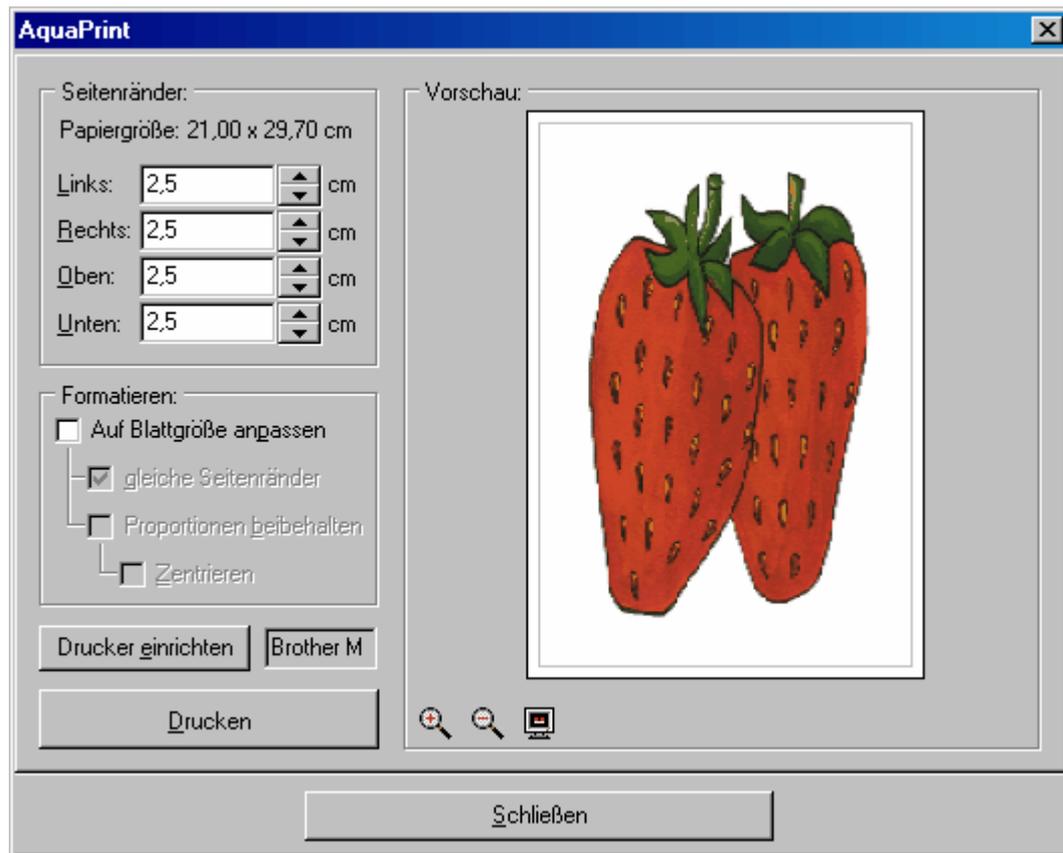
Innerhalb der Projektorwerkstatt kann mit Hilfe des Soundassistenten jedem Bild ein zusätzlicher Sound oder ein gesprochener Kommentar zugeordnet werden. Einfach aufs Mikrophon drücken, aufnehmen, fertig. Sollte die Aufnahme nicht gelingen, wiederholen Sie den Vorgang. Der vorige Kommentar wird nun überschrieben.



Links vom aktuellen Projektorbild erscheint in einer [Objektliste](#), welcher Sound zu welchem Bild gehört und in welcher Reihenfolge die Dinge abgespielt werden.

3.5.3.4 Bildschirm drucken

Über das Tool AquaPrint lässt sich der gerade gewählte Abschnitt der Präsentation ausdrucken. Hierbei wird wieder auf die Eigenschaften des [Druckertreibers](#) zurückgegriffen. Die Seitenränder lassen sich variabel einstellen, ebenso wie das Bild auf Blattgröße skaliert werden kann.



3.5.3.5 Scanner/Digitalkamera-Import

Der Import-Assistent lässt sie zuerst eine digitale Bildquelle auswählen. Das wird in aller Regel ein Scanner oder eine Digitalkamera sein. Da hier die Twain-Schnittstelle von Windows genutzt wird, sind aber auch andere Bildquellen wie Camcorder, elektronische Fernrohre oder GPS-Daten denkbar.



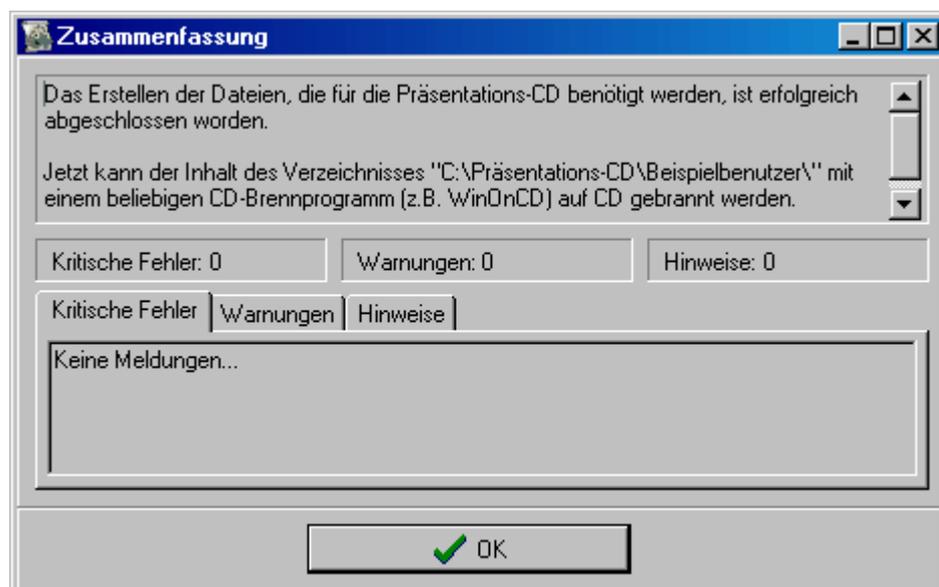
Je nach dem, welche Bildquelle Sie gewählt haben, folgen Sie den Anweisungen des jeweiligen Gerätes.

3.5.3.6 Präsentations-CD erstellen

Eine zentrale Aufgabe der Multimediawerkstatt ist die Erstellung einer Präsentations-CD.



Zuerst werden alle nötigen Dateien der aktuellen Präsentation des aktuellen Benutzers in ein Verzeichnis kopiert. Nach erfolgreichem Kopieren erhalten Sie eine Bestätigung dieses Vorganges.



Dieses Verzeichnis enthält auch alle Informationen, wie eine Präsentation zusammengestellt ist und wie sie abgespielt wird. Um eine CD zu brennen, ziehen Sie den Inhalt dieses Verzeichnisses in Ihr Brennprogramm, z.B. WinOnCD oder Nero Burning Rom.

Tipp: Ziehen Sie nicht etwa das ganze Verzeichnis/den Ordner in Ihr Brennprogramm sondern nur dessen Inhalt. Dann erscheint im Stammverzeichnis der CD eine Datei Autorun.inf. Sieht Windows diese Datei beim Einlegen der CD in Ihr Laufwerk, versucht es die CD zu starten. Wenn Sie die Autorun-Eigenschaft ausgeschaltet haben, können Sie die Präsentation jederzeit über die Datei StartCD.exe starten. Dies ist auch möglich, wenn die Dateien noch auf der Festplatte liegen. Die Präsentation muss nicht zwingend auf CD gebrannt werden. Sie können sie genauso per eMail verschicken.

3.5.4 Eine Präsentation abspielen

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine fertige oder auch noch unfertige Präsentation zu starten.



Der Projektor startet die Präsentation vom Anfang an.



Der Projektor startet die Präsentation am aktuellen Bild. Kommt die Präsentation zum Ende, beginnt der Projektor ganz von vorn.

3.5.5 Eine Präsentation laden



Vorhandene [Präsentationen](#) können in der Projektorwerkstatt über dieses Symbol geladen werden. Beim Öffnen erscheint der Suchdialog, mit dem in Windows immer Dateien gesucht werden. Die Präsentationen der AquaSoft Multimediawerkstatt tragen die Bezeichnung "IhrPräsentationsname.MMW".

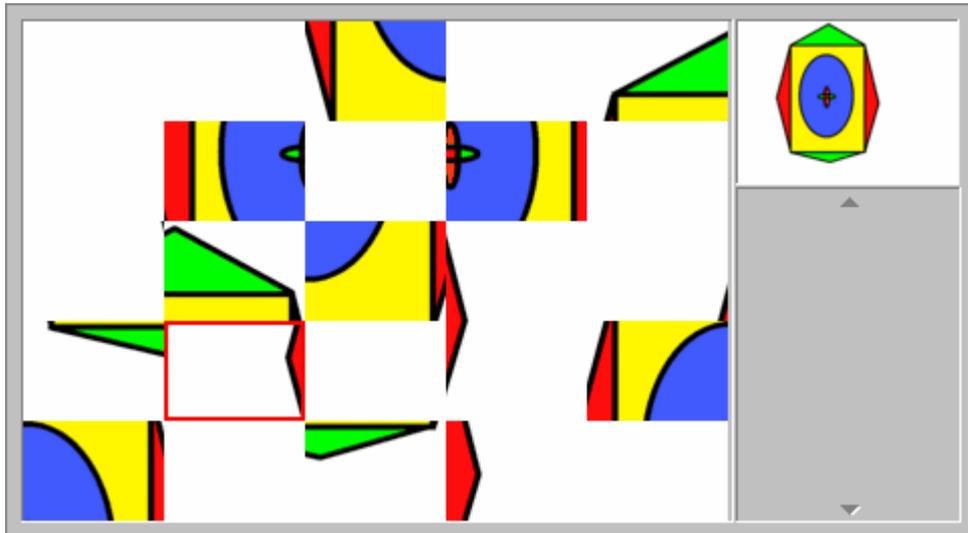
3.6 Der Spielplatz



Der Spielplatz

Lernen hat auch eine spielerische Komponente, und so ist der Spielplatz der Ort, wo Spiele in die Arbeit mit der Multimediawerkstatt eingebaut werden können. Zur Zeit gibt es dort ein Puzzle. Doppelklicken Sie auf irgend ein Bild aus dem Bilddatenarchiv, dann erscheinen rechts in der Leiste

die Puzzlestücke. Mit der Maus können diese Stücke in die Kästchen gezogen und sortiert werden.



3.7 Die Hilfsprogramme



Die Hilfsprogramme

Obwohl die Multimediawerkstatt ohne externe Hilfsprogramme auskommt, kann es nützlich sein, [externe Programme](#) zur Verfügung zu stellen.

Wenn Sie im Verwaltungsprogramm externe Hilfsprogramme angemeldet und diese für die Nutzung freigegeben haben, erscheinen sie hier in einem nach rechts aufklappenden Menü.



Beispiele hierfür können Wörterbücher, Lexika, weitere Bildbearbeitungsprogramme wie AquaSoft [Barbecue](#) oder Spiele sein.

Diese Programme werden nur von hier aus aufgerufen, laufen aber nicht innerhalb der Multimediawerkstatt ab.

3.8 Die Benutzerauswahl



Die Benutzerauswahl

3.8.1 Was sind Benutzer?

Die Multimediawerkstatt ist ein sogenanntes Multiuser-System. D.h., dass es verschiedene Benutzer unterstützt, die jeweils getrennte Daten und Einstellungen haben. So können an einem Computer nacheinander mehrere Nutzer arbeiten, ohne die Arbeit der vorhergehenden zu beeinflussen. Die Schulversion unterstützt unendlich viele Nutzer.

Jeder Benutzer (Schüler, Lehrer oder eine gemeinsam agierende Lerngruppe) hat seine eigenen Einstellungen und Datenarchive. Im Verwaltungsprogramm können [Benutzer angelegt](#), gelöscht oder einfach nur deren Daten gelöscht werden. Im letzten Fall bleibt der Benutzer für neue Präsentationen erhalten.

3.8.2 Benutzer wechseln

Ein einfaches Menü ermöglicht es, den aktuellen Schüler zu wechseln. Jedem Schüler wird zum besseren Erkennen ein Symbol zugeordnet.



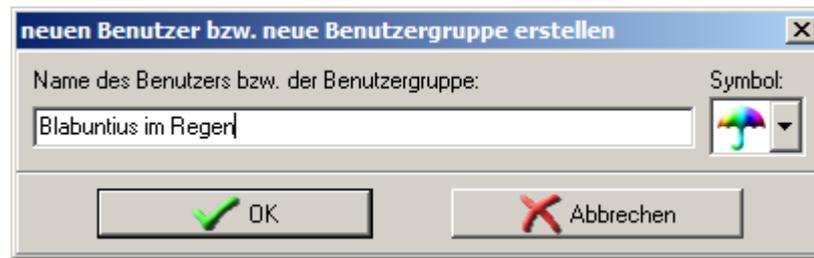
Ein Klick auf OK, wechselt zum ausgewählten Schüler. Dabei werden der letzte Arbeitszustand des Schülers wiederhergestellt. Der Name des aktuellen Schülers wird mit seinem Symbol in der Titelzeile der Multimediawerkstatt angezeigt.

3.8.3 Benutzer erstellen

Zum Erstellen eines Benutzers klicken Sie in der Benutzerauswahl auf:

 Neu

Es öffnet sich folgende Dialogbox:



Geben Sie einfach den Namen des neuen Schülers oder der neuen Gruppe ein, und wählen Sie ein Icon als Erkennungssymbol aus. Ein Klick auf "OK" erstellt den Schüler und kennzeichnet ihn automatisch als aktiv.

4 Das Verwaltungsprogramm

Das Verwaltungsprogramm stellt Ihnen auf mehreren Seiten vielfältige Funktionen bereit.

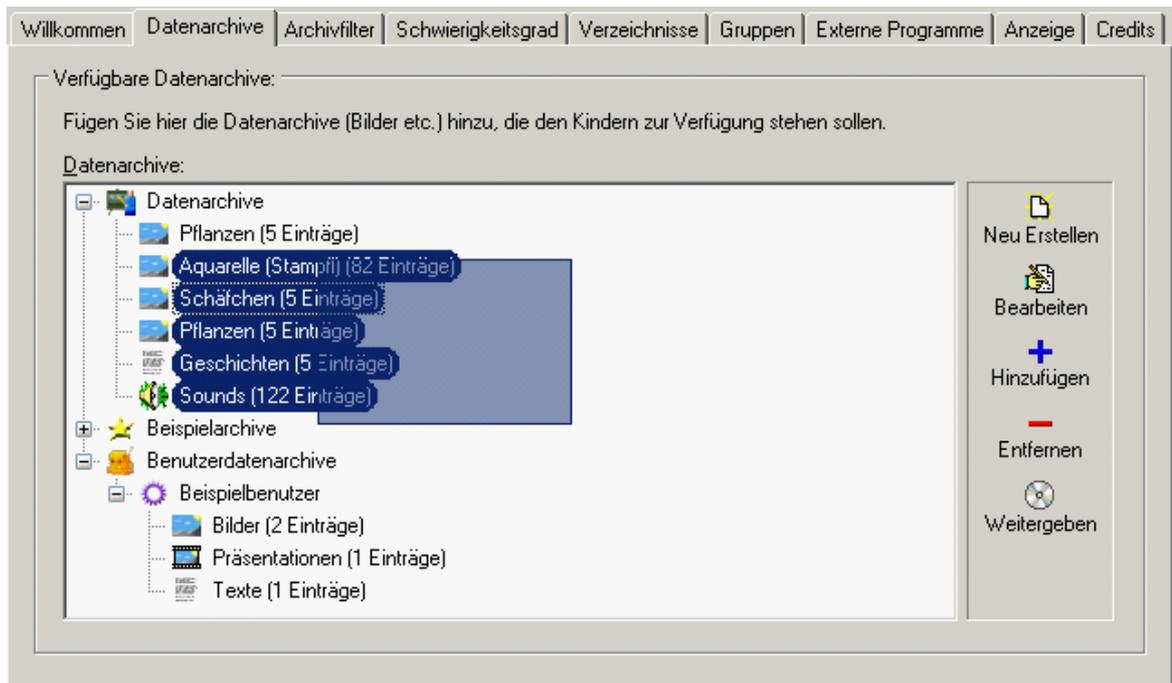
Hier lässt sich eine thematische Vorauswahl treffen, wer welche voreingestellten Objekte zur Verfügung gestellt bekommt. Dies dient der Konzentration auf das Wesentliche. Weiterhin ermöglichen Filter, gezielt den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen, innerhalb dessen der Unterricht oder auch die Freizeitbeschäftigung ablaufen soll. Zusätzlich lassen sich hier externe Programme zum Spielen oder zur Rechtschreibkorrektur einbinden. Ziel des Verwaltungsprogrammes ist es, Lehrern die Möglichkeit zu geben, die gewünschte Entwicklungsumgebung für den Unterricht zu Hause vorzubereiten und diese während des Unterrichts dem unkontrollierten Zugriff der Schüler zu entziehen.

Das Verwaltungsprogramm wird extern geöffnet, kann aber auch zum internen Öffnen freigegeben werden. Da sowohl die Multimediawerkstatt als auch die Verwaltung auf ein und die selbe Datenbankstruktur zurückgreifen, muss die gleichzeitige Benutzung ausgeschlossen werden. Schließen Sie also erst das Verwaltungsprogramm und arbeiten Sie dann mit den neu übernommenen Einstellungen weiter.

Tipp: Wenn Sie den Zugriff auf das Verwaltungsprogramm von der Multimediawerkstatt aus verhindert haben, können Sie im Startmenu die Verwaltung aufrufen und die gewünschten Einstellungen vornehmen.

4.1 Datenarchive

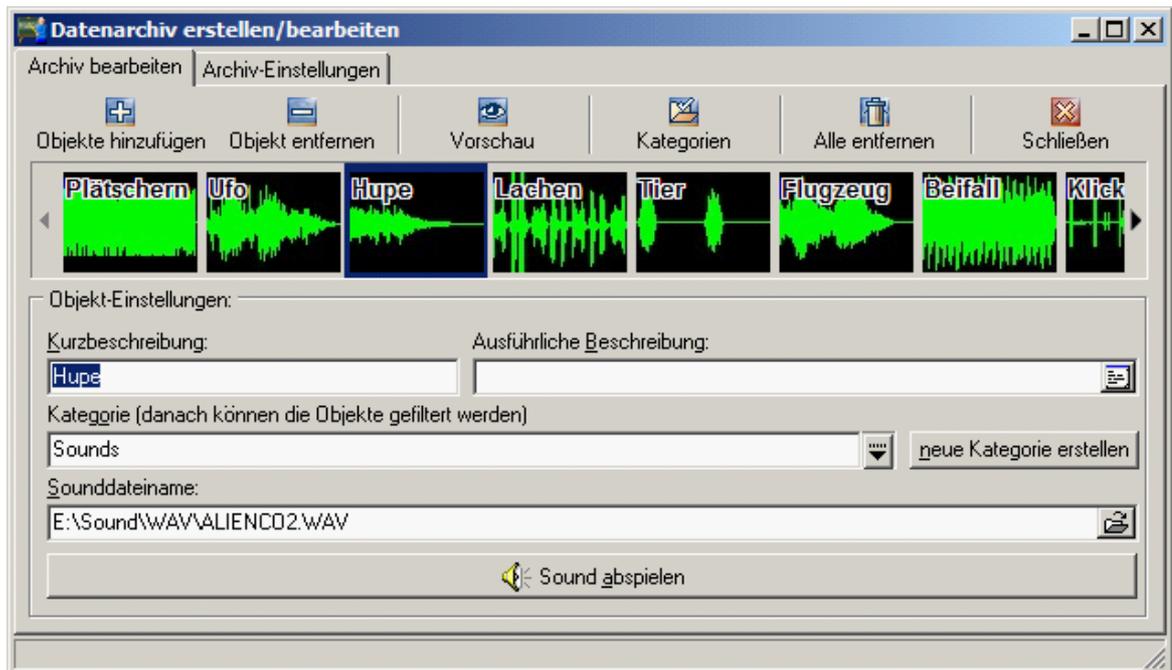
Datenarchive sind Material- bzw. Mediensammlungen. Hier wird festgelegt, welches Material den Schülern zur Verfügung stehen soll. Das Material wird je nach Art der Objekte (z. B. Bilder, Sounds, Stempel, Texte oder Videos) in verschiedenen Archiven gespeichert. Standardmäßig sind Beispielarchive vorhanden, die den Grundwortschatz unserer Sprache in grafischer Form umreißen. Diese Datenarchive sind für die Schüler unveränderlich. Sie können lediglich als Kopie benutzt und verändert werden. Die Kopien werden dabei zu benutzereigenen Archiven.



Neue Datenarchive können leicht erstellt werden. Nach einem Klick auf den Button "Neu" erstellen erscheint das folgende Fenster. Die Datenarchive werden automatisch nummeriert, können aber auch selbst benannt werden. Nach dem "OK" erscheint ein Dialog, indem Sie das neu gewonnene Datenarchiv einrichten können.



Geben Sie erst im folgenden Dialog aussagefähige Namen für Ihre Datenarchive ein (auf der Seite Archiv-Einstellungen), wenn Sie die thematische Unterscheidungen treffen wollen.



Jedem Objekt im Datenarchiv kann nun ein Name, eine ausführliche Beschreibung und eine Kategorie zugeordnet werden. Die Beschreibungen sind optional und später im Programm als Ballontext sichtbar. Alle getroffenen Einstellungen werden automatisch beim Schließen gespeichert.

4.1.1 Bildarchiv

 Ein Bildarchiv enthält beliebig viele Bilder, die in der [Mal-](#), [Schreib-](#) und [Projektorwerkstatt](#) verwendet werden können. Jedem Bild kann zusätzlich ein Sound zugeordnet werden. Dieser Sound wird in der Schreibwerkstatt abgespielt, sowie auf das Bild geklickt wird. Beim Einfügen eines Bildes mit Sound in die Projektorwerkstatt wird der Sound abgespielt, nachdem das Bild eingeblendet wurde.

4.1.2 Soundarchiv

 In Soundarchive können Sie WAV-Dateien einfügen, die in der [Sound-](#), [Schreib-](#) und [Projektorwerkstatt](#) verwendet werden können.

4.1.3 Videoarchiv

 Videos, die Sie hier einfügen können, finden in der [Projektorwerkstatt](#) Anwendung.

4.1.4 Stempelarchiv

 Stempel können beliebige Grafikdateien sein, bei denen eine Farbe transparent sein kann. Sie können in der [Malwerkstatt](#) verwendet werden.

4.1.5 Rahmenarchiv

 Rahmen werden für die Textfunktion der [Malwerkstatt](#) verwendet. Ein Rahmen könnte z.B. eine Sprechblase sein. Sie können hier Vektorgrafiken im WMF oder EMF-Format verwenden.

4.1.6 Präsentationsarchiv

 Hier können Sie fertige Multimediapräsentationen einfügen, die in der [Projektorwerkstatt](#) abgespielt und bearbeitet werden können.

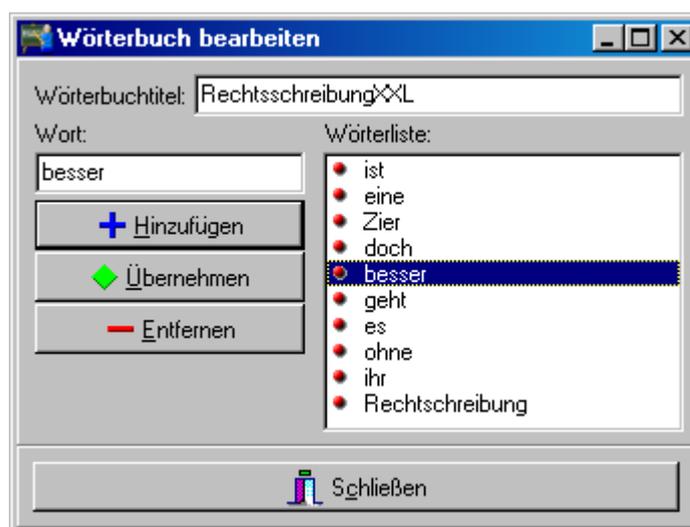
4.1.7 Textarchiv

 Textarchive enthalten Texte, die in der [Schreib-](#) oder [Projektorwerkstatt](#) benutzt werden können. Die Texte können im multimediawerkstatteigenen Format MTX oder in den Standardformaten TXT oder RTF vorliegen.

4.1.8 Wörterbuch

 Ein Wörterbuch ist ebenfalls ein Datenarchiv. Es enthält die Wörter, die in der Rechtschreibprüfung der [Schreibwerkstatt](#) als "korrekt" gelten sollen. Wenn Sie mehrere Wörterbücher haben, werden sie für die Rechtschreibprüfung zusammengefasst, bleiben aber weiterhin getrennte Datenarchive.

Sie erstellen ein Wörterbuch, indem Sie im Verwaltungsprogramm unter Datenarchive "Neu Erstellen" anklicken. Es öffnet sich der Dialog "Neues Medienarchiv erstellen", wo sie unter den möglichen Archiven Wörterbuch auswählen. Nach der Namenswahl, Sie können auch die automatische Vorgabe, z.B. Wörterbuch0000, belassen, erscheint ein Dialogfenster, in das Sie jedes Wort einzeln eingeben oder entfernen können. Nach dem Schließen existiert eine Wortliste/ein Wörterbuch, das bei der Rechtschreibprüfung als Vergleich dient. Alle unbekannten oder von der Liste abweichenden Wörter werden rot unterstrichen.



4.1.9 Datenarchiv-CD

Hinweis: Nur in der Schulversion verfügbar

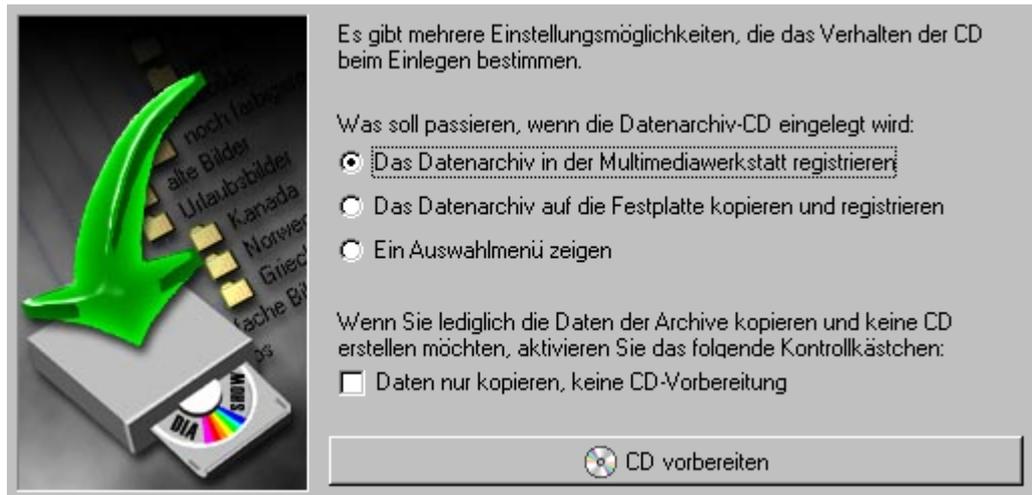
Neben dem Assistenten zum Brennen der fertigen Präsentationen gibt es einen weiteren CD-Assistenten, den für die Datenarchive.

Der Assistent für die Erstellung von Datenarchiven wurde in das Verwaltungsprogramm eingefügt, um den Austausch von Unterrichtsvorbereitungen zu erleichtern, um fremde Bilder, Töne, Texte, Videos etc. überall dort, wo die Multimediawerkstatt installiert ist, sofort nutzen zu können.

Dazu werden alle gewünschten Datenarchive, eigene und vorgegebene, ausgewählt. Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen auf, der alle Datenarchive überdeckt, oder markieren Sie einzelne Datenarchive mit der Steuerungstaste und einem Mausklick. Nun erscheint rechts das CD-Symbol und die Möglichkeit zum Weitergeben.

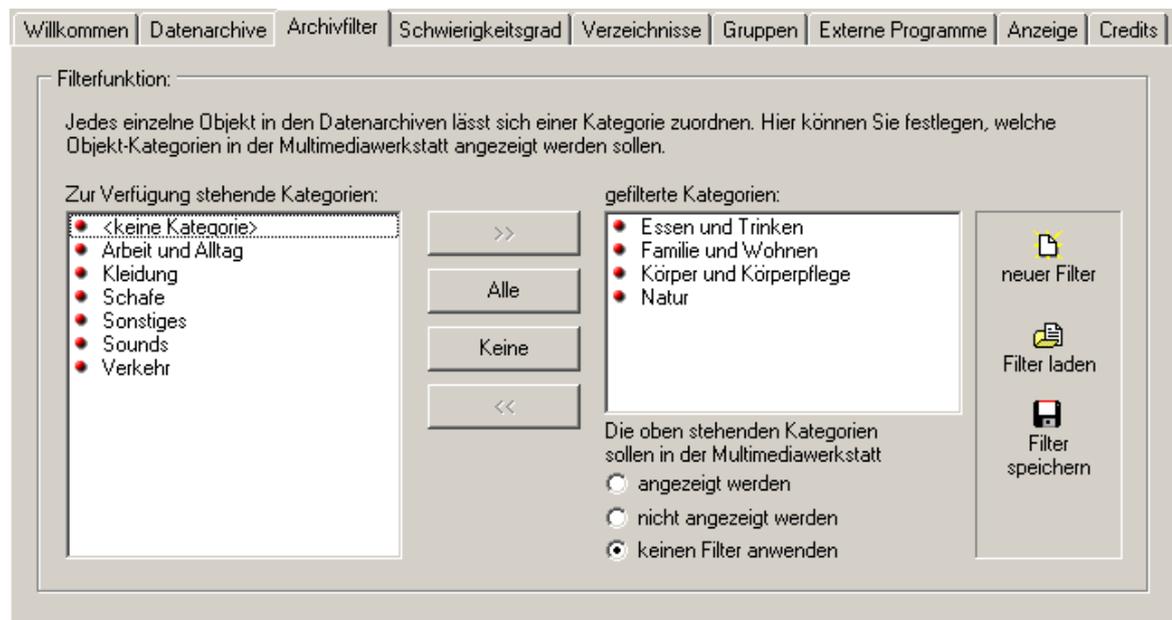


Das Vorgehen ist analog wie bei der [Präsentations-CD](#). Sie geben einen Speicherort (ein Verzeichnis auf der Festplatte) an. Dorthin werden alle ausgewählten Datenarchive und die dazugehörigen Dateien für die Integration in die Multimediawerkstatt kopiert. Die Angabe eines aussagekräftigen Titels für die CD ist optional. Den Inhalt dieses Verzeichnisses ziehen Sie anschließend in Ihr Brennprogramm. Auch hier gilt, brennen Sie nur den Inhalt des Verzeichnisses mit der Datei Autorun.inf im Stammverzeichnis auf die CD, nicht aber das Verzeichnis selbst. Durch diese Verfahrensweise erhalten Sie sich eine wichtige Eigenschaft: Wenn Sie die Datenarchiv-CD einlegen, werden alle darauf enthaltenen Datenarchive registriert und sind sofort, zusätzlich zu den schon vorhandenen, in der Multimediawerkstatt nutzbar. Dieser automatische Vorgang funktioniert nur, wenn Sie die Autostart-Funktion Ihres CD-Rom-Laufwerkes in Windows nicht ausgeschaltet haben.



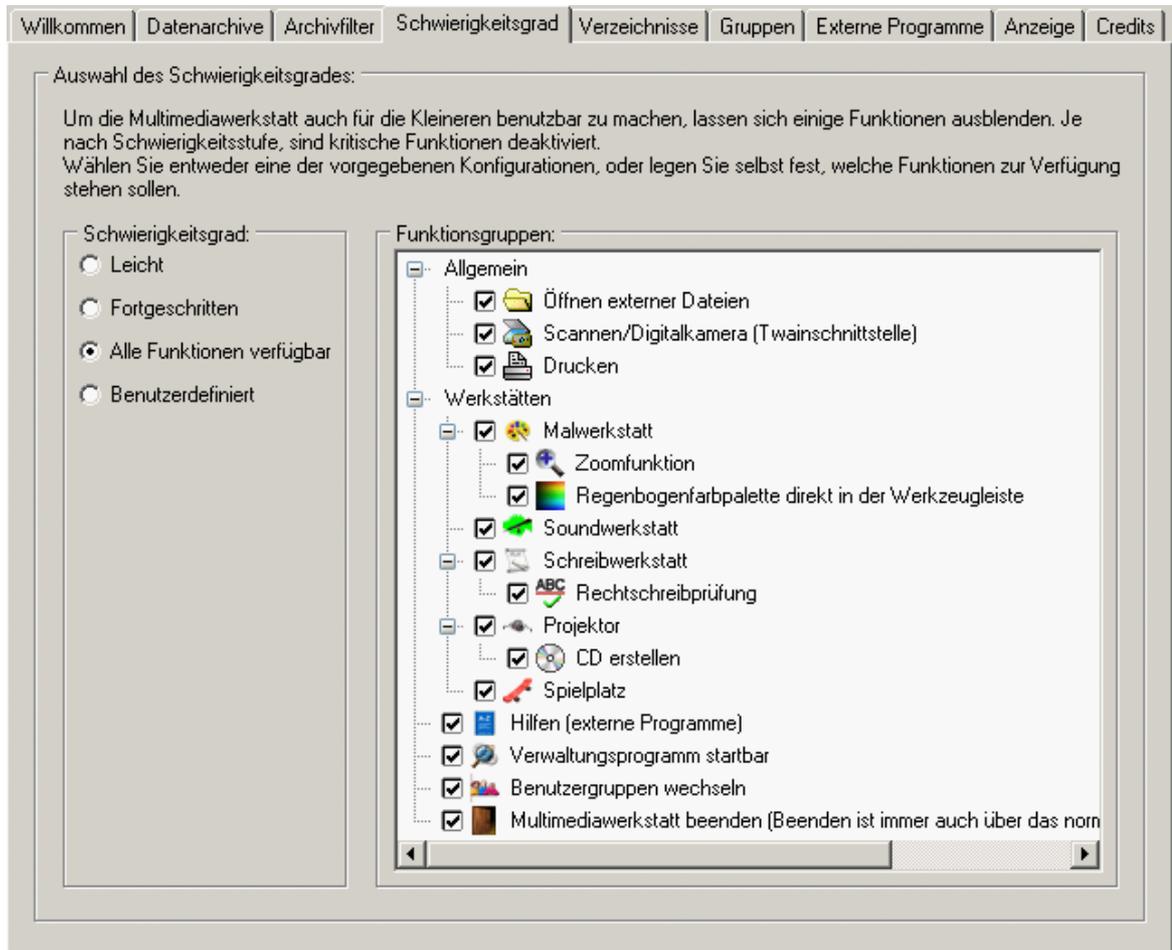
4.2 Archivfilter

Hinweis: Nur in der Schulversion verfügbar



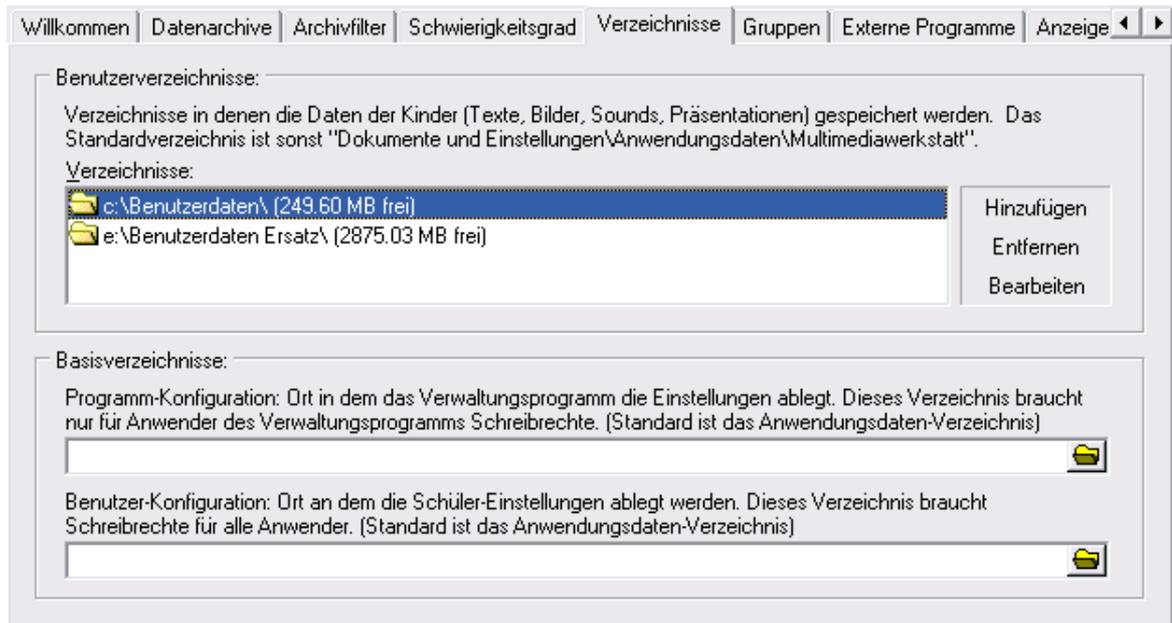
Filter ändern an Daten nichts, sie bestimmen nur, welche Daten wie zur Verfügung gestellt werden. Wenn Sie eine Unterrichtsvorbereitung für ein größeres Stoffgebiet anlegen, kann es sinnvoll sein, bestimmte Datenarchive am Anfang noch nicht zugänglich zu machen. Die getroffene Zusammenstellung kann als Filter gespeichert werden. Geben Sie zum Beispiel als Filter Stunde1, Stunde2, Stunde3 ein, kann aus ein und dem selben Datenarchiv schrittweise das ganze Spektrum freigegeben werden. Sie müssen keine Einstellungen mehr verändern, sondern nur noch den für die entsprechende Stunde gültigen Filter laden.

4.3 Schwierigkeitsgrad



Ähnlich wie mit Filtern können einzelne Programmfunktionen über die Einstellung des Schwierigkeitsgrades ausgeblendet werden. Wenn sie z. B. verhindern möchten, dass die Nutzer externe Dateien öffnen oder den Drucker bedienen, reicht es, hier einen Haken zu entfernen.

4.4 Verzeichnisse



Wenn genau festgelegt werden muss, wo die Daten der Benutzer bzw. die Programm-Einstellungen abgespeichert werden sollen, können hier die Verzeichnisse angegeben werden. Dies kann sinnvoll sein, um die Multimediawerkstatt in einem Netzwerk mit zentraler Nutzer- bzw. Datenverwaltung zu installieren.

Nicht für alle Verzeichnisse sind Schreibrechte nötig. Die folgende Tabelle gibt an, welche Benutzer der Multimediawerkstatt Lese- ("L") bzw. Schreibrechte ("S") auf bestimmte Verzeichnisse haben müssen und welche Art von Daten in den Verzeichnissen gespeichert werden:

	Schüler/ Benutzer	Verwaltungsprogramm- Anwender/Lehrer	Gespeicherte Daten
Benutzerverzeichnisse	L, S	L, S	Medien (Bilder, Sounds, Diashows etc.) die die Schüler angelegt und bearbeitet haben
Benutzerkonfiguration	L, S	L, S	Namen der Schüler/Benutzer und die Datenarchive, der selbst angelegten und bearbeiteten Medien. Dazu der letzte Zustand, in dem sie das Programm verlassen haben etc.
Programm-Konfiguration	L	L, S	Sämtliche Optionen, die über das Verwaltungsprogramm einstellbar sind.
Datenarchiv-Verzeichnisse (siehe Datenarchive im Handbuch)	L	L, S (nur wenn Archive bearbeitet werden)	Die Datenarchive und alle Medien.
Programm-Installation	L	L	Installationsverzeichnis der Multimediawerkstatt

4.5 Gruppen

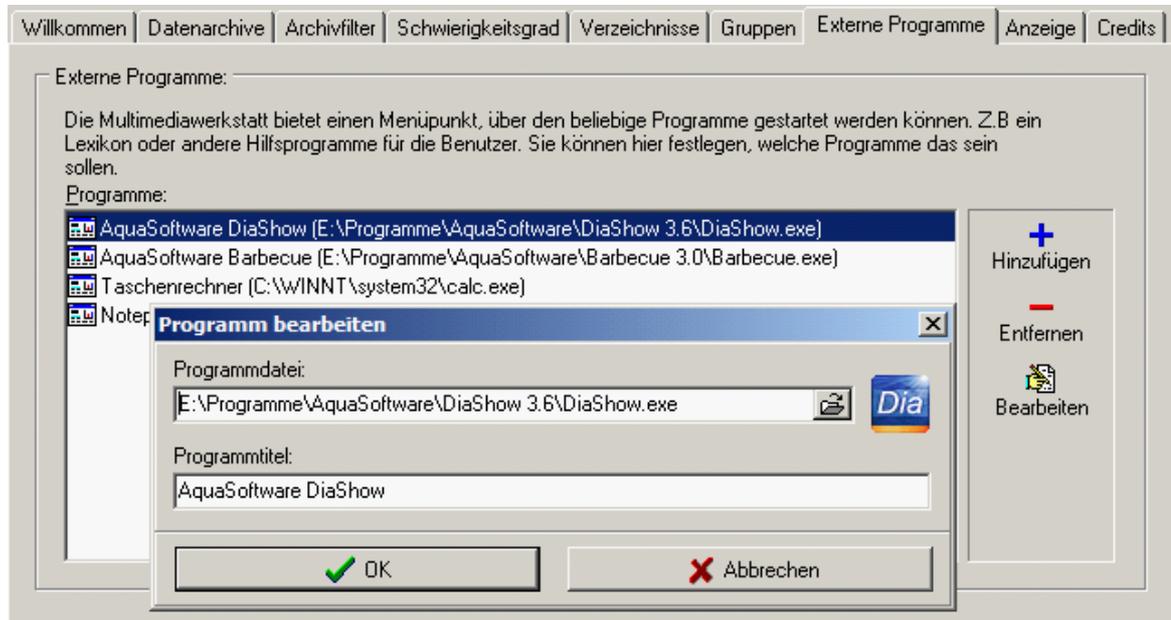


Es lassen sich theoretisch unbegrenzt viele getrennte [Benutzer](#) einrichten. Geben Sie zweimal den selben Benutzernamen ein, erhält der vorhandene Benutzer lediglich ein neues Symbol. Die Daten bleiben erhalten. Wenn die dreißig Bildsymbole verbraucht sind, werden dennoch Benutzer eingerichtet, denen im Benutzerkonfigurationsverzeichnis ein Unterverzeichnis zugeordnet wird. Wenn Sie einen neuen Benutzer einrichten, erhält dieser nur die standardmäßig vorgegebenen Datenarchive zur Auswahl. Im Hauptprogramm kann dann der aktuelle Benutzer ausgewählt werden. (Achtung: Bitte das Verwaltungsprogramm vorher schließen)

Es lassen sich sowohl die Daten jedes Benutzers löschen, als auch der Benutzer selbst. Werden alle Benutzer gelöscht, erzeugt das Programm automatisch einen Beispielbenutzer.

4.6 Externe Programme

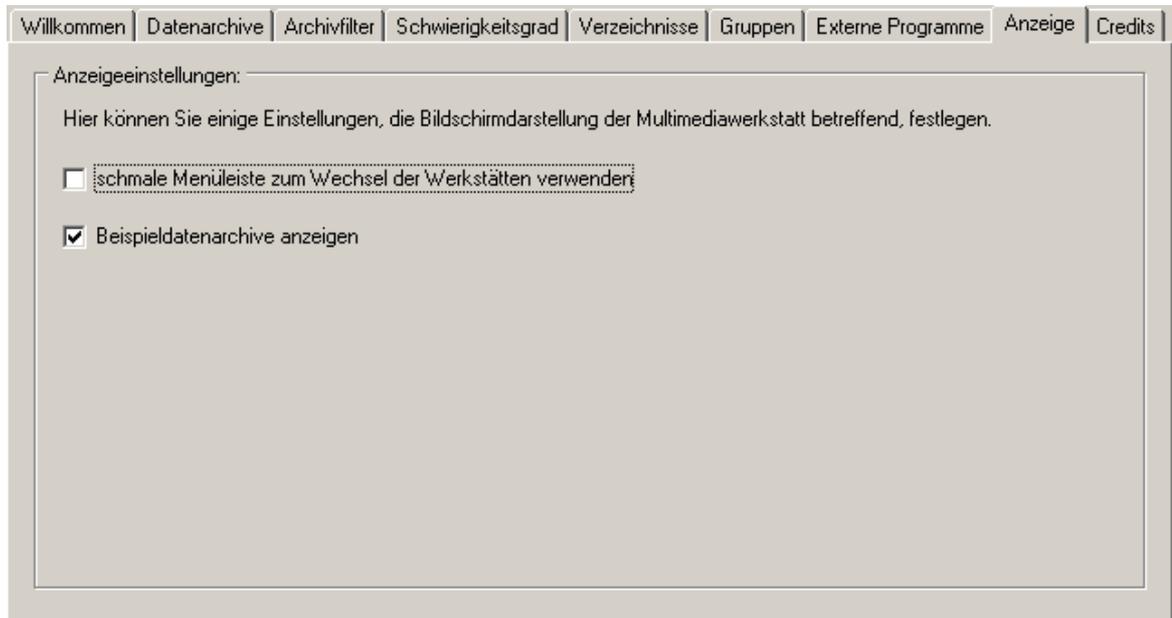
Die Multimediawerkstatt bietet einen Menüpunkt, über den beliebige [Programme](#) gestartet werden können, z.B. ein Lexikon, eine Anlauttabelle oder andere Hilfsprogramme für die Kinder. Hier können diese Programme festgelegt werden.



Durch einen Klick auf die Schaltfläche Hinzufügen öffnet sich ein Auswahlfenster. Jetzt können ausführbare Programme, die sich auf einen gültigen Dateipfad (z.B. eine ausführbare Datei auf der Festplatte) beziehen müssen, hinzugefügt werden.

In der Multimediawerkstatt können die Kinder das hinzugefügte Programm aufrufen, indem sie z. B. auf das Lexikon in der linken Symbolleiste klicken und das entsprechende Programm auswählen.

4.7 Anzeige



Hier kann die Größe der Schaltflächen eingestellt werden. Dies kann bei einem kleinen Monitor nützlich sein, weil bei kleineren Schaltflächen ein größerer Arbeitsbereich zur Verfügung steht. Für ungeübte Anwender sind in der Grundeinstellung große Schaltflächen vorgesehen, um die Handhabung zu erleichtern.

Außerdem kann die Anzeige der Beispieldatenarchive durch Wegklicken des Häkchens unterdrückt werden.

4.8 Credits

An dieser Stelle möchten wir uns bei den vielen Helfern, unter ihnen erfahrene Pädagogen, für die wohlwollende Unterstützung zur Ideenfindung und Weiterentwicklung der Multimediawerkstatt bedanken. Auch Ihre Erfahrungen, liebe Nutzerin, lieber Nutzer, können [helfen](#), die nächste Version noch kreativer, vielfältiger und intuitiver zu gestalten. Schreiben Sie uns.

5 AquaSoft und Support

5.1 Tipps und Installationshinweise

Systemanforderungen:

- ab Pentium 133 MHz
- 16 MB freier Arbeitsspeicher
- Windows 95/NT4 (mit installiertem Internetexplorer ab Version 3.0), 98, ME, 2000, XP
- 800x600, Highcolor oder Truecolor
- Soundkarte und Mikrofon
- Drucker oder zumindest Druckertreiber

- 50 MB freier Festplattenplatz bei vollständiger Installation (inkl. Beispielarchive)
- Installationshinweis für die Nutzer von Windows NT/2000: Für die Installation der Multimediawerkstatt sind Administratorrechte erforderlich. Benutzer der Multimediawerkstatt benötigen normale Benutzerrechte (kein Hauptbenutzer). Für das Verwaltungsprogramm sind ebenfalls nur Benutzerrechte nötig.
- Für die einwandfreie Funktion der Schreibwerkstatt muss ein Drucker bzw. ein Druckertreiber installiert sein.

5.2 Wenn Sie Probleme haben

Auf der AquaSoft-Homepage finden Sie Software zum Thema Bildung, Bildbearbeitung und Bildverwaltung sowie weitere Shareware und Freeware verschiedener Themen zum Download.

Hier finden Sie auch **AquaSoft® Diashow**, **AquaSoft® Barbecue** und **AquaSoft® Multimediawerkstatt**.

Besuchen Sie uns unter www.aquasoft.de. Sie finden dort Downloads, FAQ, Foren und Informationen zu unseren Produkten.

Wenn Sie Probleme mit einem Produkt von AquaSoft haben oder auch Fragen, Lob, Kritik, gehen Sie bitte so vor:

- Schauen Sie im Handbuch oder der entsprechenden Hilfepublikation nach.
- Versuchen Sie in den FAQ (den frequently asked questions - den häufig gestellten Fragen) eine Antwort zu finden. Dies kann anfangs noch schwierig sein, da die FAQ für die Multimediawerkstatt erst im Aufbau sind.
- Besuchen Sie das entsprechende Forum. Dort können Nutzer untereinander Erfahrungen austauschen und auch Fragen stellen. Schreiben Sie einen eigenen Beitrag. Manchmal versteht ein User eine Frage sogar besser als ein ganzes Programmiererteam. Und schneller geht es mit der Antwort auch.
- Erst wenn diese Schritte keinen Erfolg gebracht haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an. Uns sind Ihre Anregungen wertvolle Hilfen, doch brauchen wir auch Zeit für die Weiterentwicklung der Software.
- Die Kontakt-eMail-Adresse lautet: info@aquasoft.de

Index

- A -

abspielen 11, 25
 Anzeigeeinstellungen 38
 AquaPrint 22
 AquaSoftware® - Team 38
 Archive 29
 Archivfilter 33
 Assistent 24
 Assistenten 3, 21
 Aufnahme 9, 10, 22
 Ausschneiden 12
 Autorun 24, 32
 Autostart-Funktion 32

- B -

Ballontext 29
 Barbecue 26
 Bedienung 2
 Beispielarchive 29
 Beispielbenutzer 36
 Beispieldatenarchive ausblenden 38
 Benutzer 2, 27, 36
 aktiver 27
 auswählen 27
 erstellen 27
 Benutzernamen 36
 Benutzerverzeichnisse 35
 Bildarchiv 30
 Bildbearbeitungsprogramme 26
 Bilddatenarchiv 25
 Bilder einfügen 22
 Bilder importieren
 Digitalkamera 21, 23
 Scanner 21, 23

- C -

CD brennen 24, 32
 CD-Assistent 32

- D -

Datenarchiv-CD 32
 Datenarchive 29
 Datenbanken 1
 Datenobjekte 1, 2
 Digitalkamera 1, 7, 23
 Drag&Drop 2
 drehen 7
 drucken 7, 17, 22
 Drucker ausblenden 34
 Druckertreiber 17, 22
 Druckvorschau 17

- E -

Einfügen 12

Entwicklungsumgebung 28
 externe Programme 26, 28

- F -

FAQ 39
 Farbe 7
 Farbe transparent 30
 Filmstreifen 19
 Filter 33, 34
 Forum 39
 Füllen 7

- G -

Grundwortschatz 1, 29
 Gruppe 27

- H -

Hauptbildschirm 3
 Helligkeit 7
 Hilfe wo? 39
 Hilfsprogramme 26, 37
 Hintergrundfarbe 21

- I -

Icon 27
 Installationshinweise 38

- K -

Kategorie 29
 Kontrast 7
 Kopieren 12
 Kreis 7
 Kritik und Lob 39

- L -

Lautsprecher 9
 Lautstärke 11
 Lexika 6
 Lexikon 37
 Linie 7
 Löschen 12

- M -

Malwerkstatt 7
 Mikrofon 9, 22
 Mikrophon 1
 Multimediapräsentationen einfügen 31
 Multimediawerkstatt 1
 Multiuser-System 27
 Muttersprache 1

- N -

Netzwerkpfad 35
 Neues Medienarchiv erstellen 31

- O -

Objektarten 2

Objekte 1, 29
Objekte abspielen 19
Objekttypen 1

- P -

Persönlichkeitsentwicklung 1
Pinsel 7
Pinselgröße 7
Präsentation 18, 19, 20, 21
Präsentation ausdrucken 22
Präsentationen 32
Präsentationsarchiv 31
Präsentations-CD 1, 24
Programme
 externe 37
 hinzufügen 37
Programmfunktionen 34
Programmteile 6
Projektorwerkstatt 18
Puzzle 25

- R -

Radiergummi 7
Rahmenarchiv 31
Rechteck 7
Rechtschreibkorrektur 28
Rechtschreibprüfung 17, 31
Rückgängig 7

- S -

Scanner 1, 7, 23
Schreiben nach Lauten 17
Schreibrechte 35
Schreibwerkstatt 14
Schrift 7
Schriftarten 15
Schwierigkeitsgrad 34
Soundarchiv 30
Soundassistent 22
Soundbearbeitung 12
Soundkarte 9
Soundwerkstatt 9
spiegeln 7
Spiele 6, 26
Spielplatz 25
Sprechblase 31
Stempel 7
Stempelarchiv 30
Strichtstärke 7
Symbol zuordnen 27
Systemanforderungen 1, 38

- T -

Textarchiv 31
Textfunktion der Malwerkstatt 31
Textverarbeitung 14

- U -

Überblendungen 21

Unterauftrag 19
Unterstreichung 17

- V -

Videoarchiv 30
Video-Codec 20
Videos 20

- W -

WAV-Dateien 30
Werkzeuge 21
Wiedergabe 9, 11
Wörterbuch 17, 31
Wörterbücher 6, 26
Wortliste 17

- Z -

Zuschneiden 7

AquaSoft Multimediawerkstatt 2 Handbuch

© 2000-2007 by AquaSoft

Besuchen Sie uns im Internet:
www.aquasoft.de

