

Handbuch

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2010

Inhalt

1	Einleitung	1
1	Willkommen zu AquaSoft ® DiaShow	1
2	Einführung	1
1	Erste Schritte mit der AquaSoft ® DiaShow	1
2	Programmübersicht	12
3	Gestaltungsmöglichkeiten in der AquaSoft ® DiaShow	19
1	16:9 oder 4:3?	19
2	Überblendungen	22
3	Textanimationen	26
	Text zu einem Bild	26
	Text ohne Bild	29
	Text drehen	32
	Mehrere Texte	34
	Texte fliegen lassen	38
4	Mehrere Spuren	49
5	Ken Burns Effekt	55
6	Videos einfügen	58
7	Collage	60
8	Bewegungen	63
	einfache Bewegungsfahrten	64
	Bewegungen mit Größenänderung	67
	Panoramafahrten	72
9	Zoom	75
10	Drehungen	80
11	Bildeffekte	85
12	Animierte Transparenz	87
13	Hintergrundmusik	88
14	Sound-Objekte	90
15	Abspeichern eigener Vorlagen	91
16	DiaShow-Master verwenden	91
4	Eigenschaften von Diashow-Objekten	95
1	Bild	96
2	Text	99
3	Video	100
4	Sound	102
5	Collage	103

6 Kapitel	104
7 Partikel	104
5 Steuerung des Diashow-Ablaufes	106
1 Automatischer Ablauf	106
2 Manuelle Steuerung	106
3 Automatischer und manueller Ablauf vermischt	107
4 Diashow endlos wiederholen	108
6 Ausgabemöglichkeiten	109
1 DVD-Player	109
2 PC-Show	113
3 weitere Videoformate	115
4 Archivierung einer Diashow	116
7 Bildbearbeitung	117
1 Integrierte Bildbearbeitung	117
2 AquaSoft® Bildeffekte	118
Ein einfacher Schatteneffekt	120
Ein "Selbstrand" mittels Vervielfachen und Transformationen	122
8 Assistenten	124
1 CD/DVD- und Archivierungs-Assistent	124
2 Video-Assistent	124
3 DiaShow-Manager	124
4 Earth Pilot	124
Installation	125
Navigation in Google Earth	125
Kamerafahrten erstellen	126
Karten als Bild einfügen	126
Bilder herunterladen	126
5 Sound-Assistent	127
6 Import-Assistent	129
7 PowerPoint-Assistent	129
8 Dateien wieder finden	131
9 Variablen	133
10 Einstellungen	135
1 Diashow-Einstellungen	135
2 Musik-Einstellungen	139
3 Programm-Einstellungen	140
11 Technische Hinweise	147
1 Allgemeine Vorbereitungen	147
2 Installation	149

3	Vollbildmodus mit anderer Bildschirmauflösung	149
12	Bestellinformation	151
13	Weitere Programme von AquaSoft	153
1	AquaSoft ® Barbecue	153
2	AquaSoft ® DiscMenu	154
3	AquaSoft ® Multimediawerkstatt	155
4	AquaSoft ® PhotoAlbum	156
5	AquaSoft ® PhotoKalender	157
6	AquaSoft ® ScreenShow	158
7	AquaSoft ® WebShow	159
14	AquaSoft ®	159
1	Wenn Sie Probleme haben	159
2	Copyright	160
3	AGB	160
4	AquaSoft kontaktieren	164

1 Einleitung

1.1 Willkommen zu AquaSoft® DiaShow

Wir freuen uns, dass Sie sich für **AquaSoft® DiaShow** entschieden haben. **AquaSoft® DiaShow** ist die perfekte Lösung für kreative Nutzung Ihrer Schnappschüsse. In kürzester Zeit werden Ihre Bilder über den Bildschirm fliegen, zoomen, schwenken und Sie mit unzähligen Effekten erfreuen. Texte werden ein Eigenleben entwickeln, geradezu tanzen, und wie ein Wirbelwind über die Leinwand preschen. Dazu wird alles von ihrer Lieblingsmusik oder Ihrer eigenen Vertonung untermalt.

Ihre Familie wird Augen machen.

Mit wenigen Klicks ist eine solche Diashow erstellt und auf DVD oder CD gebrannt, fertig zur Weitergabe oder zum gemütlichen Abend auf dem Sofa.

Stürzen Sie Sich in die Welt von **AquaSoft® DiaShow**. Sie werden es nicht bereuen.

[Kurzanleitung zum Erstellen einer Diashow](#)

Legende:



Features, die mit diesem Bild versehen sind, werden in **AquaSoft® DiaShow** in einer Beispieldiashow vorgestellt.



Features, die dieses Bild tragen, werden einem Tutorial in der Hilfe ausführlicher erklärt. Klicken Sie das Bild einfach an, um zum Tutorial zu gelangen.



Das Ausrufezeichen weist auf besonders wichtige Informationen hin. Diese sollten keinesfalls überlesen werden.



Das kleine i zeigt an, dass ein Text informativen Charakter hat. Er muss nicht unbedingt gelesen werden, ist aber durchaus interessant.



Mit der Glühbirne gekennzeichnete Abschnitte enthalten Tipps, die Sie nicht übersehen sollten.

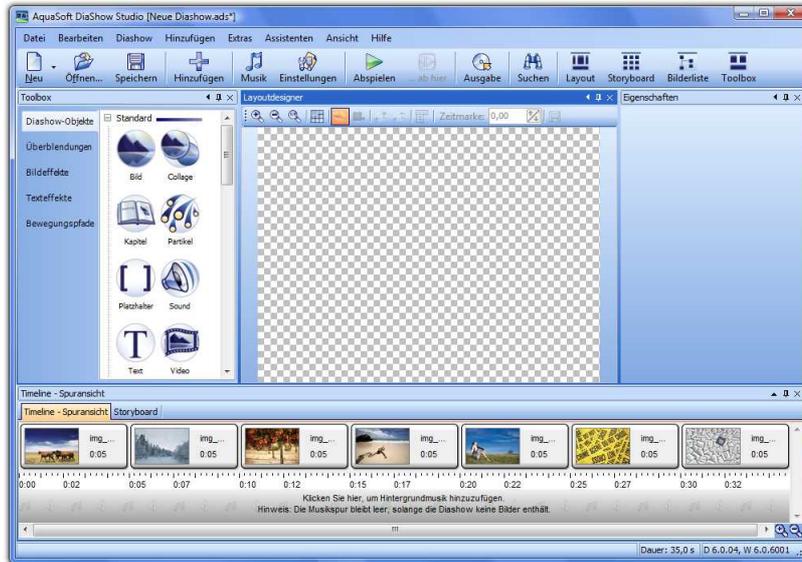
2 Einführung

2.1 Erste Schritte mit der AquaSoft® DiaShow

Starten Sie das Programm und wählen Sie im **"Willkommensdialog"** eine leere 4:3 Diashow aus.

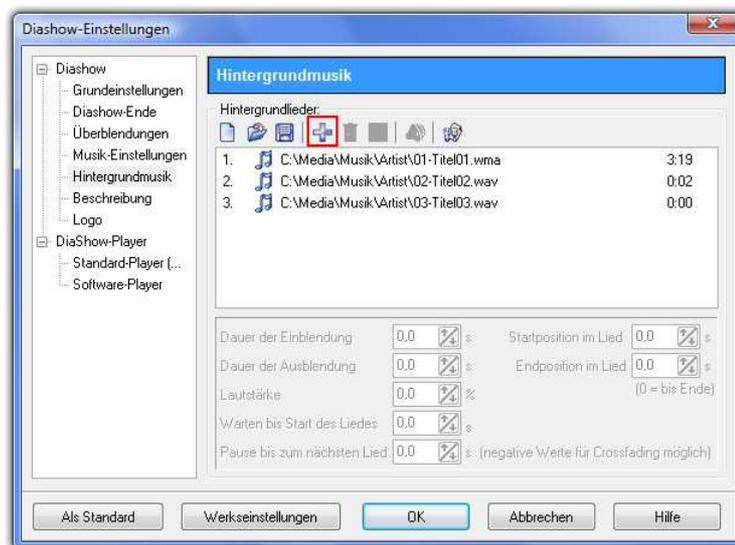
Bevor wir mit der Arbeit beginnen, wechseln Sie unter **„Ansicht“** auf die **„Layout“**-Ansicht. Hier steht Ihnen auch die Timeline zur Verfügung.

1. Bilder einfügen



Unter **„Hinzufügen“** -> **„Bilder hinzufügen“** können Sie Ihre Fotos auswählen und einfügen. Sie können auch ganze **„Verzeichnisse einfügen“**. Die ausgewählten Bilder werden in der Timeline angezeigt. Unter **„Bearbeiten“** -> **„Sortieren“** können Sie die Bilder in die gewünschte Reihenfolge bringen, z.B. nachdem EXIF-Aufnahmedatum. Sie können die Bilder selbstverständlich auch manuell sortieren.

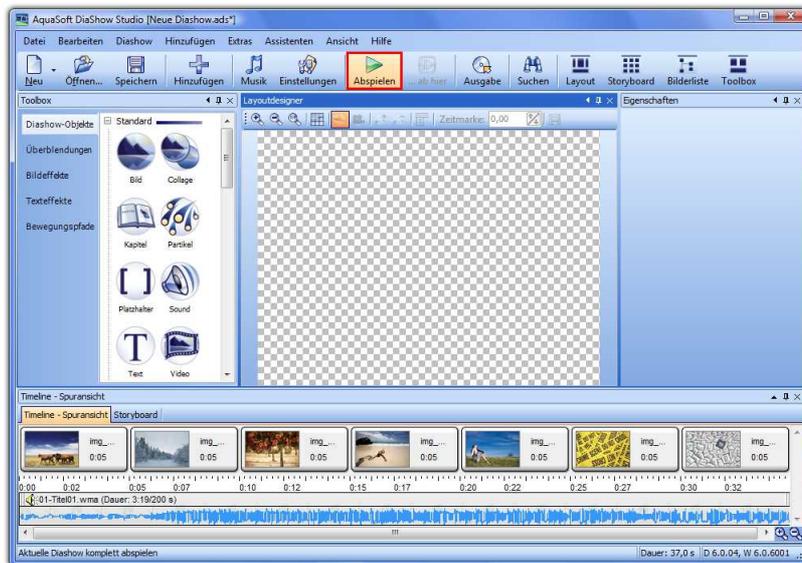
2. Hintergrundmusik einfügen



Musik bereichert das Leben und Ihre Show. Unter **„Hinzufügen“** -> **„Hintergrundmusik“** wählen Sie mittels **„Plus“**-Symbol die Musiktitel aus. Die Reihenfolge können Sie durch Schieben mit der Maus verändern.

Mit dem **„Papierkorb“**-Symbol können Sie Titel in der Liste entfernen. Klicken Sie einen Titel direkt an um spezielle Einstellungen vorzunehmen. Nachdem Sie **„OK“** geklickt haben, werden Ihnen die Titel in der Timeline angezeigt.

3. Die Show kann beginnen



So schnell kann es gehen. Sie haben Bilder und Musik in 2 Schritten eingefügt und können nun die Show abspielen. Klicken Sie dazu auf den „**Abspielen**“-Button in der Menüleiste oder „**F9**“. Die Überblendungen werden zufällig ausgewählt und jedes Mal, wenn Sie die Show abspielen, haben die Bilder eine andere Überblendung.

Das reicht Ihnen nicht? Sie möchten die Standzeiten festlegen, Texte eingeben und die Überblendung selbst bestimmen? Kein Problem mit der **AquaSoft® DiaShow!**

4. Die Bildeigenschaften



Wählen Sie das erste Bild aus. Auf der rechten Seite finden Sie die Bildeigenschaften. Hier können Sie dem Bild eine feste Überblendung, Text und Kommentare zuordnen. Auch die Standzeit eines Bildes kann individuell verändert werden.

TIP: Wenn Sie die Standzeit bei mehreren Bildern gleichzeitig verändern möchten, so markieren Sie alle gewünschten Bilder mit "Strg"+"A" in der Bilderliste und stellen Sie dann die gewünschte Zeit ein. Dies gilt dann für alle markierten Bilder. Sie können die Verweildauer auch grundsätzlich in den Einstellungen verändern. Die Änderung gilt dann für alle Bilder, welche die Standardverweildauer verwenden sollen.

5. Überblendung festlegen



Wenn Sie die Überblendung nicht dem Zufall überlassen möchten, wählen Sie eine aus der Liste aus. Mit dem „Anpassen“-Button können Sie die Überblendung bearbeiten.



Mit dem -Button („...ab hier“) in der Menüleiste können Sie jederzeit die Show ab dem markierten Bild abspielen.

6. Texteinblendungen



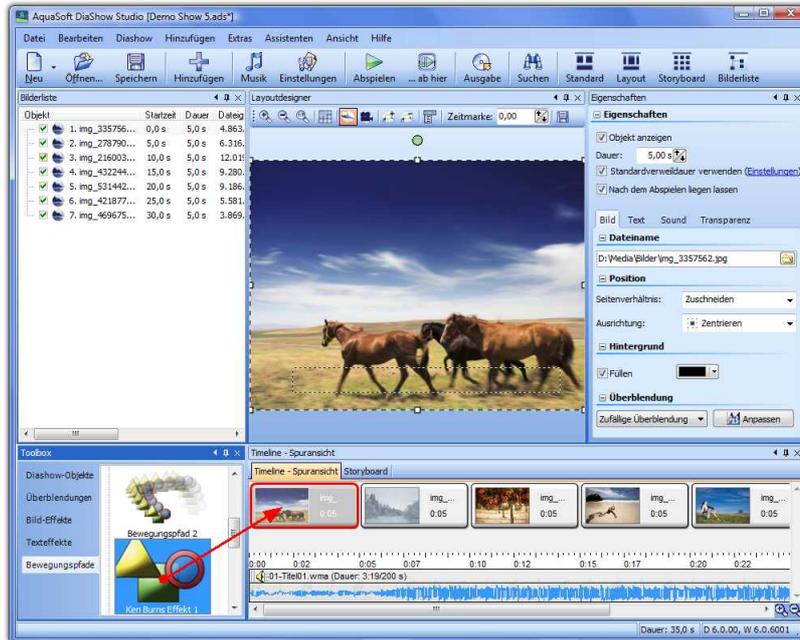
In den Bildeigenschaften finden Sie den Reiter „Text“. Hier können Sie Text zum Bild eingeben und entsprechende Textformatierungen vornehmen. Auch der Text kann mit einer Animation versehen werden. Die Animation können Sie unter „Bearbeiten“ individuell anpassen. Dort können Sie auch festlegen, ob der Text ausblendend oder stehen bleiben soll. Wenn Sie die Funktion „Text mit Bild einblenden“ aktivieren, wird der Text zusammen mit dem Bild eingeblendet und nicht separat animiert.

7. Kommentierung von Bildern



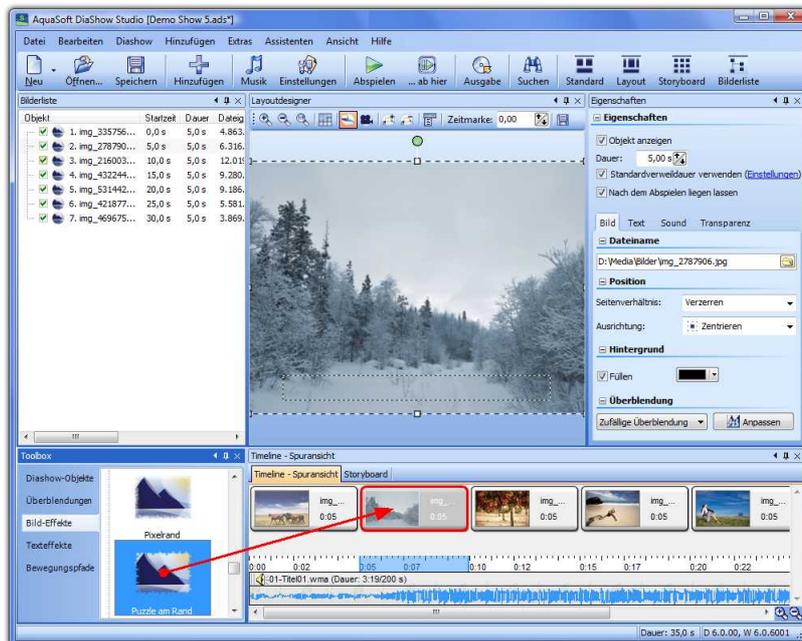
Unter dem Reiter „Sound“ kann ein Kommentar über ein angeschlossenes Mikrofon aufgenommen werden. Drücken Sie dazu auf den „Aufnahme“- Button. Die Bildzeit wird automatisch dem Kommentar angepasst. Sie können hier auch eine spezielle Sounddatei hinterlegen mit passenden Geräuschen zum Bild. Klicken Sie dazu auf den gelben Ordner.

8. Ken Burns Effekt



Die DiaShow enthält in der „**Toolbox**“ vordefinierte „**Bewegungspfade**“. Dort finden Sie den „**Ken Burns Effekt**“. Ziehen Sie aus der „**Toolbox**“ den Ken Burns Effekt direkt auf ein Bild in der Timeline. Spielen Sie dieses Bild dann einmal ab. Es gibt weitere Möglichkeiten Bilder mit Zoom und Kamerafahrten zu beleben. Eine Anleitung finden Sie in diesem Handbuch an späterer Stelle.

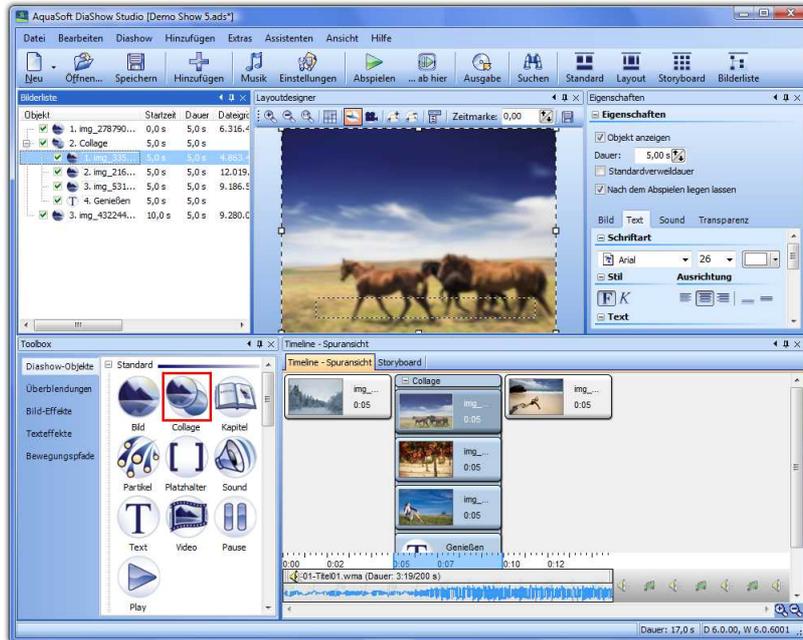
9. Bildeffekte



Ebenso einfach wie das Zuweisen des Ken Burns Effektes, ist das Verwenden von speziellen **„Bild-Effekten“**. Gehen Sie dazu in der **„Toolbox“** auf **„Bild-Effekte“**. Ziehen Sie einen Bildeffekt mit der Maus auf ein Bild in die Timeline. Klicken Sie das Bild an und Sie sehen das Bild mit dem Bildeffekt im Layoutdesigner.

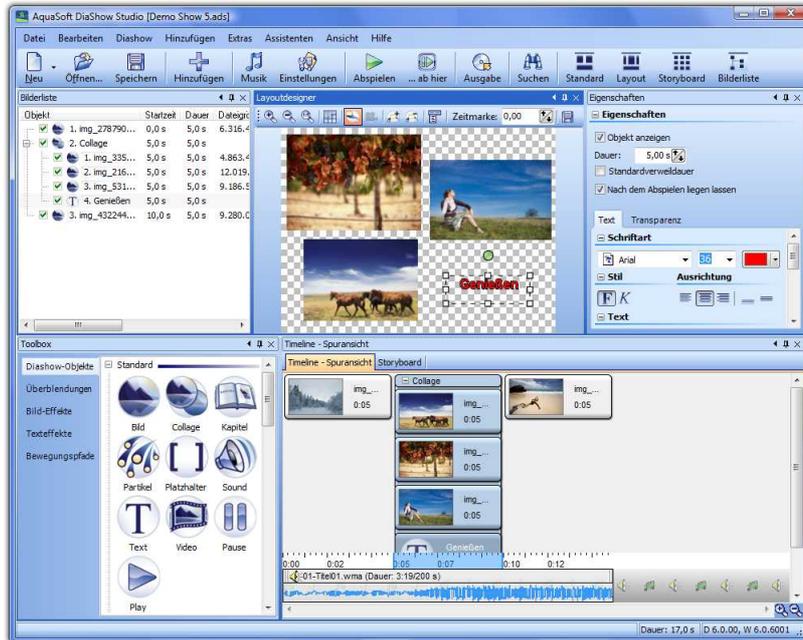
Bildeffekte beziehen sich auf die Darstellung des Bildes. Sie sind keine Überblendungen. Diese finden Sie in den Bildeigenschaften (Punkt 4) und in der Toolbox unter **„Überblendungen“**.

10. Collage erstellen



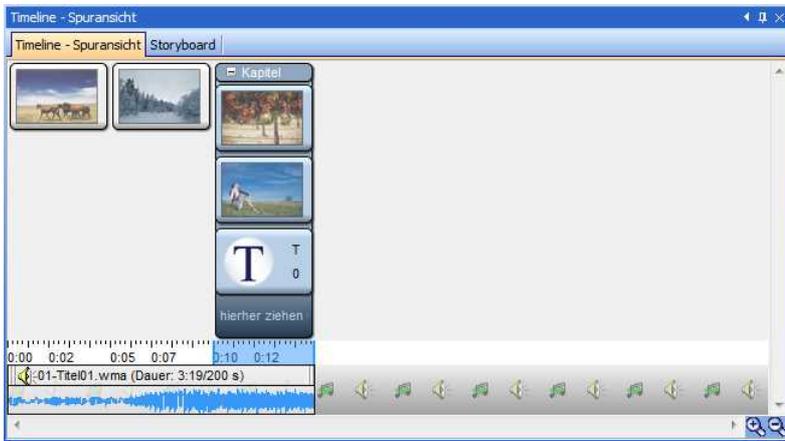
In der „**Toolbox**“ finden Sie das „**Collage**“-Objekt. Es ermöglicht Ihnen mehrere Bilder und Texte gleichzeitig anzuzeigen. Einfach aus der Toolbox in die Bilderliste schieben zum Einfügen. Markieren Sie nun in der Bilderliste die Bilder, die Sie in die Collage aufnehmen möchten und schieben Sie diese dann mit der Maus auf die Collage. Klappen Sie die Collage auf, damit Ihnen die Bilder angezeigt werden. In den Eigenschaften der Collage können Sie die gewünschte Überblendung festlegen.

11. Collage bearbeiten



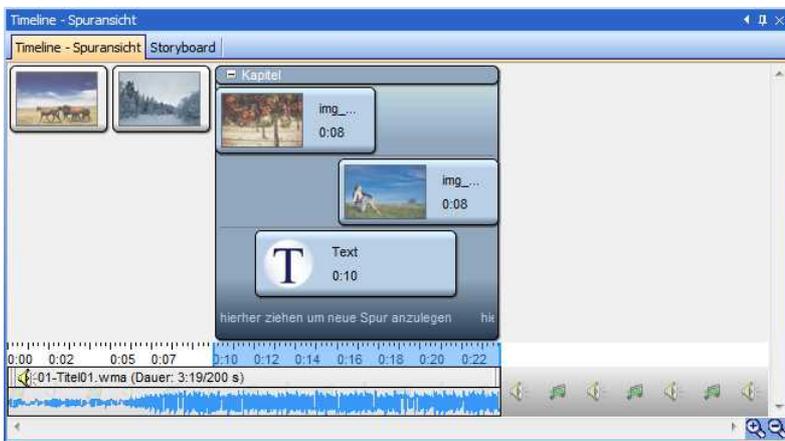
Markieren Sie das erste Bild in der Collage und verkleinern Sie das Bild im Layoutdesigner anhand des Positionsrahmens, der sich am Bildrand befindet. Danach positionieren Sie das Bild. Verfahren Sie so mit allen Bildern in der Collage. In der Toolbox finden Sie auch das „Text“-Objekt. Markieren Sie das letzte Bild in der Collage und klicken Sie das „Text“-Objekt einfach an zum Einfügen. Der Text wird nun als letztes Element in der Collage eingefügt. Unter „Text“ können Sie auf der rechten Seite den Text einfügen und formatieren. Positionieren Sie ihn anschließend. Markieren Sie die Collage in der Bilderliste und klicken Sie anschließend auf den „...ab hier“-Button um die Collage abzuspielen.

12. Das leistungsstarke Kapitel



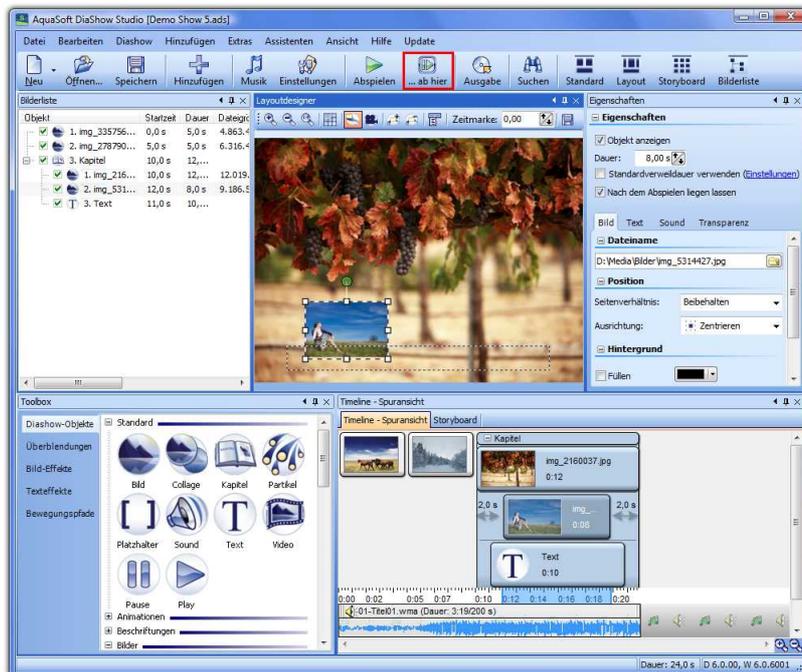
Eine Bildspur ist Ihnen nicht genug? Dann können Sie das Kapitel verwenden. Im Gegensatz zur Collage verlieren innerhalb eines Kapitels die Bilder und Texte nicht Ihre eigene Animation und können auch zeitlich versetzt werden. Fügen Sie ein „**Kapitel**“ ein und schieben Sie zwei Bilder in das Kapitel. Öffnen Sie das Kapitel mit dem „**Plus**“-Symbol, markieren Sie das letzte Bild im Kapitel und fügen Sie dann ein „**Text**“-Objekt aus der „**Toolbox**“ mit einem Doppelklick dahinter ein. Um eine neue Spur zu erstellen, schieben Sie einmal das 2. Bild in der Timeline unter das 1. Bild. Dabei erscheint ein roter Balken, der bei der Positionierung hilft. Schieben Sie dann den Text einmal unter das 2. Bild und weisen dem „**Text**“-Objekt in den „**Eigenschaften**“ eine Animation zu.

13. Zeitliches Feintuning



Verlängern Sie die Standzeit des ersten Bildes auf 10 Sekunden. Dazu einfach mit der Maus am rechten Bildrand das Vorschaubild länger ziehen. Das zweite Bild verschieben Sie einfach nach rechts mit der Maus. Den Text verlängern Sie und schieben ihn in der „**Timeline**“ um ein paar Sekunden nach rechts. Markieren Sie das „**Kapitel**“ und klicken Sie auf den „**...ab hier**“-Button. Der Text erscheint nachdem das erste Bild ein paar Sekunden angezeigt wurde und wird mit einer Animation eingblendet. Der Text wird in diesem Beispiel auch im 2. Bild angezeigt.

14. Kapitel können noch mehr



Kapitel bieten noch eine weitere Vielzahl von Möglichkeiten. Verkleinern Sie das 2. Bild im Layoutdesigner. Deaktivieren Sie in den Bildeigenschaften die Funktion „**Füllen**“. Verschieben Sie dann das Bild in der Timeline ein wenig. Spielen Sie das Kapitel wieder mit „**...ab hier**“ ab. So können Sie verschiedenste Bild-in-Bild-Effekte erstellen.

15. Das Kapitel auf der DVD?

Das Kapitel dient Ihnen auch dazu Ihre Show zu unterteilen. Das hilft Ihnen bei größeren Shows den Überblick zu behalten. Zusätzlich können diese Kapitel später im DVD-Menü verwendet werden. (Funktion des **DiaShow-Managers**, der in der **DiaShow Studio 6** enthalten ist.)

Wenn Sie Ihre Show fertig gestellt haben, können Sie eine DVD für den DVD-Player erzeugen. Dies ist nicht notwendig, wenn Sie die Show am PC weiterhin abspielen möchten.

16. Brennen

Unter „**Assistenten**“ finden Sie den „**DiaShow-Manager**“. Hier können Sie bestimmen mit welchem Menü Ihre DVD erstellt werden soll. Wählen Sie eine Vorlage aus und gehen Sie dann auf „**Projekt**“ -> „**Projekt brennen**“. Die „**Video-DVD**“ ist für den DVD-Player. Unter „**PC-Show**“ wird eine selbst startende CD/DVD für den PC erstellt.

Nutzen Sie die **DiaShow Deluxe 6**, so rufen Sie den „**Video-Assistenten**“ auf, um eine DVD für den DVD-Player zu erstellen. Der „**CD/Archivierungs-Assistent**“ erstellt Ihnen eine selbst startende CD/DVD für den PC.

Die Umwandlung in ein Video kann einige Zeit beanspruchen. Im Anschluss können Sie die gebrannte DVD in Ihren DVD-Player legen und die Show starten

Nun haben Sie eine Diashow mit Effekten und Hintergrundmusik erstellt mit denen Sie Ihre Familie und Freunde beeindrucken können.

Natürlich gibt es noch weit mehr zu entdecken und Sie können jetzt mit dem Erkunden der **vielen weiteren Möglichkeiten in AquaSoft® DiaShow** beginnen. Bilder bearbeiten, Zoomfunktion einsetzen, Kommentare aufnehmen, CDs/DVDs brennen usw.

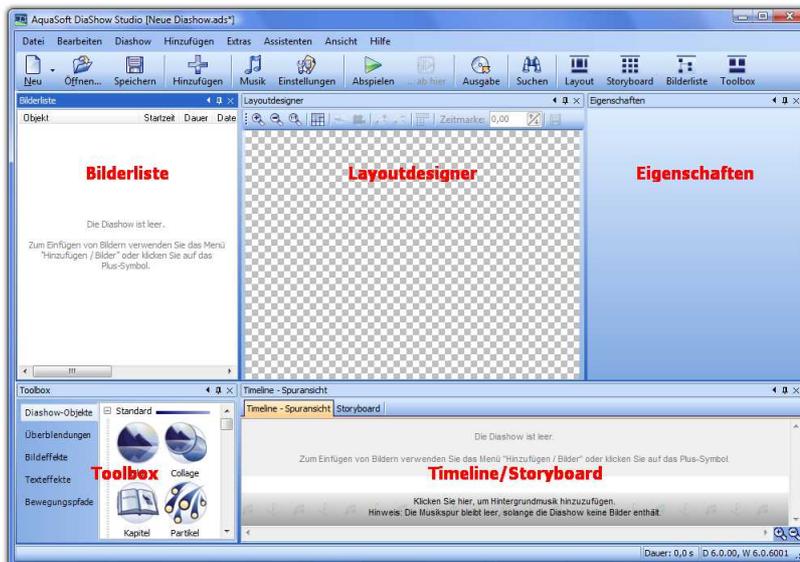
2.2 Programmübersicht

Der Aufbau der Oberfläche

AquaSoft® DiaShow enthält mehrere Werkzeuge um Ihre Show zu bearbeiten. In der folgenden Grafik finden Sie einen Überblick der einzelnen Steuerelemente. Oft wird hier von Objekten die Rede sein. Objekte sind **alle** Elemente, die in einer Diashow eingefügt werden können, z.B. Bilder, Texte, Musik und Collagen.



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



Die Toolbar



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 „**Layout**“-Ansicht der DiaShow
-  Lädt die „**Storyboard**“-Ansicht der DiaShow
-  Lädt die „**Bilderlisten**“-Ansicht der DiaShow
-  Lädt die „**Toolbox**“-Ansicht der DiaShow

Die Bilderliste

In der Bilderliste werden Ihnen alle Objekte Ihrer aktuellen Diashow angezeigt. Ihnen werden auch weitere nützliche Informationen zu den Objekten angezeigt.

Objekt	Startzeit	Dauer	Dateigröße	Dateidatum	Sound	Text	Spur	Stichworte	EXIF	Dateiname
1. img_2787906.jpg	0,0 s	3,0 s	62.099	17.07.2...					✓	Media\Bi...
2. Kapitel	3,0 s	18,...								
1. img_2160037.jpg	3,0 s	18,...	66.380	17.07.2...			1		✓	Media\Bi...
2. Text	3,0 s	12,...				✓				
3. Kapitel	21,0 s	26,...								
1. img_3357562.jpg	21,0 s	20,...	125.332	17.07.2...			1		✓	Media\Bi...
2. img_4322440.jpg	24,0 s	20,...	18.048	17.07.2...					✓	Media\Bi...
3. img_5314427.jpg	27,0 s	20,...	20.815	17.07.2...					✓	Media\Bi...
4. Text	24,0 s	20,...				✓				
4. img_4218770.jpg									✓	Media\Bi...
5. img_4696750.jpg									✓	Media\Bi...

Sie sehen hier die Startzeiten und Standzeiten der Objekte. Bei Bildern werden Ihnen die Dateigröße, Dateidatum und Dateiname angezeigt.

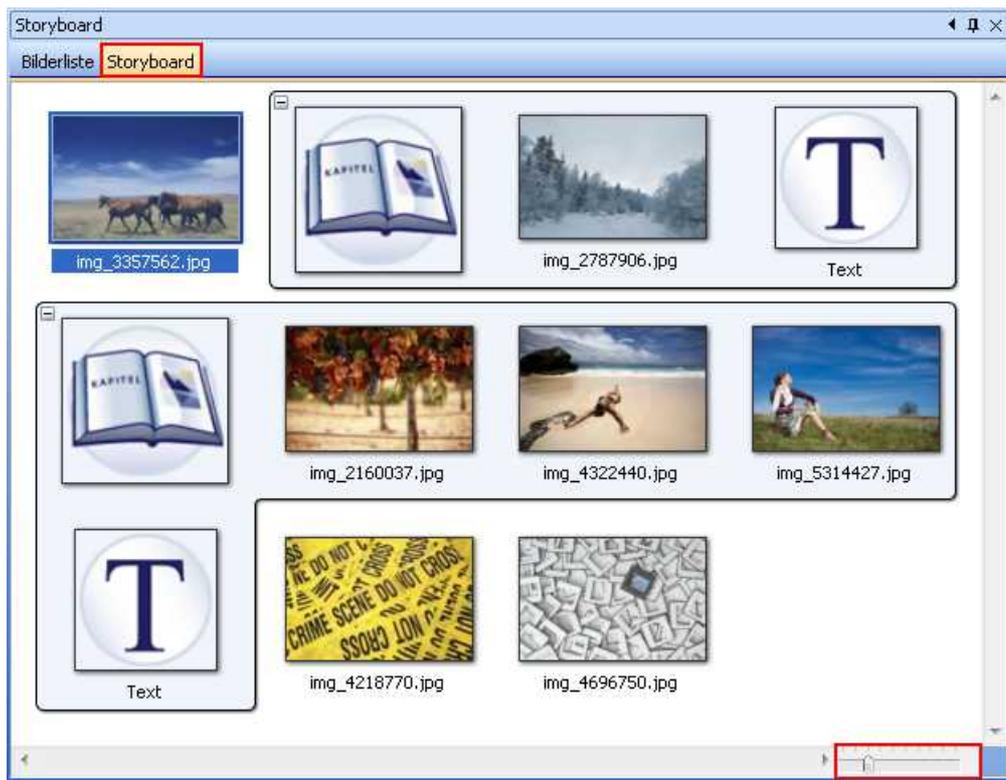
Ist bei „EXIF“ ein Häkchen, so beinhalten Ihre Bilder EXIF-Daten (z.B. Aufnahmedatum, Kameramodell und Auflösung Ihrer Bilder). Diese können in der AquaSoft © DiaShow auch angezeigt werden. Hier zu finden Sie im Kapitel [Variablen](#) mehr.

Eine weitere wichtige Anzeige ist die „Spur“. Diese zeigt Ihnen, in welcher Spur sich Ihr Objekt in der Timeline befindet. Ist der Eintrag leer, so befindet sich das Objekt in der ersten Spur. Innerhalb eines Kapitels können Sie jedoch mehrere Spuren anlegen. In welcher Spur sich das Objekt befindet, wird Ihnen hier angezeigt. Sie sehen dies natürlich auch grafisch dargestellt in der Timeline.

Die Reihenfolge der Bilder können Sie hier durch Schieben mit der Maus verändern.

Das Storyboard

Hier können Sie nun auf das Storyboard umschalten. Dieses zeigt Ihnen zu allen Bildern ein kleines Vorschaubild, Thumbnail genannt. Falls Sie umfangreichere Shows haben, können Sie hier schneller ein bestimmtes Bild wieder finden. Durch Schieben mit der Maus können Sie die Reihenfolge verändern.



Am unteren Rand können Sie die Größe der Thumbnails mit einem Regler bestimmen und diese so verkleinern oder vergrößern.

Der Layoutdesigner

Der Layoutdesigner ist Ihr Vorschaufenster. Hier sehen Sie wie Bilder und Texte auf dem Bildschirm wiedergegeben werden.



Folgende Symbole stehen für die Ansicht im Layoutdesigner zur Verfügung:



Vergrößert die Ansicht im Layoutdesigner.



Verkleinert die Ansicht im Layoutdesigner.



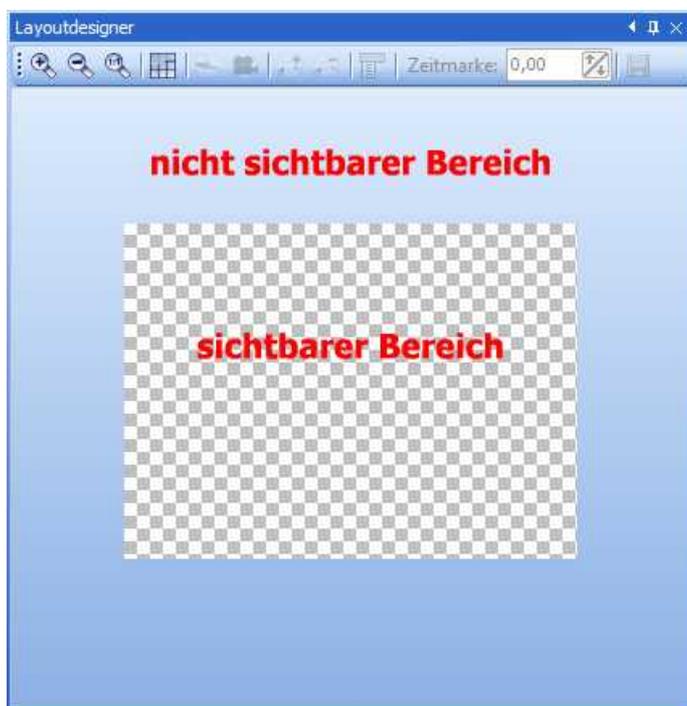
Stellt die Normalansicht/Fenstergröße wieder her.



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

Im Layoutdesigner werden über Bewegungsmarken [Zoom](#) und [Kameraschwenks](#) eingestellt. Die entsprechenden Buttons finden Sie im Layoutdesigner. Diese werden in den jeweiligen Kapiteln erklärt.

Es gibt zwei Bereiche im Layoutdesigner. Einmal den sichtbaren Bereich und den nicht sichtbaren Bereich.



Der sichtbare Bereich stellt Ihren Monitor da. Alles was sich in diesem Bereich befindet, wird am Monitor dargestellt. Der nicht sichtbare Bereich liegt außerhalb vom sichtbaren Bereich. Diesen benötigen Sie um Texte, Bilder und andere Objekte in den sichtbaren Bereich einfliegen zu lassen. Bewegungen können also schon außerhalb vom sichtbaren Bereich 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 den sichtbaren Bereich verkleinern und vergrößern.

Die Eigenschaften

Jedes Diashow-Objekt (Bild, Kapitel, Collagen, ...) hat bestimmte Eigenschaften, die Ihnen angezeigt werden, wenn Sie das Objekt in der Bilderliste, Timeline oder im Storyboard anklicken. Hier werden die Eigenschaften eines Bildes angezeigt. Die einzelnen Objekte und deren Eigenschaften werden später noch genau erläutert.



Sie können hier z.B. die Verweildauer Ihres Bildes und die Art der Überblendung bestimmen. Unter **„Text“** können Sie einen Beschriftungen zu Ihren Bildern eingeben und Textformatierungen vornehmen. Unter **„Sound“** können Sie dem Bild einen speziellen Kommentar, ein Geräusch oder einen Sound zuordnen.

Die 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 ziehen. Dieser Vorgang nennt sich Drag&Drop. Durch einen Doppelklick fügen Sie das Objekt am Ende einer Diashow ein.

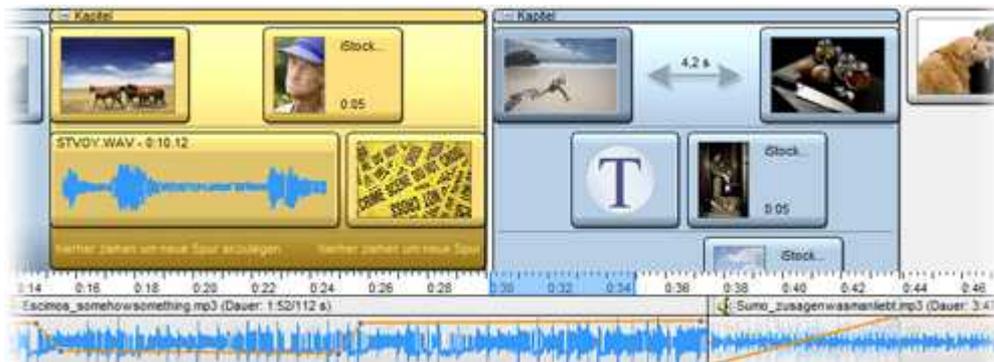


Unter **„Überblendungen“** finden Sie Überblendeffekte für die Bilder. Klicken Sie eine Überblendung an und Sie erhalten eine kleine Vorschau des Effektes. Möchten Sie eine Überblendung auf ein Bild anwenden, können Sie die Überblendung mit gedrückter linker Maustaste auf ein Bild ziehen (Drag&Drop).



Die Timeline

Die Timeline veranschaulicht den zeitlichen Ablauf Ihrer Diashow und aller enthaltenen Bilder, Texte und musikalischen Untermalung. Mehrere Spuren sind mit dem „**Kapitel**“ möglich. Bilder und Musikstücke innerhalb eines „**Kapitels**“ können in mehreren Spuren verschoben werden. Das „**Kapitel**“ finden Sie in der „**Toolbox**“ unter „**Diashow-Objekte**“.



Wie Sie mehrere Spuren anlegen, erfahren Sie genauer [hier](#).

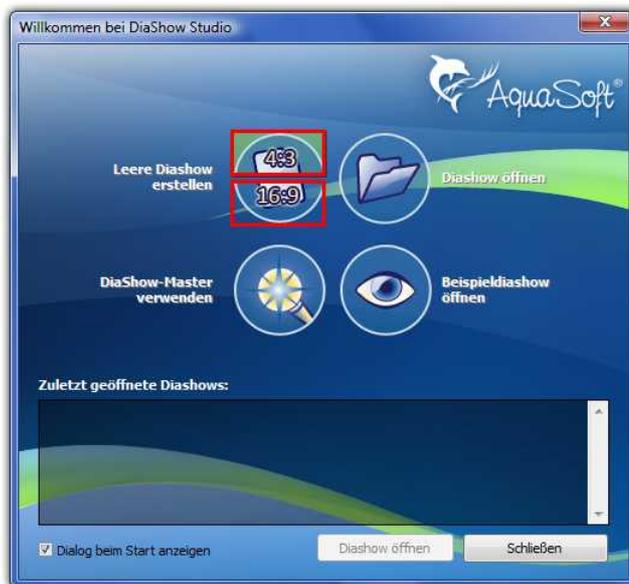
3 Gestaltungsmöglichkeiten in der AquaSoft® DiaShow

Wir empfehlen Ihnen vor den folgenden Tutorials einmal das Kapitel „[Erste Schritte mit AquaSoft® DiaShow](#)“ zu lesen. Dort erhalten Sie einen Einblick in die Grundfunktionen des Programmes.

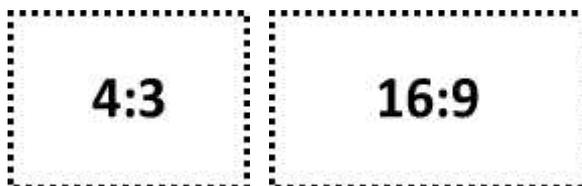
In dem Kapitel „[Programmübersicht](#)“ wird Ihnen die Arbeitsoberfläche der AquaSoft® DiaShow erläutert.

3.1 16:9 oder 4:3?

Als erstes müssen Sie festlegen in welchem Seitenverhältnis Ihre Show erstellt werden soll. Das Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis zwischen Bildbreite und Bildhöhe.



Wenn Sie Ihre Show später auf dem Fernseher zeigen möchten, bieten sich 4:3 und 16:9 als Seitenverhältnis an. Ältere Röhrenfernseher unterstützen nur das Seitenverhältnis 4:3. Moderne Flachbildfernseher unterstützen auch 16:9.



Liegen Ihre Bilder im Format 4:3 oder 3:2 (digitale Spiegelreflexkamera) vor, so wählen Sie 4:3 als Seitenverhältnis.

Liegen Bilder im 16:9 Format vor, so wählen Sie dieses Seitenverhältnis.

Möchten Sie das 16:9 Format nutzen, obwohl Ihre Bilder nicht in diesem Format vorliegen, müssen die Bilder entsprechend in das Seitenverhältnis 16:9 eingepasst werden. Das geht jedoch nicht ohne oben und unten am Bild etwas „abzuschneiden“. Ohne dieses Abschneiden am oberen und unteren Rand ist es technisch unmöglich, das Bild verzerrungsfrei darzustellen



Was müssen Sie nun tun?

Fügen Sie ein Bild in eine leere 16:9 Diashow ein.



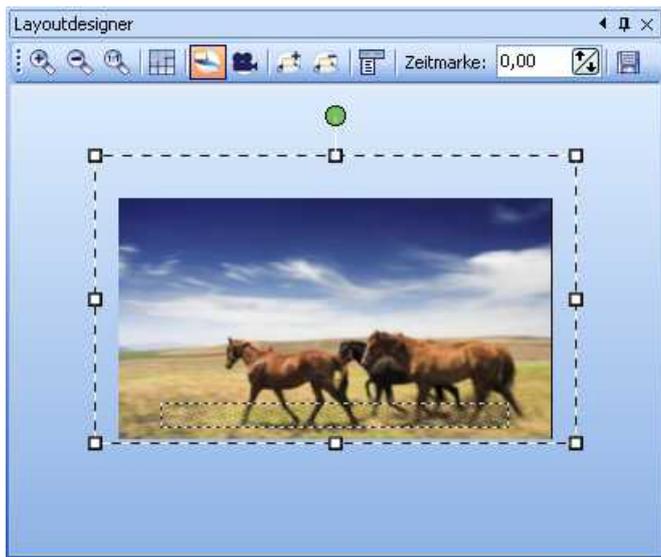
Sie sehen nun schwarze Ränder neben dem Bild.

Verkleinern Sie den Ausschnitt im Layoutdesigner etwas mittels der Lupe mit dem Minussymbol

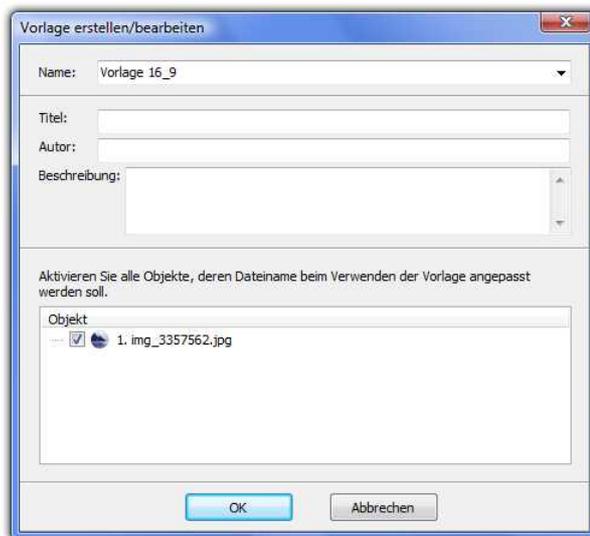


. Ziehen Sie nun das Bild mit den Eckpunkten des Positionsrahmens größer bis die schwarzen Ränder verschwunden sind. Positionieren Sie dann den gewünschten Bildausschnitt in den sichtbaren Bereich.

Es müsste dann etwa so aussehen:



Um diesen Vorgang nicht immer wiederholen zu müssen, können Sie diese Positionierung als Vorlage speichern. Ziehen Sie dazu das Bild aus der „**Bilderliste**“ auf die „**Toolbox**“ und geben Sie im folgenden Dialog der Vorlage einen Namen.



Sie finden diese jetzt in der „**Toolbox**“ unter „**Diashow-Objekte**“ -> „**Eigene Objekte**“.



Um nun weitere Bilder im 16:9-Format einzufügen, schieben Sie die gespeicherte Vorlage mit gedrückter Maustaste einfach in die „**Timeline**“ oder „**Bilderliste**“. Es öffnet sich der Dialog zum Bilder einfügen. Wählen Sie die gewünschten Bilder aus, die nun mit den Einstellungen der gespeicherten Vorlage eingefügt werden sollen.

3.2 Überblendungen

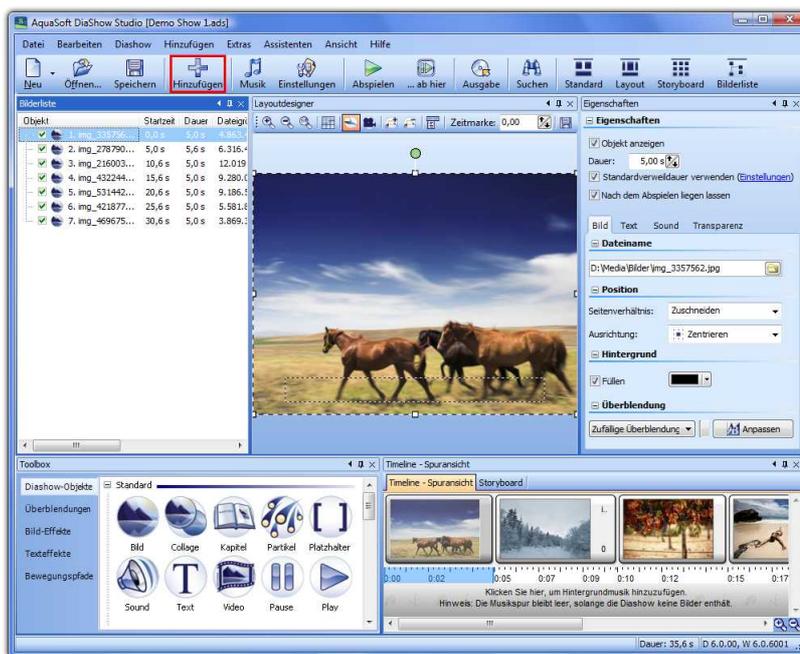


Jedem Bild kann in der **AquaSoft® DiaShow** eine Überblendung zugeordnet werden. Dies kann zum einen in den „**Bildeigenschaften**“ geschehen oder auch über die „**Toolbox**“.

Fügen Sie einmal in eine leere Diashow ein Bild ein. Verwenden Sie dazu den  -Button in der Menüleiste.



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



Über die Toolbox

In der „**Toolbox**“ finden Sie die „**Überblendungen**“. Wenn Sie eine Überblendung anklicken, erhalten Sie eine kleine Vorschau.



Per Drag&Drop (Verschieben mit der Maus) können Sie nun die Überblendung auf ein Bild verschieben. Klicken Sie die Überblendung mit der linken Maustaste an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Schieben Sie dann die Überblendung auf das gewünschte Bild in der „**Timeline**“. Wenn ein roter Rahmen um das Bild erscheint, lassen Sie die Maustaste los.

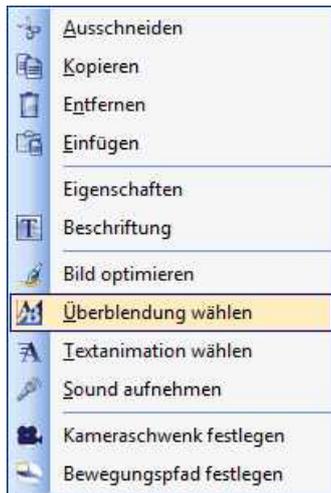




Klicken Sie das Bild an und anschließend auf , um das Bild mit der Überblendung abzuspielen. Mit der Taste **"Esc"** auf Ihrer Tastatur, können Sie das Abspielen jederzeit beenden.

In den Bildeigenschaften sehen Sie die eingestellte Überblendung. Diese können Sie dort auch verändern und individuell anpassen. Das wird im folgenden Text genauer beschrieben.

Wenn Sie in der der **„Timeline“** mit der rechten Maustaste auf ein Bild klicken, erhalten Sie ebenfalls die Möglichkeit die Überblendung festzulegen.



Über die Bildeigenschaften

Jedes Bild verfügt über sogenannte **„Eigenschaften“**. In den **„Eigenschaften“** eines Bildes können Sie z.B. die **„Verweildauer“** einstellen, die **„Überblendung“** festlegen und einen **„Text“** eingeben. Wir wollen uns hier aber nur mit der Überblendung befassen. Genaueres zu den Bildeigenschaften finden Sie [hier](#).

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



Sollten in Ihrer Ansicht die **„Eigenschaften“** nicht angezeigt werden, so können Sie diese mit einem Rechtsklick auf das Bild aufrufen. Eine weitere Möglichkeit ist die **„Eigenschaften“** unter **„Ansicht“ -> „Steuerelemente“** aufzurufen.

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



In der Liste können Sie alle vordefinierten Überblendungen sehen und auch auswählen. Unter **„Anpassen“** können Sie jede Überblendung ganz individuell einstellen und verändern.



Möchten Sie die Überblendung bei mehreren Bildern gleichzeitig ändern, so markieren Sie die Bilder in der **„Bilderliste“** 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 ausgewählte Bilder markieren.

3.3 Textanimationen

Auch Texte gehören zu einer Diashow und diese sollen natürlich nicht einfach nur angezeigt werden, sondern animiert werden können.

In der **AquaSoft® DiaShow** können Sie Texte zu einem Bild eingeben oder auf einem farbigen Hintergrund anzeigen. Texte können anhand frei definierbarer Bewegungspfade auch über das Bild fliegen.

3.3.1 Text zu einem Bild

In den „**Eigenschaften**“ eines Bildes gibt es den Reiter „**Text**“. Die „**Eigenschaften**“ werden Ihnen angezeigt, wenn Sie ein Bild per Mausklick in „**Bilderliste/Storyboard/Timeline**“ markieren.



Sollten in Ihrer Ansicht die „**Eigenschaften**“ nicht angezeigt werden, so können Sie diese mit einem Rechtsklick auf das Bild aufrufen. Eine weitere Möglichkeit ist die „**Eigenschaften**“ unter „**Ansicht**“ -> „**Steuerelemente**“ aufzurufen.



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

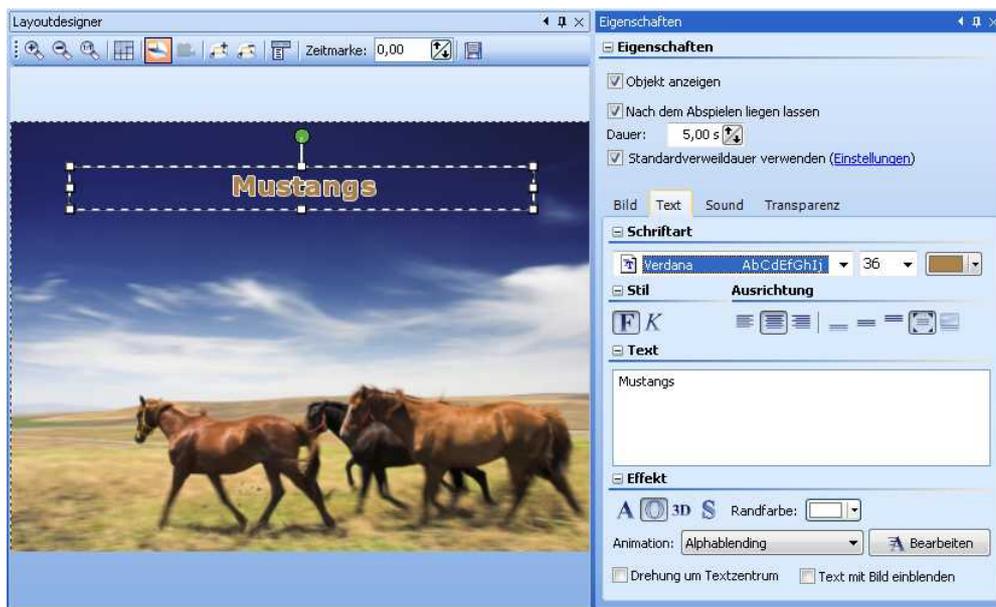
Die möglichen Formatierungen sind durch Ihre Symbole fast alle selbsterklärend und kennen Sie bestimmt schon aus anderen Textprogrammen.

Die „**Ausrichtung**“ hat jedoch eine kleine Besonderheit.

-  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 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. Möchten Sie farbigen Text, so ändern Sie auch die Textfarbe. Wählen Sie die gewünschte Platzierung für den Text aus. Möchten Sie individuell die Textposition festlegen, so

drücken Sie unter „**Ausrichtung**“ den entsprechenden Button . Alle Einstellungen sehen Sie sofort im „**Layoutdesigner**“. Der Text bekommt bei der freien Platzierung einen eigenen Positionsrahmen. Mit diesem lässt sich der Text frei auf dem Bild platzieren.

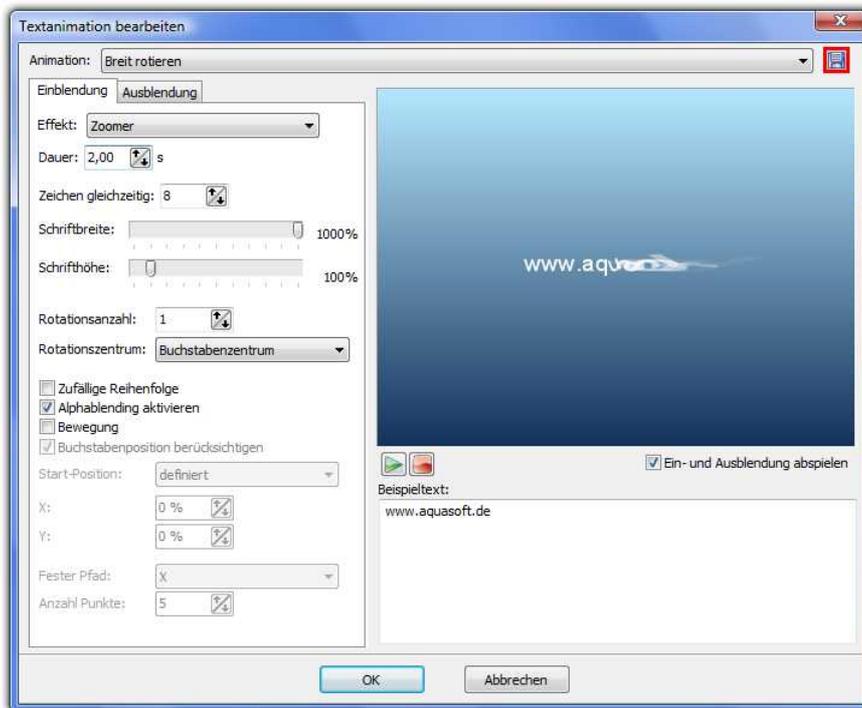


Sie können in der **AquaSoft® DiaShow** entscheiden, ob der Text animiert eingeblendet werden soll oder sich in den Überblendeffekt des Bildes eingliedern soll.



Möchten Sie keine separate Textanimation, so aktivieren Sie die Option „**Text mit Bild einblenden**“.

Soll der Text animiert eingeblendet werden, so können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den „**Bearbeiten**“-Button können Sie die Animation noch anpassen. Dort sehen Sie auch eine Vorschau der Animationen.



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

Unter „**Ausblendung**“ können Sie festlegen, ob der Text bis zum Bildende sichtbar bleiben soll und mit dem nächsten Bild überblendet werden soll, oder der Text ausgeblendet wird dem Bildende. Die Dauer der Animation legt hierbei fest, wann mit der Ausblendung begonnen werden soll.

Stellen Sie 3 Sekunden ein, so wird mit dem Ausblenden 3 Sekunden vor dem Bildende begonnen.



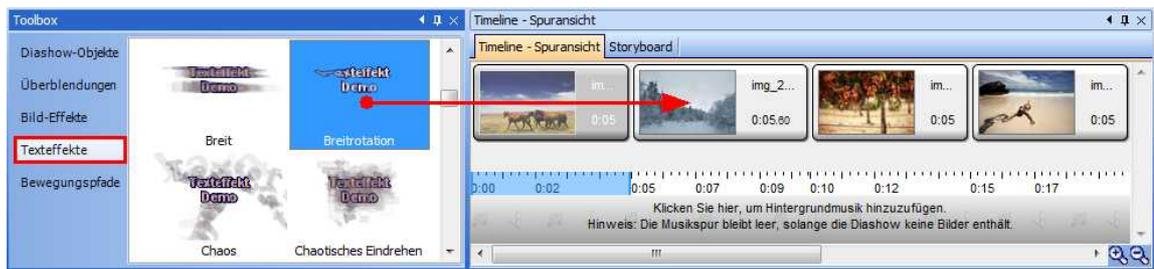
Über den -Button können Sie die eingestellten Texteffekte abspeichern. Sie werden dann in der „**Toolbox**“ unter „**Text-Effekte**“ abgelegt und können so jederzeit wiederverwendet werden. Das Abspeichern der Texteffekte ist nur mit der **AquaSoft® DiaShow Studio** möglich.



Nachdem Sie alle Einstellungen getätigt haben, können Sie mit das Bild mit dem Text abspielen.

Die „**Texteffekte**“ sind auch in der „**Toolbox**“ enthalten. Sie können diese einfach per Drag&Drop, als durch Ziehen mit gedrückter Maustaste, auf ein Bild anwenden.

Klicken Sie einen „**Texteffekt**“ an, so erhalten Sie eine Vorschau.



Die Texteingabe und Schriftformatierungen können Sie, wie oben beschrieben, in den „**Bildeigenschaften**“ vornehmen.

3.3.2 Text ohne Bild

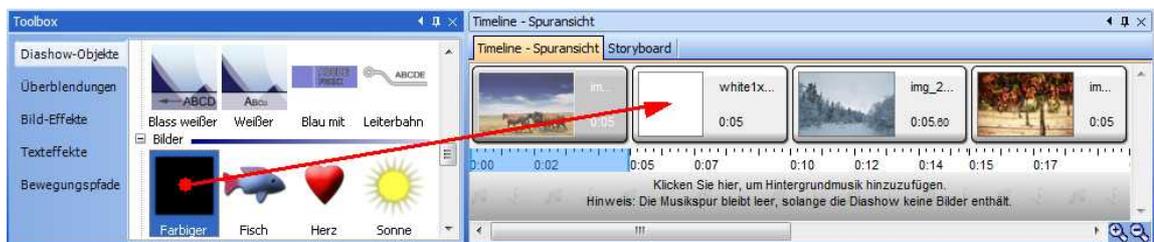
In der „**Toolbox**“ unter „**Diashow-Objekte**“ gibt es den „**farbigen Hintergrund**“. Mit diesem können Sie Texte unabhängig von Bildern einblenden. Der „**farbige Hintergrund**“ kann dabei sogar animiert eingeblendet werden.

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**“.



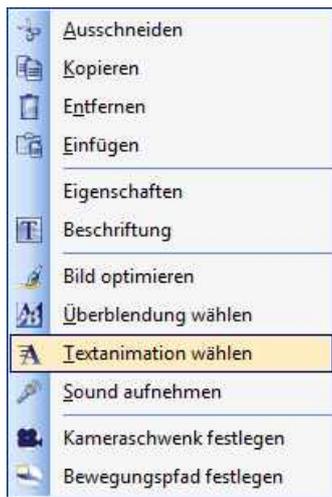
Beim Einfügen mit gedrückter Maustaste, können Sie in der „**Timeline**“ und „**Bilderliste**“ auch die gewünschte Position bestimmen. Möchten Sie den „**farbigen Hintergrund**“ zwischen zwei Bildern einfügen, so schieben Sie mit der Maus das Objekt an die gewünschte Stelle. Es erscheint eine rote Linie zwischen den beiden Bildern. Lassen Sie dort die Maustaste los um das Objekt einzufügen. Dies ist ebenfalls in der „**Bilderliste**“ möglich.



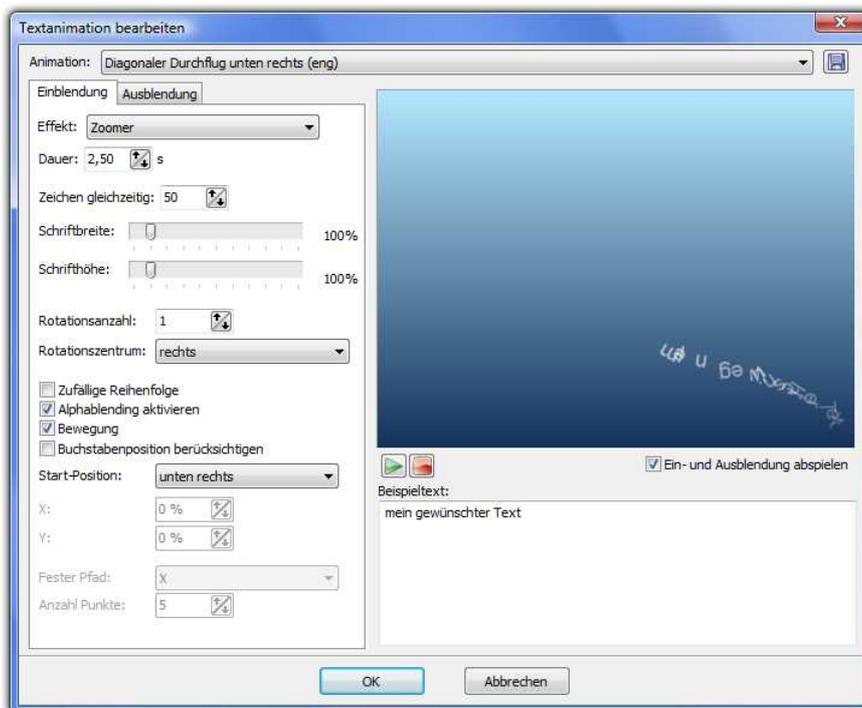
Der „**farbige Hintergrund**“ wird als weißes Bild in der „**Timeline**“ angezeigt. In der „**Bilderliste**“ wird er als „**white1x1.png**“ aufgelistet.

Die Texteingabe erfolgt nun wie bei einem normalen Bild.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der „**Timeline**“ auf das Objekt und wählen Sie „**Textanimation wählen**“.



Es öffnet sich nun das Fenster „**Textanimation bearbeiten**“. Dort können Sie den gewünschten Text eingeben und eine entsprechende Animation auswählen und bearbeiten.



Unter „**Ausblendung**“ können Sie festlegen, ob der Text bis zum Bildende sichtbar bleiben soll und mit dem nächsten Bild überblendet werden soll, oder der Text ausgeblendet wird vor dem Bildende. Die Dauer der Animation legt hierbei fest, wann mit der Ausblendung begonnen werden soll.

Stellen Sie 3 Sekunden ein, so wird mit dem Ausblenden 3 Sekunden vor dem Bildende begonnen.

Mit **"OK"** werden Ihre Eingaben übernommen und Sie können dann mit  die Textanimation auf dem Bildschirm abspielen.

Der Hintergrund wird jetzt schwarz angezeigt. Wenn Sie eine andere Farbe wünschen, so können Sie dies in den „**Eigenschaften**“ des „**farbigen Hintergrundes**“ tun. Dazu müssen Sie das

Objekt in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ anklicken. Sollten die „**Eigenschaften**“ in Ihrer Ansicht nicht angezeigt werden, so können Sie diese auch mit einem Rechtsklick auf das Objekt aufrufen.



Mit einem Klick auf den markierten Button können Sie die Hintergrundfarbe ändern.

Sie können den farbigen Hintergrund auch animiert einblenden lassen. Unter „**Überblendung**“ können Sie einen Überblendeffekt auswählen.

Unter „**Text**“ können Sie die Schriftformatierungen vornehmen, sowie die Farbe der Schrift ändern.



Soll der Text nicht animiert eingeblendet werden, sondern zusammen mit dem farbigen Hintergrund, so aktivieren Sie die Option **"Text mit Bild einblenden"**.



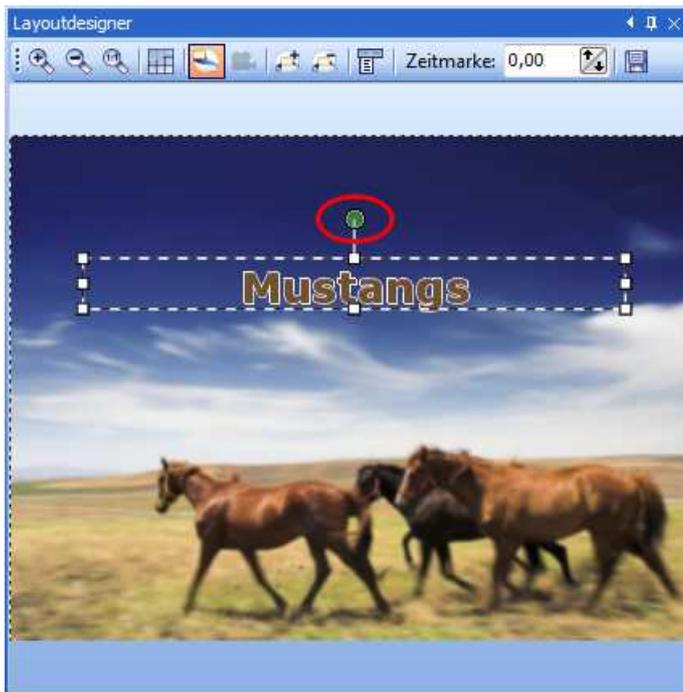
Der **„farbige Hintergrund“** kann auch zum **Ablenden/Ausblenden** von Bildern verwendet werden. Bei eingestellter schwarzer Hintergrundfarbe und einem gewählten Überblendeeffekt, wirkt es für den Betrachter wie eine Ausblendung des vorhergehenden Bildes. So können Sie eine Diashow auch stilvoll beenden.

3.3.3 Text drehen

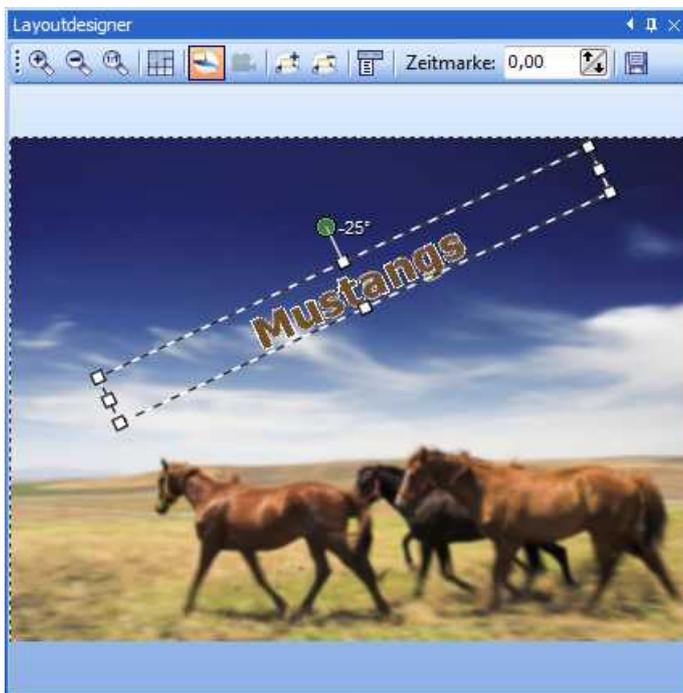
In der **AquaSoft® DiaShow Studio** gibt es die Möglichkeit Texte zu drehen und rotieren zu lassen.

Das Einfügen von Texten zu einem Bild oder auf einen farbigen Hintergrund, wurde in den vorhergehenden Kapiteln genau beschrieben. Hier wird nun die Drehfunktion beschrieben.

Fügen Sie also einen Text zu einem Bild ein. Im **„Layoutdesigner“** sollten Sie dann ungefähr diese Darstellung haben.



Achten Sie auf den **„grünen Punkt“** oberhalb des Textes. Mit diesem können Sie den Text drehen. Klicken Sie den Punkt an und halten Sie die Maustaste gedrückt. „Kippen“ Sie dann den Text mit der Mausbewegung.

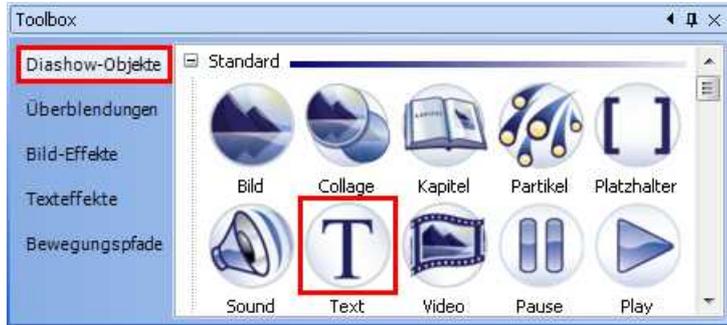


Die Zahl neben dem grünen Punkt zeigt Ihnen an, um wieviel Grad der Text gedreht wurden. Sie können Texte auch rotieren lassen. Dazu erfahren Sie im Kapitel [„Texte fliegen lassen“](#) mehr.

3.3.4 Mehrere Texte

In der **AquaSoft® DiaShow** gibt es auch die Möglichkeit mehrere Texte zeitgleich oder zeitversetzt einzublenden.

In der „**Toolbox**“ gibt es dafür das "Text"-Objekt.



Mehrere Texte nacheinander einblenden

In diesem Beispiel erscheinen 3 Texte nacheinander zu einem Bild. Die Anzahl der möglichen Texte ist nicht begrenzt.

Fügen Sie ein Bild ein. Über die „**Toolbox**“ fügen Sie nun 3 „**Text**“-Objekte ein. Sie können dies mit einem Doppelklick tun oder per Drag&Drop (Schieben mit der Maus) in die „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ schieben.



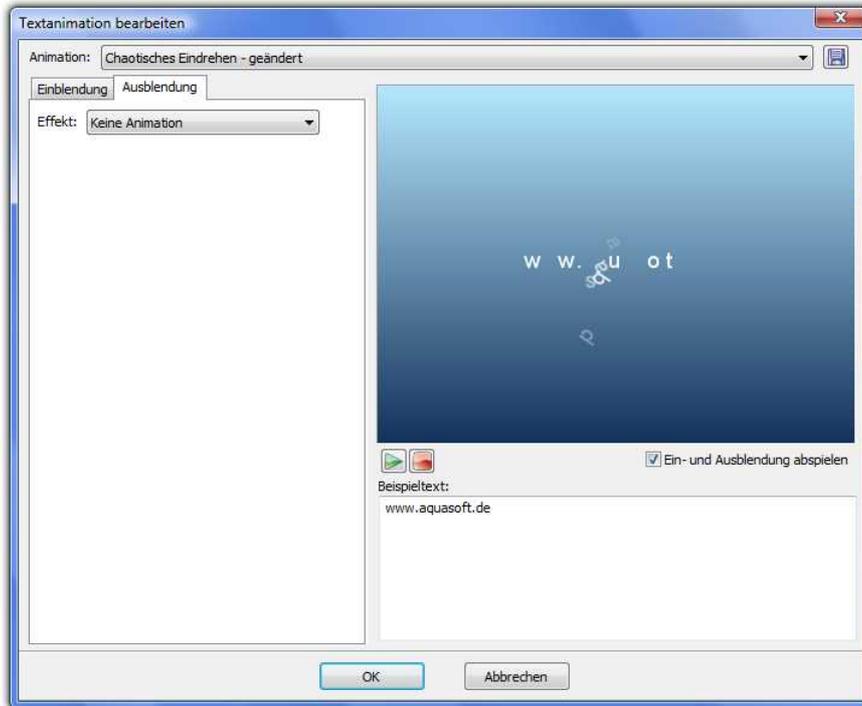
Markieren Sie nun das erste „**Text**“-Objekt. Es dabei egal, ob Sie es in der „**Timeline**“ oder „**Bilderliste**“ anklicken.

In den „**Eigenschaften**“ des „**Text**“-Objektes können Sie nun Ihren gewünschten Text eingeben und Formatierungen vornehmen. Positionieren Sie den Text im „**Layoutdesigner**“.



Wählen Sie eine Animation aus und rufen Sie anschließend die Bearbeitungsfunktion des Texteffektes über **„Bearbeiten“** auf.

Damit der Text nicht wieder ausgeblendet wird, bevor der nächste Text angezeigt wird, muss unter **„Ausblendung“** die Option **„Keine Ausblendung“** eingestellt werden.



Sie können den Text auch ausblenden lassen, wenn dieser beim nachfolgenden Text nicht mehr sichtbar sein soll.

Wiederholen Sie nun die Schritte bei dem 2. und 3. **„Text“**-Objekt.





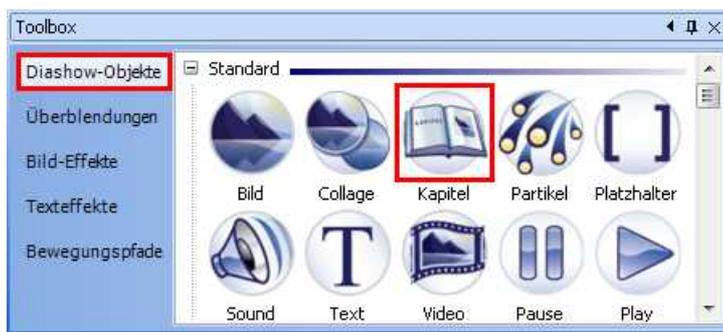
Spielen Sie dann die kleine Show mit ab.

In den „**Eigenschaften**“ der „**Text**“-Objekte können Sie die Standzeit der Texte verändern.



Mehrere Texte gleichzeitig anzeigen

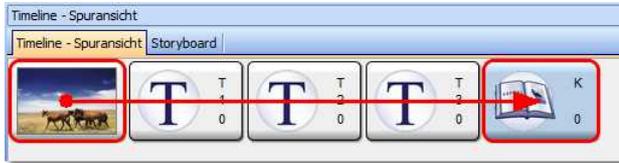
Um nun die Texte nicht nacheinander, sondern gleichzeitig anzuzeigen, wird das „**Kapitel**“-Objekt benötigt. Verwenden Sie die kleine Show, die Sie eben erstellt haben.



Fügen Sie das „**Kapitel**“-Objekt in Ihre Show ein.



Das „**Kapitel**“ kann mehrere Spuren haben und somit die „**Diashow-Objekte**“ parallel/gleichzeitig darstellen.



Klicken Sie das Bild in der „**Timeline**“ an und schieben Sie es mit gedrückter Maustaste auf das „**Kapitel**“-Objekt. Das „**Kapitel**“ wird **rot umrahmt**, wenn Sie mit der Maus drüber gehen. Wenn dieser rote Rahmen erscheint, lassen Sie das Bild "fallen".

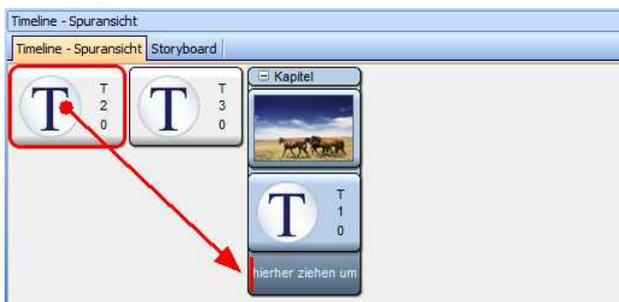


Danach sieht es in der „**Timeline**“ so aus. Sie müssen nun das „**Kapitel**“ öffnen. Dafür gibt es dann kleine Plusymbol.



Ziehen Sie nun das erste „**Text**“-Objekt in das „**Kapitel**“. Ziehen Sie es unter das Bild in dem „**Kapitel**“. Es erscheint ein **roter senkrechter Balken**, wenn Sie mit der Maus an der richtigen Position sind. Lassen Sie dort die Maustaste los.

Je weiter rechts der rote Balken unter dem Bild ist, desto weiter rechts wird das „**Text**“-Objekt auch eingefügt. Sie bestimmen damit die Startposition. Diese können Sie jederzeit einfach durch Schieben des Objektes verändern.



Ziehen Sie nun die anderen beiden „**Text**“-Objekte ebenfalls in das „**Kapitel**“. Immer unter das vorhergehende Objekt.



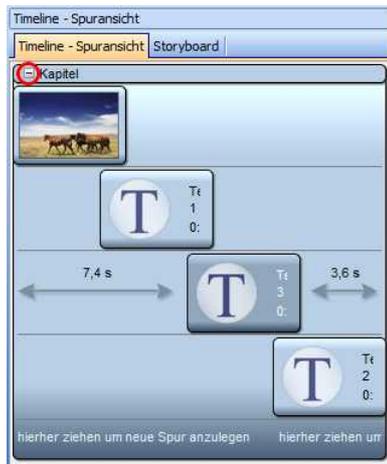
Wenn Sie die „**Timeline**“ nun größer ziehen, muss es wie in der Abbildung aussehen.

Spielen Sie nun die Show einmal über



ab. Sie sehen, das Bild und die Texte werden alle gleichzeitig eingeblendet.

Mit Hilfe der „**Timeline**“ können Sie das Timing individuell anpassen. Dazu können Sie die „**Text**“-Objekte mit der Maus einfach in der Startposition verschieben.



Probieren Sie es einfach aus und spielen Sie die Diashow immer wieder ab, um die Auswirkungen der Änderungen zu sehen.

Wenn Sie ein Kapitel nicht mehr bearbeiten, können Sie es mit dem Minussymbol schließen. Sie erhalten so eine bessere Übersicht, wenn Sie an anderer Stelle der Show weiterarbeiten.

3.3.5 Texte fliegen lassen

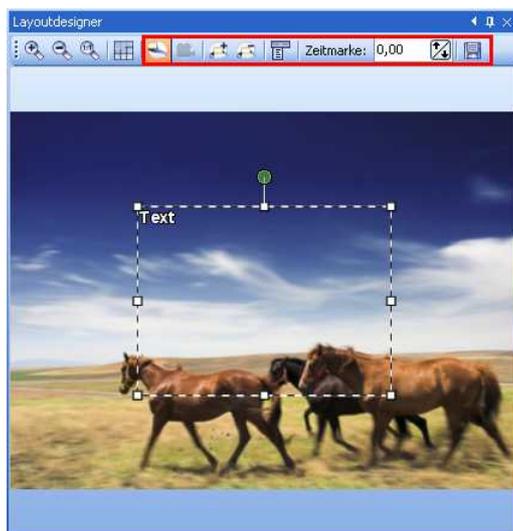
Das „**Text**“-Objekte, welches Sie, im vorhergehenden Kapitel, schon kennengelernt haben, kann auch mit einem Bewegungspfad animiert werden. D.h. es kann über das Bild "fliegen".

Hierzu bietet der „**Layoutdesigner**“ die notwendigen Werkzeuge.

Fügen Sie einmal ein „**Bild**“ und ein „**Text**“-Objekt in Ihre Show ein.



Klicken Sie dann den „**Text**“ in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ an. Im „**Layoutdesigner**“ sind nun die Werkzeuge für den Bewegungspfad freigeschaltet.



Dies ist das Symbol um im „**Layoutdesigner**“ in den Modus für Bewegungspfade zu schalten. Es gibt noch einen weiteren Modus für Kamerafahrten und Zoom. Da diese Funktion beim „**Text**“-Objekt nicht zur Verfügung steht, ist das Symbol für den Bewegungspfadmodus

aktiv.



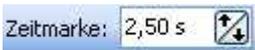
Mit diesem Button können neue „**Bewegungsmarken**“ hinzugefügt werden. Anhand dieser Punkte wird der Verlauf der Bewegung festgelegt.



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. Dies wird weiter unten genauer erklärt.

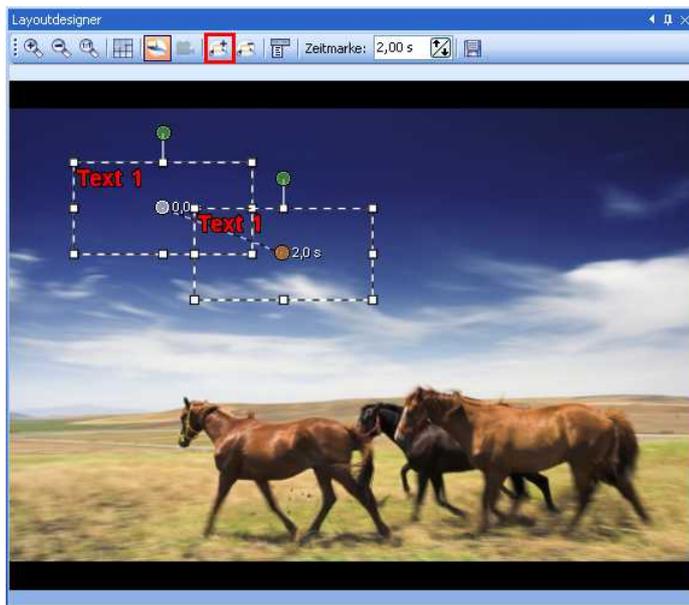


Der zeitliche Verlauf eines Pfades wird mit Zeitmarken festgelegt. Sie bestimmen damit, wie schnell der Ablauf geschehen soll. Das erklärt sich unten im Beispiel.



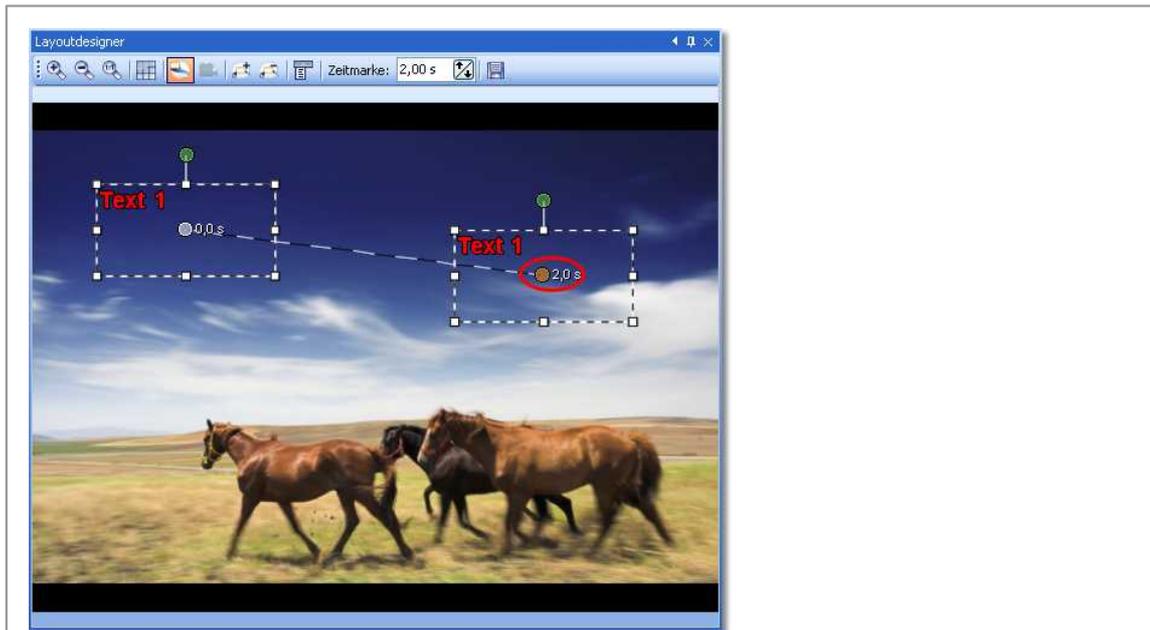
Erstellte Bewegungspfade lassen sich hiermit speichern und so leicht wiederverwenden. Diese Funktion gibt es nur in der **DiaShow Studio**.

Einfügen einer Bewegungsmarke



Fügen Sie mittels  eine „**Bewegungsmarke**“ ein.

Positionieren einer Bewegungsmarke



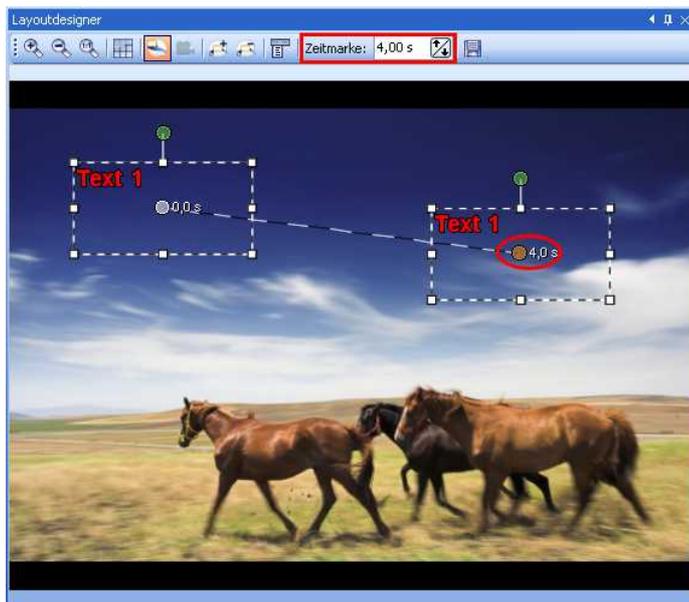
Sie können die eingefügte „**Bewegungsmarke**“ nun im **"Layoutdesigner"** verschieben. Dazu müssen Sie in den Text-Bereich klicken und diesen dann mit gedrückter Maustaste verschieben.

Der orange Punkt zeigt Ihnen, welche „**Bewegungsmarke**“ angewählt ist. Sie wechseln zwischen Bewegungsmarken indem Sie den Markierungspunkt der entsprechenden Marke anklicken.



Sie können nun einmal die Show mit  abspielen und sehen wie sich der Text bewegt.

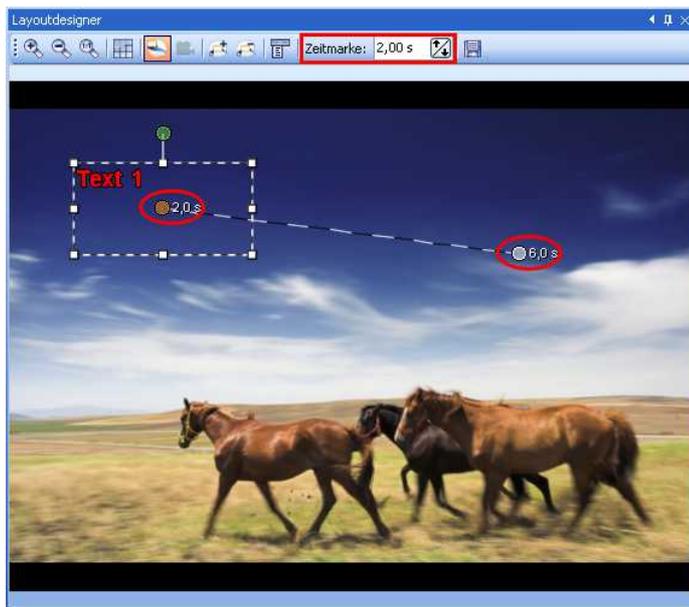
Zeitlicher Ablauf



Mit der „**Zeitmarke**“ können Sie den Ablauf steuern. Erhöhen Sie die Zeit, so wird der Ablauf langsamer. Verringern Sie die Zeit, wird die Bewegung schneller.

Erhöhen Sie einmal die „**Zeitmarke**“ des Bewegungspunktes und spielen Sie dann die Show ab.

Startzeit

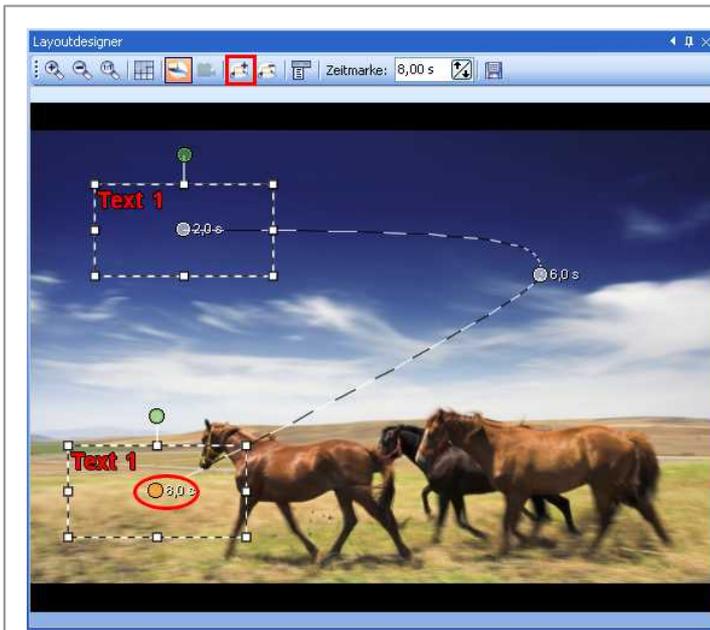


Wenn der Bewegungsablauf erst verzögert beginnen soll, so können Sie bei der ersten „**Bewegungsmarke**“ die „**Zeitmarke**“ erhöhen. Klicken Sie dazu die „**Bewegungsmarke**“ an und erhöhen Sie dann die Zeiteinheit. In diesem Beispiel beginnt der Bewegungsablauf erst 2 Sekunden nach dem Erscheinen des Textes. Die nachfolgenden Bewegungsmarken werden automatisch angepasst, wenn Sie die Startzeit der ersten Bewegungsmarke verändern.

Spielen Sie die Show erneut ab um die Veränderung zu sehen.

Weitere Bewegungsmarken einfügen

Sie können beliebig viele „**Bewegungsmarken**“ einfügen. Die neue „**Bewegungsmarke**“ wird immer hinter der markierten Marke eingefügt.

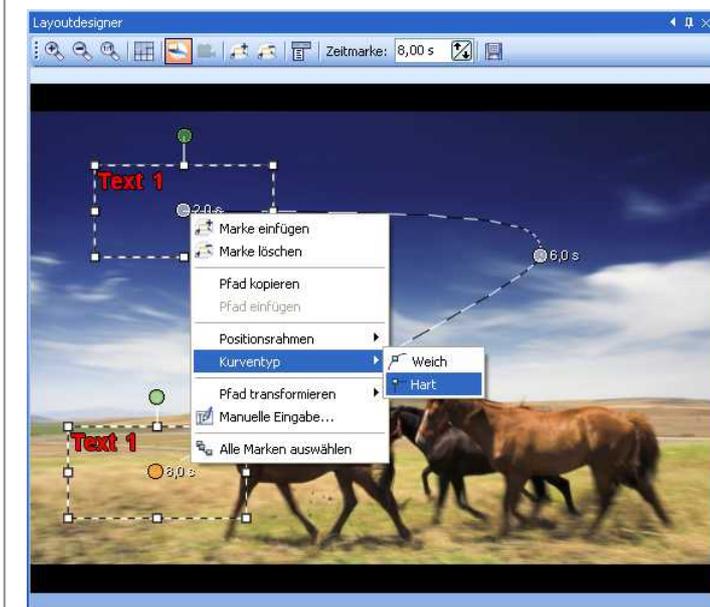


Markieren Sie die letzte **„Bewegunsmarke“** und fügen Sie mit  eine neue Marke ein und positionieren Sie diese im "Layoutdesigner".

Spielen Sie die Show ab. Sie werden feststellen, dass der letzte Teil des Bewegungspfades schneller abläuft als der erste Teil. Sie können dies über die **„Zeitmarke“** für den 3. Bewegungspunkt steuern.

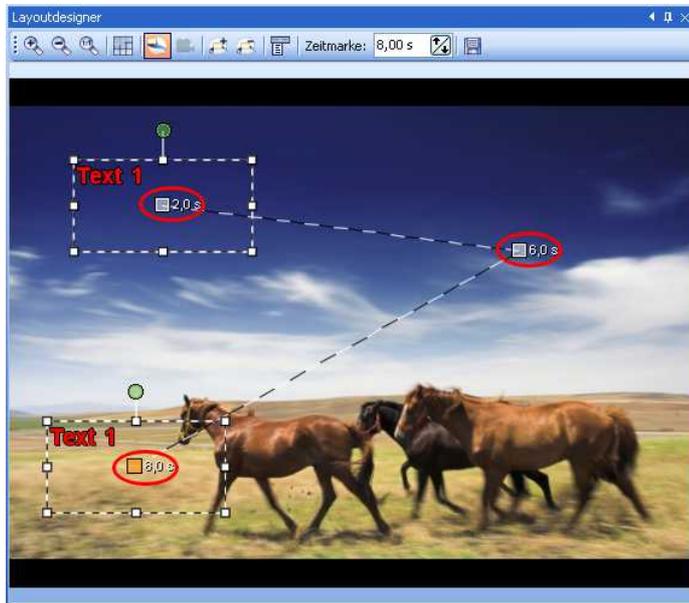
Harte und weiche Kurven

Beim Bewegungsablauf können Sie zwischen **„harten“** und **„weichen“** Kurven wählen. Bei **„harten Kurven“** wird der Pfad exakt nach den Bewegungspunkten verlaufen. Bei **„weichen Kurven“** wird ein runder Bewegungsablauf stattfinden. Sie können innerhalb eines Pfades beide **„Kurventypen“** nutzen.



Markieren Sie einen Bewegungspunkt. Über die rechte Maustaste erhalten Sie das Menü zu dieser Bewegungsmarke und können dort den „**Kurventyp**“ ändern.

Ändern Sie bei allen 3 Punkten einmal den „**Kurventyp**“.



Sie sehen, dass nun die „**Bewegungsmarken**“ einen rechteckigen Markierungspunkt haben. Bei „**weichen Kurven**“ sind diese Punkte rund.

Spielen Sie die Show ab, um die Veränderung des Pfades zu sehen.

Texte drehen im Bewegungsablauf

In der **DiaShow Studio** können Sie Texte auch während eines Bewegungspfades rotieren und schwingen.

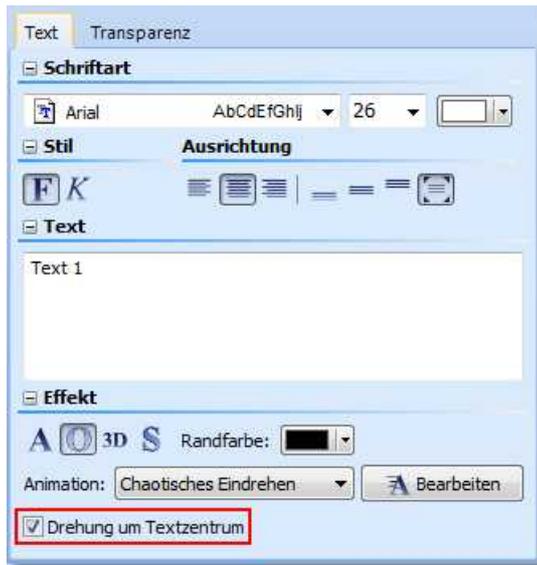
Dazu gibt es den grünen Punkt über dem „**Text**“-Feld. Genauere Informationen zur Drehfunktion beim „**Text**“ finden Sie [hier](#).



Drehen Sie einmal bei der ersten und zweiten Bewegungsmarke den Text. Auch Drehungen über 360 Grad sind möglich um Rotation zu erzeugen.

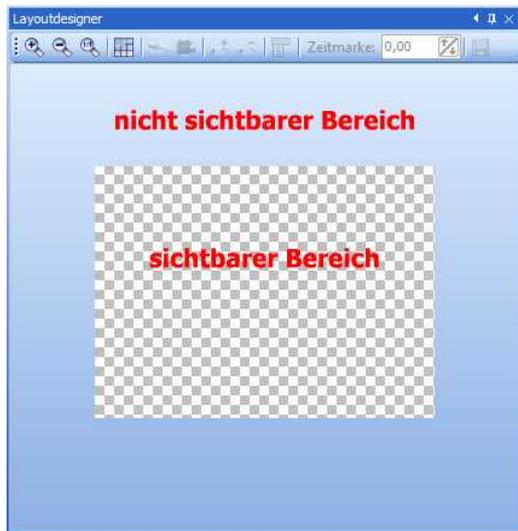


Spielen Sie die Show einmal ab. Sie sehen, dass Drehzentrum ist hierbei der Mittelpunkt des Textfeldes. Soll das Drehzentrum der Textmittelpunkt sein, so aktivieren Sie in den „Text“-Eigenschaften die Funktion ***Drehung im Textzentrum***.



Text von außen einfliegen lassen

Es gibt zwei Bereiche im Layoutdesigner. Einmal den sichtbaren Bereich und den nicht sichtbaren Bereich.

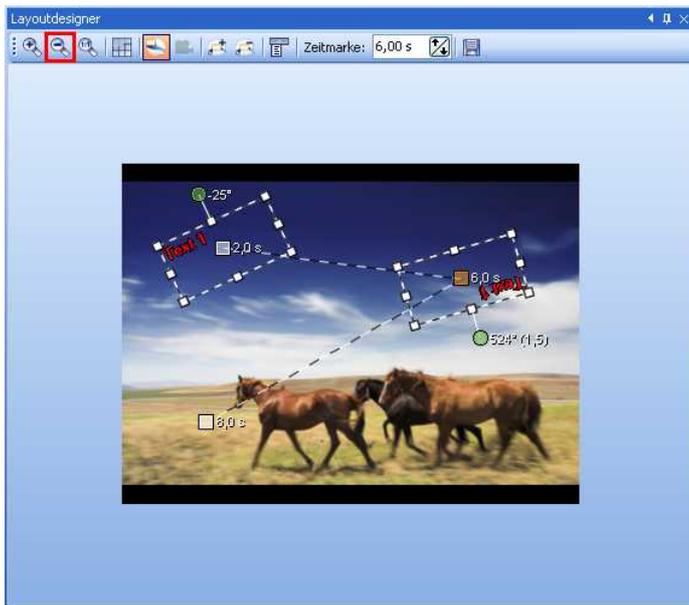


 Vergrößert den sichtbaren Bereich im Layoutdesigner.

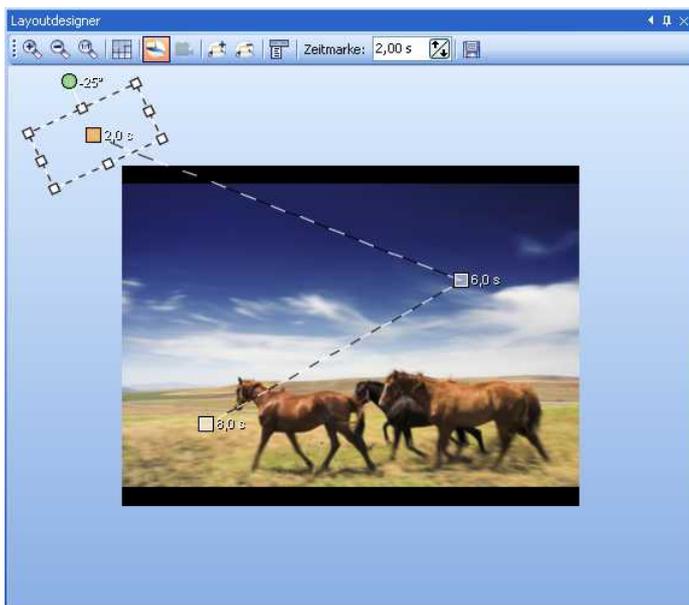
 Verkleinert den sichtbaren Bereich im Layoutdesigner.

 Stellt die Normalansicht/Fenstergröße wieder her.

Verwenden Sie die eben erstellte Show weiter. Verkleinern Sie den sichtbaren Bereich mit  um den nicht sichtbaren Bereich im „**Layoutdesigner**“ zu sehen.



Wählen Sie nun die erste Bewegungsmarke aus und verschieben Sie diese in den **„nicht sichtbaren Bereich“**.



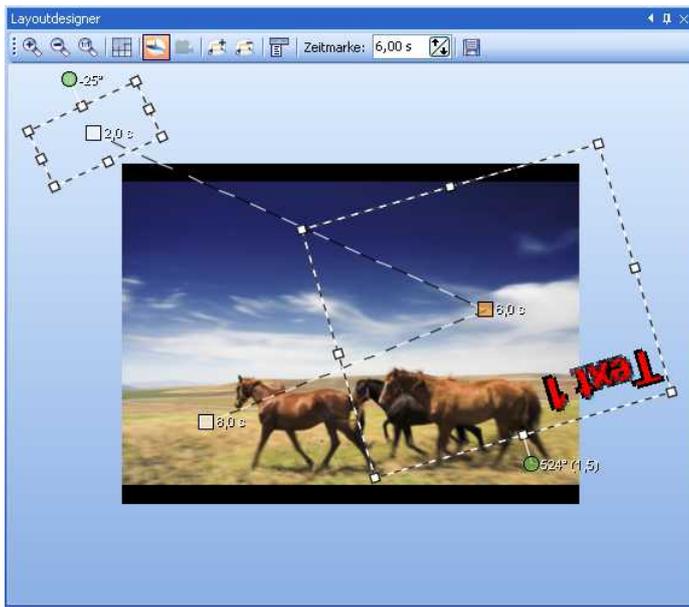
Starten Sie das Abspielen der Show. Der **„Text“** fliegt nun von außen in das Bild hinein.

Zoomfunktion beim Text

Diese Funktion steht, wie auch das Drehen, nur in der **DiaShow Studio** zur Verfügung.

Der **„Text“** kann während eines Bewegungspfades größer und kleiner werden. Die kleinste Größe wird durch die eingestellte Schriftgröße bestimmt.

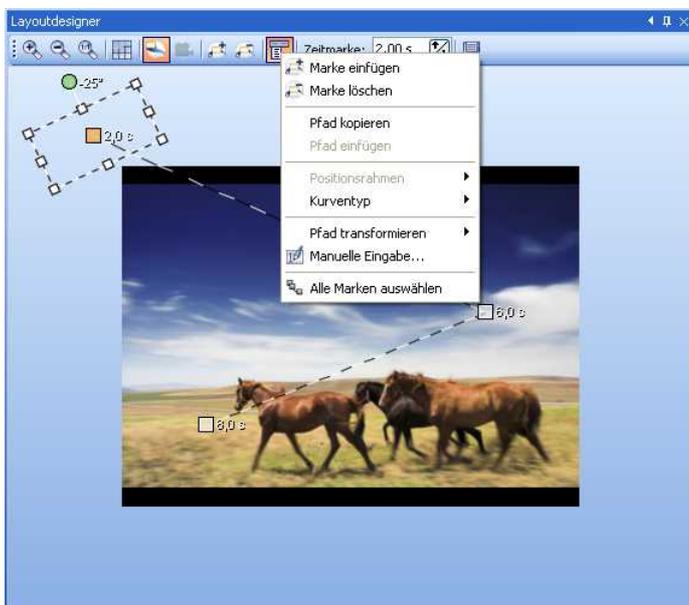
Wählen Sie die 2. Bewegungsmarke an und ziehen Sie den "Positionsrahmen" des **„Text“**-Feldes größer.



Beim Abspielen merken Sie dann, dass der Text zur 2. Bewegungsmarke größer wird und sich zur 3. Bewegungsmarke wieder verkleinert.

Weitere Optionen

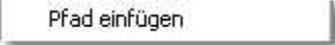
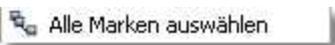
Über  lässt sich das Kontextmenü zu den Bewegungsmarken öffnen. Mit einem Rechtsklick auf einen markierten Bewegungspunkt, lässt sich dieses Menü ebenfalls öffnen.



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

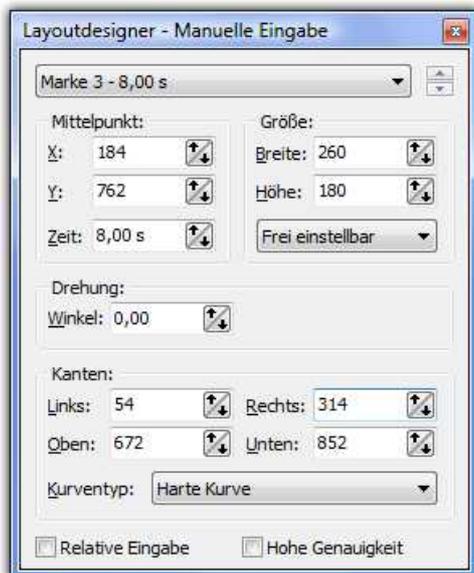
Pfad kopieren

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.

	Mit dieser Option fügen Sie einen kopierten Pfad aus der Zwischenablage wieder ein.
	Möchten Sie im Verlauf Ihres Bewegungspfades sicher gehen, dass der Text oder das Bild nicht die Größe verändert, so können Sie hier die Option "Größe vom Vorgänger verwenden" einstellen. Der Vorgänger ist dabei die vorhergehende Bewegungsmarke.
	Es gibt harte und weiche Kurven bei einem Bewegungspfad. Der Verlauf einer Bewegung kann dadurch verändert werden.
	Ein Bewegungspfad kann auch gespiegelt oder gedreht werden. Die zur Verfügung stehenden Optionen finden Sie unter diesem Punkt.
	Aufruf der manuellen Pfadeingabe. Siehe unten.
	Hiermit können alle Bewegungsmarken markiert werden. Danach ist es möglich den Bewegungspfad im Ganzen zu verschieben.

Manuelle Pfadeingabe

Die manuelle Pfadeingabe ermöglicht das genaue Positionieren der Bewegungspunkte.



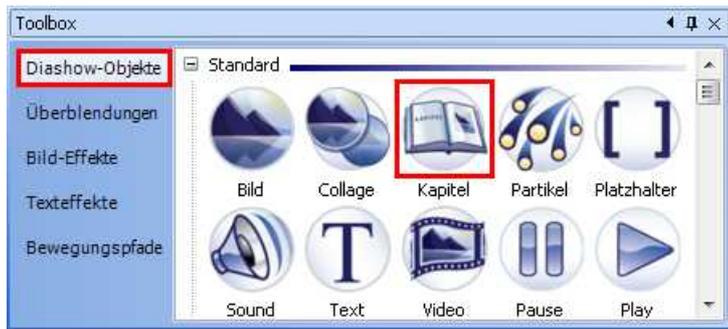
Der „**Layoutdesigner**“ wird mit einer Größe von 1000x1000 angegeben. Die Bildmitte ist somit 500x500. Hier können Sie die Positionen und Größen direkt angeben. Sie können auch zwischen den einzelnen Marken in diesem Fenster wechseln.

3.4 Mehrere Spuren

In der AquaSoft® DiaShow sehen Sie auf den ersten Blick nur eine Bild- und Musikspur in der „Timeline“. Dies dient der besseren Übersicht. An Stellen, wo Sie mehrere Spuren benötigen, kommt das „Kapitel“-Objekt zum Einsatz.

Mit diesem können Sie beliebig viele Spuren anlegen. Dabei ist es nicht vorgegeben, welche Objekte eine Spur enthalten kann. So können Sie auf jeder Spur Bilder, Musik oder Texte platzieren.

Das „Kapitel“-Objekt finden Sie in der „Toolbox“ unter „Diashow-Objekte“.



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 schieben.

Fügen Sie einmal ein paar Bilder und ein „Kapitel“ in eine leere Show ein.

Das „Kapitel“ wird leer eingefügt. Die gewünschten Objekte müssen Sie dann in das Kapitel verschieben. Das können Sie in der „Timeline“, „Bilderliste“ oder „Storyboard“ tun. Klicken Sie ein Bild an und schieben Sie es dann mit gedrückter Maustaste auf das „Kapitel“.

Das „Kapitel“ wird in der „Timeline“ rot umrahmt, wenn Sie mit der Maus über das „Kapitel“ gehen. Lassen Sie dort das Bild "fallen".



Das „Kapitel“ erhält nun ein kleines „Plus“-Symbol.



Dies zeigt an, dass sich Objekte in diesem „Kapitel“ befinden. Mit einem Klick auf das „Plus“-

Symbol können Sie das „**Kapitel**“ öffnen.



Sie sehen nun unter dem „**Bild**“-Objekt den Hinweis auf eine weitere Spur. Um nun ein Bild in eine zweite Spur zu bekommen, müssen Sie dieses auf diese Spur ziehen.



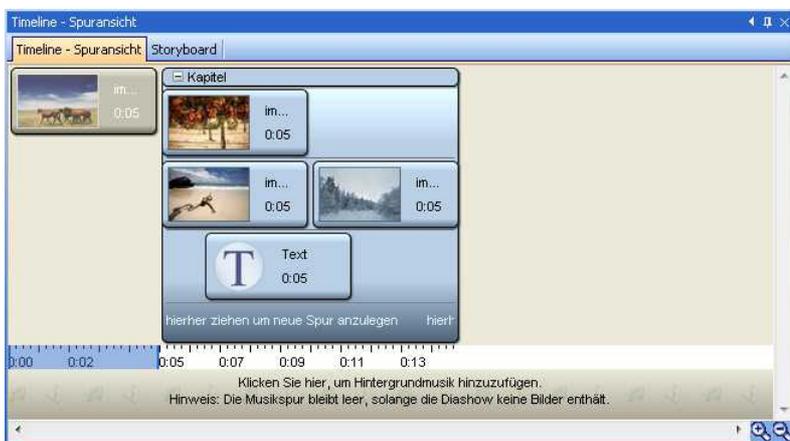
Der **rote** Balken unter dem ersten Bild bestimmt die Startposition des Bildes. An dieser Stelle wird das Bild eingefügt.



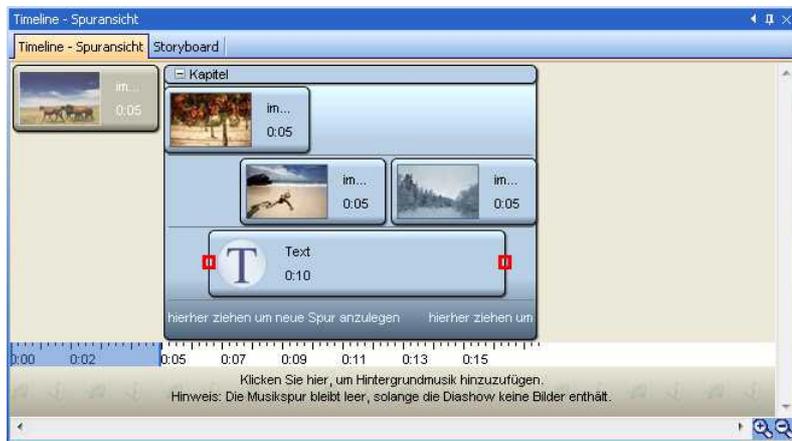
Der Hinweis auf eine neue Spur erscheint nun unter dem 2. Bild. Sie können auf jeder Spur beliebig viele Objekte platzieren. Der **rote** Balken hilft Ihnen dabei, die Objekte an die richtige Position einzufügen.



Sie können auch „**Diashow-Objekte**“ direkt aus der „**Toolbox**“ in ein „**Kapitel**“ einfügen. Ziehen Sie einmal ein „**Text**“-Objekt in eine neue Spur.



Die Positionen innerhalb des „**Kapitels**“ lassen sich durch Verschieben mit der Maus verändern. Durch das Anklicken und Schieben am Anfang und Ende eines Objektes, kann die „**Verweildauer/Standzeit**“ eines Objektes verändert werden.



Die Objekte innerhalb eines Kapitels verhalten sich ähnlich einem Kartenstapel. Das heißt, das Objekt in der untersten Spur wird über die anderen Objekte drüber gelegt. In diesem Beispiel wird der Text auf allen 3 Bildern angezeigt. Würde der Text in der ersten Spur stehen, so wäre dieser durch die Bilder verdeckt.

Beispiel:

Oftmals wird uns die Frage gestellt, wie man einen „**Titel/Sound**“ nur für ein paar Bilder einstellt. Die Hintergrundmusik soll zu diesem Zeitpunkt abgeblendet werden, aber nicht unterbrochen.

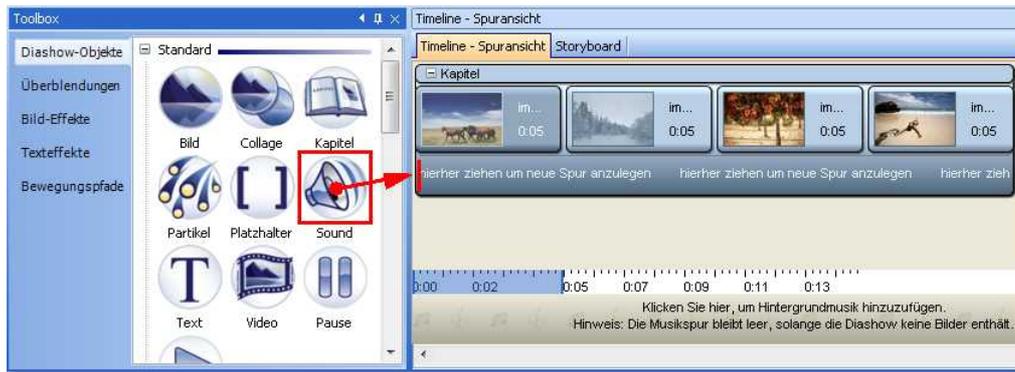
Fügen Sie ein paar „**Bilder**“ in eine leere Show ein und ein „**Kapitel**“.



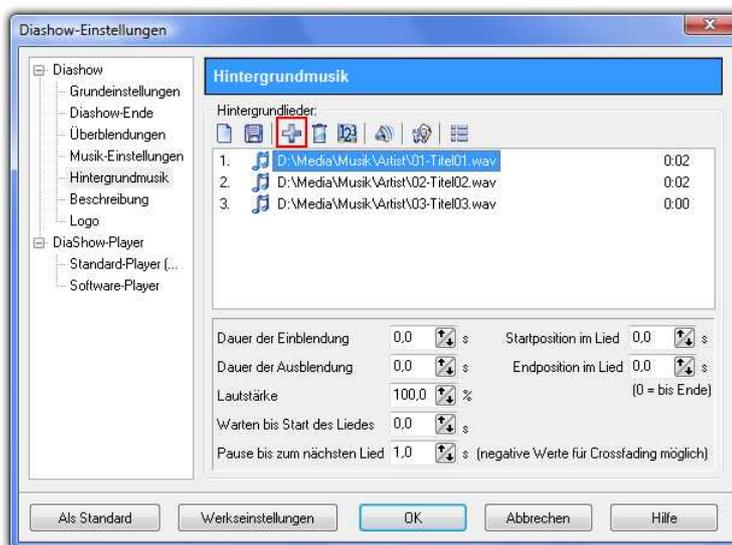
Verschieben Sie dann die Bilder in das „**Kapitel**“. Die Bilder sollen dabei alle in einer Spur sein.



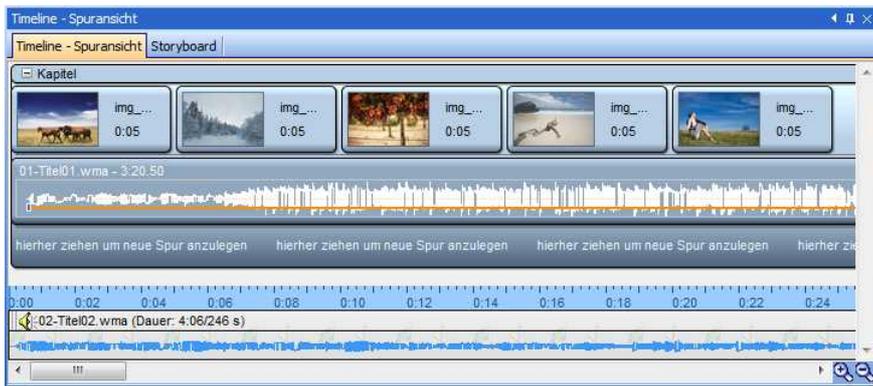
Ziehen Sie nun ein „**Sound**“-Objekt aus der „**Toolbox**“ auf die 2. Spur in dem „**Kapitel**“. So wie oben das „**Text**“-Objekt in das „**Kapitel**“ eingefügt wurde.



„**Hintergrundmusik**“ können Sie einfügen, indem Sie auf die entsprechende Spur in der „**Timeline**“ klicken. Über das „**Plus**“-Symbol können Sie Titel einfügen.



Der Titel wird dann in der „**Hintergrundmusikspur**“ in der „**Timeline**“ angezeigt.



In dem „**Eigenschaften**“-Fenster sollten Ihnen die „**Eigenschaften**“ des „**Sound**“-Objektes angezeigt werden. Falls nicht, so wählen Sie das „**Sound**“-Objekt einmal in der „**Timeline**“ per Mausklick an.

Falls Ihnen die Abspiellänge des Sounds zu lang ist, können Sie diese verkleinern. Die entsprechenden Einstellungen sind auf dem folgenden Bild **rot** markiert.



In der „**Timeline**“ sehen Sie nun, dass der „**Sound**“ exakt zu den 5 Bildern passt. Die „**Hintergrundmusik**“ wird während dieser Zeit zurück genommen. Wenn Sie noch weitere Bilder hinter das „**Kapitel**“ einfügen, sehen Sie, wie die „**Hintergrundmusikspur**“ weitergeführt wird.



„**Bilder**“, „**Texte**“ und „**Sounds**“ können beliebig in einem „**Kapitel**“ kombiniert werden.



Das „**Kapitel**“ hat oben links ein „**Minus**“-Symbol, wenn es geöffnet ist. Sie können es darüber schließen, wenn Sie nicht mehr an diesem „**Kapitel**“ arbeiten. Das erhöht die Übersichtlichkeit in einer umfangreichen Show.



Über den **DiaShow-Manager 6** können Sie ein Menü für Ihre Show erstellen, indem diese Kapitel auch anwählbar sind. Der **DiaShow-Manager 6** ist in der **DiaShow Studio** bereits enthalten. Für die **DiaShow Deluxe** kann er nachträglich erworben werden.

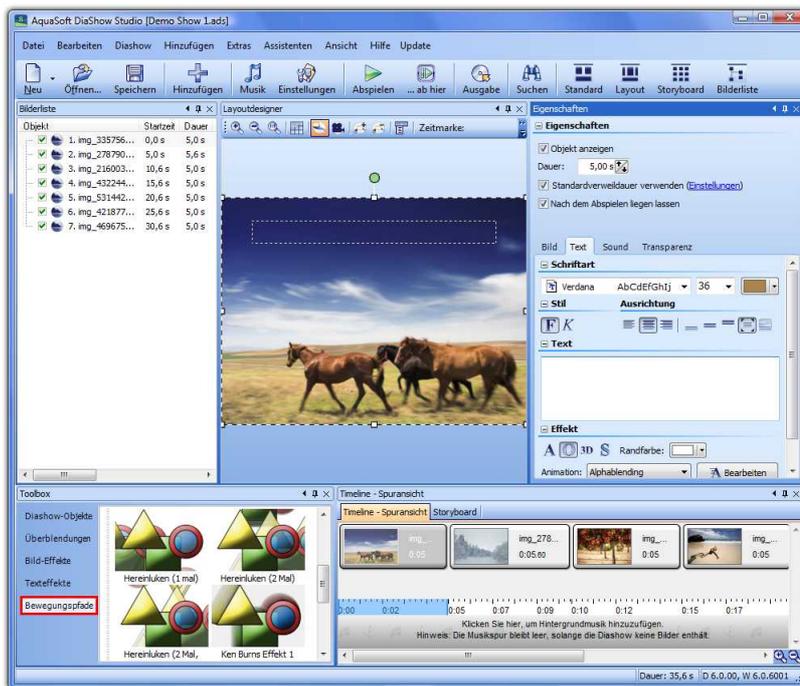
3.5 Ken Burns Effekt



Ein Beispiel für den Ken Burns Effekt finden Sie in den mitgelieferten BeispieldiaShows.

In der **AquaSoft® DiaShow** können Sie diesen Effekt ganz einfach auf Ihre Bilder anwenden.

Fügen Sie ein paar Bilder in eine leere Diashow ein. In der „**Toolbox**“ finden Sie den „**Ken Burns Effekt**“ unter „**Bewegungspfade**“.



Um diesen auf ein Bild anzuwenden, ziehen Sie den Effekt einfach aus der „**Toolbox**“ auf das entsprechende Bild.



Es gibt 4 Varianten dieses Effektes. Wenden Sie den „**Ken Burns Effekt**“ auf alle Bilder an.

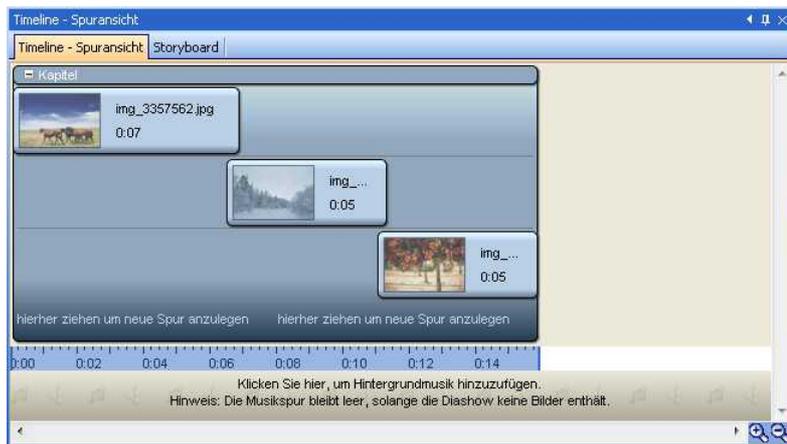
Anschließend markieren Sie alle Bilder in der „**Bilderliste**“ mit „**Strg**+„**A**“. Dazu müssen Sie vorher ein Bild in der „**Bilderliste**“ anklicken.

In den „**Bildeigenschaften**“ wählen Sie nun als „**Überblendung**“ das „**Alphablending**“ aus. Die Funktion „**Hintergrund füllen**“ muss ebenfalls aktiv sein.



Spielen Sie dann die Show mit ab.

Sie sehen, dass die Übergänge noch ein wenig „weicher“ sein könnten. Dies lässt sich mit Hilfe des „Kapitels“ realisieren. Fügen Sie ein "Kapitel" in die Show ein. Verschieben Sie die „Bilder“ in das „Kapitel“ und ordnen Sie dort die Bilder in eine Treppenform an. Dabei muss der Anfang eines Bildes leicht unter das Ende des vorherigen Bildes geschoben werden.



Spielen Sie anschließend die Show mit ab.

Der „Ken Burns Effekt“ wird durch eine „Kamerafahrt“ realisiert. Sie können diese auch individuell verändern. Dazu müssen Sie im „Layoutdesigner“ auf den „Kamerafahrten“-Modus

wechseln. Klicken Sie dazu auf  im „**Layoutdesigner**“.



Im „**Layoutdesigner**“ wird nun der „**Bewegungspfad**“ angezeigt. Wie schnell oder langsam eine Bewegung abläuft, wird über die eingestellte Zeit beim 2. Bewegungspunkt festgelegt. Je höher die Zeit, desto langsamer wird die Bewegung ausgeführt.

Um die Zeit und somit dem Ablauf zu ändern, klicken Sie im „**Layoutdesigner**“ die 2. Bewegungsmarke an. Die Bewegungsmarke mit „**0,0 s**“ ist der erste Bewegungspunkt und somit die Startposition. Nachdem Sie die 2. Marke markiert haben, können Sie über dem Bild unter „**Zeitmarke**“ die eingestellte Zeit verändern. Eine markierte Bewegungsmarke wird orange im „**Layoutdesigner**“ angezeigt.

Beim „**Ken Burns Effekt**“ wird beim ersten Bewegungspunkt nur ein Teil des Bildausschnittes verwendet. Dies sehen Sie an dem kleineren „**Positionsrahmen**“. Erst im Laufe der „**Kamerafahrt**“ wird der volle Bildausschnitt gezeigt. Daher ist bei der 2. Bewegungsmarke der „**Positionsrahmen**“ größer.

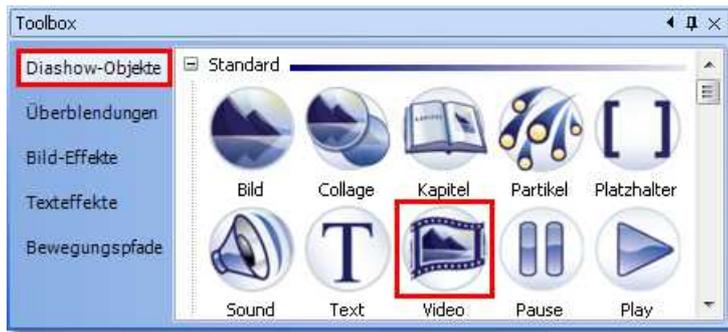
Mehr zu Bewegungspfaden finden Sie im Kapitel [„Bewegungen“](#) und [„Zoom“](#).

3.6 Videos einfügen

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

Grundsätzlich werden alle Videoformate unterstützt, die im Windows Media Player abspielbar sind. Kann Ihr Video nicht im Windows Media Player abgespielt werden, könnte es an einem fehlenden DirectShow-Filter für das Videoformat liegen. Diese können teilweise nachinstalliert werden. Es gibt verschiedene Codec- und Filterpakete zum Download, z.B. das „**K-Lite Mega Codec Pack**“ auf [Chip online](#). 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.

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



Sie können zum Einfügen einen Doppelklick verwenden oder das „**Video**“-Objekt aus der „**Toolbox**“ in die „**Timeline**“, das „**Storyboard**“ oder in die „**Bilderliste**“ mit der Maus ziehen.



In den „**Eigenschaften**“ des Videos haben Sie nun verschiedene Einstellmöglichkeiten. Sollten in Ihrer Ansicht die „**Eigenschaften**“ nicht angezeigt werden, so können Sie diese mit einem Rechtsklick auf das Video in der „**Timeline**“ oder „**Bilderliste**“ aufrufen.



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 festlegen.

Das „**Video**“ kann im „**Layoutdesigner**“ frei positioniert werden, falls es nicht als Vollbild

abgespielt werden soll. Auch einen Überblendeffekt können Sie dem Video zuordnen.

Die „**Hintergrund füllen**„ - Funktion ermöglicht Ihnen das vorhergehende Bild während des Abspielens des Videos zu sehen oder dieses durch einen farbigen Hintergrund zu verdecken.

Unter „**Sound**“ können Sie bestimmen, ob die Hintergrundmusik während der Spieldauer des Videos abgeblendet werden soll. Falls Sie eigenen Ton oder gesprochene Kommentare im Video haben, sollten Sie diese Funktion nutzen.

Weitere „**Eigenschaften**“ des Videos werden [hier](#) erläutert.

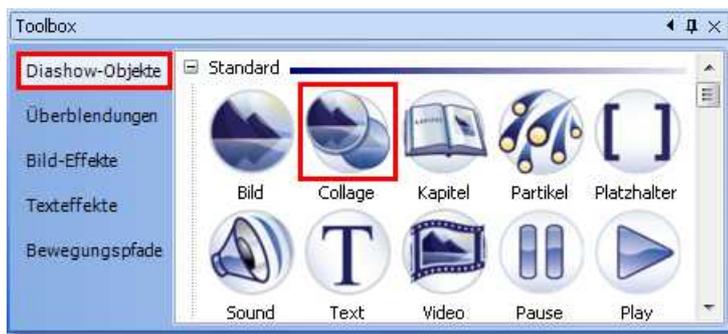
Das „**Video**“ kann auch mit einem Bewegungspfad animiert werden. Wie das genau geht, erfahren Sie [hier](#).

3.7 Collage



In nur wenigen Schritten, können Sie wunderschöne Collagen erstellen.

Doppelklicken Sie in der „**Toolbox**“ auf das „**Collage**“-Objekt.

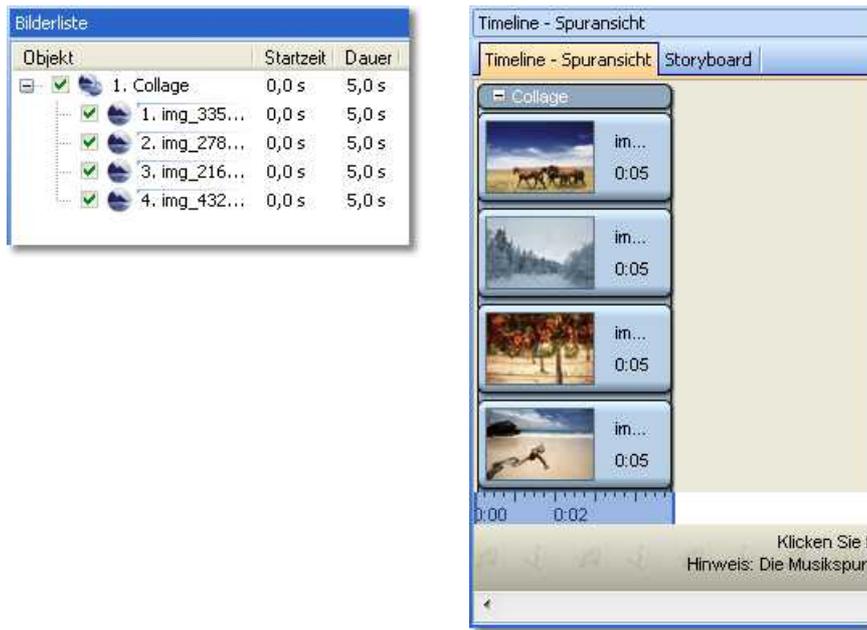


Dadurch wird eine „**Collage**“ zu Ihrer Diashow hinzugefügt. Klicken Sie diese „**Collage**“ in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ an und Sie sehen im „**Layoutdesigner**“, dass die „**Collage**“ momentan leer ist. Um sie zu füllen, genügt ein Doppelklick auf das „**Bild**“-Objekt in der „**Toolbox**“.

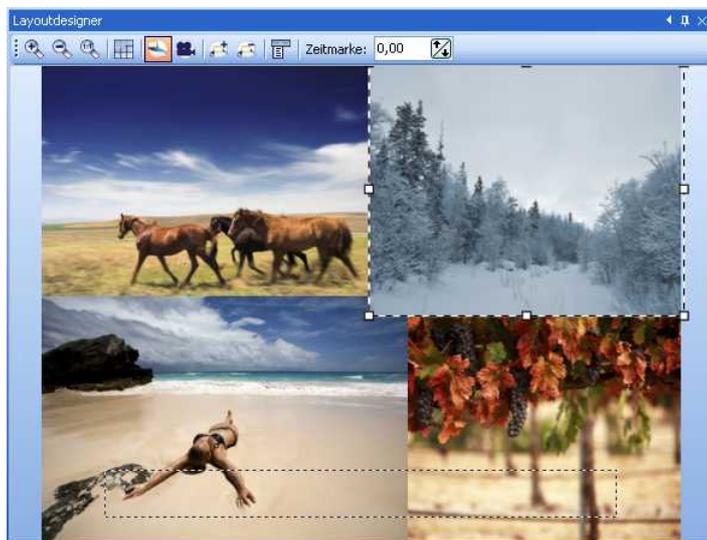


Wählen Sie im nun erscheinenden Dialog einfach alle für Ihre Collage zu verwendenden Bilder aus.

Diese werden der Collage hinzugefügt, da diese in der „**Bilderliste**“ und „**Timeline**“ ausgewählt war. Wenn Sie das  neben der „**Collage**“ anklicken, können Sie alle Bilder in der „**Collage**“ betrachten.



Klicken Sie jetzt einfach die einzelnen Bilder an und verschieben/vergrößern/verkleinern Sie diese nach Lust und Laune, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Die Bilder können Sie anhand des „**Positionsrahmens**“ im „**Layoutdesigner**“ verkleinern.



Fügen Sie jetzt einen „**Text**“ aus der „**Toolbox**“ hinzu und positionieren Sie ihn nach Belieben.



Wenn der „**Text**“ jetzt nicht in die „**Collage**“ eingefügt werden sollte, hatten Sie diese wahrscheinlich nicht markiert, als Sie den „**Text**“ hinzugefügt haben. Klicken und ziehen Sie den „**Text**“ einfach auf die „**Collage**“ und lassen Sie die Maustaste los. Dies funktioniert in der „**Bilderliste**“, in der „**Timeline**“ und im „**Storyboard**“.



Nun haben Sie eine fertige **„Collage“**, bestehend aus Ihren **„Bildern“** und einem **„Text“**. Die Bilder können sich auch überlappen. Ebenso können Sie ein **„Bild in Bild“** – Effekt erzeugen, indem Sie das erste Bild nicht verkleinern.

Wenn Sie das **„Collage“**-Objekt markieren, können Sie **„Eigenschaften“** der **„Collage“** verändern. Sie können eine **„Überblendung“** festlegen und die Verweildauer verändern.



Alle **„Bilder“** und **„Texte“** innerhalb einer **„Collage“** werden nicht eigenständig animiert. Hierfür benötigen Sie das **„Kapitel“**-Objekt.

Wie Sie sehen, ist das Zusammenstellen einer ansehnlichen Collage schnell und einfach erledigt.



In eine „**Collage**“ kann man wie in ein „**Bild**“ zoomen und diese mit einem „**Kameraschwenk**“ versehen. Versuchen Sie es einfach mal.

Mehr zu Bewegungspfaden finden Sie im Kapitel „**Bewegungen**“ und „**Zoom**“.

3.8 Bewegungen

Im Kapitel „**Textanimationen**“ haben Sie „**Bewegungspfade**“ schon kennengelernt.

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



Bild



Text



Partikel



Collage



Video

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**“ sind nun die Werkzeuge für den Bewegungspfad freigeschaltet.



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. Das erklärt sich unten im Beispiel.



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

3.8.1 einfache Bewegungsfahrten



Ihre Bilder lernen laufen. Mit wenigen Klicks wandern Ihre Bilder über den Bildschirm. Folgen Sie einfach dieser Anleitung und Sie werden schnell und bequem in die bunte, bewegliche Welt von **AquaSoft® DiaShow** eingeführt.

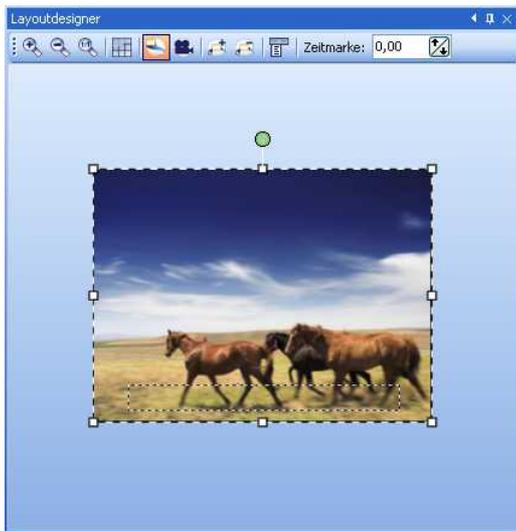
Erzeugen Sie eine neue Diashow  und fügen Sie **„Bild“** ein.



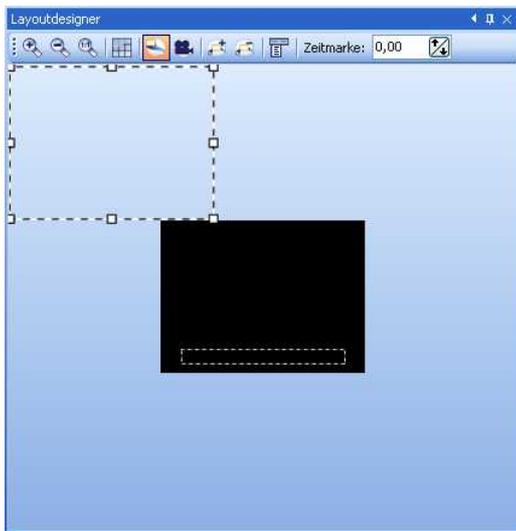
Klicken Sie das **„Bild“** in der **„Bilderliste“** oder **„Timeline“** an, damit das **„Bild“** im **„Layoutdesigner“** angezeigt wird.



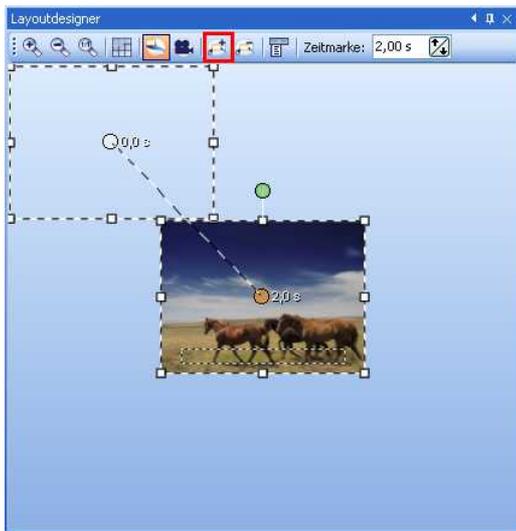
In diesem Beispiel möchten wir Ihnen erläutern, wie Sie ein Bild von "außen" auf den Bildschirm "einfliegen" lassen können. Dazu müssen wir den "nicht sichtbaren" Bereich mit  vergrößern.



Verschieben Sie nun das Bild in den nicht sichtbaren Bereich.



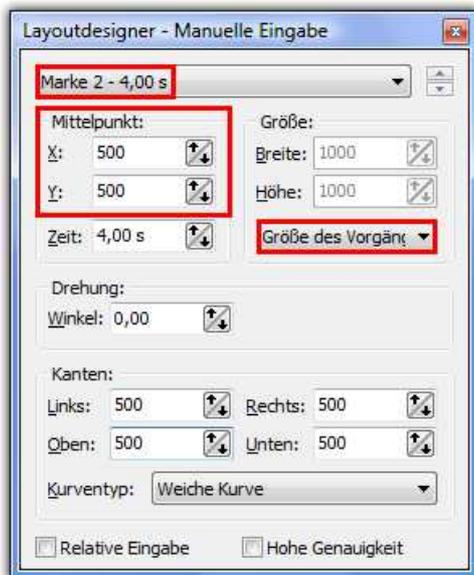
Nun fügen Sie eine neue Bewegungsmarke mit  ein. Verschieben Sie dann die neu eingefügte Bewegungsmarke in den sichtbaren Bereich.



Spielen Sie die Show ab. Sie sehen, dass das Bild nun von oben links in den Bildschirm "einfliegt". Erhöhen Sie bei der 2. Bewegungsmarke die Zeitmarke und die Bewegung wird langsamer.

Um sicher zu gehen, dass das Bild in der Mitte des Bildschirms ankommt und auch die Größe

des Bildes sich nicht verändert, rufen Sie einmal über  die „**manuelle Eingabe**“ auf.



Wählen Sie die „**Marke 2**“ aus und geben Sie beim Mittelpunkt 500/500 ein. Stellen Sie auch die „**Größe vom Vorgänger**“ ein. Damit nicht aus Versehen die Größe des Bildes während des Pfades verändert wird.

Die „**manuelle Eingabe**“ geht von einem Koordinatensystem aus, indem der „**Layoutdesigner**“ 1000x1000 Einheiten breit ist. Um unser Bild also mittig zu platzieren, geben Sie bei X (der horizontalen Position des Mittelpunkts) und bei Y (der vertikalen Position des Mittelpunkts) 500 an, also jeweils die Hälfte der Gesamtausmaße. Sie können auch negative Zahlen verwenden. Diese beziehen sich dann auf den „**nicht sichtbaren Bereich**“.

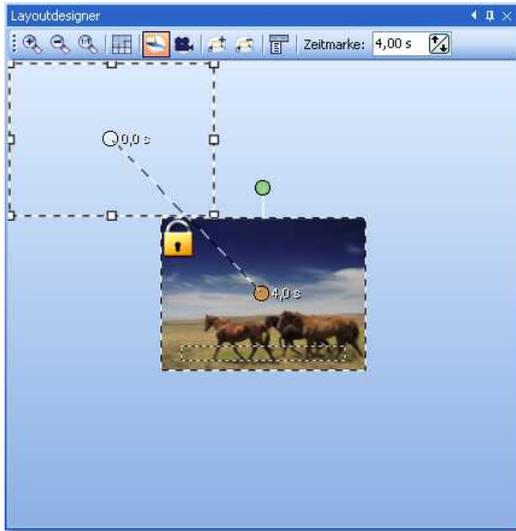
3.8.2 Bewegungen mit Größenänderung

Im vorhergehenden Beispiel wurde die Bildgröße während des Bewegungspfades nicht verändert. Nun möchten wir Ihnen einmal zeigen, wie Sie die Bildgröße während des Ablaufes verändern können. So können Bilder kleiner und größer werden.

Bilder wachsen

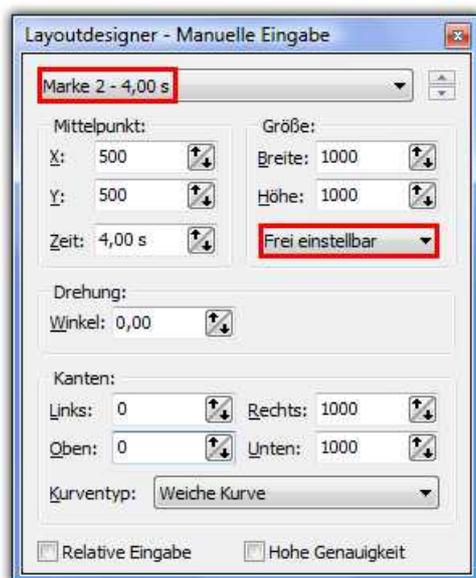
Das Bild mit dem eingestellten Pfad aus dem vorhergehenden Kapitel muss dazu nur etwas verändert werden.

So sollte es bei Ihnen im „*Layoutdesigner*“ aussehen:



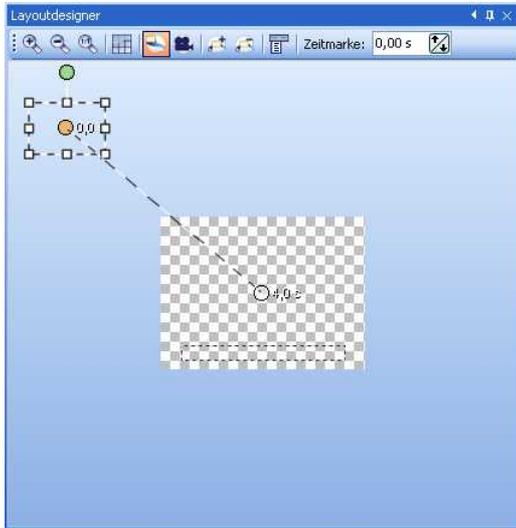
Öffnen Sie nun die „*manuelle Pfadeingabe*“ über das  Symbol.

Wählen Sie die Marke 2 zuerst aus und stellen Sie unter „*Größe*“ auf „*Frei einstellbar*“ um.



Schließen Sie dann die „*manuelle Pfadeingabe*“. Man könnte den nächsten Schritt auch über dieses Menü tätigen, doch wir wählen hier den „*Layoutdesigner*“ direkt.

Verkleinern Sie einmal mit Hilfe des „**Positionsrahmens**“ das Bild um die erste Marke, also die Marke, die außerhalb des sichtbaren Bereiches liegt. Verschieben Sie dann die Marke näher an den sichtbaren Bereich heran.



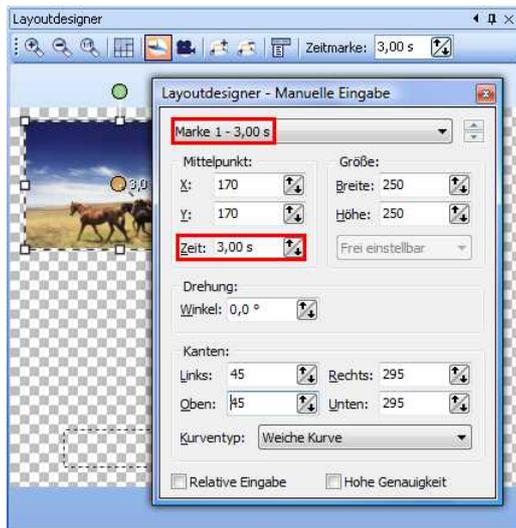
Spielen Sie nun die Show ab und Sie sehen, dass das Bild größer wird während der Bewegung. Sie können in den „**Eigenschaften**“ des „**Bildes**“ eine „**Überblendung**“ auswählen oder auch „Keine“.

Es lassen sich weitere schöne Effekte mit dem Bewegungspfad erzeugen.

Positionieren Sie einmal die erste Marke im sichtbaren Bereich. Stellen Sie dann den

„**Layoutdesigner**“ mit  wieder auf die „**Normalansicht**“.

Rufen Sie dann die „**manuelle Pfadeingabe**“ auf.



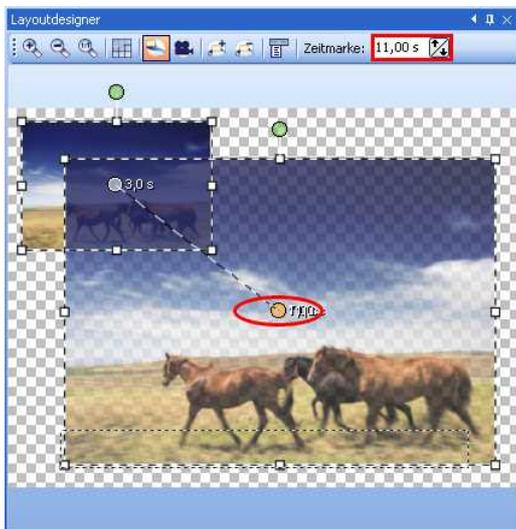
Stellen Sie einmal die im Bild gezeigten Werte ein. Wählen Sie in den „**Eigenschaften**“ des Bildes eine „**Überblendung**“ aus. Spielen Sie anschließend den Effekt einmal ab.

Jetzt soll das Bild wieder auf seine Ursprungsposition zurück „fliegen“. Dazu werden 2 weitere „**Bewegungsmarken**“ benötigt. Klicken Sie im „**Layoutdesigner**“ die 2. Marke an und fügen Sie

dann mit  eine weitere Bewegungsmarke ein.



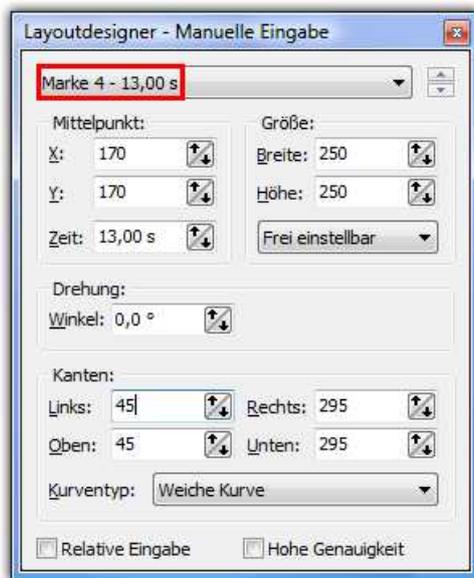
Diese Marke wird benötigt, um das Bild stehen zu lassen. Das Bild soll nicht sofort wieder kleiner werden. In diesem Falle kann man eine Bewegungsmarke direkt auf eine vorhergehende Marke legen. Dazu müssen Sie jetzt nur die Marke 3 auf die Marke 2 schieben.



Erhöhen Sie dann die Zeit bei der 3. Marke, wie oben im Bild angegeben. Fügen Sie dann eine 4.

Marke mit  ein. Diese werden Sie im ersten Moment nicht erkennen, da diese genau über der 2. und 3. Marke eingefügt wird.

Rufen Sie über  die „**manuelle Pfadeingabe**“ auf.



Stellen Sie nun unter **„Mittelpunkt“** und **„Größe“** die Werte ein, die schon bei der ersten Marke verwendet wurden.

Wenn Sie nun die Show abspielen, werden Sie sehen, dass das Bild vergrößert wird und dann auf seinen ursprünglichen Platz zurück geht.

Fügen Sie nun ein neues Bild in die Show ein. Klicken Sie unser Bild von eben noch einmal an und

rufen Sie das Kontextmenü über  auf. Wählen Sie dort **„Pfad kopieren“**. Markieren Sie nun

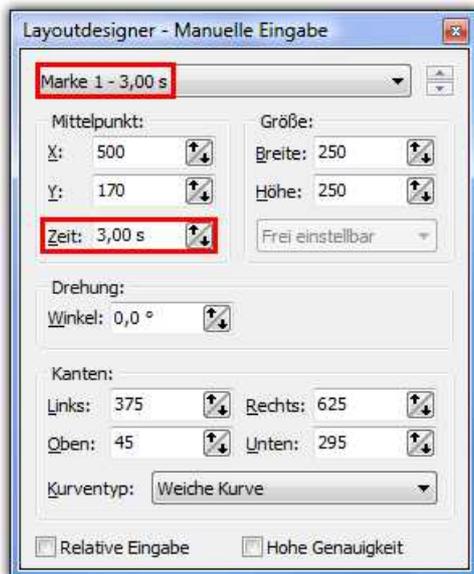
das neu eingefügte Bild und rufen Sie über  erneut das Kontextmenü auf und wählen Sie diesmal **„Pfad einfügen“**.

In den **„Eigenschaften“** des 2. Bildes müssen Sie die Funktion **„Hintergrund füllen“** deaktivieren.

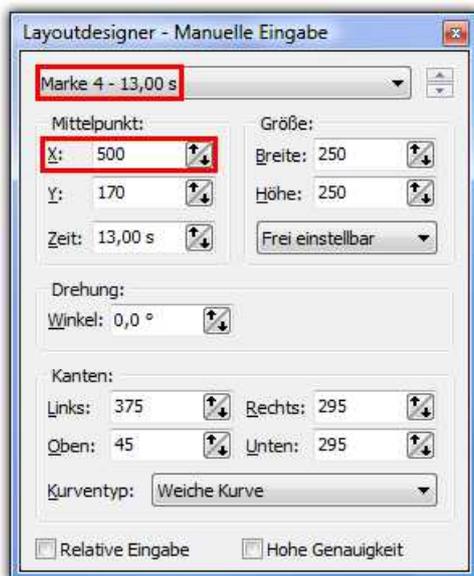


Nun ändern wir einmal die Position der ersten und letzten Marke. Rufen Sie dazu über  das Kontextmenü auf und übernehmen Sie einmal die folgenden Einstellungen.

Marke 1:



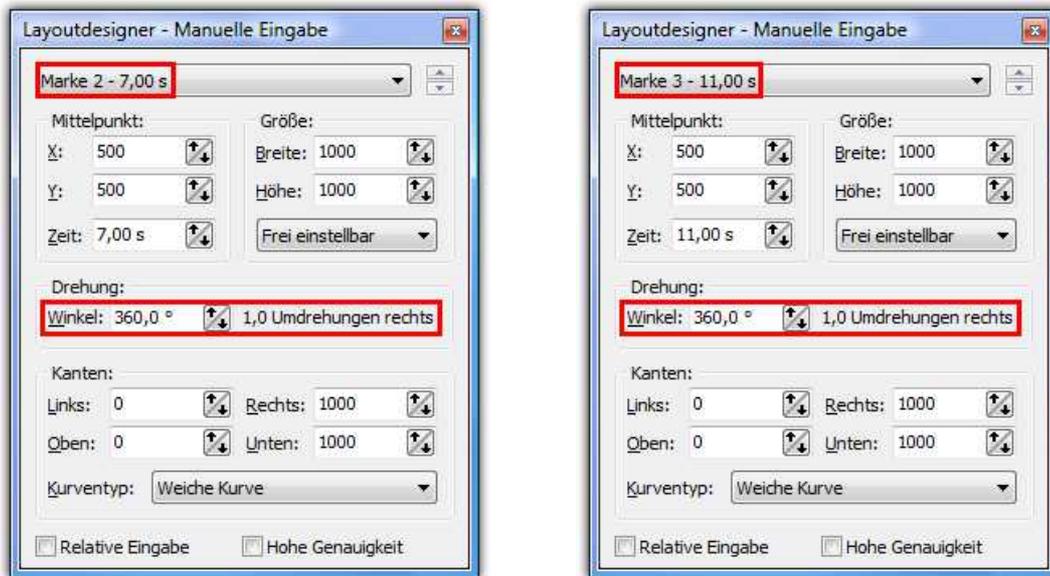
Marke 4:



Spielen Sie die Show dann einmal komplett ab. Und wie gefällt Ihnen der Effekt?

In der **DiaShow Studio Studio** können Sie auch „**Drehungen**“ verwenden. Auch dies geht über die „**manuelle Pfadeingabe**“ ganz leicht.

Dazu öffnen Sie einmal bei einem Bild das Kontextmenü über  und wählen Sie 2. Bewegungsmarke aus. Unter „**Drehung**“ stellen Sie nun einmal 360 als Winkel ein. Das gleiche stellen Sie bitte bei der 3. Bewegungsmarke ein.



Spielen Sie die Show ab.

Diese „**Bewegungspfade**“ können Sie auf folgende „**Diashow-Objekte**“ anwenden:



3.8.3 Panoramafahrten



In den Beispieldiashows finden Sie eine Panoramafahrt. Dort wird der Bewegungspfad nur auf einen bestimmten Bildausschnitt angewendet. Wie dies geht, wird Ihnen im folgenden Beispiel erklärt.

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



Klicken Sie es in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ an, damit das Bild im „**Layoutdesigner**“ angezeigt wird und die entsprechenden Werkzeuge freigeschaltet werden.

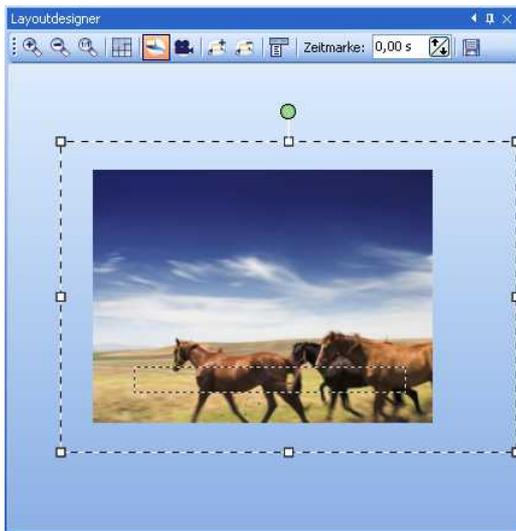


Bei Panoramafahrten müssen die Bilder über den sichtbaren Bereich hinaus vergrößert werden.

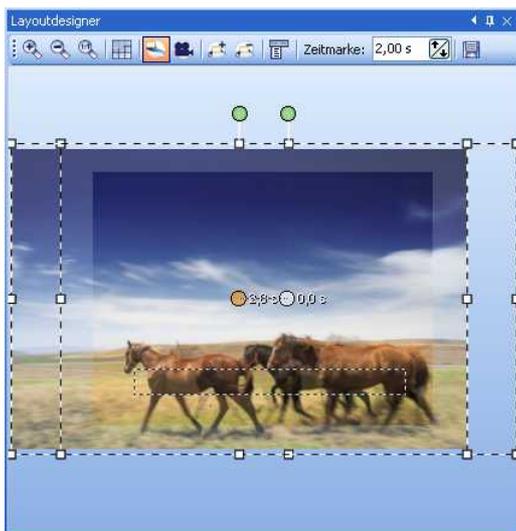
Verkleinern Sie dazu die Anzeige des sichtbaren Bereiches mit dem  Symbol.



Vergrößern Sie nun das Bild mit Hilfe des „**Positionsrahmens**“ bis es ungefähr wie auf dem folgenden Bild aussieht.

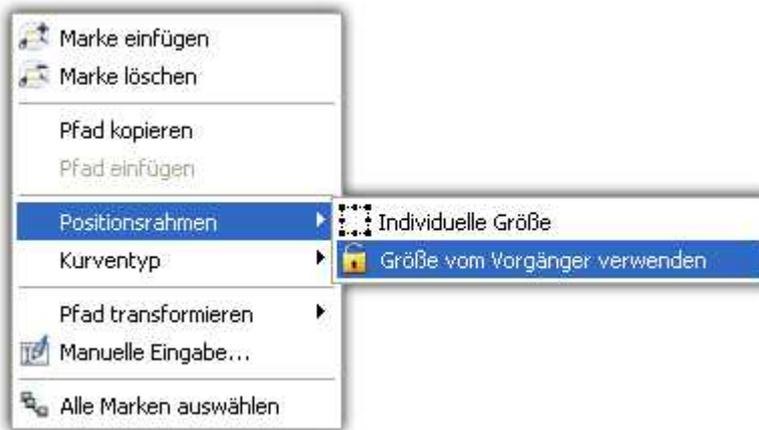


Fügen Sie dann mit dem  Symbol eine neue Bewegungsmarke ein und positionieren Sie diese links von der ersten Bewegungsmarke.



Erhöhen Sie die Zeit bei der zweiten Bewegungsmarke, damit die Bewegung langsamer abläuft. Wünschen Sie keine „Überblendung“ am Beginn des Bewegungspfades, so können Sie in den „Eigenschaften“ des Bildes „Keine“ einstellen.

Rufen Sie dann mit der rechten Maustaste auf die markierte 2. Bewegungsmarke das Kontextmenü auf. In diesem wählen Sie jetzt „Positionsrahmen“ / „Größe vom Vorgänger verwenden“. So wird die Größe der zweiten Bewegungsmarke automatisch an die Größe der vorhergehenden angepasst und kann nicht mehr versehentlich verändert werden.



Jedes Bild mit der Einstellung „**Größe vom Vorgänger verwenden**“ wird im „**Layoutdesigner**“ durch ein  markiert.

Klicken Sie jetzt einfach auf  und bewundern Sie den Effekt.

3.9 Zoom



Mit der AquaSoft® DiaShow können Sie in Ihre Bilder auch hineinzoomen. Möchten Sie einen bestimmten Bildausschnitt vergrößert darstellen, können Sie dies mit Hilfe der entsprechenden Werkzeuge im „**Layoutdesigner**“ erstellen. Der Bereich, in den Sie hineinzoomen möchten, können Sie dabei frei wählen.

„**Zoom**“ und „**Kameraschwenks**“ können Sie auf folgende „**Diashow-Objekte**“ anwenden:



Es kann nicht schaden, das Tutorial [Bewegungen](#) bereits überflogen zu haben, da das Zoom auf dem Bewegungspfad-System basiert.

Einfaches Hineinzoomen in ein Bild

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

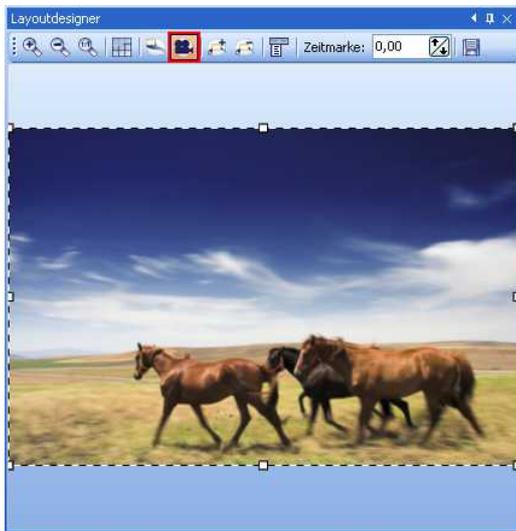


Bild

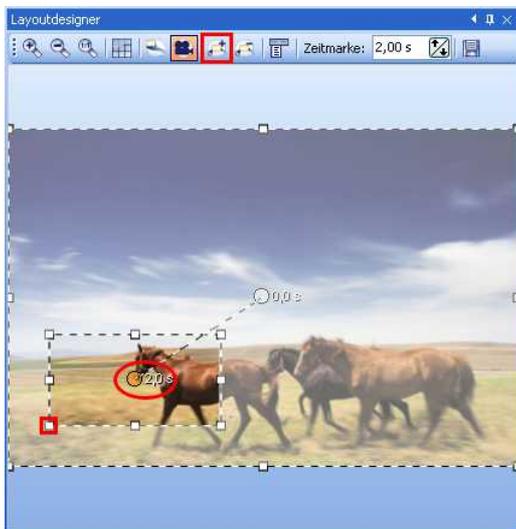
Klicken Sie das „**Bild**“ in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ an, damit das Bild im „**Layoutdesigner**“ angezeigt wird und die entsprechenden Werkzeuge freigeschaltet werden. Eine Übersicht über die Werkzeuge erhalten Sie im Kapitel „**Bewegungen**“.



Wählen Sie das Symbol an der oberen Kante des „**Layoutdesigners**“ aus um in den „**Kamerafahrtmodus**“ zu wechseln.



Klicken Sie jetzt auf das Symbol. Dieses fügt eine Bewegungsmarke hinzu. Um diese zusätzliche Marke wird jetzt ein „**Positionsrahmen**“ gezeichnet. Verkleinern Sie diese Marke mittels des „**Positionsrahmens**“ und schieben Sie den Ausschnitt auf die Stelle, die vergrößert werden soll.



Damit die „**Überblendung**“ sich nicht störend auf den „**Zoom**“ auswirkt, können Sie die

„Überblendung“ in den „Eigenschaften“ des Bildes auf „Keine“ stellen oder Sie erhöhen die „Zeitmarken“.

Die 2. Marke ist noch markiert (orange). Stellen Sie dort einmal 4 Sekunden als Zeit ein. Klicken Sie dann die erste Marke im „Layoutdesigner“ an und stellen Sie dort 3 Sekunden oder höher ein.



Sie sehen, dass die bei Verändern der Zeit der ersten Marke automatisch die nachfolgenden Marken sich auch verändern. So bleibt die eingestellte Bewegung innerhalb des Pfades unverändert.



Die Standzeit eines Bildes erhöht sich automatisch, wenn die Zeit des Bewegungspfades höher wird, als die eingestellte „Dauer“ in den „Bildeigenschaften“.



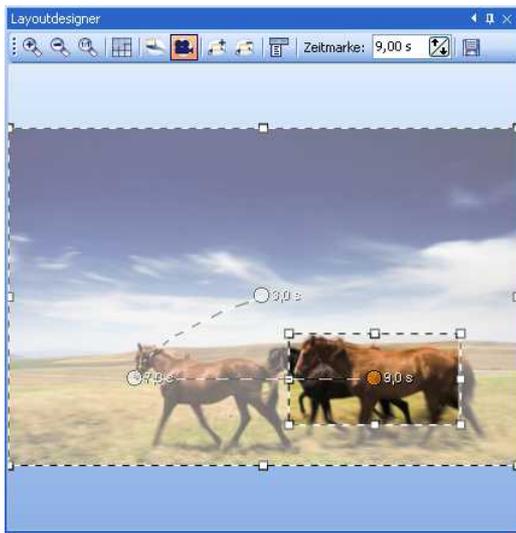
Nach einem Klick auf können Sie die nun den Zoomeffekt abspielen.

Bewegung im Bild

Wenn Sie mehrere Bildausschnitte heranzoomen möchten, können Sie jetzt einen Bewegungspfad im Bild verwenden. Stellen Sie sich vor, Sie haben ein Gruppenfoto und wollen nun die einzelnen Personen näher ranzoomen. Sie wollen aber nicht immer wieder raus- und reinzoomen, sondern im Bild über die Gesichter fahren.



Dazu können Sie nun eine weitere Bewegungsmarke mit dem Symbol einfügen. Positionieren Sie diese am gewünschten Endpunkt.

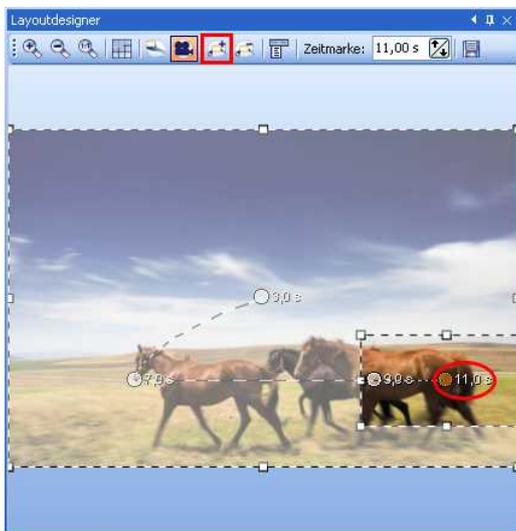


Wenn Sie den Effekt jetzt abspielen, sehen Sie nun, dass innerhalb des Bildes eine Kamerafahrt möglich ist. Über die Zeit der letzten Bewegungsmarke können Sie die Geschwindigkeit steuern. Wenn Sie die Zeit erhöhen wird die Fahrt langsamer.

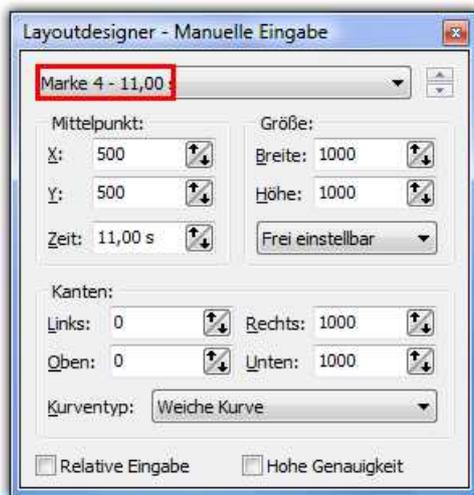
Rauszoomen

Sie können das Bild gezoomt auf dem Ausschnitt überblenden lassen oder vorher wieder zurück auf die gesamte Bildgröße zurückkehren.

Um auf die volle Größe zurückzukehren, fügen Sie eine neue Bewegungsmarke ein. Bitte achten Sie darauf, dass die letzte Bewegungsmarke markiert ist. Neue Bewegungsmarken werden immer hinter der markierten Bewegungsmarke eingefügt. So können Sie auch innerhalb eines Pfades eine neue Bewegungsmarke einfügen.



Das einfachste ist nun über die „**manuelle Pfadeingabe**“ zu gehen. Rufen Sie diese über die rechte Maustaste auf oder über das  Symbol.



Stellen Sie bei der Marke 4 als „**Mittelpunkt**“ 500 / 500 ein und unter „**Größe**“ 1000 / 1000. Somit wird das Bild bei der Marke 4 wieder komplett dargestellt.



Klicken Sie jetzt einfach auf  und bewundern Sie den Effekt.



Wenn Sie das Bild am Ende noch etwas stehen lassen möchten, erhöhen Sie in den „**Eigenschaften**“ die „**Verweildauer**“ des Bildes. Nach Ende des Bewegungspfades bleibt das Bild dann noch auf dem Bildschirm liegen.



Beim Ausrichten der Bewegungsmarken wird Ihnen vielleicht auffallen, dass diese magnetisch auf anderen Bewegungsmarken und auf horizontalen und vertikalen Linien anderer Bewegungsmarken einrasten. Dieses Einrasten können Sie unterbinden, indem Sie beim Verschieben der Marke „**Strg**“ auf der Tastatur gedrückt halten.

Weiterhin werden die Bewegungsmarken auch an dem per  Symbol zuschaltbarem Raster ausgerichtet.

Wie Sie sehen ist es sehr einfach, Bilder zu zoomen. Einfach Bewegungsmarken hinzufügen und diese wie gewünscht zu positionieren - und schon kommt Bewegung ins Bild.

Der Bewegungspfad kann durch den „**Kurventyp**“ verändert werden. Wählen Sie „**Alle Marken**

auswählen“ über das  Symbol an und klicken Sie mit der rechten Maustaste in den „**Layoutdesigner**“.

Im nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie „**Kurventyp**“ / „**Hart**“.



Die Änderung sehen Sie nun an der Form der Bewegungsmarke. Diese ist nun eckig, um den gewählten „**Kurventyp**“ darzustellen.

Nach einem Klick auf  können Sie die Änderung im Zoom sehen. Der Schwenk in den Kurven ist nun „**hart**“ und wird nicht mehr weich ausgeführt.

3.10 Drehungen



Nur Kamerafahrten reichen Ihnen nicht? Sie wollen noch mehr Schwung in Ihrer Diashow? Mit der **AquaSoft® DiaShow Studio** können Sie Ihre Bilder **frei wählbar** drehen.



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

Folgende Objekte können gedreht werden:



Bild



Text



Partikel



Collage



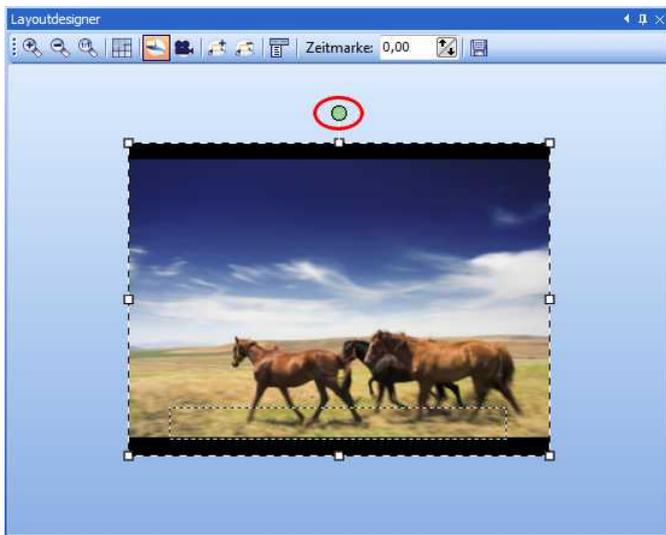
Video

Es kann nicht schaden das Tutorial [Bewegungen](#) bereits gelesen zu haben, da das Drehen zusammen mit Bewegungspfaden realisiert wird. Über das Drehen von Texten erfahren Sie im Kapitel [Text drehen](#) und [Texte fliegen lassen](#) mehr.

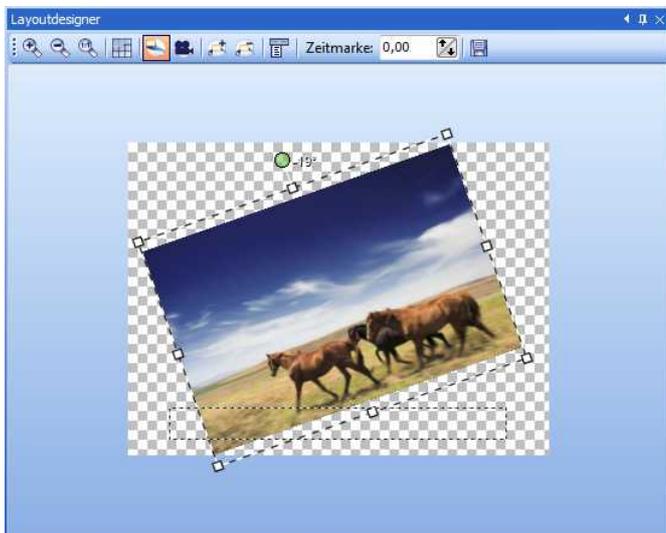
Erzeugen Sie eine neue Diashow  und fügen Sie ein Bild ein.



Klicken Sie es in der **„Bilderliste“** oder **„Timeline“** an, damit das Bild im **„Layoutdesigner“** angezeigt wird. Anschließend verkleinern Sie die Anzeige im **„Layoutdesigner“** ein wenig mittels



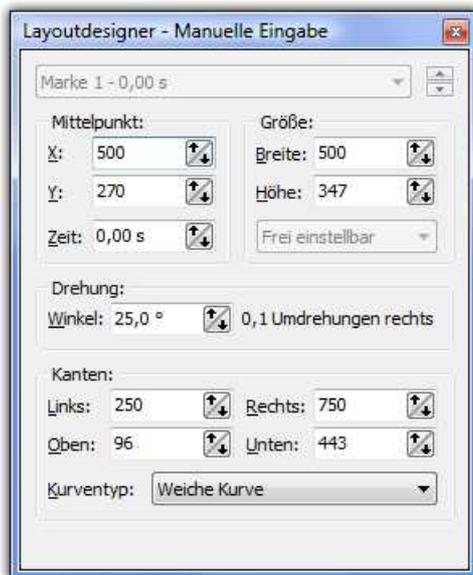
Mit dem grünen Punkt können Sie nun das Bild drehen. Klicken Sie diesen an und bestimmen Sie mit gedrückter Maustaste den Drehwinkel. Mittels des **„Positionsrahmens“** um dem Bild, können Sie dieses verkleinern.





Der grau/weiße Bereich im „**Layoutdesigner**“ ist der sichtbare Bereich. Bilder müssen sich in diesem Bereich befinden, wenn diese angezeigt werden sollen. Den Bereich außerhalb benötigen Sie für spezielle Funktionen, z.B. wenn Sie Bilder und Texte von "außen" einfliegen lassen möchten.

Möchten Sie einen Winkel manuell eingeben, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild im „**Layoutdesigner**“ und wählen Sie „**Manuelle Eingabe**“.



Unter „**Drehung**“ können Sie nun den „**Winkel**“ eingeben.

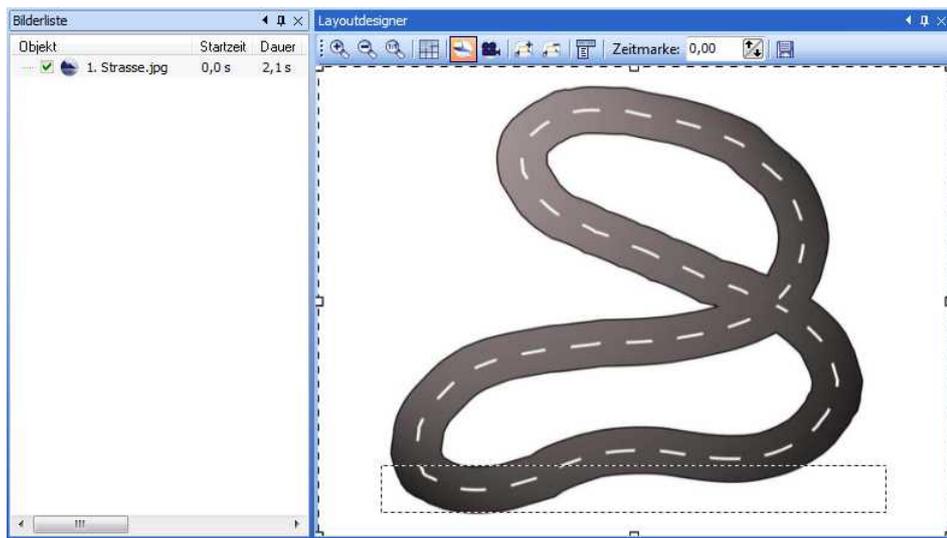
Peppen Sie Ihre **Collagen** auf, indem Sie die Bilder in der **Collage** drehen. Auch **Texte** können Sie mit dieser Funktion drehen.

Dies ist natürlich nicht alles, was Sie mit der Drehfunktion realisieren können. Möchten Sie z.B. Ihre Reiseroute mit einem Auto auf einer Landkarte nachfahren? Dann erfahren Sie jetzt, wie Sie Bewegungsmarken mit dem Drehen kombinieren können.

In unserem Beispiel lassen wir ein Auto auf einer Straße entlang fahren. Wir fügen zuerst über das



Symbol das Bild mit unserer Straße ein. Sie könnten hier auch den Ausschnitt einer Landkarte einfügen.

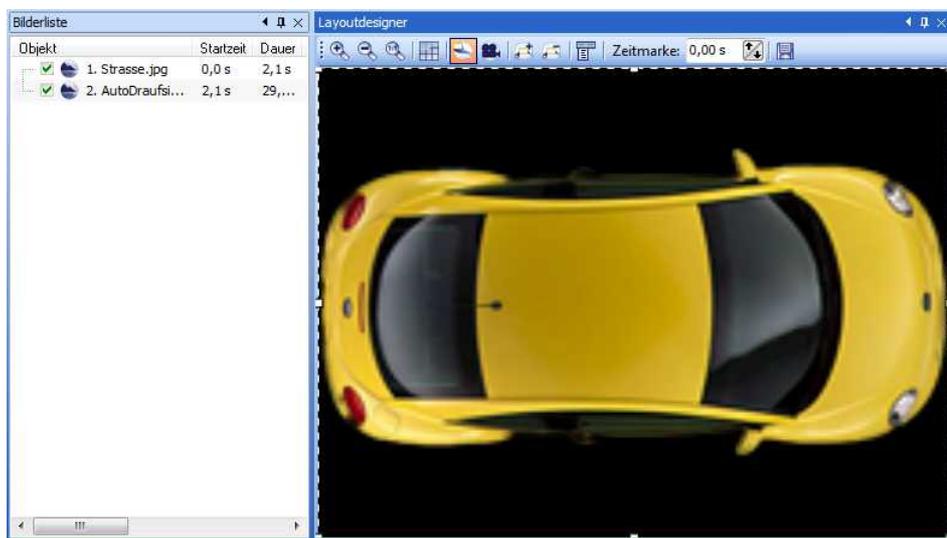


Als nächstes benötigen wir das Auto. Diese sollte ein png-Grafik mit Alphakanal sein.

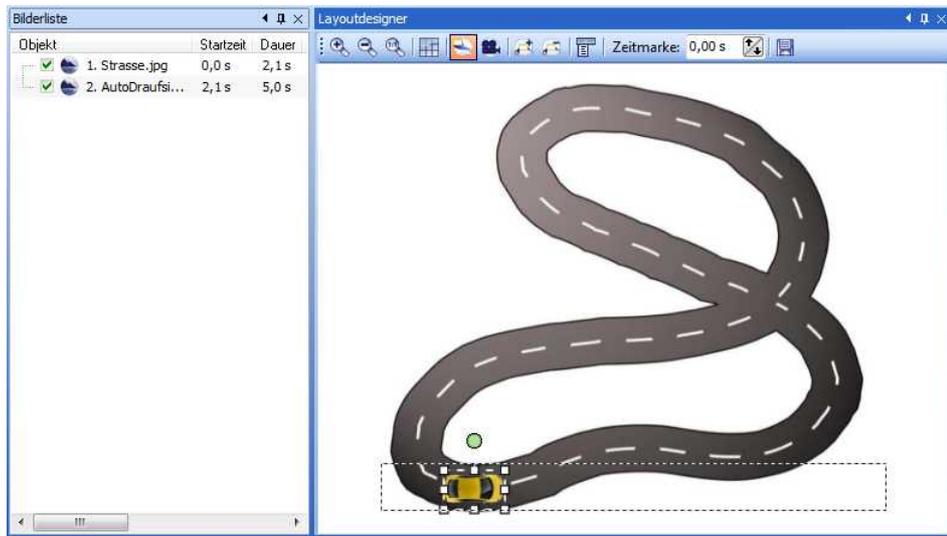


Wie Sie solche Grafiken erstellen, können Sie in unserer [FAQ](#) nachlesen.

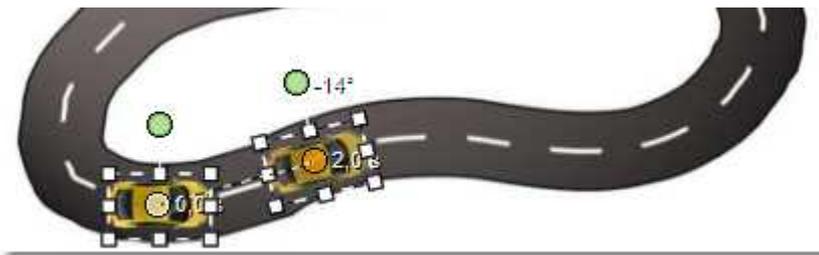
Fügen Sie das Auto ein.



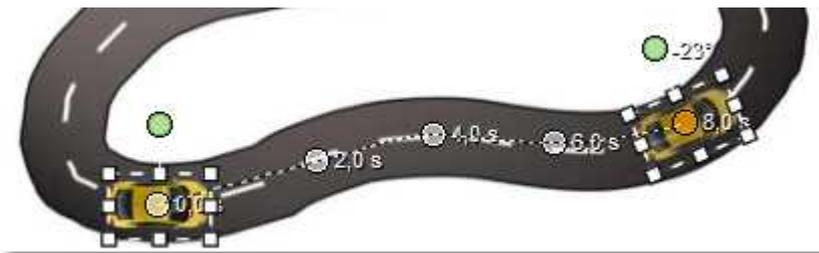
Die Grafik muss nun mit Hilfe des „**Positionsrahmen**“ verkleinert werden.



Jetzt kann die Fahrt beginnen. Fügen Sie eine neue Bewegungsmarke  ein und drehen Sie das Auto danach ein wenig entsprechend zur Straße.



Fügen Sie nun weitere Bewegungsmarken ein und drehen Sie das Auto entsprechend bei jeder Bewegungsmarke.

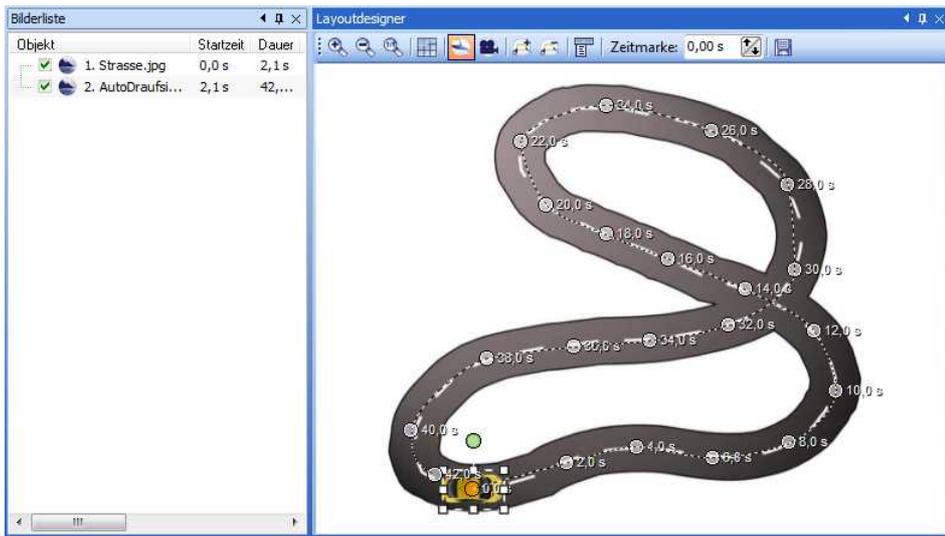


Die einzelnen Zeiten der Bewegungsmarken können Sie individuell anpassen. Klicken Sie auf eine Marke, so dass diese sich farbig hervorhebt. In der Menüleiste über dem Bild, können Sie nun die Sekundenzahl der Zeitmarke verändern.



Spielen Sie die Show mit  ab.

Zum Schluss sieht der komplette Bewegungspfad wie folgt aus:

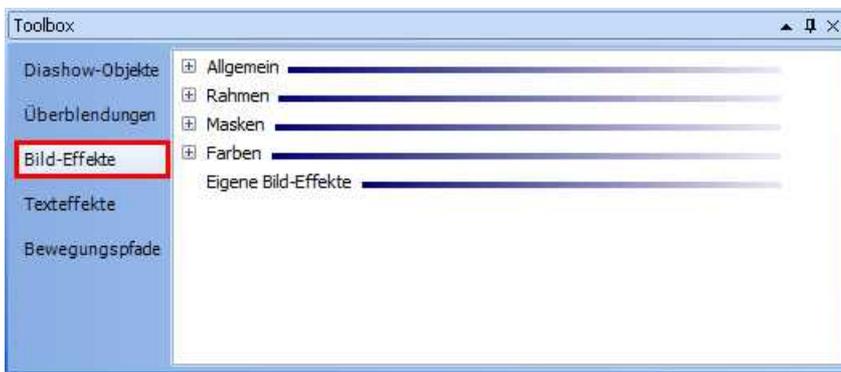


Der „**Drehwinkel**“ kann auch über 360 Grad hinausgehen. So können Sie in der Kurve auch Effekte wie das Herausschleudern des Autos generieren.

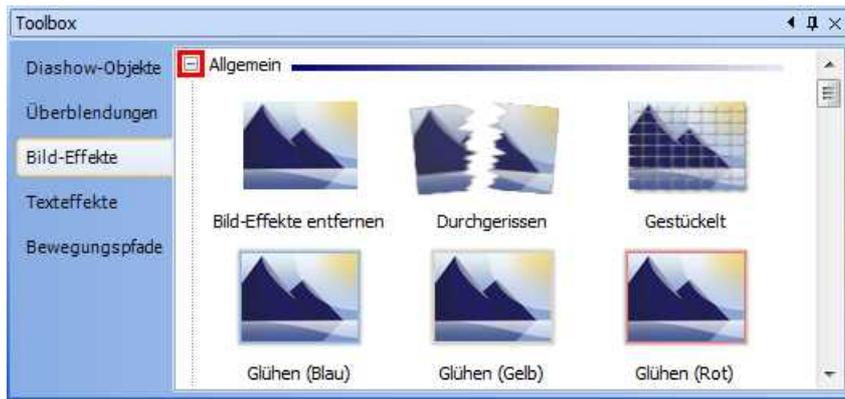
3.11 Bildeffekte

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 die „**Bild-Effekte**“.

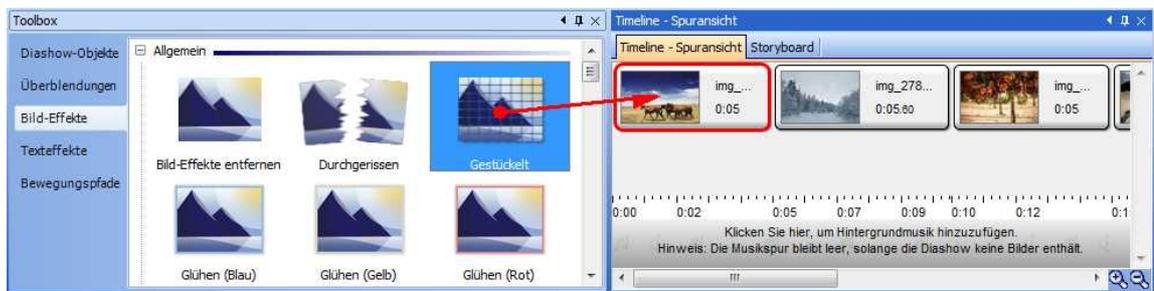


Die „**Bild-Effekte**“ sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Mit dem „**Plus**“-Symbol können Sie die einzelnen Kategorien öffnen.



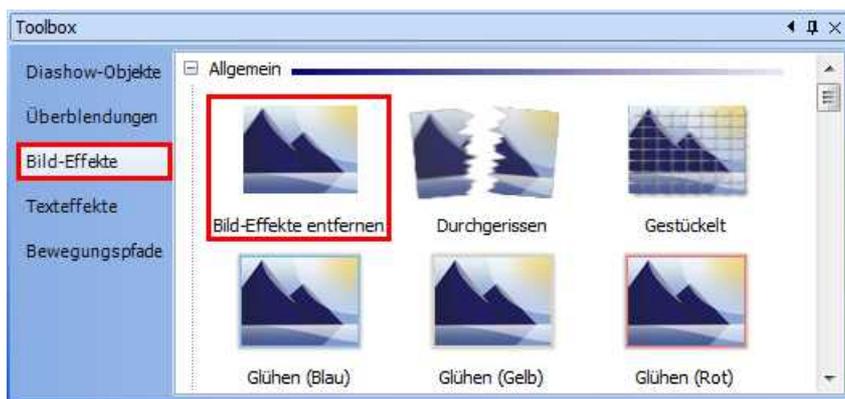
Die „**Bild-Effekte**“ lassen sich ganz einfach auf ein Bild anwenden. Fügen Sie ein paar Bilder in eine leere Show ein.

Um nun die „**Bild-Effekte**“ auf diese Bilder anwenden zu können, ziehen Sie den gewünschten Effekt einfach aus der „**Toolbox**“ auf das Bild in der „**Timeline**“.



Im „**Layoutdesigner**“ sehen Sie die Veränderung. Beim Abspielen wird der Effekt richtig sichtbar.

Möchten Sie einen „**Bild-Effekt**“ wieder entfernen, so finden Sie in den „**Bild-Effekten**“ in der Kategorie „**Allgemein**“ das Objekt „**Bild-Effekte entfernen**“.



Ziehen Sie dieses einfach von der „**Toolbox**“ auf das Bild in der „**Timeline**“, bei welchem Sie einen eingestellten Effekt entfernen möchten.

In der AquaSoft® DiaShow Studio können Sie solche Effekte selbst erstellen und bearbeiten. Dort gibt es einen speziellen „**Effekteditor**“. Dieser wird im Kapitel [Bildbearbeitung](#) erklärt.

3.12 Animierte Transparenz

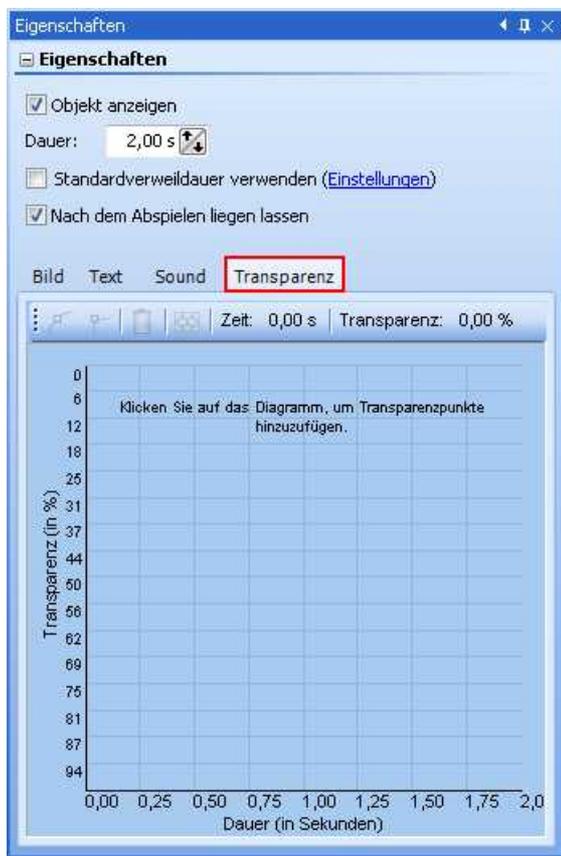
In der AquaSoft® DiaShow kann einigen „*DiaShow-Objekten*“ ein Transparenzverhalten zugeordnet werden. Dies erzeugt eindrucksvolle Effekte. Beispielsweise ist es so möglich, ein Bild oder Text langsam aus einem schwarzen Hintergrund auftauchen und später wieder darin verschwinden zu lassen.

Auch können so Bilder und Texte halbtransparent auf einem vorhergehenden Bild erscheinen.

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



Die entsprechende Einstellmöglichkeit finden Sie in den „*Eigenschaften*“ der jeweiligen „*DiaShow-Objekte*“.



Mit der linken Maustaste setzen Sie nun Marken in dieses System, welche dann eine Transparenzkurve bilden. An der linken Seite finden Sie den Wert der Transparenz in Prozent, bei 100% Transparenz ist das Bild vollkommen durchsichtig (also nicht mehr zu erkennen), bei 0% ist es komplett zu sehen. Oberhalb der Kurve finden Sie Symbole, deren Bedeutung lautet:



Spitzen sind rund, die Transparenzanimation verläuft weich.



Spitzen sind eckig, die Transparenzanimation verläuft hart.

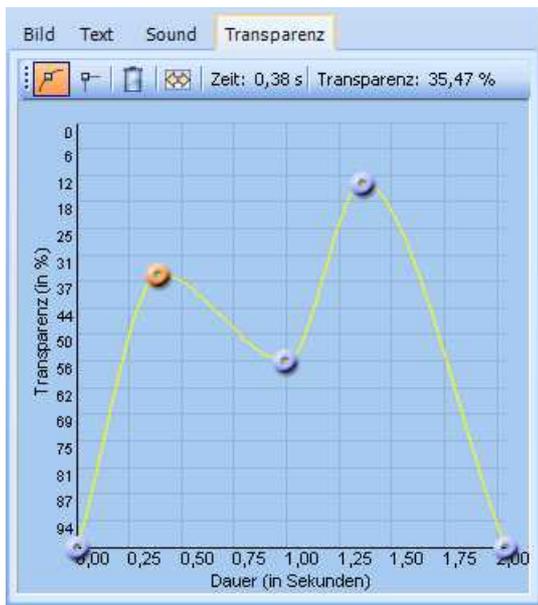


Wenn Sie eine Transparenzmarke angeklickt haben (erscheint orange) können Sie die Marke mit einem Klick auf das Symbol löschen.



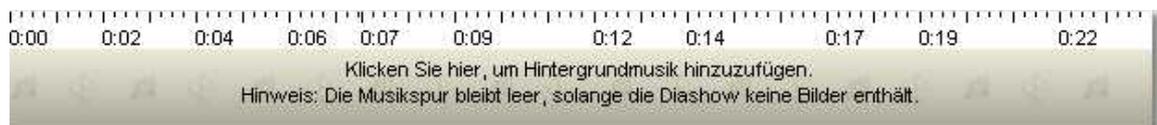
Haben Sie die Verweildauer des Bildes oder Textes verändert, können Sie mit einem Klick auf diesen Button die eingestellte Transparenz auf die Verweildauer anpassen lassen.

Natürlich ist es auch möglich, nicht nur Marken zu setzen und zu löschen, auch können diese verschoben werden. Dies erreichen Sie, indem Sie auf eine vorhandene Marke klicken und die Maustaste gedrückt halten. Verschieben Sie nun einfach die Marke an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Taste wieder los. Um die animierte Transparenz komplett zu löschen, müssen Sie alle Transparenzmarken entfernen.



3.13 Hintergrundmusik

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

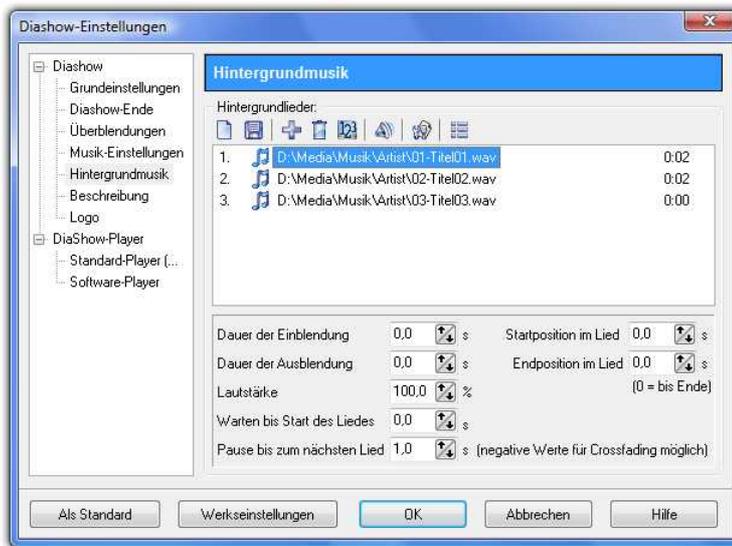


Klicken Sie auf diese Tonspur und das Menü für die „**Hintergrundmusik**“ wird geöffnet.



Über das Plus-Symbol können Sie in diesem Musik einfügen.

Wenn Sie das Lied anklicken, können Sie weitere Einstellungen vornehmen.



 Sie können ein oder auch mehrere Titel einfügen. Diese werden dann untereinander in der Liste aufgezählt. Die Reihenfolge können Sie durch Titel anklicken und mit gedrückter Maustaste in der Liste verschieben ändern.

 ausgewählten Titel aus der Liste entfernen

 ausgewähltes Lied abspielen

 Öffnet die Musik-Einstellungen.

Dauer der Einblendung 0,0 s

Ein Titel kann sanft eingeblendet werden. Hier geben Sie die Sekunden an, wie lange die Einblendung dauern soll, bis die volle Lautstärke erreicht werden soll.

Dauer der Ausblendung 0,0 s

Lieder können auch sanft ausgeblendet werden. D.h. sie werden immer leiser vor dem Ende. Stellen Sie hier die Zeit ein, wie lange vor dem Ende das Ausblenden beginnen soll.

Lautstärke 100,0 %

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

Warten bis Start des Liedes 0,0 s

Sie können den Start eines Titels verzögern. Geben Sie hier die Länge der Verzögerung an.

Pause bis zum nächsten Lied 1,0 s

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 0,0 s

Es ist natürlich auch möglich nur einen Ausschnitt eines Titels zu spielen. Hier bestimmen Sie, ab welcher Stelle im Lied gespielt werden soll. Bsp. 20 s -> Das Lied beginnt ab der 20. Sekunde. Die ersten 20 Sekunden des Liedes werden nicht gespielt.
0 -> Von Anfang an.



Hier können Sie bestimmen, wann das Lied enden soll. Dabei ist wieder die Zeitmarke im Lied zu wählen. Möchten Sie das Lied nach 2 Minuten beenden, so geben Sie hier 120 s ein.

Bsp.: Start- und Endposition

Sie möchten nur 1 Minute vom Lied spielen. Der Teil des Liedes, den Sie abspielen möchten, beginnt aber in der 45. Sekunde.

Startposition = 45 s

Endposition = 105 s

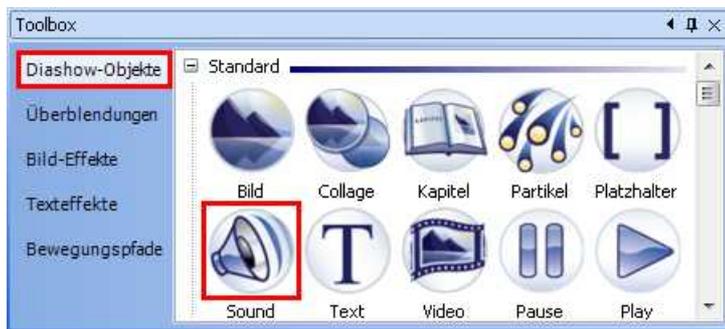


Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die **AquaSoft® DiaShow** unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.

Die Lautstärke der Hintergrundmusik kann individuell eingestellt werden. Wie das geht, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

3.14 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**“.



Mit einem Doppelklick in der „**Toolbox**“ oder durch Schieben mit der Maus, können Sie das „**Sound**“-Objekt in Ihre Show einfügen.

Das „**Sound**“-Objekt wird üblicherweise verwendet, wenn ein Musikstück nur für eine feste Anzahl von Bildern abgespielt werden soll. In diesem Fall kann dies mit Hilfe des „**Kapitels**“ realisiert werden. Ein entsprechendes Beispiel finden Sie im Kapitel [Mehrere Spuren](#).

Das Kapitel über die „**Sound**“-Eigenschaften finden Sie [hier](#).

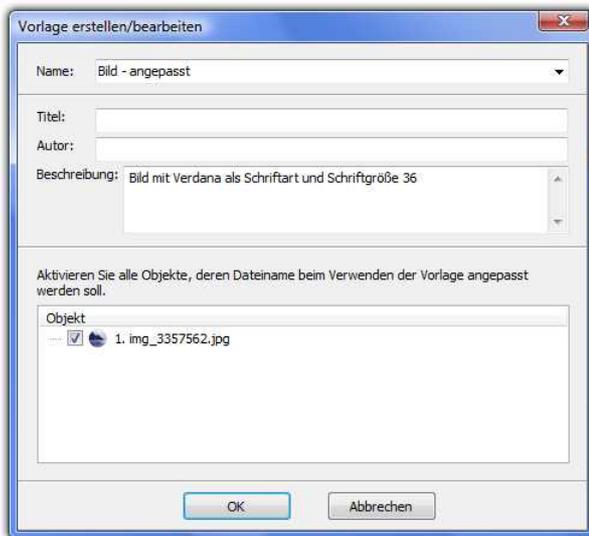


Verwenden Sie für Ihre Diashows nur unverschlüsselte Musiktitel. Die **AquaSoft® DiaShow** unterstützt aus rechtlichen Gründen nicht die Verwendung von Musiktiteln, die durch DRM oder ähnliche Verfahren verschlüsselt wurden.

3.15 Abspeichern eigener Vorlagen

Wenn Sie sich mit der **AquaSoft® DiaShow** ein wenig vertraut gemacht haben, eröffnen sich für die eigenen Objekte reichhaltige Möglichkeiten. Hierbei geht es nämlich um die Wiederverwendung gelungener Zusammenstellungen und damit um Zeitersparnis. Das Prinzip ist einfach. Sie kennen mittlerweile die verschiedenen Objektarten. Zusammen mit Ihren Kommentaren und Einstellungen sind daraus ganze Diashows oder Teile davon entstanden. Manche Teile lassen sich nur für die aktuelle Diashow verwenden, in anderen Teilen finden sich Elemente, die allgemein oder zumindest mehrfach zu gebrauchen sind. Wenn Sie solche Elemente haben, können Sie sehr leicht ein neues Objekt erstellen.

Wenn Sie bei einem Objekt/Bild die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie dieses aus der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ auf die „**Toolbox**“ ziehen. Es öffnet sich dann ein Fenster zum Abspeichern der Vorlage. Geben Sie dort einen Namen ein.



Anschließend finden Sie die Vorlage in der „**Toolbox**“ unter „**Diashow-Objekte**“ -> „**Eigene Objekte**“. Klicken Sie auf das Objekt und wählen Sie dann die Bilder aus. Diese werden dann mit der gewünschten Vorlage eingefügt.



3.16 DiaShow-Master verwenden



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

Sie können hier blitzschnell Bilder und Musik auswählen, aus denen dann in Verbindung mit einem Stil eine ansprechende Diashow erstellt wird.

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



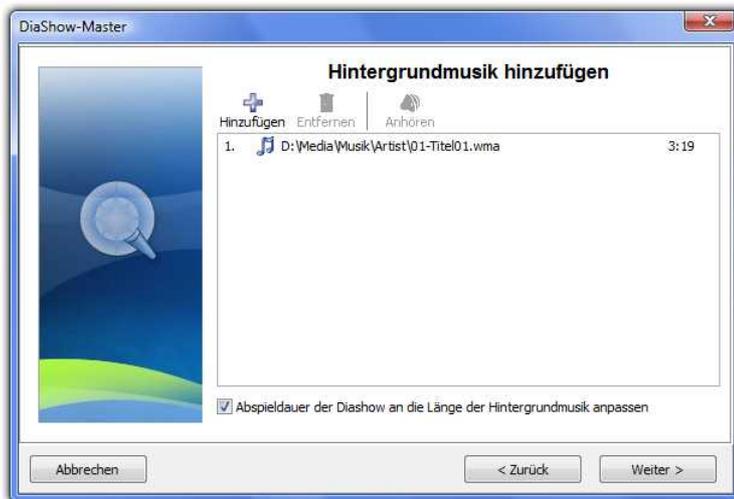
Klicken Sie auf „**Weiter**“ um mit der Gestaltung der Diashow zu beginnen.

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



Klicken Sie anschließend auf „**Weiter**“.

Fügen Sie nun Ihre gewünschte Hintergrundmusik mit dem „**Plus**“-Symbol ein.



Soll die Abspieldauer nicht an die Hintergrundmusik angepasst werden, so entfernen Sie den Haken bei der Option. Bei gesetztem Häkchen wird die Verweildauer der Bilder der Länge der Musik angepasst.

Klicken Sie anschließend auf **„Weiter“**.

Wählen Sie nun eine Stilvorlage aus.



Mit dem Button **„Vorschau starten“** können Sie einen Einblick in die Stilvorlage erhalten.



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



Klicken Sie anschließend auf „**Weiter**“.

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-Assistent](#) und Sie können die Show auf CD brennen oder zum Weitergeben vorbereiten. Die gebrannte CD kann dann auf einem PC wiedergegeben werden (nicht auf einem DVD-Player).

Video auf VCD, SVCD oder DVD brennen:

Diese Option öffnet den [Video-Assistent](#). Hiermit wird die Diashow auf eine Video-CD oder -DVD gebrannt. Vorher muss die Show in ein Video umgewandelt werden. Dieser Vorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Die anschließend gebrannte (S)VCD, oder DVD kann mit einem DVD-Player wiedergegeben werden. Bitte beachten Sie, dass VCD und SVCD auf einen CD-Rohling (nicht DVD-Rohling) gebrannt werden müssen.

4 Eigenschaften von Diashow-Objekten

Wie Sie in den vorhergehenden Kapiteln schon erfahren haben, gibt es die sogenannten „**Eigenschaften**“ zu den „**Diashow-Objekten**“. In denen können Sie spezifische Einstellungen zu den jeweiligen Objekten vornehmen.

Die „**Diashow-Objekte**“ finden Sie in der „**Toolbox**“.

Die „**Eigenschaften**“ können in der Oberfläche fixiert (fest eingebunden) angezeigt werden oder auch nur bei Bedarf eingeblendet werden. Wenn Sie diese nicht fest in der Oberfläche einblenden, können Sie die „**Eigenschaften**“ jederzeit mit einem „**Rechtsklick**“ auf das entsprechende Objekt aufrufen.

Folgende Grundeigenschaften stehen bei jedem Objekt zur Verfügung:

<input checked="" type="checkbox"/> Objekt anzeigen	Bestimmt, ob das Objekt angezeigt werden soll beim Abspielen der Diashow.
Dauer: 5,00 s 	Hier können Sie die Verweildauer einstellen. Also wie lange z.B. ein Bild, Text oder Video angezeigt werden soll. Die Überblendeffekte finden innerhalb dieser Standzeit statt.
<input checked="" type="checkbox"/> Standardverweildauer verwenden	In den „ Diashow-Einstellungen “ können Sie eine Standardverweildauer für Ihre „ Diashow-Objekte “ einstellen. Über die „ Einstellungen “ können Sie den entsprechenden Dialog aufrufen. Wenn Sie dort die Verweildauer ändern, gilt dies für alle „ Diashow-Objekte “ in der Show, bei der die Standardverweildauer aktiviert war und für „ Diashow-Objekte “, die neu eingefügt werden.
<input checked="" type="checkbox"/> Nach dem Abspielen liegen lassen	Normalerweise wird ein Bild oder Text von einem folgenden Bild überblendet. Dabei bleibt das Bild "liegen". Wenn Sie bei einer bestimmten Animation nicht gewünscht ist, so kann das "Liegen lassen" auch ausgeschaltet werden.

4.1 Bild

In den „**Eigenschaften**“ eines „**Bildes**“ können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



Bild

Dateiname	Zeigt den Pfad und Dateinamen Ihres Bildes an.
Seitenverhältnis	<p>Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn ein Bild von dem eingestellten Seitenverhältnis der Diashow abweicht, kann hier entschieden werden, wie das Bild dargestellt werden soll.</p> <p>Beibehalten: Das Bild erhält Ränder beim Abspielen.</p> <p>Zuschneiden: Vom Rand des Bildes werden Teile „abgeschnitten“ bis das Bild in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.</p> <p>Verzerren: Das Bild wird in das Seitenverhältnis der Diashow eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.</p>
Ausrichtung	Bestimmt die Position des Bildes auf dem Bildschirm.
Hintergrund füllen	Der Hintergrund wird immer dann aufgefüllt, wenn das Bild verkleinert wird oder das Bild von dem eingestellten Diashow-Seitenverhältnis abweicht. Dann könnte es passieren, dass das vorhergehende Bild "durchscheint". Dies kann man durch diese Funktion verhindern. Die

	Füllfarbe kann nach Wunsch verändert werden. Bei "Bild-in-Bild"-Effekten muss die Funktion abgewählt werden.
Überblendung	Hier wird die gewünschte „ Überblendung “ eingestellt oder auch abgewählt. Dafür gibt es in der Drop down - Liste als ersten Eintrag „ Keine “. Mit dem „ Anpassen “-Button lassen sich die Überblendungen konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller Überblendungen.

Text



Die möglichen Formatierungen sind durch Ihre Symbole fast alle selbsterklärend und kennen Sie bestimmt schon aus anderen Textprogrammen.

Die „**Ausrichtung**“ hat jedoch eine kleine Besonderheit.

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

Möchten Sie keine separate Textanimation, so aktivieren Sie die Option „**Text mit Bild einblenden**“.

Soll der Text animiert einblendet werden, so können Sie aus der Liste verschiedene vorgefertigte Animationen auswählen. Über den „**Bearbeiten**“-Button können Sie die Animation noch anpassen. Dort sehen Sie auch eine Vorschau der Animationen.

„**Drehung ums Textzentrum**“ bezieht sich auf Animationen, in denen der Text gedreht wird. Unter „**Bearbeiten**“ können Sie auch ein anderes Drehzentrum bestimmen.

Sound



Ordnersymbol	Über den gelben Ordner können Sie bereits aufgenommene Kommentare oder Musikstücke einem Bild zuordnen.
Play-Symbol	Spielt die zugeordnete Musikdatei ab.
Aufnahme	Öffnet den „ Sound-Assistenten “ und Sie können dann ein Kommentar zu dem Bild aufnehmen.
Lautstärke	Bestimmt die Abspiellautstärke des Sounds.
Hintergrundmusik abblenden	Sie können bestimmen, ob während des Abspielens des Sounds, die Hintergrundmusiklautstärke abgeblendet/zurückgenommen werden soll. Das ist durch aus sinnvoll, damit ein gesprochener Kommentar nicht in der Hintergrundmusik untergeht.
Sound in voller Länge wiedergeben	Spielt den Sound komplett ab und passt dadurch die Standzeit des Bildes an die Soundlänge an.
Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen	Bei dieser Option kann das Bild eine kürzere Dauer als der Sound haben. Der Sound wird dann einfach weitergespielt in die nächsten Bilder hinein, bis dieser zu Ende ist.
Sound nach eingestellter Dauer ausblenden	Ist die Verweildauer des Bildes beendet, aber der Sound ist länger, wird der Sound bei dieser Option beim Bildende ausgeblendet. Unter „ Dauer “ können Sie

die Ausblendzeit einstellen.

Transparenz

Die „**Animierte Transparenz**“ wird in den Gestaltungsmöglichkeiten unter [Animierte Transparenz](#) beschrieben.

4.2 Text

In den „**Eigenschaften**“ eines „**Text**“-Objektes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



Die „**Text-Eigenschaften**“ unter scheiden sich nicht von den „**Text-Eigenschaften**“ bei den [Bildern](#). Hier gibt es lediglich die Option „**Text mit Bild einblenden**“ nicht. Das „**Text**“-Objekt ist ein unabhängiges „**Diashow-Objekt**“, kann aber trotzdem in Bilder und Videos eingebildet werden.

Transparenz

Die „**Animierte Transparenz**“ wird in den Gestaltungsmöglichkeiten unter [Animierte Transparenz](#) beschrieben.

4.3 Video

Beim **"Video"**-Objekt können Sie folgende Einstellungen in den **„Eigenschaften“** vornehmen:



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.

Video vollständig abspielen

Ist die Option angewählt, wird das Video in voller Länge abgespielt. Entfernen Sie die Option, können Sie die Abspieldauer individuell einstellen.

Seitenverhältnis

Auch Videos haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn ein Video von dem eingestellten 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.

Überblendung

Dem Video kann hier auch ein Überblendeffekt zugeordnet werden. Über "Anpassen" kann die Überblendung individuell konfiguriert werden.

Sound



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 in den Gestaltungsmöglichkeiten unter [Animierte Transparenz](#) beschrieben.

4.4 Sound

Beim „**Sound**“-Objekt sind folgende Einstellungen möglich:



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 [hier](#).

Lautstärke

Zeigt die Lautstärke an, in welcher der Sound abgespielt werden soll.

Hintergrundmusik ausblenden

Ist diese Option aktiviert, so wird beim Abspielen der Musikdatei die Hintergrundmusik abgeblendet (Lautstärke zurückgenommen). Die Tiefe der Abblendung können Sie in den **Diashow-Einstellungen** vornehmen, die Sie über den „**Einstellungen**“-Link aufrufen können. Mehr zu diesen Musik-Einstellungen finden Sie [hier](#).

Sound in voller Länge abspielen

Ist dieser Haken gesetzt, so bedeutet es, dass er die volle Länge des „**Sound**“-Objektes abspielt, also beispielsweise das gesamte Lied.

Sound nach eingestellter Dauer weiterspielen

Bei dieser Option kann der Sound eine kürzere Verweildauer bekommen. Der Sound wird dann einfach in die nächsten Bilder hinein weiterspielt, bis dieser zu Ende ist.

Sound nach eingestellter Dauer ausblenden

Möchten Sie den Sound nur für eine bestimmte Zeit abspielen und dann beenden, müssen Sie diese Option anwählen. Unter „**Dauer**“ können Sie die Ausblendzeit einstellen. Der Sound hört dann nicht abrupt auf, sondern wird ausgeblendet.

Die Lautstärke eines Sound-Objektes kann individuell geregelt werden. Dazu erfahren Sie im Kapitel indiv. 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.

4.5 Collage

Beim „**Collage**“-Objekte haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:



Bild

Seitenverhältnis

Bilder haben ein Seitenverhältnis, welches sich aus Höhe und Breite des Bildes zusammensetzt. Wenn eine

	<p>erstellte Collage von dem eingestellten Seitenverhältnis der Diashow abweicht, kann hier entschieden werden, wie die Collage dargestellt werden soll.</p> <p>Beibehalten: Die Collage erhält Ränder beim Abspielen.</p> <p>Zuschneiden: Vom Rand der Collage werden Teile "abgeschnitten" bis die Collage in das richtige Seitenverhältnis passt, ohne dass Ränder entstehen.</p> <p>Verzerren: Die Collage wird in das Seitenverhältnis der Diashow eingefügt, wobei eine Verzerrung des Bildes stattfindet.</p>
Ausrichtung	Bestimmt die Position der Collage auf dem Bildschirm.
Hintergrund füllen	Der Hintergrund wird immer dann aufgefüllt, wenn das Bild bzw. die Collage verkleinert wird oder die Collage von dem eingestellten Diashow-Seitenverhältnis abweicht. Dann könnte es passieren, dass das vorhergehende Bild "durchscheint". Dies kann man durch diese Funktion verhindern. Die Füllfarbe kann nach Wunsch verändert werden. Bei „ Bild-in-Bild “-Effekten muss die Funktion abgewählt werden.
Überblendung	Hier wird die gewünschte „ Überblendung “ eingestellt oder auch abgewählt. Dafür gibt es in der Drop down - Liste als ersten Eintrag „ Keine “. Mit dem „ Anpassen “-Button lassen sich die Überblendungen konfigurieren. Sie erhalten dort auch eine Vorschau aller Überblendungen.

Transparenz

Die „**Animierte Transparenz**“ wird in den Gestaltungsmöglichkeiten unter [Animierte Transparenz](#) beschrieben.

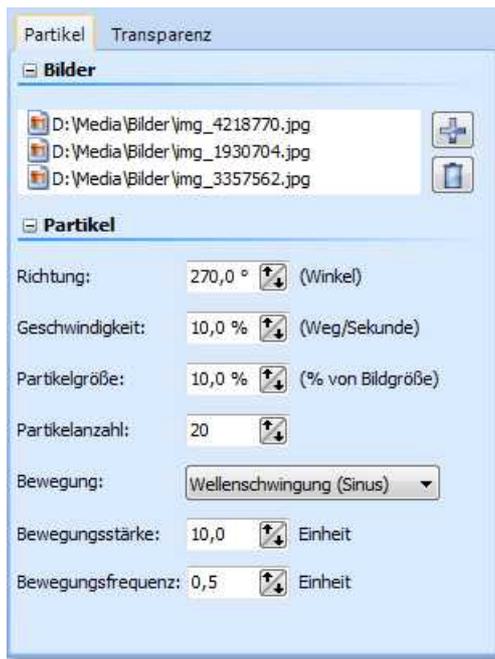
4.6 Kapitel

In den „**Eigenschaften**“ des „**Kapitels**“ kann lediglich ein Kapitelname angegeben werden. Dies dient zur besseren Unterteilung Ihrer Show. Dieser 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.

4.7 Partikel

Das „**Partikel**“-Objekt zeigt Ihnen ein oder Ihre Bilder in verkleinerter Form an und bewegt sie auf dem Bildschirm.

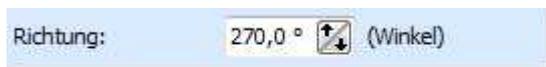
In den „**Eigenschaften**“ des „**Partikel**“-Objektes können Sie die Darstellung Ihren Wünschen anpassen.



Fügt weitere Bilder dem „**Partikel**“-Objekt hinzu.



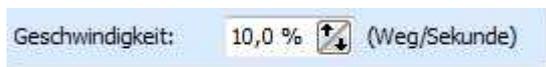
Entfernt markierte Bilder aus dem „**Partikel**“-Objekt.



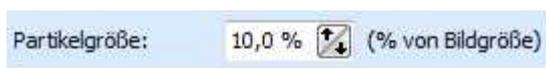
Unter Richtung können Sie einstellen, in welche Richtung die Partikel verschwinden.

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



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.



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 sind die Partikel 10% der Größe vom „**Positionsrahmen**“. Verkleinern Sie diesen, so werden auch die Partikel 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 stärker.

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 [Bewegungspfad](#) versehen werden. In der **AquaSoft® DiaShow Studio** können Sie zusätzlich das „**Partikel**“-Objekt [drehen](#).

5 Steuerung des Diashow-Ablaufes

5.1 Automatischer Ablauf

Standardmäßig werden die Bilder einer Diashow nach einander automatisch abgespielt. Dabei bestimmen Sie in den „**Eigenschaften**“ der „**Diashow-Objekte**“ wie lange ein „**Bild**“, „**Text**“ oder eine „**Collage**“ angezeigt wird und wann somit der Wechsel auf das nächste Objekt stattfindet.

Hierzu müssen Sie in der **AquaSoft® DiaShow** keine spezielle Einstellung treffen.

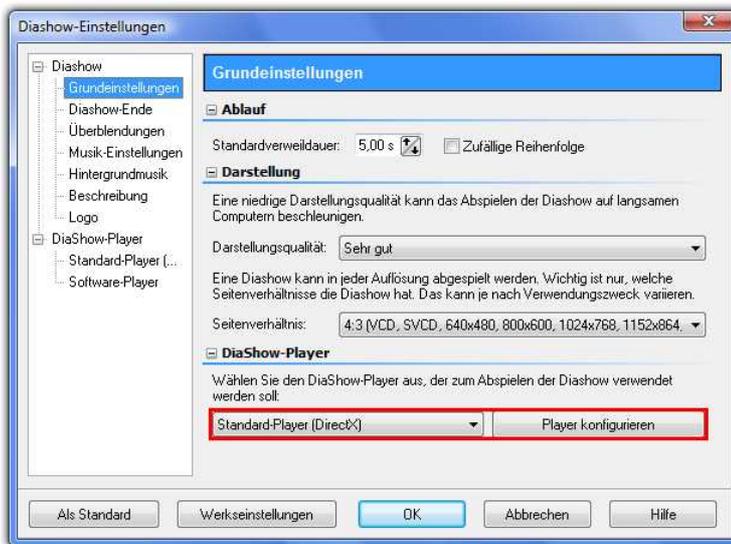
5.2 Manuelle Steuerung

Möchten Sie während der Show manuell weiterschalten, so können Sie in den „**Diashow-Einstellungen**“ den „**Diashow-Player**“ entsprechend konfigurieren.

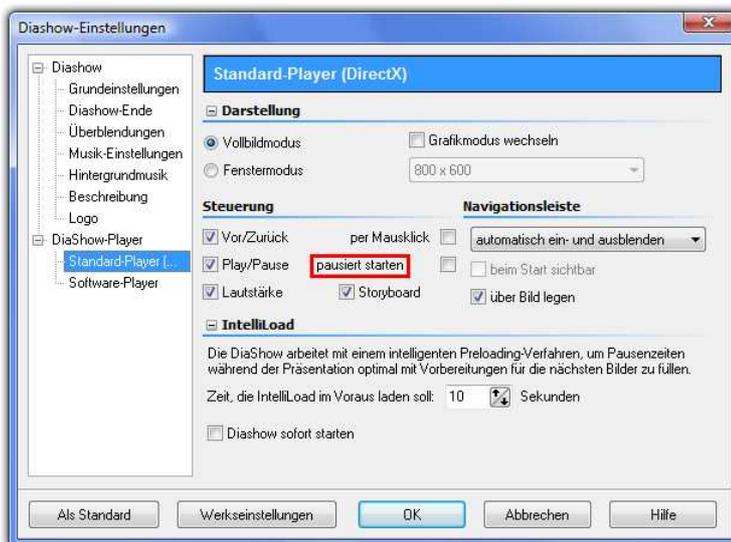
Die „**Diashow-Einstellungen**“ beziehen sich immer auf die aktuell geöffnete Show.



In der Menüleiste können Sie über das  Symbol die „**Diashow-Einstellungen**“ öffnen. Wahlweise können Sie auch über „**Diashow**“ -> „**Diashow-Einstellungen**“ den Dialog öffnen.



Über die „**Grundeinstellungen**“ können Sie direkt zu der „**Player-Konfiguration**“ gelangen.



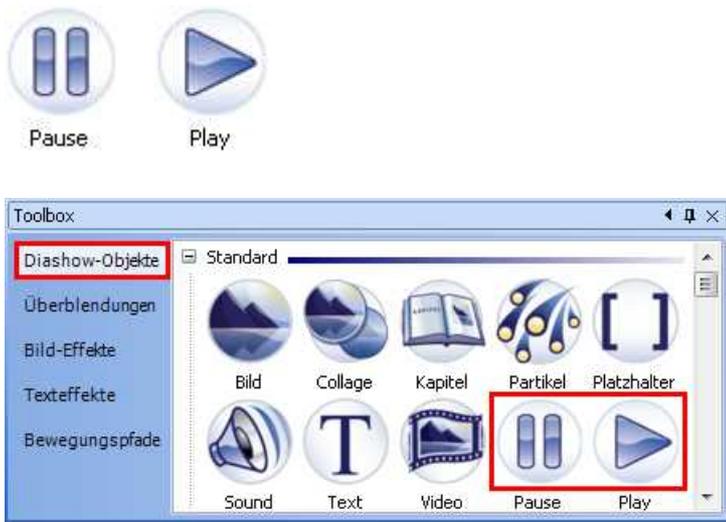
Die Option „**pausiert starten**“ schaltet die Show in die manuelle Weiterschaltung. Sie können dann die Show per Cursor- und Bildlauf-tasten weiterschalten.

Wenn Sie in dem Dialog „**per Mausclick**“ aktivieren, können Sie Ihre Show mit Mausclick weiterschalten.

5.3 Automatischer und manueller Ablauf vermischt

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 zwei „**Diashow-Objekte**“.



Diese beiden Objekte ermöglichen das Umschalten zwischen manueller Weitschaltung und automatischem Ablauf. Mit einem Doppelklick oder per Drag&Drop können Sie die Objekte in Ihre Show einfügen.

Fügen Sie z.B. das „**Pause**“-Objekt hinter dem 3. Bild ein, wird die Show vor dem 4. Bild stoppen und auf Ihre Weiterschaltung per Tastatur oder Maus warten.

Die manuelle Weiterschaltung kann mit einem „**Play**“-Objekt wieder unterbrochen werden. Dazu fügen Sie das „**Play**“-Objekt an der Stelle ein, wo der automatische Ablauf wieder gewünscht ist.

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 weiterschalten, läuft die Show automatisch weiter.

Sie können auch jederzeit über die „**Leertaste**“ die Show beim Abspielen pausieren. Beim erneuten Drücken der „**Leertaste**“ läuft die Show weiter.

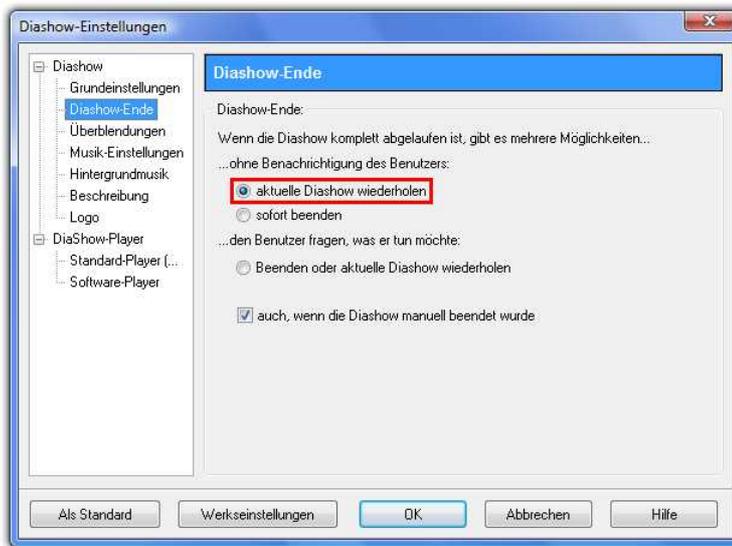


Wandeln Sie Ihre Show in eine Video-DVD um, so geht diese Funktion der beiden Objekte verloren. Zum pausieren einer Video-DVD müssen Sie die Pause-Taste auf der Fernbedienung verwenden.

5.4 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.



Wandeln Sie Ihre Show in eine Video-DVD um, so 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.

6 Ausgabemöglichkeiten

6.1 DVD-Player

Für den DVD-Player muss Ihre Show in ein Video umgewandelt werden und anschließend als Video-DVD gebrannt werden. Diese Funktion bietet der „**Video-Assistent**“ und der „**DiaShow-Manager**“. Der „**DiaShow-Manager**“ kann sogar mehrere Shows auf eine DVD brennen, welche dann über ein entsprechendes Menü angewählt werden können.

Video-Assistent

Mit dem „**Video-Assistenten**“ können Sie ganz einfach Ihre Show auf eine DVD brennen und so am DVD-Player abspielen. Unter „**Assistenten**“ können Sie den „**Video-Assistenten**“ aufrufen.



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

VCD

Erstellt ein MPEG 1 - Video und brennt es als VCD auf eine CD.
Auflösung: 352x288

Wählen Sie die Option „**DVD**“ an. „**VCD**“ und „**SVCD**“ sollten Sie nur wählen, wenn Sie einen CD-Brenner und keinen DVD-Brenner haben. In diesem Falle raten wir Ihnen zur SVCD. Diese hat eine höhere Auflösung als die VCD und das Ergebnis auf dem Fernseher ist somit besser. Klicken Sie danach auf „**Weiter**“.



Im Einstellungsdialog können Sie noch verschiedene Optionen einstellen. Die „**Fernsehrandkorrektur**“ wird benötigt, wenn der Rahmen vom Fernseher den sichtbaren Bereich am Rand verdeckt. So könnte bei Texten, die direkt am Rand sind, der erste Buchstabe fehlen oder nur unvollständig angezeigt werden. Oder oben und unten könnten Teile der Buchstaben fehlen. Die Einstellungen hängen vom Fernseher und Hersteller ab.

Die „**Filmnorm**“ steht automatisch auf PAL, der europäischen Filmnorm. NTSC ist auch einstellbar, falls Sie die amerikanische Filmnorm benötigen. Das Seitenverhältnis wird automatisch dem Seitenverhältnis Ihrer Diashow angepasst. Haben Sie eine 16:9 Show erstellt, wird automatisch „**PAL (16:9)**“ eingestellt. Bei einer 4:3 Diashow wird „**PAL (4:3)**“ ausgewählt. Eine 4:3 Diashow kann nicht einfach als 16:9 Show gebrannt werden und umgekehrt.

Bevor die DVD gebrannt werden kann, muss diese in ein Video umgewandelt werden. Dabei entsteht eine mpg-Datei. Diese muss vor dem Brennen auf der Festplatte gespeichert werden. Wo diese gespeichert wird und unter welchem Namen, können Sie unter „**Videodatei**“ festlegen. Falls die Videodatei nachdem Brennen gelöscht werden soll, können Sie diese Funktion aktivieren.

Klicken Sie dann auf „**Weiter**“ und "Video erstellen". Der Vorgang der Videoerzeugung kann einige Zeit in Anspruch nehmen.

Möchten Sie mehrere CD/DVDs Ihrer Show brennen, so müssen Sie den Vorgang der Videoumwandlung nicht jedes mal wiederholen.

Sie können im „**Video-Assistenten**“ die Option „**Video auf CD/DVD brennen**“ aufrufen.



Hier können Sie eine bereits erstellte Video-Datei (mpg-Video), welche Sie auf der Festplatte gespeichert haben, auf eine CD/DVD brennen.



Geben Sie die entsprechende mpg-Datei an und um welchen Videotyp es sich handelt.

DiaShow-Manager

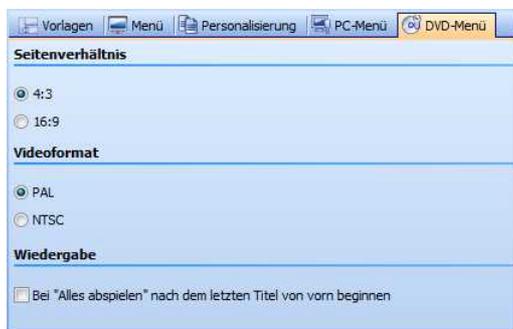
In der **AquaSoft® DiaShow Studio** steht Ihnen zum Brennen auch der „**DiaShow-Manager**“ zur Verfügung. Mit diesem können Sie mehrere Shows auf eine DVD brennen und ein DVD-Menü erstellen. Setzen Sie die **DiaShow Deluxe** ein und möchten den „**DiaShow-Manager**“ verwenden, so kann dieser auch separat erworben werden.

Unter „**Assistenten**“ können Sie den „**DiaShow-Manager**“ aufrufen.

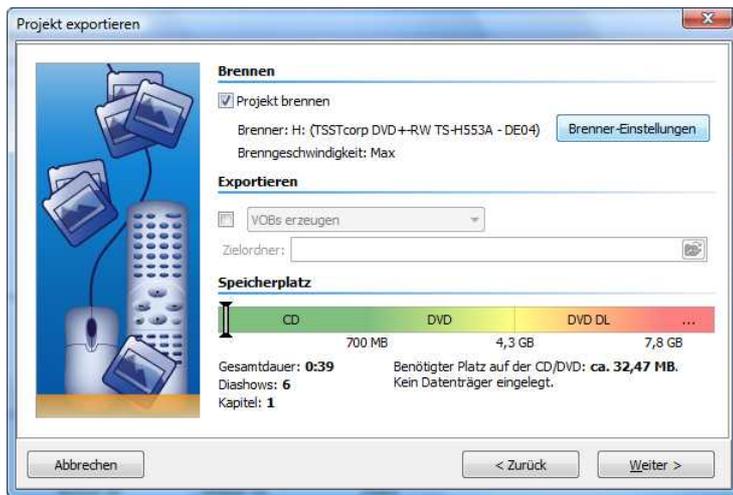


Hier können Sie eine Vorlage für Ihr DVD-Menü auswählen und individuelle Einstellungen für das Menü tätigen.

Unter „**DVD-Menü**“ müssen Sie das Seitenverhältnis und die Filmmorm einstellen.



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. Diese finden Sie im „**DiaShow-Manager**“ unter „**Hilfe**“.

6.2 PC-Show

Ihre Diashow kann auch auf einem anderen PC abgespielt werden, auf dem die **AquaSoft® DiaShow** nicht installiert ist.

Eine Diashow besteht aus verschiedenen Dateien. Hierzu zählen Bilder und Musikstücke. Diese Daten werden nicht in der Diashow selbst gespeichert, sondern nur so genannte Links zu diesen Daten. Verschieben Sie nun die Daten oder geben ihnen einen neuen Dateinamen, so kann die **AquaSoft® DiaShow** diese Daten nicht mehr aufrufen und Ihre Show kann nicht mehr abgespielt werden.

Der CD/Archivierungs-Assistent hilft Ihnen Ihre Diashows mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf der Festplatte zu archivieren.

Unter „**Assistenten**“ können Sie den „**CD/DVD- und Archivierungs-Assistenten**“ aufrufen.



Klicken Sie nach der Aufgabenauswahl auf „**Weiter**“.

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 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.

Wollen Sie nur ein ISO-Image erstellen, so wählen Sie diese Option. Die Show wird bei diesem Schritt nicht gebrannt.

Klicken Sie auf **„Weiter“** und der gewünschte Vorgang wird gestartet.

Diashow archivieren, CD vorbereiten oder Diashow weitergeben

Diese Option ermöglicht Ihnen das Speichern aller Daten (ads-Datei, Bilder, Musik) in einem gemeinsamen Verzeichnis. Diese Option ist auch sehr gut zum Archivieren geeignet. Auf diesem Weg lässt sich die Diashow auch auf externen Datenträgern (Festplatten, USB-Stick...) speichern.





AVI-Video

AVI ist ein weit verbreitetes Videoformat und wird auch von neueren DVD-Playern abgespielt.

Stellen Sie die gewünschte Auflösung ein und unter „**Komprimierung**“ wählen Sie den entsprechenden Codec aus.

Prüfen Sie vorher, mit welchem Codec diese AVI-Videos erstellt sein müssen, damit Ihr DVD-Player diese abspielt (Betriebsanleitung). Prüfen Sie anschließend, ob dieser Codec bei Ihnen auf dem PC installiert ist. Falls nicht, müssen Sie den Codec installieren. Die **AquaSoft® DiaShow** liefert keine Codec mit.

In unserer [FAQ](#) finden Sie weitere Informationen dazu.



Bitte beachten Sie, dass ein AVI-Video nicht größer als 2 GB sein sollte. Die meisten Player spielen ein größeres AVI-Video nicht ab.

Nicht jeder Codec unterstützt alle Auflösungen.

WMV-Video

Dieses Format steht nur in der **AquaSoft® DiaShow Studio** zur Verfügung.

Für die Erstellung eines Videos im WMV-Format sollten Sie eine aktuelle Version des Windows Media Players installiert haben.

Beim WMV-Format können Sie eine sehr hohe Auflösung für das Video verwenden. Die fertigen Video können mit dem Windows Media Player abgespielt werden. Derzeit unterstützen nur wenige DVD-Player dieses Format.

6.4 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, Kommentaren) archiviert werden.

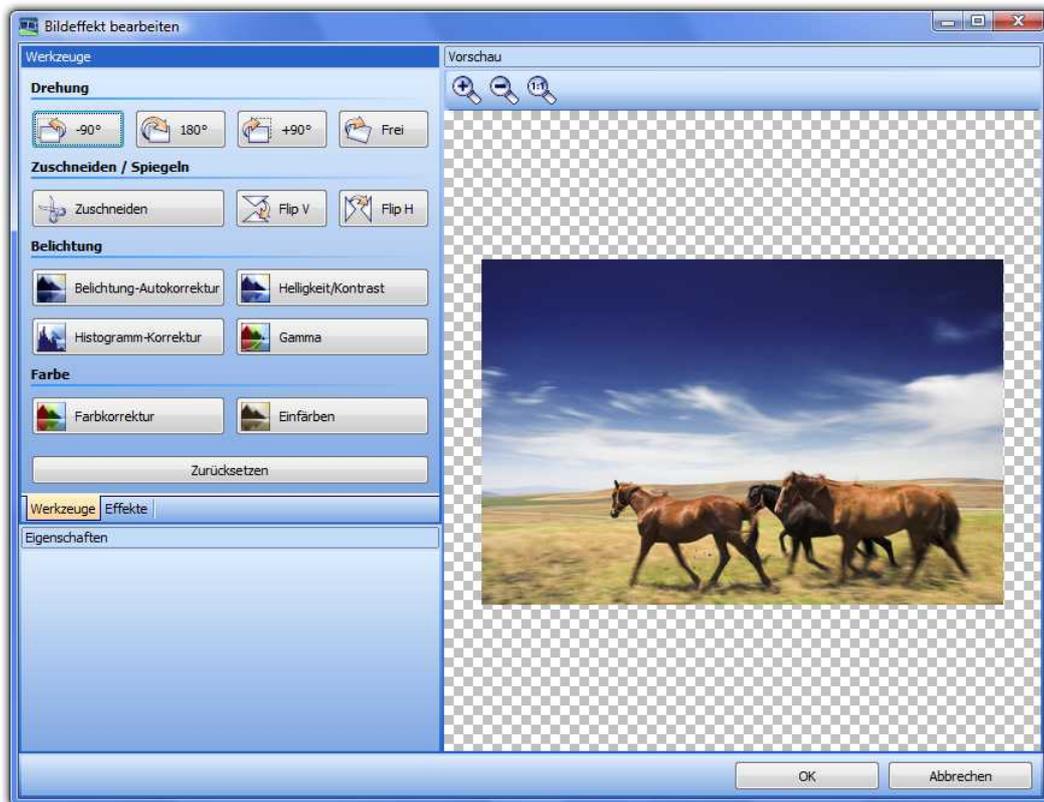
Der „**CD/DVD- und Archivierungs-Assistent**“ bieten Ihnen die Möglichkeit die komplette Show mit allen Daten auf CD/DVD zu brennen oder auf ein externes Laufwerk zu exportieren.

Im Kapitel [PC-Show](#) wird dieser Vorgang erklärt.

7 Bildbearbeitung

7.1 Integrierte Bildbearbeitung

Unser Ziel ist es, Ihnen mit der **AquaSoft® DiaShow** zugleich alle Werkzeuge in einem einzigen Programm zur Hand zu geben. Deshalb ist eine Bildbearbeitung integriert, mit der Sie Ihre Fotos für die Diashow verbessern können. Nun gibt es zwar spezialisierte Bildbearbeitungsprogramme, die vom Funktionsumfang über das Bildbearbeitungsmodul der **AquaSoft® DiaShow** hinausgehen, doch es sollte möglich sein, die wichtigsten Aufgaben hier direkt im Programm lösen zu können.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie die Option **„Bild optimieren“**. Es gibt Funktionen zum Zuschneiden und Drehen der Bilder, zur Farbkorrektur, zur Regelung von Helligkeit und Kontrast und einige Filter, z.B. Weichzeichnen oder Verwackeln. Mit dem Lupenbutton (wie im **„Layoutdesigner“** auch) können Sie die Größe des Bildes bzw. des Bildausschnittes auf dem Schirm festlegen.



Alle Funktionen der Bildbearbeitung verändern nicht Ihr Originalbild.

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

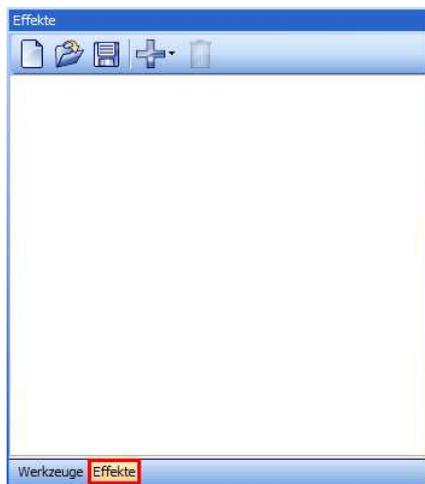
7.2 AquaSoft ® Bildeffekte



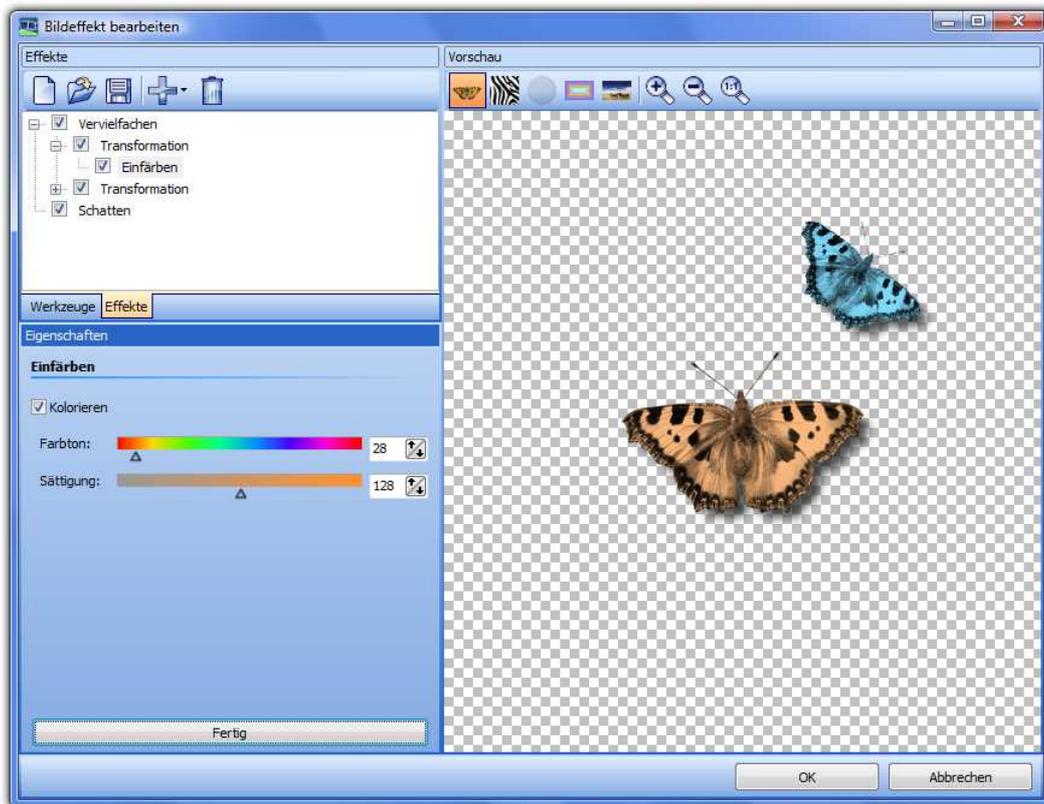
Der „**Bildeffekt-Editor**“ steht nur in der **AquaSoft ® DiaShow Studio** zur Verfügung.

Mit Bildeffekten lassen sich Grafiken optimieren oder aufpeppen. Von einem simplen Schatten über ansprechende Rahmen und Collagen bis zu einer verzweigten Effektkette (Vervielfachen) ist vieles möglich. Komplexe Effekte sind aus verschiedenen Grundelementen zusammengesetzt und ermöglichen eine Nicht-Destruktive Bildbearbeitung (das Originalbild bleibt immer erhalten).

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der „**Bilderliste**“ oder „**Timeline**“ klicken, können Sie den Menüpunkt „**Bild optimieren**“ anwählen.



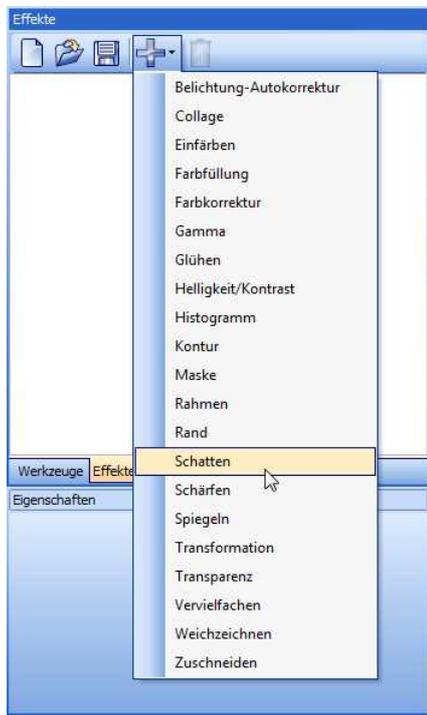
Unter „**Effekte**“ öffnet sich der „**Bildeffekt-Editor**“.



Mit Hilfe des „[Bildeffekt-Editors](#)“ lassen sich diese Effekte selbst zusammenstellen, abspeichern und später wiederverwenden. Beginnen wir einfach mit einem [Schatten-Effekt](#) und steigern uns danach zu einem „[Selbstrand](#)“.

7.2.1 Ein einfacher Schatteneffekt

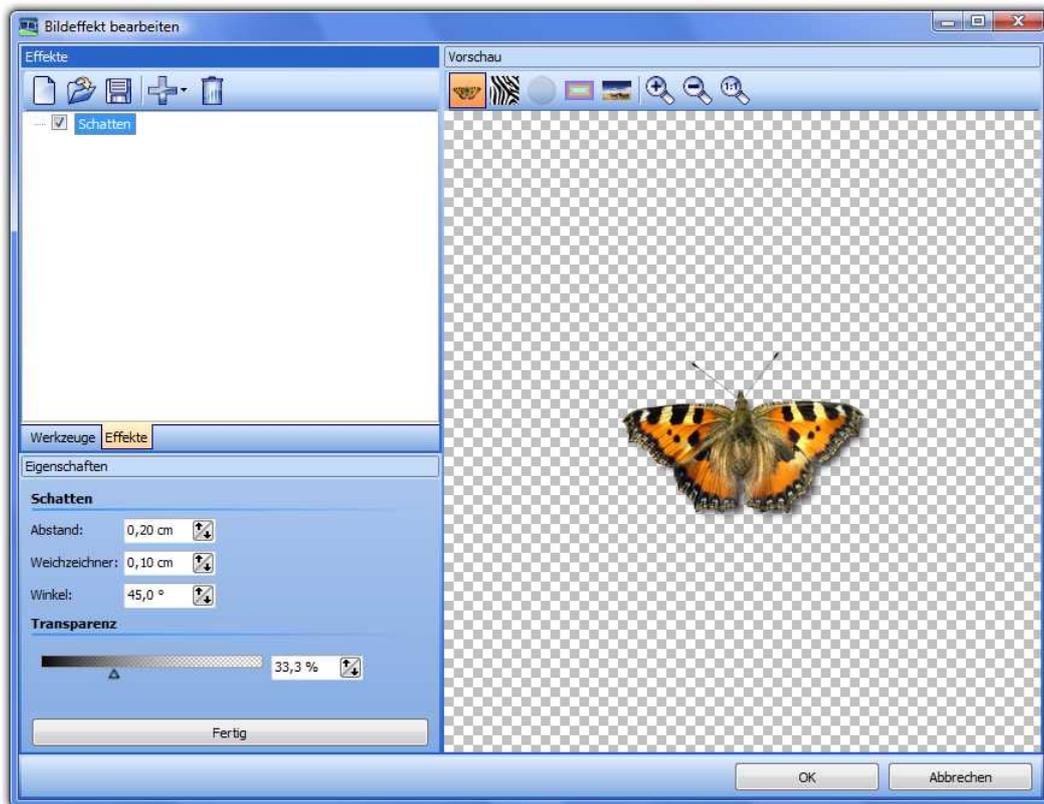
Um ein Bild mit einem dezenten Schlagschatten zu unterlegen benötigt man nur wenige Klicks.



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.

7.2.2 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:



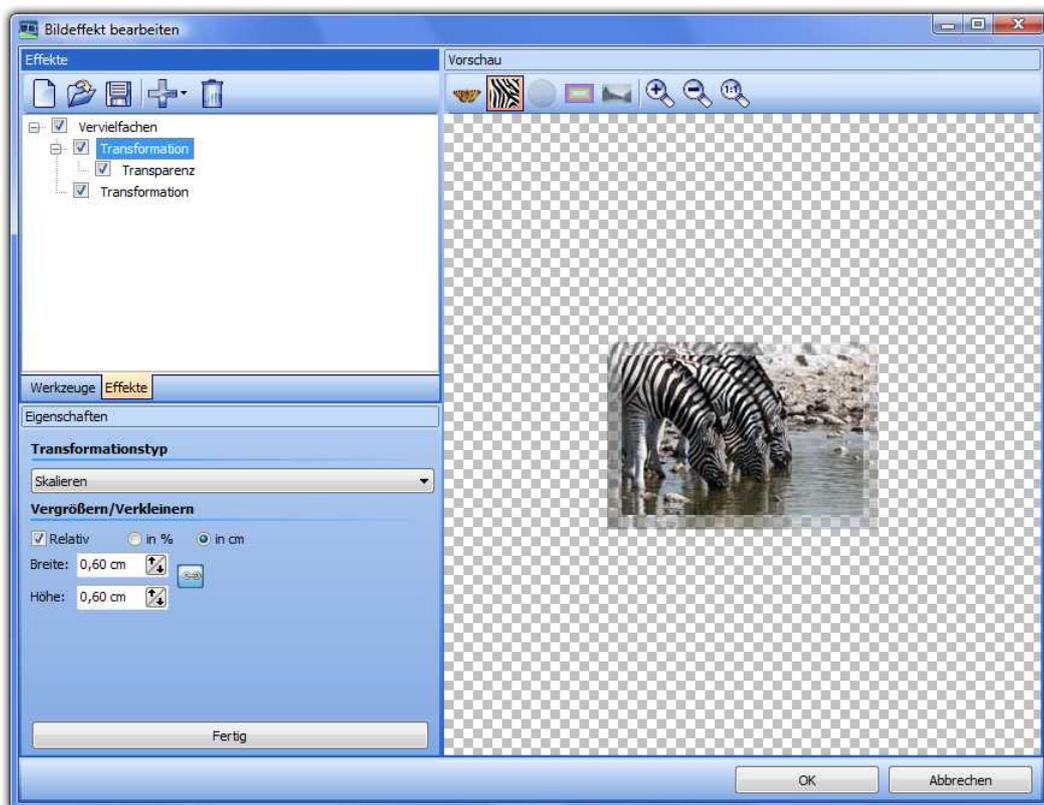
Die grundlegende Lösungsidee sieht wie folgt aus:

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 Kind-Elemente 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 halbtransparent 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.

8 Assistenten

8.1 CD/DVD- und Archivierungs-Assistent

Der „[CD/DVD- und Archivierungs-Assistent](#)“ wird schon ausführlich im Kapitel [PC-Show](#) beschrieben.

8.2 Video-Assistent

Um Ihre Show am Fernseher vorzuführen, können Sie mit dem Video-Assistenten eine CD/DVD für den DVD-Player erstellen. Unter „[Assistenten](#)“ -> „[Video-Assistent](#)“ können Sie diesen aufrufen.

Eine genaue Beschreibung des Assistenten finden Sie im Kapitel [DVD-Player](#).

8.3 DiaShow-Manager

Der „[DiaShow-Manager](#)“ ermöglicht das Brennen mehrerer Shows auf einer CD/DVD. Hierbei wird ein CD-DVD-Menü erzeugt, über welches die gewünschte Show gestartet wird.

In der AquaSoft® DiaShow Studio ist der „[DiaShow-Manager](#)“ schon enthalten. Setzen Sie die DiaShow Deluxe ein und möchten den „[DiaShow-Manager](#)“ verwenden, so kann dieser auch separat erworben werden.

Eine ausführliche Beschreibung des „[DiaShow-Managers](#)“ finden Sie in der Hilfe des „[DiaShow-Managers](#)“. Eine Kurzbeschreibung finden Sie in diesem Handbuch im Kapitel [DVD-Player](#).

8.4 Earth Pilot

Mit dem Earth Pilot können Sie Ihre Diashows mit Karten, bewegten Flügen über die Weltkugel und mit Fotos aus aller Welt aufpeppen. Der Earth Pilot ist ein separates Produkt und kann in unserem [Online-Shop](#) käuflich erworben werden.

Bitte beachten Sie, dass Google Earth™ eine Marke von Google Inc. ist. Die Verwendung der von Google Earth™ zur Verfügung gestellten Schnittstellen und Daten erfolgt auf Ihre eigene Initiative und Gefahr. Sie erwerben durch die Nutzung eines AquaSoft-Produktes auch keine Rechte an einem Google-Produkt. Wenn Sie Karten und Bildmaterial in Ihren Präsentationen verwenden möchten, holen Sie bitte die Genehmigung des jeweiligen Rechteinhabers ein. AquaSoft kann Ihnen dieses Recht nicht vermitteln. Dennoch kann die Verwendung von Karten und Bildern, an die Sie über den Earth Piloten gelangen, Ihre Show sehr interessant und lebendig werden lassen. Bei der ausschließlich privaten Nutzung Ihres Earth Piloten wünschen wir Ihnen viel Spaß.

8.4.1 Installation



Um den Earth Piloten verwenden zu können, muss das Google Earth™-Browserplugin installiert sein. Ist das Plugin noch nicht installiert, werden Sie beim Start des Piloten dazu aufgefordert. Klicken Sie dazu einfach auf den angezeigten [Download-Link](#).

Die Google-Webseite müsste etwa aussehen wie links abgebildet. Klicken Sie auf "Google Earth Plugin jetzt herunterladen" und installieren Sie das Plugin.

Bevor Sie beginnen können, müssen Sie über einen Klick auf "**Einstellungen**" ein Zielverzeichnis angeben, in dem Earth Pilot alle erzeugten Bilder und Videos ablegen soll.

8.4.2 Navigation in Google Earth

Sie können innerhalb der Weltkugel, wie von Google Earth™ gewohnt, navigieren. Sie können die Weltkugel mit der Maus oder den Navigationselementen im oberen rechten Bereich bewegen. Einige Kürzel helfen bei der Navigation:

Kürzel	Aktion
Linke Maustaste + Mausbewegung	Kartenausschnitt verschieben
Rechte Maustaste + Mausbewegung	Kartenausschnitt zoomen
Linke Maustaste Doppelklick	Zoomt den Bereich unter dem Mauscursor heran
Rechte Maustaste Doppelklick	Zoomt heraus
Umsch + Mausklick + Mausbewegung	Kippen des Blickwinkels
Strg + Mausklick + Mausbewegung	Verschieben des Globus

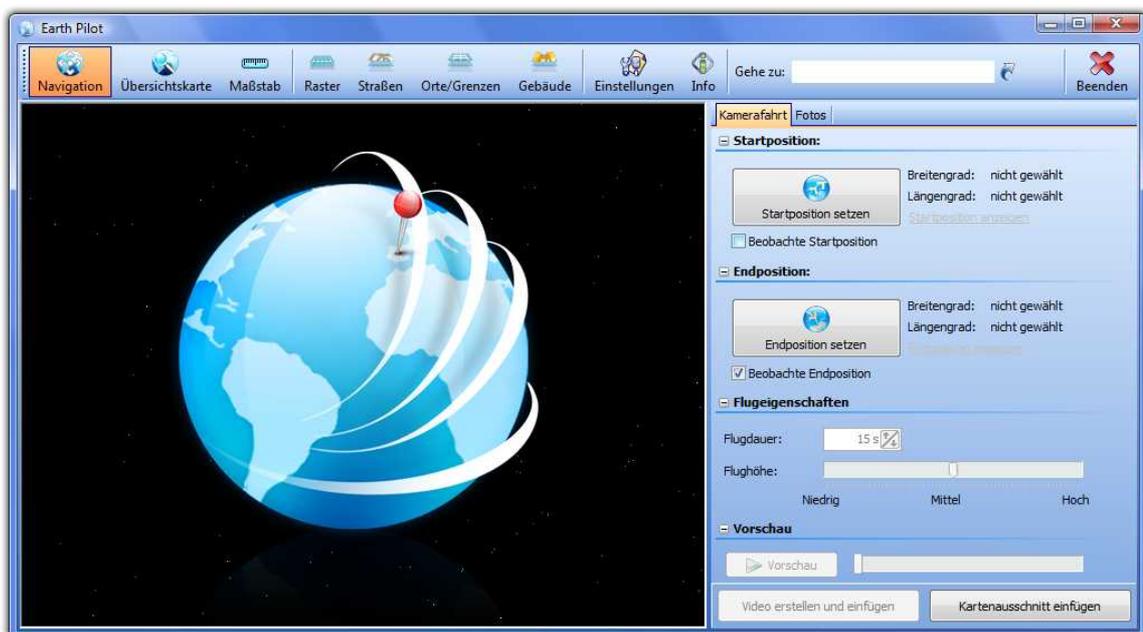
Sie können mehr oder weniger viele Informationen innerhalb der Karte anzeigen. Über die Symbole am oberen Fensterrand können Sie folgende Ebenen aktivieren:

Ebene	Funktion
Navigation	Navigationselemente zum Steuern von Google Earth einblenden
Übersichtskarte	Zeigt eine kleine Weltkarte und den gerade sichtbaren Ausschnitt
Maßstab	Blendet einen Maßstab im unteren Bildbereich ein
Raster	Legt ein Raster aus Längen- und Breitengraden über die Karte
Straßen	Straßen und zugehörigen Straßennamen einblenden
Grenzen	Blendet Grenzen und Ortsnamen ein
Gebäude	Wo vorhanden, werden Gebäude als 3D-Modell dargestellt

8.4.3 Kamerafahrten erstellen

Eine Kamerafahrt hat immer eine Start- und eine Endposition. [Navigieren](#) Sie zu einem beliebigen Kartenausschnitt und klicken auf **"Startposition setzen"**. Danach bewegen Sie die Karte zum Ziel und klicken auf **"Endposition setzen"**. Sie können das beliebig oft und beliebiger Reihenfolge tun. Sie haben damit einen Kameraflug beschrieben, dessen Flugbahn Sie über einen Klick auf **"Vorschau"** ansehen können. Sie können bestimmen wie lange der Flug dauern soll, indem Sie die Angabe im Feld **"Flugdauer"** ändern. Die Flughöhe ergibt sich einerseits aus der Fluggeschwindigkeit, kann aber über den Regler **"Flughöhe"** nochmals angepasst werden.

Sind Sie mit dem Flug zufrieden, klicken Sie auf **"Video erstellen und einfügen"**. Dann beginnt Earth Pilot ein Video der Kamerafahrt zu berechnen. Dies kann je nach Geschwindigkeit der Internetverbindung als auch Ihres Rechners mehrere Minuten oder sogar Stunden dauern. Ist das Video fertig, wird es automatisch in Ihre Diashow eingefügt. Sie können den Piloten nun beenden oder weitere Videos berechnen.



8.4.4 Karten als Bild einfügen

Manchmal muss es kein ganzes Video sein, sondern es genügt auch eine einzelne Karte. [Navigieren](#) Sie zum Kartenausschnitt Ihrer Wahl und klicken auf **"Kartenausschnitt einfügen"**. Earth Pilot erzeugt nun ein Bild der Karte, speichert es und fügt es in die Diashow ein. Sie können ihn danach beenden oder weitere Kartenausschnitte einfügen.

8.4.5 Bilder herunterladen

Google bietet mit seinem Dienst **"Panoramio"** die Möglichkeit tausende von Bildern von viele Orten dieser Welt abzurufen. Sie waren in Paris und haben kein tolles Foto vom Eiffelturm gemacht? Kein Problem, es stehen hunderte Fotos von anderen zur Verfügung. [Navigieren](#) Sie einfach zu dem Ort Ihrer Wahl und klicken auf **"Bilder abrufen"**. Earth Pilot ermittelt nun die Koordinaten und zeigt alle passenden Bilder der Liste rechts an. Markieren Sie ein oder mehrere Bilder und klicken auf **"Ausgewählte Bilder einfügen"**. Earth Pilot lädt die Bilder nun herunter und fügt Sie in die Diashow ein.

8.5 Sound-Assistent

Mit Hilfe des „**Sound-Assistenten**“ können Sie gesprochene Kommentare und Geräusche zu Ihren Bildern über ein am PC angeschlossenes Mikrofon aufnehmen.

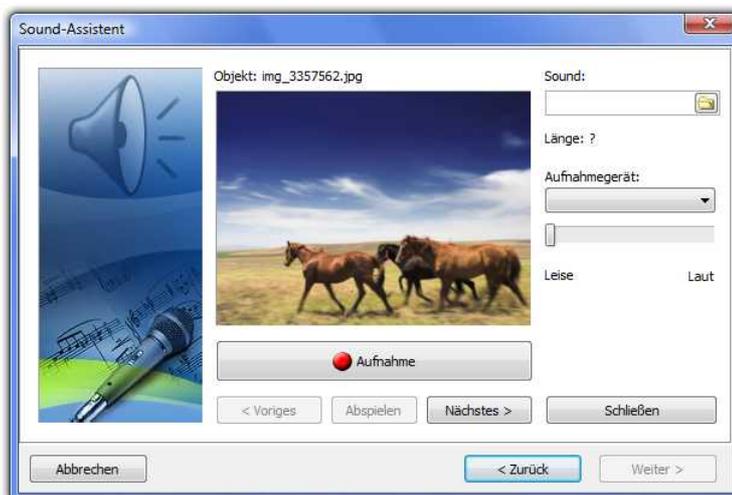
Den „**Sound-Assistenten**“ finden Sie im Menü unter „**Assistenten**“.



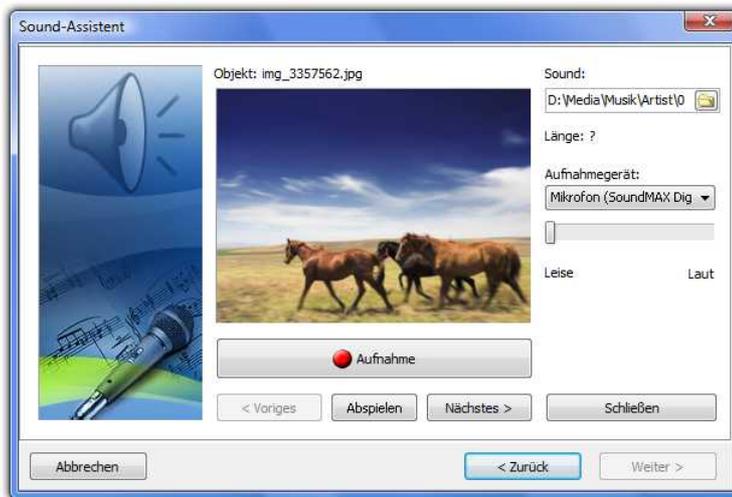
Sie können die entstehenden Dateien im Diashow-Verzeichnis speichern oder ein separate Verzeichnis auswählen.

Unter „**Aufnahme-Einstellungen**“ können Sie die Einstellungen festlegen, mit denen die Kommentare aufgenommen werden sollen.

Klicken Sie dann auf „**Weiter**“.



Jetzt werden Ihnen alle Bilder der Show nacheinander gezeigt, die Sie mit einem Kommentar versehen können. Klicken Sie dazu einfach auf „**Aufnahme**“ und sprechen Sie dann Ihren Kommentar zum jeweiligen Bild. 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.



Mit „**Abspielen**“ können Sie Ihre Aufnahme anhören. Klicken Sie auf "Nächstes" um zum nächsten Bild zu gelangen. Schließen Sie den „**Sound-Assistenten**“, wenn Sie mit Ihren Aufnahmen fertig sind.

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 aus den „**Eigenschaften**“ eines Bildes direkt gestartet werden. Dazu gibt es den „**Aufnahme**“-Button.



Die Länge des Bildes wird automatisch auf die Länge des Kommentars angepasst.

8.6 Import-Assistent

Mit diesem 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 abgespeichert und die „**Bilderliste**“ aufgenommen. Sie können entweder gleich oder später mit der Bearbeitungsfunktion verbessert werden.

Unter „**Assistenten**“ -> „**Import-Assistent**“ können Sie diesen aufrufen.



Geben Sie ein „**Zielverzeichnis**“ an, in dem die Bilder gespeichert werden sollen. Wählen Sie das gewünschte Dateiformat aus und passen ggf. die Formatoptionen an.

Sollen die Bilder direkt in die „**Bilderliste**“ der Diashow übernommen werden, aktivieren Sie diese Funktion.

Wählen Sie dann den Scanner oder die Kamera aus.

Klicken Sie dann auf „**Weiter**“ und anschließend auf „**Start**“. Ihre Bilder werden nun importiert.

8.7 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 gehen dabei allerdings verloren.

Unter „**Assistenten**“ -> „**PowerPoint-Assistent**“ können Sie diesen starten.

Geben Sie den „**Dateinamen**“, der zu importierenden PowerPoint-Datei an.



Klicken Sie anschließend auf **„Weiter“**.

Geben Sie ein **„Verzeichnis“** an, in dem die Bilder gespeichert werden sollen. Sie können als Dateinamen den Foliennamen verwenden oder die Form **„Bildxxx“** verwenden.



Klicken Sie auf **„Weiter“**.

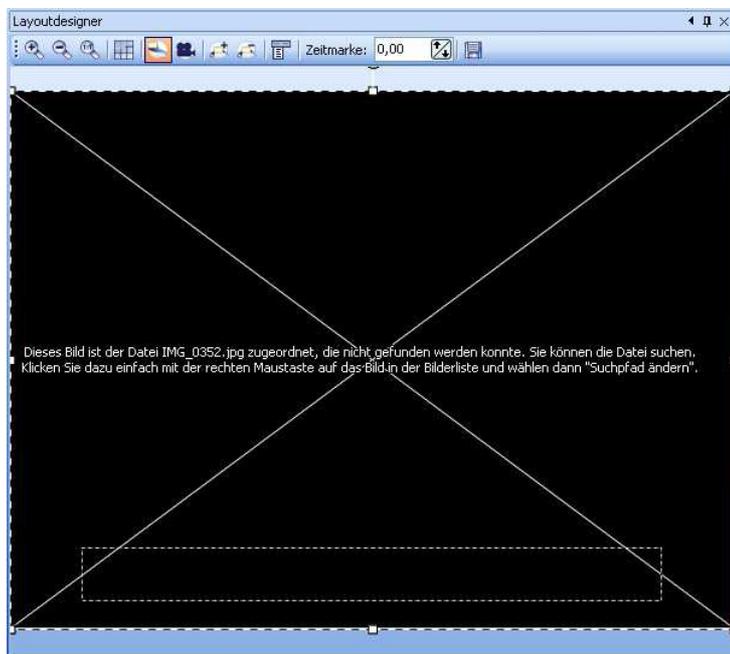
Nun können Sie Bildoptionen einstellen. Wählen Sie die gewünschte Auflösung und das Bildformat. Unter Formatoptionen können Sie weitere Einstellungen zum Bildformat vornehmen.



Klicken Sie auf „**Weiter**“ und anschließend auf „**Importieren**“. Die Folien werden nun in Bilddateien umgewandelt und in Ihre Diashow eingefügt.

8.8 Dateien wieder finden

AquaSoft® DiaShow speichert nur Verknüpfungen zu Ihren Bildern und zu Ihrer Musik, die Sie in der Diashow verwenden. Verschieben, löschen oder benennen Sie Ihre Bilder um, kann **AquaSoft® DiaShow** diese nicht mehr aufrufen. Im „**Layoutdesigner**“ sehen Sie dann folgende Anzeige:



Gelöschte Bilder kann die **AquaSoft® DiaShow** nicht zurückholen/wieder finden.

Unter „**Assistenten**“ / „**Dateien wiederfinden**“ können Sie den Suchpfad-Assistenten aufrufen.



Hier haben Sie mehrere Möglichkeiten der Suche.

Wenn Sie nicht sicher sind, wo sich nun die gesuchten Dateien befinden, so aktivieren Sie die automatische Suche.

Wenn Sie genau wissen, in welchem Verzeichnis sich Ihre Bilder befinden, so können Sie auch direkt den Pfad angeben.

Möchten Sie den Pfad von absolut (Pfadangaben werden vollständig gespeichert) in relativ (Pfadangaben werden bezogen auf den Ort der ADS-Datei gespeichert) oder umgekehrt umwandeln, so wählen Sie die entsprechende Option.

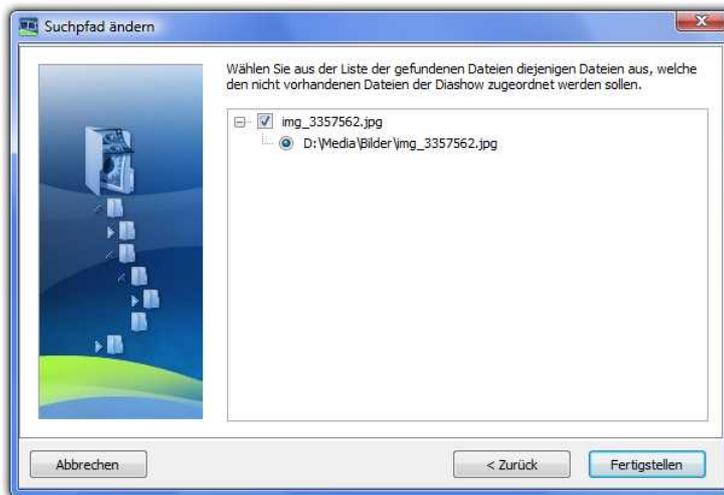
Legen Sie anschließend fest, welche Einträge angepasst werden sollen.

Klicken Sie auf **„Weiter“**.

Wählen Sie nun aus, wo nach Ihren Bildern gesucht werden soll.



Klicken Sie auf **„Weiter“** und die Suche wird begonnen. Anschließend werden Ihnen die Ergebnisse der Suche angezeigt.

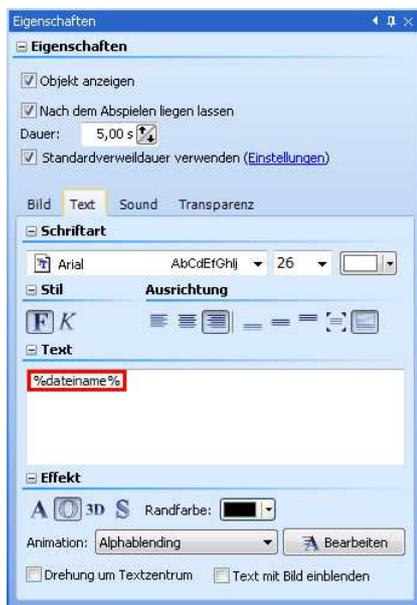


Klicken Sie auf „**Fertigstellen**“ und Ihre Diashow wird aktualisiert.

9 Variablen

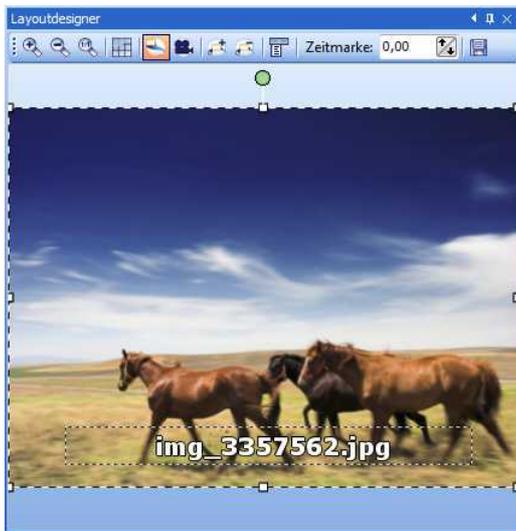
In der **AquaSoft® DiaShow** gibt es die Möglichkeit bestimmte Bildinformationen als Text im Bild anzeigen zu lassen. Z.B. das Aufnahmedatum, der Dateiname oder Pfad zum Bild. Dies geschieht über „**Variablen**“.

Diese müssen in folgendem Format im „**Text**“-Feld in den „**Eigenschaften**“ eines Bildes angegeben werden:



„**Variablen**“ müssen grundsätzlich in zwischen zwei %-Zeichen eingfasst werden.

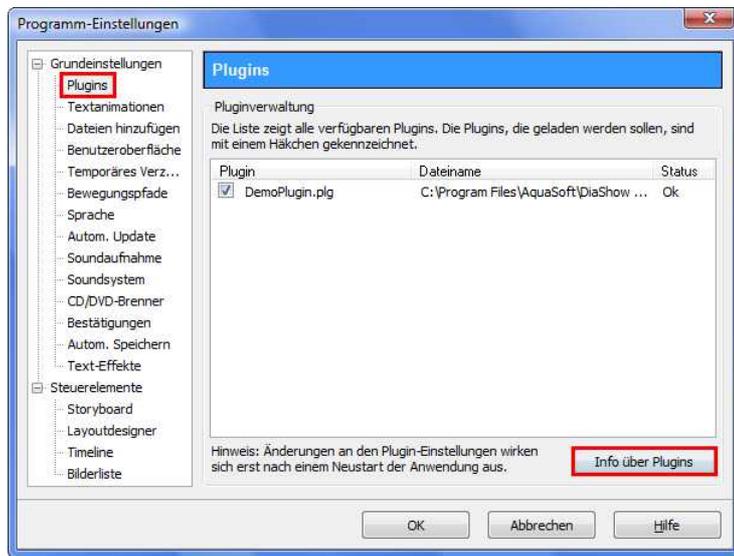
Im „**Layoutdesigner**“ sehen Sie dann die Umsetzung der „**Variablen**“.



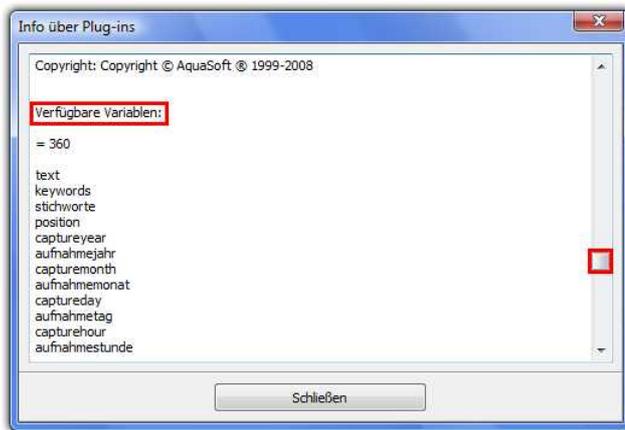
Auch **„EXIF-Informationen“** Ihrer Bilder lassen sich über **„Variablen“** einblenden. Ihr Bild muss dabei **„EXIF-Daten“** enthalten.

Dies können Sie prüfen, indem Sie ein Bild anklicken und dann unter **„Ansicht“ -> „Steuerelemente“** die **„Meta-Daten“** anzeigen lassen. Sind diese leer, enthält Ihr Bild diese Daten nicht.

Eine **„Liste“** aller möglichen **„Variablen“** finden Sie im Programm unter **„Extras“ -> „Programm-Einstellungen“ -> „Plugins“**.



Über den Button **„Info über Plugins“** wird ein Fenster geöffnet, in dem die **„Variablen“** aufgelistet sind.



Sie müssen ein wenig nach unten scrollen um zu der „**Liste**“ mit den „**Variablen**“ zu gelangen.

10 Einstellungen

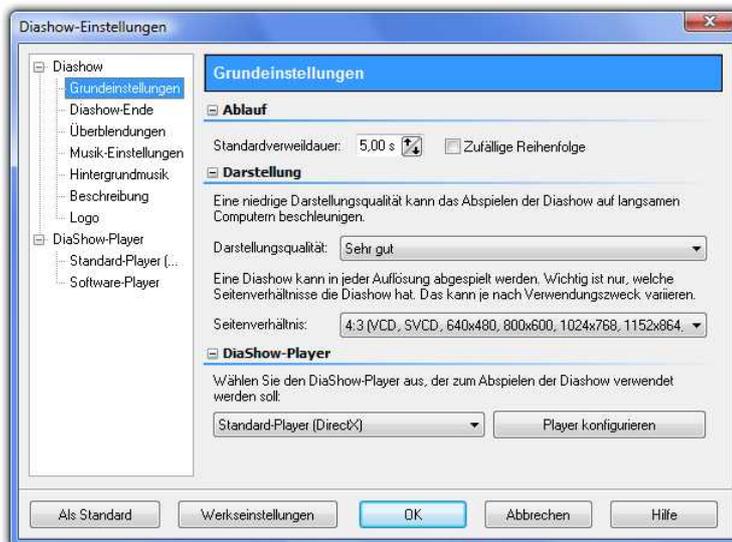
10.1 Diashow-Einstellungen

Die Diashow-Einstellungen sind für jede Diashow individuell festlegbar.

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:



Hier können Sie die „**Standardverweildauer**“ Ihrer Bilder ändern, sowie eine „**zufällige Abspielreihenfolge**“ der Bilder wählen.

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. Entspricht dies nicht dem Seitenverhältnis Ihrer Bilder, erhalten Sie Ränder oder Sie passen Ihre Bilder in das gewünschte Seitenverhältnis ein.

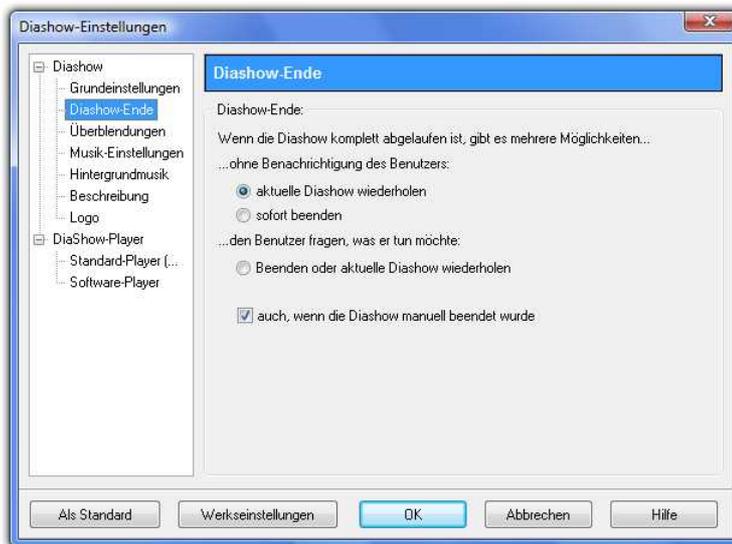
Unter „**DiaShow-Player**“ können Sie zwischen dem „**Software-Player**“ und dem „**Standard-Player (DirectX)**“ auswählen. Für den „**Standard-Player (DirectX)**“ wird eine DirectX 9c - kompatible Grafikkarte benötigt mit mind. 64 MB Speicher. Es sollte auch unbedingt der aktuelle Grafikkartentreiber des Herstellers verwendet werden!

Haben Sie eine ältere Grafikkarte oder eine mit weniger Speicher als benötigt, so verwenden Sie bitte den „**Software-Player**“. Vor dem Abspielen einer Diashow, wird bei eingestelltem „**Standard-Player (DirectX)**“ erst geprüft, ob dies mit Ihrer Grafikkarte möglich ist. Sollte dies nicht der Fall sein, wird automatisch der „**Software-Player**“ verwendet.

Der „**Standard-Player (DirectX)**“ ist wesentlich leistungstärker als der „**Software-Player**“, jedoch wird eine entsprechende Grafikkarte benötigt.

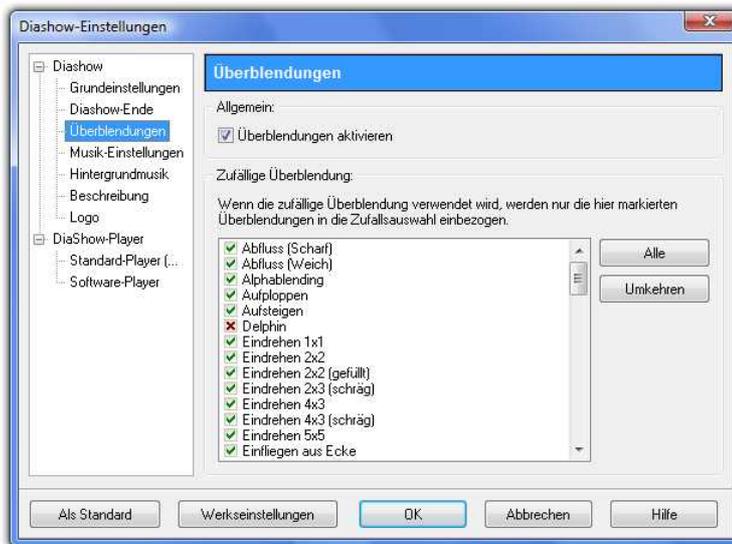
Einstellungen zu dem entsprechenden „**DiaShow-Player**“ finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Diashow-Ende:



Hier können Sie entscheiden, was am Ende der abgespielten Diashow geschehen soll.

Überblendungen:



Wählen Sie hier aus, welche Überblendungen in die „**Zufällige Überblendung**“ einbezogen werden sollen. Alle mit grünem Häkchen werden einbezogen, alle mit einem roten Kreuz werden nicht einbezogen.

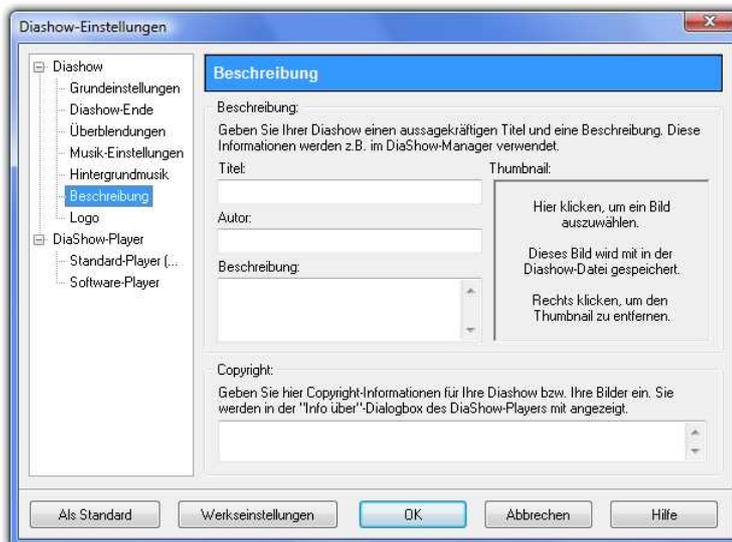
Musik-Einstellungen:

Die Musikeinstellungen werden [hier](#) näher erläutert.

Hintergrundmusik:

Das Thema Hintergrundmusik wird [hier](#) ausführlich behandelt.

Beschreibung:



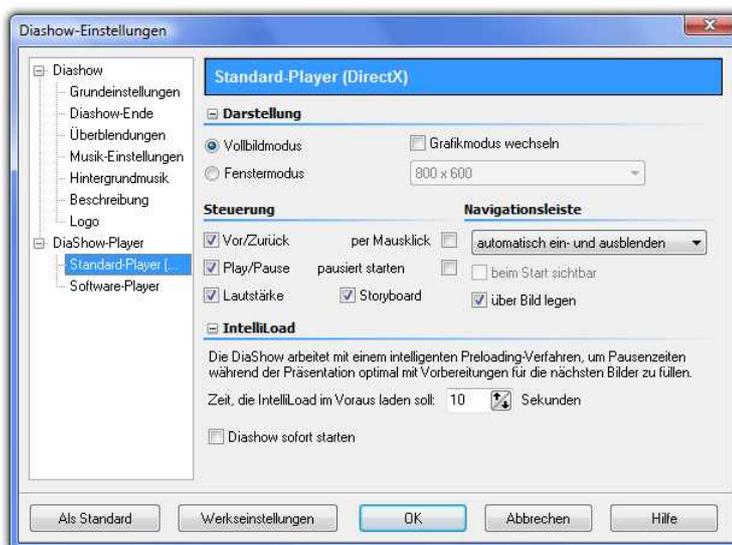
Sie können Ihre Show individuell personalisieren. Geben Sie hier einen Titel, Autor und eine Beschreibung Ihrer Show ein.

Logo:



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:



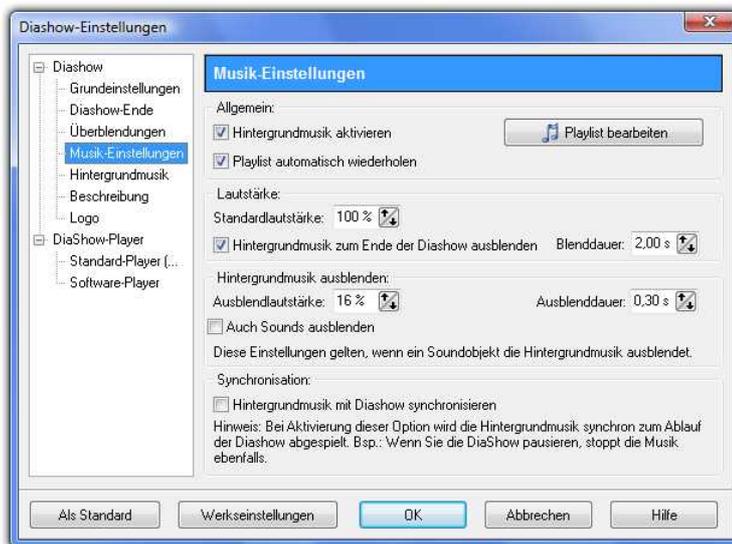
Das Abspielen einer Diashow übernimmt der **AquaSoft DiaShow-Player**. Hier können Sie Einstellungen für diesen vornehmen. Prüfen Sie vorher, welchen „**DiaShow-Player**“ Sie verwenden. Dies sehen Sie in den „**Grundeinstellungen**“.

Der „**IntelliLoad**“ gibt an, wie viele Sekunden der Show im Voraus geladen werden sollen. Bei Diashows mit sehr langen Objekten kann es sinnvoll sein, diesen zu erhöhen.

Möchten Sie, dass Ihre gewählten Einstellungen als Standard-Einstellung für jede neue Diashow gelten sollen, 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 Werkzustand zurücksetzen.

10.2 Musik-Einstellungen

Die Musikeinstellungen erreichen über „**Diashow**“ -> „**Einstellungen**“ -> „**Musik-Einstellungen**“



Die „**Musik-Einstellungen**“ können für jede Show beliebig eingestellt werden. Abgebildet sind die Standardeinstellungen.

Hintergrundmusik aktivieren

Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihre Diashow eingebunden werden soll oder nicht.

Playlist automatisch wiederholen

Im Menü „**Hintergrundmusik**“ können Sie mehrere Titel zur musikalischen Untermalung Ihrer Show einfügen. Hier können Sie festlegen, ob diese Liste wiederholt werden soll, wenn alle Titel gespielt worden sind und die Diashow noch nicht zu Ende ist.

 Playlist bearbeiten

Über diesem Button gelangen Sie in das Menü „**Hintergrundmusik**“ und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.

Standardlautstärke: 100 % 

Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abgespielt werden sollen (100% = volle Lautstärke).

Hintergrundmusik zum Ende der Diashow ausblenden

Die Hintergrundmusik kann zum Ende der Diashow sanft ausgeblendet oder einfach abgebrochen werden.

Blenddauer: 2,00 s 

Hier legen Sie die Länge der Ausblendung fest.

Abblendlautstärke: 16 % 

Wenn Sie in Ihrer Show „**Sound**“-Objekte benutzen oder Kommentare zu Ihren Bildern gesprochen haben, ist es sinnvoll, die Hintergrundmusik beim Abspielen dieser

Objekte abzublenden. 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.

Hintergrundmusik mit Diashow synchronisieren

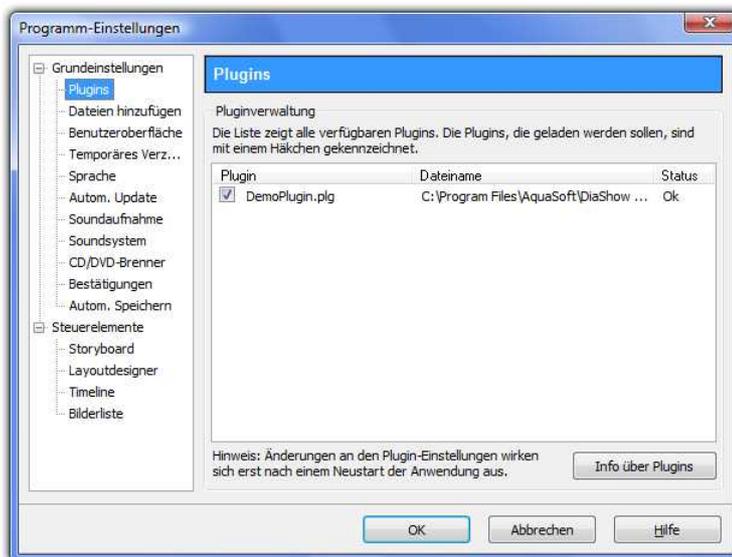
Benutzen Sie Pausen und manuelles Weiterschalten in der Diashow so können Sie sich entscheiden, ob während einer Bildpause die Musik ebenfalls pausieren oder weiterlaufen soll. Bei gesetztem Häkchen stoppt die Musik bei einer Pause.

10.3 Programm-Einstellungen

Die „**Programm-Einstellungen**“ beziehen sich auf die grundlegenden Einstellungen des Programms und nicht auf die einzelnen Einstellungen für Ihre Diashows. Für die von Ihnen erstellten Diashows sind die [Diashow-Einstellungen](#) maßgebend.

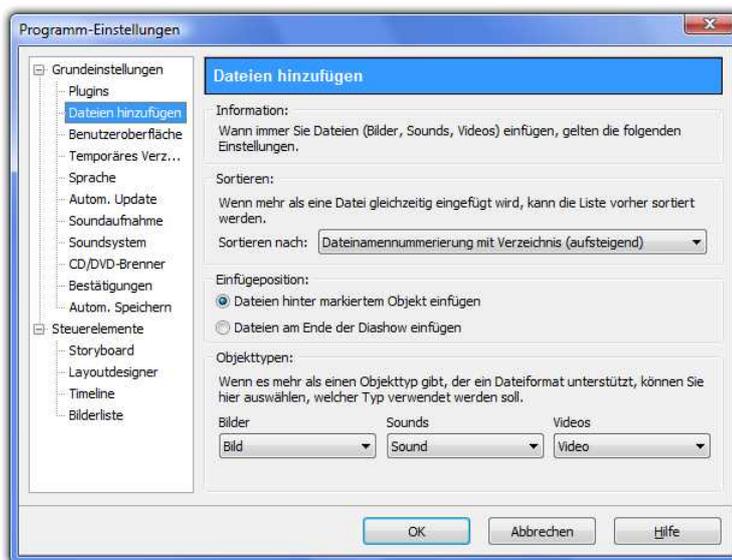
Unter „**Extras**“ -> „**Programm-Einstellungen**“ können Sie die Programm-Einstellungen aufrufen.

Plugins:



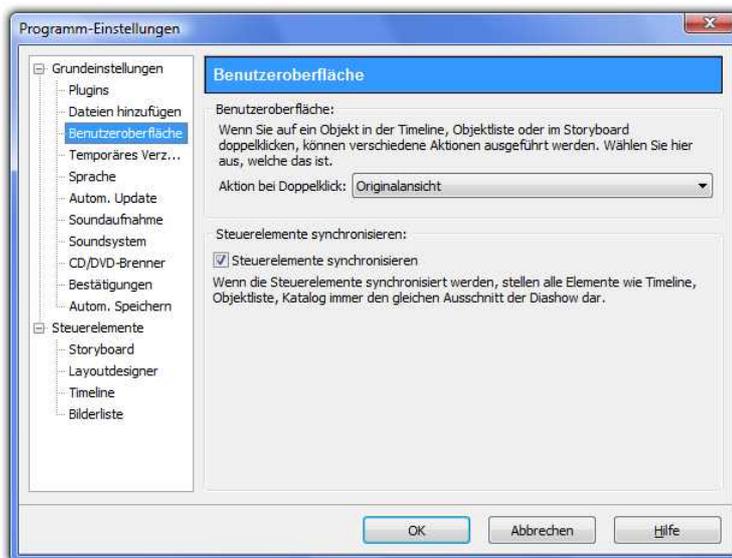
Enthält eine Auflistung aller zusätzlich installierten Plugins, die durch weitere **AquaSoft** -Anwendungen installiert wurden.

Dateien hinzufügen:



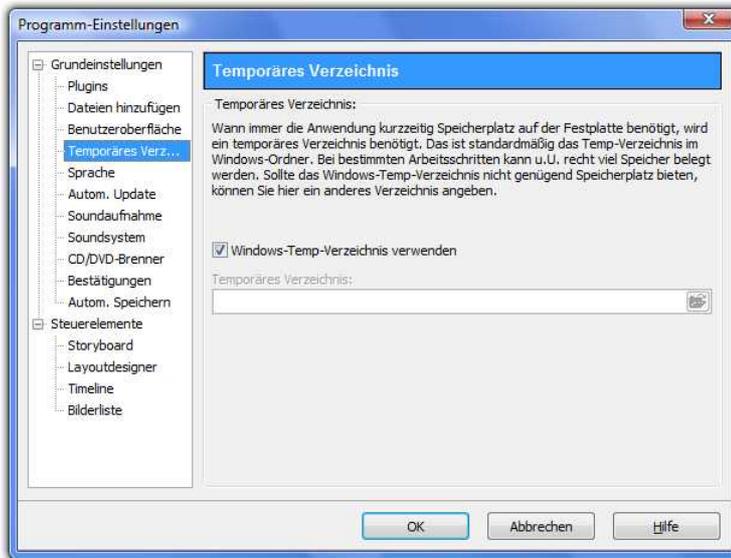
Hier können Sie bestimmen, wie Dateien in eine Diashow eingefügt werden sollen und wie diese sortiert werden sollen.

Benutzeroberfläche:



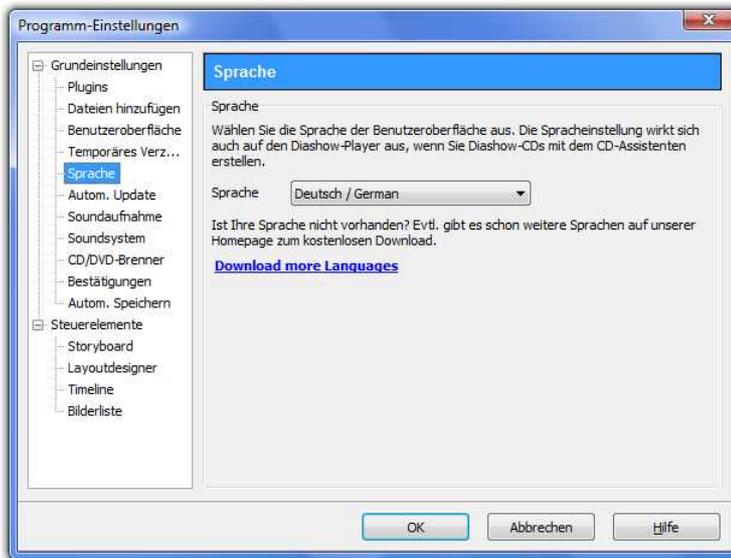
Hier finden Sie weitere Einstellmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche von **AquaSoft® DiaShow**.

Temporäres Verzeichnis:



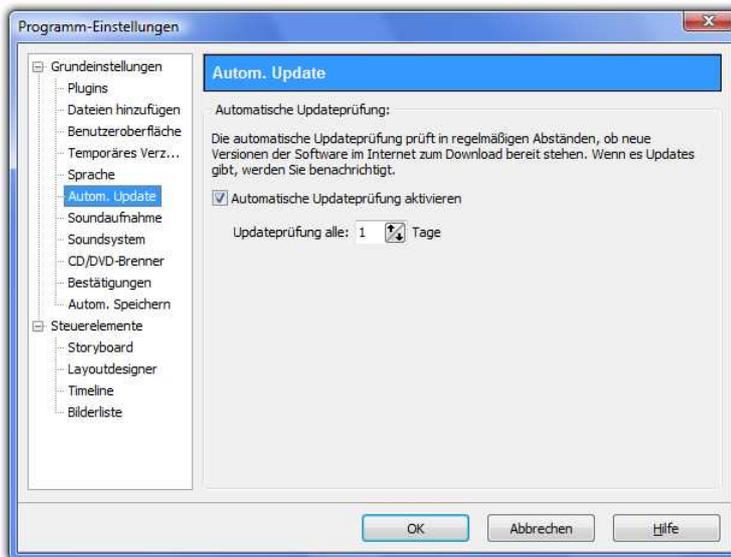
AquaSoft ® DiaShow benötigt ab und an kurzzeitig Speicherplatz auf der Festplatte. Hier geben Sie an, in welchem Verzeichnis temporäre Dateien zwischengespeichert werden dürfen. Bei der Videoerstellung wird sehr viel Speicherplatz benötigt. Sollte das Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz bieten, können Sie hier ein anderes Verzeichnis angeben.

Sprache:



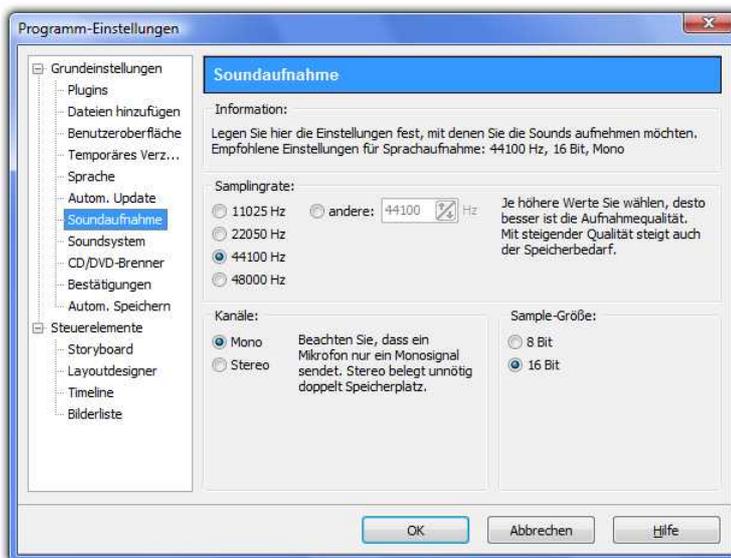
Die **AquaSoft ® DiaShow** unterstützt mehrere Sprachen, welche Sie hier umschalten können.

Autom. Update:



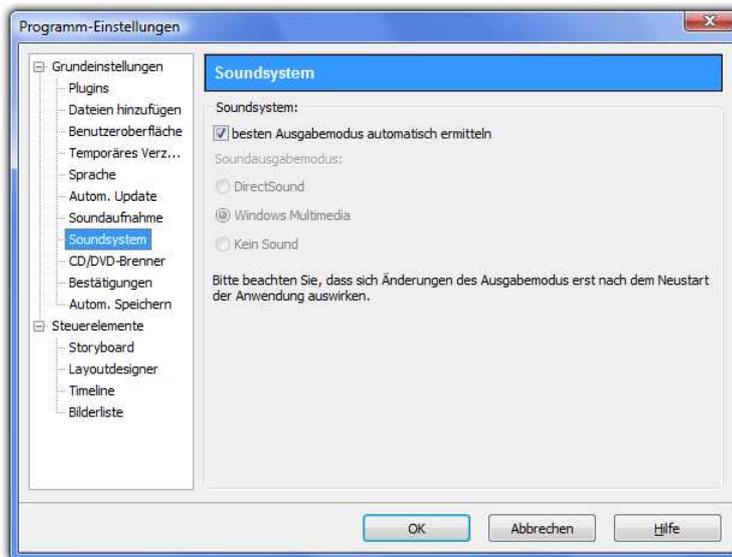
Stellen Sie hier das Intervall ein, indem die **AquaSoft® DiaShow** auf Updates prüfen soll. So bleiben Sie immer auf dem aktuellsten Stand. Zur Prüfung wird eine Verbindung zum Internet benötigt.

Soundaufnahme:



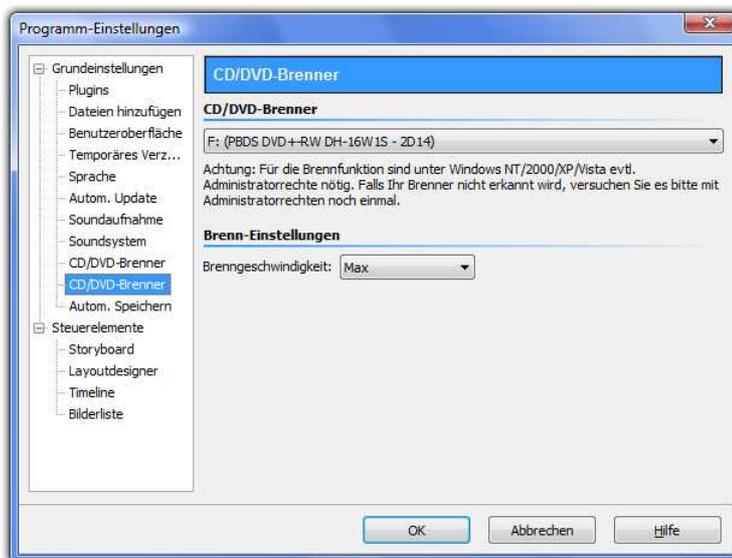
Über den „**Sound-Assistenten**“ können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.

Soundsystem:



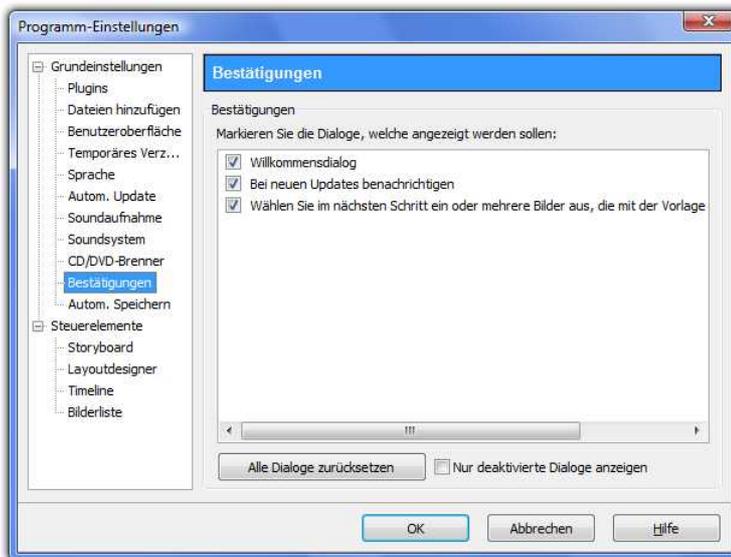
Das „**Soundsystem**“ übernimmt das Abspielen der in die Diashow eingebundenen Musik. Sollten Sie Unregelmäßigkeiten beim Abspielen der Musik haben, so setzen Sie hier die Einstellung auf „**Windows Multimedia**“ und starten Sie anschließend **AquaSoft® DiaShow** neu.

CD/DVD-Brenner:



Hier werden die erkannten CD/DVD-Brenner angezeigt.

Bestätigung:



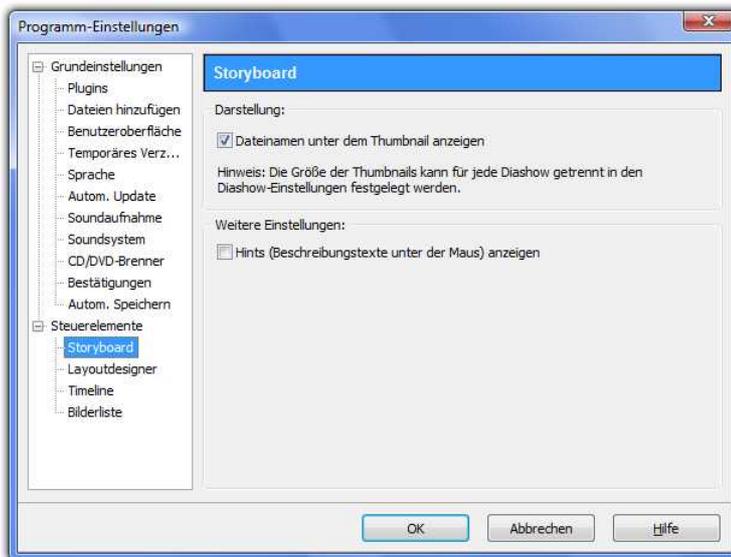
Wählen Sie hier die anzuzeigenden Dialoge aus.

Automatisches Speichern:



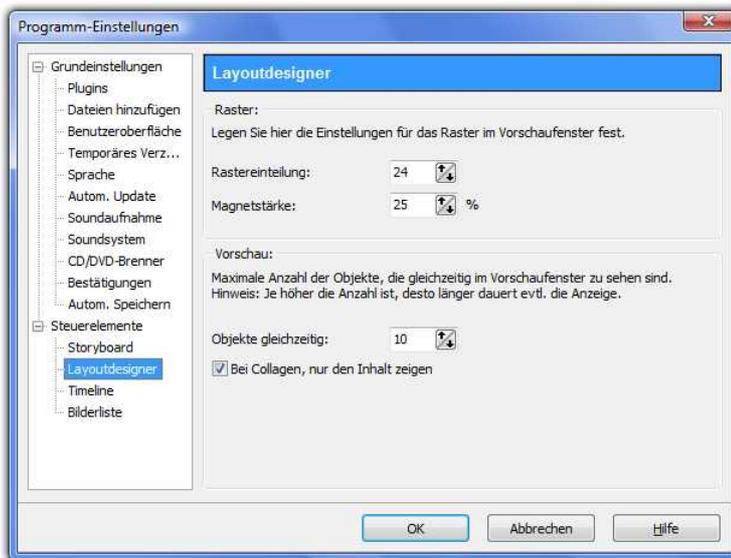
Bestimmen Sie hier, ob während Ihrer Arbeit an einer Diashow automatisch Sicherheitskopien gemacht werden sollen. Unter **„Datei“ / „Öffnen“ / „Wiederherstellen“** können Sie einen älteren Stand Ihrer Arbeit aufrufen.

Storyboard:



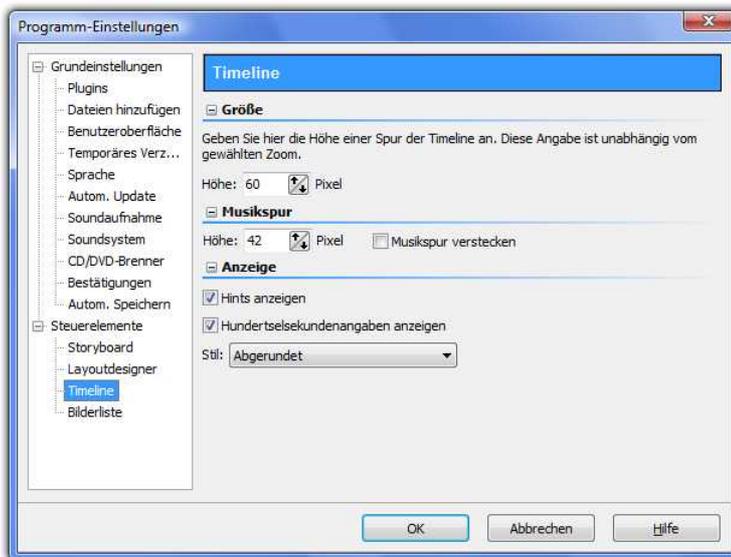
Nehmen Sie hier Einstellungen für das „**Storyboard**“ vor.

Layoutdesigner:



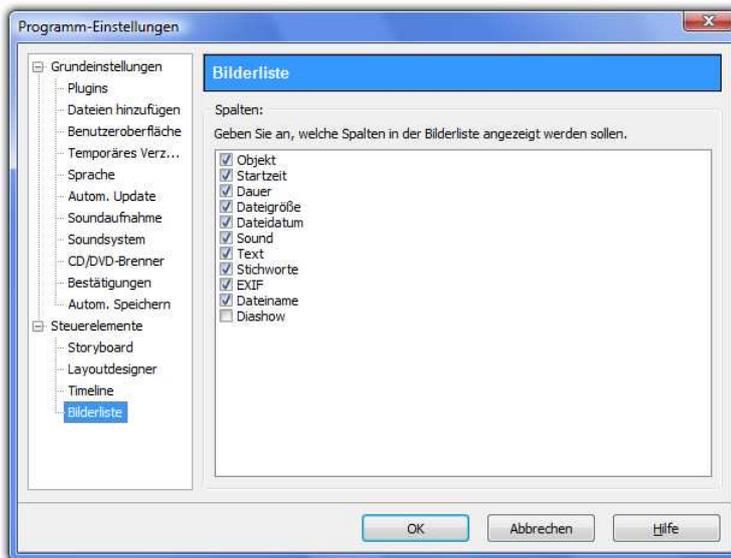
Einstellungen zum „**Layoutdesigner**“ können Sie hier vornehmen.

Timeline:



Bestimmen Sie hier die Einstellungen der „**Timeline**“.

Bilderliste:



Wählen Sie hier aus, welche Informationen in der „**Bilderliste**“ angezeigt werden sollen.

11 Technische Hinweise

11.1 Allgemeine Vorbereitungen

Verzeichnisse

Um schnell und effektiv zu einem guten Ergebnis zu kommen, können Sie einige kleine Vorbereitungen im Vorfeld treffen. Es ist sinnvoll, sich ein Verzeichnis (z.B. Bilder) anzulegen und dieses eventuell noch in Unterverzeichnisse aufzuteilen. Darin legen Sie Ihre Bilder, geordnet nach

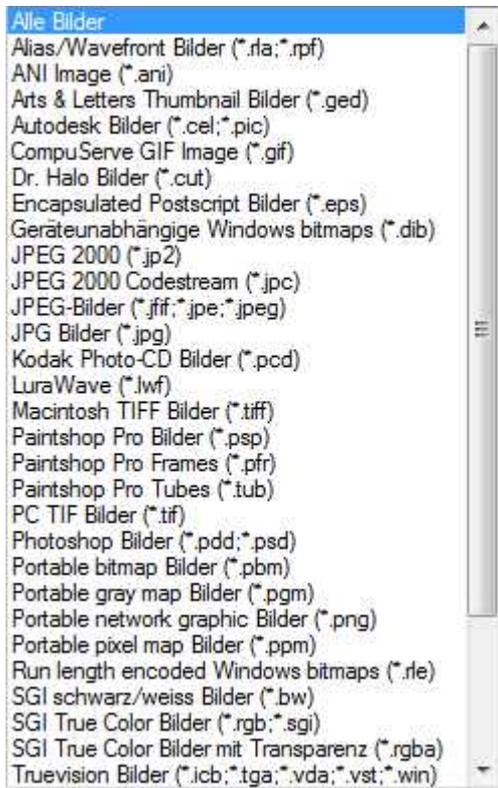
selbst gewählten Kriterien ab. Die **AquaSoft® DiaShow** speichert eine Bilderliste und behält dabei alle angegebenen Verzeichnisse im Auge.

Bildformat

Eine Überlegung zum Bildformat. Der Standard im Internet und bei der Digitalkamera ist das Bildformat JPEG. Demgegenüber speichert Windows traditionell Bilder im BMP-Format ab. Der Unterschied liegt in der Kompression, das heißt, im Verhältnis von Speicherplatz und Bildqualität. Für normale Diashows ist es besser, die Bilder im JPEG-Format zu speichern. So sparen Sie viel Platz. Und dies bei einer am Bildschirm oft nicht zu unterscheidenden Bildqualität. Als Faustregel gilt, das BMP-Format ist ca. 6 mal größer als JPEG. Besonders bedeutsam wird diese Frage, wenn Sie eine "Monstershow" bezüglich der Anzahl der Bilder planen.

Wer Hintergrundmusik oder Soundkommentare in seine Diashow einbauen möchte, sollte beachten, dass eine Musik- oder Sprachminute im WAV-Format ca. 10 MB Speicherplatz beansprucht. Auch hier gilt, das MP3-Format ist Platz sparer als das WAV-Format, wobei die höhere Kompression die Tonqualität sinken lässt.

Die **AquaSoft® DiaShow** unterstützt u.a. folgende Bildformate:



Als Sounduntermalung können folgende Dateiformate verwendet werden:



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.

11.2 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 - 1 GHz

Grafikkarte - DirectX 9c - kompatible Grafikkarte mit 64 MB RAM für die Verwendung des DirectX-Players. Für ältere Grafikkarten gibt es einen Software-Player für das Abspielen der Diashows.

Arbeitsspeicher - 512 MB

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-Brenner - (optional)

Betriebssystem

Windows 2000, XP Home und Professional, Vista

nicht unterstützt werden die Betriebssysteme:

DOS, Windows 3.x, Windows 95, 98, ME, Unix, Linux, Apple Macintosh, Novell u. a.

11.3 Vollbildmodus mit anderer Bildschirmauflösung

In den Optionen für den Standard-Player kann im Vollbildmodus der Grafikmodus eingestellt werden. Beim Umschalten der Bildschirmauflösung kann Windows nur eine feste oder eben gar keine Bildwiederholrate zugewiesen werden. Da Ihre Grafikkarten/Bildschirm-Kombination uns natürlich nicht bekannt sein kann, wurde auf die Zuweisung einer festen Bildwiederholrate verzichtet. Dies geschah, um Ihren Bildschirm nicht zu gefährden. Windows schaltet so

automatisch in einen möglichen Modus um, der von Ihnen selbst geändert werden kann. (zu finden unter Systemsteuerung / Anzeige / Einstellungen)

Dieser Hinweis ist für Sie nur bedeutsam, wenn Sie mit einem veränderten Vollbildmodus arbeiten wollen. Im Fenstermodus gibt es dieses Problem nicht.

12 Bestellinformation

Der einfachste Weg, ein Produkt von AquaSoft zu bestellen, ist ein Besuch auf unserer Webseite, shop.aquasoft.de. 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.

13 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.

13.1 AquaSoft ® Barbecue

Die neue Bildverarbeitungssoftware **AquaSoft ® Barbecue**



Die Bildbearbeitungs- und Verwaltungssoftware **AquaSoft ® Barbecue** ist sowohl Fotostudio als auch Bilderfabrik. Mit wenigen Klicks designen Sie sich Ihre Bilder selbst, wobei eine neuartige Rückgängigfunktion eingebaut ist, die Fehler praktisch ausschließt. Makros erstellen Sie mit der Maus - so einfach wie nie zuvor. Alle Arbeitsschritte lassen sich abspeichern und dann auf unendlich viele Bilder anwenden. **Barbecue** trägt der Entwicklung in der digitalen Fotografie Rechnung. Deshalb haben wir JPEG-2000 und das Auslesen/Zurückschreiben von EXIF-Daten integriert. **Barbecue** wird dadurch zu einem Muss für Digitalkamerabesitzer. Ein ausführliches Handbuch im PDF-Format liegt ebenfalls bereit.

Einige Features:

- Auflösung und Formate ändern
- EXIF-Daten auswerten und als Umbenennungsinformation benutzen
- Wasserzeichen, Stempel, Logos, Texte und eigene Malereien fest ins Bild eingravieren
- Zoomfunktion
- umfangreiches Bildbearbeitungsprogramm

So verwandeln Sie beispielsweise einhundert blaustichige, zu dunkle 640x480 bmp-Bilder in helle, farbkorrigierte 320x200 JPEG-Bilder, die fit sind für das Internet, bei der Sie die Kompressionsrate selbst bestimmen können. Gerade die Integration von Bildbearbeitung, Dateikonvertierung, Schreiben vieler Formate wie Jpeg2000 und Lurawave in eine automatische Stapelverarbeitung lässt ein Programm entstehen, auf das die Szene schon lange gewartet hat. **AquaSoft ® Barbecue** ist kurz gefasst ein Batchbildkonverter mit Bildbearbeitung.

Mehr Informationen im Internet unter: www.barbecue.aquasoft.de

13.2 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 Firmenvitenkarte 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.discmenu.aquasoft.de

13.3 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.

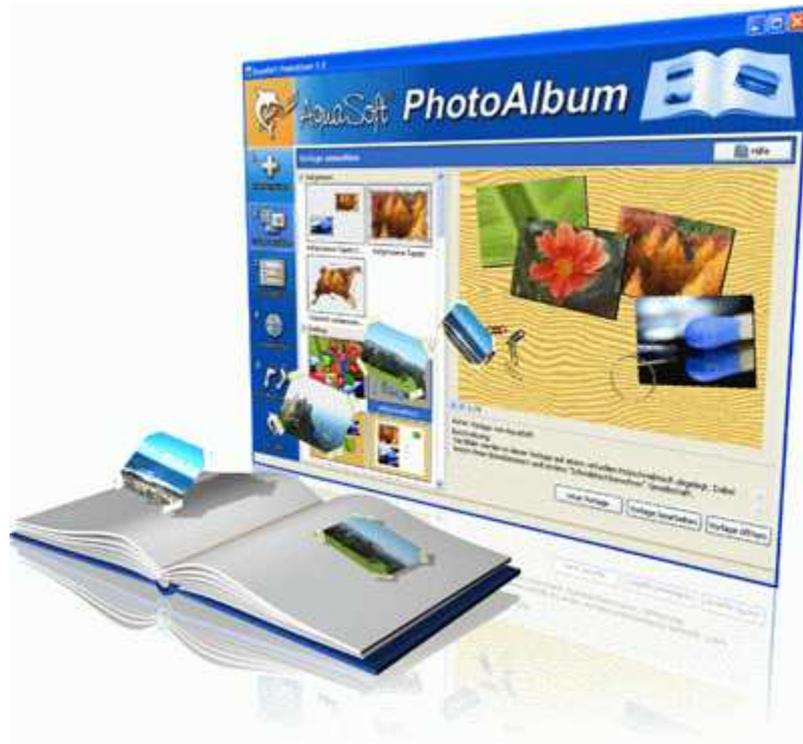
Intuition und Witz - kindliche Phantasie auf CD gebrannt

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 Multimediasoftware mit Witz für die Schule und zu Hause.

Mehr Informationen im Internet unter: www.multimediawerkstatt.aquasoft.de

13.4 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.photoalbum.aquasoft.de

13.5 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.photokalender.aquasoft.de

13.6 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.screenshow.aquasoft.de

13.7 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.webshow.aquasoft.de

14 AquaSoft®

14.1 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 andere Programme von **AquaSoft®**.

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 **F**requently **A**s ked **Q**uestions - den häufig gestellten Fragen) eine Antwort zu finden. Dies kann anfangs noch schwierig sein, da die FAQ für die AquaSoft DiaShow 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-E-Mail-Adresse lautet: info@aquasoft.de

14.2 Copyright

AquaSoft DiaShow ist Copyright © von AquaSoft ® 1999-2010. Alle Rechte vorbehalten.

AquaSoft DiaShow beinhaltet alle Funktionen.

Achtung: Dieses Programm ist, sofern nicht ausdrücklich ausgewiesen, KEINE Freeware, d.h. es darf nicht weitergegeben oder kopiert werden. Es darf gleichzeitig nur auf einem Rechner installiert sein. Freeware-Programme sind explizit als solche gekennzeichnet. Alle AquaSoft ® Programme ohne die ausdrückliche Kennzeichnung als Freeware sind keine Freeware.

Die Demoversion von AquaSoft DiaShow darf frei kopiert und 30 Tage lang unverbindlich und kostenlos getestet werden. Wenn Sie das Programm danach weiter nutzen möchten, müssen Sie die Vollversion bestellen. Wenn Sie weitere Arbeitslizenzen benötigen oder falls Sie nur die Demoversion besitzen und die Vollversion erwerben möchten, finden Sie die nötigen Informationen im Online-Shop auf unserer Webseite www.aquasoft.de.

14.3 AGB

AquaSoft ® GmbH - Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

In der Fassung vom 10.12.2008

Inhalt

1. Geltung und Vertragsgegenstand
2. Haftung
3. Verfügbarkeit und Gewährleistung
4. Preise und Eigentumsvorbehalt
5. Gutscheine
6. Versand
7. Kundendaten und Passwörter
8. Abruf der Produkte und Dienstleistungen
9. Nutzung von Produkten und Dienstleistungen
10. Anwendbares Recht
11. Erfüllungsort, Gerichtsstand

12. Salvatorische Klausel
13. Geschäftsadresse

1. Geltung und Vertragsgegenstand

Mit den AGB der Firma AquaSoft ® GmbH (im folgenden AquaSoft ® oder AquaSoft genannt) werden die allgemein gültigen Vertragsbedingungen zwischen AquaSoft ® und ihren Kunden vereinbart. Hiervon abweichende Vertragsbedingungen können gesondert festgelegt werden und bedürfen der Schriftform. Mündliche Nebenabreden gelten als nicht vorhanden. Für die Rechtsgeschäfte von AquaSoft ® gelten nur diese AGB, den AGB ihrer Kunden wird in sofern widersprochen, als sie von den AGB von AquaSoft ® abweichen. Vertragsgegenstand ist Lizenzierung bzw. die Nutzungsüberlassung von Software und damit verbundene Dienstleistungen über das Internet und auf dem konventionellen Wege. Ein Kunde erwirbt mit Vertragsabschluss Rechte, die produktspezifisch in einem Lizenzvertrag geregelt sind. AquaSoft ® behält sich das Recht vor, die AGB ohne Vorankündigung den Marktverhältnissen anzupassen.

2. Haftung

Die Produkte und Dienstleistungen von AquaSoft ® werden auf dem höchsten Stand der derzeitigen Technik erbracht und mit der größtmöglichen Sorgfalt den Kunden zur Verfügung gestellt. Dennoch kann die Fehlerfreiheit nicht garantiert werden. Zur Nutzung benötigt ein Kunde u. U. weitere, nicht von AquaSoft ® gelieferte Produkte, wie zum Beispiel Computer und Betriebssysteme, für deren Funktion und Ausstattung AquaSoft ® keine Verantwortung übernimmt. Es kann daher keinerlei Garantie für die Funktionsweise oder eine andere Art von Garantie gewährleistet werden. Es wird keinerlei Haftung für alle evtl. auftretenden Schäden an Hard- oder Software, insbesondere für Datenverluste oder entgangene Gewinne, die beim Gebrauch oder Missbrauch der Produkte und Dienstleistungen entstehen, übernommen. Mit der Annahme des Vertrages stellt der Kunde AquaSoft ® auch von der Haftung für Dritte frei, die im Zusammenhang mit seiner Nutzung von Produkten und Dienstleistungen von AquaSoft ® beeinträchtigt oder geschädigt werden könnten. Software und Datenträger werden frei von Viren und anderen schädlichen Programmen erstellt und ausgeliefert. Dennoch liegt es in der Verantwortung des Nutzers, den Schutz der lizenzierten Software vor Computerviren und anderen Schadprogrammen selbst bzw. durch geeignete Schutzmaßnahmen zu gewährleisten. AquaSoft ® haftet nicht für Schäden. AquaSoft ® lizenziert Softwareprodukte nur für einen bestimmungsgemäßen Gebrauch im Rahmen des deutschen bzw. europäischen Rechts. Außerdem untersagt AquaSoft ® ausdrücklich den Einsatz der Software in Anwendungen oder Systemen, in denen Fehlfunktionen von Komponenten seines Leistungsangebotes nach menschlichem Ermessen körperliche Schäden oder Verletzungen mit Todesfolge nach sich ziehen können. Die Verwendung der Produkte und Dienstleistungen in einer solchen Umgebung ist nicht gestattet. Jede Haftung seitens AquaSoft ® für Schäden oder Verluste auf Grund derartiger unerlaubter Benutzung ist ausgeschlossen. Kann AquaSoft ® einen Vertrag oder Teile davon durch Einwirkung von Krieg, sozialen Unruhen, Streik, Terrorakten oder höherer Gewalt nicht erfüllen, so ist eine Haftung hierfür ausgeschlossen.

3. Verfügbarkeit und Gewährleistung

Das Angebot von AquaSoft ® steht den Kunden bei Vorhandensein entsprechender technischer Voraussetzungen im Internet normalerweise täglich rund um die Uhr zur Verfügung. Ein Anspruch auf diese Betriebszeiten besteht nicht. AquaSoft ® behält sich das Recht vor, die Betriebszeiten zu verändern, das Angebot zeitweilig zurückzuziehen oder ganz einzustellen. Dies gilt allgemein und kann auch, sobald es begründeten Verdacht für eine missbräuchliche Nutzung gibt, für einzelne Kunden zur Anwendung gebracht werden. Im Übrigen bestimmt AquaSoft ® die Art und Weise, in der Produkte und Dienstleistungen erbracht werden. Für systembedingte Ausfälle und technische Probleme bei der Übertragung, im Besonderen bei der Unterbrechung und bei Störungen des Telefonnetzes, des Internets oder anderer Kommunikationssysteme jeglicher Netzbetreiber haftet AquaSoft ® nur im Falle eigener grober Fahrlässigkeit und bei Vorsatz, und nur für den Fall, dass sie an der Entstehung des Schadens mitgewirkt hat. Die Haftung ist auf den Warenwert der von AquaSoft ® gelieferten Produkte und Dienstleistungen beschränkt. Weiterreichende Schäden und Folgeschäden sind von der Haftung ausgeschlossen.

Im Falle der Gewährleistung für Produkte und Dienstleistungen von AquaSoft ® gegenüber Nichtkaufleuten gilt die gesetzliche Zeitspanne, gegenüber Kaufleuten gilt die Zeitspanne von

einem Jahr. Im Falle eines erwiesenen Mangels an Produkten und Dienstleistungen von AquaSoft ® erklärt sich der Kunde damit einverstanden, dass AquaSoft ® die Art und Weise der Behebung bestimmt. Der Kunde stimmt im Besonderen der Verfahrensweise zu, bei der AquaSoft ® entscheidet, ob das Produkt bzw. die Dienstleistung nachgebessert oder gegen Gleichwertiges umgetauscht werden kann. Nach mehrfachem fruchtlosen Nachbesserungsversuch entscheidet AquaSoft ® ebenfalls, ob eine Wandlung des Kaufes unter Rückzahlung des Kaufpreises in Frage kommt. Ausgeschlossen ist Übernahme von Kosten, Folgekosten oder Lasten aus entgangenem Gewinn aus Produkten, die der Kunde mit AquaSoft-Programmen erzeugt und dann weiterverarbeitet oder weiterverarbeiten läßt. Eine ausgiebige Prüfung der Ausgabequalität von AquaSoft-Produkten vor der Weiterverarbeitung oder Weitergabe an Dienstleister, AquaSoft eingeschlossen, gilt als Bestandteil eines bestimmungsgemäßen Gebrauchs von AquaSoft-Produkten.

4. Preise und Eigentumsvorbehalt

Alle Preise von AquaSoft ® sind freibleibend. Alle Produkte und Dienstleistungen bleiben bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von AquaSoft ®. Der Preisaushang erfolgt durch Veröffentlichung auf den Seiten von AquaSoft ® im Internet. Bestellt der Kunde im Internet, gelten die Preise damit als dem Kunden bekanntgemacht. Der Kunde nimmt mit Abschluss des Kaufvertrages auch den Kaufpreis als wesentlichen Bestandteil an. Preisangaben sind, wenn nicht anders angegeben, für Endkunden Brutto-Preise, also inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Für Geschäftskunden sind Nettopreise zuzüglich der gesetzlichen Umsatzsteuer maßgebend. AquaSoft behält sich vor, den Verkauf von Softwarelizenzen und anderen Produkten auch über externe Dienstleister bzw. Wiederverkäufer/Reseller abzuwickeln.

5. Gutscheine

Kommt zwischen AquaSoft und dem Kunden ein Geschäft zustande, bei dem der Kunde einen Gutschein für von AquaSoft zu erbringende Leistungen erwirbt, so gilt das Folgende als vereinbart: Die AquaSoft GmbH bietet ihren Kunden nach Maßgabe ihres Produktangebotes Gutscheine zum Kauf an und verpflichtet sich damit zur Erbringung vereinbarter Leistungen. Die Leistungsverpflichtung wird durch die Zahlung des Kaufpreises und die Übergabe des Gutscheines an den Kunden begründet. Vergibt AquaSoft an einen Kunden einen Gutschein unentgeltlich, so ist sie auf Verlangen des Kunden nach Maßgabe des Folgenden ebenso zur Einlösung in Zeit, Form und Umfang verpflichtet, als wenn die Abgabe entgeltlich erfolgt wäre. Ein Gutschein kann dem Kunden sowohl in schriftlicher als auch in elektronischer Form übergeben werden. Der Regelfall ist die elektronische Übergabe, wobei kein Anrecht auf die Ausstellung in physischer, gedruckter Form besteht.

AquaSoft verpflichtet sich mit der Ausgabe von Gutscheinen die vereinbarte Leistung auf Verlangen zu erbringen, sofern der Kunde die Leistungserbringung nicht durch sein Handeln oder Nichthandeln unterläuft, bzw. AquaSoft nicht in Folge Höherer Gewalt an der Leistungserbringung gehindert ist.

Mit dem Kauf des Gutscheines gelten Umfang und Wert der durch AquaSoft zu erbringenden Leistung als vereinbart. Gutscheine dienen dem Zweck, dem Kunden ein bestimmtes Wirtschaftsgut bzw. eine bestimmte Dienstleistung zur Verfügung zu stellen. Auf ein anderweitiges Äquivalent oder einen Barausgleich hat der Kunde keinen Anspruch.

Es besteht kein Anspruch auf Teileinlösung von erworbenen Gutscheinen.

Gutscheine gelten als vertragsähnliche Vereinbarungen zwischen AquaSoft und dem Kunden. Sie sind nicht auf andere Kunden übertragbar oder an andere Personen verpfändbar. Gutscheine sind vom Rücktausch ausgeschlossen, sobald sie zur Leistungserbringung bei AquaSoft eingelöst wurden. Auf einen Umtausch oder Rücktausch hat der Kunde keinen Rechtsanspruch, wenn es sich um mangelfreie Dienstleistungen oder Waren handelt. Die Beauftragung von AquaSoft ® zur Leistungserbringung gilt als Einlösung. Dabei hat der Kunde vor Beauftragung von AquaSoft zur Erbringung von Leistungen sein Produkt (z. B. die Zusammenstellung und Konfiguration von Fotokalendern und Fotobüchern) zu prüfen und sich gegebenenfalls mit einem privaten Probedruck oder auf anderem Wege von der Qualität seines an AquaSoft übergebenen Auftrages zu überzeugen. Mit der Übernahme des Auftrages, den der Kunde mittels Gutschein bezahlt, geht AquaSoft davon aus, daß der Kunde den Auftrag so wie übergeben ausgeführt haben will. Auf eine nachträgliche Korrektur besteht kein Anspruch. Korrekturen können nur über die Einlösung neu zu erwerbender Gutscheine verwirklicht werden.

Gutscheine sind in ihrer Geltung befristet. AquaSoft ® verpflichtet sich, innerhalb der

angegebenen Frist die mit der Ausstellung des Gutscheins vereinbarte Leistung für den Kunden zu erbringen. Die Befristung beginnt, wenn nicht anders angegeben, mit dem Zeitpunkt der Ausstellung. Ist keine Befristung angegeben, so gilt eine Frist von einem Jahr als vereinbart. Ist zur Erbringung der Leistung eine Vorleistung des Kunden erforderlich, so verpflichtet sich der Kunde, diese Vorleistung innerhalb der Frist so rechtzeitig zu erbringen, daß AquaSoft ® seine Verpflichtung in angemessener Zeit erfüllen kann. (Z.B., wenn beim Kalenderdruck durch den Kunden Fotodateien an AquaSoft ® übergeben werden müssen, so hat dies innerhalb des Erfüllungszeitraumes zu geschehen.)

6. Versand

Im Angebot von AquaSoft ® kann der Versand von Produkten und Dienstleistungen enthalten sein und von Fall zu Fall zwischen Kunde und AquaSoft ® vereinbart werden. Um den Versand einer Sache in physischer oder elektronischer Form zu ermöglichen, muß von Seiten des Kunden eine zustellungsfähige Adresse angegeben werden. Es liegt in der Verantwortung des Kunden, eine der vereinbarten Versandart entsprechende gültige Adresse anzugeben. Für den Versand entstehen Kosten. AquaSoft ® wird diese Kosten für den Kunden ausweisen. Ohne Begleichung der beim Kauf ausgewiesenen Kosten hat der Kunde kein Anrecht auf Lieferung der vereinbarten Güter. Versäumt es der Kunde, eine gültige, zustellungsfähige Adresse anzugeben oder erweist sich die gegebene Adresse als falsch oder unzustellbar und wird das Produkt oder die Dienstleistung infolgedessen nicht zugestellt oder kommt zurück, so besteht kein Anspruch auf kostenlose Nachsendung oder Zweitsendung. Sollte eine Lieferzeit vereinbart sein, so ist AquaSoft ® von der Einhaltung der Lieferfrist entbunden. AquaSoft ® kann gegen angemessenes Entgelt, welches Porto, Verpackung und Arbeitszeit abdeckt, die Lieferung wiederholen, wenn eine neue Adresse vom Kunden angegeben wird.

7. Kundendaten und Passwörter

Zur Abwicklung der Geschäfte zwischen AquaSoft ® und ihren Kunden werden Bestelldaten erhoben und in einer Kundendatei gespeichert und verarbeitet. Der Kunde gibt die Einwilligung, dass seine Daten gespeichert werden. Kundendaten werden von AquaSoft ® vertraulich behandelt, es sei denn, dass der Kunde die Verwendung der Unterlagen gestattet oder sie anderweitig bekannt sind. AquaSoft ® gewährleistet, dass Kundendaten ohne Zustimmung des Kunden nicht an Dritte weitergegeben werden. In Abhängigkeit vom Versandweg stellt AquaSoft ® ihren Kunden Zugangsdaten und Passwörter zur Verfügung. In diesem Falle ist der Kunde gegenüber AquaSoft ® verpflichtet, diese Daten sicher vor dem Zugriff Dritter aufzubewahren. Zugangsdaten und Passwörter dürfen nicht an natürliche oder juristische Personen weitergegeben werden, sofern diese nicht im Lizenzvertrag als berechtigt ausgewiesen sind. Die unberechtigte Weitergabe von Zugangsdaten und Passwörtern stellt eine Verletzung von Vertragspflichten durch den Kunden dar und begründet Schadenersatzansprüche seitens AquaSoft ®. Unberührt hiervon behält sich AquaSoft ® das Recht vor, bei begründetem Verdacht auf Missbrauch von Daten, den Zugang zu sperren.

8. Abruf der Produkte und Dienstleistungen aus dem Internet

AquaSoft ® stellt die vertraglich vereinbarten Produkte und Dienstleistungen seinen Kunden fristgerecht zur Verfügung. Es liegt aber in der Verantwortung des Kunden, die im Internet zur Verfügung gestellten Vertragsinhalte selbständig abzurufen. Sollte nach angemessener Frist von wenigstens drei Monaten ab Vertragsabschluss kein Abruf durch den Kunden erfolgt sein, besteht seitens AquaSoft keine Verpflichtung, das Produkt weiter bereitzuhalten. Ein Anspruchsübergang auf ein eventuell in der Zwischenzeit neu veröffentlichtes Nachfolgeprodukt besteht nicht. Allerdings kann gegen Zahlung einer Differenzgebühr dem Kunden ein solches Recht durch AquaSoft ® eingeräumt werden. Bei Preisanpassungen nach unten ist eine rückwirkende Erstattung von Zahlungen aus früheren Vertragsabschlüssen ausgeschlossen.

9. Nutzung von Produkten und Dienstleistungen

Soweit nicht anders vereinbart, erhält der Kunde nach Endabnahme der Lieferung oder Leistung durch AquaSoft ® und nach vollständiger Bezahlung zum vereinbarten Zahlungstermin das vertraglich vereinbarte Nutzungsrecht. Über das jeweilige Nutzungsrecht von Produkten und Dienstleistungen wird zwischen AquaSoft ® und dem Kunden ein Lizenzvertrag abgeschlossen.

Nur mit Annahme des Lizenzvertrages geht das Nutzungsrecht auf den Kunden über. Lizenzverträge oder Rechte aus ihnen sind an den jeweiligen Vertragspartner gebunden. Sie sind nicht übertragbar. Somit darf auch kein Weiterverkauf von Produkten und Dienstleistungen der Firma AquaSoft ® an Dritte erfolgen, es sei denn, AquaSoft ® erteilt hierzu die schriftliche Genehmigung. Hält sich der Kunde nicht an die Bestimmungen des Lizenzvertrages, ist AquaSoft ® berechtigt, jegliche Nutzung, Vervielfältigung, Verbreitung - auch von Teilen der Produkte und Leistungen - zu unterbinden, zu untersagen, bzw. einen glaubhaften Nachweis darüber vom Kunden sowie Schadensersatz zu verlangen.

10. Anwendbares Recht

Für alle zwischen AquaSoft ® und ihren Kunden entstehenden Rechtsbeziehungen gilt das ausschließliche Recht der Bundesrepublik Deutschland. Dies gilt auch, wenn der Wohnsitz des Kunden oder bei Firmenkunden der Firmensitz nicht in Deutschland liegt.

11. Erfüllungsort und Gerichtsstand

Erfüllungsort ist Potsdam. Der Gerichtsstand ist Potsdam. Im Falle von Streitigkeiten ist AquaSoft ® jedoch berechtigt, auch am allgemeinen Gerichtsstand des Kunden zu klagen.

12. Salvatorische Klausel

Sollte eine oder mehr als eine Bestimmung nach deutschem Recht unwirksam oder unvollständig sein oder werden, so gelten die anderen Bestimmungen weiter. Unwirksame oder unvollständige Bestimmungen werden in diesem Falle durch Bestimmungen ersetzt, die dem wirtschaftlichen Zweck der Geschäftsbedingungen entsprechen und mit dem deutschen Recht vereinbar sind.

13. Geschäftsadresse

AquaSoft GmbH ®
David-Gilly-Straße 1
14469 Potsdam
Deutschland

Tel.: 01805 - 555 85 15
Fax.: 01805 - 555 85 11
Internet: www.aquasoft.de
E-Mail: info@aquasoft.de

14.4 AquaSoft kontaktieren

Auf der AquaSoft-Homepage finden Sie viele weitere Freeware- und Shareware-Programme aus den Bereichen Multimedia-Anwendungen, Internet, Spiele und Tools kostenlos zum Download. Außerdem erhalten Sie dort Support zu allen AquaSoft-Programmen.

Homepage: www.aquasoft.de

Falls Sie Probleme oder Fragen haben, schreiben Sie an die Kontakt-E-Mail-Adresse. Für Anregungen sind wir jederzeit offen.

E-Mail: info@aquasoft.de

Adresse:

AquaSoft GmbH
David-Gilly-Straße 1
14469 Potsdam
Deutschland

Info- und Support-Hotline: **(01805) 555 85 15 (0,14 Euro pro Minute*)**
Fax.: **(01805) 555 85 11 (0,14 Euro pro Minute*)**

*aus dem deutschen Festnetz, maximal 0,42 Euro pro Minute aus den Mobilfunknetzen

AquaSoft DiaShow - Hilfe

Copyright © AquaSoft GmbH 1999-2010

Besuchen Sie uns im Internet:
www.aquasoft.de

