

***ALL**Capture™*



Bedienungsanleitung

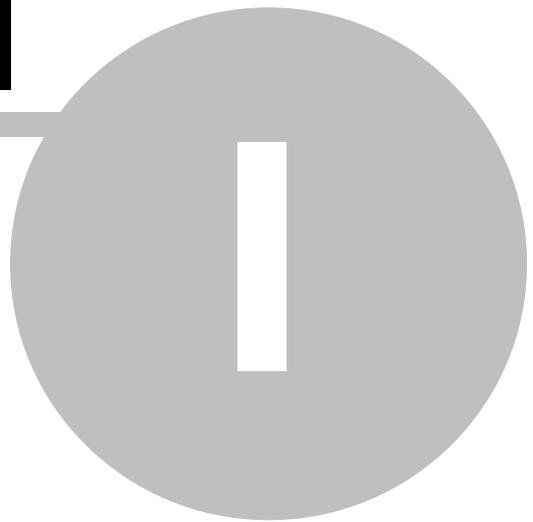
Inhalt

1. Willkommen bei ALLCapture	6
2. Einführung in ALLCapture	8
2.1 Einführung	8
2.2 Installation	9
2.3 Funktionen	9
2.4 Ausgabeformate	11
2.5 Systemanforderungen	12
3. ALLCapture Bedienung	14
3.1 Menü Datei	14
3.2 Menü Bearbeiten	14
3.3 Menü Ansicht	15
3.4 Menü Film	15
3.5 Menü Fenster	16
3.6 Menü Extras	16
3.7 Zeitleiste	18
3.8 Symbole in ALLCapture	19
4. Aufnahme	22
4.1 Übersicht: Aufnahme	22
4.2 Aufnahmeeinstellungen	22
4.3 Quickstart Anleitung	26
4.4 Aufnahme Hot-Keys	26
4.5 Häufige Probleme	27
4.6 PowerPoint Plug-In	27
5. Bearbeiten	29
5.1 Übersicht: Bearbeiten	29
5.2 Hinzufügen von Textobjekten	29
Notizen und Sprechblasen	29
Text hinzufügen	29
Erscheinungsbild der Textobjekte	30
5.3 Animierte Objekte	31
5.4 Bilder einfügen	31
5.5 Sprache und Audio einfügen	32
Audioaufnahmeoptionen	32
Audio hinzufügen	33
Audio Editor	34
5.6 Timeline Optionen	35
5.7 Übergangseffekte	35
5.8 Spotlight Effekt	36

5.9	Zoom Funktion	37
5.10	Ebene hinzufügen	37
6.	Veröffentlichen	40
6.1	Übersicht	40
6.2	Öffnen eines vorhandenen Projekts	40
6.3	Flash / EXE Export	40
6.4	ASF Export	42
6.5	MPEG Export	43
6.6	Veröffentlichung einer Demo/Tutorial im Internet	45
7.	Bestellen und Support	48
7.1	Bestellinformationen	48
7.2	Technischer Support	48
8.	Kontaktieren Sie uns	50
8.1	Über uns	50
8.2	Verkauf	50
8.3	ALLCapture - Webseite	50
	Index	51

ALLCapture

Kapitel



1 Willkommen bei ALLCapture

Willkommen bei ALLCapture™

ALLCapture, ein sehr effizientes und anwenderfreundliches Tool, nimmt Ihre Bildschirmaktivitäten in Echtzeit auf und erstellt in kürzester Zeit Online-Demos und Videos. Es sind hierfür keinerlei Programmierkenntnisse erforderlich.

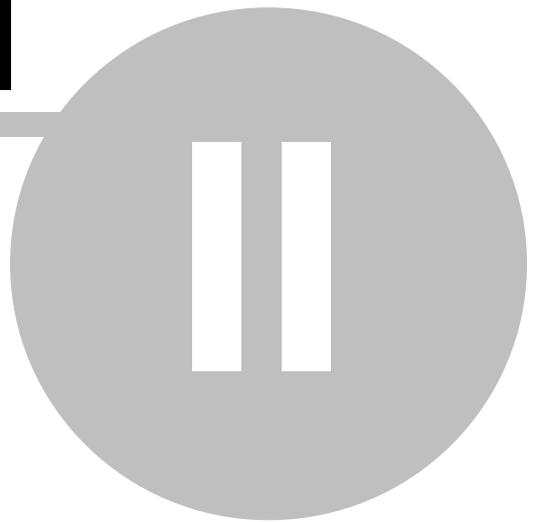
Erstellen Sie eigene Demos und Videos in den folgenden Ausgabeformaten:

- Flash Demos
- EXE Dateien
- ASF Windows Media Player Format
- MPEG Format für DVD, SVCD, VCD und ohne Auflösungsanpassung.

Die Dateigröße der erstellten Demos und Videos ist sehr gering, so dass diese sehr schnell geladen werden können. Die extrem kleinen Dateien sind ideal für den E-Mail-Versand oder können ganz einfach online gestellt werden.

ALLCapture

Kapitel



2 Einführung in ALLCapture

Einführung

In diesem Kapitel finden Sie alle Informationen zur ALLCapture™ Installation, Systemanforderungen, Funktionen und den verschiedenen Ausgabeformaten.

- [Einführung](#)
- [Installation](#)
- [Funktionen](#)
- [Ausgabeformate](#)
- [Systemanforderungen](#)

2.1 Einführung

Einführung in ALLCapture™

Nehmen Sie Ihre Bildschirmaktivitäten auf und erstellen Sie Online-Videos

In 3 Schritten zusammengefasst:

Schritt 1: Aufnahme

Mit ALLCapture™ können Sie alle Aktivitäten auf Ihrem Bildschirm schnell und einfach aufnehmen. Nach Drücken der Aufnahme-Taste zeichnet ALLCapture alles auf bis Sie den Aufnahmeprozess über das Icon im Infobereich stoppen.

Schritt 2: Bearbeiten

Nach der Aufnahme Ihrer Bildschirmaktivitäten oder Anwendungen können Sie den Inhalt Ihrer Aufzeichnungen bearbeiten und Sprechblasen sowie Anmerkungen hinzufügen um die verschiedenen Schritte zu erklären. Es gibt aber noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten: Sie können Objekte, wie beispielsweise Eye-Catcher, Spezialeffekte oder Bilder in Ihr Projekt einfügen. Sie können sogar Audio oder gesprochene Kommentare in Ihr Projekt einbauen.

Schritt 3: Publizieren / Veröffentlichen

Sie können Ihr Projekt in das gewünschte Ausgabeformat konvertieren. ALLCapture™ unterstützt eine Vielzahl an Formaten, die ideal sind für eine Veröffentlichung Ihres Videos im Internet oder auf DVD.

Für das Erstellen von Demos sind **keinerlei Programmierkenntnisse erforderlich**. Die meisten der Ausgabeformate sind unabhängig vom Betriebssystem und es sind lediglich Standard Plug-Ins notwendig, die bei der Mehrzahl der Browser sowieso bereits enthalten sind, wie beispielsweise das Adobe Flash-Plug-In!

Gründe für ALLCapture™

ALLCapture™ erhöht die Effektivität Ihres Unternehmens, hilft Ihren Mitarbeitern sachkundiger zu werden und ermöglicht es Ihnen, Ihre Kunden zufriedener zu stimmen. Es stellt zudem sicher, dass Ihr Online Support flexibler und leistungsfähiger ist.

In den Bereichen E-Learning, E-Commerce, Training oder Vertrieb: Ohne optimale Informationsversorgung und Support kommt schnell alles zum Erliegen. Online-Kunden möchten verständliche Hinweise, Seminarteilnehmer brauchen strukturierte Trainingsunterlagen und Vertriebsmitarbeiter die neuesten Marketingmethoden und Verkaufsinformationen.

ALLCapture™ bietet Ihnen die Lösung: Sie können animierte Demos/Tutorials für jeden Bereich einfach und schnell erstellen, bearbeiten, generieren und im Internet verfügbar machen. Eine professionelle Software-Simulation kann mit ALLCapture in kürzester Zeit erstellt werden. So werden Sie Ihre Produkte viel effektiver vermarkten und gleichzeitig Ihre Verkäufe steigern. Der besondere Vorteil von ALLCapture™ und [TurboDemo™](#), im

Vergleich zu Kommunikationskanälen wie Call Center oder Korrespondenzen über E-Mail, sind vor allem die niedrigeren Kosten. Zusätzlich werden dank ALLCapture, Ihre Mitarbeiter nicht nur in einer kosteneffektiven und flexiblen Weise, sondern auch schnell und leistungsfähig über das Internet oder das Intranet ausgebildet.

2.2 Installation

ALLCapture™ Installation

Installation von ALLCapture™ von **CD-ROM**,

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein.
2. Die Autorun Kompatibilität von Windows startet das ALLCapture™ Setup-Program. Falls die CD nicht automatisch starten sollte, benutzen Sie die Option "Ausführen" in Ihrem Windows Startmenü und geben Sie bitte folgendes ein:
D:\CDStart.exe
(ersetzen Sie D: durch Ihr CD-ROM Laufwerk)
3. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.
4. Lesen Sie die Programmlizenz-Konditionen sehr sorgfältig durch.
5. Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem ALLCapture™ installiert werden soll.

Bitte folgen Sie den Anweisungen des Setup-Programmes, welches auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird bis Sie folgende Meldung erhalten: "Die Installation ist abgeschlossen".

Installation von ALLCapture™ über eine **Download-Datei**,

1. Starten Sie die Installationsdatei z.B. install.exe.
2. Lesen Sie die Programmlizenz-Konditionen sehr sorgfältig durch.
3. Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem ALLCapture™ installiert werden soll.

Bitte folgen Sie den Anweisungen des Setup-Programmes, welches auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird bis Sie folgende Meldung erhalten: "Die Installation ist abgeschlossen".

[Einführung](#) / [Systemanforderungen](#) / [Funktionen](#)

2.3 Funktionen

Funktionen



1 **Aufnehmen – schnell und einfach**

- Beginn der Aufzeichnung mit nur einem Knopfdruck.
- Aufzeichnungsfenster an die gewünschte Größe anpassbar
- Vollbild- und Multi-Screen-Aufnahme möglich
- Beenden der Aufzeichnung mit nur einem Knopfdruck
- Mauszeiger kann ausgeblendet werden
- Aufnahme von überlappenden Fenstern und Programm-Interaktionen möglich
- PowerPoint Plug-In der Enterprise Version ermöglicht automatisierte PPT-Aufnahmen



2 Einfaches und intuitives Bearbeiten

- Rückgängig & Wiederholen (Undo/Redo) Funktion
- Größe des Vorschaufensters kann benutzerspezifisch eingestellt werden
- Mauszeiger kann ausgeblendet werden
- Hinzufügen, Einfügen, Entfernen und Kopieren von Frames
- Hinzufügen von Audio, Bilder und animierten Effekten
- Dauer des Projekts kann für längere Erklärungen verlängert werden
- Vorschau um Effekte in Echtzeit zu bearbeiten
- Anpassbare Audio-Qualität



3 Kleine und schnelle Demos

- Herausragende Komprimierung der Demos durch programmeigene Komprimierungstechnologie
- Schnelles Starten der Demos durch den Einsatz der Streaming-Technologie
- Ideal für den E-Mail-Versand
- Ideal für die Integration in Webseiten



4 Spezialeffekte

- Animierte Objekte und Sprechblasen
- Zahlreiche Effekte, z.B. Gummiband-Effekt
- Schriftgröße und andere Textformatierungen individuell einstellbar
- Zahlreiche Folienübergänge für attraktivere Demos
- Rich Text Editor – Bilder zu Sprechblasen hinzufügen
- Anzeigedauer von Objekten individuell einstellbar
- Spotlight-Effekt - um Teile Ihres Videos besonders hervorzuheben
- Zoom Funktion in der Enterprise Version



5 Audio, Sound

- Aufnehmen + Bearbeiten von Audio
- Import von WAV Dateien
- Audio der gesamten Zeitleiste auf ein Mal hinzufügen
- Verschiedene Audio-Spuren für Hintergrundmusik und gesprochene Kommentare
- Hinzufügen und Löschen von Audio
- Lautstärke der eingefügten Dateien anpassbar z.B. für Hintergrundmusik und Autorenkommentaren



6 Export Optionen

- **Flash** Demo (**SWF**-Format)
- **ASF**-Format für Windows Media Player
- **MPEG** für **DVD**, **SVCD**, **VCD** und ohne Auflösungsanpassung
- ausführbare Demo (**EXE**-Datei)
- Abspiel-Geschwindigkeit erhöhbar
- Skalieren der Abspielauflösung für z.B. iPod



7 Zusätzliche Optionen

- Hinzufügen von Autorenkommentaren zu Flash Demos
- Schnelles Laden, Speichern und Kompilieren
- Zusatz-Tool: PanelStudio um eigene Flash-Navigationsleisten zu erstellen

2.4 Ausgabeformate

Warum verschiedene Ausgabeformate verwenden?

Wird ein Video oder eine Demo versendet, ist es wichtig, die Systemvoraussetzungen des Endbenutzers zu beachten, damit dieser die Demo ansehen kann. Der Endbenutzer hat unter Umständen:

- ein anderes Betriebssystem als das bei der Erstellung verwendete (MS Windows, Mac, Linux etc...)
- einen anderen Internet Browser (keinen Internet Browser, Netscape Navigator, MS-Internet Explorer etc...)
- eine lange Abspielzeit (einminütige Demo, einstündige oder sogar längere Anleitung)

ALLCapture ermöglicht es Ihnen, Flash-, Exe-, ASF und MPEG-Demos / Anleitungen zu erstellen.

Im Folgenden sind die Vorteile (+) und Nachteile (-) dieser Formate aufgelistet:



Adobe Flash

Flash-Demo (*.SWF)

- + Die durchschnittliche Größe einer Demo / Anleitung von 1 Minute Länge ist 300 – 550 KB.
- + Das Flash-Plug-In hat eine kleine Dateigröße und kann schnell aus dem Internet heruntergeladen werden.
- + Das Flash-Plug-In ist ein Standard-Plug-In.
- + Audio und Sound sind besser komprimiert.
- + Auf verschiedenen Plattformen einsetzbar (MS Windows 95 und höher, Macintosh, Unix, Pocket PC, Linux).
- Flash Demos / Anleitungen sind auf 16000 Macromedia/ADOBE Flash Frames beschränkt.
- Zum Abspielen ist ein Internet-Browser erforderlich.
- Dateigröße der Demo, bzw. Videos kann größer ausfallen als bei einer entsprechenden .ASF Demo / Anleitung.



Ausführbare
Flash Datei

Exe-Demo/Tutorial

- + Es ist kein Internet-Browser erforderlich.
- + Plattformen (MS Windows 95 oder höher).
- Exe-Dateien sind bei Mail-Servern aufgrund der Firewall-Beschränkungen unerwünscht.
- Exe-Dateien vergrößern die Demos / Anleitungen um 1000 KB.
- Flash Demos / Anleitungen sind auf 16000 Macromedia/ADOBE Flash Frames beschränkt.



Windows Media
Player

ASF Windows Media Player Format

- + Hohe Komprimierung
- + Kleine Dateien
- + Windows Standard-Format
- + Keine Einschränkung der Aufnahmedauer
- + Sound wird mit eingefügt
- + Streamingfähig
- Windows Media Player 7 erforderlich
- Nicht unbedingt betriebsystemunabhängig
- Auf 256 Farben beschränkt



MPEG Video Datei
Format

Export as MPEG Video File Format

- + Automatische Erstellung von entsprechenden Dateien für Publikation auf DVD, VCD und SVCD
- + Bitrate und Qualität einstellbar

- + Keine speziellen Plug-Ins erforderlich
- + Betriebssystemunabhängig

- Dateigröße möglicherweise zu groß für Internet-Publikation

2.5 Systemanforderungen

Systemanforderungen

Mindestanforderungen der **ALLCapture™ Benutzeroberfläche:**

- PC mit Microsoft Windows (98 bzw. höher) und 1.2 GHz CPU
- 50 MB freier Festplattenspeicher + Speicherplatz für die Projekte
- 256 MB RAM (mehr Arbeitsspeicher verbessert die Leistung)
- Windows Media Player 9 oder höher für die Erstellung von **ASF** Demos / Videos

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **Flash Demos/Anleitungen:**

- Internet Browser (Microsoft-Internet Explorer, Netscape Navigator, ...)
- Macromedia/Adobe Flash-Plug-In um die Demos anzuzeigen
- Demos oder Videos für Microsoft Windows (95 oder höher), Macintosh, UNIX, Linux und Pocket PC's

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **EXE Demos/Tutorials:**

- Microsoft-Windows (95 oder höher)

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **ASF Videos:**

- Windows Media Player Version 7

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **MPEG Videos:**

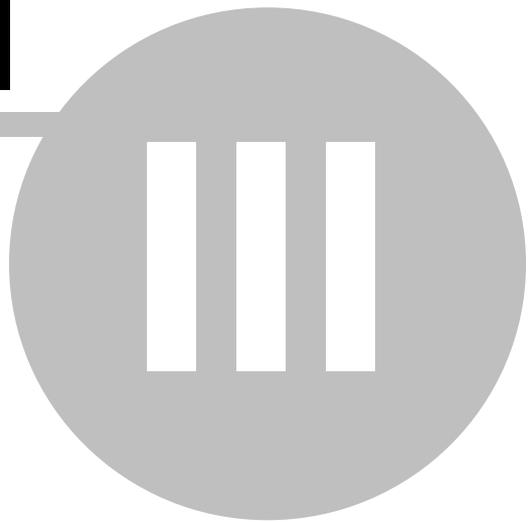
- entsprechender Player für MPEG Dateien, wie beispielsweise Windows Media Player oder Quick Time

[Einführung](#)

[Installation](#)

ALLCapture

Kapitel



3 ALLCapture Bedienung

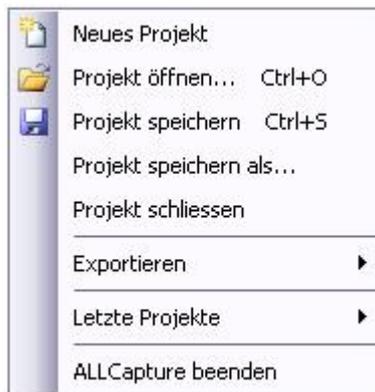
Menüs und Schaltflächen

Im Folgenden werden die verschiedenen ALLCapture™ Menüs sowie die Schaltflächen der Werkzeugleiste erklärt:

- [Menü Datei](#)
- [Menü Bearbeiten](#)
- [Menü Ansicht](#)
- [Menü Film](#)
- [Menü Fenster](#)
- [Menü Extras](#)
- [Schaltflächen und Werkzeugleisten Symbole](#)

3.1 Menü Datei

Menü Datei

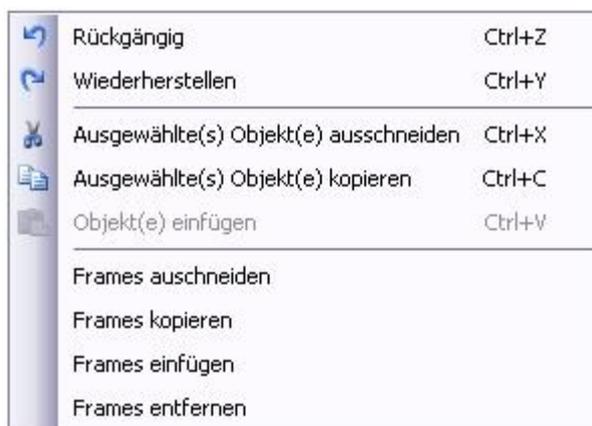


- Über das Menü Datei ist generell der Umgang mit den verschiedenen Dateien geregelt; das Öffnen, Schließen und Speichern der **Projekte** sowie das **Generieren** der verschiedenen Formate die von ALLCapture™ unterstützt werden.
- Die Option "Export" zeigt die Auswahl an Ausgabeformaten an.
- Die zuletzt geöffneten Projekte werden in einer Liste "letzte Projekte" angezeigt

[Mehr Informationen zu den Ausgabeformaten](#)

3.2 Menü Bearbeiten

Menü Bearbeiten



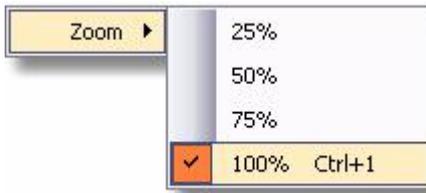
- Über Bearbeiten können Sie, wie auch von anderen Programmen gewohnt, Objekte kopieren, ausschneiden, löschen oder Aktionen rückgängig machen sowie wiederherstellen.
- Um Objekte zu entfernen, markieren Sie das zu löschende Objekt und drücken Sie die Entf-Taste.
- Frames können neben Projekt-intern auch Projekt-übergreifend kopiert werden. Um die Frames in die Zwischenablage zu bekommen muss entweder "Frames kopieren" oder "Frames ausschneiden" für die zuvor markierten Frames gewählt werden. Aber Achtung: Frames können nur in

Projekte kopiert werden deren Auflösung in der Höhe und Breite gleich oder größer sind. Ein automatisches Anpassen ist nicht möglich.

- Frames entfernen ist nach dem Selektieren der Frames möglich.

3.3 Menü Ansicht

Menü Ansicht

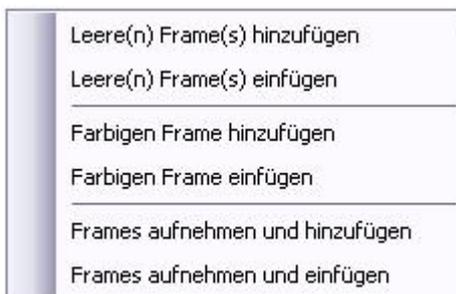


Über dieses Menü können Sie den Vorschaubereich in der Größe anpassen.

- Das Verändern der Größe kann zu einer undeutlichen Anzeige des Projektes führen. Sie können die Vorschauqualität erhöhen, indem Sie die Funktion "**High Quality Zoom Darstellung**" über das [Menü Extras](#) aktivieren.

3.4 Menü Film

Menü Film



- Durch **Hinzufügen** und **Einfügen leerer Frames** können Sie die Dauer Ihres Projektes verlängern. "**Leere Frames hinzufügen**" fügt leere Frames ans Ende Ihres Projektes hinzu. Über "**Leere Frames einfügen**" können Sie ein Duplikat des derzeitig markierten Frame in Ihr Projekt einfügen und somit die Darstellung des Frames verlängern. Dies ist nützlich um die Zeit für Sprechblasen oder Erklärungen zu verlängern.
- Um Kapitel abzutrennen ist es eventuell nützlich einen **farbigen Frame einzufügen**, um einen klaren Schnitt zu machen. Über diese Frames kann dann aus- und eingeblendet werden. Über Extras - Optionen kann eine Standardfarbe definiert werden.
- Mit **Aufnehmen & Frames hinzufügen** startet der Aufnahme-Modus und es werden die aufgenommenen Frames an das Ende des Projektes hinzugefügt. Mit **Aufnehmen & Frames einfügen** startet der Aufnahme-Modus und es werden Frames an der aktuellen Position Ihres Abspielkopfes eingefügt.

3.5 Menü Fenster

Menü Fenster

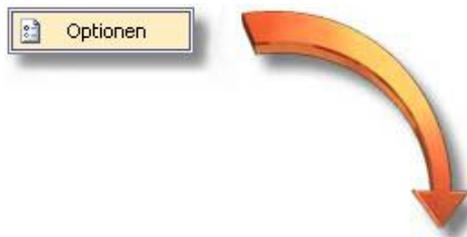


Über das Menü Fenster können Sie die Darstellung des Programms beeinflussen.

- Wählen Sie die gewünschten Optionen aus um Ihren ALLCapture-Arbeitsplatz individuell einzurichten!
- Zeitleiste und Werkzeugleisten können frei auf der Bildschirmoberfläche platziert werden. Der Punkt "**Arbeitsbereich zurücksetzen**" stellt die ursprüngliche Darstellung wieder her.

3.6 Menü Extras

Menü Extras



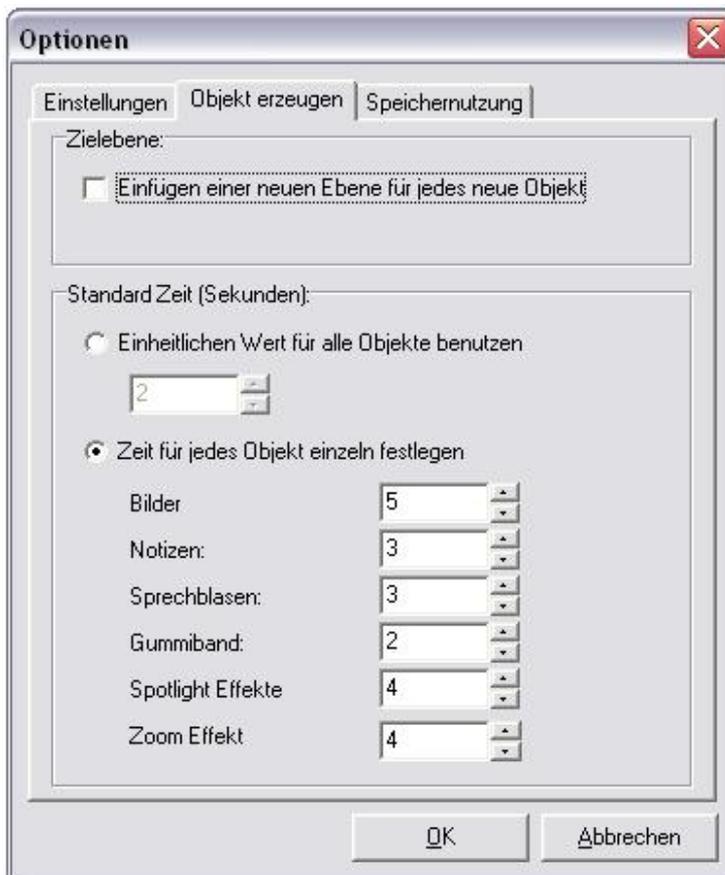
Das Menü Extras bietet Einstellungen, die für alle Projekte zutreffen.



"Einstellungen" :

- Die Option "**High-Quality Zoom Darstellung**" bietet Ihnen die Wahl wie der Vorschaubereich dargestellt werden soll.
- Über Standard Frame Farbe kann die eine Farbe definiert werden, die für Frames verwendet wird, welche über das Menü Film -> Farbigen Frame hinzufügen/einfügen dem Projekt hinzugefügt werden können.

Siehe auch [Menü Ansicht](#)



"Objekt erzeugen" :

- Die Option "**Ziel-Ebene**" erstellt eine neue Ebene für jedes neue Objekt, welches zum Projekt hinzugefügt wird.
- Die "**Standard Zeit**" ermöglicht das Festlegen einer Zeitspanne für die Objekte, die eingefügt werden. Sie können dabei auch wählen, ob die Anzeigzeit für alle Objekte gleich oder für die einzelnen Objekte individuell festgelegt werden soll.

**"Speichernutzung" :**

Hier kann eingestellt werden, ob und wie groß die Speichernutzung auf die Festplatte ausgelagert werden soll.

Es wird empfohlen den Speicherort für die temporäre Datei auf einer eigenen Festplatte, wenn vorhanden, festzulegen. Dies beschleunigt die Lade- und Arbeitszeit.

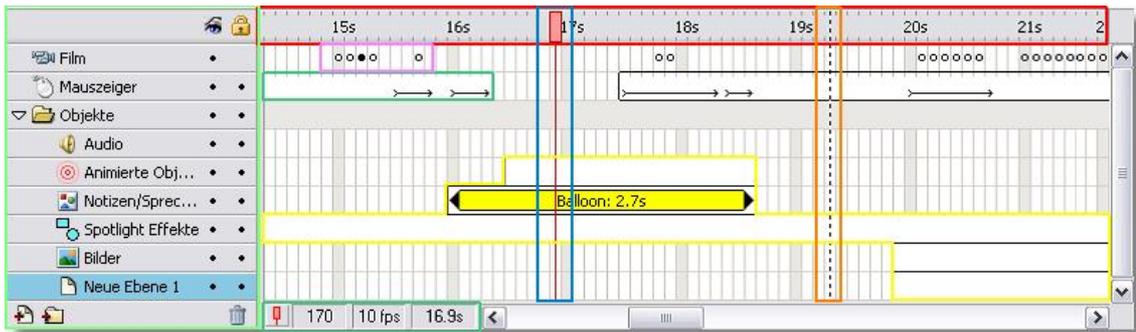
Änderungen in diesem Fenster werden erst nach einem Neustart der Software wirksam.

3.7 Zeitleiste

Zeitleiste

- Die Zeitleiste finden Sie in der Online-Hilfe des Programms als DEMO erklärt -

Bitte führen Sie Ihren Mauszeiger über die farblich gekennzeichneten Bereiche um eine ausführliche Erklärung der Funktionsweise zu erhalten.



Dieses sind Anzeigen für Objekte, die zu einem Projekt hinzugefügt worden sind. Die Objekte können so zur besseren Übersicht auf andere Objektebenen verschoben werden. Wenn man auf ein Objekt in der Zeitleiste oder im Vorschaufenster klickt wird das Objekt in der Zeitleiste gelb und man kann es in der Länge (Zeit) anpassen. Bitte beachten Sie beim Einfügen von Objekten dass der Benutzer später die Zeit haben sollte Ihre Hinweise aufzunehmen.

3.8 Symbole in ALLCapture

Symbole in ALLCapture

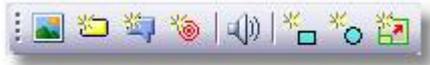
Beschreibung von links nach rechts



- Neues Projekt
- Bestehendes Projekt öffnen
- Aktuelles Projekt speichern
-
- Markiertes Objekt ausschneiden
- Markiertes Objekt kopieren
- Objekt aus Speicher einfügen
-
- Rückgängig Funktion (Undo)
- Wiederherstellen Funktion (Redo)



- Abspielkopf an den Anfang der Zeitleiste setzen
- Abspielkopf zum vorherigen Frame bewegen
- Abspielen des Projektes ab der aktuellen Position des Abspielkopfes
- Abspielen des Projektes an der aktuellen Position stoppen
- Abspielkopf um einen Frame nach vorne bewegen
- Abspielkopf an das Ende der Zeitleiste setzen



- Ein Bild zur aktuellen Position des Abspielkopfes hinzufügen
- Anmerkung zur aktuellen Position hinzufügen
- Sprechblase zur aktuellen Position hinzufügen
- Gummiband-Objekt zur aktuellen Position hinzufügen
-
- Audio zur aktuellen Position hinzufügen
-
- Rechteckigen Spotlight-Ausschnitt zur aktuellen Position hinzufügen
- Ovalen Spotlight-Ausschnitt zur aktuellen Position hinzufügen
- Zoom Objekt zum Einzoomen von Bildschirmausschnitten



- Frame-Effekt an aktueller Position des Abspielkopfes einfügen
- Einstellungen/Eigenschaften des markierten Effekts ändern
- Zurücksetzen der Effekteinstellungen bei Effekten mit mehreren Optionen
- Entfernen des markierten Frame-Effekts



- Beginn des markierten Objektes an den Positionsmarker setzen
- Ende des markierten Objektes an den Positionsmarker setzen



- Abspielkopf zum nächsten Objekt bewegen bzw. zu den verschiedenen möglichen Objektarten

ALLCapture

Kapitel



IV

4 Aufnahme

4.1 Übersicht: Aufnahme

Überblick: Aufnahme

Abfilmen oder Aufnehmen des Bildschirms bzw. der Bildschirmaktivitäten ist der erste Schritt in ALLCapture™. Die gewählte Größe oder Auflösung für das Aufnahme Fenster entspricht der Auflösung der fertigen Demo, ggf. plus die Größe der gewählten Navigationsleiste. Die Auflösung des Aufnahme Fensters ist manuell einstellbar oder kann aus drei vorgegebenen Größen ausgewählt werden. Auch kann die Auflösung der Anwendung oder die Anwendung der Auflösung angepasst werden. [siehe Hot-Keys](#)

In wie weit Ihr Arbeitsspeicher beansprucht wird, hängt vom aufzuzeichnenden Inhalt ab. Wenn Sie eine Anwendung aufnehmen, deren Benutzeroberflächen-Darstellung sich nicht stark verändert, wird wenig Arbeitsspeicher beansprucht und das erstellte Projekt wird, dank der programmeigenen Komprimierungstechnologie, extrem klein. Wenn Sie Videos abfilmen oder Anwendungen mit sich schnell verändernden Oberflächen aufnehmen, steigt die Belastung des Arbeitsspeichers dementsprechend. ALLCapture überprüft den Inhalt des Aufnahmebereichs mit dem Image des vorhergehenden aufgenommenen Frame und speichert den Unterschied im Arbeitsspeicher. Je nach gewählter Bildrate, werden so bei einer Aufnahme von Video mit 15 Bildern pro Sekunde bis zu 15 Vollbilder pro Sekunde im Arbeitsspeicher abgelegt, da kein Bereich vom vorherigen Frame übernommen werden kann. Bei einer Aufzeichnung von Software-Anwendungen wird daher weniger Arbeitsspeicher benötigt.

Bei der Aufnahme von Videos wird aufgrund der hohen Datenmenge dringend empfohlen, den Speicher ab einer bestimmten Größe auf die Festplatte auszulagern, um Probleme wegen Speichermangels zu verhindern. Siehe hierzu Menü [Extras](#)

4.2 Aufnahmeeinstellungen

Aufnahmeeinstellungen

Mit den Aufnahmeeinstellungen können Sie Ihren Aufnahmeprozess individuell einstellen



Über "Auflösung" wählen Sie die Größe des Aufnahme Fensters. Dabei können Sie, je nach Auflösung Ihres Betriebssystems, aus einer Reihe von voreingestellten Auflösungen wählen. Wenn Sie die Auflösung der aufzunehmenden Anwendung nicht kennen, öffnen Sie die Anwendung und passen Sie das rote Aufnahme Fenster daran. Das ist der einfachste und schnellste Weg, die Größe anzupassen.



Über "**Bildrate**" können Sie die Anzahl der aufzunehmenden Frames pro Sekunde einstellen. In unserem Beispiel wurden 12 Frames pro Sekunde ausgewählt. In der Klammer rechts des Eingabefeldes ist der Bereich angezeigt, bis zu wieviele Frames pro Sekunde das Computersystem fähig ist, im Speicher zu vergleichen. Wenn Sie denken Ihr System könnte eine bessere Bildrate erreichen, überprüfen Sie bitte, ob die aktuellsten Treiber für die Grafikkarte installiert sind. Über die Schaltfläche "**max. Bildrate aktualisieren**" wird die Bildrate neu initialisiert, nachdem Sie Ihre Grafikkartentreiber aktualisiert haben.



Über "**Sound**" können Sie die Aufnahmeeinstellungen für Audio festlegen und wählen, ob Sie mit oder ohne Audio aufnehmen möchten. Mit ALLCapture können Sie sowohl Audio über Mikrofon als auch beispielsweise Telefonkonferenzen direkt über die Soundkarte aufnehmen. Bitte stellen Sie vor der Audioaufnahme sicher, dass Sie die richtigen Einstellungen vorgenommen haben und die richtige Soundkarte unter "**Gerät:**" ausgewählt wurde. Im Feld **System Sound (Direktabgriff)** sollte normalerweise automatisch das richtige Aufnahmegerät für die Aufnahme direkt über die Soundkarte angezeigt werden. Oft wird dieses Gerät "**Stereo Mix**" genannt. Manche Audio-Treiber unterstützen diese Option allerdings nicht!

Wenn Sie bei der Aufnahme von Bildschirmaktivitäten die Maus ausblenden wollen, deaktivieren Sie diese Option!

Auflösung | Bildrate | Sound | Mauszeiger | **Limit** | Extra

Stellen Sie hier die Dauer ein welche die Aufnahme betragen soll. Wenn Sie zum Beispiel für zehn Minuten den Bildschirm aufnehmen möchten, wählen Sie die Option 'Zeitlimit' und geben Sie im Feld eine 10 ein!

Kein Zeitlimit

Zeitlimit

Limitieren auf:

30 Minuten

Hier können Sie ein Zeitlimit für Ihren Aufnahmevergung eingeben.

Auflösung | Bildrate | Sound | Mauszeiger | **Limit** | Extra

Diese Option verzögert den Aufnahmebeginn um die eingestellte Zeit. Dieses ist im allgemeinen sinnvoll um sich für die Aufnahme vorzubereiten oder die aufzunehmenden Objekte zu aktivieren!

Aufnahmeverzögerung:

Verzögerung bis die Aufnahme beginnt:

1 Sek.

Bestimmen Sie die Zeitverzögerung des Aufnahmestarts um die Maus richtig zu positionieren oder Fenster zu aktivieren.

4.3 Quickstart Anleitung

Aufnahme einer Software-Anwendung

1. Starten Sie die aufzuzeichnende Anwendung
2. Starten Sie nun **ALLCapture™**
3. Wählen Sie über das Menü **Datei** den Eintrag **Neues Projekt**
4. Wählen Sie eine Standard Aufnahmegröße aus, geben Sie Ihre gewünschte Aufnahmegröße ein oder passen Sie die Größe des roten Rechtecks mit der Maus an
5. Klicken Sie auf die Titelleiste der Anwendung, die Sie aufnehmen möchten um die Anwendung zu "aktivieren".
6. Mit **STRG+Umschalt+P** können Sie Ihre aktive Anwendung an die Größe des roten Rechtecks anpassen
7. Drücken Sie "Aufnahme" innerhalb des roten Rechtecks
8. ALLCapture™ wird nun die Bildschirmaktivitäten mit der angegebenen Frame Rate aufnehmen
9. Klicken Sie auf das  Symbol im Infobereich der Taskleiste um die Aufnahme zu beenden
10. Der aufgezeichnete Inhalt wird im Programm angezeigt, so dass Sie ihn bearbeiten oder ein Ausgabeformat wählen können

4.4 Aufnahme Hot-Keys

Hot Keys



Nützliche Tastenkombinationen

Anpassung der aktiven Anwendung im Aufnahmemodus:



Mit **STRG+Umschalt+P** können Sie Ihre aktive Anwendung an die Größe des roten Rechtecks anpassen.

Anpassung der aktiven Anwendung im Aufnahmemodus:



Mit **STRG+Umschalt+R** können Sie die Größe des roten Rechtecks an die Größe Ihrer aktiven Anwendung anpassen.

Unterbrechen Sie den Aufnahmevorgang:



Über diese Tastenkombination können Sie die Aufnahme stoppen und weiterführen.

4.5 Häufige Probleme

Häufige Probleme

Manchmal kann es vorkommen dass nur ein schwarzer Bereich anstelle eines Videos aufgenommen wird. Dies hat folgende Ursache: Um den Prozessor zu entlasten, werden Filminhalte direkt von der Grafikkarte dekodiert und wiedergegeben. Dies verursacht dann schwarze Flächen im Vorschaubereich von ALLCapture. Windows stellt dem Prozess nur eine Fläche zur Verfügung, was dann darin läuft, erkennt das Betriebssystem nicht und somit auch ALLCapture nicht! Man kann über Deaktivieren der Hardwarebeschleunigung der Grafikkarte die Inhalte aufnehmen, was bei manchen Rechnern oder Inhalten zu einer ungenügenden Abspielgeschwindigkeit führen kann. Die Hardwarebeschleunigung finden Sie über "Start - Systemsteuerung - Anzeige - Einstellungen - Erweitert - Problembehandlung". Ziehen Sie dort den Schieberegler auf "Keine Hardwarebeschleunigung".

Aktuelle Antworten zu den häufigsten Fragen finden Sie über unsere [Supportseite!](#)

4.6 PowerPoint Plug-In

PowerPoint Plug-In

Das im Enterprise Packet enthaltene PowerPoint Plug-In ermöglicht das einfache Aufnehmen von PowerPoint Präsentationen innerhalb weniger Mausklicks. Das Plug-In selbst arbeitet mit den Versionen 2000, XP, 2003 und 2007 zusammen. Die Aufnahme gestaltet sich sehr einfach:

1. Starten von PowerPoint
2. Laden der aufzunehmenden Präsentation
3. Einstellen der Zielauflösung und ob Audio mit aufgenommen werden soll
4. Durchlaufen der Präsentation
5. Nach dem Ende der Präsentation wird ALLCapture automatisch geöffnet.

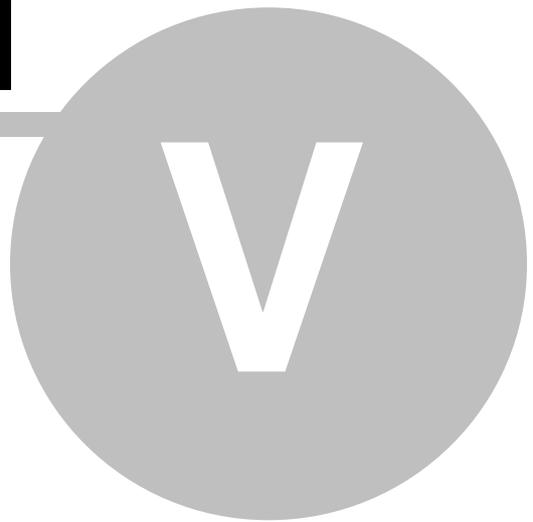


Die Darstellung des Plug-Ins ist bei allen PowerPoint Versionen die Selbe, nur bei PowerPoint 2007 wird es nicht in der Werkzeugeiste dargestellt, sondern wird über den Menüpunkt Add-Ins aufgeführt.

Ob das Audio von der Soundkarte abgegriffen wird oder ob die Präsentation während dem Ablaufen mit dem Mikrofon besprochen werden kann, wird über die Standardeinstellung für Audio in ALLCapture definiert.

ALLCapture

Kapitel



5 Bearbeiten

5.1 Übersicht: Bearbeiten

Bearbeiten

Ziehen Sie Abspielkopf zu dem entsprechenden Frame, zu dem Sie ein Objekt hinzufügen möchten. .

Sie können animierte Objekte, Bilder oder Grafiken, Anmerkungen, Sprechblasen, Spotlight-Effekt, Folienübergänge und Audio hinzufügen.

Diese Funktionen können Sie über die Werkzeugleiste auswählen:

[Notizen und Sprechblasen](#): Sie können Text durch Textobjekte und Sprechblasen hinzufügen.

[Animierte Objekte](#): Eignen sich, um die Aufmerksamkeit des Betrachters zu wecken.

[Bilder einfügen](#): Sie können Ihr Firmenlogo oder ein Bild einfügen.

[Sprache und Audio einfügen](#): Sie können mit mehreren Tonspuren Audio oder gesprochene Kommentare hinzufügen.

[Timelineoptionen](#): Frames markieren, Frames löschen oder Mausanzeige deaktivieren/aktivieren.

[Spotlight Effekte](#): Setzen Sie diese Art von Effekt ein um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf einen bestimmten Ausschnitt zu lenken.

[Zoom Funktion](#): Setzen Sie diese Art von Effekt ein um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf einen bestimmten Ausschnitt zu lenken.

[Übergangseffekte](#): Mit Folieneffekten, wie z.B. Abblenden oder Uhr Effekt können Sie Ihre Demos noch attraktiver machen.

5.2 Hinzufügen von Textobjekten

5.2.1 Notizen und Sprechblasen

Notizen und Sprechblasen

Erklären Sie Teile Ihrer Demo oder Präsentation mit Notizen und Sprechblasen näher.



Sprechblasen sind äußerst nützlich um eine Klick-Aktion oder einen Sachverhalt in näher zu erklären. Um eine Sprechblase einzufügen, klicken Sie auf das Symbol links.



Notizen sind Textobjekte mit individueller Hintergrundfarbe. Notizen sind ideal um dem Betrachter einen ganzen Vorgang oder einen einzelnen Schritt zu erklären. Um eine Notiz einzufügen, klicken Sie auf das Symbol links.

[So ändern Sie das Erscheinungsbild Ihrer Notizen und Sprechblasen](#)

5.2.2 Text hinzufügen

Text zu Notizen oder Sprechblasen hinzufügen

Um zu Anmerkungen oder Sprechblasen Text hinzuzufügen oder zu bearbeiten, doppelklicken

Sie auf das entsprechende Objekt.

Es gibt zusätzlich auch die Möglichkeit über den "Objekteigenschaften"-Reiter am linken unteren Bildschirmrand, den Text zu bearbeiten.

Der Text Editor ist ein **WYSIWYG**-Rich-Text-Editor, so dass Sie auch Bilder in den Text einbinden können.



5.2.3 Erscheinungsbild der Textobjekte

Skins für Notizen und Sprechblasen

Sowohl Textobjekte als auch Sprechblasen haben austauschbare Skins, so dass Sie Aussehen und Wirkung Ihrer Notizen ändern und anpassen können. Die Größe der Textobjekte und Sprechblasen ist variabel einstellbar.

Skin von Notizen/Anmerkungen und Sprechblasen ändern:

Klicken Sie auf das zu ändernde Textobjekt oder die Sprechblase im Vorschaubereich.

Es gibt 2 Möglichkeiten zur Skin-Auswahl zu gelangen:

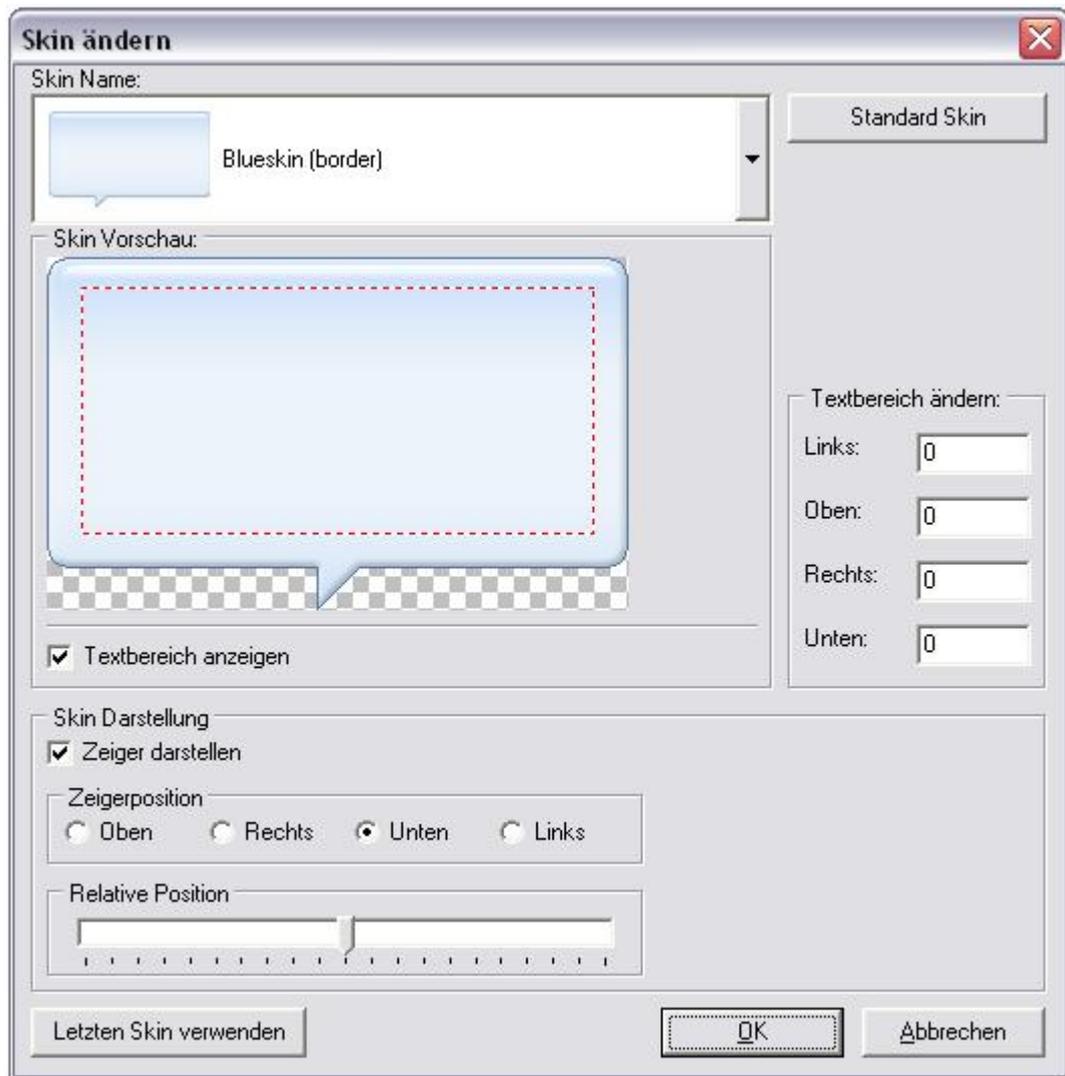
1. Doppelklick auf das Textobjekt und "Skin ändern" auswählen.
2. Textobjekt markieren und "Skin ändern" über den "Objekteigenschaften"-Reiter am unteren linken Bildschirmrand auswählen

Skin ändern:

Klicken Sie auf das Drop-Down-Menü und scrollen Sie in der Liste der verfügbaren Skins nach unten und suchen Sie sich das gewünschte Skin aus.

Passen Sie den Sprechblasen-Zeiger falls nötig an und klicken Sie auf OK.

Über Textbereich ändern können Sie Bereiche, z.B. für Logos oder Bilder, freilassen.



5.3 Animierte Objekte

Gummiband

Ein Gummiband zieht die Aufmerksamkeit des Betrachters auf den gewünschten Ausschnitt. Es kann entweder rechteckig oder rund sein und grenzt Text oder einen bestimmten Bereich ein. Mit diesem Effekt können Sie die Aufmerksamkeit des Betrachters sogar auf die kleinsten Details lenken. Sie können das Gummiband über die "Objekteigenschaften"-Reiter am unteren linken Bildschirmrand formatieren (Linienstärke, Form und Farbe wählbar).



5.4 Bilder einfügen

Einfügen eines Bildes

Fügen Sie Ihr Firmenlogo oder ein anderes Bild in die Zeitleiste ein.

Bild einfügen:

1. Wählen Sie den Frame, in dem das Bild eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie auf das Symbol **"Bild einfügen"** auf der Symbolleiste
3. Das Dialogfenster **"Bild einfügen"** wird geöffnet.
4. Suchen und wählen Sie das gewünschte Bild aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **"Öffnen"**.
5. Das Bild erscheint im Vorschau-Bereich
6. Das Bild kann verschoben oder in der Größe angepasst werden. Die Betätigung der Umschalt-Taste und das gleichzeitige Ziehen an den Rändern des Bildes ermöglicht eine proportionale Anpassung der Größe.
7. Passen Sie die Anzeigedauer des Bildes Ihren Bedürfnissen an, in dem Sie das gelb hervorgehobene Objektband in der Zeitleiste an den Enden ziehen. Alternativ kann die Dauer auch über den Marker angepasst werden. Siehe [Zeitleiste](#)

Tipp: Es ist möglich, über den "Objekteigenschaften"-Reiter links unten eine Farbe zu definieren, die transparent sein soll.

5.5 Sprache und Audio einfügen

Sprache und Audio einfügen

Fügen Sie ihrem Projekt Audio oder Gesprochenes hinzu

[Audioaufnahmeoptionen](#)
[Audio hinzufügen](#)
[Audio Editor](#)

5.5.1 Audioaufnahmeoptionen

Audio Aufnahmeoptionen

Sound-Aufnahme ist während der Erfassung des Bildschirminhaltes möglich, alternativ aber auch nachträglich beim gleichzeitigen Abspielen des Projekts.

Durch Klicken auf das Lautsprecher Symbol  in der Werkzeugleiste können zusätzlich noch Audio-Dateien hinzugefügt werden.

Im sich öffnenden Dialogfeld kann die Wave-Datei ausgewählt werden. Nur der Import von Dateien im unkomprimierten PCM .wav-Format ist möglich.

Das einfügen in eine neue Ebene ermöglicht eine leichtere Handhabung mehrerer Audiodateien im Projekt.

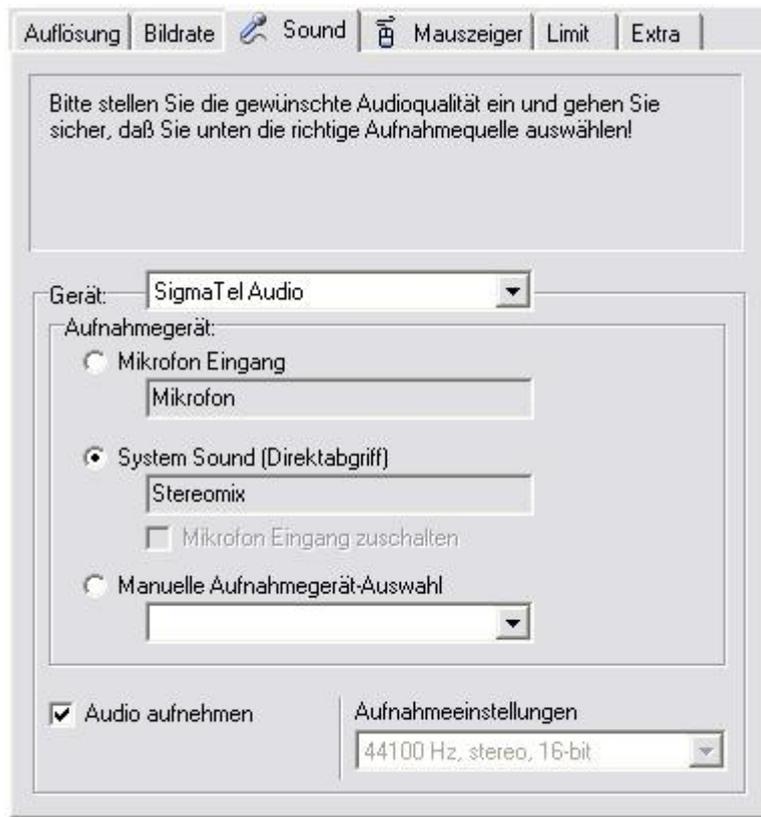
Die Eigenschaften der Sounddatei muss 44100Hz, 16Bit, Stereo betragen.

Die nachträglich Vertonung des Projekts ist möglich über die erweiterten Funktionen der Play Schaltfläche in der Navigations Werkzeugleiste:



Dabei erlaubt die Option **"Abspielen + Audio aufzeichnen (Audio Quelle wählen)"** das Auswählen des aufzunehmenden Gerätes, wenn z.B. bei der Aufnahme der System Sound abgegriffen wurde und man noch Kommentare über Mikrofon hinzufügen möchte. Hierbei wird automatisch ein weiteres Audioobjekt im Projekt angelegt.

Mit ALLCapture können Sie sowohl Audio über Mikrofon als auch beispielsweise Telefonkonferenzen direkt über die Soundkarte aufnehmen. Bitte stellen Sie vor der Audioaufnahme sicher, dass Sie die richtigen Einstellungen vorgenommen haben und die richtige Soundkarte im Bereich **Gerät** ausgewählt wurde. Im Feld **System Sound (Direktabgriff)** sollte normalerweise automatisch das richtige Aufnahmegerät für die Aufnahme direkt über die Soundkarte angezeigt werden. Oft wird dieses Gerät **“Stereo Mix”** genannt. Manche Audio-Treiber unterstützen diese Option allerdings nicht!



5.5.2 Audio hinzufügen

Audio hinzufügen

Um einem Projekt Sound hinzuzufügen, klicken Sie auf dieses Symbol , um mit dem sich öffnenden Dialogfenster eine Audio-Datei auszuwählen. Diese wird als Objekt in die Zeitleiste eingefügt welches beliebig zwischen den Frames platziert werden kann, falls die Audio-Datei kürzer als der Aufnahmeabschnitt ist. Der Inhalt der Audio-Datei kann mit dem [Audio-Editor](#) bearbeitet werden. Klicken Sie hierfür auf das gewünschte Audio-Objekt in der Zeitleiste und doppelklicken Sie auf das richtige Objekt in der Vorschau-Anzeige welches dort als markiert erscheint. Der Lautstärke des Audioobjekts kann hier z.B. bis auf eine Hintergrundmusik reduziert werden.

Die Audio-Datei muss im unkomprimierten PCM .wav-Format vorliegen. Die Eigenschaften der Sounddatei muss 44100Hz, 16Bit, Stereo betragen.

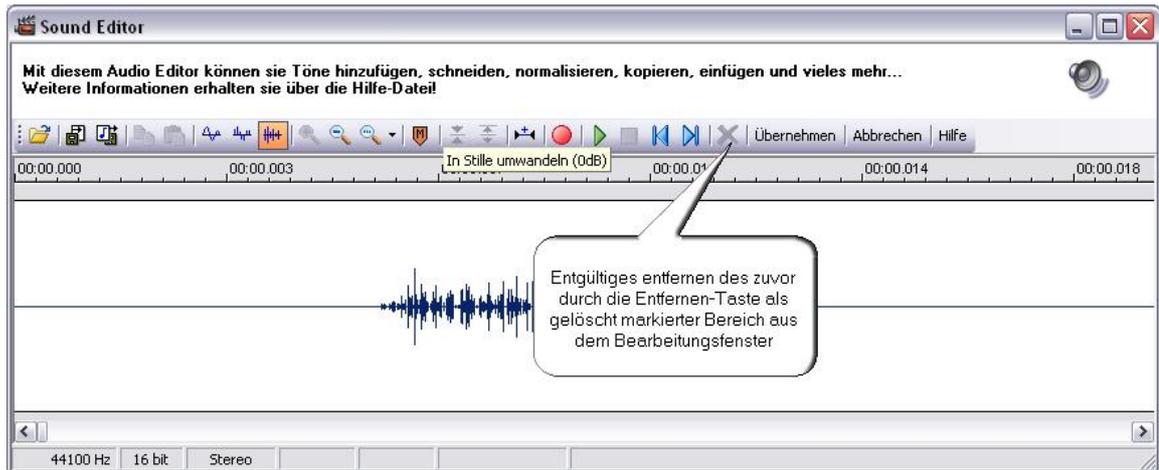
5.5.3 Audio Editor

Audio Editor

- Den Audio Editor finden Sie in der Online-Hilfe des Programms als DEMO erklärt -

Nutzen Sie den Audio-Editor, um Stille einzubauen, die Lautstärke anzugleichen, Sprachkommentare zu bearbeiten oder zu schneiden, usw.

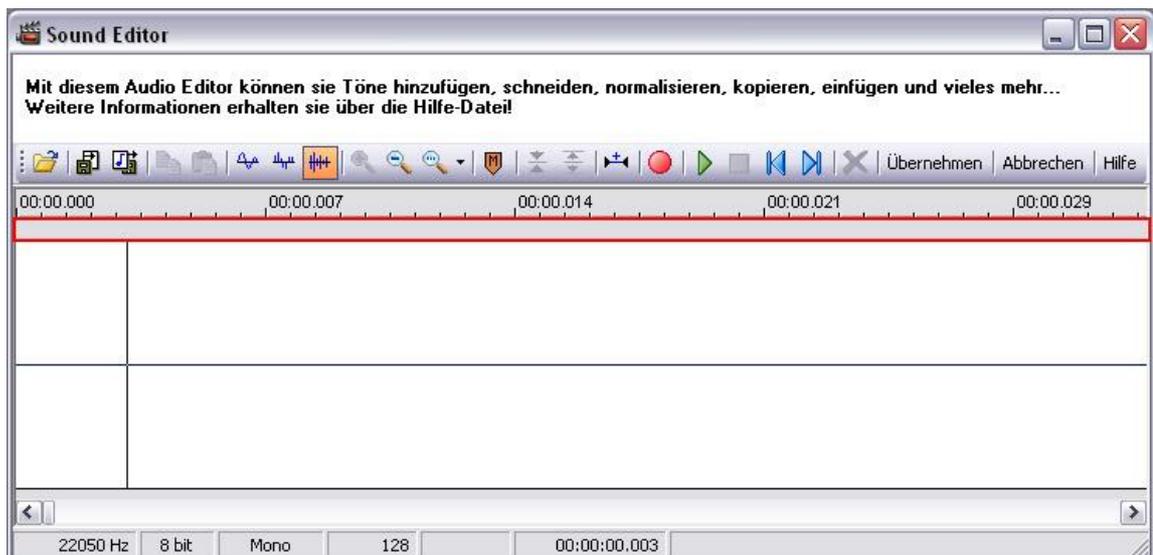
Bitte bewegen Sie die Maus über die Funktionen des Audio-Editors um nähere Informationen zu bekommen.



Audio markieren:

Um Teile der Aufnahme zu kopieren, zu löschen, zu normalisieren oder in Stille umzuwandeln ist es nötig diese zu markieren. Dies wird mit der Maus gemacht. Klicken Sie hierzu in das Bearbeitungsfenster und ziehen die Maus bei gedrückter linker Maustaste um den gewünschten Bereich zu markieren. Danach wählen Sie die Funktion, die Sie für diesen Bereich anwenden möchten.

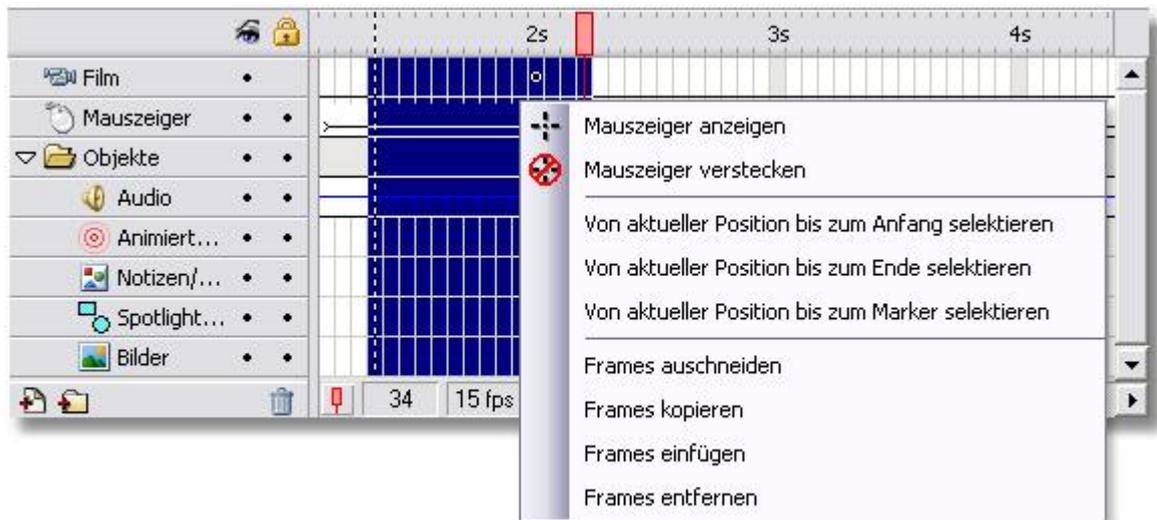
Wenn die gesamte Aufnahme ausgewählt werden soll, so klicken Sie bitte wie gewohnt in das Bearbeitungsfenster und doppelklicken danach auf den in folgendem Bild rot markierten Bereich.



5.6 Timeline Optionen

Timeline-Optionen

Die Timeline Optionen helfen Ihnen Ihr Projekt schnell und effizient zu bearbeiten.



Einige der dargestellten Funktionen sind auch über das Menü "Bearbeiten" verfügbar!

- Um den Mauszeiger bei einigen Frames zu deaktivieren, wählen Sie diese aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, um die Option „Maus verstecken“ zu wählen, bzw. wieder zu aktivieren.
- Als weitere Option kann jede Objekt-Ebene für die Darstellung und Verarbeitung beim Export deaktiviert werden. Durch einen Klick auf den Punkt unter dem Auge-Symbol wird diese Ebene nicht mehr angezeigt.
- Das Selektieren von Frames ist über Rechtsklick möglich. Es besteht die Möglichkeit die Frames von der aktuellen Position des Abspielkopfes **bis zum Anfang** des Projekts, **bis zum Ende** des Projekts oder **bis zur Position des Markers**, der vorher zu setzen ist.
- Frames können neben Projekt-intern auch Projekt-übergreifend kopiert werden. Um die Frames in die Zwischenablage zu bekommen muss entweder "Frames kopieren" oder "Frames ausschneiden" für die zuvor markierten Frames gewählt werden. **Aber Achtung:** Frames können nur in Projekte kopiert werden deren Auflösung in der Höhe und Breite gleich oder größer sind. Ein automatisches Anpassen ist nicht möglich.
- Das entfernen von Frames ist ebenfalls über einen Rechtsklick verfügbar oder über das Menü " **Bearbeiten**"

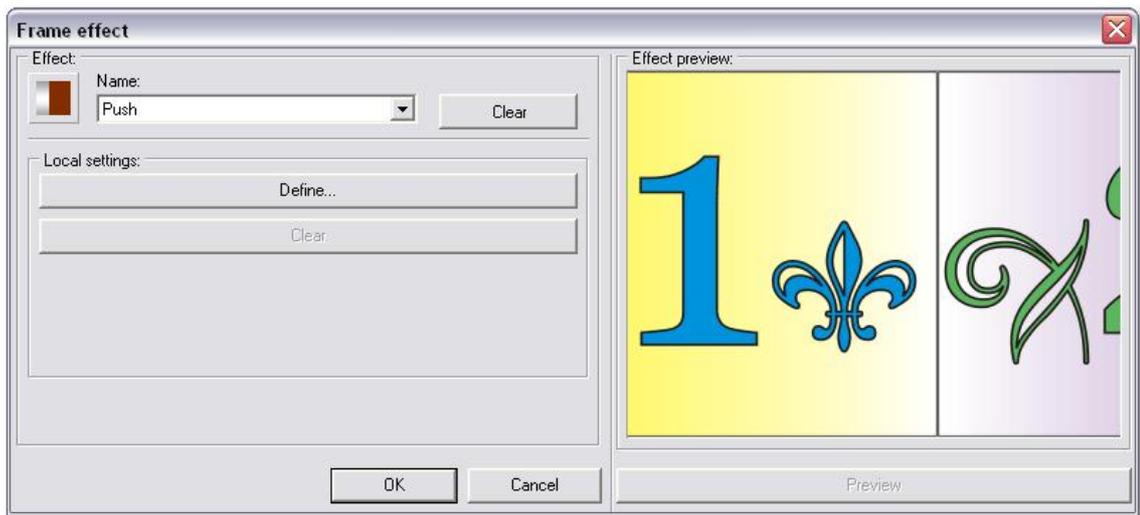
5.7 Übergangseffekte

Übergangseffekte

Durch eingefügte Übergangseffekte können ALLCapture-Präsentationen oder -Demos attraktiver erscheinen.

Mehrere Effekte stehen zur Auswahl:

- Ein- / Ausblenden
- Auflösen
- Kreis
- Schach
- Uhr
- Kreuz
- 50/50
- Jalousie
- Kämmen
- Bewegung zur Seite
- Panorama
- Frame einschieben
- Wachsende Vierecke
- Rechteck
- Willkürliche Streifen



5.8 Spotlight Effekt

Spotlight Effekt

Der Spotlight-Effekt ist sehr hilfreich dabei, die volle Aufmerksamkeit des Zuschauers auf einen bestimmten Teil des Projekts zu lenken. Es wirkt wie im Kabarett, wo der Star in einem Lichtkegel gezeigt wird und der Rest im Schatten zurückbleibt. Den Spotlight-Effekt von ALLCapture gibt es in zwei Formen: Rund und rechteckig!

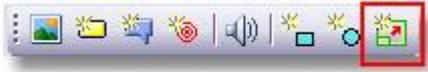


- Wie zu sehen ist, wird der Bereich um das Objekt im „Scheinwerferlicht“ grau abgesetzt. Die Objekt-Einstellungen wie Rahmen, dessen Farbe und Dicke, können wie üblich mit Hilfe der Registerkarte „Einstellungen“ in der linken unteren Ecke des Programmfensters angepasst werden..
- Um die Größe des Spotlight-Bereichs zu ändern, klicken Sie bitte auf eines der grünen Quadrate die erscheinen wenn das Objekt ausgewählt ist, und ziehen es bei gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung.
- Durch Betätigen der UMSCHALT-TASTE während des Ziehens wird die Größe proportional verändert.

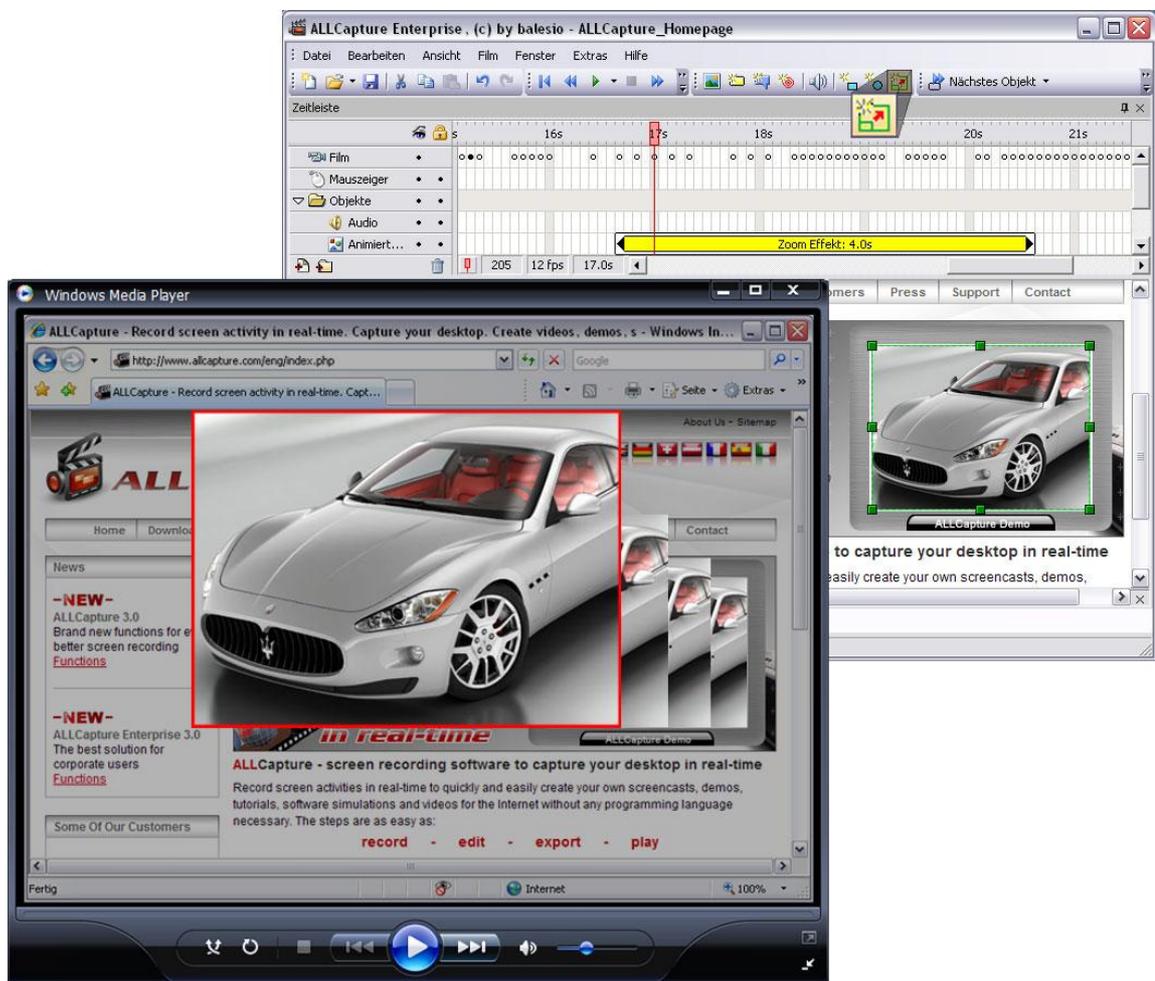
5.9 Zoom Funktion

Zoom Funktion

Die Zoom Funktion ist sehr praktisch um wichtige Details vergrößert darzustellen. So kann man z.B. das Ausfüllen eines Log-Ins dem Betrachter näher bringen.



Über die oben gezeigte Schaltfläche wird ein Zoom Objekt an die aktuelle Position des Abspielkopfs eingefügt. Dieses Objekt kann dann über die gewünschte Stelle der Vorschauanzeige geschoben und die Anzeigedauer des Objekts bestimmt werden. Über die Objekt-Einstellungen in der unteren linken Ecke des Vorschaubereichs kann die Ein- und Auszoomdauer angepasst werden. Ebenfalls ist einen Echtzeitvorschau möglich, die es ermöglicht sofort zu prüfen ob Zoom Dauer und Ausschnitt korrekt eingestellt sind.



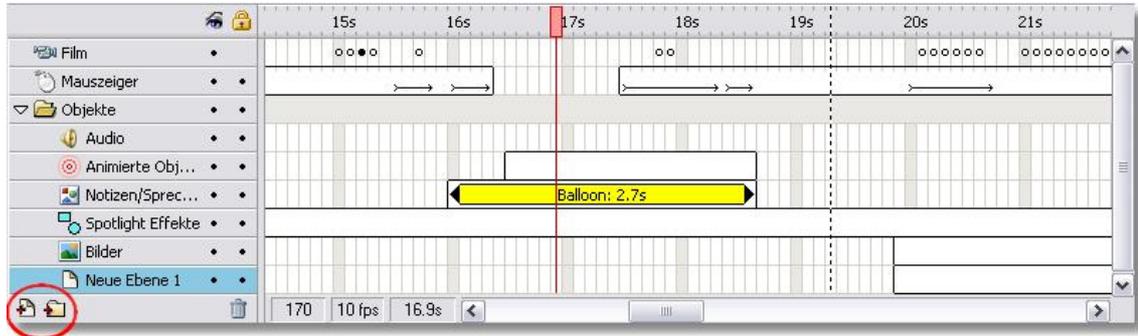
5.10 Ebene hinzufügen

Ebenen hinzufügen

Das Hinzufügen von Objekt-Ebenen ermöglicht es, die Übersicht über ein Projekt zu behalten. Über das Menü Extras gibt es eine Option für das Hinzufügen einer neuen Ebene für jedes Objekt das neu angelegt wird.

Es wird empfohlen, eine neue Ebene hinzuzufügen, wenn mehrere Objekte der gleichen Spezifikation zur selben Zeit im Vorschau-Fenster zu sehen sind. In diesem Fall ist eine eigene Ebene für jedes Objekt sinnvoller. (siehe Bildbeispiel)

Es ist auch möglich Ordner für die Ebenen zu erstellen. Die Ebenen können per Drag&Drop in den Ordner gezogen werden.



ALLCapture

Kapitel



VI

6 Veröffentlichen

6.1 Übersicht

Veröffentlichung oder Generierung einer Demo oder Film

In ALLCapture ist es möglich in zahlreiche Formate wie Flash, Flash-EXE, ASF für Windows Media Player und verschiedene MPEG-Formate zu exportieren.

Die Formate Flash und ASF sind ideal für den Einsatz im Internet und verwenden das sogenannte "Streaming", bei welchem der Inhalt der Demo, des Videos oder der Präsentation zu einem bestimmten Prozentsatz herunter geladen wird. Anschließend wird dieser Inhalt bereits angezeigt, während der Rest im Hintergrund heruntergeladen wird. Der Zuschauer muss somit nicht warten bis der Inhalt vollständig herunter geladen wurde.

Die Formate EXE und MPEG werden in der Regel für CD's, DVD's oder als Downloads im Internet erstellt. EXE kann nur für die Ansicht an Windows-Computern verwendet werden. Das MPEG-Format ist jedoch unabhängig von der Plattform solange die geeignete Player-Software installiert ist. (In der Regel wird diese bereits mit dem Betriebssystem installiert.)

Es gibt unterschiedliche Voreinstellungen für den MPEG-Output:

MPEG-1
MPEG-2
VCD
S-VCD
DVD

Genaue Erläuterung:

[FLASH / EXE](#)

[ASF-Windows Media Format](#)

[MPEG-Format](#)

6.2 Öffnen eines vorhandenen Projekts

Öffnen eines vorhandenen Demo-/Tutorial-Projektes

Über das Menü "**Datei >> Projekt öffnen...**" kann ein vorhandenes Projekt geöffnet werden. Das Dialogfenster „Projekt öffnen“ erscheint. Wählen Sie anschließend das Projekt (*.tdc), das Sie öffnen möchten, aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Öffnen“
Das Projekt öffnet sich im Programm und kann über die Zeitleiste durchsucht werden.

Über das Menü "**Datei >> Export...**" >> können Sie dann das Format auswählen in welches Sie das Projekt exportieren möchten.

6.3 Flash / EXE Export

Flash / EXE Export

Im Menü "**Datei >> Export...**" erscheinen neben anderen Formaten die Optionen "**Export nach SWF...**" und "**Export nach EXE...**"

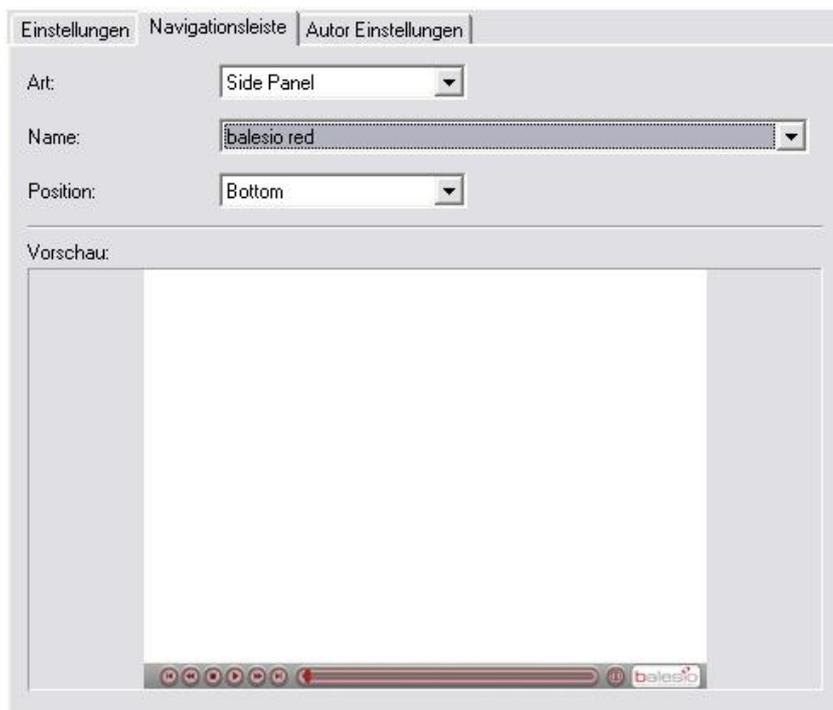
Diese beiden Formate basieren auf dem Flash-Format und sind auf 16000 Frames eingeschränkt. Die Berechnung der verwendeten Frames ist schwierig und entspricht nicht den in der Zeitleiste verwendeten Frames. Daher können wir nicht pauschal sagen dass z.B. 5 Minuten 8000 Frames verursachen bei einer Frame-Rate von 10 Bildern Pro Sekunde. Dies hängt immer vom dem aufzunehmenden Inhalt, der Frame-Rate und den in das Projekt eingefügten Objekten ab.

Nach der Auswahl der oben genannten Optionen wird nach dem Dateinamen und dem Ort gefragt unter dem Sie speichern möchten.

Im sich anschließend öffnenden Fenster können die Optionen des Flash-Exports ausgewählt werden:



- Der Bereich "Grafik-Qualität" bietet zwei Optionen:
 - **Hoch:** High Color mit 16Bit Farbe
 - **Sehr Hoch:** True Color mit 32Bit Farbe
- **Voreinstellungen für den Export:**
Exportieren Sie das Projekt entweder nach den Vorgaben der Zeitleiste, in der Sie Teile deaktivieren können oder wählen Sie die unterschiedlichen Objekte im darunter liegenden Benutzerdefiniert-Bereich.



Das Erscheinungsbild der Demo, des Filmes, oder der Präsentation kann hier ausgewählt werden. Folgende Einstellungen sind möglich:

- Ohne Navigation
- Seitliche Navigation
- Kiosk Navigation

- Seitliche Navigation: Dieses kann entsprechend der in der Navigationsleiste festgelegten Position auf der linken oder rechten Seite, über oder unter der Demo, Film oder Präsentation platziert werden. Die Navigationsleisten können mit Hilfe der Software [PanelStudio](#) bearbeitet oder erstellt werden.

- Kiosk Navigation: Die Kiosk-Navigation kann nur auf der oberen rechten Seite des Darstellungsbereichs platziert werden. Und erscheint erst wenn der Betrachter den Mauszeiger in die Ober rechte Ecke begibt! Die Navigationsleisten können mit Hilfe der Software [PanelStudio](#) bearbeitet oder erstellt werden.

The screenshot shows a dialog box titled 'Autor Einstellungen' with the following fields and values:

Field	Value
Name:	
Version:	
Autor:	Support Team
Autor URL:	http://www.balesio.com
Autor E-Mail:	support@allcapture.com

At the bottom of the dialog is a button labeled 'Voreinstellungen übernehmen'.

Bei den Autoreneinstellungen kann der Text definiert werden, der über den Info-Knopf der Navigationsleiste angezeigt wird.

Die Bereiche für den URL-Link und die E-Mail-Adresse der Autoren können später angeklickt werden und leiten den Nutzer auf die angegebene Website oder öffnen das Standard E-Mail-Programm zum Versenden einer Nachricht.

Die Schaltfläche "**Voreinstellungen übernehmen**" speichert die Einträge in den Feldern für zukünftige Projekte. Diese Funktion ist eine Zeitersparnis für den Autor. Speichern Sie am besten nur Feldeinträge, die bei den meisten Präsentationen übernommen werden können, z.B. Autor, URL-Link und E-Mail-Adresse.

6.4 ASF Export

ASF Export

Das Export-Format des ASF Windows Media Player erzeugt außerordentlich kleine Dateien, die über Ihre Website per Streaming angeschaut werden können.

Zum Betrachten benötigen Sie mindestens den Windows Media Player 7 oder ähnliche

Programme. Zur Erstellung von ASF-Dateien benötigen Sie mindestens den Windows Media Player 9.

Als ASF erstellte Dateien haben eine Farbtiefe von 256 Farben, welches das Maximum für die Erstellung von Auflösungs-unabhängigen Dateien darstellt. Eine höhere Qualität ist leider nicht verfügbar.

Für die Erstellung von ASF-Dateien muss über das Menü "**Datei >> Export...**" die Option "**Export nach ASF...**" ausgewählt werden.

Folgen Sie anschließend den Anweisungen.



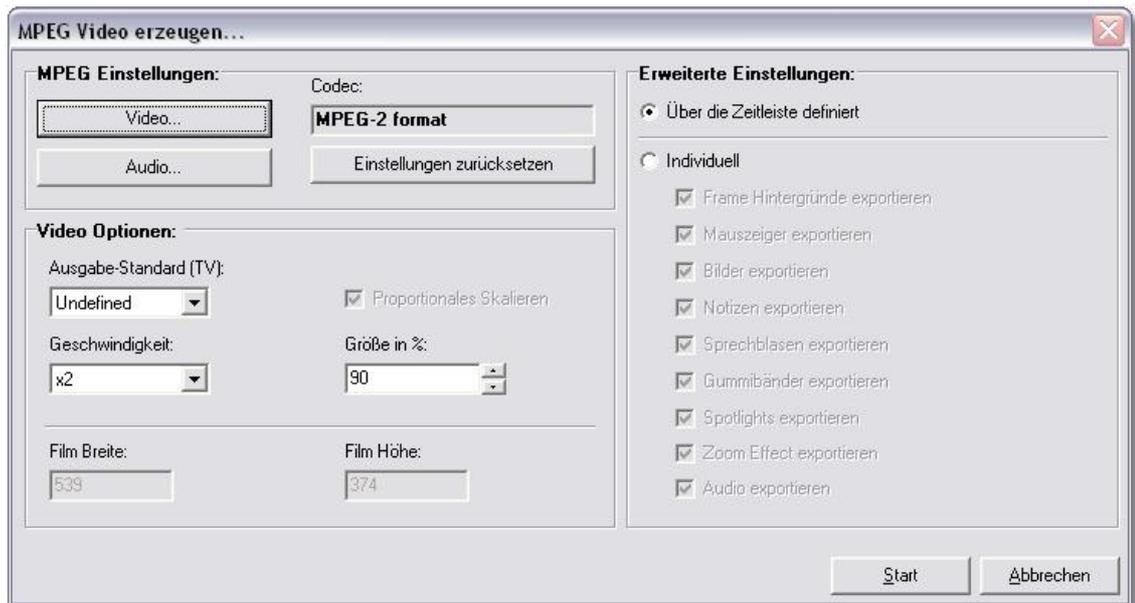
- **Video Optionen:** Über **Geschwindigkeit** können Sie die Abspielgeschwindigkeit des Filmes erhöhen und über **Größe in %** ist das Anpassen der Filmauflösung möglich. Somit können Sie Aufnahmen für das Abspielen auf dem iPod verkleinern.
- **Einstellungen:** Wählen Sie hier die Tonqualität Ihrer ASF-Dateien aus. Je höher die kbp-Anzahl desto höher die Qualität und Dateigröße der ASF-Datei.
- **Export-Einstellungen:** Exportieren Sie das Projekt entweder wie es in der Zeitleiste definiert ist, wo Sie Abschnitte der Zeitleiste deaktivieren können oder wählen Sie die unterschiedlichen Objekte im darunter liegenden Individuell-Bereich.

6.5 MPEG Export

MPEG-Export

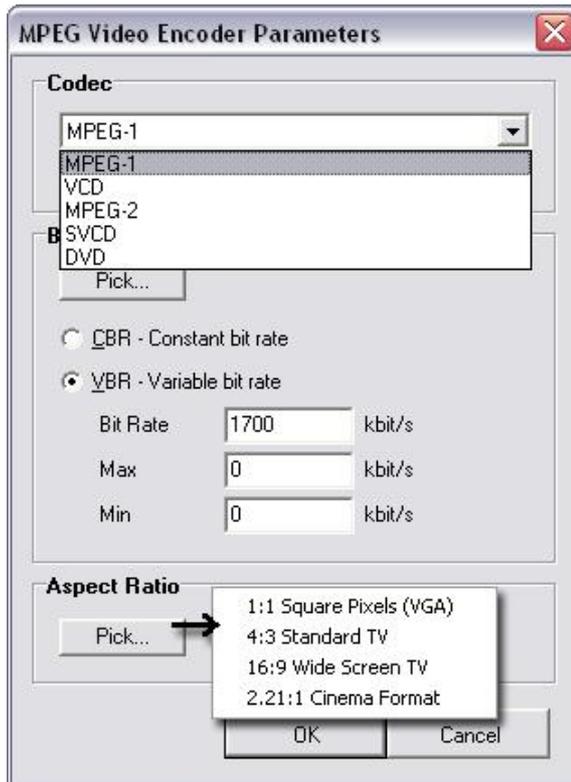
Der MPEG-Export bietet unterschiedliche Möglichkeiten für den Export der Zeitleiste.

- MPEG 1 Codec: Hohe Kompressionsrate – Niedrige Qualität
- MPEG 2 Codec: Geringere Kompressionsrate – Gute Qualität
- VCD-Format: Hohe Kompressionsrate – Niedrige Qualität (Bildauflösung: 352x288)
- SVCD-Format: Geringere Kompressionsrate- Höhere Qualität (Bildauflösung: 480x576)
- DVD-Format: Geringere Kompressionsrate – Gute Qualität (Bildauflösung: 720x576)



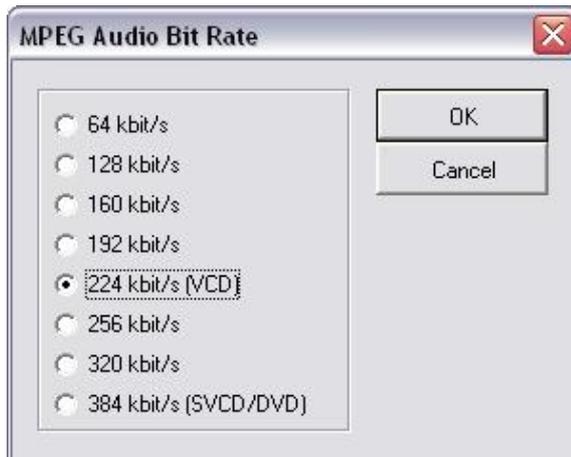
Zunächst wird das Fenster oben geöffnet:

- **MPEG-Einstellungen:** Wählen Sie die **Video-** und **Audio-**Option zur Festlegung der Filmqualität.
- **Erweiterte Einstellungen:** Exportieren Sie das Projekt entweder wie es in der Zeitleiste definiert ist, wo Sie Abschnitte der Zeitleiste deaktivieren können oder wählen Sie die unterschiedlichen Objekte im darunter liegenden Custom-Bereich.
- **Video Optionen:** Stellen Sie die Exportoptionen hier ein. Der **Ausgabe-Standard** gibt Ihnen die Möglichkeit die Ausgabe an Video Spezifikationen wie DVD-PAL anzupassen. Über **Geschwindigkeit** können Sie die Abspielgeschwindigkeit erhöhen und über **Größe in %** ist das Anpassen der Filmauflösung möglich. Somit können Sie Aufnahmen für das Abspielen auf dem iPod verkleinern.



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Video" um dessen Eigenschaften zu ändern.

- **Codec:** Wählen Sie hier den Codec für Ihre gewünschten Qualitätsanforderungen.
- **Bitrate:** Stellen Sie hier die Bitrate für den Film ein. Eine Änderung der Bitrate wird nicht empfohlen, da ältere Standalone-DVD-Player den Stream teilweise nicht verarbeiten und somit den Film nicht abspielen können. Die Schaltfläche "Wählen" zeigt ein Menü zur Einstellung der Standard-Bitrate für die unterschiedlichen Formate.
- **Seitenverhältnis:** Wählen Sie die Pixelgröße für die unterschiedlichen Zielanwendungen aus.
 - 1:1** für PC-Anwendung
 - 4:3** für Standard-TV-Bild
 - 16:9** für Breitbild TV-Bild
 - 2.21:1** Kino Format (Aspect Ratio)



Über die Schaltfläche "Audio" bekommen Sie folgendes Fenster angezeigt:

- Wählen Sie die Audio-Bitrate für den MPEG-Film aus. Je größer die Einstellung der kbit/s ist, desto größer der Film.

6.6 Veröffentlichung einer Demo/Tutorial im Internet

Veröffentlichung einer Demo/Tutorial im Internet

Es gibt 3 verschiedenen Arten um die Daten Anderen zur Verfügung zu stellen:

- Sie möchten die Demo in einem neuen Fenster ohne Browser-Navigation anzeigen lassen.
- Sie möchten die Demo in einem normalen Browser-Fenster anzeigen lassen.
- Sie möchten die Demo in eine vorhandene Webseite integrieren um das bisherige Design beibehalten.

Verwenden eines Javascripts um die Demo als Popup ohne Browser-Navigation darzustellen

Diese Methode erfordert, dass Sie folgende Dateien nach Ihrem Export in ALLCapture auf den Server kopieren:

- Für als Flash exportierte Demos: demoName.htm, demoName.swf, tdemo.js.
 - Für als JAVA/HTML exportierte Demos: demoName.htm, tdemo.js, demoName.bin, skinw.jar, llp3.jar.
1. Kopieren Sie die angegebenen Dateien auf Ihren Server und stellen Sie sicher, dass die Dateien im selben Verzeichnis abgelegt sind wie die Webseite, von der Sie die Datei aufrufen möchten, bzw. gerade editieren.
 2. Kopieren Sie folgenden HTML Code zwischen `<head></head>` der aufrufenden Webseite:


```
<script language="JavaScript" src="tdemo.js"></script>
```
 3. Wenn Sie ein Projekt in Flash oder Java exportieren wird unter anderem die "Zeige_Demoname.htm" erzeugt. Öffnen Sie diese in Ihrem Standard Internet Browser.
 4. Suche Sie unter dem Punkt "Wie binde ich die Dateien auf meiner Webseite ein" nach Schritt 3.
 5. Dort finden Sie die Code-Zeile die der folgenden ähnelt:


```
<a href="javascript:openDemo('demoName',123,321);">Demo anzeigen</a>
```
 6. Kopieren Sie die Zeile und fügen Sie zwischen `<body></body>` der aufrufenden Webseite ein.
- Obenstehende Schritte erzeugen einen Link auf Ihrer Webseite: "ALLCapture Tutorial", welcher nach klicken des selbigen Ihre Demo in einem Popup-Fenster ohne Browser-Navigation anzeigt.

Demo als normale Webseite anzeigen

Diese Methode erfordert, dass Sie folgende Dateien nach Ihrem Export in ALLCapture auf den Server kopieren.

- Für als Flash exportierte Demos folgende Dateien: demoName.htm, demoName.swf.
 - Für als JAVA/HTML exportierte Demos folgende Dateien: demoName.htm, demoName.bin, skinw.jar, llp3.jar.
1. Kopieren Sie die jeweiligen Dateien auf Ihren Server und stellen Sie sicher, dass sich beide Dateien im selben Verzeichnis befinden.

Nun können Sie die Demo direkt über Eingabe einer URL im Browser anzeigen lassen, z.B. <http://www.ihredomain.de/demos/demoname.htm>

Integrieren der Demo in eine vorhandene Webseite im Firmendesign

Diese Methode erfordert, dass Sie folgende Dateien nach Ihrem Export in ALLCapture auf den Server kopieren:

- Für als Flash exportierte Demos folgende Dateien: demoName.htm, demoName.swf.
 - Für als JAVA/HTML exportierte Demos folgende Dateien: demoName.htm, demoName.bin, skinw.jar, llp3.jar.
1. Kopieren Sie die jeweiligen Dateien auf Ihren Server und stellen Sie sicher, dass die Dateien im selben Verzeichnis abgelegt sind, wie die Webseite von der Sie die Datei aufrufen möchten, bzw. gerade editieren.
 2. Öffnen Sie die demoName.htm in Ihrem Standard HTML Editor oder Windows Editor um den Quelltext der Datei zu sehen.
 3. Kopieren Sie nun alles zwischen und einschliesslich der `<object></object>` Elemente, um es dann in der zu bearbeitenden Webseite einzufügen.
- Diese Schritte betten die Demo direkt in Ihre Webseite ein, das heisst, dass Sie Ihre Webseiten-Navigation beibehalten können. Ein gutes Beispiel ist die Demo auf der ALLCapture Hauptseite!

Da HTML Programmierung für jemanden der erst wenig damit zu tun hatte teilweise etwas kompliziert sein kann, verweisen wir an dieser Stelle zu <http://de.selfhtml.org/> dort können Sie mehr über die Tags `<object>` und `<embed>` erfahren.

ALLCapture

Kapitel



VII

7 Bestellen und Support

7.1 Bestellinformationen

Bestellinformationen

Auf unserer [Homepage](#) finden Sie die aktuellsten Angebote. Besuchen Sie unsere Website <http://www.balesio.com/deu/contact.htm> oder schicken Sie uns auf Wunsch eine E-Mail an sales@balesio.com. Möchten Sie eine Firmenlizenz für Ihr Unternehmen erwerben, schicken Sie uns bitte eine E-Mail an sales@allcapture.com mit der Anzahl der gewünschten Arbeitsplätze. Wir werden Ihnen unverzüglich ein Angebot zukommen lassen.

Education-Preise für Schulen, Universitäten oder Colleges sind möglich. Fragen Sie uns einfach nach einem Angebot.

7.2 Technischer Support

Technischer Support

Bitte schauen Sie sich die AllCapture™ Homepage unter <http://www.allcapture.com> an, damit Sie im Bereich Support überprüfen können, ob Sie die aktuellste AllCapture Version im Einsatz haben. Der beste Weg, um ein Problem mitzuteilen: Senden Sie eine E-Mail an support@allcapture.com.

Wenn Sie die Probleme darstellen, schließen Sie bitte folgende Informationen mit ein:

1. Ist das Problem reproduzierbar bzw. nachvollziehbar? Wenn ja, wie?
2. Welche Windows-Version benutzen Sie (Windows 98, Windows XP, etc.)?
3. Welche Version von ALLCapture™ verwenden Sie (um zu sehen, welche Version von AllCapture™ Sie benutzen, wählen Sie „Über AllCapture“ im Hilfe-Menü)?
4. Wenn eine Dialogbox mit einer Fehlermeldung angezeigt wird, geben Sie bitte den vollen Text an.

ALLCapture

Kapitel



8 Kontaktieren Sie uns

8.1 Über uns

Über uns

balesio GmbH & Co. KG ist ein innovatives Unternehmen im Software-Bereich und führend am Markt, was die Entwicklung intelligenter Internet-Software angeht. Das Unternehmen entwickelt und vertreibt weltweit E-Learning-, Präsentations-Optimierungs- und Internet-Filter-Software Lösungen.

Die balesio GmbH & Co. KG ist durch zahlreiche Händler und Distributoren in mehr als 20 Ländern weltweit vertreten und Ihre Produkte wurden bisher in mehr als 100 verschiedenen Ländern verkauft. Besuchen Sie einfach unsere Homepage unter <http://www.balesio.com> oder schicken Sie uns eine E-Mail an info@balesio.com.

8.2 Verkauf

Verkauf

Falls Sie an einer oder mehreren Versionen interessiert sind, fragen Sie bitte einfach einen unserer Vertriebsassistenten, der Ihre Bestellung, Ihr Feedback oder Ihre Fragen gleich an den Verantwortlichen weiterleiten wird.

Besuchen Sie unsere Website unter <http://www.balesio.com> wo Sie für die meisten Länder gebührenfreie Telefonnummer finden können, oder schicken Sie uns einfach eine E-Mail an sales@balesio.com.

8.3 ALLCapture - Webseite

Steht Ihnen ein Internetzugang zur Verfügung, besuchen Sie uns [hier](#).

Index

- 1 -

1:1 43
16:9 43
16000 Frames 40

- 2 -

2.21:1 43
256 Farben 42

- 4 -

4:3 43

- 5 -

50/50 35

- A -

Abfilmen 22
About us 50
Abspielen 19
Abspielen + Audio aufzeichnen 32
Abspielgeschwindigkeit 27, 42, 43
Abspielkopf 15, 19, 29
Abspielkopfes 15
Add-Ins 27
ADOBE 11
aktive 26
aktualisieren 22
Angebote 48
Anmerkung 19, 29
Anmerkungen 29, 30
anpassen 15
Anwendung 22, 26
Anzeige 15, 27
Arbeitsbereich 16
Arbeitsplatz 16
Arbeitsspeicher 12, 22
ASF 9, 11, 40, 42
ASF-Dateien 42
Aspect Ratio 43
attraktiver 29, 35
Audio 22, 27, 29, 32, 33, 42

Audio Editor 34
Audio-Optionen 42
Auflösen 35
Auflösung 22
Auflösungsanpassung 6, 9
Auflösungs-unabhängig 42
Aufmerksamkeit 29, 31, 36
Aufnahme 8, 22, 26, 32
Aufnahmebereich 22
Aufnahmedauer 11
Aufnahmeeinstellungen 22
Aufnahmefenster 22
Aufnahmefensters 22
Aufnahmegerät 32
Aufnahmegröße 26
Aufnahmemodus 26
Aufnahme-Modus 15
Aufnahmeoptionen 32
Aufnahmeprozess 35
Aufnahmestarts 22
Aufnahmevorgang 8, 22, 26
Aufnehmen 8, 15, 22
Auge 35
Augen-Symbol 35
Auge-Symbol 35
Ausblenden 35
Ausführen 9
Ausgabeformat 11, 26
Ausgabeformate 8, 11
Ausgabeformaten 14
Ausgabe-Standard 43
ausgewählt 34
Aussehen 30
automatisch 27
Autoren 40
Autoreneinstellungen 40
Autorenkommentaren 9

- B -

balesio 50
Bearbeiten 8, 14, 29, 30, 35
Bearbeitungsfenster 34
Bedienung 14
Belastung 22
Benutzeroberfläche 12
Benutzeroberflächen 22
Bereich 31
Beschreibung 19
Bestellinformationen 48

Betrachters 31
 Betriebssystems 22
 Bewegung zur Seite 35
 Bild 19, 31
 Bild einfügen 31
 Bildauflösung 43
 Bildbeispiel 37
 Bilder 29
 Bildern pro Sekunde 22
 Bildfrequenz 22
 Bildrate 22
 Bildrate aktualisieren 22
 Bildschirmaktivitäten 22
 Bildschirminhalte 32
 Bildschirmrand 29, 30
 bis zum Anfang 35
 bis zum Ende 35
 Bitrate 11, 43
 Breitbild 43

- C -

CD-ROM 9
 Codec 43
 Colleges 48
 Computersystem 22
 Contact 48

- D -

Darstellung 16, 22
 Datei 40
 Dateigröße 11
 deaktiviert 35
 dementsprechend 22
 Demo 6, 29
 Demoname.HTM 45
 Demoname.SWF 45
 Details 31
 Doppelklick 30
 doppelklicken 29
 Drop-Down 30
 Duplikat 15
 DVD 9, 11, 40, 43

- E -

Ebene 16
 Ebenen 37
 echnischer 48

Echtzeitvorschau 37
 Editor 29, 32
 Education 48
 Effekt 31
 Effekteinstellungen 19
 Ein- / Ausblenden 35
 einfügen 15
 Einführung 6, 8
 Eingabefeldes 22
 eingefügt 31
 eingeschränkt 40
 Einstellungen 16, 29, 30
 einzurichten 16
 E-Learning 50
 E-Mail-Adresse 40
 Ende 15
 Enterprise 27
 entfernen 14, 35
 Erfassung 32
 Error 48
 Erscheinungsbild 40
 EXE 11, 40
 Export 14, 40, 42
 Export-Format 42
 Extras 16
 extrem klein 22

- F -

FAQ 48
 Farbe 31
 Fehler 48
 Fenster 16
 Festplattenspeicher 12
 Filmauflösung 42, 43
 Filminhalte 27
 Filmqualität 43
 Firmenlizenz 48
 Firmenlogo 29, 31
 Flash 9, 11, 40
 Flash-Exports 40
 Flash-Navigationsleisten 9
 Flash-Plug-In 12
 Folienübergänge 9, 29
 Form 31
 Frame 22, 29, 31
 Frame einschieben 35
 Frame Rate 22
 Frame-Effekt 19
 Frame-Effekts 19

Frame-Rate 40
Frames 11, 22, 35
Frames einfügen 15
Frames hinzufügen 15
Funktionen 8

- G -

Generieren 14
Gerät 22, 32
Geschwindigkeit 42, 43
Gesprochenes 32
Grafiken 29
Grafikkarte 22, 27
Graphik-Qualität 40
grau 36
Größe 15, 42
Größe in 42, 43
Gummiband 9, 19, 31

- H -

Hardwarebeschleunigung 27
height 45
Help 48
High Color 40
Hintergrundfarbe 29
Hintergrundmusik 9
hinzufügen 29
hinzuzufügen 29
Hoch 40
höhere Qualität 42
Homepage 48
Host 45
Hot keys 26

- I -

individuell 16
Infobereich 8, 26
Info-Knopf 40
Inhalt 22, 40
install.exe 9
Installation 8, 9
Installationsassistenten 9
Internet 45
Internetzugang 50
iPod 42, 43
Issue 48

- J -

Jalousie 35
JAVA 45
JAVA-Script 45

- K -

Kabarett 36
Kämmen 35
kbit/s 43
kbp 42
Kiosk 40
Kiosk Navigation 40
kleinsten 31
Kommentare 29
Kommunikationskanälen 8
Kompilieren 9
Kompressionsrate 43
Komprimierungstechnologie 9, 22
Konditionen 9
Kontakt 48
Kreis 35
Kreuz 35

- L -

Laufwerk 9
Lautstärke 34
Lautstärkeregelung 22, 32
Leere 15
Lichtkegel 36
Linienstärke 31

- M -

Macromedia 11
Markers 35
markieren 34
Maus 35
Maus verbergen 35
Maus verstecken 35
Maus-Optionen 35
Mauszeiger 35
Methoden 32
Mikrofon 22
Möglichkeiten 30
MPEG 9, 11, 40
MPEG 1 43

MPEG 2 43
 MPEG-Export 43
 MPEG-Formate 40

- N -

näher 37
 Navigationsleiste 22, 40
 Navigationsleisten 9
 Neues Projekt 19, 26
 normalisieren 34
 Notizen 29

- O -

Objekt 16, 29, 37
 Objekt ausschneiden 19
 Objekt kopieren 19
 Objektarten 19
 Objekte 29
 Objekt-Ebenen 37
 Objekteigenschaften 31
 Objekten 40
 Objektes 19
 Öffnen 14, 40
 Ohne Navigation 40
 Open an existing Demo/Tutorial project 40
 Optionen 35
 Ordering Information 48

- P -

PAL 43
 PanelStudio 9, 40
 Panorama 35
 PC 43
 Pixelgröße 43
 Play 40
 Player-Software 40
 Plug-In 27
 Positionsmarker 19
 PowerPoint Plug-In 27
 Präsentation 6, 29
 Präsentations-Optimierungs 50
 Problem 48
 Problembehandlung 27
 programmeigenen 22
 Programmlizenz 9
 Projekt 40
 Projekt öffnen... 40

Projekte 14, 16
 proportional 36
 Prozentsatz 40
 Publish 40
 Publish Demo/Tutorial to a Web Site 45
 Publizieren / Veröffentlichen 8

- Q -

Qualität 43
 Qualitätsanforderungen 43
 Quellcodes 45
 Quick Time 12
 Quickstart 26

- R -

Rate 22
 Rechteck 26, 35
 rechteckig 31
 Redo 9, 19
 Reiter 30
 Rich 29
 roten Rechteck 26
 roten Rechtecks 26
 Rückgängig 9, 14, 19

- S -

Sales 50
 Schach 35
 Schatten 36
 Schieberegler 27
 Schließen 14
 Schulen 48
 schwarzer 27
 schwarzer Bereich 27
 Schweinwerferlicht 36
 Script 45
 scrollen 30
 Sehr Hoch 40
 Seitliche Navigation 40
 Setup 9
 Simulation 6
 sinnvoller 37
 Skin 30
 Skin-Auswahl 30
 Software 26
 Software-Simulation 8
 Sound 9, 33

Sound-Aufnahme 32
Soundkarte 22, 32
Speicher 22
Speichern 14
Speicherplatz 12
Spezialeffekte 9
Spezifikation 37
Spotlight 9, 19, 29, 36
Spotlight-Effekt 36
Sprachkommentare 34
Sprechblase 19
Sprechblasen 29, 30
Standard-TV 43
Stereo Mix 22, 32
Stille 34
stoppen 26
Streaming 9, 40, 42
Streamingfähig 11
STRG+Umschalt+P 26
STRG+Umschalt+R 26
Support 48
SVCD 9, 11, 43
S-VCD 40
Symbol 31, 35
Symbole 19
Symbolleiste 31
System Sound (Direktabgriff) 22
Systemanforderungen 8, 12

- T -

Taskleiste 26
Tastenkombination 26
tdemo.js 45
TDP 40
Technical Support 48
Technischer 48
Text 29, 31
Text-Editor 29
Textformatierungen 9
Textobjekt 30
Textobjekte 29
Tonqualität 42
Tonspuren 29
Tools 16
Treiber 22
True Color 40

- U -

Über uns 50
Übergangseffekte 35
Uhr 35
undeutlichen 15
Undo 9, 19
Universitäten 48
Unternehmen 48
Upload 45
URL-Link 40

- V -

variabel 30
VCD 9, 11, 40, 43
vergrößert 37
Verkauf 50
Verkäufe 8
verlängern 15
Veröffentlichung 45
Vertonung 32
Video 6
Videos 22
Vollbilder 22
Voreinstellungen 40
Voreinstellungen übernehmen 40
Vorgabe Zeit 16
Vorschau 31, 37
Vorschaubereich 15, 16, 30
Vorschaufensters 9
Vorschauqualität 15
Vorteil 8

- W -

Wachsende Vierecke 35
wählbar 31
weiterführen 26
Werkzeug 16
Werkzeugleiste 29, 32
Werkzeugleisten 16
width 45
Wiederherstellen 14, 19
Wiederholen 9
Willkürliche Streifen 35
Windows 32
Windows Media Player Format 11
Windows-Computern 40

Wirkung 30

WYSIWYG 29

- Z -

Zeiger 30

Zeit 15

Zeitersparnis 40

Zeitleiste 16, 18, 31, 40

Zeitlimit 22

Zeitspanne 16

Zeitverzögerung 22

Ziehens 36

Zielanwendungen 43

Ziel-Ebene 16

Zoom 37

Zoom Funktion 37

Zoom Objekt 37

Zoom Qualität 16

Zuschauers 36