

# Handbuch



Copyright © 1998-2006 by balesio GmbH & Co. KG - All rights reserved.



# Inhaltsverzeichnis

	0
<b>I Neuigkeiten in TurboDemo 7.x</b>	<b>2</b>
<b>II Willkommen zu TurboDemo</b>	<b>5</b>
<b>III Einführung in TurboDemo</b>	<b>7</b>
1 Einführung .....	7
2 TurboDemo Installation .....	8
3 Funktions Übersicht .....	8
System Voraussetzungen .....	10
4 Warum gibt es verschiedene Demo-Formate? .....	11
5 TurboDemo Versionsübersicht .....	13
6 Zusammenarbeit mit anderen Programmen .....	18
<b>IV Erstellen einer Demo / einer Anleitung</b>	<b>20</b>
<b>V TurboDemo Menüs</b>	<b>22</b>
1 Menü Datei .....	22
2 Menü Bearbeiten .....	23
3 Menü Folie .....	24
4 Menü Projekt .....	25
5 Folien-Übersicht Symbole .....	25
6 Symbole der Einzelfolien Ansicht .....	26
<b>VI Aufnahme</b>	<b>29</b>
1 Übersicht .....	29
2 Beginnen einer Aufnahme .....	30
3 Kurzanleitung für die Aufnahme .....	32
4 Tastaturbelegung während der Aufnahme! .....	32
5 Aufnahme mit Sound .....	34
<b>VII Bearbeiten</b>	<b>37</b>
1 Bearbeitungs Übersicht .....	37
2 Mauszeiger Funktionen .....	37
3 Folien-Übersicht .....	38
4 Einzelfolien Ansicht .....	39
5 Einfügen eines Bildes .....	40
6 Folienübergangseffekte .....	40
7 Hinzufügen von Text und Rollover .....	41
Objekte .....	41
Sprechblasen & Notizen .....	42
Rollovers .....	43

<b>8 Hinzufügen von Animationen .....</b>	<b>43</b>
Animierte Zeigerobjekte .....	43
Gummiband .....	43
Shockwave Flash Dateien .....	44
Texteingabe Simulation .....	44
<b>9 Folien mit Objekten und Aktionen versehen .....</b>	<b>44</b>
Zeichnen eines Objektes .....	44
Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen .....	45
Aktions-Optionen Dialog .....	45
Folien-Aktions Dialog .....	46
Pause Knopf .....	47
<b>10 Sprache oder Musik hinzufügen .....</b>	<b>48</b>
Folienzeit .....	48
Audio zu Folien hinzufügen .....	48
Audio Editor .....	49
<b>11 Interaktive Funktionen .....</b>	<b>50</b>
Interaktive Demos / Anleitungen .....	50
Klick Bereich .....	51
Textfeld .....	51
Hot-Key Bereich .....	51
Pause Knopf .....	52
Hyperlinks hinzufügen .....	52
Zeichnen eines Objekts .....	52
Aktions- Optionen .....	53
SCORM .....	54
Frage und Antwort (Quiz) .....	55
<b>VIII Veröffentlichen .....</b>	<b>58</b>
1 Übersicht .....	58
2 Projekt speichern .....	58
3 Öffnen eines existierenden Projekts .....	59
4 Projekt skalieren .....	59
5 Generieren einer Demo / Veröffentlichen einer Demo... ..	60
6 Navigationsleisten und Skins .....	60
7 Veröffentlichen einer Demo im Internet .....	61
<b>IX Optionen .....</b>	<b>64</b>
1 TurboDemo Einstellungen .....	64
2 Projekt Optionen .....	65
<b>X Tipps und Tricks .....</b>	<b>68</b>
1 Eigenschaften der verschiedenen Versionen .....	68
2 Wichtige Tastaturbelegung .....	68
3 Hinweise und Tips .....	70
<b>XI Lizenz, Bestellung und Support .....</b>	<b>73</b>
1 Lizenz Vereinbarungen .....	73
2 Technischer Support .....	74
Bestellinformationen .....	75

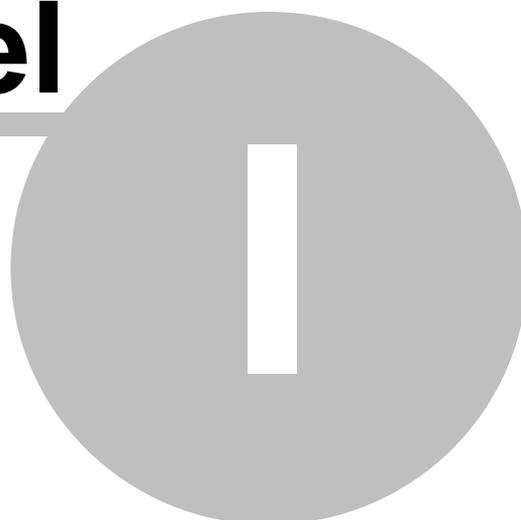
---

<b>XII Kontakt</b>	<b>77</b>
1 Über uns .....	77
2 Vertrieb .....	78
3 TurboDemo - Webseite .....	78
<b>Index</b>	<b>79</b>

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



# 1 Neuigkeiten in TurboDemo 7.x

## Neuigkeiten in TurboDemo 7.x

**Blättern Sie bitte nach unten um eine Übersicht der Neuigkeiten in Version 7.x zu erhalten**

TurboDemo ist die einzige Software weltweit, welche alle Internet-Formate in einem Tool vereint.



TurboDemo 7.x bietet Erweiterungen und Neuigkeiten in allen Bereichen:

- Verbesserungen in der Aufnahme
- Bearbeiten von Projekten, wie Simulation von Texteingabe, u.v.m.
- Export - Formate; TurboDemo unterstützt nun das DOC-Format von Microsoft Word

### 1) Aufnahme - Bereich

- Gleichzeitiges Aufnehmen von Screenshots und Audio

### 2) Bearbeitung

- Simulation von Texteingabe
- Audioeditor für erweitertes Editieren von Wave Dateien und selbst aufgenommenen Dateien
- Automatische Sprechblasen- und Notizgenerierung
- Zahlreiche Folienübergangseffekte
- Einfügen von mehreren individuellen Fehlermeldungen für interaktive Elemente
- Für Rollover können Bilder und in TurboDemo verfügbare Skins zugewiesen werden
- Verbesserte Benutzeroberfläche
- Funktion zum Speichern in die Zwischenablage beim Kopieren zwischen Projekten
- Transparenz für Pause-Knopf mit nur einem Klick
- Skalierung des Pause-Knopfs jetzt möglich
- Mauszeiger Dateien (.cur) und beliebige Bilder als Mauszeiger zuweisen
- Mausklick-Ton zu ausgewählten Folien hinzufügen
- Verbesserungen in der Quiz Funktion

### 3) Import von Animationen

- Importieren von SWF Dateien verbessert
- Erweiterte Linux Unterstützung

### 4) Ausgabe & Formate

- ab sofort Export von Screenshots in Word-Vorlagen (.doc) möglich
- Verbesserter Flash-Export
- Überarbeitete Projektskalierung
- Individuelle Visualisierung für linke und rechte Mausklicks
- Zusätzliche Flash Navigationsleiste im TurboDemo 5 Design

### 5) E-Learning

- JAVA Export Verbesserungen:
  - SCORM Export jetzt auch in der Pro Version
  - Statistische Auflistung am Ende der Präsentation

**6) PowerConverter - Komponente**

Wandeln Sie PowerPoint Präsentationen in Flash um

- Jetzt für Office XP und 2003 optimiert
  - mehr Animationen
  - bessere Umwandlung

**7) Aufzeichnungstools für andere Betriebssysteme**

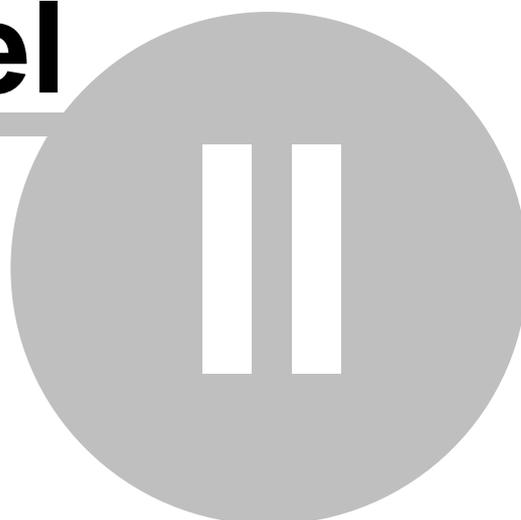
TurboDemo bietet neben der Aufnahme unter Windows auch noch weitere Zusatz-Tools um die Aufnahme unter folgenden Betriebssystemen zu ermöglichen:

- **LINUX** mit KDE Oberfläche
- **MAC** OS X System

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

**Kapitel**

---



## 2 Willkommen zu TurboDemo

### Willkommen zu TurboDemo™

*Online Demos Creation made easy and fast!™*

Dieses effiziente und leicht zu bedienende Programm nimmt Ihre Bildschirmaktivitäten auf und erstellt Online-Demos, interaktive Tutorials, Software-Simulationen und Filme in nur ein wenigen Minuten ohne Programmierkenntnisse.

Erstellen Sie Ihre Demos/Tutorials ohne Programmierkenntnisse in den folgenden Formaten :

- Flash-Demos/Tutorials
- Java/HTML-Demos/Tutorials
- Executable-Dateien
- EXE - Standalone Player
- GIF-Dateien
- PDF-Dokumente
- AVI-Dateien
- Export zu Word, Excel, etc... und
- ASF - Windows Media Player Format

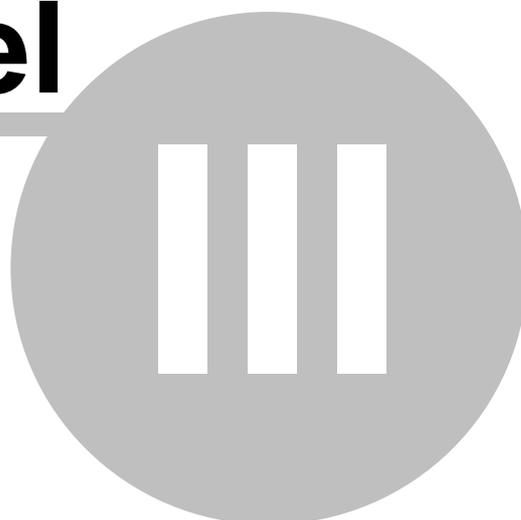


Dadurch bleiben die generierten Demos/Tutorials extrem klein und sind schnell zu starten. Die durchschnittliche Grösse für eine Flash- oder Java-Demo beträgt 0.1 MB pro Minute. Das bedeutet, dass die Demos/Tutorials für den Email-Versand oder auch für die Veröffentlichung auf Web-Seite bestens geeignet sind.

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



## 3 Einführung in TurboDemo

### Einführung zu TurboDemo™

#### *Bildschirm-Aktivitäten aufnehmen und daraus Online Demos/Tutorials für das Internet erstellen*

Eine Demo, Anleitung, Simulation oder Präsentation wird hauptsächlich in drei Schritten erstellt.

1. **Aufnahme:** Screenshots (Bildschirmfotos) einer Anwendung oder einer Bildschirmaktivität..
2. **Bearbeiten:** Hinzufügen von Animationen, Text, Sprache/Hintergrundmusik und interaktiven Elementen.
3. **Veröffentlichen:** Ein fertiges Projekt in einen animierten Film für das Internet oder eine CD-Rom generieren.

### 3.1 Einführung

#### Einführung zu TurboDemo™

#### *Bildschirm-Aktivitäten aufnehmen und daraus online Demos für das Internet erstellen*

#### *TurboDemo - Online Demos Creation Made Easy and Fast!™*

#### In 3 Schritten zusammengefasst:

##### 1. Schritt: Bildschirm aufnehmen

Mit TurboDemo können Sie einfach und schnell jegliche Anwendung auf Ihrem Bildschirm aufnehmen. Über Klicken mit der Maus oder Betätigen der Pause-Taste erstellt TurboDemo im Hintergrund Screenshots die anschliessend zu einem Projekt zusammengefügt werden.

##### 2. Schritt: Bearbeiten

Nach der Aufnahme Ihrer gewünschten Applikation können Sie die Screenshots (Folien) bearbeiten. Fügen Sie, je nach Notwendigkeit oder Gefallen, Sprechblasen oder Notizen zu der Folie hinzu, um die einzelnen Arbeitsschritte zu erklären. Aber das ist noch nicht alles, Sie können interaktive Funktionen hinzufügen, die den Betrachter veranlassen mit der Demo zu arbeiten, anstatt nur anzuschauen, dies erhöht den Lerneffekt. Sie können Objekte als Blickfang einfügen oder einfach nur Bilder. Selbst das hinzufügen von Ton oder gesprochenem Text stellt kein Problem dar.

##### 3. Schritt: Abspielen

Die so erstellten Projekte können Sie nun in ein Format Ihrer Wahl umwandeln. TurboDemo unterstützt eine Vielzahl an Formaten um dem jeweils vorherrschenden Firmenstandard zu entsprechen.

Die Generierung ist einfach und benötigt **KEINE Kenntnisse in der Programmierung**.

Bei einigen Formaten erhalten Sie nach der Generierung eine Anleitung wie Sie diese in Ihre Webseite einbinden können. Die Formate sind größtenteils Betriebssystem unabhängig und erfordern höchstens Standard Plug-ins, wie Macromedia Flash-Plug-in oder das Microsoft Virtual Machine JAVA-Plug-in, welche die meisten Browser standardmässig beinhalten!

#### Gründe für Turbodemmo

TurboDemo erhöht die Effektivität Ihres Unternehmens, hilft ihren Beschäftigten sachkundiger zu werden und ermöglicht es Ihnen, Ihre Kunden zufriedener zu stimmen.

Es stellt zudem sicher, dass Ihr Online Support flexibler und leistungsfähiger ist.

Beim E-Learning, E-Commerce, Training oder Verkauf: Alles kommt zum Stocken ohne angemessene Informationen und Support. Online Kunden verlangen umfassende Beratung, Teilnehmer eines Training-Programmes benötigen erklärendes Trainingsmaterial und die Verkaufs-Abteilungen benötigen aktuelle Marketing- und Verkaufsinformationen.

Ihre Lösung ist TurboDemo: Mit TurboDemo können animierte Demos/Tutorials für jeden Bereich

einfach und schnell erstellt, bearbeitet, generiert und im Internet verfügbar gemacht werden. Eine professionelle Software-Demonstration kann, wie in dem Beispiel gezeigt wird, in ein paar Minuten erstellt werden. Über TurboDemo sind Sie in der Lage, Ihre Produkte effektiv zu vermarkten und erhöhen somit gleichzeitig Ihre Verkäufe. Ein einzigartiger Vorteil von TurboDemo, im Vergleich zu vorhergehenden Diskussion und Kommunikationskanälen wie Call Centers oder Korrespondenzen über E-mail, sind im wesentlichen die niedrigeren Kosten. Zusätzlich werden dank TurboDemo, Ihre Angestellten nicht nur in einer kosteneffektiven und flexiblen Weise, sondern auch schnell und leistungsfähig über das Internet oder das Intranet ausgebildet.

## 3.2 TurboDemo Installation

### TurboDemo™ Installation

Für die Installation von TurboDemo™ von **CD-ROM**,

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk.
2. Die Autorun Kompatibilität von Windows startet das TurboDemo™ Setupprogramm. Falls die CD nicht automatisch starten sollte, benutzen sie die "Ausführen" Option in Ihrem Windows Startmenü und geben Sie bitte folgendes ein:  
D:\CDStart.exe  
ersetzen Sie D: mit Ihrem CD-ROM Laufwerk.
3. Wählen Sie "Install TurboDemo" oder "TurboDemo von CD starten".
4. Lesen Sie die Programmlizenz-Konditionen sehr sorgfältig.
5. Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem TurboDemo™ installiert werden soll.

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

Für die Installation von TurboDemo™ über eine **Download-Datei**,

1. Starten Sie das Installationsprogramm TD-Setup.exe.
2. Lesen Sie die Programmlizenz-Konditionen sehr sorgfältig.
3. Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem TurboDemo™ installiert werden soll.

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

## 3.3 Funktions Übersicht

### TurboDemo Funktions Übersicht



#### **Aufzeichnen - einfach und schnell**

- Beginn der Aufzeichnung mit nur einem Knopfdruck
- Festlegen der Größe des Aufzeichnungsfensters
- Vollbild-Unterstützung
- Beenden der Aufzeichnung mit nur einem Knopfdruck
- **NEU** Bildschirminhalte und Audio gleichzeitig aufnehmen

**FLASH****Erstellen von Demos in nur wenigen Minuten**

- Java/HTML- oder Flash-Demos
- Demos und interaktive Demos mit nur einem Knopfdruck
- Keine Programmierkenntnisse erforderlich
- Erstellte Demos sind unabhängig vom Betriebssystem
- Der Betrachter benötigt keine exotischen Plug-ins um die Demo zu betrachten

**Einfach zu bedienen, intuitives Editieren**

- Rückgängig & Wiederholen (Undo/Redo) Funktion
- Einzelfolien-Ansicht und Foliensortierungs-Ansicht
- Neu-Ausrichten der Maus auf der Folie
- Anpassen des Mauszeiger Designs oder auch Ausblendung des Mauszeigers möglich
- Gerade oder gebogene Zeigerbewegung
- Einfügen, Hinzufügen, Löschen und Kopieren von Folien
- Hinzufügen von Audio, Bildern, Hyperlinks, Filmsequenzen und animierten Effekten
- Positionieren der Folien über die Pfeil Tasten

**Kleine und schnelle Demos**

- Stark komprimierte Demos
- Schnelles Starten der Demos durch den Einsatz von Streaming-Technologie
- Geeignet zum Versand per E-mail
- Geeignet zur Integration in Webseiten

**Spezialeffekte**

- Animierte Anmerkungen und Blasen
- Rollover- und Gummibandeffekte
- Blickfänger mit Hilfe von Attraktoren
- Angepasste Formen und Farben
- Angepasste Schriftgrößen, -arten und -formatierungen
- Hinzufügen von mehr als einem Objekt zu einer Folie
- Graphische Auswertung von Fragestellungen
- Einbinden von SWF Dateien auf Folien
- **NEU** Texteingabe-Simulation für reelle Darstellung von Texteingabe
- **NEU** Folienübergangseffekte für attraktivere Demos
- **NEU** Bilder und verfügbare Skins als Rollovereffekte verwenden

**Interaktivitätsmodus**

- Klick-Bereiche (Links-, Rechts- und Doppelklick)
- Hot-Key Bereich
- Textbereich
- Erfolgs- und Fehlermeldung
- Hyperlink zu einer Webseite oder einer anderen Demo
- **NEU** Möglichkeit, einer Abfrage weitere Fehlermeldungen hinzuzufügen

**Audio, Sound**

- **NEU** Aufzeichnung + Bearbeiten von Audio mit Hilfe des neuen erweiterten Audiowizards
- Importieren von WAV Dateien
- Zuweisen von Audio zu einer oder mehreren Folien
- Hinzufügen und Löschen von Sound



### Export Optionen

- **Java/HTML** Demo **NEU** mit **SCORM 1.2** und **2004** Kompatibilität
- **Flash** Demo (SWF-Format) **NEU** mit **SCORM 1.2** und **2004** Kompatibilität
- **AVI**-Movie (AVI-Format unkomprimiert)
- **ASF**-Format für Windows Media Player
- Screenshot-Text Export (TXT-Format)
- Ausführbare Demo (**EXE**-Datei)
- **PDF** - Dokumentation
- **GIF** - Animation
- Export der Folien als Bilder im Format BMP, GIF o. JPG
- **NEU** Microsoft **Word** Export



### Zusätzliche Optionen

- Anpassen der Laufzeit der einzelnen Folie
- Hinzufügen von Authorenenformationen zur Demo
- Schnelles Laden, Speichern und Kompilieren
- 32-Bit und native XP Applikation
- Player controls
- Selbstständiger Demoplayer

## 3.3.1 System Voraussetzungen

### Welche Systemvoraussetzungen gibt es?

#### TurboDemo-Systemvoraussetzungen

Für TurboDemo™ ist mindestens Folgendes erforderlich:

- PC mit Microsoft Windows (95 bzw. höher)
- 50 MB freier Festplattenspeicher
- 64 MB RAM (mehr Arbeitsspeicher verbessert die Leistung)
- SVGA Grafikkarte, 256 Farben

#### Endbenutzer-Systemvoraussetzungen

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **Flash**-Demos/Tutorials

- Internet Browser (Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator etc.)
- Macro Media Flash-Plug-Ins
- Demos oder Tutorials für Microsoft Windows (95 bzw. höher), Macintosh, UNIX, Linux oder Pocket PC

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **Java/HTML**-Demos/Tutorials:

- Internet Browser (Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator etc.)
- Java-Plug-Ins
- Demos oder Tutorials für Microsoft Windows (95 bzw. höher), Macintosh, UNIX, Linux oder Pocket PC

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

- Microsoft Windows (95 bzw. höher)

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

- Microsoft Windows (95 bzw. höher)

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

- Microsoft Windows (95 bzw. höher)
- Microsoft Windows Media Player version 7.0 bzw. höher

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **CD-Java-Player**-Demos/Tutorials:

- Microsoft Windows (95 bzw. höher)

- CD-ROM-Laufwerk

Endbenutzer-Systemvoraussetzungen für **WORD** Export

- Microsoft Windows (95 bzw. höher)
- Microsoft Word Software installiert

### 3.4 Warum gibt es verschiedene Demo-Formate?

#### Warum verschiedene Demo-/ Anleitungs-Formate?

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

- ein anderes Betriebssystem als das bei der Erstellung verwendete (Microsoft Windows, Mac, Linux etc.)
- einen anderen Internet Browser (keinen Internet Browser, Netscape Navigator, Internet Explorer etc.)
- eine lange Demonstrationszeit (1 Minute lange Demo, 1 Stunde lange Anleitung oder länger)

Turbo Demo ermöglicht dem Benutzer (Ersteller) Flash-, Java-, Exe-, ASF, AVI- und Einzelplatz-Demos / Anleitungen zu erstellen. Im Folgenden sind die Vorteile (+) und Nachteile (-) dieser Formate aufgelistet:



#### Flash-Demo / Anleitungen (\*.SWF)

- + Die durchschnittliche Größe einer Demo / einer Anleitung von 1 Minute Länge ist 100-350 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 16.000 Macromedia Flash Frames beschränkt, die eine Länge von 5-13 Minuten haben.
- Zum Abspielen ist ein Internet-Browser erforderlich.
- Demo / Anleitungs -Dateigröße kann größer sein als bei einem entsprechenden Java-Demo / Anleitung.
- In interaktiven Demos / Anleitungen werden Klicks mit der rechten Maustaste und Doppelklicks nicht unterstützt.



#### Java/HTML-Demo / Anleitungen

- + Die durchschnittliche Größe einer Demo / Anleitung von 1 Minute Länge ist 100-200 KB.
- + Keine Längeneinschränkung bei Java-Demos / Anleitungen.
- + Das Java-Plug-In ist ein Standard-Plug-In.
- + Demo/ Anleitungs -Dateigröße ist kleiner als bei entsprechenden Flash-Demos / Anleitungen.
- + In interaktiven Demos / Anleitungen werden Klicks mit der rechten Maustaste und Doppelklicks unterstützt.
- + Auf verschiedenen Plattformen einsetzbar (MS Windows 95 und höher, Macintosh, Unix, Pocket PC, Linux).

- Dateigröße des Java-Plug-In ist groß, das Herunterladen aus dem Internet dauert länger.
- Audio- und Sounddateien sind größer als bei Flash.
- Internet-Browser ist erforderlich.



### Exe-Demo / Anleitung

- + Es ist kein Internet-Browser erforderlich.
- + Interaktive Hotkeys werden unterstützt.
- + Plattformen (MS Windows 95 und höher).
- Exe-Dateien sind bei Mail-Servern unerwünscht.
- Exe-Dateien vergrößern die Demos / Anleitungen um 300 KB.
- Flash-Demos / Anleitungen als Exe-Dateien sind auf 16.000 Macromedia Flash-Frames beschränkt, die maximal 10-13 Minuten lang sind.
- Bei interaktiven Demos werden Klicks mit der rechten Maustaste nicht unterstützt.



### Standalone-Demo / Anleitung

- + Geeignet, um Demos auf CD an Endbenutzer zu senden.
- + Internet-Browser ist nicht erforderlich.
- + Im Gegensatz zu Flash werden Klicks mit der rechten Maustaste und Doppelklicks bei interaktiven Demos unterstützt.
- + Interaktive Hotkeys werden unterstützt.
- + Keine Einschränkung der Dauer.
- + Plattformen (MS Windows 95 und höher).



### AVI-Demo / Anleitung

- + Geeignet, um Demos auf CD an Endbenutzer zu senden.
- + Internet-Browser ist nicht erforderlich.
- + Keine Längeneinschränkung bei AVI-Demos / Anleitungen.
- + Plattformen (MS Windows 95 und höher).
- Demo- / Anleitungs-Dateien sind groß.
- Kein Sound oder Audio.
- Keine Interaktivität.
- Die durchschnittliche Größe einer Demo/einer Anleitung von 1 Minute Länge liegt nicht komprimiert zwischen 100 und 300 MB (komprimiert 3-5 MB).
- Player-Plug-In ist erforderlich.



### ASF Windows Media Player Format

- + Hohe Kompression
- + Kleine Dateien
- + Windows Standard
- + Keine Längeneinschränkung
- + Sound wird mit eingefügt
- + Streamingfähig
- Demos haben keine Interaktivität
- Windows Media Player 7 benötigt
- Nicht unbedingt Betriebssystem unabhängig



### PDF Dokumentation

- + Ausdrucken der Tutorien
- Kein Ton oder Animation.
- Acrobat Reader muss für das Betrachten installiert sein.



### GIF-Demo / Anleitung

- + Internetstandart
- + Keine Zeitlimitierung.
- + Betriebssysteme (MS Windows 95 und neuer, Macintosh, Unix, Pocket PC, Linux).

- Demo / Anleitungs Dateigröße ist ein bißchen höher.
- Kein Audio.
- Keine Interaktivität.
- Die Durchschnittsgröße einer Demo-/ Anleitungsmminute ist 700 KB.



### Folien als Bilddateien exportieren

- + Importieren Sie die exportierten Bilder in eine beliebige Anwendung wie WORD, EXCEL oder PowerPoint
- + Ideal zum Erstellen von Handbüchern oder Dokumentationen

- Keine Animation, Interaktivität oder Ton



Microsoft Word

### Folien in Word-Dokument exportieren

- + Editieren von Dokumentationen für Ihr Projekt
- + Ideal zum Erstellen von Handbüchern oder Dokumentationen
- + Hinzufügen von Firmenlogos möglich
- + Benutzung von vorhandenen Vorlagen möglich

- Keine Animation, Interaktivität oder Ton
- Microsoft Word muss installiert sein

## 3.5 TurboDemo Versionsübersicht

### Neuigkeiten in TurboDemo 7.x!

#### Aufnahme Funktion

- Nehmen Sie Bildschirm und Audio gleichzeitig auf

#### Bearbeiten

- Neues Objekt zur Simulation von Texteingabe
- Audio Editor für professionelles Bearbeiten von Audio-Dateien
- Automatische Erstellung von Sprechblasen und Notizen
- Mehrere Folienübergangseffekte zur Auswahl
- Verwendung von mehreren Fehlermeldungen zu einer Abfrage bei Interaktiven Elementen
- Bilder und die verfügbaren Skins von TurboDemo können als Rollover verwendet werden
- Verbesserte Benutzeroberfläche
- Kopieren von Folien in die Windows Zwischenablage
- Funktion um den Pause Knopf zu verstecken
- Der Pause-Knopf kann in der Grösse verändert werden
- Mauszeiger Dateien (.cur) und Bilder können als Mauszeiger zugeordnet werden
- Mausclick Sound kann jetzt bestimmten Folien zugewiesen werden
- Verbesserte Quiz-Funktion

#### Importieren von Animationen

- Verbesserter Import von Flash Animationen

#### Ausgabeformate

- TurboDemo 7.0 bietet ein neues Ausgabeformat:
  - Microsoft Word Dokument (.doc)
- Verbesserter Flash Export

- Verbesserte Skalierfunktion
- Mausclickvisualisierung für rechte und linke Maustaste
- Zusätzliche Flash Navigationsleiste im TurboDemo 5 Design

#### **SCORM Verbesserungen**

- Demos können auch als SCORM 2004 Demos ausgegeben werden
- JAVA SCORM ist jetzt auch in die PRO Version integriert

## **Neuigkeiten in TurboDemo 6.0!**

#### **SCORM kompatible Formate**

- Nutzen Sie den SCORM Export für E-Learning für die Formate Flash und JAVA
- Über ein LMS (Learning Management System)

#### **Neuer Flash Export**

- Der Flash Export wurde komplett überarbeitet und erlaubt nun längere Simulationen oder Demonstrationen
- Neben den verschiedenen Farbtiefen ist nun auch ein JPG-Komprimierung bei der Generierung der Demos möglich
- Wählen Sie zwischen mehreren Navigationsleisten wenn Sie Flash Demos generieren
- Importieren von Shockwave Dateien (SWF) in die Folien um die Attraktivität der Demo zu erhöhen
- Mausclickvisualisierung in den erstellten Demos

#### **Verbesserte Handhabung**

- UNDO & REDO Funktion eingebaut
- Positionierung der Objekte mit den Pfeil Tasten
- Automatische Einbindung der Sprechblasen und deren Positionen als Templates in die Projekte nach der Aufnahme
- Automatisches Einlesen oder Importieren von Bildern in TurboDemo Projekte

#### **Enterprise Version**

- Speziell für E-Learning mit voller SCORM Unterstützung
- mit SkinStudio zum Erstellen von eigenen Sprechblasen und Notizen mit Logo oder Firmenidentifizierung
- mit PowerConverter zum konvertieren von PowerPoint Präsentationen in das Flash-Format SWF
- mit ScreenStudio um unter Linux, Unix und Mac Screenshots zu erstellen die Sie als Projekt in TurboDemo bearbeiten können

#### **Zusätzliche Formate**

- ASF-Format: Dieser sehr platzsparende Format ermöglicht sehr kleine Dateien die voll streamingfähig sind und vom Windows Media Player ab Version 7 abgespielt werden können
- Bild Export: Exportieren Sie ihre Folien als Bilder in den Formaten BMP, GIF oder JPEG

## **Neuigkeiten in TurboDemo 5.0!**

Schauen Sie sich die Highlights auf der TurboDemo™ Homepage unter:

<http://www.turbdemo.com/deu/news50.htm> an oder eine [Graphische Zusammenfassung von TurboDemo 5.0](#).

#### **Netzwerkfähige Version / CD Version**

- Serverversion, die Usern von Workstations erlaubt, die Software ohne Installation und Registrier-Einstellungen zu starten.
- Individuelle Profil-Konfiguration des Benutzers.
- CD-Version, startbar von CD im Netzwerk oder an einem PC ohne Installation.

### Aufzeichnung

- "Strg+Umschalt+T" für automatische Aufzeichnung als weitere "Maus-Aufnahme" und "Pause-Knopf."
- **DirectX** Technologie: TurboDemo unterstützt DirectX Version 6.0 bis 9.0
- Aufzeichnung von **Drag&Drop-Symbolen**
- Aufzeichnung von **ToolTips**

### Neue Export Formate

- PDF-Export als weitere Dokumentationsmöglichkeit
- GIF-Export als weitere Ergänzung zu FLASH, JAVA/HTML, EXE, AVI

### Animierte Objekte

- Weitere Spezialeffekte um die Aufmerksamkeit des Betrachters zu erhöhen, wie Assistenten, etc.
- Verschiedene Designs für Sprechblasen, Notizen und Text-Objekte.

### Erweiterungen

- **Hauptspeicher-Manager**: Mit dem RAM-Manager benutzt TurboDemo **20 bis 50 mal weniger Speicher vom Hauptspeicher** als bisher. Selbst wenn Sie eine grosse Anzahl Folien haben, läuft Ihr Computer noch ruhig und benutzt nur wenig RAM. [Beispiel: 5 MB TDP-Projekt ist nur 1.9 MB]. Der Hauptspeicher-Manager ist unsichtbar und läuft automatisch im Hintergrund.
- **Auswahl von mehreren Objekten** in einer Folie und die Benutzung von den Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen, und mehr...
- Erhöhte Objekt-Fähigkeiten:
  - Möglichkeit, **mehrere oder alle Objekte** in einer Folie auszuwählen und alle Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen usw.. zu benutzen
  - **Sperren** und **Entsperren** Funktion: Sie können jetzt jedes Objekt zu sperren oder entsperren. Das garantiert Ihnen, daß die Position der gesperrten Objekte fix ist und Sie nicht durch einen Fehler verschoben werden können.
- Unterstützung von mehreren **Interaktivitätsfunktionen** in einer Folie
- Erweiterter Flash-Export
- Onlinehilfe überarbeitet und im HTML-Format verfügbar
- Folienfarbe veränderbar
- Import von GIF-Formate
- Sicherheitsabfrage bei der Funktion "Löschen".
- Einstellung zur automatischen Öffnung des letzten geöffneten Projektes. Diese Option kann einfach aktiviert oder deaktiviert werden.

### Navigation

- „No Skin" bei Java-Demos
- Weitere Skins bei Flash
- Kontrollschalter für den internen Player: Vermindern oder Vergrössern der Folienzeit

## Neuigkeiten - Turbo Demo 4.0 und 3.0

- **Flash-Export**: Dank der neuen Flash-Exportfunktion kann der Autor nun Macromedia Flash-Animationen mit sämtlichen Leistungsmerkmalen, Objekten und Funktionen von Turbo Demo erstellen. Auf diese Weise ist er auch ohne Erfahrung in der Flash-Programmierung in der Lage, mit einem Klick faszinierende Flash-Animationen zu erstellen.
- **Interaktive Flash-Demos/Tutorials**: Erstellen Sie Macromedia Flash-Animationen, die die interaktiven Funktionen und Objekte beinhalten.
- **Flash-Navigation**: Wählen Sie eines der drei faszinierenden Navigationsbedienfelder für die Präsentation Ihrer Demos/Tutorials.
- **Neue Skins**: Die neue Version von Turbo Demo bietet fantastische neue, kostenlose Skins.
- **Screenshots auf Mausklick**: Der Benutzer kann Screenshots ganz einfach mit der Maus

erfassen. Bei jedem Mausklick wird automatisch ein Screenshot erzeugt. Selbstverständlich steht der gewohnte Hot-Key nach wie vor zur Verfügung.

- **Automatische Anpassung des erfassten Bereichs:** Der erfasste Bereich wird automatisch an die Anwendung angepasst, die Sie aufzeichnen möchten (STRG+UMSCHALT+S). Umgekehrt lässt sich auch die Anwendung automatisch an den erfassten Bereich anpassen (STRG+UMSCHALT+R).
- **Kompatibilität:** 100% kompatibel mit der älteren Turbo Demo-Version. Die alten Projektdateien können ohne jegliche Konvertierung direkt importiert werden.
- **Zwischenablageoptionen:** Sämtliche Objekte und Bilder Ihrer Projekte lassen sich mit STRG+C, STRG+X und STRG+V kopieren, ausschneiden und einfügen. Nutzen Sie die Zwischenablageoptionen für den Austausch von Bildern zwischen verschiedenen Projekten.
- **Erweiterte Bildansichtsoptionen:** Sie können Bilder im Bildansichtsmodus löschen und duplizieren.
- **Automatisches Kompilieren von Demos:** Mit dieser Option kann der Autor rasch und mühelos Demos/Tutorials im zuletzt ausgewählten Dateiformat erstellen.
- **Erweiterte Objekte in Bezug auf die Bilder:**
  - **Formobjekt:** Die Form kann jede beliebige Gestalt aufweisen. Der Benutzer kann eine Rechteckform, eine Ellipsenform, ein Lassowerkzeug oder ein Mehrfachlassowerkzeug als Zeichenwerkzeug auswählen. Außerdem ist er in der Lage, die Opazität der Form, die Hintergrund- und Konturfarbe sowie den Konturstil und die Stärke der Konturlinien festzulegen..
  - **Ereignisobjekt:** Das Ereignisobjekt bietet dem Benutzer die Möglichkeit, faszinierende interaktive Demos/Tutorials zu erstellen. Die folgenden Ereignisse können verschiedenen Objekten (z.B. dem Formobjekt) zugeordnet werden:
    - Sprung zu Bildnamen:** Der Benutzer kann den Namen eines Bildes als Sprungziel angeben, sodass Verweise beim Einfügen oder Löschen von Bildern nicht mehr aktualisiert werden müssen. Die Software findet das richtige Bild automatisch.
    - Relativer Sprung:** Der Benutzer kann einen relativen Wert als Sprungziel angeben. In Bild 10 würde das Ereignis Sprung +3 beispielsweise bewirken, dass die Software zu Bild 13 wechselt.
    - Absoluter Sprung:** Der Benutzer kann einen absoluten Wert als Sprungziel angeben. In Bild 10 würde ein absoluter Wert von 3 beispielsweise bewirken, dass die Software zu Bild 3 wechselt.
    - Sprung zum ersten bzw. letzten Bild:** Der Benutzer kann das erste oder letzte Bild als Sprungziel angeben.
    - Website- oder E-Mail-URL:** Dieses Ereignis kann verwendet werden, um eine neue URL oder eine Website aufzurufen.
    - Demo/Tutorial schließen:** Dieses Ereignis schließt das Fenster, in dem das Demo/Tutorial angezeigt wird.
  - **Automatisches Ereignisobjekt:** In einem Bild platziert führt dieses Objekt automatisch (ohne Zutun des Benutzers) ein bestimmtes Ereignis aus. Wenn der Benutzer beispielsweise ein automatisches Ereignisobjekt (AEO) mit dem Ereignis relativer Sprung +5 in Bild 10 platziert, wird die Wiedergabe von Bild 10 aus automatisch mit Bild 15 fortgesetzt. Hierbei kann der Benutzer festlegen, ob das automatische Ereignis beim Eintritt in das Bild oder beim Verlassen des Bildes ausgelöst wird.
  - **Erweitertes Erfolgs- und Fehlermeldungsobjekt:** Der Benutzer kann für jedes Erfolgs- und Fehlermeldungsobjekt dieselben Ereignisse festlegen wie für das Formobjekt. Auf diese Weise ist der Autor in der Lage anzugeben, welche Aktion auf eine richtige oder falsche Antwort hin ausgeführt werden soll.
  - **Erweiterter Pausenbereich:** Der Pausenbereich wird um die Ereignisse beispielsweise des Formobjekts (zusätzlich zum Pausenereignis) erweitert.
  - **Textobjekt:** Der Benutzer kann Textobjekte einfügen. Textobjekte werden in einem Bild ständig angezeigt und nicht wie Anmerkungen oder Ballons ausgeblendet. Außerdem kann der Benutzer angeben, ob der Hintergrund transparent sein soll oder nicht. Wie bei Anmerkungen und Ballons kann der Benutzer beliebig viele Textobjekte in einem Bild platzieren.
- **Einstellbare Projektorauflösung:** Nachdem Sie ein Demo/Tutorial fertig gestellt haben, können Sie seine Auflösung nach Belieben verkleinern oder vergrößern.

- **Passen Sie Ihre aktive Anwendung mit den Hot-Keys in das rote Rechteck ein:** STRG+UMSCHALT+P oder STRG+UMSCHALT+R.
- Nach dem Erstellen eines Objekts, beispielsweise eines Anmerkungstextes, werden dessen Eigenschaften projektweit als Standardeigenschaften für neue Objekte übernommen.

## Neuigkeiten - Turbo Demo 2.0

- **Noch stärkere Komprimierung der Demos**  
Bei der Fertigstellung der Demos werden diese jetzt automatisch noch stärker komprimiert und somit weitere 10-100 Mal kleiner als in der Version 1.5
- **Unterstützung des Streaming-Verfahrens**  
Die erstellten Demos können nun im Streaming-Verfahren geladen werden. Dadurch verkürzt sich die Ladezeit der Demos und selbst umfangreiche Präsentationen werden direkt angezeigt.
- **Flash Animation mit einem Klick erstellen\***  
Ab sofort können Sie die Präsentationen auch mit einem Klick als Flash-Animation erstellen. Spezielle Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich
- **Verschiedene neue animierte Objekte, wie z.B. animierte Rechtecke und Ellipsen, Eye Catcher, Roll Over-Objekte\* und Hot Key-Felder\***  
Mit diesen Funktionen können Sie die Aufmerksamkeit des Anwenders auf bestimmte Bereiche lenken und Ihre Demos grafisch noch ansprechender gestalten.
- **Animierte Sprechblasen und animierte Anmerkungen**  
Sprechblasen und Anmerkungen können nun auch animiert dargestellt werden
- **Textimport- und Textexport-Routinen\***  
Texte in Ihren Demos können über diese Funktion zum Beispiel in andere Anwendungen importiert werden, um dort die Rechtschreibung zu überprüfen. Weiterhin ist es nun möglich, Texte in andere Sprachen zu übersetzen ohne die Demo nochmals neu erstellen zu müssen
- **Mausendpunkt kann direkt verschoben werden**  
Die Anfangs- und Endposition der Maus kann direkt geändert werden. Turbo Demo übernimmt die Änderung automatisch in die vorhergehende und/oder nachfolgende Folie
- **Individuelle Anpassung des Skins möglich\***  
Wir können für Sie einen Skin nach Ihren eigenen Firmen-Design erstellen.
- **Zusätzlicher Stand-Alone Exe-Player\***  
Ihre Demos können nun auch ohne Internet-Browser durch den Exe-Player von CD abgespielt werden

*\* Diese Funktionen sind ausschließlich in der Professional-Version enthalten.*

## Neuigkeiten - Turbo Demo 1.5

- Druck Programme wurde eingefügt
- Jede mögliche Schriftart und Farbe können in den Ballons, in den Anmerkungen, usw. verwendet werden...
- Sie können Zeit begrenzte Demos/Tutorials erstellen.
- Export zum AVI-Film. Sie sind in der Lage, Ihr Projekt in einen AVI-Film zu exportieren.
- Importierung von mehreren Grafikformat - Datei möglich (BMP, TIFF, PNG, JPEG, PCX, TGA, PCD).
- Skin Engine.

## Neuigkeiten - Turbo Demo 1.4

- Reseller Marketing Programm. Das Internet TurboDemo™ Reseller-Programm zahlt Ihnen 15% aller Software-Verkäufe, die von Ihrem Reseller Identifikation #. erzeugt werden. Die Besucher auf Ihrer Seite erhalten eine TurboDemo™ Version mit Ihrem persönlichen Reseller ID#. Dies garantiert Ihnen dass sie Zahlungen für jeden Software Abschluss welche mit Ihrer persönlichen TurboDemo™ Version gemacht worden sind. Dies heißt, daß Sie Ihre TurboDemo™ Version z.B. auf CD-Rom's, Rundschreiben, Homepages, überall verteilen können und somit einfach jede Menge Geld beim Schlafen verdienen können. Für

- mehr Informationen besuchen Sie unsere Homepage ([www.turbodemo.com](http://www.turbodemo.com)).
- Unterstützung von Asiatischen Schriftzeichen (z.B. Japanisch, Chinesisch).
  - Lokalisation von Test-Routinen.

### Neuigkeiten - Turbo Demo 1.2

- Einige interne Änderungen
- Kontaktieren Sie balesio GmbH & Co. KG und bestellen Sie TurboDemo™ per Fax über London, Washington, Paris, Milan und Sydney.

### Neuigkeiten - Turbo Demo 1.1

- Gerade benutzte Dateien werden während der De-Installation ausgelassen.
- Mehrere Möglichkeiten um TurboDemo™ zu bestellen.

### Neuigkeiten - Turbo Demo 1.0

- Erste Veröffentlichung im Jahre 1998 in Deutschland. Die Software ist allgemein in der Fashion Software Industrie verwendet worden.

## 3.6 Zusammenarbeit mit anderen Programmen

TurboDemo Demos können, wie Sie sehen, problemlos in Hilfen eingebaut werden.

Diese Hilfe wurde mit [Help&Manual](#) von EC Software erstellt.

Hiermit bedanken wir uns auch recht herzlich bei dem Team von EC Software für die gute Zusammenarbeit.



**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**IV**

## 4 Erstellen einer Demo / einer Anleitung

### Erstellen einer Demo / einer Anleitung

Eine Demo, Anleitung, Simulation oder Präsentation wird hauptsächlich in drei Schritten erstellt.

- 3.1. **Aufnahme**: Screenshots (Bildschirmfotos) einer Anwendung oder einer Bildschirmaktivität..
- 3.2. **Bearbeiten**: Hinzufügen von Animationen, Text, Sprache/Hintergrundmusik und interaktiven Elementen.
- 3.3. **Veröffentlichen**: Ein fertiges Projekt zu einem animierten Film für das Internet oder eine CD-Rom generieren.

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---

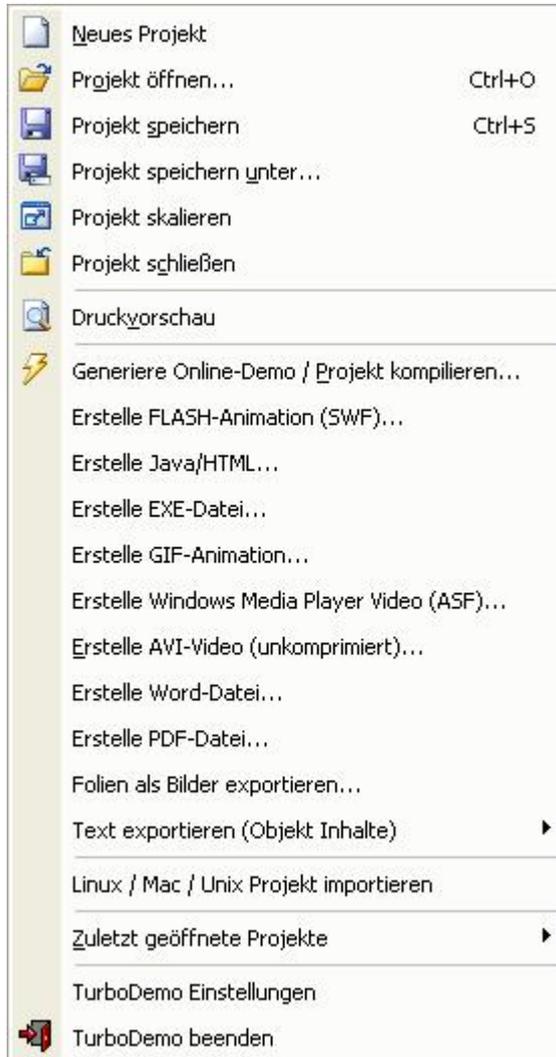


**V**

## 5 TurboDemo Menüs

### 5.1 Menü Datei

#### Menü Datei



- Über das Menü **Datei** ist generell der Umgang mit den verschiedenen Dateien geregelt. Zu einen das Öffnen, Schliessen und Speichern der **Projekte** und zum Anderen das **Generieren** der verschiedenen Formate die von TurboDemo unterstützt werden
- **TurboDemo Einstellungen** erlauben das Aktivieren von Optionen wie "**Benutzung sicherer Aufzeichnungsverfahren**" welche Aufnahmefehler bei manchen NVIDIA Grafikkarten behebt.

[- Weitere Informationen über TurboDemo Einstellungen](#)

[- Vor- und Nachteile der verschiedenen Formate](#)

## 5.2 Menü Bearbeiten

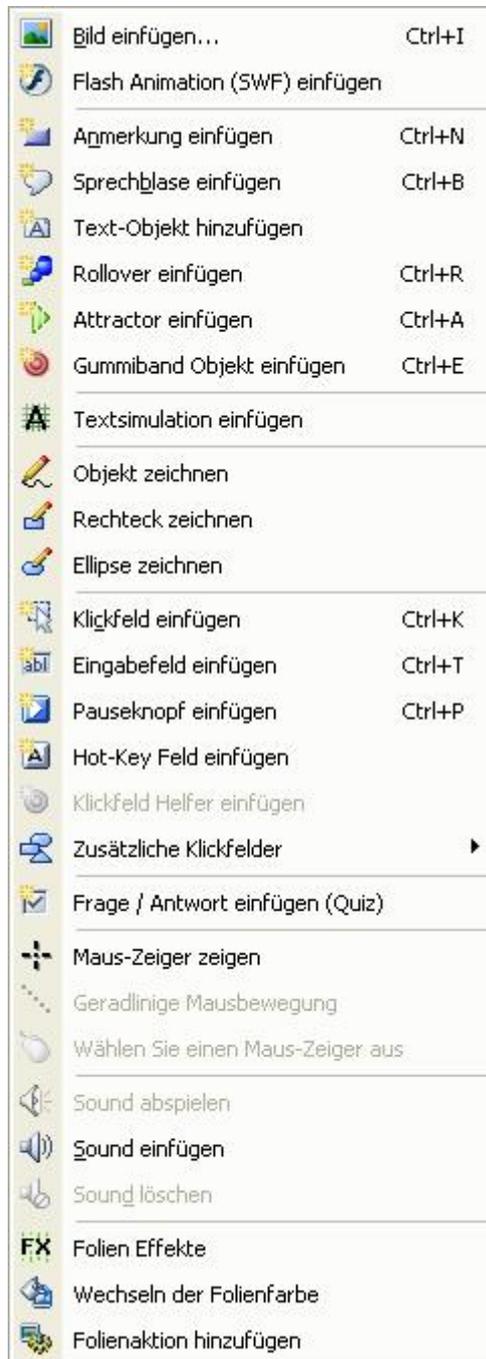
### Menü Bearbeiten

	Rückgängig (Undo)	Ctrl+Z
	Wiederholen (Redo)	Ctrl+Y
	Auswählen aller Objekte	Ctrl+A
	Markiertes Objekt ausschneiden	Ctrl+X
	Markiertes Objekt kopieren	Ctrl+C
	Objekt einfügen	Ctrl+V
	Markiertes Objekt löschen	
	Sperrern der ausgewählten Objekte	
	Entsperrern der ausgewählten Objekte	
	Folie kopieren (Screenshot ohne Objekte)	
	Folie kopieren (Screenshot mit allen Objekten)	
	Folienscreenshot einfügen	
	Folie markieren	
	Alle Folien markieren	
	Folienmarkierung löschen	
	Folie(n) ausschneiden	
	Folie(n) kopieren	
	Folie(n) einfügen	
	Folie(n) duplizieren	
	Folie(n) löschen	

- Über Bearbeiten können Sie wie auch von anderen Programmen gewohnt Objekte kopieren, ausschneiden, löschen oder Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen
- Zu beachten ist, daß die Optionen "Folie kopieren (Screenshot ...)" das Bild in die Zwischenablage kopiert, um den Screenshot in Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop oder PaintShop Pro zu bearbeiten.
- Die Optionen im unteren Teil des Menüs sind für das interne Arbeiten im Programm, um zum Beispiel Folien Projektübergreifend zu kopieren.

## 5.3 Menü Folie

### Menü Folie



- Über dieses Menü können Sie Objekte zu Ihrer Folie hinzufügen. Allerdings ist dieses Menü über die Folienübersichtsdarstellung nicht verfügbar.
- Die verschiedenen Optionen sind in Gruppen eingeteilt um sich besser zu orientieren.
- Zu beachten ist dass bei den interaktiven Optionen wie "Klickfeld einfügen" immer nur ein Objekt pro Folie möglich ist, da diese die Folie anhalten bis eine Bedingung erfüllt ist.

- Weitere Informationen über die einzelnen Objekte finden Sie über folgende Links:

[Hinzufügen von Text und visuellen Effekten](#)

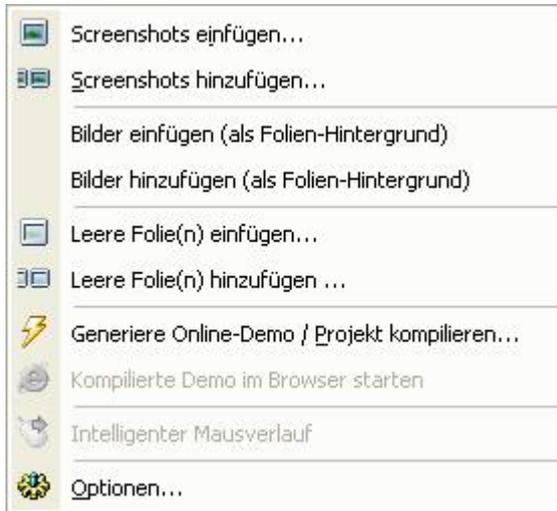
[Folien mit Objekten und Aktionen versehen](#)

[Sprache oder Musik hinzufügen](#)

[Interaktive Funktionen](#)

## 5.4 Menü Projekt

### Menü Projekt



- Über dieses Menü ist es möglich noch nachträglich Folien zu Ihrem Projekt einzufügen oder hinzuzufügen. Dabei unterscheiden wir zwischen **Screenshots**, **Bilder** (als Hintergrundbild) und **leere Folien**.
- Die Option "Intelligenter Mausverlauf" ist für Sie nur von Bedeutung wenn Sie Projekte mit der Version 4 erstellt haben. Wenn Sie hierzu Fragen haben senden Sie bitte eine Email an [Support@TurboDemo.com](mailto:Support@TurboDemo.com)
- Über Optionen können Sie allgemeine Einstellungen für das gesamte Projekt durchführen. Mehr dazu [hier](#).

## 5.5 Folien-Übersicht Symbole

### Symbole in der Folien- Überblick Anzeige

#### Projekt



Neues Projekt. Start der Erstellung eines neuen Projektes.



(Strg + O) - Öffnen eines vorhandenen Projektes zum Bearbeiten.



(Strg + S) - Speichern eines geöffneten Projektes nach der Bearbeitung.



Druckvorschau.

#### Folien Zwischenspeicher-Methode



Folie(n) in die Zwischenablage ausschneiden.



Folie(n) in die Zwischenablage kopieren.



Folie(n) aus der Zwischenablage in das geöffnete Projekt einfügen.



Folie(n) duplizieren.



Folie(n) löschen.

#### Ansichts-Modus



F3 - Markierte Folie betrachten.



F10 - Alle Folien anzeigen.

#### Projektfunktionen



Automatische Kompilierung der Demo

#### Folienfunktionen



Einfügen von Folienübergängen

## 5.6 Symbole der Einzelfolien Ansicht

### Symbole für die Einzelfolien Ansicht

#### Projekt



Neues Projekt. Start der Erstellung eines neuen Projektes.



(STRG + O) - Öffnen eines vorhandenen Projektes zum Bearbeiten.



(STRG + S) - Speichern eines geöffneten Projektes nach der Bearbeitung.



Druckvorschau.

#### Bearbeitung



Rückgängig - ermöglicht Schritte Ihrer Bearbeitung rückgängig zu machen



Wiederherstellen - ermöglicht das Wiederherstellen der Rückgängig gemachten Schritte

#### Objekte für Zwischenspeicher



(STRG + X) - Markiertes Objekt in die Zwischenablage ausschneiden.



(STRG + C) - Markiertes Objekt in die Zwischenablage kopieren.



(STRG + V) - Markiertes Objekt in die Folie einfügen.

#### Folien Zwischenspeicher-Methode



Folie(n) in die Zwischenablage ausschneiden.



Folie(n) in die Zwischenablage kopieren.



Folie(n) aus der Zwischenablage in das geöffnete Projekt einfügen.



Folie(n) duplizieren.



Folie(n) löschen.

#### Ansichts-Modus



F3 - Markierte Folie betrachten.



F10 - Alle Folien anzeigen.

#### Objekte hinzufügen



(STRG + I) - Bild einfügen



(STRG + N) - Notizen einfügen



(STRG + B) - Einfügen einer Sprechblase, um eine bestimmte Anmerkung zu beschreiben



Einfügen eines Text-Objektes: Fügen Sie transparente Text-Anmerkung in Ihre Folie ein



(STRG + R) - Einfügen eines Rollovers für die Beschreibung eines Bereiches



(STRG + A) - Einfügen eines Attractor als Blickfang



(STRG + E) - Einfügen eines Gummibands als Blickfang



Einfügen von Flash Animationen im Shockwave Format (SWF)



Erstellen eines Texteingabe-Simulations-Bereichs

#### Zeichnen von Objekten



Zeichnen eines Objektes und eventuelles Hinzufügen einer Aktion



Erstellen eines Rechtecks und eventuelles Hinzufügen einer Aktion



Erstellen einer Ellipse und eventuelles Hinzufügen einer Aktion

### Interaktive Objekte



(STRG + K) - Einfügen eines Klick-Bereiches für ein interaktives Demo/Tutorial.



(STRG + T) - Einfügen eines Text-Bereiches für ein interaktives Demo/Tutorial.



(STRG + P) - Einfügen einer Pause Taste



Einfügen eines Hot-Key Feldes für ein interaktives Demo/Tutorial.



Einfügen eines Klick-Bereich-Helfers für ein interaktives Demo/Tutorial.

### Quiz-Funktion



Einfügen von Frage und Antwort zur aktuellen Folie

### Maus-Funktionen



Verstecken Sie Ihren Mauszeiger, um ein Screenshot ohne Mausbewegung zu zeigen



Mauszeiger oder Mauszeigerbewegung anzeigen



Passen Sie das Design und den Typ Ihres Mauszeigers an

### Audio-Funktionen



Einfügen von Sound in einer oder mehreren Folie(n)



Löschen von Sound in einer oder mehreren Folie(n)



Starten Sie den Audio Assistenten oder die Abspielfunktion

### Folien-Funktionen



Einfügen einer Folien-Aktion



Einfügen von Folienübergängen

### Projekt-Funktionen



Automatische Kompilierung der Demo

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**VI**

## 6 Aufnahme

### 6.1 Übersicht

#### Übersicht

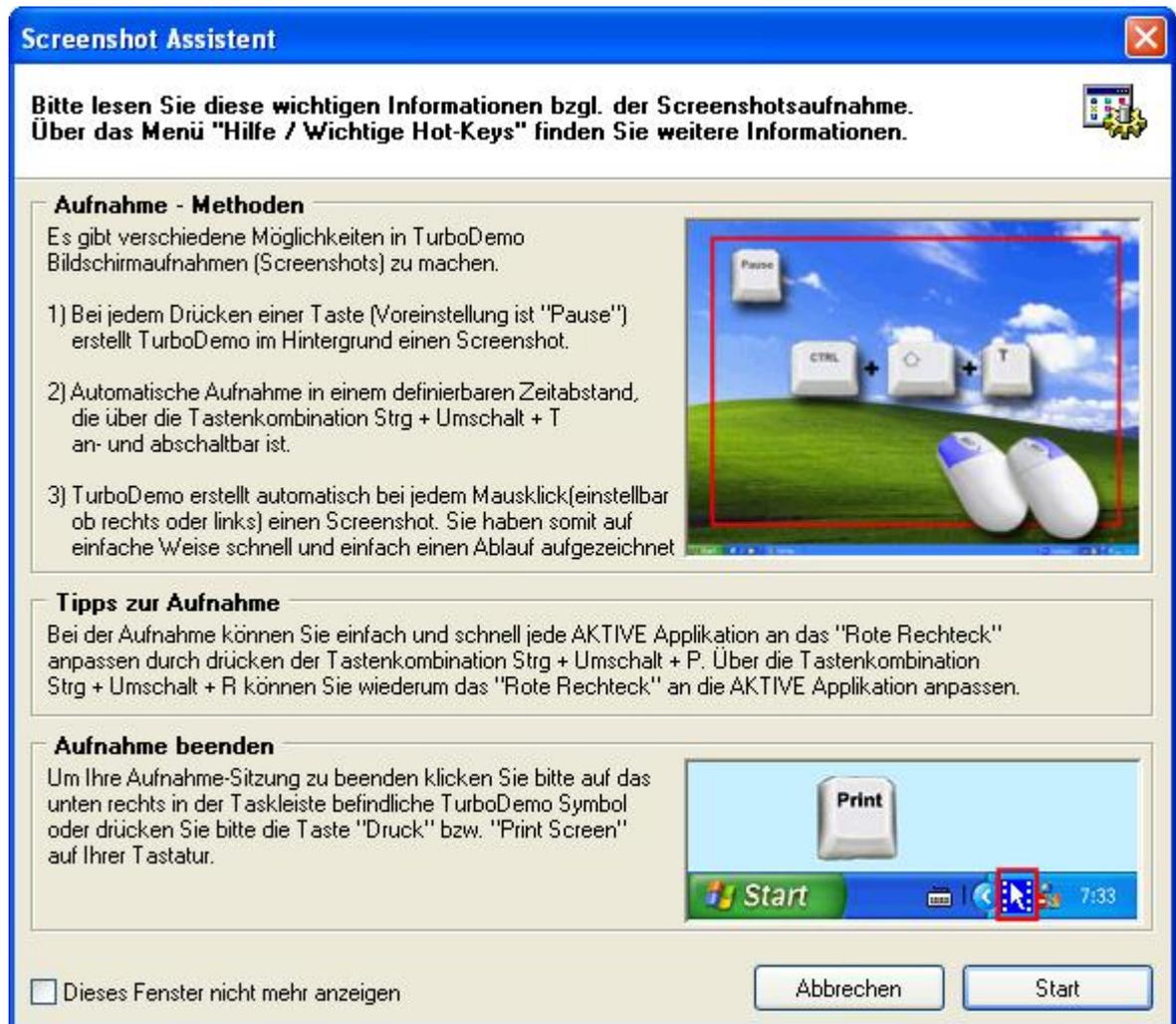
Das Aufnehmen von Screenshots (Bildschirmfotos) ist der erste Schritt in TurboDemo. Als erstes muss man die Größe des Aufnahme Fensters wählen. Diese Größe oder Auflösung entspricht der Auflösung der fertigen Demo. Die Auflösung (rotes Rechteck) ist manuell einstellbar oder kann aus drei vorgegebenen Größen ausgewählt werden. Auch kann das rote Rechteck der Anwendung oder die Anwendung dem roten Rechteck angepasst werden.

Nach erscheinen eines roten Rechtecks auf dem Bildschirm ( nur zu sehen wenn Sie unter der Bildschirmauflösung bleiben ) gibt es verschiedene Möglichkeiten ein Bildschirmabbild ( Screenshot ) zu erstellen.

Zum einen mit der linken oder rechten Maustaste oder über einen Hot-Key.  
Des weiteren ist es möglich automatisch Screenshots in bestimmten Zeitabständen zu erstellen.

Über eine Tastenkombination ist es möglich, zwischen der Folienübersicht und dem Aufnahmemodus hin und her zu schalten, um sich jederzeit eine Übersicht zu verschaffen was bisher aufgenommen wurde.

Die Demos, Anleitungen oder Simulationen, die mit TurboDemo erstellt werden, basieren auf Screenshots. Diese Screenshots werden Schritt für Schritt aufgenommen und mit TurboDemo zu einem kleinen Film zusammengestellt.



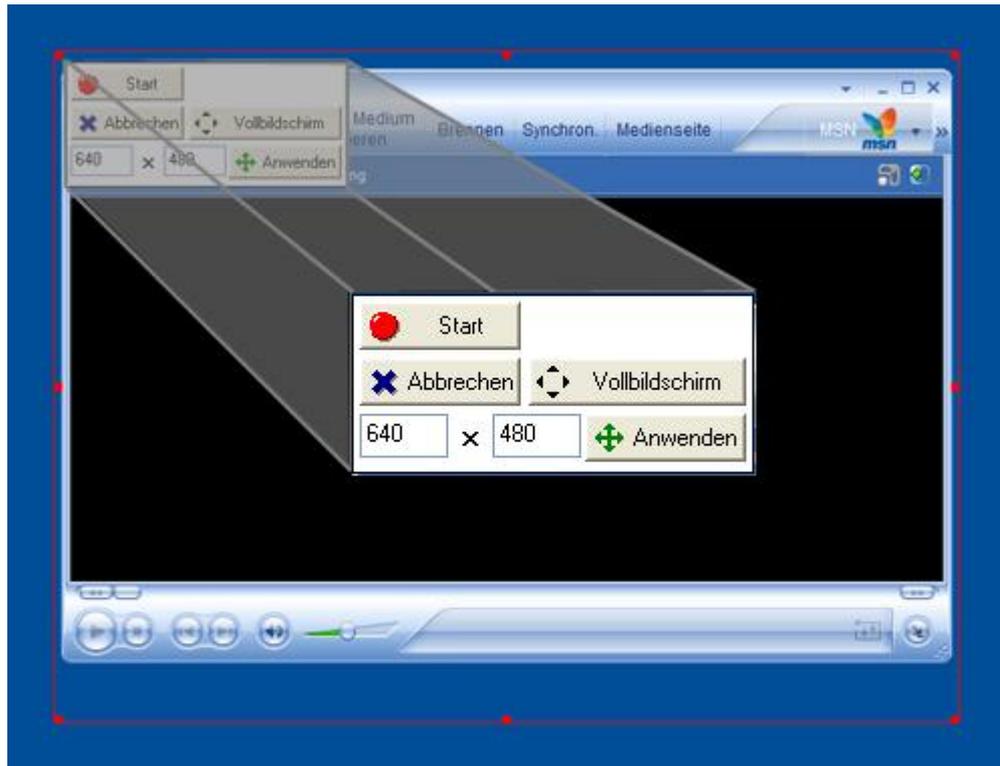
## 6.2 Beginnen einer Aufnahme

### Beginnen einer Aufnahme

Das Erstellen einer Demo oder Anleitung ist einfach und leicht verständlich. Bitte folgen Sie folgenden Anweisungen um Ihr eigenes Projekt zu erstellen. Dieses Beispiel zeigt Schritt für Schritt wie Sie eine Demo in der Auflösung 640x480 Pixel (Bildpunkte) erstellen.

Schritt 1: Starten Sie TurboDemo und öffnen Sie ein neues Projekt unter dem Menüpunkt Datei.

Schritt 2: Wählen Sie die gewünschte Auflösung aus. TurboDemo wird Ihnen ein rotes Rechteck in dieser Größe auf dem Schirm Anzeigen.



Über das neue Funktionspanel können Sie das Rechteck noch anpassen, die Aufnahme starten oder abbrechen. Neu ist auch, dass Sie das Rechteck über die roten Punkte einfach durch klicken und ziehen mit der Maus anpassen können.

- Schritt 3: Öffnen Sie Ihre aufzunehmende Anwendung oder aktivieren Sie diese. Mit den Hot-Keys **STRG+Umschalt+P** oder **STRG+Umschalt+R** können Sie die Anwendung dem Rahmen anpassen.
- Schritt 4: Mit jedem Mausklick ( kann auch abgewählt werden ) im roten Rechteck wird TurboDemo nun ein Abbild von dem erstellen, das sich im roten Rechteck befindet. Alternativ können Sie auch eine definierbare Taste benutzen, Standard ist die **Pause**-Taste. Die seit TurboDemo Version 5 dazugekommene Methode ist, Screenshots automatisch in einem vorgegebenen Zeitabstand aufzunehmen, welcher sich über die Tastenkombination **STRG+Umschalt+T** aktivieren oder deaktivieren lässt.
- Schritt 5: Nach beendigen der Aufnahme können Sie über klicken auf das TurboDemo Symbol  in der Taskleiste zum TurboDemo Hauptprogramm zurückkehren. Wenn die Anzeige des Symbols deaktiviert ist können Sie alternativ die **Druck**-Taste betätigen, um aus dem Aufnahmemodus zu gelangen.



- Schritt 6: Bearbeiten Sie Ihr Projekt: Hinzufügen von Sprechblasen, Notizen, Interaktionen, SWF-Dateien etc.
- Schritt 7: Durch klicken auf "Generiere Online-Demo / Projekt kompilieren" unter Menü Datei können sie folgende Formate für Ihre Demo oder Anleitung zuweisen:
- Flash
  - Java / HTML
  - animiertes GIF
  - PDF
  - EXE

- AVI (unkomprimiert)
- ASF (Windows Media Player)
- Bildexport als BMP, GIF und JPG
- Microsoft Word Document (.doc)

Schritt 8: Nach dem Kompilieren erscheint die Frage: Möchten Sie die generierte Online-Demo im Browser starten.

## 6.3 Kurzanleitung für die Aufnahme

### Kurzanleitung für die Aufnahme

1. Starten Sie die zu dokumentierende Anwendung.
2. Starten Sie TurboDemo.
3. Starten Sie ein neues Projekt über den Menüpunkt Datei.
4. Wählen Sie zwischen den vorgegebenen Auflösungen, verwenden Sie eine eigene oder passen Sie das Rechteck direkt mit der Maus an.
5. Klicken Sie auf die Titelleiste (oberer Bildrand) der Anwendung die Sie aufzeichnen wollen. Die Titelleiste ist nun farblich hervorgehoben.
6. Drücken Sie **STRG+Umschalt+P** um die aktive Anwendung im roten Aufzeichnungsrahmen erscheinen zu lassen
7. Bestätigen Sie mit "**Starten**" innerhalb des roten Rechtecks.
8. Klicken Sie sich wie gewohnt durch die Anwendung, bei jedem Klick mit der linken Maustaste wird ein Bild (Screenshot) erzeugt.
9. Um die Aufnahme zu beenden, klicken Sie einfach auf das Symbol  in der rechten unteren Bildschirmecke.
10. Bestätigen Sie mit **Ja** um zu beenden oder fahren Sie mit der Aufnahme fort indem Sie **Nein** drücken.

## 6.4 Tastaturbelegung während der Aufnahme!

### Tastaturbelegung während der Aufnahme



#### Aufnehmen

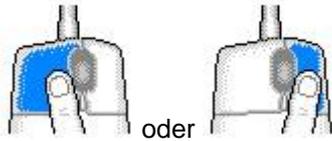
#### A) Automatische Aufnahme



Durch Drücken von **STRG+Umschalt+T** kann TurboDemo in den automatischen Aufnahmemodus geschaltet werden, welcher in regelmäßigen Zeitabständen Screenshots aufnimmt. Der Zeitabstand ist vor dem eigentlichen Aufnehmen vorzunehmen (Screenshot Assistant) und lässt Einstellungen zwischen 0.2 und 5 sec zu. Durch nochmaliges Drücken der Tastenkombination wechselt TurboDemo in den normalen Aufnahmemodus zurück.

## **B) Einzelbildaufnahme**

- *nimmt mit jedem Mausklick ein Screenshot auf*



Um den Ablauf eines Prozesses, welchen Sie über Mausklicks oder Mausbewegungen darstellen möchten, aufzunehmen, drücken Sie wie gewohnt die **rechte** oder **linke** Maustaste.

- *Aufnahme durch Tastendruck*



Bei jedem drücken der "**Pause**-Taste", nimmt TurboDemo den Bereich innerhalb des roten Rechtecks auf. Das heißt, wann immer Sie einen Screenshot machen wollen, drücken Sie die **Pause**-Taste.



Drücken Sie die "**Druck**-Taste" um die Aufnahmesitzung zu beenden, falls die Anzeige des TurboDemo Symbols in der rechten unteren Bildschirmecke unterdrückt ist.



## **Funktions- Tasten**



Um während der Aufnahmesitzung in die Folienübersicht zu wechseln, um z.B. zu überprüfen was Sie bisher aufgenommen haben, drücken Sie die Tasten **STRG+Umschalt+S**. Um zum Aufnahmemodus wieder zurückzukehren, drücken Sie erneut diese Tastenkombination.

#### Anpassen der Anwendungen während der Aufnahme:



Passen Sie durch Drücken von **STRG+Umschalt+P** das aktive Fenster an das rote Aufnahmerechteck an.



Passen Sie durch Drücken von **STRG+Umschalt+R** das rote Aufnahmerechteck an die aktive Anwendung an.

Aktivieren des roten Rechtecks:



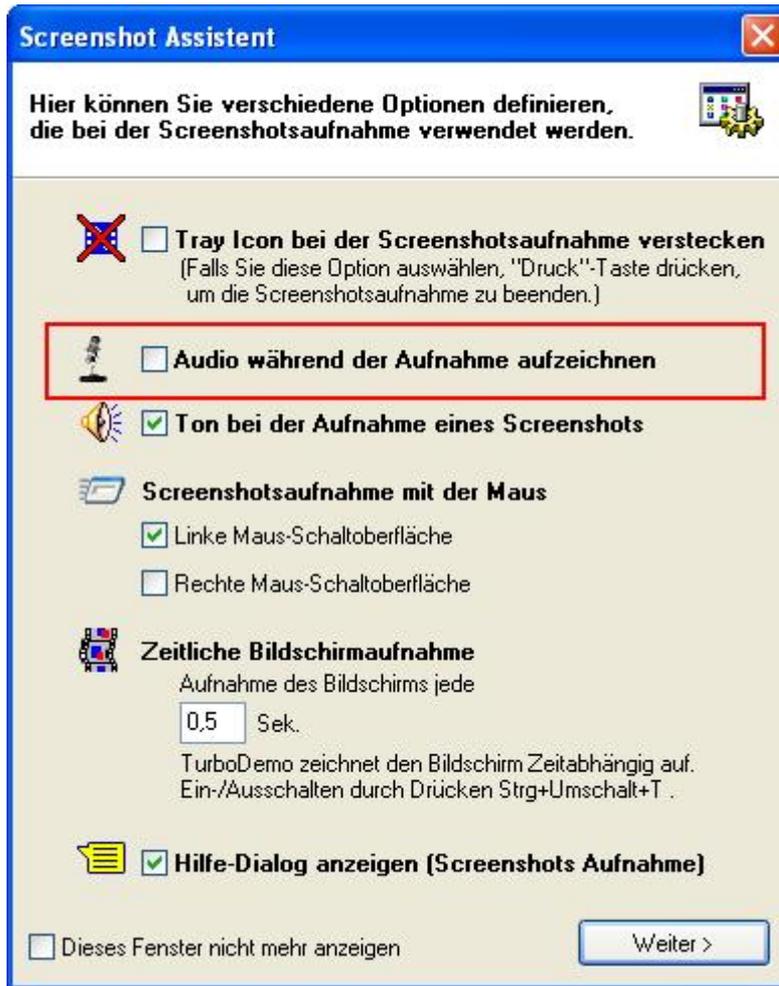
Wenn Sie während der Aufnahmesitzung die Tasten **STRG+Umschalt+A** drücken, können Sie die Position des Rechtecks mit der Maus oder mit den Richtungstasten frei bestimmen.

## 6.5 Aufnahme mit Sound

### Aufnahme mit Sound

Um Audio während der Aufnahmesitzung aufzuzeichnen, muss die dafür vorgesehene Option im Screenshot Wizard vor der eigentlichen Aufnahme aktiviert werden. Wichtig dabei ist, dass prinzipbedingt die Audio-Aufnahme durch die Aufnahme eines Screenshots unterbrochen wird.

Das heisst, erst sprechen dann klicken, sonst wird ein Teil des Gesprochenen nicht zu hören sein.



**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**VII**

## 7 Bearbeiten

### 7.1 Bearbeitungs Übersicht

#### Bearbeitungs- Übersicht

Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, klicken Sie auf das TurboDemo Symbol in der rechten unteren Bildschirmecke oder beenden Sie den Aufnahmevorgang über die Druck Taste.

Sie sind nun in der Folienübersicht . Diese Ansicht hilft Ihnen, Ihr Projekt zu Verwalten. Folien können hinzugefügt werden oder gelöscht werden.

Um die Folien zu bearbeiten, wechseln Sie zu der Einzelansicht  durch Doppelklick auf eine der Folien.

Das Navigieren zwischen den Folien ist über den Schieberegler des Players gewährleistet. Alternativ können auch die Pfeiltasten auf dem Player genutzt werden.

In der Einzelansicht können Sie z.B. Text, animierte Objekte, Bilder, interaktive Elemente oder Musik und Sprachdateien hinzufügen.

Die meisten dieser Funktionen sind über die Werkzeugleiste in der Einzelansicht verfügbar:

**Erklärungs-Text:** Hinzufügen von Text in Notizenfeldern, Sprechblasen oder transparenten Feldern.

**Textobjekte:** Dies sind Beschreibungen, mit dem Unterschied, dass sie zwischen dem Bildwechsel nicht ausgeblendet werden wie Notizfelder oder Sprechblasen.

**Animierte Objekte:** Werden benutzt um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf eine Sache zu lenken.

**Bilder hinzufügen:** Fügen Sie ihr Firmenlogo oder andere Bilder ein.

**Audiofunktionen:** Fügen Sie Sprache oder Hintergrundmusik in die Demo ein.

**Mausanzeige:** Verändern Sie das Erscheinungsbild des Mauszeigers, ändern Sie den Weg der Maus oder entfernen Sie die Anzeige die Maus

**Interaktive Funktionen:** Machen Sie Ihr Demo interaktiv in dem Sie interaktive Zonen auf Ihrer Folie definieren. Der Benutzer erhält eine Erfolgs- oder Fehlermeldung auf Interaktionen wie Mausklick, Eingabefeld oder Tastenkombinationen.

**Objekte zeichnen:** Dieses ist ebenfalls eine Funktion, die zur Interaktivität genutzt werden kann. Sie können beliebig geformte Felder erstellen, denen Sie eine Aktion zuweisen können. Diese Aktion kann zum Beispiel ein Sprung zu einer anderen Folie bedeuten. Sie können die Funktion aber auch ohne Zuweisung einer Aktion benutzen.

### 7.2 Mauszeiger Funktionen

#### Mauszeiger Funktionen

Mauszeigerposition und -aussehen können beliebig geändert werden.

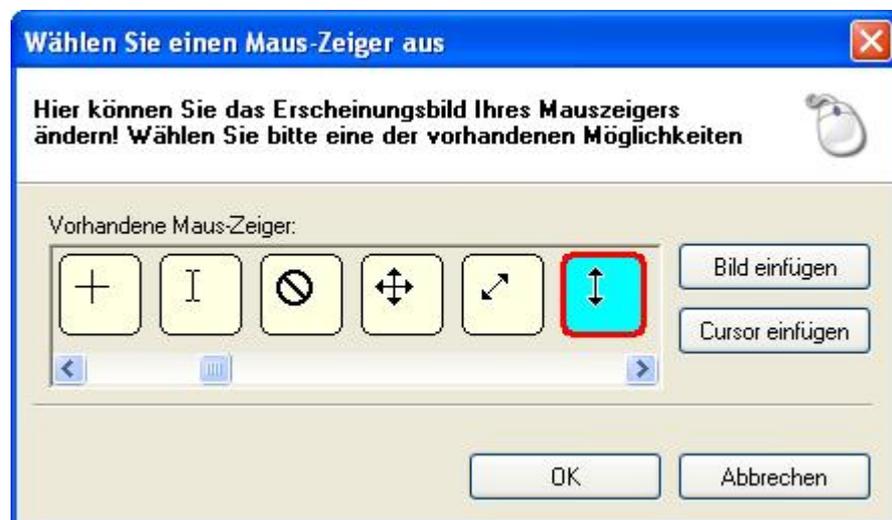
Zu beachten ist, dass die Mauszeigerbewegung mit dem blauen Kreis als Anfang und dem roten Kreis als Ende dargestellt wird und der rote Kreis zugleich die Position des blauen Keises der nächsten Folie ist.

Somit sollte nur die Endposition der Mauszeigerbewegung verändert werden, wenn Sie den Weg der Maus verändern wollen, da sonst auch der Weg der Maus auf der vorherigen Folie verändert wird.



Die Darstellung des Mauszeigers kann auf verschiedene Arten geändert werden:

- Über einen Doppelklick auf den jeweiligen Kreis kann im darauf folgenden Fenster der Mauszeiger direkt ausgewählt werden
- In dem selben Fenster besteht die Möglichkeit ein Bild für den Mauszeiger zu wählen. Durch das Bearbeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm können Sie Bereiche im einzufügenden Bild über das Zuweisen der Farbe mit den RGB-Werten 255/0/255 (FF00FF) transparent erscheinen lassen.
- Über die Funktion "Cursor einfügen" können Sie in Windows installierte Mauszeiger wählen. Normalerweise finden Sie diese über "C:\Windows\Cursors", wobei der Ordner Windows bei den verschiedenen Versionen variieren kann.

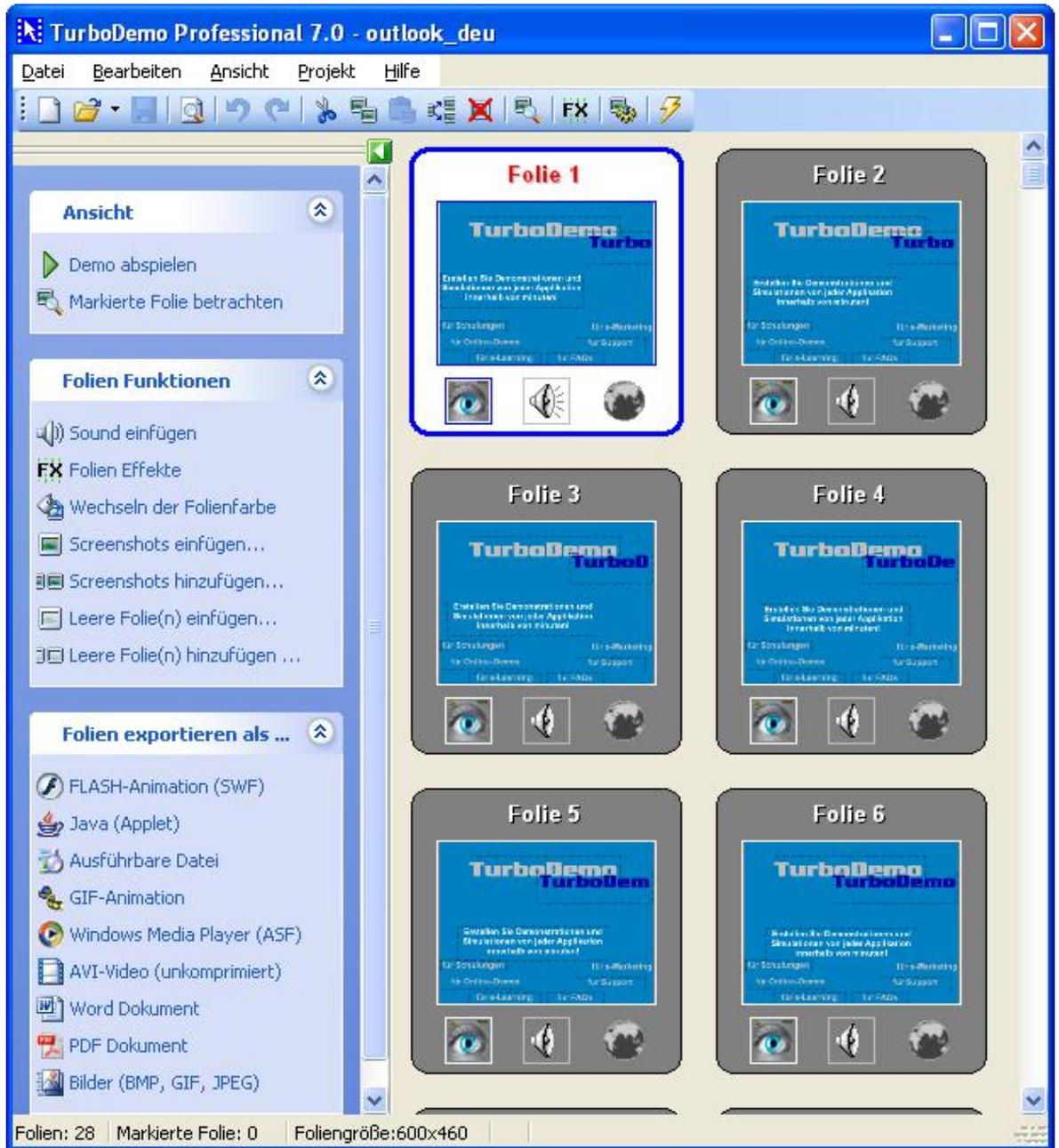


## 7.3 Folien-Übersicht

### Folien-Übersicht

Die Folien-Übersicht gibt Ihnen einen Überblick über Ihr Projekt. Die Übersicht startet automatisch nachdem Sie die Aufnahme beendet haben.

In dieser Ansicht können Sie Folien ausschneiden, einfügen, kopieren und löschen. Zudem können Sie Aktionen und Sound einfügen oder einfach Folien aus anderen Projekten in Ihr aktuelles Projekt einfügen.

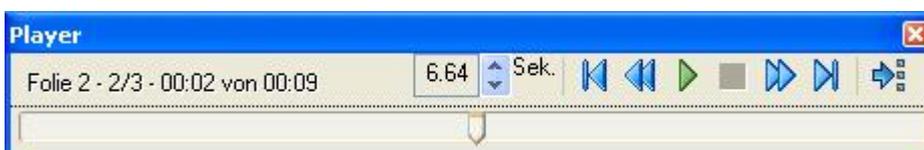


[Symbole in der Folienübersicht](#)

## 7.4 Einzelfolien Ansicht

### Folien Einzelansicht

Um eine Folie zu bearbeiten, wechseln Sie durch einen Doppelklick auf diese Folie in die Einzelansicht  .



Das Navigieren zwischen den Folien ist über den Schieberegler des Players gewährleistet. Alternativ können auch die Pfeiltasten auf dem Player genutzt werden.

Hier kann ebenfalls Mauszeigerbewegung und Folienzeit eingestellt werden.

Nach Klicken auf die Play-Taste des Players wird Ihnen die Demo angezeigt um die Mauszeigerbewegung, Animationen und Folienzeit zu prüfen.

[Symbole in der Folien Einzelansicht](#)

## 7.5 Einfügen eines Bildes

### Einfügen eines Bildes

Fügen Sie Ihr Firmenlogo oder ein anderes Bild in die Folie mit ein.

Bild einfügen:

1. Wechseln Sie in die Einzelansicht mit einem Doppelklick auf eine Folie oder der **F3**-Taste
2. Klicken Sie unter dem Menü **Folie** auf "**Bild einfügen**" oder über die Tasten **STRG+I**
3. Das "**Bild einfügen**" Fenster wird angezeigt
4. Bitte wählen Sie den Pfad aus, um Ihr Bild oder Logo einzufügen
5. Das Bild wird nun auf der Folie erscheinen
6. Das Bild kann verschoben werden, oder in der Größe verändert werden

Tip: Es ist möglich, bei dem Bild eine Farbe zu definieren die transparent sein soll.

## 7.6 Folienübergangseffekte

### Folienübergangseffekte

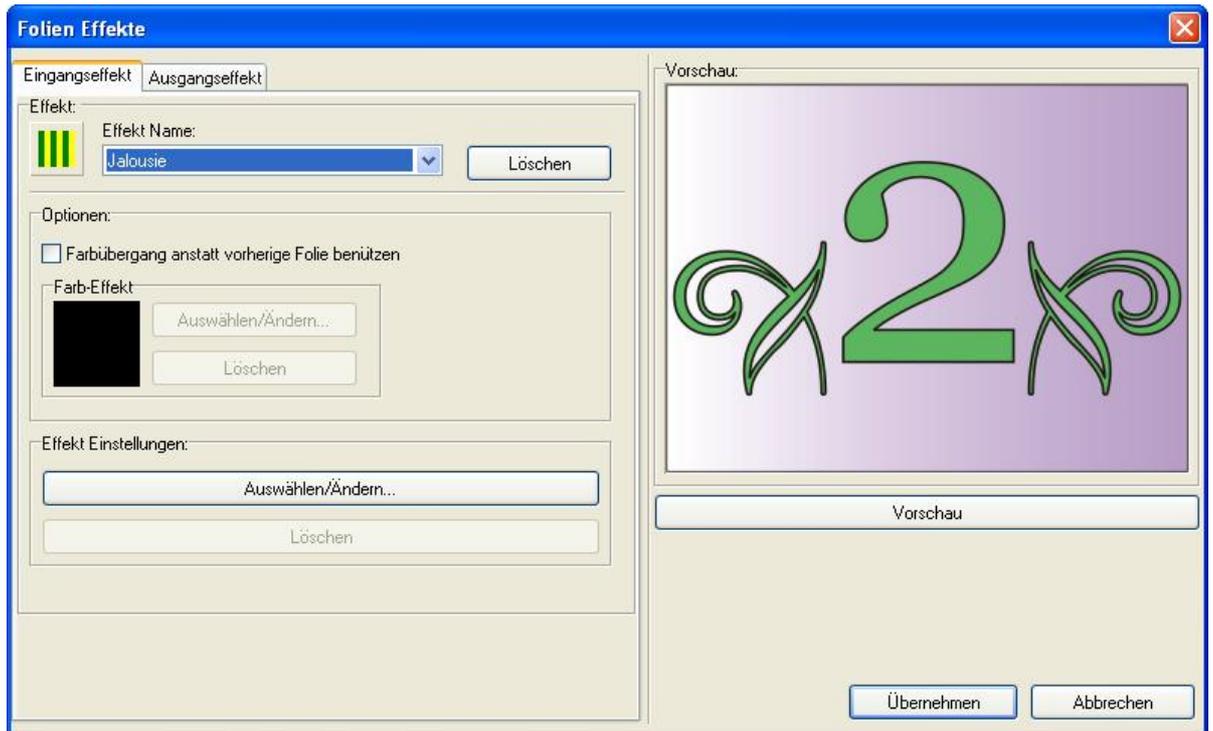
Die Folien können mit Übergangseffekten belegt werden. Dabei ist zwischen Eingangs- und Ausgangseffekten zu unterscheiden.

Um einen Effekt einzubinden klicken Sie bitte auf das  Icon

Es kann zwischen mehreren Effekten ausgewählt werden:

- Ein-/Ausblenden
- Auflösen
- Uhr
- Kreuz
- Kreis
- Jalousie
- Kämmen
- Folie einschieben
- Wachsenden Vierecken

Es kann von Folie zu Folie übergeblendet werden oder von einer Vollfarbeinblendung zu einer Folie.



## 7.7 Hinzufügen von Text und Rollover

### Hinzufügen von Text und visuellen Effekten

- [Objekte](#)
- [Sprechblasen und Notizen](#)
- [Einfügen eines Bildes](#)
- [Shockwave Flash Dateien einfügen](#)
- [Animierte Zeigerobjekte](#)
- [Gummibandeffekt](#)
- [Rollovers](#)

#### 7.7.1 Objekte

##### Hinzufügen von Text und visuellen Effekten

Erklären Sie Ihren Screenshot anhand von Sprechblasen, Notizen oder Textobjekten.



**Sprechblasen** sind anhand ihrer Form sehr hilfreich, um einen Klickbereich oder Knopf zu beschreiben. Um eine Sprechblase einzufügen, drücken Sie STRG+B (Balloon) oder klicken Sie auf die Sprechblasen-Schaltfläche.



**Notizen** sind Textobjekte denen Sie eine Hintergrundfarbe zuweisen können. Notizen können für Beschreibungen oder Hinweise verwendet werden. Um eine Notiz einzufügen, drücken Sie STRG+N oder klicken Sie auf die Notizschaltfläche.



**Textobjekte** sind Notizen (wie oben beschrieben), sie können transparent oder in einer bestimmten Hintergrundfarbe sein. Im Gegensatz zu Notizen und Sprechblasen verschwinden Textobjekte nicht während der Mausbewegung.

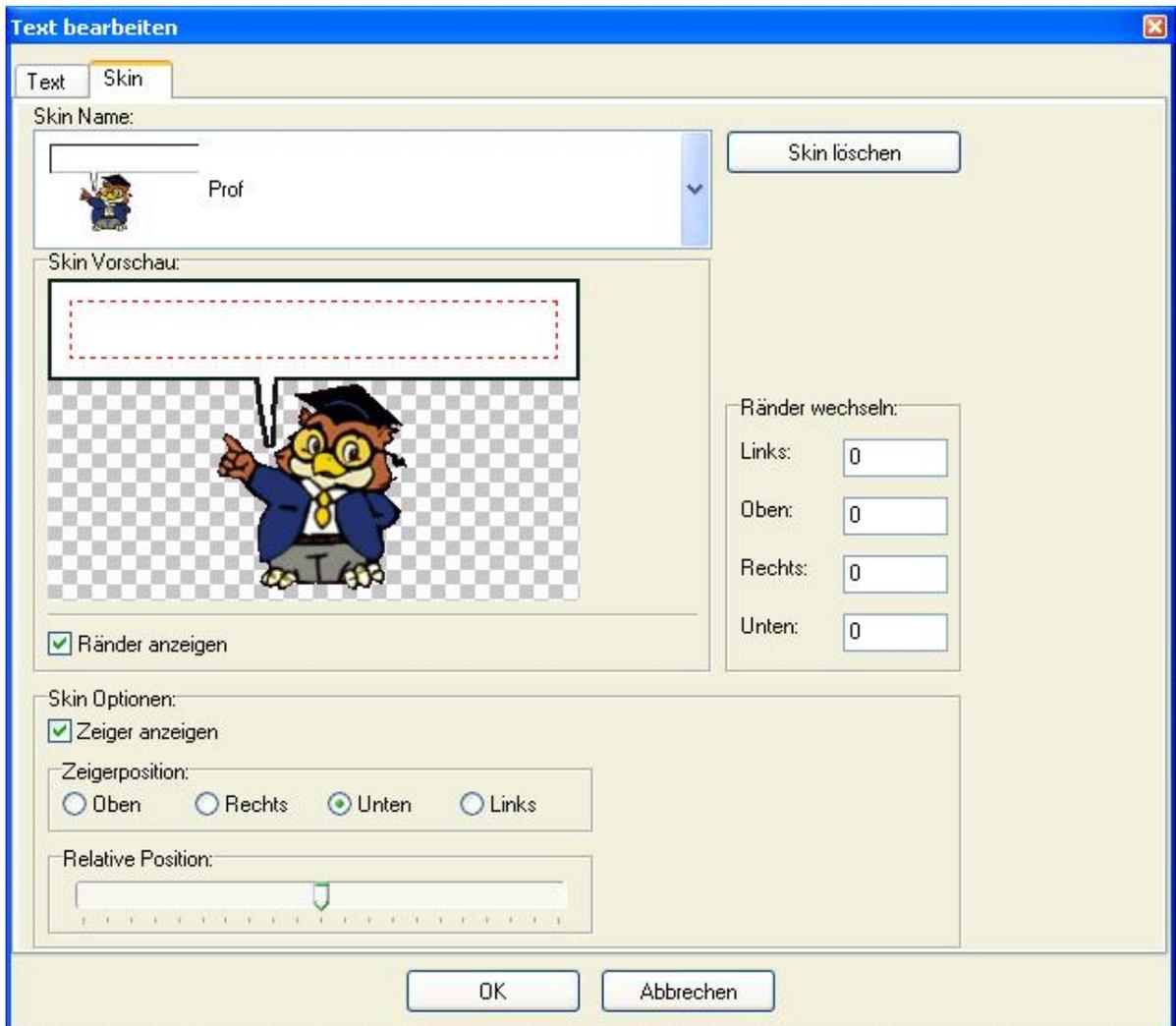
Schauen Sie sich ein Tutorial mit verschiedenen Text-Objekten an

## 7.7.2 Sprechblasen & Notizen

### Sprechblasen & Notizen

Bei Sprechblasen und Notizen ist es möglich das Erscheinungsbild (Skin) zu ändern um die Demo persönlichen Vorstellungen anzugleichen.

Diese Skins lassen sich, wie gehabt, leicht an den Text anpassen.



### Ändern des Erscheinungsbildes einer Notiz oder Sprechblase:

Klicken Sie auf eine Notiz- oder Sprechblasensymbol in der Einzelansicht. Es erscheint eine Notiz oder Sprechblase in der linken oberen Folienecke.

Doppelklicken Sie auf das Objekt um das Erscheinungsbild über den erscheinenden "Text Editor" zu bearbeiten.

#### Ändern der "Skin":

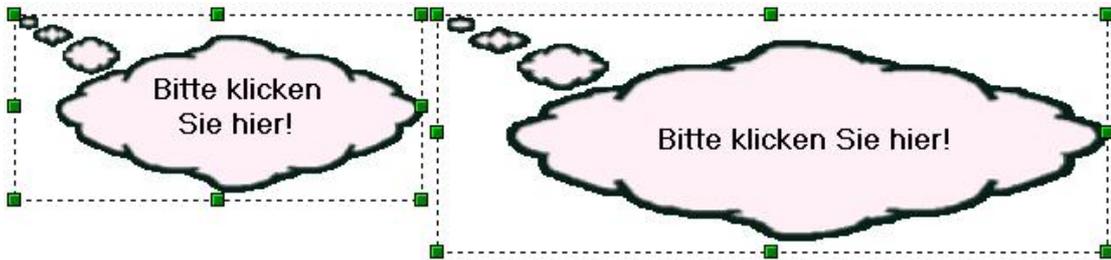
Wählen Sie den Reiter Skin und klicken Sie in das Feld unter Skin Name.  
Wählen Sie im erscheinenden Pop-up-Menü die Skin Ihrer Wahl.  
Drücken Sie OK.

#### Ändern des Textes:

Klicken Sie den Reiter "Text" und bearbeiten Sie den Text der Notiz oder Sprechblase.  
Bestätigen Sie mit OK.

#### Ändern der Form von Notizen und Sprechblasen:

Klicken und ziehen Sie auf eine Ecke des Rahmens der erscheint wenn ein Objekt ausgewählt ist. Der Text wird sich automatisch der neuen Form anpassen.



### 7.7.3 Rollovers

#### Rollovers



Ein Rollover arbeitet wie eine "Dialog Sprechblase" in einer Karikatur und hilft Ihnen, eine Erklärung zu geben, um Ihre gewünschten Punkte hervorzuheben. Diese Funktion wird benutzt, um Tasten, Felder und andere Objekte auf Ihrem Bildschirm zu beschreiben und arbeitet sehr gut als unterrichtendes Werkzeug. Rollovers werden als Gedankenblasen aktiviert und angezeigt, wenn der Benutzer die Maus über den Rolloverbereich bewegt.

Seit der Version 7.0 wird das Einbinden von Bildern und den vorhandenen Skins (Sprechblasen und Anmerkungen) unterstützt. Diese werden dann anstatt der bisher eingeblendeten Gedankenblasen angezeigt wenn der Benutzer die Maus über die Rolloverbereiche führt.

## 7.8 Hinzufügen von Animationen

### 7.8.1 Animierte Zeigerobjekte

#### Animierte Zeigeobjekte (Attraktoren)

Sie können einen Attractor verwenden, um Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Teil Ihrer Demo/Anleitung zu lenken. Der Attractor Pfeil "blinkt" in jeder möglichen Farbe, die Sie über das Contextmenü auswählen können. Mehr als ein Pfeil kann in chronologischer Reihenfolge gleichzeitig benutzt werden, um wichtige Daten oder Informationen für den Betrachter hervorzuheben.



### 7.8.2 Gummiband

#### Gummiband

Ein Gummiband arbeitet ähnlich wie ein Attractor. Es umgibt einen Text oder einen Bereich der entweder kreisförmig oder rechteckig sein kann, dabei schrumpft und weitet es sich wieder im Wechsel, solange die Folie angezeigt wird. Dieses Umkreisen des Textes oder eines Bereiches hilft dem Betrachter, sogar die kleinsten Details zu beachten.



## 7.8.3 Shockwave Flash Dateien

### Hinzufügen von Shockwave Flash Dateien

Sie können mit dieser Funktion die Attraktivität Ihrer Demo wesentlich steigern. Zum Beispiel können Sie durch das Hinzufügen dieser animierten Objekte, Aufzählungen auf schöne Art und Weise hervorheben.

Oder Sie möchten einen bestimmten Bereich hervorheben. Dabei sind Sie nicht auf unsere Vorgaben angewiesen, sondern können selbst erstellte Flash Dateien (SWF) einbinden. Es ist somit auch möglich dass Sie in Ihre TurboDemo eine TurboDemo einbinden.

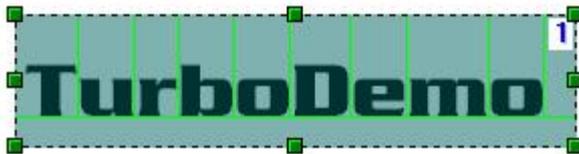
Zu beachten ist, dass das Abspielen der Flashelemente nur in Demos funktioniert die auf Flash basieren, also nur im SWF Format oder im EXE Format.

## 7.8.4 Texteingabe Simulation

### Texteingabe Simulation

Seit der Version 7.0 ist es möglich die Texteingabe zu simulieren. Sie müssen nur einen Screenshot machen wenn Sie alles geschrieben haben, um zum Beispiel eine Benutzerkennwort Eingabe oder einen Emailtext zu simulieren.

Über Textsimulation einfügen  können Sie die Texteingabe in verschiedenen Geschwindigkeiten simulieren, Sie müssen dazu nur ein Objekt über einen Text ziehen. Wenn der Text auf einem einfarbigem Hintergrund ist, werden die einzelnen Buchstaben automatisch erkannt.



## 7.9 Folien mit Objekten und Aktionen versehen

### Folien mit Objekten und Aktionen versehen

- [Zeichnen eines Objektes](#)
- [Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen](#)
- [Aktions-Optionen Dialog](#)
- [Folien-Aktions Dialog](#)
- [Pause Knopf](#)

### 7.9.1 Zeichnen eines Objektes

#### Zeichnen eines Objektes

Es gibt drei Arten von Objekten:



**Objekt "Freihand" zeichnen:** Wählen Sie "**Folie | Objekt zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um Ihre eigene Form zum Definieren eines Aktionsfeldes zu zeichnen. Zum Verbinden der Lienienenden klicken Sie bitte auf die **rechte** Maustaste



**Rechteck:** Wählen Sie "**Folie | Rechteck zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um ein Rechteck zu zeichnen. **Quadrat:** Wählen Sie "**Folie | Rechteck zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol und beginnen die Position des Quadrates zu definieren durch Drücken der Umschalt-Taste und Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste



**Ellipse:** Wählen Sie "**Folie | Ellipse zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um eine Ellipse zu zeichnen.

**Kreis:** Wählen Sie "**Folie | Ellipse zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol und beginnen die Position des Kreises zu definieren durch Drücken der Umschalt-Taste und Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste.

All diesen Objekten kann eine Aktion zugewiesen werden, über welche der Betrachter in der Lage ist einen angegebenen Bereich anzuklicken und ein definiertes Ereignis oder eine Aktion folgt:

[Aktionsoptionen](#)

## 7.9.2 Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen

### Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen (Hyperlinks)



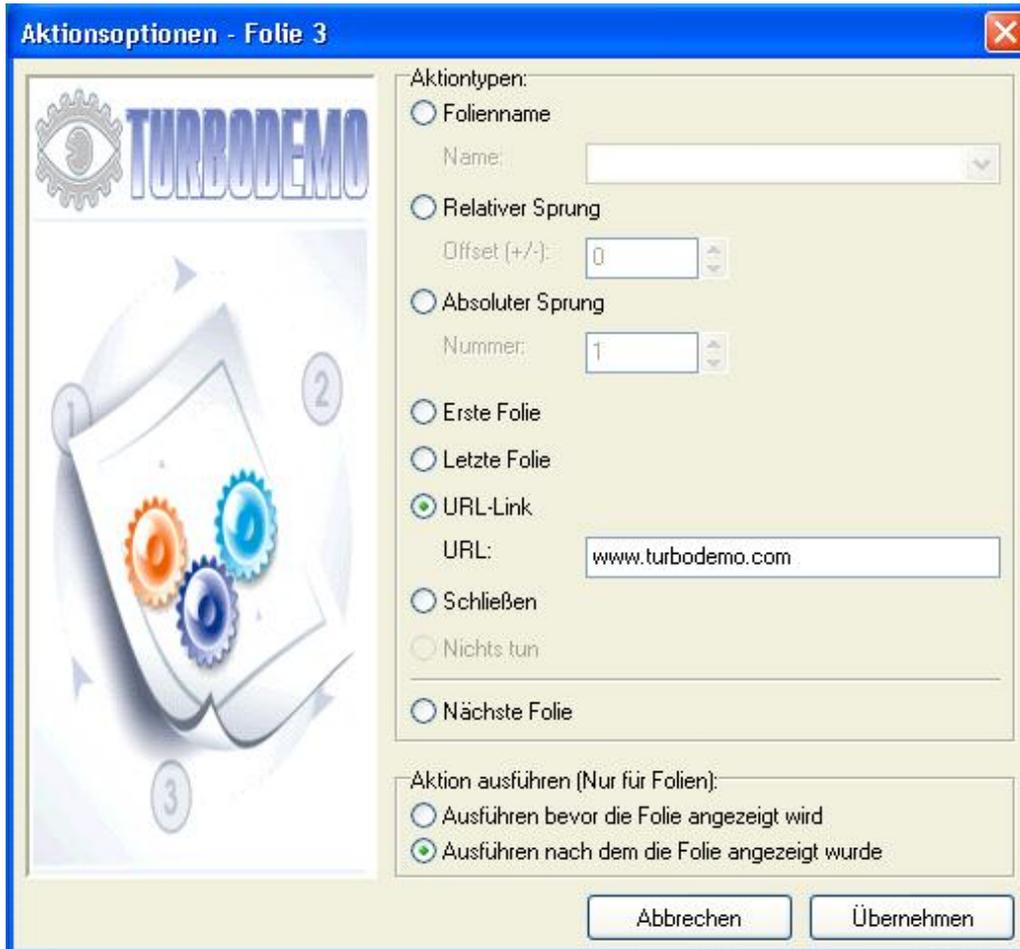
1. Wählen Sie ihre gewünschte Position und Zeichnen ein Objekt darüber.  
(z.B. mit dem Freihand-Tool, Rechteck oder Ellipse)
2. Klicken Sie doppelt auf das erstellte Objekt um eine **URL-Aktion** zu definieren.
3. Aktivieren Sie das Feld **URL** und tragen Sie eine Internet-Adresse oder Email-Adresse ein.

Wenn der Betrachter der Demo auf dieses Feld klickt, wird diese **URL** ausgeführt.  
Zum Beispiel ist es auf diese Weise möglich Internetseiten zu öffnen oder sogar andere Demos über eine URL aufzurufen.

## 7.9.3 Aktions-Optionen Dialog

### Aktions-Option Dialog

Wenn ein Benutzer auf ein Objekt in einer Folie klickt, dann wird Ihre definierte "Aktion" zu diesem Objekt aktiviert.



**Aktionstypen:**

- Foliename: Ein Aktionssprung kann auf einen Foliennamen definiert werden anstatt auf eine Foliennummer.
- Relativer Sprung: + oder – Foliensprung. Wenn ein Betrachter einen Prozess missversteht, dann bringt Sie diese Aktion, zum Beispiel, drei Schritte zurück. Dieses wird durch -3 angezeigt.
- Absoluter Sprung: Diese Funktion ist der Option "Foliename" sehr ähnlich. Sie wählen die Foliennummer anstatt des Foliennamen.
- Erste Folie: Springe zurück zur ersten Folie.
- Letzte Folie: Springe vor zur letzten Folie.
- URL-Link: Öffnen Sie die URL durch klicken auf dem Objekt. Wenn der Betrachter auf das Objekt klickt, wird er zur Homepage weitergeleitet
- Schließen: Schließen der gesamten Demo/Anleitung

**Aktion ausführen (nur für Folien):**

- Ausführen bevor die Folie angezeigt wird: Sie sind in der Lage, eine Aktion zu definieren, bevor eine Folie angezeigt wird.
- Ausführen nachdem die Folie angezeigt wird: Sie sind in der Lage eine Aktion zu definieren, nachdem eine Folie angezeigt wird.

**7.9.4 Folien-Aktions Dialog**

**Folien-Aktion Dialog**

Eine für diese Folie über den Aktionsoptionen Dialog ausgewählte Funktion, wird automatisch ausgeführt.  
 Die unten im Aktionsoptionen Fenster aufgeführten Optionen geben den Zeitpunkt für das Ausführen der Aktion an.

**Zeitpunkt der Folien-Aktion:**

Vor dem Anzeigen: Es ist möglich die Aktion auszuführen bevor die Folie angezeigt wird.

Nach dem Anzeigen: Es ist möglich die Aktion auszuführen nachdem die Folie angezeigt wird.



Um diese Optionen zu aktivieren, müssen Sie die gewünschte Folie öffnen und dann auf dieses Icon klicken oder mit rechter Maustaste auf die Folie klicken. Auf diese Art definieren Sie eine Aktion zu dieser Folie die automatisch ausgeführt wird. Sie sind in der Lage entweder "Ausführen bevor die Folie angezeigt wird" oder "Ausführen nachdem die Folie angezeigt wird" auszuwählen, aber nicht beides.

**7.9.5 Pause Knopf****Pause Schaltoberfläche / Pause Knopf**

Platzieren Sie einen Pause Knopf  auf einer Folie, um die Wiedergabe solange zu unterbrechen, bis der Benutzer auf diesen Knopf drückt.

Wünschen Sie z.B., dass der Benutzer etwas liest, dann platzieren Sie einen Pause Knopf. Der Benutzer muss dann auf den Pause Knopf drücken, um die Demo fortsetzen zu können.

Der Pause-Taste können verschiedene Aktionen zugewiesen werden. Das bedeutet, dass, wenn der Betrachter auf diese Taste klickt, wird er auf eine definierbare Folie oder auf eine Web-Seite weitergeleitet usw.

Um diese Aktion zu aktivieren, wählen Sie den Pause-Knopf, klicken Sie dann mit der rechten

Maustaste auf den Pause-Knopf und wählen Sie "Aktionsoptionen". In dem Dialog sind Sie in der Lage eine Aktion zu definieren.

Neu ist, dass er Pause Knopf jetzt mit einem Klick zu verstecken ist. Diese Option finden Sie im Context Menü des Pause Knopfs.

## 7.10 Sprache oder Musik hinzufügen

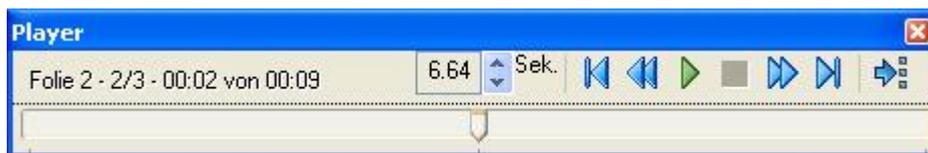
### Sprache oder Musik hinzufügen

- [Folienzzeit bestimmen](#)
- [Audio zu Folien hinzufügen](#)
- [Funktionen des Audio Editors](#)

#### 7.10.1 Folienzzeit

##### Folienzzeit

Die Folienzzeit kann in der Einzelansicht über den Player justiert werden.



Wenn Sie eine Audiodatei zu der Folie hinzufügen, wird die Folienzzeit um die Dauer der Audiodatei erhöht.

Wenn Sie die Audiodatei nicht nur für eine Folie verwenden möchten, z.B. eine Musikdatei als Hintergrundmusik abspielen möchten, müssen Sie die Option für die automatische Anpassung der Folienzzeit zu der Audiolänge deaktivieren.

#### 7.10.2 Audio zu Folien hinzufügen

##### Audio zu Folien hinzufügen

Um Audio zu einer Folie hinzuzufügen, klicken Sie in der Einzel-Folienansicht auf dieses Symbol: 

In der Folienübersicht klicken Sie bitte auf das Lautsprecher Symbol, das sich auf der Folie zwischen dem Auge und der Erde befindet. Um die Aufnahme zu starten, drücken Sie bitte auf den roten Aufnahmeknopf. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie bitte den Stopp Knopf mit dem schwarzen Quadrat. Zur Aufnahme benötigen Sie ein korrekt an Ihren Computer angeschlossenes Mikrofon.

Um vorhandene Audiodateien einzubinden, drücken Sie bitten auf Audio importieren und wählen Ihre Datei aus die im WAV Format sein muss.

Über **Erweiterter Modus** können Sie den Audio Editor verwenden, um dort kleine Veränderungen vorzunehmen.



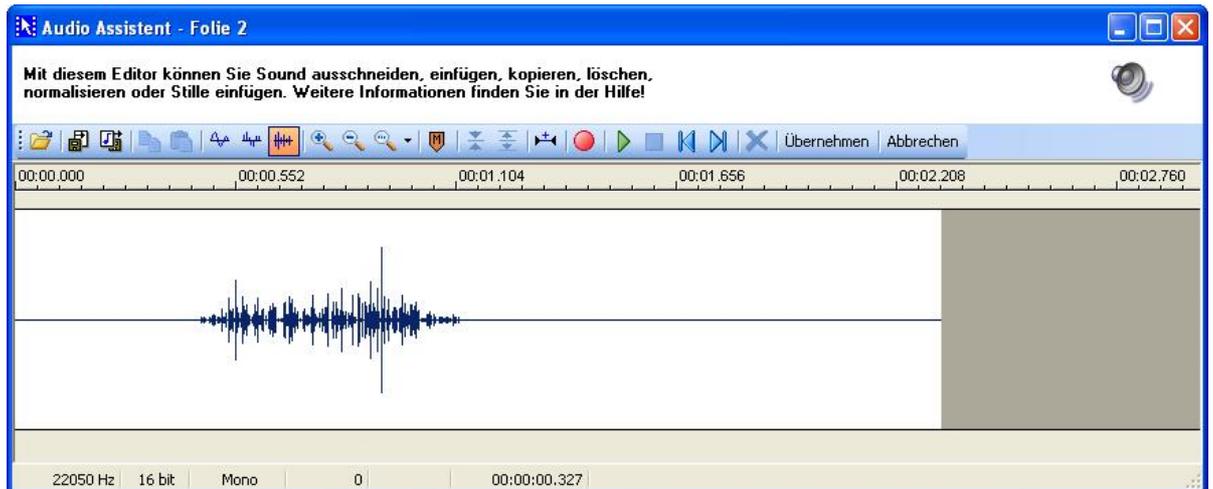
Um die aufgenommene Audiodatei zu exportieren (zu Bearbeitungszwecken) klicken Sie bitte auf Audio exportieren und wählen Sie das Zielverzeichnis aus.  
Um die Audiozuweisung rückgängig zu machen, klicken sie bitte auf Audio löschen.

### 7.10.3 Audio Editor

#### Audio Editor

Nutzen Sie den Audio Editor z.B. um Stille einzufügen, Lautstärke anzugleichen, Kommentare zu erweitern oder zu beschneiden, usw.

Bitte bewegen Sie die Maus über die Funktionen des AudioEditors um nähere Informationen zu bekommen!



## 7.11 Interaktive Funktionen

### Interaktive Funktionen

- [Interaktive Demos / Anleitungen](#)
- [Klick Bereich](#)
- [Text Bereich](#)
- [Hot-Key Bereich](#)
- [Pause Knopf](#)
- [Hyperlinks hinzufügen](#)
- [Zeichnen eines Objekts](#)
- [Aktions- Optionen](#)
- [SCORM](#)
- [Frage und Antwort \(Quiz\)](#)

#### 7.11.1 Interaktive Demos / Anleitungen

##### Interaktive Demos/Anleitungen

Fügen Sie entweder Klickfelder, Eingabefelder oder Hot-Keys ein und assoziieren Sie zu diesen Aktionen. Indem Sie das tun, sind Sie in der Lage Ihre Demos/Anleitungen interaktiv zu gestalten und das Lernen der Betrachter zu verbessern.

Klick-Bereiche: Der Betrachter wird gefordert, die Maus zu benutzen um in die Demo/Anleitung interaktiv einzugreifen. Sie können die "linke" und "rechte" Maustaste definieren oder sogar einen Doppelklick simulieren.

Eingabefelder: Der Betrachter bekommt einen Bereich als Eingabefeld, wo die von Ihnen definierten Informationen mit der Tastatur eingeben muss.

Hot-Key Bereich: Definieren Sie einen Hot-Key, wie z.B. "STRG+Umschalt+D", wo der Betrachter gefragt wird diese Hot-Keys in der Kombination einzugeben.

Pause Knopf: Platzieren Sie einen Pause Knopf auf einer Folie, um die Wiedergabe solange zu unterbrechen, bis der Benutzer auf diesen Knopf drückt.

Zeichenobjekte: Zeichnen Sie Bereiche die Sie farblich gestalten oder als transparent definieren können.

Diesen Objekten kann eine Aktion hinzugefügt werden um z.B. zu einer Webseite zu verlinken oder um zu einer Folie in der Demo zu gelangen.

## 7.11.2 Klick Bereich

### <sup>3</sup> Klick Bereich

Sie können einen Klick Bereich verwenden um interaktive Demos/Anwendungen zu erstellen. Wenn man einen Klick Bereich positioniert, stoppt die Demo/Anwendung bis der User auf den definierten Klick-Bereich klickt. Wenn der Benutzer auf den richtigen Bereich klickt, wird eine Erfolgsmeldung (**Grünes Rechteck**) angezeigt, andernfalls wird eine Fehlermeldung (**Rotes Rechteck**) angezeigt.

Der Erfolgsmeldung oder der Fehlermeldung kann eine Aktion zugewiesen werden. Dies bedeutet, dass, nachdem die Meldung angezeigt wird, eine Aktion ausgeführt wird. Bitte schauen Sie sich die [Aktionstypen](#) an, welche durchgeführt werden können.

Dem Klick Bereich können mehrere individuelle Fehlermeldungen zugewiesen werden. Diese können Sie über einen Rechtsklick auf die Fehlermeldung und durch wählen der Option "Fehlermeldung hinzufügen" auf die Folie einfügen. Die Position der erscheinenden Fehlermeldung kann nachträglich über das Kontextmenü geändert werden. Somit können Sie den Benutzer schrittweise zum Ziel führen.

## 7.11.3 Textfeld

### Text Bereich

Sie können ein Eingabefeld verwenden, um vom Benutzer eine Antwort auf eine von Ihnen gestellte Frage zu erhalten. Beim Plazieren eines Eingabefeldes wird der Benutzer aufgefordert einen Text in dieses Eingabefeld einzugeben. Entspricht der eingegebene Text, mit dem Text im Feld "Antwort sollte lauten:" überein, so erscheint die Erfolgsmeldung auf dem Bildschirm (**Grünes Rechteck**); ansonsten die Fehlermeldung (**Rotes Rechteck**).

Der Erfolgsmeldung oder der Fehlermeldung kann eine Aktion zugewiesen werden. Dies bedeutet, dass, nachdem die Meldung angezeigt wird, eine Aktion ausgeführt wird. Bitte schauen Sie sich die [Aktionstypen](#) an, welche durchgeführt werden können.

Dem Textfeld können mehrere individuelle Fehlermeldungen zugewiesen werden. Diese können Sie über einen Rechtsklick auf die Fehlermeldung und durch wählen der Option "Fehlermeldung hinzufügen" auf die Folie einfügen. Die Position der erscheinenden Fehlermeldung kann nachträglich über das Kontextmenü geändert werden. Somit können Sie den Benutzer schrittweise zum Ziel führen.

## 7.11.4 Hot-Key Bereich

### Hot-Key Bereich

Sie können ein Hot-Key Bereich verwenden, um vom Benutzer eine Antwort zu erhalten, wenn er einen Hot-Key über de Tastatur eingibt. Beim Plazieren eines Hot-Key Bereiches wird der Benutzer aufgefordert eine Taste oder eine Tastenkombination (zum Beispiel "STRG + K") auf seiner Tastatur zu drücken. Entspricht die eingegebene Taste oder Tastenkombination, dem voreingestellten Hot-Key, so erscheint die Erfolgsmeldung auf dem Bildschirm (**Grünes Rechteck**); ansonsten die Fehlermeldung (**Rotes Rechteck**).

Der Erfolgsmeldung oder der Fehlermeldung kann eine Aktion zugewiesen werden. Dies bedeutet, dass, nachdem die Meldung angezeigt wird, eine Aktion ausgeführt wird. Bitte schauen Sie sich die [Aktionstypen](#) an, welche durchgeführt werden können.

Dem Hot-Key Bereich können mehrere individuelle Fehlermeldungen zugewiesen werden. Diese können Sie über einen Rechtsklick auf die Fehlermeldung und durch wählen der Option "Fehlermeldung hinzufügen" auf die Folie einfügen. Die Position der erscheinenden Fehlermeldung kann nachträglich über das Kontextmenü geändert werden. Somit können Sie den Benutzer schrittweise zum Ziel führen.

## 7.11.5 Pause Knopf

### Pause Knopf

Platzieren Sie einen Pause Knopf  auf einer Folie, um die Wiedergabe solange zu unterbrechen, bis der Benutzer auf diesen Knopf drückt.

Wünschen Sie z.B., dass der Benutzer etwas liest, dann platzieren Sie einen Pause Knopf. Der Benutzer muss dann auf den Pause Knopf drücken, um die Demo fortsetzen zu können.

Der Pause-Taste können verschiedene Aktionen zugewiesen werden. Das bedeutet, dass, wenn der Betrachter auf diese Taste klickt, wird er auf eine definierbare Folie oder auf eine Web-Seite weitergeleitet usw.

Um diese Aktion zu aktivieren, wählen Sie den Pause-Knopf, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Pause-Knopf und wählen Sie "Aktionsoptionen". In dem Dialog sind Sie in der Lage eine Aktion zu definieren.

Neu ist, dass er Pause Knopf jetzt mit einem Klick zu verstecken ist. Diese Option finden Sie im Kontextmenü des Pause-Knopfs.

## 7.11.6 Hyperlinks hinzufügen

### Hyperlinks hinzufügen

#### Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen (Hyperlinks)



1. Wählen Sie ihre gewünschte Position und Zeichnen ein Objekt darüber.  
(z.B. mit dem Freihand-Tool, Rechteck oder Ellipse)
2. Klicken Sie doppelt auf das erstellte Objekt um eine **URL-Aktion** zu definieren.
3. Aktivieren Sie das Feld **URL** und tragen Sie eine Internet-Adresse oder Email-Adresse ein.

Wenn der Betrachter der Demo auf dieses Feld klickt, wird diese **URL** ausgeführt.

Zum Beispiel ist es auf diese Weise möglich Internetseiten zu öffnen oder sogar andere Demos über eine URL aufzurufen.

## 7.11.7 Zeichnen eines Objekts

### Zeichnen eines Objekts

Es gibt drei Arten von Objekten:



**Objekt "Freihand" zeichnen:** Wählen Sie "**Folie | Objekt zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um Ihre eigene Form zum Definieren eines Aktionsfeldes zu zeichnen. Zum Verbinden der Lienienenden klicken Sie bitte auf die **rechte** Maustaste



**Rechteck:** Wählen Sie "**Folie | Rechteck zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um ein Rechteck zu zeichnen. **Quadrat:** Wählen Sie "**Folie | Rechteck zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol und beginnen die Position des Quadrates zu definieren durch Drücken der Umschalt-Taste und Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste



**Ellipse:** Wählen Sie "**Folie | Ellipse zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol um eine Ellipse zu zeichnen.

**Kreis:** Wählen Sie "**Folie | Ellipse zeichnen**" oder klicken Sie auf das Symbol und beginnen die Position des Kreises zu definieren durch Drücken der Umschalt-Taste und Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste.

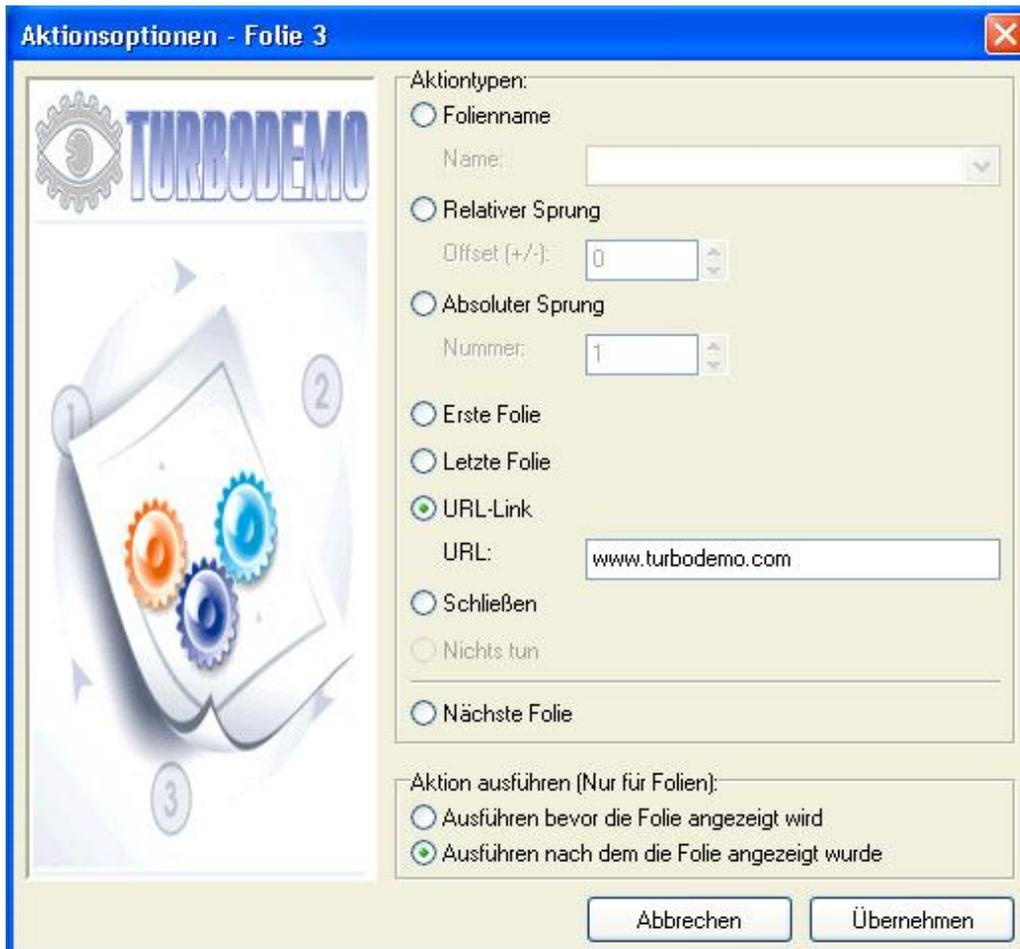
All diesen Objekten kann eine Aktion zugewiesen werden, über welche der Betrachter in der Lage ist einen angegebenen Bereich anzuklicken und ein definiertes Ereignis oder eine Aktion folgt:

[Aktionsoptionen](#)

## 7.11.8 Aktions- Optionen

### Aktions-Option Dialog

Wenn ein Benutzer auf ein Objekt in einer Folie klickt, dann wird Ihre definierte "Aktion" zu diesem Objekt aktiviert.



#### Aktionstypen:

**Foliename:** Ein Aktionssprung kann auf einen Foliennamen definiert werden anstatt auf eine Foliennummer.

**Relativer Sprung:** + oder – Foliensprung. Wenn ein Betrachter einen Prozess missversteht, dann bringt Sie diese Aktion, zum Beispiel, drei Schritte zurück. Dieses wird durch -3 angezeigt.

**Absoluter Sprung:** Diese Funktion ist der Option "Foliename" sehr ähnlich. Sie wählen die Foliennummer anstatt des Foliennamen.

**Erste Folie:** Springe zurück zur ersten Folie.

**Letzte Folie:** Springe vor zur letzten Folie.

**URL-Link:** Öffnen Sie die URL durch klicken auf dem Objekt. Wenn der Betrachter auf das Objekt klickt, wird er zur Homepage weitergeleitet

**Schließen:** Schließen der gesamten Demo/Anleitung

#### Aktion ausführen (nur für Folien):



Um diese Optionen zu aktivieren, müssen Sie die gewünschte Folie öffnen und dann auf dieses Icon klicken oder mit rechter Maustaste auf die Folie klicken. Auf diese Art definieren Sie eine Aktion zu dieser Folie die automatisch ausgeführt wird. Sie sind in der Lage entweder "Ausführen bevor die Folie angezeigt wird" oder "Ausführen nachdem die Folie angezeigt wird" auszuwählen, aber nicht beides.

Ausführen bevor die Folie angezeigt wird: Sie sind in der Lage, eine Aktion zu definieren, bevor eine Folie angezeigt wird.

Ausführen nachdem die Folie angezeigt wird: Sie sind in der Lage eine Aktion zu definieren, nachdem eine Folie angezeigt wird.

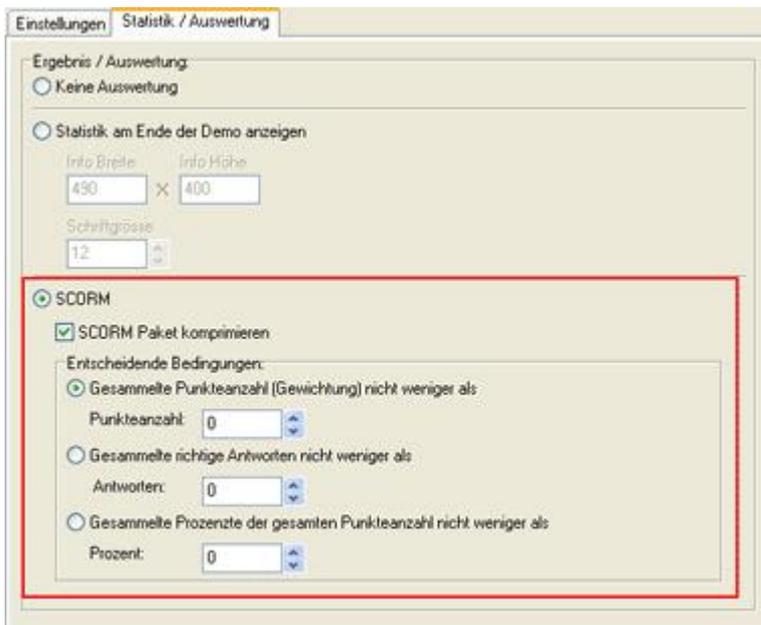
### 7.11.9 SCORM

#### SCORM Einstellungen

SCORM ist ein Standard um interaktive Lernsoftware über ein LMS (Learning Management System) auszuwerten. So sind Sie zum Beispiel in der Lage, den Fortschritt der Studenten beim Lernen zu dokumentieren, welches wiederum benutzt werden kann, um das Lehrmaterial effizienter zu gestalten.

TurboDemo generiert Demonstationen oder Lernsoftware, die in Learning Management Systeme eingebunden werden können. Diese Dateien der Demo können auch, sofern das von dem LMS verlangt wird, automatisch zu einer einzelnen Datei komprimiert werden.

Beim Generieren der Demos können Sie über den Reiter Statistik auf die Einstellungen für SCORM Einfluss nehmen:



Die Punkte können über die interaktiven Elemente vergeben werden wie Klickfeld, Texteingabe oder Quiz. Je nach Gewichtung der Aufgabe können mehr oder weniger Punkte vergeben werden. Zum vergeben der Punkte klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf das aktivierte interaktive Element.



Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir an dieser Stelle nicht darauf eingehen können wie die mit TurboDemo erstellten SCORM Dateien in das jeweilige LMS eingebunden werden. Bitte fragen Sie bei den Hersteller der Datenbank an wie die Dateien eingebunden werden.

### 7.11.10 Frage und Antwort (Quiz)

#### Frage und Antwort (Quiz)

Das Frage und Antwort Quiz eignet sich hervorragend für die Erstellung von Multiple Choice Aufgaben für Ihre e-Learning Demonstrationen. Sie haben die Möglichkeit Ihre Fragen direkt zu schreiben oder vorgefertigte Fragen in Form von Bildern zu benutzen. Antworten fügen Sie über einen Rechtsklick auf das Quiz-Frage Element hinzu.



Die Antworten können übersichtlich erstellt werden wobei Sie wahlweise zwischen Textantwort oder Bildantwort aussuchen können. Per Doppelklick auf die jeweilige Zeile unter der Spalte Inhalt, können Sie den Text editieren oder ein Bild für die Antwort zuweisen. Über den Tabellenpunkt "Richtig" geben Sie vor welche Antwort die "richtige" ist. Der Punkt "Richtige Antworten erlaubt" gibt vor, ob nur eine Antwort richtig ist oder ob mehrere richtige Antworten möglich sind. Natürlich können Sie die Antworten auch nummerieren über die Funktion "Nummerierung"!

Richtig	Typ	Inhalt
<input type="checkbox"/>	Text	
<input type="checkbox"/>	Text	
<input type="checkbox"/>	Text Bild	

**Quiz Antworten** ✖

Antworten:

Richtig	Typ	Inhalt

**Schrift:**

 Beispiel: AaBb

AaBb

**Nummerierung:**

**Richtige Antworten erlaubt:**

 Nur eine     Mehrere

**Design für Bestätigungsfeld:**

In der Demo selbst, wird die vermeintlich richtige Antwort angeklickt und auf den Quiz-Knopf gedrückt um die Auswahl zu bestätigen. Je nach Auswahl wird dann die Erfolgs- oder Fehlermeldung angezeigt.

Der Erfolgsmeldung oder der Fehlermeldung kann eine Aktion zugewiesen werden. Dies bedeutet, dass, nachdem die Meldung angezeigt wird, eine Aktion ausgeführt wird. Bitte schauen Sie sich die [Aktionstypen](#) an, welche durchgeführt werden können.

Dem Quiz können mehrere individuelle Fehlermeldungen zugewiesen werden. Diese können Sie über einen Rechtsklick auf die Fehlermeldung und durch wählen der Option "Fehlermeldung hinzufügen" auf die Folie einfügen. Die Position der erscheinenden Fehlermeldung kann nachträglich über das Kontextmenü geändert werden. Somit können Sie den Benutzer schrittweise zum Ziel führen.

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



## 8 Veröffentlichen

### 8.1 Übersicht

#### Übersicht

##### Veröffentlichen oder Abspielen einer Demo:

Klicken Sie auf dieses Symbol , um eine Demo zu exportieren. Nach Erscheinen des Export Assistenten wählen Sie bitte das Ausgabeformat.



Nach Bestätigung mit OK werden Sie aufgefordert den Dateinamen und Ausgabeort anzugeben.

### 8.2 Projekt speichern

#### Projekt speichern

Um ein Projekt zu speichern, wählen Sie vom Pull-Down Menü "**Datei | Projekt speichern...**", **STRG+S** oder "**Datei | Projekt speichern unter...**" Dieses aktiviert das "Projekt Speichern" Dialog-Fenster. Geben Sie dann den Projektnamen (z.B. mein\_projekt.tdp) ein und speichern Sie das Projekt.

Mit "Projekt Speichern" sichern Sie nur Ihr Projekt auf Ihrer Festplatte. Um eine Anleitung zu generieren, welche Sie auf Ihrer Homepage veröffentlichen können, wählen Sie bitte "**Datei | Generiere Online-Demo**" um eines dieser Formate zu generieren:

- Flash
- Java/HTML

- Animiertes GIF
- PDF
- Ausführbare EXE
- AVI-Film
- Windows Media Format ASF
- Export in JPG, BMP oder GIF
- Export als Microsoft Word Dokument \*.doc

## 8.3 Öffnen eines existierenden Projekts

### Öffnen eines existierenden Projekts

Um ein existierendes Projekt zu öffnen, wählen Sie über das Menü "**Datei** **Projekt Öffnen...**" oder **STRG+O**. Das "Projekt Öffnen" Dialog-Fenster wird geöffnet. Wählen Sie bitte das Projekt (\*.tdp), welches sie öffnen möchten.

Nachdem Sie ein Projekt ausgewählt haben, wird die erste Folie des ausgewählten Projektes im gleichen Dialogfenster angezeigt, um Ihnen zu helfen das richtige Projekt auszuwählen und zu öffnen. Sie können zwischen den Folien blättern, indem Sie auf "Zur nächsten Folie" oder "Zur vorhergehenden Folie" klicken.

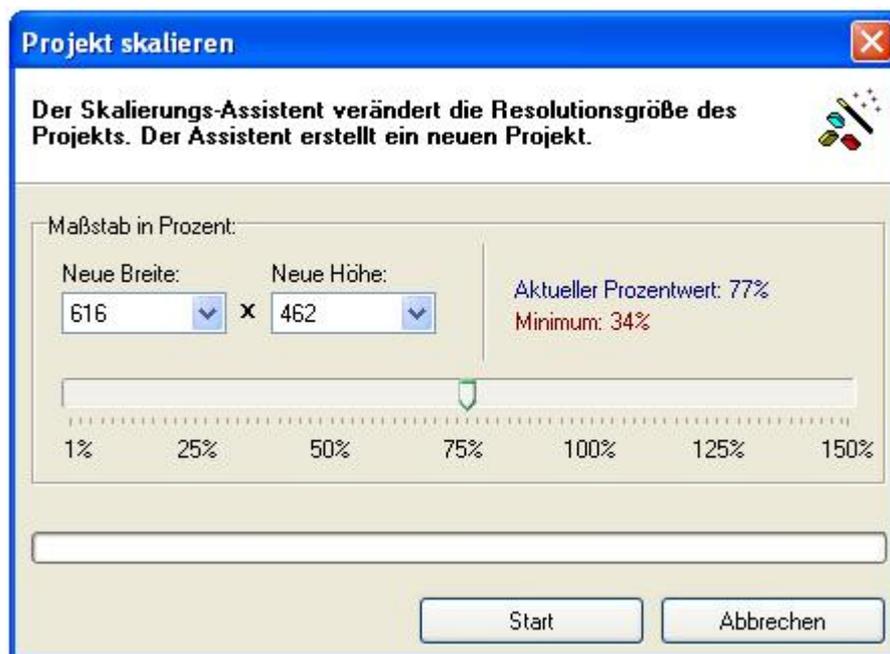
## 8.4 Projekt skalieren

### Projekt skalieren

Sie können die Auflösung Ihrer Projekte ändern, um z.B. die Demo auch auf Computern darzustellen die nicht die erforderliche Auflösung der Demo anzeigen können. Sie können die Auflösung erhöhen oder verringern.

Bitte folgen Sie den unten aufgeführten Schritten, um ein existierendes Projekt zu skalieren.

- 1: Öffnen Sie Ihr Projekt über "Datei | Projekt öffnen..."
- 2: Wählen Sie nun "Datei | Projekt skalieren"



- 3: Der Assistent zum Skalieren des Projekts wird angezeigt. (Siehe Bild)
- 4: Die Länge und Breite des Originals entspricht 100%
- 5: Sie können über die Pull-Down Menüs die neue Auflösung einstellen oder direkt über den Schieberegler die gewünschte Auflösung wählen
- 6: Nach Einstellen der gewünschten Auflösung betätigen Sie "Start"
- 7: Nach dem Skalieren der Datei wird der Name und Pfad der skalierten Datei angezeigt.
- 8: Schließen Sie das aktuelle Projekt und öffnen Sie das skalierte Projekt.

## 8.5 Generieren einer Demo / Veröffentlichen einer Demo...

### Generieren einer Demo / Veröffentlichen einer Demo...

Bitte folgen Sie diesen Schritten um eine Demo oder eine Anleitung zu erstellen.

Schritt 1: Starten Sie TurboDemo und klicken Sie auf "**Projekt Öffnen...**" im Menü "**Datei**"

Schritt 2: Wählen Sie "**Generiere Online-Demo / Projekt kompilieren...**" im Menü "**Datei**" und wählen Sie das gewünschte Format aus, mit dem Sie Ihre Demos und Anleitungen generieren wollen:

- Flash
- Java/HTML
- GIF
- PDF
- EXE
- AVI unkomprimiert
- Windows Media Player ASF
- Export von Bildern in JPG, BMP oder GIF
- Microsoft Word Dokument

Schritt 3: Öffnen Sie Ihre generierte Demo

## 8.6 Navigationsleisten und Skins

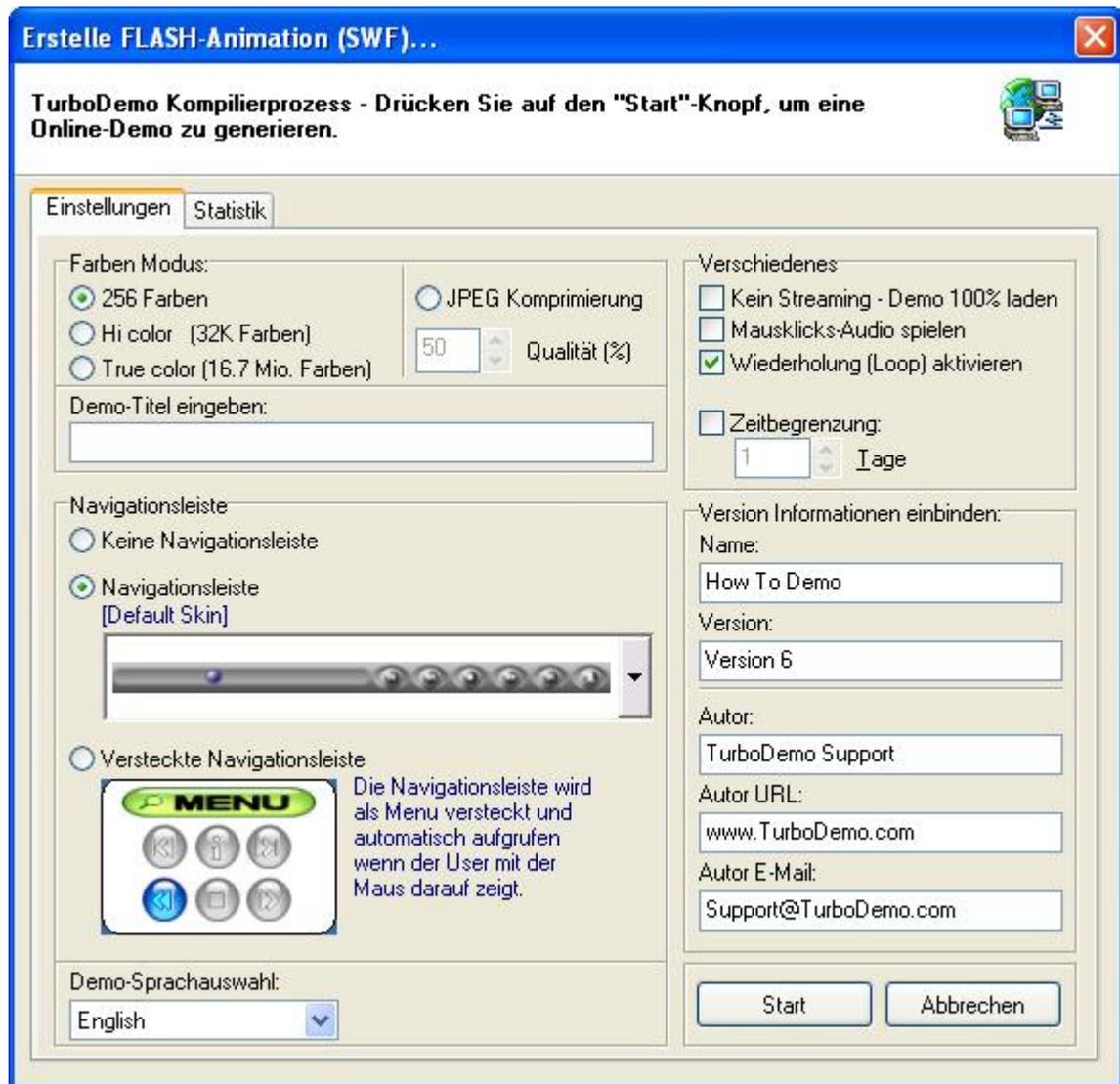
### Navigationsleisten und Skins

Was ist ein Skin?

Ein Skin fungiert wie ein Rand oder ein Rahmen um Ihre Demo/Anleitung, um erstellte Demos/Anleitungen mit Farbe, Firmenlogo und Navigationsleisten individuell anzupassen. Ein Skin erlaubt Ihnen, Ihre Demo/Anleitung mit dem Corporate Design Ihrer Firma darzustellen.

Wählen Sie ein Skin beim Erstellen einer **Flash-** oder **EXE-Demo**:

- Keine Navigationsleiste:  
Lassen Sie Ihre Demo/Anleitung ohne die Benutzung einer Navigationsleiste oder Menüs laufen.
- Navigationsleiste:  
Eine Navigationsleiste wird Ihrer Demo/Anleitung an der Unterseite hinzugefügt. Sie schließt Abspiel-Kontrolltasten und den Schieberegler mit ein.



- Versteckte Navigationsleiste:  
Eine versteckte Navigationsleiste wird in der oberen rechten Ecke Ihrer Demo angezeigt. Diese Option wird verwendet, wenn Sie nicht genügend Platz für Ihre Folien haben oder der Betrachter die Navigationsleiste nicht sehen darf. Die Navigationsleiste wird als Menü versteckt und automatisch aufgerufen, wenn der Benutzer mit der Maus darauf zeigt.

Wählen Sie ein Skin beim Erstellen einer **Java/HTML-Demo**:

Sie sind in der Lage ein Skin über ein Popup-Menü auszuwählen. Die Skins beinhalten unterschiedliche Hintergrundfarben und kreisförmige oder rechteckige Tasten. Bitte öffnen Sie den Skin-Assistenten, um einen der voreingestellten Skins auszuwählen.

## 8.7 Veröffentlichen einer Demo im Internet

### Veröffentlichen einer Demo im Internet

#### Binden Sie Ihre Demo in eine Webseite ein

Wenn Sie eine Demo in Ihre Homepage einbauen wollen, müssen Sie die Demodateien auf Ihren Webserver laden. Soll die Demo auf einer CD-ROM oder Festplatte zur Verfügung stehen, müssen Sie die Dateien in ein Verzeichnis/einen Ordner kopieren. Weitere Informationen zum Bereitstellen und Veröffentlichen von Demos auf einer Website finden Sie im folgenden Abschnitt.

## Demos auf dem eigenen Server oder auf einer CD-ROM bereitstellen

[Schritt 1] Laden Sie die Demodateien manuell auf Ihren Webserver bzw. kopieren Sie die Dateien in ein Verzeichnis.

Diese Dateien sollten auf den Webserver oder in ein Verzeichnis kopiert werden:

### Flash Demo/Tutorial

- Demoname.SWF
- Demoname.HTM
- Tdemo.JS

### Java Demo/Tutorial

- Demoname.BIN
- Demoname.HTM
- Tdemo.JS
- Skinw.JAR
- Llp3.JAR

[Schritt 2] Nach dem Laden/Kopieren der Demodateien können Sie die Demo auf einer Website bereitstellen. Kopieren Sie dazu die folgende Verknüpfung und fügen Sie sie auf Ihrer HTML-Seite ein. Das Kopieren des folgenden Codes und das Einfügen zwischen die Tags <head> und </head> ist nur für Java-Demos erforderlich (für Flash-Demos ist es nicht erforderlich):

```
<script language="JavaScript" src="tdemo.js"></script>
```

[Schritt 3] Verwenden Sie diesen Link in Ihrer Homepage um Ihre Demo zu öffnen:

```
<a href="javascript:openDemo('Demoname.htm',width,height);">TITLE</a>
```

**Beispiel eines HTML-Quellcodes zum Abspielen eines Demos:**

```
<html>
```

```
<head><script language="JavaScript" src="tdemo.js"></script></head>
```

```
<body>
```

```
Play Demo: <a href="javascript:openDemo('Demoname.HTM',Width,Hight);">TITLE</a>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**IX**

## 9 Optionen

### Optionen

Hier finden Sie Informationen wie Sie Einstellungen an TurboDemo oder für Ihr Projekt durchführen

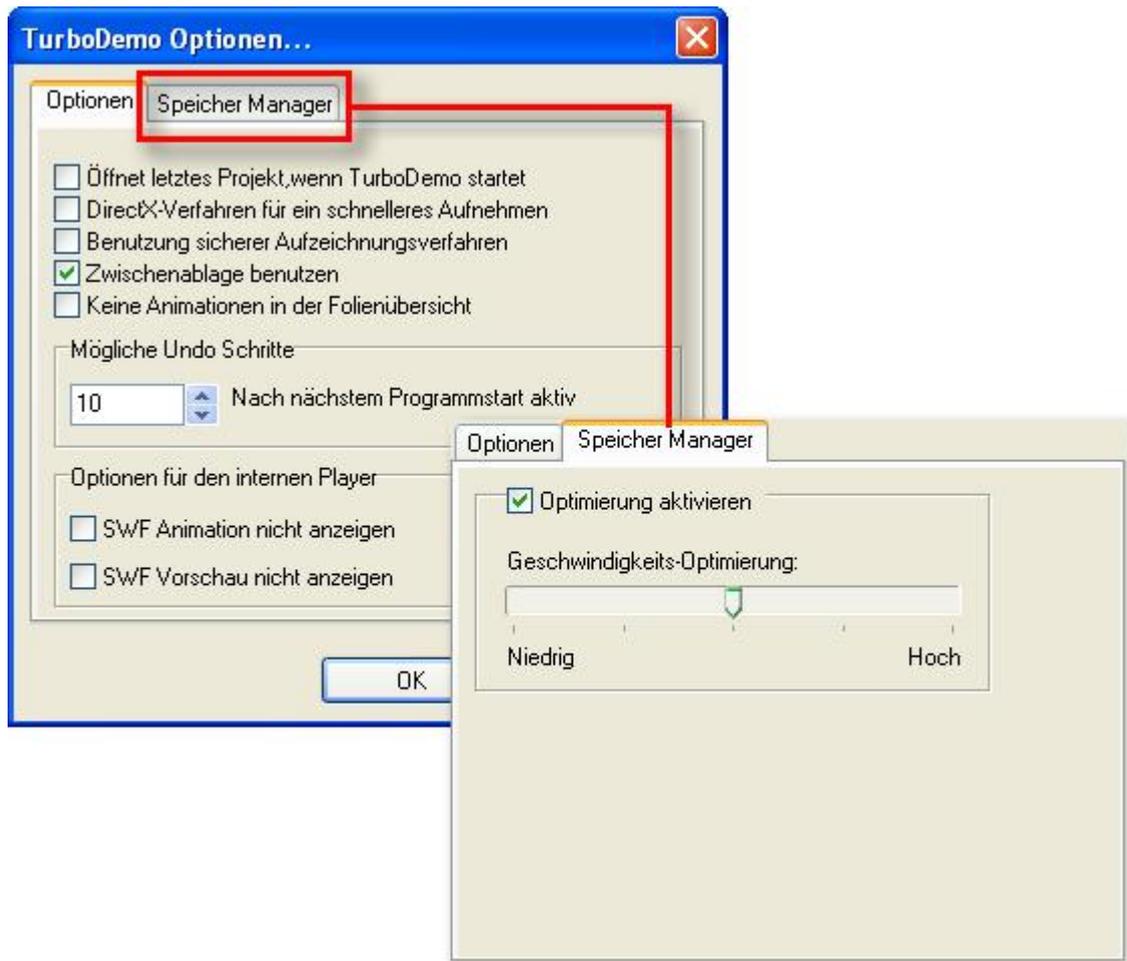
[TurboDemo Einstellungen](#)  
[Projekt Optionen](#)

### 9.1 TurboDemo Einstellungen

#### TurboDemo Einstellungen

Über diesen Menüpunkt finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:

- Öffnen des letzten Projekts, wenn Sie TurboDemo starten
- DirectX Aufnahme-Option: DirectX steuert das Zusammenspiel der installierten PC Komponenten. Bei manchen Rechnern kann dieses zu einem Geschwindigkeitsvorteil führen
- Benutzung sicherer Aufzeichnungsverfahren: Diese Option ist notwendig, wenn Sie Probleme mit der Aufnahme haben. Bei manchen Treibern für Nvidia Grafikkarten wird der Aufnahmebereich nicht korrekt wiedergegeben. Mit dieser Einstellung können Sie diesem Effekt entgegenwirken, sie verlangsamt aber auch die Aufnahme.
- Undo-Speicher: Der hier eingestellte Wert ist erst nach einem Neustart von TurboDemo aktiv.
- Optionen für den internen Player: Gilt nur für das Anzeigen und das Abspielen in TurboDemo selbst. Die Einstellungen hier haben keine Auswirkung auf die erstellten Demos.
- Der Speicher Manager optimiert Ihren Speicherbedarf. Die von TurboDemo verwendeten Daten werden im Speicher komprimiert, somit benötigen Sie bei grösseren Projekten nicht so viele Ressourcen.
- Zwischenablage benutzen: Über diese Funktion können Sie wählen, ob die Windows Zwischenablage oder die Programminterne Zwischenspeicheroption genutzt werden soll.
- Über keine Animation in der Folienansicht wird die Folienübergangs-Kontrollanzeige nicht animiert angezeigt.



## 9.2 Projekt Optionen

### Projekt Optionen

Über das Menü "Projekt" gelangen Sie zu dem Punkt "Optionen", wo Sie Einstellungen zuweisen, die für das ganze Projekt gelten.

#### Zeitsteuerung:

- Die Option "Mindestlesezeit" gibt an wie lange eine Folie mindestens angezeigt wird. Die Vorgaben erlauben 0,5 Sek, 1 Sek, 2 Sek und kein Zeitlimit, um eventuell noch unter die 0,5 Sekunden zu kommen
- Die "Durchschnittslesezeit" passt die Zeit an, die der Foliendauer hinzugefügt wird, wenn Sie Anmerkungen oder Sprechblasen mit Text versehen. Stellen Sie hier die Zeit ein, die dem Betrachter zum Lesen gegeben werden soll.
- Die Option "Mausgeschwindigkeit" stellt die Geschwindigkeit der Mauszeigerbewegung in den kompilierten Demos ein. Dabei kann es zwischen den verschiedenen Formaten Unterschiede in der Geschwindigkeit geben.

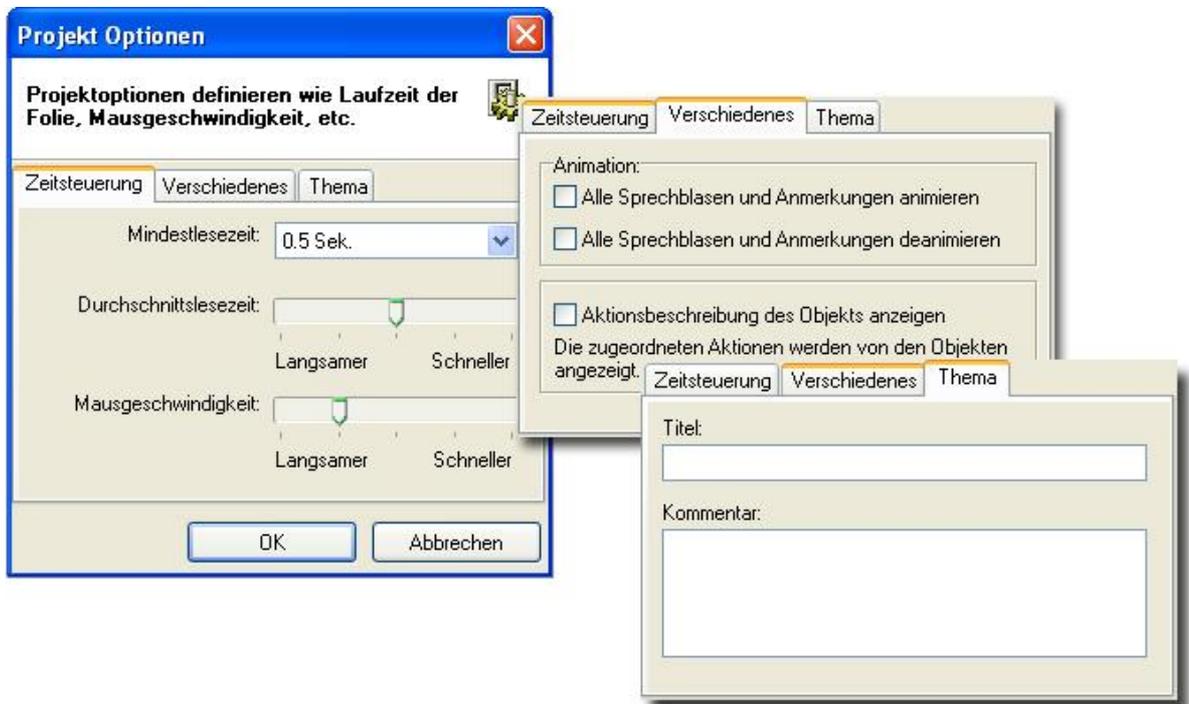
#### Verschiedenes:

- Unter dem Punkt "Animation" haben Sie die Möglichkeit, die Sprechblasen der gesamten Demo animiert oder nicht animiert erscheinen zu lassen. Die Animation macht sich als Fade in/out bemerkbar. Das bedeutet, Sie wird langsam eingeblendet anstatt auf einmal zu erscheinen.
- Unter "Aktionsbeschreibung des Objekts" können Sie einstellen ob diese angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Dies ist nützlich wenn Sie viele Aktionen auf einer Folie haben oder

die Folien als Bilder exportieren wollen.

Thema:

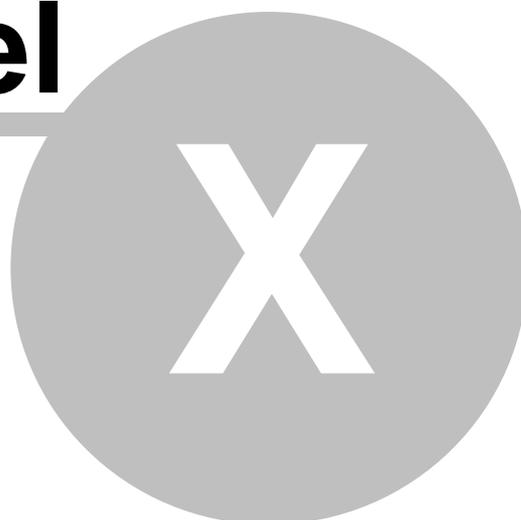
- Hier können Sie Kommentare zum Projekt hinzufügen, welche dann über den Info-Knopf in der kompilierten Demo zur Verfügung stehen.



**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

**Kapitel**

---



## 10 Tipps und Tricks

### 10.1 Eigenschaften der verschiedenen Versionen

**Unterschiede zwischen der Standard- und der Pro-Version:**

**TurboDemo Standard beinhaltet:**

+ beinhaltet die folgenden Tools:

1: **Interaktivitäts-Tool**

2: Möglichkeit Tutorials / Demos in **FLASH und GIF** zu erstellen

+ animierte Objekte

**TurboDemo Professional Package beinhaltet:**

+ TurboDemo Standard

+ beinhaltet die folgenden Tools:

1: **Erweitertes Interaktivitäts-Tool**

2: Möglichkeit Tutorials / Demos zu erstellen in:

- JAVA-Format

- **FLASH**

- EXE-Dateien

- ASF Windows Media Player Movies

- AVI-Movies

- GIF-Format

- PDF-Dokumente

- Folien können als Bilder exportiert werden

- Microsoft Word Dokument

3: Trainings-Tool

- Erstellen Sie zeitlich begrenzte Tutorials / Demos

- Drucken Sie Folien für Bildungszwecke

4: Tool zur Veränderung der Auflösung

5: Rechtschreibungs-Tool

6: **Erweiterte animierte Objekte**

7: Weitere Skins für das "Bedienfeld"

**Tabelle mit den Unterschieden:**

<http://www.turbodemo.com/deu/differences.htm>

### 10.2 Wichtige Tastaturbelegung

**Tastaturbelegung während der Aufnahme**



**Aufnehmen**

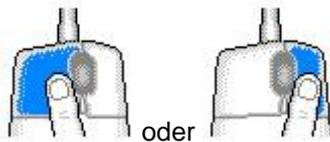
## A) Automatische Aufnahme



Durch drücken von **STRG+Umschalt+T** kann TurboDemo in den automatischen Aufnahmemodus geschaltet werden, welcher in regelmäßigen Zeitabständen Screenshots aufnimmt. Der Zeitabstand ist vor dem eigentlichen Aufnehmen vorzunehmen (Screenshot Assistent) und lässt Einstellungen zwischen 0.2 und 5 sec zu. Durch nochmaliges Drücken der Tastenkombination wechselt TurboDemo in den normalen Aufnahmemodus zurück.

## B) Einzelaufnahme

- *nimmt mit jedem Mausklick ein Screenshot auf*



Um den Ablauf eines Prozesses, welchen Sie über Mausklicks oder Mausbewegungen darstellen möchten, aufzunehmen, drücken Sie wie gewohnt die **rechte** oder **linke** Maustaste.

- *Aufnahme durch Tastendruck*



Bei jedem drücken der "**Pause-Taste**", nimmt TurboDemo den innerhalb des roten Rechtecks liegenden Bereich auf. Das heißt, wann immer Sie einen Screenshot machen wollen, drücken Sie die **Pause-Taste**.



Drücken Sie die "**Druck-Taste**" um die Aufnahmesitzung zu beenden, falls die Anzeige des TurboDemo Symbols in der rechten unteren Bildschirmecke unterdrückt ist.



## Funktions- Tasten



Um während der Aufnahmesitzung in die Folienübersicht zu wechseln, um z.B. zu überprüfen was Sie bisher an Aufnahmen gemacht haben, drücken Sie die Tasten **STRG+Umschalt+S**. Um zum Aufnahmemodus wieder zurückzukehren, drücken Sie erneut die Tastenkombination.

Anpassen der Anwendungen während der Aufnahme:



Passen Sie durch drücken von **STRG+Umschalt+P** das Aktive Fenster an das rote Aufnahmerechteck an.

Anpassen der Anwendungen während der Aufnahme:



Passen Sie durch drücken von **STRG+Umschalt+R** das rote Aufnahmerechteck an die aktive Anwendung an.

Aktivieren des roten Rechtecks:



Wenn Sie während der Aufnahmesitzung die Tasten **STRG+Umschalt+A** drücken, können Sie die Position des Rechtecks mit der Maus oder mit den Richtungstasten frei bestimmen.

## 10.3 Hinweise und Tips

### Tipps und Tricks

Sie finden unsere Tipps unter "**Hilfe / Tipps und Tricks**". Dort werden Tricks und Tipps über ein Dialog Fenster angezeigt.

Zusammenfassung:

- Die neue Version 6.0 von TurboDemo unterstützt jetzt UNDO&REDO. Somit können Sie Fehler einfach und Schnell rückgängig machen.
- Automatische Aufnahme! Automatische Bildschirmaufzeichnung in einstellbaren Zeitabständen. Drücken Sie "Strg+Umschalt+T" um diese Funktion im Aufnahme-Modus Ein- oder Auszuschalten.
- Kopieren Sie Folien in die Zwischenablage kopieren können und in anderen Programmen, wie z.B. PaintShop Pro bearbeiten können? Es ist auch ganz einfach sie nach dem Bearbeiten wieder zu importieren. Diese Funktionen finden Sie im Menü "Bearbeiten".
- Durch einen Rechtsklick mit der Maus auf ein Objekt, können Sie in einem Kontextmenü zwischen verschiedenen Funktionen, wie z.B. die Farbe zu wechseln, auswählen.
- TurboDemo 6.0 unterstützt SCORM 1.2. Somit können Sie Ergebnisse auswerten. Und an eine LMS (Learning Management System) Datenbank weitergeben.

- Benutzen Sie "Strg + Umschalt + P" um Ihre Applikation im roten Rechteck einzupassen.
- Benutzen Sie "Strg + Umschalt + R" um die Größe des roten Rechtecks auf Ihre Applikation einzupassen.
- Sie können das rote Aufnahmrechteck direkt mit der Maus an die Größe oder Position Ihre Applikation anpassen.
- TurboDemo eignet sich z.B. für: E-Learning, E-Commerce, Online Marketing, Schulung und Training, Support und vieles mehr...
- Mit der Tastenkombination "Strg + Umschalt + S" können Sie während der Screenshotaufnahme das TurboDemo Hauptfenster aktivieren.
- Mit der Tastenkombination "Strg + Umschalt + A" können Sie während der Screenshot-Aufnahme das rote Rechteck aktivieren um es mit den Pfeil-Tasten zu verschieben.
- TurboDemo ist der effektivste Weg um Software, Web-Seiten, IT-Solutions und vieles mehr zu erklären. Sie können Ihre Mitarbeiter, dank TurboDemo, mit E-Learning nicht nur kostengünstig und flexibel, sondern auch schnell und effizient via Internet bzw. Intranet schulen.
- Schnell und einfach können Sie animierte Demo-Touren zu jedem Thema erstellen und über das Internet zur Verfügung stellen.
- Mit TurboDemo wird Ihr Vertrieb effizienter arbeiten, Ihre Mitarbeiter mehr wissen, Ihre Kunden zufriedener und Ihr Online-Support flexibel und leistungsstark sein.
- Mit der Maus lassen sich nun Screenshots aufnehmen, d.h. mit der "Pause"-Taste und mit der Maus können Sie jetzt einzelne Schritte oder Screenshots aufnehmen.
- Optimale Komprimierung von Bildern erreichen Sie mit den folgenden Formaten: BMP, PCX, TIFF. JPEG Bilder sollten vermieden werden.
- Eine bessere Komprimierung der Demos kann erreicht werden, wenn die Titelleiste der Anwendung unter Windows einfarbig eingestellt ist.

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**XI**

# 11 Lizenz, Bestellung und Support

## 11.1 Lizenz Vereinbarungen

### License Agreement

**TurboDemo™ License Agreement**  
**Copyright © 1998-2006 by balesio GmbH & Co. KG**  
**All rights reserved.**

#### LICENSE AGREEMENT

You should read carefully the following terms and conditions before using this software. Unless you have a different license agreement signed by balesio GmbH & Co. KG the use or installation of this software indicates your acceptance of this license agreement and warranty.

#### 1. REGISTERED VERSION

A single registered copy of TurboDemo™ may either be used by a single person who uses the software himself or herself on one or more computers, or installed on a single computer and used by multiple people, but not both.

You may access the registered version of TurboDemo™ through a network, provided that you have obtained individual licenses for the software covering all computers that will run the software from the network. For instance, if seven different workstations will access TurboDemo™ on the network, you will need a seven-user TurboDemo™ license, whether they use TurboDemo™ at different times or concurrently.

With a registered copy of TurboDemo you are able to create an unlimited number of freely distributable, royalty-free Demo/Tutorial files.

#### 2. SHAREWARE VERSION / EVALUATION AND REGISTRATION

This is not free software. Subject to the terms below, you are hereby licensed to use this software for evaluation purposes without charge for a period of 30 days. If you use this software after the 30 day evaluation period a registration fee is required for the Standard Version or for the Professional Version. Credit card ordering and quantity discounts are available, as described in the section "Secure On-Line Order".

Unregistered use of TurboDemo™ after the 30-day evaluation period is in violation of German and international copyright laws.

#### 3. COPYRIGHT

The Software is confidential copyrighted information of balesio GmbH & Co. KG. You shall not modify, decompile, disassemble, decrypt, extract, or otherwise reverse engineer Software. The Software may not be leased, assigned, or sublicensed, in whole or in part. The commercial version of TurboDemo™ may either be used by a single person who uses the Software personally on one or more computers, or installed on a single workstation used non-simultaneously by multiple people, but not both. You may access a version of TurboDemo™ through a network, provided that you have obtained individual commercial licenses for the Software covering all workstations that will access the Software through the network.

#### 4. TRADEMARKS AND LOGOS

balesio is a registered trademark of balesio GmbH & Co. KG. TurboDemo™ is a trademark of balesio GmbH & Co. KG. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks and service marks are the property of their respective owners.

#### 5. GOVERNING LAW

Any action related to this License will be governed by German law. No choice of law rules of any jurisdiction will apply.

#### 6. LIMITATION OF SUPPORT

If you are using the Software free of charge under the terms of this agreement, you are not entitled to support or telephone assistance.

## 7. MULTI-USER Packages, Company Licenses

If the copy of the Software you received was accompanied by a printed or other form of "hard-copy" License whose terms vary from this agreement, then the hard-copy License governs your use of the Software.

## 8. DISCLAIMER OF WARRANTY

THIS SOFTWARE AND THE ACCOMPANYING FILES ARE SOLD "AS IS" AND WITHOUT WARRANTIES AS TO PERFORMANCE OR MERCHANTABILITY OR ANY OTHER WARRANTIES WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED. Because of the various hardware and software environments into which TurboDemo may be put, NO WARRANTY OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE IS OFFERED.

Good data processing procedure dictates that any program be thoroughly tested with non-critical data before relying on it. The user must assume the entire risk of using the program. ANY LIABILITY OF THE SELLER WILL BE LIMITED EXCLUSIVELY TO PRODUCT REPLACEMENT OR REFUND OF PURCHASE PRICE.

## 9. HIGH RISK ACTIVITIES

The Software is not fault-tolerant and is not designed, manufactured or intended for use or resale as on-line control equipment in hazardous environments requiring fail-safe performance, such as in the operation of nuclear facilities, air traffic control, aircraft navigation or communication systems, direct life support machines, or weapons systems, in which the failure of the Software could lead directly to death, personal injury, or severe physical or environmental damage ("High Risk Activities"). balesio GmbH & Co. KG specifically disclaims any expression or implied warranty of fitness for High Risk Activities.

## 10. DISTRIBUTION OF EVALUATION VERSION

Provided that you verify that you are distributing the evaluation version you are hereby licensed to make as many copies of the evaluation version of this software and documentation as you wish; give exact copies of the original evaluation version to anyone; and distribute the evaluation version of the software and documentation in its unmodified form via electronic means. There is no charge for any of the above.

You are specifically prohibited from charging, or requesting donations, for any such copies, however made; and from distributing the software and/or documentation with other products (commercial or otherwise) without prior written permission.

Copyright, 1998-2006 by balesio GmbH & Co. KG

## 11.2 Technischer Support

### Technischer Support

Bitte schauen Sie sich die TurboDemo™ Homepage unter <http://www.turbodemo.com/Help/help.htm> an, damit Sie überprüfen können, ob Sie die neueste TurboDemo™ Version im Einsatz haben.

Bitte sehen Sie sich die FAQ's für die Antworten auf die meist gestellten Fragen an.

Der beste Weg, um ein Problem mitzuteilen: Senden Sie eine Email an [support@turbodemo.com](mailto:support@turbodemo.com).

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

1. Ist das Problem wiederholbar bzw. nachvollziehbar? Wenn ja, wie?
2. Welche Windows-Version benutzen Sie (Windows 98, Windows XP, etc.)?
3. Welche Version von TurboDemo™ benutzen Sie (um zu sehen, welche Version von TurboDemo™ Sie benutzen, wählen Sie "Über Turbo Demo" im Hilfe Menü)?
4. Wenn eine Dialog Box mit einer Fehlermeldung angezeigt wird, bitte geben Sie den vollen Text im Dialogfenster an.

!!! Falls Sie Fragen zum Programm haben die hier oder über die [FAQ's nicht beantwortet werden](#), senden Sie bitte eine Email an unsere [Support Abteilung](#) !!!

### 11.2.1 Bestellinformationen

**Internet-Bestellseiten:** Sollten Sie gerade mit dem Internet verbunden sein, dann klicken Sie bitte [hier](#) und besuchen Sie uns im Internet.

**TurboDemo 7.x**  
**www.TurboDemo.com**

# **Kapitel**

---



**XII**

## 12 Kontakt

### 12.1 Über uns

**balesio im Internet:** Sollten Sie gerade mit dem Internet verbunden sein, dann klicken Sie bitte [hier](#) und besuchen Sie uns im Internet.

**balesio GmbH & Co. KG** ist ein innovatives Unternehmen im Softwarebereich und führend am Markt was die Entwicklung intelligenter Internet Software anbelangt. Das Unternehmen entwickelt, vermarktet und vertreibt weltweit E-Learning und Internet-Sicherheits-Technologien. balesio GmbH & Co. KG ist ein 1998 gegründetes, in privater Hand befindliches internationales Unternehmen. balesio GmbH & Co. KG setzt sich zum Ziel, in den nächsten 3 Jahren zum Marktführer in der Produktion von E-Learning Lösungen zu werden. Bisher darf das Unternehmen stolz auf eine Vielzahl hochzufriedener Kunden blicken und ist überzeugt von einer Fortsetzung des Erfolgs.

balesio GmbH & Co. KG ist durch zahlreiche Händler und Distributoren in mehr als 20 Ländern auf der ganzen Welt vertreten und die balesio GmbH & Co. KG Produkte wurden bisher in mehr als 100 verschiedene Länder verkauft.

#### **Kernkompetenzen:**

Wir sind Spezialisten für die Entwicklung komplexer und innovativer, dabei trotzdem schnell und einfach zu bedienender Software-Lösungen. Neben unseren Out-of-the-box-Produkten bieten wir auch individuelle Software-Entwicklung, Beratung und Schulung - bei Ihnen vor Ort oder in unseren eigenen, mit modernsten technischen Hilfsmitteln ausgestatteten Seminarräumen.

#### **Dienstleistungen:**

- Individuelle Software-Entwicklung
- Software-Beratung
- Internet-Beratung
- Schulung

#### **Produkte:**

- [TurboDemo](#): Präsentationsprogramm für schnell und einfach zu erstellende Software-Demos mit geringem Datenvolumen. Ideal für E-Learning, Online-Support und Produktmarketing.
- [TurboDemo Album](#): Tolles Programm zum Erstellen von Internet Photo Alben in Flash. Einfachste Handhabung bei grossem Funktionsumfang.
- [Internet Watcher](#): Internetfilter-Software zum Schutz vor unerwünschten Web-Inhalten. Schnell und einfach zu installieren, auch für den "Laien".
- [Easy Tex](#): CAD-Programm zum Entwickeln dreidimensionaler Mustervorlagen für Strickmaschinen. Von der Idee zur Maschine in nur 18 Minuten.
- [PowerCONVERTER](#): Bringen Sie ihre PowerPoint Präsentationen Online. Mit PowerConverter wandeln Sie Ihre PowerPoint Präsentationen in das platzsparende und streamingfähige Flashformat um... eine GENIALE Idee!!!
- [PPTminimizer](#): Verkleinern Sie Ihre PowerPoint Präsentationen um bis zu 98% durch Komprimieren der Inhalte

#### **Adresse:**

balesio GmbH & Co. KG  
Birkenweg 15  
D-72766 Reutlingen  
GERMANY

Tel . +49 (0)7121 1688 - 0  
Fax. +49 (0)7121 1688 - 29

---

## 12.2 Vertrieb

### Vertrieb

Die folgenden Informationen sind für die deutschsprachige Version von TurboDemo™. Es gibt außerdem auch englische, niederländische, spanische, italienische, dänische und französische Versionen von TurboDemo™. Wenn Sie an einer Version dieser Sprachen interessiert sind, dann kontaktieren Sie uns bitte über unsere Webseite auf <http://www.turbodemo.com/deu/contact.htm> oder senden Sie uns eine E-Mail an [sales@turbodemo.com](mailto:sales@turbodemo.com).

Deutschland: +49 (0)7121 1688-0

## 12.3 TurboDemo - Webseite

### TurboDemo - Webseite

Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, dann besuchen Sie uns [hier](#).

# Index

## - 6 -

6.0 2

## - A -

Absoluter Sprung 53  
 Abspeichern 58  
 Aktion ausführen 53  
 Aktionen 44, 52  
 Aktions Optionen 45, 46  
 Aktions- Optionen 50  
 Aktionsbeschreibung des Objekts 65  
 Aktions-Optionen 44, 52  
 Aktions-Optionen Dialog 44  
 Aktionstypen 53  
 Aktiviertes Fenster 32  
 Animation 65  
 Animierte Objekte 37  
 Animierte Zeigerobjekte 41  
 Animierter Pfeil 43  
 Animierter Zeiger 43  
 Anwendung 30  
 ASF 11  
 Attractor 43  
 Attraktivität 44  
 Audio 34, 48  
 Audio Assistent 48  
 Audio Editor 49  
 Audio hinzufügen 48  
 Audio zu Folien hinzufügen 48  
 Audio-Aufnahme 34  
 Audiodatei 48  
 AudioEditors 49  
 Auflösen 40  
 Auflösung 29, 30, 59  
 Aufnahme 20, 29, 30, 32  
 Aufnahme mit Sound 34  
 Aufnahme Option 64  
 Aufnahmesitzung 34  
 Aufnehmen 32  
 Aufzeichnungsverfahren 64  
 Ausgangseffekten 40  
 Automatisch 32  
 Automatische Aufnahme 32  
 AVI 58, 60  
 AVI-Demo/Tutorial 5

## - B -

balesio GmbH & Co. KG 78  
 Bedeutung 25, 26  
 Beginn 30  
 Beginnen einer Aufnahme 30  
 Benutzung 64  
 Bestellinformation 75  
 Bild 40  
 Bilder 40  
 Bilder hinzufügen 37  
 Bildgröße 30  
 Bildschirmfotos 29

## - D -

Datei 48  
 Datenbank 54  
 De-Installation 8  
 Demo 59  
 Demo erstellen 20  
 Demonstrationszeit 11  
 Demosteuerung 60  
 Dialog Sprechblase 43  
 DirectX 64  
 dokumentieren 54  
 Doppelklick 37  
 Durchschnittslesezeit 65

## - E -

Editors 48  
 Effekten 41  
 Ein-/Ausblenden 40  
 Einbinden einer Demo 61  
 Einfügen 40, 41, 48  
 Einfügen eines Bildes 41  
 Einführung 7  
 Einstellungen 64  
 Einstellungsmöglichkeiten 64  
 Einzelbildaufnahme 32  
 Einzelfolienansicht 39  
 Elastisches Band 43  
 e-Learning 55  
 Ellipse 44, 45, 52  
 Endposition 37  
 Erfolgs- oder Fehlermeldung 55  
 Erfolgsmeldung 51  
 Erklärungs-Text 37  
 Erste Folie 53

Erstellen 58  
Erstellen einer Demo 20  
EXE 44, 58, 60  
EXE-File 5  
Existierendes Demo 59

## - F -

FAQ 74  
Features 8  
Fehlermeldung 51  
Fenster 32  
Firmenlogo 40  
Flash 44, 58, 60  
Flash-Demo/Tutorial 5  
Flashelemente 44  
Flash-Plug-In 11  
Folie einschieben 40  
Folien Aktionsdialog 45, 46  
Folien Einzelansicht 39  
Folien Name 53  
Folien Übersicht 38  
Folien-Aktions Dialog 44  
Foliensprung 45, 46  
Folienübergangseffekte 40  
Folienübersicht 38  
Folienzeit 48  
Folienzeit bestimmen 48  
Frage und Antwort 55  
Frage und Antwort (Quiz) 50  
Frames 11  
Freihand 44, 52  
Funktionen des Audio Editors 48

## - G -

Generieren 58, 60  
Gewichtung 54  
Gif 58, 60  
Größe ändern 59  
Gummiband 43  
Gummibandeffekt 41

## - H -

Hervorheben 43  
Hilfe 74  
Hintergrundmusik 48  
Hints and Tips 70  
Hinweise 70  
Hinzufügen 44, 48

Hinzufügen von Internet-Verknüpfungen 44  
Homepage 61  
Hot Key 50  
Hot Keys 30  
Hotkey 51  
Hot-Key 50, 51  
Hotkey Bereich 50  
Hot-Key Bereich 50  
Hot-Keys 68  
Htm 60  
Html 60  
Hyperlink 52  
Hyperlinks hinzufügen 50

## - I -

Icons 25, 26  
Ikonen 25, 26  
Installation 8  
Interaktive 50  
Interaktive Demos / Anleitungen 50  
Interaktive Funktionen 37, 50  
interaktiven Elemente 54

## - J -

Jalousie 40  
Java 58, 60  
Java Runtime 11  
Java-Demo/Tutorial 5  
Java-Plug-In 11

## - K -

Kämmen 40  
Kaufen 78  
Klick Bereich 50, 51  
Klick Berich 50  
Klickfeld 50, 51, 54  
Kompilieren 58, 60  
Kontakt 74, 77  
Kreis 40, 44, 52  
Kreuz 40  
Kurzanleitung 32

## - L -

Lautstärke 49  
Learning Management Systeme 54  
Lernsoftware 54

Letzte Folie 53  
 Link 45, 46, 53  
 Links 45  
 Linux 11  
 Lizenz 73  
 LMS 54

## - M -

Mac 11  
 Macintosh 11  
 Macromedia Flash 11  
 Maus 32  
 Maus Anzeige 37  
 Mausgeschwindigkeit 65  
 Maustaste 32  
 Mauszeiger Funktionen 37  
 Mauszeigerbewegung 65  
 Mauszeigerposition 37  
 Microsoft Windows 11  
 Mindestlesezeit 65  
 Miniaturdarstellung 38  
 Multiple Choice 55  
 Musik 48

## - N -

Nächste Folie 53  
 Navigationsleiste 60  
 Navigieren 60  
 Netscape Navigator 11  
 Neu 2  
 Neuigkeiten 2, 13  
 News 2  
 Notizen 41, 42

## - O -

Objekte 41  
 Objekte Einfügen 41  
 Objekte Zeichnen 37  
 Öffnen 59  
 Öffnen Dialog 59  
 Optionen 44, 52, 64, 65  
 Optionen für den internen Player 64

## - P -

Pause 47, 50, 52  
 Pause Knopf 44, 47, 50

Pause Taste 47, 50  
 Pauseknopf 52  
 PDF 58  
 PPTminimizer 77  
 Probleme 64  
 Projekt 59, 64  
 Projekt Optionen 64  
 Punkte 54

## - Q -

Quiz 54, 55

## - R -

Rahmen 42  
 Rechteck 44, 45, 52  
 Relativer Sprung 53  
 Resize 59  
 Resolution 59  
 RGB-Werten 37  
 Richtig 55  
 Rollover 43  
 Rollovers 41  
 Roter Aufnahmerahmen 32  
 Roter Aufzeichnungsrahmen 32  
 Runtime 11

## - S -

Save 58  
 Schaltoberfläche 47  
 Schliessen 53  
 SCORM 50, 54  
 Screenshot 32  
 Screenshots 29  
 Shockwave 44  
 Shockwave Flash Dateien einfügen 41  
 Simulation 29, 44  
 Skalieren 59  
 Skin 42, 60  
 Sound einfügen 48  
 Speichern 58  
 Speichern Unter 58  
 Sprache 48  
 Sprache oder Musik hinzufügen 48  
 Sprechblasen 41, 42  
 Sprechblasen und Notizen 41  
 sprechen 34  
 Standalone 11  
 Steuerung 60

Stille 49  
STRG+I 40  
Support 74  
SWF 44, 58, 60  
Symbole 25, 26  
System Voraussetzung 10  
Systemvoraussetzungen 11

## - T -

Tabellenpunkt 55  
Tastaturbelegung 68  
Tastaturkürzel 51  
Taste 32  
Tastendruck 32  
TDP 58  
TDP.BAK 58  
Tech. Support 74  
Text 41  
Text Bereich 50  
Text eingeben 51  
Text Rahmen 42  
Textberich 51  
Texteingabe 44, 51, 54  
Texteingabe Simulation 44  
Textfeld 50, 51  
Textobjekte 37, 41  
Textsimulation 44  
Thema 65  
Thumbnails 38  
Tips 70  
Tips und Tricks 70  
Ton Funktionen 37  
Toolbar 25, 26  
TurboDemo Einstellungen 64

## - U -

Übergangseffekten 40  
Übersicht 38, 58  
Uhr 40  
Undo Speicher 64  
URL 45, 46, 52, 53  
URL-Link 53

## - V -

Veröffentlichen 61  
Verschiedenes 65  
Version 13  
Vertrieb 78

Virtual Machine 11  
visuelle 41  
Vollfarbeinblendung 40

## - W -

Wachsenden Vierecken 40  
WAV 48  
Webpage 61  
Weiter 47, 52  
Werkzeugleiste 25, 26  
Willkommen 5  
Windows Media Player Format 11

## - Z -

Zeichnen eines Objektes 44  
Zeichnen eines Objekts 50  
Zeitsteuerung 65