

AquaSoft **DIASHOW.mobile**



Copyright © AquaSoft ® 1999-2007

www.aquasoft.de

1	Einleitung	1
2	Installation	2
3	Meine erste Diashow erstellen	3
4	Video übertragen	9
1	Handy / PDA	9
2	Apple iPod	13
3	Sony PSP	15
5	Funktionen	17
1	Diashow-Master verwenden	18
2	Bilder hinzufügen, sortieren, ausrichten, überblenden und beschriften	21
3	Bilder in Bewegung bringen und Kameraschwenks einsetzen	28
4	Bilder mit dem Bildeditor optimieren	42
5	Texte hinzufügen, ausrichten und animieren	43
6	Sounds, Sprache und Musik hinzufügen	48
7	Weitere Objekte in der Toolbox	52
6	Einstellungen	61
1	Diashow-Einstellungen	61
2	Programm-Einstellungen	64
3	Musik-Einstellungen	71
4	Hintergrundmusik	72
7	AquaSoft ® DIASHOW.mobile bestellen	75
1	DIASHOW.mobile bestellen - Bestellformular zum Ausdrucken	76
8	Weitere Programme von AquaSoft	77
1	AquaSoft ® DiaShow XP five	77
2	AquaSoft ® Barbecue	78
3	AquaSoft ® DiscMenu	79
4	AquaSoft ® Multimediawerkstatt	80
5	AquaSoft ® PhotoAlbum	81
6	AquaSoft ® PhotoKalender	82
7	AquaSoft ® ScreenShow	83
8	AquaSoft ® WebShow	84
9	AquaSoft ®	84
1	Copyright	84
2	AGB	85

3 AquaSoft kontaktieren	87
Index	89

1 Einleitung

DIASHOW. *mobile*



Mit AquaSoft ® DIASHOW.mobile erstellen Sie in nur wenigen Schritten eindrucksvolle Diashows für Ihre mobilen Geräte.

Übertragen Sie Ihre Präsentation direkt auf Ihr Handy, Apple iPod, Sony Playstation Portable oder Ihren PDA. Denn von jetzt an haben Sie Ihre schönsten Fotos immer dabei. Ihre Verwandten, Freunde und Kollegen werden begeistert sein!

Diese Hilfe sollen Ihnen einen leichten Einstieg in das Programm ermöglichen. Zu diesem Zweck enthält die Hilfe zahlreiche Bildschirmfotos, damit Sie jeden Arbeitsschritt mühelos nachvollziehen können. Sie werden schnell bemerken, wie einfach sich die vielfältigen Gestaltungsmittel von AquaSoft ® DIASHOW.mobile einsetzen und beherrschen lassen.

Für Einsteiger

Probieren Sie die vielfältigen Möglichkeiten doch gleich aus. Wir empfehlen Ihnen sich zu erst die beiden folgenden Anleitungen durchzulesen, bevor Sie tiefer in das Programm einsteigen. Bereits mit wenigen Klicks können sogar Einsteiger ganz schnell ihre erste Diashows erstellen und auf ein mobiles Gerät übertragen.

- [Meine erste Diashow erstellen](#)
- [Den Diashow-Master verwenden](#)

Für Fortgeschrittene

Wenn Sie einige Erfahrung im Umgang mit AquaSoft ® DIASHOW.mobile gesammelt und Ihre ersten Diashows erstellt haben, können Sie in den folgenden Kapiteln weiterlesen. Hier erhalten Sie die nötigen Kenntnisse, um ausgefeilte Diashows zu kreieren und AquaSoft ® DIASHOW.mobile richtig ausschöpfen zu können.

- [Bilder hinzufügen, sortieren, ausrichten, überblenden und beschriften](#)

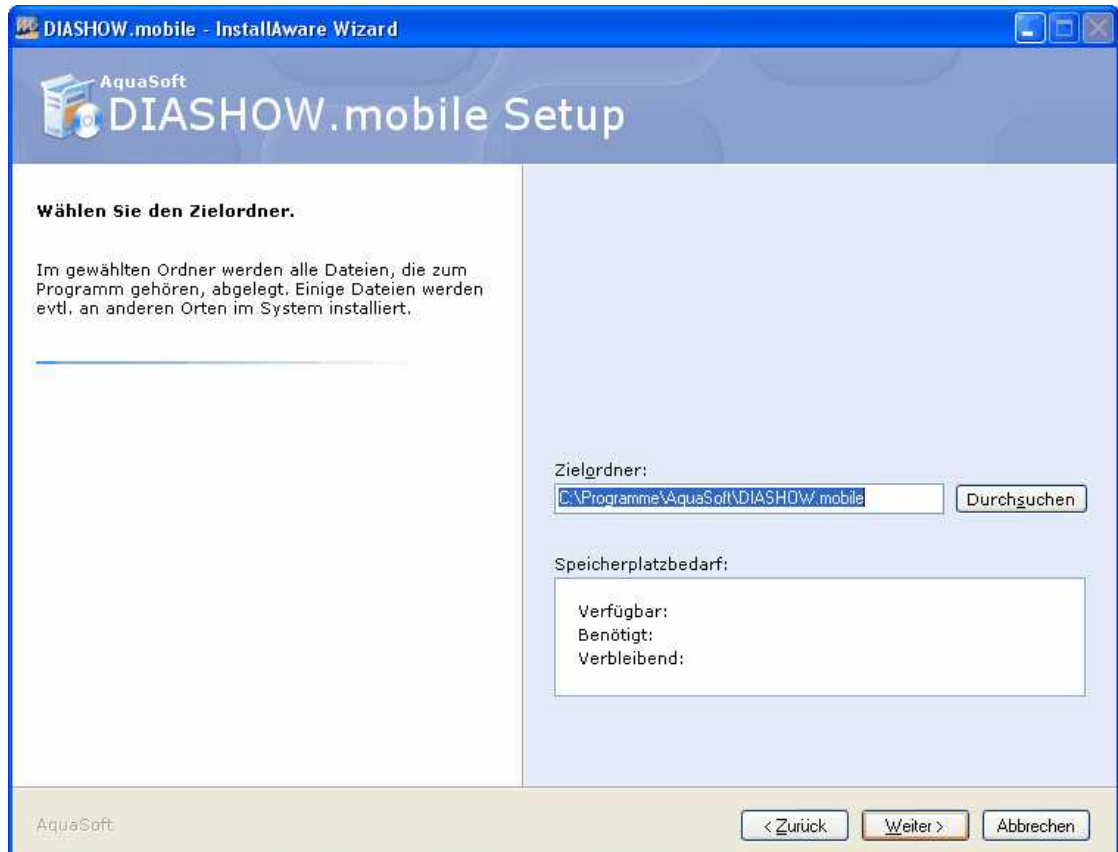
- [Bilder in Bewegung bringen und Kameranews einsetzen](#)
- [Bilder mit dem Bildeditor optimieren](#)
- [Texte hinzufügen, ausrichten und animieren](#)
- [Sounds, Sprache und Musik hinzufügen](#)
- [Weitere Objekte in der Toolbox](#)

2 Installation

Legen Sie die Installations-CD in Ihren PC ein und klicken auf "AquaSoft® DIASHOW.mobile" oder starten Sie "setup.exe" direkt von der CD mit einem Doppelklick.



Folgen Sie den Anweisungen des Setupprogramms. Im ersten Schritt müssen Sie den Lizenzvertrag bestätigen. Danach wählen Sie den Zielordner aus.



Im Normalfall können Sie die Vorgaben übernehmen, indem Sie auf **Weiter** klicken. Wenn Sie einen anderen Installationsort angeben möchten, klicken Sie auf **Durchsuchen**. Auf der folgenden Seite wird die Installation mit einem Klick auf **Weiter** gestartet.

Das Programm befindet sich danach im Startmenü und kann über **Start / Programme / AquaSoft / Diashow.mobile** geöffnet werden. Sie können jetzt Ihre [erste Diashow erstellen](#).

3 Meine erste Diashow erstellen

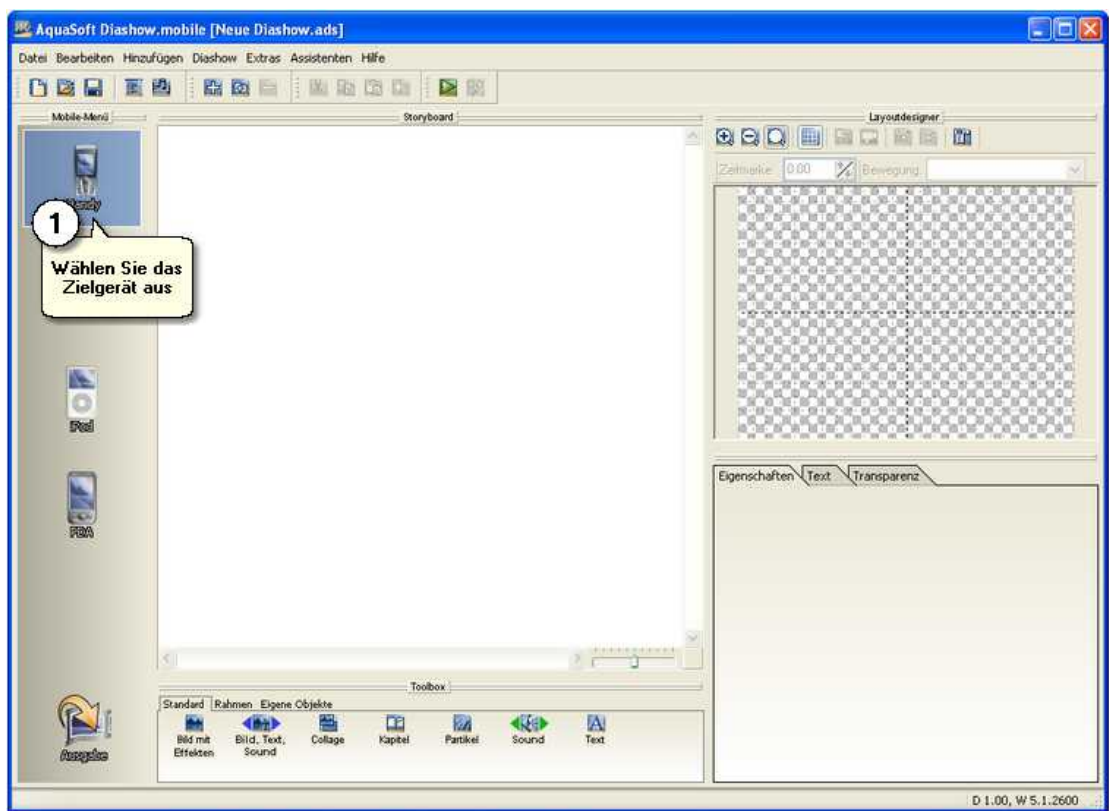
In nur wenigen Schritten fügen Sie Ihre Bilder zu einer Show mit Ihrer Lieblingsmusik zusammen. Folgen Sie einfach den Schritten vom Hinzufügen der Bilder bis hin zum Übertragen auf Ihr mobiles Gerät.

Starten Sie das Programm

Nach dem Start von AquaSoft® DIASHOW.mobile erscheint der Willkommensdialog. Wählen Sie hier **Leere Diashow erstellen** aus.

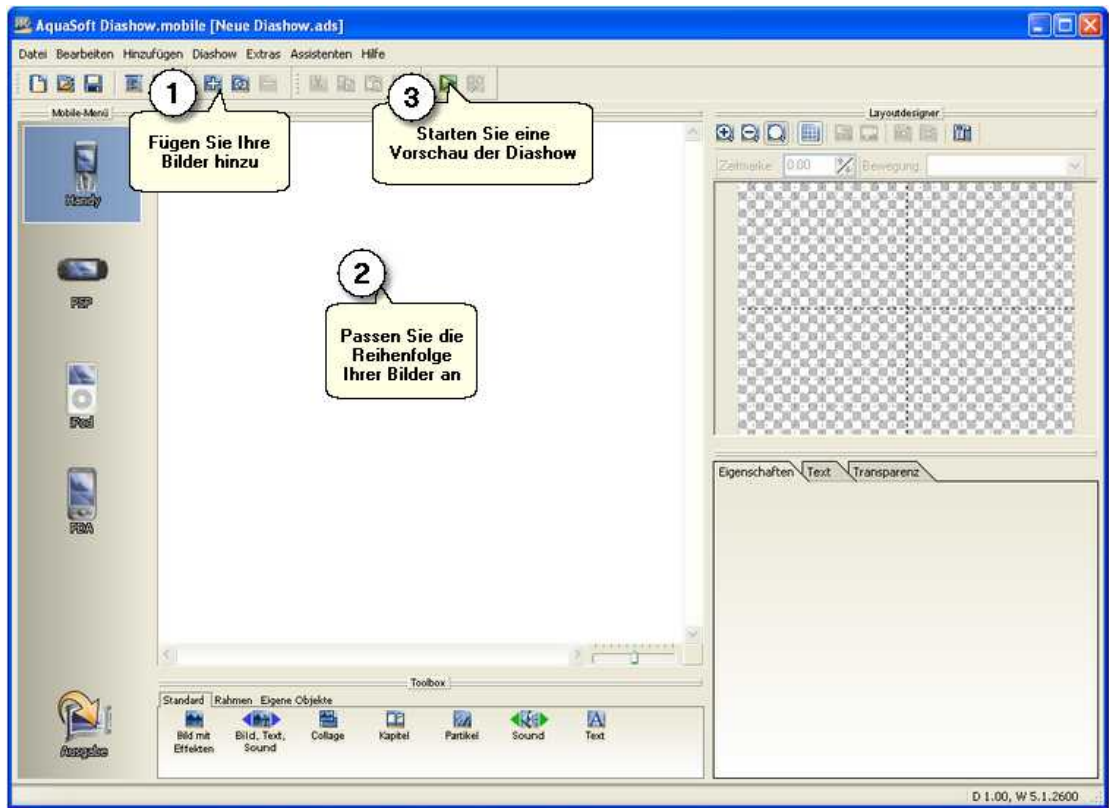


Bevor Sie Ihre Bilder zur Diashow hinzufügen, entscheiden Sie sich für eines der Zielgeräte. Dazu klicken Sie am linken Programmrand auf das entsprechende Symbol und das Seitenverhältnis der Diashow wird angepasst.



Anschließend erscheint die Arbeitsfläche, mit der Sie die Diashow arrangieren können.

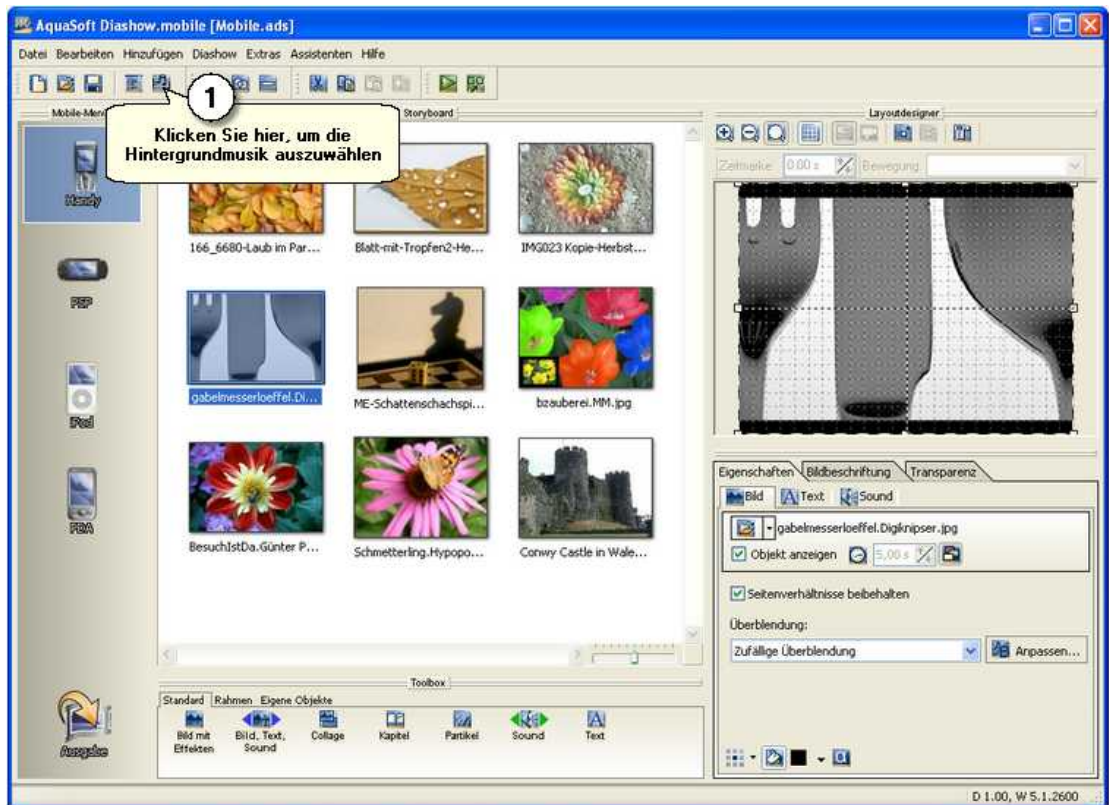
Fügen Sie Bilder zu Ihrer Diashow hinzu



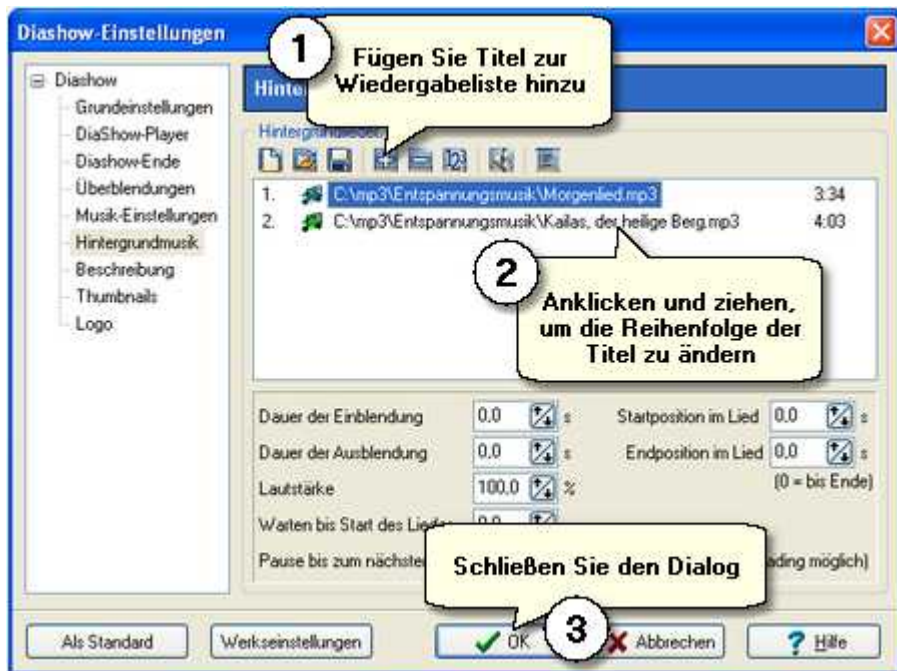
Sie können diesen Vorgang mehrmals wiederholen und beliebig viele Bilder zu Ihrer Diashow hinzufügen.

Wählen Sie Musik aus

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Hintergrundmusik-Knopf, um Musik für Ihre Diashow auszuwählen.



Durch Klicken auf den Plus-Knopf können Sie Titel zur Wiedergabeliste hinzufügen.



Schließen Sie den Dialog für Hintergrundmusik. Bereits jetzt ist die Diashow fertig!

Starten Sie die Show

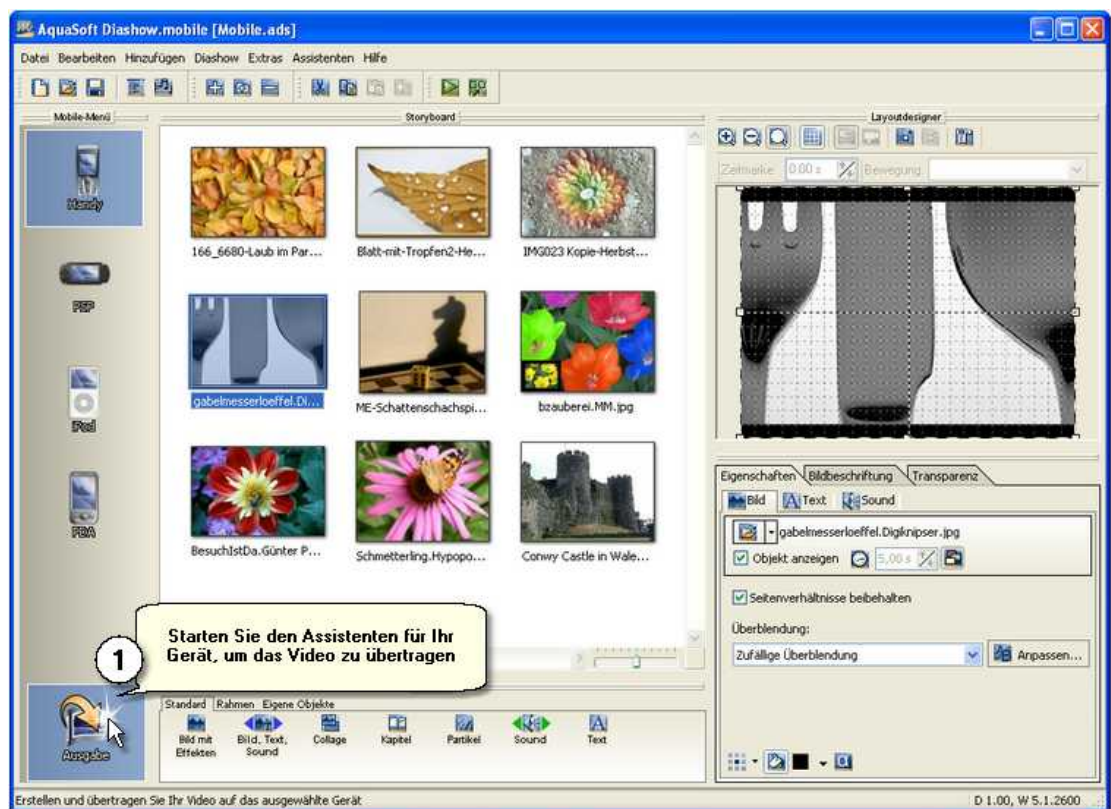
Drücken Sie nun die Taste F9 oder drücken Sie auf den Knopf "Diashow abspielen", um die Diashow zu starten. Je nach ausgewähltem Zielgerät erscheint Ihre Diashow in einem Player, der

die Show abspielt.



Übertragen Sie die Diashow auf Ihr mobiles Gerät

Nun können Sie die Diashow auf eines Ihrer mobilen Geräte übertragen. Führen Sie dazu den gewünschten Assistenten im Assisten-Menü aus.



Hinweis: In dem Kapitel [Video übertragen](#) finden Sie detailliertere Informationen, um die Übertragungsmöglichkeiten voll ausschöpfen zu können.

Sie sind fertig

Genießen Sie Ihre Diashows von nun an unterwegs. Egal ob auf Reisen, Familienfeiern oder bei Freunden - Ihre Kreativität wird alle begeistern.



Zusammenfassung

In diesem Kapitel haben Sie erfahren, wie Sie in wenigen Schritten eine einfache Diashow erstellen und auf Ihr mobiles Gerät übertragen. Aber auch für die anspruchsvolleren Bedürfnisse stehen Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung. Wenn Sie sich ein wenig in das Programm eingearbeitet haben, können Sie faszinierende Effekte einsetzen, um Ihre Diashows noch lebendiger zu gestalten. Lesen Sie dazu bitte hier weiter:

- [Diashow-Master verwenden](#)
- [Bilder hinzufügen, sortieren, ausrichten, überblenden und beschriften](#)
- [Bilder in Bewegung bringen und Kameranähen einsetzen](#)
- [Bilder mit dem Bildeditor optimieren](#)
- [Texte hinzufügen, ausrichten und animieren](#)
- [Sounds, Sprache & Musik hinzufügen](#)
- [Weitere Objekte in der Toolbox](#)

4 Video übertragen

Bevor Sie Ihre Diashow auf Ihren mobilen Geräten abspielen können, muss das Video übertragen werden. Dazu haben Sie die Möglichkeit die Diashow für folgende Geräte zu erstellen. Klicken Sie auf eines der Bilder, um nähere Informationen zu erhalten:



[Handy](#)



[Personal Digital Assistant](#)



[Apple iPod](#)



[Sony Playstation
Portable](#)

4.1 Handy / PDA

Um die Diashow auf Ihr Handy oder Ihren PDA zu übertragen, gehen Sie bitte wie folgt vor.

So richten Sie Ihr Bluetooth-Gerät auf dem PC ein

Sofern Sie Ihr Gerät per Bluetooth mit Ihrem Computer verbinden wollen, müssen Sie das mobile Gerät einmalig auf Ihrem PC einrichten. Klicken Sie dazu in Ihrem Windows Startmenü auf **Systemsteuerung / Bluetooth-Geräte**. Daraufhin erscheint der Bluetooth Geräte-Dialog. Drücken Sie auf den Knopf **Hinzufügen...** um den Bluetooth-Assistenten auszuführen. Nach erfolgreichem Abschluss ist ihr Gerät für die Bluetooth-Übertragung eingerichtet.



Hinweis: Wenn Sie Ihr mobiles Gerät mit einem Kabel oder per Infrarot verbinden, können Sie diesen Schritt überspringen.

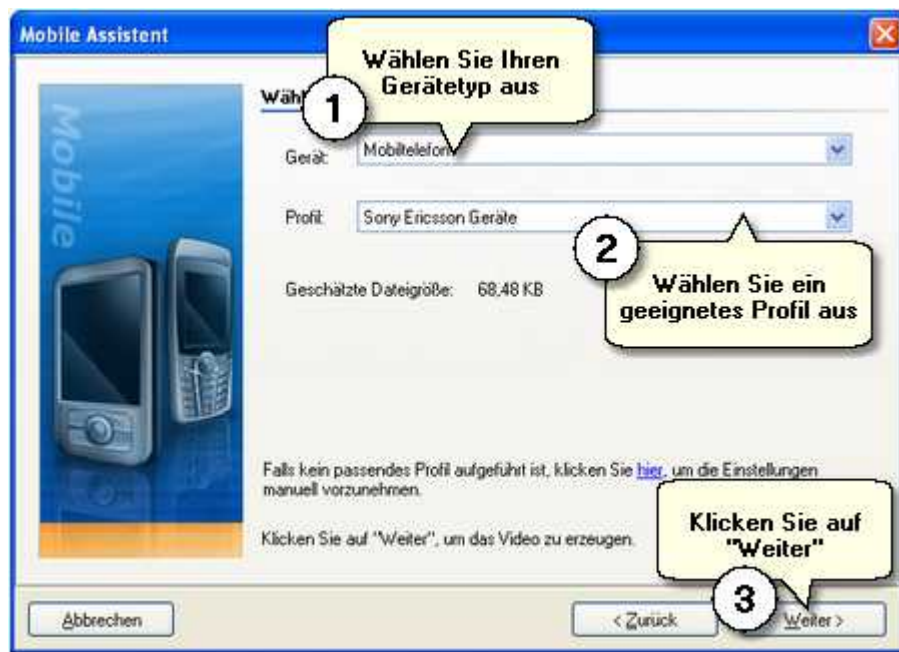
Starten Sie den Mobile-Assistenten

Sofern noch nicht geschehen, öffnen Sie die gewünschte Diashow mit AquaSoft® DIASHOW. mobile. Wählen Sie anschließend den Menüpunkt **Mobile-Assistent** im Assistenten-Menü aus, um den Dialog für die Übertragung auf Ihr mobiles Gerät zu öffnen. Wählen Sie den Punkt **Aktuelle Diashow für mein mobiles Gerät verwenden** aus, um die aktuelle Diashow zu übertragen.



Wählen Sie Ihr Gerät aus

Auf der nachfolgenden Seite wählen Sie das Zielgerät aus. Sie können Videos für Ihr Handy und Ihren PDA erstellen. Sollten Sie kein passendes Profil vorfinden, können Sie die Einstellungen auch manuell vornehmen. Wenn Sie anschließend auf **Weiter** klicken, wird das Video erstellt.



Hinweis: Sofern Sie die Einstellungen manuell vornehmen, schauen Sie bitte in die Betriebsanleitung Ihres Gerät um zu erfahren welche Videomöglichkeiten Ihnen Ihr Handy bietet. Entscheidend sind zum einen die Videoauflösung als auch die unterstützten Videoformate. Experimentieren Sie ein wenig mit den Einstellungen, um die bestmögliche Konfiguration zu erhalten. Übliche Videoauflösungen für Handys sind 176x144 Pixel sowie 128x96 Pixel.

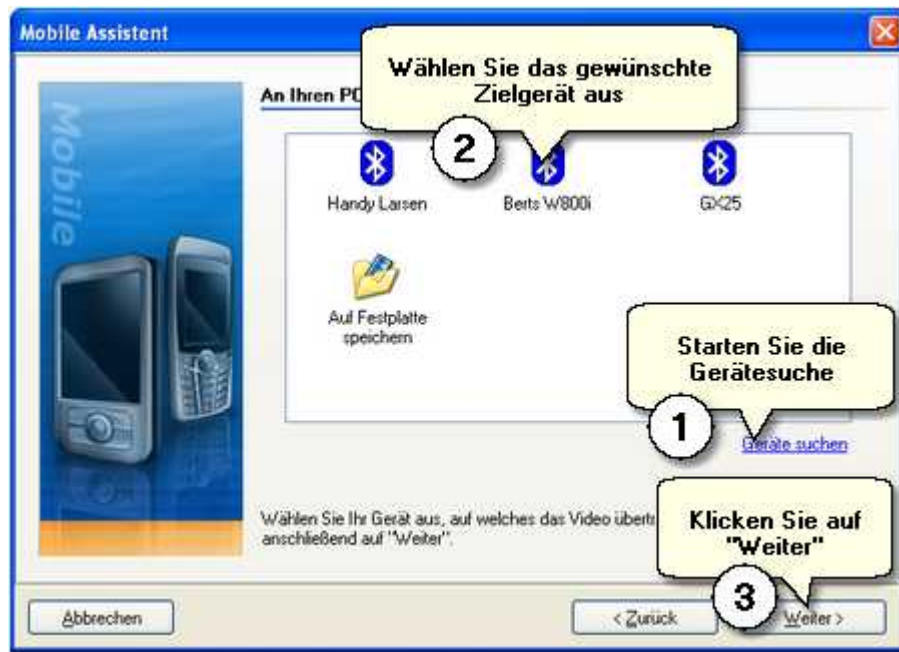
Legen Sie den Videotitel fest

Geben Sie auf der nachfolgenden Seite einen aussagekräftigen Titel ein, um Ihre Diashow schnell aufzufinden. Er erscheint nach der Videoübertragung in der Videoliste auf Ihrem mobilen Gerät.



Übertragen Sie das Video auf Ihr mobiles Gerät

Das Video ist nun bereit, um auf Ihr mobiles Gerät übertragen zu werden. Sie haben die Möglichkeit das Video per Bluetooth, Infrarot oder USB-Kabel zu übertragen. Stellen Sie dazu die Verbindung mit Ihrem Handy/PDA her. Klicken Sie nun auf **Geräte suchen**, um alle an Ihren PC angeschlossenen Geräte zu ermitteln.



Kabellose Übertragung per Bluetooth/Infrarot

Für eine kabellose Übertragung benötigen Sie in Ihrem PC einen Bluetooth/Infrarot-Empfänger. In modernen Notebooks sind diese Schnittstellen zwar meist vorhanden, Sie können diese aber auch für wenig Geld nachrüsten. Meist sind diese Geräte als kleine USB-Sticks erwerblich.

Um das Video kabellos auf Ihr mobiles Gerät zu übertragen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Aktivieren Sie Bluetooth bzw. Infrarot an Ihrem mobilen Gerät als auch an Ihrem PC. Bei Verwendung von Bluetooth müssen Sie Ihr Gerät einmalig bei Ihrem PC registrieren (siehe erster Punkt dieses Kapitels)
2. Wenn sich die Geräte in ausreichender Entfernung zueinander befinden, wird die Verbindung automatisch hergestellt. Bei Verwendung von Infrarot müssen sich die Sender direkt in Sichtkontakt befinden. Wenn Sie per Bluetooth verbinden, genügt es, wenn sich Ihr Handy/PDA im selben Raum wie Ihr PC befindet
3. Ihr Gerät sollte nun in der Liste der gefundenen Geräte erscheinen. Wenn Sie die Videoübertragung mit dem Assistenten beginnen, müssen Sie diese Datei meist auf ihrem mobilen Gerät annehmen, um die Übertragung zu gestatten
4. Nach einer erfolgreichen Übertragung befindet sich das Video auf Ihrem Handy/PDA und sie können es abspielen.

Übertragung per USB-Kabel

Eine Übertragung mit dem USB-Kabel setzt voraus, dass Ihr Gerät als Wechseldatenträger erkannt wird. Schauen Sie in der Betriebsanleitung Ihres Gerätes nach, ob es diese Funktion unterstützt.

1. Verbinden Sie Ihr Gerät per USB-Kabel mit dem PC.
2. Das Gerät sollte nun automatisch als Wechseldatenträger erkannt werden.
3. Wählen Sie im Mobile-Assistenten die Option **Auf Festplatte speichern** aus.

4. Als Ziellaufwerk wählen Sie den Laufwerksbuchstaben aus, der Ihrem Gerät zugeordnet wurde. Gegebenfalls müssen Sie das Video in einem bestimmten Ordner ablegen. Lesen Sie dazu bitte die Bedienungsanleitung Ihres Gerätes.

Übertragung mit Ihrer Handy/PDA-Software

Eine Übertragung des Videos mit der zu Ihrem Handy/PDA mitgelieferten Software kommt dann in Frage, wenn Sie das Video mit dem Assistenten weder kabellos noch per USB-Kabel übertragen können. Speichern Sie das Video deshalb zuerst mit der Option **Auf Festplatte speichern** ab. Starten Sie dann Ihre Handy/PDA-Software, um das soeben erstellte Video auf Ihr Gerät zu übertragen.

Hinweise

Nicht jedes mobile Geräte kann alle Videoformate abspielen. Welche Videoformate unterstützt werden, erfahren Sie meist in der Geräteanleitung. Sollte es Schwierigkeiten bei der Videowiedergabe geben, unterstützt Ihr Gerät das gewählte Videoformat nicht. Verwenden Sie in diesem Fall ein anderes Profil und übertragen Sie das Video erneut.

Sollte Ihnen die Übertragung mit dem Assistenten nicht gelingen, benutzen Sie bitte die Übertragungssoftware, welche Ihrem Gerät beigelegt ist. Für alle Fälle gilt: Schauen Sie bitte in die Bedienungsanleitung ihres mobilen Gerätes, jedes Handy/PDA lässt sich auf unterschiedliche Weise bedienen.

Sie sind fertig

Das Video befindet sich nun auf Ihrem mobilen Gerät. Im letzten Schritt des Assistenten haben Sie die Möglichkeit das Video auf ein anderes Gerät zu übertragen oder auf der Festplatte zu speichern. Wählen Sie die Option **Den Assistenten beenden** aus, um den Vorgang abzuschließen.



4.2 Apple iPod

Um die Diashow auf Ihren Apple iPod zu übertragen, gehen Sie bitte wie folgt vor.

Schließen Sie den iPod an Ihren PC an

Verwenden Sie das Ihrem iPod beiliegende USB-Kabel, um den iPod mit Ihrem Computer zu

verbinden. Sobald die Anzeige "Bitte nicht trennen" erscheint, ist der iPod mit ihrem Computer verbunden. Zusätzlich müssen Sie die Software iTunes auf Ihrem PC installiert, um das Video übertragen zu können. Sofern Sie dies noch nicht getan haben, laden Sie sich bitte dieses kostenlose Programm unter der Adresse <http://www.apple.com/de/itunes/download/> herunter.

Starten Sie den iPod-Assistenten

Sofern noch nicht geschehen, öffnen Sie die gewünschte Diashow mit AquaSoft® DIASHOW. mobile. Wählen Sie anschließend den Menüpunkt **iPod-Assistent** im Assistenten-Menü aus, um den Dialog für die Übertragung auf Ihren iPod zu öffnen.



Solange der iPod mit Ihrem Computer noch nicht korrekt verbunden ist, erscheint die Anzeige



Auf der ersten Seite des Assistenten haben Sie die Möglichkeit die Standard 4:3- oder eine benutzerdefinierte Auflösung auszuwählen. Beschränken Sie die Größe des Videos, wenn Ihr iPod nicht genügend freien Speicherplatz besitzt. Je kleiner Sie die Dateigröße des Videos wählen, desto geringer fällt die Qualität des Videos aus.

Klicken Sie anschließend auf den **Weiter**-Knopf, um zur nächsten Seite des Assistenten zu gelangen.

Legen Sie den Videotitel fest

Geben Sie auf der zweiten Seite einen aussagekräftigen Titel ein, um Ihre Diashow schnell aufzufinden. Er erscheint nach der Videoübertragung in der Videoliste auf Ihrem iPod.



Sie sind fertig

Warten Sie, während die Diashow für Ihren iPod erstellt wird. Je nach Länge kann dieser Vorgang einige Minuten dauern. Anschließend wird das Video sofort auf Ihren iPod übertragen. Führen Sie die Diashow nun vor - wann und wo immer Sie wollen!



Hinweis: Sofern der iPod nicht an Ihren PC angeschlossen ist, können Sie das Video nach dem Erstellen auch auf Ihrem Computer speichern. So können Sie das Video dann selbst zu einem späteren Zeitpunkt auf Ihren iPod übertragen.

4.3 Sony PSP

Um die Diashow auf Ihre Playstation Portable zu übertragen, gehen Sie bitte wie folgt vor.

Schließen Sie die PSP an Ihren PC an

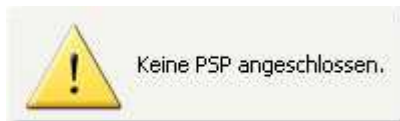
Verwenden Sie das Ihrer PSP beiliegende USB-Kabel, um die Playstation Portable mit Ihrem Computer zu verbinden. In dem PSP-Menü wählen Sie anschließend im Einstellungs-Menü den Punkt "USB-Verbindung" mit den Pfeiltasten aus und drücken Sie die X-Taste auf Ihrer PSP. Sobald die Anzeige "USB-Modus" erscheint, ist die PSP mit ihrem Computer verbunden.

Starten Sie den PSP-Assistenten

Sofern noch nicht geschehen, öffnen Sie die gewünschte Diashow mit AquaSoft® DIASHOW. mobile. Wählen Sie anschließend den Menüpunkt **PSP-Assistent** im Assistenten-Menü aus, um den Dialog für die Übertragung auf Ihre Playstation Portable zu öffnen.



Solange die PSP mit Ihrem Computer noch nicht korrekt verbunden ist, erscheint die Anzeige



Auf der ersten Seite des Assistenten haben Sie die Möglichkeit verschiedene Auflösungen auszuwählen. Da das Display der PSP ein 16:9-Format besitzt, können Sie diese Option wählen, um Bildschirm füllende Videos zu erstellen. Beschränken Sie die Größe des Videos, wenn Ihre PSP nicht genügend freien Speicherplatz besitzt. Je kleiner Sie die Dateigröße des Videos wählen, desto geringer fällt die Qualität des Videos aus.

Klicken Sie anschließend auf den **Weiter**-Knopf, um zur nächsten Seite des Assistenten zu gelangen.

Legen Sie den Videotitel und ein Vorschaubild fest

Geben Sie auf der zweiten Seite einen aussagekräftigen Titel ein, um Ihre Diashow schnell aufzufinden. Er erscheint nach der Videoübertragung zusammen mit dem Vorschaubild in der Videoliste auf Ihrer Playstation Portable.



Sie sind fertig

Warten Sie, während die Diashow für Ihre PSP erstellt wird. Je nach Länge kann dieser Vorgang einige Minuten dauern. Anschließend wird das Video sofort auf Ihre Playstation Portable übertragen. Führen Sie die Diashow nun vor - wann und wo immer Sie wollen!



Hinweis: Sofern die PSP nicht an Ihren PC angeschlossen ist, können Sie das Video nach dem Erstellen auch auf Ihrem Computer speichern. So können Sie das Video dann selbst zu einem späteren Zeitpunkt auf Ihre Playstation Portable übertragen.

5 Funktionen

In den vorangegangenen Kapiteln haben Sie nun Ihre erste Diashow erstellt und auf ein mobiles Gerät übertragen. Dabei haben Sie Bilder und Hintergrundmusik hinzugefügt. In den folgenden Kapiteln werden Sie sehr mächtige Werkzeuge kennenlernen, um die volle Funktionsvielfalt von AquaSoft® DIASHOW.mobile ausschöpfen und somit Ihrer Kreativität mehr Freiraum geben zu können.

[Diashow-Master verwenden](#)

Mit dem Diashow-Master können Sie zu ausgewählten Themen eindrucksvolle Diashows im Handumdrehen erstellen. Einfach Bilder und Musik sowie ein passendes Thema auswählen - fertig. Es stehen zahlreiche Themen zur Verfügung: Winter, Sommerurlaub, Kino u.v.m. - wählen Sie aus einer dieser Vorlagen aus und Ihre komplette Diashow wird automatisch erstellt. [Weiterlesen...](#)

[Bilder hinzufügen, sortieren, ausrichten, überblenden und beschriften](#)

Eine schöne Diashow lebt von Ihren Bildern. Deshalb kommt es auch darauf an, die Bilder in einer sinnvollen Reihenfolge mit passenden Überblendungen auszuwählen. Bildbeschriftungen helfen weiter, das Verständnis des Betrachters zu erhöhen. Wie dies und einiges mehr funktioniert, erfahren Sie in diesem Kapitel. [Weiterlesen...](#)

Bilder in Bewegung bringen und Kameranischen einsetzen

Die Bilder automatisch, nacheinander und bei schöner Musik überblenden zu lassen ist eine großartige Sache. Aber wie wäre es, wenn plötzlich Bewegung in Ihre Bilder kommt? Stellen Sie sich vor, Sie zeigen eine Diashow Ihres letzten Nachtausflugs und plötzlich blitzt ein heller Stern am dunklen Himmel auf. Und dann fliegt auch noch eine Sternschnuppe durch die Nacht... Wenn Sie bisher dachten, das sei nicht möglich, dann sollten Sie jetzt das Bild mit Effekten kennenlernen! [Weiterlesen...](#)

Bilder mit dem Bildeditor optimieren

Oftmals enthält die Diashow Bilder, die noch ein wenig aufgepeppt werden könnten. Entweder sind die Bilder noch zu dunkel, das Bildobjekt wurde vom Fotografen in zu großer Entfernung aufgenommen und könnte das Bild mehr ausfüllen oder das Bild steht Kopf. Solche "Bildfehler" zu beheben und einige Funktionen mehr, stellt der integrierte Bildeditor zur bereit. [Weiterlesen...](#)

Texte hinzufügen, ausrichten und animieren

Bisher haben Sie lediglich Bilder in Ihre Diashows eingefügt und manchmal mit einem Bilduntertitel versehen. Solche Bildbeschriftungen sind allerdings starr und stets fest an ihr Bild gebunden. AquaSoft® DIASHOW.mobile bietet Ihnen aber auch die Möglichkeit, Texte einzufügen, die quer über den Bildschirm fliegen, dabei rotierende Bewegungen ausführen, kurz aus- und dann wieder einblenden um dann nach dem Abspielen eindrucksvoll zu zerspringen. [Weiterlesen...](#)

Sounds, Sprache & Musik hinzufügen

Neben den visuellen Gestaltungsmöglichkeiten können Sie Klänge in ihre Diashow einfügen. Dazu zählen Sounds, die Sie gezielt zu einem Bild einsetzen und so beispielsweise das Motorengeräusch eines vorbeifahrenden Fahrzeuges wiedergeben oder Sprache, mit der Sie Bilder dokumentieren können. Auf der anderen Seite gibt es die Hintergrundmusik, die Ihre Diashow während der gesamten Vorführung begleitet. [Weiterlesen...](#)

Weitere Objekte in der Toolbox

Die Toolbox hält noch weitere interessante Objekte bereit, die Ihnen helfen Ihre Diashows noch ansprechender zu gestalten und übersichtlicher zu organisieren. Dazu stellen wir Ihnen die Elemente Collage, Partikel, Rahmen und Kapitel vor. [Weiterlesen...](#)

5.1 Diashow-Master verwenden

Mit dem Diashow-Master können Sie zu ausgewählten Themen eindrucksvolle Diashows im Handumdrehen erstellen. Einfach Bilder und Musik sowie ein passendes Thema auswählen - fertig. Es stehen zahlreiche Themen zur Verfügung: Winter, Sommerurlaub, Kino u.v.m. - wählen Sie aus einer dieser Vorlagen aus und Ihre komplette Diashow wird automatisch erstellt.

So erstellen Sie eine Show mit dem Diashow-Master

Starten Sie den Diashow-Master - entweder über den Willkommensdialog, der erscheint, wenn Sie AquaSoft® DIASHOW.mobile starten oder über das Menü **Datei / Neu / Diashow Master verwenden**.



Fügen Sie Bilder hinzu

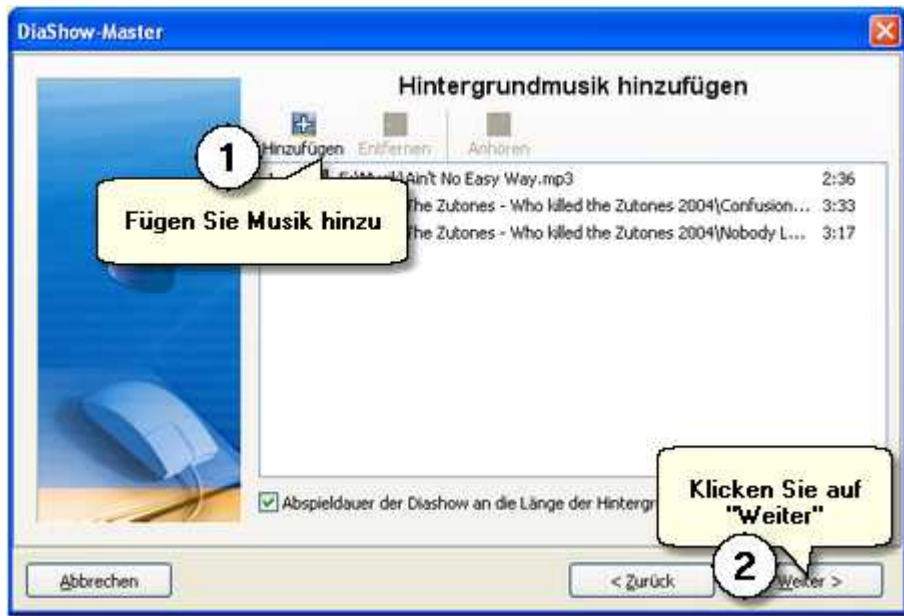
Im ersten Schritt wählen Sie die Bilder aus, welche Ihre Diashow enthalten sollen. Klicken Sie dazu auf den Knopf **Hinzufügen**. Wahlweise können Sie die Bilderabfolge anpassen, indem Sie die Bilder anklicken und an eine von Ihnen festgelegte Stelle ziehen. Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.



Fügen Sie Musik hinzu

Im zweiten Schritten wählen Sie die Musik aus, welche während der Diashow im Hintergrund abgespielt wird. Klicken Sie dazu auf den Knopf **Hinzufügen**. Setzen Sie einen Haken vor **Abspiellauer der Diashow anpassen**, wenn Ihre Diashow genauso lang sein soll, wie die Länge aller Hintergrundlieder. Damit stellen Sie sicher, dass alle Lieder vollständig abgespielt werden. Wenn Sie keinen Haken setzen, werden Ihre Songs womöglich nicht mehr bis zum Ende

abgespielt, weil die Diashow vorher ihr Ende erreicht.



Hinweis: Sie können diesen Schritt überspringen, wenn Sie keine Musik verwenden möchten.

Wählen Sie ein Thema aus

Im letzten Schritt wählen Sie ein passendes Thema zu Ihrer Diashow aus. Bei einigen Vorlagen haben Sie die Möglichkeit einen Filmtitel und weitere Informationen einzugeben. Diese werden in der Diashow an geeigneter Stelle eingeblendet. Wenn Sie auf den Knopf **Vorschau starten** klicken, erscheint eine Voransicht der automatisch erstellten Diashow.



Sie sind fertig

Ihre fertige Diashow wird anschließend in Ihrem Programm AquaSoft® DIASHOW.mobile geöffnet. Sie können die Diashow jetzt abspielen (Taste **F9**), weiterverarbeiten, auf Ihr mobiles Gerät übertragen und speichern.

Mit der ausgewählten Stilvorlage "Sofortbild" erscheint die Diashow nun mit mehreren Bilderrahmen im Sofortbildstil:

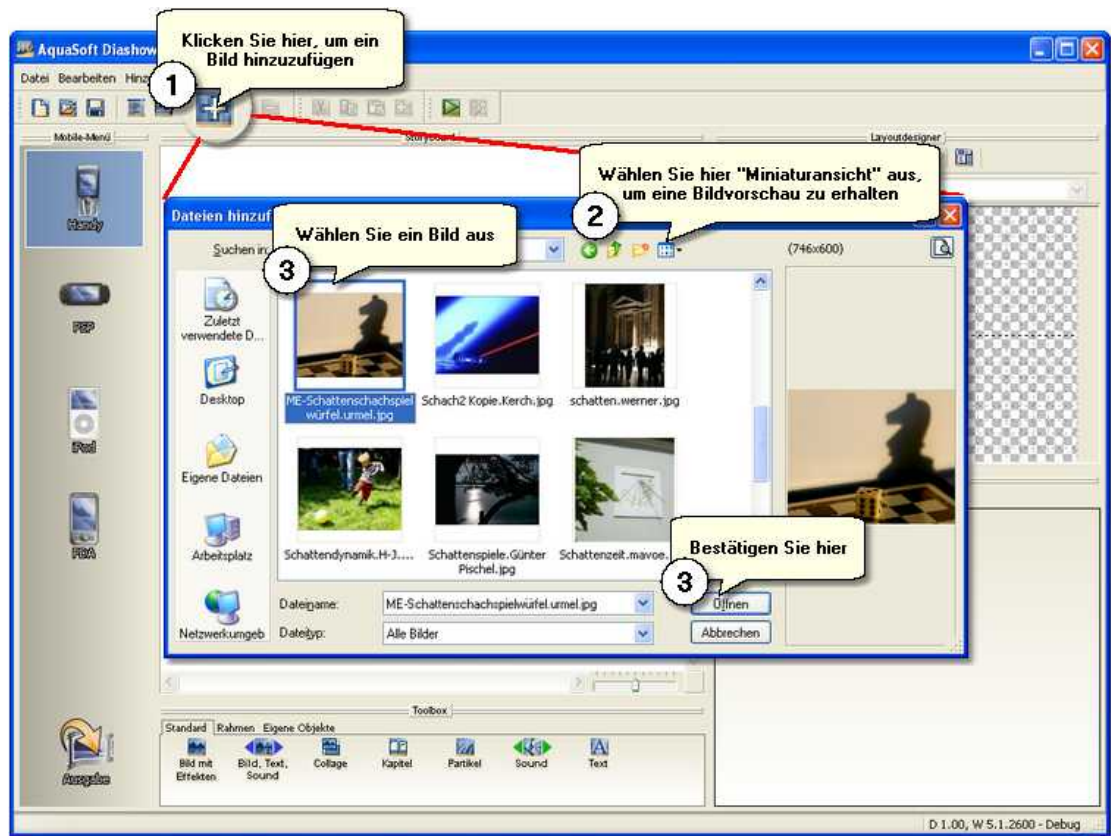


5.2 Bilder hinzufügen, sortieren, ausrichten, überblenden und beschriften

Eine schöne Diashow lebt von Ihren Bildern. Deshalb kommt es auch darauf an, die Bilder in einer sinnvollen Reihenfolge mit passenden Überblendungen auszuwählen. Bildbeschriftungen helfen weiter, das Verständnis des Betrachters zu erhöhen. Wie dies und einiges mehr funktioniert, erfahren Sie in diesem Kapitel.

Bilder zur Diashow hinzufügen

Zuerst möchten wir Ihnen die Möglichkeit vorstellen, ein Bild gezielt auszuwählen und zur Diashow hinzuzufügen. Im Anschluss erfahren Sie, wie Sie ganze Ordnerinhalte mit Bildern hinzufügen können. Klicken Sie in der Symbolleiste im oberen Bereich des Programmfensters auf den **Plus**-Knopf. Daraufhin erscheint ein Dateiauswahldialog, in dem Sie das einzufügende Bild auswählen können.



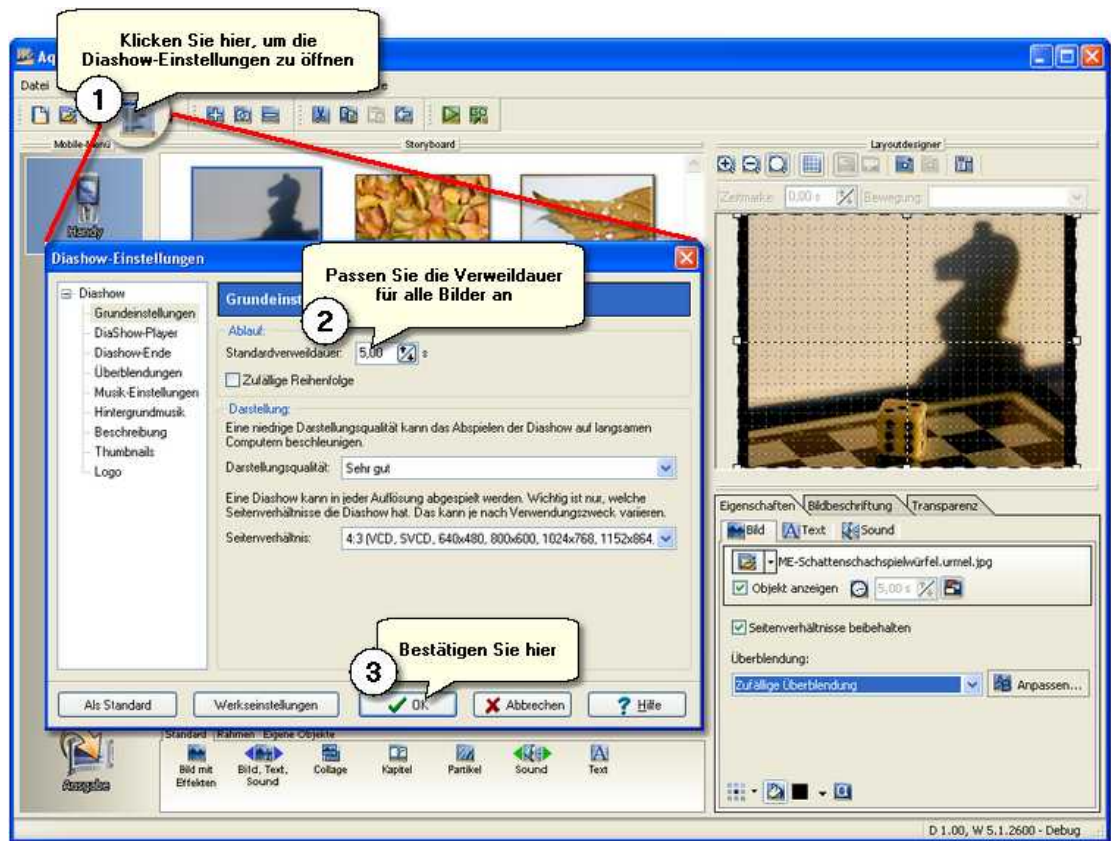
Ganze Ordner zur Diashow hinzufügen

Oftmals legen Sie Ihre Bilder in einem gemeinsamen Ordner ab. So befinden sich zum Beispiel die Bilder Ihres letzten Urlaubsaufenthaltes in dem Ordner "Kreta 2006". Um nun die Bilder mit einem Schwung zur Diashow hinzuzufügen gibt es den in der Symbolleiste den Knopf **Verzeichnis hinzufügen**. Er befindet sich direkt neben dem **Plus**-Knopf, der im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde.

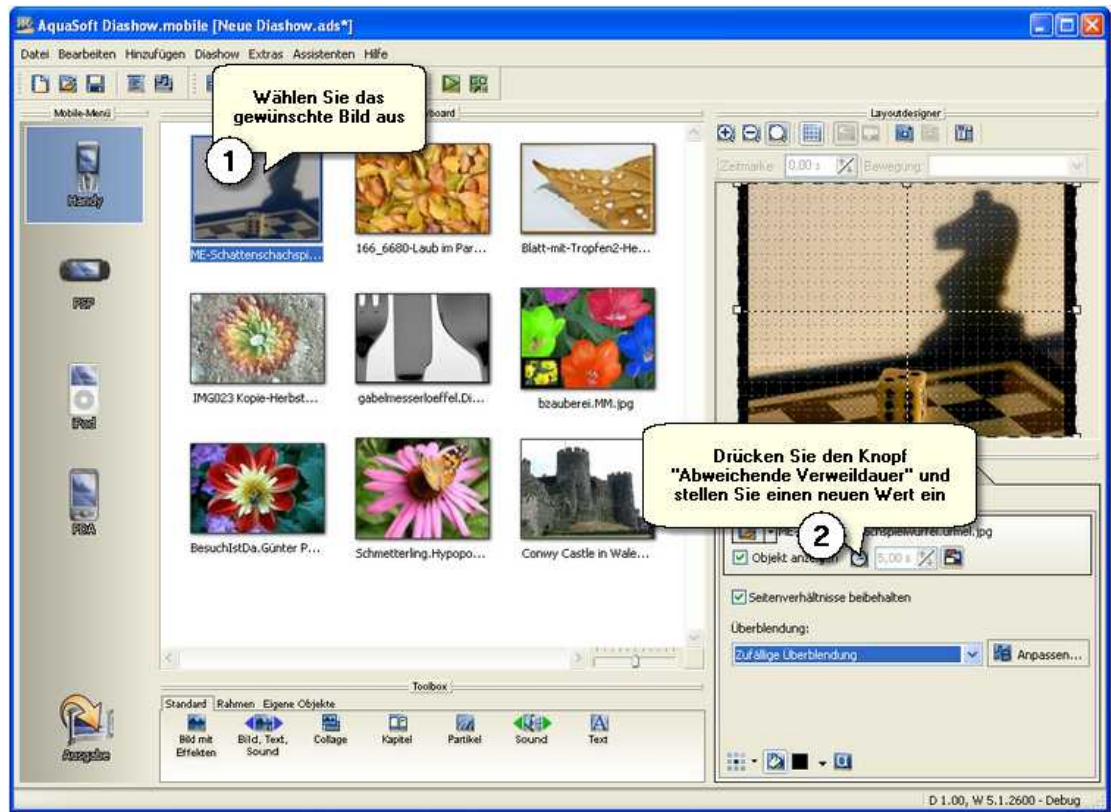
Hinweis: Alle Bilder, die Sie zur Diashow hinzufügen, werden als Verknüpfung auf den Bilddateinamen eingefügt. Das bedeutet, dass bei einer Umbenennung oder Verschiebung der Bilddatei die Diashow das Bild nicht mehr wiederfindet und somit auch nicht mehr anzeigen kann. In diesem Fall müssen Sie in dem Fenster **Eigenschaften** die Datei erneut auswählen. Eine weitere Möglichkeit bietet der **Suchpfad-Assistent**. Er befindet sich im Kontextmenü des Storyboards sowie im **Assistenten**-Menü.

Verweildauer der Bilder anpassen

Standardmäßig wird jedes Bild in der Diashow für fünf Sekunden angezeigt. Danach folgt das nächste Bild für fünf Sekunden usw.. Diese Verweildauer kann nun sowohl für alle Bilder gleichermaßen als auch für jedes Bild einzeln eingepasst werden. Die Standardverweildauer, welche für alle Bilder eingestellt wird, können Sie in den Diashow-Einstellungen anpassen. Klicken Sie dazu im Menü **Diashow** auf den Eintrag **Diashow-Einstellungen**.

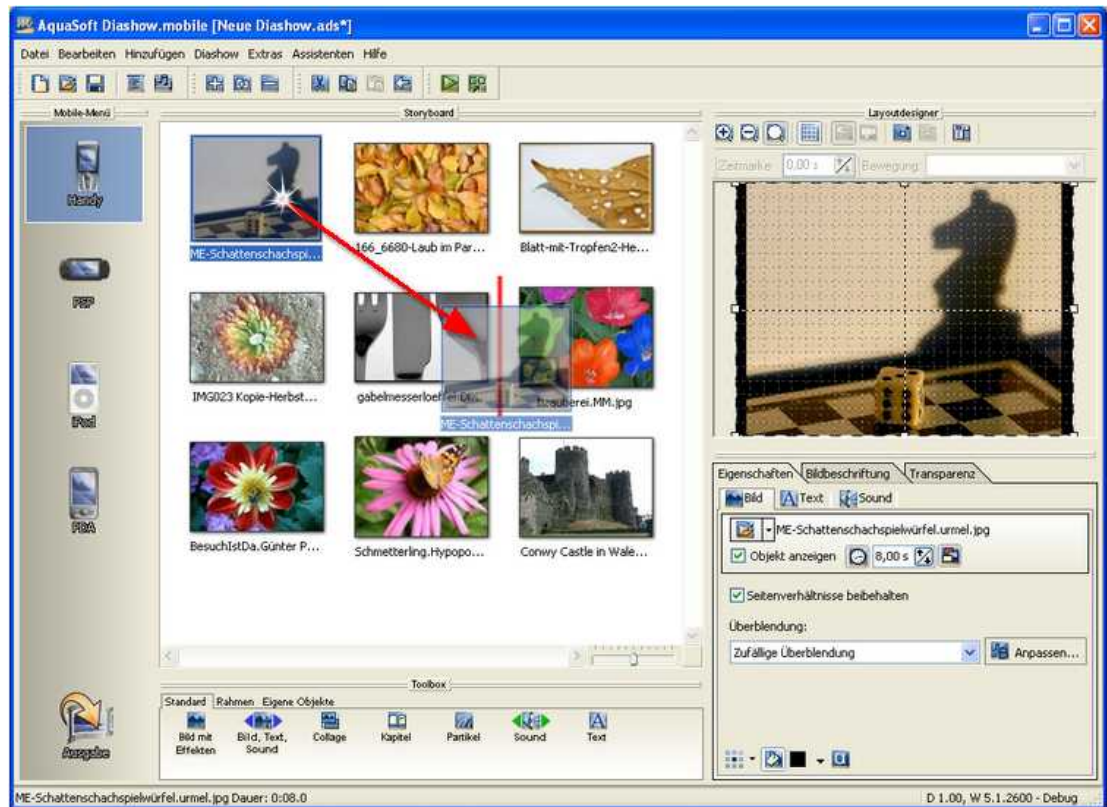


Diese Verweildauer wird nun für alle Bilder eingestellt, welche die Standardverweildauer verwenden. Sie können aber auch für einzelne Bilder eine abweichende Verweildauer einstellen, um beispielsweise ein Bild besonders lange oder nur sehr kurz abzuspielen. Markieren Sie dazu das gewünschte Bild mit der linken Maustaste. Klicken Sie jetzt auf den Knopf **Abweichende Verweildauer** im Eigenschaften-Fenster im rechten unteren Bildschirmbereich, so dass dieser eingedrückt erscheint. Von nun an besitzt das ausgewählte Bild eine eigene Verweildauer, unabhängig von der globalen Standardverweildauer. Geben Sie jetzt einen neuen Wert für die Verweildauer ein.



Bilder im Storyboard sortieren

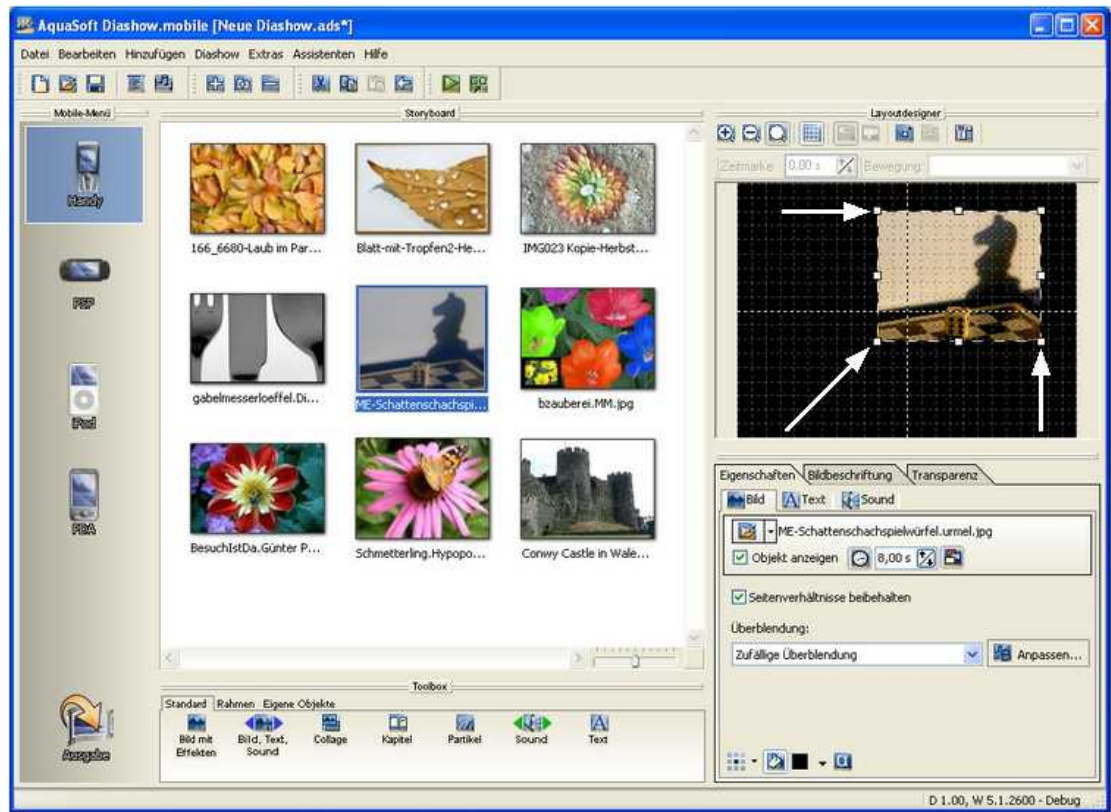
Das Storyboard befindet sich in der Fenstermitte des Programms und zeigt Ihre Bilder in der Abspielreihenfolge an. Sie können diese Reihenfolge hier ändern, indem Sie ein Bild mit der linken Maustaste anklicken, gedrückt halten und an die gewünschte Stelle verschieben. Ein roter Balken hilft Ihnen bei der Sortierung. Wenn Sie mehrere Bilder mit einem Mal verschieben möchten, halten Sie die **Strg**- bzw. **Shift**-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt, um die gewünschten Bilder auszuwählen.



Hinweis: Sie können die Diashow jederzeit abspielen, um Ihre Arbeit zu kontrollieren. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Knopf **Diashow komplett abspielen**, um die Diashow von Beginn an abzuspielen, bzw. auf den Knopf **Ab ausgewähltem Objekt abspielen**, um die Diashow ab dem ausgewählten Bild zu starten.

Bilder im Layoutdesigner ausrichten

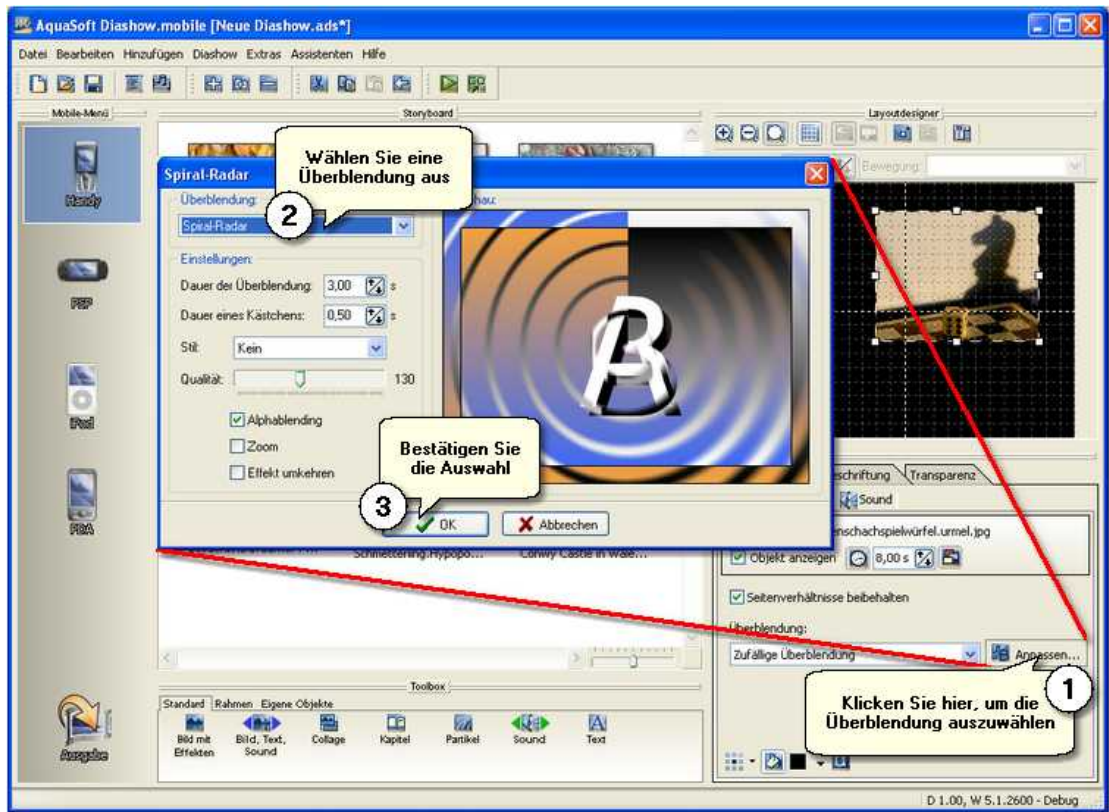
Sobald Sie ein Bild im Storyboard auswählen, wird es im **Layoutdesigner** angezeigt. Der Layoutdesigner befindet sich im rechten Fensterbereich und stellt weitaus mehr Funktionalität bereit als nur das ausgewählte Bilder anzuzeigen. So erkennen Sie um das Bild herum acht Ankerpunkte, welche das Bild in seinem Rahmen begrenzen. Sie können diese Ankerpunkte durch Anklicken und Gedrückthalten der linken Maustaste verschieben. Dadurch ändert sich die Größe und Lage des Bildes.



Hinweis: Wenn Sie die Option **Seitenverhältnisse beibehalten** im Eigenschaften-Fenster deaktivieren, wird das Bild in seinen Rahmen voll eingepasst. Dadurch wird das Bild jedoch, abhängig von den Seitenverhältnissen des Rahmens, verzerrt.

Überblendung auswählen

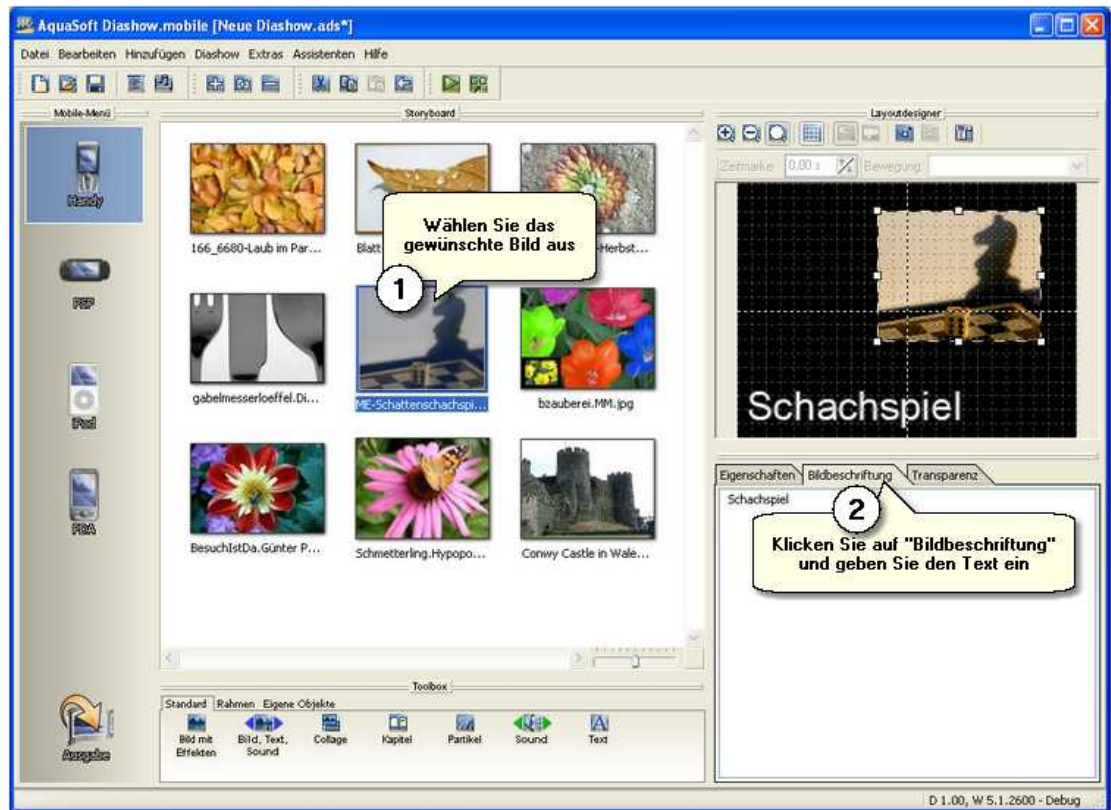
Beim Abspielen der Diashow werden die Bilder ineinander überblendet. Ob Spiralblende, Einfiegen, Jalousieblende oder stufenloses Überblenden - AquaSoft® DIASHOW.mobile stellt viele Überblendungen bereit. Zu Beginn wird für jedes Bild eine zufällige Überblendung ausgewählt - und die sorgt für Abwechslung. Sie können jedoch auch eine ganz bestimmte Überblendung auswählen. Markieren Sie dazu wie gewohnt das gewünschte Bild, für welches Sie die Überblendung einstellen möchten. In dem Fenster **Eigenschaften** stellen Sie dann eine Überblendung Ihrer Wahl ein. Dazu können Sie die Überblendungenliste aufklappen oder auf den Knopf **Anpassen** drücken, um eine Vorschau zu erhalten und die Überblendung im Detail anzupassen.



Hinweis: Wie für alle Einstellungen gilt: Sie können die Überblendung für mehrere Bilder gleichzeitig einstellen. Markieren Sie dazu die gewünschten Bilder bei gedrückter **Strg**- oder **Shift**-Taste auf Ihrer Tastatur und wählen Sie eine Überblendung aus. Diese wird nun für alle markierten Bilder eingestellt.

Bilder mit Titeln beschriften

Bildbeschriftungen helfen Ihren Zuschauern mehr Verständnis für das Gezeigte aufzubringen. So können Sie bestimmte Ereignisse zu einem Bild notieren oder die Namen von Personen verewigen. Markieren Sie das zu beschriftende Bild und klicken Sie auf den Reiter **Bildbeschriftung**, der sich am rechten unteren Bildschirmrand befindet. Es erscheint das Eingabefeld für Beschriftungen, indem Sie den gewünschten Text eingeben können. Um die Schriftart, Schriftgröße usw. zu ändern, wählen Sie wieder den Reiter **Eigenschaften** aus und wählen hier **Text**. Die gewünschten Schriftformatierungen lassen sich nun vornehmen.



Zusammenfassung

Sie können nun beliebige Bilder in Ihre Diashow hinzufügen und sortieren, diese in Ihrer Größe und ihrem Zeitverhalten ändern, eine Überblendung auswählen und beschriften. Was Sie in diesem Kapitel erfahren haben, beschreibt aber nur einen Teil der Möglichkeiten, die Ihnen für Bilder zur Verfügung stehen. Mit einem speziellen Bildobjekt, dem **Bild mit Effekten**, stehen Ihnen weitere Türen offen. So ist es möglich ein Bild zu beliebigen Zeiten ein- und auszublenden, die Kamera über das Bild zu fahren oder es in einem von Ihnen festgelegten Pfad über den Bildschirm fliegen zu lassen. Und das sogar mit Zoom! Um diese speziellen Funktionen einzusetzen, lesen Sie bitte weiter: [Bilder in Bewegung bringen und Kameranäherungen einsetzen](#).

5.3 Bilder in Bewegung bringen und Kameranäherungen einsetzen

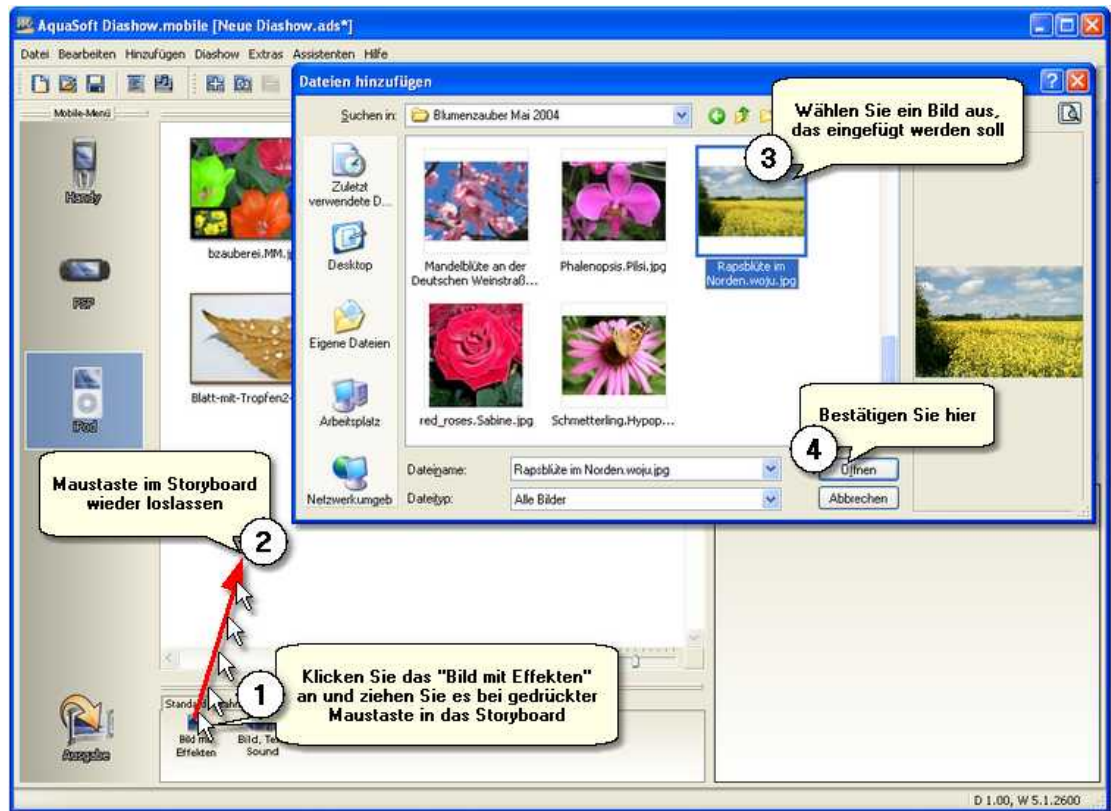
Die Bilder automatisch, nacheinander und bei schöner Musik überblenden zu lassen ist eine großartige Sache. Aber wie wäre es, wenn plötzlich Bewegung in Ihre Bilder kommt? Stellen Sie sich vor, Sie zeigen eine Diashow Ihres letzten Nachtausflugs und plötzlich blitzt ein heller Stern am dunklen Himmel auf. Und dann fliegt auch noch eine Sternschnuppe durch die Nacht... Wenn Sie bisher dachten, das sei nicht möglich, dann sollten Sie jetzt das **Bild mit Effekten** kennenlernen!

Das Bild mit Effekten

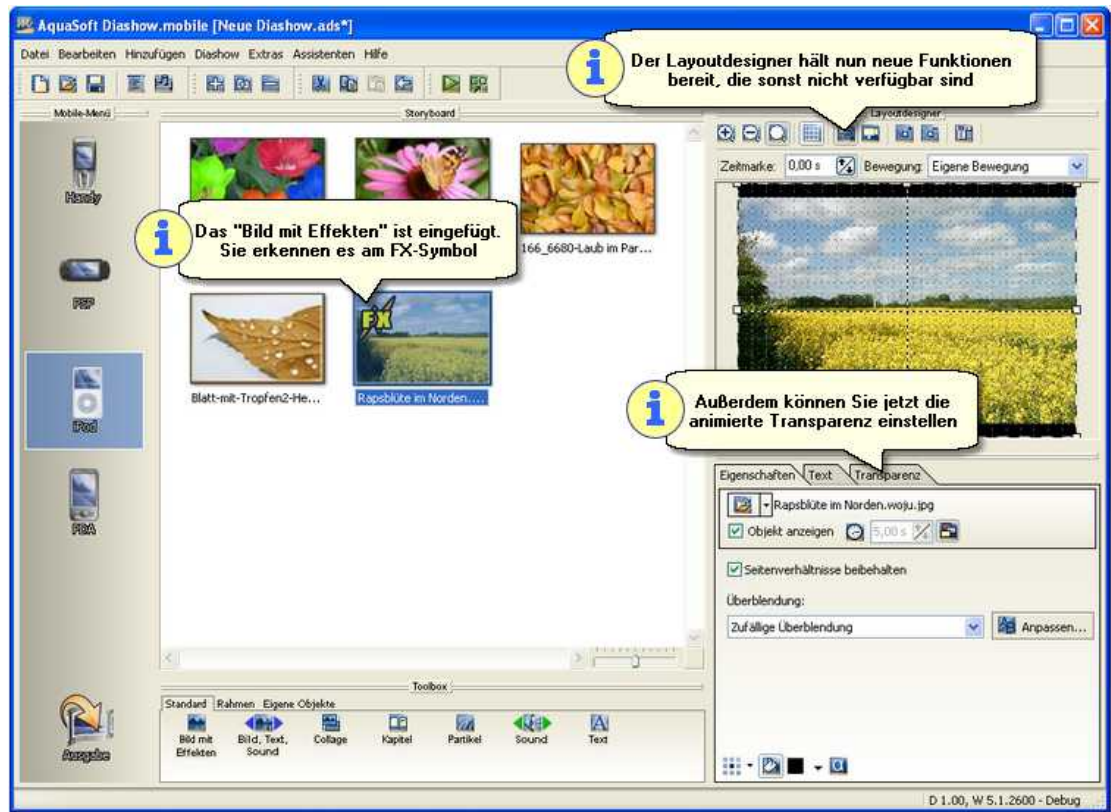
Das **Bild mit Effekten** unterscheidet sich von den gewöhnlichen Bildern, die Sie bisher in Ihre Diashows eingefügt haben. Dabei handelte es sich um das **Bild mit Text und Sound**, dem Sie einen Bilduntertitel hinzufügen und sogar auch vertonen konnten. Bevor wir Ihnen vorstellen, was das **Bild mit Effekten** für besondere Fähigkeiten besitzt, möchten wir Ihnen zeigen, was es vom gewöhnlichen Bild unterscheidet und wie Sie es in Ihre Diashow einfügen können.

Werfen Sie jetzt einen Blick in den unteren Bereich des Programmfensters. Hier befindet sich die **Toolbox**, welche viele Elemente bereithält, die Sie in Ihre Diashow einfügen können. Sofern dort nicht der Reiter **Standard** aktiviert ist, klicken Sie diesen bitte an. Hier befinden sich die

wichtigsten Diashow-Elemente, u. a. auch das **Bild mit Effekten**. Um ausführlichere Informationen zur Toolbox zu erhalten, lesen bitte das Kapitel [Weitere Objekte in der Toolbox](#). Klicken Sie nun in der Toolbox mit der linken Maustaste auf das **Bild mit Effekten**-Symbol und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an eine beliebige Stelle in das **Storyboard**. Im anschließend erscheinenden Öffendialog wählen Sie das Bild aus, welches in die Diashow eingefügt werden soll.



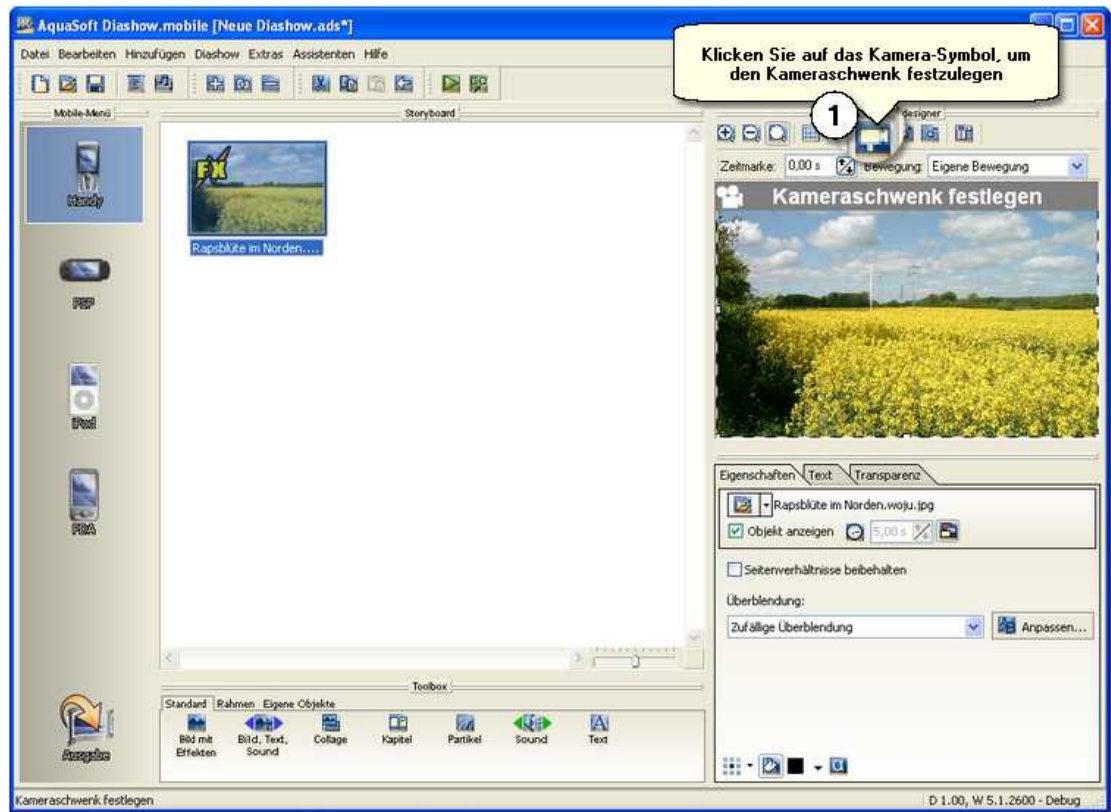
Nach dem Sie die Datei ausgewählt haben, wird das neue Bild mit Effekten im Storyboard angezeigt. Sie erkennen es an dem **FX**-Symbol in der linken oberen Ecke.



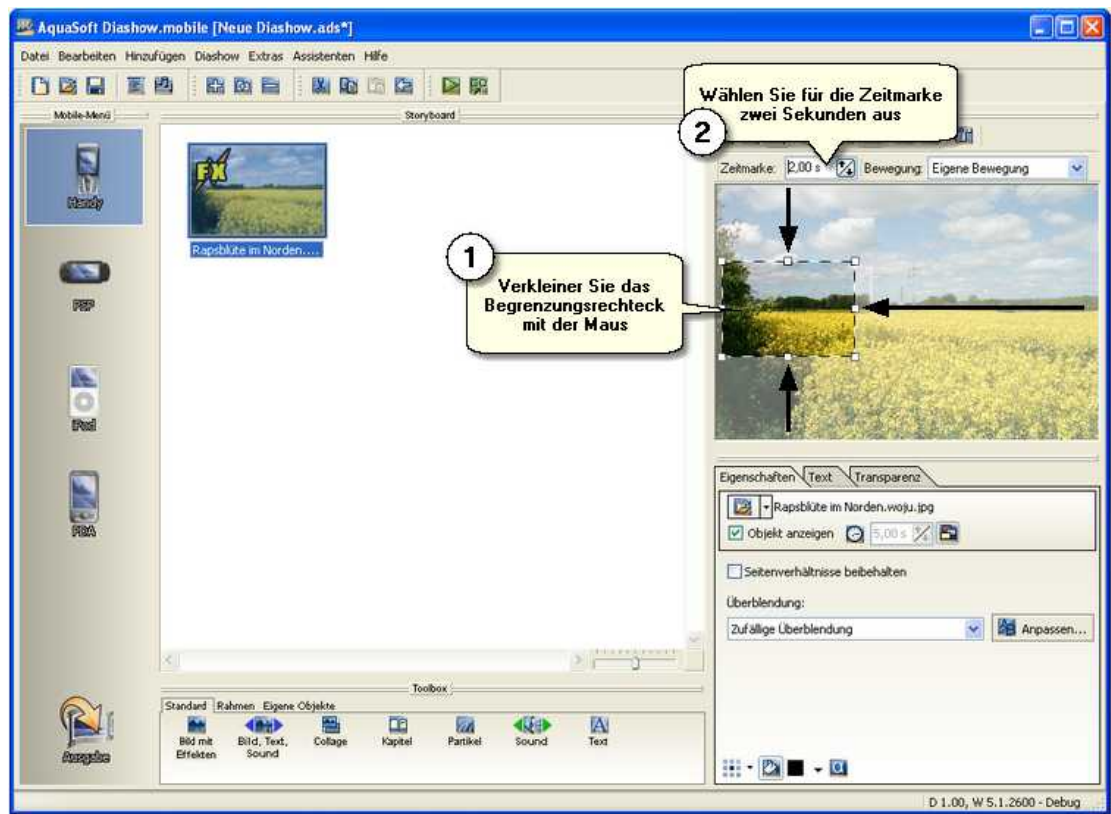
Ihnen stehen nun erweiterte Möglichkeiten zur Verfügung, die wir Ihnen anhand eines kleinen Beispiels in den folgenden Abschnitten Schritt für Schritt vorstellen möchten. Ziel soll es sein, die Kamera über eine Landschaft zu schwenken, bevor am Himmel Wolken vorüberziehen und die Sonne aufleuchtet. Wir verwenden dazu das im vorherigen Abschnitt eingefügte Bild und entfernen die übrigen Bilder aus der Diashow. Wählen Sie dazu das zu entfernende Bild aus und klicken Sie in der Symbolleiste auf den Minus-Knopf mit der Bezeichnung **Ausgewählte Objekte entfernen**.

Kameraschwenks einsetzen

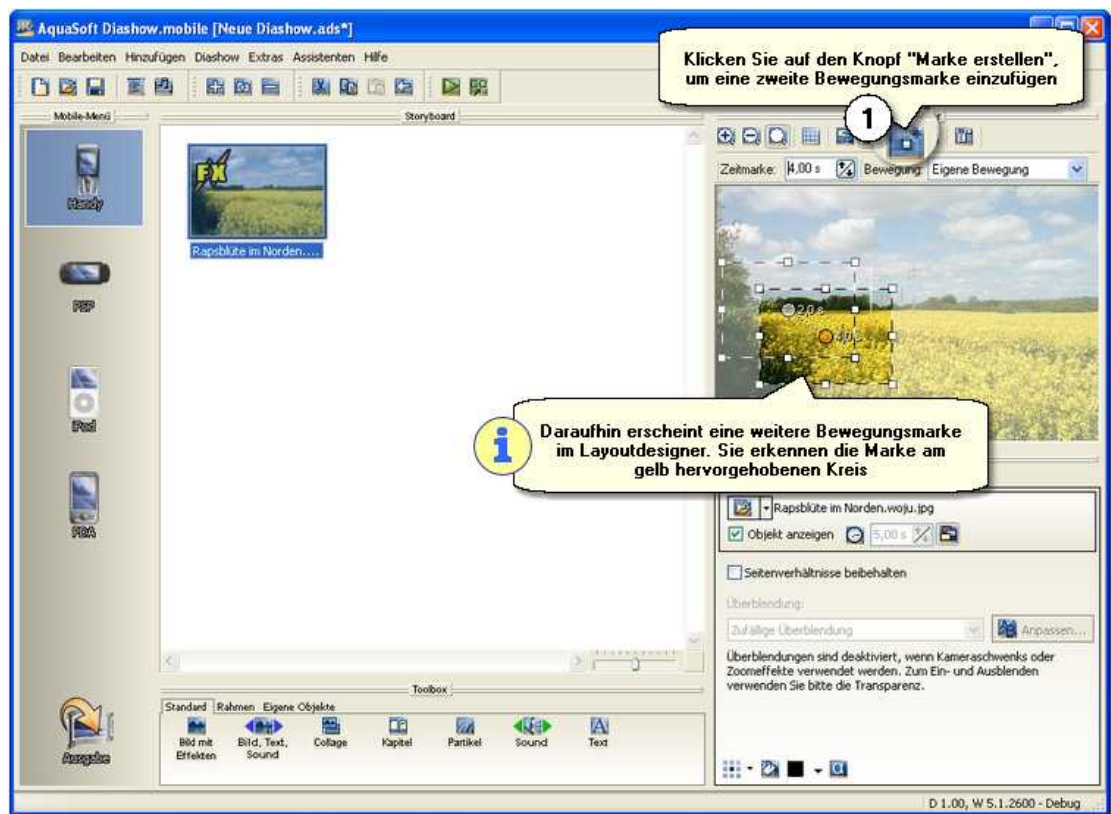
Sie kennen dieses Effekt aus vielen Filmen: Sie sehen eine schöne Panoramalandschaft und die Kamera bewegt sich langsam über das Bild, von links nach rechts oder umgekehrt. Diese Kameraeinstellung werden wir jetzt ganz leicht nachstellen. Wir haben bereits ein **Bild mit Effekten** eingefügt und es ist im **Storyboard** markiert. Die weitere Arbeit erledigen Sie im **Layoutdesigner**, der sich im Programmfenster rechts oben befindet. Klicken Sie nun auf das Kamera-Symbol in der Symbolleiste des Layoutdesigners, so dass der Kameraschwenk aktiviert wird.



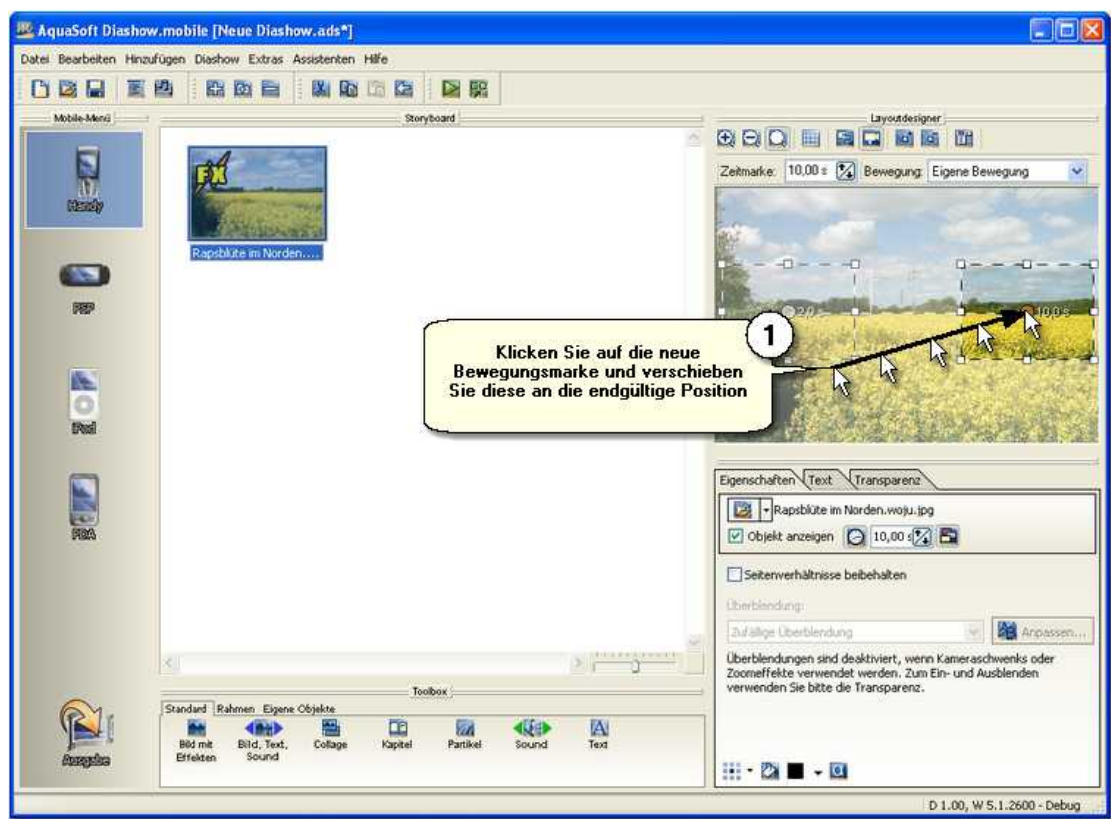
Verkleinern Sie nun den Begrenzungsrahmen des ausgewählten Bild auf die Größe, wie es das folgende Bildschirmfoto zeigt. Stellen Sie außerdem für diese erste Bewegungsmarke eine Zeit von zwei Sekunden ein, damit die Kamera zu Beginn zwei Sekunden über dem Bild verweilt bevor sie schwenkt.



Klicken Sie nun auf den **Plus**-Knopf in der Symbolleiste des Layoutdesigners. Daraufhin wird eine neue **Bewegungsmarke** eingefügt.



Verschieben Sie nun das zweite Begrenzungsrechteck an den rechten Bildschirmrand ohne dabei dessen Größe zu ändern. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf die zweite Bewegungsmarke und ziehen Sie diese nach rechts, wie im nachfolgenden Bildschirmfoto dargestellt. An jeder Bewegungsmarke befindet sich eine Zeitpunkt, die angibt, wann die Kamera diesen Punkt erreichen soll. Je kürzer die Zeitabstände zwischen den Bewegungsmarken sind, desto schneller wird die Kamera von einem zum nächsten Punkt schwenken. Deshalb erhöhen Sie für dieses Beispiel die Zeit ein wenig, indem Sie für die zweite Zeitmarke 10 Sekunden einstellen. Somit hat die Kamera abzüglich der ersten Bewegungsmarke acht Sekunden Zeit, um von dieser Marke zur zweiten Bewegungsmarke zu schwenken.

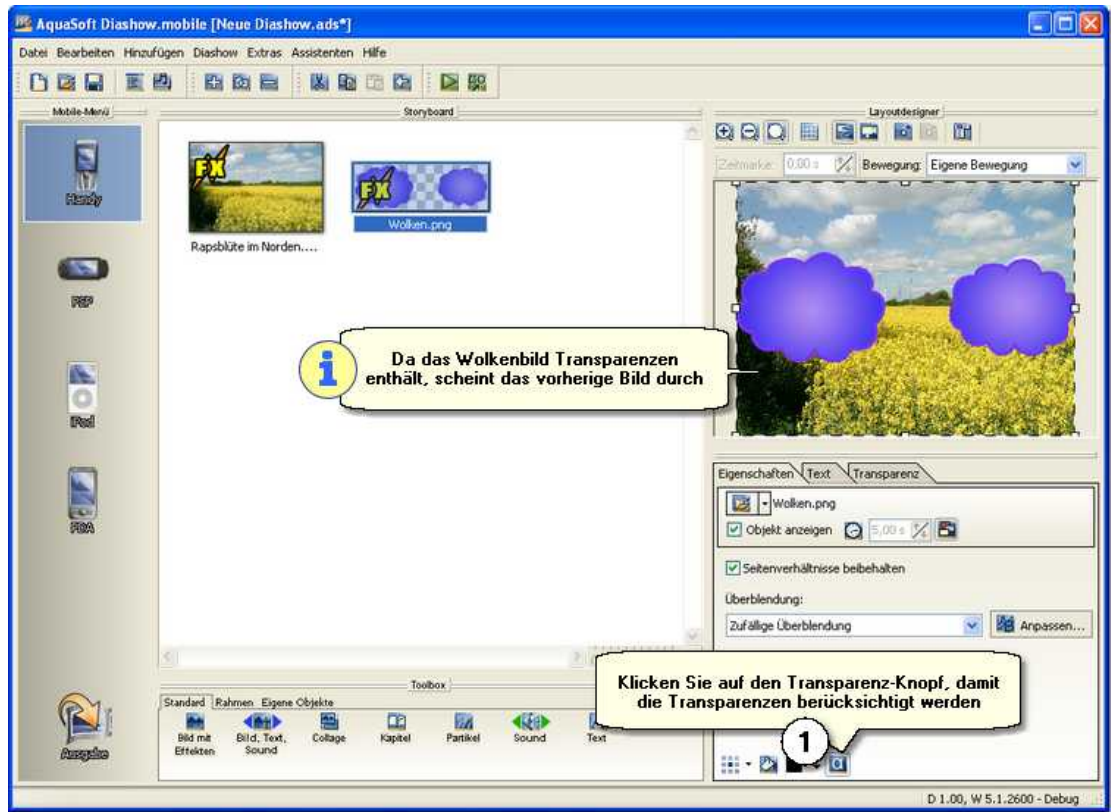


Drücken Sie jetzt einmal die Taste **F8** auf Ihrer Tastatur, um die Arbeit zu kontrollieren. Sie können **F8** immer zu jedem beliebigen Zeitpunkt drücken, um die Diashow ab dem ausgewählten Bild abzuspielen. Wenn Ihnen der Kameraschwenk so gefällt, klicken Sie in der Symbolleiste auf den Knopf Bewegungspfad festlegen, um die Ansicht **Kamerafahrt** zu verlassen und zur ursprünglichen Ansicht **Bewegungspfad festlegen** zurückzukehren.

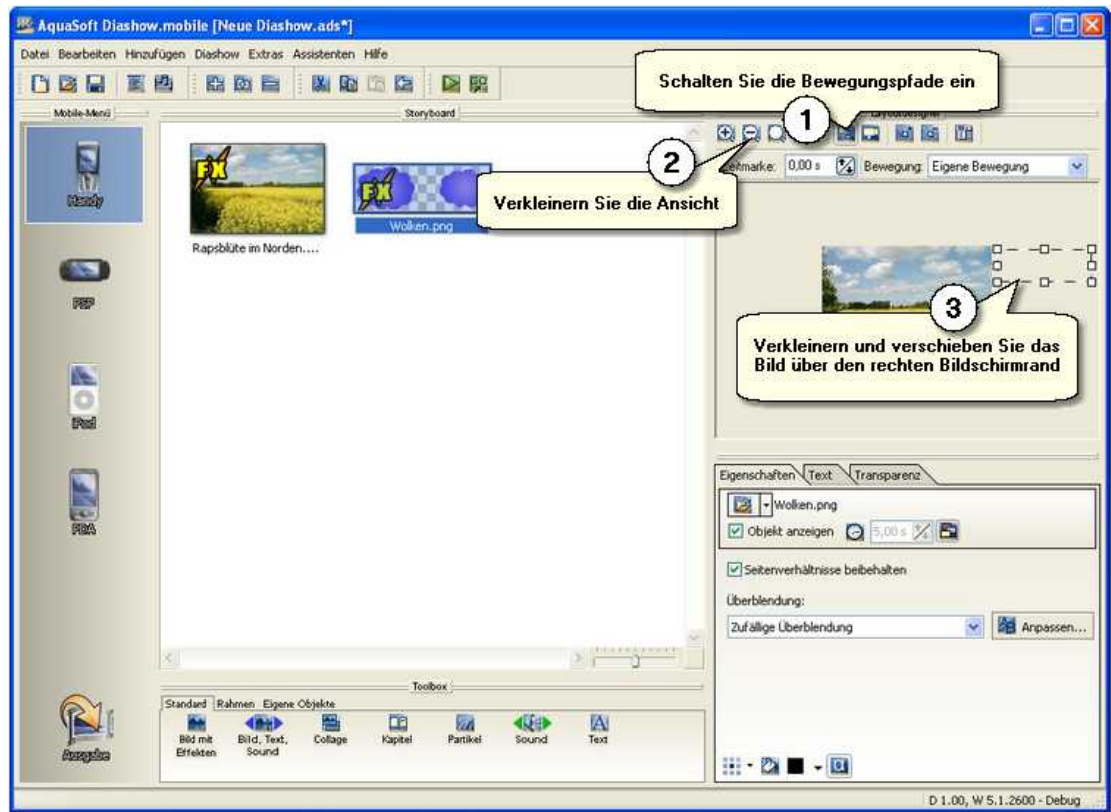
Im nächsten Schritt werden wir eine Wolken einfügen, die über den Himmel schwebt. Dazu lernen Sie die **Bewegungspfade** kennen.

Bewegungspfade festlegen

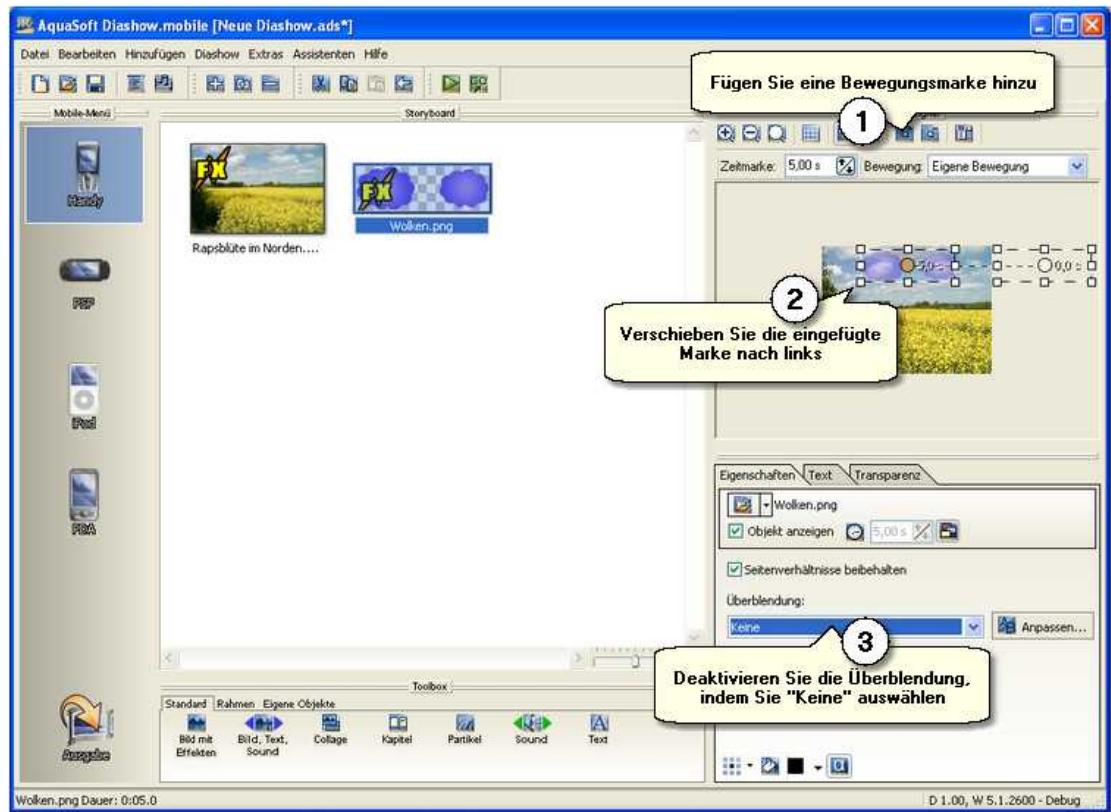
Bewegungspfade werden verwendet, damit sich die Bilder vor der stehenden Kamera selbst bewegen. Sie ermöglichen es Bilder über den Bildschirm fliegen zu lassen, von jeder beliebigen Startposition zu einer beliebigen Endposition. In der folgenden Demonstration fügen wir ein Wolkenbild in die Diashow ein, indem wir wie bereits beschrieben das **Bild mit Effekten** einfügen. Da wir ein Bild mit transparentem Hintergrund verwendet haben, schalten wir den **Alphakanal** ein. Dadurch verlieren die Wolken ihren weißen Hintergrund und werden durchsichtig.



Die Wolken sollen am oberen Bildrand von rechts nach links über den Himmel fliegen. Dazu werden sich von rechts in das Bild hereinschieben. Dazu müssen wir zu Beginn die Layoutdesigner-Ansicht verkleinern, indem wir auf das **Lupen**-Symbol mit dem Minuszeichen klicken. Wir vergewissern uns außerdem, dass der Kameranachschwenk nicht eingeschaltet ist, indem wir auf den Knopf **Bewegungspfad festlegen** drücken. Nun verkleinern und verschieben wir das Wolkenbild in den oberen nicht sichtbaren Bildschirmbereich und verkleinern diese ein wenig.



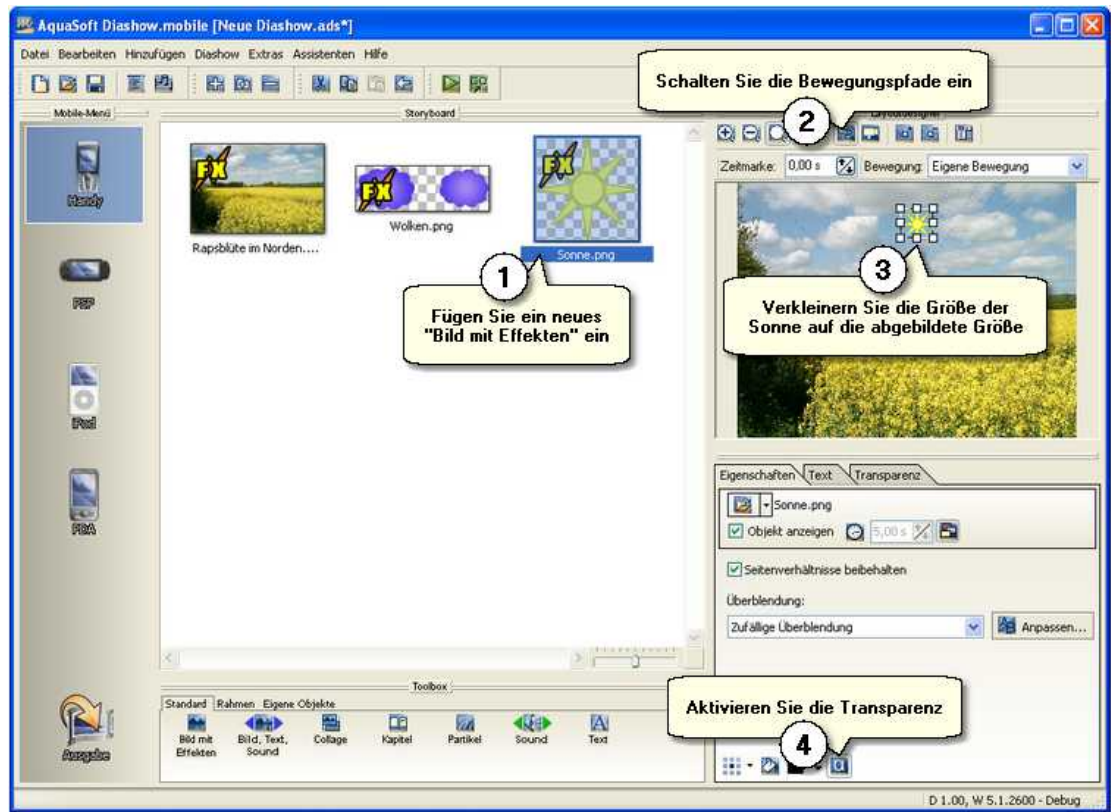
Damit sich die Wolken nun bewegen, legen wir jetzt den **Bewegungspfad** fest. Dieser bestimmt auf welcher Bahn sich das Bild bewegen wird. Wir klicken dazu auf den Plus-Knopf in der Symbolleiste des Layoutdesigners und verschieben die neue Bewegungsmarke so, wie es die folgende Abbildung zeigt. Zum Schluss deaktivieren wir die Überblendung für die Wolken, da sie jetzt unpassend ist. Dies geschieht mit der Auswahl von **Keine Überblendung** in den Bildeigenschaften.



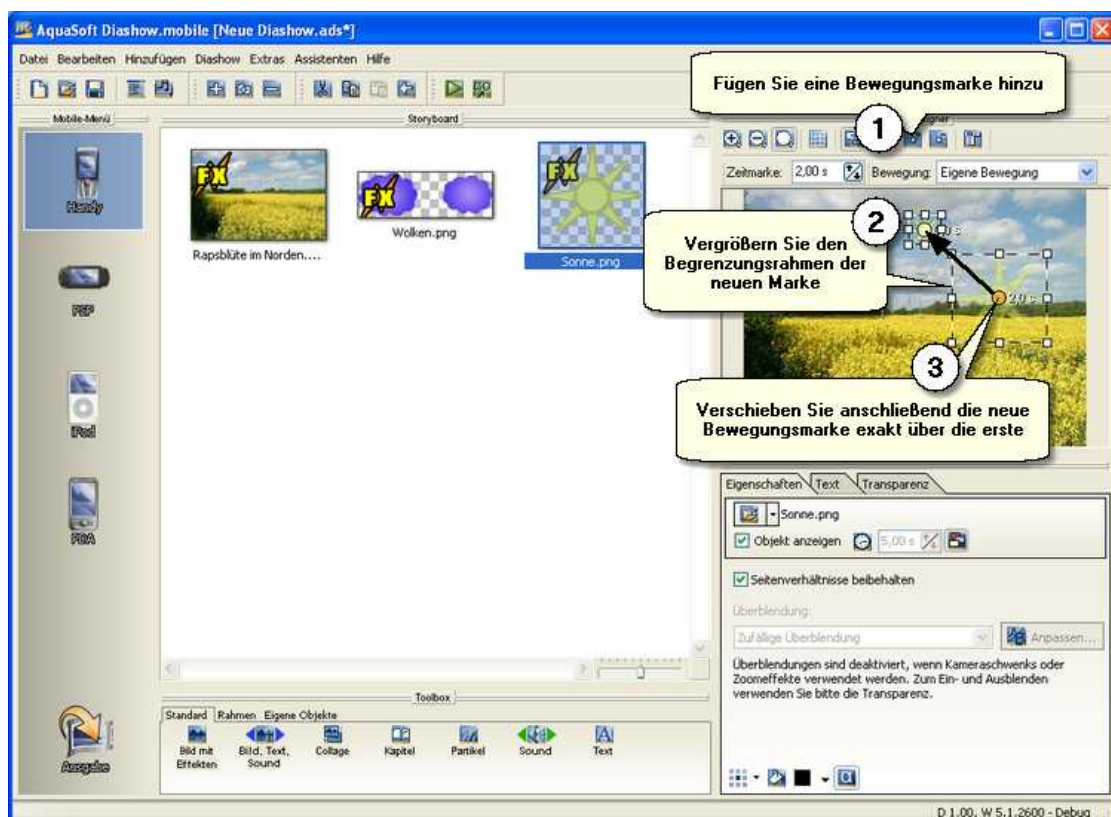
Sie können auch jetzt wieder **F8** drücken, um die Bewegung der Wolken zu überprüfen. Beachten Sie dabei, dass deshalb das vorhergehende Bild, also die Wiese mit den Rapsblüten, nicht erscheint. Wenn Sie die Diashow von Beginn an mit **F9** abspielen, sehen Sie wie gewohnt die gesamte Diashow.

Zoom und Transparenz verwenden

Jetzt fehlt nur noch die aufblitzende Sonne. Sie soll ebenfalls "aus dem Nichts" erscheinen, größer werden und anschließend wieder verschwinden. Dazu bedienen wir uns der Technik **Zoom** und **animierte Transparenz**. Wir fügen über den bekannten Weg ein neues **Bild mit Effekten** ein. In unserem Fall wählen wir eine Sonne, Sie können auch jedes andere Bild verwenden. Wieder sollten wir uns zu Beginn vergewissern, dass der Kamerapfadmodus nicht aktiviert und der Alphakanal eingeschaltet ist. Die Sonne verschieben wir jetzt in die Lücke zwischen den beiden Wolken am oberen Rand des Bildschirms und reduzieren sie auf eine kleine Größe. Sie soll ja erst beim Erscheinen größer werden.

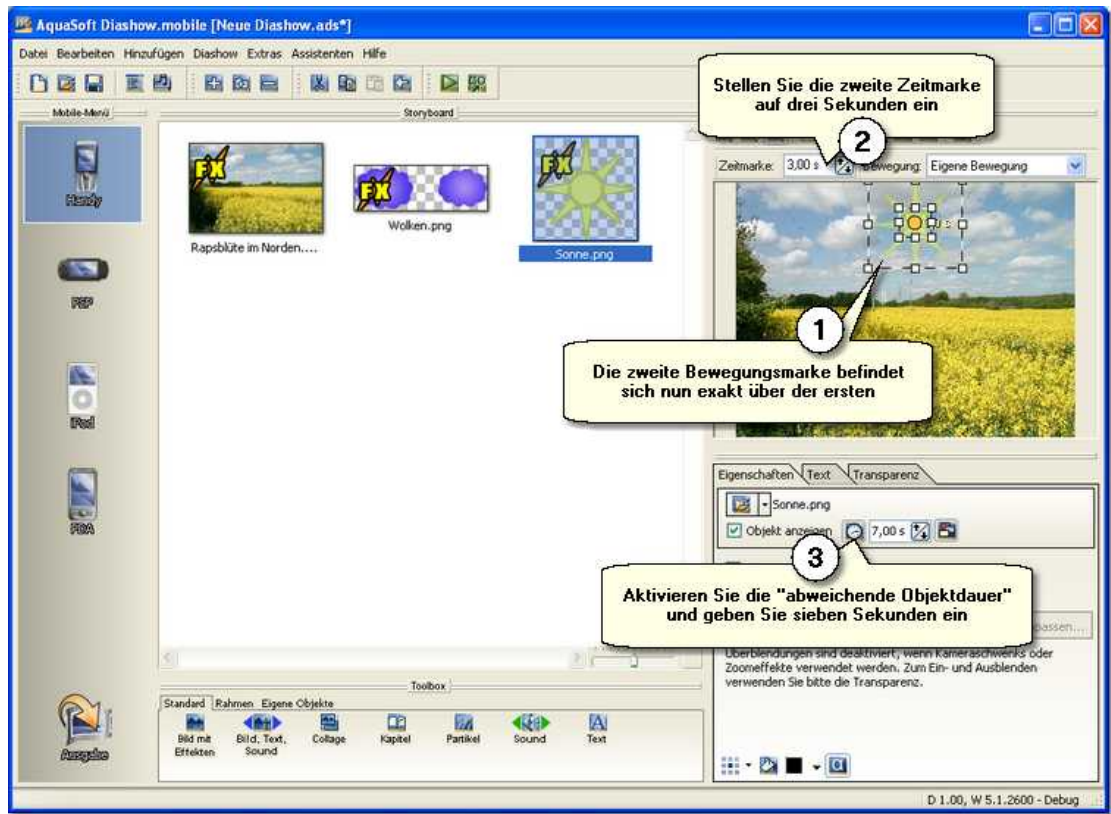


Um die Sonne größer werden zu lassen, fügen wir eine zweite Bewegungsmarke ein. Anschließend vergrößern wir den Begrenzungsrahmen der neuen Marke und verschieben zum Schluss die zweite Marke exakt über die Position der ersten Marke.



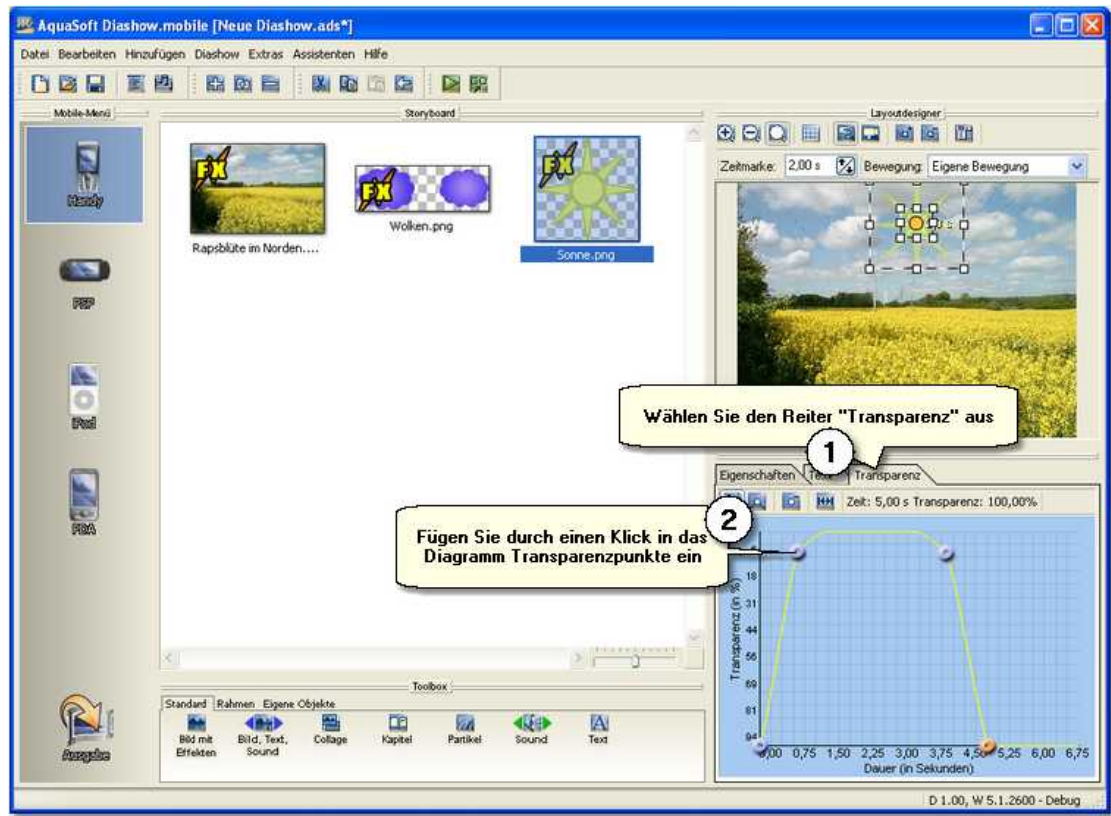
Hinweis: Halten Sie die **Umschalt**-Taste auf Ihrer Tastatur während der Vergrößerung gedrückt, um das Bild proportional zu vergrößern, so dass es nicht verzerrt. Wenn Sie die **Alt**-Taste (zusätzlich) gedrückt halten, wird das Bild um seinen Mittelpunkt skaliert. Mit der **Strg**-Taste verhindern Sie, dass das Bild am Raster ausgerichtet wird.

Stellen Sie nun noch die zweite Zeitmarke auf sieben Sekunden ein und wählen Sie in den Bildeigenschaften eine Verweildauer von sieben Sekunden.



Wenn Sie jetzt die Diashow starten, werden Sie feststellen, dass der Stern plötzlich ganz aufploppt und auch nicht wie ursprünglich gewünscht wieder verschwindet. Das werden wir jetzt ändern, indem Sie eine Transparenzkurve festlegen. Der Stern soll zuerst langsam sichtbar werden und anschließend wieder erlöschen. Da der Stern im Storyboard noch immer ausgewählt ist, stellen wir jetzt dessen Transparenzkurve ein.

Klicken Sie auf den Reiter **Transparenz** im rechten unteren Programmbereich. Mit der linken Maustaste fügen Sie nun Transparenzpunkte zum Diagramm hinzu. Sie können diese Punkte nach dem Einfügen auch an eine andere Position verschieben. Um einen Transparenzpunkt wieder zu entfernen, verwenden Sie den Minus-Knopf in der Symbolleiste des Transparenzdiagramms. Fügen Sie nun die Punkte wie im folgenden Bildschirmfoto dargestellt hinzu:



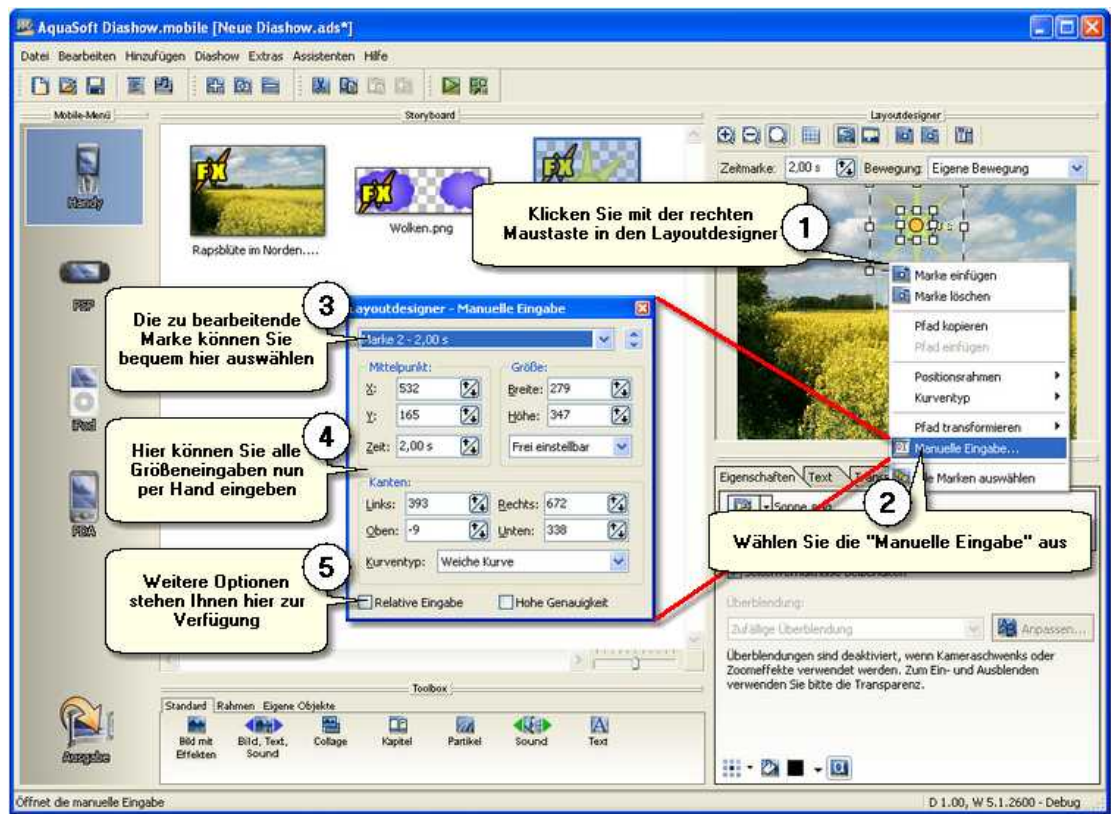
Drücken Sie wieder **F8**, um Ihre Arbeit zu kontrollieren. Um die Diashow von Beginn an abzuspielen, drücken Sie **F9**.



Wir haben diese Beispieldiashow nun Schritt für Schritt erstellt. Dabei haben wir Ihnen die Techniken **Kamerapfad**, **Bewegungspfad**, **Zoom** und **Transparenz** vorgestellt, die Ihnen für das **Bild mit Effekten** zur Verfügung stehen.

Die Eingabehilfe des Layoutdesigners verwenden

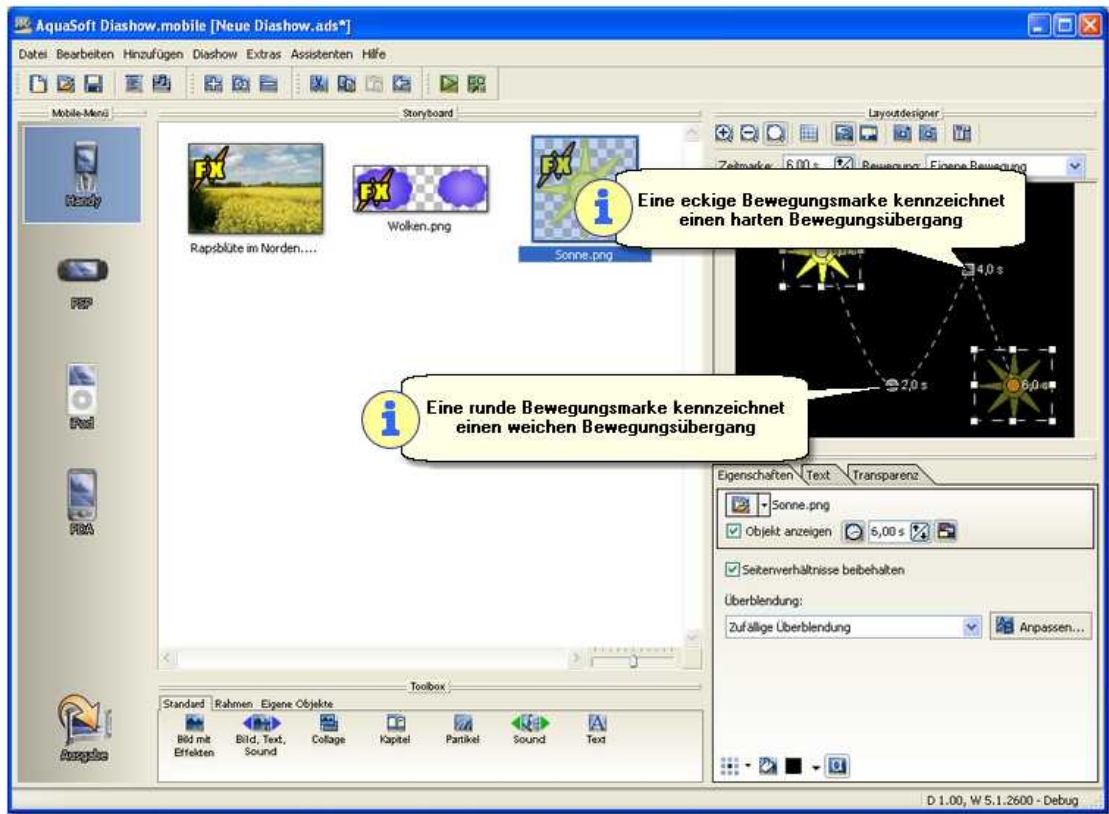
Zumeist positionieren Sie die Bilder im Layoutdesigner mit der Maus. Manchmal kommt es jedoch darauf an, den Begrenzungsrahmen punktgenau einzustellen. Dabei hilft Ihnen die **manuelle Eingabe** des Layoutdesigners weiter. Sie können diesen mit einem Doppelklick auf die ausgewählte Bewegungsmarke oder über das Kontextmenü des Layoutdesigners öffnen - einfach mit der rechten Maustaste in den Layoutdesigner klicken und in dem erscheinenden Menü den Punkt **Manuelle Eingabe** auswählen.



In der manuellen Eingabe können Sie den Mittelpunkt, die Größe sowie die Kanten des ausgewählten Bildes mit der Tastatur eingeben. Dadurch können Bilder sehr genau positioniert werden. Die Koordinaten beziehen sich dabei auf eine genormte Bildschirmgröße - er misst stets 1000 Punkte in der Breite und in der Höhe, unabhängig von der tatsächlichen Auflösung. Geben Sie also einen Mittelpunkt von X = 500 und Y = 500 ein, so befindet sich das Bild in der Mitte des Bildschirms. Negative Werte verschieben das Bild auf der Horizontalen nach links bzw. auf der Vertikalen nach oben.

Ebenfalls steht Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung die Genauigkeit der Koordinaten zu erhöhen als auch die Koordinaten relativ zur aktuellen Position einzugeben. Markieren Sie dazu die Optionen **Hohe Genauigkeit** bzw. **Relative Eingabe**.

Weiterhin können Sie in der manuellen Eingabe den **Kurventyp** bestimmen. Dieser macht nur dann Sinn, wenn sich vor und nach der ausgewählten Bewegungsmarke eine weitere Bewegungsmarke befindet. Wählen Sie **Weiche Kurve** aus, wenn das Bild auf dem Bewegungspfad sanft um diese Marke kreisen soll, bzw. **Harte Kurve**, wenn das Bild die Marke scharf anvisieren und sofort die Richtung wechseln soll. Die folgende Abbildung veranschaulicht den Unterschied:



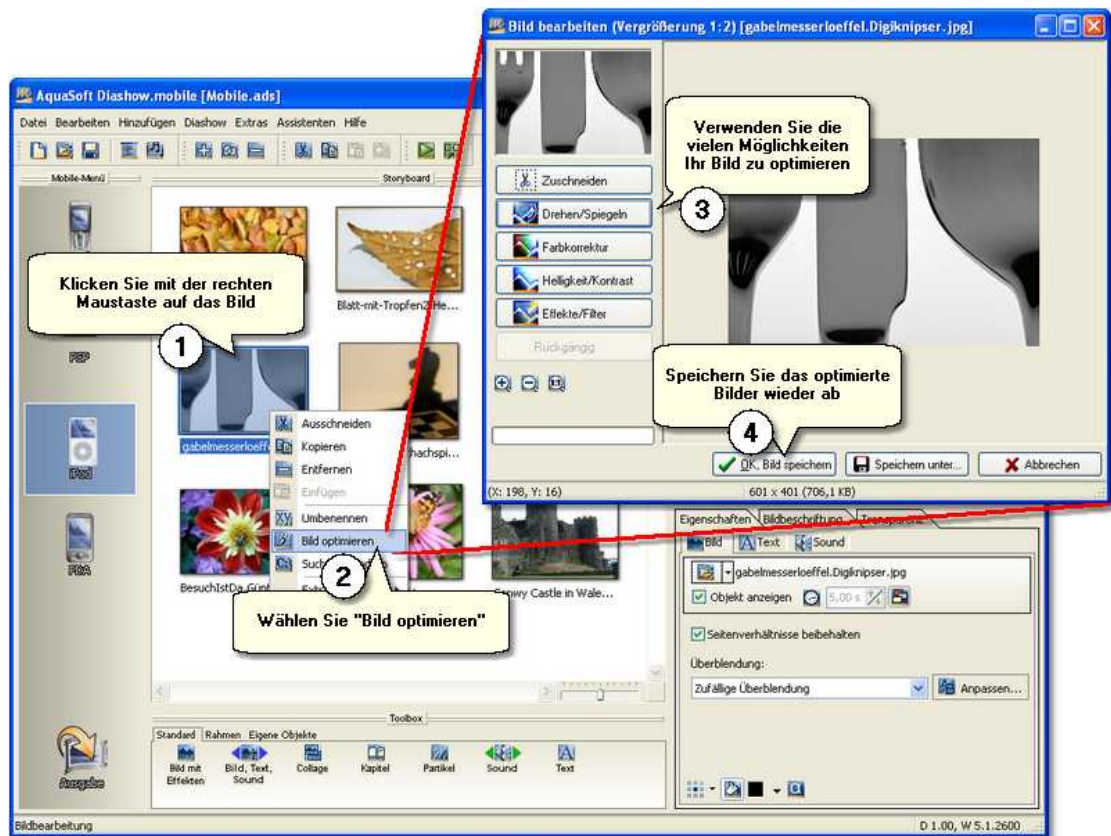
Hinweis: Sie können die manuelle Eingabe auch ganz bequem über einen Doppelklick in den Layoutdesigner öffnen.

5.4 Bilder mit dem Bildeditor optimieren

Oftmals enthält die Diashow Bilder, die noch ein wenig aufgepeppt werden könnten. Entweder sind die Bilder noch zu dunkel, das Bildobjekt wurde vom Fotografen in zu großer Entfernung aufgenommen und könnte das Bild mehr ausfüllen oder das Bild steht Kopf. Solche "Bildfehler" zu beheben und einige Funktionen mehr, stellt der integrierte Bildeditor zur bereit.

Den integrierten Bildeditor verwenden

Um den Bildeditor zu starten, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Storyboard auf das zu optimierende Bild. Daraufhin erscheint ein Kontextmenü in dem Sie den Punkt **Bild optimieren** auswählen. Der Bildeditor erscheint.



In dem Bildeditor stehen Ihnen nun folgende Funktionen zur Verfügung, die Sie am linken Fensterrand aktivieren können:

- **Zuschneiden** – Verkleinert das Bild auf einen Bildausschnitt
- **Drehen/Spiegeln** – Korrigiert das Bild falls es z. B. Kopf steht
- **Farbkorrektur** – Ermöglicht eine Manipulation der Bildfarben (z. B. Schwarz/Weiß)
- **Helligkeit/Kontrast** – Nimmt u. a. einen Hell-Dunkel-Ausgleich vor
- **Effekte/Filter** – Schärft oder verwackelt das Bild

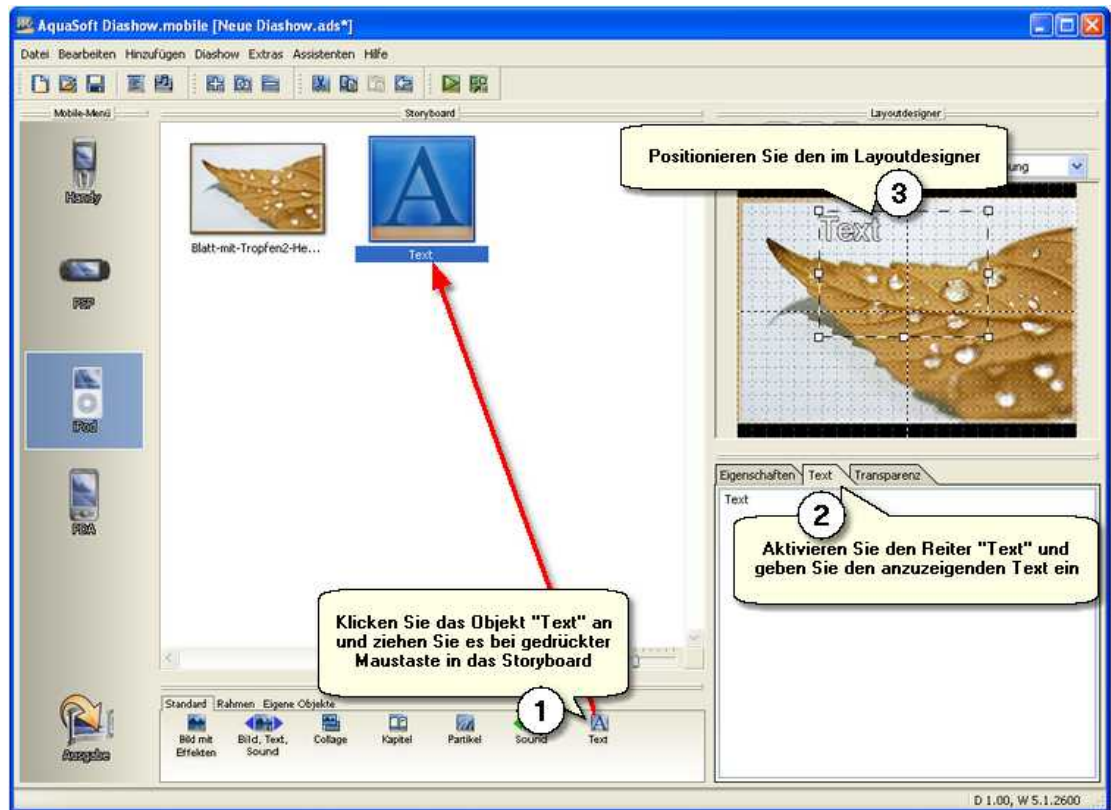
Nachdem Sie das Bild optimiert haben, können Sie die ursprüngliche Bilddatei mit den Änderungen überschreiben. Alternativ können Sie das Bild in einer neuen Datei abspeichern, um das Original zu erhalten.

5.5 Texte hinzufügen, ausrichten und animieren

Bisher haben Sie lediglich Bilder in Ihre Diashows eingefügt und manchmal mit einem Bilduntertitel versehen. Solche Bildbeschriftungen sind allerdings starr und stets fest an ihr Bild gebunden. AquaSoft® DIASHOW.mobile bietet Ihnen aber auch die Möglichkeit, Texte einzufügen, die quer über den Bildschirm fliegen, dabei rotierende Bewegungen ausführen, kurz aus- und dann wieder einblenden um dann nach dem Abspielen eindrucksvoll zu zerspringen.

Texte einfügen

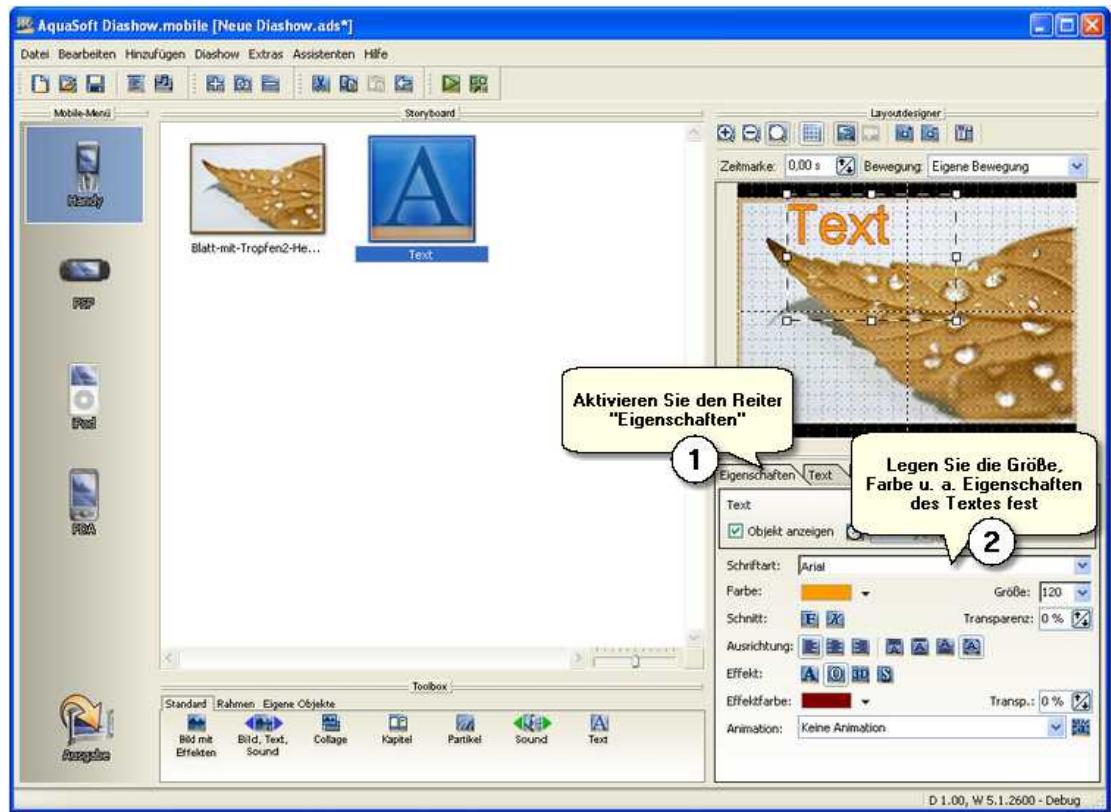
Klicken Sie mit der linken Maustaste in der **Toolbox** auf das Symbol **Text** und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste in das Storyboard an die gewünschte Position. Wenn Sie nun den Reiter **Text** aktivieren, können Sie den Textinhalt ändern.



Hinweis: Texte lassen sich ebenso wie Bilder frei auf dem Bildschirm positionieren. Klicken dazu einfach im Layoutdesigner auf den Text und verschieben ihn. Schauen Sie noch einmal im Abschnitt [Bilder im Layoutdesigner ausrichten](#) nach, wenn Sie Schwierigkeit beim Verschieben des Textes besitzen.

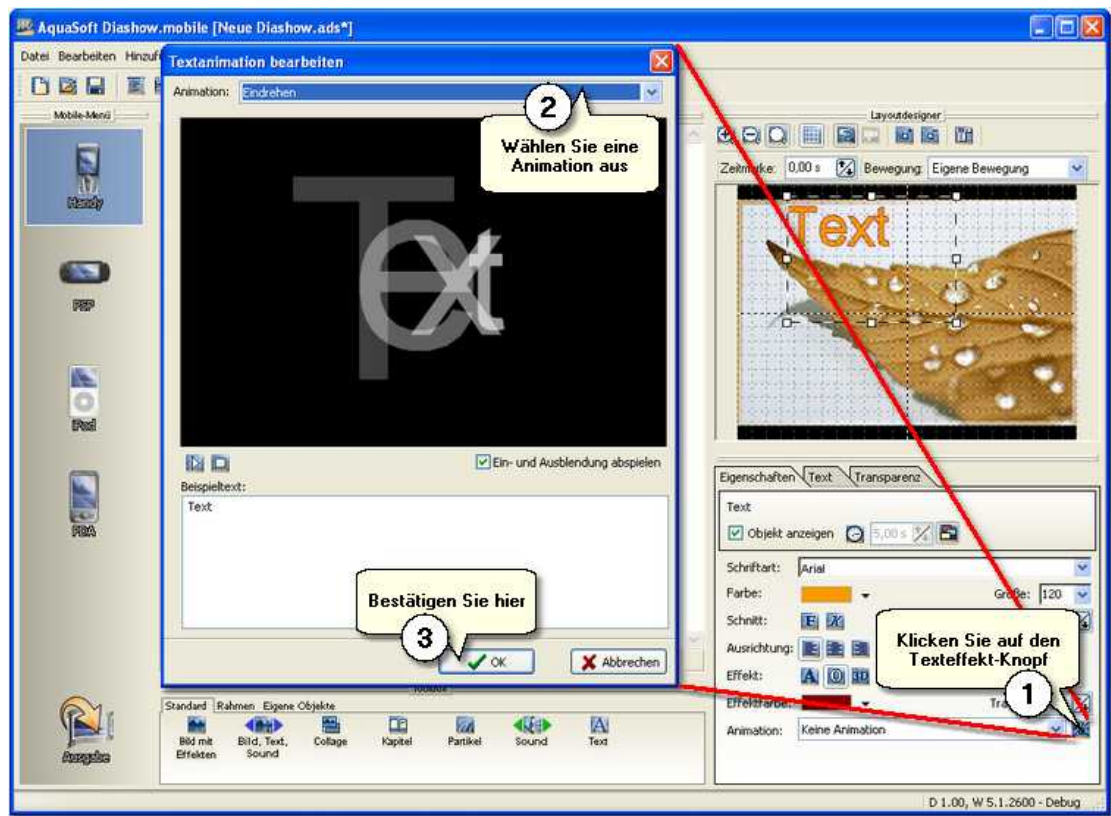
Schriftart, Farbe, Größe und Ausrichtung festlegen

Wählen Sie den Reiter **Eigenschaften** aus, um das Aussehen des eingefügten Textes zu beeinflussen. So lassen sich die Schriftart, -Farbe, -Größe und -Ausrichtung individuell festlegen.



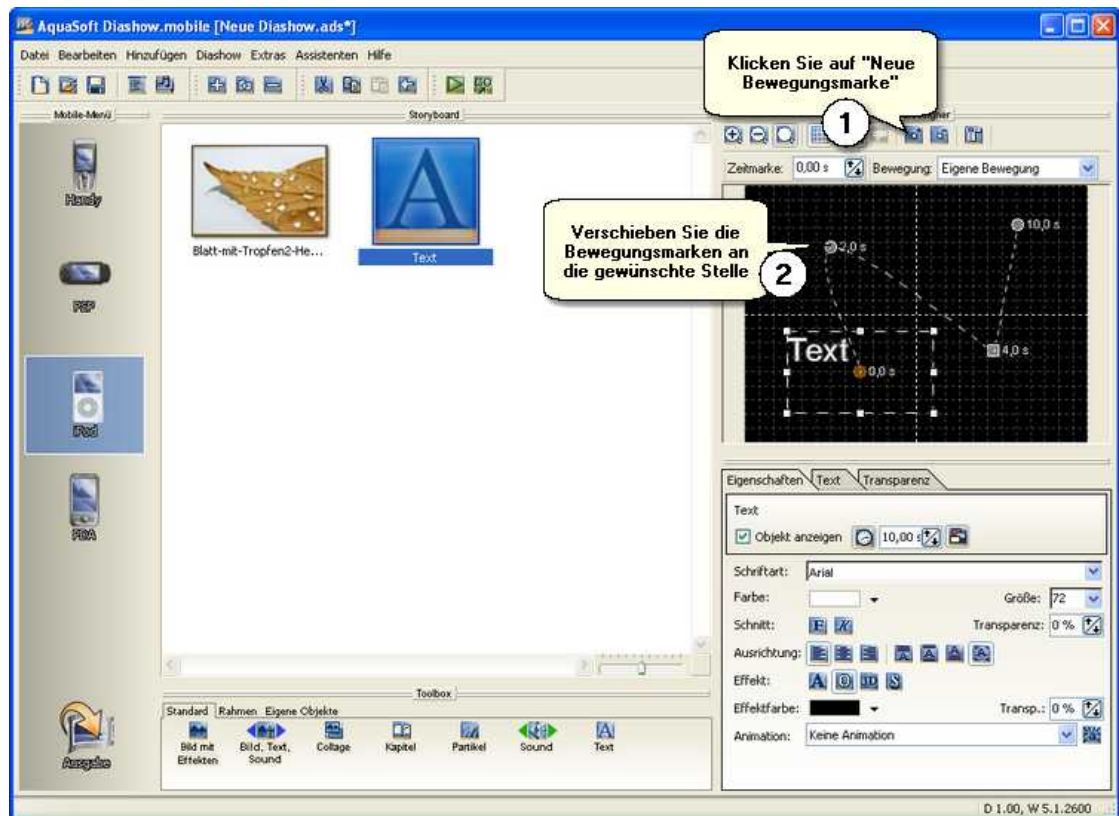
Textanimation einstellen

Auf der gleichen Seite finden Sie auch eine Auswahl, um die Textanimation einzustellen. Hier finden Sie für jede Gelegenheit die passende Animation: Von Filmabspann über Explosion bis hinzu rotierenden Effekten.



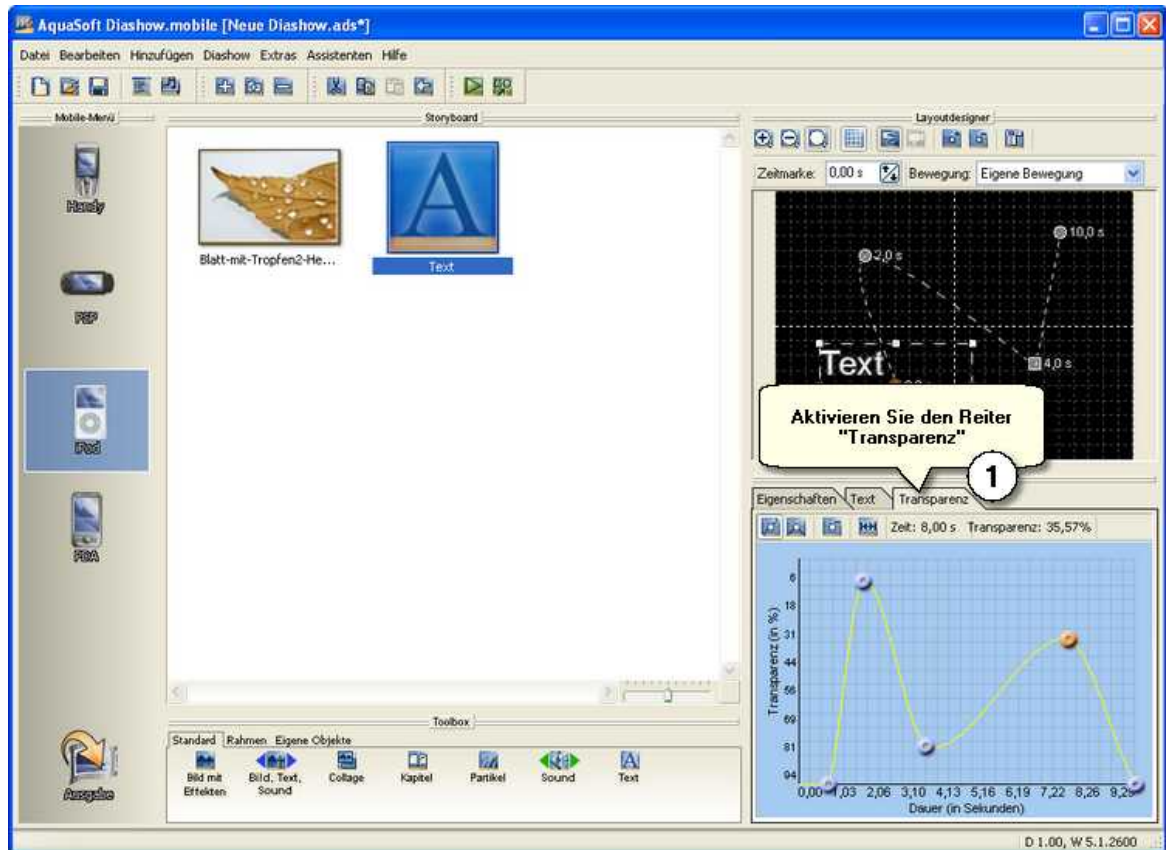
Bewegungspfade festlegen

Auch für Texte können Sie genauso wie für das Bild mit Effekten einen Bewegungspfad erstellen. Klicken Sie dazu in der Symbolleiste des Layoutdesigners auf den Knopf **Neue Bewegungsmarke** und verschieben Sie diese an die gewünschte Position. Die **Zeitmarke** gibt an, zu welchem Zeitpunkt sich der Text an dieser Stelle befinden soll. Den Übergang zwischen den Bewegungsmarken regelt der **Kurventyp**. Dieser lässt sich durch einen Rechtsklick auf den Layoutdesigner im daraufhin erscheinenden Kontextmenü ändern.



Transparenz verwenden

Den Transparenzpfad legen Sie ebenfalls genauso fest, wie Sie es bisher für das Bild mit Effekten getan haben. Einfach den Reiter **Transparenz** auswählen und Transparenzpunkte hinzufügen. So können Sie den Text nach belieben ein- und wieder ausblenden. Falls Sie detaillierte Informationen benötigen, schauen Sie noch einmal im Abschnitt [Zoom und Transparenz verwenden](#) nach.



5.6 Sounds, Sprache und Musik hinzufügen

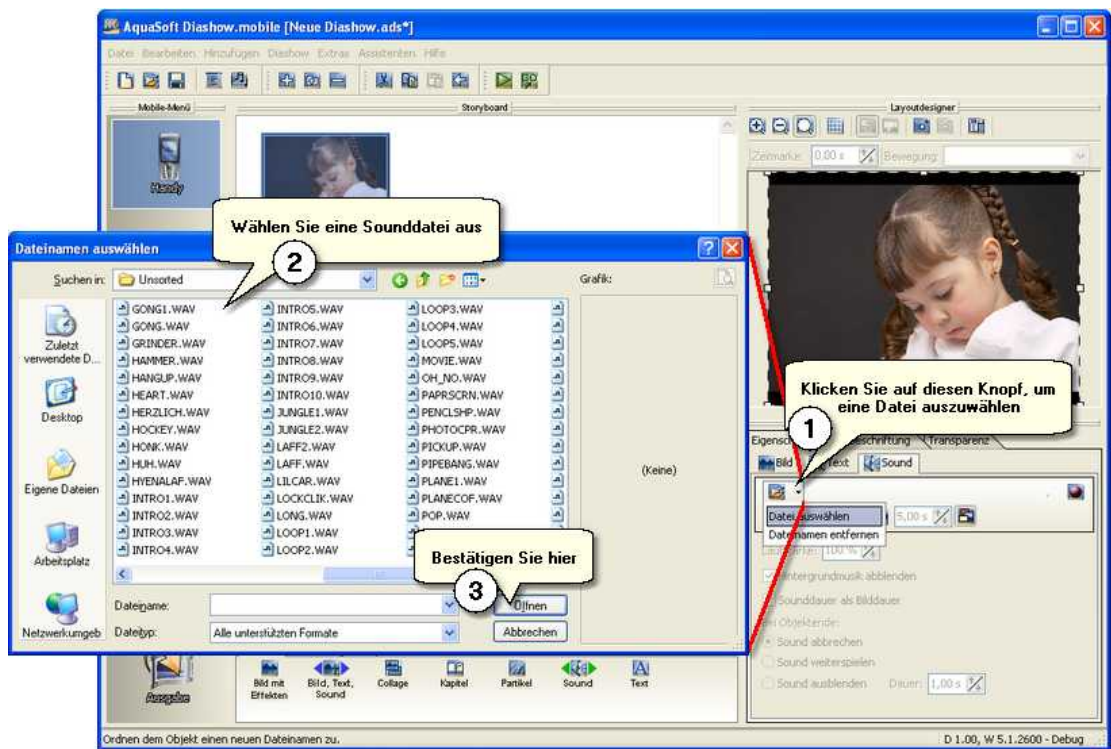
Neben den visuellen Gestaltungsmöglichkeiten, die Sie in den vorherigen Kapiteln kennengelernt haben, können Sie mit AquaSoft® DIASHOW.mobile Klänge in ihre Diashow einfügen. Dazu zählen **Sounds**, die Sie gezielt zu einem Bild einsetzen und so beispielsweise das Motorengeräusch eines vorbeifahrenden Fahrzeuges wiedergeben oder **Sprache**, mit der Sie Bilder dokumentieren können. Auf der anderen Seite gibt es die **Hintergrundmusik**, die Ihre Diashow während der gesamten Vorführung begleitet. Dafür werden Sie in der Regel Lieder aus Ihrer Musiksammlung verwenden. Diese drei Möglichkeiten, Ihre Diashow zu vertonen, möchten wir Ihnen nun vorstellen.

Sounds und Sprache hinzufügen

Mit AquaSoft® DIASHOW.mobile können Sie Ihre Bilder direkt im Programm vertonen! Sofern Sie ein Mikrofon besitzen, das an Ihren PC angeschlossen ist, können Sie mit einem Klick auf den Knopf **Sound aufnehmen** den Sound-Assistenten starten. Daraufhin erscheint ein Dialog, in dem Sie auf den Knopf **Weiter** drücken. Sie sehen dann den folgenden Bildschirm:



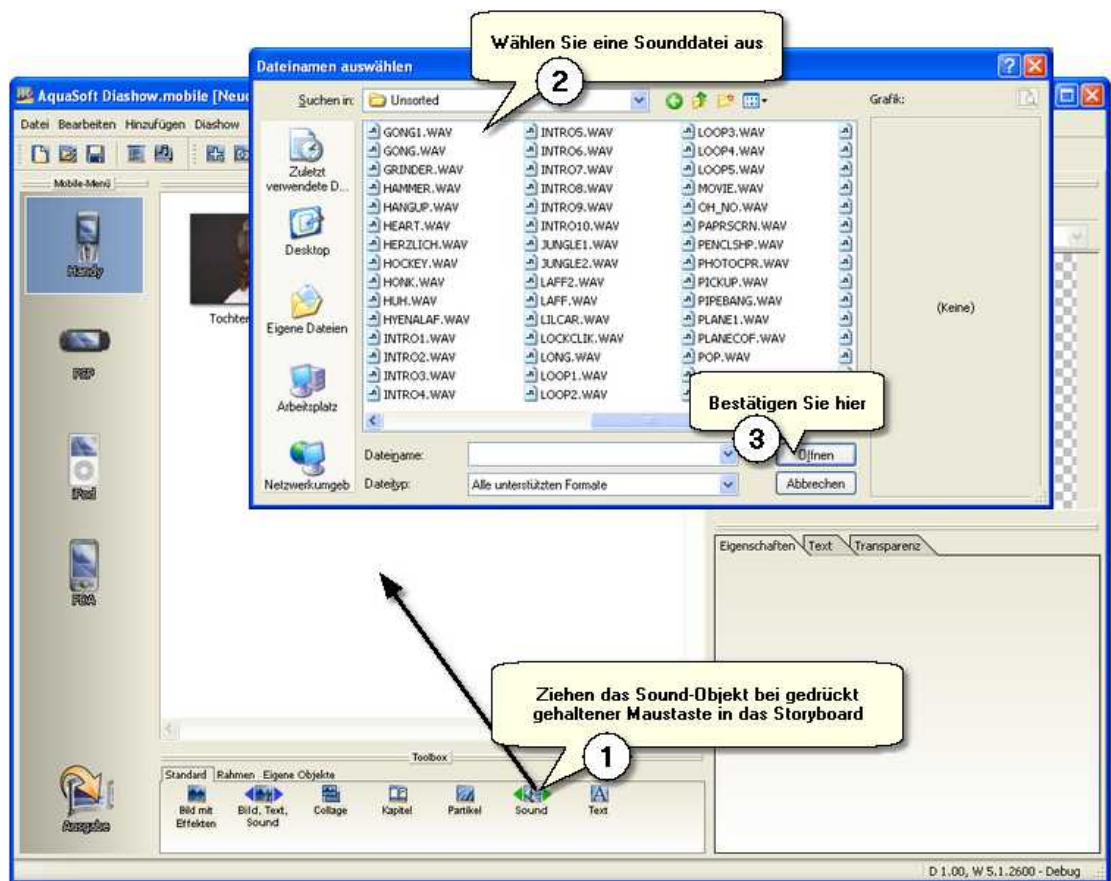
Alternativ können Sie aber auch einen bestehenden Sound auswählen, den Sie auf Ihrem PC besitzen. Unterstützt werden u. a. die folgenden Formate: asf, mp3, wma, wav. Nachdem Sie das Bild vertont oder einen Sound ausgewählt haben, wird der Ton wiedergegeben, sobald das Bild beim Abspielen der Diashow auf dem Bildschirm erscheint.



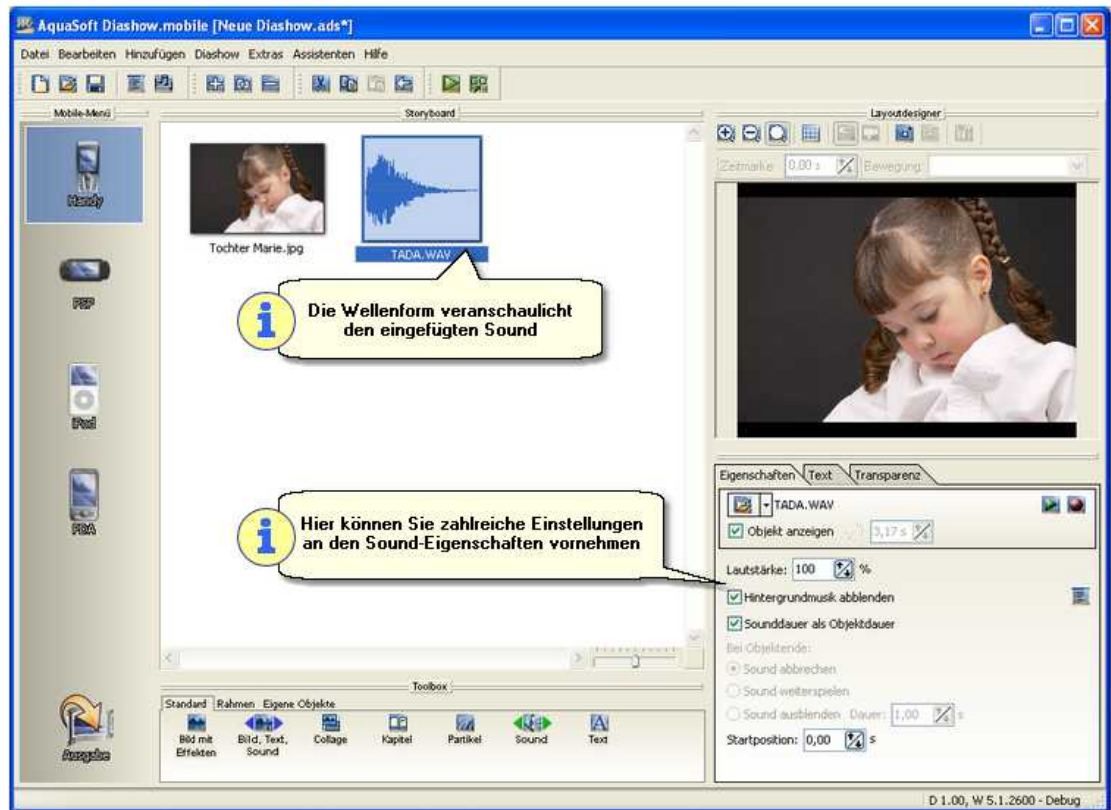
Hinweis: Das Vertonen von Bildern funktioniert nur, wenn Sie ein gewöhnliches Bild (Bild mit Text

und Sound) verwenden. Wenn Sie ein **Bild mit Effekten** eingefügt haben, können Sie dieses nicht vertonen. Lesen dann bitte im folgenden, wie Sie einen Sound separat einfügen – unabhängig vom ausgewählten Bild.

Sie haben in diesem Abschnitt bisher erfahren wie ein Bild direkt vertont wird – der Klang ist dann stets an das Bild selbst gebunden. Jetzt werden Sie erfahren, wie Sie einen freien **Sound** in die Diashow einfügen. Dieser von einem bild unabhängige Sound wird an einer beliebigen Stelle in der Diashow positioniert und kann später auch nach belieben verschoben werden. So wie Sie die Bilder beliebig arrangieren, können Sie auch diesen Sound frei platzieren. Um ihn einzufügen, klicken Sie in der **Toolbox** auf das Sound-Symbol und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste in das **Storyboard**. Anschließend erscheint ein Dateiauswahldialog in dem Sie die gewünschte Sounddatei auswählen.



In den **Sound-Eigenschaften** finden Sie weitere Möglichkeiten vor, das Verhalten des Sounds zu beeinflussen. So können Sie beispielsweise die Hintergrundmusik abblenden lassen, wenn der Sound eingespielt wird. Oder Sie legen eine abweichende Objektdauer fest und entscheiden dann, was passieren soll, wenn der Sound eine längere Dauer besitzt.



Hintergrundmusik hinzufügen

Eine Diashow fesselt Ihre Zuschauer erst dann, wenn sie von der richtigen Musik begleitet wird. Ob seichte Klavierklänge zu den ersten Gehversuchen des Kindes, dramatisches Geigenspiel als Begleitung einer Wildwasserfahrt oder schnelle Beats zur letzten Grillfete – Hintergrundmusik trägt wesentlich zum Gelingen Ihrer Show bei.

Die passende musikalische Begleitung zu Ihrer Diashow fügen Sie mit wenigen Klicks hinzu: Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Knopf **Hintergrundmusik**. Daraufhin erscheinen die Einstellungen für Hintergrundmusik. Hier klicken Sie auf den Knopf **Musikstücke hinzufügen** und wählen die gewünschten Titel aus. Sie können die Formate asf, mp3, wma, wav und viele weitere verwenden. Klicken Sie anschließend auf den Knopf **Ok**, wenn Sie Ihre Hintergrundmusik hinzugefügt haben.



Hinweis: Für jedes Musikstück lassen sich zahlreiche Einstellungen vornehmen, von der Dauer der Einblendung, über die Lautstärke bis hin zur Auswahl eines Ausschnittes innerhalb des Musikstückes.

Wenn Sie nun Ihre Diashow mit der Taste **F9** abspielen, werden die Musiktitel über Ihre Lautsprecher nacheinander wiedergegeben.

5.7 Weitere Objekte in der Toolbox

Bisher haben Sie die Objekte **Bild mit Effekten**, **Bild mit Text und Sound**, sowie **Sound** und **Text** aus der Toolbox kennengelernt. Wenn Ihnen die Begriffe noch nicht geläufig sind, können Sie darüber in den vorherigen Kapiteln nachlesen. Die Toolbox hält aber noch weitere interessante Objekte bereit, die Ihnen helfen Ihre Diashows noch ansprechender zu gestalten und übersichtlicher zu organisieren.

Wie Sie bereits erfahren haben, befindet sich die **Toolbox** am unteren Ende des Bildschirmrandes. Sie besteht aus drei Kategorien, die Sie durch Anklicken auf den entsprechenden Reiter aktivieren können:

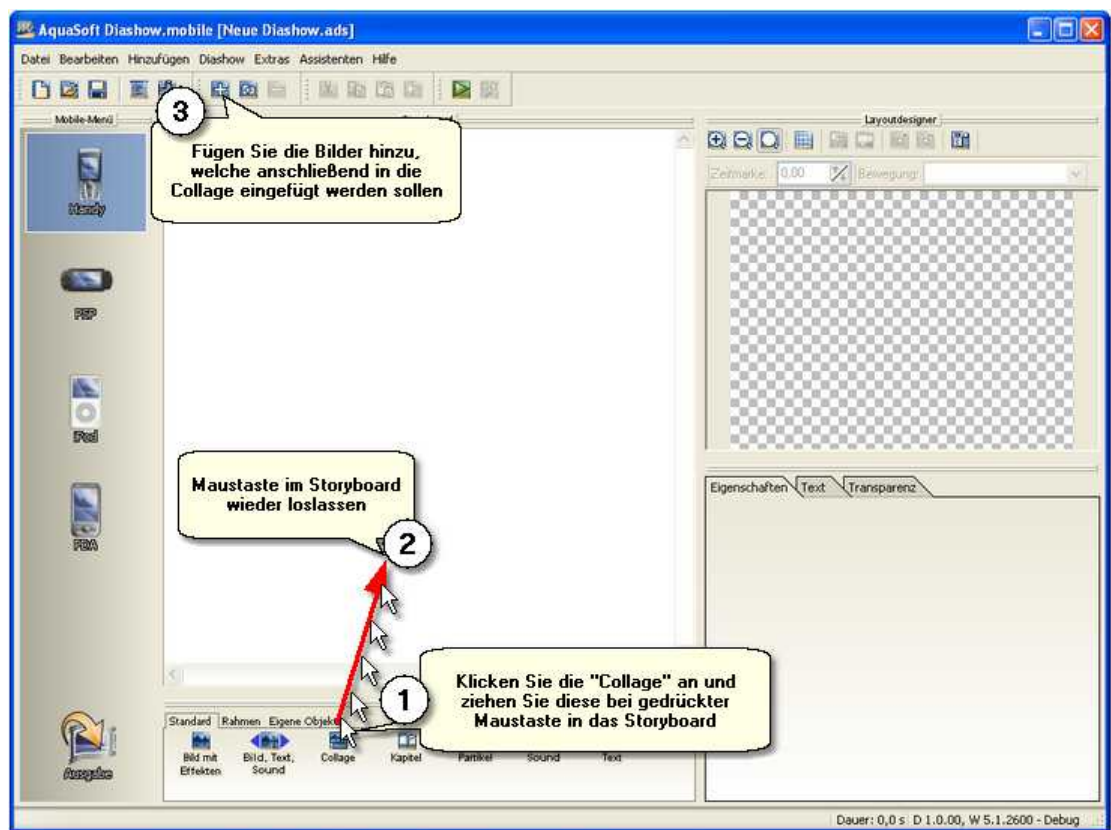
- **Standard** – Enthält die Toolbox-Objekte, die Sie am häufigsten benötigen. Von hier aus können Sie Bilder, Texte und Sounds einfügen.
- **Rahmen** – Hier finden Sie Vorlagen, um Bilder mit verschiedenen Rahmen zu verzieren.
- **Eigene Objekte** – Dieser Reiter dient als Ablage für eigene Objekte



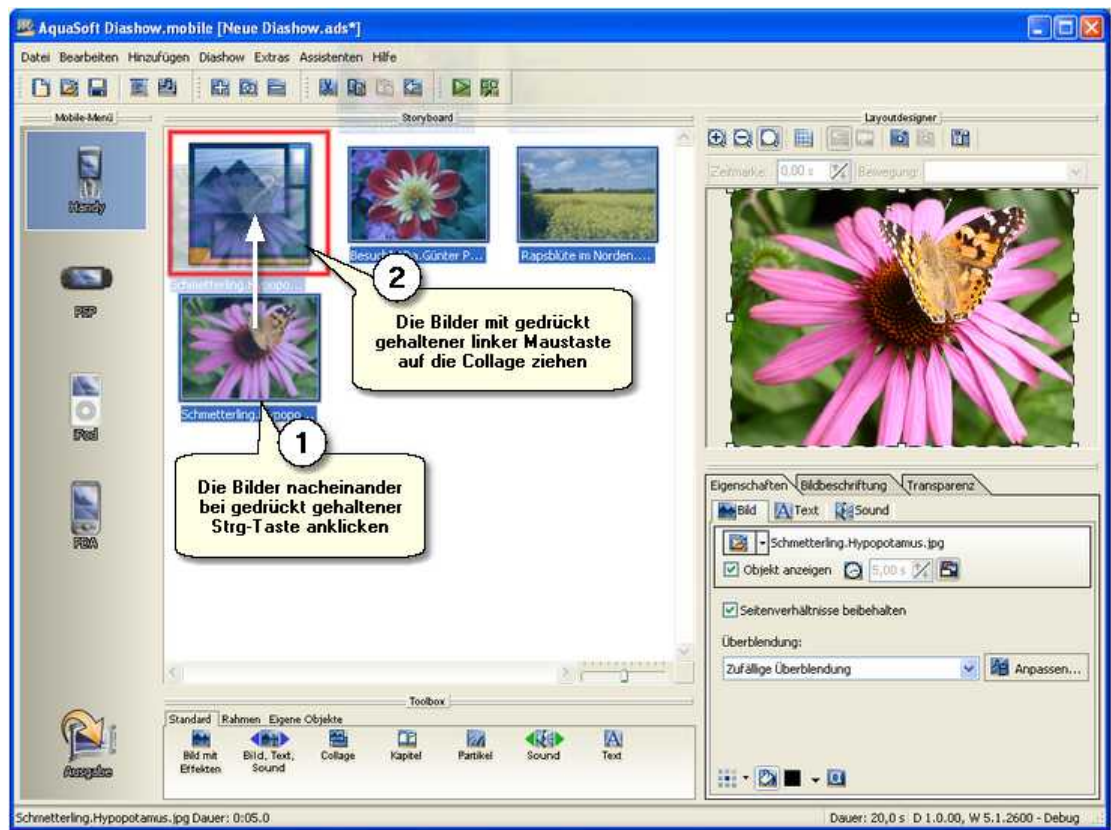
Nun möchten wir Ihnen die zusätzlichen Toolbox-Objekte vorstellen, die wir Ihnen bisher noch nicht vorgestellt haben.

Bilder zu einer Collage kompositionieren

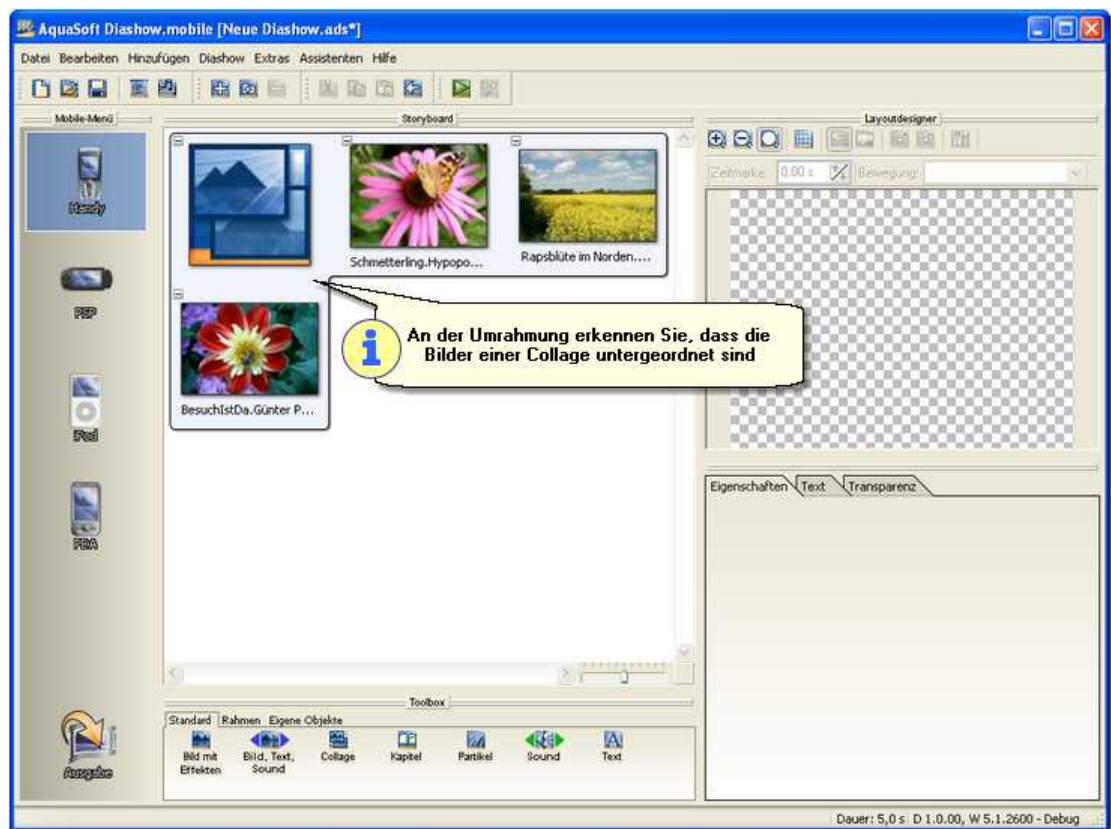
Anstelle alle Bilder nacheinander anzuzeigen, können Sie **Collagen** dazu verwenden, mehrere Bilder zu einem Bild zusammenzufügen. So sind interessante Kompositionen möglich – vier Bilder gleichzeitig in den vier Ecken anzeigen oder ein Bild mit einer oder mehreren Grafik verzieren. Um solche Bildkompositionen zu erstellen ziehen das **Collage**-Symbol aus der **Toolbox** in das **Storyboard**. Zu Beginn ist die Collage leer. Um sie zu füllen, müssen Sie weitere Bilder zur Diashow hinzufügen. Dies erledigen Sie auf dem gewohnten Weg über den Knopf **Bilder einfügen**.



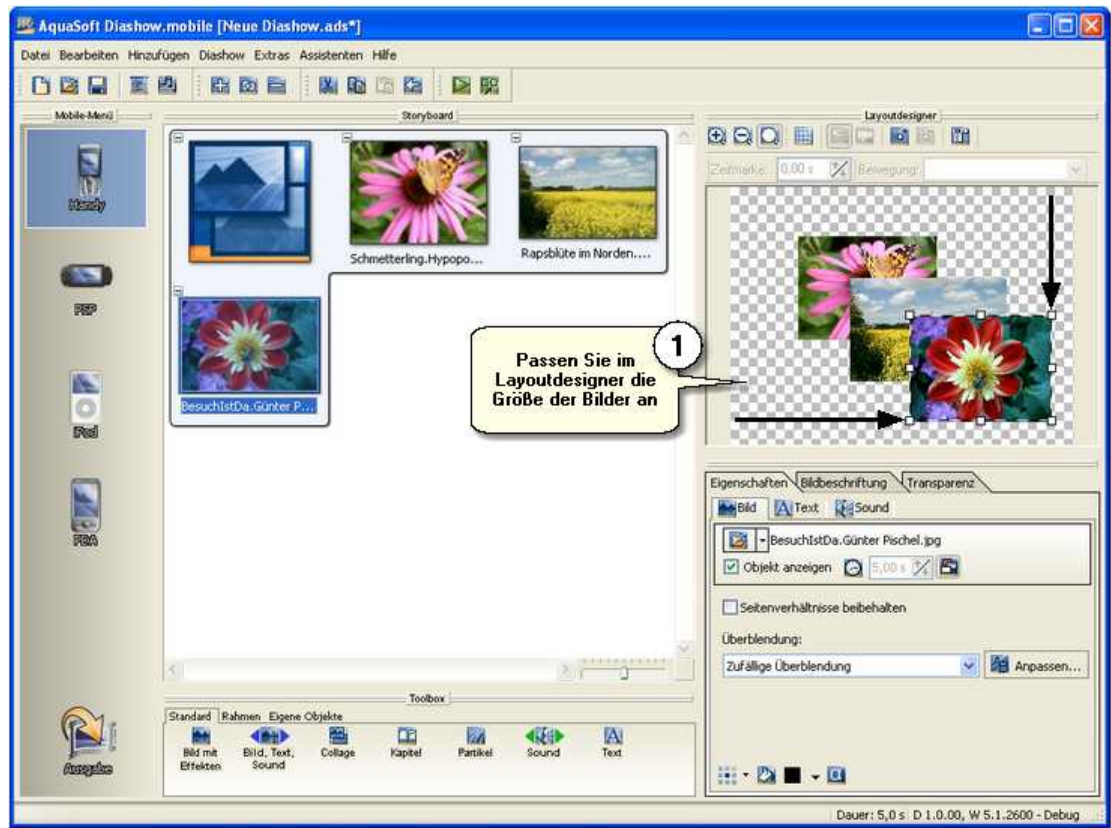
Um die eingefügten Bilder jetzt zur Collage hinzuzufügen, müssen Sie diese bei gedrückter **Strg**-Taste auf Ihrer Tastatur mit der Maus auswählen. Klicken Sie anschließend im Storyboard auf eines der markierten Bilder und ziehen Sie diese auf die leere Collage. Sobald ein roter Rahmen um die Collage erscheint, können Sie die Maustaste nach dem Verschieben wieder loslassen.



Die Bilder befinden sich nun in der Collage. Klicken Sie auf das "Plus" in der linken oberen Ecke, um die Collage zu öffnen.



Ordnen Sie die Bilder nun innerhalb der Collage wie gewünscht an. Zum einen spielt die Reihenfolge der Bilder in der Collage eine Rolle – nachfolgende Bilder überdecken vorhergehende – als auch die Position der Bilder. Um dies zu beeinflussen, können Sie die Reihenfolge der Bilder innerhalb der Collage anpassen als auch das Bild im Layoutdesigner ausrichten. Gehen Sie dazu so vor, wie wir es bereits für das Bild mit Effekten beschrieben haben: Bilder [sortieren](#) und [ausrichten](#). Die fertige Collage sieht anschließend wie folgt aus:

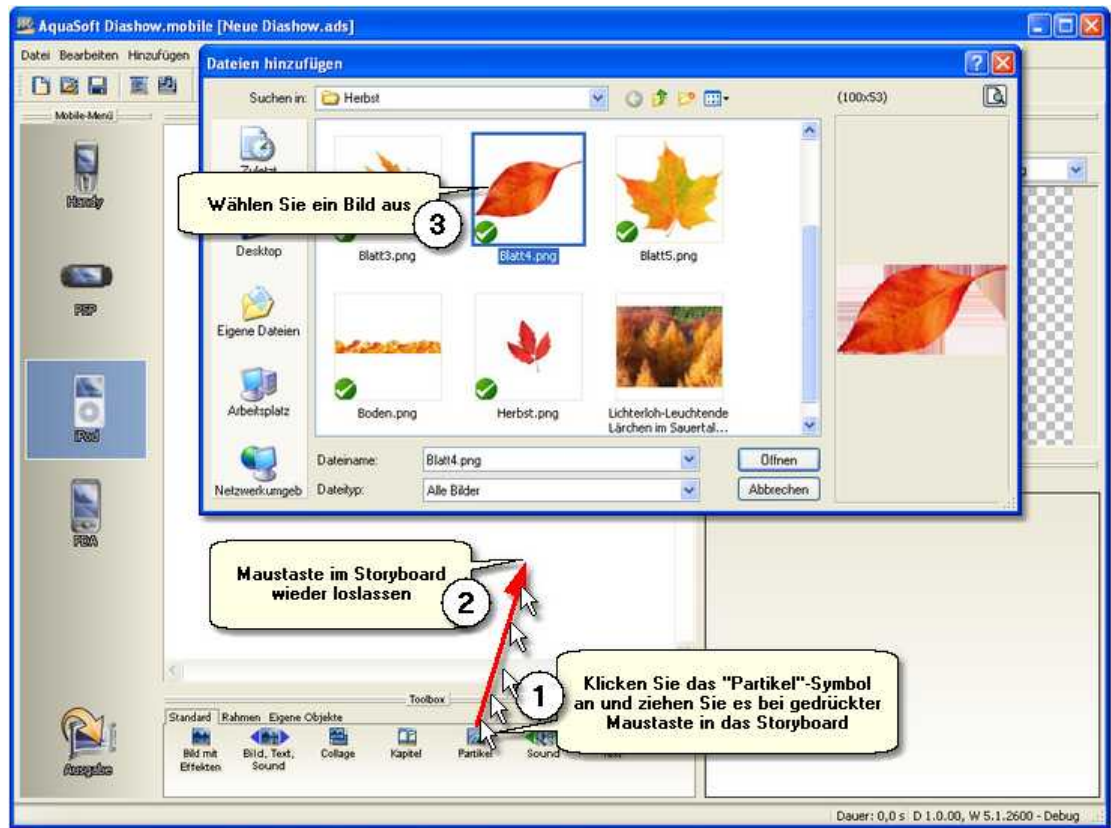


Für die Collage stehen nun auch all diejenigen Funktion zur Verfügung, die Sie bereits von dem [Bild mit Effekten](#) kennen: Verwenden von [Überblendungen](#), [Kameraschwenks](#), [Bewegungspfaden](#), [Zoom](#) und [Transparenz](#).

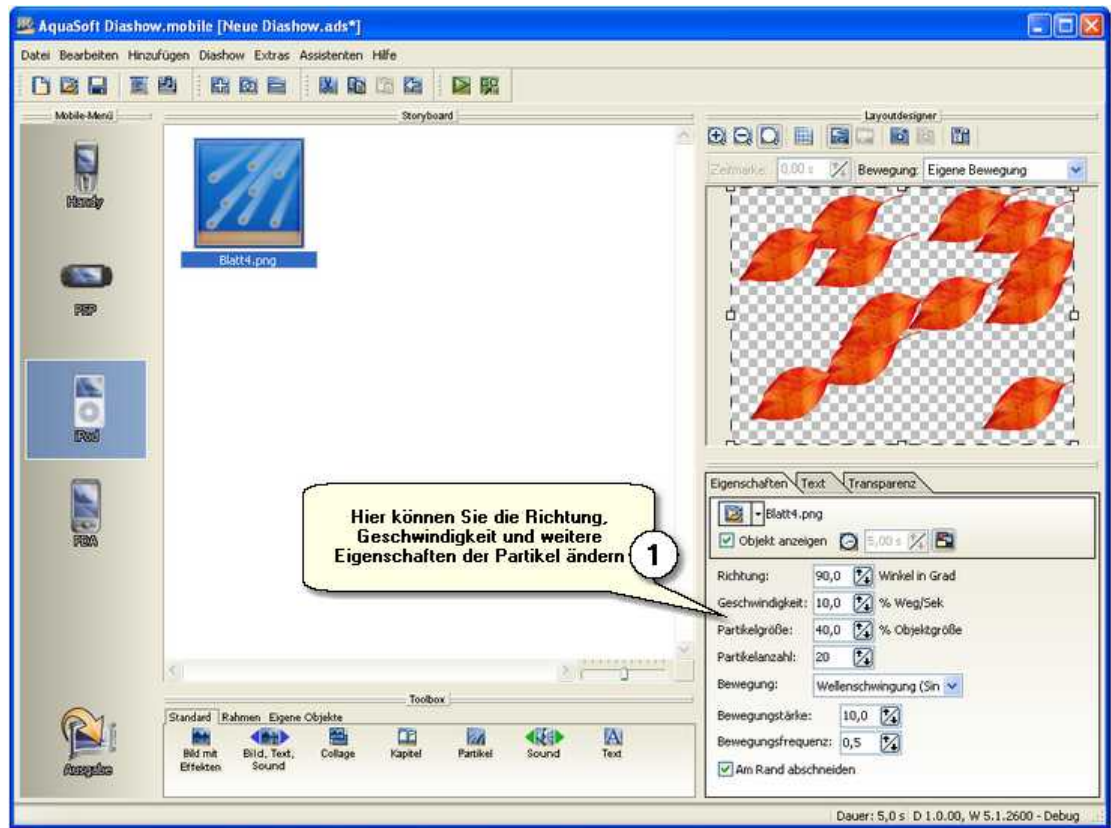
Hinweis: Sofern Sie innerhalb einer Collage Bilder mit Transparenz besitzen (wie es zum Beispiel bei PNG-Grafiken möglich ist), können Sie deren Transparenz aktivieren, indem Sie in den **Bildeigenschaften** auf den Knopf **Transparent** klicken.

Herbstblätter, Schneeflocken und andere Partikel durch Ihre Show wehen lassen

Ein interessanten Effekt fügen Sie mit **Partikeln** Ihrer Diashow hinzu. Ganz einfach lassen sich damit zum Beispiel hereinwehende Herbstblätter, herabrieselende Schneeflocken oder aufsteigende Luftballons realisieren. Um ein Partikelobjekt einzufügen, benötigen Sie wie gewohnt die **Toolbox**. Klicken Sie mit der Maus auf das **Partikel**-Symbol und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste in das **Storyboard**. Anschließend erscheint ein Dateiauswahldialog, indem Sie die Partikelgrafik festlegen. In unserem Beispiel entscheiden wir uns für ein Ahornblatt:



Wenn Sie nun die Diashow ab dem Partikelobjekt mit der Taste **F8** starten, werden Sie *mehrere* Herbstblätter auf dem Bildschirm sehen. Denn das Partikelobjekt zeigt für ein und dieselbe Grafik mehrere Partikel an, die sich über den Bildschirm bewegen. Allerdings werden Sie auch feststellen, dass die Herbstblätter anstatt auf den Boden zu fallen nach oben schweben. Dies möchten wir jetzt natürlich korrigieren – glücklicherweise lässt sich die Flugbahn der Partikel frei festlegen. Geben Sie deshalb in den **Eigenschaften** des Partikelobjektes einen Richtungswinkel von 90° ein. Die Angabe erfolgt im Uhrzeigersinn, wobei ein Winkel von 0° die Partikel von links nach rechts fliegen lässt.

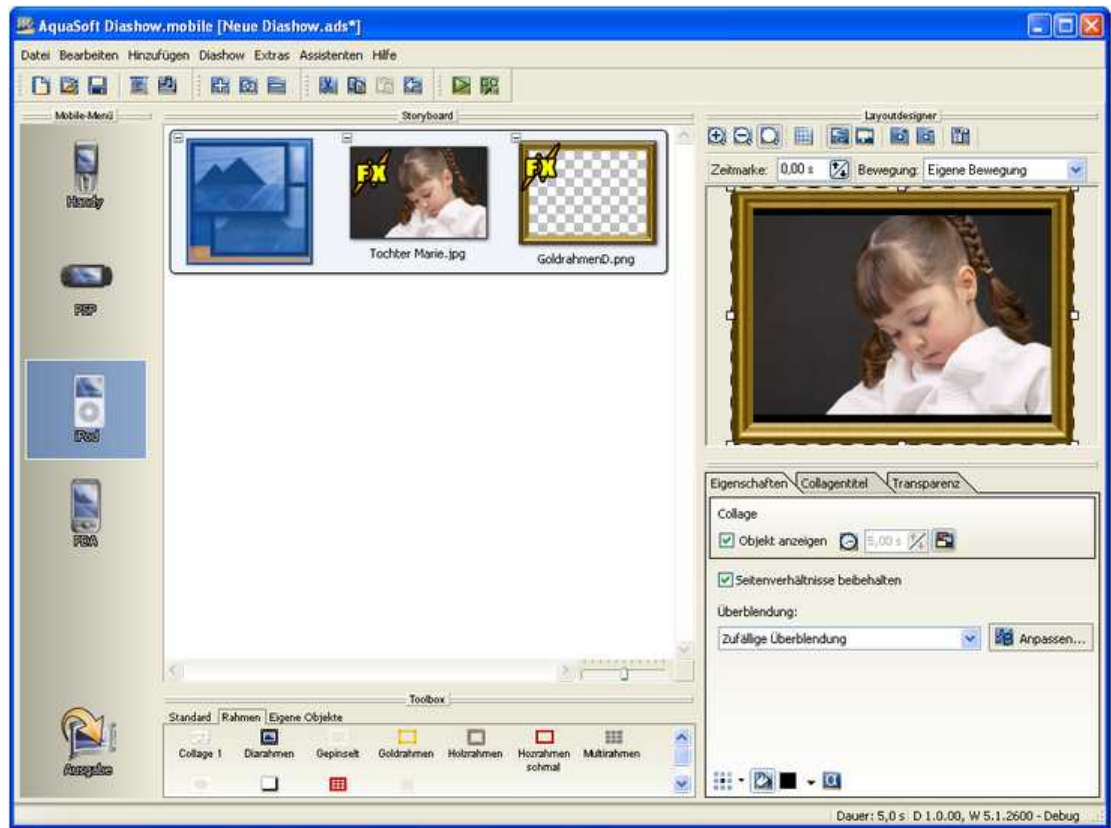


Wie Sie gesehen haben, lassen sich für Partikelobjekte noch weitere Einstellungen vornehmen. So können Sie weiterhin die Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Partikel, deren Geschwindigkeit, Größe u.v.m. festlegen. Probieren Sie einfach einmal verschiedene Kombinationen aus, um die für Sie geeignetste Einstellung zu ermitteln. Wie gewohnt können Sie auch für das Partikelobjekt die Verweildauer anpassen, um die Partikel gegebenenfalls länger oder kürzer abzuspielen.

Hinweis: Nachdem die Partikel abgespielt wurden und die deren Objektdauer verstrichen ist, bleiben die zuletzt sichtbaren Partikel auf dem Bildschirm liegen. Deshalb kann es sinnvoll sein, die Partikel zum Ende hin auszublenden, so dass sie langsam verschwinden. Aktivieren Sie dazu die **Transparenz** und stellen Sie die Transparenzkurve wie bekannt ein. Wenn Sie Hilfe bei der Erstellung einer animierten Transparenz benötigen, schauen Sie noch einmal unter [Transparenz verwenden](#) nach.

Bilder mit Rahmen schmücken

In der **Toolbox** steht Ihnen neben der Kategorie **Standard**, von der Sie nun intensiv Gebrauch gemacht haben, eine weitere bereit – **Rahmen**. Sie enthält zahlreiche Vorlagen, mit denen Sie für verschiedene Anlässe Ihre Bilder umrahmen können. So gibt es zum Beispiel einen Goldrahmen, der Ihre Bilder mit einem goldenen Holzrahmen verziert. Und so fügen Sie den Rahmen ein: Aktivieren Sie den Reiter **Rahmen** in der **Toolbox**. Klicken Sie auf das Symbol **Goldrahmen** und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste in das **Storyboard**. Daraufhin erscheint ein Dateiauswahldialog, in dem Sie den Inhalt für den Rahmen bestimmen. Wählen Sie eine beliebige Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

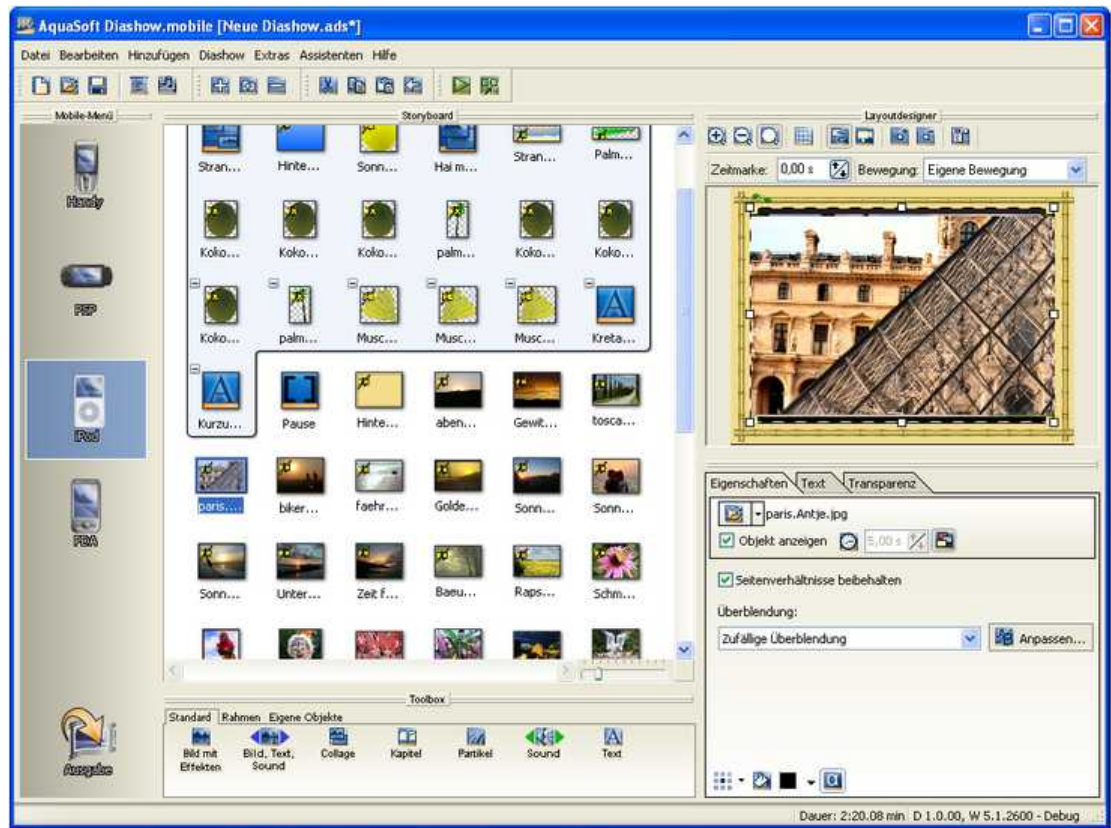


Neben dem Diarahmen stehen in der Toolbox weitere Rahmen zur Verfügung – probieren Sie einfach die verschiedenen Rahmen aus, in dem Sie diese wie für den Goldrahmen beschrieben in Ihre Diashow einfügen.

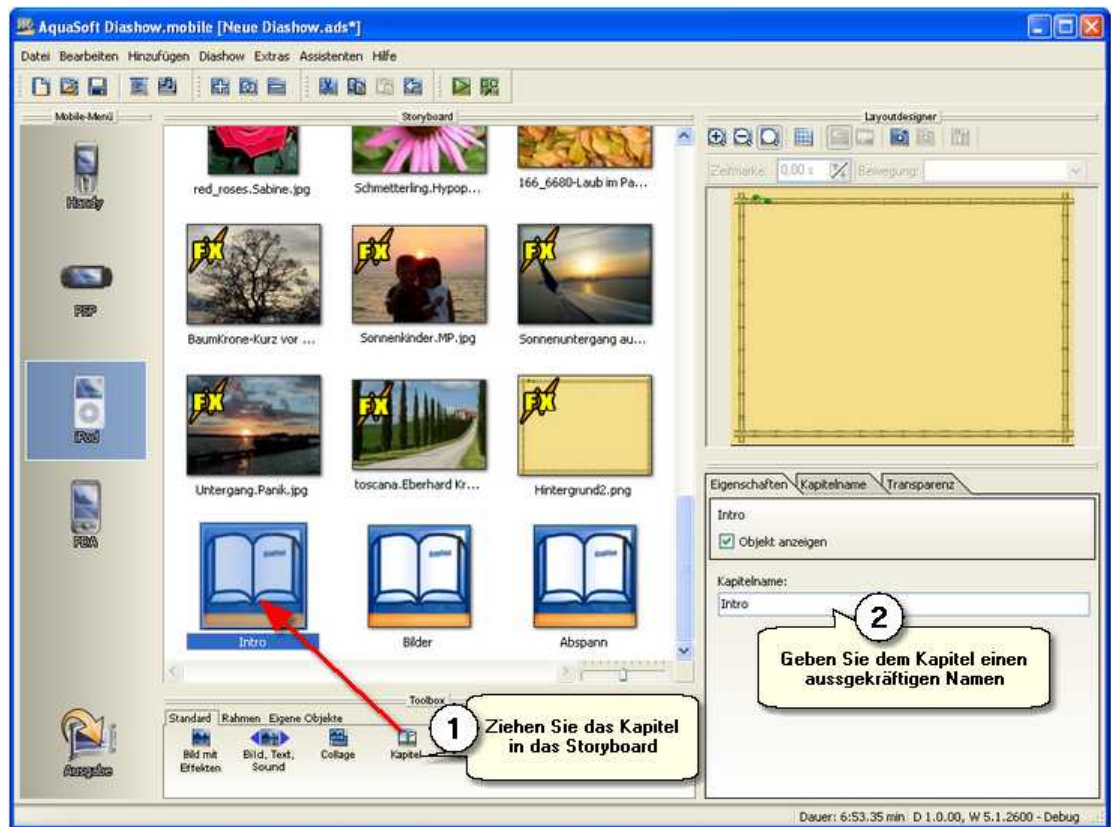
Diashows mit Kapiteln strukturieren

Wenn Sie lange Diashows mit vielen Bildern erstellen, füllt sich schnell das **Storyboard** und es dauert einige Zeit, bis Sie eine bestimmte Stelle in Ihrer Diashow wiederfinden. Um diesen Prozess zu beschleunigen und gleichzeitig die Übersichtlichkeit der Diashow zu erhöhen, gibt Ihnen AquaSoft® DIASHOW.mobile die Möglichkeit Ihre Diashow zu strukturieren. Oftmals lässt sich die Diashow ähnlich wie ein Fernsehfilm in mehrere Abschnitte unterteilen: Es gibt einen Vorspann, es folgen die Hauptabschnitte (Kapitel) und ein Abspann beendet den Film. Und genau so können Sie auch Ihre Diashow organisieren. Für jeden Abschnitt, sei es der Vorspann, Hauptteil, Abspann oder etwas vergleichbares, fügen Sie ein **Kapitel** in Ihre Diashow ein. Anschließend fügen Sie alle neuen Bilder in dieses Kapitel ein. Bestehende Bilder können Sie auch sogar nachträglich zu einem Kapitel hinzufügen. Der Vorteil dieser Strukturierung liegt klar auf der Hand: Nicht mehr bearbeitete Kapitel werden einfach zugeklappt und benötigen so kaum noch Platz im Storyboard. Außerdem lassen sich Kapitel beschriften, um sie so schneller aufzufinden.

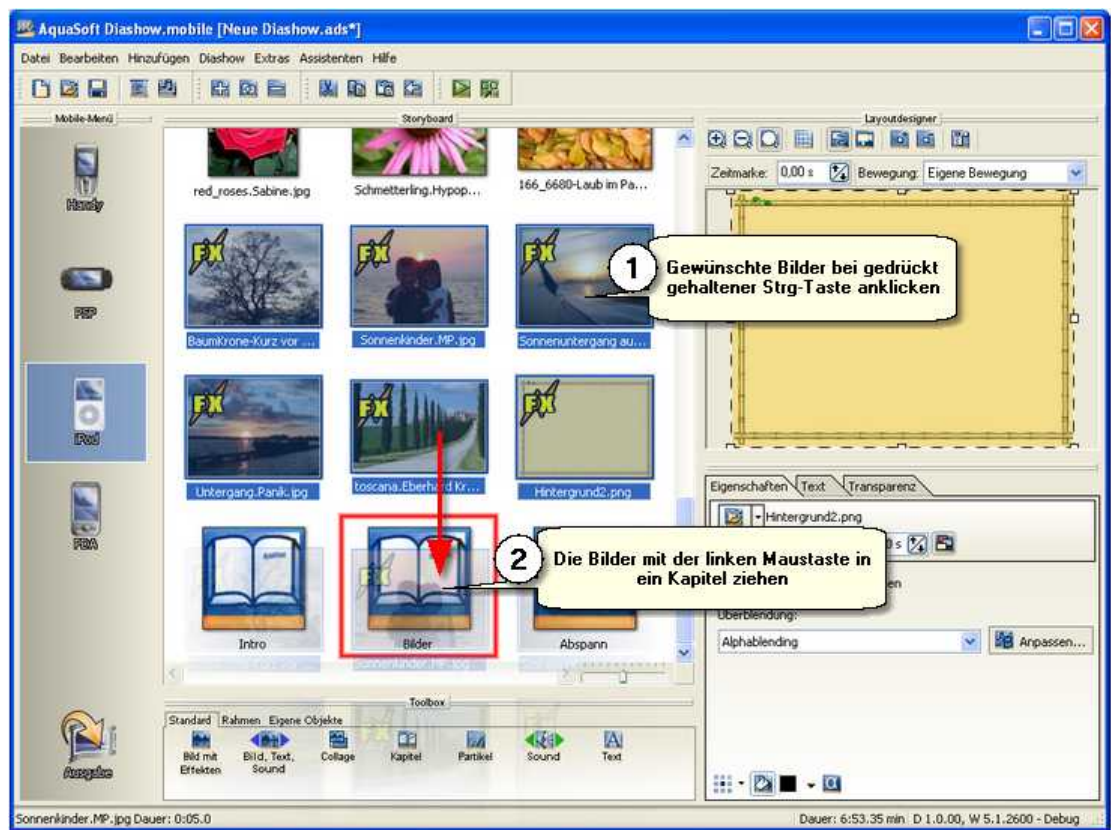
1. Das Storyboard ist zu Beginn sehr voll und unübersichtlich (verkleinerte Darstellung)



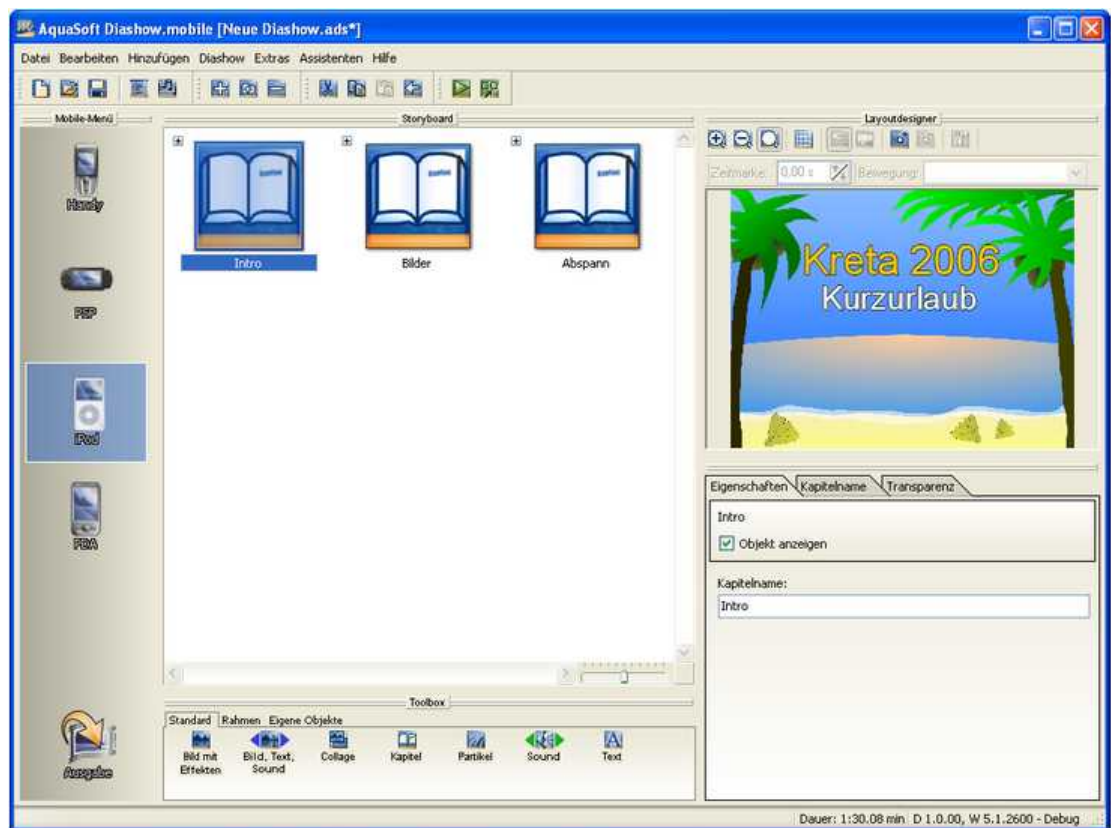
2. Nun fügen wir Kapitel hinzu und geben ihnen einen Namen



3. Und verschieben die Bilder in ihre zugehörigen Kapitel



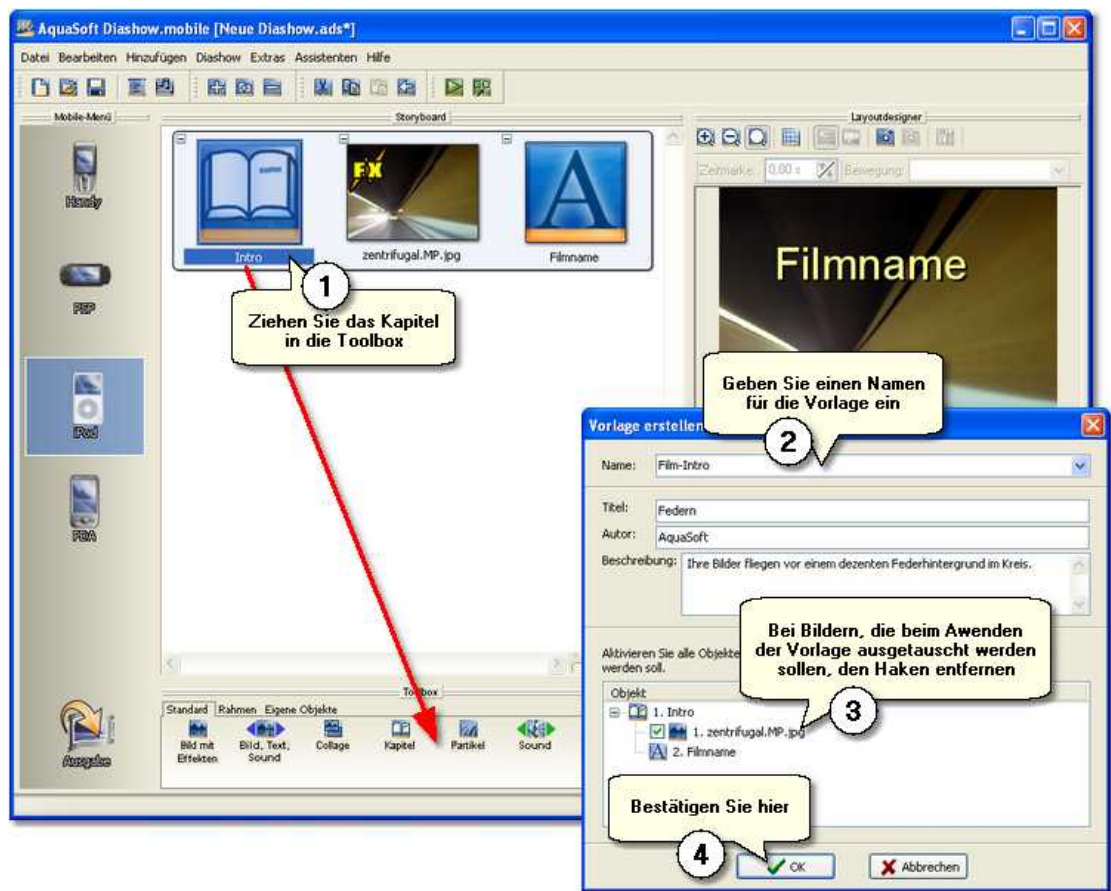
4. Zum Schluss erhalten wir eine gut strukturierte und somit überschaubare Diashow



Hinweis: Auch eine Unterteilung in Unter- und Unterunterkapitel ist möglich. Ziehen Sie dazu einfach ein Kapitel ein anderes bestehendes Kapitel hinein, um Unterkapitel zu schaffen.

Eigene Objekte zur Toolbox hinzufügen

Sobald Sie einige Diashows mit AquaSoft® DIASHOW.mobile erstellt haben, werden Sie feststellen, dass man einige Teile von bereits bestehenden Diashows wiederverwenden kann. So lässt sich ein Intro für andere Diashows wiederverwenden, wobei nur ein Text angepasst werden muss oder Sie möchten einfach nur oft benutzte Bilder in der Toolbox vorrätig haben, um diese schnell in die Diashow einzufügen. Markieren Sie die zu sichernden Objekte im Storyboard, zum Beispiel das Intro-Kapitel, und ziehen Sie diese bei gedrückter Maustaste in die Toolbox. Vergeben Sie einen Namen für die Vorlage und bestätigen Sie die neue Vorlage.




Anschließend stehen Ihnen die Vorlagen für jede Diashow in der Toolbox-Kategorie **Eigene Objekte** zur Verfügung. Wie ein gewöhnliches Symbol können Sie es dann aus der Toolbox in Ihr Storyboard ziehen.

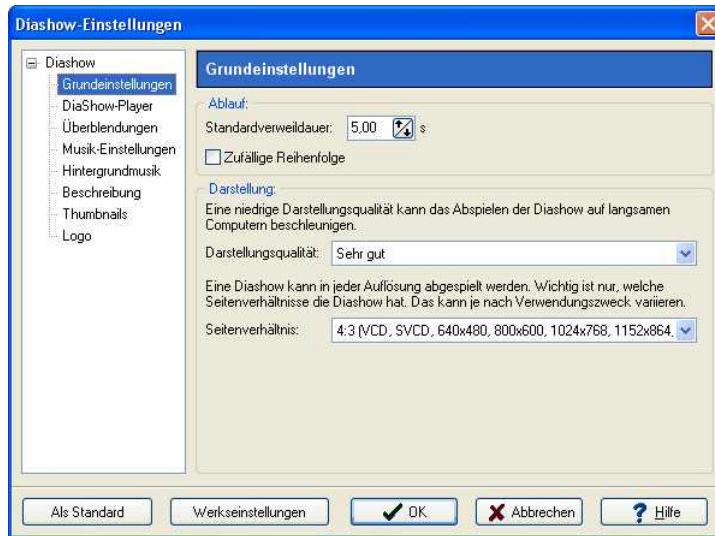
6 Einstellungen

6.1 Diashow-Einstellungen

Die Diashow-Einstellungen sind für jede Diashow individuell festlegbar.

Unter "Diashow"->"Diashow-Einstellungen" rufen Sie das Fenster für die Diashow-Einstellungen auf. Sie können die Einstellungen auch direkt über den Button  erreichen.

Grundeinstellungen:



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

Die Darstellungsqualität kann hier auf die Leistung Ihres Rechners angepasst werden. Je höher die Qualität, desto mehr Rechenleistung wird benötigt. Bei der Videoberechnung spielt diese Einstellung keine Rolle. Hier geht es um die Qualität beim Abspielen über den **AquaSoft® DIASHOW.mobile**-Player.

Das Seitenverhältnis können Sie hier ebenfalls einstellen.

Überblendungen:



Hier können Sie auswählen welche Überblendungen in die "Zufällige Überblendung" einbezogen werden sollen. Alle mit grünem Häkchen werden einbezogen, alle mit einem roten Kreuz werden nicht einbezogen.

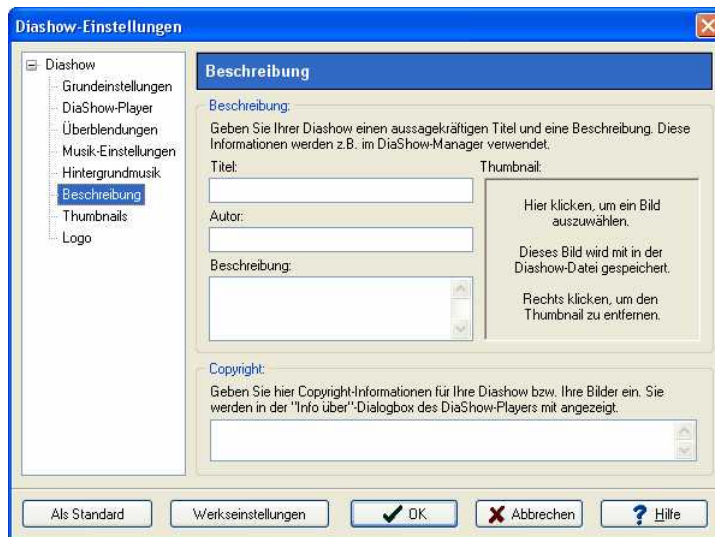
Musik-Einstellungen:

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

Hintergrundmusik:

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

Beschreibung:



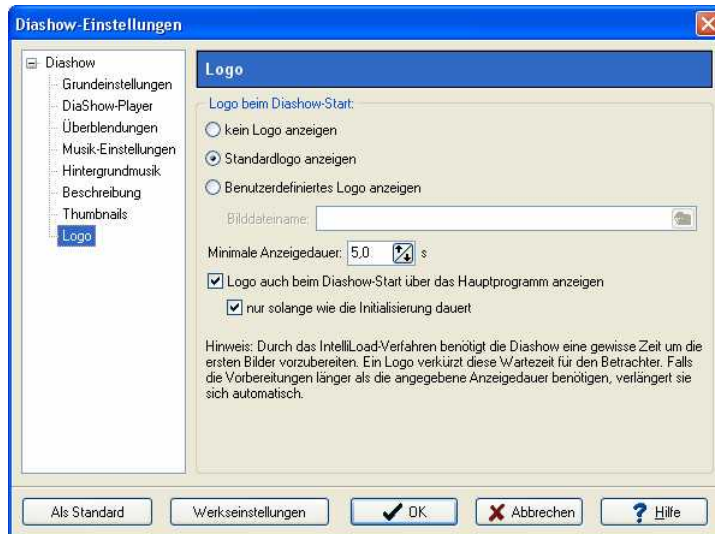
Hier können Sie Ihre Diashow individuell personalisieren.

Thumbnails:



Thumbnails sind die kleinen Vorschaubilder im Storyboard und in der Timeline. Hier können Sie deren Größe und die Komprimierung einstellen.

Logo:



Möchten Sie Ihre Show mit einem eigenen Logo starten, so können Sie hier das entsprechende Bild auswählen. Sie können auch ganz auf ein Logo verzichten.

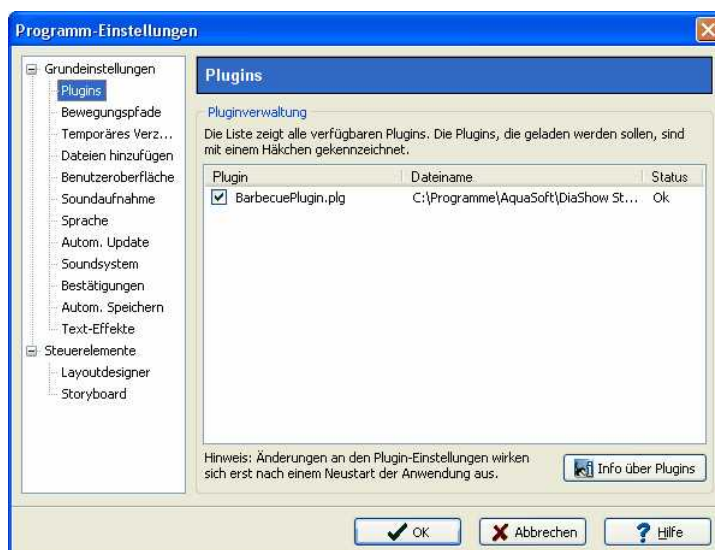
Möchten Sie, dass Ihre gewählten Einstellungen als Standard-Einstellung für jede neue Diashow gelten sollen, so klicken Sie auf "Als Standard". Jede neue Show erhält dann automatisch die gewählten Optionen. Über den Button "Werkseinstellungen" können Sie Ihre Einstellungen auf den Werkzustand zurücksetzen.

6.2 Programm-Einstellungen

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

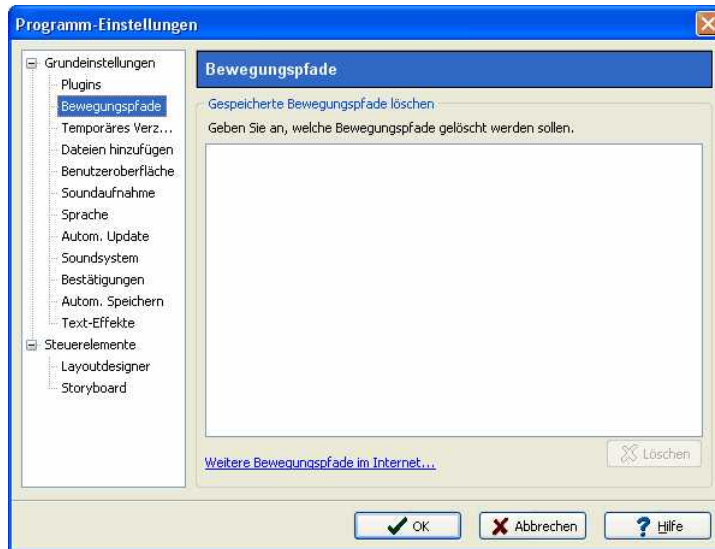
Unter "Extras" / "Programm-Einstellungen" können Sie die Programm-Einstellungen aufrufen.

Plugins:



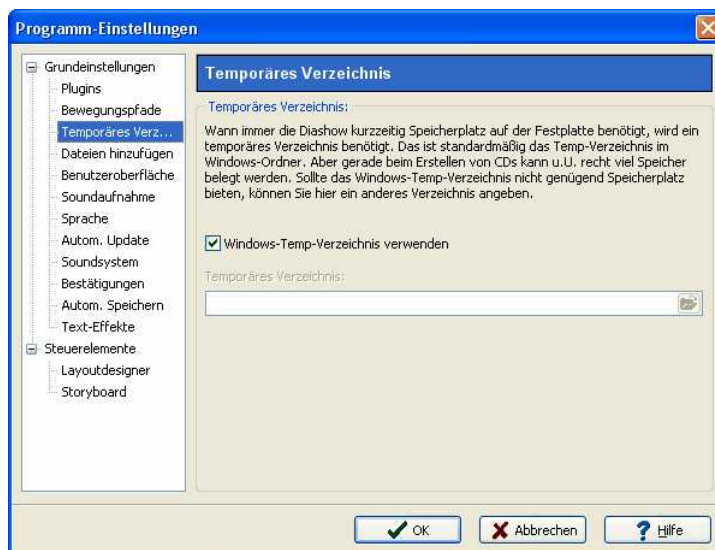
Hier werden Ihnen zusätzlich installierte Plugins angezeigt.

Bewegungspfade:



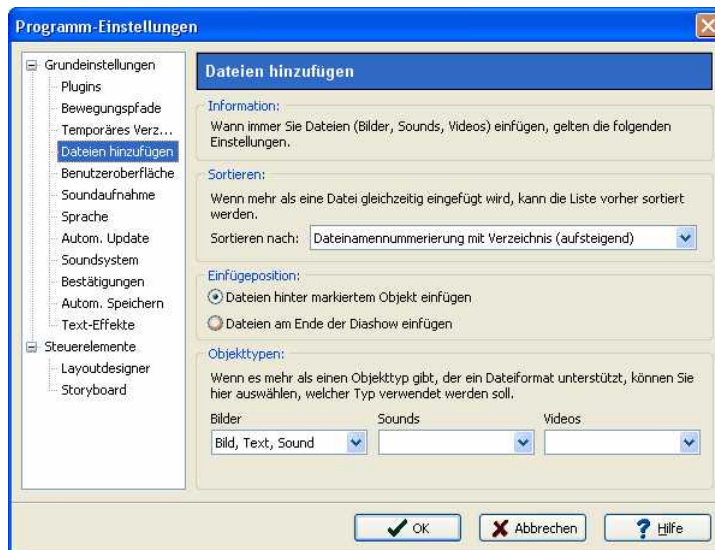
Ihre gespeicherten Bewegungspfade werden Ihnen hier angezeigt und können ggf. gelöscht werden.

Temporäres Verzeichnis:



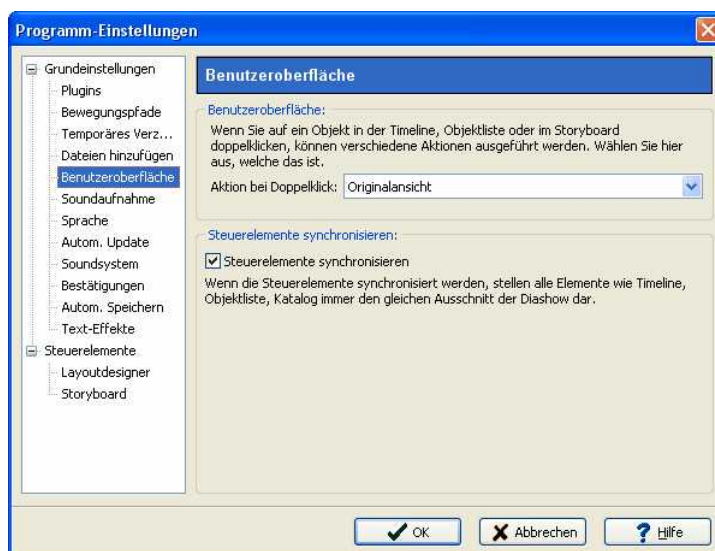
AquaSoft® DIASHOW.mobile benötigt ab und an kurzzeitig Speicherplatz auf der Festplatte. Hier geben Sie an, in welchem Verzeichnis temporäre Dateien zwischengespeichert werden dürfen. Bei der Videoerstellung wird sehr viel Speicherplatz benötigt. Sollte das Temp-Verzeichnis nicht genügend Speicherplatz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

Dateien hinzufügen:



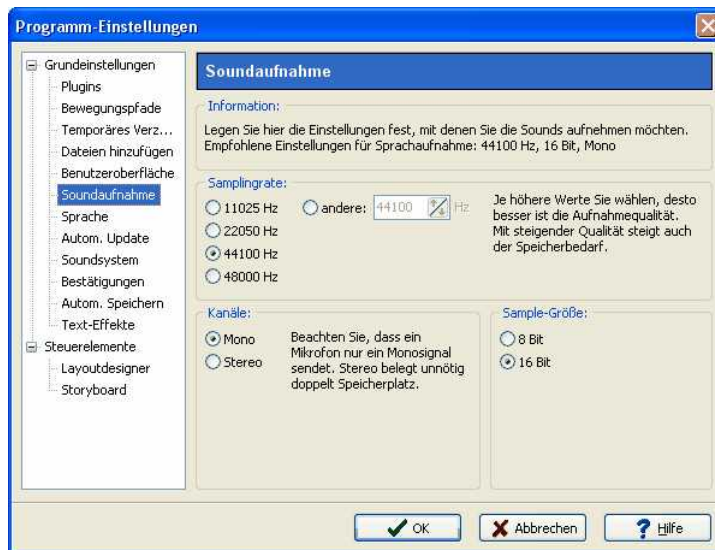
Hier können Sie bestimmen wie Dateien in eine Diashow eingefügt werden sollen.

Benutzeroberfläche:



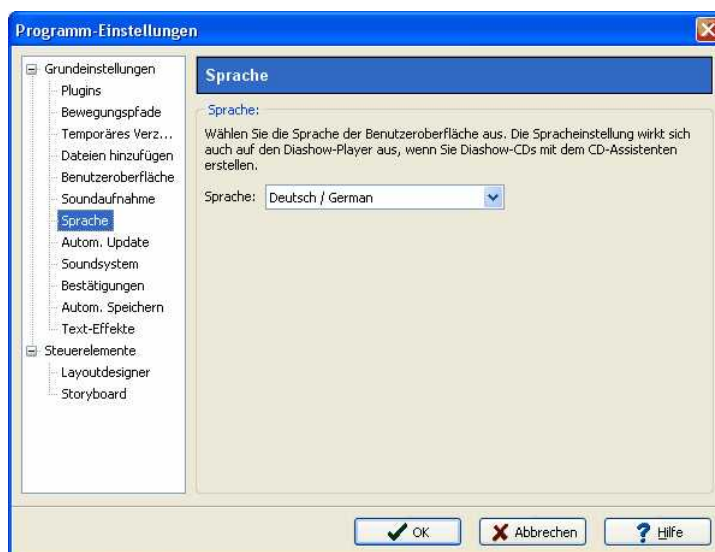
Hier finden Sie weitere Einstellmöglichkeiten für die Benutzeroberfläche von **AquaSoft® DIASHOW.mobile**.

Soundaufnahme:



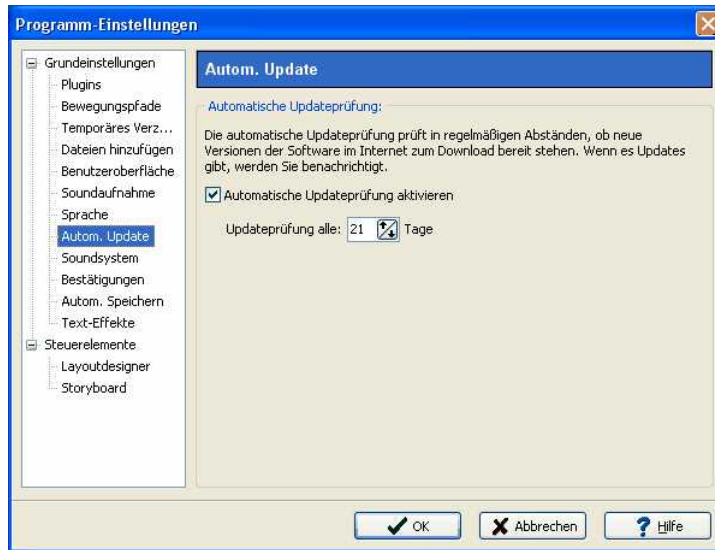
Über den Soundassistenten können Sie zu Ihren Bildern gesprochene Kommentare über ein angeschlossenes Mikrofon aufnehmen. Legen Sie hier die Einstellungen für die Aufnahme fest.

Sprache:



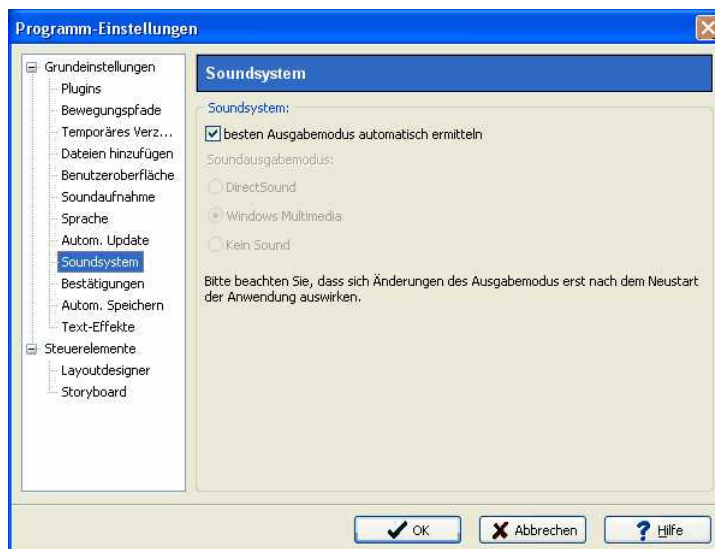
Unter Spracheinstellungen können Sie zu der von Ihnen bevorzugte Sprache wechseln. Danach ist ein Neustart der Anwendung erforderlich.

Automatisches Update:



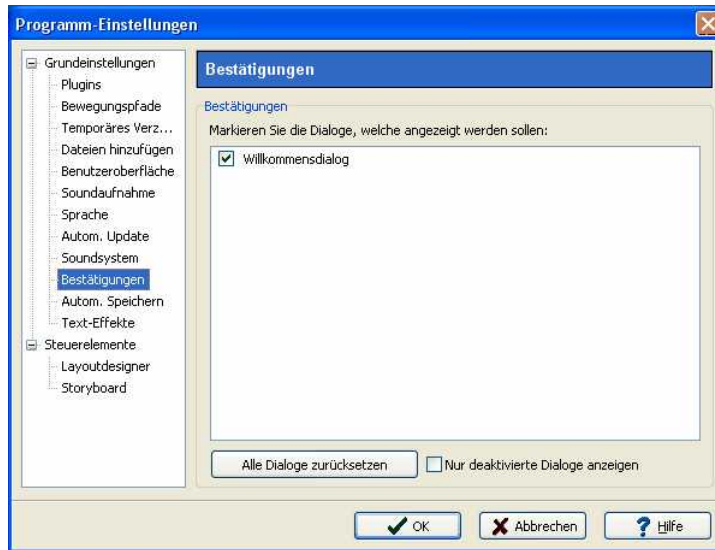
Hier können Sie festlegen in welchen Abständen geprüft werden soll, ob Updates für Ihr Programm vorhanden sind. Ist ein Update verfügbar, werden Sie benachrichtigt. Für die Überprüfung muss eine Verbindung zum Internet bestehen.

Soundsystem:



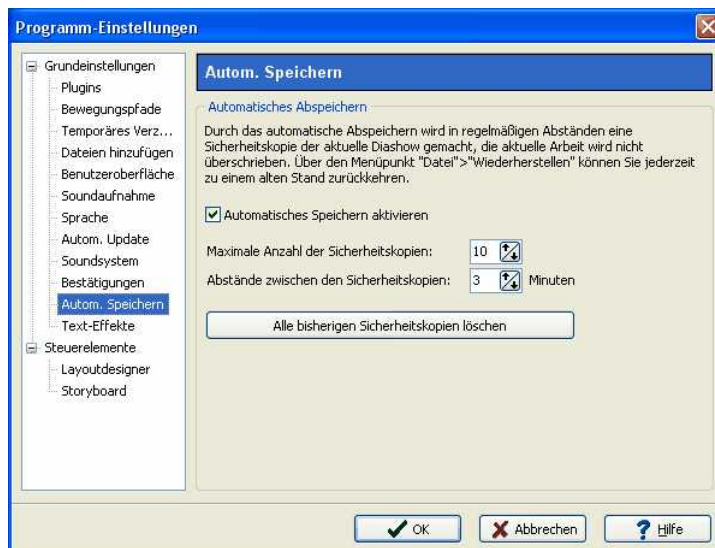
Das Soundsystem übernimmt das Abspielen der in die Diashow eingebundenen Musik. Sollten Sie Unregelmäßigkeiten beim Abspielen der Musik haben, so setzen Sie hier die Einstellung auf "Windows Multimedia" und starten Sie anschließend **AquaSoft® DIASHOW.mobile** neu.

Bestätigungen:



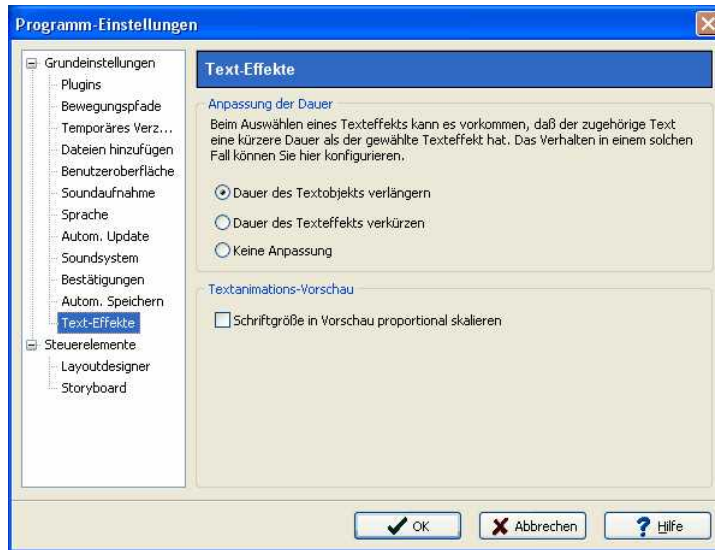
Wählen Sie hier die anzuzeigenden Dialoge aus.

Automatisches Speichern:



Bestimmen Sie hier, ob während Ihrer Arbeit an einer Diashow automatisch eine Sicherheitskopie gemacht werden soll. Unter "Datei" / "Wiederherstellen" können Sie einen älteren Stand Ihrer Arbeit aufrufen.

Text-Effekte:



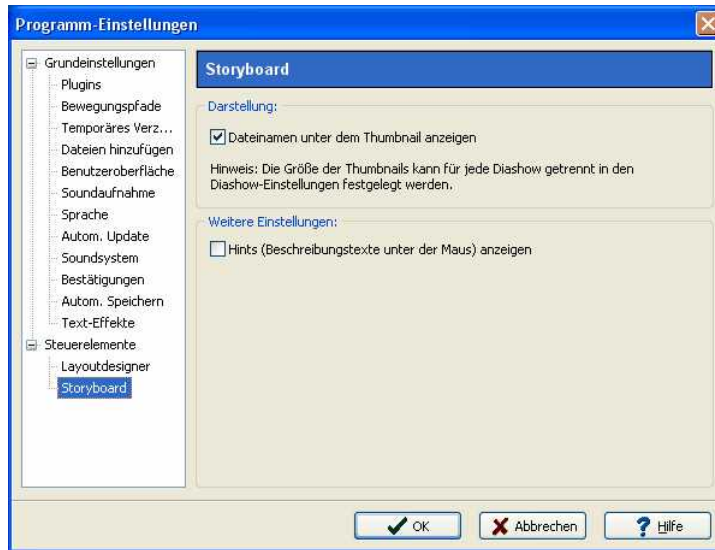
Passen Sie hier die Dauer eines Text-Objekts an, wenn die ausgewählte Textanimation länger als das Text-Objekt ist.

Layoutdesigner:



Einstellungen zum Layoutdesigner können Sie hier vornehmen.

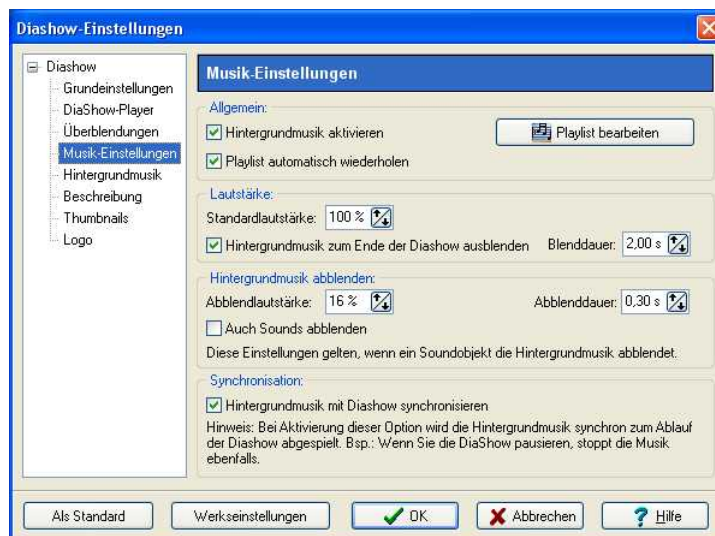
Storyboard:



Nehmen Sie hier Einstellungen für das Storyboard vor.

6.3 Musik-Einstellungen

Die Musikeinstellungen erreichen Sie mit einem Mausklick auf die Tonspur in der Timeline oder über "Diashow" / "Diashow-Einstellungen" / "Musik-Einstellungen"



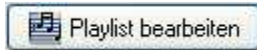
Die Musik-Einstellungen können für jede Show beliebig eingestellt werden. Abgebildet sind die Standardeinstellungen.



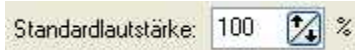
Hiermit legen Sie fest, ob Hintergrundmusik in Ihre Diashow eingebunden werden soll oder nicht.



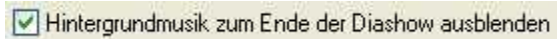
Im Menü "Hintergrundmusik" können Sie mehrere Titel zur musikalischen Untermalung Ihrer Show einfügen. Hier können Sie festlegen, ob diese Liste wiederholt werden soll, wenn alle Titel gespielt worden sind und die Diashow noch nicht zu Ende ist.



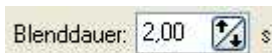
Über diesem Button gelangen Sie in das Menü "Hintergrundmusik" und können dort Titel entfernen oder hinzufügen.



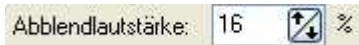
Hier können Sie einstellen, in welcher Lautstärke die Titel abgespielt werden sollen (100%=volle Lautstärke).



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

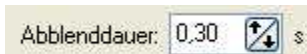


Hier legen Sie die Länge der Ausblendung fest.



Wenn Sie in Ihrer Show "Sound"-Objekte benutzen oder Kommentare zu Ihren Bildern gesprochen haben, ist es sinnvoll, die Hintergrundmusik beim Abspielen dieser Objekte abzublenken. Hier geben Sie an, auf welche Lautstärke abgeblendet werden soll.

0% = ganz ausblenden
100% = nicht abblenden



Hier stellen Sie ein, wie schnell die Hintergrundmusik abgeblendet werden soll.



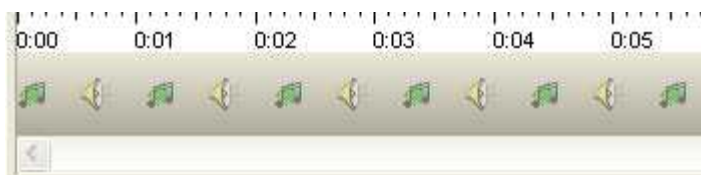
Hier geben Sie an, ob die Abblendung der Hintergrundmusik auch bei eingebundenen "Sound"-Objekten stattfinden soll.




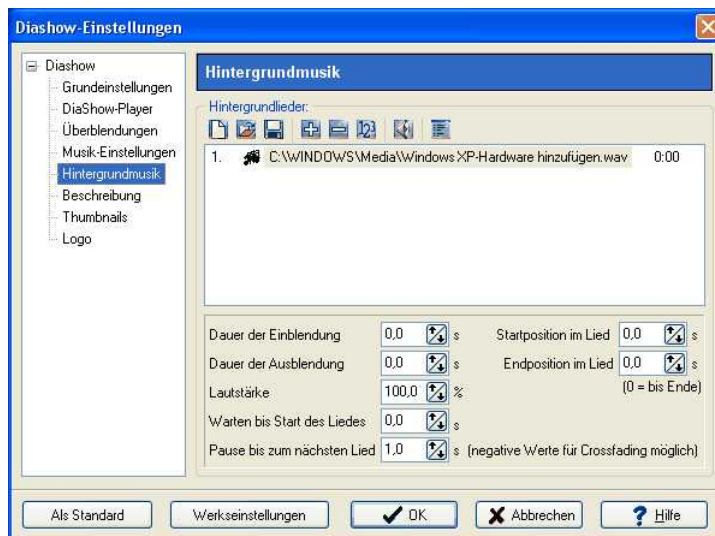
Benutzen Sie Pausen und manuelles Weiterschalten in der Diashow so können Sie sich entscheiden, ob während einer Bildpause die Musik ebenfalls pausieren oder weiterlaufen soll. Bei gesetztem Häkchen stoppt die Musik bei einer Pause.


6.4 Hintergrundmusik


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





Klicken Sie auf diese Tonspur und das Menü für die Hintergrundmusik wird geöffnet.
Über das Plus-Symbol  können Sie in diesem Musik einfügen.
Wenn Sie das Lied anklicken, können Sie weitere Einstellungen vornehmen.



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

Mit  können Sie den ausgewählten Titel aus der Liste entfernen.

Mit  können Sie das ausgewählte Lied abspielen.

Über  gelangen Sie zu den Musik-Einstellungen.

Dauer der Einblendung s

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

Dauer der Ausblendung s

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

Lautstärke %


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

Warten bis Start des Liedes s

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

Pause bis zum nächsten Lied s

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

Startposition im Lied  s

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

0 = Von Anfang an.

Endposition im Lied  s

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

Bsp.: Start- und Endposition

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

Startposition = 45 s

Endposition = 105 s



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

7 AquaSoft ® DIASHOW.mobile bestellen

Sollten Sie sich für **AquaSoft ® DIASHOW.mobile** entschieden haben, so finden Sie im Folgenden einige Hinweise und ein Bestellformular.

Der einfachste Weg, ein Produkt von **AquaSoft** zu bestellen, ist ein Besuch auf unserer Webseite, www.aquasoft.de. Hier finden Sie die neuesten Angebote und auch Bundles (Zusammenstellungen mehrerer Produkte), bei denen Sie viel Geld sparen können. Gern können Sie jedoch auch die Bestellformulare auf den nachfolgenden Seiten ausdrucken oder für den eMail-Verkehr herauskopieren und an uns senden. Generell erhalten Sie von uns, auch wenn das Bestellformular schon älter sein sollte, die neueste Version des Produktes zum aktuellen Preis. Zusätzlich erhalten Sie die kostenlosen Updates.

7.1 DIASHOW.mobile bestellen - Bestellformular zum Ausdrucken

eMail-Adresse: bestellung@aquasoft.de Internet: www.aquasoft.de
 Bestell-Hotline: 0800 45 70 700 Bestell-Fax: 0800 45 70 701

AquaSoft GmbH
z. Hd. Steffen Binas
Birkenstr. 4
14469 Potsdam
Germany

Onlineversand per Download
 geht am Schnellsten.
 Bundles und Extras
 im Web immer aktuell
 unter www.aquasoft.de

Ich bestelle folgende Artikel (Preise incl. 19% MwSt. in EUR):

<input type="checkbox"/> AquaSoft® DIASHOW.mobile	19,90 €
<input type="checkbox"/> AquaSoft® DiaShow Studio	59,90 €
<input type="checkbox"/> AquaSoft Suite (DiaShow Studio 5.x, inkl. Barbecue 3.x + PhotoAlbum 1.x + PhotoKalender 1.x + WebShow 3.x + ScreenShow 2.x).....	99,90 €

Weitere Produkte und Produktkombinationen zu Sonderpreisen finden Sie auf unserer Webseite www.aquasoft.de oder rufen Sie einfach an.

Lieferart:

<input type="checkbox"/> Download (nur mit eMail-Adresse).....	0,00 €
<input type="checkbox"/> Postversand (Deutschland).....	5,00 €
<input type="checkbox"/> Postversand (Andere Länder)	7,56 €

Summe: €

Vorname

Nachname

Straße und Nr.

PLZ

Ort

Land

Telefon

Fax

eMail

Wie möchten Sie zahlen? (Zahlungsart bitte ankreuzen)

- ☐ Ich habe den Betrag überwiesen
 (Berliner Volksbank, BLZ: 100 900 00, Konto-Nr: 7134131009,
 Ihren Namen und Kundennummer bei Verwendungszweck eintragen!)
- ☐ Ich lege Bargeld bei (nur in Euro), **keine Schecks**,
- ☐ Ich bezahle per Nachnahme (nicht bei eMail-Versand,
 Nachnahmegebühren kommen hinzu, nur innerhalb Deutschlands)

Ich erkenne die [Allgemeinen Geschäftsbedingungen](#) der AquaSoft GmbH an.

Datum

verbindlich)

Unterschrift (eine eMailbestellung ist ohne Unterschrift

8 Weitere Programme von AquaSoft

Das AquaSoft® DIASHOW.mobile ist nur eines von vielen nützlichen Programmen aus dem Hause AquaSoft. Im Folgenden finden Sie weitere Programme mit interessanten Features und praktischen Ergänzungen.

8.1 AquaSoft® DiaShow XP five

AquaSoft® DiaShow XP five - Diashows für DVD-Player und PC!



Die **AquaSoft® DiaShow XP five** ist ein Programm, mit dem Sie Bilder in einer Präsentation zusammenfassen und zeitgesteuert, eben wie einen Diavortrag, abspielen können. Die **AquaSoft® DiaShow XP five** erfasst alle Ihre Bilder in einer Liste und verbindet jedes Bild nach Wunsch mit Tönen, Musik, individuellen Kommentartexten und vielen Überblendungen. Mit der integrierten Bildbearbeitung können die Bilder Ihren Wünschen angepasst werden. Ein fertiges Projekt können Sie auf eine DatenCD brennen. Wünschen Sie den Export in ein für DVD-Player lesbares Format, so erzeugen Sie ein Video und brennen dies auf eine VideoCD oder SuperVideoCD. Für die Videoerstellung und den Brennvorgang brauchen Sie nunmehr kein extra Programm mehr, dies leistet jetzt die **AquaSoft® DiaShow XP five**.

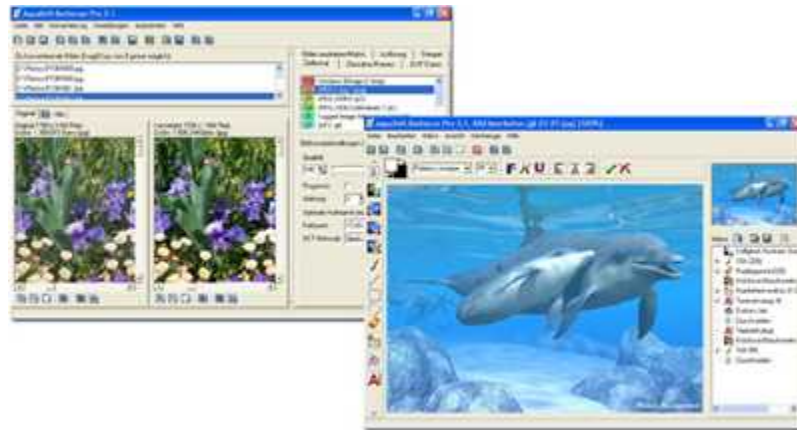
Neben diesen **Kernfunktionen** gibt es noch viele weitere **leistungsstarke Features**:

- Die **DiaShow XP five** enthält eine Katalogfunktion, die Ihre Bilder als Thumbnails darstellt und eine Suchfunktion enthält. Dieser Katalog ist auch im DiaShow-Player enthalten.
- Die **DiaShow XP five** enthält eine Sortierfunktion.
- Der Soundassistent der **DiaShow XP five** ermöglicht es Ihnen Kommentare direkt zu Ihren Bildern zu sprechen, wird in der **DiaShow XP five** ein solcher Kommentar abgespielt, dann wird die Hintergrundmusik in der Lautstärke verringert.
- Die Integrierte Bildbearbeitung macht andere Bildbearbeitungsprogramme fast überflüssig.
- Mit dem Import-Assistenten können Sie Ihre Fotos direkt vom Scanner oder von der Digitalkamera in die **DiaShow XP five** importieren.
- Der PowerPoint-Import-Assistent kann MS PowerPoint-Präsentationen importieren.

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

8.2 AquaSoft® Barbecue

Die neue Bildverarbeitungssoftware **AquaSoft® Barbecue**



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

Einige Features:

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

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

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

8.3 AquaSoft® DiscMenu

AquaSoft® DiscMenu - Ihr professionelles CD-ROM-Publishing-System



Sie haben die besten Inhalte aber keiner schaut hin? Auf CDs oder DVDs lassen sich Unmengen von Daten speichern. Diese Daten dem Anwender zugänglich zu machen, erfordert ebenfalls viel Sorgfalt. Wie wäre es, wenn Sie mit leicht zu erstellenden HTML-Seiten den Inhalt Ihrer CD gliedern würden? Gute Idee! Jetzt fehlt nur noch der passende Rahmen, denn ein normaler Webbrowser zum Anzeigen der Seiten sieht weder professionell aus, noch bietet er Möglichkeiten, das Erscheinungsbild zu beeinflussen. Und obendrein liegen noch viele Stolpersteine auf dem Weg. Gut, dass es **AquaSoft® DiscMenu** gibt.

Das Startmenu für Ihre CD oder DVD:

- Das Auto-Startmenü für Ihre Installationsdateien und sonstigen Anwendungen
- Ihre Firmenvitenkarte mit Navigation
- Ihre Produktpräsentation auf CD oder DVD als Werbebotschaft
- Das Informationssystem für Ihre Dokumentation
- Neue Wege für Ihre multimediale Bewerbung

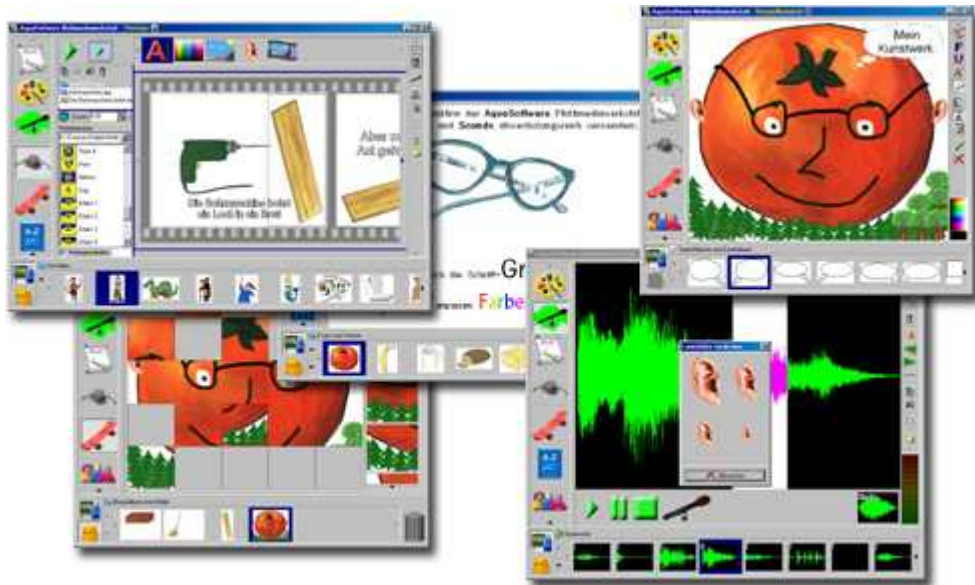
Sie wollen E-Learning-Produkte vertreiben, E-Books, Hör-Bücher, Filme- oder Musik-Dateien von CD starten?

AquaSoft DiscMenu leistet sich Qualitäten eines Multimedia-Authoring-Systems!

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

8.4 AquaSoft® Multimediawerkstatt

AquaSoft® Multimediawerkstatt - digitales Lernen kinderleicht



Die **AquaSoft® Multimediawerkstatt** ist eine Software für den spielerischen Umgang mit Computer und Medien. Für Kinder im Grundschulalter konzipiert, ist die **AquaSoft® Multimediawerkstatt** eine offene Kreativ-Plattform, die Malen, Schreiben, Sprache aufnehmen und Präsentieren in einem Programm vereint.

Intuition und Witz - kindliche Phantasie auf CD gebrannt

Durch ihre intuitive Verständlichkeit eignet sich die **AquaSoft® Multimediawerkstatt** besonders für jüngere Schüler und Nutzer ohne Computererfahrungen. In kurzer Zeit werden eigene Erlebnisse in die digitale Form gegossen und unterschiedlichste Quellen zu selbst ablaufenden Präsentationen verbunden. Wie eine Diashow werden die vertonten Geschichten unserer Kinder am Computer abgespielt oder auf eine selbst startende CD gebrannt. Eine Multimediasoftware mit Witz für die Schule und zu Hause.

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

8.5 AquaSoft® PhotoAlbum

AquaSoft® PhotoAlbum - Machen Sie mehr aus Ihren Fotos.



Digitale Fotos sind wunderbar, doch alles sind sie nicht. Zu guter Gelegenheit bleibt der Wunsch, Fotos auch in gedruckter Form anzuschauen. Deshalb gilt, das Papierfoto lebt.

Mit dem **AquaSoft® PhotoAlbum** können Sie Ihren Betrachtern aber mehr als lose Fotos bieten. Keine langweiligen Alben, sondern peppige Effekte setzen Ihre Bilder in Szene. Ob Sie Ihren Desktop verschönern wollen, kreative Fotobücher erstellen oder Ihren Drucker mal wieder so richtig nutzen möchten bleibt Ihnen überlassen. Bei dem **AquaSoft® PhotoAlbum** ist für jeden etwas dabei.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Fotoalbum erstellen

AquaSoft® PhotoAlbum bringt schon viele fertige Vorlagen mit. Mit dem integrierten Vorlagen-Editor können Sie Ihre Alben aber auch bis ins kleinste Detail selbst gestalten. Da sind Ihnen keine Grenzen gesetzt. Titelseiten, Kapitel, Thumbnailübersichten (Kontaktabzug) u.v.m. lassen sich gestalten und anordnen. Erstellen Sie professionelle Fotobücher genauso einfach wie auch lustige, z.B. mit Bildern, die wie angeklebt wirken.

Genug von immer gleichen Hintergrundbildern? Mit dem integrierten Desktop-Album lassen Sie die Erinnerung an Ihren letzten Urlaub wieder aufleben. Es ist kein simples nacheinander Ihrer Fotos, sondern professionell eingebettet in interessante Umgebungen.

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

8.6 AquaSoft® PhotoKalender

AquaSoft® PhotoKalender - Ihre Fotos das ganze Jahr.



Zeit zum Schenken ist das ganze Jahr. Was gibt es also Passenderes, als einen Kalender zu verschenken?

AquaSoft® PhotoKalender ist ein universelles Programm zum Erstellen individueller Kalender. Vorgefertigte Vorlagen erzeugen mit wenigen Klicks das gewünschte Ergebnis.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Fotokalender erstellen

AquaSoft® PhotoKalender bringt schon viele fertige Vorlagen mit. Kalender zum Ausdrucken oder für den Desktop, zum Verschenken oder Behalten. Deckblätter, beliebig viele Bilder pro Seite, Tages-, Wochen-, Monats-, Jahreskalender u.v.m. - lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Erschaffen Sie neue Kalenderlayouts bis ins kleinste Detail mit dem integrierten Vorlageneditor. Ob einfach, fortgeschritten, witzig oder seriös - alles gelingt professionell.

Geben Sie Ihre Geburtstage und Termine ein. Alle Ereignisse werden an den entsprechenden Tagen mit Fotos angezeigt. Der PhotoKalender importiert auch Ihre Termine und Geburtstage aus MS Outlook.

Der Desktop-Kalender bringt Ihre Fotos als Fotokalender zusammen mit Ihren Terminen auf den Desktop. Auch hier wird kein Outlook-Termin vergessen.

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

8.7 AquaSoft® ScreenShow

AquaSoft® ScreenShow - Machen Sie mal Pause und genießen Sie Ihre Fotos.



Bewegte Bilder verzaubern seit je her die Menschen. Zaubern Sie Ihre Fotos auf den Bildschirm. Mit **AquaSoft® ScreenShow** können Sie eigene Foto-Bildschirmschoner mit eindrucksvollen Überblendungen und Hintergrundmusik erzeugen. Und dies mit wenigen Mausklicks. Die eigenen Bildschirmschoner können Sie auf dem PC verwenden oder auch weitergeben, zum Beispiel per eMail.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Titel eingeben
- Bildschirmschoner erstellen

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

8.8 AquaSoft® WebShow

AquaSoft® WebShow - Vom Foto zur Webseite im Walzerschritt



Kommt der Wiener Walzer mit drei Schritten daher, so verwandelt die **AquaSoft® WebShow** Ihre Fotos in drei Schritten zu einer fertigen Webseite. Richtig! In nur drei Schritten entsteht eine komplette Webseite mit Rahmen, Hintergrund, Thumbnailnavigation und wenn Sie wollen, auch Überblendungen.

Und so einfach geht das:

- Bilder hinzufügen
- Vorlage auswählen
- Webseite starten

Ob für die Familie oder als Firmenpräsentation kommt es für Sie darauf an, mit wenigen Klicks Ihre Fotos und Bilder in eine ansprechende Internetseite einzubetten. Aus der Fülle bestehender Webvorlagen erstellen Sie ein professionelles Webprojekt mit Übersichtsseite (Thumbnails) und Navigationsbuttons und Kommentaren.

Und wer möchte, kann auch einen Foxtrott tanzen. Dann steht ein vierter Schritt mit den Seiteneinstellungen zur Verfügung, wo alle erdenklichen Konfigurationen vorgenommen werden können. Sie wählen z. B. Bilderrahmen aus, bestimmen Hintergrundfarbe und Buttonstil, ja ganze Themen stehen zur Verfügung. Durch die leistungsfähige, XML-basierte Beschreibungssprache der Vorlagen, können Sie auch komplett eigene Vorlagen erstellen. Es sind dabei keine Grenzen gesetzt: alles was HTML, PHP, ASP, Javascript etc. hergeben, können Sie verwenden. Wie gesagt, können Sie, müssen Sie aber nicht. Denn die **AquaSoft® WebShow** hat das meiste für Sie schon vorbereitet.

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

9 AquaSoft®

9.1 Copyright

AquaSoft DIASHOW.mobile ist Copyright © von AquaSoft® 1999-2007. Alle Rechte vorbehalten.

Die AquaSoft DIASHOW.mobile beinhaltet alle Funktionen.

Achtung: Dieses Programm ist KEINE Freeware, d.h. es darf nicht weitergegeben oder kopiert werden. Es darf gleichzeitig nur auf einem Rechner installiert sein.

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

9.2 AGB

AquaSoft GmbH ® - Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

In der Fassung vom 28.02.2006

Inhalt

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

1. Geltung und Vertragsgegenstand

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

2. Haftung

Die Produkte und Dienstleistungen von AquaSoft ® werden auf dem höchsten Stand der derzeitigen Technik erbracht und mit der größtmöglichen Sorgfalt dem Kunden zur Verfügung gestellt. Dennoch kann die Fehlerfreiheit nicht garantiert werden. Zur Nutzung benötigt der Kunde u. U. weitere, nicht von AquaSoft ® gelieferte Produkte, wie zum Beispiel Computer und Betriebssysteme, für deren Funktion und Ausstattung AquaSoft ® keine Verantwortung übernimmt. Es kann daher keinerlei Garantie für die Funktionsweise oder eine andere Art von Garantie gewährleistet werden. Es wird keinerlei Haftung für alle evtl. auftretenden Schäden an Hard- oder Software, insbesondere für Datenverluste oder entgangene Gewinne, die beim Gebrauch oder Missbrauch der Produkte und Dienstleistungen entstehen, übernommen. Mit der Annahme des Vertrages stellt der Kunde AquaSoft ® auch von der Haftung für Dritte frei, die im Zusammenhang mit seiner Nutzung von Produkten und Dienstleistungen von AquaSoft ® beeinträchtigt oder geschädigt werden könnten. Software und Datenträger werden virenfrei erstellt und ausgeliefert. Dennoch liegt es in der Verantwortung des Nutzers, den Schutz der lizenzierten Software vor Computerviren selbst bzw. durch geeignete Virenschutzprogramme zu gewährleisten. AquaSoft ® haftet nicht für Schäden. Außerdem untersagt AquaSoft ® ausdrücklich den Einsatz der Software in Anwendungen oder Systemen, in denen Fehlfunktionen von Komponenten seines Leistungsangebotes nach menschlichem Ermessen körperliche Schäden

oder Verletzungen mit Todesfolge nach sich ziehen können. Die Verwendung der Produkte und Dienstleistungen in einer solchen Umgebung ist nicht gestattet. Jede Haftung seitens AquaSoft ® für Schäden oder Verluste auf Grund derartiger unerlaubter Benutzung ist ausgeschlossen. Kann AquaSoft ® einen Vertrag oder Teile davon durch Einwirkung von Krieg, Terrorakten oder höherer Gewalt nicht erfüllen, so ist eine Haftung hierfür ausgeschlossen.

3. Verfügbarkeit und Gewährleistung

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

Im Falle der Gewährleistung für Produkte und Dienstleistungen von AquaSoft ® gegenüber Nichtkaufleuten gilt die gesetzliche Zeitspanne, gegenüber Kaufleuten gilt die Zeitspanne von einem Jahr. Im Falle eines erwiesenen Mangels an Produkten und Dienstleistungen von AquaSoft ® erklärt sich der Kunde damit einverstanden, dass AquaSoft ® die Art und Weise der Behebung bestimmt. Der Kunde stimmt im Besonderen der Verfahrensweise zu, bei der AquaSoft ® entscheidet, ob das Produkt repariert oder gegen ein gleichwertiges umgetauscht wird bzw. ob die Dienstleistung nachgebessert werden kann. Nach mehrfachem fruchtlosen Nachbesserungsversuch entscheidet AquaSoft ® ebenfalls, ob eine Wandlung des Kaufes unter Rückzahlung des Kaufpreises in Frage kommt.

4. Preise und Eigentumsvorbehalt

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

5. Kundendaten und Passwörter

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

6. Abruf der Produkte und Dienstleistungen aus dem Internet

AquaSoft ® stellt die vertraglich vereinbarten Produkte und Dienstleistungen seinen Kunden

fristgerecht zur Verfügung. Es liegt aber in der Verantwortung des Kunden, die im Internet zur Verfügung gestellten Vertragsinhalte selbständig abzurufen. Sollte nach angemessener Frist von wenigstens drei Monaten ab Vertragsabschluss kein Abruf erfolgt sein und ein Nachfolgeprodukt das bestellte ablösen, so besteht kein Anspruchsübergang auf das Nachfolgeprodukt. Allerdings kann gegen Zahlung einer Differenzgebühr dem Kunden ein solches Recht durch AquaSoft® eingeräumt werden. Bei Preisanpassungen nach unten ist eine rückwirkende Erstattung von Zahlungen aus früheren Vertragsabschlüssen ausgeschlossen.

7. Nutzung von Produkten und Dienstleistungen

Soweit nicht anders vereinbart, erhält der Kunde nach Endabnahme der Lieferung oder Leistung durch AquaSoft® und nach vollständiger Bezahlung zum vereinbarten Zahlungstermin das vertraglich vereinbarte Nutzungsrecht. Über das jeweilige Nutzungsrecht von Produkten und Dienstleistungen wird zwischen AquaSoft® und dem Kunden ein Lizenzvertrag abgeschlossen. Nur mit Annahme des Lizenzvertrages geht das Nutzungsrecht auf den Kunden über. Lizenzverträge oder Rechte aus ihnen sind an den jeweiligen Vertragspartner gebunden. Sie sind nicht übertragbar. Somit darf auch kein Weiterverkauf von Produkten und Dienstleistungen der Firma AquaSoft® an Dritte erfolgen, es sei denn, AquaSoft® erteilt hierzu die schriftliche Genehmigung. Hält sich der Kunde nicht an die Bestimmungen des Lizenzvertrages, ist AquaSoft® berechtigt, jegliche Nutzung, Vervielfältigung, Verbreitung - auch von Teilen der Produkte und Leistungen - zu unterbinden, zu untersagen, bzw. einen glaubhaften Nachweis darüber vom Kunden sowie Schadensersatz zu verlangen.

8. Anwendbares Recht

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

9. Erfüllungsort und Gerichtsstand

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

10. Salvatorische Klausel

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

11. Geschäftsadresse

AquaSoft GmbH®
Birkenstr. 4
14469 Potsdam
Tel.: 01805 - 9997123
Fax.: 01805 - 9997125
Internet: www.aquasoft.de
eMail: info@aquasoft.de

9.3 AquaSoft kontaktieren

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

Homepage: www.aquasoft.de

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

eMail: info@aquasoft.de

Adresse:

**AquaSoft GmbH
Birkenstr. 4
14469 Potsdam
Deutschland**

Tel: **(01805) 99 97 123**

Fax: **(01805) 99 97 125**

Index

- 3 -

3GP 9

- A -

Abweichende Verweildauer 21
 Adresse 87
 Animierte Transparenz 28
 Apple iPod 13
 AquaSoft 87
 AquaSoft ® Barbecue 78
 AquaSoft ® DiaShow XP five 77
 AquaSoft ® DiscMenu 79
 AquaSoft ® Multimediawerkstatt 80
 AquaSoft ® PhotoAlbum 81
 AquaSoft ® PhotoKalender 82
 AquaSoft ® ScreenShow 83
 AquaSoft ® WebShow 84
 Arbeitslizenz 85
 Arbeitslizenzen 84
 Auf Festplatte speichern 9, 13, 15
 Auflösung 9, 13, 15
 Aufnahme 48
 Ausrichten 21
 Automatisch erstellen 18

- B -

Barbecue 78
 Beschriften 21
 Beschriftung 43
 Bestellformular 76
 Bewegung 28
 Bewegungsmarke 28
 Bewegungspfad 28
 Bild drehen 42
 Bild hinzufügen 21
 Bild mit Effekten 28
 Bild mit Text und Sound 21
 Bild optimieren 42
 Bild spiegeln 42
 Bild zuschneiden 42
 Bildeditor 42
 Bilder auswählen 21
 Bilder hinzufügen 21
 Bilder markieren 21
 Bilder sortieren 21
 Bilderrahmen 52
 Bildkomposition 52
 Bildtitel 21, 43
 Bildverarbeitungssoftware 78
 Bluetooth 9

- C -

Collage 52
 Copyright 84

- D -

Demoversion 84
 Diashow abspielen 21
 Diashow strukturieren 52
 DiaShow XP five 77
 Diashow-Einstellungen 21
 Diashow-Master 18
 DiscMenu 79
 Download 87
 Drehen 42

- E -

Effekt 21
 Effekte 42
 Eigene Objekte 52
 Eingabehilfe 28
 Einleitung 1
 Einstellungen 21
 Erste Diashow 3
 EXIF-Daten 78

- F -

Farbkorrektur 42
 Filter 42
 Freeware 84, 87
 Funktionen 17
 FX-Symbol 28

- G -

Gerät 9
 Gerät suchen 9

- H -

Handheld 9
 Handy 9
 Helligkeit 42
 Hintergrundmusik 48
 Homepage 87

- I -

Infrarot 9
 Installation 2
 iPod 13
 iPod-Assistent 13
 iTunes 13

- K -

Kabellose Übertragung 9
 Kamera 28
 Kameraschwenk 28
 Kapitel 52
 Klang 48
 kommerzielle Lizenz 85
 Kontrast 42
 Kontakt 87

- L -

Lautstärke 48
Layoutdesigner 21, 28
Lizenz 84, 85

- M -

Manuelle Eingabe 28
Manuelle Videoeinstellungen 9
Markieren 21
Master 18
Mobile Geräte 9
Mobiltelefon 9
Multimediawerkstatt 80
Musik 48
Musikstück 48
Musiktitel 48

- N -

Neue Diashow erstellen 3

- P -

Panorama 28
Partikel 52
Partikelgeschwindigkeit 52
Partikelgröße 52
PDA 9
Personal Digital Assistant 9
Pfad 28
PhotoAlbum 81
PhotoKalender 82
Playstation Portable 15
Position 21
Profil 9
Programmfunktionen 17
PSP-Assistent 15

- R -

Rahmen 52
Reihenfolge 21

- S -

Schnelleinstieg 3
Schrift 21
Schriftart 43
Schriftfarbe 43
Schriftgröße 43
Schwarz/Weiß 42
ScreenShow 83
Seitenverhältnis 21
Selektieren 21
Setup 2
Shareware 87
Sony Playstation Portable 15
Sony PSP 15
Sortieren 21
Sound 48
Spiegeln 42
Sprachaufnahme 48

Sprache 48
Standard-Verweildauer 21
Stilvorlage 18
Storyboard 21
Support 87

- T -

Taschencomputer 9
Text 21, 43
Textanimation 43
Textbewegung 43
Texteffekt 43
Textpfad 43
Thema 18
Titel 21, 43
Toolbox 28, 52
Transparenz 28

- U -

Überblendung 21
Übertragung 9, 13, 15
Untertitel 21
USB 9
USB-Kabel 13, 15
USB-Stick 9

- V -

Vertonen 48
Verweildauer 21
Verzeichnis hinzufügen 21
Video 9, 13, 15
Video übertragen 9
Videoformat 9, 13, 15
Videotitel 9, 13, 15
Videoübertragung 9, 13, 15
Vollversion 84
Vorlage 18
Vorschaubild 15

- W -

WebShow 84
Willkommen 1
Willkommensdialog 3
WMV 9

- Z -

Zeitmarke 28
Zoom 28
Zufallsüberblendung 21
Zuschneiden 42

AquaSoft DIASHOW.mobile

www.aquasoft.de

Copyright © AquaSoft ® 1999-2007