
Warenzeichen

MatchWare, MatchWare Mediator, MatchWare OpenMind und MatchWare ScreenCorder sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der MatchWare A/S.

Microsoft, Microsoft Windows, Microsoft Word, Windows Media Player, Windows Explorer und Internet Explorer sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Macintosh, Mac und QuickTime sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Flash ist ein Warenzeichen von Adobe Systems Inc. (früher: Macromedia Inc.).

Andere Marken- oder Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

MatchWare Software Vereinbarung

Dieses Programm ist Copyright © 1993-2007 by MatchWare. Alle Rechte vorbehalten.

MatchWare und MatchWare ScreenCorder sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von MatchWare A/S. Andere Marken- oder Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Informationen in diesem Handbuch können jederzeit geändert werden und bedeuten keinerlei Verpflichtung seitens MatchWare oder seiner Partner. Das Handbuch ist Copyright © 1993-2007 by MatchWare A/S. Alle Rechte vorbehalten. Das Handbuch darf nicht ohne schriftliche Autorisierung durch MatchWare oder seine Partner kopiert, photokopiert, reproduziert, übersetzt oder in irgendeiner Form auf elektronische Medien übertragen werden.

WICHTIG - Bitte lesen Sie die folgende MatchWare-Lizenzvereinbarung (EULA) sorgfältig durch. Sobald Sie die Software installieren, kopieren, downloaden oder nutzen, erklären Sie sich automatisch mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden. Wenn Sie die Bedingungen nicht akzeptieren, sind Sie nicht berechtigt, die Software zu installieren und zu nutzen. geben/sendern Sie das Produkt (Software incl. Verpackung und vollständigem Inhalt) sowie die Rechnung an ihren zugelassenen Händler zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen dann in vollem Umfang erstattet. Stellen Sie keine illegalen Kopien her!

MatchWare Lizenzvertrag

Benutzungsrecht

Dies ist eine gültige Vereinbarung zwischen Ihnen als Endanwender und MatchWare A/S ("MatchWare"). Das enthaltene Programm ("Software") wird von MatchWare an Sie lizenziert (nicht verkauft) - und zwar zu den hier festgelegten Bedingungen.

Sie (eine natürliche oder juristische Person) dürfen eine (1) Kopie der Software nutzen. Diese Software kann beliebig von einem Computer und einem Platz zum anderen mitgenommen werden, so lange gewährleistet ist, dass nicht mehr als eine Person gleichzeitig mit dem Programm arbeiten. Sie dürfen eine Sicherungskopie (Backup) der Software herstellen.

Ein Terminal Server ist ein Computer, der anderen Client Computern erlaubt, Anwendungen auf dem Terminal Server auszuführen; unter anderem über einen Microsoft Terminal Server oder einen Citrix Server. Ist die Software auf einem Terminal Server installiert, benötigen Sie eine Lizenz für jeden Client Computer, der die Software ausführen kann.

Sie können das Recht zur Softwarebenutzung für weitere Anwender erwerben, indem Sie jeweils eine weitere Lizenz erwerben. Wird die Software auf einem Server installiert, der mehreren Computern parallel Zugriff auf die bzw. das Arbeiten mit der Software gestattet, muss für jeden dieser Computer eine eigene Lizenz erworben werden.

Wenn Sie Remote Desktop Technologien verwenden, ist ausschließlich der einzige Hauptnutzer des Geräts, das die Remote-Desktop-Sitzung hostet, berechtigt, von einem beliebigen anderen Gerät aus auf die Software zuzugreifen und sie von diesem Gerät aus zu verwenden. Keine andere Person ist berechtigt, die Software zur gleichen Zeit unter der gleichen Lizenz zu verwenden.

Die Software oder eine Kopie davon darf nicht verliehen, vermietet oder lizenziert werden.

Die Software darf weder disassembliert, dekompiert, modifiziert noch dürfen von ihr abgeleitete Programme erstellt werden.

SCHUL-LIZENZEN

Ein kommerzieller Einsatz von Schul-Lizenzen dieser Software ist untersagt.

Sie stimmen zu, Schullizenzen - ausnahmslos - nicht für Folgendes zu verwenden:

- Damit erzeugte Produkte oder Services kommerziell anzubieten.
- Innerhalb der bzw. in Verbindung mit den Projekte(n) Anzeigen oder Sponsoring anzubieten.
- Teilnahme an Gewinnspielen oder Wettbewerben, bei denen es etwas zu gewinnen gibt.
- Anzeige von Sponsoring Banners jeder Art, einschl. solchen, die über Banner- oder Exchange-Services eingefügt werden.
- Anzeige von Banners mit kommerziellem Inhalt (u.a. Service gegen Geld oder geldwerte Leistungen), die für Weiterleitungen auf Websites erbracht werden.

Einige Mehrfach-Lizenzen für den Schulbereich umfassen das Recht für Lehrer (und Schüler), die Software zuhause zu nutzen. Zusätzliche CDs, die zu diesem Zweck beiliegen, dürfen nicht in der entsprechenden Einrichtung, Schule etc. selbst installiert oder verwendet werden.

VERKAUF UND WEITERGABE DER SOFTWARE

Ihre Nutzungsrechte an der Software können Sie insgesamt an eine dritte Person übertragen. Dazu ist erforderlich, dass Sie die vollständige Software und Dokumentationen, also alle Bestandteile dieses Software-Pakets (dies umfasst auch diese Erläuterungen) und alle Kopien davon, gleich welcher Art, weitergeben bzw., dass Sie die nicht weitergegebenen Kopien zerstören. Denken Sie bitte daran, dass Sie, sobald Sie die Software weitergegeben haben, nicht mehr zur Nutzung berechtigt sind. Auch die Person, an die Sie die Software weitergegeben haben, ist lediglich berechtigt, diese in Übereinstimmung mit dem Urheberrechtsgesetz, dem Internationalen Urheberrechtsabkommen und entsprechend diesem Vertrag zu verwenden.

Soweit Sie ein "Upgrade" einer Software erworben haben, stellt dieses eine untrennbare Einheit mit der ursprünglichen MatchWare Software dar. Beispielsweise dürfen das Upgrade und die Ursprungssoftware ohne schriftliche Erlaubnis von MatchWare A/S nicht von zwei unterschiedlichen Personen zur gleichen Zeit genutzt werden und ebenso wenig können die beiden Versionen getrennt voneinander verkauft oder sonst wie weitergegeben werden.

URHEBERRECHT

Die Firma MatchWare A/S oder deren Lieferanten sind Inhaber sämtlicher gewerblicher Schutz- und Urheberrechte an der Software und der Benutzerdokumentation; diese Rechte sind durch die Urheberrechtsgesetze des Vereinigten Königreichs oder anderen anwendbaren Urheberrechtsgesetzen sowie internationalen vertraglichen Vereinbarungen geschützt. MatchWare behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich gewährt wurden.

CLIPART

Diese Software enthält Cliparts ("Clipart"), z.B. Bilder, Sounds, Videoclips etc. Das alleinige Copyright für diese Cliparts besitzt MatchWare A/S oder ist durch MatchWare A/S lizenziert.

MatchWare gewährt Ihnen das nichtexklusive, nicht unter-lizenzierbare Recht, diese Cliparts in Präsentationen und Websites zu verwenden, die mit dieser Software erzeugt wurden. Das bezieht sich auch auf die Runtime-Versionen der Software. Für diesen Gebrauch ist keine Lizenzgebühr an MatchWare zu entrichten. Die Cliparts dürfen nicht unter-lizenziert und niemandem zugänglich gemacht werden, der nicht im Besitz einer Lizenz der Software ist.

RUNTIME VERSIONEN

Einige MatchWare-Programme (incl. dieser Software) ermöglichen Ihnen, Webseiten Ihrer Anwendungen zu erstellen. Bei der Vertreibung dieser Runtime-Versionen bzw. Webseiten unterliegen Sie folgenden Beschränkungen:

- Hinweise auf das Urheberrecht und Warenzeichenrecht von MatchWare dürfen von Ihnen weder entfernt noch verändert werden.
- Eine Nutzung des Namens, des Logos oder des Warenzeichens der Fa. MatchWare oder deren Zulieferer ist mit Ausnahme des Hinweises, dass Ihr Programm unter Verwendung des MatchWare Produktes erstellt wurde, nicht erlaubt.
- Sie allein sind gegenüber jedem Empfänger Ihrer Programme bzw. Webseiten verantwortlich bzgl. Schadenersatz, Nachbesserung, Service, Upgrades oder sonstiger Unterstützung.
- Sie stellen die Fa. MatchWare und die mit ihr verbundenen Unternehmen und Zulieferer von jeglichen Ansprüchen und jeglicher Haftung in Verbindung mit der Nutzung, der Vervielfältigung oder dem Vertrieb der Runtime Versionen frei und ersetzen jeden daraus resultierenden Schaden.
- Als Teil der Lizenzierung (Verwendung von MP3) sind wir verpflichtet Sie über Folgendes zu informieren: Der Erwerb dieses Produkts beinhaltet keine Lizenz bzw. berechtigt Sie weder, Inhalte die mit diesem Produkt erzeugt wurden, in kommerziellen Fernsehkanälen (terrestrisch, Satellit, Kabel und/oder andere Kanäle) zu verwenden, noch sie innerhalb von Streaming Anwendungen (via Internet, Intranet und/oder andere Netzwerke), anderen System zur Verbreitung von Inhalten (Pay-Audio oder Audio-on-demand Systeme und ähnliches) oder auf physikalischen Medien (Compact Discs, DVDs, Halbleiterchips, Festplatten, Memorykarten u. Ä. zu verwenden. Dafür ist eine eigenständige Lizenz notwendig. Details dazu erfahren Sie unter <http://mp3licensing.com>.

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Ersterwerb gewährleistet MatchWare, dass die Speichermedien und die Dokumentation frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. MatchWare wird fehlerhafte Datenträger oder Benutzerdokumentationen kostenlos ersetzen, vorausgesetzt, dass Sie das fehlerhafte Speichermedium zusammen mit der Rechnungskopie an MatchWare zurückschicken. Ist MatchWare nicht in der Lage, defekte Datenträger oder Benutzerdokumentationen zu ersetzen, so erstattet MatchWare Ihnen den Betrag für die Software ganz oder teilweise. Dies sind die einzigen, Ihnen zur Verfügung stehenden Rechtsmittel bezüglich der Garantieleistungen.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Die vorgenannte Gewährleistung ist auf den Ersatz des fehlerhaften Speichermediums oder der fehlerhaften Dokumentation begrenzt. Der Ersatz eines weitergehenden Schadens ist ausgeschlossen. Dies gilt insbesondere für entgangenen Gewinn, für Datenverlust oder für fehlende Benutzbarkeit der Software sowie für mittelbare Schäden oder Mangelfolgeschäden. Die Beschränkung behält ihre Gültigkeit auch für den Fall, dass MatchWare besondere Kenntnis von der Möglichkeit eines Schadenseintritts hatte. MatchWare übernimmt insbesondere keine Gewähr für die 'Fehlerfreiheit' der Software oder der Dokumentation und steht auch nicht für das Erreichen von Kundenstandards oder die Befriedigung von Bedürfnissen des Kunden ein. Die Haftung seitens MatchWare übersteigt in keinem Fall den von Ihnen für die Software bezahlten Betrag.

ALLGEMEINES

Auf diesen Vertrag findet englisches Recht (UK) Anwendung. Beide Parteien akzeptieren, dass eventuelle Klagen bezüglich dieses Produktes sowie dieses Vertrags ausschließlich vor englischen Gerichten zu erheben sind. Der Export dieses Produktes unterliegt den Exportbestimmungen der Vereinigten Staaten und des Vereinigten Königreichs (UK).

Inhaltsverzeichnis

Warenzeichen.....	1
MatchWare Software Vereinbarung	2
Willkommen	8
Was ist neu in ScreenCorder 5.....	9
Installation	11
Einzel-Installation.....	12
Administrative Installation (nur für Systemadministratoren).....	12
Problemlösungen.....	14
Schnellstart.....	15
Anleitung.....	16
Tipps zum Optimieren	21
Benutzerhandbuch	23
Einrichten der Aufnahme	24
Einrichtung der Umgebung	24
Definieren des Aufnahmebereichs.....	25
Definieren der Videoeinstellungen	29
Definieren der Audio/Maus-Einstellungen.....	31
Die Aufnahme	34
Erzeugen einer Aufnahme	34
Aufnahme abspielen	36
Bearbeiten einer Aufnahme	38
Speichern des Projekts	42
Erweitern der Aufnahme.....	43
Multimedia Objekte hinzufügen.....	43
Einfügen von Standbildern	48
Webcam Objekte hinzufügen.....	50
Arbeiten mit Markern.....	57
Interaktivität hinzufügen	60
Tests hinzufügen.....	62
Erzeugen des Videos	69
Erzeugen des Videos - Schritt 1: Setup	69
Erzeugen des Videos - Schritt 2: Format.....	71
Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen	75
Erzeugen des Videos - Schritt 4: Zieldatei.....	84
Erzeugen einer Website	86
Web Builder.....	86
FTP Upload Manager.....	95
Exportieren von Schnappschüssen.....	99

ScreenCorder anpassen.....	102
Support.....	107
Fragen und Antworten	108
Hilfeversionen	112
Melden eines Problems	113
Tastaturkürzel	114
Index	116

Willkommen

MatchWare ScreenCorder ist ein Werkzeug zum Aufzeichnen von Bildschirmaktivitäten. Dabei wird alles, was sich auf dem Bildschirm abspielt, incl. Tastatureingaben, Sprache, Mausklicks und Bewegungen, aufgezeichnet.

Mit ScreenCorder können Sie Anleitungen, Online Training Videos, Software Demos, CBT Materialien und mehr erzeugen - direkt von Ihrem Desktop.

Hier eine Liste der ScreenCorder Hauptfunktionen:

- Sie können eine Audiospur gleichzeitig mit dem Desktop-Video aufnehmen oder sie später per Nachvertonung hinzufügen; wenn Sie z.B. Ihre Aufnahmen kommentieren oder Schritt-für-Schritt-Anweisungen geben.
- Sie können Ihren Aufnahmen eine ganze Reihe von Objekten hinzufügen, u.a. animierte Objekte, Standbilder, Webcam-Aufnahmen, Sprechblasen und Lupen - und damit Ihre Aufnahme ganz nach Wunsch gestalten.
- Wenn Sie die Ihre erste Aufnahme "im Kasten" haben, kann diese auf verschiedene Weise bearbeitet werden. Sie können zum Beispiel Teile davon wegschneiden (am Anfang, am Ende oder auch irgendwo in der Mitte), Sie können neue Audio- und/oder Videoaufnahmen einfügen oder auch die bestehende Aufnahme an beliebiger Stelle einfrieren.
- Sie können Ihre Aufnahme mit Interaktivität versehen, indem Sie an bestimmten Stellen 'Marker' setzen oder Objekten bestimmte Funktionen zuweisen (Pause, Gehe zu einem bestimmten Marker, Send E-Mail und so weiter).
- Sie können Ihre Aufnahme in verschiedenen Formaten exportieren: WMV, AVI, Flash® (SWF) and FLV (Flash® Video).
- Sie können durch entsprechende Tests an beliebigen Stellen des Videos abfragen, ob das dort Gezeigte verstanden wurde. Die Ergebnisse können u.a. zu SCORM 1.2 kompatiblen Learning Management Systemen (LMS) weitergeleitet werden.
- Schließlich können Sie Ihre Aufnahmen als "Projekte" speichern. Damit haben Sie die Möglichkeit, sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu öffnen, zu bearbeiten und sie im gleichen Format wie beim letzten Mal - oder einem beliebigen anderen - erneut zu exportieren.

MatchWare ScreenCorder enthält außerdem den 'Web Builder'. Das ist ein separates Programm, mit dem man eine Online-Präsentation mit einem oder mehreren Videos generieren kann. Die Navigation wird dabei automatisch erzeugt, das Design kann aus den mitgelieferten Vorlagen ausgewählt und mit eigenem Titel, Beschreibung etc. versehen werden.

Was ist neu in ScreenCorder 5

ScreenCorder 5 besitzt zahlreiche neue Features, die in den jeweiligen Abschnitten des Handbuchs detailliert beschrieben werden. Im Folgenden eine Kurzbeschreibung der wichtigsten Neuheiten.

Oberfläche: Die ScreenCorder 5-Oberfläche hat ein neues Aussehen und eine neue Steuerung bekommen. Mehr dazu finden Sie unter "Aufnahme abspielen", u.a. eine komplette Beschreibung der ScreenCorder-Kontroll- und Navigationsmöglichkeiten.

Multimedia Katalog: ScreenCorder 5 enthält einen neuen Multimedia Katalog mit einem ebenfalls neuen Aussehen. Er enthält zahlreiche Text-Sprechblasen, Pfeile und animierte Objekte, die Sie auf verschiedene Weise anpassen können: Größenanpassung, Rotieren, Farbänderung von Hintergrund und Rahmen, Transparenz etc. sind möglich. Mehr zu diesen Objekten finden Sie unter "Multimedia Objekte hinzufügen" und "Einfügen von Standbildern".

Webcam Objekte: ScreenCorder 5 erlaubt das Aufnehmen von einer oder mehreren Webcam-Aufnahmen zum Einbau ins eigentliche Video. Sie können diese Webcam-Aufnahmen für die Verwendung in verschiedenen ScreenCorder-Projekten speichern - und sogar bereits existierende AVI-Videos ins ScreenCorder-Video importieren. Wie man Webcam-Aufnahmen in die Aufnahme einfügt, lesen Sie unter "Webcam Objekte hinzufügen".

Marker: ScreenCorder 5 erlaubt das Setzen von Markern (Markierungen) im Video, u.a., um bestimmte Einzelbilder (Frames) zu kennzeichnen. Dies ist während der Aufnahme selbst als auch nachträglich möglich. Diese Marker können dazu dienen, einen Bereich zu kennzeichnen, der noch bearbeitet werden muss oder der gelöscht werden soll. Außerdem lassen sich so die passenden Einzelbilder für Interaktivität etc. festlegen. Eine Komplettbeschreibung zu diesem Thema finden Sie unter "Arbeiten mit Markern".

Interaktivität: Mit ScreenCorder 5 können Objekte im Video mit Interaktivität versehen werden. Damit lassen sich Navigationsmenüs erzeugen oder Objekte bekommen eine eigene, spezielle Funktionalität. Mehr dazu finden Sie unter "Interaktivität hinzufügen". Bitte denken Sie daran: Diese Funktion wird nur beim Flash® (SWF) Videoformat unterstützt.

Tests: ScreenCorder ermöglicht, das Verständnis des Anwenders bzgl. des Gesehenen an Schlüsselpunkten des Videos abzufragen. Diese Tests können auch verwendet werden, um Feedback über die im Video vermittelte Information zu bekommen. Dabei kann ausgewählt werden, ob die dadurch ermittelten Ergebnisse am Ende jedes Tests oder erst nach dem letzten Test insgesamt angezeigt werden sollen. Außerdem kann definiert werden, dass (Ihnen) die Ergebnisse per E-Mail übermittelt werden oder dass sie in einem SCORM-kompatiblen Lernmanagement-System gespeichert werden. Eine komplette Beschreibung des Arbeitens mit Tests finden Sie unter "Tests hinzufügen". Da dieses Feature auf Interaktion beruht, wird es ausschließlich vom Flash® (SWF) Videoformat unterstützt.

Schnappschuss: Sie können während des Editierens jetzt Einzelbildaufnahmen von beliebigen Einzelbildern Ihrer Aufnahme machen. Diese Schnappschüsse können als Bilder (Format Ihrer Wahl) exportiert oder in ein vordefiniertes Word-Dokument eingebunden werden. Mehr zu diesem Thema finden Sie unter "Exportieren von Schnappschüssen".

Anmerkungen:

- Die 8 Bit Farbauflösung, die von den meisten Computern nicht mehr unterstützt wird, ist in ScreenCorder 5 weggefallen. Das Animierte GIF und das AVI 8 Bit-Exportformat, die auf dieser Farbauflösung basieren, sind dadurch nicht mehr verfügbar.
- Um alle der oben genannten Features aufnehmen zu können, musste das ScreenCorder-Projektformat komplett geändert werden. Das bedeutet, dass Projekte, die in ScreenCorder 4 oder früheren Versionen erzeugt wurden, in ScreenCorder 5 nicht mehr geöffnet werden können.



Installation

ScreenCorder Installation

Einzel-Installation

- Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM Laufwerk ein.
- Folgen sie den Anweisungen im ScreenCorder Installationsprogramm.

Falls das ScreenCorder Installationsprogramm nicht automatisch startet:

- Wählen Sie 'Start - Ausführen'.
- Geben Sie folgendes ein:

```
X:\start.exe
```

wobei X für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks steht.

Administrative Installation (nur für Systemadministratoren)

Der Windows® Installer kann eine administrative Installation einer Anwendung oder eines Produkts auf ein Netzwerk durchführen, sodass eine Arbeitsgruppe darauf zugreifen kann. Eine administrative Installation installiert ein Quell-Image der Applikation auf dem Netzwerk (ähnlich einem Quell-Image auf einer CD-ROM). Dieses administrative Installationspaket kann dann vom Systemadministrator auf Client-Computer einer Domain geschoben werden. Dies ist nur ab Windows 2000 Server möglich.

Mehr zum Windows® Installer und administrativen Installationen finden Sie auf der Microsoft Website.

Erzeugen einer administrativen Installation

Administratoren können eine administrative Installation von der Kommandozeile aus durchführen, indem sie die /a Option verwenden.

- Wählen Sie 'Start - Ausführen'.
- Geben Sie folgendes ein:

```
msiexec.exe /a X:\install\setup.msi
```

(bitte überprüfen Sie, wo auf der CD-ROM sich die setup.msi befindet)

- Geben Sie im jetzt erscheinenden Dialog folgendes ein:
 - Wohin die .msi Datei entpackt werden soll
 - Den Anwendernamen und den Firmennamen, die als voreingestellt verwendet werden sollen
 - Die Seriennummer
- (optional) Schalten Sie "Aktivierung beim Start von ScreenCorder durchführen" ein, wenn Sie möchten, dass ScreenCorder automatisch aktiviert wird, wenn es zum ersten Mal gestartet wird.
- (optional) Schalten Sie "Automatisch während der Installation" ein, wenn ScreenCorder während der Installation aktiviert werden soll.



Diese beiden Aktivieren-Vorgänge werden "stillschweigend" durchgeführt, d.h. es werden keinerlei Meldungen ausgegeben.



Die oben gewählten Optionen werden in einer Datei namens "admin.ini" im Zielordner gespeichert. Sie können diese Datei mit einem Texteditor wie Notepad bearbeiten, wenn Sie Änderungen vornehmen wollen, ohne dazu eine neue, administrative Installation durchzuführen.

Hinzufügen eines Patches (Servicepacks) zu einer administrativen Installation

- Wählen Sie 'Start - Ausführen'.
- Geben Sie folgendes ein:

```
msiexec.exe /p <Pfad zur .msp Datei> /a <Pfad zur administrativen .msi Datei>
```

Mitglieder der Arbeitsgruppe, die ScreenCorder nutzen, müssen ihre Applikation danach mit dem neuen, administrativen Quell-Image neu installieren, um sie zu aktualisieren.

Um die Applikation komplett zu re-installieren und die aktualisierte .msi Datei auf ihrem Computer zu cachen, können die Anwender eine der folgenden Befehlszeilen verwenden:

- `msiexec.exe /fvomus //server/<administrative .msi Datei>`
- `msiexec.exe /I //server/<administrative .msi Datei> REINSTALL=ALL REINSTALLMODE=vomus`

Problemlösungen

Ändern des Ordners für die Aktivierungsdaten

Voreingestellt werden die Aktivierungsdaten hier gespeichert:

```
C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Application Data\mwas\ScreenCorder5.0.mwas
```

In einigen, seltenen Fällen können Client Computer so definiert sein, dass sie keinen Zugriff auf das oben genannte Verzeichnis haben, d.h. die Aktivierungsdatei wird nicht gespeichert. Wenn Sie ein Client Server System vorliegen haben, das so eingestellt ist, können Sie die Aktivierungsdatei in einem anderen Verzeichnis speichern, indem Sie der Datei admin.ini folgenden Eintrag hinzufügen:

```
[Activation]
mwas=c:\anderer Ordner mit Schreibzugriff\ScreenCorder5.0.mwas
```

Mehrere Aktivierungsdateien auf dem Server speichern

Sie können mehrere Aktivierungsdateien im gleichen Ordner speichern, indem Sie der Datei admin.ini folgenden Eintrag hinzufügen:

```
[Activation]
mwas=\\server\activations\ScreenCorder5.0_%COMPUTERNAME%.mwas
```

wobei:

server = dem Namen des Servers entspricht

activations = dem gemeinsam genutzten Namen auf dem Server

%COMPUTERNAME% wird durch den Namen des Client Computers ersetzt

Probleme beim Hinzufügen eines Patches

Problem: Es geschieht nichts beim Doppelklick der Patch Datei (z.B. patch.msp).

Lösung: Die Erweiterung .msp ist nicht mit dem Windows Installer, sondern mit einer anderen Anwendung verknüpft.

In diesem Fall können Sie wie folgt vorgehen:

- Wählen Sie 'Start - Ausführen'.
- Geben Sie folgendes ein:

```
msiexec.exe /p c:\temp\patch.msp
```

(angenommen, Sie haben die .msp Datei nach c:\temp kopiert.)



Schnellstart

Anleitung

Diese Anleitung begleitet Sie bei Ihrer ersten Aufnahme. Alles zu den hier beschriebenen Features finden Sie noch einmal detailliert in der Dokumentation.

Wenn Sie ScreenCorder starten, erscheint (voreingestellt) der Startbildschirm.

- Klicken Sie auf **Neues Dokument**, um eine neues Dokument zu erzeugen.

Damit erscheint der ScreenCorder-Dialog **Aufnahmeeinstellungen**.

Erster Schritt - Definieren der Aufnahmefläche

Der Karteireiter **Video** ist voreingestellt aktiv.



- Klicken Sie **Fenster definieren** an, um den Bereich für die Aufzeichnung festzulegen.

ScreenCorder verschwindet - Sie können mit Hilfe des Mauszeigers ein Fenster oder einen teil davon für die Aufzeichnung auswählen.

- Bewegen Sie den Mauszeiger, bis das Fenster, das Sie wünschen, mit einem blinkenden Rahmen versehen angezeigt wird. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste.

Zusätzlich können Sie den aufzunehmenden Bereich jetzt auch genauer definieren, indem Sie entsprechende Werte direkt im Dialog eingeben.

Alternativ können Sie einen Bereich auch direkt mit der Maus markieren (Button 'Bereich definieren').

Zweiter Schritt (optional) - Setzen der 'Audio/Maus'-Einstellungen

- Klicken Sie oben im Dialog den Karteireiter **Audio/Maus** an.



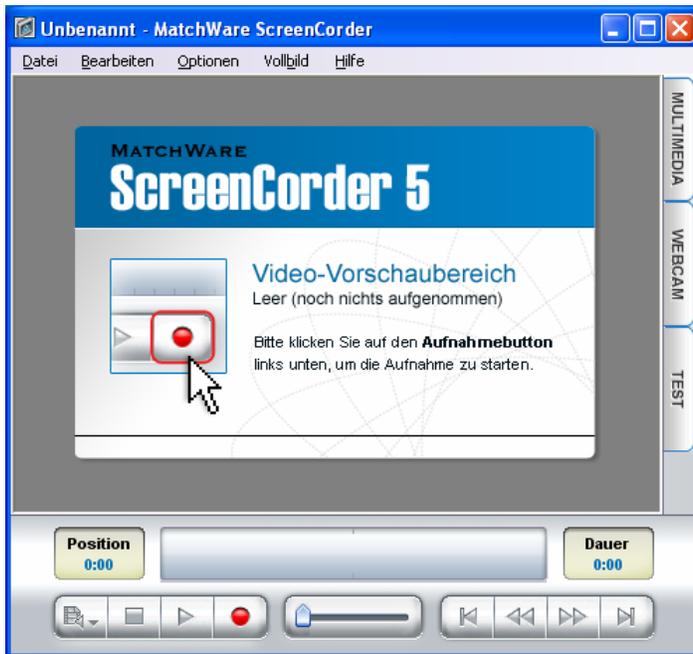
- Wenn Sie kein Audio aufnehmen wollen, klicken Sie auf 'Audioaufnahme', um die Option zu deaktivieren.
- Klicken Sie auf 'OK' unten im Dialog, um die Einstellungen zu bestätigen und den Dialog zu verlassen.



Falls jetzt ein Dialog namens 'Aufnahme-Info' erscheint, klicken Sie dort bitte auf 'Nicht Angleichen'.

Dritter Schritt - Das Aufnahmefenster

Sie befinden sich jetzt im Hauptfenster.



- Klicken sie auf den **Aufnahme**-Button , um die Aufnahme zu starten.

Es erscheint ein 'Information'-Dialog. Klicken Sie dort auf den Button 'Aufnahme jetzt starten'.

ScreenCorder wird ausgeblendet. Ein roter, blinkender Rahmen erscheint und zeigt die zuvor eingestellte Aufnahmefläche an. Er zeigt an, dass Sie momentan aufnehmen.



Wenn Sie im Vollbildmodus aufnehmen, wird der rote, blinkende Rahmen nicht angezeigt, da er sich innerhalb des Videos befinden würde.

Sie können die Maus bewegen, links und rechts klicken, die Tastatur verwenden, Menüs öffnen und so weiter. All das, was innerhalb des zuvor definierten Aufnahmebereichs geschieht, wird aufgezeichnet.



Ein oft gemachter Fehler ist das zu schnelle Bewegen der Maus bei der Aufnahme. Sie selbst wissen natürlich, was als nächstes kommt und bewegen die Maus entsprechend schnell - der Anwender, der Ihr Video sieht, weiß das aber nicht. Bitte denken Sie bei der Aufnahme daran, dass auch ein mit der Materie noch nicht vertrauter Anwender in der Lage sein sollte, Ihre Aktionen (Mausbewegungen und Kommentar) nachzuvollziehen.

- Drücken Sie die **ESC**-Taste, um die Aufnahme abubrechen (zu beenden).

- Klicken Sie auf den **Abspiel-Button** , um sich die Aufnahme anzusehen.

Sind Sie mit der Aufnahme zufrieden, fahren Sie mit dem vierten Schritt fort; ansonsten beginnen Sie noch einmal von vorne. Sie können die Aufnahme auch nur teilweise überschreiben, indem Sie sich an die entsprechende Stelle im Video bewegen und von dort aus neu aufnehmen.

Vierter Schritt - Projekt Speichern/Exportieren der Aufnahme

Bevor Sie das die Aufnahme exportieren, sollten Sie das Projekt als solches und damit natürlich auch die Videodateien speichern.

Damit lässt sich das Video ggf. erneut zur Bearbeitung öffnen; außerdem kann es erneut (im gleichen oder einem beliebigen anderen Format) exportiert werden.

- Wählen Sie **Datei | Projekt speichern** aus dem Hauptmenü, wählen im darauf erscheinenden 'Speichern unter'-Dialog einen Pfad und einen Namen für das Projekt aus und klicken auf 'Speichern'.

Damit können Sie Ihre Aufnahme als Video exportieren.

- Wählen Sie **Datei | Video exportieren** im Hauptmenü.

Der **Setup** Dialog des Exportassistenten erscheint.



- Stellen Sie sicher, dass **Aktuelle Aufnahme exportieren** ausgewählt ist und klicken auf 'Weiter'.

Der **Formatieren** Dialog erscheint, in dem Sie das gewünschte Videoformat auswählen können.

- Klicken Sie auf 'Weiter'.

Der Dialog **Kompressionseinstellungen** Dialog erscheint. Er zeigt die voreingestellten Werte.

- Klicken Sie auf 'Weiter'.

Der **Ziel** Dialog erscheint.

- Geben Sie einen Pfad und einen Namen für das zu erzeugende Video ein bzw. wählen Sie mit dem 'Suchen' Button einen Ordner aus.
- Klicken Sie auf **Exportieren**, um den Exportvorgang bzw. die Erzeugung des Videos zu starten.
- Sobald der Export fertig gestellt ist, klicken Sie auf **Video ansehen**, um sich das Video im eingebauten ScreenCorder-Player anzusehen.



Sie müssen den Player schließen, bevor Sie in ScreenCorder weiterarbeiten können.

Tipps zum Optimieren

Sie können mit der Aufnahme beginnen, sobald ScreenCorder installiert ist. Damit Sie die bestmöglichen Ergebnisse erzielen, sollten Sie die folgenden Tipps beachten:

1. Computereinstellungen

Mehr dazu unter "Einrichtung der Umgebung" im Kapitel "Einrichten der Aufnahme".

2. Größe der aufzunehmenden Fläche

Mehr dazu finden Sie unter "Definieren des Aufnahmebereichs" im Kapitel "Einrichten der Aufnahme".

3. Aufnahmeeinstellungen

Video

Mehr dazu finden Sie unter "Definieren der Videoeinstellungen" im Kapitel "Einrichten der Aufnahme".

Audio

Mehr dazu finden Sie unter "Definieren der Audio/Maus-Einstellungen" im Kapitel "Einrichten der Aufnahme".

4. Exportieren des Videos

ScreenCorder unterstützt vier verschiedene Exportoptionen: WMV, Flash® (SWF), FLV (Flash® Video) und AVI.

Mehr dazu finden Sie unter "Erzeugen des Videos - Schritt 2: Format", u.a. eine Beschreibung der jeweiligen Vor- und Nachteile.

Tipps zum WMV Export

Mehr dazu finden Sie unter "WMV Format" in "Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen".

Tipps zum Flash® (SWF) Export

Mehr dazu finden Sie unter "Flash (SWF) Format" in "Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen".

Tipps zum FLV (Flash® Video) Export

Mehr dazu finden Sie unter "FLV (Flash Video) Format" in "Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen".

Tipps zum AVI Export

Mehr dazu finden Sie unter "AVI Format" in "Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen".

5. Skalieren der Aufnahme

Mehr dazu finden Sie unter "Skalieren der Aufnahme" in "Erzeugen des Videos - Schritt 2: Format".



Benutzerhandbuch

Einrichten der Aufnahme

Einrichtung der Umgebung

Obwohl Sie Ihre Aufnahme des Bildschirms direkt nach dem Start von ScreenCorder beginnen können (siehe "Definieren des Aufnahmebereichs"), können Sie die Einstellungen mit Hilfe der folgenden Informationen optimieren, um bestmögliche Ergebnisse sicherzustellen.

1. Alle nicht benötigten Programme schließen

Während der Aufnahme werden praktisch sämtliche Systemressourcen benötigt. Um so viel Computerpower wie möglich zur Verfügung zu stellen, sollten Sie alle Programme und Tanks schließen, die nicht für die Aufnahme benötigt werden. Außerdem sollte der für die Aufnahme verwendete PC so viel Power wie möglich besitzen.



Die Aufnahme selbst erfordert relativ viel Computerpower; das Abspielen ist dagegen weit weniger kritisch, d.h. die entstandenen Videos können problemlos auch auf wesentlich langsameren Computern abgespielt werden.

2. Hardwarebeschleunigung ausschalten

Auf vielen PCs ist es zu empfehlen, die Hardwarebeschleunigung während der Aufnahme auszuschalten, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Auf Windows® 2000/XP ist dies ausgesprochen einfach: Stellen Sie einfach sicher, dass die Option **Optionen | Hardwarebeschleunigung** automatisch aus eingeschaltet ist.



Einige PCs neigen allerdings zu Abstürzen, wenn diese Einstellung von dritter Seite (z.B. durch ScreenCorder) verändert wird. Sollte Ihr System so reagieren, belassen Sie die Einstellung und nehmen das Ausschalten manuell vor.

Sie können die Hardwarebeschleunigung wie folgt manuell ausschalten:

- Öffnen Sie die Systemsteuerung.
- Doppelklicken Sie das Symbol 'Anzeige'.
- Klicken Sie dort auf 'Einstellungen'.
- Klicken Sie auf den Button 'Erweitert'.
- Klicken Sie auf den Karteireiter 'Problembehandlung'.

- Bewegen Sie den Schieberegler ganz nach links (Keine).
- Klicken Sie auf 'OK'. Damit sind Sie bereit zum Aufnehmen.

3. Bildschirmauflösung

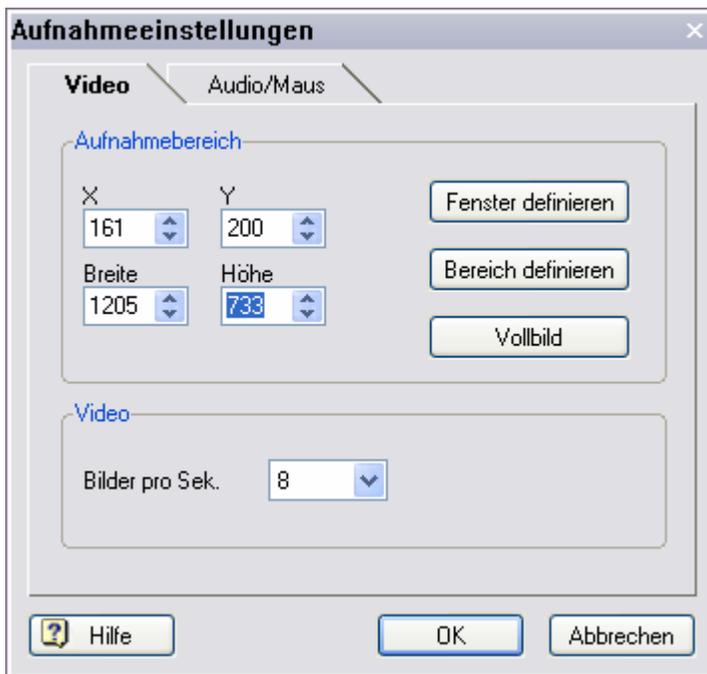
Ihre Bildschirmauflösung (800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024 usw.) selbst ist irrelevant; wichtig ist nur die Größe der Aufnahmefläche. Wenn Sie eine hohe Bildschirmauflösung haben, sollten Sie statt "Vollbild" immer nur ein bestimmtes Fenster oder einen kleineren Bereich aufnehmen. Der Vollbildmodus wird maximal für eine Bildschirmauflösung von 800 x 600 Pixeln empfohlen.

Definieren des Aufnahmebereichs

Der erste Schritt bei jeder Aufnahme ist das Definieren des gewünschten Aufnahmebereichs.

Dieser wird im ScreenCorder-Dialog Aufnahmeeinstellungen definiert, der immer erscheint, wenn Sie ScreenCorder starten oder Datei | Neu anklicken, um eine neue Aufnahme zu definieren.

Die voreingestellten Werte für Video, Audio und Maus sollten für die meisten Aufnahmen geeignet sein. Aber natürlich können Sie diese Werte bei Bedarf hier im Dialog auch ändern. Mehr dazu finden Sie unter "Definieren der Videoeinstellungen" und "Definieren der Audio/Maus-Einstellungen".



Auswählen des Aufnahmebereichs

Im Karteireiter 'Video' des Dialogs Aufnahmeeinstellungen kann der Bereich des Bildschirms festgelegt werden, der aufgenommen werden soll. Dieser wird auch "Aufnahmebereich" oder "Aufnahmefläche" genannt. Sie haben prinzipiell drei Möglichkeiten, die im Folgenden genau beschrieben werden.



The image shows a dialog box titled "Aufnahmebereich". It contains four spinners: "X" with value 161, "Y" with value 200, "Breite" with value 1205, and "Höhe" with value 734. To the right of the X and Y spinners is a button labeled "Fenster definieren". Below the X and Y spinners is a button labeled "Bereich definieren". Below the Breite and Höhe spinners is a button labeled "Vollbild".

Programmfenster auswählen

Damit nehmen Sie alles, auf, was innerhalb eines Programmfensters einer Applikation stattfindet. Diese Einstellung eignet sich u.a., wenn eine Hilfestellung zu einem bestimmten Programm aufgenommen werden soll.

- Klicken Sie auf den **'Fenster definieren'** Button.

ScreenCorder verschwindet dadurch - und das Fenster bzw. ein Bereich davon, in dem sich der Mauszeiger momentan befindet, erscheint mit einem Rahmen versehen

- Bewegen Sie den Mauszeiger auf dem Screen, bis der gewünschte Rahmen angezeigt wird. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste, um diesen Bereich für die Aufnahme festzulegen.



Die Faustregel heißt hier: So groß wie nötig, aber so klein wie möglich. Wenn die Größe für das endgültige Video nicht vorgegeben ist, skalieren Sie das entsprechende Programm auf dem Desktop einfach als Fenster so klein wie möglich (aber so, dass noch alle Elemente gut erkennbar/zugänglich sind). Dann übernehmen Sie diesen Wert in ScreenCorder, indem Sie 'Fenster definieren' und klicken, sobald ein Rahmen um dieses Fenster erscheint.

Ein wenig schwieriger ist es, ein Fenster auf eine vorgegebene Größe zu skalieren. Das kann nötig sein, weil sie in der später das Video darstellenden Anwendung, z.B. Mediator, nur eine ganz bestimmte Fläche dafür vorgesehen haben. Diese Größe sollte schon bei der Aufnahme genau! eingehalten werden, damit keinerlei Skalierung beim Abspielen nötig ist, die immer mit Qualitätsverlust verbunden wäre.

Leider kann man Windows (Fenster) ohne weiteres nicht auf exakte Werte skalieren, sondern sie nur mit der Maus 'in etwa' auf die entsprechende Größe ziehen. Genau dafür gibt es aber ein Freeware-Tool, das wir sehr empfehlen können. Sie finden es unter <http://www.brianapps.net/sizer.html>.

Definieren eines beliebigen Aufnahmebereichs

In ScreenCorder können Sie Aufnahmebereiche auch völlig frei mit der Maus definieren:

- Klicken Sie auf den **'Bereich definieren'** Button.

ScreenCorder verschwindet dadurch und gibt den Desktop dahinter frei. Der Mauszeiger hat sich in ein Fadenkreuz verwandelt, mit dem Sie einen beliebigen Rahmen aufziehen und dadurch den Bereich der Aufnahme festlegen können.

- Drücken Sie die linke Maustaste an der linken, oberen Ecke des gewünschten Bereichs, halten die Maustaste gedrückt und verschieben Sie den Mauszeiger, bis der angezeigte Rahmen Ihren Wünschen entspricht.
- Dann lassen Sie die Maustaste los.

Der Aufnahmebereich wird jetzt durch einen roten Rahmen angezeigt, der sich ggf. auch über dem ScreenCorder Einstelldialog befindet. Sie können diesen Bereich bei Bedarf nach Belieben anpassen, indem Sie eine seiner Seiten oder eine Ecke entsprechend ziehen. Sie können den Bereich auch beliebig verschieben, indem Sie ihn seinen Titel verschieben. Sobald Sie den Bereich verschieben, verschwindet ScreenCorder wieder, um die "darunter" befindlichen Bildschirminhalte anzuzeigen.

Aufnahme im Vollbildmodus

- Klicken Sie auf den Button **Vollbild**, um den kompletten, aktuellen Bildschirm für die Aufnahme auszuwählen.



Vollbildaufnahmen haben die gleiche Größe wie der aktuelle Bildschirm.

Anpassen des Aufnahmebereichs

Die Werte des 'Aufnahmebereichs' werden ständig angezeigt. Dazu gehören die Koordinaten der linken, oberen Ecke (X, Y) und seine Breite und Höhe.

Sie können diese Werte jederzeit definieren und ändern; direkt nach dem Aufruf des Dialogs (von vornherein nur mit diesen Werten arbeiten), aber auch als Korrektur bzw. Anpassung, nachdem Sie ein Fenster, einen Bereich oder den Ganzen Bildschirm automatisch definiert haben.

ScreenCorder behält die Koordinaten sowie Breite/Höhe auch über das Programmende hinaus bei. Das bedeutet, dass der zuletzt verwendete Bereich beim erneuten Aufruf des Programms automatisch wieder aktiv ist

X und Y Werte

Diese beiden Werte definieren die linke, obere Ecke des Aufnahmebereichs - relativ zur linken, oberen Ecke des Bildschirms (also $x=0$ und $y=0$). Die linke, obere Ecke eines Aufnahmebereichs mit den Koordinaten $X=20$ und $Y=30$ befindet sich demnach 20 Pixel rechts des linken und 30 Pixel unterhalb des oberen Bildschirmrands.

X	Y
61	113

- Um den Aufnahmebereich nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den X-Wert, um nach links zu verschieben, verringern Sie den X-Wert.
- To Um den Aufnahmebereich nach unten zu verschieben, erhöhen Sie den Y-Wert, um nach oben zu verschieben, verringern Sie den Y-Wert.



Bitte denken Sie daran, dass neue X/Y-Werte den Aufnahmebereich nur verschieben, nicht seine Größe ändern.

Breite- und Höhe-Werte

Nachdem Sie einen Bereich definiert haben, erscheinen dessen Breite und Höhe in den gleichnamigen Feldern. Dort können Sie die jeweiligen Werte ändern.

Breite	Höhe
451	371



Bitte denken Sie daran, dass neue Breite/Höhe-Werte den Aufnahmebereich nur skalieren; seine Koordinaten (linke, obere Ecke) werden beibehalten.

Aufnahme-Hinweis

Wenn Sie auf 'OK' klicken, erscheint eventuell folgender Dialog, der Ihnen anbietet, die Größe des aufzunehmenden Bildschirm-Bereichs so anzugleichen, dass die Werte durch 4 teilbar sind.

Aufnahme-Info [X]

Der WMV Windows Media Video 9 CoDec und verschiedene AVI-CoDecs setzen bestimmte Eigenschaften (z.B. Breiten-/Höhen-Werte) voraus. Damit Sie möglichst alle CoDecs verwenden können, stellen Sie bitte sicher, dass Ihr Video mindestens 32x32 Pixel Größe hat und die Größenwerte durch 4 teilbar sind. Falls es dafür schon zu spät ist, können Sie es auch entsprechend skalieren; dabei kann aber die Qualität leiden.

Mit Klick auf "Angleichen" werden die Werte entsprechend angeglichen; um die aktuellen Werte beizubehalten, klicken Sie auf "So belassen".

Nicht mehr anzeigen

- Klicken Sie auf **Angleichen**, um den Bereich entsprechend zu verändern (Breite/Höhe wird bis zu 3 Pixel vergrößert).

Danach erscheint wieder der Dialog, in dem die neuen Werte angezeigt werden (Aufnahmebereich max. 3 Pixel höher und/oder breiter als im Original).

- Klicken Sie OK, um zum Hauptdialog zu schalten und mit der Aufnahme zu beginnen.

Wenn Sie auf **So belassen** klicken, wird der Aufnahmebereich nicht verändert - es wird direkt zum Aufnahmedialog geschaltet. Beim späteren Export funktionieren dann die CoDecs, die solch 'ungeraden' Werte nicht unterstützen, nicht.



Wenn Sie entschieden haben, diesen Dialog ab sofort nicht mehr anzuzeigen, können Sie ihn trotzdem später wieder aufrufen, indem Sie im Menü 'Optionen' den Punkt 'Aufnahme-Info anzeigen' wählen

Definieren der Videoeinstellungen

Im Karteireiter Video der Aufnahmeeinstellungen können Sie, wenn nötig, die Videoeinstellungen verändern, die dadurch automatisch zu voreingestellten Werten werden.

Dieser Dialog erscheint immer, wenn Sie ScreenCorder starten oder Datei | Neu anklicken, um eine neue Aufnahme zu definieren.



Videoeinstellungen



Bilder pro Sek.(unde): Hier geben Sie die Anzahl von Bildern ein, die pro Sekunde aufgenommen werden sollen. Der voreingestellte Wert ist '8'. Dieser dürfte für die meisten Ausnahmen optimal sein, speziell für die Aufnahme von Programmoberflächen. Ein kleinerer Wert führt dazu, dass die Bewegungen im Video sichtbar eckig sind, ein höherer Wert ist evtl. unnötig und führt lediglich zu größeren Dateien.

➤ Um den Wert zu ändern, wählen Sie die gewünschte Bildrate aus der Liste aus.

Wenn Sie sehr große Bereiche aufnehmen wollen, sollten Sie den Wert 'Bilder pro Sek.(unde)' entsprechend kleiner einstellen. Große Bereiche (z.B. Vollbild mit einer großen Bildschirmauflösung) aufzunehmen, erfordert eine Menge Computerpower, d.h. die besten bzw. flüssigsten (exaktesten) Aufnahmen werden hier mit bis zu 4 Bildern pro Sekunde erreicht.

Das Ganze hängt natürlich stark von Ihrem Prozessor und Ihrer Grafikkarte ab. Wenn Sie also keine befriedigenden Ergebnisse erhalten, verringern Sie einfach die Bildrate bzw. erhöhen sie, wenn Sie den Rechner noch nicht ausgereizt haben (und mehr Bilder pro Sekunde optisch wirklich etwas bringen). Bitte beachten Sie aber, dass, abhängig vom Inhalt, eine maximale Bildrate gar nicht immer nötig ist.

Die folgenden Werte sollten auch mit eher langsamen Systemen gute Ergebnisse bringen:

Sehr großer Bereich (Vollbild)	800 x 600 oder mehr	2-8 Bilder/Sek.
Mittlerer Bereich	bis 800 x 600	6-12 Bilder/Sek.
Kleiner Bereich	Weniger als 640 x 480	8-20 Bilder/Sek.



Werden sich bewegende Objekte aufgenommen (z.B. ein "Realvideo"), sollten Sie einfach experimentieren, um den richtigen Kompromisswert zu finden, d.h. den Wert, bei dem das Video insgesamt noch akzeptabel flüssig abläuft und bei dem trotzdem nicht immer wieder Frames (Einzelbilder) verloren gehen. Bedenken Sie: Das Video muss gleichzeitig abgespielt und dabei wieder aufgenommen werden. Das Aufnehmen eines Realvideos mit einer Größe von 320 x 240 sollte auch mit langsamen Systemen möglich sein. Andererseits sind sicher einige Computer in der Lage, ein Realvideo mit 600 x 400 und größer ohne Stottern und unter Beibehaltung der originalen Bildzahl pro Sekunde (25 bei PAL) aufzunehmen. Falls das System dies nicht schafft, lässt ScreenCorder die nicht geschafften Frames einfach unter den Tisch fallen.



Der Wert 25 fps ist typisch für den PAL Videostandard (Europa und die meisten anderen Länder), der Wert 30 fps ist typisch für den NTSC Standard (USA, Japan und andere).

Definieren der Audio/Maus-Einstellungen

Im Karteireiter Audio/Maus können, falls nötig, die Voreinstellungen bzgl. der Audioaufnahme und der Maus festgelegt werden.

Diese Dialog wird immer dann angezeigt, wenn Sie ScreenCorder starten und wenn Sie 'Datei | Neu' wählen, um eine neue Aufnahme zu beginnen.

Mit den Audio-Einstellungen legen Sie die Qualität der Audioaufnahme fest; im Bereich 'Maus' kann eingestellt werden, ob Mausclicks grafisch angezeigt und/oder mit einem entsprechenden Sound versehen werden.



Audioeinstellungen

ScreenCorder kann Sprache, Musik und beliebige, andere Sounds von der aktuell aktiven Soundquelle (Mikrofon oder Line IN) aufzeichnen.

Der Sound kann direkt mit dem Video aufgezeichnet werden. Sie können das Video aber auch ohne Ton aufnehmen und diesen später hinzufügen.



Audioaufnahme: Ist diese Option deaktiviert), wird kein Sound aufgenommen. Dadurch werden die erzeugten Dateien kleiner.

Anmerkungen:

- Auch wenn Sie momentan keinen Sound aufnehmen, ihn aber später hinzufügen wollen, muss diese Option von vornherein eingeschaltet sein.
- Bei ausgeschaltetem Sound werden auch keine 'Mausklick' Sounds erzeugt.

Mono: Ist diese Option aktiv, wird nur Mono (1 Kanal) aufgenommen. Mono braucht nur die Hälfte des Speichers einer Stereoaufnahme. Da Mono (besonders bei Sprache) meist völlig ausreichend ist und neben Platzersparnis auch die Geschwindigkeit erhöht, wird dieser Modus empfohlen.

Stereo: Ist diese Option aktiv, wird in Stereo (zwei Kanäle) aufgenommen. Benötigt gegenüber Mono den doppelten Speicherplatz.



Sprache sollten Sie immer in Mono aufnehmen (Stereo lohnt sich, wenn überhaupt, nur bei Musik und Zweikanal-Soundeffekten).

Aufnahmefrequenz: Mit Hilfe der Liste können Sie zwischen folgenden Einstellungen wählen: 11, 22, 44 und 48 kHz.

44/48 kHz ergibt die beste Qualität, benötigt aber doppelt soviel Speicherplatz wie 22 kHz und sogar viermal soviel wie 11 kHz.

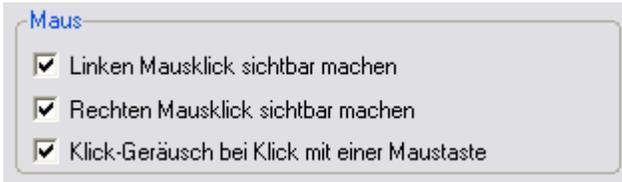
In der Praxis werden Sie evtl. mit 22kHz und besonders mit 44 kHz eine geringere Geschwindigkeit (weniger Bilder pro Sekunde möglich) feststellen. Wir empfehlen 22 kHz; Sie müssen letztendlich aber selbst ausprobieren, welcher Modus für Sie der beste ist. Für Sprache sind 22 kHz absolut ausreichend.



In den meisten Fällen ist die Audioeinstellung Mono, 22 KHz absolut ausreichen. Es gibt dann keinen Grund, eine höhere Audioqualität zu wählen, besonders wenn es sich nur um Sprachaufnahmen handelt. Eine niedrigere Qualität sollten Sie allerdings ebenfalls nur in speziellen Fällen wählen, da dann auch die "Sprachqualität" beeinträchtigt wird.

Mauseinstellungen

Das häufigste Ereignis bei Bildschirmaufnahmen ist der Mausclick (linke Taste). Manchmal wird aber auch die rechte Maustaste verwendet. Für den Betrachter ist es nicht ohne weiteres nachvollziehbar, wann geklickt wurde - und vor allem mit welcher Taste. ScreenCorder ermöglicht deshalb eine grafische Darstellung: Bei Klick mit der linken Maustaste wird eine rote Markierung gezeigt, bei Klick mit der rechten eine grüne Markierung.



Linken Mausclick sichtbar machen: Schalten Sie diese Option aus, um die Markierung bei Mausclick nicht erscheinen zu lassen.

Rechten Mausclick sichtbar machen: Schalten Sie diese Option aus, um die Markierung bei Mausclick nicht erscheinen zu lassen.

Klickgeräusch bei Klick mit einer Maustaste: Schalten Sie diese Option aus, um bei Mausclicks keinen zusätzlichen Sound erklingen zu lassen.

Anmerkungen:

- Ist die Option 'Audioaufnahme' nicht aktiv, ist auch die Option 'Klickgeräusch' nicht verfügbar.
- Klickgeräusche werden bei erneuter Audioaufnahme zu einem bestehenden Video (Nachvertonung) **nicht** überschrieben.

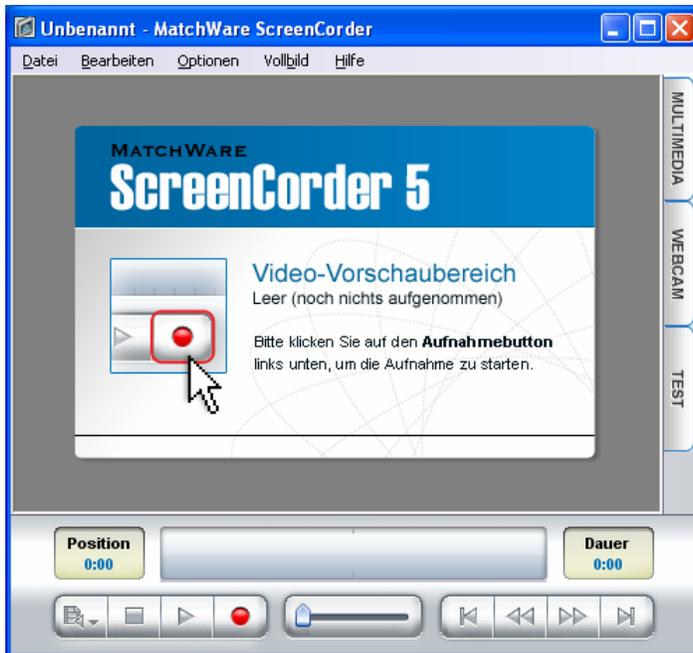
Voreinstellungen wiederherstellen

Mit Klick auf den Button **Voreinstellung** werden die voreingestellten Werte zu Audio und Maus wieder aktiv.

Die Aufnahme

Erzeugen einer Aufnahme

Sind Ihr Aufnahmebereich sowie die Video- und Audioeinstellungen festgelegt, zeigt ScreenCorder seinen Hauptdialog.



Hier können Sie die Aufnahme machen, sie sich ansehen, editieren und sie in die verschiedenen Videoformate exportieren, also WMV, Flash® (SWF), FLV (Flash® Video) und AVI.

 Wenn Sie vorhaben, die neue Aufnahme mit einer oder mehreren bestehenden zu kombinieren, müssen Sie sicherstellen, dass alle die gleichen Video- und Audiowerte (Einstellungen) besitzen. Dazu gehören auch die Größe des Aufnahmebereichs sowie die Farbtiefe (z.B. 16, 24 oder 32 Bit).

Ist nur einer dieser Werte unterschiedlich, können die betreffenden Projekte nicht zu einem Video kombiniert werden.

Sie können die Video- und Audiowerte einer existierenden Aufnahme (eines Projekts) checken, indem Sie es öffnen und den Menüpunkt **Datei | Eigenschaften** im Hauptmenü wählen.

- Um die Aufnahme zu beginnen, klicken Sie auf den **Aufnehmen** Button .
- Eventuell wird dadurch ein Info-Screen aufgerufen. Nachdem Sie ihn gelesen haben, klicken Sie auf Aufnahme jetzt starten.

Dadurch wird die ScreenCorder-Oberfläche ausgeblendet. Ein blinkender, roter Rahmen rund um den aufzunehmenden Bereich, den Sie in den Einstellungen spezifiziert haben, ist sichtbar. Er zeigt an, dass die Aufnahme begonnen hat.



Wenn Sie im Vollbildmodus aufnehmen, ist der rote Aufnahmerahmen nicht sichtbar; er würde sich ansonsten innerhalb des Videos befinden.

Sie können nun den Mauszeiger bewegen, links- und rechtsklicken, die Tastatur verwenden, Menüs öffnen und so weiter. Jede dieser Aktionen wird innerhalb des Aufnahmebereichs aufgezeichnet.



Sie können ScreenCorder so einstellen, dass automatisch (zusätzliche) Anzeigen sichtbar werden, welche Menüs, Buttons etc. im Moment aktiviert werden. Tatsächlich erscheinen diese 'Callouts' später im Video einen Moment, bevor die eigentliche Aktion durchgeführt wird - und verschwindet kurz danach wieder.

Sie können diese Funktion in den **Optionen** ein- oder ausschalten, ebenfalls den oben erwähnten, roten Rahmen um den Aufnahmebereich. Mehr dazu erfahren Sie unter "ScreenCorder anpassen".



Ein häufiger Fehler ist das zu schnelle Bewegen der Maus bei der Aufnahme. Abgesehen davon, dass auch ein mit der noch Materie nicht vertrauter Anwender in der Lage sein sollte, Ihre Aktionen (Mausbewegungen und Kommentar) nachzuvollziehen, sorgen langsamere Bewegungen auch dafür, dass die Mausbewegungen im Video weicher aussehen.

- Drücken Sie die **Esc** Taste, um die Aufnahme zu beenden.

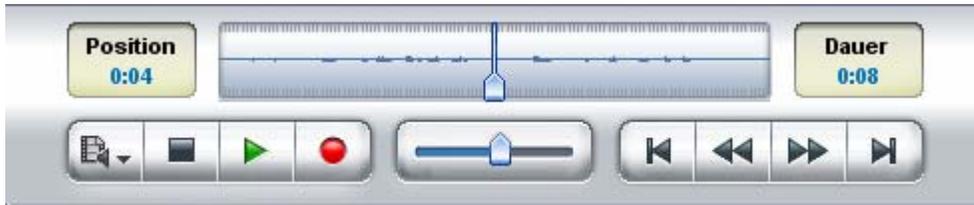
Sie befinden sich damit wieder auf der ScreenCorder-Oberfläche: Hier kann das Video jetzt angesehen werden.



Statt zur Aufnahme die Buttons zu verwenden, können Sie auch die dafür vordefinierten Tasten(kombinationen) verwenden oder eigene Kombinationen definieren. Mehr dazu finden Sie unter "Tastaturkürzel" und "ScreenCorder anpassen".

Aufnahme abspielen

Um sich Ihre Aufnahme anzusehen, verwenden Sie die Steuerelemente des ScreenCorder Hauptdialogs.



Arbeiten mit den ScreenCorder Steuerelementen

Die ScreenCorder Steuerleiste besteht aus folgenden Elementen:

- **Die Aufnahmebuttons**



- Der Button **Aufnahmemodus**  wird beim Editieren der Aufnahme benötigt. Mehr dazu unter "Bearbeiten einer Aufnahme".
- Der **Stop** Button  dient zum Pausieren der Aufnahme.
- Der **Abspiel** Button  dient zum Abspielen der Aufnahme von der aktuellen Position aus. Steht die Aufnahme auf dem letzten Bild, wird automatisch zurückgespult und von Anfang an neu abgespielt.
- Der **Aufnahme** Button  dient dazu, die eigentliche Aufnahme zu starten und damit der ggf. bereits bestehenden Aufnahme hinzuzufügen oder diese (teilweise) zu ersetzen. Mehr dazu finden Sie unter "Bearbeiten einer Aufnahme".

- **Der Schieberegler**



Der Schieberegler zeigt die Position des aktuellen Einzelbilds (Frames) innerhalb der Aufnahme an.

Sie können den Schieberegler nach links oder rechts ziehen, um durchs die Aufnahme zu navigieren und eine bestimmte Position (z.B. zur Neuaufnahme) zu finden.

Sie können auch links oder rechts neben den Schieberegler klicken: Dadurch springt er im Video in die entsprechende Richtung. Die Größe dieser Sprünge hängt von der Länge des Videos ab: Sie benötigen immer 10 Klicks, um vom Anfang bis ans Ende (und umgekehrt) der Aufnahme zu schalten.

- **Die Richtungs-Buttons**



- Der **Gehe zum Anfang** Button  schaltet zum Anfang der Aufnahme.
- Der **Gehe zum Ende** Button  schaltet zum Ende der Aufnahme.
- Der **Schritt zurück** Button  schaltet ein Einzelbild in der Aufnahme zurück.
- Der **Schritt vorwärts** Button  schaltet ein Einzelbild in der Aufnahme weiter.

Sie können sich außerdem mit den Pfeiltasten der Tastatur durchs Video bewegen (links, rechts, hoch und runter). Die Tasten Pfeil hoch/runter schalten dabei in größeren Schritten durch die Aufnahme.

Außerdem enthält die Steuerleiste folgende Elemente:

- **Eine Positionsanzeige**



Diese zeigt Ihnen ganz genau (in Minuten und Sekunden), wo in der Aufnahme Sie sich momentan befinden.

- **Eine Anzeige der Aufnahmedauer**



Diese zeigt Ihnen ganz genau (in Minuten und Sekunden), wie lange Ihre Aufnahme momentan ist.

- **Eine visuelle Anzeige**



Diese Anzeige ist, wenn man so will, eine präzisere Version des Schiebereglers unten. Anders als dort wird der Anzeiger des momentanen Bildes hier immer zentriert dargestellt. Verschiebt man ihn nach rechts oder links, bewegt er sich wieder zur Mitte zurück und die Darstellung der Aufnahme wird entsprechend verschoben.

Das Display zeigt den Audioteil der Aufnahme (bzw. den aktuellen Teil) als Kurve an (ähnlich wie in einem Audiobearbeitungsprogramm). Außerdem werden hier alle Marker inkl. ihrer genauen Position angezeigt.

Mehr zu den Markern finden Sie unter "Arbeiten mit Markern".

Wie Sie mit Hilfe dieser Anzeige ein bestimmtes Einzelbild der Aufnahme finden können, lesen Sie unter "Bearbeiten einer Aufnahme".

Abspielen der Aufnahme im Vollbildmodus

- Um sich die Aufnahme im Vollbildmodus anzusehen, klicken Sie auf **Vollbild** im ScreenCorder Hauptmenü.

Damit wird die Aufnahme bildschirmfüllend angezeigt, die Steuerelemente und das Menü werden in einem eigenen, kleinen Fenster angezeigt.



- Sie können das Steuerfenster beliebig verschieben.
- Klicken Sie auf **Kein Vollbild** um zum Standardmodus zurückzukehren.



Wurde die Aufnahme nicht im Vollbildmodus gemacht, wird das Video in Originalgröße mittig auf dem Bildschirm gezeigt; der Rest des Bildschirms ist schwarz.

Bearbeiten einer Aufnahme

Nachdem die erste Aufnahme eines Bildschirmbereichs fertig ist, können Sie diese durch weitere Aufnahmen ergänzen oder Teile der bestehenden überschreiben oder löschen. Natürlich können Sie die ursprüngliche Aufnahme auch komplett löschen/überschreiben. Außerdem können Sie den Audioteil der Aufnahme ganz oder teilweise ersetzen.

Wenn Sie Ihre Aufnahme als Projekt speichern, können Sie diese Schritte auch zu einem späteren Zeitpunkt durchführen. Mehr zu ScreenCorder Projekten finden Sie unter "Speichern des Projekts".

Schalten zu einem bestimmten Einzelbild (Frame)

Die meisten Bearbeitungen setzen voraus, dass man zu einem ganz bestimmten Einzelbild in der Aufnahme schaltet. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Bewegen Sie den Schieberegler rechts oder links, bis Sie das betreffende Einzelbild im Video gefunden haben.



Sie können auch links oder rechts neben den Schieberegler klicken: Dadurch springt er im Video in die entsprechende Richtung. Die Größe dieser Sprünge hängt von der Länge des Videos ab: Sie benötigen immer 10 Klicks, um vom Anfang bis ans Ende (und umgekehrt) der Aufnahme zu schalten.

- Spielen Sie das Video mit Hilfe des Abspielbuttons  ab und klicken auf den Stop Button  wenn Sie das gewünschte Einzelbild erreicht haben.
- Falls Sie bereits Marker hinzugefügt haben, um ein bestimmtes Einzelbild zu kennzeichnen, wählen Sie Bearbeiten | Marker | Markerliste, wählen den gewünschten Marker in der Liste aus und klicken dann auf Gehe zu Marker. Mehr dazu finden Sie unter "Arbeiten mit Markern".
- Für eine absolut präzise Lokalisierung arbeiten Sie mit ScreenCorders Visuellem Display:



Klicken Sie auf den Schieberegler des visuellen Displays und ziehen ihn in die gewünschte Richtung. Auf diese Weise können Sie u.a. auch Stellen ausfindig machen, die kein (oder nur minimales) Audio enthalten. Damit stellen Sie sicher, dass es beim Löschen oder Einfügen von Material keine hörbaren Sprünge gibt. Bitte beachten Sie: Der Schieberegler kehrt, nachdem er gezogen wurde, immer wieder auf zentrierte Position zurück, wobei die Ansicht entsprechend verschoben wird.

Hinzufügen und Einfügen von neuem Material (Video und Audio)

- Um die Aufnahme durch weitere Aufnahmen zu ergänzen, schalten Sie zum letzten Einzelbild  und klicken dann den Aufnahme Button .
- Um Teile der Aufnahme zu überschreiben, schalten Sie zu dem Einzelbild, von dem aus Sie neu aufnehmen wollen. Stellen Sie sicher, dass der Aufnahmemodus auf 'Audio und Video überschreiben'  steht und klicken dann den Aufnahmebutton  an.
- Um neues Material (Neuaufnahme) in die bestehende einzufügen, schalten Sie zu dem Einzelbild, an dem eingefügt werden soll, setzen Sie den Aufnahmemodus auf 'Audio und Video einfügen'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.

- Um die Aufnahme komplett zu überschreiben, schalten Sie zum ersten Einzelbild der Aufnahme , setzen Sie den Aufnahmemodus auf 'Audio und Video einfügen'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.
- Um neues Material am Anfang der Aufnahme einzufügen, schalten Sie zum ersten Einzelbild , setzen Sie den Aufnahmemodus auf 'Audio und Video einfügen'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.

Hinzufügen und Einfügen von neuem Audio-Material

ScreenCorder kann auch die Audiospur der Aufnahme ganz oder teilweise überschreiben - oder neue Audioaufnahmen einfügen (während das Video für die Dauer der neuen Audioaufnahme eingefroren wird).

Falls Sie die ursprüngliche Aufnahme ganz ohne Ton gemacht haben, können Sie den kompletten Ton nachträglich aufnehmen.



Sie können Soundaufnahmen nur dann hinzufügen, wenn bereits bei der ersten Aufnahme (Video) die Aufnahmeeinstellungen für Audio aktiviert hatten. War diese Option ausgeschaltet, sind die Optionen 'Nur Audio überschreiben' und 'Nur Audio einfügen' nicht zugänglich. Mehr dazu finden Sie unter "Definieren der Audio/Maus-Einstellungen".

- Um einen Teil der Audiospur zu überschreiben, schalten Sie zu dem Einzelbild, von dem aus Sie neu aufnehmen wollen, setzen den Aufnahmemodus auf 'Nur Audio überschreiben'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.

Damit wird die Videoaufnahme vom gewählten Einzelbild aus abgespielt, Sie können simultan dazu neuen Ton aufnehmen.

- Um der bestehenden Aufnahme einen Audioteil hinzuzufügen, schalten Sie zu dem Einzelbild, an dem Sie einfügen wollen, setzen den Aufnahmemodus auf 'Nur Audio einfügen'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.

Die Videoaufnahme wird dadurch am gewählten Einzelbild eingefroren, d.h. dieses wird für die Dauer der neuen Audioaufnahme angezeigt.

- Um eine neue Audiospur zu erzeugen oder die bestehende komplett zu überschreiben, schalten Sie zum ersten Einzelbild , setzen den Aufnahmemodus auf 'Nur Audio überschreiben'  und klicken dann den Aufnahmebutton  an.



Sie können das Hinzufügen/Aufnehmen von Sound fortsetzen, auch wenn das Ende der Videoaufnahme erreicht ist. Das letzte Videobild bleibt dann stehen, während der neue Sound weiter aufgenommen wird.

Einfrieren eines Einzelbildes

Falls Sie denken, dass eine bestimmte Situation (ein Einzelbild) in der Aufnahme nicht lange genug angezeigt wird, können Sie die Standauer dieses Einzelbilds während der Bearbeitung verändern.

Angenommen, Sie wollen eine bestimmte Aktion bei der Bedienung einer Software genau zeigen. An dem Punkt, an dem der entsprechende Menüpunkt ausgewählt wird, verlängern Sie jetzt die Standzeit dieses Einzelbilds, um sicherzustellen, dass der Anwender exakt diesen Schritt auch genau genug mitbekommen hat, um ihn selbst nachzuvollziehen.

- Schalten Sie zu dem Einzelbild, dessen Anzeige verlängert werden soll.
- Wählen Sie **Bearbeiten | Bild einfrieren**.
- Im dadurch geöffneten Dialog geben Sie jetzt die Zeit ein, für die dieses Einzelbild angezeigt werden soll.

Diese Operation ist prinzipiell mit dem Einfügen von neuem Video vergleichbar, d.h. die auf dieses Einzelbild folgenden Video- und Audioaufnahme wird einfach für die Dauer des eingefrorenen Einzelbilds nach hinten verschoben.

Löschen von Teilen der Aufnahme

Es gibt drei Methoden, um Teile einer Aufnahme zu löschen:

- Um den Anfang einer Aufnahme zu löschen, schalten Sie zu dem Einzelbild, ab dem die Aufnahme beibehalten werden soll und wählen **Bearbeiten | Anfang Wegschneiden**.
- Um das Ende einer Aufnahme zu löschen, schalten Sie zu dem Einzelbild, das als letztes beibehalten werden soll und wählen **Bearbeiten | Ende Wegschneiden**.
- Um einen bestimmten Bereich innerhalb der Aufnahme zu löschen, setzen Sie am Beginn und am Ende dieses Bereichs einen Marker, wählen dann **Bearbeiten | Bereich Ausschneiden** und wählen die beiden Marker aus. Mehr dazu finden Sie unter "Arbeiten mit Markern".



Diese Operationen können nicht rückgängig gemacht werden. Deshalb ist es sinnvoll, ein Backup des Projekts anzulegen (mit Datei | Speichern unter), bevor Sie teile der Aufnahme löschen. Dadurch können Sie jederzeit zur ursprünglichen Version zurückkehren.

Speichern des Projekts

Nach der Aufnahme eines Bildschirmbereichs sollten Sie diese als ScreenCorder-Projekt speichern. Damit können Sie es zu beliebiger Zeit wieder öffnen und daran weiterbearbeiten, bevor sie das endgültige Video erzeugen.

Auch wenn Sie die Aufnahme direkt als Video exportieren, sollten Sie sie als Projekt speichern, denn nur dann können Sie später wieder auf das Projekt zugreifen und es zum Beispiel erneut - evtl. in einem anderen Format - exportieren.

Gespeicherte Projekte liegen im speziellen ScreenCorder-Format (nicht in einem der gängigen Videoformate) vor, die Projektdatei hat das Suffix `.scpr`. Alle für dieses Projekt relevanten Dateien werden im gleichen Ordner gespeichert. Sie sollten keine dieser Dateien löschen oder verschieben, da dadurch das Projekt als solche unbrauchbar wird.

- Wählen Sie **Datei | Projekt speichern**, um die aktuelle Aufnahme als ScreenCorder-Projekt zu speichern.



Es wird dringend empfohlen, die Projekte ausschließlich in leeren Ordnern zu speichern, sodass die `.scpr` Datei und die damit verbundenen Dateien nicht mit anderen "vermischt" werden.



Falls Sie momentan ein Projekt geöffnet haben, fragt ScreenCorder nach, ob dieses Projekt gespeichert werden soll, bevor ein neues Projekt angelegt oder ein bestehendes geöffnet wird. Sie können immer nur ein Projekt gleichzeitig öffnen.

Projekte löschen

Sie können nicht mehr benötigte Projekte und alle damit verbundenen Dateien löschen:

- Öffnen Sie das betreffende Projekt.
- Wählen Sie **Datei | Projekt löschen**.

Diese Option ist nur verfügbar, falls das Projekt bereits gespeichert wurde.



Das Löschen eines Projekts kann nicht rückgängig gemacht werden.

Erweitern der Aufnahme

Multimedia Objekte hinzufügen

Nachdem Sie eine Aufnahme des Bildschirms vorliegen haben, können Sie diese dadurch ergänzen, dass Sie verschiedene Elemente auf bestimmten Einzelbildern platzieren, z.B. Sprechblasen, animierte Objekte, Lupen oder Bilder aus dem Multimedia Katalog bzw. eigene Bilder.

Im Folgenden wird beschrieben, wie man Bilder und Objekte zu einer Aufnahme hinzufügt. Wie man so genannte 'Standbilder' hinzufügt, lesen Sie unter "Einfügen von Standbildern".

Bitte denken Sie daran, dass Sie auch Webcam-Aufnahmen und externe AVI-Videos hinzufügen können. Mehr dazu finden Sie unter "Webcam Objekte hinzufügen".

Wenn Sie Ihrer Aufnahme ein Objekt hinzugefügt haben, können Sie dieses mit Interaktivität zu versehen. Danach können mit Hilfe dieses Objekts vom Anwender die verschiedensten Aktionen ausgeführt werden. Interaktivität wird allerdings nur im Flash VideofORMAT unterstützt. Mehr dazu finden Sie unter "Interaktivität hinzufügen".

Eigene Bilder hinzufügen

ScreenCorder erlaubt das Hinzufügen eigener Bilder zur Aufnahme. Die unterstützten Formate sind: WMF, EMF (nicht EMF+), JPG, GIF, BMP and PNG.



Nur bei Bildern in den Vektorformaten WMF oder EMF wird Transparenz unterstützt.

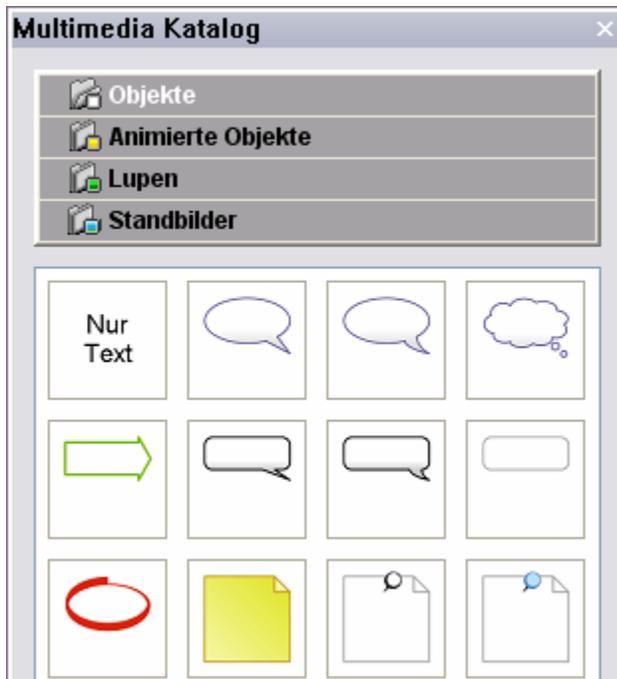
- Schalten Sie auf das Einzelbild auf dem Sie das Bild einfügen wollen.
- Ziehen Sie das Bild direkt aus dem Windows Explorer auf das aktuelle Einzelbild.

Dadurch erscheint das Bild auf dem aktuellen Einzelbild eingefügt.

Hinzufügen eines Objekts aus dem Multimedia Katalog

- Schalten Sie auf das Einzelbild auf dem Sie das Objekt einfügen wollen.
- Klicken Sie auf den Karteireiter **Multimedia** rechts am Rand der ScreenCorder-Programmoberfläche, um den Multimedia Katalog zu öffnen.

Der Multimedia Katalog öffnet sich mit dem Karteireiter Objekte.



 Obwohl sich der Multimedia Katalog an der rechten Kante des ScreenCorder Fensters öffnet, können Sie ihn beliebig auf dem Bildschirm verschieben. Um ihn zu schließen, klicken Sie sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste an.

- Klicken Sie auf **Objekte** oder **Animierte Objekte**, je nach dem, welchen Typ von Objekten Sie suchen.

 Sie können auch direkt in den entsprechenden Karteireiter schalten, indem Sie **Bearbeiten | Einfügen aus** dem Hauptmenü - und dann den gewünschten Inhalt wählen.

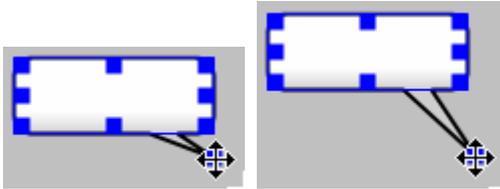
- Klicken Sie das gewünschte Objekt an und ziehen Sie es direkt auf das Einzelbild der Aufnahme.

Dadurch erscheint das Objekt auf dem aktuellen Einzelbild eingefügt.

Verschieben des Objekts auf der Aufnahme

- Um ein Objekt auf der Aufnahmefläche zu verschieben, ziehen Sie es einfach mit der Maus an die gewünschte Stelle; um pixelgenau zu positionieren, können Sie die Pfeiltasten der Tastatur verwenden. Pfeiltasten bei gedrückter Strg-Taste ergeben größere Schritte.

Denken Sie daran, dass Sie die Spitze einiger Sprechblasen separat verändern können, dass sie also bei fix positionierter Sprechblase trotzdem auf jede Stelle der Fläche "zeigen" kann (siehe unten).



- Um die Spitze zu verschieben, ziehen Sie den entsprechenden Griff wie gewünscht.
- Um das Objekt unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses zu skalieren, ziehen Sie einen der Griffe an den Ecken entsprechend.
- Um ein Objekt zu drehen, rechtsklicken Sie es und wählen **Drehung nach rechts** oder **Drehung nach links** aus dem Kontextmenü.

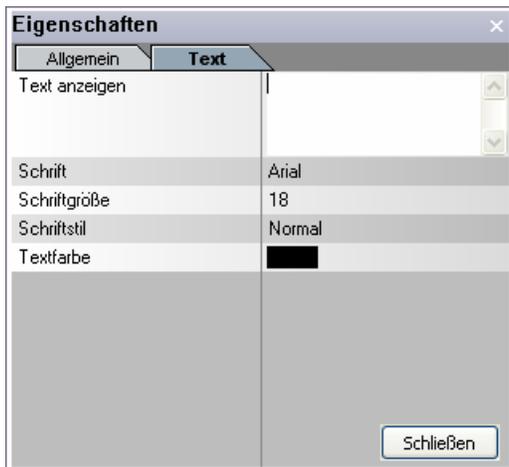
Bearbeiten eines Objekts

- Um die Eigenschaften eines Objekts anzuzeigen und zu ändern, doppelklicken Sie es oder wählen **Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.



Wie den Multimedia Katalog, so können Sie auch den Eigenschaften-Dialog an eine beliebige Stelle des Bildschirms ziehen. Wenn Sie ihn etwas vom Objekt entfernen, können Sie die Auswirkungen der Veränderung direkt am Objekt sehen. Um den Eigenschaften-Dialog zu schließen, klicken Sie auf sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste.

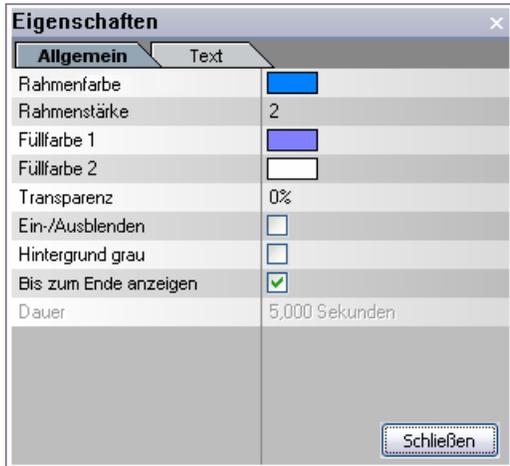
Der Eigenschaften-Dialog öffnet sich mit dem Karteireiter **Text**; der Cursor steht automatisch im Textfeld, sodass Sie direkt den gewünschten Text eingeben können.



- Geben Sie den anzuzeigenden Text ins Textfeld ein. Der Text wird automatisch im Objekt mittig ausgerichtet und umbrochen.

In den weiteren Feldern des Karteireiters Text können die Schriftattribute und die Textfarbe nach Wunsch angepasst werden. Klicken Sie einfach aufs entsprechende Feld und wählen die gewünschten Einstellungen.

Um die allgemeinen Eigenschaften des Objekts zu verändern, klicken Sie auf den Karteireiter **Allgemein**.



- **Rahmenfarbe** und **Rahmenstärke**: Hier können Sie die Breite und die Farbe des Objektrahmens verändern.
- **Füllfarbe 1** und **Füllfarbe 2**: Mit dieser Füllfarbe lässt sich ein Farbverlauf im Objekt (2 unterschiedliche Farben) generieren. Anmerkung: Einige Objekte haben nur eine Füllfarbe
- **Drehung**: Diese Eigenschaft ist nur für "Pfeil"-Objekte verfügbar. Klicken Sie auf das Symbol für Rechtsdrehung , um das Objekt in 45 Grad-Schritten nach rechts zu drehen, klicken Sie das Symbol für Linksdrehung , um in Gegenrichtung zu drehen.
- **Endlos**: Diese Eigenschaft ist nur für animierte Objekte verfügbar.
- **Transparenz**: Diese Eigenschaft erlaubt das Einstellen eines Transparenzwertes für das Objekt.
- **Ein-/Ausblenden**: Ist diese Eigenschaft aktiv, erscheint das Objekt allmählich im Video (Einblendung). Falls das Objekt nicht bis zum Ende der Aufnahme stehen bleibt, wird es auf gleiche Weise wieder ausgeblendet.



Ein- und Ausblendeffekte werden für den Export als FLV Format (Flash® Video) nicht empfohlen, da sie dort die Dateigröße erhöhen. Falls Sie die Option an dieser Stelle trotzdem eingeschaltet lassen wollen, z.B. weil die Aufnahme u.a. in andere Formate exportiert werden soll, können Sie diesen Effekt auch direkt beim Export als FLV noch ausschalten.

- **Hintergrund grau:** Ist diese Eigenschaft aktiviert, wird die komplette Aufnahme (mit Ausnahme anderer Objekte) mit einem Graufilter überlagert. Das eignet sich immer dann, wenn die Aufmerksamkeit des Anwenders ganz auf das Objekt (und nicht aufs eigentliche Video) gelenkt werden soll. Dieser Effekt wird beibehalten, solange das Objekt angezeigt wird.
- **Bis zum Ende anzeigen** und **Dauer:** Voreingestellt verbleiben eingefügte Objekte bis zum Ende der Aufnahme sichtbar. Wenn Sie das Objekt weniger lang anzeigen wollen, deaktivieren Sie diese Option und geben den gewünschten Wert im Feld **Dauer** ein.

Sie können die Standzeit eines Objekts auch sehr präzise wie folgt definieren:

- Scrollen Sie in der Aufnahme bis zu dem Einzelbild, bis zu dem das Objekt angezeigt werden soll.
- Rechtsklicken Sie das Objekt und wählen **Ende bei aktuellem Bild** im Kontextmenü.

Damit erscheint das Objekt an dem Einzelbild, auf dem Sie es aus dem Multimedia Katalog gezogen haben und verschwindet mit dem aktuellen Einzelbild wieder.

Kopieren oder Verschieben eines Objekts zu einem anderen Einzelbild

Wenn Sie ein Objekt erzeugt und nach Ihren Wünschen angepasst haben, können Sie es sehr einfach an anderer Stelle wieder verwenden, ohne dass sie seine Werte erneut anpassen müssen.

- Rechtsklicken Sie das Objekt und wählen **Kopieren** (um ein Duplikat zu erzeugen) oder **Ausschneiden** (um es zu verschieben) aus dem Kontextmenü.
- Schalten Sie in der Aufnahme auf exakt das Einzelbild, in das Sie das Objekt kopieren oder in das sie es verschieben wollen.
- Rechtsklicken Sie auf das Einzelbild selbst und wählen **Einfügen** aus dem Kontextmenü.
- Ändern Sie, falls nötig, die Eigenschaften und die Dauer des so neu entstandenen Objekts.

Löschen eines Objekts

- Um ein eingefügtes Objekt zu löschen, gehen Sie zu einem beliebigen Einzelbild, auf dem es sichtbar ist, wählen es aus und drücken dann die **Entf**(ernen)-Taste auf der Tastatur. Alternativ können Sie rechtsklicken und **Löschen** aus dem Kontextmenü wählen.



Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden.

Einfügen von Standbildern

Außer Bildern, Sprechblasen und andere Objekte (siehe "Multimedia Objekte hinzufügen") kann man mit Hilfe des Multimedia Katalogs auch so genannte Standbilder in die Aufnahme einfügen.

Beim Einfügen eines Standbildes wird die Aufnahme unterbrochen: Das Bild bedeckt ab dem Einzelbild, an dem es eingefügt wurde, die komplette Fläche der Aufnahme. Die weiteren Inhalt (Video und Sound) werden um die Dauer des Standbildes "nach hinten" verschoben (kein Teil der Aufnahme wird überschrieben).

Das Standbild kann lediglich aus einer Farbfläche - oder einem Bild aus Ihrem Fundus - bestehen. Es eignet sich gut zum Strukturieren von Videos sowie zum Hinzufügen weiterer Inhalte.

Einfügen eines Standbildes

- Schalten Sie in der Aufnahme auf das Einzelbild, an dem Sie das Standbild einfügen wollen.
- Klicken Sie auf den Karteireiter **Multimedia** rechts im ScreenCorder Fenster, um den Multimedia Katalog zu öffnen.



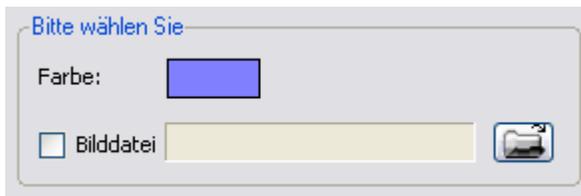
Obwohl sich der Multimedia Katalog an der rechten Kante des ScreenCorder-Fensters öffnet, können Sie ihn beliebig auf dem Bildschirm verschieben. Um ihn zu schließen, klicken Sie sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste an.

- Klicken Sie auf den Karteireiter **Standbilder**.



Sie können auch direkt auf den Karteireiter Standbilder zugreifen, indem Sie **Bearbeiten | Einfügen | Standbild** aus dem Hauptmenü wählen.

- Füllen Sie die Felder wie weiter unten beschrieben aus.



Farbe: Wählen Sie eine Hintergrundfarbe. Diese Farbe füllt die komplette Aufnahmefläche aus. Wenn Sie zusätzlich eine Bilddatei auswählen, wird die Hintergrundfarbe an allen Flächen angezeigt, die nicht vom Bild bedeckt werden.

Bilddatei (optional): Hier können Sie mit Hilfe des 'Suchen'-Buttons eine Bilddatei bestimmen, die als Standbild angezeigt werden soll. Die Bilddatei wird automatisch (unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses) auf die Größe des Videos skaliert.

Text (optional): Geben Sie hier den Text ein, der über der Farbe/dem Bild erscheinen soll. Er wird automatisch umbrochen und zentriert zur Farbfläche/dem Bild angezeigt.

Schriftattribute (optional): Hier können Sie bestimmen, wie die Schrift aussehen soll.

Dauer: Geben Sie hier ein, wie lange das Standbild angezeigt werden soll. Bitte denken Sie daran: Das Standbild überschreibt nicht etwa Teile der Aufnahme, sondern schiebt diese quasi vor sich her, d.h. die Aufnahme läuft nach dem Standbild automatisch weiter.

Einfügen...: Wählen Sie, wo das Standbild eingefügt werden soll:

- Ab aktuellem Einzelbild
 - Am Anfang (der Aufnahme)
 - Am Ende (der Aufnahme)
- Wenn Sie alle Felder ausgefüllt haben, klicken Sie auf den **Einfügen** Button unten im Dialog.

Das Standbild bedeckt damit ab dem Einzelbild des Einfügens die ganze Aufnahmefläche.

Ist das Standbild in die Aufnahme eingefügt, kann seine Dauer wie folgt verändert werden:

- Scrollen Sie bis zu dem Einzelbild, ab dem das Bild nicht mehr angezeigt werden soll.

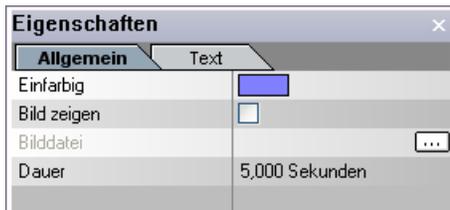
- Rechtsklicken Sie das Standbild und wählen **Ende bei aktuellem Bild** aus dem Kontextmenü.

Dadurch erscheint das Standbild an der Stelle, an der es eingefügt wurde und endet auf dem aktuellen Einzelbild.

Bearbeiten eines Standbildes

- Um die Eigenschaften eines Standbildes anzuzeigen und zu verändern, doppelklicken Sie es in der Aufnahme oder rechtsklicken Sie es und wählen **Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.

Der Eigenschaften-Dialog öffnet sich und zeigt die Eigenschaften, die Sie beim Erzeugen ausgewählt haben.



 Wie den Multimedia Katalog, so können Sie auch den Eigenschaften-Dialog an eine beliebige Stelle des Bildschirms ziehen. Um den Eigenschaften-Dialog zu schließen, klicken Sie auf sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste.

- Verändern Sie die Eigenschaften wie gewünscht.

Löschen eines Standbildes

- Um ein Standbild zu löschen, schalten Sie zu einem Einzelbild, auf der es angezeigt wird, markieren es durch Anklicken und drücken **Entf**(ernen) auf der Tastatur. Alternativ können Sie rechtsklicken und **Löschen** aus dem Kontextmenü wählen.

 Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden.

Webcam Objekte hinzufügen

Nachdem die Aufnahme fertig gestellt ist, haben Sie in ScreenCorder die Möglichkeit, in der Bearbeiten-Phase ein oder mehrere Webcam-Videos als Objekte zur Aufnahme hinzuzufügen. Das Hinzufügen von Webcam Videos zum Projekt kann das das Ganze wesentlich persönlicher gestaltet bzw. durch zusätzliche Inhalte aufgewertet werden.



💡 *Webcam Videos benötigen Platz und lassen sich nicht besonders gut komprimieren. Aus diesem Grund eignen sich in erster Linie für den AVI- und evtl. für den WMV-Export. Wenn Sie vorhaben, Ihr Projekt als Flash® (SWF) oder FLV Video zu exportieren, sollten Sie das Webcam Fenster so klein wie möglich halten und mit eher kleinen Bildraten arbeiten.*

🔗 Sie können außerdem bestehende Webcam Videos im AVI Format oder beliebige andere Videos im AVI Format direkt ins Projekt importieren, in dem Sie sie z.B. vom Windows Explorer auf das entsprechende Einzelbild ziehen. Voraussetzung dafür ist lediglich, dass diese Videos und das existierende Projekt die gleiche Audio-Samplingrate haben. Den entsprechenden Wert Ihres Projektes finden Sie über **Datei | Eigenschaften**. Ist das importierte Video länger als das Projekt selbst, endet es mit dem Projektende. Wenn Sie allerdings nachträglich weiter aufnehmen (Projekt wird länger), wird auch das Video bis zu seinem oder dem neuen Ende des Projektes angezeigt.

Setup für Webcam Aufnahmen

- Stellen Sie sicher, dass die Webcam korrekt installiert, mit dem PC verbunden und eingeschaltet ist.
- Schalten Sie in der ScreenCorder Aufnahme auf das Einzelbild, auf der das Webcam Video beginnen soll.

- Klicken Sie auf den Karteireiter **WebCam** rechts im ScreenCorder Fenster oder wählen Sie **Bearbeiten | Einfügen | Webcam Aufnahme** aus dem Hauptmenü.

Der Webcam Einstellungen-Dialog öffnet sich.



Im Vorschaubereich wird hier das aktuelle Bild der Webcam angezeigt, an dem Sie die Einstellungen der Webcam 1:1 - und vor der eigentlichen Aufnahme - testen können.



Obwohl der WebCam Einstellungen-Dialog an der rechten Kante des ScreenCorder Fensters geöffnet wird, können sie ihn beliebig auf dem Bildschirm verschieben. Um ihn zu schließen, klicken Sie auf sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste.

- Füllen Sie die Felder wie unten beschrieben aus.

Videoquelle: Dadurch wird der Dialog der Videoeinstellungen für die auf dem PC installierte Webcam geöffnet. Der genaue Inhalt dieses Dialogs hängt von der jeweiligen Webcam-Software ab.

Videoformat: Damit wird er Dialog der Formateinstellungen (für die auf dem PC installierte Webcam) geöffnet, in dem Sie die Größe (Auflösung) der Webcam-Aufnahme, die Art der Kompression sowie die Bildrate (fps) einstellen können.

Die Größe des Videos kann später im Projekt noch nach Belieben angeglichen werden; Sie sollten lediglich darauf achten, dass das Originalvideo nicht kleiner ist als seine **endgültige** Größe im Projekt. Beispiel: Haben Sie als Auflösung fürs Webcam Video (in der Einstellung Videoformat, siehe oben) 320x240 gewählt, sollte dieses Video auch in der endgültigen, zu exportierenden Aufnahme nicht größer als mit den Maßen 320x240 erscheinen (ansonsten: Qualitativ reduziertes Video). Falls Sie vorab noch nicht wissen, wie groß das Webcam-Video in der Aufnahme tatsächlich verwendet werden wird, wählen Sie im Zweifelsfall unter 'Videoformat' die größere Auflösung.



Große Webcam-Objekte (groß im endgültigen Projekt, nicht im Original) erzeugen große Videodateien.

Manche Webcams erlauben hier das Einstellen einer Bildrate. Sie wird allerdings im Projekt automatisch auf die dortige Bildrate angepasst, d.h. es genügt, gleiche oder leicht höhere Werte als dort zu wählen. Aber auch ein größerer Wert stört nicht; lediglich kleinere Werte sollten Sie vermeiden, um das Webcam-Video so weich wie im Projekt möglich, ablaufen zu lassen.

Hintergrund grau: Ist diese Eigenschaft aktiviert, wird die komplette Aufnahme (mit Ausnahme anderer Objekte) mit einem Graufilter überlagert. Das eignet sich immer dann, wenn die Aufmerksamkeit des Anwenders ganz auf das Objekt (und nicht aufs eigentliche Video) gelenkt werden soll. Dieser Effekt wird beibehalten, solange das Objekt angezeigt wird.

Hintergrund einfrieren: Ist diese Option ausgewählt, wird die Hauptaufnahme eingefroren, sobald das Webcam-Video sichtbar ist - bis zu dessen Ende. Dies ist dann sinnvoll, wenn die ganze Aufmerksamkeit des Betrachters auf das Webcam-Video gelenkt werden und nicht durch ein parallel dazu weiterlaufendes Projekt abgelenkt werden soll.

Einfarbig: Ist diese Option aktiviert, können Sie eine Farbe wählen, von der die gesamte Fläche bedeckt werden soll, die nicht vom Webcam-Video verwendet wird.

Bilddatei: Zu gleichem Zweck können Sie auch eine Bilddatei aus Ihrem Fundus verwenden.

Video ein-/ausblenden: Ist diese Option aktiviert, wird das Video am Anfang/Ende weich ein- und ausgeblendet.



Ein- und Ausblendeeffekte werden für den Export als FLV Format (Flash® Video) nicht empfohlen, da sie dort die Dateigröße erhöhen. Falls Sie die Option an dieser Stelle trotzdem eingeschaltet lassen wollen, z.B. weil die Aufnahme u.a. in andere Formate exportiert werden soll, können Sie diesen Effekt auch direkt beim Export als FLV noch ausschalten.

Audio aufnehmen: Voreingestellt ersetzt die Audiospur des Webcam-Videos den Audioteil der eigentlichen Aufnahme. Letzterer ist erst wieder nach Ausblenden des Webcam-Videos zu hören. Wird die Aktion 'Audio aufnehmen' deaktiviert, wird dagegen der Audioteil der eigentlichen Aufnahme beibehalten; das Webcam-Video wird "stumm" eingefügt.



Einige Webcams besitzen ein eigenes, eingebautes Mikrofon. Um sicherzustellen, dass Audio beim Webcam-Video vergleichbar der normalen Aufnahme klingt, sollten Sie diese Option in der Webcam Software deaktivieren, sodass auch dann das "normale" Mikro verwendet wird.

- Nachdem Sie alle Einstellungen nach Wunsch vorgenommen haben, klicken Sie unten im Dialog auf **Einfügen**.

Dadurch wird ein Webcam Fenster in der Aufnahme angezeigt, dass das aktuell Bild der Webcam zeigt: Fertig zur Aufnahme.

Mit einer kleinen Steuerleiste unter dem Webcam Fenster können Sie u.a. die Aufnahme starten.

Voreingestellt erscheint das Webcam Fenster links oben in der Aufnahmefläche, darunter die Steuerleiste. Sie können es aber beliebig platzieren und skalieren. Sie können das Webcam Fenster beliebig skalieren, sollten es aber aus Qualitätsgründen letztendlich nicht größer skalieren als die Originalgröße, die Sie unter 'VideofORMAT' - siehe oben - eingestellt haben).

Unabhängig davon können Sie die Steuerleiste beliebig verschieben; sogar außerhalb der ScreenCorder Programmoberfläche, sodass sie bei der Aufnahme nicht stört.

Erzeugen einer Webcam-Aufnahme

Um die Webcam-Aufnahme nun wirklich durchzuführen, verwenden Sie die Webcam-Steuerleiste, die folgende Elemente enthält:



- Um die Aufnahme zu starten, klicken Sie auf den **Aufnahme** Button .

Dadurch wird die Basisaufnahme von der aktuellen Position aus abgespielt, sodass Sie diese synchron kommentieren können.

Wenn Sie den Sound bei der Webcam-Aufnahme ausgeschaltet haben, wird der Audioteil der Basisaufnahme ebenfalls abgespielt. Das könnte z.B. dann sinnvoll sein, wenn im Webcam-Video das Gesagte in Zeichensprache gezeigt werden soll.

Ein blinkender, roter Rahmen rings ums Webcam-Fenster zeigt an, dass momentan aufgenommen wird.

Falls die Webcam-Aufnahme länger als bis zum Ende der Basisaufnahme dauert, erscheint deren letztes Bild bis zum Ende eingefroren.

- Klicken Sie auf den **Stop** Button , wenn Sie die Webcam-Aufnahme beenden wollen.



Statt der Buttons können Sie zum Starten und Stoppen der Aufnahme auch die voreingestellten Tastenkombinationen verwenden oder eigenen Kombinationen definieren. Mehr dazu finden Sie unter "Tastaturkürzel" und "ScreenCorder anpassen".

- Gehen Sie jetzt mit Hilfe des Schiebereglers  oder den Richtungspfeilen  im ScreenCorder-Hauptdialog zurück zum Beginn der Webcam-Aufnahme und klicken dann auf den Abspielbutton , um die Aufnahme zu überprüfen.

Sie haben jetzt verschiedene Möglichkeiten:

- Wenn Sie mit der Aufnahme zufrieden sind, klicken Sie auf den **OK** Button im Webcam Aufnahmefenster , um die Aufnahme zu bestätigen.

Das Webcam Objekt ist damit definitiv in die Basisaufnahme übernommen; die Steuerleiste verschwindet.

- Um die Webcam-Aufnahme zu wiederholen, klicken Sie auf den Button **Aufnahme wiederholen** .

Damit wird die aktuelle Webcam-Aufnahme gelöscht und die Basisaufnahme an den Startpunkt zurückgesetzt, sodass Sie die Aufnahme direkt wiederholen können.

- Um die Webcam-Aufnahme abbrechen, klicken Sie den **Abbrechen** Button .

Damit wird die Webcam-Aufnahme gelöscht und das Webcam Fenster inkl. Steuerleiste geschlossen.

Sobald das Webcam Objekt in der Basisaufnahme platziert ist, können Sie seine Dauer einfach und präzise festlegen:

- Scrollen Sie vorwärts bis zu dem Einzelbild, an dem die Webcam Aufnahme enden soll.
- Rechtsklicken Sie das Webcam Objekt und wählen **Ende bei aktuellem Bild** im Kontextmenü.

Damit wird die Webcam-Aufnahme von dem Punkt an gezeigt, an der sie eingefügt wurde - bis zu dem eben spezifizierten Bild.

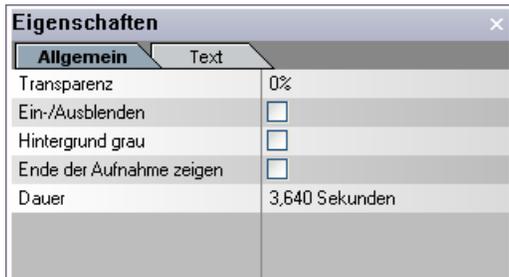
Bearbeiten eines Webcam Objekts

- Um die Eigenschaften eines Webcam-Objekts anzuzeigen und zu verändern, doppelklicken Sie es oder rechtsklicken und wählen **Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.

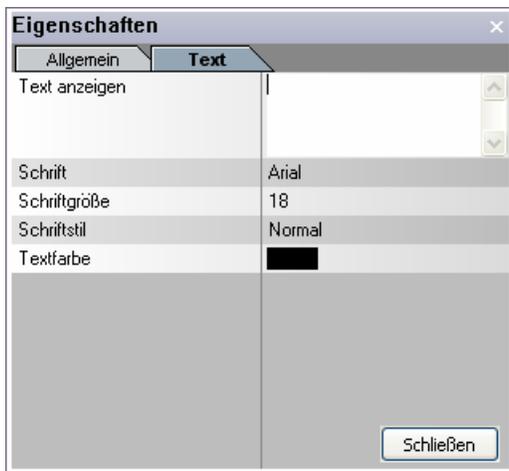


Sie können den Eigenschaften-Dialog an eine beliebige Stelle des Bildschirms ziehen. Wenn Sie ihn etwas vom Objekt entfernen, können Sie die Auswirkungen der Veränderung direkt am Objekt sehen. Um den Eigenschaften-Dialog zu schließen, klicken Sie auf sein Schließkreuz  rechts oben in seiner Titelleiste.

Der Karteireiter **Allgemein** zeigt die Eigenschaften, die Sie, wie oben beschrieben, beim Einfügen des Webcam-Videos gewählt haben



Im Karteireiter **Text** können Sie Ihr Webcam-Video mit Text versehen.



- Geben Sie den gewünschten Text ins obere Fenster ein. Er wird innerhalb des Objekts automatisch zentriert und umbrochen.

Die weiteren Felder im Karteireiter Text dienen dazu, die Schriftattribute sowie die Schriftfarbe wie gewünscht zu verändern. Klicken Sie einfach ins entsprechende Feld und ändern nach Bedarf.

Kopieren und Verschieben eines Webcam Objekts zu anderem Einzelbild

Sie können ein Webcam-Objekt sehr einfach an anderer Stelle noch einmal verwenden oder es an eine andere Stelle verschieben:

- Rechtsklicken Sie das Webcam Objekt und wählen **Kopieren** (um es zu duplizieren) oder **Ausschneiden** (um es zu verschieben) aus dem Kontextmenü.
- Schalten Sie jetzt auf genau das Einzelbild an dem das Objekt aus der Zwischenablage eingefügt werden soll.
- Rechtsklicken Sie auf das Einzelbild und wählen **Einfügen** aus dem Kontextmenü.
- Falls nötig, bearbeiten Sie die Eigenschaften und die Dauer des neuen Webcam Objekts wie gewünscht.

Speichern eines Webcam Objekts

- Um ein Webcam Objekt zu speichern (um es z.B. in einem anderen Projekt verwenden zu können), wählen Sie es auf einem beliebigen Einzelbild, auf dem es zu sehen ist, aus, rechtsklicken es und wählen **Videoobjekt als AVI speichern** aus dem Kontextmenü.

Bitte denken Sie daran, dass Sie das Video nur in ein Projekt importieren können, das die gleichen Audioeinstellungen wie das Video hat.

Löschen eines Webcam Objekts

- Um ein Webcam Objekt zu löschen, klicken Sie es auf einem Einzelbild, auf dem es zu sehen ist, an und drücken die Taste **Entf**(ernen) auf der Tastatur. Sie können es auch rechtsklicken und Löschen aus dem Kontextmenü wählen.

Damit wird das Webcam Objekt gelöscht - inkl. seiner Audiospur, falls man diese Einstellung gewählt hatte. Die Audiospur der Basisaufnahme wird in diesem Fall wiederhergestellt.



Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden.

Arbeiten mit Markern

ScreenCorder erlaubt das Setzen von Markern in der Aufnahme, um ein bestimmtes Einzelbild während des Bearbeitens der Aufnahme zu kennzeichnen.

Dieses Markieren von Einzelbildern kann aus verschiedenen Gründen sinnvoll sein, zum Beispiel:

- Um das Einzelbild zu markieren, von der an die Aufnahme neu gemacht werden soll oder an der eine neue Aufnahme eingefügt werden soll. Auf diese Weise können Sie sehr einfach an den Startpunkt zurückkehren, um die Neuaufnahme zu checken - oder sie zu wiederholen.
- Um einen bestimmten Bereich in der Aufnahme zu markieren, der gelöscht werden soll.
- Beim Hinzufügen von Interaktivität können sie den Endanwender direkt zu einem markierten Einzelbild schalten lassen. Mehr dazu erfahren Sie unter "Interaktivität hinzufügen".

Abgesehen von den Markern, die Sie selbst setzen, markiert ScreenCorder selbständig einen [Start] Marker am Anfang der Aufnahme und einen [Ende] Marker an deren Ende. Wird die Aufnahme später ergänzt, wird der [Ende] Marker automatisch ans neue Ende der Aufnahme verschoben.

Marker hinzufügen

Sie können Marker während der Aufnahme selbst als auch noch später beim Bearbeiten setzen.

- Um einen Marker während der Aufnahme auf ein bestimmtes Einzelbild zu setzen, drücken Sie die Tasten **Alt + M**.

ScreenCorder benennt Marker, die auf diese Weise eingefügt wurden, automatisch, also z.B. "Marker 1", "Marker 2" etc.

- Um Marker während der Bearbeitung zu setzen, schalten Sie auf das gewünschte Einzelbild und drücken die Tasten **Alt + M**.

Alternativ können Sie auch **Bearbeiten | Marker | Zum aktuellen Bild hinzufügen** im Hauptmenü oder rechtsklicken Sie auf die visuelle Anzeige und wählen **Zum aktuellen Bild hinzufügen** aus dem Kontextmenü.



Sie können die Tastenkombination, mit der Marker gesetzt werden, an Ihre Wünsche anpassen, indem Sie **Optionen | Tastaturkürzel** wählen. Mehr dazu finden Sie unter "ScreenCorder anpassen".

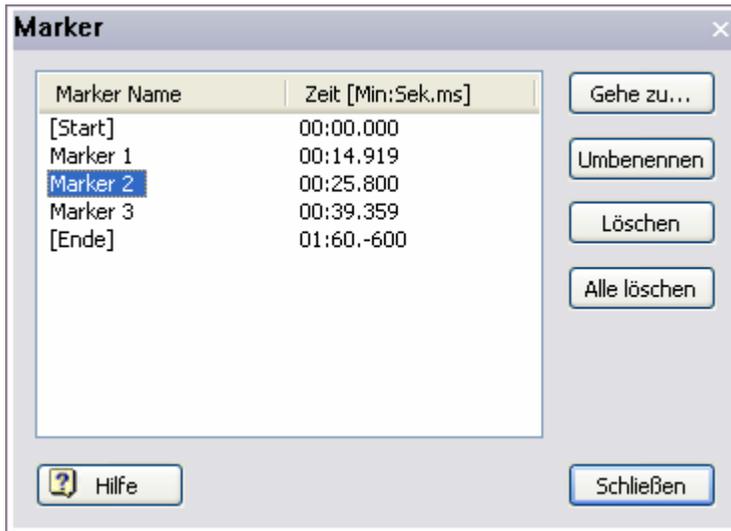
Marker werden in ScreenCorders visuellem Display als kleine Pfeile angezeigt.



Liste aller Marker

- Um alle momentan gesetzten Marker in einer Liste zu sehen, wählen Sie **Bearbeiten | Marker | Markerliste**.

Dadurch wird ein Dialog angezeigt, in der alle Marker inkl. ihrer exakten Position in der Aufnahme angezeigt werden.



Gehe zu Marker

Sie schalten zu einem bestimmten Marker und damit zum zugehörigen Einzelbild, indem Sie einen der folgenden Wege wählen:

- Wählen Sie **Bearbeiten | Marker | Markerliste** aus dem Hauptmenü, wählen dort den gewünschten Marker aus und klicken den **Gehe zu...** Button.
- Verwenden Sie den Schieberegler und das visuelle Display um sich durch die Aufnahme zu bewegen und den gewünschten Marker zu finden.
- Rechtsklicken Sie den Marker im Visuellen Display und wählen **Gehe zu...** aus dem Kontextmenü.



*Sie können auch die Tasten **Strg + Tab** verwenden, um vorwärts von einem Marker zum nächsten zu springen. Die Tastenkombination **Strg + Umschalt + Tab** schaltet rückwärts von einem Marker zum nächsten.*

Verschieben von Markern

- Um einen Marker zu verschieben, klicken Sie ihn im Visuellen Display an und ziehen ihn an die gewünschte Position.

Umbenennen von Markern

Sie können einen Marker auf verschiedene Weise umbenennen:

- Wählen Sie **Bearbeiten | Marker | Markerliste** aus dem Hauptmenü, wählen den umzubennenden Marker aus und klicken auf den **Umbenennen** Button.
- Rechtsklicken Sie den Marker im Visuellen Display und wählen **Marker umbenennen** im Kontextmenü.

Löschen von Markern

Sie können einen Marker auf verschiedene Weise löschen:

- Wählen Sie **Bearbeiten | Marker | Markerliste** aus dem Hauptmenü, wählen den zu löschenden Marker aus und klicken den **Löschen** Button.
- Wählen sie ihn im Visuellen Display aus und wählen dann **Bearbeiten | Marker | Gewählte löschen** aus dem Hauptmenü.
- Rechtsklicken Sie ihn im Visuellen Display und wählen **Marker löschen** aus dem Hauptmenü.

Sie können alle Marker auf einmal löschen, indem Sie **Bearbeiten | Marker | Markerliste** aus dem Hauptmenü wählen und den **Alle löschen** Button klicken.



Wenn Sie versuchen, einen Marker zu löschen, der in der Aufnahme verwendet wird (z.B. als Sprungmarke für eine Interaktion), gibt ScreenCorder eine entsprechende Warnung aus. Wenn Sie den Marker trotzdem löschen, verliert jedes Objekt, das sich darauf bezieht, seine interaktiven Eigenschaften. Mehr dazu finden Sie unter "Interaktivität hinzufügen".

Interaktivität hinzufügen

ScreenCorder erlaubt während des Editierens das Hinzufügen von Interaktivität zu beliebigen Objekten in der Aufnahme. Damit haben Sie die Möglichkeit, Navigationsmenüs für den Anwender zu generieren oder diverse Aktionen durch Klick auf ein Objekt auszuführen. Sie können zum Beispiel:

- Das Video automatisch pausieren lassen, wenn ein bestimmtes Objekt erscheint
- Ein Menü erzeugen, mit dem der Anwender zu verschiedenen Stellen im Video schalten kann
- Dem Anwender ermöglichen, das Video anzuhalten und eine bestimmte Webseite (URL) zu öffnen.



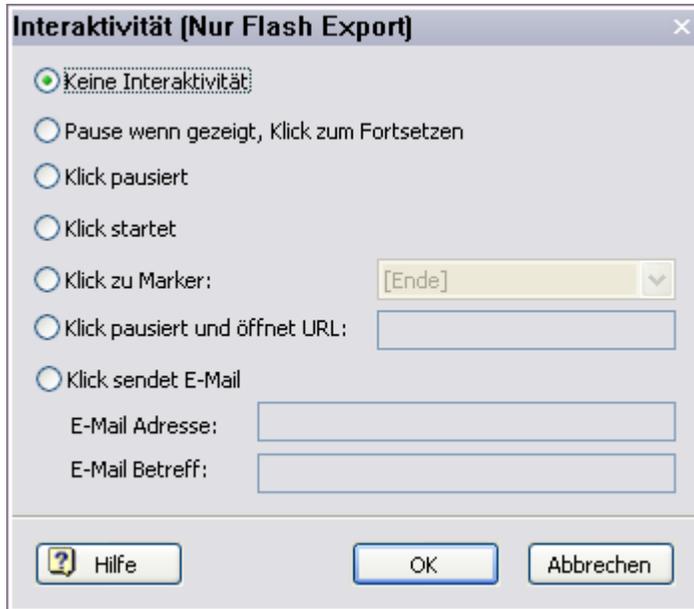
Diese Funktion wird nur im Flash® (SWF) Videoformat unterstützt. Deshalb sollten Sie es nur verwenden, wenn Ihr Projekt letztendlich als Flash SWF Video exportiert werden soll. Um das Flash Video anzusehen, wird der Adobe Flash Player Version 8 oder neuer benötigt.

Wie man Objekte zur Aufnahme hinzufügt, lesen Sie unter "Multimedia Objekte hinzufügen".

Objekte mit Interaktivität versehen

- Schalten Sie zu einem Einzelbild, auf dem das Objekt zu sehen ist, dem Interaktivität zugewiesen werden soll.
- Rechtsklicken Sie das Objekt und wählen **Interaktivität** aus dem Kontextmenü.

Der Interaktivität-Dialog erscheint.



Hier können Sie festlegen, welche Aktion durch welches Ereignis ausgeführt werden soll, wenn das Video abgespielt wird.

Pause wenn gezeigt, Klick zum Fortsetzen: Wird diese Option gewählt, pausiert das Video sobald das Objekt gezeigt wird. Wird das Objekt vom Anwender angeklickt, läuft das Video weiter.

Klick pausiert: Klickt der Anwender das Objekt an, während das Video abgespielt wird, pausiert dieses.

Klick startet: Klickt der Anwender das Objekt an, während das Video pausiert, startet diese erneut.

Klick zu Marker: Klickt der Anwender das Objekt an, schaltet das Video zu einem definierten Einzelbild und wird von dort aus weiter abgespielt. Wie man mit Markern arbeitet, lesen Sie unter "Arbeiten mit Markern".

Klick pausiert und öffnet URL: Klickt der Anwender das Objekt an, pausiert das Video und eine definierte URL wird geöffnet.

Klick sendet E-Mail: Klickt der Anwender das Objekt an, wird im auf dem System installierten E-Mail-Programm ein E-Mail-Formular mit einer definierten Adresse und einem definierten Betreff geöffnet.

Testen von interaktiven Objekten

Wenn Sie Ihrer Aufnahme ein oder mehrere interaktive Objekte hinzugefügt haben, können Sie deren Funktion testen, indem Sie das Video abspielen. Wie man ein Video während des Bearbeitens abspielt, erfahren Sie unter "Aufnahme abspielen").

Allerdings wird bei dieser Form des Abspielens ein Objekt durch einfaches Anklicken ausgewählt, es wird nicht seine Funktion ausgelöst. Deshalb müssen Sie, um die Funktion zu starten, beim Klicken zusätzlich die Strg-Taste gedrückt halten.

Im fertigen Flash Video muss der Anwender natürlich nur einfach klicken, um die Funktion auszulösen.



Aufgrund von Sicherheitseinstellungen im Flash Player können die Aktionen 'Klick pausiert und öffnet URL' und 'Klick sendet E-Mail' unter Umständen nicht ausgeführt werden, wenn das Video lokal (direkt vom Rechner aus) gestartet wird. Videos lassen sich aber in jedem Fall inkl. dieser Optionen abspielen, sobald sie auf einen Webserver hochgeladen sind und von dort aus abgespielt werden.

Tests hinzufügen

In ScreenCorder können Sie testen, ob der Betrachter des Videos dessen Inhalt verstanden hat, indem Sie an Schlüsselstellen des Videos entsprechende Tests hinzufügen. Solche Tests können auch dazu verwendet werden, Rückmeldungen über das im Video Gezeigte zu bekommen. Sie können wählen, ob die Auswertung des Tests direkt nach dem Test oder, bei mehreren Tests, ganz zum Schluss für alle Tests erscheinen soll. Sie können außerdem definieren, dass Ihnen die Ergebnisse per E-Mail zugesandt oder in einem SCORM-Lernmanagement gespeichert werden.



Diese Funktion wird nur im Flash® (SWF) Videoformat unterstützt. Deshalb sollten Sie es nur verwenden, wenn Ihr Projekt letztendlich als Flash SWF Video exportiert werden soll. Um das Flash Video anzusehen, wird der Adobe Flash Player Version 8 oder neuer benötigt. Um ein als SCORM 1.2 Paket exportiertes Video anzusehen, benötigen Sie einen SCORM Server. Mehr dazu unter "Erzeugen des Videos - Schritt 2".

Anlegen eines Tests

- Schalten Sie in der Aufnahme zu dem Einzelbild, auf dem der Test stattfinden soll.
- Klicken Sie auf den Karteireiter **Test** am rechten Rand des ScreenCorder Fensters oder wählen Sie **Bearbeiten | Tests | Test einfügen** im Hauptmenü.

Der Testassistent Dialog erscheint mit dem Karteireiter **Fragen**.

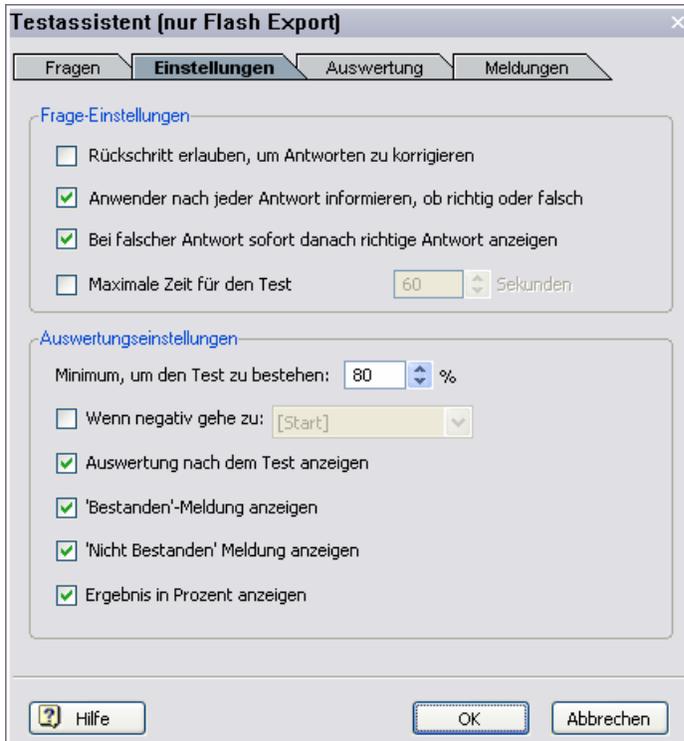
The screenshot shows a dialog box titled "Testassistent (nur Flash Export)" with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: "Fragen" (selected), "Einstellungen", "Auswertung", and "Meldungen".

Under the "Fragen" tab, there is a "Titel:" label followed by an empty text input field. Below that is a "Fragen:" label and a table with two columns: "Frage" and "Punkte". The table is currently empty. To the right of the table are four buttons: "Frage hinzufügen", "Frage löschen", "Nach oben", and "Nach unten".

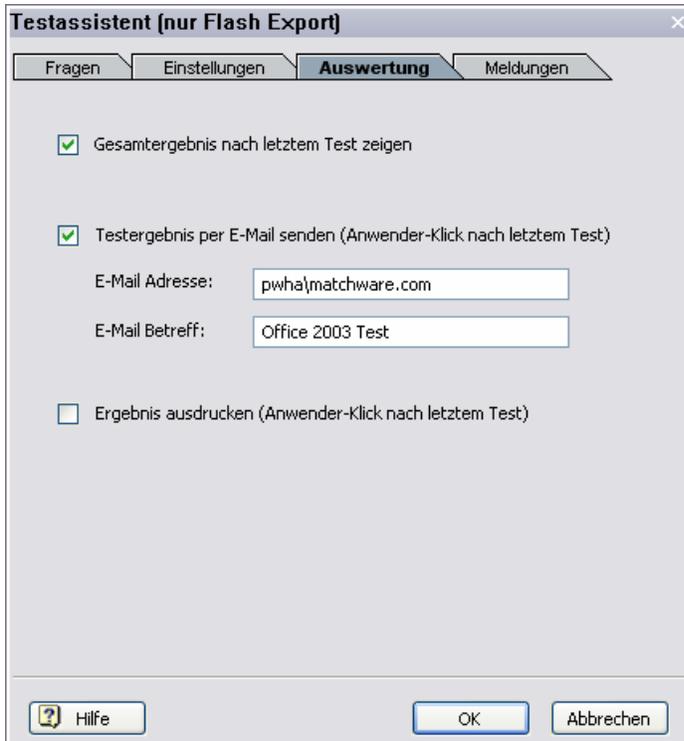
Below the table is an "Antworten (markieren Sie die richtige Antwort):" label and a large empty text area. To the right of this area are four buttons: "Antwort hinzu", "Antwort löschen", "Nach oben", and "Nach unten".

At the bottom left, there is a "Nummerierung der Fragen:" label and a dropdown menu showing "1. 2. 3.". At the very bottom are three buttons: "Hilfe" (with a question mark icon), "OK", and "Abbrechen".

- Geben Sie einen Titel ein, der dem Anwender oben auf der Testseite präsentiert wird.
- Geben Sie die erste Frage ein und drücken die Return-Taste (Enter).
- (optional) Doppelklicken Sie auf die Punktespalte geben die Punktezahl für diese Frage ein. Typischerweise bekommt man bei schwereren Fragen mehr Punkte...
- Fahren Sie fort, Fragen zu definieren und Punkte zuzuweisen.
Falls nötig, können Sie die Reihenfolge der Fragen mit Hilfe der Nach Oben und Nach Unten Buttons ändern.
- Geben Sie nun für jede Frage dazu passende Antwortmöglichkeiten ein, wobei Sie die richtige Antwort mit Hilfe der Checkbox links davon (Anklicken) als solche markieren.
- Klicken Sie jetzt auf den Karteireiter **Einstellungen**.



- Füllen Sie die dortigen Optionen nach Wunsch aus.
- Ist die Option **Rückschritt erlauben, um Antworten zu korrigieren** aktiv, kann der Anwender nach Belieben zu früheren Fragen zurückkehren und die dortigen Antworten korrigieren. In diesem Fall sind die nächsten beiden Optionen, die darüber informieren, ob die Antwort korrekt war, nicht zugänglich.
- Falls die unter **Maximale Zeit** eingegebene Zeit abläuft, bevor der Anwender den Test beendet hat, wird automatisch die Auswertungsseite angezeigt (der Test ist beendet).
- Mit der **Wenn negativ gehe zu...** Option können Sie das Video, falls er die Frage falsch beantwortet hat, direkt zu einem Einzelbild der Aufnahme, das mit einem Marker versehen ist, schalten - z.B. zu einem einfacheren Test. Wie man Marker hinzufügt, erfahren Sie unter "Arbeiten mit Markern".
- Klicken Sie jetzt auf den Karteireiter **Auswertung**.



- Die Option **Gesamtergebnis nach letztem Test zeigen** zeigt nach dem Ende des letzten Tests die Ergebnisse aller Tests zusammengezählt an.
- Die **Testergebnis per E-Mail senden** Option ist nur zugänglich, wenn die Option 'Gesamtergebnis nach letztem Test zeigen' aktiv ist. In diesem Fall wird dieser Auswertung ein Button 'E-Mail Ergebnis' hinzugefügt. Klickt der Anwender auf diesen Button, wird mit Hilfe des Standard-E-Mail-Programms ein E-Mail Formular geöffnet, das bereits die zuvor definierte Adresse und den Betreff sowie das Ergebnis samt eines Verifizierungscode enthält.



Dieses E-Mail-Feature ist nur verwendbar, wenn das Video auf einem Webserver platziert wird. Wird es nicht von einem Web Server aus abgespielt, bleibt die Betreffzeile leer und das eigentliche Ergebnis wird nicht angezeigt.

Durch den Verifizierungscode kann sichergestellt werden, dass das Ergebnis vor dem Absenden der E-Mail nicht manuell verfälscht wurde. Um diesen Check durchzuführen, müssen Sie als Empfänger der E-Mail das betreffende Projekt in ScreenCorder öffnen, dann **Bearbeiten | Tests | Code verifizieren** wählen und den Code eingeben. Dann klicken Sie auf **Berechnen**. Der damit angezeigte Wert muss mit dem per E-Mail erhaltenen identisch sein.

- Die Option **Ergebnis ausdrucken** ist ebenfalls nur zugänglich, wenn Sie die Option 'Gesamtergebnis nach letztem Test zeigen' gewählt haben. Ist diese Option aktiv, wird der Auswertung ein Button 'Ergebnis drucken' hinzugefügt. Klickt der Anwender auf diesen Button, wird die Auswertung auf dem Standard-Drucker des Systems ausgedruckt.
- (optional) Klicken Sie auf den Karteireiter **Meldungen**.

In diesem letzten Karteireiter können Sie die Meldungen, die am Ende jedes Tests oder zum Schluss bei der gemeinsamen Auswertung ausgegeben werden, an Ihre Wünsche angepasst werden, u.a. auch die Buttons "E-Mail Ergebnis" und "Ergebnis drucken". Diese Option ist unter anderem dann sinnvoll, wenn Sie die Tests in einer anderen Sprache als Deutsch verfassen wollen.

- Klick auf **Letzte Beschriftungen verwenden** setzt alle Werte auf die zuletzt verwendeten bzw. gespeicherten.
- Klick auf **Alle Beschriftungen zurücksetzen** setzt alle Werte auf die voreingestellten Werte zurück.
- Wenn Sie alles wie gewünscht angepasst haben, klicken Sie auf OK, um den Test am aktuellen Einzelbild einzufügen.

Testen eines Tests

Haben Sie Ihrer Aufnahme einen oder mehrere Tests hinzugefügt, können Sie ausprobieren, ob diese wie erwartet funktionieren, indem Sie die Aufnahme im ScreenCorder Fenster - wie gewohnt - abspielen (Siehe auch "Aufnahme abspielen").

Die Aufnahme stoppt, sobald der (erste) Test erreicht ist. Sie können jetzt:

- Den Test durchführen, indem Sie Antworten anklicken und sich durch die einzelnen Fragen bewegen.



Da ein einfacher Mausklick auf ein Objekt als 'Auswählen' (Bearbeiten) interpretiert wird, müssen Sie beim Klicken auf alle Elemente die Strg-Taste gedrückt halten.

- Das Quiz überspringen, indem Sie auf den Abspiel-Button  klicken.

Bevor Sie die Aufnahme incl. Test als SCORM Paket exportieren, können Sie es/ihn auch noch dadurch testen, dass Sie quasi als Vorschau als Flash® (SWF) Video exportieren. Siehe auch "Erzeugen des Videos - Schritt 2". Beim Abspielen des Flash Videos kann der Anwender im Test nur mit Hilfe der Weiter- und Zurück-Buttons (falls Sie letzteres erlaubt haben) navigieren; er ist nicht in der Lage, die richtigen Antworten zu sehen, noch bevor er den Test überhaupt gemacht hat. Ist das Zurückgehen nicht erlaubt, kann er auch nicht auf bereits beantwortete Fragen zurückschalten, sondern muss den test erst regulär beenden.

Bearbeiten eines Tests

Auch bei bereits in die Aufnahme eingefügten Tests können Sie deren Assistenten erneut aufrufen und die Eigenschaften anzuzeigen und zu verändern:

- Schalten Sie in der Aufnahme auf den zu bearbeitenden Test und doppelklicken auf ihn oder
- Wählen Sie **Bearbeiten | Tests | Liste der Tests** im Hauptmenü, wählen den gewünschten Test im Dialog aus und wählen **Test bearbeiten**.

Der Testassistent öffnet sich mit dem Karteireiter 'Fragen'.

Kopieren und Verschieben eines Tests an anderes Einzelbild

Sie können einen Test sehr einfach an ein anderes Einzelbild der Aufnahme kopieren oder verschieben, ohne ihn wieder von Grund auf neu aufbauen zu müssen. Gehen Sie wie folgt vor:

- Rechtsklicken Sie auf das Test- Einzelbild und wählen **Kopieren** (um zu duplizieren) oder **Ausschneiden** (um zu verschieben) aus dem Kontextmenü.
- Schalten Sie in der Aufnahme auf exakt das Einzelbild, an dem der Test aus der Zwischenablage eingefügt werden soll.

- Rechtsklicken Sie das Einzelbild und wählen **Einfügen** aus dem Kontextmenü.
- Doppelklicken Sie auf das Test- Einzelbild, um die Eigenschaften wie gewünscht anzupassen.

Löschen eines Tests

- Um einen in die Aufnahme eingefügten Test zu löschen, schalten Sie zum entsprechenden Einzelbild, aktivieren den Test durch Doppelklicken und drücken dann die Taste **Entf**(ernen) auf der Tastatur. Alternativ können Sie auch rechtsklicken und **Löschen** aus dem Kontextmenü wählen.



Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden.

Erzeugen des Videos

Erzeugen des Videos - Schritt 1: Setup

Ist Ihre Aufnahme (Ihr Projekt) fertig aufgenommen und bearbeitet, können Sie daraus in 4 Schritten, die im Folgenden beschrieben werden, ein Video generieren.



Bevor Sie das Video erzeugen, sollten Sie die Aufnahme als Projekt speichern. Dadurch können Sie es später erneut bearbeiten und erneut als Video (gleiches oder anderes Format) exportieren. Mehr dazu finden Sie unter "Speichern des Projekts".

- Wählen Sie **Datei | Video Exportieren** im Hauptmenü, um den Export-Dialog aufzurufen.

Der erste Dialog erscheint:



ScreenCorder erlaubt das Kombinieren von mehreren Projekten, um daraus ein einziges Video zu exportieren. In diesem Dialog entscheiden Sie, ob nur die aktuelle Aufnahme exportiert oder ob weitere Projekte hinzugefügt werden sollen.

Aktuelle Aufnahme exportieren: Wählen Sie diese Option, um nur die aktuelle Aufnahme zu exportieren (in diesem Fall geht's direkt weiter mit Schritt 2).

Mehrere Aufnahmen exportieren: Wählen Sie diese Option, um zur aktuellen Aufnahme weitere Projekte hinzuzufügen. Haben Sie diese Option gewählt, erscheint ein Vorschaubild Ihrer aktuellen Aufnahme im Bereich 'Mehrere Aufnahmen kombinieren' und der Button 'Aufnahme hinzufügen' wird zugänglich.

- Klicken sie auf **Aufnahme hinzufügen**, um ein weiteres Projekt hinzuzufügen.
- Wählen Sie das gewünschte Projekt im Ladedialog aus.

Dadurch erscheint diese Aufnahme inkl. eines kleinen Vorschaubildes unter 'Mehrere Aufnahmen kombinieren' rechts vom letzten, bereits vorhandenen Projekt. Die Reihenfolge der Aufnahmen können Sie ändern, indem Sie ein Vorschaubild an eine andere Stelle der Reihe ziehen.

- Klicken Sie das betreffende Vorschaubild an, drücken dann die Maustaste über dem gewünschten Vorschaubild, halten sie gedrückt und ziehen Sie dieses an den entsprechenden Platz. Ein breiter, grauer Balken zeigt dabei an, wo es eingefügt wird.



Um ein Projekt aus der Reihe zu löschen, wählen Sie es aus und drücken die 'Entf'(ernen)-Taste.



Eine Kombination von Projekten ist nur möglich, wenn folgende Werte übereinstimmen:

- Größe/Auflösung, also z.B. 640 x 480 Pixel
- Farbtiefe, also z.B. 24 Bit
- Videoeinstellungen
- Audioeinstellungen

Sie können die Video- und Audiowerte einer existierenden Aufnahme (eines Projekts) checken, indem Sie es öffnen und den Menüpunkt **Datei | Eigenschaften** im Hauptmenü wählen.

- Klicken Sie auf **Weiter**, um zu Schritt 2 des Exportassistenten zu schalten.

Erzeugen des Videos - Schritt 2: Format

Der zweite Schritt beim Erzeugen eines Videos besteht darin, das gewünschte Format auszuwählen.



In diesem Dialog wird das gewünschte Videoformat festgelegt. Außerdem kann hier, falls nötig, die Größe des Videos verändert werden.

Wahl des Videoformats

- Wählen Sie das gewünschte Videoformat aus: WMV, Flash (SWF), FLV oder AVI.

Die Vor- und Nachteile der möglichen Formate werden im Folgenden beschrieben. Weiter Infos finden Sie auch unter "Fragen und Antworten".

WMV (Windows Media® Video)

Ist ein Streaming-Format mit sehr guter Kompression. Sehr gut geeignet speziell für den Web-Einsatz, aber auch für andere Multimedia Präsentationen.

WMV hat die folgenden Vorteile:

- Als Streaming-Format (Nachladen von Daten, während das Video bereits abgespielt wird) ist es ideal für den Web-Einsatz und Multimedia-Präsentationen geeignet.
- Die erzeugten Videos können sehr klein sein.
- Der neue "Windows Media Video 9" CoDec setzt Realvideo-Inhalte (z.B. aus der Webcam) optimal um und erzeugt wesentlich kleinere Dateien als die meisten AVI CoDecs. Andererseits werden typische Bildschirminhalte, speziell Texte, mit "Windows Media Video 9" deutlich schlechter realisiert.
- Der benötigte Player/PlugIn Media® Player (ab Version 6.4) kann praktisch auf allen Windows-Systemen vorausgesetzt werden.

Verglichen mit AVI hat es folgende Nachteile:

- Farbverläufe, speziell auch auf Fotos, werden vereinfacht dargestellt.
- WMV ist ein 'Nur Windows Format' und kann nicht ohne weiteres auf anderen Plattformen abgespielt werden (allerdings ist ein Player/Plugin für den Mac® verfügbar).

Bitte beachten Sie, dass das WMV Format ScreenCorders Interaktiv- Und Test-Funktionen nicht unterstützt.

Flash® (SWF)

Dieses Format ist ebenfalls für Web-Anwendungen geeignet und kann auf unterschiedlichen Plattformen eingesetzt werden. Seine Hauptvorteile sind:

- Das benötigte PlugIn (Adobe Flash Player, Version 8 und neuer) ist auf den meisten PCs und Mac-Computern installiert.
- Es gibt außerdem ein PlugIn für Linux (das allerdings nicht sehr verbreitet ist).
- Es ist das einzige Format, das die ScreenCorder Features Interaktivität und Test unterstützt. Zu den Themen Tests und Interaktivität finden Sie weitere Infos unter "Interaktivität hinzufügen" und "Tests hinzufügen".

In diesem Format kann außerdem ein SCORM 1.2 Paket für das Hochladen auf einen SCORM 1.2 kompatiblen Server (e-Learning Management System) erzeugt werden. Bitte denken Sie daran, dass dieses SCORM Paket nur über einen SCORM Server betrachtet werden kann.

Es gibt folgende Nachteile:

- Größere Dateien als beim WMV Export. Die Dateigröße hängt dabei massiv vom Inhalt ab: Bei häufig wechselnden Fotos oder Real-Videos kann die Größe immens werden.
- Dieses Format wird nicht empfohlen, wenn das Video größere Webcam-Aufnahmen oder sonstige Realvideo-Inhalte enthält (aufgrund der dann erheblichen Dateigröße).

FLV (Flash® Video)

Wie SWF erfordert auch dieses Format, dass der Adobe Flash Player (Version 8 und neuer) auf dem Zielsystem installiert ist.

Der Export als FLV erzeugt eine SWF- und eine FLV-Datei, allerdings hat hier die SWF-Datei ausschließlich die Aufgabe, die FLV-Datei zu starten.

Der Hauptunterschied von FLV zu SWF ist, dass hier die erzeugte FLV-Datei alle notwendigen Daten enthält und damit ohne weiteres als Element in größere Flash-Projekte lässt (in Flash Projekte, die mit dem Adobe Flash Autorensystem verwaltet werden). Das lässt sich mit SWF-Export nicht verwirklichen, da dort nicht alle nötigen Dateien in der FLV-Datei vorhanden sind.

Im Übrigen hat dieses Format die gleichen Vor- und Nachteile wie Flash (SWF), abgesehen von Folgendem:

- ScreenCorders Interaktivität- und Test-Möglichkeiten werden hier nicht unterstützt.
- Übergangseffekte (Fade in/out) werden nicht empfohlen, da sie die Dateigröße erhöhen.

AVI (Audio Video Interleaved)

AVI ist die richtige Wahl, wenn es darum geht, den Film wirklich 1:1 darzustellen (besonders, was die Farbdarstellung betrifft). Besonders geeignet ist es, wenn das Projekt Webcam-Videos und/oder sonstige Realvideos enthält.

Der Nachteil ist, dass AVI-Dateien - verglichen mit WMVs - meist sehr groß sind und sich deshalb eigentlich nur für CD ROM- oder Festplatten-Projekte eignen. Wählen Sie dieses Format bevorzugt, wenn die erzeugten Videos auch auf älteren Betriebssystemen lauffähig sein sollen.

Bitte beachten Sie, dass das WMV Format ScreenCorders Interaktiv- Und Test-Funktionen nicht unterstützt.

Skalieren der Aufnahme (optional)

Im Bereich 'Größe' können Sie die Größe des aufgenommenen Videos verändern - unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses oder auch völlig frei.



Größe		
<input type="checkbox"/> Originalgröße beibehalten	Neue Breite	Neue Höhe
<input checked="" type="checkbox"/> Seitenverhältnis halten	452	372

Diese Option ist voreingestellt aktiv: Das Video kann nicht skaliert werden.

- Deaktivieren Sie die Option durch Anklicken, um auf die Optionen zur Größenänderung zugreifen zu können.

Sie können beliebig oft skalieren und das Video auch mit diesen Einstellungen exportieren (= ausprobieren). Die eigentliche Aufnahme bleibt dabei (im Projekt) in ihrer Originalqualität erhalten, sodass ein anschließendes Exportieren mit Originalgröße (beste Qualität) ohne weiteres möglich ist.

Diese Option ist voreingestellt aktiv, d.h. beim Skalieren bleibt das Seitenverhältnis (Breite/Höhe) gleich, d.h., wenn Sie einen der beiden Werte verändern, wird der andere entsprechend angeglichen.

- (optional) Wird diese Option deaktiviert, kann frei skaliert werden, d.h. Breite oder Höhe können beliebig verändert und damit der Inhalt des Videos beliebig verzerrt werden
- Geben Sie neue Werte für Breite und Höhe ein.



Das Skalieren einer Aufnahme ändert die Qualität und erhöht in aller Regel die Dateigröße. Insbesondere Texte könnten nach dem Skalieren nicht mehr lesbar sein. Wir empfehlen kein Verkleinern um mehr als 25 - 33%, wobei dies natürlich massiv vom Inhalt des Videos abhängig ist. Man sollte deshalb die Videogröße nur ändern, wenn man sehr große Flächen (z.B. 1280 x 1024 und größer) auf kleinem Raum (640 x 512) darstellen muss oder wenn es auf die genaue Darstellung des Inhalts (Schriften etc.) nicht so genau ankommt.

Screen-Videos, insbesondere, wenn darin Programmoberflächen dargestellt werden, sehen in Originalgröße nicht nur besser aus; sie können dann (und nur dann) auch optimal und völlig ohne Qualitätsverlust komprimiert werden (dafür sind die Screen-CoDecs optimiert). Durch die Skalierung werden exakte Kanten (z.B. bei Schriften) unscharf, was außerdem die Videodatei vergrößert. Deshalb: Obwohl ScreenCorder die Option zum Skalieren anbietet, empfehlen wir aus Qualitätsgründen, dass Sie das Video, wenn irgend möglich, in seiner Originalgröße exportieren.

- Klicken Sie auf **Weiter**, um zu Schritt 3 des Exportassistenten zu schalten.

Erzeugen des Videos - Schritt 3: Kompressionseinstellungen

Der dritte Schritt beim Erzeugen eines Videos besteht darin, die Audio- und Videoeinstellungen bzw. die entsprechenden Kompressionseinstellungen zu wählen.



Der Dialog Kompressionseinstellungen zeigt die momentan gewählten Audio- und Video-CoDecs sowie andere, wichtige Optionen. Der Dialog unterscheidet sich je nach gewähltem Videoformat, das Sie im letzten Schritt gewählt haben. Der oben gezeigte Dialog zeigt die Optionen für das WMV Videoformat.



Falls Sie Ihr Video ohne Sound aufgenommen haben (siehe "Definieren der Audio/Maus-Einstellungen"), erscheinen die Audiooptionen ausgegraut (nicht zugänglich).

- Klicken Sie auf den betreffenden **Einstellungen** Button, um einen anderen CoDec zu wählen oder sonstige Änderungen an den Einstellungen vorzunehmen.

Auch die Dialoge in den 'Einstellungen' unterscheiden sich je nach gewähltem Videoformat. Sie sind im Folgenden beschrieben.

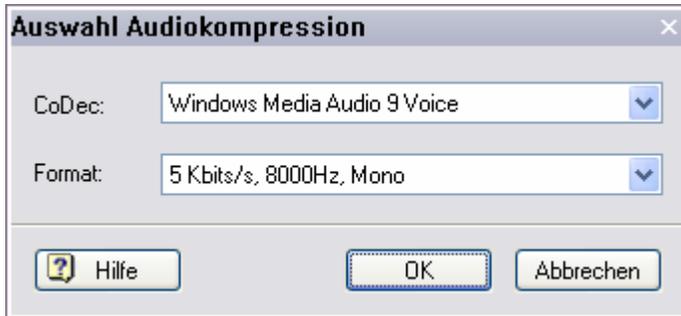
- Wenn die Einstellungen bzgl. des gewählten Videoformats Ihren Wünschen entsprechen, klicken Sie auf **Weiter**, um zum letzten Schritt des Exportassistenten zu gelangen.

WMV Format

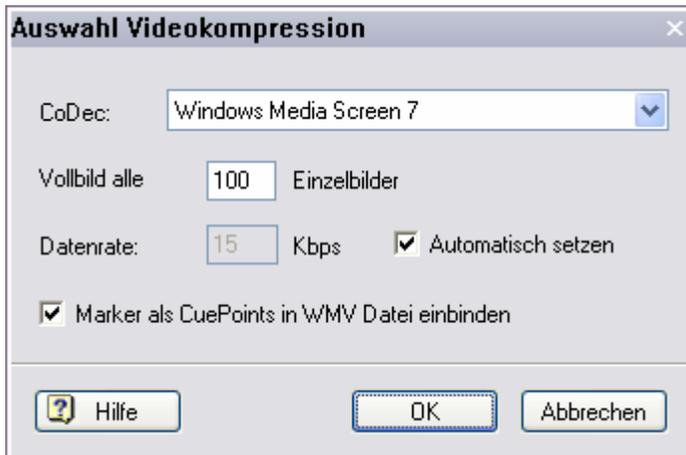
Audiooptionen

WMV verwendet voreingestellt den "Windows Media Audio 9 Voice" CoDec, der für Sprachaufnahmen (und kleine Dateigröße) optimiert ist. In der Liste können Sie aus verschiedenen kHz-Formaten wählen. Die 'Kbits/sec'-Info zeigt jeweils, welche Datenrate dafür (den Sound für sich genommen) notwendig ist.

Der CoDec "Windows Media Audio 7" ist in erster Linie für qualitative hochwertiges Audio geeignet.



Videooptionen



CoDec: Sie haben die Wahl zwischen "Windows Media Screen 7" und "Windows Media Video 9".

- "Windows Media Video 9" empfiehlt sich vor allem dann, wenn das Video (in erster Linie) Webcam-Aufnahmen (Realvideo) und Fotos enthält; dafür werden Buchstaben und Linien weniger exakt umgesetzt.
- "Windows Media Screen 7" ist gut für die gängigen Bildschirmhalte geeignet (weniger gut für Farbverläufe, Fotos etc.).

Vollbild alle: Legt fest, wie oft ein Vollbild (Keyframe) gespeichert wird. Normalerweise werden von Bild zu Bild lediglich die Unterschiede zum vorhergehenden gespeichert (DeltaFrame). Viele Vollbilder vereinfachen vor allem den direkten Zugriff auf Einzelbilder (schnellere Navigation im Video), erhöhen aber den Speicherbedarf. Spielt die Möglichkeit bzw. die Schnelligkeit der Navigation im Video keine Rolle, können Sie durchaus nur alle 10 Sekunden eine Keyframe definieren.

Datenrate: zeigt an, wie viele Kilobits (nicht KiloBytes) pro Sekunde für das Video anfallen werden. Die Rate wird voreingestellt von Screencorder automatisch berechnet. Die Rate für das aktuelle Video nötig ist, hängt von seiner Größe (Auflösung), von seinem Inhalt sowie massiv davon ab, wie schnell sich größere Teile - quasi von Bild zu Bild - ändern. Die automatisch errechnete Datenrate ist nicht zwingend die wirklich optimale, gibt Ihnen aber immerhin auf jeden Fall einen guten Ausgangswert. Um die automatische Berechnung auszuschalten, deaktivieren Sie die Option 'Automatisch setzen'.



Bei zu geringer Datenrate kann es vorkommen, dass Teile des Videos (zu schnelle Änderung des Inhalts) ignoriert werden oder im schlimmsten Fall der ganze Videobereich einfach leer/schwarz bleibt. Also kann man eine Datenrate festlegen, die garantiert ausreicht. Das hat in Verbindung mit MediaPlayer 9 oder neuer keine Negativen Nebeneffekte, mit älteren MediaPlayer-Versionen wird dadurch allerdings eine unnötig große Datei erzeugt, da auch nicht wirklich benötigte Daten entsprechend der Datenrate gespeichert werden. Deshalb wird MediaPlayer 9 oder neuer dringend empfohlen, der, wie beschrieben, eine Art "variable Datenrate" realisiert. Mehr zu diesem Thema und zum Umgang mit dem Format 'WMV' finden Sie im Kapitel "Fragen und Antworten".

Marker einbinden: Ist diese Option aktiviert, werden alle Marker im Video als Sprungmarken (Cue points) mit ins WMV-Video exportiert. Solche Sprungmarken sind ein Standardelement von WMV-Dateien, das man in vielen Programmen (z.B. in MatchWare Mediator) verwenden kann, um Aktionen während des Abspielens auszulösen. Wie Sie solche Marker zur Aufnahme hinzufügen, erfahren Sie unter "Arbeiten mit Markern".

Flash® (SWF) Format

Audiooptionen

Wenn Sie als Typ 'Flash' gewählt haben, erscheint bei Klick auf 'Einstellungen' (Audioteil) der folgende Dialog:



Kanäle: Hier können Sie, falls Sie mit Ton aufgenommen haben, auswählen, ob der Sound in **Mono** (ein Kanal) oder **Stereo** (zwei Kanäle) exportiert werden soll



Ist das Video ohne Ton aufgenommen, stehen die Kanal-Optionen nicht zur Verfügung; wurde die Aufnahme mit Mono-Ton gemacht (Standard), steht die Option 'Stereo' nicht zur Verfügung.

Audiokompression: Hier können Sie einstellen, wie stark der Audioteil des Videos komprimiert werden soll: Je stärker die Komprimierung, desto kleiner die Datei, gleichzeitig desto geringere Qualität.

Audio Kompressionsgrad: Voreingestellt ist '1:11'; das stellt einen guten Kompromiss zwischen Größe und Qualität dar. Für Musik in hoher Qualität sollte er geringer gewählt werden; kommt es sehr auf geringe Dateigröße an, kann er erhöht werden. Soll der Soundteil ohne Rücksicht auf die Größe in optimaler, sprich Originalqualität exportiert werden, können Sie als Kompressionsgrad 1:1 und ggf. Stereo wählen. Wählen Sie 'Stereo' aber nur, wenn Sie diese Option (Stereoklang) auch wirklich ausnutzen. 'Stereo' bedeutet nicht nur doppelt so viele Audiodaten, sondern auch doppelte Computerarbeit während des Abspielens. Normalerweise ergibt bereits eine Einstellung von 1:4 absolut ausreichende Qualität.

Videooptionen



Steuerleiste für exportiertes Video hinzufügen: Ist diese Option aktiv, wird das Video mit einer Standard-Steuerleiste versehen. Ob dies sinnvoll ist, hängt davon ab, wo und wie das Video verwendet werden soll.

- Will man es einfach 'so wie erzeugt' auf eine Website stellen oder es mit Hilfe des Web Builder publizieren, empfiehlt sich die Steuerleiste;



Das Steuerelement ist in einer eigenen SWF Datei gespeichert. Diese Datei darf nicht umbenannt werden und muss sich im gleichen Verzeichnis wie die eigentliche SWF Datei befinden.

- Sollen die SWF-Dateien dagegen in ein Programm eingebunden werden, das selbst Steuerelemente zur Verfügung stellt (z.B. MatchWare Mediator), kann man sie weglassen und sie dort durch eine ggf. vom Layout her besser passende ersetzen.

Suchen ein: Ist diese Option aktiv, kann im Video gesucht (navigiert) werden: Sprung von einem Schlüsselbild zum benachbarten.

Max. Zeit zwischen Schlüsselbildern: Diese Option legt die maximale Dauer zwischen zwei Schlüsselbildern fest. Je kleiner dieser Wert ist, desto kleiner und damit genauer sind die Suchschritte im Video, allerdings wird dadurch die erzeugte Datei größer. Der voreingestellte Wert ist 10 Sekunden und damit ein guter Kompromiss für die meisten Videos.

Puffer bevor das Video startet: Diese Option legt fest, wie viele Sekunden des Videos downgeloadet und gepuffert vorliegen müssen, bevor das Video starten kann. Welches hier der richtige Wert ist, hängt von der Bitrate des Videos ab, der Verbindungsschnelligkeit beim Endanwender sowie von der Länge des Videos: Wird das Video von lokaler Quelle abgespielt, ist ein kleiner Puffer ausreichend. Wird es aus dem Internet abgespielt, sollten Sie den Puffer erhöhen, wenn Sie denken, dass die Verbindung des Endanwenders zu langsam sein könnte, um dem "Video zu folgen". Allerdings bedeutet ein großer Puffer, dass der Anwender länger warten muss, bis das Video abgespielt werden kann. Ein zu kleiner Puffer führt dazu, dass das Video irgendwo zwischendurch stoppt, weil auf weitere Daten gewartet werden muss.

SCORM Manifest Einstellungen



The screenshot shows a dialog box titled "SCORM Manifest Einstellungen". It contains the following fields and buttons:

- Kurstitel:** A text input field containing "Kurstitel".
- Kursbeschreibung:** A text area with up and down arrow buttons, currently empty.
- Videotitel:** A text input field containing "Videotitel".
- Kommaseparierte Stichwörter:** An empty text input field.
- Manifest Identifier:** A text input field containing "MY_MANIFEST_ID".
- Buttons:** "Hilfe" (with a question mark icon), "OK", and "Abbrechen".

Dieser Dialog ist nur zugänglich, wenn Sie die Option 'als SCORM 1.2 Paket erzeugen' im vorhergehenden Schritt des Exports aktiviert hatten. Hier können Sie Informationen eingeben, die für das SCORM e-Learning Management System wichtig sind, um den Kurs zu kategorisieren.

Kurstitel: Der Name Ihres Kurses.

Kursbeschreibung: Die Beschreibung Ihres Kurses.

Videotitel: Geben Sie hier einen Titel fürs Video ein (kann mit dem Kurstitel identisch sein).

Kommaseparierte Stichwörter: In diesem Feld können Sie Stichwörter eingeben, anhand derer im e-Learning System der betreffende Kurs gefunden werden kann. Stichwörter können Leerzeichen enthalten.

Manifest Identifier: Dieser Wert identifiziert den Kurs im e-Learning System eindeutig. Der Wert sollte also geändert werden, wann immer ein neuer Kurs erzeugt wird. In SCORM 1.2 gibt es kein spezielles Format für die Manifest ID, allerdings darf das Feld nicht leer sein und der Begriff darf keine Leerzeichen enthalten.



Diese Parameter können auf verschiedenen e-Learning Systemen auf verschiedene Weise eingesetzt werden und lassen sich evtl. nicht in allen E-learning Systemen verwenden.

FLV (Flash® Video) Format

Die Audio- und Videooptionen, die hier beim FLV (Flash® Video) Format zur Verfügung stehen, sind identisch mit denen fürs Flash® (SWF) Format, abgesehen von zwei Punkten bei den Videoeinstellungen:

- Hier finden Sie eine weitere Option, namens 'Ein-/Ausblenden für Objekte ausschalten'.
- Die Option 'Puffer bevor das Video startet' ist hier nicht verfügbar.

AVI Format

Audiooptionen

Wenn Sie als Typ 'AVI' gewählt haben, erscheint bei Klick auf 'Einstellungen' (Audio) der folgende Dialog.



Name: Hier können Sie die Audioqualität mit Hilfe von vordefinierten Bezeichnungen auswählen. Jede Bezeichnung steht für eine ganz bestimmte Datenrate.

Die möglichen Optionen sind:

- unbenannt
- CD-Qualität = 172 Kb/sek
- Radioqualität = 43 Kb/sek
- Telefonqualität = 21 Kb/sek

'CD-Qualität' ergibt die beste Qualität, 'Telefonqualität' die schlechteste. Je besser die Qualität, desto größer die erzeugte Datei.

Format: Hier wird der verwendete CoDec eingestellt. Welche CoDecs auf Ihrem PC verfügbar sind, wird in der Liste angezeigt. Sie können daraus beliebig auswählen

Allerdings sind nicht alle Audio-CoDecs mit dem gewählten Video-CoDec kompatibel. Sie sollten außerdem darauf achten, dass Sie CoDecs verwenden, bei denen Sie davon ausgehen können, dass diese auf dem Zielsystem vorhanden sind.

Nur bei PCM (unkomprimiertes Audio) und Microsoft ADPCM (leichte Kompression) kann man davon ausgehen, dass der CoDec tatsächlich auf allen Zielcomputern vorhanden ist. Bei beiden CoDecs können Sie die Qualität noch genauer einstellen.

Probieren Sie am besten einfach aus, welche Kombinationen von Audio- und Video-CoDecs miteinander funktionieren.

Attribute: Wählen Sie die Qualität anhand der kHz-Werte oder der Datenrate (Kb/sek).

Abhängig vom gewählten CoDec können Sie zwischen 8, 11, 22 oder 44 kHz wählen. 44 kHz ergibt die beste Soundqualität, benötigt aber doppelt soviel Speicherplatz wie z.B. 22 kHz und viermal soviel wie 11 kHz. Wenn Sie möglichst wenig Kompromisse bzgl. der Qualität machen wollen, probieren Sie am besten selbst die optimalen Einstellungen aus.

Bei einigen CoDecs haben Sie nur eine Möglichkeit (z.B. ADPCM). In diesem Fall müssen Sie diese Einstellung verwenden.

Videooptionen



Komprimierer: Wählen Sie den gewünschten CoDec aus der Liste. Legen Sie die Datenrate und die Vollbilder (siehe oben) fest. Spezielle Optionen zum gewählten CoDec erhalten Sie durch Klick auf den Button 'Konfigurieren'.

Der voreingestellte CoDec ist 'Microsoft Video 1'. Obwohl er nicht unbedingt die höchste Kompression hat, sollten Sie den voreingestellten CoDec (Microsoft Video 1) nicht ohne guten Grund ändern, da er garantiert auf allen Zielcomputern verfügbar ist und somit sicherstellt, dass das Video überall abgespielt werden kann.

Der MatchWare Screen CoDec ist ein interner CoDec, der von ScreenCorder bei der Aufnahme und beim Editieren verwendet wird. Er besitzt u. U. einen guten Kompressionsgrad, ist aber nur auf Computern verfügbar, auf denen ScreenCorder installiert ist. Er eignet sich als 'Exportformat' nur dann, wenn das Video auf dem gleichen Computer (oder einem Computer mit installiertem ScreenCorder) abgespielt werden soll.

Schlüsselbild alle: Legt fest, wie oft ein vollständiges Einzelbild (Schlüsselbild) gespeichert wird. Normalerweise werden aus Platzgründen nur die Unterschiede zum letzten Einzelbild gespeichert. Weniger Schlüsselbilder (z.B. alle 30 Frames (Einzelbilder)) erzeugt eine kleinere Videodatei, verlangsamt aber die Navigation im Video beim Abspielen. Mehr Schlüsselbilder erlauben schnellere Navigation, erzeugen aber eine größere Datei.

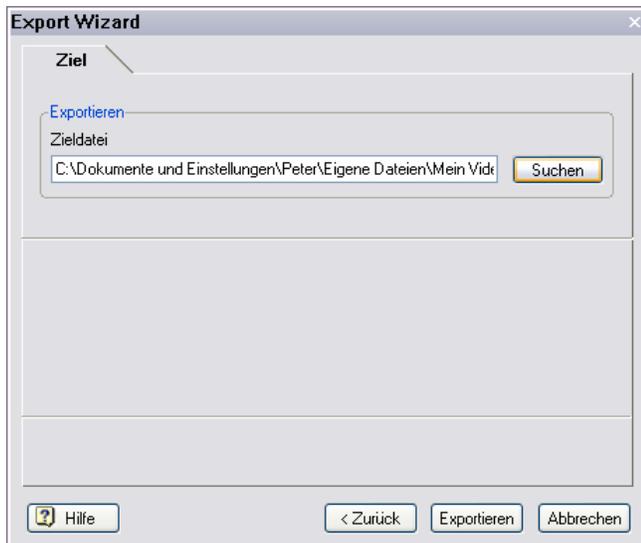
Datenrate: Legt fest, wie groß (Kilobyte) das Video pro Sekunde sein darf.



Wenn Sie keinen CoDec installiert haben oder die installierten CoDecs die Werte der Aufnahme nicht unterstützen (Farbtiefe, Größe), ist lediglich die Voreinstellung 'Vollbilder (Unkomprimiert)' zugänglich. Dadurch wird eine sehr große Datei erzeugt, d.h. diese ist lediglich für eine Zwischenspeicherung (späteres Komprimieren mit einem entsprechenden CoDec) geeignet.

Erzeugen des Videos - Schritt 4: Zieldatei

Im letzten Schritt werden der Name und der Pfad für die zu erzeugende Datei festgelegt.



Zieldatei: Sie können den kompletten Pfad und den Namen der Zieldatei Namen direkt in dieses Feld eingeben; einfacher ist es aber, den 'Suchen-Button' zu verwenden.

- Klicken Sie auf **Exportieren**, um die Videodatei zu erzeugen.

Ist der Export erfolgreich durchgeführt, erscheint der folgende Dialog:



- Klicken Sie auf **Video ansehen** um das Video im eingebauten Player anzusehen.

 Wenn Sie als SWF mit der Option SCORM Paket exportieren, kann das Video beim Beenden des Exports nicht direkt angesehen werden. Sie müssen es zuerst auf ein SCORM 1.2 kompatibles e-Learning System hochladen und es dann vom SCORM Server aus ansehen.

ScreenCorder enthält auch den 'Web Builder', mit dem Sie Ihre Videos in Minutenschnelle in ein Web-Menü einbinden können. Mehr dazu lesen Sie im Kapitel "Web Builder".



Sie müssen den Player schließen, bevor Sie mit ScreenCorder weiterarbeiten können.

Erzeugen einer Website

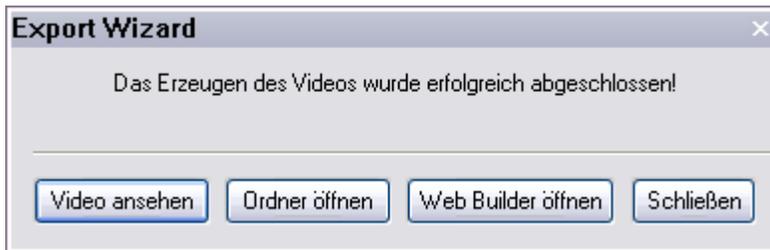
Web Builder

Der Web Builder ist ein prinzipiell eigenständiges Programm, das aber speziell für ScreenCorder programmiert wurde. Es dient dazu, eines oder mehrere Videos mit einer Navigation und mit einem kompletten Layout (zahlreiche, mitgelieferte Vorlagen) zu versehen sowie Titel, Beschreibung etc. hinzuzufügen und das Projekt als Webseite(n) zu speichern.

Starten des Web Builders

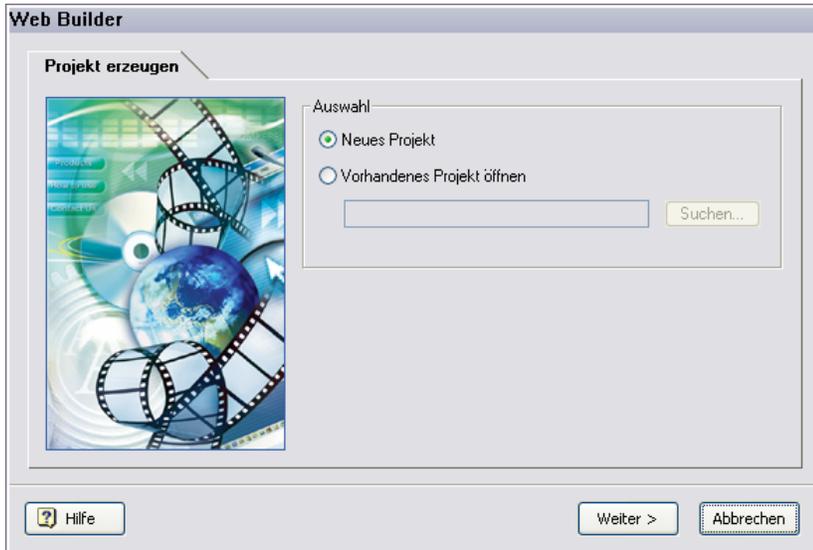
Sie können den Web Builder auf zweierlei Arten starten:

- Sie wählen **Datei | Web Builder öffnen...** im Hauptmenü des ScreenCorders.
- Sie klicken auf **Web Builder öffnen** im Dialog, der nach dem Erzeugen der Videodatei angezeigt wird.



In beiden Fällen öffnet sich folgender Dialog:

Schritt 1: Projekt erzeugen



In diesem ersten Dialog entscheiden Sie, ob ein neues Projekt erzeugt oder ein vorhandenes Projekt geladen werden soll.

Neues Projekt

- Wählen Sie diese Option, wenn Sie zum ersten Mal mit dem Web Builder arbeiten oder wenn eine völlig neue Navigation erzeugt werden soll.

Vorhandenes Projekt öffnen

- Wählen Sie diese Option, wenn Sie zum ersten Mal eine Website für Ihr(e) Video(s) erzeugen oder wenn Sie einen völlig neuen Export generieren wollen, um
 - ein vorhandenes Projekt um ein oder mehrere Videos zu ergänzen
 - ein vorhandenes Projekt zu verändern (z.B. Texte zu korrigieren)
 - ein vorhandenes Projekt in irgendeiner Form als 'Vorlage' zu verwenden
- Geben Sie einen Pfad und einen Dateinamen ein oder klicken Sie auf den Suchen-Button, um ein bestehendes Projekt (Endung .wbp) auf Festplatte auszuwählen wollen.
- Klicken Sie auf 'Weiter'.

Schritt 2: Größe der Vorlage



Hier haben Sie zwei Größen für die zu erzeugende Webseite zur Auswahl, nämlich 800 x 600 und 1024 x 768.

Diese Größen beziehen sich auf die Seite insgesamt, deshalb sind bereits in den begleitenden Texten die Größen der Videos, für die diese Seitengrößen geeignet sind, mit 'einer Stufe kleiner' angegeben.

Es wird, was den 'Rahmen' (die Navigationselemente) betrifft, eine Seite mit der angegebenen, fixen Größe erzeugt, die einen Bereich enthält, der für das Video in der angegebenen Größe ausreicht:

- 800 Pixel Videobreite sind Maximum bei 1024 x 768 Pixel Seitengröße
- 640 Pixel Videobreite bei Maximum bei 800 x 600 Pixel Seitengröße.

Ist das Video breiter als der angegebene Wert, wird es so skaliert, dass es 'passt', ist es kleiner als der zur Verfügung stehende Platz, wird es dort mittig skaliert - und zwar innerhalb des sichtbaren Bereichs. Damit ist ein stimmiges Display gewährleistet, solange das Video gleich oder schmaler als der zur verfügbare 'Video-Platz' ist.

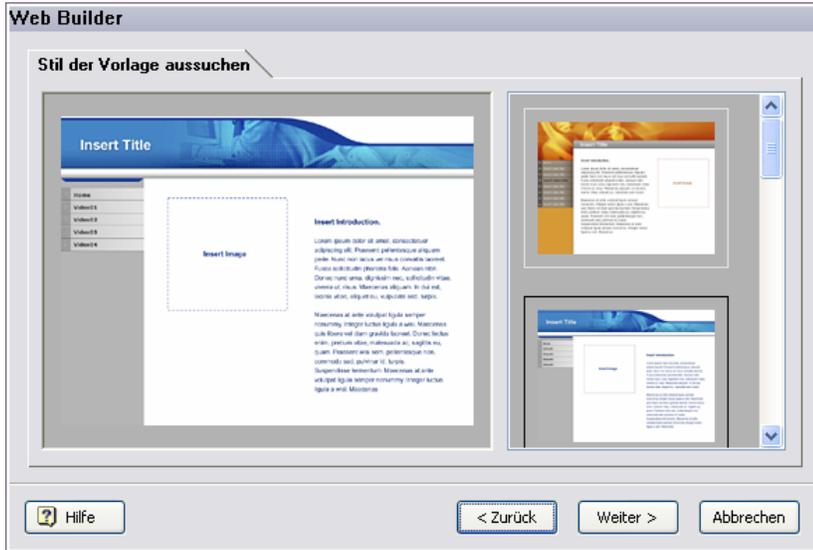


Man sollte, insbesondere bei Videos, die Programmoberflächen zeigen, eine 'Zwangs-Skalierung' des Videos (siehe oben) unbedingt vermeiden, da dies zu drastischem Qualitätsverlust führen kann.

Beim Editieren eines vorhandenen Projekts: Falls Sie eine andere Größe als die im vorhandenen Projekt gespeicherte auswählen, erscheint im folgenden Dialog (Schritt 3) nicht die im Projekt vordefinierte Stilvorlage, sondern Sie können/müssen eine neue frei auswählen. Weitere Konsequenzen hat das Ändern der Größe bei vorhandenen Projekten nicht.

- Klicken Sie auf die gewünschte Größe und dann auf 'Weiter'.

Schritt 3: Stil der Vorlage aussuchen



Hier können Sie im rechten Fenster eine aus 5 Vorlagen für die Webseiten auswählen. Anklicken der Vorlage wählt diese aus und zeigt sie vergrößert im linken Fenster.



Alle Vorlagen sind vom Layout her identisch, d.h. es bleibt bei allen eine gleich große Fläche für das Video und die Begleittexte übrig.

Beim Editieren eines vorhandenen Projekts: Falls Sie in Schritt 2 die gleiche Größe wie im gespeicherten Projekt gewählt haben, erscheint die dort gewählte Vorlage automatisch ausgewählt. Bei anderer Größe (siehe oben) müssen Sie die Vorlage neu auswählen. Sie **können** die Stilvorlage in jedem Fall neu wählen.

- Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und klicken dann auf 'Weiter'.

Schritt 4: Titelseite generieren

Web Builder

Titelseite generieren

Titel

Beschreibung

Bild hinzufügen

Suchen...

Die empfohlene, maximale Bildgröße ist 200 x 200 Pixel.
Unterstützte Formate: JPG oder GIF.

Hilfe < Zurück Weiter > Abbrechen

In diesem Dialog generieren Sie die Titelseite zu den Videoseiten.

Titel: Hier kann ein Titel eingegeben werden, der auf allen Seiten (oberhalb des Bereichs für die individuellen Seiten) angezeigt wird. Um fortzufahren, muss ein Titel eingegeben werden.

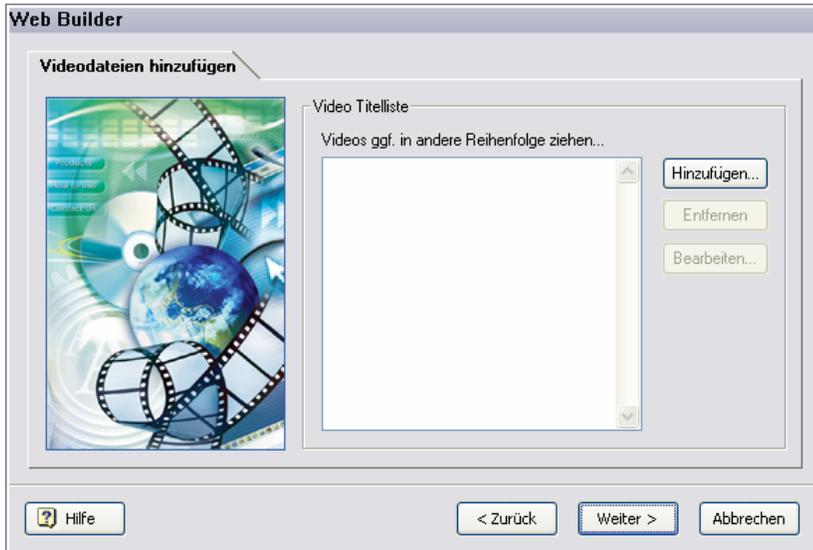
Beschreibung: (optional) Hier können Sie eine längere Beschreibung des Projekts eingeben. Sie wird (nur auf der Startseite) links angezeigt.

Bild hinzufügen: (optional) Hier können Pfad und Name einer Bilddatei eingegeben werden, die auf der Startseite rechts neben dem 'Beschreibung'-Text angezeigt werden soll. Mit Klick auf den 'Suchen'-Button rechts öffnet sich ein Ladedialog, in dem Sie die Bilddatei auswählen können. Unterstützt werden die Bildformate 'JPG' und 'GIF'.

Beim Editieren eines vorhandenen Projekts: ...werden hier die im Projekt vorhandenen Texte und ggf. der Bildpfad angezeigt. Sie können sowohl Texte als auch Bildpfad nach Belieben ändern.

- Geben Sie einen Titel und optional eine Beschreibung ein bzw. suchen ein Bild aus. Dann klicken Sie auf 'Weiter'.

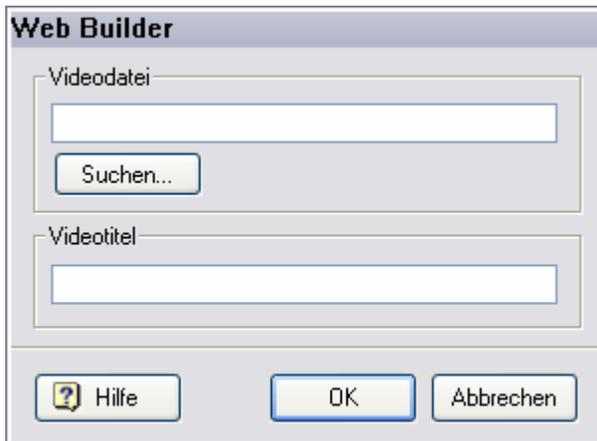
Schritt 5: Videodateien hinzufügen



In diesem Dialog fügen Sie den eigentlichen Inhalt des ganzen Projekts hinzu, die Videos nämlich.

- Klicken Sie auf den 'Hinzufügen'-Button.

Dadurch erscheint folgender Dialog:



Videodatei: Hier wird das zu zeigende Video bestimmt.

- Geben Sie im Feld 'Videodatei' einen Dateinamen samt Pfad für das Video ein oder klicken auf 'Suchen', um einen um einen Ladedialog zu öffnen, in dem Sie ein Video aussuchen können.

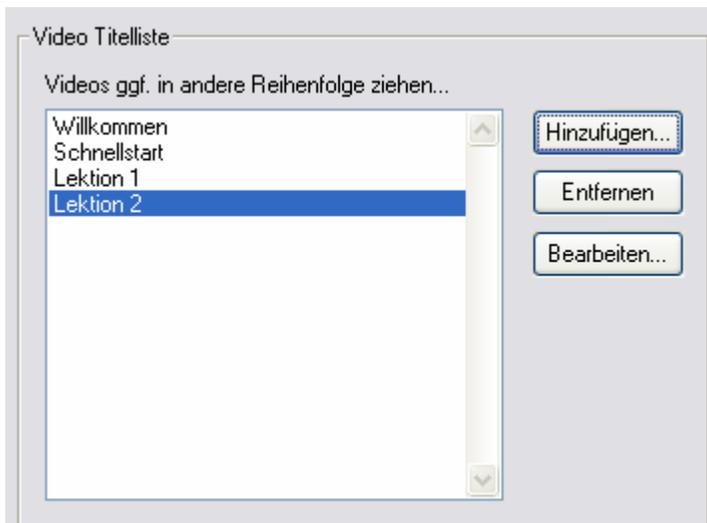
Unterstützt werden dabei alle vier Formate, die mit ScreenCorder erzeugt werden können (WMV, Flash, FLV und AVI).

Videotitel: Dieser Titel wird später links in einem Button angezeigt, mit dem man auf das zugehörige Video schaltet. Der Name sollte aussagefähig, aber nicht zu lang sein, da der horizontale Platz im Button begrenzt ist.

- Geben Sie jetzt in diesem Feld einen Titel für das Video ein und klicken dann auf 'OK'.

Damit befinden Sie sich wieder im vorigen Dialog ('Videos hinzufügen'). In der Videoliste erscheint das definierte Video als Eintrag, der seinem 'Videotitel' entspricht.

- Sollen weitere Videos hinzugefügt werden, klicken Sie erneut auf den 'Hinzufügen'-Button und wiederholen die obigen Schritte.



Sie können Einträge in der Liste löschen, indem Sie den entsprechenden Eintrag auswählen und dann den Button 'Entfernen' anklicken. Die Reihenfolge der Videos in der Liste kann geändert werden, indem Sie einen Eintrag einfach mit der Maus an eine andere Position ziehen.

Beim Editieren eines vorhandenen Projekts: werden hier die bereits im Projekt befindlichen Videos in der Liste angezeigt. Sie können der Liste - wie oben beschrieben - weitere Videos hinzufügen oder vorhandene löschen. Auch ein Editieren der Videotitel von bereits vorhandenen Videos ist, wie oben beschrieben, möglich.

- Enthält die Liste alle gewünschten Videos in der richtigen Reihenfolge, klicken Sie auf 'Weiter'.

Schritt 6: Projekt speichern



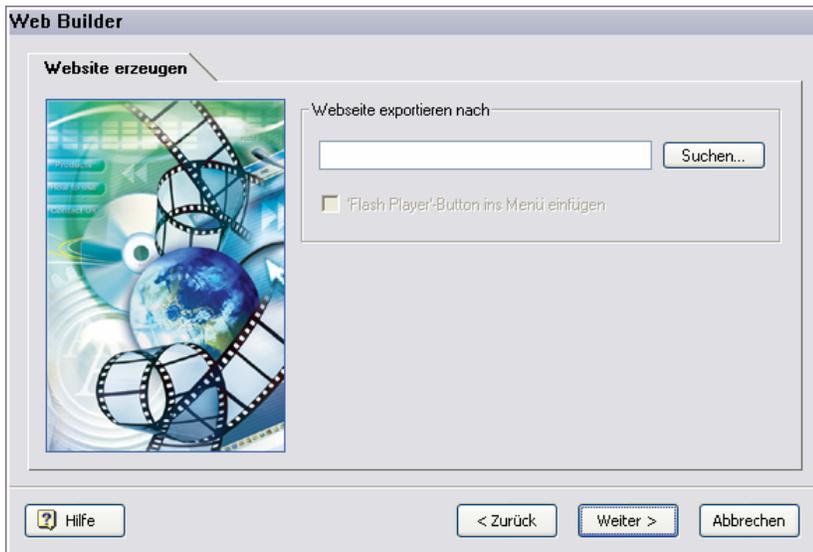
Dieser Dialog dient allein dazu, Sie darauf aufmerksam zu machen, dass das Speichern des eben erzeugten Projektes in aller Regel sehr empfehlenswert ist.

- Sie können mit Klick auf den Button Projekt speichern eine einzige Datei (*.wbp) erzeugen, die alle Informationen Ihres Web Builder-Projekts enthält.
- Geben Sie einen Ordner und einen Namen für das WebBuilder Projekt an und klicken dann auf 'Speichern'.

Beim Editieren eines vorhandenen Projekts: Sie können vorhandene Projektdateien mit der aktuellen Version überschreiben. Die ältere Version geht dabei verloren. Wenn Sie das nicht wollen, wählen Sie einen anderen, noch nicht vorhandenen Dateinamen.

- Klicken Sie auf 'Weiter'.

Schritt 7: Webseiten erzeugen



- Geben Sie im Feld 'Erzeugen in' einen Pfad ein oder klicken Sie auf 'Suchen'.



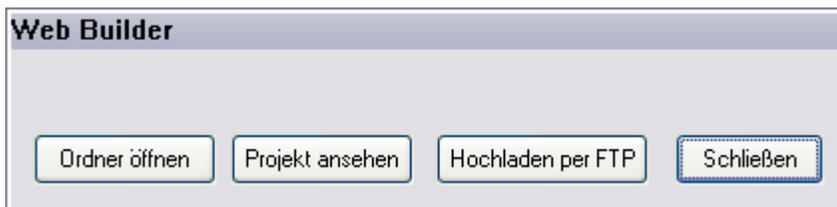
Da beim Erzeugen eine ganze Reihe von Dateien entsteht, wird dringend empfohlen, das Ganze nicht in einem Ordner zu speichern, der bereits Dateien enthält, sondern einen leeren Ordner zu verwenden. Sie können einen neuen Ordner direkt im Verzeichnisdiallog erstellen.

Damit befinden Sie sich wieder im vorigen Dialog 'Webseiten erzeugen'.

'Flash Player'-Button ins Menü einfügen: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Ihr Web Builder-Projekt Flash-Dateien enthält. Ist die Option aktiv, erscheint im fertigen Menü ein Button 'Zum Flash Player', mit dem der Endanwender ins Adobe-Downloadcenter schalten und sich, wenn nötig, den Flash Player downloaden kann.

- Klicken Sie auf 'Weiter', um den HTML Export zu starten.

Ist die Erzeugung abgeschlossen, erscheint folgendes Dialog:



Sie haben nun folgende Möglichkeiten:

- **Ordner öffnen:** Zeigt den Inhalt des Ordners an, in dem Sie die Webseiten erzeugt haben. Er enthält alle benötigten Dateien incl. der Videos selbst.

Die Datei 'index.htm' ist die HTML-Seite, mit der das Projekt aufgerufen wird.

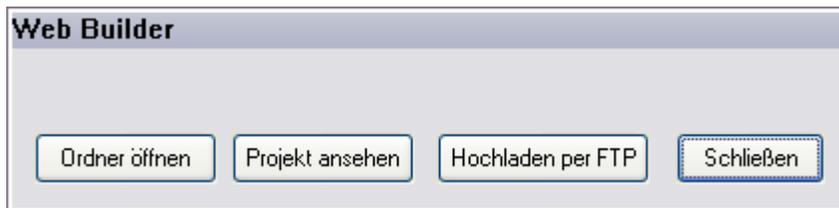
- **Projekt ansehen:** Startet das fertige Projekt im Standard-Browser Ihres Systems.
- **Hochladen per FTP:** Mit Klick auf diesen Button wird der FTP Upload Manager gestartet, mit dem Sie Ihr Projekt direkt ins Web hochladen können. Mehr zu diesem Thema finden Sie unter "FTP Upload Manager".
- **Schließen:** Schließt den Dialog.

FTP Upload Manager

Um das Hochladen Ihrer mit dem Web Builder erzeugten Präsentationen ins Web so schnell und unkompliziert wie möglich zu machen, können Sie das eingebaute FTP-Programm, den FTP Upload Manager verwenden.

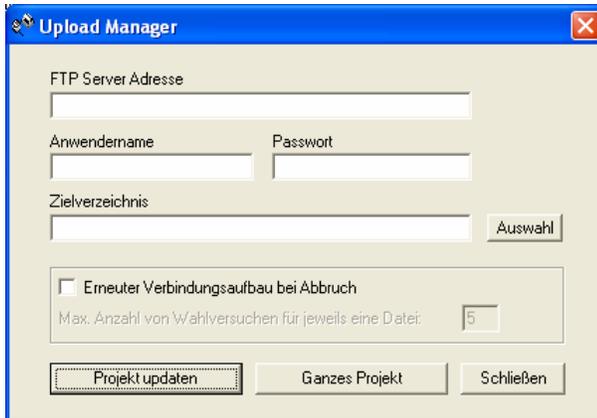
Starten des FTP Upload Manager

Wenn die Erzeugung der HTML-Seiten in Web Builder abgeschlossen ist, erscheint folgender Dialog:



- Klicken Sie auf 'Hochladen per FTP'.

Der FTP Upload Manager-Dialog erscheint:



➤ Im Feld 'FTP Server Adresse' geben Sie die FTP Upload Adresse ein, die Sie von Ihrem Internet Service Provider (ISP) erhalten haben.

➤ Geben Sie Anwendername und Passwort in die entsprechenden Felder ein.



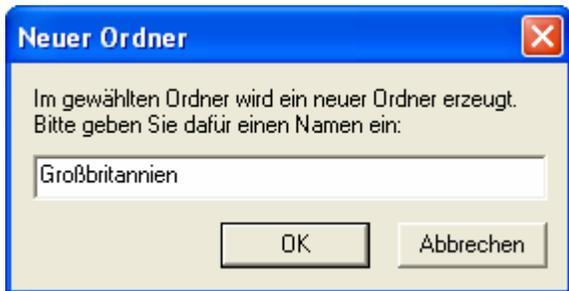
Wenn Sie keine FTP Adresse, keinen Anwendernamen und/oder kein Passwort haben oder eines davon verloren ging, kontaktieren Sie Ihren ISP.

➤ Mit Klick auf den Button neben 'Zielverzeichnis' wird die Verbindung zum Internet hergestellt. Nachdem Sie online sind, wählen Sie das Verzeichnis aus, in das Sie Ihre Präsentation hochladen wollen.



➤ Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis und klicken 'OK', um zum Upload Manager-Dialog zurückzukehren.

Wenn Sie die Präsentation in ein neues Verzeichnis hochladen wollen, klicken Sie auf 'Neuer Ordner', um diesen auf dem Server anzulegen. Klicken Sie 'OK', um zum Upload Manager-Dialog zurückzukehren.



 *UM schnell ein neues Verzeichnis zu erzeugen, geben Sie im Zielverzeichnis-Feld einen Forward Slash (/) und den Namen des neuen Verzeichnisses ein.*



Wird Ihre Internet-Verbindung oft unterbrochen, werden Sie aufgefordert, die Option 'Erneuter Verbindungsaufbau...' im Upload Manager Dialog zu aktivieren, um sicherzustellen, dass der Upload erfolgreich ist.

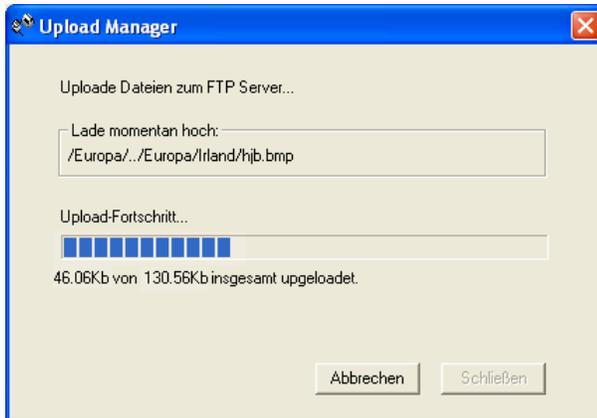


Sie können außerdem angeben, wie oft Wiederwahl-Versuche für eine bestimmte Datei durchgeführt werden sollen. Ist der Upload nach dieser Anzahl noch immer nicht erfolgreich gewesen, wird abgebrochen.

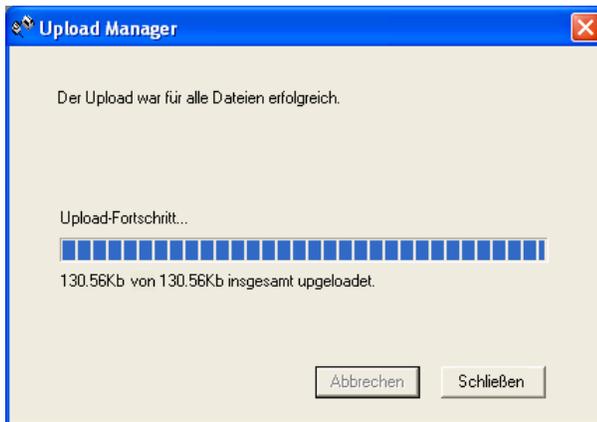
Hochladen Ihrer Präsentation

- Wenn Sie Ihre Präsentation das erste Mal hochladen, klicken Sie **Ganzes Projekt**, um tatsächlich alle Dateien hochzuladen.

Sie können den Verlauf des Hochladens im Upload-Dialog verfolgen.



Ist der Upload erfolgreich abgeschlossen, erscheint folgender Dialog:



➤ Klicken Sie auf 'Schließen', um zu ScreenCorder zurückzukehren.

Der FTP Upload Manager merkt sich Ihre FTP Adresse, Anwendernamen, Passwort und das Zielverzeichnis. Wenn Sie Ihre Präsentation ändern und sie erneut hochladen wollen, klicken Sie auf **Projekt updaten**, um nur die Dateien, die sich seit dem letzten Upload verändert haben, hochzuladen.

Exportieren von Schnappschüssen

Nachdem Sie eine Aufnahme vorliegen haben, kann ScreenCorder 'Schnappschüsse' von einzelnen Einzelbildern der Aufnahme machen. Diese Schnappschüsse können entweder als Bilddateien in den Ordner Ihrer Wahl exportiert oder in ein Microsoft Word Dokument eingebunden werden.

Definieren von Schnappschüssen

Um die Einzelbilder, von denen ein Schnappschuss gemacht werden soll, zu kennzeichnen, müssen, während die Aufnahme abgespielt wird, entsprechende Schnappschusspunkte gesetzt werden:

- Bewegen Sie sich durch die Aufnahme und drücken an den Stellen (Einzelbildern), an denen ein Schnappschuss gemacht werden soll, **Alt + S**.

Alternativ können Sie **Bearbeiten | Schnappschüsse | Vom aktuellen Bild** wählen - oder rechtsklicken Sie im Visuellen Display und wählen **Schnappschuss Vom aktuellen Bild**.

Damit erscheint an der entsprechenden Stelle des Visuellen Displays ein Schnappschuss-Symbol.



- Wiederholen sie diese Schritte, indem Sie sich weiter durch die Aufnahme bewegen und jeweils Alt + S, wenn vom aktuellen Bild ein Schnappschuss gemacht werden soll.



Sie können die Tastenkombination, die einen Schnappschuss auslöst, über **Optionen | Tastaturkürzel** nach Ihren Wünschen anpassen. Mehr dazu unter "ScreenCorder anpassen".

Liste der Schnappschusspunkte

- Um alle aktuellen Schnappschusspunkte aufzulisten, wählen Sie **Bearbeiten | Schnappschüsse | Liste**.

Damit wird ein Dialog aufgerufen, in dem alle aktuellen Schnappschüsse aufgelistet sind, inkl. ihrer exakten Position in der Aufnahme.



Schalten zu einem Schnappschusspunkt

Sie können auf verschiedene Weise zu einem Schnappschusspunkt schalten und damit das zugehörige Einzelbild anzeigen:

- Wählen Sie den gewünschten Schnappschusspunkt im Schnappschussdialog und klicken dort auf den **Gehe zu...** Button.
- Verwenden Sie den Schieberegler und das Visuelle Display, um sich durch die Aufnahme zu bewegen und den gewünschten Schnappschusspunkt ausfindig zu machen.

Exportieren von Schnappschüssen

- Wenn Sie alle gewünschten Schnappschusspunkte beisammen haben, wählen Sie **Datei | Schnappschüsse exportieren** im Hauptmenü.

Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

- Wählen Sie **In Ordner**, um die Schnappschüsse als einzelne Bilder in einen Ordner Ihrer Wahl zu exportieren.
- Wählen Sie **in Microsoft Word**, um die Schnappschüsse in ein vorformatiertes Microsoft Word-Dokument zu exportieren, in dem Sie direkt Überschriften und Beschreibungen hinzufügen können.

Löschen eines Schnappschusspunkts

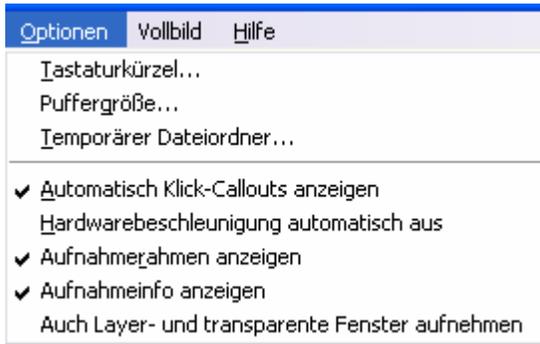
Wenn Sie einen Schnappschusspunkt aus Versehen erzeugt haben, können Sie diesen auf verschiedene Weise löschen:

- Wählen Sie **Bearbeiten | Schnappschüsse | Liste** im Hauptmenü, wählen dann den zu löschenden aus und klicken den **Löschen** Button.
- Rechtsklicken Sie im Visuellen Display und wählen **Schnappschuss löschen** aus dem Kontextmenü.

Sie können auch alle Schnappschüsse auf einmal löschen, indem Sie **Bearbeiten | Schnappschüsse | Liste** wählen und auf den **Alle löschen** Button klicken.

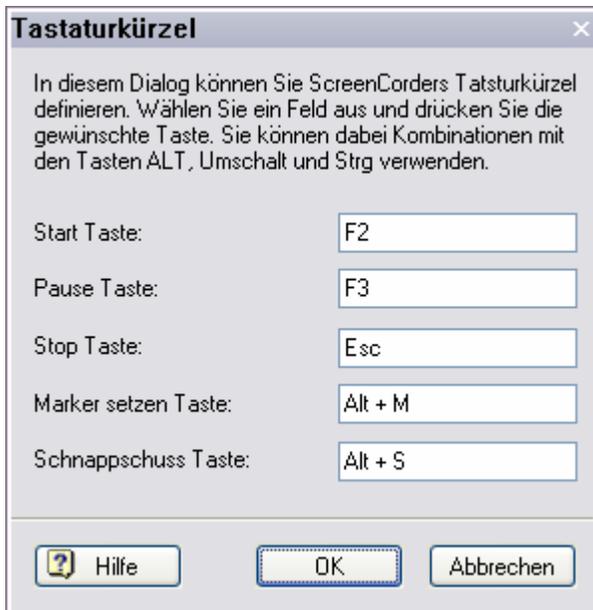
ScreenCorder anpassen

Im Menü 'Optionen' können Sie eine ganze Reihe von Voreinstellungen bzgl. des Programms und speziell der Aufnahme treffen.



Tastaturkürzel

Im Tastaturkürzel-Dialog können Sie die voreingestellten Tasten(kombinationen) in ScreenCorder durch eigene ersetzen.



- Klicken Sie auf das Feld, dessen Tastaturkürzel Sie verändern wollen.
- Drücken Sie dann die gewünschte Taste bzw. Die Tastenkombination (z.B. Strg + E).

Start Taste: Als 'Start Taste' wird diejenige Taste bezeichnet, mit der man die Aufnahme starten kann.

Die voreingestellte Starttaste ist **F2**.

Pause Taste: Als 'Pause Taste' wird diejenige Taste bezeichnet, mit der man die Aufnahme pausieren kann.

Die voreingestellte Pausetaste ist **F3**.

Stop Taste: Als 'Stop Taste' wird diejenige Taste bezeichnet, mit der man die Aufnahme beenden kann. Mit Beginn der Aufnahme verschwindet der ScreenCorder-Dialog - und die einzige Möglichkeit, die Aufnahme zu beenden, ist dann die 'Stop Taste'.

Die voreingestellte Stoptaste ist **ESC**.

Marker setzen Taste: Mit dieser Taste können Sie dem aktuellen Bild einen Marker hinzufügen, entweder direkt bei der Aufnahme oder zu einem beliebigen, späteren Zeitpunkt beim Bearbeiten.

Die voreingestellte 'Markertaste' ist **Alt + M**.

Mehr Information zu Markern finden Sie unter "Arbeiten mit Markern".

Schnappschuss Taste: Mit rücken dieser Taste setzen Sie einen 'Schnappschusspunkt' auf dem aktuellen Bild der Aufnahme.

Die voreingestellte Schnappschusstaste ist **Alt + S**.

Mehr Information zu Schnappschüssen finden Sie unter "Exportieren von Schnappschüssen".

Puffergröße

ScreenCorder speichert die Daten während der Aufnahme im Hauptspeicher zwischen.

Im Dialog der Puffergröße können Sie bestimmen, wie viel RAM Sie ScreenCorder während der Aufnahme zuweisen wollen.

Mit Auswahl des Menüpunkts 'Puffergröße' erscheint der folgende Dialog:



Um den Puffer-Status während der Aufnahme angezeigt zu bekommen, wählen Sie die Option 'Puffer bei Aufnahme anzeigen'. Dadurch wird während der Aufnahme folgender Dialog angezeigt (nicht im Vollbildmodus):



Der Puffer ist ausreichend, wenn die Anzeige dem Maximum (rechtes Ende des Bereichs) nie zu nahe kommt. Befindet sich die Anzeige permanent rechts von der Mitte bzw. nahe dem Maximum, weisen Sie ScreenCorder - wenn möglich - mehr Speicher zu, um ein flüssiges Aufnehmen zu gewährleisten.

In aller Regel sollten Sie nicht mehr als die Hälfte des insgesamt im System zur Verfügung stehenden RAMs ScreenCorder zuweisen.

Temporärer Ordner

ScreenCorder erzeugt während der Aufnahme eine oder mehrere, temporäre Dateien, die unter Umständen sehr groß werden können. Falls Sie mehrere Festplatten/Partitionen auf Ihrem System haben, können Sie mit der Option 'Temporärer Ordner' diejenige auswählen, auf der noch am meisten Platz ist, sodass möglichst lange Aufnahmen möglich sind.

Anmerkungen:

- Sie sollten ausschließlich lokale Festplatten auswählen, sodass die Daten nicht übers Netzwerk gesendet werden müssen.
- Damit diese neue Einstellung wirksam wird, müssen Sie ScreenCorder schließen und erneut öffnen.

Automatisch Klick-Callouts anzeigen

Mit dieser Option wird ScreenCorder so konfiguriert, dass beim Auswählen/Klicken von Menüs, Befehlen und Buttons während der Aufnahme automatisch entsprechende Texthinweise (Callouts) generiert werden. Diese Callouts erscheinen dann in der Aufnahme bereits kurz bevor tatsächlich geklickt wird - und verschwinden kurze Zeit später wieder.

Hardwarebeschleunigung automatisch aus

Dieser Menüpunkt schaltet die Hardware-Beschleunigung des Systems automatisch aus, wenn ScreenCorder läuft. Damit ist eine störungsfreie Aufnahme gewährleistet, weil ScreenCorder mehr Computerleistung zur Verfügung steht.

Wichtiger Hinweis: Falls diese Option aktiv ist und es zu einem unerwarteten Ende der Aufnahme kommt (Absturz etc.), kann dies je nach Grafikkartentyp beim Neustart zu Fehlermeldungen führen, da das System das Ausschalten nicht registriert hat. In diesem Fall sollten Sie die Einstellung der Hardwarebeschleunigung manuell ändern. Damit ist auch das System wieder Up-To-Date. Wie das geht, erfahren Sie unter dem gleichnamigen Punkt des Kapitels "Einrichtung der Umgebung".

Ist diese Option aktiv, kann es zu Abstürzen kommen, wenn Ihr System das Setzen dieser Option von dritter Seite (von ScreenCorder aus) nicht erlaubt. In diesem Fall sollten Sie ggf. Diese Einstellung manuell setzen. Wie das geht, erfahren Sie unter "Einrichtung der Umgebung".

Aufnahmerahmen anzeigen

Ist diese Option eingeschaltet, ist bei der Aufnahme ein Rahmen rund um den aufzunehmenden Bereich sichtbar (nicht bei 'Ganzer Bildschirm' (FullScreen). Er blinkt während der Aufnahme, beim Pausieren wird er einfach angezeigt. Der Rahmen ist im Video natürlich nicht sichtbar. Sie können die Option jederzeit durch erneute Auswahl des Menüpunkts aus- und einschalten. Wie das geht, lesen Sie unter Punkt 2 im Kapitel Weg zur optimalen Aufnahme.

Aufnahme-Info anzeigen

Ist dieser Menüpunkt aktiv, erscheint nach dem Definieren der Videogröße ein Dialog, falls die Breite oder Höhe des Aufnahmebereichs einen Wert haben, der nicht durch 4 teilbar ist.

- Um diesen Dialog permanent auszuschalten, deaktivieren Sie die Option oder klicken Sie bei dessen Erscheinen einfach die Option 'Nicht mehr zeigen' an.

Auch Layer- und transparente Fenster aufnehmen

Voreingestellt (wenn diese Option ausgeschaltet ist) zeichnet ScreenCorder nur den 'Standard-Inhalt' des Desktops auf, d.h. alles, was dort auf herkömmliche Weise in Windows dargestellt wird. Es gibt daneben allerdings Inhalte, die auf sehr spezielle Weise in den Desktop 'eingestanz' sind (z.B. 'Microsoft Agents', also die bekannten, kleinen Hilfs-Elemente).

- Um wirklich alles auf dem Desktop aufzunehmen, schalten Sie diese Option ein.



Das Einschalten dieser Option verlangsamt die Performance beim Aufnehmen stark! Sie sollte also nur dann eingeschaltet werden, wenn es wirklich nötig ist.



Support

Fragen und Antworten

Spielt es eine Rolle, welche Version des Media Player installiert ist?

ScreenCorder greift automatisch auf die im System vorhandenen Ressourcen zurück, d.h. es macht durchaus Sinn, statt eines ggf. schon vorhandenen Media Players 6.4 oder 7 den Media Player 9 (oder neuer zu installieren). Media Player 9 bietet nämlich unter anderen eine Verbesserung, die bei Screen-Videos ganz massiv zum Tragen kommt:

Normalerweise müssen Sie beim Export eine fixe Datenrate eingeben, die zum einen nicht überschritten werden darf (ansonsten stoppt das Video) und die zum anderen immer weggeschrieben wird, egal ob momentan überhaupt Daten anfallen. Man muss also quasi per Blindversuch (oder Erfahrung; mit der Zeit bekommt man ein Gefühl dafür) eine Datenrate wählen, die einerseits für alle Spitzen im Datenstrom (Peaks) ausreichend ist, andererseits aber so klein wie möglich, um nicht unnötig große Dateien zu erzeugen.

Bei installiertem Media Player 9 ist das jetzt völlig anders: Zwar ist die Vorgehensweise identisch, allerdings können Sie jetzt ruhig eine 'zu hohe', also in jedem Fall ausreichende Datenrate eingeben. Daten werden jetzt nämlich nur noch weggeschrieben, wenn sie auch wirklich anfallen. Oder anders: Die gleiche Aufnahme mit 120 Kbit exportiert wird praktisch genau so groß sein wie beim Export mit 1 Mbit. Die so erzeugten Videos sind auch mit dem Media Player ab 6.4 abspielbar, optimal ist aber auch da (also beim Anwender) der Media Player 9.

Kann man ScreenCorder-Videos nachträglich schneiden?

Prinzipiell können die von ScreenCorder erzeugten Dateien natürlich mit dafür vorgesehenen Programmen weiter bearbeitet werden, d.h. ein Schneiden von AVIs ist mit gängigen Schnittprogrammen möglich (WMV nur, wenn das Schnittprogramm WMV-Import/Export unterstützt). Wichtig dabei ist, dass Ihnen dabei die genauen Eigenschaften des Videos bekannt sind (Welche genaue Größe (Breite/Höhe), welcher CoDec wurde verwendet, wie viel Bilder pro Sekunde). Nur dann können Sie das Video nach dem Schneiden wieder mit den gleichen Werten erzeugen. Verwenden Sie andere Werte, wird das Video umgerechnet und dabei in aller Regel sehr viel schlechter in der Qualität und die Datei sehr groß. Also: Am besten die Werte, mit denen das Video in ScreenCorder aufgenommen wurde, komplett notieren und beim Speichern/Erzeugen des geschnittenen Video 1:1 dort eintragen.

Um beim Einsatz eines fremden Schnittsystems doppelte Qualitätsverluste zu vermeiden, können Sie das ScreenCorder Projekt als AVI (mit Full Frames, also unkomprimiert) und PCM Audio (ebenfalls unkomprimiert) exportieren und im Schnittprogramm importieren. Damit haben Sie dort auf jeden Fall volle Qualität als Ausgangsmaterial und eine Qualitätsreduzierung ergibt sich ausschließlich durch die Codierung im Schnittprogramm.

Kann man die während der Aufnahme abgespielten WAVe Sounds mit aufnehmen?

Ob das ohne weiteres geht, hängt von Ihrem installierten Soundsystem (Soundkarte + entspr. Software) ab. Neuere Soundsysteme erlauben (anders als früher) die Auswahl von mehreren Soundquellen gleichzeitig (Audioeinstellungen, Aufnahmedialog).

Außerdem gibt es bei sehr vielen Soundsystemen eine Audioquelle namens "Stereomix" (Name kann variieren), mit der die Sounds aufgenommen werden, die vom Computer selbst im Augenblick abgespielt werden. In diesem Fall ist es sehr einfach, die gewünschte Quellen (z.B. Mikrofon + Stereomix) einzuschalten und damit genau das, was gewünscht ist, aufzunehmen.

Falls Ihr System diese Möglichkeit nicht unterstützt, gibt es nur folgende Möglichkeiten des Workarounds:

- Indem man die Systemlautsprecher laut stellt, sodass der Sound vom Mikro aufgenommen wird.
- Indem man das Mikro nicht an die Soundkarte direkt anschließt, sondern an ein Mischpult und über Line-In aufnimmt. Am Mischpult kann man dann außerdem den Computer-Soundoutput anschließen.
- Indem man die Soundaufnahme (Computer Out --> Recorder) extern aufzeichnet und den Sound (Sprache und Waves) später dem Video unterlegt.

Kann man ScreenCorder Videos nachvertonen bzw. die Tonspur bearbeiten?

Ein 'direktes' Nachvertonen ist ja bereits innerhalb des ScreenCorders möglich (sieh auch "Bearbeiten einer Aufnahme"). Will man die Tonspur darüber hinaus speziell bearbeiten, muss das Video entweder komplett neu in einem Videoschnittprogramm (siehe oben) bearbeitet werden - oder in einem geeigneten Soundprogramm, das auch Videos laden kann, dabei die Videospur unberührt lässt und lediglich ein Editieren der Soundspur erlaubt. Inzwischen gibt es bereits eine ganze Reihe solcher Programme; einige davon können sogar mit WMV-Dateien umgehen.

Kann man ScreenCorder-Aufnahmen als QuickTime®-Videos exportieren?

Ein direktes Erzeugen von QuickTime-Videos (*.MOV) ist nicht möglich, allerdings lassen sich AVI-Dateien in Videoschnittprogrammen, die QuickTime unterstützen, nachträglich in MOVs umwandeln. In aller Regel ist es aber gar nicht nötig, AVIs umzuwandeln, weil auch die meisten Mac® Systeme durchaus mit AVI-Dateien umgehen können und auch ein MediaPlayer für diese Systeme verfügbar ist.



Wenn Sie die mit ScreenCorder erzeugten AVI-Dateien konvertieren, achten Sie darauf, dass sie nur mit einem für Screen-Aufnahmen geeigneten CoDec optimal dargestellt werden. Wenn Sie einen CoDec verwenden, der nur für 'normales Video' gedacht ist, werden Sie schlechte Qualität und gleichzeitig vergleichsweise riesige Dateien erhalten.

Können ScreenCorder Aufnahmen auf DVD exportiert werden?

Direkt von ScreenCorder kann nicht auf bzw. Für DVD exportiert werden. Sie können Ihre Aufnahme aber z.B. als AVI exportieren (z.B. unkomprimiert) und dieses AVI dann mit Hilfe eines entsprechenden Videoschnittprogramms bearbeiten und MPEG2 bzw. eine DVD daraus generieren.

Eine Aufnahme­fläche von 720 x 576 (DVD Format) ergibt die besten Ergebnisse, weil das Video dann nicht skaliert werden muss.

Bitte bedenken Sie, dass auf einem Fernsehgerät nur der zentrale Ausschnitt (nicht die komplette Video­fläche) sichtbar sein wird. Deshalb sollten Sie dafür sorgen, dass der Ausschnitt entsprechend gewählt wird bzw. dass keine wichtigen Aktionen nahe am Rand des Bereichs stattfinden.

Warum stoppt das WMV-Video plötzlich - oder zeigt von vornherein nur einen schwarzen Bildschirm?

Das liegt daran, dass die 'Bitrate' für den Inhalt zu gering eingestellt ist: Stopp, wenn irgendwo im Video plötzlich zu viele Daten auf einmal anfallen; schwarzer Bildschirm, wenn die Datenrate nicht ausreicht, das erste Bild anzuzeigen. Abhilfe: Datenrate erhöhen. Bitte lesen Sie dazu auch den die Infos zu den **Media Player-Versionen** in diesem Kapitel.

Kann man ein Fenster exakt skalieren?

(sodass man das Fenster komplett 'drauf' hat, das Video aber trotzdem genau die gewünschte Größe aufweist). Das ist in Windows nicht vorgesehen (da kann man nur mit der Maus skalieren), es gibt aber ein sehr sinniges Freeware-Tool, mit dem dies möglich ist. Sie finden es unter <http://www.brianapps.net/sizer.html>.

Wie ändert man die Farbtiefe?

- Doppelklicken Sie 'Anzeige' in der Systemsteuerung oder über das Kontextmenü (Rechtsklick) des Desktops.
- Wählen Sie 'Einstellungen'.
- Wählen Sie unter 'Farben' eine neue Farbtiefe.
- Klicken sie auf 'OK'.

Warum läuft meine Aufnahme nicht flüssig ab?

Wenn Sie zu viele Bilder pro Sekunde eingestellt haben, ist der PC nicht in der Lage, diese Einstellung auch wirklich umzusetzen.

Es gibt einige Möglichkeiten, das zu vermeiden:

- Verkleinern Sie den Aufnahmebereich und/oder die Farbauf­lösung.
- Verkleinern Sie die Anzahl der Bilder pro Sekunde (Aufnahmeeinstellungen, Karteireiter Video).
- Vergrößern Sie den Puffer ggf. bis kurz vors Maximum (Optionen | Puffergröße).
- Verwenden Sie zur Aufnahme (Abspielen ist ja kein Problem) einen schnelleren Computer, evtl. einen Dual-Prozessor-Rechner.

Ein oft gemachter Fehler ist auch das zu schnelle Bewegen der Maus bei der Aufnahme. Abgesehen davon, dass auch ein mit der noch Materie nicht vertrauter Anwender in der Lage sein sollte, Ihre Aktionen (Mausbewegungen und Kommentar) nachzuvollziehen, sorgen langsamere Bewegungen auch dafür, dass die Mausbewegungen im Video weich aussehen.

Wie kann man Realvideo so aufnehmen, dass es später flüssig abgespielt wird?

Die meisten aktuellen Systeme sind leider noch nicht in der Lage, ein großes Video (z.B. 720 x 576) mit realem Inhalt (massive Änderungen von Bild zu Bild) flüssig aufzunehmen. Manche Systeme/Grafikkarten zeigen nur einen schwarzen Bildschirm, andere verlieren eine große Anzahl von Einzelbildern bei der Aufnahme. Eine Möglichkeit, dies zu vermeiden, ist das Importieren von Videos in die bestehende Aufnahme. Nehmen Sie das Video wie gewohnt auf, importieren und legen Sie dann aber die Videodatei "noch einmal" übers aufgenommene Video. Passen Sie die Größe so an, dass es die gleiche Größe wie in der Originalaufnahme hat (ggf. die ganze Aufnahmefläche) und exportieren die Aufnahme dann in ein geeignetes Format.



Wenn Sie als WMV exportieren, ist der CoDec 'Windows Media Video 9' bei weitem der beste für die Darstellung von Realvideo.

Wie kann ich verhindern, dass die Meldung 'Kann Videodatei nicht als AVI schreiben' erscheint?

- Schalten Sie in die Systemsteuerung, Software, Windows Setup, Multimedia.
- Doppelklicken sie Multimedia und stellen sicher, dass Video- und Audiokompression verfügbar sind. Wenn nicht, diese Optionen aktivieren.

Warum wird der Mauszeiger nicht korrekt dargestellt?

Manchmal werden Änderungen des Mauszeigers nicht korrekt dargestellt, wenn Sie sich eine Aufnahme noch vor dem Speichern/Exportieren anschauen. Nach dem Export, d.h. im eigentlichen Video, wird der Mauszeiger absolut korrekt dargestellt.



Einige Programme verändern den Mauszeiger in einer nicht systemkonformen Weise. Das kann dazu führen, dass der Mauszeiger nach der Aufnahme anders dargestellt wird als dies 'live' der Fall war.

Gibt es eine Größenbeschränkung für AVI-Dateien?

Ja, AVI-Dateien sind auf eine Größe von 2 GB bzw. 4 GB begrenzt (je nach Dateisystem). Das ist nicht ScreenCorder-typisch, sondern eine Grenze des AVI-Formats selbst. Wie viele Minuten Video mit diesen Werten möglich sind, hängt sehr stark von der Bildrate, der Auflösungen und anderen Einstellungen ab.

Allerdings ist es aller Erfahrung nach sehr unwahrscheinlich, dass Sie bei Screen-Recordings auch nur andeutungsweise an diese Grenze stoßen.

Hilfeversionen

Die ScreenCorder Dokumentation befindet sich in Form einer Online-Hilfe im Programm selbst. Sie kann außerdem in Form einer PDF-Datei aus dem ScreenCorder-Installationsordner aufgerufen werden.

Die FAQ Wissensdatenbank

Wenn Sie Hilfe von MatchWare benötigen, verwenden Sie bitte unsere FAQ Wissensdatenbank:

<http://faq.matchware.com/ge/>

Die meisten, gängigen Fragen zu ScreenCorder sind dort bereits beantwortet, sollte dies in Ihrem Fall nicht zutreffen, können Sie sich direkt von dort aus an uns wenden und die spezielle Frage stellen.

Die MatchWare Website

Auf der MatchWare Website finden Sie Informationen jeglicher Art zu unseren Produkten, darunter Anleitungen, Videos und Produktvergleiche. Wir ergänzen diese Infos bei Bedarf fortlaufend. Hier sind sie zu finden:

<http://www.matchware.com>

Melden eines Problems

Um MatchWare ein Problem, einen Bug oder eine sonstige Fehlfunktion in ScreenCorder zu melden, verwenden Sie bitte unsere FAQ-Wissensdatenbank, in der Sie u.a. direkt mit uns Kontakt aufnehmen können:

<http://faq.matchware.com/ge/>

MatchWare BugBuster™

Dies ist ein kleines Programm, das gestartet wird, falls ScreenCorder einmal abstürzen sollte. Wenn dies geschieht, erzeugt BugBuster™ ein Formular, in dem wichtige Daten bzgl. des Crashes bereits dokumentiert sind. Bitte geben Sie eine kurze Beschreibung ein, wie es zum Crash kam bzw. bei welcher Aktion/Funktion er stattgefunden hat. Dies kann uns beim Finden des Grundes sehr behilflich sein.

Falls der Crash extrem ist, kann es sein, dass BugBuster nicht aufgerufen wird.



Aus technischen Gründen kann ein solcher Report nicht per Mail beantwortet werden. Bitte mailen Sie ggf. das, was Sie selbst im BugBuster Formular ausgefüllt haben, als Anfrage übers FAQ-System. Vielen Dank.



Tastaturkürzel

Tastaturkürzel

Die untenstehende Tabelle zeigt alle Tastaturkürzel, die von ScreenCorder unterstützt werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie eigene Kombinationen zur Bedienung per Tastatur unter **Optionen** definieren können. Mehr dazu finden Sie unter "ScreenCorder anpassen".

Tastaturkürzel	Beschreibung
F1	Online-Handbuch anzeigen
F2	Aufnahme starten
F3	Pausieren der Aufnahme
Esc	Stop der Aufnahme (Rückkehr zur Bearbeitung)
Alt + M	Marker zu aktuellem Einzelbild hinzufügen
Alt + S	Schnappschuss des aktuellen Einzelbilds
Strg + M	Liste aller vorhandenen Marker
Strg + Tab	Gehe zum nächsten Marker in der Aufnahme
Strg + Umschalt + Tab	Gehe zum vorigen Marker in der Aufnahme
Strg + Klick	Testen eines interaktiven Objekts während des Abspielens in ScreenCorder

Index

Abspielen Button	36, 38	Aufnahmerahmen	102
Animierte Objekte	43	AVI	24
Anleitung	16	Bearbeiten	38
Audio	34, 38	der Aufnahme	38
CoDecs	71, 75	eines Multimedia Objekts	43
einfügen	38	eines Standbildes	48
erzeugen	34	eines Tests	62
Input	108	eines Webcam Objekts	50
Kompression	75	Bilder	43, 48
Nachvertonen	38	Bitrate	75, 108
Quellen	108	Bits	31
überschreiben	38	Breite	25, 71
Audio / Maus -Karteireiter	31	Aufnahmebereich	25
Audio aufnehmen	31	Video	71
Audio einrichten	31	Buttons	36, 38
Audio und Video einfügen	38	Abspielen	36, 38
Audio und Video überschreiben	38	Audio und Video einfügen	38
Audioaufnahme	31	Audio und Video überschreiben	38
Auflösung	24, 108	Aufnahmemodus	38
Bildschirm	24	Aufnehmen	34, 38
Farbe	9, 108	gehe zum Anfang	36, 38
Aufnahme	29, 31, 34	gehe zum Ende	36, 38
abspielen	36	nur Audio einfügen	38
einfügen	38	nur Audio überschreiben	38
Einstellungen	29	Schritt vorwärts	36, 38
erzeugen	29, 34, 38	Schritt zurück	36, 38
exportieren	69	Stop	34, 38
Größe	25, 71	Callouts	102
löschen	38	CoDecs	71, 75, 108
nachvertonen	38	Einzelbild	29
Qualität	29, 31	anspringen	38
Sprache	31	einfrieren	38
überschreiben	38	Rate	29
Aufnahme nicht flüssig	108	zählen	29
Aufnahmebereich	25	Export des Videos	24
Aufnahmebuttons	34, 36, 38	Exportieren	16, 69
Aufnahmefenster	34	der Aufnahme	69
Aufnahmefrequenz	31	Schnappschüsse	99
Aufnahmeinfo	25		
Aufnahmemodus Button	38		

Exportieren als	69	Aufnahmebereich	25
AVI	71	Video	71
Flash - SWF	71		
FLV - Flash Video	71	Installation	9, 12
WMV	71	Interaktivität	60
Farbauflösung	9, 24, 108	Karteireiter Video	29
Farbtiefe	24, 108	Klick Callouts	102
Fenster exakt skalieren	108	Kompressionseinstellungen	71, 75
Flash - FLV Export	71	Lernmanagement System - LMS	75, 84
Flash - SWF Export	71	Lupen	43
Flash® (SWF)	24	Manifest Identifier - SCORM	75
FLV - Flash Video Export	71	Marker	57, 75
Fragen und Antworten	108	Maus	31
Frame	29	Mausklicks	31
anspringen	38	Aufnahme	31
einfrieren	38	Callouts	102
Rate	29	Media Player	75, 108
zählen	29	Mono Aufnahme	31
FTP Upload Manager	95	Multimedia Katalog	43, 48, 50, 62
Größe	25, 71	Multimedia Objekte	43, 48
einer Aufnahme	25, 71		
eines Multimedia Objekts	43	Nachvertonen	108
eines Standbildes	48	Nicht-Standard-Inhalte	102
eines Webcam Objekts	50	Nur Audio einfügen	38
Größe des Aufnahmebereichs	24	Nur Audio überschreiben	38
Hardwarebeschleunigung	24		
Hilfe	112, 113	Objekte	43, 50, 62
Hinzufügen	43	animierte Objekte	43
Animierte Objekte	43	Bilder	43, 48
Bilder	43, 48	Callouts	102
Callouts	102	externe Videos	43
externe Videos	43	Lupen	43
Interaktivität	60	Multimedia Objekte	43
Lupen	43	Pfeile	43
Multimedia Objekte	43	Sprechblasen	43
neuen Videoteil	38	Standbilder	48
Pfeile	43	Tests	62
Sprechblasen	43	Webcam Objekte	50
Standbilder	43	Optionen	102
Tests	62		
Webcam Objekte	50	Pause Taste	102
Höhe	25, 71	Pfeile	43

Physikalische Auflösung	24	SWF Export	71
Probleme und Lösungen	108	Tastaturkürzel	115
Projekt	42	Marker hinzufügen	102
löschen	42	Schnappschuss hinzufügen	102
ScreenCorder	42	Technischer Support	112, 113
speichern	42	Temporärer Ordner	102
Puffergröße	102	Tests	62
Quicktime	108	Timer	36, 38
Rechteck aufnehmen	34	Tipps	21, 24
		Titelseite	108
Schieberegler	36, 38	Unterstützung	112, 113
Schlüsselbilder	75	Upload Manager	95
Schnappschüsse	99	Video	69
erzeugen	99	CoDecs	69, 71, 75
exportieren	99	Einstellungen	29
Score card	62	erzeugen	69
SCORM	62, 75, 84	Formate	71
Seitenverhältnis	71	Größe	25
Shortcuts	115	hinzufügen	43
Skalieren	71, 108	Kompression	75
der Aufnahme	25, 71	Video CoDecs	71, 75
eines Multimedia Objekts	43	Video Optionen	24
eines Standbildes	48	Videos nachträglich schneiden	108
eines Webcam Objekts	50	Visuelle Anzeige	36
Sound	34, 38	Visuelles Display	36
CoDecs	71, 75, 108	Vollbildaufnahme	25, 29, 36
einfügen	38	Voreinstellungen	24, 102
erzeugen	34	Vorlage	108
Input	108	Web Builder	86
nachvertonen	38	Webcam Objekte	50
Quellen	108	Weg zur optimalen Aufnahme	24
überschreiben	38	Wegschneiden	38
Sprachaufnahme	31	Anfang	38
Sprechblasen	43	Ende	38
Standbilder	43, 48	Intervall	38
Start Taste	102	Willkommen	8
Stereo Aufnahme	31	Windows Media Audio 7	75
Steuerleiste	36, 38	Windows Media Audio 9 Voice	75
in einem Flash Video	75	Windows Media Screen 7	75
in ScreenCorder	36, 38	Windows Media Video 9	75
Stil der Vorlage	108	WMV	24
Stop Taste	34, 38, 102		
Support	112, 113		

