



Handbuch

1. Start

2. Grundlagen

- [2.1 Dateien hinzufügen](#)
- [2.2 Dateien auswählen](#)
- [2.3 Brennlaufwerk auswählen](#)
- [2.4 Brennstatus beobachten](#)
- [2.5 Laufwerksauswahl](#)
- [2.6 Bild übernehmen](#)
 - [2.6.1 Aus dem Internet](#)
 - [2.6.2 Von Coversuche \(Internetsuche\)](#)
- [2.7 Text bearbeiten](#)
- [2.8 Form bearbeiten](#)
- [2.9 Tabelle bearbeiten](#)

3. Daten brennen

- [3.1 Neue Datendisc](#)
- [3.2 Neue Disc + Disc Verteilung](#)
- [3.3 Neue Disc + Autostart](#)
 - [3.3.1 Interaktives Menü](#)
 - [3.3.1.1 Startbildschirm erstellen](#)
 - [3.3.1.2 Design bearbeiten](#)
 - [3.3.2 Autostart](#)
 - [3.3.2.1 Dateiauswahl](#)
- [3.4 Neues verschlüsseltes Medium](#)
- [3.5 Kratzerschutz Disc erstellen](#)
- [3.6 Kratzerschutz Disc wiederherstellen](#)
- [3.7 Disc aktualisieren](#)

4. Audio + Musik

- [4.1 Audio CD erstellen](#)
 - [4.1.1 Equalizereffekte ändern](#)
 - [4.1.2 Normalisierung](#)
 - [4.1.3 Pausen](#)
- [4.2 MP3 oder WMA Disc erzeugen](#)
 - [4.2.1 Audio Dateien hinzufügen](#)
 - [4.2.2 Konvertierungsstatus beobachten](#)
- [4.3 Musikdateien auf eine Disc kopieren](#)
- [4.4 Audio-CD rippen](#)
 - [4.4.1 Tracks auswählen](#)
 - [4.4.2 Einstellungen](#)
 - [4.4.3 Ripping-Status beobachten](#)
 - [4.4.4 Schnelles Audio-CD Rippen](#)
- [4.5 Hörbuch](#)
 - [4.5.1 Anzahl der Dateien verringern](#)
 - [4.5.2 Hörbuch erzeugen](#)
- [4.6 Medium für das Autoradio / Player erstellen](#)
 - [4.6.1 Mein Gerät ist nicht verfügbar](#)
 - [4.6.1.1 Erzeuge Kopie aus](#)
 - [4.6.2 Ziel auswählen](#)
 - [4.6.2.1 Dateien hinzufügen](#)

5. Film + Diashow

5.1 Film / Diashow DVD erstellen

- [5.1.1 Format auswählen](#)
- [5.1.2 Filme hinzufügen](#)
 - [5.1.2.1 Film erstellen / bearbeiten](#)
 - [5.1.2.2 Objektanzeigedauer verändern](#)
 - [5.1.2.3 Leeres Element bearbeiten](#)
 - [5.1.2.4 Start- / Endzeitpunkt verändern](#)
 - [5.1.2.5 Bereiche schneiden](#)
 - [5.1.2.6 Video teilen](#)
 - [5.1.2.7 Übergänge verwenden](#)
 - [5.1.2.8 Musik hinzufügen](#)
 - [5.1.2.9 Filmeinstellungen bearbeiten](#)

5.1.3 Foto-Diashow erstellen

- [5.1.3.1 Neues einfaches Projekt](#)
- [5.1.3.2 Diashow Modus auswählen](#)
- [5.1.3.3 Einstellungen](#)
- [5.1.3.4 Dateien hinzufügen](#)
- [5.1.3.5 Projekt erstellen/bearbeiten](#)
- [5.1.3.6 Slide bearbeiten](#)
- [5.1.3.7 Bildeinstellungen bearbeiten](#)
- [5.1.3.8 Timeline verwenden](#)
- [5.1.3.9 Element verschieben](#)
- [5.1.3.10 Untertitel-Element bearbeiten](#)
- [5.1.3.11 Mehrere Bilder hinzufügen](#)
- [5.1.3.12 Leere Seite hinzufügen](#)
- [5.1.3.13 Aufnahme starten](#)
- [5.1.3.14 Bildinformationen anzeigen](#)
- [5.1.3.15 Vor- / Abspann hinzufügen](#)
- [5.1.3.16 Typ auswählen](#)
- [5.1.3.17 Hintergrund auswählen](#)
- [5.1.3.18 Inhalt bearbeiten: Scrollende Seite](#)
- [5.1.3.19 Inhalt bearbeiten: Mehrere Seiten](#)
- [5.1.3.20 Übergänge](#)
- [5.1.3.21 Musik hinzufügen](#)
- [5.1.3.22 Überblendung wechseln](#)
- [5.1.3.23 Vorlagen verwenden](#)
- [5.1.3.24 Einstellungen: Ansicht](#)

5.1.3.25 Einstellungen: Dauer	7.1 Einlesestatus beobachten
5.1.4 Menü bearbeiten	8. Disc Image
5.1.4.1 Design bearbeiten	8.1 Image brennen
5.1.4.2 Eigenschaften bearbeiten	8.2 Image erzeugen
5.1.4.3 Button bearbeiten	8.2.1 Status beobachten
5.1.4.4 Filmvorschau bearbeiten	8.3 Imagedatei einsehen
5.1.4.5 Hintergrundmusik hinzufügen	8.3.1 Dateien auswählen
5.1.4.6 Seite hinzufügen	9. Sicherungen
5.1.4.7 Seite umbenennen	9.1 Dateien sichern
5.1.5 Medium auswählen	9.1.1 Backupeinstellungen auswählen
5.1.6 Encodieren	9.2 Backups verwalten
5.2 Film / Diashow Blu-ray erstellen	9.2.1 Backup wiederherstellen
5.2.1 Format auswählen	9.2.1.1 Wiederherstellungsoptionen
5.3 Video DVD aus Verzeichnis	9.3 Externe Medien sichern
5.4 Video Blu-ray aus Verzeichnis	9.3.1 Neue Sicherung erstellen
5.5 Video CD (VCD)	9.3.1.1 Dateien scannen
5.6 Super Video CD (SVCD)	9.3.2 Bestehende Sicherung aktualisieren
6. Cover und Hüllen	10. Erweiterte Funktionen
6.1 Papierformate editieren	10.1 Modifizierte Kopie erzeugen
6.1.1 Kopieren / Neu / Bearbeiten	10.2 Datendisc mit erweiterten Einstellungen erstellen
6.1.1.1 Einträge definieren	10.3 Wieder-beschreibbare Disc löschen
6.1.1.2 Maße definieren	10.3.1 Status beobachten
6.1.1.3 Zusammenfassung	10.4 Disc finalisieren
6.2 Disc Radius ändern	10.5 Analysiere Medium
6.3 Daten eingeben	10.6 Statistik
6.3.1 Eintrag bearbeiten	11. Projekt öffnen
6.4 Design erstellen	12. Einstellungen
6.4.1 Mosaik-Cover erzeugen	12.1 Allgemeine Einstellungen
6.4.2 Vorlagen erstellen / bearbeiten	12.2 Oberflächen-Design ändern
6.5 Cover drucken	13. Service
6.6 Nach dem Drucken	
7. Disc kopieren	

1. Start

Ashampoo Burning Studio 26 lässt dir die Wahl, ob das neue Karusselldesign oder die klassische Menüansicht verwendet werden soll. Du kannst mit Hilfe des  Buttons jederzeit zwischen den Ansichten umschalten.

Karussellmodus



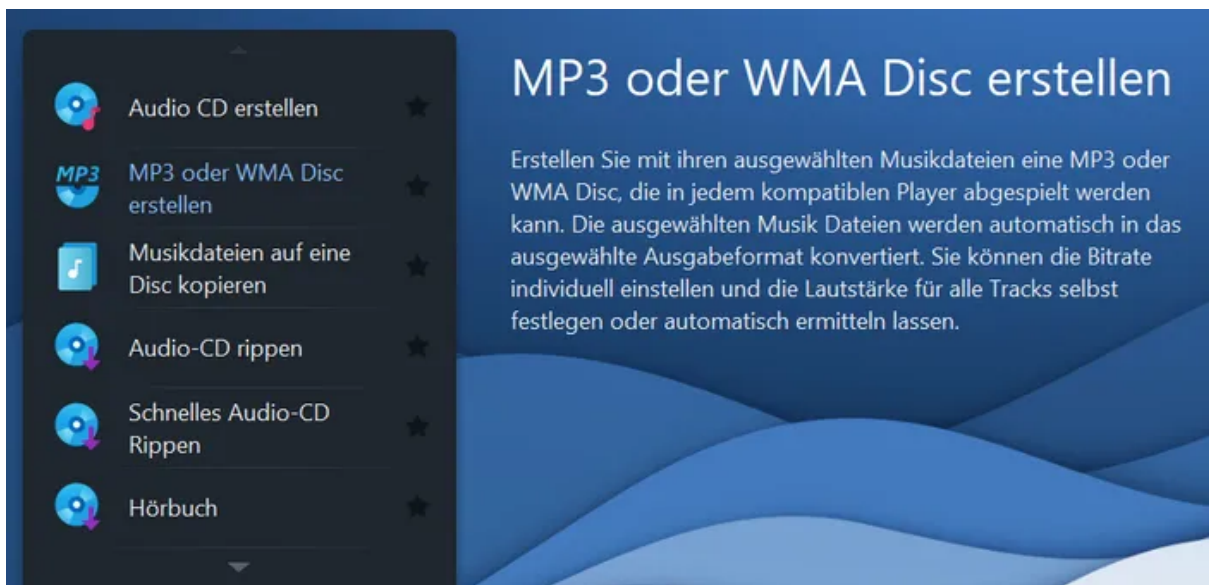
In diesem Modus werden die einzelnen Programmmodule als Kacheln dargestellt.

Halte den Mauszeiger über einer Kachel, um eine Zusammenfassung der enthaltenen Funktionen anzuzeigen.

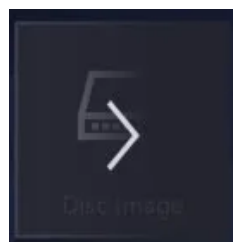


Klicke auf eine Kachel, um die enthaltenen Funktionen auszuklappen. Die ausgewählte Kachel wandert dabei stets zum linken Rand.

Bewege den Mauszeiger auf die Funktionen, um eine kurze Beschreibung anzuzeigen, und klicke, um die entsprechende Programmfunktion aufzurufen.



Verwende die Pfeilschaltflächen, um durch die Kacheln zu blättern. Dabei wird, analog zum Linksklick, die jeweils erste Kachel von links automatisch ausgewählt.

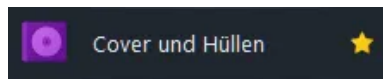


Favoriten

Häufig benutzte Funktionen legt das Programm automatisch in der Favoritenliste unten ab.



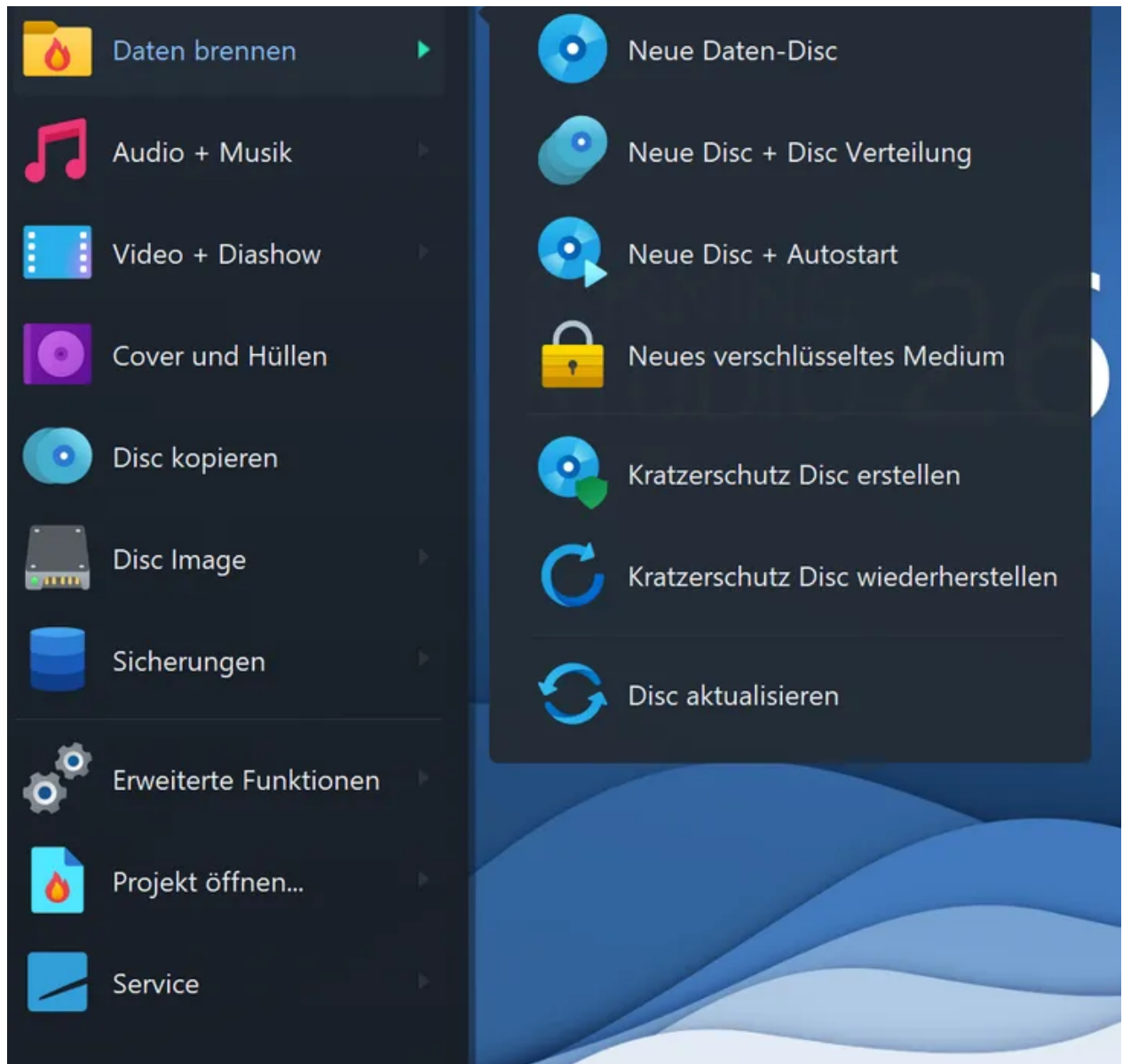
Du kannst dir deine Favoriten aber auch ganz einfach selbst zusammenstellen, indem du auf das Sternsymbol hinter den jeweiligen Funktionen klickst. Dadurch wandert die Funktion automatisch in die Favoritenliste.



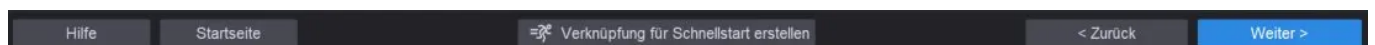
Um einen Favoriten zu entfernen, klicke einfach erneut auf das aktive Sternsymbol.

Menümodus

In diesem Modus werden Programmmodule und -funktionen als klassische Menüs dargestellt. Bewege den Mauszeiger auf ein Modul, um die enthaltenen Funktionen anzuzeigen und klicke mit links, um eine Funktion aufzurufen.



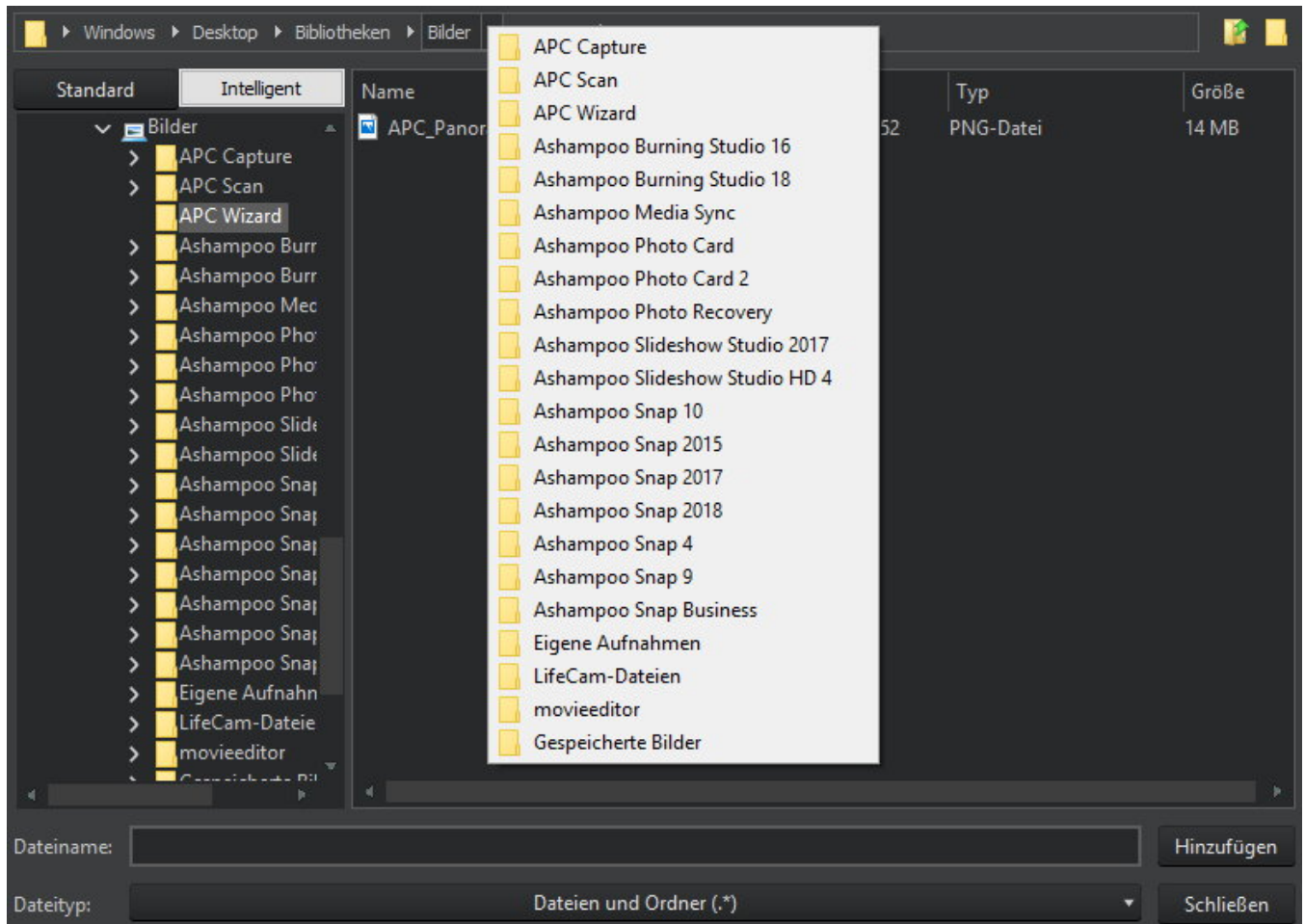
Schnellstart-Verknüpfungen



Du hast die Möglichkeit, für jede Funktion in dem Programm eine Verknüpfung auf dem Desktop anzulegen. Verwende hierfür die Schaltfläche "Verknüpfung für Schnellstart erstellen". Mit Hilfe der Verknüpfung kannst du dann die Programmfunktion ohne den Umweg über das Hauptmenü direkt per Doppelklick vom Desktop aus aufrufen.

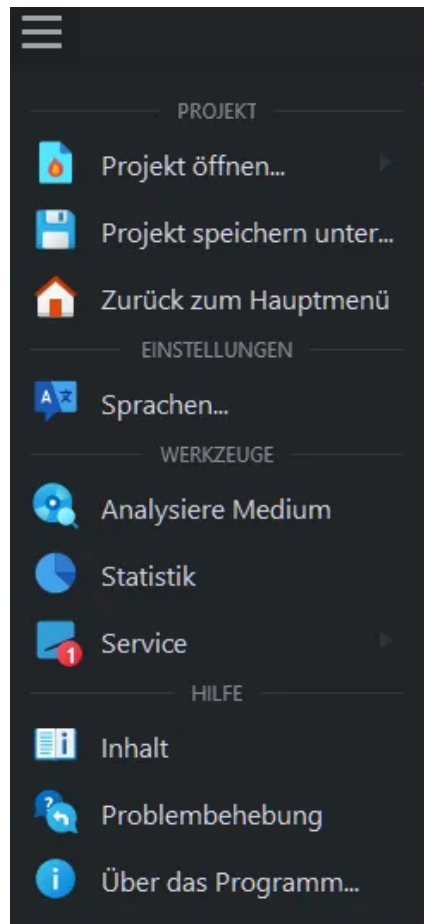
2. Grundlagen

Navigationsleisten



Viele Auswahldialoge in Ashampoo Burning Studio 26 bieten eine Navigationsleiste. Mit Hilfe der Navigationsleiste behältst du nicht nur jederzeit die Übersicht, sondern kannst auch schnell zwischen den angezeigten Ordnern navigieren. Klicke auf den Pfeil hinter einem Ordner, um dessen Inhalt als Popup-Menü anzuzeigen und klicke dann auf einen Eintrag, um den entsprechenden Ordner zu öffnen.

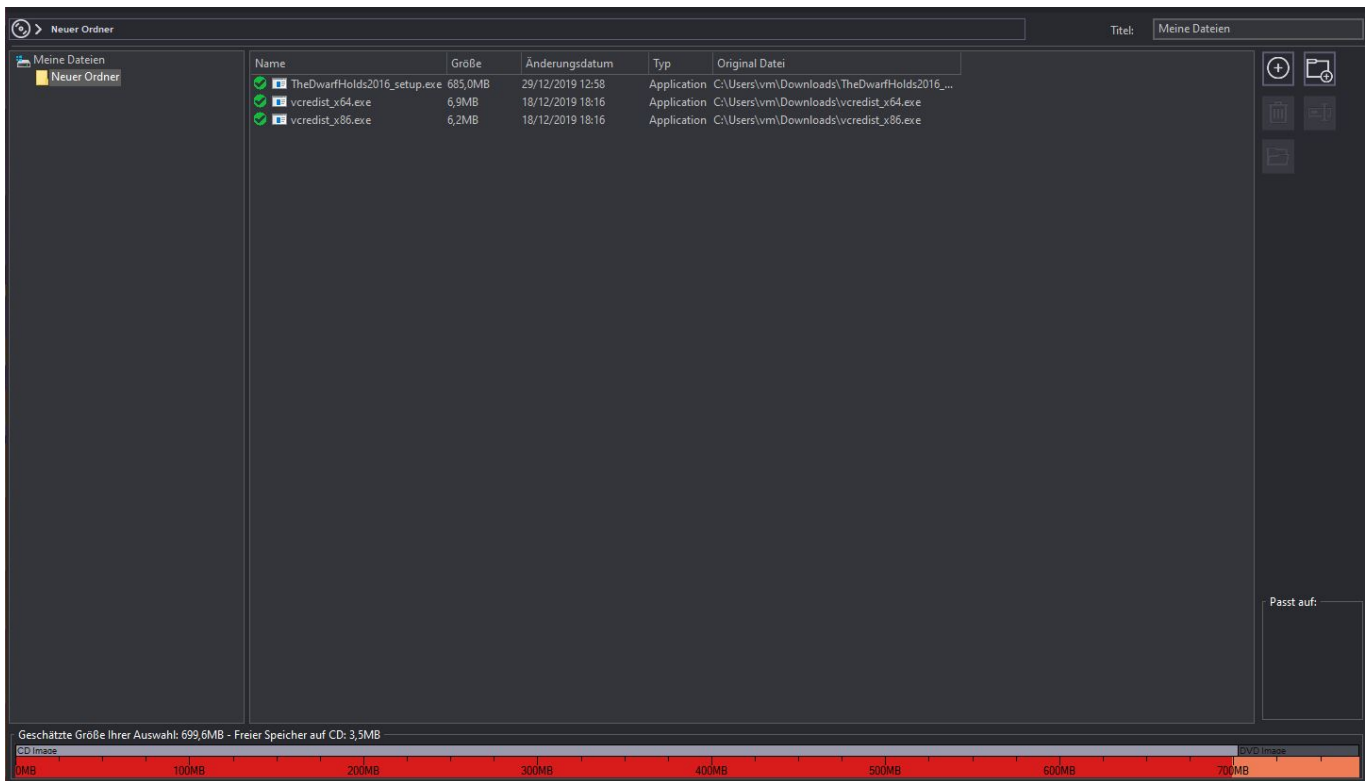
Projekteinstellungen



Über die orangene Schaltfläche links oben auf den einzelnen Programmseiten kannst du das laufende Projekt jederzeit abspeichern bzw. ein gespeichertes Projekt erneut öffnen oder z.B. die Programmsprache oder das Aussehen verändern.

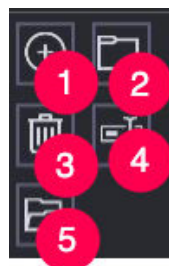
2.1 Dateien hinzufügen

Das Hinzufügen von Dateien erfolgt in den meisten Fällen über den folgenden Dialog.



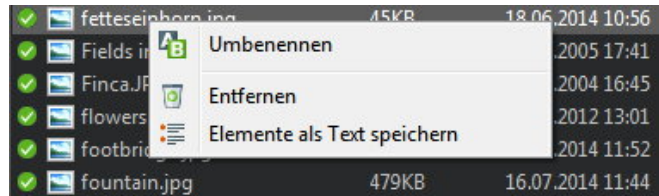
Über die obere Navigationsleiste kannst du bequem zwischen bereits vorhandenen oder neu hinzugefügten Ordnern navigieren. Ordnerstrukturen werden im linken mittleren Bereich, Ordnerinhalte im rechten mittleren Bereich angezeigt. Die Balkendarstellung am unteren Bildschirmrand visualisiert den aktuellen Speicherbedarf für der ausgewählten Daten. So kannst du z.B. auf einen Blick erkennen, ob die Daten noch auf eine CD passen oder bereits ein DVD-Medium erforderlich ist.

Schaltflächen



- 1. Hinzufügen** Ermöglicht die Auswahl und das Hinzufügen neuer Ordner und Dateien. Die Elemente werden dabei immer dem aktuell ausgewählten Ordner hinzugefügt. In dem oben gezeigten Beispiel würden neue Dateien entsprechend dem Ordner "Ashampoo" hinzugefügt werden. Alternativ kannst du Ordner und Dateien auch direkt aus dem Windows-Explorer heraus in den Dialog hineinziehen.
- 2. Neuer Ordner** Erlaubt das Anlegen eines neuen Verzeichnisses.
- 3. Entfernen** Entfernt die ausgewählten Elemente aus dem aktuellen Projekt.
- 4. Umbenennen** Ermöglicht die Umbenennung von Elementen innerhalb des aktuellen Projekts.
- 5. Öffnen** Öffnet eine Datei mit dem zugeordneten Windows-Standardprogramm.

Kontextmenü



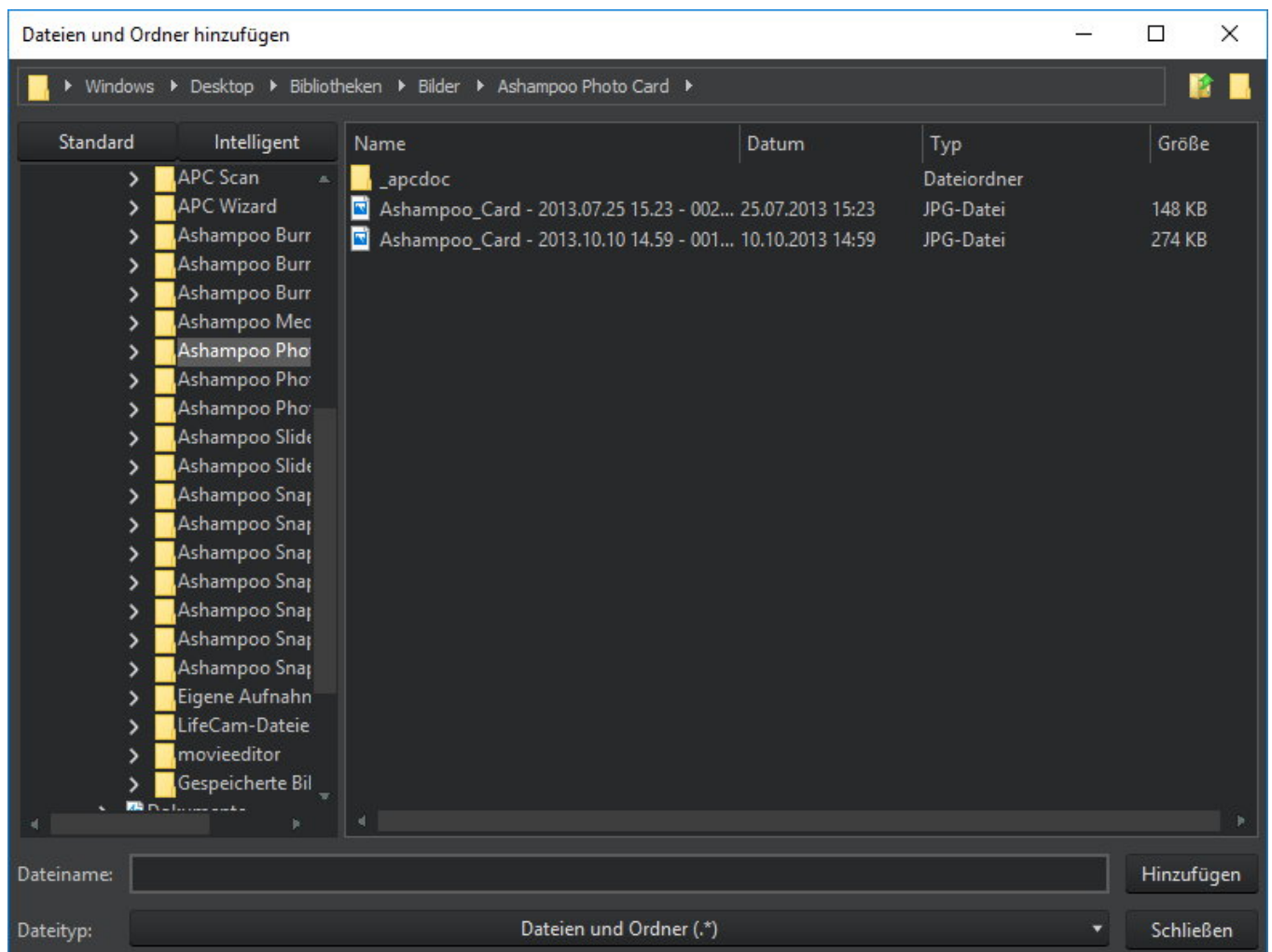
Klicke mit rechts auf ein oder mehrere ausgewählte Elemente, um das Kontextmenü aufzurufen.

Umbenennen	Ermöglicht die Umbenennung von Elementen innerhalb des aktuellen Projekts.
Entfernen	Entfernt die ausgewählten Elemente aus dem aktuellen Projekt.
Elemente als Text speichern	Erzeugt eine Textdatei in dem Format "Name,Größe,Änderungsdatum,Typ,Original Datei,Abspieldauer" für alle vorhandenen Elemente, unabhängig von der aktuellen Auswahl.

2.2 Dateien auswählen

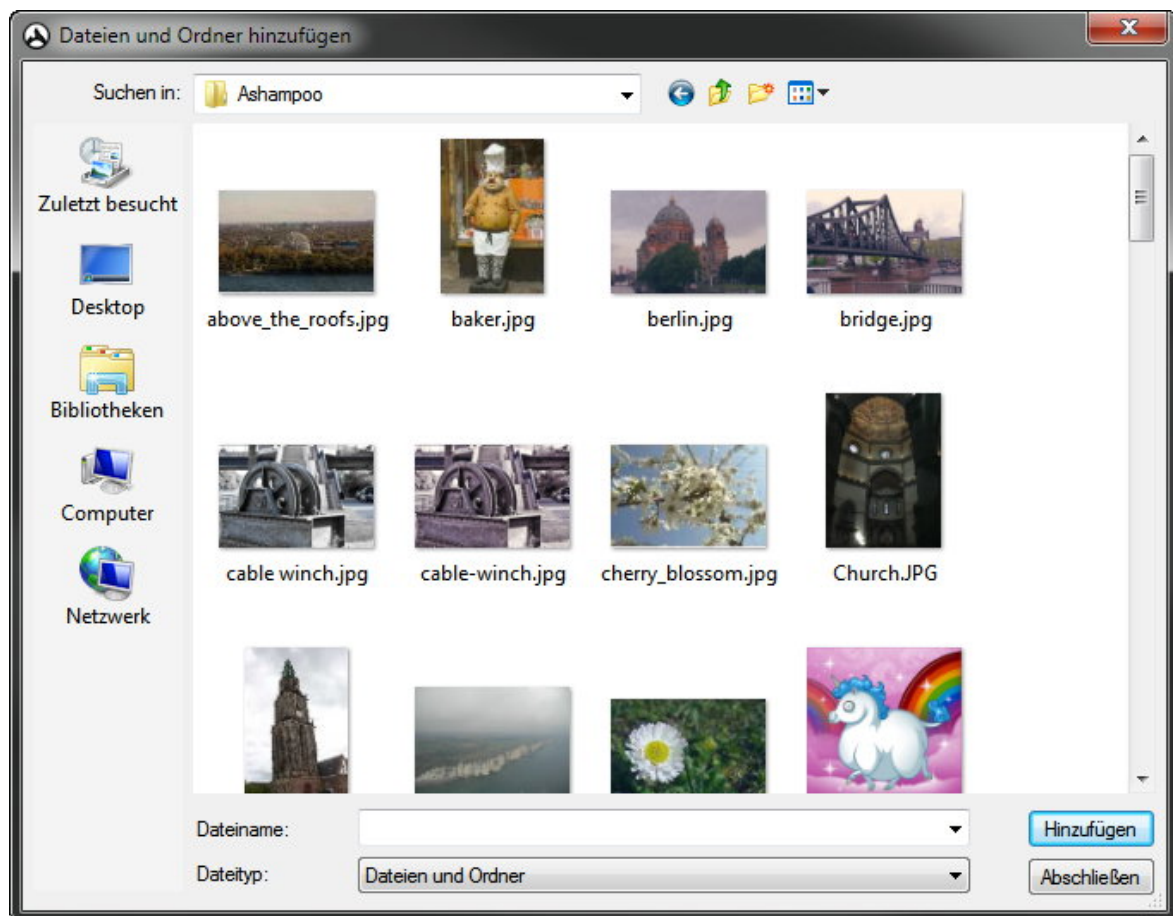
Mit Ausnahme der Datensicherung erfolgt die Dateiauswahl, z.B. bei der Erstellung einer Daten-Disc, in Ashampoo Burning Studio 26 entweder über den Programm-eigenen oder den Windows-eigenen Dateiauswahldialog.

Burning Studio Dateiauswahldialog



Der Dialogaufbau orientiert sich an dem klassischen Windows-Dialog mit einer Navigationsleiste inklusive Schaltflächen für die Funktionen "Eine Ebene zurück" und "Ordner erstellen", einer Ordneransicht als Baumstruktur, bei der Unterordner durch Klick auf das jeweilige Plus-Zeichen angezeigt werden können, sowie dem aktuellen Ordnerinhalt. Dieser wird tabellarisch dargestellt mit Detailinformationen wie der Dateigröße, wobei sich die aktuelle Anzeige durch Klick auf die einzelnen Spalten entsprechend aufsteigend/absteigend sortieren lässt. Die "Dateiname:"- und "Dateityp:"-Textfelder entsprechen in deinem Verhalten dabei dem klassischen Windows-Dateiauswahldialog.

Klassischer Windows-Dateiauswahldialog



Falls du diese Option in den Programmeinstellungen aktiviert hast, wird der Windows-eigene Dateiauswahldialog verwendet.

Schneller Wechsel zwischen Datenquellen

Falls das Projekt Dateien von mehreren unterschiedlichen externen Quellen verwendet, z.B. Musik-CDs beim Erstellen einer neuen Audio-CD, kannst du beim Wechseln der Quelldatenträger den Dateiauswahldialog einfach geöffnet lassen. Das Programm bemerkt den Wechsel automatisch und passt die Auswahl entsprechend an.

2.3 Brennlaufwerk auswählen

Verwende das Dropdown-Menü, um dein bevorzugtes Brennlaufwerk auszuwählen oder aktiviere "Projekt in ein Disc-Image schreiben", um stattdessen ein Datei-Image zu erstellen.

Schreibeinstellungen

Überprüfen

Aktiviere diese Option, um die gebrannte Disc nach dem Brennen auf Fehler zu prüfen.

Abschließen	Falls du sicher bist, dass du später keine weiteren Daten hinzufügen möchtest kannst du die Disc über diese Optionen finalisieren lassen. Standardmäßig ist diese Funktion deaktiviert, dies bedeutet, dass die Disc nach dem Brennen weiter beschreibbar ist und bei Bedarf weitere Daten hinzugefügt werden können (Multisession)
Disc-At-Once	In diesem Modus werden sämtliche Daten in einem Durchgang gebrannt und der Disc daraufhin abgeschlossen. Verwende diesen Modus z.B., falls die selbst gebrannte Audio-CD nicht von deinem älteren CD-Player erkannt wird.
Daten cachen	Um Schreibfehler besonders bei älteren Computern zu vermeiden, kannst du hier festlegen, dass sämtliche Daten zunächst auf der Festplatte zwischengespeichert werden sollen.
Computer ausschalten	Aktiviere diese Option, um den Computer nach dem Brennen automatisch herunterfahren zu lassen.
Sound nach dem Brennen	Falls aktiviert, erfolgt nach dem Brennen ein Signalton.
Geschwindigkeit	Wähle hier die gewünschte Geschwindigkeit aus. Diese kann je nach Brenner und Medientyp variieren. Sollten Brennfehler auftreten kannst du z.B. hier versuchen, die Geschwindigkeit zu reduzieren.
Anzahl Kopien	Hier kannst du die Anzahl der zu erzeugenden Kopien festlegen. Der neu erzeugte Datenträger zählt dabei automatisch als 1 Kopie.

2.4 Brennstatus beobachten

Während des Brennvorgangs erhältst du grafische Informationen zu dem aktuellen Status, etwaigen Fehlermeldungen und dem konkreten Fortschritt.

Nach Abschluss des Vorgangs erreichst du weitere passende Zusatzfunktionen über den Schnellstart-Bereich.

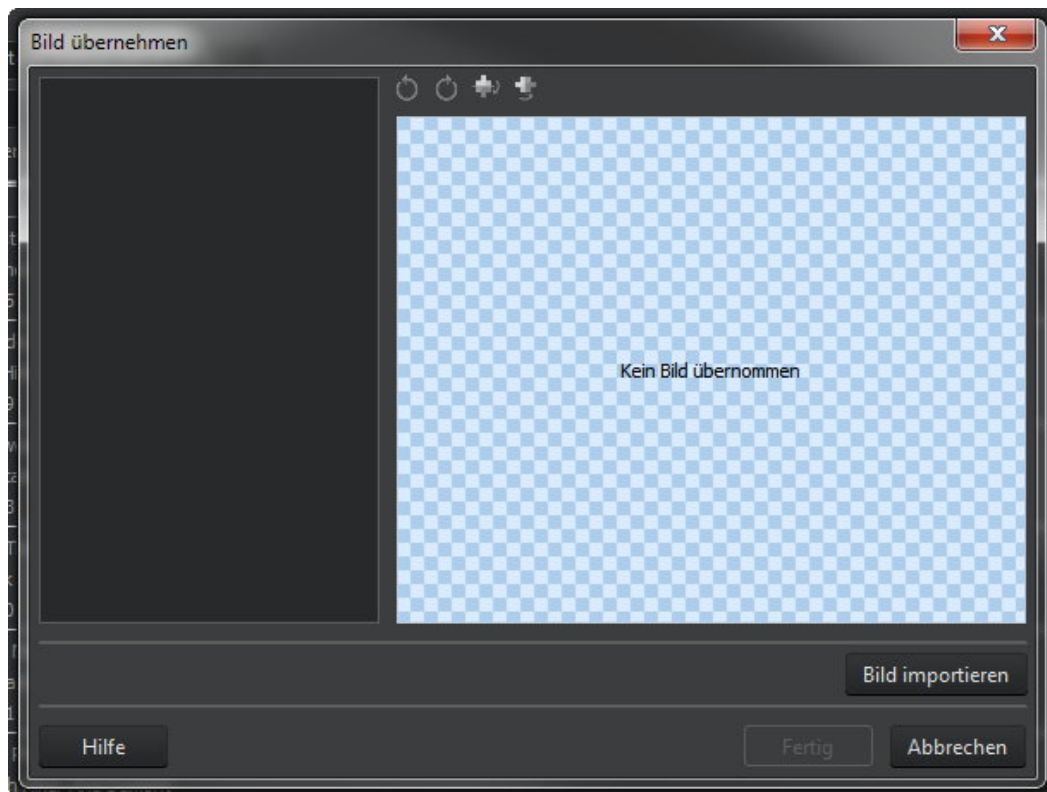
2.5 Laufwerksauswahl

Verwende das Auswahlmenü, um das gewünschte Laufwerk auszuwählen oder "Laufwerksschubalde öffnen", um einen neuen Datenträger einzulegen.

2.6 Bild übernehmen

Der Bildimport wird an mehreren Stellen im Programm angeboten und ermöglicht die z.B. Verwendung

von lokalen Bilddateien als Hintergrundbilder für CD-Cover,



Über die Werkzeugleiste kannst du ein bereits importiertes Bild um 90° nach links/rechts rotieren oder horizontal/vertikal spiegeln.

Bild importieren

Aus dem Internet

Erlaubt die Eingabe einer Internet-Adresse, die auf ein Bild verweist und übernimmt dieses daraufhin.

Von Datei

Lädt ein Bild von einem lokalen Laufwerk.

Von einem Scanner oder einer Kamera

Verwendet die TWAIN-Schnittstelle, um ein Bild von einem angeschlossenen Scanner oder einer Digitalkamera einzulesen. Das Einlesen erfolgt dabei über die installierte Software der jeweiligen Geräte.

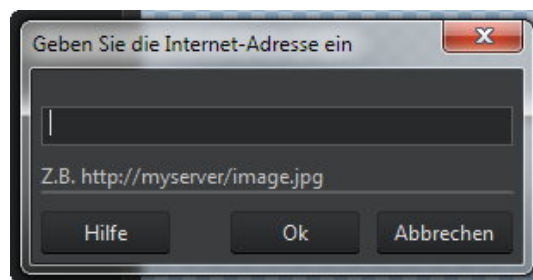
Quelle auswählen

Ermöglicht die Auswahl des zu verwendenden TWAIN-Geräts.

Von Coversuche

Verwendet die Coversuche, um ein Bild anhand eines Suchbegriffs zu finden. Mehr dazu [hier](#).

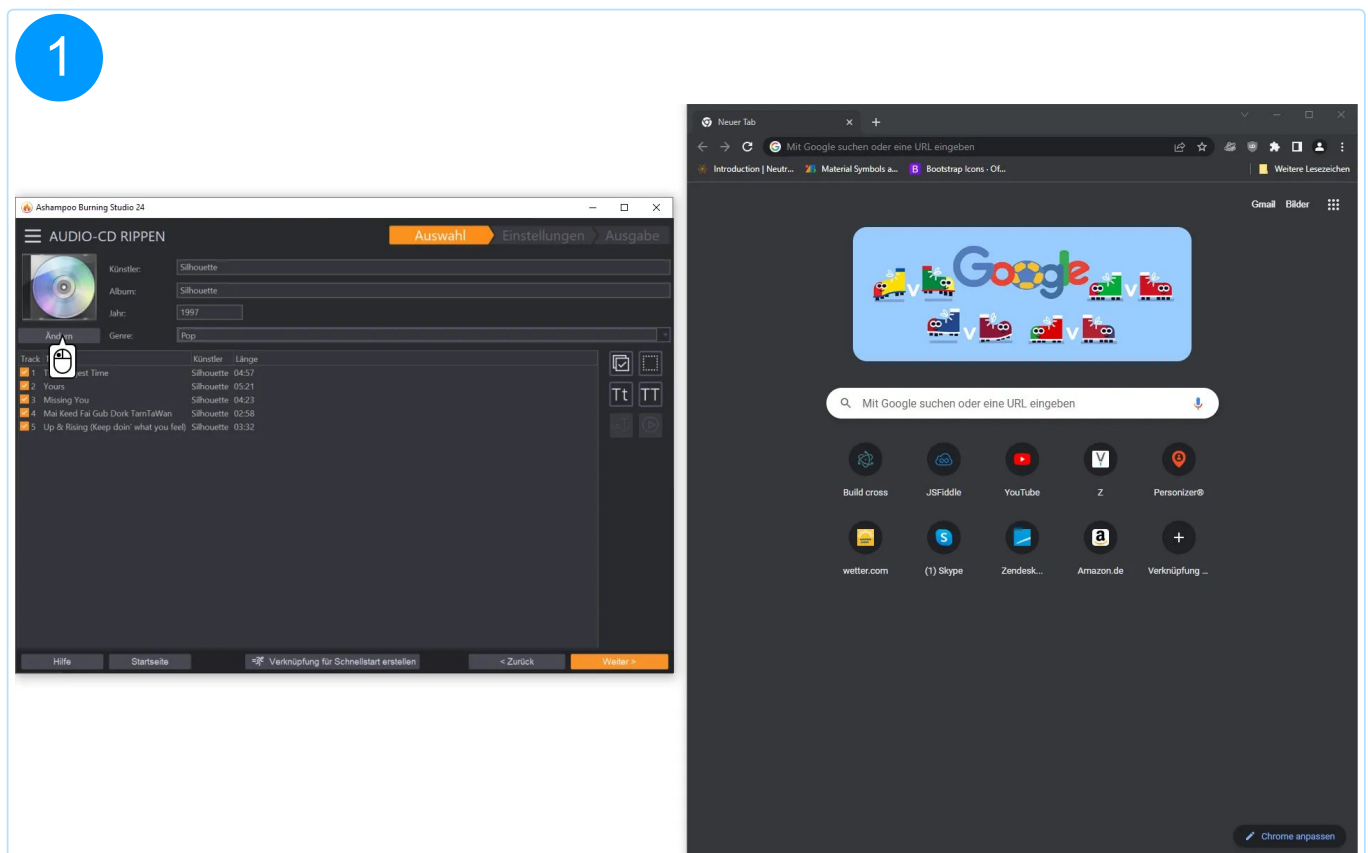
2.6.1 Aus dem Internet



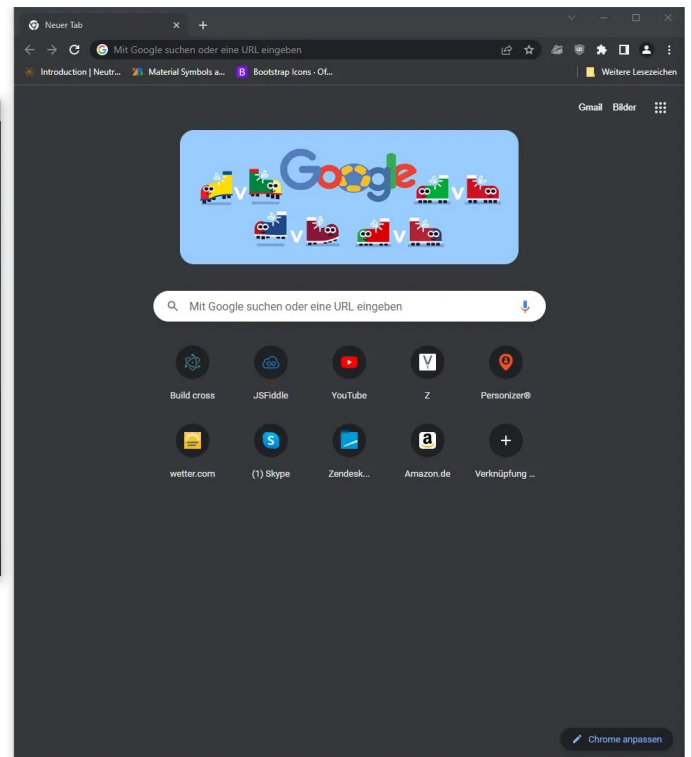
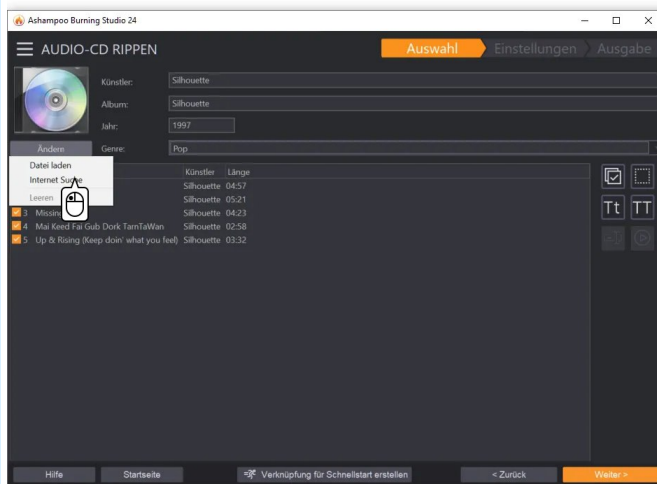
Trage einfach die Internetadresse ein, die auf das zu verwendende Bild verweist.

2.6.2 Von Coversuche (Internetsuche)

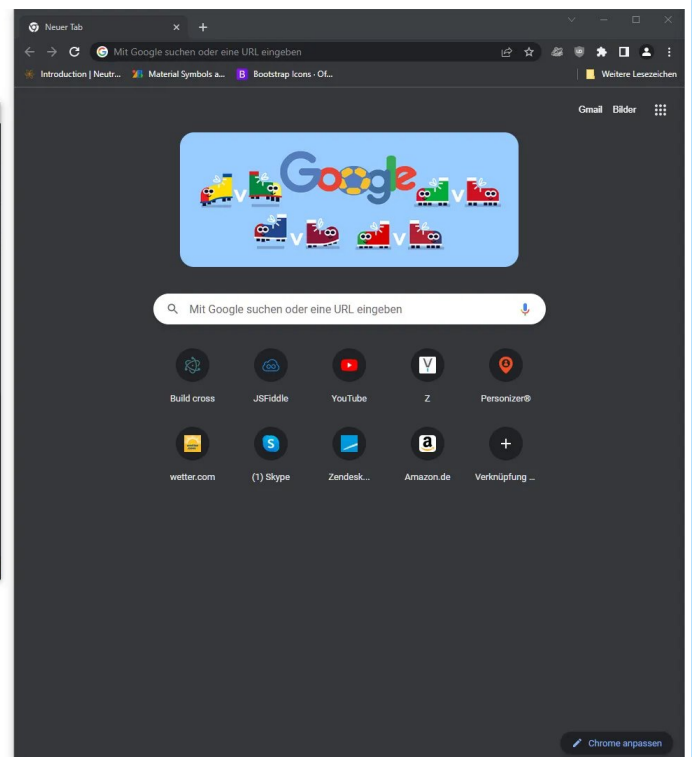
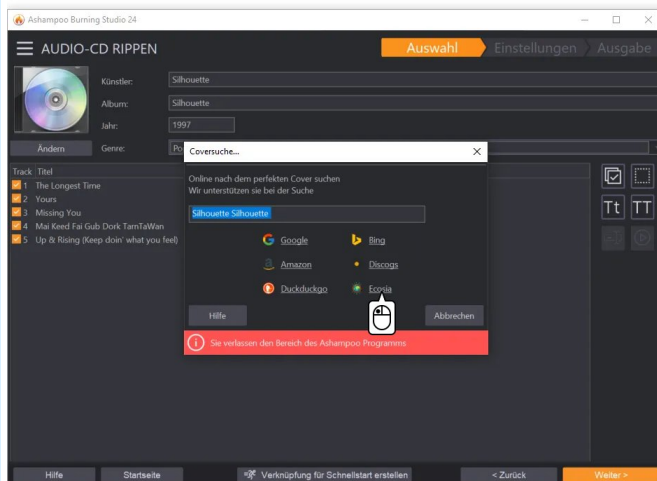
Bei dieser Suchmethode wird der Suchbegriff mit gängigen Suchmaschinen (Google, Amazon, etc.) verwendet und das Ergebnis daraufhin im Standard-Browser angezeigt. Du kannst gefundene Bilder dann per Ziehen und Ablegen in das Programm übernehmen.



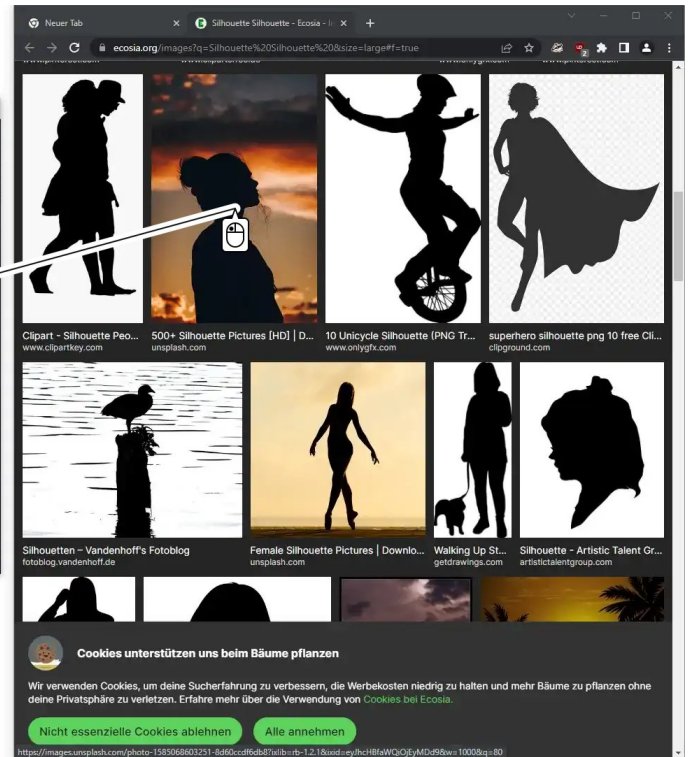
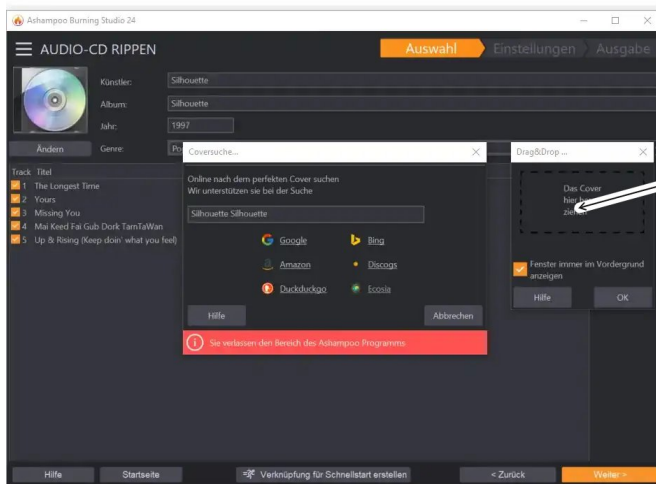
2



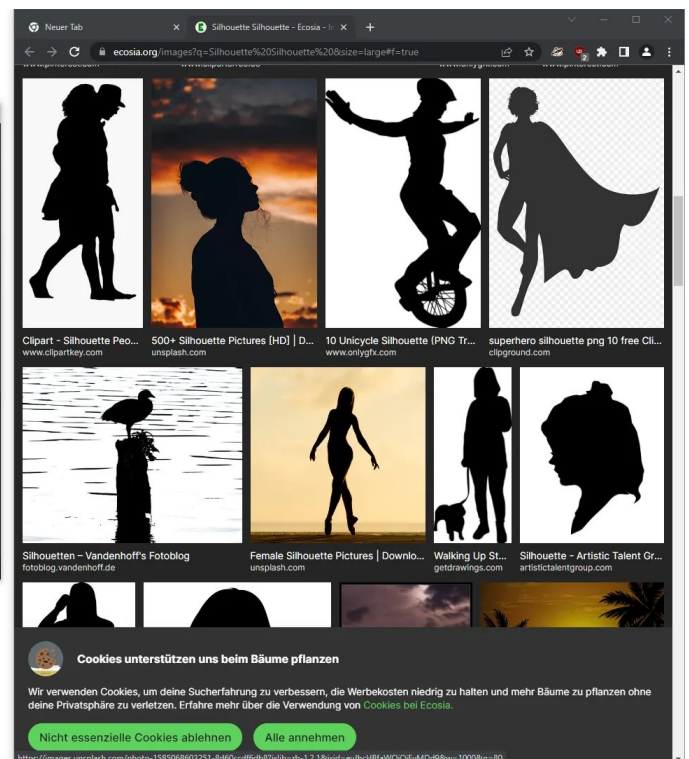
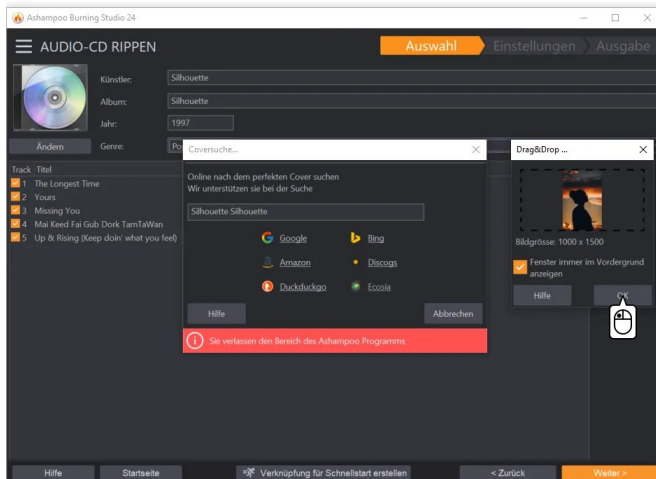
3

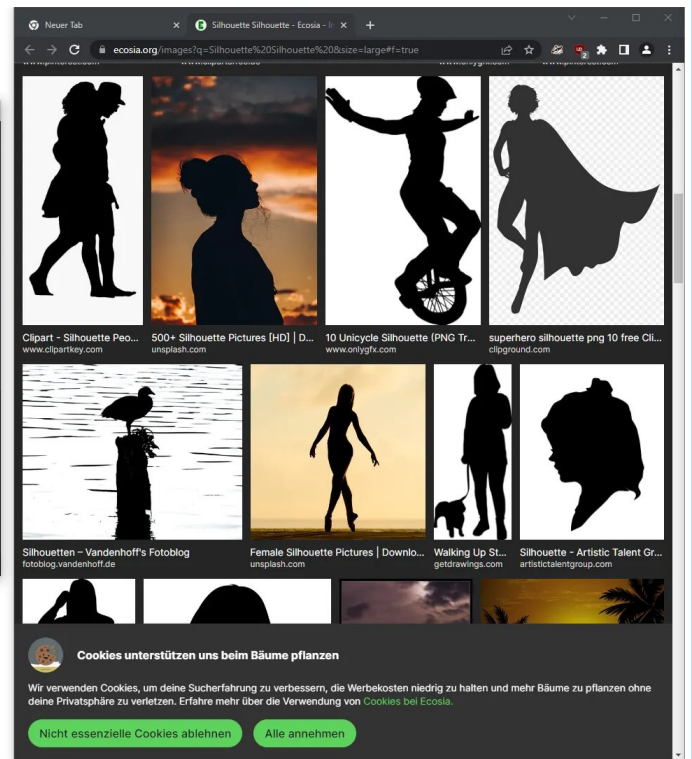
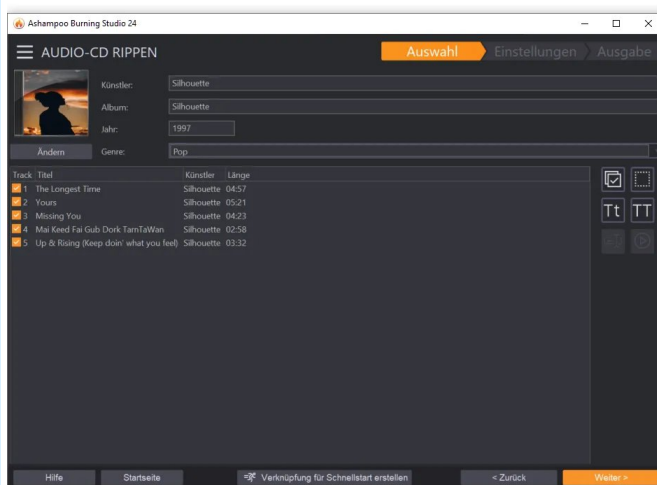


4



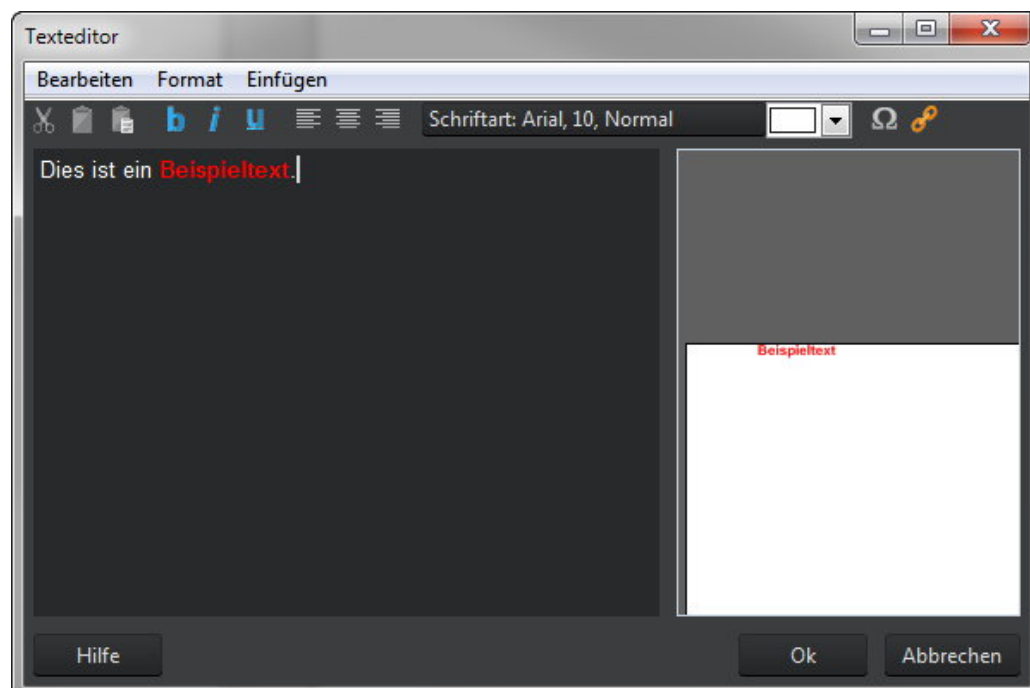
5





2.7 Text bearbeiten

Das Programm verwendet für die formatierte Texteingabe einen einfachen Text-Editor an mehreren Programmstellen.



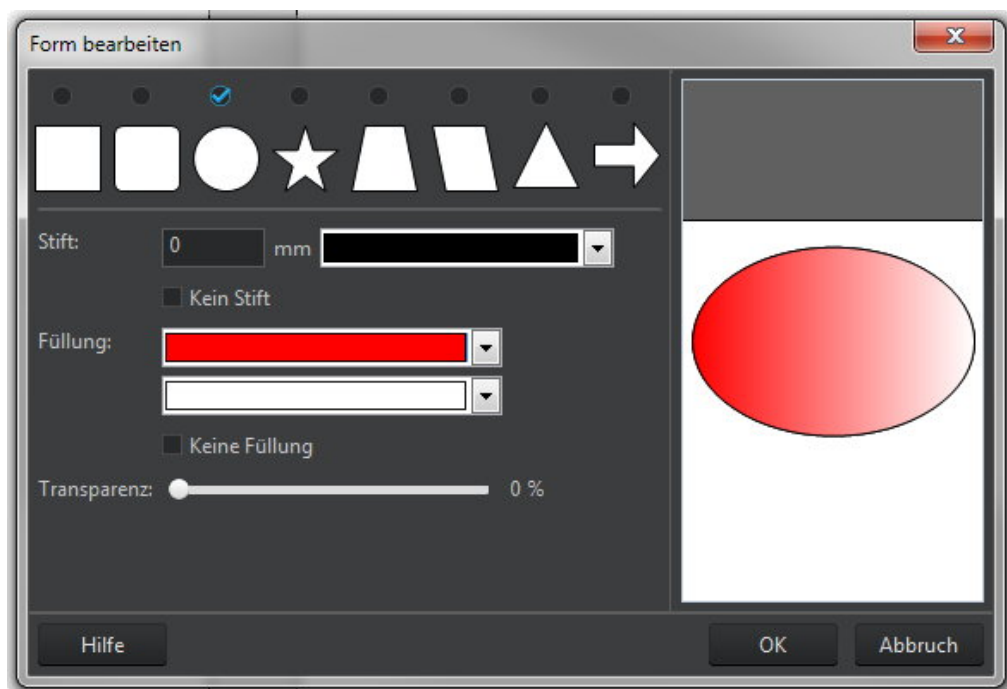
Ausschneiden	Schneidet die aktuelle Auswahl aus und kopiert sie in die Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert die aktuelle Auswahl in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den aktuellen Textinhalt der Zwischenablage an der Cursorposition ein.
Fett	Macht den ausgewählten Text fett.
Kursiv	Macht den ausgewählten Text kursiv.
Unterstrichen	Macht den ausgewählten Text unterstrichen.
Links ausrichten	Richtet die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text links aus.
Zentrieren	Zentriert die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text.
Rechts ausrichten	Richtet die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text rechts aus.
Schriftart	Ermöglicht die Auswahl einer Schriftart inklusive Formatierungsangaben.
Farbe	Setzt die aktuelle Schriftfarbe für den nachfolgenden oder aktuell ausgewählten Text. Wähle "Farbe wählen" aus der Liste für weitergehende Einstellungsmöglichkeiten aus.
Symbol einfügen	Ermöglicht das Hinzufügen von Sonderzeichen.
URL einfügen	Ermöglicht das Hinzufügen eines Internet-Links.

Menüs

Bearbeiten	Ermöglicht Undo/Redo sowie das Ausschneiden/Kopieren/Einfügen von Text.
Format	Bietet neben der Textausrichtung Einstellungsmöglichkeiten für den Zeilenabstand.
Einfügen	Fügt ein Sonderzeichen oder einen Internet-Link ein.

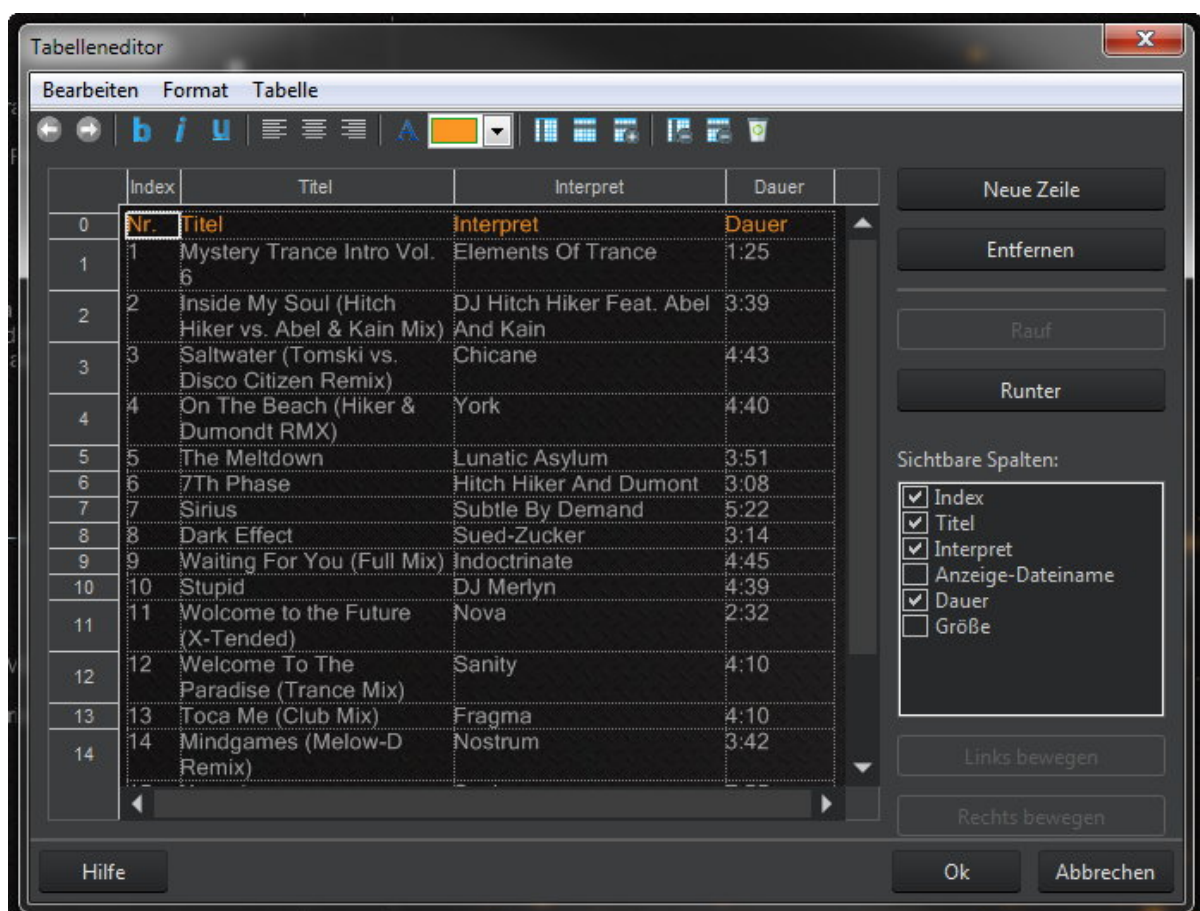
2.8 Form bearbeiten

An mehreren Programmstellen, z.B. bei der Erstellung eines Autostart-Menüs, wird die Möglichkeit geboten, Formen einzufügen. Dies geschieht mit Hilfe des Formen-Editors.



Wähle zunächst die gewünschte Form aus. Über die "Stift"-Einstellung kannst du die Randfarbe festlegen. "Füllung" bezieht sich auf das innere der Form. Falls du zwei unterschiedliche Füllfarben auswählen willst, erhältst du einen von links nach rechts verlaufenden Farbgradienten. Mit dem "Transparenz"-Schieberegler kannst du die Durchsichtigkeit der Form festlegen.

2.9 Tabelle bearbeiten



Klicke doppelt in eine Tabellenzelle, um diese mit dem Text-Editor zu bearbeiten. Um eine komplette Zeile auszuwählen, klicke auf die Zeilennummerierung vor der Zeile. Um eine komplette Spalte auszuwählen, klicke auf die Spaltennummerierung über der Zeile. Um die Spaltenbreite zu verändern, bewege den Mauszeiger an den rechten Rand der betroffenen Spaltennummerierung, bis aus dem Zeiger ein Doppelpfeilsymbol wird. Halte dann die linke Maustaste gedrückt und bewege die Maus nach links oder rechts, um die betroffene Spalte zu verkleinern/vergrößern.

Werkzeugleiste

Rückgängig	Macht die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her.
Fett	Macht den ausgewählten Text fett.
Kursiv	Macht den ausgewählten Text kursiv.
Unterstrichen	Macht den ausgewählten Text unterstrichen.
Links ausrichten	Richtet die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text links aus.
Zentrieren	Zentriert die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text.
Rechts ausrichten	Richtet die aktuelle Zeile bzw. den ausgewählten Text rechts aus.
Schriftart	Ermöglicht die Auswahl einer Schriftart inklusive Formatierungsangaben für alle aktuell ausgewählten Zellen.
Farbe	Setzt die aktuelle Schriftfarbe für die nachfolgenden oder aktuell ausgewählten Zellen. Wähle "Farbe wählen" aus der Liste für weitergehende Einstellungsmöglichkeiten aus.
Spalte einfügen	Fügt eine Spalte hinter der aktuell ausgewählten Zelle ein.
Zeile darüber einfügen	Fügt eine Zeile über der aktuellen ein.
Zeile darunter einfügen	Fügt eine Zeile unter der aktuellen ein.
Spalte löschen	Löscht die Spalte, zu der die aktuell ausgewählte Zelle gehört.
Zeile löschen	Löscht die aktuelle Zeile.
Zeile leeren	Leert die aktuelle Zeile.

Schaltflächen

Neue Zeile	Fügt eine neue Zeile unter der aktuellen ein.
-------------------	---

Entfernen	Entfernt die aktuelle Zeile.
Rauf	Bewegt die aktuelle Zeile um eine Position nach oben.
Runter	Bewegt die aktuelle Zeile um eine Position nach unten.
Sichtbare Spalten	Ermöglicht das (de)aktivieren einzelner Spalten.
Links bewegen	Verschiebt die ausgewählte Spalte nach links.
Rechts bewegen	Verschiebt die ausgewählte Spalte nach rechts.

3. Daten brennen

3.1 Neue Datendisc

1. [Füge die zu brennenden Ordner und Dateien hinzu.](#)
2. [Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.](#)
3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

3.2 Neue Disc + Disc Verteilung

Disc Spanning ermöglicht dir, große Datenmengen unkompliziert auf mehrere Datenträger verteilt zu brennen. Das Programm berechnet dabei automatisch die für die Datenmenge erforderliche Anzahl Medien und brennt diese dann nacheinander. Die Vorgehensweise entspricht der beim Brennen einer normalen Daten-Disc, wobei du nach dem Abschluss einer Disc automatisch aufgefordert wirst, die nächste Disc einzulegen.

3.3 Neue Disc + Autostart

Neben reinen Daten-Discs kannst du auch Medien erstellen, die nach dem Einlegen entweder ein Programm-Menü anzeigen oder automatisch eine auf dem Medium enthaltene Datei, z.B. eine Anwendung, ausführen.

1. [Füge die zu brennenden Ordner und Dateien hinzu.](#)
2. Wähle das gewünschte Autostart-Verhalten aus: [Interaktives Menü](#) oder [Autostart](#)

3. Wähle dann das Brennlaufwerk aus.
4. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle Brennstatus wird daraufhin grafisch angezeigt.

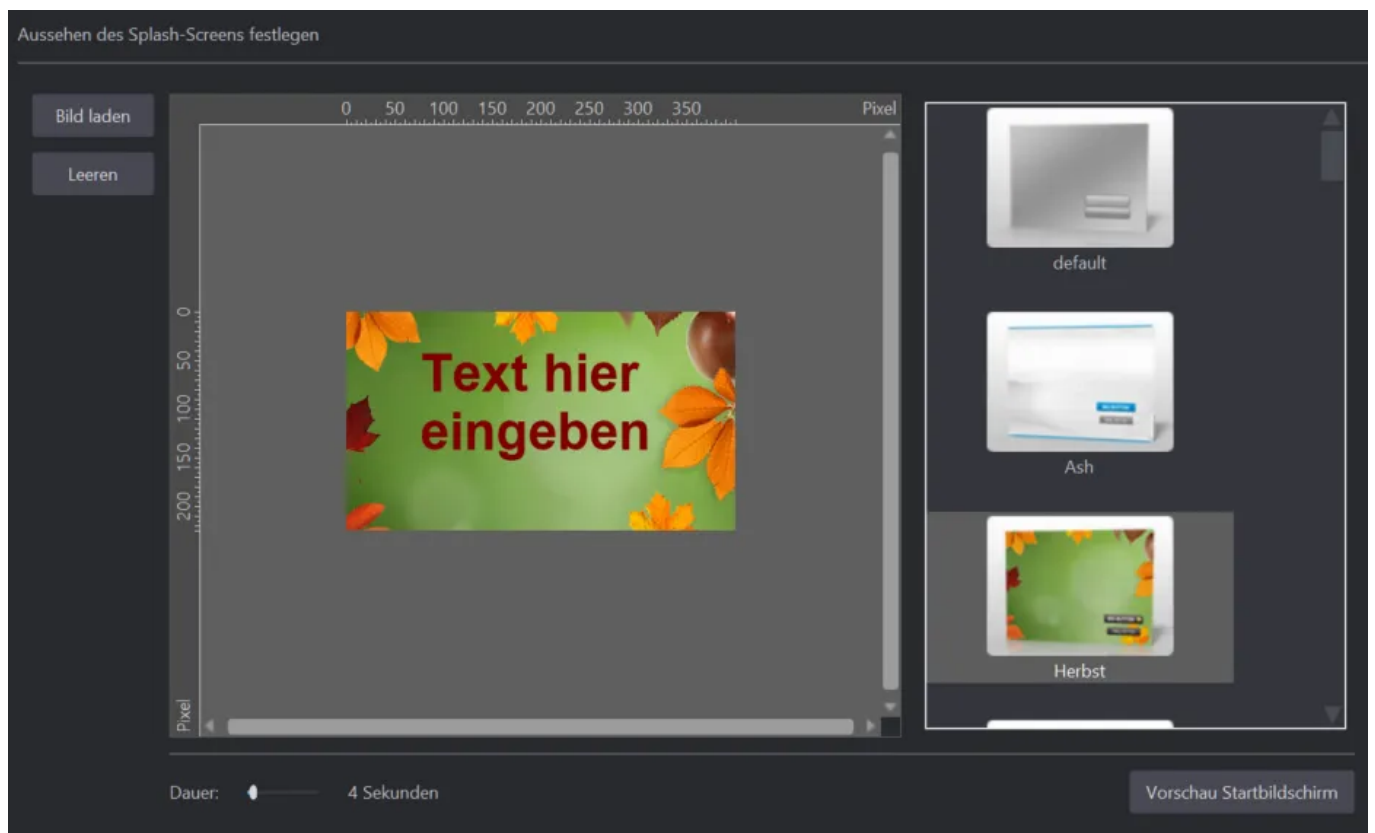
3.3.1 Interaktives Menü

The screenshot shows a 'Format' window with a dark background. It contains several sections for configuring a menu:

- Format:** Two radio buttons are present. The first, labeled 'Eigenständig (Standard)', is selected with an orange checkmark. The second, labeled 'Browserbasiert', is unselected.
- Titel Produkt:** A text input field labeled 'Titel:' contains the text 'Mein Menü'.
- Hintergrund Musik:** A text input field labeled 'Datei:' contains the text 'Keine Hintergrund Musik'. To its right are two buttons: 'Leeren' and 'Durchsuchen'. Below this is a checkbox labeled 'Musik endlos wiederholen' which is currently unchecked. A note below the checkbox states: 'Diese wird im Hintergrund abgespielt, solange das Menü geöffnet ist (maximal 30 Sekunden zum Verringern der Dateigröße)'.
- Icon:** At the bottom right, there are two buttons: 'Leeren' and 'Durchsuchen'.
- Footer:** A line of text at the bottom reads: 'Das Bild wird im Windows Explorer für die Disc und das Laufwerk angezeigt.'

Lege zunächst fest, ob das Menü selbstständig laufen oder in deinem Web-Browser angezeigt werden soll und gebe dann einen Titel für das Menü ein. Bei Bedarf kannst du auch eine Hintergrundmusik festlegen und das für das Menü verwendete Icon verändern.

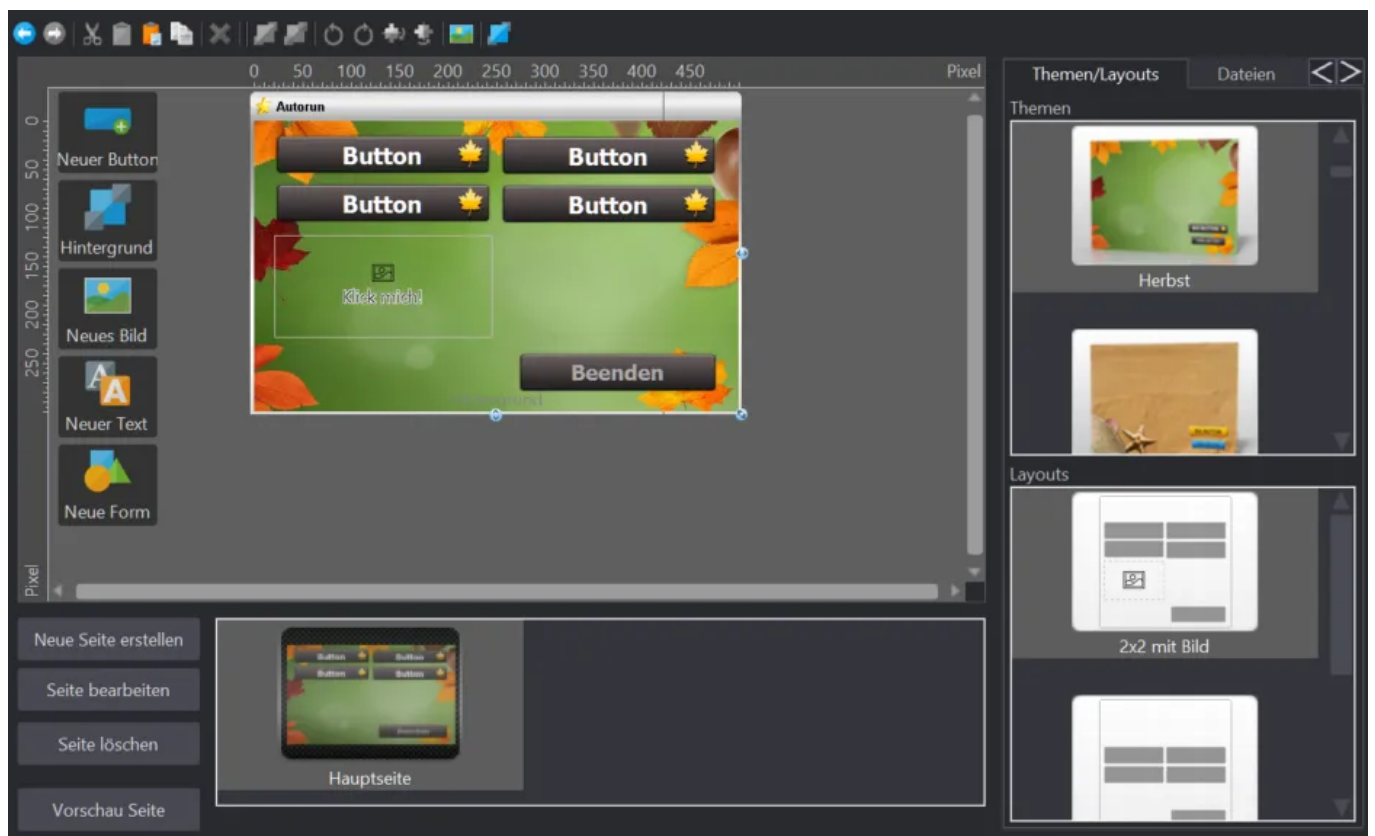
3.3.1.1 Startbildschirm erstellen



Lege nun das Aussehen der Startseite fest, indem du entweder eine Vorlage aus der rechten Liste oder eine eigene Bilddatei über "Bild laden" auswählst. Solltest du eine Vorlage verwenden, kannst du außerdem per Doppelklick den Begrüßungstext editieren. Über den Slider "Zeitdauer" kannst du bestimmen, wie lange der Startbildschirm später angezeigt werden soll.

3.3.1.2 Design bearbeiten

Der Menüdesigner ermöglicht dir, ein individuell gestaltetes Menü zu erstellen.



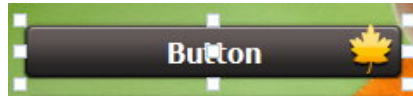
In dem Beispiel wurde das Theme "Herbst" mit dem Layout "2x2 mit Bild" verwendet. Du kannst Design und Layout natürlich auch jederzeit ändern. Klicke einfach doppelt auf das gewünschte Layout/Design.

Werkzeugleiste

Rückgängig	Macht die zuletzt ausgewählte Aktion rückgängig.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her.
Ausschneiden	Schneidet das ausgewählte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt das kopierte Objekt aus der Zwischenablage ein.
Duplizieren	Erstellt eine Kopie von dem ausgewählten Objekt.
Löschen	Entfernt das ausgewählte Objekt.
Nach vorne schicken	Holt das ausgewählte Objekt in den Vordergrund.
Nach hinten schicken	Stellt das ausgewählte Objekt in den Hintergrund.
Links rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach links.
Rechts rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt horizontal.

Bild übernehmen	Ermöglicht das Einfügen eines Bilds über eine Internetadresse, aus einer Datei, von einem Scanner oder einer Kamera oder über die Coversuche. Mehr dazu hier .
Vorschau	Zeigt eine Vorschau des interaktiven Menüs an, in der z.B die vorhandenen Schaltflächen funktional getestet werden können.

Mit Objekten arbeiten

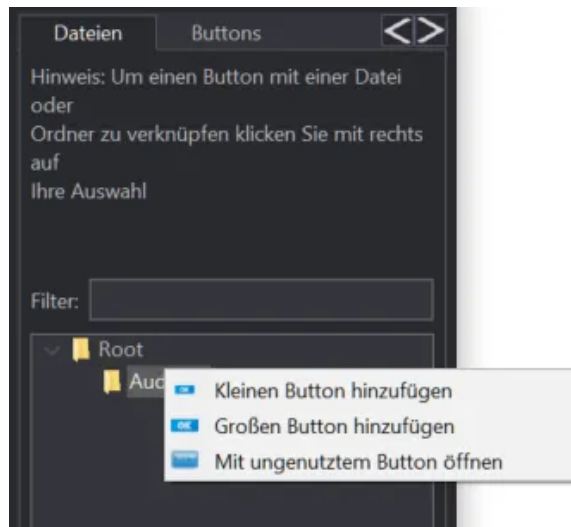


Klicke auf ein Objekt, um dieses auszuwählen. Klicke und halte, um ein Objekt mit der Maus zu verschieben und verwende die Randmarkierungen, um die Größe anzupassen. Halte beim Verschieben die Alt-Taste gedrückt, um das Objekt an bereits vorhandenen Objekten oder die Strg-Taste, um das Objekt an dem Mittelpunkt auszurichten.

Doppelklicke auf ein Objekt, um z.B. die [Objekteigenschaften für einen Button](#) anzuzeigen.

Neuer Button	Fügt eine neue Schaltfläche ein.
Hintergrund	Ändert den Menü-Hintergrund.
Neues Bild	Fügt ein Bild als skalierbares Bild-Objekt ein.
Neuer Text	Erzeugt ein normales oder kreisförmiges Textobjekt und öffnet den Text-Editor . Verändere die Objektgröße, um den Winkel bei kreisförmigen Texten später anzupassen.
Neue Form	Ermöglicht das Hinzufügen einer Form. Mehr dazu hier .

Dateien- / Buttons-Reiter



Hinter dem Reiter "Dateien" verbergen sich sämtliche dem Projekt hinzugefügten Dateien. Über einen Rechtsklick kannst du z.B. eine Schaltfläche erstellen, die bei einem Klick automatisch die betroffene Datei öffnet.



Der "Buttons"-Reiter ermöglicht dir, per Doppelklick Schaltflächen in anderen Designs als dem aktuell ausgewählten hinzuzufügen. Sollte bereits eine Schaltfläche ausgewählt sein, kannst du aber auch per Doppelklick das Design der ausgewählten Schaltfläche ändern, ohne eine neue hinzuzufügen.

Button bearbeiten

Button bearbeiten

Definieren Sie den Namen und die Aktion für den gewählten Button

Name:

Hinweis:

Der folgende Hinweis wird angezeigt während der Benutzer mit der Maus über dem Button fährt.

Aktion

Bitte definieren Sie welche Aktion beim Betätigen des Button ausgeführt werden soll:

☐ Datei ausführen

Datei:

Durchsuchen

☐ Ordner öffnen

Ordner:

Durchsuchen

☐ Aktive Seite wechseln

Seite:

☐ Webseite öffnen

Internet-Adresse:

☐ E-Mail senden

E-Mail Adresse:

☐ Programm beenden

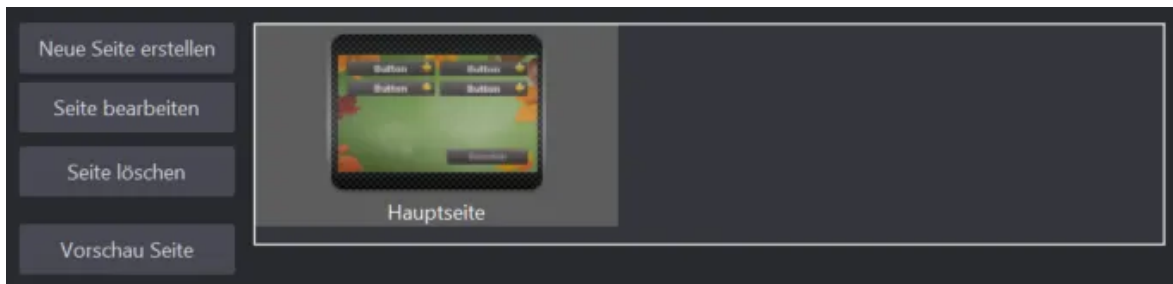
Hilfe

Ok

Abbrechen

Du kannst jede Schaltfläche mit unterschiedlichen Funktionen versehen. Trage dazu zunächst die Beschriftung und den Hinweistext ein und wähle dann eine der angebotenen Funktionen, z.B. "Datei ausführen", aus. Je nach Funktion musst du ggf. noch Zusatzinformationen, z.B. eine Webadresse, angeben. Aktiviere die Vorschaufunktion über die Werkzeugleiste, um die Schaltflächen später zu testen.

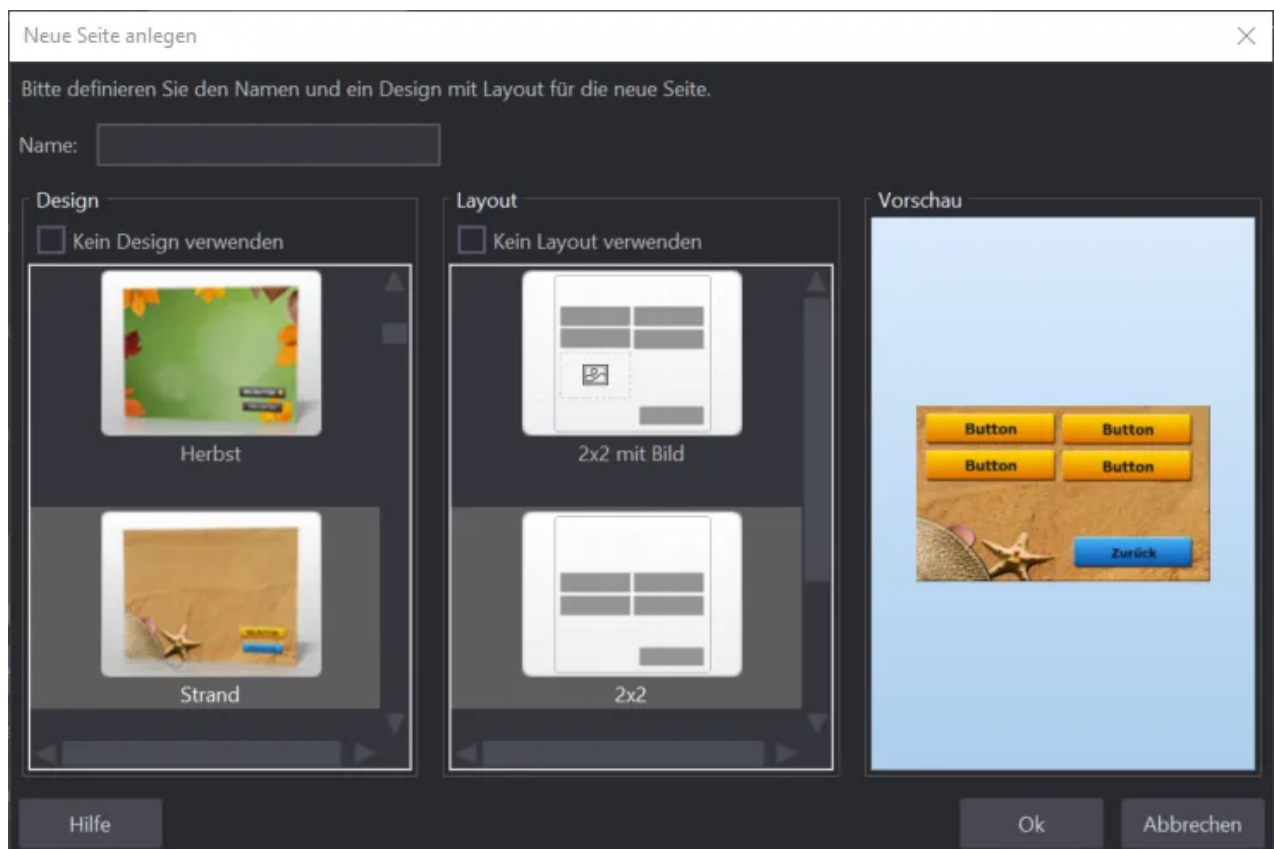
Seiten bearbeiten



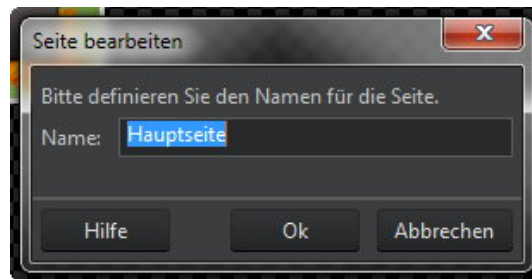
Jede Seite kann eigene Schaltflächen und andere Objekte enthalten. Die Navigation zwischen den Seiten kannst du dabei über Schaltflächen realisieren, in dem du die [Button-Eigenschaften](#) entsprechend anpasst.

- Neue Seite erstellen** Erstellt eine neue Seite.
- Seite bearbeiten** Ermöglicht das [Umbenennen](#) der aktuellen Seite.
- Seite löschen** Entfernt die Seite aus dem Menü.
- Vorschau Seite** Zeigt eine Vorschau der aktuellen Menü-Seite mit funktionierenden Schaltflächen an.

Neue Seite erstellen



Vergebe zunächst einen Titel für die neue Seite und wähle dann ggf. das Design und das Layout aus. Über den "Buttons"-Reiter in dem Hauptfenster kannst du diese Einstellung später jederzeit ändern.



Trage einfach den neuen Namen für die Seite ein.

3.3.2 Autostart

Wähle die Datei aus, die später beim Einlegen des Mediums ausgeführt werden soll und wähle dann ggf. ein Icon für den Autostart aus.

3.3.2.1 Dateiauswahl

Bei der Dateiauswahl stehen nur die Dateien zur Auswahl, die später auf das Medium gebrannt werden.

3.4 Neues verschlüsseltes Medium

1. Füge die zu brennenden Ordner und Dateien hinzu.
2. Lege dann das Passwort fest, mit dem die Daten verschlüsselt werden sollen. Dieses Passwort benötigst du später, wann immer du auf die verschlüsselten Daten zugreifen möchtest.
3. Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.
4. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle Brennstatus wird daraufhin grafisch angezeigt.

3.5 Kratzerschutz Disc erstellen

Um die Datenlesbarkeit auch bei physisch beschädigten Datenträgern noch zu gewährleisten, werden bei der Kratzerschutzfunktion die Dateien mehrfach an unterschiedlichen Stellen auf den Rohling gebrannt, also quasi Sicherheitskopien erzeugt. Sollte später beim Lesevorgang die Originaldatei auf Grund von Kratzern auf der Oberfläche nicht mehr lesbar sein, wird stattdessen eine der Kopien verwendet. Bitte beachte, dass sich durch die Duplizierung der Dateien eine Verringerung der verfügbaren Speicherkapazität auf dem jeweiligen Rohling ergibt, da für die Kopien ebenfalls Speicherplatz benötigt wird.

1. Füge die zu brennenden Ordner und Dateien über die entsprechenden Schaltflächen hinzu.

2. Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.

3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle Brennstatus wird daraufhin grafisch angezeigt.

Es wird automatisch ein Notprogramm mitgebrannt, mit dem du im Schadensfall Daten von der Disc wiederherstellen kannst. Die dafür benötigten Dateien sind automatisch vorausgewählt und können nicht über die Löschfunktion aus der Zusammenstellung entfernt werden.

Schutzniveau

Hier bekommst du eine visuelle Rückmeldung darüber, wie viele Kopien pro Datei bei der aktuellen Zusammenstellung gebrannt werden können (hier mehr als 32 auf CD und DVD). Je mehr Kopien, desto höher die Ausfallsicherheit. Beachte, dass immer automatisch so viele Kopien erstellt werden, wie bei der aktuellen Zusammenstellung auf den eingelegten Datenträger passen. Der Datenträger wird also immer vollständig befüllt.

Klicke auf die jeweiligen Einträge, um die untere Statusanzeige anzupassen.

Statusanzeige

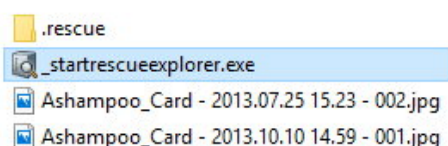


Für den Kratzerschutz werden mindestens 50% der Speicherkapazität des Datenträgers benötigt. Hier wurde eine DVD verwendet, deren Gesamtkapazität 4,65 GB beträgt. Der Nutzer kann daher maximal 2,3 GB an Daten speichern. 0,6 GB wurden dem Projekt bereits hinzugefügt, daher sind noch 1,7 GB verfügbar. Die Schutzzone gibt an, wieviel verbleibender Speicherplatz, minus Notfallprogramm, für das Erstellen von Dateikopien verwendet werden kann.

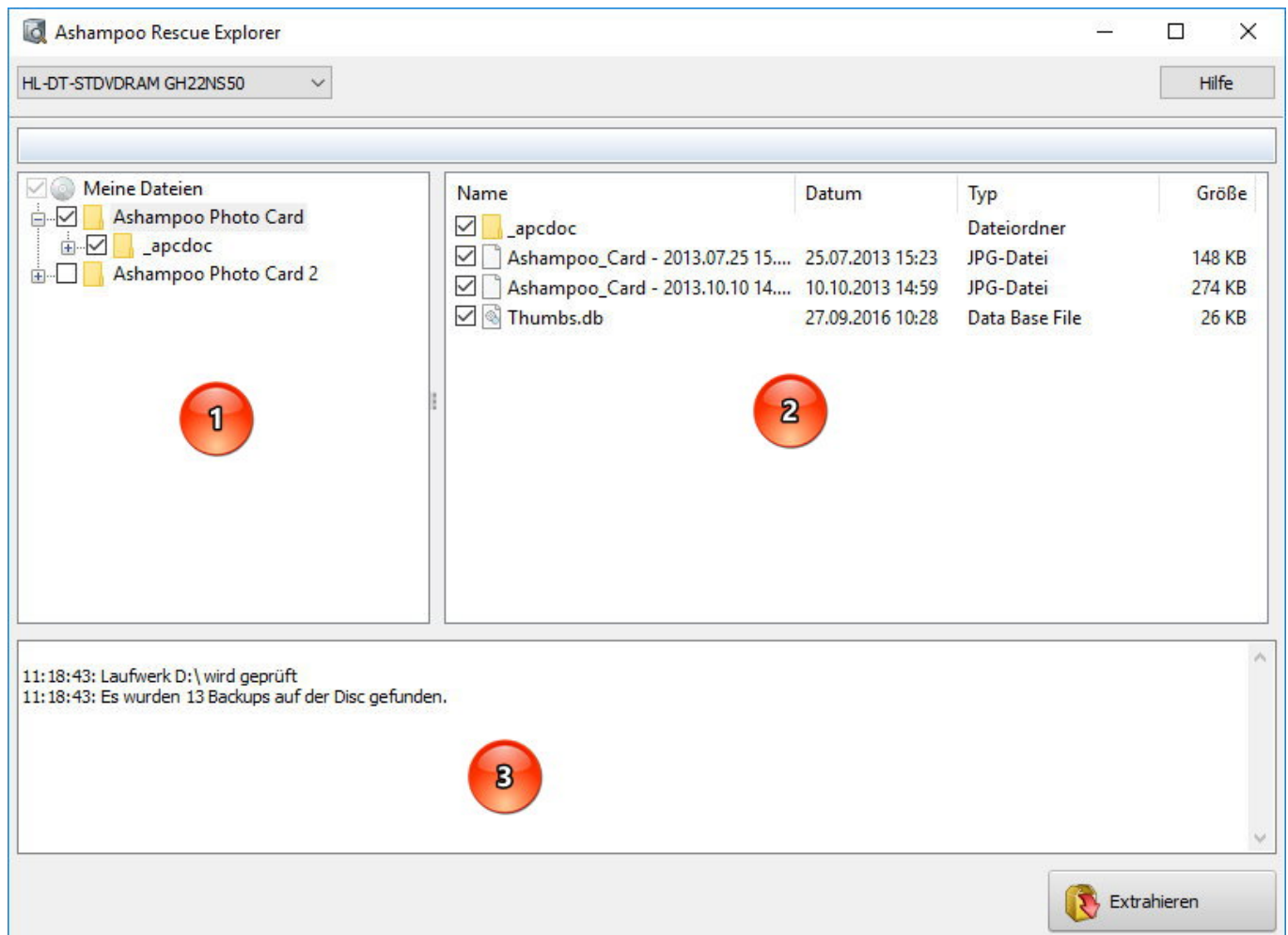
3.6 Kratzerschutz Disc wiederherstellen

Natürlich kannst du mit dem Kratzerschutz gebrannte Datenträger auch ganz normal im Windows Explorer öffnen. Im Fehlerfall ist es jedoch einfacher, dass mitgebrannte Notprogramm bzw. das entsprechende Programm-Modul in Ashampoo Burning Studio 26 zu verwenden.

Ashampoo Rescue Explorer



Mit dem Ashampoo Rescue Explorer kannst du bequem Daten von einer beschädigten Disc wiederherstellen, sofern diese mit der Kratzerschutz-Funktion erstellt wurde. Falls du das Notprogramm von dem betroffenen Datenträger manuell starten möchtest, führe einfach einen Doppelklick auf die Datei "_startrescueexplorer.exe" aus.



- 1. Verzeichnisstruktur** Hier siehst du eine Baumansicht aller auf der Disc enthaltenen Verzeichnisse. Verwende die Plus-/Minus-Schaltflächen, um die jeweiligen Unterverzeichnisse zu einem Eintrag ein-/auszublenken. Aktiviere die Häkchen, um einzelne Verzeichnisse samt Dateien und Unterverzeichnissen aus-/abzuwählen.
- 2. Verzeichnisinhalt** Die Dateien und Unterverzeichnisse zu dem aktuell in (1) ausgewählten Eintrag siehst du hier. Aktiviere die Häkchen, um einzelne Verzeichnisse/Dateien aus-/abzuwählen.
- 3. Statusansicht** Informationen zu dem aktuellen Wiederherstellungsprozess findest du hier.

Klicke auf "Extrahieren" und wähle dann Ort für die wiederherzustellenden Dateien aus. Das Programm beginnt daraufhin mit der Datenwiederherstellung und zeigt den Verlauf in der Statusansicht (3) an. Fehlerhafte Dateien werden bei der Wiederherstellung automatisch durch Kopien (sofern vorhanden) ersetzt.

3.7 Disc aktualisieren

Mit dieser Funktion können noch nicht abgeschlossenen Datenträgern weitere Daten hinzugefügt werden. Bitte beachten, dass, obwohl du bei der Dateiauswahl auch bereits vorhandene Daten entfernen kannst, diese bei nicht wieder beschreibbaren Datenträgern aus technischen Gründen zwar als gelöscht gekennzeichnet aber weiterhin Speicherplatz auf dem Datenträger einnehmen werden.

Die Vorgehensweise ist ansonsten identisch zu "Neue Datendisc", lediglich die Reihenfolge der Schritte variiert leicht.

4. Audio + Musik

4.1 Audio CD erstellen

Verwende die Plus-Schaltfläche, um Audio-Dateien hinzuzufügen. Mit den Pfeil-Nach-Oben/Unten-Schaltflächen kannst du ausgewählte Titel nach oben oder unten schieben, die Mülleimer-Schaltfläche entfernt die ausgewählten Dateien aus dem Projekt, die Schaltfläche mit den ineinander verschlungenen Pfeilen ordnet die Titel zufällig neu an, die Play-Schaltfläche spielt den aktuellen Titel ab und die Regler-Schaltfläche wechselt zu den [Equalizer-Einstellungen](#) für die ausgewählten Dateien.

Für einen ausgeglichenen Lautstärkepegel kannst du deine Titel zusätzlich [normalisieren](#). Des Weiteren kannst du die [Pausenlängen](#) zwischen einzelnen Titeln individuell anpassen.

Abschließend [wählst du das Brennlaufwerk aus](#) und beginnst dann mit dem Brennen. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

4.1.1 Equalizereffekte ändern

Du kannst auf jeden Titel einen oder mehrere Equalizer-Effekte anwenden. Wähle dazu den gewünschten Titel sowie den gewünschten Effekt aus dem "Equalizer"-Dropdown-Menü aus. Über die Abspielschaltflächen unten kannst du das jeweilige Ergebnis probieren.

4.1.2 Normalisierung

Mit Hilfe der Normalisierung kannst du sämtliche Musikstücke an einem Lautstärkepegel ausrichten. Das Programm kann dies bei Bedarf automatisch für dich erledigen. Falls du die Normalisierung generell deaktivieren möchtest entferne einfach den Haken aus "Gleiche die Lautstärke aller Tracks an".

4.1.3 Pausen

In der Standardeinstellung wird nach jedem Song eine 2-Sekunden-Pause eingefügt. Bei Bedarf kannst du auf Pausen gänzlich verzichten oder die Pausendauer für jeden Song individuell festlegen.

4.2 MP3 oder WMA Disc erzeugen

Lege zunächst das gewünschte Ausgabeformat und die Bitrate/Qualität fest. Je nach gewählter Bitrate passen unterschiedlich viele Songs auf den Datenträger. Im nächsten Schritt füge dann die gewünschten Audiodateien hinzu. Nachdem du das [Brennlaufwerk ausgewählt hast](#), erfolgt dann eine Konvertierung in das gewünschte Zielformat gefolgt von dem [Brennvorgang](#).

4.2.1 Audio Dateien hinzufügen

Die [Vorgehensweise](#) entspricht der beim Erstellen einer Daten-Disc, lediglich die unterstützten Dateitypen beschränken sich in diesem Fall ausschließlich auf Audio-Dateien. Neben einzelnen Audio-Dateien kannst du auch komplette Wiedergabelisten hinzufügen. Hierfür wähle die jeweilige Playlist als Datei im ".m3u"-Format aus.

4.2.2 Konvertierungsstatus beobachten

Der Fortschritt der Konvertierung wird grafisch angezeigt.

4.3 Musikdateien auf eine Disc kopieren

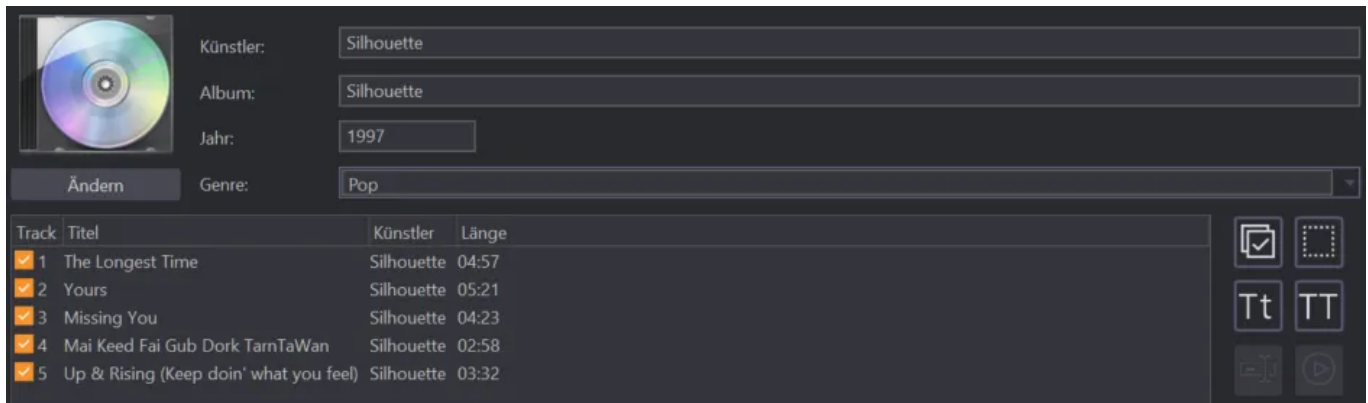
1. Füge die zu brennenden Audio-Dateien hinzu.
2. [Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.](#)
3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

4.4 Audio-CD rippen

Beim Rippen werden die Songs deiner Musik-CDs in Audio-Dateien, z.B. MP3s, umgewandelt.

Lege zunächst die Musik-CD ein. [Wähle im nächsten Schritt die Tracks aus](#), die gerippt werden sollen und trage ggf. Informationen zu Interpret, Album, Titel etc. ein. Wähle dann die gewünschten [Einstellungen](#) aus und beginne mit dem Rippen. Der [Status](#) wird dabei grafisch angezeigt.

4.4.1 Tracks auswählen



Das Programm wählt standardmäßig alle Tracks aus und führt eine automatische Internetsuche durch, um Interpret, Album, Erscheinungsjahr und Genre zu identifizieren. Du kannst diese Daten jederzeit manuell anpassen.

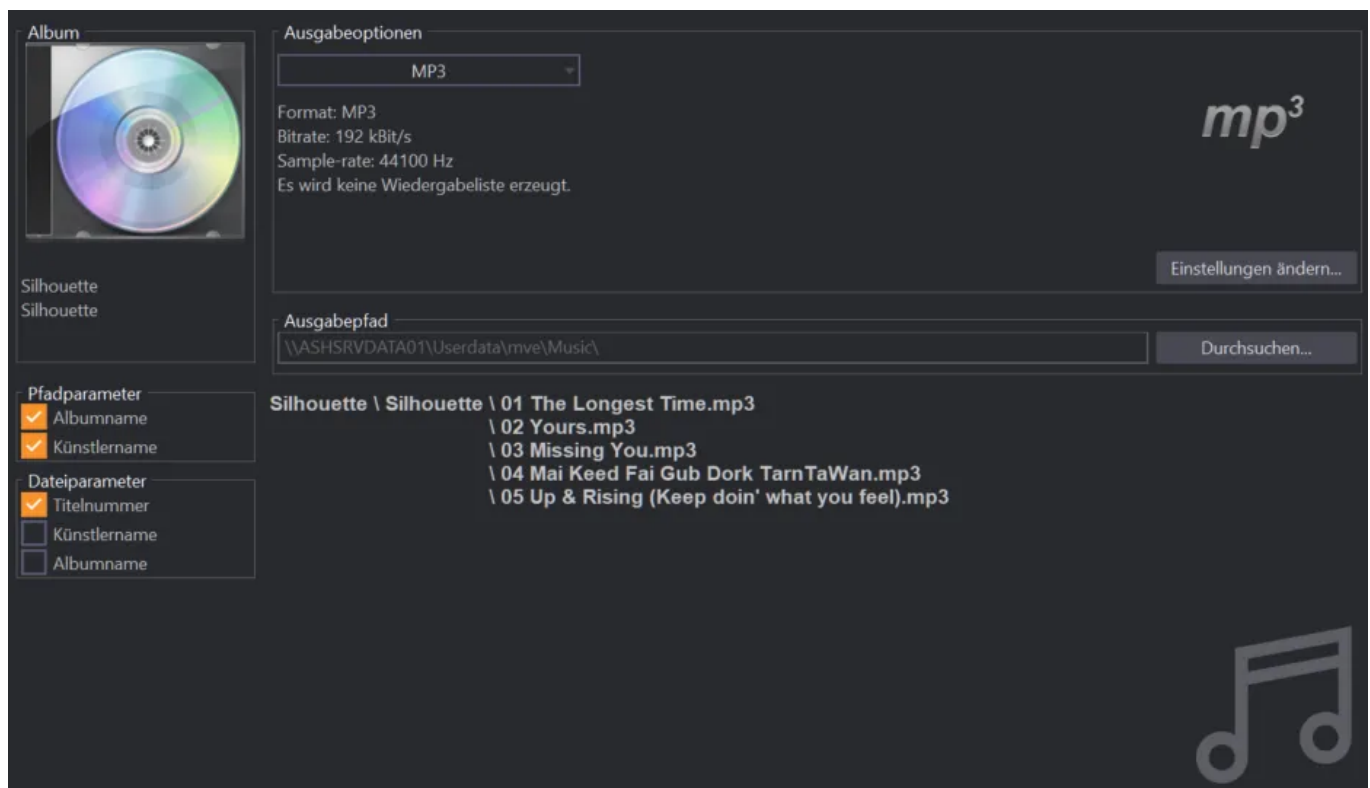


- Alle auswählen** Wählt alle Tracks aus.
- Keine auswählen** Hebt die aktuelle Auswahl auf.
- Großschreibung** Macht den ersten Buchstaben sämtlicher Einträge inklusive Interpret, Album und Genre groß.
- Umbenennen** Ermöglicht das Umbenennen des aktuell markierten Tracks.
- Abspielen** Spielt den markierten Track in dem integrierten Audio-Player ab.

Cover ändern

Über die Schaltfläche "Ändern" hast du die Möglichkeit, eine Bilddatei als Cover auszuwählen oder [online nach einem passenden Cover zu suchen](#).

4.4.2 Einstellungen



Ausgabeoptionen

Wähle hier das gewünschte Ausgabeformat und die Qualität aus. Die Qualitätseinstellungen erreichst du über die "Einstellungen ändern..."-Schaltfläche.

Ausgabepfad

Lege hier den Ausgabeort für die gerippten Dateien fest.

Pfad- / Dateiparameter

Du kannst den Dateinamenaufbau individuell an deine Wünsche anpassen. Wähle dafür entweder einzelne Pfadparameter wie Albumname und Künstlername aus oder passe die Struktur manuell über "Anpassen" an. Du kannst deine aktuellen Einstellungen anhand der mittigen Vorschau jederzeit überprüfen.

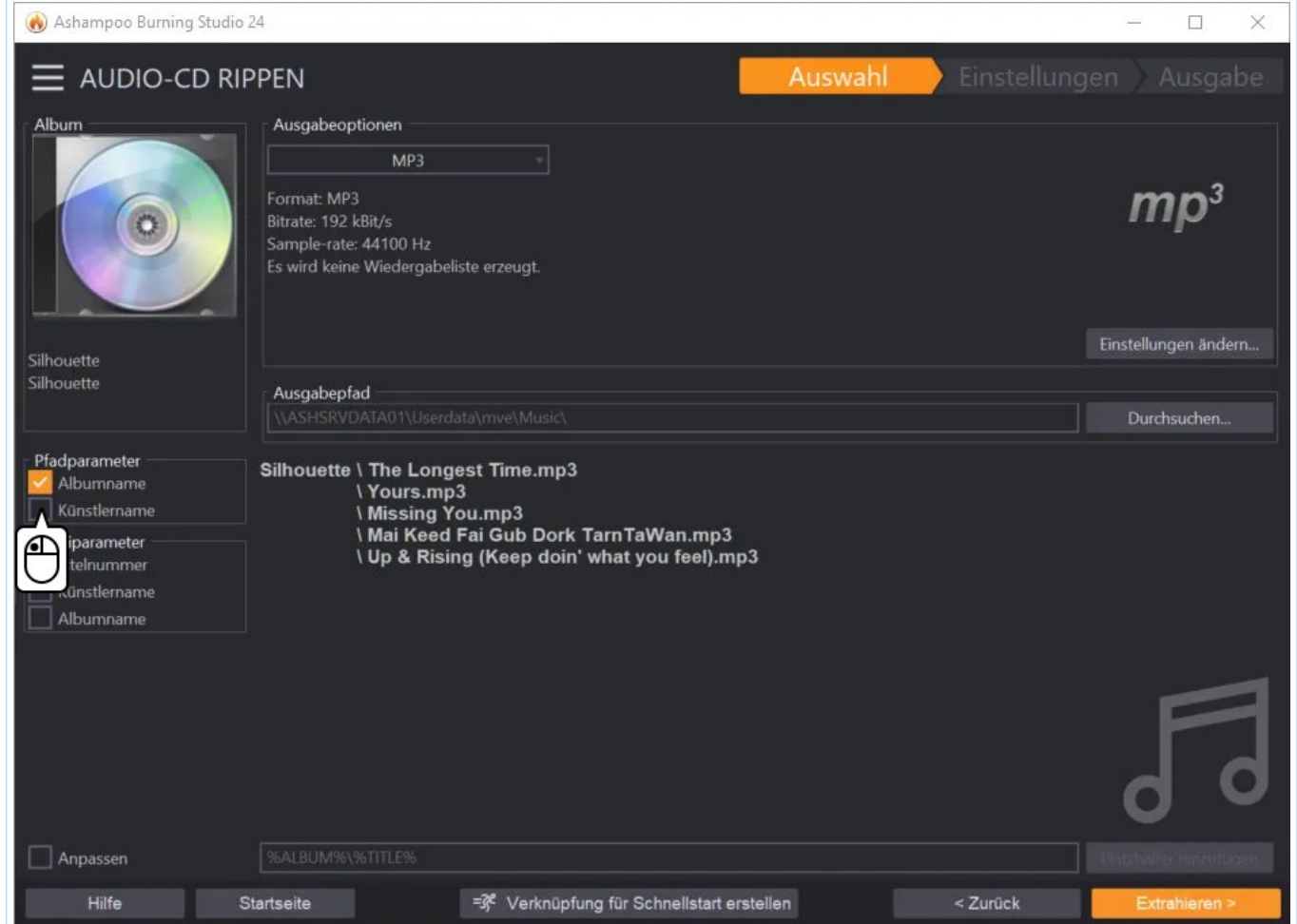
Standardmäßig wird Backslash (\) als Trennzeichen verwendet. Dabei wird jeweils ein neues Verzeichnis mit der Bezeichnung vor dem Backslash verwendet. Aus "%ARTIST%\%ALBUM%\%TITLE%" wird somit später, mit "C:\\" als Ausgabeverzeichnis, "C:\Queen\Innuendo\Innuendo.mp3".

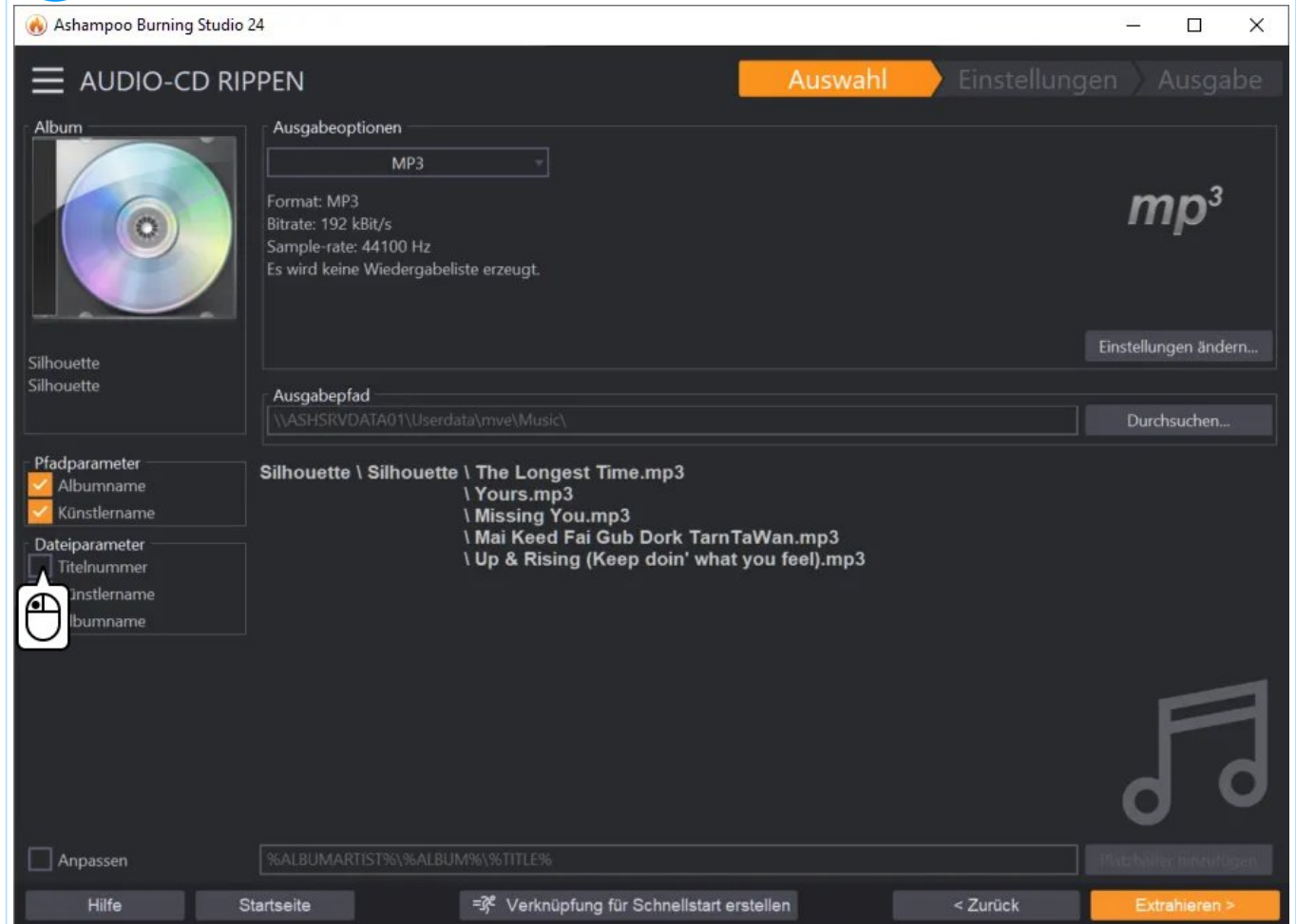
Parameter anpassen

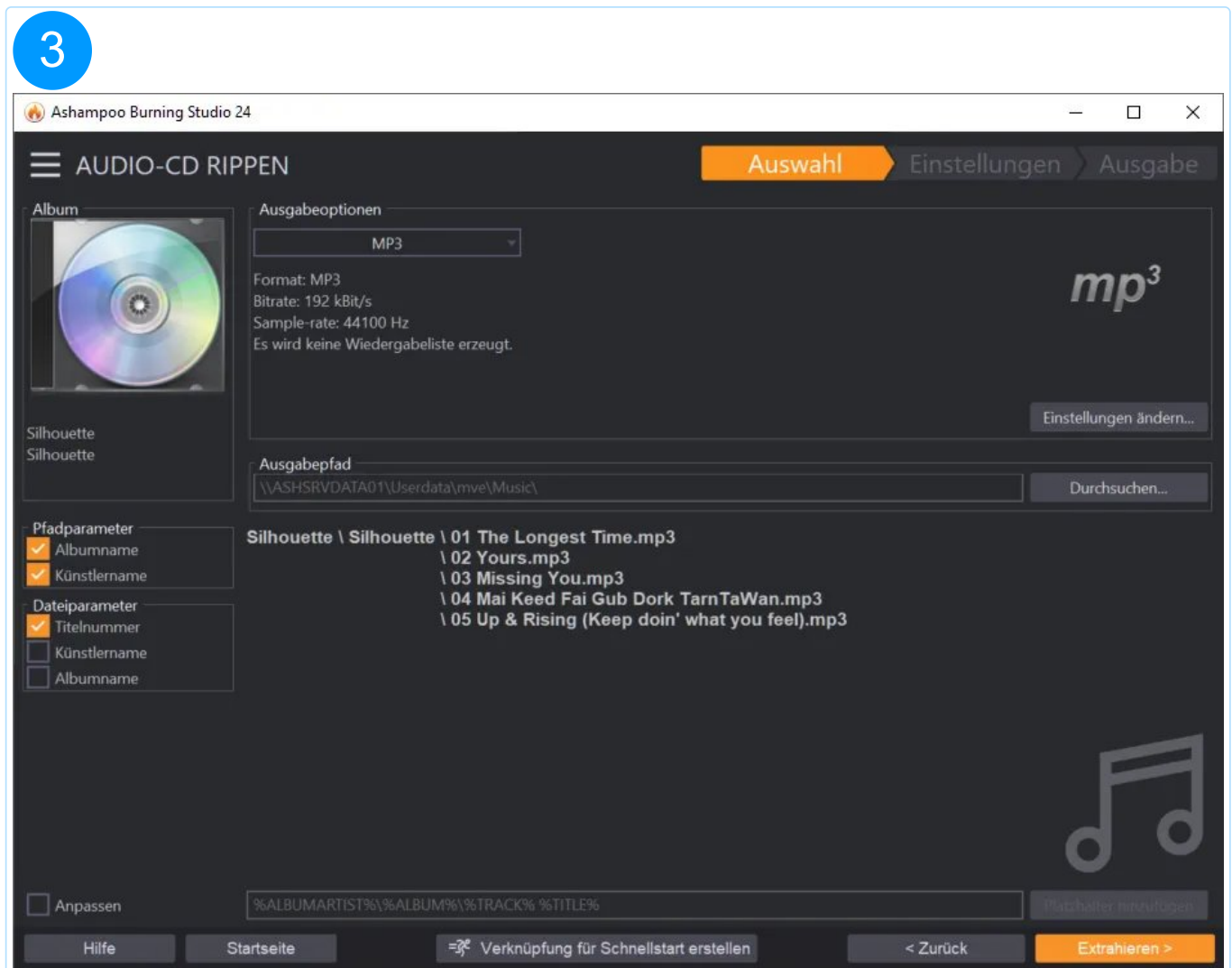
Für größtmögliche Flexibilität kannst du das Dateinamenschema auch manuell anpassen.

Über die linken Checkboxen kannst du die Pfade per Mausklick direkt anpassen.

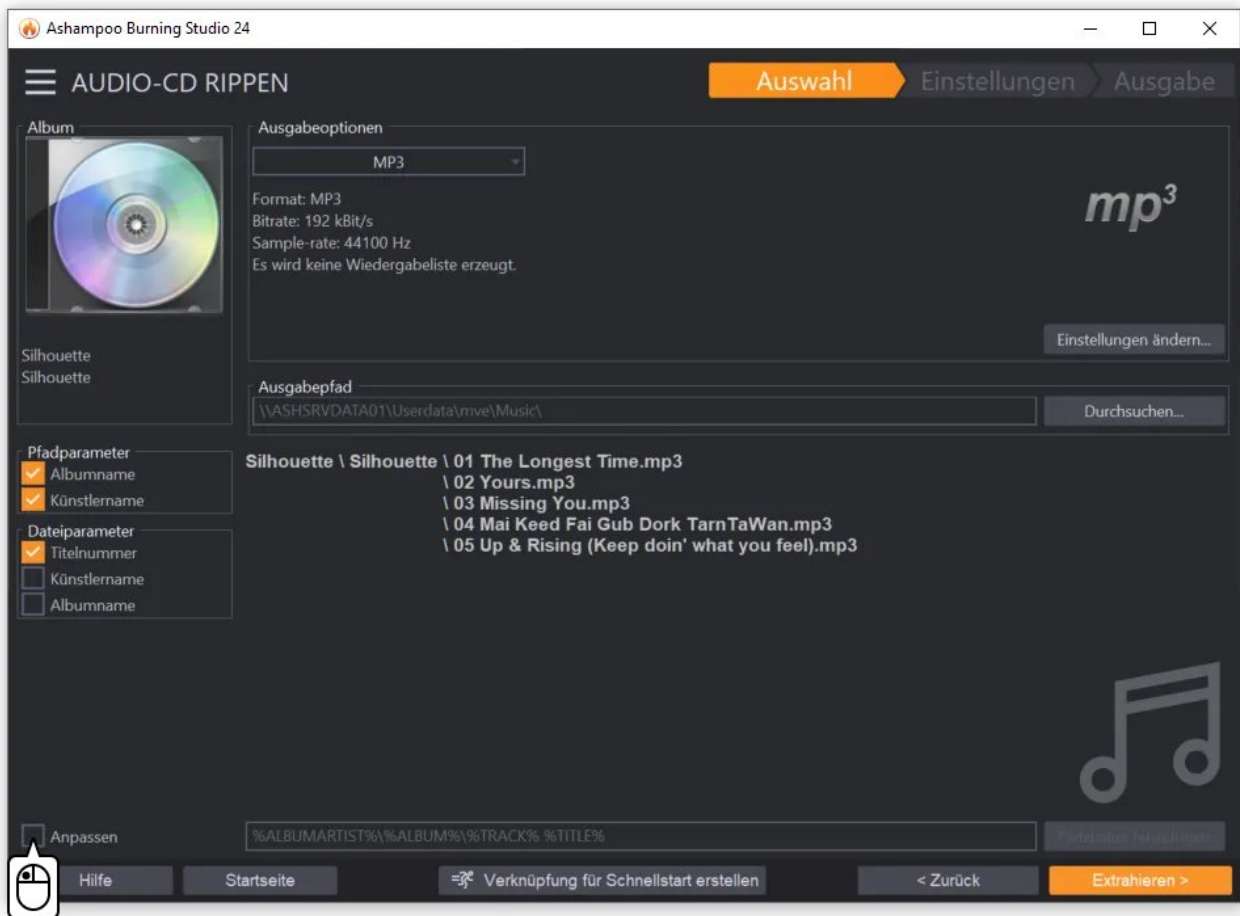
1

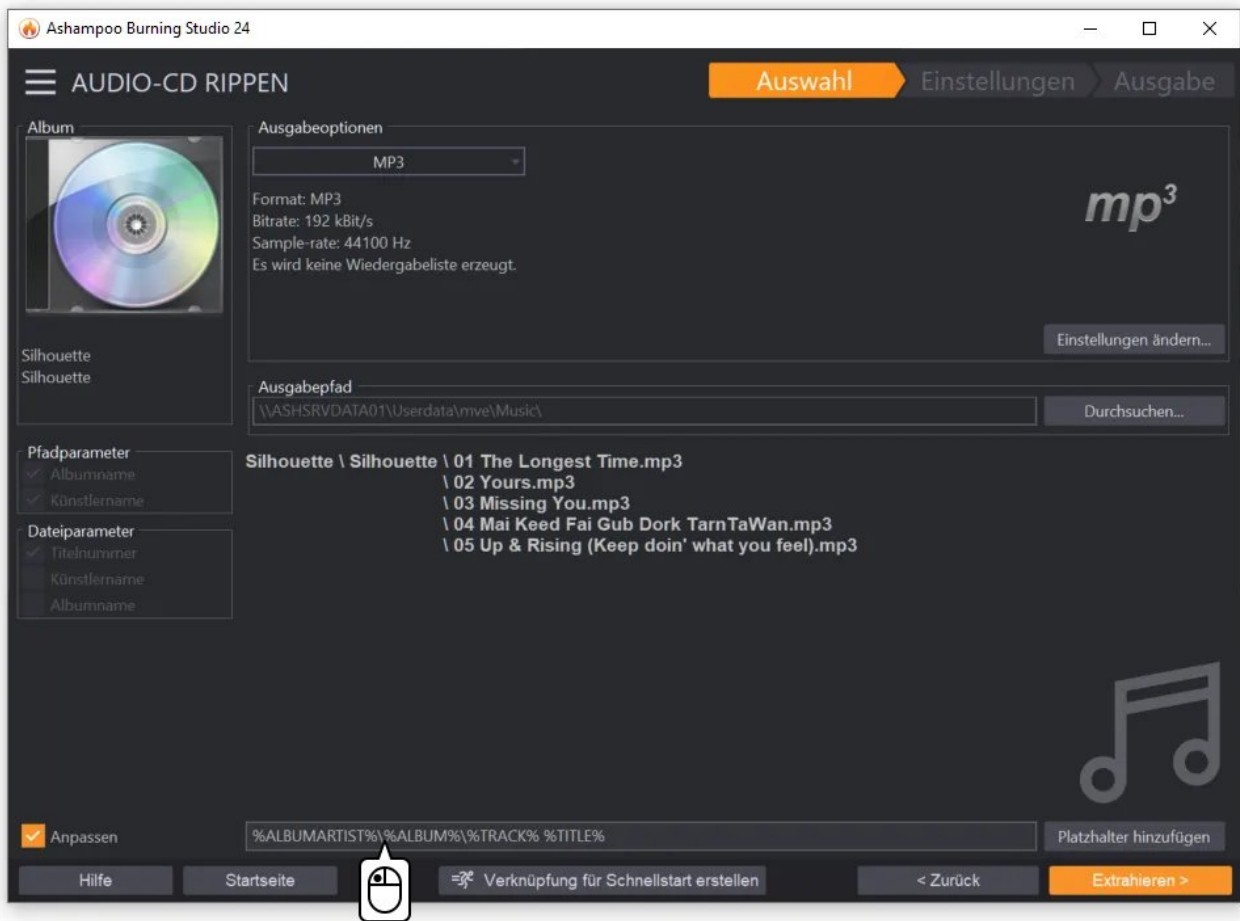


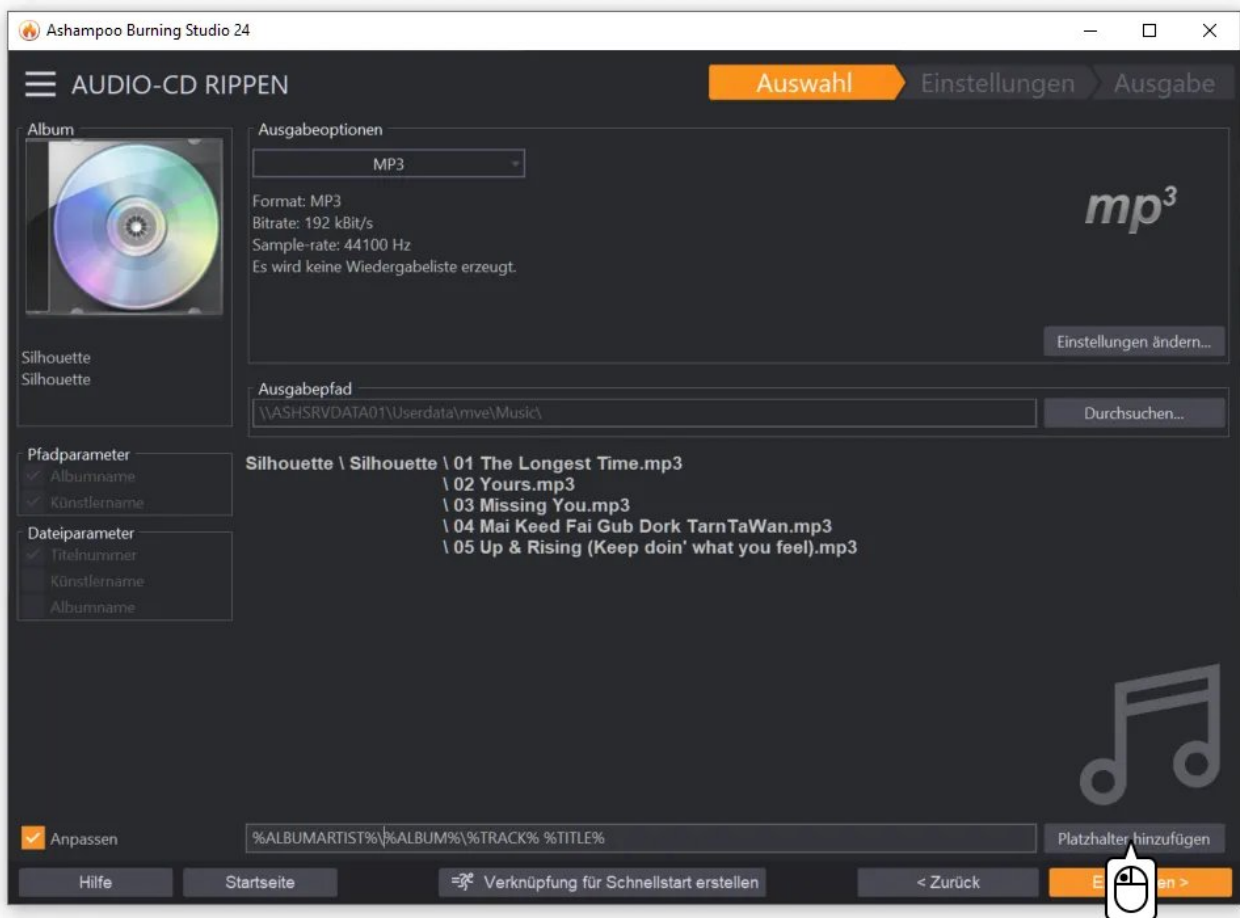


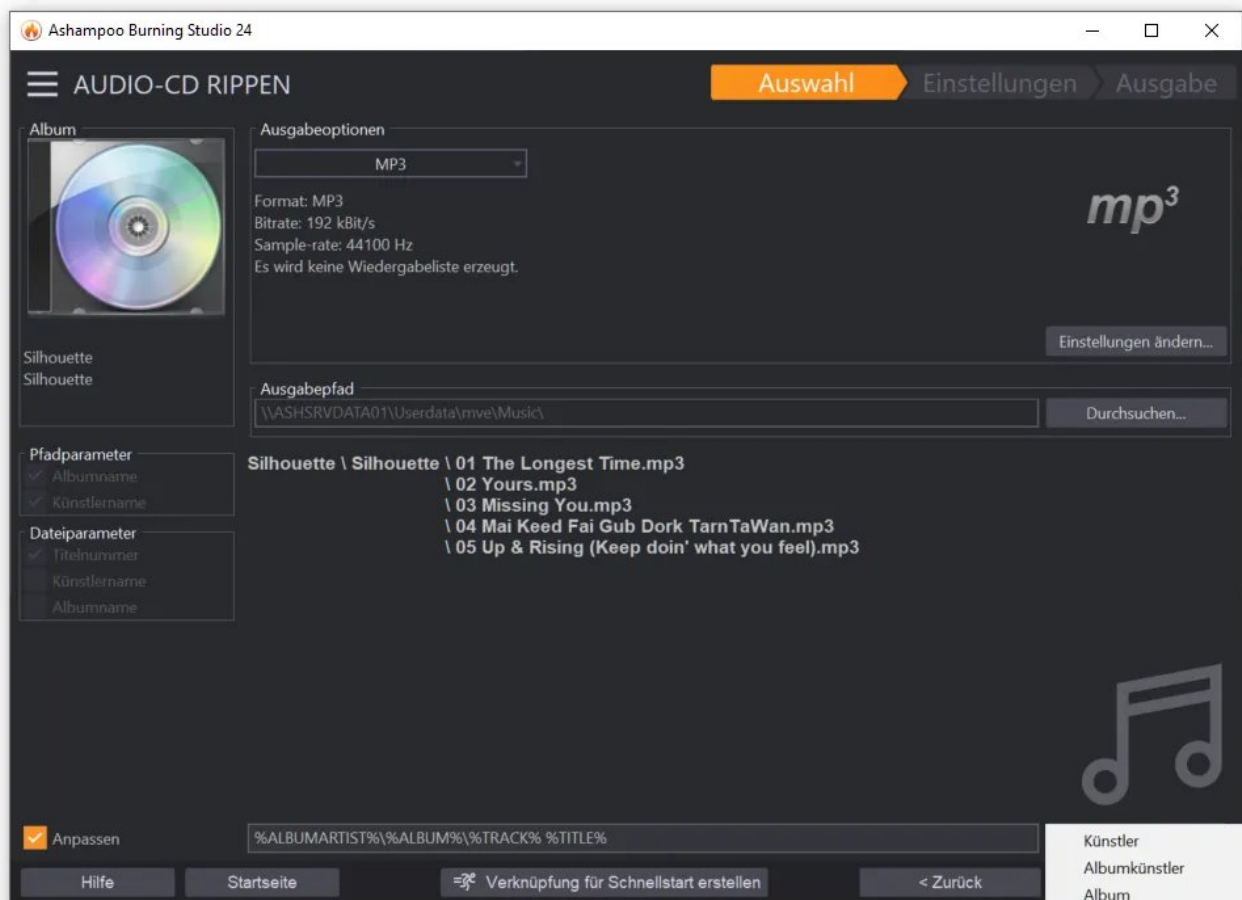


Für mehr Flexibilität aktiviere "Anpassen" und trage dann die gewünschten Platzhalter in der gewünschten Reihenfolge entweder manuell über die Tastatur oder mittels "Platzhalter hinzufügen" per Mausklick ein. Die Platzhalter stehen dabei stellvertretend für die Information, die für den konkreten Track verwendet werden soll. So bedeutet "%TITLE%", dass an der aktuellen Cursor-Position später der jeweilige Song-Titel eingefügt werden soll. Du kannst hier natürlich auch andere Trennzeichen als "\\" verwenden, z.B. "-". In diesem Fall werden später keine weiteren Unterverzeichnisse angelegt.



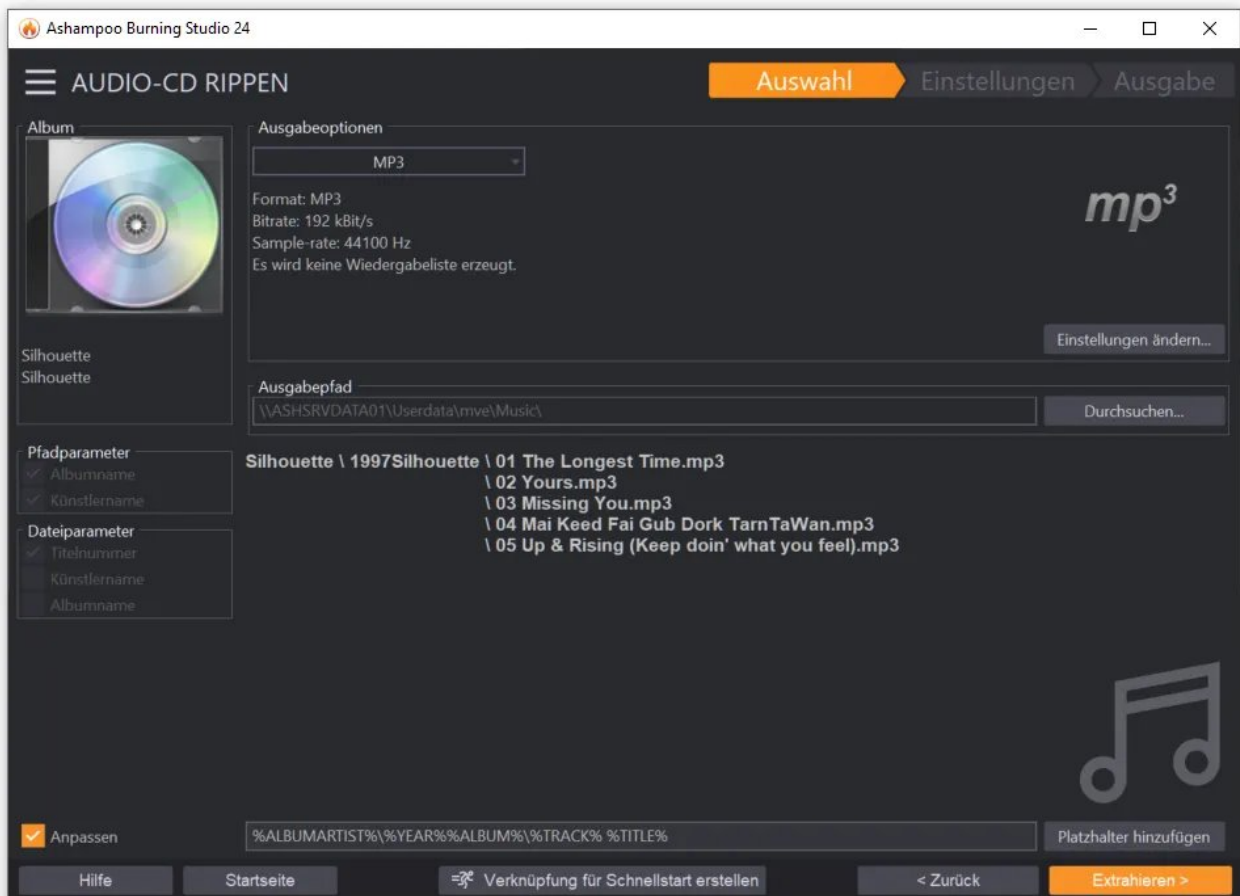


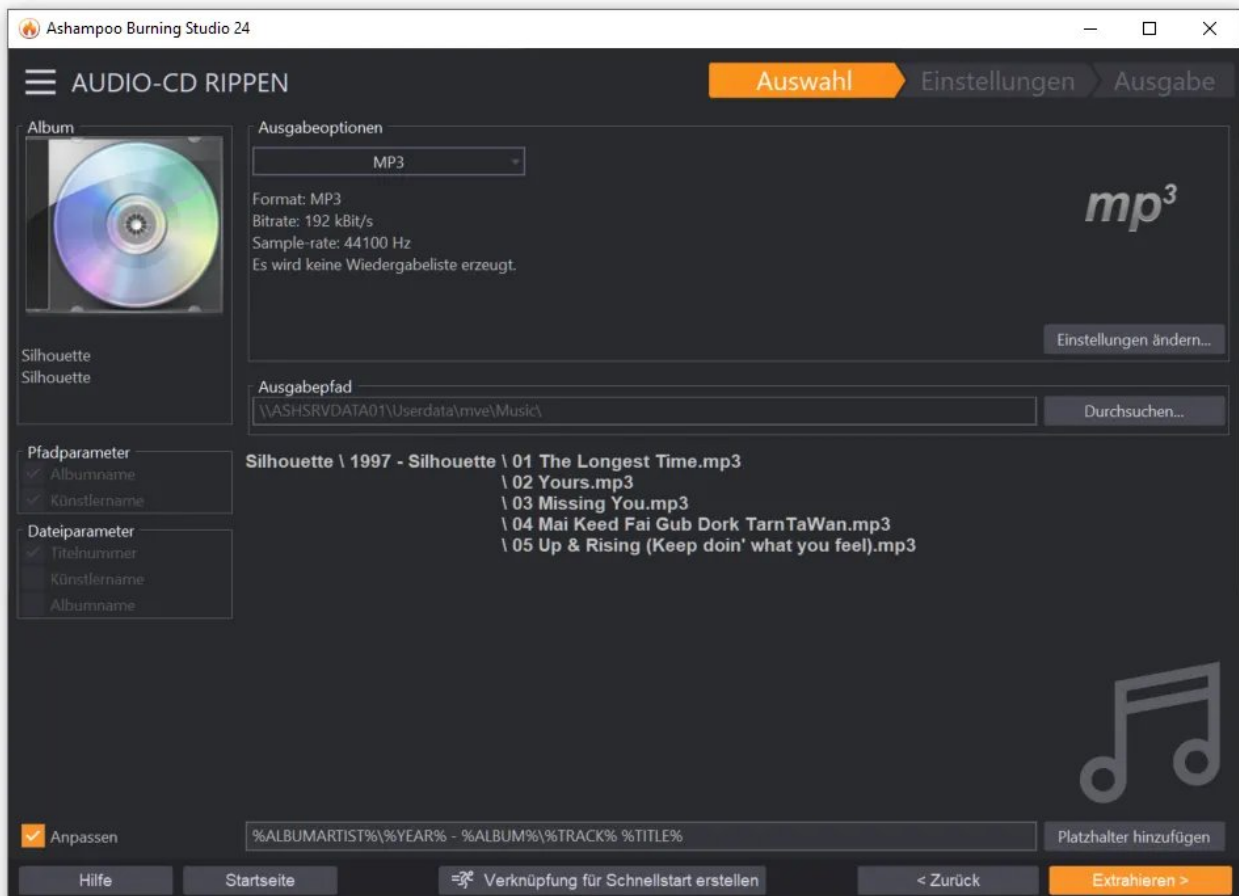




- Künstler
- Albumkünstler
- Album
- Titelnummer
- Titelanzahl
- Erweiterung
- Titel
- Genre
- Jahr
- Abtastfrequenz
- Lesegeschwindigkeit
- Kanal
- Qualität







4.4.3 Ripping-Status beobachten

Den Ripping-Status kannst du mit Hilfe der grafischen Darstellung leicht beobachten.

4.4.4 Schnelles Audio-CD Rippen

Schnelles Rippen entspricht von der Vorgehensweise dem klassischen Rippen, wobei die Laufwerksauswahl übersprungen, und stattdessen das Laufwerk in dem sich aktuell eine Audio-CD befindet automatisch verwendet wird. Du startest hier direkt mit der [Trackauswahl](#). [Einstellungen](#) hinsichtlich Trackbenennung und Audioqualität sind über eine separate Schaltfläche verfügbar und nicht Teil des normalen Prozesses. Durch das Überspringen von zwei Schritten kommst du somit schneller zum Ziel.

4.5 Hörbuch

Mit diesem Modul kannst du einzelne Audio-Dateien automatisch richtig benennen und in die für das Hörbuch erforderliche Reihenfolge bringen.

Verwende die Plus-Schaltfläche, um einzelne Audio-Dateien hinzuzufügen. Alternativ kannst du die betroffenen Dateien auch direkt per Ziehen und Ablegen in das Projekt einfügen. Darüberhinaus kannst du, falls erforderlich, für dein Hörbuch ein passendes [Cover suchen](#).

4.5.1 Anzahl der Dateien verringern

Anzahl der Dateien verringern

Hier können Sie die Anzahl der Titel reduzieren, um die Navigation auf Ihrem Gerät zu erleichtern.

Mit dem Schieberegler kann die gewünschte Mindestlänge der Titel eingestellt werden
Wenn Sie mit den aktuellen Einstellungen einverstanden sind, können sie fortfahren

Mindestlänge einstellen Wir empfehlen eine Mindestlänge von 10 Minuten.

0h 16min 00sec

0h 16min 00sec

1h 10min 30sec

Vorschau

Aktuell
4 Dateien

→

Optimiert
4 Dateien

Einige Abspielgeräte merken sich die Abspielposition nicht, sodass du beim Pausieren später die richtige Position selbst wiederfinden musst. Bei sehr vielen, oder sehr kurzen, Abschnitten kann diese Suche schnell zeitaufwändig werden. Das Programm bietet dir daher die Möglichkeit, kurze Abschnitte zu größeren zusammenzufassen. Ziehe dafür den Schieberegler auf die gewünschte Mindestlänge. Ganz unten siehst du die Anzahl der Dateien vor und nach der Optimierung. Falls du keine Änderung vornehmen möchtest, ziehe den Regler auf die Anfangsposition.

4.5.2 Hörbuch erzeugen

Im nächsten Schritt wählst du einfach das gewünschte Ziellaufwerk aus und startest den Schreibvorgang.

4.6 Medium für das Autoradio / Player erstellen

Die Prozedur ist unabhängig von deiner Auswahl immer gleich. Wähle zunächst dein Abspielgerät aus der Liste aus. Du siehst dort sowohl den Hersteller und die Modellbezeichnung als auch die jeweils unterstützten Medientypen und Dateiformate für die einzelnen Geräte. Sollte dein Gerät nicht gelistet sein, kannst du entweder "Generisch" auswählen, oder eine neue Vorlage mit der entsprechenden Schaltfläche, z.B. "[Mein Radio ist nicht verfügbar](#)", erstellen. Mit den Schaltflächen rechts neben der Liste kannst du selbst erstellte Vorlagen nachträglich bearbeiten oder löschen.

4.6.1 Mein Gerät ist nicht verfügbar

Falls dein Gerät nicht gelistet ist, kannst du eine eigene Vorlage mit individuellen Funktionsmerkmalen erstellen. Gebe dazu zunächst Hersteller und Modellbezeichnung für dein Gerät ein. Aktiviere den "Expertenmodus", falls du später technische Details einstellen möchtest, z.B. die von deinem Gerät unterstützten Dateiformate, ebenfalls festlegen möchtest.

4.6.1.1 Erzeuge Kopie aus

Wähle hier aus, ob das neue Gerät die technischen Merkmale eines bereits vorhandenen Geräts übernehmen soll.

Medientypen auswählen

Im nächsten Schritt wähle dann alle von deinem Gerät unterstützten Medientypen aus, auch wenn du vielleicht nur die CD-Funktion nutzen möchtest. Details zu den von deinem Gerät unterstützten Medientypen kannst du dabei der Hersteller-Seite oder dem Handbuch entnehmen.

Formate auswählen

Wähle dann alle von deinem Gerät unterstützten Formate aus, unabhängig davon, welches Format du konkret verwenden musst. Details zu den von deinem Gerät unterstützten Formaten kannst du dabei der Hersteller-Seite oder dem Handbuch entnehmen. Falls du mehrere Medientypen ausgewählt hast, kannst du entweder pro Typ die Formate individuell festlegen oder durch "Dasselbe Format für alle Medien verwenden" eine Auswahl für alle Medientypen vornehmen.

Zusammenfassung

Am Ende siehst du eine Kurzübersicht deiner Einstellungen. Aktiviere die unterste Option, um dein neu erstelltes Geräteprofil an Ashampoo zu senden, damit dieses künftig in das Programm integriert werden kann.

Playlist-Format auswählen (Expertenmodus)

Wähle hier die von deinem Gerät unterstützten Playlist-Formate aus und lege außerdem fest, wie viele Playlisten dein Gerät maximal verwalten kann, wie viele Einträge jede Playliste enthalten darf, ob Dateiverweise zu Unterordnern unterstützt werden und ob Playlisten nur im Hauptverzeichnis oder auch in Unterordnern liegen dürfen. Lege dann noch fest, in welches Format nicht unterstützte Playlisten automatisch konvertiert werden sollen. Details zu den von deinem Gerät unterstützen Funktionsmerkmalen kannst du dabei der Hersteller-Seite oder dem Handbuch entnehmen.

Dateisystemeinstellungen (Expertenmodus)

Passe nun bei Bedarf die Dateisystemeinstellungen für dein Geräteprofil an. Details zu den jeweiligen Merkmalen entnehme dazu der technischen Dokumentation zu deinem Gerät.

Filetag-Standard festlegen (Expertenmodus)

Je nach ausgewählten Dateiformaten, kannst du hier pro Format die unterstützen Filetag-Versionen auswählen. Dabei handelt es sich z.B. um Informationen wie Künstler und Genre, die zu jedem Song mit abgespeichert werden. Aktiviere "Unterstützt Coverart", um etwaige Cover-Bilder zu übernehmen.

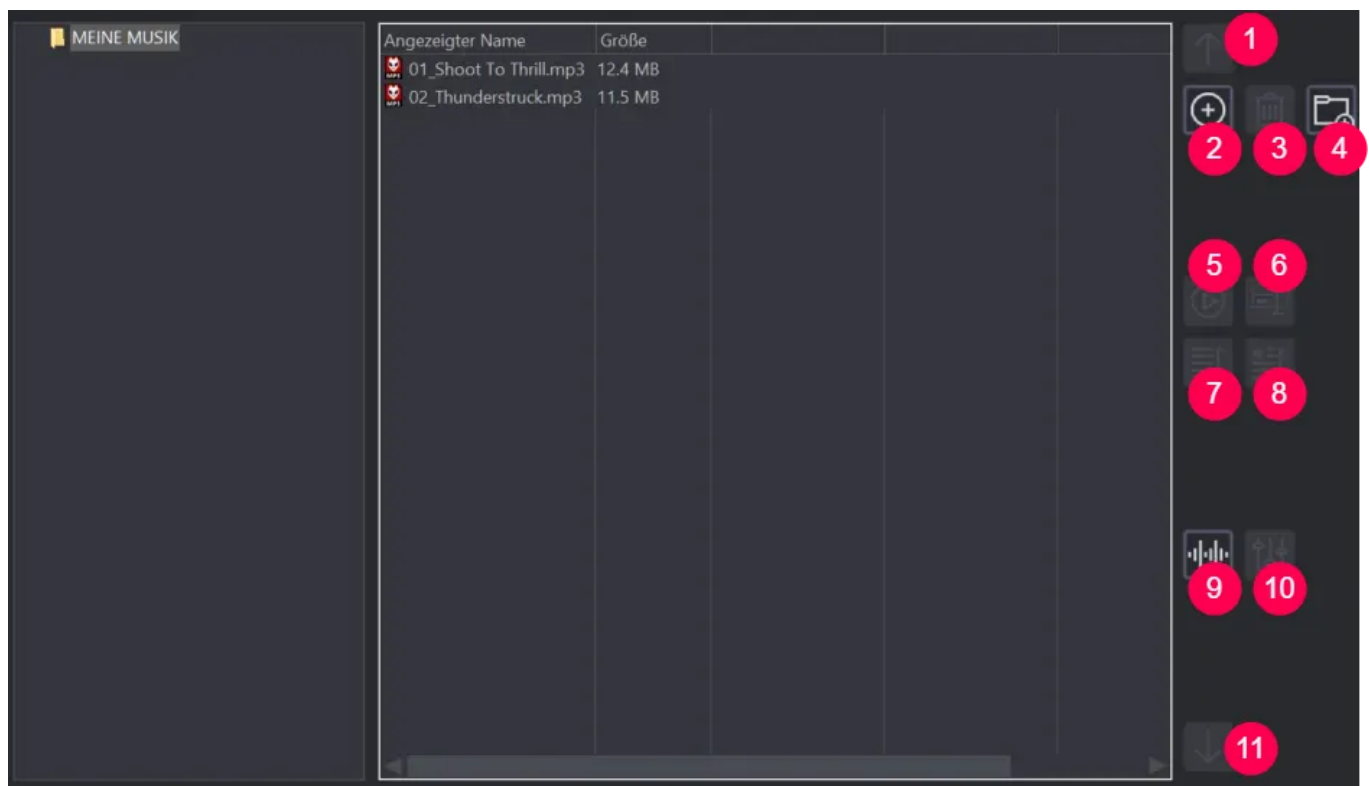
Zusammenfassung

Am Ende siehst du eine Kurzübersicht deiner Einstellungen. Aktiviere die unterste Option, um dein neu erstelltes Geräteprofil an Ashampoo zu senden, damit dieses in das Programm integriert werden kann.

4.6.2 Ziel auswählen

Wähle nun das gewünschte Ausgabeziel aus.

4.6.2.1 Dateien hinzufügen



Füge nun die Songs zu deiner Auswahl hinzu und erstelle, je nach Einstellung, Unterordner, um deiner Sammlung zu strukturieren. Falls der von dir verwendete Datenträger bereits Songs enthält, werden diese Automatisch der Zusammenstellung hinzugefügt.

Werkzeugleiste

Oben	Verschiebt den ausgewählten Song um eine Position nach oben.
Hinzufügen	Fügt einen Song oder ein Songverzeichnis zu der Auswahl hinzu. Sollte das verwendete Dateiformat von dem Geräteprofil nicht unterstützt werden, werden die betroffenen Dateien automatisch in ein geeignetes Format, z.B. MP3, konvertiert.
Löschen	Entfernt die ausgewählten Einträge.
Ordner erstellen	Erstellt ein neues Verzeichnis. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn die aktuellen Dateisystemeinstellungen Unterordner erlauben, und die maximale Verzeichnistiefe noch nicht erreicht wurde.
Abspielen	Spielt den ausgewählten Song im integrierten Player ab.
Umbenennen	Spielt den ausgewählten Song im integrierten Player ab.
Wiedergabeliste erzeugen	Erstellt eine Playlist basierend auf den aktuellen Songs. Mehr dazu hier .
Wiedergabeliste bearbeiten	Bearbeitet eine existierende Playlist. Mehr dazu hier . Aktuell können mit dieser Funktion nur Playlists, die mit "Playliste erzeugen" erstellt wurden bearbeitet werden.
Einstellungen Ausgabeformat	Siehe: Einstellungen Ausgabeformat

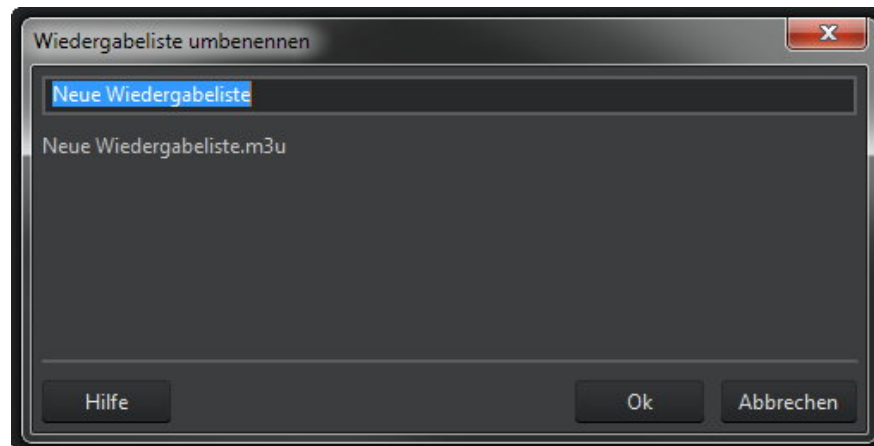
Equalizer

Siehe: [Equalizereffekte ändern](#)

Unten

Verschiebt den ausgewählten Song um eine Position nach unten.

Playliste erstellen



Gebe hier den Namen für deine neue Playlist ein.

Playliste bearbeiten

Ziehe mit der Maus einfach die Songs, die du der Playlist hinzufügen möchtest aus dem linken in den rechten Bereich. Verwende die Schaltflächen, um einzelne Songs um eine Position nach oben/unten zu verschieben, sie aus der Liste zu löschen oder abzuspielen.

Einstellungen Ausgabeformat

Hier kannst du die Bitrate für die ausgewählten Songs festlegen (höhere Bitrate = höhere Qualität / höherer Speicherplatzverbrauch). Darüber hinaus kannst du hier eine Lautstärkenormalisierung anwenden, bei der die Lautstärke aller Songs entsprechend angepasst wird. Die Anpassung kann automatisch, basierend auf einem Durchschnittswert aller vorhandenen Lautstärken, oder anhand des per Schiebereglers ausgewählten Werts erfolgen.

Medium erstellen

Im letzten Schritt werden die ausgewählten Songs schließlich auf das ausgewählte Medium kopiert/gebrannt.

5. Film + Diashow

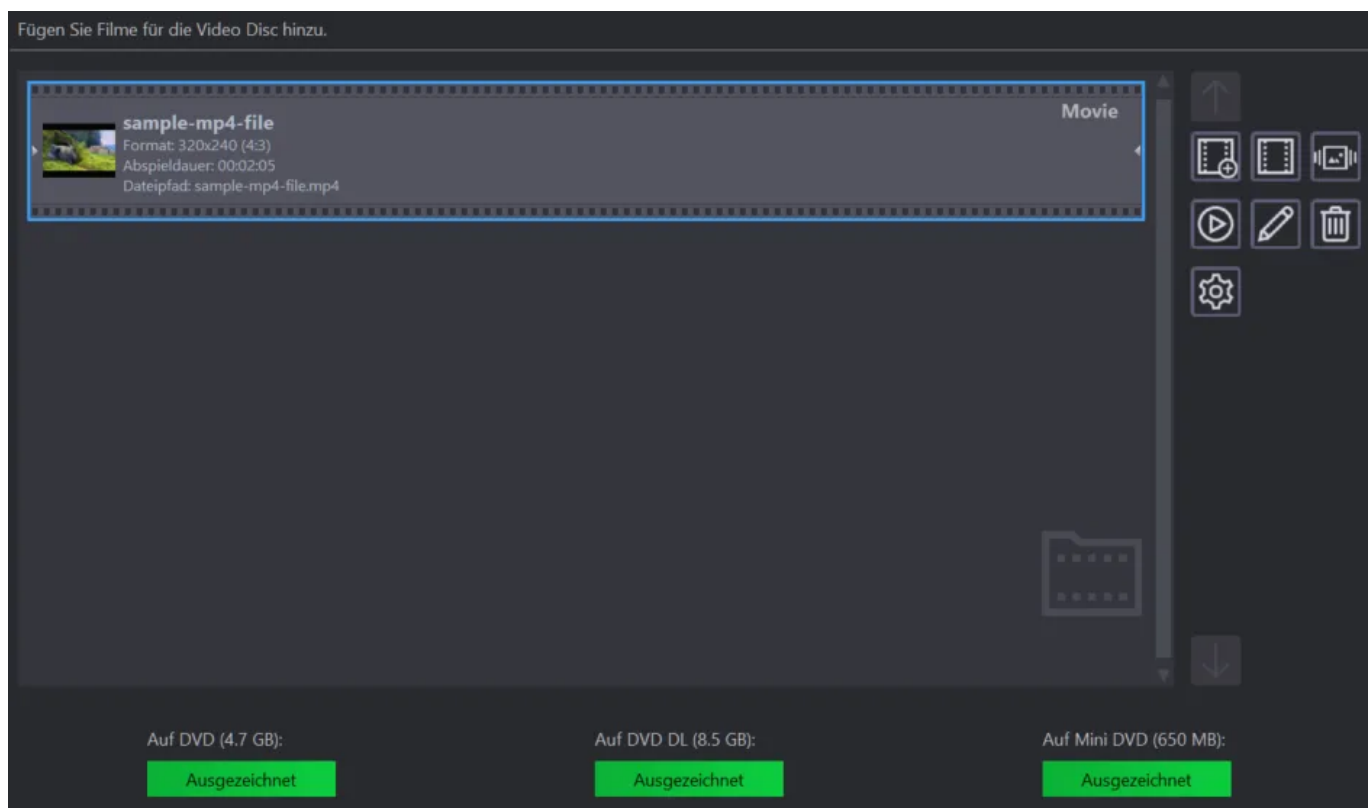
5.1 Film / Diashow DVD erstellen

Gebe zunächst den Titel für das Projekt ein.

5.1.1 Format auswählen

Wähle hier das gewünschte Format für das Projekt aus. Die TV-System-Einstellungen müssen in der Regel nicht angepasst werden, da das Programm diese automatisch für dein Land ermitteln kann.

5.1.2 Filme hinzufügen



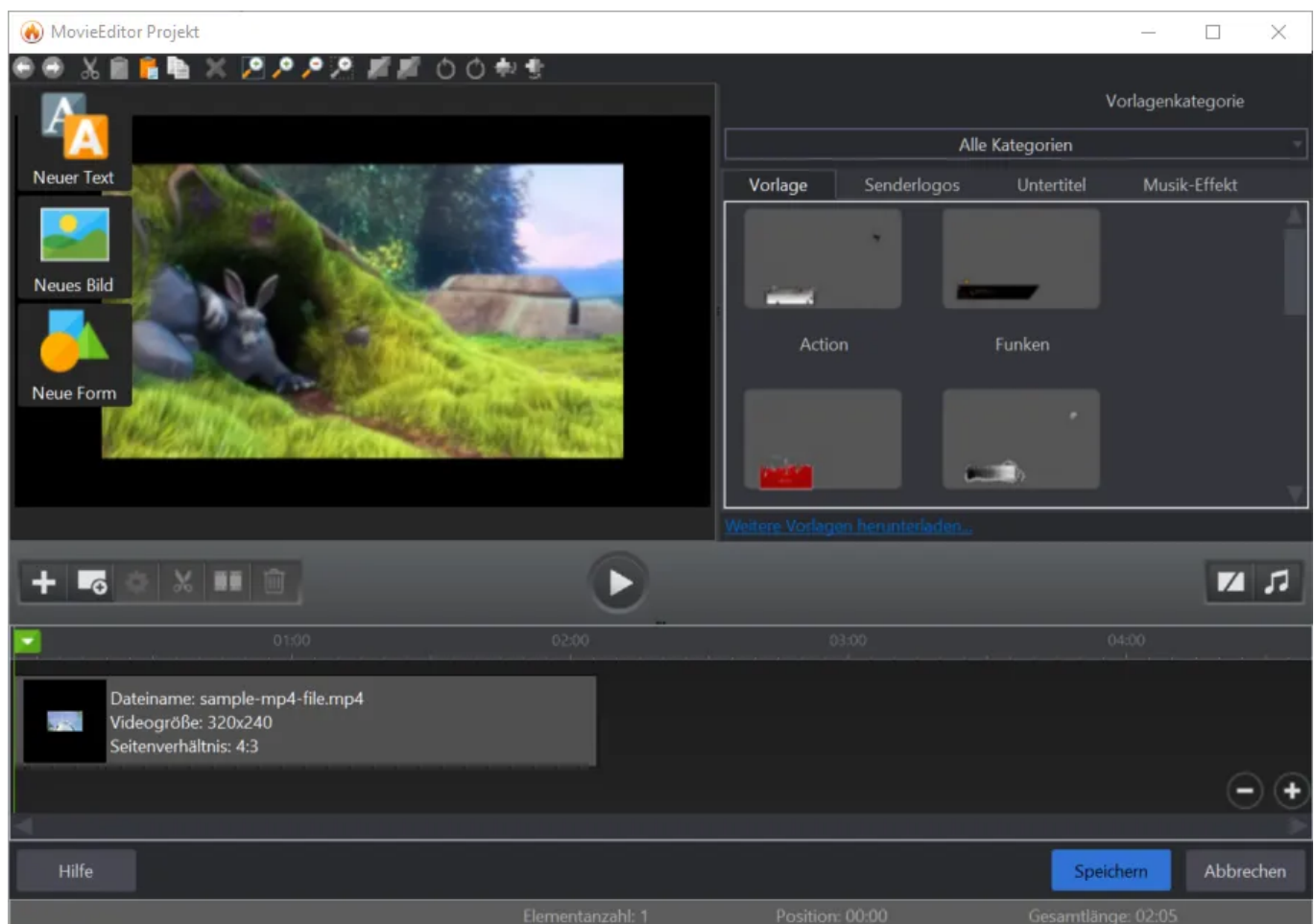
Füge nun die Videodateien für das Projekt hinzu. Die Qualitätsansicht unten gibt dir eine Rückmeldung zu der erreichbaren Qualität pro Disc-Typ für die aktuell hinzugefügten Videos.

Film hinzufügen

Fügt eine Videodatei in das Projekt ein.

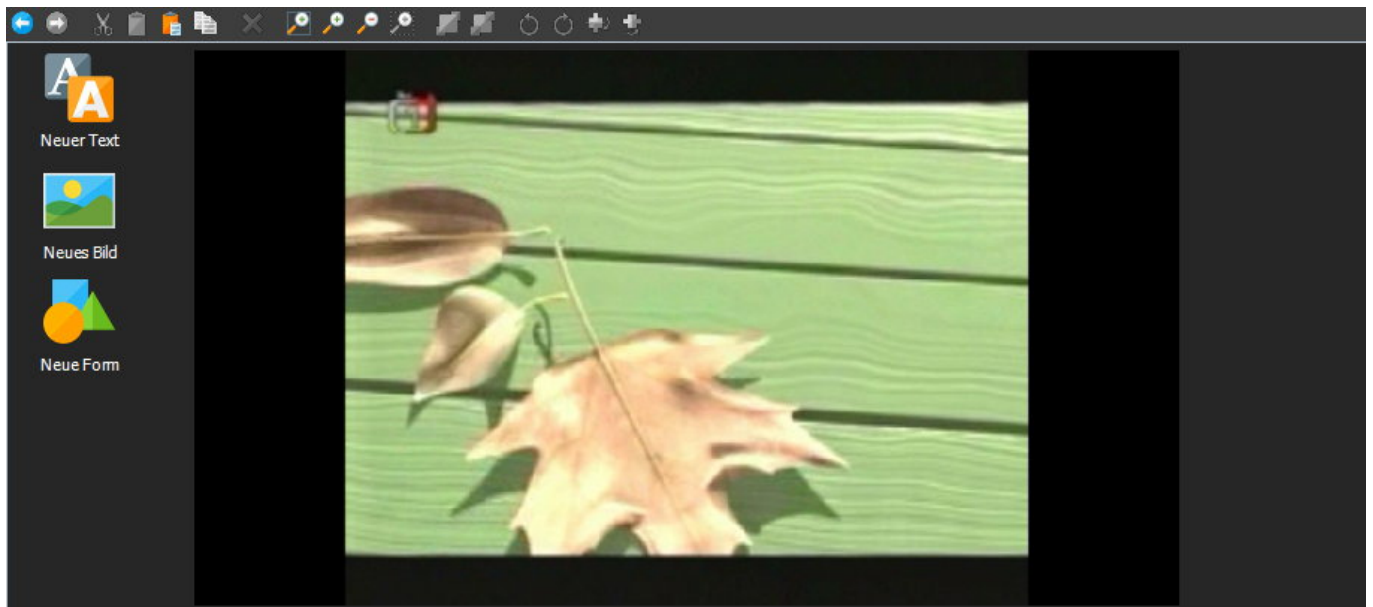
Film erstellen	Wechselt in den MovieEditor, in dem neue Videos aus bereits vorhandenen Videodateien und Bildern erstellt werden können. Mehr dazu hier .
Foto-Diashow erstellen	Wechselt in den Slideshow-Editor, mit dem du fertige Videos aus Bildern erzeugen kannst.
Bearbeiten	Wechselt je nach Typ in den Video- oder Slideshow-Editor und öffnet das markierte Element.
Filmeinstellungen	Siehe "Filmeinstellungen bearbeiten"
Löschen	Entfernt den ausgewählten Eintrag aus dem Projekt.
Abspielen	Spielt das ausgewählte Video mit dem integrierten Video-Player ab.
Nach Oben	Verschiebt den Eintrag nach oben.
Nach Unten	Verschiebt den Eintrag nach unten.

5.1.2.1 Film erstellen / bearbeiten



Mit MovieEditor kannst du bereits vorhandene Videos bequem schneiden sowie Texte, Bilder und Übergänge hinzufügen.

Frame-Vorschau

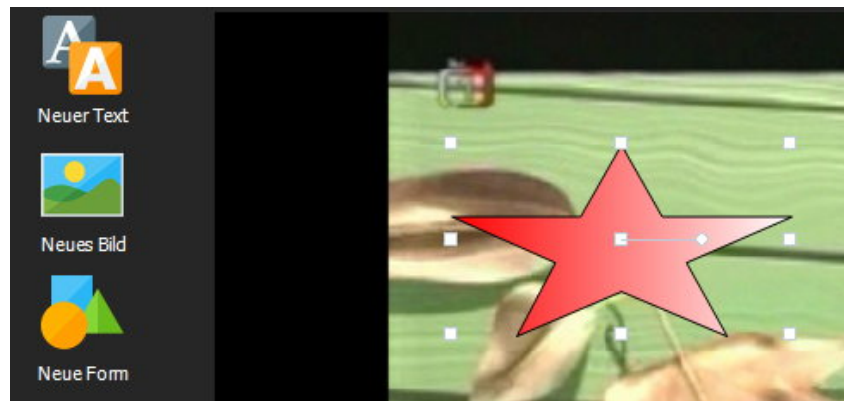


Werkzeugleiste

Rückgängig	Macht die zuletzt ausgewählte Aktion für den Vorschaubereich rückgängig.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion für den Vorschaubereich wieder her.
Ausschneiden	Schneidet das ausgewählte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt das kopierte Objekt aus der Zwischenablage ein.
Duplizieren	Erstellt eine Kopie von dem ausgewählten Objekt.
Löschen	Entfernt das ausgewählte Objekt.
Auf alle Objekte zoomen	Passt den Zoom so an, dass alle Objekte sichtbar sind.
Rein zoomen	Zoomt in das Design hinein.
Herauszoomen	Zoomt aus dem Design heraus.
Auf Auswahl zoomen	Zoomt in die aktuelle Auswahl hinein.
Nach vorne schicken	Holt das ausgewählte Objekt in den Vordergrund.
Nach hinten schicken	Stellt das ausgewählte Objekt in den Hintergrund.
Links rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach links.

Rechts rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt horizontal.

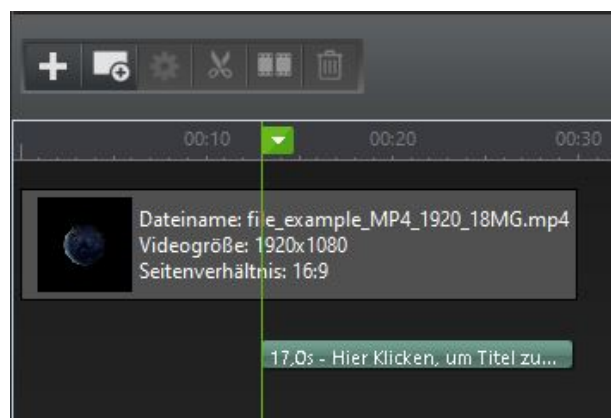
Mit Objekten arbeiten



Klicke mit links auf ein bestehendes Objekt, um dieses auszuwählen. Ziehe die Randmarkierungen, um die Größe und die mittige Markierung, um die Position des Objekts anzupassen. Über die kreisförmige Markierung, die über eine Linie mit der mittigen Markierung verbunden ist, kannst du die Rotation des Objekts verändern. Klicke doppelt auf ein Objekt, um dieses zu bearbeiten. Weitere Funktionen erreichst du über das per Rechtsklick aufrufbare Kontextmenü.

Neuer Text	Erzeugt ein Textelement und öffnet den Text-Editor.
Neues Bild	Ermöglicht das Hinzufügen einer Bild-Datei.
Neue Form	Öffnet den Formen-Editor und ermöglicht das Hinzufügen einer Form, z.B. eines Rechtecks.

Schnittbereich



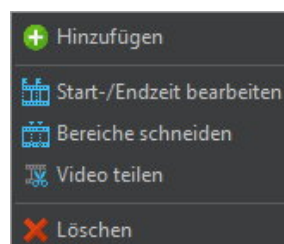
Die eigentliche Videobearbeitung findet in diesem Bereich statt. Klicke mit links innerhalb der Zeitleiste, um die Abspielposition anzupassen. Bevor ein Videoelement oder Objekt bearbeitet werden kann, muss dieses zunächst durch einen Linksklick markiert werden. Je nach ausgewähltem Element stehen dabei unterschiedliche Schaltflächen der Werkzeugleiste zur Verfügung.

Werkzeugleiste



Hinzufügen	Fügt ein Video oder ein Bild in das Projekt ein.
Leere Seite hinzufügen	Fügt einen leeren Bereich ein, der beispielsweise verwendet werden kann, um Textobjekte ohne Videohintergrund anzuzeigen. Mehr dazu hier .
Bearbeiten / Start-/Endzeit	Ruft die Anzeigeeinstellungen für Objekte und Einzelbilder in der Timeline aus oder ermöglicht das Anpassen des Start- und Endzeitpunkts für Videos.
Bereiche Schneiden	Ermöglicht es, einzelne Bereiche aus einem Video zu entfernen. Mehr dazu hier .
Video teilen	Erlaubt das Splitten eines Videos. Mehr dazu hier .
Löschen	Entfernt ein Objekt/Video aus dem Projekt.
Abspielen	Spielt das Video ab der aktuellen Marker-Position ab.
Übergänge	Legt die Übergänge für sämtliche Video-/Bild-Clips im Projekt fest. Mehr dazu hier .
Musik	Erlaubt das Hinzufügen von mehreren Songs als Hintergrundmusik für deinen Film. Mehr dazu hier .

Kontextmenü



Klicke mit rechts auf ein Video/Bild im Schnittbereich, um das Kontextmenü aufzurufen.

Hinzufügen	Fügt ein Video oder ein Bild in das Projekt ein.
-------------------	--

Start-/Endzeit bearbeiten	Legt für ein Video einen neuen Start-/Endzeitpunkt fest. Mehr dazu hier .
Bereiche schneiden	Ermöglicht es, einzelne Bereiche aus einem Video zu entfernen. Mehr dazu hier .
Video teilen	Erlaubt das Splitten eines Videos. Mehr dazu hier .
Löschen	Entfernt ein Objekt/Video aus dem Projekt.

Objekte bearbeiten

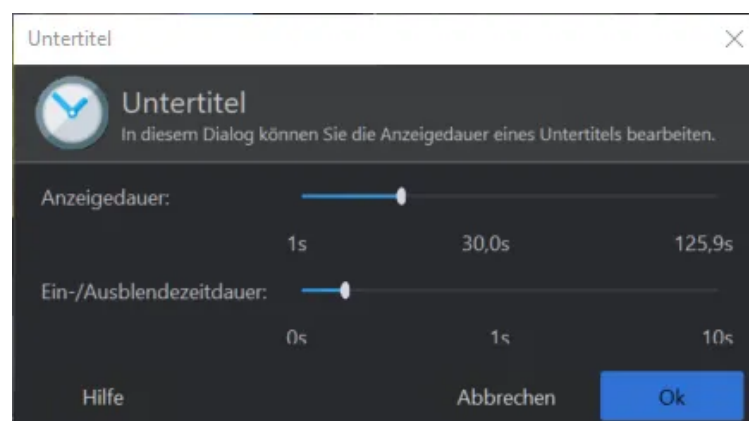
Objekte werden als Balken mit einem Zeitwert dargestellt. Je länger der Balken, bzw. je höher der Zeitwert, desto länger wird das Objekt in dem Video sichtbar sein. Die Position des Balkens bestimmt dabei, ab welchem Zeitpunkt das Objekt angezeigt wird. Du kannst den Balken mit der Maus verschieben, um die Position zu verändern oder am Anfang/Ende ziehen, um die Anzeigedauer anzupassen.

Über das Rechtsklick-Kontextmenü kannst du ein vorhandenes Objekt löschen oder die [Anzeigedauer über Schieberegler anpassen](#).

Vorlagen- und Musikeffekte

Bei "Theme", "Senderlogos" und "Untertitel" handelt es sich um Bild- und Text-Objekte oder Kombinationen aus beiden, die per Doppelklick an der aktuellen Position im Video eingefügt werden. Diese Objekte sind wie alle anderen Objekttypen frei in Position und Größe veränderbar. "Musik-Effekte" sind kurze Clips, z.B. Klatschen, die über die Balkendarstellung im Schnittbereich frei verschoben werden können.

5.1.2.2 Objektanzeigedauer verändern



Die Elementzeitdauer entspricht dabei der Länge des Balkens. "Ein-/Ausblendezeitdauer" beeinflusst, wie viel Zeit von der Elementzeitdauer für das Ein-/Ausblenden des Objekts verwendet werden soll.

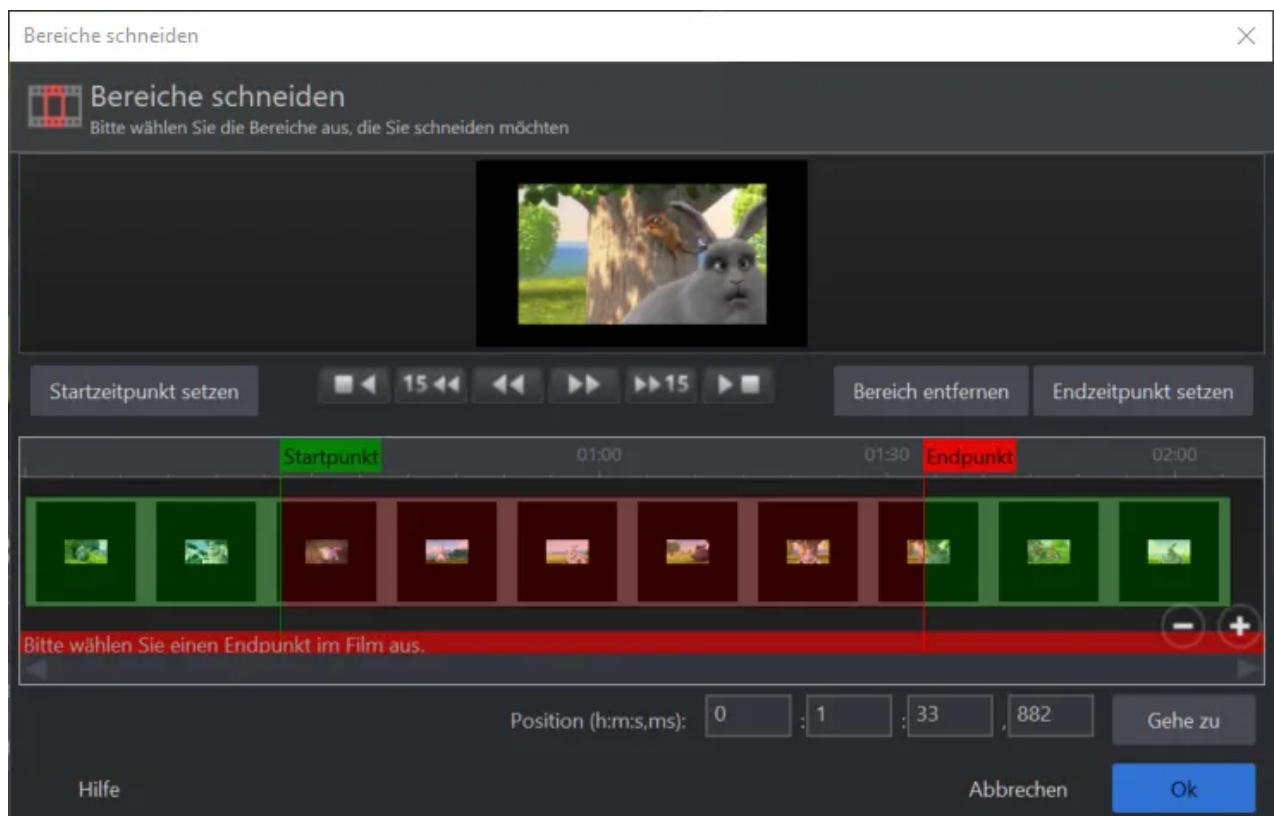
5.1.2.3 Leeres Element bearbeiten

Ein leeres Element kann als Hintergrund z.B. für Textobjekte verwendet werden. Wähle einfach die gewünschte Farbe aus und aktiviere ggf. die Verlaufsfunktion, um einen kreisförmigen Farbgradienten zu erzeugen.

5.1.2.4 Start- / Endzeitpunkt verändern

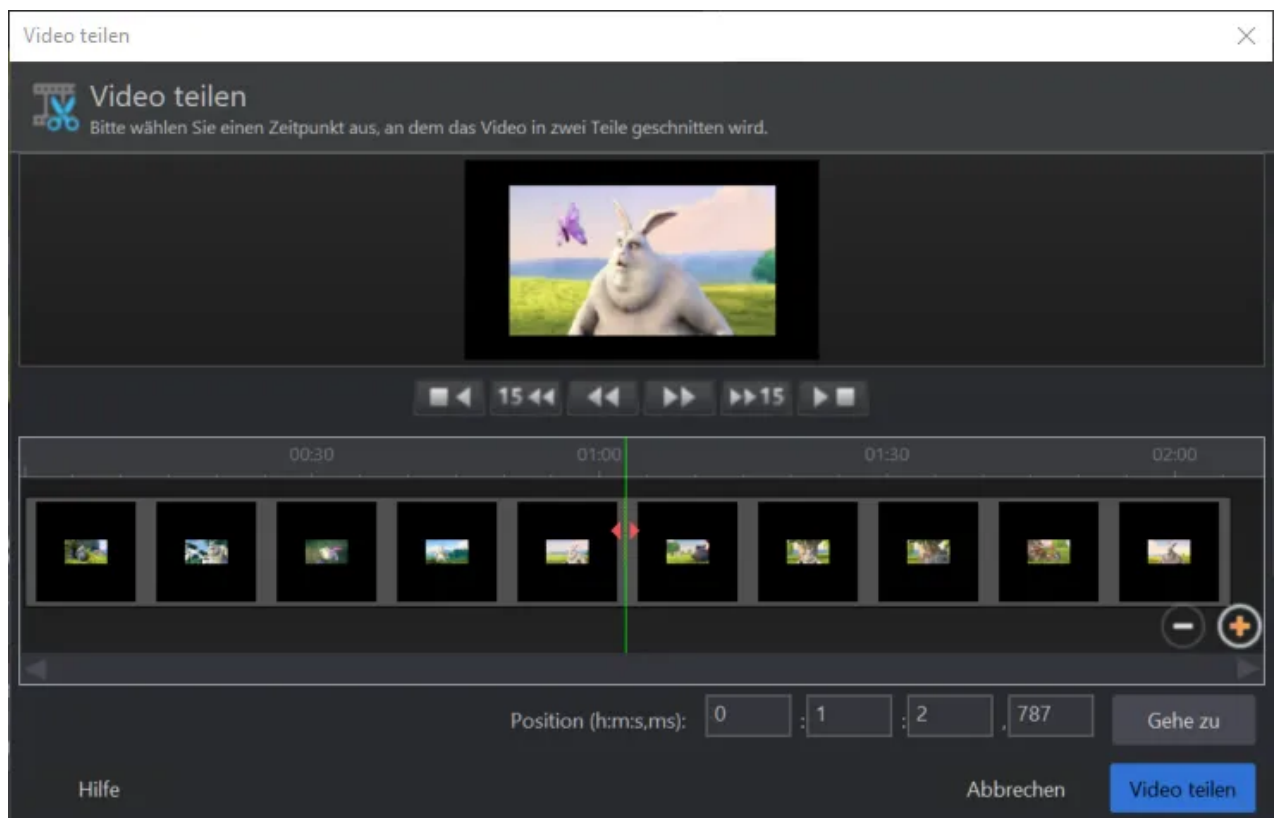
Wähle über die Schaltflächen "Startzeitpunkt setzen" und "Endzeitpunkt setzen" den gewünschten Typ aus und klicke dann mit links in die Zeitleiste, um die entsprechende Markierung zu setzen. Alternativ kannst du die jeweilige Markierung auch über die Textfelder positionieren.

5.1.2.5 Bereiche schneiden



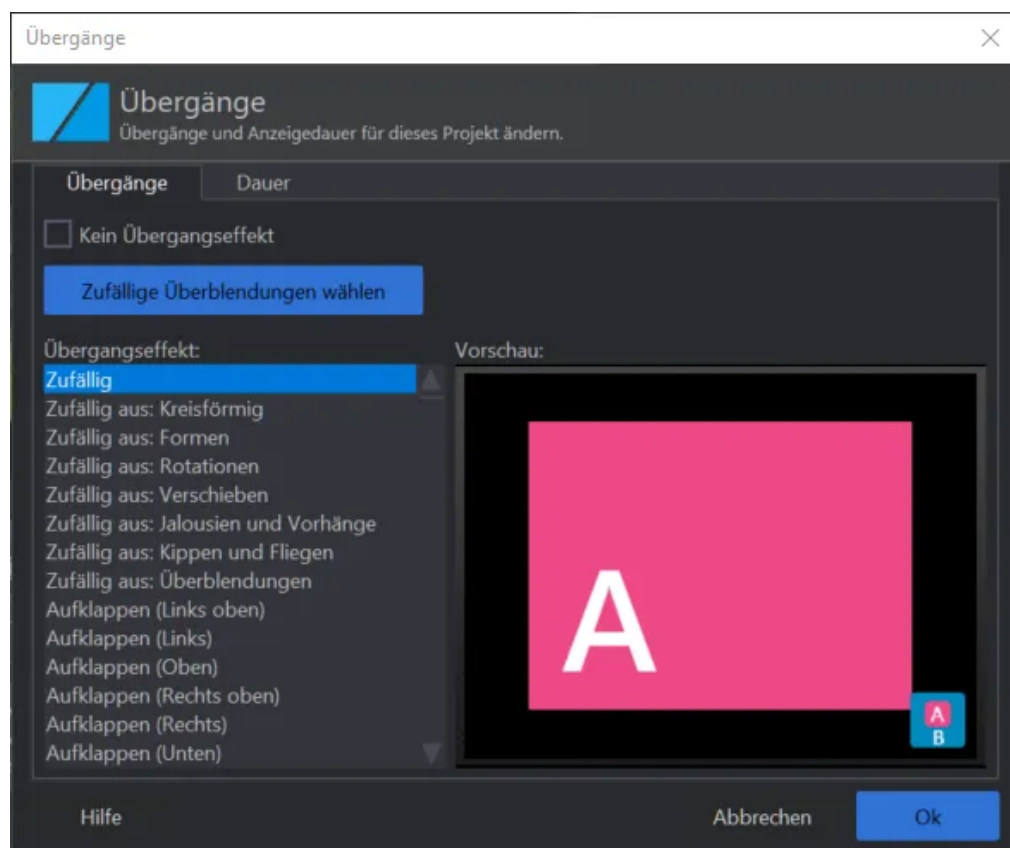
Wähle über die Schaltflächen "Startzeitpunkt setzen" und "Endzeitpunkt setzen" den gewünschten Typ aus und klicke dann mit links in die Zeitleiste, um die entsprechende Markierung zu setzen. Alternativ kannst du die jeweilige Markierung auch über die Textfelder positionieren. Klicke auf "Bereich entfernen", um den markierten Bereich aus dem Video zu entfernen.

5.1.2.6 Video teilen



Klicke mit links in das Video, um die Schnittmarke zu setzen oder verwende die Textfelder. Klicke auf "Video teilen", um den Schnitt durchzuführen.

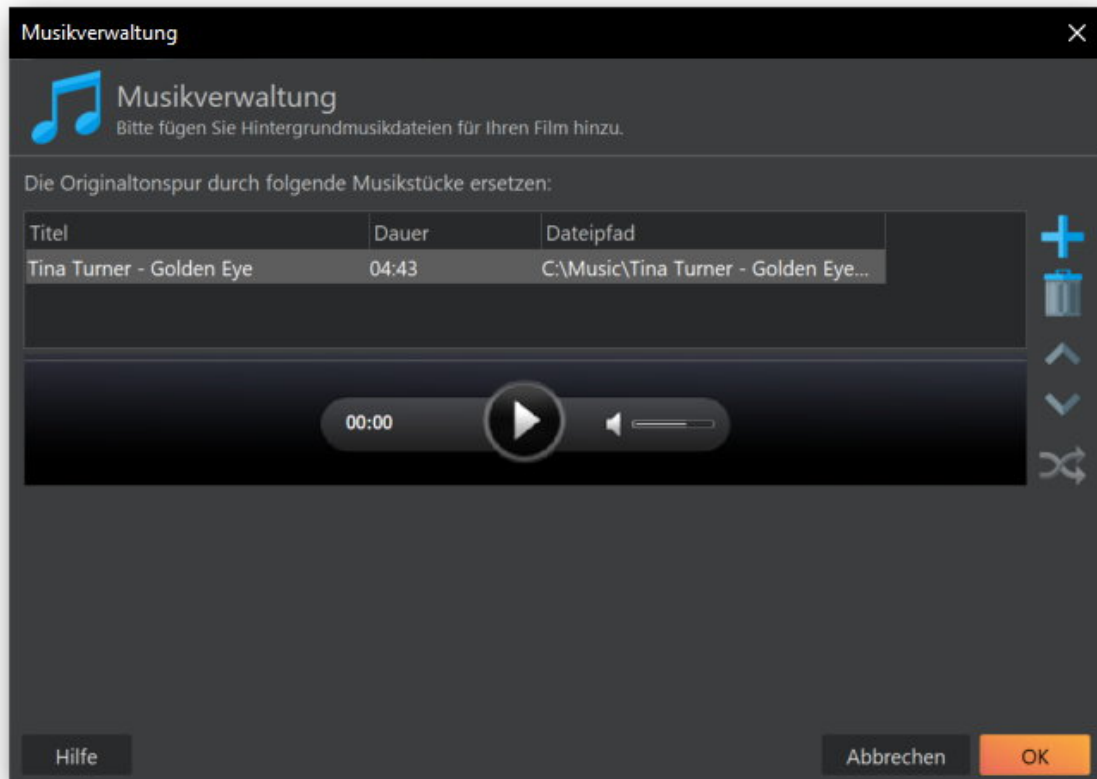
5.1.2.7 Übergänge verwenden



Diese Einstellungen gelten für alle vorhandenen Übergänge im Projekt. Sofern ein Übergang ausgewählt ist, wird dieser beim Abspielen automatisch angewendet, sobald von einem Video-/Bild-Clip in einen

anderen gewechselt wird. Verwende den Schieberegler, um die Dauer für alle Übergänge festzulegen.

5.1.2.8 Musik hinzufügen



Du kannst beliebig viele Musikdateien hinzufügen, die als Hintergrundmusik für den Film verwendet werden.

- Hinzufügen** Fügt eine Musikdatei in die Abspielliste ein.
- Löschen** Entfernt die ausgewählte Musikdatei aus der Abspielleiste.
- Nach Oben** Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Abspielreihenfolge nach oben.
- Nach Unten** Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Abspielreihenfolge nach unten.
- Zufällig** Ordnet alle vorhandenen Einträge zufällig neu an.

5.1.2.9 Filmeinstellungen bearbeiten

Vergebe zunächst einen Namen für deinen Film.

Menü-Eintrag

Aktiviere diese Option, falls für jedes hinzugefügte Video ein Eintrag in das Disc-Menü eingefügt werden soll. Auf diese Weise kannst du später schnell zu dem gewünschten Video navigieren.

Wie 16:9 behandeln

Verwende diese Einstellung, falls das Programm ein 16:9-Video fälschlicherweise als 4:3-Video erkennt.

Audiospur normalisieren

Aktiviere diese Option, um den Lautstärkepegel für die Tonspur um einen fixen Wert herum anzupassen.

Rotation

Wähle hier aus, ob das Video gedreht werden soll.

Kapitel in festen Intervallen erzeugen

Verwende diese Einstellung, um das Video in mehrere Kapitel mit fixen Längen zu unterteilen. Diese Einstellung gilt nur für Blu-ray Videos.

Untertitel benutzen

Mit dieser Option kannst du eine Textdatei im SRT-Format auswählen, deren Inhalt als Untertitel in das Video eingefügt wird. Das SRT-Format ist ein im Internet weit verbreitetes Format, um vorhandene Videos mit Untertiteln zu versehen.

5.1.3 Foto-Diashow erstellen

Neues einfaches Projekt

Führt dich in mehreren Einzelschritten von der Bildauswahl bis zur fertigen Slideshow mit Musik und Einblendungen. Mehr dazu [hier](#).

Neues Projekt erstellen Erstellt ein neues leeres Projekt.

5.1.3.1 Neues einfaches Projekt

Wähle zunächst die Vorlage aus, die du verwenden möchtest oder "Keine Vorlage".

5.1.3.2 Diashow Modus auswählen

Freier Modus	Die Slideshow-Länge wird nicht an die Musiklänge oder die Anzahl Bilder angepasst.
An Musik angepasst	Die Slideshow-Länge wird automatisch an die Länge der hinzugefügten Songs angepasst. Verwende die Plus-Schaltfläche, um Songs hinzuzufügen, den Papierkorb, um ausgewählte Songs zu entfernen und die Pfeil-Schaltflächen, um die Abspielreihenfolge anzupassen.
An Zeit angepasst	Die Slideshow-Länge wird automatisch an die hinzugefügte Anzahl Bilder angepasst. Wähle entweder die gewünschte Dauer direkt aus oder trage manuell einen Zeitwert in Sekunden/Minuten ein.

5.1.3.3 Einstellungen

Dynamik der Diashow	Wähle hier aus, wie viele Action/Bewegungseffekte (Dynamik) die Slideshow enthalten soll.
Übergänge/KenBurns	Wähle dann aus, ob die Übergänge und KenBurns-Effekte zufällig ausgewählt werden sollen oder wähle jeweils den gewünschten Effekt aus. Verwenden ggf. die Schaltflächen "Anpassen", um die für die Zufallsfunktion verfügbare Effektauswahl einzuschränken.
Hintergrundmusik	Verwenden die Schaltflächen, um Songs zu der Slideshow hinzuzufügen und einzelne Einträge ggf. zu löschen oder in der Abspielreihenfolge nach oben/unten zu verschieben.

5.1.3.4 Dateien hinzufügen

Füge hier die Bilder für die Slideshow hinzu und vergebe ggf. Untertitel.



Falls die Länge der Slideshow automatisch an die Länge der hinzugefügten Musik oder an einen festen Zeitwert angepasst werden soll, siehst du neben der Plus-Schaltfläche die Anzahl der idealerweise noch hinzuzufügenden Bilder. Natürlich kannst du auch mehr oder weniger Bilder hinzufügen, in diesem Fall passt das Programm die Anzeigedauer pro Bild/Übergang entsprechend an.

- Listenansicht** In dieser Ansicht kannst du einzelne Bilder auswählen und diese z.B. verschieben oder rotieren. Beachte, dass viele der Schaltflächen erst verfügbar sind, nachdem ein Bild ausgewählt wurde. Halte Shift gedrückt, um alle Bilder zwischen dem Anfangs- und Endklick auszuwählen und Strg, um mehrere Bilder separat aus-/abzuwählen. Du kannst auch ein Auswahlrechteck mit der Maus ziehen, um mehrere Bilder auszuwählen.
- Detailansicht** In dieser Ansicht siehst du eine vergrößerte Vorschau der Bilder und kannst mit Hilfe der Pfeiltasten durch diese navigieren.
- Aufnahme** Erstellt eine Tonaufnahme über ein Windows-Aufnahmegerät, z.B ein Mikrofon. Verwende die Papierkorb-Schaltfläche, um eine hinzugefügte Aufnahme zu entfernen.
- Bild Untertitel** Trage hier ggf. einen Untertitel für das ausgewählte Bild ein. Das Programm fügt diesen dann später automatisch als Textobjekt in die Slideshow ein.

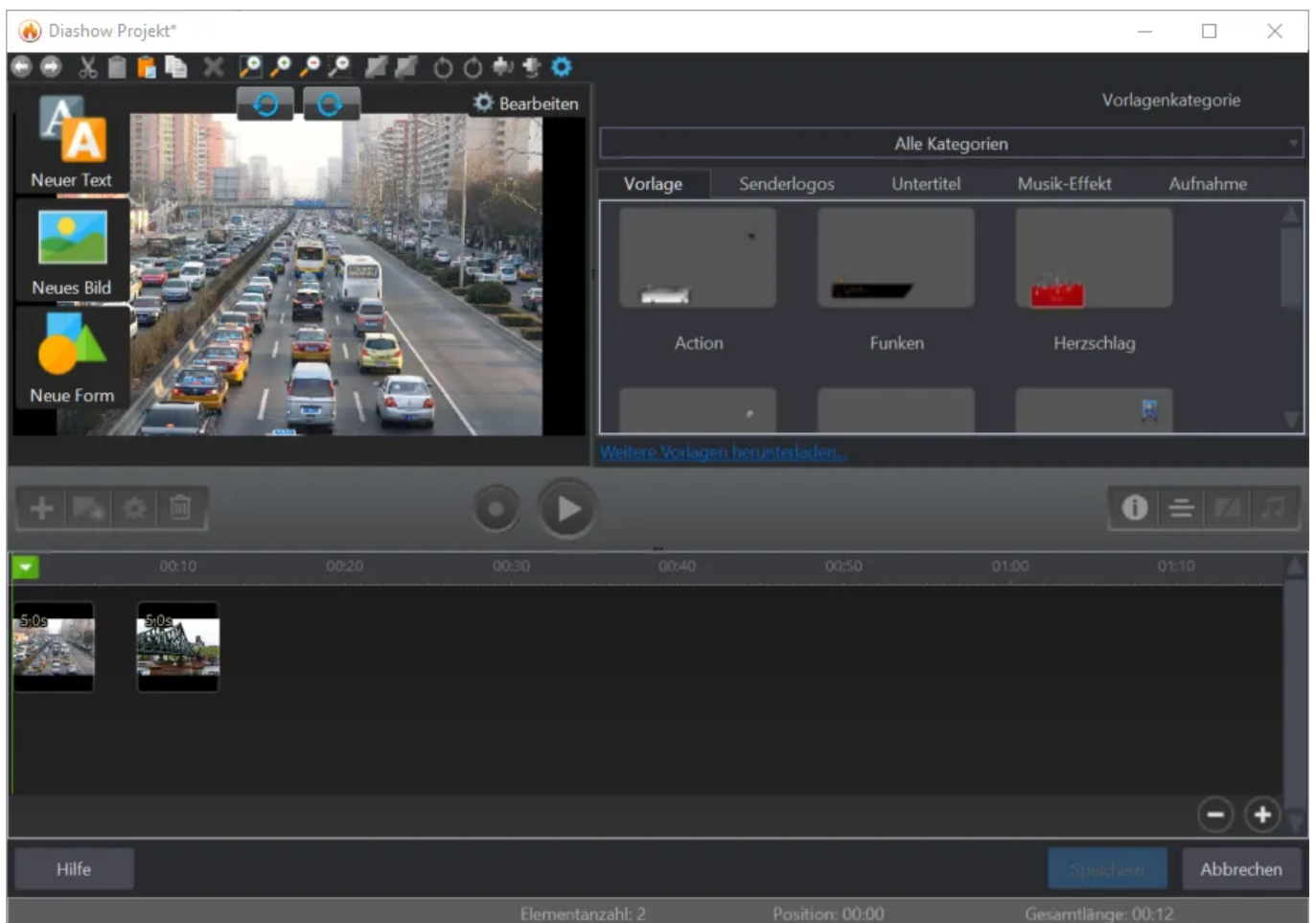
Aufnahme

Wähle das gewünschte Aufnahmegerät aus und klicke auf "Aufnahme starten", um die Aufnahme zu beginnen. Klicke dann auf "Aufnahme stoppen", um die Aufnahme zu beenden. Verwende die untere Vorschau, um deine Aufnahme Probe zu hören. Nach dem Klick auf "Ok" wird die Aufnahme automatisch für das ausgewählte Bild eingefügt.

Vorschau

Im letzten Schritt kannst du dir eine Vorschau der zu erstellenden Diashow anzeigen lassen. Verwende die Schaltfläche "Zufällig", um die Vorschau mit einem neuen zufälligen KenBurns-Effekt abspielen zu lassen, sofern du in den Einstellungen keinen festen Effekt ausgewählt hast. Aktiviere "Projektdatei für die Diashow speichern", um das Projekt nach diesem Schritt als Datei zu speichern.

5.1.3.5 Projekt erstellen/bearbeiten



Der Editor besteht aus 3 Bereichen:

1. **Slide-Editor** Hier kannst du das aktuell ausgewählte Bild bearbeiten und z.B. Textelemente oder Grafiken hinzufügen.
2. **Timeline** Hier legst du die Reihenfolge und Anzeigedauer der Einzelbilder und deren Übergänge sowie die Anordnung sämtlicher Text-, Grafik- und Musikelemente fest.
3. **Vorlagen** Mit Hilfe dieser Vorlagen kannst du gezielt Atmosphäre schaffen und z.B. schnell einen Touch Abenteuer in deine Präsentation bringen.

5.1.3.6 Slide bearbeiten



Mit Hilfe des Slide-Editors kannst du die Bildbearbeitungsfunktionen, z.B. Rotieren, auf Einzelbilder anwenden sowie Text-, Bild- und Grafik-Objekte hinzufügen.

Werkzeuggeste



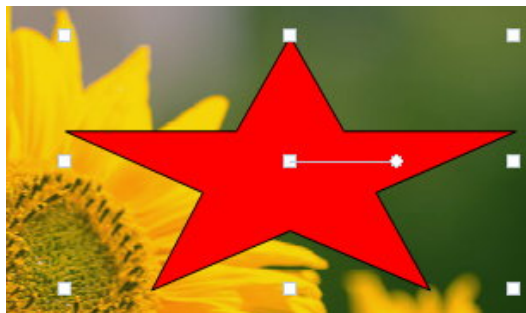
Rückgängig	Macht die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig. Beachte, dass diese Funktion ausschließlich für den Slide-Editor gilt und Änderungen in der Timeline nicht beeinflusst werden.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her. Beachte, dass diese Funktion ausschließlich für den Slide-Editor gilt und Änderungen in der Timeline nicht beeinflusst werden.
Ausschneiden	Kopiert die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage und entfernt diese danach aus dem Einzelbild.
Kopieren	Kopiert die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt die zuletzt kopierten Objekte aus der Zwischenablage an der aktuellen Position ein.
Duplizieren	Erstellt Kopien der aktuell ausgewählten Objekte und fügt diese in das Einzelbild ein.
Löschen	Entfernt die ausgewählten Objekte.
Auf alle Objekte zoomen	Zoomt so weit aus dem Einzelbild heraus, dass sämtliche hinzugefügten Objekte sichtbar sind.
Rein zoomen	Zoomt in das Einzelbild hinein.
Herauszoomen	Zoomt aus dem Einzelbild heraus.
Auf Auswahl zoomen	Zoomt so weit in das Einzelbild hinein, dass die aktuelle Auswahl den gesamten sichtbaren Bildausschnitt ausfüllt.

Nach vorne schicken	Setzt das ausgewählte Objekt auf die höchste Stufe innerhalb der Objekthierarchie.
Nach hinten schicken	Setzt das ausgewählte Objekt auf die niedrigste Stufe innerhalb der Objekthierarchie.
Links rotieren	Rotiert die ausgewählten Objekte um 90° nach links.
Rechts rotieren	Rotiert die ausgewählten Objekte um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt die ausgewählten Objekte vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt die ausgewählten Objekte horizontal.
Allgemein	Hier findest du allgemein Einstellungen zur Darstellung und Dauer der einzelnen Fotos. Details dazu findest du hier .

Mit Objekten arbeiten

Neuer Text	Erstellt ein neues Textobjekt mit auswählbarer Schriftart, -größe und -farbe mit Hilfe des Text-Editors .
Neues Bild	Fügt ein Bild von deiner Festplatte als Objekt in das Einzelbild ein. Das Bild wird dabei automatisch verkleinert, um den Arbeitsbereich nicht vollständig auszufüllen. Du kannst das Bild-Objekt bei Bedarf nachträglich in der Größe verändern.
Neue Form	Erstellt ein Form, z.B. einen Stern, mit auswählbarer Randfarbe, Füllung und Transparenz mit Hilfe des Form-Editors .

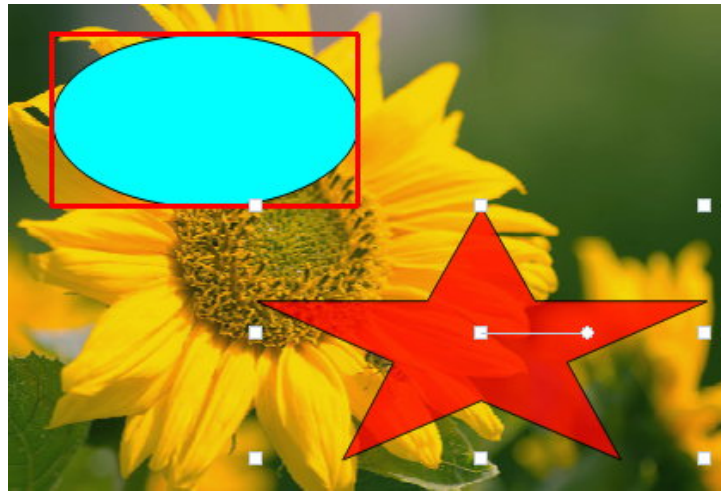
Klicke auf ein Objekt, um dieses auszuwählen oder halte die Strg-Taste gedrückt, um mehrere Objekte nacheinander auszuwählen. Drücke Strg + A, um sämtliche Objekte des aktuellen Einzelbilds auszuwählen. Alternativ kannst du auch mit der Maus ein Auswahlrechteck ziehen, ähnlich der Dateiauswahl auf dem Windows Desktop. Ausgewählte Objekte kannst du mit Hilfe der Maus neu positionieren, in der Größe ändern sowie rotieren. Klicke doppelt auf ein Objekt, um dieses zu bearbeiten.



Objekt verschieben

Um ein ausgewähltes Objekt zu verschieben halte einfach die linke Maustaste innerhalb des betroffenen Objekts gedrückt, und bewege dann die Maus.

Hilfslinien verwenden



Halte die Alt-Taste gedrückt, um ein Objekt an einem anderen Objekt auszurichten. Das jeweils für das Ausrichten verwendete Objekt wird automatisch rot umrandet, sobald eine Berührung mit einer der Markierungen des verschobenen Elements erfolgt. In diesem Fall rastet das verschobene Element an der jeweiligen Position ein. Probiere diese Funktion am Besten einfach aus, um ein Gefühl dafür zu entwickeln.

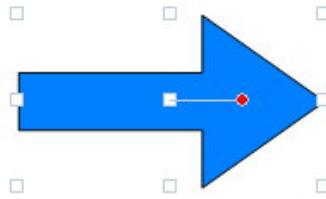


Halte die Strg-Taste gedrückt, um ein Element horizontal/vertikal zu zentrieren. Das Element rastet automatisch ein, sobald eine seiner Markierungen die horizontale/vertikale Linie berührt. Probiere diese Funktion am Besten einfach aus, um ein Gefühl dafür zu entwickeln.

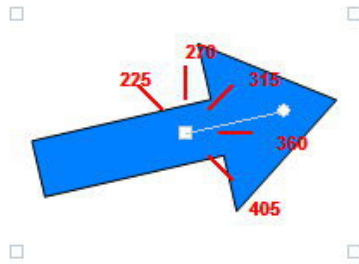
Objektgröße anpassen

Ziehe die Randmarkierungen mit der Maus, um das ausgewählte Objekt in der Höhe/Breite zu verändern.

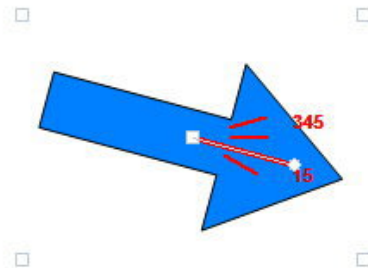
Objekt rotieren



Ziehe die Kreismarkierung, um die ausgewählten Objekte zu rotieren.

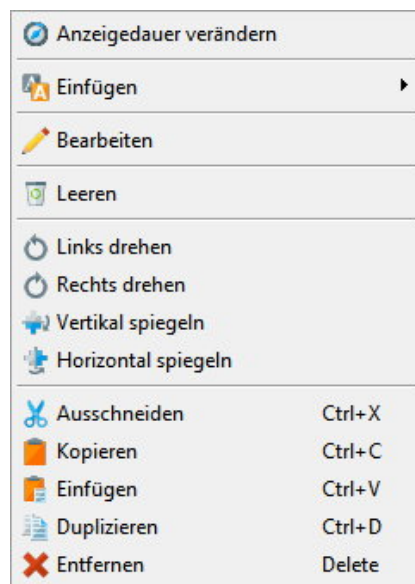


Halte die Strg-Taste gedrückt, um Hilfslinien für die Rotation anzuzeigen. Das Objekt rastet dabei jeweils automatisch ein, sobald eine der angezeigten Gradangaben erreicht wurde.



Halte die Alt-Taste gedrückt, um Hilfslinien für die Feineinstellung anzuzeigen. Das Objekt rastet dabei jeweils automatisch ein, sobald eine der angezeigten Gradangaben erreicht wurde.

Kontextmenü



Klicke mit rechts in ein Einzelbild oder auf ein Objekt, um das Kontextmenü aufzurufen. Einige Funktionen stehen nur für Objekte zur Verfügung.

Anzeigedauer verändern Öffnet die Bildeinstellungen für das Einzelbild.

Einfügen

Text

Erstellt ein neues Textobjekt mit auswählbarer Schriftart, -größe und -farbe mit Hilfe des [Text-Editors](#).

Kreisförmiger Text

Erstellt einen kreisförmigen Text mit dem [Text-Editor](#). Ziehe die Kreismarkierung des Objekts, nachdem du den Texteditor geschlossen hast, um die Rotation des Texts anzupassen.

Tabelle

Erstellt eine Tabelle mit dem [Tabellen-Editor](#).

Bild

Fügt ein Bild von der Festplatte als Objekt in das Einzelbild ein. Das Bild wird dabei automatisch verkleinert, um den Arbeitsbereich nicht vollständig auszufüllen. Du kannst das Bild-Objekt bei Bedarf nachträglich in der Größe verändern.

Form

Erstellt ein Form, z.B. einen Stern, mit auswählbarer Randfarbe, Füllung und Transparenz mit Hilfe des [Form-Editors](#).

Spiegelung für Auswahl

Erzeugt eine Reflexion des ausgewählten Elements, ähnlich einer Wasserspiegelung. Das neu erzeugte Element kann nicht direkt bearbeitet werden, übernimmt aber immer automatisch sämtliche Änderungen, die an dem Ursprungselement vorgenommen werden.

Bearbeiten

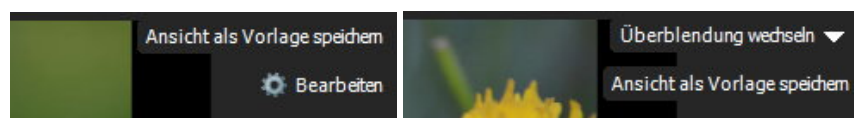
Bearbeitet das ausgewählte Objekt.

Leeren

Entfernt sämtliche Objekte aus dem Einzelbild.

In den Vordergrund	Setzt das ausgewählte Objekt auf die höchste Stufe innerhalb der Objekthierarchie.
In den Hintergrund	Setzt das ausgewählte Objekt auf die niedrigste Stufe innerhalb der Objekthierarchie.
Links drehen	Rotiert die ausgewählten Objekte um 90° nach links.
Rechts drehen	Rotiert die ausgewählten Objekte um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt die ausgewählten Objekte vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt die ausgewählten Objekte horizontal.
Ausschneiden	Kopiert die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage und entfernt diese danach aus dem Einzelbild.
Kopieren	Kopiert die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt die zuletzt kopierten Objekte aus der Zwischenablage an der aktuellen Position ein.
Duplizieren	Erstellt Kopien der aktuell ausgewählten Objekte und fügt diese in das Einzelbild ein.
Entfernen	Entfernt die ausgewählten Objekte.

Kontextsensitive Schaltflächen

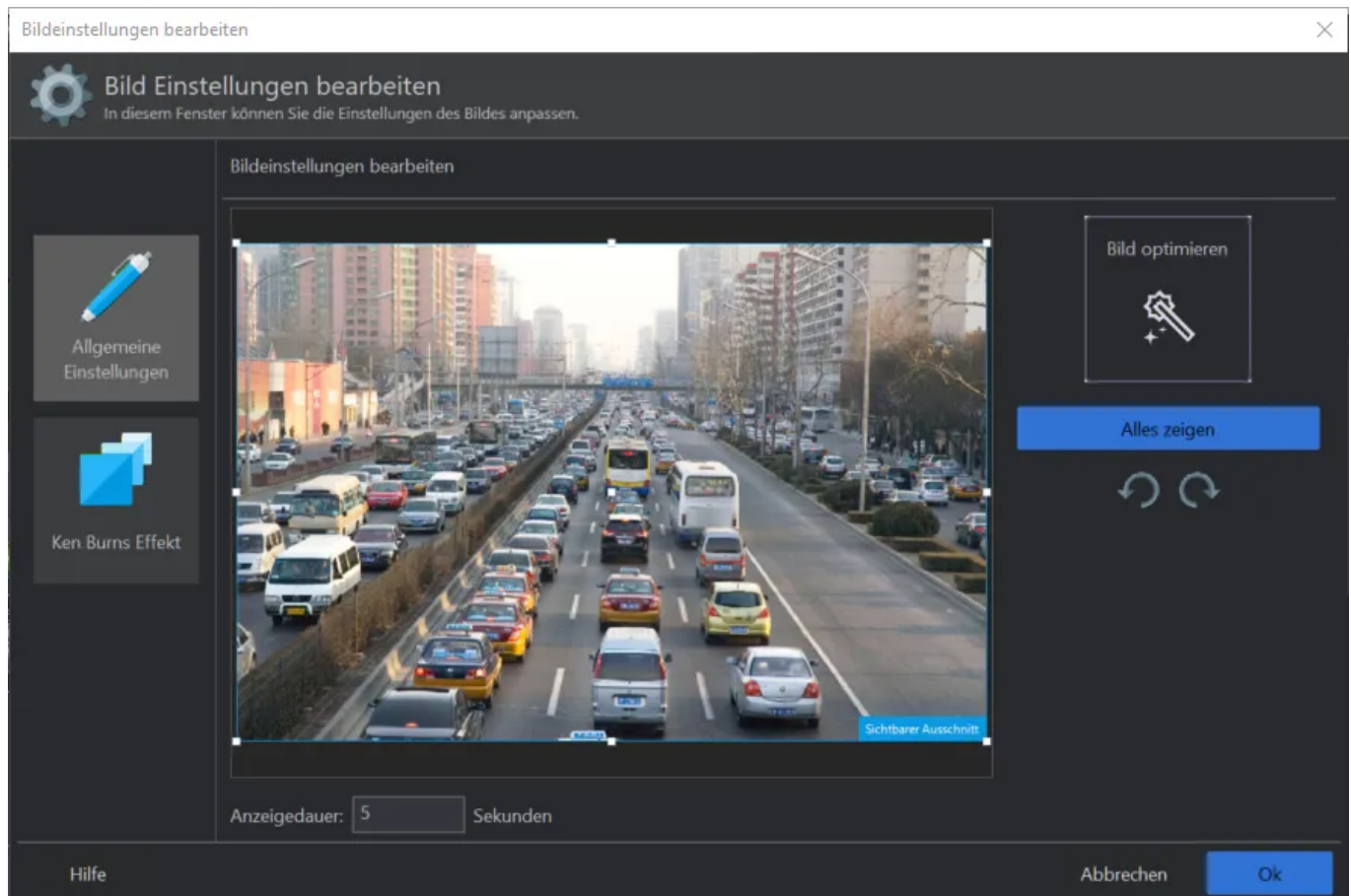


Je nachdem, ob der Abspielmarker sich über einem Einzelbild oder einem Übergangseffekt befindet, werden in dem Slide-Editor rechts-oben unterschiedliche Schaltflächen angezeigt.

Ansicht als Vorlage speichern	Speichert die aktuell hinzugefügten Objekte und deine Einstellungen als Vorlage ab. Auf diese Weise kannst du ein selbst erstelltes Layout mit beliebig vielen Text-, Grafik- und Form-Objekten auf Knopfdruck auf andere Einzelbilder anwenden. Du findest abgespeicherte Ansichten unter "Ihre eigenen Vorlagen" und kannst diese dort bei Bedarf auch löschen.
Bearbeiten	Öffnet die Anzeigeeinstellungen für das aktuelle Einzelbild.
Überblendung wechseln	Ermöglicht das Wechseln des aktuellen Überblendeffekts.

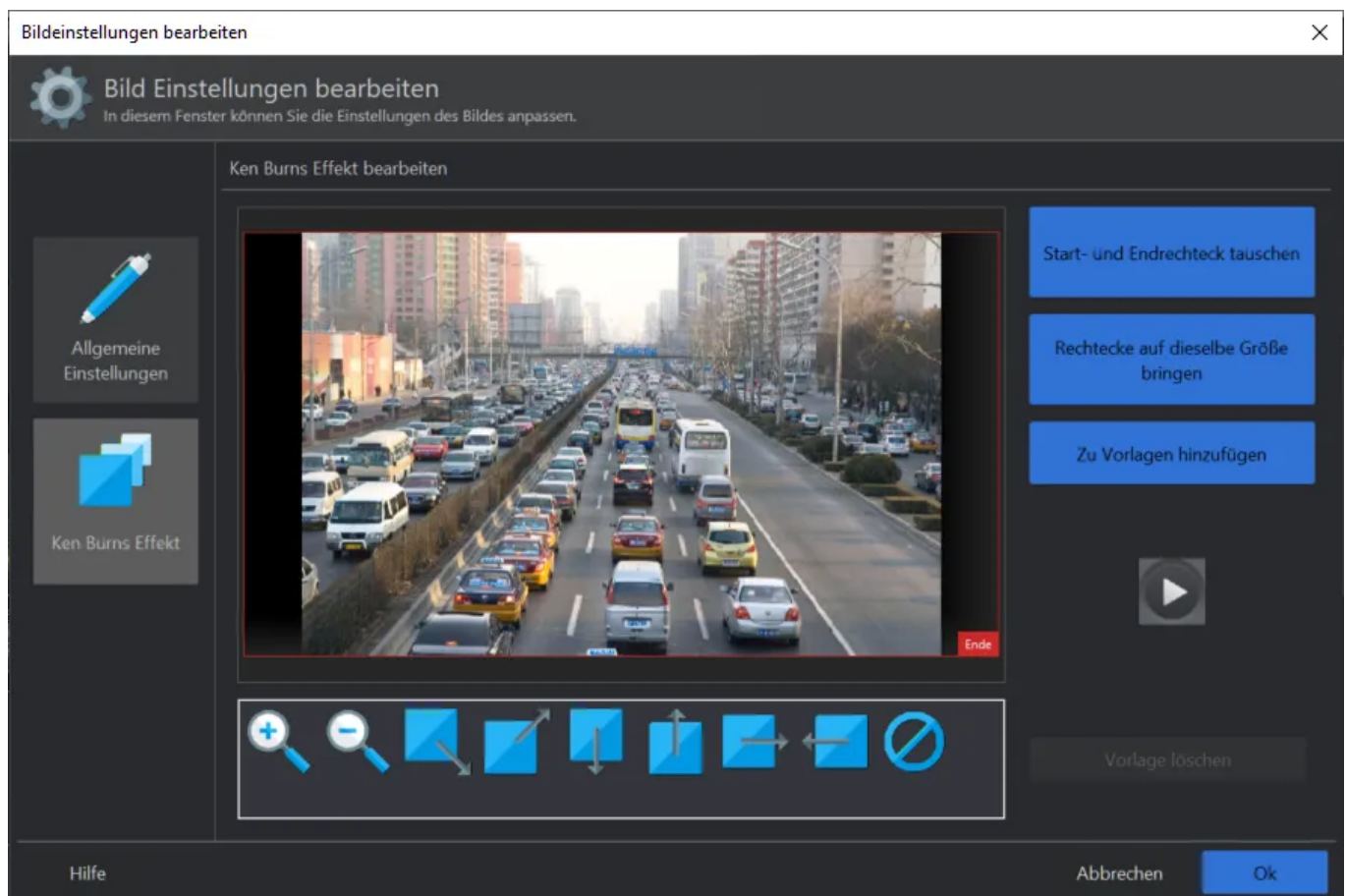
5.1.3.7 Bildeinstellungen bearbeiten

Allgemeine Einstellungen



Ziehe die Randmarkierungen des mittig dargestellten Auswahlrechtecks um festzulegen, welcher Bereich des Einzelbilds in der Slideshow verwendet werden soll. Falls der ausgewählte Bereich kleiner als das Gesamtbild ist, zoomt das Programm automatisch in den betroffenen Bereich hinein. Verwende die rechts dargestellten Schaltflächen, um das Einzelbild um 90° nach links/rechts zu rotieren bzw. den gesamten Bildbereich für die Darstellung auszuwählen. Verwende ggf. das untere Textfeld, um die Anzeigedauer in Sekunden für das Einzelbild festzulegen. "Bild optimieren" verbessert Kontrast, Belichtung und Farbwerte automatisch für das betroffene Bild. Dabei handelt es sich um einen Ein/Aus-Schalter, mit dem die Optimierung nach Bedarf aktiviert/deaktiviert werden kann.

KenBurns Effekt



Der KenBurns-Effekt simuliert eine Kamerafahrt, bei der sichtbare Bildausschnitt von einem Startbereich zu einem Endbereich verschoben wird. Du kannst den Start-/End-Bereich dabei entweder selbst durch ziehen der jeweiligen Randmarkierungen festlegen oder einen der vorgefertigten Effekte durch Doppelklick anwenden. Verwende die Play-Schaltfläche, um eine Vorschau für den aktuellen Effekt anzeigen zu lassen.

Start- und Endrechteck tauschen

Übernimmt die Größeneinstellungen des Endbereichs für den Startbereich und umgekehrt.

Rechtecke auf dieselbe Größe bringen

Übernimmt die Größe des Startbereichs für den Endbereich.

Zu Vorlagen hinzufügen

Speichert die aktuellen Einstellungen für den Start- und Endbereich als eigene Vorlage ab.

Vorlage löschen

Löscht die aktuell ausgewählte eigene Vorlage. Um eine Vorlage auszuwählen klicke einfach mit links auf den gewünschten Eintrag.

Vorgefertigte Effekte:

Hineinzoomen, Herauszoomen, Diagonales Schwenken (von oben), Diagonales Schwenken (von unten), Vertikales Schwenken (von links), Vertikales Schwenken (von rechts), Horizontales Schwenken (von oben), Horizontales Schwenken (von unten), kein Effekt

5.1.3.8 Timeline verwenden



Mit Hilfe der Timeline (Zeitleiste) legst du die Reihenfolge sämtlicher Einzelbilder, Übergänge und Objekte fest.

Schaltflächen



Hinzufügen	Fügt ein oder mehrere Bilder von deinem Laufwerken an der aktuellen Abspielposition ein. Falls du mehrere Bilder auswählst kannst du außerdem die Sortierreihenfolge festlegen.
Leere Seite hinzufügen	Fügt eine <u>leere Seite</u> mit einer Hintergrundfarbe bzw. einem Farbverlauf an der aktuellen Abspielposition ein. So kannst du z.B. Zusatzinformationen zwischen zwei Einzelbildern anzeigen lassen.
Bearbeiten	Öffnet die Einstellungen für ein <u>Einzelbild</u> oder einen Übergang.
Löschen	Entfernt die ausgewählten Timeline-Elemente.
Aufnahme starten	Ermöglicht die <u>Tonaufnahme</u> über ein Windows-Aufnahmegerät. So kannst du z.B. über ein angeschlossenes Mikrofon Sprachkommentare hinzufügen.
Abspielen	Spielt die Slideshow ab der aktuellen Abspielposition ab.
Bildinformationen	Zeigt in sämtlichen Einzelbildern vorhandene <u>Bildinformationen</u> , z.B. den jeweiligen Dateiname oder das Aufnahmedatum, an.
Vor-/Abspann	Fügt einen <u>Vorspann/Abspann</u> in die Slideshow ein.
Übergänge	Legt die <u>Überblendungseinstellungen</u> für sämtliche Einzelbilder sowie die jeweilige Anzeigedauer fest.
Musik	Fügt einen oder mehrere Songs als <u>Hintergrundmusik</u> in die Slideshow ein.

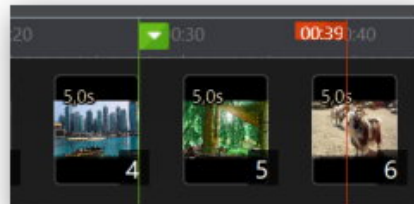


Herauszoomen (-) Zoomt aus der Timeline heraus.

Hineinzoomen (+) Zoomt in die Timeline hinein.

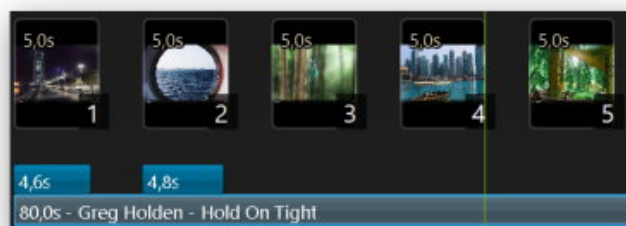
Hilfe	Öffnet die Programmhilfe.
Speichern	Übernimmt die Diashow in das aktuelle Projekt.
Abbrechen	Verwirft die aktuelle Diashow.

Abspielposition verändern



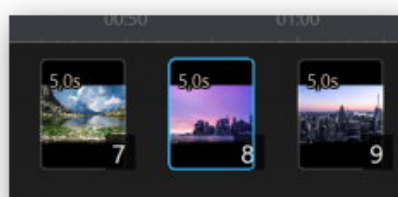
Um die aktuelle Abspielposition (grüner Marker) zu verändern, bewege die Maus zunächst in die Zeitleiste. Du siehst dann einen roten Marker, der die Abspieldauer vom Anfang bis zu der jeweiligen Position anzeigt. Drücke die linke Maustaste, um die jeweilige Position zu übernehmen und den grünen Marker neu zu setzen. Je nach Abspielposition sind in der Bildvorschau unterschiedliche Zusatzschaltflächen, z.B. "Bearbeiten" oder "Überblendung wechseln" verfügbar.

Timeline-Elemente



Sämtliche Elemente der Slideshow werden in der Timeline als Balken dargestellt. Die Länge der Balken bezieht sich dabei auf die jeweilige Anzeigedauer.

Elemente auswählen



Um ein Element in der Timeline auszuwählen, klicke einfach mit der linken Maustaste auf das gewünschte Element. Das Element wird daraufhin markiert. Du kannst sowohl Einzelbilder/Übergänge, als auch hinzugefügte Text-, Bild-, Grafik- und Musikelemente auswählen. Halte die Ctrl-Taste dabei gedrückt, um mehrere Elemente nacheinander auszuwählen.

Elemente verschieben

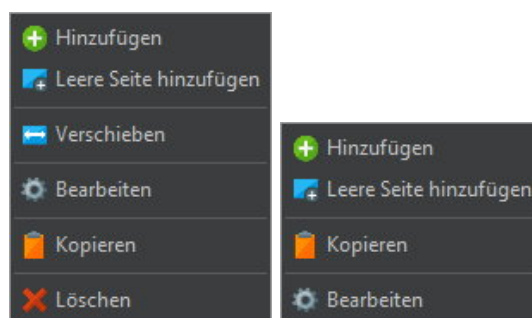
Halte die linke Maustaste auf einem Element gedrückt und bewege dann die Maus, um das Element innerhalb der Timeline zu bewegen.

Elementlänge / -anzeigedauer anpassen



Um die Elementlänge/-anzeigedauer für ein Element anzupassen, bewege den Mauszeiger auf den vorderen oder hinteren Rand, halte dann die linke Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um die Anzeigedauer zu verkürzen/verlängern. Beachte, dass die Länge von Einzelbildern / Übergängen nur über die rechte Randmarkierung geändert werden kann, die automatisch eingeblendet wird, sobald sich der Mauszeiger in deren Nähe befindet.

Kontextmenü



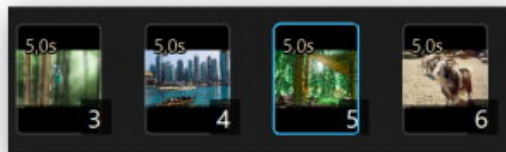
Klicke mit rechts auf ein Timeline-Element oder in einen leeren Bereich, um das Kontextmenü aufzurufen. Einige Funktionen stehen nur für Timeline-Elemente zur Verfügung.

Hinzufügen	Fügt ein oder mehrere Bilder in das Projekt ein.
Leere Seite hinzufügen	Fügt eine <u>leere Seite ein</u> , auf der z.B. Textinformationen eingeblendet werden können.
Verschieben	Verschiebt das ausgewählte Einzelbild an eine neue Position. Mehr dazu <u>hier</u> .
Bearbeiten	Öffnet für Bilder und Übergänge die <u>Bild-</u> oder Überblendungseinstellungen. Für eine <u>leere Seite</u> werden die <u>entsprechenden Einstellungen</u> angezeigt. Für Untertitel kannst du die <u>Anzeigedauer</u> festlegen.

Kopieren	Kopiert für ein ausgewähltes Einzelbild die aktuellen KenBurns-Einstellungen und für ausgewählte Übergänge die Übergangseinstellungen.
Einfügen	Wendet den zuvor kopierten KenBurns-Effekt auf ein Einzelbild an oder ersetzt einen bereits vorhandenen durch einen kopierten Übergang.
Löschen	Entfernt das Element aus der Timeline.

5.1.3.9 Element verschieben

Trage die gewünschte Position für das aktuelle Einzelbild innerhalb der Slideshow ein und klicke auf "Ok", um die Änderung zu übernehmen.



Den jeweils aktuellen Index für ein Einzelbild siehst du in der Timeline.

5.1.3.10 Untertitel-Element bearbeiten

Verwende die Schieberegler, um die Anzeigedauer für das Element und die Zeitspanne für den Ein-/Ausblendeffekt festzulegen. Die jeweils ausgewählten Werte werden dabei mittig unter den Schiebereglern angezeigt.

5.1.3.11 Mehrere Bilder hinzufügen

Falls du mehrere Bilder auf einmal hinzufügst, kannst du die Reihenfolge der Bilder bestimmen. Wähle dazu einfach die gewünschte Sortiermethode und Reihenfolge aus und klicke dann auf "Ok".

5.1.3.12 Leere Seite hinzufügen

Leere Seiten sind ideal, um Zusatzinformationen, z.B. Text, zwischen Bildern anzuzeigen.

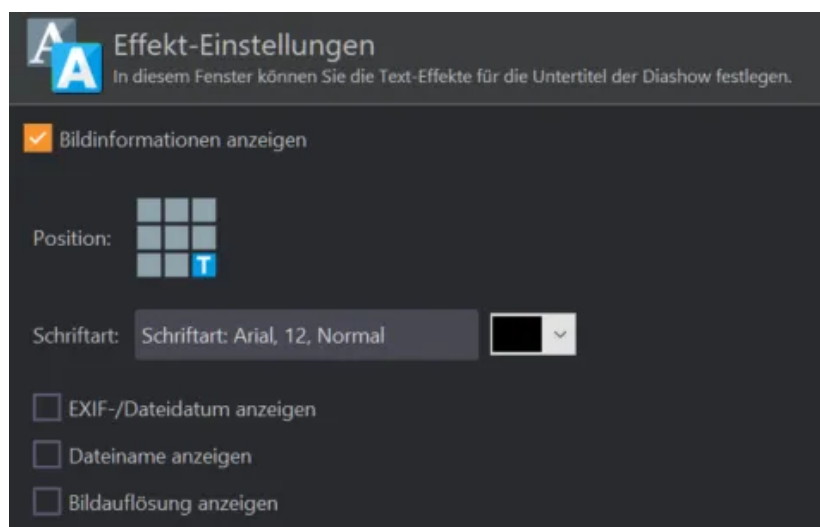
Einzelne Farbe	Füllt die Seite durchgehend mit einer Farbe.
Verlauf	Erzeugt einen kreisförmigen Farbverlauf mit Schwarz als Start- und der ausgewählten Farbe als Endfarbe, ähnlich einem Schweinwerfereffekt.

5.1.3.13 Aufnahme starten

Vergebe zunächst einen Namen für die Aufnahme und wähle dann das gewünschte Aufnahmegerät aus. Verwende "Test starten", um die Aufnahmelautstärke zu überprüfen und klicke auf "Aufnahme starten", um die Aufnahme zu beginnen. Die Aufnahme läuft so lange, bis du die Stop- oder Aufnahme-Schaltflächen über der Timeline verwendest oder die Abspielposition das Ende der Slideshow erreicht hat.

Bereits erstellte Aufnahmen findest du unter dem Reiter "Aufnahme" bei den Vorlagen und kannst diese bei Bedarf dort auch löschen.

5.1.3.14 Bildinformationen anzeigen



Mit diesen Einstellungen kannst du Zusatzinformationen, z. B. das Aufnahmedatum, für jedes Einzelbild innerhalb der Slideshow einblenden. Du kannst dabei mehrere Informationen gleichzeitig anzeigen lassen. Beachte, dass diese Einstellungen immer für alle Einzelbilder gelten.

Position	Lege hier die Position für die Texteinblendungen innerhalb der Einzelbilder fest. Es stehen 9 verschiedene Positionen zur Verfügung.
Schriftart	Wähle hier die gewünschte Schriftart/-formatierung und -farbe aus.
EXIF-/Dateidatum anzeigen	Aktiviere diese Option, um das bei der Aufnahme mit gespeicherte Aufnahmedatum bzw. das Datum der Dateierstellung anzuzeigen.
Dateiname anzeigen	Aktiviere diese Option, um den Dateinamen anzuzeigen.
Bildauflösung anzeigen	Ist diese Option aktiviert, wird die jeweilige Größe des Einzelbilds, z.B. 1280 x 1024, in den Einzelbildern angezeigt.

5.1.3.15 Vor- / Abspann hinzufügen

Wähle zunächst aus, ob du den Vor- oder Abspann bearbeiten möchtest.

5.1.3.16 Typ auswählen

Lege hier fest, ob der Textinhalt in Form einer Laufschrift auf einer Seite angezeigt oder mittels mehrerer Einzelseiten dargestellt werden soll.

5.1.3.17 Hintergrund auswählen

Lege dann die Einstellungen für den Hintergrund des Textinhalts fest. Die Auswirkungen deiner Einstellungen kannst du anhand der Vorschau leicht überprüfen. Falls du "Benutze übergeblendeten Vor-/Abspann" verwendest, wird der Text direkt über den am Anfang/Ende vorhandenen Slides eingeblendet. Andernfalls erscheint der Text als eigenständiger Block.

Je nachdem, welchen Typ du ausgewählt hast, stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung.

5.1.3.18 Inhalt bearbeiten: Scrollende Seite

Bei diesem Typ werden sämtliche Inhalte auf einer einzelnen Seite als Laufschrift dargestellt. Verwende entweder die Schaltflächen links oben, um Text-, Bild- oder Forminhalte einzufügen oder führe einen Doppelklick auf die rechte Vorlagenliste aus. Um die Objekte passend zueinander auszurichten halte die Alt-Taste gedrückt, während du das jeweilige Objekt mit der Maus platzierst. Verwende den Scrollbalken, um den Lauffeffekt zu simulieren.

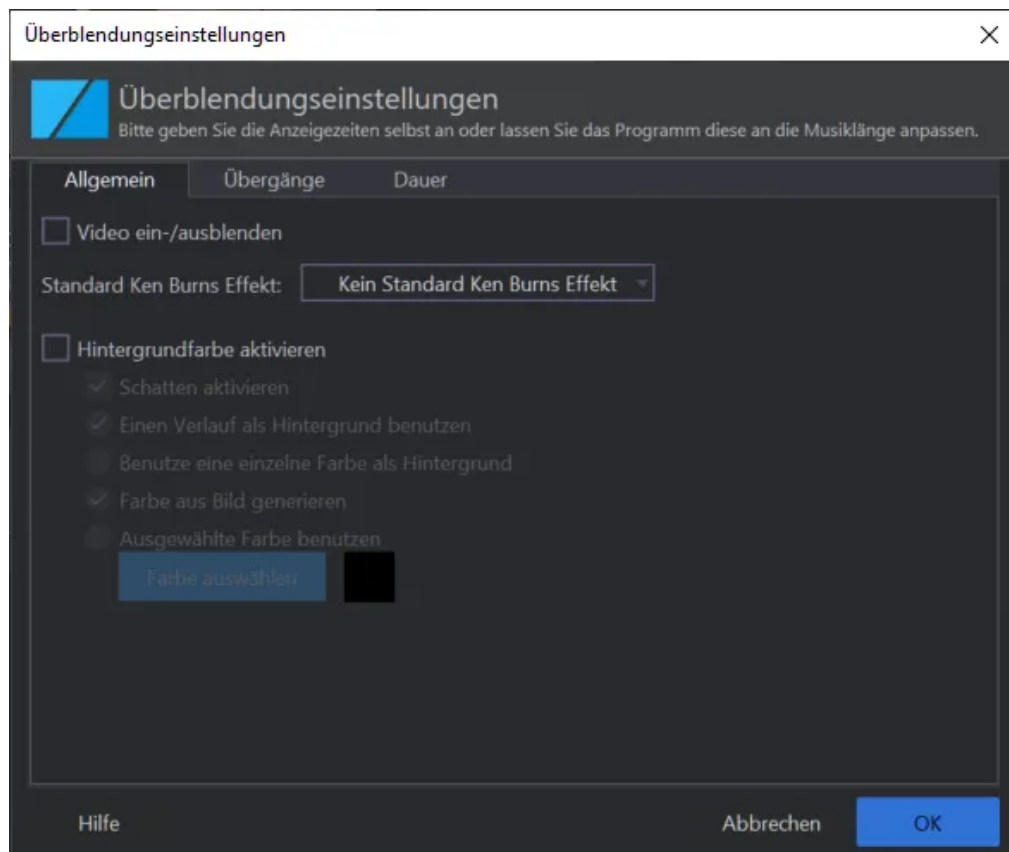
Der Vorspann/Abspann wird in der Timeline als blauer Balken dargestellt, der sich, wie jedes Timeline-Element, in der Länge verändern, aber nicht verschieben lässt. Das Ändern der Länge beeinflusst dabei die Abspielgeschwindigkeit. Je kürzer der Balken, desto schneller werden die jeweiligen Texte nacheinander angezeigt. Um einen bereits vorhandenen Vorspann/Abspann zu ändern, klicke entweder doppelt auf das Timeline-Element oder verwende "Bearbeiten" aus dem Kontextmenü.

5.1.3.19 Inhalt bearbeiten: Mehrere Seiten

Bei diesem Typ werden sämtliche Inhalte auf mehreren Seiten dargestellt. Verwende entweder die Schaltflächen links oben, um Text-, Bild- oder Forminhalte einzufügen oder führe einen Doppelklick auf die rechte Vorlagenliste aus. Um die Objekte passend zueinander auszurichten halte die Alt-Taste gedrückt, während du das jeweilige Objekt mit der Maus platzierst. Verwende "Seite hinzufügen", um eine neue Seite zu erstellen und klicke auf bereits vorhandene Seiten, um in die entsprechende Seite zu wechseln.

Der Vorspann/Abspann wird in der Timeline als blauer Balken dargestellt, der sich, wie jedes Timeline-Element, in der Länge verändern, aber nicht verschieben lässt. Das Ändern der Länge beeinflusst dabei die Abspielgeschwindigkeit. Je kürzer der Balken, desto schneller werden die jeweiligen Texte nacheinander angezeigt. Um einen bereits vorhandenen Vorspann/Abspann zu ändern, klicke entweder doppelt auf das Timeline-Element oder verwende "Bearbeiten" aus dem Kontextmenü.

5.1.3.20 Übergänge



Video Ein-/Ausblenden

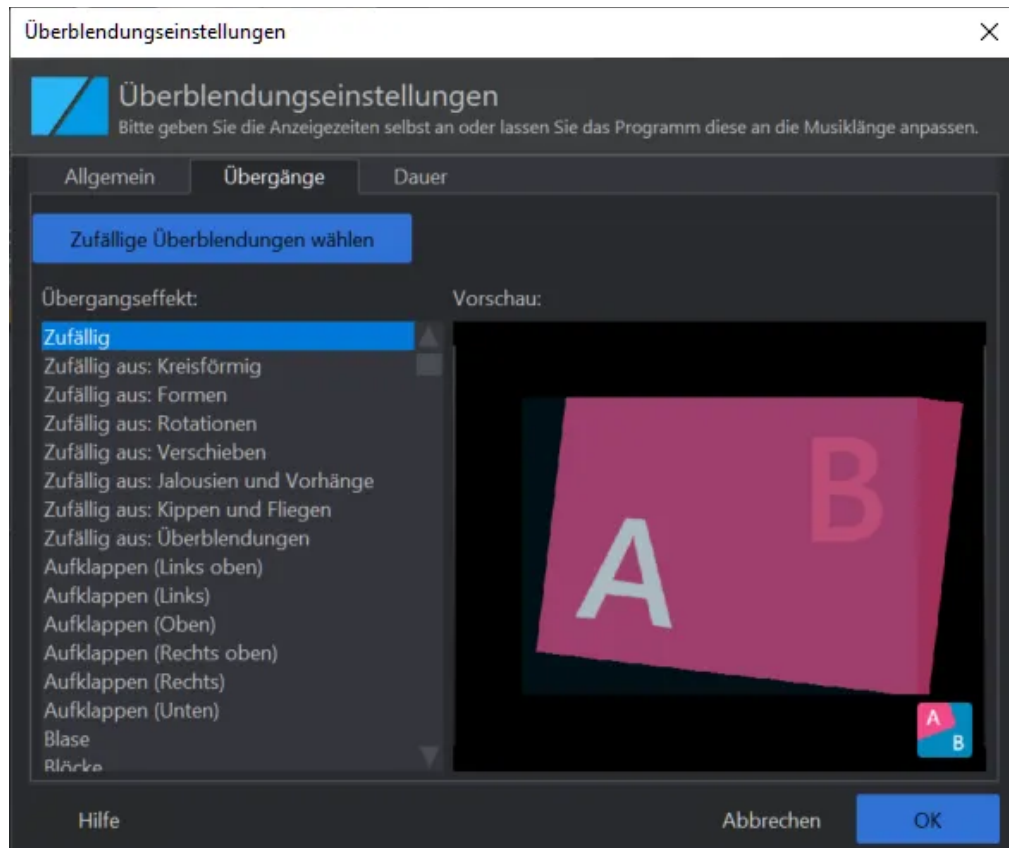
Aktiviere diese Einstellungen, um das fertige Video am Anfang ein- und am Ende ausblenden zu lassen.

Standard KenBurns Effekt

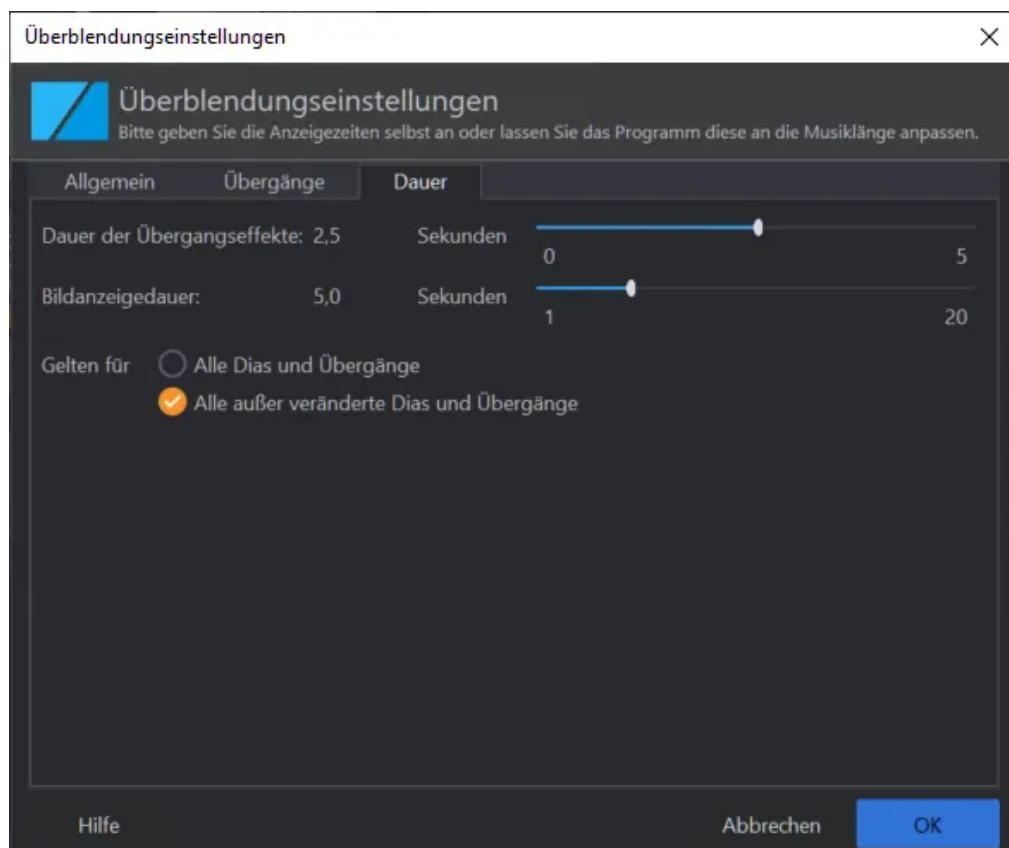
Falls aktiviert, werden alle Fotos zunächst mit dem gewählten KenBurns Effekt versehen. Du kannst den KenBurns Effekt auch [individuell auf einzelne Fotos anwenden](#).

Hintergrundfarbe aktivieren

Wähle hier ggf. die Hintergrundfarbe aus oder lasse das Programm Farben anhand der Bilder berechnen, die für Bereiche außerhalb des Fotos verwendet werden sollen. Diese Bereiche werden z.B. sichtbar, wenn du aus einem Foto maximal heraus zoomst.



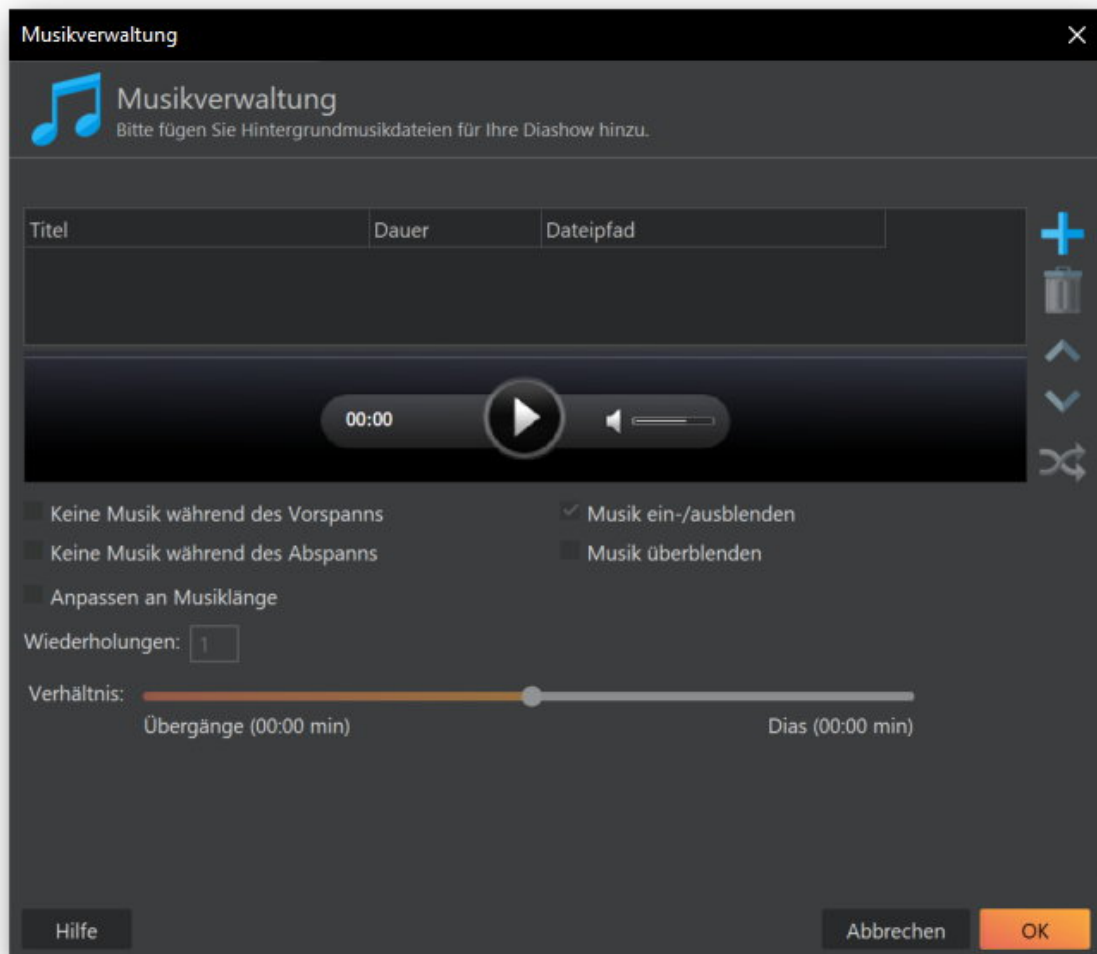
Lege hier fest, ob die Übergänge zwischen den Fotos zufällig ausgewählt werden sollen oder wähle einen Effekt für alle Fotos selbst aus. Verwende "Zufällige Überblendungen wählen", um die Effektauswahl für den Zufallseffekt einzuschränken. Du kannst unabhängig von dieser Einstellung weiterhin Übergänge individuell für einzelne Fotos anpassen. Beachte, dass diese Einstellung nach dem Bestätigen auf sämtliche Übergänge angewendet wird und bereits vorhandene Einstellungen dabei überschrieben werden.



Lege hier die Anzeigedauer für Übergänge und Fotos fest. Verwende "Gelten für" um festzulegen, ob die

Einstellung für sämtliche oder nur für noch nicht veränderte Einzelbilder und Übergänge gelten soll.

5.1.3.21 Musik hinzufügen



Du kannst beliebig viele Musikdateien hinzufügen, die als Hintergrundmusik für die Diashow verwendet werden.

Hinzufügen	Fügt eine oder mehrere Musikdateien in die Abspielliste ein.
Löschen	Entfernt die ausgewählten Musikdateien aus der Abspielleiste.
Nach Oben	Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Abspielreihenfolge nach oben.
Nach Unten	Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Abspielreihenfolge nach unten.
Zufällig	Ordnet alle vorhandenen Einträge zufällig neu an.
Keine Musik während des Vorspanns	Aktiviere diese Einstellung, um die Musik erst nach dem Vorspan beginnen zu lassen. Vorhandene Musikelemente werden dabei automatisch verschoben, falls eine Überlappung mit einem Vorspann besteht.

Keine Musik während des Abspanns	Aktiviere diese Einstellung, um die Musik vor dem Abspannen zu lassen. Vorhandene Musikelemente werden dabei automatisch verschoben, falls eine Überlappung mit einem Abspann besteht.
Musik ein-/ausblenden	Falls aktiviert, werden Songs zu Beginn ein- und am Ende ausgeblendet.
Musik überblenden	Falls aktiviert, werden Songs ineinander über geblendet.
Anpassen an Musiklänge	Lege hier fest, wie oft Songs wiederholt werden sollen und verwende den Schieberegler, um festzulegen, welcher Anteil von der Gesamtspielzeit auf Übergänge, und welcher auf die Einzelbilder entfallen soll. Die Zeitangaben beziehen sich dabei auf die jeweiligen Sekunden pro Übergang/Einzelbild. Beispiel: Übergänge (00:05 min) - Dias (00:08 min) Dies würde bedeuten, dass von der Musik jeweils 5 Sekunden auf jeden Übergang und 8 Sekunden auf jedes Einzelbild entfallen.

5.1.3.22 Überblendung wechseln

Wähle hier den gewünschten Übergangseffekt aus, der zwischen dem aktuellen und dem darauf folgenden Einzelbild abgespielt werden soll. Verwende das obere Dropdown-Menü, um die Effektauswahl nach Kategorien einzuschränken.

5.1.3.23 Vorlagen verwenden

Slideshow Studio bringt viele vorgefertigte Logos, Untertitel und Musikeffekte mit, mit denen du deine Slideshows verschönern kannst. Diese Elemente verhalten sich dabei wie Objekte im Slide-Editor oder wie Elemente in der Timeline. Du kannst die Auswahl für sämtliche Kategorien über das Dropdown-Menü ("Alle Kategorien") einschränken. Um einen Eintrag auf die Slideshow anzuwenden klicke einfach doppelt darauf. Beachte, dass bereits vorhandene Logos und Untertitel automatisch ersetzt werden, sobald du ein neues Logo/einen neuen Untertitel hinzufügst.

Vorlage	In diesem Bereich findest du Kombinationen aus Untertiteln und Logos.
Senderlogos	Dieser Bereich enthält je nach Kategorie eine Vielzahl von vorgefertigten Logos.
Untertitel	Hier findest du Untertitel, deren Textinhalte du frei anpassen kannst. Untertitel bestehen dabei aus einem separaten Grafikobjekt, über dem sich ein Textobjekt befindet. Um einen Untertitel zu verschieben musst du daher beide Objekte auswählen, um ein Auseinanderdriften zu vermeiden.

Musik-Effekte In diesem Bereich findest du Soundeffekte, mit denen du z.B. einen Publikumsapplaus zu der Slideshow hinzufügen kannst.

Deine eigenen Vorlagen

Für die Bereiche "Vorlage", "Senderlogos" und "Untertitel" findest in dem Dropdown-Menü den Eintrag "Ihre eigenen Vorlagen", der jeweils automatisch zu dem Reiter "Vorlage" wechselt und dort deine selbst erstellen Vorlagen anzeigt. Klicke doppelt auf einen der Einträge, um sämtliche zu der Vorlage gehörenden Objekte an der aktuellen Abspielposition einzufügen. Über die Schaltfläche "Vorlage löschen" kannst du bei Bedarf selbst erstellte Vorlagen löschen.

Aufnahme

Deine eigenen Aufnahmen findest du in diesem Bereich. Klicke doppelt auf einen Eintrag, um die Aufnahme an der aktuellen Abspielposition einzufügen. Verwende "Aufnahme löschen", um die ausgewählte Aufnahme zu entfernen.

5.1.3.24 Einstellungen: Ansicht

Sichere Zone	Aktiviere diese Option, um zu verhindern, dass Untertitel außerhalb des sichtbaren Bildbereichs auf Fernsehgeräten angezeigt werden.
Zeitachse umbrechen	Falls aktiviert, werden die Elemente in der Timeline am Bildschirmende automatisch in die jeweils nächste Zeile umgebrochen, also vertikal übereinander angeordnet. Deaktiviere diese Option, um sämtliche Elemente in einer Zeile mit einem horizontalen Scrollbalken anzuzeigen.
Schriftart der Untertitel	Dies ist die Standardeinstellung für neu hinzugefügte Untertitel-Elemente.

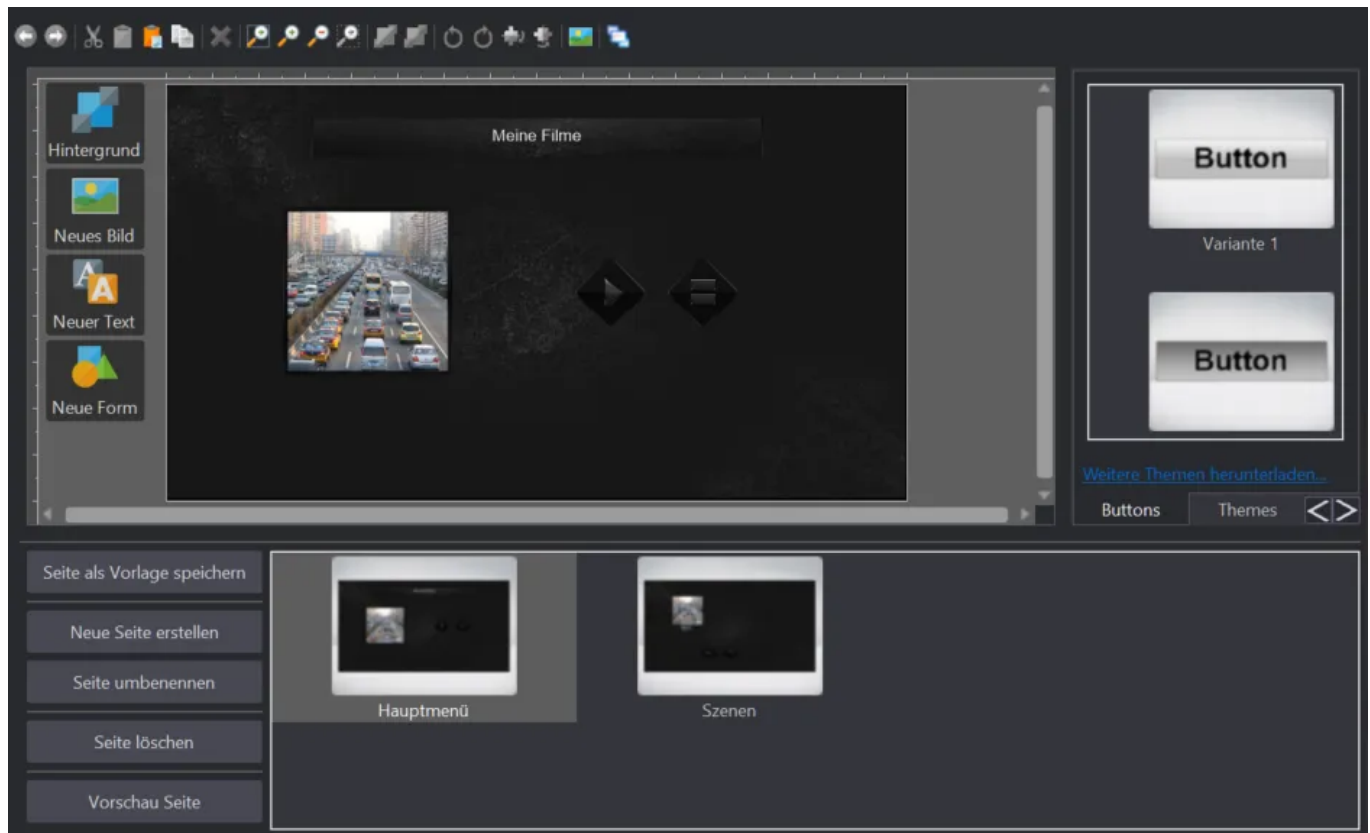
5.1.3.25 Einstellungen: Dauer

Elementzeitdauer	Dieser Wert wird beim Hinzufügen neuer Elemente, z.B. Untertitel, als Anzeigedauer verwendet. Der jeweils ausgewählte Wert wird mittig unter dem Schieberegler dargestellt, in diesem Fall also "15s".
Ein-/Ausblendezeitdauer	Dies ist die Anzeigedauer, die jeweils für das Aus- und Einblenden von Elementen verwendet wird. Der jeweils ausgewählte Wert wird mittig unter dem Schieberegler dargestellt, in diesem Fall also "1s".

5.1.4 Menü bearbeiten

Wähle hier das gewünschte Menü-Design für die Movie-Disc aus oder "Kein Menü verwenden", falls du eine Disc ohne Menü erstellen möchtest.

5.1.4.1 Design bearbeiten



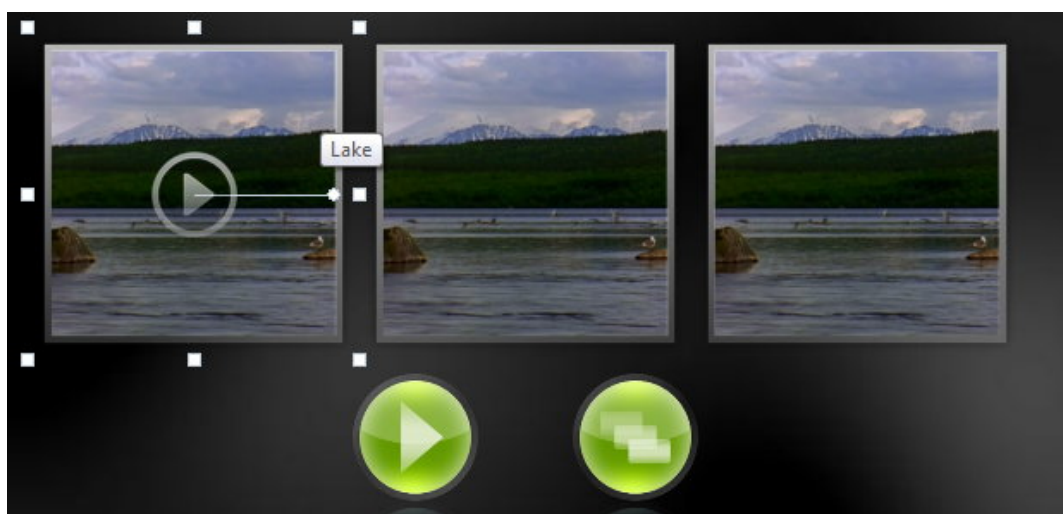
Hier kannst du das Design des Abspielmenüs für deine Disc bearbeiten. Über das Menü kannst du später zu einzelnen Kapiteln und Szenen wechseln. Das Programm fügt für die meisten Vorlagen automatisch animierte Vorschaubilder für die auf der Disc enthaltenen Videos ein.

Werkzeugleiste

Rückgängig	Macht die zuletzt ausgewählte Aktion rückgängig.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her.
Ausschneiden	Schneidet das ausgewählte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt das kopierte Objekt aus der Zwischenablage ein.
Duplizieren	Erstellt eine Kopie von dem ausgewählten Objekt.

Löschen	Entfernt das ausgewählte Objekt.
Auf alle Objekte zoomen	Passt den Zoom so an, dass alle Objekte sichtbar sind.
Rein zoomen	Zoomt in das Design hinein.
Herauszoomen	Zoomt aus dem Design heraus.
Auf Auswahl zoomen	Zoomt in die aktuelle Auswahl hinein.
Nach vorne schicken	Holt das ausgewählte Objekt in den Vordergrund.
Nach hinten schicken	Stellt das ausgewählte Objekt in den Hintergrund.
Links rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach links.
Rechts rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt horizontal.
Bild übernehmen	Ermöglicht das Einfügen eines Bilds über eine Internetadresse, aus einer Datei, von einem Scanner oder einer Kamera oder über die Coversuche. Mehr dazu hier .
Vorschau	Zeigt eine Vorschau des interaktiven Menüs an, in der z.B die vorhandenen Schaltflächen funktional getestet werden können.

Mit Objekten arbeiten



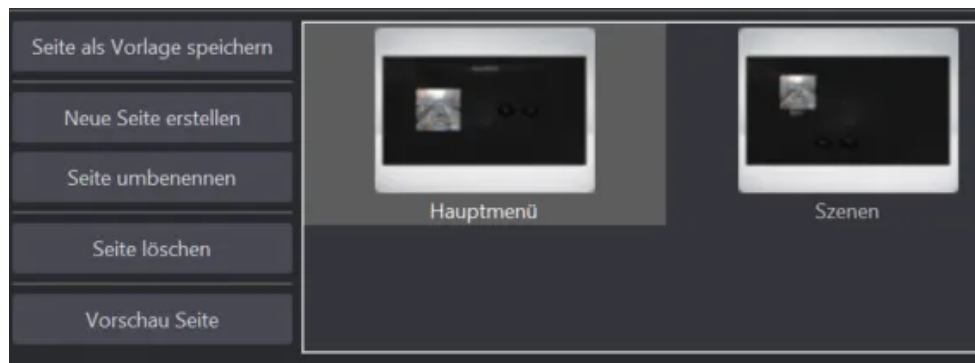
Klicke auf ein Objekt, um dieses auszuwählen. Klicke und halte, um ein Objekt mit der Maus zu verschieben und verwende die Randmarkierungen, um die Größe anzupassen. Halte beim Verschieben die Alt-Taste gedrückt, um das Objekt an bereits vorhandenen Objekten oder die Strg-Taste, um das Objekt an dem Mittelpunkt auszurichten.

- Hintergrund** Ändert den Hintergrund für die aktuelle Seite basierend auf einer Bilddatei.
- Neues Bild** Fügt ein Bild als Objekt in das Menü ein.
- Neuer Text** Ermöglicht das Hinzufügen von Text über den [Text-Editor](#).
- Neue Form** Ermöglicht das Hinzufügen einer Form über den [Formen-Editor](#).

Eigenschaften bearbeiten

Per Doppelklick auf ein Objekt kannst du die objektabhängigen Eigenschaften bearbeiten. Mehr zu Button-Eigenschaften erfährst du [hier](#). Näheres über die Eigenschaften von Filmvorschau-Objekten erfährst du [hier](#). Über das Kontextmenü hast du über den Eintrag "Eigenschaften" außerdem die Möglichkeit, die [Position des Objekts manuell einzugeben](#).

Seiten bearbeiten



Füge hier neue Seiten hinzu oder entferne vorhandene Seiten. Jede Seite kann eigene Filmvorschauen und Schaltflächen enthalten. Denke daran, jeder Seite mindestens einen Navigationsbutton hinzuzufügen, da der Nutzer andernfalls die Seite später nur über Umwege verlassen kann.

- Seite als Vorlage speichern** Speichert das aktuelle Design als Vorlage. Die Vorlage findest du unter "Ihre Vorlagen" im "Themes" Bereich.
- Neue Seite erstellen** Erstellt eine neue Menüseite. Mehr dazu [hier](#).
- Seite umbenennen** Benennt die aktuelle Seite um. Mehr dazu [hier](#).
- Seite löschen** Löscht die aktuelle Seite. Die Hauptseite kann nicht gelöscht werden.
- Vorschau Seite** Zeigt eine funktionale Vorschau des Menüs an.

Vorlagen

Buttons	Doppelklicke auf ein Design, um einen entsprechenden Button zu erstellen. Der Button wird standardmäßig oben links in der aktuellen Seite eingefügt.
Themes	Doppelklicke auf ein Design, um sämtliche Objekte der aktuellen Seite entsprechend anzupassen. Über das obere Dropdown-Menü kannst du zwischen den mitgelieferten und deinen selbst erstellen Vorlagen umschalten.
Filme	Doppelklicke auf einen Film, um ein entsprechendes Vorschau-Objekt zu erstellen. Das Objekt wird standardmäßig oben links in der aktuellen Seite eingefügt.
Musik	Klicke auf "Musik abspielen", um die aktuelle Hintergrundmusik Probe zu hören und verwende "Hintergrundmusik editieren", um eine neue Hintergrundmusik auszuwählen .

5.1.4.2 Eigenschaften bearbeiten

Trage die gewünschten Werte mit Hilfe der jeweiligen Textfelder ein, um die Position und Größe des ausgewählten Objekts anzupassen.

5.1.4.3 Button bearbeiten

Hier kannst du die Aktion festlegen, die später im Disc-Menü beim Auswählen ausgeführt werden soll. So kann beispielsweise ein bestimmtes Video auf der Disc abgespielt oder zu einer anderen Menüseite gewechselt werden.

5.1.4.4 Filmvorschau bearbeiten

Hier kannst du festlegen, welcher Film als Vorschau in dem ausgewählten Objekt angezeigt werden soll.

5.1.4.5 Hintergrundmusik hinzufügen

Wähle hier bei Bedarf eine Hintergrundmusik aus, die beim Anzeigen des Disc-Menüs abgespielt werden soll und lege ggf. die Dauer fest.

5.1.4.6 Seite hinzufügen

Gebe den Namen für die neue Seite ein und wähle ggf. das gewünschte Design aus. Denke daran, die neue Seite später über einen Button zugänglich zu machen.

5.1.4.7 Seite umbenennen

Trage den gewünschten neuen Namen ins das Textfeld ein.

5.1.5 Medium auswählen

Du kannst dein Projekt direkt auf einen Datenträger brennen oder in einen Ordner speichern und es später, z.B. über

[Video DVD aus Verzeichnis](#), brennen.

5.1.6 Encodieren

In diesem Schritt wird der fertige Film aus den hinzugefügten Video-Clips berechnet. Dieser Vorgang kann je nach System einige Zeit dauern.

5.2 Film / Diashow Blu-ray erstellen

Gebe zunächst den Titel für das Projekt ein und wähle dann das gewünschte Ausgabeformat und im nächsten Schritt ggf. das gewünschte TV-System aus. Von da an entspricht die Prozedur der bei der [Erstellung einer Film / Diashow DVD](#).

5.2.1 Format auswählen

Die TV-System-Einstellungen musst du in der Regel nicht anpassen, da das Programm diese automatisch für dein Land ermitteln kann.

5.3 Video DVD aus Verzeichnis

1. Vergeben einen Titel und wähle den Ordner aus, der die für die Video DVD benötigten Dateien enthält.

Der Ordner muss den folgenden Aufbau haben:

Verzeichnisse:

\BDMV
\BDMV\AUXDATA
\BDMV\BACKUP
\BDMV\BACKUP\BDJO
\BDMV\BACKUP\CLIPINF
\BDMV\BACKUP\JAR
\BDMV\BACKUP\PLAYLIST
\BDMV\BDJO
\BDMV\CLIPINF
\BDMV\JAR
\BDMV\META
\BDMV\PLAYLIST
\BDMV\STREAM
\CERTIFICATE
\CERTIFICATE\BACKUP

Dateien:

\BDMV\index.bdmv
\BDMV\MovieObject.bdmv

2. [Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.](#)

3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

5.4 Video Blu-ray aus Verzeichnis

1. Vergebe einen Titel und wähle den Ordner aus, der die für die Video Blu-ray benötigten Dateien enthält.

2. [Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.](#)

3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

5.5 Video CD (VCD)

Gebe den Titel für die Disc ein und wähle dann die gewünschten Videodateien aus. [Wähle dann die gewünschten Brenneinstellungen aus](#) und starte den Brennvorgang. Der [Brennstatus](#) wird grafisch angezeigt.

5.6 Super Video CD (SVCD)

Gebe den Titel für die Disc ein und wähle dann die gewünschten Videodateien aus. Wähle dann die gewünschten Brenneinstellungen aus und starte den Brennvorgang. Der Brennstatus wird grafisch angezeigt.

6. Cover und Hüllen

Wähle zunächst den Covertypen und das gewünschte Format aus. Bei Bedarf kannst du auch dein eigenes Papierformat erstellen. Für die Bearbeitung verwende dabei die Schaltfläche mit dem Stiftsymbol. "Bild übernehmen" ermöglicht dir, ein Hintergrundbild für dein Cover oder die Disc festzulegen. Dazu verwendest du entweder die Plus-Schaltfläche oder ziehst das Bild in den entsprechenden umrandeten Bereich. Falls du den bedruckbaren Bereich deiner Disc anpassen möchtest, kannst du dies über "Durchmesser Disc" (Schaltfläche mit Disc-Symbol) erreichen.

6.1 Papierformate editieren

Falls die mitgelieferten Vorlagen nicht zu deinem Drucker passen oder du eine Druckvorlage verwendest, die nicht aufgeführt ist, kannst du die nötigen Anpassungen hier vornehmen. Du kannst dabei entweder ein vorhandenes Format bearbeiten, oder ein ganz neues erstellen. Die mitgelieferten Formate selbst sind schreibgeschützt, können aber dank der Kopierfunktion als Vorlage für ein eigenes Format verwendet werden.

6.1.1 Kopieren / Neu / Bearbeiten

Trage zuerst den Namen für das neue Format ein und wähle dann die Maße aus. Wähle "Benutzerdefiniert" aus, um die Breite und Höhe manuell einzutragen. Wähle dann das Medium, auf dem der Ausdruck erfolgen soll aus, z.B. "Blatt Papier". Nachdem du die Ausrichtung und die Anzahl Seiten festgelegt hast, musst du im nächsten Schritt festlegen, wie viele Einträge pro Medium gedruckt werden sollen.

6.1.1.1 Einträge definieren

Wähle hier die Typen und die Anzahl an Einträgen aus, die pro Vorlage gedruckt werden sollen.

6.1.1.2 Maße definieren

Trage hier die konkreten Maße für die Druckeinträge aus. Je nach gewähltem Format und Typ siehst du dabei entweder den ersten oder den zweiten Dialog. Klicke in die einzelnen Textfelder, um die Vorschau zu aktualisieren und ein visuelles Feedback zu deinen Eingaben zu erhalten. Der Hinweistext am unteren Rand bietet dir eine zusätzliche Hilfestellung.

6.1.1.3 Zusammenfassung

Abschließend siehst du eine Zusammenfassung deiner Angaben. Klicke auf "Beenden", um deine Vorlageneinstellungen zu übernehmen.

6.2 Disc Radius ändern

Falls deine Datenträger nicht vollständig bedruckt werden oder du Anpassungen vornehmen möchtest, kannst du hier den Radius anpassen.

6.3 Daten eingeben

Trage die gewünschten Daten manuell ein oder wähle "Importieren" um die Daten von einem bereits vorhandenen Datenträger einzulesen.

6.3.1 Eintrag bearbeiten

Gebe hier die Informationen zu deinem Song ein. Über "[Vorschau laden](#)" hast du die Möglichkeit, das Bild für deinen Song festzulegen. Falls du mehr als einen Eintrag ausgewählt hast, kannst du mit den Schaltflächen "← Zurück" und "Weiter →" zwischen diesen navigieren.

6.4 Design erstellen

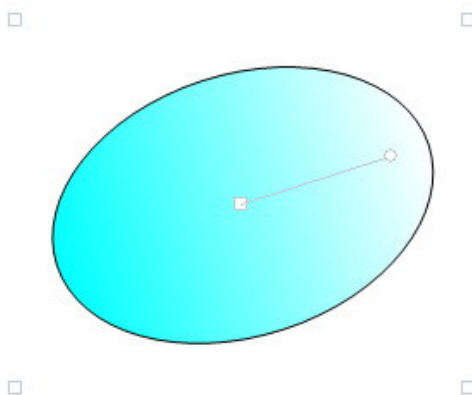
Falls du bereits bei der Dateneingabe Songbilder hinzugefügt hast, erstellt das Programm automatisch ein Hintergrundbild in Mosaikform, welches aus sämtlichen Songbildern besteht.

Werkzeugleiste



Rückgängig	Macht die zuletzt ausgewählte Aktion rückgängig.
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her.
Ausschneiden	Schneidet das ausgewählte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt das kopierte Objekt aus der Zwischenablage ein.
Duplizieren	Erstellt eine Kopie von dem ausgewählten Objekt.
Löschen	Entfernt das ausgewählte Objekt.
Auf alle Objekte zoomen	Passt den Zoom so an, dass alle Objekte sichtbar sind.
Rein zoomen	Zoomt in das Design hinein.
Herauszoomen	Zoomt aus dem Design heraus.
Auf Auswahl zoomen	Zoomt in die aktuelle Auswahl hinein.
Nach vorne schicken	Holt das ausgewählte Objekt in den Vordergrund.
Nach hinten schicken	Stellt das ausgewählte Objekt in den Hintergrund.
Links rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach links.
Rechts rotieren	Rotiert das ausgewählte Objekt um 90° nach rechts.
Vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt vertikal.
Horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Objekt horizontal.

Mit Objekten arbeiten



Klicke auf ein Objekt, um dieses auszuwählen. Klicke und halte, um ein Objekt mit der Maus zu verschieben und verwende die Randmarkierungen, um die Größe anzupassen. Halte beim Verschieben

die Alt-Taste gedrückt, um das Objekt an bereits vorhandenen Objekten oder die Strg-Taste, um das Objekt an dem Mittelpunkt auszurichten. Halte und ziehe die Kreismarkierung, die mit dem Mittelpunkt verbunden ist, um das Objekt zu rotieren.

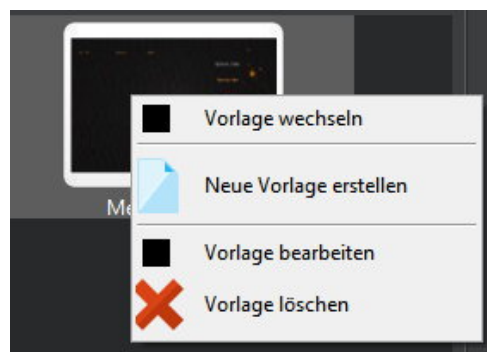
Neuer Tabelle	Fügt eine neue Tabelle ein.
Neue Grafik	Ermöglicht das Hinzufügen eines Bild- oder Formobjekts. Mehr zu Formen hier .
Neuer Text	Erzeugt ein normales oder kreisförmiges Textobjekt und öffnet den Text-Editor . Verändere die Objektgröße, um den Winkel bei kreisförmigen Texten später anzupassen.
Hintergrund	Ermöglicht das Hinzufügen eines Hintergrundbilds basierend auf einer lokalen Bilddatei, der Coversuche oder der Mosaikfunktion .

Themes

Mit Hilfe der thematischen Vorlagen kannst du das Aussehen deines Designs mit einem Doppelklick stilvoll anpassen. Sämtliche Daten aus der vorherigen [Dateneingabe](#) werden dabei automatisch übernommen.

Vorlagen

In der Vorlagenansicht findest du selbst gespeicherte Vorlagen und kannst diese per Klick auf neue Projekte anwenden. Klicke mit rechts auf eine Vorlage, um das Kontextmenü aufzurufen und diese zu bearbeiten oder ggf. zu entfernen.



Vorlage wechseln	Wendet die ausgewählte Vorlage auf das aktuelle Projekt an.
Neue Vorlage erstellen	Ermöglicht das Erzeugen einer neuen Vorlage. Mehr dazu hier .
Vorlage bearbeiten	Bearbeitet die ausgewählte Vorlage. Mehr dazu hier .
Vorlage löschen	Entfernt die ausgewählte Vorlage.

Objekte

Die Objektansicht hilft dir dabei, schnell bereits vorhandene Objekte auszuwählen. Klicke hierfür einfach auf das gewünschte Objekt.

6.4.1 Mosaik-Cover erzeugen

Das Mosaik wird automatisch aus den aktuell deinen Tracks zugeordneten Cover-Bildern zusammengesetzt. Verwende den Schieberegler, um die Bildhelligkeit anzupassen und "Mosaik zufällig neu anordnen", um das Mosaik mit einer Zufallsreihenfolge deiner Cover-Bilder neu zu erzeugen.

6.4.2 Vorlagen erstellen / bearbeiten

Mit dem Vorlageneditor kannst du bereits erstellte Vorlagen nachträglich bearbeiten oder neue erstellen. Die Vorgehensweise ist dabei identisch zu der beim [Erstellen eines Cover-Designs](#).

6.5 Cover drucken

In der Zusammenfassung siehst du alle erstellen Blätter und kannst jedes über die dazugehörige "Drucken"-Schaltfläche drucken. Aktiviere "Mit Schnittmarken" um das spätere Zuschneiden, z.B. mit der Schere, zu erleichtern.

6.6 Nach dem Drucken

Wähle "Als Vorlage speichern", um deine Designs später [auf neue Projekte anwenden](#) zu können.

7. Disc kopieren

1. [Wähle das Laufwerk mit dem zu kopierenden Datenträger aus.](#)
2. [Das Programm beginnt mit dem Einlesen des Datenträgers.](#)
3. [Wähle nun das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.](#)
4. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

Anmerkung: Kopien können bei Bedarf "On-The-Fly" angefertigt werden. In diesem Fall werden die Daten direkt vom Quell- auf den Zieldatenträger geschrieben und nicht vorher auf der Festplatte zwischengespeichert. Bitte beachte, dass das Quelllaufwerk hierfür in der Lage sein muss, die Daten schnell genug an das Brennlaufwerk zu liefern, da der Datenstrom andernfalls abreißen und der Datenträger unbrauchbar werden kann.

7.1 Einlesestatus beobachten

Das Programm liest nun den zu kopierenden Datenträger ein und zeigt den Fortschritt dabei grafisch an.

8. Disc Image

8.1 Image brennen

1. Füge die zu brennenden Ordner und Dateien hinzu. Wähle zunächst das zu brennende Image.
2. Wähle das Brennlaufwerk und die gewünschten Brenneinstellungen aus.
3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle Brennstatus wird daraufhin grafisch angezeigt.

8.2 Image erzeugen

1. Wähle das Laufwerk mit dem Datenträger aus.
2. Wähle den Speicherort für das Image sowie das gewünschte Format aus.
3. Das Programm erstellt nun das Image und zeigt Ihnen den Status grafisch an.

8.2.1 Status beobachten

Der Status der Image-Erstellung wird grafisch angezeigt.

8.3 Imagedatei einsehen

Wähle zunächst die Image-Datei, die du einsehen möchtest aus.

8.3.1 Dateien auswählen

Wähle nun die zu extrahierenden Dateien/Ordner aus. Du kannst dabei sowohl komplette Ordnerstrukturen über die linke Baumansicht oder einzelne enthaltene Order/Dateien über die rechte Darstellung auswählen. Über die Pfeil-Schaltfläche unten rechts kannst du die Vorschauansicht ausblenden/einblenden.

Öffnen Ermöglicht das Auswählen einer anderen Image-Datei.

Extrahieren Extrahiert die ausgewählten Dateien/Ordner in ein auswählbares Verzeichnis.

9. Sicherungen

9.1 Dateien sichern

Im ersten Schritt wähle die Dateien und Verzeichnisse aus, die gesichert werden sollen. Die Auswahl erfolgt über die Checkbox neben den jeweiligen Ordnern/Dateien. Falls du eine Auswahl in der linken Baumansicht vornimmst, werden jeweils alle dazugehörigen Dateien und Unterverzeichnisse automatisch mit ausgewählt. Klicke direkt mit links auf einen Ordner, um die enthaltenen Dateien individuell auszuwählen.

Ausnahme-Regeln

Mit Hilfe von Ausnahme-Regeln kannst du bestimmte Dateitypen generell von der Sicherung ausschließen. Einige Regeln sind bereits vorgegeben und sollten nicht verändert werden.

Neu Ermöglicht das Hinzufügen eines Dateityps, z.B. .TXT, so dass künftig alle Dateien dieses Typs von der Sicherung ausgeschlossen werden. Du kannst den hinzuzufügenden Typ dabei entweder aus einer Liste bekannter Typen auswählen, oder manuell in das Textfeld eintragen.

Standard Regeln Stellt die Standard-Regeln wieder her.

Bearbeiten Ermöglicht die Anpassung einer selbst hinzugefügten Regel.

Entfernen Entfernt die Regel.

Im nächsten Schritt lege den [Speicherort sowie weitere Einstellungen](#) für die Sicherung fest. Je nach Einstellung werden die Daten danach entweder auf einen Datenträger gebrannt oder als Datei auf einer Festplatte oder einem USB-Stick abgelegt.

9.1.1 Backupeinstellungen auswählen

Du kannst die Sicherung entweder auf einen Datenträger oder als Datei auf eine Festplatte, einen USB-Stick oder einen anderen externen Datenträger speichern. Außerdem kannst du deine Daten mit einem Passwort sichern und komprimieren, um Speicherplatz zu sparen. Bei Bedarf kannst du die Archivdatei auch in mehrere Teile fester Größe aufteilen lassen, z.B. um diese später auf mehrere Datenträger aufzuteilen. Falls du die Sicherung regelmäßig durchführen möchtest, kannst du die Erinnerungsfunktion verwenden. Dabei wird die Uhrzeit zum Zeitpunkt der Aktivierung verwendet, also z.B. 16 Uhr, falls du die Funktion heute um 16 Uhr einschalten würdest. Die Erinnerung würde dann beim nächsten Programmstart nach Verstreichen der ausgewählten Anzahl Tage angezeigt werden.

9.2 Backups verwalten

Links siehst du eine Übersicht vorhandener Backup-Pläne, mittig die zu dem ausgewählten Plan gehörenden Backups. Manuell über "Andere Backup-Datei hinzufügen" hinzugefügte Backups werden dabei immer unter "Unbekannte Projekte" gelistet. Über "Dieses Backup erneut erstellen" kannst du die Einstellungen aus dem ausgewählten Plan für eine neue [Dateisicherung](#) übernehmen. Mit "[Backup wiederherstellen](#)" kannst du alle oder einzelne Dateien des ausgewählten Backups wiederherstellen.

9.2.1 Backup wiederherstellen

Wähle zunächst die wiederherzustellenden Dateien/Ordner aus. Du kannst dabei komplette Ordnerstrukturen über die linke Baumansicht oder einzelne enthaltene Ordner/Dateien über die rechte Darstellung auswählen. Im nächsten Schritt lege dann die [Wiederherstellungsoptionen](#) fest.

9.2.1.1 Wiederherstellungsoptionen

Wähle in diesem Schritt den Ort für die wiederherzustellenden Dateien sowie die Vorgehensweise bei bereits vorhandenen Dateien gleichen Namens aus. Klicke dann auf "Wiederherstellen".

9.3 Externe Medien sichern

Das Programm bietet Vorlagen für die häufigsten externen Gerätetypen (USB Stick, USB Festplatte, Handy). Die Vorgehensweise ist dabei identisch zu "Externe Medien sichern".

Wähle zunächst aus, ob eine neue Sicherung angelegt werden soll oder eine bereits vorhandene erweitert werden soll.

9.3.1 Neue Sicherung erstellen

Das Programm scannt das System automatisch nach geeigneten Datenquellen und zeigt diese in der linken Baumansicht an. Wähle dort das gewünschte Laufwerk bzw. den gewünschten Ordner aus, der gesichert werden soll. Wähle dann die Dateitypen aus, die bei der Sicherung berücksichtigt werden sollen. Falls sich der Inhalt eines angeschlossenen Laufwerks zwischendurch geändert hat und die Änderungen im Programm noch nicht angezeigt werden oder weitere Laufwerke verbunden wurden, die noch nicht sichtbar sind, klicke bitte mit rechts auf "Angeschlossene Geräte" und wähle dann "Geräteliste aktualisieren" aus.

9.3.1.1 Dateien scannen

Das Programm überprüft anschließend die ausgewählte Quelle auf geeignete Dateitypen und fährt mit der [Brennerauswahl](#) fort, sofern geeignete Dateien gefunden wurden. Anschließend erfolgt dann der Brennvorgang. Dabei wird die ursprüngliche Ordnerstruktur beibehalten.

9.3.2 Bestehende Sicherung aktualisieren

Lege zunächst die Disc mit der bereits vorhandenen Sicherung ein. Die übrigen Schritte sind identisch zu denen bei der [Erstellung einer neuen Sicherung](#).

10. Erweiterte Funktionen

10.1 Modifizierte Kopie erzeugen

1. Wähle zunächst das Laufwerk aus, in dem sich der zu modifizierende Datenträger befindet.
2. [Wähle dann die hinzuzufügenden Ordner/Dateien aus.](#)
3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

10.2 Datendisc mit erweiterten Einstellungen erstellen

Die Funktion ist für fortgeschrittene Nutzer vorgesehen, die das verwendete Dateisystem selbst festlegen oder eine bootfähige Disc erstellen möchte. Bitte beachte, dass das für den Boot-Vorgang benötigte Boot-Image nicht Bestandteil des Programms ist.

1. Wähle die gewünschten Datei- und Booteinstellungen aus.
2. [Füge die zu brennenden Ordner und Dateien hinzu.](#)
3. Starte den Schreibvorgang. Der aktuelle [Brennstatus](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

ISO 9660

Format	Möglichkeiten
ISO 9660 - Level 1	Datei- /Ordernamen bis 8 Zeichen, keine Sonderzeichen außer Unterstrich, max. acht Ordner Ebenen
ISO 9660 - Level 2	Datei- /Ordernamen bis 31 Zeichen, viele Sonderzeichen, max. acht Ordner Ebenen
ISO 9660 - Windows (Romeo)	Datei- /Ordernamen bis 128 Zeichen, viele Sonderzeichen, beliebig viele Ordner Ebenen

Joliet

Joliet ermöglicht Dateinamen mit bis zu 64 Zeichen, Sonderzeichen (incl. der deutschen Umlaute) werden unterstützt, die Anzahl der Ordner Ebenen ist nicht beschränkt.

UDF

Das Universal Disc Format (UDF) wurde speziell für große Speichermedien wie DVD und die Blu-ray entwickelt. Die Dateinamenlänge und Verzeichnistiefe sind unbeschränkt.

UDF-Format	Anwendungsbereich
UDF 1.02	Alle DVD-Player
UDF 1.50	Wiederbeschreibbare CDs / DVDs
UDF 2.50	Wiederbeschreibbare Blue-ray Discs
UDF 2.60	Einfach beschreibbare Blue-ray Discs

CD/DVD/Blu-ray Disc bootbar machen

Bitte beachte, dass nur Boot-Images funktionieren, die alle zum Booten notwendigen Dateien inkl. etwaiger Verzeichnisstrukturen enthalten, z.B. Images von bereits bootbaren Disketten oder CDs.

Zusatzinformationen

Standardmäßig verwendet das BS jeweils den oder die Modi mit der größtmöglichen Kompatibilität.

Datenprojekte:

CD-Typen: ISO9660 Level 1 und Joliet

DVD & Blu-Ray Typen: ISO9660 Level 1, Joliet und UDF 1.02

Für Dateien > 4GB (4294967296 Bytes) nur noch UDF 1.02

Video-DVD:

ISO9660 Level 1 und Joliet und UDF 1.02 verwendet

Video-Blu-ray:

UDF 2.50

Autostart-Projekte:

UDF1.02

10.3 Wieder-beschreibbare Disc löschen

1. Wähle das Brennlaufwerk aus. Falls du "Schnelles Löschen" aktivierst, wird lediglich das Inhaltsverzeichnis gelöscht. Der Datenträger ist danach trotzdem vollständig erneut beschreibbar. Der Unterschied zu "normalem" Löschen besteht darin, dass ein schnell gelöschter Datenträger mit entsprechender Software weiterhin auslesbar bleibt. Dies stellt allerdings nur dann ein Problem dar, falls der Datenträger sensible Daten enthält und in falsche Hände geraten sollte.
2. Starte den Löschvorgang. Der aktuelle Status wird daraufhin grafisch angezeigt.

10.3.1 Status beobachten

Der Status des Vorgangs wird grafisch angezeigt.

10.4 Disc finalisieren

Besonders ältere Laufwerke können häufig nur finalisierte Datenträger lesen. Nach dem Finalisieren können einem Datenträger keine weiteren Daten mehr hinzugefügt werden.

1. [Wähle das gewünschte Brennlaufwerk aus](#) und beginne dann mit dem Finalisieren.
2. Der [Status](#) wird daraufhin grafisch angezeigt.

10.5 Analysiere Medium

Diese Funktion zeigt technische Details zu dem eingelegten Datenträger, z.B. Anzahl Blöcke, an.

10.6 Statistik

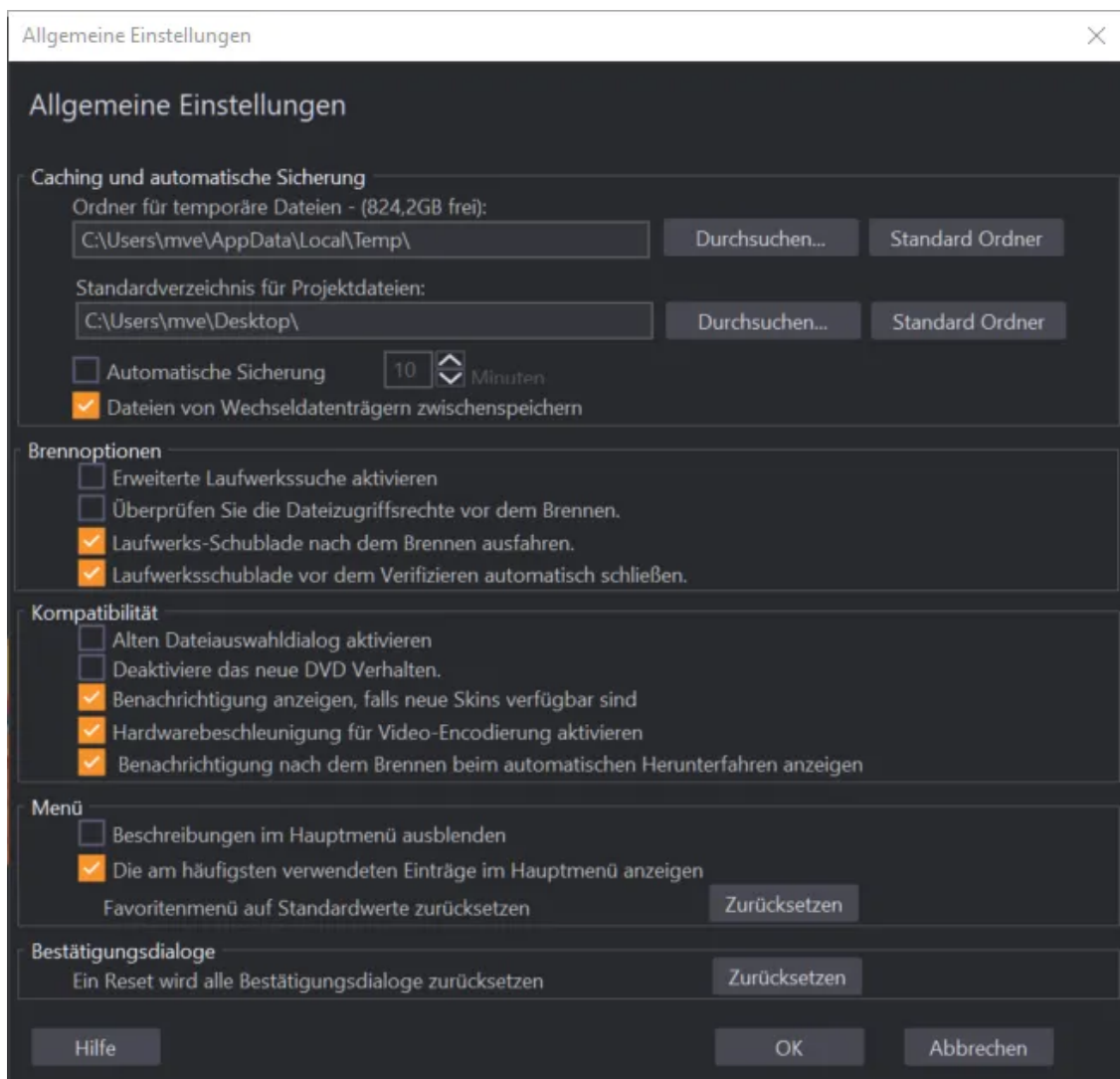
Hier findest du Angaben zu dem gebrannten Datenvolumen und der Anzahl erstellter Tracks seit der Installation.

11. Projekt öffnen

Über diese Funktion kannst du ein vorher gespeichertes Projekt erneut öffnen und daran weiterarbeiten. Die 20 zuletzt bearbeiteten Projekte werden dabei automatisch in einer Historie gesammelt und nach Zeitpunkt im unteren Teil des Menüs aufgelistet.

12. Einstellungen

12.1 Allgemeine Einstellungen



Caching und automatische Sicherung

Wähle hier den Ordner für temporäre Dateien sowie das Standardverzeichnis für Projektsicherungen aus. Aktiviere die automatische Sicherungsfunktion, um das Programm regelmäßig Sicherungen des aktuellen Projekts anlegen zu lassen. Falls du die intelligente Zwischenspeicherung verwenden möchtest, kannst du diese Option hier ebenfalls aktivieren.

Brennoptionen

Erweiterte Laufwerkssuche aktivieren

Aktiviere diese Option, falls das Programm deinen Brenner nicht erkennt.

Überprüfe die Dateizugriffsrechte vor dem Brennen

Aktiviere diese Option, um vor dem Brennvorgang zu überprüfen, ob auf alle zu brennenden Dateien zugegriffen werden kann und Fehler zu vermeiden.

Laufwerks-Schublade nach dem Brennen ausfahren

Falls aktiviert, wird nach dem Brennen das Laufwerk automatisch geöffnet.

Laufwerksschublade vor dem Verifizieren automatisch schließen

Falls aktiviert, wird vor dem Verifizieren, das Laufwerk automatisch geschlossen. Dies ist sinnvoll, falls du die Option darüber aktiviert haben solltest und gebrannte Datenträger dennoch nach dem Brennen verifizieren möchtest.

Kompatibilität

Alten Dateiauswahldialog aktivieren

Aktiviere diese Option, um Dateien mit dem klassischen Windows-Dateiauswahldialog auszuwählen, sollte das Programm andernfalls bei der Dateiauswahl einfrieren.

Deaktiviere das neue DVD Verhalten

Falls aktiviert, kehrt der DVD/Blu-ray Player nach dem Abspielen eines Clips nicht zum Hauptmenü der Disc zurück, sondern spielt automatisch den nachfolgenden Clip ab.

Benachrichtigung anzeigen, falls neue Skins verfügbar sind

Wenn du eine Benachrichtigung wünschst, sobald neue Program-Skins verfügbar sind, aktiviere diese Option.

Hardwarebeschleunigung für Video-Encodierung aktivieren

Falls aktiviert, verwendet das

Programm für die Videoberechnung die Grafikkarte, um den Prozess zu beschleunigen.

Benachrichtigung nach dem Brennen beim automatischen Herunterfahren anzeigen Zeigt eine Benachrichtigung an, bevor der Computer nach dem Ende des Brennvorgangs automatisch heruntergefahren wird.

Bestätigungsdialoge

Klicke auf "Zurücksetzen", falls du sämtliche Programmhinweise erneut anzeigen lassen möchtest.

12.2 Oberflächen-Design ändern

Mit Hilfe von Skins kannst du das Aussehen von Burning Studio anpassen.

- Erzeugen** Ermöglicht das Erstellen eines eigenen Skins. Vergebe zunächst einen Titel und wähle dann das Hintergrundbild für den Skin, sowie dessen Position aus. Lege dann die Farbe für die Programm-Titelzeile fest, die in den meisten Dialogen oben angezeigt wird.
- Löschen** Entfernt den ausgewählten Skin.
- Importieren** Importiert einen bereits vorhandenen Burning Studio Skin aus einer Datei.
- Exportieren** Export den ausgewählten Skin in eine Datei.
- Download** Ermöglicht das Herunterladen weiterer Programm-Skins.

13. Service

Software Deals

Öffnet die aktuelle Ashampoo-Angebotsseite im Browser.

More Downloads	Öffnet eine Seite mit weiteren Ashampoo Produkt-Downloadlinks im Browser.
Lizenzstatus	Prüft den Status deiner Programmlizenz und ermöglicht die Produktaktivierung sowie den Erwerb von vergünstigten Zusatzlizenzen.
Auf Updates prüfen...	Prüft, ob eine aktuellere Programmversion verfügbar ist und bietet ggf. den Download an.
Support kontaktieren...	Öffnet ein Formular, mit dem du den Ashampoo Kundenservice kontaktieren kannst.
Problembehebung	Bietet Hilfestellung bei der Lösung häufiger Probleme.
Service-Einstellungen	Ermöglicht das individuelle Aktivieren/Deaktivieren von Servicemeldungen, z.B. Update-Benachrichtungen.