Benutzerhandbuch

Version 2.8.5 - Stand 26.03.2024

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 5
2 Systemvoraussetzungen 6
3 Installation und Start 8
3.1 Installation 8
3.2 DSSHOW starten 11
4 Einrichtung Player-PC und Netzwerk 14
4.1 DSSHOW auf einen Player-PC einrichten 14
4.2 DSSHOW lizenzieren 16
4.3 DSSHOW im Netzwerk einrichten 19
4.4 Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC 24
4.5 Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren 28
5 Erstellung und Verwaltung von Projekten 30
5.1 Neues Projekt anlegen, öffnen und speichern 30
5.2 Präsentation gestalten 32
5.2.1 Anleitung Präsentationsbildschirm 33
5.2.2 Anleitung Interaktive Touch-Anwendung 39
5.3 Zeitgesteuerte Inhalte anlegen und verwalten 48
5.4 Projekt archivieren 49
6 Designer 51
6.1 Übersicht 51
6.2 Display-Bereich 53
6.3 Seitenverwaltung 55
6.4 Seiten- und Elementeigenschaften 56
6.4.1 Eigenschaftsfenster 56
6.4.2 Eigenschaften für Seiten (Screens) 57
6.4.3 Eigenschaften für Darstellungselemente 61
6.5 Styles 64
6.5.1 Styles anlegen und bearbeiten 64
6.5.2 Style-Eigenschaften für Screens und Darstellungselemente festlegen 65
6.5.3 Style-Elemente zuordnen / Style-Elemente vererben 66
6.6 Darstellungselemente 68
6.6.1 Text 68

6.6.2 Bild 74
6.6.3 Bildershow 77
6.6.4 Videoplayer 82
6.6.5 Webbrowser 91
6.6.6 Text Scroller 102
6.6.7 App Player 107
6.6.8 Tagesschau 118
6.6.9 ARD-Regional 122
6.6.10 Sportschau 125
6.6.11 RSS-Reader 128
6.6.12 Facebook 133
6.6.13 Instagram 138
6.6.14 PDF Viewer 143
6.6.15 PowerPoint Viewer 149
6.6.16 Word Viewer 152
6.6.17 Excel Viewer 158
6.6.18 Dokument Viewer 162
6.6.19 Folder Viewer 166
6.6.20 Button 173
6.6.21 Gestensteuerung 183
6.6.22 Schedule (Kalender, Raumbelegung, Türschild) 185
6.6.23 Fahrzeugpräsentation (DScars) 205
6.6.24 Uhrzeit 209
6.6.25 Wetter 214
6.6.26 QR-Code 219
6.6.27 Counter 222
6.6.28 Touch Slider 227
6.7 Weitere Dokument-Einstellungen 230
6.7.1 Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität 230
6.7.2 Bildschirmschoner 231
6.7.3 Virtuelle Tastatur 233
6.8 Mehrsprachigkeit 234
6.8.1 Sprachen anlegen und bearbeiten 234
6.8.2 Aktuelle Sprache festlegen / wechseln 236
6.8.3 Mehrsprachigkeit in Elementen verwenden 237

1. Einführung

7 Kalender 238
7.1 Übersicht 238
7.2 Termine anlegen und bearbeiten 240
7.3 Terminserien anlegen und bearbeiten 242
8 Playlisten 244
8.1 Übersicht 244
8.2 Playlist anlegen und bearbeiten 245
8.3 Fernsteuerung 248
9 Displays / Player-PCs 249
9.1 Übersicht 249
9.2 Displays / Player-PCs verwalten 250
9.3 Bildschirmüberwachung 254
9.4 Fernsteuerung 255
9.5 E-Mail-Monitoring 256
10 Einstellungen 257
10.1 Übersicht 257
10.2 Starten von DSSHOW 258
10.3 Sicherheit 259
10.3.1 Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button 259
10.3.2 Administratorpasswort einstellen 260
10.3.3 Windows-Funktionen ein- und ausschalten 261
10.3.4 Guard zur Überwachung des DSSHOW-Prozesses aktivieren 262
10.4 Proxy-Server 263
10.5 Sprachauswahl 265
10.6 Logs / Fehlerberichte 266
11 Weitere Einstellungen 267
11.1 Fernwartung eines Player-PC 267
11.2 Kommandozeilenparameter 268
12 Hilfe und Support 269

1 Einführung

DSSHOW ist eine Digital Signage Software, die es Ihnen ermöglicht, beliebige Inhalte wie Texte, Bilder, Videos, Webseiten, RSS-Feeds, Wetter, u.v.m. auf Ihrem Display darzustellen. Dabei können Sie die Aufteilung und Anzeige der Inhalte völlig frei gestalten.

Auch das Erstellen von interaktiven Anwendungen in DSSHOW ist möglich. So können Sie beispielsweise Buttons einbinden, mit denen Videos, Webseiten, usw. angesteuert werden können oder Sie erstellen einen Webbrowser, mit dem Sie das Surfen auf Webseiten ermöglichen.

Über den in DSSHOW eingebetteten Kalender können Sie Termine oder Terminserien festlegen, an denen bestimmte Inhalte wie z. B. ein Begrüßungstext oder ein Video zeitgesteuert dargestellt werden.

Durch die Netzwerkfähigkeit von DSSHOW können Sie Ihre Präsentation auch aus der Ferne, d. h. über das lokale Netzwerk oder das Internet bearbeiten, überwachen und steuern. Legen Sie hierzu einfach Ihr DSSHOW-Projekt auf ein Netzlaufwerk oder in das Verzeichnis eines Synchronisationstools wie Dropbox oder TeamDrive ab und bearbeiten es bequem von Ihrem Arbeitsplatz-PC aus. Zudem haben Sie durch die Live-Bildschirmüberwachung all Ihre Displays in Ihrem Netzwerk stets im Blick.

Der Erwerb einer DSSHOW-Lizenz ist lediglich für den Player-PC notwendig. Dabei benötigen Sie eine Lizenz pro Player-PC. Auch wenn Sie DSSHOW mehrfach auf einem Player-PC ausführen (z. B. zum Darstellen mehrerer Präsentationen im Multimonitor-Betrieb), benötigen Sie lediglich eine Lizenz. Für das Bearbeiten der DSSHOW-Präsentation auf Ihrem Arbeitsplatz-PC wird keine Lizenz benötigt. Hierfür reicht die voll funktionsfähige Testversion von DSSHOW, die Sie sich unter https://www.dsshow.de/download kostenlos herunterladen können.

2 Systemvoraussetzungen

DSSHOW ist eine x86-kompatible Anwendung, die auf einem PC mit dem Betriebssystem Microsoft Windows (32 oder 64 Bit) ausgeführt werden kann.

Für die erfolgreiche Ausführung von DSSHOW werden folgende Anforderungen an das System gestellt:

Betriebssystem

- Windows 10 (32 oder 64 Bit)
- Windows 11

Hardware

Die Hardware-Anforderungen sind davon abhängig, was Sie präsentieren wollen. Möchten Sie beispielswiese Videos in Ultra HD darstellen, benötigen Sie bereits eine CPU mit Core i3 (oder vergleichbar) und einer Grafikkarte mit eigenem Grafikspeicher. Für einfache Bilder, Texte oder Webseiten reicht bereits ein Mini-PC mit Atom-Prozessor und einer Onboard-Grafikkarte.

Minimale Systemvoraussetzungen:

- CPU ab 1 GHz
- 4GB RAM
- Mind. 1GB freier Festplattenspeicherplatz

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- CPU Core i3 (oder ähnlich)
- 8GB RAM
- Mind. 1GB freier Festplattenspeicherplatz
- Grafikkarte mit eigenem Grafik-RAM

Bitte beachten Sie, dass für hochkant verbaute Displays der Grafiktreiber die Ausgabe entsprechend der Einbaulage drehen kann.

2. Systemvoraussetzungen

Weitere Voraussetzungen

- Administratorrechte für die Installation von DSSHOW
- Weitere Hinweise in den Installationshinweisen (siehe DSSHOW starten)
- Ggf. eine Internetverbindung zur Ausführung bestimmter Darstellungselemente (z. B. Webbrowser, Facebook, RSS-Reader, Wetter)

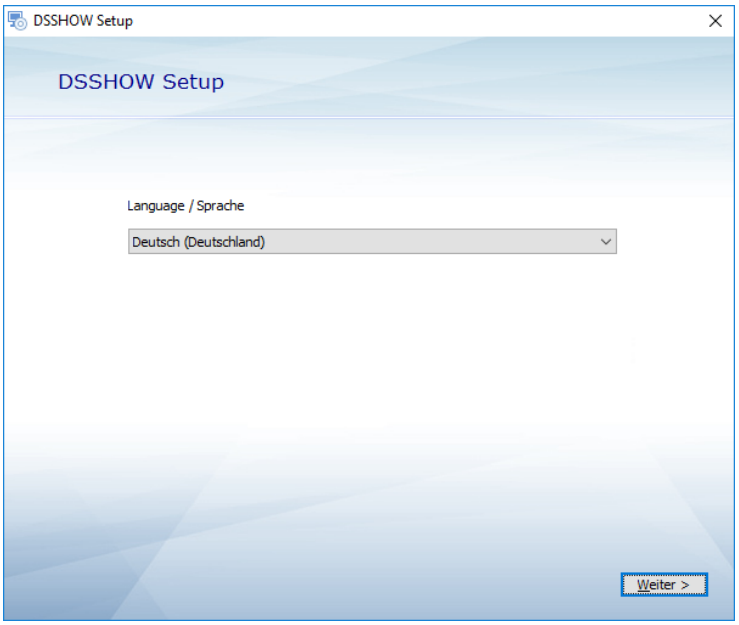
3 Installation und Start

3.1 Installation

Im Folgenden wird Schritt für Schritt die Installation von DSSHOW erläutert. Bitte beachten Sie, dass Sie für die erfolgreiche Installation Administratorrechte unter Windows benötigen.

1. Führen Sie das Installationsprogramm „setup_dsshow.exe“ aus. Falls Ihnen dieses nicht vorliegen sollte, können Sie das Setup mit der aktuellen Version von DSSHOW auch unter https://www.dsshow.de/download herunterladen.

2. Es erscheint nun folgendes Dialogfenster für die Sprachauswahl:



Sollte hier eine Fehlermeldung erscheinen, dass DSSHOW bereits in der gleichen oder neueren Version installiert ist, ist die Installation nicht notwendig. Möchten Sie DSSHOW dennoch erneut installieren, führen Sie bitte vorher die Deinstallation der bei Ihnen installierten Version durch.

3. Wählen Sie nun die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit „Ok“. Die Sprache können Sie später auch in den DSSHOW-Einstellungen nachträglich ändern.

3. Installation und Start

4. Es erscheint nun folgendes Dialogfenster:

5. Klicken Sie auf „Weiter“, um nun Schritt für Schritt die Installation von DSSHOW durchzuführen. Bitte beachten Sie dabei die Hinweise während der Installation.

6. Nach erfolgreicher Installation erscheint abschließend folgendes Dialogfenster:

3. Installation und Start

7. Klicken Sie nun auf „DSSHOW starten“, um DSSHOW jetzt zu starten oder auf „Schließen“, um DSSHOW zu einem späteren Zeitpunkt auszuführen.

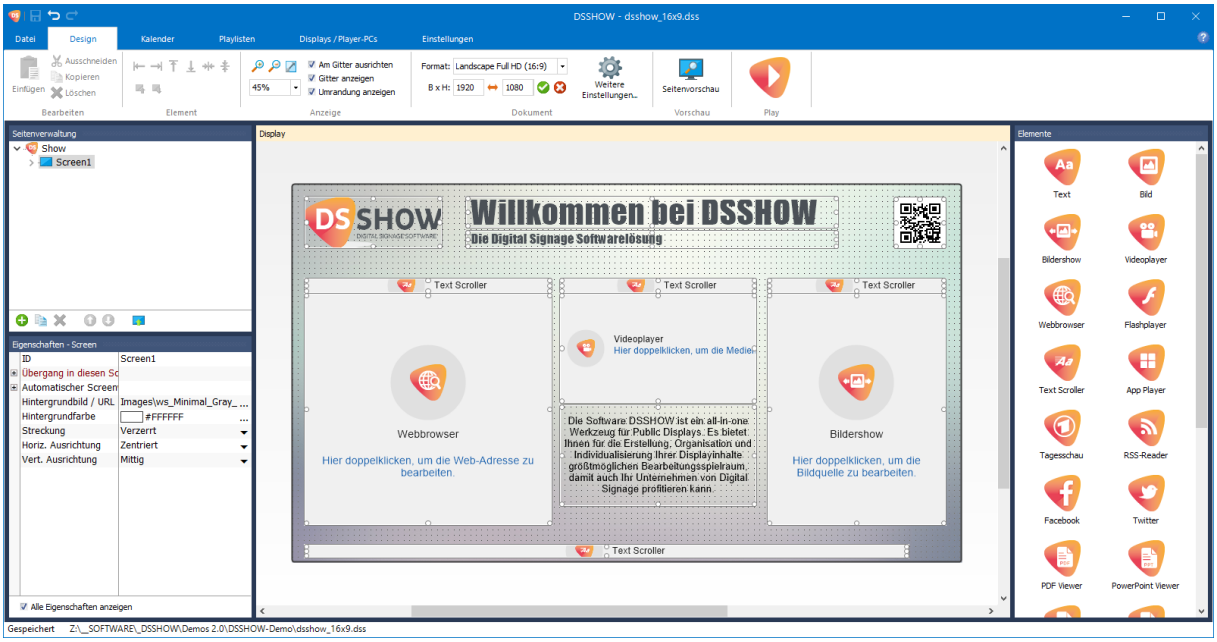
8. Im Startmenü und auf dem Desktop in Windows wurden Icons für DSSHOW erstellt. Über diese können Sie DSSHOW jederzeit starten.

Deinstallation

Falls Sie DSSHOW deinstallieren möchten, können Sie dies über den Punkt „Deinstallation von DSSHOW“ im Windows-Startmenü oder über „Programme und Funktionen“ in der Windows-Systemsteuerung durchführen.

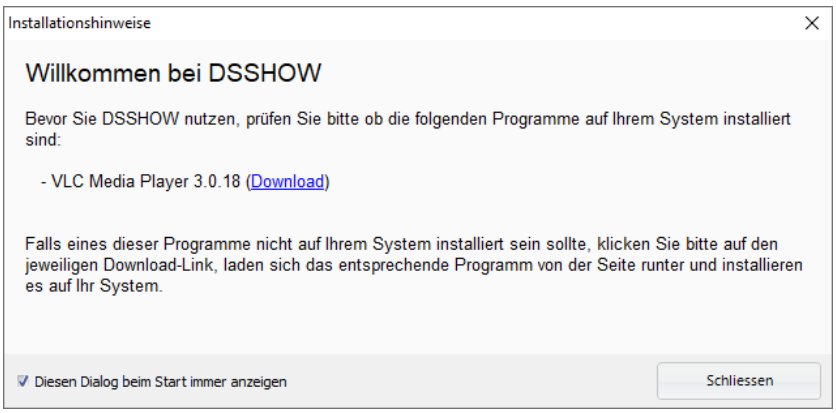
3.2 DSSHOW starten

Nach erfolgreicher Installation wurden im Windows-Startmenü und auf dem Desktop Icons zum Starten von DSSHOW angelegt. Führen Sie einen Doppelklick auf das DSSHOW-Icon durch, um DSSHOW zu starten.



Nach dem Start werden Installationshinweise und Beispielprojekte angezeigt. Falls Sie nicht möchten, dass diese bei jedem Start von DSSHOW angezeigt werden, entfernen Sie den Haken bei „Diesen Dialog beim Start immer anzeigen“.

In den Installationshinweisen werden Programme von Drittherstellern aufgeführt, welche die Darstellungsmöglichkeiten von DSSHOW erweitern. Die Installation der Programme ist für die Ausführung von DSSHOW aber **nicht** erforderlich. Bitte beachten Sie auch die Hinweise in den Darstellungselementen PowerPoint Viewer und Excel Viewer.



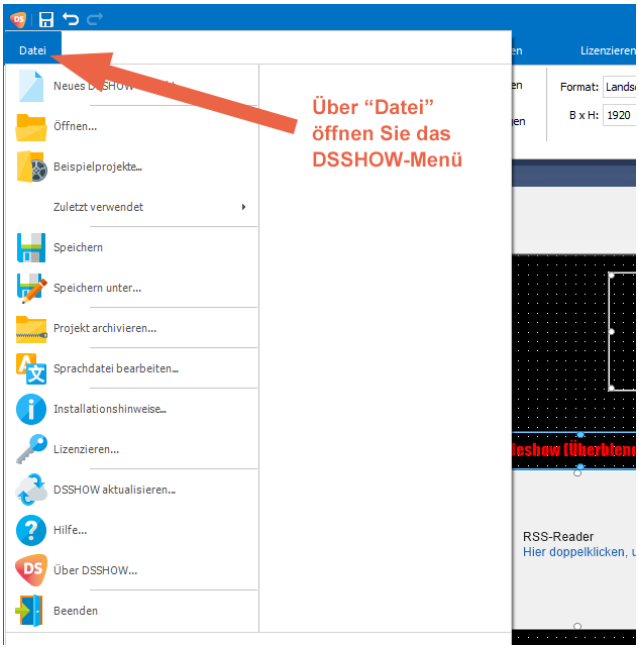
3. Installation und Start

Bei der Installation von DSSHOW werden auch einige Beispielprojekte angelegt, welche verschiedene Funktionen von DSSHOW demonstrieren.

Klicken Sie auf eines der Projekte, um es in DSSHOW zu öffnen. Über die Pfeil-Buttons in den unteren Ecken können Sie auch weitere Beispielprojekte auswählen.

Die Installationshinweise und die Beispielprojekte können Sie jederzeit über die entsprechenden Menü-Punkte im DSSHOW-Menü öffnen.

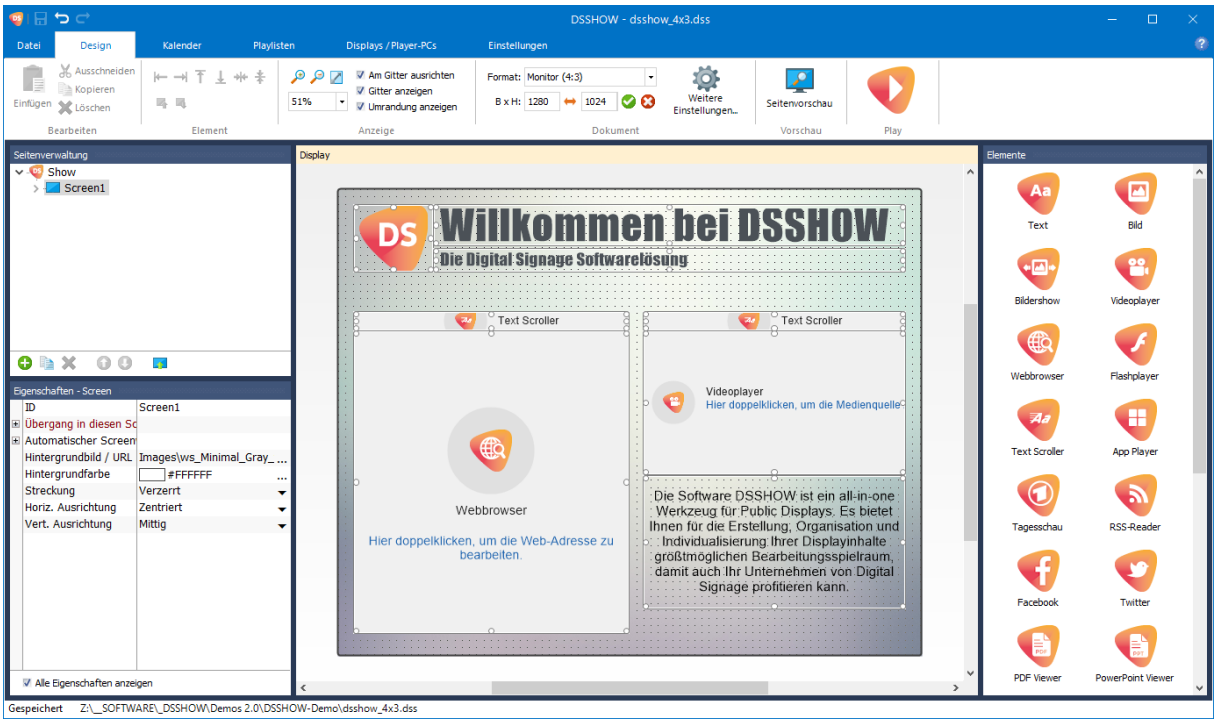
Das DSSHOW-Menü öffnen Sie, indem Sie auf den Hauptreiter „Datei“ oben links klicken:



3. Installation und Start

Über das Menü können Sie neue Projekte anlegen, vorhandene öffnen bzw. speichern, Projekte archivieren, usw.

Der folgende Screenshot zeigt den Bearbeitungsmodus von DSSHOW. Über diesen erstellen Sie Ihre Präsentation und nehmen Einstellungen für die Ausführung von DSSHOW vor.



DSSHOW ist Player- und Bearbeitungssoftware in einem. Über den orangen Play-Button ganz rechts im Menü-Band starten Sie die Präsentation (Play-Modus). Beenden können Sie diese wieder durch Betätigung der Escape-Taste (bzw. der Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

4 Einrichtung Player-PC und Netzwerk

4.1 DSSHOW auf einen Player-PC einrichten

Bevor Sie DSSHOW auf einem Player-PC in Betrieb nehmen, sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Prüfen Sie den Energiesparplan in Windows. Der am Player-PC angeschlossene Bildschirm sollte nicht nach einer gewissen Zeit abgeschaltet werden.

- Prüfen Sie, ob der Bildschirmschoner unter Windows deaktiviert ist.

- Richten Sie den Windows-Benutzer so ein, dass beim Starten von Windows sofort der Desktop und nicht der Anmeldebildschirm angezeigt wird. Dies können Sie einstellen, indem Sie über die Eingabeaufforderung (cmd) „control userpasswords2“ eingeben und in dem daraufhin geöffneten Dialog den anzumeldenden Benutzer auswählen und den Haken bei „Benutzer müssen Benutzername und Kennwort eingeben“ entfernen.

- Deaktivieren Sie ggf. die Tablet PC-Komponenten, falls Sie in DSSHOW eine interaktive Präsentation anzeigen und Sie z. B. die virtuelle Tastatur von Windows nicht verwenden möchten. Diese finden Sie in Windows unter „Programme und Funktionen“ -> „Windows-Funktionen aktivieren oder deaktivieren“.

- Richten Sie, wenn möglich, eine Fernwartung auf dem Player-PC ein (siehe hierzu auch Fernwartung eines Player-PC).

- Installieren Sie DSSHOW auf dem Player-PC und führen die Lizenzierung durch. Bitte beachten Sie, dass diese Lizenz nur für den aktuellen Player-PC mit dem aktuell angemeldeten Windows-Benutzer gültig ist (siehe hierzu DSSHOW lizenzieren).

- Öffnen Sie in DSSHOW das Projekt, welches Sie präsentieren möchten. Falls Sie DSSHOW im Netzwerk verwenden, prüfen Sie bitte, ob Ihr Projekt hierfür eingerichtet wurde (siehe hierzu auch DSSHOW im Netzwerk einrichten).

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

- Setzen Sie in DSSHOW unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ den Haken bei „DSSHOW bei Computerstart ausführen (nur dieser Windows-Benutzer)“, damit DSSHOW nach dem Starten von Windows automatisch im Präsentationsmodus ausgeführt wird. Falls Sie mehrere Bildschirme am Player-PC angeschlossen haben, müssen Sie DSSHOW über den Autostart von Windows starten (siehe hierzu Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC).

- Setzen Sie in DSSHOW ein Administratorpasswort, damit der Zugriff auf Betriebssystem-Ebene durch Unbefugte verhindert wird (siehe hierzu Administratorpasswort einstellen).

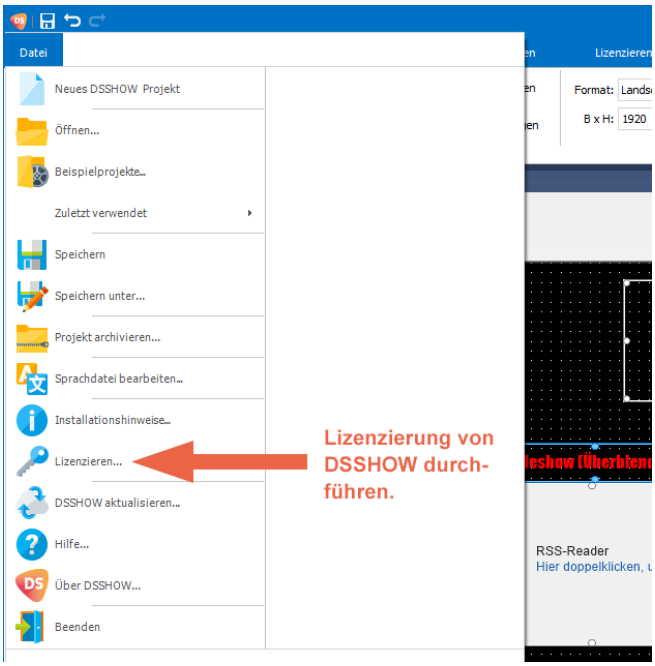
- Falls Ihr Player-PC nicht im Dauerbetrieb laufen soll, können Sie für diesen ein automatisches Hoch- und Herunterfahren einrichten (siehe hierzu Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren).

4.2 DSSHOW lizenzieren

Die Lizenzierung von DSSHOW ist nur auf Player-PCs notwendig. Dabei benötigen Sie eine Lizenz pro Player-PC. Auch wenn Sie an einem Player-PC mehrere Displays angeschlossen haben und auf diesen unterschiedliche Inhalte darstellen, benötigen Sie für den PC nur eine Lizenz.

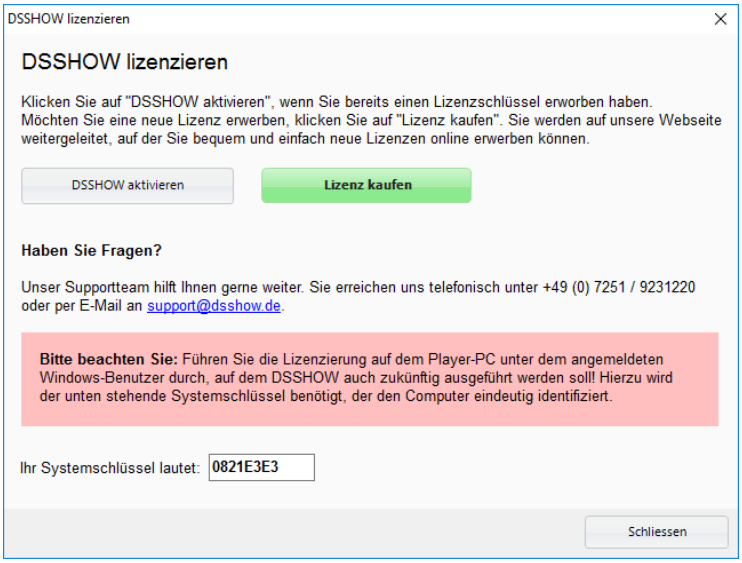
Für die Bearbeitung der Präsentation am Arbeitsplatz-PC benötigen Sie **keine** Lizenz. Hierfür reicht die **kostenlose** und **voll funktionsfähige** Testversion aus.

Um DSSHOW zu lizenzieren, klicken Sie auf den Hauptreiter „Datei“ im Hauptfenster oben links. Es erscheint das DSSHOW-Menü:



Klicken Sie auf den Eintrag „Lizenzieren…“, um folgenden Dialog zu öffnen:

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk



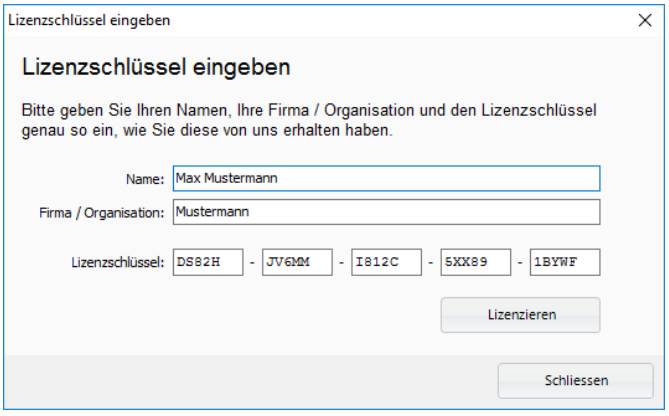
Wenn Sie noch keinen Lizenzschlüssel erworben haben, klicken Sie auf den Button „Lizenz kaufen“. Dadurch gelangen Sie auf unsere Webseite, über die Sie neue Lizenzen online erwerben können. Alternativ können Sie die Seite auch direkt im Browser unter https://www.dsshow.de/get-new-license öffnen.

Zusätzlich benötigen wir Ihren Systemschlüssel, der individuell für Ihren Player-PC erstellt wurde. Bitte teilen Sie uns diesen per E-Mail an support@dsshow.de mit.

Bitte beachten Sie, dass Sie die Lizenzierung auf dem Player-PC unter dem angemeldeten Windows-Benutzer durchführen, auf dem DSSHOW auch zukünftig ausgeführt werden soll.

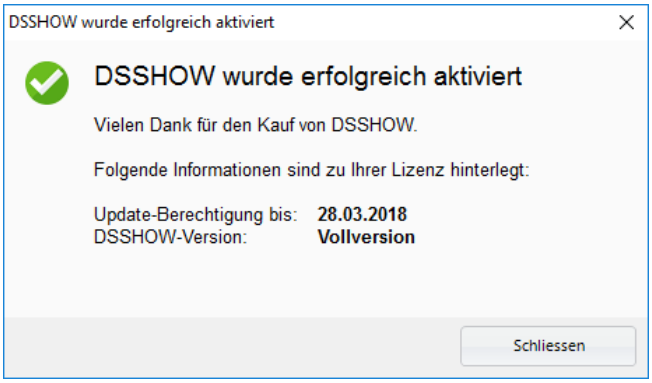
Da der Systemschlüssel über die System-Hardware (CPU-ID, HDD-ID) und den angemeldeten Benutzer ermittelt wird, kann es dazu führen, dass bei einem Hardware-Komponenten-Tausch oder dem Wechseln des Windows-Benutzers sich der Systemschlüssel ändert. In diesem Fall müssen Sie uns diesen erneut zusenden. Wir lassen Ihnen daraufhin kostenlos einen neuen Lizenzschlüssel zukommen.

Wenn Sie einen Lizenzschlüssel erhalten haben, klicken Sie auf den Button „DSSHOW aktivieren“ und geben in dem Formular die Lizenzinformationen ein, die Sie von uns per E-Mail erhalten haben.



4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

Nach erfolgreicher Eingabe erscheint das Fenster, welches zusätzliche Informationen zu Ihrer Lizenz enthält. Diese Informationen können Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt über den Menü-Punkt „Über DSSHOW…“ im DSSHOW-Hauptmenü aufrufen.



In DSSHOW gibt es die folgenden Lizenz-Versionen:

- **Vollversion**

  In dieser Version haben Sie den vollen Funktionsumfang in DSSHOW. Ab dem Zeitpunkt der Erstellung der Lizenz haben Sie ein Jahr das Recht auf kostenlose Updates und Support. Nach Ablauf können Sie für eine Update-Gebühr diese Zeit um ein Jahr verlängern. Für die weitere Ausführung von DSSHOW auf Ihrem Player-PC ist dies jedoch nicht erforderlich.

- **Browser-Version**

  In dieser Version stehen Ihnen die Darstellungselemente Webbrowser und Button zur Verfügung. Alle weiteren Elemente können Sie zwar auch verwenden, bei diesen erscheint jedoch in regelmäßigen Abständen der Hinweis, dass es sich um eine „Demo“ handelt. Auch hier haben Sie ab dem Zeitpunkt der Erstellung der Lizenz ein Jahr das Recht auf kostenlose Updates und Support. Zusätzlich können Sie durch Erwerb eines Upgrade-Lizenzschlüssels auf die Vollversion upgraden.

Um die Update- und Support-Gültigkeit zu verlängern oder ein Upgrade auf eine andere Version durchzuführen, benötigen Sie von uns einen neuen Lizenzschlüssel.

Bitte teilen Sie uns hierzu einfach Ihren Namen, Firma und System- oder Lizenzschlüssel per E-Mail an support@dsshow.de mit oder verwenden Sie das Formular zur Aktualisierung Ihrer DSSHOW-Lizenz.

Den neuen Lizenzschlüssel können Sie über das DSSHOW-Hauptmenü über den Punkt „Neuen Lizenzschlüssel eingeben…“ eingeben.

4.3 DSSHOW im Netzwerk einrichten

Wenn Sie Ihre Präsentation auf einen oder mehreren Displays an entfernten Standorten darstellen möchten, können Sie hierfür Ihr DSSHOW-Projekt über das Netzwerk oder Verzeichnis eines Synchronisationstools so zur Verfügung stellen, dass die entfernten Player-PCs, aber auch die Arbeitsplatz-PCs (zum Bearbeiten der Präsentation) Zugriff auf das DSSHOW-Projekt erhalten.

Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- **DSSHOW-Projekt über die Netzwerkfreigabe zur Verfügung stellen:**

  Legen Sie Ihr DSSHOW-Projekt auf ein Netzlaufwerk (z. B. ein NAS-Laufwerk oder PC im Netzwerk) und stellen Sie sicher, dass alle Player-PCs Zugriff auf den Netzwerk-Ordner mit der DSSHOW-Präsentation haben. Über VPN können Sie auch einen Zugriff über das Internet einrichten. Öffnen Sie in DSSHOW auf jedem Player-PC bzw. Arbeitsplatz-PC das Projekt in dem Ordner auf dem Netzlaufwerk.

- **DSSHOW-Projekt über das Verzeichnis eines Synchronisationstools zur Verfügung stellen:**

  Legen Sie Ihr DSSHOW-Projekt in den Ordner eines Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive), um Ihre DSSHOW-Präsentation über das Internet zu bearbeiten. Öffnen Sie in DSSHOW auf jedem Player-PC bzw. Arbeitsplatz-PC das Projekt in dem Ordner des Synchronisationstools.

- **DSSHOW-Projektverzeichnis direkt auf dem Player-PC im Netzwerk freigeben:**

  Das DSSHOW-Projekt befindet sich in einem Ordner direkt auf dem Player-PC. Geben Sie den Ordner im Netzwerk frei, um Ihre DSSHOW-Präsentation auch vom Arbeitsplatz-PC bearbeiten zu können. Über VPN können Sie zudem einen Zugriff über das Internet einrichten.

Wenn Sie Ihr DSSHOW-Projekt im Netzwerk zur Verfügung stellen, können Sie dieses bequem von Ihrem Arbeitsplatz-PC bearbeiten. Öffnen Sie hierzu die Projektdatei im Netzwerk-Ordner oder Verzeichnis des Synchronisationstools und bearbeiten Sie Ihre Präsentation. Wenn Sie Ihre Präsentation nun speichern, werden die Änderungen von DSSHOW auf dem Player-PC erkannt und automatisch aktualisiert. Für die Installation und Ausführung von DSSHOW auf einem Arbeitsplatz-PC wird **keine Lizenz** benötigt. Hierfür reicht die **kostenlose** und **voll funktionsfähige** Testversion aus.

Für die Bearbeitung Ihrer Präsentation benötigen Sie nicht immer DSSHOW. Wenn Sie beispielsweise eine PowerPoint-Präsentation oder den Text im Text- oder Text Scroller-Element über eine Textdatei darstellen, können Sie diese Dateien auch direkt bearbeiten. DSSHOW erkennt die Änderungen und aktualisiert die Inhalte automatisch.

Bitte achten Sie darauf, dass alle Player-PCs und Arbeitsplatz-PCs Zugriff auf das Projektverzeichnis und die im DSSHOW-Projekt eingebundenen Dokumente wie Bilder, Videos, usw. haben. Wir empfehlen

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

Ihnen, dass Sie die Dokumente direkt in Ihrem Projektverzeichnis ablegen und von dort aus in Ihrem DSSHOW-Projekt einbinden. Falls Sie sich unsicher sind, verwenden Sie die Projektarchivierung, über die Sie Ihr Projekt so umwandeln können, dass alle darin enthaltenen Dokumente relativ zur DSSHOW-Projekt-Datei gespeichert werden.

Im Folgenden wird Schritt für Schritt die Einrichtung eines DSSHOW-Projekts im Netzwerk beschrieben:

1. Legen Sie Ihr gesamtes DSSHOW-Projekt (Projekt-Datei, Dokumente, Bilder, Videos, etc.) in das Verzeichnis des Netzlaufwerkes oder des Synchronisationstools. Falls Sie sich nicht sicher sind, ob alle Dokumente im DSSHOW-Projekt relativ eingebunden sind, verwenden Sie die Projektarchivierung.

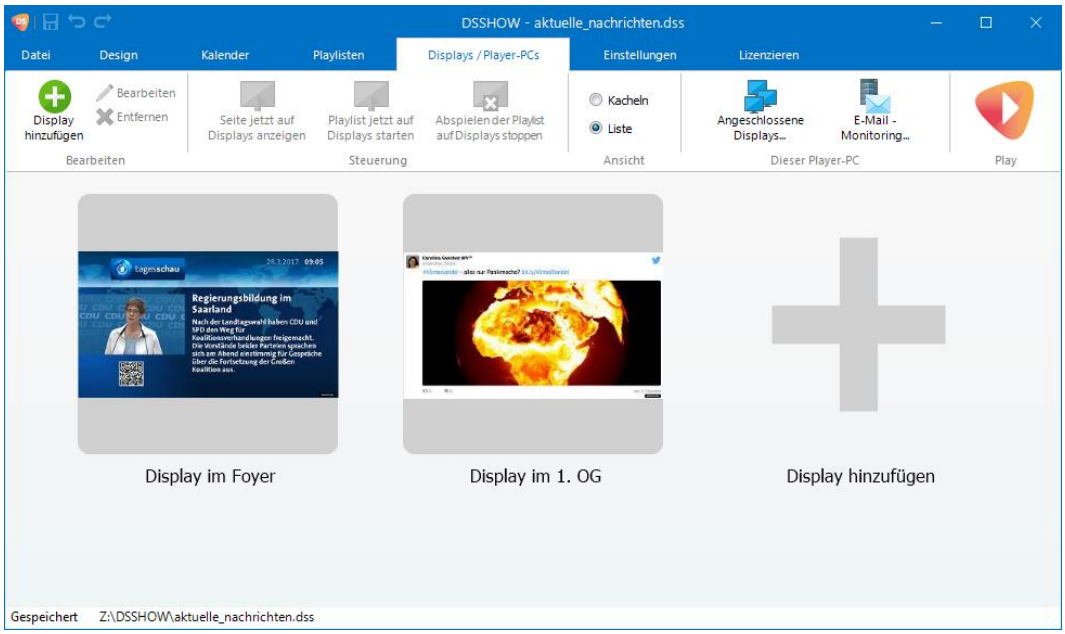
2. Vergewissern Sie sich, ob der Zugriff vom Player-PC auf den Netzwerk-Ordner vorhanden ist. Falls Sie ein Synchronisationstool verwenden, prüfen Sie, ob die Synchronisation durchgeführt wird.

3. Öffnen Sie nun auf dem Player-PC das DSSHOW-Projekt aus dem Netzwerk-Ordner bzw. dem Synchronisationsverzeichnis und starten Sie die Präsentation.

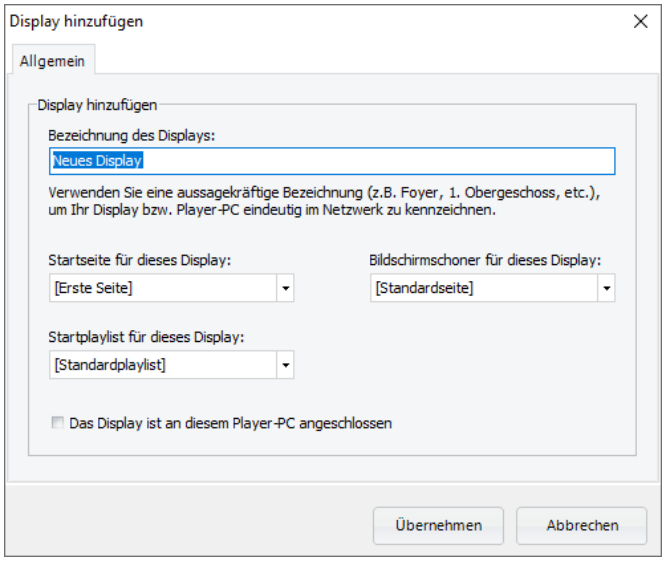
4. Wenn Sie nun vom Arbeitsplatz-PC eine Änderung an Ihrer Präsentation vornehmen und speichern, sollte der Inhalt auch auf dem Player-PC aktualisiert werden.

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

5. Möchten Sie auf den Player-PCs jeweils verschiedene Inhalte aus Ihrem DSSHOW-Projekt darstellen, tragen Sie Ihre Player-PCs in die Displayübersicht ein. Wechseln Sie hierzu in den Hauptreiter „Displays / Player-PCs“.

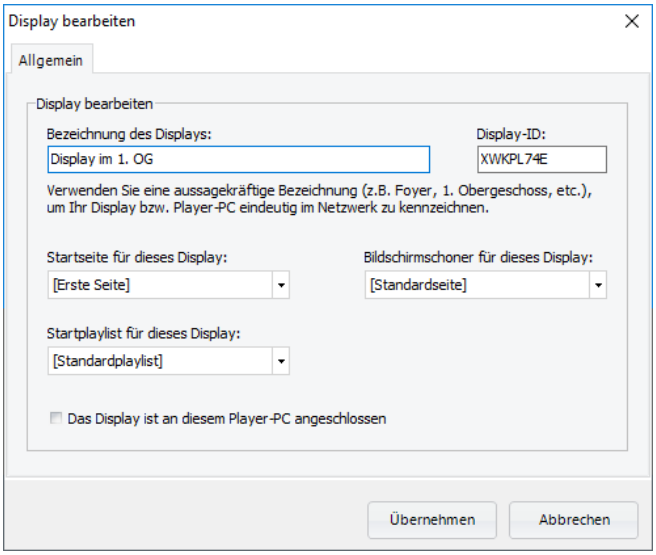


6. Fügen Sie in der Übersicht unten die Displays hinzu, die an den Player-PCs im Netzwerk angeschlossen sind. Klicken Sie hierzu auf das große + („Display hinzufügen). Legen Sie eine aussagekräftige Bezeichnung für das Display, sowie eine Startseite und einen Bildschirmschoner für das Display fest und klicken auf „übernehmen“. Speichern Sie nun das DSSHOW-Projekt, um die Liste an alle Player-PCs im Netzwerk zu übertragen.



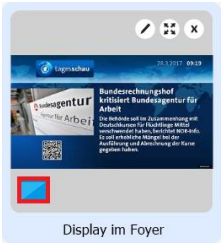
4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

7. Begeben Sie sich nun zum Player-PC, starten dort DSSHOW im Bearbeitungsmodus und öffnen die Übersicht der Displays und Player-PCs unter dem Reiter „Displays / Player-PCs“. Wählen Sie dort das Display aus, welches an diesem Player-PC angeschlossen ist und klicken auf den Button „Bearbeiten“ .



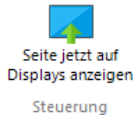
Bitte beachten Sie: Falls mehrere Displays an diesem Player-PC angeschlossen sind und Sie verschiedene Inhalte auf diesen anzeigen möchten, führen Sie diesen Schritt nicht durch. Bitte lesen Sie sich hierzu den Abschnitt Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC durch.

8. Setzen Sie den Haken bei „Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen“ und klicken Sie auf „Übernehmen“. Der Display-Eintrag wird nun auf diesem Player-PC mit dem Symbol gekennzeichnet.

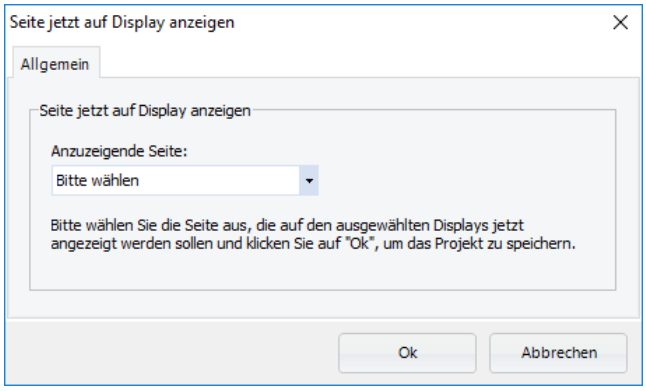


Wiederholen Sie die Schritte auch auf die anderen Player-PCs in Ihrem Netzwerk, welche auf das gleiche DSSHOW-Projekt zugreifen.

9. Von Ihrem Arbeitsplatz-PC aus können Sie nun über den Steuerungsbereich bestimmte Seiten auf beliebigen Player-PCs ferngesteuert anzeigen lassen. Wählen Sie in der Displayübersicht das gewünschte Display aus und klicken anschließend auf den Button „Seite jetzt auf Displays anzeigen“. Wählen Sie nun im sich



öffnenden Dialog die anzuzeigende Seite aus, die auf dem jeweiligen Display bzw. Player-PC angezeigt werden soll, und klicken auf „ok“.



10. In der Displayübersicht können Sie nun durch die Live-Bildüberwachung überprüfen, ob der Seitenwechsel wie gewünscht vollzogen wurde.

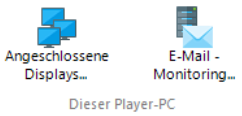
11. Im Kalender können Sie zudem Termine eintragen, welche nur auf bestimmten Player-PCs in Ihrem Netzwerk berücksichtigt werden sollen (siehe auch Termine anlegen und bearbeiten).

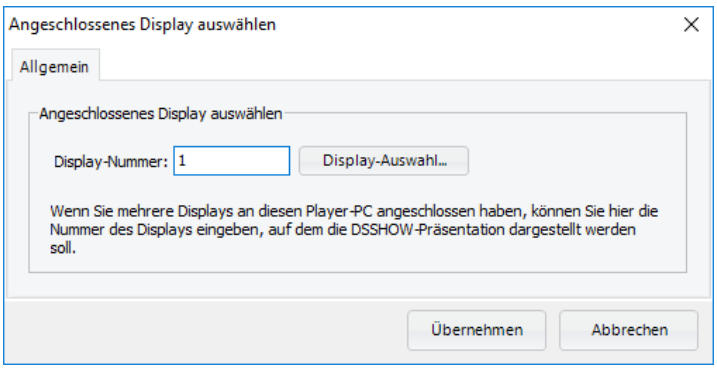
4.4 Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC

Unterstützt die Grafikkarte in Ihrem Player-PC das Anschließen mehrerer Bildschirme, können Sie in DSSHOW einstellen, auf welchem der Bildschirme die Präsentation dargestellt werden soll. Sie können auch auf jedem Display eine andere Präsentation anzeigen lassen, indem Sie DSSHOW auf dem Player-PC mehrmals starten und jeder DSSHOW-Instanz einen anderen Bildschirm zuordnen. Diese können Sie auch getrennt über das Netzwerk ansteuern.

Damit Sie auf den Bildschirmen unterschiedliche Inhalte anzeigen können, müssen Sie die Anzeige unter Windows erweitern. Gehen Sie hierzu in die Windows-Anzeige-Einstellungen und stellen die Option „Mehrere Anzeigen“ auf „Diese Anzeigen erweitern“ ein. Sie können auch auf allen Displays den gleichen Inhalt darstellen, indem Sie die Option „Diese Anzeige duplizieren“ auswählen. In diesem Fall sind keine weiteren Einstellungen in DSSHOW notwendig.

Um einzustellen, auf welchem Display die DSSHOW-Präsentation dargestellt werden soll, wechseln Sie in den Hauptreiter „Displays / Player-PCs“ und klicken oben im Bereich „Dieser Player-PC“ auf den Button „Angeschlossene Displays…“. Es wird folgendes Fenster geöffnet:





Tragen Sie die Display-Nummer des angeschlossenen Bildschirmes in das Eingabefeld ein oder klicken Sie auf den Button „Display-Auswahl…“, um das entsprechende Display per Touch oder Maus auszuwählen.

Klicken Sie nun auf „Übernehmen“, um die Einstellung zu speichern und starten Sie die Präsentation. Diese sollte nun auf dem angegebenen Bildschirm angezeigt werden.

Wenn Sie den primären Bildschirm weiterhin für Ihren Arbeitsplatz-PC nutzen möchten und die Präsentation auf dem zweiten Display anzeigen, entfernen Sie die entsprechenden Optionen (Desktop ausblenden, explorer.exe schließen, usw.) im Reiter „Einstellungen“ unter dem Menü-Band „Sicherheit“, damit der Windows-Desktop wie gewohnt angezeigt wird (siehe auch Windows-Funktionen ein- und ausschalten).

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

Ändern Sie zusätzlich die Taste zum Beenden der Präsentation, da die Escape-Taste häufig auch für andere Programme verwendet wird. (siehe hierzu Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

Um auf mehreren Displays verschiedene Inhalte mit DSSHOW darzustellen, ist es notwendig, DSSHOW auf dem Player-PC mehrfach gleichzeitig zu starten. Im Folgenden wird Schritt für Schritt erläutert, wie Sie dies einrichten können:

1. Legen Sie eine Batch-Datei an und benennen Sie diese z. B. „dsshow-start.bat“.

2. Öffnen Sie diese z. B. über den Windows-Editor (Notepad) und fügen folgende Zeilen hinzu:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2
```

3. Ändern Sie die Projektdatei „D:\anzeige.dss“ auf den Pfad und Dateinamen Ihres Projektes ab. Vergewissern Sie sich, dass DSSHOW unter „C:\Program Files (x86)\DSSHOW“ installiert ist (auf 32 Bit Windows-Versionen liegt diese zumeist unter „C:\Program Files\DSSHOW“). Speichern Sie die Batch-Datei.

   Die Kommandozeilenparameter geben an, dass beide DSSHOW-Instanzen im Präsentationsmodus starten (`-fullscreen`) und auf zwei verschiedenen Bildschirmen dargestellt werden (`-displayindex`). Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie unter Kommandozeilenparameter.

4. Falls DSSHOW bereits ausgeführt wird, beenden Sie dieses und starten die Batch-Datei. Auf beiden Displays sollte nun die gleiche Präsentation dargestellt werden. Beenden Sie die Präsentationen wieder.

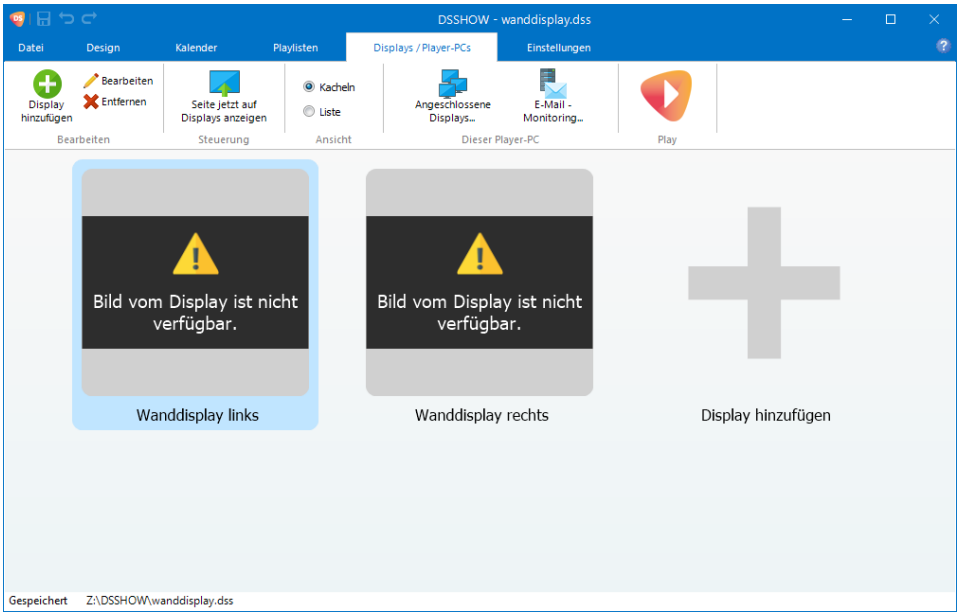
5. Sie können in der Batch-Datei auch zwei unterschiedliche Projektdateien angeben. Dadurch können Sie bereits unterschiedliche Inhalte auf den jeweiligen Displays darstellen.

6. Um unterschiedliche Inhalte aus einem DSSHOW-Projekt darstellen zu können, muss in der Batch-Datei beim Starten der DSSHOW-Instanz die dazugehörige Display-ID des Bildschirmes aus der Liste der Displays und Player-PC angegeben werden. Hierzu legen Sie in Ihrem Projekt zuerst die zwei am Player-PC angeschlossenen Displays hinzu.

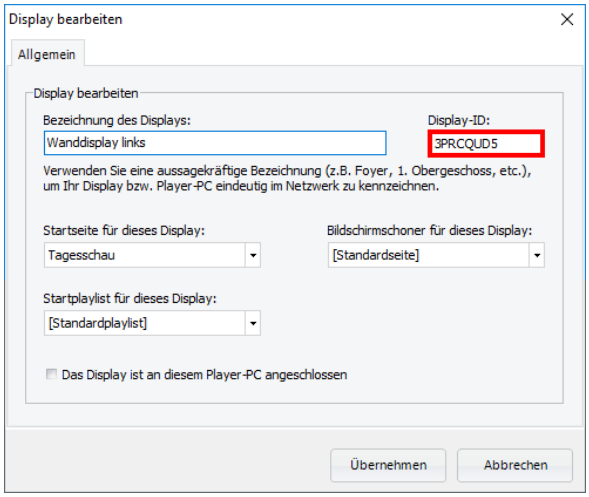
   Wechseln Sie hierzu in DSSHOW auf den Hauptreiter „Displays / Player-PCs“ und klicken auf das große + („Display hinzufügen“).

4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

7. Fügen Sie nun die zwei Displays hinzu, welche an Ihrem Player-PC angeschlossen sind.



8. Wählen Sie nun das erste Display aus und klicken auf den Button „Bearbeiten“ .



9. Kopieren Sie die Display-ID und fügen diese in der Batch-Datei der entsprechenden DSSHOW-Instanz mit dem Parameter `-displayid` hinten an. Führen Sie die Schritte auch für das zweite Display durch. Die Batch-Datei sieht nun in etwa so aus:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1 -displayid 3PRCQUD5

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2 -displayid 9XDTS6SD
```

10. Übernehmen Sie die Einstellungen in DSSHOW und beenden es. Speichern Sie die Batch-Datei und führen diese aus. Sie haben nun die Möglichkeit beide Displays getrennt über das Netzwerk z. B. über den Kalender anzusteuern (siehe auch DSSHOW im Netzwerk einrichten).

11. Damit DSSHOW auch automatisch beim Windows-Start ausgeführt wird, legen Sie die Batch-Datei nun in den Autostart von Windows. Entfernen Sie auch den Haken „DSSHOW bei Computerstart ausführen“ unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Starten von DSSHOW“, da DSSHOW nun über die Batch-Datei gestartet wird (siehe auch Starten von DSSHOW).

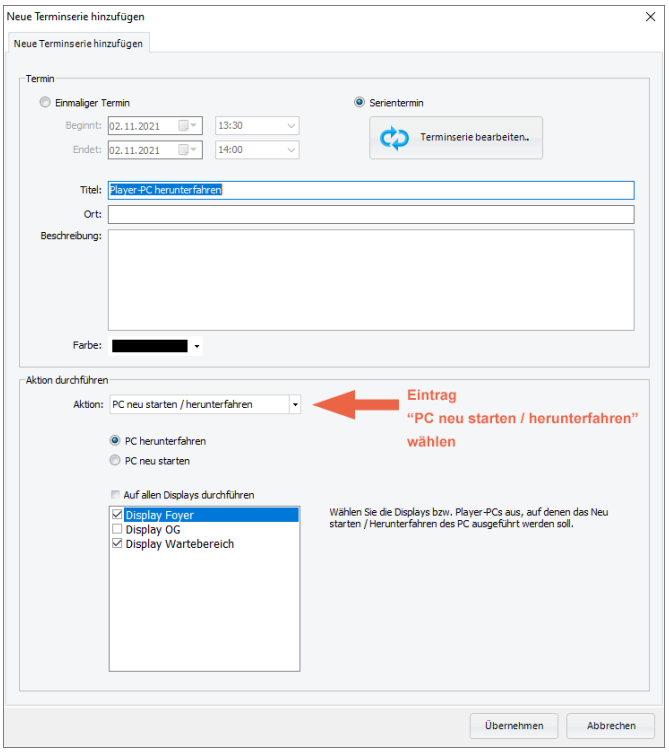
4.5 Player-PC automatisch hoch- und herunterfahren

Wenn Sie Ihren Player-PC nicht im Dauerbetrieb laufen lassen möchten, können Sie diesen so konfigurieren, dass dieser z. B. morgens automatisch hochfährt und abends wieder herunterfährt.

Das automatische Hochfahren eines PCs können Sie (falls unterstützt) im BIOS einstellen. In dieses gelangen Sie, in dem Sie noch vor dem Starten von Windows zumeist die Tasten ENTF, DEL, F10 oder F12 betätigen. Im BIOS selbst wechseln Sie in den erweiterten Bereich (ADVANCED) und suchen dort nach einer Einstellung RTC Auto Start oder RTC Power Alarm und stellen dort die gewünschte Zeit ein. Falls Sie die Timer-Einstellung im BIOS nicht finden sollten, schauen Sie in das Benutzerhandbuch des PC oder fragen Sie beim Hersteller nach.

Alternativ können Sie den PC auch über eine Steckdose mit Zeitschaltuhr starten. Hierzu müssen Sie den Player-PC über das BIOS so konfigurieren, dass dieser hochfährt, sobald Strom über die Steckdose fließt. Stellen Sie die Zeitschaltuhr so ein, dass diese zu einer bestimmten Zeit morgens den Strom einschaltet und abends z. B. 10 Minuten, nachdem der PC heruntergefahren ist, den Strom wieder ausschaltet. Berücksichtigen Sie auch die Sommer- und Winterzeit in der Zeitschaltuhr.

Das Herunterfahren des PC können Sie über den Kalender in DSSHOW einstellen. Wechseln Sie hierzu auf den Hauptreiter „Kalender“, fügen dort eine neue Terminserie hinzu und wählen im unteren Bereich „PC neu starten / herunterfahren“ aus (siehe hierzu auch Termine anlegen und bearbeiten).



Wenn Sie mehrere Player-PC im Netzwerk betreiben, können Sie das Herunterfahren auch auf nur bestimmte PCs beschränken. Somit können Sie z. B. eine Terminserie anlegen, welche einen Teil Ihrer

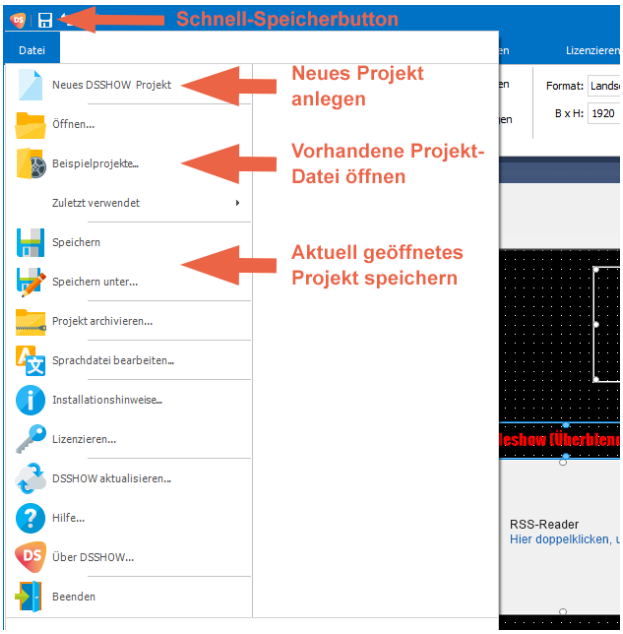
4. Einrichtung Player-PC und Netzwerk

Player-PCs täglich um 18 Uhr und eine weitere Terminserie, welche die restlichen PCs täglich um 19 Uhr herunterfährt.

5 Erstellung und Verwaltung von Projekten

5.1 Neues Projekt anlegen, öffnen und speichern

Um ein neues Projekt anzulegen, bzw. ein vorhandenes zu öffnen, klicken Sie auf den Hauptreiter „Datei“. Es erscheint das DSSHOW-Menü:



Klicken Sie nun auf „Neues DSSHOW Projekt“, um ein neues und leeres Projekt anzulegen. Klicken Sie dann auf „Speichern unter…“, um das Projekt auf Ihrem PC, auf einem Netzlaufwerk, o. Ä. abzuspeichern. Wir empfehlen Ihnen, für das Projekt einen eigenen Ordner anzulegen und dort die Projektdatei zu speichern. In diesen Ordner können Sie später auch Dokumente wie Bilder, Videos, etc. ablegen.

Alle Dokumente, die Sie in Ihre Präsentation einbinden, werden nicht direkt in der Projektdatei gespeichert. Stattdessen wird der Pfad und Dateiname des Dokumentes im Projekt abgelegt. Wenn Sie die Dokumente in den Projektordner (oder Unterordner) ablegen, verwendet DSSHOW für diese relative Pfadangaben. Dies hat den Vorteil, dass andere Player-PC im Netzwerk unabhängig von der Laufwerksangabe immer vollen Zugriff auf das Projekt und die dazugehören Dokumente haben. Sollten Sie Dokumente außerhalb Ihres Projektordners einbinden, verwendet DSSHOW für diese absolute Pfadangaben.

Sie können Ihr Projekt von DSSHOW auch so umwandeln lassen, dass darin nur relative Pfadangaben enthalten sind. Verwenden Sie hierzu die Funktion zum Archivieren eines Projektes.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

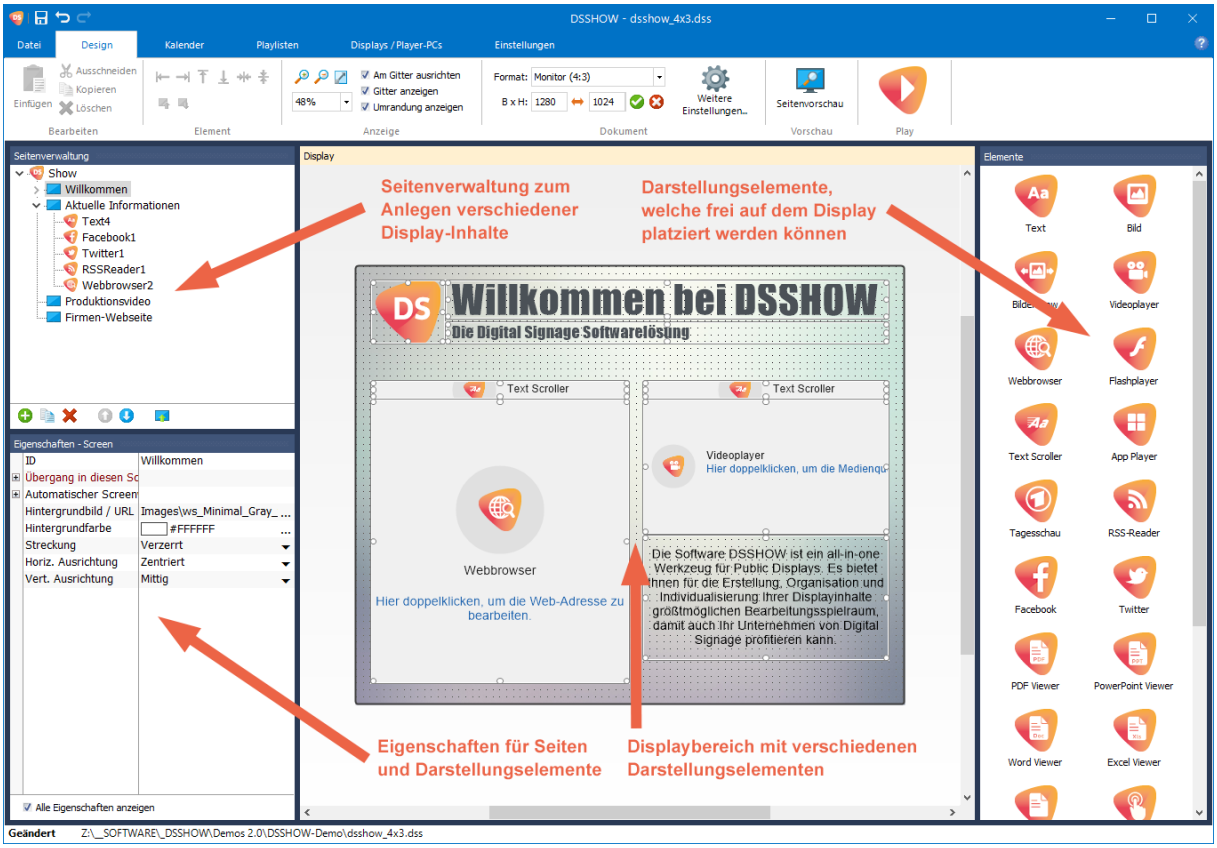
DSSHOW öffnet beim Starten immer die zuletzt geöffnete Projektdatei. Über die Kommandozeile können Sie DSSHOW aber auch mit einer anderen Projektdatei starten:

```
dsshow.exe "Pfad + Dateiname"
```

Weitere Informationen hierzu finden Sie auch unter Kommandozeilenparameter.

5.2 Präsentation gestalten

Über den Hauptreiter „Design“ können Sie Ihre Präsentation gestalten. Der Bereich ist in verschiedene Fenster aufgeteilt, über den Sie die Darstellung auf Ihrem Display festlegen können.



Im Bereich „Display“ bestimmen Sie, was auf Ihrem Display angezeigt wird. Sie können hier beliebig viele und unterschiedliche Darstellungselemente völlig frei in Größe und Position platzieren.

Neue Darstellungselemente legen Sie an, indem Sie das entsprechende Symbol aus dem „Elemente“-Bereich mit der Maus in den „Display“-Bereich ziehen. Alternativ können Sie mit einem Rechtsklick im „Display“-Bereich über die Option „Hinzufügen“ das jeweilige Darstellungselement auswählen.

Über die Seitenverwaltung können Sie mehrere Seiten mit unterschiedlichen Display-Inhalten anlegen, die Sie z. B. zeitgesteuert über den Kalender anzeigen können.

Die Eigenschaften für Darstellungselemente und Seiten können Sie im Bereich „Eigenschaften“ festlegen. Klicken Sie hierzu auf das gewünschte Darstellungselement, um dessen Eigenschaften im Eigenschaftsfenster anzuzeigen. Die Eigenschaften für die Seite können Sie anzeigen, indem Sie mit der Maus auf einen freien Bereich im „Display“-Bereich klicken.

Alle Darstellungselemente und dessen Eigenschaften werden unter Darstellungselemente genauer erläutert. Die Seiteneigenschaften werden unter Eigenschaften für Seiten beschrieben.

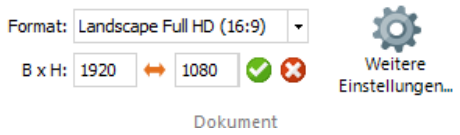
5.2.1 Anleitung Präsentationsbildschirm

Im Folgenden wird an einem Beispiel Schritt für Schritt das Erstellen einer Präsentation beschrieben:

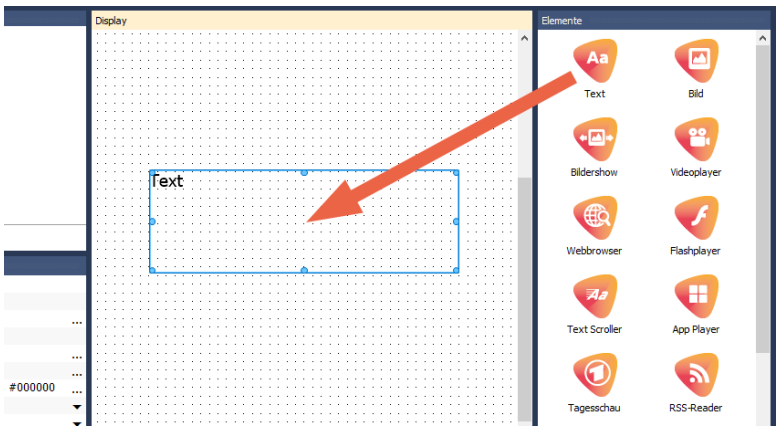
1. Legen Sie ein neues DSSHOW-Projekt an, indem Sie auf den Hauptreiter „Datei“ klicken und im Menü den Punkt „Neues DSSHOW Projekt“ auswählen.

2. Legen Sie unter Windows einen neuen Ordner für Ihre Präsentation an und speichern dort das Projekt ab, indem Sie auf den Hauptreiter „Datei“ klicken und im Menü den Punkt „Speichern unter…“ auswählen.

3. Wechseln Sie in den Hauptreiter „Design“ und legen das Displayformat im Menü-Band „Dokument“ fest. Wählen Sie hierzu in der Dropdown-Liste „Format“ das passende Display aus oder geben Sie die entsprechende Auflösung (Breite x Höhe) ein und bestätigen Sie dies mit dem grünen Bestätigungsbutton.

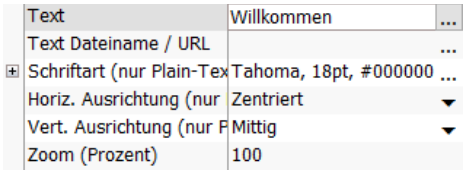


4. Ziehen Sie nun mit der Maus das Text-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

5. Klicken Sie das Element an, so dass deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster dargestellt werden.



6. Ändern Sie dort den Text über die Eigenschaft „Text“ in z. B. „Willkommen“ ab. Verwenden Sie hierzu den Button ... , um den Text zu bearbeiten.

7. Verschieben Sie das Text-Element im Display-Bereich an die gewünschte Stelle und ändern Sie dessen Größe, indem Sie mit der Maus an den Ecken des Elements ziehen.

8. Legen Sie nun weitere Text-Elemente an und positionieren diese unterschiedlich auf dem Display. Schauen Sie sich auch die weiteren Eigenschaften des Elements an. Das Text-Element und dessen Eigenschaften werden unter Text genauer beschrieben.

9. Ziehen Sie nun mit der Maus das Bild-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

10. Tragen Sie in die Eigenschaft „Bild Dateiname / URL“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welches Sie darstellen möchten. Verwenden Sie den Button ... , um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen. Wir empfehlen das Bild in einen Unterordner (z. B. Bilder) in Ihrem Projektverzeichnis zu kopieren, damit die Pfadangabe in DSSHOW relativ ist und somit das Verschieben Ihres gesamten Projektverzeichnisses ermöglicht wird.

11. Legen Sie weitere Bild-Elemente an und positionieren diese unterschiedlich auf dem Display. Das Bild-Element und dessen Eigenschaften werden unter Bild genauer beschrieben.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

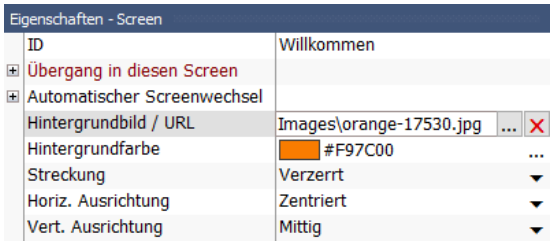
12. Ziehen Sie nun mit der Maus das Text Scroller-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display und ändern den Lauftext, die Schriftart, usw. ähnlich wie beim Text-Element ab. Das Text Scroller-Element und dessen Eigenschaften werden unter Text Scroller genauer beschrieben.

13. Positionieren Sie den Text Scroller so, dass dieser in der vollen Bildschirmbreite dargestellt wird.

14. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button oben im Menü-Band. Die Darstellungselemente werden nun im Vollbildmodus angezeigt.

15. Beenden Sie die Präsentation wieder, indem Sie die Escape-Taste betätigen (bzw. die Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

16. Klicken Sie im Display in einen leeren Bereich, sodass kein Darstellungselement mehr ausgewählt ist und die Seiteneigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt werden (die Seiteneigenschaften werden genauer unter Eigenschaften für Seiten beschrieben).



5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

17. Tragen Sie in die Eigenschaft „Hintergrundbild / URL“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welchen Sie im Hintergrund darstellen möchten.

18. Ändern Sie die Farbe für den Hintergrund über die Eigenschaft „Hintergrundfarbe“. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

19. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Es sollte nun auch das Hintergrundbild bzw. die Hintergrundfarbe dargestellt werden. Beenden Sie die Präsentation wieder.

20. Benennen Sie in den Seiteneigenschaften den Namen der Seite in „Willkommen“ um (über die Eigenschaft „ID“).

21. Fügen Sie nun in der Seitenverwaltung über den Button zwei weitere Seiten hinzu und benennen diese „Video“ und „Webseite“.

22. Wählen Sie die Seite „Video“ aus und ziehen Sie nun mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie das Video so, dass dieses das gesamte Display ausfüllt.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

23. Tragen Sie in die Eigenschaft „Video Dateiname / URL“ den Dateinamen eines beliebigen Videos ein, welches Sie darstellen möchten. Auch hier empfehlen wir das Video in einen Unterordner (z. B. Videos) in Ihrem Projektverzeichnis zu kopieren, damit die Pfadangabe in DSSHOW relativ ist und somit das Verschieben Ihres gesamten Projektverzeichnisses ermöglicht wird.

Alternativ können Sie auch mehrere Videos hintereinander abspielen, indem Sie entweder einen Ordner mit Videos angeben oder diese einzeln in die Playlist eintragen.

Auch das Abspielen von Streams über das Netzwerk oder Internet ist möglich. Tragen Sie hierzu anstatt des Dateinamens die entsprechende URL ein. Z. B. können Sie so YouTube-Videos abspielen, indem Sie den YouTube-Link in die Eigenschaft eintragen.

Weitere Informationen zum Videoplayer-Element und dessen Eigenschaften finden Sie unter Videoplayer.

24. Wählen Sie nun die Seite „Webseite“ aus und ziehen Sie nun mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den Webbrowser so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

25. Tragen Sie in die Eigenschaft „Adresse (URL)“ eine beliebige URL einer Webseite ein. Das Webbrowser-Element und dessen Eigenschaften werden unter Webbrowser genauer beschrieben.

26. Jetzt sollen alle drei Seiten aus der Seitenverwaltung hintereinander angezeigt werden. Wählen Sie hierzu die Seite „Willkommen“ in der Seitenverwaltung aus und klicken in einen

leeren Bereich auf dem Display, um die Seiteneigenschaften im Eigenschaftsfenster anzuzeigen.

27. Klappen Sie die Eigenschaft „Automatischer Screenwechsel“ über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

28. Setzen Sie den Haken bei „Aktiv“, wählen in „Screen“ die Seite „Video“ aus und stellen die Zeit, nach welcher der Seitenwechsel durchgeführt werden soll auf 30 Sekunden.

29. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Die Willkommens-Seite wird nun 30 Sekunden lang dargestellt und danach auf die Seite „Video“ gewechselt. Beenden Sie die Präsentation wieder.

30. Führen Sie nun die Schritte 26-28 auch für die Seiten „Video“ und „Webseite“ durch. In „Video“ tragen Sie als nächste Seite „Webseite“ und in „Webseite“ als nächste Seite wieder „Willkommen“ ein.

31. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button. Es werden nun nacheinander alle Seiten in einer Endlosschleife dargestellt.

5.2.2 Anleitung Interaktive Touch-Anwendung

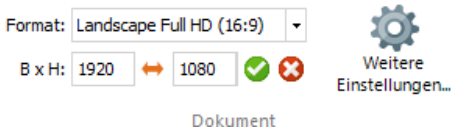
In DSSHOW können Sie Ihre Präsentation auch interaktiv gestalten und geben dem Nutzer somit die Möglichkeit, mit dieser per Touch, Maus oder Tastatur zu interagieren. Beispielsweise können Sie Buttons einbinden, welche Videos, Webseiten, usw. steuern oder Sie erstellen einen Webbrowser, mit dem das Surfen auf Webseiten ermöglicht wird.

Im Folgenden wird an einem Beispiel Schritt für Schritt das Erstellen einer interaktiven Anwendung beschrieben. Bitte lesen Sie sich hierzu vorab auch den Abschnitt Präsentation gestalten durch, falls Sie diesen übersprungen haben sollten.

1. Legen Sie ein neues DSSHOW-Projekt an, indem Sie auf den Hauptreiter „Datei“ klicken und im Menü den Punkt „Neues DSSHOW Projekt“ auswählen.

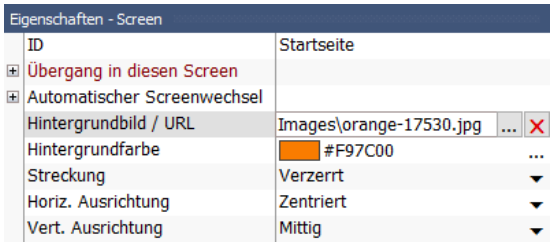
2. Legen Sie unter Windows einen neuen Ordner für Ihre Präsentation an und speichern dort das Projekt ab, indem Sie auf den Hauptreiter „Datei“ klicken und im Menü den Punkt „Speichern unter…“ auswählen. Wie auch schon im Beispiel unter Anleitung Präsentationsbildschirm beschrieben, sollten Sie alle Dokumente wie Bilder, Videos, usw. in den Projektordner ablegen, damit diese im DSSHOW-Projekt relativ gespeichert werden.

3. Wechseln Sie nun in den Hauptreiter „Design“ und legen das Displayformat im Menü-Band „Dokument“ fest. Wählen Sie hierzu in der Dropdown-Liste „Format“ das passende Display aus oder geben Sie die entsprechende Auflösung (Breite x Höhe) ein und bestätigen Sie dies mit dem grünen Bestätigungsbutton.



4. Klicken Sie im Display in einen leeren Bereich, um die Seiteneigenschaften im Eigenschafts-fenster anzeigen zu lassen.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten



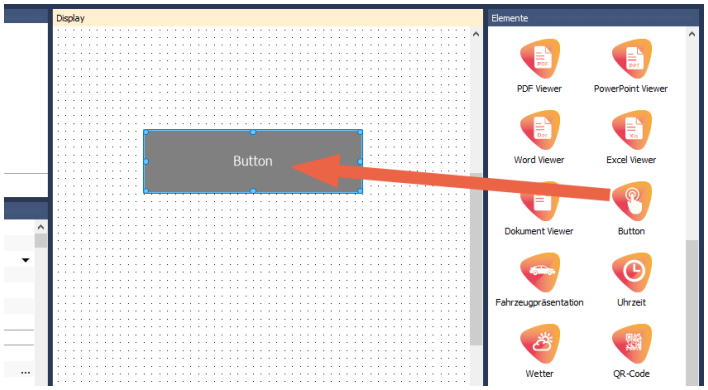
5. Benennen Sie in den Seiteneigenschaften den Namen der Seite in „Startseite“ um (über die Eigenschaft „ID“).

6. Tragen Sie in die Eigenschaft „Hintergrundbild“ den Dateinamen oder die URL eines beliebigen Bildes ein, welchen Sie im Hintergrund darstellen möchten und ändern Sie ggf. die Farbe für den Hintergrund über die Eigenschaft „Hintergrundfarbe“.

7. Fügen Sie nun in der Seitenverwaltung über den Button drei weitere Seiten hinzu und benennen diese „Video“, „Webseite“ und „PDF“.

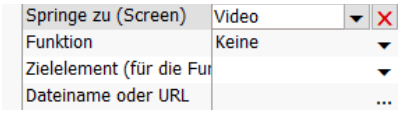
8. Wechseln Sie zur Startseite und ziehen mit der Maus das Button-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten



9. Tragen Sie in der Eigenschaft „Text“ „Video anzeigen“ ein und positionieren den Button z. B. in den oberen Bereich des Displays.

10. Tragen Sie in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Video“ ein. Dies bewirkt einen Seitenwechsel, wenn der Nutzer den Button per Touch oder Maus betätigt. Das Button-Element und dessen Eigenschaften werden unter Button genauer beschrieben.



11. Fügen Sie zwei weitere Buttons hinzu. Der erste soll bei Betätigung einen Seitenwechsel auf die Seite „Webseite“ und der zweite auf die Seite „PDF“ durchführen.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

12. Wechseln Sie zur Seite „Video“ und ziehen dort mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie das Video so, dass dieses das gesamte Display ausfüllt.

13. Tragen Sie in die Eigenschaft „Video Dateiname“ den Dateinamen eines beliebigen Videos ein, welches Sie darstellen möchten.

14. Aktivieren Sie die Control Bar, indem Sie die Eigenschaft „Sichtbar“ unterhalb von „Control Bar“ aktivieren. Passen Sie die Höhe der Control Bar über die Eigenschaft „Höhe (Pixel)“ an, so dass diese per Touch bzw. Maus vom Nutzer gut bedienbar ist. Das Videoplayer-Element und dessen Eigenschaften werden unter Videoplayer genauer beschrieben.

15. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z. B. „Zurück zur Startseite“ ein.

16. Starten Sie nun die Präsentation über den orangen Play-Button oben im Menü-Band und navigieren zur Video-Seite. Probieren Sie die Steuerung des Videos über die Control Bar aus und navigieren zurück zur Startseite.

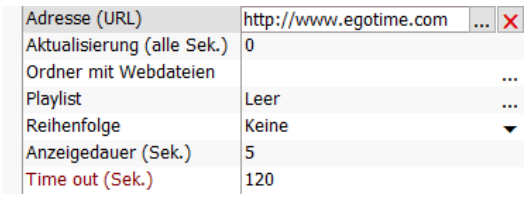
17. Beenden Sie die Präsentation wieder, indem Sie die Escape-Taste betätigen (bzw. die Taste, welche Sie in den Einstellungen hierfür hinterlegt haben, siehe auch Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button).

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

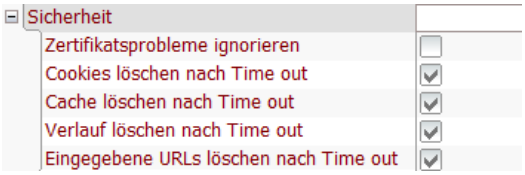
18. Wechseln Sie zur Seite „Webseite“ und ziehen dort mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den Webbrowser so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

19. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z. B. „Zurück zur Startseite“ ein.

20. Tragen Sie im Webbrowser in die Eigenschaft „Adresse“ eine beliebige URL einer Webseite ein. Setzen Sie die Eigenschaft „Time out (Sek.)“ auf 120 Sekunden. Dies bewirkt, dass wenn mehr als zwei Minuten keine Aktivität mehr vom Nutzer am Webbrowser stattfindet, dieser auf die in der Eigenschaft „Adresse“ eingetragene Webseite zurückkehrt. Das Webbrowser-Element und dessen Eigenschaften werden unter Webbrowser genauer beschrieben.



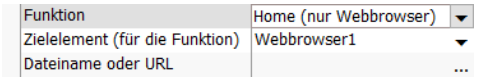
21. Aktivieren Sie die Sicherheitsfunktionen (Löschen von Cookies, Cache, Verlauf und eingegebene URLs) unterhalb der Eigenschaft „Sicherheit“, wenn Ihre Webseite über benutzerspezifische Bereiche wie z. B. einen Login-Bereich oder Warenkorb in einem Onlineshop verfügt. Diese Sicherheitsfunktionen werden immer dann ausgeführt, wenn der Time out erreicht wird.



5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

22. Falls an Ihrem Player-PC keine Tastatur angeschlossen sein sollte, können Sie die virtuelle Tastatur aktivieren, welche auf Ihrer Webseite die Eingabe von Texten ermöglicht.

23. Fügen Sie nun drei weitere Buttons auf der Seite „Webseite“ hinzu und benennen diese „Home“, „Zurück“ und „Vorwärts“. Tragen Sie bei allen drei Buttons in der Eigenschaft „Ziel“ den Webbrowser ein.



24. Tragen Sie in der Eigenschaft „Funktion“ in den Buttons jeweils folgende Funktion ein:

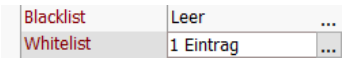
Button „Home“ : Funktion „Home (nur Webbrowser)“

Button “Zurück”: Funktion “Vorherige Seite”

Button “Vorwärts”: Funktion „Nächste Seite“

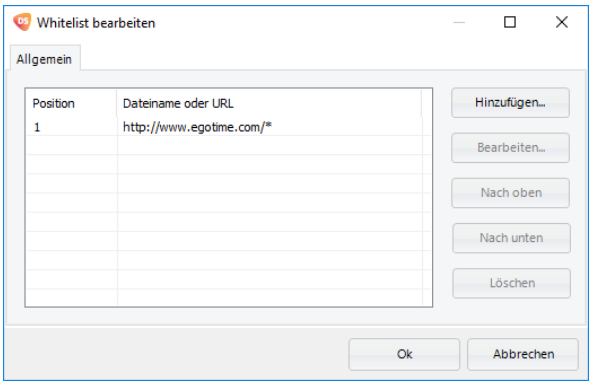
25. Starten Sie nun die Präsentation und navigieren zur Webseite. Surfen Sie auf der Webseite, probieren die gesetzten Features und die Buttons aus. Beenden Sie die Präsentation wieder.

26. Wenn Sie verhindern wollen, dass auch außerhalb Ihrer Webseite gesurft werden kann, können Sie die Adresse der Webseite in die Whitelist des Webbrowser eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Button ... in der Eigenschaft „Whitelist“, um den Dialog zur Eingabe der Adressen zu öffnen.



5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

27. Tragen Sie die Adresse in die Liste ein und fügen dieser hinten ein „*“ hinzu. Mit diesem Wildcard-Symbol geben Sie an, dass alle Unterseiten dieser Adresse für das Surfen freigegeben sind.



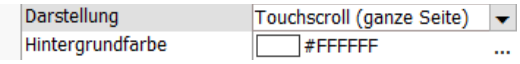
Über die Eigenschaft „Blacklist“ können Sie dagegen bestimmte Seiten vom Surfen ausschließen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Whitelist und Blacklist - nur bestimmte Webseiten erlauben.

28. Wechseln Sie nun zur Seite „PDF“ und ziehen dort mit der Maus das PDF Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Positionieren Sie den PDF Viewer so, dass dieser das gesamte Display ausfüllt.

29. Fügen Sie einen Button hinzu, über den der Nutzer zurück zur Startseite gelangt. Tragen Sie hierzu in der Eigenschaft „Springe zu (Screen)“ die Seite „Startseite“ und als Text z. B. „Zurück zur Startseite“ ein.

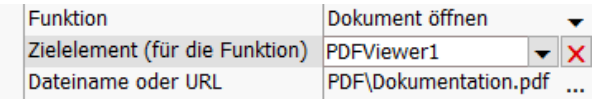
30. Tragen Sie im PDF Viewer in die Eigenschaft „PDF Dateiname“ den Dateinamen der PDF-Datei, die Sie anzeigen möchten.

31. Wählen Sie in der Eigenschaft „Darstellung“ die Darstellungsart „Touchscroll (ganze Seite)“ aus.



32. Starten Sie die Präsentation und navigieren zur Seite „PDF“. Scrollen Sie durch die Seiten in der PDF-Datei, indem Sie per Touch oder Maus an den Seiten ziehen. Beenden Sie die Präsentation wieder und probieren auch die anderen Darstellungsarten aus. Das PDF Viewer-Element und dessen Eigenschaften werden unter PDF Viewer genauer beschrieben.

33. Fügen Sie nun weitere Buttons auf der Seite „PDF“ hinzu. Wählen Sie in jedem Button in der Eigenschaft „Funktion“ den Eintrag „Dokument öffnen“ aus und tragen in der Eigenschaft „Ziel“ den PDF Viewer ein.



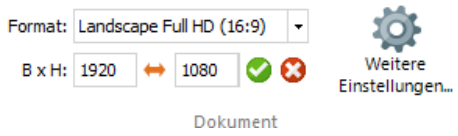
34. Tragen Sie für jeden Button eine jeweils andere PDF-Datei in der Eigenschaft „Dateiname oder URL“ ein.

35. Starten Sie die Präsentation und navigieren zur Seite „PDF“. Sie können nun über die Buttons die jeweils eingetragenen PDF-Dateien im PDF Viewer öffnen. Das Öffnen von Dokumenten funktioniert auch bei anderen Darstellungselementen (z. B. beim Videoplayer). Weitere Informationen finden Sie hierzu unter Funktion per Button ausführen.

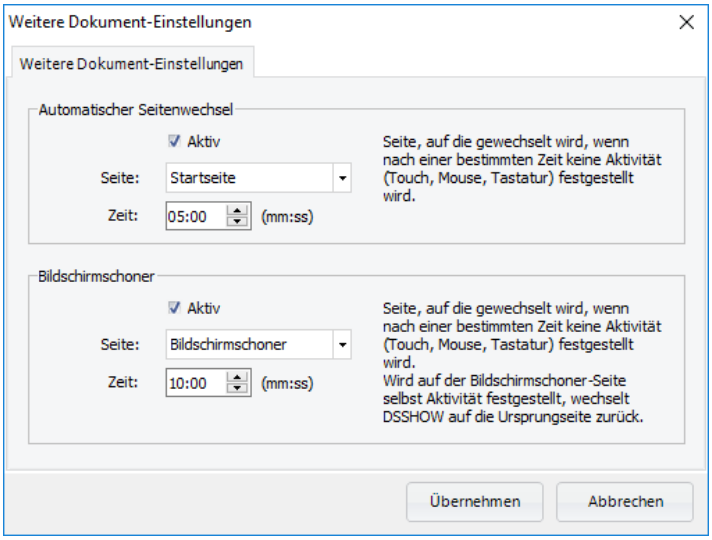
36. Fügen Sie nun eine neue Seite „Bildschirmschoner“ in der Seitenverwaltung hinzu. Diese soll automatisch angezeigt werden, wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr durch einen Nutzer am Display stattfand. Legen Sie auf der Seite Darstellungselemente an, die bildschirmfüllend für Bewegung am Display sorgen (z. B. ein Videoplayer oder eine Bildershow), um das Display vor Image Sticking o. Ä. zu bewahren.

5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

37. Klicken Sie auf den Button „Weitere Einstellungen“ im Menü-Band „Dokument“, um die Einstellungen für den Bildschirmschoner und den automatischen Seitenwechsel bei Inaktivität zu öffnen.



38. Aktivieren Sie den automatischen Seitenwechsel, setzen als Seite die „Startseite“ und stellen die Zeit auf 5 Minuten. Dies bewirkt, dass wenn keine Aktivität mehr durch einen Nutzer stattfindet, automatisch nach 5 Minuten die Startseite angezeigt wird.



39. Aktivieren Sie nun auch den Bildschirmschoner, setzen als Seite den „Bildschirmschoner“ und stellen die Zeit auf 10 Minuten. Wenn nun 10 Minuten lang keine Aktivität mehr durch einen Nutzer stattfindet, wird automatisch die Bildschirmschoner-Seite angezeigt. Tippt oder klickt ein Nutzer auf die Bildschirmschoner-Seite, wird wieder die zuvor angezeigte Seite dargestellt.

5.3 Zeitgesteuerte Inhalte anlegen und verwalten

In DSSHOW haben Sie die Möglichkeit, Ihre Inhalte zeitgesteuert darzustellen. Über den Kalender können Sie Termine bzw. Terminserien anlegen und verwalten, an denen bestimmte Inhalte auf Ihrem Player-PC angezeigt werden (siehe hierzu Kalender). Weiterhin können Sie bei jeder Ihrer Seiten aus der Seitenverwaltung individuell eine Zeit angeben, nach der ein Wechsel zu einer anderen Seite durchgeführt werden soll (siehe hierzu Automatischer Screenwechsel). Im Beispiel unter Anleitung Präsentationsbildschirm wird unter anderem Schritt für Schritt erklärt, wie Sie einen automatischen Seitenwechsel einrichten.

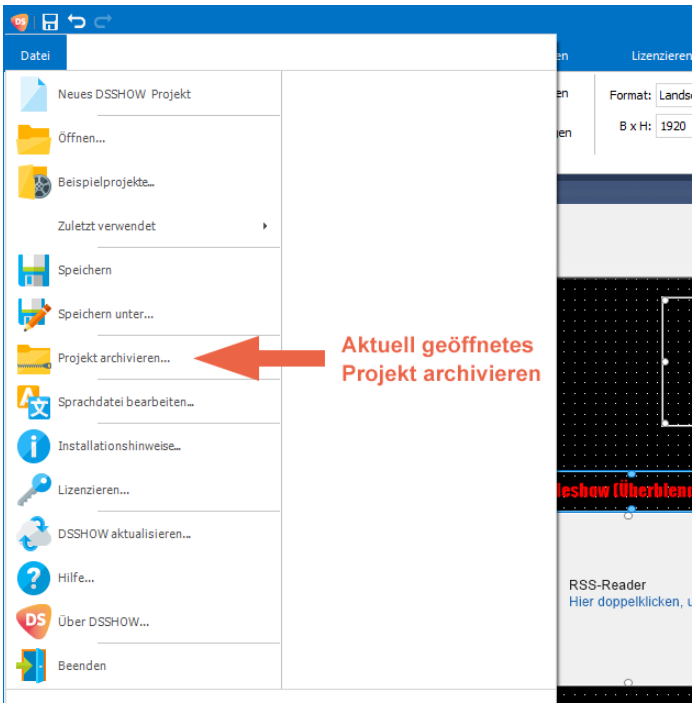
Wenn Sie eine interaktive Präsentation erstellen, können Sie für diese einen Seitenwechsel und einen Bildschirmschoner einrichten, welcher nach einer bestimmten Zeit angezeigt wird, falls keine Aktivität mehr durch einen Nutzer an Ihrer Präsentation stattfindet (siehe hierzu Weitere Dokument-Einstellungen). Im Beispiel unter Anleitung Interaktive Touch-Anwendung wird unter anderem Schritt für Schritt erklärt, wie Sie den Bildschirmschoner und den Seitenwechsel einrichten.

Um die Termine und Einstellungen an die Player-PC im Netzwerk (oder Internet) zu übertragen, müssen Sie lediglich Ihre Präsentation speichern. Voraussetzung hierfür ist, dass DSSHOW auf jedem Player-PC auf die gleiche Projektdatei im Netzwerk zugreift.

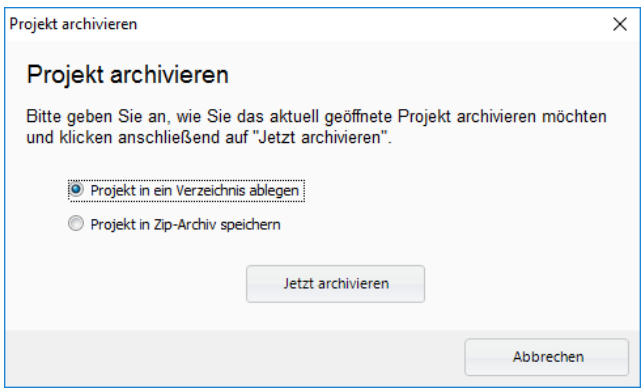
5.4 Projekt archivieren

Über die Projektarchivierung können Sie Ihr Projekt und die dazugehörigen Dokumente wie Bilder, Videos, usw. zusammengefasst in einen beliebigen Ordner oder komprimiert als Zip-Datei abspeichern. DSSHOW fasst dabei Ihr gesamtes Projekt in eine neue Ordnerstruktur zusammen, egal ob sich Ihre Dokumente verteilt auf der lokalen Festplatte, Netzlaufwerken, o. Ä. befinden.

Um ein Projekt zu archivieren, klicken Sie auf den Hauptreiter „Datei“. Es erscheint das DSSHOW-Menü:



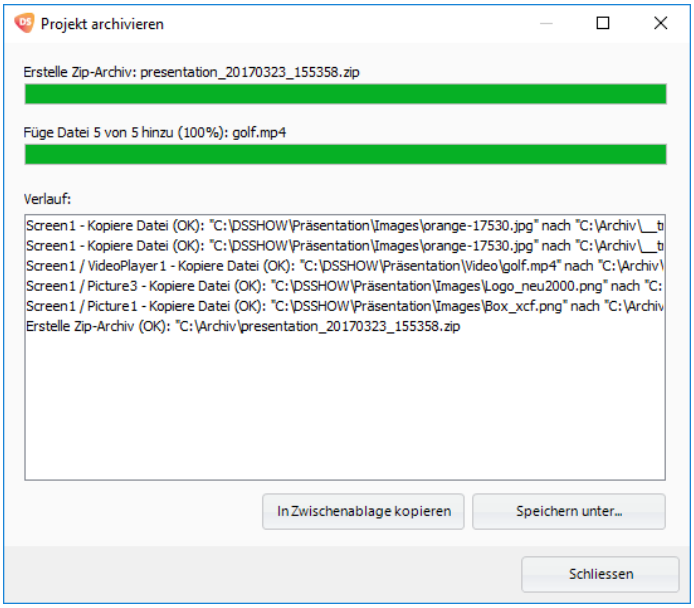
Klicken Sie auf den Menü-Punkt „Projekt archivieren…“, um das aktuell geöffnete Projekt zu archivieren.



5. Erstellung und Verwaltung von Projekten

Wählen Sie aus, ob Sie das archivierte Projekt in ein Verzeichnis ablegen oder als Zip-Datei speichern möchten. Klicken Sie dann auf den Button „Jetzt archivieren“, um den Speicherort auszuwählen und die Archivierung zu starten.

Es erscheint nun ein Fenster, welches den Fortschritt der Archivierung anzeigt. In dem Verlauf werden die einzelnen Schritte der Archivierung aufgeführt. Dort enthalten sind auch evtl. Warnungen oder Fehlermeldungen, falls z. B. bestimmte Dokumente nicht kopiert werden konnten.

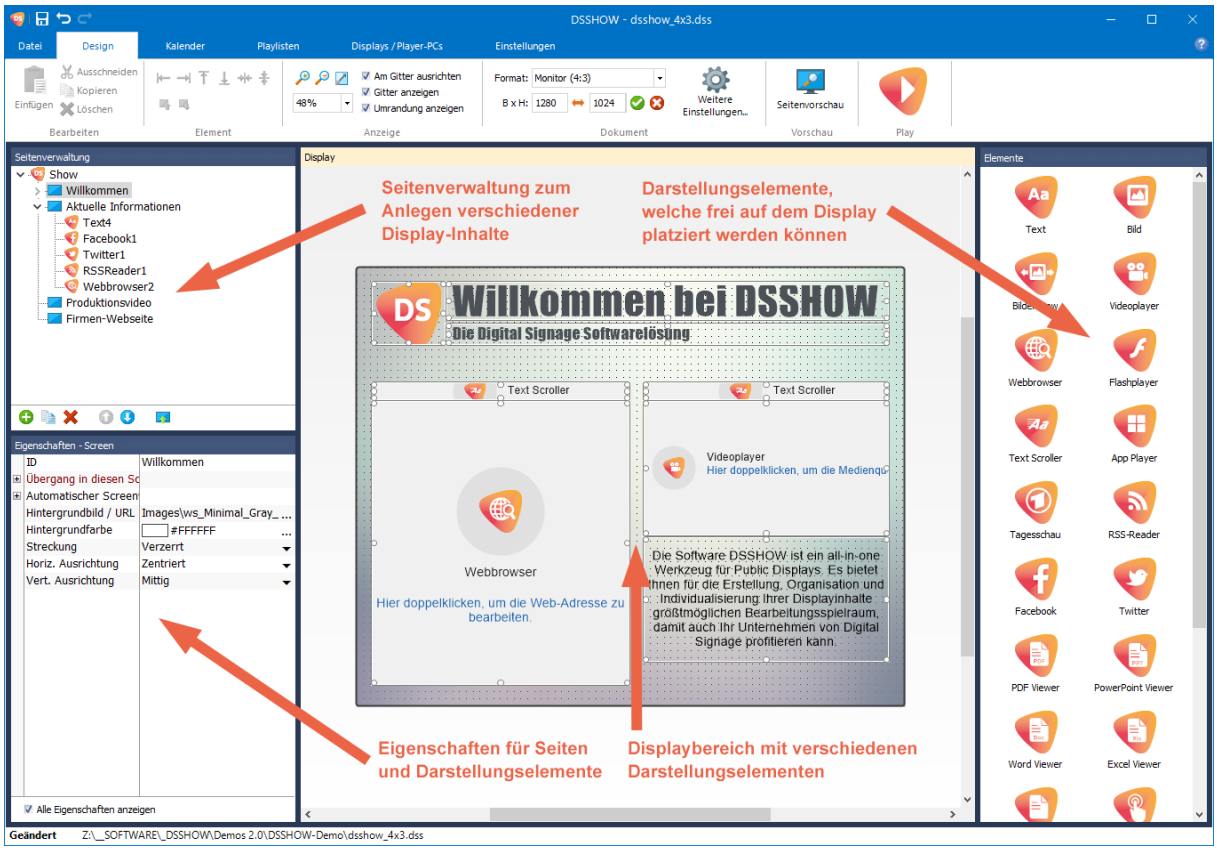


Bitte beachten Sie, dass Dateien die nicht direkt in Ihrem DSSHOW-Projekt eingebunden sind, aber Teil eines eingebundenen Dokumentes sind (z. B. Bilder einer lokal gespeicherten Webseite), von der Projektarchivierung nicht berücksichtigt werden. Bei Darstellungselementen, bei denen dies der Fall ist, wird im Verlauf eine Warnung ausgegeben. Diese Dateien müssen Sie ggf. selbst archivieren.

6 Designer

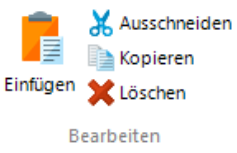
6.1 Übersicht

Über den Reiter „Design“ können Sie Ihre Präsentation bearbeiten und starten:

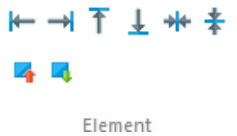


Im Menü-Band im oberen Bereich können Sie die aktuell ausgewählten Darstellungselemente im Display-Bereich bearbeiten und Einstellungen für Anzeige und Bearbeitung des Display-Bereichs vornehmen.

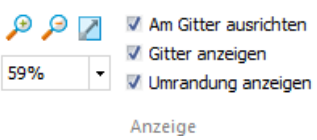
Über den Bearbeiten-Bereich können Sie ausgewählte Elemente ausschneiden, kopieren, löschen und kopierte bzw. ausgeschnittene Elemente wieder einfügen. Alternativ können Sie auch Tasten-Kombinationen wie STRG-C für kopieren, STRG-V für einfügen, usw. verwenden.



Im Element-Bereich können Sie über die Pfeil-Buttons in der ersten Reihe ausgewählte Darstellungselemente im Displaybereich ausrichten. Über die Hoch- und Runter-Buttons in der zweiten Reihe können Sie die ausgewählten Elemente in den Vorder- bzw. Hintergrund versetzen und somit die Überdeckung der einzelnen Elemente bestimmen.



6. Designer



Zoom und Gittereinstellungen für den Bearbeitungsmodus können Sie im Anzeige-Bereich vornehmen. Nutzen Sie die Lupensymbole (+ und -) oder die Dropdown-Liste, um den Display-Bereich vergrößert bzw. verkleinert darzustellen. Über die Option „Am Gitter ausrichten“ können Sie einstellen, ob die Darstellungselemente bei der Positionierung am Gitter ausgerichtet werden sollen. Die Anzeige des Gitters ein- bzw. ausschalten können Sie mit der Option „Gitter anzeigen“. Die Option „Umrandung anzeigen“ bewirkt die Anzeige der Umrandung (Markierung) um die Darstellungselemente.

Über den Dokument-Bereich legen Sie das Format bzw. die Auflösung (in Pixel) des DSSHOW-Projekts fest. Sollten Sie ein Display verwenden, welches von diesen Einstellungen abweicht, skaliert DSSHOW den Inhalt so, dass das Seitenverhältnis, welches Sie eingestellt haben, beibehalten wird. Dies kann z. B. der Fall sein, wenn Sie in Ihrem Netzwerk mehrere Displays mit unterschiedlichen Auflösungen verwenden, die aber alle auf das gleiche DSSHOW-Projekt zugreifen.

Über den Button „Weitere Einstellungen“ können Sie Einstellungen für einen automatischen Seitenwechsel und einen Bildschirmschoner vornehmen (siehe hierzu automatischen Seitenwechsel und Bildschirmschoner).

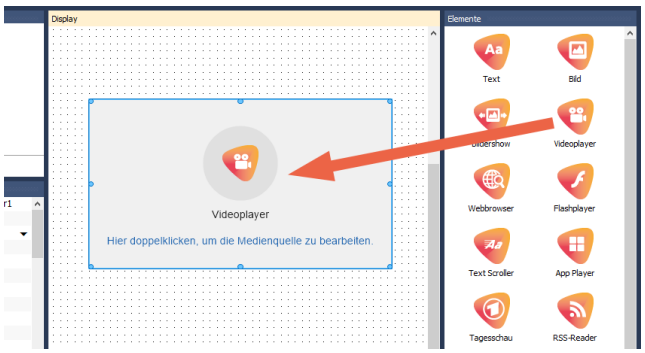
Durch Klicken auf den orangen Play-Button (ganz rechts) starten Sie die Präsentation.

Eine Vorschau der aktuell ausgewählten Seite im Präsentationsmodus, bewirken Sie durch Klicken auf den Button (Seitenvorschau).

Über die einzelnen Fenster unterhalb des Menü-Bandes legen Sie die Gestaltung Ihrer Präsentation fest. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Bereiche und deren Funktionen genauer erläutert.

6.2 Display-Bereich

Im Display-Bereich legen Sie die Anzeige für Ihr Display der aktuell ausgewählten Seite fest (siehe auch Seitenverwaltung). Sie können hier beliebig viele und unterschiedliche Darstellungselemente anlegen. Die Aufteilung der Elemente kann dabei völlig frei von Ihnen gewählt werden.



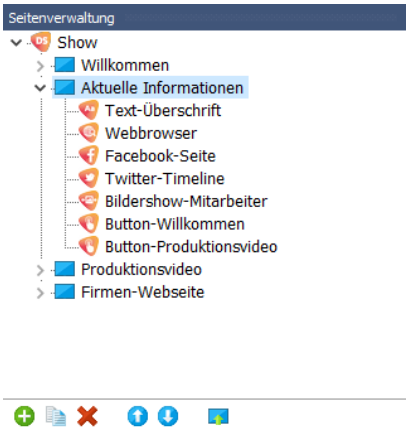
Um ein neues Darstellungselement hinzuzufügen, ziehen Sie mit der Maus das gewünschte Element aus dem Fenster mit den Elementen in den Display-Bereich (Drag & Drop). Alternativ können Sie per Rechtsklick im Display-Bereich über die Option „Hinzufügen“ das jeweilige Darstellungselement auswählen. Sie können nun Position und Größe des Elementes frei mit der Maus im Display-Bereich bestimmen. Durch einen Mausklick direkt auf das Element wird dieses ausgewählt und deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt.

Es lassen sich auch mehrere Elemente gleichzeitig auswählen. Gehen Sie hierzu mit dem Mauszeiger auf einen leeren Bereich im Display, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Auswahlrechteck über die Elemente, welche Sie auswählen möchten. Wenn Sie zusätzlich die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie unterschiedliche Auswahlen in eine Auswahl zusammenführen.

6. Designer

Einstellungen wie Hintergrundbild und Hintergrundfarbe können Sie in den Seiteneigenschaften vornehmen (siehe hierzu Eigenschaften für Seiten).

6.3 Seitenverwaltung



In der Seitenverwaltung legen Sie die Seiten (Screens) fest, welche Sie in Ihrer Präsentation darstellen möchten. Dabei wird pro Display eine Seite gleichzeitig dargestellt. Jede Seite können Sie individuell mit beliebig vielen und unterschiedlichen Darstellungselementen gestalten.

Beim Starten der Präsentation wird standardmäßig die oberste Seite zuerst dargestellt. Falls Sie mehrere Player-PCs in Ihrem Netzwerk verwenden, können Sie für jeden Player-PC auch eine beliebig andere Seite als Startseite festlegen (siehe hierzu Displays / Player-PC verwalten).

Der Wechsel auf eine andere Seite während der Präsentation kann auf unterschiedliche Weise erfolgen (z. B. über den Kalender, über einen automatischen Seitenwechsel, die Betätigung eines Touch-Buttons innerhalb Ihrer Präsentation, usw.).

Um eine neue Seite hinzuzufügen, klicken Sie auf den Button.

Über den Button können Sie die aktuell ausgewählte Seite mit den darin enthaltenen Darstellungselementen duplizieren.

Mit dem Button entfernen Sie die aktuell ausgewählte Seite bzw. das ausgewählte Element. Dabei werden auch evtl. hinterlegte Kalendereinträge, die mit dieser Seite verknüpft sind gelöscht. Bitte beachten Sie, dass das Löschen von Seiten unwiderruflich ist.

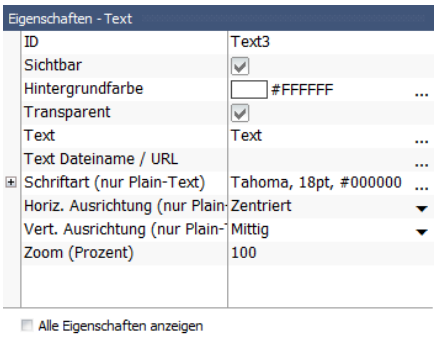
Die Position eines Seiten- bzw. Elementeintrags innerhalb der Liste können Sie mit den Buttons und ändern. Alternativ können Sie die Position auch durch „ziehen“ mit der Maus ändern.

Über den Button können Sie ferngesteuert einen oder mehrere Player-PCs im Netzwerk anweisen, die aktuell ausgewählte Seite dort unmittelbar anzuzeigen. Wenn Sie in Ihrem DSSHOW-Projekt mehrere Player-PCs verwalten (siehe Displays / Player-PC verwalten), können Sie die Seite entweder auf allen oder nur auf den von Ihnen gewählten Player-PCs anzeigen lassen.

6.4 Seiten- und Elementeigenschaften

6.4.1 Eigenschaftsfenster

Über das Eigenschaftsfenster können Sie die Eigenschaften für die Seiten (Screens) und die Darstellungselemente ändern. Dabei werden die Eigenschaften pro Seite bzw. pro Element festgelegt.

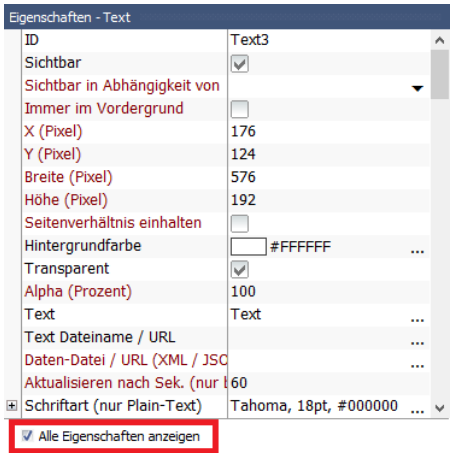


Das Eigenschaftsfenster ist in zwei Spalten aufgeteilt. Die linke Spalte enthält die Bezeichnung der Eigenschaft, in der rechten können Sie je nach Art der Eigenschaft den Eigenschaftswert anpassen.

Einige Eigenschaften enthalten Untereigenschaften, welche Sie über das ⊞ Symbol aufklappen und bearbeiten können.

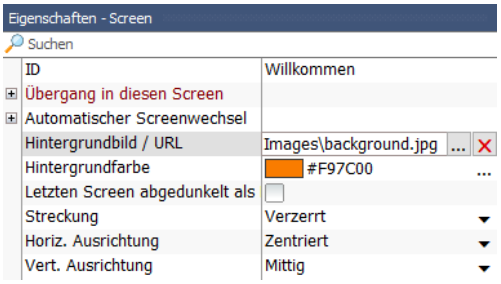
Um die Eigenschaften eines bestimmten Darstellungselementes im Eigenschaftsfenster anzuzeigen, klicken Sie mit der Maus auf das Element, so dass es ausgewählt wird. Die Eigenschaften einer Seite können Sie anzeigen, indem Sie mit der Maus auf den Hintergrund bzw. in einen leeren Bereich im Display-Bereich klicken.

Über die Checkbox „Alle Eigenschaften anzeigen“ können Sie festlegen, ob Sie alle oder nur die am häufigsten verwendeten Eigenschaften bearbeiten möchten. Die zusätzlich eingeblendeten Eigenschaften sind rötlich eingefärbt.



6.4.2 Eigenschaften für Seiten (Screens)

Über die Seiteneigenschaften können Sie ein Hintergrundbild bzw. die Hintergrundfarbe einstellen, den Übergangseffekt von einer anderen Seite auf diese Seite bestimmen und einen automatischen Wechsel auf eine andere Seite festlegen. In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

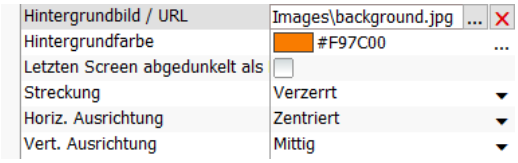


Um die Eigenschaften der aktuell ausgewählten Seite im Eigenschaftsfenster anzuzeigen, klicken Sie im Display-Fenster in einen leeren Bereich, sodass kein Darstellungselement mehr ausgewählt ist.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen der Seite eindeutig in Ihrem DSSHOW-Projekt. Einmal vergeben, können keine weiteren Seiten oder Darstellungselemente den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie eine neue Seite hinzufügen, vergibt DSSHOW bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z. B. in „Screen-Willkommen“), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Hintergrundbild und Hintergrundfarbe



In der Eigenschaft **Hintergrundbild / URL** geben Sie den Dateinamen oder die URL des Bildes an, welches Sie als Hintergrundbild darstellen möchten. Sie können auch auf den Button ... klicken, um das Bild über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Wird das Bild aus der lokalen Datei während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW automatisch und zeigt das aktualisierte Bild an. Wenn sich die Datei auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie so das Bild auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds anpassen. Klicken Sie auf den Button ... , um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

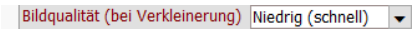
Alternativ können Sie auch das Bild der zuletzt besuchten Seite abgedunkelt als Hintergrundbild anzeigen. Setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Letzten Screen abgedunkelt als Hintergrundbild anzeigen**. Damit können Sie z.B. Bestätigungs- oder Fehlermeldungen in Bezug auf die zuletzt besuchte Seite anzeigen.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis des Bildes fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	Beschreibung
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird größtmöglich dargestellt.
Verzerrt	Die Bildgröße ist gleich der Displaygröße.
Füllend	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird auf dem Display ausfüllend dargestellt. Dadurch kann das Bild an den Rändern beschnitten werden.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

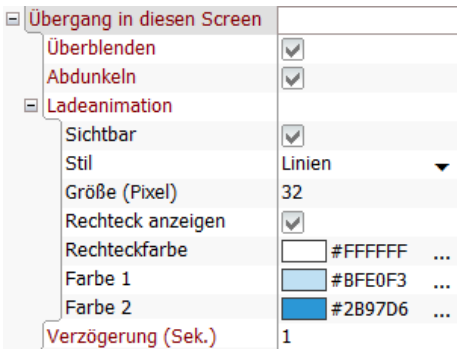
Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild auf dem Display ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Darstellung der Bildqualität bei Verkleinerung



Wenn das verwendete Hintergrundbild verkeinert dargestellt wird (in Breite und/oder Höhe kleiner als in der Bildoriginalgröße), wird dieses ggf. nicht optimal dargestellt. Hierzu kann die Eigenschaft **Bildqualität (bei Verkleinerung)** zur Verbesserung der Darstellung verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei höheren Bildqualitäten niedriger ist.

Übergangseffekt bei Screenwechsel einstellen



Über die Eigenschaft **Übergang in diesen Screen** können Sie den Übergangseffekt einstellen, wenn von einer anderen Seite in die aktuell ausgewählte gewechselt wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

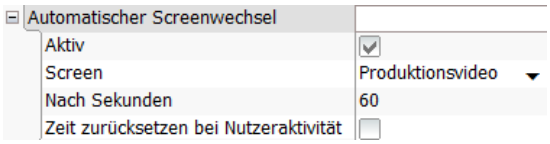
Mit der Eigenschaft **Überblenden** legen Sie fest, ob beim Seitenwechsel eine Überblendung zwischen den Seiten stattfinden soll. In der Eigenschaft **Abdunkeln** stellen Sie zudem ein, ob der Displayinhalt während des Wechsels abgedunkelt werden soll.

Weiterhin können Sie während des Seitenwechsels eine Ladeanimation anzeigen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um die darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

6. Designer

Die Eigenschaft **Verzögerung (Sek.)** gibt an, wie lange der Übergang auf die ausgewählte Seite mindestens andauern soll. Beim Seitenwechsel werden die Darstellungselemente mit deren Inhalten möglichst gleichzeitig geladen. Um diese Ladevorgänge zu verbergen, können Sie die Verzögerung einsetzen.

Automatischer Screenwechsel

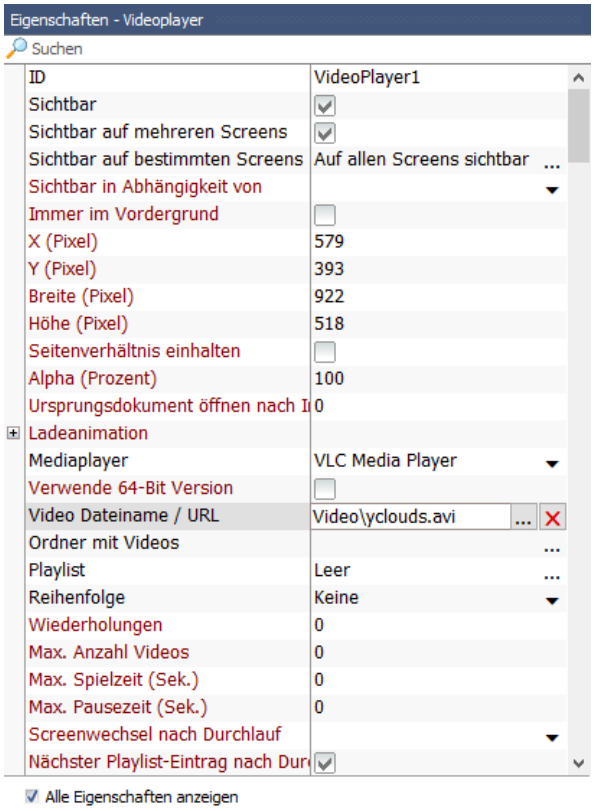


Mit der Eigenschaft **Automatischer Screenwechsel** können Sie einstellen, ob nach einer bestimmten Zeit von der aktuellen Seite auf eine andere Seite gewechselt werden soll. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Über die Eigenschaft **Aktiv** können Sie den automatischen Screenwechsel aktivieren bzw. deaktivieren. In der Eigenschaft **Screen** legen Sie fest, auf welche Seite gewechselt werden soll. Die Zeit, nach welcher der Seitenwechsel durchgeführt werden soll, können Sie in der Eigenschaft **Nach Sekunden** einstellen. Falls es sich um eine interaktive Seite handelt, können Sie über die Eigenschaft **Zeit zurücksetzen bei Nutzeraktivität** festlegen, dass die Zeit für den Screenwechsel zurückgesetzt wird, falls eine Aktivität durch den Nutzer per Touch, Maus oder Tastatur am Display stattfindet.

Bitte beachten Sie, dass falls Sie mehrere Seiten hintereinander anzeigen möchten, hier die Verwendung der Playlisten empfohlen wird.

6.4.3 Eigenschaften für Darstellungselemente



Für jedes Darstellungselement in DSSHOW lassen sich die Eigenschaften individuell einstellen. Um diese im Eigenschaftsfenster anzuzeigen bzw. zu bearbeiten, klicken Sie mit der Maus auf das entsprechende Element. Nun können Sie im Eigenschaftsfenster die Darstellung bzw. Bedienbarkeit des Elements anpassen.

Jedes Darstellungselement hat grundlegende Eigenschaften, die Einstellungen wie

- eine eindeutige Bezeichnung (**ID**),
- die Sichtbarkeit (**Sichtbar, Sichtbar auf mehreren Screens, Sichtbar in Abhängigkeit von, Immer im Vordergrund**),
- die Position auf dem Display (**X**, **Y**) und
- die Größe (**Breite**, **Höhe**, **Seitenverhältnis einhalten**)

für das jeweilige Element festlegen.

In den folgenden Abschnitten werden diese grundlegenden Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

ID

Die Eigenschaft **ID** kennzeichnet den Namen des Elements eindeutig in Ihrem DSSHOW-Projekt. Einmal vergeben können keine weiteren Elemente (auch keine eines anderen Formats) den gleichen Namen erhalten. Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, vergibt DSSHOW bereits automatisch einen neuen Namen. Sie können diesen aber auch in eine sinnvolle Bezeichnung ändern (z. B. könnte ein Text-Element mit dem Inhalt Willkommen die ID „Text Begrüßung“ erhalten), um dessen Bedeutung später einfacher nachvollziehen zu können.

Sichtbarkeit

Über die **Sichtbar**-Eigenschaft bestimmen Sie, ob während der Präsentation das Element angezeigt wird. Zusätzlich können Sie über die Eigenschaft **Sichtbar auf mehreren Screens** angeben, ob das Element auch auf anderen Seiten angezeigt werden soll. Auf welchen Seiten das Element angezeigt werden soll, können Sie in der Eigenschaft **Sichtbar auf bestimmten Screens** festlegen. Die Eigenschaft **Sichtbar auf mehreren Screens** ist in allen Elementen außer **Gestensteuerung** und **Touch Slider** enthalten.

In der Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** können Sie ein beliebiges anderes Element angeben. Das Element wird nur dann in der Präsentation angezeigt, wenn auch das angegebene Element sichtbar ist. Diese Funktion ist z. B. dann sinnvoll, wenn mehrere Elemente auf einmal sichtbar bzw. unsichtbar geschaltet werden sollen (z. B. über die Eigenschaft **Automatisch ausblenden** im Text- oder Bild-Element). Die Eigenschaft **Sichtbar in Abhängigkeit von** ist in allen Elementen außer **Tagesschau** und **ARD-Regional** enthalten.

Durch die Eigenschaft **Immer im Vordergrund** legen Sie für das jeweilige Element fest, dass dieses immer auf oberster Ebene, d. h. über anderen Elementen dargestellt wird (falls mehrere Elemente übereinander liegen). Setzen Sie hierfür im jeweiligen Element den Haken und achten darauf, dass bei anderen Elementen die Eigenschaft **Immer im Vordergrund** entsprechend auf *Nein* gestellt ist.

Werden keine Einstellungen über **Immer im Vordergrund** getroffen, ist immer das zuletzt auf dem Displaybereich eingefügte Element im Vordergrund (auf oberster Ebene).

Alternativ können Sie hierzu auch im Menüband unter dem Reiter Element mit den beiden Buttons **Element(e) nach vorne/hinten setzen** Einstellungen treffen.

Bestimmte Elemente können auch in den Vollbildmodus geschaltet werden (z.B. das Element Videoplayer). Wenn Sie bestimmte Elemente auch oberhalb dieser Elemente im Vollbildmodus platzieren möchten, setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Oberhalb von Elementen mit Vollbildmodus platzieren**. Bitte beachten Sie hierbei, dass zusätzlich die Eigenschaft **Immer im Vordergrund** gesetzt sein muss. Mit dieser Funktion können Sie z.B. ein Mute-Button (siehe Button-Funktionen) platzieren, welche auch im Vollbildmodus eines Elementes sichtbar sein soll.

Position

Über die Eigenschaften **X (Pixel)** und **Y (Pixel)** können Sie die Position des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind in Pixel. Die Position lässt sich auch direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Element, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element an die gewünschte Stelle.

Größe

Über die Eigenschaften **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** können Sie die Größe des Elements bestimmen. Die Angaben dieser Eigenschaften sind ebenfalls in Pixel. Auch hier lässt sich die Größe direkt am Element über die Maus ändern. Hierzu gehen Sie mit dem Mauszeiger auf einen der acht Fensterpunkte des Elements, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Element auf die gewünschte Größe.

Falls Sie in der Eigenschaft **Seitenverhältnis einhalten** den Haken setzen, bleibt das zuvor eingestellte Seitenverhältnis von Breite zu Höhe des jeweiligen Elements konstant, falls Sie dieses anschließend vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie z. B. die Breite des Elements vergrößern, passt sich die Höhe des Elements an das vorherige Seitenverhältnis an und vergrößert sich automatisch.

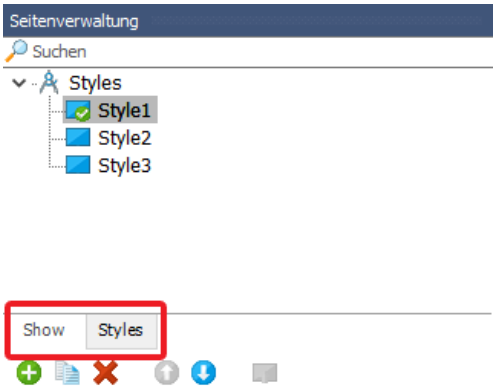
Unter Darstellungselemente werden im Folgenden alle Elemente und deren jeweiligen spezifischen Eigenschaften erläutert.

6.5 Styles

Mit den Styles haben Sie die Möglichkeit bestimmte Eigenschaften für alle in der Präsentation (Show) befindlichen Screens und Elemente zentral festzulegen. Z.B. können Sie die Schriftart oder -farbe für alle Text-Elemente vorab festlegen und müssen somit nicht bei jedem neu angelegten Text-Element neu eingestellt werden. Das kann bei der Erstellung bzw. Bearbeitung gerade bei größeren DSSHOW-Projekten eine enorme Zeitersparnis bringen.

6.5.1 Styles anlegen und bearbeiten

Um die Styles zu bearbeiten, wechseln Sie in der Seitenverwaltung auf den Tab „Styles“:



Ähnlich wie in der Seitenverwaltung für die Präsentation, können Sie mehrere Seiten anlegen, wobei jede Seite einen Style repräsentiert. Der Präsentation (Show) kann dabei nur ein Style gleichzeitig zugeordnet werden. Der standardmäßig eingestellte Style ist mit einem grünen Haken gekennzeichnet. Um einen anderen Style als Standardstyle festzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Style und klicken im Popup-Menü auf den Eintrag „Als Standardstyle festlegen“.

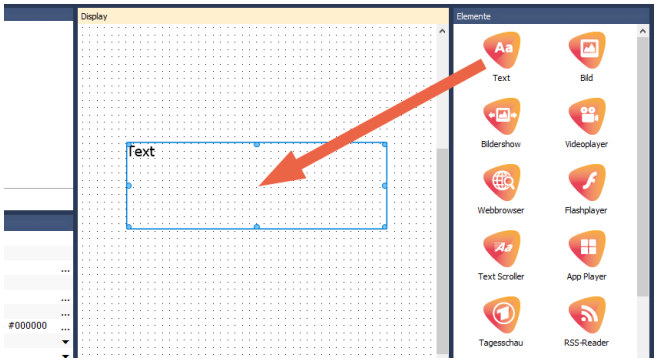
Im Bereich Displays / Player-PCs können Sie jedem Player-PC im Netzwerk auch einen individuellen Style zuordnen (siehe Displays / Player-PCs verwalten) und somit verschiedene Themes für das gleiche Projekt auf unterschiedlichen Player-PC realisieren.

Zudem können Sie den Style auch während der Präsentation z.B. über das Button-Element ändern (siehe Funktion per Button ausführen). Z.B. könnte man so den Wechsel zwischen einem Light und Dark Mode realisieren.

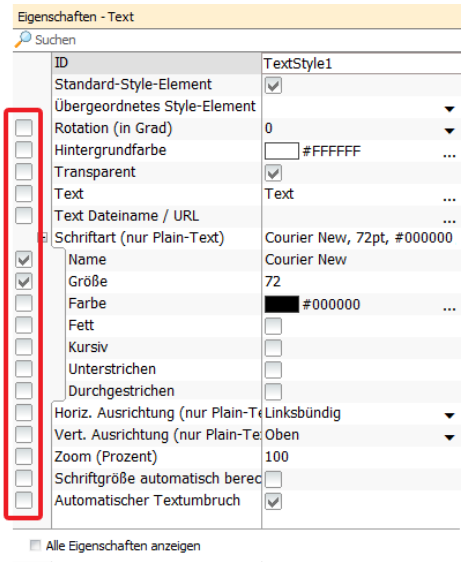
Um einen bestimmten Style zu bearbeiten, klicken Sie auf diesen in der Seitenverwaltung. Ähnlich wie im Display-Bereich im Show-Bereich, können Sie hier nun beliebige Darstellungselemente hinzufügen, wobei Sie im Style-Bereich die Eigenschaften festlegen, welche auf die Darstellungselemente in der Präsentation vererbt werden sollen.

6.5.2 Style-Eigenschaften für Screens und Darstellungselemente festlegen

Fügen Sie nun im Style-Bereich ein beliebiges Element hinzu (z.B. Text-Element). Wählen Sie es anschließend aus, in dem Sie auf das Element mit der linken Maustaste klicken:



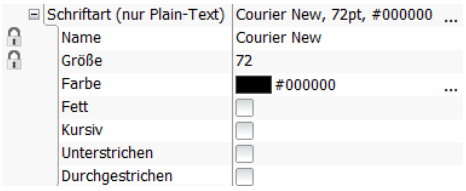
Im Eigenschaftsfenster stehen Ihnen nun für jede stylebare Eigenschaft im linken Bereich jeweils eine Checkbox zur Verfügung.

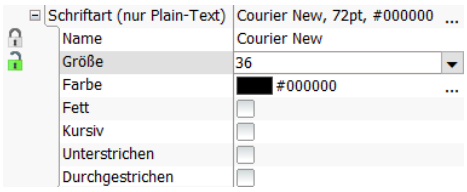


Setzen Sie nun bei einer oder mehreren Eigenschaften die Checkbox (z.B. bei **Name** und **Größe** unterhalb der **Schriftart**). Ändern Sie die Eigenschaften auf einen beliebigen Wert (z.B. Schrift**name** auf „Courier New“ und Schrift**größe** auf „72“).

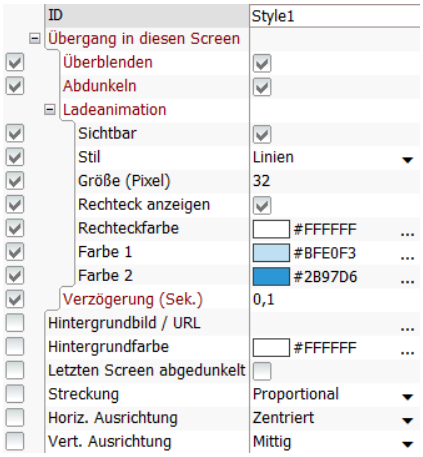
Wechseln Sie nun auf den Show-Bereich (Tab „Show“ in der Seitenverwaltung) und fügen auch dort das Element hinzu. Die im Style-Element gesetzten Eigenschaften werden nun unmittelbar im Show-Element übernommen. Auch bei bereits vorhandenen Show-Elementen werden die Eigenschaften aus dem Style-Element übernommen. Somit lassen sich auch bereits bestehende Projekte ohne Styles relativ zügig „nachstylen“.

Im Eigenschaftsfenster des Show-Elements werden die „gestylten“ Eigenschaften mit einem Schlosssymbol gekennzeichnet. Diese Eigenschaften können in diesem Zustand nicht geändert werden und erben immer die Eigenschaft des zugeordneten Style-Elements.





Möchten Sie die Eigenschaft dennoch anpassen, klicken Sie auf das geschlossene Schlosssymbol. Dieses wird nun geöffnet dargestellt und der ursprüngliche Eigenschafts-wert wiederhergestellt, welcher sich nun auch ändern lässt. Dieses Vorgehen wird allerdings nicht empfohlen, da dies dem eigentlichen Style-Gedanken wiederspricht und die Arbeit bei umfassenden Styleanpassungen erschweren kann. Alternativ können Sie im Stylebereich ein zweites Element anlegen, welches vom ersten erbt und dort die gewünschte Eigenschaft separat einstellen (siehe unten Style-Elemente zuordnen / Style-Elemente vererben).

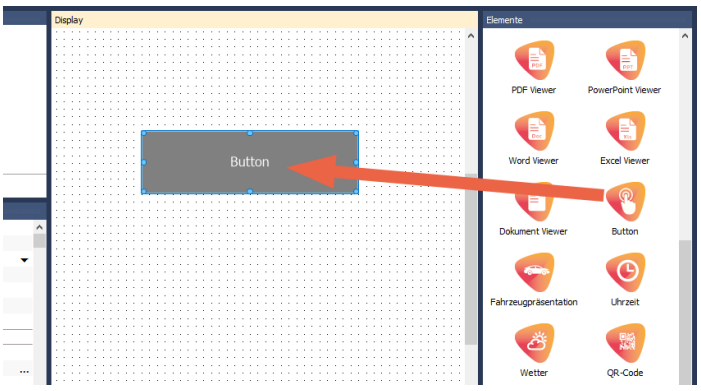


Auch für Screens können Style-Eigenschaften festgelegt werden. Wechseln Sie hierzu auf den Style-Bereich (Tab „Styles“ in der Seitenverwaltung) und klicken anschliessend mit der linken Maustaste im Display-Bereich auf eine leere Stelle im Screen. Im Eigenschaftsfenster können Sie nun, wie bei den Darstellungs-elementen, die Eigenschaften durch Setzen der Checkbox festlegen, welche die Screens im Show-Bereich erben sollen.

Sie können z.B. so für alle Screens die Übergangsart einheitlich festlegen (z.B. Überblendung mit aktivierter Ladeanimation).

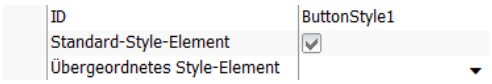
6.5.3 Style-Elemente zuordnen / Style-Elemente vererben

Im Style-Bereich können Sie pro Style-Seite auch mehrere Elemente des gleichen Typs anlegen und für diese unterschiedliche Style-Eigenschaften festlegen, welche Sie auf die Show-Elemente vererben möchten. Wechseln Sie hierzu in den Style-Bereich (Tab „Styles“ in der Seitenverwaltung) und fügen **zwei** Buttons hinzu:

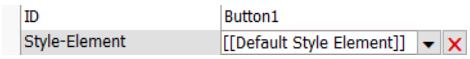


6. Designer

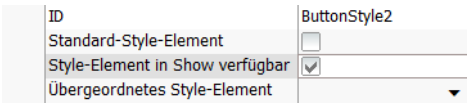
Legen Sie in den Buttons unterschiedliche Eigenschaften fest und setzen die jeweilige Style-Checkbox, damit die Eigenschaften vererbt werden können.



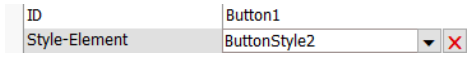
Bei dem ersten Element, welches in einem Style-Screen hinzugefügt wird, wird die Eigenschaft **Standard-Style-Element** automatisch auf aktiv gesetzt. Diese Eigenschaft gibt an, dass alle Show-Elemente von diesem Style-Element die Eigenschaften erben, bei denen in der Eigenschaft **Style-Element** „[[Default Style Element]]“ ausgewählt ist. Dieser Eintrag wird bei allen Show-Elementen standardmäßig gesetzt.

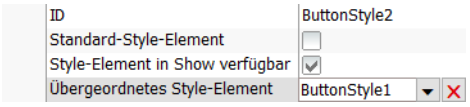


Bei allen weiteren Style-Elementen des gleichen Typs (Text, Button, Videoplayer, etc.) ist die Eigenschaft **Standard-Style-Element** inaktiv. Hierbei ist auch zu beachten, dass nur bei jeweils einem Style-Element des gleichen Typs die Eigenschaft **Standard-Style-Element** gesetzt sein kann.



Um bei einem Show-Element die Eigenschaften von einem bestimmten Style-Element zu erben, setzen Sie zuerst im Style-Element die Eigenschaft **Style-Element in Show verfügbar**. Stellen Sie hierbei zuerst sicher, dass die Eigenschaft **Standard-Style-Element** deaktiviert ist. Nun können Sie im Show-Element in der Eigenschaft **Style-Element** das Style-Element auswählen und somit dessen Eigenschaften erben. Möchten Sie dagegen von keinem Style-Element erben, lassen Sie die Eigenschaft einfach leer.





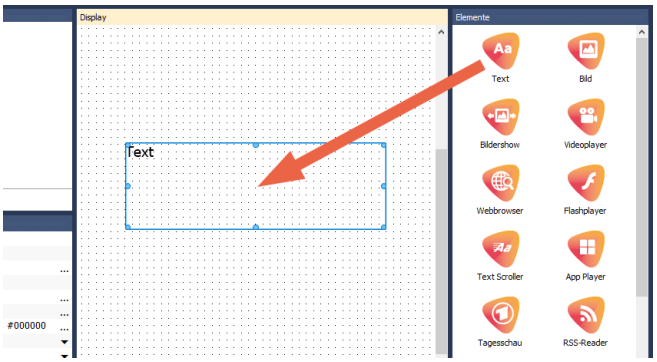
Auch die Vererbung zwischen Style-Elementen ist möglich. Wählen Sie hierzu in der Eigenschaft **Übergeordnetes Style-Element** das gewünschte Style-Element aus, von dem Sie die Eigenschaften erben möchten. Alle Eigenschaften werden nun aus dem übergeordneten Style-Element geerbt. Diese werden auch hier mit dem Schlosssymbol gekennzeichnet und können bei Bedarf durch einen Klick darauf überschrieben werden.

Durch die Vererbung der Style-Elemente untereinander können ganze Stylehierarchien aufgebaut werden. Legen Sie z.B. ein Style-Button-Element an, in welchen Sie grundlegende Eigenschaften wie Schriftart, Gestaltung, etc. einstellen. In weiteren Style-Button-Elementen legen Sie in der Eigenschaft **Übergeordnetes Style-Element** das erste fest und vergeben für die jeweiligen Kind-Button-Elemente z.B. individuelle Farbwerte in der Eigenschaft **Farbe**. In der Show wählen Sie nun für die Button-Elemente in der Eigenschaft **Style-Element** das gewünschte Style-Element aus und gestalten so einheitlich z.B. Menü-, Home-oder Zurück-Buttons.

6.6 Darstellungselemente

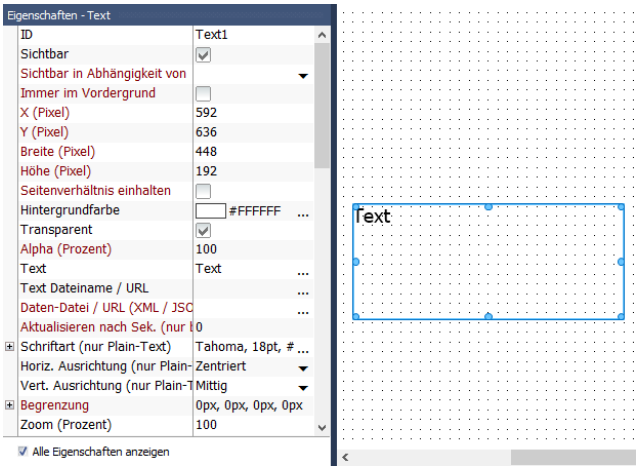
6.6.1 Text

Mit dem Text-Element können Sie Texte auf dem Display darstellen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Text-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie Einstellungen für den Text und dessen Darstellung vornehmen. Klicken Sie hierzu auf das Text-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

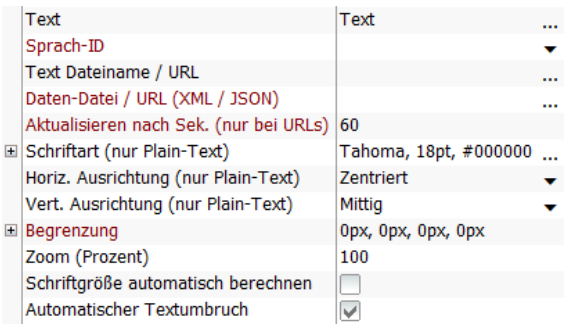
In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Text und Textdarstellung

In der Eigenschaft **Text** können Sie den anzuzeigenden Text eingeben. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Eingabefenster zu öffnen, über welches Sie den Text eingeben bzw. ändern können.



Im Eingabefenster haben Sie die Möglichkeit den Text entweder mit oder ohne Formatierungen zu

gestalten. Wählen Sie hierzu im Bereich „Format“ entsprechend „Rich Text“ (mit Formatierungen) oder „Nur Text“ (ohne Formatierungen) aus. Bitte beachten Sie, dass bei Texten mit Formatierungen die Eigenschaften **Schriftart**, **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** im Eigenschaftsfenster des Text-Elements nicht geändert werden können.

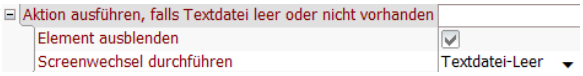
In der „Rich Text“-Darstellung haben Sie zusätzlich die Möglichkeit

Shapes innerhalb des Textes anzuzeigen. Dadurch können z.B. Emojis dargestellt werden. Um die Anzeige von Shapes zu aktivieren, setzen Sie die Eigenschaft **Shapes (Emojis, etc. zeichnen, langsamer)**. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei der Darstellung von Text mit Shapes langsamer ist.

Falls Sie Mehrsprachigkeit in Ihrem DSSHOW-Projekt verwenden, können Sie den darzustellenden Text über eine ID in der Eigenschaft **Sprach-ID** festlegen. Der Text wird dann in Abhängigkeit der aktuell ausgewählten Sprache angezeigt (siehe hierzu auch Mehrsprachigkeit).

Möchten Sie den Text aus einer Datei oder über eine URL anzeigen, geben Sie den entsprechenden Dateinamen der Textdatei (.txt) oder die URL in der Eigenschaft **Text Dateiname / URL** an. Befindet sich die Textdatei lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive) und wird diese während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW automatisch und zeigt den aktualisierten Text an. Somit können Sie den Text auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Falls die Textdatei leer oder nicht vorhanden ist, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls Textdatei leer oder nicht vorhanden** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.



In der Eigenschaft **Daten-Datei / URL (XML / JSON)** können Sie eine XML- oder JSON-Datei angeben, aus der bestimmte Informationen innerhalb Ihres Textes angezeigt werden können. Im Abschnitt Daten aus eine XML-/JSON-Quelle anzeigen wird diese Funktion genauer erläutert.

Wenn Sie eine URL als Quelle für den Text angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher der Text bzw. Daten (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer aktuelle Informationen über einen Webserver anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Textdateien wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button

, um die Schriftart zu ändern. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart nur bei Texten ohne Formatierungen (Nur Text) über das Eigenschaftsfenster geändert werden kann.

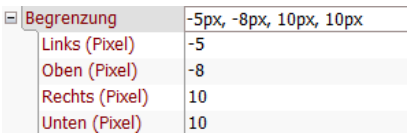
In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie den Text innerhalb des Text-Elements ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.). Diese Eigenschaften wirken sich nur auf Texte ohne Formatierung (Nur Text) aus.

Über die Eigenschaft **Zoom (Prozent)** geben Sie den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung des Textes an.

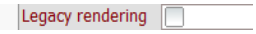
Soll der Text immer passend im Elementrechteck mit der dazugehörigen größtmöglichen Schriftgröße angezeigt werden, setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch berechnen**. Bitte beachten Sie, dass in Abhängigkeit vom Text die Berechnung der Schriftgröße die Performance von DSSHOW beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Automatischer Textumbruch** können Sie angeben, ob der Text automatisch an der rechten Elementgrenze umgebrochen werden soll, falls dieser darüber hinaus geht. Zeilenumbrüche innerhalb des Textes sind davon unbeeinflusst und werden in jedem Fall angezeigt.

Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, Abstände des Textes zum Rand des Elements anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die gewünschten Abstände zu ändern.

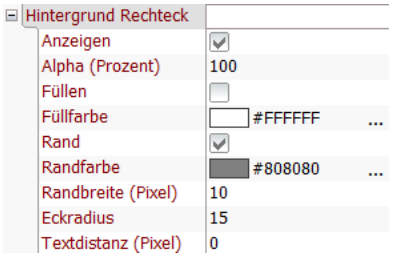


DSSHOW verwendet ab der Version 2.8.0 zur Darstellung der Inhalte die Skia-Grafikbibliothek. Dabei kann es zu Unterschieden bei der Darstellung des Textes im Vergleich zur Vorgängerversion kommen. Damit die Textdarstellung z.B. in älteren DSSHOW-Projekten unverändert bleibt, können Sie die Eigenschaft **Legacy rendering** setzen. In diesem Fall wird das Zeichnen von Text über die ursprüngliche Grafikbibliothek durchgeführt. Bitte beachten Sie, dass diverse Funktionen wie z.B. das Zeichnen von Shapes (Emojis, etc.) mit **Legacy rendering** nicht funktioniert.



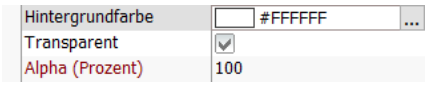
Hintergrund Rechteck

Zusätzlich zum Text können Sie ein Rechteck im Hintergrund darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu bearbeiten.



Sie können auch nur ein Rechteck bzw. einen Rahmen darstellen, indem Sie den Text in der Eigenschaft **Text** entfernen. Somit haben Sie die Möglichkeit ein Rechteck bzw. einen Rahmen um ein beliebig anderes Element (z. B. Webbrowser) zu platzieren, indem Sie das Text-Element einfach darüberlegen.

Hintergrundfarbe und Transparenz

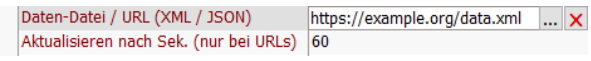


Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Textes ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Automatisch ausblenden

Mit der Eigenschaft **Automatisch ausblenden** können Sie bewirken, dass der Text nach einer bestimmten Zeit ausgeblendet wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken bei **Aktiv**, um die Funktion zu aktivieren. Mit **Initial sichtbar** geben Sie an, ob das Element in der Präsentation von Anfang an sichtbar sein soll (andernfalls ist es unsichtbar). Über die Eigenschaft **Sekunden** regeln Sie, wie lange der Text sichtbar bleiben soll. Wenn Sie den Text aus einer Datei anzeigen (über die Eigenschaft **Text Dateiname**) und diesen ändern, erkennt dies DSSHOW und blendet den Text wieder für die in der Eigenschaft **Sekunden** angegebene Zeit ein.

Daten aus eine XML-/JSON-Quelle anzeigen



Über die Eigenschaft **Daten-Datei / URL (XML / JSON)** können Sie eine Datei oder URL angeben, aus der XML- oder JSON-Daten geladen werden, die Sie innerhalb Ihres Textes anzeigen können. Die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** legt dabei eine Zeit in Sekunden fest, nach welcher die Daten (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden sollen (bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Dateien wird diese Funktion nicht durchgeführt).

Innerhalb des Textes geben Sie mit Platzhaltern der Form **$Pfad zum Datenfeld$** an, welche Datenfelder Sie anzeigen möchten. Dabei hat der Pfad folgenden Aufbau:

$Feldname Ebene 1/Feldname Ebene 2/.../Feldname Ebene 3$

Beispiel:

Daten aus einer XML-Datei:

```
<person>
```

```
  <vorname>Max</vorname>
  <nachname>Mustermann</nachname>
  <geschlecht>männlich</geschlecht>
</person>
```

Text im Element:
Vorname: $person/vorname$
Nachname: $person/nachname$
Geschlecht: $person/geschlecht$

Durch die Ersetzung der Platzhalter mit den Daten wird folgender Text angezeigt:
Vorname: Max
Nachname: Mustermann
Geschlecht: männlich

Die gleichen Daten im JSON-Format:

```
{
  "person": {
    "vorname": "Max",
    "nachname": "Mustermann",
    "geschlecht": "männlich"
  }
}
```

Möchten Sie Einträge aus Listen (Arrays) ausgeben, können Sie dies im Platzhalter mit **Feldname[Index]** angegeben. Der Index kann dabei mit 1 bis Anzahl der Einträge oder * für den letzten Listeneintrag angegeben werden.

Beispiel:

Daten aus einer XML-Datei:

```
<personen>
  <person>
    <vorname>Max</vorname>
    <nachname>Mustermann</nachname>
    <geschlecht>männlich</geschlecht>
  </person>
  <person>
    <vorname>Maxi</vorname>
    <nachname>Musterfrau</nachname>
    <geschlecht>weiblich</geschlecht>
  </person>
  <person>
    <vorname>Moritz</vorname>
    <nachname>Mustermann</nachname>
    <geschlecht>männlich</geschlecht>
  </person>
</personen>
```

6. Designer

Feldangaben im Text:
$personen/person[1]/nachname$ wird ersetzt durch Mustermann (1. Eintrag von <person>).
$personen/person[2]/nachname$ wird ersetzt durch Musterfrau (2. Eintrag von <person>).
$personen/person[*]/vorname$ wird ersetzt durch Moritz (letzter Eintrag von <person>).

Daten aus einer JSON-Datei:

```
{
  "personen": [{
    "vorname": "Max",
    "nachname": "Mustermann",
    "geschlecht": "männlich"
  },
  {
    "vorname": "Maxi",
    "nachname": "Musterfrau",
    "geschlecht": "weiblich"
  },
  {
    "vorname": "Moritz",
    "nachname": "Mustermann",
    "geschlecht": "männlich"
  }]
}
```

Feldangaben im Text:
$personen/[1]/nachname$ wird ersetzt durch Mustermann (1. Eintrag unterhalb von personen).
$personen/[2]/nachname$ wird ersetzt durch Musterfrau (2. Eintrag unterhalb von personen).
$personen/[*]/vorname$ wird ersetzt durch Moritz (letzter Eintrag unterhalb von personen).

Um den Inhalt eines XML-Attributs auszugeben, wird dem Pfad der Name des Attributs mit vorangestellten ~ (Tilde) hinzugefügt.

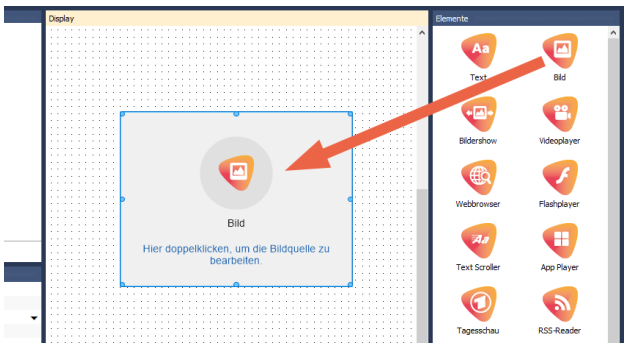
Beispiel-XML:

```
<personen>
  <person vorname="Max" nachname="Mustermann" geschlecht="männlich" />
  <person vorname="Maxi" nachname="Musterfrau" geschlecht="weiblich" />
  <person vorname="Moritz" nachname="Mustermann" geschlecht="männlich" />
</personen>
```

$personen/person[1]/~vorname$ wird ersetzt durch Max (1. Eintrag von <person>).
$personen/person[2]/~vorname$ wird ersetzt durch Maxi (2. Eintrag von <person>).
$personen/person[*]/~vorname$ wird ersetzt durch Moritz (letzter Eintrag von <person>).

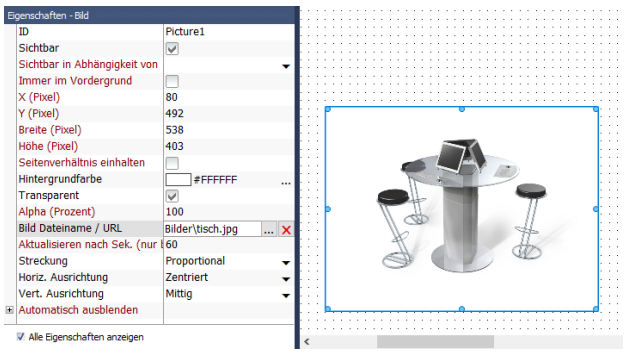
6.6.2 Bild

Mit dem Bild-Element können Sie Bilder auf dem Display darstellen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Bild-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Bild und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Bild-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Bild und Bilddarstellung

In der Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** geben Sie den Dateinamen bzw. die URL des Bildes an, welches Sie anzeigen möchten. Befindet sich das Bild lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive) und wird dieses während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW automatisch und zeigt das aktualisierte Bild an. Somit können Sie das Bild auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Wenn Sie eine URL als Bildquelle angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher das Bild (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer das aktuelle Bild einer

Webcam anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Bildern wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Größe und das Seitenverhältnis des Bildes innerhalb des Element-Rechtecks fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	Beschreibung
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird innerhalb des Bild-Elements ausgerichtet.
Verzerrt	Die Bildgröße wird an die Größe des Element-Rechtecks angepasst.
Füllend	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird innerhalb des Bild-Elements füllend dargestellt. Dadurch kann das Bild an den Rändern beschnitten werden.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

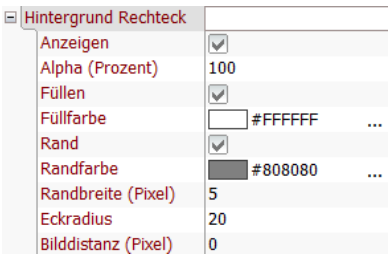
Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild innerhalb des Rechtecks ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Darstellung der Bildqualität bei Verkleinerung

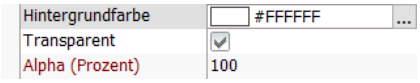
Wenn das verwendete Bild verkeinert dargestellt wird (in Breite und/oder Höhe kleiner als in der Bildoriginalgröße), wird dieses ggf. nicht optimal dargestellt. Hierzu kann die Eigenschaft **Bildqualität (bei Verkleinerung)** zur Verbesserung der Darstellung verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei höheren Bildqualitäten niedriger ist.

Hintergrund Rechteck

Zusätzlich zum Bild können Sie ein Rechteck im Hintergrund darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu bearbeiten.



Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Bildes ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Bild über einen Button ändern

Mit dem Button-Element haben Sie die Möglichkeit, während der Präsentation das aktuell darzustellende Bild zu ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** das gewünschte Bild aus, wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Bild-Element und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird das Bild entsprechend geändert (siehe auch Funktion per Button ausführen).

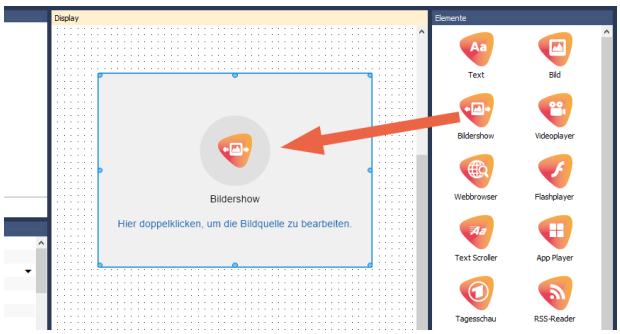
Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder das ursprüngliche Bild (festgelegt in der Eigenschaft **Bild Dateiname / URL**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Automatisch ausblenden

Mit der Eigenschaft **Automatisch ausblenden** können Sie bewirken, dass das Bild nach einer bestimmten Zeit ausgeblendet wird. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken bei **Aktiv**, um die Funktion zu aktivieren. Mit **Initial sichtbar** geben Sie an, ob das Element in der Präsentation von Anfang an sichtbar sein soll (andernfalls ist es unsichtbar). Über die Eigenschaft **Sekunden** regeln Sie, wie lange das Bild sichtbar bleiben soll. Wenn Sie die Bild-Datei ändern (z. B. bearbeiten oder austauschen), erkennt dies DSSHOW und blendet das Bild wieder für die in **Sekunden** angegebene Zeit ein.

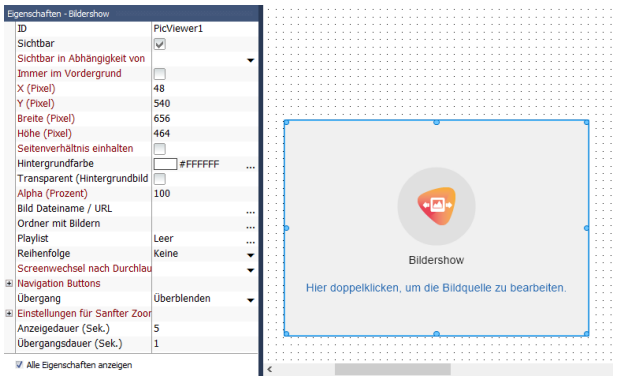
6.6.3 Bildershow

Mit dem Bildershow-Element haben Sie die Möglichkeit, mehrere Bilder im Wechsel (Diashow) an einer bestimmten Position auf dem Display darzustellen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Bildershow-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



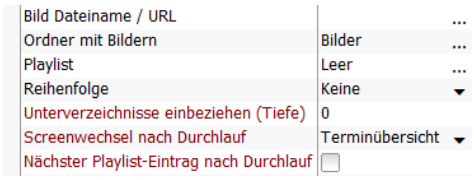
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Bildershow und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Bildershow-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



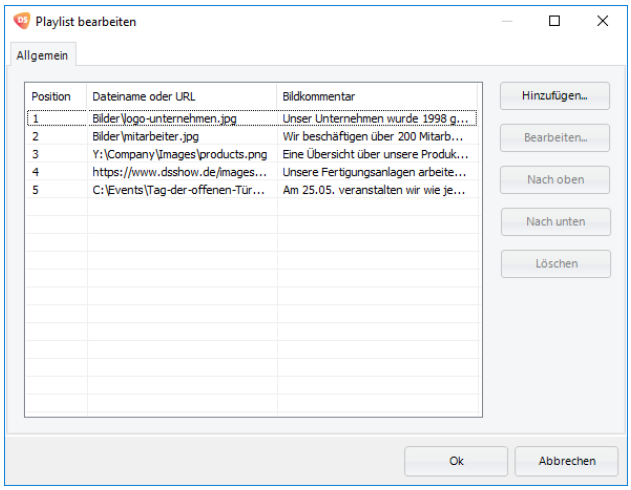
Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Playlist – Liste der darzustellenden Bilder



Über die Eigenschaft **Ordner mit Bildern** können Sie ein Verzeichnis mit Bildern angeben (z. B. auf Ihrer lokalen Festplatte oder aus einem Netzlaufwerk), welche abwechselnd angezeigt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Bilder auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Bilder auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Bild angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

6. Designer



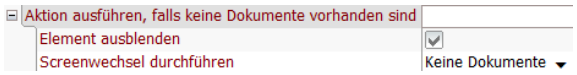
In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Bilder, welche Sie anzeigen möchten, in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . In diesem können Sie die Dateinamen bzw. URLs der Bilder hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Auch die Angabe von Ordner mit Bildern ist möglich. In welcher Tiefe Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = nur der Ordner, 1 = Unterverzeichnisse einbeziehen, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

Zu jedem Bild lässt sich zusätzlich ein Kommentar angeben, welcher während der Präsentation über ein Text-Element eingeblendet werden kann (siehe Bildkommentare anzeigen).

Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.

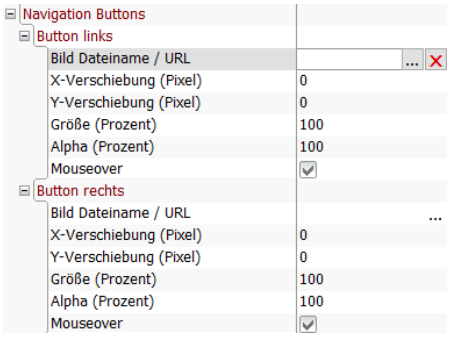
Über die Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** können Sie auch ein einzelnes Bild zum Anzeigen angeben. In diesem Fall wird im Wechsel nur dieses eine Bild angezeigt.

Wenn alle Bilder aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle Bilder dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).



Falls keine Bilder im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.

Navigationsbuttons



Innerhalb der Bildershow haben Sie die Möglichkeit Navigatonselemente in Form von Bilder-Buttons anzulegen. Diese können Sie für die linke (vorheriges Bild anzeigen) und rechte Seite (nächstes Bild anzeigen) der Bildershow festlegen. Über die Eigenschaft **Bild Dateiname** können Sie das Bild für den Button angeben. Mit den Eigenschaften **X-Verschiebung (Pixel)** und **Y-Verschiebung (Pixel)** lässt sich der Bild-Button an eine bestimmte Stelle verschieben. Die Eigenschaft **Größe (Prozent)** bewirkt eine Vergrößerung bzw. Verkleinerung des Bild-Buttons. Die Transparenz (Durchsichtigkeit) lässt sich über die Eigenschaft **Alpha (Prozent)** einstellen. Falls Sie eine Maus in Ihrer Präsentation verwenden, können Sie über die Eigenschaft **Mouseover** festlegen, ob die Transparenz des Bild-Buttons beim Überfahren mit der Maus leicht ändern soll.

Über das Button-Element in DSSHOW besteht eine weitere Möglichkeit in der Bildershow zu navigieren. Wählen Sie im Button hierzu in der Eigenschaft **Ziel** die entsprechende Bildershow aus und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Vorheriges Dokument“ oder „Nächstes Dokument“ (siehe auch Funktion per Button ausführen).

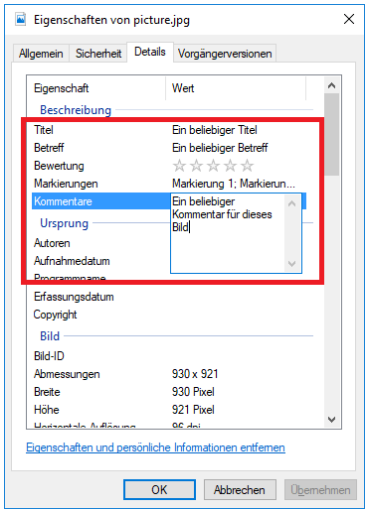
Bildkommentare anzeigen

Zusätzlich zu jedem Bild, können Sie einen jeweiligen Kommentar anzeigen lassen. Dabei wird dieser in einem separaten Text-Element eingeblendet, welches Sie individuell auf dem Display positionieren bzw. gestalten können.

Um Bildkommentare anzuzeigen, klappen Sie die Eigenschaft **Bildkommentare anzeigen** über das ⊞ Symbol auf und wählen Sie das Text-Element über die Eigenschaft **Text-Element, welches den Bildkommentar anzeigt** aus. Über die Eigenschaft **Quelle** können Sie bestimmen, ob die Kommentare aus der Playlist oder aus der Bilddatei geladen werden sollen. Wenn Sie den Kommentar aus der Bilddatei anzeigen, können Sie zudem über die Eigenschaft **Bild-Datenfeld** auswählen, aus welchem Feld (Titel, Betreff, Markierungen, Kommentare) der anzuzeigende Text geladen werden soll.

Bitte beachten Sie, dass DSSHOW das Laden der Kommentare aus Bilddateien nur im JPEG-Format unterstützt. Unter Windows können Sie den Kommentar bearbeiten, in dem Sie auf das Bild mit der rechten Maustaste klicken, Eigenschaften auswählen und unter dem Reiter „Details“ die jeweilige Zeile (abhängig von der Eigenschaft **Bild-Datenfeld**) bearbeiten:

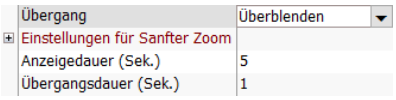
6. Designer



Soll das Text-Element nur angezeigt werden, wenn ein Kommentar vorhanden ist, aktivieren Sie einfach die Eigenschaft **Text-Element bei leerem Kommentar ausblenden**.

Übergang zwischen den Bildern

In der Eigenschaft **Übergang** können Sie die Animation festlegen, welche für den Übergang zwischen den Bildern verwendet werden soll:



Übergang	Beschreibung
Überblenden	Überblendet kontinuierlich ein Bild in das nächste.
Horizontales gleiten	Durch horizontales Bewegen der Bilder werden diese gewechselt.
Vertikales gleiten	Durch vertikales Bewegen der Bilder werden diese gewechselt.
Einzoomen	Das nächste Bild wird kontinuierlich eingezoomt.
Auszoomen	Das nächste Bild wird kontinuierlich ausgezoomt.
Rotierend	Das nächste Bild wird kontinuierlich „reinrotiert“.
Sanfter Zoom (Ken Burns Effekt)	Die Bilder werden mittels Panning- und Zoom-Effekten dargestellt und kontinuierlich überblendet.
Zufällig	Bei jedem Bildwechsel wird zufällig einer der obigen Übergänge angewendet.

Die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** legt dabei fest, wie lange ein Bild angezeigt werden soll. Über die Eigenschaft **Übergangsdauer (Sek.)** können Sie die Länge des Übergangs zwischen den Bildern einstellen. Beide Eigenschaften werden in Sekunden angegeben.

Unterhalb der Eigenschaft **Einstellungen für Sanfter Zoom (Ken Burns Effekt)** können Sie Einstellungen für den Übergang „Sanfter Zoom (Ken Burns Effekt)“ wie Bilddarstellung, Zoom und Panning (Kameraschwenk) vornehmen. Empfehlenswert für den Ken Burns Effekt ist eine **Anzeigedauer von 10 und Übergangsdauer von 3 Sekunden**.

Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie eine Farbe festlegen, welche in den umliegenden Bereichen des Bildes dargestellt werden soll. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

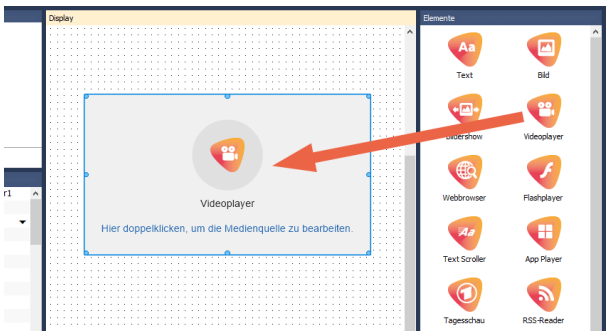
Weiterhin ist es möglich die Bereiche um das Bild herum transparent zu gestalten. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Umliegende Bereiche des Bildes werden mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).
- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

6.6.4 Videoplayer

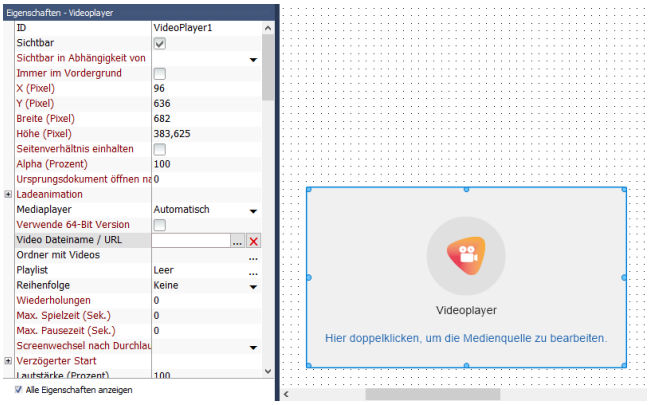
Mit dem Videoplayer-Element können Sie Videodateien und Streams auf dem Display anzeigen bzw. per Touch steuern. Auch die Wiedergabe von Audio (z. B. Hintergrundmusik) ist mit dem Element möglich.



Um den Videoplayer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Videoplayer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung und Bedienbarkeit anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Videoplayer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Mediaplayer – FFmpeg Player, Windows Media Player oder VLC Media Player

In der Eigenschaft **Mediaplayer** können Sie den Mediaplayer zum Abspielen Ihrer Medien festlegen. Dabei können Sie wählen zwischen:

- FFmpeg Player, welcher in DSSHOW enthalten ist.
- Windows Media Player, welcher normalerweise bei Windows bereits installiert ist.
- VLC Media Player, welchen Sie sich unter https://get.videolan.org/vlc/3.0.20/win32/vlc-3.0.20-win32.exe herunterladen können.
- Automatisch, wobei DSSHOW prüft, welcher Mediaplayer (VLC oder Windows Media Player) auf Ihrem PC installiert ist.

Die Frage, welcher Player für Ihr DSSHOW-Projekt am besten geeignet ist, hängt davon ab, welche Medien Sie abspielen möchten. Bestimmte Mediendateien oder Streams lassen sich nur mit einen der Player abspielen. Hier ist es empfehlenswert vorab zu prüfen, welcher Player für das Abspielen Ihrer Medien geeignet ist.

Außer für den FFmpeg Player, können Sie zusätzlich Sie über die Eigenschaft **Verwende 64-Bit Version** einstellen, ob DSSHOW die 64- oder 32-Bit Variante des Windows Media Player bzw. VLC Media Player verwenden soll. Bitte beachten Sie, dass auf Ihrem Player-PC die 64-Bit Versionen von Windows und VLC Media Player installiert sind.

Player-Optionen

Mit der Eigenschaft **Player-Optionen** können Sie Parameter festlegen,

welche beim Starten des Players initial übergeben werden. Diese gelten dann für alle abzuspielenden Medien. Die Parameter sind playerspezifisch und können für die folgenden **Mediaplayer** angegeben werden:

- FFmpeg Player (mögliche Parameter siehe https://ffmpeg.org/ffmpeg-formats.html#Format-Options). Beispiel:
  Option: -fflags
  Wert: nobuffer

  Option: -probesize
  Wert: 32

- VLC Media Player (mögliche Parameter: https://wiki.videolan.org/VLC_command-line_help/). Beispiel:
  Option: --video-filter
  Wert: transform

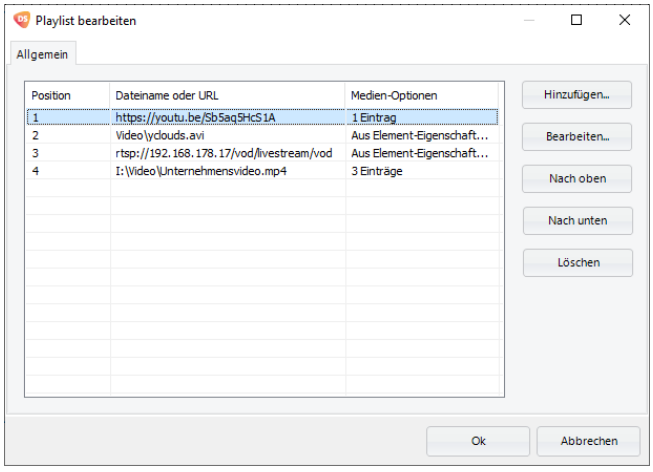
  Option: --transform-type
  Wert: vflip

Bitte beachten Sie, dass nicht alle Kommandozeilenparameter vom Player verarbeitet werden bzw. diese von der Playerversion abhängig sind.

Video Dateiname, Web-Adresse und Playlist

Über die Eigenschaft **Video Dateiname** können Sie den Dateinamen oder die Web-Adresse (URL) des anzuzeigenden Videos (oder Audio-Datei) angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ... , um die Quelle über einen Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei Web-Adressen das Protokoll (http://, https://, rtsp://, etc.) mit angeben.

Über die Eigenschaft **Ordner mit Videos** können Sie ein Verzeichnis mit Video- oder Audiodateien (z. B. auf Ihrer lokalen Festplatte oder aus einem Netzlaufwerk) angeben, welche abwechselnd abgespielt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Medien auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Video angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).



In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Medien, die Sie wiedergeben möchten in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier die Quellen der abzuspielenden Medien hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Auch die Angabe von Ordner mit Medien ist möglich. In welcher Tiefe Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = nur der Ordner, 1 = Unterverzeichnisse einbeziehen, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

Zusätzlich können Sie für jedes Medium spezifische Medien-Optionen angeben (siehe hierzu auch Medien-Optionen). Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „keine“ eingestellt ist.

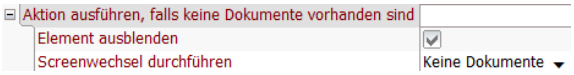
Über die Eigenschaft **Wiederholungen** können Sie die Anzahl angeben, wie oft die Playlist (bzw. Ordner oder eine einzelne Datei) wiedergegeben werden soll. Bei einer Anzahl von 0 gibt es keine Einschränkung, d. h. die Medien werden in einer Dauerschleife immer wieder abgespielt.

Möchten Sie nur eine bestimmte Anzahl von Videos aus einer Playlist oder einem Ordner abspielen, können Sie dies über die Eigenschaft **Max. Anzahl Videos** festlegen. Somit können Sie z.B. zwei zufällig ausgewählte Videos abspielen lassen und danach einen Seitenwechsel (über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf**) durchführen. Wird zu einem späteren Zeitpunkt wieder die Seite mit dem Videoplayer angezeigt, werden erneut zwei zufällige Videos abgespielt und ein Seitenwechsel durchgeführt. Wenn Sie keine Beschränkung der Anzahl der Videos wünschen, tragen Sie einfach 0 ein, um alle Videos der Playlist bzw. des Ordners abzuspielen.

Mit der Eigenschaft **Max. Spielzeit (Sek.)** haben Sie die Möglichkeit, die maximale Abspielzeit pro Medium in Sekunden festzulegen. Das ist z. B. bei Livestreams sinnvoll, welche in Ihrer zeitlichen Abspiellänge nicht beschränkt sind. Somit ist es möglich mehrere Livestreams in eine Playlist einzutragen, bei dem jeder Stream beispielsweise nur 10 Minuten (= 600 Sekunden) abgespielt werden soll. Wenn Sie einen Wert von 0 eintragen, wird das Medium dagegen immer in seiner vollen Länge abgespielt.

Die Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** gibt an, wie lange ein Medium maximal pausiert werden darf (über einen Button oder die Control Bar). Nach Ablauf der eingestellten Zeit wird das Medium wieder automatisch abgespielt. Bei einem Wert von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt, d.h. ein Medium bleibt im pausierten Zustand, bis es wieder über einen Button oder die Control Bar abgespielt wird.

Wenn alle Medien aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle Medien dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).



Falls keine Medien im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.

YouTube-Videos abspielen

Um YouTube-Videos abzuspielen, öffnen Sie Ihren Browser, navigieren zur YouTube-Seite und wählen dort das entsprechende Video aus, so dass es im Browser abgespielt wird. Kopieren Sie nun

die Adresse aus der Adresszeile Ihres Browsers in die Eigenschaft **Video Dateiname** in DSSHOW. Die Adresse eines YouTube-Videos ist normalerweise folgendermaßen aufgebaut:

https://www.youtube.com/watch?v=DRcOXXXXXXX

Sie können auch mehrere YouTube-Videos hintereinander abspielen, indem Sie diese in die **Playlist** eintragen.

Audiowiedergabe – Hintergrundmusik abspielen

Für das Abspielen von Musik oder Audio-Dateien im Allgemeinen wählen Sie in der Eigenschaft **Video Dateiname** die entsprechende Datei aus (.mp3, .wma, .ogg, etc.) und entfernen in der Eigenschaft **Sichtbar** den Haken. Während der DSSHOW-Präsentation bleibt das Videoplayer-Element somit unsichtbar, wobei der Audio-Teil trotzdem hörbar ist. Mit dieser Vorgehensweise können Sie auch die Audio-Spur eines Videos wiedergeben, ohne das Video selbst anzuzeigen.

Wenn Sie mehrere Audio-Dateien hintereinander abspielen möchten, tragen Sie diese in die **Playlist** ein. Auch das Streaming von Audio-Daten über das Netzwerk oder Internet ist möglich. Tragen Sie hierzu die entsprechende URL in die Eigenschaft **Video Dateiname** oder in die **Playlist** ein.

Medien-Optionen

Mit der Eigenschaft **Medien-Optionen** können Sie für den VLC Media Player Parameter für das Abspielen der Medien-Datei festlegen. Sie haben damit beispielsweise die Möglichkeit eine individuelle Datei mit Untertitel angegeben. Eine Liste der möglichen Parameter finden Sie unter https://wiki.videolan.org/VLC_command-line_help/. Hierbei ist zu beachten, dass vor dem Parameternamen anstatt zwei Minuszeichen „--“ ein Doppelpunkt „:“ voranstellt wird.

Beispiel:

Option: :sub-file
Wert: C:\Daten\Videos\Untertitel\untertitel.srt

Bitte beachten Sie, dass nicht alle Kommandozeilenparameter vom Player verarbeitet werden bzw. diese von der Playerversion abhängig sind.

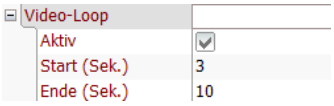
Videos verzögert starten / synchronisieren

Sie können Ihre Videos auch verzögert starten. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Verzögerter Start** über das ⊞ Symbol auf, um alle

darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Mit der Eigenschaft **Verzögerung (Sek.)** geben Sie die Zeit in Sekunden an, wie lange die Verzögerung nach dem Laden des Videos andauern soll. Über die Eigenschaft **Auf andere Videoplayer warten** können Sie zudem einstellen, ob auf alle weiteren sich auf dem Screen befindlichen Videoplayer gewartet werden soll, bis diese Ihr Medium geladen haben. Somit haben Sie die Möglichkeit Videos synchron abzuspielen, da alle Videoplayer gleichzeitig beginnen ihr Video zu starten. Bitte beachten Sie, dass nur auf solche Videoplayer gewartet wird, bei denen auch selbst die Eigenschaft **Auf andere Videoplayer warten** gesetzt ist.

Für das synchrone Abspielen von Videos empfehlen wir den Einsatz des FFmpeg oder VLC Media Player, da diese zeitlich sehr genau mit dem Abspielen eines Videos beginnt (siehe auch Mediaplayer).

Video im Loop abspielen



Über die Eigenschaft **Video-Loop** können Sie einen bestimmten Abschnitt eines Videos wiederholt abspielen. Dadurch können Sie z.B. einen animierten Hintergrund realisieren, in dem Sie das Videoplayer-Element in der vollen Bildschirmgröße auf unterster Ebene der Elemente auf dem Screen positionieren.

Um den Video-Loop zu aktivieren, klappen Sie die Eigenschaft **Video-Loop** über das ⊞ Symbol auf und setzen die Eigenschaft **Aktiv**. Über die Eigenschaften **Start (Sek.)** und **Ende (Sek.)** können Sie den abzuspielenden Bereich im Video eingrenzen. Wenn Sie möchten, dass das Video bis zum Ende gespielt wird, setzen Sie die Eigenschaft **Ende (Sek.)** einfach auf 0.

Bitte beachten Sie, dass bei aktivierten Video-Loop nur ein Video abgespielt wird. Falls Sie die Eigenschaften **Playlist** oder **Ordner mit Videos** verwenden, wird nur das erste verfügbare Video abgespielt. Wir empfehlen das abzuspielende Video über die Eigenschaft **Video Dateiname / URL** anzugeben.

Lautstärke

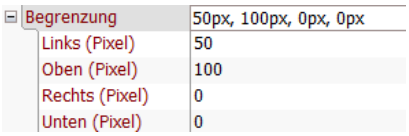
In der Eigenschaft **Lautstärke** können Sie die Lautstärke in Prozent des abzuspielenden Mediums festlegen. Bei 100% wird dieses in voller Lautstärke wiedergegeben, bei 0% ist die Audio-Ausgabe ausgeschaltet.

Vollbildmodus mit Doppelklick

Über die Eigenschaft **Vollbildmodus erlauben** geben Sie dem Betrachter die Möglichkeit, das Video durch doppeltes Tippen per Touch oder einen Doppelklick per Maus in den Vollbildmodus zu schalten, bzw. diesen wieder zu deaktivieren. Im Vollbildmodus wird

das Video auf den gesamten Bildschirmbereich gezoomt und überdeckt dabei evtl. andere vorhandene Elemente auf dem Display. Falls Sie zusätzlich die Control Bar nutzen, erscheint rechts neben der Zeitangabe ein Symbol zum Aktivieren des Vollbildmodus.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des abzuspielenden Videos anpassen. Somit können Sie z.B. auftretende schwarze Ränder im Anzeigebereich des Videos verhindern.
Um den Anzeigebereich einzugrenzen, klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Videoplayers eine positive Anzahl in Pixel angeben, um welche der Inhalt vergrößert wird und somit den Anzeigebereich der Videos zuschneiden.

Hintergrundfarbe

In der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Hintergrundfarbe im Anzeigebereich um das Video herum festlegen. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur für den Mediaplayer „FFmpeg Player“ zur Verfügung steht.

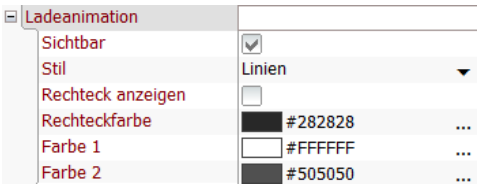
Video/Audio über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während Ihrer Präsentation das abzuspielende Medium ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** das abzuspielende Medium aus, wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Videoplayer-Element und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird das Medium im Videoplayer gestartet (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder das ursprüngliche Medium (festgelegt in der Eigenschaft **Video Dateiname**) auf dem Display wiedergegeben wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

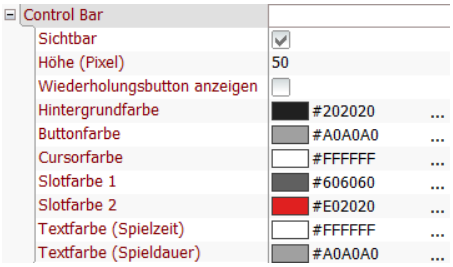
6. Designer

Ladeanimation



Den Ladevorgang eines Videos können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Control Bar



Über die Eigenschaft **Control Bar** können Sie festlegen, ob im unteren Bereich des Videoplayers ein Bereich zur Steuerung des abzuspielenden Videos angezeigt werden soll. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**, um die Control Bar während der Präsentation anzeigen zu lassen. In der Eigenschaft **Höhe (Pixel)** können Sie die Größe der Control Bar festlegen. Die Steuerelemente innerhalb der Control Bar passen sich dabei dessen Höhe automatisch an. Über die Eigenschaft **Wiederholungsbutton anzeigen** können Sie rechts neben dem Play/Pause-Button einen weiteren Button anzeigen lassen, mit dem der Betrachter selbst entscheiden kann, ob das Video nach dessen Ende automatisch wieder von vorne abgespielt werden soll. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Farben der Control Bar anpassen.

Das folgende Bild zeigt einen Videoplayer mit aktivierter Control Bar:

6. Designer

Transparenz

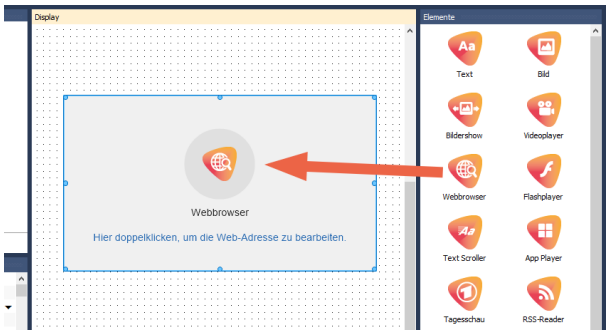
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.5 Webbrowser

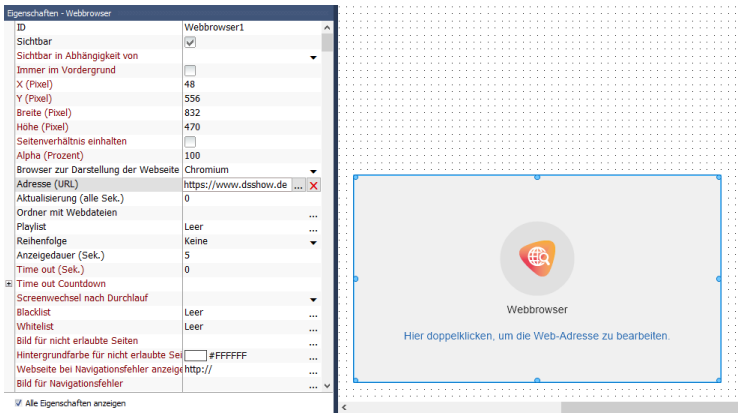
Mit dem Webbrowser-Element können Sie Webseiten auf dem Display darstellen bzw. mit diesen interagieren. DSSHOW verwendet zur Darstellung der Webseiten wahlweise den Chromium oder den Internet Explorer von Microsoft.



Um den Webbrowser zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Webbrowser-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung und Bedienbarkeit anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Webbrowser-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

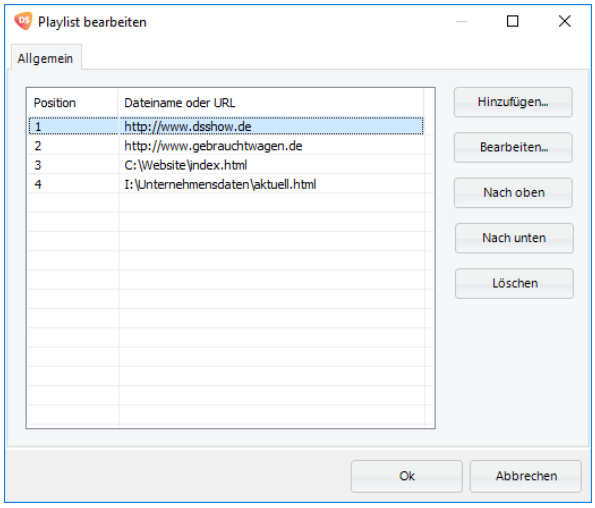
Browser zur Darstellung der Webseite

In der Eigenschaft **Browser zur Darstellung der Webseite** können Sie den Browser festlegen, welcher zur Darstellung der Webseite verwendet werden soll. Sie können zwischen dem Chromium (auch Teil des Browsers Chrome) oder dem Internet Explorer von Microsoft wählen.

Adresse und Playlist

In der Eigenschaft **Adresse** geben Sie die Web-Adresse (URL) der anzuzeigenden Internetseite an. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um die Adresse in den Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei Adressen von Internetseiten das Protokoll (http:// oder https://) mit angeben. Alternativ können Sie Seiten auch offline anzeigen (wenn sich der PC mit DSSHOW bspw. auf einer Messe befindet und kein Internetzugang zur Verfügung steht). Hierzu geben Sie einfach den Pfad der Startseite auf der Festplatte oder Netzlaufwerk ein (z. B. C:\Webseiten\index.html). Mit diversen Tools von Drittanbietern ist es möglich, Internetseiten vollständig herunterzuladen und diese mit DSSHOW offline anzuzeigen.

Möchten Sie, dass die angezeigte Webseite regelmäßig aktualisiert wird, verwenden Sie die Eigenschaft **Aktualisieren (Sek.)**. Geben Sie hier die Zeit in Sekunden ein, nach der die Seite neu geladen werden soll oder 0 Sekunden, wenn Sie die Funktion nicht nutzen möchten.

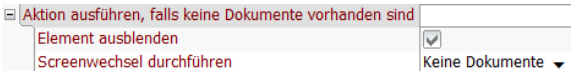


Über die Eigenschaften **Playlist** und **Ordner mit Webdateien** ist es möglich, mehrere Webseiten im ständigen Wechsel darzustellen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier Seiten hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist. Die Anzeigedauer der jeweilig anzuzeigenden Seite können Sie in der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** festlegen.

Über die Eigenschaft **Ordner mit Webdateien** können Sie alternativ zur Playlist ein Verzeichnis angeben, das Webdateien zum Anzeigen enthält. Die Dateien werden dann in Abhängigkeit von der Eigenschaft **Reihenfolge** nacheinander angezeigt. Das Verzeichnis kann sich auch auf einem Netzlaufwerk befinden und ermöglicht so das Hinzufügen bzw. Ändern von Dateien aus der Ferne, während DSSHOW sich im Präsentationsmodus befindet. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

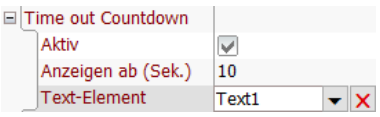
Wenn alle Webseiten aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen

Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle Webseiten dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).



Falls keine Web-Dateien im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.

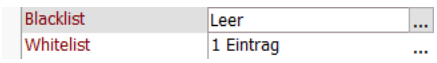
Mit der Eigenschaft **Time out (Sek.)** können Sie festlegen, nach wie vielen Sekunden der Browser wieder zur Startseite (festgelegt über die Eigenschaft **Adresse**) wechseln soll, nachdem keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur durch einen Nutzer erfolgt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn eine Sekundenanzahl größer Null in **Time out (Sek.)** eingestellt ist. In der Eigenschaft **Sicherheit** können Sie weitere Aktionen setzen (z. B. Cookies oder Cache löschen), welche nach einem Time out ausgelöst werden (siehe Sicherheit).



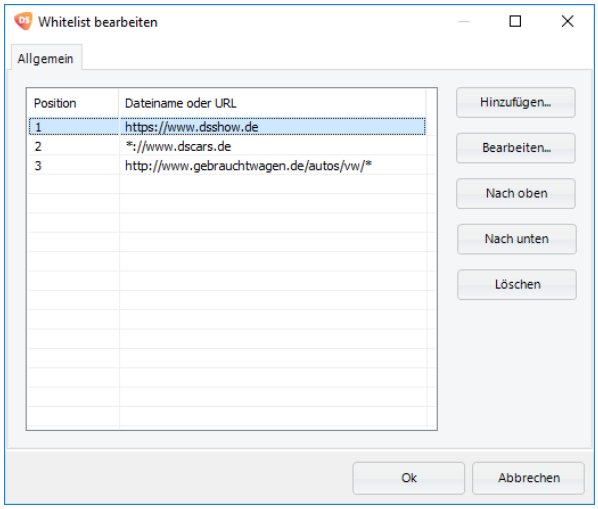
Zusätzlich können Sie über die Eigenschaft **Time out Countdown** ein Textfeld einblenden, welches die verbleibende Zeit bis zum Time out in Sekunden anzeigt. Setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktiv**, geben in **Anzeigen ab (Sek.)** die Zeit ein, ab der das Text-Element eingeblendet werden soll und wählen über die Eigenschaft **Text-Element** das Element aus, welches die Sekunden anzeigen soll. Im Text-Element selbst entfernen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**, da das Element nur ab der in **Anzeigen ab (Sek.)** eingestellten Zeit angezeigt werden soll. Tragen Sie nun in der Eigenschaft **Text** (im Text-Element) den Platzhalter **$seconds$** ein. Dieser wird während der Präsentation durch die verbleibende Sekundenanzahl ersetzt.

Sie können sich hierzu auch das Beispielprojekt „Kiosk Browser“ anschauen. In diesem wird unter anderem der **Time out Countdown** demonstriert.

Whitelist und Blacklist – nur bestimmte Webseiten erlauben



In der Eigenschaft **Whitelist** legen Sie fest, welche Webseiten aufgerufen werden dürfen und in **Blacklist**, welche Seiten nicht erlaubt sind. Somit können Sie bewirken, dass Nutzer nur auf bestimmten Seiten surfen dürfen, bzw. bestimmte Seiten vom Surfen ausgeschlossen sind. Bitte beachten Sie, dass das Surfen per Touch- oder Mauseingabe nur dann möglich ist, wenn die Eigenschaft **Touch** aktiviert ist.



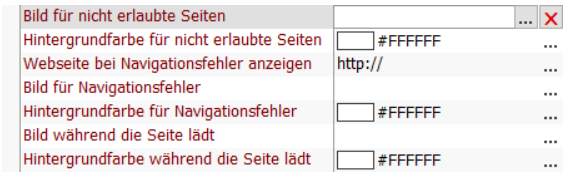
Um die Liste der Seiten zu bearbeiten, klicken Sie auf den jeweiligen Eintrag (**Blacklist** oder **Whitelist**) und öffnen dann den Bearbeitungs-Dialog über den Button ... . Sie können hier nun die gewünschten Adressen einpflegen (ähnlich wie in der Eigenschaft **Playlist**).

Um mehrere Seiten über einen Eintrag zu erlauben bzw. zu sperren, können Sie das Wildcard „*“ verwenden. Über die Angabe http://www.meineseite.de/downloads/links/* in der **Blacklist** sperren Sie beispielsweise alle Unterseiten im Bereich /downloads/links/. Die Seite http://www.meineseite.de/downloads/links/index.html kann in diesem Fall nicht aufgerufen werden. Das Wildcard „*“ können Sie auch im Protokoll der Adresse verwenden (*://), um so über einen Eintrag Seiten mit http:// und https:// zu erlauben oder zu sperren.

Auch das Ein- bzw. Ausschließen von Javascript-Funktionen ist möglich, sofern diese als Link mit vorangestelltem javascript: angegeben sind (`<a href="javascript:myfunction()">`). Tragen Sie hierzu in die Black- bzw. Whitelist die Funktion mit vorangestelltem javascript: ein. Verwenden Sie das Wildcard „*“, um z.B. alle möglichen Parameter zu berücksichtigen: **javascript:myfunction(*)**

Um den Nutzer zu signalisieren, dass eine bestimmte Webseite gesperrt ist, können Sie ein Bild in der Eigenschaft **Bild für nicht erlaubte Seiten** hinterlegen. Es wird angezeigt, wenn der Nutzer versucht einen Link zu öffnen, welcher durch die **Whitelist** oder **Blacklist** gesperrt wurde.

Status signalisieren



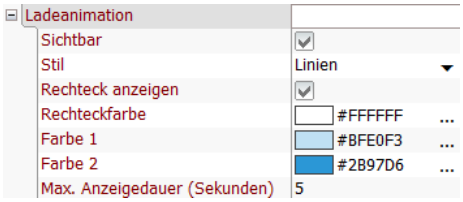
Über die Eigenschaft **Bild für nicht erlaubte Seiten** können Sie dem Nutzer über ein Bild signalisieren, dass bestimmte Seiten gesperrt sind, welche über die Eigenschaften **Whitelist** bzw. **Blacklist** festgelegt wurden. Versucht der Nutzer eine gesperrte Seite aufzurufen, wird für eine bestimmte Zeit das Bild eingeblendet.

Ist das Verhältnis von Breite und Höhe des Bildes ein anderes, als das des Webbrowser-Elements, dann wird das Bild größtmöglich und unverzerrt innerhalb des Elementes dargestellt. Evtl. vom Bild nicht überdeckte Bereiche werden mit der hinterlegten Farbe in **Hintergrundfarbe für nicht erlaubte Seiten** gefüllt.

Über die Eigenschaft **Bild für Navigationsfehler** können Sie nach demselben Prinzip ein Bild für den Fall eines Navigationsfehlers im Browser (z. B. HTTP 404 – not found) hinterlegen. In der Eigenschaft

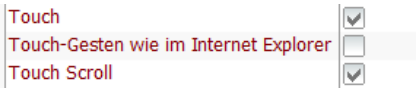
Hintergrundfarbe für Navigationsfehler legen Sie die dazugehörige Farbe fest. Alternativ zum Bild haben Sie auch die Möglichkeit über die Eigenschaft **Webseite bei Navigationsfehler anzeigen** eine bestimmte Webseite anzuzeigen.

Weiterhin können Sie ein Bild anzeigen lassen, während eine Seite geladen wird. Dieses legen Sie über die Eigenschaft **Bild während die Seite lädt** (die dazugehörige Farbe über **Hintergrundfarbe während die Seite lädt**) fest.



Alternativ können Sie das Laden einer Seite auch über eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Die maximale Anzeigedauer der Ladeanimation können Sie in der Eigenschaft **Max. Anzeigedauer (Sekunden)** festlegen. Bei einer Eingabe von 0 Sekunden wird die maximale Anzeigedauer nicht berücksichtigt, d. h. die Ladeanimation wird erst dann nicht mehr angezeigt, wenn die Seite vollständig geladen wurde. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Touch-Funktionen einstellen (nur Internet Explorer)



Wenn Sie den Internet Explorer zur Darstellung verwenden (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite), können Sie zusätzlich Einstellungen zum Touch vornehmen (im Chromium sind die Touch-Funktionen immer aktiv).

In der Eigenschaft **Touch** stellen Sie ein, ob die Touch-Funktionen aktiviert sein sollen. Über die Eigenschaft **Touch-Gesten wie im Internet Explorer** können Sie zusätzlich Gestensteuerungen, wie z.B. Wischen, Scrollen und Zoomen (mit zwei Fingern) aktivieren. Alternativ dazu können Sie auch nur den **Touch Scroll** aktivieren.

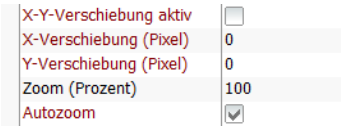
Virtuelle Tastatur

Über die Eigenschaft **Virtuelle Tastatur** haben Sie die Möglichkeit dem Nutzer am Bildschirm eine virtuelle Tastatur zur Verfügung zu stellen, falls z. B. keine physikalische Tastatur am PC vorhanden ist. Die virtuelle Tastatur wird immer dann eingeblendet, wenn der Nutzer ein Text-Eingabefeld per Touch (oder Maus) fokussiert. Verlässt der Nutzer das Feld wieder, wird die virtuelle Tastatur ausgeblendet. Weitere Einstellungsmöglichkeiten zur virtuellen Tastatur finden Sie unter Virtuelle Tastatur.

Scrollbars anzeigen

Mit aktivierter Eigenschaft **Scrollbars anzeigen** können Sie in Ihren Web-Inhalten Scroll-Leisten mit anzeigen lassen. Bitte beachten Sie, dass auch wenn diese Eigenschaft aktiviert ist, die Scroll-Leisten nur dann sichtbar sind, wenn dies die aktuell aufgerufene Webseite zulässt.

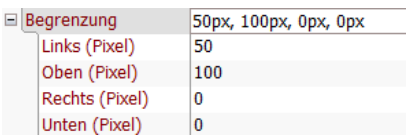
Zoom und Verschiebung der Webseite



Über die Eigenschaften **X-Verschiebung (Pixel)** und **Y-Verschiebung (Pixel)** können Sie die Darstellung der Webseite pixelgenau verschieben. Geben Sie hierzu einfach die Anzahl der Pixel ein, um welche die Darstellung in die gewünschte Richtung verschoben werden soll. Sie haben somit die Möglichkeit einen bestimmten Bereich auf einer Webseite in den Vordergrund zu stellen (d. h. der eingestellte Bereich der Webseite wird als Ausgangspunkt angezeigt). Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur dann aktiv ist, wenn der Haken in der Eigenschaft **X-Y-Verschiebung aktiv** gesetzt ist.

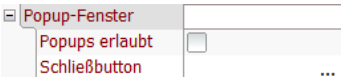
Mittels der Eigenschaft **Zoom (Prozent)** haben Sie die Möglichkeit, den Inhalt der Webseiten vergrößert bzw. verkleinert darzustellen. Eine Angabe von 100% stellt die Webseiten in Originalgröße, 200% doppelt so groß und 50% halb so groß dar. Mit der Eigenschaft **Autozoom** können Sie außerdem bewirken, dass die Größe der Webseite unabhängig von der Auflösung des Displays (z. B. Full HD oder Ultra HD) immer gleich groß dargestellt wird (unter Berücksichtigung der Eigenschaft **Zoom (Prozent)**).

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der Webseite anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Webbrowsers eine positive Anzahl in Pixel angeben, um welche der Inhalt verschoben bzw. erweitert wird und somit den Anzeigebereich der Webseite zuschneiden.

Popups



Standardmäßig sind Popup-Fenster oder das Öffnen eines neuen Tabs im Webbrowser nicht erlaubt. Um diese zu erlauben, klappen Sie die Eigenschaft **Popup-Fenster** über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken in der Eigenschaft **Popups erlaubt**. Popups werden im selben Webbrowser-Element in voller Größe dargestellt. Um ein Popup wieder zu schließen, wird ein Schließ-Symbol oben rechts im Webbrowser eingeblendet, welches der

Nutzer per Touch oder Maus anklicken kann. Über die Eigenschaft **Schließbutton** können Sie hierfür auch ein eigenes Bild hinterlegen.

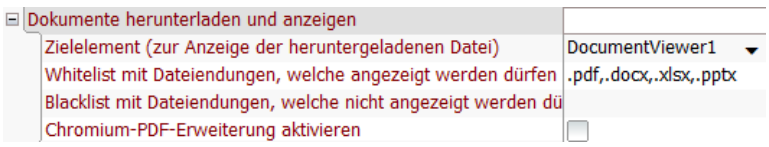
Webseite drucken

Über die Eigenschaft **Drucken** können Sie das Drucken von Webseiten zulassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen den Haken in der Eigenschaft **Drucken erlaubt**. Der Druck kann entweder über die Webseite selbst (z. B. über einen Drucken-Link auf der Seite) oder über das Button-Element in DSSHOW mit der Funktion „Drucken“ ausgelöst werden (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Falls Sie den Chromium zur Darstellung der Webseiten verwenden, können Sie zudem über die Eigenschaft **Druckvorschau aktivieren** das Drucken von PDF-Dokumenten über den Webbrowser ermöglichen (vorausgesetzt die Eigenschaft **Chromium-PDF-Erweiterung aktivieren** ist gesetzt). Bei aktivierter Eigenschaft wird bei Touch bzw. Klick auf das Drucken-Symbol die Druckvorschau angezeigt, über welche u.a. der Drucker ausgewählt bzw. der Druckvorgang gestartet werden kann. Alternativ können Sie den Druckvorgang auch über das Button-Element in DSSHOW mit der Funktion „Drucken“ auslösen (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Bitte beachten Sie, dass das Drucken (außer in der Druckvorschau) über den als Standarddrucker eingestellten Drucker in Windows erfolgt. Diesen können Sie in Windows unter *Systemsteuerung -> Geräte und Drucker* ändern.

Dokumente herunterladen und anzeigen



Mit der Eigenschaft **Dokumente herunterladen und anzeigen** können Sie das Herunterladen und Anzeigen von Dokumenten über ein zugeordnetes Element ermöglichen (z.B. Dokument Viewer). Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und wählen in der Eigenschaft **Zielelement** das entsprechende Element aus, in dem das heruntergeladene Dokument angezeigt werden soll.

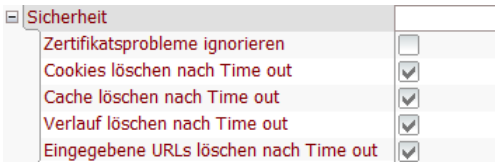
Über die Eigenschaften **Whitelist** und **Blacklist** können Sie kommagetrennt Dateiendungen angeben, welche Sie vom Download und Anzeigen ein- bzw. ausschließen möchten.

In der Eigenschaft **Chromium-PDF-Erweiterung aktivieren** können Sie angegeben, ob zur Anzeige von PDF-Dateien der im Chromium integrierte PDF-Viewer verwendet werden soll. Möchten Sie stattdessen den PDF Viewer von DSSHOW verwenden, fügen Sie ein neues PDF Viewer-Element hinzu und ordnen diesen über die Eigenschaft **Zielelement** zu.

Bitte beachten Sie, dass diese Funktion zum Herunterladen und Anzeigen von Dokumenten nur im Chromium zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Sicherheit

Unterhalb der Eigenschaft Sicherheit, können Sie sicherheitsrelevante Einstellungen vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Sicherheit** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.



Über die Eigenschaft **Zertifikatsprobleme ignorieren** können Sie bewirken, dass beim Aufruf von verschlüsselten Seiten (https://), evtl. vorhandene Zertifikatsprobleme ignoriert werden. Somit können Sie beispielsweise den Aufruf von Seiten mit selbst signierten Zertifikaten zulassen.

Wenn Sie Webseiten anzeigen möchten, welche personalisierte Funktionen enthalten (wie z. B. Login, Warenkorb, etc.), empfehlen wir Ihnen die folgenden Sicherheitseinstellungen im Webbrowser zu aktivieren. Um diese Funktionen nutzen zu können, müssen Sie in der Eigenschaft **Time out (Sek.)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach der (falls keine Aktivität mehr durch den Nutzer erfolgt) automatisch auf die Startseite (hinterlegt in der Eigenschaft **Adresse**) zurücknavigiert wird.

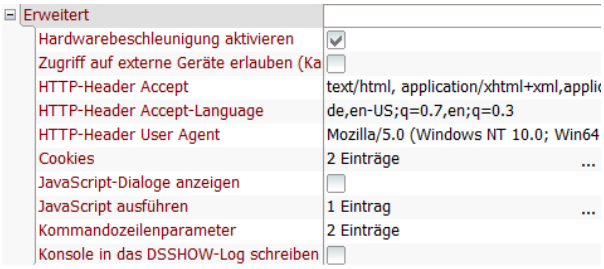
Über die Eigenschaft **Cookies löschen nach Time out** veranlassen Sie das Löschen sämtlich erstellter Cookies nach einem Time out. Dadurch werden unter anderem auch diverse Session-Cookies entfernt, welche z. B. für Account-Logins oder Warenkörbe angelegt wurden.

Die Eigenschaft **Cache löschen nach Time out** bewirkt das Löschen von zwischengespeicherten Daten wie besuchte Webseiten und Bilder.

Durch das Setzen der Eigenschaft **Verlauf löschen nach Time out** veranlassen Sie das Löschen der gespeicherten Adressen der besuchten Webseiten. Normalerweise werden diese im Browser-Verlauf gespeichert. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur im Internet Explorer zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Über die Eigenschaft **Eingegebene URLs löschen nach Time out** können Sie das Löschen der eingegebenen Adressen bewirken. Diese könnten ansonsten als Vorschlag in der Adresszeile des Internet Explorer erscheinen. Bitte beachten Sie, dass auch diese Funktion nur im Internet Explorer zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Erweiterte Eigenschaften



Über die Eigenschaft **Erweitert** können Sie weitere Einstellungen für das Webbrowser-Element vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

In der Eigenschaft **Hardwarebeschleunigung aktivieren** können Sie festlegen, ob für die Darstellung der Webseite die Hardwarebeschleunigung der Grafikkarte (GPU) aktiviert werden soll. Dies kann die Performance der Darstellung von Videos, Animationen, usw. auf Webseiten verbessern.

Über die Eigenschaft **Zugriff auf externe Geräte erlauben (Kamera, Mikrofon, etc.)** können Sie den Zugriff auf externe Geräte (Kamera und Mikrofon) für Webseiten erlauben.

Mit der Eigenschaft **Textfokus** (nur Internet Explorer, siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite) geben Sie an, ob Texte auf der Webseite fokussiert werden können. Wenn beispielsweise „klickbare“ Bilder auf der Webseite vorhanden sind, können Sie durch Aktivieren dieser Eigenschaft das automatische Fokussieren von Bildern durch eine rechteckige Markierung verhindern. Bitte beachten Sie, dass diese Option nicht immer Wirkung zeigt und abhängig von der Gestaltung der Webseite ist.

In der Eigenschaft **HTTP-Header Accept** können Sie einen individuellen Text für die Accept-Zeile im HTTP-Header angeben, die bei einem Aufruf an den Webserver übertragen wird. Manche Web-Anwendungen werten diese Angabe aus und reagieren darauf mit unterschiedlichen Web-Inhalten. Wenn Sie diese Angabe leer lassen, wird die Accept-Angabe ***/*** übertragen, welche standardmäßig beim eingebetteten Internet Explorer verwendet wird. Der Internet Explorer selbst verwendet meistens die Angabe **text/html, application/xhtml+xml, */***. Tragen Sie diese Angabe ein, wenn Sie das gleiche Verhalten, wie beim Internet Explorer wünschen. Mehr Informationen zum HTTP finden Sie auch unter Wikipedia.

Über die Eigenschaft **HTTP-Header Accept-Language** können Sie einen individuellen Text für die Accept-Language-Zeile im HTTP-Header angeben, die bei einem Aufruf an den Webserver übertragen wird. Über diese können Sie angeben, welche Sprachen akzeptiert werden und welche Gebietsschema-Variante bevorzugt wird. Wenn Sie die Angabe leer lassen, wird die standardmäßig im Betriebssystem eingestellte Sprache verwendet.

Mit der Eigenschaft **HTTP-Header User Agent** können Sie einen eigenen User Agent angeben. Dieser enthält Informationen über den verwendeten Browser, Betriebssystem, usw., welche an den Webserver der aufzurufenden Seite übertragen werden (siehe hierzu auch User Agent auf Wikipedia). Manche Web-Anwendungen werten diese Angabe aus und geben unterschiedliche Web-Inhalte wieder (z. B. eine für Smartphones optimierte Webseite). Wenn Sie die Angabe leer lassen, wird die standardmäßige User Agent-Angabe des Internet Explorer übertragen.

In der Eigenschaft **Cookies** haben Sie die Möglichkeit eine Liste von Cookies anzugeben, welche von DSSHOW beim Aufrufen der Webseite automatisch übermittelt werden. Dadurch können Sie z.B. Einstellungen in der Webseite anpassen (z.B. Sprachauswahl oder Cookie-Banner-Einstellungen), ohne diese vorab über die Webseite „händisch“ setzen zu müssen. Sie können auch Cookies löschen, indem Sie das Ablaufdatum des jeweiligen Cookies einfach in die Vergangenheit setzen. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur im Chromium zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Standardmäßig verhindert DSSHOW aus Sicherheitsgründen das Anzeigen von JavaScript-Dialogen (alert, confirm, prompt). Falls diese Dialoge dennoch angezeigt werden sollen, können Sie dies über die Eigenschaft **JavaScript-Dialoge anzeigen** aktivieren.

Über der Eigenschaft **JavaScript ausführen** können Sie für bestimmte Seiten JavaScript angeben, welcher von DSSHOW nach dem Laden der Webseite ausgeführt wird. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte HTML-Elemente ein- oder ausblenden, Effekte wie z.B. automatisches Scrollen hinzufügen oder Daten in den lokalen Speicher (localStorage) schreiben.

In der Eigenschaft **Kommandozeilenparameter** können Sie eine Liste von Kommandozeilenparameter angeben, welche vorab an die Chromium-Engine übergeben wird. Dadurch können Sie z.B. bestimmte Chromium-Features aktivieren bzw. deaktivieren. Eine Liste möglicher Parameter finden Sie z.B. unter https://peter.sh/experiments/chromium-command-line-switches/. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur im Chromium zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Mit der Eigenschaft **Konsole in das DSSHOW-Log schreiben** können Sie die Web-Konsolen des Webbrowsers in das DSSHOW-Log umleiten, was z.B. für das Debugging hilfreich sein kann. Über die Tastenkombination Strg+Shift+F11 im Präsentationsmodus können Sie zudem die Log-Meldungen in einem Fenster live anzeigen lassen. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur im Chromium zur Verfügung steht (siehe Eigenschaft Browser zur Darstellung der Webseite).

Authentifizierung

Werden auf der aufzurufenden Webseite Zugangsdaten benötigt, können Sie diese unterhalb der Eigenschaft **Authentifizierung** eintragen. Setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktiv** und geben **Benutzername** und **Passwort** ein.

Bitte beachten Sie, dass hier lediglich die HTTP-Authentifizierung unterstützt wird. Authentifizierungen z.B. über HTML-Formulare werden nicht unterstützt.

6. Designer

Proxy-Server

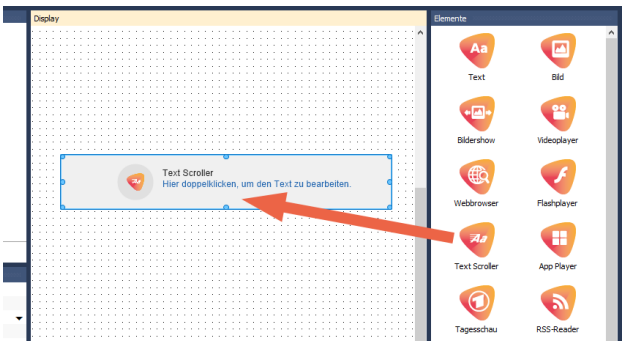
Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

Transparenz

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

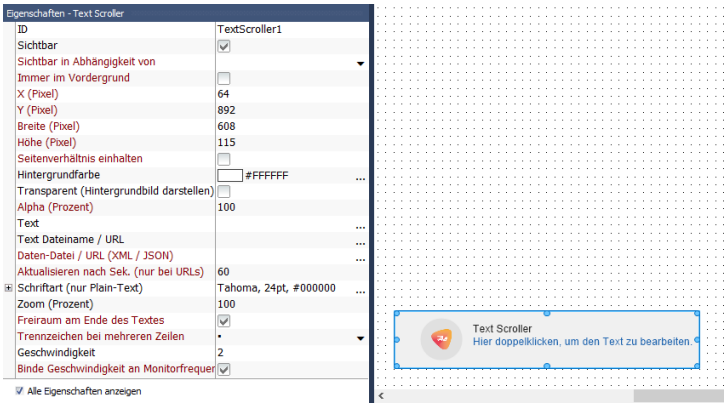
6.6.6 Text Scroller

Mit dem Text Scroller-Element können Sie Laufschriften an einer bestimmten Position auf dem Display anzeigen. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Text Scroller-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Text Scroller und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Text Scroller-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

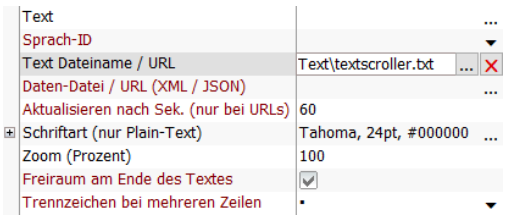
In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Text und Textdarstellung

In der Eigenschaft **Text** können Sie den Text der Laufschrift ändern. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Eingabefenster zu öffnen, in dem Sie den Text anpassen können.



Im Eingabefenster haben Sie die Möglichkeit den Text entweder mit oder ohne Formatierungen zu gestalten. Wählen Sie hierzu im Bereich „Format“ entsprechend „Rich Text“ (mit Formatierungen) oder „Nur Text“ (ohne Formatierungen) aus. Bitte beachten Sie, dass bei Texten mit Formatierungen die Eigenschaft **Schriftart (nur Pain-Text)** im Eigenschaftsfenster des Text Scroller-Elements nicht geändert werden können.

6. Designer

In der „Rich Text“-Darstellung haben Sie zusätzlich die Möglichkeit

Shapes innerhalb des Textes anzuzeigen. Dadurch können z.B. Emojis dargestellt werden. Um die Anzeige von Shapes zu aktivieren, setzen Sie die Eigenschaft **Shapes (Emojis, etc. zeichnen, langsamer)**. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei der Darstellung von Text mit Shapes langsamer ist.

Falls Sie Mehrsprachigkeit in Ihrem DSSHOW-Projekt verwenden, können Sie den darzustellenden Text über eine ID in der Eigenschaft **Sprach-ID** festlegen. Der Text wird dann in Abhängigkeit der aktuell ausgewählten Sprache angezeigt (siehe hierzu auch Mehrsprachigkeit).

Möchten Sie dagegen den Text aus einer Datei oder über eine URL anzeigen, geben Sie den entsprechenden Dateinamen der Textdatei (.txt) oder die URL in der Eigenschaft **Text Dateiname / URL** an. Befindet sich die Textdatei lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive) und wird dieser während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW und zeigt den aktualisierten Text an, sobald die Laufschrift mit dem vorherigen Text vollständig durchgelaufen ist. Somit können Sie den Text auch aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern.

Falls die Textdatei leer oder nicht vorhanden ist, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls Textdatei leer oder nicht vorhanden** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.

In der Eigenschaft **Daten-Datei / URL (XML / JSON)** können Sie eine XML- oder JSON-Datei angeben, aus der bestimmte Informationen innerhalb Ihres Textes angezeigt werden können. Im Abschnitt Daten aus eine XML-/JSON-Quelle anzeigen wird diese Funktion genauer erläutert.

Wenn Sie eine URL als Quelle für den Text angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher der Text (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. So können Sie beispielsweise immer aktuelle Informationen über einen Webserver anzeigen lassen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Textdateien wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ..., um die Schriftart zu ändern. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart nur bei Texten ohne Formatierungen (Nur Text) über das Eigenschaftsfenster geändert werden kann.

Die Eigenschaft **Zoom (Prozent)** gibt den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung des Textes an.

Wird in der Laufschrift das Textende erreicht, beginnt DSSHOW den Text wieder von Anfang anzuzeigen. Mit der Eigenschaft **Freiraum am Ende des Textes** können Sie festlegen, ob am Ende der Laufschrift ein Freiraum in der Breite des Text Scroller-Elementes dargestellt werden soll oder das Ende und der Anfang des Textes unmittelbar überlaufen.

Zeilenumbrüche werden in der Laufschrift nicht dargestellt. Stattdessen werden diese vom Text Scroller durch ein Trennzeichen ersetzt, welches Sie in der Eigenschaft **Trennzeichen bei mehreren Zeilen** auswählen oder durch ein eigenes festlegen können.

Datum und Uhrzeit im Lauftext anzeigen

Im Text Scroller haben Sie die Möglichkeit, durch Setzen von Platzhaltern im Text das aktuelle Datum bzw. die aktuelle Uhrzeit anzeigen zu lassen. Die Platzhalter werden dabei wie folgt angegeben:

Aktuelles Datum: **$date$** bzw. **$date([Format])$**
Aktuelle Uhrzeit: **$time$** bzw. **$time([Format])$**

Beispiel-Text 1:

Heute ist der $date$. Die aktuelle Uhrzeit ist $time$ Uhr.

→ Während der Präsentation angezeigt:

Heute ist der 25.03.2017. Die aktuelle Uhrzeit ist 15:35 Uhr.

Beispiel-Text 2:

Heute ist der $date(dd. mmm yyyy)$. Die aktuelle Uhrzeit ist $time(hh:nn:ss am/pm)$.

→ Während der Präsentation angezeigt:

Heute ist der 25. Mrz 2017. Die aktuelle Uhrzeit ist 03:35:25 pm.

Folgende Kürzel im Datum-Uhrzeit-Format können eingesetzt werden:

Kürzel	Wird ersetzt durch
d	Tag als Zahl ohne führende Null (1-31).
dd	Tag als Zahl mit führender Null (01-31).
ddd	Wochentag als Abkürzung (Mon-Son).
dddd	Wochentag ausgeschrieben (Montag-Sonntag).
m	Monat als Zahl ohne führende Null (1-12).
mm	Monat als Zahl mit führender Null an (01-12).
mmm	Monat als Abkürzung (Jan-Dez).
mmmm	Monat ausgeschrieben (Januar-Dezember).
yy	Jahr zweistellig (00-99).
yyyy	Jahr vierstellig (0000-9999).

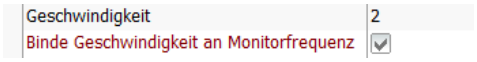
h	Stunde als Zahl ohne führende Null (0-23).
hh	Stunde als Zahl mit führender Null (00-23).
n	Minute als Zahl ohne führende Null (0-59).
nn	Minute als Zahl mit führender Null (00-59).
s	Sekunde als Zahl ohne führende Null (0-59).
ss	Sekunde als Zahl mit führender Null (00-59).
am/pm	12-Stunden-Zeitanzeige für ein vorhergehendes h oder hh. Zeigt vormittags "am" und nachmittags "pm" an.

Beispiele:

- $date$ → 08.03.2017
- $date(d. mmmm yyyy)$ → 8. März 2017
- $time$ → 13:49
- $time(hh:nn:ss)$ → 13:49:12
- $time(ham/pm n)$ → 1pm 49

Das aktuelle Datum bzw. die aktuelle Uhrzeit können Sie auch mit dem Uhrzeit-Element darstellen (siehe hierzu Uhrzeit).

Geschwindigkeit der Laufschrift



Die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, können Sie mit der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt. Probieren Sie am besten verschiedene Geschwindigkeiten (1, 2, usw.) aus, um zu sehen, welche Ihrem Text den besten Lesefluss ermöglicht.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

Hintergrundfarbe und Transparenz

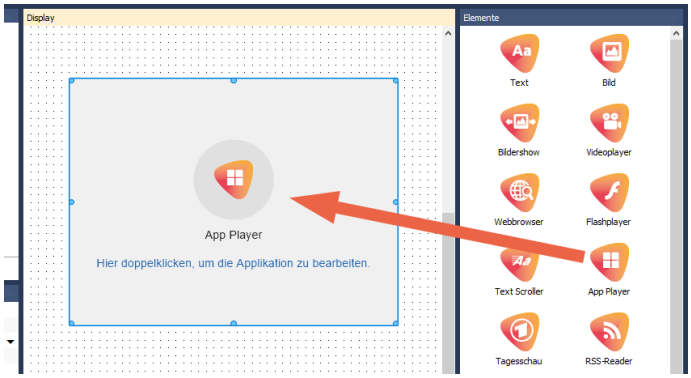
Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im Text Scroller fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Der Hintergrund wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).
- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

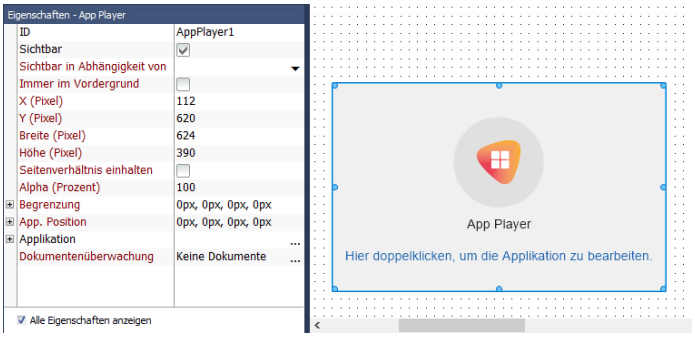
6.6.7 App Player



Mit dem App Player-Element haben Sie die Möglichkeit, Anwendungen in Ihre DSSHOW-Präsentation einzubinden. Hierbei können Sie entweder eine Exe-Datei oder eine Universal Windows Plattform (UWP)-App (ab Windows 8) z.B. aus dem Microsoft Store einbinden.

DSSHOW startet die von Ihnen gewünschte Anwendung und positioniert ein ausgewähltes Fenster der Anwendung innerhalb des App Player-Elementes.

Um den App Player zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das App Player-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

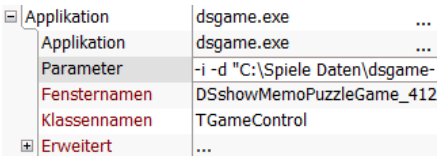


Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die zu startende Applikation und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das App Player-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

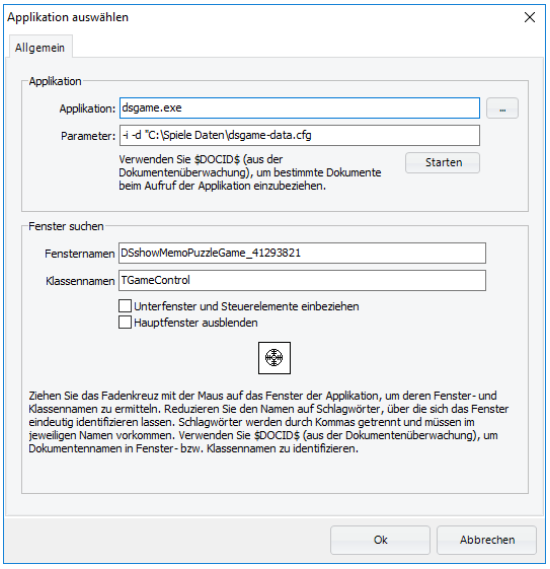
Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Applikation einbinden



Über die Eigenschaft **Applikation** können Sie die in der Präsentation darzustellende Anwendung angeben und konfigurieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen oder klicken Sie auf den Button , ... um folgendes Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen:

6. Designer



Im Bereich Applikation legen Sie die zu startende Anwendung fest. Hierzu geben Sie im Eingabefeld „Applikation“ den Pfad und Dateiname der Exe-Datei oder den Namen der UWP-App ein. Verwenden Sie den Button ..., um die Applikation über einen Suchdialog auszuwählen. Bitte beachten Sie, dass UWP-Apps erst ab Windows 8 zur Verfügung stehen.

Über das Eingabefeld „Parameter“ geben Sie die Parameter an (bei UWP-Apps je nach Einstellung auch Datei oder URI), welche Sie an die auszuführende Anwendung übergeben möchten. Als Parameter können Sie auch Platzhalter für ein Dokument aus der Dokumentenüberwachung mit angeben (siehe auch Dokumentenüberwachung). Setzen Sie hierzu die Dokument-ID zwischen zwei Dollarzeichen an die gewünschte Stelle in der Parameterangabe.

Beispiel: **-i -p 13**

Die Angabe 13 wird beim Starten der Anwendung durch den Dateinamen des Dokumentes mit der ID 13 ersetzt und wird dadurch beispielsweise zu **-i -p C:\Daten\spielstand.dat**.

Klicken Sie nun auf den Button „Starten“, um die ausgewählte Anwendung zu starten.

Im Bereich „Fenster suchen“ geben Sie die Informationen zum Fenster an, welches sich mit der gestarteten Anwendung öffnet und in Ihrer Präsentation mit dargestellt werden soll. Jedes Fenster unter Windows enthält einen Fenster- und Klassennamen. Der Fenstername ist normalerweise in der Titelleiste zu erkennen, der Klassenname ist dagegen unsichtbar. Der App Player benötigt zur Identifizierung beide Namen, welche Sie in den jeweiligen Eingabefeldern angeben können.

Um beide Namen auf einfache Weise zu ermitteln, gehen Sie mit der Maus auf das Fadenkreuz-Symbol und ziehen es auf das gewünschte Fenster. Über die Checkbox „Hauptfenster ausblenden“ können Sie das DSSHOW-Fenster ausblenden, falls dieses bei der Auswahl stören sollte. Auch Unterfenster und Steuerelemente (Buttons, Listen, etc.) lassen sich auswählen, indem Sie die Checkbox „Unterfenster und Steuerelemente einbeziehen“ setzen. Bitte beachten Sie hierbei, dass manche Anwendungen

Technologien zur Darstellung ihrer Steuerelemente einsetzen, welche nicht „klassisch“ über die WinAPI (Windows Application Programming Interface) umgesetzt wurden. Diese können Sie nicht in DSSHOW einbinden.

Bei der Identifizierung eines Fensters müssen Fenster- und Klassenname nicht vollständig übereinstimmen. Stattdessen können Sie Schlagwörter in beiden Feldern angeben, die im Fenster- und Klassennamen enthalten sein müssen (Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle). Dabei werden die Schlagwörter Komma getrennt angegeben.

Beispiel:

Die Suche mit dem Fadenkreuz-Symbol nach dem Windows-Editor (notepad.exe) ergab:

Fenstername: **auswertung.txt - Editor**
Klassenname: **Notepad**

Wenn Sie den Fensternamen ändern in „EDITOR,AUSWERTUNG“ (ohne Anführungszeichen), wird im Fensternamen nach **EDITOR** und **AUSWERTUNG** gesucht. Da beide Wörter im Fensternamen vorkommen und die Groß- und Kleinschreibung keine Rolle spielt, wird das Fenster gefunden. Bei sich ständig ändernden Fenster- oder Klassennamen, können Sie die Schlagwörter soweit reduzieren, dass sich das Fenster immer finden lässt. In der Regel reicht jedoch das Ergebnis aus der Suche mit dem Fadenkreuz-Symbol bereits aus.

Wie auch bei den Parametern können Sie Platzhalter für Dokumente aus der Dokumenten-überwachung mit angeben, welchen Sie im Fenster- und Klassennamen einsetzen können (siehe hierzu Dokumentenüberwachung).

Einschränkung bei der Darstellung von UWP-Apps

Aus technischen Gründen gibt es folgende Einschränkungen bei der Darstellung von UWP-Apps in DSSHOW:

- UWP-Apps können erst ab Windows 8 eingebunden werden.
- UWP-Apps werden immer vor allen anderen DSSHOW-Elementen dargestellt. Sie können z.B. keinen Button über die UWP-App legen.
- Sie können keine Transparenz (Alpha) für UWP-Apps verwenden.
- Sie können keine Überprüfung der Prozess-ID aktivieren.

Erweiterte Einstellungen

Über die Eigenschaft **Erweitert** (unter der Eigenschaft **Applikation**) geben Sie an, wie der App Player mit der auszuführenden Anwendung verfahren soll.

Mit der Eigenschaft **Timeout Fenstersuche (Sek.)** legen Sie die maximale Zeit in Sekunden fest, in welcher der App Player das Fenster der Anwendung suchen soll. Falls nach Ablauf dieser Zeit das Fenster nicht gefunden wurde, beendet der App Player die Anwendung, startet diese wieder und beginnt erneut mit der Fenstersuche. Die Eigenschaft **Startversuche** gibt dabei an, wie oft der App Player den Versuch durchführen soll. Über die Eigenschaft **Überprüfe Prozess-ID** können Sie zusätzlich festlegen, ob die Prozess-ID der gestarteten Anwendung mit der des gefundenen Fensters übereinstimmen muss (diese Option steht nicht für UWP-Apps zur Verfügung).

Standardmäßig wird bei einem Wechsel auf eine andere Seite die Applikation beendet. Diese wird erneut gestartet, wenn der Seitenwechsel wieder auf die mit dem App Player Element erfolgt. Soll die Applikation auch nach einem Seitenwechsel weiterhin geöffnet bleiben, können Sie hierzu die Eigenschaft **Applikation geöffnet lassen** setzen. Dies ist z.B. sinnvoll, falls das Starten der Applikation sehr lange dauert und die Wartezeit verkürzt werden soll.

Über die Eigenschaft **Verzögerte Einbindung (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden angeben, wie lange der App Player mit der Einbindung des Fensters warten soll. Manche Anwendungen führen nach dem Start noch eine bestimmte Zeit Initialisierungen durch, wodurch eine unmittelbare Einbindung des Fensters zu Programmfehlern führen können.

Der App Player überprüft ständig anhand der Prozess-ID, ob die Applikation noch läuft. Sollte die eingebundene Applikation selbst einen weiteren Prozess starten und Sie ein Fenster dieses Prozesses einbinden, stimmt dessen Handle nun nicht mehr mit der ursprünglichen Prozess-ID überein, was zu einem ständigen Neustart der Applikation führen kann. Um dieses Problem zu umgehen, können Sie die Eigenschaft **Überprüfe Fenster-Handle** setzen. In diesem Fall wird neben der Prozess-ID zusätzlich das eingebundene Fenster auf Vorhandensein geprüft.

Manche Anwendungen erfordern für eine korrekte Funktionsweise, dass ein entsprechendes Fenster aktiviert ist. Mit der Eigenschaft **Aktiviere Fenster** können Sie festlegen, ob der App Player das eingebundene Fenster aktivieren soll.

Wenn Sie mit DSSHOW einen Wechsel auf eine andere Seite durchführen oder die Präsentation beenden, wird die vom App Player gestartete Anwendung automatisch beendet. Das Beenden der Anwendung kann durch das Schließen des eingebundenen Fensters (falls die Anwendung sich dadurch beenden lässt) oder durch das Beenden (Terminieren) des Anwendungs-Prozess erreicht werden. Festlegen lässt sich dies über die Eigenschaft **Schließe Fenster**. Falls diese nicht gesetzt ist, wird der Anwendungs-Prozess über den App Player sofort beendet (terminiert). Ist sie dagegen aktiviert,

schließt der App Player das eingebundene Fenster. Nach dem Schließen wartet der App Player, bis der Anwendungs-Prozess beendet wird. Die maximale Wartezeit hierfür können Sie in der Eigenschaft **Timeout Programmende (Sek.)** festlegen. Wurde nach Ablauf dieser Zeit der Prozess nicht beendet, wird dieser über den App Player terminiert. Das Schließen des Fensters ist dem Terminieren des Prozesses vorzuziehen, da durch Beenden der Anwendung über das Schließen des Fensters die Anwendung evtl. Ressourcen, nicht gespeicherte Daten, usw. freigeben bzw. abschließen kann. Beim Terminieren des Prozesses wird die Anwendung unmittelbar beendet.

Über die Eigenschaft **Autom. Neustart** können Sie einstellen, ob die Anwendung automatisch neugestartet werden soll, falls diese beendet wird (z. B. sich selbst beendet).

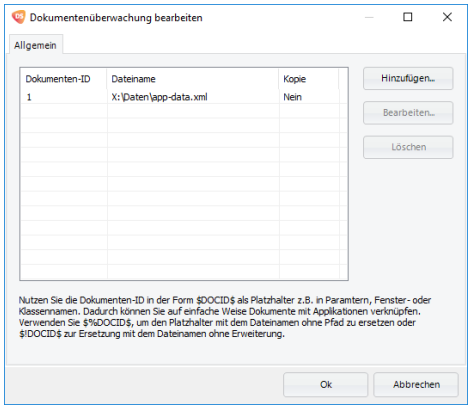
Bei der Einbindung des Fensters in den App Player, versucht DSSHOW durch Änderung der Fenstereigenschaften die Fenster-Titelleiste auszublenden. Dies funktioniert jedoch nicht für Applikationen, welche die Titelleiste selbst zeichnen (häufig bei UWP-Apps). Durch Setzen der Eigenschaft **Fenster-Titelleiste ausblenden** können Sie bewirken, dass die Titelleiste über eine Begrenzung der Fenster-Darstellung ausgeblendet wird. Hierzu wird die Standard-Fensterleistenhöhe von Windows verwendet. Diese kann jedoch bei einigen Applikationen abweichen. In diesem Fall können Sie alternativ auch die Eigenschaft **Begrenzung** verwenden, um die Titelleiste manuell auszublenden.

Dokumentenüberwachung

Über die Eigenschaft **Dokumentenüberwachung** können Sie

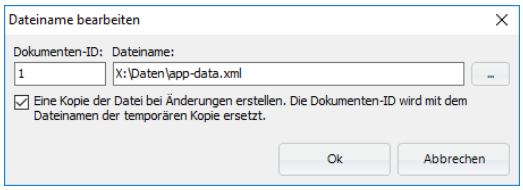
Dokumente (Dateien) angeben, die während der Laufzeit des App Players auf Änderungen überprüft werden sollen. Ändert sich eines der Dokumente, wird die auszuführende Anwendung vom App Player beendet und wieder neu gestartet. Damit bewirken Sie, dass der Inhalt des Dokumentes über die Anwendung immer aktuell dargestellt wird. Wenn sich das Dokument auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie die Änderung auch ferngesteuert über das Netzwerk oder Internet vornehmen.

Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialog-Fenster zur Eingabe der Dokumente zu öffnen.



Sie können hier Pfad und Dateiname der Dokumente hinzufügen, bearbeiten und löschen. Jedem Dokument wird eine eindeutige ID zugeordnet. Diese ID können Sie als Platzhalter in den Eigenschaften **Parameter**, **Fenstername**n und **Klassennamen** (unterhalb **Applikation**, siehe auch Applikation einbinden) verwenden. Dort wird der Platzhalter beim Aufrufen der Anwendung durch den Dateinamen, welcher der Dokumenten-ID zugeordnet ist, ersetzt. In der folgenden Tabelle sind die möglichen Platzhalter mit Beispielen beschrieben:

Platzhalter	Beschreibung	Beispiel
$DOCID$	Der Platzhalter wird durch den Pfad und Dateinamen ersetzt.	1 wird ersetzt durch D:\Daten\test.txt
$%DOCID$	Der Platzhalter wird nur durch den Dateinamen (ohne Pfad) ersetzt.	$%1$ wird ersetzt durch test.txt
$!DOCID$	Der Platzhalter wird nur durch den Dateinamen ohne Erweiterung und ohne Pfad ersetzt.	%!1$ wird ersetzt durch test



Wenn Sie eine Anwendung einbinden, die einen exklusiven Zugriff auf das Dokument erfordert, können Sie dieses zur Laufzeit nicht direkt ändern. In diesem Fall können Sie für das Dokument festlegen, eine Kopie der Originaldatei zu erstellen, welche der auszuführenden Anwendung übergeben wird. Wählen Sie hierzu das entsprechende Dokument in der Liste aus und klicken dann auf den Button „Bearbeiten“. Setzen Sie in dem Eingabedialog den Haken zum Erstellen einer Kopie bei Änderung des Dokumentes. Der Platzhalter, den Sie z. B. in der Eigenschaft **Parameter** einsetzen, enthält nun nicht mehr den originalen Dateinamen, sondern den der temporären Kopie.

Beispiel: **-i -p 1**
Ohne Kopie wird daraus: **-i -p X:\Daten\app-data.xml**
Mit Kopie wird daraus beispielsweise: **-i -p C:\Users\Default\AppData\Local\Temp\ZhdJay2.txt**

Position der Applikation innerhalb des App Player (nur Exe-Dateien)

Über die Eigenschaft **App. Position** können Sie die eingebundene Anwendung innerhalb des App Player positionieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Über die Eigenschaften **X (Pixel)** und **Y (Pixel)** geben Sie die Position und mit **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** die Größe der Anwendung an. Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis der Anwendung innerhalb des App Player-Elements fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	Beschreibung
Proportional	Die Anwendung wird innerhalb des App Player-Elements ausgerichtet. Das Seitenverhältnis der Anwendung, welches Sie über die Eigenschaft **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** angeben, bleibt erhalten.
Verzerrt	Die Größe der Anwendung ist gleich dem des Element-Rechtecks. Die Position wird über die Eigenschaften **X (Pixel)** und **Y (Pixel)** angegeben.
Keine	Die Position und Größe der Anwendung wird über die Eigenschaften **X (Pixel)**, **Y (Pixel)**, **Breite (Pixel)** und **Höhe (Pixel)** angegeben.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Anwendung innerhalb des App Player ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Bitte beachten Sie, dass Eigenschaft **App. Position** nur bei Einbindung von Exe-Dateien zur Verfügung steht.

Transparenz

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur für Exe-Dateien zur Verfügung steht.

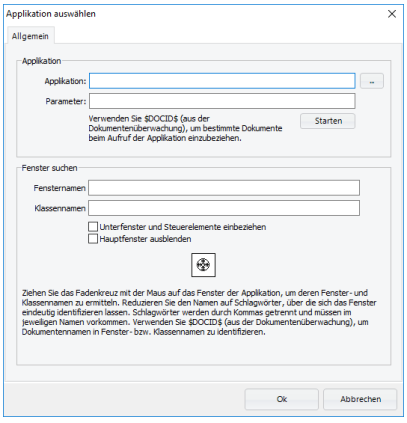
Beispiel: Windows-Editor in DSSHOW anzeigen

Im Folgenden wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie den Windows-Editor (Notepad) in Ihrer DSSHOW-Präsentation einbinden:

1. Ziehen Sie mit der Maus das App Player-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display und passen die Größe des App Player so an, dass der Windows Editor darin gut dargestellt werden kann.

2. Klicken Sie nun mit der Maus auf den App Player, so dass deren Eigenschaften im Eigenschaftsfenster angezeigt werden.

3. Klicken Sie im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Applikation** auf den Button , ... so dass folgendes Fenster erscheint:



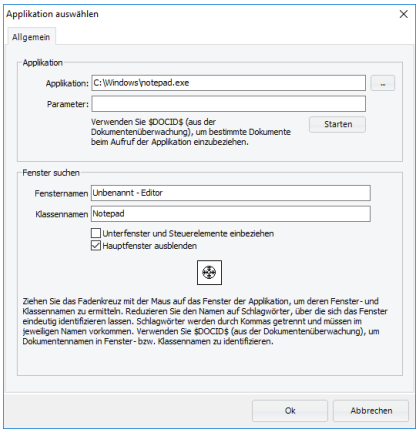
4. Klicken Sie rechts neben dem Eingabefeld „Applikation“ auf den Button ..., um den Dialog zum Auswählen von Dateien zu öffnen.

5. Navigieren Sie nun in das Windows Verzeichnis (normalerweise C:\Windows) und wählen dort die Datei notepad.exe aus. Klicken Sie auf den Button „Öffnen“, um die Auswahl zu bestätigen.

6. Setzen Sie den Haken bei „Hauptfenster ausblenden“ (im unteren Bereich „Fenster suchen“), um das DSSHOW-Hauptfenster auszublenden.

7. Klicken Sie nun auf den Button „Starten“ im oberen Bereich rechts unterhalb des Eingabefeldes „Parameter“. Der Windows-Editor sollte sich nun öffnen.

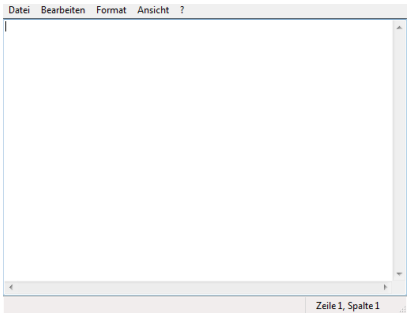
8. Ziehen Sie das Fadenkreuz-Symbol auf das Fenster des Windows-Editors. Die beiden Eingabefelder „Fensternamen“ und „Klassennamen“ werden automatisch gesetzt:



9. Klicken Sie jetzt auf den Button „Ok“, um die bisherige Eingabe zu bestätigen. Der Windows-Editor wird von DSSHOW automatisch beendet und das DSSHOW-Hauptfenster wieder eingeblendet.

6. Designer

10. Starten Sie nun die DSSHOW-Präsentation. Der Windows-Editor sollte nun in Ihrer DSSHOW-Präsentation erscheinen:

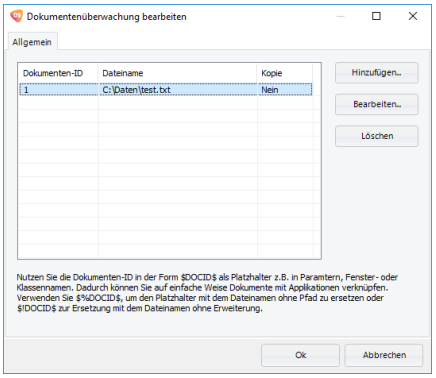


11. Beenden Sie die DSSHOW-Präsentation und kehren Sie zurück in den Bearbeitungs-Modus.

12. Legen Sie nun eine Textdatei test.txt z. B. unter C:\Daten an (oder einen anderen Ordner Ihrer Wahl), öffnen diese und schreiben einen beliebigen Text hinein. Speichern und schließen Sie die Textdatei wieder.

13. Klicken Sie im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Dokumentenüberwachung** auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Bearbeitung der Dokumente zu öffnen.

14. Klicken Sie dort auf den Button „Hinzufügen“ und wählen über den Auswahldialog die zuvor erstellte Textdatei test.txt aus. Klicken Sie auf den Button „Öffnen“, um die Auswahl zu bestätigen. Die Liste der Dokumentenüberwachung sollte nun in etwa folgendermaßen aussehen:

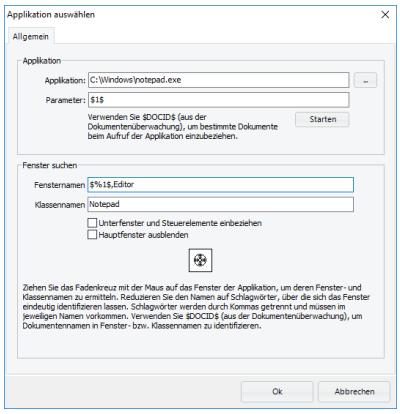


15. Die Dokumenten-ID für den Eintrag lautet 1. Diese benötigen wir in den nächsten Schritten. Klicken Sie auf den Button „Ok“, um die Eingabe zu bestätigen.

16. Öffnen Sie nun wieder das Dialogfenster zum Auswählen der Applikation (im Eigenschaftsfenster in der Eigenschaft **Applikation** auf den Button ... klicken).

17. Tragen Sie in das Eingabefeld „Parameter“ 1 ein. Dadurch weisen wir den App Player an, den Windows-Editor mit dem Pfad und Dateinamen mit der Dokumenten-ID 1 zu starten (also C:\Daten\test.txt).

18. In das Eingabefeld „Fensternamen“ tragen Sie nun $%1$,Editor ein. Das gesuchte Fenster muss nun den Dateinamen (ohne Pfad) und Editor als Schlagwörter enthalten. Das Eingabefeld „Klassennamen“ belassen Sie mit Notepad unverändert:

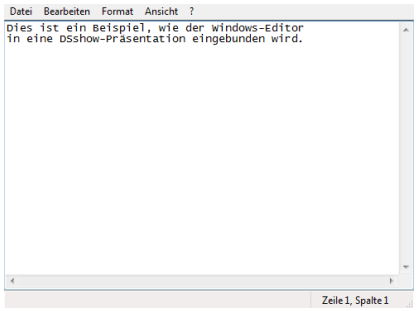


19. Klicken Sie auf den Button „Ok“, um die Eingabe zu bestätigen und starten Sie die DSSHOW-Präsentation. Es sollte nun der Inhalt der Textdatei über den eingebundenen Windows-Editor angezeigt werden.

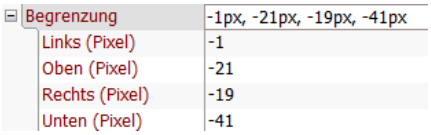
20. Wenn Sie das Verzeichnis über Ihr Netzwerk freigeben, können Sie die Datei auch während der Präsentation ferngesteuert ändern. Über die Dokumentenüberwachung wird bei einer Dateiänderung der Windows-Editor mit dem aktuellen Datei-Inhalt neu gestartet. Alternativ können Sie die Datei auch auf ein Netzlaufwerk oder in ein oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive) legen. Ändern Sie hierzu den Dateinamen in der Dokumentenüberwachung entsprechend ab.

6. Designer

21. Der Windows-Editor wird während der Präsentation noch mit Menüleiste, Scroll-Leisten und Statusbar dargestellt. Diese können Sie verstecken, indem Sie den Anzeigebereich über die Eigenschaft **Begrenzung** anpassen.



22. Kehren Sie nun wieder in den Bearbeitungs-Modus zurück und ändern im Eigenschaftsfenster die Begrenzung folgendermaßen ab:



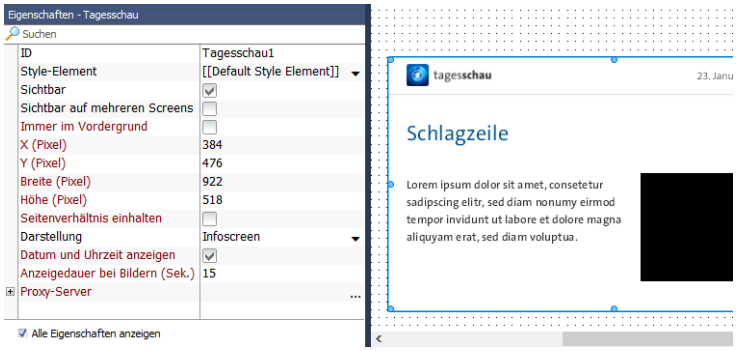
23. Wenn Sie die DSSHOW-Präsentation wieder starten, sollten die Steuerelemente des Windows-Editors nicht mehr sichtbar sein.

Im Beispielprojekt „App Player“, welches bei der DSSHOW-Installation mitgeliefert wurde, können Sie sich weitere Beispiele zur Einbindung von Anwendungen mit dem App Player anschauen.

6.6.8 Tagesschau

Mit dem Tagesschau-Element können Sie aktuelle Nachrichten in Form von Text, Videos und Bildern werbefrei darstellen. Die Meldungen werden dabei über das ARD Publishing Portal zur Verfügung gestellt.

Um das Tagesschau-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Falls das Element in der Liste grau erscheint, müssen Sie die Nutzung in DSSHOW bestätigen (siehe hierzu Hinweis zur Nutzung).



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung des Tagesschau-Elements anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Hinweis zur Nutzung des Tagesschau-Elements in DSSHOW

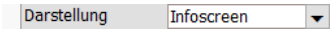
Damit Sie das Tagesschau-Element produktiv einsetzen können, registrieren Sie sich bitte auf dem ARD Publishing Portal unter https://publishing.ard.de. Nach erfolgreicher Registrierung, erhalten Sie ein Passwort zur Freischaltung. Die Freischaltung können Sie vornehmen, indem Sie das noch grau dargestellte Icon aus der Liste der Elemente mit der Maus auf das Display ziehen oder auf ein bereits bestehendes Tagesschau-Element doppelt klicken. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die Freischaltung über die Eingabe des Passwortes vornehmen können.

Hinweis: Die Firma SignApp GmbH & Co.KG ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Gestaltung Ihrer DSSHOW-Präsentation.

6. Designer

Darstellung – Infoscreen, Livestream oder Video News

Über die Eigenschaft **Darstellung** stellen Sie ein, ob das Tagesschau-Element als Infoscreen, Livestream (tagesschau24) oder mit Video News dargestellt werden soll. Im Folgenden werden die Eigenschaften der jeweiligen Darstellungen genauer beschrieben.

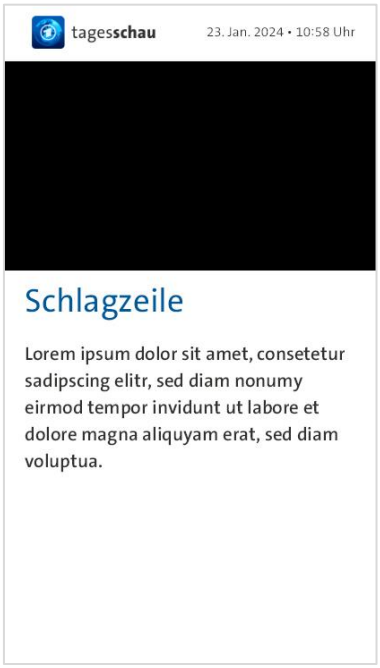


Darstellungsformat im Infoscreen

Das Verhältnis von Breite zur Höhe des Elementes bestimmt, ob die Darstellung in Landscape oder Portrait erfolgt.

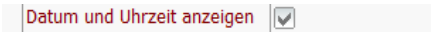
Wenn die Breite größer als die Höhe ist, wird das Element in Landscape dargestellt:

Ist die Höhe größer als die Breite, wird das Element in Portrait dargestellt:



Datum und Uhrzeit anzeigen (Infoscreen)

Über die Eigenschaft **Datum und Uhrzeit anzeigen** bestimmen Sie, ob das Datum und die Uhrzeit oben rechts innerhalb des Elementes angezeigt werden soll.



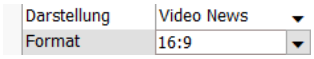
Anzeigedauer einer Meldung (Infoscreen)

Eine Meldung enthält neben dem Text ein Video oder ein Bild. Die Anzeigedauer der Meldung mit einem Video wird durch dessen Länge bestimmt. Erst wenn das Video vollständig abgespielt wurde, wird zur nächsten Meldung gewechselt.

Enthält die Meldung dagegen ein Bild, können Sie die Anzeigedauer über die Eigenschaft **Anzeigedauer bei Bildern (Sek.)** einstellen.

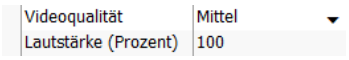
6. Designer

Videoformat (Video News)



In der Darstellung „Video News“ können Sie über die Eigenschaft **Format** angeben, ob das Video im Format 16:9, 9:16 oder 4:3 angezeigt werden soll.

Videoqualität und Lautstärke (Livestream von tagesschau24)

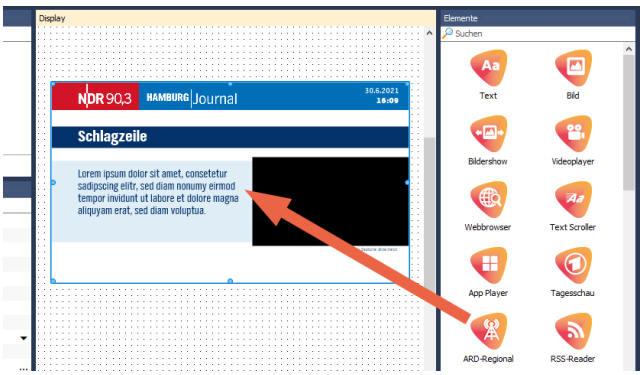


In der Darstellung „Livestream (tagesschau24)“ können Sie über die Eigenschaft **Videoqualität** die Qualität (Auflösung) des Video-Livestreams angeben. Über die Eigenschaft **Lautstärke** können Sie zudem die Lautstärke des Livestreams in Prozent festlegen.

Proxy-Server

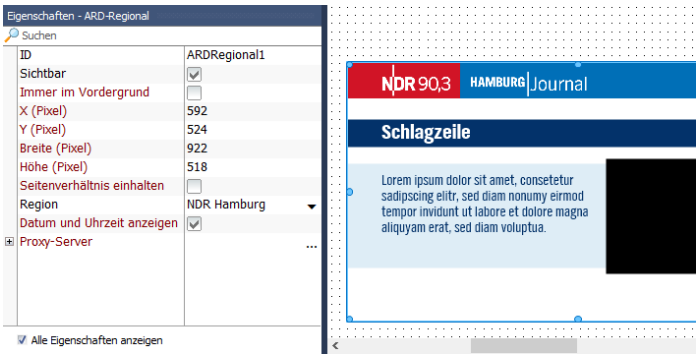
Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.9 ARD-Regional



Mit dem ARD-Regional-Element können Sie aktuelle, regionale Nachrichten in Form von Text, Videos und Bildern werbefrei darstellen. Die Meldungen werden dabei über das ARD Publishing Portal zur Verfügung gestellt.

Um das ARD-Regional-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Falls das Element in der Liste grau erscheint, müssen Sie die Nutzung in DSSHOW bestätigen (siehe hierzu Hinweis zur Nutzung).



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung des ARD-Regional-Elements anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Hinweis zur Nutzung des ARD-Regional-Elements in DSSHOW

Damit Sie das ARD-Regional-Element produktiv einsetzen können, registrieren Sie sich bitte auf dem ARD Publishing Portal unter https://publishing.ard.de. Nach erfolgreicher Registrierung, erhalten Sie ein Passwort zur Freischaltung. Die Freischaltung können Sie vornehmen, indem Sie das noch grau dargestellte Icon aus der Liste der Elemente mit der Maus auf das Display ziehen oder auf ein bereits bestehendes ARD-Regional-Element doppelt klicken. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die Freischaltung über die Eingabe des Passwortes vornehmen können.

Hinweis: Die Firma SignApp GmbH & Co.KG ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Gestaltung Ihrer DSSHOW-Präsentation.

6. Designer

Region auswählen

Über die Eigenschaft **Region** legen Sie fest, aus welcher Region die

Nachrichten angezeigt werden sollen. Aktuell werden folgende Regionen zur Verfügung gestellt:

- NDR Hamburg
- NDR Mecklenburg-Vorpommern
- NDR Niedersachsen
- NDR Schleswig-Holstein
- SWR Baden-Württemberg
- SWR Rheinland-Pfalz
- Radio Bremen „buten un binnen“

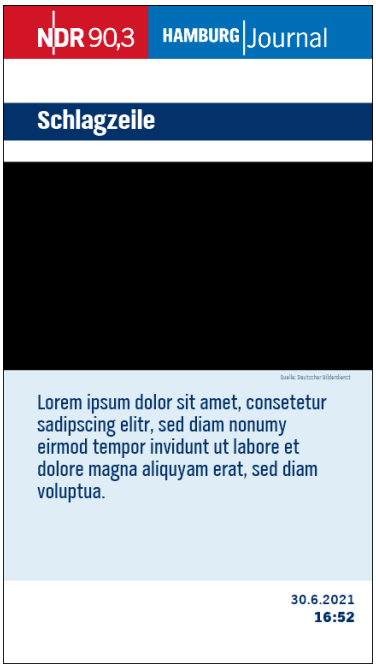
Darstellungsformat

Das Verhältnis von Breite zur Höhe des Elementes bestimmt, ob die Darstellung in Landscape oder Portrait erfolgt.

Wenn die Breite größer als die Höhe ist, wird das Element in Landscape dargestellt:

6. Designer

Ist die Höhe größer als die Breite, wird das Element in Portrait dargestellt:



Datum und Uhrzeit anzeigen

Über die Eigenschaft **Datum und Uhrzeit anzeigen** können Sie

angeben, ob das Datum und die Uhrzeit im Element angezeigt werden sollen. Diese wird abhängig von der Region und Darstellung (Landscape, Portrait) oben oder unten rechts dargestellt.

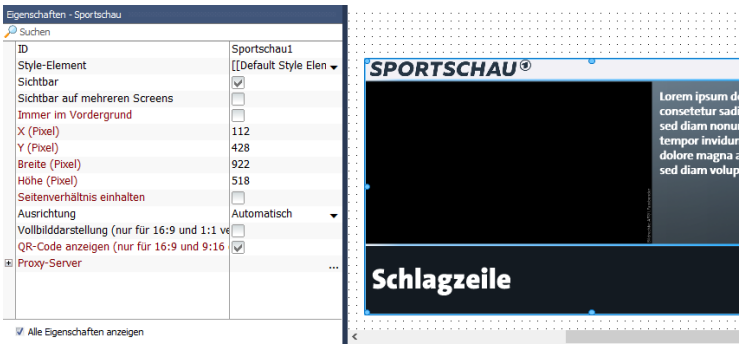
Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.10 Sportschau

Mit dem Sportschau-Element können Sie aktuelle Nachrichten der Sportschau (ARD) in Form von Text, Videos und Bildern werbefrei darstellen. Die Meldungen werden dabei über das ARD Publishing Portal zur Verfügung gestellt.

Um das Sportschau-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display. Falls das Element in der Liste grau erscheint, müssen Sie die Nutzung in DSSHOW bestätigen (siehe hierzu Hinweis zur Nutzung).



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Darstellung des Sportschau-Elements anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

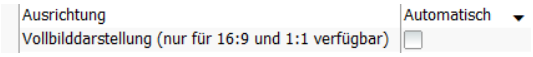
Hinweis zur Nutzung des Sportschau-Elements in DSSHOW

Damit Sie das Sportschau-Element produktiv einsetzen können, registrieren Sie sich bitte auf dem ARD Publishing Portal unter https://publishing.ard.de. Nach erfolgreicher Registrierung, erhalten Sie ein Passwort zur Freischaltung. Die Freischaltung können Sie vornehmen, indem Sie das noch grau dargestellte Icon aus der Liste der Elemente mit der Maus auf das Display ziehen oder auf ein bereits bestehendes Sportschau-Element doppelt klicken. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die Freischaltung über die Eingabe des Passwortes vornehmen können.

Hinweis: Die Firma SignApp GmbH & Co.KG ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Gestaltung Ihrer DSSHOW-Präsentation.

6. Designer

Darstellungsarten



Über die Eigenschaft **Ausrichtung** können Sie angeben, ob das Element in den Formaten 16:9, 9:16 oder 1:1 dargestellt werden soll. Falls „Automatisch“ ausgewählt wird, richtet sich das Format anhand der eingestellten Breite und Höhe des Elements aus.

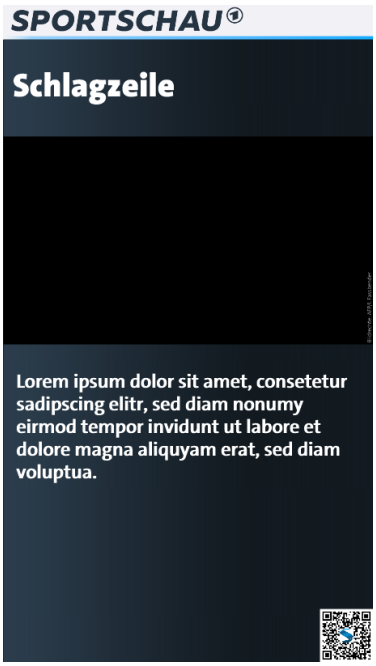
Zudem können Sie über die Eigenschaft **Vollbilddarstellung** angeben, ob Videos bzw. Bilder bei der Anzeige einer einzigen Schlagzeile vollflächig im Element dargestellt werden sollen. Bitte beachten Sie, dass diese Option nur für Formate 16:9 und 1:1 zur Verfügung steht.

Darstellung in 16:9 (ohne und mit Vollbilddarstellung):

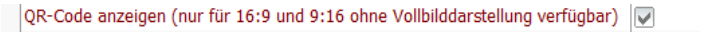
Darstellung in 1:1 (ohne und mit Vollbilddarstellung):

6. Designer

Darstellung in 9:16:



QR-Code anzeigen

Über die Eigenschaft **QR-Code anzeigen** 

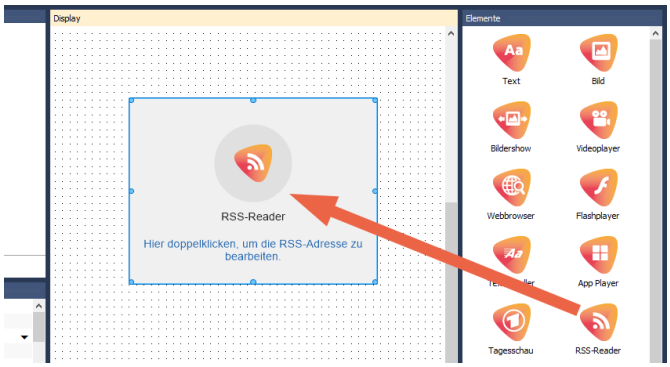
bestimmen Sie, ob der QR-Code (dieser führt auf die Sportschau Website) dargestellt werden soll. Bitte beachten Sie, dass die Anzeige des QR-Codes nur in den Formaten 16:9 und 9:16 zur Verfügung steht.

Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.11 RSS-Reader

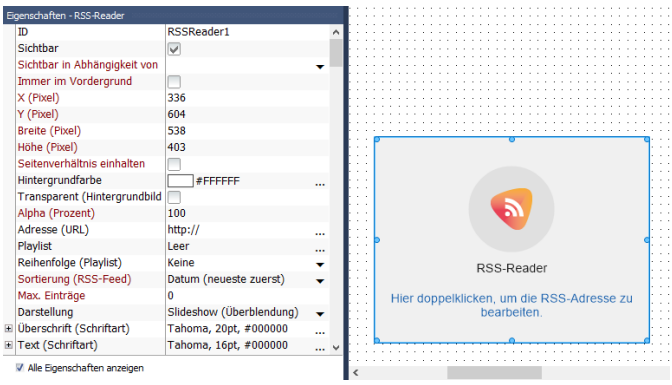
Mit dem RSS-Reader können Sie RSS-Feeds (z. B. Nachrichten, Blogs, etc.) an einer bestimmten Stelle auf dem Display anzeigen. Im Web finden sich zahlreiche Anbieter mit RSS-Inhalten. Bitte achten Sie darauf, dass manche Anbieter Bedingungen zur Veröffentlichung Ihrer RSS-Inhalte vorgeben. Wir empfehlen Ihnen deshalb sich vorab beim Anbieter über die Bedingungen zur Veröffentlichung zu informieren.



Ziehen Sie nun mit der Maus das RSS-Reader-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den RSS-Reader und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das RSS-Reader-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

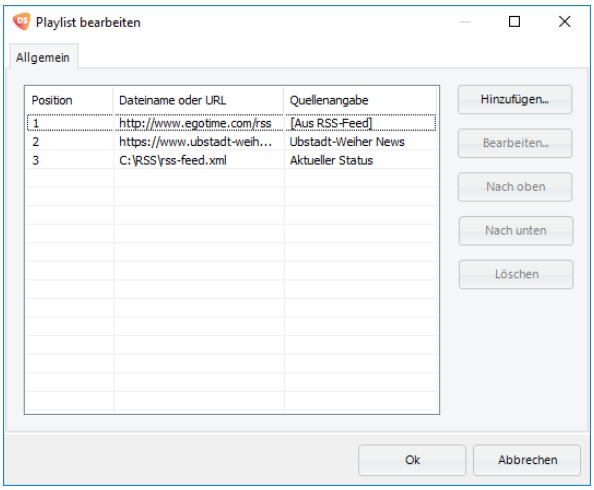


Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Adresse und Playlist

In der Eigenschaft **Adresse** geben Sie die Web-Adresse (URL) des RSS-Feeds ein. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um die Adresse in den Eingabe-Dialog einzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie bei einer Web-Adresse das Protokoll (http:// oder https://) mit angeben. Alternativ können Sie ein RSS-Feed auch über eine lokale Quelle (Festplatte, Netzlaufwerk, usw.) anzeigen lassen. Hierzu geben Sie einfach den Pfad der RSS-Datei ein (z. B. C:\RSS\rss-feed.xml).

6. Designer



Über die Eigenschaft **Playlist** ist es möglich, mehrere RSS-Feeds hintereinander anzeigen zu lassen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier die Dateinamen oder URLs der RSS-Feeds hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „keine“ eingestellt ist.

Weiterhin können Sie pro Eintrag bestimmen, ob Sie eine eigene Quellenangabe oder die aus dem RSS-Feed anzeigen möchten. Damit die Quellenangabe dargestellt wird, muss die Eigenschaft **Quelle anzeigen** unter **Quellenangabe** gesetzt sein (siehe hierzu Quellenangabe mit darstellen).

Der RSS-Reader zeigt ein RSS-Feed solange an, bis dessen Einträge vollständig dargestellt wurden. Falls Sie die Playlist verwenden, wird das nächste RSS-Feed aus der Liste geladen und angezeigt. Verwenden Sie dagegen nur eine Adresse, lädt der RSS-Reader dessen Inhalt neu und stellt die Einträge wieder von Anfang an dar.

Über die Eigenschaft **Sortierung** können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge die Einträge aus einem RSS-Feed angezeigt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Einstellungen wählen:

Sortierung	**Beschreibung**
Datum (neueste zuerst)	Die neuesten Einträge werden zuerst dargestellt.
Datum (älteste zuerst)	Die ältesten Einträge werden zuerst dargestellt.
Zufällig	Die Einträge werden in zufälliger Reihenfolge dargestellt.
keine	Er wird keine Sortierung der Einträge vorgenommen.

Mit der Eigenschaft **Max. Einträge** können Sie die Anzahl der anzuzeigenden Einträge beschränken. Wenn ein RSS-Feed beispielsweise 100 Einträge enthält, können Sie somit die Anzahl der anzuzeigenden Einträge auf z. B. 10 beschränken. Wenn Sie zusätzlich die Sortierung auf „Datum (neueste zuerst)“ einstellen, werden so immer die 10 neuesten Einträge angezeigt. Tragen Sie in die Eigenschaft **Max. Einträge** dagegen die Anzahl 0 ein, führt der RSS-Reader keine Einschränkung durch.

Falls Sie von mehr als ein RSS-Feed anzeigen, werden diese asynchron geladen. D.h. sobald die Daten aus der ersten Quelle geladen wurden, werden diese unmittelbar angezeigt. Hier kann es allerdings vorkommen, dass so lange die gleichen Einträge eines Feed angezeigt werden, bis das darauffolgende geladen wurde. Um das zu verhindern, entfernen Sie den Haken in der Eigenschaft **RSS-Daten**

asynchron laden. Bitte beachten Sie, dass hierbei der Ladevorgang je nach Anzahl der Feeds in Ihrer Playlist länger dauern kann.

Darstellung eines RSS-Feeds

Im RSS-Reader können Sie über die Eigenschaft **Darstellung** die Art festlegen, wie die einzelnen Einträge aus einem RSS-Feed dargestellt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsmöglichkeiten wählen:

Darstellung	Beschreibung
Slideshow (Überblendung)	Überblendet kontinuierlich einen Eintrag in den nächsten.
Slideshow (horizontal)	Die Einträge werden durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Slideshow (vertikal)	Die Einträge werden durch eine vertikale Bewegung gewechselt.
Liste	Die Einträge werden in einer Liste dargestellt.
Text Scroller	Die Einträge (nur Überschrift und Bilder) werden als Laufschrift dargestellt.

In jeder Darstellungsart (ausgenommen „Text Scroller“) wird für jeden Eintrag im RSS-Feed eine Überschrift und ein Text dargestellt. Die Schriftart können Sie jeweils über die Eigenschaften **Überschrift (Schriftart)** und **Text (Schriftart)** ändern. Klappen Sie hierzu die jeweilige Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ... . Zum Ändern der Schriftart für die Darstellungsart „Text Scroller“, verwenden Sie die Eigenschaft **Text (Schriftart)**.

Mit der Eigenschaft **Abstand zwischen Listeneinträge (Pixel)** können Sie für die Darstellungsart „Liste“ den Abstand zwischen zwei Listeneinträgen in Pixel angeben.

In einem RSS-Feed können pro Eintrag Verlinkungen auf Bilder und weiteren Medien enthalten sein. Wenn Sie in der Eigenschaft **Bilder anzeigen** den Haken setzen, wird das im RSS-Eintrag zuerst angegebene Bild mit dargestellt. Über die Eigenschaft **Bildgröße (in Prozent)** können Sie die Größe der Bilder prozentual zur dessen Originalgröße anpassen.

Die Anzeigedauer eines RSS-Eintrags können Sie in der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** festlegen. Die Angabe hierbei ist in Sekunden. Nach Ablauf der Zeit wechselt der RSS-Reader zum nächsten Eintrag. Diese Eigenschaft hat keine Auswirkung auf die Darstellungsart „Text Scroller“.

Für die Darstellungsart „Text Scroller“ können Sie die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, in der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

Im „Text Scroller“ können Sie ein Trennzeichen zur optischen Trennung zweier RSS-Einträge angeben. Dieses legen Sie in der Eigenschaft **Trennzeichen** fest, wobei Sie das Zeichen in der Liste auswählen oder auch ein eigenes festlegen können.

Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im RSS-Reader fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Der Hintergrund wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).
- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Quellenangabe mit darstellen

Im RSS-Reader haben Sie die Möglichkeit eine Quellenangabe mit darzustellen. Hierzu klappen Sie die Eigenschaft **Quellenangabe** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Über die Eigenschaft **Quelle anzeigen** können Sie festlegen, ob die Quelle als Text mit angezeigt werden soll. DSSHOW ermittelt diese, falls angegeben, aus dem <title>-Tag des RSS-Feeds.

Sie können auch einen eigenen Text für die Quelle angegeben. Setzen Sie hierzu den Haken in der Eigenschaft **Eigene Quelle anzeigen** und geben den Text in der Eigenschaft **Eigene Quelle (Text)** ein.

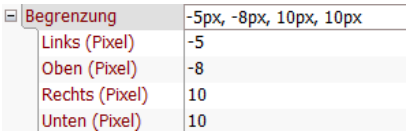
Wenn Sie mehrere RSS-Feeds in einer Playlist verwenden, können Sie pro Listeneintrag eine eigene Quelle hinterlegen (siehe hierzu Playlist). Bitte beachten Sie, dass dies nur funktioniert, wenn die Eigenschaft **RSS-Daten asynchron laden** gesetzt ist.

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift für die Quellenangabe fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ..., um die Schriftart zu ändern.

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Quellenangabe ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.).

Mit der Eigenschaft **Abstand zur RSS-Anzeige (Pixel)** können Sie den Abstand der Quellenangabe zum Anzeigebereich des RSS-Inhalts in Pixel angeben.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



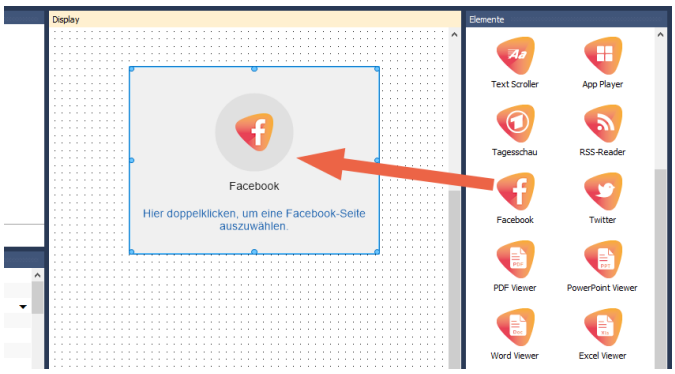
Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des RSS-Readers eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des RSS-Readers eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.12 Facebook

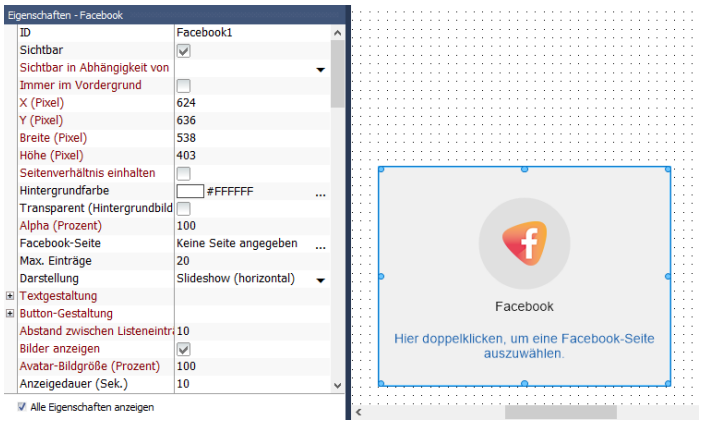
Mit dem Facebook-Element haben Sie die Möglichkeit, Beiträge von einer Facebook-Seite auf Ihrem Display darzustellen. Weiterhin können Sie das Element dazu verwenden, um über einen Facebook-Button die Anzahl der Likes (Gefällt mir) einer Facebook-Seite anzuzeigen.



Um das Facebook-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

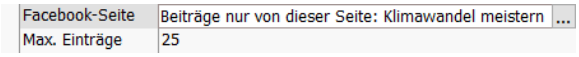
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Facebook-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

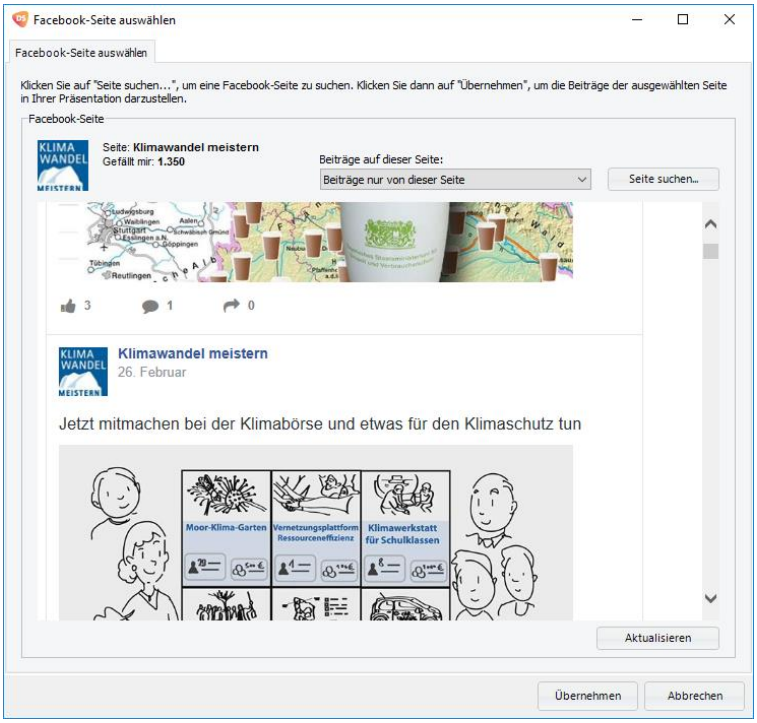


Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Facebook-Seite auswählen



Über die Eigenschaft **Facebook-Seite** legen Sie die darzustellende Facebook-Seite und die Art der Beiträge fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Facebook-Seite zu öffnen:

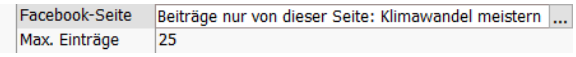


Um eine Facebook-Seite auszuwählen, klicken Sie auf den Button „Seite suchen…“. Es wird ein Dialog geöffnet, über den Sie per Freitextsuche die gewünschte Seite suchen und übernehmen können. Haben Sie diese ausgewählt, werden die Beiträge der Seite im unteren Bereich des obigen Dialogs dargestellt.

Über das Feld „Beiträge auf dieser Seite“ können Sie die Art der Beiträge auswählen:

Beitrag	**Beschreibung**
Beiträge nur von dieser Seite	Es werden nur Beiträge angezeigt, die von dieser Seite veröffentlicht wurden.
Beiträge von dieser Seite und anderen Nutzern	Es werden Beiträge angezeigt, die von dieser Seite und anderen Nutzern auf dieser Seite veröffentlicht wurden.
Beiträge, welche diese Seite als Markierung enthält	Es werden alle öffentlichen Beiträge angezeigt, welche diese Seite als Markierung enthält.

Klicken Sie auf den Button „Übernehmen“, um die Einstellungen für das ausgewählte Facebook-Element zu speichern. Wenn Sie Ihre Präsentation jetzt starten, werden die Beiträge je nach Darstellungsart auf Ihrem Display dargestellt.



Über die Eigenschaft **Max. Einträge** können Sie die maximale Anzahl der Beiträge angeben, welche während der Präsentation angezeigt werden sollen. Wurden alle Beiträge dargestellt, sucht DSSHOW automatisch nach neuen und stellt diese wieder von Beginn dar.

Auf Grund von Beschränkungen in der Anzahl der Zugriffe auf die Facebook-Schnittstelle, werden die Beiträge für eine bestimmte Zeit zwischengespeichert. Daher kann es bis zu mehreren Minuten dauern, bis neue Beiträge über die Facebook-Schnittstelle geladen werden.

Darstellung der Beiträge / Button

Über die Eigenschaft **Darstellung** legen Sie fest, wie die Beiträge bzw. der Button dargestellt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsmöglichkeiten wählen:

Darstellung	**Beschreibung**
Slideshow (Überblendung)	Überblendet kontinuierlich einen Beitrag in den nächsten.
Slideshow (horizontal)	Die Beiträge werden durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Slideshow (vertikal)	Die Beiträge werden durch eine vertikale Bewegung gewechselt.
Slideshow (Zoom in)	Die Beiträge werden durch einen „Zoom in“ gewechselt.
Slideshow (Zoom out)	Die Beiträge werden durch einen „Zoom out“ gewechselt.
Liste	Die Beiträge werden in einer Liste dargestellt.
Text Scroller	Die Beiträge werden als Laufschrift dargestellt.
Button „Gefällt mir“	Es wird ein Button mit der Anzahl der Likes einer Seite dargestellt.

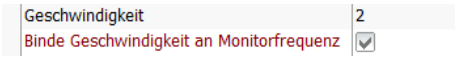
Mit der Eigenschaft **Abstand zwischen Listeneinträge (Pixel)** können Sie für die Darstellungsart „Liste“ den Abstand zwischen zwei Listeneinträgen in Pixel angeben und somit ggf. die Übersichtlichkeit in der Darstellung verbessern.

Ein Beitrag kann neben Text auch Bilder enthalten, welche in den Slideshows und in der Liste mit dargestellt werden. Falls Sie die Anzeige der Bilder nicht wünschen, entfernen Sie einfach den Haken in der Eigenschaft **Bilder anzeigen**.

Links neben dem Nutzernamen wird im Beitrag das Avatar-Bild der Seite dargestellt. Die Größe des Bildes können Sie über die Eigenschaft **Avatar-Bildgröße (Prozent)** einstellen. Falls die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch anpassen** unterhalb von **Textgestaltung** gesetzt ist, richtet sich die Größe des Bildes zudem auch nach der des Facebook-Elements.

6. Designer

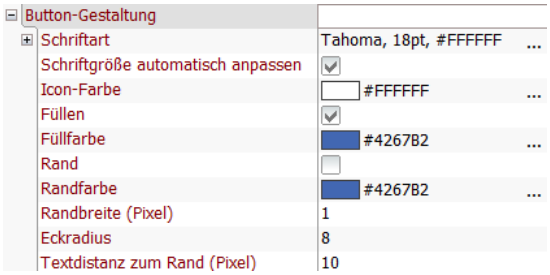
Die Anzeigedauer eines Beitrags können Sie in der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** festlegen. Die Angabe ist hierbei in Sekunden. Diese Eigenschaft hat keine Auswirkung auf die Darstellungsarten „Text Scroller“ und „Button“.



Für die Darstellungsart „Text Scroller“ können Sie die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, in der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

Unterhalb der Eigenschaft **Textgestaltung** können Sie die Gestaltung des Textes die Beiträge festlegen. Über die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch anpassen** geben Sie an, ob die Schriftgröße der Texte und die Größe des Avatar-Bildes sich an die Größe des Facebook-Elements richten soll. Falls Sie dies aktiviert haben, sind die einzelnen Schriftgrößen trotzdem noch änderbar. Der Text wird bei einer Änderung vergrößert bzw. verkleinert dargestellt.



Unterhalb der Eigenschaft **Button-Gestaltung** legen Sie die Gestaltung des Buttons fest. Damit der Button dargestellt wird, setzen die Eigenschaft **Darstellung** auf „Button“.

Die Schriftart des Textes innerhalb des Buttons können Sie in der Eigenschaft **Schriftart** ändern. Über die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch anpassen** können Sie zudem angeben, ob die Schriftgröße des Textes sich an die Größe des Buttons richten soll.

Über die weiteren Eigenschaften lassen sich für den Button weitere Darstellungsmerkmale wie Füllung, Rand, Eckradius, usw. einstellen.

Hintergrundfarbe und Transparenz

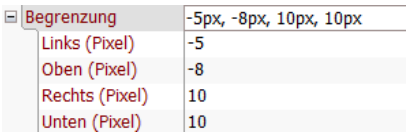
Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im Facebook-Element fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Der Hintergrund wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).
- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Facebook-Elements eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Elements eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

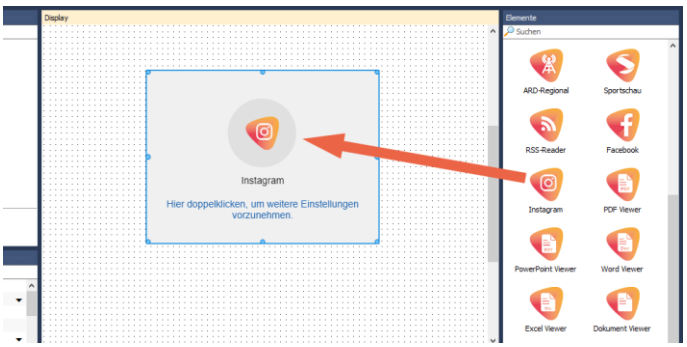
Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.13 Instagram

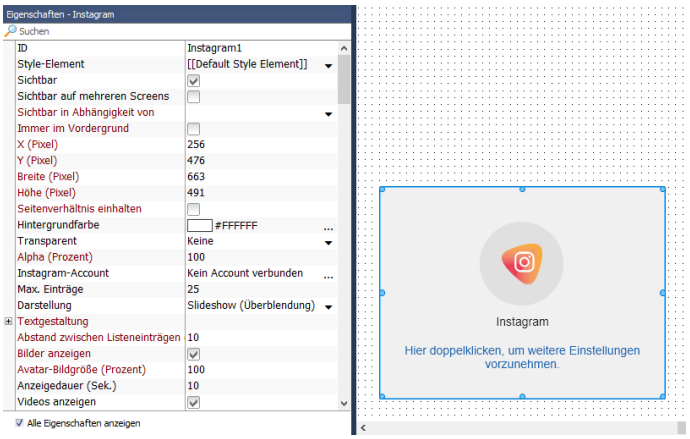
Mit dem Instagram-Element haben Sie die Möglichkeit, Beiträge inkl. Bilder und Videos von Ihrer Instagram-Seite auf einem Display darzustellen.

Um das Instagram-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Instagram-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

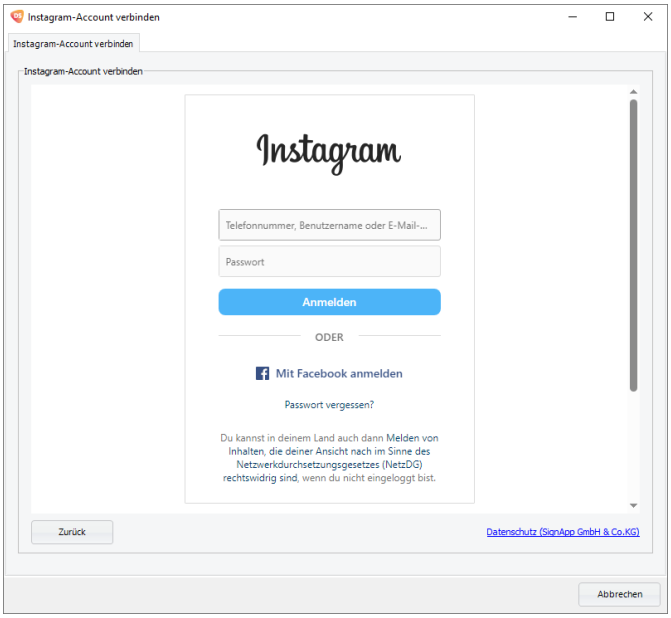
6. Designer

Instagram-Account verbinden

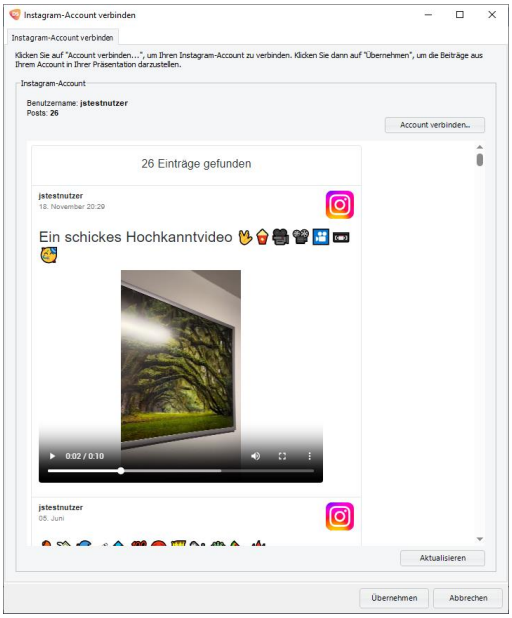
Instagram-Account	Kein Account verbunden ...
Max. Einträge	25

Über die Eigenschaft **Instagram-Account** können Sie Ihren Instagram-Account mit DSSHOW verbinden, damit DSSHOW auf die Beiträge Ihrer Instagram-Seite zugreifen kann.

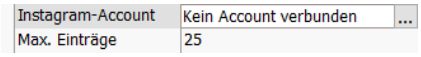
Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen bzw. Verbinden des Instagram-Accounts zu öffnen:



Geben Sie hier Ihre Zugangsdaten ein und folgen den weiteren Anweisungen. Nach erfolgreichem Verbinden Ihres Intagram-Accounts, wird eine Vorschau Ihrer Beiträge angezeigt:



6. Designer



Über die Eigenschaft **Max. Einträge** können Sie die maximale Anzahl der Beiträge angeben, welche während der Präsentation angezeigt werden sollen. Wurden alle Beiträge dargestellt, sucht DSSHOW automatisch nach neuen und stellt diese wieder von Beginn dar.

Auf Grund von Beschränkungen in der Anzahl der Zugriffe auf die Instagram-Schnittstelle, werden die Beiträge für eine bestimmte Zeit zwischengespeichert. Daher kann es bis zu mehreren Minuten dauern, bis neue Beiträge über die Instagram-Schnittstelle geladen werden.

Darstellung der Beiträge

Über die Eigenschaft **Darstellung** legen Sie fest, wie die Beiträge dargestellt werden sollen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsmöglichkeiten wählen:

Darstellung	Beschreibung
Slideshow (Überblendung)	Überblendet kontinuierlich einen Beitrag in den nächsten.
Slideshow (horizontal)	Die Beiträge werden durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Slideshow (vertikal)	Die Beiträge werden durch eine vertikale Bewegung gewechselt.
Slideshow (Zoom in)	Die Beiträge werden durch einen „Zoom in“ gewechselt.
Slideshow (Zoom out)	Die Beiträge werden durch einen „Zoom out“ gewechselt.
Liste	Die Beiträge werden in einer Liste dargestellt.
Text Scroller	Die Beiträge werden als Laufschrift dargestellt.

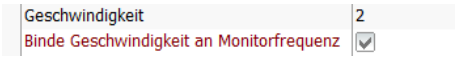
Mit der Eigenschaft **Abstand zwischen Listeneinträge (Pixel)** können Sie für die Darstellungsart „Liste“ den Abstand zwischen zwei Listeneinträgen in Pixel angeben und somit ggf. die Übersichtlichkeit in der Darstellung verbessern.

Ein Beitrag kann neben Text auch Bilder und Videos enthalten, welche in den Slideshows und in der Liste mit dargestellt werden. Falls Sie die Anzeige der Bilder oder Videos nicht wünschen, entfernen Sie einfach den Haken in der jeweiligen Eigenschaft **Bilder anzeigen** bzw. **Videos anzeigen**.

Links neben dem Nutzernamen wird im Beitrag das Avatar-Bild der Seite dargestellt (falls die Instagram-Schnittstelle diesen zur Verfügung stellt). Die Größe des Bildes können Sie über die Eigenschaft **Avatar-Bildgröße (Prozent)** einstellen. Falls die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch anpassen** unterhalb von **Textgestaltung** gesetzt ist, richtet sich die Größe des Bildes zudem auch nach der des Instagram-Elements.

Die Anzeigedauer eines Beitrags hängt davon ab, ob in einem Beitrag Bilder oder Videos angezeigt werden. Falls ein Beitrag nur Bilder (bzw. kein Bild und kein Video) enthält, richtet sich die Anzeigedauer nach der Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)**. Enthält ein Beitrag dagegen ein Video, wird der Beitrag so lange angezeigt, bis das Video fertig abgespielt oder die eingestellte Anzeigedauer in der Eigenschaft **Max. Anzeigedauer von Videos (Sek.)** erreicht wurde. Beide Eigenschaften haben keine Auswirkung auf die Darstellungsart „Text Scroller“.

Zusätzlich können Sie für Beiträge mit Videos die Lautstärke in der Eigenschaft **Lautstärke (Prozent)** angeben.



Für die Darstellungsart „Text Scroller“ können Sie die Geschwindigkeit, mit der sich der Lauftext bewegt, in der Eigenschaft **Geschwindigkeit** festlegen. Dabei geben Sie die Anzahl der Pixel an, mit der sich die Laufschrift bei jedem Bildaufbau (Frame) des Text Scroller nach links bewegt.

Über die Eigenschaft **Binde Geschwindigkeit an Monitorfrequenz** stellen Sie ein, ob die Geschwindigkeit des Lauftextes mit der Monitorfrequenz synchronisiert werden soll. Dadurch entsteht eine flüssigere Bewegung des Lauftextes (siehe auch Vertikale Synchronisation Wikipedia).

Unterhalb der Eigenschaft **Textgestaltung** können Sie die Gestaltung des Textes die Beiträge festlegen. Über die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch anpassen** geben Sie an, ob die Schriftgröße der Texte und die Größe des Avatar-Bildes sich an die Größe des Instagram-Elements richten soll. Falls Sie dies aktivieren, sind die einzelnen Schriftgrößen trotzdem noch änderbar. Der Text wird bei einer Änderung vergrößert bzw. verkleinert dargestellt.

Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im Instagram-Element fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

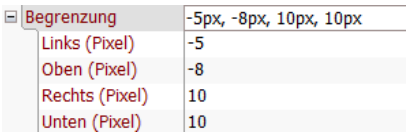
Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Der Hintergrund wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).

- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden

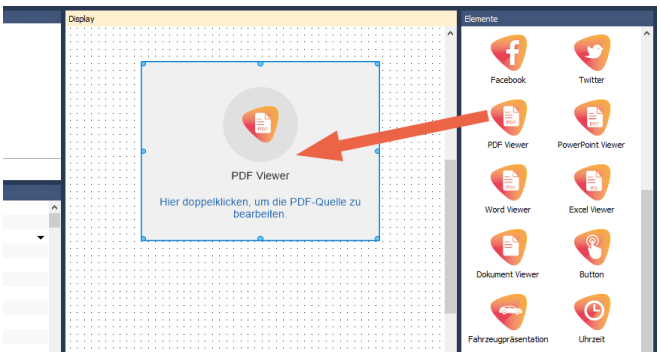


Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Instagram-Elements eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Elements eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.14 PDF Viewer



Mit dem PDF Viewer können Sie PDF-Dateien an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. Auch die Bedienung per Touch oder Maus (Navigation innerhalb der PDF-Datei) ist dabei möglich. Beinahe alle Dokumente (Word, PowerPoint, Excel, usw.) können in PDF exportiert werden. Sollte Ihre Anwendung selbst keine Exportmöglich in PDF enthalten, können Sie auch einen PDF-Drucker verwenden (z. B. der kostenlose PDFCreator). Anstatt auf einen herkömmlichen Drucker, wird das Dokument in eine PDF-Datei gedruckt, welche Sie in Ihrer DSSHOW-Präsentation anzeigen können.

Um den PDF Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das PDF Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

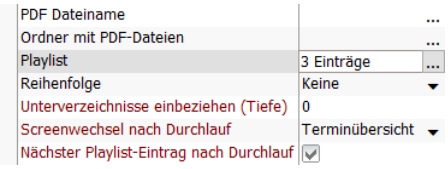
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den PDF Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das PDF Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

PDF Dateiname und Playlist

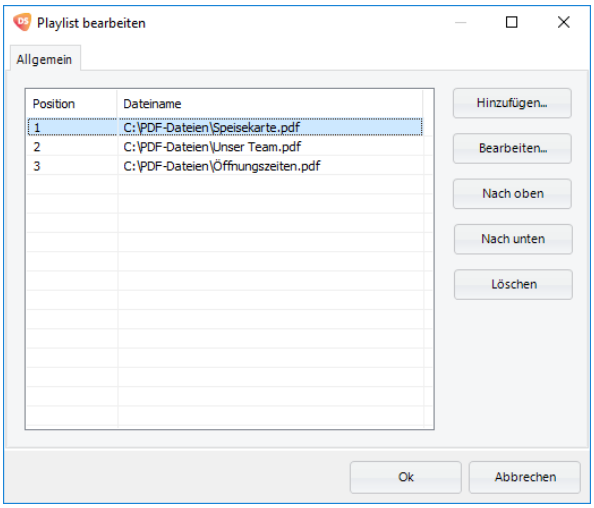
In der Eigenschaft **PDF Dateiname** können Sie den Dateinamen der anzuzeigenden PDF-Datei angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um das Dokument über den Öffnen-Dialog auszuwählen.



Über die Eigenschaft **Ordner mit PDF-Dateien** können Sie ein Verzeichnis mit PDF-Dateien (z. B. auf Ihrer lokalen Festplatte oder aus einem Netzlaufwerk) angeben, welche hintereinander dargestellt

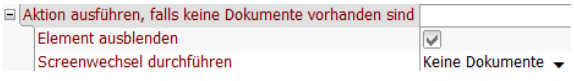
werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die PDF-Dateien auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welche PDF-Datei angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

Mit der Eigenschaft **Playlist** können Sie die PDF-Dateien, die Sie anzeigen möchten in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier die Dateinamen der PDF-Dateien hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Auch die Angabe von Ordner mit PDF-Dateien ist möglich. In welcher Tiefe Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = nur der Ordner, 1 = Unterverzeichnisse einbeziehen, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).



Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.

Wenn alle PDF-Dateien aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle PDF-Dateien dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).

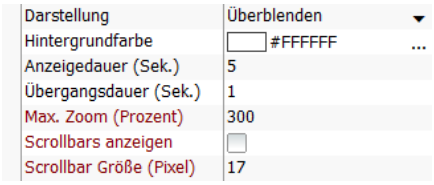


Falls keine PDF-Dateien im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur in den Darstellungen „Kein Übergang“, „Überblenden“, „Horizontales gleiten“ und „Vertikales gleiten“ zur Verfügung steht.

Über die Eigenschaft **Seite anzeigen (Nummer)** können Sie eine Seitennummer angeben, welche nach dem Laden der PDF-Datei angezeigt werden soll.

Darstellung der PDF-Datei

Im PDF Viewer können Sie über die Eigenschaft **Darstellung** die Art festlegen, wie die Seiten der PDF-Datei dargestellt werden sollen. Dabei ist bei einigen der Darstellungsarten zusätzlich die Bedienung per Touch oder Maus möglich. Folgende Darstellungsarten können Sie im PDF Viewer auswählen:



Darstellung	Beschreibung
Kein Übergang	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Ein optischer Übergang zwischen den Seiten findet nicht statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Überblenden	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine kontinuierliche Überblendung statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Horizontales gleiten	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine horizontale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Vertikales gleiten	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine vertikale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Touchscroll (ganze Seite)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei wird jede Seite der PDF-Datei vollständig dargestellt.
Touchscroll (volle Breite)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei werden die Seiten der PDF-Datei in der Breite des PDF Viewer-Elementes dargestellt.
Touchscroll (Zoom)	Die PDF-Seiten können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei können die Seiten über die Zoom-Geste (Touch) mit zwei Fingern vergrößert, bzw. verkleinert werden.
Touchslide horizontal	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Touchslide vertikal	Die Seiten der PDF-Datei werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine vertikale Bewegung gewechselt.

Über die Eigenschaft **Darstellungsqualität** können Sie die Qualität der Darstellung der Seiten einstellen. DSSHOW verwaltet aus Performancegründen jede Seite intern als Bild. Standardmäßig

werden diese im JPEG-Format vorgehalten, was den Speicherbedarf spart und die Geschwindigkeit des Ladevorgangs erhöht. Durch die verlustbehaftete Kompression kann es allerdings zu Einbußen der Bildqualität kommen. In diesem Fall kann hier das Bitmap-Format ausgewählt werden, bei der die Bilder verlustfrei vorgehalten werden und dadurch die Darstellungsqualität verbessert wird. Allerdings ist bei dieser Datenvorhaltung der Speicherbedarf höher und der Ladevorgang langsamer.

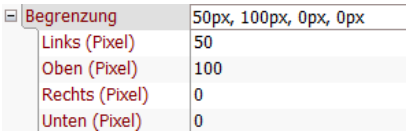
In der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie eine Farbe für die Bereiche im PDF Viewer angeben, an denen die Seiten der PDF-Datei nicht dargestellt werden. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Für die Darstellungsarten „Kein Übergang“, „Überblenden“, „Horizontales Gleiten“ und „Vertikal Gleiten“ können Sie über die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** die Dauer in Sekunden festlegen, in der eine Seite einer PDF-Datei angezeigt werden soll. In der Eigenschaft **Übergangsdauer (Sek.)** bestimmen Sie die Länge (in Sekunden) des Übergangs von einer zur nächsten Seite. Für die Darstellungsart „Kein Übergang“ hat die Übergangsdauer keine Bedeutung.

Mit der Eigenschaft **Max. Zoom (Prozent)** legen Sie für die Darstellungsart „Touchscroll (Zoom)“ die maximal erreichbare Vergrößerung in Prozent fest.

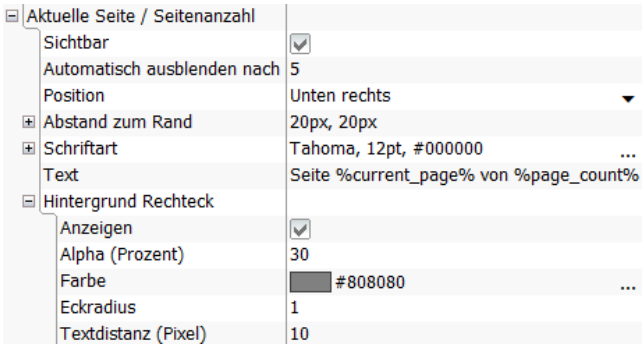
In den Darstellungsarten „Touchscroll (ganze Seite)“, „Touchscroll (volle Breite)“ und „Touchscroll (Zoom)“ können Sie im PDF Viewer zusätzliche Scroll-Leisten darstellen. Setzen Sie hierzu den Haken bei **Scrollbars anzeigen**, um die Scroll-Leisten im PDF Viewer mit anzuzeigen. Über die Eigenschaft **Scrollbar Größe (Pixel)** können Sie die Breite bzw. Höhe der Scroll-Leisten in Pixel einstellen.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der PDF-Datei anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des PDF Viewer eine positive Anzahl in Pixel angeben, um welche der Inhalt verschoben bzw. erweitert wird und somit den Anzeigebereich des Dokumentes zuschneiden.

Aktuelle Seite / Seitenanzahl / Dokument anzeigen



Um dem Betrachter anzuzeigen, welche Seite (bzw. Seitenanzahl) oder welches Dokument gerade dargestellt wird, können Sie unterhalb von **Aktuelle Seite / Seitenanzahl / Dokument** die Eigenschaft **Sichtbar** aktivieren.

Bei den Darstellungsarten, bei denen per Touch oder Maus navigiert wird, können Sie in der Eigenschaft **Automatisch ausblenden nach (Sek.)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach der die Seiteninformationen ausgeblendet werden sollen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden oder bei allen anderen Darstellungsarten, werden die Informationen immer angezeigt.

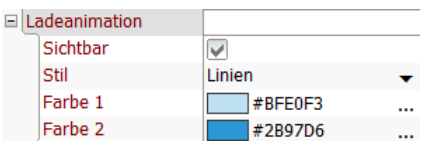
In den Eigenschaften **Position** und **Abstand zum Rand** geben Sie an, an welcher Stelle die Seiteninformationen angezeigt werden.

Die Eigenschaften **Schriftart** und **Text** geben die Schriftart und anzuzeigenden Text an. Innerhalb des Textes können Sie folgende Platzhalter zur Anzeige verwenden:

- **%current_page%** für die aktuelle Seite
- **%page_count%** für die Seitenanzahl
- **%current_file_name%** für den aktuellen Dateinamen (mit Dateiendung .pdf)
- **%current_file_name_without_ext%** für den aktuellen Dateinamen (ohne Dateiendung .pdf)

Über die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** können Sie angeben, ob hinter den Seiteninformationen ein Rechteck dargestellt werden soll. Unterhalb dieser Eigenschaft können Sie dessen Gestaltung angeben.

Ladeanimation



Den Ladevorgang einer PDF-Datei können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

6. Designer

PDF-Datei über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während Ihrer Präsentation die aktuell darzustellende PDF-Datei ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** die gewünschte PDF-Datei aus, wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende PDF Viewer-Element und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird die PDF-Datei im ausgewählten PDF Viewer geladen (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder die ursprüngliche PDF-Datei (festgelegt in der Eigenschaft **PDF Dateiname**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

PDF drucken

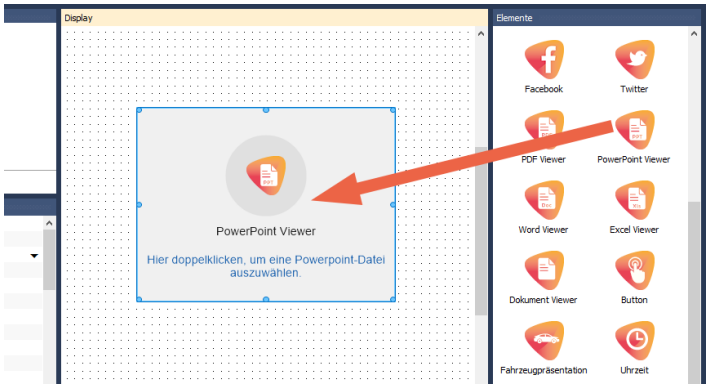
Mit dem Button-Element ist es zudem möglich, das aktuell dargestellte PDF zu drucken. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende PDF Viewer-Element aus und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Drucken“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird die PDF-Datei auf den in Windows eingestellten Standarddrucker gedruckt (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Transparenz

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

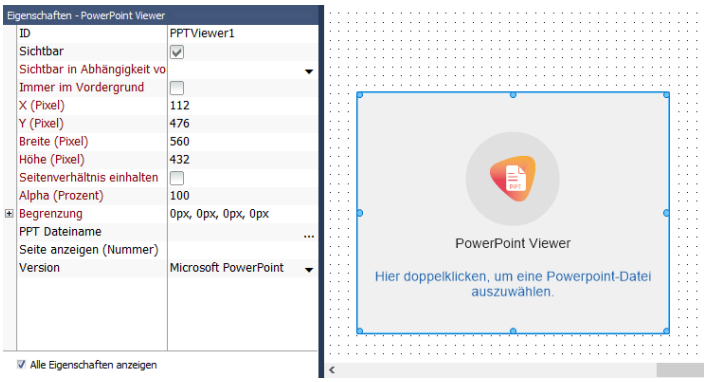
6.6.15 PowerPoint Viewer

Mit dem PowerPoint Viewer können Sie PowerPoint-Dokumente an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. DSSHOW ermöglicht die Darstellung der PowerPoint-Dokumente über Microsoft PowerPoint, welches auf dem Player-PC installiert sein muss.



Um den PowerPoint Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das PowerPoint Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

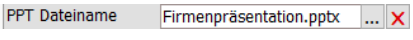
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den PowerPoint Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das PowerPoint Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.



In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

PowerPoint Dateiname

Über die Eigenschaft **PPT Dateiname** können Sie den 

Dateinamen der anzuzeigenden PowerPoint-Präsentation angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Dateinamen über den Öffnen-Dialog einzugeben.

6. Designer

Eine bestimmte Seite anzeigen

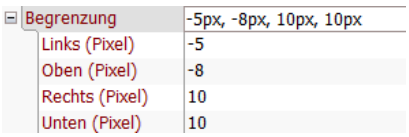
In der Eigenschaft **Seite anzeigen (Nummer)** können Sie eine bestimmte Seite der PowerPoint-Präsentation festlegen, welche angezeigt werden soll. Wenn Sie keine Seite eintragen, wird die PowerPoint-Präsentation von Beginn an dargestellt.

Bitte beachten Sie, dass das Anzeigen einer bestimmten Seite nur bei PowerPoint-Präsentationen funktioniert, bei denen als Art der Präsentation „Ansicht durch eine Einzelperson (Fenster)“ eingestellt ist. Diese Einstellung finden Sie in PowerPoint unter Bildschirmpräsentation-> Bildschirmpräsentation einrichten.

PowerPoint Viewer Version

Mit der Eigenschaft **Version** geben Sie die Version des bei Ihnen installierten PowerPoint Viewers an. Dabei können Sie wählen zwischen Microsoft PowerPoint, PowerPoint Viewer 2010 oder PowerPoint Viewer 97. Bitte beachten Sie, dass der Support für die PowerPoint Viewer 2010 und 97 von Microsoft eingestellt wurde.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der PowerPoint-Präsentation eingrenzen. Dies ist z. B. dann sinnvoll, wenn Ihre PowerPoint-Präsentation ein anderes Seitenverhältnis als das des PowerPoint Viewer-Elements hat. In diesem Fall treten schwarze Ränder im Anzeigebereich auf, welche Sie durch Anpassung der Begrenzung verhindern können. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um für die linke, obere, rechte und untere Kante des Anzeigebereichs eine Anzahl in Pixel anzugeben, um welche die PowerPoint Viewer-Präsentation innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Fix content

Sollte Ihre PowerPoint-Präsentation nicht vollständig dargestellt werden oder flackern, können Sie dies durch aktivieren bzw. deaktivieren der Eigenschaft **Fix content** verhindern. Diese Einstellung können Sie nur für die PowerPoint Viewer 2010 und 97 vornehmen.

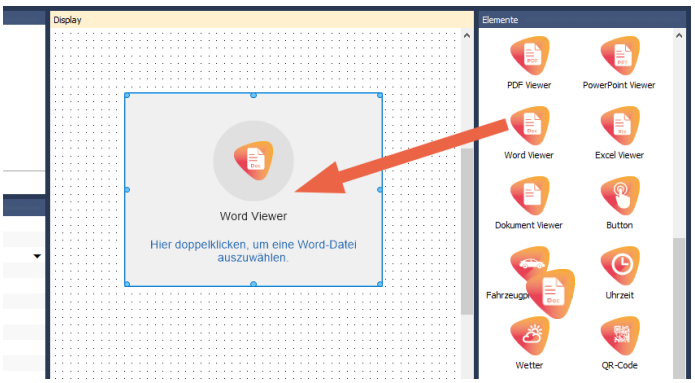
6. Designer

Transparenz

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

6.6.16 Word Viewer

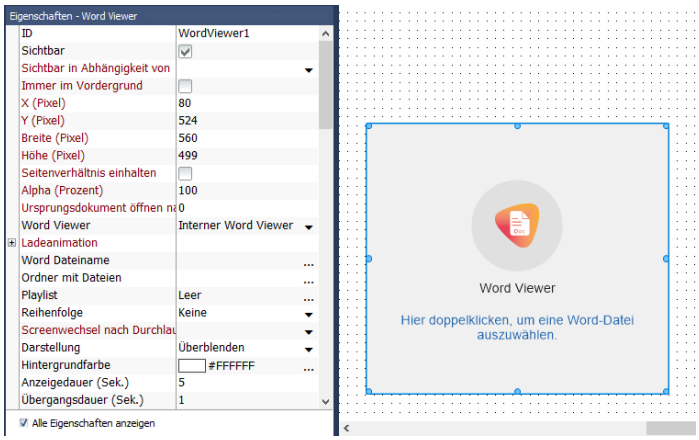
Mit dem Word Viewer können Sie Word-Dateien an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. Auch die Bedienung per Touch oder Maus (Navigation innerhalb der Word-Datei) ist dabei möglich.



Um den Word Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Word Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Um den Word Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Word Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Word Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Word Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

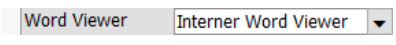


In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Word Viewer – Welcher Viewer soll zur Anzeige verwendet werden

In der Eigenschaft **Word Viewer** legen Sie den Viewer zur Anzeige der Word-Dateien fest. Dabei können Sie zwischen den folgenden auswählen:

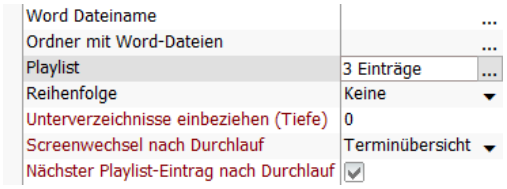


- Interner Word Viewer (empfohlen):
  Zur Anzeige wird der in DSSHOW eingebaute Viewer zur Anzeige von Word-Dateien verwendet. Über diesen können Sie diverse Einstellungen für die Darstellung vornehmen und die Touch-Funktionalität verwenden.

- Word Viewer 2003:
  Es wird der Word Viewer 2003 von Microsoft zur Anzeige von Word-Dateien verwendet. Bitte beachten Sie, dass der Support für diesen Viewer im November 2017 von Microsoft eingestellt wurde.

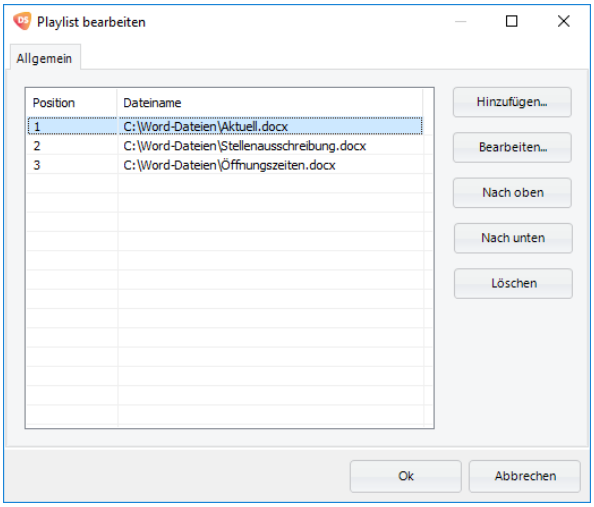
Word Dateiname und Playlist

In der Eigenschaft **Word Dateiname** können Sie den Dateinamen der anzuzeigenden Word-Datei angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um das Dokument über den Öffnen-Dialog auszuwählen.



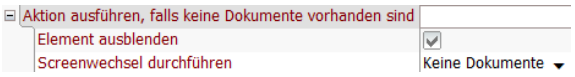
Über die Eigenschaft **Ordner mit Word-Dateien** können Sie ein Verzeichnis mit Word-Dateien (z. B. auf Ihrer lokalen Festplatte oder einem Netzlaufwerk) angeben, welche hintereinander dargestellt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Word-Dateien auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welche Word-Datei angezeigt werden soll, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

Mit der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Word-Dateien, die Sie anzeigen möchten in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier die Dateinamen der Word-Dateien hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Auch die Angabe von Ordner mit Word-Dateien ist möglich. In welcher Tiefe Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = nur der Ordner, 1 = Unterverzeichnisse einbeziehen, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).



Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.

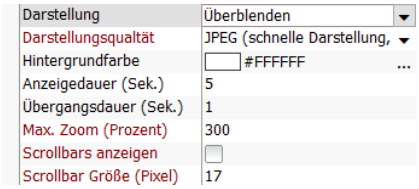
Wenn alle Word-Dateien aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle Word-Dateien dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).



Falls keine Word-Dateien im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaft nur im internen Word Viewer in den Darstellungen „Kein Übergang“, „Überblenden“, „Horizontales gleiten“ und „Vertikales gleiten“ zur Verfügung steht.

Über die Eigenschaft **Seite anzeigen (Nummer)** können Sie eine Seitennummer angeben, welche nach dem Laden der PDF-Datei angezeigt werden soll.

Darstellung der Word-Datei



Im Word Viewer können Sie über die Eigenschaft **Darstellung** die Art festlegen, wie die Seiten der Word-Datei dargestellt werden sollen. Dabei ist bei einigen der Darstellungsarten zusätzlich die Bedienung per Touch oder Maus möglich. Folgende Darstellungsarten können Sie im Word Viewer auswählen:

Darstellung	Beschreibung
Kein Übergang	Die Seiten der Word-Datei werden einzeln dargestellt. Ein optischer Übergang zwischen den Seiten findet nicht statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Überblenden	Die Seiten der Word-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine kontinuierliche Überblendung statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Horizontales gleiten	Die Seiten der Word-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine horizontale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Vertikales gleiten	Die Seiten der Word-Datei werden einzeln dargestellt. Der Seitenwechsel findet durch eine vertikale Bewegung beider Seiten statt. Die Bedienung per Touch oder Maus ist **nicht** möglich.
Touchscroll (ganze Seite)	Die Seiten im Word-Dokument können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei wird jede Seite vollständig dargestellt.

Touchscroll (volle Breite)	Die Seiten im Word-Dokument können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei werden die Seiten in der Breite des Word Viewer-Elementes dargestellt.
Touchscroll (Zoom)	Die Seiten im Word-Dokument können per Touch oder Maus durchgescrollt werden. Dabei können die Seiten über die Zoom-Geste (Touch) mit zwei Fingern vergrößert, bzw. verkleinert werden.
Touchslide horizontal	Die Seiten des Word-Dokuments werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine horizontale Bewegung gewechselt.
Touchslide vertikal	Die Seiten des Word-Dokuments werden einzeln dargestellt. Über eine Wischgeste per Touch oder Maus, werden die Seiten durch eine vertikale Bewegung gewechselt.

Über die Eigenschaft **Darstellungsqualität** können Sie die Qualität der Darstellung der Seiten einstellen. DSSHOW verwaltet aus Performancegründen jede Seite intern als Bild. Standardmäßig werden diese im JPEG-Format vorgehalten, was den Speicherbedarf spart und die Geschwindigkeit des Ladevorgangs erhöht. Durch die verlustbehaftete Kompression kann es allerdings zu Einbußen der Bildqualität kommen. In diesem Fall kann hier das Bitmap-Format ausgewählt werden, bei der die Bilder verlustfrei vorgehalten werden und dadurch die Darstellungsqualität verbessert wird. Allerdings ist bei dieser Datenvorhaltung der Speicherbedarf höher und der Ladevorgang langsamer.

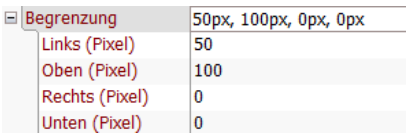
In der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie eine Farbe für die Bereiche im Word Viewer angeben, an denen die Word-Seiten nicht dargestellt werden. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Für die Darstellungsarten „Kein Übergang“, „Überblenden“, „Horizontales Gleiten“ und „Vertikal Gleiten“ können Sie über die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** die Dauer in Sekunden festlegen, in der eine Seite einer Word-Datei angezeigt werden soll. In der Eigenschaft **Übergangsdauer (Sek.)** bestimmen Sie die Länge (in Sekunden) des Übergangs von einer zur nächsten Seite. Für die Darstellungsart „Kein Übergang“ hat die Übergangsdauer keine Bedeutung.

Mit der Eigenschaft **Max. Zoom (Prozent)** legen Sie für die Darstellungsart „Touchscroll (Zoom)“ die maximal erreichbare Vergrößerung in Prozent fest.

In den Darstellungsarten „Touchscroll (ganze Seite)“, „Touchscroll (volle Breite)“ und „Touchscroll (Zoom)“ können Sie im Word Viewer zusätzliche Scroll-Leisten darstellen. Setzen Sie hierzu den Haken bei **Scrollbars anzeigen**, um die Scroll-Leisten im Word Viewer mit anzuzeigen. Über die Eigenschaft **Scrollbar Größe (Pixel)** können Sie die Breite bzw. Höhe der Scroll-Leisten in Pixel einstellen.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich der Word-Datei anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Word Viewer eine positive Anzahl in Pixel angeben, um welche der Inhalt verschoben bzw. erweitert wird und somit den Anzeigebereich des Dokumentes zuschneiden.

Aktuelle Seite / Seitenanzahl / Dokument anzeigen

Um dem Betrachter anzuzeigen, welche Seite (bzw. Seitenanzahl) oder welches Dokument gerade dargestellt wird, können Sie unterhalb von **Aktuelle Seite / Seitenanzahl / Dokument** die Eigenschaft **Sichtbar** aktivieren.

Bei den Darstellungsarten, bei denen per Touch oder Maus navigiert wird, können Sie in der Eigenschaft **Automatisch ausblenden nach (Sek.)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach der die Seiteninformationen ausgeblendet werden sollen. Bei einer Angabe von 0 Sekunden oder bei allen anderen Darstellungsarten, werden die Informationen immer angezeigt.

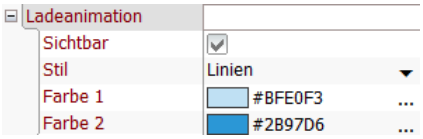
In den Eigenschaften **Position** und **Abstand zum Rand** geben Sie an, an welcher Stelle die Seiteninformationen angezeigt werden.

Die Eigenschaften **Schriftart** und **Text** geben die Schriftart und anzuzeigenden Text an. Innerhalb des Textes können Sie folgende Platzhalter zur Anzeige verwenden:

- **%current_page%** für die aktuelle Seite
- **%page_count%** für die Seitenanzahl
- **%current_file_name%** für den aktuellen Dateinamen (mit Dateiendung .docx)
- **%current_file_name_without_ext%** für den aktuellen Dateinamen (ohne Dateiendung .docx)

Über die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** können Sie angeben, ob hinter den Seiteninformationen ein Rechteck dargestellt werden soll. Unterhalb dieser Eigenschaft können Sie dessen Gestaltung angeben.

Ladeanimation



Den Ladevorgang einer Word-Datei können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Word-Datei über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während Ihrer Präsentation die aktuell darzustellende Word-Datei ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** die gewünschte Word-Datei aus, wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Word Viewer-Element und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird die Word-Datei im ausgewählten Word Viewer geladen (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder die ursprüngliche Word-Datei (festgelegt in der Eigenschaft **Word Dateiname**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Word-Datei drucken

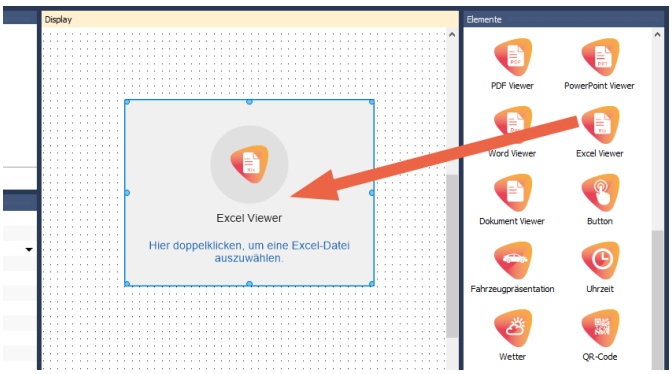
Mit dem Button-Element ist es zudem möglich, die aktuell dargestellte Word-Datei zu drucken. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Word Viewer-Element aus und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Drucken“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird die Word-Datei auf den in Windows eingestellten Standarddrucker gedruckt (siehe auch Funktion per Button ausführen).

Transparenz

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

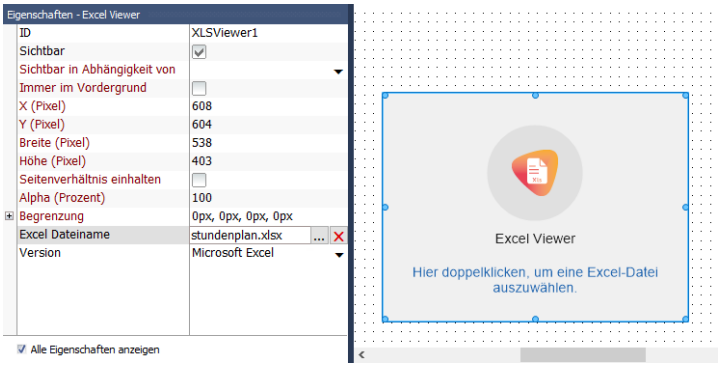
6.6.17 Excel Viewer

Mit dem Excel Viewer können Sie Excel-Dokumente an einer bestimmten Stelle auf dem Display darstellen. DSSHOW ermöglicht die Darstellung der Excel-Dokumente über Microsoft Excel, welches auf dem Player-PC installiert sein muss.



Um den Excel Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Excel Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Excel Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Excel Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.



In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Excel Dateiname

Über die Eigenschaft **Excel Dateiname** können Sie den Dateinamen des anzuzeigenden Excel-Dokuments angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um die Datei über den Öffnen-Dialog einzugeben.

6. Designer

Excel Viewer Version

Mit der Eigenschaft **Version** geben Sie die Version des bei Ihnen installierten Excel Viewers an. Dabei können Sie zwischen den folgenden Versionen wählen:

- Microsoft Excel (nur Sicht)
  Hier wird die Darstellung über den PreviewHandler von Microsoft realisiert. Bitte beachten Sie, dass hierzu der PreviewHandler von Microsoft Excel aktiviert ist.

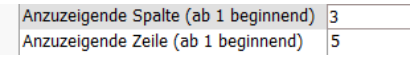
- Microsoft Excel
  Hier wird die Darstellung über die direkte Einbindung von Microsoft Excel realisiert. Dadurch ist z.B. auch die Ausführung von Makros möglich.

- Excel Viewer 2003
  Die Darstellung erfolgt über den Excel Viewer 2003. Bitte beachten Sie, dass der Support für den Excel Viewer 2003 von Microsoft eingestellt wurde.

Ein bestimmtes Tabellenblatt anzeigen

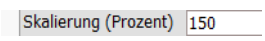
Standardmäßig zeigt Excel das zuletzt aktive Tabellenblatt der geöffneten Excel-Datei an. Sie können aber auch ein bestimmtes Tabellenblatt anzeigen lassen, indem Sie den Namen des Blattes in der Eigenschaft **Name des anzuzeigenden Tabellenblattes** angeben. Die Tabellenblattnamen finden Sie in Microsoft Excel in den Tabs unten links. Bitte beachten Sie, dass das Anzeigen eines bestimmten Tabellenblattes nur mit der Version „Microsoft Excel“ möglich ist.

Eine bestimmte Spalte / Zeile anzeigen



Wenn Sie eine bestimmte Spalte bzw. Zeile anzeigen möchten, können Sie diese in der Eigenschaft **Anzuzeigende Spalte** bzw. **Zeile** festgeben. Wenn Sie die jeweilige Eigenschaft leer lassen, wird die in Excel zuletzt eingestellte Spalte bzw. Zeile angezeigt. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur mit der Version „Microsoft Excel“ möglich ist.

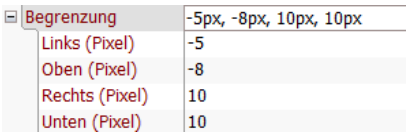
Skalierung



Standardmäßig wird der Inhalt der Excel-Datei mit der zuletzt verwendeten Skalierung angezeigt. Möchten Sie den Inhalt mit einer bestimmten Skalierung anzeigen, können Sie

dies in der Eigenschaft **Skalierung (Prozent)** angeben. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur mit der Version „Microsoft Excel“ möglich ist.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden

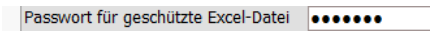


Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Excel-Dokuments eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um für die linke, obere, rechte und untere Kante des Anzeigebereichs eine Anzahl in Pixel anzugeben, um welche das Excel-Dokument innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Transparenz

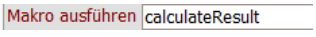
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Passwort für geschützte Excel-Datei



Falls die anzuzeigende Excel-Datei kennwortgeschützt ist, können Sie das Passwort in der Eigenschaft **Passwort für geschützte Excel-Datei** angeben. Bitte beachten Sie, dass das Öffnen von kennwortgeschützten Dateien nur mit der Version „Microsoft Excel“ möglich ist.

Makro ausführen



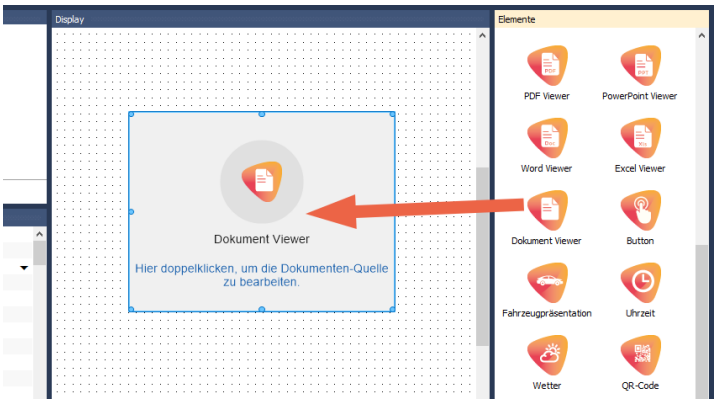
In der Eigenschaft **Makro ausführen** können Sie den Namen eines Makros eingeben, welches nach Aufruf der Excel-Datei ausgeführt werden soll. Je nachdem wo Ihr Makro angegeben ist, müssen Sie möglicherweise noch den Modul- oder Tabellennamen bzw. den Excel-Dateinamen mit angeben:

- Tabelle1.calculateResult
- datei.xlsm!Modul1.calculateResult

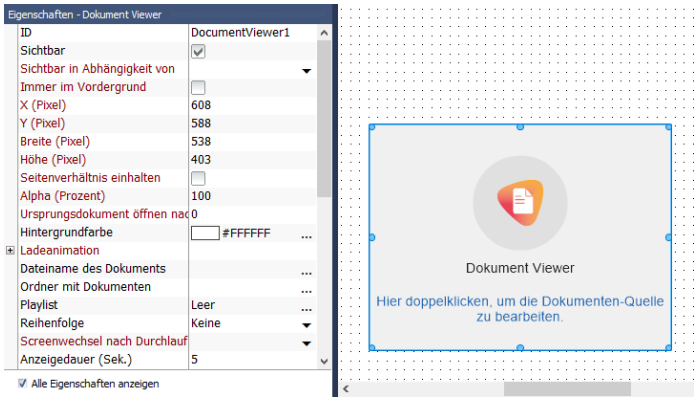
Bitte beachten Sie, dass das Ausführen von Makros nur mit der Version „Microsoft Excel“ möglich ist.

6. Designer

6.6.18 Dokument Viewer



Mit dem Dokument Viewer können Sie in einem Bereich gleich mehrere Dokumente unterschiedlichster Dateiformate auf dem Display darstellen. Dabei verwendet der Dokument Viewer zur Darstellung andere DSSHOW-Elemente (wie z. B. den Webbrowser, Videoplayer, etc.) in Abhängigkeit des anzuzeigenden Dokuments. Somit können Sie beispielsweise eine Playlist erstellen, über die hintereinander ein Video, ein Webseite und eine PDF dargestellt werden. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Dokument Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



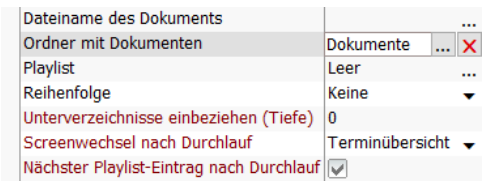
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Dokument Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Dokument Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Dokumenten-Dateiname und Playlist

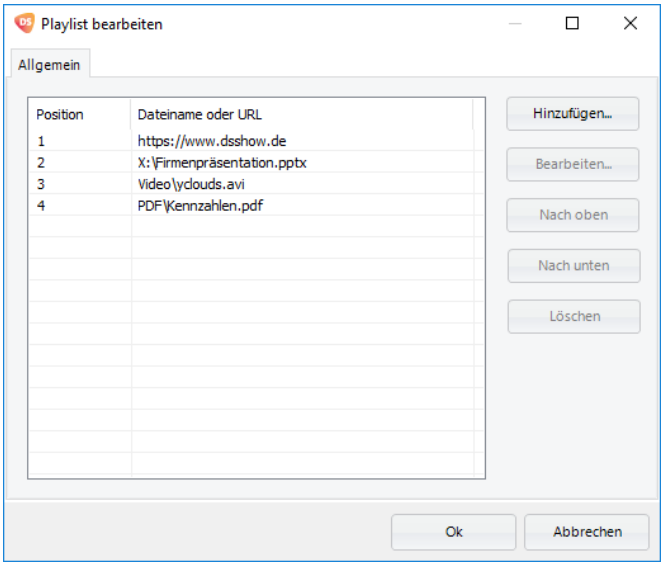
In der Eigenschaft **Dateiname des Dokuments** können Sie den Dateinamen des anzuzeigenden Dokuments angeben. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um die Quelle über den Öffnen-Dialog einzugeben.



6. Designer

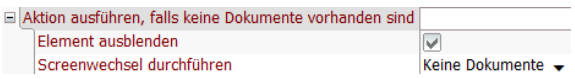
Über die Eigenschaft **Ordner mit Dokumenten** können Sie ein Verzeichnis mit Dateien (z. B. auf Ihrer lokalen Festplatte oder aus einem Netzlaufwerk) angeben, welche abwechselnd dargestellt werden sollen. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um den Ordner über ein Dialog-Fenster auszuwählen. Befinden sich die Dokumente auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive), können Sie die Dateien auch während der Präsentation aus der Ferne über das Netzwerk oder Internet ändern. Die Reihenfolge, wann welches Dokument angezeigt wird, können Sie über die Eigenschaft **Reihenfolge** festlegen. Zudem können Sie auch Unterverzeichnisse im Ordner mit einbeziehen. In welcher Tiefe die Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = keine, 1 = nur direkte Unterverzeichnisse, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).

In der Eigenschaft **Playlist** können Sie die Dokumente, die Sie anzeigen möchten, in eine Liste eintragen. Klicken Sie hierzu auf den Eintrag **Playlist** und öffnen dann den Playlist-Dialog über den Button ... . Sie können hier die Quellen der anzuzeigenden Dokumente hinzufügen, bearbeiten, löschen und deren Reihenfolge ändern. Auch die Angabe von Ordner mit Dokumenten ist möglich. In welcher Tiefe Unterverzeichnisse einbezogen werden sollen, können Sie über die Eigenschaft **Unterverzeichnisse einbeziehen (Tiefe)** angeben (0 = nur der Ordner, 1 = Unterverzeichnisse einbeziehen, 2 = Unterunterverzeichnisse, usw.).



Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge der Playlist während der Präsentation nur dann berücksichtigt wird, wenn die Eigenschaft **Reihenfolge** auf den Eintrag „Keine“ eingestellt ist.

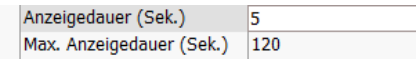
Wenn alle Dokumente aus einem Ordner oder einer Playlist angezeigt wurden, können Sie einen Seitenwechsel bewirken. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Screenwechsel nach Durchlauf** eine Seite angeben, auf die gewechselt wird, wenn alle Dokumente dargestellt wurden. Falls gerade eine Playlist (aus den Playlisten) abgespielt wird und im Playlist-Eintrag unter Anzeigedauer „Automatisch“ eingestellt ist, können Sie über die Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** den Wechsel zum nächsten Playlist-Eintrag bewirken (mehrere Informationen unter Playlist anlegen und bearbeiten).



Falls keine Dokumente im Ordner oder in der Playlist vorhanden sind, können sie eine bestimmte Aktion

ausführen lassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Aktion ausführen, falls keine Dokumente vorhanden sind** über das ⊞ Symbol auf und stellen die gewünschte Aktion ein.

Anzeigedauer



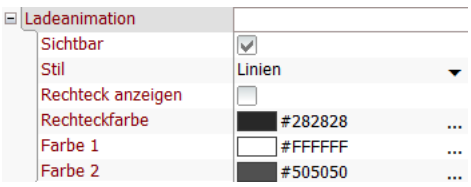
Über die Eigenschaft **Anzeigedauer (Sek.)** legen Sie die Anzeigedauer in Sekunden der darzustellenden Dokumente fest. Die Anzeigedauer bezieht sich dabei auf statische Dokumente (z. B. Bilder, Webseiten, etc.). Dokumente, welche selbst eine bestimmte Laufzeit haben (z. B. Videos oder PDFs mit mehreren Seiten), werden bis zu deren Ende dargestellt oder bis die maximale Anzeigedauer erreicht wird, welche Sie in der Eigenschaft **Max. Anzeigedauer (Sek.)** in Sekunden einstellen können.

Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Hintergrundfarbe für die Bereiche einstellen, an denen das Dokument nicht dargestellt wird. Klicken Sie auf den Button ... , um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Ladeanimation



Den Ladevorgang eines Dokumentes können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften unterhalb von **Ladeanimation** können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

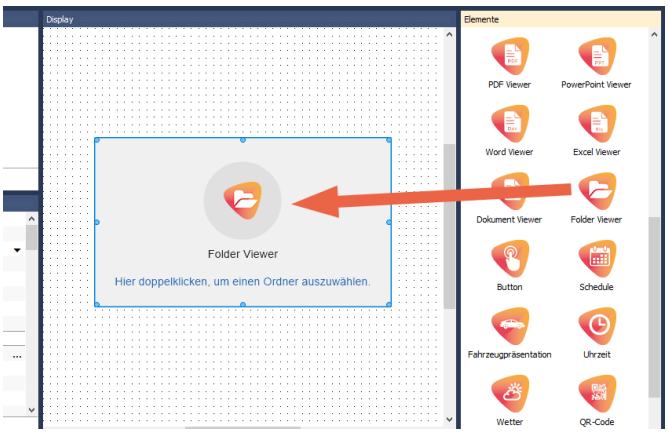
Dokument über einen Button ändern

Mit dem Button-Element können Sie während der Präsentation das aktuell darzustellende Dokument ändern. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** das gewünschte

Dokument aus, wählen dann in der Eigenschaft **Ziel** das entsprechende Dokument Viewer-Element und setzen die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“. Tippt (oder klickt) ein Betrachter auf diesen Button, wird das Dokument im ausgewählten Dokument Viewer dargestellt. Weitere unterstützte Button-Funktionen sind „Vorheriges Dokument“ und „Nächstes Dokument“ (z.B. aus einer Playlist oder einem Ordner) sowie „Vorherige Seite“ und „Nächste Seite“ (z.B. bei PDF oder Word-Dokumenten). Siehe hierzu auch Funktion per Button ausführen.

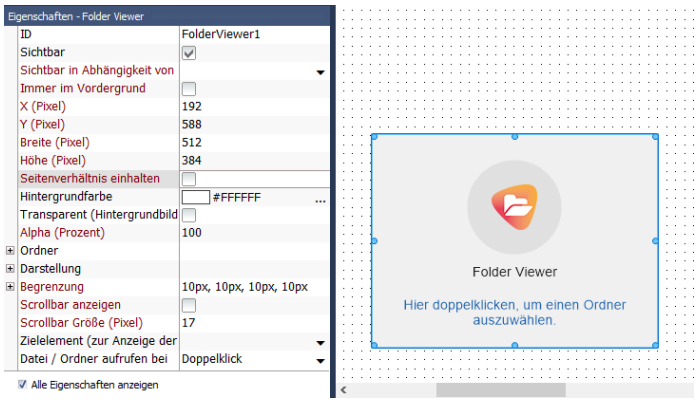
Über die Eigenschaft **Ursprungsdokument öffnen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder das ursprüngliche Dokument (festgelegt in der Eigenschaft **Dateiname des Dokuments**) geladen wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

6.6.19 Folder Viewer



Mit dem Folder Viewer können Sie den Inhalt eines beliebigen Ordners (Dokumente und Unterverzeichnisse auf der Festplatte, Netzlaufwerk, etc.) auf dem Display darstellen. Dabei ermöglichen Sie dem Betrachter, per Touch oder Maus durch den Ordner zu navigieren und die darin enthaltenen Dokumente mit Hilfe eines weiteren Elements (z.B. dem Dokument Viewer) anzuzeigen. Um den Folder Viewer zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Folder Viewer-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

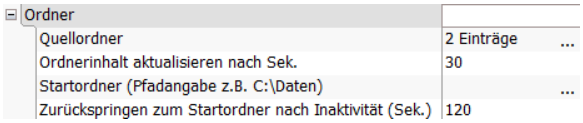
Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Folder Viewer und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Folder Viewer-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.



In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

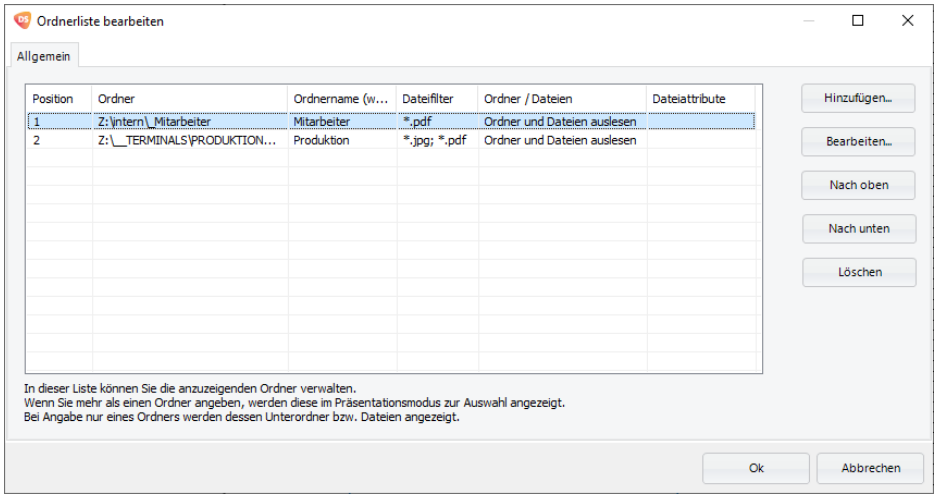
Ordner und Dateien zur Anzeige konfigurieren



Über die Eigenschaft **Ordner** legen Sie die Ordner und Dateien fest, welche Sie auf dem Display anzeigen möchten. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen, bzw. zu ändern.

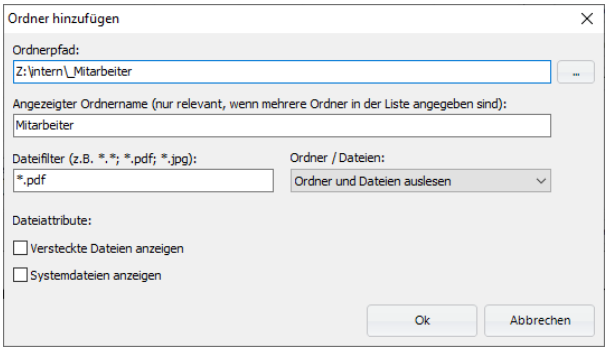
Über die Eigenschaft **Quellordner** können Sie den oder die Ordner auswählen, welche Sie auf dem Display darstellen möchten. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um den Dialog zur Auswahl und Konfiguration der Ordner anzuzeigen.

6. Designer



In der Liste können Sie nun beliebige Ordner hinzufügen, welche Sie anzeigen möchten. Wenn Sie nur einen Ordner angegeben, wird im Präsentationsmodus direkt dessen Inhalt angezeigt. Geben Sie dagegen mehrere Ordner an, werden all diese zur Auswahl angezeigt. Die Navigation außerhalb dieser Ordner wird von DSSHOW im Präsentationsmodus unterbunden.

Klicken Sie nun auf den Button „Hinzufügen“, um einen bestimmenten Ordner hinzuzufügen. Es erscheint folgender Eingabedialog:



Im Eingabefeld „Ordnerpfad“ geben Sie den Pfad zum Ordner an, dessen Inhalt Sie darstellen möchten. Dieser kann sich z.B. auf der Festplatte, Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive) befinden.

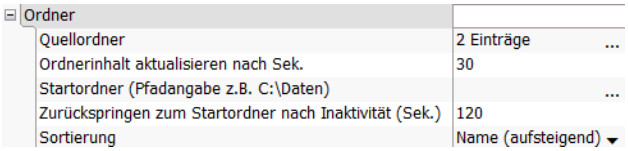
Wenn Sie mehr als einen Ordner in der Liste angeben, werden diese im Präsentationsmodus zur Auswahl angezeigt. In diesem Fall können Sie jedem Ordner über das Eingabefeld „Angezeigter Ordnername“ jeweils einen bestimmten Namen geben. Wenn Sie das Feld leer lassen, wird der ursprüngliche Ordnername verwendet.

Um nur relevante Dateien im Ordner anzuzeigen, können Sie im Eingabefeld „Dateifilter“ einen Filter angeben. Wenn Sie z.B. nur PDF-Dateien anzeigen möchten, geben Sie *.pdf ein. Um Dateien mit verschiedenen Endungen anzeigen (z.B. bei Bilder), können Sie diese semikolongetrennt eingeben (z.B. *.jpg; *.png).

Standardmäßig werden Unterverzeichnisse und Dateien des ausgewählten Ordners angezeigt. Möchten Sie dagegen nur Dateien anzeigen, können Sie dies über das Eingabefeld „Ordner / Dateien“ festlegen.

Im Bereich „Dateiattribute“ können Sie noch weitere Kriterien angeben, welche Dateien angezeigt bzw. nicht angezeigt werden sollen.

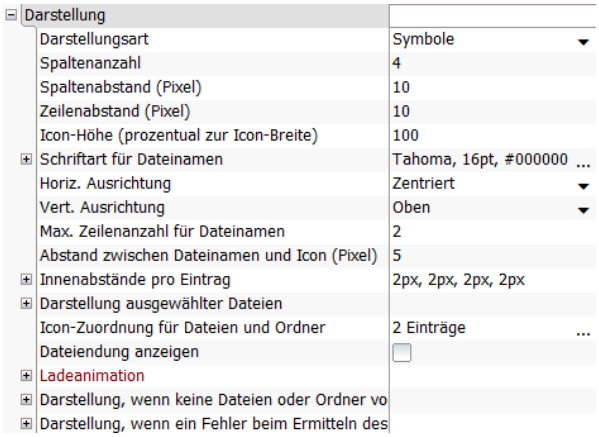
Um den Ordner der Liste hinzufügen bzw. die Ordnerkonfiguration abzuschließen, klicken Sie in beiden Dialogen auf „Ok“.



Über die Eigenschaft **Ordner aktualisieren nach Sek.** geben Sie an, in welchem Intervall der Ordnerinhalt aktualisiert werden soll.

In der Eigenschaft **Startordner** können Sie einen Ordner angeben, welcher initial angezeigt werden soll. Dieser muss sich unterhalb eines der in **Quellordner** angegeben Ordner befinden. Wenn Sie die Eigenschaft **Startordner** leer lassen, wird der Inhalt des Quellordners angezeigt, bzw. alle Quellordner, wenn Sie mehr als einen Ordner als Quelle angegeben haben. Über die Eigenschaft **Zurückspringen zum Startordner nach Inaktivität (Sek.)** können Sie zudem eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder der Startordner angezeigt werden soll, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt. In der Eigenschaft **Sortierung** können Sie angeben, wie die Ordner und Dateien sortiert werden sollen.

Darstellung



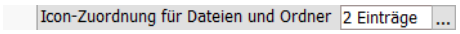
In der Eigenschaft **Darstellung** können Sie Einstellungen zur Darstellung der Ordneransicht vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunter-liegenden Eigenschaften anzuzeigen, bzw. zu ändern.

Der Folder Viewer ermöglicht drei Arten der Darstellung von Dateien und Ordnern, welche Sie in der Eigenschaft **Darstellungsart** festlegen können:

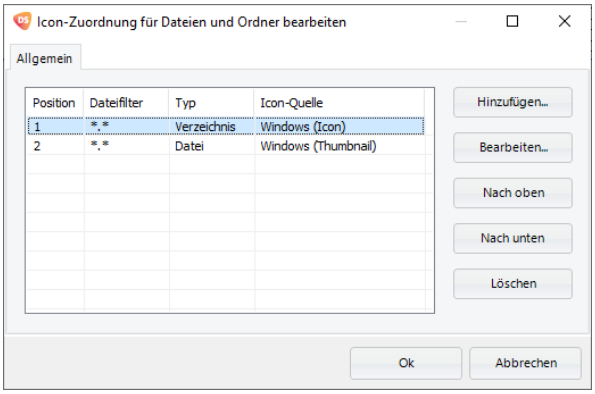
- Symbole mit horizontalem Scrollen
- Symbole mit vertikalem Scrollen
- Liste mit vertikalem Scrollen

Je nach Darstellungsart, werden zusätzliche Eigenschaften zur Einstellung der Schriftarten, Farben und Abständen eingeblendet.

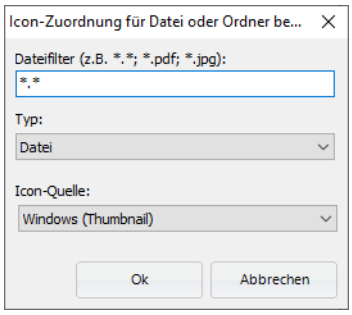
Darstellung der Datei- und Ordner-Icons

Über die Eigenschaft **Icon-Zuordnung für Dateien und Ordner** 

können Sie festlegen, wie die darzustellenden Icons für Dateien und Ordner diesen zugeordnet werden sollen. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um den Dialog zur Zuordnung der Icons für Dateien und Ordner anzuzeigen.



In dieser Liste können Sie die Zuordnung von Ordnern / Dateien zu Icons bearbeiten. Klicken Sie hierzu auf den Button „Hinzufügen“, um eine neue Zuordnung festzulegen oder auf „Bearbeiten“, um eine bestehende zu bearbeiten.



Im Feld „Dateifilter“ legen Sie den Filter fest, für welche Dateien die Zuordnung vorgenommen werden soll. Für eine Zuordnung zu PDF-Dateien geben Sie bspw. *.pdf ein. Um Dateien mit verschiedenen Endungen anzuzeigen (z.B. bei Bilder), können Sie diese semikolongetrennt eingeben (z.B. *.jpg; *.png).

Über das Auswahlfeld „Typ“ können Sie angegeben, ob die Zuordnung für Dateien, Verzeichnisse, dem überg. Verzeichnis oder allen erfolgen soll.

Im Feld „Icon-Quelle“ legen Sie die Quelle fest, aus der die Bilder für die Dateien bzw. Ordner verwendet werden soll. Dabei können Sie zwischen den folgenden auswählen:

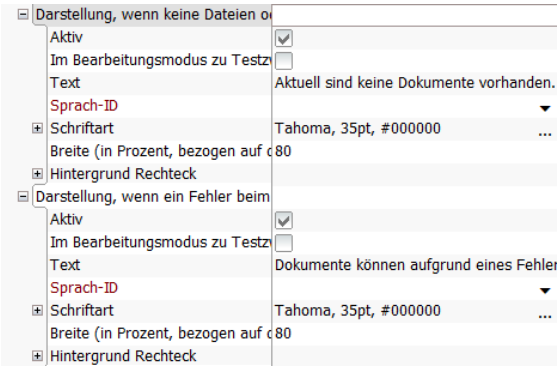
- Windows (Icon):
  Zu der Datei oder dem Ordner wird eine Windows-Funktion verwendet, um das passende

Icon zu ermitteln. Das Icon ist dabei meist statisch und für die jeweilige Dateiendung gleich.

- Windows (Thumbnail):
  Zu der Datei oder dem Ordner wird eine Windows-Funktion verwendet, um das passende Thumbnail zu ermitteln. Meist ist dies ein Vorschaubild der jeweiligen Datei (z.B. das erste Frame eines Videos). Bitte beachten Sie, dass zum Dateityp ein passender Dienst unter Windows installiert sein muß. Kann zur jeweiligen Datei oder Ordner kein Thumbnail ermittelt werden, wird als Fallback das Icon verwendet (siehe oben „Windows (Icon)“).

- Eigenes Bild:
  Es wird ein eigenes Bild zur Darstellung der Datei oder des Ordners verwendet.

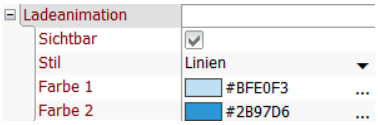
Info einblenden, wenn keine Dateien oder Ordner vorhanden sind oder ein Fehler auftritt



Wenn in dem aktuell angezeigten Ordner keine Dateien oder Unterordner vorhanden sind oder diese auf Grund eines Fehlers nicht abgerufen werden können, kann ein entsprechender Hinweis eingeblendet werden. Klappen Sie hierzu die entsprechende Eigenschaft (**Darstellung, wenn keine Dateien oder Ordner vorhanden sind** bzw. **Darstellung, wenn ein Fehler beim Ermitteln des Ordnerinhaltes auftritt**) über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.

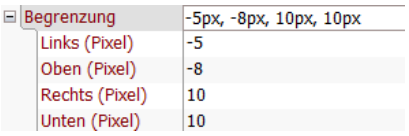
Damit der Hinweis im Falle des Auftritts eingeblendet wird, setzen Sie die Eigenschaft **Aktiv**. Um vorab die Gestaltung für den Hinweis vorzunehmen, können Sie die Eigenschaft **Im Bearbeitungsmodus zu Testzwecken anzeigen** setzen.

Ladeanimation



Den Ladevorgang des Ordnerinhaltes können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.

Begrenzung – Anzeigebereich zuschneiden



Über die Eigenschaft **Begrenzung** können Sie den Anzeigebereich des Folder Viewer-Elements eingrenzen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können nun für die linke, obere, rechte und untere Kante des Elements eine Anzahl in Pixel angeben, um welche der Anzeigebereich innerhalb des Elementes verschoben, gestreckt oder gestaucht werden soll.

Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** legen Sie die Hintergrundfarbe im Folder Viewer fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Dialogfenster zum Einstellen der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie die Farbe auch direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben.

Weiterhin ist es möglich den Hintergrund unter dem Element anzeigen lassen. Hierfür können Sie in der Eigenschaft **Transparent** folgende Einstellungen vornehmen:

- **Keine**: Der Hintergrund wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt.
- **Nur Hintergrundbild darstellen**: Es wird lediglich der Bereich des Seitenhintergrunds dargestellt (Seitenhintergrundfarbe und -bild).
- **Alles unterhalb des Elementes darstellen (langsam)**: Es wird alles unterhalb des Elementes dargestellt (Elemente und Seitenhintergrundfarbe bzw. -bild). Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen die Performance der Darstellung der aktuellen Seite beeinträchtigen kann.

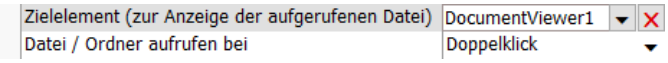
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Touch Scroll / Scrollbar

Standardmäßig wird der Ordnerinhalt per Touch durch Ziehen mit dem Finger nach oben oder unten gescrollt. Dies kann über die Eigenschaft **Touch Scroll** durch Entfernen des Haken deaktiviert werden. Alternativ (oder auch zusätzlich) können Sie das Scrollen über eine Scrollbar ermöglichen, in dem Sie die Eigenschaft **Scrollbar anzeigen** setzen. Über die Eigenschaft **Scrollbar Größe (Pixel)** können Sie die Breite der Scrollbar in Pixel einstellen.

6. Designer

Aufgerufene Datei in einem Element anzeigen



Über die Eigenschaft **Datei / Ordner aufrufen bei** können Sie festlegen, bei welcher Aktion per Touch oder Maus eine Datei bzw. ein Ordner aufgerufen werden soll. Dabei können Sie zwischen Doppel- oder einfachen Klick auswählen.

Für die Anzeige der aufgerufenen Datei wird ein weiteres Element benötigt. Je nach Dateityp können Sie hier z.B. das Bild-Element für Bilder, das Videoplayer-Element für Videos, usw. verwenden. Für die Anzeige unterschiedlicher Dateitypen (Bilder, Videos, PowerPoint, PDF, etc.) eignet sich am besten der Dokument Viewer. Ziehen Sie hierzu das gewünschte Element in den Display-Bereich und wählen es dann in der Folder Viewer-Eigenschaft **Zielelement (zur Anzeige der aufgerufenen Datei)** aus.

Zusätzlich können Sie Buttons zum „Blättern“ zwischen den Dokumenten im aktuellen Verzeichnis verwenden. Fügen Sie hierzu ein Button-Element hinzu, geben dort als Zielelement den Folder Viewer an und wählen als Funktion „Vorheriges Dokument“ zum Zurückblättern bzw. „Nächstes Dokument“ zum Vorblättern aus. Bei Klick auf dem Button öffnet der Folder Viewer das nächste bzw. vorherige Dokument im zugeordneten Zielelement auf.

Aktuellen Ordner über einen Button wechseln

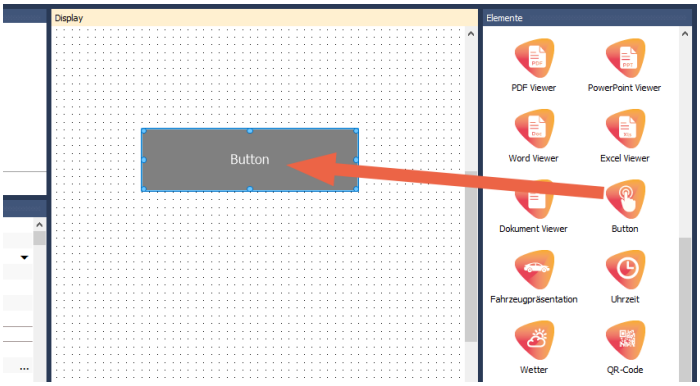
Mit dem Button-Element können Sie während der Präsentation den aktuell anzuzeigenden Ordner ändern. Setzen Sie hierzu im Button die Eigenschaft **Funktion** auf „Dokument öffnen“, wählen in der Eigenschaft **Zielelement (für die Funktion)** den entspr. Folder Viewer aus und geben dann in der Eigenschaft **Dateiname oder URL** den Pfad zum gewünschten Verzeichnis an. Bitte beachten Sie, dass das ausgewählte Verzeichnis sich unterhalb eines der in **Quellordner** angegeben Ordner befinden muss.

Weiterhin können Sie Buttons zur Navigation (Vor, Zurück, Home) verwenden. Wählen Sie hierzu im Button in der Eigenschaft **Zielelement (für die Funktion)** den entspr. Folder Viewer aus und stellen dann als Funktion „Nächste Seite“, „Vorherige Seite“ oder „Home“ ein.

Weitere Informationen zu den Funktionen in Buttons, finden Sie unter Funktion per Button ausführen.

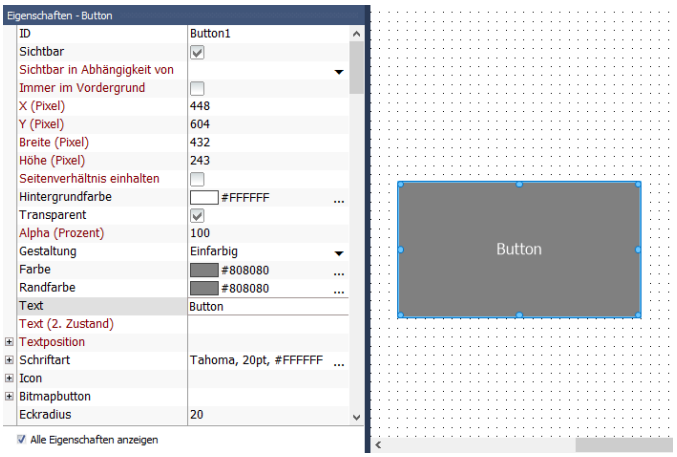
6.6.20 Button

Mit dem Button-Element haben Sie die Möglichkeit, Ihre Präsentation interaktiv zu gestalten. Sie können beispielsweise ein Menü, über das mehrere Seiten angesteuert werden oder eine Navigationsleiste für den Webbrowser erstellen. Um das Button-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Button-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Button und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Button-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

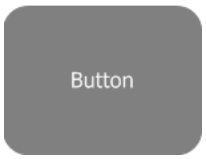
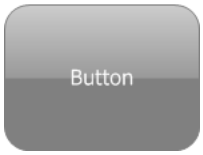
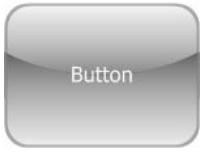
In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

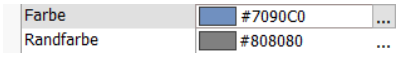


Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Gestaltung des Buttons

Die grundlegende Gestaltungsart des Buttons können Sie über die Eigenschaft **Gestaltung** festlegen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Gestaltungen wählen:

Gestaltung	Darstellung
Einfarbig	 Füll- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Glasbutton	 Verlaufs- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Smoothbutton	 Verlaufs- und Randfarbe lassen sich über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.
Bitmapbutton	Der Button wird mittels Bilder selbst gestaltet (siehe hierzu Bitmap-Buttons).
Keine	Außer dem Text wird nichts dargestellt. Wenn Sie den Text entfernen, können Sie mit dieser Gestaltungsart auch unsichtbare Buttons in Ihrer Präsentation verwenden.



Für die Gestaltungsarten „Einfarbig“, „Glasbutton“ und „Smoothbutton“ können Sie die Füll- und Randfarbe über die Eigenschaften **Farbe** und **Randfarbe** festgelegen.

Wenn Sie die Eigenschaft **Mouseover** aktivieren, können Sie alternative Farben festlegen, welche beim Überfahren des Buttons per Maus dargestellt werden.

Die Rundung an den Ecken des Buttons können Sie in der Eigenschaft **Eckradius** bestimmen. Der Radius wird dabei in Pixel angegeben.

Text und Textdarstellung

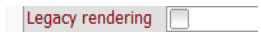
Den Text innerhalb des Buttons können Sie in den Eigenschaften **Text** und **Text (2. Zustand)** festlegen. Der Text im 2. Zustand wird nur bei bestimmten, in der Eigenschaft **Funktion** eingestellten Funktionen verwendet. Beispielsweise können Sie für die Funktion „Abspielen/Pause“ für den Zustand des Abspielens eines Videos (1. Zustand) in der Eigenschaft **Text** „Play“ einstellen und für den Pause-Zustand in der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** „Pause“ hinterlegen (siehe auch Funktion per Button ausführen). Sollte in Ihrer Präsentation der 2. Zustand dargestellt werden, Sie aber keinen Text über **Text (2. Zustand)** festgelegt haben, wird immer der erste Text dargestellt.

Falls Sie Mehrsprachigkeit in Ihrem DSSHOW-Projekt verwenden, können Sie den darzustellenden Text über eine ID in der Eigenschaft **Sprach-ID** festlegen. Der Text wird dann in Abhängigkeit der aktuell ausgewählten Sprache angezeigt (siehe hierzu auch Mehrsprachigkeit).

Über die Eigenschaft **Textposition** können Sie die Position des Textes anpassen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften einstellen zu können.

Unterhalb der Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ..., um die Schriftart zu ändern.

Über die Eigenschaft **Textzoom (Prozent)** geben Sie den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung des Textes an. Soll der Text immer passend im Elementrechteck mit der dazugehörigen größtmöglichen Schriftgröße angezeigt werden, setzen Sie hierzu die Eigenschaft **Schriftgröße automatisch berechnen**. Bitte beachten Sie, dass in Abhängigkeit vom Text die Berechnung der Schriftgröße die Performance von DSSHOW beeinträchtigen kann.



DSSHOW verwendet ab der Version 2.8.0 zur Darstellung der Inhalte die Skia-Grafikbibliothek. Dabei kann es zu Unterschieden bei der Darstellung des Textes im Vergleich zur Vorgängerversion kommen. Damit die Textdarstellung z.B. in älteren DSSHOW-Projekten unverändert bleibt, können Sie die Eigenschaft **Legacy rendering** setzen. In diesem Fall wird das Zeichnen von Text über die ursprüngliche Grafikbibliothek durchgeführt.

Icon – Bild innerhalb des Buttons darstellen

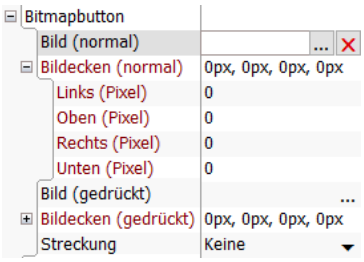
Innerhalb des Buttons können Sie zusätzlich zum Text auch ein Bild (Icon) mit darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Icon** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen.

Ähnlich wie beim Text können Sie über die Eigenschaften **Bild** und **Bild (2. Zustand)** die Dateinamen der Bilder für zwei Zustände hinterlegen. Klicken Sie hierzu in der entsprechenden Eigenschaft auf den Button , um ein Bild über den Öffnen-Dialog ... auszuwählen. Sollte in Ihrer Präsentation der 2. Zustand dargestellt werden, Sie aber kein Bild in **Bild (2. Zustand)** festgelegt haben, wird immer das erste Bild dargestellt.

Über die Eigenschaft **Größe (Prozent)** können Sie das Bild prozentual zur Originalgröße vergrößert oder verkleinert darstellen.

Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung**, **Vert. Ausrichtung**, **Horiz. Abstand (in Pixel)** und **Vert. Abstand (in Pixel)** können Sie die Position des Bildes innerhalb des Buttons bestimmen.

Bitmap-Buttons – Eigene Buttons gestalten

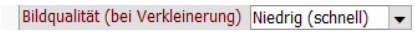


Über die Eigenschaft **Bitmapbutton** haben Sie die Möglichkeit, eigene Buttons mit Bildern zu gestalten. Wählen Sie hierzu in der Eigenschaft **Gestaltung** den Eintrag „Bitmapbutton“ aus, damit der Button als Bitmap-Button dargestellt wird (siehe auch Gestaltung des Buttons). Klappen Sie die Eigenschaft **Bitmapbutton** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften zu öffnen. Sie können hier jeweils ein Bild für den nicht gedrückten (normalen) und gedrückten Zustand angeben, also wenn auf den Button per Touch getippt bzw. mit der Maus geklickt wird.

Mit der Eigenschaft **Bild (normal)** legen Sie das Bild fest, welches als Button dargestellt werden soll. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen. Um das Bild an die Größe des Button-Elementes anzupassen, können Sie über die Eigenschaft **Streckung** das Bild proportional, verzerrt oder füllend darstellen lassen. Alternativ können Sie auch Pixelangaben zu den Ecken innerhalb des Bildes angeben. Die Bildecken werden dabei unverändert dargestellt. Der innere Teil des Bildes wird durch wiederholtes Darstellen an die Größe des Button-Elementes angepasst. Klappen Sie die Eigenschaft **Bildecken (normal)** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen, bzw. zu ändern.

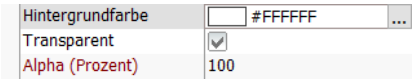
Über die Eigenschaften **Bild (gedrückt)** und **Bildecken (gedrückt)** geben Sie jeweils die Einstellungen für das Bild im gedrückten Zustand an. Falls Sie kein Bild für den gedrückten Zustand hinterlegen, wird immer das Bild für den normalen (nicht gedrückten) Zustand dargestellt.

Darstellung der Bildqualität bei Verkleinerung



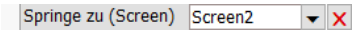
Wenn Sie zur Darstellung des Buttons Bilder verwenden (Icon oder Bitmap-Buttons) und diese verkleinert dargestellt werden (in Breite und/oder Höhe kleiner als in der Bildoriginalgröße), wird das Bild ggf. nicht optimal dargestellt. Hierzu kann die Eigenschaft **Bildqualität (bei Verkleinerung)** zur Verbesserung der Darstellung verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei höheren Bildqualitäten niedriger ist.

Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds des anzuzeigenden Buttons ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Seitenwechsel per Button durchführen



In der Eigenschaft **Springe zu (Screen)** können Sie eine Seite aus der Seitenverwaltung angeben, auf die gewechselt wird, wenn der Betrachter per Touch oder Maus auf den Button tippt bzw. klickt. Somit können Sie z. B. Informationen auf mehreren Seiten verteilen, welche über Buttons auf einer Startseite ausgewählt werden können (→ Erstellung eines Menüs bzw. einer Navigationshilfe).

Aktuelle Sprache per Button ändern

In der Eigenschaft **Sprache ändern** können Sie eine Sprache angeben, auf die gewechselt werden soll, wenn der Betrachter per Touch oder Maus auf den Button tippt bzw. klickt. Z.B. könnte so auf dem Startscreen eine Sprachauswahl mit Flaggen realisiert werden (siehe hierzu auch Mehrsprachigkeit).

Funktion per Button ausführen

Über die Eigenschaft **Funktion** können Sie eine Aktion angeben, welche per Touch oder Mausklick auf den Button ausgeführt werden soll. Die meisten Funktionen führen ihre Aktion auf ein anderes Element (z. B. Webbrowser) auf der gleichen Seite aus. Das betreffende Element können Sie in der Eigenschaft **Ziel** angeben.

In der folgenden Tabelle sind die Funktionen mit Beschreibung und den möglichen Ziel-Elementen aufgelistet:

Funktion	**Beschreibung**	**Ziel-Elemente**
Dokument öffnen	Öffnet das über die Eigenschaft **Dateiname oder URL** hinterlegte Dokument im Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Sollte das Ziel-Element unsichtbar sein (Eigenschaft **Sichtbar** deaktiviert), wird dieses in der Präsentation eingeblendet.	Bild Videoplayer Webbrowser PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer Folder Viewer
Dokument schließen	Stoppt und schließt das aktuell geöffnete Dokument im Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Sollte im Ziel-Element die Eigenschaft **Sichtbar** deaktiviert sein, wird das Element in der Präsentation wieder ausgeblendet.	Bild Videoplayer Webbrowser PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer
Abspielen	Spielt ein pausiertes Dokument bzw. Dokumente einer Playlist wieder ab (z. B. ein Video, die Seiten einer PDF-Datei oder Webseiten in einer Playlist).	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer
Pause	Pausiert ein abspielendes Dokument bzw. die Dokumente einer Playlist. Im pausierten Zustand wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt. Die Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** gibt eine Zeit in Sekunden an, nach der das Dokument spätestens wieder abgespielt wird.	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer
Abspielen/Pause	Durch Touch oder Klick auf den Button, werden abwechselnd die Funktionen „Abspielen“ und „Pause“ ausgeführt. Im pausierten Zustand wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)**	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Word Viewer

	dargestellt. Die Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** gibt eine Zeit in Sekunden an, nach der das pausierte Dokument spätestens wieder abgespielt wird.	Dokument Viewer
Stopp	Stoppt das aktuell geöffnete Dokument im Element, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist. Elementabhängig wird das zuvor eingestellte Dokument wieder dargestellt.	Bild Videoplayer Webbrowser PDF Viewer PowerPoint Viewer Word Viewer Excel Viewer Dokument Viewer
Nächstes Dokument	Öffnet das nächste Dokument aus einer Playlist (oder auch Ordner mit Dokumenten) des Elementes, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist.	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer Folder Viewer
Vorheriges Dokument	Öffnet das vorherige Dokument aus einer Playlist (oder auch Ordner mit Dokumenten) des Elementes, welches unter der Eigenschaft **Ziel** angegeben ist.	Bildershow Videoplayer Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer Folder Viewer
Nächste Seite	Führt eine „Vorwärtsbewegung“ innerhalb des Dokumentes durch (z. B. die nächste Seite einer PDF-Datei anzeigen, oder eine Seite vorspringen im Webbrowser).	Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer Folder Viewer
Vorherige Seite	Führt eine „Rückwärtsbewegung“ innerhalb des Dokumentes durch (z. B. eine Seite zurückspringen im Webbrowser).	Webbrowser PDF Viewer Word Viewer Dokument Viewer Folder Viewer
Home	Öffnet die Startseite im Webbrowser, welche dort in der Eigenschaft **Adresse** hinterlegt ist.	Webbrowser Folder Viewer
Zoom in	Zeigt den Inhalt des Dokumentes vergrößert an. Diese Funktion wird nur mit dem PDF Viewer- und Word Viewer-Element durchgeführt. Dort muss in der Eigenschaft **Darstellung** „Touchscroll (Zoom)“ eingestellt sein.	PDF Viewer Word Viewer
Zoom out	Zeigt den Inhalt des Dokumentes verkleinert an. Diese Funktion wird nur mit dem PDF Viewer-und	PDF Viewer Word Viewer

	Word Viewer-Element durchgeführt. Dort muss in der Eigenschaft **Darstellung** „Touchscroll (Zoom)“ eingestellt sein.	
Drucken (Webbrowser, PDF Viewer, Word Viewer)	Druckt den Inhalt des unter der Eigenschaft **Ziel** hinterlegten PDF Viewer, Word Viewer oder Webbrowser aus.	Webbrowser PDF Viewer Word Viewer
Audio ein/aus (Windows)	Durch Touch oder Klick auf den Button, wird abwechselnd die Audio-Ausgabe unter Windows stumm und wieder laut geschaltet. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur für die primäre Audio-Ausgabe (die in Windows hinterlegte Standard-Soundkarte) durchgeführt wird. Ist die Audioausgabe stumm geschaltet, wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt.	-
Element einblenden	Das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Element wird eingeblendet.	Alle
Element ausblenden	Das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Element wird ausgeblendet.	Alle
Element einblenden / ausblenden (Toggle)	Das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Element wird abwechselnd ein- und ausgeblendet. Nach der ersten Betätigung wird im Button der Text aus der Eigenschaft **Text (2. Zustand)** bzw. das Icon aus der Eigenschaft **Bild (2. Zustand)** dargestellt, bei der nächsten Betätigung wieder der Text bzw. das Bild aus dem ersten Zustand, usw.	Alle
Datei ausführen	Die in der Eigenschaft **Dateiname** hinterlegte Datei (z.B. .exe-Datei) wird ausgeführt. Zusätzlich können in der Eigenschaft **Parameter für auszuführende Datei** Parameter angegeben werden (leerzeichengetrennt wie in der Windows-CLI).	-
Style ändern	Es wird auf dem in der Eigenschaft **Style** angegebene Style gewechselt (siehe Styles).	
DSSHOW-Projekt laden	Die in der Eigenschaft **Dateiname** hinterlegte DSSHOW-Projektdatei wird geladen. **Achtung: Nicht gespeicherte Änderungen im zuvor geladenen Projekt gehen dabei verloren.**	
Tag vor/zurück (Schedule)	Navigiert das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Schedule-Element tagesweise vor oder zurück (siehe hierzu Interaktive Navigation des Datums über das Button-Element).	Schedule
Woche vor/zurück (Schedule)	Navigiert das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Schedule-Element wochenweise vor oder zurück (siehe hierzu Interaktive Navigation des Datums über das Button-Element).	Schedule

Monat vor/zurück (Schedule)	Navigiert das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Schedule-Element monatsweise vor oder zurück (siehe hierzu Interaktive Navigation des Datums über das Button-Element).	Schedule
Jahr vor/zurück (Schedule)	Navigiert das unter der Eigenschaft **Ziel** angegebene Schedule-Element jahresweise vor oder zurück (siehe hierzu Interaktive Navigation des Datums über das Button-Element).	Schedule
Keine	Es wird keine Aktion durchgeführt.	-

In der Eigenschaft **Max. Pausezeit (Sek.)** geben Sie für die Funktionen „Pause“ und „Abspielen/Pause“ eine Zeit in Sekunden an, in welcher das Dokument maximal pausiert sein darf. Nach Ablauf dieser Zeit wird das Dokument wieder automatisch abgespielt. Bei einer Angabe von 0 Sekunden hat diese Eigenschaft keine Bedeutung.

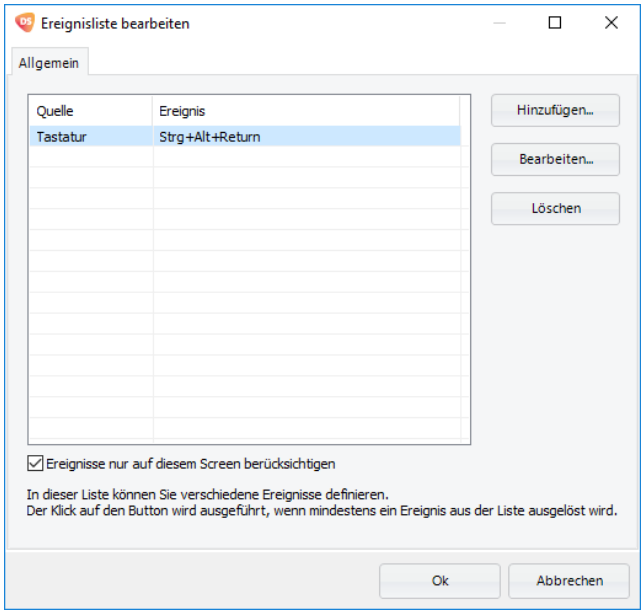
Weitere Funktionen ausführen

Unterhalb der Eigenschaft **Weitere Funktionen** können Sie bis zu drei weitere Funktionen angeben, welche per Touch oder Mausklick auf dem Button ausgeführt werden sollen. Zu jeder Funktion können Sie wie unter Funktion per Button ausführen beschrieben ein **Ziel** und einen **Dateinamen oder eine URL** eingeben.

Klick bei bestimmten Ereignissen auslösen

Anstatt per Touch oder Maus, können Sie den Klick auch durch ein oder mehrere bestimmte Ereignisse auslösen lassen. Sie können z.B. einen Bewegungssensor per USB an den Player-PC anschließen, welcher bei Bewegung eine Tastatureingabe sendet. Diese Tastatureingabe wird von DSSHOW erkannt und führt eine dem Button hinterlegte Funktion aus (z.B. Video abspielen, Bild anzeigen, Screenwechsel, etc.).

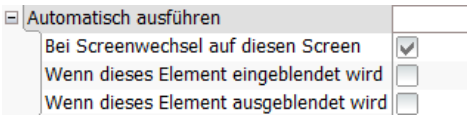
Um ein Ereignis anzugeben, klicken Sie in der Eigenschaft **Ereignisse** auf den Button , um das Dialogfenster zur Bearbeitung der Ereignisse zu öffnen:



Sie können hier ein oder mehrere verschiedene Ereignisse hinzufügen bzw. bearbeiten. Der Button-Klick wird ausgeführt, wenn im Präsentationsmodus mindestens ein Ereignis aus der Liste ausgelöst wird.

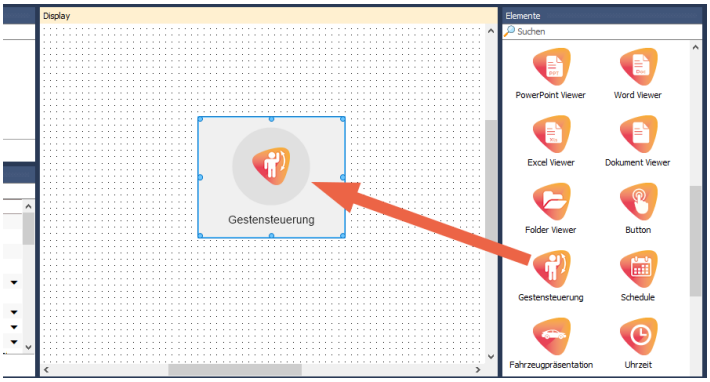
Über die Checkbox „Ereignisse nur auf diesem Screen berücksichtigen“ können Sie zudem angeben, ob die Ereignisse nur dann berücksichtigt werden sollen, wenn die Seite aktuell angezeigt wird, auf dem sich der Button befindet. Wenn Sie den Haken entfernen, wird der Button-Klick bei Eintreffen des Ereignisses auch dann ausgelöst, wenn eine andere Seite angezeigt wird. Somit ist es z.B. möglich eine Seite mit Buttons anzulegen, bei denen jeweils ein bestimmtes Ereignis auf einen bestimmten Screen wechselt. Diese Ereignisse werden dann auf jeder Seite berücksichtigt.

Klick automatisch ausführen



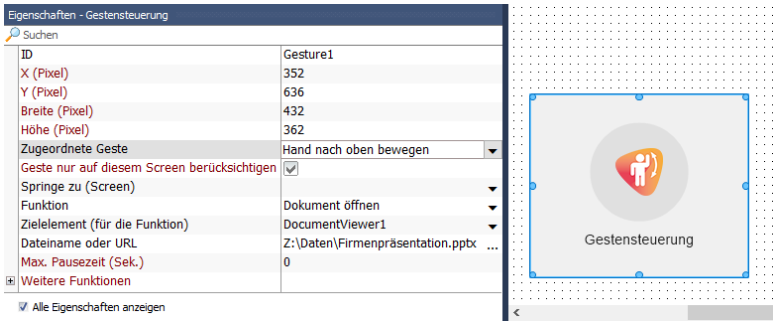
Unterhalb der Eigenschaft **Automatisch ausführen** können Sie zusätzliche Ereignisse auswählen, in denen der Klick des Buttons automatisch ausgeführt werden soll. So können Sie z.B. die Funktion des Buttons ausführen, wenn ein Wechsel auf den Screen erfolgt, auf dem der Button platziert ist oder wenn der Button über ein anderes Element ein- bzw. ausgeblendet wird (z.B. über die Eigenschaft **Elemente in Abhängigkeit einblenden** im Schedule-Element).

6.6.21 Gestensteuerung



Mit dem Element Gestensteuerung haben Sie die Möglichkeit, Ihre Präsentation interaktiv zu gestalten, wobei die Steuerung über Gesten mit dem Arm bzw. der Hand erfolgt. Die Erkennung wird über eine am Player-PC angeschlossene Webcam durchgeführt, welche gestartet wird, sobald mindestens ein Element im DSSHOW-Projekt vorhanden ist. Um das Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Das Element wird nur im Bearbeitungsmodus angezeigt. Im Präsentationsmodus bleibt dieses unsichtbar.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Einstellungen für das Element anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um diese im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Webcam zur Gestenerkennung einrichten

DSSHOW verwendet zur Erkennung der Gesten eine am Player-PC angeschlossene Webcam. Hierbei wird die im Betriebssystem hinterlegte Standardkamera verwendet.

Die Webcam sollte so positioniert werden, dass der Oberkörper der zu erkennenden Person vollständig für die Webcam sichtbar ist. Optimal ist eine Höhe von 145 bis 175 cm über dem Boden und Abstand von 70 - 120 cm zur Person.

Zu beachten ist, dass ausreichend Umgebungslicht vorhanden ist und keine Lichtquellen direkt auf die Kamera gerichtet sind.

Zu erkennende Geste festlegen

In der Eigenschaft **Zugeordnete Geste** können Sie die Geste festlegen, bei welcher eine bestimmte Funktion ausgeführt werden soll, wenn die Geste erkannt wurde. Dabei stehen Ihnen folgende Gesten zur Verfügung:

- Hand nach oben bewegen
- Hand nach unten bewegen
- Hand nach links bewegen
- Hand nach rechts bewegen
- Hand halten (3 Sekunden)
- Hand gefunden
- Hand nicht gefunden

Über die Eigenschaft **Geste nur auf diesem Screen berücksichtigen** können Sie festlegen, ob die Funktion bei Erkennung nur auf dem aktuellen Screen oder projektweit ausgeführt werden soll.

Funktion bei Erkennung ausführen

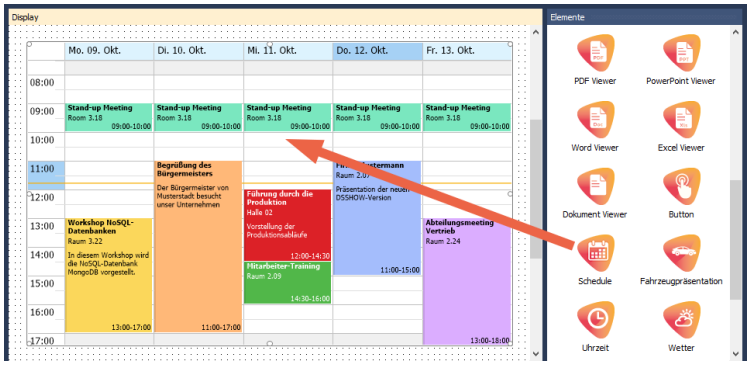
Bei Erkennung der zugeordneten Geste können Sie eine bestimmte Funktion oder einen Seitenwechsel ausführen lassen.

Die Eigenschaften sind identisch mit denen im Button-Element. Informationen zu diesen Eigenschaften finden Sie unter:

- Seitenwechsel durchführen
- Funktion ausführen und Weitere Funktionen ausführen

6.6.22Schedule (Kalender, Raumbelegung, Türschild)

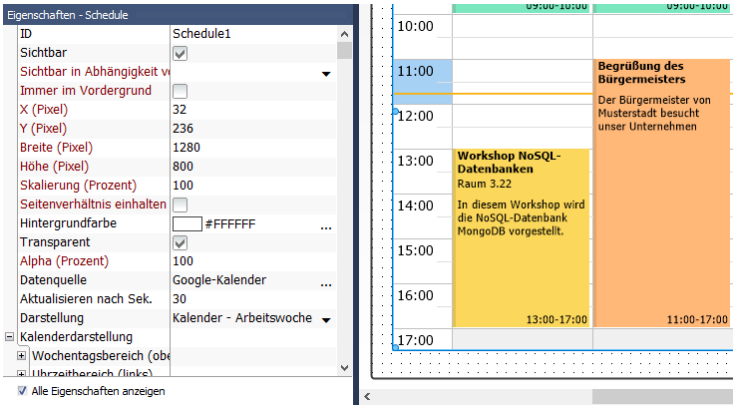
Mit dem Schedule-Element haben Sie die Möglichkeit, Kalender, Raumbelegungen, Türschilder, usw. auf Ihrem Display darzustellen. Auch eine zeitgesteuerte Besucher-begrüßung mit Darstellung des jeweiligen Firmenlogos kann einfach realisiert werden.



Um das Schedule-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Schedule-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

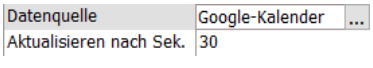


Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

6. Designer

Datenquelle – Termine aus einer bestimmten Datenquelle beziehen

Über die Eigenschaft **Datenquelle** geben Sie an, woher das Schedule-Element die Daten beziehen soll. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um den Dialog zur Auswahl und Konfiguration der Datenquelle zu öffnen. Im Schedule-Element werden folgende Datenquellen unterstützt:

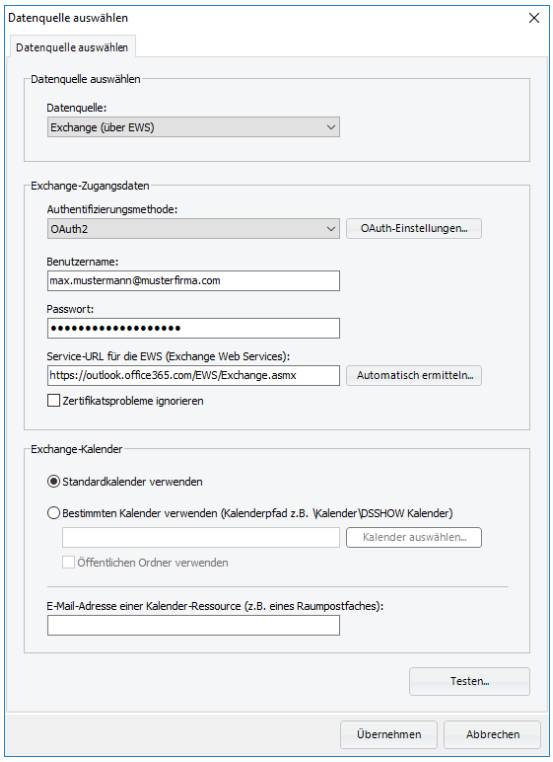


- Exchange (über Exchange Web Services, kurz EWS)
- IBM-Notes (über Domino Access Services)
- Google-Kalender
- DSSHOW-Kalender
- iCalendar (ICS-Format)
- Excel / CSV

In der Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek.** können Sie das Intervall in Sekunden angeben, in welchem die Daten und somit die Anzeige aktualisiert werden soll.

Exchange (über Exchange Web Services, kurz EWS)

Um auf die Kalenderdaten in Exchange zugreifen zu können, müssen Sie zunächst sicherstellen, dass EWS (Exchange Web Services) auf Ihrem Exchange-Server aktiviert ist.



Legen Sie nun die Authentifizierungsmethode fest, wie die Anmeldung beim Exchange-Server durchgeführt werden soll. Wenn Sie „Basic Authentication“ auswählen, ist lediglich die Eingabe des Benutzernamen, Passwortes und der Service-URL erforderlich (siehe unten). Bei Verwendung von „OAuth2“ sind zusätzliche Informationen wie Anwendungs-ID, geheimer Clientschlüssel, usw. notwendig. Diese Daten finden Sie bei Ihrem Provider. Evtl. ist dort eine separate App-Registrierung erforderlich, bei Office 365 z.B. im Azure Active Directoy (eine Anleitung hierzu finden Sie unter https://www.dsshow.de/register-ews-azure-active-directory/?lang=de).

6. Designer

Klicken Sie nun auf den Button „OAuth-Einstellungen…“, um die erforderlichen Daten einzugeben. Geben Sie nun den Benutzernamen, das Passwort und die Service-URL für die EWS (Exchange Web Services) ein. Über den Button „Automatisch ermitteln…“ können Sie die Service-URL automatisch über die E-Mail-Adresse ermitteln, sofern Ihr Exchange-Server „Autodiscover“ unterstützt. Im Normalfall lautet diese:

https://server-name/EWS/Exchange.asmx

Für Office 365 lautet die Service-URL z.B.:

https://outlook.office365.com/EWS/Exchange.asmx

Über die Option „Zertifikatsprobleme ignorieren“ können Probleme mit dem SSL-Zertifikat des Exchange-Server ignoriert werden (z.B. bei nicht vertrauenswürdigen / selbst signierten Zertifikaten).

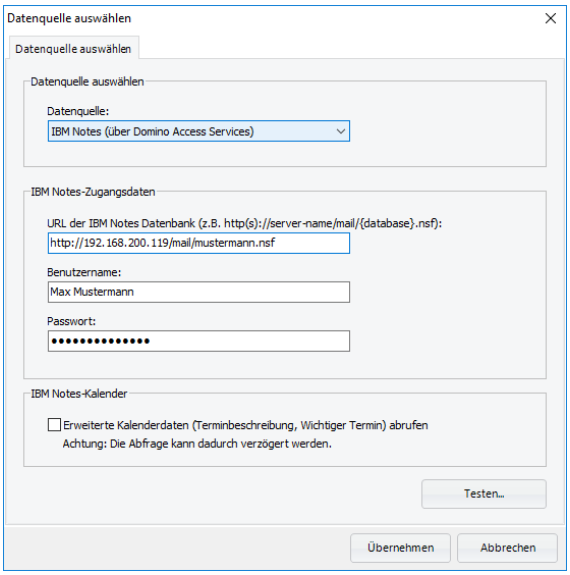
Unter „Exchange-Kalender“ geben Sie an, welcher Kalender aus dem Postfach des Benutzers verwendet werden soll. Um den Hauptkalender zu verwenden, wählen Sie „Standardkalender verwenden“ aus. Möchten Sie dagegen einen bestimmten Kalender verwenden, wählen Sie „Bestimmten Kalender verwenden“ aus, geben den Ordnerpfad zum Kalender ein oder wählen diesen über den Button „Kalender auswählen…“ aus.

Falls sich der Kalender in einem öffentlichen Ordner befindet, setzen Sie die Option „Öffentlichen Ordner verwenden“ und geben den Ordnerpfad zum Kalender ein.

Um den Kalender aus einer Ressource zu verwenden (z.B. eines Raumpostfaches), geben Sie bitte die E-Mail-Adresse der Ressource in das Eingabefeld „E-Mail-Adresse einer Kalender-Ressource“ ein. Wählen Sie dann „Standardkalender verwenden“ aus, um den Hauptkalender zu verwenden oder „Bestimmten Kalender verwenden“ und geben den Ordnerpfad zum Kalender ein. Bitte beachten Sie, dass der Benutzer, mit dem Sie auf die Ressource zugreifen, entsprechende Zugriffsrechte hat und als „delegierter Benutzer“ für die Ressource eingetragen ist (siehe auch https://technet.microsoft.com/de-de/library/bb124973.aspx).

6. Designer

IBM-Notes (über Domino Access Services)



Der Zugriff auf die Kalenderdaten in IBM Notes erfolgt über Domino Access Services, welche ab der Version 9.0.1 zur Verfügung stehen. Standardmäßig ist der Zugriff auf die Kalendardaten deaktiviert und muss über den IBM Domino Administrator aktiviert werden (siehe hierzu auch Enabling IBM Domino Access Services on a server). Nachdem die Konfiguration vorgenommen wurde, ist ggf. ein Neustart des HTTP-Server erforderlich, welchen Sie über die IBM Domino Console durchführen können (Domino Command: **tell http restart**).

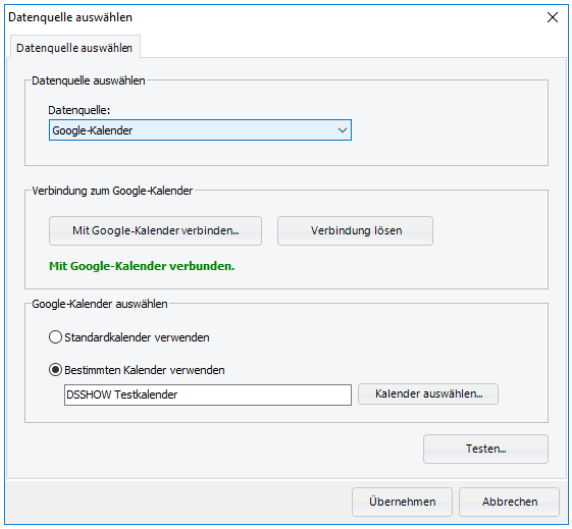
Geben Sie nun die URL der Datenbank in das Eingabefeld „URL der IBM Notes Datenbank“ ein, welche die anzuzeigenden Termindaten enthält. Für einen persönlichen Kalender in der Mailbox eines Benutzers lautet die URL **http://server-name/mail/username.nsf**, wobei **username** der Name der Datenbank des Nutzers ist.

Tragen Sie nun noch den Benutzernamen und das Passwort für den Zugriff auf die Datenbank ein und klicken auf den Button „Testen…“, um die eingegebenen Zugangsdaten zu überprüfen.

Über die Option „Erweiterte Kalenderdaten (Terminbeschreibung, Wichtiger Termin)“ können Sie festlegen, ob zu jedem Termin zusätzlich die Terminbeschreibung und die Information „Wichtiger Termin“ abgerufen werden soll. Hier ist zu beachten, dass für jeden darzustellenden Termin eine separate Datenabfrage erfolgt und es dadurch zu Verzögerungen bei der Aktualisierung der Termine kommen kann.

6. Designer

Google-Kalender



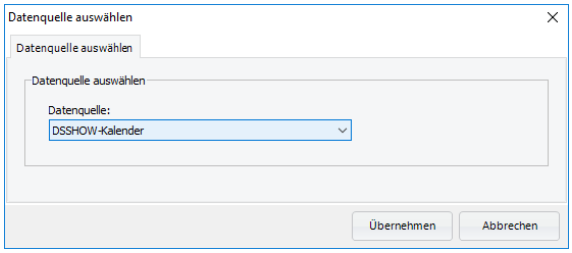
Um Termine aus einem Google-Kalender anzeigen zu können, müssen Sie zunächst Ihr Google-Konto mit DSSHOW verbinden. Klicken Sie hierzu auf den Button „Mit Google-Kalender verbinden…" und geben die Zugangsdaten des Google-Kontos ein, mit dem die Verbindung hergestellt werden soll.

Ggf. erscheint ein Sicherheitshinweis der Windows Firewall, dass einige Features von DSSHOW blockiert werden. Hier müssen Sie den Zugriff zulassen, damit Google die entsprechenden Zugriffsschlüssel zurück an DSSHOW übermitteln kann.

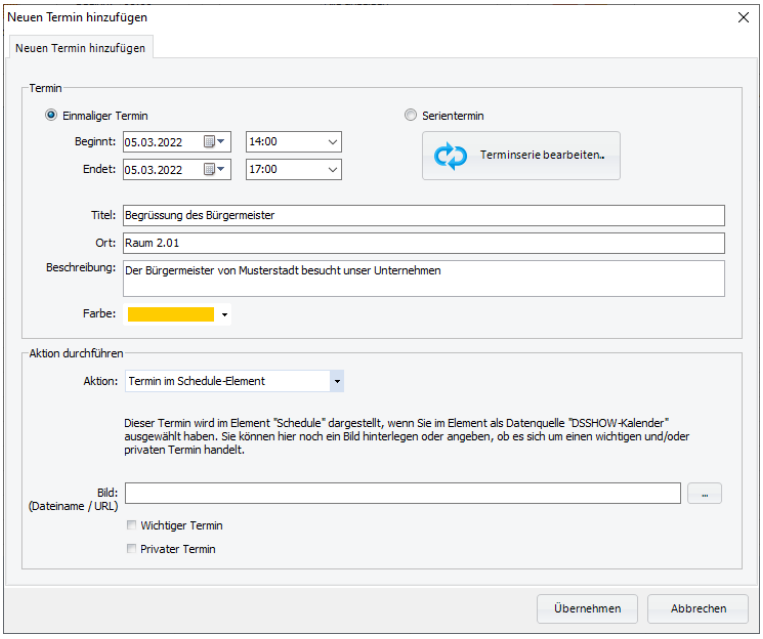
Unter „Google-Kalender auswählen" geben Sie an, welcher Kalender aus dem Google-Konto verwendet werden soll. Um den Hauptkalender zu verwenden, wählen Sie „Standardkalender verwenden" aus. Möchten Sie dagegen einen bestimmten Kalender verwenden, wählen Sie „Bestimmten Kalender verwenden" aus und klicken auf den Button „Kalender auswählen…", um einen bestimmten Kalender auszuwählen.

6. Designer

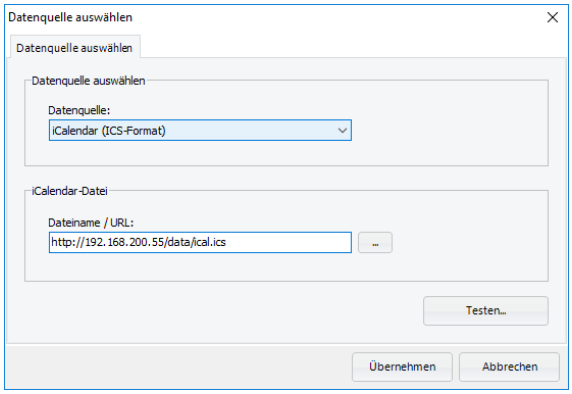
DSSHOW-Kalender



Sie können auch den DSSHOW-Kalender aus Ihrem DSSHOW-Projekt verwenden, um Termine auf Ihrem Display darzustellen. Damit diese im Schedule-Element dargestellt werden, wählen Sie beim Erstellen oder Bearbeiten eines Termins im DSSHOW-Kalender im unteren Bereich einfach die Aktion „Termin im Schedule-Element“ aus (siehe hierzu auch Kalender):



iCalendar (ICS-Format)



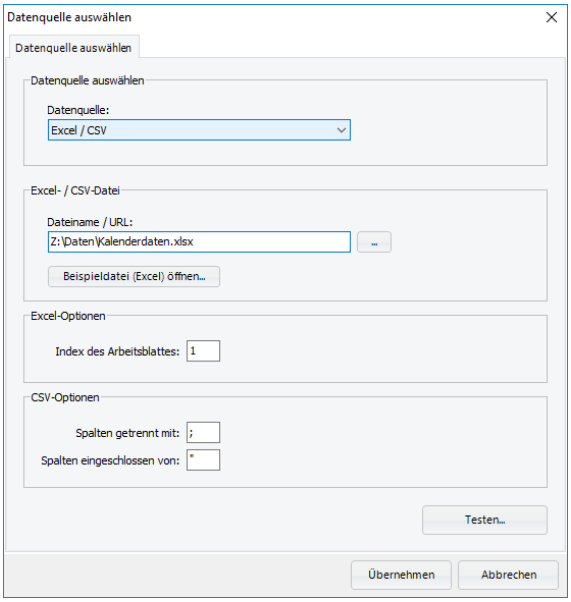
Das iCalendar-Format ist ein standardisiertes Datenformat zum Austausch und Speicherung von Kalender- und Termindaten.

Um auf eine iCalendar-Datei zuzugreifen, können Sie entweder eine lokale Datei (Festplatte, Netzlaufwerk, etc.) oder eine URL angeben.

6. Designer

Excel / CSV

Über das Excel-/CSV-Format können Sie dem Schedule-Element Termindaten als einfache Liste zur Verfügung stellen. So können Sie z.B. ein Skript realisieren, welches Termindaten aus einer Datenbank im CSV-Format exportiert und diese über eine URL zur Verfügung stellt.



Den Aufbau der Excel-/CSV-Datei können Sie der Beispieldatei entnehmen, welche bei Klick auf den Button „Beispieldatei (Excel) öffnen…“ geöffnet wird. Bitte beachten Sie, dass die erste Zeile mit den Spaltenüberschriften immer vorhanden sein muss. Auch die Spaltenbezeichnungen dürfen nicht geändert werden. Die Reihenfolge der Spalten können Sie beliebig ändern. Auch weitere Spalten mit eigenen Daten können Sie hinzufügen.

Start Date	Start Time	End Date	End Time	Subject	Location	Description	Important	Private	Color	Picture
12.10.2020	8:00	12.10.2020	9:00	Workshop preparation process	Room 1.12	Project Team Blue present	True	No		https://www.dsshow.de/logo/icon_96.png
14.10.2020	10:30	14.10.2020	16:30	Teambuilding Event	Room 1.45	Team Challenge Raft building - Project Team Green present			#20B04C	
15.10.2020	16:00	15.10.2020	17:30	Doctor's appointment		I have a doctor's appointment		Yes		
16.10.2020	14:30	16.10.2020	15:30	Visit by Mr. Mustermann	Room 1.23	Partner Meeting	X			C:\Bilder\firmenlogo.jpg

Die Terminfarbe können Sie in der Spalte „Color“ angeben, in dem Sie die Hintergrundfarbe der jeweiligen Zelle ändern (nur Excel) oder den HTML-Farbcode eintragen.

Falls Sie das Excel-Format als Datenquelle verwenden, geben Sie bitte den Index des Arbeitsblattes ein, in denen sich die Termine befinden.

Bei der Verwendung des CSV-Formats, geben Sie bitte das Trenn- und Umschließungszeichen für die Spalten an. Falls kein Umschließungszeichen benötigt wird, lassen Sie das Feld einfach leer.

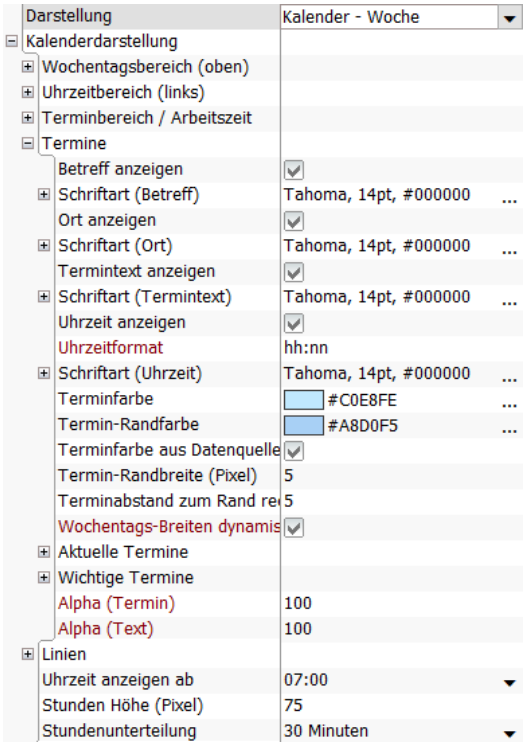
Darstellung – Kalender-, Einzel-, Listen- und Tabellenansicht

In der Eigenschaft **Darstellung** wählen Sie die gewünschte Darstellung aus. Das Schedule-Element ermöglicht dabei folgende Darstellungen:

- Kalenderansicht (Tages-, Wochen- und Monatsansicht)
- Einzelansicht (z.B. für Türschilder oder Raumbelegungen)
- Listenansicht (z.B. für Raumbelegungen oder Besucherbegrüßungen)
- Tabellenansicht (z.B. für Terminlisten oder Raumbelegungen)

Kalenderansicht (Tages-, Wochen- und Monatsansicht)

Mit der Kalenderansicht können Sie Tages-, Wochen- und Monatskalender auf Ihrem Display anzeigen. Die entsprechende Ansicht können Sie in der Eigenschaft **Darstellung** auswählen.



Über die Eigenschaft **Kalenderdarstellung** können Sie Einstellungen für die Darstellung des Kalenders vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten. Sie können hier nun Änderungen für die einzelnen Bereiche, Termine, Linien, usw. vornehmen.

Standardmäßig werden Terminfarben aus der Datenquelle übernommen. Hierzu muss dem Termin eine entsprechende Farbe zugeordnet sein, andernfalls wird die Farbe aus den Eigenschaften **Terminfarbe** und **Termin-Randfarbe** unterhalb von **Termine** verwendet. Nicht jede Datenquelle unterstützt das Einstellen / Exportieren von Terminfarben (unterstützt werden diese von Exchange, Google-Kalender, DSSHOW-Kalender und Excel / CSV). Falls Sie die Terminfarbe nicht übernehmen möchten, deaktivieren Sie einfach die Eigenschaft **Terminfarbe aus Datenquelle verwenden** (unterhalb von **Termine)**.

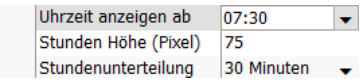
Sollen aktuelle Termine (Termine, die jetzt gerade stattfinden) besonders hervorgehoben werden, können Sie dies über die Eigenschaft **Aktuelle Termine** einstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen die Eigenschaft **Darstellen als aktuellen Termin**. Über **Terminfarbe** und **Termin-Randfarbe**

können Sie die Farbe des Termins festlegen. Zudem können aktuelle Termine auch blinkend dargestellt werden, indem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

Ausgenommen dem Google-Kalender, können Sie bei allen Datenquellen Termine als wichtig markieren. Diese können gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Wichtige Termine** (unterhalb von **Termine**) über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als wichtigen Termin**. Falls Sie dem Termin über Ihre Datenquelle keine andere Farbe zugeordnet haben, werden diese in der eingestellten Farbe (**Terminfarbe**, **Termin-Randfarbe**) dargestellt. Zudem können wichtige Termine blinkend dargestellt werden, indem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

In den Datenquellen Exchange und Google-Kalender können Sie Termine als abgesagt markieren. Wie wichtige Termine können auch diese gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Abgesagte Termine** (unterhalb von **Termine**) über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als abgesagten Termin**. Falls Sie dem Termin über Ihre Datenquelle keine andere Farbe zugeordnet haben, werden diese in der eingestellten Farbe (**Terminfarbe**, **Termin-Randfarbe**) dargestellt. Zudem können abgesagte Termine blinkend dargestellt werden, indem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

Über die Eigenschaft **Terminbereich / Arbeitszeit** können Sie die Darstellung für den Terminbereich und die Arbeitszeit vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten. Sie können hier die **Hintergrundfarbe** (innerhalb und außerhalb der Arbeitszeit) angeben und Einstellungen für die Arbeitszeit bzw. Arbeitstage vornehmen. Wenn Sie über die Eigenschaft **Darstellung** „Kalender - Arbeitswoche“ auswählen, können Sie zudem unterhalb der Eigenschaft **Arbeitstage** einzelne Wochentage ein- und ausblenden. Andernfalls werden diese in der Farbe **Hintergrundfarbe (außerhalb der Arbeitszeit)** dargestellt. Falls Sie das nicht wünschen, deaktivieren Sie einfach die Eigenschaft **Arbeitszeit anzeigen**.

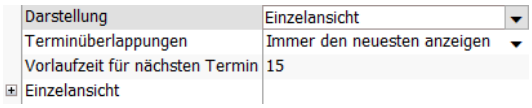


Ab welcher Uhrzeit der Kalender dargestellt wird, können Sie über die Eigenschaft **Uhrzeit anzeigen ab** bestimmen. Hier können Sie eine bestimmte Uhrzeit festlegen oder auf „automatisch“ einstellen, wodurch die aktuelle Uhrzeit immer möglichst mittig im Kalender angezeigt wird. Über die Eigenschaft **Stunden Höhe (Pixel)**, geben Sie die Höhe einer Stunde in Pixel an und können so den Uhrzeitbereich entsprechend skalieren. In der Eigenschaft **Stundenunterteilung** bestimmen Sie, wie die Stunden durch Anzeigen von Linien unterteilt werden soll.

Die **Darstellung** „Kalender – N Tage“ ermöglicht die Anzeige der Termine ab dem aktuellen Tag. Termine aus vergangenen Tagen werden nicht mehr angezeigt. Über die Eigenschaft **Anzahl Tage (N Tage – Ansicht)** können Sie hierzu die Anzahl der darzustellenden Tage im Kalender festlegen.

Für den **Wochentagsbereich**, den **Uhrzeitbereich** und die **Termine** können Sie ein Datums- und Uhrzeitformat festlegen. Die Angabe erfolgt über Platzhalter und entspricht derer aus dem Element Uhrzeit (siehe hierzu Textuhr).

Einzelansicht (z.B. für Türschilder, Raumbelegungen)



Mit der **Darstellung** „Einzelansicht“ können Sie einen einzelnen Termin auf Ihrem Display darstellen. Dies ermöglicht z.B. die Anzeige eines digitalen Türschilds, welches signalisiert, ob ein Raum belegt ist oder nicht.

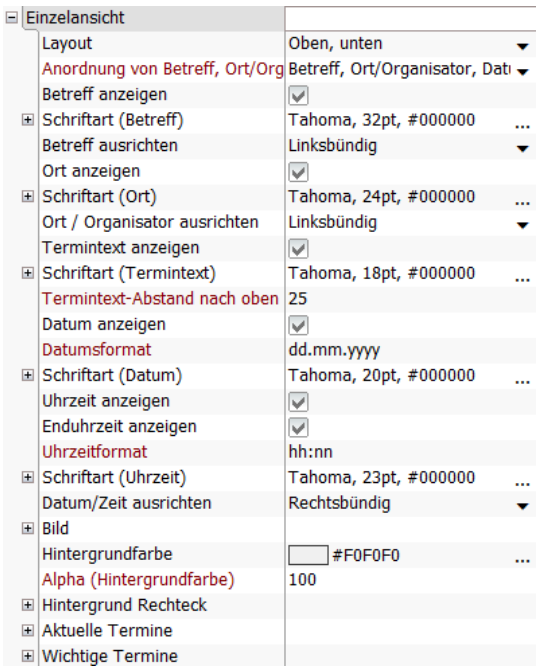
Falls sich mehrere Termine zeitlich überlappen, können Sie über die Eigenschaft **Terminüberlappungen** festlegen, welcher von denen angezeigt werden soll. Dabei können Sie wählen zwischen:

- „Immer den ältesten anzeigen“
  z.B. bei Termin A (14:00 bis 16:00 Uhr) und Termin B (15:00 bis 17:00 Uhr) wird Termin A bei einer aktuellen Uhrzeit von 15:20 Uhr angezeigt.

- „Immer den neuesten anzeigen“
  z.B. bei Termin A (14:00 bis 16:00 Uhr) und Termin B (15:00 bis 17:00 Uhr) wird Termin B bei einer aktuellen Uhrzeit von 15:20 Uhr angezeigt.

Wenn Sie einen Termin bereits vor dessen Beginn anzeigen möchten, können Sie dies in der Eigenschaft **Vorlaufzeit für nächsten Termin (in Minuten)** festlegen. Tragen Sie z.B. 15 ein, falls Termine bereits 15 Minuten vor Beginn angezeigt werden sollen.

6. Designer

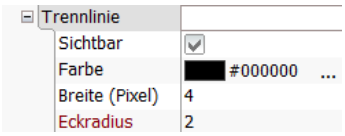


Über die Eigenschaft **Einzelansicht** können Sie Einstellungen für die Darstellung der Einzelansicht vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.

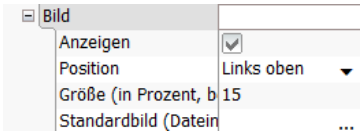
In der Eigenschaft **Layout** bestimmen Sie, ob Betreff, Ort/Organisator, Datum/Uhrzeit und Beschreibung des Termins von oben nach unten oder von links und rechts angeordnet werden sollen.

Wenn Sie als **Layout** „Oben, unten“ auswählen, können Sie zudem über die Eigenschaft **Anordnung von Betreff, Ort/Organisator und Datum/Uhrzeit** die Reihenfolge der Inhalte festlegen. Die Ausrichtung (linksbündig, rechtsbündig) der Inhalte legen Sie über die jeweilige Eigenschaft fest (siehe Eigenschaft **Betreff ausrichten**, **Ort/Organisator ausrichten**, **Datum/Uhrzeit ausrichten**).

Wenn Sie „Links, rechts“ als **Layout** wählen, wird die Anzeige in einen linken und rechten Bereich aufgeteilt. Über die Eigenschaft **Breite des linken Bereichs (Prozent)** legen Sie die Breite für den linken (und indirekt auch rechten) Bereich fest. In der Eigenschaft **Betreff über die ganze Breite darstellen** können Sie bestimmen, ob der Betreff des Termins oberhalb des linken und rechten Bereichs über die gesamte Breite des Elements dargestellt werden soll, was bei längeren Betreffen sinnvoll ist.



Die Gestaltung der Trennlinie, welche zwischen dem linken und rechten Bereich dargestellt wird (**Layout** „Links, rechts“), können Sie in der Eigenschaft **Trennlinie** ändern.



Zusätzlich für jeden Termin können Sie auch ein Bild anzeigen lassen (z.B. das Logo einer Firma, welche zu Besuch kommt). Angezeigt werden diese, indem Sie die Eigenschaft **Anzeigen** unterhalb von **Bild** setzen. Mit Ausnahme des DSSHOW-Kalenders und Excel / CSV, geben Sie innerhalb des Termintextes (Body) an, woher das Bild geladen werden soll. Fügen Sie hierzu den Platzhalter `$picture:Dateiname/URL$` hinzu.

Beispiel mit Dateinamen:

```
Wir begrüßen heute die Firma Mustermann
$picture:C:\Bilder\firmenlogo.jpg$
```

Beispiel mit URL:

```
In diesem Termin werden neue DSSHOW-Features präsentiert.
$picture:https://www.dsshow.de/logo/icon_96.png$
```

Für Termine, in denen kein Bild angegeben ist, können Sie ein Standardbild anzeigen. Tragen Sie hierzu einfach den Dateinamen oder die URL des Bildes in die Eigenschaft **Standardbild (Dateiname / URL)** ein.

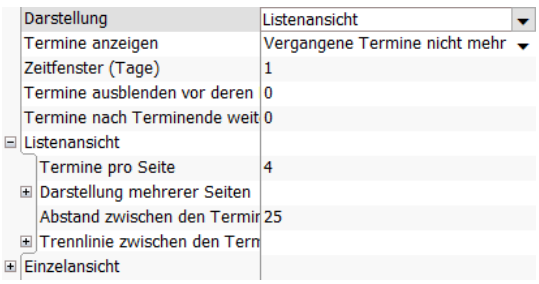
Sollen aktuelle Termine (Termine, die jetzt gerade stattfinden) besonders hervorgehoben werden, können Sie dies über die Eigenschaft **Aktuelle Termine** einstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen die Eigenschaft **Darstellen als aktuellen Termin**. Über **Terminfarbe** können Sie die Farbe des Termins festlegen. Zudem können aktuelle Termine auch blinkend dargestellt werden, indem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

Ausgenommen dem Google-Kalender, können Sie bei allen Datenquellen Termine als wichtig markieren. Diese können gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Wichtige Termine** über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als wichtigen Termin**. Wichtige Termine werden nun in der in **Terminfarbe** eingestellten Farbe dargestellt und können zudem blinkend angezeigt werden, in dem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

In den Datenquellen Exchange und Google-Kalender können Sie Termine als abgesagt markieren. Wie wichtige Termine können auch diese gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Abgesagte Termine** über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als abgesagten Termin**. Abgesagte Termine werden nun in der in **Terminfarbe** eingestellten Farbe dargestellt und können zudem blinkend angezeigt werden, in dem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

Das Format des Datums und der Uhrzeit, können Sie über die Eigenschaft **Datumsformat** und **Uhrzeitformat** festlegen. Die Angabe erfolgt über Platzhalter und entspricht derer aus dem Element Uhrzeit (siehe hierzu Textuhr).

Listenansicht (z.B. für Raumbelegungen oder Besucherbegrüßungen)



Mit der **Darstellung** „Listenansicht“ können Sie eine Liste von Terminen auf Ihrem Display darstellen. Damit lässt sich z.B. eine Raumbelegung (welche Räume sind heute belegt) oder eine Besucher-begrüßung („Wir begrüßen heute…“) realisieren.

Die Darstellung eines einzelnen Termins entspricht derer aus der Einzelansicht. Um diese zu bearbeiten,

klappen Sie die Eigenschaft **Einzelansicht** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.

Über die Eigenschaft **Termine anzeigen** können Sie festlegen, welche Termine angezeigt werden sollen:

- „Vergangene Termine nicht mehr anzeigen“
  Es werden nur aktuelle und zukünftige Termine angezeigt.

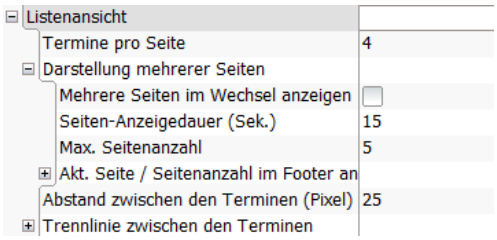
- „Alle Termine des Tages anzeigen“
  Es werden alle Termine des aktuellen Tages (bzw. auch zukünftigen Tage angezeigt, abhängig von der Einstellung in **Zeitfenster**) angezeigt.

- Nur laufende Termine anzeigen
  Es werden nur aktuell laufende Termine angezeigt

Die Eigenschaft **Zeitfenster (Tage)** gibt dabei an, ob Sie Termine des heutigen Tages oder auch zukünftige Tage mit einbeziehen möchten. Ein Wert von 1 gibt an, dass nur Termine des heutigen Tages (2 = heute und morgen, 3 = heute, morgen, übermorgen, …) anzeigt werden.

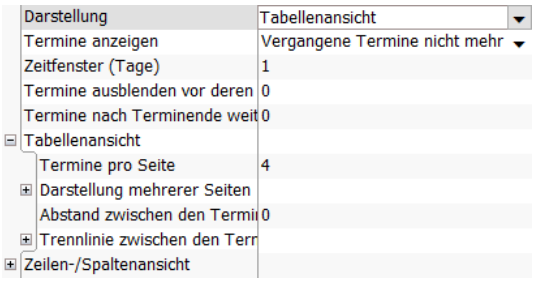
Wenn Sie in der Eigenschaft **Termine anzeigen** „Vergangene Termine nicht mehr anzeigen“ eingestellt haben, können Sie zudem festlegen, ob Termine bereits vor deren Ende in der Liste ausgeblendet werden sollen. Hierzu können Sie über die Eigenschaft **Termine ausblenden vor deren Ende** prozentual zur Terminlänge angeben, wann der Termin ausgeblendet werden soll. Wenn Sie z.B. 10 Prozent eintragen, wird ein Termin von 11:00 – 13:00 Uhr 12 Minuten vor Ende (12:48 Uhr) oder bei 50 Prozent bereits ab 12:00 Uhr ausgeblendet.

Soll ein Termin dagegen auch nach Terminende weiterhin angezeigt werden, können Sie in der Eigenschaft **Termine nach Terminende weiterhin anzeigen** eine in Zeit in Minuten festlegen, wie lange der Termin auch nach dessen Ende angezeigt werden soll.



Unterhalb der Eigenschaft **Listenansicht** können Sie die Gestaltung der Liste vornehmen. Über die Eigenschaft **Termine pro Seite** legen Sie dabei fest, wie viele Termine gleichzeitig angezeigt werden sollen. Bei sehr vielen Terminen können Sie diese auch verteilt über mehrere Seiten anzeigen. Dabei wird jede Seite eine bestimmte Zeit dargestellt und darauf in die nächste überblendet. Aktivieren können Sie dies, indem Sie unterhalb von **Darstellung mehrerer Seiten** die Eigenschaft **Mehrere Seiten im Wechsel anzeigen** setzen. In **Seiten-Anzeigedauer (Sek.)** legen Sie dabei die Anzeigedauer einer Seite fest.

Tabellenansicht (z.B. für Terminlisten oder Raumbelegungen)



Über die **Darstellung** „Tabellenansicht“ können Sie eine Liste von Terminen in tabellarischer Form auf Ihrem Display darstellen. Damit lassen sich z.B. Terminlisten oder Raumbelegungen (welche Räume sind heute belegt) realisieren.

Die Eigenschaften **Termine anzeigen** bis **Tabellenansicht** entsprechen derer aus der „Listenansicht“ (siehe hierzu Listenansicht).

Über die Eigenschaft **Zeilen-/Spaltenansicht** können Sie Einstellungen für die Gestaltung der Zeilen und Spalten der Tabelle vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.

In der Eigenschaft **Spalten** legen Sie die Spaltenbreiten und Positionen fest. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um den Dialog zur Bearbeitung der Spalten zu öffnen. Die Spaltenbreiten werden prozentual angegeben. Falls die Summe der Breiten ungleich 100% ist, wird eine automatische Skalierung der Breiten vorgenommen.

Sie können auch eine zusätzliche Spalte mit einem Bild darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Bild** über das ⊞ Symbol auf und setzen die Eigenschaft **Anzeigen**. Wie Sie einem Termin ein Bild zuordnen, ist unter Einzelansicht beschrieben (siehe hierzu Einzelansicht).

Sollen aktuelle Termine (Termine, die jetzt gerade stattfinden) besonders hervorgehoben werden, können Sie dies über die Eigenschaft **Aktuelle Termine** einstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und setzen die Eigenschaft **Darstellen als aktuellen Termin**. Über **Terminfarbe** können Sie die Farbe des Termins festlegen. Zudem können aktuelle Termine auch blinkend dargestellt werden, indem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

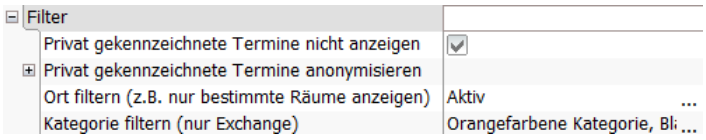
Ausgenommen dem Google-Kalender, können Sie bei allen Datenquellen Termine als wichtig markieren. Diese können gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Wichtige Termine** über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als**

wichtigen Termin. Wichtige Termine werden nun in der in **Terminfarbe** eingestellten Farbe dargestellt und können zudem blinkend angezeigt werden, in dem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

In den Datenquellen Exchange und Google-Kalender können Sie Termine als abgesagt markieren. Wie wichtige Termine können auch diese gesondert dargestellt werden. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Abgesagte Termine** über das ⊞ Symbol auf und setzen Sie die Eigenschaft **Darstellen als abgesagten Termin**. Abgesagte Termine werden nun in der in **Terminfarbe** eingestellten Farbe dargestellt und können zudem blinkend angezeigt werden, in dem Sie die Eigenschaft **Blinkend darstellen** setzen.

Das Format des Datums und der Uhrzeit, können Sie über die Eigenschaft **Datumsformat** und **Uhrzeitformat** festlegen. Die Angabe erfolgt über Platzhalter und entspricht derer aus dem Element Uhrzeit (siehe hierzu Textuhr).

Filter – nur bestimmte Termine anzeigen



Über die Eigenschaft **Filter** können Sie festlegen, ob nur bestimmte Termine angezeigt werden sollen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.

Falls Sie privat eingestellte Termine nicht anzeigen möchten, setzen Sie die Eigenschaft **Privat gekennzeichnete Termine nicht anzeigen**. Alternativ können Sie diese auch anonymisieren, wodurch die Termintexte (Betreff, Text, Ort und Organisator) ausgeblendet oder durch alternative Texte ersetzt werden. Um die Anonymisierung zu aktivieren, klappen Sie die Eigenschaft **Privat gekennzeichnete Termine anonymisieren** auf und setzen die darunterliegende Eigenschaft **Aktiv**. Über die weiteren Eigenschaften können Sie alternativ anzuzeigende Texte für Terminbetreff, -text, -ort und -organisator eingeben.

In der Eigenschaft **Ort filtern** können Sie einen Filter für den Termin-Ort festlegen. Beispielsweise können Sie für ein Display vor einem bestimmten Raum, nur die Termine für diesen anzeigen. Klicken Sie auf den Button ..., um den Dialog zur Bearbeitung des Orts-Filter zu öffnen. Sie können nun Filter für alle oder für die unter Displays / Player-PCs eingestellten Displays setzen. Klicken Sie nun auf das Display, für welches Sie einen Orts-Filter angegeben möchten und tragen den Namen des zu filternden Ortes ein (z.B. Raum 210). Falls Sie mehrere Ortsangaben einbeziehen möchten, können Sie entweder einen Platzhalter (*) oder mehrere Orte getrennt durch drei #-Zeichen angeben.

Beispiele:

- Raum 210
  Nur Termine mit der Ortsangabe „Raum 210“ werden angezeigt.

- Raum 2*
  Nur Termine, welche mit der Ortsangabe „Raum 2*“ beginnen, werden angezeigt (z.B. alle Räume im 2. Stock).

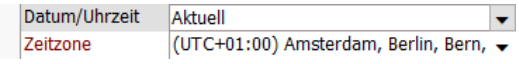
- Raum 210###Raum 211
  Nur Termine mir den Ortsangaben „Raum 210“ und „Raum 211“ werden angezeigt.

- Raum 2*###Raum 3*
  Nur Termine, welche mit den Ortsangaben „Raum 2*“ und „Raum 3*“ beginnen, werden angezeigt (z.B. alle Räume im 2. und 3. Stock).

Falls Sie Exchange als Datenquelle verwenden, können Sie zudem auch nach bestimmten Kategorien filtern. Klicken Sie hierzu in der Eigenschaft **Kategorie filtern (nur Exchange)** auf den Button ..., um den Dialog zur Auswahl der Kategorien zu öffnen. Sie können nun die Kategorien auswählen, welche den Terminen zugeordnet sein müssen, damit diese angezeigt werden. Ein Termin wird angezeigt, falls diesem mindestens einer der ausgewählten Kategorien zugeordnet wurde.

Alternativ können Sie über die Checkbox **Ausgewählte Kategorien ausschließen** angeben, ob Termine nicht angezeigt werden sollen, zu denen mind. einer der ausgewählten Kategorien zugeordnet ist.

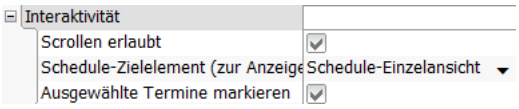
Datum/Uhrzeit und Zeitzone



In der Eigenschaft **Datum/Uhrzeit** können Sie das Datum bzw. die Uhrzeit angeben, für welches die Termine anzeigt werden sollen. Standardmäßig wird das aktuelle Datum (bzw. Uhrzeit) verwendet. Möchten Sie die Termine des morgigen Tages anzeigen, tragen Sie „Aktuell + 1 Tag“ ein. Für die Anzeige der Termine der vergangenen Woche, tragen Sie „Aktuell - 1 Woche“ ein. Alternativ können Sie auch Datum und Uhrzeit fest eintragen (z.B. „05.02.2018 10:00:00“).

Über die Eigenschaft **Zeitzone** können Sie eine spezifische Zeitzone festlegen. Diese wird in der koordinierten Weltzeit angegeben (UTC, siehe Wikipedia). Standardmäßig wird die im Betriebssystem hinterlegte Zeitzone verwendet.

Interaktive Navigation im Kalender

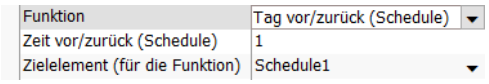


Unterhalb der Eigenschaft **Interaktivität**, können Sie das Schedule-Element so einstellen, dass der Nutzer interaktiv mit dem Kalender agieren kann. Bitte beachten Sie, dass diese Eigenschaften nur in den Kalenderdarstellungen zur Verfügung stehen.

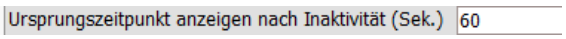
Durch Aktivieren der Eigenschaft **Scrollen erlaubt**, ermöglichen Sie dem Nutzer das vertikale Scrollen im Kalender per Touch oder Maus. Dadurch hat der Nutzer die Möglichkeit auch Termine einzusehen, welche in der aktuellen Uhrzeit (noch) nicht sichtbar sind. Enthalten Termine längere Betreffs- oder Beschreibungstexte, werden diese möglicherweise aufgrund des eingeschränkten Platzes nicht vollständig im Kalender dargestellt. Hierzu können Sie in der Eigenschaft **Schedule-Zielelement** ein weiteres Schedule-Element angeben, welches den Termin bei Klick oder Touch einblendet. Bitte beachten Sie, dass im Zielelement die Darstellung Einzelansicht eingestellt sein muss. Damit der Nutzer erkennt, welchen Termin er ausgewählt hat, können Sie die Eigenschaft **Ausgewählte Termine markieren** setzen. Diese werden bei Klick oder Touch grafisch markiert.

Über die Eigenschaft **Ursprungszeitpunkt anzeigen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder die ursprüngliche Uhrzeit angezeigt wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Interaktive Navigation des Datums über das Button-Element



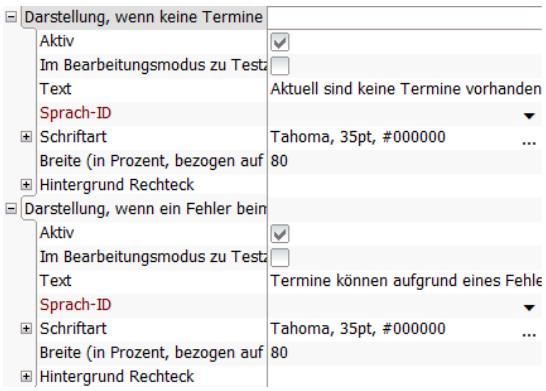
Über das Button-Element können Sie dem Nutzer ermöglichen, im Kalender zu navigieren. Hierzu wählen Sie im Button-Element als **Funktion** „Tag vor/zurück (Schedule)“ (bzw. Woche, Monat oder Jahr) aus und setzen als **Ziel** das entsprechende Schedule-Element. Zusätzlich können Sie im Button-Element über die Eigenschaft **Zeit vor/zurück (Schedule)** einstellen, um wie viele Tage (bzw. Wochen, Monate oder Jahre) bei Klick auf den Button navigiert werden soll. Positive Zahlen bewirken eine Vorwärtsnavigation, negative eine Rückwärtsnavigation (z.B. 5 → 5 Tage vorwärts, -3 → 3 Tage rückwärts). Weitere Informationen zu den Funktionen in Buttons, finden Sie unter Funktion per Button ausführen.



Über die Eigenschaft **Ursprungszeitpunkt anzeigen nach Inaktivität (Sek.)** können Sie eine Zeit in Sekunden festlegen, nach der wieder zum ursprünglichen Datum (festgelegt in der Eigenschaft **Datum/Uhrzeit**) navigiert wird, wenn keine Aktivität mehr durch den Betrachter am Display stattfindet. Bei einer Angabe von 0 wird diese Funktion nicht durchgeführt.

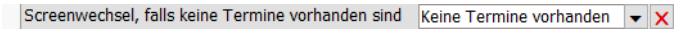
Info einblenden, wenn keine Termine vorhanden sind oder ein Fehler auftritt

Wenn aktuell keine Termine zur Anzeige vorhanden sind oder diese auf Grund eines Fehlers in der Datenquelle nicht abgerufen werden können, kann ein entsprechender Hinweis eingeblendet werden. Klappen Sie hierzu die entsprechende Eigenschaft (**Darstellung, wenn keine Termine vorhanden sind** bzw. **Darstellung, wenn ein Fehler beim Ermitteln der Termine auftritt**) über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden anzuzeigen, bzw. zu bearbeiten.



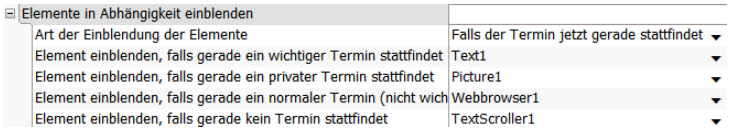
Damit der Hinweis im Falle des Auftritts eingeblendet wird, setzen Sie die Eigenschaft **Aktiv**. Um vorab die Gestaltung für den Hinweis vorzunehmen, können Sie die Eigenschaft **Im Bearbeitungsmodus zu Testzwecken anzeigen** setzen.

Seitenwechsel durchführen, wenn keine Termine vorhanden sind



Alternativ zur Anzeige eines Hinweises, wenn keine Termine vorhanden sind oder ein Fehler auftritt, können Sie einen Seitenwechsel veranlassen. Geben Sie hierzu in der Eigenschaft **Screenwechsel, falls keine Termine vorhanden sind** die entsprechende Seite an, zu der gewechselt werden soll, falls aktuell keine Termine zur Anzeige vorhanden sind oder diese auf Grund eines Fehlers in der Datenquelle nicht abgerufen werden können.

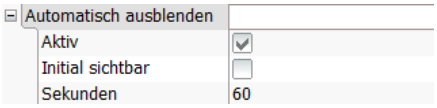
Elemente in Abhängigkeit einblenden



Unterhalb der Eigenschaft **Elemente in Abhängigkeit einblenden** können Sie Elemente angeben (z.B. ein Text- oder ein Bildelement), welche bei bestimmten Terminen eingeblendet werden sollen. Dabei können Sie zwischen privaten, wichtigen, normalen (nicht privat oder wichtig) oder auch keinen Terminen unterscheiden. Die zugeordneten Elemente werden je nach Art automatisch ein- bzw. ausgeblendet.

Automatisch ausblenden

Mit der Eigenschaft **Automatisch ausblenden** können Sie bewirken, dass das Schedule-Element nach einer bestimmten Zeit ausgeblendet wird. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie über

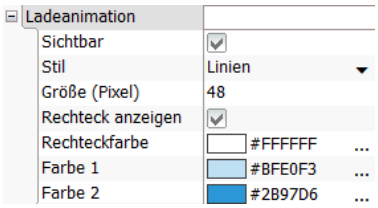


die Interaktivität einen einzeln ausgewählten Termin in der Einzelansicht nur für eine bestimmte Zeit einblenden möchten.

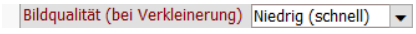
Um diese Funktion zu nutzen, klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf und aktivieren Sie die Eigenschaft **Aktiv**. Mit **Initial sichtbar** geben Sie an, ob das Element von Anfang an sichtbar sein soll (andernfalls ist es unsichtbar). Über die Eigenschaft **Sekunden** legen Sie fest, wie lange das Element sichtbar bleiben soll.

Ladeanimation

Den Ladevorgang von Terminen können Sie dem Betrachter durch eine Ladeanimation signalisieren. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Ladeanimation** über das ⊞ Symbol auf, um alle darunter befindlichen Eigenschaften anzuzeigen. Um die Ladeanimation zu aktivieren, setzen Sie den Haken in der Eigenschaft **Sichtbar**. Über alle weiteren Eigenschaften können Sie die Darstellung der Ladeanimation festlegen.



Darstellung der Bildqualität bei Verkleinerung



Wenn Sie in Ihren Terminen Bilder mit anzeigen und diese verkeinert dargestellt werden (in Breite und/oder Höhe kleiner als in der Bildoriginalgröße), werden die Bilder ggf. nicht optimal dargestellt. Hierzu kann die Eigenschaft **Bildqualität (bei Verkleinerung)** zur Verbesserung der Darstellung verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei höheren Bildqualitäten niedriger ist.

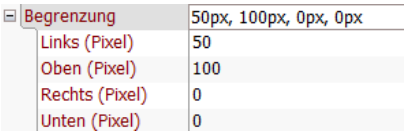
Skalierung der Anzeige / Text-Zoom

Über die Eigenschaft **Skalierung (Prozent)** können Sie die gesamte Anzeige innerhalb des Schedule-Elements vergrößern bzw. verkleinern. Alternativ können Sie die Skalierung nur für Text-Darstellungen vornehmen, in dem Sie den Vergrößerungsfaktor in der Eigenschaft **Text-Zoom (Prozent)** ändern.

6. Designer

Begrenzung

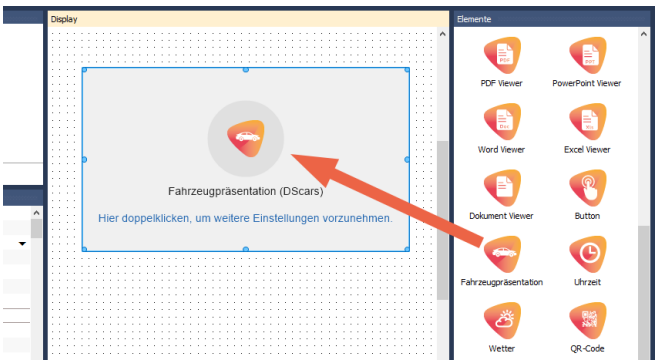
Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Element-Rechtecks anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. zu ändern.



Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

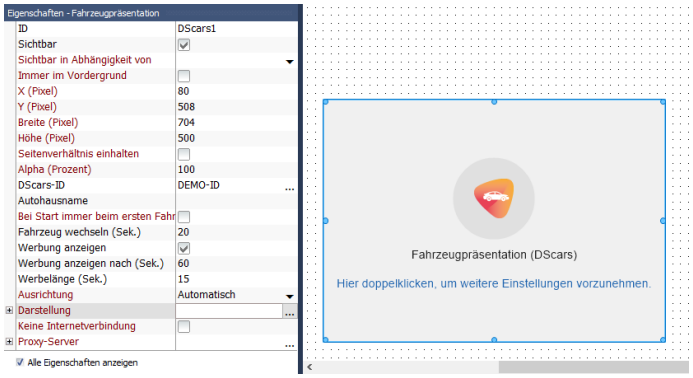
6.6.23 Fahrzeugpräsentation (DScars)



Mit der Fahrzeugpräsentation können Sie als Automobil-Händler Ihren Fahrzeugbestand an einer bestimmten Stelle auf dem Display präsentieren. Die Fahrzeugpräsentation basiert dabei auf der Software DScars, welche vollständig in DSSHOW integriert ist.

Ihr Fahrzeugbestand kann über verschiedene Wege in DScars übernommen werden. Wenn Sie Ihre Fahrzeuge beispielsweise in Onlinebörsen wie mobile.de, AutoScout24 oder Gebrauchtwagen.expert inserieren, können diese von dort über einen Export-Service vollautomatisch übernommen werden. Auch die Übernahme der Fahrzeuge aus Ihrem Dealer-Management-System ist möglich. In der Fahrzeugpräsentation ist lediglich die Eingabe der DScars-ID notwendig, um Ihren Fahrzeugbestand zuzuordnen. Weitere Informationen rund um DScars erhalten Sie unter http://www.dscars.de.

Um die Fahrzeugpräsentation zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie die Fahrzeugpräsentation und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Fahrzeugpräsentations-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

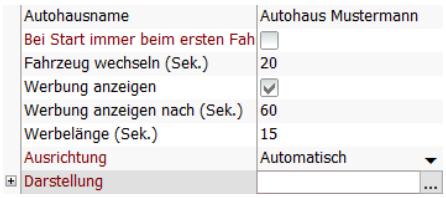
DScars-ID – Ihren Fahrzeugbestand zuordnen

Um Ihren Fahrzeugbestand zuordnen zu können, benötigen Sie die

DScars-ID (Kunden-ID), welche Sie in der Eigenschaft **DScars-ID** eintragen können. Falls Sie die ID von uns noch nicht erhalten haben, können Sie diese unter der Adresse http://www.dscars.de/dscars-id anfordern. Vorab haben Sie auch die Möglichkeit einen Demo-Fahrzeugbestand anzeigen lassen.

Tragen Sie hierzu DEMO-ID in die Eigenschaft **DScars-ID** ein. Bitte beachten Sie, dass für die Darstellung der Fahrzeuge ggf. eine Internetverbindung notwendig ist (siehe auch Internetverbindung).

Darstellung der Fahrzeuge



In der Eigenschaft **Autohausname** können Sie den Namen Ihres Autohauses eintragen, welcher während der Präsentation im oberen Bereich angezeigt wird. Wenn Sie keinen Namen eintragen (also leer lassen), wird automatisch der Autohausname dargestellt, den Sie mit Ihrer Datenübertragung an uns übermittelt haben. Über den Darstellungsdialog (siehe unten) haben Sie die Möglichkeit den Darstellungsbereich mit dem Autohausnamen auch auszublenden.

Mit der Eigenschaft **Bei Start immer beim ersten Fahrzeug beginnen** können Sie festlegen, ob beim Starten der Fahrzeugpräsentation immer das erste Fahrzeug aus Ihrem Bestand angezeigt werden soll. Andernfalls wird z. B. nach einem Seitenwechsel mit dem zuletzt dargestellten Fahrzeug fortgefahren.

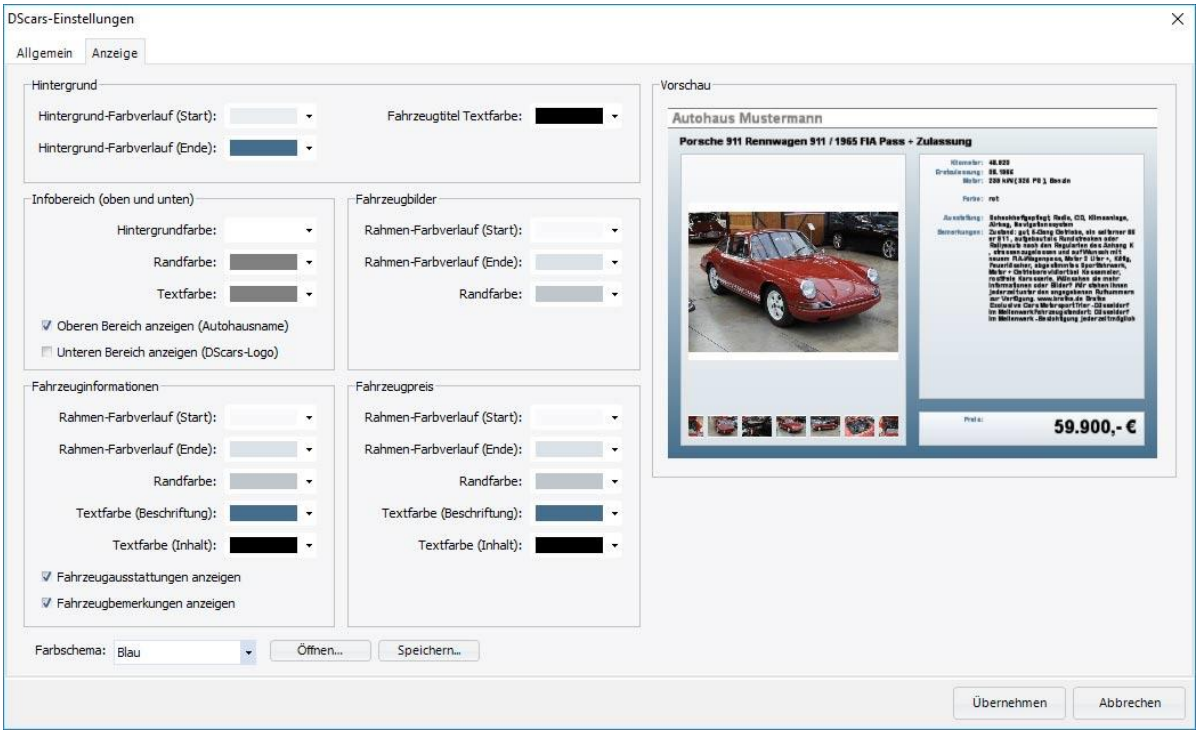
Die Anzeigedauer eines Fahrzeuges können Sie in der Eigenschaft **Fahrzeug wechseln (Sek.)** in Sekunden festlegen. Nach Ablauf der Zeit findet eine Überblendung zum nächsten Fahrzeug statt.

Zwischen den Fahrzeugen haben Sie die Möglichkeit, eigene Werbung in Form von Bildern einzublenden. Somit können Sie beispielsweise für Unternehmen in Ihrer Nähe werben (weitere Informationen hierzu finden Sie unter http://www.dscars.de/mit-dscars-werben). Über die Eigenschaft **Werbung anzeigen** können Sie festlegen, ob Werbung in der Fahrzeugpräsentation dargestellt werden soll oder nicht. Dabei legen Sie mit der Eigenschaft **Werbung anzeigen nach (Sek.)** die Zeit fest, nach der ein Werbebild eingeblendet wird und mit der Eigenschaft **Werbelänge (Sek.)** die Dauer der Anzeige des Werbebildes. Tragen Sie beispielsweise in **Werbung anzeigen nach (Sek.)** 60 Sekunden und in **Werbelänge (Sek.)** 15 Sekunden ein, werden 60 Sekunden lang Fahrzeuge im Wechsel dargestellt, daraufhin 15 Sekunden lang ein Werbebild und danach wieder 60 Sekunden lang Fahrzeuge.

Mit der Eigenschaft **Ausrichtung** können Sie angeben, ob die Darstellung in Landscape (Querformat) oder Portrait (Hochformat) erfolgen soll. Bei der Einstellung „Automatisch“ wird je nach Breite und Höhe des Fahrzeugpräsentation-Elements die passende Darstellung gewählt.

Über die Eigenschaft **Darstellung** können Sie Farben und weitere Einstellungen für die Fahrzeugpräsentation vornehmen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen oder klicken Sie auf den Button ..., um folgendes Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen:

6. Designer



Neben den Farben können Sie auch einstellen, ob bestimmte Bereiche (z. B. der Bereich mit dem Autohausnamen) angezeigt werden sollen. Weiterhin können Sie im Auswahlfeld „Farbschema“ ein vorgegebenes oder ein eigenes Farbschema laden und speichern.

Internetverbindung – Fahrzeuge online/offline darstellen

Die darzustellenden Fahrzeugdaten und Bilder werden über einen Webservice vom DScars-Server geladen, wofür eine Internetverbindung benötigt wird. Möchten Sie Ihren Fahrzeugbestand offline darstellen (z. B. auf einer Messe, wo keine Internetverbindung zur Verfügung steht), können Sie die Eigenschaft **Keine Internetverbindung** setzen. Hierfür ist es allerdings notwendig, dass mindestens einmal Ihr vollständiger Fahrzeugbestand in der Präsentation mit Internetverbindung dargestellt wurde.

Proxy-Server

Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

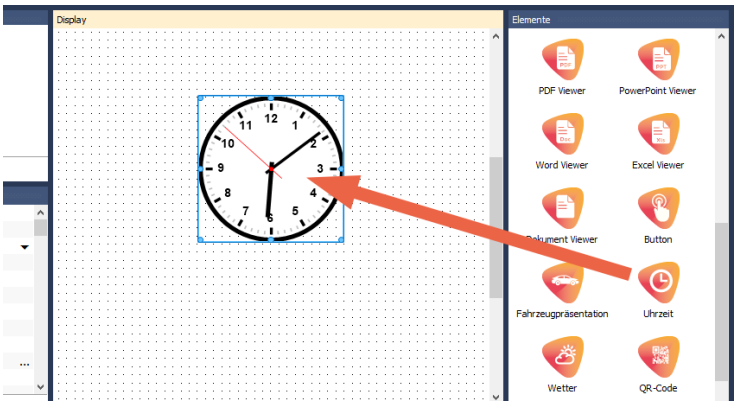
6. Designer

Transparenz

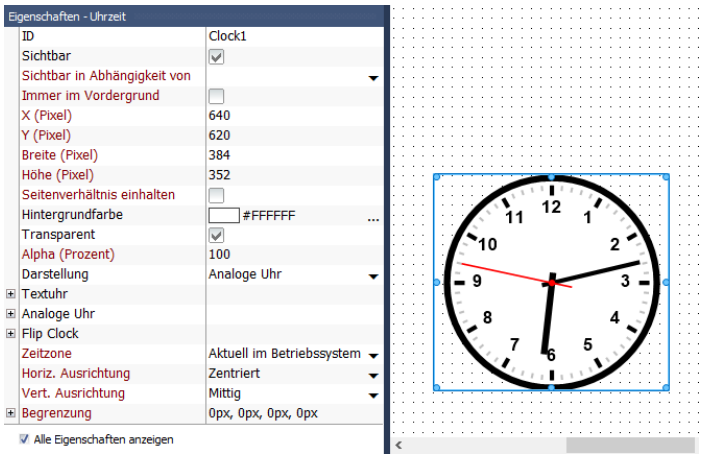
Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

6.6.24 Uhrzeit

Mit dem Uhrzeit-Element können Sie die aktuelle Uhrzeit und das Datum in verschiedenen Darstellungsoptionen auf dem Display positionieren. Ziehen Sie hierzu mit der Maus das Uhrzeit-Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Uhrzeit-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

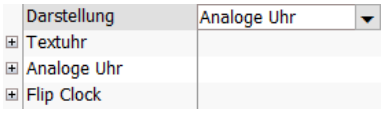


In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Darstellung

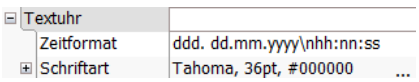
Die Darstellungsart von Datum und Uhrzeit legen Sie in der Eigenschaft **Darstellung** fest. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsarten wählen:



Darstellung	Beschreibung
Textuhr	Di. 21.03.2017 18:17:42 Datum und Uhrzeit werden in Textform dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Textuhr** festgelegt (siehe Textuhr).
Analoge Uhr	 Die Uhrzeit wird als analoge Uhr dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Analoge Uhr** festgelegt (siehe Analoge Uhr).
Flip Clock	 Datum und Uhrzeit werden als Flip Clock dargestellt. Die Einstellungen hierzu werden über die Eigenschaft **Flip Clock** festgelegt (siehe Flip Clock).

Textuhr

Mit der Textuhr können Sie das Datum und die Uhrzeit in Textform darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Textuhr** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.



In der Eigenschaft **Zeitformat** legen Sie das Datums- und Uhrzeitformat mit Platzhaltern fest. Dabei können Sie in der Textangabe folgende Platzhalter verwenden:

Platzhalter	Wird ersetzt durch
d	Tag als Zahl ohne führende Null (1-31).
dd	Tag als Zahl mit führender Null (01-31).
ddd	Wochentag als Abkürzung (Mon-Son).
dddd	Wochentag ausgeschrieben (Montag-Sonntag).
m	Monat als Zahl ohne führende Null (1-12).
mm	Monat als Zahl mit führender Null an (01-12).
mmm	Monat als Abkürzung (Jan-Dez).
mmmm	Monat ausgeschrieben (Januar-Dezember).
yy	Jahr zweistellig (00-99).
yyyy	Jahr vierstellig (0000-9999).
h	Stunde als Zahl ohne führende Null (0-23).

hh	Stunde als Zahl mit führender Null (00-23).
n	Minute als Zahl ohne führende Null (0-59).
nn	Minute als Zahl mit führender Null (00-59).
s	Sekunde als Zahl ohne führende Null (0-59).
ss	Sekunde als Zahl mit führender Null (00-59).
am/pm	12-Stunden-Zeitanzeige für ein vorhergehendes h oder hh. Zeigt vormittags "am" und nachmittags "pm" an.
\n	Zeilenumbruch

Mit Anführungszeichen (") umschlossene Platzhalter werden dabei nicht berücksichtigt.

Beispiele:

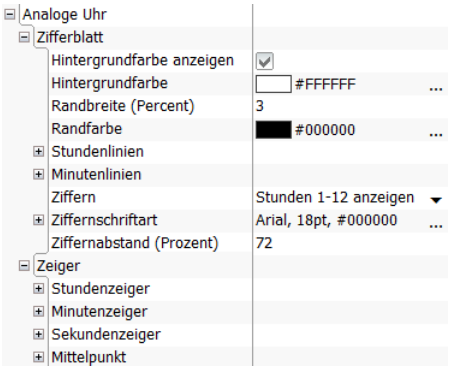
- hh:nn → 09:37
- hh:nn "Uhr" → 09:37 Uhr
- d. mmmm yyyy → 3. März 2017
- dddd dd.mm.yyyy → Dienstag 03.03.2017
- ham/pm nn:ss → 9am 49:21
- dd.mm.yyyy \n hh:nn:ss → 29.03.2017
09:47:10
(erzwingt mit **\n** einen Zeilenumbruch)

Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe der Schrift für die Textuhr fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ..., um die Schriftart zu ändern.

DSSHOW verwendet ab der Version 2.8.0 zur Darstellung der Inhalte die Skia-

Grafikbibliothek. Dabei kann es zu Unterschieden bei der Darstellung des Textes im Vergleich zur Vorgängerversion kommen. Damit die Textdarstellung z.B. in älteren DSSHOW-Projekten unverändert bleibt, können Sie die Eigenschaft **Legacy rendering** setzen. In diesem Fall wird das Zeichnen von Text über die ursprüngliche Grafikbibliothek durchgeführt.

Analoge Uhr



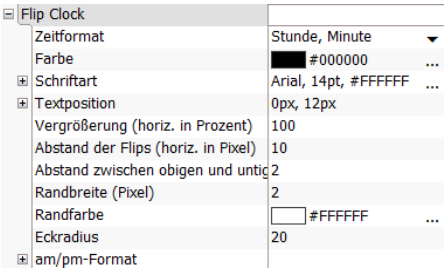
Mit der analogen Uhr können Sie die aktuelle Uhrzeit klassisch mit Zifferblatt und Zeiger darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Analoge Uhr** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

In der Eigenschaft **Zifferblatt** können Sie die Darstellung von Farben, Linien und Ziffern für das Zifferblatt einstellen.

Unterhalb der Eigenschaft **Zeiger** legen Sie die Darstellung von Stunden-, Minuten- und Sekundenzeiger fest. Weiterhin können Sie über die Eigenschaft **Mittelpunkt** bestimmen, ob und wie der Zeigermittelpunkt dargestellt werden soll.

Klappen Sie die entsprechenden Eigenschaften über das ⊞ Symbol auf, um die jeweiligen Darstellungen anzuzeigen bzw. zu ändern.

Flip Clock



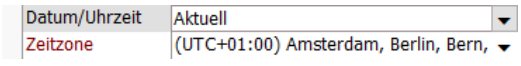
Mit der Flip Clock können Sie die aktuelle Uhrzeit oder das aktuelle Datum als Klappzahlenuhr darstellen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft **Flip Clock** über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

In der Eigenschaft **Zeitformat** legen Sie fest, in welchem Format die aktuelle Uhrzeit oder das aktuelle Datum dargestellt werden. Durch Verwenden mehrerer Uhrzeit-Elemente als „Flip Clock“ können Sie Datum und Uhrzeit auch kombiniert darstellen.

Mit der Eigenschaft **am/pm-Format** stellen Sie ein, ob die Stundenanzeige im am/pm-Format dargestellt werden soll. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

Über die weiteren Eigenschaften können Sie Farben, Abstände, Schriftart, usw. für die Flip Clock festlegen.

Datum/Uhrzeit und Zeitzone



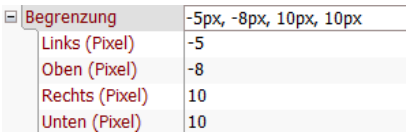
In der Eigenschaft **Datum/Uhrzeit** können Sie das Datum bzw. die Uhrzeit angeben, welche im Uhrzeit-Element anzeigt werden sollen. Standardmäßig wird das aktuelle Datum (bzw. Uhrzeit) verwendet. Möchten

Sie Datum und Uhrzeit des morgigen Tages anzeigen, tragen Sie „Aktuell + 1 Tag“ ein. Für die Anzeige des Datums der vergangenen Woche, tragen Sie „Aktuell - 1 Woche“ ein. Alternativ können Sie auch Datum und Uhrzeit fest eintragen (z.B. „05.02.2018 10:00:00“).

Über die Eigenschaft **Zeitzone** können Sie eine spezifische Zeitzone festlegen. Diese wird in der koordinierten Weltzeit angegeben (UTC, siehe Wikipedia). Standardmäßig wird die im Betriebssystem hinterlegte Zeitzone verwendet.

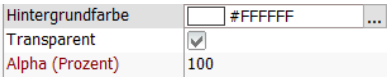
Ausrichtung und Begrenzung

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Anzeige mit Datum und Uhrzeit innerhalb des Rechtecks ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.).



Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Element-Rechtecks anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. zu ändern.

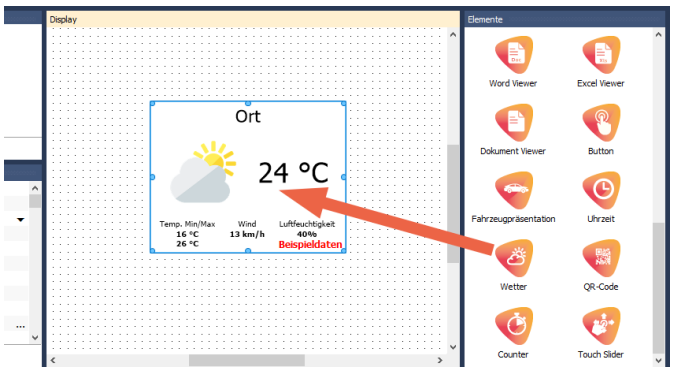
Hintergrundfarbe und Transparenz



Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

6.6.25 Wetter

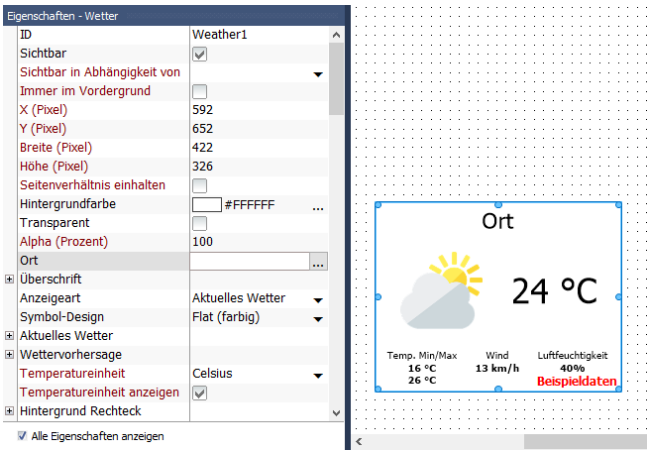
Mit dem Wetter-Element können Sie das aktuelle Wetter oder die Wettervorhersage für einen bestimmten Ort in verschiedenen Darstellungen auf dem Display anzeigen. DSSHOW verwendet zur Ermittlung der aktuellen Wetterdaten OpenWeatherMap (http://openweathermap.org). Bitte beachten Sie, dass zur Ermittlung der Daten eine permanente Internetverbindung vorhanden sein muss.



Um das Wetter-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

Über das Eigenschafts-Fenster können Sie das Wetter-Element und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

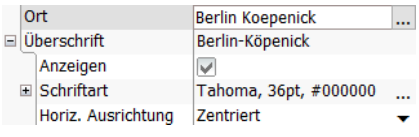
In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.



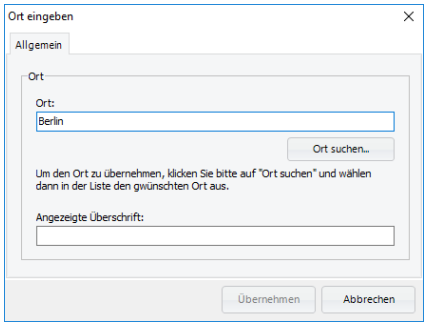
Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Ort

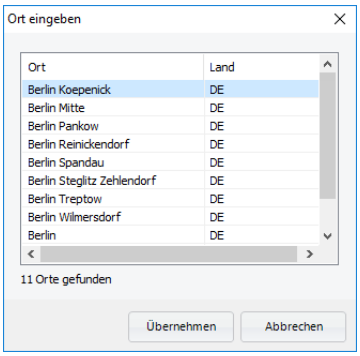
Über die Eigenschaft **Ort** geben Sie den Ort ein, für den das aktuelle Wetter bzw. die Wettervorhersage angezeigt werden soll. Klicken Sie in der Eigenschaft auf den Button ..., um den Dialog zur Eingabe und Suche des Ortes zu öffnen:



6. Designer



Diesen Dialog können Sie alternativ auch per Doppelklick auf das Elementfenster im Display-Bereich öffnen. Tragen Sie im Eingabefeld „Ort“ den gewünschten Ort ein und klicken dann auf den Button „Ort suchen…“. Es erscheint nun folgender Dialog, welcher die gefundenen Ortschaften anzeigt:

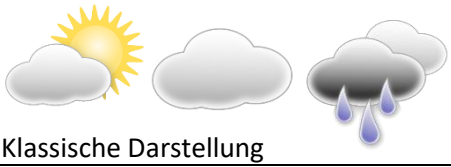


Wählen Sie den gewünschten Ort in der Liste aus und klicken dann auf den Button „Übernehmen“. Sollte die Ortschaft nicht in der Ergebnisliste erscheinen, überprüfen Sie die Schreibweise oder versuchen die Suche erneut nach einem Ort in der näheren Umgebung.

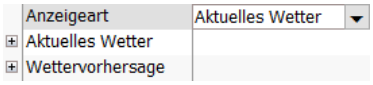
In dem oberen Dialogfenster können Sie im Eingabefeld „Angezeigte Überschrift“ auch einen alternativen Text zur Ortschaft eingeben. Dieser wird im oberen Bereich im Wetter-Element angezeigt. Die Überschrift können Sie zudem auch in der Eigenschaft **Überschrift** im Eigenschaftsfenster anpassen.

Wetter-Symbol-Design

Über die Eigenschaft Symbol-Design können Sie die Darstellung des Wetter-Symbols festlegen. Dabei können Sie zwischen den folgenden Darstellungsarten wählen:

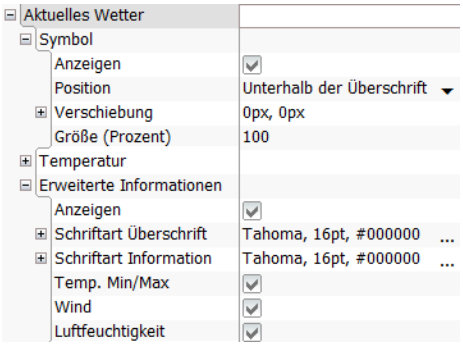
Symbol-Design	Darstellung
Klassisch	 Klassische Darstellung
Flat (farbig)	Flache, farbige Darstellung
Flat (dunkelgrau) Flat (weiß)	Flache, dunkelgraue oder weiße Darstellung

Anzeigeart – Aktuelles Wetter oder Wettervorhersage



In der Eigenschaft **Anzeigeart** stellen Sie ein, ob Sie das aktuelle Wetter oder die Vorhersage anzeigen möchten. Die Darstellung können Sie je nach Anzeigeart über die Eigenschaften **Aktuelles Wetter** und **Wettervorhersage** vornehmen. Um beides gleichzeitig darzustellen, platzieren Sie einfach zwei Wetter-Elemente mit der gleichen Ortschaft auf das Display und wählen für das erste die Anzeigeart „Aktuelles Wetter“ und für das zweite die Anzeigeart „Wettervorhersage“ aus.

Aktuelles Wetter



In der Eigenschaft **Aktuelles Wetter** legen Sie die Darstellung des aktuellen Wetters fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.

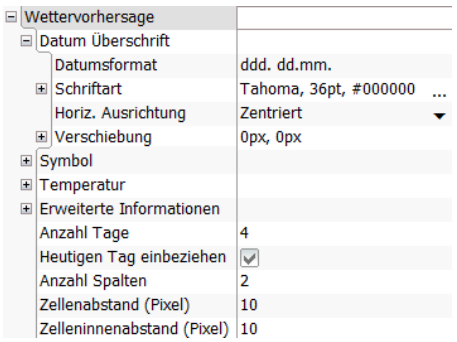
Unterhalb der Eigenschaft **Symbol** können Sie Position und Größe des Symbols (Bild mit Sonne, Wolken, Regen, usw.) einstellen.

Die Temperaturdarstellung (Position und Schriftart) legen Sie unterhalb der Eigenschaft **Temperatur** fest.

Über die Eigenschaft **Erweiterte Informationen** geben Sie an, ob Informationen zur Höchst- und Tiefsttemperatur, Wind und Luftfeuchtigkeit mit angezeigt werden sollen.

Wettervorhersage

Im Gegensatz zum aktuellen Wetter werden in der Wettervorhersage mehrere Rechtecke mit Informationen zum Wetter für die jeweiligen Tage dargestellt. Der Ort (bzw. die Überschrift) wird dabei oberhalb der Rechtecke angezeigt. Die Darstellung der Wettervorhersage legen Sie über die Eigenschaft **Wettervorhersage** fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen bzw. zu ändern.



In jedem Rechteck wird als Überschrift das Datum des jeweiligen Tages angezeigt. Unterhalb der Eigenschaft **Datum Überschrift** stellen Sie hierzu die Darstellung ein. Das **Datumsformat** wird dabei genau wie in der Eigenschaft **Zeitformat** innerhalb der Textuhr angegeben (siehe Textuhr).

Über die Eigenschaften **Symbol**, **Temperatur** und **Erweiterte Informationen** legen Sie wie auch im aktuellen Wetter die Darstellung der entsprechenden Informationen innerhalb des Rechteckes fest.

In der Eigenschaft **Anzahl Tage** stellen Sie ein, wie viele Tage der Wettervorhersage angezeigt werden sollen. Jeder Tag wird dabei als separates Rechteck dargestellt. Mit der Eigenschaft **Heutigen Tag einbeziehen** legen Sie fest, ob die Wettervorhersage mit dem heutigen oder morgigen Tag beginnen soll.

In der Eigenschaft **Anzahl Spalten** geben Sie an, auf wie viele Spalten die Rechtecke innerhalb des Wetter-Elements verteilt werden sollen. Wenn Sie die Anzahl der Spalten gleich der Anzahl der Tage einstellen, werden alle Rechtecke in einer Zeile, also horizontal verteilt. Geben Sie dagegen 1 als Spaltenanzahl ein, werden die Rechtecke in einer Spalte, also vertikal verteilt.

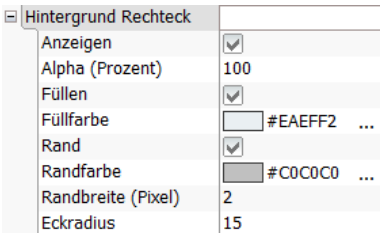
Über die Eigenschaft **Zellenabstand (Pixel)** legen Sie den Abstand zwischen den Rechtecken in Pixel fest. Mit der Eigenschaft **Zelleninnenabstand (Pixel)** geben Sie den Abstand zwischen den Informationen innerhalb des Rechtecks und dessen selbst an.

Temperatureinheit

In der Eigenschaft **Temperatureinheit** können Sie die Einheit der Temperaturangaben im Wetter-Element festlegen. Dabei können Sie zwischen „Celsius“, „Fahrenheit“ und „Kelvin“ wählen. Über die Eigenschaft **Temperatureinheit anzeigen** bestimmen Sie, ob die Temperatureinheit im Wetter-Element mit dargestellt werden soll.

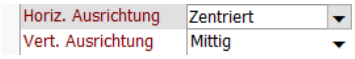
Hintergrund Rechteck

Über die Eigenschaft **Hintergrund Rechteck** können Sie die Darstellung des Hintergrund-Rechtecks im aktuellen Wetter bzw. aller Rechtecke in der Wettervorhersage festlegen. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die darunterliegenden Eigenschaften anzuzeigen. Sie können hier die Eigenschaften für Hintergrund und Rand der Rechtecke einstellen.

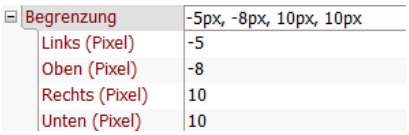


Ausrichtung und Begrenzung

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie die Wetteranzeige innerhalb der Rechtecke ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.).

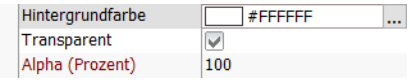


Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Wetter-Elements anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. zu ändern.



Hintergrundfarbe und Transparenz

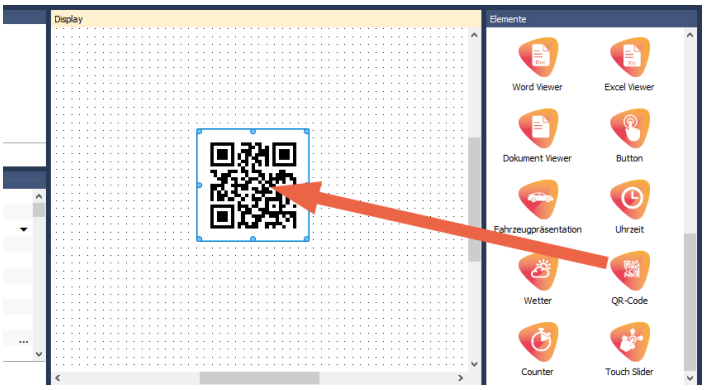
Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.



Proxy-Server

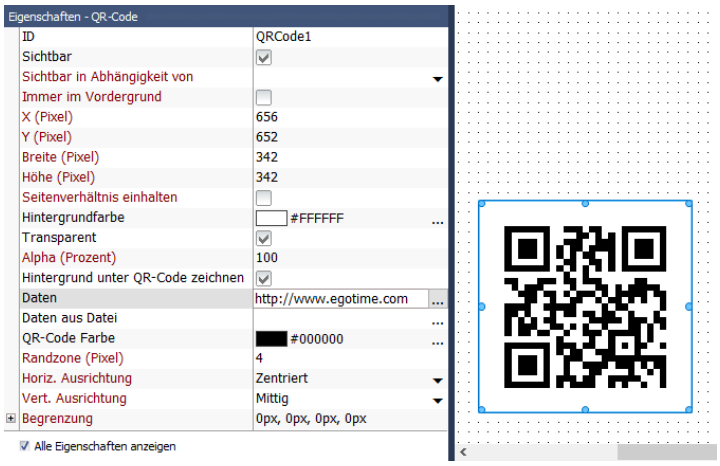
Informationen zur Einstellung eines Proxy-Servers finden Sie unter Proxy-Server.

6.6.26 QR-Code



Mit dem QR-Code-Element haben Sie die Möglichkeit, QR-Codes auf dem Display darzustellen. Betrachter Ihrer Präsentation können somit über einen QR-Code-Scanner Informationen wie Webseiten-Adressen, Telefonnummern, Termine, usw. direkt in Ihr Smartphone übernehmen. Auch die Übernahme von Daten aus einer externen Datei ist möglich. Der QR-Code aktualisiert sich automatisch, sollten sich die Daten der Datei ändern.

Um das QR-Code-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den QR-Code und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das QR-Code-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

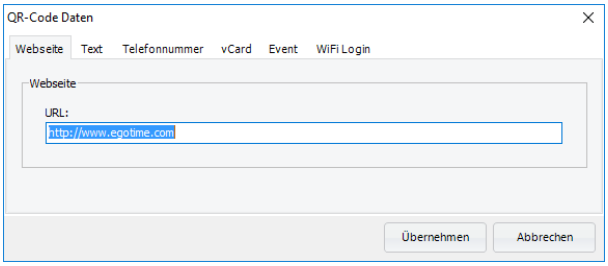
In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

QR-Code-Daten

In der Eigenschaft **Daten** können Sie die Daten für den QR-Code eingeben. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um den Dialog zur Eingabe zu öffnen:

6. Designer

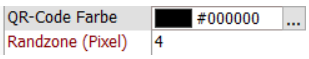


Diesen Dialog können Sie alternativ auch per Doppelklick auf das Elementfenster im Display-Bereich öffnen.

Wählen Sie den entsprechenden Reiter aus (Webseite, Text, Telefonnummer, usw.), um die Art der Daten für den QR-Code zu wählen. Im mittleren Bereich werden je nach Reiter die entsprechenden Eingabefelder eingeblendet, welche Sie mit dem Button „Übernehmen“ bestätigen. Bitte beachten Sie, dass die Daten für den WiFi Login nicht von jedem Smartphone-Betriebssystem übernommen werden können.

Über die Eigenschaft **Daten aus Datei** können Sie die Daten auch aus einer Datei anzeigen lassen. Geben Sie hierzu den Pfad und Dateinamen der Datei ein, bzw. klicken Sie auf den Button ..., um diese über einen Öffnen-Dialog auszuwählen. Wird die Datei während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW und aktualisiert den QR-Code. Wenn sich die Datei auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines Synchronisationstools (wie z. B. Dropbox oder TeamDrive) befindet, können Sie die Daten auch ferngesteuert über das Netzwerk oder Internet ändern.

QR-Code Farbe und Randzone



In der Eigenschaft **QR-Code Farbe** geben Sie die Farbe der QR-Code Pixel an. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Die Pixelfarbe sollte kontrastreich zum Hintergrund gewählt werden, damit der QR-Code vom Scanner gut lesbar ist. Weiterhin sollte eine ausreichend große Randzone gewählt werden, welche um den QR-Code platziert ist. Die Größe der Randzone können Sie in der Eigenschaft **Randzone (Pixel)** festlegen. Wir empfehlen eine Mindestgröße von 4 Pixeln. Die Farbe der Randzone bzw. des Hintergrunds legen Sie in der Eigenschaft **Hintergrundfarbe** fest.

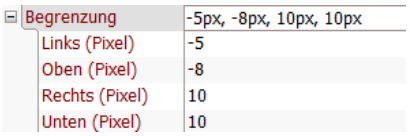
Hintergrundfarbe und Transparenz

Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds ändern. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft

Transparent entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Mit der Eigenschaft **Hintergrund unter QR-Code zeichnen** können Sie festlegen, ob der Hintergrund nur unter dem QR-Code selbst dargestellt werden soll. Hierzu muss die Eigenschaft **Transparent** aktiviert sein. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

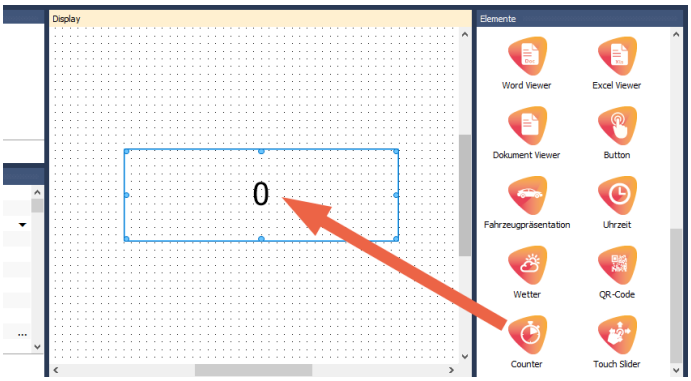
Ausrichtung und Begrenzung

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie den QR-Code innerhalb des Rechtecks ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.).



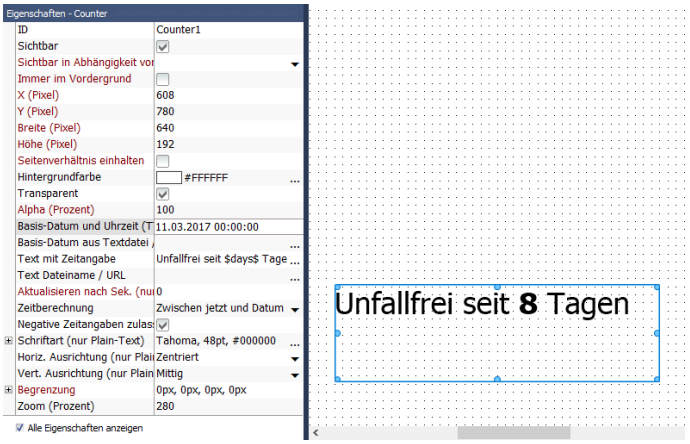
Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, die Abstände der Anzeige zum Rand des Element-Rechtecks anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. ändern.

6.6.27 Counter



Mit dem Counter-Element können Sie textbasierte Zähler auf Ihrem Display darstellen. Der Zähler basiert dabei auf dem aktuellen und einen von Ihnen vorgegebenen Zeitpunkt, wobei sich die Anzahl aus der Differenz der beiden Zeitpunkte ergibt. Die Anzahl kann dabei z. B. in Tagen, Stunden, Minuten, usw. dargestellt werden. Somit können Sie z. B. die Anzahl unfallfreier Tage in Ihrem Betrieb oder einen Countdown bis zu einem bestimmten Event anzeigen.

Um das Counter-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.

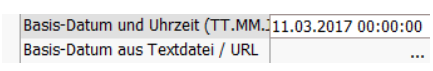


Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Counter und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Counter-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Basis-Datum und Uhrzeit



In der Eigenschaft **Basis-Datum und Uhrzeit** geben Sie den Zeitpunkt an, der für die Berechnung der Anzahl verwendet werden soll. Das hierfür verwendete Datum- und Uhrzeitformat ist:

Tag.Monat.Jahr Stunde:Minute:Sekunde

Alternativ können Sie das Datum auch aus einer Textdatei oder über eine URL laden. Tragen Sie hierzu den Dateinamen oder die URL in die Eigenschaft **Basis-Datum aus Textdatei / URL** ein. Befindet sich die Textdatei lokal auf der Festplatte, auf einem Netzlaufwerk oder im Verzeichnis eines

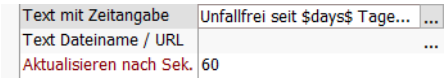
Synchronisationstools (z. B. Dropbox oder TeamDrive) und wird diese während der Präsentation geändert, erkennt dies DSSHOW automatisch und aktualisiert das Datum (bzw. Uhrzeit).

Wenn Sie eine URL als Quelle für das Datum angeben, können Sie über die Eigenschaft **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher das Datum (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. Bei einer Angabe von 0 Sekunden bzw. bei lokalen Textdateien wird diese Funktion nicht durchgeführt.

Folgende Datum- und Uhrzeitformate werden unterstützt:

Format	Beschreibung
TT.MM.JJJJ HH:NN:SS	Standardeingabe (Uhrzeit ist optional, kleinere Eingabefehler werden erkannt).
JJJJ-MM-TT HH:NN:SS	Das Datum und Uhrzeitformat muss genau in dieser Form angegeben werden (Anzahl und Stellen der Ziffern müssen eingehalten werden).
Unixzeit als Zahl (64-Bit)	Anzahl Sekunden seit dem 01.01.1970 00:00:00. Es können auch negative Zahlen verwendet werden (siehe hierzu Unixzeit Wikipedia).

Text mit Zeitangabe



Über die Eigenschaft **Text mit Zeitangabe** geben Sie den Text an, welcher während der Präsentation dargestellt werden soll. Klicken Sie hierzu auf den Button ..., um das Eingabefenster zu öffnen, über welches Sie den Text eingeben bzw. ändern können. Den Eingabe-Dialog können Sie alternativ auch per Doppelklick auf das Elementfenster im Display-Bereich öffnen.

In dem Eingabefenster haben Sie die Möglichkeit den Text entweder mit oder ohne Formatierungen zu gestalten. Wählen Sie hierzu im Bereich „Format“ entsprechend „Rich Text“ (mit Formatierungen) oder „Nur Text“ (ohne Formatierungen) aus. Bitte beachten Sie, dass bei Texten mit Formatierungen die Eigenschaften **Schriftart**, **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** bei der Darstellung nicht berücksichtigt werden.

Innerhalb des Textes können Sie Platzhalter zur Anzeige der Zeitangaben verwenden:

Platzhalter	Wird ersetzt durch
$days$	Anzahl Tage insgesamt
$months$	Anzahl Monate insgesamt
$years$	Anzahl Jahre insgesamt
$hours$	Anzahl Stunden insgesamt
$minutes$	Anzahl Minuten insgesamt
$seconds$	Anzahl Sekunden insgesamt
d	Tage (0-30)
dd	Tage (00-30) mit führender Null

6. Designer

m	Monate (0-11)
mm	Monate (00-11) mit führender Null
y	Jahre (0-...)
yy	Jahre (00-...) mit führender Null
$yyyy$	Jahre (0000-...) mit drei führenden Nullen
h	Stunden (0-23)
hh	Stunden (00-23) mit führender Null
n	Minuten (0-59)
nn	Minuten (00-59) mit führender Null
s	Sekunden (0-59)
ss	Sekunden (00-59) mit führender Null

Beispiel mit unfallfreien Tagen:

Tragen Sie als **Basis-Datum** den Zeitpunkt ein, an dem der letzte Unfall stattfand. Wählen Sie unter **Zeitberechnung** „Zwischen jetzt und Datum“ aus und geben folgenden Text ein:

Seit $days$ Tage(n) unfallfrei

Beispiel mit einem Countdown:

Tragen Sie als **Basis-Datum** einen zukünftigen Zeitpunkt ein, wählen unter **Zeitberechnung** „Zwischen Datum und jetzt“ aus und geben folgenden Text ein:

$days$ Tag(e) hh:nn:ss

Beispiel mit einem Geburtstag:

Tragen Sie als **Basis-Datum** Ihren Geburtstag ein, wählen unter **Zeitberechnung** „Zwischen jetzt und Datum“ aus und geben folgenden Text ein:

Mein Geburtstag war vor insgesamt:

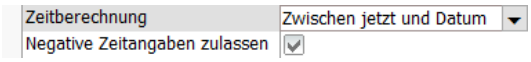
$days$ Tag(e) oder
$months$ Monat(e) oder
$years$ Jahr(e) oder
$hours$ Stunde(n) oder
$minutes$ Minute(n) oder
$seconds$ Sekunde(n)

oder:

y Jahr(en), m Monat(en), d Tag(en), h Stunde(n), n Minute(n), s Sekunde(n)

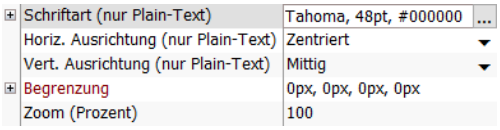
Alternativ können Sie den Text über die Eigenschaft **Text Dateiname / URL** auch aus einer Datei oder URL laden. Bei URLs können Sie über **Aktualisieren nach Sek. (nur bei URLs)** eine Zeit in Sekunden angeben, nach welcher der Text (seit dem letzten Download) erneut heruntergeladen werden soll. Bei einer Angabe von 0 Sekunden hat diese Eigenschaft keine Bedeutung.

Zeitberechnung



In der Eigenschaft **Zeitberechnung** geben Sie an, ob die zeitliche Differenz zwischen dem jetzigen und dem von Ihnen angegebenen Zeitpunkt oder umgekehrt berechnet werden soll. Je nach Auswahl können auch negative Zeitangaben auftreten. Über die Eigenschaft **Negative Zeitangaben zulassen** können Sie bestimmen, ob negative Zahlen dargestellt werden dürfen. Falls Sie diese Eigenschaft nicht setzen, werden negative Zeitangaben als 0 dargestellt.

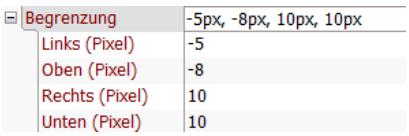
Textdarstellung



Über die Eigenschaft **Schriftart** legen Sie Art, Größe, Stil und Farbe des Textes fest. Klappen Sie hierzu die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf oder öffnen Sie das Schriftart-Dialogfenster über den Button ..., um die Schriftart zu ändern. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart nur bei Texten ohne Formatierungen (Nur Text) im Eigenschaftsfenster geändert werden kann.

In den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie den Text innerhalb des Counter-Elements ausrichten (z. B. links, mittig, unten, etc.). Diese Eigenschaft wirkt sich nur auf Texte ohne Formatierung (Nur Text) aus.

Über die Eigenschaft **Zoom (Prozent)** geben Sie den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung des Textes an.

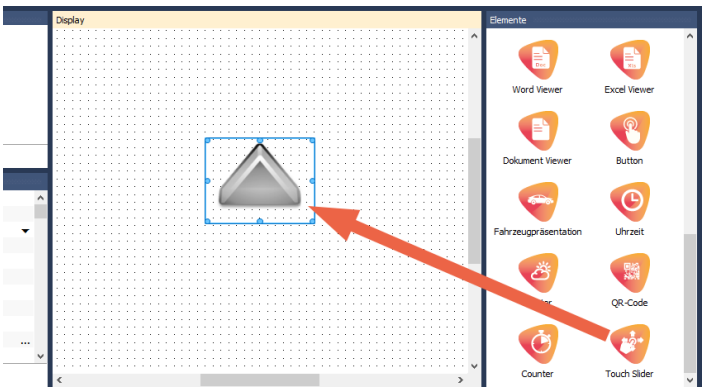


Die Eigenschaft **Begrenzung** ermöglicht es, Abstände des Textes zum Rand des Elements anzugeben. Die Angaben der Abstände sind in Pixel. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die gewünschten Abstände zu ändern.

6. Designer

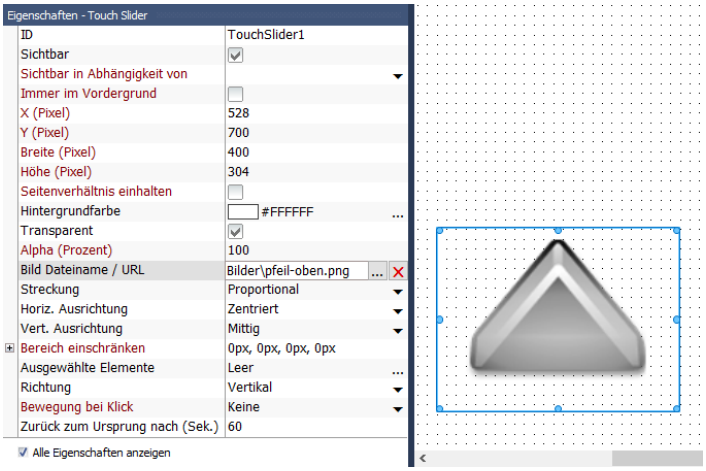
DSSHOW verwendet ab der Version 2.8.0 zur Darstellung der Inhalte die Skia-Grafikbibliothek. Dabei kann es zu Unterschieden bei der Darstellung des Textes im Vergleich zur Vorgängerversion kommen. Damit die Textdarstellung z.B. in älteren DSSHOW-Projekten unverändert bleibt, können Sie die Eigenschaft **Legacy rendering** setzen. In diesem Fall wird das Zeichnen von Text über die ursprüngliche Grafikbibliothek durchgeführt.

6.6.28 Touch Slider



Mit dem Touch Slider geben Sie dem Betrachter die Möglichkeit, beliebige Darstellungselemente auf dem Display per Touch oder Maus zu bewegen. Dabei werden von Ihnen ausgewählte Elemente mit dem Touch Slider verknüpft, die dadurch während der Präsentation durch „Ziehen“ des Touch Sliders bewegt werden können. Wenn Sie DSSHOW beispielsweise auf einem großen Hochkant-Display einsetzen, können Sie Anwendungen wie den Webbrowser nach oben oder nach unten verschiebbar machen und somit Ihre Anwendung barrierefrei gestalten.

Um das Touch Slider-Element zu verwenden, ziehen Sie mit der Maus das Icon aus der Liste der Elemente auf das Display.



Über das Eigenschafts-Fenster können Sie den Touch Slider und dessen Darstellung anpassen. Klicken Sie hierzu auf das Touch Slider-Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen bzw. dort zu ändern.

In den folgenden Abschnitten werden die Eigenschaften und deren Wirkung genauer erläutert.

Informationen zu den grundlegenden Eigenschaften eines Elements (bzgl. Bezeichnung, Sichtbarkeit, Position & Größe) finden Sie unter Eigenschaften für Darstellungselemente.

Bild und Bilddarstellung

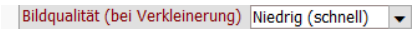
In der Eigenschaft **Bild Dateiname / URL** geben Sie den Dateinamen oder die URL des Bildes an, welches Sie im Touch Slider darstellen möchten. Verwenden Sie hierzu das Eingabefeld oder klicken Sie auf den Button ..., um das Bild über den Öffnen-Dialog auszuwählen.

Über die Eigenschaft **Streckung** legen Sie die Darstellung von Größe und Seitenverhältnis des Bildes innerhalb des Element-Rechtecks fest. Dabei haben die verschiedenen Einstellungen folgende Bedeutungen:

Streckung	Beschreibung
Proportional	Das Seitenverhältnis des Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird innerhalb des Bild-Elements ausgerichtet.
Verzerrt	Die Bildgröße ist gleich dem des Element-Rechtecks.
Keine	Das Bild wird in seiner ursprünglichen Größe dargestellt.

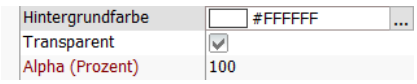
Mit den Eigenschaften **Horiz. Ausrichtung** und **Vert. Ausrichtung** können Sie das Bild innerhalb des Rechtecks ausrichten (links, mittig, unten, usw.).

Darstellung der Bildqualität bei Verkleinerung



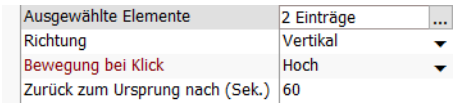
Wenn das verwendete Bild verkeinert dargestellt wird (in Breite und/oder Höhe kleiner als in der Bildoriginalgröße), wird dieses ggf. nicht optimal dargestellt. Hierzu kann die Eigenschaft **Bildqualität (bei Verkleinerung)** zur Verbesserung der Darstellung verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Performance bei höheren Bildqualitäten niedriger ist.

Hintergrundfarbe und Transparenz

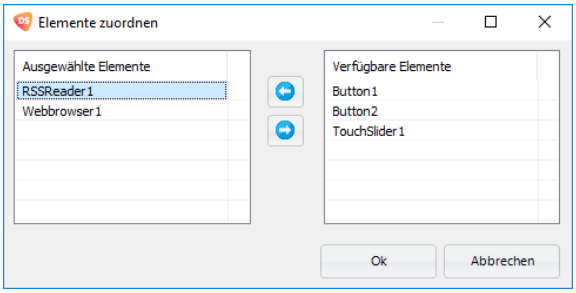


Über die Eigenschaft **Hintergrundfarbe** können Sie die Farbe des Hintergrunds im Touch Slider ändern. Klicken Sie auf den Button ... , um das Dialogfenster zur Einstellung der Farbe zu öffnen. Alternativ können Sie auch die Farbe direkt im Eigenschaftsfeld als HTML-Farbcode eingeben. Damit die Hintergrundfarbe angezeigt wird, müssen Sie den Haken in der Eigenschaft **Transparent** entfernen, da ansonsten alle darunterliegenden Elemente mit dargestellt werden. Über die Eigenschaft **Alpha** legen Sie in Prozent fest, welchen Grad an Durchsichtigkeit das Element besitzt. Bei einem Alpha-Wert von 0% ist das Element vollständig durchsichtig, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% vollständig sichtbar.

Darstellungselemente verknüpfen und bewegen



Über die Eigenschaft **Ausgewählte Elemente** können Sie die Darstellungselemente angeben, welche bei der Bewegung des Touch Sliders mitbewegt werden sollen. Klicken Sie auf den Button ..., um das Dialogfenster zur Auswahl der Elemente zu öffnen:



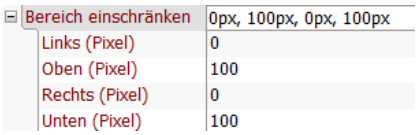
In der rechten Spalte sind alle verfügbaren Elemente der aktuellen Seite aufgelistet. Die rechte Spalte enthält die Elemente, welche über den Touch Slider mitbewegt werden sollen. Durch die Pfeil-Buttons in der Mitte können Sie die Elemente zwischen den Spalten bewegen.

Mit der Eigenschaft **Richtung** geben Sie die Richtung an, in der sich der Touch Slider bewegen darf. Dabei können Sie zwischen vertikaler, horizontaler oder beiden Richtungen auswählen.

Über die Eigenschaft **Bewegung bei Klick** können Sie einstellen, ob ein einzelner Klick oder Touch auf den Touch Slider eine Bewegung auslösen soll.

Wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur am Display stattfindet, bewegt sich der Touch Slider automatisch mit den ausgewählten Elementen an die ursprünglich eingestellte Position zurück. In der Eigenschaft **Zurück zum Ursprung nach (Sek.)** können Sie hierfür die Zeit in Sekunden festlegen. Wenn Sie diese Funktion nicht wünschen, tragen Sie 0 in die Eigenschaft ein.

Bewegungsbereich einschränken



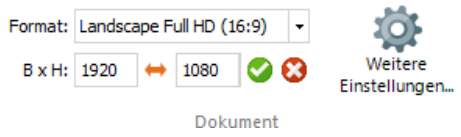
Über die Eigenschaft **Bereich einschränken** können Sie den Bewegungsbereich des Touch Sliders und dessen zugeordneten Elementen einstellen. Hierfür geben Sie die Abstände von den Seitenrändern des Displays in Pixel an. Klappen Sie die Eigenschaft über das ⊞ Symbol auf, um die Abstände anzuzeigen bzw. ändern.

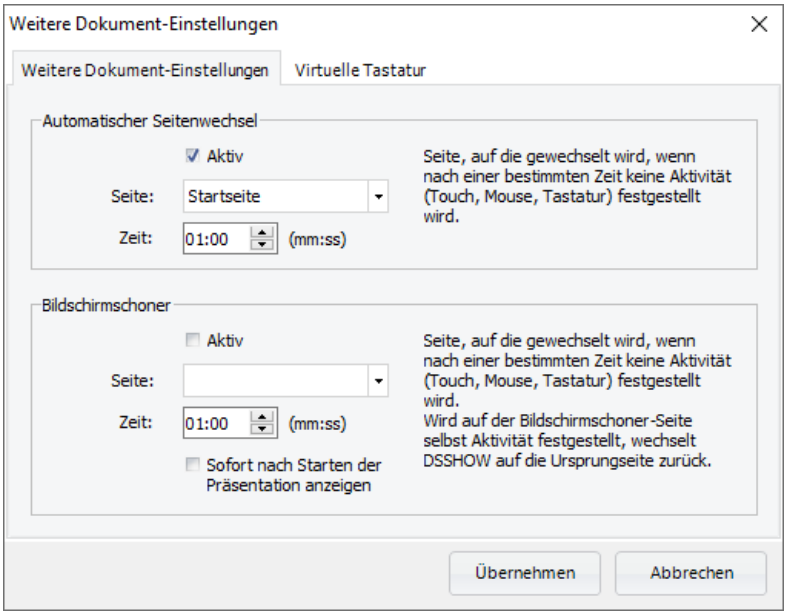
6.7 Weitere Dokument-Einstellungen

6.7.1 Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität

In DSSHOW haben Sie die Möglichkeit eine Seite (einen Screen) aus der Seitenverwaltung anzugeben, auf die automatisch gewechselt wird, wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr per Touch, Maus oder Tastatur am Display stattfindet. Damit können Sie z. B. in einer interaktiven Touch-Anwendung bewirken, dass immer eine Startseite angezeigt wird, wenn gerade niemand das Display verwendet.

Um den automatischen Seitenwechsel einzurichten, wechseln Sie auf den Reiter „Design“ und klicken im Menü-Band im Bereich Dokument auf den Button „Weitere Einstellungen…“. Es erscheint folgender Eingabedialog:





In dem oberen Bereich „Automatischer Seitenwechsel“ legen Sie die Seite fest, auf die gewechselt wird, wenn keine Aktivität mehr am Display stattfindet. Die Zeit nachdem der Wechsel durchgeführt werden soll, legen Sie dabei in Minuten und Sekunden fest. Die Funktion des automatischen Seitenwechsels können Sie über die Checkbox „Aktiv“ ein- und ausschalten.

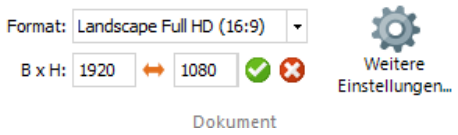
Zusätzlich können Sie auch den Bildschirmschoner aktivieren (siehe Bildschirmschoner). Die Zeit im Bildschirmschoner sollte dabei größer als die Zeit im automatischen Seitenwechsel gewählt werden. Damit bewirken Sie, dass bei einer Inaktivität am Display immer zuerst die Startseite und danach die Seite mit dem Bildschirmschoner angezeigt wird.

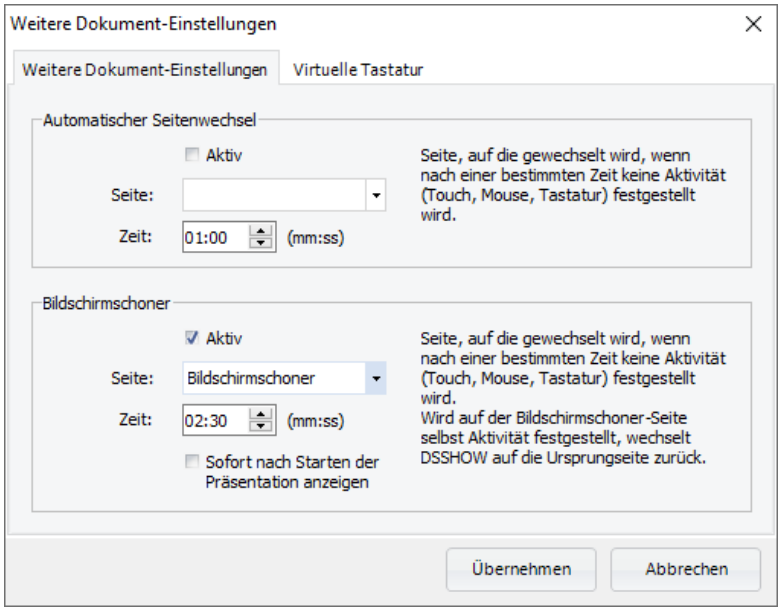
6.7.2 Bildschirmschoner

In DSSHOW haben Sie die Möglichkeit, in Ihrem interaktiven Projekt einen Bildschirmschoner einzurichten. Dabei geben Sie eine Seite (einen Screen) aus der Seitenverwaltung an, welche für den Bildschirmschoner verwendet werden soll. Wenn eine bestimmte Zeit keine Aktivität mehr am Display stattfindet (Touch, Maus, Tastatur), wechselt DSSHOW automatisch auf die eingestellte Seite. Sobald ein Nutzer das Display wieder bedient, wechselt DSSHOW auf die vorher dargestellte Seite zurück.

Wir empfehlen auf der Bildschirmschoner-Seite bildschirmfüllend bewegte Bilder (z. B. eine Bildershow oder Videos in einer Endlosschleife) anzuzeigen, um Display-Effekte wie Image Persistence, Image Burn-in und Image Sticking zu verhindern.

Um den Bildschirmschoner einzurichten, wechseln Sie auf den Reiter „Design“ und klicken im Menü-Band im Bereich Dokument auf den Button „Weitere Einstellungen…“. Es erscheint folgender Eingabedialog:





Im unteren Bereich „Bildschirmschoner“ legen Sie die Seite fest, auf die gewechselt wird, wenn keine Aktivität mehr am Display stattfindet. Die Zeit, nachdem der Wechsel durchgeführt werden soll, legen Sie dabei in Minuten und Sekunden fest. Die Bildschirmschoner-Funktion können Sie über die Checkbox „Aktiv“ ein- und ausschalten. Zusätzlich können Sie angeben, dass der Bildschirmschoner einmalig nach Starten der Präsentation sofort angezeigt werden soll.

Wenn Sie mehrere Player-PC in einem Netzwerk verwenden, können Sie auch pro Player-PC eine separate Bildschirmschoner-Seite einrichten (siehe hierzu Displays / Player-PC verwalten).

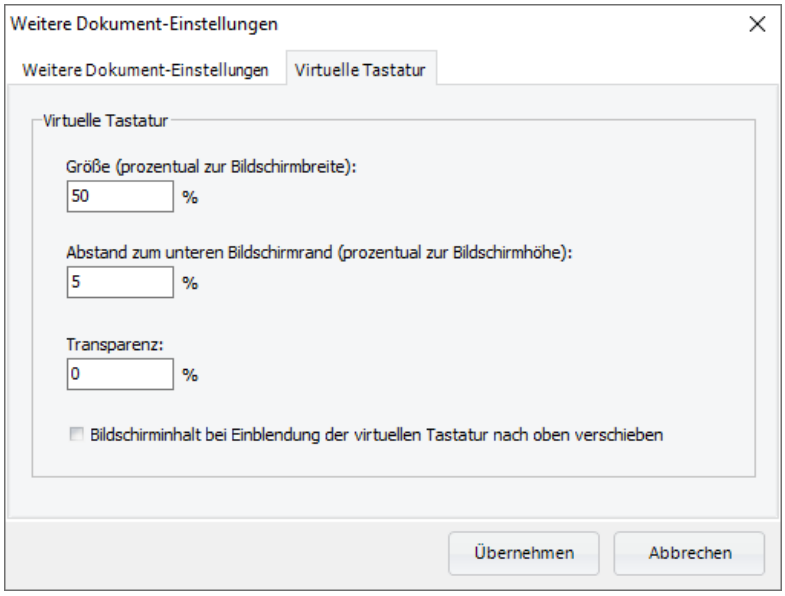
6. Designer

Die Funktion des automatischen Seitenwechsels wird unter Automatischer Seitenwechsel bei Inaktivität beschrieben.

6.7.3 Virtuelle Tastatur

In DSSHOW haben Sie die Möglichkeit, in Ihrem interaktiven Projekt eine virtuelle Tastatur einzublenden (z.B. über das Webbrowser-Element). Das ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie ein Touchdisplay einsetzen und keine physikalische Tastatur zur Texteingabe verwenden möchten.

Um die Einstellungen für die virtuelle Tastatur zu ändern, wechseln Sie auf den Reiter „Design“ und klicken im Menü-Band im Bereich Dokument auf den Button „Weitere Einstellungen…“. Wechseln Sie nun im Eingabedialog auf den Reiter „Virtuelle Tastatur“:



Sie können nun hier Größe, Position und Transparenz der virtuellen Tastatur einstellen.

Zudem können Sie festlegen, ob bei Einblendung der Tastatur der Bildschirminhalt (alle Elemente des aktuellen Screens) nach oben verschoben werden sollen. Wird die Tastatur wieder ausgeblendet, werden auch alle zuvor verschobenen Elemente wieder an Ihre ursprüngliche Position gesetzt.

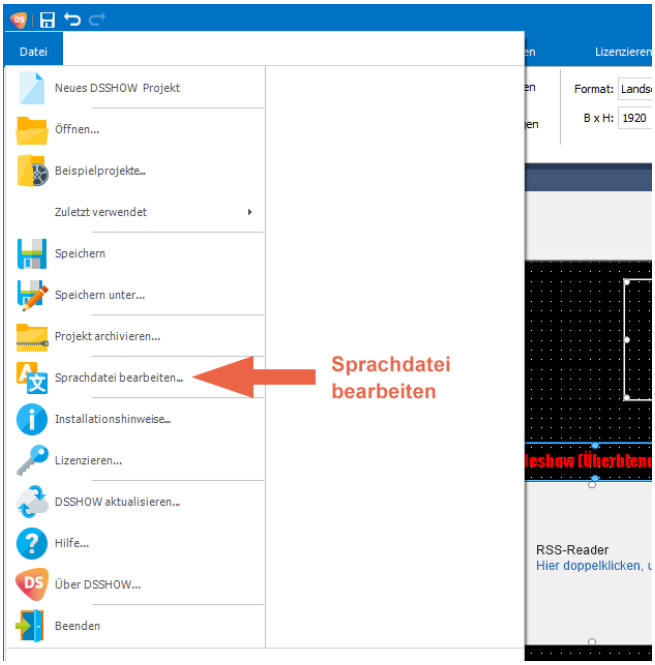
6.8 Mehrsprachigkeit

6.8.1 Sprachen anlegen und bearbeiten

DSSHOW ermöglicht auf einfache Art und Weise ein Projekt mehrsprachig zu gestalten. Anstatt den Text direkt in den Elementen einzugeben und dann für jede Sprache den Screen zu duplizieren, wird in der Elementeigenschaft **Sprach-ID** eine Text-ID ausgewählt, zu der Texte in verschiedenen Sprachen hinterlegt sind.

Die Sprachen und dazugehörigen Texte werden in einer separaten Datei „languages.xlsx“ im Excel-Format eingegeben, welche im gleichen Ordner wie die Projekt-Datei abgelegt wird.

Um die Datei zu bearbeiten, klicken Sie auf den Hauptreiter „Datei“ und dann den Punkt „Sprachdatei bearbeiten“:



Falls die Datei noch nicht vorhanden ist, können Sie diese von DSSHOW anlegen lassen. In dieser sind dann bereits die Sprachen Deutsch und Englisch mit jeweiligen Sprach-IDs für z.B. Monats- und Wochentagsbezeichnungen enthalten, welche im z.B. im Uhrzeit- oder Schedule-Element verwendet werden.

Für die Bearbeitung der Datei benötigen Sie eine separate Software. Hierfür können Sie z.B. Microsoft Excel oder LibreOffice Calc verwenden. Wenn Sie Änderungen in der Datei vornehmen, wird das von DSSHOW automatisch erkannt und neu geladen.

6. Designer

Die Sprachdatei ist folgendermaßen aufgebaut:

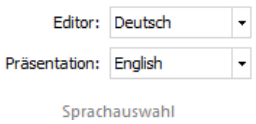
top	**lang:de:Deutsch**	**lang:en:English**
id:LOGIN_HEADLINE	Besucheranmeldung	Visitor registration
id:NAME	Name	Name
id:FIRSTNAME	Vorname	Firstname
id:CALL_INFO	Bei Fragen rufen Sie Ihren Ansprechpartner im Fachbereich an.	For questions or no ID, call your contact at the department.
id:PERSONAL_DATA	Persönliche Daten	Personal data
id:IMAGE	Bild	Image

Die erste Zeile enthält Informationen darüber, welche Sprachen zur Verfügung gestellt werden. Gekennzeichnet werden diese über das Präfix „lang:“ gefolgt von einem Sprachcode (z.B. ISO 639-1) mit Doppelpunkt und dem Namen der Sprache.

Jede weitere Zeile enthält in der ersten Spalte die Sprach-ID, die z.B. im Text- oder Button-Element in der Eigenschaft **Sprach-ID** ausgewählt werden kann. Eine ID wird mit dem Präfix „id:“ gekennzeichnet. Die folgenden Spalten enthalten den Text in der jeweiligen Sprache.

Um eine neue Sprache hinzuzufügen, fügen Sie einfach eine neue Spalte hinzu.

6.8.2 Aktuelle Sprache festlegen / wechseln



Die beim Start der Präsentation zu verwendende Sprache können Sie im Auswahlfeld „Präsentation“ (Hauptreiter „Einstellungen“ im Bereich „Sprachauswahl“) festgelegen.

Um die Sprache während der Präsentation zu ändern, können Sie das Button- oder Gestensteuerungselement verwenden. Geben Sie hierzu in der Eigenschaft **Sprache ändern** die zu wechselnde Sprache an. Z.B. können Sie so auf dem Startscreen eine Sprachauswahl mit Flaggen realisieren.

6.8.3 Mehrsprachigkeit in Elementen verwenden

Um einen Text aus der Sprachdatei in einem Element anzuzeigen,

weisen Sie in der Eigenschaft **Sprach-ID** die jeweilige ID zu. Dies wird aktuell in folgenden Elementen unterstützt:

- Text
- Text Scroller
- Button

Des Weiteren können Platzhalter in Dateinamen von Dokumenten verwendet werden, um diese in einer bestimmten Sprache anzuzeigen. Z.B. können Sie mehrere PDF-Dateien in verschiedenen Sprachen hinterlegen und diesen im Dateinamen hinten den Sprachcode hinzufügen:

- sicherheitsunterweisung_de.pdf
- sicherheitsunterweisung_en.pdf
- sicherheitsunterweisung_it.pdf

Tragen Sie nun im Element PDF Viewer in der Eigenschaft **PDF Dateiname** sicherheitsunterweisung_{{LANGUAGE_CODE}}.pdf ein. Während der Präsentation wird der Platzhalter {{LANGUAGE_CODE}} durch den Sprachcode der aktuell ausgewählten Sprache ersetzt.

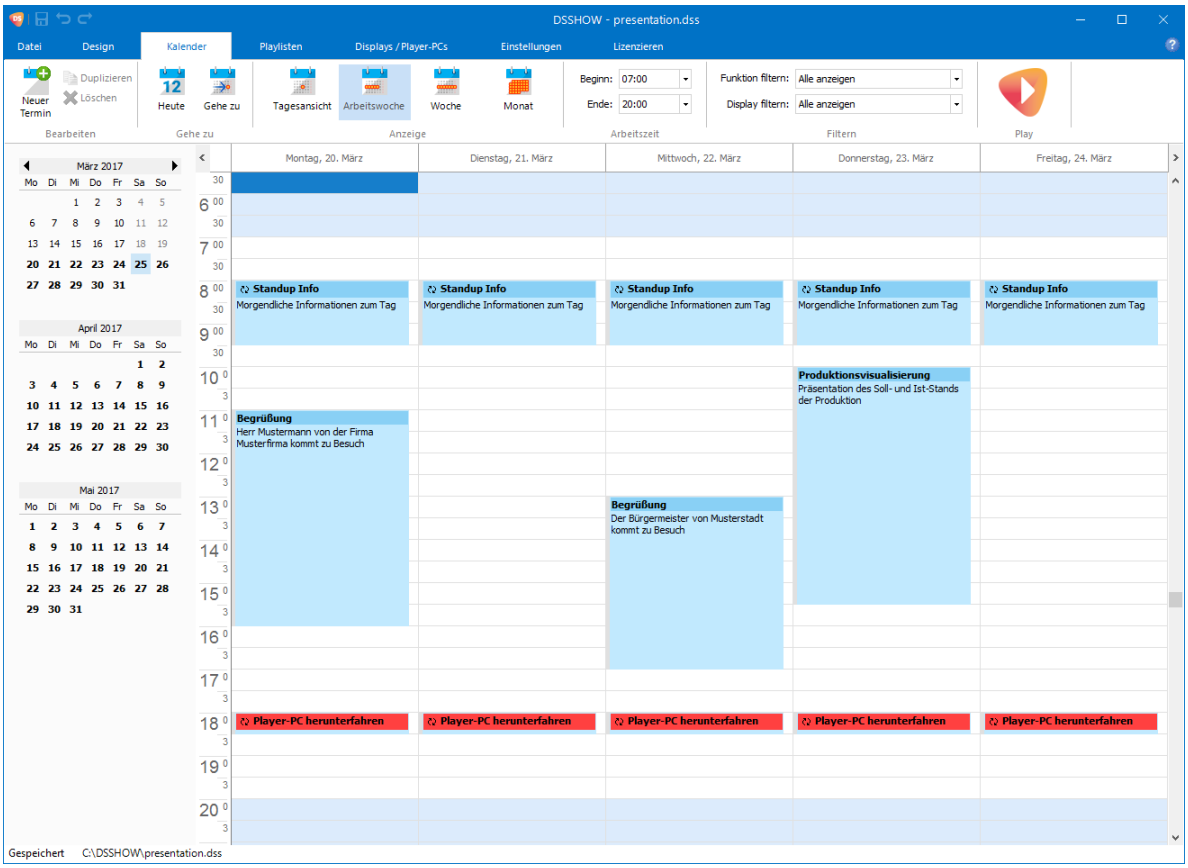
Folgende Platzhalter können verwendet werden:

Platzhalter	**Beschreibung**
{{LANGUAGE}}	Führt die Ersetzung mit den Namen der aktuell ausgewählten Sprache durch.
{{LANGUAGE_CODE}}	Führt die Ersetzung mit den Sprachcode der aktuell ausgewählten Sprache durch.
{{LANGUAGE_ID_***SPRACH_ID***}}	Führt die Ersetzung mit dem Text zu einer Sprach-ID aus der aktuell ausgewählten Sprache durch.

7 Kalender

7.1 Übersicht

Über den Reiter „Kalender“ können Sie Termine und Terminserien zur zeitlichen Steuerung Ihrer Präsentation oder zur Anzeige im Schedule-Element anlegen und bearbeiten. Auch das zeitgesteuerte Herunterfahren Ihrer Player-PC ist über den Kalender möglich.



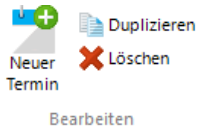
In der mittleren Ansicht können Sie Termine hinzufügen, bearbeiten und löschen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in diesen Bereich, um über das Pop-up-Menü neue Termine hinzuzufügen und zu bearbeiten. Durch Ziehen mit der Maus am Termin können Sie den Zeitpunkt und die Länge dessen auch direkt in der Ansicht ändern.

Im linken Bereich befindet sich eine Drei-Monats-Ansicht, über die einzelne Tage, Wochen oder Monate ausgewählt werden können. Tage, welche Termine enthalten, werden fettmarkiert dargestellt.

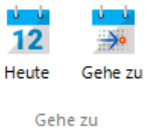
7. Kalender

Über das Menü-Band im oberen Bereich können Sie neue Termine hinzufügen, bzw. entfernen und Einstellungen für die Kalenderansicht vornehmen.

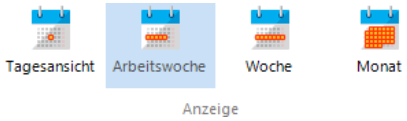
Im Bearbeiten-Bereich können Sie neue Termine hinzufügen oder einen ausgewählten Termin duplizieren oder löschen. Alternativ können Sie auch das Pop-up-Menü in der Kalenderansicht verwenden. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf einen Termin oder in einen leeren Bereich, um das Pop-up-Menü anzuzeigen.



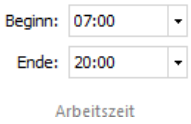
Über den Gehe zu-Bereich können Sie in der Kalenderansicht zu einem bestimmten Tag springen. Dabei können Sie einen bestimmten Tag wählen („Gehe zu“-Button) oder einfach auf den heutigen Tag springen („Heute“-Button).



Im Anzeige-Bereich können Sie die Kalenderansicht ändern. Dabei können Sie zwischen der Tagesansicht, Arbeitswoche, Wochen- und Monatsansicht wählen.



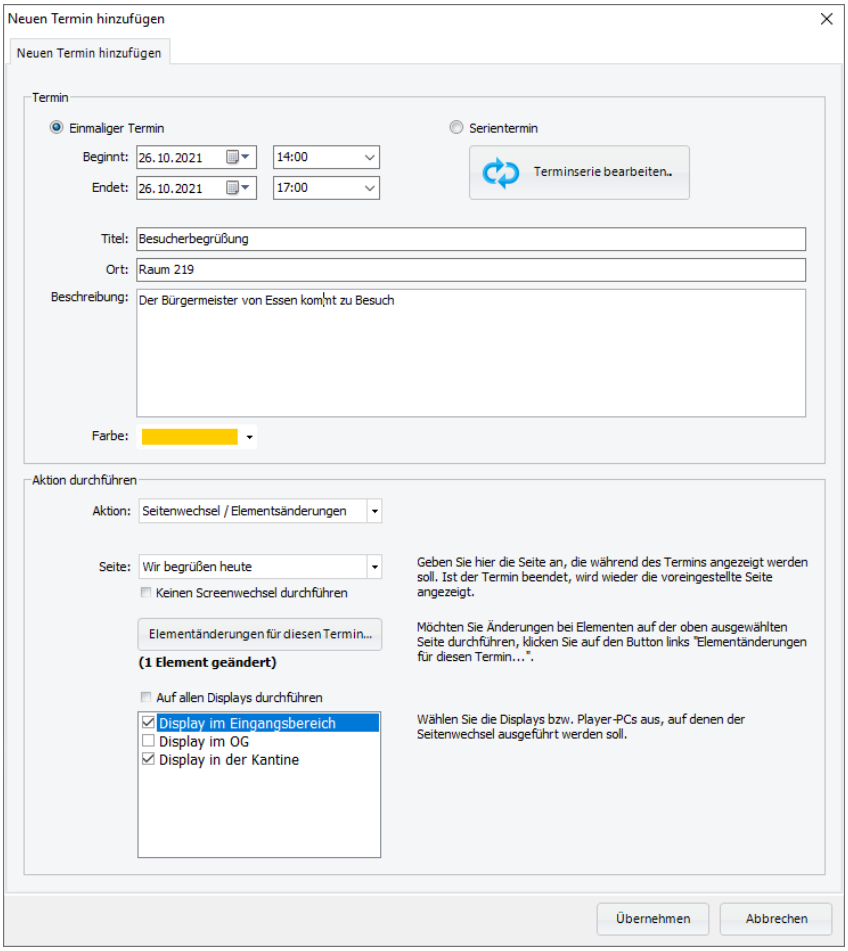
Über den Arbeitszeit-Bereich können Sie grafisch die Arbeitszeit für die Kalenderansicht einstellen. Die Bereiche innerhalb der Arbeitszeit werden weiß und Bereiche außerhalb der Arbeitszeit hellblau dargestellt. Außer der grafischen Darstellung hat die Arbeitszeit für DSSHOW keine Bedeutung.



Im Filtern-Bereich können Sie Termine nach Funktion und Display filtern. Möchten Sie z.B. alle Termine, welche einen Seitenwechsel auf dem Display „Eingangsbereich“ durchführen, wählen Sie in Funktion filtern „Änderungen“ und Display filtern „Eingangsbereich“ aus.

7.2 Termine anlegen und bearbeiten

Um einen neuen Termin hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Kalenderansicht und wählen im Pop-up-Menü den Eintrag „Neuer Termin…“. Es erscheint folgender Eingabe-Dialog:



In dem oberen Bereich „Termin“ geben Sie den Start- und End-Zeitpunkt des Termins ein. Weiterhin können Sie einen Titel, Ort, Beschreibung und eine Farbe für den Termin angeben.

Sie können den Termin auch in einen Serientermin umwandeln, indem Sie die Option „Serientermin“ auswählen und diesen über den Button „Terminserie bearbeiten…“ bearbeiten. Serientermine werden unter Terminserien anlegen und bearbeiten genauer erläutert.

Im unteren Bereich geben Sie die Aktion an, welche zum Termin durchgeführt werden soll. In dem Dropdown-Menü können Sie folgende Aktionen auswählen:

- Seitenwechsel / Elementsänderungen:
  Über diese Aktion können Sie eine bestimmte Seite aus der Seitenverwaltung auswählen, die während des Termins angezeigt werden soll. Darüber hinaus können Sie Änderungen an den Darstellungselementen auf der ausgewählten Seite vornehmen, in dem Sie auf den Button

„Elementsänderungen für diesen Termin...“ klicken. Wenn Sie ausschließlich Änderungen an den Elementen vornehmen möchten, ohne dass ein Seitenwechsel stattfinden soll, wählen Sie die Option „Keinen Screenwechsel durchführen“ aus. Dadurch ist es z.B. möglich bestimmte Dokumente (z.B. PDF) zeitgesteuert beim Abspielen einer Playlist anzuzeigen.

- Playlist starten
  Über diese Aktion können Sie eine bestimmte Playlist aus den Playlisten auswählen, die während des Termins abgespielt werden soll.

- Termin im Schedule-Element
  Der Termin soll im Schedule-Element angezeigt werden (siehe Datenquelle DSSHOW-Kalender).

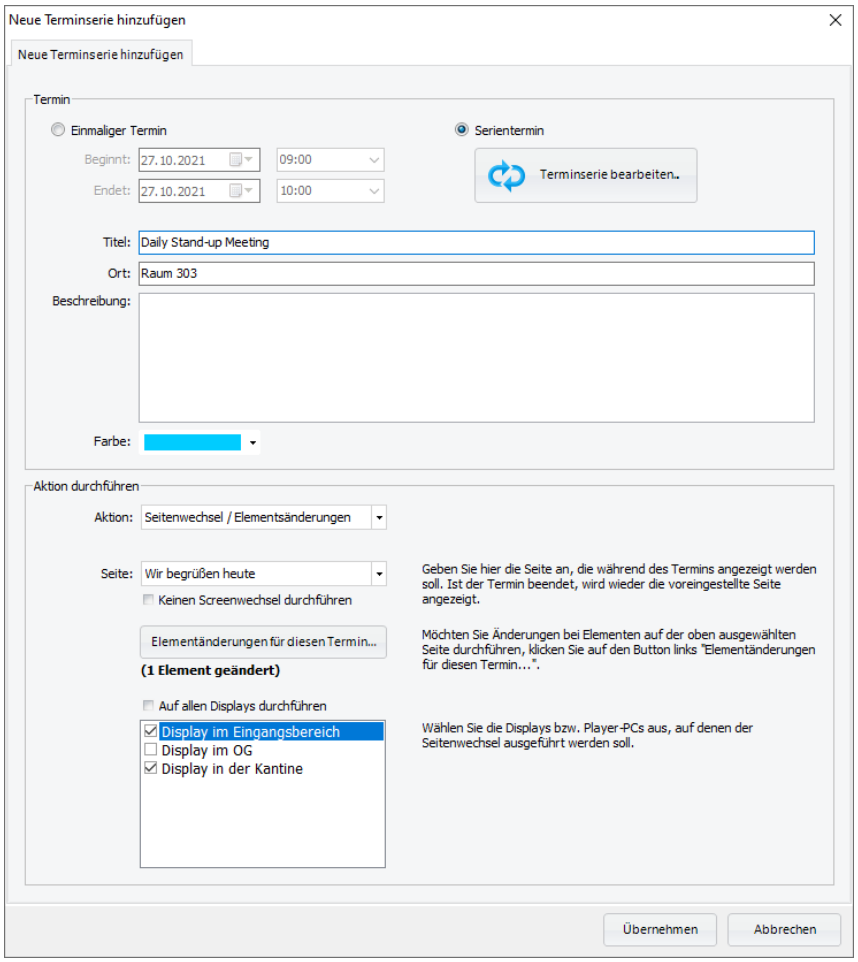
- PC neu starten / herunterfahren
  Sie können hier bestimmen, ob der PC neu gestartet oder heruntergefahren werden soll.

Wenn Sie DSSHOW in einem Netzwerk betreiben, können Sie in der Displayübersicht die Displays bzw. Player-PC auswählen, auf denen der Seitenwechsel oder das Herunterfahren des PC durchgeführt werden soll (siehe auch Displays / Player-PCs verwalten).

Damit der Termin an die Player-PC in Ihrem Netzwerk übertragen wird, klicken Sie auf den Button „Übernehmen“ und speichern dann das gesamte DSSHOW-Projekt. DSSHOW erkennt die Änderung auf den Player-PC automatisch und übernimmt die neuen bzw. bearbeiteten Termine.

7.3 Terminserien anlegen und bearbeiten

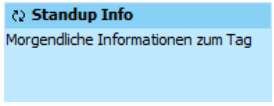
Um einen neuen Serientermin hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Kalenderansicht und wählen im Pop-up-Menü den Eintrag „Neue Terminserie…“. Es erscheint folgender Eingabe-Dialog:



Im oberen Bereich „Termin“ können Sie über den Button „Terminserie bearbeiten…“ den Serientermin bearbeiten. Weiterhin können Sie einen Titel, Ort, Beschreibung und eine Farbe für den Termin angeben.

Den Serientermin können Sie auch in einen einmaligen Termin umwandeln, indem Sie die Option „Einmaliger Termin“ auswählen. Einmalige Termine, Änderungen an diesen bzw. die Funktion des Herunterfahrens des PC, werden unter Termine anlegen und bearbeiten genauer erläutert.

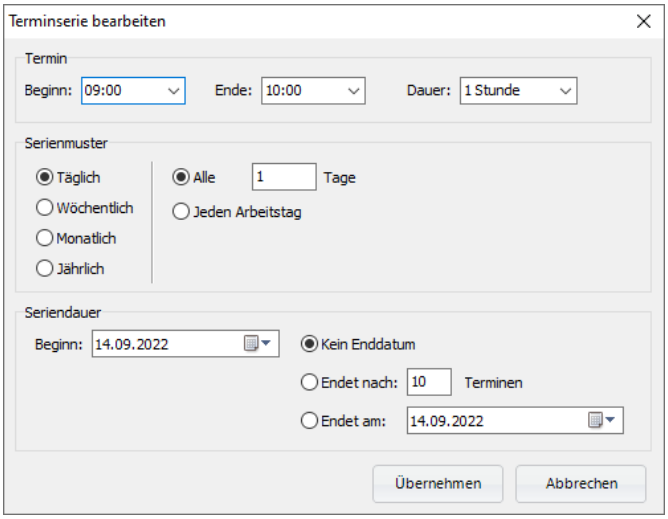
Serientermine werden im Kalender mit dem Symbol 🗘 gekennzeichnet. Wenn Sie einen Serientermin im Nachhinein bearbeiten, können Sie auswählen, ob Sie den einzelnen Termin oder die gesamte Terminserie ändern



möchten. Bei der Änderung eines einzelnen Serientermins, wird dieser im Kalender mit dem Symbol 🔗 und somit als Ausnahme gekennzeichnet.

Damit die Änderungen an den Terminen an die Player-PC in Ihrem Netzwerk übertragen werden, müssen Sie Ihr DSSHOW-Projekt speichern. DSSHOW erkennt die Änderung auf den Player-PC automatisch und übernimmt die neuen bzw. bearbeiteten Termine.

Klicken Sie nun auf den Button „Terminserie bearbeiten…“, um folgendes Dialog-Fenster anzuzeigen:



Im Bereich „Termin“ tragen Sie die Start- und End-Uhrzeit bzw. die Dauer des Serientermins ein.

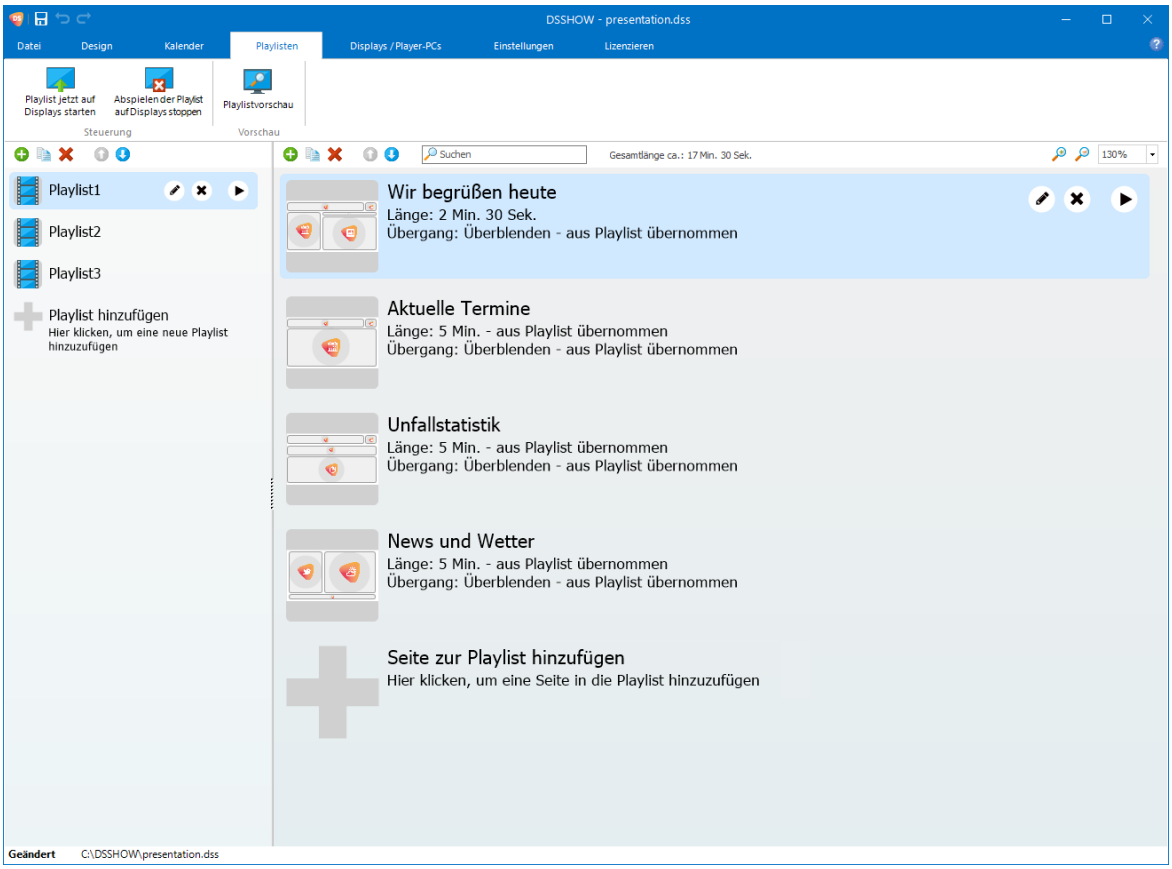
Über das Serienmuster legen Sie fest, wie die Terminserie wiederholt werden soll. Dabei können sich die Termine täglich, wöchentlich, monatlich und jährlich wiederholen.

Im Bereich „Seriendauer“ können Sie den Zeitraum festlegen, indem das Serienmuster wiederholt werden soll.

8 Playlisten

8.1 Übersicht

Eine Playlist ermöglicht die Anzeige von Seiten (aus der Seitenverwaltung) in einer beliebigen Abspielreihenfolge. Über den Reiter „Playlisten“ können Sie Playlisten anlegen und bearbeiten.

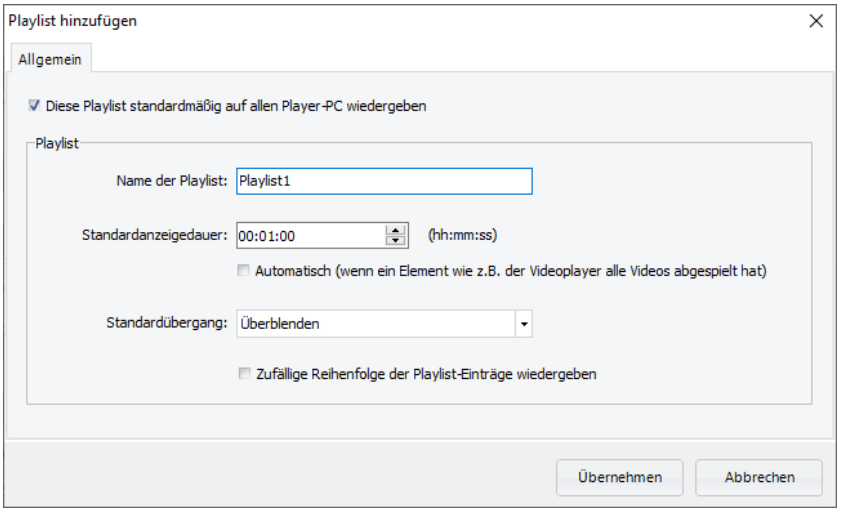


In der linken Spalte können Sie Ihre Playlisten verwalten, wobei Sie die Möglichkeit haben, mehrere Playlisten anzulegen. Somit können Sie z.B. unterschiedliche Playlisten auf bestimmten Displays / Player-PCs anzeigen oder unterschiedliche Playlisten zeitgesteuert über den Kalender zu starten.

In der rechten Spalte legen Sie die Seiten (aus der Seitenverwaltung), deren Reihenfolge und Anzeigedauer fest, welche in der ausgewählten Playlist angezeigt werden sollen.

8.2 Playlist anlegen und bearbeiten

Um eine neue Playlist anzulegen, klicken Sie in der linken Spalte auf das Pluszeichen „Playlist hinzufügen“. Es erscheint folgender Dialog:



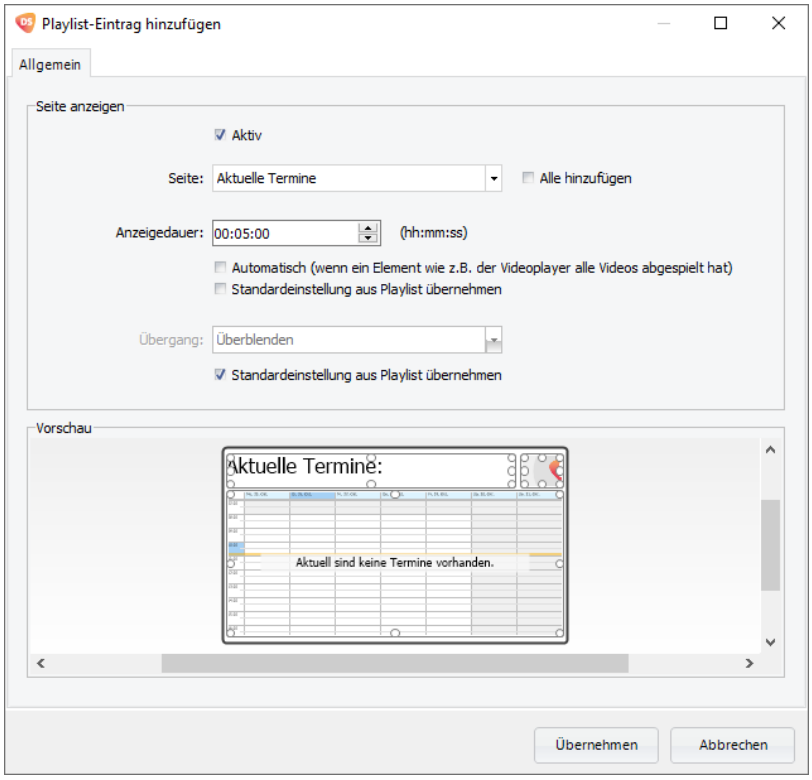
Mit der Checkbox „Diese Playlist standardmäßig auf allen Player-PC wiedergeben“ können Sie angeben, ob beim Starten der Präsentation diese Playlist auf allen Player-PC sofort gestartet werden soll. Falls Sie auf Ihren Player-PCs unterschiedliche Playlisten anzeigen möchten, können Sie dies unter Displays / Player-PCs verwalten einstellen.

Im Bereich „Playlist“ legen Sie den Namen der Playlist, die Standardanzeigedauer einer Seite und den Standardübergangseffekt zur nächsten Seite fest. Die Anzeigedauer und den Übergang können Sie auch für jede Seite separat angeben (siehe unten „Playlist-Eintrag hinzufügen“).

Über die Checkbox „Zufällige Reihenfolge der Playlist-Einträge wiedergeben“ können Sie festlegen, ob die Seiten in Ihrer Playlist in zufälliger Reihenfolge angezeigt werden sollen. Ist die Checkbox nicht gesetzt, werden die Seiten in der Reihenfolge angezeigt, in der sie angelegt wurden.

Klicken Sie nun auf „Übernehmen“, um die Playlist anzulegen. Im rechten Bereich der Übersicht können Sie nun Seiten zur Playlist hinzufügen, welche Sie anzeigen möchten. Klicken Sie hierzu auf das Pluszeichen „Screen zur Playlist hinzufügen“. Es erscheint folgender Dialog:

8. Playlisten



Im oberen Bereich „Seite anzeigen“, können Sie über die Checkbox „Aktiv“ festlegen, ob die Seite beim Abspielen der Playlist berücksichtigt werden soll. Entfernen Sie den Haken, wird dieser Playlist-Eintrag beim Abspielen übersprungen.

In der Dropdown-Box „Seite“ legen Sie die anzuzeigende Seite fest. Die Vorschau im unteren Bereich erleichtert dabei die Auswahl. Alternativ können Sie über die Checkbox „Alle hinzufügen“ auch alle verfügbaren Seiten „in einem Rutsch“ hinzufügen.

Über die Anzeigedauer legen Sie fest, wie lange die Seite angezeigt werden soll. Mit der Checkbox „Automatisch“ können Sie zudem angeben, ob der Wechsel zum nächsten Eintrag erst dann erfolgen soll, falls ein Element (z.B. der Videoplayer oder Dokument Viewer) auf der anzuzeigenden Seite die Wiedergabe beendet hat. Wenn Sie den automatischen Wechsel auswählen, können Sie eine maximale Anzeigedauer festlegen, nach der spätestens der Wechsel auf den nächsten Playlist-Eintrag erfolgen soll. Folgende Elemente unterstützen den automatischen Wechsel:

- Bildershow
- Videoplayer
- Webbrowser
- PDF Viewer
- Word Viewer
- Dokument Viewer

8. Playlisten

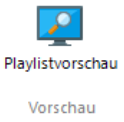
Falls sich mehrere Elemente auf der Seite befinden, löst

das Element den Wechsel aus, welches die Wiedergabe zuerst beendet. Möchten Sie, dass bestimmte Elemente keinen Wechsel auslösen, können Sie dies im Element in der Eigenschaft **Nächster Playlist-Eintrag nach Durchlauf** festlegen, in dem Sie dort den Haken entfernen.

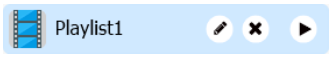
Mit der Checkbox „Standardeinstellung aus Playlist übernehmen“ (im obigen Dialog) können Sie angeben, ob die Anzeigedauer bzw. der automatische Wechsel aus den Standardeinstellungen der Playlist übernommen werden sollen.

In der Dropdown-Box „Übergang“ legen Sie den Übergangseffekt zur nächsten Seite fest. Auch hier können Sie die Standardeinstellung aus der Playlist übernehmen, in dem Sie die Checkbox „Standardeinstellung aus Playlist übernehmen“ setzen.

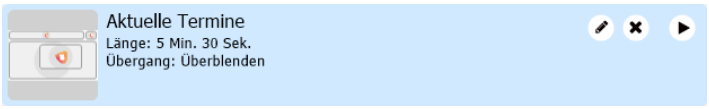
Klicken Sie nun auf „Übernehmen“, um den Playlist-Eintrag anzulegen.



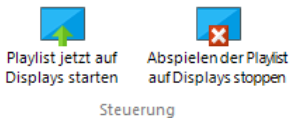
Um zu prüfen, ob die Playlist wie gewünscht abgespielt wird (z.B. die Anzeigedauern ausreichend eingestellt sind oder ein bestimmtes Element den automatischen Wechsel zum nächsten Playlisteintrag auslöst), können Sie die Playlistvorschau verwenden. Wählen Sie hierzu die entsprechende Playlist aus und klicken im Menü-Band auf „Playlistvorschau“. Alternativ können Sie auch auf das Play-Icon der ausgewählten Playlist klicken:



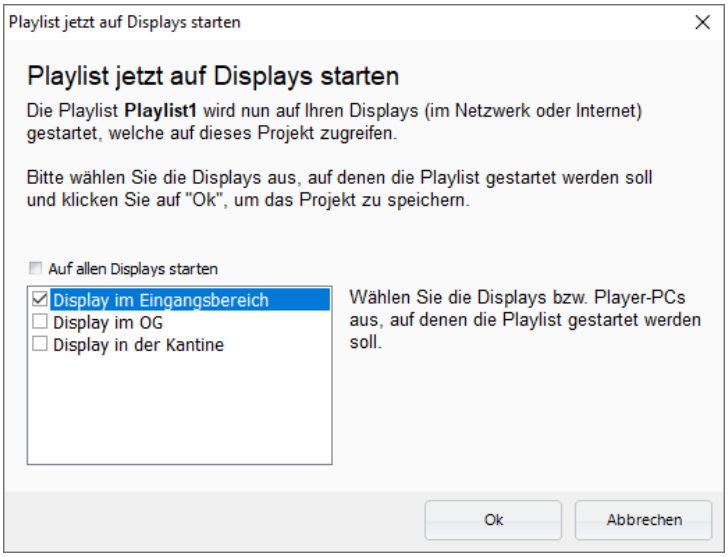
Sie können auch die Playlistvorschau ab einem bestimmten Playlist-Eintrag starten, in dem Sie auf das Play-Icon im Eintrag klicken:



8.3 Fernsteuerung



Im Menü-Band im Bereich „Steuerung“ haben Sie die Möglichkeit eine bestimmte Playlist auf entfernten Displays / Player-PCs (im Netzwerk oder Internet) zu starten oder zu stoppen. Um eine Playlist zu starten, wählen Sie diese aus und klicken dann auf „Playlist jetzt auf Displays starten“. Es erscheint folgender Dialog:



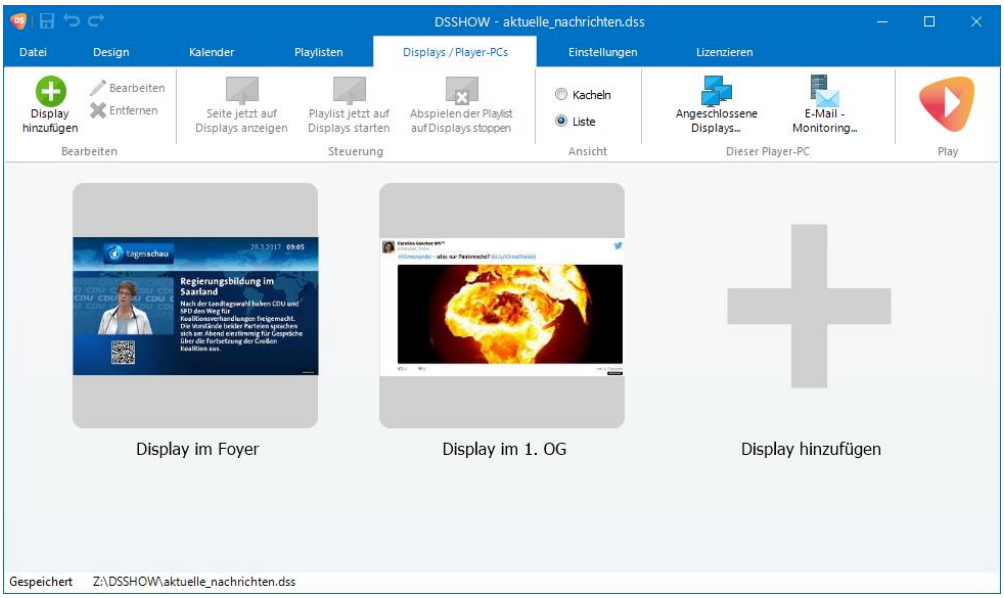
Sie können nun wählen, ob die Playlist auf allen oder nur bestimmten Displays (angegeben in Displays / Player-PCs) gestartet werden soll. Klicken Sie nun auf „Ok“, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Das Projekt wird nun gespeichert, damit die Informationen an Ihre Player-PCs übertragen wird.

Um das Abspielen einer Playlist zu stoppen, klicken Sie auf „Abspielen der Playlist auf Displays stoppen“. Es erscheint ein ähnlicher Dialog zur Auswahl der Displays. Nach Ihrer Auswahl klicken Sie auf „Ok“, damit das Projekt gespeichert wird, um die Informationen an Ihre Player-PCs zu übertragen.

9 Displays / Player-PCs

9.1 Übersicht

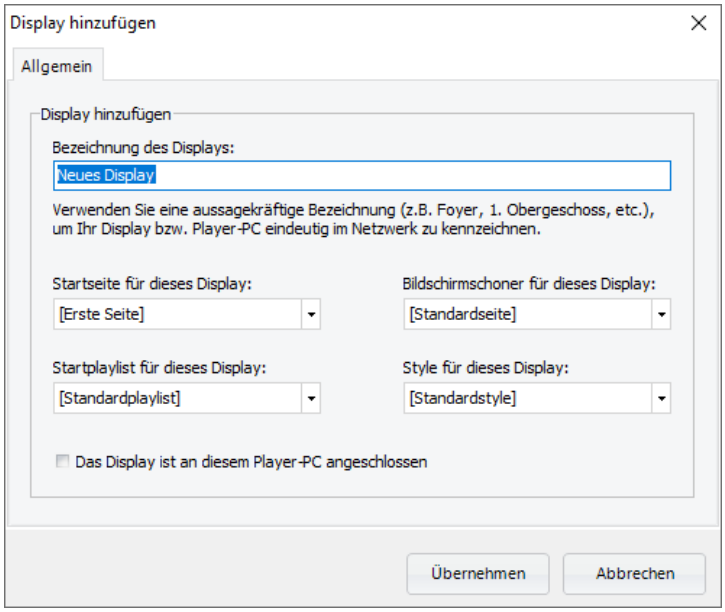
Über den Reiter „Displays / Player-PCs“ können Sie einerseits Ihre Displays und Player-PCs im Netzwerk (oder Internet) verwalten, andererseits können Sie aber auch die Inhalte auf Ihren Displays überwachen und fernsteuern.



Dieser Bereich bietet Ihnen eine Übersicht über alle bereits eingestellten Displays in Ihrem Netzwerk. Hier können Sie ausgewählte Displays bearbeiten, entfernen oder weitere Displays hinzufügen.

9.2 Displays / Player-PCs verwalten

Um ein Display in Ihr Netzwerk hinzuzufügen, klicken Sie im unteren Bereich auf das große + („Display hinzufügen“). Es erscheint folgender Eingabe-Dialog:



Verwenden Sie eine eindeutige und aussagekräftige Bezeichnung für das Display, um es später einfacher identifizieren zu können.

Für jedes Display können Sie eine jeweilige Startseite, Startplaylist, Bildschirmschoner-Seite und einen Style auswählen. Verwenden Sie hierzu einfach die jeweiligen Dropdown-Boxen.

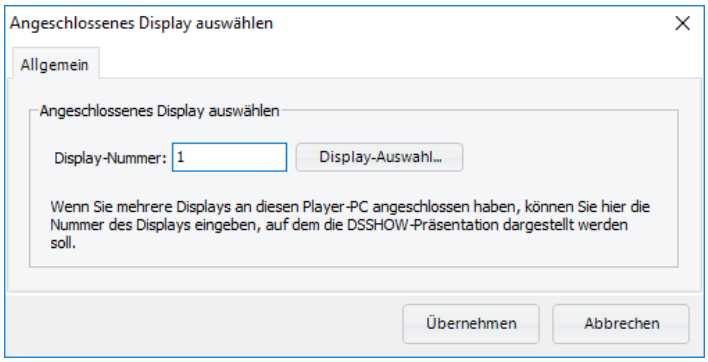
Wenn das Display an dem Player-PC angeschlossen ist, an dem Sie es gerade hinzufügen, setzen Sie den Haken „Das Display ist an diesem Player-PC angeschlossen“. Andernfalls setzen Sie dies im Nachhinein direkt an dem entsprechenden Player-PC über den Button „Display bearbeiten…“. DSSHOW benötigt diese Information, um die Displayinhalte dem Player-PC zuordnen zu können, wenn Sie beispielsweise eine Seite aus der Seitenverwaltung über das Netzwerk auf bestimmten Displays schalten oder einen Termin im Kalender bestimmten Displays zuordnen möchten. Ob ein Display zu diesem Player-PC zugeordnet ist, erkennen Sie, ob das Symbol einem Displayeintrag angefügt ist.

Display im Foyer

9. Displays / Player-PCs

Bitte beachten Sie, dass die eingestellten Displays direkt in Ihrem DSSHOW-Projekt gespeichert werden und jeder Player-PC im Netzwerk Zugriff auf die Projekt-Datei benötigt. Ermöglicht werden kann dies über eine Netzwerkfreigabe (Windows-Share) oder über ein Synchronisationstool (z. B. Dropbox oder TeamDrive) für den Zugriff über das Internet.

Wenn Sie mehrere Displays an Ihrem Player-PC angeschlossen haben, können Sie im Bereich „Dieser Player-PC“ durch Klick auf den Button „Angeschlossene Displays“ im sich öffnenden Dialog die Nummer des Displays angeben, auf dem die Präsentation dargestellt werden soll.



Tragen Sie die Nummer in das Eingabefeld ein oder klicken Sie auf den Button „Display-Auswahl…“, um das entsprechende Display per Touch oder Maus auszuwählen.

Bitte beachten Sie, dass Sie für den Betrieb mehrerer Displays an einem Player-PC die Anzeige unter Windows erweitern müssen. Gehen Sie hierzu in die Windows-Anzeige-Einstellungen und stellen die Option „Mehrere Anzeigen“ auf „Diese Anzeigen erweitern“ ein.

In der Displayübersicht können Sie immer nur ein Display gleichzeitig einem Player-PC zuordnen. Wenn Sie an einem Player-PC mehrere Displays angeschlossen haben und auf diesen verschiedene Inhalte präsentieren möchten, müssen Sie DSSHOW beim Starten die Zuordnung des Displays mitteilen. Hierzu übergeben Sie per Kommandozeilenparameter die Display-ID und Displaynummer an die jeweilige DSSHOW-Instanz. Die Displaynummer gibt an, auf welchem der am Player-PC angeschlossenen Bildschirme DSSHOW die Präsentation anzeigen soll und die Display-ID die Zuordnung zum Display in der Liste.

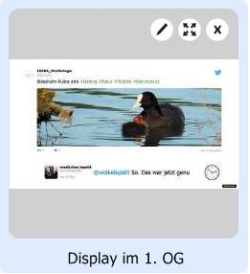
Im folgenden Beispiel werden zwei DSSHOW-Instanzen im Präsentationsmodus gestartet, wobei jeder Instanz ein entsprechendes Display zugeordnet wird:

```
@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 1 -displayid 3PRCQUD5

@start "" "C:\Program Files (x86)\DSSHOW\dsshow.exe" -project
"D:\anzeige.dss" -fullscreen -displayindex 2 -displayid 9XDTS6SD
```

9. Displays / Player-PCs

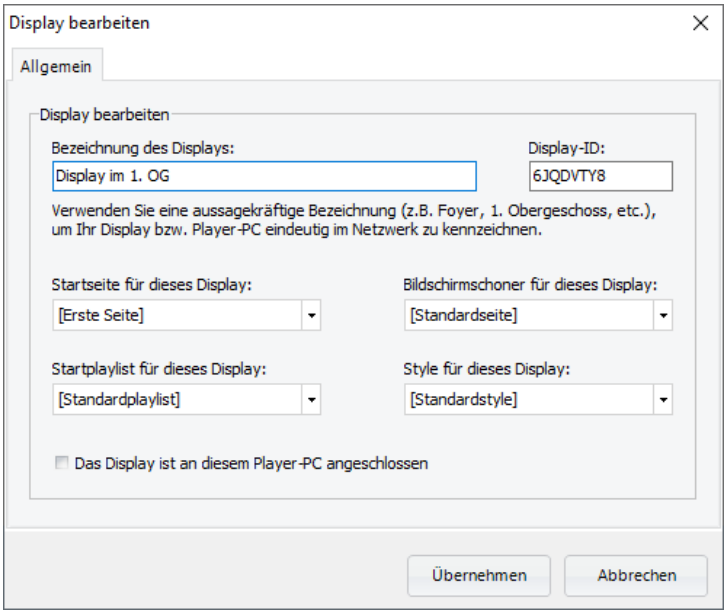
Die erste DSSHOW-Instanz wird auf dem ersten am Player-PC angeschlossenen Display mit der ID „3PRCQUD5“ gestartet, die zweite Instanz auf dem zweiten Display mit der ID „9XDTS6SD“ (wo Sie die Display-ID finden, erfahren Sie im Folgenden).



Display im 1. OG

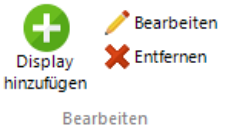
Wenn Sie mit der Maus über ein bereits hinzugefügtes Display fahren, tauchen in der oberen rechten Ecke drei Symbole auf. Durch Klick auf das Symbol können Sie das Display bearbeiten, durch Klick auf das Symbol das aktuelle Bild des Displays in einer vergrößerten Ansicht betrachten und durch Klick auf das Symbol das ausgewählte Display entfernen.

Wenn Sie auf das Bearbeiten-Symbol klicken erscheint folgender Dialog:

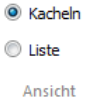


Hier können Sie die bereits eingestellte Bezeichnung des Displays sowie die eingestellte Startseite, Startplaylist, den Bildschirmschoner und Style für das Display ändern. Hier erfahren Sie auch die Display-ID des jeweiligen Displays.

Um ein Display hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu entfernen können Sie auch auf die jeweiligen Symbole oben im Bearbeiten-Bereich klicken.



Über den Ansicht-Bereich können Sie festlegen, ob die Displays in Form von Kacheln nebeneinander oder durch eine Liste untereinander dargestellt werden sollen.



9. Displays / Player-PCs

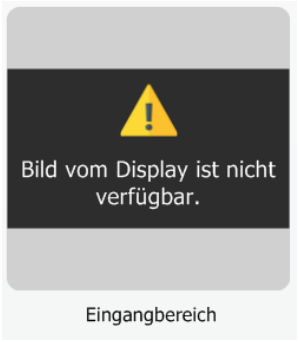
Unter den Abschnitten DSSHOW im Netzwerk einrichten und Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC wird die Einrichtung und Benutzung Schritt für Schritt erläutert.

9.3 Bildschirmüberwachung

Die Bildschirmüberwachung bietet Ihnen zwei Nutzen. Zum einen sehen Sie alle Displays Ihres Netzwerks auf einen Blick und zum anderen können Sie den aktuellen Bildinhalt für jedes Display überwachen und sehen so, ob eine Präsentation auf all Ihren Bildschirmen läuft und ob die richtigen Inhalte auf den jeweiligen Displays gezeigt werden.

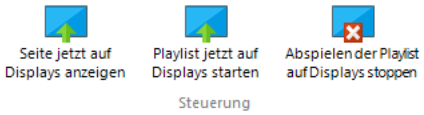
Dadurch dass sich die Screenshots der jeweiligen Displays alle 2 Sekunden aktualisieren, haben Sie eine nahezu Live-Überwachung über all Ihre Displays.

Falls an einem Ihrer Displays keine Präsentation läuft bzw. der jeweilige Player-PC nicht im Player-Modus läuft, wird folgendes Bild dargestellt:



Da die Live-Überwachung der Bildschirme hauptsächlich für den Arbeitsplatz-PC gedacht ist, ist hierfür die kostenlose Testversion von DSSHOW ausreichend.

9.4 Fernsteuerung



Über den Reiter Displays / Player-PCs können sie auch direkt bestimmte Displays von anderen Player-PCs fernsteuern. Wählen Sie hierzu per einfachen Klick ein Display aus (bzw. halten die Taste Strg gedrückt, um mehrere Displays auszuwählen) und klicken anschließend im Steuerung-Bereich auf einen der Buttons, um die gewünschte Funktion auszuführen:

- Seite jetzt auf Displays anzeigen:
  Es erscheint ein Dialog, in dem Sie eine Seite auswählen können, welche auf den Displays angezeigt werden soll. Bei Klick auf „Ok“ wird das Projekt gespeichert, damit die Information an Ihre Player-PCs übertragen wird.

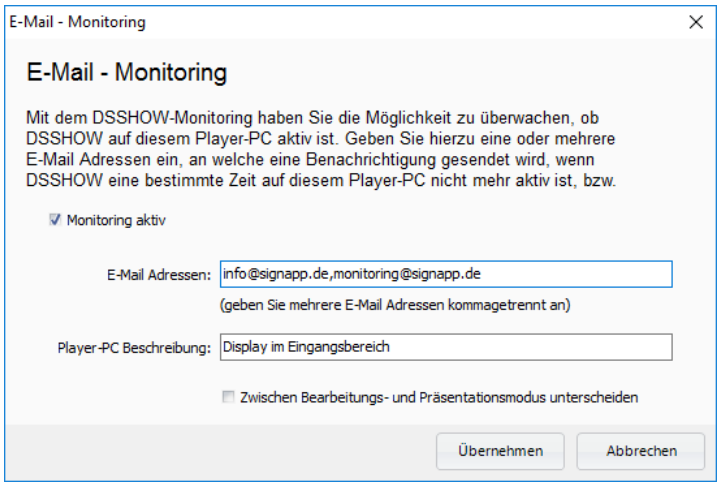
- Playlist jetzt auf Displays starten:
  Es erscheint ein Dialog, in dem Sie eine Playlist auswählen können, welche auf den Displays gestartet werden soll. Bei Klick auf „Ok“ wird das Projekt gespeichert, damit die Information an Ihre Player-PCs übertragen wird.

- Abspielen der Playlist auf Displays stoppen:
  Das Abspielen der Playlist wird auf den Displays gestoppt. Hierzu wird das Projekt gespeichert, damit die Information an Ihre Player-PCs übertragen wird.

9.5 E-Mail-Monitoring

Unter dem Reiter Displays / Player-PCs haben Sie außerdem die Möglichkeit eine Überwachung zu aktivieren, über die Sie per E-Mail benachrichtigt werden, ob DSSHOW aktiv oder inaktiv ist. Das Monitoring und der E-Mail-Versand werden dabei über einen Cloud-Dienst von DSSHOW zur Verfügung gestellt. Damit das Monitoring ordnungsgemäß funktioniert, ist eine permanente Internetverbindung auf Ihrem Player-PC notwendig.

Klicken Sie hierzu im Menü-Band „Dieser Player-PC“ auf den Button „E-Mail-Monitoring“. Es erscheint folgendes Dialog-Fenster:



Setzen Sie den Haken bei „Monitoring aktiv“, um das Monitoring zu aktivieren. In dem Eingabefeld „E-Mail Adressen“ können Sie eine oder mehrere E-Mail-Adressen (kommagetrennt) angeben, an welche die Benachrichtigung versendet werden soll. Über „Player-PC Beschreibung“ können Sie eine Beschreibung zum Player-PC angeben, die in der E-Mail-Benachrichtigung mit aufgeführt wird.

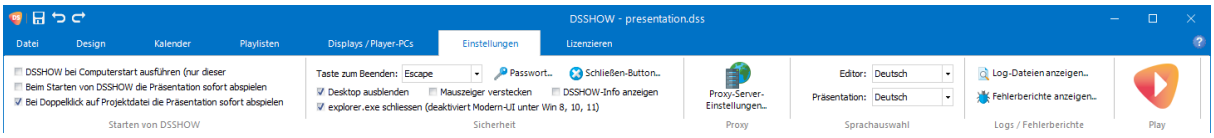
Weiterhin können Sie angeben, ob Sie darüber informiert werden, ob sich DSSHOW im Bearbeitungs- oder Präsentationsmodus befindet. Wenn Sie die Option aktivieren, werden Sie bei jedem Wechsel zwischen den beiden Modi per E-Mail informiert. Andernfalls erhalten Sie nur die Information, ob DSSHOW gerade aktiv oder inaktiv ist.

Die Inaktivität von DSSHOW wird festgestellt, falls DSSHOW sich seit ca. 10 Minuten nicht mehr beim Cloud-Dienst angemeldet hat.

10 Einstellungen

10.1 Übersicht

Über den Reiter „Einstellungen“ können Sie verschiedene Einstellungen für DSSHOW vornehmen.

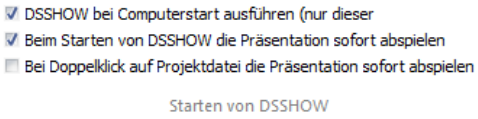


Sie können hier unter anderem festlegen, wie DSSHOW starten soll, welche Windows-Funktionen während der Präsentation deaktiviert werden sollen, ein Administratorpasswort hinterlegen, usw.

Die meisten der Einstellungen werden lokal auf Ihrem Player-PC unter dem aktuell angemeldeten Windows-Benutzer gespeichert, andere wiederum direkt in Ihrem DSSHOW-Projekt.

In den folgenden Abschnitten werden die Einstellungen und deren Wirkung genauer erläutert.

10.2 Starten von DSSHOW



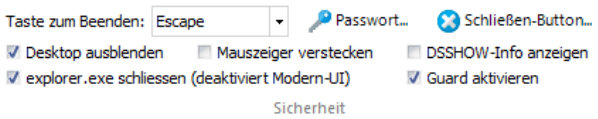
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Starten von DSSHOW“ legen Sie fest, wie DSSHOW gestartet werden soll und ob dieses im Bearbeitungs- oder Präsentationsmodus nach dem Startvorgang ausgeführt wird.

Wenn Sie den Haken bei „DSSHOW beim Computerstart ausführen“ setzen, wird DSSHOW kurz nach dem Booten von Windows automatisch ausgeführt. Unabhängig von den anderen Optionen startet DSSHOW in diesem Fall immer im Präsentationsmodus. Wenn Sie Ihren Player-PC z. B. zeitgesteuert über das BIOS morgens hochfahren lassen, können Sie mit dieser Option sicherstellen, dass auch DSSHOW immer gestartet wird. Bitte beachten Sie, dass DSSHOW nur unter dem Windows-Benutzer automatisch ausgeführt wird, unter dem die Option gesetzt wurde.

Falls Sie DSSHOW auf Ihrem Player-PC mehrfach gleichzeitig ausführen (z. B. wenn Sie mehrere Displays an Ihrem Player-PC angeschlossen haben) und Sie beim Computerstart mehrere DSSHOW-Instanzen starten möchten, können Sie hierfür eine Batch-Datei erstellen, welches das Starten der DSSHOW-Instanzen übernimmt und diese Datei in den Windows-Autostart legen (siehe hierzu Verwendung mehrerer Displays an einem Player-PC). Hierzu müssen Sie den Haken bei „DSSHOW beim Computerstart ausführen“ entfernen.

10.3 Sicherheit

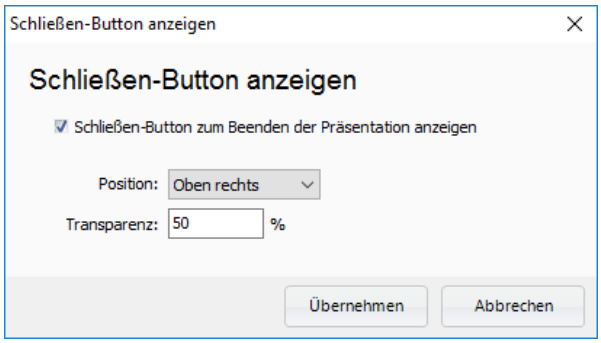
10.3.1 Präsentation beenden über Tastatur oder Schließen-Button



Um vom Präsentations- wieder in den Bearbeitungsmodus zurückzukehren, können Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur zuordnen oder einen Schließen-Button während der Präsentation einblenden, welcher per Touch oder Maus die Präsentation beendet. Wechseln Sie hierzu in DSSHOW auf den Hauptreiter „Einstellungen“, um Zugriff auf das Menü-Band „Sicherheit“ zu erhalten.

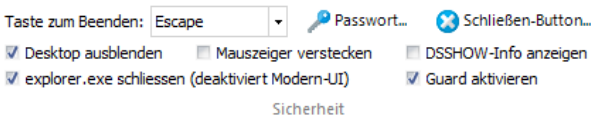
Standardmäßig ist in DSSHOW die Escape-Taste zum Beenden der Präsentation voreingestellt. Über die Dropdown-Liste „Taste zum Beenden“ können Sie auch eine andere Taste angeben.

Um den Schließen-Button in Ihrer Präsentation zu konfigurieren, klicken Sie auf den Button „Schließen-Button“, um folgendes Dialog-Fenster zu öffnen:

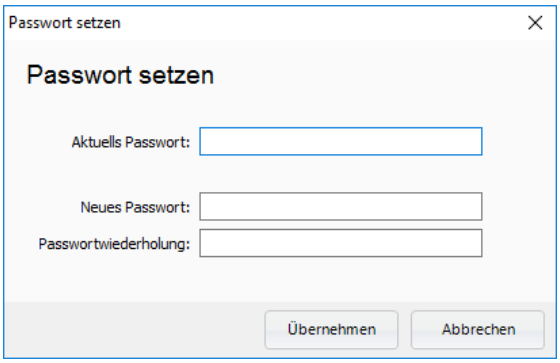


Setzen Sie den Haken, um den Schließen-Button während der Präsentation mit anzuzeigen. Über „Position“ können Sie die Stelle angeben, an welcher der Schließen-Button dargestellt werden soll. Im dem Eingabefeld „Transparenz“ können Sie in Prozent festlegen, mit welchem Grad an Durchsichtigkeit der Button dargestellt wird. Bei einer Angabe von 0% ist der Button vollständig sichtbar, bei 50% halbdurchsichtig und bei einem Wert von 100% unsichtbar.

10.3.2Administratorpasswort einstellen



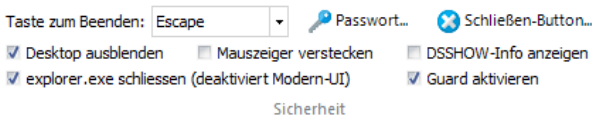
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Sicherheit“ haben Sie die Möglichkeit, eine Passwortabfrage einzublenden, wenn ein Nutzer versucht die Präsentation zu beenden und somit Zugriff auf den Bearbeitungsmodus und Windows erhält. Klicken Sie hierzu auf den Button „Passwort…“, um den Eingabe-Dialog zum Setzen des Passwortes zu öffnen:



Unter „Aktuelles Passwort“ geben Sie das aktuell eingestellte Passwort ein. Falls bisher keins hinterlegt wurde, lassen Sie das Feld einfach leer.

Über die Eingabefelder „Neues Passwort“ bzw. „Passwortwiederholung“ können Sie Ihr neues Passwort eingeben. Falls Sie ein bereits eingestelltes Passwort entfernen möchten, lassen Sie einfach beide Felder leer.

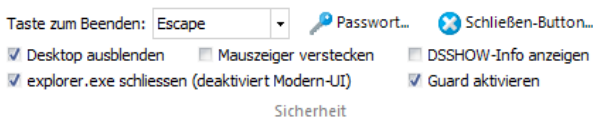
10.3.3 Windows-Funktionen ein- und ausschalten



Während des Präsentationsmodus können Sie diverse Windows-Elemente wie den Desktop und den Mauszeiger ausblenden oder den Windows-Explorer beenden, um Modern-UI (Charms-Bar, Info-Center, etc.) zu deaktivieren.

Wechseln Sie hierzu in den Hauptreiter „Einstellungen“ und setzen die entsprechenden Optionen im Menü-Band „Sicherheit“.

10.3.4 Guard zur Überwachung des DSSHOW-Prozesses aktivieren



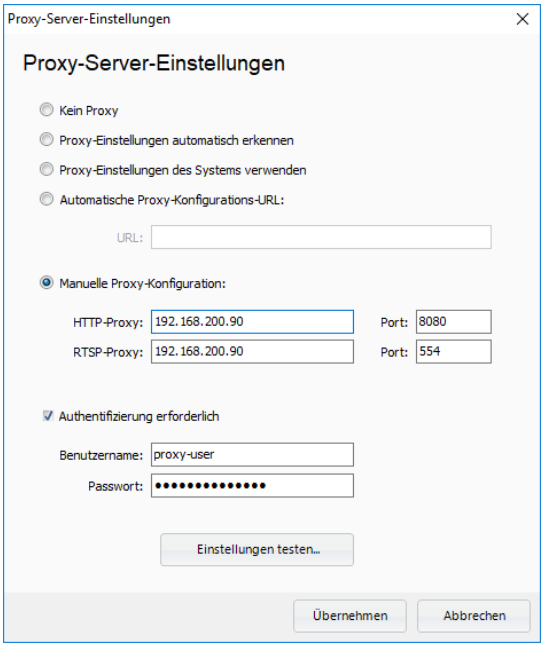
In DSSHOW sind diverse Schutzmechanismen implementiert, welche Abstürze oder ein „Hängenbleiben“ der Software versuchen zu verhindern. In solchen Fällen startet sich DSSHOW selbst bzw. legt entsprechende Fehlerberichte an (siehe auch Logs / Fehlerberichte).

Sollte ein kritischer Fehler auftreten, kann es führen, dass Windows den DSSHOW-Prozess vollständig beendet. In diesem Fall startet DSSHOW sich selbst nicht neu. Hierzu kann der Guard aktiviert werden, der das unerwartete Beenden des DSSHOW-Prozesses erkennt und diesen neu startet.

Wechseln Sie hierzu in den Hauptreiter „Einstellungen“ und setzen die Checkbox „Guard aktivieren“ im Menü-Band „Sicherheit“.

10.4 Proxy-Server

Einige Funktionen und Darstellungselemente in DSSHOW benötigen Zugriff auf das Internet. Hierfür können Sie unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Proxy“ einen Proxy-Server angeben, über den der Internet-Zugriff erfolgen soll. Klicken Sie auf den Button „Proxy-Server-Einstellungen…“, um folgenden Dialog zu öffnen:



Sie können nun zwischen folgenden Optionen auswählen, wie die Internetverbindung über einen Proxy verwendet werden soll:

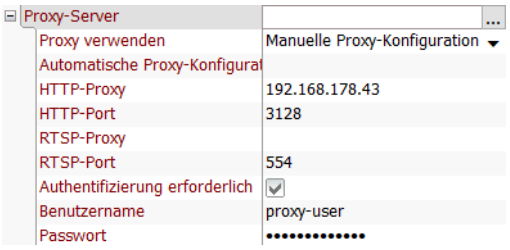
Option	Beschreibung
Kein Proxy	Es wird kein Proxy verwendet.
Proxy-Einstellungen automatisch erkennen	Es wird versucht, die Proxy-Einstellungen automatisch zu erkennen (siehe hierzu auch https://msdn.microsoft.com/de-de/library/fze2ytx2(v=vs.110).aspx)
Proxy-Einstellungen des Systems verwenden	Es werden die im System eingegebenen Proxy-Einstellungen verwendet (Systemsteuerung-> Internetoptionen, Button „LAN-Einstellungen“ im Reiter „Verbindungen“)
Automatische Proxy-Konfigurations-URL	Es wird eine PAC-Datei zur Bestimmung des Proxy-Server verwendet (siehe auch https://de.wikipedia.org/wiki/Proxy_Auto-Config).
Manuelle Proxy-Konfiguration	Die Proxy-Einstellungen werden direkt in DSSHOW eingegeben.

10. Einstellungen

Zusätzlich können Sie Authentifizierungsdaten hinterlegen, falls erforderlich.

Um Ihre Eingaben zu überprüfen, verwenden Sie den Button „Einstellungen testen…“.

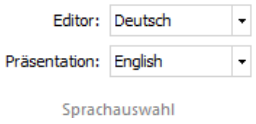
In einigen Darstellungselementen können Sie die Proxy-Server-Einstellungen auch direkt in den Element-Eigenschaften vornehmen. Somit haben Sie die Möglichkeit pro Element anzugeben, ob und welcher Proxy-Server für den Zugriff auf das Internet verwendet werden soll. Sinnvoll ist dies z. B., wenn Sie ein RSS-Reader und einen Webbrowser einsetzen, wobei der RSS-Reader Zugriff auf das Internet benötigt, der Webbrowser dagegen Web-Inhalte aus Ihrem lokalen Intranet anzeigen soll. In diesem Fall hinterlegen Sie im RSS-Reader die Angaben zum Proxy-Server und deaktivieren diesen im Webbrowser.



Um Proxy-Server-Einstellungen für ein bestimmtes Element vorzunehmen, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf das entsprechende Element im Display, um die Eigenschaften im Eigenschafts-Fenster anzuzeigen. Klappen Sie die Eigenschaft **Proxy-Server** über das ⊞ Symbol auf, um die Eigenschaften anzeigen bzw. zu bearbeiten oder klicken Sie auf den Button ... , um ein Dialog-Fenster zur Konfiguration zu öffnen.

10.5 Sprachauswahl

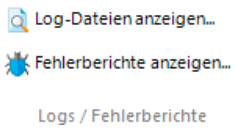
Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Sprachauswahl“ können Sie die Sprache einstellen. Dabei wird zwischen dem Bearbeitungs- und Präsentationsmodus unterschieden.



Die Sprache für den Bearbeitungsmodus (Editor) betrifft das Bearbeiten der Präsentation (DSSHOW-Hauptfenster, Dialoge, Eigenschaften, usw.). Diese Einstellung wird lokal auf Ihrem PC gespeichert.

Die Sprache für den Präsentationsmodus betrifft die Darstellung während der Präsentation (siehe hierzu Mehrsprachigkeit). Diese Einstellung wird direkt in Ihrem DSSHOW-Projekt gespeichert.

10.6 Logs / Fehlerberichte



Wie auch andere Software ist DSSHOW nicht frei von Fehlern. Falls unerwartete Fehler auftreten, versucht DSSHOW diese in einen Fehlerbericht zusammenzufassen und die Ausführung des Programmes trotzdem normal fortzuführen.

Unter dem Hauptreiter „Einstellungen“ im Menü-Band „Logs / Fehlerberichte“ können Sie den jeweiligen Ordner öffnen, in dem die Log-Dateien bzw. Fehlerberichte abgelegt werden.

Zudem können Sie die Log-Meldungen in einem Fenster live anzeigen lassen, in dem Sie die Tastenkombination Strg+Shift+F11 betätigen.

Wenn Sie einen Fehler feststellen bzw. Fehlerberichte erstellt wurden, können Sie diese gerne per E-Mail an unseren Support (support@dsshow.de) senden. Für uns sehr hilfreich ist es, wenn Sie zusätzlich Ihr DSSHOW-Projekt beifügen. Nutzen Sie hierzu einfach die Archivierungsfunktion in DSSHOW (siehe Projekt archivieren), um uns Ihr vollständiges Projekt zukommen zu lassen. Bitte verwenden Sie bei der Archivierung die Option „Projekt in Zip-Archiv speichern“, um Ihr Projekt komprimiert in einer Datei zusammenzufassen.

11 Weitere Einstellungen

11.1 Fernwartung eines Player-PC

Wenn sich Ihr Player-PC an einen entfernten Ort befindet oder Sie keine Tastatur oder Maus an diesem angeschlossen haben, empfiehlt es sich eine Fernwartung einzurichten. Hierfür gibt es diverse kostenlose und kostenpflichte Programme, welche Sie zur Fernwartung einsetzen können.

Im Folgenden werden drei Programme erwähnt, welche Sie für die Fernwartung Ihres Player PC einsetzen können:

- **UltraVNC**

Weit verbreitete und kostenloses Open-Source-Software, welche Sie sich unter http://www.uvnc.com/ herunterladen können.

- **Remote Utilities**

Kostenlose Nutzung für bis zu 10 Remote PC auch bei gewerblicher Nutzung.

http://www.remoteutilities.de/

- **TeamViewer**

Bekannte und sehr einfach zu konfigurierende Software, welche Sie sich unter

https://www.teamviewer.com herunterladen können.

11.2 Kommandozeilenparameter

Beim Starten von DSSHOW können Sie diverse Parameter per Kommandozeile übergeben und damit die Ausführung von DSSHOW beeinflussen. DSSHOW kann dabei mit folgenden Parametern gestartet werden:

```
dsshow.exe [ -project "Dateiname"
             [ -fullscreen | -editmode ]
             [ -displayindex "Displaynummer" ]
             [ -displayrect "X" "Y" "Breite" "Höhe" ]
             [ -displayid "Display-ID" ]
           ]
```

Parameter	Beschreibung
-project "Dateiname"	Gibt das zu startende DSSHOW-Projekt an. Der Pfad und Dateiname muss zwischen zwei Anführungszeichen angegeben werden. Wenn Sie weitere Kommandozeilenparameter verwenden, muss der Parameter -project immer mit angegeben werden.
-fullscreen	Startet DSSHOW im Präsentationsmodus. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
-editmode	Startet DSSHOW im Bearbeitungsmodus. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
-displayindex "Displaynummer"	Gibt die Nummer des am Player-PC angeschlossenen Bildschirmes an, auf dem die Präsentation dargestellt werden soll. Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter Displays / Player-PC verwalten. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.
-displayrect "X" "Y" "Breite" "Höhe"	Gibt die Koordinaten, Breite und Höhe (in Pixel) eines Rechtecks auf dem Desktop an, in welchem die Präsentation dargestellt werden soll. Der Inhalt der Präsentation wird proportional skaliert dargestellt. Bei Angabe dieses Parameter wird die Angabe -displayindex ignoriert.
- displayid "Display-ID"	Gibt die ID des Bildschirmes an, welche zu einem Display in der Liste der Displays und Player-PCs zugeordnet ist. Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter Displays / Player-PC verwalten. Der Parameter -project muss mit angegeben werden.

12 Hilfe und Support

Falls Sie weitere Fragen haben oder Unterstützung zur Software DSSHOW benötigen, können Sie sich an unseren Support per E-Mail an support@dsshow.de wenden oder uns eine Nachricht über unser Kontaktformular unter https://www.dsshow.de/kontakt senden. Unser Support-Team hilft Ihnen gerne weiter.

Bitte schauen Sie sich auch unseren FAQ-Bereich unter https://www.dsshow.de/faq für häufig gestellte Fragen an.