

## Präsentationen hinzufügen

Sie können jeweils eine Datei zu der Liste mit Dateien in der Bildschirm-Show hinzufügen.

1. Wählen Sie den Typ der Präsentationsdatei unter Dateityp aus.  
Präsentationsdateien haben die Dateinamenerweiterung .PRZ und Präsentationslistendateien die Erweiterung .PLZ.
2. Wählen Sie den Ordner, in dem die Präsentation steht, unter Suchen in aus.
3. Wählen Sie den Dateinamen aus dem Listenfeld aus, oder geben Sie den Dateinamen unter Dateiname ein.
4. Klicken Sie auf Öffnen. Die ausgewählte Datei wird zu der Liste hinzugefügt.

**Hinweis** Sie können einen beliebigen Texteditor oder ein Textverarbeitungsprogramm verwenden, um eine Präsentationslistendatei zu erstellen. Bei der Datei muß es sich um eine ASCII-Textdatei mit einem Dateinamen pro Zeile handeln. Sie muß mit der Dateinamenerweiterung .PLZ gespeichert werden.

Sie können volle Pfadnamen für jede Datei angeben. Um jedoch die computerübergreifende Flexibilität zu erhöhen, sollten Sie alle Präsentationsdateien im selben Ordner speichern und die Dateinamen einfach in der Textdatei aufführen.

---

{button ,AL(^H\_SELECTING\_A\_PAGE\_STEPS;H\_SPECIFYING\_THE\_FILES\_TO\_INCLUDE\_STEPS;H\_THE\_MOBILE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_OVER;H\_USING\_THE\_MOBILE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_STEPS;:,0)} Siehe auch

### **Seiten auswählen**

1. Wählen Sie die Präsentationsdatei, die die gewünschte Seite enthält, unter Dateiname aus.
2. Wählen Sie die anzuzeigende Seite unter Zu dieser Seite wechseln aus.
3. Klicken Sie auf Gehe zu Seite.

### **Hinweise**

Um das Dialogfeld Seiten in Bildschirm-Show zu öffnen, drücken Sie die ESC-Taste während einer Bildschirm-Show.

Um die Bildschirm-Show zu beenden, klicken Sie auf Show beenden.

Um das Dialogfeld zu schließen und zu der Seite zurückzugehen, aus der Sie das Dialogfeld geöffnet haben, ohne zu der ausgewählten Seite zu gehen, klicken Sie auf Show fortsetzen.

---

```
{button ,AL('H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_O  
VER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)  
} Siehe auch
```

### **Aufzunehmende Dateien angeben**

Verwenden Sie das Dialogfeld Lotus Bildschirm-Show Player, um Präsentationen zu der Bildschirm-Show hinzuzufügen oder um die Reihenfolge der Präsentationen in der Bildschirm-Show zu ändern.

1. Klicken Sie auf Hinzufügen, um eine oder mehrere Präsentationen oder Listen mit Präsentationen zu der Bildschirm-Show hinzuzufügen.
2. Klicken Sie auf Show starten, um die Bildschirm-Show zu starten.

### **Hinweise**

Um eine Datei aus der Liste der aufgenommenen Dateien zu löschen, wählen Sie die Datei in dem Listenfeld aus und klicken auf Entfernen.

Um die Reihenfolge zu ändern, in der die Dateien wiedergegeben werden, ziehen Sie die Dateien in der Liste und legen sie an der gewünschten Stelle ab.

---

{button ,AL(`;H\_ADDING\_A\_PRESENTATION\_STEPS;H\_SELECTING\_A\_PAGE\_STEPS;H\_THE\_MOBILE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_OVER;H\_USING\_THE\_MOBILE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_STEPS',0)} Siehe auch

## **Überblick: Mobile Screen Show Player**

Der Mobile Screen Show Player ist eine separate Anwendung, die außerhalb von Freelance Graphics ausgeführt wird. Mit dem Screen Show Player können Sie Bildschirm-Shows zusammenstellen und wiedergeben, bei denen bestehende Freelance Graphics Präsentationsdateien verwendet werden.

### **Verfügbarkeit der Software**

Jeder Benutzer von Windows 95 oder Windows NT 3.51 und höher kann den Player verwenden. Sie können eine komprimierte Version des Players über E-Mail an andere Benutzer senden, damit diese Ihre Präsentationsdateien anzeigen können.

### **Keine Lizenz erforderlich**

Sie müssen kein Benutzer von Freelance Graphics sein oder die Freelance Graphics-Anwendung installiert haben, um den Player verwenden zu können.

### **Mit dem Player können Freelance Graphics-Präsentationsdateien nicht geändert werden**

Sie können eine Freelance Graphics-Präsentationsdatei nur mit der Freelance Graphics-Anwendung ändern.

---

{button ,AL('H\_SELECTING\_A\_PAGE\_STEPS;H\_SPECIFYING\_THE\_FILES\_TO\_INCLUDE\_STEPS;H\_USING\_TH  
E\_MOBILE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_STEPS;H\_ADDING\_A\_PRESENTATION\_STEPS',0)} [Siehe auch](#)

## Mobile Screen Show Player verwenden

1. Klicken Sie auf das Symbol "Mobile ScreenShow", um die Anwendung zu starten.



2. Fügen Sie die Freelance Graphics-Präsentationsdateien hinzu, die in die Bildschirm-Show aufgenommen werden sollen.
3. Klicken Sie auf Show starten. Die Präsentationen werden nacheinander in der aufgeführten Reihenfolge wiedergegeben.
4. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine Seite weiterzugehen, oder mit der rechten Maustaste, um zur vorherigen Seite zu gehen.

Wenn eine Präsentation ein Bedienfeld ähnlich dem eines Videorecorders enthält, können Sie mit diesen Schaltflächen in der Bildschirm-Show vor- und zurückgehen.



5. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie Datei - Beenden, um den Mobile Screen Show Player zu schließen.

**Hinweis** Während einer Bildschirm-Show drücken Sie die ESC-Taste, um das Dialogfeld Seiten in Bildschirm-Show zu öffnen, mit dem Sie zu einer beliebigen Seite in der Show gehen oder den Mobile Screen Show Player beenden können.

---

{button ,AL(`H\_SELECTING\_A\_PAGE\_STEPS;H\_SPECIFYING\_THE\_FILES\_TO\_INCLUDE\_STEPS;H\_THE\_MOBI  
LE\_SCREEN\_SHOW\_PLAYER\_OVER;H\_ADDING\_A\_PRESENTATION\_STEPS',0)} Siehe auch

### **Dateien auswählen**

Der Absender führt diese Schritte aus, nachdem der Mobile TeamShow Player gestartet wurde. Wenn Sie TeamShow aus dem Freelance Graphics-Menü starten, kann nur die aktuelle Präsentationsdatei verwendet werden.

1. Wählen Sie im Listenfeld Dateityp den Typ der Präsentationsdatei aus. Präsentationsdateien haben die Dateinamenerweiterung .PRZ.
2. Wählen Sie im Feld Suchen in den Ordner aus, in dem die Präsentation steht.
3. Geben Sie im Feld Dateiname den Dateinamen an.
4. Klicken Sie auf Öffnen.

---

{button ,AL('H\_SHARING\_A\_PRESENTATION\_FILE\_OVER;H\_CHOOSING\_A\_SHARED\_NAME\_OVER',0)} Siehe auch

## **Überblick: Auswahl eines Plug-in-Protokolls**

TeamShow hat ein oder mehrere Plug-in-Protokolle entdeckt, die für die Kommunikation verwendet werden können. Absender und Empfänger müssen dasselbe Protokoll auswählen.

## **Überblick: Auswahl eines gemeinsamen Namens**

TeamShow hat festgestellt, daß die Datei, die ausgetauscht werden soll, in einem gemeinsam benutzten Ordner steht. Wenn die Datei in mehreren gemeinsam benutzten Ordnern steht (z. B. in dem gemeinsam benutzten Ordner\APRIL innerhalb des gemeinsam benutzten Ordners \VERKAUF), sollen die Empfänger wahrscheinlich auf den Ordner mit den größeren Restriktionen (APRIL) zugreifen. Sie müssen den Empfängern den Namen des zu benutzenden gemeinsamen Ordners mitteilen. Wenn dieser kennwortgeschützt ist, müssen Sie außerdem das Nur-Lese-Kennwort für diesen Ordner bekanntgeben.

Wenn Sie mit Windows NT arbeiten und die Datei- und Druckerfreigabe für Netware-Netzwerke gemeinsam benutzen oder die Sicherheit auf Benutzerebene verwenden, müssen die Empfänger über Benutzerkonten und Paßwörter verfügen, um eine Verbindung mit Ihrem Computer herzustellen.

**Tip** Wenn die Datei in einem gemeinsam benutzten Ordner steht, auf den der Empfänger keinen Zugriff erhalten soll (wenn z. B. Ihr gesamtes C-Laufwerk als Ihr einziger gemeinsam benutzter Ordner definiert ist) erstellen Sie einen neuen gemeinsamen Ordner mit geringeren Zugriffsrechten, oder verschieben Sie die Datei in einen entsprechenden Ordner.

---

{button ,AL('H\_CHOOSING\_A\_FILE\_STEPS;H\_SHARING\_A\_PRESENTATION\_FILE\_OVER',0)} Siehe auch



## **Überblick: Kennung des anderen Computers**

Sie müssen als Absender den Computer jedes Empfängers identifizieren. (Der Empfänger muß den Absender nicht identifizieren. Die TeamShow-Software des Empfängers wartet darauf, daß ein TeamShow-Absender Kontakt aufnimmt.)

Lassen Sie sich von den Empfängern telefonisch deren TCP/IP-Namen oder IP-Adresse geben. Falls die Empfänger ihre Adresse nicht kennen, kann der Netzwerkverwalter oder der Internet-Anbieter weiterhelfen.

Weitere Informationen zum Lösen von Verbindungsproblemen finden Sie unter [TeamShow-Fehlersuche](#).

### **Empfänger auswählen**

Wenn Sie einen TCP/IP-Namen hinzufügen, versucht TeamShow ihn in eine IP-Adresse umzuwandeln. Kann TeamShow den Namen nicht umsetzen, werden Sie dazu aufgefordert, statt des TCP/IP-Namens die IP-Adresse einzugeben. Wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt wird, wird der Name zur Liste der Empfänger hinzugefügt.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [Überblick: TCP/IP, IP-Adressen und HostnamenIP\\_HOSTNAMES\\_OVER>OVERVIEW](#)

TeamShow verwendet die Empfängerliste der vorherigen TeamShow-Präsentation. Ein Häkchen neben einem Namen in der Liste bedeutet, daß dieser Name an der TeamShow-Präsentation teilnehmen wird. Entfernen Sie das Häkchen neben einem Namen (klicken Sie dazu auf das Häkchen), der nicht an der Präsentation teilnehmen soll. Um einen Namen vollständig aus der Liste zu löschen, wählen Sie den Namen aus, und klicken Sie auf Entfernen.

## **Überblick: Mobile TeamShow Player**

Bei der Installation des Mobile Screen Show Player werden zwei Programmsymbole erstellt: eins für den Mobile Screen Show Player und eins für den Mobile TeamShow Player. Mit dem TeamShow Player von Freelance Graphics können Sie Bildschirm-Shows auf vernetzten Computern vorführen oder anzeigen. Während die Show auf einem Computer vorgeführt wird, koordiniert TeamShow die Anzeige der Seiten sowohl auf dem Computer des Vorführenden als auch auf den Computern der Teilnehmer.

Den Freelance Mobile Screen Show Player können Sie von der Lotus-WWW-Seite unter <http://www.lotus.com> herunterladen.

### **Mobile TeamShow starten**

Zum Starten des Mobile TeamShow Player klicken Sie auf das Symbol "Mobile TeamShow".



Sie werden zunächst gefragt, ob Sie der Absender (Präsentator) oder Empfänger (Teilnehmer) sind. Informationen zum Einrichten von Systemen für TeamShow finden Sie unter [TeamShow-Voraussetzungen](#).

## **Überblick: Empfangen einer Präsentation**

Als TeamShow-Empfänger ist Ihr Computer der passive Teil bei der Präsentation. Der TeamShow-Absender steuert den Ablauf der Präsentation (d. h. wechselt die Seiten).

Bevor Sie beginnen, müssen Sie mit dem Absender vereinbaren, wie die beiden Computer miteinander verbunden werden sollen.

Wenn Sie keinen Sprechkontakt mit dem Absender haben, nehmen Sie jetzt per Telefon Verbindung mit ihm auf.

**Hinweis** Alle TeamShow-Teilnehmer müssen eines der folgenden Programme ausführen:

- Freelance Graphics 97 für Windows
- Freelance Graphics 96 für OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow für Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow für OS/2
- Weitere Informationen zu TeamShow-Anforderungen finden Sie unter [TeamShow-Voraussetzungen](#).

**Hinweis** Sie können TeamShow beenden, indem Sie ESC drücken.

---

{button ,AL('H\_SENDING\_A\_PRESENTATION\_OVER',0)} [Siehe auch](#)

## **Überblick: Senden einer Präsentation**

Als TeamShow-Absender wählen Sie die Präsentationsdatei aus und steuern den Ablauf der Bildschirm-Show (Sie wechseln die Seiten).

Alle TeamShow-Teilnehmer müssen eines der folgenden Programme ausführen:

- Freelance Graphics 97 für Windows
- Freelance Graphics 96 für OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow für Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow für OS/2

Weitere Informationen zu TeamShow-Anforderungen finden Sie unter [TeamShow-Voraussetzungen](#).

## **Auswahl einer Datei**

Wenn Sie TeamShow aus Freelance Graphics starten, ist die aktuelle Präsentationsdatei die einzige Datei, die Sie mit dem Empfänger austauschen können.

Wenn Sie Mobile TeamShow starten, müssen Sie die Präsentationsdatei angeben.

**Hinweis** Wenn jeder Empfänger bereits über eine Kopie der Präsentation verfügt oder Sie die Präsentation von einer gemeinsam genutzten Ressource ausführen möchten, deaktivieren Sie das Markierfeld unten im Bild.

Informationen zu Mobile TeamShow finden Sie unter [Überblick: Mobile TeamShow Player](#).

## **Verbindung mit dem Empfänger**

Unabhängig davon, wie Sie TeamShow starten, müssen Sie den Computer identifizieren, der die Präsentation empfangen soll. Außerdem müssen Sie mit dem Empfänger vereinbaren, wie die beiden Computer verbunden werden sollen.

Wenn Sie keinen Sprechkontakt mit dem Empfänger der Präsentation haben, nehmen Sie jetzt per Telefon Verbindung mit ihm auf.

---

{button ,AL(^H\_RECEIVING\_A\_PRESENTATION\_OVER;H\_TROUBLESHOOTING\_OVERVIEW',0)} [Siehe auch](#)

## Überblick: Senden oder Empfangen einer Präsentation

### Absender

Wenn Sie eine Bildschirm-Show vor Zuschauern vorführen, sind Sie der TeamShow-Absender. Notizen, sofern vorhanden, werden nur auf Ihrem Computer angezeigt. Als Absender kontrollieren Sie den Ablauf der Präsentation auf beiden Computern.

### Empfänger

Wenn Sie eine Bildschirm-Show sehen, die von jemand anderem vorgeführt wird, sind Sie ein TeamShow-Empfänger.

**Hinweis** Wenn alle Computer am selben Ort stehen (und über Kabel oder Netzwerk miteinander verbunden sind), müssen Sie den Computer, auf dem die Notizen angezeigt und von dem aus der Ablauf der Präsentation gesteuert werden soll, als Absender, und die Computer, auf dem die Zuschauer Ihre Präsentation sehen, als Empfänger kennzeichnen.

---

{button ,AL(`H\_RECEIVING\_A\_PRESENTATION\_OVER;H\_SENDING\_A\_PRESENTATION\_OVER;H\_TROUBLESHOOTING\_OVERVIEW',0)} [Siehe auch](#)

## **Überblick: Gemeinsame Benutzung einer Präsentationsdatei**

Sie können eine Kopie der Präsentationsdatei mit anderen Benutzern austauschen, eine Kopie der Datei an die Empfänger senden oder angeben, daß alle Benutzer schon separate Kopien haben und diese benutzen werden.

### **Senden einer Kopie der Datei an die Empfänger**

Wenn Sie mit einer langsamen Verbindung arbeiten, z. B. Modem, ist es am effektivsten und sichersten, jedem Teilnehmer eine Kopie der Präsentation zu senden.

### **Angeben, daß alle Benutzer bereits eine Kopie erhalten haben**

Diese Option ist dann nützlich, wenn die Verbindung unterbrochen wurde, Sie aber wissen, daß alle Empfänger bereits über eine Kopie der Datei verfügen und Sie die Datei nicht noch einmal senden möchten. Gehen Sie hier jedoch mit Vorsicht vor, denn es muß sichergestellt sein, daß jeder Empfänger dieselbe Dateiversion hat wie Sie.

### **Präsentation auf Netzwerkserver gemeinsam benutzen**

Um eine Präsentationsdatei auf einem Netzwerkserver gemeinsam zu benutzen, stellen Sie sicher, daß die Empfänger Zugriff auf den Server haben, auf dem sich die Datei befindet.

### **Präsentation im gemeinsamen Bereich Ihres Computers gemeinsam benutzen**

Um eine Präsentationsdatei, die in einem gemeinsam benutzten Bereich des Computers des Absenders gespeichert ist, verwenden zu können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Windows 95 und Windows NT: Die Empfänger benötigen Zugriffsrechte auf den gemeinsamen Ordner, in dem sich die Datei befindet.
- Nur Windows 95: Der Absender muß den Dateifreigabedienst aktivieren.

### **Extern gespeichertes Dokument gemeinsam benutzen**

Mit Hilfe von Freelance können Sie Präsentationen, die in Notes Datenbanken, ODMA-Dokument-Management-Systemen, FTP-Servern oder Web-Seiten gespeichert sind, über das Internet öffnen. Diese extern gespeicherten Dokumente können Sie mit Empfängern gemeinsam nutzen, die über Freelance (nicht Mobile Screen Show Player) sowie Zugriffsrechte auf das Dokument verfügen.

### **Zugriffskontrolle**

In Windows 95 können Sie zwischen Zugriffssteuerung auf Benutzerebene und Zugriffssteuerung auf Freigabeebene wählen. In Windows NT steht nur die Zugriffssteuerung auf Benutzerebene zur Verfügung. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Betriebssystem.

### **Zugriffssteuerung auf Benutzerebene**

Bei der Zugriffssteuerung auf Benutzerebene muß der Empfängername in der Liste derjenigen Benutzer enthalten sein, die Zugriff auf den gemeinsamen Ordner haben.

### **Zugriffssteuerung auf Freigabeebene**

Bei der Zugriffssteuerung auf Freigabeebene wird empfohlen, einen Ordner zu wählen, für den beim Nur-Lesen-Zugriff kein Paßwort benötigt wird. Sie können das Paßwort für den Nur-Lesen-Zugriff beim Einrichten von TeamShow auch löschen.

---

{button ,AL('H\_CHOOSING\_A\_FILE\_STEPS;H\_CHOOSING\_A\_SHARED\_NAME\_OVER',0)} [Siehe auch](#)

## Überblick: TCP/IP, IP-Adressen und Hostnamen

TCP/IP bietet Kommunikation über miteinander verbundene Netzwerke, die mit unterschiedlichen Hardware-Architekturen und Betriebssystemen arbeiten.

### Namen und IP-Adressen

Um eine Verbindung zwischen teilnehmenden Computern herzustellen, muß TeamShow die korrekte IP-Adresse jedes Computers zur Verfügung stehen. IP-Adressen werden verwendet, damit sich Computer gegenseitig identifizieren können. Der Benutzer bevorzugt gewöhnlich die Verwendung von Computernamen. TCP/IP versucht automatisch, Computernamen in IP-Adressen umzuwandeln. In vielen Fällen ist die Umsetzung eines Namens jedoch nicht ausreichend, um eine IP-Adresse erfolgreich zu identifizieren. Falls in TeamShow eine Verbindung nicht hergestellt werden konnte, weil der Hostname nicht zu finden war, müssen Sie die IP-Adresse eingeben. Weitere Informationen finden Sie unter [TeamShow-Fehlersuche](#).

### TeamShow und das Internet

Computer, die sich nicht im gleichen LAN befinden, können TeamShow über das Internet ausführen. Hierfür gelten folgende Voraussetzungen:

- Keiner der Computer darf sich hinter einer Firewall (Sicherheitsvorkehrung, die den Zugang zum Computer verhindert) befinden.
- Es muß mindestens ein Gateway vorhanden sein, über den die beiden Geräte verbunden werden können.

Von Ihrem Netzwerkverwalter erfahren Sie, ob Ihr Unternehmen über eine Firewall oder einen Gateway verfügt, über den Sie eine Verbindung zum entfernten Computer herstellen können. Weitere Informationen finden Sie unter [TeamShow-Fehlersuche](#).

**Hinweis** Wenn Sie einen Internet-Anbieter, z. B. Comuserve oder das Microsoft Network, verwenden, besteht keine Firewall zwischen Ihnen und dem Internet.

### Zwei Computer direkt verbinden

In manchen Fällen ist es nützlich, eine direkte Verbindung zwischen zwei Computern herzustellen. Sie können beispielsweise Ihren Laptop mit einem Computer verbinden, der an einen Projektor angeschlossen ist. Sie könnten somit auf Ihrem Laptop Notizen anzeigen, während die Teilnehmer die Präsentation auf dem Projektionsbildschirm verfolgen.

Um zwei Computer miteinander zu verbinden, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Verbindung über Ethernet (nicht über ein LAN).
- Ein Computer wählt den anderen direkt an.
- Verbindung der beiden Computer über eine parallele oder serielle Schnittstelle

Wenn Sie die beiden Computer direkt miteinander verbinden, muß folgendes sichergestellt sein:

- Der Netzwerkkarte, die Sie verwenden, ist eine IP-Adresse zugeordnet (Netzwerkschnittstellenkarte oder DFÜ-Netzwerk)
- Die IP-Adressen befinden sich auf demselben Subnetz (Weitere Informationen finden Sie unter [TeamShow-Fehlersuche](#))

Wenn Ihnen diese Anforderungen nichts sagen, wenden Sie sich an den Netzwerkverwalter, bevor Sie versuchen, die Computer miteinander zu verbinden.

## **Überblick: TeamShow-Alternativen**

Die Benutzung von TeamShow ist die beste Möglichkeit, einem Publikum an entfernten Computern eine Bildschirm-Show vorzuführen. Als Vorführer steuern Sie die Reihenfolge und den zeitlichen Ablauf der Präsentationsseiten. Ihre Zuschauer können sich ganz auf Ihre Präsentation konzentrieren, ohne von dem Wechsel von einer Seite zur nächsten abgelenkt zu werden.

Wenn Sie die Präsentation jedoch vor einem Benutzer ausführen müssen, auf dessen Computer Freelance Graphics oder TeamShow nicht installiert sind, können Sie eine der unten beschriebenen alternativen Standalone-Präsentationen erstellen. Wenn die Zuschauer Zugriff zu diesen Präsentationen haben, können Sie Anweisungen zur Verwendung des entsprechenden Ansichtstools per Telefon geben, während der Zuschauer die Präsentation sieht.

### **Bildschirm-Show-Player**

Der Bildschirm-Show-Player ist eine separate Anwendung, die außerhalb von Freelance Graphics ausgeführt wird. Sie können eine fertige Freelance Graphics-Präsentationsdatei zusammen mit dem Bildschirm-Show-Player per E-Mail an einen Benutzer schicken, der einen 32-Bit Windows-Computer verwendet. Weitere Informationen über die Benutzung des Bildschirm-Show-Players finden Sie, indem Sie die Anwendung öffnen und ? - Hilfethemen auswählen.

Informationen zum Mobile TeamShow Player finden Sie unter [Überblick: Mobile TeamShow Player](#).

### **Präsentationen im World Wide Web**

Die Vorführung einer Bildschirm-Show im WWW verläuft am besten, wenn auf dem Computer des Zuschauers (z. B. einem Macintosh- oder UNIX-Computer) Freelance Graphics oder der Bildschirm-Show-Player nicht ausgeführt werden können. Wenn die Zuschauer einen World Wide Web Browser (z. B. Mosaic oder Netscape) haben, kann Freelance Graphics Ihre fertige Präsentation als eine Reihe von Web-Seiten "publizieren". Sie können die Seiten dann in einem Web-Server speichern oder sie direkt an alle Benutzer in Form von Dateianhängen per E-Mail schicken.

---

{button ,AL('H\_USING\_TEAMSHOW\_OVER',0)} [Siehe auch](#)



## TeamShow-Voraussetzungen

Um an einer TeamShow-Präsentation teilzunehmen, müssen alle Teilnehmer folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Kompatible Versionen von Freelance Graphics
- Aktive Netzwerkverbindung
- TCP/IP

Die Teilnehmer sollten sich sowohl bei der Einrichtung als auch bei der Durchführung der TeamShow-Präsentation in Hörweite befinden.

## Kompatible Freelance-Versionen

TeamShow ist mit früheren Versionen von Freelance Graphics nicht kompatibel. Alle TeamShow-Teilnehmer müssen eine der folgenden Freelance Graphics-Versionen ausführen:

- Freelance Graphics 97 für Windows
- Freelance Graphics 96 für OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow für Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow für OS/2

**Hinweis** Sie können eine Kopie des Freelance 97 Mobile Screen Show Player von der Lotus-Web-Seite unter <http://www.lotus.com> herunterladen. Während der Installation des Mobile Screen Show Player wird ein Symbol erstellt, über das Mobile TeamShow ausgeführt werden kann.

## Netzwerkanforderungen

Bei TeamShow handelt es sich um eine auf einem Netzwerk basierende Funktion, die Standardnetzwerkprotokolle von Drittanbietern verwendet, um die Kommunikation zwischen den verschiedenen Teilnehmern zu ermöglichen. Für TeamShow sind folgende Voraussetzungen erforderlich:

- Aktive Netzwerkverbindung zwischen teilnehmenden Systemen.
- Alle TeamShow-Teilnehmer müssen mindestens TCP/IP als Netzwerkprotokoll ausführen.

## Netzwerkverbindung

Für eine aktive Netzwerkverbindung sind folgende Voraussetzungen erforderlich:

- Jedes System in einem LAN ist über TCP/IP an seine Netzwerkschnittstellenkarte gebunden.
- Wenn Systeme in LANs über ein proprietäres WAN miteinander verbunden sind, wenden Sie sich an den Netzwerkverwalter. Er wird Ihnen sagen, wie Sie mit Hilfe von TCP/IP mit den anderen LANs über Ihr WAN (wobei TCP/IP an die Netzwerkkarte jedes Systems gebunden ist) kommunizieren können.
- Wenn Systeme in LANs über das Internet (wobei TCP/IP an die Netzwerkkarte jedes Systems gebunden ist) verbunden sind und sich eine Firewall zwischen den teilnehmenden Systemen befindet, können Probleme auftreten. Weitere Informationen finden Sie unter [TeamShow-Fehlersuche](#).
- Ein oder mehrere Systeme sind über Modem- und Telefonleitungen direkt mit einem LAN verbunden, auf das auch die anderen Systeme über Dienstprogramme wie Dial Up Networking Win95 oder Remote Access Services für Windows NT von Microsoft für den Client und Remote Access Services von Microsoft, Novell NetWare Connect-Server oder die Produktfamilien Shiva LanRover oder NetModem/E für Remote Access-Server zugreifen können (wobei TCP/IP an die DFÜ-Netzwerkkarte jedes Systems gebunden ist). Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob bei Ihnen eine solche Verbindung eingerichtet ist, wenden Sie sich an den Netzwerkverwalter.
- Ein oder mehrere Systeme sind über Modem- und Telefonleitungen über einen Internet-Anbieter wie CompuServe oder das Microsoft Network mit dem Internet verbunden (wobei TCP/IP an die DFÜ-Netzwerkkarte jedes Systems gebunden ist).
- Die Computer sind über ein Modem oder ein serielles oder paralleles Schnittstellenkabel direkt miteinander verbunden und verwenden Software von Drittherstellern wie Dial Up Networking oder LapLink. Bei dieser Verbindungsart müssen Sie sicherstellen, daß der DFÜ-Netzwerkkarte jedes Computers eine gültige IP-Adresse zugeordnet ist und daß diese IP-Adressen kompatibel zueinander sind. Wenn Sie mit dieser Art von Verbindung arbeiten, wenden Sie sich an den Netzwerkverwalter. Weitere Informationen finden Sie unter [Überblick: TCP/IP, IP-Adressen und Hostnamen](#).

## TCP/IP

Um zu prüfen, ob TCP/IP bei Ihnen installiert ist, öffnen Sie die Netzwerksystemsteuerung unter Start-Menü - Einstellungen - Systemsteuerung - Netzwerk. Ist TCP/IP hier nicht als installierte Netzwerkkomponente aufgeführt, fragen Sie bei Ihrem Netzwerkverwalter oder beim Internet-Anbieter nach, wie Sie TCP/IP installieren können. Weitere Informationen finden Sie unter [Überblick: TCP/IP, IP-Adressen und Hostnamen](#).

---

{button ,AL(`H\_USING\_TEAMSHOW\_OVER;H\_TEAMSHOW\_ALTERNATIVES\_OVER;H\_TROUBLESHOOTING\_T  
EAMSHOW\_OVER;H\_SETUP\_TEAMSHOW\_OVERVIEW;`,`0)} Siehe auch

## Überblick: TeamShow-Fehlersuche

### Auf Gateway prüfen

Bei einer IP-Adresse handelt es sich um eine globale, eindeutige Kennung eines Computers. Ein Computer kann theoretisch jeden Host weltweit mit einer IP-Adresse erreichen. Um jedoch auf einen Host-Computer zugreifen zu können, benötigt Ihr Computer eine Route zur IP-Adresse. Abhängig von den IP-Adressen der beiden Computer, ist unter Umständen ein Gateway nötig, um die Route zur IP-Adresse des Host-Computers zu definieren.

Eine IP-Adresse ist in vier Teile unterteilt, sogenannte "Oktetts". Der Bereich der ersten drei Zahlen der IP-Adresse (das erste Oktett) gibt die IP-Adreßklasse an. Für jede Klasse gibt es eine Subnet Mask. In der folgenden Tabelle beschreiben die Teile der IP-Adresse, bei denen die Subnet Mask 255 beträgt, ein Subnet. Die Teile der Subnet Mask, die Null sind, stehen für die einzelnen Arbeitsstationen in diesem Subnet. Wenn die IP-Adresse beispielsweise 198.184.36.212 lautet, ist das Subnet 198.184.36 und die einzelne Arbeitsstation 212.

<u>Adreßklasse</u>	<u>Bereich des ersten Oktetts</u>	<u>Subnet Mask</u>
Klasse A	1 - 126	255.0.0.0
Klasse B	128 - 191	255.255.0.0
Klasse C	192 - 223	255.255.255.0

Wenn sich beide IP-Adressen im gleichen Subnet befinden, besteht kein Problem. Befinden sie sich in unterschiedlichen Subnets, muß ein Gateway zur Verfügung stehen, der den Übergang von einem Subnet in das andere ermöglicht. Wenn beide Subnets Teil des LANs Ihres Unternehmens sind, stehen wahrscheinlich bereits Gateways zur Verfügung. Befindet sich der Computer, den Sie erreichen möchten, außerhalb des LANs, beachten Sie, daß Ihr Unternehmen möglicherweise eine Firewall eingerichtet hat, so daß Sie keine Verbindung zu einem Rechner außerhalb des LANs herstellen können. Sind zwei Systeme direkt miteinander verbunden, ist kein Gateway vorhanden.

Es gibt verschiedene Dienstprogramme (z. B. WINIPCFG für Windows 95 oder IPCONFIG für Windows NT), mit Hilfe derer Sie Ihre IP-Adresse identifizieren können. Um festzustellen, ob Sie über einen Gateway verfügen, lassen Sie das Dienstprogramm auf beiden Computern laufen, und notieren Sie sich sowohl die IP-Adresse als auch die Subnet Mask. Bei jedem Oktett in der Subnet Mask, das die Zahl 255 enthält, müssen beide IP-Adressen übereinstimmen. Bei jedem Oktett in der Subnet Mask, das die Zahl 0 enthält, müssen sich die IP-Adressen unterscheiden. Wenn die IP-Adressen an den Stellen nicht übereinstimmen, an denen die Subnet Mask 255 ist, muß es einen Gateway geben, der die Daten von einem Gerät zum anderen weiterleitet.

### Auflösung von Namen prüfen

Um einen Hostnamen, eine Host-IP-Adresse und somit die Verbindung zu einem entfernten TCP/IP-Computer zu überprüfen, verwenden Sie ein Diagnosewerkzeug, z. B. Ping von Microsoft. Um festzustellen, ob die IP-Adresse korrekt konfiguriert ist, prüfen Sie die IP-Adresse Ihres Computers, Ihren Standard-Gateway sowie einen entfernten Host mit Hilfe von Ping. Weitere Informationen zur Verwendung der Diagnosewerkzeuge von Microsoft finden Sie in der entsprechenden Dokumentation.

Öffnen Sie ein MS-DOS-Fenster, und geben Sie in der Befehlszeile PING GERÄTENAMEN (der Name, den Sie auch in TeamShow verwendet haben) ein. Wenn Ping die Fehlermeldung "Bad IP address" ausgibt, ist Ihr System nicht in der Lage, diesen Namen in eine Adresse umzusetzen. Befinden sich beide Rechner im selben Unternehmen, verwenden Sie den Namen ohne das Suffix Host.Domäne. Wenn der Rechner des Empfängers beispielsweise "meinhost.lotus.com" heißt, können Sie PING MEINHOST eingeben. Wenn Ping erfolgreich Pakete von dem anderen Rechner erhält, verwenden Sie diesen Namen in TeamShow.

### Verbindungsfehler

Wenn eine Verbindung fehlschlägt, kann dies drei verschiedene Ursachen haben:

- Der Absender kann den Namen eines oder mehrerer Empfänger nicht in seine IP-Adresse auflösen.
- Der Absender erreicht einen oder mehrere der Empfänger nicht, obwohl die IP-Adresse bekannt ist.
- Die betreffenden Computer sind nicht über ein Netzwerk miteinander verbunden.

### Der Absender kann anhand des Empfängernamens keine Verbindung herstellen

Ein Remote-Computer wird bevorzugt anhand seines Hostnamens identifiziert. Hostnamen haben die Form "meinhost.lotus.com". Bei IP-Adressen handelt es sich um eine Zahlenfolge aus vier ganzen Zahlen, die durch Punkte getrennt sind.

Damit TeamShow den Namen verwenden kann, den Sie eingeben, muß es ihn in eine IP-Adresse auflösen. Kann der Name nicht aufgelöst werden, müssen Sie die IP-Adresse eingeben. Wenn der TeamShow-Absender eine Verbindung zu einem oder mehreren Empfängern nicht herstellen kann, stellen Sie zunächst fest, ob es sich dabei

um ein Problem bei der Namensauflösung handelt.

### **Der Absender kennt die Adresse, kann aber keine Verbindung herstellen**

Wenn Ping die Adresse des Geräts des Empfängers anhand des Namens bestimmt, aber die Fehlermeldung "Request Timed Out" anzeigt, handelt es sich um eines der folgenden Probleme:

- Auf dem System des Empfängers läuft TeamShow nicht oder "Ende" ist nicht ausgewählt.
- Zwischen den beiden Systemen besteht keine aktive Netzwerkverbindung (z. B. die PC-Direktverbindung oder die Verbindung über die DFÜ-Netzwerkkarte funktionieren nicht richtig).

Wenn Ping die Fehlermeldung "Destination Host Unreachable" ausgibt, besteht eines der folgenden Probleme:

- Sie, der Empfänger oder Sie beide befinden sich hinter einer Firewall. Jeder Rechner, der durch eine Firewall geschützt ist, muß diese umgehen, indem er sich bei einem Internet-Anbieter anmeldet oder eine direkte Verbindung zum LAN des anderen Benutzers herstellt.
- Der Gateway zwischen den Computern ist abgestürzt, oder die Route zur Zieladresse kann nicht gefunden werden, weil sich die Computer auf unterschiedlichen Subnets befinden. Fragen Sie in diesem Fall Ihren Netzwerkverwalter um Rat.
- Es ist kein Gateway vorhanden, da Sie eine Verbindung zwischen den beiden Computern über DFÜ-Netzwerk oder einer PC-Direktverbindung herstellen. Sie müssen die IP-Adresse eines Geräts ändern, damit Subnet Mask 255 mit der IP-Adresse übereinstimmt, oder eine andere Verbindungsart verwenden. Wenden Sie sich hierzu an Ihren Netzwerkverwalter oder den Internet-Anbieter.

### **Die Geräte sind nicht über ein Netzwerk verbunden**

Fragen Sie in folgenden Situationen den Internet-Anbieter oder Ihren Netzwerkverwalter um Rat:

- Ein oder mehrere Computer besitzen keine Netzwerkkarte.
- Ein oder mehrere Computer sind an einem Standort mit dem Internet verbunden, der durch eine Firewall geschützt ist.
- Ein oder mehrere Computer versuchen, sich über einen Internet-Anbieter, über Windows NT Remote Access Server oder über andere Produkte von Drittherstellern in einem LAN oder im Internet anzumelden, aber die Verbindung ist nicht richtig konfiguriert.

### **Port-Nummer**

TeamShow verwendet die feste Port-Nummer 21300. Wenn beim Herstellen einer Verbindung Probleme auftreten, besteht möglicherweise ein Konflikt mit einem vorhandenen Service. Wenn TeamShow aufgrund eines Port-Konflikts nicht funktioniert, entfernen oder deaktivieren Sie vorübergehend den Service, der diesen Port verwendet. Wenn Sie nicht wissen, wie Sie hierbei vorzugehen haben, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkverwalter, oder schlagen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Betriebssystem nach.

---

{button ,AL('H\_USING\_TEAMSHOW\_OVER;H\_TEAMSHOW\_REQUIREMENTS\_OVER;H\_TEAMSHOW\_ALTERNATIVES\_OVER;H\_SETUP\_TEAMSHOW\_OVERVIEW;',0)} Siehe auch

## Überblick: Benutzung von TeamShow

Verwenden Sie TeamShow, um Bildschirm-Shows auf angeschlossenen Computern vorzuführen oder anzuzeigen. Während ein Vorfürher eine Bildschirm-Show auf einem Computer ausführt, koordiniert TeamShow die Anzeige der Seiten auf den Computern des Vorfürhers und des Zuschauers. Notizen, sofern vorhanden, werden nur auf dem Computer des Vorfürhers angezeigt. Informationen zum Einrichten von TeamShow auf einem System finden Sie unter [TeamShow-Voraussetzungen](#).

### Bevor Sie beginnen

Als Vorfürher prüfen Sie, ob Ihre Präsentation mit der Option "Für Bildschirm-Show-Player vorbereiten" im Dialogfeld Speichern unter gespeichert wurde. Dadurch wird gewährleistet, daß alle Elemente in Ihrer Präsentation (Diagramme, Bilder, Töne usw.) in Ihrer Datei enthalten sind. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, enthält Ihre Präsentationsdatei möglicherweise nur Zeiger auf Elemente in anderen Dateien, die den Zuschauern jedoch nicht zugänglich sind.

### TeamShow starten

Sie können TeamShow aus Freelance Graphics starten oder als separate Anwendung ausführen.

Um TeamShow aus Freelance Graphics zu starten, wählen Sie Datei - TeamShow - Senden (um eine Show vorzuführen) oder Datei - TeamShow - Empfangen (um an einer Show teilzunehmen).

Um TeamShow als separate Anwendung zu starten, klicken Sie auf das Symbol TeamShow (das in Ihrem Freelance Graphics-Ordner installiert ist).



Im ersten Dialogfeld werden Sie gefragt, ob Sie der Absender (Vorfürher) oder Empfänger (Zuschauer) sind.

---

{button ,AL(`H\_SHARING\_A\_PRESENTATION\_FILE\_OVER;H\_CONNECTING\_TO\_ANOTHER\_COMPUTER\_OVE  
R;H\_TEAMSHOW\_ALTERNATIVES\_OVER;H\_TROUBLESHOOTING\_TEAMSHOW\_OVERVIEW;H\_TEAMSHO  
W\_REQUIREMENTS\_OVER',0)} [Siehe auch](#)

