

## MadCap® Mimic™ – Software-Simulationen ganz einfach

Mit MadCap® Mimic™ können Sie schnell und einfach Software-Filme und -Simulationen erstellen – ohne spezielle Programmierkenntnisse. Die Filme unterstützen Sie im Verkauf, Marketing, technischen Kundendienst, beim E-Learning oder in Online-Hilfen. Mit Mimic erstellen Sie in nur drei Schritten einen erstklassigen Film:

1. Zeichnen Sie alle Bildschirmaktionen als Film auf, während Sie Aufgaben auf Ihrem Computer bearbeiten.
2. Bearbeiten und erweitern Sie den Film durch eine Vielzahl von Funktionen in Mimic.
3. Geben Sie das Ergebnis in unterschiedlichen Formaten aus, entweder als unabhängigen Demonstrationsfilm, als Reihe von Trainingseinheiten oder als Teil eines Flare-Hilfeprojekts.

### Funktionen:

**Kleine Dateigröße:** Mimic nutzt ein hochentwickeltes Komprimierungsverfahren, das die Dateigröße ohne Qualitätsverlust komprimiert.

**PowerPoint-Import:** Sie können PowerPoint-Dateien (PPT und PPTX) in Mimic importieren entweder durch das Erstellen eines neuen Films aus bestehenden PowerPoint-Folien oder durch das Einfügen von Folien in einen bestehenden Mimic-Film.

Der PowerPoint-Import umfasst:

- Bilder (einschließlich Hintergrundbilder)
- Master Layout Folien (werden in Master Frames umgewandelt)
- AutoFormen
- Textfelder

**Unterschiedliche Ausgabeformate:** Sie können Ihre Filme als Adobe® Flash®, Microsoft® Silverlight™, Adobe® AIR™, PDF, XPS oder im neuen Microsoft Windows® Presentation Foundation Everywhere (WPF/E) Format abspeichern. WPF/E wurde speziell für Windows-Vista-Anwendungen entwickelt und ist eine anpassungsfähige XML-basierte Alternative zu Flash, die Filme sowohl auf anderen Betriebssystemen als auch im Internet anzeigt.

**Zieldefinitionen:** Generieren Sie gleichzeitig mehrere Filmausgaben, z.B. Mimic Filmformat, Silverlight, Adobe Flash oder Adobe AIR. Zieldefinitionen sind besonders hilfreich, wenn Sie sie mit Bedingungen kombinieren, um bestimmte Elemente in Ausgaben ein- oder auszuschließen.

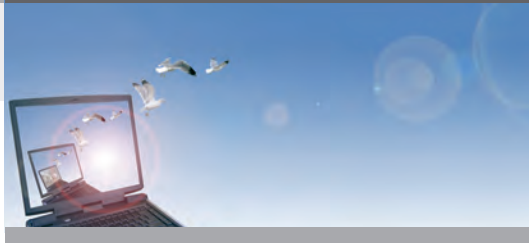
**Variablenunterstützung:** Mimic unterstützt Single Sourcing multiple Audience durch Variablen. Eine Mimic-Variable lässt sich in Flare und Capture integrieren. Wenn Sie einen mit Mimic erzeugten Film in Ihr Flare-Projekt integrieren und dann in Flare eine Variable ändern, wird diese Variable auch automatisch im Mimic-Film geändert. Das ist einzigartiges Single Sourcing.

**Einstellbarer Aufnahmebereich:** Bei Mimic können Sie den Bildschirmbereich einstellen, in dem der Film aufgenommen werden soll. Zum Beispiel können Sie für die Aufnahme den gesamten Bildschirm auswählen, ein bestimmtes Anwendungsfenster oder auch nur einen bestimmten Bildschirmausschnitt.

- Shop: <http://shop.cognitas.de>
- Newsletter / Trainings: [www.cognitas.de](http://www.cognitas.de)
- Telefon-Support: 0 89 / 6 10 01-237

cognitas. Gesellschaft für Technik-Dokumentation mbH • Alte Landstr. 6 • D-85521 Ottobrunn  
Telefon: +49 (0) 89 / 6 10 01-100 • [info@cognitas.de](mailto:info@cognitas.de) • [www.cognitas.de](http://www.cognitas.de)

cognitas finden Sie auch in:  
Paderborn, Stuttgart, Immenstaad (Bodensee), Bad Kreuznach, Dortmund, Kleve, Worms.



### Weitere Produkte von MadCap Software:

- Flare:  
Online-Hilfen und Handbücher aus einer Quelle
- Contributor  
Die Lösung für kleine Dokumente
- Lingo:  
Translation Memory für Flare-Projekte
- Analyzer:  
Berichte und Analysen
- Feedback:  
Anwender-Feedback und Auswertungen
- Capture:  
Bildschirmabzüge für Single Source

**Snap-to-size-Aufnahme:** Sie müssen die Größe des Aufnahme Fensters oder des Anwendungsfensters nicht per Hand anpassen. In Mimic können Sie das Aufnahme Fenster automatisch an ein aktives Anwendungsfenster anpassen oder Sie ziehen ein aktives Anwendungsfenster in ein Aufnahme Fenster.

**Visuelle Zeitleiste:** Mit der visuellen Zeitleiste von Mimic können Sie Aktionen und Objekte in einer Filmsequenz zeitlich ordnen. Bearbeiten Sie Aktionen so, dass sie in einem exakten Zeitraum und in einer bestimmten Abfolge eintreten. Mit einem Auswahlfeld im Timeline-Fenster können Sie automatisch die Zeitfolge von Objekten abstimmen.

**Tonunterstützung:** Mit Mimic können Sie ganz einfach Hintergrundmusik oder Sprache in den Film einarbeiten.

**Projektorientierter Single Source Workflow:** In Mimic erstellen Sie Projekte, von denen jedes mehrere Filme enthalten kann. So können Sie Ihre Informationen mehrfach nutzen. Sie können das gleiche Projekt wiederverwenden zum

- Erstellen einfacher Filme, die unabhängig genutzt werden, oder
- Verknüpfen individueller Filme z.B. um eine durchgängige Video-Anleitung zu gestalten.

**Nahtlose Zusammenarbeit mit Lingo und Flare:** Mimic können Sie zwar für unterschiedliche Anwendungen nutzen, es wurde aber speziell für die gemeinsame Nutzung mit MadCap Flare und Lingo entwickelt, um professionelle Hilfesysteme zu erstellen. Sie können Mimic einfach in Flare starten und die fertigen Filme schnell in ein Flare-Projekt einbinden.

**Flexible Oberfläche:** Die Benutzeroberfläche von Mimic können Sie individuell anpassen: Sie besteht aus einzelnen Komponenten, die Sie verschieben und an beliebiger Stelle platzieren können. Zusätzlich können Sie mehrere Filmdateien gleichzeitig öffnen, sodass Sie schnell von einem Film zum anderen wechseln können.

#### Frames:

- Master Frames: Weisen Sie schnell und einfach bestimmte Elemente (Schaltflächen, Bilder usw.) mehreren Frames zu.
- Frame-Bibliotheken: Speichern Sie häufig benutzte Frames so, dass Sie sie später schnell in Filme integrieren können.
- Frames verschieben: Sie können Frames jetzt mit Drag&Drop im Frame-Fenster verschieben.

**Bedingungen:** Mit Bedingungen auf verschiedenen Ebenen können Sie steuern, welche Filme, Frames oder Objekte in einen Film übernommen oder nicht übernommen werden.

**Objektanker:** Für jedes Objekt in einem Frame können Sie Anker setzen. Mit einem Anker schreiben Sie die Position eines Objekts fest, so dass es an der Position bleibt, auch wenn Sie die Konfiguration des Bildes verändern. Anker können Sie an allen vier Seiten eines Objekts setzen.

**Objektgruppe:** Sie können mehrere Objekte zu einer Objektgruppe zusammenfassen und diese Gruppe als einzelnes Objekt behandeln. Die Gruppierung können Sie zu jedem Zeitpunkt wieder aufheben und die Objekte einzeln weiterbearbeiten.