

# BENUTZERHANDBUCH





## ALLGEMEINE HINWEISE

<b>Über dieses Handbuch .....</b>	<b>2</b>
Auslieferung & Aktualisierung.....	2
Vorkenntnisse .....	3
Konventionen.....	3
<b>Dienstleistungen .....</b>	<b>5</b>
Programmhilfe .....	5
Weitere Hilfen.....	6
<b>Rechtliche Hinweise .....</b>	<b>7</b>
VIVA Warenzeichen .....	7
Warenzeichen anderer Hersteller .....	7
VIVA Softwarelizenzvertrag .....	9

## ARBEITEN MIT OBJEKTEN

Die Werkzeugleiste.....	22
<b>Objekte erzeugen .....</b>	<b>24</b>
Geschlossene Objekte erzeugen .....	25
Linienobjekte erzeugen .....	28
Zusammenfassung Objekte erzeugen .....	29
<b>Objekte auswählen .....</b>	<b>32</b>
Zusammenfassung Objekte auswählen .....	34
<b>Objekte positionieren.....</b>	<b>35</b>
Objekte Verschieben.....	35
Objektreihenfolge ändern .....	37
Objekte ausrichten .....	38
Rotieren und Spiegeln .....	42
Objekte Neigen.....	44
<b>Objekte bearbeiten.....</b>	<b>46</b>
Löschen von Objekten.....	46
Ausschneiden von Objekten.....	46
Kopieren von Objekten .....	47
Einfügen von Objekten .....	48
Duplizieren von Objekten .....	49
Teilen von Objekten.....	50
Objekte fixieren .....	50
Objekte schützen .....	52
<b>Objektgröße &amp; Form.....</b>	<b>53</b>
Objekte interaktiv strecken.....	53
Streckpunkte löschen .....	56
Streckpunkte hinzufügen .....	57
Automatisches Skalieren .....	57

Zusammenfassung Strecken von Objekten .....	59
<b>Füllung &amp; Rahmen .....</b>	<b>60</b>
Objektfüllung .....	60
Füllfarbe, Dichte, Transparenz .....	60
Linien und Rahmen .....	61
Linienfarbe, Dichte, Transparenz .....	61
Linienstärke ändern .....	62
Linientyp ändern .....	64
Linienende ändern .....	64
Radius ändern .....	65
<b>Arbeiten mit Hilfsobjekten .....</b>	<b>67</b>
Hilfsobjekte automatisch erstellen .....	68
Hilfsobjekte manuell erstellen .....	70
Hilfsobjekte auswählen .....	70
Anzeige von Hilfsobjekten .....	71
Magnetismus .....	72
Zusammenfassung Hilfsobjekte .....	73
<b>Arbeiten mit Gruppen .....</b>	<b>75</b>
Gruppe erzeugen und erkennen .....	75
Objekte in Gruppe auswählen .....	76
Gruppierung aufheben .....	77
Zusammenfassung Gruppen .....	78

## ARBEITEN MIT TEXT

<b>Textobjekte erzeugen .....</b>	<b>81</b>
Zusammenfassung Textobjekte erzeugen .....	83
<b>Textmodus .....</b>	<b>84</b>
Textmodus aktivieren/verlassen .....	84
Zusammenfassung Textmodus aktivieren/verlassen .....	85
<b>Texteingabe .....</b>	<b>86</b>
Texteingabe und Korrekturen .....	86
Die Einfügemarke .....	86
Zusammenfassung Einfügemarke .....	87
Eingabe von Funktionen .....	87
Importieren von Text .....	88
<b>Textauswahl .....</b>	<b>90</b>
Auswahl von Textpassagen .....	90
Einzelne Textpassagen .....	90
Textelemente auswählen .....	92
Gesamten Text auswählen .....	94
Auswahl verändern .....	94
Auswahl aufheben .....	95

<b>Text bearbeiten .....</b>	<b>96</b>
Löschen und ersetzen von Text .....	96
Ausschneiden von Text .....	97
Kopieren von Text .....	98
Einsetzen von Text .....	98
<b>Exportieren von Text .....</b>	<b>100</b>
<b>Attributverwaltung .....</b>	<b>101</b>
<b>Tabulatoren .....</b>	<b>102</b>
<b>Suchen und Ersetzen .....</b>	<b>103</b>
<b>Verzeichnisse .....</b>	<b>105</b>
<b>Sprache, Rechtschreibprüfung und Silbentrennung .....</b>	<b>107</b>
Sprache .....	107
Sprache zuweisen .....	107
Silbentrennung .....	108
Trennmodul bestimmen .....	110
Automatische Trennungsoptionen .....	111
Automatische Trennung überprüfen .....	113
Trennausnahmen verwalten .....	114
Rechtschreibprüfung .....	117
Rechtschreibmodul bestimmen .....	117
Manuelle Rechtschreibprüfung .....	118
Manuelle Grammatikprüfung .....	120
Automatische Rechtschreib- und Grammatikprüfung .....	120

## **ARBEITEN MIT BILDERN**

<b>Raster- oder Vektor-Bild .....</b>	<b>125</b>
<b>Die gängigen Bildformate .....</b>	<b>128</b>
Rasterbild-Formate .....	128
Das TIFF-Format .....	128
Das JPEG-Format .....	129
Das BMP-Format .....	130
Das PNG-Format .....	131
Die SCITEX-Formate .....	131
Vektorbild-Formate .....	132
Das EPS-Format .....	132
Das EPS/DCS-Format .....	133
Das PDF-Format .....	134
OPI-Bilder .....	134
<b>EPSF Vektorbilder und Schriften .....</b>	<b>136</b>
<b>Vektorbilder und Farben .....</b>	<b>138</b>

<b>Bildobjekte erzeugen .....</b>	<b>139</b>
Zusammenfassung Bildobjekte erzeugen .....	140
<b>Bildmodus.....</b>	<b>141</b>
Bildmodus aktivieren/verlassen .....	141
<b>Bilder importieren .....</b>	<b>143</b>
Der Befehl »Importieren«.....	143
Ziehen und Loslassen.....	144
Zwischenablage (Clipboard).....	145
<b>Bildinhalt löschen, ausschneiden und kopieren.....</b>	<b>146</b>
<b>Bildausschnitt bestimmen .....</b>	<b>148</b>
<b>Bildinhalt verschieben .....</b>	<b>149</b>
<b>Größe des Bildobjektes ändern .....</b>	<b>153</b>
<b>Zusammenfassung Bildinhalt verschieben.....</b>	<b>154</b>
<b>Bildvorschau spiegeln, rotieren und neigen .....</b>	<b>155</b>
<b>Bildvorschau skalieren .....</b>	<b>157</b>
<b>Tipps und Tricks mit Bildern .....</b>	<b>161</b>

## ARBEITEN MIT SEITEN

<b>Arbeiten mit Dokumentseiten.....</b>	<b>164</b>
Neue Dokumentseite erstellen .....	164
Dokumentseiten anwählen .....	165
Seitenansichten .....	166
Dokumentseite löschen .....	167
Dokumentseite bewegen .....	168
<b>Arbeiten mit Aliasseiten .....</b>	<b>170</b>
Zwischen Alias- und Dokumentseiten wechseln.....	170
Neue Aliasseite erstellen.....	171
Zwischen Aliasseiten wechseln .....	173
Aliasseite einer Dokumentseite zuweisen.....	174
Zuweisung der Aliasseite lösen.....	175
Neue Dokumentseiten mit Aliasseite erstellen .....	175
Aliasseite löschen.....	177
Aliasseitenname ändern.....	178
<b>Arbeiten mit Seitennummern .....</b>	<b>179</b>
Seitennummerierung definieren .....	179
Variablen für Seitennummern verwenden .....	180
Logische und physikalische Seitennummer.....	182





# **ALLGEMEINE HINWEISE**

# ALLGEMEINE HINWEISE

## ÜBER DIESES HANDBUCH

VIVA Softwareprogramme sind so aufgebaut, dass die Funktionen nahezu selbsterklärend sind. Daher müssen Sie dieses Handbuch, nicht vollständig lesen, um mit dem Programm arbeiten zu können. Zwar wurde versucht, das Handbuch nach didaktischen Gesichtspunkten aufzubauen, in erster Linie dient es jedoch als Nachschlagewerk. Sie können jedes Kapitel getrennt durcharbeiten. Sofern sich einzelne Beschreibungen auf Funktionen aus anderen Kapiteln beziehen, erfolgt ein entsprechender Hinweis.

Dieses Handbuch wurde vollautomatisch mithilfe des VIVA-Redaktionssystems über das Internet erstellt. Trotz aller Bemühungen kann das Handbuch Fehler enthalten. Wir freuen uns daher über Anregungen und Hinweise, die die Qualität unserer Produkte verbessern können.

### **Auslieferung & Aktualisierung**

Das Handbuch wird in elektronischer Form ausgeliefert und ist nicht bei jedem VIVA-Programm Bestandteil des Installationsprogramms. In solchen Fällen verfügt das VIVA-Programm über einen Befehl zum Aufruf des Handbuches, welches im Internet gespeichert ist. Dadurch kann das Handbuch jederzeit von VIVA aktualisiert werden. Zum Lesen des elektro-

nischen Handbuches benötigen Sie den Acrobat Reader, der kostenlos im Internet verfügbar ist.

## Vorkenntnisse

Um die Anleitungen in diesem Handbuch zu verstehen, sollten Sie über folgende Vorkenntnisse verfügen:

- Die Anwendung von Tastaturbefehlen und der Maus.
- Die Installation und das Starten eines Computerprogramms.
- Das Arbeiten mit Dateien und Ordnern, insbesondere das Öffnen, Sichern und Schließen von Dateien.
- Der Wechsel zwischen Programm und Betriebssystem.
- Die Ansteuerung von Druckern.

## Konventionen

Im Handbuch werden eine Reihe von Begriffen und Konventionen verwendet, die zum besseren Verständnis nachfolgend erläutert werden.

- Betriebssysteme: Das Handbuch wurde für ein Computerprogramm geschrieben, das auf mehreren Betriebssystemen verwendet werden kann. Das Handbuch geht daher nur dann auf ein bestimmtes Betriebssystem ein, wenn sich das Programm auf unterschiedlichen Betriebssystemen unterschiedlich verhält oder eine andere Bedienung erforderlich ist. Die Betriebssysteme werden im Handbuch mit der Bezeichnung »Windows« (für Windows XP, Windows Vista, Windows 7, etc.), »Linux« (für alle Linux Varianten) und »Mac« (für Mac OS X) abgekürzt. Da die Programmfunktion auf den unterstützten Betriebssystemen weitgehend identisch ist, werden stellvertretend im Handbuch abwechselnd Bilder von Programmdialogen von unterschiedlichen Betriebssystemen gezeigt.

- **Maustasten:** Die meisten Computermäuse besitzen mehrere Tasten. In dem Handbuch verzichten wir auf die Begriffe »rechte Maustaste« oder »linke Maustaste«, da die Funktionen für diese Tasten im Betriebssystem für Links- und Rechtshänder einstellbar sind. Aus diesen Grund verwenden wir die korrekten Begriffe »Primäre Maustaste« und »Sekundäre Maustaste«, sowie »Scrollrad«.
- **Menübefehle:** Menübefehle werden, sofern nötig, betriebssystemspezifisch beschreiben. Ein Menübefehl besteht aus der Angabe des Hauptmenüs und der entsprechenden Untermenüs, die jeweils durch ein Größerzeichen (>) getrennt werden.
- **Tastaturen:** Nicht alle Tastaturen verwenden für die gleichen Funktionen die gleichen Bezeichnungen. Nachfolgend einige Beispiele und deren allgemeine Entsprechung:
  - »Strg« = »Ctrl«
  - »Entf« = »Del« oder »Löschtaste«
  - »Pos 1« = »Home«
- **Tastaturbefehle:** Tastaturbefehle werden, sofern nötig, betriebssystemspezifisch beschreiben. Ein Tastaturbefehl besteht aus einer oder mehreren Tastenkombinationen. Bei einer Kombination müssen die Tasten gleichzeitig in der angegebenen Reihenfolge gedrückt werden. Die Tasten werden dabei durch ein Pluszeichen (+) getrennt. Die Tastenfolge »Strg + Umschalt + B« bedeutet, dass man zuerst die Taste »Strg«, dann die »Umschalttaste« und abschließend die Taste »B« gedrückt halten muss.
- **Schreibweise:** Zeichenfolgen, die in der Schrift »Courier« ausgezeichnet wurden, stellen eine vom Anwender vorzunehmende Eingabe dar.

# DIENSTLEISTUNGEN

## Programmhilfe

Wenn Sie Hilfe zum VIVA-Programm benötigen, stehen Ihnen folgende Ressourcen zur Verfügung:

1. Das programmeigene Benutzerhandbuch:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Hilfe › Startdialog«.
  - Klicken Sie auf den Befehl für die Handbuch des Programms.
2. Die Webseite des Programms:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Hilfe«
  - Wählen Sie den Befehl für die Webseite des Programms.
3. Das Senden einer Nachricht an VIVA:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Hilfe › Nachricht an VIVA senden«
  - Füllen Sie die Felder im sich öffnenden Internetbrowser aus und beschreiben sie möglichst detailliert Ihr Problem.

Wenn Sie Probleme mit Ihrem Betriebssystemebene haben, lesen Sie bitte die mit Ihrem Computer gelieferte Dokumentation. Dies betrifft insbesondere Probleme mit:

- dem Zugriff auf Datenträger und Ordner,
- dem Speichern von Dateien,
- der Nutzung von Schriften bzw. einzelne Zeichen in einer Schrift, sowie
- der Nutzung von Druckern und Ausgabegeräten.

Hinweis: Die Verwendung von Zusatzprogrammen, die die Funktionen des Betriebssystem verändern oder erweitern, können die Funktionalität des Programms einschränken oder die Nutzung vollständig verhindern. Dazu zählen möglicherweise:

- Programme, die die Darstellung von Fenstern, Dokumenten und Dialogen verändern

- Programme die den Zugriff oder die Verwaltung von Schriften verändern.

Daher kann eine Gewährleistungen für eine Zusammenarbeit mit diesen Programmen nicht übernommen werden.

## **Weitere Hilfen**

VIVA bietet auf Anfrage eine Vielzahl von weiterer Dienstleistungen an. Dazu zählen:

1. Service- & Supportdienstleistungen
  - Schulungen & Workshops
  - Telefonische Hotline in mehreren Sprachen
  - Wartungsverträge
  - Unterstützung Ihrer Entwickler (Support/Beispielcode)
2. Beratung von Publishing-Projekten im Bezug auf
  - Planung
  - Entwicklung
  - Automatisierung
  - Umsetzung/Realisation
3. Softwareentwicklung
  - Erweiterung bestehender VIVA-Anwendungen
  - Programmierung individueller Anwendungen
4. Bereitstellung
  - Hosting von VIVA-Produkten
  - Miete von VIVA-Produkten

# RECHTLICHE HINWEISE

## VIVA Warenzeichen

Viva®, VIVA®, VivaDesigner®, VivaImpose®, VivaPosterize®, VivaXML®, VIVA Network-Publishing®, Database Publishing®, VivaIP®, VivaCP® und VivaPress® sind eingetragene Warenzeichen der VIVA GmbH. Firmen und Produktnamen, die in diesen Handbüchern erwähnt werden, sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Dieses Handbuch wurde vollautomatisch mithilfe des VivaDesigners, des VIVA Redaktionssystem und der VIVA Network Publishing Technologie über das Internet erstellt.

Alle Rechte vorbehalten. © 1994, 2009 VIVA GmbH. Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs sowie der beiliegenden Software wird strafrechtlich verfolgt. Die Rechte an den Softwareprogrammen liegen bei der VIVA GmbH. Die Rechte an der Dokumentation und die Rechte am objektorientierten Aliaskonzept liegen bei Andreas Krings. Der rechtmäßige Erwerb des Programms erlaubt dem Lizenznehmer die Nutzung entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrags. Das Duplizieren, Verkaufen oder eine andere Verwendung des Produkts, die nicht den Bestimmungen des Lizenzvertrages entspricht, ist nicht erlaubt. Kopien der Programme dürfen nur zum Zweck der Datensicherung angefertigt werden.

## Warenzeichen anderer Hersteller

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript und Macintosh sind Marken oder eingetragene Marken von Apple, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. QuickTime ist eine lizenzierte Marke. QuickTime ist in den U.S.A. und anderen Ländern registriert.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, das Adobe Logo, Flash und Macromedia sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.

Quark, das Quark Logo, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones und andere mit Quark in Verbindung stehende, gelegentlich verwendete Marken sind Marken von Quark Inc. und aller betreffenden verbundenen Unternehmen.

Die in der Software oder in der Benutzerdokumentation dargestellten PANTONE® Farben stimmen möglicherweise nicht mit den PANTONE-Farbstandards überein. Bitte entnehmen Sie die genauen Farben den aktuellen Publikationen von PANTONE. PANTONE und andere Marken von Pantone, Inc. sind Eigentum von Pantone, Inc. ©Pantone, Inc., 2007.

Color Data wird unter Lizenz von Dainippon Ink und Chemicals, Inc. hergestellt.

FOCOLTONE und FOCOLTONE Colour System sind eingetragene Marken von FOCOLTONE. Konzept, Struktur und Form des FOCOLTONE Materials und des geistigen Eigentums sind durch Patent- und Urheberrecht geschützt. Die Reproduktion in jeglicher Form, sei es im Ganzen oder teilweise, für den privaten Gebrauch oder Verkauf ist strengstens untersagt. Nähere Informationen zu den Patenten erhalten Sie bei FOCOLTONE, Ltd.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. ist Eigentümer des Copyrights der TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE. ©TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER zur Registrierung als eingetragene Marke von Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. angemeldet.

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System und TRUMATCH System sind Marken von TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator ist eine eingetragene Marke von Netscape in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.

WordPerfect ist eine eingetragene Marke der Corel Corporation.

Unicode ist eine Marke von Unicode, Inc.

Firefox ist eine Marke der Mozilla Foundation.

## **VIVA Softwarelizenzvertrag**

BITTE LESEN SIE DIESEN SOFTWARELIZENZVERTRAG ("LIZENZ") SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIE VIVA SOFTWARE IN BETRIEB NEHMEN. INDEM SIE DIE VIVA SOFTWARE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DEN BESTIMMUNGEN DES NACHSTEHENDEN LIZENZVERTRAGS. VERWENDEN SIE DIE SOFTWARE NICHT, WENN SIE MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESES LIZENZVERTRAGS NICHT EINVERSTANDEN SIND. WENN SIE MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESES LIZENZVERTRAGS NICHT EINVERSTANDEN SIND, KÖNNEN SIE DIE VIVA SOFTWARE GEGEN RÜCKERSTATTUNG DES KAUFPREISES DORT ZURÜCKGEBEN, WO SIE SIE ERWORBEN HABEN. WENN DER ZUGRIFF AUF DIE VIVA SOFTWARE AUF ELEKTRONISCHEM WEGE ERFOLGT IST, KLICKEN SIE IN »ABLEHNEN«. WENN SIE DIE VIVA SOFTWARE BEIM KAUF VON HARDWARE ERHALTEN HABEN, MÜSSEN SIE DAS VOLLSTÄNDIGE HARDWARE/SOFTWARE-PAKET ZURÜCKGEBEN, DAMIT DER KAUFPREIS ERSTATTET WERDEN KANN.

SOLLTE EIN SYSTEMINTEGRATOR, BERATER, SUBUNTERNEHMER ODER EIN DRITTER DAS SIEGEL FÜR DEN LIZENZNEHMER AUFBRECHEN ODER DIE SOFTWARE IM NAMEN DES LIZENZNEHMERS NUTZEN ODER INSTALLIEREN, BEVOR DER LIZENZNEHMER DIE SOFTWARE NUTZT, DANN GILT, DASS DER JEWEILIGE SYSTEMINTEGRATOR, BERATER, SUBUNTERNEHMER ODER SONSTIGE DRITTE ALS VERTRETER UND IM NAMEN DES LIZENZNEHMERS HANDELT UND DER LIZENZNEHMER ALLE BESTIMMUNGEN UND BEDINGUNGEN DIESES VERTRAGES SO AKZEPTIERT HAT, ALS OB DER LIZENZNEHMER DAS SIEGEL SELBER AUFGEBOCHEN BZW. DIE SOFTWARE SELBER BENUTZT ODER INSTALLIERT HÄTTE.

HINWEIS AN SYSTEMINTEGRATOREN, BERATER, SUBUNTERNEHMER UND SONSTIGE PARTEIEN, DIE NICHT BEABSICHTIGEN, EIN ENDBENUTZER DER SOFTWARE ZU SEIN: FALLS SIE DAS SIEGEL AUFBRECHEN ODER DIE SOFTWARE ALS EIN IM NAMEN DES BEABSICHTIGTEN LIZENZNEHMERS HANDELNDER VERTRETER NUTZEN ODER INSTALLIEREN, DANN GILT, FALLS SIE KEINE SEPARATE VEREINBARUNG MIT VIVA GETROFFEN HABEN, FOLGENDES: (I) SIE STIMMEN ZU, DEM LIZENZNEHMER DIE PHYSISCHEN TRÄGERMEDIEN MIT DIESER SOFTWARE UND DIESEM LIZENZVERTRAG AUSZUHÄNDIGEN, BEVOR DEM LIZENZNEHMER ZUGRIFF AUF DIE SOFTWARE GESTATTET WIRD, UND (II) SIE VERPFLICHTEN SICH, KEINE KOPIEN DER SOFTWARE ZURÜCKZUBEHALTEN, WEIL SIE ANDERNFALLS ALS DER BENUTZER DER SOFTWARE GELTEN UND AN DIE BESTIMMUNGEN DIESES VERTRAGES GEBUNDEN SIND.

WICHTIGER HINWEIS: Diese Software kann zur Reproduktion von Materialien verwendet werden. Der Lizenzgeber erteilt Ihnen hiermit lediglich das Recht zur Reproduktion von Materialien, (i) die nicht durch Urheberrechte geschützt sind, (ii) für die Sie das Urheberrecht besitzen oder (iii) zu deren Reproduktion Sie bevollmächtigt oder rechtlich autorisiert sind. Wenn Sie sich über Ihr Recht zum Kopieren von Materialien jeglicher Art nicht im klaren sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Rechtsbeistand.

1. Allgemeines. VIVA Technology GmbH. ("VIVA") erteilt Ihnen hiermit das Recht zur Benutzung der beigefügten Software (mit allen Inhalten) einschließlich Dokumentation und Zeichensätze, sofern vorhanden, (im

folgenden »VIVA Software“), unabhängig davon, ob diese auf einer Diskette, einem ROM oder in anderer Form gespeichert ist. Ferner behält VIVA sich alle Rechte vor, die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich erteilt werden. Die im Rahmen dieses Vertrags erteilten Lizenzen beschränken sich auf die Urheberrechte von VIVA und seiner Lizenzgeber an der VIVA Software und schließen keine anderen Patente oder Urheberrechte ein. Lediglich der Datenträger, auf dem sich die VIVA Software befindet, geht in Ihr Eigentum über; VIVA und/oder der oder die Lizenzgeber von VIVA bleiben Inhaber sämtlicher Eigentums- oder sonstiger Rechte an der VIVA Software. Die Bestimmungen dieser Lizenz gelten für jegliche von VIVA bereitgestellten Softwareaktualisierungen, die das Original VIVA Softwareprodukt ersetzen und/oder ergänzen, es sei denn, eine solche Aktualisierung umfaßt eine separate Lizenz. In diesem Fall haben die Bestimmungen dieser Lizenz Gültigkeit.

Das Eigentums- und Urheberrecht an den Inhalten, die über die VIVA Software angezeigt bzw. auf die über die VIVA Software zugegriffen wird, liegt bei den jeweiligen Eigentümern dieser Inhalte. Solche Inhalte sind möglicherweise durch Urheberrechte oder andere Rechte und Verträge hinsichtlich des geistigen Eigentums geschützt und können den Nutzungsbestimmungen des Dritten unterliegen, der diese Inhalte bereitstellt. Diese Lizenz gewährt Ihnen keine Rechte zur Nutzung solcher Inhalte. Es ist Ihnen nicht gestattet, auf die Digitalbilder, die in der VIVA Software enthalten sind, als eigenständige Dateien zuzugreifen oder die Digitalbilder außerhalb des eigentlichen Verwendungszwecks der VIVA Software zu nutzen.

## 2. Nutzung und Beschränkungen.

A. VIVA Einzelbenutzerlizenz. Der Lizenzgeber erteilt Ihnen hiermit das Recht zur Installation und Benutzung einer Kopie der VIVA Software (Test- oder Vollversion) auf jeweils einem Computer. Im Rahmen dieses Lizenzvertrags ist die Existenz der VIVA Software auf mehr als einem Computer gleichzeitig nicht gestattet. Ferner ist es untersagt, die VIVA Soft-

ware über ein Netzwerk bereitzustellen, in dem sie von mehr als einem Computer gleichzeitig verwendet werden kann. Sie sind berechtigt, eine maschinenlesbare Kopie der VIVA Software für Sicherungszwecke zu erstellen. Sie sind verpflichtet, auf jeder Kopie der VIVA Software die Urheber- und sonstigen Schutzrechtshinweise aufzunehmen, die auf dem Original enthalten waren.

B. Sie verpflichten sich, es zu unterlassen, die VIVA Software zu kopieren, dekompileieren, zurückzuentwickeln oder disassemblieren, modifizieren oder abgeleitete Werke der VIVA Software oder Teilen davon zu erstellen, sofern dies nicht im Rahmen dieses Lizenzvertrags, durch Lizenzbestimmungen bezüglich der Nutzung von Open-Source-Komponenten oder durch gesetzliche Vorschriften gestattet ist. DIE VIVA SOFTWARE DARF NICHT VERWENDET WERDEN BEIM ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DEM BETRIEB VON KERNKRAFTANLAGEN, FLUGZEUGEN, KOMMUNIKATIONSSYSTEMEN, BEI DER FLUGÜBERWACHUNG, MIT LEBENSERHALTENDEN GERÄTEN ODER ANDEREN MASCHINEN; IN DERARTIGEN FÄLLEN KANN EIN FEHLER IN DER VIVA SOFTWARE ZU TODESFÄLLEN, KÖRPERVERLETZUNGEN ODER SCHWERWIEGENDEN SACH- UND UMWELTSCHÄDEN FÜHREN.

Einhaltung der Lizenzbestimmungen. VIVA hat das Recht, maximal ein Mal pro Jahr einen unabhängigen Dritten mit der Prüfung und Inspektion aller Computer und Netzwerke beauftragen, auf denen Sie (oder Ihre Vertragspartner) die Software installieren und/oder auf diese zugreifen, um sicherzustellen, dass die Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung eingehalten werden. Derartige Prüfungen erfolgen auf Kosten von VIVA in Ihren Büroräumen während der regulären Geschäftszeit und werden Ihre geschäftlichen Tätigkeiten nicht unangemessen behindern. Sollte eine derartige Prüfung ergeben, dass Sie die Software nicht im Einklang mit den Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung benutzen, müssen Sie zutreffende Gebühren für etwaige zusätzliche Kopien innerhalb von dreißig (30) Tagen nach Rechnungsstellung bezahlen, wobei bei diesen unterbezahlten Gebühren als Lizenzgebühren auf der Grundlage der jeweils dann geltenden, länderspezifischen Preisliste von VIVAangerech-

net werden. Sollten sich die unterbezahlten Gebühren auf mehr als fünf Prozent (5 %) des Wertes der im Rahmen dieser Vereinbarung bezahlten Gebühren belaufen, dann müssen Sie diese unterbezahlten Gebühren und die angemessenen Kosten von VIVA für die Durchführung der Prüfung bezahlen. Keine in diesem Abschnitt aufgeführte Bestimmung ist so auszulegen, dass hierdurch eine der aufgrund Gesetzes oder Billigkeitsrechts bestehenden Regressmöglichkeiten eingeschränkt wird, die VIVA im Falle einer Verletzung dieser Lizenzvereinbarung zustehen.

3. Übertragung. Es ist Ihnen nicht gestattet, die VIVA Software zu vermieten, verleasen, verleihen oder Unterlizenzen für die VIVA Software zu vergeben. Sie sind jedoch berechtigt, eine einmalige, permanente Übertragung aller Ihrer Lizenzrechte an der VIVA Software an einen Dritten vorzunehmen, vorausgesetzt: (a) die Übertragung umfaßt die komplette VIVA Software, einschließlich aller Komponenten, Originalmedien, gedruckten Materialien und diesen Lizenzvertrag; (b) Sie behalten keine Kopie der VIVA Software oder von Teilen der VIVA Software, einschließlich der Kopien, die sich auf einem Computer oder einem anderen Massenspeichergerät befinden; und (c) die Partei, die die VIVA Software erhält, liest und akzeptiert die Bestimmungen dieses Lizenzvertrags. Es ist Ihnen untersagt, VIVA Software jeglicher Art, die gemäß Absatz 2D modifiziert oder ersetzt wurde, zu vermieten, verleasen, verleihen, verteilen, übertragen oder Unterlizenzen für solche Software zu erteilen. Alle Komponenten der VIVA Software werden als Teil eines Pakets bereitgestellt und dürfen nicht von diesem Paket getrennt und als eigenständige Programme verteilt werden.

Aktualisierungen: Wenn eine VIVA Softwareaktualisierung eine zuvor lizenzierte Version der VIVA Software vollständig ersetzt (Vollversion), ist es Ihnen nicht gestattet, beide Versionen der VIVA Software gleichzeitig zu verwenden oder beide Versionen separat an Dritte zu übertragen. Nicht für den Wiederverkauf vorgesehene Kopien: Unbeschadet anderer Abschnitte in dieser Lizenz darf die benannte oder Ihnen auf andere Weise im Rahmen einer Werbeaktion bereitgestellte VIVA Software nur zu

Demo-, Test- und Bewertungszwecken verwendet werden. Der Weiterverkauf oder die Übertragung dieser Software ist nicht zulässig.

„Academic“-Kopien: Wenn das Paket mit der VIVA Software als »Academic“-Paket gekennzeichnet ist oder wenn Sie die VIVA Software zu Sonderkonditionen für den Bildungsbereich erworben haben, müssen Sie ein qualifizierter Endbenutzer aus dem Bildungsbereich sein, um die VIVA Software verwenden zu dürfen. Ein »Qualifizierter Endbenutzer aus dem Bildungsbereich« ist ein Student/Schüler, Mitglied des Lehrkörpers, Fakultäts- und Verwaltungsmitarbeiter, der eine akkreditierte Lehranstalt (öffentliche oder private weiterführende Schule, Universität usw.) besucht und/oder dort arbeitet.

4. Einwilligung zur Verwendung von Daten. Sie erklären Ihr Einverständnis damit, dass VIVA und seine Tochtergesellschaften technische und zugehörige Informationen, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf, technische Informationen über Ihren Computer, Ihre Systemsoftware und Softwareprogramme sowie Ihre Peripheriegeräte sammeln und verwenden dürfen, sofern diese für die VIVA Software relevant sind. Diese Informationen werden regelmäßig gesammelt, um die Bereitstellung von Software-Aktualisierungen, Produktsupport und anderen Diensten für Sie (sofern vorhanden) zu vereinfachen. VIVA ist berechtigt, diese Informationen zu verwenden, um unsere Produkte zu verbessern oder Ihnen Dienste und Technologien zur Verfügung zu stellen, vorausgesetzt, diese Informationen werden in einer Form verwendet, die keinerlei Rückschlüsse auf Ihre Person zulässt.

5. Laufzeit. Dieser Lizenzvertrag hat bis zu seiner Beendigung Gültigkeit. Ihre Rechte im Rahmen dieses Lizenzvertrags enden automatisch ohne Mitteilung seitens VIVA, wenn Sie gegen eine oder mehrere Bestimmungen dieses Lizenzvertrags verstoßen. Bei Beendigung dieses Lizenzvertrags sind Sie verpflichtet, die Nutzung der VIVA Software einzustellen und alle in Ihrem Besitz befindlichen Kopien der VIVA Software oder von Teilen derselben zu zerstören.

6. Eingeschränkte Gewährleistung für Datenträger. Für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab dem Datum des Originalkaufs übernimmt VIVA die Gewährleistung dafür, dass die Datenträger, auf denen die VIVA Software gespeichert und von VIVA bereitgestellt wird, bei normaler Verwendung frei von Material- und Herstellungsfehlern sind. Ihr ausschließliches Rechtsmittel im Rahmen dieses Absatzes ist nach Ermessen von VIVA eine Rückerstattung des Kaufpreises des Produkts, das die VIVA Software umfaßt, oder ein Ersatz der VIVA Software, die zusammen mit einem Kaufnachweis an VIVA oder einen autorisierten VIVA Händler zurückgegeben wird. DIESE EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG UND JEDLICHE IMPLIZIERTEN GEWÄHRLEISTUNGEN FÜR DIE DATENTRÄGER EINSCHLIESSLICH INSBESONDERE DER IMPLIZIERTEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER MARKTFÄHIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDEN QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SIND AUF EINEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN AB DEM DATUM DES ORIGINALKAUFS BESCHRÄNKT. EINIGE RECHTSORDNUNGEN LASSEN BESCHRÄNKUNGEN HINSICHTLICH DER DAUER EINER IMPLIZIERTEN GEWÄHRLEISTUNG NICHT ZU, SO DASS DIE OBENGENANNTEN EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZUTRIFFT. DIE HIERIN FESTGELEGTE EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG STELLT DIE EINZIGE GEWÄHRLEISTUNG DAR, DIE IHNEN ZUSTEHT, UND TRITT AN DIE STELLE JEGLICHER ANDERER GEWÄHRLEISTUNGEN (SO FERN VORHANDEN), DIE SICH AUS ERKLÄRUNGEN IN DER DOKUMENTATION ODER AUF DER VERPACKUNG ODER AUF ANDERE WEISE ERGEBEN KÖNNTEN. DIESE EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN, MÖGLICHERWEISE STEHEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZU, DIE JE NACH RECHTSORDNUNG VARIIEREN KÖNNEN.

7. Gewährleistungsverzicht. SIE BESTÄTIGEN UND ERKLÄREN SICH AUSDRÜCKLICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE VERWENDUNG DER VIVA SOFTWARE AUF IHR EIGENES RISIKO ERFOLGT UND DASS SIE DAS GESAMTE RISIKO IM HINBLICK AUF ZUFRIEDENSTELLENDEN QUALITÄT, LEISTUNG, GENAUIGKEIT UND AUFWAND TRAGEN. VORBEHALTLICH DER OBEN FESTGELEGTEN, EINGESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNG FÜR DATENTRÄGER UND DES DURCH DAS ANWENDBARE RECHT MAXIMAL ZULÄSSIGEN UMFANGS WIRD

DIE VIVA SOFTWARE OHNE MÄNGELGEWÄHR MIT ALLEN FEHLERN UND OHNE GEWÄHRLEISTUNG JEDLICHER ART AUSGELIEFERT. VIVA UND DIE VIVA LIZENZGEBER (ZUM ZWECKE DER ABSÄTZE 7 UND 8 GEMEINSAM ALS »VIVA« BEZEICHNET) LEHNEN HIERMIT ALLE GEWÄHRLEISTUNGEN UND BEDINGUNGEN HINSICHTLICH DER VIVA SOFTWARE AB, UND ZWAR SOWOHL AUSDRÜCKLICHE, IMPLIZITE ALS AUCH GESETZLICH FESTGELEGTE GEWÄHRLEISTUNGEN, EINSCHLIESSLICH INSBESONDERE DER IMPLIZITEN GEWÄHRLEISTUNGEN UND/ODER BEDINGUNGEN DER MARKFÄHIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDE QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GENAUIGKEIT, UNGESTÖRTEN BESITZ UND NICHTVERLETZUNG DER RECHTE DRITTER. VIVA ÜBERNIMMT KEINE GEWÄHRLEISTUNG DAFÜR, DASS DER UNGESTÖRTE BESITZ DER VIVA SOFTWARE NICHT BEEINTRÄCHTIGT WIRD, DASS DIE FUNKTIONEN IN DER VIVA SOFTWARE IHRE ANFORDERUNGEN ERFÜLLEN, DASS DER BETRIEB DER VIVA SOFTWARE STÖRUNGS- ODER FEHLERFREI ERFOLGT ODER DASS FEHLER IN DER VIVA SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DIE MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN INFORMATIONEN ODER AUSSAGEN SEITENS VIVA ODER EINES AUTORISIERTEN VIVA VERTRETERS BEGRÜNDEN KEINE GEWÄHRLEISTUNG. SOLLTE SICH DIE VIVA SOFTWARE ALS DEFEKT ERWEISEN, ÜBERNEHMEN SIE DIE GESAMTEN KOSTEN FÜR ALLE NOTWENDIGEN SERVICELEISTUNGEN, REPARATURARBEITEN ODER KORREKTUREN. EINIGE RECHTSORDNUNGEN LASSEN DEN AUSSCHLUSS IMPLIZITER GEWÄHRLEISTUNGEN ODER EINSCHRÄNKUNGEN DER ANWENDBAREN, GESETZMÄSSIGEN RECHTE EINES KUNDEN NICHT ZU, SO DASS DIE OBENGENANNTE AUSSCHLÜSSE UND EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZUTREFFEN.

Beschränkte Gewährleistung für Benutzer in Deutschland oder Österreich. Falls Sie die Software in Deutschland bzw. Österreich erworben haben und sich Ihr gewöhnlicher Wohnsitz in diesem Land befindet, gilt Absatz 1 nur eingeschränkt. VIVA gewährleistet statt dessen, dass die Software ab Erhalt für die Dauer der »begrenzten Gewährleistungsfrist« die Funktionalität bietet, die in der Dokumentation beschrieben ist (die »vereinbarte Funktionalität«), vorausgesetzt, dass sie mit der empfohlenen Hardwarekonfiguration genutzt wird. Unter dem in dieser Ziffer 7 verwendeten Begriff der »begrenzten Gewährleistungsfrist« ist dann, wenn

Sie die Software zu Geschäftszwecken nutzen, eine Frist von einem (1) Jahr zu verstehen, wenn Sie die Software zu privaten Zwecken nutzen, eine Frist von 2 (zwei) Jahren. Wenn die Funktionalität der Software wesentlich von der vereinbarten Funktionalität abweicht, ist VIVA berechtigt, die Software durch erneute Leistung nach eigener Wahl zu reparieren oder zu ersetzen. Sollte dies erfolglos sein, haben Sie Anspruch auf eine Minderung des Kaufpreises (Minderung) oder Beendigung des Kaufvertrages (Rücktritt).

8. Haftungsbeschränkung. IN DEM NICHT DURCH GESETZE UNTERSAGTEN AUSMASS IST VIVA IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR PERSONENSCHÄDEN ODER BEILÄUFIG ENTSTANDENE, SPEZIELLE, INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDLICHER ART, EINSCHLIESSLICH INSBESONDERE ENTGANGENEN GEWINNS, DES VERLUSTS VON DATEN, DER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG ODER ANDERER KOMMERZIELLER SCHÄDEN ODER VERLUSTE, DIE DURCH DIE VERWENDUNG DER VIVA SOFTWARE ODER DIE UNMÖGLICHKEIT DER VERWENDUNG DER VIVA SOFTWARE ENTSTEHEN ODER DAMIT ZUSAMMENHÄNGEN UND ZWAR UNABHÄNGIG VON DER RECHTSGRUNDLAGE DER HAFTUNG (VERTRAG, UNERLAUBTE HANDLUNG ODER SONSTIGE) UND ZWAR AUCH DANN, WENN VIVA AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. EINIGE RECHTSORDNUNGEN LASSEN DIE BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR PERSONENSCHÄDEN, BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZU, SO DASS DIESE BESCHRÄNKUNG FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZUTRIFFT. In keinem Fall übersteigt die gesamte Haftung von VIVA für alle Schäden (ausgenommen die zwingende gesetzliche Haftung im Falle von Personenschäden erforderlich) Ihnen gegenüber die Summe von fünfzig Euro (50,00). Die vorgenannten Beschränkungen gelten auch dann, wenn das obengenannte Rechtsmittel seinen eigentlichen Zweck nicht erfüllt.

Falls Sie die Software in Deutschland bzw. Österreich erworben haben und sich Ihr gewöhnlicher Wohnsitz in diesem Land befindet, gilt Absatz 1 nur eingeschränkt. VIVA's gesetzliche Haftung für Schäden ist statt dessen, vorbehaltlich der nachfolgenden Regelungen, wie folgt bechränkt: (i)

VIVA haftet für Schäden, die auf der leicht fahrlässigen Verletzung wesentlicher Vertragspflichten beruhen, nur bis zu der Höhe des bei Eintritt in den Vertrag typischerweise vorhersehbaren Schadens; und (ii) VIVA haftet nicht für Schäden, die auf der leicht fahrlässigen Verletzung von nicht wesentlichen Vertragspflichten beruhen. Die vorgenannte Haftungsbeschränkung findet weder Anwendung auf zwingende gesetzliche Haftung, nach anwendbarem deutschen oder österreichischen Produzentenhaftungsgesetzen noch im Fall der Übernahme einer Garantie oder schuldhaft verursachten Körperschäden. Sie sind verpflichtet, angemessene Maßnahmen zur Schadensabwehr und Minderung zu treffen.

9. Exportkontrolle. Sie stehen dafür ein, daß die VIVA Software nur unter Beachtung aller anwendbaren Exportbestimmungen des Landes, in dem Sie die VIVA Software erhalten haben, und der Vereinigten Staaten von Amerika ausgeführt wird. Insbesondere darf die VIVA Software nicht (a) in ein Land exportiert oder reexportiert werden, über das die Vereinigten Staaten ein Embargo verhängt haben, oder (b) einer Person überlassen werden, die auf der Liste der Specially Designated Nationals des U.S. Treasury Department oder der Denied Person's List oder Entity List des U.S. Department of Commerce verzeichnet ist. Indem Sie die VIVA Software benutzen, erklären Sie, daß Sie weder in einem dieser Länder wohnhaft sind noch auf einer der vorstehend erwähnten Listen genannt werden. Des Weiteren erklären Sie, dass Sie die VIVA Software nicht für Zwecke jeglicher Art verwenden werden, die nach US-amerikanischen Gesetzen verboten sind, einschließlich insbesondere Entwicklung, Planung, Fertigung und Produktion von Nuklearwaffen, chemischen oder biologischen Waffen.

10. US-Behörden. Die Software und die Dokumentation gelten als »Commercial Items« gemäß Definition im 48 C.F.R. §2.101, bestehend aus »Commercial Computer Software« und »Commercial Computer Software Documentation« in dem Sinne, in dem diese Begriffe im 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §227.7202 verwendet werden, sofern anwendbar. In

Übereinstimmung mit 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §227.7202–1 bis 227.7202–4, sofern anwendbar, werden die »Commercial Computer Software« und die »Commercial Computer Software Documentation« an US-Behörden wie folgt lizenziert: (a) nur als »Commercial Items« und (b) nur mit den Rechten, die allen Endbenutzern gemäß den Bestimmungen in diesem Lizenzvertrag gewährt werden. Die Rechte an unveröffentlichten Werken unterliegen den Urheberrechten der Vereinigten Staaten.

11. Anwendbares Recht und Teilnichtigkeit. Dieser Lizenzvertrag unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Dieser Lizenzvertrag unterliegt nicht der United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods, deren Anwendung hiermit ausdrücklich ausgeschlossen wird. Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieses Lizenzvertrags berührt die Wirksamkeit des Vertrages im übrigen nicht.

12. Vollständigkeit. Dieser Lizenzvertrag enthält die gesamte Vereinbarung zwischen den Parteien in Bezug auf die im Rahmen dieses Vertrags lizenzierte VIVA Software und tritt an die Stelle aller diesbezüglichen früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen. Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrages sind schriftlich niederzulegen. Jegliche Übersetzung dieses Lizenzvertrags wird für lokale Zwecke angefertigt. Im Falle von Unstimmigkeiten zwischen der englischen und der nicht englischen Version hat die englische Version dieses Lizenzvertrags Gültigkeit.

13. Anerkennung der Rechte Dritter.

A. Teile der VIVA Software nutzen oder enthalten Software sowie andere urheberrechtlich geschützte Materialien von Dritten. Die Anerkennung, Lizenzbestimmungen und Schadensersatzregelungen für diese Materialien sind in der Online-Dokumentation der VIVA Software enthalten oder liegen diesen Materialien anderweitig bei, und die Verwendung dieser Materialien unterliegt ihren jeweiligen Bestimmungen.

B. Bei bestimmten Bibliotheken und anderen Softwareprogrammen von Drittanbietern, die zum Lieferumfang der VIVA Software gehören, handelt es sich um kostenlose Software, die im Rahmen der Bestimmungen der GNU Library General Public License Version 2 ("GPL") oder der GNU Library/Lesser General Public License (LGPL) lizenziert wird. Sie können eine vollständige maschinenlesbare Kopie des Quellcodes dieser kostenlosen Software nach Maßgabe der GPL oder LGPL auf schriftliche Bestellung von VIVA ohne Berechnung, aber gegen Erstattung der Kosten für Datenträger, Versand und Verwaltungsaufwand, erhalten. Die GPL/LGPL Software wird in der Hoffnung verteilt, dass sie hilfreich sein möge, aber OHNE JEGLICHE GEWÄHRLEISTUNG, auch ohne die Gewährleistung der MARKTFÄHIGKEIT oder EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Eine Kopie des GPL- und LGPL-Vertrages für öffentliche Lizenzen ist im Lieferumfang der VIVA Software enthalten.

# ARBEITEN MIT OBJEKTEN

# ARBEITEN MIT OBJEKTEN

Um Text einzugeben, Bilder zu laden oder Grafiken zu erstellen, müssen Objekte gezeichnet werden. Die erstellten Objekte sind auch nach dem Zeichnen modifizierbar. So lassen sich alle Objekte in Form, Lage, Typ, Farbe und vielen anderen Attributen verändern.

Wie Sie Objekte erzeugen und modifizieren können, erfahren Sie ausführlich in diesem Kapitel, das Sie auch lesen sollten, wenn Sie bereits Erfahrung mit Illustrations- oder Layoutprogrammen haben, denn unsere Software bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Sie in anderen Programmen nicht finden.

## Die Werkzeugleiste

Mithilfe der Werkzeugleiste können Sie neue Objekte erzeugen und vorhandene Objekte modifizieren. Im Programm stehen Ihnen mithilfe der Werkzeugleiste direkt die folgenden Objektformen zur Verfügung:

- Rechteckwerkzeug
- Ellipsenwerkzeug
- Polygonwerkzeug
- Linienwerkzeug
- Gerades Linienwerkzeug
- Linienzugwerkzeug

Andere Objekte, wie beispielsweise geschlossene Bezierkurven, offene Bezierkurven, Kreissegmente, etc. können nach entsprechender Bearbeitung der genannten Objektformen erstellt werden.

Alle Objekte können sowohl interaktiv als auch mithilfe verschiedener Tasten- und Menübefehle modifiziert werden. Diese Modifikationen werden in verschiedenen Abschnitten beschrieben.

## OBJEKTE ERZEUGEN

Um ein Objekt zu zeichnen, wählt man das entsprechende Objektwerkzeug in der Werkzeugleiste aus.

Man unterscheidet einerseits zwischen geschlossenen Objekten (Rechteck, Oval oder Polygon) und Linienobjekten und andererseits zwischen Original- und Aliasobjekten. Wie Sie Aliasobjekte erzeugen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«.

Objekte können auf einer Dokumentseite oder auf der Arbeitsfläche neben den Seiten gezeichnet werden. Darüber hinaus können Objekte in Doppelseitenmodus auch über mehrere Seiten gezeichnet werden.

Beim Zeichnen erhalten Sie zur Kontrolle eine imaginäre Linie, die Ihnen anzeigt, wie das Objekt aussieht, wenn Sie die Maustaste loslassen (4). Darüber hinaus geben das Lineal und die Modulpalette Auskunft über die Position und Größe des zu zeichnenden Objekts.

### TIPP:

- Objekte, die den Seitenrand berühren, sollten zwischen 3 und 5 mm in die Arbeitsfläche ragen (Anschnitt).
- Beachten sie beim Zeichnen die Informationen im Lineal und in der Modulpalette.
- Beachten Sie auch die Abschnitte »Objekte mit Voreinstellungen« und »Aliasobjekte erzeugen«.

## Geschlossene Objekte erzeugen

Um ein Rechteck/Quadrat, Oval/Kreis oder Polygon zu erzeugen, wählen Sie in der Werkzeugleiste das entsprechende Werkzeug.

### Rechteck oder Quadrat interaktiv erzeugen:

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein rechteckiges Objekt in der Werkzeugleiste:
  - Wählen Sie »Rechteckiges Grafikobjekt«, um ein rechteckiges Grafikobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Rechteckiges Textobjekt«, um ein rechteckiges Textobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Rechteckiges Bildobjekt«, um ein rechteckiges Bildobjekt zu erzeugen.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie dabei zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn Sie automatisch ein Quadrat erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe hat.

Neben der interaktiven Erstellung von Rechtecken mit Hilfe der Maus kann ein Rechteck auch automatisch erzeugt werden. Es darf jedoch kein Objekt angewählt sein, da ansonsten das Programm das angewählte Objekt umwandelt.

### Rechteck/Quadrat automatisch erzeugen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Grafikobjekt zu erzeugen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Inhalt > Grafik«.

2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Textobjekt zu erzeugen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-T« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-T« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Text«.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Bildobjekt zu erzeugen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-B« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-B« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Bild«.

Im linken oberen Teil der aktuellen Seite wird nun das Objekt angezeigt und angewählt.

Mit Hilfe einer zusätzlichen Option lassen sich die Ecken eines Rechtecks abrunden.

#### **Rechteck mit abgerundeten Ecken erzeugen:**

1. Erzeugen Sie ein Rechteck.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Radius« der Modulpalette einen Wert ein und bestätigen Sie Ihre Einstellungen.
  - Wählen Sie einen Wert aus der Auswahlliste.

*Referenz: Mithilfe der Werkzeuge Rechteck lassen sich auch abgewandelte Formen wie z. B. ein Parallelogramm erzeugen. Bitte beachten Sie hierzu die Abschnitte »Objekte Neigen«.*

#### **Oval oder Kreis interaktiv erzeugen:**

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein ovales Objekt in der Werkzeugleiste:
  - Wählen Sie »Ovales Grafikobjekt«, um ein ovales Grafikobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Ovales Textobjekt«, um ein ovales Textobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Ovales Bildobjekt«, um ein ovales Bildobjekt zu erzeugen.

2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie dabei zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn Sie automatisch einen Kreis erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe hat.

*Referenz: Mithilfe der Werkzeuge Ellipse lassen sich auch abgewandelte Formen wie z. B. ein Halbkreis erzeugen. Bitte beachten Sie hierzu die Abschnitte »Streckpunkte löschen«.*

#### **Polygon erzeugen:**

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein polygonales Objekt in der Werkzeugleiste:
  - Wählen Sie »Polygonales Grafikobjekt«, um ein polygonales Grafikobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Polygonales Textobjekt«, um ein polygonales Textobjekt zu erzeugen.
  - Wählen Sie »Polygonales Bildobjekt«, um ein polygonales Bildobjekt zu erzeugen.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn ein Liniensegment in einem Winkel von 0 oder 90 Grad erzeugt werden soll.
4. Klicken Sie einmal die Maustaste, um ein Liniensegment zu beenden und bewegen Sie den Fadenkreuzzeiger anschließend in eine beliebige Richtung, um das nächste Liniensegment zu erzeugen.
5. Wiederholen Sie dies für jedes weitere Liniensegment.
6. Doppelklicken Sie um den Zeichenvorgang zu beenden. Die Linienenden werden automatisch verbunden.

*Referenz: Mithilfe der Polygonwerkzeuge lassen sich auch Bézierobjekte erzeugen.*

## Linienobjekte erzeugen

Zum Zeichnen einer Linie stehen drei verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Das Programm unterscheidet zwischen einem Werkzeug zur Erstellung einer

- Linie mit einem beliebigen Winkel,
- orthogonalen Linie und einem
- Linienzug, bestehend aus mehreren Liniensegmenten.

### Einfache Linie erzeugen:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das Linienwerkzeug.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie eine orthogonale Linie im Winkel von 0 oder 90 Grad erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die gewünschte Länge und den gewünschten Winkel hat.

### Orthogonale Linie erzeugen:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das Werkzeug für orthogonale Linien.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung. Beim Zeichnen der orthogonalen Linie folgt die Linie lediglich der horizontalen oder vertikalen Position des Mauszeigers. Die orthogonale Linie ändert jedoch ihre Richtung, wenn der minimale Abstand zwischen Linie und dem Fadenkreuzzeiger größer ist als die Länge der aktuell gezogenen imaginären Linie.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie eine einfache Linie mit beliebigem Winkel erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die gewünschte Länge hat.

*TIPP: Um aus einer geraden Linie eine schräge Linie und umgekehrt zu erstellen, halten Sie beim Zeichnen oder Editieren die Umschalt-Taste gedrückt.*

### **Linienzug erzeugen:**

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das Linienzugwerkzeug.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn ein Liniensegment in einem Winkel von 0 oder 90 Grad erzeugt werden soll.
4. Klicken Sie einmal die Maustaste, um ein Liniensegment zu beenden und bewegen Sie den Fadenkreuzzeiger anschließend in eine beliebige Richtung, um das nächste Liniensegment zu erzeugen.
5. Wiederholen Sie dies für jedes weitere Liniensegment.
6. Doppelklicken Sie um den Zeichenvorgang zu beenden.

## **Zusammenfassung Objekte erzeugen**

- Rechtecke werden mithilfe eines Rechteckwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, entsteht ein Quadrat.
- Um ein Rechteck automatisch zu erzeugen, wählt man im Menü »Objekt« einen Objekttyp oder drückt die Tastenfolgen wie folgt:

- Grafikobjekt: Strg-Umschalt-G (Windows/Linux) bzw. Befehl-Umschalt-G (Mac)
- Textobjekt: Strg-Umschalt-T (Windows/Linux) bzw. Befehl-Umschalt-T (Mac)
- Bildobjekt: Strg-Umschalt-B (Windows/Linux) bzw. Befehl-Umschalt-B (Mac)

Zuvor darf jedoch kein Objekt angewählt sein.

- Rechtecke mit abgerundeten Ecken werden mithilfe der Option »Radius« in der Modulpalette bzw. im Dialog »Objekteinstellungen« erzeugt.
- Ellipsen/Ovalen werden mithilfe eines Ovalwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, entsteht automatisch ein Kreis.
- Einfache Linien werden mithilfe des Werkzeugs »Linie« in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können exakt vertikale oder horizontale Linien erzeugt werden.
- Orthogonale Linien werden mithilfe des Werkzeugs »orthogonale Linie« in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können auch schräge Linien erzeugt werden.
- Linienzüge werden mithilfe des Werkzeugs »Linienzug« in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können nur vertikale oder horizontale Linienelemente erzeugt werden. Das Erstellen des Linienzuges wird durch einen Doppelklick beendet.
- Polygone werden mithilfe eines Polygonwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können nur vertikale oder horizontale Linienelemente erzeugt werden. Das Erstellen des Polygons wird durch einen Doppelklick beendet und das erste und letzte Liniensegment miteinander verbunden.

- Offene Kurven werden durch Umwandlung von Linienzügen erzeugt. Dabei wird der Mauszeiger auf einen Streckpunkt positioniert, die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Ctrl-Taste (Mac) gedrückt und die Maus bei gedrückter Taste bewegt. Zur Kontrolle erhält man einen entsprechenden Mauszeiger.
- Geschlossene Kurven werden durch Umwandlung von Polygonen erzeugt. Dabei wird der Mauszeiger auf einen Streckpunkt positioniert, die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Ctrl-Taste (Mac) gedrückt und die Maus bei gedrückter Taste bewegt. Zur Kontrolle erhält man einen entsprechenden Mauszeiger.
- Objekte mit gleichen Grafikattributen werden erzeugt, wenn vor der Wahl des Objektwerkzeuges in der Werkzeugleiste ein Objekt angewählt wird, das die gewünschten Attribute besitzt.
- Von jedem Originalobjekt können ein oder mehrere Aliasobjekt erzeugt werden.
- Von jedem Aliasobjekt kann ein weiteres Aliasobjekt erzeugt werden.

## OBJEKTE AUSWÄHLEN

Sobald Sie jedoch den Mauszeiger auf ein Grafikobjekt oder einen Rahmen bewegen, wird der Grafikzeiger angezeigt. Dieser Mauszeiger zeigt Ihnen an, dass das Objekt durch einen Mausklick aktiviert bzw. ausgewählt werden kann. Sie erkennen ein ausgewähltes Objekt an der Darstellung der sogenannten Selektionspunkte. Als Selektionspunkte bezeichnet man Streckpunkte und Kontrollpunkte. Linien und Polygone besitzen einen Streckpunkt an den jeweiligen Eckpunkten. Ellipsen und Rechtecke besitzen immer acht Streckpunkte. Neben der Darstellung der Selektionspunkte erscheinen in der Objektpalette die dem Objekt zugewiesenen Attribute. Ist die Objektpalette sichtbar, werden die Koordinaten des Objekts angezeigt.

### Objekte mit Mausklick auswählen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Positionieren Sie den Mauszeiger auf ein geschlossenes Grafikobjekt oder eine Linie.
  - Positionieren Sie den Mauszeiger auf den Objektrahmen, wenn Sie ein geschlossenes Bild- oder Textobjekt wählen wollen.
  - Positionieren Sie den Mauszeiger auf das Bild- oder Textobjekt und halten Sie gleichzeitig die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehls-Taste (Mac) gedrückt.
2. Klicken Sie die Maustaste, sobald der Grafikzeiger angezeigt wird.
3. Um mehrere Objekte auszuwählen, wiederholen Sie die Punkte 1 und 2 und halten sie dabei die Umschalttaste gedrückt.
4. Um ein verdecktes Objekt auszuwählen, das vollständig von anderen Objekten verdeckt wird, halten Sie die Tastenfolge »Strg + Alt-Windows-Umschalt (Windows/Linux) bzw. »Ctrl + Alt-Command-Umschalt (Mac) gedrückt und klicken Sie so lange mit der Maustaste, bis das gewünschte Objekt ausgewählt wird. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen. Es werden alle Objekte gefunden, deren Flächen sich unter der Mauszeigerposition befinden.

Objekte können auch mithilfe eines Fangrechteckes ausgewählt werden.

#### **Objekte mit Fangrechteck auswählen:**

1. Positionieren Sie den Mauszeiger an einer Stelle auf der Seite, an der sich kein Objekt befindet.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in Richtung der anzuwählenden Objekte.
3. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die gewünschten Objekte vom Fangrechteck angeschnitten werden.

#### **Alle Objekte auswählen:**

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten ›Alles auswählen«.
- Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + A« (Windows/Linux) oder »Befehl + A« (Mac).

Im Einzelseitenmodus werden anschließend alle Objekte der Seite und der Arbeitsfläche angewählt. Im Doppelseitenmodus lassen sich sowohl alle Objekte der linken und rechten Seite als auch der Arbeitsfläche anwählen.

*REFERENZ: Das Programm bietet eine Möglichkeit, die Auswahl von bestimmten Objekten (z.B. Hilfsobjekte, Aliasobjekte, etc.) zu steuern. Für den Fall, dass sich ein oder mehrere Objekte nicht anwählen lassen, beachten Sie bitte die Abschnitte »Arbeiten mit Hilfsobjekten« und »Arbeiten mit Aliasobjekten«.*

Um ein Objekt abzuwählen, bietet das Programm mehrere Möglichkeiten:

#### **Alle angewählten Objekte abwählen:**

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Positionieren Sie den Mauszeiger an einer Stelle auf der Seite, an der sich kein Objekt befindet, und klicken Sie die Maustaste.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf das abzuwählende Objekt oder verwenden Sie das Fangrechteck.
- Wählen Sie ein anderes Objekt.

## Zusammenfassung Objekte auswählen

- Objekte werden mit dem Grafikzeiger angewählt.
- Im Einzelseitenmodus lassen sich nur Objekte der aktuellen Seite und der Arbeitsfläche auswählen.
- Im Doppelseitenmodus lassen sich sowohl alle Objekte der linken und rechten Seite als auch der Arbeitsfläche auswählen.
- Alle Objekte der aktuellen Seite können mit dem Befehl »Bearbeiten › Alles auswählen« oder der Tastenfolge Strg-A (Windows/Linux) bzw. Befehl-A (Mac) angewählt werden.
- Befindet sich der Mauszeiger über einem Text- oder Bildobjekt, muss zusätzlich die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Ctrl-Taste (Mac) gedrückt werden, wenn man den Mauszeiger bei diesen Objekten nicht auf den Rahmen positionieren möchte.
- Selektionspunkte von Originalobjekten sind gefüllte, blaue rechteckige Punkte (Streckpunkte) und runde Punkte (Kontrollpunkte).
- Selektionspunkte von Aliasobjekte sind gefüllte, hellblaue Rechtecke.
- Mehrere Objekte können mit einem Fangrechteck oder mit der Umschalt-Taste und einem Mausklick auf jedes Objekt ausgewählt werden. Wenn es sich bei den auszuwählenden Objekten um Text- oder Bildobjekte handelt, muss zusätzlich die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste (Mac) festgehalten werden.
- Um verdeckte Objekte auszuwählen, muss so lange die Tastenfolge Strg-Alt-Umschalt-Windows-(Windows/Linux) bzw. Befehl-Wahl-Umschalt-Ctrl (Mac) und die Maustaste gedrückt werden, bis die Selektionspunkte des gewünschten Objekts angezeigt werden.

# OBJEKTE POSITIONIEREN

Das Programm bietet eine Vielzahl von Optionen zur Positionierung von Objekten. Sie können Objekte verschieben, ausrichten oder verteilen.

## Objekte Verschieben

Beim Selektieren von Objekten haben Sie bereits den Grafikzeiger kennengelernt, dessen Pfeile in alle vier Himmelsrichtungen zeigen. Dieser Zeiger dient auch zum Verschieben von Objekten.

### Objekte mit Maus verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie während der Verschiebung der Objekte mithilfe der Maus die Umschalttaste gedrückt, um die Objekte nur horizontal oder vertikal zu verschieben.

### Objekte mit Tastatur verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten der Tastatur, um die Objekte um jeweils einen Bildschirmpixel in der jeweiligen Vergrößerungsansicht zu verschieben:
  - Drücken Sie die Pfeil-Rechts-Taste oder die Pfeil-Links-Taste, um die Objekte horizontal nach rechts bzw. nach links zu verschieben.
  - Drücken Sie die Pfeil-Oben-Taste oder die Pfeil-Unten-Taste, um die Objekte vertikal nach oben bzw. nach unten zu verschieben.

Während des Verschiebens erscheinen die Umrisse des Objekts, und Sie können nun das Objekt auf der aktuellen Seite oder auf anderen Seiten positionieren. Ist das Lineal eingeschaltet, wird die aktuelle Position des Objekts beim Verschieben durch gepunktete Linien im Lineal angezeigt, damit eine relativ exakte Positionierung möglich ist.

Ist die Objektpalette sichtbar, wird in dieser die aktuelle Position exakt angezeigt.

Neben dem interaktiven Positionieren von Objekten können Sie Objekte auch präzise mit Hilfe von Eingabefeldern in der Objektpalette und in den Objekteinstellungen verschieben. Wir unterscheiden hierbei zwischen absolutem und relativem Verschieben.

- Absolutes Verschieben bedeutet, dass die angewählten Objekte auf eine genaue Position verschoben werden. Hier stellt das Programm zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Den Dialog »Allgemeine Objekteinstellungen« und die Objektpalette.
- Relatives Verschieben bedeutet, dass die selektierten Objekte um einen bestimmten Faktor verschoben werden können.

#### **Objekte mit Modulpalette verschieben:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Geben Sie im Eingabefeld »X« und/oder »Y« der Modulpalette die gewünschten Koordinaten ein:
  - Ersetzen Sie die Werte in den Eingabefeldern, um die Objekte absolut zu verschieben.
  - Geben Sie einen Ausdruck ein (z. B. »+10“), um die Objekte relativ zu verschieben. Positive Werte bewirken einen Versatz nach rechts bzw. nach unten. Negative Werte bewirken einen Versatz nach links bzw. nach oben.
3. Wählen Sie optional in der Modulpalette den Bezugspunkt für die X- und Y-Koordinaten. Der Bezugspunkt bei geschlossenen Objekten und Linienzügen ist standardmäßig »Links oben«. Der Bezugspunkt bei Linien und orthogonalen Linien ist standardmäßig »Anfang«.

#### **Objekte mit Dialog »Objekteinstellungen« verschieben:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte und halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + M« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«. Halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
3. Geben Sie bei geschlossenen Objekten im Eingabefeld »Horizontaler Abstand« und/oder »Vertikaler Abstand« die gewünschten Koordinaten ein:
- Ersetzen Sie die Werte in den Eingabefeldern, um die Objekte absolut zu verschieben.
  - Geben Sie einen Ausdruck ein (z.B. »+10"»), um die Objekte relativ zu verschieben. Positive Werte bewirken einen Versatz nach rechts bzw. nach unten. Negative Werte bewirken einen Versatz nach links bzw. nach oben.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Objektreihenfolge ändern

Objekte werden in der Reihenfolge gestapelt, in der sie erzeugt werden. Dies erkennen Sie daran, dass jedes weitere Objekt über dem Vorherigen gezeichnet wird. In der Praxis kommt es jedoch selten vor, dass Sie alle Objekte in der Reihenfolge erstellen, in der sie später erscheinen sollen.

Um Objekte in beliebiger Reihenfolge über- und untereinander zu legen, dienen die Befehle des Bereiches »Ebene« im Menü »Objekt«.

### Objektreihenfolge ändern:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge ganz nach vorne zu stellen:

- Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl-Plus« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-Plus« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Ganz nach vorne stellen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ganz nach vorne stellen«.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge ganz nach hinten zu stellen:
- Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl-Bindestrich« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-Bindestrich« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Ganz nach hinten stellen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ganz nach hinten stellen«.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge nach vorne zu stellen:
- Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl-Alt-Plus« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-Alt-Plus« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Nach vorne stellen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Nach vorne stellen«.
5. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge nach hinten zu stellen:
- Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl-Alt-Bindestrich« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-Alt-Bindestrich« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Nach hinten stellen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Nach hinten stellen«.

## Objekte ausrichten

Eine weitere Möglichkeit, die Objektlage zu bestimmen, bietet der Befehl »Ausrichten«. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Objekte in eine bestimmte Position zueinander bringen möchten.

### Objekte mit Menübefehl ausrichten:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Ausrichten«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten«.
3. Wählen Sie im Einblendmenü eine entsprechende Option:

- Wählen Sie den Befehl »Linke Kante«, um alle ausgewählten Objekte linksbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen linke Kante am weitesten links steht.
- Wählen Sie den Befehl »Horizontal zentriert«, um alle ausgewählten Objekte auf der horizontalen Mittelachse aller selektierten Objekte zu zentrieren.
- Wählen Sie den Befehl »Rechte Kante«, um alle ausgewählten Objekte rechtsbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen rechte Kante am weitesten rechts steht.
- Wählen Sie den Befehl »Zentrieren«, um alle ausgewählten Objekte auf der horizontalen und vertikalen Mittelachse aller ausgewählten Objekte zu zentrieren. Dieser Befehl wirkt, dass die Objekte übereinander liegen.
- Wählen Sie den Befehl »Obere Kante«, um alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen obere Kante am weitesten oben steht.
- Wählen Sie den Befehl »Vertikal zentriert«, um alle ausgewählten Objekte auf der vertikalen Mittelachse aller selektierten Objekte zu zentrieren.
- Wählen Sie den Befehl »Untere Kante«, um alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen untere Kante am weitesten unten steht.

Sie können Objekte auch mithilfe des Befehls »Ausrichten/Verteilen« ausrichten. Der Dialog bietet eine Vorschau, wie die angewählten Objekte ausgerichtet werden.

#### **Objekte mit Dialog »Ausrichten/Verteilen« ausrichten:**

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Komma« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Komma« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Ausrichten › Ausrichten/Verteilen«.

- Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten › Ausrichten/Verteilen«.
3. Wählen Sie eine oder mehrere der nachfolgenden Optionen:
- Wählen Sie die Option »Horizontal« und »Abstand« sowie die Option »Linke Kante« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte linksbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen linke Kante am weitesten links steht.
  - Wählen Sie die Option »Horizontal« und »Abstand« sowie die Option »Mitte« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte mittig an der horizontalen Mittelachse aller angewählten Objekte zu zentrieren.
  - Wählen Sie die Option »Horizontal« und »Abstand« sowie die Option »Rechte Kante« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte rechtsbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen rechte Kante am weitesten rechts steht.
  - Wählen Sie die Option »Vertikal« und »Abstand« sowie die Option »Obere Kante« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte oben an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen obere Kante am weitesten oben steht.
  - Wählen Sie die Option »Vertikal« und »Abstand« sowie die Option »Mitte« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte mittig an der vertikalen Mittelachse aller angewählten Objekte zu zentrieren.
  - Wählen Sie die Option »Vertikal« und »Abstand« sowie die Option »Untere Kante« im Einblendmenü »Bezug«, um alle ausgewählten Objekte unten an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen untere Kante am weitesten unten steht.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Mehrere angewählte Objekte lassen sich auch schnell über die Objektpalette oder die Objekteinstellungen ausrichten.

#### **Objekte mit »Modulpalette« ausrichten:**

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Geben Sie in der Modulpalette entsprechende Werte ein:

- Geben Sie im Eingabefeld »X« einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte horizontal auszurichten. Ist in der Modulpalette ein linker Bezugspunkt gewählt, werden die Objekte linksbündig ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein rechter Bezugspunkt gewählt, werden die Objekte rechtsbündig ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein zentrierter Bezugspunkt gewählt, werden die Objekte horizontal zentriert ausgerichtet.
- Geben Sie im Eingabefeld »Y« einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte vertikal auszurichten. Ist in der Modulpalette ein oberer Bezugspunkt gewählt, werden die oberen Kanten der ausgewählten Objekte ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein unterer Bezugspunkt gewählt, werden die unteren Kanten der ausgewählten Objekte ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein zentrierter Bezugspunkt gewählt, werden die Mittelachsen der ausgewählten Objekte ausgerichtet.

#### **Objekte mit Dialog »Objekteinstellungen« ausrichten:**

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte. Halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste« (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + M« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«. Halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
3. Wählen Sie eine oder mehrere der nachfolgenden Optionen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Horizontaler Abstand« einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte horizontal auszurichten.
  - Geben Sie im Eingabefeld »Vertikaler Abstand« einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte vertikal auszurichten.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Rotieren und Spiegeln

Mithilfe der Befehle Rotieren und Spiegeln lassen sich Positions- und Objektänderungen vornehmen.

Rotieren und Spiegeln sind im Programm verwandte Funktionen. Während eine Rotation durch einen Rotationswinkel bestimmt wird, wird bei der Spiegelung zusätzlich noch das Attribut »gespiegelt« zugeordnet. Deshalb werden beide Programmfunktionen hier gleichzeitig erläutert. Wie beim Positionieren von Objekten unterscheidet das Programm zwischen interaktivem und präzisiertem einerseits und relativem sowie absolutem Rotieren und Spiegeln andererseits.

Mithilfe des Rotationswerkzeuges und des Spiegelungswerkzeuges in der Werkzeugleiste lassen sich einzelne Objekte interaktiv rotieren und spiegeln.

Um ein Objekt präzise zu rotieren und zu spiegeln, stellt das Programm die Befehle im Dialog »Allgemeine Objekteinstellungen« und in der »Objektpalette« zur Verfügung.

### Objekt interaktiv rotieren/spiegeln:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie in der Werkzeugleiste ein Werkzeug:
  - Wählen Sie das Rotationswerkzeug. Anschließend erscheint der Rotationszeiger.
  - Wählen Sie das Spiegelungswerkzeug. Anschließend erscheint der Spiegelungszeiger.
3. Klicken Sie mit dem Rotationszeiger bzw. Spiegelungszeiger auf das Objekt und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Drehrichtung. Dabei zeichnet das Programm den Ausgangswinkel und den aktuellen Rotationswinkel, dessen Genauigkeit Sie vergrößern, wenn Sie die einzelnen Achsen vergrößern.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um den Vorgang zu beenden.

Bitte beachten Sie hierbei, dass durch erneutes Spiegeln des Objekts mithilfe des Spiegelungswerkzeugs, die Spiegelung wieder aufgehoben wird. Soll der Rotationswinkel interaktiv mithilfe der Maus geändert, die Spiegelung jedoch beibehalten werden, muss das Rotationswerkzeug gewählt werden.

### **Objekt präzise mit Objekteinstellungen rotieren/spiegeln:**

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg-M« (Windows/Linux) oder »Befehl-M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Einstellungen > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
3. Geben Sie im Eingabefeld Rotation einen Wert zwischen -360 und +360 Grad ein, um das Objekt zu rotieren.
4. Wählen Sie die Option »Gespiegelt«, wenn das Objekt um die horizontale Achse gespiegelt werden soll.
  - Soll das Objekt gleichzeitig rotiert und gespiegelt werden, wählen Sie die Option »Gespiegelt« und geben Sie einen Rotationswinkel an.
5. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

### **Objekt präzise über Palette rotieren:**

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Klicken Sie mit der Maus in das Eingabefeld »Rotieren« in der Objektpalette und geben Sie einen Wert zwischen -360 und +360 Grad ein.
3. Drücken Sie die Enter-Taste oder die Return-Taste, um Ihre Eingabe zu bestätigen.

Durch die bisher beschriebenen Befehle wurde jeweils ein absoluter Rotationswinkel für ein Objekt gesetzt.

## Objekte Neigen

Eine weitere Möglichkeit, Lage und Darstellung eines Objekts zu bestimmen, ist das Neigen von Objekten. Die Neigung wird durch einen negativen oder positiven Winkel angegeben. Die Neigung bewirkt, dass sich das Objekt verzerrt. Sinnvoll ist eine Neigung für alle geschlossenen Objektformen.

Bei der Neigung von Text- und Bildobjekten wird auch der Inhalt dieser Objekte geneigt. Bitte beachten Sie, dass für das Neigen von Textpassagen und Bildern zusätzliche Optionen zur Verfügung stehen, die in den jeweiligen Kapiteln beschrieben werden und sich additiv auswirken.

### Objekt mit Modulpalette neigen:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Geben Sie im Eingabefeld »Neigung« einen Wert ein. Werte zwischen +75 und 1 bewirken eine Neigung nach links, Werte zwischen -75 und -1 bewirken eine Neigung nach rechts.

### Objekt mit Objekteinstellungen neigen:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte. Halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste« (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + M« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«. Halten Sie dabei die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Taste« (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
3. Geben Sie im Eingabefeld »Neigung« einen Wert ein. Werte zwischen +75 und 1 bewirken eine Neigung nach links, Werte zwischen -75 und -1 bewirken eine Neigung nach rechts.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Neben Originalobjekten lassen sich auch Aliasobjekte rotieren und neigen.

## OBJEKTE BEARBEITEN

### Löschen von Objekten

Mithilfe des Befehls »Löschen« lassen sich alle angewählten Objekte entfernen.

#### Objekte löschen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Taste »Entf«.
  - Drücken Sie die »Rückschritttaste«
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Löschen«.

#### *Tipp:*

*Soll ein Originalobjekt gelöscht werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«.*

#### *Referenz:*

*Abschnitt »Einfügen von Objekten«*

*Abschnitt »Widerrufen«*

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«*

### Ausschneiden von Objekten

Eine dem Löschen verwandte Funktion stellt das Ausschneiden von Objekten dar. Zwar werden auch die mithilfe dieses Befehls ausgeschnittenen Objekte vom Bildschirm gelöscht, sie befinden sich jedoch in der Zwischenablage und können durch den Befehl »Einsetzen« wieder sichtbar gemacht werden.

#### Objekte ausschneiden:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + X« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + X« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Ausschneiden«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausschneiden«.

*Tipp: Soll ein Originalobjekt ausgeschnitten werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«.*

*Referenz:*

*Abschnitt »Einfügen von Objekten«*

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«*

## Kopieren von Objekten

Wenn Sie ein erstelltes Objekt mehrfach in Ihrem Dokument darstellen möchten, können Sie von einem oder mehreren vorhandenen Objekten Kopien anlegen. Die ausgewählten Objekte werden ebenfalls in die Zwischenablage kopiert und können mithilfe des Befehls »Einsetzen« anschließend wieder sichtbar gemacht werden.

### Objekte kopieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + C« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + C« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Kopieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Kopieren«.

*Tipp:*

*Soll ein Originalobjekt kopiert werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den*

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«.*

*Referenz:*

*Abschnitt »Einfügen von Objekten«*

*Abschnitt »Duplizieren von Objekten«*

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«*

## **Einfügen von Objekten**

Wenn Sie zuvor Objekte ausgeschnitten oder kopiert haben, können Sie diese Objekte mithilfe des Befehls »Einsetzen« wieder sichtbar machen.

### **Objekte einfügen:**

1. Wählen Sie die Dokumentseite, auf der die zuletzt ausgeschnittenen oder kopierten Objekte eingefügt werden sollen.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + V« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + V« (Mac)
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Einfügen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Einfügen«.

### *Tip:*

1. *Der Versatz beim Einsetzen von Objekten wird durch die Einstellungen im Dialog »Vorgaben« (Reiter: »Seiten & Objekte«) im Menü »Bearbeiten › Vorgaben« bestimmt.*
2. *Haben die ausgeschnittenen oder kopierten Objekte Aliasobjekte, werden diese automatisch mit eingesetzt. Stehen beim Einsetzen nicht genügend Seiten zur Verfügung, werden Aliasobjekte nur auf den vorhandenen Seiten eingesetzt.*

*Referenz:*

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«*

*Abschnitt »Vorgaben«*

## Duplizieren von Objekten

Der Befehl »Duplizieren« ist dem Befehl »Kopieren« ähnlich. Der größte Unterschied zwischen beiden Befehlen besteht darin, dass beim Kopieren stets nur eine Kopie angelegt wird, die beim Einsetzen mit einem bestimmten Versatz eingesetzt wird. Der Befehl »Duplizieren« ermöglicht das mehrfache Kopieren von Objekten und die Erstellung von Kopien auf der Aktuellen als auch auf nachfolgenden Seiten.

### Objekte duplizieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + D« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + D« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Objekt > Duplizieren«.
3. Geben Sie im Eingabefeld »Anzahl der Duplikate« einen Wert ein.
4. Geben Sie im Eingabefeld »Horizontaler Abstand« und/oder »Vertikaler Abstand« den Versatz ein, der bei jedem Duplikat hinzugerechnet werden soll. Geben Sie jeweils den Wert »0« ein, wenn alle Duplikate übereinander gezeichnet werden sollen.
5. Bestimmen Sie die Objektart:
  - Wählen Sie die Option »Kopie«, wenn unabhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
  - Wählen Sie die Option »Alias«, wenn abhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
6. Bestimmen Sie die Seite:
  - Wählen Sie die Option »Aktuelle Seite«, wenn die Duplikate auf der aktuellen Seite erzeugt werden sollen.
  - Wählen Sie die Option »Folgende Seite(n)«, wenn, wenn die Duplikate auf nachfolgenden Seiten erzeugt werden sollen. In diesem Fall wird jeweils ein Duplikat auf jeder nachfolgenden Seite erstellt.
7. Wählen Sie die Option »Textobjekte verbinden«, wenn es sich beim Originalobjekt um ein Textobjekt handelt, und wenn Sie möchten, dass der Text in die Duplikate einfließt.

8. Klicken Sie »OK« um den Dialog zu schließen.

## Teilen von Objekten

Eine weitere elegante Möglichkeit, neue Objekte zu erstellen, bietet der Befehl »Teilen«. Es können alle Objekttypen geteilt werden, unabhängig davon, ob es sich um Grafik-, Bild- oder Textobjekte handelt. Unteilbar hingegen sind verknüpfte Textobjekte, fixierte oder geschützte Objekte, Aliasobjekte und Originalobjekte, die Aliasobjekte besitzen.

### Objekte teilen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Alt-Umschalt-T« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl-Umschalt-T« (Mac).
  - Wählen Sie im Menü den Befehl »Objekt › Teilen«.
3. Geben Sie im Eingabefeld »Horizontal« und/oder »Vertikal« die Anzahl der horizontalen und vertikalen Unterteilungen ein.
4. Bestimmen Sie die Objektart:
  - Wählen Sie die Option »Kopie«, wenn unabhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
  - Wählen Sie die Option »Alias«, wenn abhängige Duplikate erzeugt werden sollen. In diesem Fall wird das Originalobjekt in der linken oberen Ecke angezeigt. Alle anderen Objekte sind davon abgeleitete Aliasobjekte.
5. Wählen Sie die Option »Textobjekte verbinden«, wenn die neuen Textobjekte automatisch verkettet werden sollen.
6. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Objekte fixieren

Mit dem Befehl »Fixieren« verhindern Sie das versehentliche interaktive Verschieben und Strecken von Objekten. Fixierte Objekte können auch weiterhin mithilfe der Objekteinstellungen in ihrer Position und Größe

verändert werden, und in der Modulpalette können die X bzw. Y Koordinaten verändert werden.

Wird der Mauszeiger auf den Rand eines fixierten Objekts bewegt, wird der Schlosszeiger angezeigt. Der Schlosszeiger für Objekte, bestehend aus einem Schloss und einem Grafikzeiger, zeigt an, dass das betreffende Objekt fixiert ist und daher nicht interaktiv verschoben werden kann.

### Objekte fixieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-L« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-L« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Fixieren«.

Objektfixierung aufheben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere fixierte Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Alt-Umschalt-L« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl-Umschalt-L« (Mac)
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Fixierung aufheben«.

*TIPP: Neben Originalobjekten lassen sich auch Aliasobjekte fixieren. Beachten Sie aber, dass das Fixieren von Aliasobjekten unter Umständen nur temporären Charakter besitzt. Dies ist dann der Fall, wenn das Originalobjekt in seinen Größenverhältnissen geändert wird. In diesem Fall muss selbstverständlich automatisch die Fixierung des Aliasobjektes aufgehoben werden, weil die Verbindung zwischen Original- und Aliasobjekten zwingend ist.*

Referenz:

Abschnitt »Einfügen von Objekten«

Abschnitt »Duplizieren von Objekten«

Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«

## Objekte schützen

Mit dem Befehl »Schützen« verhindern Sie, dass der Inhalt von Objekten geändert werden kann.

Wird der Mauszeiger auf ein geschütztes Objekt bewegt, wird der Schlosszeiger angezeigt. Der Schlosszeiger für Textobjekte besteht aus einem Schloss und einem Textzeiger. Der Schlosszeiger für Bildobjekte besteht aus einem Schloss und einem Verschiebezeiger. Beide zeigen an, dass der Inhalt des Objekts geschützt ist und daher nicht bearbeitet werden kann.

### Objekte schützen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-H« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-H« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Schützen«.

### Objektschutz aufheben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere geschützte Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-H« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-H« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Schutz aufheben«.

# OBJEKTGRÖSSE & FORM

## Objekte interaktiv strecken

Das Programm bietet eine Vielzahl von Optionen, die Größe und Form von Objekten interaktiv oder mit Hilfe von Paletten und Dialogen zu bestimmen.

Wird ein Objekt angewählt, erscheinen die Selektionspunkte. Die Selektionspunkte zeigen an, dass ein Objekt grafisch bearbeitet werden kann. Die Selektionspunkte werden in der Selektionsfarbe gezeichnet und werden nicht gedruckt.

Bei den Selektionspunkten unterscheiden wir zwischen Streckpunkten und Kontrollpunkten. Rechtecke, Ovale, Polygone, Linien und orthogonale Linien besitzen Streckpunkte, die als Rechteck dargestellt werden. Bézierkurven und geschlossene Bézierobjekte besitzen neben den Streckpunkten auch Kontrollpunkte, die als Kreis dargestellt werden. Ein Streckpunkt kann eine oder zwei Tangenten besitzen, an deren Ende jeweils ein Kontrollpunkt dargestellt wird.

Um eine Größenveränderung vorzunehmen, positioniert man den Mauszeiger genau auf einen Selektionspunkt. Der Mauszeiger befindet sich genau dann auf einem Selektionspunkt, wenn automatisch der Streckzeiger dargestellt wird. Wird nun anschließend die Maustaste gedrückt und in die gewünschte Richtung bewegt, verändert sich die Größe des Objektes.

Zur Kontrolle erhält man den gleichen imaginären Rahmen bzw. die gleiche imaginäre Linie, wie Sie dies vom Neuzeichnen eines Objektes kennen.

**Rechteck und Oval interaktiv strecken/skalieren:**

1. Erzeugen Sie ein Rechteck oder Oval.
2. Verändern Sie die Größe und Form des Rechtecks oder Ovals mithilfe der acht Streckpunkte:
  - Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen der vier mittleren Streckpunkte, wenn Sie das Objekt nur in der Höhe oder Breite strecken möchten.
  - Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen der vier Streckpunkte in den jeweiligen Ecken, wenn Sie das Objekt sowohl in der Höhe als auch in der Breite strecken möchten.
3. Halten Sie die Maustaste gedrückt.
4. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie dabei zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn Sie beim Strecken das Objekt proportional vergrößern oder verkleinern möchten.
  - Halten Sie dabei zusätzlich die Ctrl-Taste gedrückt, wenn Sie einen Streckpunkt in den jeweiligen Ecken gewählt haben und beim Strecken von Bildobjekten auch den Bildinhalt proportional strecken möchten.
  - Halten Sie dabei ausschließlich die Ctrl-Taste gedrückt, wenn Sie einen Streckpunkt in den jeweiligen Ecken gewählt haben und beim Strecken von Bildobjekten auch den Bildinhalt unproportional strecken möchten.
5. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

**Polygone und Linien interaktiv strecken:**

1. Erzeugen Sie ein Polygon, eine Linie, eine orthogonale Linie oder einen Linienzug.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.

- Halten Sie beim Strecken eines Polygons oder eines Linienzuges zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn ein Liniensegment automatisch als orthogonale Linie dargestellt werden soll.
  - Halten Sie beim Strecken einer Linie zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn die Linie automatisch als orthogonale Linie dargestellt werden soll.
  - Halten Sie beim Strecken einer orthogonalen Linie zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn die orthogonale Linie als Linie mit einem beliebigen Winkel dargestellt werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

#### **Kurven und Bezierobjekte strecken:**

1. Erzeugen Sie eine Kurve, eine orthogonale Linie oder einen Linienzug.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt, wenn Sie die Kurve symmetrisch strecken möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Kontrollpunkt, wenn Sie die Kurve asymmetrisch strecken möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt: -  
Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung, um die Tangente zu verlängern.
  - Halten Sie beim Strecken des Kontrollpunktes zusätzlich die Ctrl-Taste gedrückt, wenn Sie die Tangente gleichschenkelig strecken möchten.
  - Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung und halten Sie zusätzlich die Umschalt-Taste und die Ctrl-Taste gedrückt, um die Tangente abzuknicken.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

## Streckpunkte löschen

Bei Linienzügen, Polygonen, offenen und geschlossenen Kurven bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, einzelne Selektionspunkte des Objekts zu löschen. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf den zu löschenden Streckpunkt oder Kontrollpunkt (2).

Zur Kontrolle wird der Streckzeiger angezeigt. Wenn Sie nun die Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Umschalt-Tasten (Mac) drücken, wird der Streckzeiger mit einem Minuszeichen angezeigt. Sie können nun den gewählten Punkt durch Klicken der Maustaste löschen. Wird ein Streckpunkt gelöscht, werden automatisch auch die dazugehörigen Kontrollpunkte gelöscht.

### Streck- bzw. Kontrollpunkt löschen:

1. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt oder Kontrollpunkt und halten die Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Shift-Tasten (Mac) gedrückt.
2. Wenn der Streckzeiger mit dem Minuszeichen angezeigt wird, klicken Sie auf die Maustaste.

### Halbkreis erzeugen:

1. Erzeugen Sie ein Kreis.
2. Wählen Sie den Befehl im Menü »Objekt > Form > In Polygon umwandeln«.
3. Löschen Sie den mittleren Streckpunkt an der Unterkante des Objekts mithilfe der Tastenfolge Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Shift-Tasten (Mac) und einen Mausklick.
4. Löschen Sie die zwei unteren Kontrollpunkte (links und rechts) mithilfe der Tastenfolge Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Shift-Tasten (Mac) und einen Mausklick, sodass die unteren Streckpunkte links und rechts nur eine Tangente besitzen.

## Streckpunkte hinzufügen

Neben dem Löschen von Punkten bietet das Programm auch die Möglichkeit, Streckpunkte hinzuzufügen. Der neue Streckpunkt erscheint über dem Ausgangsstreckpunkt und muss anschließend positioniert werden.

### Streckpunkt hinzufügen:

1. Wählen Sie ein polygonales Objekt an.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt. Zur Kontrolle wird der Streckzeiger angezeigt.
3. Drücken Sie nun die Alt-Taste (Windows/Linux) bzw. Wahl-Taste (Mac). Der Streckzeiger wird mit einem Pluszeichen dargestellt. Sie können nun den neuen Punkt durch Klicken erstellen.
4. Lassen Sie die Alt-Taste (Windows/Linux) bzw. Wahl-Taste (Mac) wieder los, aber halten Sie erneut die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Streckzeiger in eine beliebige Richtung, um den neuen Streckpunkt zu positionieren.
5. Wenn die gewünschte Form erzielt wurde, lassen Sie die Maustaste wieder los.

## Automatisches Skalieren

Wie Sie im Abschnitt »Objekte interaktiv strecken« entnehmen können, lassen sich Rechtecke und Ovalen sowie deren Inhalte interaktiv skalieren.

In der Praxis kommt es jedoch häufig vor, dass nicht nur ein Objekt, sondern eine ganze Gruppe von Objekten in einer verkleinerten oder vergrößerten Form dargestellt werden soll. Um beispielsweise eine Anzeige vom Format A4 auf das Format A5 zu verkleinern, müssen Sie normalerweise alle Objekte interaktiv oder mithilfe der Objekteinstellungen numerisch verändern. Dabei berücksichtigt diese Arbeitsweise nur die Objektform, nicht jedoch den Objekteinhalt, der separat verkleinert werden muss.

Um diese Aufgabe schnell und einfach zu lösen, stellt das Programm den Befehl »Skalieren« im Menü »Objekt« zur Verfügung.

### **Einzelne Objekte und Gruppen mit Dialog proportional skalieren:**

1. Wählen Sie ein einzelnes Objekt oder eine Gruppe von Objekten. Wie Sie Gruppen erzeugen, entnehmen Sie bitte den Abschnitt »Arbeiten mit Gruppen«.
2. Rufen Sie den Befehl im Menü »Objekt > Skalieren« auf.
3. Bestimmen Sie im Dialogbereich »Neue Größe« die Skalierung bzw. die neue Größe des Objektes oder der Gruppe:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Skalierung« einen Wert zwischen 1% und 1000% ein, um eine relative Skalierung vorzunehmen. Während der Eintrag 100% nichts an den Objektausmaßen ändert, bedeutet der Wert 120%, dass das Objekt auf das 1,2-fache vergrößert wird. Gleichfalls bewirkt der Wert 50% für eine Halbierung, der Wert 200% bewirkt eine Verdoppelung der Größe. Nach der Eingabe eines Prozentwertes wird automatisch die neue Breite und Höhe errechnet.
  - Geben Sie wahlweise im Eingabefeld »Breite« oder »Höhe« einen Wert ein, um eine absolute Skalierung vorzunehmen. Da der Befehl Objekte und Gruppen ausschließlich proportional skaliert, ändern sich die Werte im Eingabefeld Höhe, wenn im Eingabefeld Breite eine Eingabe vorgenommen wird. Das Gleiche gilt natürlich auch umgekehrt.
4. Bestimmen Sie im Dialogbereich »Skalierungsattribute«, ob Objekt- und Inhaltsattribute ebenfalls skaliert werden sollen:
  - Wählen Sie die Option »Linienstärke«, wenn die Linienstärke proportional skaliert werden soll.
  - Wählen Sie die Option »Bildattribute«, wenn die Skalierung des Bildinhaltes und der Versatz proportional skaliert werden sollen.
  - Wählen Sie die Option »Textattribute«, wenn Textattribute wie z. B. Schriftgröße, Einzüge oder Zeilenabstände proportional skaliert werden sollen.

- Wählen Sie die Option »Textobjekteinzug«, wenn die speziellen Einzugseinstellungen des Textobjektes proportional skaliert werden sollen.
  - Wählen Sie die Option »Spaltenabstand«, wenn bei mehrspaltigen Textobjekten der Spaltenabstand proportional skaliert werden soll.
5. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Zusammenfassung Strecken von Objekten

- Streckpunkte bestimmen die Ausmaße des Objekts.
- Kontrollpunkte bestimmen die Steigung bzw. Krümmung einer Kurve.
- Streckpunkte und Kontrollpunkte lassen sich mithilfe des Streckzeigers in beliebige Richtungen strecken.
- Zwei Kontrollpunkte eines Streckpunktes können unterschiedliche Abstände haben.
- Die Schenkel einer Tangente lassen sich mit der Tastenfolge Ctrl-Umschalt-Taste (Windows/Linux) bzw. Befehl-Umschalt-Taste (Mac) abknicken, sodass zwei Tangenten entstehen.
- Streckpunkte und Kontrollpunkte lassen sich mithilfe der Tastenfolge Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Umschalt-Tasten (Mac) löschen.
- Das Löschen eines Streckpunktes löscht automatisch auch dazugehörige Kontrollpunkte.
- Es lassen sich nachträglich Streckpunkte mithilfe der Alt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Taste (Mac) hinzufügen.
- Mehrere Objekte lassen sich gleichzeitig mithilfe des Befehls Skalieren proportional strecken.
- Die Skalierung kann relativ oder absolut erfolgen.
- Neben der Objektgröße lassen sich auch einige Grafik- und Inhaltsattribute skalieren.

# FÜLLUNG & RAHMEN

## OBJEKTFÜLLUNG

### **Füllfarbe, Dichte, Transparenz**

Die nachfolgend beschriebenen Objektattribute lassen sich sowohl mit der Objektpalette als auch mithilfe des Dialogs »Allgemein« im Menü »Objekt > Einstellungen« setzen.

Das Programm stellt bei neuen Dokumenten automatisch eine Reihe von Standardfarben zur Verfügung. Wie Sie neue Farben und Verläufe erstellen, bearbeiten oder löschen entnehmen Sie bitte den Abschnitt »Arbeiten mit Farben«.

#### **Füllfarbe mit Modulpalette ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein geschlossenes Objekt.
2. Wählen Sie im Einblendmenü »Füllfarbe« der Modulpalette eine Farbe oder einen Verlauf aus.
3. Bestimmen Sie im Eingabefeld »Füllfarbdichte« der Modulpalette die Dichte oder Transparenz der Füllfarbe:
  - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Füllfarbe zu bestimmen.
  - Geben Sie den Wert »-I«, oder »T« oder »Transparent« ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag »Transparent« , um die Füllfarbe auszuschalten.
4. Geben Sie im Eingabefeld »Verlaufswinkel« einen Wert ein, wenn es sich bei der Füllfarbe um einen Verlauf handelt.

#### **Füllfarbe mit Objekteinstellungen ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein geschlossenes Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Drücken Sie die Tastenfolge »Strg-M« (Windows/Linux) oder »Befehl-M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf das ausgewählte Objekt.
3. Wählen Sie im Einblendmenü »Farbe« des Dialogbereichs »Füllung« eine Farbe oder einen Verlauf aus.
  4. Bestimmen Sie im Eingabefeld »Dichte« des Dialogbereichs »Füllung« die Dichte oder Transparenz der Füllfarbe:
    - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Füllfarbe zu bestimmen.
    - Geben Sie den Wert »-1«, oder »T« oder »Transparent« ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag »Transparent« , um die Füllfarbe auszuschalten.
  5. Geben Sie im Eingabefeld »Verlaufswinkel« des Dialogbereichs »Füllung« einen Wert ein, wenn es sich bei der Füllfarbe um einen Verlauf handelt.
  6. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## LINIEN UND RAHMEN

### Linienfarbe, Dichte, Transparenz

Das Programm stellt bei neuen Dokumenten automatisch eine Reihe von Standardfarben zur Verfügung. Wie Sie neue Farben und Verläufe erstellen, bearbeiten oder löschen entnehmen Sie bitte den Abschnitt »Arbeiten mit Farben«.

#### Linienfarbe mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie im Einblendmenü »Linienfarbe« der Modulpalette eine Farbe aus.
3. Bestimmen Sie im Eingabefeld Linienfarbdichte der Modulpalette die Dichte oder Transparenz der Linienfarbe:

- Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Linienfarbe zu bestimmen.
- Geben Sie den Wert »0«, »-1«, oder »T« oder »Transparent« ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag »Transparent« , um die Linienfarbe auszuschalten.

### Linienfarbe mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge Strg-M (Windows/Linux) oder Befehl-M (Mac).
  - Wählen Sie im Menü den Befehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü »Farbe« des Dialogbereichs »Rahmen« eine Farbe aus.
4. Bestimmen Sie im Eingabefeld »Dichte« des Dialogbereichs »Rahmen« die Dichte oder Transparenz der Linienfarbe:
  - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Linienfarbe zu bestimmen.
  - Geben Sie den Wert »0«, »-1«, oder »T« oder »Transparent« ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag »Transparent«, um die Linienfarbe auszuschalten.
5. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

### Linienstärke ändern

Sie können die Linienstärke eines Objektes mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linienstärke sind einige Dinge zu beachten:

- Da Objektkoordinaten immer absolut gelten, werden Linienstärken bei allen geschlossenen Grafikobjekten stets nach innen gezeichnet. Bei

Linien, Linienzügen und Kurven wird die Linienstärke auf beiden Seiten gleichmäßig verteilt.

- Wird ein Grafikobjekt in ein Textobjekt umgewandelt, wird die Linienstärke automatisch auf den Wert 0 gesetzt.
- Wird einem Textobjekt nachträglich eine Linienstärke zugewiesen, wird der darin enthaltene Text automatisch um den Wert der Linienstärke eingezogen.
- Wird eine Linienstärke auf sich kreuzende Polygone angewendet, kann dies aufgrund mathematischer Probleme zu falschen Ergebnissen führen.

#### **Linienstärke mit Modulpalette ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die Linienstärke bzw. Rahmenstärke zu bestimmen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Linienstärke« der Modulpalette einen Wert ein.
  - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.

#### **Linienstärke mit Objekteinstellungen ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge Strg-M (Windows/Linux) oder Befehl-M (Mac).
  - Wählen Sie im Menü den Befehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die Linienstärke bzw. Rahmenstärke zu bestimmen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Linienstärke« im Dialogbereich »Rahmen« einen Wert ein.
  - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Linientyp ändern

Sie können den Linientyp eines Objektes mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linientypen sind einige Dinge zu beachten:

- Bei der Anwendung eines Linientyps wird der Raum zwischen den Mustersegmenten so verteilt, dass stets ein Ausgleich des Musters an Objektkanten und Objektenden erfolgt.
- Die Räume zwischen den Mustersegmenten werden stets transparent dargestellt, unabhängig davon, welche Farbe und Dichte für den Rahmen gewählt wurde.

### Linientyp mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie im Einblendmenü »Typ« der Modulpalette ein Muster aus.

### Linientyp mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge Strg-M (Windows/Linux) oder Befehl-M (Mac).
  - Wählen Sie im Menü den Befehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü »Typ« des Dialogbereichs »Rahmen« einen Typ aus.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## Linienende ändern

Sie können die Linienenden einer Linie mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linienenden sind einige Dinge zu beachten:

- Bei der Anwendung der Linienenden ist zu beachten, dass das Programm diese stets in Relation zur Linienstärke zeichnet.
- Weiterhin bleibt zu beachten, dass Linien mit verschiedenen Enden unterschiedlich ausgegeben werden können, obwohl sie die gleichen Koordinaten besitzen.

### **Linienenden mit Modulpalette ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie eine beliebige Linie.
2. Wählen Sie im Einblendmenü »Enden« der Modulpalette für ein oder beide Enden ein Linienende aus.

### **Linientyp mit Objekteinstellungen ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie eine beliebige Linie.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge Strg-M (Windows/Linux) oder Befehl-M (Mac).
  - Wählen Sie im Menü den Befehl »Objekt > Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü »Enden« des Dialogbereichs »Rahmen« für ein oder beide Enden ein Linienende aus.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## **Radius ändern**

Sie können den Radius eines Rechtecks mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung des Radius sind einige Dinge zu beachten:

- Der Radius ist nur auf Rechtecke anzuwenden. Auf andere Objekte hat er keine Auswirkungen.
- Bei der Anwendung eines Radius für Textobjekte wird der darin enthaltene Text an den Ecken automatisch eingezogen.

**Radius mit Modulpalette ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein rechteckiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Radius zu bestimmen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Radius« der Modulpalette einen Wert ein.
  - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.

**Radius mit Objekteinstellungen ändern:**

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge Strg-M (Windows/Linux) oder »Befehl + M« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl »Allgemein« im Menü »Allgemein«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Allgemein«.
  - Doppelklicken Sie auf das ausgewählte Objekt.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Radius zu bestimmen:
  - Geben Sie im Eingabefeld »Radius« im Dialogbereich »Rahmen« einen Wert ein.
  - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

## ARBEITEN MIT HILFSOBJEKTEN

Hilfsobjekte sind Objekte, die magnetischen Charakter besitzen. Diese Objekte ziehen andere Objekte beim Erzeugen, Strecken und Bewegen wie ein Magnet an. Hilfsobjekte erleichtern die Arbeit, denn durch ihre magnetische Anziehung vereinfachen sie ein exaktes Positionieren von Objekten.

Jedes Objekt, gleich welcher Form und welchen Typs, kann ein Hilfsobjekt sein, welches andere Objekte anzieht. Daher lassen sich auf alle Hilfsobjekte die gleichen Befehle anwenden, wie auf Objekte, die keine Hilfsobjekte sind. Dazu zählt beispielsweise das exakte Positionieren sowie das Ändern der Darstellung.

Hilfsobjekte können automatisch und manuell erstellt, sowie auf Knopfdruck aus- und eingeblendet werden.

Sechs Faktoren bestimmen die Arbeit mit Hilfsobjekten:

- Die Option »Hilfsobjekt« im Dialog »Allgemeine Objekteinstellungen« im Menü »Objekt › Allgemein«.
- Der Befehl »Hilfsobjekte magnetisch« im Menü »Ansicht › Dokument«.
- Die Option »Anziehungsabstand« im Dialog »Vorgaben«

(Reiter »Seiten & Objekte« im Menü »Bearbeiten › Vorgaben«).

- Der Befehl im Menü »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte anwählbar«.
- Der Befehl im Menü »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte anzeigen/verbergen«.
- Die Option »Vorne/Hinten« im Dialog »Vorgaben« (Reiter »Programm › Allgemein« im Menü »Bearbeiten › Vorgaben«).

*Referenz:*

*»Objekte ausrichten«*

*»Dokumenteinstellungen« (Raster)*

## Hilfsobjekte automatisch erstellen

Das Programm bietet zwei Optionen, um Hilfsobjekte automatisch zu erstellen:

1. Automatische Erstellung von Hilfsobjekten mithilfe der Option »Raster« im Dialog »Dokumenteinstellungen«.
2. Automatische Erstellung von Hilfsobjekten mithilfe des Lineals.

Im ersten Fall legt das Programm horizontale und vertikale Hilfsobjekte auf der ersten Aliasseite an.

Im zweiten Fall erstellt der Anwender interaktiv Hilfsobjekte, indem er Linien aus dem Lineal zieht.

### Hilfsobjekt mit Lineal automatisch erstellen:

1. Stellen Sie sicher, dass das Lineal sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall,

- drücken Sie die Tastenfolge »Strg + R« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + R« (Mac).
  - wählen Sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Lineale zeigen«.
2. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte sichtbar sind. Ist dies nicht der Fall,
    - drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Alt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl-G« (Mac).
    - wählen Sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte zeigen« auf.
  3. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte anwählbar sind, damit Sie später die Hilfsobjekte genau positionieren können. Ist dies nicht der Fall,
    - drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Alt-Umschalt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Alt-Umschalt-G« (Mac).
    - wählen Sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte wählbar« auf.
  4. Positionieren Sie den Mauszeiger in das vertikale oder horizontale Lineal, um ein vertikales bzw. horizontales Hilfsobjekt zu erzeugen.
  5. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in Richtung Dokumentseite. Gleichzeitig wird eine imaginäre Linie angezeigt.
  6. Lassen Sie die Maustaste los, wenn die gewünschte Position erreicht ist.

Das Objekt bleibt selektiert und kann mithilfe der Objektpalette oder den Objekteinstellungen genau positioniert werden.

Wenn Sie nun zur Kontrolle den Dialog »Allgemeine Objekteinstellungen« aufrufen, ist die Option »Hilfsobjekt« angewählt. Gleichzeitig geht das Programm davon aus, dass Sie automatisch erzeugte Hilfsobjekte nur zum Positionieren anderer Objekte benötigen. Daher ist die Option »Drucken« nicht angewählt, was von Ihnen jederzeit geändert werden kann. Darüber hinaus wurde dem Objekt automatisch die Farbe »Hilfsobjekte« zugewiesen.

## Hilfsobjekte manuell erstellen

Jedes Objekt, gleich welcher Form und welchen Typs, kann ein Hilfsobjekt sein, welches andere Objekte anzieht.

### Hilfsobjekt manuell erstellen:

1. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte sichtbar sind. Ist dies nicht der Fall,
  - drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Alt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Alt-G« (Mac).
  - wählen sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte zeigen«.
2. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
3. Rufen Sie die »Objekteinstellungen« auf.
4. Wählen Sie die Option »Hilfsobjekt«.
5. Deaktivieren Sie die Option »Drucken«, wenn das Hilfsobjekt bei der Ausgabe nicht berücksichtigt werden soll, so wie dies bei automatisch erstellten Hilfsobjekten der Fall ist.

## Hilfsobjekte auswählen

Hilfsobjekte dienen in den meisten Fällen lediglich als Positionshilfe für andere Objekte. Dies gilt insbesondere für Hilfsobjekte, die mithilfe des Lineals automatisch erzeugt und nicht gedruckt werden sollen. Damit man Hilfsobjekte nicht versehentlich auswählt, lässt sich die Auswahl von Hilfsobjekten für das gesamte Dokument aus- und einschalten.

### Hilfsobjekte auswählbar Ein/Aus:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Alt-Umschalt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Alt-Umschalt-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte wählbar«.

Wird vor dem Befehlsnamen ein Haken angezeigt, sind Hilfsobjekte auswählbar. Ansonsten sind Hilfsobjekte nicht auswählbar. Der Befehl kommt in der Praxis dem Befehl Schützen und Fixieren gleich, ist jedoch wesentlich schneller anzuwenden und auszuschalten.

## Anzeige von Hilfsobjekten

Das mithilfe der Dokumenteinstellungen erstellte Raster von Hilfsobjekten dient der genauen Positionierung. Die Linien selbst sind also nicht Bestandteil der Dokumentgestaltung. In der Praxis dienen die meisten Hilfsobjekte, die als Linie dargestellt werden, auch nur als Positionshilfe.

Um sich einen Gesamtüberblick über das Dokument zu verschaffen, ist es also sinnvoll, alle Objekte, die nicht Bestandteil der Seitengestaltung sind, auszublenden.

### Hilfsobjekte verbergen/zeigen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Ctrl + Alt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl-G« (Mac).
  - Wählen Sie Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte wählbar«.

*Hinweis: Bedenken Sie, dass Hilfsobjekte auch dann ihren magnetischen Charakter behalten, selbst wenn diese nicht angezeigt werden. Ausgeblendete Objekte wirken zwar magnetisch, können aber nicht angewählt werden.*

*Das Ein- und Ausblenden von Hilfsobjekten kann aber auch anders sinnvoll eingesetzt werden. So kann man z. B. bei der Gestaltung große Bildobjekte mit dem Attribut Hilfsobjekt belegen. Wird nun der Skalierungsfaktor stark erhöht, so blendet man vorher die Hilfsobjekte aus. Dies beschleunigt den Arbeitsablauf enorm, denn die Bilder müssen nicht extrem vergrößert werden. Kehrt man anschließend zum ursprünglichen Skalierungsfaktor zurück, blendet man die Hilfsobjekte wieder ein.*

## Magnetismus

Wenn Objekte in Richtung eines Hilfsobjekts bewegt oder gestreckt werden, so zieht das Hilfsobjekt diese Objekte wie ein Magnet an. Ob und in welchem Abstand Objekte magnetisch angezogen werden, hängt von der Aktivierung des Magnetismus und dem Anziehungsabstand ab.

Hilfsobjekte sind standardmäßig magnetisch. Bei der Gestaltung von Dokumenten kann es sinnvoll sein, den Magnetismus für alle Hilfsobjekte auszuschalten.

### Hilfsobjekte magnetisch Ein/Aus:

- Wählen Sie den Menübefehl »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte magnetisch«.

Wird vor dem Befehlsnamen ein Haken angezeigt, sind Hilfsobjekte magnetisch. Ansonsten sind Hilfsobjekte nicht magnetisch.

Ab welchem Abstand ein Objekt magnetisch angezogen wird, hängt vom sogenannten Anziehungsabstand ab. Der Wert für den Anziehungsabstand wird in Bildschirmpixel angegeben und beträgt standardmäßig 10 Pixel. Dieser Wert ist unabhängig vom Vergrößerungsfaktor, in dem das Dokument angezeigt wird. Das hat zur Folge, dass Hilfsobjekte andere Objekte bereits bei einem relativ geringen Abstand magnetisch anziehen, wenn der Vergrößerungsfaktor beispielsweise unter 100% liegt. Umgekehrt ziehen Hilfsobjekte andere Objekte erst bei einem relativ großen Abstand magnetisch an, wenn der Vergrößerungsfaktor beispielsweise über 200% liegt. Der Standardwert für den Anziehungsabstand lässt sich mithilfe der Vorgaben jederzeit ändern.

### Anziehungsabstand für Hilfsobjekte ändern:

1. Wählen Sie den Befehl im Menü »Bearbeiten › Vorgaben« (Windows/Linux) bzw. »VivaDesigner › Einstellungen« (Mac).
2. Rufen sie den Reiter »Seiten & Objekte auf«.

3. Geben Sie im Eingabefeld »Anziehungsabstand« den Wert 20 ein. Das bedeutet, dass magnetische Objekte andere Objekte bereits anziehen, wenn der Abstand zwischen den Objekten, beim Strecken oder Bewegen, weniger als 21 Bildschirmpunkte beträgt.

## Zusammenfassung Hilfsobjekte

- Jedes Objekt, gleich welchen Typs und welcher Form, kann das Attribut Hilfsobjekt erhalten.
- Hilfsobjekte können manuell mithilfe der Option »Hilfsobjekt« im Dialog »Allgemeine Objekteinstellungen« erstellt werden.
- Hilfsobjekte können automatisch mithilfe des »Lineals« erstellt werden.
- Hilfsobjekte können automatisch mithilfe des Befehls »Raster« im Dialog »Dokumenteinstellungen« im Menü »Datei/Einstellungen« erstellt werden.
- Hilfsobjekte, die mithilfe des Lineals erstellt wurden, erhalten nicht das Attribut »Drucken«. Dies kann jedoch vom Anwender jederzeit geändert werden.
- Hilfsobjekte werden wie normale Objekte auf der obersten Ebene gezeichnet, sofern der Anwender nicht die Option »Hinten« im Dialog »Programm« im Menü »Bearbeiten › Vorgaben« (Windows/Linux) bzw. »VivaDesigner › Vorgaben« (Mac) eingestellt hat.
- Das nachträgliche Ändern der Hierarchie von Hilfsobjekten mithilfe der Option »Hinten« im Dialog »Programm« im Menü »Bearbeiten › Vorgaben« (Windows/Linux) bzw. »VivaDesigner › Vorgaben« (Mac) bezieht sich nur auf nachfolgend erstellte Hilfsobjekte und nicht auf bereits Existierende.
- Der Magnetismus von Hilfsobjekten kann mithilfe des Menübefehls »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte magnetisch« ein- und ausgeschaltet werden.
- Der Anziehungsabstand bestimmt, ab wie viel Bildschirmpixel ein Hilfsobjekt andere Objekte anzieht.
- Der Anziehungsabstand wird im Reiter »Objekte« im Dialog »Vorgaben › Seiten & Objekte« im Menü »Bearbeiten › Vorgaben« (Win-

dows/Linux) bzw. »VivaDesigner › Vorgaben (Mac) bestimmt und ist unabhängig vom Skalierungsfaktor.

- Die Anwahl von Hilfsobjekten kann mithilfe des Menübefehls »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte anwählbar« zugelassen oder unterbunden werden. Die Tastenfolge für diesen Befehl ist Strg-Alt-Umschalt-G (Windows/Linux) oder Befehl-Wahl-Umschalt-G (Mac).
- Hilfsobjekte können mithilfe des Menübefehls »Ansicht › Dokument › Hilfsobjekte zeigen« ausgeblendet bzw. eingeblendet werden. Die Tastenfolge für diesen Befehl ist Strg-Alt-G (Windows/Linux) oder Befehl-Wahl-G (Mac).

# ARBEITEN MIT GRUPPEN

Das Programm ermöglicht, eine Reihe von Objekten auf einer einzelnen Seite zu einer Gruppe zusammenzufassen. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn mehrere verschiedene Objekte wie ein Einzelobjekt behandelt werden sollen.

## Gruppe erzeugen und erkennen

Eine Objektgruppe lässt sich erstellen, wenn mindestens zwei Objekte ausgewählt sind. Das Programm unterstützt hierarchische Gruppen. Dies bedeutet, dass ein Element der Gruppe seinerseits wieder eine Gruppe sein kann. Der Verschachtelungstiefe ist keine Grenze gesetzt.

### Gruppe erzeugen:

1. Wählen mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie die Tastenfolge »Strg-G« (Windows/Linux) oder »Befehl-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Gruppieren« auf.

Eine Gruppe wurde erfolgreich erzeugt, wenn die ausgewählten Objekte abgewählt werden und um diese Objekte als umschließendes Rechteck eine gestrichelte Linie gezeichnet wird.

### Hierarchische Gruppe erzeugen:

1. Wählen Sie die soeben erzeugte Gruppe und ein zusätzliches Objekt an.
2. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie die Tastenfolge »Strg-G« (Windows/Linux) oder »Befehl-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Gruppieren« auf.

Auch ein Aliasobjekt kann in eine Gruppe eingebunden werden. Durch Änderung des Originalobjekts wird natürlich auch die Gruppe beeinflusst.

**Gruppe mit Aliasobjekt erzeugen:**

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Erstellen Sie Aliasobjekte von beiden Objekten und positionieren Sie sie unterhalb ihrer Originalobjekte auf der Seite.
3. Wählen Sie das erste Originalobjekt und das zweite Aliasobjekt.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie die Tastenfolge »Strg-G« (Windows/Linux) oder »Befehl-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Gruppieren«.

Wird nun das zweite Originalobjekt in der ersten Reihe ausgewählt und verändert, verändert sich natürlich auch das Aliasobjekt in der Gruppe.

Auch von Gruppen können Aliasobjekte erzeugt werden.

**Alias von einer Gruppe erzeugen:**

1. Wählen Sie die soeben erzeugte Gruppe an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + x« (Multiplikation) bzw. »Strg + Umschalt-\*« (Windows/Linux) oder »Befehl + \*« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Alias > Alias erzeugen«.

**REFERENZ:**

*Abschnitt »Arbeiten mit Aliasobjekten«*

**Objekte in Gruppe auswählen**

Häufig kommt es vor, dass einzelne Objekte der Gruppe verändert werden sollen. Dabei muss die Gruppe nicht wieder aufgelöst werden, denn Sie können einzelne Objekte der Gruppe direkt auswählen und verändern.

**Objekt in einer Gruppe auswählen:**

1. Wählen Sie eine Objektgruppe.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Gruppenmodus zu deaktivieren:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Alt-U« (Windows/Linux) oder »Befehl + Wahl-U« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Gruppenmodus aktiv«.
3. Wählen Sie das gewünschte Objekt in der Gruppe und nehmen Sie eine Änderung der Attribute (z.B. Objektgröße/Objektposition, Füllfarbe/Dichte oder Rahmenfarbe/Dichte) wie schon beschrieben vor.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Gruppenmodus erneut zu aktivieren:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Alt-U« (Windows/Linux) oder »Befehl + Wahl-U« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Objekt › Gruppenmodus aktiv«.

## Gruppierung aufheben

Dieser Befehl löst die Gruppe wieder in ihre Einzelelemente auf. Da das Programm über hierarchische Gruppen verfügt, können Gruppen wiederum Gruppen beinhalten. Beim Auflösen von Gruppen bleibt diese Hierarchie erhalten. Daher kann es sein, dass Sie den Befehl Gruppierung aufheben mehrmals aufrufen müssen, um eine Gruppe letztendlich in alle Einzelobjekte aufzulösen.

### Gruppierung aufheben:

1. Wählen Sie die gewünschte Gruppe an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + U« (Windows/Linux) oder »Befehl + U« (Mac).
  - Rufen Sie Menübefehl »Objekt › Gruppierung aufheben auf.

*Hinweis: Bedenken Sie, dass Aliasobjekte immer nur virtuelle Abbildungen des Originalobjekts sind. Wird also eine Gruppe aufgelöst, von der ein Alias existiert, wird die Aliasgruppe gelöscht, da das Aliasobjekt von der Gruppe und nicht von den Einzelelementen erzeugt wurde.*

## Zusammenfassung Gruppen

- Mehrere Objekte können mithilfe des Menüs »Objekt › Gruppieren« oder mit der Tastenfolge Strg-G (Windows/Linux) oder Befehl-G (Mac) zu einer Gruppe zusammengefasst werden.
- Auch ein Aliasobjekt kann Bestandteil der Gruppe sein, ohne dass auch das Original Bestandteil der Gruppe ist.
- Objekte können durch Drücken der Tastenfolge Strg-Alt-U (Windows/Linux) oder Befehl-Wahl-U (Mac) in der Gruppe als Einzelobjekte bearbeitet werden, ohne dass die Gruppe aufgelöst werden muss.
- Die Inhalte von gruppierten Objekten lassen sich nur bearbeiten, wenn der Gruppenmodus nicht aktiv ist.
- Erneutes Drücken der Tastenfolge Strg-Alt-U (Windows/Linux) oder Befehl-Wahl-U (Mac) schaltet den Gruppenmodus wieder ein.
- Gruppen werden mithilfe des Menüs »Objekt › Gruppierung aufheben« oder mit der Tastenfolge Strg-U (Windows/Linux) oder Befehl-U (Mac) aufgelöst.
- Aliasobjekte, deren Original eine Gruppe darstellt, werden vollständig gelöscht, wenn die Gruppe aufgelöst wird.

# ARBEITEN MIT TEXT

# ARBEITEN MIT TEXT

Texte bilden in nahezu allen Dokumenten und Publikationen die zentrale Rolle. Seit Jahrhunderten steht das geschriebene Wort als Träger von Informationen aller Art. Um sicher und schnell Text zu erfassen, auszuwählen und zu bearbeiten, bietet das Programm eine Vielzahl von Befehlen, die Ihnen vielleicht teilweise bereits von der Benutzung von Textverarbeitungsprogrammen bekannt sind.

# TEXTOBJEKTE ERZEUGEN

VivaDesigner ist ein objektorientiertes Satz- und Layoutprogramm. Das bedeutet, dass die Darstellung von Texten im Programm mit Hilfe von Textrahmen bzw. Textobjekten erfolgt. Aus diesem Grund muss vor der Eingabe von Texten ein Textobjekt erstellt werden. Innerhalb dieses Objekts wird der eingegebene Text umbrochen, die Objektausmaße bilden die Ränder des Textes.

Grundsätzlich kann jede beliebige geschlossene Form als Textobjekt benutzt werden. Sofern ein neues Textobjekt erzeugt werden soll, muss dieses zunächst mithilfe der Werkzeugleiste erzeugt werden.

Zum Erstellen eines Textobjekts bietet das Programm mehrere Möglichkeiten:

## **Neues Textobjekt interaktiv erstellen:**

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das Werkzeug für Textobjekte.
  - Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Textwerkzeug und wählen Sie eine Form für das zu erstellende Textobjekt aus.
2. Klicken Sie auf die Dokumentseite und erstellen Sie das Textobjekt.

Unter Umständen geht es schneller, wenn Sie ein Textobjekt über das Menü oder die Tastenfolge erstellen:

## **Neues Textobjekt über Menü/Tastensequenz erstellen:**

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastensequenz »Strg + Umschalt-T« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-T« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Text«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Inhalt › Text«.

Sie können ein Textobjekt auch erstellen, in dem Sie ein anderes Objekt mit einer geschlossenen Form in ein Textobjekt umwandeln.

Sofern es sich bei dem Ausgangsobjekt um ein Objekt vom Typ Grafik handelt, erfolgt sofort eine Umwandlung. Handelt es sich hingegen beim Ausgangsobjekt um ein Objekt vom Typ Bild, erscheint eine Warnung, dass bei der Umwandlung der Bildinhalt verloren geht.

#### **Vorhandenes Objekt in Textobjekt umwandeln:**

1. Wählen Sie ein vorhandenes geschlossenes Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-T« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-T« (Mac).
  - Rufen Sie den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Text« auf.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Inhalt › Text«.

Editierbare Textobjekte können auch erzeugt werden, wenn ein Textaliasobjekt in ein variables Aliasobjekt oder in eine Kopie umgewandelt wird.

#### **Textobjekt durch Umwandlung eines Aliasobjekts erstellen:**

1. Erstellen Sie ein Textobjekt und schreiben Sie etwas Text.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option, um den Objektmodus zu aktivieren:
  - Klicken Sie auf den Objektrahmen.
  - Klicken Sie auf die Textfläche und halten Sie dabei die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. die Befehl-Taste (Mac) gedrückt.
3. Wählen Sie eine entsprechende Option, um von dem Textobjekt ein Aliasobjekt zu erstellen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + X (Multiplikation)« oder »Strg + Umschalt-\*« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + \*« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Alias › Alias erzeugen«.
4. Wählen Sie das Aliasobjekt.
5. Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Alias › In variables Alias umwandeln«.

Sie können jetzt einen anderen (unterschiedlichen) Text in dem umgewandelten Objekt schreiben. Die Objektattribute (Füllfarbe/-dicke, Rahmenfarbe/-dicke/-typ) werden vom Originalobjekt bestimmt.

Wenn Sie stattdessen den Menübefehl »Objekt › Alias › In Kopie umwandeln« wählen, wird das Aliasobjekt in eine unabhängige Kopie des Originalobjekts umgewandelt. Diese Kopie kann beliebig geändert werden, sowohl die Objektattribute wie die Textattribute.

### **Zusammenfassung Textobjekte erzeugen**

- Textobjekte können mithilfe der Werkzeugleiste erzeugt werden.
- Textobjekte können automatisch mithilfe der Tastenfolge »Strg + Umschalt-T« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-T« (Mac) oder über den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Text« erzeugt werden, wenn kein anderes Objekt ausgewählt ist.
- Textobjekte können durch Umwandlung anderer Objekttypen erzeugt werden.
- Editierbare Textobjekte können durch Umwandlung eines Aliastextobjekts in ein variables Textaliasobjekt oder in eine Kopie erzeugt werden.

# TEXTMODUS

## Textmodus aktivieren/verlassen

Um einen Text einzugeben oder zu importieren, muss zunächst der Textmodus aktiviert werden. Wie Sie wissen, verändert sich der Mauszeiger in Abhängigkeit vom Objekttyp.

Wenn Sie den Mauszeiger über einem Textobjekt positionieren, ändert sich dieser in einen Textzeiger.

### Textmodus aktivieren:

- Klicken Sie mit der Maus auf die Mitte des Textobjektes.

Wird der Textmodus durch einen Mausklick aktiviert,

- erscheint der Menüpunkt Text.
- erscheint die Textpalette, sofern die Modulpalette nicht ausgeblendet wurde.
- wird das Textobjekt umrahmt dargestellt. Dieser imaginäre Rahmen zeigt auch an, an welcher Position sich der Mauszeiger in einen Grafiker wandelt und das Objekt angewählt werden kann.
- werden hohle Streckpunkte angezeigt. Hohle Streckpunkte zeigen an, dass man sich im Textmodus befindet und ab welcher Position sich der Mauszeiger in einen Streckzeiger wandelt und das Objekt gestreckt werden kann.

Um den Textmodus eines Textobjekts zu aktivieren, das sich in einer Gruppe befindet, muss das Gruppenverhalten deaktiviert werden, sofern Sie die Gruppe nicht auflösen wollen.

### Textmodus in Gruppen aktivieren:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Gruppenmodus zu deaktivieren:

- Drücken Sie die Tastenfolge »Strg+Alt+U« (Windows/Linux) oder »Befehl-Wahl-U« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Gruppenmodus aktiv«.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger wie zuvor beschrieben auf das Textobjekt.

Den Textmodus können Sie verlassen, indem Sie ein anderes Objekt anwählen, kein Objekt anwählen oder das aktuelle Textobjekt anwählen.

#### **Textmodus verlassen:**

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Textmodus zu verlassen:

- Klicken Sie auf eine Stelle im Dokumentfenster, an der sich kein Objekt befindet.
- Wechseln Sie in den Objektmodus, indem Sie die Strg-Taste (Windows/Linux) oder die Befehltaste (Mac) halten und anschließend auf das aktuelle Textobjekt oder ein anderes Objekt klicken.
- Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den Streckpunkt des aktuellen Textobjektes und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Textobjekt zu strecken. Das Programm wechselt automatisch zum Objektmodus.

## **Zusammenfassung Textmodus aktivieren/verlassen**

Wurde der Textinhalt aktiviert, zeigt das Programm zur Kontrolle:

- die blinkende Einfügemarke im Text
- eine Umrahmung aller Textobjekte der aktuellen Textkette, unabhängig davon, ob der Befehl Hilfslinien zeigen im Menü Ansicht aktiviert ist.
- den Menüpunkt Text.
- die Textpalette, sofern die Modulpalette nicht ausgeblendet wird.
- hohle Selektionspunkte, wenn es sich um ein Originalobjekt und kein variables Textaliasobjekt handelt.

# TEXTEINGABE

## Texteingabe und Korrekturen

Um das Aussehen eines Textes zu bestimmen, stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Zum einen können in Dialogen und Paletten Voreinstellungen vorgenommen werden, die ab der aktuellen Einfügemarke Gültigkeit besitzen. Zum anderen können Einstellungen und Modifikationen auf bereits vorhandene Textpassagen angewendet werden, wenn diese zuvor markiert wurden.

## Die Einfügemarke

Um einen bestimmten Teil eines Beispieltexzes zu bearbeiten oder Text einzugeben, bewegt man die Einfügemarke mit der Maus oder den Pfeiltasten an die gewünschte Textposition. Möchte man die Einfügemarke mithilfe der Maus positionieren, bewegt man den Textzeiger an die gewünschte Textposition und klickt die Maustaste. Die Einfügemarke blinkt dann an der entsprechenden Position.

Wurde dabei als Position der Freiraum zwischen dem Text einer Zeile und dem Textobjektrand gewählt, so stellt VivaDesigner die Einfügemarke an die nächstmögliche Textposition.

Wenn die Einfügemarke mit der Maus in einen Textbereich positioniert wurde, in dem noch kein Text in Form von Zeichen oder Leerzeilen eingegeben wurde, springt diese automatisch an das Ende des Textes. Demzufolge erscheint die Einfügemarke bei völlig leeren Textobjekten in der linken oberen Ecke des Textobjektes.

Neben der interaktiven Positionierung mithilfe der Maus bietet das Programm eine Reihe von Tastaturbefehlen, um die Einfügemarke zu setzen.

## Zusammenfassung Einfügemarke

Bewegung Tastenfolge

Nächstes Zeichen Pfeil-rechts

Vorheriges Zeichen Pfeil-links

Nächste Zeile Pfeil-unten

Vorherige Zeile Pfeil-oben

Nächstes Wort Strg + Pfeil-rechts (Windows/Linux)  
Befehl + Pfeil-rechts (Mac)

Vorheriges Wort Strg + Pfeil-links (Windows/Linux)  
Befehl + Pfeil-links (Mac)

Nächster Absatz Strg + Pfeil-unten (Windows/Linux)  
Befehl + Pfeil-unten (Mac)

Vorheriger Absatz Strg + Pfeil-oben (Windows/Linux)  
Befehl + Pfeil-oben (Mac)

Zeilenende Strg + Alt + Pfeil-rechts (Windows/Linux)  
Befehl + Wahl + Pfeil-rechts (Mac)

Zeilenanfang Strg + Alt + Pfeil-links (Windows/Linux)  
Befehl + Wahl + Pfeil-links (Mac)

## Eingabe von Funktionen

Neben Texten mit einer festen Länge stellt das Programm dem Anwender auch die Möglichkeit zur Verfügung, Funktionen einzusetzen, die eine variable Länge besitzen. Insgesamt neun Funktionen stehen im Menü Funktion einsetzen zur Auswahl.

Um eine Funktion in den Text einzusetzen, positionieren Sie die Einfügemarke im Textobjekt. Wählen Sie im Menü »Text« eine beliebige Funktion an, die automatisch in den Text eingefügt wird. Dabei kann es bei manchen Seitenbefehlen vorkommen, dass statt einer Zeichenfolge ein Leerschritt ausgegeben wird. Dies ist dann der Fall, wenn die Funktion einen

ungültigen Wert besitzt. Wird beispielsweise auf der ersten und einzigen Seite eines Dokuments die Funktion »Letzte Seitennummer« oder »Fortsetzung von« eingesetzt, so wird statt der Funktion ein Leerschritt ausgegeben.

#### **Funktion eingeben:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Position.
2. Wählen Sie im Menü »Text« eine Funktion an:
  - Wählen Sie »Leerschritte einfügen«, und wählen sie eine Option im Einblendmenü.
  - Wählen Sie »Binde- und Gedankenstriche einfügen«, und wählen sie eine Option im Einblendmenü.
  - Wählen Sie »Umbruchzeichen einfügen«, und wählen sie eine Option im Einblendmenü.
  - Wählen Sie »Seitennummer einfügen«, und wählen sie eine Option im Einblendmenü.
  - Wählen Sie »Variable einfügen«, und wählen sie eine Option im Einblendmenü.

## **Importieren von Text**

Neben der Möglichkeit, Text einzugeben oder einzusetzen, erlaubt das Programm das Importieren von Textdateien, die in verschiedenen Formaten vorliegen können.

Natürlich möchte der Anwender diese Textauszeichnungen in VivaDesigner übernehmen.

#### **Importieren mit dem Befehl »Importieren«:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke in das Textobjekt.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + «« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + «« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Datei > Importieren«.
3. Wählen Sie eine \*.txt- bzw. eine \*.rtf-Datei vom Dialog aus.

4. Klicken Sie auf »Öffnen«.

# TEXTAUSWAHL

## Auswahl von Textpassagen

Um auf einen Text einen Befehl anzuwenden, ist es notwendig, zunächst den Textbereich festzulegen, auf den sich der Textbefehl beziehen soll.

Wie beim Setzen der Einfügemarke bietet das Programm auch hier die Möglichkeit, Textpassagen mithilfe der Maus oder umfangreicher Tastaturbefehle zu markieren.

## Einzelne Textpassagen

Um einzelne Textpassagen mithilfe der Maus auszuwählen, positionieren Sie die Einfügemarke an den Anfang oder das Ende der gewünschten Textpassage. Anschließend halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Am Bildschirm können Sie verfolgen, wie der Bereich mit Hilfe der Maus selektiert wird. Sobald der gewünschte Bereich selektiert ist, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Um einzelne Textpassagen mithilfe der Tastatur auszuwählen, positionieren Sie die Einfügemarke an den Anfang oder das Ende der gewünschten Textpassage. Anschließend halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und betätigen Sie so lange die Pfeiltasten, bis der gewünschte Textbereich markiert ist.

Die Pfeiltasten links und rechts bewirken, dass der Text links bzw. rechts der Einfügemarke markiert wird.

Die Pfeiltasten oben und unten bewirken, dass der Text oberhalb bzw. unterhalb der Einfügemarke markiert wird.

**Textpassage durch Ziehen mit Maus markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Position im Text.
2. Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Taste in eine beliebige Richtung.

**Textpassage mit Tastatur markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Position im Text.
2. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und benutzen Sie die Pfeiltasten, um entsprechende Textpassagen zu markieren.

**Bereich mit Taste markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Position im Text.
2. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie an eine andere Textstelle.

Nun wird der Text zwischen der Einfügemarke und der Stelle markiert, die Sie durch Mausclick bestimmt haben.

Wenn Anfang und Ende eines zu markierenden Textbereiches nicht gleichzeitig sichtbar sind oder über Seiten hinweg auseinander liegen, ist eine Selektion meist schwierig. Daher gehen Sie in diesem Fall genauso vor, wie zuvor beschrieben.

**Bereiche seitenübergreifend markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an eine beliebige Stelle in der Textkette, die den Markierungsanfang oder das -ende bilden soll.
2. Gehen Sie zu der gewünschten Dokumentstelle.
3. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie an die Textstelle, die das Ende oder den Anfang der Markierung bilden soll.

Auch hier wird der Text zwischen der Einfügemarke und der Stelle markiert, die Sie durch Mausclick bestimmt haben.

## Textelemente auswählen

Ein Text besteht aus verschiedenen Textelementen. Man unterscheidet dabei zwischen einem Wort, einer Zeile und einem Absatz.

### **Ein Wort mit der Maus markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an das gewünschte Wort im Text.
2. Doppelklicken Sie mit der Maus auf das Wort.

Als Wort erkennt das Programm sämtliche Zeichenfolgen, die durch ein Leerzeichen oder ein Satzzeichen begrenzt sind. Als Satzzeichen gilt auch der Trennstrich, sofern dieser beim Umbruch des Wortes nicht automatisch vom Programm erzeugt wurde.

Bei der Selektion des Wortes wird auch ein mögliches Leerzeichen nach dem Wort markiert. Der Sinn dieser Selektion besteht in der Möglichkeit, diese Markierung auszuschneiden oder zu kopieren und anschließend ohne Korrekturen in eine andere Textpassage einfügen zu können.

### **Eine Zeile mit der Maus markieren:**

1. Bewegen Sie den Textzeiger auf eine Zeile.
2. Klicken Sie dreimal hintereinander in die Zeile.

### **Einen Absatz mit der Maus markieren:**

1. Bewegen Sie den Textzeiger auf einen Absatz.
2. Klicken Sie viermal hintereinander in den Absatz.

Sehr präzise Möglichkeiten zur Auswahl von Textelementen bieten die Tastaturbefehle.

### **Ein Wort mit der Tastatur markieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke vor den Wortanfang.
2. Halten Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt« (Mac) gedrückt und drücken Sie die Pfeiltaste nach rechts.

Auch hier wird ein eventuell nachfolgendes Leerzeichen automatisch mitmarkiert.

Bei der Markierung von Zeilen und Absätzen mithilfe der Tastenbefehle wird nicht immer die ganze Zeile oder der ganze Absatz markiert. Hier erfolgt die Markierung erst ab der aktuellen Einfügemarke.

#### **Textabschnitt mit der Tastatur markieren:**

- Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die »Umschalttaste« und drücken Sie die »Pos 1«-Taste (Windows/Linux), um den gesamten Text zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenbeginn zu markieren.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Befehl + Wahl-Umschalt« und drücken Sie die »Pfeiltaste-links« (Mac), um den gesamten Text zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenbeginn zu markieren.
  - Drücken Sie die »Umschalttaste« und die »Pfeiltaste-links«, um einzelne Zeichen des Textes zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenbeginn zu markieren (Windows/Linux/Mac).
  - Drücken Sie die »Umschalttaste« und drücken Sie die »Ende«-Taste (Windows/Linux), um den gesamten Text zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenende zu markieren.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Befehl + Alt-Umschalt« und drücken Sie die »Pfeiltaste-rechts« (Mac), um den gesamten Text zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenende zu markieren.
  - Drücken Sie die »Umschalttaste« und die »Pfeiltaste-rechts«, um einzelne Zeichen des Textes zwischen der Einfügemarke und dem Zeilenende zu markieren (Windows/Linux/Mac).
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt« (Mac) und drücken Sie die »Pfeiltaste-unten«, um den Text zwischen der Einfügemarke und dem Absatzende zu markieren.
  - Drücken Sie die »Umschalttaste« und die »Pfeiltaste-unten«, um Zeile pro Zeile den gesamten Text nach der Einfügemarke zu markie-

ren (Windows/Linux/Mac). Der Text wird immer bis zur horizontalen Position der Einfügemarke markiert.

- Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt« (Mac) und drücken Sie die »Pfeiltaste-oben«, um den Text zwischen der Einfügemarke und dem Absatzbeginn zu markieren.
- Drücken Sie die »Umschalttaste« und die »Pfeiltaste-oben«, um Zeile pro Zeile den gesamten Text vor der Einfügemarke zu markieren (Windows/Linux/Mac). Der Text wird immer bis zur horizontalen Position der Einfügemarke markiert.

## Gesamten Text auswählen

Um den gesamten Text innerhalb einer Textkette zu markieren, bietet das Programm verschiedene Möglichkeiten. VivaDesigner unterscheidet zwischen der Textauswahl mithilfe der Maus, Menübefehlen oder mit Hilfe von Tastenbefehlen.

### Gesamten Text mit der Maus auswählen:

1. Setzen Sie die Einfügemarke an eine beliebige Stelle in der Textkette.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Klicken Sie schnell fünfmal hintereinander auf die Maustaste.
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + A« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + A« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Alles auswählen«.

## Auswahl verändern

Soll eine bestehende Textauswahl erweitert oder verkleinert werden, muss diese nicht neu erstellt werden. Mithilfe der Umschalt-Taste und einem erneuten Mausklick lässt sich die Auswahl verändern.

### Auswahl verändern:

1. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt.

2. Setzen Sie die Einfügemarke mit der Maus an die gewünschte Stelle im Text.
3. Lassen Sie die Maustaste los.

Der markierte Bereich wird nun bis zur Position der Einfügemarke verändert. Diese Veränderung kann sowohl eine Verkleinerung als auch eine Erweiterung des markierten Bereiches darstellen.

## **Auswahl aufheben**

Um die Textauswahl aufzuheben, klicken Sie einfach nochmals in den Text. Die Textauswahl wird immer aufgehoben, wenn der Anwender den Textmodus verlässt.

# TEXT BEARBEITEN

## Löschen und ersetzen von Text

Um einzelne Zeichen oder Textpassagen zu löschen, haben Sie zwei verschiedene Möglichkeiten.

Zum Löschen einzelner Zeichen stellt die Tastatur die Rückschritttaste und die Löschtaste zur Verfügung. Die Rückschritttaste löscht das Zeichen links bzw. vor der aktuellen Einfügemarke. Die Löschtaste löscht das Zeichen rechts bzw. nach der aktuellen Einfügemarke.

Um hingegen größere Textpassagen zu löschen, markiert man einen Textbereich und löscht diesen mit der Rückschritttaste oder über den entsprechenden Menübefehl.

### **Vorheriges Zeichen löschen:**

1. Positionieren Sie die Einfügemarke im Text.
2. Drücken Sie die Rückschritttaste, um das Zeichen vor der Einfügemarke zu löschen.

### **Nachfolgendes Zeichen löschen:**

1. Positionieren Sie die Einfügemarke im Text.
2. Drücken Sie die Löschtaste, um das Zeichen hinter der Einfügemarke zu löschen.

### **Textpassagen löschen:**

1. Markieren Sie eine Textpassage.
2. Wählen sie eine entsprechende Option, um den markierten Bereich zu löschen:
  - Drücken Sie die Rückschritttaste.
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Löschen«.

Man kann einen Text auch löschen, indem man ihn durch einen anderen Text ersetzt. Dazu markiert man zunächst eine Textpassage. Statt nun den Text zu löschen, gibt man eine neue Zeichenfolge ein oder ruft den Befehl Einsetzen im Menü Bearbeiten auf, um die markierte Zeichenfolge durch den neuen Text bzw. den aktuellen Inhalt der Zwischenablage zu ersetzen.

#### **Textpassagen durch Ersetzen löschen:**

1. Markieren Sie eine Textpassage.
2. Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Einsetzen«, um den markierten Bereich zu löschen und den Text der Zwischenablage einzusetzen.

## **Ausschneiden von Text**

Eine weitere Methode, Text zu löschen, stellt der Befehl Ausschneiden dar. Wird ein markierter Textbereich ausgeschnitten, so wird dieser im Text gelöscht und nachfolgender Text rückt entsprechend nach. Im Unterschied zum Löschen von Texten wird der markierte Text in eine unsichtbare Zwischenablage kopiert und kann zu einem späteren Zeitpunkt an einer anderen Stelle wieder eingesetzt werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Text ausgeschnitten wurde.

#### **Text ausschneiden:**

1. Positionieren Sie die Einfügemarke im Text und markieren Sie einen beliebigen Textbereich.
2. Wählen sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + X« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + X« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Ausschneiden«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausschneiden«.

Beim Ausschneiden von Textpassagen werden alle Attribute, die dieser Text besitzt, mit in den Zwischenspeicher kopiert. Dies betrifft sowohl Schriftauszeichnungen aller Art als auch Stilvorlagen und Farben. Dies gewährleistet, dass der Text beim späteren Einfügen sein Erscheinungs-

bild nicht verändert, selbst wenn die verwendeten Textattribute, wie Farben oder Stilvorlagen, im Zieldokument noch nicht definiert wurden. Problematisch ist nur, wenn sich im Zieldokument Farben oder Stilvorlagen befinden, die den gleichen Namen, jedoch eine andere Definition besitzen.

## Kopieren von Text

Neben dem Löschen und Ausschneiden lassen sich Textpassagen auch kopieren. Diese Operation arbeitet nach dem gleichen Schema wie der Befehl Ausschneiden, nur wird der Text nicht gelöscht, sondern lediglich in den unsichtbaren Zwischenspeicher kopiert.

### Text kopieren:

1. Positionieren Sie die Einfügemarke im Text und markieren Sie einen beliebigen Textbereich.
2. Wählen sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + C« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + C« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Kopieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Kopieren«.

## Einsetzen von Text

Die Befehle Ausschneiden und Kopieren ergeben nur dann einen Sinn, wenn der entsprechende Text anschließend auch im Text wieder eingefügt werden soll. Ausgeschnittene oder kopierte Textpassagen können an jeder beliebigen Stelle im Dokument wieder eingesetzt werden.

### Text einsetzen:

1. Kopieren Sie im Text eine beliebige Textpassage.
2. Positionieren Sie die Einfügemarke im Text an einer beliebigen anderen Stelle.
3. Wählen Sie eine entsprechende Option:

- Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + V« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + V« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Einfügen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Einfügen«.
4. Wiederholen Sie das Beispiel, indem Sie einen Text zuvor ausschneiden, statt ihn zu kopieren.

*Hinweis: Beim Einsetzen bleiben alle Attribute des kopierten oder ausgeschnittenen Textes erhalten. Das bedeutet, dass neben dem Text, seiner Schriftart und seiner Stile auch eventuelle Stilvorlagen eingesetzt werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der eingesetzte Text aus dem Aktuellen oder einem anderen geöffneten Dokument stammt. Problematisch ist nur, wenn sich im Zieldokument Farben oder Stilvorlagen befinden, die den gleichen Namen, jedoch eine andere Definition besitzen.*

## EXPORTIEREN VON TEXT

Neben dem Importieren von Texten lässt sich der Text der aktuellen Textkette auch in eine Textdatei exportieren, die von anderen Programmen verarbeitet werden kann. Bei diesem Export handelt es sich um ein reines ASCII-Format. Das bedeutet, dass der exportierte Text über keine Attribute verfügt. Nach dem Aufruf des Befehls »Exportieren › als Textdatei« im Menü »Datei« wird der Dialog zum Sichern von Dokumenten angezeigt.

### **Exportieren von Text:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke in das Textobjekt.
2. Wählen Sie den Menübefehl »Ablage › Exportieren › als Textdatei...«.
3. Geben Sie für den zu exportierenden Text der aktuellen Textkette einen Dateinamen ein.
4. Schließen Sie den Dialog mit dem Schaltfeld Speichern.
5. Geben Sie gegebenenfalls eine Kodierung ein.
6. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

# ATTRIBUTVERWALTUNG

In den nachfolgenden Abschnitten und Kapiteln wird beschrieben, wie bestimmte Attribute, wie z. B. Sprache, Schriftgröße, Zeilenabstand und vieles mehr auf den Text angewendet werden können.

Grundsätzlich lassen sich diese Attribute im Programm auf zwei verschiedene Weisen anwenden. Zum einen wirken die Einstellungen automatisch auf einen markierten Textbereich, zum anderen können die Attribute ab der aktuellen Einfügemarke wirken.

Wird also ein Attribut gesetzt, wenn kein Textbereich markiert ist, gelten diese Einstellungen für den Text, der rechts von der Einfügemarke eingegeben wird.

# TABULATOREN

Tabulatoren dienen dazu, einen Text an eine bestimmte horizontale Position zu setzen. Daher werden Tabulatoren häufig zum Erstellen von Tabellen eingesetzt. Der Tabulatorschritt bewirkt, dass das nachfolgende Zeichen auf eine numerisch exakt zu bestimmende Position im Text gesetzt wird. Man unterscheidet zwischen einem linksbündigen, rechtsbündigen, zentrierten und einem Dezimaltabulator. Darunter versteht man die Ausrichtung des Tabulators und des nachfolgenden Textes.

Um Position und Verhalten des Tabulators zu bestimmen, stellt das Programm den Befehl Tabulator im Menü Text zur Verfügung.

Bei linksbündigen Tabulatoren wird der Text nach dem Tabulatorschritt weiterhin von links nach rechts geschrieben.

Bei einem rechtsbündigen Tabulator ist dies genau umgekehrt. Der nachfolgende Text wird so lange nach links geschoben, bis er auf den Text trifft, der vor dem Tabulator steht.

Eine Sonderform des rechtsbündigen Tabulators stellt der Dezimaltabulator dar. Auch hier werden die Zeichen nach dem Tabulatorschritt nach links verschoben, jedoch nur so lange, bis ein Dezimalzeichen eingegeben wird. Ein Dezimalzeichen kann ein Komma oder ein beliebiges anderes Zeichen darstellen. Daher wird diese Tabulatoreausrichtung meist zur Darstellung von Währungsbeträgen verwendet.

Der zentrierte Tabulator bewirkt, dass der eingegebene Text zu gleichen Teilen links und rechts des Tabulators, quasi auf Mittelachse gesetzt wird.

# SUCHEN UND ERSETZEN

Eine Grundfunktion in jeder guten Textverarbeitung stellt das Suchen und Ersetzen von Zeichenfolgen dar. In VivaDesigner kann nach Zeichenfolgen, Steuerzeichen, Stilvorlagen und Textattributen gesucht werden, die dann wiederum durch entsprechende Zeichenfolgen, Steuerzeichen, Stilvorlagen oder Textattribute ersetzt werden können.

## Suchen und Ersetzen einer Zeichenfolge:

1. Setzen Sie die Einfügemarke an den Textanfang.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + F« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-F« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten > Suchen & Ersetzen«.
3. Wählen Sie die Option »Suchen« und geben Sie im Eingabefeld eine Zeichenfolge ein.
4. Klicken Sie auf die Option »Ersetzen« und geben Sie im Eingabefeld eine andere Zeichenfolge ein.
5. Klicken Sie mit der Maus auf das Schaltfeld »Suchen«.
6. Klicken Sie nun auf das Schaltfeld »Ändern & Suchen«, um jede einzelne Fundstelle vor dem Ändern zu überprüfen, oder klicken Sie auf das Schaltfeld »Alles ändern«, um die Änderungen ohne Abfrage vorzunehmen.

## Suchen und Ersetzen von Steuerzeichen:

1. Setzen Sie die Einfügemarke an den Textanfang.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + F« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + F« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Bearbeiten > Suchen & Ersetzen«.
3. Wählen Sie die Option »Suchen« und klicken Sie den Steuerzeichenknopf rechts neben dem Eingabefeld an.
4. Wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü.

5. Wählen Sie die Option »Ersetzen« und klicken Sie den Steuerzeichenknopf rechts neben dem Eingabefeld an.
6. Wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü.
7. Klicken Sie mit der Maus auf das Schaltfeld »Suchen«.
8. Klicken Sie nun auf das Schaltfeld »Ändern & Suchen«, um jede einzelne Fundstelle vor dem Ändern zu überprüfen, oder klicken Sie auf das Schaltfeld »Alles ändern«, um die Änderungen ohne Abfrage vorzunehmen.

Jetzt soll eine Zeichenfolge im Dokument gesucht werden, der eine andere Farbe zugewiesen werden soll.

#### **Suchen und Ersetzen von Attributen:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke an den Textanfang.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + F« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + F« (Mac)
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Bearbeiten › Suchen & Ersetzen«.
3. Wählen Sie die Option »Suchen«. Klicken Sie auf das Einblendmenü und wählen Sie ein Attribut.
4. Wählen Sie die Option »Ersetzen«. Klicken Sie auf das Einblendmenü und wählen Sie ein Attribut.
5. Klicken Sie nun auf das Schaltfeld »Ändern & Suchen«, um jede einzelne Fundstelle vor dem Ändern zu überprüfen, oder klicken Sie auf das Schaltfeld »Alles ändern«, um die Änderungen ohne Abfrage vorzunehmen.

*TIPP: Existieren im Dokument mehrere nicht verkettete Textobjekte, so muss vor dem Ersetzen die Option »Dokument« im Bereich »Richtung & Bereich« angewählt werden, um alle Zeichenfolgen zu überprüfen.*

*Benutzen Sie die Pfeilkнопfe unter den Eingabefeldern in beiden Bereiche, um eine beliebige Kombination zu suchen bzw. zu ersetzen, Z.B. Text »XYZ«, Schrift »Arial Bold«, Größe 12 pt und Farbe »Magenta«, ersetzen mit Stilvorlage »Grundtext«.*

*Benutzen Sie die Optionen im Bereich »Schreibweise«, um Ihre Wünsche genauer zu definieren.*

# VERZEICHNISSE

Das Programm besitzt verschiedene interne Speicher zur Verwaltung von Verzeichnislisten. Insgesamt sechs verschiedene Verzeichnislisten mit den Bezeichnungen »Stichwort«, »Inhaltseintrag«, »Literatureintrag«, »Abkürzung«, »Bildeintrag« und »Kapitel« stehen dem Anwender zur Verfügung. Die Bezeichnungen dienen lediglich der Orientierung, denn genauso gut können Sie ein Bildverzeichnis für alle Literatureinträge oder z. B. für ein Autorenverzeichnis benutzen.

Die Verzeichnisse erleichtern Ihnen das Zusammenstellen verschiedener Informationen ungemein, denn der Automatismus zum Erstellen von Verzeichnissen garantiert hohe Präzision und Aktualität.

In ein Verzeichnis können beliebige Zeichenfolgen mit einer Länge von 256 Zeichen aufgenommen werden. Eine Zeichenfolge, die eine Zeilenschaltung enthält, wird nur bis zur Zeilenschaltung aufgenommen.

## **Zeichenfolge in das Verzeichnis aufnehmen:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke in das Textobjekt.
2. Markieren Sie einen Textbereich.
3. Rufen Sie den Menübefehl »Text › Markiere als › Stichwort« auf.
4. Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte für jeden Textbereich, den Sie ins Stichwortverzeichnis aufnehmen möchten.

Um den Inhalt des Verzeichnisses zu überprüfen, muss das Verzeichnis zunächst generiert werden.

## **Verzeichnis generieren:**

1. Setzen Sie die Einfügemarke in ein leeres Textobjekt.
2. Rufen Sie den Menübefehl »Text › Generiere › Stichwortverzeichnis« auf.

Verzeichnisse beziehen sich immer auf alle Einträge, die im aktuellen Dokument markiert wurden.

*TIPP: Um Verzeichnisse mehrerer Dokumente zu vereinen, müssen zunächst die Verzeichnisse in den jeweiligen Dokumenten generiert werden. Anschließend müssen die einzelnen Verzeichnisse in eine Datei kopiert werden. Dort werden sie dann mithilfe des Befehls Absätze sortieren« zu einem Verzeichnis vereint.*

# SPRACHE, RECHTSCHREIBPRÜFUNG UND SILBENTRENNUNG

Das Programm bietet umfangreiche Funktionen, um Texte in verschiedenen Sprachen in einem Dokument zu verwalten. Je nach Version wird das Programm mit unterschiedlichen Modulen für die Silbentrennung und Rechtschreibkorrektur ausgeliefert. Je nach Programmversion und der verfügbaren Module können Sie Textpassagen verschiedene Sprachen zuweisen, sprachbezogene Rechtschreib- und Grammatiküberprüfungen vornehmen und sprachbezogene Silbentrennungen definieren.

## SPRACHE

### Sprache zuweisen

Wenn Sie Textobjekte erstellen, so wird den darin eingegebenen Texten automatisch eine Sprache zugewiesen. Welche Sprache einem Text vom Programm automatisch zugewiesen wird, hängt von der Sprache Ihres Betriebssystems ab. Wenn Sie beispielsweise ein englisches Betriebssystem haben, wird den Dokumenten die englische Sprache, bei einem deutschen Betriebssystem die deutsche Sprache zugewiesen. Bei Betriebssystemen, die das Programm sprachlich nicht zuordnen kann, wird automatisch die englische Sprache zugewiesen.

Sie können die Sprache, die einem Text zugewiesen wurde jederzeit ändern.

**Einem Text Sprache zuweisen:**

1. Markieren Sie eine Textpassage oder setzen Sie die Einfügemarke an die Position im Text, ab der die Einstellung wirken soll.
2. Wählen Sie im Menü »Text › Sprache« die gewünschte Sprache.
  - Wählen Sie den Menü »Text › Sprache« den Befehl »Keine«, wenn der Text keiner der aufgeführten Sprache entspricht, die das Programm zur Verfügung steht. Damit stellen Sie sicher, dass auf den Text keine Silbentrennung angewendet wird. Darüber hinaus wird der Text bei der Rechtschreib- und Grammatikprüfung nicht berücksichtigt.

Wird eine Sprache zum ersten Mal in dem Dokument verwendet, kann die Zuweisung eine Sekunde dauern. Wird der Vorgang für die gleiche Sprache wiederholt, müssen Sie nicht mehr warten – die Sprache wird unmittelbar zugewiesen.

Die Zuordnung der richtigen Sprache ist für den korrekten Aufbau des Dokuments sehr wichtig, denn anhand der Spracheinstellungen bestimmt das Programm die Module für die Silbentrennung und die Rechtschreibkorrektur.

*Hinweis: Sie können eine Sprache mithilfe des Menüs »Text › Sprache« auch dann zuweisen, wenn Sie keine passenden Wörterbuch- oder Silbentrennungsmodule besitzen.*

## SILBENTRENNUNG

Das Programm bietet umfangreiche Funktionen, um eine perfekte Silbentrennung mit einer hervorragenden Qualität zu erzielen. Nachfolgend ein kurzer Überblick:

- Automatische und manuelle Trennungen

Bei der automatischen Silbentrennung greift das Programm

auf ein Silbentrennungsmodul und mögliche Benutzerwörterbücher zu, die vom Anwender erstellt wurden. Bei der manuellen Silbentrennung kann der Benutzer weiche und harte Trennfugen setzen.

- Auswahl verschiedener Module für automatische Trennungen

Neben den Standardmodulen, die bei verschiedenen Programmversionen mitgeliefert werden, können auch Module anderer Hersteller für die Silbentrennung verwendet werden.

- Unterschiedliche Trennungseinstellungen für Absätze oder Wörter

Sie können die Einstellungen für die automatische Silbentrennung auf Absätze oder auch beliebige Zeichenfolgen anwenden.

- Eingabe und Verwaltung von Trennungsausnahmen

Die automatische Silbentrennung kann durch Benutzerwörterbücher erweitert werden, falls die Module ein Wort oder eine Zeichenfolge nicht kennen oder unter Umständen falsch trennen.

- Sprachbezogene und globale Trennungen

Die Silbentrennung erfolgt sprachbezogen. Dies gilt auch für eventuelle Benutzerwörterbücher, die vom Anwender indivi-

duell gepflegt werden können.

- Trennungen mit unterschiedlichen Qualitätsstufen

Die Silbentrennung kann in unterschiedlichen Qualitätsstufen erfolgen. Solche Qualitätsstufen werden von einigen Silbentrennungsmodulen und Sprachen unterstützt (z. B. Deutsch)

- Trennungen mit automatischen Ersetzungen

Die automatische Silbentrennung als auch die Benutzerwörterbücher unterstützen automatische Ersetzungen von Zeichenfolgen im Trennungsfall. Solche Ersetzungen sind in einigen Sprachen für einige qualitativ hochwertige Silbentrennung unabdingbar.

- Automatische Speicherung aller Trennstellen im Dokument

Sämtliche ermittelten Trennstellen werden im Dokument gespeichert. Dadurch kann ein Dokument auch dann weiter gegeben werden, wenn der Empfänger nicht über die verwendeten Silbentrennungsmodule verfügt.

## **Trennmodul bestimmen**

Je nach Programmversion wird die Software mit einem Modul für Rechtschreibprüfung und Silbentrennung für verschiedene Sprachen ausgeliefert. Falls Sie Module anderer Hersteller für die Silbentrennung installiert haben, können diese für jede einzelne Sprache in den Vorlagen ausgewählt werden.

**Trennungsmodul wählen:**

1. Rufen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Vorgaben« bzw. »VivaDesigner › Einstellungen« (Mac) auf.
2. Klicken Sie auf den Eintrag »Sprache“ und wählen sie den Reiter »Rechtschreibung & Silbentrennung«.
3. Klicken Sie in der Zeile der gewünschten Sprache auf die Spalte »Silbentrennung“ und wählen Sie ein Modul aus.
  - Zeigt die Spalte »Silbentrennung« keinen Eintrag, ist für die jeweilige Sprache kein Modul ausgewählt oder verfügbar.
  - Zeigt das Einblendmenü in der Spalte »Silbentrennung« nur einen Eintrag, sind keine weiteren Module für diese Sprache verfügbar.

## Automatische Trennungsoptionen

Mithilfe der Trennungsoptionen legen Sie fest, ob und wie die automatische Silbentrennung ein Wort am Ende einer Zeile trennt.

### Automatische Trennung aktivieren:

- Markieren Sie einen Text und rufen Sie den Menübefehl »Text › Silbentrennung › Einstellungen« auf.
- Aktivieren Sie auf die Option »Automatische Silbentrennung«, um eine Trennung des Textes gemäß den installierten Modulen und Benutzerwörterbücher vorzunehmen. Nach der Aktivierung der Option »Automatische Silbentrennung« lassen sich weitere Einstellungen vornehmen.
- Wählen Sie im Eingabefeld »Kleinstes Wort« die Anzahl der Zeichen, die eine Zeichenfolge mindestens haben sollte, bevor sie getrennt wird. Zeichenfolgen die weniger Zeichen besitzen, werden von der automatischen Silbentrennung ignoriert.
- Wählen Sie im Eingabefeld »In Folge« die Anzahl der der Zeilen, die nacheinander am Ende einer Zeile eine Silbentrennung besitzen können. Bei einem Wert 3 wird die vierte.... (Handbuch)
- Wählen Sie im Eingabefeld »Vorsilbe« die Anzahl der Zeichen, die am Anfang einer Zeichenfolge nicht unterschritten werden darf. Wenn eine Zeichenfolge mit 10 Zeichen nach dem zweiten, dem fünften und dem achten Zeichen getrennt werden kann, bewirkt der Wert »3«, dass die

erste Trennung nach dem zweiten Zeichen nicht berücksichtigt wird. In diesem Fall wird frühestens die zweite Trennstelle nach dem fünften Zeichen berücksichtigt.

- Wählen Sie im Eingabefeld »Nachsilbe« die Anzahl der Zeichen, die am Ende einer Zeichenfolge nicht unterschritten werden darf. Wenn eine Zeichenfolge mit 10 Zeichen nach dem zweiten, dem fünften und dem achten Zeichen getrennt werden kann, bewirkt der Wert »3«, dass die letzte Trennung nach dem achten Zeichen nicht berücksichtigt wird. In diesem Fall wird frühestens die zweite Trennstelle nach dem fünften Zeichen berücksichtigt.
- Wählen Sie im Auswahlménú »Qualität« die Option »Keine Qualität«, wenn von der automatischen Silbentrennung grundsätzlich alle vorhandenen Trennstellen berücksichtigt werden sollen.
- Wählen Sie im Auswahlménú »Qualität« die Option »Nur Gute Qualität oder besser«, wenn von der automatischen Silbentrennung grundsätzlich nur die Trennstellen berücksichtigt werden sollen, die eine gute oder sehr gute Qualität aufweisen. Besitzt das Wort keine qualitativen Trennstellen, erfolgt auch keine Trennung.
- Wählen Sie im Auswahlménú »Qualität« die Option »Nur optimale Qualität«, wenn von der automatischen Silbentrennung grundsätzlich nur die Trennstellen berücksichtigt werden sollen, die eine sehr gute Qualität aufweisen. Besitzt das Wort keine qualitativen Trennstellen, erfolgt auch keine Trennung.
- Wählen Sie im Auswahlménú »Qualität« die Option »Best mögliche Qualität«, wenn von der automatischen Silbentrennung möglichst nur die nur die Trennstellen berücksichtigt werden sollen, die eine gute oder sehr gute Qualität aufweisen. Sind diese Qualitätsabstufungen für die Zeichenfolge nicht verfügbar, verwendet das Programm automatisch die Option »Keine Qualität«.

*Bitte beachten Sie:*

- Eine Zeichenfolge kann nur dann getrennt werden, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.
- Die automatischen Trennungsoptionen können für beliebige Zeichenfolgen oder ganze Absätze eingestellt werden.

- *Die Einstellungen für die Qualität der Silbentrennung erfolgen unabhängig von den tatsächlichen Möglichkeiten des Silbentrennungsmoduls oder der Sprache. Das kann dazu führen, dass die Silbentrennung zwar vorgenommen wird, die Einstellungen für die Qualität aber keine Auswirkungen haben (z.B. in Spanisch).*

#### **Automatische Trennung deaktivieren:**

- Markieren Sie einen Text und rufen Sie den Menübefehl »Text › Silbentrennung › Einstellungen« auf.
- Deaktivieren Sie auf die Option »Automatische Silbentrennung«, um die automatische Trennung des Textes auszuschalten. Nach der Deaktivierung der Option »Automatische Silbentrennung“ werden die anderen Optionen in dem Dialog ausgegraut, behalten aber möglich Einstellungen.

#### **Automatische Trennung überprüfen**

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die automatische Silbentrennung eine Zeichenfolge korrekt getrennt hat, können Sie dies mithilfe des Befehls »Trennvorschlag« überprüfen. Hierbei ist zu beachten, dass der Trennvorschlag nur mögliche Trennstellen und deren Qualität anzeigt. Der Trennvorschlag zeigt nicht an, wie und warum eine Zeichenfolge in dem speziellen Fall getrennt oder nicht getrennt wurde. So bestimmen beispielsweise die Einstellungen für die gewählte Sprache, mögliche linke und rechte Einzüge, Flattersatzeinstellungen und sämtliche Einstellungen im Dialog »Silbentrennung Einstellungen«, ob und wie eine Zeichenfolge an einer bestimmten Textstelle getrennt werden kann.

#### **Trennvorschlag anzeigen:**

- Markieren Sie einen Text und rufen Sie den Menübefehl »Text › Silbentrennung › Trennvorschlag« auf.
- Die erste Zeile zeigt die markierte Zeichenfolge ohne Trennungen an.
- Die zweite Zeile zeigt alle Trennungen an, die das Programm anhand der Silbentrennungsmodule und der Benutzerwörterbücher gefunden hat. Ein einzelner Trennstrich zwischen den Silben zeigt eine Trennstelle ohne eine qualitative Wertung an. Zwei Trennstriche zeigen eine

qualitativ gute, drei Trennstriche zeigen eine qualitativ optimale Trennstelle an.

- Die dritte Zeile zeigt die ausgewählte Sprache an. Hier können Sie sofort erkennen, ob die Trennung möglicherweise falsch ist, weil eine falsche Sprache zugewiesen wurde.
- Die vierte Zeile zeigt das Silbentrennungsmodul an, das für diese Sprache ausgewählt wurde. Wenn Sie Silbentrennungsmodule von verschiedenen Herstellern installiert haben, können Sie diese in den Vorgaben auswählen.

## Trennausnahmen verwalten

Wenn vom Anwender im Text häufig Fachbegriffe oder Eigennamen verwendet werden, kann das Programm diese Wörter unter Umständen nicht richtig trennen, da diese Wörter nicht bekannt sind. In einem solchen Fall kann sprachbezogen ein Benutzerwörterbuch erstellt werden, welches bei der automatischen Silbentrennung bevorzugt berücksichtigt wird. Im Falle einer Silbentrennung überprüft das Programm zunächst das Benutzerwörterbuch, bevor es auf die programmbezogenen Wörterbücher und Trennungsalgorithmen zurückgreift.

### Trennausnahmen definieren:

1. Rufen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Vorgaben« bzw. »VivaDesigner › Einstellungen« (Mac) auf.
2. Wählen Sie den Listeneintrag »Benutzerwörterbücher«.
3. Wählen Sie die Sprache, für die die Trennausnahme erstellt werden soll.
  - Wählen Sie die Sprache »Global«, wenn das zu trennende Wort in allen Sprachen vorkommen kann und immer in der gleichen Weise getrennt werden soll.
  - Sind für eine Sprache mehrere Silbentrennungsmodule verfügbar, wählen Sie das Modul, welches das unbekannte Wort nicht oder falsch getrennt hat.

4. Klicken Sie in das Eingabefeld »Wort« und geben Sie die neue Zeichenfolge unter Verwendung aller möglichen Trennstellen ein (z.B. »Lay-out-pro-gramm«).
5. Klicken Sie auf das Schaltfeld »Neu«, um die neue Zeichenfolge in das Benutzerwörterbuch zu übernehmen.

**Trennverbot definieren:**

- Wenn ein Wort niemals getrennt werden soll, geben Sie im Eingabefeld »Wort« die Zeichenfolge ohne Trennstriche ein.

Neben der Definition einer Trennausnahme hat der Benutzer auch Einfluss auf die Qualität der Trennung, die in manchen Sprachen eine Rolle spielt. Während man beispielweise im Spanischen keine Qualitätsunterschiede bei Trennungen macht, kennt die deutsche Sprache eine Reihe abgestufter Trennqualitäten. Das liegt daran, dass in der deutschen Sprache sehr viele zusammengesetzte Wörter existieren, die sowohl zwischen Silben, aber bevorzugt zwischen den sogenannten Wortstämmen getrennt werden können. Solche Trennstellen nennt man daher auch »bevorzugte Trennstellen«. Die Qualität einer Trennstelle wird durch die Anzahl der Trennstriche dargestellt, die ein Benutzer zwischen zwei Silben eingibt.

**Trennqualität bestimmen:**

- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« zwischen den Silben einen Trennstrich ein, wenn es sich um eine mögliche Trennstelle, ohne Qualitätsmerkmal handelt.
- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« zwischen den Silben zwei Trennstriche hintereinander ein, wenn es sich um eine gute Trennstelle handelt.
- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« zwischen den Silben drei Trennstriche hintereinander ein, wenn es sich um eine optimale Trennstelle handelt.

Bezogen auf das Beispiel „Layoutprogramm“ geben Sie nun „Lay-out---pro--gramm“ ein. Das erkennt nun, dass der Anwender die Trennung zwischen „layout“ und „programm“ als optimal und die Trennung zwischen „pro“ und „gramm“ als gut einstuft. Die Trennung zwischen „Lay“ und „out“ ist weniger gut, aber grundsätzlich möglich.

In manchen Sprachen spielt nicht nur die Trennqualität, sondern auch die Darstellung des Wortes im Trennungsfall, eine wichtige Rolle. So verändern sich in diesen Fällen die Silben bei der Trennung. Die deutsche Sprache kennt beispielsweise die sogenannte „ck-Trennung“ und die „Konsonantenverdopplung“. Bei einer ck-Trennung wird ein Wort zwischen dem Buchstaben „c“ und „k“ getrennt und das „c“ vor dem Trennstrich wird anschließend als „k“ dargestellt. Bei einer Konsonantenverdopplung kommen im Trennungsfall neue Buchstaben hinzu. Wird die Trennung aufgehoben, werden die Zeichenfolgen wieder in ihrer ursprünglichen Schreibweise dargestellt.

Grundsätzlich lassen sich alle sprachbezogenen Ersetzungen auf folgende Fälle reduzieren:

- Das letzte Zeichen vor der Trennstelle oder das erste Zeichen nach der Trennstelle wird gelöscht.
- Das letzte Zeichen vor der Trennstelle oder das erste Zeichen nach der Trennstelle wird durch ein oder mehrere Zeichen ersetzt.
- Das letzte Zeichen vor der Trennstelle oder das erste Zeichen nach der Trennstelle wird durch weitere Zeichen ergänzt??

#### **Trennungen mit automatischen Ersetzungen:**

- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« vor oder nach einer Trennstelle die Zeichenfolge „(=)“ ein, wenn Sie möchten, dass im Trennungsfall das letzte Zeichen vor oder erste das Zeichen nach der Trennstelle gelöscht werden soll. Um beispielsweise im Trennungsfall das Zeichen „c“ im

Wort „Drucker“ zu löschen, geben Sie die Zeichenfolge „Druc(=)-ker“ ein. Das Programm trennt dann die Zeichenfolge „Dru-ker“.

- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« vor oder nach einer Trennstelle die Zeichenfolge „(=Zeichen)“ ein, wenn Sie möchten, dass im Trennungsfall das letzte Zeichen vor oder das erste Zeichen nach der Trennstelle durch ein einzelnes Zeichen ersetzt werden soll. Um beispielsweise im Trennungsfall das Zeichen „c“ im Wort „Drucker“ durch ein „k“ zu ersetzen, geben Sie die Zeichenfolge „Druc(=k)-ker“ ein. Das Programm trennt dann die Zeichenfolge „Druk-ker“
- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« vor oder nach einer Trennstelle die Zeichenfolge „(=nZeichen)“ ein, wenn Sie möchten, dass im Trennungsfall das letzte Zeichen vor oder das erste Zeichen nach der Trennstelle durch mehrere Zeichen ersetzt werden soll. Um beispielsweise im Trennungsfall das Zeichen „k“ im Wort „Drucker“ durch ein „abc“ zu ersetzen, geben Sie die Zeichenfolge „Druc(=abc)ker“ ein. Das Programm trennt dann die Zeichenfolge „Druc-abc-ker“.
- Geben Sie im Eingabefeld »Wort« vor oder nach einer Trennstelle die Zeichenfolge „(nZeichen)“ ein, wenn Sie möchten, dass im Trennungsfall das letzte Zeichen vor oder erste Zeichen nach der Trennstelle durch ein oder mehrere Zeichen ergänzt werden soll. Um beispielsweise im Trennungsfall das Zeichen „f“ im Wort „Schiffahrt“ durch ein weiteres „f“ zu ergänzen, geben Sie die Zeichenfolge „Schiff-(f)ahrt“ ein. Das Programm trennt dann die Zeichenfolge „Schiff-fahrt“.

Beachten Sie, dass die beschreibenden Wortbeispiele nur Beispielcharakter haben, denn die meisten Silbentrennungsmodule nehmen diese sprachbezogenen Trennausnahmen bereits automatisch vor.

## RECHTSCHREIBPRÜFUNG

### Rechtschreibmodul bestimmen

Mithilfe der Rechtschreib- und Grammatikprüfungen können Sie ein Dokument auf Fehler in der Rechtschreibung und je nach Programmmodul in der Zeichensetzung und in der Grammatik untersuchen. Um die

Rechtschreib- und Grammatikprüfungen korrekt durchzuführen, ist es notwendig, dass die entsprechenden Module beim Programmstart geladen werden.

### **Rechtschreibmodul bestimmen**

Je nach Programmversion wird die Software mit einem Modul für Rechtschreibprüfung und Silbentrennung für verschiedene Sprachen ausgeliefert. Falls Sie Module anderer Hersteller für die Silbentrennung installiert haben, können diese für jede einzelne Sprache in den Vorgaben ausgewählt werden.

### **Trennungsmodul wählen:**

1. Rufen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Vorgaben« bzw. »VivaDesigner › Einstellungen« (Mac) auf.
2. Klicken Sie auf den Eintrag »Sprache« und wählen Sie den Reiter »Rechtschreibung & Silbentrennung«.
3. Klicken Sie in der Zeile der gewünschten Sprache auf die Spalte »Rechtschreibprüfung« und wählen Sie ein Modul aus.
  - Zeigt die Spalte »Rechtschreibprüfung« keinen Eintrag, ist für die jeweilige Sprache kein Modul ausgewählt oder verfügbar.
  - Zeigt das Einblendmenü in der Spalte »Rechtschreibprüfung« nur einen Eintrag, sind keine weiteren Module für diese Sprache verfügbar.

## **Manuelle Rechtschreibprüfung**

Das Programm erlaubt die Rechtschreibkorrektur eines markierten Bereiches, der aktuellen Textkette oder des gesamten Dokuments. Bei der Überprüfung der aktuellen Textkette wird der Text von der Einfügemarke bis zum Textende geprüft. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Textende auf dem Bildschirm sichtbar ist.

### **Manuelle Rechtschreibprüfung starten:**

1. Markieren Sie eine Textpassage oder setzen Sie die Einfügemarke an die Position im Text, ab der die Rechtschreibprüfung starten soll.
2. Wählen Sie den Menübefehl »Text › Rechtschreibung«.
3. Trifft das Programm auf eine unbekannte Zeichenfolge, öffnet sich der Dialog »Rechtschreib- und Grammatikprüfung«. Im oberen Dialogbereich wird die unbekannte Zeichenfolge in roter Schrift im Kontext des aktuellen Satzes bzw. Absatzes angezeigt.
  - Wenn Sie die unbekannte Zeichenfolge durch einen der Vorschläge ersetzen möchten, doppelklicken Sie auf einen Eintrag in der Liste.
  - Wählen Sie alternativ einen Eintrag in der Liste und klicken Sie auf das Schaltfeld »Ändern«.
  - Ändern Sie alternativ die unbekannte Zeichenfolge im Eingabefeld »Ändern in« und klicken Sie auf das Schaltfeld »Ändern«.
  - Klicken Sie alternativ auf das Schaltfeld »Immer ändern«, wenn Sie davon ausgehen, dass der gleiche Fehler nochmal auftritt.
  - Klicken Sie alternativ auf das Schaltfeld »Ignorieren«, wenn die unbekannte Zeichenfolge korrekt ist, Sie aber die unbekannte Zeichenfolge nicht in das sprachbezogene Wörterbuch übernehmen möchten.
  - Klicken Sie auf das Schaltfeld »Immer ignorieren«, wenn Sie davon ausgehen, dass die unbekannte Zeichenfolge mehrfach im Text erscheint.
  - Klicken Sie auf das Schaltfeld »Lernen«, wenn die unbekannte Zeichenfolge korrekt ist und Sie die Zeichenfolge in das sprachbezogene Wörterbuch übernehmen möchten. Die Übernahme erfolgt in dem Wörterbuch, das in dem Einblendmenü »Sprache« angezeigt wird.
  - Ändern Sie alternativ in dem Einblendmenü die Sprache, wenn die Zeichenfolge die falsche Sprache besitzt. Danach erscheinen unter Umständen neue Vorschläge in der Liste.

## Manuelle Grammatikprüfung

Das Programm erlaubt die Grammatikprüfung eines markierten Bereiches, der aktuellen Textkette oder des gesamten Dokuments. Bei der Überprüfung der aktuellen Textkette wird der Text von der Einfügemarke bis zum Textende geprüft. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Textende auf dem Bildschirm sichtbar ist.

### Grammatikprüfung starten:

- Wählen Sie die Option »Grammatik«, wenn neben unbekanntem Zeichenfolgen auch Grammatikfehler korrigiert werden sollen.

Als Grammatikfehler werden beispielsweise doppelte Leerzeichen sowie falsche oder fehlende Interpunktion angezeigt. Im oberen Dialogbereich wird der Grammatikfehler in grüner Schrift im Kontext des aktuellen Satzes bzw. Absatzes angezeigt.

## Automatische Rechtschreib- und Grammatikprüfung

Das Programm erlaubt es, die Rechtschreib- und Grammatikprüfung vollautomatisch im Hintergrund vorzunehmen. Dabei werden gefundene Rechtschreibfehler mit einer roten, wellenförmigen Unterstreichung angezeigt. Gefundene Grammatikfehler werden mit einer grünen, wellenförmigen Unterstreichung angezeigt.

### Automatische Rechtschreib- und Grammatikprüfung ein- und ausschalten:

- Rufen Sie den Menübefehl »Ansicht › Text › Automatische Rechtschreibung« auf, um die automatische Prüfung ein- oder auszuschalten.

### Korrektur von Fehlern, die von der automatischen Rechtschreib- und Grammatikprüfung angezeigt werden:

- Um einen Rechtschreibfehler zu korrigieren, der mit einer roten, wellenförmigen Unterstreichung dargestellt wird, setzen Sie die Einfügemarke an die unbekannte Zeichenfolge.
  - Drücken Sie die rechte Maustaste, um mögliche Korrekturvorschläge im Kontextmenü anzuzeigen.
  - Wählen Sie einen Vorschlag mit einem Mausklick. Der Vorschlag wird sofort übernommen.
  - Wählen sie den Befehl »Lernen«, wenn die unbekannte Zeichenfolge korrekt ist und Sie die Zeichenfolge in das sprachbezogene Wörterbuch übernehmen möchten. Die Übernahme erfolgt in dem Wörterbuch der Sprache, die dem Textabschnitt zugewiesen wurde.
  - Wählen Sie die Option »Sprache«, um dem Textabschnitt eine andere Sprache zuzuweisen. Danach unter Umständen bleibt der Textabschnitt unterstrichen, und es erscheinen neue Vorschläge in dem Kontextmenü.
  - Wählen Sie die Option »Rechtschreibprüfung«, um den Dialog »Rechtschreibprüfung und Grammatik« zwecks eine manuelle Kontrolle zu öffnen, wie vorher beschrieben.



# ARBEITEN MIT BILDERN

# ARBEITEN MIT BILDERN

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Diese alte Weisheit dokumentiert die Bedeutung von Bildern in einem Werk. Daher muss ein Layoutprogramm genauso virtuos mit Bildern umgehen können wie mit Texten.

Aus schlechten Bildern werden keine guten Bilder und, wenn keine Fehler gemacht wurden, auch nicht umgekehrt.

Bevor wir uns intensiv mit dem Anlegen von Bildobjekten und dem eigentlichen Importieren von Bildern beschäftigen, soll eine Einführung dazu dienen, grundlegendes Wissen über Bilder und Bildformate zu vermitteln.

Dieses Wissen wird nicht nur dem Laien, sondern auch dem geübten Profi bei der späteren Arbeit unter Umständen viel Zeit, Mühe und Geld ersparen. Wenn Sie jedoch mit den verschiedenen Bildformaten vertraut sind, können Sie den nachfolgenden Abschnitt überspringen und mit dem Abschnitt »Bildobjekte erzeugen« fortfahren.

## RASTER- ODER VEKTOR-BILD

Bei den Bildformaten unterscheidet man zwischen Raster- und Vektorbildern, auch bezeichnet als Pixel- und Objektbilder. Vereinfacht kann man sagen, dass Bilder, die man mit einer Digitalkamera aufnimmt, als Pixelbilder und Logos als Vektorbilder gespeichert werden.

Ein Rasterbild mit einer Größe von 300 mal 300 bedeutet, dass das Bild in der Horizontalen und in der Vertikalen 300 Bildpunkte besitzt. Leider lässt sich aufgrund dieser Angabe keine Umrechnung auf die Größe des Bildes in Millimeter oder Zoll vornehmen, da nicht bekannt ist, wie viele Bildpunkte auf eine Längeneinheit entfallen. Dies hängt also ganz von der Auflösung des Bildes ab.

Die Auflösung eines Rasterbildes wird definiert als die Anzahl der Bildpunkte pro Zoll oder Zentimeter. Man spricht in diesem Zusammenhang auch meistens von DPI (Dots Per Inch), was so viel bedeutet wie »Anzahl der Punkte pro Zoll«.

Ein Bild mit 72 mal 72 Bildpunkten und einer Auflösung von 72 DPI ist demnach 1 Zoll hoch und breit. Dies ist natürlich eine sehr niedrige Auflösung, denn im Allgemeinen liegt die Auflösung von Rasterbildern bei 144 bis 600 oder sogar mehreren tausend DPI.

Für die Qualität eines Rasterbildes ist zusätzlich die sogenannte Farbtiefe verantwortlich. Diese Farbtiefe bestimmt die Anzahl der verfügbaren Farben, die ein Bildpunkt annehmen kann. Bei einfachen Rasterbildern ist die Farbe des Bildpunktes Schwarz oder Weiß. Bilder mit einer Farbtiefe von 2 Bit verfügen über vier (2<sup>2</sup>) verschiedene Farben. Eine Farbtiefe von 16 Bit stellt demnach ein Bild mit bis zu 65.536 (2<sup>16</sup>) verwendeten Farben dar.

Auflösung und Farbtiefe stehen in einer direkten Beziehung zueinander. So kann beispielsweise ein Bild mit einer Auflösung von 300 DPI und 8 Bit Farbtiefe schlechter aussehen, als ein Bild mit einer Farbtiefe von 16 Bit und 200 DPI Auflösung.

Weiterhin problematisch ist der Vergrößerungsfaktor der Rasterbilder. Wird ein Rasterbild mit einer Auflösung von 72 DPI auf 200 % vergrößert, so entsteht dadurch ein Bild mit einer De-facto-Auflösung von 36 DPI. Bei entsprechender Verkleinerung des Bildes auf 50 % hingegen entsteht ein Bild mit einer Auflösung von 144 DPI. Daraus wird erkennbar, dass sich die Anzahl der Bildpunkte durch die Skalierung eines Bildes nicht verändert.

Im Gegensatz zu Rasterbildern speichern Vektorbilder die Bildinformationen nicht als einzelne Bildpunkte, sondern als Summe von Befehlsketten abgelegt.

Während bei einem Bitmap-Bild grafische Formen aus tausenden Bildpunkten bestehen, wird bei den Vektorformaten lediglich der Befehl zum Zeichnen der Form mit entsprechenden Attributen (Linienstärke, Farbe, etc.) gespeichert. Solche Vektorgrafiken können mit einem Illustrationsprogramm erstellt werden. Auch der VivaDesigner speichert die grafischen Elemente wie Objekte, Rahmen, Linien und Texte als Vektorinformationen.

So können mit diesen Befehlen problemlos beliebige Linien, Kurven oder Schriftzeichen gezeichnet werden. Der Vorteil dieser Technik gegenüber den Bitmap-Bildern liegt auf der Hand: Befehle dieser Art nehmen nicht so viel Speicherplatz auf dem Datenträger in Anspruch wie das Sichern von Bildpunkten.

Der Hauptvorteil liegt jedoch in der Auflösungsunabhängigkeit. Der Befehl zum Zeichnen eines Kreises bewirkt bei den Ausgabegeräten immer eine Ausgabe in der maximalen bzw. gewünschten Auflösung.

So muss man sich beim Erstellen der Datei um den Faktor Bildauflösung oder den späteren Skalierungsfaktor (z .B. 200 %) keine Gedanken machen.

# DIE GÄNGIGEN BILDFORMATE

Es gibt Hunderte verschiedene Bildformate. Im professionellen Publishing-Bereich spielen jedoch nur die Bildformate TIFF, EPS und PDF eine dominierende Rolle. Aber auch andere Formate, wie z. B. JPEG oder das CT-Format der Firma SCITEX, finden immer mehr Beachtung. Um zu wissen, welches Format für das jeweilige Dokument am Besten geeignet ist, sind entsprechende Kenntnisse über die Eigenschaften dieser Bildformate erforderlich. Daher wollen wir an dieser Stelle ein wenig genauer auf diese Formate eingehen.

In der Regel kann man Bildformate an den Dateieendungen erkennen.

## RASTERBILD-FORMATE

### Das TIFF-Format

Dieses Format für Rasterbilder ist sehr vielseitig und unterstützt Bittiefen von 1 bis 48 Bit pro Rasterpunkt (Bildpunkt). Gleichzeitig unterstützt es die Farbmodelle Strichzeichnung (Schwarz/Weiß), Graustufen, RGB, CIE, RGB Indiziert und CMYK. Welcher Farbbereich der »Richtige« ist, hängt davon ab, welche Weiterverarbeitung mit dem Bild beabsichtigt ist. Dazu jedoch später mehr. Weiterhin lassen sich TIFF-Bilder mit verschiedenen Verfahren komprimieren. Das TIFF-Format kann mit den Verfahren RLE, LZW, CCITT Group 3 und Group 4, sowie JPEG komprimiert werden. Während die CCITT-Verfahren vorrangig für die Übertragung von Bildern auf Faxgeräten benutzt werden, kennt der Publishing-Bereich vorrangig die Verfahren LZW und JPEG.

Das TIFF-Format unterscheidet zwischen Bildern für Motorola- und Intel-Prozessoren. Diese Formate werden häufig auch als »Macintosh« oder »IBM PC«-Format bezeichnet. Der VivaDesigner unterstützt beide Varianten. Bilder im TIFF-Format haben die Dateieendung ».tif« oder ».tiff«.

Unter Mac OS erkennt der VivaDesigner ein Bild im TIFF-Format auch dann, wenn es keine Endung besitzt.

## Das JPEG-Format

Dieses betriebssystemübergreifende Format für Rasterbilder wurde 1992 von der »Joint Photographic Experts Group« (JPEG) entwickelt. Was (umgangssprachlich) als JPEG-Dateiformat bezeichnet wird, ist eigentlich das JFIF-Dateiformat, was für »JPEG File Interchange Format« steht. Als Dateierweiterung wird meistens ».jpg« (seltener ».jpeg« oder ».jpe«) oder ».jif« verwendet. Das JPEG-Format ist das meist verbreitete Bildformat im Internet und bei Digitalkameras. Der Vorteil des JPEG-Formats liegt in der hohen Kompression, die allerdings nicht verlustfrei ist. Das bedeutet, je höher die Kompression, umso größer ist der Qualitätsverlust. Daher speichern professionelle Digitalkameras die aufgenommenen Bilder wahlweise im JPEG oder im verlustfreien, aber speicherintensiven RAW-Format. Aufgrunddessen eignet sich das JPEG-Format für die farbige Ausgabe hochwertiger Gestaltungen nur sehr eingeschränkt.

Wenn möglich, sollten Sie die Rasterbilder im JPEG-Format in TIFF- oder EPS-Formate mit CMYK-Farbraum umwandeln.

Sie können JPEG-Bilder jedoch bedenkenlos verwenden, wenn:

- die Ausgabe des Dokuments ausschließlich auf dem Bildschirm erfolgt.
- eine Ausgabe auf Laserdrucker oder Kopierer erfolgt.
- eine Farbausgabe ausschließlich im Composite-Modus erfolgt.

Wenn Sie eine hochwertige Druckausgabe planen, sollten Sie die Verwendung von JPEG-Bildern möglichst vermeiden. Falls dies nicht möglich ist, sollten Sie folgende Regeln beachten:

- Verwenden Sie JPEG-Bilder allenfalls für Bildschirmfotos (Screenshots).
- Achten Sie darauf, dass farbige Rasterbilder nicht im RGB-, sondern im CMYK-Format vorliegen. Diese Information liefert Ihnen nach dem Bildimport die »Modulpalette« oder die »Bildübersicht«. Der RGB-Farb-

- raum besitzt zwar gegenüber dem CMYK-Farbraum ein wesentlich größeres Farbspektrum, allerdings müssen die RGB-Farben bei der Farbseparation in CMYK-Farben (Druckfarben) umgerechnet werden.
- Besitzen Sie oder Ihr Dienstleister ein modernes RIP, welches RGB-Daten optimal in CMYK-Farben umwandelt, sollten Sie darauf achten, dass Sie eine niedrige Kompression verwenden, um entsprechende Qualitätsverluste zu minimieren.
  - Achten Sie darauf, dass die JPEG-Bilder eine Auflösung von 300DPI besitzen, sofern das Bild nicht verkleinert wird.

## Das BMP-Format

Windows Bitmap, kurz »BMP«, ist ein Dateiformat für Rasterbilder, das von Microsoft für die Betriebssysteme Windows und OS/2 entwickelt und mit Windows 3.0 eingeführt wurde. Die Dateierweiterung ist ».bmp«, in seltenen Fällen ».dib«. Ähnlich wie das JPEG-Format eignet sich auch das BMP-Format nur sehr eingeschränkt für eine professionelle Druckausgabe. Wenn möglich, sollten Sie die Rasterbilder im BMP-Format in TIFF- oder EPS-Formate mit CMYK-Farbraum umwandeln.

Sie können BMP-Bilder jedoch bedenkenlos verwenden, wenn:

- die Ausgabe des Dokuments ausschließlich auf dem Bildschirm erfolgt soll.
- eine Ausgabe auf Laserdrucker oder Kopierer erfolgt soll.
- eine Farbausgabe ausschließlich im Composite-Modus erfolgt soll.

Wenn Sie eine hochwertige Druckausgabe planen, sollten Sie die Verwendung von BMP-Bildern möglichst vermeiden. Falls dies nicht möglich ist, sollten Sie BMP-Bilder allenfalls für Bildschirmfotos (Screenshots) verwenden.

## Das PNG-Format

Das PNG-Format (PNG steht für »Portable Network Graphics«) ist ein betriebssystemübergreifendes Format für Rasterbilder. Im Gegensatz zum JPEG-Format erfolgt die Speicherung verlustfrei und kann Transparenzinformationen beinhalten. Trotzdem ist das PNG-Format für eine professionelle Druckausgabe aufgrund seiner Beschränkung auf den RGB-Farbraum nicht geeignet. Wenn möglich, sollten Sie die Rasterbilder im PNG-Format in TIFF- oder EPS-Formate mit CMYK-Farbraum umwandeln.

Sie können PNG-Bilder jedoch bedenkenlos verwenden, wenn:

- die Ausgabe des Dokuments ausschließlich auf dem Bildschirm erfolgt.
- eine Ausgabe auf Laserdrucker oder Kopierer erfolgt.
- eine Farbausgabe ausschließlich im Composite-Modus erfolgt.

Wenn Sie eine hochwertige Druckausgabe planen, sollten Sie die Verwendung von PNG-Bildern möglichst vermeiden. Falls dies nicht möglich ist, sollten Sie PNG-Bilder allenfalls für Bildschirmfotos (Screenshots) verwenden.

## Die SCITEX-Formate

Das Programm unterstützt drei von der Firma SCITEX entwickelte Bildformate. Dazu gehören die Formate CT (Continuous Tone), LW (Linework) und BM (Bitmap).

Das CT-Format wurde zur optimalen Auslastung von SCITEX-RIPS und Belichtern entwickelt. Es stellt ein hochkomprimiertes Bitmap-Format dar, in dem bereits eine Farbseparation gespeichert ist, deren Aufbau insbesondere von SCITEX-Produkten sehr schnell interpretiert und abgearbeitet werden kann.

Das BM-Format ist ein normales Bitmap-Format, das auf 256 Farben beschränkt ist. Obwohl auch in diesem Format eine fertige Separation enthalten sein kann, sind die Dateien sehr kompakt gespeichert.

Das LW ist das ideale Format für Schwarz/Weiß- Strichzeichnungen bzw. Scans. Es verarbeitet grundsätzlich nur zwei Farben und kann daher auch in diesem Bereich selbst große Scans sehr komprimiert abspeichern.

## VEKTORBILD-FORMATE

### Das EPS-Format

Das EPS-Format stellt das im Publishing-Bereich das gebräuchlichste Vektor-Dateiformat dar.

Man unterscheidet zwischen dem eigentlichen EPS-Format (Encapsulated PostScript) mit der Dateiendung ».eps« und dem für den Macintosh erweiterten EPSF-Format mit der Dateiendung ».epsf«, welches als Resource eine integrierte Bildvorschau besitzt.

Damit die Befehle zum Zeichnen des Bildes auf dem Drucker für den Bildschirm nicht wieder aufbereitet werden müssen, speichern einige Vektorformate eine entsprechende Vorschau mit den Vektorinformationen. Diese Vorschau stellt eine 72DPI aufgelöste Bitmap dar, die die Befehle bzw. Elemente der Datei symbolisiert.

Das Besondere beim PostScript-Format besteht darin, dass es nicht nur Vektorgrafiken, sondern auch Rasterinformationen (wie beim TIFF-Format) speichern kann. Durch die einfachen und kurzen Anweisungen selbst bei komplexen Grafiken ergibt sich in der Regel auch eine höhere Druckgeschwindigkeit von EPS-Bildern, da z. B. beim Drucken eines Kreises nicht alle Punkte des Kreises, sondern lediglich der Befehl zum Zeichnen eines Kreises zum Drucker geschickt wird. Daher ist ein vektororientiertes EPS auch völlig unabhängig von der Auflösung des Ausgabegerätes.

Die Vorteile der höheren Druckgeschwindigkeit schwinden jedoch, wenn nur ein kleiner Ausschnitt eines komplexen EPS-Bildes gedruckt werden soll. Während bei verschiedenen Bitmap-Formaten teilweise nur der sichtbare Ausschnitt des Bildes zum Drucker geschickt wird, muss das Programm bei EPS-Bildern immer die ganze Datei übertragen. Das liegt daran, dass nicht ermittelt werden kann, welche Objekte den sichtbaren Ausschnitt schneiden.

Ein weiterer Vorteil des EPS-Formats liegt in der Unterstützung von Transparenz. Während Vektorgrafiken stets transparent sind, sind auch Rasterbilder im EPS-Format unter bestimmten Voraussetzungen transparent.

## Das EPS/DCS-Format

Eine Besonderheit des EPS-Formats stellt das sogenannte DCS-Format (Desktop Color Separation) dar. Dieses Format eignet sich insbesondere für die schnelle Farbseparation von EPS-Bildern und liegt in zwei Versionen vor.

Beim DCS 1.0 Format besteht ein Bild aus fünf Dateien, einer so genannten »Layoutdatei«, bestehend aus einer Vorschau und Verweisen auf die restlichen vier Dateien, die die jeweilige CMYK-Repräsentation des EPS beinhalten.

Beim DCS 2.0 Format besteht ein Bild aus einer Datei, die sämtliche Farbauszüge vorsepariert beinhaltet.

Auch DCS-Bilder bieten eine Reihe von Vor- und Nachteilen. Von Vorteil ist die hohe Druckgeschwindigkeit bei der Ausgabe von Farbauszügen. Außerdem kann beim DCS1-Format die Layoutdatei an Dritte weitergegeben werden, ohne dass ein Missbrauch zu befürchten ist, denn für eine reprofähige Ausgabe sind die übrigen vier Dateien unabdingbar.

Nachteilig wirkt sich das DCS-Format bei der Ausgabe auf Farbdrucker aus, die z. B. als Proof für den Druck dienen sollen, sofern sie nicht intern auch nach dem CMYK-Verfahren drucken. Denn in diesem Fall gibt das Programm wie bei einem Laserdrucker die Layoutdatei aus.

## Das PDF-Format

Beim PDF-Format handelt es sich um ein Dokumentformat, das beliebige Texte und Bilder hoch auflösend speichern und auf jedem Betriebssystem in hoher Qualität angezeigt und ausgegeben werden kann. Obwohl es sich beim PDF-Format nicht um ein klassisches Bildformat handelt, kann der VivaDesigner PDF-Dateien in Bildobjekte importieren und entsprechend ausgeben.

## OPI-Bilder

Eine Besonderheit bei der Verwendung der Bildformate stellen die sogenannten OPI-Bilder dar. OPI steht für »Open Press Interface« und wurde in den neunziger Jahren entwickelt, um die Datenmenge für Bilder bei der Arbeit mit Layoutprogrammen zu reduzieren. OPI-Bilder werden nicht von einem Bildbearbeitungsprogramm, sondern von einem sogenannten OPI-Server erstellt. Dieser Server erstellt von Bildern im TIFF- oder EPS-Format niedrig aufgelöste Versionen in Form von »Layoutbildern«. So erstellt der OPI-Server beispielsweise aus einer 20MB großen TIFF- oder EPS-Datei ein 800KB großes Layoutbild. Ein Layoutbild erhält bei der Erstellung den gleichen Dateinamen. Je nach Servereinstellung erhält das Layoutbild die Dateiendung des hochauflösenden Originals (also ».eps« oder ».tiff«) oder die Dateiendung ».lay«. Technisch handelt es sich auch weiterhin um Bilder im TIFF oder EPS-Format, die jedoch zusätzlich einen Kommentar mit dem Namen und Pfad der hochauflösenden Datei beinhalten. Die wesentlich kleineren Layoutbilder, können sehr schnell importiert werden und sparen Speicherplatz. Bei der späteren Druckausgabe können Sie im Programm angeben, ob dieser Kom-

mentar mit ausgegeben werden soll, damit der OPI-Server die Layoutbilder später durch die hochauflösenden Originaldaten ersetzen kann.

## EPSF VEKTORBILDER UND SCHRIFTEN

Während in Rasterbildern Texte als eine Ansammlung von Bildpunkten gespeichert werden, speichert das EPS-Format Vektorbilder den Grundtext und die dazugehörigen Attribute als Formatanweisung.

Damit die Texte eines Vektorbildes auch korrekt ausgedruckt werden, bieten die meisten Programme die Möglichkeit, die verwendeten Schriften direkt in das Vektorbild (EPS oder PDF) einzubinden. Manche Programme bieten auch die Möglichkeit, die Schriften in Zeichenwege umzuwandeln. Diese Option sollten Sie nur dann verwenden, die eine Einbindung der Schriften nicht möglich ist.

Werden die Schriften nicht eingebunden oder in Zeichenwege umgewandelt, kann dies bei der Druckausgabe zu Problemen führen. In diesem Fall muss der Anwender dafür Sorge tragen, dass die verwendeten Schriften installiert sind und exakt den gleichen Namen besitzen.

Um dieses Problem zu erkennen und zu beheben, verfügt das Programm über eine Schriftenübersicht, die auch Schriften aufführt, die von importierten EPS-Bildern benötigt werden. Ohne diese besondere Schriftenübersicht könnte der Anwender gar nicht erkennen, dass möglicherweise Schriften fehlen, was für die spätere Ausgabe Probleme aufwerfen würde.

Der Grund hierfür liegt in dem Umstand begründet, dass die Bildvorschau als Bitmap abgespeichert wird, wobei der Text als eine Ansammlung von Bildpunkten dargestellt wird. Daher kann der Anwender, im Gegensatz zum normalen Text im Viva-Dokument gar nicht erkennen, ob eine in der EPS-Datei verwendete Schrift möglicherweise nicht verfügbar ist.

Nähere Erläuterungen dieses Dialogs entnehmen Sie bitte dem Abschnitt »Schriftenübersicht«.

## VEKTORBILDER UND FARBEN

Wird eine Vektor-EPS-Datei importiert, die eine Farbe besitzt, die nicht im aktuellen Dokument enthalten ist, so wird diese Farbe automatisch in die Farbliste eingefügt und steht dem Anwender für weitere Operationen zur Verfügung. Einfügen heißt, dass das Programm den Farbnamen, die Farbdefinition und das Separationsverhalten der Farbe übernimmt.

Farben, die durch eine EPS-Datei in die Farbliste übernommen wurden, können zwar mithilfe des Befehls Farben im Menü Bearbeiten/Vorgaben bearbeitet werden, diese Änderungen wirken sich jedoch nur auf Objekte aus, die diese Farbe verwenden, nicht jedoch auf die EPS-Datei, die die Farbe ebenfalls enthält.

Farben, die durch eine EPS-Datei in die Farbliste übernommen wurden, bleiben auch dann in der Farbliste, wenn die entsprechende EPS-Datei nicht mehr im Dokument verwendet wird.

Farben, die durch eine EPS-Datei in die Farbliste übernommen wurden, können erst dann gelöscht werden, wenn die entsprechende EPS-Datei nicht mehr im Dokument verwendet wird und auch andere Objekte im Dokument diese Farbe nicht verwenden.

Nähere Erläuterungen dieses Dialogs entnehmen Sie bitte dem Abschnitt »Farbübersicht«.

# BILDOBJEKTE ERZEUGEN

Der VivaDesigner ist ein objektorientiertes Satz- und Layoutprogramm. Das bedeutet, dass wie bei Texten die Darstellung von Bildern im Programm mithilfe von Bildrahmen bzw. Bildobjekten erfolgt. Aus diesem Grund muss vor dem Import von Bildern ein Bildobjekt erstellt werden. Innerhalb dieses Objekts wird das Bild angezeigt.

1. Grundsätzlich kann jede beliebige geschlossene Form als Bildobjekt benutzt werden.
2. Sofern ein neues Bildobjekt erzeugt werden soll, muss dieses zunächst mithilfe der Werkzeugeleiste erzeugt werden.

Zum Erstellen eines Bildobjekts bietet das Programm mehrere Möglichkeiten:

## **Neues Bildobjekt interaktiv erstellen:**

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Klicken Sie in der Werkzeugeleiste auf das Werkzeug für Bildobjekte.
  - Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Bildwerkzeug und wählen Sie eine Form für das zu erstellende Bildobjekt aus.
2. Klicken Sie auf die Dokumentseite und erstellen Sie das Bildobjekt.

Unter Umständen geht es schneller, wenn Sie ein Bildobjekt über das Menü oder die Tastenfolge erstellen:

## **Neues Bildobjekt über Menü/Tastensequenz erstellen:**

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Drücken Sie die Tastensequenz »Strg + Umschalt-B« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-B« (Mac).
- Wählen Sie den Menübefehl Objekt › Inhalt › Bild«.
- Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Inhalt › Bild«.

Sie können ein Bildobjekt auch erstellen, in dem Sie ein anderes Objekt mit einer geschlossenen Form in ein Bildobjekt umwandeln.

Sofern es sich bei dem Ausgangsobjekt um ein Objekt vom Typ Grafik handelt, erfolgt sofort eine Umwandlung. Handelt es sich hingegen beim Ausgangsobjekt um ein Objekt vom Typ Text, erscheint eine Warnung, dass bei der Umwandlung der Textinhalt verloren geht.

#### **Vorhandenes Objekt in Bildobjekt umwandeln:**

1. Wählen Sie ein vorhandenes geschlossenes Objekt.
2. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-B« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-B« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl Objekt › Inhalt › Bild«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Inhalt › Bild«.

Nach dem Erstellen des Objekts wird ein Diagonalkreuz angezeigt, das ein leeres Bildobjekt symbolisiert.

#### **Zusammenfassung Bildobjekte erzeugen**

- Bildobjekte können mithilfe der Werkzeugleiste erzeugt werden.
- Bildobjekte können automatisch mithilfe der Tastenfolge »Strg + Umschalt-B« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-B« (Mac) oder über den Menübefehl »Objekt › Inhalt › Bild« erzeugt werden, wenn kein anderes Objekt ausgewählt ist.
- Bildobjekte können durch Umwandlung anderer Objekttypen erzeugt werden.

# BILDMODUS

## Bildmodus aktivieren/verlassen

Um ein Bild zu importieren oder importierte Bilder zu positionieren, muss zunächst der Bildinhalt aktiviert werden. Wie Sie wissen, verändert sich der Mauszeiger in Abhängigkeit vom Objekttyp.

Wenn Sie den Mauszeiger über einem Bildobjekt positionieren, ändert sich dieser in eine sogenannte Verschiebehand.

### **Bildmodus aktivieren:**

1. Klicken Sie mit der Maus auf die Mitte des Bildobjektes.
2. Wird der Bildmodus durch einen Mausklick aktiviert,
  - erscheint der Menüpunkt Bild.
  - erscheint die Bildpalette, sofern die Modulpalette nicht ausgeblendet wurde.
  - wird das Bildobjekt umrahmt dargestellt. Dieser imaginäre Rahmen zeigt auch an, an welcher Position sich der Mauszeiger in einen Grafikzeiger wandelt und das Objekt angewählt werden kann.
  - werden hohle Streckpunkte angezeigt. Hohle Streckpunkte zeigen an, dass man sich im Bildmodus befindet und ab welcher Position sich der Mauszeiger in einen Streckzeiger wandelt und das Objekt gestreckt werden kann.

*Hinweis: Um den Bildmodus eines Bildobjekts zu aktivieren, das sich in einer Gruppe befindet, muss zusätzlich die Alt-Taste gedrückt werden, sofern das Gruppenverhalten nicht ausgeschaltet wurde.*

### **Wege, den Bildmodus zu verlassen:**

- Ist der Bildmodus aktiv und wird der Mauszeiger auf den Streckpunkt positioniert und hält man die Maustaste gedrückt, kann das Bildobjekt gestreckt werden. Das Programm wechselt zum Objektmodus.

- Klicken Sie auf eine Stelle im Dokument, auf der sich kein Objekt befindet.
- Halten Sie die Strg-Taste (Windows/Linux) oder die Befehltaste (Mac) und klicken Sie auf das Objekt.

# BILDER IMPORTIEREN

Sie können Bilder entweder mit Hilfe des eines Auswahldialoges, interaktiv durch »Ziehen und Loslassen« oder über die »Zwischenablage« importieren.

## Der Befehl »Importieren«

Mithilfe des Importdialoges können Sie Bilder importieren. Standardmäßig stellt das Programm den eigenen Dialog zum Import von Bildern dar, der auf allen Betriebssystemen identisch ist. Die Arbeitsweise dieses Dialoges kennen Sie von vorherigen Kapiteln.

### Bild mit Dialog importieren:

1. Wählen Sie ein Bildobjekt oder aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie die Tastenfolge »Strg-« (Windows/Linux) bzw. »Befehl-« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Datei › Importieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Importieren«.
3. Stellen Sie mithilfe der bekannten Optionen die gewünschte Darstellung der Ordner und Dateien ein.
4. Wählen Sie mithilfe der vielen Navigationshilfen den Ordner, in dem sich die entsprechende Bilddatei befindet.
5. Wählen Sie die Bilddatei mit dem Mauszeiger oder geben Sie im Eingabefeld »Dateiname« den Namen der Bilddatei ein.
6. Wählen Sie optional im Einblendmenü »Dateiformat« eine Option, um die Anzeige der Bilddateien einzugrenzen.
7. Klicken Sie optional auf »OS Dialog«, wenn Sie lieber mit dem Dialog des jeweiligen Betriebssystems (OS = Operating System) arbeiten möchten.

8. Klicken Sie auf »Öffnen«, wenn Sie die gewünschte Bilddatei importieren möchten.

Die importierten Bilddateien werden nicht vollständig in das Dokument eingebunden, sondern das Programm speichert lediglich eine Bildvorschau, den Bildnamen und den Pfad ab. Dadurch reduzieren sich die Dokumentgrößen erheblich.

Die importierten Bilder werden zur Darstellung geöffnet und anschließend wieder geschlossen, damit andere Anwender im Netzwerk die verwendeten Bilder in der Zwischenzeit modifizieren können.

Wird ein Bild in ein Bildobjekt importiert, das bereits ein Bild enthält, so werden auf das neue Bild die gleichen Attribute angewendet. Wurde für das vorherige Bild im Bildobjekt die Position oder Skalierung geändert, so erhält auch das neue Bild automatisch diese Position.

Soll ein Bild in ein leeres Bildobjekt mit speziellen Voreinstellungen importiert werden, so sind diese Einstellungen vor dem Importieren in der Bildpalette vorzunehmen.

## Ziehen und Loslassen

Ziehen und Loslassen (engl. »Drag & Drop«) ist eine bekannte Technik, mit der Sie beispielsweise im Betriebssystem Dateien und Ordner verschieben. Sie können Bilder mithilfe der Maus direkt vom Desktop oder einem Ordner im Betriebssystem importieren.

### **Bilder durch Ziehen und Loslassen importieren:**

1. Öffnen Sie dazu den Ordner im Betriebssystem.
  - Achten Sie darauf, dass sowohl das Dateisymbol der Bilddatei, als auch der Bildrahmen im Dokumentfester sichtbar ist.
2. Klicken Sie auf das Dateisymbol und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste auf den Bildrahmen im Dokumentfenster.

3. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um die Bilddatei in das Bildobjekt zu importieren.

## Zwischenablage (Clipboard)

Sie können Bilder mithilfe der Zwischenablage von verschiedenen Programmen importieren. Die Zwischenablage ist ein Speicherbereich, den das Betriebssystem zum Austausch von Daten zwischen verschiedenen Programmen zur Verfügung stellt. Wird ein Bild oder ein Text in die Zwischenablage kopiert, können andere Programme diese Daten in ihre Dokumente einfügen.

Im Gegensatz zum Befehl »Importieren« wird das eingesetzte Bild ein fester Bestandteil des Dokuments, denn es liegt keine Datei vor, auf die das Programm bei der Ausgabe zurückgreifen könnte. Daher haben Bilder, die über die Zwischenablage importiert werden nur eine Bildschirmauflösung und sind nicht für einen qualitativ hochwertigen Druck geeignet.

# BILDINHALT LÖSCHEN, AUSSCHNEIDEN UND KOPIEREN

Um den Inhalt eines Bildobjektes zu löschen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Zum einen können Sie ein Bild entfernen, sodass der Bildrahmen leer bleibt, zum anderen entfernen Sie ein Bild durch erneutes Importieren eines anderen Bildes.

Um den Bildinhalt von einem Bildobjekt in den anderen zu kopieren, verwenden Sie die bekannten Befehle zum Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen.

## **Bildinhalt löschen/ausschneiden/ersetzen:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Bild zu löschen:
  - Drücken Sie die Rückschritttaste oder die Löschtaste.
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten« › Löschen«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Löschen«.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Bild auszuschneiden, wenn Sie das gleiche Bild in einem anderen Bildobjekt einsetzen möchten:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + X« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + X« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Ausschneiden«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausschneiden«.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Bild zu ersetzen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + «« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + «« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Datei › Importieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Importieren«.

- Importieren sie ein Bild mithilfe des Verfahrens »Ziehen und Loslassen«.

**Bildinhalt kopieren & einsetzen:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus in dem Bildobjekt, das Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + C« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + C« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Bearbeiten › Kopieren«
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Kopieren«.
3. Aktivieren Sie den Bildmodus in dem Bildobjekt, in dem Sie die Kopie einsetzen möchten.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + V« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + V« (Mac).
  - Wählen Sie den Befehl im Menü »Bearbeiten › Einfügen«
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Einfügen«.

## BILDAUSSCHNITT BESTIMMEN

Sofern für das Bild keine Voreinstellungen gewählt wurden, wird dieses nach dem Importieren in der linken oberen Ecke des Bildobjekts dargestellt. Die Position des Bildes innerhalb des Rahmens kann jedoch auf beliebige Weise verändert werden. Hierzu stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Interaktive Verschiebung mithilfe der Maus
- Interaktive Verschiebung mithilfe der Pfeiltasten
- Präzise Verschiebung mithilfe der Bildpalette
- Präzise Verschiebung durch Zentrierung des Bildes
- Neigung und Rotation des Bildes
- Strecken des Objekts

## BILDINHALT VERSCHIEBEN

Der Bildinhalt kann mithilfe der Maustaste, den Pfeiltasten oder mithilfe von Menübefehlen verschoben und ausgerichtet werden. In der Standardeinstellung wird die Vorschau des Bildes beim Verschieben im Bildobjekt angezeigt. Zusätzlich wird die Vorschau mit einem Rahmen angezeigt, der als Orientierung bei der Positionierung dient.

### **Bildinhalt interaktiv verschieben:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (Mac), bzw. gedrückter linker Maustaste (Windows/Linux) in eine beliebige Richtung.
  - Halten Sie optional zusätzlich die Umschalttaste gedrückt, um den Bildinhalt interaktiv nur horizontal oder vertikal zu verschieben.
3. Verwenden Sie statt der Maus die Pfeiltasten, um den Bildinhalt zu verschieben.
  - In allen drei zuvor beschriebenen Fällen wird die aktuelle Position der Vorschau sofort in der Bildpalette angezeigt.
4. Verwenden Sie alternativ die Eingabefelder in der Bildpalette um die linke obere Position der Vorschau im Bildrahmen zu bestimmen. Es können positive und negative Werte in allen Maßeinheiten eingegeben werden.

Beim interaktiven Bewegen wird die neue Position des Bildes direkt angezeigt. Dies kann den Arbeitsvorgang je nach Rechnerleistung unter Umständen verlangsamen, bietet Ihnen jedoch eine bessere Kontrollmöglichkeit.

Die Geschwindigkeit und Darstellungsqualität beim Verschieben von Bildern kann in den »Dokumentvorgaben« für »Seiten und Objekte« bestimmt werden.

**Darstellungsoptionen beim Verschieben von Bildern:**

1. Wählen Sie in »Dokumentvorgaben« die Option »Seiten und Objekte«.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option im Einblendmenü »Bildinhalt verschieben«:
  - Wählen Sie die Option »Keine Vorschau«, wenn beim Verschieben des Bildes statt einer Vorschau nur ein (blauer) Rahmen angezeigt werden soll. Diese Option eignet sich für sehr langsame Rechner.
  - Wählen Sie die Option »Bildvorschau im Rahmen anzeigen«, wenn beim Verschieben des Bildes die Vorschau angezeigt werden soll.
  - Wählen Sie die Option »Bildvorschau vollständig anzeigen«, wenn beim Verschieben des Bildes die gesamte Vorschau angezeigt werden soll. Dabei wird die Vorschau außerhalb des Bildrahmens transparent dargestellt. Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und eignet sich für sehr präzise Bildpositionierung. Sie eignet sich für schnelle Rechner.
3. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Wenn Sie beim Verschieben des Bildinhaltes mit der Maus eine Sekunde warten, flackert die Bildvorschau kurz auf. Dies ist das Zeichen für den Anwender, dass das Programm für das aktuelle Verschieben des Bildes den Darstellungsmodus temporär geändert hat:

- Wenn in den Vorgaben die Option »Bildinhalt verschieben« eingestellt war, so verhält sich das Programm temporär so, als hätte man in den Vorgaben die Option »Bildvorschau im Rahmen anzeigen« angewählt.
- Wenn in den Vorgaben die Option »Bildvorschau im Rahmen anzeigen« eingestellt war, so verhält sich das Programm temporär so, als hätte man in den Vorgaben die Option »Bildvorschau vollständig anzeigen« angewählt.

Sie können den Bildinhalt auch über Menübefehle verschieben bzw. ausrichten.

**Bildinhalt über Menü verschieben:**

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt horizontal und vertikal im Bildobjekt zu zentrieren:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-Z« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-Z« (Mac)
  - Rufen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Zentrieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Zentrieren«.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich horizontal links im Bildobjekt auszurichten:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-G« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-G« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Links«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Links«.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich horizontal rechts im Bildobjekt auszurichten:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-R« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-R« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Rechts«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Rechts«.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich horizontal zentriert im Bildobjekt auszurichten:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Horizontal zentrieren«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Horizontal zentrieren«.
5. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich oben im Bildobjekt auszurichten:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Oben«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Oben«.
6. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich unten im Bildobjekt auszurichten:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Ausrichten > Unten«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten > Unten«.
7. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Bildinhalt ausschließlich vertikal zentriert im Bildobjekt auszurichten:

- Wählen Sie den Menübefehl »Bild › Ausrichten › Vertikal zentrieren«.
- Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Ausrichten › Vertikal zentrieren«.

Beim Zentrieren des Bildes im Objekt wird ein absoluter Wert errechnet, der sich nicht verändert, wenn sich die Höhe oder Breite des Objekts ändert.

#### **Bildinhalt mit Dialog präzise verschieben:**

1. Wählen Sie ein Bildobjekt.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Umschalt-Z« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-Z« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Spezial«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Spezial«.
3. Geben Sie in die Eingabefelder »Horizontal« und/oder »Vertikal« im Bereich »Versatz« einen Wert an. Positive Werte verschieben die Bildvorschau nach rechts bzw. nach unten, negative Werte verschieben die Bildvorschau nach links bzw. nach oben. Der Bezugspunkt ist oben/links.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

# GRÖSSE DES BILDOBJEKTES ÄNDERN

Der Bildausschnitt kann natürlich auch durch das nachträgliche Modifizieren der Größe des Bildobjekts verändert werden. Wird ein Bildobjekt nach oben oder links gestreckt, so vollzieht auch der Bildinhalt diese Positionsänderung, ohne den Versatz des Bildes innerhalb des Rahmens zu verändern.

## **Bildobjekt strecken:**

1. Wählen Sie ein Bildobjekt.
2. Verkleinern Sie das Bildobjekt und beachten Sie dabei die Darstellung der Vorschau.

Wird jedoch in den »Dokumentvorgaben« für »Seiten und Objekte« die Option »Bilder beim Strecken an allen Seiten beschneiden« gewählt, so bleibt das Bild beim Strecken des Bildobjekts auf der Seite »stehen« und verändert bei diesen Streckrichtungen den Versatz innerhalb des Rahmens.

Ein dem Strecken von Objekten verwandter Befehl ist das Angleichen der Objektgröße an die Bildausmaße. Der Befehl »Rahmen gleich Bild« im Menü »Bild« bewirkt, dass das Objekt die gleichen Ausmaße erhält wie das Bild im aktuellen Skalierungsfaktor.

## **Bildobjekt an Bildvorschau anpassen:**

1. Wählen Sie ein Bildobjekt.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild › Rahmen gleich Bild«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Rahmen gleich Bild«.

Die Größe des Bildobjektes entspricht anschließend der Größe der Bildvorschau in der aktuellen Skalierung. Gleichzeitig wird die Bildvorschau automatisch im Bildobjekt zentriert.

## ZUSAMMENFASSUNG BILDINHALT VERSCHIEBEN

- Der Bildinhalt lässt sich interaktiv mit der Maus oder den Pfeiltasten verschieben.
- Der Bildinhalt lässt sich präzise durch die Einstellungen in den Eingabefeldern der Bildpalette verschieben.
- Der Bildinhalt lässt sich relativ zur aktuellen Objektgröße mithilfe des Befehls »Zentrieren« im Menü »Bild › Ausrichten« verschieben. Der Befehl ist auch mit der Tastenfolge »Strg + Umschalt-Z« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Umschalt-Z« (Mac) erreichbar.
- Der Bildausschnitt lässt sich relativ zur aktuellen Skalierung mithilfe des Befehls »Rahmen gleich Bild« im Menü »Bild« bestimmen.
- Der Bildausschnitt lässt sich durch Strecken des Bildobjekts bestimmen.
- Wird ein Objekt an einem oberen oder linken Streckpunkt gestreckt, verändert sich auch die Position des Bildes auf der Seite.
- Wird ein Objekt an einem oberen oder linken Streckpunkt gestreckt, verändert sich die Position des Bildes auf der Seite nicht, wenn in den »Dokumentvorgaben« für »Seiten und Objekte« die Option »Bilder beim Strecken an allen Seiten bescheiden« angewählt wurde.

# BILDVORSCHAU SPIEGELN, ROTIEREN UND NEIGEN

Sie können den Bildinhalt in einem Bildobjekt spiegeln, rotieren und neigen.

## **Bildvorschau spiegeln, rotieren oder neigen:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Klicken Sie auf das Schaltfeld »Horizontal spiegeln« oder das Schaltfeld »Vertikal spiegeln« in der Bildpalette, um das Bild zu spiegeln.
3. Geben Sie in dem Eingabefeld »Rotation« einen Winkel zwischen »-360« und »360« Grad an, um die Bildvorschau im Bildobjekt zu drehen. Positive Gradzahlen rotieren die Bildvorschau gegen, negative Zahlen rotieren die Bildvorschau im Uhrzeigersinn. Die Rotation erfolgt um den Mittelpunkt der Bildvorschau.
4. Geben Sie in dem Eingabefeld »Neigung« einen Winkel zwischen »-75« und »75« Grad an, um die Bildvorschau im Bildobjekt zu neigen. Positive Gradzahlen neigen die Bildvorschau nach rechts, negative Zahlen neigen die Bildvorschau nach links.

## **Bildvorschau mit Dialog spiegeln, rotieren oder neigen:**

1. Wählen Sie ein Bildobjekt.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option, um den Objektmodus zu aktivieren:
  - Klicken Sie auf den Objektrahmen.
  - Klicken Sie auf die Bildfläche und halten Sie dabei die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. die Befehl-Taste (Mac) gedrückt.
3. Wählen Sie den Menübefehl »Objekt › Spezial«.
4. Klicken Sie auf das Schaltfeld »Horizontal« oder das Schaltfeld »Vertikal« im Bereich »Spiegelung«, um das Bild zu spiegeln.
5. Geben Sie in dem Eingabefeld »Rotation« einen Winkel zwischen »-360« und »360« Grad an, um die Bildvorschau im Bildobjekt zu drehen.

Positive Gradzahlen rotieren die Bildvorschau gegen, negative Zahlen rotieren die Bildvorschau im Uhrzeigersinn. Die Rotation erfolgt um den Mittelpunkt der Bildvorschau.

6. Geben Sie in dem Eingabefeld »Neigung« einen Winkel zwischen »-75« und »75« Grad an, um die Bildvorschau im Bildobjekt zu neigen. Positive Gradzahlen neigen die Bildvorschau nach rechts, negative Zahlen neigen die Bildvorschau nach links.
7. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

*Hinweis: Steht allerdings bei der Konzeption eines Dokuments schon fest, dass ein Bild gedreht werden soll, so ist es im Hinblick auf die spätere Druckgeschwindigkeit von großem Vorteil, wenn die Rotation bereits im Bildbearbeitungsprogramm vorgenommen wird.*

*Das Gleiche gilt auch für Bilder, die im Dokument geneigt werden sollen.*

*Lässt sich eine Rotation im Programm nicht vermeiden, so ist es für die Druckgeschwindigkeit immer von Vorteil, wenn das Bild in ganzen Gradschritten rotiert wird. Für die Ausgabegeschwindigkeit auf dem Bildschirm spielt dies jedoch keine Rolle.*

## BILDVORSCHAU SKALIEREN

Das Darstellungsverhältnis bzw. die Skalierung eines Bildes kann getrennt für die horizontale und vertikale Achse eingestellt werden. Dabei bleibt zu berücksichtigen, dass das eigentliche importierte Bild nicht auf Dateiebene, sondern lediglich die Darstellung innerhalb des Bildobjektes geändert wird. Diesbezügliche Änderungen haben also keine Auswirkungen auf die eigentliche Bilddatei.

Obwohl das Programm eine Skalierung zwischen 5% und 400% der Originalgröße zulässt, sollte der Anwender die Bildskalierung bei Rasterbildern mit Bedacht wählen, denn:

- Wird ein Rasterbild im Programm erheblich vergrößert, so kann dies bei der Druckausgabe zu unerwünschten Qualitätsverlusten führen.
- Wird ein Rasterbild andererseits erheblich verkleinert, so ist zwar nicht mit einem Qualitätsverlust zu rechnen, doch es werden beim Druck unnötig viele Daten zum Drucker geschickt, was die Druckzeit erheblich verlängern kann.

Vektorbilder hingegen können ohne Bedenken beliebig skaliert werden, da bei der Druckausgabe keine Qualitätsverluste auftreten.

Das Programm bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Darstellungsverhältnisse eines Bildes proportional und unproportional zu verändern:

### **Bildvorschau proportional skalieren:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um einen vom Programm vorgegebenen Skalierungsfaktor aufzurufen:
  - Drücken Sie die Tastenfolgen »Alt + 5« (Windows/Linux) oder »Wahl + 5 (Mac), um den Skalierungsfaktor 50% zu wählen.
  - Drücken Sie die Tastenfolgen »Alt + 7« (Windows/Linux) oder »Wahl + 7« (Mac), um den Skalierungsfaktor 75% zu wählen.

- Drücken Sie die Tastenfolgen »Alt + 1« (Windows/Linux) oder Wahl + 1« (Mac), um den Skalierungsfaktor 100% (Originalgröße) zu wählen.
  - Drücken Sie die Tastenfolgen »Alt + 2« (Windows/Linux) oder Wahl + 2« (Mac), um den Skalierungsfaktor 200% zu wählen.
  - Drücken Sie die Tastenfolgen »Alt + 4« (Windows/Linux) oder Wahl + 4« (Mac), um den Skalierungsfaktor 400% zu wählen.
  - Wählen Sie im Menü »Bild« einen Skalierungsfaktor zwischen »25%« und »400%«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü einen Skalierungsfaktor zwischen »25%« und »400%«.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die Bildvorschau proportional in das Bildobjekt einzupassen:
- Drücken Sie die Tastenfolge »Alt + o«.
  - Wählen Sie den Menübefehl »Bild › Bild proportional einpassen«.
  - Wählen Sie den Befehl im Kontextmenü »Bild proportional einpassen«. Dabei wird die Bildvorschau automatisch zentriert.
4. Wenn Sie eine Maus mit einem Rollrad besitzen, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und drehen Sie in die jeweilige Richtung, um die Bildvorschau in 5%-Schritten zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Halten Sie zusätzlich die »Umschalttaste« gedrückt, um die Bildvorschau in 1%-Schritten mit dem Rollrad zu vergrößern oder zu verkleinern.
5. Um die Bildvorschau und das Bildobjekt gleichzeitig proportional zu skalieren, halten Sie die Tasten »Strg + Alt + Umschalt« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl + Umschalt« (Mac), gedrückt, während Sie das Bildobjekt strecken.

#### **Bildvorschau unproportional skalieren:**

1. Aktivieren Sie den Bildmodus.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Wählen Sie einen Eintrag in dem Einblendmenü »Horizontale Skalierung« und/oder »Vertikale Skalierung« der Modulpalette.

- Geben Sie jeweils im Eingabefeld »Horizontale Skalierung« und/oder »Vertikale Skalierung« der Modulpalette einen Wert ein. Die Eingabefelder akzeptieren Werte zwischen 1% und 1600% in 0,001%-Schritten.
  - Geben Sie im Eingabefeld »Bildbreite« und »Bildhöhe« einen Wert in einer beliebigen Maßeinheit ein.
3. Wählen Sie eine entsprechende Option, um die Bildvorschau unproportional in das Bildobjekt einzupassen:
- Wählen Sie den Menübefehl »Bild > Bild gleich Rahmen«.
  - Wählen Sie den Befehl im Kontextmenü »Bild gleich Rahmen«.
- Dabei wird die Bildvorschau automatisch zentriert.
4. Um die Bildvorschau und das Bildobjekt gleichzeitig unproportional zu skalieren, halten Sie die Tasten »Strg + Alt« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Alt« (Mac), gedrückt, während Sie das Bildobjekt strecken.

#### **Bildvorschau unproportional mit Dialog skalieren:**

1. Wählen Sie ein Bildobjekt.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Drücken Sie die Tastenfolge »Strg + Alt + M« (Windows/Linux) bzw. »Befehl + Wahl-M« (Mac).
  - Wählen Sie den Menübefehl »Objekt > Spezial«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Spezial«.
3. Geben Sie jeweils im Eingabefeld »Horizontale Skalierung« und/oder »Vertikale Skalierung« einen Wert ein. Die Eingabefelder akzeptieren Werte zwischen 1% und 1600% in 0,001%-Schritten.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Sofern die Bildpalette angezeigt wird, wird der gewählte Skalierungsfaktor in beiden Eingabefeldern angezeigt.

Auf die Eingabe des Prozentzeichens kann in beiden Fällen verzichtet werden, da das Eingabefeld nur Prozentwerte akzeptiert und nach der Eingabe des Wertes das Prozentzeichen selbstständig hinzufügt.

Liegt ein ovales oder polygonales Bildfeld vor, so berechnet das Programm den Skalierungsfaktor auf der Basis des umschließenden Rechtecks der Objektform und ignoriert die aktuelle Position innerhalb des Objekts.

# TIPPS UND TRICKS MIT BILDERN

Der VivaDesigner bietet eine Vielzahl von Optionen, die den Import, die Darstellung und die Ausgabe von Bildern steuern.

## Bildimport

- Wenn Sie mit Rasterbildern im EPS- oder TIFF-Format arbeiten, achten Sie darauf, dass die Bilddateien mit einer TIFF-Vorschau in voller Größe angelegt werden. In diesem Fall wird das Programm nicht die gesamte Datei untersuchen, sondern nur die entsprechende Vorschau lesen und anzeigen.
- Wenn Sie mit Vektorbildern im EPS-Format arbeiten, achten Sie darauf, dass die Bilddateien mit einer TIFF-Vorschau angelegt werden, damit die Bilder auf allen Plattformen angezeigt werden können.
- Besitzt eine Bilddatei keine Vorschau und kann vom Programm auch keine Vorschau erzeugt werden, wird eine graue Fläche angezeigt. Bei der Druckausgabe oder beim Export als PostScript-Datei wird die graue Fläche durch das korrekte Bild ersetzt, wenn im Reiter »Bilder« die Option »Echtdaten« gewählt wurde.
- Bestimmen Sie mithilfe der Einstellung »EPS-Bildvorschau« in den Programmvorgaben, ob und in welcher Qualität die Vorschau von Vektorbildern im EPS-Format angezeigt werden soll. Je höher die Qualität, umso länger dauert der Import der Bilddatei.

## Bilddarstellung

- Bestimmen Sie mithilfe der Einstellung »Farbtiefe« in den Dokumentvorgaben, in welcher Qualität die Vorschau angezeigt werden soll. Je höher die Qualität, umso höher ist der Speicherbedarf.
- Bestimmen Sie mithilfe des Befehls »Schnelle Bilddarstellung« im Menü »Ansicht/Bilder«, ob die Anzeige der Vorschau ein- oder ausgeschaltet werden soll. Wenn Sie in ein Bildobjekt klicken und den Bildmodus aktivieren, wird die Vorschau immer angezeigt, unabhängig davon, ob der Befehl »Schnelle Bilddarstellung« eingeschaltet ist oder nicht.

- Bestimmen Sie mithilfe der Einstellung »Vorschau komprimieren« in den Programmvorgaben, ob die Vorschau eines Bildes im Speicher komprimiert werden soll. Wenn keine Komprimierung erfolgt, werden die Bilder schneller auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn eine Komprimierung erfolgen soll, werden die Bilder langsamer angezeigt, jedoch spart man Arbeitsspeicher (RAM). Eine solche Option sollte nur bei extrem großen Dokumenten verwendet werden.

# ARBEITEN MIT SEITEN

# ARBEITEN MIT SEITEN

## ARBEITEN MIT DOKUMENTSEITEN

Jedes Dokument besitzt eine oder mehrere Dokumentseiten. Auf Dokumentseiten können Objekte positioniert werden, die wiederum Inhalte (Bilder, Texte) aufnehmen können. Beim Erzeugen eines neuen Dokuments erstellt das Programm automatisch eine Seite. In diesem Kapitel lernen Sie, welche Arten von Seiten es gibt, wie man Seiten erstellt, anwählt, löscht, verschiebt und automatisch nummeriert.

Zur Navigation und Verwaltung von Seiten stellt Ihnen das Programm die Befehle im Menü Dokument, die Seitenlayoutpalette, die Navigationsleiste und das Dokumentfenster zur Verfügung.

### Neue Dokumentseite erstellen

In einem Dokument können bis zu 6.000 Dokumentseiten erstellt werden. Neue Dokumentseiten können mithilfe des Befehls »Neue Dokumentseite(n)« oder interaktiv mithilfe der »Seitenlayoutpalette« erstellt werden.

#### Neue Dokumentseiten über Dialog erstellen:

1. Rufen Sie den Menübefehl »Dokument › Erzeugen › Neue Dokumentseite(n)« auf.

2. Bestimmen Sie im Eingabefeld »Anzahl« die Zahl der neuen Dokumentseiten.
3. Bestimmen Sie im Dialogbereich »Position« die Stelle im Dokument, wo die Dokumentseiten erscheinen sollen.

#### **Neue Dokumentseiten interaktiv erstellen:**

1. Klicken Sie mit der Maus im Listenbereich der Seitenlayoutpalette auf die Option »Leere Seite« und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf den Symbolbereich der Seitenlayoutpalette.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger zwischen, über, unter oder neben vorhandenen Dokumentseiten und lassen Sie die Maustaste an der gewünschten Stelle los.

Beim Erstellen neuer Dokumentseiten über den Dialog können Sie Objekte der aktuellen Seite auf die neuen Dokumentseiten übernehmen.

## **Dokumentseiten anwählen**

Um eine Dokumentseite anzuwählen, bietet das Programm verschiedene Möglichkeiten:

#### **Dokumentseite anwählen:**

1. Klicken Sie im Dokumentfenster auf die gewünschte Dokumentseite. Ist die gewünschte Dokumentseite nicht sichtbar, verwenden Sie die Rollpfeile bzw. die Rollbox des Dokumentfensters oder das Rollrad der Maus, um die Dokumentseite anzuzeigen und klicken Sie dann auf die Dokumentseite.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Doppelklicken Sie in der Seitenlayoutpalette auf das Symbol der Dokumentseite, die Sie anzeigen möchten.
  - Klicken Sie in das Seitenfeld der Navigationsleiste. Geben Sie die Seitennummer der Dokumentseite ein und drücken Sie die Tabulatortaste, um die Dokumentseite anzuzeigen.

- Verwenden Sie im Menü »Dokument« die Befehle »Erste Seite«, »Letzte Seite«, »Vorherige Seite« und »Nächste Seite«.
- Verwenden Sie in der Navigationsleiste die Schaltflächen »Erste Seite«, »Letzte Seite«, »Vorherige Seite« und »Nächste Seite«.

## Seitenansichten

Sie können im Programm verschiedene Ansichten der Seiten wählen:

1. Wenn Sie beispielsweise ein Handbuch mit langen Texten bearbeiten, eignet sich häufig die Darstellung der Seiten im Einzelseitenmodus, bei dem alle Seiten untereinander dargestellt werden.
2. In anderen Fällen eignet sich die Darstellung der Seiten im Doppelseitenmodus, bei dem zwei oder mehrere Seiten nebeneinander angeordnet sind.
3. Wenn Sie über ein Zusatzmodul für die digitale Bogenmontage verfügen, können Sie die Dokumentseiten auch als ausgeschossenen Bogen darstellen.

### Seitenzusammenstellung:

1. Klicken Sie im Dokumentfenster auf den Pfeil neben dem Symbol für die Seitenzusammenstellung.
2. Wählen Sie im Menü die Option »Einzelseite« oder »Doppelseite« aus.

Im Einzelseitenmodus werden alle Dokumentseiten untereinander angezeigt, ganz gleich, ob es sich vorher um linke oder rechte Seiten handelte.

Im Doppelseitenmodus werden die Dokumentseiten wie in einem Buch ab der zweiten Seite abwechselnd als gegenüberliegende, linke und rechte Seiten dargestellt. Die erste Dokumentseite wird als linke oder rechte Einzelseite dargestellt.

*Hinweis: Die Position der Dokumentseiten kann im Doppelseitenmodus jederzeit geändert werden, sodass eine Vielzahl von Zusammenstellungen möglich ist. Durch Umschalten in den Einzelseitenmodus gehen allerdings die Einstellungen für individuelle Seitenzusammen-*

*stellungen verloren.*

## Dokumentseite löschen

Sie können einzelne oder mehrere Dokumentseiten mithilfe eines Menübefehls oder mit der Seitenlayoutpalette löschen.

### Dokumentseite über Dialog löschen:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Geben Sie im Eingabefeld »Nummer« eine Zahl (z.B. 3) ein, um eine einzelne Seite zu löschen.
- Geben Sie im Eingabefeld »Nummer« einen Bereich (z. B. 3-5) ein, um mehrere zusammenhängende Seiten zu löschen (in diesem Beispiel die Seiten 3, 4 und 5).
- Geben Sie im Eingabefeld »Nummer« einzelne Zahlen und Bereiche ein (z.B. 3, 5, 8-12, 15), um mehrere, nicht zusammenhängende Seiten zu löschen (in diesem Beispiel die Seiten 3, 5, 8 bis 12 und 15).

### Dokumentseite interaktiv löschen:

1. Wählen Sie eine zu löschende Dokumentseite in der Seitenlayoutpalette.
  - Benutzen Sie die Umschalttaste, um weitere zusammenhängende Dokumentseiten auszuwählen und/oder die Controltaste (Windows/Linux) bzw. die Befehlstaste (Mac), um nicht zusammenhängende Seiten auszuwählen.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Drücken Sie die Taste »Entf«.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Löschen«.

Nach dem Löschen rücken nachfolgende Seiten entsprechend nach.

Wenn der Doppelseitenmodus im Dokument angewählt ist, werden die nachfolgenden Seiten neu angeordnet. Je nachdem, wie viele und welche Seiten gelöscht wurden, werden aus den bisherigen linken Seiten nun rechte Seiten und umgekehrt.

Beim Löschen von Dokumentseiten werden in der Regel alle Objekte und Inhalte der Seite gelöscht.

NICHT gelöscht werden:

- Objekte, die sich im Doppelseitenmodus über mehrere Dokumentseiten erstrecken. Diese Objekte werden erst dann gelöscht, wenn alle Dokumentseiten gelöscht werden, auf denen die Objekte liegen.
- Texte, die mit anderen Textobjekten auf anderen Seiten verkettet sind. Der Text wird erst dann gelöscht, wenn alle Dokumentseiten der aktuellen Textkette gelöscht werden.
- Objekte auf der Arbeitsfläche. Diese Objekte werden erst dann gelöscht, wenn alle Dokumentseiten des Streifens gelöscht werden.

## Dokumentseite bewegen

Sie können einzelne oder mehrere Dokumentseiten mithilfe der Seitenlayoutpalette bewegen, um die Reihenfolge der Dokumentseiten zu verändern.

### Dokumentseite interaktiv bewegen:

1. Klicken Sie in der Seitenlayoutpalette auf das Symbol der Dokumentseite, die Sie bewegen möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Positionieren Sie die Maus bei gedrücktem Mauszeiger zwischen, über, unter oder neben vorhandenen Dokumentseiten und lassen Sie die Maustaste an der gewünschten Stelle los.

*Hinweis:*

1. *Das Bewegen von Seiten kann nicht über den Befehl »Widerrufen« rückgängig gemacht werden. Sie müssen in diesem Fall die Seite wieder an die Ausgangsposition bewegen.*
2. *Wenn Sie in der Ansicht Einzelseitenmodus neue Dokumentseiten rechts neben vorhanden Dokumentseiten positionieren und dann loslassen, wird die neue Dokumentseite nicht neben der Seite, sondern unterhalb der Seite erstellt, neben der sie positioniert wurde.*

3. *Wird eine Dokumentseite im Doppelseitenmodus verschoben, rücken nachfolgende Seiten automatisch nach.*
4. *Wird eine Dokumentseite im Doppelseitenmodus verschoben und entsteht durch das Bewegen der Seite ein neuer Bogen, so muss die erste Seite des folgenden Bogens ebenfalls verschoben werden, um den Doppelseitenmodus korrekt darzustellen.*

## ARBEITEN MIT ALIASSEITEN

Das Programm unterscheidet zwischen Dokumentseiten und Aliasseiten. Wenn Sie ein neues Dokument erstellen, wird im Dokumentfenster anschließend eine Dokumentseite angezeigt, auf der Sie Ihre Objekte platzieren können. Gleichzeitig wurde der Dokumentseite automatisch eine Aliasseite zugewiesen. Eine Aliasseite ist eine Art Seitenvorlage, auf der man immer wiederkehrende Objekte platzieren kann, die dann automatisch auch auf der gewünschten Dokumentseite erscheinen.

Bei diesem Buch wurden die Kapitelüberschriften und Seitennummern nicht jedes Mal neu erzeugt. Vielmehr wurden diese Objekte als Vorlage auf Aliasseiten erzeugt.

### Zwischen Alias- und Dokumentseiten wechseln

Sie können jederzeit zwischen der Anzeige der Aliasseiten und der Dokumentseiten wechseln.

#### Zur Aliasseite wechseln:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um eine Aliasseite anzuzeigen:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf den Pfeil neben dem Symbol für den Seitentyp. Wählen Sie im Menü unterhalb der Anzeige »Aliasseiten« den Namen der gewünschten Aliasseite.
- Doppelklicken Sie in der Seitenlayoutpalette auf den Namen der gewünschten Aliasseite.

- Klicken Sie in das Seitenfeld der Navigationsleiste. Geben Sie nun das Präfix der Aliasseite ein und drücken Sie die Tabulatortaste, um die Aliasseite anzuzeigen.

Anhand der gestreiften Montagefläche können Sie sofort erkennen, dass Sie sich auf einer Aliasseite befinden. Der Name der Aliasseite wird im Seitenfeld angezeigt. Darüber hinaus ist das Seitensymbol vor dem Namen der Aliasseite in der Seitenlayoutpalette markiert.

Um wieder eine Dokumentseite anzuzeigen, stellt Ihnen das Programm verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

#### **Zur Dokumentseite wechseln:**

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um von einer Aliasseite zur Dokumentseite zu wechseln:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf den Pfeil neben dem Symbol für den Seitentyp. Wählen Sie die Option »Dokumentseite«.
- Doppelklicken Sie in der Seitenlayoutpalette auf die gewünschte Dokumentseite.
- Klicken Sie in das Seitenfeld der Navigationsleiste. Geben Sie nun die Nummer der gewünschten Dokumentseite ein und drücken Sie die Tabulatortaste.

## **Neue Aliasseite erstellen**

In einem Dokument können beliebig viele Aliasseiten erstellt werden. Jede Aliasseite wird durch ein eindeutiges Präfix und einen Namen gekennzeichnet.

Das Präfix besteht aus maximal 3 Zeichen und darf in einem Dokument nur einmal vorkommen. Beim Erstellen eines neuen Dokuments wird automatisch eine Aliasseite mit dem Präfix »A« angelegt. Daher unterbreitet das Programm beim Erstellen einer neuen Aliasseite für das Präfix den Vorschlag »B«. Für weitere Aliasseiten werden dann automatisch die Buchstaben »C«, »D«, usw. vorgeschlagen. Der Anwender kann ein ande-

res Präfix wählen, solange dieses eindeutig ist und nicht bereits im Dokument verwendet wird.

Der Name besteht aus maximal 256 Zeichen und darf in einem Dokument mehrfach vorkommen. Sie können den Vorschlag »Aliasseite« jederzeit ändern und einen anderen Namen wählen.

Die Optionsfelder Einzelseite und Doppelseite bestimmen, von welchem Seitentyp die Aliasseiten sein sollen.

Wählen Sie die Option Einzelseite, wenn alle Objekte der neuen Aliasseite auf linken und rechten Dokumentseiten immer gleich dargestellt werden sollen.

Wählen Sie die Option Doppelseite, sobald ein oder mehrere Objekte der neuen Aliasseite auf linken und rechten Dokumentseiten unterschiedlich dargestellt werden sollen.

#### **Neue Aliasseite erstellen:**

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um eine Aliasseite zu erstellen:
  - Rufen Sie den Befehl im Menü »Dokument › Erzeugen › Neue Aliasseite« auf.
  - Klicken Sie auf den Namen einer Aliasseite in der Seitenlayoutplatte und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Neue Aliasseite«.
2. Geben Sie ein individuelles Präfix und Namen der neuen Aliasseite ein oder übernehmen Sie den Vorschlag des Programms.
3. Wählen Sie im Dialogbereich »Seitentyp« die Option »Einzelseite« oder »Doppelseite«.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Das Programm zeigt nun im Dokumentfenster und in der Seitenlayoutpalette die neue Aliasseite an.

- Handelt es sich um eine Aliasseite vom Typ Einzelseite, so wird vor dem Namen der Aliasseite ein einzelnes Seitensymbol angezeigt.
- Handelt es sich um eine Aliasseite vom Typ Doppelseite, so wird vor dem Namen der Aliasseite ein Doppelseitensymbol angezeigt.

*Hinweis: Überlegen Sie gut, welchen Seitentyp Sie wählen, denn diese Einstellung lässt sich später nicht mehr ändern! Sollte sich später herausstellen, dass Sie den falschen Seitentyp gewählt haben, müssen Sie eine neue Aliasseite erstellen, die Objekte der alten Aliasseite auf die neue Aliasseite kopieren und die alte Aliasseite löschen. Anschließend können Sie die neue Aliasseite den gewünschten Dokumentseiten zuweisen.*

## Zwischen Aliasseiten wechseln

Um zwischen verschiedenen Aliasseiten zu wechseln, bietet das Programm verschiedene Möglichkeiten.

### Zwischen Aliasseiten wechseln:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um zwischen Aliasseiten zu wechseln:

- Klicken Sie im Dokumentfenster auf den Pfeil neben dem Symbol für den »Seitentyp«. Wählen Sie im Menü unterhalb der Anzeige »Aliasseiten« den Namen der gewünschten Aliasseite.
- Doppelklicken Sie in der Seitenlayoutpalette auf den Namen der gewünschten Aliasseite.
- Klicken Sie in das Seitenfeld der Navigationsleiste. Geben Sie nun das Präfix der Aliasseite ein und drücken Sie die Tabulatortaste.
- Verwenden Sie im Menü »Dokument« die Befehle »Erste Seite«, »Letzte Seite«, »Vorherige Seite« und »Nächste Seite«.
- Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Schaltflächen »Erste Seite«, »Letzte Seite«, »Vorherige Seite« und »Nächste Seite«.

Anhand der gestreiften Montagefläche können Sie sofort erkennen, dass Sie sich auf einer Aliasseite befinden. Der Name der Aliasseite wird im Seitenfeld angezeigt. Darüber hinaus ist das Seitensymbol vor dem Namen der Aliasseite in der Seitenlayoutpalette markiert.

## Aliasseite einer Dokumentseite zuweisen

Beim Erstellen eines neuen Dokuments ist die Aliasseite »A-Aliasseite« automatisch der ersten Dokumentseite zugewiesen. Sie können diese Zuweisung jederzeit ändern.

### Aliasseite einer Dokumentseite über Dialog zuweisen:

1. Wählen Sie die Dokumentseite, der Sie eine Aliasseite zuweisen möchten.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
  - Rufen Sie den Menübefehl »Dokument › Dokumentseiten-Einstellungen« auf.
  - Klicken Sie in der Seitenlayoutplatte auf das Symbol der betreffenden Dokumentseite und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Dokumentseiten-Einstellungen«.
3. Wählen Sie im Dialogbereich »Aliasseite« die gewünschte Aliasseite aus.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

### Eine Aliasseite einer Dokumentseite interaktiv zuweisen:

1. Sorgen Sie dafür, dass das Symbol der betreffenden Dokumentseite und der Name der Aliasseite in der Seitenlayoutpalette angezeigt werden.
2. Klicken Sie mit der Maus auf den Namen der Aliasseite und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf das Symbol der betreffenden Dokumentseite.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, sobald die gewünschte Dokumentseite in der Selektionsfarbe angezeigt wird.

### **Eine Aliasseite mehreren Dokumentseiten gleichzeitig zuweisen:**

1. Wählen Sie in der Seitenlayoutplatte mit der Maus mehrere Dokumentseiten an. Benutzen Sie dazu die Umschalttaste um zusammenhängende Seite auszuwählen und/oder die Ctrl-Taste (Windows/Linux) bzw. die Befehlstaste (Mac), um nicht zusammenhängende Seiten auszuwählen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows/Linux) bzw. mit bedrückter Controltaste (Mac) auf den Namen der Aliasseite, die Sie zuweisen möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Wählen Sie die Option »Aliasseite ausgewählten Dokumentseite(n) zuweisen«.

Das Symbol der Dokumentseite in der Seitenlayoutplatte zeigt nun das Präfix der zugewiesenen Aliasseite an und auf der Dokumentseite erscheinen die Objekte der Aliasseite. Um Dokumentseiten eine andere Aliasseite zuzuweisen, wiederholen Sie die vorherigen Arbeitsschritte.

*Hinweis: Wenn Sie in der Ansicht Einzelseitenmodus eine Aliasseite zuweisen, die als Doppelseite angelegt wurde, dann wird der Dokumentseite stets die linke Aliasseite zugewiesen.*

### **Zuweisung der Aliasseite lösen**

Wenn Sie die Zuweisung von Aliasseiten und Dokumentseiten wieder lösen möchten, können Sie einer Dokumentseite eine Leerseite zuweisen. Gehen Sie dabei genauso vor, wie bei der Zuweisung einer Aliasseite, und wählen Sie im Dialog Dokumentseiten-Einstellungen oder in der Seitenlayoutpalette jeweils die Option Leere Seite.

### **Neue Dokumentseiten mit Aliasseite erstellen**

Statt einer bestehenden Dokumentseite eine Aliasseite zuzuweisen, kann man bereits beim Erstellen neuer Dokumentseiten die Aliasseite automatisch zuweisen.

Genauso flexibel wie das Übernehmen von Objekten ist auch die Übernahme von Aliasseiten auf die Dokumentseiten.

Sie haben bereits gelernt, dass beim Erzeugen eines neuen Dokuments automatisch eine Aliasseite zugewiesen wird. Diese Aliasseite erhält den Namen A-Aliasseite. Sie haben ebenfalls gelernt, wie man die Zuweisung einer Dokumentseite und einer Aliasseite ändert. Nun erstellen Sie neue Dokumentseiten und weisen automatisch eine Aliasseite zu.

#### **Neue Dokumentseiten mit Aliasseite über Dialog erstellen:**

1. Rufen Sie den Menübefehl »Dokument › Erzeugen › Neue Dokumentseite(n)« auf.
2. Bestimmen Sie im Eingabefeld »Anzahl« die Zahl der neuen Dokumentseiten.
3. Wählen Sie im Dialogbereich »Position« die Stelle, wo die Dokumentseiten erscheinen sollen.
4. Wählen Sie die Option »Aliasseite zuweisen« und wählen Sie im Einblendmenü eine Aliasseite.
5. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

#### **Neue Dokumentseiten mit Aliasseite interaktiv erstellen:**

1. Sorgen Sie dafür, dass der Name der Aliasseite, die der neuen Dokumentseite zugewiesen wird, in der Seitenlayoutpalette angezeigt wird.
2. Klicken Sie mit der Maus auf den Namen der Aliasseite (Listebereich) und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf den Symbolbereich der Seitenlayoutpalette.
4. Positionieren Sie den Mauszeiger zwischen, über, unter oder neben vorhandenen Dokumentseiten und lassen Sie die Maustaste an der gewünschten Stelle los.

## Aliasseite löschen

Beim Löschen von Aliasseiten, wird sowohl die Aliasseite selbst, als auch alle Zuweisungen zu Dokumentseiten gelöscht. Dabei werden auch die Objekte auf den Dokumentseiten gelöscht, deren Originale sich auf der Aliasseite befanden.

### Aliasseite löschen:

1. Wählen Sie eine zu löschende Aliasseite in der Seitenlayoutpalette. Benutzen Sie dazu die Umschalttaste um zusammenhängende Aliasseiten auszuwählen und/oder die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. die Befehlstaste (Mac), um nicht zusammenhängende Seiten auszuwählen.
2. Wählen Sie eine entsprechende Option, um eine oder mehrere Aliasseiten zu löschen:
  - Drücken Sie die Taste »Entf«, und bestätigen Sie die Rückfrage mit »OK«.
  - Wählen Sie den Menübefehl »Dokument › Aliasseite(n) löschen« auf.
  - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Löschen«, und bestätigen Sie die Rückfrage mit »OK«.
  - Doppelklicken Sie auf das Aliasseitensymbol, um in Aliasseitenmodus zu wechseln und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl »Aliasseite(n) löschen«.

### Hinweis:

- Der Befehl »Aliasseite(n) löschen« wird sofort ohne Rückfrage ausgeführt.
- Eine Aliasseite kann nicht gelöscht werden, wenn es sich um die einzige Aliasseite im Dokument handelt.
- Wird eine Aliasseite gelöscht, die einer Dokumentseite zugewiesen ist, so wird der betreffenden Dokumentseite automatisch eine Leerseite zugewiesen.

## Aliasseitenname ändern

Das Präfix und der Name der Aliasseite lassen sich jederzeit ändern, solange die Konventionen bei der Namensvergabe berücksichtigt werden.

### **Aliasseitenname ändern:**

1. Wählen Sie eine Aliasseite aus, deren Namen Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie den Befehl im Menü »Dokument › Aliasseiten-Einstellungen«.
3. Ändern Sie das Präfix und/oder den Namen entsprechend.
4. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

# ARBEITEN MIT SEITENNUMMERN

## Seitennummerierung definieren

Beim Anlegen eines neuen Dokuments wird automatisch eine Dokumentseite erzeugt. Dieser Dokumentseite wird die Seitennummer 1 zugewiesen. Alle nachfolgend angelegten Seiten werden automatisch durchnummeriert.

Diese vom Programm gesteuerte Seitennummerierung kann vom Anwender mithilfe eines Präfixes ergänzt oder durch eine neue Nummerierung für jede Dokumentseite individuell geändert werden. In diesem Buch wird für jedes Kapitel eine neue Seitennummerierung angewendet. Alle Seiten werden, beginnend mit der Seitennummer 1, durchnummeriert und mit einem Präfix versehen.

Wie Sie eine Seitennummer in den Text einfügen, wird im Kapitel »Arbeiten mit Texten« beschrieben.

Um die Seitennummerierung zu ändern, stellt Ihnen das Programm verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

### Seitennummerierung ändern:

1. Wählen Sie die Dokumentseite, deren Seitennummerierung Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie den Befehl im Menü »Dokument > Dokumentseiten-Einstellungen«.
3. Klicken Sie auf die Option »Neue Nummerierung«.
4. Wenn Sie ein Präfix definieren möchten, geben Sie in dem Eingabefeld Präfix eine Zeichenfolge von maximal drei Zeichen ein (z.B. »A-«).
5. Geben Sie in dem Eingabefeld »Neue Seitennummer« eine Zahl zwischen 1 und 9999 ein (z.B. »1234«).

6. Wenn Sie ein abweichendes Zahlenformat definieren möchten, wählen Sie in dem Einblendmenü »Zahlenformat« eine Option. Das Programm bietet hier die Option für arabische Zahlen, römische Zahlen mit Groß- oder Kleinschreibung sowie das romanische Alphabet mit Groß- oder Kleinschreibung.
7. Klicken Sie auf »OK«, um den Dialog zu schließen.

Anschließend wird das Dokument neu berechnet. Ab der aktuellen Seite erhalten nun alle nachfolgenden Dokumentseiten das Präfix und so lange zugewiesen, bis eine neue Seitennummerierung angewendet wird. Die Seitenzahl der nachfolgenden Seiten erhöht sich ebenfalls automatisch jeweils um den Wert 1.

Der Beginn einer neuen Seitennummerierung wird in der Seitenlayoutpalette und im Seitenfeld der Navigationsleiste durch einen Stern hinter der Seitennummer gekennzeichnet.

Erhält eine Seite mit einer geraden Seitennummer, die links dargestellt wird, durch die neue Nummerierung eine ungerade Seitennummer, so wird diese Seite automatisch rechts dargestellt, wenn in den Vorgaben die Option »Kapitelseite automatisch positionieren« aktiv ist. Standardmäßig ist diese Option beim Erstellen neuer Dokumente und beim Import von QuarkXPress-Dokumenten eingeschaltet. Beim Öffnen von VivaPress-Dokumenten ist die Option aus Kompatibilitätsgründen ausgeschaltet.

## Variablen für Seitennummern verwenden

Wenn Sie Seitennummer in Textobjekten ausgeben möchten, sollen Sie diese Seitennummern nicht über die Tastatur einzeln eingeben, sondern Variablen verwenden, die automatisch aktualisiert werden, wenn sich die Seitennummer durch Hinzufügen, Löschen oder Umstellen von Dokumentseiten ändert.

Das Programm bietet eine Reihe von Variablen, um Seitennummern in Texten anzuzeigen.

### Variablen für Seitennummern im Text einfügen:

1. Wählen Sie eine entsprechende Option:
  - Klicken Sie in ein vorhandenes Textobjekt.
  - Erstellen Sie auf einer Dokumentseite ein Textobjekt und aktivieren Sie den Textmodus.
2. Rufen Sie einen Befehl im Menü »Text › Seitennummer einfügen« auf.
  - Wählen Sie den Befehl »Seitennummer«, wenn Sie die aktuelle Seitennummer ausgeben möchten.
  - Wählen Sie den Befehl »Seitenanzahl«, wenn Sie die Gesamtzahl aller Seiten ausgeben möchten.
  - Wählen Sie den Befehl »Nächste Seitennummer«, wenn Sie die Seitennummer der nachfolgenden Seite ausgeben möchten. Wenn keine nachfolgende Seite existiert, wird nichts angezeigt.
  - Wählen Sie den Befehl »Vorherige Seitennummer«, wenn Sie die Seitennummer der vorherigen Seite ausgeben möchten. Wenn keine vorhergehende Seite existiert, wird nichts angezeigt.
  - Wählen Sie den Befehl »Fortsetzung von«, wenn Sie die Seitennummer der Seite ausgeben möchten, von der der Text fortgesetzt wurde. Wenn keine Dokumentseite existiert, von der der Text fortgesetzt wurde, wird nichts angezeigt.
  - Wählen Sie den Befehl »Fortsetzung auf«, wenn Sie die Seitennummer der Seite ausgeben möchten, auf der der Text fortgesetzt wird. Wenn keine Dokumentseite existiert, auf der der Text fortgesetzt werden könnte, wird nichts angezeigt.

Wenn die Seitennummer in einem separaten Textobjekt steht, sollten Sie Seitennummern auf Aliasseiten platzieren. Gehen Sie dabei genauso vor, wie in dem vorherigen Beispiel beschrieben. Nach dem Einfügen der Seitennummer in dem Textobjekt auf der Aliasseite erscheint nicht die Seitennummer, sondern eine Variable. Diese Variable wird bei der Anzeige auf der Dokumentseite automatisch in eine Seitennummer umgewandelt.

## Logische und physikalische Seitennummer

Das Programm unterscheidet bei der Arbeit mit Seiten zwischen physikalischen und logischen Seitennummern. Sofern der Anwender im Dokument keine Änderung der Seitennummerierung mithilfe des Befehls Dokumentseiten-Einstellungen vornimmt, sind physikalische und logische Seitennummerierung identisch. Das bedeutet, die letzte Seitennummer stimmt mit der Gesamtanzahl der Dokumentseiten überein.

Das Seitenfeld zeigt bei Dokumentseiten, deren Seitennummer nicht mit der physikalischen Dokumentseite übereinstimmen, automatisch zunächst die logische Seitennummer und anschließend in Klammern die physikalische Seitennummer und die Gesamtanzahl der Seiten an.

Wenn Sie in einem Dokument eine Seitennummer manuell vergeben haben, und im Seitenfeld eine Seitennummer eingeben, so zeigt das Programm immer die erste Seite an, die der Seitennummer entspricht, ganz gleich, ob es sich dabei um eine physikalische oder logische Seitennummer handelt.

Wenn Sie Seitennummern in Textobjekten verwendet haben, so beziehen sich diese Seitennummern immer auf die logischen Seitenzahlen, ganz gleich, welche Einstellungen Sie in den Programmvorgaben gemacht haben.

### **Anzeige der Seitennummer in den Vorgaben definieren:**

1. Wählen Sie den Menübefehl »Bearbeiten › Vorgaben« (Windows/Linux), bzw. »VivaDesigner › Einstellungen« (Mac).
2. Wählen Sie im Bereich »Programm/Allgemein« die Option »Seitennummer darstellen« die Option »Physikalisch« oder »Logisch«.

Die Vorgabe betrifft nur die Anzeige der Seitennummern in der Seitenlay-outpalette und im Seitenfeld der Navigationsleiste.