

## **MindMan 2.0 - Benutzerdokumentation**

- ◆ [Einführung zum Mind-Mapping\(TM\)](#)
- ◆ [Benutzeranleitung \*\*MindMan\*\*](#)
- ◆ [Beschreibung der Menüs](#)
- ◆ [Beschreibung der Dialogfelder](#)
- ◆ [Symbolleiste und Abkürzungstasten](#)

### **Produktinformationen**

- ◆ [Übersicht zur \*\*MindMan\*\* Funktionalität](#)
- ◆ [Literaturhinweise und Seminaranbieter](#)
- ◆ [Bestellung und Support \*\*MindMan\*\*](#)
- ◆ [Lizenzbestimmungen](#)
- ◆ [Programmautor](#)

### **Hinweis zur Bedienerführung**

- ◆ [Klicken Sie auf dieses Symbol \(oder den dahinterstehenden Text\), um das in dieser Zeile angegebene Thema anzuspringen](#)
- ◆ [Namenskonventionen](#)

---

'Mind Map' ist ein eingetragenes Warenzeichen der Buzan Organisation Ltd.



Richtig so geht das !

## Namenskonventionen

<b>MindMan</b>	Dieser Name wird verwendet, wenn die <b>MindMan</b> Windows Applikation gemeint ist.
Mind-Map	Dieser Begriff bezeichnet die eigentliche Grafik. Sie wird als Dokument in einer Datei gespeichert.
Dokument	In der Benutzeranleitung wird der Name Mind-Map und Dokument gleichbedeutend verwendet.
Applikationsfenster	Name des Hauptfensters der <b>MindMan</b> Applikation.
Dokumentenfenster	Jede geöffnete Mind-Map wird in einem eigenen Fenster angezeigt.
Kommando	Ein Kommando kann über das Applikationsmenü, ein <u>Kontextmenü</u> oder die <u>Symbolleiste</u> aufgerufen werden.
Selektieren	Ein graphisches Objekt auf dem Bildschirm kann in vielen Fällen durch einen Klick mit der linken Maustaste selektiert werden. Das Objekt wird dann optisch hervorgehoben.
Draggen	Ein graphisches Objekt kann in vielen Fällen mit der linken Maustaste verschoben werden. Dabei muß das Objekt zuerst selektiert werden und dann die Maustaste weiter gedrückt bleiben. Jetzt können Sie das Objekt an eine andere Stelle bewegen und dort die Maustaste wieder loslassen. Während des Draggens verändert sich das Bild des Mauszeigers und in der Statuszeile wird ein Kommentar angezeigt, der die aktuelle Aktion beschreibt.

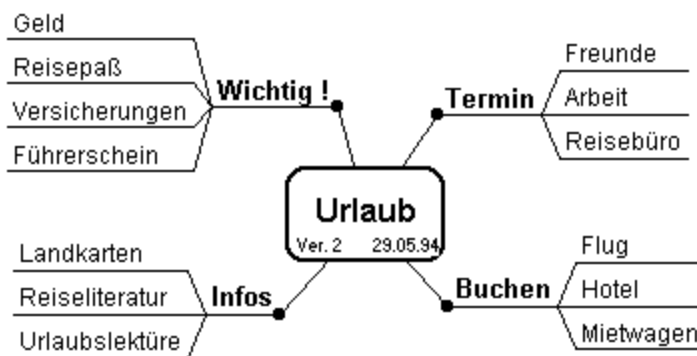
## Einführung zu Mind-Maps

In diesem Hilfefkapitel finden Sie eine kurze allgemeine Beschreibung über Mind-Maps. Sie soll vor allem Mind-Map Anfängern einen schnellen Überblick verschaffen. Sollten Sie darüberhinaus Interesse an dieser Arbeitstechnik haben, so finden Sie im Hilfefkapitel Literaturhinweise und Seminaranbieter genauere Informationen.

Das Mind-Mapping gehört wie das Brainstorming zu den Kreativitätstechniken. Es hilft Ihnen, Ihre Gedanken in der Reihenfolge 'zu Papier zu bringen', wie Sie Ihnen in den Sinn kommen. Sie brauchen nicht immer einen Gedanken bis zum Ende weiterverfolgen, sondern können Gedankensprünge machen und erst später wieder zu den ursprünglichen Gedankengängen zurückkommen. Dabei hilft Ihnen die Mind-Map-Technik, daß Sie trotzdem Ihr Problem übersichtlich und strukturiert entwickeln können. Mind-Map unterstützt Ihre Denkprozesse zusätzlich durch die graphische Visualisierung Ihrer Gedanken auf der ganzen 'Papierfläche'. **Sie malen quasi ein Bild Ihrer Gedanken !** Dieses Bild können Sie jederzeit an den Stellen erweitern, zu welchen Ihnen die nächsten Ideen einfallen.

Würden Sie Ihre Gedanken auf konventionelle Art und Weise, in linearer Reihenfolge, von oben nach unten, niederschreiben, bräuchten Sie mindestens noch einen zweiten oder sogar dritten Arbeitsschritt, um die festgehaltenen Gedanken zu strukturieren. Bei dieser Art von Kreativitätsfindung wird sowohl die linke Gehirnhälfte für logisches Denken, Daten und Fakten angesprochen als auch die rechte Gehirnhälfte für die bildhafte Darstellung. Nur wenn bei einem Denkprozeß beide Gehirnhälften angesprochen werden, ist das Ergebnis optimal.

Mogens Kirckhoff schreibt über die Mind-Map-Methode: Mit Hilfe der Mind-Map-Methode können Sie die gesamte Kapazität Ihrer geistigen Fähigkeiten individuell, schnell und umfassend nutzen. Mind-Maps unterstützen Ihr Gedächtnis, Ihre Konzentration, Ihre Effektivität, Ihren Überblick, Ihren Ideenreichtum - und machen viel Spaß! Sie können sie bei den kleinsten Alltagsaufgaben und bei höchst komplexen Projekten einsetzen...



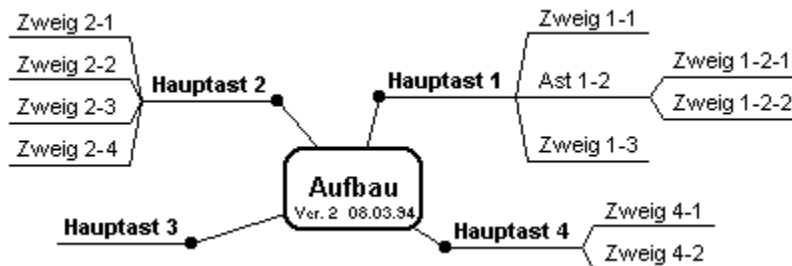
Situationen, in denen Sie Mind-Maps einsetzen können sind sehr vielfältig:

- ▶ beim Organisieren und Planen, z. B. von Tätigkeiten
- ◆ zur Konzeptentwicklung oder allgemeinen Problemlösung
- ◆ als Moderationsmittel in Diskussionen
- ◆ als Visualisierungsmittel in Präsentationen
- ◆ als Protokoll bei Besprechungen
- ◆ als Manuskript für Vorträge
- ◆ zur Steigerung Ihrer Kreativität, Ideenfindung und zum Gedächtnistraining
- ◆ und zur kreativen Weitergabe von Informationen

Die **MindMan** Applikation kann in vielen Fällen auch für die Nachdokumentation, für von Hand erstellte Mind-Maps eingesetzt werden. Die ausgedruckten Mind-Maps sind wesentlich übersichtlicher, sauberer und können jederzeit schneller modifiziert werden.

## Aufbau einer Mind-Map

Das folgende Bild zeigt den Aufbau und die Namensgebung einer Mind-Map, so wie Sie in der **MindMan** Applikation verwendet wird.



Jeder Gedanke wird auf einem einzelnen Zweig festgehalten. Nachgeordnete Punkte werden dann als neue Zweige dem vorhergehenden Zweig angehängt. Der Anfangszweig wird dann auch Ast genannt (siehe Ast 1-2). Diese Verästelung kann beliebig fortgesetzt und später auch umstrukturiert werden.

Die Hauptpunkte Ihres Problems stehen als Hauptäste direkt neben dem Thema der Mind-Map. Beim Entwickeln der Mind-Map entsteht dann nach und nach ein ganzer Baum, der Ihre Gedanken und vor allem die Zusammenhänge dieser Gedanken genau widerspiegelt.

Beachten Sie bitte, daß die Namensgebung von Ästen und Zweigen absichtlich nicht eindeutig ist. Wichtig ist nur: Aus der Sicht eines Astes werden seine Nachfolger immer als Zweige bezeichnet. Nur die Zweige, die keinen Nachfolger haben, heißen nach wie vor Zweige.

### Noch ein paar Tips:

- ◆ Lassen Sie wie beim Brainstorming zuerst alle Gedanken zu. Bewerten Sie erst später.
- ◆ Die Wertigkeit der Hauptäste und die Zahl Ihrer Zweige muß nicht gleich sein.
- ◆ Möglichst nur ein Hauptwort für einen Zweig verwenden.
- ◆ Stichwörter (Schlüsselwörter) statt Sätze verwenden.
- ◆ Vorsicht mit Abkürzungen! Nur Abkürzungen verwenden, die sofort verstanden werden.

## Benutzeranleitung

### Thema

---

- ◆ Wie bekomme ich schnell eine **Hilfe** Information?
- ◆ Mind-Map **Thema, Version und Datum**
- ◆ **Neue Hauptäste und Zweige** anlegen
- ◆ Zweige **bearbeiten**
- ◆ **Verschieben** von Zweigen (Drag&Drop)
- ◆ **Reihenfolge** der Zweige verändern
- ◆ **Graphische Darstellung** ändern
- ◆ **Farben** für Zweige vergeben
- ◆ **Zweigeigenschaften** vergeben
- ◆ Einsatz von **Planungssymbolen**
- ◆ Verwenden von **Textnotizen**
- ◆ **Verknüpfen** von Zweigen mit Dateien
- ◆ **Zuklappen** von Ästen
- ◆ **Zweiglänge** begrenzen
- ◆ **Exportieren** von Mind-Maps
- ◆ **Importieren** von Gliederungstexten
- ◆ **Drucken** von Mind-Maps
- ◆ **Vorlagen** und **Standardeinstellungen**
- ◆ Funktion **Rückgängig** machen (Undo/Redo)
- ◆ **Zoomen** am Bildschirm
- ◆ **Bildausschnitt** verschieben
- ◆ Einsatz des **Dateimanagers**
- ◆ Globale MindMan **Einstellungen**
- ◆ Sonstige Funktionen

## Neue Hauptäste und Zweige anlegen

- ◆ Wenn Sie beginnen eine neue Mind-Map zu erstellen, sollten Sie zuerst die wichtigsten Hauptäste eingeben. Stellen Sie dazu den Mauszeiger auf die Stelle der Mind-Map, an der der Hauptast positioniert werden soll. Rufen Sie dann mit einem Doppelklick der linken Maustaste das Dialogfeld Neuen Hauptast erzeugen auf. Geben! Sie können den Text auch mehrzeilig eingeben, wobei Sie als Text möglichst nur **ein** Hauptwort, keinen ganzen Satz eingeben sollten.
- ◆ Um weitere Zweige an die Äste oder Zweige anzuhängen, rufen Sie mit einem Doppelklick auf den Text des Astes oder Zweiges, das Dialogfeld Zweige bearbeiten und das Registerblatt **Zweigeingabe** auf.
- ◆ Sobald Sie eine Mind-Map geändert haben, wird der Dateiname in der Titelzeile des Dokumentenfensters mit einem Stern \* markiert. Bei jedem Speichern wird dieser Stern wieder weggenommen.

## Zweige bearbeiten

- ◆ Mit einem Doppelklick auf den Text des Zweiges und dem Aufruf des Dialogfeldes Zweige bearbeiten kann man Zweigtexte ändern.
- ◆ Sie können die Zwischenablage benutzen um Texte zu verschieben. Hierfür stehen die Kommandos **Kopieren**, **Ausschneiden**, **Einfügen** und **Löschen** zur Verfügung. Dazu muß zuerst immer ein Zweig oder ein Ast mit der linken Maustaste selektiert werden. Der entsprechende Text wird dann optisch hervorgehoben. Danach können Sie über das **Menü Bearbeiten** das gewünschte Kommando auswählen.
- ◆ Beim Einfügen von Zweigen aus der Zwischenablage werden die Zweige an den selektierten Ast oder Zweig angehängt. Es ist ebenfalls möglich, Äste oder Zweige am Thema der Mind-Map einzufügen. Dadurch wird ein neuer Hauptast erzeugt, dessen Position immer direkt über dem Mind-MapThema liegt. Verschieben Sie danach diesen Hauptast an die gewünschte Position.
  - Wichtig:** Bei Ästen werden immer alle daran hängenden Zweige mitbearbeitet.
  - Im Unterschied zum Kommando **Ausschneiden** überträgt das Kommando **Löschen** keine Daten in die Zwischenablage.

**TIP:** Benutzen Sie als einfache Alternative die Kontextmenüs!



## **Verschieben von Zweigen (Drag&Drop)**

Um einen Zweig von einem Ast zu einem anderem Ast zu verschieben, können Sie die Zwischenablage benützen (Ausschneiden, Kopieren, Einfügen). Einfacher geht es jedoch mit Drag & Drop.

- ◆ Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf einen Zweigtext (selektieren) und halten Sie die Taste gedrückt. Wenn sie den Mauszeiger jetzt über die anderen Zweige bewegen, werden diese Zweige unter dem Mauszeiger optisch hervorgehoben. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, wird der zuerst selektierte Zweig an den neuen Zweig angehängt und an der alten Position gelöscht.
- ◆ Sie können einen Zweig auch auf das Mind-Map Thema verschieben. Er wird dann als neuer Hauptast eingefügt.
- ◆ Wenn Sie beim Loslassen der Maustaste gleichzeitig die Strg-Taste an Ihrer Tastatur drücken, wird der Zweig kopiert. Der zuerst selektierte Zweig bleibt also auch bestehen.
- ◆ Mit Drag & Drop können Sie nur innerhalb einer Mind-Map arbeiten. Wollen Sie Zweige zwischen verschiedenen Mind-Map Dokumenten verschieben, müssen Sie die Zwischenablage benützen.

## Graphische Darstellung ändern

- ◆ Die Positionen der Hauptäste können Sie durch Draggen verändern. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den kleinen schwarzen Punkt des Hauptastes und halten Sie die Maustaste gedrückt. Als Mauszeiger wird jetzt anstatt des Pfeils eine Hand angezeigt. Verschieben Sie nun den Hauptast an eine neue Position und lassen Sie dort die Maustaste wieder los (siehe auch [Autoscroll](#)).
- ◆ Das Layout der Mind-Map Hauptäste und der Zweige können Sie über das Menükommando [Grafische Darstellung](#) einstellen. Dabei können Sie im Registerblatt **Layout Äste und Zweige** die Schriftarten für das Mind-Map Thema, die Hauptäste und die Zweige verändern und zusätzlich mit drei Skalierungsfaktoren die automatische Anordnung der Zweige Ihren Wünschen anpassen.

Im Registerblatt **Weitere Optionen** haben Sie die Möglichkeit, die Groß-/Kleinschreibung von Hauptästen und Zweigen einzustellen sowie Farben auf Texte und Linien zu verteilen.

## **Bildausschnitt verschieben**

Verschieben Sie die Mind-Map durch Draggen mit dem Mind-Map Thema-Rechteck. Dabei verschieben Sie nie wirklich die Position der Mind-Map auf dem Dokument, sondern nur Ihren aktuellen Bildausschnitt über das gesamte Mind-Map Dokument (siehe auch [Autoscroll](#)).

## Exportieren von Mind-Maps

Eine Mind-Map kann im Text- und im Grafikformat exportiert werden.

- ◆ Zum Einbinden der ganzen Mind-Map in eine andere Windows Applikation (z.B. eine Textverarbeitung) müssen Sie das Kommando **Exportieren** aus dem Menü **Datei** aufrufen. Die Grafik wird dann als skalierbares Metafile in die Zwischenablage exportiert. Zusätzlich wird die Mind-Map in einem Textformat in der Zwischenablage gespeichert.
- ◆ Das Textformat beim Exportieren können Sie über das Kommando **Text-Exportformat** aus dem Menü Format einstellen.
- ◆ Beim Importieren in eine andere Windows-Applikation muß das gewünschte Format ausgewählt werden. Das Kommando hierfür ist je nach Applikation unterschiedlich. Es kann z.B. **Inhalte einfügen** heißen. Dabei erscheint meistens ein Dialogfeld, in dem Sie eines der drei MindMan Formate auswählen können: Text, Grafik, MindMan-Objekt.
- ◆ Wenn Sie die Mind-Map als Grafik in ein anderes Programm exportieren, wird diese dort am Anfang meistens auf die Seitenbreite Ihres Dokuments skaliert. Diese Skalierung können Sie nachträglich mit der Maus ändern. Damit die Größenverhältnisse gleich bleiben (also das Verhältnis der Mind-Map Höhe zu Ihrer Breite), sollten Sie die Mind-Map **immer diagonal skalieren**. Die Höhe der Mind-Map bestimmt dabei die Größe der Schriftart. Je größer die Schrift wird, desto länger werden auch die Texte. Werden die Texte länger als die Zweiglinien, sollten Sie die Mind-Map etwas breiter skalieren.
- ◆ Es können auch einzelne Äste und Zweige im Textformat exportiert werden. Dies geschieht automatisch bei jedem Aufruf der Kommandos **Ausschneiden** und **Kopieren**.

### Tips zu OLE1:

- ◆ Beachten Sie, daß über OLE eingebundene Mind-Maps nicht in einer eigenen Datei gespeichert werden, sondern innerhalb des Textdokuments, das Sie zum Importieren benutzt haben.
- ◆ Wenn Sie eine Mind-Map über die Zwischenablage exportiert haben und danach in ein OLE-fähiges Dokument eingebunden haben (z.B. fast alle WINDOWS Textverarbeitungen oder Grafikprogramme), können Sie von dort aus die Mind-Map direkt bearbeiten. Sie müssen dazu in Ihrer Textverarbeitung sein und Ihr Textdokument mit der darin enthaltenen Mind-Map geöffnet haben. Mit einem Doppelklick auf die Mind-Map wird dann die **MindMan** Applikation geöffnet und Sie können die Mind-Map direkt verändern. Beim Abspeichern der Mind-Map (das Menü Kommando heißt jetzt **Aktualisieren**) wird die geänderte Mind-Map wieder in Ihrem Textdokument gespeichert und dort auch richtig angezeigt.

## Drucken von Mind-Maps

Sie können eine Mind-Map in verschiedenen Formaten drucken:

- ▶ Als Mind-Map Grafik (das ist die normale Ansicht).
- ◆ Nur die Zweige mit Textnotizen.
- ◆ Als Aufgabenliste, wenn Sie mit den Planungssymbolen arbeiten.
- ◆ Als Gliederung oder einfache ToDo Liste.

Wenn Sie die Mind-Map über das Kommando **Drucken** aus dem Menü **Datei** ausdrucken wollen, erscheint das Dialogfeld Druckauswahl. Hier können Sie das gewünschte Format auswählen. Starten Sie den Druck über die Symbolleiste, wird die Mind-Map immer als Grafik ausgedruckt.

### Grafikdruck

Das Mind-Map Dokument wird beim Drucken auf einer oder mehreren Seiten zentriert. Benutzen Sie das Kommando **Seitenansicht** aus dem Menü **Datei**, um sich das Druckbild anzusehen. Über das Kommando **Mind-Map Druckformat** aus dem Menü Format, können Sie die Mind-Maps skalieren, einen Rahmen hinzufügen und das Seitenformat (Hoch- oder Querformat) beim Drucken festlegen.

### Zweige mit Textnotizen

Mit dieser Funktion können Sie alle Textnotizen ausdrucken. Das Format können Sie im Dialogfeld Druckformat Textausgaben im Registerblatt **Textnotizen** einstellen.

### Aufgabeliste

Wenn Sie an die Zweige Prioritäten vergeben haben, können Sie diese in der Reihenfolge der Prioritäten ausdrucken. Das Format können Sie im Dialogfeld Druckformat Textausgaben im Registerblatt **Aufgabenliste** einstellen.

### Gliederungsdruck, ToDo-Liste

Diese Funktion druckt die gesamte Mind-Map in einem Gliederungsformat aus. Dabei können Sie im Dialogfeld Druckformat Textausgaben im Registerblatt **Gliederung** einstellen, bis zu welcher Ebene eingerückt wird und bis zu welcher Ebene die Gliederungsnummerierung ergänzt wird. Ohne die Gliederungsnummerierung erhalten Sie eine einfache ToDo-Liste, die sehr übersichtlich ist. Besonders für Mitarbeiter, die zu der eigentlichen Mind-Map Grafik keinen Zugang haben, ist diese Darstellung besser geeignet.

Die Gliederungsreihenfolge der ersten Ebene (Hauptäste) können Sie mit dem Kommando **Reihenfolge Hauptäste** aus dem Menü Bearbeiten verändern.

## Einsatz des Dateimanagers

Im Dateimanager gibt es zwei Möglichkeiten, Mind-Map Dokumente zu bearbeiten. Mit einem Doppelklick auf eine Mind-Map Datei mit der Dateierweiterung **.MMP**, wird automatisch die **MindMan** Applikation aktiviert (falls sie nicht schon aktiv ist) und die entsprechende Mind-Map geöffnet. Ist die **MindMan** Applikation bereits aktiviert, kann auch über Drag-Drop eine Mind-Map Datei im Dateimanager selektiert und über Draggen direkt im **MindMan** Fenster 'fallengelassen' und damit geöffnet werden.

- ◆ Um Mind-Map Dokumente über den Dateimanager zu öffnen, muß die **MindMan** Applikation vorher mindestens einmal 'zu Fuß' aktiviert werden. Danach muß im Dateimanager die Dateierweiterung **.MMP** mit der **MindMan** Applikation verknüpft werden. Dann ist auch die Drag-Drop Funktionalität des Dateimanagers verfügbar.

## Sonstige Funktionen

◆ Wenn Sie in einem Netzwerk arbeiten, kann ein Mind-Map Dokument immer nur an **einem** Arbeitsplatz-PC gleichzeitig geöffnet werden. Damit wird verhindert, daß zwei Bearbeiter gleichzeitig die selbe Mind-Map ändern und nacheinander abspeichern. Beim zweiten Speichern würde dann die Erste überschrieben werden. Alle Änderungen des ersten Bearbeiters gingen damit verloren.

Versucht ein zweiter Bearbeiter eine bereits geöffnete Mind-Map ein weiteres mal zu öffnen, erscheint eine Meldung, die darauf hinweist, daß dieses Dokument bereits auf einem anderen PC bearbeitet wird. Voraussetzung für dieses Netzwerk Locking ist, daß auf Ihrem PC das DOS Programm **SHARE.EXE** in der Datei **autoexec.bat** gestartet wird (unter **Windows for Workgroups** nicht notwendig). Die Readme Datei von **MindMan** enthält mehr Informationen hierzu.

◆ Bei allen Drag Operationen ist ein **Autoscroll** aktiv, d.h. wenn Sie näher als 5 mm an den Rand Ihres Dokumentenfensters kommen, verschiebt sich der Bildausschnitt automatisch in die entgegengesetzte Richtung. Es wird solange gescrollt, bis entweder der Rand des Dokuments erreicht ist oder Sie den Mauszeiger wieder weiter in das Innere des Dokumentenfensters bewegen. Die Geschwindigkeit des Autoscrolls ist mit dem Kommando Einstellungen im Menü Extras einstellbar.

◆ Beim Beenden der **MindMan**-Applikation wird die gesamte, aktuelle Arbeitsumgebung gesichert. Dazu gehört die Größe und Position des **MindMan**-Hauptfensters sowie die Größen, Fensterpositionen und die Scrollposition aller geöffneten Mind-Map-Dokumente bzw. ihrer Fenster. Wenn Sie die **MindMan**-Applikation das nächste Mal aktivieren, wird dann sofort Ihr letzter Arbeitszustand wieder hergestellt. Das Speichern der Arbeitsumgebung kann über die globalen Einstellungen im Menü Extras deaktiviert werden.

◆ Bei jedem Abspeichern eines Mind-Map Dokuments wird die Versionsnummer hochgezählt und das Änderungsdatum der Mind-Map auf das aktuelle Datum des Tages gesetzt. Im Dialogfeld Mind-Map Thema% (Doppelklick auf das Mind-Map Thema) können Sie auch individuell eine Versionsnummer und ein Änderungsdatum vergeben.

◆ Über das Kommando Einstellungen im Menü Extras können Sie angeben, ob Sie mit Backupdateien und automatischen Sicherheitskopien arbeiten wollen. **Es wird dringend empfohlen, beide Optionen zu aktivieren um mögliche Datenverluste gering zu halten.** Das WINDOWS Betriebssystem ist nicht 100% stabil und bietet auch keinen Schutz gegen andere Applikationen, die Fehler produzieren.

## Reihenfolge der Zweige verändern

Hängen an einem Ast mehr als zwei Zweige, können Sie die Reihenfolge (von oben nach unten) auf zwei verschiedene Arten beeinflussen:

- ◆ Soll ein einzelner Zweig ganz unten stehen, so verschieben Sie den Zweig mit Drag&Drop einfach auf den eigenen 'Vaterast'. Der Zweig wird zuerst entfernt und dann sofort am selben Ast ganz unten angehängt.
- ◆ Sollen einzelne Zweige oben stehen oder wollen Sie die gesamte Reihenfolge ändern, selektieren Sie den zugehörigen 'Vaterast' und rufen Sie das Kommando **Zweigreihenfolge** aus dem Menü Bearbeiten auf. Über das Dialogfeld Reihenfolge der Zweige können Sie dann die Reihenfolge beliebig ändern.



## Zuklappen von Ästen

Große Mind-Maps sind am Bildschirm manchmal etwas unübersichtlich. Sie können deshalb einzelne Äste einfach zuklappen. Alle Zweige, die an diesem Ast hängen, werden dann einfach nicht mehr angezeigt. Um für Sie deutlich zu machen, daß an einem zugeklappten Ast noch weitere Zweige hängen, wird ein zugeklappter Ast durch eine kleine rechteckige Marke am Ende des Astes gekennzeichnet.

Haben Sie mehrere Äste zugeklappt, so können Sie mit dem Kommando **Alles Aufklappen** alle Äste auf einmal aufklappen. Dieser Modus wird in der Statuszeile durch das Wort **AUFGEKLAPPT** angezeigt und wird erst durch das nochmalige Ausführen des Kommandos **Alles Aufklappen** wieder verlassen. Auch im aufgeklappten Modus können Sie einzelne Äste auf- oder zuklappen. Sichtbar wird dies jedoch nur, durch die Anzeige der kleinen Marke am Ende des Astes.

## Verknüpfen von Zweigen mit Dateien

Sie können einzelne Zweige mit Dateien verknüpfen und dann über das Kommando **Datei bearbeiten** aus dem Menü Bearbeiten die zugehörige WINDOWS Applikation aktivieren, um diese Datei zu bearbeiten. Als Verknüpfung dienen die Einstellungen, die Sie mit dem WINDOWS Dateimanager bereits vorgenommen haben. Dort können Sie für jede unterschiedliche Dateierweiterung eine zugehörige WINDOWS Applikation definieren.

Beim Verknüpfen von Zweigen mit Dateien geben Sie im Dialogfeld Zweig bearbeiten im Registerblatt **Datei verknüpfen** einen Pfadnamen ein. Ein Pfadname besteht immer aus einem Verzeichnisnamen und dem Dateinamen selbst. Optional können Sie den Dateinamen und evtl. den Verzeichnisnamen als zusätzliche Zeile im Zweigtext anzeigen.

Ist ein Zweig mit einer Datei verknüpft, wird dies durch ein Dokument-Symbol im Zweig angezeigt.

Sie können eine Verknüpfung jederzeit wieder deaktivieren oder auf eine andere Datei setzen.

## **Mind-Map Thema, Version und Datum**

Eine Mind-Map hat immer ein Thema, daß in der Mitte der Mind-Map in einem Rechteck angezeigt wird. Außerdem besitzt es ein Datum und eine Versionsnummer. Diese Werte können Sie in dem Dialogfeld Mind-Map Thema einstellen. Dieses Dialogfeld öffnen Sie über das Kommando **Thema ändern** aus Menü Bearbeiten.

Das Datum und die Versionsnummer kann entweder automatisch beim Speichern gesetzt werden oder manuell im Dialogfeld. Beide Werte können im Themen-Rechteck der Mind-Map angezeigt werden und/oder in der Fußnote beim Drucken der Mind-Map.



## Farben für Zweige vergeben

Sie können den Zweigen der Mind-Map auf zwei verschiedene Arten Farben zuordnen: Über die Prioritäten oder direkt als Zweigeigenschaft. Beide Eingaben finden im Dialogfeld Zweig bearbeiten statt. Die Prioritäten werden im Registerblatt **Planen** und die direkten Eigenschaften im Registerblatt **Eigenschaften** vergeben. Wir empfehlen Ihnen, innerhalb einer Mind-Map immer nur eine Eingabeart gleichzeitig zu verwenden, um mit den Farben nicht durcheinander zu kommen.

Wichtig beim Einsatz von Farben sind folgende Prinzipien, die alle sehr intuitiv sind. Trotzdem sollten Sie am Anfang ein wenig mit den Farben spielen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

- ◆ Wird für einen Zweig eine Farbe gesetzt, wird diese **immer** an alle nachfolgenden Zweige vererbt, d.h. alle nachfolgenden Zweige werden mit dieser Farbe angezeigt. Ausnahme sind Zweige, für die selbst eine Farbe gesetzt wurde. Diese erben niemals eine neue Farbe.
- ◆ Haben Sie für einen Zweig eine Farbe gesetzt und wollen Sie diese Farbe löschen, stellen Sie bitte **nicht** die Farbe Schwarz ein. Schwarz gilt ebenso als Farbe wie jede andere auch. **Beerben** Sie statt dessen die Farbe des Vorgängerastes. Damit entfernen Sie das eigene Farbattribut und nehmen die Farbe des Vorgängers an.
- ◆ Verschieben Sie Zweige mit Drag&Drop oder über die Zwischenablage, so werden die Farbinformationen mitgenommen. Wurde für einen Zweig eine Farbe direkt gesetzt, behält er seine Farbe. Hat er die Farbe des Vorgängerastes nur geerbt, nimmt er jetzt die Farbe des neuen Vorgängerastes an. Entfernen Sie für einen Zweig die Priorität, so erbt dieser Zweig die Farbe des Vorgängerastes.
- ◆ Die Farben der Prioritäten können über das Kommando **Prioritäten** aus dem Menü Extras eingestellt werden. Werden hier die Farben verändert, werden alle Zweige mit bereits gesetzten Prioritäten neu eingefärbt.
- ◆ Sie können einstellen, ob nur die Zweigtexte, die Zweiglinien oder beides farbig dargestellt wird.
- ◆ Beim Drucken sollten Sie bei allen Schwarz-weiß-Druckern den Farbdruck im Dialogfeld Druckauswahl ausschalten.

## Zweigeigenschaften vergeben

Sie können jedem Zweig bestimmte Eigenschaften geben, die Sie auch kombinieren können:

- ◆ Fett-Schrift
- ◆ Kursiv-Schrift
- ◆ ODER Merkmal (gestrichelte Zweiglinie)
- ◆ Farbe (siehe Farben für Zweige vergeben).

Diese Merkmale setzen Sie im Dialogfeld Zweig bearbeiten im Registerblatt

**Eigenschaften**. Beachten Sie dabei folgenden Punkte:

- ◆ Sie können ein gesetztes Merkmal/Attribut an alle nachfolgenden Zweige vererben. Diese werden dann auch mit diesem Attribut angezeigt.
- ◆ Hat ein Zweig ein Merkmal von einem Vorgängerast geerbt, kann dieses Merkmal nicht entfernt werden. Dies wird durch den Text *Merkmal vom vorherigen Ast geerbt* angezeigt.
- ◆ Wenn Sie Zweige mit Drag&Drop oder über die Zwischenablage verschieben, werden gesetzte Attribute beibehalten. Wurde ein Attribut vom Vorgängerast nur geerbt, nimmt der Zweig jetzt die Eigenschaften des Vorgängerastes an, falls diese auf **Vererben** gesetzt sind.

## Einsatz von Planungssymbolen

Mit Prioritäten können Sie Tätigkeiten ganz gezielt Wertigkeiten zuordnen. Sie können den Prioritäten zwischen 1 - 9 z.B. Namens-, Datums- oder Abteilungsbezeichnungen zuteilen. Ein Zweig wird somit zur Aufgabe bzw. zur Tätigkeit. Nach Erledigung der Aufgabe haben Sie die Möglichkeit diese (bzw. den Zweig) abzuhacken.

Prioritäten vergeben Sie im Dialogfeld Zweig bearbeiten im Registerblatt **Prioritäten**.

- ◆ Vergeben Sie die Prioritäten nicht direkt an die Hauptäste, sondern verteilen Sie diese auf die einzelnen Zweige.
- ◆ Über das Kommando **Prioritäten** aus dem Menü Extras können Sie den Prioritäten auch Namen zuordnen, die dann später in der Fußzeile als Legende ausgedruckt werden können. Diese Namen können z.B. Namen von Mitarbeitern oder Terminangaben sein.
- ◆ Sie können jeder einzelnen Priorität auch Farben zuordnen. Die Farben der ersten 6 Prioritäten sind vorgelegt, können aber jederzeit geändert werden. Zu den Farben siehe auch Farben für Zweige vergeben.
- ◆ Die Zweige einer Mind-Map, für die Prioritäten gesetzt sind, können Sie als Aufgabenliste ausdrucken. Lesen Sie mehr dazu unter Drucken von Mind-Maps.

## Verwenden von Textnotizen

Die Texte für die Zweige sollten möglichst kurz sein und nur aus Schlüsselwörtern bestehen, damit man eine Mind-Map schneller überblicken kann. Um trotzdem mehr Informationen an einen Zweig hängen zu können, kann man jedem Zweig (und auch dem Mind-Map Thema) einen ganzen Text zuordnen. Dazu muß man das Fenster für die Textnotizen mit dem Kommando **Textnotizen anzeigen** aus dem Menü Ansicht öffnen. Dieses Fenster schwebt im Vordergrund über dem normalen Mind-Map Fenster. In diesem Fenster wird der Text des Zweiges angezeigt, den Sie gerade selektiert haben und kann geändert werden. Ist kein Zweig (oder das Mind-Map Thema) selektiert, kann kein Text eingegeben werden. Wenn es für einen Zweig eine Textnotiz gibt, wird dies durch ein kleines Buch-Symbol im Zweig angezeigt.

Wenn eine Textnotiz nur aus Leerzeichen, Tabulatoren und Leerzeilen besteht, gilt dieser Text als gelöscht und das Buch-Symbol am Zweig wird wieder entfernt.

Der Text im Notizenfenster kann mit allen gewohnten WINDOWS Befehlen bearbeitet werden. Das WINDOWS Notepad kann hierbei als Beispiel dienen. Zusätzlich steht Ihnen eine Symbolleiste und ein Kontextmenü zur Verfügung. Mehr dazu erfahren Sie unter Textnotizen.

**Hinweis:** Die Textnotizen können mit der Druckfunktion Textnotizen ausgedruckt werden (siehe hierzu auch Drucken von Mind-Maps).

## **Zweiglänge begrenzen**

Mit Hilfe der mehrzeiligen Zweige können Sie die Länge der Zweige bei längeren Zweigtexten beeinflussen. Beim Begrenzen der Zweiglänge wird der Zweigtext der einzelnen Zweige neu formatiert und auf eine oder mehrere Zeilen verteilt. Alle bisherigen Zeilenwechsel bei mehrzeiligen Zweigen gehen damit verloren!

Über das Kommando **Zweiglänge begrenzen** aus dem Menü Bearbeiten können Sie in einem Dialogfeld die Länge von allen Zweigen **in einem Zug** verändern.

Sie können eine ausgeführte Längenänderung mit der Funktion Rückgängig auf den vorherigen Mind-Map Zustand wieder zurücksetzen.



## Importieren von Gliederungstexten

Sie können beliebige Texte über die Zwischenablage direkt in die Mind-Map importieren. Dabei wird für jede einzelne Textzeile ein neuer Zweig erzeugt (es können keine mehrzeiligen Zweige erzeugt werden). Wenn Sie beim Einfügen einen Zweig selektiert haben, werden die neuen Zweige als Unterzweige eingefügt. Wenn Sie beim Einfügen das Mind-Map Thema selektiert haben, werden die neuen Zweige als Hauptäste eingefügt.

- ◆ Markieren Sie zuerst den Text in Ihrer Textverarbeitung (Notepad, Write,..) und kopieren Sie diesen in die Zwischenablage. Selektieren Sie den Zielzweig oder das Thema und importieren Sie den Text mit dem Kommando **Einfügen**. Sie können diese Einfügeoperation sofort danach mit dem Kommando **Rückgängig** widerrufen.
- ◆ Liegt der eingefügte Text in einem Gliederungsformat vor, werden die Zweige entsprechend geschachtelt eingefügt. Dabei müssen die einzelnen Zeilen am Zeilenanfang mit Leerzeichen oder Tabulatoren eingerückt werden. Die Anzahl dieser Zeichen bestimmt dann die Gliederungsebene, bei der Sie eingefügt werden. Dabei ist vor allem wichtig, daß Zeilen der **gleichen Gliederungsebene** mit der **gleichen Anzahl von Leerzeichen** bzw. Tabulatoren eingerückt werden. Beispiel:

Zeile auf erster Ebene	(mit 2 Leerzeichen eingerückt)
Zeile auf zweiter Ebene	(mit 4 Leerzeichen eingerückt)
Zeile auf dritter Ebene	(mit 7 Leerzeichen eingerückt)
Zeile auf zweiter Ebene	(mit 4 Leerzeichen eingerückt)

- ◆ Der Text kann auch aus dem **MindMan**-Textnotizenfenster geholt werden z.B. können die Textnotizen zum Mind-MapThema sehr gut für ein anfängliches Brainstorming benutzt werden.

## **Funktion Rückgängig machen (Undo/Redo)**

Mit dem Kommando **Rückgängig** aus dem Menü Bearbeiten können die meisten Eingabeoperationen zurückgesetzt werden. Die Mind-Map wird dann wieder so angezeigt, wie vor der letzten Eingabeoperation.

Es können nicht alle Änderungen wieder rückgängig gemacht werden, z.B. Änderungen an den Formaten (Druckformat, Exportformat, Graphische Darstellung, Prioritäten, Namen und Farben) oder Verschieben eines Hauptastes. Sie erkennen dies daran, daß das Kommando im Menü grau dargestellt wird, also gesperrt ist. Rückgängig machen können Sie jedoch alle direkten Eingabeoperationen aus dem Dialogfeld **Zweig bearbeiten**, die Längenbegrenzung der Zweige, sowie alle Funktionen der Zwischenablage (Kopieren, Ausschneiden, Einfügen) und alle Drag&Drop Aktionen.

Wollen Sie den gerade rückgängig gemachten Befehl widerrufen, so rufen Sie nochmal das Kommando **Rückgängig** auf.

## Zoomen am Bildschirm

Sie können die Mind-Map am Bildschirm durch Zoomen vergrößern und verkleinern. Das Verkleinern ist besonders bei 14 Zoll Monitoren wichtig, um einen größeren Bereich der Mind-Map sichtbar zu machen. Auch zum Ausrichten der Hauptäste ist es sehr praktisch, die Mind-Map kleiner darzustellen.

Der eingestellte Zoomfaktor hat keinen Einfluß auf die Mind-Map beim Drucken. Der Skalierungsfaktor dafür kann extra mit dem Kommando **Mind-Map Druckformat** im Menü Format eingestellt werden.

Sie können den Zoomfaktor auf folgende Arten verändern (der aktuelle Wert wird in der Statuszeile rechts angezeigt):

- ◆ Mit dem Kommando **Zoom** und **Originalgröße 100%** aus dem Menü Ansicht
- ◆ Über die **Symbolleiste**
- ◆ Über die Tastatur mit den **Abkürzungstasten**

Der aktuell eingestellte Zoomfaktor wird auch in der Mind-Map Datei gespeichert. Wenn Sie die Mind-Map das nächste Mal öffnen, wird Sie sofort mit dem zuletzt verwendeten Zoomfaktor angezeigt.

Bevor eine Mind-Map in die Zwischenablage exportiert wird, findet automatisch eine Skalierung auf 100% statt. Dies ist für den Anwender nicht direkt sichtbar, führt aber zu besseren Ergebnissen beim Importieren der Mind-Map in andere Programme. Die Mind-Map kann in dem Zielprogramm wieder kleiner skaliert werden.

## **Globale MindMan Einstellungen**

Fast alle Einstellungen, die Sie in den verschiedenen Dialogfeldern vornehmen können, sind spezifisch für eine Mind-Map und werden direkt in der Mind-Map Datei gespeichert. Diese Möglichkeit kann für die Mind-Map Vorlagen sehr gut genutzt werden, um unterschiedliche Konfigurationen speichern zu können. Mehr dazu erfahren Sie unter [Vorlagen und Standardeinstellungen](#).

Zusätzlich gibt es einige globale Einstellungen, die für alle Mind-Maps gleichzeitig gelten. Diese Einstellungen können über das Kommando **Einstellungen** aus dem Menü [Extras](#) geändert werden. Sie werden in der Datei MINDMAN.INI in Ihrem WINDOW Verzeichnis (meistens C:\WINDOWS) gespeichert. Bitte ändern Sie diese Datei nie von Hand, sondern benutzen Sie das Dialogfeld für Ihre Änderungen.

Auch die Einstellung, farbige Mind-Maps in schwarz-weiß zu drucken, werden in der Datei MINDMAN.INI gespeichert, da sie nicht spezifisch für **eine** Mind-Map ist.

## **Kontextmenüs und Abkürzungstasten**

Alle Kommandos von **MindMan** können aus den Menüs aufgerufen werden. In vielen Fällen geht es jedoch schneller mit den Kontextmenüs und den Abkürzungstasten.

### **Kontextmenüs**

- ◆ Mit der rechten Maustaste können Sie für einige Objekte am Bildschirm ein kleines Menü öffnen. Hier können Sie sehr schnell ein Kommando auf dieses Objekt ausführen.
- ◆ Es gibt drei verschiedene Kontextmenüs. Bei allen Zweigen und Hauptästen, beim Mind-Map Thema und im Fenster für Textnotizen.
- ◆ Weitere Informationen lesen Sie in den Kontextmenüs.

### **Abkürzungstasten**

- ◆ Viele Kommandos können Sie über eine feste Tastenkombination aufrufen. Dies geht oft schneller, als mühsam mit der Maus ein Menükommando aufzurufen. Für die Menükommandos stehen diese Tastenkombinationen direkt hinter den Menüeinträgen.
- ◆ Alle Abkürzungstasten für Kommandos sind hier aufgeführt: Abkürzungstasten.

## **Zweigeigenschaften und Planungssymbole**

Jedem Zweig können bestimmte Eigenschaften zugeordnet werden. Zur Verfügung stehen Schriftattribute, Farben, Planungssymbole, ODER-Zweige.

Hier erfahren Sie mehr zu [Zweigeigenschaften vergeben](#).

Hier erfahren Sie mehr zum [Einsatz von Planungssymbolen](#).

## Kontextmenüs

Einige der graphischen Objekte am Bildschirm besitzen ein eigenes (kontextabhängiges) Menü. Dieses wird aktiviert, indem das Objekt mit der rechten Maustaste selektiert wird. Die Kommandos in diesem Menü entsprechen dabei exakt denen, die über das Applikationsmenü aufgerufen werden können. Der Vorteil der Kontextmenüs liegt jedoch in der einfacheren und schnelleren Bedienung.

**MindMan** stellt für folgende graphischen Objekte Menüs zur Verfügung:

**Äste und Zweige** Über das Kontextmenü können die Kommandos Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Bearbeiten, Reihenfolge, Datei bearbeiten und Zuklappen aufgerufen werden.

**Mind-Map Thema** Über das Kontextmenü können die Kommandos Einfügen, Neuer Hauptast, Reihenfolge Hauptäste und Alles Aufklappen aufgerufen werden.


**Textnotizen** Über das Kontextmenü können die Kommandos Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Suchen und Ersetzen aufgerufen werden.

## **Beschreibung der Menüs**

- ◆     Datei Menü
- ◆     Bearbeiten Menü
- ◆     Ansicht Menü
- ◆     Format Menü
- ◆     Extras Menü
- ◆     Fenster Menü
- ◆     Hilfe Menü
- ◆     Kontextmenüs



## Datei Menü


Kommando	Beschreibung
<b>Neu</b>	Legt eine neues <b>MindMan</b> -Dokument an. Dazu wird das Dialogfeld <u>Vorlage auswählen</u> angezeigt. Hier können Sie die Mind-Map-Vorlage auswählen, die als Ausgangsbasis für Ihre neue Mind-Map dienen soll. Das neue Dokument bekommt zunächst einen temporären Namen. Beim Schließen des Dokuments werden Sie aufgefordert den richtigen Dateinamen einzugeben. Zum schnellen Anlegen einer neuen Mind-Map ohne Anzeige des Vorlagen-Dialogfeldes können Sie das Symbol  aus der Symbolleiste verwenden.
<b>Öffnen</b>	Öffnet eine bereits vorhandene Mind-Map und zeigt diese in einem neuen Fenster an. Dazu wird das Dialogfeld <u>Datei öffnen</u> angezeigt. Sie können gleichzeitig mehrere Dokumente geöffnet haben.
<b>Schließen</b>	Dieses Kommando schließt das Fenster mit dem aktuellen <b>MindMan</b> Dokument. Sie können dies auch durch einen Doppelklick auf das Systemmenüfeld des Dokumentenfensters erreichen.



Wenn Sie die Mind-Map seit dem Öffnen geändert haben, werden Sie gefragt, ob Sie diese Änderungen abspeichern wollen. Falls Sie das Fenster schließen ohne es abzuspeichern, verlieren Sie alle Änderungen. Schließen Sie ein Fenster, dessen Dokument einen temporären Dateinamen hat (bei neu angelegten Dokumenten), zeigt **MindMan** das Dialogfeld Datei speichern unter an und fordert Sie auf, einen Namen für dieses Dokument einzugeben.

<b>Speichern</b>	Speichern Sie das Dokument im aktuellen Fenster unter seinem Dateinamen. Wenn Sie das Dokument zum ersten Mal speichern, zeigt <b>MindMan</b> das Dialogfeld <u>Datei speichern unter</u> an und fordert Sie auf, einen Namen für dieses Dokument einzugeben. Wenn Sie den Namen und das Verzeichnis des Dokuments ändern wollen, bevor Sie es abspeichern, rufen Sie das Kommando <b>Speichern unter</b> auf.
<b>Speichern unter</b>	Mit diesem Kommando können Sie ein Dokument abspeichern und ihm gleichzeitig einen neuen Namen geben. <b>MindMan</b> ruft dazu das Dialogfeld <u>Datei speichern unter</u> auf.
<b>Exportieren</b>	Kopiert die gesamte Mind-Map als Text (Gliederungsformat) und Grafik (Metafile) in die Zwischenablage. Die Grafik kann nach dem Einfügen in eine andere <b>WINDOWS</b> Applikation beliebig skaliert werden. Die Mind-Map wird im OLE1 Format in die Zwischenablage kopiert. Das Textformat beim Exportieren kann über das Kommando <b>Text-Exportformat</b> im Menü <u>Format</u> eingestellt werden.
<b>Drucken</b>	Die aktuelle Mind-Map wird ausgedruckt. Dazu wird zuerst das Dialogfeld <u>Druckauswahl</u> angezeigt. Dort können Sie auswählen, ob

Sie die Mind-Map als Grafik oder in einem Textformat drucken wollen. Hier können Sie auch den Farbdruk ein- und ausschalten. In einem zweiten Dialogfeld können Sie dann die Anzahl der Kopien, den gewünschten Drucker und weitere Druckoptionen auswählen. Zum schnellen Drucken der Mind-Map Grafik ohne Anzeige des

Druckauswahl Dialogfeldes können Sie das Drucksymbol  aus der Symbolleiste verwenden.

Die Mind-Map wird immer zentriert ausgedruckt. Ist die Mind-Map größer als eine Seite des Druckers, wird die Mind-Map auf mehreren Seiten verteilt und zentriert ausgedruckt.

**Seitenansicht** Es wird auf ein neues Fenster mit einer Ganzseitenansicht umgeschaltet, in der Sie das Dokument so sehen, wie es ausgedruckt wird. Als Drucker wird dabei der eingestellte Standarddrucker verwendet. Über die Symbolleiste am oberen Fensterrand können Sie einstellen, ob Sie gleichzeitig eine oder zwei Seiten sehen wollen, sich im Dokument vorwärts und rückwärts bewegen, die Ansicht in drei verschiedene Stufen vergrößern und den Druckvorgang starten. Um in das Applikationsfenster zurückzukehren, müssen Sie auf die Schaltfläche **Schließen** klicken. **Bitte beachten Sie**, daß die Seitendarstellung dem Druckbild zwar sehr nahe kommt, jedoch kleinere Abweichungen möglich sind. Von den drei Zoomstufen ist die maximale Ansicht immer die mit der besten Skalierung.

**Druckereinrichtung** Zeigt das Dialogfeld Druckereinrichtung an. Hier können Sie den gewünschten Drucker und die Druckerschnittstelle einstellen sowie weitere Druckparameter setzen.

**1, 2, 3, 4 Datei** An dieser Stelle im Menü werden immer die vier zuletzt geöffneten Dateien angezeigt. Wenn Sie eines dieser vier Kommandos auswählen, wird die entsprechende Datei in einem neuen Fenster geöffnet.

**Beenden** Die **MindMan** Applikation wird beendet. Sie können dies auch durch einen Doppelklick auf das Systemmenüfeld des Applikationsfenster erreichen.



Zu jedem geänderten Dokument werden Sie gefragt, ob dieses gespeichert werden sollen. Geänderte Dokumente sind mit einem \* in der Titelseite des Dokumentenfensters markiert.

## Bearbeiten Menü

Kommando	Beschreibung
<b>Rückgängig</b>	Macht die letzte Änderung an der Mind-Map wieder rückgängig. Lesen Sie über diese Funktion in <u>Funktion Rückgängig machen</u> .
<b>Ausschneiden</b>	Löscht den selektierten Ast und alle Zweige unter diesem Ast und überträgt die Daten in die Zwischenablage. Andere <b>WINDOWS</b> Applikationen können diese Daten als Text aus der Zwischenablage einfügen.
<b>Kopieren</b>	Kopiert den selektierten Ast und alle Zweige unter diesem Ast und überträgt die Daten in die Zwischenablage. Andere <b>WINDOWS</b> Applikationen können diese Daten als Text aus der Zwischenablage einfügen.
<b>Einfügen</b>	Fügt den Inhalt der Zwischenablage als neuen Zweig am selektierten Ast ein oder als neuen Hauptast ein, wenn Sie vorher den Mind-Map Titel selektiert hatten. Dabei werden Daten eingefügt, die vorher über die <b>MindMan</b> Kommandos <b>Ausschneiden</b> und <b>Kopieren</b> in die Zwischenablage eingefügt wurden. Außerdem können Sie Texte aus anderen <b>WINDOWS</b> in eine Mind-Map einfügen. Diese Text müssen dazu in einem Gliederungsformat vorliegen, wobei jede Gliederungsebene mit einer einheitlichen Anzahl von Leerzeichen oder Tabulatoren eingerückt sein muß. Für jede Textzeile wird ein eigener Zweig angelegt. Mit dem Kommando <b>Rückgängig</b> können Sie eine Einfüge-Operation komplett zurücknehmen.
<b>Neuer Hauptast</b>	Der Mauszeiger verändert zunächst sein Aussehen. Klicken Sie einmal an die neue Position für den Hauptast. Es erscheint das Dialogfeld <u>Neuen Hauptast erzeugen</u> . Mit diesem Menükommando können Sie statt einem Doppelklick neue Hauptäste anlegen.
<b>Reihenfolge Hauptäste</b>	Es erscheint das Dialogfeld <u>Reihenfolge der Hauptäste</u> . Diese Reihenfolge spielt nur beim Ausdruck und Exportieren von Texten eine Rolle (z.B. die Reihenfolge bei der Textgliederung). <b>Für die eigentliche Mind-Map ist sie nicht wichtig!</b>
<b>Thema ändern</b>	Es erscheint das Dialogfeld <u>Mind-Map Thema</u> . Sie können ein neues Thema für Ihre Mind-Map eingeben, sowie das Datum und die Versionsnummer der Mind-Map setzen.
<b>Zweig bearbeiten</b>	Es erscheint das Dialogfeld <u>Neue Zweige eingeben</u> . Bevor Sie dieses Kommando aufrufen können, müssen Sie den Zweig, den Sie bearbeiten wollen, mit der Maus selektieren.
<b>Zweigreihenfolge</b>	Es erscheint das Dialogfeld <u>Reihenfolge der Zweige</u> . Sie können damit festlegen, welche Zweige eines Astes oben und welche darunter stehen.

### **Zweiglänge begrenzen**


Es erscheint das Dialogfeld Längenbegrenzung der Zweige. Nachdem Sie eine Zweiglänge eingegeben haben, werden alle Zweigtexte so umgebrochen (auf mehrere Zeilen), daß kein Zweig die eingegebene Länge überschreitet. Bei Ihren weiteren Zweigeingaben findet jedoch **keine** automatische Begrenzung auf diese Länge statt. Das Kommando **Zweiglänge begrenzen** ist also eine Einmal-Aktion.

**Datei bearbeiten** Startet die Windows Applikation, mit der der selektierte Zweig bzw. die mit ihm verknüpfte Datei bearbeitet werden kann.

### **Hinweise:**

1. Über die Zwischenablage können Sie Mind-Map Daten auch zwischen verschiedenen Mind-Map Dokumenten austauschen.
2. Die Kommandos **Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, (Zweig)Reihenfolge, Neuer Hauptast, Zweig bearbeiten** und **Datei bearbeiten** können auch über das Kontextmenü oder die Symbolleiste aufgerufen werden.

## Ansicht Menü

Kommando	Beschreibung
<b>Symbolleiste anzeigen</b>	Stellen Sie ein, ob die Symbolleiste am oberen Fensterrand angezeigt werden soll oder nicht.
<b>Statuszeile anzeigen</b>	Stellen Sie ein, ob die Statuszeile am unteren Fensterrand angezeigt werden soll oder nicht.
<b>Textnotizen anzeigen</b>	Stellen Sie ein, ob das Fenster für die <u>Textnotizen</u> sichtbar sein soll. Mit dem Symbol  aus der Symbolleiste können Sie ebenfalls das Fenster für die Textnotizen öffnen und schließen.
<b>Ast zuklappen</b> <b>Ast aufklappen</b>	Die Zweige des selektierten Astes werden auf- bzw. zugeklappt, je nachdem wie ihr Zustand vorher war. Der Text im Menü wird dafür entsprechend geändert. Ein zugeklappter Ast wird durch eine kleine rechteckige Marke am Ende des Astes gekennzeichnet. Dadurch sehen Sie, daß sich an dem Ast noch weitere Zweige befinden, die im Moment nur nicht sichtbar sind.
<b>Alles Aufklappen</b>	Klappt alle zugeklappten Äste der Mind-Map komplett auf, um die gesamte Mind-Map zu zeigen. Sie bleiben in diesem Modus, bis Sie dieses Kommando wieder anwählen. Dieser Zustand wird durch eine Checkmarke vor dem Menüpunkt rechts unten in der Statuszeile durch das Wort <b>AUFGEKLAPPT</b> gekennzeichnet. Sie können auch in diesem Modus einzelne Äste auf- oder zuklappen. Dabei verändert sich jedoch nicht das Aussehen der Mind-Map, bis auf die kleine Marke am Astende. Erst wenn Sie den <b>AUGEKLAPPT</b> -Modus wieder zurücksetzen, wird die Mind-Map wie gewünscht verändert.
<b>Zoom</b>	Im Dialogfeld <u>Zoom</u> können Sie stufenlos den Zoomfaktor Ihrer Mind-Map auf dem Bildschirm einstellen. Der maximale Wert ist 400% der kleinste 50%. <b>Tip:</b> Wollen Sie die Skalierung Ihrer Mind-Map beim Drucken ändern, benutzen Sie das Kommando <b>Mind-Map Druckformat</b> im Menü <u>Format</u> .
<b>Originalgröße 100%</b>	Hier stellen Sie die gezoomte Mind-Map wieder auf 100% Originalgröße ein.

Die Kommandos **Textnotizen anzeigen**, **Ast aufklappen**, **Ast zuklappen**, **Alles Aufklappen** und **Zoom** können Sie auch über die Symbolleiste aufgerufen werden.

## Format Menü

Kommando	Beschreibung
----------	--------------

<b>Grafische Darstellung</b>	Über das Dialogfeld <u>Grafische Darstellung</u> können Sie im Registerblatt <b>Layout Äste und Zweige</b> das graphische Layout der Mind-Map einstellen. Dabei können Sie die Schriftarten für das Thema, die Hauptäste und die Zweige verändern und zusätzlich mit drei Skalierungsfaktoren die automatische Anordnung der Zweige Ihren Wünschen anpassen. Im Registerblatt <b>Weitere Optionen</b> haben Sie die Möglichkeit, die Farbgebung und die Groß- und Kleinschreibung einzustellen.
------------------------------	---

<b>Mind-Map Druckformat</b>	Es wird das Dialogfeld <u>Seitenlayout beim Drucken</u> angezeigt. Hier können Sie über verschiedene Optionen das gewünschte Druckformat (für die Grafik) einstellen, wie z.B. Rahmen, Skalierung und Seitenformat.
-----------------------------	---

<b>Text Druckformate</b>	Nachdem sich das Dialogfeld <u>Druckformat Textausgaben</u> geöffnet hat, haben Sie in vier Registerblättern die Möglichkeit, die Formate für <b>Textnotizen</b> , <b>Aufgabenlisten</b> , <b>Gliederung</b> und <b>Seitenränder</b> individuell einzustellen.
--------------------------	--

<b>Text Exportformate</b>	Es wird das Dialogfeld <u>ASCII-Textexport</u> geöffnet. Hier können Sie das Textformat einstellen, mit dem eine Mind-Map beim Kommando <b>Exportieren</b> aus dem Menü <u>Datei</u> in die Zwischenablage kopiert wird.
---------------------------	--

<b>Fußnote</b>	Über das Dialogfeld <u>Druckformat Fußnote</u> können Sie das Druckformat der Fußnote festlegen. Diese Fußnote wird beim Grafikdruck der Mind-Map und beim Textdruck verwendet.
----------------	---

## Extras Menü

Kommando	Beschreibung
<b>Einstellungen</b>	Es wird das Dialogfeld <u>Globale Einstellungen</u> angezeigt. Hier können Sie verschiedene Optionen einstellen, die für alle <b>MindMan</b> Dokumente gemeinsam gelten z.B. Anlegen von Backupdateien, das Vorlagen-Verzeichnis oder der Benutzername (wird in der Fußnote verwendet).
<b>Prioritäten</b>	Es wird das Dialogfeld <u>Prioritäten</u> angezeigt. Hier können Sie die Namen der einzelnen Prioritäten (z.B. Mitarbeiternamen, Aktionen, etc.) eingeben. Diese Prioritätenbezeichnungen können als Fußnote ausgedruckt werden. Jeder einzelnen Priorität ist auch eine Farbe zugeordnet, die hier geändert werden kann.

## Fenster Menü

<b>Kommando</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>Überlappend</b>	Ordnet alle Dokumentenfenster überlappend an.
<b>Übereinander</b>	Ordnet alle Dokumentenfenster übereinander an, so daß sie sich nicht überlappen.
<b>Nebeneinander</b>	Ordnet alle Dokumentenfenster nebeneinander an, so daß sie sich nicht überlappen.
<b>Symbole anordnen</b>	Alle Dokumentensymbole (Icons) werden am unteren Rand des Applikationsfensters in einer Reihe angeordnet.



## Hilfe Menü

<b>Kommando</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>Index</b>	Zeigt das Inhaltsverzeichnis der verfügbaren Hilfe-Themen an.
<b>Hilfe benutzen</b>	Hier werden die verschiedenen Möglichkeiten beschrieben, mit denen man in der <b>MindMan</b> Applikation an Hilfeinformationen gelangen kann. <a href="#"><u>Hier gehts weiter.</u></a>
<b>QuickStart</b>	QuickStart hilft Ihnen Schritt für Schritt beim ersten Erstellen Ihrer Mind-Maps. Mit diesem Kommando können Sie das Fenster öffnen und schließen.
<b>QuickTip</b>	Hier erhalten Sie Tips für spezielle Anwendungsbereiche von <b>MindMan</b> z.B. Importieren von Gliederungstexten, dem Einsatz von Vorlagen und Farben etc.
<b>Info</b>	Zeigt allgemeine Programminformationen sowie Hinweise zum <b>MindMan</b> Vertrieb und Support an.

## Beschreibung der Dialogfelder

- ◆ ASCII-Textexport
- ◆ Datei öffnen
- ◆ Datei speichern unter
- ◆ Druckauswahl
- ◆ Drucken
- ◆ Druckereinrichtung
- ◆ Druckformat Fußnote
- ◆ Druckformat Textausgaben
- ◆ Ersetzen
- ◆ Globale Einstellungen
- ◆ Grafische Darstellung
- ◆ Längenbegrenzung der Zweige
- ◆ Mind-Map Thema
- ◆ Neuen Hauptast erzeugen
- ◆ Neuen Zweig eingeben
- ◆ Prioritäten
- ◆ QuickStart
- ◆ QuickTip
- ◆ Reihenfolge der Hauptäste
- ◆ Reihenfolge der Zweige
- ◆ Schriftart
- ◆ Seitenlayout beim Drucken
- ◆ Suchen
- ◆ Textnotizen
- ◆ Vorlage auswählen
- ◆ Zoom
- ◆ Zweige bearbeiten

## Globale Einstellungen

Mit den folgenden Optionen bestimmen Sie das globale Verhalten der **MindMan**-Applikation, d.h. diese Einstellungen gelten für alle Dokumente gemeinsam.

### **Sicherheitskopie erstellen**

Hier können Sie einstellen, ob vor jedem Speichern einer Mind-Map zuerst eine Backupdatei der bisherigen Mind-Map angelegt wird. Diese Datei hat denselben Dateinamen wie die Originaldatei, als Dateierweiterung aber das Kürzel **\*.BAK**. Wenn Sie diese Backupdatei benützen, haben Sie die Möglichkeit, nach dem Speichern einer geänderten Mind-Map auf Ihre letzte Version zurückzukehren. Dazu müssen Sie mit dem Dateimanager die Datei mit dem Namen **<dateiname>.BAK** umbenennen in **<dateiname>\*.MMP**. Der eigentliche Dateiname sollte hierbei gleich bleiben.

### **Automatisch Speichern**

Leider ist das **WINDOWS** Betriebssystem Ihres PC's nicht immer ganz stabil und es kommt manchmal zu Abstürzen Ihres Rechners. Alle Änderungen an Ihren Mind-Map Dokumenten, die Sie seit dem letzten Abspeichern gemacht haben, würden dann verloren gehen. Damit der Schaden möglichst gering bleibt, bietet **MindMan** Ihnen die Möglichkeit, Ihre Arbeit automatisch im Hintergrund in bestimmten einstellbaren Intervallen zu sichern. Dabei wird Ihre Originaldatei nicht verändert, sondern es wird eine temporäre Zwischendatei mit dem Namen **<dateiname>.SAV** benützt. Sollte Ihr Rechner tatsächlich abstürzen, werden Sie beim nächsten Start der **MindMan**-Applikation gefragt, ob Sie den letzten Stand dieser automatischen Zwischenspeicherung verwenden wollen. Sie verlieren damit nur die Arbeit der letzten Minuten. Es wird empfohlen, mit einer Einstellung von ca. 5 Minuten zu arbeiten.

### **Auto Scroll**

Stellen Sie hier die Geschwindigkeit ein, mit der das Autoscrolling den Bildausschnitt verschiebt. Hohe Zahlen entsprechen einer höheren Geschwindigkeit.

### **Schriftarten**

Wenn Sie ausschließlich True Type Schriften verwenden, erhalten Sie die beste WYSIWYG Darstellung, d. h. die Darstellung auf dem Bildschirm entspricht sehr genau dem Bild Ihrer Mind-Map beim Ausdrucken. Wollen Sie auch andere Schriften verwenden, so können Sie dies mit dieser Option einstellen. Die Darstellung auf dem Bildschirm wird dann jedoch nicht immer exakt dem Druckbild entsprechen.

### **QuickInfo**

Stellen Sie hier ein, ob Sie die gelben Hilfefenster in der Symbolleiste anzeigen möchten. Sie erklären in Stichworten das Kommando der einzelnen Symbole der Symbolleiste.

### **Bearbeitername**

Geben Sie hier Ihren Namen ein. Er kann dann beim Drucken der Fußnote mit ausgegeben werden. Der Bearbeitername wird **nur** in der Fußnote verwendet.

**Arbeitsumgebung** Wenn Sie **MindMan** beenden und noch andere Mind-Map Dokumente geöffnet haben, wird diese gesamte Arbeitsumgebung automatisch gespeichert. Wenn Sie **MindMan** dann das nächste Mal starten, wird diese (letzte) Arbeitsumgebung wieder hergestellt. Mit dieser Option können Sie diese Automatik ausschalten. Beim Start von **MindMan** werden dann keine Mind-Maps automatisch geöffnet.

### **Funktion Rückgängig**

Mit dieser Option können Sie die Funktion **Rückgängig** (Undo) deaktivieren. Dies kann in sehr großen Mind-Maps sinnvoll sein, da die benötigte Zeit für die interne Zwischenspeicherung der Mind-Map zu Verzögerungen bei der Mind-Map Eingabe führen kann. Im Normalfall sollte dies jedoch nicht notwendig sein.

### **Vorlagenverzeichnis**

Geben Sie hier das Verzeichnis ein, in dem Ihre Mind-Map Vorlagedateien liegen. Nach dem Installieren von **MindMan** hat dieses Verzeichnis den Namen **VORLAGEN** und liegt direkt unter dem Installationsverzeichnis von **MindMan** (also z.B. **C:\MINDMAN\VORLAGEN**). Arbeiten Sie in einem Team auf einem PC-Netzwerk, ist es sinnvoll, dieses Vorlagenverzeichnis auf ein Netzwerklaufwerk zu legen und dort gemeinsame Mind-Map-Vorlagen zu halten.

## Datei öffnen

Mit den folgenden Optionen können Sie den Namen und den Ort der Datei angeben, die Sie öffnen wollen.

- |                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Dateiname</b>     | Geben Sie den Namen der Datei, die Sie öffnen wollen, direkt ein oder wählen Sie eine Datei in dem Datei-Listefeld aus. Dieses Listefeld zeigt Ihnen alle Dateien an, deren Dateierweiterung im Dateiformat-Feld selektiert wurde. |
| <b>Dateiformat</b>   | Die Standard Dateierweiterung der <b>MindMan</b> Dokumente ist <b>.MMP</b>   |
| <b>Laufwerke</b>     | Wählen Sie das Laufwerk, auf dem sich die von Ihnen gewünschten <b>MindMan</b> Dateien befinden.   |
| <b>Verzeichnisse</b> | Wählen Sie das Verzeichnis, in dem sich die von Ihnen gewünschten <b>MindMan</b> Dateien befinden.   |
| <b>Netzwerk...</b>   | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Netzwerk-Laufwerk zu definieren (optionales Feld).  |

## Datei speichern unter

Mit den folgenden Optionen können Sie den Namen und den Ort eingeben, unter dem Sie das Dokument abspeichern wollen.

- |                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Dateiname</b>     | Geben Sie einen Namen für die Datei ein, wenn Sie das Dokument unter einem anderem Namen abspeichern wollen. Ein Dateiname besteht aus höchstens 8 Zeichen mit einer Dateierweiterung, die aus drei Buchstaben besteht. Als Standard Dateierweiterung ergänzt <b>MindMan</b> automatisch <b>.MMP</b> . |
| <b>Dateiformat</b>   | Die Standard Dateierweiterung der <b>MindMan</b> Dokumente ist <b>.MMP</b>   |
| <b>Laufwerke</b>     | Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Sie das Dokument abspeichern wollen.  |
| <b>Verzeichnisse</b> | Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Dokument abspeichern wollen.  |
| <b>Netzwerk...</b>   | Klicken Sie auf diese Schaltfläche um ein Netzwerk-Laufwerk zu definieren (optionales Feld).   |

## Drucken

Mit den folgenden Optionen können Sie einstellen, wie Sie das Dokument ausdrucken wollen.

- Drucker** Der Name des aktuellen Druckers und die verwendete Schnittstelle werden angezeigt. Um einen anderen Drucker oder eine andere Schnittstelle auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Einrichten**.
- Einrichten** Zeigt das Dialogfeld Druckereinrichtung an. Hier können Sie weitere Druckparameter einstellen.
- Kopien** Anzahl der Kopien, die beim Ausdruck erzeugt werden. Diese Einstellung ist nur dann gültig (und wird an den Drucker gesendet), wenn der benutzte Drucker selbst Kopien erzeugen kann. Andernfalls kann immer nur **ein** Ausdruck mit **einem** Druckbefehl erstellt werden.
- Kopien sortieren** Druckt die Seiten eines Dokuments direkt hintereinander, anstatt mehrfache Kopien einer Seite zusammenzufassen.
- Druckqualität** Hier kann bei manchen Druckern die Qualität des Ausdrucks eingestellt werden. Im allgemeinen dauert der Ausdruck um so länger, je höher die Qualität eingestellt ist.
- Ausdruck in Datei** Soll nicht direkt auf dem Drucker, sondern in eine Datei gedruckt werden, kann man dies hier einstellen. Direkt vor dem Drucken wird dann nach dem Dateinamen gefragt, in der das Druckbild gespeichert wird. Diese Datei kann später evtl. auf einem anderen Rechner an den Drucker gesendet werden. Lesen Sie hierzu bitte die **WINDOWS** Benutzeranleitung.

## Druckereinrichtung

Mit den folgenden Optionen können Sie einstellen, wie Sie das Dokument ausdrucken wollen. Diese Optionen sind unabhängig vom verwendeten Drucker.

- |                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Drucker</b>     | Selektieren Sie den Drucker, den Sie verwenden wollen. Sie können den Standarddrucker oder einen anderen installierten Drucker auswählen. Drucker werden mit der <b>WINDOWS</b> Systemsteuerung installiert.  |
| <b>Format</b>      | Setzen Sie die Papierausrichtung auf Hoch- oder Querformat. Für jedes <b>MindMan</b> Dokument kann über das Kommando eine feste Voreinstellung getroffen werden. Wird diese Einstellung hier geändert, wirkt sie nur temporär für den aktuellen Druckvorgang. <b>Diese Option hat keine Wirkung, wenn das Dialogfeld über das Menü Kommando <u>Druckereinrichtung</u> aufgerufen wurde!</b> |
| <b>Papier</b>      | Stellen Sie die Papiergröße ein, mit der Sie drucken wollen.  |
| <b>Optionen</b>    | Zeigt ein Dialogfeld an, in dem Sie weitere Druckparameter einstellen können, die spezifisch für den von Ihnen eingesetzten Drucker sind.   |
| <b>Netzwerk...</b> | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Netzwerk Drucker zu definieren (optionales Feld).  |

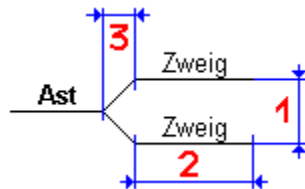


## Grafische Darstellung

- ◆ Layout Äste und Zweige
- ◆ Weitere Optionen

### Layout Äste und Zweige

In diesem Registerblatt bestimmen Sie das graphische Layout Ihrer Mind-Map. Beim automatischen Anordnen der Äste und Zweige werden dabei die eingestellten Skalierungsfaktoren benutzt. Das folgende Bild verdeutlicht die einzelnen Skalierungsmöglichkeiten.



- Höhe (1)** Einstellen des vertikalen Abstandes zwischen den Zweigen eines Astes.
- Breite (2)** Breite der Unterstriche eines Zweiges links und rechts neben dem Zweigtext.
- Breite diagonal (3)** Breite der Verbindungslinien zwischen einem Ast und seinen Zweigen.
- Schriftart** Die Schriftart für das Thema, die Hauptäste und alle Zweige können getrennt eingestellt werden. Um eine echte WYSIWYG Darstellung zu erreichen, sollten nur TrueType Schriften verwendet werden. Die Auswahl der Schriftarten erfolgt über das Dialogfeld Schriftart.

### Weitere Optionen

In diesem Registerblatt können Sie die Optionen zur Farbgebung und der Groß-/Kleinschreibung verändern.

- Farbgebung** Hier können Sie bestimmen, wie Sie die Farben vergeben wollen. Entweder sollen nur die Linien, nur der Text oder beides farbig dargestellt werden. Klicken Sie mit der Maus auf das gewünschte Feld.
- Groß-/Kleinschreibung** Hier haben Sie die Möglichkeit festzulegen, wie die Zweigtexte angezeigt werden sollen. Sie haben die Auswahl zwischen gemischter Groß-/Kleinschreibung, nur die Hauptäste in Großbuchstaben oder alles (Hauptäste und Zweige) in Großbuchstaben anzuzeigen. Diese Option hat auf die Zweigeingabe keine Wirkung. Sie wird nur direkt beim Anzeigen bzw. Drucken der

Mind-Map benutzt. Sie können diese Option jederzeit auch nachträglich ändern.

## Seitenlayout beim Drucken

Stellen Sie in diesem Dialogfeld die Optionen ein, die Sie für den normalen (graphischen) Ausdruck verwenden wollen. Diese Optionen sind dokumentspezifisch und werden zusammen mit dem Dokument gespeichert.

- Rahmen** Soll die Mind-Map einen Rahmen erhalten, so kann dieser hier gesetzt werden. Zur Verfügung stehen verschiedene Linienstärken sowie einfache und doppelte Randlinien.
- Randabstand** In diesem Textfeld geben Sie den Abstand zwischen den Randlinien und der Mind-Map Grafik ein. Auch wenn Sie keinen Rahmen einsetzen, ist dieser Abstand wichtig für die Zentrierung beim Drucken.
- Skalierung** Sie können die Mind-Map beim Drucken skalieren. Zwischen dem Verkleinern auf ein Viertel der ursprünglichen Größe und einer vierfachen Vergrößerung können Sie einen beliebigen Skalierungsfaktor einstellen. Es ist auch möglich, die Mind-Map so auszudrucken, daß sie immer auf genau eine Druckseite paßt. Wählen Sie dazu die Option **Eine Seite** an. Wollen Sie die Mind-Map auf ein halbe Seite drucken (z.B. DIN A5) wählen die Option **Halbe Seite** und stellen das Seitenformat auf **Hochformat**.
- Seitenformat** Falls Ihr Drucker im Hoch- und im Querformat drucken kann, können Sie hier eine Voreinstellung treffen. Beim Drucken über das Menükommando **Drucken** können Sie diese Einstellung temporär für den aktuellen Druckvorgang verändern.

## Schriftart

Mit den folgenden Optionen bestimmen Sie welche Schriftart Sie verwenden wollen. Dieses Dialogfeld wird für alle Einstellungen von Schriftarten benützt.

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Schriftart</b>   | Wählen Sie aus dem Listefeld eine Schriftart aus. Zur Auswahl stehen alle True Type Schriften oder alle skalierbare Schriften, abhängig von den <u>Globalen Einstellungen</u> .                           |
| <b>Schriftstil</b>  | Hier können Sie auf Wunsch Fettdruck oder kursive Schrift einstellen.   |
| <b>Schriftgröße</b> | Die Größe der Schrift wird in <i>Points</i> angegeben. Ein Point entspricht dabei 1/72 Inch bzw. 0,3 mm. Auf dem Bildschirm erscheint die Schrift aus Ergonomiegründen etwas größer als auf dem Ausdruck. |

## Vorlage auswählen

Beim Erstellen einer neuen Mind-Map können Sie Zeit sparen, wenn Sie von einer bereits vorhandenen Vorlage ausgehen. In einer Vorlage können Sie

- ◆ verschiedene Konfigurationen speichern z.B. für Schriftarten, Farben der Prioritäten oder Druckformate;
- ◆ Äste und Zweige einfügen, die als Ausgangspunkt einer neuen Mind-Map dienen.

Wenn Sie bestimmte, wiederkehrende Anforderungen an eine Mind-Map haben, so können Sie hierfür Ihre eigenen Vorlagen gestalten. **Eine Vorlage Mind-Map ist eine ganz normale Mind-Map, die nur für einen anderen Zweck benutzt wird!**

Alle Vorlagen Mind-Maps sind in **einem** Vorlagen Verzeichnis gespeichert. Dieses Verzeichnis kann mit dem Kommando **Einstellungen** aus dem Menü Extras verändert werden. Die Voreinstellung ist das Unterverzeichnis **VORLAGEN** direkt unter Ihrem Installationsverzeichnis (also z.B. **C:\MINDMAN\VORLAGEN**).

Um eine neue Vorlage anzulegen, öffnen Sie zuerst eine neue Mind-Map. Geben Sie jetzt ein paar Zweige (zur Kontrolle Ihrer Einstellungen) und die gewünschte Konfiguration ein (z.B. Schriftarten der Zweige, Druckformate oder Farbeinstellungen). Alle Einstellungen, die Sie in den verschiedenen Dialogfeldern machen können, werden direkt in der Vorlagen Mind-Map gespeichert. Ausnahme sind die Optionen in dem Dialogfeld **Globale Einstellungen**. Kontrollieren Sie am Bildschirm Ihr Ergebnis und drucken Sie die Mind-Map aus. Ist die Konfiguration zufriedenstellend, löschen Sie alle Zweige (außer Sie wollen bestimmte Zweige immer in der Vorlage stehen haben) und speichern Sie die Mind-Map direkt in Ihrem Vorlagen Verzeichnis. Wenn Sie ab jetzt eine neue Mind-Map erzeugen, können Sie diese neue Vorlage sofort mitbenutzen. Sie können eine Vorlagen Mind-Map auch später beliebig oft ändern.

Die Vorlagen Mind-Map mit dem Namen **STANDARD.MMP** hat eine besondere Funktion. Sie wird immer dann benutzt, wenn Sie eine neue Mind-Map über das Symbol ◆ aus der Symbolleiste neu erzeugen. Speichern Sie in dieser Standard-Mind-Map Ihre Lieblings-Konfiguration.

## Mind-Map Thema

Geben Sie hier Ihr Mind-Map-Thema ein. Das Thema wird in der Mitte der Mind-Map in einem Rechteck mit abgerundeten Ecken angezeigt. Die Größe des Rechtecks wird durch die Textlänge, durch die Anzahl der Zeilen des Themas und durch die verwendete Schriftart festgelegt. Ihr Thema kann mehrzeilig sein.

**Datum** Wollen Sie das Datum im Themenfeld anzeigen lassen, so schalten Sie die Option **Im Themenfeld anzeigen** ein. Soll das Datum bei jedem Speichern automatisch erhöht werden, schalten Sie die Option **Manuell setzen** aus. Wollen Sie hingegen das Datum individuell setzen, müssen Sie die Option **Manuell setzen** einschalten. Anschließend können Sie in dem Eingabefeld **Datum** das gewünschte Datum eingeben. Bei dieser Eingabe wird das Datumsformat nicht überprüft. Sie können einen beliebigen Text mit einer Länge von 10 Zeichen eingeben.

**Versionsnummer** Wollen Sie die Versionsnummer im Themenfeld anzeigen lassen, so schalten Sie die Option **Im Themenfeld anzeigen** ein. Soll die Versionsnummer bei jedem Speichern automatisch um 1 erhöht werden, schalten Sie die Option **Manuell setzen** aus. Wollen Sie hingegen die Versionsnummer individuell setzen, müssen Sie die Option **Manuell setzen** einschalten. Anschließend können Sie in dem Eingabefeld **Versions-Nr** die gewünschte Versionsnummer eingeben.

Das Datum und die Versionsnummer wird auch beim Drucken der Fußnoten verwendet.

## **Neuen Hauptast erzeugen**

Geben Sie den Text für einen neuen Hauptast ein. Wenn Sie das Dialogfeld mit **Abbrechen** beenden, wird kein neuer Hauptast erzeugt.

## **ASCII-Textexport**

Stellen Sie in diesem Dialogfeld das Format ein, mit dem die Mind-Map in die Zwischenablage exportiert wird. Beim Textexport werden die Zweige und die Textnotizen absichtlich nicht eingerückt. Dadurch wird es leichter, den Text mit einer Textverarbeitung weiter zu bearbeiten, da dort über Absatzformate z.B. der linke Rand leichter gesetzt werden kann.

### **Gliederungsnummerierung**

Ist diese Option eingeschaltet werden die Zweige mit einer Gliederungsnummerierung versehen (1., 1.1, 1.1.1, ...). Zwischen der Nummerierung und dem Zweigtext wird immer **ein** Tabulator eingefügt.

### **Leerzeile zwischen den Zweigen**

Soll zwischen den einzelnen Zweigen jeweils eine Leerzeile stehen, muß diese Option eingeschaltet sein. Ohne diese Leerzeile kann in der importierenden Textverarbeitung der Abstand jedoch einfacher über das Absatzformat eingestellt werden.

### **Textnotizen anzeigen**

Hier kann ausgewählt werden, ob die Textnotizen exportiert werden oder nur die Zweigtexte.

### **Leerzeile vor den Textnotizen**

Soll zwischen dem Zweigtext und der zugehörigen Textnotiz eine Leerzeile stehen, muß diese Option eingeschaltet sein.

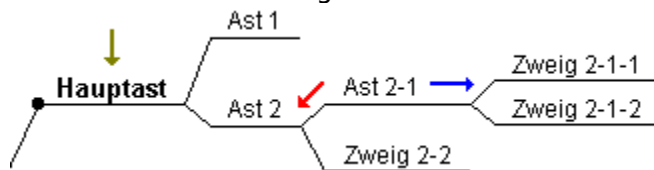


## Zweig bearbeiten

- ◆ Zweigeingabe
- ◆ Eigenschaften
- ◆ Datei verknüpfen
- ◆ Planen

## Zweigeingabe

In diesem Registerblatt können Sie neue Zweige eingeben und vorhandene Hauptast- oder Zweigtexte verändern. Dieses Registerblatt ist auf die Eingabe neuer Zweige optimiert, weil diese Art der Bearbeitung für den Benutzer möglichst einfach sein soll, um seinen Gedankenfluß nicht zu stören. Nach der Beschreibung der einzelnen Eingabefelder werden verschiedene Arten der Eingabe erläutert.



**Aktueller Ast** Ändern Sie den Text für den aktuellen Ast oder springen Sie mit **TAB** auf die Schaltfläche **Zweig einfügen** und bestätigen Sie mit **ENTER**. Es öffnet sich ein Dialogfenster Neuen Zweig eingeben%. Hier können Sie nun den Text für den neuen Zweig zu diesem Ast eingeben.

### Gesamter Hauptast

Zeigt Ihnen die Ast- und Zweigtexte eines Hauptastes. Der Hauptast steht an erster Stelle, die Äste und Zweige sind darunter eingerückt dargestellt.

Mit der Maustaste können Sie einen dieser Äste oder Zweige anklicken. Dieser selektierte Ast oder Zweig erscheint nun in dem Textfeld **Aktueller Ast**. Nun kann der Text des Astes geändert oder ein neuer Zweig angefügt werden.

**Zweig einfügen** Ruft ein Dialogfeld auf, in dem Sie den Text für den neuen Zweig eingeben können.

### Beenden

Alle Änderungen, die Sie in dem gesamten Dialogfeld an der Mind-Map vornehmen, sind sofort aktiv, d.h., es gibt keine **Abbrechen**-Schaltfläche wie in den meisten anderen Dialogfeldern, mit der Sie alle Änderungen zurücknehmen können. Alle gemachten Veränderung können Sie allerdings mit dem Kommando **Rückgängig** widerrufen.

Hier noch ein kleiner Tip: Wenn Sie gerade im Textfeld **Aktueller Ast** stehen, dort den Text geändert haben und als nächste Aktion die Escape Taste (**ESC**) drücken, wird diese letzte Änderung **nicht** übernommen.

## Eigenschaften

In diesem Registerblatt können Sie den Ästen und Zweigen verschiedene Eigenschaften

zuweisen.

**Aktueller Zweig** Zeigt Ihnen immer den gerade selektierten Zweig an.

**Farbe** Hier können Sie dem Zweig eine Farbe fest zuordnen. Wollen Sie die Farbe des vorherigen Astes (dem Vaterast) erben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Beerben**. In diesem Fall besitzt der Zweig keine eigene Farbinformation mehr. Er benutzt nur die gleiche Farbe wie der vorherige Ast. Zu Ihrer Information erscheint ein Hinweis Farbe vom vorherigen Ast geerbt. Die Hauptäste erben immer die Farbe Schwarz von Mind-Map Thema.

**ODER Merkmal** Sie können bei einem Zweig das ODER Merkmal setzen und damit anzeigen, daß dieser Zweig, im Gegensatz zu den normalen Zweigen, die immer verbindlich (UND Verknüpfung) sind, nur optional ist. Die Zweiglinie wird gestrichelt dargestellt. Das ODER-Merkmal kann auch an nachfolgende Zweige vererbt werden. Wenn Sie dies möchten, klicken Sie mit der Maustaste auf das Feld **Vererben**.

**Fett** Hier können Sie festlegen, ob der Schriftstil von Zweigen fett sein soll. Soll diese Option an alle folgenden Zweige vererbt werden, so klicken Sie das Feld **Vererben** an.

**Kursiv** Möchten Sie einen Ast durch den Schriftstil kursiv hervorheben, dann klicken Sie auf das Feld **Kursiv**. Auch hier können Sie den Schriftstil kursiv vererben. Schalten Sie dazu die Option **Vererben** ein.

## Hinweis

Vererbte Merkmale können nicht verändert werden. Sie können nur an dem Zweig, an dem sie gesetzt sind, wieder entfernt werden.

## Datei verknüpfen

Sie können einzelne Zweige mit Dateien verknüpfen und dann über das Kommando Zweig bearbeiten die zugehörige WINDOWS Applikation aktivieren, um diese Datei zu bearbeiten. Als Verknüpfung dienen die Einstellungen, die Sie mit dem WINDOWS Dateimanager bereits vorgenommen haben. Dort können Sie für jede unterschiedliche Dateierweiterung eine zugehörige WINDOWS Applikation definieren.

**Aktueller Zweig** In dem Feld wird Ihnen der selektierte Zweig angezeigt.

### Zweig mit Datei verknüpfen

Um einen Zweig mit einer Datei zu verknüpfen, schalten Sie die Option **Verknüpfung aktivieren** ein und klicken Sie auf das Schaltfeld **Durchsuchen**. Wählen Sie hier die Datei aus, die Sie verknüpfen möchten und bestätigen mit **OK**. In dem Eingabefeld **Vollständiger Dateiname** wird die ausgewählte Datei angezeigt. Sie können dort auch direkt einen vollständigen Dateinamen eingeben.

### **Anzeigen im Zweigtext**

Hier können Sie auswählen, ob nur der Dateiname allein oder das Verzeichnis und der Dateiname an den Zweigtext angehängt werden sollen. Diese Einstellung kann auch später wieder geändert werden.

### **Planen**

In diesem Registerblatt können Sie Aufgaben planen und Prioritäten vergeben. Ein Zweig wird dabei als geplante Aufgabe aufgefaßt.

**Aktueller Zweig** In diesem Feld wird Ihnen der/die selektierte/n Zweig/Aufgabe angezeigt.

**Priorität setzen** Hier geben Sie an, ob Sie Prioritäten vergeben wollen.

**Abhaken** Haben Sie Aufgaben erledigt, können Sie diese hier als erledigt kennzeichnen.

### **Priorität des Zweiges**

Wählen Sie die Priorität aus, die Sie dem Zweig/Aufgabe zuordnen wollen. Soll die Priorität mit einem Namen oder mit Farbe belegt werden, so rufen Sie das Kommando **Prioritäten** im Menü Extras auf.

## **Reihenfolge der Zweige**

Hier können Sie die vertikale Reihenfolge der Zweige, die an einem Ast hängen, verändern. Klicken Sie dazu einen Begriff mit der linken Maustaste an, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Begriff zu der neuen Position. Nachdem Sie die Maustaste wieder loslassen, ändert sich die Reihenfolge automatisch.

## Längenbegrenzung der Zweige

In diesem Dialogfeld können Sie die Länge von allen Zweigen **in einem Zug** verändern. Dabei wird ein Zweigtext auf eine oder mehrere Zeilen verteilt, so daß die Zweiglänge kürzer oder maximal gleich lang wie der eingestellte Wert wird.

Das obere Feld mit der Linie zeigt die maximale Länge der Zweige an. Im Feld **Länge** wird diese Länge in cm angezeigt, die mit dem Schieberegler auf die gewünschte Länge einstellen werden kann.

Beim Begrenzen der Zweiglänge wird der Text der einzelnen Zweige neu formatiert. Alle bisherigen Zeilenwechsel bei mehrzeiligen Zweigen gehen damit verloren! Sie können eine ausgeführte Längenänderung mit der Funktion **Rückgängig** auf den vorherigen Mind-Map Zustand zurücksetzen.

## **Zoom**

Im Eingabefeld **Zoomfaktor** können Sie Ihre Mind-Map stufenlos vergrößern oder verkleinern. Die Mind-Map wird nach Bestätigung durch die Taste **OK** mit der neuen Skalierung am Bildschirm angezeigt.

Es wird hier nur das Anzeigeformat am Bildschirm gesetzt. Möchten Sie die Mind-Map beim Drucken skalieren, rufen Sie das Kommando **Mind-Map Druckformat** aus dem Menü Format auf.

Möchten Sie die Mind-Map wieder auf die Originalgröße umstellen, so geht das mit dem Kommando **Originalgröße 100%** im Menü Ansicht. In der Statuszeile wird er aktuelle Zoomfaktor in Prozent angezeigt.

## Prioritäten

Die Namen der Prioritäten 1-9 können beim Drucken der Fußnote als Prioritäten-Legende ausgegeben werden. Die Farben werden beim Setzen der Prioritäten für die Zweige benutzt.

Wenn Sie das Dialogfeld mit der Schaltfläche **OK** beenden, werden allen Zweigen mit gesetzten Prioritäten die hier aktuell eingestellten Farben **neu zugeordnet**. Bestehende, direkt gesetzte Farben bleiben unverändert. Damit können Sie auch nachträglich die Farben der Prioritäten ändern.

**Prio1 - 9** Tragen Sie hier Ihre individuellen Bezeichnungen für Ihre Prioritäten ein. Wenn Sie den Namen für eine Priorität ganz löschen, wird diese Priorität in der Fußnoten Legende nicht aufgeführt.

**Farben** Stellen Sie hier die gewünschte Farbe für jede Priorität ein.

### **Nur Farben der Prioritäten ändern**

Nomalerweise werden beim Verlassen des Dialogfeldes mit **OK** nur bei Zweigen mit gesetzten Prioritäten die Farben neu gesetzt.

Wird diese Option ausgeschaltet, dann werden **alle** Farben neu gesetzt, d.h., direkt gesetzte Farben werden entweder auf schwarz zurückgesetzt oder von einer Prioritäten-Farbe durch vererben überschrieben. Sind in der Mind-Map **keine** Prioritäten gesetzt, werden z.B. alle Zweigfarben auf schwarz zurückgesetzt.

## Textnotizen

In diesem Dialogfenster können Sie ganze Texte oder Hintergrundinformationen zu einem Ast, einem Zweig oder zum Mind-Map Thema eingeben. Das Textnotizenfenster schwebt immer im Vordergrund. Wenn Sie einen Ast, Zweig oder das Mind-Map Thema selektieren, wird sofort der zugehörige Text in dem Fenster angezeigt, den Sie dann ändern können.

Das Fenster kann beliebig vergrößert werden. Dabei findet ein automatischer Textumbruch statt, wenn Sie die einzelnen Textzeilen **nicht** mit **ENTER** beendet haben. **Nützen Sie diese Funktion, damit beim Drucken und Exportieren der Texte dieser Umbruch stattfinden kann!** Ein hart eingegebenes Ende einer Textzeile mittels **ENTER** wird beim Drucken oder Exportieren immer beibehalten!

Über die Symmoleiste oder das Kontextmenü können Sie folgende Funktionen aufrufen:

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Ausschneiden</b> | Löscht den markierten Text und überträgt den Text in die Zwischenablage. Andere WINDOWS Applikationen können diesen Text aus der Zwischenablage einfügen. Sie können diesen Text auch als Zweige selbst in Ihre Mind-Map einfügen (siehe hierzu <b>Einfügen von Texten im Gliederungsformat</b> ).  |
| <b>Kopieren</b>     | Kopiert den markierten Text und überträgt den Text in die Zwischenablage. Andere WINDOWS Applikationen können diesen Text aus der Zwischenablage einfügen. Sie können diesen Text auch als Zweige selbst in Ihre Mind-Map einfügen (siehe hierzu <b>Einfügen von Texten im Gliederungsformat</b> ). |
| <b>Einfügen</b>     | Fügt Text aus der Zwischenablage ein. Dieser Text kann z.B. aus anderen WINDOWS Applikationen stammen.  |
| <b>Suchen</b>       | Geben Sie hier einen Begriff oder Wort ein, nach dem Sie suchen möchten.  |
| <b>Ersetzen</b>     | Geben Sie im Feld <b>Suchen</b> den Text ein, den Sie verändern wollen und im Feld <b>Ersetzen</b> , den Text, der den Originaltext ersetzen soll.  |
| <b>Schließen</b>    | Mit dieser Funktion schließen Sie das Dialogfenster <b>Textnotizen</b> .  |

Das Windings Buch-Symbol zeigt Ihnen bei jedem Ast, Zweig oder Mind-Map Thema an, ob Sie hierfür Textnotizen eingetragen haben.



## QuickTip

Der QuickTip zeigt Ihnen zu wichtigen Themen in einem Fenster direkt die entsprechenden Informationen an. Wählen Sie ein Thema aus, indem Sie auf das entsprechende Schaltfeld mit dem gelben Pfeil klicken. Es öffnet sich die **MindMan** Hilfe mit dem gewünschten Thema.

Das QuickTip Fenster bleibt im Vordergrund schweben, damit Sie bei Fragen sofort die QuickTips verwenden können. Über die Schaltfläche **QuickTip beenden und Fenster schließen** schließen Sie dieses Fenster.

## QuickStart

Schritt für Schritt unterstützt Sie QuickStart beim erfolgreichen Erstellen Ihrer ersten Mind-Maps. Zuerst wird jeder Schritt kurz erklärt. Danach sollten Sie die beschriebenen Befehle direkt ausführen und zum nächsten Schritt weitergehen. Das QuickStart Fenster schwebt am rechten Rand im Vordergrund, so können Sie die beschriebenen Schritte umgehend ausprobieren. Über die Schaltfläche **QuickStart beenden und Fenster schließen** schließen Sie dieses Fenster. Zu weiterführenden Themen verwenden Sie bitte die QuickTips. Rufen Sie dazu das Kommando **QuickTip** im Menü Hilfe auf.

## Reihenfolge der Hauptäste

In diesem Dialogfeld können Sie die Reihenfolge der eingegebenen Hauptäste verändern. Diese Reihenfolge spielt für die normale (graphische) Darstellung **überhaupt keine Rolle**. Sie ist nur wichtig, wenn Sie die Mind-Map in einem Textformat drucken oder exportieren wollen. Sie bestimmt z.B. beim Gliederungsdruck die Reihenfolge der ersten Gliederungsebene 1., 2., 3., ...

Selektieren Sie mit der Maus eine Textzeile (Hauptast), deren Reihenfolge Sie verändern möchten. Ziehen Sie nun diese Textzeile an die neue Position und lassen Sie die Maustaste wieder los. Die Textzeile wird an der neuen Position eingefügt und die Reihenfolge der Hauptäste verändert sich dadurch.

## Neuen Zweig eingeben

Geben Sie den Text (kann mehrzeilig sein) für einen neuen Zweig ein. Wenn Sie das Dialogfeld mit **Abbrechen** verlassen, wird kein neuer Zweig angelegt.

TIP: Benutzen Sie den Hotkey **Alt-O** zum Beenden des Dialogfeldes.

## Suchen

Mit diesem Dialogfeld können Sie in Ihren Textnotizen nach einem bestimmten Text suchen.

- Suchen** Geben Sie hier Ihren Suchtext ein.
- Suchrichtung** Sie können von der Stelle, an der der Cursor (Einfügemarke) im Moment in Ihrem Text steht, nach oben oder nach unten suchen.
- Groß-/Kleinschreibung** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird beim Suchen zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterschieden.

## Ersetzen

Mit diesem Dialogfeld können Sie in Ihren Textnotizen nach einem bestimmten Text suchen und ihn durch einen anderen Text ersetzen. Die Suche erfolgt immer von oben nach unten.

- Suchen nach** Geben Sie hier Ihren Suchtext ein.
- Ersetzen durch** Geben Sie hier den neuen Text ein.
- Weitersuchen** Die nächste Textstelle wird gesucht, in der der Suchtext auftaucht. Konnte der Text nicht gefunden werden, ertönt ein kurzer Piepton.
- Ersetzen** Ist der Suchtext gefunden worden, wird er mit dem neuen Text ersetzt, wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken.
- Alles ersetzen** Der gesamte Text wird nach dem Suchtext durchsucht und bei allen gefundenen Stellen der Suchtext durch den neuen Text ersetzt. Wurde die erste Stelle gefunden, wird diese zuerst angezeigt und Sie müssen die gleiche Schaltfläche **Alles ersetzen** noch einmal anklicken.
- Groß-/Kleinschreibung** Wenn sie diese Option aktivieren, wird beim Suchen zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterschieden.

## Druckauswahl

Hier können Sie auswählen, in welchem Format Sie die Mind-Map ausdrucken möchten. Zum Einstellen der verschiedenen Textdruckformate rufen Sie das Kommando **Text-Druckformate** im Menü Format auf. Das Fußnotenformat können Sie mit dem Kommando **Fußnote** im gleichen Menü einstellen.

- Mind-Map** Es wird die Mind-Map als Grafik ausgedruckt. Hierfür kann man auch das Symbol ♦ aus der Symbolleiste verwenden.
- Textnotizen** Es werden alle Zweige und die dazugehörigen Textnotizen ausgedruckt. Zweige, für die keine Textnotizen eingegeben wurden, werden **nicht** gedruckt.
- Aufgabenliste** Die Mind-Map wird als Aufgabenliste ausgedruckt. Dabei werden alle Zweige ausgegeben, die mit Prioritäten gekennzeichnet wurden.
- Gliederung** Die Mind-Map wird als Textgliederung mit einer optionalen Nummerierung ausgedruckt. Die Zweige werden dabei entsprechend ihrer Schachtelungstiefe eingerückt.

### Schwarz/weiß drucken

Hier geben Sie an, ob der Ausdruck schwarz/weiß sein soll.

### Standard Druckdialog überspringen

Nach der Auswahl eines Druckformats mit einem der 4 Schaltflächen erscheint normalerweise das Standard **WINDOWS** Druckdialogfeld. In diesem Dialogfeld können Sie z.B. die Anzahl der Kopien einstellen, was meistens nicht notwendig ist. Das Dialogfeld kann deshalb mit Hilfe dieser Option einfach übersprungen werden.

## Druckformat Fußnote

Bestimmen Sie hier das Druckformat für die Fußnote Ihrer Mind-Map. Diese Fußnote wird bei allen Ausdrucken (Grafik und Textformate) verwendet.

**Anzeigen** Hier finden Sie eine Auswahl von Informationen für die Fußnote z.B. Dateinamen, Datum, Versionsnummer, Bearbeitername, Seitenzahlen oder Prioritäten/Legende. Sie können jede dieser Informationen einzeln ein- und ausschalten. Den Bearbeiternamen können Sie über das Kommando **Einstellungen** im Menü Extras eingeben, die Namen der Prioritäten mit dem Kommando **Prioritäten** im gleichen Menü.

### Format Dateinamen

Bestimmen Sie, ob nur der Dateiname oder das Verzeichnis **und** der Dateiname ausgedruckt werden sollen.

### Optionen

Bei Optionen können Sie entscheiden, wie die optische Trennung zwischen den einzelnen Information aussehen soll. Hier können Sie auch die verwendete Schriftart und Schriftgröße der Fußnote einstellen.

### Freier Text

Geben Sie hier Ihren individuellen Fußnoten-Text ein, der an die anderen Informationen angehängt werden soll.



## **Druckformat Textausgaben**

- ◆ Textnotizen
- ◆ Aufgabenliste
- ◆ Gliederung
- ◆ Seitenränder

In diesem Dialogfeld können Sie unterschiedliche Formate für den Ausdruck von Textnotizen, Aufgabenlisten, Gliederungen und Seitenrändern einstellen.

### **Textnotizen**

Beim Drucken der Textnotizen werden nur die Zweige ausgedruckt, für die Textnotizen erstellt wurden.

- Zweigtexte** Hier stellen Sie die Schriftart für die Zweigtexte ein.
- Textnotizen** Hier stellen Sie die Schriftart für die Textnotizen ein.
- Einrücktiefe** Der linke Rand der Textnotizen kann eingerückt werden. Geben Sie hier den Abstand in 1/10 mm ein.

### **Aufgabenliste**

In diesem Registerblatt bestimmen Sie das Format für die Ausgabeliste, bei der die Mind-Map nach den gesetzten Prioritäten gedruckt wird.

- Prioritäten** Hier stellen Sie die Schriftart für Prioritätsüberschriften ein.
- Zweige/Aufgaben** Hier stellen Sie die Schriftart für die Zweigtexte ein, die mit einer Priorität gekennzeichnet sind.
- Unterzweige/Aktionen** Hier stellen Sie die Schriftart für alle weiteren Unterzweige ein. Es wird davon ausgegangen, daß eine Aufgabe (Zweig) aus einzelnen Aktionen (Unterzweigen) besteht. Die Textnotizen werden ebenfalls mit der hier eingestellten Schriftart gedruckt.
- Einrücktiefe** Der linke Rand aller Zweige kann gegenüber der Prioritätsüberschrift eingerückt werden. Geben Sie hier den Abstand in 1/10 mm ein.
- Abgehakte Zweige anzeigen** Mit dieser Option können Sie einstellen, ob abgehakte Zweige und Unterzweige (also beendete Aufgaben oder Aktionen) mit ausgedruckt werden oder nicht.
- Aktionen anzeigen** Mit dieser Option können Sie einstellen, ob nur die Aufgabenzweige gedruckt werden oder auch die Unterzweige.
- Textnotizen anzeigen** Hier können Sie den Druck der Textnotizen ein- und ausschalten.

## **Gliederung**

In diesem Registerblatt bestimmen Sie das Format für eine Gliederung, bei der die gesamte Mind-Map in einer Art nummerierten Liste gedruckt wird. Neben dem bekannten Gliederungsformat können auch einfache Listen ohne Nummerierung gedruckt werden.

### **1. Ebene / Hauptäste**

Hier stellen Sie die Schriftart für die erste Gliederungsebene ein. In dieser Ebene stehen alle Hauptäste.

### **2. Ebene / Äste**

Hier stellen Sie die Schriftart für die zweite Gliederungsebene ein. In dieser Ebene stehen alle Äste, die direkt an den Hauptäste hängen.

### **3. Ebene / Zweige**

Hier stellen Sie die Schriftart für die dritte Gliederungsebene ein.

### **4. Ebene / Textnotizen**

Hier stellen Sie die Schriftart für die vierte und alle folgenden Gliederungsebenen ein. Die Textnotizen werden ebenfalls mit der hier eingestellten Schriftart gedruckt.

### **Anzeigen bis Ebene**

Hier stellen Sie die Nummer der Gliederungsebene ein, bis zu der die Äste und Zweige ausgegeben werden.

### **Nummerieren bis Ebene**

Hier stellen Sie die Nummer der Gliederungsebene ein, bis zu der die Äste und Zweige durchnummeriert werden sollen.

### **Einrücken bis Ebene**

Hier stellen Sie die Nummer der Gliederungsebene ein, bis zu der die Äste und Zweige nach rechts eingerückt werden sollen.

### **Textnotizen anzeigen**

Hier können Sie den Druck der Textnotizen ein- und ausschalten.

## **Seitenränder**

In diesem Registerblatt bestimmen Sie die Seitenränder für den Textdruck.

**Seitenränder** Textabstand oben, unten, links und rechts. Beachten Sie, daß die meisten Drucker nicht ganz bis an den Papierrand drucken können.

**Fußnote** In diesem Feld bestimmen Sie den Abstand der Fußnote vom unteren Seitenrand. Außerdem können Sie festlegen, ob die Fußnote durch eine Trennlinie vom Text getrennt dargestellt werden soll.

## **Sicherheitsdatei**

Es ist eine Sicherheitskopie Ihrer Mind-Map vorhanden, die ein aktuelleres Datum hat, als Ihre Originaldatei. Vermutlich ist Ihr Rechner bei Ihrer letzten Arbeit abgestürzt, ohne daß Sie Ihre Mind-Map abspeichern konnten. Wenn Sie die Sicherheitskopie benutzen wollen, wählen Sie das Schaltfeld **JA**. Die Sicherheitskopie wird dann vor dem Öffnen des Dokuments auf Ihre Originaldatei kopiert.

◆ **Symbolleiste**  
◆ **Abkürzungstasten**

### Symbolleiste

Die Symbolleiste wird am oberen Rand des Applikationsfenster direkt unter der Menüzeile angezeigt. Über sie kann sehr schnell auf wichtige Funktionen von **MindMan** zugegriffen werden. Mit dem Kommando **Symbolleiste anzeigen** aus dem **Menü Ansicht** kann die Symbolleiste an- oder abgeschaltet werden.

Klicken Sie auf ein Symbol, um mehr über das Benutzer-Kommando zu erfahren.

- ◆ Öffnet ein neues Dokument mit der Standard Vorlage.
-  Öffnet ein gespeichertes Dokument.
-  Speichert das Dokument im aktuellen Fenster unter seinem bisherigen Namen.
- ◆ Druckt das Dokument im aktuellen Fenster ohne Druckoptionen abzufragen (Schnelldruck).
-  Zeigt ganze Seiten druckreif an.
-  Zeigt die Mind-Map um 25% größer an.
-  Zeigt die Mind-Map um 25% kleiner an.
-  Löscht den markierten Ast und seine Zweige und überträgt ihn in die Zwischenablage.
-  Kopiert den markierten Ast und seine Zweige in die Zwischenablage.
-  Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein.
-  Neuen Hauptast einfügen.
-  Zweig bearbeiten.
-  Zweigreihenfolge ändern.
-  Ast zu- oder aufklappen.
-  Verknüpfte Datei bearbeiten.
- ◆ Textnotizen anzeigen oder Fenster schließen.
-  Alle Äste auf- oder zuklappen.
-  Schaltet in den Modus kontext-sensitive Hilfe um.
-  Zeigt die **MindMan** Online Hilfe an.
-  Beendet der **MindMan** Applikation

### Abkürzungstasten

#### Aktion / Kommando

#### Tastenkombination

---

Allgemeine Kommandos:

Menüzeile aktivieren	F10
Menü schließen	ESC
Dialogfeld abbrechen	ESC
<b>MindMan</b> Applikation beenden	Alt + F4
Windows Taskliste anzeigen	Strg + ESC

#### Mind-Map Dokumente:

Neue Mind-Map anlegen	Strg + N
Öffnen einer Mind-Map	Strg + O
Speichern der aktuellen Mind-Map	Strg + S
Speichern mit neuem Namen	Strg + U
Schließen der aktuellen Mind-Map	Strg + F4
Mind-Map in Zwischenablage exportieren	Strg + E
Drucken der aktuellen Mind-Map	Strg + D

#### Selektierte Äste und Zweige bearbeiten:

Selektierten Zweig bearbeiten	F3
Zweigreihenfolge ändern	F4
Zweiglänge begrenzen	F5
In Zwischenablage kopieren	Strg + C, Strg + Einfg
In Zwischenablage kopieren und löschen	Strg + X, Umschalt + Entf
Inhalt der Zwischenablage einfügen	Strg + V, Umschalt + Einfg
Selektierte Äste löschen	Entf
Alles Aufklappen/Zuklappen	Strg + A
Rückgängig (Undo/Redo)	Strg + Z

#### Zoomen:

Eine Stufe größer	+
Eine Stufe kleiner	-
Originalgröße	=
Stufenlos einstellen	F2

#### Fensterverwaltung:

Nächstes Dokumentenfenster anzeigen	F6, Strg + F6
Umschalten zwischen Voll- und Normalbild	Alt + Z

#### Hilfe benutzen:

Online-Hilfe aufrufen	F1
Kontext-sensitive Hilfe einschalten	Umschalt + F1
Anzeige der Software Version	Strg + Alt + Umschalt + V

## Übersicht zur MindMan Funktionalität

- ◆ Funktionen in der Version 1.1/1.2
- ◆ Funktionen in der Version 2.0
- ◆ Systemvoraussetzungen

### Funktionen in der Version 1.1/1.2

- ◆ Echte WYSIWYG Darstellung
- ◆ Praktisch beliebig große Mind-Maps
- ◆ Beliebiges Ändern einer einmal erstellten Mind-Map
- ◆ Automatisches graphisches Layout der Mind-Map Zweige
- ◆ Schnelle einfache Eingabe neuer Mind-Map Zweige
- ◆ Die Reihenfolge der Zweige eines Astes kann neu festgelegt werden.
- ◆ Einfaches Verschieben der Äste und Zweige innerhalb einer Mind-Map mit Drag&Drop.
- ◆ Verknüpfen von Zweigen mit Dateien und aktivieren der zugehörigen WINDOWS Applikationen wie im Dateimanager.
- ◆ Mind-Map beim Ausdruck skalierbar
- ◆ Exportieren der Mind-Map als Text und Grafik (Metafile) über die Zwischenablage.
- ◆ Verknüpfungen über OLE1 (Grafik und Text) als eingebettete und verküpfte Objekte.
- ◆ Drag-Drop vom Dateimanager
- ◆ Kontextabhängige Kontextmenüs über die rechte Maus Taste
- ◆ Auf- und Zuklappen einzelner Äste.
- ◆ AutoScroll bei allen Verschiebe-Operationen.
- ◆ Sichern der gesamten Arbeitsumgebung beim Verlassen des Programms.
- ◆ Backup Dateien (\*.bak) und Sicherheitskopien durch automatisches Abspeichern im Hintergrund.
- ◆ Dialogboxen im neuen 3D Look & Feel von Microsoft
- ◆ Übersichtliche und einfach verständliche Online Hilfe

### Funktionen in der Version 2.0

- ◆ Mehrzeilige Zweige und mehrzeiliges Mind-Map Thema.
- ◆ Drucken und Exportieren von Gliederungen und Aufgabenlisten.
- ◆ Textnotizen pro Zweig und für das Mind-Map Thema.
- ◆ Farbige Zweige und Texte. Die Farben werden automatisch vererbt.
- ◆ Zweige können optional als ODER-Zweige (gestrichelt), fett oder kursiv dargestellt werden.
- ◆ Aufgaben planen mit dem 'Abhaken'-Symbol und der Vergabe von Prioritäten.
- ◆ Visuelles Feedback an den Zweigen für Textnotizen, Datei-Verknüpfungen, Prioritäten und Abhaken von Aufgaben.
- ◆ Importieren von Gliederungstexten und automatische Mind-Map-Generierung.
- ◆ Multiuser-Schutz im Netzwerk. Eine geöffnete Mind-Map Datei kann von keinem anderen Benutzer im Netzwerk gleichzeitig geöffnet werden.
- ◆ Drucken von Fußnoten mit Datum, Version, Benutzername, Dateiname, einer Prioritäten-Legende und freiem Text.
- ◆ Überlappendes Drucken bei mehrseitigen Mind-Maps.
- ◆ Skalieren auf halben Seiten (DIN A 5).
- ◆ Einfache Bedienung z.B. Dialoge mit Registerblättern, Zoomen und QuickInfos.
- ◆ Beim Einstieg in das Programm helfen QuickStart und QuickTips.
- ◆ Leichtes verändern der Zweigreihenfolge mit Hilfe einer Drag&Drop Listbox.
- ◆ Längenbegrenzung der Zweige mit automatischem Umbruch der Zweigtexte in der

gesamte Mind-Map.

- ◆ Individuelle Vorlagenerstellung.
- ◆ Undo / Redo Funktion.

### **Systemvoraussetzungen**

- ◆ IBM PC oder 100 % kompatibel
- ◆ Prozessor 80386 oder höher
- ◆ DOS 4.01 und Windows 3.1 oder höher
- ◆ 2 MB RAM Speicher
- ◆ 600 KB freier Festplattenplatz
- ◆ True Type fähiger Drucker (Windings)

## Literaturhinweise

- ◆ [Kopf Training](#)
- ◆ [MindMapping - leicht gemacht](#)
- ◆ [Mind Mapping und Gedächtnistraining](#)
- ◆ [Mind Mapping Einführung in eine kreative Arbeitsmethode](#)

## Seminaranbieter

- ◆ [CONET GMBH](#)
- ◆ [HEROLD FINANZANLAGEN](#)
- ◆ [KURPFALZ MANAGEMENT](#)

## Bücher

Wollen Sie sich eingehender mit der Kreativitätstechnik Mind-Map beschäftigen? Hier ein paar Informationen über Bücher, die Sie in jedem Buchladen bestellen können. Mit dem beigefügten Bestellbogen können Sie die Bücher auch gemeinsam mit der Software MindMan 2.0 über unseren Vertrieb bestellen.

### ◆ **Kopf Training**

von Tony Buzan  
Goldmann Verlag, ISBN 3-442-10926-4

Tony Buzan schreibt über dieses Thema: Wenn Sie dieses Buch gelesen haben, werden Sie besser verstehen, wie Ihr Verstand arbeitet, und Sie werden ihn mit größerem Nutzen gebrauchen. Sie werden in der Lage sein, schneller und rationeller zu lesen, effektiver zu lernen, Probleme leichter zu lösen und Ihr Erinnerungsvermögen zu intensivieren. Üben ist eine wesentliche Voraussetzung, um die Methoden beherrschen und die Information effektiv anwenden zu lernen. In verschiedenen Abschnitten dieses Ratgebers sind daher Übungsaufgaben eingestreut und werden Anleitungen zu mehr eigener Initiative gegeben. Sie sollten ihre eigene Methode und Ihren eigenen Studienplan erarbeiten und sich möglichst eng an ihn halten

### ◆ **MindMapping - leicht gemacht**

von Gerhard Huhn, Juliane Lindner  
Jünger Verlag, ISBN 3-89467-281-1

Mind Mapping ist eine relativ neue Arbeitsmethode, die von dem Engländer Tony Buzan vorgestellt und von dem Dänen Mogens Kirckhoff und dem Schweden Ingemar Svantesson weiterentwickelt wurde. Die Methode ist vielseitig einsetzbar und bietet gegenüber der im allgemeinen verbreiteten Methode des linearen Aufzeichnens viele Vorteile. Mind Mapping ist eine Arbeitstechnik, die mehr Effektivität mit mehr Kreativität verbindet und gleichzeitig größere Klarheit und Präzision in der Gedankenentwicklung ermöglicht. Mind Mapping ist eine ganzheitliche Arbeitsmethode, welche die vielfältigen Möglichkeiten beider Gehirnhälften durch die Synthese von sprachlichem und bildhaftem Denken koordiniert. Die Methode kann in verschiedensten Situationen zum Einsatz kommen, zum Beispiel in den Bereichen:

Planung	Gliederung	Ideenfindung
Notieren	Problemlösung	Lesen
Zusammenfassung	Kreativität	



Außerdem kann die Methode Ihnen dabei helfen, sich zu organisieren, ihre Gedanken zu ordnen, ihre Vorstellungskraft und ihre Kreativität zu vergrößern und ihre Merkfähigkeit zu steigern. Und das allerbeste an Mind Mapping ist: Es macht Spaß!

◆ **Mind Mapping und Gedächtnistraining**

von Ingemar Svantesson  
GABAL Verlag ISBN 3-89444-087-2

Ein neues Mind Map-Buch, in dem die rationelle und kreative Arbeitstechnik des Mind Mapping mit der Verbesserung der Gedächtnisleistung verknüpft wird. Eine blitzschnelle Methode, Notizen, Gedanken und Ideen festzuhalten und später besser erinnern zu können. Durch die bildhafte Darstellung und die Konzentration auf Schlüsselwörter trennen Sie Wesentliches von Unwesentlichem und erinnern das für Sie Wichtige leichter als mit herkömmlichen Notizen. Viele Hintergrundinformationen über das Gehirn, das Gedächtnis und die Bedeutung von Schlüsselwörtern machen Sie zusammen mit den zahlreichen praktischen Übungen bald zu einem Mind Map-Experten.

Der Autor studierte nordische Sprachen und Englisch und arbeitet in allen Bereichen der öffentlichen Weiterbildung. Seit 1983 hat er mehr als 700 Mind Mapping-Seminare geleitet. Seine erste Publikation zu diesem Thema erfolgte 1984 in Schweden.

◆ **Mind Mapping Einführung in eine kreative Arbeitsmethode**

von Mogens Kirckhoff  
GABAL Verlag ISBN 3-923984-91-X

Viele der herkömmlichen Arbeitstechniken aktivieren jeweils nur eine der beiden Gehirnhälften. Mind Mapping dagegen ist eine ganzheitliche Arbeitsmethode. Durch die Synthese von sprachlichem und bildhaftem Denken werden die vielfältigen Möglichkeiten beider Gehirnhälften koordiniert und können so ihr volles Potential entfalten. So ist Mind Mapping kaum beschreibbar: Das angenehm entspannte, fließende Gefühl kann man erst erleben, wenn man seine eigenen Mind Maps entwickelt.

Mogens Kirckhoff lernte die Methode vor sieben Jahren bei einem Seminar kennen, setzte sie privat und als Personalchef einer Bank in Kopenhagen beruflich ein und vermittelte seine Erfahrungen bald selbst in Seminaren und Vorträgen weiter. Fasziniert von den vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten, fügte er schließlich alles, was man wissen muß, um mit dieser Methode arbeiten zu können, in diesem Buch zu einem leicht anwendbaren und durch seine vielen praktischen Beispiele sehr lebendigen Einführungskurs zusammen.

### **Seminaranbieter**

Es werden zu dem Thema Mind-Mapping auch Seminare angeboten. Wir arbeiten dabei mit einigen Seminaranbietern zusammen.

- ◆ CONET GMBH
- ◆ HEROLD FINANZANLAGEN
- ◆ KURPFALZ MANAGEMENT

**CONET GMBH** Eine Zusammenfassung der folgenden Erläuterungen finden Sie auch

unter "CONET.MMP".

CONET Consulting GmbH  
Reutherstraße 1c  
53773 Hennef  
Fon: (02242)88 90 0  
Fax: (02242)88 90 90

CONET Consulting GmbH ist ein unabhängiges DV-Beratungsunternehmen und bietet umfassende Dienstleistungen im Bereich der Informationstechnik an. Unser Leitspruch lautet: "**Der Mensch steht im Mittelpunkt**".

Das Leistungsspektrum umfaßt:

- Software-Engineering
- DV-Consulting
- LAN/WAN-Management
- Schulung und Betreuung

Es sind derzeit 95 Mitarbeiter für CONET tätig, die in der Regel auf eine langjährige Erfahrung im DV-Beratungsumfeld zurückblicken können.

Teil des Angebots ist insbesondere die Schulung von Standard-Softwareprodukten. Eine Schulung des Programms MINDMAN unter besonderer Berücksichtigung der effektiven Nutzung der MindMap-Methode wird ebenfalls angeboten.

### **Seminarbeschreibung für das Seminar "Effektives Arbeiten mit MINDMAN"**

**Zielgruppe:** Projektverantwortliche  
Entscheidungsträger  
Abteilungsleiter  
Organisatoren  
Systementwickler

**Dauer:** 1 Tag

**Ort:** Schulungsort ist Hennef, nach Vereinbarung auch bei Ihnen

**Inhalt:** Das Seminar behandelt ausführlich die Methode des MindMapping. Nach einer Übersicht über die prinzipiellen Einsatzgebiete von MindMaps erfahren Sie, warum gerade MindMaps eine Revolution der Denkstile darstellen.

Überdies werden die Vorteile der Nutzung von MindMaps im Vergleich zu klassischen Methoden der Informationsaufbereitung erläutert. Eine Reihe von einfachen Regeln wird Ihnen dazu verhelfen, MindMaps noch weit besser nutzen zu können.

Es werden dann die Hilfsmittel für das MindMapping dargestellt. Im Vordergrund steht hierbei natürlich das Programm MINDMAN. Anhand praktischer Fallbeispiele lernen Sie die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten dieser Software kennen. Hierzu gehört insbesondere der Einsatz von MINDMAN im Workgroup-Computing.

Schließlich wird die Nutzung von MindMaps im Projektmanagement und die Verbesserung

der Gruppenmoderation mit Hilfe von MindMaps erläutert.

**Leistungen:** Seminardokumentation  
Mahlzeiten  
Pausengetränke

Für weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.  
Rufen Sie uns an: 02242/88 900.

**HEROLD FINANZANLAGEN** Informationen zum Leistungsspektrum von HEROLD FINANZANLAGEN und eine Seminarübersicht finden Sie unter den Muster-Mind-Maps:

HEROLD.MMP und  
HEROLD2.MMP

## **KURPFALZ MANAGEMENT**

### **MIND MAPPING....**

... ein Werkzeug zur Problemstrukturierung und -lösung

### **Die SeminarZiele**

Alle Seminarteilnehmer werden mit den Vorteilen der Verknüpfung von sprachlichem und bildhaftem Denken vertraut gemacht. Der Aufbau des Mind Map wird einzeln und in Gruppenprozessen geübt. Jeder Teilnehmer entwickelt kleine persönliche Gehirnkarten und umfangreiche Maps in Gruppenarbeiten.

### **Die SeminarInhalte**

- \* Die Vorteile unstrukturierter Aufzeichnungen am Beispiel MM
- \* Die Nutzung wissenschaftlicher Erkenntnisse zu:
  - Wahrnehmung,
  - Verarbeitung und
  - Reproduktion von erarbeiteten Strukturen
- \* Die Einsatzmöglichkeiten der Mind Map-Methode
- \* Der Aufbau einer Mind Map
- \* Mind Map Technik (M3 - Mind Maps machen)
- \* Der Einsatz der Software **MindMan**

### **Die Methode**

In Vortrag, Einzelarbeit und Gruppenarbeit werden kleine und große Mind Maps in Workshop-Atmosphäre entwickelt. Die Themenstellung wird durch die Teilnehmer erarbeitet.

### **Die TeilnehmerInnen**

Mind Mapping ist für alle planenden und kreativ arbeitenden Menschen eine wichtige Arbeitsmethode zur erfolgreichen Freilegung des ganzheitlichen Potenzials.

### **Der Trainer**

ist Hinrich Weber, Organisationsentwickler, Wandlungsbegleiter, Trainer und Leiter von KURPFALZ MANAGEMENT.

**Der nächste Termin**

rufen Sie uns an, Telefon 06233/46041. Das Seminar findet im Seminarhaus Mahlastraße 21, 67227 Frankenthal statt und kostet pro Teilnehmer einschließlich einem gemeinsamen Mittagessen und umfangreicher Arbeitsunterlagen DM 550,00 zuzüglich Mwst.

## Bestellung und Support MindMan

**MindMan** wird als Shareware vertrieben. Die Shareware Version besitzt dieselbe Funktionalität wie die registrierte Produktversion, mit der Einschränkung, daß maximal 25 Zweige (für alle gleichzeitig geöffneten Mind-Map Dokumente zusammen) eingegeben werden können.

Wenn Sie **MindMan** bestellen, bekommen Sie sofort die registrierte Vollversion zugeschickt, die keine Beschränkungen besitzt. Außerdem werden Sie automatisch benachrichtigt, wenn es Updates zu MindMan gibt (nur wer registriert ist, erhält ein Update. Updates werden nicht über Händler vertrieben) und Sie können sich bei Fragen jederzeit an den **MindMan**-Support wenden. Vertriebspartner im Ausland finden Sie im folgenden Text.

Und so bestellen Sie **MindMan**: Es gibt ein kleines Programm, daß für verschiedene Länder die entsprechenden Bestellformulare öffnet. Das Programm können Sie auf zwei Arten aufrufen.

1. aus dem Programmanager, Programmgruppe MindMan, das Programmsymbol **Bestell** anklicken.
2. in MindMan selbst über das Infofenster (Menü Hilfe, Kommando Info) **Bestellung und Support** anklicken und dann Bestellformulare" auswählen.

Sie müssen hier nur noch Ihre Adresse, die Anzahl der gewünschten Lizenzen, Bücher und die gewünschte Zahlungsweise eingeben, den Text drucken und an den entsprechenden Händler schicken. Den Preis lesen Sie bitte auf dem Bestellbogen nach.

## MindMan Support

Wenn Sie Probleme mit **MindMan** haben oder einfach Fragen zu diesem Produkt, nehmen Sie bitte Kontakt mit unserem Support bei einem der unten angegebenen Händlern auf. Wir freuen uns auch auf Anregungen von Ihnen, wie **MindMan** in Zukunft weiterentwickelt werden soll.

Bei diesen Händler können Sie **MindMan** bestellen:

### Deutschland und Österreich

PD-Profi Zöttlein  
Software Vertriebs GmbH  
Schulstraße 13  
D-86666 Burgheim-Wengen

Tel. (+49) 0 84 32 / 12 96  
Fax. (+49) 0 84 32 / 86 74  
CompuServe: 100326,53

### Schweiz und Frankreich

Rudolf Siegrist  
R.E.S.-Software  
Strandweg 46  
CH-3004 Bern

Tel. (+41) (0)31 / 3025237  
Fax wie Tel.  
CompuServe:

### USA

CZAR Software  
Thomas Jaeger  
P. O. Box 370087  
USA-EI Paso, TX 79937-0087

Tel: 915-595-8787  
Fax 915-595-8787  
bbs 915-595.8705  
CompuServe: 71031,3614

aol. czarsoft  
Internet: czarsoft@aol.com

**Kanada**

Les Editions Pythagore  
Suzanne Tremblay Wildi  
1375, rue de Longueuill  
Quebec, P.Q. G18 2E9

Tel: (001) 418/682-3813  
Fax: (001) 418/527-8285

**Australien**

Fugue Software  
David Noakes  
P.O. Box 425  
Australien-Capalaba QLD 4157

CompuServe: 100036,311  
Tel & FAX: +61-7-824-2843  
Internet: ndj@ozemail.com.au

**Dänemark**

Henrik Roseno, Msc.  
Norbrogade 49C, 1.tv.  
Denmark-2200 Copenhagen N

Tel: +45 35 36 52 76  
FAX: +45 35 26 25 93  
Internet: hero@login.dknet.dk

**Finnland**

Harri Honkaharju  
Kamnerintie 7 A 6  
Finland-00750 Helsinki

Tel. 90 347 32 62  
Internet: honkahar@cc.helsinki.fi

**Italien**

Simone Bazzi  
Via Nomentana 293  
Share.Where@agora.stm.it  
I-00161 Roma

FAX: ++39-6-68.80.20.51  
Internet:

**Niederlande**

Wout Klingens  
Rudyard Kiplingerf 205  
NL-3315 AJ Dordrecht

Tel. 0031 - 78-166007 (voice)  
Internet: wkling@knoware.nl

**Andere europäische Länder**

Wenden Sie sich bitte an unseren Hauptvertrieb in Deutschland PD-  
Profi Zöttlein

## Lizenzbestimmungen

Durch den Kauf der registrierten oder der Shareware Version erkennt der Käufer alle nachfolgenden Lizenzbedingungen an.

Alle Rechte des Programms liegen allein beim Autor. Alle Dateien von **MindMan** dürfen ohne die Zustimmung des Autors weder vervielfältigt noch weiterverkauft werden. Das Programm oder Teile des Programms dürfen nicht verändert werden. **Eine** Lizenz von **MindMan** darf auf verschiedenen Computern installiert, jedoch gleichzeitig immer nur von einer Person benutzt werden. Wird **MindMan** in einem Netzwerk installiert, so muß für jeden **MindMan**-Benutzer eine gültige Lizenz vorhanden sein.

### BEFRISTETE GARANTIE

DER AUTOR, MICHAEL JETTER, GIBT IM VOM GESETZ WEITEST ZULÄSSIGEN UMFANG KEINE AUSDRÜCKLICH ERKLÄRTEN ODER SONSTIGEN STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN ZU DIESER SOFTWARE, IHRER QUALITÄT, PERFORMANCE ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ES WIRD KEINE GEWÄHRLEISTUNG ÜBERNOMMEN, DASS MINDMAN AUF ALLEN MÖGLICHEN HARDWARE ODER SOFTWARE KONFIGURATIONEN EINSATZFÄHIG IST.

IN KEINEM FALL WIRD MICHAEL JETTER HAFTUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE FOLGESCHÄDEN ÜBERNEHMEN (AUFGRUND VON PERSONENSCHÄDEN, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, VERLUST VON DATEN ODER IRGENDWELCHEN FINANZIELLEN VERLUSTEN), DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER DER UNMÖGLICHKEIT DES EINSATZES DIESER SOFTWARE ERGEBEN.

DIE GESAMTE HAFTUNG IST IN JEDEM FALL AUF DEN BETRAG BESCHRÄNKT, DER VON IHNEN BEIM KAUF DIESER SOFTWARE AN MICHAEL JETTER ODER EINE VON MICHAEL JETTER AUTORISIERTE PERSON/GESELLSCHAFT GEZAHLT WURDE.


## Hilfe benutzen

**MindMan** stellt Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung, wie Sie an eine gerade benötigte Hilfeinformation gelangen können.

**Statuszeile** Beim Auswählen eines Menükommandos oder beim Drücken einer Schaltfläche der Symbolleiste erscheint hier für das entsprechende Kommando ein Text, der das Kommando kurz beschreibt.



**Dialogfeld** Mit der Taste **F1** oder über die Schaltfläche **Hilfe** bekommen Sie zu jedem Dialogfeld eine entsprechende Hilfe angezeigt.

**Menueinträge** Mit der Taste Shift+F1 oder über die Schaltfläche  der Symbolleiste wechseln Sie in einen kontext-sensitiven Hilfe-Modus. Durch einen einfachen Klick auf das gewünschte Kommando können Sie sich zu jedem Menüeintrag und jeder Schaltfläche der Symbolleiste einen ausführlichen Hilfetext anzeigen lassen.

**QuickStart** Schritt für Schritt hilft Ihnen QuickStart beim erfolgreichen Erstellen Ihrer ersten Mind-Maps. QuickStart rufen Sie über das Kommando **QuickStart** im Menü Hilfe auf.

**QuickTip** Der QuickTip gibt Ihnen schnell zu bestimmten Themen wichtige Informationen an. QuickTip rufen Sie über das Kommando **QuickTip** im Menü Hilfe auf.

**QuickInfo** QuickInfos sind kleine gelbe Fenster, die in ein bis zwei Worten die Symbole der Symbolleiste erklären und damit sehr gut als Erinnerungshilfe dienen. Bleiben Sie mit der Maustaste etwas länger (ca. 1.5 Sekunden) über einem Symbol stehen (ohne die Maustaste zu drücken). Dann öffnet sich das kleine gelbe Hilfefenster.

**CD-Infobroschüre** In der CD-Hülle finden Sie eine kleine Infobroschüre, die Ihnen schwarz auf weiß die wichtigsten Schritte zum erfolgreichen Erstellen einer Mind-Map beschreibt.

**Benutzerdoku** Eine genaue Beschreibung der einzelnen Funktionen der **MindMan** Applikation bekommen Sie über das Kommando **Index** im Menü Hilfe.



Michael Jetter  
Moosanger 2  
D-82319 Starnberg  
Deutschland

Tel. und Fax (+49) 08151 / 6394  
CompuServe: 100423,57



