
SmartDraw®
Und
SmartDraw Professional

*Diagramme zeichnen
leichtgemacht*

Benutzerhandbuch

Version 4

SmartDraw.com

Copyright 1994-1999, SmartDraw.com Gedruckt in den USA.

Clipart Copyrights: SmartDraw.com, Studio Advertising Art,
Cartesia Software, Network World.

Der Sentry Spelling-Checker Engine Copyright © 1993-1998 WinterTree Software Inc.
Danish Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Dutch Lexicon
Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Finnish Lexicon Copyright (c) 1994-
1997 Wintertree Software Inc. French Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree
Software Inc. German Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Italian
Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Spanish Lexicon Copyright
(c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Swedish Lexicon Copyright (c) 1994-1997
Wintertree Software Inc. Brazilian Portuguese Lexicon Copyright (c) 1994-1997
Wintertree Software Inc. Norwegian Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree
Software Inc. Medical Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc. Legal
Lexicon Copyright (c) 1994-1997 Wintertree Software Inc.

ImageStream® Graphics & Presentation Filters Copyright ©1991-1997 Inso Corporation
Alle Rechte vorbehalten.

SmartDraw® und SmartDrawing® sind eingetragene Warenzeichen von
SmartDraw.com.

Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation.
Andere erwähnte Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

SmartDraw.com
10731 Treena St., #206
San Diego, CA 92131
USA

(858) 549 0314 FAX: (858) 549 2830 <http://www.smartdraw.com/deutsch>
service@smartdraw.com

Inhalt

Startvorbereitungen	7
Willkommen bei SmartDraw!	7
Was ist neu bei SmartDraw 4	8
Funktionen in SmartDraw 4 Professional	12
SmartDraw installieren	13
SmartDraw auf einem Netzwerk installieren	15
SmartDraw ausführen	15
Hilfe erhalten	17
Eine neue Zeichnung erstellen	19
Auswahl einer Schablone	20
Zeichnungen schließen und speichern	21
Eine vorhandene Zeichnung öffnen	22
Zeichnungen und Fenster	23
Menüs, die mit der rechten Maustaste geöffnet werden	23
Die Programm-Symbolleiste	23
Die Dokument-Symbolleiste	25
Lineale und Raster	26
Symbolbibliothekfenster	26
Rückgängig	28
Die Seitengröße und Orientierung ändern	29
Seitenränder	29
Zwei oder mehr Zeichnungen im selben Dokument speichern	30
Standardeinstellungen	30
SmartDraw beenden	31
Die Grundlagen von Flußdiagrammen	31
 Zeichnen mit SmartDraw	 33
Objekte hinzufügen	33
Dauerhafte Auswahl eines Tools	34
Linien und Kurven zeichnen	35
Objekte auswählen	38
Objekte verschieben	40
Die Größe von Objekten ändern	41
Das Dialogfeld "Größenverhalten"	43
Das Dialogfeld "Position und Größe"	44
Objekte drehen	44
Objekte umdrehen	47
Objekte löschen	48
Objekte duplizieren	48
<hr/> SmartDraw Benutzerhandbuch	<hr/> • i

Das Erscheinungsbild einer Zeichnung ändern	49
Das Erscheinungsbild von Figuren ändern	49
Die Figur ändern	51
Figurumriß bearbeiten	51
Figurumrisse neu gestalten	52
Das Erscheinungsbild von Linien ändern	52
Das Dialogfeld "Pfeilköpfe"	53
Ihre eigenen Pfeilköpfe erstellen	55
Linien ändern	57
Die Hintergrundfarbe ändern	57
Farben und Schatten	58
Schatten außer Kraft setzen	60
Ihre eigenen Typen definieren	60
Typen außer Kraft setzen	63
 Text hinzufügen	 65
Text in Figuren eingeben	65
Automatische Änderung der Textgröße	65
Texteigenschaften	66
Hintergrundtext eingeben	69
Text an Linien anhängen	70
Dimensionen: Die Länge von Linien anzeigen	71
Schrift, Größe und Typ ändern	72
Text über die Symbolleiste ändern	74
Text innerhalb von Figuren positionieren	74
Text entlang von Linien positionieren	75
Text löschen	76
Symbole einfügen	76
Sonderzeichen	77
Text mit Aufzählungszeichen	77
Die Textfarbe ändern	78
Textschatten ändern	78
 Tabellen benutzen	 79
Was sind Tabellen?	79
Einer Zeichnung Tabellen hinzufügen	79
Eine normalere Figur in eine Tabelle verwandeln	80
Eine Tabelle in eine normale Figur umwandeln	81
Zeilen, Spalten und Zellen	81
Tabellen formatieren	82
Ihre eigenen Tabellenformate hinzufügen	83
Tabellen Text hinzufügen	83
Wie Sie sich in Tabellen bewegen	85
Zellen auswählen	85
Ausgewählte Zellen modifizieren	86
Zellentrennlinien auswählen	86
Zellentrennlinien verschieben	87

Die Breite und Höhe von Zellen ändern	88
Zeilen und Spalten in gleichen Abständen anordnen	89
Die Größe von Tabellenobjekten ändern	89
Zellen verbinden und trennen	89
Zeilen, Spalten und Zellen hinzufügen	91
Zeilen und Spalten anhängen	93
Zeilen, Spalten und Zellen löschen	94
Text löschen, kopieren und einfügen	94
Das Erscheinungsbild eines Tabellenobjektes ändern	95
AutoFüllen	95
Tabellen benutzen	96
Objekte anordnen	99
Objekte anordnen	99
Einrasten	99
Objekte ausrichten	100
Gleich große Objekte	101
Objekte mit gleichen Abständen anordnen	101
Die Zeichnung auf der Seite zentrieren	102
Die Reihenfolge ändern	102
Objekte sperren	103
Linien und Figuren verbinden	105
Objekte miteinander verbinden	105
Eine Linie mit einer Figur verbinden	105
Unbegrenzte und fixierte Verbindungspunkte	107
Eine Verbindung aktivieren und deaktivieren	108
Figuren miteinander verbinden	109
Linien miteinander verbinden	109
Mit automatischen Verbindern formatieren	111
Automatische Verbinder benutzen	111
Einer Zeichnung Verbinder hinzufügen	112
Die Form eines Verbinders ändern	112
Einem Verbinder Figuren hinzufügen	113
Automatische Verbinder miteinander verbinden	114
Die Abstände des Verbinders anpassen	115
Das Erscheinungsbild eines automatischen Verbinders ändern	116
Automatische Verbinder in Flußdiagrammen benutzen	117
Symbolbibliotheken	119
Bibliotheken	119
Dokument-Symboleisten	121
Eine Symbolbibliothek öffnen	122
Nach Symbolen suchen	124
Organisation der Bibliothekdatei	124
Die Einstellungen eines Symbols ändern	125

Einer Bibliothek neue Symbole hinzufügen	130
Zeichnungen zwischen Bibliotheken transferieren	131
Eine neue Bibliothek erstellen	131
Bibliotheken auf einem Netzwerk teilen	132
Ihre eigenen Figuren erstellen	133
Linien verbinden, um eine neue Figur zu erstellen	133
Gruppieren und Gruppierung aufheben	134
Ansicht und Druck	137
Der SmartDraw Zeichenbereich	137
Die Ansicht ändern	138
Die Lineale einstellen	139
Drucken	140
Seite einrichten	142
Seitenansicht	143
Das Dialogfeld "Drucken"	144
Navigation mit der Tastatur	147
Auswahl mit der Tab-Taste	147
Die Tab-Reihenfolge	147
Texteingabe und die Tab-Taste	148
SmartDraw und Formulare	148
SmartDraw mit anderen Programmen benutzen	151
Kopieren und Einfügen	151
Grafikobjekte	152
Grafiken von anderen Programmen importieren	153
Die Gruppierung importierter Grafiken aufheben	154
Dateien öffnen, die mit anderen Flußdiagramm-Programmen erstellt wurden	156
Zeichnungen exportieren	157
Grafiken in Web-Seiten exportieren	158
Hyperlinks mit Dateien und Web-Seiten	158
Hyperlinks benutzen	160
SmartDraw mit Microsoft Office benutzen	161
Zeichnungen von SmartDraw nach Office übertragen	161
Ein SmartDraw-Objekt in Word einfügen	162
Objekte von Office nach SmartDraw übertragen	162
Microsoft Office Companion	163
Objekte mit "Einfügen" und "Inhalte einfügen" hinzufügen	165
Objekte einfügen	166
OLE-Objekte bearbeiten	167
Links verwalten	167

Text-Tools	169
Rechtschreibprüfung	169
Das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen"	170
Auswahl einer Sprache	173
Das Dialogfeld "Wörterbücher"	174
Optionen	179
Suchen und Ersetzen	182
 SmartDraw einrichten	 185
Die Schaltflächen im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen"	185
SmartDraw-Schablonen erstellen	186
Schablonen entwerfen	187
Das Dialogfeld "Neue Zeichnung" überspringen	189
Das Dialogfeld "SmartDraw-Optionen"	190
Die Programm-Symbolleiste ändern	191
Ihre eigenen Menüfarben definieren	193
 Anhang A: Technische Unterstützung	 195
Registrierte Benutzer	195
Fehlersuche	196
 Index	 199

Startvorbereitungen

Willkommen bei SmartDraw!

SmartDraw ist einfach in der Anwendung. Sie können Flußdiagramme, Formulare und andere Grafiken erstellen. Sie müssen kein Künstler sein, um mit SmartDraw großartige Ergebnisse zu erzielen.

SmartDraw richtet automatisch Figuren, Linien und Texte aus. Mit seinen einmaligen, integrierten Entwurfsbibliotheken können Sie professionelle Farbgebungen, Schattierungen und Texturen für Ihre Grafiken mit einem Mausklick auswählen. Bibliotheken mit SmartDraw-Symbolen enthalten eine unbegrenzte Clipart-Sammlung, die Sie bearbeiten und ergänzen können.

SmartDraw läuft als Standalone-Programm und als Teil von Microsoft Office und anderen Programmen, die OLE (Object Linking and Embedding) unterstützen. Sie können eine SmartDraw-Zeichnung direkt in Microsoft Word für Windows einfügen, indem Sie den Befehl "Objekt einfügen" benutzen. Mit der Professional-Version von SmartDraw können Sie außerdem Office-Dokumente wie Graphs, Gleichungen und Datenblätter als SmartDraw-Symbole in Ihre Zeichnungen einfügen.

SmartDraw gibt es in drei verschiedenen Versionen:

SmartDraw Standard

Dies ist die Standardversion von SmartDraw. Es ist eine 32-Bit Windows-Anwendung und erfordert einen 486 (oder schnelleren) PC mit Microsoft Windows 95, 98 oder Windows NT 4.0 oder höher.

SmartDraw Professional

Die Professional-Version von SmartDraw enthält alle Funktionen von SmartDraw Standard plus eine Sammlung erweiterter Merkmale, einschließlich:

- Rechtschreibprüfung
- Suchen und Ersetzen
- Erweiterte Import- und Exportfilter
- OLE Client-Unterstützung
- Den Microsoft Office Companion

Auch diese Version ist eine 32-Bit Windows-Anwendung und erfordert einen 486 (oder schnelleren) PC mit Microsoft Windows 95, 98 oder Windows NT 4.0 oder höher.

SmartDraw 3 für Windows 3.1

Dies ist eine 16-Bit Version von SmartDraw für Windows 3.1-Benutzer. Sie erfordert einen 386 (oder schnelleren) PC und Windows 3.1. Diese Version bietet weniger Funktionen als SmartDraw Standard oder Professional.

Professional

Dieses Handbuch

Dieses Handbuch gilt für alle drei Versionen. Das Symbol auf der linken Seite markiert Funktionen, die nur in der Professional-Version zur Verfügung stehen. Die Funktionen, die in SmartDraw 3 nicht verfügbar sind, werden im folgenden Abschnitt *Was ist neu bei SmartDraw 4* beschrieben.

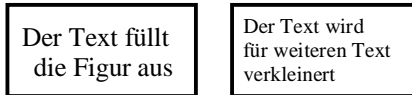
Was ist neu bei SmartDraw 4

Für Benutzer, die von einer früheren Version von SmartDraw aufrüsten, sind hier einige der neuen Funktionen beschrieben, die in SmartDraw Version 4 zur Verfügung stehen. Dieser Abschnitt ist außerdem hilfreich für Windows 3.1-Benutzer von SmartDraw 3, da die Funktionen beschrieben werden, die ihnen zur Zeit *nicht* zur Verfügung stehen.

Automatische Änderung der Textgröße

SmartDraw-Figuren haben immer automatisch ihre Größe verändert, um den Text aufzunehmen, der ihnen hinzugefügt wurde.

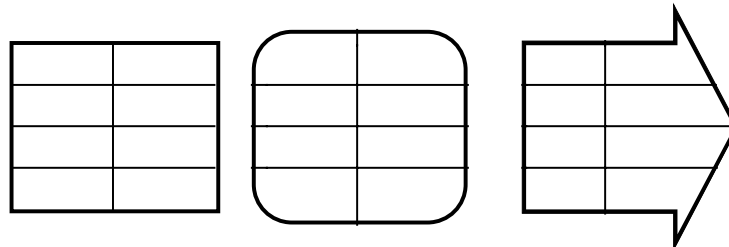
SmartDraw 4 vermeidet die Größenveränderung bei der Texteingabe in die Figuren, indem zuerst die Größe des Textes verringert wird. Durch Verkürzung der Textlänge wird der Text in der Originalgröße angezeigt.



Der Effekt von automatischer Änderung der Textgröße

Tabellen

SmartDraw 4 unterstützt Tabellen. Tabellen sind Bereiche mit mehreren Texteingabefeldern in einer Figur, die in Zeilen und Spalten angeordnet sind. Mit dem leistungsstarken SmartDraw 4 Tabelleneditor können Sie Tabellen in eine Figur einfügen und verändern. Ein ganzes Kapitel in diesem Handbuch (Seite 79) beschreibt die Anwendung von Tabellen.



Unterschiedliche Tabellen, die die gleiche 2x4 Tabelle enthalten.

Mehr Farben

SmartDraw 4 bietet Ihnen Zugriff auf die mehr als 16 Millionen Farben, die von Windows unterstützt werden. Sie können auch die 48 Standardfarben in den Farbmenüs neu definieren.



Neues Farbmenü

Absolute Positionierung von Objekten

Mit dem neuen SmartDraw-Dialogfeld "Position" können Sie die Größe und Position aller Objekte auf 1/100 Inch genau spezifizieren.

Unbegrenzte Verbindungspunkte

Die meisten SmartDraw-Figuren hatten bisher eine festgelegte Zahl an *Verbindungspunkten*, an die Linien oder andere Figuren angehängt werden konnten. In SmartDraw 4 haben alle Figuren unbegrenzte Verbindungspunkte, so daß überall Linien angehängt werden können.

Benutzerdefinierte Pfeilköpfe und verbesserte Unterstützung für UML

SmartDraw 4 enthält zwölf neue integrierte Pfeilköpfe. Die Standardpfeilköpfe können durch ein benutzerdefiniertes Symbol ersetzt werden. Die neuen Pfeilkopftypen, die Unterstützung von Tabellen sowie eine Sammlung an UML-Symbolbibliotheken verbessern die SmartDraw-Unterstützung von UML (Universal Modeling Language).

Navigation mit den Tasten und die Unterstützung von Formularen

SmartDraw 4 unterstützt die Navigation zwischen Figuren mit der Tastatur. Die Tabulatortaste bewegt die Auswahl von Figur zu Figur. Wenn die ausgewählte Figur für die Textbearbeitung geöffnet ist, öffnet die Tabulatortaste die nächste Figur zur Textbearbeitung.

Die Kombination von Tastennavigation, Unterstützung von Tabellen und automatischer Größenveränderung von Text machen SmartDraw 4 zu einem ausgezeichneten Werkzeug zum Erstellen und Ausfüllen von Geschäftsformularen.

Die Gruppierung von importierten Grafiken aufheben

Sie können importierte Windows-Metadateigrafiken in SmartDraw-Objekte umwandeln, so daß Sie Grafiken bearbeiten können, die mit anderen Programmen erstellt wurden.

Dateien von anderen Flußdiagramm-Programmen öffnen

Die Fähigkeit, die Gruppierung von Metadateien aufzuheben bedeutet, daß SmartDraw 4 Dateien aus anderen Flußdiagrammprogrammen wie z.B. **Visio®**, **MicroGrafx Flowcharter®**, **EasyFlow®**, **Flow Charting PDQ®** u.a. importieren kann.

SmartDraw 4 bietet besondere Funktionen zum Aufheben von Gruppierungen, um Metadateien (WMF-Dateien) von Flußdiagrammprogrammen in bearbeitbare SmartDraw-Zeichnungen zu übersetzen. Sie können Text in Felder plazieren, Pfeilköpfe mit Linien assoziieren und Liniensegmente durch segmentierte Linien ersetzen.

Das Tool "Mehrfachauswahl"



SmartDraw hat immer die Auswahl mehrerer Objekte mit der Kombination Umschalttaste-Mausklick unterstützt. Jetzt wird die Auswahl mehrerer Objekte mit dem neuen Mehrfachauswahl-Cursor noch leichter gemacht. Wenn Sie diese Schaltfläche in der Symbolleiste wählen, verhält sich ein Mausklick so, als würde gleichzeitig die *Umschalttaste* gedrückt.

Texteigenschaften

Mit der neuen Funktion **Texteigenschaften** können Sie den Abstand zwischen dem Figurenrand und dem Text innerhalb der Figur festlegen. Außerdem können Sie den Text innerhalb einer Figur "blockieren", so daß er nicht

bearbeitet werden kann, oder die Textbearbeitung innerhalb einer Figur mit einem Mausklick aktivieren.

Funktionen in SmartDraw 4 Professional

Professional

SmartDraw 4 Professional bietet folgende exklusive Funktionen.

Rechtschreibprüfung

Die Rechtschreibprüfung von SmartDraw funktioniert ähnlich wie die von Microsoft Office. Die Wörter werden während der Eingabe im Hintergrund überprüft und fehlerhafte Wörter werden mit einer roten Wellenlinie unterstrichen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein fehlerhaftes Wort klicken, wird ein Menü mit Verbesserungsvorschlägen angezeigt.

Sie können auch die Rechtschreibung eines ganzen Dokumentes überprüfen. Die automatische Korrektur häufiger Fehler wird unterstützt, und Sie können Ihre eigenen Wörterbuch-Begriffe hinzufügen.

Es werden die meisten europäischen Sprachen unterstützt (einschließlich britischem Englisch). Sie können zwischen den Sprachen mit Hilfe eines Menübefehls wechseln.

Erweiterte Import- und Exportfilter

Mit SmartDraw Professional haben Sie Zugriff auf Postscript Import und Export und zusätzlich auf umfangreiche Bibliotheken technischer Symbole im AutoCAD-Format. Diese Version unterstützt wesentlich mehr Datei Import- und Exportformate als die normale SmartDraw-Version. Folgende Formate sind eingeschlossen:

- Encapsulated Postscript (EPS)
- AutoCAD (DXF)
- CGM
- HPGL
- PDF

- Adobe Illustrator
- CorelDraw (nur Import)
- MicroGrafx Draw
- Visio (nur Import)

OLE Client-Unterstützung

SmartDraw Professional ist ein OLE-Client. Wie bei Microsoft Word und anderen Office-Anwendungen können Sie Graphen, WordArt, Datenblätter und andere OLE-Objekte in SmartDraw Professional-Zeichnungen einfügen.

In SmartDraw verhält sich ein OLE-Objekt wie jede andere Figur. Es kann gedreht, umgedreht, verschoben und von dem Programm, mit dem es erstellt wurde, wieder zur Bearbeitung geöffnet werden.

OLE-Objekte in SmartDraw-Zeichnungen können auch den SmartDraw-Symbolbibliotheken hinzugefügt werden und dabei ihre OLE-Objekteigenschaften behalten. Wenn Sie ein OLE-Symbol (wie z.B. eine Graph) von einer Bibliothek in Ihre SmartDraw-Zeichnung ziehen, wird ein OLE-Objekt erstellt, das mit dem Programm bearbeitet werden kann, mit dem es ursprünglich erstellt wurde.

Der Microsoft Office Companion

Wenn Sie Office auf Ihrem PC installiert haben, fügt der Office Companion SmartDraw Professional weitere Funktionen hinzu, einschließlich der Möglichkeit, Bitmaps, Graphen, Gleichungen und WordArt® direkt aus der SmartDraw-Symbolleiste hinzuzufügen. Der Companion enthält außerdem Galerien mit fertigen Graphen, Textarten und Gleichungssymbolen, die Sie in den SmartDraw-Bibliotheken finden.

Globales Suchen und Ersetzen

SmartDraw Professional unterstützt globales Suchen und Ersetzen innerhalb einer ganzen Zeichnung.

SmartDraw installieren

Bevor Sie SmartDraw ausführen können, müssen Sie die Software zuerst durch Ausführung des **Setup-Programms**

installieren. Sie haben drei Möglichkeiten, diese Datei zu erhalten:

- Erwerben Sie das Programm und laden Sie es aus dem Internet herunter.
- Bestellen Sie die CD
- Bestellen Sie 3.5" Disketten

Internet-Download

Wenn Sie SmartDraw aus dem Internet herunterladen, müssen Sie sich für SmartDraw 3 oder SmartDraw 4 entscheiden. Um das erworbene Programm zu installieren, führen Sie die heruntergeladene Software aus und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Erstellen Sie eine Backup-Kopie des heruntergeladenen Installationsprogrammes! Sie können das Backup auf Ihrem normalen Backup-System oder auf Disketten speichern, indem Sie das Windows Backup-Programm unter **Start** und **Programme/Zubehör/Systemprogramme** benutzen.

CD-ROM

Wenn Sie SmartDraw auf CD-ROM erworben haben, müssen Sie nur die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Das Programm **setup.exe** startet automatisch. Sollte es nicht starten, müssen Sie setup.exe manuell ausführen.

Benutzen Sie dazu den Befehl "Ausführen". Dieser befindet sich im Start-Menü in Windows 95 und im Menü "Datei" im Programm-Manager von Windows 3.1. Durch "Ausführen" erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen des Programms spezifizieren müssen, das Sie ausführen wollen. Wenn Sie die SmartDraw-CD in Laufwerk D eingelegt haben, geben Sie ein:

D:\SETUP

Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Programms. Es wird entweder SmartDraw 3 oder SmartDraw 4 installiert, abhängig von Ihrem Betriebssystem.

Disketten

Um SmartDraw von Disketten zu installieren, legen Sie **Disk 1** in das Diskettenlaufwerk ein und führen das Setup-Programm aus. Sie müssen Setup von Windows aus starten.

Benutzen Sie dazu den Befehl "Ausführen". Dieser befindet sich im Start-Menü in Windows 95 und im Menü "Datei" im Programm-Manager von Windows 3.1. Durch "Ausführen" erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen des Programms spezifizieren müssen, das Sie ausführen wollen. Wenn Sie die SmartDraw-Diskette in Laufwerk A eingelegt haben, geben Sie ein:

A:\SETUP

Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Programms. Es wird entweder SmartDraw 3 oder SmartDraw 4 installiert, abhängig von Ihrem Betriebssystem.

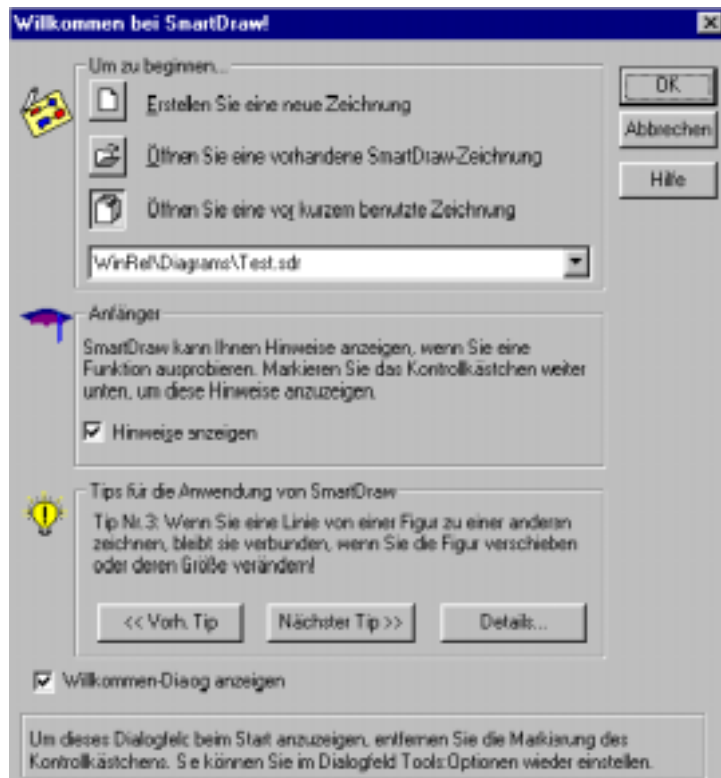
SmartDraw auf einem Netzwerk installieren

Um SmartDraw auf einem Netzwerk zu installieren, installieren Sie das Programm einfach wie oben beschrieben auf Ihrem Server. Erstellen Sie eine Verknüpfung (ein Symbol) für SmartDraw auf dem Client-System und führen Sie das Programm einmal aus. SmartDraw installiert sich selbst auf Ihrem Client-System.

Sie benötigen eine Multiple-User-Lizenz (Netzwerk), um eine Kopie von SmartDraw zwischen mehreren Benutzern auf einem Netzwerk teilen zu können.

SmartDraw ausführen

Wenn SmartDraw installiert ist, wird es Ihrem Start-Menü hinzugefügt und das SmartDraw-Symbol erscheint auf Ihrem Desktop. Um SmartDraw auszuführen, doppelklicken Sie auf dieses Symbol.



Das Dialogfeld "Willkommen bei SmartDraw"

Wenn Sie das Programm zum ersten Mal ausführen, erscheint das Dialogfeld **Willkommen bei SmartDraw**.

In diesem Dialogfeld können Sie wählen, wie Sie Ihre erste Zeichnung beginnen. Außerdem erhalten Sie wichtige Tips für die Benutzung von SmartDraw.

Sie können beginnen, indem Sie eine neue Zeichnung erstellen, oder indem Sie eine vorhandene Zeichnung öffnen. Wenn Sie SmartDraw zum ersten Mal benutzen, werden Sie wahrscheinlich eine neue Zeichnung erstellen wollen.

Wenn Sie später eine Liste mit gespeicherten Zeichnungen haben, wird durch Auswahl der Eingabetaste im Willkommen-Dialogfeld die Zeichnung geöffnet, an der Sie zuletzt gearbeitet haben.

Sie können eine Auswahl permanent einstellen und die Anzeige des Willkommen-Dialogfeldes überspringen, indem Sie das Dialogfeld "Optionen" benutzen. (Siehe

Seite 190). Um diesen Vorgang zu verkürzen, können Sie die Markierung des Kontrollkästchens **Willkommen-Dialog anzeigen** entfernen. Es wird dann immer automatisch eine neue Zeichnung erstellt, wenn Sie SmartDraw starten.

Das Kontrollkästchen **Hinweise anzeigen** steuert die Anzeige dieses Feldes während der Benutzung des Programmes. Diese Dialogfelder erscheinen, wenn Sie eine bestimmte Programmfunktion zum ersten Mal benutzen. Diese Hinweise erläutern, was als nächstes passieren wird, und Sie erhalten Informationen darüber, wo Sie detailliertere Hilfe finden.

Jeder Hinweis wird nur einmal pro SmartDraw-Sitzung angezeigt. Die Hinweise können im Dialogfeld "Hinweis" deaktiviert werden. Sie sollten die Hinweise anfangs auf jeden Fall aktiviert lassen.

Wenn Sie die Hinweise deaktiviert haben, können Sie sie im Dialogfeld "Optionen" jederzeit wieder aktivieren.

Hilfe erhalten

SmartDraw enthält eine ausführliche Online-Hilfe, auf die Sie auf verschiedene Weisen zugreifen können.

Menü "Hilfe"

Das Menü "Hilfe" enthält mehrere Befehle, die das Hilfefenster öffnen.

Inhalt zeigt das Inhaltsverzeichnis an. Wenn Sie auf eines der unterstrichenen Elemente klicken, wird der Bildschirm für dieses Thema angezeigt.

Index öffnet den Index des Hilfesystems. Wenn Sie anfangen, den Namen des gesuchten Themas einzugeben, werden die entsprechenden Begriffe in der Liste angezeigt.

Hilfe benutzen öffnet die Hilfedateien der Windows-Hilfe. Ist sie nicht auf Ihrem System (von Windows) installiert, funktioniert dieser Befehl nicht.

Hilfe in den Dialogfeldern

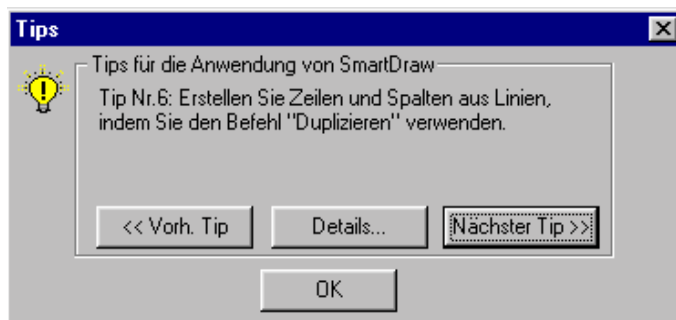
Alle Dialogfelder enthalten die Schaltfläche "Hilfe". Wenn Sie diese Schaltfläche wählen oder die Taste **F1** drücken, wird das Hilfesystem mit dem Bildschirm geöffnet, der die Funktionen dieses Dialogfeldes beschreibt.

Inhaltsbezogene Hilfe

Wenn kein Dialogfeld angezeigt wird, gelangen Sie mit *Umschalttaste-F1* oder durch Anklicken der Hilfe-Taste links in der Symbolleiste in den Hilfemodus. Wenn Sie jetzt eines der Menüs oder eine der Schaltflächen in der Symbolleiste oder im Bibliothekfenster auswählen, wird die Hilfe mit dem entsprechenden Bildschirm angezeigt. Der Hilfemodus wird abgebrochen, sobald Sie klicken oder ein Hilfebildschirm angezeigt wird.

Tips

Tips sind Hinweise, die die komplexeren Funktionen des Programmes erläutern. Immer wenn das Dialogfeld "Willkommen bei SmartDraw" angezeigt wird, erscheint ein anderer Tip auf dem Bildschirm. Sie können die Tips auch jederzeit über den Befehl "Tips" im Menü "Hilfe" anzeigen. Dadurch wird das Dialogfeld "Tips" geöffnet.



Das Dialogfeld "Tips"

Mit den Schaltflächen "Weiter" und "Vorherige" können Sie alle Tips durchblättern. Die Schaltfläche "Details" öffnet einen Hilfebildschirm, der den Tip detaillierter beschreibt.



Eine neue Zeichnung erstellen

Eine neue Zeichnung wird erstellt, wenn Sie das Programm starten, wenn Sie die Schaltfläche "Neue Zeichnung" in der Symbolleiste wählen oder wenn Sie den Befehl "Neu" im Menü "Datei" benutzen. In allen drei Fällen wird das Dialogfeld "Neue Zeichnung" angezeigt.



Das Dialogfeld "Neue Zeichnung"

Es zeigt eine Schaltfläche für jeden Zeichnungstyp an, den Sie mit SmartDraw erstellen können.

Wenn Sie auf eine Schaltfläche doppelklicken (oder mit einem Mausklick auswählen und dann OK wählen), können Sie eine neue *leere* Zeichnung ohne Figuren erstellen, die jedoch die richtigen Einstellungen für diese Art Zeichnung besitzt. Diese sind unter anderem Lineal, Linien- und Figurenverknüpfung sowie manchmal eine spezielle Symbolleiste für diesen Zeichnungstyp.

Wenn Sie für den gewünschten Typ keine Schaltfläche finden, wählen Sie die ähnlichste.

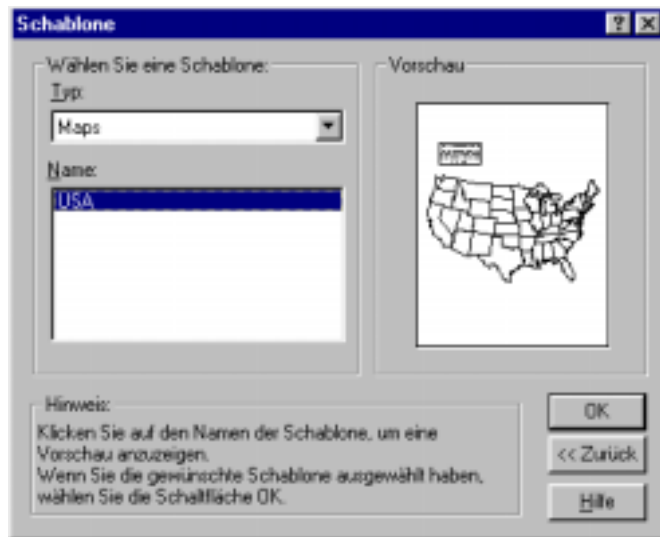
Mit der Schaltfläche "Schablonen anzeigen" können Sie eine SmartDraw *Schablone* auswählen. Eine Schablone ist eine Zeichnung, die bereits Objekte sowie die korrekten Einstellungen und Symbolleisten enthält. Einige Zeichnungstypen haben keine Schablonen. In diesem Fall ist die Schaltfläche "Schablone anzeigen" ausgeblendet. Andere, wie z.B. "Karten", haben nur Schablonen und Sie

können keine leere Zeichnung dieses Typs erstellen. In diesem Fall ist die Schaltfläche OK ausgeblendet.

Detaillierte Informationen darüber, wie die Schaltflächen modifiziert werden oder wie Sie Ihre eigene erstellen, finden Sie im Abschnitt *Die Schaltflächen im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen"* auf Seite 185.

Auswahl einer Schablone

Wenn Sie die Schaltfläche "Schablonen anzeigen" im Dialogfeld "Neue Zeichnung" anklicken, wird das Dialogfeld "Schablone" geöffnet.



Das Dialogfeld "Schablone"

Im Dialogfeld "Schablone" können Sie jede Schablone anzeigen, indem Sie deren Namen in der Liste auswählen. Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, können Sie durch Anklicken der Schaltfläche OK ein neues unbenanntes Dokument erstellen, das dieselben Einstellungen hat und dieselben zur Zeit ausgewählten Schablonen enthält.

Sie können auch den *Zeichnungstyp* im Dialogfeld "Schablone" in der Dropdown-Liste ändern.

Die Schablonen werden auf Seite 186 detailliert beschrieben.

Jede Zeichnung hat ihr eigenes Fenster. Normalerweise werden Zeichnungsfenster so geöffnet, daß sie das ganze SmartDraw-Programmfenster ausfüllen (sie sind maximiert). Abhängig von Ihren Systemeinstellungen können Sie bis zu 32 unterschiedliche Zeichnungen gleichzeitig öffnen.

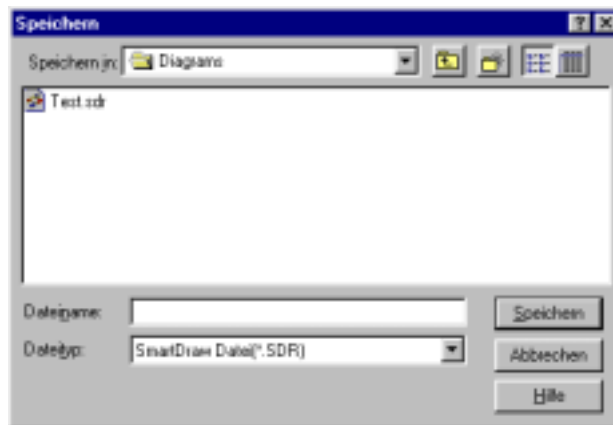
Zeichnungen schließen und speichern

Sie können ein Zeichnungsfenster mit dem Befehl "Schließen" im Menü "Datei" schließen, oder indem Sie das Schließfeld in der Titelzeile anklicken. Alle Änderungen Ihrer Zeichnung verfallen, wenn Sie sie **nicht speichern**. Wenn Sie seit Ihrer letzten Speicherung Änderungen vorgenommen haben, werden Sie aufgefordert, Ihre Zeichnung zu speichern, bevor das Fenster geschlossen wird.



Mit dem Befehl "Speichern" oder "Speichern unter" im Menü "Datei" können Sie Zeichnungen in einer Datei auf Ihrer Festplatte speichern. Sie können auch die Schaltfläche "Datei speichern" in der Symbolleiste zum Speichern der Datei benutzen.

Neue Zeichnungen müssen einen Namen erhalten, bevor sie gespeichert werden können. Sie bezeichnen eine Datei im Standarddialogfeld "Speichern", das Sie von anderen Windows-Programmen her kennen.



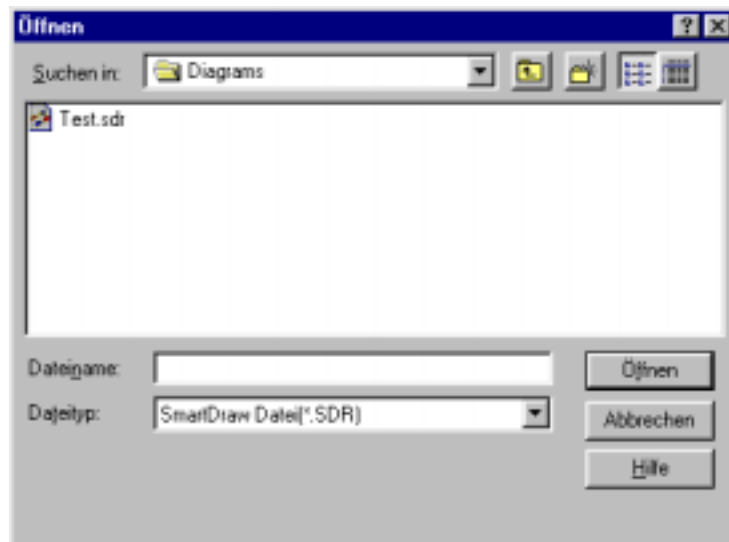
Das Dialogfeld "Speichern"

Für Dateien, die bereits gespeichert wurden und einen Namen haben, kann der Befehl "Speichern unter" benutzt werden, um die Zeichnung unter einem anderen Namen zu speichern. Der Befehl "Speichern" speichert die Zeichnung unter demselben Dateinamen.

Eine vorhandene Zeichnung öffnen



Sobald eine Zeichnung in eine Datei oder auf eine Festplatte gespeichert wurde, können Sie sie im Menü "Datei" mit dem Befehl "Öffnen" oder durch Auswahl der Schaltfläche "Datei öffnen" in der Symbolleiste wieder öffnen. Diese Befehle öffnen das Windows-Standarddialogfeld "Öffnen".



Das Dialogfeld "Öffnen"

Sie können auch die SmartDraw-Zeichungsdateien öffnen, indem Sie sie einfach aus dem Windows-Explorer ziehen und im SmartDraw-Fenster ablegen.

Zeichnungen und Fenster

Jede SmartDraw-Zeichnung hat ihr eigenes **Dokument-Fenster**. SmartDraw ist eine Multiple Dokument Interface (MDI) Anwendung, und es können bis zu 32 Zeichnungen gleichzeitig geöffnet werden.

Wenn diese Fenster maximiert werden, bedeckt das oberste Fenster den ganzen Bildschirm oder das ganze Programmfenster, so daß keine Zeichnungsfenster zu sehen sind. Ändern Sie dies mit den Befehlen im Menü "Fenster".

Die Befehle "Alle anordnen" und "Teilen" zeigen alle Zeichnungsfenster an, beim ersten überlappend, beim zweiten durch Aufteilung des Programmfensters.

Die übrigen Elemente im Menü "Fenster" sind die Namen der geöffneten Zeichnungen. Wenn Sie eines dieser Elemente anklicken, wird diese Zeichnung in den Vordergrund verschoben.

Alle Menü- und anderen Befehle beziehen sich nur auf die Zeichnung im Vordergrund.

Menüs, die mit der rechten Maustaste geöffnet werden

Wenn Sie mit der rechten Maustaste in das Dokument-Fenster klicken, wird ein **inhaltsbezogenes** Menü angezeigt. Der Inhalt dieses Menüs hängt davon ab, worauf Sie geklickt haben. Dies ist ein bequemer Shortcut für viele Funktionen, die sich in der Menüleiste befinden.

Die Programm-Symbolleiste

Die **Programm-Symbolleiste** befindet sich oberhalb des Zeichnungsfensters und unterhalb der Menüleiste.



Die Programm-Symbolleiste

Die Programm-Symbolleiste kann angezeigt oder versteckt werden, indem Sie den Befehl "Symbolleiste anzeigen" im Menü "Ansicht" benutzen.

Die Schaltflächen in der oberen Reihe sind Shortcuts für Menübefehle. Um herauszufinden, welche Funktion jede einzelne Schaltfläche hat, halten Sie den Cursor für eine Sekunde auf eine Schaltfläche. Es erscheint ein kleines gelbes Fenster mit einer kurzen Beschreibung. Dieses wird **ToolTip** genannt.

Die Schaltflächen in der zweiten Reihe werden zum Zeichnen benutzt. Eine dieser Schaltflächen erscheint ausgewählt (hell hervorgehoben). Die ausgewählte Schaltfläche legt die ausgeführte Aktion fest, wenn Sie mit der Maus in die Zeichnung klicken.



Wenn die *Pfeil*-Schaltfläche gewählt ist, werden beim Klicken in die Zeichnung vorhandene Objekte ausgewählt, verschoben oder deren Größe verändert.



Wenn die Schaltfläche *Mehrfachauswahl* ausgewählt ist, wird ein Objekt durch Anklicken ausgewählt, ohne die Auswahl anderer Objekte aufzuheben. Dadurch können Sie sehr einfach mehrere Objekte gleichzeitig auswählen.



Wenn die Schaltfläche *Text* ausgewählt ist, wird durch Anklicken einer Figur diese Figur zur Texteingabe geöffnet. Wenn Sie auf den Hintergrund einer Zeichnung klicken, erstellen Sie ein neues Hintergrund-Textobjekt.



Wenn die Schaltfläche *Linie* ausgewählt ist, wird durch Anklicken und Ziehen in der Zeichnung eine gerade Linie gezogen. Ziehen und Ablegen zieht ebenfalls eine Linie.



Wenn die Schaltfläche *Bogen* ausgewählt ist, wird ein Kreisbogen gezeichnet, wenn in der Zeichnung geklickt und gezogen wird. Ziehen und Ablegen zieht ebenfalls einen Bogen.



Wenn die Schaltfläche *Segmentierte Linien* ausgewählt ist, wird durch Klicken und Ziehen in der Zeichnung eine segmentierte Linie gezogen. Ziehen und Ablegen zieht ebenfalls eine segmentierte Linie.



Wenn die Schaltfläche *Kurve* ausgewählt ist, wird durch Klicken und Ziehen in der Zeichnung eine kurvige Version einer segmentierten Linie gezogen. Ziehen und Ablegen zieht ebenfalls eine Kurve.



Wenn die Schaltfläche *Verbinder* ausgewählt ist, wird durch Klicken und Ziehen in der Zeichnung ein *Automatischer Verbinder* gezeichnet. Automatische Verbinder werden detailliert im Abschnitt *Automatische Formatierung mit Verbindern* auf Seite 111 beschrieben.



Die übrigen Schaltflächen zeichnen die Figur, die auf ihr abgebildet ist. Die Figurschaltflächen können so konfiguriert werden, daß sie beliebige der 24 Standardfiguren anzeigen und daß sie die Standardgröße und Proportionen der Figuren festlegen, die gezogen und abgelegt werden. Sie können die Einstellungen der Schaltfläche ändern, indem Sie auf die Schaltfläche doppelklicken oder das Element "Symbolleiste" im Menü "Symbolleiste" wählen. Dieser Vorgang wird in *Die Symbolleiste ändern* auf Seite 191 detailliert erläutert.

Die Dokument-Symbolleiste

Eine **Dokument-Symbolleiste** erscheint oben in einem Dokumentfenster. Wenn das Dokument maximiert ist, erscheint die Dokument-Symbolleiste wie eine dritte Symbolleiste unter der Programm-Symbolleiste.



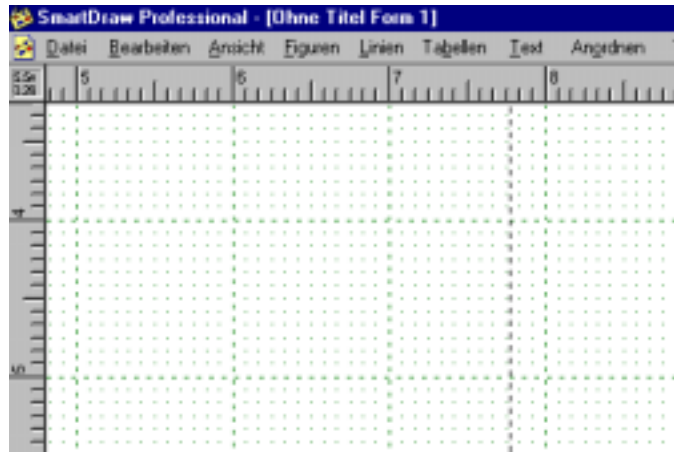
Dokument-Symbolleiste unterhalb der Programm-Symbolleiste.

Eine Dokument-Symbolleiste ist ein **SmartDraw Bibliothekfenster**, das oben im Fenster verankert ist. Es verhält sich wie ein Bibliothekfenster und kann benutzerdefiniert eingestellt werden. Viele der integrierten Schablonen haben ihre eigene spezialisierte Symbolleiste.

Dokument-Symbolleisten werden detailliert auf Seite 121 beschrieben.

Lineale und Raster

Lineale werden normalerweise entlang der oberen linken Ecken von Zeichnungsfenstern angezeigt.



Zeichnungsfenster mit Linealen und Raster

Die Abschnitte auf dem Lineal definieren den Abstand eines Rasters, das den Zeichenbereich bedeckt. Sie können das Raster anzeigen oder verstecken, indem Sie den Befehl "Raster anzeigen" im Menü "Ansicht" benutzen. Dasselbe Raster (ob angezeigt oder versteckt) legt die Abstände beim Einrasten fest.

In der oberen linken Ecke, in der sich die Lineale überschneiden, zeigt eine digitale Anzeige die aktuelle Position des Cursors an.

Wenn Sie ein Lineal anklicken, wird eine temporäre gepunktete Linie angezeigt, die als **Guide** bezeichnet wird. Diese Linie folgt der Cursorposition und mißt die Position eines Objektes in der Zeichnung. Wenn Sie die Ecke anklicken, in der sich die beiden Lineale kreuzen und dann die Maus ziehen, werden zwei dieser Linien als Fadenkreuz angezeigt.

Symbolbibliothekfenster

Symbolbibliothekfenster enthalten Symbole, die SmartDraw-Zeichnungen wie Standardfiguren aus der Symbolleiste hinzugefügt werden können.

Gruppen von Symbolen werden in **Bibliotheken** gespeichert. Bibliotheken sind normalerweise Gruppen ähnlicher Symbole, die für einen bestimmten Zeichnungstyp verwendet werden. SmartDraw bietet zahlreiche verschiedene Bibliotheken mit Symbolen für Flußdiagramme, Computer-Netzwerke, Grundrisse, Clipart, geometrische Figuren und viele mehr.

Sie benutzen das Menü "Bibliothek", um Symbolbibliotheken zu finden und zu öffnen. Der Befehl "Symbolbibliothek öffnen" öffnet das Dialogfeld "Bibliothek öffnen".



Dialogfeld "Symbolbibliothek öffnen"

Die Bibliotheken sind in Kategorien unterteilt, die in der Dropdown-Liste angezeigt werden. Wenn Sie eine *Kategorie* wählen, wird eine Liste aller Bibliotheken in dieser Kategorie angezeigt. Wenn Sie eine Bibliothek wählen, wird eine Vorschau ihrer Symbole angezeigt.

Mit der Schaltfläche "Suchen" können Sie auch nach Symbolen nach Namen suchen. Dieser Vorgang wird detailliert im Abschnitt *Symbolbibliotheken* auf Seite 119 beschrieben.

Sobald eine Bibliothek geöffnet ist, werden ihre Symbole im Fenster "Bibliothek" über der Zeichnung angezeigt. Bis zu 16 Bibliothekfenster können gleichzeitig geöffnet

werden, wobei jedes den Inhalt einer anderen Bibliothek anzeigt. Das Menü "Bibliothek" zeigt die Bibliotheken an, die zuletzt geöffnet wurden sowie Häkchen neben den Namen der zur Zeit geöffneten Bibliotheken. Auswahl eines dieser Menüelemente öffnet es oder bringt es in den Vordergrund.

Jedes Bibliothekfenster, das beim Schließen der letzten Zeichnung geöffnet war, wird automatisch wieder geöffnet (in derselben Position), wenn eine Zeichnung wieder geöffnet wird.



Ein SmartDraw-Bibliotheksfenster

Das Bibliotheksfenster enthält zahlreiche Schaltflächen, wobei jede ein anderes Symbol der aktuellen Bibliothek anzeigt. Der Name der aktuellen Bibliothek wird in der Titelleiste des Fensters angezeigt.

Rückgängig

Fast jede Änderung einer Zeichnung kann mit Hilfe des Befehls "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" aufgehoben werden.

Wenn Sie eine Änderung rückgängig machen, wird die Rückgängig-Funktion zu "Wiederherstellen". Bei wiederholter Anwendung von "Rückgängig" wechselt das Programm zwischen dem aktuellen Zustand und dem Zustand vor der letzten Aktion.

Wenn der Befehl ausgeblendet ist, kann nicht zurückgesetzt werden.



Die Schaltfläche "Rückgängig" in der Symbolleiste kann auch benutzt werden, um die Funktion "Rückgängig" oder "Wiederherstellen" auszuführen.

Die Seitengröße und Orientierung ändern

Alle SmartDraw-Zeichnungen haben denselben Zeichenbereich von 50x50 Inch. Dieser festgelegte Bereich ist in Rechtecke gleicher Größe im druckbaren Bereich des zur Zeit gewählten Druckerpapiers unterteilt.

Außer wenn Ihre Zeichnung sehr groß ist, arbeiten Sie normalerweise nur mit einer Seite in der oberen linken Ecke des 50x50-Bereiches. Dieses System erlaubt Ihnen jedoch, sehr große Diagramme über mehrere Seiten zu zeichnen, auf normalem Papier auszudrucken und die Blätter zusammenzufügen, um die Zeichnung in der vollen Größe zusammenzustellen.

Sie können die Größe und die Einstellung "Querformat" oder "Hochformat" mit dem Befehl "Seite einrichten" im Menü "Datei" ändern. Wählen Sie einfach eine neue Papiergröße und Orientierung im Dialogfeld "Seite einrichten". Dadurch wird nicht der Zeichenbereich geändert, sondern der Ausdruck Ihrer Zeichnung. Sie sehen die Ränder des Zeichenbereiches als Pünktchenlinien. Ändern Sie dazu die Ansicht zu "Ganze Seite".

Seitenränder

Da SmartDraw-Zeichnungen häufig auf mehreren Seiten ausgedruckt und dann wieder zu einem großen Diagramm zusammengesetzt werden, druckt SmartDraw immer so viel von der Seite, wie vom Drucker her möglich ist.

Die meisten Drucker haben einen kleinen Rand von ca. ¼" auf jeder Seite, der nicht bedruckt werden kann.

Wenn Ihre Zeichnung genau auf eine Seite paßt und Sie größere Ränder haben wollen, lassen Sie einfach zusätzlichen Platz an den Rändern Ihrer Zeichnung frei. Sie können die Zeichnung mit dem Befehl "Zeichnung auf

Seite zentrieren" im Menü "Anordnen" genau in der Mitte der ersten Seite plazieren.

Zwei oder mehr Zeichnungen im selben Dokument speichern

Da SmartDraw 24 oder mehr Seiten pro Dokument unterstützt, wollen Sie vielleicht unabhängige Zeichnungen auf einzelne Seiten in derselben Datei speichern.

Das sollten Sie jedoch nicht! Speichern Sie jede unabhängige Zeichnung in ihrem eigenen Dokument.

Die Mehrfachseitenfunktion von SmartDraw ist dafür gedacht, daß Sie eine Zeichnung erstellen, die größer ist als eine einzelne Seite. Sie ist nicht dafür geeignet, 6 verschiedene Flußdiagramme in einer Datei zu speichern. Befehle wie "Zeichnung auf Seite zentrieren" oder "Auf eine Seite drucken" gehen davon aus, daß der Inhalt einer Datei aus einer Zeichnung besteht. Sie gewinnen nichts, wenn Sie mehrere Zeichnungen in einer Datei speichern. Speichern Sie alle Zeichnungen, die Sie drucken wollen, in separaten Dateien.

Wenn Sie bereits mehr als eine Zeichnung in einer Datei gespeichert haben, können Sie diese einfach wieder trennen, indem Sie die Befehle "Kopieren" und "Einfügen" benutzen, die auf Seite 151 beschrieben werden.

Standardeinstellungen

In SmartDraw können Sie die Standardeinstellungen (Farbe, Dicke, Schrift, etc.) für neue Objekte ändern, indem Sie die Eigenschaften eines *vorhandenen* Objektes ändern.

Wenn Sie eine Eigenschaft eines vorhandenen Objektes ändern, wie zum Beispiel die Füllfarbe einer Figur, hat die nächste von Ihnen erstellte Figur automatisch diese Füllfarbe. Wenn Sie eine Eigenschaft ändern, ändern Sie gleichzeitig die Standardeinstellung für neue Figuren und Linien.

Die wenigen Ausnahmen dieser Regel sind spezielle Einstellungen, die normalerweise nicht als Standard benutzt werden.

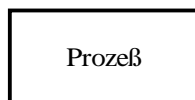
Sie können auch die anfänglichen Standards für neue Zeichnungen einstellen. Dieser Prozeß wird in *Einstellungen für leere Zeichnungen* auf Seite 189 näher beschrieben.

SmartDraw beenden

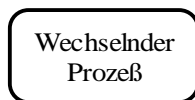
Sie können SmartDraw beenden, indem Sie den Befehl "Beenden" im Menü "Datei" wählen oder indem Sie auf das Schließfeld des Programmfensters klicken. Bevor das Programm beendet wird, werden Sie aufgefordert, geöffnete Zeichnungen zu speichern, die geändert wurden.

Die Grundlagen von Flußdiagrammen

Flußdiagramme stellen den Informationsfluß und den Entscheidungsprozeß dar, der den Informationsfluß steuert. Es wurden viele verschiedene Arten an Flußdiagrammen entwickelt, wobei jede ihre eigenen Symbole benutzt. Die meisten Prozesse können mit ein paar einfachen Symbolen repräsentiert werden.



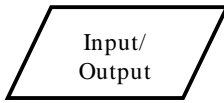
Repräsentiert eine Aktivität wie "Scheck unterschreiben" oder "Angebot einholen".



Repräsentiert einen wechselnden Prozeßtyp. Sie können die beiden Typen für Prozeßsymbole benutzen, um Prozesse in zwei Gruppen zu klassifizieren: beispielsweise Kunden vs. Anbieter.



Repräsentiert eine notwendige Entscheidung. Linien, die unterschiedliche Entscheidungen repräsentieren, werden häufig so gezeichnet, daß sie aus mehreren der 4 unterschiedlichen Punkte der Figur herauskommen.



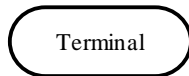
Dieses Symbol repräsentiert Informationen, die in das System eingegeben oder vom System ausgegeben werden, z.B. eine Kundenbestellung (Input) oder ein Produkt (Output).



Dieses Symbol wird benutzt, um vom System generierte gedruckte Informationen zu repräsentieren, z.B. eine Rechnung oder einen Bericht (Output).



Dieses Symbol wird benutzt, um mehrere Linien zu verbinden oder, wenn sie mit einem Buchstaben gekennzeichnet sind, um anzuzeigen, daß der Fluß am Verbinder mit demselben Buchstaben auf einer anderen Seite fortgesetzt wird.



Dieses Symbol repräsentiert den Start- oder Endpunkt des Systems. Er ist normalerweise mit "Start" oder "Ende" bezeichnet

Zeichnen mit SmartDraw

Objekte hinzufügen

Eine SmartDraw-Zeichnung besteht aus Figuren und Linien. Figuren und Linien werden als **Objekte** bezeichnet.

Sie können Ihrer Zeichnung Figuren und Linien mit den Befehlen in der unteren Reihe der Schaltfläche in der Programm-Symbolleiste hinzufügen.



Die Linien- und Figuren-Symbolleiste

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihrer Zeichnung Figuren und Linien hinzuzufügen:

Ziehen und Ablegen

Diese Methode erfordert nur einen Mausklick und Sie erhalten eine Figur oder Linie im Standardformat. Lesen Sie das folgende Beispiel zur Verdeutlichung.

Um eine rechteckige Figur hinzuzufügen, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche "Rechteck" in der Symbolleiste, ohne die Maustaste loszulassen. Bewegen Sie den Cursor auf Ihre Zeichnung. (Dieser Vorgang wird als Ziehen mit der Maus bezeichnet). Eine rechteckige Figur folgt dem Cursor. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird Ihrer Zeichnung ein neues Rechteck hinzugefügt.

Ziehen und Ablegen

Die Größe der Figuren, die Sie aus der Symbolleiste ziehen, kann durch Doppelklick auf die Figurschaltfläche eingestellt werden.

Linien, die mit Ziehen und Ablegen erstellt werden, haben immer dieselbe Größe und Form. (Linien werden normalerweise mit Hilfe des *Stiftes* gezeichnet, der weiter unten beschrieben wird).

Symbole können auch durch Anklicken der Schaltflächen in einem Bibliothekfenster eingefügt werden.

Stiftzeichnung



Das Zeichnen mit dem Stift erfordert zwei Mausklicks, Sie haben jedoch die vollständige Kontrolle über die Größe und Form des gezeichneten Objektes.

Um mit dieser Methode eine rechteckige Figur hinzuzufügen, klicken Sie zuerst auf die Rechteck-Schaltfläche in der Symbolleiste und lassen dann die Maustaste los. Wenn der Cursor in das Zeichenfenster bewegt wird, erscheint er als Stift. Wenn Sie jetzt auf die Seite klicken, dabei die Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, wird ein Rechteck gezeichnet, als wäre die Maus ein Stift. Diese Methode kann für Figuren, Linien und Bibliotheksymbole benutzt werden.

Bei Figuren, die in beliebigen Proportionen gedehnt werden können (z.B. bei Rechtecken), können mit dem Stift perfekte quadratische Versionen der Figur gezeichnet werden. Drücken Sie dazu die **Strg-Taste**, während Sie die Figur ziehen. Die Strg-Taste hilft Ihnen auch beim verändern der Größe einer Figur mit der Maus.

Dauerhafte Auswahl eines Tools

Wenn Sie ein Objekt mit dem Stift gezeichnet haben, wird normalerweise das Auswahl-Tool automatisch ausgewählt. Wenn Sie mehrere Kopien desselben Objektes zeichnen wollen, können Sie das Zeichen-Tool dauerhaft auswählen, indem Sie die Umschalttaste drücken, wenn Sie es zum ersten Mal auswählen. Dadurch bleibt es ausgewählt, bis ein anderes Tool angeklickt wird oder bis Sie eine Figur ziehen und ablegen.

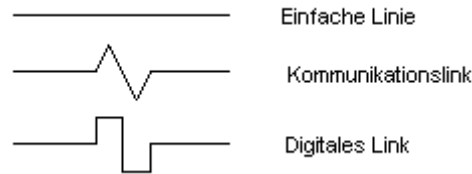
Linien und Kurven zeichnen

Linien und Kurven werden normalerweise mit dem Stift gezeichnet. Es gibt vier verschiedene Linien: Gerade Linien, Bögen, segmentierte Linien und gebogene Linien.

Gerade Linien

Gerade Linien werden an zwei Punkten verbunden. Sie können in jedem Winkel gezeichnet werden, sie werden jedoch exakt horizontal oder vertikal positioniert, wenn sie nahe in diese Richtung kommen.

Linien können eine der drei dargestellten Formen haben, die im Menü "Linie ändern" ausgewählt werden können.

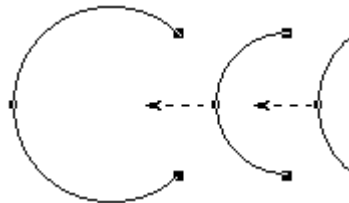


Linientypen

Eine gerade Linie wird anfänglich als einfache Linie gezeichnet. Sie können ihre Form ändern, indem Sie sie auswählen und den Befehl "Linie ändern" wählen.

Bögen

Bögen werden an zwei Punkten verbunden. Wie gerade Linien können Bögen mit dem Befehl "Linie ändern" umgedreht und zu anderen Linienformen konvertiert werden. Die Höhe der Biegung eines Bogens kann mit dem Auswahlgriff in der Mitte geändert werden.



Die Biegung eines Bogens anpassen

Segmentierte Linien

Segmentierte Linien werden entworfen, um Figuren zu verbinden. Wenn sie zu einer Figur verbunden sind (siehe *Linien und Figuren verbinden* auf Seite 105), wird das Ende rechtwinklig mit der Seite der Figur verbunden (und steht über die Seite heraus). Wenn das andere Ende mit einer anderen Figur verbunden wird, wird es ebenfalls rechtwinklig mit der Seite der Figur verbunden.

Durch Verschieben der Figuren verändert die segmentierte Linie ihre Form, um die Richtungen der Start- und Endsegmente beizubehalten. Segmentierte Linien können 1 bis 5 Segmente haben, abhängig von der Anordnung der verbundenen Figuren.

Sie können die Form segmentierter Linien mit dem Befehl "Linien ändern" modifizieren. Der Befehl "Umdrehen" (Seite 47) kann ebenfalls benutzt werden, um weitere Variationen zu erstellen.



Linien ändern

Sie können mit diesem Befehl auch segmentierte Linien in gerade Linien und Kurven verwandeln.

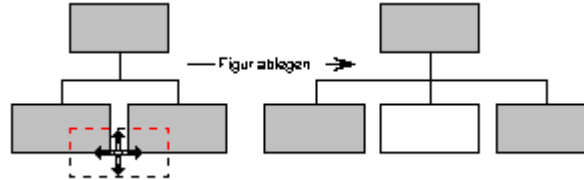
Gebogene Linien

Gebogene Linien gleichen segmentierten Linien mit abgerundeten Ecken. Auch sie werden hauptsächlich benutzt, um zwei Figuren miteinander zu verbinden. Sie folgen denselben Regeln wie segmentierte Linien und behalten immer die Richtung, die gerade von der Seite der Figur heraussteht, mit der sie verbunden ist.

Wenn eine Kurve nicht verbunden ist, ist sie anfänglich ein einfaches S. Mit dem Befehl "Linie ändern" können Sie die Form zu einem Halbkreis, einer S-Kurve oder einer anderen Form verändern.

Automatische Verbinder

Ein automatischer Verbinder ist eine besondere Linie, die ihre Form ändert, wenn andere Objekte mit ihr verbunden werden. Er wird beispielsweise dazu benutzt, ein klassisches horizontales Organisationsdiagramm zu erstellen:

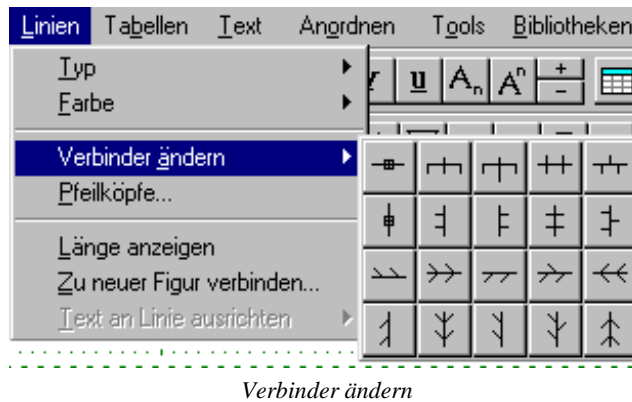


Einem automatischen Verbinder eine neue Figur hinzufügen

Wie das Beispiel zeigt, wird durch Ablegen der Figur auf einen automatische Verbinder die Figur automatische der Gruppe der Figuren auf dem Verbinder hinzugefügt, wobei allen notwendigen Linien automatisch ergänzt werden.

Verbinder werden in einem eigenen Kapitel beschrieben, *Mit automatischen Verbindern formatieren* auf Seite 111.

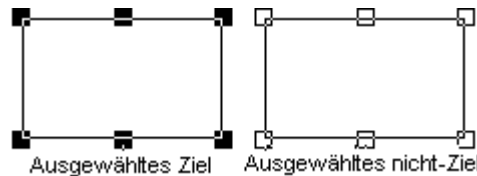
Verbinder sind entweder horizontal oder vertikal. Die Anordnung der verbundenen Figuren kann mit dem Befehl "Verbinder ändern" im Menü "Linien" geändert werden. Dieser ersetzt den Befehl "Linie ändern", wenn ein Verbinder ausgewählt ist. Verbinder können nicht zu anderen Linientypen geändert werden und umgekehrt. Der Befehl "Umdrehen" (Seite 47) kann ebenfalls benutzt werden, um weitere Variationen zu erstellen.



Objekte auswählen

Bevor Sie Menübefehle ausführen können, wie z.B. Farbänderungen, muß zuerst ein Objekt ausgewählt werden.

Ausgewählte Objekte werden mit *Griffen* an den Ecken und Seiten angezeigt:



Das zuletzt ausgewählte Objekt wird immer mit schwarzen Griffen angezeigt und wird als *Ziel* bezeichnet. Andere ausgewählte Objekte werden mit hellen Griffen dargestellt. Das Zielobjekt wird als Ziel bezeichnet, da andere ausgewählte Objekte so ausgerichtet oder angepaßt werden, daß sie mit ihm übereinstimmen, wenn Sie die Befehle "Ausrichten" und "Gleiche Größe" benutzen.

Objekte, die mit anderen Objekten verbunden sind, haben an den Verbindungspunkten runde Griffe.



Objekte werden ausgewählt, indem Sie sie mit der Maus anklicken, während die Pfeiltaste in der Symbolleiste deaktiviert ist. Transparent gefüllte Figuren müssen an deren Rändern angeklickt werden.

Wenn Sie ein Objekt anklicken, um es auszuwählen, wird die Auswahl aller anderen Objekte aufgehoben, außer Sie

drücken die Umschalttaste oder Strg-Taste, während Sie klicken. Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste oder Strg-Taste ein Objekt anklicken, wird dessen Auswahl aufgehoben.

Mehrere Objekte auswählen



Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie zuerst auf das Tool *Mehrfachauswahl* in der Symbolleiste. Wenn dieses Tool ausgewählt ist und Sie auf ein Objekt klicken, wird die Auswahl anderer Objekte nicht aufgehoben. Sie können mehrere Objekte auswählen, indem Sie sie einfach nacheinander anklicken. Wenn Sie auf den Hintergrund der Zeichnung klicken, wird die Auswahl des Tools "Mehrfachauswahl" aufgehoben.

Sie können auch mehrere Objekte auswählen, indem Sie die Maus ziehen, während die Pfeiltaste deaktiviert ist. Um die Maus zu ziehen, drücken Sie die linke Maustaste und verschieben die Maus. Lassen Sie dann die Maustaste los.

Wenn Sie die Maus auf diese Weise über das Zeichenblatt ziehen, wird ein temporäres Rechteck gezeichnet. Alle Objekte innerhalb dieses Rechtecks werden ausgewählt, sobald die Maustaste losgelassen wird. Wenn Sie beim Ziehen die Umschalttaste drücken, werden die eingeschlossenen Objekte einer vorhandenen Auswahl hinzugefügt.

Wenn andere Objekte auf dem Objekt liegen, das Sie zur Auswahl anklicken wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

Sie können das oberste Objekt auswählen und den Befehl "Im Hintergrund" im Menü "Anordnen" benutzen.

Sie können auch um alle Objekte ein Rechteck ziehen, um sie alle auszuwählen. Drücken Sie dann die Umschalttaste, während Sie auf die oberen Objekte klicken, um nur das gewünschte Objekt ausgewählt zu lassen.

Um alle Objekte in einer Zeichnung auszuwählen, benutzen Sie den Befehl "Alles markieren" im Menü "Bearbeiten".

Sobald Objekte ausgewählt sind, können die Farben, Rahmen und andere Attribute mit den Menübefehlen geändert werden. Ausgewählte Objekte können auch ausgeschnitten, kopiert und dupliziert werden. Mit der

Tastatur können Sie einer ausgewählten Figur Text hinzufügen. Diese Aktionen werden weiter unten im Detail beschrieben.

Objekte verschieben

Mit der Maus

Sie können ein Objekt einfach durch Anklicken und Bewegen mit der Maus verschieben, wenn Sie dabei die Maustaste gedrückt halten. Ein Umriß des Objektes folgt der Maus bei der Bewegung.

Wenn Sie die Umschalttaste drücken , während Sie zum Verschieben eines Objektes die Maus bewegen, bewegt sich das Objekt nur horizontal oder vertikal (nicht diagonal).

Gruppen von Objekten verschieben

Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, können Sie durch Anklicken eines der Objekte alle Objekte als Gruppe verschieben. Sie können mehrere Objekte auch verschieben, wenn das angeklickte Objekt mit den anderen verbunden ist. Wenn eine Gruppe von Objekten verschoben wird, folgt ein Umriß des Rechtecks, das die Gruppe umschließt, der Mausbewegung.

Pfeiltasten benutzen

Sie können die Pfeiltasten benutzen, um ein ausgewähltes Objekt sehr präzise zu verschieben. Wenn Sie eine Pfeiltaste drücken, wird ein Objekt mit jedem Tastendruck Pixel für Pixel verschoben (1/100 Inch bei normaler Ansicht). Die Rechts- und Runter-Pfeile bewegen das Objekt nach rechts und nach unten. Die Links- und Rauf-Pfeile verschieben es nach links und nach oben. Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, werden alle verschoben.

Objekte ausrichten

Der Befehl "Ausrichten" im Menü "Anordnen" kann benutzt werden, um alle ausgewählten Objekte an das gewählte Zielobjekt anzupassen. Dieser Vorgang wird

detailliert im Abschnitt *Objekte anordnen* auf Seite 99 beschrieben.

Objekte gleichmäßig anordnen

Der Befehl "Gleichmäßig anordnen" im Menü "Anordnen" kann benutzt werden, um alle ausgewählten Objekte in gleichmäßigen Abständen anzuordnen. Dieser Vorgang wird detailliert im Abschnitt *Objekte anordnen* auf Seite 101 beschrieben.

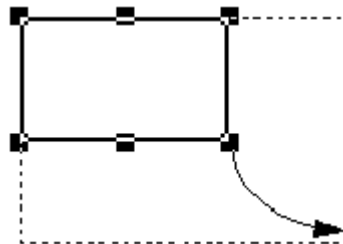
Eine Zeichnung auf der Seite zentrieren

Der Befehl "Zeichnung auf Seite zentrieren" im Menü "Anordnen" kann benutzt werden, um alle Objekte in der Zeichnung auf einem Minimum an Seiten zu zentrieren, die gedruckt werden sollen. Dieser Vorgang wird im Abschnitt *Objekte anordnen* auf Seite 102 beschrieben.

Die Größe von Objekten ändern

Mit der Maus

Um die Größe und Form eines Objektes zu ändern, müssen Sie es zuerst auswählen und dann auf einen der Auswahlgriffe (oder schwarzes Kästchen) mit der Maus klicken. Wenn Sie die Maus bewegen und dabei die Maustaste gedrückt halten, wird der Griff verschoben und die Größe des Objektes geändert.



Ein Objekt vergrößern

Auf diese Weise können nicht mehrere Objekte gleichzeitig vergrößert werden, sondern immer nur eins nach dem anderen.

Einige Figuren, wie z.B. Rechtecke, können auf jede beliebige Größe gezogen werden. Andere, wie z.B. Kreise,

können bei der Vergrößerung ihre Proportionen beibehalten.

Wenn der Griff in der Mitte einer Seite eines Rechteckes gezogen wird, wird das Objekt nur in der Waagerechten vergrößert. Die Griffe an den Ecken vergrößern nicht-proportionale Figuren in alle Richtungen.

Proportionale Figuren (z.B. Kreise) haben keine Griffe an den Seiten und die Eckgriffe vergrößern die Figuren nur proportional.

Bei Figuren, die in jede Richtung vergrößert werden können, z.B. bei Rechtecken, können exakte Quadrate erstellt werden, indem Sie die **Strg-Taste** drücken, während Sie die Maus bewegen.

Durch drücken der Strg-Taste bleiben die Proportionen der Objekte erhalten.

Bei Figuren, die normalerweise nur proportional vergrößert werden können, können Sie durch Drücken der Umschalttaste beim Bewegen der Maus das Objekt in jeder beliebigen Proportion vergrößern.

Größe mit den Pfeiltasten ändern

Sie können die Größe eines ausgewählten Objektes auch mit den Pfeiltasten ändern. Wenn Sie eine Pfeiltaste drücken, während Sie die Umschalttaste drücken, wird die Größe des Objektes mit jedem Tastendruck in Pixel-Schritten verändert (1/100 Inch bei normaler Anzeige). Die Rechts- und Runter-Pfeile vergrößern das Objekt nach rechts und nach unten. Die Links- und Rauf-Pfeile verringern die Größe rechts und unten.

Sie können diese Änderungen auf mehrere Objekte gleichzeitig anwenden, indem Sie zuerst mehrere Objekte auswählen.

Gleiche Größe

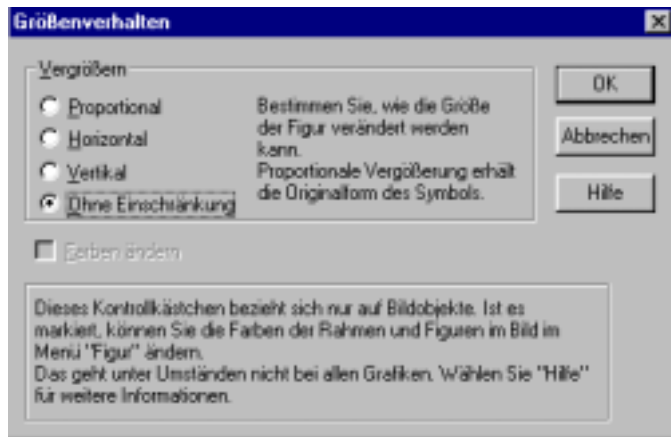
Der Befehl "Gleiche Größe" im Menü "Anordnen" kann benutzt werden, um alle ausgewählten Objekte der Größe des Zielobjektes anzupassen. Dieser Vorgang wird im Abschnitt *Objekte anordnen* auf Seite 99 beschrieben.

Gruppieren

Objekte können in einer *Gruppe* zusammengefaßt werden. Wenn sie gruppiert sind, kann die Größe der Objekte wie bei einem einzelnen Objekt verändert werden. Dieser Vorgang wird im Abschnitt *Ihre eigenen Figuren erstellen* auf Seite 133 beschrieben.

Das Dialogfeld "Größenverhalten"

Im Dialogfeld "Größenverhalten" können Sie das Größenverhalten einer Figur ändern.



Das Dialogfeld "Größenverhalten"

Sie haben vier Optionen zur Auswahl:

Proportional: Objekte haben nur vier Griffe (einen an jeder Ecke) und behalten ihre Proportionen bei der Änderung der Größe. Importierte Grafiken (und viele Bibliothekssymbole) werden anfangs proportional vergrößert oder verkleinert.

Horizontal: Objekte haben nur zwei Griffe und deren Größe kann nur horizontal verändert werden.

Vertikal: Objekte haben nur zwei Griffe und deren Größe kann nur vertikal verändert werden. Dies ist hilfreich bei Objekten, die vertikale Linien repräsentieren.

Keine Einschränkung: Ermöglicht die Änderung der Größe in alle Richtungen ohne Beibehaltung der Proportionen. Diese Objekte haben normalerweise 8 Griffe.

Das Kontrollkästchen "Farben ändern" bezieht sich nur auf bestimmte Bibliothekssymbole und importierte Grafiken und wird auf Seite 128 beschrieben.

Das Dialogfeld "Position und Größe"

Im Dialogfeld "Position und Größe" können Sie die Größe und Position eines Objektes auf einen exakten Wert einstellen. Sie können Dimensionen und die Position für ein einzelnes Objekt im selben Koordinatensystem eingeben, wie auf den Linealen angezeigt. Um das Dialogfeld zu öffnen, wählen Sie zuerst ein Objekt und dann den Befehl "Position und Größe" im Menü "Anordnen".



Das Dialogfeld "Position und Größe"

Sie können in den angezeigten Feldern die linke, obere, rechte und untere Position des Objektes spezifizieren.

Wenn Sie die Werte für links und oben ändern, werden auch die Werte für rechts und unten geändert, damit dieselbe Breite und Höhe beibehalten wird.

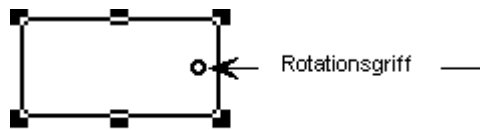
Durch Änderung der Werte für rechts und unten werden jedoch die Werte für links und oben nicht verändert, die Breite und Höhe werden jedoch angepaßt (und umgekehrt).

Objekte drehen



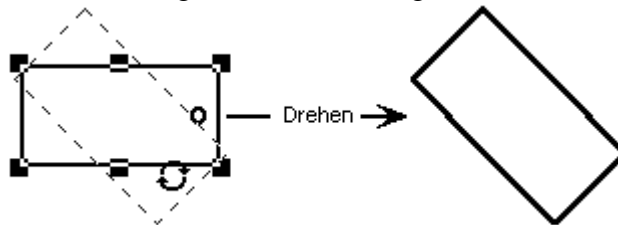
Alle Figuren, Texte und geraden Linien können in jedem beliebigen Winkel *gedreht* werden. Sie können dies

manuell tun, indem Sie den Rotationsgriff auswählen. Der Cursor wird zum Rotationszeiger, wenn er auf einen Rotationsgriff gesetzt wird.



Ein Rotationsgriff

Wenn Sie auf den Rotationsgriff klicken und die Maus ziehen, wird die Figur um ihre Mitte gedreht.



Eine Figur drehen

Wenn die Funktion "Einrasten" aktiviert ist, springt der Rotationswinkel in 15-Grad-Schritten (15, 30, 45 und so weiter).

Sie können auch Objekte mit den Befehlen "Drehen" im Menü "Anordnen" drehen. Das Untermenü von "Drehen" stellt Befehle zur Verfügung, um Objekte in 90-Grad-Schritten in beide Richtungen zu drehen und um ein Objekt wieder in die Horizontale zu drehen.

Mit dem Befehl "Winkel einstellen" können Sie im Dialogfeld "Rotationswinkel einstellen" den exakten Rotationswinkel spezifizieren.



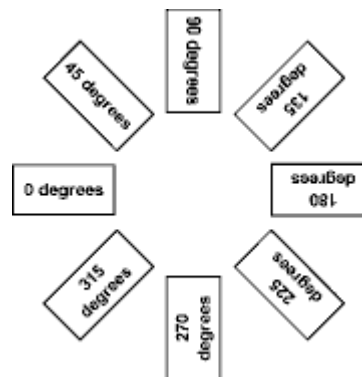
Das Dialogfeld "Rotationswinkel einstellen"

Die Rotationsbefehle in den Menüs beziehen sich auf alle ausgewählten Objekte. Dadurch können Sie eine Gruppe von Objekten im selben Winkel drehen. Außerdem ist der im Dialogfeld "Rotationswinkel einstellen" angezeigte Winkel mit dem zuletzt ausgewählten Objekt (dem Zielobjekt, beschrieben auf Seite 38) assoziiert.

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, den Rotationswinkel einer Gruppe von Objekten an ein bestimmtes Objekt anzupassen: Wählen Sie einfach die Objekte, die angepaßt werden sollen. Drücken Sie die Umschalttaste und wählen Sie das Objekt aus, an das die anderen Objekte angepaßt werden sollen. Wählen Sie den Befehl "Winkel einstellen" und dann OK.

Sie können gerade Linien, Figuren und die meisten importierten Grafiken drehen. Segmentierte Linien, Kurven, Bitmaps und automatische Verbinder können nicht gedreht werden. Auch Objekte, die mit anderen Objekten verbunden sind, können nicht gedreht werden (da sonst die Verbindung aufgehoben werden würde!). Sie können jedoch eine Figur oder Linie drehen, bevor Sie sie verbinden. Objekte, die nicht gedreht werden können, haben keinen Rotationsgriff.

Wenn ein Objekt gedreht wird, wird auch der assoziierte Text gedreht.



Gedrehte Figuren mit Text

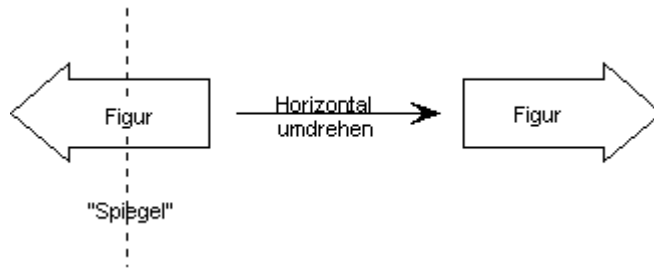
Wenn der Text in einem gedrehten Objekt horizontal bleiben soll, können Sie ihn in einer neuen (gedrehten) Figur ändern, bevor Sie den Text eingeben. Dieser Vorgang

wird im Abschnitt *Ihre eigenen Figuren erstellen* auf Seite 133 beschrieben.

Objekte umdrehen

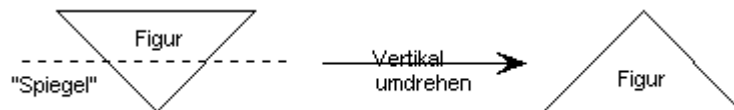
Alle Objekte, mit Ausnahme von Bitmaps, können *umgedreht* werden, entweder horizontal oder vertikal.

Durch horizontales Umdrehen wird ein horizontales Spiegelbild des Objektes erstellt.



Horizontal umdrehen

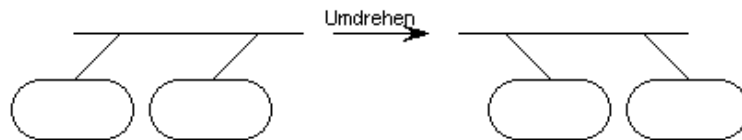
Durch vertikales Umdrehen eines Objektes wird ein vertikales Spiegelbild des Objektes erstellt.



Vertikal umdrehen

Beachten Sie, daß der Text vom Umdrehen nicht betroffen ist.

"Umdrehen" kann benutzt werden, um weitere Typen von Verbindern und segmentierten Linien zu generieren, die nicht in den Menüs "Verbinder ändern" und "Linie ändern" zur Verfügung stehen.



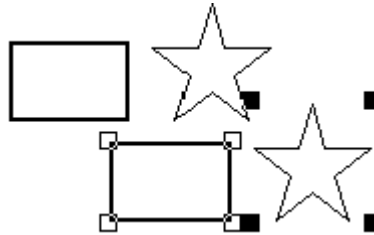
Verbindertypen mit dem Befehl "Umdrehen" ändern

Objekte löschen

Sie können Objekte aus einer Zeichnung löschen, indem Sie sie einfach auswählen und dann entweder die Entfernen-oder Rück-Taste drücken oder den Befehl "Löschen" im Menü "Bearbeiten" wählen.

Objekte duplizieren

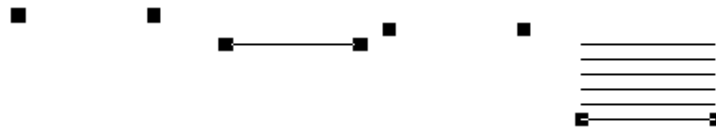
Der Befehl "Duplizieren" im Menü "Bearbeiten" erstellt eine Kopie der ausgewählten Objekte und fügt diese der Zeichnung neben den Originalobjekten hinzu.



Zwei Objekte duplizieren

Die duplizierten Objekte sind automatisch ausgewählt und können als Gruppe verschoben werden, indem Sie eines von ihnen anklicken. Wenn die neu duplizierten Objekte in Bezug auf die Originalobjekte verschoben werden, wird der neue Abstand zwischen ihnen und den Originalen bei weiteren Duplizierungen benutzt. Sie können diese Funktion benutzen, um Zeilen und Spalten mit Linien oder Figuren in gleichen Abständen zu erstellen.

Die nächste Darstellung verdeutlicht die notwendigen Schritte, um eine Spalte mit gleichmäßigen Linien zu erstellen.



1. Ziehen Sie eine Linie

2. Duplizieren Sie sie

3. Passen Sie das Offset an

4. Duplizieren Sie weiter...

Das Erscheinungsbild einer Zeichnung ändern

Das Erscheinungsbild von Figuren ändern

Das Menü "Figuren" kann benutzt werden, um die Farbe und die Rahmen vorhandener Figuren zu ändern.

Zuerst müssen Sie die Figur oder die Figuren auswählen, die geändert werden soll(en), indem Sie sie anklicken. (Siehe *Objekte auswählen* auf Seite 38.) Durch Auswahl einer Farbe im Menü "Füllfarbe" wird die Füllfarbe einer ausgewählten Figur geändert. Diese Farbe ist auch die Füllfarbe jeder neu erstellten Figur, die danach der Zeichnung hinzugefügt wird. Linien, Grafiken und Symbole, deren Farben nicht geändert werden können, (siehe *Die Einstellungen für ein Symbol ändern* auf Seite 125) sind von der Füllfarbe nicht betroffen.



Das Farbmenü

Die Füllfarbe kann transparent sein. Das bedeutet, daß der Hintergrund der Zeichnung durch die Figur zu sehen ist. Mit "Mehr Farben..." haben Sie Zugriff auf alle 16 Millionen Farben, die von Windows unterstützt werden.

Figuren haben einen Rahmen. Dieser kann in verschiedenen Stärken gepunktelt, gestrichelt oder durchgezogen sein.

Die Rahmen von Symbolen, deren Farben geändert werden können, verändern sich, wenn der Rahmentyp geändert wird. Symbole, deren Farben nicht geändert werden können, zeigen einen Rahmen um das Rechteck, das die Zeichnung umschließt.

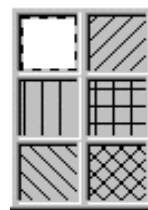
Figuren können auch keine Rahmen haben. Diese Figuren müssen eine andere Füllfarbe als der Hintergrund haben, da sie sonst nicht sichtbar sind.

Die Menüs "Rahmenfarbe" und "Rahmentyp" ändern das Erscheinungsbild ausgewählter Figur-Rahmen. Die ausgewählten Werte werden zur Standardeinstellung für neu erstellte Figuren, die der Zeichnung hinzugefügt werden.



Rahmentypmenü

Das Menü wird benutzt, um eine Figur mit einer Schattierung auszufüllen. Das Menü enthält 5 Schattierungen und die Option "Ohne".



Das Schattierungsmenü

Die Schattierungsmuster benutzen die Rahmenfarbe für die Schattierung auf dem Hintergrund, der von der Füllfarbe

bestimmt wird (einschließlich transparente Füllung). Wenn ein Schattierungsmuster ausgewählt wird und der Rahmen und die Hintergrundfarbe identisch sind, wird die Rahmenfarbe zu einer Kontrastfarbe geändert.

Die Figur ändern

Die Figur eines vorhandenen Objektes kann mit dem Befehl "Figur" im Menü "Figuren" zu einer der 24 Standard SmartDraw-Figuren geändert werden. Es erscheint das Menü "Figur ändern"



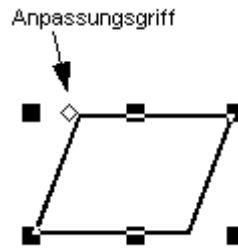
Das Menü "Figur ändern"

Jede ausgewählte Figur wird zu der in diesem Menü gewählten Figur konvertiert. Der Befehl hat keinen Einfluß auf Bibliothekssymbole oder andere Grafiken.

Figurumriß bearbeiten

Der Umriß vieler Standard Symbolleisten-Figuren kann bearbeitet werden (z.B. der Winkel zwischen der vertikalen und horizontalen Seiten eines Parallelogramms). Die Standardeinstellungen können beim Bearbeiten der Symbolleiste eingestellt werden. (Siehe *Die Symbolleiste ändern* auf Seite 191.)

Sie können die Umrisse von Objekten bearbeiten, die bereits in Ihrer Zeichnung vorhanden sind, indem Sie deren *Anpassungsgriffe* anklicken.



Figuren anpassen

Um den Umriß einer Figur anzupassen, klicken Sie auf den diamantförmigen Griff. Dieser erscheint, sobald ein Objekt ausgewählt wird, das verändert werden kann. Sie können die Änderungen als temporäre Pünktchenlinie sehen, welche den neuen Umriß der Figur anzeigt. Lassen Sie die Maustaste los, damit die Figur ihren Umriß entsprechend der Pünktchenlinie verändert.

Figurumrisse neu gestalten

Figuren können vollständig in die Linien und Kurven zerlegt werden, aus denen sie zusammengestellt sind. Benutzen Sie dazu den Befehl "Figurumriß bearbeiten". Sie können diese Funktion benutzen, um den Umriß einer Figur neu zu gestalten und dann mit dem Befehl "Zu neuer Figur verbinden" im Menü "Linien" den Umriß wieder zu einer neuen Figur zu verbinden. Dieser Vorgang wird detailliert auf Seite 133 beschrieben.

Das Erscheinungsbild von Linien ändern

Das Menü "Linien" kann benutzt werden, um die Farbe und Stärke ausgewählter gerader Linien, Bögen, gebogener Linien und Verbinder zu ändern.

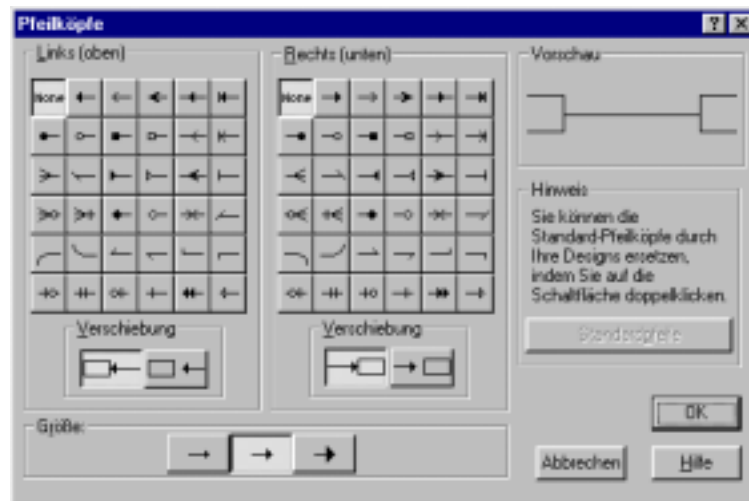
Der Befehl "Typ" ändert den Typ einer Linie. Die Linie kann in verschiedenen Stärken gepunktelt, gestrichelt oder durchgezogen sein.

Der Befehl "Farbe" ändert die Farbe der gewählten Linien.

Pfeilköpfe

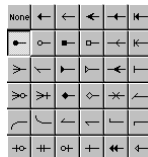
Sie können einem oder beiden Enden einer Linie Pfeilköpfe hinzufügen. Es gibt 35 unterschiedliche integrierte Pfeilkopftypen, und Sie können auch Ihre eigenen erstellen. Der Typ, die Größe und die Plazierung auf der Linie werden im Dialogfeld "Pfeilköpfe" eingestellt. Dieses kann mit dem Befehl "Pfeilköpfe" im Menü "Linien" geöffnet werden.

Das Dialogfeld "Pfeilköpfe"



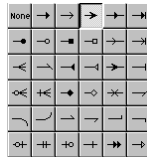
Das Dialogfeld "Pfeilköpfe"

Mit den Schaltflächen können Sie eine Pfeilkopftyp für jedes Ende der Linie wählen:



Links (oben)

Wenn Sie auf eine der 36 Schaltflächen klicken, wird der Typ des Pfeilkopfes am linken Ende (oder am oberen Ende bei vertikalen Linien) der ausgewählten Linien geändert. Im Vorschauenfenster wird eine Vorschau dieser Auswahl angezeigt. Die Auswahl "Keine" fügt dem linken Ende keinen Pfeilkopf hinzu.



Rechts (unten)

Wenn Sie diese Schaltflächen anklicken, wird der Typ am rechten Ende (oder am unteren Ende bei vertikalen Linien) der ausgewählten Linien geändert.

Verschiebung



Diese Option legt fest, ob das Ende einer Linie mit einem Pfeilkopf mit voller Länge oder nur teilweise gezeichnet wird. Dies ist hilfreich, wenn Linien mit Figuren verbunden sind. Wenn die Linie verschoben wird, scheint die Figur nicht berührt zu werden, sie bleibt jedoch mit ihr verbunden. Diese Eigenschaft kann unabhängig für jedes Linienende festgelegt werden und gilt nicht für Enden ohne Pfeilkopf.

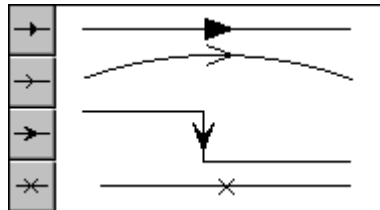
Größe



Durch Anklicken einer dieser drei Schaltfläche können Sie die Größe des Pfeils festlegen, die für beide Enden der Linie gilt.

Pfeilköpfe in der Mitte von Linien

Drei der Pfeilkopftypen platzieren einen Pfeilkopf in der Mitte der Linie anstatt am Ende.



Zentrierte Pfeilköpfe

Linien mit unterschiedlichen Einstellungen

Wenn das Dialogfeld "Pfeilköpfe" für eine Eigenschaft keine Einstellung anzeigt, haben die zur Zeit ausgewählten Linien unterschiedliche Werte für diese Eigenschaft. Wenn z.B. zwei Linien unterschiedliche Rechtspfeile haben, erscheinen keine Schaltflächen mit Rechtspfeilen im Dialogfeld. Wenn die Typschaltflächen deaktiviert sind und Sie eine der Größenschaltflächen wählen, ändern beide

Pfeilköpfe die Größe, sie behalten allerdings ihre unterschiedlichen Rechtspfeile.

Sobald ein Pfeilkopf zugewiesen ist, bleibt er mit dem Ende verbunden, auch wenn die Richtung der Linie später geändert wird.

Ihre eigenen Pfeilköpfe erstellen

Zusätzlich zu den 35 integrierten Pfeilkopftypen können Sie Ihre eigene Typen erstellen. Dazu müssen Sie vier Schritte ausführen:

1. Erstellen Sie eine Grafik für Ihren Pfeilkopf

Zeichnen Sie das Symbol, das Sie als Pfeilkopf benutzen möchten, entweder mit SmartDraw oder mit einem anderen Zeichenprogramm. Zeichnen Sie das Symbol in normaler Größe. Es muß nicht so klein sein, wie später der Pfeilkopf werden soll. SmartDraw wird es später auf die richtige Größe einstellen.

Der Pfeilkopf sollte für einen horizontalen Rechtspfeil gezeichnet werden. SmartDraw führt die Umsetzung der Grafik in andere Richtungen selbst aus. Der Pfeilkopf wird am Ende mit den Dimensionen 1.75x länger als breiter gezeichnet. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, zeichnen Sie Ihr Symbol mit diesem Ratio von Länge zu Breite.



Neue Pfeilkopfgrafik

2. Kopieren Sie sie in die Zwischenablage

Benutzen Sie den Befehl "Kopieren", um Ihre Grafik in die Zwischenablage zu kopieren (Seite 151).

3. Öffnen Sie das Dialogfeld "Pfeilköpfe"

Wählen Sie eine Linie aus und benutzen Sie den Befehl "Pfeilköpfe" im Menü "Linien", um das Dialogfeld "Pfeilköpfe" zu öffnen.

4. Doppelklicken Sie auf eine nach rechts zeigende Schaltfläche.

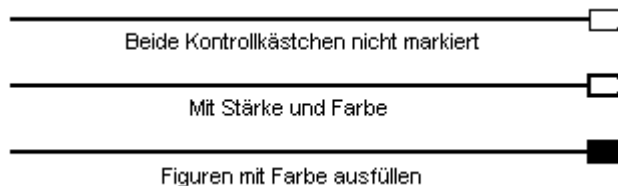
Sie können jedes der Standardformate mit Ihrem eigenen Entwurf ersetzen. Wählen Sie den Pfeilkopf, den Sie ersetzen wollen, und doppelklicken Sie auf dessen nach rechts weisende Schaltfläche. (Wenn Sie einen Pfeilkopf ersetzen, der nach rechts zeigt, wird automatisch auch die nach links zeigende Schaltfläche ersetzt). Es erscheint das Dialogfeld "Benutzerdefinierte Pfeilköpfe".



Dialogfeld "Benutzerdefinierte Pfeilköpfe"

Sie sehen Ihren Entwurf am Ende der Linie oberhalb des runden Optionsfeldes "Bild aus Zwischenablage". Wenn Sie dieses Runde Optionsfeld auswählen, wird der integrierte Pfeilkopf durch Ihre Grafik ersetzt. Sie können dieses Dialogfeld auch jederzeit benutzen, um wieder die Standardpfeilköpfe einzustellen.

Sie haben zwei weitere Möglichkeiten in diesem Dialogfeld: Sie können den Umriß des benutzerdefinierten Pfeilkopfes mit derselben Stärke und Farbe wie die verbundene Linie zeichnen und Figuren innerhalb der Grafik mit der Farbe der Linie ausfüllen.



Die Kontrollkästchen im Dialogfeld "Benutzerdefinierte Pfeilköpfe"

In der Zeichnung sehen Sie den Effekt dieser Auswahl.

Sobald Sie einer Schaltfläche einen benutzerdefinierten Pfeilkopf zugewiesen haben, können Sie ihn jeder Linie auf dem normalen Wege zuordnen. Der Pfeilkopf wird im SmartDraw-Einstellungsmenü (smartd4.opt) in Ihrem Windows-Verzeichnis gespeichert. Sie können alle Pfeilkopfeinstellungen wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen, indem Sie die Schaltfläche "Standardpfeile" im Dialogfeld "Pfeilköpfe" benutzen.

Linien ändern

Linien und automatische Verbinder können unterschiedliche Figuren haben und Sie können mit dem Befehl "Linie ändern" und "Verbinder ändern" eine Linie in eine andere Figur konvertieren. Beachten Sie, daß Sie eine Linie nicht in einen Verbinder umwandeln können und umgekehrt. Diese Befehle werden ab Abschnitt *Gerade Linien* auf Seite 35 beschrieben.

Die Hintergrundfarbe ändern

Der Hintergrund der Zeichnung selbst kann koloriert werden. Mit dem Befehl "Hintergrundfarbe" im Menü "Ansicht" können Sie die Hintergrundfarbe ändern. Eine Option ist "Transparent". Zeichnungen mit diesem Hintergrund unterscheiden sich von Zeichnungen mit weißem Hintergrund nur im Bezug auf den Export ihrer Grafiken. Zeichnungen mit transparentem Hintergrund exportieren transparente Grafiken mit der Hintergrundfarbe des Dokumentes, in das sie exportiert wird. Zeichnungen mit weißem Hintergrund exportieren Grafiken mit undurchsichtigem weißem Hintergrund, ohne Berücksichtigung des Zieldokumentes.

Die Hintergrundfarbe ist eine der Einstellungen, die unter Farben und Schatten spezifiziert wird.

Farben und Schatten

Der Befehl "Farben und Schatten" im Menü "Bearbeiten" ermöglicht Ihnen, Ihrer Zeichnung einen Design-Typ zuzuweisen. Ein Typ ist eine Farbgebung, die die Farbe des Hintergrundes, der Figuren, der Rahmen, Linien, des Textes und der Schatten sowie den Schattentyp spezifiziert. Wenn Sie diesen Befehl benutzen, erscheint das Dialogfeld "Farben und Schatten".



Das Dialogfeld "Farben und Schatten"

SmartDraw stellt zahlreiche fertige Typen zur Verfügung. Diese werden im Listefeld "Wählen Sie einen Typ" aufgelistet. Eine Vorschau des gewählten Typs erscheint im Feld "Beispiel" auf der rechten Seite. Wenn Sie Ihre Auswahl ändern, ändert sich auch die Vorschau. Sie können alle verfügbaren Typen mit den Rauf- und Runter-Tasten durchblättern.

Wenn Sie den gewünschten Typ ausgewählt haben und OK anklicken, werden die Farben und Schatten auf Ihre Zeichnung angewendet. Dies ist eine sehr schnelle und einfache Möglichkeit, um alle Farben in einer Zeichnung in einem Arbeitsgang konsistent zu gestalten. Sie können die Änderungen rückgängig machen oder einen anderen Typ ausprobieren.

Wenn Sie einen Schattentyp wählen, werden Ihren Figuren Schatten zugewiesen. Einige Typen werden auch auf Linien

und Text angewendet. Die 3D-Typen erstellen den für Windows typischen Look.

Sie können festlegen, ob ein Schattentyp auf die Schatten von Linien und Text bezogen werden soll, indem Sie die Kontrollkästchen im Schattentyp-Abschnitt des Dialogfeldes markieren:

Auf Linien anwenden

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, wird der gewählte Schattentyp auf Linien und Figuren angewendet. Dies ist nur dann sichtbar, wenn ein Schattentyp ausgewählt ist. Dieses Kontrollkästchen muß bei 3D-Schattentypen markiert sein.

Auf Text anwenden

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, wird der Schattentyp auf Text und auf Figuren angewendet. Dies ist nur dann sichtbar, wenn ein Schattentyp ausgewählt ist. Text sieht nur dann mit einem Schatten gut aus, wenn er mindestens 18 Punkte oder größer ist.

Textschatten umkehren

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn 3D-Schattentypen ausgewählt sind. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, wird der umgekehrte Textschatten angewendet: hervorgehoben, wenn der Figurschatten zurückgesetzt ist und zurückgesetzt, wenn der Schatten hervorgehoben ist. Dadurch erzielen Sie einen sehr interessanten Effekt.

Farbänderungen steuern

Sie können steuern, ob Farbänderungen angewendet werden, indem Sie die Kontrollkästchen im Farbenabschnitt des Dialogfeldes markieren. Wenn das Kontrollkästchen "Auf Linien anwenden" markiert ist, beziehen sich Änderungen auf Rahmen und Linien. Diese Einstellung muß für 3D-Schattentypen aktiviert werden. Wenn das Kontrollkästchen "Auf Füllungen anwenden" markiert ist, werden Farbänderungen auf Text und die Füllfarbe angewendet.

Schatten außer Kraft setzen

In SmartDraw können Sie die Schattentypen für individuelle Figuren, Linien und Textblöcke außer Kraft setzen.

Figuren- und Linienschatten

Sie können den Befehl "Schatten verstecken" im Menü "Anordnen" benutzen, um Schatten für ausgewählte Figuren und Linien auszublenden. Wenn ausgewählte Figuren oder Linien bereits versteckte Schatten haben, ändert sich das Menüelement zu "Schatten anzeigen" und durch Auswahl dieser Option werden die Schatten dieser Objekte wieder angezeigt.

Schatten anzeigen hat keine Auswirkung auf ausgewählte Linien, wenn der aktuelle Typ normalerweise den Linien keine Schatten zuweist.

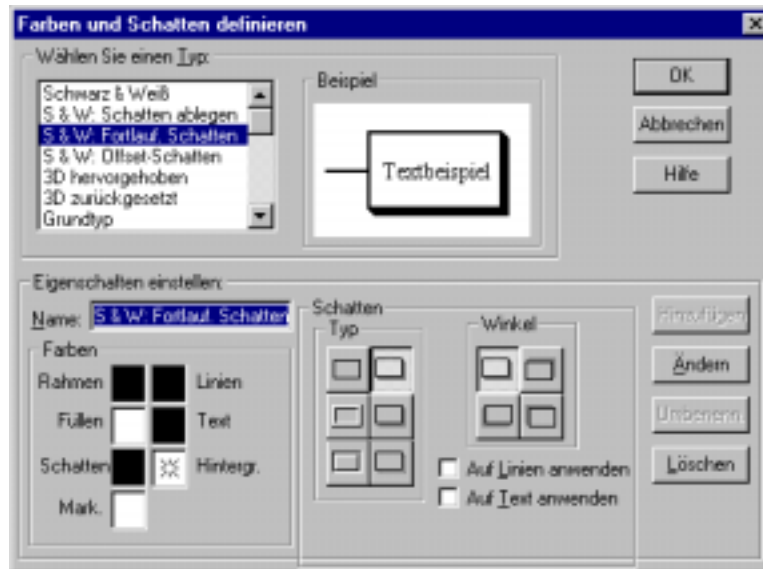
Normalerweise sollten Schatten bei 3D-Typen nicht versteckt werden, da die Rahmen und Linien dieselbe Farbe wie der Hintergrund haben.

Textschatten

Der Befehl "Schatten" im Menü "Text" betrifft Textschatten ähnlich, wie "Schatten verstecken/anzeigen" Schatten von Linien und Figuren betrifft. Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden Textschatten für die ausgewählten Objekte aktiviert oder deaktiviert. Der Status wird durch ein Häkchen angezeigt. Dieser Befehl hat keine Effekt, wenn der aktuelle Typ keine Textschatten spezifiziert. Sie sollten die Schatten von 3D-Typen nicht entfernen.

Ihre eigenen Typen definieren

Wenn Sie die Schaltfläche "Definieren" im Dialogfeld "Farben und Schatten" wählen, können Sie im Dialogfeld "Farben und Schatten definieren" Ihre eigenen Typen hinzufügen oder die Standardtypen modifizieren.

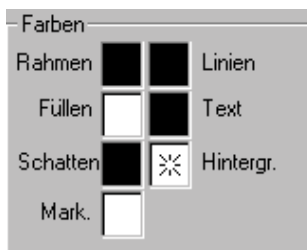


Das Dialogfeld "Farben und Schatten definieren"

Einen Typ zur Bearbeitung auswählen

Wenn Sie ein Element in der Liste auswählen, wird dieser Typ zur Bearbeitung ausgewählt. Der Name des Typs wird in das Feld "Name" kopiert und die Schaltfläche "Ändern" wird aktiviert. Änderung des in der Liste ausgewählten Typs bricht alle Änderungen des zuvor ausgewählten Typs ab.

Das Fenster "Beispiel" zeigt eine Vorschau des aktuellen Typs an.



Die Einstellungen des Typs ändern

Die Einstellungen des Typs werden mit den Farb- und Schattenoptionen festgelegt. Es werden sieben Farbfelder mit der aktuellen Farbgebung angezeigt. Wenn Sie eines der Farbfelder anklicken, erscheint das Farbménü. In diesem Menü können Sie die Farbauswahl festlegen.

Das Feld mit der Pünktchenlinie repräsentiert *Transparent*.

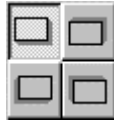
Die *Rahmenfarbe* legt die Farbe des Figur-Rahmens fest. Die *Linienfarbe* legt die Farbe von Linien, segmentierten Linien und gebogenen Linien fest. Die *Füllfarbe* bestimmt die Farbe innerhalb der Figur, die auch transparent sein kann. Die *Textfarbe* bestimmt die Farbe des Textes. Die

Schattenfarbe bestimmt die Farbe der Schatten. *Markieren* wird nur bei 3D-Schattentypen benutzt.

Die *Hintergrundfarbe* legt die Farbe des Hintergrunds der Zeichnung fest und kann auch transparent sein.



Sie können unter sechs Schattentypen wählen. Diese werden links im Schatten-Feld angezeigt, wobei die obere linke Schaltfläche "Kein Schatten" repräsentiert. Wenn in der rechten Spalte ein Schattentyp ausgewählt wird, kann auch der Winkel des Schattens mit den vier Winkel-Schaltflächen bestimmt werden.



Die vier Winkel-Schaltflächen zeigen den aktuellen Winkel des Schattens an. Wenn Sie eine der Schaltflächen anklicken, ändert sich der Winkel entsprechend der Darstellung auf der Schaltfläche. Diese Funktionen sind nur dann sichtbar, wenn einer der Schattentypen in der rechten Spalte ausgewählt ist.

Schatten können Linien und Text optional zugewiesen werden. Mit den Kontrollkästchen legen Sie diese Auswahl fest.

Einen Typ hinzufügen

Sie können einen neuen Typ hinzufügen, indem Sie die Schaltfläche "Hinzufügen" anklicken. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn Sie das Feld "Name" ändern, so daß es nicht mehr mit dem in der Liste ausgewählten Typ übereinstimmt **und** die Einstellungen für Farben und Schatten geändert wurden. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die aktuelle Farb- und Schatteneinstellungen als neuer Typ mit dem eingegebenen Namen hinzugefügt.

Einen Typ ändern

Sie können den ausgewählten Typ ändern, indem Sie die Schaltfläche "Ändern" wählen. Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn der Name im Feld "Name" mit dem in der Liste ausgewählten Typ übereinstimmt **und** die Einstellungen für Farben und Schatten geändert wurden. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, erhält der

ausgewählte Typ die aktuellen Farb- und Schatteneinstellungen.

Einen Typ umbenennen

Die Schaltfläche "Umbenennen" wird aktiviert, wenn der Name des gewählten Typs geändert wurde, jedoch nicht die Parameter. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird der aktuelle Typ umbenannt.

Einen Typ löschen

Die Schaltfläche "Löschen" wird aktiviert, wenn der Name im Feld "Name" mit dem in der Liste ausgewählten Typ übereinstimmt. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird der ausgewählte Typ von der Liste gelöscht.

Typen außer Kraft setzen

Alle Ihrer Zeichnung neu hinzugefügten Figuren und Linien nehmen die Farbgebung und den Schattentyp des aktuellen Typs an.

Sie können die Farben eines Objektes nach der Erstellung ändern, indem Sie die Befehle in den Menüs "Figuren" und "Farben" benutzen. Diese ändern die Farbgebung des aktuellen Typs. Alle neu hinzugefügten Objekte werden in diesen Farben gezeichnet. Vorhandene Objekte, die nicht ausgewählt sind, wenn eine Farbe geändert wird, werden von der Änderung nicht betroffen.

Sie können nicht den Schattentyp individueller Objekte ändern. Jedes Objekt erhält den Schatten des aktuellen Typs. Um Schatten zu ändern, müssen Sie einen anderen Typ wählen oder die Schattengebung des aktuellen Typs ändern.

Text hinzufügen

Sie können Ihrer Zeichnung auf zwei verschiedene Weisen Text hinzufügen: innerhalb einer Figur oder als *Hintergrundtextobjekt*.

Text in Figuren eingeben

Sie können Text in die 24 Standard SmartDraw-Figuren eingeben, die in der Symbolleiste angezeigt werden, sowie in die meisten Bibliotheksymbole.



Eine Figur kann zur Texteingabe geöffnet werden, indem Sie sie einfach anklicken und den Text eingeben. Figuren können auch zur Texteingabe geöffnet werden, indem Sie auf sie doppelklicken oder indem Sie die Schaltfläche "Text" in der Symbolleiste wählen und die Figur anklicken.

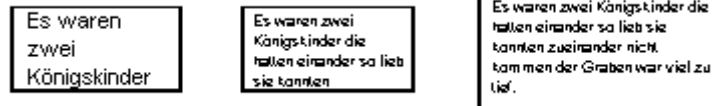
Wenn eine Figur (oder ein Hintergrundtextobjekt) zur Texteingabe geöffnet ist, erscheint die Standard Windows-Einfügemarke (vertikale blinkende Linie). Es gelten alle normalen Windows-Texteingabekonventionen: Durch Ziehen mit der Maus wird der Text ausgewählt.

Ausgewählter Text kann ausgeschnitten, gelöscht oder kopiert werden. Die Schrift, Größe, der Typ und die Farbe des ausgewählten Textes kann mit den Befehlen im Menü "Text" geändert werden.

Automatische Änderung der Textgröße

Bei der Texteingabe in eine Figur wird Zeilenumbruch angewendet, bis die Figur voll ist. Wenn Sie dann weiteren Text eingeben, verringert sich die Größe des Textes automatisch, damit mehr Text in die Figur paßt. Wenn der Text auf ein Minimum verkleinert wurde, vergrößert sich

die Figur, um den Text aufnehmen zu können. Dieser Vorgang wird im Folgenden dargestellt.

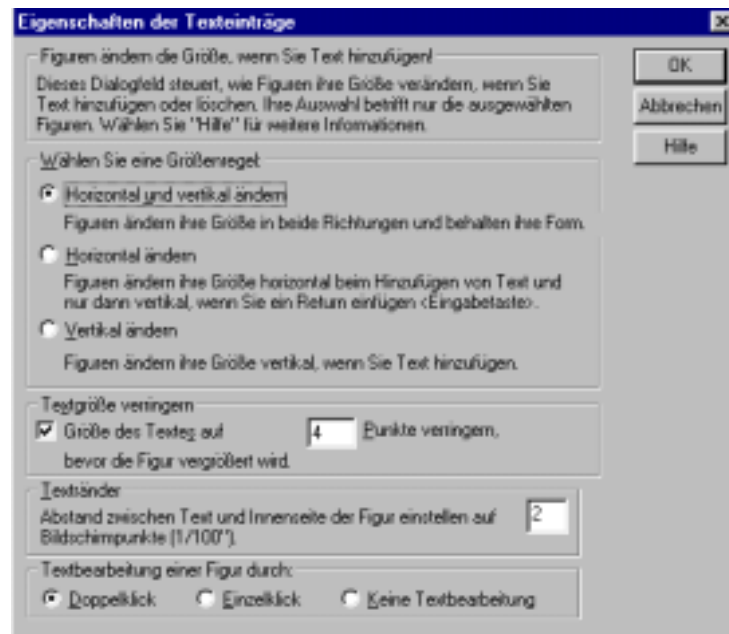


Der Text wird verkleinert und dann das Feld vergrößert, wenn Sie mehr Text eingeben.

Wie ein Feld vergrößert wird, um den Text aufzunehmen, wird von den Einstellungen zur Ausrichtung des Textes innerhalb der Figur und der gewählten Größenregel im Dialogfeld "Eigenschaften der Texteinträge" festgelegt.

Texteigenschaften

Das Dialogfeld "Eigenschaften der Texteinträge" wird angezeigt, wenn Sie den Befehl "Texteigenschaften" im Menü "Figuren" wählen. Änderungen in diesem Dialogfeld betreffen jede ausgewählte Figur (einschließlich Figuren, die eine Tabelle enthalten).



Das Dialogfeld "Eigenschaften der Texteinträge"

In diesem Dialogfeld haben Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:

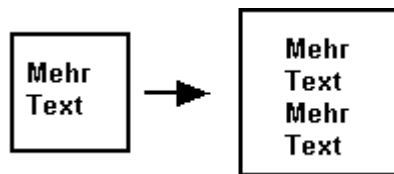
- Legen Sie fest, wie eine Figur bei der Texteingabe ihre Größe verändert
- Legen Sie den Abstand zwischen den Rändern der Figur und dem Text fest
- Bestimmen Sie, wie mit der Texteingabe durch einen Mausklick begonnen wird.

Vergrößerung bei Texteingabe

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, wie Figuren bei der Texteingabe ihre Größe verändern können.

Horizontal und vertikal

Dies ist das Standard für die meisten Figuren. Die Figuren vergrößern sich und behalten ihre Proportionen bei.



Horizontale und vertikale Vergrößerung

Horizontal

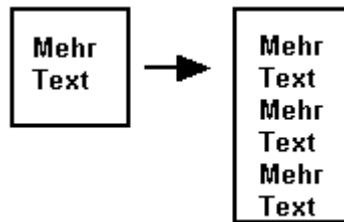
Dies ist das Standard für Hintergrundtextobjekte und Text, der unterhalb oder oberhalb von Grafikobjekten und Symbolen erscheint. Neuer Text wird auf der aktuellen Linie hinzugefügt. Neue Linien entstehen nur, wenn Sie die Umschalttaste drücken.



Horizontale Textvergrößerung

Vertikal

Der Text wird mit Zeilenumbrüchen innerhalb der Breite der Figur eingefügt. Die Figur vergrößert sich vertikal durch neu hinzugefügte Linien.



Vertikale Textvergrößerung

Effekte von Textausrichtung

Wenn eine Figur nach diesen Regeln vergrößert wird, behält sie einen fixierten Punkt entsprechend der Textausrichtung. Wenn Text innerhalb einer Figur eingegeben wird, bleibt die Mitte der Figur fixiert und die Figur vergrößert sich von der Mitte nach außen. Eine Figur mit links ausgerichtetem Text bleibt an der linken Seite fixiert und vergrößert sich nach rechts. Figuren mit oben ausgerichtetem Text vergrößern sich unten, und so weiter.

Verkleinerung von Text

Sie können festlegen, daß Text innerhalb einer Figur verkleinert wird, bevor die Figur vergrößert wird, indem Sie das Kontrollkästchen "Größe des Textes auf...Punkte verringern" markieren. Sie können auch eine Minimumgröße spezifizieren, bevor eine Figur vergrößert werden darf.

Textränder

Der Abstand zwischen dem Rand des Textes innerhalb einer Figur und dem inneren Rand der Figur wird mit der Textränder-Funktion festgelegt. Diese Einstellung ist standardmäßig 2 Inch und wird in 1/100 Inch eingestellt. Wenn Sie diesen Wert verringern, kann mehr Text in eine Figur eingegeben werden.

Texteingabe und Mausklicks

Mit den drei Optionen unter "Textbearbeitung einer Figur durch" können Sie festlegen, ob ein Klick oder ein Doppelklick eine Figur zur Textbearbeitung öffnet oder ob

die Figur überhaupt zur Textbearbeitung geöffnet werden kann!

Normale Figuren erfordern einen Doppelklick zur Textbearbeitung. (Ein einfacher Klick wird benutzt, um sie zu verschieben und auszuwählen). Figuren, die Tabellen enthalten, erfordern andererseits (siehe Seite 79) normalerweise einen einfachen Klick, damit der Text bearbeitet werden kann.

Es ist manchmal hilfreich, durch einen einfachen Klick die Figur zur Textbearbeitung öffnen zu können, z.B. wenn Sie SmartDraw benutzen wollen, um ein Formular auszufüllen. Wenn Sie aber ein Flußdiagramm mit mehreren Texteingabebereichen erstellt haben, wollen Sie wahrscheinlich eher einen Doppelklick wie bei normalen Figuren anwenden.

Die Option "Keine Textbearbeitung" ist auch bei Formularen sehr hilfreich. So wird verhindert, daß die Bezeichnungen und Eingabeaufforderungen in den Formularen beim Ausfüllen geändert werden können.

Standards

Alle Einstellungen im Dialogfeld "Eigenschaften der Texteinträge" sind das Standard für erstellte Objekte, sobald sie auf ein ausgewähltes Objekt angewendet wurden, mit Ausnahme der Mausklick-Einstellung.

Hintergrundtext eingeben



Wenn die Textschaltfläche in der Symbolleiste ausgewählt wird, wird durch Anklicken des Hintergrundes einer Zeichnung eine Texteingabesitzung gestartet. Der eingegebene Text bildet ein neues Objekt, das als *Hintergrundtextobjekt* bezeichnet wird. Es ist ein Rechteck, anfänglich ohne Rahmen und mit transparenter Füllung.

Sie können Hintergrundtextobjekte auswählen und sie zur Textbearbeitung öffnen. Sie können ihnen wie bei anderen Figuren Rahmen und Farben zuweisen. Einige

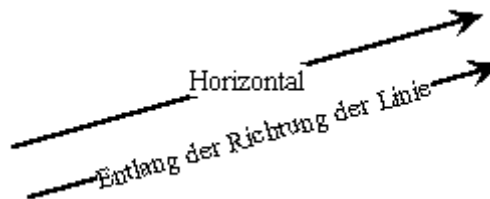
Eigenschaften unterscheiden sich jedoch von denen normaler Figuren.

Textobjekte richten sich an der Einrasten-Einstellung entsprechend der ersten Textlinie aus und nicht an der Mitte oder der oberen linken Ecke wie andere Figuren. Außerdem werden sie aus der Zeichnung entfernt, wenn der ganze Text gelöscht wird, damit Ihre Zeichnung nicht mit unsichtbaren leeren Figuren angefüllt wird.

Text an Linien anhängen

Sie können auch Ihre Linien mit Text bezeichnen. Wählen Sie dazu einfach die Linie aus und geben Sie den Text ein. Es wird ein Hintergrundtextobjekt erstellt und an die Linie angehängt, normalerweise in der Mitte.

Dieses Textobjekt bleibt mit der Linie verbunden, wenn Sie die Linie verschieben. Es kann seine Orientierung ändern, um der Linie zu entsprechen oder es kann horizontal bleiben. Sie legen dies mit den Befehlseinstellungen "Text an Linie ausrichten" im Menü "Linien" fest. Sie haben zwei Optionen: *Entlang der Richtung der Linie* und *Horizontal*.



An eine Linie angehängter Text

Der Text wird auf der Linie entsprechend der gewählten Einstellung zur Textausrichtung der *Linie* (nicht des angehängten Textobjektes) positioniert. Sie können diese Einstellung ändern, indem Sie die Linie auswählen und dann den Befehl "Ausrichten" im Menü "Text" wählen.

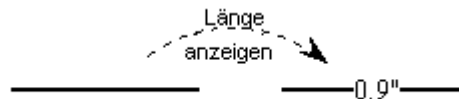
Wenn der Text auf der Linie hinzugefügt wird, erhält er automatisch einen undurchsichtigen Hintergrund, um die Linie abzudecken. Wenn der Text unterhalb oder oberhalb der Linie angehängt wird, erhält er einen transparenten Hintergrund, so daß die Linie zu sehen ist.

Die Linie kann durch den Text sichtbar sein (oder umgekehrt). Wählen Sie das *Textobjekt* und ändern Sie die Füllfarbe im Menü "Figuren" zu Transparent.

Die Texteingabeposition einer importierten Grafik oder eines Bibliothekssymbols kann so eingestellt werden, daß der Text oberhalb oder unterhalb und nicht im Objekt eingefügt wird. Diese Figuren verhalten sich in Bezug auf die Texteingabe ähnlich wie Linien. Wenn die Figur ausgewählt und der Text eingegeben wird, wird ein Hintergrundtextobjekt erstellt, das mit der Figur verbunden bleibt.

Dimensionen: Die Länge von Linien anzeigen

Sie können die Linien so einstellen, daß deren Länge nach den aktuell auf den Linealen angezeigten Regeln angezeigt wird (siehe Seite 71), indem Sie den Befehl "Länge anzeigen" im Menü "Linien" benutzen. Dadurch werden für die ausgewählten Linien deren Länge als verbundene Textobjekte oder als *Längenbezeichnungen* angezeigt.

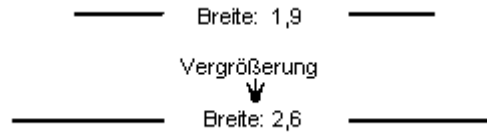


Der Befehl "Länge anzeigen"

Die Längenbezeichnung ändert sich, wenn die Länge der Linie verändert wird. Durch Änderung der Linealskalierung oder deren Einheiten kann im Dialogfeld "Lineale und Raster" der Wert der Linienlängenbezeichnung geändert werden.

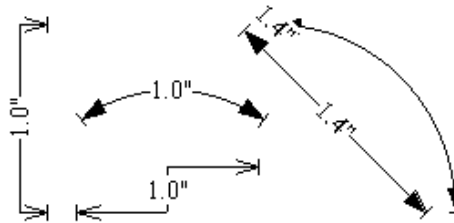
Eine Längenbezeichnung wird von einer Linie entfernt, indem die Bezeichnung angeklickt und gelöscht wird.

Wenn Sie Ihre eigenen Einheiten oder Beschreibungen benutzen wollen, können Sie einer Längenbezeichnung Ihren eigenen Text anhängen, indem Sie ihn einfach eingeben. Text, der nicht Teil des Längenwertes ist, bleibt erhalten, wenn die Länge der Linie verändert wird:



Benutzerdefinierter Text in einer Längenbezeichnung

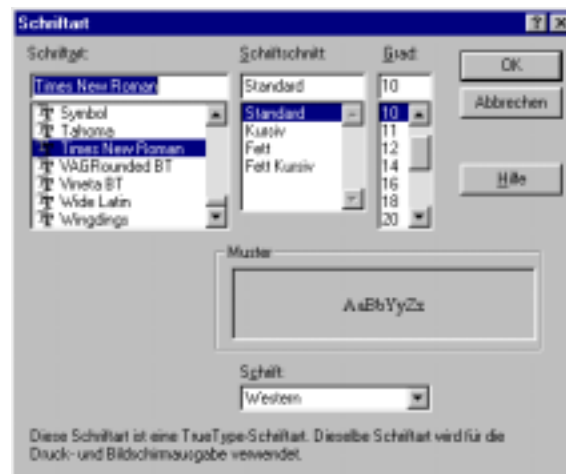
Längenbezeichnungen werden benutzt, um *automatische Dimensionslinien* zu erstellen. Es gibt zwei Pfeilkopftypen, die den Enden der Linie hinzugefügt werden können. Auch bei segmentierten und gebogenen Linien kann die Länge angezeigt werden. Bei segmentierten Linien ist die Länge der Abstand zwischen den Enden in der Richtung der Textbezeichnung:



Längenbezeichnungen

Schrift, Größe und Typ ändern

Sie können die Schrift, die Größe und den Typ eines Textes ändern, indem Sie den Befehl "Zeichen" im Menü "Text" benutzen. Es erscheint das Standarddialogfeld "Schrift".



Das Dialogfeld "Schriftart"

In diesem Dialogfeld stehen neben dem Fenster "Muster" drei Optionen zur Verfügung.

Schriftart

Zeigt eine Liste aller True Type-Schriftarten auf dem System an. Ist keine markiert, haben der ausgewählte Text oder die Figuren mehrere Schriftarten. Wird in dieser Liste keine Auswahl getroffen, bleibt die Schriftart unverändert.

Grad

Zeigt eine Liste mit der Größe der gewählten Schriftart an. Wenn die gewünschte Größe nicht angezeigt wird, können Sie sie in das Größenfeld eingeben. Ist keine Größe markiert, haben der ausgewählte Text oder die Figuren mehrere Größen. Wird in dieser Liste keine Auswahl getroffen, bleibt die Größe unverändert.

Schrift

Zeigt eine Liste mit Schriftschnitten an. Ist kein Typ markiert, haben der gewählte Text oder die Figuren mehrere Schrifttypen. Wird in dieser Liste keine Auswahl getroffen, bleibt der Typ unverändert.

Die Änderung aktivieren

Wenn Sie eine neue Schriftart im Dialogfeld "Schrift" wählen, wird die Schriftart aller zur Zeit ausgewählten Buchstaben geändert. Ausgewählter Text wird wie bei anderen Windows-Programmen in umgekehrter Farbe angezeigt. Wenn kein Text ausgewählt ist, erscheinen die neu eingegebenen Worte in der neuen Schriftart.

Wenn eine oder mehrere Figuren, die Text enthalten, ausgewählt sind und nicht der Text selbst, wird der ganze Text in diesen Figuren geändert, wenn eine Änderung im Dialogfeld "Schrift" aktiviert wird. Sie können die Schriftart des ganzen Textes in der Zeichnung ändern, indem Sie den Befehl "Alles markieren" (Seite 39) und dann den Befehl "Schriftart" benutzen.

Die im Dialogfeld "Schrift" ausgewählte Schriftart ist jetzt die Standardschrift für neu eingegebenen Text in leere Figuren oder bei Hintergrundtext.

Text über die Symbolleiste ändern

Sie können auch mit den Schaltflächen in der Symbolleiste die Größe und den Typ von Text in Figuren ändern. Wenn Sie die Schaltflächen für Fett, Kursiv u.s.w. anklicken, ändert sich der Texttyp. Wenn Sie z.B. *Fett* anklicken und diese Schaltfläche zuvor deaktiviert war, wird Fett aktiviert. Klicken Sie diese Schaltfläche nochmals an, wird Fett deaktiviert. Wenn das **B** auf der Schaltfläche ausgeblendet ist, sind die zur Zeit ausgewählten Objekte oder der ausgewählte Text gemischt fett und normal.

Sie können auch die folgenden Tastenkombinationen drücken, um die Typen zu ändern:

Fett	Strg+B
Kursiv	Strg +I
Unterstrichen	Strg +U
Superskript	Strg + +
Subskript	Strg + -



Superskript und **Subskript** verhalten sich ähnlich wie andere Typen (fett, kursiv und unterstrichen), mit der Ausnahme, daß sie nur auf ausgewählten Text und nicht auf ausgewählte Objekte angewendet werden können.



Die Textgröße kann mit den Größenschaltflächen vergrößert oder verringert werden. Die Schaltfläche "+" vergrößert den Text und die Schaltfläche "-" verkleinert ihn.

Text innerhalb von Figuren positionieren

In eine Figur eingegebener Text füllt die Figur nicht immer vollständig aus. Sie können die Position des Textes festlegen, indem Sie den Befehl "Ausrichten" im Menü "Text" benutzen.

Text kann in Figuren in allen möglichen Kombinationen von vier vertikalen Positionen (links, rechts, Mitte oder

bündig) und drei vertikalen Positionen (oben, unten oder Mitte) ausgerichtet werden. Die daraus resultierenden zwölf Ausrichtungstypen werden grafisch im Ausrichtungsmenü unter dem Menü "Text" dargestellt.



Das Textausrichtungsmenü

Der Ausrichtungsbefehl kann benutzt werden, wenn eine Figur ausgewählt wird, die Text enthält, oder wenn eine Figur zur Texteingabe geöffnet ist. Die Ausrichtung legt fest, wie der Text innerhalb der Figur dargestellt wird und wie sich die Figur bei der Texteingabe vergrößert. (Siehe *Texteigenschaften*).

Wenn der Text zur Bearbeitung geöffnet ist, können individuellen Paragraphen innerhalb derselben Figur unterschiedliche Ausrichtungen zugewiesen werden.

Bündige Ausrichtung ähnelt der Linksausrichtung, außer daß Zeilenumbrüche weiche rechte und linke Ränder haben. Links ausgerichteter Text hat einen linksbündigen Flattersatz.

Wenn die Ausrichtung des Hintergrundtextes geändert wird, hat das oft keine sichtbare Auswirkung, da der Text exakt in die Figur paßt. Wenn die Rechts- oder Linksausrichtung geändert wird, hat dies keinen sichtbaren Effekt, wenn der Text bereits beide Seiten der Figur berührt. Die Richtung, in der das Hintergrundtextobjekt bei der Texteingabe wächst, ist jedoch davon betroffen.

Text entlang von Linien positionieren

Der Textausrichtungsbefehl ändert auch die Position von Text, der einer Linie zugewiesen ist:

_____ Oben Mitte _____	_____ Oben rechts _____
_____ Auf Linie Mitte _____	_____ Auf Linie rechts _____
_____ Unten Mitte _____	_____ Unten rechts _____

Textausrichtung und Linien

Text löschen

Wenn Sie Text aus einer Figur löschen oder die Textgröße verringern, so daß er weniger Platz benötigt, kann die Figur verkleinert werden oder nicht.

Die "richtige" Größe einer Figur ist die Größe, die mit den normalen Größenbefehlen eingestellt wurde, z.B. mit dem Auswahlgriff. Wenn die Größe einer Figur gezwungenermaßen vergrößert wird, da mehr Text eingegeben wird, als die Figur aufnehmen kann, merkt sich die Figur ihre Originalgröße. Wenn Text aus der Figur gelöscht wird, wird die Figur nach Möglichkeit wieder auf die Normalgröße verringert. Hat die Figur bereits die Originalgröße, ändert sich diese beim Löschen des Textes nicht.

Symbole einfügen

Mit dem Befehl "Symbol einfügen" im Menü "Text" können Sie schnell ein Symbol in einer bestimmten Schriftart einfügen. Es erscheint das Dialogfeld "Symbol einfügen". Wenn Sie ein Symbol in diesem Dialogfeld auswählen, wird es in den Textfluß eingefügt.



Das Dialogfeld "Symbol einfügen"

Wählen Sie ein Symbol durch Anklicken aus. Wählen Sie dann OK oder doppelklicken Sie auf das Symbol, um es einzufügen und das Dialogfeld zu schließen.

Wenn in der Dropdown-Liste "Schrift" *Normaler Text* steht, ist die Schriftart des eingefügten Symbols dieselbe wie die aktuelle Schriftart. Wenn eine spezielle Schriftart ausgewählt wird, erscheint das eingefügte Symbol in dieser Schriftart.

Mit den Schaltflächen "Hinzufügen" und "Entfernen" können Sie neue Schriftarten hinzufügen oder Schriftarten von der Liste entfernen.

Sonderzeichen

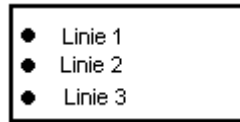
SmartDraw unterstützt Texteinträge der folgenden Sonderzeichen:

- **Tabulator.** Sie können ein Tabulatorzeichen eingeben, indem Sie **Strg-Alt-Tab** drücken.
- **Hartes Leerzeichen.** Wenn Sie **Strg-Leertaste** drücken, wird ein hartes Leerzeichen eingefügt. Es verbindet zwei Worte, so daß sie bei Zeilenumbrüchen nicht getrennt werden. Harte Leerzeichen werden nicht wie normale Leerzeichen am Ende von Zeilenumbrüchen versteckt.
- **Weicher Bindestrich.** Wenn Sie **Strg-Bindestrich** drücken, wird ein weicher Bindestrich eingegeben. Er ist unsichtbar, das Wort kann jedoch bei einem Zeilenumbruch geteilt werden und erhält in diesem Fall am Ende der Zeile einen Bindestrich.

Text mit Aufzählungszeichen

Sie können den Befehl "Aufzählungszeichen" im Menü "Text" benutzen, um den Text automatisch mit einem von vier Aufzählungszeichentypen zu formatieren. Aufzählungszeichen können auf die ganze Figur oder auf individuelle Paragraphen innerhalb der Figur angewendet werden.





Text mit Aufzählungszeichen

Die Textfarbe ändern

Sie können die Farbe eines Textes ändern, indem Sie das Textfarbenmenü (im Menü "Text") benutzen.

Sie können die Farbe individueller Zeichen ändern. Die im Menü ausgewählte Farbe betrifft nur den ausgewählten Textbereich.

Änderungen können auch auf ausgewählte Figuren angewendet werden, die Text enthalten. In diesem Fall wird die neue Farbe auf den gesamten Text innerhalb der ausgewählten Figur angewendet.

Textschatten ändern

Ob ein Text in einer Zeichnung einen Schatten erhält, wird von den Eigenschaften des aktuellen Farb- und Schattentyps bestimmt und ob diese für eine bestimmte Figur mit dem Befehl "Schatten" im Menü "Text" außer Kraft gesetzt wurden. Lesen Sie dazu auf Seite 60.

Tabellen benutzen

Was sind Tabellen?

Tabellen sind besonders zum Erstellen von Zeitabläufen, Organisationsdiagrammen, Gantt-Diagrammen, Softwarediagrammen und Geschäftsformularen geeignet. Jedes dieser Diagramme wird am Ende dieses Kapitels ausführlich besprochen. Im folgenden werden die Grundlagen von Tabellen verdeutlicht.

Normalerweise belegt in eine SmartDraw-Figur eingefügter Text einen einzelnen Texteingabebereich, der die Figur ausfüllt. SmartDraw unterstützt jedoch auch *Tabellen* oder mehrere Texteingabebereiche innerhalb derselben Figur.

Normale Figur	Tabelle		
Ein Eingabebereich	Eingabeber. 1	Eingabeber. 2	Eingabeber. 3
	Eingabeber. 4	etc.....	

Jeder Texteingabebereich (oder jede *Zelle*) verhält sich wie eine separate Figur in Bezug auf die Texteingabe. Jede Zelle hat ihre eigene Textausrichtung und Hintergrundfarbe und der Text vergrößert oder verkleinert sich unabhängig von den anderen Zellen.

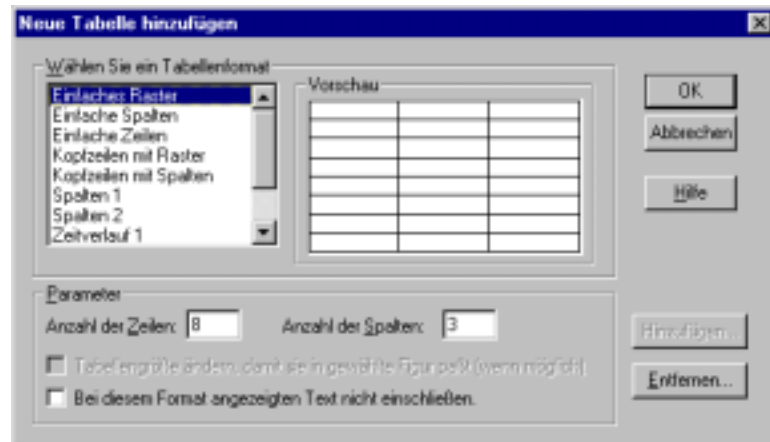
Einer Zeichnung Tabellen hinzufügen



Sie können Ihrer Zeichnung eine neue Tabelle hinzufügen, indem Sie einfach auf die Schaltfläche "Tabelle" in der oberen Reihe der Symbolleiste klicken. Dies ist ein Shortcut für den Befehl "Neue Tabelle hinzufügen" im Menü "Tabellen".

Dieser Befehl öffnet das Dialogfeld "Neue Tabelle hinzufügen", in dem eine Liste der vordefinierten Tabellenformate angezeigt wird. Wenn Sie OK wählen, wird Ihrer Zeichnung eine neue Tabelle im gewählten Format hinzugefügt.

Außerdem können Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten Ihrer Tabelle wählen, indem Sie die im Dialogfeld angezeigten Werte ändern.



Das Dialogfeld "Neue Tabelle hinzufügen"

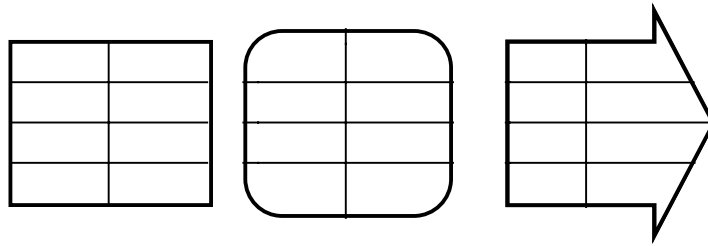
Als Shortcut können Sie eine Tabelle von der Schaltfläche "Tabelle" in der Symbolleiste in Ihre Zeichnung *ziehen*. Dadurch wird eine Tabelle im zuletzt gewählten Format erstellt.

Tabellen, die mit der Schaltfläche "Tabelle" oder mit dem Befehl "Neue Tabelle erstellen" erstellt werden, sind immer rechteckig.

Eine normalere Figur in eine Tabelle verwandeln

Bereits erstellte Figuren können mit dem Befehl "In Tabelle konvertieren" im Menü "Tabellen" in Tabellen konvertiert werden. Wie bei einer neuen Tabelle wählen Sie das Format im Dialogfeld "Figur in Tabelle konvertieren". Dadurch wird die gewünschte Tabelle in die ausgewählte Figur eingefügt. Ist in der Figur Text enthalten, wird dieser in die erste Zelle der Tabelle platziert.

Auch nicht rechteckige Figuren können Tabellen enthalten:



Unterschiedliche Figuren mit derselben 2x4 Tabelle.

Eine Tabelle in eine normale Figur umwandeln

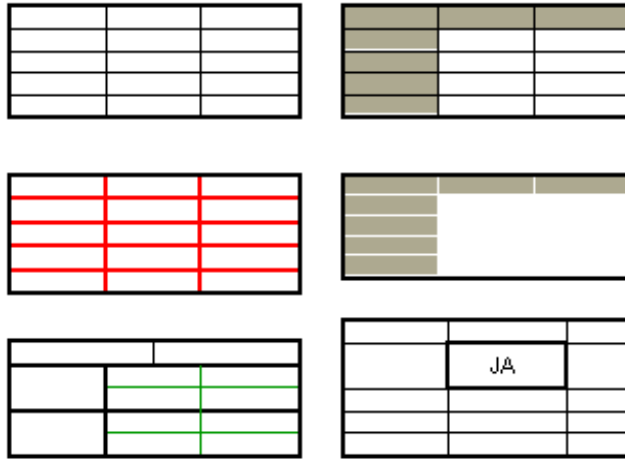
Sie können eine Tabelle in eine normale Figur mit einem Texteingabebereich umwandeln, indem Sie den Befehl "In Text konvertieren" im Menü "Tabellen" benutzen. Der Text in den Tabellenzellen wird zu einem Textblock innerhalb der konvertierten Figur zusammengeführt.

Zeilen, Spalten und Zellen

Tabellen bestehen aus einer oder mehreren Zeilen von Zellen. Normalerweise sind die Zellen in jeder Zeile untereinander angeordnet und bilden Spalten.

Jede Zelle ist ein unabhängiges Rechteck, das einen eigenen Textblock, eine eigene Hintergrundfarbe und andere Attribute enthalten kann. Die Grenzen der Zellen sind wie Rahmen von Figuren. Sie können ihre eigene Stärke, Farbe und Struktur haben. Zellenränder können auch versteckt sein. Weiter unten finden Sie einige Beispiele für Tabellenformate.

Beachten Sie, daß Spalten unterschiedlich breit und Zeilen unterschiedlich hoch sein können. Spaltenanordnungen können in den einzelnen Zeilen unterschiedlich sein. Zellen können auch über mehrere Reihen ausgedehnt sein.



Unterschiedliche Tabellenformate

Tabellen formatieren

Sie können das Erscheinungsbild und die Zellenanordnung einer erstellten Tabelle ändern, indem Sie "Formatieren..." im Menü "Tabellen" wählen. Es erscheint das Dialogfeld "Tabelle formatieren" (siehe Abbildung auf Seite 80).

SmartDraw stellt eine Liste mit Tabellenformaten zur Verfügung. Diese werden links im Dialogfeld in einer Liste angezeigt. Auf der rechten Seite erscheint eine Vorschau des ausgewählten Formates.

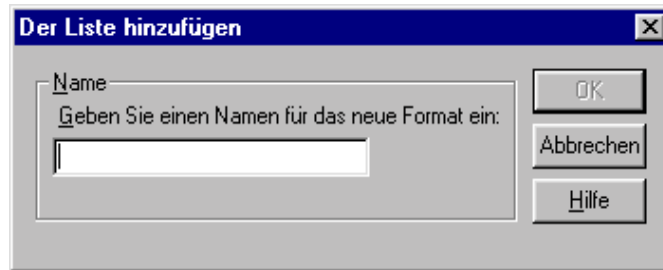
Die Anzahl der Zeilen und Spalten in einem bestimmten Format kann mit den Textfeldern im Abschnitt *Parameter* eingestellt werden.

Mit dem Kontrollkästchen können Sie festlegen, ob die mit dem gewählten Format assoziierten Texte angezeigt werden sollen oder nicht.

Mit dem zweiten Kontrollkästchen können Sie festlegen, ob die Tabellengröße so verändert werden soll, daß sie in ihre vorhandene Figur paßt oder ob Ihre Figur vergrößert werden soll. Beachten Sie, daß es nicht immer möglich ist, das neue Tabellenformat in Ihre Figur einzupassen, insbesondere dann, wenn Sie Zeilen hinzufügen, da Zeilen eine Minimumhöhe haben, die von der TextEinstellung der Zelle festgelegt wird.

Ihre eigenen Tabellenformate hinzufügen

Wenn Sie den Befehl "Formatieren" für eine vorhandene Tabelle benutzen, wird dieses Format der Liste hinzugefügt und im Dialogfeld als *[Aktuelle Einstellungen]* angezeigt. Sie können die aktuelle Einstellung der permanenten Formatliste hinzufügen, indem Sie die Schaltfläche "Hinzufügen" wählen. Es erscheint folgendes Dialogfeld:



Die aktuelle Tabelle der Tabellenformatliste hinzufügen

Geben Sie einen Namen für das Format ein und wählen Sie dann OK, um es der Liste hinzuzufügen.

Sie können hinzugefügte Formate löschen, indem Sie ein Format in der Liste auswählen und dann die Schaltfläche "Entfernen" wählen. Permanent integrierte Formate können nicht gelöscht werden.

Hinzugefügte Formate werden in Ihrer persönlichen Einstellungsdatei gespeichert und stehen anderen Benutzern nicht zur Verfügung, die dieselbe Programmkopie auf einem Netzwerk benutzen.

Tabellen Text hinzufügen

Standardmäßig werden Tabellen mit einem Mausklick auf einer Zelle zur Textbearbeitung geöffnet. Sie können dies ändern, indem Sie den Befehl "Texteigenschaften" im Menü "Figuren" benutzen, wie auf Seite 68 beschrieben. Wenn Sie Ihre Tabelle erstellen, indem Sie eine vorhandene Figur konvertieren, ist zur Texteingabe standardmäßig ein Doppelklick notwendig. Auch diese Einstellung kann mit demselben Befehl geändert werden.

Texteingabe in eine Zelle funktioniert genau wie Texteingabe in eine Figur.

Textänderungen vermeiden

Sie wollen manchmal vermeiden, daß Text in Zellen geändert wird (oder vermeiden, daß Text in eine Zelle eingegeben wird), vor allem bei Formularen, in denen die Feldbezeichnungen unverändert bleiben sollen, in die jedoch Text eingegeben werden kann.

Sie können Textbearbeitung einzelner Zellen zulassen oder verbieten, indem Sie den Befehl "Keine Textbearbeitung" im Menü "Tabellen" benutzen. Dieser Befehl ist mit einem Häkchen markiert, wenn eine der ausgewählten Zellen **nicht** bearbeitet werden kann.

Textgröße und Tabellen

Wenn Sie viel Text eingeben, vergrößert sich die Zelle. Um die Anordnung der Zeilen und Spalten der Tabelle zu erhalten, wird die ganze Reihe oder Spalte der Zelle mit vergrößert.

Alle Zellen in einer Tabelle folgen den Vergrößerungsregeln der Figur, die die Tabelle enthält. (Siehe **Texteigenschaften** auf Seite 11).

Standardmäßig werden Figuren mit Tabellen bei der Texteingabe vertikal vergrößert. Das bedeutet, daß der Text innerhalb einer Zelle mit Zeilenumbrüchen eingegeben wird und die Reihen dabei immer höher werden.

Figuren mit Tabellen können auch so eingestellt werden, daß sie bei der Texteingabe horizontal oder proportional vergrößert werden. Dadurch werden die Spalten (und Tabellen) bei der Texteingabe immer breiter.

Mehr Text paßt hinein	

Vertikal ändern

Mehr Text paßt hinein	

Horizontal ändern

Textvergrößerung in Tabellen

Wie Sie sich in Tabellen bewegen

Wenn Sie Text in eine Zelle eingeben, können Sie mit der *Tabulatortaste* den Texteingabe-Cursor in die nächste Zelle nach rechts bewegen. Wenn die Zelle am Ende einer Reihe ist, bewegt sich der Cursor auf die erste Zelle der darunterliegenden Zeile. Mit *Umschalttaste* + *Tabulatortaste* bewegt sich der Cursor rückwärts.

Die *Rauf-* und *Runter-Tasten* bewegen den Eingabe-Cursor in Zeilen einer Spalte nach oben und nach unten.

Die Rechts- und Links-Tasten bewegen den Eingabe-Cursor nach links und rechts innerhalb des Textes in der aktuellen Zelle, aber zur nächsten rechten oder linken Zelle, wenn die Zelle keinen Text enthält.

Beachten Sie, daß Zellen ohne Bearbeitungsattribut beim Bewegen des Eingabe-Cursors übersprungen werden.

Zellen auswählen

Wenn Sie mit der Maustaste klicken und die Maus innerhalb einer Tabelle ziehen, wird ein Zellenbereich ausgewählt, und dieser wird wie bei Excel® und anderen Datenblättern in der Mitte schwarz hervorgehoben. Zeilen und Spalten können auch ausgewählt werden, indem der linke oder oberste Rand der Tabelle angeklickt wird. Wenn eine Zeile oder Spalte mit einem Klick ausgewählt wird, erscheint der Cursor als breiter Pfeil (siehe links).



Wenn die Figur ausgewählt wird, die die Tabelle enthält, werden alle Zellen und Trennlinien in der Tabelle ausgewählt. Die Figur wird ausgewählt, indem Sie den Rahmen der Tabelle anklicken. Der Cursor erscheint als normale Auswahlpfeil (siehe links), wenn ein Klick die ganze Figur auswählt und nicht den Inhalt der Zellen.



Im *Mehrfachauswahlmodus* wird durch Klicken irgendwo in der Tabelle immer die Figur ausgewählt, die die Tabelle enthält, und nicht die individuelle Zellen.

Wenn Sie die *Strg-Taste* drücken, während Sie auf eine Zelle klicken, können Sie mehrere Zellen nacheinander auswählen, die nicht unbedingt nebeneinander liegen

müssen. Strg-Klick auf eine ausgewählte Zelle hebt die Auswahl auf.

Wenn Sie die *Umschalttaste* drücken und dabei auf eine Zelle klicken, wird die Auswahl von der ersten ausgewählten Zelle bis zu dieser Zelle ausgeweitet.

Wenn eine Zelle ausgewählt ist, kann die Auswahl mit den Pfeiltasten verschoben werden. Wenn Sie die *Umschalttaste* und gleichzeitig eine Pfeiltaste drücken, wird die Auswahl in diese Richtung erweitert. Auch mit der Tabulatortaste kann die Zellauswahl verschoben werden.

Ausgewählte Zellen modifizieren

Sobald Zellen ausgewählt sind (entweder zur Textbearbeitung oder hervorgehoben), können mit zahlreichen Menübefehlen die Attribute der Zellen geändert werden.

Die Untermenüs "Zelle Hintergrundfarbe" und "Zelle Hintergrundschattierung" im Menü "Tabellen" können benutzt werden, um diese Eigenschaften ausgewählter Zellen zu ändern. Die entsprechenden Befehle im Menü "Figuren" funktionieren genauso.

Die Untermenüs "Rasterlinien-Typ" und "Rasterlinien-Farbe" im Menü "Tabellen" können benutzt werden, um die Rahmen der ausgewählten Zellen zu ändern. (Beachten Sie, daß die entsprechenden Befehle im Menü "Figuren" diese Attribute für die Rahmen der *Figur* ändern, die die Tabelle enthält).

Die meisten Textmenübefehle können auch auf den Zelleninhalt angewendet werden: **Schriftart**, **Textfarbe**, **Ausrichtung**, **Aufzählungszeichen** etc.

Zellentrennlinien auswählen



Sie können auch die Linien oder Trennlinien zwischen Zellen mit der Maus auswählen. Wenn ein Mausklick eine Trennlinie auswählt, erscheint der Cursor als Doppellinie, wie auf der rechten Seite dargestellt.

Ausgewählte Trennlinien erscheinen als grüne Pünktchenlinien. Wenn eine Trennlinie ausgewählt wurde, kann der Auswahlbereich ausgedehnt werden, indem Sie die Umschalttaste drücken und dabei auf parallele Linien klicken. Strg-Klick fügt dem Auswahlbereich nur die angeklickte Linie hinzu.

Sie können die Attribute dieser ausgewählten Trennlinien mit den Menübefehlen in den Untermenüs "Rasterlinien-Typ" und "Rasterlinien-Farbe" ändern. Die entsprechenden Befehle im Menü "Linien" führen dieselben Änderungen aus.

Zeilen- und Spaltentrennlinien teilweise auswählen

Normalerweise wird die ganze Trennlinie der Zeile oder Spalte ausgewählt, wenn eine Zellentrennlinie angeklickt wird. Wenn jedoch beim Klicken die *Alt-Taste* gedrückt wird, wird nur das angeklickte Segment der Zeilen- oder Spaltentrennlinie ausgewählt. Alt-Klick auf anderen Trennliniensegmenten fügt diese der Auswahl hinzu. Wenn Sie Alt und Strg gleichzeitig drücken, wird der Auswahlstatus des Segmentes aktiviert oder deaktiviert.

Diese Funktion ermöglicht es, Attribute auf Teile von Zeilen- oder Spaltentrennlinien anzuwenden und Teile von ihnen zu verschieben!

Zellentrennlinien verschieben

Durch Anklicken einer Zeilen- oder Spaltentrennlinie wird sie nicht nur ausgewählt, sondern Sie können sie auch verschieben. Sie können die Breite von Spalten und die Höhe von Zeilen vergrößern oder verkleinern, indem Sie die Trennlinien mit der Maus ziehen.

Wenn ganze Spaltentrennlinien verschoben werden, wird davon nur die Breite der Spalte links neben der Trennlinie betroffen. Die Spalten auf der rechten Seite bleiben gleich groß. Daher wird die Tabelle breiter oder schmaler. Dasselbe gilt für Zeilentrennlinien.

Wenn Sie die Alt-Taste benutzen, um ein Segment einer Spaltentrennlinie auszuwählen, kann dieses Segment

verschoben werden, so daß die Breite der direkt anschließenden Zellen geändert wird. Auf diese Weise können Sie Tabellen mit Zellenanordnungen erstellen, die komplizierter sind als normale Zeilen und Spalten.

Mehr Text paßt hinein	➡

Alt-Ziehen verschiebt nur die obere
Zellentrennlinie

Mehr Text paßt hinein	

Teile von Spaltentrennlinien verschieben

Wenn Spaltentrennlinien verschoben werden und dabei die Alt-Taste gedrückt wird, wird die Spalte auf der rechten Seite der Trennlinie schmaler, während die auf der linken Seite breiter wird (und umgekehrt). Die Breite der Tabelle bleibt davon unberührt, außer sie wird gezwungener Maßen vergrößert, um die Minimumbreite einer Spalte zu erhalten.

Die Breite und Höhe von Zellen ändern

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Höhe und Breite von Zellen innerhalb einer Tabelle anzupassen.

Zellentrennlinien ziehen

Weiter oben wurde bereits beschrieben, wie Zeilen- und Spaltentrennlinien gezogen werden können, um die Breite der Spalten und die Höhe der Zeilen zu ändern.

Die unsichtbare Option *In Raster einrasten* bestimmt die Position von Zellentrennlinien. Wenn *Einrasten* aktiviert ist, rastet die Zeilenhöhe auf der vollen Zeilenhöhe ein, die durch die Höhe der ersten Zeile in der Tabelle festgelegt wird. Spaltentrennlinien rasten nur auf den Rasterlinien ein. Das macht es einfach, getrennte Spaltentrennlinien neu auszurichten, indem Zellen getrennt oder Teile von Trennlinien gezogen werden.

Der rechte und der unterste Rand der Tabelle verhalten sich wie Trennlinien und können mit der Maus gezogen werden. Der Trennlinien-Cursor erscheint innerhalb dieser Ränder. Wenn Sie diese Trennlinie ziehen, wird die Breite der letzten Spalte oder die Höhe der untersten Zeile verändert.

Zeilen und Spalten in gleichen Abständen anordnen

Diese Befehle im Menü "Tabellen" stellen die Zeilen und Spalten in der Tabelle auf die gleiche Höhe oder Breite ein, während die Größe der Tabelle so geringfügig wie möglich geändert wird.

Die Größe von Tabellenobjekten ändern

Bei Veränderung der Größe des Objektes, das die Tabelle enthält, wird die Tabelle als Ganzes skaliert, um den neuen Dimensionen des Objektes angepaßt zu werden.

Die Kombination von Tabelle und Objekt kann in der Höhe nicht weniger sein als die Minimumhöhe aller Zeilen. Sie können die Höhe einer Tabelle auf das Minimum einstellen, indem Sie das Objekt so weit wie möglich vertikal verkleinern.

Wenn Sie bei der Größenveränderung des Objektes mit einem Auswahlgriff die *Umschalttaste* drücken, werden das Objekt und die Tabelle proportional vergrößert bzw. verkleinert.

Zellen verbinden und trennen

Mit den Befehlen "Zellen verbinden" und "Zellen trennen" im Menü "Tabellen" können Sie komplexe Tabellenstrukturen erstellen.

Der Befehl "Zellen verbinden" verbindet ausgewählte Zellen zu einer Zelle, wobei der Text in den Zellen zu einem Textblock zusammengefaßt wird. Wenn Zellen in mehreren Zeilen ausgewählt sind, werden zuerst in der

gleichen Zeile nebeneinander liegende Zellen verbunden. Benachbarte Zellen in derselben Spalte werden nur dann verbunden, wenn sie keine ausgewählten "Nachbarn" in derselben Zeile haben.

Beim Verbinden von Zellen in derselben Zeile werden die Zellentrennlinien zwischen ihnen entfernt.

Mehr Text paßt hinein	

Zellen in einer Zeile verbinden

Mehr Text paßt hinein	

Zellen horizontal verbinden

Wenn Zellen in derselben Spalte verbunden werden, wird eine Zelle erstellt, die sich über die Zeilen der ausgewählten Zellen erstreckt. Zellen, die sich über mehr als eine Zeile erstrecken, erstrecken sich immer über mehrere Zeilen. Es ist nicht möglich eine Zelle zu erstellen, die nur teilweise in einer Zeile liegt.

Mehr Text paßt hinein	

Zellen in einer Spalte verbinden

Mehr Text paßt hinein	

Zellen vertikal verbinden

Der Befehl "Zellen trennen" führt den umgekehrten Vorgang aus. Wenn sich eine Zelle über mehr als eine Zeile erstreckt, wird durch die Trennung eine Zelle für jede Zeile erstellt. Der Text in der geteilten Zelle wird in die oberste oder linke Zelle platziert.

Wenn sich keine ausgewählten Zellen über mehr als eine Zeile erstreckt, werden alle ausgewählten Zellen in zwei Zellen in derselben Zeile getrennt und sie belegen

denselben Platz wie die originale Zelle: eine vertikale Zellentrennlinie wird der Mitte der Zelle hinzugefügt.

Zeilen, Spalten und Zellen hinzufügen

Sie können überall in der Tabelle Spalten und Zellen hinzufügen, indem Sie den Befehl "Einfügen" im Menü "Tabellen" benutzen.

Wenn ganze Zeilen ausgewählt sind, lautet der Einfügen-Befehl "Zeile einfügen". Es werden so viele Zeilen hinzugefügt, wie ausgewählt sind, und zwar oberhalb der obersten ausgewählten Zeile.

1	
2	
3	
4	

Einfügen

1	
2	
3	
4	

Zeile einfügen

Wenn ganze Spalten ausgewählt sind, lautet der Einfügen-Befehl "Spalte einfügen". Es werden so viele Spalten eingefügt, wie ausgewählt sind, und zwar links neben der linken ausgewählten Spalte.

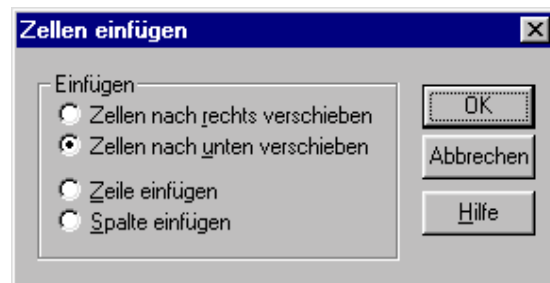
1	
2	
3	
4	

Einfügen

	1	
	2	
	3	
	4	

Spalten einfügen

Wenn ein rechteckiger Zellenblock ausgewählt ist, der sich nicht über eine ganze Zeile oder Spalte erstreckt, lautet der Einfügen-Befehl "Zellen einfügen". Es erscheint ein Dialogfeld mit vier Optionen:



Das Dialogfeld "Zellen einfügen"

Zellen können auch nur in die ausgewählten Zeilen oder Spalten eingefügt werden. Dadurch können die ganzen Zellen einer Spalten nach unten verschoben werden, um z.B. einen fehlenden Wert einzugeben.

1	A
2	B
3	C
4	D

Zellen nach unten verschieben

	A
	B
1	C
2	D
3	
4	

Zellen in einer Spalte einfügen

Zellen nach rechts verschieben

	1	A
	2	B
3	C	
4	D	

Dieselbe Tabelle in einer Zeile einfügen

Zeilen und Spalten anhängen

Mit dem Befehl "Formatieren..." (Menü "Tabellen") können Sie Zeilen und Spalten an eine Tabelle anhängen. Dieser Befehl öffnet das Dialogfeld "Tabelle formatieren". Das Format der ausgewählten Tabelle erscheint als *[Aktuelle Einstellungen]*. Sie können Zeilen oder Spalten anhängen, indem Sie die Werte für die Anzahl der Zeilen oder Spalten erhöhen und dann OK wählen.

Sie können auch die Anordnung der Zellen in der Tabelle völlig umstellen, indem Sie eines der anderen Formate in der Liste auswählen.

Zeilen, Spalten und Zellen löschen

Sie können ausgewählte Zellen mit dem Befehl "Zellen löschen" aus der Tabelle entfernen. Wenn ganze Zeilen und Spalten ausgewählt sind, lautet der Löschen-Befehl "Zeilen löschen" oder "Spalten löschen".

Wenn Sie Zeilen und Spalten mit dem Befehl "Zellen löschen" nur teilweise löschen, werden die Werte nach oben oder links verschoben, aber die Gesamtanzahl der Zeilen und Spalten bleibt unverändert. Um überflüssige Zeilen oder Spalten zu entfernen, führen Sie einfach eine zweite Löschaktion aus.

Sie können den Befehl "Formatieren..." benutzen, um Zeilen und Spalten vom unteren und rechten Rand der Tabelle zu entfernen. Verringern Sie einfach die Anzahl der Zeilen und Spalten, die im Dialogfeld "Tabelle" angezeigt wird, und wählen Sie dann OK.

Text löschen, kopieren und einfügen

Sie können mit einem Tastendruck den Textinhalt einer Zelle löschen, ohne dabei die Zelle selbst zu löschen. Wenn Sie die *Rücktaste* oder *Löschen* drücken, wird der Text aller ausgewählten Zellen gelöscht.

Der Inhalt der ausgewählten Zellen kann mit dem Befehl "Kopieren" oder "Ausschneiden" im Menü "Bearbeiten" in die Zwischenablage kopiert werden. Wenn der Inhalt wieder in eine SmartDraw-Tabelle eingefügt wird, bleibt die Zeilen- und Spaltenanordnung mit den Schriftarten, der Ausrichtung und anderen Textattributen erhalten. Sie können sogar die Tabellendaten in eine andere Anwendung einfügen, z.B. in ein Excel-Datenblatt, ohne das Tabellenformat zu verlieren.

Es funktioniert auch umgekehrt. Wenn Sie Tabellendaten von anderen Programmen in eine SmartDraw-Tabelle einfügen, bleiben die Zeilen- und Spaltenanordnungen der Daten erhalten und jedes Feld wird in die entsprechende

Zelle platziert. Dadurch können Daten aus Datenblättern und anderen Anwendungen, die tabellenförmige Daten erstellen, in SmartDraw als Tabelle formatiert werden.

Das Erscheinungsbild eines Tabellenobjektes ändern

Wie weiter oben beschrieben können die Farbe, die Schattierung, die Rahmen und die Texteingenschaften von Zellen geändert werden, indem die Zellen zuerst ausgewählt und dann die Befehle in den Menüs "Tabellen" und "Text" benutzt werden. Wenn Sie ein Objekt auswählen, das eine Tabelle enthält, werden alle Zellen und Trennlinien in der Tabelle ausgewählt, und die Änderungen der Attribute beziehen sich auf die ganze Tabelle.

AutoFüllen

Die Zeilen- und Spaltenüberschriften in einer Tabelle sind häufig eine Reihe von Zahlen, Monaten oder Tagen. SmartDraw kann diese Serien mit dem Befehl "AutoFüllen" im Menü "Tabellen" für Sie erstellen. Es erscheint das Dialogfeld "AutoFüllen - Tabelle".



Das Dialogfeld "AutoFüllen - Tabelle"

SmartDraw gibt automatisch die gewählte Serie in den gewählten Bereich der Zeilen oder Spalten ein und fängt dabei mit der aktuell ausgewählten Zelle an.

Es gibt fünf verschiedene Serientypen: Zahlen, Wochentage, Monate, Jahre und ein konstanter Wert.

Bei Wochentagen und Monaten kann die Sequenz mit einem beliebigen Wert anfangen. Dieser wird wiederholt, bis die *Anzahl der Werte* erreicht wird. Mit dem Kontrollkästchen können Sie zwischen dem vollständigen Namen oder der Abkürzung der Wochentage oder Monate wählen. Es erscheint eine Vorschau der aktuellen Auswahl.

Bei Jahren und anderen Zahlenserien kann ein Präfix und ein Suffix spezifiziert werden, um ein String zu erstellen. Zum Beispiel die Parameter:

Parameter					
Startwert	1	Endwert	4	Prefix	Q
Inkrement	1	Anzahl Werte	4	Suffix	,1998

Resultiert in die Strings Q1, 1998, Q2, 1998, Q3,1998 und so weiter.

Die runden Optionsfelder unten im Dialogfeld zeigen an, ob die Serie quer über der Zeile der aktuell ausgewählten Zelle oder die Spalte hinunter eingefügt werden soll.

Tabellen benutzen

Die Fähigkeit, Figuren in mehrere Texteingabebereiche zu unterteilen, eröffnet unzählige neue Möglichkeiten und eine hohe Flexibilität beim Gestalten von Diagrammen:

Zeitpläne

Zeitpläne sind Diagramme, die aus einer großen Tabelle bestehen.

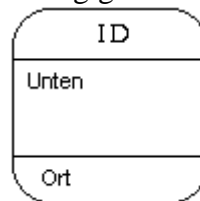
Aufgaben	MO	DI	MI	DO	FR	SA
Arbeitsbeginn						
Meilenstein 1						
Meilenstein 2						
Meilenstein 3						

Zeitpläne

Die Tabellenfunktionen von SmartDraw machen es sehr einfach, komplexe Tabellen zu erstellen und zu bearbeiten.

Software-Diagramme

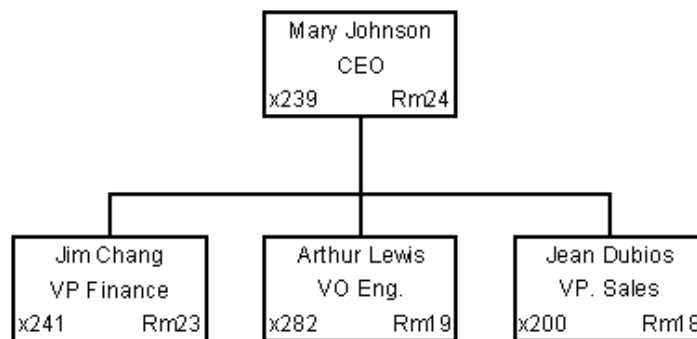
Viele Symbole, die in Software-Diagrammen benutzt werden, erfordern unabhängige Texteingabebereiche:



Symbol mit mehreren Texteingabebereichen

Organisationsdiagramme

Mehrere Texteingabebereiche in einer Figur ermöglichen Ihnen, komplexe Informationen in Organisationsdiagrammen oder Stammbäumen zu speichern.



Organisationsdiagramm mit mehreren Eingabefeldern pro Position

In diesem Beispiel enthält jede Position vier Zellen: Name, Titel, Durchwahl und Raum. Die letzten zwei teilen sich dieselbe Zeile. Die Zellentrennlinien sind weiß.

Formulare

Die umfangreichen Tabellenfunktionen von SmartDraw machen das Programm zu einem exzellenten Formular designer:

Name	Walter Müller
Straße	Dragonerstr. 9
Stadt	76185 Karlsruhe
Land	Deutschland

Formulare mit SmartDraw entwerfen

Beachten Sie die Schablonen für die Zeichentypen der Formulare, um weitere Beispiele zu sehen.

Objekte anordnen

Objekte anordnen

SmartDraw enthält mehrere Funktionen, mit denen Figuren und Linien ausgerichtet werden können und um deren Reihenfolge auf dem Bildschirm festzulegen. Diese Befehl befinden sich im Menü "Anordnen".

Einrasten

Die Einstellung "Einrasten" führt dazu, daß imaginäre Linien in Rasterform über das Zeichenblatt gezogen werden. Ist Einrasten aktiviert, wird das Zentrum (oder manchmal die Ränder) einer Figur oder Linie automatisch an dem Raster ausgerichtet, wenn sie erstellt, verschoben oder mit der Maus deren Größe verändert wird. Dadurch wird die Ausrichtung sehr vereinfacht. Sie ziehen die Objekte einfach mit der Maus. Das von Einrasten benutzte Raster ist dasselbe Raster, das mit dem Befehl "Raster anzeigen" im Menü "Ansicht" angezeigt wird.

Sie können auswählen, ob *Oben links* oder *Mitte* im Raster einrastet. Sie bestimmen diese Eigenschaft für die ganze Zeichnung im Dialogfeld "Lineale und Raster definieren". (Seite 26).

Die Standardeinstellung von *Mitte* ist am besten geeignet, wenn Linien benutzt werden, um Figuren zu verbinden (z.B. in Flußdiagrammen). Die Einstellung *Oben links* wird benutzt, wenn die Ränder der Figuren in einer Linie stehen sollen, z.B. bei Formularen oder wenn Grundrisse gezeichnet werden.

Wenn Sie Objekte mit anderen Methoden verschieben oder deren Größe verändern, z.B. mit den Pfeiltasten, werden sie nicht im Raster eingerastet. Dadurch können Sie die Position sehr genau festlegen, ohne "Einrasten" aktivieren zu müssen.

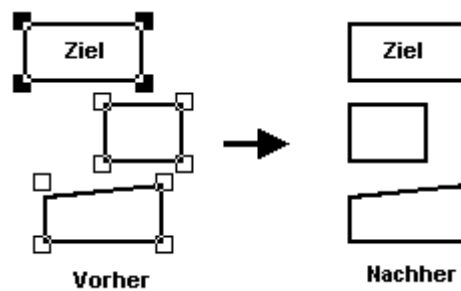
Der Befehl "Einrasten benutzen" im Menü "Anordnen" aktiviert oder deaktiviert die Einrasten-Funktion. Wenn "Einrasten" aktiviert ist, ist das Menüelement mit einem Häkchen markiert.

Objekte ausrichten

Die Ränder mehrerer Objekte können in einer Linie angeordnet werden, indem Sie den Befehl "Ausrichten" im Menü "Anordnen" benutzen.

Der Befehl "Ausrichten" richtet die Ränder der ausgewählten Objekte am *Zielobjekt* aus. Das Zielobjekt ist das Objekt mit den schwarzen Griffen, die anderen haben leere, kreisförmige Griffe. Das Zielobjekt wurde als letztes ausgewählt.

Die Befehl "Links ausrichten" und "Rechts ausrichten" richten die linken oder rechten Ränder der ausgewählten Objekte an dem linken oder rechten Rand des Zielobjektes aus.



Der Befehl "Links ausrichten"

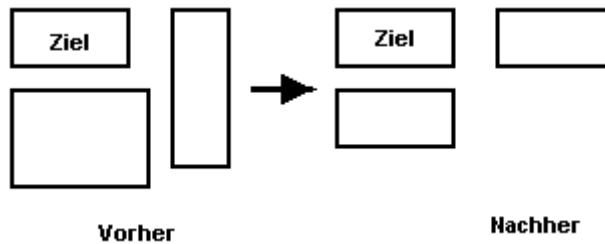
Das Ausrichten mit "Oben" oder "Unten" funktioniert auf dieselbe Weise.

Der Befehl "Vertikal zentrieren" richtet die Mittelpunkte zwischen den linken und rechten Rändern der Objekte aus. "Horizontal zentrieren" funktioniert ähnlich; es werden die Mittelpunkte zwischen den oberen und unteren Enden der Objekte ausgerichtet.

Gleich große Objekte

Sie können mehreren Figuren dieselbe Höhe, Breite oder beides zuweisen, indem Sie den Befehl "Gleiche Größe" im Menü "Anordnen" benutzen .

Wie bei dem oben beschriebenen Ausrichten-Befehl benutzt "Gleiche Größe" das ausgewählte Zielobjekt als Schablone zum Ändern aller anderen ausgewählten Objekte. Der Befehl "Gleiche Größe/Breite" weist allen anderen ausgewählten Objekten die Breite des Zielobjektes zu. "Höhe" und "Breite" funktionieren genauso.



Der Befehl "Gleiche Größe"

Objekte, die nur proportional vergrößert oder verkleinert werden können, behalten ihre Größe, wenn dieser Befehl angewendet wird.

Objekte mit gleichen Abständen anordnen

Wenn Sie die Befehle "Gleichmäßig anordnen" benutzen, können Sie drei oder mehr Objekte so anordnen, daß die Abstände zwischen ihnen gleich groß sind. Das ist hilfreich, wenn Sie einen Bereich an Linien oder Figuren erstellen wollen, der exakt gleiche Abstände hat. Das Menüelement "Gleichmäßig anordnen" enthält drei Optionen in seinem Untermenü: *Horizontal* platziert die Objekte nur in der Horizontalen in gleichen Abständen. *Vertikal* platziert die Objekte auf dieselbe Weise in vertikaler Richtung und *Beides* in beiden Richtungen gleichzeitig.

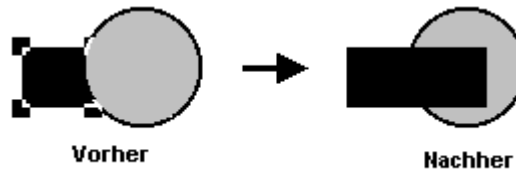
Die Zeichnung auf der Seite zentrieren

Der Befehl "Seitenmitte" im Menü "Anordnen" kann benutzt werden, um alle Objekte in der Zeichnung so zu verschieben, daß sie auf einer zum Druck notwendigen Minimumanzahl an Seiten zentriert werden. Die Zeichnung wird nach links oben im 50x50 Inch-Zeichenblattbereich verschoben. Dieser Befehl betrifft **alle**, und nicht nur die ausgewählten Objekte.

Wenn Ihre Zeichnung nicht auf eine Seite paßt, können Sie sie trotzdem auf einer Seite ausdrucken, indem Sie das Kontrollkästchen "Auf eine Seite drucken" im Dialogfeld "Drucken" markieren.

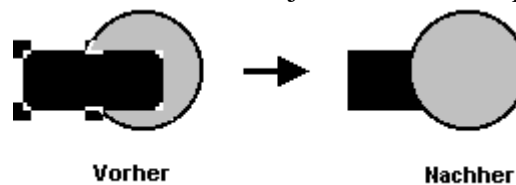
Die Reihenfolge ändern

Objekte können auf anderen Objekten liegen. Sie können das obere und untere Objekt mit dem Befehl "Im Vordergrund" oder "Im Hintergrund" im Menü "Anordnen" austauschen.



In den Vordergrund verschieben

"Im Vordergrund" verschiebt ein ausgewähltes Objekt über das nicht ausgewählte Objekt. "Im Hintergrund" führt den umgekehrten Vorgang aus. Diese Befehle haben keinen sichtbaren Effekt, wenn die Objekte nicht überlappen.



In den Hintergrund verschieben

Objekte sperren

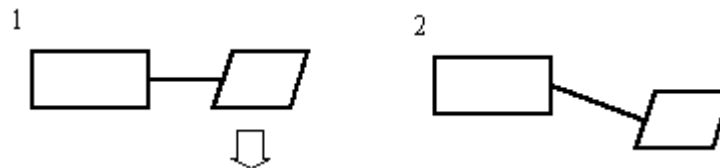
Sie können ausgewählte Objekte sperren oder freigeben, indem Sie den Befehl "Objekt sperren" benutzen. Gesperrte Objekte haben graue Auswahlgriffe anstelle von schwarzen und können erst wieder verschoben werden, wenn die Sperrung aufgehoben wird. Dies ist hilfreich, wenn Sie ein Objekt hinter andere plazieren wollen und es dabei nicht tatsächlich verschieben wollen, während Sie auf die Objekte darüber klicken. Gesperrte Objekte können nicht zur Texteingabe geöffnet werden. Ihre Eigenschaften (Farbe, etc.) können jedoch mit den Menübefehlen geändert werden.

Linien und Figuren verbinden

Objekte miteinander verbinden

Mit SmartDraw können Sie Objekte miteinander verbinden, so daß sie **verbunden bleiben, wenn Sie sie verschieben oder deren Größe verändern**. Dies ist besonders bei Flußdiagrammen hilfreich.

Normalerweise werden zwei Figuren mit einer Linie verbunden. Wird eine der Figuren verschoben, ändert sich die Form und Größe der Linie, wie im folgenden dargestellt.



Zwei Figuren durch eine Linie verbunden

Eine Linie mit einer Figur verbinden

Wenn "Linien verbinden" aktiviert ist, können Sie eine Linie mit einer Figur verbinden, indem Sie ein Ende der Linie an den Rahmen der Figur verschieben. Verändern Sie dazu entweder die Größe der Linie oder verschieben Sie die Linie mit der Maus.

Wenn das Ende der Linie den Rahmen der Figur erreicht, erscheinen mehrere runden Kreise auf der Figur. An diesen Punkten kann die Linie verbunden werden. Diese Punkte werden **Verbindungspunkte** genannt. In der folgenden Zeichnung werden fixierte Verbindungspunkte dargestellt (Verbindungspunkte können auch unbegrenzt sein, siehe Seite 10).



Verbindungspunkte



Das Ende der Linie rastet dann auf dem nächsten Verbindungspunkt ein und der Mauszeiger wird zu einem "Anker". Wenn Sie die Maustaste jetzt loslassen, wird eine Verbindung zwischen Linie und Figur hergestellt.

Sie können auch eine Linie zwischen zwei Figuren in einem Zeichenvorgang verbinden. Klicken Sie dazu einfach auf das Linien-Tool in der Symbolleiste (aber nicht auf den automatischen Verbinder) und lassen Sie die Maustaste los. (Ihr Mauszeiger sieht jetzt wie ein Stift aus). Setzen Sie den Stift auf den Rahmen einer Figur und drücken Sie die Maustaste. Ziehen Sie den Stift auf den Rand der zweiten Figur und lassen Sie die Maustaste los. Die beiden Figuren sind jetzt durch eine Linie verbunden und bleiben auch dann verbunden, wenn eine oder beide Figuren verschoben werden oder die Größe verändert wird.

Linienverbindung und Flußdiagramme

Das Verbinden von Linien und Figuren ist eine grundlegende Funktion beim Erstellen von Flußdiagrammen. Indem Linien auf diese Weise verbunden werden, können Sie Figuren verschieben, ohne die Verbindung der Linien aufzuheben.

Normalerweise verbinden Sie in Flußdiagrammen aller Art eine Linie mit der Mitte des Rahmens einer Figur. Wenn die Mitten der Figuren, die durch eine Linie verbunden sind, nicht exakt auf selber Höhe sind, wird die Linie geknickt. Darum rastet die Mitte (und nicht die obere linke Ecke) der Figuren im Raster ein, wenn Flußdiagramme gezeichnet werden. Dies ist einer der Parameter, der bei der Auswahl eines Flußdiagrammtyps im Dialogfeld "Neue Zeichnung" eingestellt wird.

Wenn Sie einen Grundrißtyp oder eine Zeichnung wählen, bei dem oder der die exakte Plazierung der Ränder notwendig ist, rasten die Figuren an den oberen rechten Ecken im Raster ein.

Wie die Figuren in der aktuellen Zeichnung im Raster einrasten, wird im Dialogfeld "Lineale und Raster" festgelegt. (Seite 26).

Eine Verbindung aufheben

Verbindungen können mit dem umgekehrten Prozeß wie beim Erstellen von Verbindungen wieder aufgehoben werden. Klicken Sie zuerst auf die Linie, so daß die runden Verbindungsgriffe angezeigt werden. Ziehen Sie dann den Griff weg von der Figur, um die Verbindung zu unterbrechen. Wenn nur ein Ende der Linie mit einer Figur verbunden ist, können Sie die Verbindung auch aufheben, indem Sie die Linie von der Figur weg verschieben. Auch wenn eines der Objekte gelöscht wird, wird die Verbindung aufgehoben.

Unbegrenzte und fixierte Verbindungspunkte

Figuren können *Fixierte* oder *Unbegrenzte* Verbindungspunkte haben.

Bei fixierten Verbindungspunkten haben Figuren 16 Verbindungspunkte, vier an den Ecken der Figur, vier in der Mitte der Seiten und eine zwischen jedem dieser Punkte. Fixierte Verbindungspunkte machen es einfach, eine Linie exakt in der Mitte einer Seite zu verbinden und sind am besten geeignet bei einfachen Flußdiagrammen.

Bei unbegrenzten Verbindungspunkten können Linien mit jedem Punkt des Umrisses einer Figur verbunden werden. Unbegrenzte Verbindungspunkte ermöglichen es Ihnen, viele Linien mit derselben Seite einer Figur zu verbinden. Bestimmte Bibliothekssymbole können nur fixierte Verbindungspunkte haben, Sie können aber die Position der fixierten Punkte im Dialogfeld "Symbol bearbeiten" anpassen. (Seite 125).

Sie können die Art der Verbindungspunkte einer Figur mit dem Befehl "Verbindungspunkte" im Menü "Figuren" festlegen. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem die beiden Optionen erläutert werden und in dem Sie Ihre Wahl treffen können.

Verbundene Ziele und verbundene Objekte

Bei jeder Verbindung ist das Objekt mit den Verbindungspunkten das *Verbindungsziel* und das andere Objekt ist das *Verbindungsobjekt*. Das Verbindungsziel legt normalerweise die Position des Verbindungsobjektes fest. Wenn das Ziel verschoben wird, wird das Verbindungsobjekt entweder auch verschoben oder dessen Größe verändert, um die Verbindung zu erhalten.

Linien können ein oder zwei Ziele haben. Bei einem Ziel werden Linien verschoben, wenn das Ziel verschoben wird. Bei zwei Zielen ändert sich die Form und/oder Größe der Linie, wenn die Ziele verschoben werden.

Wenn eine Linie verschoben wird, die mit einem Ziel verbunden ist, wird die Verbindung unterbrochen. Wenn eine Linie verschoben wird, die mit zwei Zielen verbunden ist, werden alle drei als Gruppe verschoben.

Eine Verbindung aktivieren und deaktivieren

Sie können eine Verbindung aktivieren und deaktivieren. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie ein sehr detailliertes Bild zeichnen wollen und dicht neben anderen Figuren gezeichnete Linien und Figuren nicht mit ihnen verbunden werden sollen.

Der Befehl "Linien verbinden" gestattet oder verhindert, daß eine Linie mit anderen Objekten verbunden wird. Bei neuen Zeichnungstypen, die Linienvorbindung benutzen (z.B. bei Flußdiagrammen), ist diese Funktion normalerweise automatisch aktiviert.

Der Befehl "Figuren verbinden" aktiviert oder deaktiviert die Fähigkeit von Figuren, sich miteinander zu verbinden. Bei den meisten Zeichnungstypen ist diese Funktion deaktiviert.

Figuren miteinander verbinden

Wenn "Linien verbinden" im Menü "Anordnen" mit einem Häkchen markiert ist, kann eine Figur mit einer anderen verbunden werden. Figuren können jedoch niemals mit Linien verbunden werden, wenn eine Linie das Ziel ist. Es muß immer die *Linie* mit der *Figur* verbunden werden.

Wenn Figuren miteinander verbunden werden, kann jeder Verbindungstyp der verbundenen Figur auf jedem Verbindungspunkt der Zielfigur einrasten. Figuren können nicht mit mehreren Zielen gleichzeitig verbunden werden.

Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie ein Hintergrundtextobjekt mit einer Figur verbinden wollen, so daß es der Figur folgt, wenn sie verschoben oder deren Größe verändert wird.

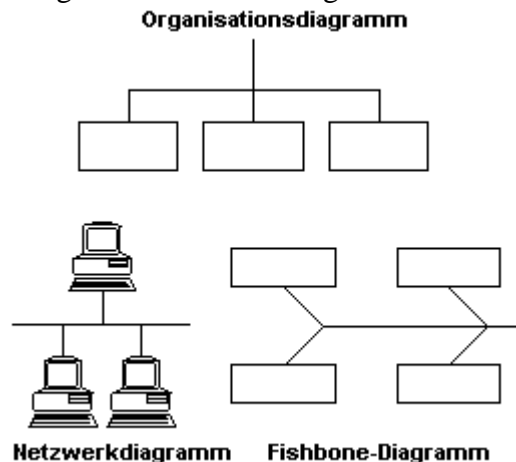
Linien miteinander verbinden

Linien können mit anderen Linien verbunden werden . Das ist hilfreich, wenn Sie ein verzweigtes Netzwerk von Linien erstellen wollen, die miteinander verbunden bleiben, wenn ihre Zielobjekte (ob Figuren oder Linien) verschoben werden oder deren Größe verändert wird.

Mit automatischen Verbindern formatieren

Automatische Verbinder benutzen

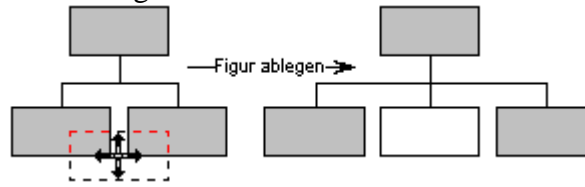
Eine der leistungstärksten Funktionen von SmartDraw sind die *automatischen Verbinder*, mit denen Anordnungen von Figuren erstellt werden. Beispiele sind Organisationsdiagramme, Fishbone-Diagramme, Netzwerkdiagramme und Flußdiagramme.



Verbinder benutzen

Automatische Verbinder sind besondere Linienobjekte, mit denen Figuren und andere Linien verbunden werden können. Ein Verbinder ist **programmiert**, um die mit ihm verbundenen Objekte in einem bestimmten Muster anzuordnen. Wenn Figuren mit einem Verbinder verbunden werden, passen sich bereits mit dem Verbinder verbundene Figuren so an, daß die neue Figur aufgenommen werden kann, ohne die Anordnung zu zerstören. Im unten

aufgeführten Beispiel wird einem Verbinder eine neue Figur hinzugefügt, wobei die horizontale Anordnung des Organisationsdiagramms beibehalten wird.



Einem Verbinder eine neue Figur hinzufügen

Die neue Figur (weiß) wird zwischen zwei vorhandene Figuren eingefügt.

Einer Zeichnung Verbinder hinzufügen

Sie fügen einer Zeichnung automatische Verbinder genauso hinzu wie andere Objekte, und zwar durch Ziehen und Ablegen oder mit der Stiftmethode.



SmartDraw stellt das Tool "Automatischer Verbinder" in der Programm-Symbolleiste zur Verfügung. Wenn Sie ein Objekt von diesem Werkzeug ziehen, wird ein horizontaler Verbinder mit einer linearen Anordnung erstellt. Wenn Sie beim Ziehen die *Umschalttaste* drücken, wird ein vertikaler Verbinder erstellt.

Viele der Diagrammschablonen stellen auch fertige Verbinder mit anderen Anordnungen in ihrer Dokument-Symbolleiste zur Verfügung. Beispielsweise bietet die Organisationsdiagramm-Schablone eine Auswahl an Verbindern an, die zum Zeichnen von Organisationsdiagrammen geeignet sind.

Die Form eines Verbinders ändern

Wenn Sie einer Zeichnung einen automatischen Verbinder hinzugefügt haben, können Sie die Anordnung mit dem Befehl "Verbinder ändern" im Menü "Linien" ändern (dieser Befehl ersetzt den Befehl "Linie ändern" wenn ein Verbinder ausgewählt ist).



Verbinder ändern

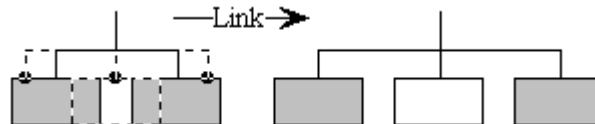
Es kann auch der Befehl "Umdrehen" (siehe Seite 47) benutzt werden, um weitere Variationen zu erstellen.

Wenn mit einem Verbinder keine Figur verbunden ist, erscheint er entweder als vertikale oder als horizontale Linie. Seine Anordnung wird erst dann sichtbar, wenn zwei oder mehr Figuren mit ihm verbunden werden.

Einem Verbinder Figuren hinzufügen

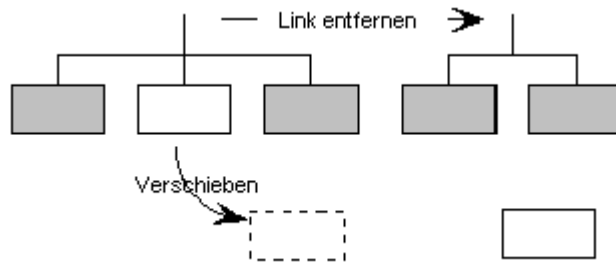
Wenn Sie eine Figur oder Linie zu einem automatischen Verbinder bewegen, erscheinen Verbindungspunkte, und der Umriß des verschobenen Objektes springt zum nächsten Verbindungspunkt und zeigt dadurch an, in welcher Position das Objekt verbunden wird.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt mit dem automatischen Verbinder verbunden, und das Objekt wird am Verbindungspunkt eingefügt.



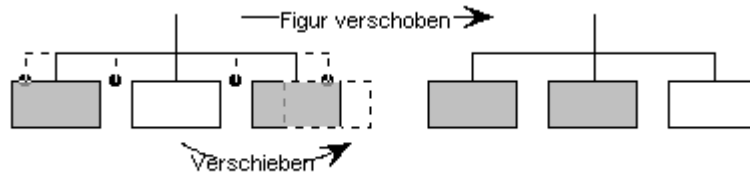
Mit einem automatischen Verbinder verbinden

Wenn Sie eine Figur vom automatischen Verbinder wegziehen, wird die Verbindung aufgehoben, und die anderen Figuren rutschen zusammen, um die Lücke auszufüllen.



Eine Verbindung mit einem automatischen Verbinder aufheben

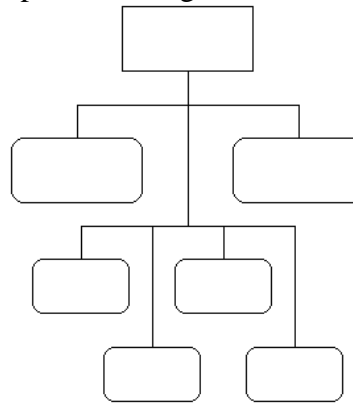
Wenn Sie eine Figur von einem Verbindungspunkt zu einem anderen ziehen, ändert sich die Reihenfolge der Figuren.



Eine Verbindung mit einem automatischen Verbinder neu anordnen

Automatische Verbinder miteinander verbinden

Automatische Verbinder können miteinander verbunden werden, um komplizierte Diagramme zu erstellen.



Organisationsdiagramm mit zwei Verbindern

In diesem Beispiel wird der automatische Verbinder, der die vier kleineren Figuren anordnet, mit dem Verbinder verbunden, der die zwei großen Figuren anordnet. Dieser ist mit der obersten Figur verbunden.

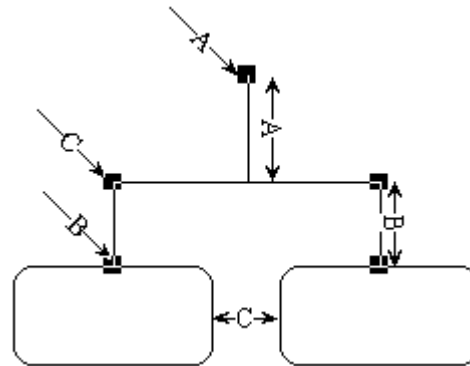
Die Abstände des Verbinders anpassen

Zwischen den Rändern von Figuren, die mit einem automatischen Verbinder verbunden sind, besteht immer der gleiche Abstand. Diese Abstände [C] werden mit den Vergrößerungsgriffen am Ende der Hauptverbinderlinie eingestellt.

Die Länge der Linien, die die Hauptlinie mit jeder Figur verbinden, wird mit den Griffen am Ende der ersten und letzten dieser Linien festgelegt (da, wo sie mit den Figuren verbunden sind) [B].

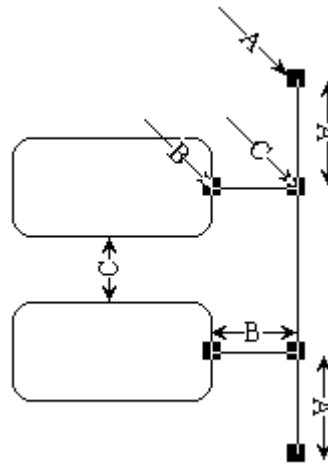
Die Länge der Linie, die den Verbinder mit einem anderen Objekt verbindet [A], wird mit dem Griff am Ende dieser Linie festgelegt.

Diese Verhältnisse werden in der folgenden Zeichnung dargestellt.



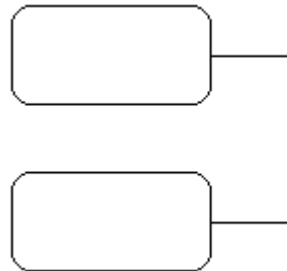
Griffe und deren Parameter

Einige Verbindieranordnungen haben zwei Linien, die an jedem Ende der Hauptverbinderlinie mit anderen Figuren verbunden werden können [A]. Nur eine dieser Linien kann mit einem anderen Objekt verbunden werden.



Seitenarmverbinder und deren Parameter

Die Seitenarmlinien eines automatischen Verbinders können mit den Größengriffen auf eine Länge von Null eingestellt werden. Dadurch erhält die Hauptverbinderlinie ein Ende:



Automatischer Verbinder mit einer Seitenarmlänge von Null

Das Erscheinungsbild eines automatischen Verbinders ändern

Ein automatischer Verbinder hat dieselben Attribute wie eine Linie, und die Befehle im Menü "Linien" können benutzt werden, um die Stärke, die Farbe und den Typ zu ändern.

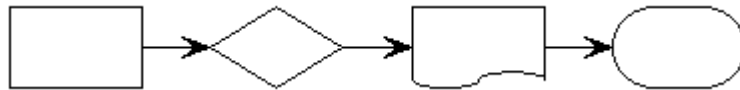
Automatische Verbinder können auch Pfeilköpfe erhalten. Diese erscheinen auf den Linien, die Objekte mit der Hauptverbinderlinie verbinden. **Rechtspfeile zeigen**

immer auf die verbundenen Objekte, ohne Berücksichtigung ihrer Richtung zur Hauptverbinderlinie. Linkspfeile zeigen auf die Hauptverbinderlinie.

Automatische Verbinder können Text enthalten (siehe Text an Linien anhängen auf Seite 70) und nicht gedreht werden.

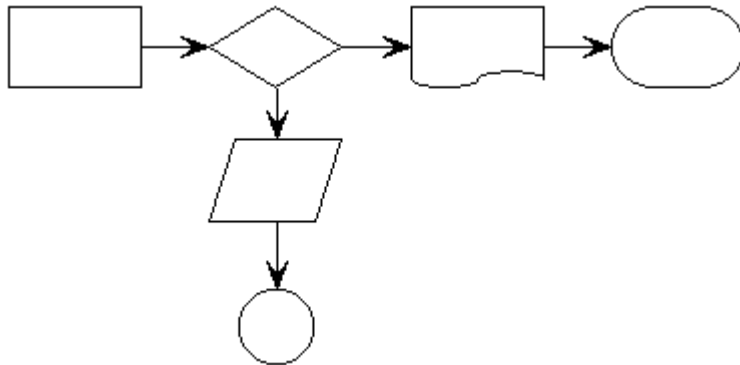
Automatische Verbinder in Flußdiagrammen benutzen

Lineare automatische Verbinder können als Komponenten in einem Flußdiagramm benutzt werden. Ein linearer Verbinder verbindet Figuren entweder horizontal oder vertikal:



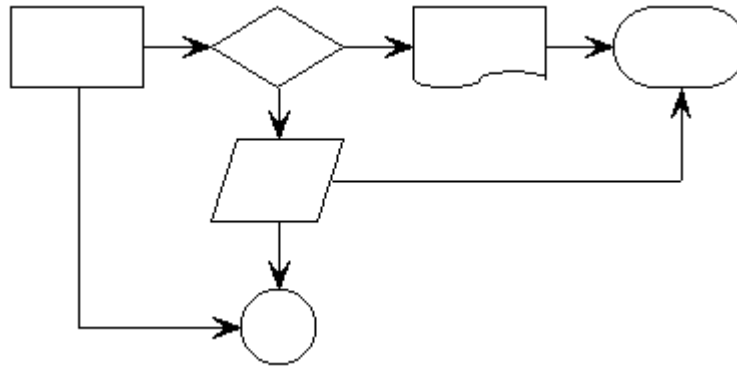
Horizontaler automatischer Verbinder mit Pfeilköpfen

Zur Verzweigung können andere automatische Verbinder mit den Figuren verbunden werden, die mit dem ersten Verbinder verbunden sind:



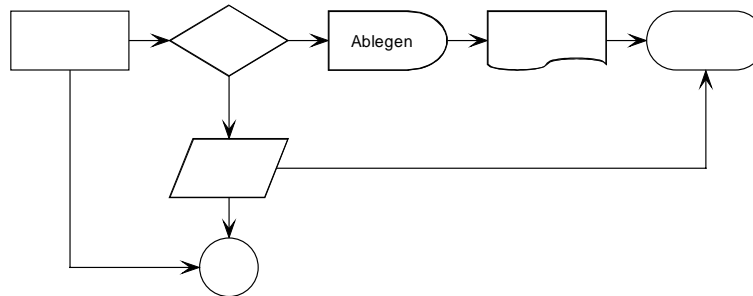
Horizontale und vertikale automatische Verbinder mit Pfeilköpfen

Es können auch normale segmentierte Linien benutzt werden, um weitere Verbinder zu erstellen:



Flußdiagramm mit segmentierten Linien und automatischen Verbindern

Sie können jetzt dem vertikalen oder horizontalen Verbinder sehr einfach einen weiteren Schritt hinzufügen. Das folgende Diagramm wurde aus dem obigen Diagramm erstellt, indem einfach das Verzögerungssymbol auf den horizontalen automatischen Verbinder gezogen wurde.



Das Diagramm wird automatisch neu angeordnet

Anfänger

Automatische Verbinder sind leistungsstarke Ergänzungen in Flußdiagrammen, Anfänger sollten jedoch besser nur normale gerade Linien und Verbindungen benutzen, wie sie in *Linien und Figuren verbinden* auf Seite 105 beschrieben werden.

Symbolbibliotheken

Bibliotheken

Zusätzlich zu den integrierten Figuren in der Symbolleiste stellt SmartDraw Tausende weitere Figuren in *Symbolbibliotheken* zur Verfügung.

Symbolsammlungen werden in Bibliotheken gespeichert. Bibliotheken sind Dateien auf Ihrer Festplatte.

Bibliotheken sind Sammlungen von Symbolen, die von bestimmten Diagrammtypen benutzt werden. SmartDraw stellt zahlreiche Bibliotheken mit Symbolen für Flußdiagramme, Computernetzwerke, Clipart und viele andere Diagrammtypen zur Verfügung.

Bibliothekfenster

Die Symbole in einer Bibliothek werden in einem Bibliothekfenster angezeigt, das sich auf dem Programmfenster befindet. Es können bis zu 16 Bibliothekfenster gleichzeitig geöffnet werden, wobei jedes den Inhalt einer anderen Bibliothek anzeigt.



Ein Bibliothekfenster

Ein Bibliothekfenster zeigt Zeilen mit Schaltflächen an, wobei jede ein anderes Symbol repräsentiert. Der Name der Bibliothek wird in der Titelleiste des Fensters angezeigt.

Ein Bibliothekfenster hat ein eigenes Menü. Es wird benutzt, um die im Fenster angezeigte Bibliothek zu

ändern, neue Bibliotheken zu erstellen und den Inhalt der aktuellen Bibliothek zu bearbeiten. Es entspricht dem Menü "Bibliotheken" in der Hauptmenüleiste.

Wenn Sie die Schaltfläche "Minimieren" oben rechts im Fenster anklicken, wird die Bibliothek unten auf Ihrem Bildschirm minimiert angezeigt.

Die Größe der Schaltflächen ändern

Die Befehle "Klein", "Mittel" und "Groß" im Menü "Bibliotheken" legen die Größe der Schaltflächen in einem Bibliothekfenster fest. Sie können die gewünschte Größe auswählen. Komplexe Clipart-Zeichnungen sehen meistens größer besser aus. Diese Befehle haben keinen Einfluß auf die Symbolleisten, deren Schaltflächen genauso groß sind wie die in der Programm-Symbolleiste.

Symbolnamen

Sie können den Befehl "Name" im Menü "Bibliotheken" benutzen, um den Namen jeder Zeichnung anstelle des Bildes auf der Schaltfläche anzuzeigen. Dies ist derselbe Name, der in einem ToolTip angezeigt wird, wenn die Maus auf die Symbolschaltfläche gesetzt wird.

Symboltypen

Es gibt zwei Arten von Bibliothekssymbolen: **Automatische** und **Metadatei**. Automatische Symbole sind SmartDraw-Objekte, entweder einzelne oder in einer Gruppe. Metadatei-Symbole sind Grafiken im Windows Metadateiformat (WMF).

Beide Typen haben ähnliche Eigenschaften, wenn Sie einem SmartDraw-Dokument hinzugefügt werden. Sie können gedreht, umgedreht und gefärbt werden, man kann Text in sie eingeben und sie auf viele andere Weisen manipulieren. Automatische Symbole haben jedoch alle besondere Eigenschaften für die Symbolleisten-Figuren.

Einer Zeichnung Symbole hinzufügen

Das Klicken auf eine Schaltfläche in einem Bibliothekfenster entspricht dem Klicken auf eine Figurschaltfläche in der Symbolleiste.

Durch Klicken und Ziehen auf eine Bibliotheksschaltfläche wird eine Kopie des Symbols auf der Seite erstellt. Durch Klicken und Loslassen der Maustaste ändert sich der Cursor zu einem Stift. Wenn Sie mit dem Stift zeichnen (indem Sie die Maustaste drücken und die Maus ziehen), wird eine neue Kopie des Symbols gezeichnet. Wenn ein automatisches Symbol aus mehreren SmartDraw-Objekten oder einer Gruppe auf die Seite gezogen wird, wird jede Komponente als separates Objekt in der Originalgröße gezeichnet.

Ein Symbol aus einer Bibliothek löschen

Löschen Sie ein Symbol aus einer Bibliothek, indem Sie auf dessen Schaltfläche im Bibliothekfenster klicken und dann den Befehl "Symbol löschen" im Menü "Bibliotheken" wählen.

Um die Grafik eines Symbols zu ändern, müssen Sie es löschen und eine neue Grafik hinzufügen.

Dokument-Symbolleisten

Sie können ein Bibliothekfenster in eine *Dokument-Symbolleiste* **umwandeln**, indem Sie es nach oben in einem Dokumentfenster ziehen. Wenn sich das Bibliothekfenster dem Symbolleisten-Bereich nähert, ändert sich der graue Umriß zur Symbolleiste-Figur. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird es zu einer Dokument-Symbolleiste. Dieser Vorgang wird als "Verankerung" des Fensters bezeichnet.

Sie können den umgekehrten Vorgang ausführen, indem Sie die Symbolleiste aus dem oberen Bereich des Dokumentfensters verschieben, so daß das Bibliothekfenster wieder auf Ihrer Zeichnung liegt.

Jedes Dokument kann nur eine Symbolleiste besitzen. Der Versuch, eine zweite Symbolleiste zu verankern, schlägt fehl. Sie können jedoch mit jedem geöffneten Dokument eine andere Symbolleiste verankern.

Wenn ein Dokument maximiert ist und das ganze Programmfenster ausfüllt, erscheint die Dokument-Symboleiste als dritte Reihe unterhalb der Programm-Symboleiste.



Dokument-Symboleiste unterhalb der Programm-Symboleiste.

Wenn Sie ein neues Dokument mit einer anderen Dokument-Symboleiste in den Vordergrund bringen, ändert sich die dritte Reihe.

Eine Dokument-Symboleiste verhält sich wie ein Bibliotheksfenster: Sie können durch Ziehen und Ablegen neue Symbole hinzufügen, Symbole von oder in neue Bibliotheken transferieren, und so weiter.

Wenn ein Dokument gespeichert wird, wird auch dessen Symboleisten-Einstellung gespeichert, und die Symboleiste bleibt beim nächsten Öffnen in ihrer Position. Viele SmartDraw-Schablonen benutzen diese Funktion, um automatisch ihre eigenen Symboleisten anzuzeigen.

Die zuletzt verankerte Bibliothek wird zur Standardbibliothek aller neuen Dokumente, die nicht bereits ihre eigenen Symboleisten haben. Sie können diese Funktion benutzen, um Ihre eigenen "permanente" dritte Reihe in der Programm-Symboleiste zu erstellen: Verankern Sie einfach Ihre bevorzugte Bibliothek und alle neuen Dokumente zeigen automatisch diese Symboleiste an.

Eine Symbolbibliothek öffnen

Sie finden und öffnen Bibliotheken mit dem Befehl "Bibliothek öffnen" im Menü "Bibliotheken".

Es erscheint das Dialogfeld "Bibliothek öffnen":



Das Dialogfeld "Bibliothek öffnen"

Die SmartDraw-Bibliotheken sind in zahlreichen *Kategorien* angeordnet. Diese werden in der Liste "Kategorien" angezeigt.

Jede Kategorie enthält eine Gruppe von Bibliotheken, deren Namen in der Liste "Name" angezeigt werden. Wird ein Name in der Liste ausgewählt, erscheint eine Vorschau des Bibliothekssymbols auf der rechten Seite. Dadurch wird das Suchen in der Liste nach einem bestimmten Symbol vereinfacht.

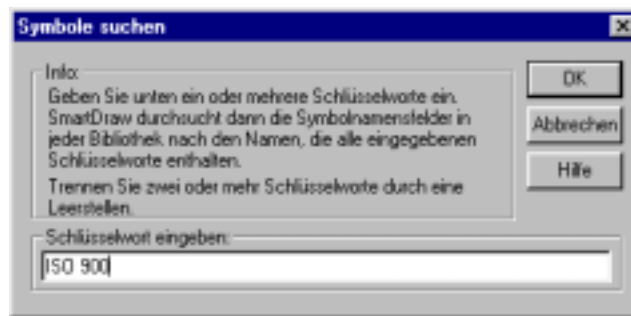
Das Menü "Bibliotheken" zeigt die zuletzt geöffneten Bibliotheken an, und die zur Zeit geöffneten Bibliotheken sind mit einem Häkchen markiert. Wenn Sie eine Bibliothek auswählen, wird sie entweder geöffnet oder in den Vordergrund verschoben (wenn sie bereits geöffnet ist).

Jedes Bibliothekfenster, das beim Schließen der letzten Zeichnung geöffnet war, wird automatisch wieder geöffnet (in derselben Position), wenn die Zeichnung wieder geöffnet wird.

Wie SmartDraw-Dokumente können Sie auch eine Bibliotheksdatei öffnen, indem Sie sie aus dem Windows Explorer (oder Datei-Manager) ziehen und im Programmfenster ablegen.

Nach Symbolen suchen

Sie können nach einem Symbol nach Namen suchen, indem Sie die Schaltfläche "Suchen" im Dialogfeld "Symbolbibliothek öffnen" anklicken.



Das Dialogfeld "Symbole suchen"

Wenn Sie ein Wort in dieses Dialogfeld eingeben und dann OK wählen, sucht SmartDraw alle Bibliotheken, die ein Symbol mit diesem Wort im Namen oder in der Schlüsselwortbeschreibung enthalten. Die Namen dieser Bibliotheken werden in einer speziellen Kategorie mit der Bezeichnung "Suchergebnisse" angezeigt. Die letzte Liste der gefundenen Bibliotheken bleibt erhalten, auch zwischen Programmsitzungen, bis die nächste Suchaktion ausgeführt wird.

Organisation der Bibliotheksdatei

Alle SmartDraw-Symbolbibliotheken werden in der Datei **LIBRARY** im SmartDraw-Programmordner installiert. Der **LIBRARY**-Ordner selbst enthält einen Ordner für jede Kategorie. Die Bibliotheksdateien haben die Erweiterung *.SDL und befinden sich in den Kategorieordnern.

Wenn Sie mit der Benutzung des Dateisystems vertraut sind, können Sie Ihre eigenen Kategorien erstellen, indem

Sie dem LIBRARY-Ordner neue Kategorien hinzufügen und dann Bibliothekdateien in ihnen ablegen.

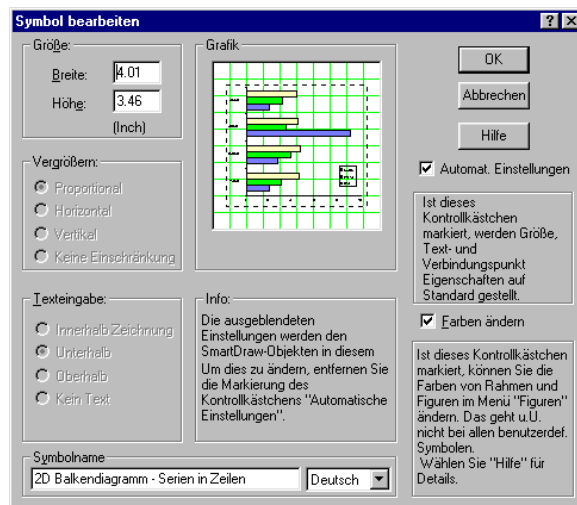
Sie können auch Bibliotheken von außerhalb des LIBRARY-Ordners öffnen, indem Sie die Schaltfläche "Blättern" im Dialogfeld "Symbolbibliothek öffnen" benutzen. Es erscheint das Dialogfeld "Datei öffnen" mit der Dateierweiterung SDL.

Die Einstellungen eines Symbols ändern

SmartDraw-Symbole haben besondere Eigenschaften, die von SmartDraw benutzt werden, um Größe, Farbe und Textanzeige einzustellen.

Sie können die Eigenschaften (aber nicht die Grafik) eines vorhandenen Symbols ändern. Doppelklicken Sie dazu entweder auf die Zeichnung-Schaltfläche im Bibliothekfenster oder wählen Sie die Schaltfläche aus und klicken Sie dann auf den Befehl "Symbol bearbeiten" im Menü "Bibliotheken". Es erscheint das Dialogfeld "Symbol bearbeiten".

Sie können es benutzen, um vorhandene Symbole zu bearbeiten und um neue Symbole zu bearbeiten, die Sie einer Bibliothek hinzufügen.



Das Dialogfeld "Symbol bearbeiten"

Automatische Einstellungen

Wenn dieses Kontrollkästchen mit einem Häkchen markiert ist (**Automatisches** Format), wurde das Symbol mit SmartDraw erstellt und es verhält sich wie ein SmartDraw-Objekt, wenn es einer Zeichnung hinzugefügt wird. Es hat automatisch die Eigenschaften eines SmartDraw-Objektes, und Sie können diese Einstellungen in diesem Dialogfeld nicht außer Kraft setzen.

Wenn das Kontrollkästchen nicht markiert ist, verhält sich das Symbol wie eine importierte Grafik. Sie können seine Eigenschaften (Breite, Höhe, Größenverhalten und Texteingabe) in diesem Dialogfeld festlegen (**Metadateiformat**).

Symbole, die mit SmartDraw erstellt werden, können eines dieser beiden Formate besitzen.

Symbole, die nicht mit SmartDraw erstellt wurden, haben festgelegte Einstellungen, so daß das Kontrollkästchen "Automatische Einstellungen" nicht markiert ist.

Größe

Die Felder "Breite" und "Höhe" legen die Größe des Symbols fest, wenn es durch Ziehen und Ablegen erstellt wird. Wenn "Proportional" ausgewählt ist, wird durch Änderung eines Wertes auch der andere Wert geändert, um dieselben Proportionen zu erhalten.

Diese Einstellung ist bei automatischen Symbolen, die aus mehreren SmartDraw-Objekten bestehen, ausgeblendet, da ihre Originalgröße erhalten bleibt.

Vergrößern

Die vier Optionsschaltflächen legen fest, wie die Größe von Symbolen verändert werden kann. Diese Einstellungen sind bei automatischen Symbolen ausgeblendet.

Proportional: Zeichnungen haben nur vier Vergrößerungsgriffe (einen an jeder Ecke) und behalten ihre Proportionen bei einer Größenveränderung.

Horizontal: Zeichnungen haben nur zwei Vergrößerungsgriffe und können nur horizontal vergrößert

werden. Eignet sich für Zeichnungen, die horizontale Linien repräsentieren.

Vertikal: Zeichnungen haben nur zwei Vergrößerungsgriffe und können nur vertikal vergrößert werden. Eignet sich für Zeichnungen, die vertikale Linien repräsentieren.

Keine Einschränkung ermöglicht, Zeichnungen in alle Richtungen zu vergrößern oder zu verkleinern, ohne dabei die Proportionen zu erhalten. Diese Zeichnungen haben normalerweise 8 Vergrößerungsgriffe.

Diese Werte können für Symbole, die bereits einer Zeichnung hinzugefügt wurden, mit dem Befehl "Größenverhalten Figur" (Seite 43) geändert werden.

Text eingeben

Sie können Text in Symbole eingeben. Dieser Text kann **innerhalb der Zeichnung** (wie bei den 24 Standardfiguren) oder **oberhalb** oder **unterhalb** des Symbols eingegeben werden. Die vierte Möglichkeit, **Kein Text**, bedeutet, daß dieser Zeichnung kein Text hinzugefügt werden kann.

Wenn "Innerhalb Zeichnung" ausgewählt ist, erscheinen vier Linien im Grafikfenster. Diese müssen so angepaßt werden, daß sich der Textbereich innerhalb der vier Linien nicht mit den Symbolrädern überschneidet.

Diese Einstellungen sind bei automatischen Symbolen ausgeblendet. Die Originalobjekte dieser Symbole behalten ihre eigenen Text-Vergrößerungseigenschaften.

Grafikfenster

Das Grafikfenster zeigt das Symbol auf einem Raster aus grünen Linien an. Ein gepunkteter Rand markiert das Rechteck, das die Zeichnung umschließt.

Bei nicht-automatischen Symbolen hat jede Zeichnung 16 **Verbindungspunkte** in Form von schwarzen Kreisen. An diesen Punkten werden Linien und andere Figuren mit der Zeichnung verbunden. Automatische Symbole benutzen die Verbindungspunkte der Originalobjekte.

Wenn Sie auf die Kreise klicken und die Maus bei gedrückter Maustaste ziehen, werden die Kreise verschoben. Die Verbindungspunkte sollten auf dem Rahmen der Zeichnung angeordnet werden. Um sie zu aktivieren, müssen Verbindungspunkte außerhalb der Linien liegen (ob Text in der Zeichnung eingegeben ist oder nicht).

Sie können die Positionen der Verbindungspunkte mit den Tasten **F5**, **F6**, **F7** und **F8** anpassen. Der Punkt, auf den Sie als letztes klicken, verschiebt sich einen Pixel nach links, rechts, oben oder unten, wenn Sie diese Tasten drücken.

Wenn die Einstellung "Innerhalb Zeichnung" ausgewählt ist, erscheinen vier Linien. Wenn Sie auf die quadratischen Griffe an jedem Ende klicken und die Maus ziehen, können die Linien verschoben werden. Standardmäßig bilden sie den kleinstmöglichen Texteingabebereich. Dieser sollte erweitert werden, damit der ganze Text innerhalb der Linien liegt. Wenn Text oberhalb oder unterhalb der Zeichnung eingegeben wird, werden keine Linien angezeigt.

Farben ändern

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, kann SmartDraw die Farbe der Füllungen, Linien, Rahmen und Texte nicht-automatischer Symbole ändern. Der Typ und die Stärke der Rahmen und Linien kann ebenso geändert werden. Diese Einstellungen werden im Menü "Figuren" festgelegt und nicht in den Menüs "Linien" und "Text".

Die Farben des Textes, der Linien und Rahmen entsprechen der Einstellung "Rahmenfarbe". Die Füllungen entsprechen der "Füllfarbe". Transparente Füllungen werden von der Füllfarbe nicht betroffen.

Wenn dieses Kontrollkästchen nicht markiert ist, verhält sich die Zeichnung wie eine importierte Grafik. Wird ein Rahmentyp angewendet, wird um das Symbol ein Rahmen gezeichnet, der Inhalt des Symbols selbst wird jedoch nicht geändert.

Die Änderung der Farbe von Linien, Füllungen etc. funktioniert unter Umständen nicht bei allen Symbolen.

Wenn die Grafik Bitmaps enthält, werden diese unter Umständen von der Auswahl des Farbfeldes nicht betroffen. Es gelten folgende Regeln: Alle benutzten Stifte entsprechen dem Rahmentyp und der Rahmenfarbe. Schwarze Füllungen entsprechen der Rahmenfarbe. Textfarbe entspricht der Rahmenfarbe. Nicht-schwarze Füllungen entsprechen der Füllfarbe. Transparente Füllungen bleiben unverändert.

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, sollten Sie zuerst mit einer Kopie des Symbols ausprobieren, welche Auswirkungen die Farbänderungen haben. Entsprechen sie nicht Ihren Vorstellungen, gehen Sie zurück ins Dialogfeld und entfernen wieder die Markierung des Kontrollkästchens.

Die Farb- und anderen Eigenschaften automatischer Symbole können jederzeit geändert werden. Denken Sie daran: Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, wird einer Kopie des Symbols die aktuelle Farbgebung zugewiesen, wenn sie einer Zeichnung hinzugefügt wird.

Symbolname

Sie können jedem Symbol in einer Bibliothek im Feld "Symbolname" einen Namen zuweisen. Dieser Name erscheint im ToolTip, wenn der Cursor auf das Symbol im Bibliothekfenster gesetzt wird.

Dieser Name wird auch auf der Schaltfläche angezeigt, wenn Sie den Befehl "Name" im Menü "Bibliotheken" wählen.

Diese Funktion ist hilfreich, wenn detaillierte Informationen benötigt werden. Ein IBM PS/2 Computer z.B. sieht unter Umständen auf der Symbolschaltfläche ähnlich aus wie ein anderer PC. Ihre Namen sind jedoch sehr unterschiedlich, und wenn die Namen im ToolTip angezeigt werden, können sie einfacher unterschieden werden.

Namen werden auch benutzt, wenn Sie ein Symbol nach Namen suchen (Seite 124). Es können weitere Schlüsselworte nach dem Namen eingegeben werden. Geben Sie einfach ein Semikolon nach dem Namen ein und

dann die Schlüsselworte, jedes vom anderen durch eine Leerstelle getrennt. Die Worte nach dem Semikolon werden nicht im ToolTip oder auf den Schaltflächen angezeigt.

Einer Bibliothek neue Symbole hinzufügen

Symbole von SmartDraw hinzufügen

Sie können durch *Ziehen und Ablegen* einer Bibliothek ein neues Symbol hinzufügen. Jedes Objekt oder jede Sammlung von Objekten, die von einem SmartDraw-Dokumentfenster in ein Bibliothekfenster gezogen wird, kann als neues Symbol hinzugefügt werden.



Diese Operation ist eine erweiterte Verschiebungsaktion. Wenn Sie beim Verschieben eines oder mehrerer Objekte mit der Maus den Cursor auf ein geöffnetes Bibliothekfenster setzen, erscheint der Cursor wie links dargestellt. Wenn Sie die Maustaste jetzt loslassen, erscheint das Dialogfeld "Symbol bearbeiten". (Seite 125). Das neue Symbol, das aus den verschobenen Objekten besteht, wird im Grafikfenster angezeigt. Wenn Sie OK wählen, werden die Objekte als neues Symbol der Bibliothek hinzugefügt.

Sie können das Dialogfeld "Symbol bearbeiten" benutzen, um die richtigen Eigenschaften für Ihr neues Symbol einzustellen, bevor Sie es hinzufügen. Sie können es auch später benutzen, um die Eigenschaften zu ändern.

Da Sammlungen von Originalobjekten unverändert in Bibliotheken gespeichert werden können, können Sie Symbolbibliotheken als **Scrapbook** für Teile von Diagrammen benutzen, die Sie eventuell später benutzen wollen.

Ein Symbol von einem anderen Programm hinzufügen

Sie können fast alle Windows-Zeichenprogramme benutzen, um ein neues Symbol zu erstellen. Sie müssen

nur eine Grafik im Windows *Metadateiformat* in die Windows Zwischenablage kopieren können. Metadateien werden in die Zwischenablage kopiert, wenn sie den Befehl "Kopieren" im Menü "Bearbeiten" in den meisten Grafikprogrammen benutzen.

Um einer geöffneten Bibliothek ein Symbol hinzuzufügen, kopieren Sie es zuerst in die Zwischenablage und wählen dann den Befehl "Neues Symbol hinzufügen" im Menü "Bibliotheken". Es erscheint das Dialogfeld "Symbol bearbeiten".

Bei Grafiken anderer Programme kann das Kontrollkästchen "Automatische Einstellungen" nicht angewendet werden.

Zeichnungen zwischen Bibliotheken transferieren

Sie können durch Ziehen und Ablegen ein Symbol von einer Bibliothek in eine andere kopieren: Klicken Sie auf die Zeichnung, die Sie kopieren wollen, und ziehen Sie dann mit der Maus. Lassen Sie die Maustaste aber nicht über dem Zeichnungsfenster los (dadurch würde die Kopie der Zeichnung hinzugefügt), sondern über dem gewünschten Bibliotheksfenster oder der Dokument-Symboleiste.



Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Symbol in eine andere Bibliothek kopiert und der Cursor erscheint in der links dargestellten Form.

Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie die Symbole, die Sie am häufigsten benutzen, in ein oder zwei Bibliotheken zusammenfassen wollen. Sie können diese Funktion auch benutzen, um die Anordnung der Zeichnungen in der Bibliothek zu ändern, indem Sie sie in der gewünschten Anordnung in eine neue Bibliothek ziehen.

Eine neue Bibliothek erstellen

Sie können mit dem Befehl "Neue Bibliothek erstellen" im Menü "Bibliotheken" Ihre eigenen Symbolbibliotheken

erstellen. Es erscheint ein Standarddialogfeld zum Speichern von Dateien. Wenn Sie einen Namen für die neue Bibliothek eingeben und dann OK wählen, wird eine leere Bibliothek mit diesem Namen erstellt und geöffnet.

Außer wenn Sie die neue Bibliothekdatei in einem vorhandenen Kategorieordner unter dem Ordner **LIBRARY** im Programmordner erstellen, wird sie nicht im Dialogfeld "Symbolbibliothek öffnen" angezeigt.

Ihr neues Bibliothekfenster zeigt den neuen Namen an, aber noch keine Schaltflächen. Sie können jetzt der neuen Bibliothek Zeichnungen hinzufügen, indem Sie sie aus SmartDraw-Zeichnungen oder anderen Bibliotheken ziehen oder indem Sie den Befehl "Neues Symbol hinzufügen" benutzen.

Bibliotheken auf einem Netzwerk teilen

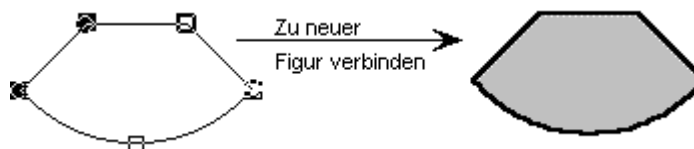
Bibliotheken können von mehreren Benutzern auf einem Netzwerk oder von mehreren Dokument-Symbolleisten, die vom selben Benutzer benutzt werden, geteilt werden.

Wenn eine Bibliothek mehrfach geöffnet wird, öffnen die zweiten und nachfolgenden Clients die Bibliothek mit Schreibschutz. Nur der erste Client besitzt Schreibrechte. Schreibgeschützte Bibliotheken können nicht bearbeitet und es können keine Symbole hinzugefügt oder gelöscht werden.

Ihre eigenen Figuren erstellen

Linien verbinden, um eine neue Figur zu erstellen

Sie können eine neue Figur erstellen, indem Sie mehrere Linien und Kurven verbinden, die einen geschlossenen Kreis bilden. Benutzen Sie den Befehl "Zu neuer Figur verbinden" im Menü "Linien".



Linien zu einer neuen Figur verbinden

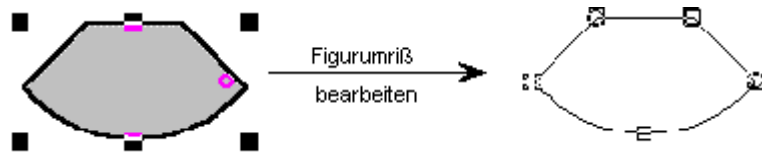
Die neu erstellte Figur gleicht jeder anderen Figur: Sie kann gefüllt und umgedreht werden und Sie können Text hinzufügen. Sie können sie auch in ein *Bibliotheksfenster* oder eine *Dokument-Symboleiste* ablegen, um ein neues Bibliothekssymbol zu erstellen.

Auf diese Weise erstellte Figuren werden *Polygonfiguren* genannt. Sie haben unbegrenzte Verbindungspunkte und ihre Textfelder werden automatisch zugewiesen.

Wenn die Linien sich nicht berühren und keinen geschlossenen Kreis bilden, funktioniert der Verbindungsbefehl nicht. In diesem Fall benutzen Sie eine Ansicht von 200% oder mehr, um die Enden deutlicher anzuzeigen, die Sie verbinden wollen. Verbinden Sie jetzt die Enden.

Vorhandene Figuren ändern

Alle 24 integrierten SmartDraw-Figuren sowie Polygonfiguren aus verbundenen Linien können mit dem Befehl "Figurumriß bearbeiten" im Menü "Figuren" in ihre Komponenten (Linien und Kurven) zerlegt werden. .



Eine Figur in ihre Komponenten zerlegen

Wenn eine Figur in ihre Linien und Kurven zerlegt wurde, kann der Umriß der Figur geändert und dann wieder zu einer neu gestalteten Figur verbunden werden.



Eine Figur neu gestalten

Gruppieren und Gruppierung aufheben

Zwei oder mehr Objekte können mit dem Befehl "Objekte gruppieren" im Menü "Anordnen" zu einem Gruppenobjekt zusammengefaßt werden. Der Befehl "Gruppierung aufheben" macht diesen Vorgang rückgängig. Durch Aufheben der Gruppierung können importierte Grafiken in SmartDraw-Figuren zerlegt werden (Seite 154).

Eigenschaften von gruppierten Objekten

Eine Objektgruppe verhält sich teilweise wie ein Objekt und teilweise wie individuelle Objekte. Folgende Operationen behandeln eine Gruppe wie ein Objekt:

- Wenn ein Element der Gruppe angeklickt wird, wird die Gruppe ausgewählt.
- Wenn die Eigenschaften geändert werden (Farbe, Stärke, Schrift, etc.) werden davon alle Elemente der Gruppe betroffen.
- Wird die Gruppe verschoben, werden alle Elemente der Gruppe verschoben.
- Wird die Größe der Gruppe verändert, ändert sich die Größe aller Elemente der Gruppe.

- *Wird der Befehl "Umdrehen" benutzt, wird die ganze Gruppe umgedreht.*
- *Wird der Befehl "Drehen" benutzt, wird die ganze Gruppe gedreht.*
- *Duplizieren, Kopieren und Einfügen betrifft die Gruppe als Ganzes.*

Die folgenden Operationen behandeln eine Gruppe als individuelle Objekte:

- *Linien werden mit individuellen Objekten innerhalb der Gruppe verbunden.*
- *Figuren verbinden sich mit automatischen Verbindern und anderen Figuren als individuelle Objekte.*
- *Text wird unabhängig für jedes Objekt in der Gruppe eingegeben und bearbeitet.*
- *Andere Dateien bleiben mit individuellen Gruppenteilen verknüpft, nachdem sie gruppiert wurden.*

Wenn Objekte gruppiert werden, die bereits in einer Gruppe mit anderen Objekten sind, werden alle Objekte in einer einzigen Gruppe kombiniert. Bei Gruppen gibt es keine Hierarchien.

Die Gruppierung importierter Grafiken aufheben

Sie können die Gruppierung der meisten importierten Grafiken aufheben und erhalten so SmartDraw-Objekte. Dieser Vorgang wird im Abschnitt *Die Gruppierung importierter Grafiken aufheben* beschrieben.

Gruppen einer Symbolbibliothek hinzufügen

Ein Gruppenobjekt kann als neues Symbol einer Bibliothek hinzugefügt werden, indem es einfach auf ein Bibliotheksfenster gezogen wird. Gruppen behalten ihre Eigenschaften als Bibliothekssymbole und werden als Gruppenobjekt gezeichnet, wenn sie in eine Zeichnung eingefügt werden.

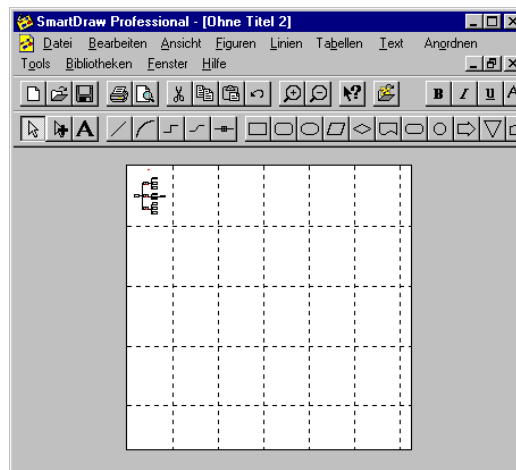
Beachten Sie: Wenn ein Gruppenobjekt mit anderen Objekten gruppiert und die Gruppierung dann wieder aufgehoben wird, wird die Gruppe in die einzelnen Objekte zerlegt.

Ansicht und Druck

Der SmartDraw Zeichenbereich

SmartDraw hat einen Zeichenbereich mit der festen Größe von 50x50 Inch. Es ist eines der wenigen Zeichenprogramme, mit denen Sie ein Diagramm in dieser Größe zeichnen können.

Nur wenige Drucker unterstützen diese Papiergröße. Daher ist der Zeichenbereich in Rechtecke im Seitenformat unterteilt, die mit Pünktchenlinien angezeigt werden.



"Ganzer Bildschirm"-Ansicht mit Rechtecken im Seitenformat

Da die Pünktchenlinien die Dimensionen der zur Zeit für dieses Dokument ausgewählten Seite repräsentieren, ändern sie ihre Position, wenn Sie die Seitenausrichtung von Hochformat zu Querformat oder die Papiergröße ändern (mit dem Befehl "Seite einrichten" im Menü "Datei").

Wenn der ausgewählte Drucker großformatiges Papier unterstützt, können Sie diese Papiergröße auswählen. Die Pünktchenlinien reflektieren diese Änderung, und Sie können eine große Zeichnung auf einem Blatt Papier ausdrucken.

Die Ansicht ändern

Alle SmartDraw-Zeichnungen können einen Bereich bis 50x50 Inch belegen. Normalerweise arbeiten Sie jedoch nur mit einem kleinen Teil dieses Bereiches in der oberen linken Ecke des Zeichenblattes.

Die Elemente im Menü "Ansicht" **200%, 150%, 100%, 75%, 50%, Ganzer Bildschirm** und **Benutzerdefiniert...** legen fest, wie eine Zeichnung in ihrem Zeichnungsfenster angezeigt wird. 100% wird von den meisten Windows-Programmen benutzt, um die Objekte in ihrer Originalgröße anzuzeigen. Die anderen Werte lassen Objekte kleiner oder größer erscheinen, als sie in Wirklichkeit sind.

Diese Größenfaktoren haben beim Ausdruck keine Auswirkung auf die Größe von Figuren und Linien, sondern nur auf die Ansicht auf dem Bildschirm.

Wenn Sie die Ansicht ändern, versucht SmartDraw, alle Objekte im sichtbaren Bereich des Fensters unterzubringen. Ist dies nicht möglich, wird versucht, alle *ausgewählten* Objekte im sichtbaren Bereich anzuzeigen. Geht auch das nicht, wird das Zentrum der ausgewählten Objekte in der Mitte des Fensters angezeigt.



Sie können die Vergrößerungs- und Verkleinerungsschaltflächen in der Symbolleiste benutzen, um die verschiedenen Ansichten auszuprobieren.

Wenn Sie den Befehl "Benutzerdefiniert..." im Menü "Ansicht" wählen, erscheint das Dialogfeld "Fensterskalierung einstellen". In diesem Dialogfeld können Sie einen beliebigen Wert zwischen 5% und 400% einstellen.



Das Dialogfeld "Fensterskalierung einstellen"

Bei Auswahl der Option "Ganze Seite" zeigt das Fenster mindestens eine vollständige Seite an.

Bei Auswahl der Option "Ganzes Fenster" wird der ganze 50-Inch-Bereich der Seite im Dokumentfenster angezeigt.

Die Lineale einstellen

Normalerweise erscheinen zwei Lineale oben und links im Dokumentfenster. Sie können deren Einheiten im Dialogfeld "Lineale und Raster einstellen" einstellen, auf das Sie über den Befehl "Lineale/Raster definieren..." im Menü "Ansicht" Zugriff haben.



Das Dialogfeld "Lineale und Raster einstellen"

Wenn Sie einen Wert für "Anzeigen" eingeben, wird die Anzahl der Einheiten für jede Hauptmarkierung auf den Linealen eingestellt. Die Hauptmarkierungen werden in Abständen von 1 Inch oder einem Zentimeter auf dem Bildschirm angezeigt. Wählen Sie das runde Optionsfeld "Inch" oder "cm".

Wenn der Anzeigen-Wert keine ganze Zahl ist, werden die Hauptmarkierungen auf etwas mehr oder weniger als ein Inch (cm) skaliert, so daß sie durch Einheiten in ganzen Zahlen voneinander getrennt sind.

Die in der Dropdown-Liste gewählten Einheiten ändern nicht das Erscheinungsbild der Lineale, sondern sie betreffen die Einheiten, die für Linien mit **automatischen Dimensionen** angezeigt werden.

Die Anzahl der kleineren Unterteilungen zwischen den Hauptmarkierungen kann ebenfalls mit den runden

Optionsfeldern eingestellt werden. Wählen Sie zwischen 8, 10, 12, oder 16.

Die Lineale können versteckt werden, indem Sie das Kontrollkästchen "Verstecken und anzeigen" im Dialogfeld anklicken.

Die Einstellung "Einrasten" unten in diesem Dialogfeld legt fest, wie Figuren im Raster ausgerichtet werden. Die Standardeinstellung rastet die Mitte einer Figur im Raster ein. Dies ist wichtig, wenn eine Linienverknüpfung benutzt wird (siehe Seite 106), da mit dieser Einstellung sichergestellt wird, daß die Linien, die die Mitte der Figuren verbinden, exakt vertikal oder horizontal bleiben.

Drucken

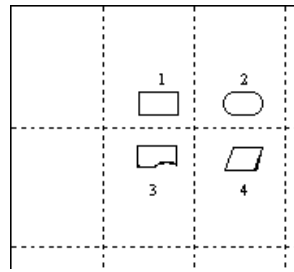


Zeichnungen, die auf eine Seite passen, können sehr einfach gedruckt werden. Wählen Sie einfach die Schaltfläche "Drucken" in der Symbolleiste, um eine Kopie auf Ihrem Standarddrucker auszudrucken.

Wenn Sie den Befehl "Drucker" im Menü "Datei" wählen, erscheint das Dialogfeld "Drucken". Hier können Sie unter zahlreichen Optionen wählen, einschließlich der Anzahl der Kopien und dem gewünschten Seiten-Druckbereich. Der Bereich ist nur dann relevant, wenn eine Zeichnung mehrere Seiten belegt. Die Ausrichtung und Größe dieser Seiten wird mit den Einstellungen in "Seite einrichten" festgelegt, wie auf Seite 142 beschrieben.

Zeichnungen auf mehreren Seiten drucken

SmartDraw druckt nicht automatisch den ganzen 50x50 Inch Bereich. Es werden nur die Seiten gedruckt, die von der Zeichnung berührt werden. Wenn Ihre Zeichnung nur auf einer Seite liegt, wird nur diese Seite gedruckt. Erstreckt sich Ihre Zeichnung über den Rand einer Seite hinaus, wird sie auf zwei oder mehr Seiten gedruckt.



Zeichnung auf mehreren Seiten

In diesem Beispiel werden vier Seiten gedruckt, 1,2,3 und 4. Die obere linke Seite des Seitenbereichs wird als Seite 1 gedruckt. Die übrigen Seiten werden danach gedruckt, angefangen mit der Seite rechts neben Seite 1 und dann weiter von oben links nach unten rechts über jede Reihe.

Wenn ein Seitenbereich im Druck-Dialogfeld spezifiziert ist, folgt die Seitennumerierung diesem Schema. Um z.B. nur die untere rechte Seite zu drucken, würden Sie für den Seitenbereich 4 bis 4 eingeben.

Wenn Ihre Zeichnung mehr als eine Seite belegt, würde ein idealer Drucker die Ränder jedes Blattes bedrucken, so daß die Zeichnung danach wieder zusammengesetzt werden kann. Die meisten Drucker haben jedoch einen Rand von $\frac{1}{4}$ Inch bis zu $\frac{1}{2}$ Inch am Rand jeder Seite, auf dem nicht gedruckt werden kann. SmartDraw berücksichtigt diesen Rand und zeigt den *druckbaren* Bereich jeder Seite mit Pünktchenlinien auf Ihrem Bildschirm an.

Auf eine Seite drucken

Selbst wenn Ihre Zeichnung mehr als eine Seite auf dem Bildschirm belegt, können Sie sie auf einem Blatt Papier drucken, indem Sie das Kontrollkästchen "Auf eine Seite drucken" im Dialogfeld "Drucken" markieren. Dieses Dialogfeld wird nicht angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche "Drucken" in der Symbolleiste klicken, sondern Sie müssen den Befehl "Drucken" im Menü "Datei" wählen.

Um beste Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie eine Seitenausrichtung (Hochformat oder Querformat), die der Form Ihrer Zeichnung entspricht (hoch oder breit). Wenn Ihre Zeichnung sehr groß ist, kann sie jedoch unter

Umständen nicht lesbar sein, wenn sie auf einer Seite gedruckt wird.

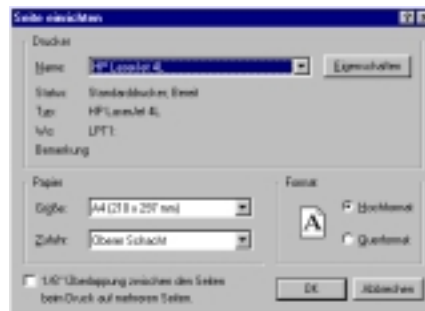
Seite einrichten

Der Befehl "Seite einrichten" im Menü "Datei" wird benutzt, um die folgenden Parameter einzustellen:

- Seitenausrichtung
- Papiergröße
- Drucker
- Druckereigenschaften

Diese Informationen werden mit jeder Zeichnung gespeichert. Wenn Sie eine Druckereigenschaft mit diesem Befehl ändern, wird davon nur die Zeichnung im obersten Fenster betroffen. Änderungen haben keine Auswirkungen auf andere Programme, Zeichnungen oder die globalen Druckereinstellungen.

Der Befehl "Seite einrichten" öffnet das Dialogfeld "Seite einrichten".



Das Dialogfeld "Seite einrichten"

Einer Zeichnung kann entweder der *Standard-* oder ein *spezifizierter* Drucker zugewiesen werden.

Der Standarddrucker ist der Drucker, der zur Zeit in der Windows *Systemsteuerung* ausgewählt ist. Wenn einer Zeichnung der Standarddrucker zugewiesen ist, ändert sich dieser Drucker zum neuen Standarddrucker, wenn Sie den Standarddrucker in der Systemsteuerung ändern oder die Zeichnung auf einen anderen Computer verschieben. Neue Zeichnungen werden auf den Standarddrucker eingestellt.

Wenn Sie einen anderen Drucker als den Standarddrucker wählen, wird dieser Zeichnung ein *spezifizierter* Drucker zugewiesen. Wenn Sie die Zeichnung das nächste Mal drucken, wird automatisch derselbe Drucker benutzt, ohne Berücksichtigung des Standarddruckers. Wenn dieser Drucker nicht mehr zur Verfügung steht, werden Sie beim erneuten Öffnen der Zeichnung aufgefordert, einen anderen Drucker zu wählen.

Mit den anderen Optionen im Dialogfeld "Seite einrichten" können Sie die Papiergröße und Ausrichtung spezifizieren. Wenn Sie mehrere Zeichnungen geöffnet haben, beziehen sich diese Optionen nur auf die oberste Zeichnung auf dem Bildschirm.

Überlappung

Wenn Sie das Kontrollkästchen "1/6" Überlappung..." markieren, wird ein schmaler Rand jeder Seite nochmals auf den anderen Seiten gedruckt (bei Zeichnungen mit mehreren Seiten). Dadurch wird es einfacher, die Seiten großer Zeichnungen nach dem Druck zusammenzufügen.

Seitenansicht



Der Befehl "Seitenansicht" zeigt eine Vorschau des Drucks an. Die Schaltfläche "Seitenansicht" links in der Symbolleiste kann als Shortcut für diesen Befehl benutzt werden.



Seitenansicht

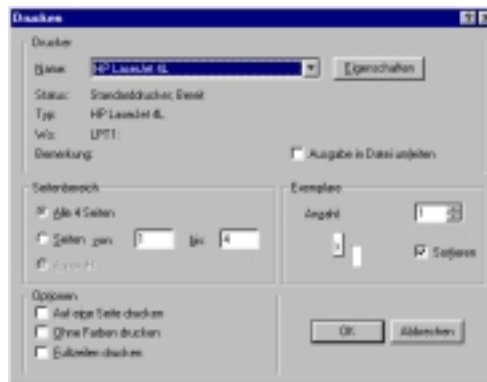
Bei der Seitenansicht zeigt das Programmfenster die Seite so an, wie sie gedruckt wird. Bei Zeichnungen, die beim

Druck mehrere Seiten benötigen, können Sie mit der Bildlaufleiste auf der rechten Seite die gewünschte Seite anzeigen. Die aktuelle Seitenzahl wird oben links in der Symbolleiste angezeigt.

Die Symbolleiste enthält drei Schaltflächen: "Schließen", um die Seitenansicht zu beenden, "Drucken", um die Seitenansicht zu beenden und das Dialogfeld "Drucken" zu öffnen sowie die Schaltfläche "Hilfe".

Das Dialogfeld "Drucken"

Der Befehl "Drucken" im Menü "Datei" öffnet das Dialogfeld "Drucken". Sie können es benutzen, um den Bereich der gedruckten Seiten, die Anzahl der Kopien und andere Optionen festzulegen.



Das Dialogfeld "Drucken"

Drucker

Der aktuell gewählte Drucker wird oben im Dialogfeld angezeigt. Sie können in der Dropdown-Liste einen anderen Drucker wählen.

Einen Druckbereich wählen

Im Dialogfeld "Drucken" haben Sie drei Optionen zur Auswahl des Druckbereichs:

- **Alle:** Es werden alle Seiten gedruckt, die von der Zeichnung berührt werden.

- **Auswahl:** Es werden alle Seiten gedruckt, die von den *ausgewählten* Objekten in der Zeichnung berührt werden.
- **Seiten von/bis:** Sie können einen Seitenbereich, der von der Zeichnung berührt wird, zum Druck auswählen.

Mehrere Exemplare drucken

Sie können mehr als eine Kopie des gewählten Seitenbereichs drucken, indem Sie die Anzahl der Exemplare in das Feld "Anzahl" eingeben.

Das Kontrollkästchen "Sortieren" legt die Reihenfolge fest, in welcher die Kopien der Seiten einer Zeichnung gedruckt werden.

Wenn der gewählte Bereich nur eine Seite zum Druck benötigt, hat diese Einstellung keine Auswirkung.

Wenn der gewählte Bereich mehrere Seiten umfaßt, werden bei Auswahl dieses Kontrollkästchens mehrere Exemplare in dieser Reihenfolge gedruckt: Seite 1, 2, 3..., gefolgt von Seite 1, 2, 3....und so weiter.

Wird die Markierung dieses Kontrollkästchens entfernt, werden alle Kopien von Seite 1 gedruckt, danach alle Kopien von Seite 2, und so weiter. Dieser Vorgang ist häufig schneller als der Druck mit Sortierreihenfolge.

Bei Druckern, die nicht genügend Arbeitsspeicher haben, um eine ganze Seite zu speichern (wie z.B. Matrix-Drucker), ist das Kontrollkästchen "Sortieren" meistens markiert.

Auf eine Seite drucken

Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird die ganze Zeichnung verkleinert und auf einer Seite gedruckt. Davon ist nur die *gedruckte* Zeichnung betroffen, die Ansicht Ihrer Zeichnung auf dem Bildschirm bleibt unverändert.

Ohne Farben drucken

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, wird die Zeichnung nur schwarz und weiß gedruckt. Alle Rahmen,

Linien und Texte erscheinen in schwarz und Hintergrund und Füllungen in weiß. Dadurch erhalten Sie oft einen exakteren Druck, und es ist wesentlich weniger Arbeitsspeicher erforderlich als beim Farbdruk.

Fußzeilen drucken

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, wird eine Fußzeile mit dem Namen der Zeichnung, dem aktuellen Datum und der Uhrzeit unten auf jeder Seite gedruckt.

Fußzeile definieren

Diese Schaltfläche wird angezeigt, wenn das Kontrollkästchen "Fußzeilen drucken" markiert ist. Wenn Sie sie anklicken, erscheint das Dialogfeld "Fußzeile definieren".



Das Dialogfeld "Fußzeile definieren"

Wenn Sie die Einstellung der Positionsfelder ändern, ändert sich die Position der Fußzeile. Die Fußzeile kann ganz unten im druckbaren Bereichs platziert werden oder 1/4 Inch oder 1/2 Inch oberhalb des unteren Randes.

Wenn Sie die Schaltfläche "Schriftart" wählen, erscheint das Windows-Dialogfeld "Schriftart". Hier können Sie die Schriftart, Größe und den Schrifttyp für den Fußzeilentext wählen. Es wird eine Größe von 10 oder weniger empfohlen.

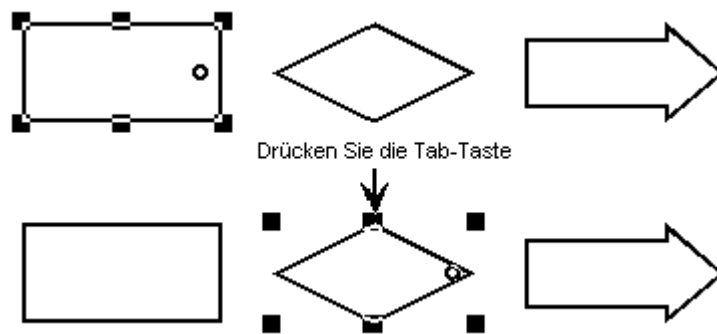
Ausgabe in Datei umleiten

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, wird die gedruckte Grafik in einer Datei auf der Festplatte gespeichert und nicht auf dem Drucker gedruckt.

Navigation mit der Tastatur

Auswahl mit der Tab-Taste

Wenn in Ihrer Zeichnung keine Objekte ausgewählt sind, können Sie mit der Tab-Taste das erste Objekt auswählen. Wenn bereits eines oder mehrere Objekte ausgewählt sind, verschiebt die Tab-Taste die Auswahl vom aktuellen *Zielobjekt* (Seite 38) auf das nächste Objekt in der Zeichnung.



Das nächste Objekt mit der Tab-Taste auswählen

Wenn Sie die Tab-Taste auf diese Weise drücken, können Sie jedes Objekt in der Zeichnung nacheinander auswählen.

Wenn Sie Umschalttaste-Tab drücken, wird die Richtung umgekehrt und es wird das vorherige Objekt in der Zeichnung ausgewählt.

Die Tab-Reihenfolge

Die Reihenfolge, in der Objekte mit der Tab-Taste ausgewählt werden, wird als *Tab-Reihenfolge* bezeichnet. Sie entspricht der Vordergrund/Hintergrund-Reihenfolge, die auf Seite 102 beschrieben wurde.

Außerdem ist es die Reihenfolge, in welcher die Objekte erstellt wurden, außer wenn diese Reihenfolge mit den Befehlen "Im Vordergrund" oder "Im Hintergrund" geändert werden.

Texteingabe und die Tab-Taste

Wenn Sie Text in eine Figur eingeben, wird mit der Tab-Taste die nächste Figur in der Tab-Reihenfolge ausgewählt und zur Textbearbeitung geöffnet. Umschalttaste-Tab führt den umgekehrten Prozeß aus.

Sie können diese Funktion benutzen, um Text in Ihre Figuren, wie z.B. in ein Formular, einzugeben: Doppelklicken Sie auf die erste Figur und geben Sie den Text ein. Drücken Sie dann die Tab-Taste, geben Sie den nächsten Text ein, drücken Sie wieder die Tab-Taste, geben Sie Text ein, und so weiter.

Wenn Sie Text in eine Tabelle eingeben (Seite 79), wählt die Tab-Taste das nächste Eingabefeld in der Tabelle aus. Wenn Sie das letzte Feld in der Tabelle erreichen, springen Sie mit dem nächsten Tab in die nächste Figur.

Sie können ein *Tab-Zeichen* in eine Figur eingeben, indem Sie *Strg-Alt-Tab* drücken.

SmartDraw und Formulare

Die Kombination von SmartDraw Tabellenobjekten und der Fähigkeit, von Figur zu Figur zu springen, macht SmartDraw zum idealen Programm für die Gestaltung von interaktiven Formularen, die Sie auf dem Bildschirm ausfüllen können.

Eine andere wichtige Funktion beim Entwerfen von interaktiven Formularen ist die Möglichkeit zu verhindern, daß bestimmte Objekte und Felder in Tabellen bearbeitet werden können. Bezeichnungen und andere Texte in einem Formular sollen nicht von demjenigen geändert werden können, der das Formular ausfüllt. Außerdem können Sie vermeiden, daß diese Objekte zur Textbearbeitung

ausgewählt werden, wenn Sie sich mit der Tab-Taste von Feld zu Feld bewegen.

In Tabellen können Sie Zellen von der Tab-Reihenfolge ausschließen, indem Sie sie mit dem Befehl "Keine Textbearbeitung" im Menü "Tabellen" sperren.

Sie können auch den Text in Figuren sperren, indem Sie den Befehl "Texteigenschaften" benutzen, der auf Seite 11 beschrieben wird.

SmartDraw mit anderen Programmen benutzen

Kopieren und Einfügen

Sie können Informationen zwischen SmartDraw und anderen Programmen austauschen, indem Sie die Zwischenablage und die Standard-Befehle "Ausschneiden", "Kopieren" und "Einfügen" im Menü "Bearbeiten" benutzen.

In der Zwischenablage speichert Windows temporär *kopierten* Text, Bilder oder Daten, so daß sie mit dem Befehl "Einfügen" in ein anderes Dokument oder Programm übertragen werden können.

Wenn Sie Text bearbeiten, können Sie "Kopieren", "Ausschneiden" und "Einfügen" wie gewohnt benutzen. Wenn Sie keinen Text bearbeiten, werden ganze Grafiken in und aus der Zwischenablage übertragen.

Jeder dieser Befehle hat eine Schaltfläche in der Symbolleiste, die Sie anstelle des Menüs "Bearbeiten" benutzen können.

Ausschneiden und Kopieren

Der Befehl "Kopieren" überträgt die Zeichnung oder einen Teil der Zeichnung in die Zwischenablage.

Wenn Sie keine Auswahl getroffen haben, wird die ganze Zeichnung in die Zwischenablage übertragen (als Metadatei). Diese Zeichnung kann in Word oder eine andere Anwendung eingefügt werden.

SmartDraw ist ein OLE-Server. Wenn keine andere Anwendung **Object Linking and Embedding (OLE)** als

Client unterstützt, wird durch Einfügen der Zeichnung auch eine Kopie der SmartDraw-Datei selbst in die Anwendung eingefügt, die durch Doppelklicken auf die eingefügte Zeichnung wieder in SmartDraw geöffnet wird. Dieser Vorgang wird detailliert in *SmartDraw mit Microsoft Office benutzen* auf Seite 161 beschrieben.

Wenn eine oder mehrere Figuren oder Linien ausgewählt sind, kopiert der Befehl "Kopieren" nur diese Figuren und Linien in die Zwischenablage. Sie können wieder in eine SmartDraw-Zeichnung (als Bild) oder in ein anderes Programm eingefügt werden.

"Ausschneiden" ist eine Kombination von *Löschen* und *Kopieren*. Zuerst werden ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopiert und dann gelöscht.

Einfügen

Wenn die Zwischenablage Figuren oder Linien enthält, die aus SmartDraw kopiert wurden, werden diese mit "Einfügen" der aktuellen Zeichnung hinzugefügt. Wenn die Zwischenablage eine Grafik aus einem anderen Programm enthält, wird sie als *Grafikobjekt* in die Zeichnung eingefügt.

Grafikobjekte

Wenn Grafiken aus anderen Programmen in SmartDraw importiert oder eingefügt werden, werden sie zu *Grafikobjekten*. Sie bestehen aus einer rechteckigen Figur (anfänglich ohne Rahmen), die die Grafik enthält.

Ein Grafikobjekt kann wie jede andere Figur verschoben und angeordnet werden. Wenn Sie die Größe ändern, behält es normalerweise seine Proportionen. Wenn jedoch die Umschalttaste gedrückt wird, während Sie die Größe des Objektes ändern, können Sie beliebige Proportionen wählen. Wie bei anderen Figuren können Sie das Größenverhalten einer Grafik mit dem Befehl "Größenverhalten Figur..." im Menü "Figuren" ändern.

Wenn Sie versuchen, Text in ein Grafikobjekt einzugeben, erscheint der Text unterhalb des Objektes (als verbundenes Hintergrundtextobjekt) und nicht innerhalb der Grafik.

Wenn Änderungen von Farbe und Rahmen von Grafikobjekten angewendet werden, wird entweder ein Rahmen hinzugefügt, oder die Farben der Grafik ändern sich, abhängig von der Einstellung "Farben ändern" im Dialogfeld "Größenverhalten". (Siehe Seite 128).

Sie können auch die Gruppierung der meisten importierten Grafiken aufheben und sie in SmartDraw-Objekte umwandeln, indem Sie den Befehl "Gruppierung aufheben" im Menü "Anordnen" benutzen. (Siehe Seite 154).

Grafiken von anderen Programmen importieren

Sie können Grafiken von anderen Programmen in SmartDraw importieren, indem Sie den Befehl "Importieren" im Menü "Datei" benutzen. Es erscheint das Dialogfeld "Importieren". Es entspricht dem Dialogfeld "Öffnen" und wird benutzt, um eine Datei auszuwählen, die importiert werden soll.

Bevor Sie eine Datei importieren können, müssen Sie den richtigen Typ im Feld "Dateityp" auswählen.

SmartDraw Standard unterstützt den Import von Dateien im Windows Metadateiformat und verschiedene Bitmap-Formate, einschließlich BMP, PC PaintBrush (PCX), GIF, JPG und TIFF.

Professional

SmartDraw Professional importiert wesentlich mehr Formate, einschließlich:

- Encapsulated Postscript (EPS)
- AutoCAD(DXF)
- CGM
- HPGL
- PDF
- Adobe Illustrator
- CorelDraw
- MicroGrafx Draw

- Visio

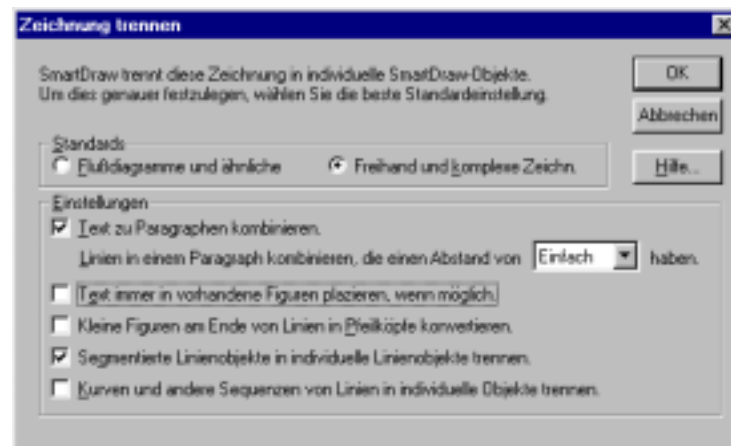
Sobald die Grafiken importiert sind, werden sie zu *Grafikobjekten*.

Die Gruppierung importierter Grafiken aufheben

Außer bei Bitmap-Formaten (BMP, PCX, GIF, JPG und TIFF) werden alle Grafikobjekte, ob importiert oder eingefügt, im WMF-Format (Windows Metadatei) gespeichert. Sie können die Gruppierung dieser Grafiken aufheben, um SmartDraw-Objekte zu erhalten, indem Sie den Befehl "Gruppierung aufheben" im Menü "Anordnen" benutzen.

Wenn Sie den Befehl "Gruppierung aufheben" für ein Grafikobjekt benutzen, erscheint das Dialogfeld "Zeichnung trennen".

Wenn Sie eine importierte Grafik auswählen und der Befehl "Gruppierung aufheben" steht nicht zur Verfügung, ist Ihre Grafik wahrscheinlich ein Bitmap und kann nicht getrennt werden.



Das Dialogfeld "Zeichnung trennen"

Dieses Dialogfeld enthält mehrere Optionen, mit denen festgelegt wird, wie die Grafik in SmartDraw-Objekte getrennt wird.

SmartDraw führt zahlreiche komplizierte Techniken aus, um Metadatei-Grafiken in brauchbare Formate für Flußdiagramme zu konvertieren und verbindet dabei Figuren mit Linienenden als Pfeilköpfe, kombiniert Textzeilen zu Paragraphen, plaziert Text in Figuren und verbindet Liniensegmente zu einer segmentierten Linie. Diese Techniken basieren auf empirischen Regeln und sind nicht immer perfekt. Wenn Sie Grafiken importiert haben, die nicht korrekt zu Flußdiagrammen konvertiert werden, wenden Sie sich bitte an **support@smartdraw.com**. Wir arbeiten ständig daran, diesen Vorgang zu verbessern.

Standards

Wenn Sie "Flußdiagramme..." wählen, werden automatisch die optimalen Trennungseinstellungen für das Trennen von Flußdiagrammen gewählt. "Freihand..." wählt die geeignetsten Optionen für Freihandzeichnungen.

Text zu Paragraphen kombinieren

Text in importierten Grafiken wird in einzelne Zeilenstrings getrennt, und jedes String hat seine eigene Schriftart. Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, versucht SmartDraw, diese Strings in einem Absatz zu kombinieren. Die Einstellung für den Zeilenabstand gibt vor, wieviel Platz SmartDraw zwischen den Zeilen lassen soll, bevor der nächste Textblock angefangen wird.

Text immer in vorhandene Figuren plazieren

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, werden die von SmartDraw entdeckten Textblöcke in vorhandene Figuren plaziert, wenn sie übereinander liegen. SmartDraw stellt sogar die richtige Ausrichtung des Textes innerhalb der Figur fest.

Kleine Figuren am Ende von Linien in Pfeilköpfe konvertieren

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, versucht SmartDraw, Pfeilköpfe an den Enden von Linien zu erkennen.

Segmentierte Linienobjekte in individuelle Linienobjekte trennen

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, behandelt SmartDraw vertikale Linien, die als eine segmentierte Linie repräsentiert werden könnten, als separate Linien.

Kurven und andere Sequenzen von Linien in individuelle Objekte trennen

Freihandzeichnungen enthalten häufig viele komplexe Kurven. Diese können in hunderte (und manchmal tausende) von SmartDraw-Linien getrennt werden oder kombiniert als eine gebogene Grafik belassen werden. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen markieren, werden sie in viele kurze gerade Linien zerlegt. Dieses Kontrollkästchen sollte normalerweise nicht markiert werden.

Dateien öffnen, die mit anderen Flußdiagramm-Programmen erstellt wurden

SmartDraw benutzt diese Fähigkeit, um Metadateien in brauchbare Flußdiagramme zu zerlegen. Dateien, die mit anderen Programmen erstellt wurden, werden so in das SmartDraw-Format konvertiert.

Um eine Visio-Datei in ein SmartDraw-Format zu konvertieren, öffnen Sie einfach die Visio-Datei mit dem Befehl "Öffnen" im Menü "Datei". *[Beachten Sie: Ihre Visio-Datei muß mit einer Vorschau gespeichert werden. Benutzen Sie dazu den Befehl "Eigenschaften" im Visio-Menü "Datei"]*. Wählen Sie "Visio" als Dateityp im Dialogfeld "Öffnen". Die Datei wird geöffnet, und es erscheint das Dialogfeld "Zeichnung trennen" (Seite 154). Die Einstellungen für Konvertierungen von Flußdiagrammen sind bereits ausgewählt, aber Sie können sie ändern, wenn Ihre Zeichnung mit den Standardeinstellungen nicht gut konvertiert wird. Wählen Sie OK, um die Zeichnung in SmartDraw-Figuren und Linien zu konvertieren.

Bei anderen Programmen, z.B. Flowcharter und Flow Charting PDQ, müssen Sie zuerst Ihr Flußdiagramm mit dem Exportieren- oder Speichern-Befehl der Anwendung im Windows Metadateiformat (WMF) speichern. Dann können Sie die WMF-Datei mit SmartDraw öffnen.

Um Visio-Dateien zu öffnen, benötigen Sie SmartDraw Professional. WMF-Dateien von Visio und anderen Flußdiagramm-Programmen können mit SmartDraw Standard geöffnet werden.

Zeichnungen exportieren

Professional

Sie können SmartDraw-Zeichnungen in verschiedene Standard Windows-Dateiformate exportieren, indem Sie den Befehl "Exportieren" im Menü "Datei" benutzen. Es erscheint das Dialogfeld "Exportieren", in dem Sie den Namen und das Format der exportierten Datei spezifizieren können. Dieses Dialogfeld gleicht dem Dialogfeld "Speichern".

Benutzen Sie "Dateityp", um das Format der exportierten Datei zu ändern.

SmartDraw Standard unterstützt den Export von Dateien im Windows Metadateiformat sowie zahlreiche Bitmap-Formate, einschließlich BMP, PC PaintBrush (PCX), GIF, JPG und TIFF.

SmartDraw Professional exportiert wesentlich mehr Formate, einschließlich:

- Encapsulated Postscript (EPS)
- AutoCAD(DXF)
- CGM
- HPGL
- PDF
- Adobe Illustrator
- MicroGrafx Draw

Grafiken in Web-Seiten exportieren

SmartDraw unterstützt beide Standard-Grafikformate, die auf dem World Wide Web benutzt werden: JPEG und GIF.

Wenn Sie in eine GIF exportieren, können Sie eine Hintergrundfarbe spezifizieren, die in einem Web-Browser transparent angezeigt wird. Sie können auch festlegen, ob die Datei mit oder ohne Zeilensprung exportiert wird. Grafiken mit Zeilensprung werden schneller angezeigt als Grafiken ohne Zeilensprung, brauchen jedoch länger, bis sie vollständig aufgebaut sind.

Diese Optionen werden im Dialogfeld "GIF Formatoptionen" spezifiziert. Es erscheint automatisch jedesmal, wenn eine Datei im GIF-Format exportiert wird.



Das Dialogfeld "GIF Formatoptionen"

Hyperlinks mit Dateien und Web-Seiten

Eine der leistungstärksten Funktionen von SmartDraw ist die Fähigkeit, Figuren mit anderen SmartDraw-Zeichnungsdateien, einer Web-Adresse oder sogar einer Programm-Befehlszeile (URL) mit dem Befehl "Hyperlink..." im Menü "Tools" zu verknüpfen

Um ein Hyperlink zu erstellen, wählen Sie zuerst ein Objekt in der Zeichnung aus und dann den Befehl "Link

erstellen" im Untermenü "Hyperlink...". Es erscheint das Dialogfeld "Link erstellen".



Das Dialogfeld "Link erstellen"

Hier können Sie eine andere SmartDraw-Zeichnung, eine Web-Adresse, ein Dokument oder ein Programm mit dem ausgewählten Objekt verknüpfen.

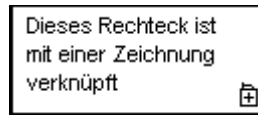
Sie geben den Dateinamen, die URL oder die Programmbefehlszeile der Datei ein, mit der das Objekt verknüpft werden soll. Sie können auch die Schaltfläche "Blättern" benutzen, um nach einer bestimmten Datei zu suchen. Es erscheint ein Standard "Öffnen"-Dialogfeld.

Wenn Sie eine Datei oder Adresse auswählen, wird sie mit dem Objekt verknüpft.

Wenn Sie jetzt dieses Objekt auswählen und den Befehl "Link öffnen" benutzen (drücken Sie die Taste **F11** als Shortcut), wird die verknüpfte Datei oder Web-Adresse geöffnet. Sie können das Link wieder aufheben, indem Sie das Objekt auswählen und dann den Befehl "Link löschen" wählen.

Sie können die Befehle "Link öffnen" und "Link erstellen" nur benutzen, wenn ein einzelnes Objekt ausgewählt ist. Der Befehl "Link löschen" kann auch dann benutzt werden, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind. Die Hyperlinks aller ausgewählten Objekte werden gelöscht.

Figuren und Linien mit Hyperlinks werden mit einem besonderen Symbol markiert (ein Pluszeichen in einer kleinen Box).



Das Hyperlink-Symbol

Wenn Sie auf dieses Symbol doppelklicken, wird die verknüpfte Datei oder URL geöffnet.

Hyperlinks benutzen

Eingebettete Zeichnungen

Sie können Hyperlinks benutzen, um hierarchische oder eingebettete Zeichnungen zu erstellen.

Sie erstellen z.B. ein Flußdiagramm für einen Prozeß, der einen sehr komplexen Schritt enthält. Sie können diesen komplexen Schritt mit einer Figur darstellen und dann die Figur mit einem detaillierten Flußdiagramm verknüpfen, das den komplexen Prozeß darstellt. Wenn Sie dann später auf das verknüpfte Symbol doppelklicken, wird das detaillierte Diagramm geöffnet.

Web-Präsenzen verknüpfen

Die Möglichkeit, eine Figur mit einer Web-Präsenz zu verknüpfen, macht SmartDraw zu einem sehr hilfreichen Tool zum Zeichnen eines Flußdiagramms, das eine Web-Präsenz repräsentiert. Jede Seite kann mit einem Symbol repräsentiert werden, das mit der jeweiligen Seite verknüpft ist.

Notizen und Hintergrundinformationen

Sie können eine Notiz oder mehrere Seiten mit Notizen mit einer Figur in einer Zeichnung verknüpfen, indem Sie sie mit einem Word-Dokument verknüpfen. Sie können auch eine Hilfedatei oder Web-Adresse mit einer Figur verknüpfen. Sie können z.B. die Web-Adresse des Herstellers einer Hardware-Komponente, die durch ein Symbol repräsentiert wird, mit einem Netzwerkdiagramm verknüpfen.

SmartDraw mit Microsoft Office benutzen

Obwohl SmartDraw-Zeichnungen mit den meisten Windows-Programmen austauschen kann, wurde es speziell für die Zusammenarbeit mit Microsoft Office entwickelt.

Zeichnungen von SmartDraw nach Office übertragen

Kopieren und Einfügen

Um Zeichnungen, die in SmartDraw erstellt wurden, nach **Microsoft Word** (und andere Office-Programme) zu übertragen, *kopieren* Sie einfach die Zeichnung oder einen Teil der Zeichnung in SmartDraw und *fügen ihn in Word ein*.

OLE (Object Linking and Embedding)

Da Word ein OLE Client und SmartDraw ein OLE Server ist, speichert Word beim Einfügen *alle* SmartDraw-Zeichnungsinformationen in seinem Dokument und nicht nur das sichtbare Bild. Dieser Vorgang wird als **Einbetten** bezeichnet. Eine Kopie der SmartDraw-Zeichnung wird in das Word-Dokument *eingebettet*.

Wenn Sie auf die SmartDraw-Zeichnung in Word doppelklicken, wird sie wieder geöffnet, und Sie können sie bearbeiten.

Sie können auch eine SmartDraw-Zeichnung nach Word übertragen, indem Sie ein *OLE Link* mit dem Word-Befehl "Inhalte einfügen" einfügen (Seite 165). Wenn Sie ein Link in diesem Dialogfeld einfügen, wird das sichtbare Bild mit dem Namen der SmartDraw-Datei nach Word übertragen.

Wenn Sie auf die *verknüpfte* SmartDraw-Zeichnung in Word doppelklicken, wird die originale SmartDraw-Zeichnung zur Bearbeitung geöffnet. OLE Linking ist hilfreich, wenn Sie *nur eine Kopie* Ihrer Zeichnung

zwischen verschiedenen Dokumenten teilen wollen. Wenn Sie eine Zeichnung *einbetten*, wird bei der Änderung der eingebetteten Kopie keine andere Kopie geändert. Wenn Sie ein OLE-Link einfügen, werden bei der Änderung der einen verknüpften Zeichnung alle verknüpften Kopien derselben Zeichnung geändert.

Ziehen und Ablegen

Sie können auch ausgewählte Teile einer Zeichnung von SmartDraw nach Word und in andere Office-Programme ziehen. Außer wenn Sie dabei die Strg-Taste drücken, wird die Auswahl aus der Zeichnung gelöscht, nachdem sie nach Word übertragen wurde. Dies entspricht der Windows-Standardschnittstelle beim Ziehen und Ablegen zwischen Anwendungen.

Ein SmartDraw-Objekt in Word einfügen

Professional

Sie müssen SmartDraw nicht ausführen, um eine SmartDraw-Zeichnung in ein Windows-Dokument einzufügen. Word stellt den Befehl "Objekt" im Menü "Einfügen" zur Verfügung. Sie können diesen Befehl benutzen, um eine SmartDraw-Zeichnung direkt in Ihr Dokument einzufügen. Sie können ein neues oder ein vorhandenes Dokument einfügen. Details dazu finden Sie auf Seite 166 und im Word-Benutzerhandbuch.

Wenn Sie ein neues Dokument einfügen, wird standardmäßig der im Dialogfeld "Neue Zeichnung" zuletzt gewählte Typ erstellt.

Objekte von Office nach SmartDraw übertragen

Die Professional-Version von SmartDraw ist zusätzlich zum OLE Server auch ein *OLE Client* wie Word, PowerPoint und Excel.

Wenn Sie Grafiken von anderen OLE Servern in SmartDraw einfügen, werden sie eingebettet oder

verknüpfte OLE-Objekte, die vom jeweiligen Originalprogramm wieder geöffnet und bearbeitet werden können.

Wenn Sie z.B. eine Excel-Grafik in eine SmartDraw-Zeichnung einfügen, werden die Grafik und die zugrundeliegende Excel-Dateistruktur in der eingebetteten Zeichnung gespeichert. Wenn Sie auf die Grafik in SmartDraw doppelklicken, wird sie wieder in Excel zur Bearbeitung geöffnet.

Die Grafiken, die Sie aus Office einfügen, verhalten sich in SmartDraw wie Bibliothekssymbole. Sie können mit Linien verbunden, umgedreht und gedreht werden und Sie können ihre Größe ändern. Sie können in Office geöffnet und bearbeitet werden, indem Sie sie in SmartDraw doppelklicken.

Sie können OLE-Objekte Bibliotheken hinzufügen, ohne daß sie ihre OLE-Objekt-Eigenschaften verlieren. SmartDraw Professional unterstützt Bibliotheken nicht nur für Symbole, sondern auch für "lebendige" Objekte, die in anderen Anwendungen geöffnet werden können! Dies ist die Grundlage für **Office Companion**.

Microsoft Office Companion

Mit SmartDraw Professional und Microsoft Office können Sie Grafiken, Bitmaps, Gleichungen, Datenblätter und Office-Clipart in Ihre SmartDraw-Zeichnungen mit einem Mausklick einfügen.

Wenn Microsoft Office auf Ihrem Computer installiert ist, zeigt SmartDraw Professional zusätzliche Schaltflächen auf der rechten Seite in der obersten Symbolleiste an.



Office Companion-Symbolleiste

Wenn Sie auf eine dieser Schaltflächen klicken, können Sie Ihrer Zeichnung eines der folgenden Objekte hinzufügen.

- Bitmap (Paint)
- Graph (MS Graph)
- WordArt (MS WordArt)

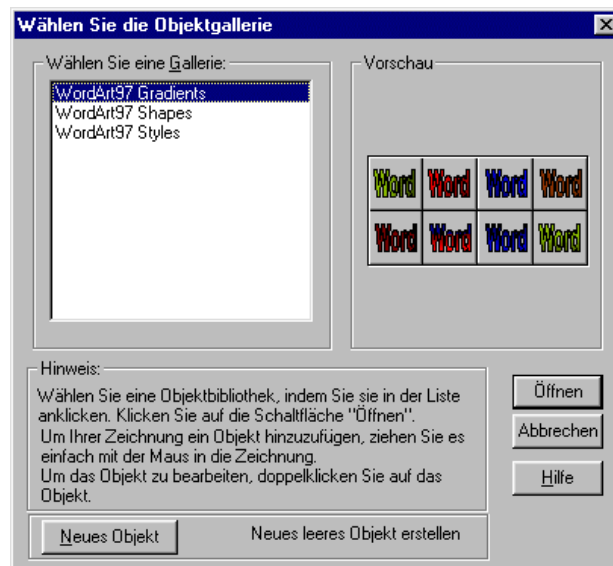
- Clipart (Clipart Gallery)
- Gleichung (MS Equation)
- Datenblatt (Excel)
- Word-Dokument (Word)

Wenn eine dieser Anwendungen nicht auf Ihrem Computer installiert ist, werden die entsprechenden Schaltflächen nicht angezeigt.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Bitmap" klicken, wird das Windows *Paint-Programm* gestartet. Die gezeichnete Grafik erscheint in Ihrer Zeichnung, wenn Sie Paint schließen. Die Schaltflächen "Gleichung", "Datenblatt" und "Word" funktionieren auf die gleiche Art.

Wenn Sie die Schaltfläche "Clipart" wählen, erscheint die **Office Clipart-Galerie**. Hier haben Sie Zugriff auf mehrere Tausend Grafiken.

Wenn Sie die Schaltfläche "Graph" oder "WordArt" benutzen, wird das Dialogfeld "Galerie" angezeigt. Hier können Sie unter zahlreichen Symbolbibliotheken wählen, die vorformatierte Grafiken oder WordArt-Beispiele enthalten.



Das Dialogfeld "Objektgalerie"

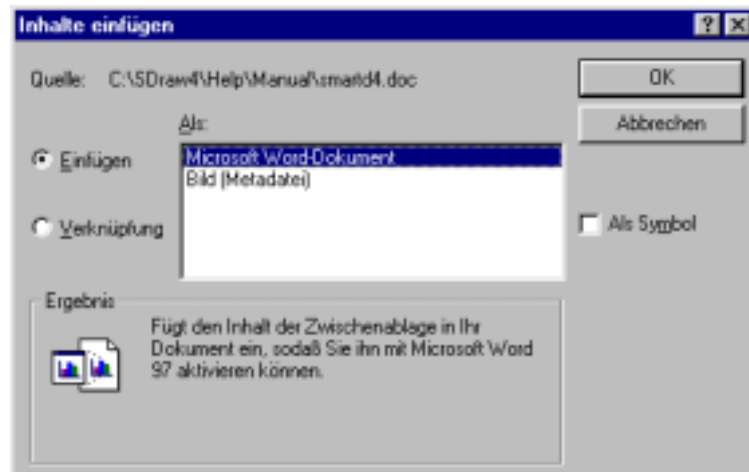
Wenn Sie eine Bibliothek in der Liste wählen, erscheint deren Vorschau auf der rechten Seite. Wenn Sie eine dieser

Bibliotheken öffnen, können Sie eines der Beispielobjekte in Ihre Zeichnung ziehen und öffnen, indem Sie doppelklicken oder die Befehle im Menü "Objekte" wählen. (Seite 167).

Objekte mit "Einfügen" und "Inhalte einfügen" hinzufügen

Zusätzlich zu den Office Companion-Schaltflächen können Sie ein Objekt auch von Office oder anderen OLE Server-Anwendungen in die Professional-Version von SmartDraw *einfügen*. In diesem Fall erstellt SmartDraw seine eigene Kopie der Anwendungsdatei und speichert sie in der Zeichnung. Dieser Prozeß wird als "einbetten" bezeichnet.

Wenn Sie mit dem Befehl "Inhalte einfügen" ein Objekt einfügen, können Sie zwischen mehreren Methoden wählen. Der Befehl öffnet das Dialogfeld "Inhalte einfügen".



Das Dialogfeld "Inhalte einfügen"

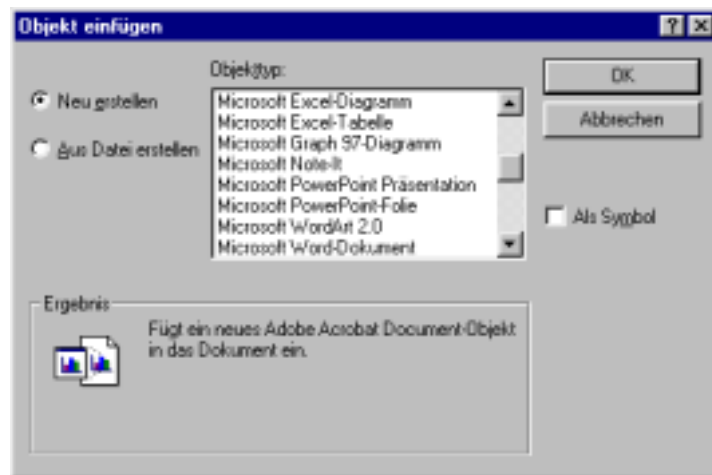
Das Dialogfeld zeigt eine Liste mit Formaten an. Wenn Sie das erste Format oben in der Liste wählen, haben Sie die Wahl zwischen "Einfügen" und "Verknüpfung". Beim Einfügen einer Verknüpfung wird das Bild plus der Name der Datei eingefügt. Wenn Sie die verknüpfte Datei ändern, aktualisiert SmartDraw das Bild entsprechend.

Wenn Sie die zweite Option in der Liste wählen (Bild), steht Ihnen nur "Einfügen" zur Verfügung, und Ihr Bild

wird ohne zugrundeliegende Daten nach SmartDraw übertragen. Wenn Sie nur ein Bild einfügen und dann die Originaldatei ändern, müssen Sie das Bild wieder in SmartDraw einfügen, um es zu aktualisieren.

Objekte einfügen

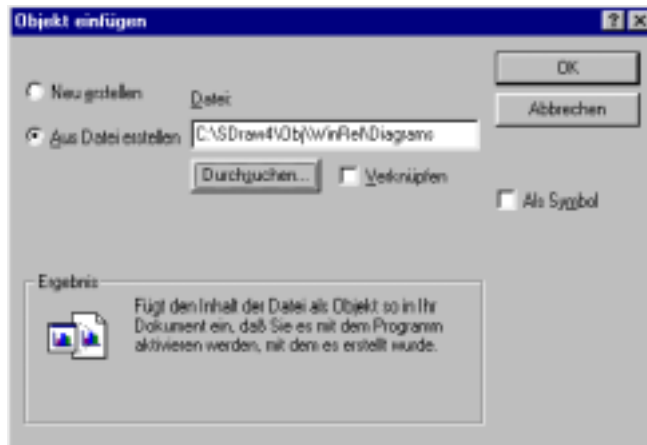
Sie können auch OLE-Objekte mit dem Befehl "Objekt einfügen" im Menü "Bearbeiten" in SmartDraw einfügen. Es erscheint das Dialogfeld "Objekt einfügen".



Das Dialogfeld "Objekt einfügen" (Neu erstellen)

Wenn das Optionsfeld "Neu erstellen" markiert ist, zeigt die Liste alle Objekttypen an, die auf Ihrem System installiert sind. Um ein neues Objekt zu erstellen, wählen Sie einfach eines der Elemente in der Liste und dann OK.

Wenn das Optionsfeld "Aus Datei erstellen" markiert ist, ändert sich das Dialogfeld wie folgt:



Das Dialogfeld "Objekt einfügen" (Aus Datei erstellen)

Hier können Sie eine vorhandene Datei wählen und daraus ein eingebettetes oder verknüpftes Objekt erstellen.

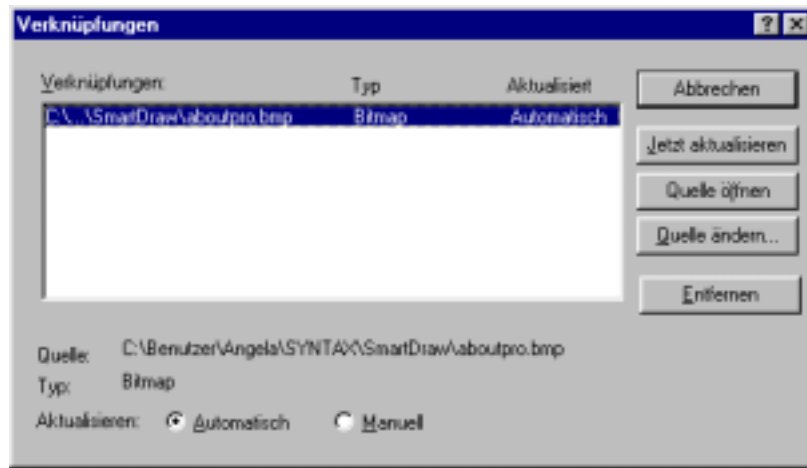
OLE-Objekte bearbeiten

Wenn ein OLE-Objekt ausgewählt wird, ändert sich das unterste Element im SmartDraw-Menü "Bearbeiten" zu einem Untermenü und zeigt den Namen des Objektes an.

Sie können die Befehle in diesem Menü benutzen, um das Objekt zur Bearbeitung zu öffnen.

Links verwalten

Wenn ein OLE-Link-Objekt ausgewählt ist, können Sie mit dem Befehl "Links" im Menü "Bearbeiten" das Dialogfeld "Verknüpfungen" öffnen. In diesem Dialogfeld können Sie die Links in Ihrem Dokument verwalten.



Das Dialogfeld "Verknüpfungen"

Die Liste zeigt alle verknüpften OLE-Objekte in Ihrer Zeichnung an. Mit den Schaltflächen auf der rechten Seite können Sie die Parameter des in der Liste ausgewählten Objektes ändern.

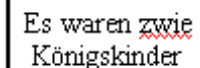
"Quelle öffnen" öffnet die Datei, die mit dem Link assoziiert ist. Mit "Quelle ändern" können Sie ein Link reparieren, das durch Verschieben der Datei unterbrochen wurde.

Wenn Sie "Aktualisieren" wählen, liest SmartDraw das aktuelle Bild der verknüpften Datei ein. "Entfernen" löscht die Verknüpfung und macht das OLE-Objekt zu einem einfachen Objekt, das nicht mehr aktualisiert wird.

Professional

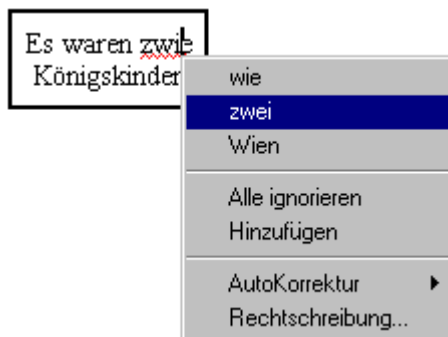
Rechtschreibprüfung

Die Professional-Version von SmartDraw kann die Rechtschreibung während der Eingabe des Textes überprüfen. Wenn Sie ein Wort falsch eingeben, wird es mit einer welligen roten Linie unterstrichen.



Falsch geschriebene Worte werden mit einer welligen roten Linie unterstrichen

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das falsch geschriebene Wort klicken, erscheint ein Menü mit Korrekturvorschlägen und anderen Befehlen.



Rechtsklick auf ein falsch geschriebenes Wort

Wenn Sie einen der Vorschläge auswählen, wird das Wort durch diese Auswahl ersetzt. Die anderen Befehle:

- **Alle ignorieren.** Ignoriert das Wort in dieser Sitzung.
- **Hinzufügen.** Fügt das Wort Ihrem Benutzerwörterbuch hinzu, so daß es bei allen weiteren Sitzungen als korrekt betrachtet wird.
- **AutoKorrektur.** Fügt das Wort Ihrem Benutzerwörterbuch mit dem falsch geschriebenen Wort hinzu. Wenn Sie das Wort wieder falsch schreiben, korrigiert es SmartDraw automatisch.

- **Rechtschreibung.** Öffnet das Dialogfeld "Rechtschreibprüfung".

Wenn SmartDraw Ihre Rechtschreibung während der Eingabe nicht überprüfen soll, deaktivieren Sie die Option "Rechtschreibung während Eingabe..." im Menü "Tools". Sie können denselben Befehl benutzen, um ihn wieder zu aktivieren. Auf langsameren Computern wird die Textbearbeitung beschleunigt, wenn Sie diesen Befehl deaktivieren.

Das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen"

Sie können die Rechtschreibung eines ganzen Dokumentes (oder nur eines ausgewählten Textes oder ausgewählter Figuren) im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" interaktiv überprüfen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, um die Rechtschreibung interaktiv zu überprüfen, werden zuerst der ausgewählte Textbereich oder ausgewählte Objekte überprüft. Sie können dann die Rechtschreibprüfung im übrigen Teil des Dokumentes fortsetzen.



Das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen"

Das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" enthält folgende Befehle.

Hinzufügen

Das Wort wird dem in der Liste "Worte hinzufügen" ausgewählten Wörterbuch hinzugefügt. Benutzen Sie die Schaltfläche "Hinzufügen", wenn ein richtig geschriebenes Wort, das Sie häufig benutzen, als falsch gemeldet wird (z.B. Ihr Nachname). Wenn das Wort selten benutzt wird, können Sie statt dessen "Ignorieren" oder "Alle ignorieren" wählen.

Worte hinzufügen

Hier wird angezeigt, welchem Benutzerwörterbuch die Worte hinzugefügt werden, wenn Sie die Schaltfläche "Hinzufügen" wählen. Die Liste "Worte hinzufügen" zeigt alle Benutzerwörterbücher an, die zur Zeit geöffnet sind. Im Dialogfeld "Wörterbücher" können Sie andere Wörterbücher schließen oder öffnen.

Abbrechen

Bricht die aktuelle Rechtschreibprüfung ab.

Ändern

Das Wort wird durch das Wort im Feld "Ändern zu" ersetzt. Es wird nur dieses eine Wort ersetzt. Wenn dieses Wort und alle folgenden Worte dieser Art ersetzt werden sollen, wählen Sie die Schaltfläche "Immer ändern". Wenn das Feld "Ändern zu" leer ist (z.B. wenn das Wort doppelt geschrieben wurde), ändert sich die Schaltfläche "Ändern" zu "Löschen".

Immer ändern

Dieses und alle folgenden Worte dieser Art werden durch das Wort in der Liste "Ändern zu" ersetzt. Wenn Sie nur dieses eine Wort ersetzen wollen, benutzen Sie den Befehl "Ändern". Wenn das Wort häufig falsch geschrieben wird, können Sie es einem Benutzerwörterbuch im Dialogfeld "Wörterbücher" hinzufügen.

Ändern zu

Dieses Wort ersetzt das falsche Wort, wenn Sie die Schaltfläche "Ändern" oder "Ändern zu" anklicken. Sie

können ein Wort in das Feld "Ändern zu" eingeben oder einen der Vorschläge in der Liste "Vorschläge" wählen.

Änderung wählen

Enthält ein falsch geschriebenes Wort und ein Wort, das zur Verbesserung vorgeschlagen wird. Sie können das Wort ändern, indem Sie die Schaltfläche "Ändern" wählen oder das Wort überspringen, indem Sie die Schaltfläche "Ignorieren" wählen. Beachten Sie, daß sich die Bezeichnung des Feldes zu "Nicht im Wörterbuch" ändert, wenn ein falsch geschriebenes Wort entdeckt wird.

Wörterbücher

Öffnet das Dialogfeld "Wörterbücher". Sie können dieses Dialogfeld benutzen, um Benutzerwörterbücher zu öffnen oder zu schließen und um den Inhalt von Benutzerwörterbüchern zu bearbeiten.

Ignorieren

Ein falsch geschriebenes Wort wird übersprungen. Wenn dasselbe falsch geschriebene Wort nochmals auftritt, wird es wieder gemeldet.

Alle ignorieren

Dieses falsch geschriebene Wort wird immer übersprungen. Sie können diese Schaltfläche benutzen, wenn das als falsch geschrieben gemeldete Wort korrekt ist. Wenn das Wort häufig von Ihnen benutzt wird, können Sie es Ihrem Wörterbuch hinzufügen, indem Sie die Schaltfläche "Hinzufügen" wählen.

Feste Position

Das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" bleibt in seiner Position. Normalerweise wird dieses Dialogfeld so positioniert, daß es nicht den überprüften Bereich des Fensters blockiert. Wenn das Kontrollkästchen "Feste Position" markiert ist, erscheint das Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" immer dort, wo Sie es zuletzt positioniert haben.

Nicht im Wörterbuch

Zeigt an, daß ein falsch geschriebenes Wort entdeckt wurde. Das Wort wird als falsch geschrieben betrachtet, da es in keinem der geöffneten Wörterbücher gefunden werden konnte. Beachten Sie, daß sich die Bezeichnung dieses Feldes zu "Änderung wählen" ändert, wenn ein Wort und ein Korrekturvorschlag angezeigt werden.

Optionen

Es erscheint das Dialogfeld "Optionen". Sie können es benutzen, um die Optionen der Rechtschreibprüfung einzustellen.

Vorschlagen

Suchen Sie ausführlicher nach Korrekturvorschlägen für das falsch geschriebene Wort. Immer wenn Sie die Schaltfläche "Vorschlagen" wählen, wird eine ausführlichere Suche durchgeführt. Die Schaltfläche "Vorschlagen" ist deaktiviert, wenn alle möglichen Vorschläge angezeigt wurden.

Vorschläge

Enthält eine Liste mit Korrekturvorschlägen für das falsch geschriebene Wort. Die Liste wird automatisch erstellt, wenn ein falsch geschriebenes Wort entdeckt wird. Wenn Sie mehrmals auf die Schaltfläche "Vorschlagen" klicken, werden weitere Vorschläge angezeigt. Wenn Sie ein Wort in dieser Liste auswählen, wird es automatisch in das Feld "Ändern zu" kopiert, von wo aus es durch Auswahl der Schaltfläche "Ändern" das falsch geschriebene Wort ersetzt.

Die Schaltfläche "Rückgängig"

Macht die letzte Änderung rückgängig.

Auswahl einer Sprache

Mit dem Untermenü "Sprache" im Menü "Tools" können Sie festlegen, welche Sprache benutzt wird. Jede unterstützte Sprache wird im Untermenü angezeigt. Die

aktuell gewählte Sprache ist mit einem Häkchen markiert. Die Sprachauswahl betrifft nicht nur das Dokument, an dem Sie zur Zeit arbeiten, sondern das ganze SmartDraw-Programm. SmartDraw unterstützt die folgenden Sprachen.

- Amerikanisches Englisch
- Britisches Englisch
- Brasilianisches Portugiesisch
- Dänisch
- Niederländisch
- Finnisch
- Französisch
- Deutsch
- Norwegisch
- Italienisch
- Spanisch
- Schwedisch

Diese Wörterbücher stehen Ihnen auf der SmartDraw-CD oder auf der Web-Seite <http://www.smartdraw.com/deutsch/dictionaries.htm> zur Verfügung.

Organisation der Wörterbücher

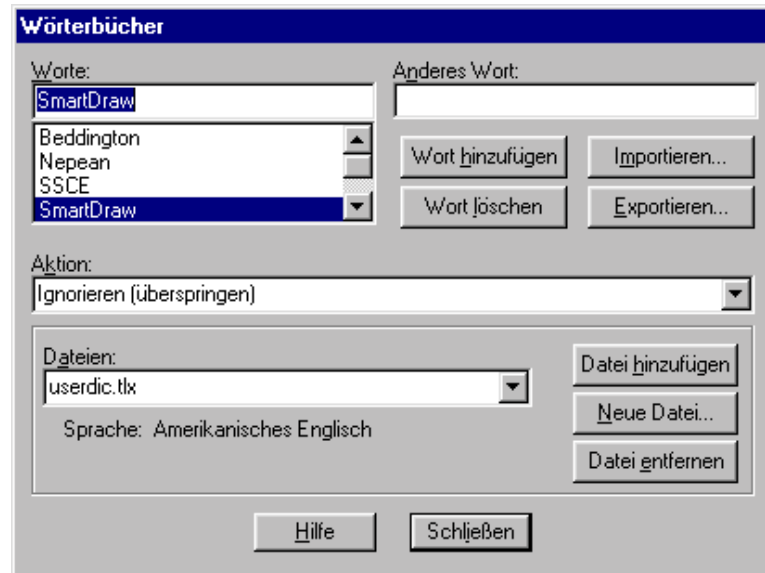
Die Sprachwörterbücher werden im Ordner "Rechtschreibung" im SmartDraw-Programmordner gespeichert. Jede Sprache hat ihren eigenen Ordner. Alle Benutzer eines Netzwerkes teilen sich diese Wörterbücher.

Die benutzerdefinierten Wörterbücher werden im *SmartDraw-Ordner* unter dem Windows-Ordner gespeichert. Jeder Benutzer auf einem Netzwerk hat seine eigenen benutzerdefinierten Wörterbücher.

Das Dialogfeld "Wörterbücher"

Wenn Sie die Schaltfläche "Wörterbücher" im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" wählen oder den Befehl "Wörterbücher" im Menü "Tools" benutzen, wird das Dialogfeld "Wörterbücher" geöffnet. Hier können Sie Ihre eigenen Wörterbücher verwalten, in denen Ihre eigenen privaten Wörter (z.B. Nachnamen) gespeichert werden.

Im Dialogfeld "Wörterbücher" können Sie Benutzerwörterbücher öffnen und schließen und den Inhalt eines geöffneten Benutzerwörterbuches bearbeiten. Der Inhalt der Wörterbücher wird in Dateien auf der Festplatte gespeichert. Sie können einige oder alle Benutzerwörterbücher gleichzeitig öffnen. Nur geöffnete Wörterbücher werden während der Rechtschreibprüfung berücksichtigt.



Das Dialogfeld "Wörterbücher"

Das Dialogfeld "Wörterbücher" enthält die folgenden Funktionen:

Worte

Enthält die Wortliste des zur Zeit gewählten Benutzerwörterbuches sowie das zur Zeit ausgewählte Wort.

Anderes Wort

Enthält ein anderes Wort, das mit dem ausgewählten Wort assoziiert ist. Das andere Wort wird bei den Aktionen **AutoÄndern** und **Bedingt ändern** Aktionen als Ersatzwort benutzt. Sie können in das Feld "Anderes Wort" mehrere Worte eingeben, die Gesamtlänge von 63 Zeichen sollte jedoch nicht überschritten werden.

Aktion

Die Aktion gibt der Rechtschreibprüfung vor, was passieren soll, wenn ein Wort im Wörterbuch entdeckt wird. Sie können unter folgenden Aktionen wählen:

AutoÄndern (Groß/Kleinschreibung des überprüften Wortes)

Diese Aktion ermöglicht Ihnen, automatisch ein Wort durch ein anderes zu ersetzen. Wenn Sie z.B. häufig das Wort *erhlten* anstelle von *erhalten* eingeben, können Sie *erhlten* und *erhalten* eingeben und **AutoÄndern (Groß/Kleinschreibung des überprüften Wortes)** als Aktion benutzen. Die Rechtschreibprüfung korrigiert dann immer automatisch das Wort *erhlten*. Wenn *erhlten* mit einem Großbuchstaben anfing (*Erhlten*), ersetzt die Rechtschreibprüfung das Wort automatisch durch *Erhalten*. Beachten Sie, daß es nur automatisch ersetzt wird, wenn die Option "AutoÄndern" aktiviert ist (im Abschnitt Das Dialogfeld "Rechtschreiboptionen" finden Sie weitere Informationen über die Option "AutoÄndern").

AutoÄndern (Groß/Kleinschreibung des anderen Wortes)

Diese Aktion ermöglicht es Ihnen, ein Wort automatisch mit einem anderen zu ersetzen, ohne Berücksichtigung der Groß/Kleinschreibung des ersetzten Wortes. Diese Aktion ist hilfreich beim automatischen Ausschreiben von Abkürzungen. Sie können z.B. das Wort *USW* mit *und so weiter* als anderes Wort eingeben und "AutoÄndern" (Groß/Kleinschreibung des anderen Wortes) als Aktion wählen. Die Rechtschreibprüfung ersetzt dann immer automatisch *USW* durch *und so weiter*.

Bedingt ändern (Groß/Kleinschreibung des überprüften Wortes)

Diese Aktion entspricht "AutoÄndern" (Groß/Kleinschreibung des überprüften Wortes) mit dem Unterschied, daß das Korrekturwort im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" nur vorgeschlagen wird. Die Korrektur wird nicht automatisch ausgeführt.

Bedingt ändern (Groß/Kleinschreibung des anderen Wortes)

Gleicht ebenfalls "AutoÄndern" (Groß/Kleinschreibung des anderen Wortes), wird jedoch nur im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" vorgeschlagen.

Ausschließen (als falsch behandeln)

Diese Aktion meldet der Rechtschreibprüfung, daß das Wort falsch geschrieben ist, auch wenn es in einem anderen Wörterbuch aufgelistet wird. Mit dieser Aktion markierte Worte werden niemals als Korrekturvorschlag für falsch geschriebene Worte angeboten, und sie werden als falsch gemeldet, wenn sie von der Rechtschreibprüfung entdeckt werden. Beachten Sie, daß die Rechtschreibprüfung Worte in Benutzerwörterbüchern in der Reihenfolge überprüft, in der die Wörterbuchdateien in der Dateiliste angezeigt werden. Wenn Sie ein Wort ausschließen wollen, vergewissern Sie sich, daß es nicht in einem vorherigen Benutzerwörterbuch erscheint.

Ignorieren (überspringen)

Bei dieser Aktion geht die Rechtschreibprüfung davon aus, daß das Wort korrekt geschrieben ist und übersprungen werden kann.

Wort hinzufügen

Das Wort, das in die Liste "Worte" eingegeben wird, wird dem aktuell ausgewählten Wörterbuch hinzugefügt. Die gewählte Aktion und das andere Wort werden mit dem Wort assoziiert. Sie können die Schaltfläche "Wort hinzufügen" benutzen, um die Aktion oder das andere Wort zu ändern, daß mit einem Wort assoziiert ist. Die Schaltfläche "Wort hinzufügen" ist nur dann aktiviert, wenn ein neues Wort in die Wörterliste eingegeben wird. Die hinzugefügten Worte können alle beliebigen Zeichen enthalten; nur Worte, die einen Punkt enthalten, dürfen auch am Ende einen Punkt enthalten (z.B. U.S.A, aber nicht USA.).

Wort löschen

Das Wort in der Liste wird aus dem gewählten Wörterbuch gelöscht. Die assoziierte Aktion und das andere Wort werden ebenfalls gelöscht.

Dateien

Enthält eine Liste der geöffneten Wörterbuchdateien. Wenn Sie ein Wörterbuch in dieser Liste wählen, wird dessen Inhalt in der Wörterliste angezeigt.

Datei hinzufügen

Öffnet ein Benutzerwörterbuch. Wenn Sie die Schaltfläche "Datei hinzufügen" wählen, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Wörterbuchdatei auswählen können. Da sich das Programm an die geöffneten Wörterbuchdateien erinnert, müssen Sie eine hinzugefügte Wörterbuchdatei nicht wieder hinzufügen. Wenn Sie ein neues Benutzerwörterbuch erstellen müssen, benutzen Sie die Schaltfläche "Neu". Sie können Benutzerwörterbücher anderer Anwendungen öffnen, einschließlich denen von Microsoft Office.

Ihr Office-Benutzerwörterbuch ist normalerweise mit **custom.dic** bezeichnet. Suchen Sie nach dieser Datei und fügen Sie sie der Dateiliste hinzu.

Datei entfernen

Schließt die ausgewählte Wörterbuchdatei. Geschlossene Wörterbücher werden während der Rechtschreibprüfung nicht überprüft. Die Datei wird zwar geschlossen, aber nicht gelöscht. Geschlossene Wörterbücher können später mit der Schaltfläche "Datei hinzufügen" wieder geöffnet werden.

Neu

Erstellt eine neue Benutzerwörterbuch-Datei. Wenn Sie die Schaltfläche "Neu" wählen, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Attribute für das neue Wörterbuch spezifizieren können.

Exportieren

Speichert den Inhalt des gewählten Wörterbuchs in einer Textdatei. Wenn Sie die Schaltfläche "Exportieren" wählen, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen der Textdatei wählen können, in die die Worte aus dem Wörterbuch exportiert werden sollen. Die Worte werden jeweils in eine Zeile in die Datei geschrieben.

Importieren

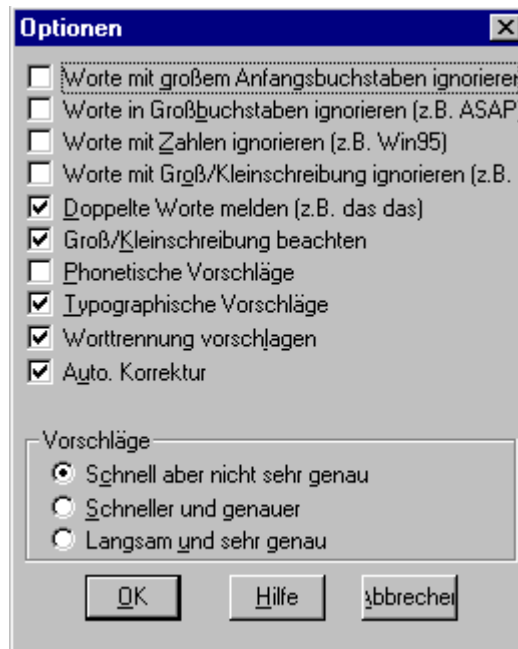
Fügt die Worte einer Textdatei dem ausgewählten Wörterbuch hinzu. Wenn Sie die Schaltfläche "Importieren" wählen, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Textdatei auswählen können, die importiert werden soll. Jedes Wort in der gewählten Datei wird in das Wörterbuch geladen.

Sprache

Zeigt die Sprache des gewählten Wörterbuches an (z.B. Englisch oder Französisch).

Optionen

Der Befehl "Optionen" öffnet das Dialogfeld "Optionen". Hier können Sie verschiedene Optionen spezifizieren, die die Arbeitsweise der Rechtschreibprüfung festlegen.



Das Dialogfeld "Optionen"

Worte mit großem Anfangsbuchstaben ignorieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte, die mit Großbuchstaben beginnen, ignoriert (sie werden ohne Überprüfung übersprungen).

Wörter in Großbuchstaben ignorieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Worte, die ganz aus Großbuchstaben bestehen, ignoriert. Sie können die Option aktivieren, wenn der geprüfte Text viele Akronyme enthält.

Worte mit Zahlen ignorieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte mit Zahlen ignoriert, z.B. Worte, die **Win95** und **Q4** enthalten.

Worte mit Groß/Kleinschreibung ignorieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte mit einer ungewöhnlichen Mischung aus Groß- und Kleinschreibung ignoriert, z.B. Worte, die **SmartDraw** und **CapsLoc** enthalten.

Doppelte Worte melden

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte, die in einer Zeile doppelt auftreten, im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" gemeldet.

Groß/Kleinschreibung beachten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte in Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Z.B. wird **kanada** als anderes Wort als **Kanada** betrachtet, und **kanada** wird als falsch geschrieben gemeldet. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden **kanada** und **Kanada** als identisch betrachtet. Beachten Sie, daß sich die Geschwindigkeit der Rechtschreibprüfung verringert, wenn diese Option aktiviert ist.

Phonetische Vorschläge

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Vorschläge auf der Basis phonetischer Ähnlichkeiten zum falsch

geschriebenen Wort angezeigt. Ist diese Option aktiviert, verbessert sich die benötigte Zeit, um Vorschläge anzuzeigen. Beachten Sie, daß entweder diese Option oder "Typographische Vorschläge" aktiviert sein muß, damit Vorschläge angezeigt werden.

Typographische Vorschläge

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Vorschläge auf der Basis von typographischen Ähnlichkeiten zum falsch geschriebenen Wort angezeigt. Diese Option ist geeignet, wenn Sie im allgemeinen eine gute Rechtschreibung haben. Beachten Sie, daß entweder diese Option oder "Phonetische Vorschläge" aktiviert sein muß, damit Vorschläge angezeigt werden.

Worttrennung vorschlagen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden zwei separate Worte als Ersatz für ein Wort angezeigt, das aus zwei verbundenen Worten besteht. Z.B. wird **in der** als Ersatz für **inder** vorgeschlagen.

Automatische Korrektur

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Worte, die mit **AutoÄndern** markiert sind, automatisch durch die spezifizierten Korrekturen ersetzt. Ist diese Option deaktiviert, erscheint eine Meldung, bevor die Worte geändert werden.

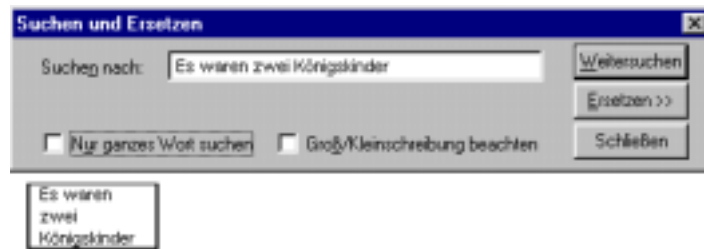
Vorschläge

Legt die Geschwindigkeit und Genauigkeit der Suche nach Vorschlägen fest. Wenn ein falsch geschriebenes Wort entdeckt wird, wird automatisch eine Suche nach Vorschlägen durchgeführt. Wenn Sie die Schaltfläche "Vorschlagen" im Dialogfeld "Rechtschreibung überprüfen" wählen, wird bei jedem Klick eine genauere (aber langsamere) Suche nach Vorschlägen durchgeführt.

Suchen und Ersetzen

Mit der Professional-Version von SmartDraw können Sie jedes Wort in Ihrer Zeichnung suchen und ersetzen.

Der Befehl "Suchen" im Menü "Bearbeiten" öffnet das Dialogfeld "Suchen und Ersetzen".



Das Dialogfeld "Suchen und Ersetzen"

In dieses Dialogfeld können Sie ein Wort eingeben. Wenn Sie die Schaltfläche "Weitersuchen" wählen, durchsucht SmartDraw die Datei nach diesem Wort. Sobald es gefunden wurde, wird es hervorgehoben und angezeigt. Wenn Sie nochmals "Weitersuchen" wählen, wird das nächste Wort gesucht.

Anfangs wird nur der ausgewählte Bereich durchsucht. Dies ist entweder der gewählte Textbereich innerhalb einer Figur oder die gewählte Figur oder Tabelle. Wenn alle Zielworte überprüft wurden, können Sie den übrigen Teil der Zeichnung durchsuchen.

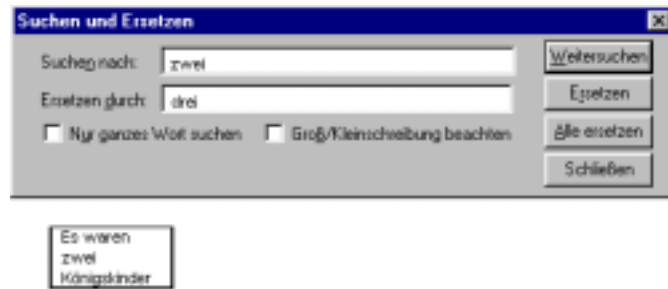
Normalerweise sucht SmartDraw nach dem Zielstring, ohne Groß- und Kleinschreibung zu berücksichtigen, und es meldet Übereinstimmungen, die keine ganzen Worte sind. Wenn Sie z.B. nach **mary** suchen, wird auch **Maryanne** gefunden. Sie können dieses Verhalten ändern, indem Sie die Kontrollkästchen im Dialogfeld markieren.

Wenn "Groß/Kleinschreibung beachten" markiert ist, findet SmartDraw nur dann übereinstimmende Worte, wenn auch die Groß- und Kleinschreibung dem Zielwort entspricht.

Wenn "Nur ganzes Wort suchen" markiert ist, ignoriert SmartDraw Übereinstimmungen, die Teil eines anderen Wortes sind.

Worte ersetzen

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Ersetzen" im Dialogfeld "Suchen und Ersetzen" klicken oder den Befehl "Ersetzen" im Menü "Bearbeiten" wählen, erweitert sich das Dialogfeld.



Das erweiterte Dialogfeld "Suchen und Ersetzen"

Wenn das Zielstring in einer Figur hervorgehoben ist und Sie die Schaltfläche "Ersetzen" wählen, wird das Ziel mit dem Wort in "Ersetzen durch" ersetzt und dann das nächste Wort gesucht. Wenn Sie nochmals "Ersetzen" wählen, wird die nächste Übereinstimmung ersetzt u.s.w..

Sie können alle übereinstimmenden Worte automatisch ersetzen, indem Sie die Schaltfläche "Alle ersetzen" wählen.

Der Menübefehl "Weitersuchen"

Nachdem Sie das Dialogfeld geschlossen haben, erinnert sich das Programm an die Ziel- und Ersatzstrings (und die Einstellungen der Kontrollkästchen), auch bei der nächsten Sitzung. Sie können jederzeit das nächste übereinstimmende Wort finden, ohne das Dialogfeld "Suchen und Ersetzen" zu öffnen, indem Sie den Befehl "Weitersuchen" im Menü "Bearbeiten" benutzen.

Der Shortcut für den Befehl "Weitersuchen" ist die Taste **F3**. Wenn Sie die Umschalttaste und dabei F3 drücken, wird die vorherige Übereinstimmung gefunden. Die Suchreihenfolge entspricht der Tab-Ordnung in der Zeichnung (siehe 147).

SmartDraw einrichten

Die Schaltflächen im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen"

Die Schaltflächen im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen" (Seite 19) werden aus dem SmartDraw-Programmordner eingelesen. Sie können daher Ihre eigenen Zeichnungstypen und Schablonen hinzufügen und für diese Ihre eigenen Schaltflächen erstellen.

Jeder Zeichnungstyp hat seinen eigenen Ordner im Ordner *Schablonen*, der sich im *SmartDraw-Programmordner* befindet. Der Zeichnungstyp *Flußdiagramme* z.B. hat den Ordner *Schablonen/Flußdiagramme*.

Ein Zeichnungstyp-Ordner muß folgende Dateien enthalten, damit er als Schaltfläche im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen" angezeigt wird:

- Eine **icon.bmp** Datei
- Eine **ord** Datei
- Mindestens eine Schablonen-Datei

Die Datei **icon.bmp** ist eine 60x60 Inch Bitmap-Grafik im **BMP**-Format, die als Bild auf der Schaltfläche für die neue Kategorie angezeigt wird. Wenn Sie diese Datei nicht in Ihrem Ordner ablegen, erstellt SmartDraw eine mit einer einfachen Textbezeichnung als Bild.

Die leere Datei **500.ord** gibt Ihrem neuen Zeichnungstyp ein Gewicht von 500, wenn SmartDraw die Schaltflächen im Dialogfeld von oben links sortiert. Wenn Sie die Zahl vor der Erweiterung **ord** ändern, können Sie die Position der Schaltfläche im Dialogfeld festlegen. Dies gilt auch für vorhandene Zeichnungstypen!

Es muß mindestens eine SmartDraw-Schablone im Ordner abgelegt sein. Wenn Ihre Schablone **EMPTY.SDT** ist, wird sie geöffnet, wenn Sie im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen" OK wählen. Dies ist die Standardschablone für diesen Zeichnungstyp.

Wenn Sie keine weiteren Schablonen im Ordner abgelegt haben, ist die Schaltfläche "Schablonen anzeigen" im Dialogfeld nicht aktiviert. Wenn Sie andere Schablonen, aber nicht **EMPTY.SDT** im Ordner haben, steht die Schaltfläche OK nicht zur Verfügung, und Sie müssen eine Schablone auswählen.

SmartDraw-Schablonen erstellen

Es ist sehr einfach, Ihre eigenen **SmartDraw-Schablonen** zu erstellen. Eine Schablonendatei gleicht einer normalen SmartDraw-Datei, außer daß sie mit der Erweiterung SDT anstelle der normalen SDR-Erweiterung gespeichert wird. Vergewissern Sie sich, daß Sie *SmartDraw Schablonen* in der Dateityp-Liste im Dialogfeld "Speichern" wählen. Nur dann wird eine Vorschau der Schablone im Dialogfeld "Schablone" angezeigt. (Seite 186).

Nur wenn Sie eine neue Schablonen-Datei in einem vorhandenen Zeichnungstypordner unter dem Schablonen-Ordner speichern, wird sie im Dialogfeld "Schablone" angezeigt.

SmartDraw stellt zahlreiche Schablonen für Zeichnungstypen zur Verfügung. Diese werden im Dialogfeld "Schablone" angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche "Schablone anzeigen" im Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen" wählen.

Wenn Sie eine Schablone im Dialogfeld "Schablone" auswählen, erstellt SmartDraw eine neue Zeichnung als Kopie der Schablone. Änderungen dieser Kopie haben keinen Einfluß auf die Originalschablone.

Schablonen entwerfen

Schablonen werden benutzt, um einen gewünschten Satz an Standardeinstellungen für neue Dokumente oder um eine Beispielzeichnung zu speichern.

Hier einige Standardeinstellungen, die mit einer Schablone gespeichert werden:

- Im Raster einrasten
- Verknüpfungseinstellungen für Linien und Figuren
- Dokument-Symbolleiste
- Farben und Schatten
- Stärke der Linien und Rahmen
- Schrift
- Lineale und deren Skalierung
- Seitenausrichtung und Größe
- Zoom

Die ersten beiden Einstellungen sind wahrscheinlich die wichtigsten, da sie einen großen Einfluß haben und bei den Zeichnungstypen sehr unterschiedlich sind.

In Mitte einrasten vs. oben links einrasten

Figuren können entweder so im Raster einrasten, daß die Mitte jeder Figur an den Rasterlinien ausgerichtet wird oder daß die obere linke Ecke an den Rasterlinien einrasten.

Wenn Ihre Schablone zum Erstellen von Zeichnungen benutzt werden soll, bei denen Linien und Figuren verbunden werden (z.B. bei Flußdiagrammen), dann sollten Sie "Mitte" wählen. Dieser Parameter wird im Dialogfeld "Lineale/Raster definieren" eingestellt (Seite 26).

Wenn Ihre Schablone zum Erstellen von Zeichnungen benutzt werden soll, in denen Figuren in exakten Positionen eingefügt werden (z.B. bei Formularen), sollten Sie "Oben links" wählen.

Linien und Figuren verbinden

Auch die Einstellungen "Linien verbinden" und "Figuren verbinden" im Menü "Anordnen" werden mit einer Schablone gespeichert.

Bei Diagrammen, in welchen Linien häufig mit Figuren verbunden werden (z.B. Flußdiagramme), sollte "Linien verbinden" aktiviert und "Figuren verbinden" deaktiviert sein.

Bei Diagrammen, deren Figuren ausgerichtet werden müssen (z.B. Grundrisse), sollten beide Optionen deaktiviert sein.

Es gibt einige Zeichnungstypen, bei denen Figuren verbunden werden. Dazu gehören Blockdiagramme und chemische Symbole. Beide Typen benutzen Linienverbindungen, um Bibliotheksymbole auszurichten und zu verbinden.

Dokument-Symboleiste

Wenn eine **Dokument-Symboleiste** mit Ihrer Zeichnung verbunden ist, wenn sie als Schablone gespeichert wird, wird sie als Teil der Schablonendefinition gespeichert. Sie wird wieder als Teil der neuen Zeichnung geöffnet, die mit dieser Schablone erstellt wurde. Benutzen Sie diese Funktion, um automatisch Ihre bevorzugte Symbolbibliothek als Dokument-Symboleiste für Ihren Zeichnungstyp zu öffnen.

Schrift und andere Einstellungen

Sie können unterschiedliche Standardschriften, Farben etc. auswählen.

Diese Standardeinstellungen werden für eine Figur oder Linie in der Zeichnung eingestellt, mit der Sie Ihre Schablone entwerfen. Die ausgeführten Änderungen der Figur und Linie stellen auch die Standardeinstellungen für neue Objekte ein. Bevor Sie die Schablone speichern, können Sie die Beispielfigur und Linie löschen, die Sie zum Einstellen des Standards benutzt haben. Die Standardeinstellungen bleiben dabei erhalten.

Um z.B. die Standardschrift für eine Schablone zu ändern, fügen Sie zuerst eine Figur hinzu und geben "Hallo" in die Figur ein. Wählen Sie die Figur aus, so daß die Auswahlgriffe angezeigt werden. Benutzen Sie den Befehl

"Schrift" im Menü "Text", um die Schrift, Grad und den Typ des Textes in der Figur zu ändern.

Löschen Sie jetzt die Figur, indem Sie die Rücktaste drücken (bei ausgewählter Figur). Diese Zeichnung, als Schablone gespeichert, wird wieder mit der Standard-Schrift, Größe und Schriftart geöffnet, die Sie im Dialogfeld "Schriftart" ausgewählt haben.

Einstellungen für leere Zeichnungen

Wenn Sie die Standard-Schrift oder Farbe für neue Zeichnungen ändern wollen, die Sie im Dialogfeld "Neues Dokument..." erstellen, ersetzen Sie einfach die Schablone **EMPTY.SDT** im Zeichnungstypordner (Seite 185) mit einer Schablone, die bereits die gewünschten Standardeinstellungen besitzt.

WICHTIG: *Vergewissern Sie sich, daß die ersetzte Schablone wirklich EMPTY.SDT ist, die vom selben Zeichnungstyp erstellt wurde.*

Das Dialogfeld "Neue Zeichnung" überspringen

Sie können eine Einstellung im Dialogfeld "Optionen" wählen, um das Dialogfeld "Neue Zeichnung" immer zu überspringen, wenn Sie eine neue Zeichnung erstellen, und um statt dessen automatisch eine Kopie der Schablone **SMRTDRAW.SDT** zu öffnen.

Um diese Funktion zu benutzen, erstellen Sie eine Zeichnung mit den Standardeinstellungen, die Sie für alle neuen Zeichnungen benutzen wollen. Löschen Sie alle Objekte und speichern Sie sie mit dem Namen **SMRTDRAW.SDT** als Schablone *im selben Verzeichnis wie SmartDraw*.

Benutzen Sie dann den Befehl "Optionen" im Menü "Tools" und klicken auf das Optionsfeld "SMRTDRAW.SDT-Schablone kopieren".

Immer wenn Sie eine neue Zeichnung erstellen, wird das Dialogfeld "Neue Zeichnung" nicht angezeigt. Statt dessen

wird automatisch eine Zeichnung mit den Einstellungen der **SMRTDRAW.SDT** Datei geöffnet.

Das Dialogfeld "SmartDraw-Optionen"

Der Befehl "SmartDraw-Optionen" im Menü "Tools" öffnet das SmartDraw-Dialogfeld "SmartDraw-Optionen".



Das Dialogfeld "SmartDraw-Optionen"

Hier können Sie festlegen, wie sich das Programm beim Start verhält, wenn eine neue Zeichnung erstellt wird.

Programmstart

Wenn SmartDraw gestartet wird, wird abhängig vom gewählten Optionsfeld entweder das Dialogfeld "Willkommen..." oder das Dialogfeld "Öffnen" angezeigt, oder es wird eine neue leere Zeichnung erstellt.

Neue Zeichnung

Wenn eine neue Zeichnung erstellt wird, entweder mit dem Befehl "Neue" oder automatisch beim Programmstart, kann SmartDraw entweder das Dialogfeld "Neue Zeichnung" anzeigen, automatisch eine neue Zeichnung mit den Flußdiagramm-Standards erstellen, oder es kann nach der

Schablone **SMRTDRAW.SDT** suchen und diese als neue unbenannte Zeichnung öffnen.

Sie können **SMRTDRAW.SDT** benutzen, um die Standardfarben, Typen und andere Zeichnungsparameter für neu erstellte Zeichnungen einzustellen (Seite 189).

Seitenlinien

Bei einer Anzeige von 50% oder weniger werden die Ränder der gewählten Seitengröße als Pünktchenlinien angezeigt. Wenn Sie das Optionsfeld "Immer anzeigen" markieren, werden diese Linien bei allen Anzeigengrößen angezeigt.

Schnellvorschau

Bei großen Zeichnungen, die viele komplexe Symbole enthalten, kann es eine Weile dauern, die Vorschau bei der Ansicht "Ganzer Bildschirm" anzuzeigen. In diesem Fall können Sie die Geschwindigkeit erhöhen, indem Sie um einen Teil der Zeichnung einen Rahmen ziehen und nur diesen Bereich in der Vorschau anzeigen.

Hinweise

Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, zeigt SmartDraw Hinweise für Anfänger an. Diese Dialogfelder erscheinen automatisch, wenn Sie eine bestimmte Programmfunktion zum ersten Mal benutzen wollen. Sie beschreiben die Funktion und bieten Ihnen Zugriff auf detailliertere Informationen in der Hilfe.

Jeder Hinweis erscheint in der SmartDraw-Sitzung nur einmal. Hinweise können in jedem Hinweis-Dialogfeld deaktiviert werden.

Die Programm-Symbolleiste ändern

Die Schaltflächen in der **Symbolleiste** können geändert werden und jede beliebige der 24 Standardfiguren anzeigen. Doppelklicken Sie dazu auf die Figurschaltfläche, die Sie ändern wollen oder klicken Sie

sie an und wählen dann den Befehl "Symbolleiste" im Menü "Tools". Es erscheint das Dialogfeld "Position der Symbolleiste ändern".



Das Dialogfeld "Position der Symbolleiste ändern"

Dieses Dialogfeld kann auch benutzt werden, um die Standardgröße der Figur einzustellen, wenn sie einer Zeichnung durch Ziehen und Ablegen hinzugefügt wird, oder um die Parameter der Figur selbst einzustellen.

Figur

Eine Schaltfläche zeigt die Figur an, die für diese Symbolleisten-Schaltfläche ausgewählt ist. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, erscheint ein Menü mit Standardfiguren. Wenn Sie eine Figur auswählen, wird diese ausgewählte Figur der Schaltfläche zugewiesen.

Größe

Die Felder "Breite" und "Höhe" bestimmen die Größe dieser Figur, wenn eine Kopie der Zeichnung durch Ziehen und Ablegen hinzugefügt wird. Bei Kreisen und anderen Figuren, deren Größe nur proportional verändert werden kann, wird bei der Änderung eines Wertes auch der andere Wert geändert, um die Proportionen zu erhalten.

Anpassung

Die Anpassung einer Figur betrifft nur bestimmte Figuren, z.B. der Rundungsgrad eines abgerundeten Rechtecks, die Proportion eines Winkelpfeils u.s.w..

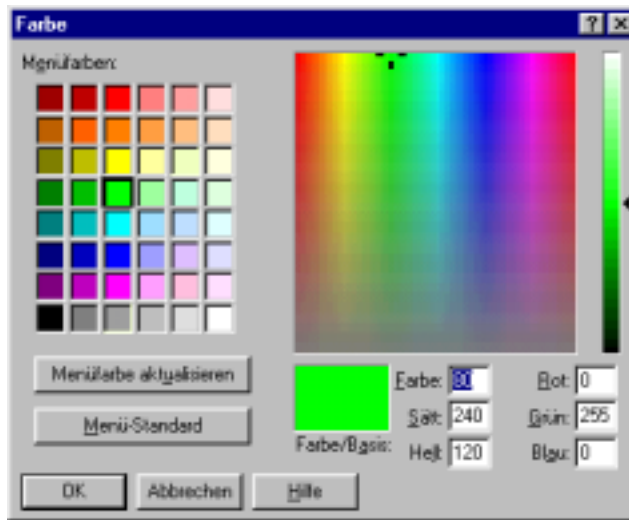
Das Feld "Anpassung" ist nur dann sichtbar, wenn die gewählte Figur verzerrt werden könnte. Der Parameterwert repräsentiert eine Proportion der Breite oder Höhe der Figur und ist normalerweise auf einen Bereich zwischen 0.1 bis 0.4 (manchmal weniger) beschränkt. Die Änderung wird im Vorschaufeld angezeigt.

Eine Änderung dieser Parameter hat keinen Einfluß auf vorhandene Figuren in Ihrer Zeichnung. Sie betreffen nur Figuren, die Sie später hinzufügen. Die Umrisse vorhandener Figuren können angepaßt werden, indem Sie auf die Griffe klicken, wie im Abschnitt *Figurumrisse anpassen* auf Seite 51 beschrieben.

Wenn Sie die der Schaltfläche zugewiesene Figur ändern, wird der Parameter zum Standardwert für diese Figur.

Ihre eigenen Menüfarben definieren

Das SmartDraw-Farbmenü enthält die Option "Mehr Farben". Wenn Sie diese Option anklicken, erscheint das Dialogfeld "Farbe". Hier können Sie unter den mehr als 16 Millionen Windows-Farben wählen.



Das Dialogfeld "Farbe"

Um eine Farbe zu definieren, verschieben Sie zuerst den Regler nach oben oder unten, um die gewünschte Menge an Schwarz und Weiß in der Farbe zu erhalten. Klicken Sie dann im Farbfenster auf den gewünschten Farbton. Ihre Auswahl wird im Feld "Farbe/Basis" angezeigt. Sie können auch einen RGB- oder HSL-Wert für die Farbe in die Felder eingeben, die diese Werte anzeigen.

Wenn Sie die gewünschte Farbe gewählt haben, klicken Sie auf OK, um sie auf Ihre Zeichnung anzuwenden.

Sie können dieses Dialogfeld auch benutzen, um das SmartDraw-Farbmenü nach Ihren Wünschen einzustellen. Wenn Sie die Farbe gewählt haben und dann "Menüfarbe aktualisieren" wählen, wird das ausgewählte Farbquadrat im Farbmenü aktualisiert. Diese neue Farbe erscheint jetzt in allen Farbmenüs in diesem Farbquadrat. Sie können auf beliebige Quadrate im Farbmenü klicken, bevor Sie die Schaltfläche "Menüfarbe aktualisieren" wählen, um deren Farben zu ersetzen.

Wenn Sie auf ein Menüquadrat doppelklicken, wird dessen Farbe in das Farbfeld kopiert.

Wenn Sie die Schaltfläche "Menü-Standard" wählen, werden alle Menüs auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Anhang A: Technische Unterstützung

SmartDraw.com stellt unter folgenden Bedingungen technische Unterstützung zur Verfügung:

Registrierte Benutzer

Feedback

Wir freuen uns über Ihr Feedback. Bitte wenden Sie sich an uns.

Benutzen Sie das Web

Bitte besuchen Sie unsere Web-Site unter:

<http://www.smartdraw.com/deutsch>

Hier finden Sie Informationen über die neueste Version, Patches, Tips und andere hilfreiche Informationen. Wenn Ihr Web-Browser korrekt installiert ist, können Sie einfach auf unsere Web-Site gelangen, indem Sie die Schaltfläche "SmartDraw Web-Seiten durchsuchen" im Menü "Hilfe" wählen.

Die neueste Version herunterladen

Wir bieten häufig kostenlose Updates an, die Reparaturen und neue Funktionen enthalten. Um diese herunterzuladen, benutzen Sie einfach den Befehl "Neueste Version herunterladen" im Menü "Hilfe" oder besuchen Sie unsere Web-Site unter

<http://www.smartdraw.com/deutsch/techsup.htm>

Unterstützung erhalten

Unterstützung erhalten Sie am besten elektronisch. E-Mail-Unterstützung ist zur Zeit kostenlos. Unsere E-Mail-Adresse ist:

Wenn Sie ein Problem melden, halten Sie bitte die folgenden Informationen bereit:

- 1) Ihre Systemkonfiguration (Windows-Version, Drucker, Anzeigentyp etc.).
- 2) Beschreiben Sie, wie das Problem **reproduziert** werden kann.
- 3) Eine Beispieldatei, die das Problem verdeutlicht (wenn möglich).

Fehlersuche

Um sofort Informationen über die häufigsten Probleme zu erhalten, benutzen Sie den Befehl "Neueste Version herunterladen" im Menü "Hilfe", um auf die Seiten der technischen Unterstützung zu gelangen oder geben Sie folgende Adresse ein:

<http://www.smartdraw.com/deutsch/techsup.htm>

Im nächsten Abschnitt werden einige der häufigsten Probleme beschrieben:

Windows Fehlfunktionen und Abstürze

Wenn SmartDraw abstürzt (nicht mehr funktioniert), wenn Sie versuchen, eine neue Zeichnung zu erstellen oder eine vorhandene Zeichnung zu öffnen, liegt das wahrscheinlich an der Druckereinstellung.

In diesen Fällen lädt SmartDraw den aktuellen Druckertreiber, um die Größe des druckbaren Bereichs der aktuellen Seite festzustellen.

Wenn die Standardparameter Ihres Druckers korrupt sind oder der Treiber nicht korrekt installiert ist, kann es zu einem Systemabsturz kommen.

Um festzustellen, ob dies die Ursache Ihres Problems ist, öffnen Sie die Windows-Systemsteuerung und wählen einen anderen Drucker. Starten Sie jetzt SmartDraw neu.

Wenn das Problem behoben ist wissen Sie, daß der originale Druckertreiber die Ursache des Problems ist.

Um das Problem zu beheben, installieren Sie den Treiber in der Windows-Systemsteuerung neu.

Scheint dies nicht das Problem zu sein, wenden Sie sich bitte an **support@smartdraw.com** und mailen Sie uns eine Kopie der Datei, die den Absturz von SmartDraw verursacht hat.

Probleme beim Zeichnen. Die Einstellung "Hardware-Beschleunigung".

Einige Grafikkarten benutzen Hardware-Optimierung, um die Geschwindigkeit von Grafikoperationen zu erhöhen. Sind diese Funktionen aktiviert, kann es dazu kommen, daß Anwendungen mit vielen Grafiken wie SmartDraw nicht funktionieren.

Zwei häufige Symptome für dieses Problem sind kleine Punkte, die auf dem Bildschirm zurückbleiben, wenn Sie ein Objekt verschieben sowie falsche Farben in Figuren, wenn Sie eine Grafik in ein anderes Programm einfügen.

Um diese und ähnliche Probleme zu beheben, deaktivieren Sie die Optimierungseinstellungen.

Öffnen Sie dazu die Windows-Systemsteuerung und klicken Sie auf das Symbol "System". Klicken Sie auf die Registerkarte "Leistungsmerkmale" und wählen Sie dann die Schaltfläche "Grafik...". Bewegen Sie den Regler ganz nach links, um die Hardware-Beschleunigung zu deaktivieren. Wählen Sie jetzt OK und starten Sie Ihre Anwendung neu.

Es läuft die Testversion anstatt der erworbenen Version

Wenn nach der Installation der erworbenen SmartDraw-Version weiterhin **Testversion** angezeigt wird, wenn Sie das Programm ausführen, läuft tatsächlich noch Ihre alte Testversion (die noch auf Ihrem Computer installiert ist) anstatt der installierten Vollversion.

Sie haben wahrscheinlich eine Verknüpfung für Ihre Testversion auf Ihrem Desktop oder im Start-Menü. Sie

dürfen diese Verknüpfung nicht mehr benutzen (Sie können sie auch löschen). Benutzen Sie statt dessen die neuen Verknüpfungen (auf Ihrem Desktop und im Start-Menü), die von der Vollversion von SmartDraw während der Installation erstellt wurden. Wenn SmartDraw diese Verknüpfungen nicht erstellt hat, können Sie sie selbst erstellen.

Starten Sie zuerst den Windows Explorer und suchen Sie die Datei **smartdraw.exe** in dem Verzeichnis, in dem Sie SmartDraw auf Ihrer Festplatte installiert haben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie "Verknüpfung erstellen" im Menü. Es wird eine Verknüpfung in diesem Verzeichnis erstellt. Ziehen Sie die Verknüpfung einfach auf Ihren Desktop. Hier wird sie als Symbol angezeigt. Durch Anklicken dieses Symbols wird SmartDraw gestartet.

Farben werden nicht gedruckt

Wenn Ihre Zeichnung farbige Figuren und Linien enthält, die Zeichnung jedoch nicht farbig ausgedruckt wird (auch wenn Sie einen Farbdrucker haben), vergewissern Sie sich, daß das Feld "Ohne Farben drucken" im Dialogfeld "Drucken" **nicht markiert** ist. Ist dieses Optionsfeld nicht markiert, überprüfen Sie die **Eigenschaften** im Dialogfeld "Drucken" und vergewissern Sie sich, daß Ihr Drucker für Farbdruke eingestellt ist.

Index

Abmessung, 139
Abstände bei automatischen Verbindern, 115
Alle anordnen, 23
Alles markieren, 39
Änderungen der Größe, beim Löschen von Text, 76
Ansicht, 138
Auf Druckern mit Großformat drucken, 137
Auf eine Seite drucken, 102, 141, 145
Auf Web-Seiten exportieren, 158
Aufzählungszeichen, 77
Ausrichten, 38, 40, 100
Ausrichtung, 68, 70, 74
Ausschneiden, 94, 151
Auswahlziel, 38, 46, 100, 101
AutoCAD, 153, 157
AutoFüllen, 95
Automatische Änderung der Textgröße, 65, 68
Automatische Dimensionslinien, 72
Automatische Textgröße, 84
Automatische Verbinder, 25, 37, 47, 111
Automatische Verbinder hinzufügen, 112
Automatische Verbinder, Abstände, 115
Automatische Verbinder, Enden entfernen, 116
Automatische Verbinder, kombinieren, 114
Beenden, 31
Benutzerdefinierte Ansicht, 138
Bibliothek, 165
Bibliotheken, 26, 119
Bibliotheken, als Scrapbook benutzen, 130
Bibliotheken, Ihre eigenen erstellen, 132
Bibliotheken, Symbole anordnen, 131
Bibliothekskategorien, Ihre eigenen hinzufügen, 132
Bibliotheksdateien, 124
Bibliothekskategorien, Ihre eigenen hinzufügen, 124
Bilder, 154
Bitmaps, 163
Bögen, 35
Das Fenster skalieren, 138

Dateien konvertieren, die in anderen Programmen erstellt wurden, 156
Dateitypen, 153, 157
Daten, 95
Diagramme erstellen und einbeziehen, 111
Dialogfeld, 45
Dialogfeld Benutzerdefinierte Pfeilköpfe, 56
Dialogfeld Bibliothek öffnen, 122
Dialogfeld Farben und Schatten definieren, 60
Dialogfeld Lineale und Raster, 99
Dialogfeld Schablone, 186
Dialogfeld Schrift, 72
Dialogfeld Suchen und Ersetzen, 182
Dialogfeld Symbole suchen, 124, 129
Dialogfeld Tabelle, 79, 82, 93
Dialogfeld Willkommen, 190
Dialogfeld Willkommen bei SmartDraw, 16
Die Figur ändern, 51
Die Größe von Objekten ändern, 41, 89
Digitales Link, 35
Dimensionen, 71, 139
Dimensionen, eingeben, 44
Dokument-Symbolleiste, 25, 121, 188
Drehen, 44
Drehen und Einrasten, 45
Drehen, mit Menübefehlen, 45
Drehen, Objekte ausrichten, 46
Drucken, 140, 144
Drucker, 142
Duplizieren, 48
Ein Office-Objekt in SmartDraw einfügen, 163
Ein SmartDraw-Objekt in Word einfügen, 162
Eine Verbindung aufheben, 107
Eine Zeichnung öffnen, 22
Einer Bibliothek Symbole hinzufügen, 130
Einfügen, 94, 151, 152, 161, 163, 165
Eingebettete Zeichnungen, 160
Einheiten, 139
Einrasten, 26, 89, 99, 140, 187
Einrasten benutzen, 100
Einrasten und Objekte drehen, 45

Einrasten, Hintergrundtext, 70
 E-Mail, 195
Ersetzen, 182, 183
Exportieren, 157
 Farbe, 193
 Farben, 49, 52, 57, 58, 78, 86, 116, 128, 153
Farben und Schatten, 58
 Farbmenüs, Ihre eigenen definieren, 193
 Fehlersuche, 196
 Fenster skalieren, 138
 Fenster, Bibliothek, 26, 119
 Fenster, Zeichnung, 21, 23
Figur, 51
 Figuren, 25, 49
 Figuren anordnen, 113
 Figuren miteinander verbinden, 109
 Figuren Notizen hinzufügen, 160
 Figuren und Linien zeichnen, 25, 33, 121
Figuren verbinden, 108, 187
 Figuren, Ihre eigenen erstellen, 133
 Figuren, Standardgröße, 192
 Figuren, Text hinzufügen, 65
 Figuren, verbinden, 105
 Figur-Rahmen, 50
 Figurmriß bearbeiten, 51, **52, 133**
 Figurmrisse anpassen, 52, 193
 Flußdiagramme, 105, 111, 117, 187
 Formulare, 98, 148
Füllfarbe, 49, 128
 Fußzeilen, 146
Ganze Seite, 138
Ganzer Bildschirm, 138, 191
 Gebogene Linien, 35, 36
 Gestrichelte Linien, 52
 GIF Formatoptionen, 158
Gleiche Größe, 38, 42, 101
Gleichmäßig anordnen, 41, 101
 Gleichungen, 163
 Grafiken, 152
 Graphen, 163
 Größe der Bibliothekschaltflächen, 120
 Größe mit Tasten verändern, 42
 Große Zeichnungen, 137
 Große Zeichnungen drucken, 143
 Größenänderung von Symbolen, 126
Größenverhalten, 43
Größenverhalten Figuren, 152
 Grundrisse, 187
Gruppieren, 134
Gruppierung aufheben, 134, 154
 Guide, 26
 Hartes Leerzeichen, 77
 Hilfe, 17
Hintergrundfarbe, 57
 Hintergrundtextobjekt, 69
 Hinweise, 17, 191
 Hyperlinks, 158, 160
Hyperlinks zu anderer Datei, 158
Im Hintergrund, 39, 102, 147
Im Vordergrund, 102, 147
Import, 153
 Importierte Zeichnungen trennen, 154
 In SmartDraw-Figuren trennen, 154
In Tabelle konvertieren, 80
In Text konvertieren, 81
Inhalte einfügen, 161, 165
Keine Textbearbeitung, 84, 149
 Kommunikationsslink, 35
 Koordinaten, eingeben, 44
Kopieren, 94, 131, 151, 161
Länge anzeigen, 71
 Lineale, 139
Lineale und Raster definieren, 26, 139
Linie ändern, 35, 37, 47
 Linien, 24, 47, 52
Linien ändern, 36
 Linien gleichmäßig anordnen, 48
 Linien mit Figuren verbinden, 105
 Linien miteinander verbinden, 109
 Linien und Figuren verbinden, 105
Linien verbinden, 108, 187
 Linien, Bögen, 35
 Linien, Dimensionen anzeigen, 71
 Linien, gebogene, 35, 36
 Linien, knicken, 106
 Linien, segmentierte, 24, 36
 Linien, Text anhängen, 70
 Linien, verbinden, 105
Linienfarbe, 52
 Linienformen, 35
Linientyp, 52
Link erstellen, 159
 Link löschen, **159**
Link öffnen, 159
Links, 167
Löschen, 48, 94
 Mehr Farben, 193
 Mehrere Figuren zu einer Figur verbinden, 107
 Mehrere Objekte auswählen, 24, 38, 39
 Mehrere Objekte im selben Winkel drehen, 46

Menü Bibliotheken, 119, 122, 125
 Menü Fenster, 23
 Menü Objekt, 167
 Menüs, die mit der rechten Maustaste geöffnet werden, 23
 Messen, 26
 Microsoft Office, 161, 163
 Microsoft Office Companion, 163
 Microsoft Word, 161, 162
 Microsoft Word Wörterbuch, 178
 Mit Tasten verschieben, 40
Name, 120
 Netzwerkdiagramme, 111
 Netzwerkinstallation, 15, 132, 174
Neu..., 19, 106
Neue Bibliothek erstellen, 132
Neue Tabelle hinzufügen, 79
Neue..., 185, 186, 190
Neues Symbol hinzufügen, 131
Neueste Version herunterladen, 195, 196
 Notizen, 160
 Object Linking & Embedding, 151, 161, 162, 165, 166
Objekt einfügen, 166
 Objekte, 33
 Objekte anordnen, 102, 147
 Objekte auswählen, 38
 Objekte drehen, 44
 Objekte löschen, 48
Objekte sperren, 103
 Objekte umdrehen, 47
 Objekte vergrößern, 41
 Objekte verschieben, 40, 100, 101, 102, 103
Öffnen, 22, 156
 Ohne Farben drucken, 145
 OLE-Links, 167
 OLE-Objekte bearbeiten, 167
 OLE-Objekte öffnen, 167
Optionen, 179, 189
 Organisationsdiagramme, 97, 111
 Papiergröße, 142
Pfeilköpfe, 53, 117
 Pfeilköpfe, Ihre eigenen erstellen, 55
 Pfeilschaltfläche, 24
 Pfeiltaste, 38
 Pfeiltasten, 40, 42
 Polygonfiguren, 133
Position und Größe, 44
 Postscript, 153, 157
 Pünktchenlinien, 29, 52, 137
 Quadratische Figuren, 34
 Querformat vs. Hochformat, 29, 142
 Rahmen, 50
Rahmenfarbe, 50
Rahmentyp, 50
 Ränder, 29
 Raster, 26, 99, 139, 187
Raster anzeigen, 26, 99
Rasterlinien-Farbe, 86
Rasterlinien-Typ, 86
 Rechtschreibprüfung, 169
Rechtschreibung überprüfen, 170
Rechtschreibung während Eingabe überprüfen, 170
 Rechtsklick-Menüs, 169
 Regeln bei der Größenveränderung, 43
Rückgängig, 28
 Schablone, 20
 Schablonen, 122
 Schablonen, Ihre eigenen erstellen, 186, 187
 Schaltfläche Datei öffnen, 22
 Schaltfläche Hilfe, 18
 Schaltfläche Linie, 24
 Schaltfläche Mehrfachauswahl, 24, 39
 Schaltfläche Text, 24, 65
 Schatten, 58, 60
Schatten verstecken, 60
 Schatten, nur auf bestimmte Figuren anwenden, 60
 Schatten, Text, 59, 60
Schattierung, 50
Schließen, 21
 Schlüsselworte, 124, 129
Schrift, 72
 Schrift, Standard ändern, 30, 188, 189
 Segmentierte Linien, 24, 36
Seite einrichten, 137, 142
Seitenansicht, 143
 Seitengröße, 29
Seitenmitte, 102
 Seitenränder, 29
 Seitenüberlappung, 143
 Seitenzahlen, 146
 SmartDraw ausführen, 15
 SmartDraw installieren, 14
 SmartDraw Web-Seiten, 195, 196
SmartDraw Web-Seiten durchsuchen, 195
 SmartDraw, beenden, 31
 SmartDraw, installieren, 14
 SmartDraw, Professional-Version, 8

- SmartDraw, Standardversion, 7
- SmartDraw, was ist neu bei SmartDraw 4, 8
- SmartDraw, Windows 3.1, 8
- SmartDraw-Optionen, 190**
- SmartDraw-Übersicht, 7
- SMRTDRAW.SDT, 189
- Software-Diagramme, 97
- Sonderzeichen, 77
- Spalten gleichmäßig anordnen, 89**
- Spaltenbreite, 88
- Speichern, 21**
- Speichern unter, 21**
- Spiegelbilder, 47
- Sprache, 173**
- Standards, 30, 189
- Stiftzeichnung, 34
- Strg-Taste, 34, 42
- Subskript, 74
- Suchen, 182**
- Superskript, 74
- Symbol bearbeiten, 125**
- Symbol einfügen, 76**
- Symbol löschen, 121**
- Symbolbibliothek öffnen, 122**
- Symbolbibliothek öffnen, 27**
- Symbolbibliotheken, 27, 119
- Symbole, bearbeiten, 125
- Symbole, Ihre eigenen hinzufügen, 130
- Symbole, löschen, 121
- Symbolfarben, 44, 128, 153
- Symboleiste, 23, 29, 33, 34, 51, 74, 112, 143, 151, 163
- Symboleiste anzeigen, 24**
- Symboleiste, ändern, 25, 191
- Symboleiste, Dokument, 25, 112, 121, 188
- Symbolnamen, 120, 124, 129
- Symboltypen, 120, 126, 128, 129, 131
- Tabelle formatieren, 82, 93**
- Tabellen, 79
- Tabellen auswählen, 85, 87
- Tabellen, Auswahl, 85, 87
- Tabellen, Beispiele, 97
- Tabellen, Erscheinungsbild, 95
- Tabellen, Navigation, 85
- Tabellen, skalieren, 89
- Tabellen, Text, 84, 94
- Tabellen, Zeilen und Spalten, 81
- Tabellen, Zeilen und Spalten hinzufügen, 91, 93
- Tabellen, Zeilen und Spalten löschen, 94
- Tabellen, Zeilen- und Spaltengrößen ändern, 88

- Tabellenfarben, 86
- Tabulatortaste, 85
- Tabulatorzeichen, 77
- Technische Unterstützung, 195
- Teilen, 23**
- Text an Linie ausrichten, 70**
- Text auf Linien, 70
- Text in Symbolen, 127
- Text in Tabellen, 84
- Text löschen, 76
- Text und Änderung der Größe von Figuren, 68
- Text und Größenveränderung von Figuren, 84
- Text, Änderungen verhindern, 68, 84, 149
- Text, Aufzählungszeichen, 77
- Text, Ausrichtung, 74
- Text, bearbeiten mit einem Mausklick, 68
- Text, Farbe, 78
- Text, Hintergrund, 69, 75
- Text, mehr in eine Figur eingeben, 68
- Text, Schrift, 72
- Textausrichtung, 68, 70
- Texteigenschaften, 66, 83, 149**
- Texteingabe, 65
- Texteingabe in Felder, 148
- Texteingabebereiche, 79
- Textfarbe, 78**
- Textränder, 68
- Textschatten, 59, 60
- Texttypen, 74**
- Tips, 18
- ToolTips, 24, 120
- Transparente Figuren, 38, 49
- Typen, 58
- Typen, außer Kraft setzen, 63
- Typen, Ihre eigenen definieren, 60
- Umdrehen, 36, 37, 47, 113**
- Umschalttaste, 34, 38, 39, 40, 42, 46, 112, 152
- URL, 158
- Veränderung von Figuren, 65
- Verankern, 121
- Verbinden, deaktivieren, 108, 187
- Verbinder, 25, 37
- Verbinder ändern, 37, 47, 112**
- Verbindungen, 108
- Verbindungen, aufheben, 107
- Verbindungspunkte, 107, 127**
- Visio, 156
- Vorheriges, 183**
- Was ist neu bei SmartDraw 4, 8
- Web-Präsenz Flußdiagramme, 160

Web-Seiten, 158
Weicher Bindestrich, 77
Weitersuchen, 183
Winkel einstellen, 45
Wörterbücher, 174
Zeichenbereich, 137
Zeichnung auf Seite zentrieren, 41
Zeichnungen Objekte hinzufügen, 33, 121
Zeichnungen, eingebettete, 160
Zeichnungen, mehr als eine in derselben Datei,
30
Zeichnungsgröße, 138
Zeichnungstypen, 58
Zeichnungstypen, Ihren eigenen erstellen, 185
Zeilen gleichmäßig anordnen, 89
Zeilenhöhe, 88
Zeitpläne, 95, 97
Zelle Hintergrundfarbe, 86
Zelle Hintergrundschattierungen, 86
Zellen einfügen, 91
Zellen löschen, 94
Zellen trennen, 90
Zellen verbinden, 90
Ziehen und Ablegen, 22, 33, 122, 124, 130, 131,
162
Zielobjekt, 38, 46, 100, 101
Zu neuer Figur verbinden, 52, 133
Zwischenablage, 151