

MindMan Benutzerdokumentation - V1.2

- ◆ [Einführung zu Mind-Maps\(TM\)](#)
- ◆ [Benutzeranleitung](#)
- ◆ [Beschreibung der Menüs](#)
- ◆ [Beschreibung der Dialogfelder](#)
- ◆ [Symbolleiste und Abkürzungstasten](#)

Produktinformationen

- ◆ [Übersicht zur **MindMan** Funktionalität](#)
- ◆ [Shareware Registrierung und Lizenzbestimmungen](#)
- ◆ [Programmautor und Support](#)

Hinweis zur Bedienerführung

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

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



Richtig so geht das !

Namenskonventionen

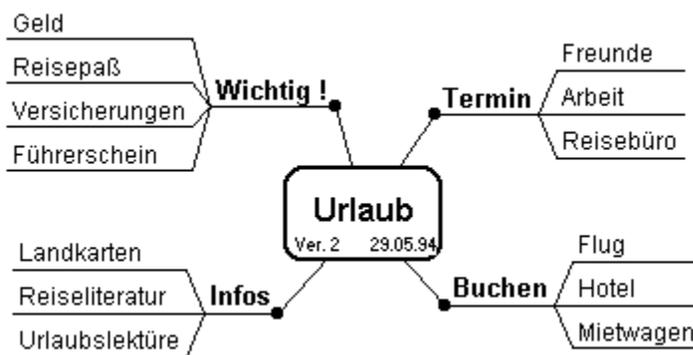
MindMan	Dieser Name wird verwendet, wenn die MindMan Windows Applikation gemeint ist.
Mind-Map	Das ist die eigentliche Grafik. Sie wird als Dokument in einer Datei gespeichert.
Dokument	In der Benutzeranleitung wird der Name Mind-Map und Dokument gleichbedeutend verwendet.
Applikationsfenster	Name des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

Einführung zu Mind-Maps

In diesem Hilfefkapitel finden Sie eine kurze allgemeine Beschreibung über Mind-Maps. Sie soll vor allem Mind-Map Anfängern einen schnellen Überblick verschaffen.

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

Bei der konventionellen Art und Weise, bei der Sie Ihre Gedanken in linearer Reihenfolge, von oben nach unten, niederschreiben, brauchen Sie mindestens noch einen zweiten oder sogar dritten Arbeitsschritt, um die festgehaltenen Gedanken zu strukturieren.



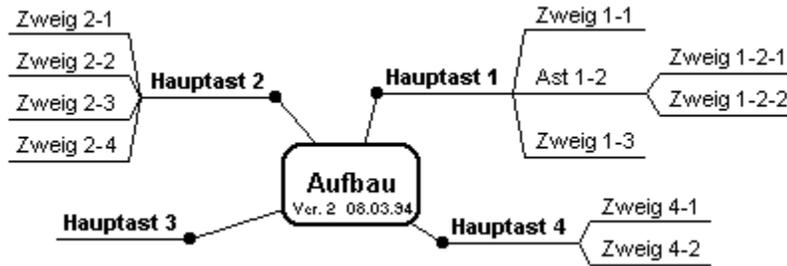
Mind-Maps können Sie in verschiedenen Situationen einsetzen:

- ▶ beim Organisieren und Planen
- ▶ als Moderationsmittel in Diskussionen
- ▶ als Visualisierungsmittel in Präsentationen
- ▶ als Protokoll bei Besprechungen
- ▶ als Manuskript für Vorträge

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

Aufbau einer Mind-Map

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



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

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

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

Noch ein paar Tips:

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

Benutzeranleitung

Aktion / Handlung	Klick
Eingeben von neuen Ästen und Zweigen	◆
Verschieben und Ändern der Zweige	◆
Reihenfolge der Zweige verändern	◆
Verknüpfen mit von Zweigen mit Dateien	◆
Zuklappen von Ästen	◆
Ändern des graphischen Layouts	◆
Bildausschnitt verschieben	◆
Exportieren der Mind-Map Daten	◆
Drucken von Mind-Maps	◆
Einsatz des Dateimanagers	◆
Sonstige Funktionen	◆

Eingeben von neuen Ästen und Zweigen

- ◆ Wenn Sie beginnen eine neue Mind-Map zu zeichnen, sollten Sie zuerst die wichtigsten Hauptäste eingeben. Stellen Sie dazu den Mauszeiger auf die Stelle der Mind-Map, wo der Hauptast positioniert werden soll. Rufen Sie dann mit einem Doppelklick der linken Maustaste das Dialogfeld Neuen Hauptast erzeugen auf. Geben Sie als Text möglichst nur **ein** Hauptwort ein und keinen ganzen Satz!
Sie können auch ohne Doppelklick einen neuen Hauptast erzeugen. Rufen Sie dazu aus dem Menü **Bearbeiten** das Kommando **Neuer Hauptast** auf. Stellen Sie dann den Mauszeiger auf die Stelle der Mind-Map, wo der Hauptast positioniert werden soll und klicken einmal. Es erscheint das Dialogfeld Neuen Hauptast erzeugen.
- ◆ Um weitere Zweige an die Äste oder Zweige anzuhängen, rufen Sie mit einem Doppelklick auf den Text des Astes oder Zweiges das Dialogfeld Neue Zweige eingeben auf. Sie können auch zuerst einen Zweig selektieren und danach aus dem Menü **Bearbeiten** das Kommando **Zweig bearbeiten** aufrufen. Dadurch vermeiden Sie den Doppelklick.
- ◆ Sobald Sie eine Mind-Map geändert haben, wird der Dateiname in der Titelzeile des Dokumentenfensters mit einem Stern * markiert. Bei jedem Speichern wird dieser Stern wieder weggenommen.

Verschieben und Ändern der Texte

- ◆ Zum Ändern von Zweigtexten, mit einem Doppelklick auf den Text des Zweiges das Dialogfeld Neue Zweige eingeben aufrufen.
- ◆ Verschieben von Zweigen geht am einfachsten über Drag&Drop. Dazu selektieren Sie einen Zweig mit der Maus und halten die Maustaste weiter gedrückt. Wenn sie den Mauszeiger jetzt über die anderen Zweige bewegen wird immer der Zweig unter dem Mauszeiger optisch hervorgehoben. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, wird der zuerst selektierte Zweig an den neuen Ast angehängt. Wenn Sie beim Loslassen der Maustaste gleichzeitig die Strg-Taste an Ihrer Tastatur drücken, wird der Zweig kopiert und nicht verschoben. Der zuerst selektierte Zweig wird dann also nicht gelöscht.

Drag&Drop funktioniert nur innerhalb einer Mind-Map! Um zwischen verschiedenen Mind-Maps Zweige auszutauschen müssen Sie die Zwischenablage benutzen. (Siehe auch Autoscroll)

- ◆ Sie können auch die Zwischenablage benutzen um Text zu verschieben. Hierfür stehen die Kommandos **Kopieren**, **Ausschneiden**, **Einfügen** und **Löschen** zur Verfügung. Dazu muß zuerst immer ein Zweig oder ein Ast mit der linken Maustaste selektiert werden. Der entsprechende Text wird dann optisch hervorgehoben. Danach können Sie über das **Menu Bearbeiten**, die Symbolleiste oder das Objektmenu das gewünschte Kommando auswählen.
- ◆ Beim Einfügen von Zweigen aus der Zwischenablage oder als Zielzweig beim Drag&Drop werden die Zweige an den selektierten Ast oder Zweig angehängt. Es ist ebenfalls möglich Äste oder Zweige am Thema der Mind-Map einzufügen. Dadurch wird ein neuer Hauptast erzeugt, dessen Position immer direkt über dem Mind-MapThema liegt. Verschieben Sie danach diesen Hauptast an die gewünscht Position.

Wichtig: bei Ästen werden immer alle daran hängenden Zweige mitbearbeitet.

Im Unterschied zum Kommando Ausschneiden, überträgt das Löschkommando keine Daten in die Zwischenablage.

TIP: Benutzen Sie die Objektmenüs. Das geht am einfachsten !

Ändern des graphischen Layouts

- ◆ Die Positionen der Hauptäste können Sie durch Draggen verändern. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den kleinen schwarzen Punkt des Hauptastes und halten Sie die Maustaste gedrückt. Als Mauszeiger wird jetzt anstelle des Pfeils, eine Hand angezeigt. Verschieben Sie nun den Hauptast an eine neue Position und lassen dort die Maustaste wieder los. (Siehe auch Autoscroll)
- ◆ Die Schriftart des Mind-Map Themas können Sie über das Menükommando Format -> Schriftart des Themas einstellen. Die Schriftgröße für die Versionsnummer und das Änderungsdatum wird automatisch angepaßt.
- ◆ Das Layout der Mind-Map Hauptäste und der Zweige können Sie über das Menükommando Format -> Grafische Darstellung einstellen. Dabei können Sie die Schriftarten für die Hauptäste und die Zweige verändern und zusätzlich mit drei Skalierungsfaktoren die automatische Anordnung der Zweige Ihren Wünschen anpassen.

Bildausschnitt verschieben

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

Exportieren der Mind-Map Daten

◆ Zum Einbinden der ganzen Mind-Map in eine andere Windows Applikation (z.B. eine Textverarbeitung) einfach das Kommando **Alles exportieren** aus dem Menü Bearbeiten aufrufen. Die Grafik wird dann als skalierbares Metafile in die Zwischenablage exportiert. Zusätzlich wird die Mind-Map in einem Textformat in der Zwischenablage gespeichert. Beim Importieren in eine andere Windows Applikation kann dann das gewünschte Format ausgewählt werden.

◆ Es können auch einzelne Äste und Zweige im Textformat exportiert werden. Dies geschieht automatisch bei jedem Aufruf der Kommandos **Ausschneiden** und **Kopieren**.

◆ **MindMan** unterstützt OLE1 für die Formate Text und Grafik. Für eine Beschreibung von OLE siehe die entsprechende WINDOWS Dokumentation. Hier folgt nur eine kurze Beschreibung.

Wenn Sie eine Mind-Map über die Zwischenablage exportiert haben und danach in ein OLE fähiges Dokument eingebunden haben (z.B. fast alle WINDOWS Textverarbeitungen) können Sie von dort aus die Mind-Map direkt bearbeiten. Sie müssen dazu in Ihrer Textverarbeitung sein und Ihr Textdokument mit der darin enthaltenen Mind-Map geöffnet haben. Mit einem Doppelklick auf die Mind-Map wird dann die **MindMan** Applikation geöffnet und Sie können die Mind-Map direkt verändern. Beim Abspeichern der Mind-Map (das Menü Kommando heißt jetzt allerdings **Aktualisieren**) wird die geänderte Mind-Map wieder in Ihrem Textdokument gespeichert und dort auch richtig angezeigt.

Beachten Sie, daß über OLE eingebundene Mind-Maps nicht in einer eigenen Datei gespeichert werden, sondern innerhalb des Textdokuments, das Sie zum Importieren benutzt haben.

Sie können von Ihrer Textverarbeitung auch direkt neue Mind-Maps erzeugen meist über das Kommando **Einfügen -> Objekt -> Mindmap Grafik**.

Drucken von Mind-Maps

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

Einsatz des Dateimanagers

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

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

Sonstige Funktionen

- ◆ Bei allen Drag Operationen ist immer ein Autoscroll aktiv. Das heißt, wenn Sie näher als 5 mm an den Rand Ihres Dokumentenfensters kommen, verschiebt sich der Bildausschnitt automatisch in die andere Richtung. Es wird solange gescrollt, bis entweder der Rand des Dokuments erreicht ist oder Sie den Mauszeiger wieder weiter in das Innere des Dokumentenfensters bewegen. Die Geschwindigkeit des Autoscrolls ist einstellbar mit dem Menükommando Extras -> Globale Einstellungen
- ◆ Beim Beenden der **MindMan** Applikation wird die gesamte, aktuelle Arbeitsumgebung gesichert. Dazu gehört die Größe und Position des **MindMan** Hauptfensters sowie die Größen, Fensterpositionen und die Scrollposition aller geöffneten Mind-Map Dokumente bzw. ihrer Fenster. Wenn Sie die **MindMan** Applikation das nächste Mal aktivieren, wird dann sofort Ihr letzter Arbeitszustand wieder hergestellt.
- ◆ Bei jedem Abspeichern eines Mind-Map Dokuments wird die Versionsnummer hochgezählt und das Änderungsdatum der Mind-Map auf das aktuelle Datum des Tages gesetzt.
- ◆ Über das Menükommando Extras -> Globale Einstellungen können Sie angeben, ob Sie mit Backupdateien und automatischen Sicherheitskopien arbeiten wollen. **Es wird dringend empfohlen beide Optionen zu aktivieren um mögliche Datenverluste gring zu halten.** Das WINDOWS Betriebssystem ist nicht 100 prozentig stabil und bietet auch keinen Schutz gegen andere Applikationen, die Fehler produzieren.

Reihenfolge der Zweige verändern

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

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

Zuklappen von Ästen

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

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

Die beiden Funktionen für das Auf- und Zuklappen der Zweige können über das Menü Bearbeiten, das Objektmenü oder die Symbolleiste aufgerufen werden.

Verknüpfen von Zweigen mit Dateien

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

Das Verknüpfen von Zweigen mit Dateien heißt eigentlich nur, dass der Zweigtext als Pfadname interpretiert wird. Dazu müssen Sie beim Eingeben der Zweigtexte im Dialogfeld Neue Zweige eingeben lediglich die zugehörige Checkbox selektieren. Als Zweigtext wird immer nur der Dateiname angezeigt mit einem vorangestellten "**D:**". Wenn Sie den Zweig mit der Maus selektieren, wird in der Statuszeile der gesamte Pfadname angezeigt.

Beschreibung der Dialogfelder

- ◆ Datei öffnen (siehe Datei Menü)
- ◆ Datei speichern unter (siehe Datei Menü)
- ◆ Drucken (siehe Datei Menü)
- ◆ Druckereinrichtung (siehe Datei Menü)
- ◆ Globale Einstellungen (siehe Menü Extras)
- ◆ Grafische Darstellung (siehe Menü Format)
- ◆ Reihenfolge der Zweige ändern (siehe Menü Bearbeiten)
- ◆ Seitenlayout beim Drucken (siehe Menü Format)
- ◆ Schriftart
- ◆ Mind-Map Thema eingeben
- ◆ Neuen Hauptast erzeugen
- ◆ Neue Zweige eingeben

Objektmenüs

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

MindMan stellt für folgende graphischen Objekte Menüs zur Verfügung:

Äste und Zweige Über das Objektmenü können die Kommandos Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen, Ast Aufklappen, Reihenfolge und Datei bearbeiten aufgerufen werden.

Mind-Map Thema Über das Objektmenü können die Kommandos Einfügen und Alles Aufklappen aufgerufen werden.

Datei Menü

Kommando	Beschreibung
Neu	Legt eine neues MindMan Dokument an. Das Dokument bekommt einen temporären Namen. Beim Schließen des Dokuments werden Sie aufgefordert einen Dateinamen einzugeben.
Öffnen	Öffnet eine gespeicherte Mind-Map und zeigt diese in einem neuen Fenster an. Dazu wird das Dialogfeld <u>Datei öffnen</u> angezeigt. Sie können gleichzeitig mehrere Dokumente geöffnet haben.
<u>S</u>chließen	Dieses Kommando schließt das Fenster mit dem aktuellen MindMan Dokument. Sie können dies auch durch einen Doppelklick auf das Systemmenüfeld des Dokumentenfensters erreichen. 
	Wenn Sie die Mind-Map seit dem Öffnen geändert haben, werden Sie gefragt, ob Sie diese Änderungen abspeichern wollen. Falls Sie das Fenster schließen ohne es abzuspeichern, verlieren Sie alle Änderungen. Schließen Sie ein Fenster, dessen Dokument einen temporären Dateinamen hat (bei neu angelegten Dokumenten) zeigt MindMan das Dialogfeld <u>Datei speichern unter</u> an und fordert Sie auf einen Namen für dieses Dokument einzugeben.
Speichern	Speichern Sie das Dokument im aktuellen Fenster unter seinem Dateinamen. Wenn Sie das Dokument zum ersten Mal speichern zeigt MindMan das Dialogfeld <u>Datei speichern unter</u> an und fordert Sie auf einen Namen für dieses Dokument einzugeben. Wenn Sie den Namen und das Verzeichnis des Dokuments ändern wollen, bevor Sie es abspeichern wollen, rufen Sie das Kommando Speichern unter auf.
Speichern unter	Mit diesem Kommando können Sie ein Dokument abspeichern und ihm gleichzeitig einen neuen Namen geben. MindMan ruft dazu das Dialogfeld <u>Datei speichern unter</u> auf.
<u>D</u>rucken	Die aktuelle Mind-Map wird ausgedruckt. Dazu wird zuerst das Dialogfeld <u>Drucken</u> angezeigt, Sie können die Anzahl der Kopien, den gewünschten Drucker und andere Druckoptionen einstellen. Zum schnellen Drucken ohne Anzeige dieses Dialogfeldes können Sie das Drucksymbol in der <u>Symbolleiste</u> verwenden. Die Mind-Map wird immer zentriert ausgedruckt. Ist die Mind-Map größer als eine Seite des Druckers, wird die Mind-Map auf mehreren Seiten verteilt und zentriert ausgedruckt.
Seitenansicht	Es wird auf ein neues Fenster mit einer Ganzseitenansicht umgeschaltet, in der Sie das Dokument so sehen, wie es ausgedruckt wird. Als Drucker wird dabei der eingestellte Standarddrucker verwendet. Über die Symbolleiste am oberen

Fensterrand können Sie einstellen, ob Sie gleichzeitig eine oder zwei Seiten sehen wollen, können sich im Dokument vorwärts und rückwärts bewegen, die Ansicht in drei verschiedene Stufen vergrößern und den Druckvorgang starten. Um in das Applikationsfenster zurückzukehren müssen Sie auf die Schaltfläche **Schließen** klicken.

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

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

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



Für alle geänderten Dokumente fragt Sie die **MindMan**, ob diese gespeichert werden sollen. Geänderte Dokumente sind mit einem * in der Titelzeile des Dokumentenfensters markiert.

Beschreibung der Menüs

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

Bearbeiten Menü

Kommando	Beschreibung
Ausschneiden	Löscht den selektierten Ast und alle Zweige unter diesem Ast und überträgt die Daten in die Zwischenablage. Andere WINDOWS Applikationen können diese Daten als Text aus der Zwischenablage einfügen.
Kopieren	Kopiert den selektierten Ast und alle Zweige unter diesem Ast und überträgt die Daten in die Zwischenablage. Andere WINDOWS Applikationen können diese Daten als Text aus der Zwischenablage einfügen.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage als neuen Zweig am selektierten Ast ein. Dabei werden nur Daten eingefügt, die vorher über die MindMan Kommandos Ausschneiden und Kopieren in die Zwischenablage eingefügt wurden. Aus anderen WINDOWS Applikationen können keine Daten eingefügt werden.
Löschen	Löscht den markierten Ast und alle Zweige unter diesem Ast ohne die Daten in die Zwischenablage zu übertragen.
Neuer Hauptast	Der Mauszeiger verändert sein Aussehen. Klicken Sie an die neue Position für den Hauptast. Es erscheint das Dialogfeld <u>Neuen Hauptast erzeugen</u> . Mit diesem Menükommando können Sie ohne einen Doppelklick neue Hauptäste anlegen.
Thema ändern	Es erscheint das Dialogfeld <u>Mind-Map Thema</u> . Sie können ein neues Thema für Ihre Mind-Map eingeben.
Zweig bearbeiten	Es erscheint das Dialogfeld <u>Neue Zweige eingeben</u> . Bevor Sie dieses Kommando aufrufen können, müssen Sie den Zweig, den Sie bearbeiten wollen, selektieren.
Zweigreihenfolge	Es erscheint das Dialogfeld <u>Reihenfolge der Zweige ändern</u> . Sie können damit festlegen, welche Zweige eines Astes oben und welche darunter stehen.
Datei bearbeiten	Startet die Windows Applikation, mit der der selektierte Zweig bzw. die mit ihm verknüpfte Datei bearbeitet werden kann.
Alles exportieren	Kopiert die gesamte Mind-Map als Text und Grafik (Metafile) in die Zwischenablage. Die Grafik kann beim Einfügen in eine andere WINDOWS Applikation beliebig skaliert werden.

Tip

Über die Zwischenablage können Sie Mind-Map Daten auch zwischen verschiedenen Mind-Map Dokumenten austauschen.

Hinweis

Die Kommandos **Ausschneiden**, **Kopieren**, **Einfügen**, **Löschen** und **(Zweig)Reihenfolge** können auch über das Objektmenü oder die Symbolleiste aufgerufen werden.

Ansicht Menü

Kommando	Beschreibung
Symbolleiste anzeigen	Stellen Sie ein, ob die Symbolleiste am oberen Fensterrand angezeigt werden soll oder nicht.
Statuszeile anzeigen	Stellen Sie ein, ob die Statuszeile am unteren Fensterrand angezeigt werden soll oder nicht.
Ast zuklappen Ast aufklappen	Die Zweige des selektierten Astes werden auf- oder zugeklappt, je nachdem wie Ihr Zustand vorher war. Der Text im Menü wird dafür entsprechend geändert. Ein zugeklappter Ast wird durch eine kleine rechteckige Marke am Ende des Astes gekennzeichnet. Dadurch sehen Sie immer, das sich an dem Ast noch weitere Zweige befinden, die im Moment nur nicht sichtbar sind.
Alles Aufklappen	Klappen Sie alle zugeklappten Äste der Mind-Map komplett auf, um die gesamte Mind-Map zu sehen. Sie bleiben in diesem Modus, bis Sie dieses Kommando wieder anwählen. Dieser Zustand wird durch eine Checkmarke vor dem Menüpunkt gekennzeichnet und außerdem rechts unten in der Statuszeile durch das Wort AUFGEKLAPPT . Sie können auch in diesem Modus einzelne Äste auf- oder zuklappen. Dabei verändert sich jedoch nicht das Aussehen der Mind-Map, bis auf die kleine Marke am Astende. Erst wenn sie den AUGEKLAPPT Modus wieder zurücksetzen, wird die Mind-Map wie gewünscht verändert.

Format Menü

Kommando	Beschreibung
<u>Grafische Darstellung</u>	Über das Dialogfeld <u>Grafische Darstellung</u> können Sie das graphische Layout der Mind-Map einstellen. Dabei können Sie die Schriftarten für die Hauptäste und die Zweige verändern und zusätzlich mit drei Skalierungsfaktoren die automatische Anordnung der Zweige Ihren Wünschen anpassen.
<u>Schriftart des Themas</u>	Über ein Dialogfeld <u>Schriftart</u> kann die Schriftart für das Thema der Mind-Map eingegeben werden. Das Thema der Mind-Map wird in der Mitte der Mind-Map angezeigt.
<u>Druckformat</u>	Es wird das Dialogfeld <u>Seitenlayout beim Drucken</u> angezeigt. Hier können Sie über verschiedene Optionen das gewünschte Druckformat einstellen, wie z.B. die Skalierung.

Extras Menü

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

Einstellungen	Es wird das Dialogfeld <u>Globale Einstellungen</u> angezeigt. Hier können Sie verschiedene Optionen einstellen, die für alle MindMan Dokumente gemeinsam gelten z.B. Anlegen von Backupdateien.
----------------------	---

Fenster Menü

Kommando	Beschreibung
Überlappend	Ordnet alle Dokumentenfenster überlappend an.
<u>Ü</u>bereinander	Ordnet alle Dokumentenfenster übereinander an, so das sie sich nicht überlappen.
<u>N</u>ebeneinander	Ordnet alle Dokumentenfenster nebeneinander an, so das sie sich nicht überlappen.
<u>S</u>ymbole anordnen	Alle Dokumentensymbole (Icons) werden am unteren Rand des Applikationsfensters in einer Reihe angeordnet.

Hilfe Menü

Kommando	Beschreibung
Index	Zeigt ein Inhaltsverzeichnis der verfügbaren Hilfe Themen an.
Hilfe benutzen	Hier werden die verschiedenen Möglichkeiten beschrieben, um in der MindMan Applikation an Hilfeinformationen zu gelangen. <u>Hier gehts weiter.</u>
Info	Zeigt allgemeine Programminformationen, die Versionsnummer der Applikation und das Copyright an.

Reihenfolge der Zweige ändern

Mit der Hilfe von zwei Listenfeldern können sie die vertikale Reihenfolge der Zeige ändern, die an einem Ast hängen.

- Aktuell** In diesem Listenfeld sehen Sie die Texte aller Zweige in der aktuellen Reihenfolge. Wählen Sie mit einem Doppelklick auf einen der Texte den Zweig aus, der ganz oben stehen soll. Dieser Text wird dann in das rechte Listenfeld **Neu** verschoben. Wählen Sie nun den zweiten Text mit einem Doppellick aus usw. bis max. alle Texte im rechten Listenfeld stehen.
- Neu** Hier sehen Sie die neue Reihenfolge der Zweige. Sie können mit einem Doppelklick auf einen der Texte, den Zweig wieder in das linke Listenfeld **Aktuell** verschieben.
- OK** Als neue Zweigreihenfolge werden zuerst die Texte aus dem **Neu** Listenfeld genommen und danach die verbliebenden Zweige des **Aktuell** Listenfelds angehängt.

Globale Einstellungen

Mit den folgenden Optionen bestimmen Sie das globale Verhalten der **MindMan** Applikation. Das heißt diese Einstellungen gelten für alle Dokumente gemeinsam.

Sicherheitskopie erstellen

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

Automatisch Speichern

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

Autoscroll

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

Schriftarten

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

Datei öffnen

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

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

Datei speichern unter

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

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

Drucken

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

Drucker	Der Name des aktuellen Druckers und die verwendete Schnittstelle werden angezeigt. Um einen anderen Drucker oder eine andere Schnittstelle auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche Einrichten .
Einrichten	Zeigt das Dialogfeld <u>Druckereinrichtung</u> an. Hier können Sie weitere Druckparameter einstellen.
Druckbereich	Alles Druckt die gesamte Mind-Map Seiten Druckt den angegebenen Bereich von Seiten.
Kopien	Anzahl der Kopien, die beim Ausdruck erzeugt werden.
Kopien sortieren	Druckt die Seiten eines Dokuments direkt hintereinander anstatt mehrfache Kopien einer Seite zusammenzufassen
Druckqualität	Hier kann bei manchen Druckern die Qualität des Ausdrucks eingestellt werden. Im Allgemeinen dauert der Ausdruck um so länger, je höher die Qualität eingestellt ist.

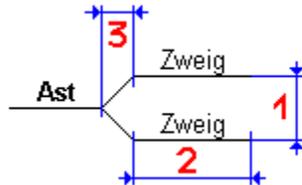
Druckereinrichtung

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

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

Grafische Darstellung

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



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

Seitenlayout beim Drucken

Stellen Sie in diesem Dialogfeld die Optionen fest, die Sie für den Ausdruck verwenden wollen. Diese Optionen sind dokumentspezifisch und werden zusammen mit dem Dokument abgespeichert.

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

Schriftart

Mit den folgenden Optionen bestimmen Sie welche Schriftart Sie verwenden wollen. Sie können die Schriftart für das Mind-Map Thema, die Hauptäste und alle Zweige unterschiedlich festlegen.

- | | |
|---------------------|--|
| Schriftart | Wählen Sie aus dem Listenfeld eine Schriftart aus. Zur Auswahl stehen alle True Type Schriften oder alle skalierbare Schriften, abhängig von den globalen Einstellungen. |
| Schriftstil | Hier können Sie einstellen, ob die Schrift fett oder kursiv aussehen soll. |
| Schriftgröße | Die Größe der Schrift wird in <i>Points</i> angegeben. Ein Point entspricht dabei genau 1/72 Inch bzw. 0,3 mm. Auf dem Bildschirm wird aus Ergonomiegründen die Schrift etwas größer ausgegeben wie auf dem Drucker. |

Mind-Map Thema eingeben

Geben Sie ein neues Thema für die Mind-Map ein. Das Thema wird in der Mitte der Mind-Map in einem Rechteck mit abgerundeten Ecken angezeigt. Die Größe des Rechtecks wird durch die Textlänge des Themas und durch die verwendete Schriftart festgelegt.

Neuen Hauptast erzeugen

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

Neue Zweige eingeben

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



- Aktueller Ast** Ändern Sie den Text für den aktuellen Ast oder springen Sie mit **TAB** in das nächste Textfeld, um neue Zweige zu diesem Ast einzugeben. Oder setzen Sie in der Checkbox **Mit Datei verknüpfen** ob Sie den Zweig als Pfadnamen interpretieren wollen.
- Neuer Zweig** Geben Sie hier den Text für einen neuen Zweig ein, der an den aktuellen Ast angefügt werden soll. In der Checkbox **Mit Datei verknüpfen** können Sie einstellen, ob Sie den Zweig als Pfadnamen interpretieren wollen. Um den Text einzufügen müssen Sie die Schaltfläche **Zweig einfügen** betätigen.
- Mit Datei verknüpfen** Der Zweigname wird als Dateiname interpretiert. Über die Schaltfläche **Durchsuchen** könne Sie eine Datei auswählen.
- Alle Zweige** In diesem Listenfeld sind alle Zweige des aktuellen Astes aufgeführt. Mit einem Doppelklick auf einen der Zweige, können Sie diesen Zweig als neuen **Aktuellen Ast** setzen.
- Zweig einfügen** Der Text aus dem Feld **Neuer Zweig** wird als Zweig an den aktuellen Ast angefügt. Danach wird das Textfeld **Neuer Zweig** gelöscht und der Cursor wieder in dieses Feld gesetzt. Sie können dann sofort einen weiteren Zweig eingeben.
- Hauptast setzen** Das Textfeld **Aktueller Ast** wird auf den Hauptast gesetzt (gelber Pfeil) und das Listenfeld entsprechend neu gefüllt.
- Durchsuchen** Es erscheint ein Dialogfeld, mit dem Sie einen Dateinamen auswählen können. Dieser Namen wird entweder in das Eingabefeld **Aktueller Ast** oder **Neuer Zweig** eingetragen. Die ist davon abhängig im welchen Feld vorher der Textcursor stand.
- Nächster Ast** Geht den Mind-Map Baum eine Ebene tiefer (Blauer Pfeil). Ist im Listenfeld gerade ein Zweig selektiert, wird dieser zum neuen **Aktuellen Ast**. Ist im Listenfeld kein Zweig selektiert, wird versucht den Zweig aus dem Textfeld **Neuer Zweig** zum **Aktuellen Ast** zu machen. Das geht jedoch nur, wenn dieser Zweig bereits eingefügt wurde. Das Listenfeld wird entsprechend neu gefüllt.

Vorheriger Ast Geht den Mind-Map Baum eine Ebene höher (roter Pfeil). Das Listenfeld wird entsprechend neu gefüllt.

Beenden Alle Änderungen, die Sie in diesem Dialogfeld an der Mind-Map vornehmen, sind sofort aktiv das heißt, es gibt keine **Abbrechen** Schaltfläche, wie in den meisten anderen Dialogfeldern, mit der Sie alle Änderungen zurücknehmen können.

Es gibt jedoch eine Ausnahme zu dieser Regel. Wenn Sie gerade im Textfeld **Aktueller Ast** stehen, dort den Text geändert haben und als nächste Aktion die Escape Taste (ESC) drücken, wird diese letzte Änderung **nicht** übernommen.

Es gibt hauptsächlich zwei verschiedene Arten der Eingabe, die über dieses Dialogfeld ausgeführt werden. Dabei wurde viel Wert darauf gelegt, diese Eingaben ohne notwendige Mausaktionen allein über die Tastatur durchzuführen. Somit wird ein dauerndes Wechseln zwischen Maus und Tastatur vermieden.

Ändern eines Zweigtextes Nach dem Aufruf des Dialogfeldes geben Sie direkt den neuen Text ein und drücken dann **ENTER**.

Neue Zweige eingeben Nach dem Aufruf des Dialogfeldes springen Sie mit **TAB** ins Textfeld **Neuer Zweig**. Geben Sie jetzt den Text für den neuen Zweig ein und drücken dann **ENTER**. Der neue Zweig wird eingefügt und Sie können sofort den Text für einen weiteren Zweig eingeben. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Soll zu einem neuen Zweig gewechselt werden, springen Sie mit zwei **TABs** in das Listenfeld, selektieren den gewünschten Zweig mit den Cursorstasten und drücken dann **ENTER**. Sie können jetzt sofort mit der Eingabe weiterer Unterzweige fortfahren.

Sicherheitsdatei

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

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

Symbolleiste

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

-  Öffnet ein neues Dokument.
-  Öffnet ein gespeichertes Dokument.
-  Speichert das Dokument im aktuellen Fenster unter seinem bisherigen Namen.
-  Beenden der **MindMan** Applikation
-  Löscht den markierten Ast und seine Zweige und überträgt ihn in die Zwischenablage.
-  Kopiert den markierten Ast und seine Zweige in die Zwischenablage.
-  Fügt den Inhalt der Zwischenablage als Zweig am markierten Ast ein.
-  Löscht den markierten Ast und seine Zweige.
-  Zweigreihenfolge ändern.
-  Ast zu- oder aufklappen.
-  Datei bearbeiten.
-  Alles auf- oder zuklappen.
-  Druckt das Dokument im aktuellen Fenster ohne Druckoptionen abzufragen (Schnelldruck).
-  Zeigt ganze Seiten an, so wie sie ausgedruckt werden.
-  Schaltet in den Modus kontext-sensitive Hilfe um.
-  Zeigt die **MindMan** Online Hilfe an.

Abkürzungstasten

Aktion / Kommando

Tastenkombination

Allgemeine Kommandos:

Menüleiste aktivieren	F10
Menü schließen	ESC
Dialogfeld abbrechen	ESC
MindMan Applikation beenden	Alt + F4
Windows Taskliste anzeigen	Strg + ESC

Mind-Map Dokumente:

Neue Mind-Map anlegen	Strg + N
Öffnen einer Mind-Map	Strg + O
Speichern der aktuellen Mind-Map	Strg + S
Schließen der aktuellen Mind-Map	Strg + F4
Drucken der aktuellen Mind-Map	Strg + D

Selektierte Äste und Zweige bearbeiten:

Neue Hauptäste anlegen	Einfg
In Zwischenablage kopieren	Strg + C, Strg + Einfg
In Zwischenablage kopieren und löschen	Strg + X, Umschalt + Entf
Inhalt der Zwischenablage einfügen	Strg + V, Umschalt + Einfg
Selektierte Äste löschen	Entf
Alles Aufklappen/Zuklappen	Strg + A

Fensterverwaltung:

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

Hilfe benutzen:

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

Übersicht zur MindMan Funktionalität

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

Funktionen in der Version 1.1/1.2

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

Systemvoraussetzungen

- ◆ IBM PC oder 100 % kompatibel
- ◆ Prozessor 80386 oder höher
- ◆ DOS 4.01 und Windows 3.1 oder höher
- ◆ 2 MB RAM Speicher
- ◆ 600 KB freier Festplattenplatz

Shareware Registrierung und Lizenzbestimmungen

MindMan wird als Shareware vertrieben. Die Shareware Version besitzt dieselbe Funktionalität wie die Vollversion, mit der Einschränkung, daß maximal 20 Zweige eingegeben werden können (für alle gleichzeitig geöffneten Mind-Map Dokumente zusammen).

Die Registrierung der Vollversion erfolgt nicht direkt beim Autor sondern über den Vertrieb 'PD-Profi Zöttlein' mit der unten angegebenen Adresse. Sie kann schriftlich, telefonisch, per Fax oder über CompuServe erfolgen.

Wenn Sie sich registrieren lassen, bekommen Sie sofort die **MindMan** Vollversion zugeschickt, die keine Beschränkungen besitzt. Außerdem werden Sie automatisch benachrichtigt, wenn es Updates zu **MindMan** gibt.

Benutzen Sie für die Bestellung bitte eine der beigelegten Textdateien im Windows-WRITE Format ('BESTELL.WRI') oder als ASCII Text für den Windows-Notepad ('BESTELL.TXT'). Diese Dateien befinden sich in Ihrem Installationsverzeichnis. Sie müssen hier nur noch Ihre Adresse, die Anzahl der gewünschten Lizenzen und die gewünschte Zahlungsweise eingeben, den Text drucken und wegschicken.

Der Preis für die registrierte **MindMan** Version beträgt 89 DM zzgl. 10.- für Porto und Verpackung. Haben Sie bitte Verständnis dafür, daß eine Lieferung nur gegen Vorkasse (Scheck beilegen), gegen Lastschrift, mit Kreditkarte oder per Nachnahme möglich ist. Bei Nachnahme fällt eine zusätzliche Gebühr von 5.-- an.

Registrierung: PD-Profi Zöttlein
Software Vertriebs GmbH
Schulstraße 13
D-86666 Burgheim / Wengen
Deutschland

Tel. (+49) 0 84 32 / 12 96
Fax. (+49) 0 84 32 / 86 74
CompuServe: 100326,53
Internet: 100326.53@compuserve.com

Lizenzbestimmungen

Die Lizenzbedingungen gelten für die registrierte und für die Shareware Version. Durch den Kauf der registrierten oder der Shareware Version, erkennt der Käufer alle nachfolgenden Lizenzbedingungen an.

Alle Rechte des Programms liegen allein beim Autor. Die registrierte Programmversion darf ohne die Zustimmung des Autors weder vervielfältigt noch weiterverkauft werden. Die Shareware Version darf unentgeltlich kopiert und weitergegeben werden. Die Shareware Version darf nur komplett (alle Dateien der Diskette) weitergegeben werden. Das Programm oder Teile des Programms dürfen nicht verändert werden. Der Autor übernimmt keine Gewährleistung, daß alle Funktionen des Programms wie vorgesehen funktionieren. Der Autor übernimmt keine Haftung für Schäden (z.B Datenverlust), die durch den Einsatz des Programms entstehen. Auf jeden Fall ist die Haftung auf den Betrag beschränkt, den

der Käufer für **MindMan** bezahlt hat.

Ein registrierte Kopie von **MindMan** darf von EINER Person auf einem oder mehreren Computern benützt werden. Oder Sie darf auf EINEM Computer installiert werden und dort von mehreren Personen benützt werden. Beide Möglichkeiten schließen sich gegenseitig aus. Wenn **MindMan** auf einem Netzwerk installiert wird, muß sichergestellt sein, daß eine gültige Lizenz vorhanden ist, für jeden Rechner von dem aus **MindMan** benützt wird.

BEFRISTETE GARANTIE

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

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

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

Hilfe benutzen

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

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



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

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

Benutzerdoku Eine genaue Beschreibung der einzelnen Funktionen der **MindMan** Applikation bekommen Sie über den Menüeintrag **Index** im Hilfe Menü

Michael Jetter
Moosanger 2
D-82319 Starnberg
Deutschland

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



Neue Funktionen von MindMan 2.0

- ▶ Mehrzeilige Zweige und mehrzeiliges Mind-Map Thema.
- ▶ Drucken und Exportieren von Gliederungen und Prioritätenlisten.
- ▶ Textkommentare pro Zweig und für das Mind-Map Thema.
- ▶ Visuelles Feedback an den Zweigen für Textkommentare, Datei Verknüpfungen, Prioritäten und Abhaken von Aufgaben.
- ▶ Farbige Zweige und Texte.
- ◆ Aufgaben planen mit vererbaren Zweigmerkmalen und Prioritäten.
- ◆ Importieren von Gliederungstexten und automatische Mind-Map Generierung.
- ◆ Multiuser Schutz im Netzwerk.
- ◆ Drucken von Fußnoten mit Datum, Version, Benutzername, Dateiname und einer Prioritäten Legende.
- ◆ Einfache Bedienung z.B. Dialoge mit Registerkarten, Zoomen und QuickInfos.
- ◆ Beim Einstieg in das Programm helfen QuickStart und QuickTips.

