

I Einleitung



Abb. 1.1: Johannes Gutenberg

Gutenberg für Windows hilft Ihnen, verschiedenartigste Druckwerke auf sehr einfache Art anzufertigen. Viele Muster sind schon vorgegeben, die Sie entweder sofort oder nach einer Anpassung Ihren Wünschen entsprechend verwenden können.

Wenige Grundelemente wie Rechteck, Ellipse, Polygon, Text oder Bilder genügen, um anspruchsvolle Grafiken – vom Kalender über Grußkarten bis zum Prospekt – zu gestalten.



Abb. 1.2: Das Gutenberg-Icon, mit dem Sie das Programm starten

1.1 Systemanforderungen

- ◆ IBM-kompatibler PC
- ◆ 80386er Prozessor oder höher
- ◆ 4 MB RAM oder mehr
- ◆ 3 MB freie Festplattenkapazität
- ◆ Maus
- ◆ Windows 3.1 oder höher
- ◆ DOS 3.3 oder höher

Die Hardware-Anforderungen entsprechen denen für MS-Windows; empfehlenswert für eine erträglichere Ausführungsgeschwindigkeit sind jedoch 8 MB Hauptspeicher. Eine Maus ist unbedingt erforderlich.

1.2 Wichtige Hinweise

Mit der Tastenkombination $\boxed{\uparrow} + \boxed{F1}$ können Sie die Hilfe so aufrufen, daß sofort der gewünschte Menüpunkt angezeigt wird. Dies wird als *kontextsensitiv* bezeichnet.

Drücken Sie beispielsweise $\boxed{\uparrow} + \boxed{F1}$, wählen Sie die Schaltfläche *Datei öffnen*, und das Hilfeprogramm zeigt sofort die Hilfenotizen für diese Schaltfläche an.

1.3 Installation

Die Installation des Programms geht sehr einfach vor sich. Dazu starten Sie zunächst das Programm SETUP.EXE von der beliebigen Diskette. Das erreichen Sie am besten über den Programm-Manager mit *Datei/Ausführen....* Dort geben Sie in der Befehlszeile entweder

D:SETUP.EXE

oder

E:SETUP.EXE

ein, abhängig davon, ob sich die CD-ROM in Laufwerk D: oder E: befindet.

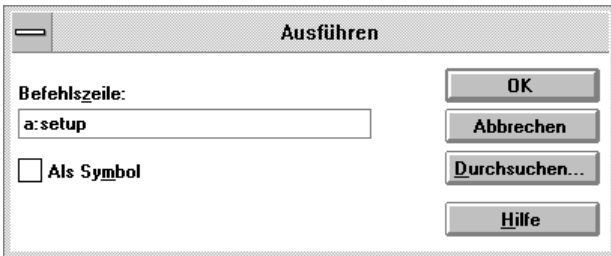


Abb. 1.3: Die *Datei/Ausführen*-Dialogbox

Daraufhin wird folgendes Dialogfenster angezeigt.



Abb. I.4: Dieses Dialogfenster erscheint bei der Installation

- ◆ Im linken Listfeld wird die Sprache für die Installation sowie das Hauptprogramm ausgewählt.
- ◆ Im Feld *Pfad* geben Sie den gewünschten Pfad für das Programm ein. Beim Verlassen des Feldes wird die freie Kapazität für das gewählte Laufwerk berechnet. Bitte achten Sie vor allem bei einer Neuinstallation darauf, daß ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist.

- ◆ Das Optionsfeld *Gruppenbox aufbauen* ist nur bei einer Erstinstallation aktiv. Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, wird im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen *Gutenberg* aufgebaut. Darin wird das Sinnbild mit den Programmnamen angelegt, mit dem Sie das Programm starten können. Verwenden Sie diese Option nur dann, wenn Sie auch den Programm-Manager verwenden.
- ◆ Mit der Schaltfläche *OK* starten Sie den Installationsvorgang.
- ◆ Mit der Schaltfläche *Abbrechen* brechen Sie das Installationsprogramm ab.

Der Balken am unteren Ende des Fensters zeigt Ihnen den Installationsfortschritt in Prozent an. Nachdem 100% erreicht sind, wird bei Bedarf die Programmgruppe angelegt und die Installation mit einer entsprechenden Meldung beendet.

Wenn Sie möchten, können Sie nun das Sinnbild für das Programm manuell in eine andere Programmgruppe verschieben und die Programmgruppe *Gutenberg* löschen. Natürlich spricht aber auch nichts dagegen, Gutenberg in seiner eigenen Programmgruppe zu lassen.

1.4 Programm starten

Sie starten das Programm über das entsprechende Sinnbild oder *Datei / Ausführen....* Das Programm befindet sich in dem Pfad, den Sie bei der Installation angegeben haben, und hat den Dateinamen GBG.EXE.

2 Menübefehle

In diesem Kapitel werden alle Menübefehle von Gutenberg ausführlich beschrieben. Für eine Beschreibung der Arbeitsweise, Tips und Tricks sowie andere Hinweise lesen Sie bitte in den folgenden Kapiteln nach.

2.1 Befehle des Menüs *Datei*

Datei	
N eu	Strg+N
Öffnen...	Strg+O
Speichern	Strg+S
Speichern <u>u</u> nter...	
Iimportieren...	
D <u>r</u> ucken...	Strg+P
S <u>e</u> iteneinstellung...	
B <u>e</u> enden	Alt+F4
1 L:\WINDEV\GBG\GBG00006.GBG	
2 L:\WINDEV\GBG\GBG00005.GBG	
3 L:\WINDEV\GBG\GBG00007.GBG	
4 L:\WINDEV\GBG\GBG00004.GBG	

Abb. 2.1: Das *Datei*-Menü

Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>Neu</i>	neues Fenster öffnen
<i>Öffnen...</i>	Datei laden
<i>Speichern</i>	Datei unter altem Namen speichern
<i>Speichern unter...</i>	Datei unter neuem Namen speichern
<i>Importieren...</i>	.GBG-, .WMF- oder Bitmap-Datei importieren
<i>Drucken...</i>	Datei drucken
<i>Seiteneinstellung...</i>	Seitengröße usw. einstellen
<i>Beenden</i>	Programm beenden
<i>1,2,3,4-Dateiauswahl</i>	eine der 4 zuletzt benutzten Dateien laden

Das *Datei*-Menü enthält Befehle, die für das Laden, Speichern und Drucken von Gutenberg-Dateien notwendig sind.

Neu

Dieser Befehl öffnet ein neues Gutenberg-Fenster mit den zuletzt benutzten Seiteneinstellungen. Eine leere Seite wird angezeigt (☞ *Seiteneinstellung*).

Öffnen...

Dieser Befehl zeigt eine Dialogbox, mit der Sie eine vorhandene Gutenberg-Datei (Dateiendung .GBG) laden können. Danach

wird ein neues Fenster erzeugt, und die in der Datei enthaltenen Objekte werden ausgegeben.

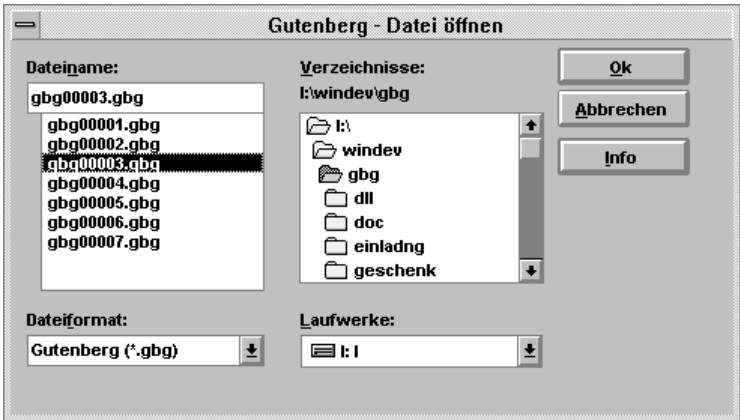


Abb. 2.2: Die Öffnen-Dialogbox

Option	Auswirkung
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die Dialogbox bestätigt und die ausgewählte Datei geladen.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Beim Betätigen dieser Schaltfläche wird die Funktion abgebrochen.
Eingabefeld mit Auswahlliste <i>Dateiname</i>	In diesem Feld können Sie den Dateinamen der zu ladenden Datei eingeben bzw. über die Auswahlliste auswählen.
Auswahlliste <i>Verzeichnisse</i>	In diesem Feld wählen Sie den Pfad der zu ladenden Datei aus.

Option	Auswirkung
Auswahlliste <i>Dateiformat</i>	In diesem Feld wählen Sie das Dateiformat (Dateiendung .GBG) der zu ladenden Datei aus.
Auswahlliste <i>Laufwerke</i>	In diesem Feld können Sie das Laufwerk der zu ladenden Datei auswählen.
Schaltfläche <i>Info</i>	Wenn Sie die Schaltfläche <i>Info</i> wählen, wird das Informationsfenster zur gewählten Datei angezeigt.

☞ Befehl *Neu*, Befehl *Speichern*, Befehl *Speichern unter...*, Befehl *Importieren*

Speichern

Dieser Befehl speichert die Daten des aktiven Fensters in der zugehörigen Gutenberg-Datei – Dateiendung .GBG (☞ Befehl *Speichern unter...*).

Speichern unter...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox auf den Bildschirm, mit der Sie eine vorhandene Gutenberg-Datei (Dateiendung .GBG) speichern können.

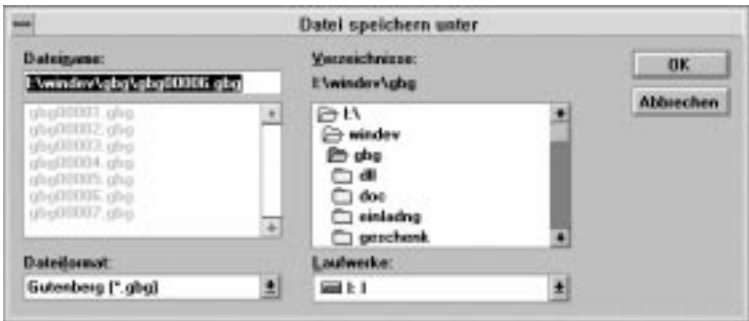


Abb. 2.3: Die Speichern-Dialogbox

Element	Bedeutung
Schaltfläche OK	Mit dem Betätigen dieser Schaltfläche bestätigen Sie Ihre Eingaben und speichern die Datei mit dem eingegebenen Namen.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die Funktion abgebrochen.
Eingabefeld mit Auswahlliste <i>Dateiname</i>	In diesem Feld wird der Dateiname der zu speichernden Datei eingegeben bzw. über die Auswahlliste ausgewählt.
Auswahlliste <i>Verzeichnisse</i>	In diesem Feld wählen Sie den Pfad der zu speichernden Datei aus.
Auswahlliste <i>Dateiformat</i>	In diesem Feld bestimmen Sie das Dateiformat (Dateiendung .GBG) der zu speichernden Datei.
Auswahlliste <i>Laufwerke</i>	In diesem Feld wählen Sie das Laufwerk der zu speichernden Datei aus.

☞ **Befehl Speichern**

Importieren...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox auf den Bildschirm, mit der Sie entweder eine vorhandene Gutenberg-Datei (*.GBG), eine Bitmap-Datei (*.BMP) oder eine Windows-Meta-Datei (*.WMF) *importieren* (das heißt, in das aktuelle Fenster einfügen) können.

Option	Auswirkung
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die Dialogbox bestätigt und die ausgewählte Datei geladen.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Beim Betätigen dieser Schaltfläche wird die Funktion abgebrochen.
Eingabefeld mit Auswahlliste <i>Dateiname</i>	In diesem Feld können Sie den Dateinamen der zu ladenden Datei eingeben bzw. über die Auswahlliste auswählen.
Auswahlliste <i>Verzeichnisse</i>	In diesem Feld wählen Sie den Pfad der zu ladenden Datei aus.
Auswahlliste <i>Dateiformat</i>	In diesem Feld wählen Sie das Dateiformat (Dateiendung .GBG) der zu ladenden Datei aus.
Auswahlliste <i>Laufwerke</i>	In diesem Feld können Sie das Laufwerk der zu ladenden Datei auswählen.
Schaltfläche <i>Info</i>	Wenn Sie die Schaltfläche <i>Info...</i> wählen, wird das Informationsfenster zur gewählten Datei angezeigt.

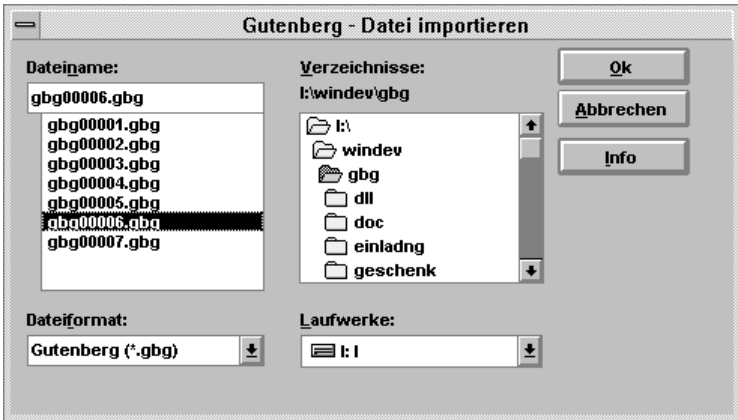


Abb. 2.4: Die *Importieren*-Dialogbox

☞ Befehl *Öffnen...*

Drucken...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie den *Drucker* und die Art des Ausdrucks bestimmen, auf den Bildschirm.

Element	Bedeutung
Ausgabefeld <i>Drucker</i>	In diesem Feld wird der zur Zeit zugeordnete Drucker mit vollem Namen ausgegeben. Sie können ihn über die Schaltfläche <i>Einrichten...</i> einstellen.

Element	Bedeutung
Optionsfeld <i>Auf 2 Seiten aufteilen</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die Seite wird abhängig von der Seitenausrichtung (quer, hoch) geteilt und jede Hälfte einzeln gedruckt. Damit ist es möglich, das Druckblatt nach dem Druck der ersten Hälfte umzudrehen.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Beim Druck wird keine Seitenteilung verwendet.</p>
Optionsfeld <i>Pause nach jeder Seite</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Nach jeder Druckseite können Sie bestimmen, ob weitergedruckt werden soll. Damit können Sie auf den Ausdruck warten und eventuell die Seite umdrehen.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Jede Druckseite wird sofort ausgegeben.</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Vergrößerung in %</i>	<p>Mit diesem Feld können Sie die Größe des Ausdrucks beeinflussen. Die Angabe erfolgt in Prozent. Werte unter 100% verringern die Seitengröße, Werte darüber vergrößern sie.</p> <p>Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.</p>
Optionsfeld <i>Ausdruck in Datei</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die Druckdaten werden in eine Datei ausgegeben, die an anderem Ort weiterverarbeitet werden kann.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die Druckdaten werden zum Drucker oder zum Druck-Manager gesendet.</p>
Optionsfeld <i>Kopien sortieren</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die Kopien werden beim Druck sortiert.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die Kopien werden beim Druck nicht sortiert.</p>
Eingabefeld <i>Kopien</i>	<p>In dieses Feld wird die Anzahl der Kopien, die der Drucker von jeder Seite erzeugen soll, eingegeben. Es ist nur dann benutzbar, wenn der Druckertreiber dies auch unterstützt.</p>

Element	Bedeutung
Auswahlliste <i>Druckqualität</i>	In diesem Feld werden alle verfügbaren Druckerauflösungen angeboten. Die Werte hängen vom benutzten Drucker ab.
Schaltfläche <i>Einrichten...</i>	Bei Betätigen dieser Schaltfläche wird die Standard-Dialogbox zur Auswahl des Druckers angezeigt. Der ausgewählte Drucker wird im Ausgabefeld <i>Drucker</i> ausgegeben.
Schaltfläche <i>OK</i>	Bei Betätigen dieser Schaltfläche wird die Dialogbox bestätigt und der Druck gestartet.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Bei Betätigen dieser Schaltfläche wird die Funktion abgebrochen.



Abb. 2.5: Bestimmen Sie die Art des Ausdrucks

☞ *Drucken, Befehl Seiteneinstellung...*

Seiteneinstellung...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox auf den Bildschirm, mit der Sie die Seiteneinstellung für das aktuelle Fenster bestimmen können.

Element	Bedeutung
Auswahlfelder <i>Papiergröße</i>	Die Papierformate <i>A3, A4, A5, A6</i> und <i>freies Format</i> stehen zur Auswahl. Wenn Sie <i>freies Format</i> wählen, können Sie Höhe und Breite der Seite direkt eingeben.
Eingabefelder mit Schiebepfeilen <i>Horizontal</i> und <i>Vertikal</i>	Mit diesen Feldern können Sie die Breite und Höhe der Seite direkt eingeben. Die Maßeinheit ist vom Optionsfeld <i>Metrisch</i> abhängig. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Optionsfeld <i>Metrisch</i>	<i>Angekreuzt</i> : Die Maßeinheit ist <i>mm</i> . <i>Nicht angekreuzt</i> : Die Maßeinheit ist <i>Inch</i> .
Optionsfeld <i>Hochformat</i>	<i>Angekreuzt</i> : Die Seite ist hochstehend. <i>Nicht angekreuzt</i> : Die Seite ist querliegend.
Optionsfeld <i>Bilder anzeigen</i>	<i>Angekreuzt</i> : Bilder werden am Bildschirm angezeigt. <i>Nicht angekreuzt</i> : Bilder werden am Bildschirm als graue Flächen ausgegeben. Ein schnelleres Arbeiten ist dadurch möglich.

Element	Bedeutung
Optionsfeld <i>Schnelle Bildausgabe</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Nur die notwendigen Teile eines Bildes werden am Bildschirm ausgegeben. In ungünstigen Fällen kann es zu einer optischen Beeinflussung kommen; dafür erfolgt die Ausgabe mit bester Geschwindigkeit. Gedruckt wird immer in der normalen Bildausgabe.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Bilder werden am Bildschirm immer komplett ausgegeben. Abhängig vom Bildschirm-Gerätetreiber kann dies sehr lange dauern.</p>
Optionsfeld <i>Stiftbreite skalieren</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Beim Skalieren von Objekten wird die Umrißbreite im gleichen Verhältnis geändert.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die Stiftbreite bleibt immer gleich.</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>1. Datum</i>	<p>Mit diesem Feld wird das Bezugsdatum für Datum-Codes im Text angegeben. Die 3 Schiebepfeile verändern die 3 Datumsbestandteile Jahr, Monat und Tag in eine für ein Datum logische Reihenfolge (☞ <i>Besonderheiten bei der Texteingabe</i>).</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Winkelschrittweite</i>	<p>Mit diesem Feld stellen Sie die Winkelschrittweite für Winkelfunktionen (Drehen, Neigen) mit gedrückter <code>[Strg]</code>-Taste ein. Es wird dann auf ein Vielfaches dieses Winkels abgerundet (☞ Maus und Tastatur).</p>

Element	Bedeutung
Auswahlfelder <i>Cursor</i>	<p><i>Pfeil</i>: Der normale Pfeil bzw. Cursor-Arten, die die gewählte Funktion deutlicher machen, werden verwendet.</p> <p><i>Kreuz</i>: Ein kleines Fadenkreuz wird für alle Zeichen- und Bearbeitungsfunktionen verwendet.</p> <p><i>Fadenkreuz</i>: Ein großes Fadenkreuz, das bis zu den Linealen gezeichnet wird, wird für alle Zeichen- und Bearbeitungsfunktionen verwendet.</p>
Schaltfläche OK	Mit der Betätigung dieser Schaltfläche bestätigen Sie Ihre Eingaben und ändern das Seitenformat.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Durch das Betätigen dieser Schaltfläche brechen Sie die Funktion ab.
Schaltfläche <i>Papierfarbe...</i>	Diese Schaltfläche ruft die Dialogbox zur Farbauswahl auf. Damit können Sie die <i>Papierfarbe</i> , die Sie beim Druck verwenden möchten, einstellen. Dabei wird eine Dialogbox angezeigt.

Elemente der Dialogbox *Papierfarbe*

Element	Bedeutung
Auswahlbereich <i>Farbspektrum</i>	In diesem Bereich können Sie eine Farbe direkt anwählen.
Auswahlbereich <i>Helligkeit</i>	Mit dem Pfeil neben diesem Bereich können Sie die Helligkeit der Farbe beeinflussen.
Anzeigebereich <i>Farbe Basis</i>	In diesem Bereich wird die gewählte Farbe und die nächste Vollfarbe angezeigt.
Eingabefelder mit Schiebepfeilen <i>Farbe,</i> <i>Sätt, Hell</i>	Mit diesen Feldern können Sie die Farbzusammensetzung (Farbe, Sättigung, Helligkeit) in Werten eingeben und ändern. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Eingabefelder mit Schiebepfeilen <i>Farbe,</i> <i>Sätt, Hell</i>	Mit diesen Feldern können Sie die Farbzusammensetzung (Rot, Grün und Blau) in Werten eingeben und ändern. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Schaltfläche <i>OK</i>	Bei Betätigen dieser Schaltfläche wird die Dialogbox bestätigt und die Papierfarbe geändert.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Beim Betätigen dieser Schaltfläche brechen Sie die Eingabe ab.

☞ Befehl *Neu*

Beenden

Mit diesem Befehl beenden Sie das Programm. Falls Fenster geöffnet und verändert sind, wird für jedes Fenster gefragt, ob es gespeichert werden soll.

1,2,3,4

Mit einem dieser Befehle können Sie eine der vier zuletzt verwendeten Gutenberg-Dateien laden. Das ermöglicht einen schnellen Zugriff auf diese Dateien.

2.2 Befehle des Menüs *Bearbeiten*

Bearbeiten	
Rückgängig	Strg+Z
A usschneiden	Strg+X
K opieren	Strg+C
E infügen	Strg+V
L öschen	Entf
D uplizieren	Strg+D
V ervielfältigen...	
T ext bearbeiten	Strg+T
A lles m arkieren	Strg+M
P alette laden...	
P alette s peichern...	

Abb. 2.6: Das Menü *Bearbeiten*

Das *Bearbeiten*-Menü enthält Befehle für die Zwischenablage und zum Bearbeiten von Text. Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>Rückgängig</i>	letzte Funktion zurücknehmen
<i>Ausschneiden</i>	markierte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage kopieren
<i>Kopieren</i>	markierte Objekte in die Zwischenablage kopieren
<i>Einfügen</i>	Objekte aus der Zwischenablage einfügen
<i>Löschen</i>	markierte Objekte oder Knoten löschen
<i>Duplizieren</i>	markierte Objekte verdoppeln
<i>Vervielfältigen...</i>	markiertes Objekt vervielfältigen
<i>Text bearbeiten</i>	Textobjekt bearbeiten
<i>Alles markieren</i>	alle Objekte auswählen
<i>Palette laden...</i>	neue Farbpalette laden
<i>Palette speichern...</i>	aktuelle Farbpalette speichern

Rückgängig

Mit diesem Befehl können Sie den letzten Vorgang für das aktive Fenster rückgängig machen.

Ausschneiden

Mit diesem Befehl schneiden Sie die markierten Objekte des aktiven Fensters aus und kopieren sie in die Zwischenablage.

Kopieren

Mit *Kopieren* kopieren Sie die markierten Objekte des aktiven Fensters in die Zwischenablage. Dort stehen sie für das Einfügen an anderer Stelle zur Verfügung.

Einfügen

Mit diesem Befehl fügen Sie Objekte aus der Zwischenablage in das aktive Fenster ein. Das ist nur möglich, wenn Sie vorher Objekte oder Bilddateien in die Zwischenablage kopiert haben.

Löschen

Mit diesem Befehl löschen Sie die markierten Objekte bzw. Knoten des aktiven Fensters. Dabei werden die Objekte bzw. Knoten aber nicht in die Zwischenablage kopiert.

Duplizieren

Mit diesem Befehl verdoppeln Sie die markierten Objekte des aktiven Fensters. Die neuen Objekte werden etwas versetzt ausgegeben.



Vervielfältigen...

Der *Vervielfältigen...*-Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie das ausgewählte Objekt auf verschiedenste Art vervielfältigen können, auf den Bildschirm.



Abb. 2.7: Die Vervielfältigung von Objekten

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Wie oft</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie, wie oft das gewählte Objekt vervielfältigt werden soll. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Varianz</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie die Bandbreite der Größenänderung des zu vervielfältigenden Objekts. Der Wert 1 bedeutet, daß die neuen Objekte gleich groß sind, der Wert 10 die größtmögliche Änderung der Objekte. Ein Zufallsgenerator bestimmt die tatsächliche Größenänderung. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.

Element	Bedeutung
Auswahlliste <i>Schriften</i>	<p>In diesem Feld werden alle vorhandenen Schriften sortiert aufgelistet. Es findet nur Verwendung, wenn es sich um ein Textobjekt handelt. Sie können mehrere Schriften wählen.</p> <p>Mit der -Taste wählen Sie einen Bereich in der Liste. Mit der -Taste können Sie einzelne Schriften aus- bzw. abwählen. Ein Zufallsgenerator wählt dabei eine Schrift für das neue Objekt aus.</p>
Optionsfeld <i>Rotieren</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden – abhängig von einem Zufallsgenerator – gedreht erzeugt.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen den gleichen Winkel wie das zu vervielfältigende Objekt.</p>
Optionsfeld <i>Neigen</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden – abhängig von einem Zufallsgenerator – geneigt erzeugt.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen die gleiche Neigung wie das zu vervielfältigende Objekt.</p>
Optionsfeld <i>Dehnen</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden – abhängig von einem Zufallsgenerator – in der Größe verändert erzeugt.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen die gleiche Größe wie das zu vervielfältigende Objekt.</p>

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die Dialogbox bestätigt und die Vervielfältigung des Objekts durchgeführt.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Mit dieser Schaltfläche brechen Sie die Operation ab.

Text bearbeiten

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Text, Schrift und Schriftgröße sowie die Textausrichtung verändert werden können, auf den Bildschirm.

Element	Bedeutung
Auswahlliste <i>Schrift</i>	In diesem Feld werden alle vorhandenen Schriften sortiert aufgelistet. Wählen Sie die Schrift aus, die Sie dem Textobjekt zuordnen möchten. Der Text im Eingabefeld wird in der gewählten Schrift angezeigt.
Auswahlliste <i>Schrifttype</i>	In diesem Feld werden alle vorhandenen Schrifttypen (Normal, Fett, Kursiv) zur gewählten Schrift aufgelistet. Wählen Sie die gewünschte Schrifttype aus, die Sie dem Textobjekt zuordnen möchten. Der Text im Eingabefeld wird in der gewählten Schrifttype angezeigt.

Element	Bedeutung
Eingabefeld <i>Text</i>	In diesem Feld wird der Text für das gewählte Textobjekt eingegeben bzw. kann damit verändert werden. Die Ausgabe erfolgt in der gewählten Schrift. Die Größe dieser Anzeige können Sie mit den danebenliegenden Schiebepfeilen verändern, um die Lesbarkeit kleiner Schriften zu verbessern.
Schiebepfeile <i>Textgröße</i>	Mit diesen Schiebepfeilen können Sie die Größe der Textanzeige verändern, um die Lesbarkeit kleiner Schriften zu verbessern.
Auswahlfelder <i>Ausrichtung</i>	<p><i>Links:</i> Der Text soll am linken Rand des Textrahmens ausgerichtet werden.</p> <p><i>Mitte:</i> Der Text soll im Textrahmen zentriert ausgegeben werden.</p> <p><i>Rechts:</i> Der Text soll am rechten Rand des Textrahmens ausgerichtet werden.</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Punktgröße</i>	<p>In diesem Feld wird die Größe des Textes eingegeben. Die Angabe erfolgt in Punkt.</p> <p>Darunter wird die Größe je nach Seiteneinstellungen in <i>mm</i> oder <i>Inch</i> angezeigt.</p> <p>Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Zeichen %</i>	<p>Mit diesem Feld können Sie den Abstand der Zeichen verändern. Die Angabe erfolgt in Prozent. Werte unter 100% verringern den Zeichenabstand, Werte darüber vergrößern ihn.</p> <p>Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.</p>

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Zeilen %</i>	Mit diesem Feld ändern Sie den Abstand der Zeilen. Die Angabe erfolgt in Prozent. Werte unter 100% verringern den Zeilenabstand, Werte darüber vergrößern ihn. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Anzeigebereich <i>Schriftgröße</i>	In diesem Bereich wird die Größe der Schrift – je nach Seiteneinstellungen – in <i>mm</i> oder <i>Inch</i> angezeigt.
Schaltfläche <i>OK</i>	Mit dem Betätigen dieser Schaltfläche bestätigen Sie die Angaben in der Dialogbox; der Text wird dadurch geändert.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.



Abb. 2.8: Hier bearbeiten Sie Ihren Text

☞ *Besonderheiten bei der Texteingabe*

Alles markieren

Dieser Befehl wählt alle vorhandenen Objekte des aktiven Fensters aus.

Palette laden...

Dieser Befehl zeigt eine Dialogbox, mit der Sie eine vorhandene Paletten-Datei (Dateiendung .PAL) laden können. Die geladene Farbpalette wird im Werkzeugfenster angezeigt.

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird die Dialogbox bestätigt und die ausgewählte Palettendatei geladen.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.
Eingabefeld mit Auswahlliste <i>Dateiname</i>	In dieses Feld geben Sie den Dateinamen der zu ladenden Datei ein, oder Sie wählen die Datei über die Auswahlliste aus.
Auswahlliste <i>Verzeichnisse</i>	In diesem Feld wählen Sie den Pfad der zu ladenden Datei aus.
Auswahlliste <i>Dateiformat</i>	In diesem Feld wählen Sie das Dateiformat (Dateiendung .GBG) der zu ladenden Datei aus.
Auswahlliste <i>Laufwerke</i>	In diesem Feld bestimmen Sie das Laufwerk der zu ladenden Datei.

☞ Befehl *Palette speichern...*

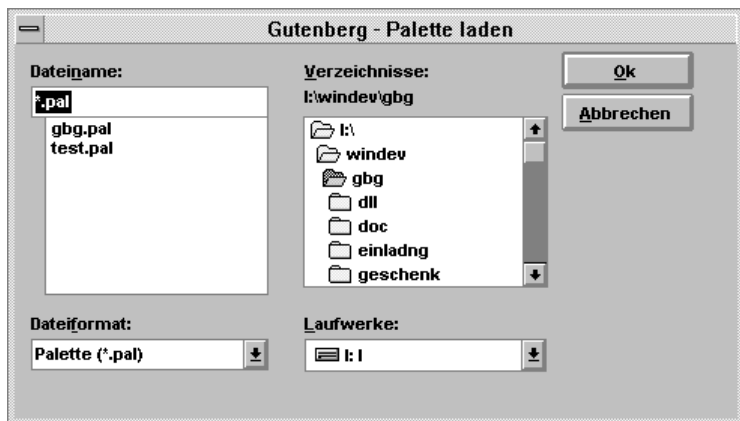


Abb. 2.9: Das Öffnen einer vorhandenen Paletten-Datei

Palette speichern...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox auf den Bildschirm, mit der Sie die Farbpalette des aktuellen Fensters in einer Paletten-Datei (Dateiendung .PAL) speichern können.



Abb. 2.10: Speichern der Palettendatei

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird die Dialogbox bestätigt und die Palette mit dem eingegebenen Namen gespeichert.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen
Eingabefeld mit Auswahlliste <i>Dateiname</i>	In dieses Feld geben Sie den Dateinamen der zu speichernden Palette ein, oder Sie wählen die Datei über die Auswahlliste aus.
Auswahlliste <i>Verzeichnisse</i>	In diesem Feld wählen Sie den Pfad der zu speichernden Datei aus.
Auswahlliste <i>Dateiformat</i>	In diesem Feld wählen Sie das Dateiformat (Dateiendung .GBG) der zu speichernden Datei aus.
Auswahlliste <i>Laufwerke</i>	In diesem Feld wird das Laufwerk der zu speichernden Datei ausgewählt.

☞ Befehl *Palette öffnen...*

2.3 Befehle des Menüs *Gestalten*

Das *Gestalten*-Menü enthält Befehle, um Objekte zu verschieben, zu drehen, zu neigen oder zu dehnen. Folgende Menüpunkte stehen Ihnen dabei zur Verfügung:

Gestalten	
V erschieben...	Alt+F7
D rehen...	Strg+A
N eigen...	Strg+B
D ehnen & S piegeln...	Strg+R
P ositionieren...	Strg+F

Abb. 2.11: Das Gestalten-Menü

Menüpunkt	Funktion
<i>Verschieben...</i>	markierte Objekte verschieben
<i>Drehen...</i>	markierte Objekte drehen
<i>Neigen...</i>	markierte Objekte neigen
<i>Dehnen & Spiegeln...</i>	markierte Objekte dehnen oder spiegeln
<i>Positionieren...</i>	markierte Objekte absolut positionieren

Verschieben...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie die markierten Objekte verschieben können, auf den Bildschirm:

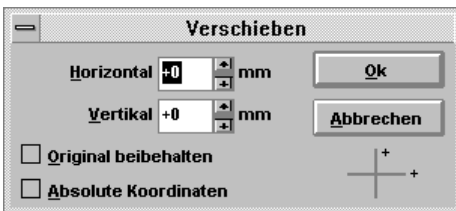


Abb. 2.12: Verschieben von Objekten

☞ *Objekte gestalten*

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Horizontal</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie die horizontale Verschiebung der gewählten Objekte. Abhängig vom Optionsfeld <i>Absolute Koordinaten</i> wird entweder der Abstand auf der X-Achse oder eine absolute Position angegeben. Die Werte sind – je nach Seiteneinstellungen – <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Vertikal</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie die vertikale Verschiebung der gewählten Objekte. Abhängig vom Optionsfeld <i>Absolute Koordinaten</i> wird entweder der Abstand auf der Y-Achse oder eine absolute Position angegeben. Die Werte sind – je nach Seiteneinstellungen – <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Optionsfeld <i>Original beibehalten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Es wird ein Duplikat der ausgewählten Objekte angefertigt. Das neue Objekt wird verschoben. <i>Nicht angekreuzt:</i> Nur die ausgewählten Objekte werden verschoben.
Optionsfeld <i>Absolute Koordinaten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Die Angaben in den Feldern <i>Horizontal</i> und <i>Vertikal</i> sind absolute Koordinaten. Die linke obere Ecke der markierten Objekte wird an die angegebene Position verschoben. <i>Nicht angekreuzt:</i> Die Angaben in den Feldern <i>Horizontal</i> und <i>Vertikal</i> sind relative Angaben. Die linke obere Ecke der markierten Objekte wird um die angegebene Distanz verschoben.

Element	Bedeutung
Anzeigebereich <i>Koordinatensystem</i>	In diesem Bereich wird das Koordinatensystem noch einmal zur Erinnerung angezeigt.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Wie oft</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie, wie oft das gewählte Objekt vervielfältigt werden soll. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Varianz</i>	Mit diesem Feld bestimmen Sie die Bandbreite der Größenänderung des zu vervielfältigenden Objekts. Der Wert 1 bedeutet, daß die neuen Objekte gleich groß sind, der Wert 10 die größtmögliche Änderung der Objekte. Ein Zufallsgenerator bestimmt die tatsächliche Größenänderung. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Auswahlliste <i>Schriften</i>	In diesem Feld werden alle vorhandenen Schriften sortiert aufgelistet. Es findet nur Verwendung, wenn es sich um ein Textobjekt handelt. Sie können mehrere Schriften wählen. Mit der <input type="checkbox"/> -Taste wählen Sie einen Bereich in der Liste. Mit der <input type="checkbox"/> -Taste können Sie einzelne Schriften aus- bzw. abwählen. Ein Zufallsgenerator wählt aus den ausgewählten Schriften jeweils eine für das neue Objekt aus.
Optionfeld <i>Rotieren</i>	<i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden abhängig von einem Zufallsgenerator gedreht erzeugt. <i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen den gleichen Winkel wie das zu vervielfältigende Objekt.

Element	Bedeutung
Optionsfeld <i>Neigen</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden abhängig von einem Zufallsgenerator geneigt erzeugt.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen die gleiche Neigung wie das zu vervielfältigende Objekt.</p>
Optionsfeld <i>Dehnen</i>	<p><i>Angekreuzt:</i> Die neuen Objekte werden abhängig von einem Zufallsgenerator in der Größe verändert erzeugt.</p> <p><i>Nicht angekreuzt:</i> Die neuen Objekte bekommen die gleiche Größe wie das zu vervielfältigende Objekt.</p>
Schaltfläche <i>OK</i>	Bei Betätigen dieser Schaltfläche wird die Dialogbox bestätigt und der Text geändert.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

Drehen...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der die markierten Objekte gedreht werden können, auf den Bildschirm:

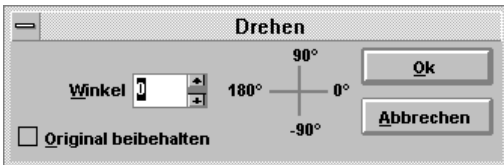


Abb. 2.13: Objekte drehen

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Winkel</i>	In dieses Feld geben Sie die Drehung für die gewählten Objekte ein. Die Angabe erfolgt in Grad. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Anzeigebereich <i>Drehwinkel</i>	In diesem Bereich wird die Richtung der möglichen Winkel grafisch dargestellt.
Optionsfeld <i>Original beibehalten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Es wird ein Duplikat der ausgewählten Objekte angefertigt. Das neue Objekt wird gedreht. <i>Nicht angekreuzt:</i> Nur die ausgewählten Objekte werden gedreht.
Schaltfläche <i>OK</i>	Durch das Anklicken dieser Schaltfläche übernehmen Sie die Angaben aus der Dialogbox, und die markierten Objekte werden gedreht.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

☞ *Objekte gestalten*

Neigen...

Dieser Befehl bringt die folgende Dialogbox, mit der Sie die markierten Objekte neigen können, auf den Bildschirm:

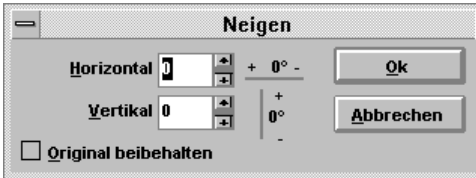


Abb. 2.14: Objekte lassen sich einfach neigen

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Horizontal</i>	In dieses Feld geben Sie die horizontale Neigung für die gewählten Objekte ein. Die Angabe erfolgt in Grad. Eine Neigung entgegen dem Uhrzeigersinn geben Sie mit negativen Werten an, eine Neigung im Uhrzeigersinn mit positiven. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Vertikal</i>	In dieses Feld geben Sie die vertikale Neigung für die gewählten Objekte ein. Die Angabe erfolgt in Grad. Eine Neigung entgegen dem Uhrzeigersinn geben Sie mit negativen Werten an, eine Neigung im Uhrzeigersinn mit positiven. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.

Element	Bedeutung
Optionsfeld <i>Original beibehalten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Es wird ein Duplikat der ausgewählten Objekte angefertigt. Das neue Objekt wird geneigt. <i>Nicht angekreuzt:</i> Nur die ausgewählten Objekte werden geneigt.
Anzeigebereich <i>Neigewinkel</i>	In diesem Bereich wird die Richtung der möglichen Winkel grafisch dargestellt.
Schaltfläche <i>OK</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die Angaben aus der Dialogbox übernommen, und die markierten Objekte werden geneigt.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

☞ *Objekte gestalten*

Dehnen & Spiegeln...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie die markierten Objekte dehnen oder spiegeln können, auf den Bildschirm:

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Breite</i>	In dieses Feld geben Sie die Veränderung der Breite für die gewählten Objekte ein. Die Angabe erfolgt in Prozent. Auch negative Werte sind erlaubt. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Höhe</i>	In dieses Feld geben Sie die Veränderung der Höhe für die gewählten Objekte ein. Die Angabe erfolgt in Prozent. Auch negative Werte sind erlaubt. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Schaltfläche <i>Hor. spiegeln</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird der Wert für eine horizontale Spiegelung der gewählten Objekte im Feld <i>Breite</i> eingesetzt.
Schaltfläche <i>Vert. spiegeln</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird der Wert für eine vertikale Spiegelung der gewählten Objekte im Feld <i>Höhe</i> eingesetzt.
Optionsfeld <i>Original beibehalten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Es wird ein Duplikat der ausgewählten Objekte angefertigt. Das neue Objekt wird in der Größe verändert. <i>Nicht angekreuzt:</i> Nur die ausgewählten Objekte werden in der Größe verändert.
Schaltfläche <i>OK</i>	Durch das Anklicken dieser Schaltfläche übernehmen Sie die Angaben aus der Dialogbox, und die markierten Objekte werden gedehnt oder gespiegelt.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

☞ *Objekte gestalten*



Abb. 2.15: Objekte dehnen und spiegeln

Positionieren...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie die markierten Objekte neu positionieren und in der Größe verändern können, zur Anzeige:

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen Von X und Von Y	Mit diesen Feldern bestimmen Sie die absolute Position der linken, oberen Ecke des umschließenden Rechtecks der ausgewählten Objekte. Die Werte sind, je nach Seiteneinstellungen, <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert. Die Breite und Höhe wird entsprechend verändert.

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Bis X</i> und <i>Bis Y</i>	Mit diesen Felder bestimmen Sie die absolute Position der rechten, unteren Ecke des umschließenden Rechtecks der ausgewählten Objekte. Die Werte sind, je nach Seiteneinstellungen, <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert. Die <i>Breite</i> und <i>Höhe</i> wird entsprechend verändert.
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Breite</i> und <i>Höhe</i>	Hier bestimmen Sie die Größe des umschließenden Rechtecks der ausgewählten Objekte. Die Werte sind, je nach Seiteneinstellungen, <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert. Die Positionsfelder werden entsprechend verändert.
Optionsfeld <i>Original beibehalten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Es wird ein Duplikat der ausgewählten Objekte angefertigt. Das neue Objekt wird positioniert. <i>Nicht angekreuzt:</i> Nur die ausgewählten Objekte werden positioniert.
Anzeigebereich <i>Koordinatensystem</i>	Hier wird das Koordinatensystem noch einmal zur Erinnerung angezeigt.
Schaltfläche OK	Durch das Anklicken dieser Schaltfläche bestätigen Sie die Angaben, und die markierten Objekte werden positioniert.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Mit dieser Schaltfläche können Sie die Funktion abbrechen.

☞ *Objekte gestalten*

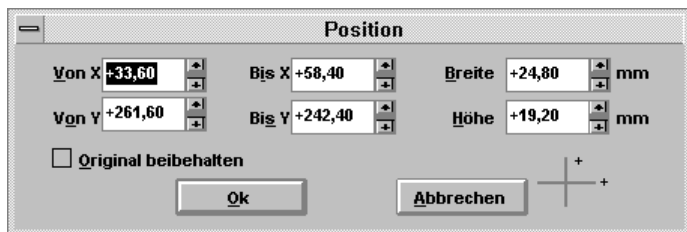


Abb. 2.16: Markierte Objekte neu positionieren

2.4 Befehle des Menüs *Ansicht*

Ansicht	
An Raster <u>a</u>srichten	
Raster <u>e</u> inrichten...	
An <u>H</u>ilfslinie ausrichten	
Hilfslinien einrichten...	Strg+H
<u>U</u>mrißmodus	Umschalt+F9
<u>F</u>enster neu aufbauen	Strg+W
<u>G</u>anzseitenvorschau	F9
<u>V</u>orschau markierter Objekte	
Seite 90° <u>l</u> inks drehen	
Seite 90° <u>r</u> echts drehen	
Seite 180° <u>d</u> rehen	

Abb. 2.17: Das Menü *Ansicht*

Das *Ansicht*-Menü enthält Befehle für Raster, Hilfslinien, Ausgabemodus und Seitenorientierung.

Dabei stehen die folgenden Menüpunkte zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>An Raster ausrichten</i>	Objekte an vorgegebenem Raster ausrichten
<i>Raster einrichten...</i>	Raster bearbeiten
<i>An Hilfslinie ausrichten</i>	Objekte an Hilfslinien ausrichten
<i>Hilfslinien einrichten...</i>	Hilfslinien bearbeiten
<i>Umrißmodus</i>	Umrißmodus ein-/ausschalten
<i>Fenster neu aufbauen</i>	komplette Seite neu ausgeben
<i>Ganzseitenvorschau</i>	Seitenansicht
<i>Vorschau markierter Objekte</i>	Seitenansicht der markierten Objekte
<i>Seite 90° links drehen</i>	Seite nach links drehen
<i>Seite 90° rechts drehen</i>	Seite nach rechts drehen
<i>Seite 180° drehen</i>	Seite auf den Kopf stellen

An Raster ausrichten

Mit diesem Befehl schalten Sie die Funktion *An Raster ausrichten* ein oder aus.

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden, Objekte gestalten*

Raster einrichten...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der der Rasterabstand bestimmt wird, auf den Bildschirm.

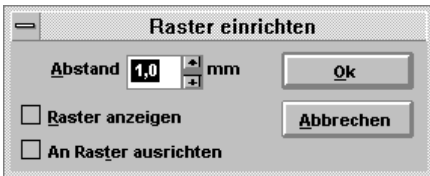


Abb. 2.18: Hier bestimmen Sie den Rasterabstand

Element	Bedeutung
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Abstand</i>	In dieses Feld geben Sie den Abstand der Rasterpunkte ein. Die Angabe erfolgt in <i>mm</i> oder <i>Inch</i> – je nach Auswahl in den Seiteneinstellungen. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.
Optionsfeld <i>Raster anzeigen</i>	<i>Angekreuzt</i> : Das Raster wird im gewählten Abstand angezeigt. <i>Nicht angekreuzt</i> : Es wird kein Raster ausgegeben.
Optionsfeld <i>An Raster ausrichten</i>	<i>Angekreuzt</i> : Neue Objekte werden am Raster ausgerichtet. <i>Nicht angekreuzt</i> : Es wird nicht am Raster ausgerichtet.

Element	Bedeutung
Schaltfläche OK	Durch das Anklicken dieser Schaltfläche übernehmen Sie die Angaben aus der Dialogbox, und das neue Raster wird eingerichtet.
Schaltfläche Abbrechen	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden, Objekte gestalten*

An Hilfslinie ausrichten

Mit diesem Befehl schalten Sie die Funktion *An Hilfslinie ausrichten* ein oder aus.

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden, Objekte gestalten*

Hilfslinien einrichten...

Dieser Befehl bringt eine Dialogbox, mit der Sie *Hilfslinien* anlegen, bearbeiten oder löschen können, auf den Bildschirm:

Element	Bedeutung
Auswahlliste <i>Hilfslinien</i>	<p>In diesem Feld werden alle vorhandenen Hilfslinien sortiert aufgelistet. Um eine vorhandene Hilfslinie zu bearbeiten, klicken Sie auf die gewünschte Zeile, und die Werte werden in die Eingabefelder zur Bearbeitung übernommen.</p> <p>Eine vertikale Hilfslinie ist durch <i>V</i>, eine horizontale durch <i>H</i> gekennzeichnet.</p> <p>Die Werte sind – je nach Seiteneinstellungen – <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems.</p>
Eingabefeld mit Schiebepfeilen <i>Hilfslinienposition</i>	<p>In diesem Feld können Sie die Position der gewählten Hilfslinie eingeben oder verändern. Die Werte sind – je nach Seiteneinstellungen – <i>mm</i> oder <i>Inch</i> und beziehen sich auf den Ursprung des aktuellen Koordinatensystems. Mit den Schiebepfeilen wird der Wert um 1 vermehrt bzw. vermindert.</p>
Auswahlfelder <i>Richtung</i>	<p><i>Horizontal</i>: Die bearbeitete Hilfslinie soll horizontal verlaufen.</p> <p><i>Vertikal</i>: Die bearbeitete Hilfslinie soll vertikal verlaufen.</p>
Schaltfläche <i>Hinzufügen</i>	<p>Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die Werte der Hilfslinienposition sowie deren Richtung in die Liste der Hilfslinien eingefügt.</p>

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>Verschieben</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die Werte der Hilfslinienposition sowie deren Richtung in die ausgewählte Hilfslinie übernommen. Die Hilfslinie wird damit verschoben.
Schaltfläche <i>Löschen</i>	Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die ausgewählte Hilfslinie gelöscht.
Optionsfeld <i>An Hilfslinie ausrichten</i>	<i>Angekreuzt:</i> Neue Objekte werden an den Hilfslinien ausgerichtet, die sich in unmittelbarer Nähe befinden. <i>Nicht angekreuzt:</i> Es wird nicht an Hilfslinien ausgerichtet.
Schaltfläche <i>Schließen</i>	Mit dem Betätigen dieser Schaltfläche schließen Sie die Dialogbox.

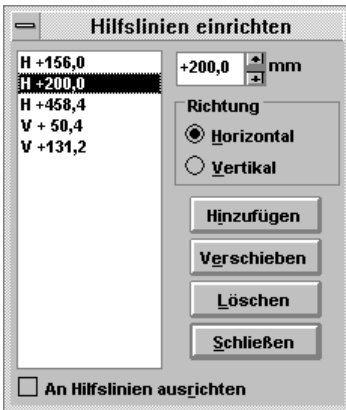


Abb. 2.19: Manipulation von Hilfslinien

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden, Objekte gestalten*

Umrißmodus

Dieser Befehl schaltet den Umrißmodus ein oder aus. Im Umrißmodus wird keine Füllfarbe ausgegeben, und jedes Objekt ist nur an den Linien angreifbar. Das ermöglicht es einerseits, schneller zu arbeiten, andererseits, auch verdeckte Objekte anzufassen. Bilder und Texte werden mit grauer Füllung dargestellt, sind jedoch trotzdem nur am Umriß faßbar.

☞ *Objekte gestalten*

Fenster neu aufbauen

Dieser Befehl veranlaßt den Neuaufbau des aktuellen Fensters.

Ganzseitenvorschau

Die Druckseite wird ohne Hilfslinien, Raster und Seitenumriß in der zuletzt benutzten Vergrößerung und mit dem zuletzt benutzten Mittelpunkt auf dem gesamten Bildschirm ausgegeben. Mit der primären Maustaste wird die Vorschau beendet, mit der sekundären das Bild noch einmal ausgegeben.

Vorschau markierter Objekte

Die markierten Objekte der Druckseite werden ohne Hilfslinien, Raster und Seitenumriß in der zuletzt benutzten Vergrößerung und mit dem zuletzt benutzten Mittelpunkt auf dem gesamten Bildschirm ausgegeben. Mit der primären Maustaste wird die Vorschau beendet, mit der sekundären das Bild noch einmal ausgegeben.

Seite 90° links drehen, Seite 90° rechts drehen, Seite 180° drehen

Die Seite wird – mit allen Objekten und Hilfslinien – um 90° nach links oder rechts oder um 180° komplett gedreht und neu ausgegeben. Damit ist es möglich, Teile der Seite besser zu bearbeiten.

☞ Seiteneinstellung

2.5 Befehle des Menüs *Anordnen*

Anordnen			
Anordnen		Eins nach vorne	Strg+BildAuf
<u>G</u> ruppieren	Strg+G	Eins nach h ^{int} en	Strg+BildAb
G <u>ruppierung a</u> ufheben	Strg+U	Ganz nach v ^{or} ne	Umsch+BildAuf
<u>K</u> ombinieren	Strg+L	Ganz nach h ^{int} en	Umsch+BildAb
<u>K</u> ombination a <u>uf</u> heben	Strg+K	<u>U</u> mgekehrte Anordnung	
In Kurven <u>u</u>mwandeln			

Abb. 2.20: Das *Anordnen*-Menü

Das *Anordnen*-Menü enthält Befehle, um Objekte anzuordnen, zu kombinieren oder zu gruppieren.

Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>Anordnen / Eins nach vorne</i>	markierte Objekte eine Position nach vorne setzen
<i>Anordnen / Eins nach hinten</i>	markierte Objekte eine Position nach hinten setzen
<i>Anordnen / Ganz nach vorne</i>	markierte Objekte ganz nach vorne setzen
<i>Anordnen / Ganz nach hinten</i>	markierte Objekte ganz nach hinten setzen
<i>Anordnen / Umgekehrte Anordnung</i>	markierte Objekte in umgekehrte Reihenfolge bringen
<i>Gruppieren</i>	markierte Objekte in einer Objektgruppe zusammenfassen
<i>Gruppierung aufheben</i>	Gruppierung eines markierten Objekts aufheben
<i>Kombinieren</i>	markierte Objekte in ein Objekt zusammenfassen
<i>Kombination aufheben</i>	markiertes Objekt in einzelne Objekte aufteilen
<i>In Kurven umwandeln</i>	markierte Objekte in Kurven (Polygone) umwandeln

Anordnen / Eins nach vorne

Dieser Befehl setzt die markierten Objekte in der Reihenfolge der Objekte um eine Position nach vorne. Sichtbare Auswirkun-

gen hat dieser Befehl nur dann, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte anordnen*

Anordnen / Eins nach hinten

Dieser Befehl setzt die markierten Objekte in der Reihenfolge der Objekte um eine Position nach hinten. Sichtbare Auswirkungen hat dieser Befehl nur dann, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte anordnen*

Anordnen / Ganz nach vorne

Dieser Befehl setzt die markierten Objekte in der Reihenfolge der Objekte ganz nach vorne. Sichtbare Auswirkungen hat dieser Befehl nur dann, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte anordnen*

Anordnen / Ganz nach hinten

Dieser Befehl setzt die markierten Objekte in der Reihenfolge der Objekte ganz nach hinten. Sichtbare Auswirkungen hat dieser Befehl nur dann, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte anordnen*

Anordnen / Umgekehrte Anordnung

Dieser Befehl kehrt die Anordnung der Objekte um. Das erste Objekt wird dadurch beispielsweise zum letzten, das letzte Objekt zum ersten. Sichtbare Auswirkungen hat dieser Befehl nur dann, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte anordnen*

Gruppieren

Dieser Befehl faßt alle markierten Objekte zu einer Objektgruppe zusammen.

☞ *Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln*

Gruppierung aufheben

Dieser Befehl hebt die Gruppierung einer Objektgruppe auf. Alle Objekte der Gruppe bleiben markiert.

☞ *Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln*

Kombinieren

Dieser Befehl kombiniert alle markierten Objekte zu einem neuen Objekt. Dadurch ist es möglich, Löcher in ein Objekt zu schneiden.

Kombinierbar sind Rechtecke, Ellipsen und Polygone.

☞ *Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln*

Kombination aufheben

Dieser Befehl hebt die Kombination eines Objekts auf. Es zerfällt dadurch in seine ursprünglichen Teile. Jedes einzelne entstandene Objekt erhält die Objektattribute des kombinierten Objekts.

☞ *Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln*

In Kurven umwandeln

Dieser Befehl wandelt das ausgewählte Objekt in ein Polygon um. Damit ist es möglich, die Form des Objekts in weiterem Umfang zu verändern. Beachten Sie bitte, daß eine Rückumwandlung nicht möglich ist!

Sie können Rechtecke und Ellipsen in Kurven umwandeln.

☞ *Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln*

2.6 Befehle des Menüs *Fenster*

Fenster
Nebeneinander Umsch+F4
Überlappend
Symbole anordnen
Alle Fenster schließen
✓ 1 GBG00006.GBG

Abb. 2.21: Das *Fenster*-Menü

Das *Fenster*-Menü enthält Befehle, um die Fenster zu ordnen und auszuwählen. Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>Nebeneinander</i>	Gutenberg-Fenster nebeneinander anordnen
<i>Überlappend</i>	Gutenberg-Fenster überlappend anordnen
<i>Symbole anordnen</i>	Symbolfenster anordnen
<i>Alle Fenster schließen</i>	alle Fenster schließen und bei Bedarf speichern
<i>Fensternamen</i>	Liste aller geöffneten Fenster zur Fensterauswahl

Nebeneinander

Dieser Befehl ordnet alle Gutenberg-Fenster nebeneinander an.

☞ Befehl *Überlappend*, Befehl *Symbole anordnen*

Überlappend

Dieser Befehl ordnet alle Gutenberg-Fenster überlappend an.

☞ Befehl *Nebeneinander*, Befehl *Symbole anordnen*

Symbole anordnen

Dieser Befehl ordnet alle Symbole der verkleinerten Gutenberg-Fenster neu an.

☞ Befehl *Nebeneinander*, Befehl *Überlappend*

Alle Fenster schließen

Dieser Befehl schließt alle Gutenberg-Fenster. Wenn Sie ein Gutenberg-Fenster verändert haben, wird gefragt, ob es gespeichert werden soll.

Fensternamen

Dieser Befehl wählt eines der vorhandenen Gutenberg-Fenster aus und bringt es in den Vordergrund.

2.7 Befehle des Menüs *Hilfe*

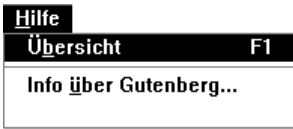


Abb. 2.22: Das *Hilfe*-Menü

Das *Hilfe*-Menü enthält Befehle, um die Hilfe-Information aufzurufen bzw. Copyright und Zusatzinformationen anzuzeigen. Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

Menüpunkt	Funktion
<i>Übersicht</i>	Aufruf der Hilfedatei und Anzeige des Hilfe-Index
<i>Info über Gutenberg...</i>	Copyright und Programmversion

Übersicht

Dieser Befehl ruft das Hilfefprogramm zu Gutenberg auf.

3 Fensterhandhabung

Das Programm bietet Ihnen nach dem Programmstart eine leere Arbeitsfläche. Wenn Sie mehrere Gutenberg-Fenster erzeugt haben, besteht die Möglichkeit, diese Fenster innerhalb der Arbeitsfläche zu verschieben oder in der Größe zu ändern. Fenster, die Ihnen für den Moment im Weg sind, können zu Symbolen verkleinert werden und werden am unteren Rand der Arbeitsfläche mit einem Symbol dargestellt. Das Menü *Fenster* bietet Ihnen Funktionen, um die Fenster in unterschiedlicher Form anzuordnen.

3.1 Das Arbeiten mit mehreren Fenstern

Die Handhabung entspricht den allgemeinen Richtlinien für Programme mit mehreren Fenstern (MDI; Multiple Document Interface) und sollte bekannt sein.

☞ Befehl *Nebeneinander*, Befehl *Überlappend*, Befehl *Symbole anordnen*, Befehl *Alle Fenster schließen*, Befehl *Fensternamen*

3.2 Der Umgang mit dem Gutenberg-Fenster

Jeder Vorgang (Menü oder Werkzeug) bezieht sich nur auf das aktive Fenster. Wenn Sie von einem Gutenberg-Fenster zu einem anderen wechseln, wird immer der Zustand hergestellt, in dem Sie das Fenster verlassen haben.

Statuszeile und Lineale helfen Ihnen, sich im Fenster zurechtzufinden. In jedem Fenster befindet sich der Arbeitsbereich und mitten darin die Druckseite. Mit den Bildlaufleisten können Sie den sichtbaren Ausschnitt verschieben.



Mit der Lupe wird die Größe des sichtbaren Ausschnitts des Arbeitsbereichs festgelegt.


Ein Klick mit der primären Maustaste zeigt die nächste Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste zeigt die nächstkleinere Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt die ganze Seite in der günstigsten Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt die größte Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle markierten Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Beim Ziehen eines Rechtecks wird die Vergrößerungsstufe gewählt, mit der der Ausschnitt optimal sichtbar wird.

Anzumerken ist, daß die Unterteilung in fixe Vergrößerungsstufen für die Positionierung günstig wirkt. Sie erhöht die Genauigkeit beim Arbeiten.

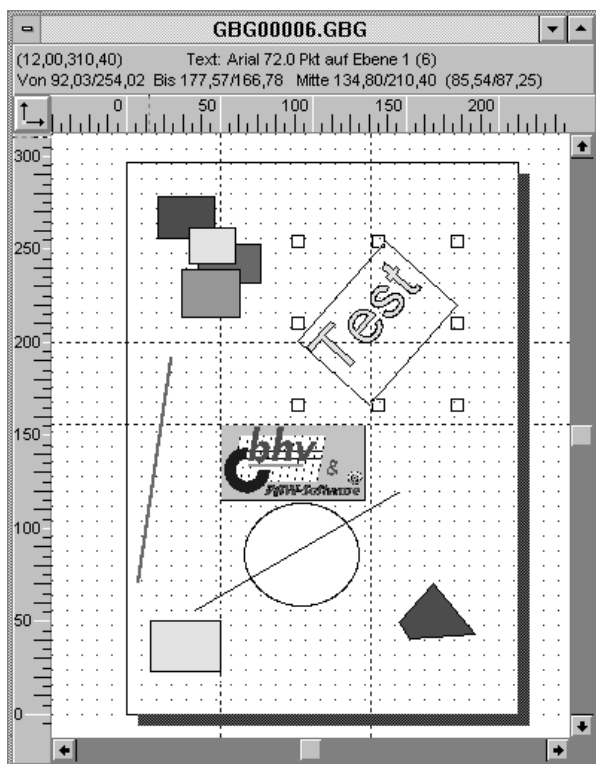


Abb. 3.1: Eine beispielhafte Gutenberg-Seite

Oben im Fenster wird der Status ausgegeben. In der oberen Zeile wird die aktuelle Position des Zeigers links und ein gewähltes Objekt in der Mitte der Zeile angezeigt. Die untere Zeile enthält genauere Positionsangaben zum gewählten Objekt.

Darunter wird das horizontale Lineal zum sichtbaren Arbeitsbereich ausgegeben. Die Einheiten des Lineals passen sich automatisch der eingestellten Vergrößerung an.

Auf der linken Seite befindet sich das vertikale Lineal. Die Einheiten des Lineals passen sich automatisch der eingestellten Vergrößerung an.

Links oben zwischen den Linealen befindet sich die Schaltfläche *Ursprung*. Diese Schaltfläche setzt den Ursprung des Koordinatensystems für den Arbeitsbereich. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, verändert sich das Aussehen der Schaltfläche in folgender Reihenfolge:



Der Ursprung wird auf die linke untere Ecke der Seite im Arbeitsbereich gesetzt.



Der Ursprung kann frei im Arbeitsbereich positioniert werden. Ziehen Sie die Maus einfach mit gedrückter Maustaste in den Arbeitsbereich an die gewünschte Position. Der Zeiger verändert sich dabei.



Der Ursprung wird in die Mitte der Seite gesetzt.

Rechts im Fenster befindet sich die vertikale Bildlaufleiste. Mit dem Pfeil nach oben wird der sichtbare Ausschnitt des Arbeitsbereichs nach oben verschoben. Mit dem Pfeil nach unten verschiebt sich der Ausschnitt nach unten. Wenn Sie auf den Bereich zwischen einem Pfeil und der Positionsmarkierung klick-

ken, wird der Ausschnitt um eine halbe Seite nach oben oder unten verschoben.

Außerdem besteht noch die Möglichkeit, mit der Positionsmarkierung den Ausschnitt direkt bis an die gewünschte Position im Arbeitsbereich zu schieben. Zur Orientierung wird dazu das vertikale Lineal mitverschoben.

Am unteren Ende des Fensters befindet sich die horizontale Bildlaufleiste. Mit dem Pfeil nach links wird der sichtbare Ausschnitt des Arbeitsbereichs nach links verschoben. Mit dem Pfeil nach rechts verschiebt sich der Ausschnitt nach rechts. Wenn Sie auf den Bereich zwischen einem Pfeil und der Positionsmarkierung klicken, wird der Ausschnitt um eine halbe Seite nach links oder rechts verschoben.

Außerdem besteht noch die Möglichkeit, mit der Positionsmarkierung den Ausschnitt direkt bis an die gewünschte Position im Arbeitsbereich zu schieben. Zur Orientierung wird dazu das horizontale Lineal mitverschoben.

In der Mitte des Fensters liegt der Arbeitsbereich. In diesem Bereich wird die Seite mit Seitenschatten und allen Objekten angezeigt. Obwohl im gesamten Entwurfsbereich Objekte platziert werden können, wird nur die Seite in der Mitte des Bereichs gedruckt.

Links und unter dem Seitenumriß wird der Seitenschatten ausgegeben. Bei der Ein- und Ausgabe wird dieser Bereich nicht anders behandelt als jeder andere. Er dient nur der besseren Erkennbarkeit der Seite auf dem Bildschirm. Beim Ausdruck wird dieser Schatten nicht ausgegeben.

3.3 Der Umgang mit dem Werkzeugfenster



Abb. 3.2: Das Werkzeugfenster

Das Werkzeugfenster bezieht sich nur auf das aktive Fenster. Wenn Sie von einem Gutenberg-Fenster zu einem anderen wechseln, wird immer der Zustand im Werkzeugfenster hergestellt, in dem Sie das nunmehr aktive Fenster verlassen haben.

Das Werkzeugfenster beinhaltet Hilfsmittel zum Erzeugen und Bearbeiten von Objekten sowie Schaltflächen für häufig benutzte Funktionen, eine Anzeige der Farbe und des Umrisses des ausgewählten Objekts und die Farbpalette. Ein Fenster für alle notwendigen Vorgänge – und damit viel sichtbaren Platz für den Entwurf.

Mit der Tastenkombination **Strg** + **↔** können Sie zwischen der letzten Funktion (Knoten, Rechteck, Ellipse usw.) und dem Pfeil hin- und herschalten.

Zwischen dem Werkzeug- und dem Arbeitsfenster können Sie einfach mit der Maus (durch Anklicken des entsprechenden Fenstertitels) oder durch einen Druck auf **Strg** + **F1** hin- und herschalten.



Das Werkzeug *Pfeil* dient zur Auswahl oder Veränderung von Objekten.

☞ *Objekte markieren, Objekte gestalten*



Mit dem Werkzeug *Lupe* können Sie die Größe des Arbeitsbereichs verändern.

Ein einfacher Klick mit der primären Maustaste zeigt die nächste Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein einfacher Klick mit der sekundären Maustaste zeigt die nächstkleinere Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der **⇧**-Taste zeigt die ganze Seite in der günstigsten Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der **⇧**-Taste schaltet zur größtmöglichen Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der **Strg**-Taste zeigt alle markierten Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der **Strg**-Taste zeigt alle Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Beim Ziehen eines Rechtecks wird die Vergrößerungsstufe gewählt, mit der der Ausschnitt optimal sichtbar wird.

Anzumerken ist, daß die Unterteilung in fixe Vergrößerungsstufen für die Positionierung günstig wirkt.

☞ *Fensterhandhabung*



Das Werkzeug *Knoten* dient zur Auswahl oder Veränderung von Objektknoten. Die Form des Objekts wird damit beeinflusst.

☞ *Mit Knoten arbeiten*



Das Werkzeug *Polygon* dient zum Zeichnen von Linien bzw. Polygonen.

☞ *Objekte erzeugen*



Das Werkzeug *Rechteck* dient zum Zeichnen von Rechtecken bzw. Quadraten.

☞ *Objekte erzeugen*



Das Werkzeug *Ellipse* dient zum Zeichnen von Ellipsen bzw. Kreisen.

☞ *Objekte erzeugen*



Das Werkzeug *Text* dient zum Eingeben von Text.

☞ *Objekte erzeugen, Befehl Bearbeiten / Text bearbeiten*



Mit dem Werkzeug *Bild einfügen* können Sie ein Bild in die Seite einfügen.

☞ *Befehl Datei / Importieren...*



Mit dem Werkzeug *Grafik einfügen* können Sie eine Grafik (Windows-Meta-Datei) in die Seite einfügen.

☞ *Befehl Datei / Importieren...*



Mit dem Werkzeug *Fenster speichern* können Sie die Objekte in eine GBG-Datei speichern.

☞ Befehl *Datei / Speichern*



Mit dem Werkzeug *Umrißmodus* können Sie den Umrißmodus ein- und ausschalten. Im Umrißmodus wird nur der Umriß der Objekte gezeichnet.

☞ Befehl *Ansicht / Umrißmodus*



Mit dem Werkzeug *Hilfslinien* können Sie Hilfslinien hinzufügen oder löschen.

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden*, Befehl *Ansicht / Hilfslinien einrichten...*



Das Werkzeug *Raster einrichten* ruft eine Dialogbox auf, mit der das Raster eingerichtet wird.

☞ *Raster und Hilfslinien verwenden*, Befehl *Ansicht / Raster einrichten...*



Mit dem Werkzeug *Umriß und Füllung holen* kann man die Umrißbreite, Umrißfarbe und Füllung vorhandener Objekte holen.



Das Werkzeug *Seite 90° links drehen* dreht die Seite und alle Objekte und Hilfslinien um 90° nach links.

☞ *Ansicht/Seite 90° links drehen*



Das Werkzeug *Seite 180° drehen* stellt die Seite und alle Objekte und Hilfslinien auf den Kopf.

☞ *Ansicht/Seite 180° drehen*



Das Werkzeug *Seite 90° rechts drehen* dreht die Seite und alle Objekte und Hilfslinien um 90° nach rechts.

☞ *Ansicht/Seite 90° rechts drehen*



Die Schaltfläche *Linienbreite und Musterzuordnung* ordnet die eingestellte Linienbreite, Umrißfarbe, Füllfarbe

bzw. das Füllmuster den ausgewählten Objekten zu. Mit den kleinen Schiebepfeilen wird die Linienbreite vergrößert bzw. verkleinert.

☞ *Mit Farben und Strichbreiten arbeiten*



Die Schaltfläche *Füllmuster* zeigt an, wie das Objekt bezüglich Farben und Muster aussieht bzw. aussehen soll. Mit den kleinen Schiebepfeilen wechseln Sie von Vollfüllung auf Musterfüllung und zurück. Zusätzlich erhalten Sie eine RGB-Farbanalyse für Umriß- und Füllfarbe, indem Sie auf die Farbfläche klicken.

☞ *Mit Farben und Strichbreiten arbeiten*



Mit der Schaltfläche *Farbauswahl* können Sie die Umriß- und Füllfarbe bestimmen. Ein Klick mit der primären Maustaste auf ein Farbkästchen wählt die Füllfarbe, ein Klick mit der sekundären Maustaste die Umrißfarbe. Die gewählten Farben werden in der Schaltfläche *Füllmuster* angezeigt. Die Farben der ausgewählten Objekte werden sofort geändert.

Wenn Sie gleichzeitig die -Taste verwenden, wird eine Dialogbox zur Farbeinstellung angezeigt, mit der Sie die Farbe des angeklickten Farbkästchens verändern können.

Am Anfang und Ende der Farbpalette befindet sich jeweils ein Kästchen mit einem Kreuz. Dieses Kreuz bedeutet: kein Umriß bzw. keine Farbe.

☞ *Mit Farben und Strichbreiten arbeiten*

3.4 Raster und Hilfslinien verwenden

Hilfslinien und Raster dienen zur Ausrichtung von Objekten. Sie werden nicht gedruckt. Die Optionen *An Hilfslinien ausrichten* bzw. *An Raster ausrichten* müssen ausgewählt sein, damit eine automatische Ausrichtung erfolgen kann.

Beim Erzeugen neuer Objekte wird dann entweder am nächsten Rasterpunkt oder an der nächsten Hilfslinie ausgerichtet, ebenso beim nachträglichen Bearbeiten.

Beachten Sie bitte, daß es bei einigen Vorgängen (Drehen, Skalieren) nicht immer möglich ist, jeden Knoten des Objekts auf einen Rasterpunkt zu setzen!

Das Ausrichten kann beim Verschieben aufgehoben werden, indem Sie dazu die -Taste gedrückt halten.

Sie können entweder die Dialogbox *Hilfslinien* oder das Werkzeug *Hilfslinien* dazu benutzen.

Hilfslinien können auch erzeugt werden, indem Sie auf ein Lineal klicken und in die Seite ziehen. Dabei wird automatisch das Werkzeug *Hilfslinien* ausgewählt. Ein Doppelklick auf eine Hilfslinie ruft die Dialogbox *Hilfslinien* auf.

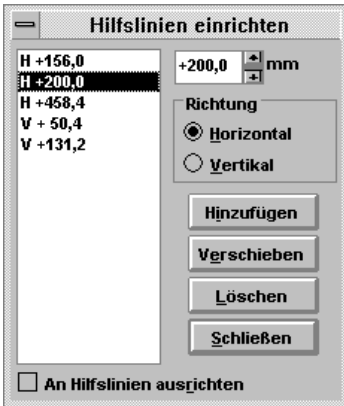


Abb. 3.3: Die Dialogbox *Hilfslinien*

Ein Raster besteht aus vertikalen und horizontalen Punkten (Gitter) in einem vorgegebenen Abstand.



Über das Menü oder das Werkzeug *Raster* wird die Dialogbox aus Abbildung 3.4 aufgerufen.

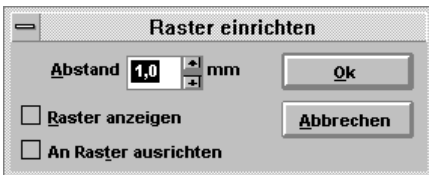


Abb. 3.4: Die Dialogbox *Raster einrichten*

☞ Befehl *An Raster ausrichten*, Befehl *Raster einrichten...*, Befehl *An Hilfslinie ausrichten*, Befehl *Hilfslinien einrichten...*

3.5 Objekte erzeugen



Linie oder Polygon

Klicken Sie mit der primären Maustaste in den Arbeitsbereich, und ziehen Sie die Maus über die Arbeitsfläche, bis die Linie in der gewünschten Größe entstanden ist. Lassen Sie die Maustaste wieder los. Die Linie mit der Umrißfarbe und der Stiftbreite, die im Werkzeugfenster eingestellt ist, wird ausgegeben.

Ein Polygon entsteht, wenn Sie diesen Vorgang wiederholen und dabei den Anfangspunkt an den letzten Endpunkt setzen.

Wenn der letzte Endpunkt an den allerersten Anfangspunkt gesetzt wird, wird das Polygon automatisch geschlossen und mit der Farbe gefüllt, die im Werkzeugfenster eingestellt wird.


Ein vorhandenes Polygon kann erweitert (und damit auch geöffnet) werden, indem Sie eine neue Linie vom Endknoten aus erzeugen.



Rechteck oder Quadrat

Klicken Sie mit der primären Maustaste in den Arbeitsbereich, und ziehen Sie die Maus über die Arbeitsfläche, bis das Rechteck in der gewünschten Größe entstanden ist. Lassen Sie die Maustaste wieder los. Das Rechteck wird automatisch in der Farbe, die im Werkzeugfenster eingestellt ist, gefüllt und in der Umrißfarbe mit der eingestellten Stiftbreite umrandet.

Wenn Sie die -Taste beim Ziehen drücken, wird der Anfangspunkt zum Mittelpunkt gemacht.


Wenn Sie die -Taste beim Ziehen drücken, wird ein Quadrat erzeugt.



Um das Rechteck oder Quadrat an den Ecken abzurunden, wählen Sie die nebenstehende Schaltfläche.



Ellipse oder Kreis

Klicken Sie mit der primären Maustaste in den Arbeitsbereich, und ziehen Sie die Maus über die Arbeitsfläche, bis die Ellipse in der gewünschten Größe entstanden ist. Lassen Sie die Maustaste wieder los. Die Ellipse wird automatisch in der Farbe, die im Werkzeugfenster eingestellt ist, gefüllt und in der Umrißfarbe mit der eingestellten Stiftbreite umrandet. Wenn Sie die -Taste beim Ziehen drücken, wird der Anfangspunkt zum Mittelpunkt gemacht.

Wenn Sie die -Taste beim Ziehen drücken, wird ein Kreis erzeugt.



Text

Klicken Sie mit der primären Maustaste in den Arbeitsbereich, und ziehen Sie die Maus über die Arbeitsfläche, bis der Textrahmen in der gewünschten Größe entstanden ist. Lassen Sie die Maustaste wieder los. Die Textdialogbox zur Eingabe des Textes wird automatisch aufgerufen.

Beachten Sie, daß nur ganze Zeilen im Textrahmen angezeigt werden. So könnte es bei zu großer Schrift und zu kleinem Textrahmen passieren, daß kein Text angezeigt wird!



Bild

Die Schaltfläche ruft die Dialogbox zum Importieren von Bildern auf. Das gewählte Bild wird in die Mitte der Seite positioniert.



Grafik (Windows-Meta-Datei – WMF)

Die Schaltfläche ruft die Dialogbox zum Importieren von Grafiken auf.

☞ *Maus und Tastatur, Der Umgang mit dem Werkzeugfenster, Cursor-Arten, Befehl Bearbeiten / Text bearbeiten, Besonderheiten bei der Texteingabe, Befehl Datei / Importieren...*

3.6 Objekte markieren

Umrißmodus ausgeschaltet

Auswahl eines einzelnen Objekts

Auswahl mit Klick

- ◆ Klick auf Objektumriß oder -füllung



Auswahlrechteck

- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das gewünschte Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet


Auswahl mehrerer Objekte

- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Zusätzliche Auswahl eines Objekts zu schon markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken und Klick auf Objektumriß
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das gewünschte Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet

Zusätzliche Auswahl mehrerer Objekte zu schon markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Abwahl aller Objekte



- ◆ Klick auf freien Bereich

Abwahl eines Objekts


- ◆ Klick auf freien Bereich oder auf ein anderes Objekt

Anderes Objekt wählen

Abwahl eines Objekts von mehreren markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken und Klick auf das abzuwählende Objekt
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das gewünschte Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet

Abwahl mehrerer Objekte von mehreren markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Umrißmodus eingeschaltet

Auswahl eines einzelnen Objekts

Auswahl mit Klick

- ◆ Klick auf Objektumriß



Auswahlrechteck

- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das gewünschte Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet


Auswahl mehrerer Objekte

- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Zusätzliche Auswahl eines Objekts zu schon markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken und Klick auf Objektumriß
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das gewünschte Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet

Zusätzliche Auswahl mehrerer Objekte zu schon markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Abwahl aller Objekte



- ◆ Klick auf freien Bereich

Abwahl eines Objekts


- ◆ Klick auf freien Bereich oder auf ein anderes Objekt


Anderes Objekt wählen

Abwahl eines Objekts von mehreren markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken und Klick auf den Umriß des abzuwählenden Objekts
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich das abzuwählende Objekt innerhalb des Auswahlrechtecks befindet

Abwahl mehrerer Objekte von mehreren markierten Objekten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die abzuwählenden Objekte innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Objekte können auch mit der -Taste gewählt werden. Der Tastendruck wählt das nächste Objekt. Nach dem letzten Objekt wird wieder das erste ausgewählt.

Verwenden Sie dabei die -Taste, werden die Objekte in umgekehrter Reihenfolge ausgewählt.

☞ *Maus und Tastatur, Der Umgang mit dem Werkzeugfenster*


3.7 Objekte gestalten



Markieren Sie die gewünschten Objekte, damit die Haltepunkte (Markierungen) erscheinen. Haben Sie mehrere Objekte ausgewählt, werden nur die Haltepunkte des umschließenden Rechtecks angezeigt.


Verschieben

Klicken Sie in das Objekt bzw. an eine Seitenkante, wenn Sie den Umrißmodus eingeschaltet haben. Sofort kann das Objekt an die gewünschte Position gezogen werden.

Wird beim Verschieben die -Taste gedrückt, wird ein eventuelles Ausrichten am Raster oder an Hilfslinien aufgehoben.

Wenn Sie die -Taste gedrückt halten, wird das markierte Objekt nur horizontal oder vertikal verschoben.

Dehnen

Sie können die Breite oder Höhe eines Objekts verändern, indem Sie einen der Haltepunkte an den Kanten des umschließenden Rechtecks anklicken und an die gewünschte Position ziehen. Wenn Sie die -Taste dabei gedrückt halten, wird das markierte Objekt beidseitig zum Mittelpunkt geändert.

Wenn Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, wird das markierte Objekt mit Werten von 25, 50, 75, 100, 125% usw. gedehnt.

Skalieren

Sie können die Breite und Höhe eines Objekts im gleichen Verhältnis verändern, indem Sie einen der Haltepunkte an den Ecken des umschließenden Rechtecks anklicken und an die gewünschte Position ziehen. Wenn Sie die **⇧**-Taste dabei gedrückt halten, wird das markierte Objekt beidseitig zum Mittelpunkt geändert.

Wenn Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, wird das markierte Objekt mit Werten von 25, 50, 75, 100, 125% usw. skaliert.

Drehen

Klicken Sie ein zweites Mal auf das markierte Objekt, damit die Haltepunkte für Drehen oder Neigen angezeigt werden, wenn Sie das noch nicht gemacht haben. Klicken Sie einen der Haltepunkte an den Ecken des umschließenden Rechtecks an, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position. Das Objekt wird um das Rotationszentrum gedreht. Verwenden Sie dabei die **Strg**-Taste, wird der Drehwinkel auf ein Vielfaches der Winkelschrittweite aus den Seiteneinstellungen gerundet.

Das Rotationszentrum wird durch einen Kreis gekennzeichnet. Dieser Drehpunkt kann verschoben werden. Ein Doppelklick darauf setzt ihn zurück in die Mitte.

Neigen

Klicken Sie ein zweites Mal auf das markierte Objekt, damit die Haltepunkte für Drehen oder Neigen angezeigt werden, wenn

Sie das noch nicht gemacht haben. Klicken Sie einen der Haltepunkte an den Kanten des umschließenden Rechtecks an, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position. Verwenden Sie dabei die **[Strg]**-Taste, wird der Neigungswinkel auf ein Vielfaches der Winkelschrittweite aus den Seiteneinstellungen gerundet.

3.8 Objekte anordnen

Mit dem Menü *Anordnen*, Menüpunkte *Eins nach vorne*, *Eins nach hinten*, *Ganz nach vorne*, *Ganz nach hinten* und *Umgekehrte Anordnung* wird die interne Reihenfolge der Objekte verändert. In dieser Reihenfolge werden die Objekte ausgegeben und damit auch Überlappungen bestimmt. Gereiht werden dabei nur die markierten Objekte.

Sichtbare Auswirkungen haben diese Befehle nur, wenn die betroffenen Objekte überlappend sind.

☞ *Objekte markieren*

3.9 Objekte gruppieren, kombinieren oder in Kurven umwandeln

Objektgruppen haben den Vorteil, daß Sie zusammengehörige Objekte als ein Objekt anfassen können. Das erhöht wiederum Ihr Arbeitstempo.

Gruppieren

Markieren Sie alle Objekte, die Sie in eine Gruppe zusammenfassen möchten, und wählen Sie den Menübefehl *Gruppieren*. Objektgruppen können jetzt nur noch als Ganzes verändert werden. Wenn Sie ein einzelnes Objekt daraus verändern wollen, müssen Sie die Gruppierung wieder aufheben.

Gruppierung aufheben

Markieren Sie die Objektgruppe, und wählen Sie den Menübefehl *Gruppierung aufheben*. Die Objektgruppe zerfällt wieder in ihre Einzelobjekte. Alle Objekte der ehemaligen Gruppe bleiben markiert.

Kombinieren

Markieren Sie alle Objekte, die Sie kombinieren möchten, und wählen Sie den Menübefehl *Kombinieren*. Dieser Befehl kombiniert alle markierten Objekte zu einem neuen Objekt. Dadurch ist es möglich, Löcher in ein Objekt zu schneiden.

Überschneidende Bereiche werden als Löcher sichtbar. Kombinierte Objekte haben gemeinsame Eigenschaften, das heißt nur eine Füll- und Umrißfarbe. Kombinierte Objekte sollten außerdem geschlossen sein, um unliebsame Nebeneffekte zu vermeiden.

Kombinierbar sind Rechtecke, Ellipsen und Polygone.

Kombination aufheben

Markieren Sie das Objekt, dessen Kombination Sie aufheben möchten, und wählen Sie den Menübefehl *Kombination aufheben*.

Das kombinierte Objekt zerfällt dadurch in seine ursprünglichen Teile. Jedes einzelne entstandene Objekt erhält die Objektattribute des kombinierten Objekts.

In Kurven umwandeln

Markieren Sie ein Rechteck oder eine Ellipse, und wählen Sie den Menübefehl *In Kurven umwandeln*. Das ausgewählte Objekt wird in ein Polygon umgewandelt. Damit ist es möglich, die Form des Objekts in weiterem Umfang zu verändern. Beachten Sie bitte, daß eine Rückumwandlung nicht möglich ist!

☞ *Objekte markieren, Befehl Gruppieren, Befehl Gruppierung aufheben, Befehl Kombinieren, Befehl Kombination aufheben, Befehl In Kurven umwandeln*

3.10 Mit Farben und Strichbreiten arbeiten

Ein Klick mit der primären Maustaste auf ein Farbkästchen der Farbpalette ordnet dem markierten Objekt die Füllfarbe, ein Klick mit der sekundären Maustaste die Umrißfarbe zu. Zugleich werden die gewählten Farben in der Schaltfläche *Füllmuster* angezeigt.

Das Füllmuster kann entweder eine volle Farbe oder ein Strichmuster sein. Es hängt von der Einstellung der Schaltfläche *Füllmuster* ab. Mit den Schiebepfeilen neben dieser Schaltfläche können Sie das Muster verändern.

Wünschen Sie keine Füllung oder keinen Umriß, wählen Sie das Kästchen mit dem Kreuz in der Farbpalette, das sich am Anfang und am Ende der Liste befindet.

Wenn Sie die Strg-Taste drücken und gleichzeitig auf ein Farbkästchen klicken, wird eine Dialogbox zur Farbeinstellung angezeigt, in der Sie die Farbe des angeklickten Farbkästchens verändern können.

Die Strichbreite können Sie mit der Schaltfläche *Linienbreite und Musterzuordnung* wählen. Die Schiebepfeile ändern die Strichbreite. In der Schaltfläche wird die Breite angezeigt. Zuordnen können Sie einen veränderten Wert, indem Sie auf die Schaltfläche klicken.



Mit dem nebenstehenden Werkzeug können Sie die Farbe und den Umriß eines Objekts in das Werkzeugfenster holen und danach dem markierten Objekt zuordnen. Klicken Sie dazu einfach auf das Objekt, das die gewünschten Objekteigenschaften hat. Ordnen Sie dem markierten Objekt diese Eigenschaften mit der Schaltfläche *Linienbreite und Musterzuordnung* zu.

☞ *Maus und Tastatur, Werkzeugfenster, Seiteneinstellung*

3.11 Mit Knoten arbeiten



Wählen Sie das nebenstehende Werkzeug. Sie können dann entweder ein Rechteck oder ein Polygon bearbeiten.

Die Knoten des markierten Objekts werden mit kleinen Quadraten angezeigt, wobei der Endknoten etwas größer als die anderen dargestellt wird.

Auswahl der Knoten

- ◆ Auswahl mit Klick
- ◆ Auswahlrechteck



Auswahl eines einzelnen Knotens

- ◆ Klick auf Knoten
- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich der gewünschte Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befindet


Auswahl mehrerer Knoten

- ◆ Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Zusätzliche Auswahl eines Knotens zu schon markierten Knoten

- ◆ -Taste drücken und Klick auf Knoten
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich der gewünschte Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befindet



Zusätzliche Auswahl mehrerer Knoten zu schon markierten Knoten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die gewünschten Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befinden


Abwahl eines Knotens

- ◆ Klick auf einen anderen Knoten
- ◆ Anderen Knoten umschließen

Abwahl eines Knotens von mehreren markierten Knoten


- ◆ -Taste drücken und Klick auf den abzuwählenden Knoten
- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich der abzuwählende Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befindet

Abwahl mehrerer Knoten von mehreren markierten Knoten

- ◆ -Taste drücken, Klick auf freien Bereich und ziehen, bis sich die abzuwählenden Knoten innerhalb des Auswahlrechtecks befinden

Verschieben

Markieren Sie die gewünschten Knoten des Objekts. Klicken Sie auf einen der markierten Knoten, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position.

Wenn Sie beim Verschieben die -Taste drücken, wird ein eventuelles Ausrichten am Raster oder an Hilfslinien aufgehoben.

Geraden in Kurven umwandeln – Kurven in Geraden umwandeln

Sie können Geraden in Kurven (und umgekehrt) umwandeln, indem Sie mit der sekundären Maustaste auf den Knoten klicken. Wenn Sie den Knoten einer Kurve einzeln markieren, werden auch die zwei Kontrollpunkte angezeigt. Bei Geraden sind diese nicht vorhanden und folglich auch nicht zu sehen.

Bearbeiten von Kurven

Kurven verändern Sie, indem Sie die betroffenen Knoten verschieben. Durch Ziehen einer der Kontrollpunkte verändert sich die Kurve am auffälligsten. Dadurch können Sie sogar Schleifen erzeugen. Die Kontrollpunkte werden nur dann angezeigt, wenn nur ein Knoten ausgewählt wurde.

Eckradius von Rechtecken

Sie können den Eckradius von Rechtecken ändern, indem Sie einen beliebigen Eckknoten anklicken und ziehen, bis der gewünschte Eckradius entstanden ist.

☞ *Maus und Tastatur, Der Umgang mit dem Werkzeugfenster*

3.12 Drucken

Beim Drucken ist zu beachten, daß sich der Druck immer auf das aktive Fenster bezieht. Zuerst müssen Sie den Drucker auswählen und die gewünschten Einstellungen durchführen. Durch die Wahl der Vergrößerung ist es möglich, auch ein Poster Ihrer Druckseite zu erzeugen.



Abb. 3.5: Drucken mit Gutenberg

Beim Ausdruck können Sie natürlich nur das erwarten, was der angeschlossene Drucker auch zu leisten vermag. Das betrifft vor allem Farben, Flächenfüllungen und Bilder.

Element	Bedeutung
Option <i>Auf 2 Seiten aufteilen</i>	Die Seite wird abhängig von der Seitenausrichtung (quer, hoch) geteilt und jede Hälfte einzeln gedruckt. Damit ist es möglich, das Druckblatt nach dem Druck der ersten Hälfte umzudrehen. Die maximale Vergrößerung ist dabei 100%.
Option <i>Pause nach jeder Seite</i>	Nach jeder Druckseite können Sie bestimmen, ob weitergedruckt werden soll. Damit können Sie auf den Ausdruck warten und eventuell die Seite umdrehen.

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>OK</i>	Durch das Anklicken dieser Schaltfläche übernehmen Sie die Angaben aus der Dialogbox, und das neue Raster wird eingerichtet.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

Wenn mehrere Seiten gedruckt werden müssen, zeigt das Programm eine Dialogbox, damit Sie unter Umständen noch abbrechen können, falls Sie den falschen Vergrößerungsfaktor gewählt haben:

Element	Bedeutung
Schaltfläche <i>Drucken</i>	Beim Betätigen dieser Schaltfläche wird der Ausdruck gestartet. Dadurch ist die Anzahl der Druckseiten kontrollierbar.
Option <i>Pause</i>	Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird die Dialogbox nach jeder Druckseite geändert. Warten Sie, bis die Seite wirklich gedruckt ist, und setzen Sie den Druck erst danach fort.
Schaltfläche <i>Nächste Seite</i>	Beim Betätigen dieser Schaltfläche wird der Druck mit der nächsten Seite fortgesetzt.
Schaltfläche <i>Abbrechen</i>	Betätigen Sie diese Schaltfläche, um die Funktion abzubrechen.

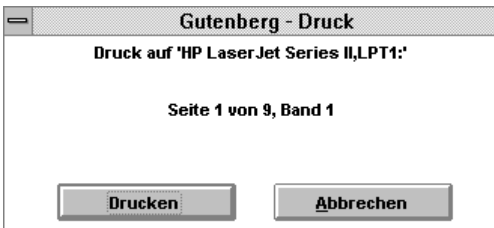


Abb. 3.6: Das Drucken mehrerer Seiten

☞ Befehl *Datei / Drucken...*, Befehl *Datei / Seiteneinstellung*


3.13 Maus und Tastatur


Wenn Sie die -Taste beim Erzeugen von Rechtecken oder Ellipsen drücken, wird der Anfangspunkt zum Mittelpunkt gemacht.


Wenn Sie die -Taste beim Erzeugen von Rechtecken oder Ellipsen drücken, wird ein Quadrat bzw. Kreis erzeugt.


Wenn Sie die -Taste beim Verschieben, Dehnen, Skalieren, Drehen oder Neigen gedrückt halten, wird das markierte Objekt im Ausgangszustand dupliziert (Optionsfeld *Original beibehalten*). Lassen Sie die -Taste nach dem Vorgang sofort wieder los, da es sonst zu Verzögerungen bei der Ausgabe des Auswahlrechtecks kommen kann.

Wenn Sie die -Taste beim Dehnen oder Skalieren gedrückt halten, wird das markierte Objekt beidseitig zum Mittelpunkt geändert.



Wenn Sie die -Taste beim Dehnen oder Skalieren gedrückt halten, wird das markierte Objekt mit Werten von 25, 50, 75, 100, 125% usw. gedehnt oder skaliert.



Wenn Sie die -Taste beim Drehen oder Neigen gedrückt halten, wird das markierte Objekt mit Winkeln, die ein Vielfaches der Winkelschrittweite aus den Seiteneinstellungen betragen, gedreht bzw. geneigt.

Wird beim Verschieben die -Taste gedrückt, wird ein eventuelles Ausrichten am Raster oder an Hilfslinien aufgehoben.

Wird beim Verschieben die -Taste gedrückt, können Sie das Objekt nur horizontal oder vertikal verschieben.


Ein Doppelklick auf das Rotationszentrum setzt dieses in die Mitte des Objekts.

 +  schaltet zwischen Werkzeug- und Arbeitsfenster hin und her.

 +  schaltet zwischen zuletzt benutztem Werkzeug und dem Werkzeug *Pfeil* hin und her.

Sie können Geraden in Kurven (und umgekehrt) umwandeln, indem Sie mit der sekundären Maustaste auf den Knoten klicken.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste auf ein Textobjekt öffnet das Textdialogfenster.


Die -Taste wählt das nächste Objekt. Nach dem letzten Objekt wird wieder das erste ausgewählt.

Lupenhandhabung mit der Maus

Ein einfacher Klick mit der primären Maustaste zeigt die nächste Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein einfacher Klick mit der sekundären Maustaste zeigt die nächstkleinere Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt die ganze Seite in der günstigsten Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste schaltet zur größtmöglichen Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle markierten Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Beim Ziehen eines Rechtecks wird die Vergrößerungsstufe gewählt, mit der der Ausschnitt optimal sichtbar wird. Anzumerken ist, daß die Unterteilung in fixe Vergrößerungsstufen für die Positionierung günstig ist.

3.14 Besonderheiten bei der Texteingabe

Es besteht die Möglichkeit, mit Textobjekten einen Kalender anzufertigen. Folgende Codes im Text werden durch eine Form des Datums bei der Anzeige ersetzt. Das Anfangsdatum wird in den Seiteneinstellungen vorbesetzt. Jeder dieser Codes beginnt und endet mit dem Zeichen @. Nach dem Start-Code muß eine Zahl stehen, die die Anzahl der Tage minus 1 zum Anfangsdatum darstellt. Dieser Wert wird ab 1 gezählt.

Folgende Abkürzungen werden verwendet:

Wert	Bedeutung
<i>y</i>	Jahr
<i>m</i>	Monat in Ziffern
<i>M</i>	Monatsname
<i>w</i>	Woche
<i>W</i>	Wochentag

Beispiele

Beispiel	Auswirkung
@123y-m0-d0@	Anfangsdatum + Wert, Datumsformat: yy mit Vorlaufnull
@123Y-m-d@	Anfangsdatum + Wert, Datumsformat: yyyy
@123d. M y@	Anfangsdatum + Wert, Datumsformat: M = Monatsname,
@123d. M3. y@	Anfangsdatum + Wert, Datumsformat: die ersten drei Buchstaben des Monatsnamens

Beispiel	Auswirkung
@123w@	Anfangsdatum + Wert, Woche
@123W@	Anfangsdatum + Wert, Wochentag
@123W2@	Anfangsdatum + Wert, die ersten zwei Buchstaben des Wochentages

4 Cursor-Arten

Der Cursor wird abhängig vom gewählten Werkzeug dargestellt.

Ursprung setzen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein neuer Ursprung manuell gesetzt wird.

Knoten bearbeiten



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Knoten bearbeitet werden können.

Neues Objekt zeichnen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein neues Objekt (Rechteck, Polygon, Ellipse oder Text) gezeichnet werden kann.

Cursor über Haltepunkt



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn sich der Cursor über einem Haltepunkt befindet und das Werkzeug *Pfeil* ausgewählt wurde.

Vergößerung



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn das Werkzeug *Lupe* gewählt wurde.

Hilfslinie



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn das Werkzeug *Hilfslinie* ausgewählt wurde, bzw. über die Lineale eine neue Hilfslinie gezogen wird.

Objekteigenschaften holen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn das Werkzeug *Objekteigenschaften holen* ausgewählt wurde.

Hilfe



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Hilfe mit + F1 aufgerufen wird, um den entsprechenden Hilfesuchpunkt auszuwählen.

Verschieben



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt verschoben wird.

Horizontal dehnen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt horizontal gedehnt wird.

Vertikal dehnen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt vertikal gedehnt wird.

Skalieren



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt skaliert wird.

Drehen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt gedreht wird.

Horizontal neigen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt horizontal geneigt wird.

Vertikal neigen



Dieser Cursor wird angezeigt, wenn ein Objekt vertikal geneigt wird.

5 INI-Datei

In diesem Kapitel finden Sie eine Beschreibung der für Gutenberg wichtigen INI-Datei, wie Sie die Datei für Ihre Zwecke verändern können und welche Einstellungen Sie darin vornehmen können.

Die Datei PAW.INI

Im Windows-Verzeichnis wird bei der Installation eine Datei mit dem Namen PAW.INI angelegt. In dieser Datei werden Informationen für das Programm gespeichert. Im Normalfall muß diese Datei nicht angegriffen werden. Vollständigkeitshalber wird jedoch deren Inhalt kurz beschrieben.

Programmversion:

[Gutenberg]

Language=Deutsch

Sprache

Version=1.0

Pfad für Gutenberg:

Path=C:\GBG\

Schrift Statuszeile:

Font=Arial

Punktgröße in 1/10 Schriftstärke (400 = normal):

FontSize=85 400

Fensterposition X:

PosX=0

Fensterposition Y:

PosY=0

Fensterbreite:

Width=0

Fensterhöhe:

Height=0

Position Werkzeugfenster X:

PosXTool=314

Position Werkzeugfenster Y:

PosYTool=195

Cursor-Typ:

Cursor=0

Zuletzt benutzte Dateien:

File1=C:\GBG\GBG00001.GBG

File2=C:\GBG\GBG00002.GBG

File3=C:\GBG\GBG00003.GBG

File4=C:\GBG\GBG00004.GBG

6 Begriffserläuterungen

Aktives Fenster

Das aktive Fenster ist jenes Gutenberg-Fenster, das eine vollfarbige Titelleiste besitzt. Der nächste Vorgang bezieht sich auf dieses Fenster.

Anfangsknoten

Der Anfangsknoten ist der erste Knoten einer Kurve und wird durch ein Quadrat dargestellt, wenn Sie das Werkzeug *Knoten* ausgewählt haben.

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich ist die Fläche im Fenster, die für das Zeichnen von Objekten zur Verfügung steht. Gedruckt wird jedoch nur der Bereich innerhalb des Seitenumrisses.

Auflösung

Unter *Auflösung* versteht man die Punkte pro Zoll (dpi = dots per inch), die ein Gerät ausgeben kann. Ein Bildschirm hat üblicherweise 75-100 dpi, ein Laserdrucker 300-1200 dpi, Profibelichtungsgeräte 1200 dpi und mehr.

Ausrichten

Wenn ein Objekt beim Erzeugen oder Bearbeiten in die Nähe von Rasterpunkten oder Hilfslinien kommt, wird es daran ausgerichtet.

Bearbeiten

Unter *Bearbeiten* versteht man das Ändern von Objekten mit den Menüs *Bearbeiten* und *Gestalten* oder die Veränderung mit den verschiedenen Werkzeugen.

Bézierkurven

Geraden können in Kurven (und umgekehrt) umgewandelt werden, indem man mit der sekundären Maustaste auf den Knoten klickt. Eine Bézierkurve besteht aus zwei Knoten und zwei Kontrollpunkten. Die Position der Kontrollpunkte bestimmt den Verlauf der Kurve. Damit können solche Kurven ohne Qualitätsverlust vergrößert und verkleinert werden.

Bitmap

Ein Bitmap ist ein Bild, das aus Punkten (Pixeln) besteht. Die Dateierendung für eine Bitmap-Datei ist .BMP.

Cursor

Unter *Cursor* versteht man den Mauszeiger. Er wird auch *Zeiger* genannt. Abhängig von der Funktion, die Sie durchführen wollen, hat der Cursor ein unterschiedliches Aussehen.


Deaktivieren

Wenn Sie auf einen freien Platz im Arbeitsbereich klicken, wird das markierte Objekt deaktiviert, und die Objektmarkierung wird gelöscht.

Dehnen

Unter *Dehnen* versteht man die Veränderung der Breite oder Höhe eines Objekts. Dazu dienen die Haltepunkte an den Kanten des Objekts.

Drehen

Unter *Drehen* versteht man die Drehung eines Objekts um den Drehpunkt. Der Drehpunkt wird sichtbar, wenn das Objekt ein zweites Mal angeklickt wird. Mit den Eckmarkierungen kann das Objekt beliebig gedreht werden. Verwenden Sie dabei die -Taste, wird der Drehwinkel auf ein Vielfaches der Winkelschrittweite aus den Seiteneinstellungen gerundet.

Druckbare Seite

Die Seite wird in der Mitte des Arbeitsbereiches mit einem Seitenrahmen dargestellt. Gedruckt wird nur das, was sich innerhalb des Seitenrechtecks befindet. Wenn der Drucker nicht bis an den Rand der Seite drucken kann, müssen Sie auch das berücksichtigen.

Endknoten

Der Endknoten ist der letzte Knoten einer Kurve und wird durch ein größeres Quadrat dargestellt, wenn Sie das Werkzeug

Knoten ausgewählt haben. Wenn der Endknoten auf dem Anfangsknoten liegt, ist das Objekt geschlossen.

Farbpalette

Mit der Farbpalette können Sie Umriß- und Füllfarbe bestimmen.

☞ Werkzeug *Farbauswahl*

Ganzseitenvorschau

Die gesamte Bildschirmfläche wird zur Anzeige der aktuellen Seite benutzt. Die zuletzt verwendete Vergrößerung bzw. der letzte Seitenmittelpunkt wird beibehalten. Damit können Sie die Seite ohne störende Elemente betrachten.

Ein Klick mit der primären Maustaste beendet die Ganzseitenvorschau. Ein Klick mit der sekundären Maustaste gibt die Seite neu aus.

.GBG

Die Dateierdung .GBG kennzeichnet eine Gutenberg-Datei. Diese Dateien können nur von Gutenberg direkt verarbeitet werden.

Gestalten

Unter *Gestalten* versteht man jene Veränderung von Objekten, bei denen die Grundform des Objekts erhalten bleibt, z. B. Dehnen, Drehen, Spiegeln usw.

Gerade

Im Gegensatz zu einer Bézierkurve stellt die Gerade die direkte Verbindung zwischen zwei Knoten dar.

Geraden können in Kurven (und umgekehrt) umgewandelt werden, indem man mit der sekundären Maustaste auf den Knoten klickt. Eine Bézierkurve besteht aus zwei Knoten und zwei Kontrollpunkten.

Gerätetreiber

Gerätetreiber sind Programme, die dafür sorgen, daß Bildschirm, Maus, Drucker usw. angesteuert werden können.

Haltepunkte

Haltepunkte (Markierungen) erscheinen, wenn Sie ein Objekt anklicken. Damit können Sie die Größe des Objekts verändern. Ein weiterer Klick auf das gleiche Objekt zeigt die Markierungen für das Drehen oder Neigen von Objekten mit dem Drehmittelpunkt.

Hilfslinien

Hilfslinien dienen zur Ausrichtung von Objekten. Sie werden nicht gedruckt. Hilfslinien erzeugen Sie, indem Sie auf ein Lineal klicken und den Mauszeiger in die Seite ziehen.

Ein Doppelklick auf eine Hilfslinie ruft die Dialogbox *Hilfslinien* auf.

☞ Werkzeug *Hilfslinien*

Hochformat

Eine Seite liegt im Hochformat vor, wenn ihre Höhe größer als ihre Breite ist.

Knoten

Knoten sind die Endpunkte von Geraden oder Kurven. Wenn Sie das Werkzeug *Knoten* ausgewählt haben, werden die Knoten in kleinen Quadraten dargestellt, wobei der Endknoten etwas größer erscheint.

☞ Werkzeug *Knoten*

Kombinieren

Kombinieren oder *Löcher in Objekte schneiden* wird das Zusammenfassen mehrerer Objekte genannt. Überschneidende Bereiche werden als Löcher sichtbar. Kombinierte Objekte haben gemeinsame Eigenschaften.

Kombinierte Objekte sollten geschlossen sein, um unliebsame Nebeneffekte zu vermeiden.

Kontrollpunkt

Bézierkurven haben jeweils zwei Kontrollpunkte. Sie bestimmen den Verlauf der Kurve. Klicken Sie auf einen Knoten, und die Kontrollpunkte werden sichtbar: kleine Quadrate mit Hilfslinien zu den betroffenen Knoten. Durch Ziehen der Kontrollpunkte wird die Kurve verändert.

Koordinatensystem

Die X-Achse wird immer nach oben positiv und nach unten negativ angezeigt.

Die Y-Achse wird immer nach rechts positiv und nach links negativ angezeigt.

Kurvenobjekt

Als Kurvenobjekt wird ein geschlossener oder offener Polygonzug bezeichnet. Ein Kurvenobjekt besteht aus mindestens zwei Knoten. Erzeugt werden solche Objekte entweder mit dem Werkzeug *Polygon* oder durch den Menüpunkt *Umwandeln in Kurven*.

☞ Werkzeug *Polygon*

Lineal

Lineale dienen der Orientierung im Arbeitsbereich. Die Maßeinheit wird in den Seiteneinstellungen bestimmt. Abhängig von der Vergrößerung wird die Unterteilung der Lineale automatisch angepaßt.

Hilfslinien erzeugen Sie, indem Sie auf ein Lineal klicken und den Mauszeiger in die Seite ziehen.


Lupe

Mit der Lupe wird die Größe des sichtbaren Ausschnitts des Arbeitsbereichs festgelegt.

Ein einfacher Klick mit der primären Maustaste zeigt die nächste Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein einfacher Klick mit der sekundären Maustaste zeigt die nächst kleinere Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.

Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt die ganze Seite in der günstigsten Vergrößerungsstufe.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste schaltet zur größtmöglichen Vergrößerungsstufe und setzt den Mittelpunkt an diese Position.


Ein Klick mit der primären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle markierten Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.


Ein Klick mit der sekundären Maustaste bei gleichzeitigem Drücken der -Taste zeigt alle Objekte in der nächstgünstigen Vergrößerungsstufe.

Beim Ziehen eines Rechtecks wird die Vergrößerungsstufe gewählt, mit der der Ausschnitt optimal sichtbar wird.

Anzumerken ist, daß die Unterteilung in fixe Vergrößerungsstufen für die Positionierung günstig ist.

Markieren

Ein Objekt wird markiert, indem Sie auf einen Punkt innerhalb des Objekts klicken. Dabei wird das zuletzt markierte Objekt ausgewählt, und die Haltepunkte des Objekts werden sichtbar. Wollen Sie mehrere Objekte markieren, müssen Sie die -

Taste vor dem Anklicken gedrückt halten. Bei gedrückter -Taste wird ein markiertes Objekt wieder abgewählt, wenn Sie ein zweites Mal auf das gleiche Objekt klicken.

Haben Sie mehrere Objekte ausgewählt, werden nur die Haltepunkte des umschließenden Rechtecks angezeigt.


Wenn Sie auf einen freien Platz klicken, werden alle Markierungen entfernt. Ziehen Sie dann ein Rechteck, werden alle darin vollständig eingeschlossenen Objekte ausgewählt.

Wenn der Umrißmodus eingeschaltet ist, können Sie das Objekt nur am Umriß anklicken.

☞ Werkzeug *Pfeil*, Werkzeug *Knoten*

Neigen

Das seitliche Kippen eines Objekts wird als *Neigen* bezeichnet.

Das Objekt muß ein zweites Mal angeklickt werden, damit die Markierungen zum Drehen und Neigen sichtbar werden. Mit den Markierungen auf den Längsseiten kann das Objekt beliebig geneigt werden. Verwenden Sie dabei die -Taste, wird der Neigewinkel auf ein Vielfaches der Winkelschrittweite aus den Seiteneinstellungen gerundet.

Objekt

Unter *Objekt* versteht man Elemente wie Rechteck, Ellipse, Polygon, Text oder Bitmaps, die Sie auf dem Arbeitsbereich platzieren.

Objekteigenschaften

Jedes Objekt hat folgende Eigenschaften: Umrißfarbe, Füllfarbe, Umrißstärke. Texte besitzen zusätzliche Informationen über Schrift und Schriftgröße, Zeilen- und Zeichenabstand.

Objektgruppe

Sie können mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenfassen. Danach kann die Objektgruppe nur mehr als Ganzes bearbeitet werden. Die Gruppierung kann natürlich auch wieder aufgehoben werden.

Pixel

Ein Pixel ist ein Bildpunkt auf dem Bildschirm.

Primäre Maustaste

Die primäre Maustaste ist im allgemeinen die linke Taste. Für Linkshänder kann man die linke und rechte Taste in der Systemsteuerung vertauschen.

Punkt

Punkt ist die Maßeinheit für Schriftgrößen. 1 Punkt = 0,351 mm.

Querformat

Eine Seite liegt im Querformat vor, wenn ihre Breite größer ist als ihre Höhe.

Raster

Ein Raster besteht aus vertikalen und horizontalen Punkten in einem vorgegebenen Abstand. Es dient zur Ausrichtung von Objekten. Rasterpunkte werden nicht gedruckt.

Rotationszentrum

Ein Objekt muß ein zweites Mal angeklickt werden, damit die Markierungen zum Drehen und Neigen sichtbar werden. Das Rotationszentrum wird durch einen Kreis gekennzeichnet. Das Objekt wird um diesen Punkt gedreht. Der Drehpunkt kann verschoben werden. Gespeichert wird die Position des Rotationszentrums nur für einzelne Objekte.

Schrift

Gutenberg verwendet nur sogenannte TrueType-Schriften. Mit ihnen ist eine stufenlose Vergrößerung ohne Qualitätsverlust möglich. ATM-Schriften können in dieser Version von Gutenberg nicht benutzt werden.

Seitenumriß

Der Seitenumriß wird in der Mitte des Arbeitsbereichs angezeigt. An der rechten und unteren Seite des Umrisses wird der Seitenschatten ausgegeben.

Gedruckt wird jedoch nur der Bereich innerhalb des Seitenumrisses. Wenn der Drucker nicht bis an den Rand der Seite drucken kann, müssen Sie auch das berücksichtigen.

Sekundäre Maustaste

Die sekundäre Maustaste ist im allgemeinen die rechte Taste. Für Linkshänder kann man die linke und rechte Maustaste in der Systemsteuerung vertauschen.

Skalieren

Unter *Skalieren* versteht man die Veränderung der Breite und Höhe eines Objekts im gleichen Verhältnis. Dazu dienen die Haltepunkte an den Ecken des Objekts.

Spiegeln

Unter *Spiegeln* versteht man eine negative Dehnung eines Objekts. Dadurch entsteht ein Spiegelbild.

Statuszeile

In dieser oberen Zeile wird die aktuelle Position des Zeigers links und ein gewähltes Objekt in der Mitte der Zeile angezeigt. Die untere Zeile enthält genauere Positionsangaben zum gewählten Objekt.

Textausrichtung

Der Text kann am linken oder rechten Rand oder zentriert im Textrahmen ausgerichtet werden.

Textobjekt

Ein Textobjekt ist ein Objekt, das die Eingabe von Text erlaubt. Nur ganze Zeilen werden innerhalb des Textrahmens ausgegeben.

Ein Klick mit der sekundären Maustaste auf das Textobjekt öffnet das Textdialogfenster.

Textrahmen


Der Textrahmen ist der Ausgabebereich für ein Textobjekt. Text, der über diesen Rahmen hinausgeht, wird abgeschnitten. Nur ganze Zeilen werden angezeigt.

Ursprung

Der Ursprung des Koordinatensystems befindet sich entweder an der linken, unteren Ecke der Seite, in der Mitte der Seite oder an einer beliebigen Stelle, die durch manuelles Einstellen des Ursprungs entstanden ist.

Verschieben

Zum Verschieben eines Objekts müssen Sie es markieren. Danach können Sie es an die gewünschte Position ziehen. Beachten Sie, daß Sie ein Objekt im Umrißmodus an den Seitenkanten anfassen müssen!

Wenn Sie beim Verschieben die -Taste drücken, wird ein eventuelles Ausrichten am Raster oder an Hilfslinien aufgehoben.

Wenn Sie beim Verschieben Strg drücken, können Sie das markierte Objekt bzw. die markierten Objekte nur horizontal und vertikal verschieben.

WMF

Eine WMF-Datei (Windows Meta File) wird zum Austausch von vektororientierten Grafiken benutzt. WMF-Dateien können unter gewissen Voraussetzungen importiert werden. Allerdings enthalten diese Dateien oft zu viele Objekte oder Knoten.

Zwischenablage

Die Zwischenablage ist eine Windows-Systemfunktion und wird für den Datenaustausch zwischen Programmen benutzt. Mit der Funktion *Bearbeiten / Kopieren* oder auch *Bearbeiten / Ausschneiden* können Sie die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage kopieren. Von dort können Sie diese Daten wieder einfügen.