



# Becker Page4 für Windows

- Anwendung dieses Hilfesystems
- Philosophie von BeckerPage 4
- Die ersten Schritte...
- Weiterführende Anwendungen
- Referenz der Menü-Funktionen
- Die Icons von BeckerPage 4
- Tastatur-Übersicht
- Information über das Programm

## Die Anwendung dieses Hilfesystems

Das Hilfesystem von **BeckerPage 4** wird Sie in vielen Belangen unterstützen. Dazu gehören neben kontext-sensitiven Aufrufmöglichkeiten ebenso die Anwahl von Bildbereichen innerhalb der Hilfe. Ein Beispiel dafür haben Sie bereits am Anfang kennengelernt, indem Sie dieses Thema mit der Maus selektiert und dadurch angewählt haben.

**Kontext-sensitiv** bedeutet, daß Sie bei Fragen zu bestimmten Programmpunkten den entsprechenden **Menüpunkt** oder einen Eintrag innerhalb einer **Dialogbox** selektieren können und durch Anwahl der **F1**-Taste Informationen durch das **Hilfesystem** entsprechend angezeigt bekommen.

Die bereits oben angesprochende **visuelle** Unterstützung funktioniert dabei wie folgt: Relevante Bereiche von Abbildungen sind intern gekennzeichnet; bewegen Sie nun den Mauszeiger auf z.B. einen Dialogboxeintrag, ändert sich das Zeigersymbol in eine Hand. Nun können Sie per Mausklick den Bereich bestätigen und Sie erhalten zusätzliche Informationen angezeigt.

Die nächste Abbildung liefert ein Beispiel:



Ein **Hilfesystem** unter Windows beinhaltet **Verzweigungsmöglichkeiten**, die nähere **Erläuterungen** oder auch **Kurzinformationen** zur Verfügung stellt.

Diese Verzweigungen werden durch den **Anwender direkt** angewählt. Innerhalb des Hilfes-Textes befinden sich besonders **gekennzeichnete** Wörter, die per **Mausklick** selektiert werden.

Diese Kennzeichnung besteht aus **unterstrichenen** Bereichen, die entweder **durchgängig** oder **unterbrochen unterstrichen**, dargestellt sind. Der Unterschied zwischen diesen beiden Darstellungen liegt in der unterschiedlichen Art der Verzweigung:

- Bei der Anwahl von **unterbrochen unterstrichenen** Wörtern wird ein **Popup**-Fenster auf dem Bildschirm gebracht, das Kurzinformationen zu dem angewählten Punkt liefert.

- Bei Anwahl von **durchgängig unterstrichenen** Wörtern wird eine neue Hilfeseite gezeigt, die weiterführende Informationen oder neue Themenabhandlungen aufweist. Diese Verzweigung wird meistens dann benutzt, wenn mehrere neue Informationen oder weitere Verzweigungen folgen.

Innerhalb des nächsten Satzes ist das Wort " Test " als Popup-Verzweigung gekennzeichnet. Bei der Anwahl von " Test " erhalten Sie Angaben zu diesem Programm.

Innerhalb dieses Satzes befindet sich das Wort " Verzweigung " als Hilfeseiten-Verzweigung gekennzeichnet. Wenn Sie dieses Wort selektieren, werden weitere Informationen zur Hilfe ausgegeben.

Dieser Text wird durch eine Verzweigung aufgerufen, die durch eine **unterbrochen unterstrichene** Kennzeichnung hervorgehoben wird.

Informationen zum Programm: BeckerPage 4 - Hilfesystem

## Weitere Bedienungshinweise zur Hilfe

Innerhalb des Hilfesystems finden Sie Icons, mit denen Sie **zwischen** den angezeigten Hilfeseiten umschalten können. Wenn Sie auf das entsprechende Icon **clicken**, wird die Seite umgeschaltet.

Diese Icons werden **immer dann** angezeigt, wenn Hilfeseiten **umfangreicher** sind und zusätzliche Informationen dem Anwender zur Verfügung gestellt werden. Die Icons sind in der Bedienung entsprechend denen, die sich innerhalb des Hilfesystems von Microsoft befinden.



schaltet eine Seite **zurück**



schaltet zur **nächsten** Seite.

Bei der Selektion der oberen Icons gelangen Sie entweder **eine Seite zurück** zur Information über die **Anwendung des Hilfesystems**, oder zum Abschnitt über die **Philosophie von BeckerPage 4**.

Wenn Sie die Bedienung ausprobieren, werden Sie den einfachen Umgang mit diesen Hilfesystem am besten lernen.

**.Die ersten Schritte...**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**BeckerPage 4** wurde bewußt intuitiv bedienbar entwickelt, so daß gerade der Einsteiger **nicht** mit überladenen und meist scheinbar sinnlosen Funktionen überhäuft wird.

*Möchten Sie gerne Informationen über grundlegende Funktionen erhalten, wählen Sie bitte entsprechend die folgenden aufgeführten Punkte an:*



Das BeckerPage-Fenster



Seitendarstellung und Arbeitsmodi



Objekte in BeckerPage



Erzeugen eines Textobjektes



Textimport



Textformatierung



Grafikfunktionen



Bitmap und komplexere Grafikfunktionen



Farbbelegung der Maustasten



Malwerkzeuge

## Weiterführende Punkte...



Hier erfahren Sie Insider-Know-How, welches ihnen bei folgenden Anwendungen von **BeckerPage 4** sicherlich Hilfe und Erfahrungswerte liefert:

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Farbveränderungen in BeckerPage 4

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Weicher oder schärfer zeichnen

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Abdunkeln und aufhellen

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Farbverläufe erzeugen

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Spezialfunktionen der Grafik

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

Cliparts und Ihre Einbindung



... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Die Schriften bei BeckerPage 4

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Farbseperation und Ausdruck

## Referenz der Menüs:

Dieser Referenzteil enthält detaillierte Informationen zu allen **BeckerPage 4**-Menüs. Bei der Anwahl der Menüpunkte wird Ihnen eine **Abbildung der Menüfunktionen** gezeigt, wie sie auch innerhalb des Programmes zu finden ist. Hier haben Sie die Möglichkeit, spezielle Informationen für jeden Menüpunkt durch **direkte Selektion** innerhalb der Abbildung zu erhalten. Stehen zu einem selbsterklärenden Menüpunkt keine weiteren ausführlichen Infos zur Verfügung, so ist dies jeweils angegeben.

Einige der Menüpunkte können ebenfalls über Shortcuts ausgeführt werden. Die Hilfe bietet Ihnen die Möglichkeit, entsprechende **Tastenreferenzen** anzuzeigen.

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Datei

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Bearbeiten

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Objekte

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Schrift

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Text

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Bild

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Farbe

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Seite

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Optionen

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

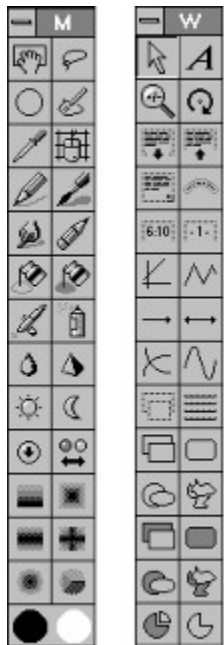
Menü Fenster

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Hilfe

## Die Icons von BeckerPage 4

Im folgenden Bild sehen Sie die Werkzeug- und Bildbearbeitungsleiste von BeckerPage 4:



Referenz **Werkzeugleiste:**

▶ **Nächste Seite**

Referenz **Bildgestaltungsleiste:**

▶ **Nächste Seite**

## Tastatur-Referenz

Hier erfahren Sie, wie Sie BeckerPage 4 auch bequem und schnell über die Tastatur bedienen können. Zunächst sei angemerkt, daß BeckerPage 4 an den **SAA**-Standard von Windows angepaßt ist. Das heißt, daß Sie zum Beispiel mit der Tastenkombination <Alt>+<D> das Menü *Datei* aktivieren können.

Hierbei handelt es sich um ein sogenanntes **Shortcut**. Shortcuts sind erkennbar an den unterstrichenen Buchstaben im Programm.

BeckerPage 4 **spezifische** Tastaturbelegungen finden Sie in folgenden Abschnitten zum:

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Datei

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Popup-Menü Importieren

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Bearbeiten

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Objekte

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Schrift

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Popup-Menü Spezial

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

### Menü Text

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Bild

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Farbe

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Seite

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Optionen

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

Menü Hilfe

**SAA** steht für die Abkürzung **Standard Application Architecture**. Dies ist eine standardisierte Bedienoberfläche, die bei den unterschiedlichsten Windows-Programmen eine leichte, konforme Benutzung ermöglicht. Sie werden z.B. in der Menüleiste fast immer als linker Eintrag des Menüs Datei finden.

**Shortcut** bedeutet Kurztaste, d.h., über ein bestimmtes Tastenkürzel können Sie eine Aktion schneller als über die Auswahl der Menüstruktur durchführen.



## ***Datei***

Menübefehl	Taste(n)
Einstellungen...	<F10>
Öffnen...	<Strg>+<O>
Sichern	<Strg>+<S>
Seite einrichten...	<F9>
Drucken...	<Alt>+<P>
Schließen	<Alt>+<F4>

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

## ***Popup-Menü Importieren***

Menübefehl	Taste(n)
Text einfügen...	<Strg>+<1>
Text einformatieren	<Strg>+<2>
Metafile einfügen...	<Strg>+<3>
Bild einfügen	<Strg>+<4>

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

## ***Bearbeiten***

Menübefehl	Taste(n)
Widerrufen	<Alt>+<Rück>
Kommando wiederholen	<Alt>+<C>
Ausschneiden	<Umschalt>+<Entf>
Kopieren	<Strg>+<Einf>
Löschen	<Entf>
Duplizieren	<Strg>+<D>
Rotieren...	<Alt>+<F3>
Alles selektieren	<Strg>+<A>
Deselektieren	<Esc>
Einrücken	<Strg>+<Leertaste>
Tab einrücken	<Strg>+<Tab>
Ausrücken	<Strg>+<Entf>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## **Objekte**

Menübefehl	Taste(n)
Gruppieren	<Alt>+<G>
Gruppierung auflösen	<Alt>+<U>
Vorstellen	<Strg>+<V>
Rückstellen	<Strg>+<R>
Festlegen	<Alt>+<Y>
Festlegung lösen	<Alt>+<X>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## **Schrift**

Menübefehl	Taste(n)
Font	<Alt>+<F2>
Normal	<Strg>+<N>
Fett	<Strg>+<F>
Kursiv	<Strg>+<K>
Unterstrichen	<Strg>+<U>
Fett unterstrichen	<Strg>+<Umschalt>+<U>
Hochgestellt	<Strg>+<H>
Tiefgestellt	<Strg>+<T>

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

## ***Popup-Menü Spezial***

Menübefehl	Taste(n)
Größer +1pt	<Alt>+<+>
Kleiner -1pt	<Alt>+<->
Kerning +0	<Strg>+<+>
Kerning -0	<Strg>+<->

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

## **Text**

Menübefehl	Taste(n)
Suchen/Ersetzen	<F2>
Rechtschreibung	<F8>
Trennen	<Strg>+<Umschalt>+<T>
Linksbündig	<Strg>+<Umschalt>+<L>
Rechtsbündig	<Strg>+<Umschalt>+<R>
Zentriert	<Strg>+<Umschalt>+<Z>
Blocksatz	<Strg>+<Umschalt>+<B>
Alle Zeichen	<Alt>+<W>
Nach unten suchen	<F3>
Nach oben suchen	<F4>
Vom Anfang suchen	<F5>
Vom Ende suchen	<F6>
Gehe zu Zeile...	<Alt>+<Z>
Gehe zu Textanfang	<Strg>+<Pos1>
Gehe zu Textende	<Strg>+<Ende>
Letzte Position	<Umschalt>+<Pos1>
Berechnen	<F7>
Datum einfügen	<F11>

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**

## ***Bild***

Menübefehl

Taste(n)

Objekte zu Bild  
Objekte zu Maske

<Alt>+<Bild hoch>  
<Alt>+<Bild runter>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!



## **Farbe**

Menübefehl	Taste(n)
Schwarz	<Alt>+<Strg>+<S>
Weiß	<Alt>+<Strg>+<W>
Rot	<Alt>+<Strg>+<R>
Grün	<Alt>+<Strg>+<G>
Blau	<Alt>+<Strg>+<B>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## Seite

Menübefehl	Taste(n)
Gehe zu Seite...	<Strg>+<D>
Nächste Seite	<Alt>+<Pfeil rechts>
Vorige Seite	<Alt>+<Pfeil links>
Normalgröße	<Alt>+<N>
Ganze Breite	<Strg>+<B>
Ganze Seite	<Strg>+<G>
400%	<Alt>+<9>
300%	<Alt>+<8>
200%	<Alt>+<7>
150%	<Alt>+<6>
125%	<Alt>+<5>
100%	<Alt>+<4>
75%	<Alt>+<3>
50%	<Alt>+<2>
25%	<Alt>+<1>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## Optionen

Menübefehl    Taste(n)

Werkzeugleiste	<Alt>+<Umschalt>+<W>
Bildgestaltung	<Alt>+<Umschalt>+<B>
Pinselfalette	<Alt>+<Umschalt>+<P>
Farbe RGB-HSV	<Alt>+<Umschalt>+<F>
Verlaufspalette	<Alt>+<Umschalt>+<V>
Absatzlineal	<Strg>+<Z>
Lineal horizontal	<Strg>+<X>
Lineal vertikal	<Strg>+<Y>
Fadenkreuz	<Strg>+<E>
Seitenleiste	<Alt>+<Umschalt>+<S>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## **Hilfe**

Menübefehl	Taste(n)
Index...	<Alt>+<I>

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

# Becker Page4

für  
Windows

**DTP-System mit  
Bildbearbeitung**

**DATA BECKER**

Copyright 1992,93 DATA BECKER GmbH Düsseldorf Deutschland

Programmierung:  
Christian Ohle

Konzeption & Leitung der Entwicklung:  
Uwe Braun

Produktmanagement / Lektorat:  
Thomas Krug

Application Design / Hilfe-System:  
Michael J. Mücke

Buchautor & Fotobeispiele:  
Detlef Fabian

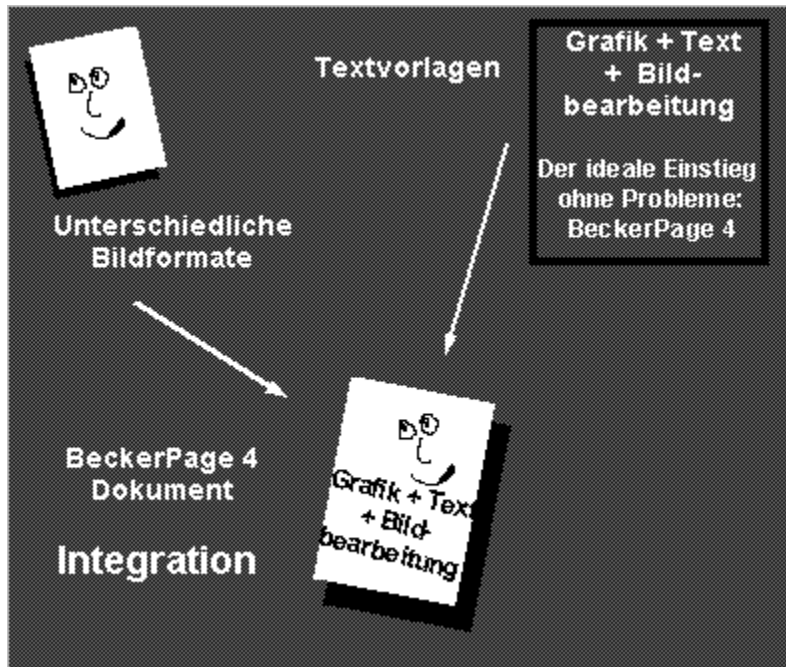
BeckerPage Version 1.0 /Hilfe Version 0.9

... **SIND NICHT**  
**DIE SCHWERSTEN !!**

Durch die Auswahl haben Sie nun dieses **Popup**-Fenster erzeugt.  
In diesem Hilfesystem werden Sie einige Abbildungen finden, die **direkt** mit der Maus  
anwählbar sind. Durch einen **erneuten** Mausklick wird dieses Fenster geschlossen.

## Ein faszinierendes Konzept: BeckerPage 4 für Windows

BeckerPage 4 ist ein überaus **kreatives** Werkzeug zur Umsetzung seiner Ideen im DTP-Bereich. Sie erhalten ein mächtiges Werkzeug, mit dem sich selbst komplexe Aufgaben im Handumdrehen lösen lassen. Neben eindrucksvollen Textverarbeitungs-Funktionen können Sie eingescannte Bilder auf Ihren Dokumenten integrieren, und mit professionellen Bildbearbeitungsfunktionen nachbearbeiten.



BeckerPage 4 beschreibt hier neue Wege, indem es den **Integrationsgedanken** zum Nutzen des Anwenders konsequent vorantreibt. Es werden die wichtigsten DTP-Funktionen unter einer Oberfläche funktional zusammengeführt. Dabei ist vor allem Wert auf konsequente Benutzerfreundlichkeit und funktionales Handling gelegt worden.

Desktop Publishing bedeutet, alle beim Publizieren anfallenden Arbeiten auf dem PC zu integrieren.

Der Vorteil liegt auf der Hand: Wer etwa ein Foto in ein beliebiges Dokument integrieren will, der braucht im Gegensatz zu herkömmlichen DTP-Programmen nicht ein zusätzliches Bildbearbeitungsprogramm zu bemühen. BeckerPage 4 bietet Bildbearbeitungsmöglichkeiten, wobei man eben nicht erst umständlich das Programm verlassen muß, um ein Foto bis auf Pixelebene nach eigenen Wünschen zu manipulieren.

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## **Vom Entwurf bis zum Farbausdruck: - eine Komplettlösung für alle DTP-Interessierten**

Mit seinem zukunftsweisenden Konzept wendet sich BeckerPage 4 an alle, die eine ungewöhnlich leistungsfähige Komplettlösung fürs elektronische Publishing suchen.

Vom **Entwurf** über **Layout** bis hin zum kompletten **Farbausdruck**  
- alles "unter einem Dach" -  
- das ist die **Philosophie** von **BeckerPage 4**

Aufgrund seiner funktionalen und transparenten Bedienerführung ist es sehr gut für **DTP-Anfänger** geeignet. Für grafische Aufgaben stehen **Farboptionen** und **Farbverläufe** bereit, die man per Mausklick individuell definieren kann. Objekte lassen sich vielfältig manipulieren und beliebig plazieren (**Drag and Drop**).

Für ein **DTP-Programm** enorm sind die **Textgestaltungsmöglichkeiten**:

BeckerPage ist quasi nicht nur eine komplette Textverarbeitung mit Rechtschreibprüfung, Texte lassen sich auch spielend an **Kurven ausrichten** oder **verzerren**.

Text an einer Linie

BeckerPage 4 unterstützt die Einbindung sämtlicher **OLE**-Objekte und kommuniziert mit den wichtigsten Windows-Anwendungen: von **Winword** über **Excel** bis **Draw**. Die eigenen Entwürfe lassen sich hinterher ansprechend zu Papier bringen - auch in Farbe. BeckerPage 4 arbeitet z.B. mit den "Farbtintenstrahlern" von **Hewlett Packard** (HP 500 C und 550 C) perfekt zusammen. Zusätzlich können Dateien platzsparend komprimiert abgespeichert werden.

**... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!**



## Alles in einem: die Vorteile von BeckerPage 4

**Anwenderfreundlich**, weil man sich nicht zeitraubend in die Bedienerführung diverser Einzelprogramme einarbeiten muß

Frei verschiebbare **Werkzeugleisten**, übersichtlichen **Benutzermenüs** mit intuitivem Handling

Die Philosophie des "**Alles in einem**" verhindert mögliche Probleme mit verschiedenen Datei-Formaten: **Datenaustausch** ist mit BeckerPage 4 problemlos möglich.

Neben den gängigen **Textformatierungsmöglichkeiten** ist eine integrierte **Rechtschreibprüfung** mit individuell erweiterbarem **Wörterbuch** sowie automatische **Trennfunktion** enthalten.

Es ist auch ohne weiteres möglich, einen **Farbverlauf** in einem Text anzulegen:

Alle relevanten Werte wie **Helligkeit**, **Kontrast** und **Farbsättigung** lassen sich in einer Dialogbox einstellen. Einzelne Bildausschnitte lassen sich beliebig (auch **Freihandausschnitt**) festlegen, bearbeiten und separieren. Es ist sogar möglich, ein Bild frei definiert "aufzurastern", um dann einzelne Bereiche zu **verzerren**.

Importierte Bilder lassen sich mit zahlreichen Malwerkzeugen bearbeiten, bzw. verfremden. Interessant ist auch die Möglichkeit, **Ausschnitte** aus einem Bild zu selektieren: Für eine solche Selektion stehen verschiedene Formen zur Verfügung. Neben Kreisen und Rechtecken können auch **frei definierbare** Ausschnitte gewählt werden.

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## Ungewöhnlich vielseitige Layout-, Zeichen- und Malfunktionen

Sämtliche für die Gestaltung eines aufwendigen Dokumentes notwendigen DTP- und **Layout**-Funktionen stehen zur Verfügung. Dazu gehören z.B. **Lineal- und Hilfslinienfunktionen** mit den üblichen Maßeinheiten und anderen Optionen.

Bei der Plazierung von Objekten auf der Seite wird man u.a. durch ein "**magnetisches**" Raster unterstützt. Über die Cursortasten lassen sich die Elemente sehr präzise positionieren.



Bei der Anwahl des "Weiter"-Buttons gelangen Sie nun zu den **Einführungsinformationen** von **BeckerPage 4**.

**Die ersten Schritte** beschreiben Ihnen den Umgang mit dem Programm, z.B. wie Sie Seiten öffnen, grundlegende Zeichenfunktionen anwenden etc.

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## Das BeckerPage-Fenster

Einer der bedeutenden Vorteile des Windows-Konzepts besteht in der **genormten** Benutzeroberfläche.

Alle Windows-Anwendungen, **BeckerPage** gehört selbstverständlich auch dazu, nutzen z.B. das gleiche Fensterkonzept. Die Handhabung von Windows-Fenstern ist soweit vereinheitlicht, daß Sie sich schnell auch bei Ihnen völlig unbekannten Programmen "heimisch" fühlen.

So befinden sich die Knöpfe zum Verkleinern oder Vergrößern des Fensters immer an der gleichen Stelle, der Rollbalken und die Rollpfeile zum seiten- oder zeilenweisen Blättern des Fensterinhalts sind immer am rechten Fensterrand zu finden.

Dennoch ist bei aller Norm auch noch Raum für programmspezifische Elemente. Schließlich soll den speziellen Möglichkeiten verschiedener Anwendungen Rechnung getragen werden. **BeckerPage** besitzt ebenfalls einige spezielle Fensterelemente.

Prinzipiell können Sie die Darstellung eines BeckerPage-Fensters auf die Elemente reduzieren, die einem standardisierten Windows-Fenster entsprechen.

Aber **BeckerPage** eröffnet daneben auch Möglichkeiten, den Standard durch besondere Hilfen zu erweitern.

### Mehrere Dokumente gleichzeitig

Das Programm kann **mehrere** Dokumente **gleichzeitig** verwalten. Das bedeutet, daß Sie durchaus in der Lage sind, **parallel** an verschiedenen Projekten zu arbeiten oder ein Projekt auf mehrere Dokumente zu verteilen. Jedes Dokument besitzt ein eigenes Fenster.

Dabei fällt dem Windows-Kenner eine **Besonderheit** auf. Jedes **BeckerPage**-Fenster stellt dem Anwender die gleiche **Hauptmenüzeile** zur Verfügung. Allerdings läßt sich diese Einstellung auch verändern, so daß die Menüzeile unabhängig von der Anzahl der geöffneten Fenster nur ein einziges Mal existiert.

Die **Funktionsleisten** sind immer nur einmal vorhanden. Dies dient der Übersicht und bringt, da sie an jede Stelle des Bildschirms und nicht nur innerhalb eines Fensters gesetzt werden können, keinerlei Nachteile.

... SIND NICHT  
DIE SCHWERSTEN !!

## Die BeckerPage-Fensterelemente

Jedes **BeckerPage**-Fenster repräsentiert ein Dokument, das Sie jederzeit bearbeiten können. Es stellt Ihnen neben den Menüs und der Arbeitsfläche eine Vielzahl von Hilfen und Werkzeugen zur Verfügung. Damit Sie trotzdem nicht den Überblick verlieren, können die meisten Elemente des **BeckerPage**-Fensters Ihren persönlichen Bedürfnissen entsprechend platziert oder aus- bzw. eingeblendet werden.

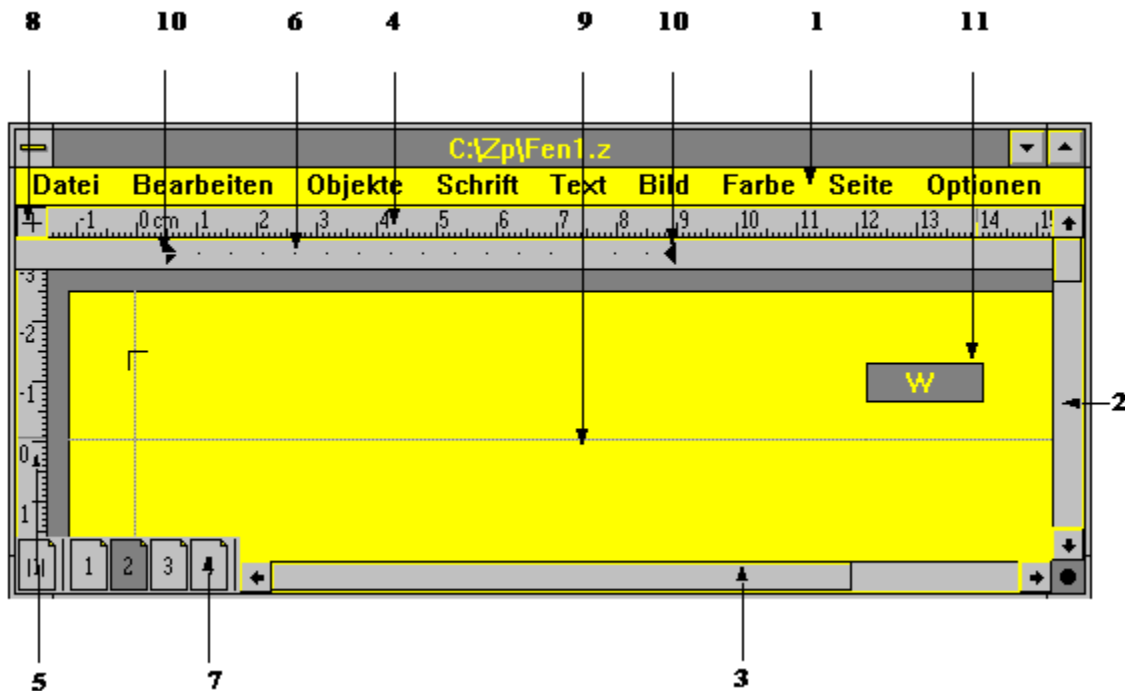
Zudem erlaubt eine **Zoom**-Funktion in neun Schritten den Blick auf Teile einer Seite, eine komplette Einzelseite oder auch auf zwei Seiten eines Dokuments gleichzeitig.

Was Sie allerdings wirklich in dem jeweiligen **Zoom**-Modus sehen, hängt in hohem Maße von Ihrer **Grafikhardware** ab. So werden Sie bei einer Auflösung von 640\*480 Pixeln und einem 14-Zoll-Monitor in der Zwei-Seiten-Darstellung kaum noch den Text lesen können.

Hier dürfte die Bildschirmdarstellung lediglich für einen Eindruck vom Layout der Seiten reichen. Für die Detailarbeit an einem Dokument ist in der Regel der Zoom-Modus 100 % angebracht.

Dieser **Modus** ist auch nach dem Programmstart standardmäßig eingestellt. Sofern das BeckerPage-Fenster nicht den ganzen Bildschirm ausfüllt, bewegen Sie den Mauszeiger auf das oberste rechte Symbol des Fensters und drücken kurz die linke Maustaste. Nun sollte nur noch das BeckerPage-Fenster auf dem Bildschirm zu sehen sein.

Betrachten Sie nun die Abbildung :



Unter der Menüzeile (1) ist bereits das horizontale Lineal (4) und darunter das Absatzlineal (6) zu sehen.

Beide gehören zu jener Kategorie der Fensterelemente, die sich **ein- und ausblenden** lassen.

Über das Menü *Optionen* aktivieren oder deaktivieren Sie die Funktion durch einen Mausklick auf

die Einträge *Absatzlineal* bzw. *Lineal horizontal*.

Ist ein Eintrag aktiviert, also das entsprechende Lineal eingeblendet, wird ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs gesetzt.

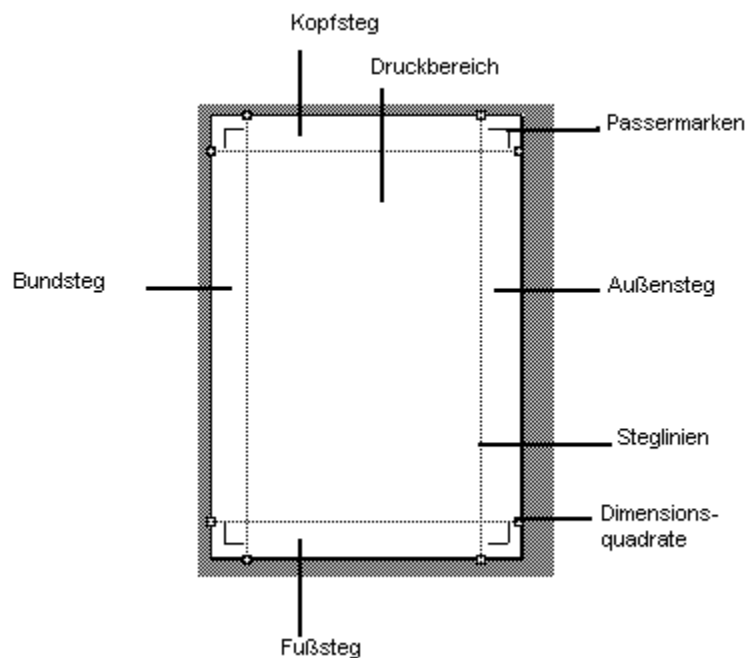
# Seitendarstellung und Arbeitsmodi

Zwei Seitenkonzepte: **Logisch** und **physikalisch**

BeckerPage arbeitet wie die meisten DTP-Programme mit einem besonderen Seitenkonzept. Dabei werden logische und physikalische Seiten unterschieden.

Die Dimensionen der physikalischen Seite entsprechen dem Papierformat, das Sie in der Dialogbox *Drucker einrichten* des Menüs *Datei* ausgewählt haben.

Dagegen können logische Seiten in ihrer Länge und Breite beliebige Ausmaße annehmen. Dadurch sind Sie in der Lage, auf einer logischen Seite ein Banner, das sich über die Breite mehrerer physikalischer Seiten erstreckt, zu erstellen. BeckerPage wird bei entsprechender Einstellung das Dokument so ausdrucken, daß Sie alle Seiten exakt nebeneinander heften können. In der Regel werden Sie aber logische Seiten verwenden, die in ihren Maßen mit den physikalischen Seiten identisch sind.



*Die BeckerPage-4-Seite*

## Darstellung einer kompletten Seite

Betrachten Sie nun erst einmal die Elemente einer Seite, wie sie in der Abbildung zu sehen sind. Standardmäßig ist das Programm auf einen Zoomfaktor von 100 % eingestellt. Daher sehen Sie jetzt nur einen Ausschnitt der ersten Seite. Zur Darstellung der gesamten Seite aktivieren Sie die Option 25 % im Menü *Seite*. Die gleiche Wirkung hat übrigens die Tastenkombination <ALT>+<1>.

## Nicht alles wird ausgedruckt: der Druckbereich

Der Druckbereich der Seite wird durch das gepunktete Rechteck markiert. Die Begrenzungslinien dieses Rechtecks, aber auch die des Kopf-, Fuß- und Randbereichs werden *Steglinien* genannt. Diese Linien werden nicht gedruckt, sondern erfüllen lediglich eine Hilfsfunktion. Es wird nämlich nur das gedruckt,

was sich innerhalb dieses markierten Rechtecks befindet. Der Rest wird abgeschnitten. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Text oder Grafik handelt. Die Steglinien informieren Sie also permanent darüber, was gedruckt und was verschluckt wird.

### Stege in allen Variationen

Die Bereiche außerhalb des Druckbereichs werden *Steg* genannt. Normalerweise wird da noch weiter differenziert. Die Bezeichnungen *Kopf-* und *Fußsteg* erklären sich selbst. Eine Besonderheit bilden die Bezeichnungen *Bund-* und *Außensteg*, da sie ihre Positionen vertauschen, wenn das Dokument wie ein Buch formatiert werden soll. Der *Bundsteg* bezeichnet dann den freien Raum der Seite, der zur Buchmitte zeigt. Er ist in der Regel etwas größer als der *Außensteg*, der zum Buchrand gehört. Aufgrund dieses Konzepts wechseln die beiden Stegarten bei geraden und ungeraden Seiten eines Buchs ihre Positionen. Bei den ungeraden Seiten liegt der Bundsteg auf der linken, bei geraden Seiten auf der rechten Seite.

### Individuelles Einstellen des Druckbereichs

Den Druckbereich behandelt BeckerPage sehr flexibel.

Über die kleinen Quadrate am Ende der Hilfslinien kann dieser Bereich vertikal und horizontal verändert werden. Wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Quadrate setzen, verändert er sein Aussehen: er wird zu einem kleinen Fadenkreuz. Nun können Sie bei gedrückter Maustaste den Druckbereich Ihren Wünschen entsprechend einstellen.

Allerdings können Sie nicht die gesamte Seite als Druckbereich nutzen.

In den vier Ecken der Seite fallen außerdem noch die rechtwinkligen Linien auf.

Dabei handelt es sich um die sogenannten *Passermarken*. Sie dienen dazu, die Seiten z.B. eines Banners, nach dem Druck exakt aneinanderzusetzen.

Die Positionen der *Passermarken* können nicht manuell verändert werden.

Das Programm setzt sie automatisch entsprechend den Einstellungen Ihres Druckers.

### Ändern der Darstellungsgröße einer Seite

Seitenansicht in verschiedenen Größen

Das Ändern der Darstellungsgröße ist immer dann sinnvoll, wenn Sie eine bestimmte Stelle einer Seite im Detail betrachten oder sich einen Überblick über das Aussehen einer kompletten Seite verschaffen wollen. Die Detaildarstellung ermöglicht ein exaktes Arbeiten auch an kleinen Objekten, etwa sehr kleinen Bildern oder Schriften. BeckerPage hält zur Variation der Bildschirmdarstellung zwei Funktionen bereit, die im Prinzip die gleiche Wirkung besitzen, sich jedoch in bestimmten Eigenschaften unterscheiden.

### Schnelle Änderung der Darstellungsgröße mit der Lupe

Die erste Funktion aktivieren Sie über die *Werkzeugleiste*.

Dort existiert ein Symbol, das allen Briefmarkensammlern bekannt sein dürfte.

Die Lupe, das linke Symbol in der zweiten Zeile, erlaubt es Ihnen, in fünf Stufen die Seite zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Sobald das Lupensymbol aktiviert wurde, verändert der Mauszeiger sein Aussehen, er zeigt dann eine Lupe.

Wenn Sie nun innerhalb des Seitenbereichs klicken, vergrößert sich die Darstellung der Seite bei einem Klick der linken Maustaste. Den gegenteiligen Effekt, nämlich eine verkleinerte Darstellung, erzielen Sie durch das Drücken der rechten Maustaste.

Die Lupenfunktion ist so lange aktiv, bis Sie eine andere Funktion der *Werkzeugleiste* oder der *Bildgestaltungsleiste* aufrufen.

### Schnelle Änderung der Darstellungsgröße über das Menü

Die andere Funktion wird über das Menü *Seite* aufgerufen. Dort stehen Ihnen aber insgesamt neun Darstellungsstufen zur Verfügung. Zusätzlich können noch drei Schnelleinstellungen, *Originalgröße*, *Ganze Breite* und *Ganze Seite*, vorgenommen werden. Sobald Sie einen Eintrag des Menüs anwählen,

wird die Darstellung der aktuellen Seite entsprechend neu aufgebaut.

Mit der Lupe den Bildausschnitt bestimmen

Unterschiede zwischen beiden Funktionen zur Änderung der Darstellungsgröße existieren in der Positionierung eines Ausschnitts der Seite. Setzen Sie die Lupe ein, so berücksichtigt das Programm nämlich die Position der Lupe im Dokument zum Zeitpunkt des Mausklicks. Das Programm wird versuchen, diese Position beim folgenden Zoom möglichst zentriert in dem Fenster darzustellen. Dies wird besonders bei einer vergrößernden Lupe deutlich.

Das Menü *Zoom*: verhält sich da ganz anders. Es vergrößert bzw. verkleinert die Darstellung unabhängig von der aktuellen Position innerhalb der Seite. Wenn Sie z.B. in der linken oberen Ecke der Seite ein Objekt vergrößert betrachten möchten, kann es passieren, daß das Objekt je nach Vergrößerung aus Ihrem Blickfeld entschwindet. Ihnen bleibt dann nur die Möglichkeit, das Objekt über die Rollbalken wieder in den sichtbaren Bereich zu holen.

Wenn Sie die Lupe benutzen, wird der Eintrag im Menü *Seite* dem Zoom-Faktor entsprechend durch ein Häkchen gekennzeichnet. Natürlich nur, wenn der Vergrößerungsfaktor einem der Einträge im Bereich von 25 % bis 400 % entspricht. Sofern sich ein Bildobjekt auf der aktuellen Seite befindet, liegt die maximale Vergrößerung über die Lupe bei 800 % .

Wechsel der Arbeitsmodi

Objekt- oder Textmodus?

Verschiedene Funktionen des Programms können nur in einem ganz bestimmten Arbeitsmodus aktiviert werden. So sind Texteingaben über die Tastatur nur dann möglich, wenn sich das Programm im Textmodus befindet. Andererseits ist es unmöglich, ein beliebiges Objekt im Textmodus zu verschieben oder zu kopieren. Das funktioniert nur im Objektmodus. Damit haben Sie bereits zwei mögliche Arbeitsmodi des Programms kennengelernt: Text- und Objektmodus. Ein weiterer Arbeitsmodus besteht dann, wenn Sie Funktionen der *Bildgestaltungsleiste* aufrufen. In diesem Fall schaltet das Programm automatisch in den Grafikmodus. Erst dann können Bilder oder gescannte Fotos bearbeitet werden.



Aber da BeckerPage diesen Modus automatisch einschaltet, werden Sie in der Regel lediglich mit dem Objekt- und Textmodus konfrontiert.

#### Schneller Wechsel zwischen zwei Arbeitsmodi

Der Wechsel zwischen diesen beiden Arbeitsmodi wird über zwei Symbole der *Werkzeugleiste* ausgeführt. In der heruntergeklappten *Werkzeugleiste* finden Sie beide Symbole nebeneinander in der ersten Spalte. Es genügt ein Mausklick auf das entsprechende Sinnbild, um den gewünschten Modus zu aktivieren. Das Symbol mit dem Pfeil repräsentiert den Objektmodus, das nebenstehende A den Textmodus.

Die meisten Funktionen des Programms laufen im Objektmodus ab. Da aber bei der Beschreibung der einzelnen Funktionen in der Regel auf den notwendigen Modus hingewiesen wird, genügt es hier, einen groben Überblick zu geben.

#### Editieren ist nur im Textmodus möglich

Zum Textmodus gehören alle Funktionen, die sich auf den Inhalt der Textkästen beziehen. Das Editieren des Textes kann, ebenso wie das Markieren bestimmter Textbereiche als Block, nur im Textmodus ausgeführt werden. Wenn ein Textbereich als Block markiert ist, beziehen sich die im Menü *Bearbeiten* aufgeführten Funktionen wie *Ausschneiden*, *Einfügen* usw. auf den Text des markierten Bereichs.

#### Der Objektmodus wirkt nur auf das ganze Objekt

Im Objektmodus können alle Funktionen aktiviert werden, die sich auf die Objekte insgesamt auswirken. Das Positionieren, Dimensionieren oder Duplizieren der kompletten Objekte funktioniert nur in diesem Modus.

Bei beiden Arbeitsmodi kommt noch ein weiterer Aspekt hinzu. Es wird nämlich zwischen einem aktiven und einem deaktivierten Objekt unterschieden. Alle Funktionen, abgesehen von den Malfunktionen der *Bildgestaltungsleiste*, können nur bei selektierten Objekten greifen.

## Menü Datei

Das Menü Datei enthält einige wichtige Grundfunktionen. Neben Funktionen zum Dateihandling befindet sich hier ein Menüpunkt zum Einstellen der Standardparameter und des angeschlossenen Druckers. Außerdem wurden in diesem Menü die Import- und Exportfunktionen integriert, die u. a. für den problemlosen Datenaustausch mit anderen Programmen sorgen sollen.

Datei	
Einstellungen...	F10
Neues <u>D</u> TP-Dokument	
Neues <u>T</u> ext-Dokument	
Öffnen...	Strg O
<u>S</u> ichern	Strg S
Sichern <u>a</u> ls...	
<u>A</u> lle sichern	
Alle sichern und schließen	
Ole Objekt einfügen	▶
Importieren	▶
E <u>x</u> portieren...	
Seite ein <u>r</u> ichten...	F9
Dr <u>u</u> cker einrichten...	
<u>D</u> rucken...	Alt P
Schließen	Alt F4

Tastatur-Referenz:



## **Einstellungen**

Hier können Sie Informationen abrufen und Einstellungen vornehmen, die sich auf das aktuelle Dokument beziehen.

Hinter dieser Option verbirgt sich eine Dialogbox, in der Sie einige Informationen über das aktuelle Dokument erhalten. Zusätzlich können hier auch verschiedene Einstellungen vorgenommen werden, die lediglich das aktuelle Dokument betreffen und später zusammen mit dem Dokument abgespeichert werden.

### **Titel und Dateiname**

In den vier Informationszeilen werden der Dateiname mit kompletter Pfadangabe, der von Ihnen vergebene Titel für das aktuelle Dokument, die Dateigröße in Bytes und das Datum der letzten Sicherung angezeigt. Sollte es sich um ein neues Dokument handeln, so erscheint bei dem Dateinamen lediglich der Eintrag (ohne Namen).

### **Erzeugen einer Sicherungsdatei**

Über diese Schaltfläche bestimmen Sie, ob BeckerPage automatisch eine Sicherungsdatei (Dateierweiterung: .BAK) anlegen soll oder nicht.

### **Gepacktes Fileformat**

Das Programm verfügt über einen integrierten Packalgorithmus. Dieser Algorithmus untersucht vor dem Schreiben Ihre Datei auf wiederkehrende Datenfolgen und kodiert diese. Dadurch wird ihre Datei kürzer. Mit der Schaltfläche gepacktes Fileformat bestimmen Sie, ob der Packalgorithmus für das Dokument ein- oder ausgeschaltet wird. Standardmäßig ist dieser Packalgorithmus eingeschaltet.

### **Widerrufen möglich**

BeckerPage verfügt über eine sehr umfangreiche Funktion zum Widerrufen der letzten Änderung. Standardmäßig ist diese Funktion eingeschaltet, da sich der Fehlerteufel immer wieder mal in die tägliche Arbeit einschaltet.

### **Info in Titelbar**

Mit der Schaltfläche Info in Titelbar bestimmen Sie, ob BeckerPage die Information in der Titelzeile, rechts vom Systemmenü darstellen soll oder nicht. Standardmäßig ist die Funktion eingeschaltet, es werden also alle Informationen angezeigt. Da die Information an einer Bildschirmstelle angezeigt wird, wo sie keinem Element des BeckerPage-Fensters Platz wegnimmt, sollten Sie sie eingeschaltet lassen.

### **Scrollbar horizontal**

Diese Einstellung bezieht sich auf die Möglichkeit, innerhalb einer BeckerPage-Seite die Darstellung des Dokuments nach rechts oder links zu bewegen. Dazu werden die Scrollbars benutzt, die Sie über diese Option der Dialogbox ein- oder ausblenden können. Durch einen Mausklick auf einen der beiden Richtungspfeile der Scrollbars bewegt das Programm die Seite in kleinen Schritten, größere Sprünge erlaubt das Programm, wenn Sie auf die Leiste klicken.

### **Scrollbar vertikal**

Mit dieser Option bestimmen Sie, ob die vertikale Scrollbar angezeigt werden soll oder nicht. Über diese Leiste können Sie die Darstellung der BeckerPage-Seite nach oben und unten bewegen. Wie auch bei der horizontalen Leiste können Sie den Umfang der Bewegung durch einen Mausklick bestimmen. Ein

Klick auf einen der beiden Pfeile bewegt das Dokument zeilenweise, das Bewegen um eine Bildschirmseite wird durch einen Klick auf die Leiste aktiviert. Wenn Sie diese Option eingeschaltet haben, spiegelt BeckerPage automatisch die Seitenränder der gegenüberliegenden Seiten. Sie ist allerdings standardmäßig ausgeschaltet, da Sie häufiger nur mit Einzelseiten arbeiten.

### **Papierhelligkeit**

Über die Rollbalken dieses Feldes können Sie die Helligkeit der Darstellung einer BeckerPage-Seite Ihren persönlichen Bedürfnissen anpassen. BeckerPage unterscheidet dabei zwischen einer Seite und der Arbeitsfläche. Die Regelung über dieses Feld bezieht sich nur auf die Seitendarstellung, so daß normalerweise Seite und Arbeitsfläche farblich unterschieden werden. Lediglich wenn Sie den Rollbalken nach ganz links verschieben, sind die Farben der Seite und des Arbeitsbereichs identisch. Umgekehrt schalten Sie die Papierhelligkeit auf Weiß, wenn sich der Rollbalken ganz rechts befindet.

### **Holzdesign**

Den Effekt der Option Holzdesign kann nur mit einer HiColor-Grafikkarte aktiviert werden. Wenn Sie diesen Menüeintrag aktivieren, wird BeckerPage 4 die Randelemente eines BeckerPage-4-Fensters mit einem Holzdesign versehen. Die Einstellung kann übrigens für jedes Fenster individuell geschaltet werden.

### **Top Menü oder Win Menü**

Der Eintrag, Top Menü, zeichnet für die Darstellung der BeckerPage-4-Menüzeile verantwortlich. Wenn er aktiviert wurde, zeigt BeckerPage 4 die Menüzeile nur ein einziges Mal. Umgekehrt erhält jedes BeckerPage-4-Fenster eine eigene Menüzeile, wenn Sie diesen Eintrag per Mausklick ausschalten. Der Eintrag Win Menü setzt die Anzeige der Menüleiste auf die Standarddarstellung der Windows-Oberfläche.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Neues DTP-Dokument

Dient zur Erstellung eines neuen Dokuments in **BeckerPage**. Es wird ein neues **BeckerPage**-Fenster generiert, so daß Sie parallel an mehreren Dokumenten arbeiten können. Wenn Sie das Programm starten, befindet sich **BeckerPage 4** automatisch in diesem Modus. Sollten Sie jedoch auch während der Arbeit mit **BeckerPage** ein weiteres Dokument bearbeiten wollen, so können Sie mit dieser Funktion jederzeit ein neues Eingabefenster öffnen. Dabei werden die Standardparameter, die Sie in der Dialogbox der Option *Einstellungen...* des Menüs *Datei* eingestellt haben, nicht automatisch übernommen.

**BeckerPage 4** öffnet jedes neue Dokument in der gleichen Weise: das horizontale und vertikale Lineal sind eingeblendet, die Seitenleiste aktiviert, und **BeckerPage 4** schaltet die Optionen Einzelseite und Seitenränder zeigen automatisch ein. Außerdem wird als Schriftart der Standardfont verwendet.

Die Werkzeug-, Bildgestaltungs- oder Farbverlaufsleiste werden immer nur ein **einziges** Mal zur Verfügung gestellt. Dies spart nicht nur den wertvollen Speicherplatz, vielmehr erhöht diese Methode auch die **Übersicht** innerhalb der geöffneten Fenster. Da auf die Optionen der Funktionsleisten auch **außerhalb** der geöffneten **BeckerPage**-Fenster **zugegriffen werden kann**, stehen Ihnen alle Möglichkeiten dieser Werkzeuge jederzeit und für jedes Dokument zur Verfügung.

Sämtliche Parameter aller geöffneten **BeckerPage**-Fenster werden gespeichert. Bei einem Wechsel zwischen mehreren Dokumenten wird das Programm komplett die Parameter in den Menüs und Dialogboxen aktualisieren. Sie finden also stets die korrekten Angaben, wie etwa die **Häkchen** vor den Menüeinträgen, für das aktuelle Fenster.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## Neues Text-Dokument

Erstellt ein neues Dokument in **BeckerPage**. Das Programm schaltet automatisch in den **Textmodus**. Es wird ein neues **BeckerPage**-Fenster geöffnet, so daß Sie parallel an mehreren Dokumenten arbeiten können. Das Programm befindet sich automatisch im Textmodus, so daß Sie sofort mit der Texteingabe beginnen können.

Unabhängig von den Einstellungen für das aktuelle Dokument werden nach dem Aufruf der Funktion im neuen **BeckerPage**-Fenster lediglich das horizontale Lineal und das Absatzlineal eingeblendet. Dagegen sind die Optionen Einzelseite und Seitenränder zeigen standardmäßig deaktiviert.

### Schnelle und komfortable Texteingabe

Das über diese Option erzeugte Fenster besitzt einige **außergewöhnliche** Eigenschaften. Damit Sie es möglichst komfortabel zur **schnellen Texteingabe** nutzen können, wurde auf das Erzeugen eines **Textkastens**, sonst unbedingte Voraussetzung zur Texteingabe über die Tastatur, verzichtet. Sie werden also keinen entsprechenden Hilfsrahmen vorfinden, können aber trotzdem Text eingeben. Außerdem ist das Absatzlineal automatisch eingeblendet und zeigt Ihnen sofort die maximale Zeilenlänge an. Allerdings können Sie die horizontale Rolleiste (Scrollbar) nicht einblenden.

Ungeachtet dieser Unterschiede verhält sich das neue **BeckerPage-4**-Fenster sonst wie jedes andere. Sie können sämtliche Objekttypen erzeugen und beliebig auf der Seite plazieren. Es ist sogar möglich, einen oder mehrere neue Textkästen zu erzeugen. Hierbei zeigt sich noch ein weiterer Unterschied. Das gesamte Fenster verhält sich wie ein **einzigiger Textkasten**, wenn Sie vom Objekt- in den Textmodus wechseln. Sofern sich bereits Text im Fenster befindet, wird im Textmodus die Schreibmarke nach einem Mausklick auf den freien Bereich des Fensters direkt an die letzte gespeicherte Textposition gesetzt.

Klicken Sie dagegen in einen Textkasten, so wird die Schreibmarke in diesen Textkasten gesetzt. Dabei beachtet das Programm, ob dieser Kasten Text enthält oder nicht. Im ersten Fall wird die Schreibmarke an die **zuletzt** gespeicherte Position gesetzt, sonst in die **linke obere Ecke**.

Der eingegebene Text kann als Datei im **ASCII-Format** gespeichert oder über die Kopierfunktionen in bestehende BeckerPage-Dokumente eingesetzt werden. Selbstverständlich ist es auch möglich, den Text als BeckerPage-Dokument zu speichern.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## Öffnen...

Öffnet ein neues **BeckerPage**-Fenster und lädt eine ausgewählte Datei in das Fenster. Neben einem BeckerPage-Dokument kann auch ein externer Text geladen werden.

Um eine bereits bestehende Datei mit **BeckerPage** zu bearbeiten, müssen Sie die Option Öffnen... des Menüs *Datei* auswählen.

Wenn Sie einen **ASCII-Text** laden, wird **BeckerPage** das neue Fenster **speziell** gestalten. Es wird weder das horizontale noch das vertikale Lineal eingeblendet. Ebenso fehlen die Seitenleiste und die Seitenränder. Außerdem wird der Text, ähnlich wie bei der Funktion *Neues Text-Dokument* keinen eigenen Textkasten für den Text erzeugen. Allerdings können Sie sämtliche Elemente nachträglich über die Menüs oder Tastenkombinationen aktivieren.

Sie sollten diese Funktion nur dann aufrufen, wenn Sie ein neues Dokument mit einem bereits bestehenden Text erstellen oder ein bereits bestehendes Dokument bearbeiten wollen. Wenn Sie aber einen Text in ein aktuelles Fenster (Dokument) einfügen möchten, ist die Option *Text einlesen...* oder *Text informatieren...* sinnvoller. Beide Funktionen finden Sie im Popup-Menü der Option *Importieren* des Menüs *Datei*.

Nach dem Aktivieren der Option erscheint die von Windows bekannte Dialogbox Datei öffnen. Hier stehen Ihnen alle gewohnten Dialogfelder für die Auswahl des aktuellen Laufwerks, des Verzeichnisses und der Datei zur Verfügung. Lediglich das Dialogfeld Dateiformat bietet besondere Einträge zur Auswahl.

Wenn Sie als Dateiformat **Page4 Dokument** ausgewählt haben, zeigt das Dialogfeld Dateinamen alle Dateien der Endung **\*.DTP**, **\*.TXT** an, und Sie können ein bereits bestehendes BeckerPage-Dokument laden.

Der zweite Eintrag ANSI TEXT ist für alle Textdateien gedacht, die dem Format des American National Standards Institute, kurz **ANSI**, entsprechen. Dabei handelt es sich um **ASCII**-Text, der auch länderspezifische Sonderzeichen enthalten kann.

Ein weiteres Textformat unterstützt BeckerPage mit dem Eintrag **OEM TEXT** des Dialogfeldes *Dateiformat*. Dies ist ein Textformat, das sämtliche Grafikzeichen beinhaltet.

Wenn Sie ein bereits bestehendes **BeckerPage**-Dokument mit der Option Öffnen des Menüs *Datei* laden, so werden die entsprechenden Parameter des Dokuments vom Programm automatisch eingestellt. Da **BeckerPage** alle Einstellungen, die Sie für ein bestimmtes Dokument gewählt haben, nach dem Schließen des Dokuments abspeichert, können Sie Ihre Arbeit sofort wieder aufnehmen.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Sichern**

Speichert das aktuelle Dokument auf dem Datenträger.

Um Ihre Arbeit an einem **BeckerPage**-Dokument zu sichern, wählen Sie diesen Menüpunkt des Menüs *Datei* aus. Wenn das Dokument bereits unter einem spezifischen Dateinamen auf dem Datenträger existiert, speichert das Programm das aktuelle Dokument ohne eine Dialogbox. Sie können diese Funktion zum Zwischenspeichern Ihrer Arbeit benutzen. Das Dokument dann immer in dem Format abgespeichert, in dem Sie es zuvor bereits einmal gesichert haben.

Im Gegensatz dazu erscheint eine Dialogbox, wenn Sie direkt nach dem Programmstart das neue Dokument bearbeitet oder über die Option *Neues DTP-Dokument* bzw. *Neues Text-Dokument* ein neues Dokument erzeugt und es noch nicht gespeichert haben. In der Titelzeile des Fensters steht in solchen Fällen **Page4 - (Ohne Namen)**. Es erscheint dann die von Windows bekannte Dialogbox zum **Sichern** Ihrer Arbeit.

Da diese Dialogbox mit der Box identisch ist, die das Programm nach dem Aktivieren der Option *Sichern* *als* zeigt, lesen Sie bitte dort die Einzelheiten der Handhabung nach.

Wenn Sie eine Datei bereits gesichert und keinerlei Veränderungen nach dem letzten Sichern vorgenommen haben, ist die Option *Sichern* deaktiviert.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Sichern als...***

Speichert ein Dokument unter einem anderen Namen oder in einem anderen Format.

Zum Speichern Ihrer Arbeit in einem neuen **BeckerPage**-Dokument oder wenn Sie Ihr Dokument in einem anderen als dem BeckerPage-Format abspeichern möchten, benutzen Sie die Option *Sichern als...* des Menüs *Datei*. Es erscheint dann die von Windows bekannte Dialogbox *Dokument sichern als*. In den Dialogfeldern dieser Dialogbox tragen Sie alle gewünschten Angaben ein. Aufgrund der Fähigkeit von **BeckerPage**, jede beliebige Datei laden zu können, haben Sie hier nun mehrere Möglichkeiten der Dateisicherung.

Wenn Sie ein neu erstelltes Dokument im BeckerPage-Format sichern wollen, so müssen Sie nur einen Dateinamen und den gewünschten Speicherort (Laufwerk, Verzeichnis) angeben. Für BeckerPage-Dokumente wurde die Dateierweiterung **\*.DTP** vorgegeben, die Sie natürlich nicht unbedingt übernehmen müssen.

Sie haben allerdings auch die Möglichkeit, das aktuelle Dokument in einem Fremdformat abzuspeichern. In diesem Fall sollten Sie vor der Eingabe des Dateinamens festlegen, unter welchem **Format** die Daten abgespeichert werden sollen. Dies können Sie im Schaltfeld **Dateiformat** bestimmen.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Alle sichern***

Speichert alle geöffneten BeckerPage-Dokumente.

Diese Option ist nur dann aktiviert, wenn Sie **mehrere** Dokumente geöffnet haben. Mit dieser Funktion werden alle geöffneten Dokumente gesichert. Es erfolgt **keine weitere** Sicherheitsabfrage, außer es sind unbenannte Dokumente geöffnet. In diesem Fall wird die Dialogbox *Dokument sichern* als geöffnet, in der Sie einen Namen für das unbenannte Dokument eintragen können.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Alle sichern und schließen***

Speichern sämtlicher BeckerPage-Dokumente und Beenden des Programms.

Diese Funktion ermöglicht Ihnen ein schnelles **Speichern aller geöffneten** Dokumente und das **Beenden des Programms**. Nach Aufruf der Funktion erhalten Sie für jedes Dokument, das seit dem letzten Speichern verändert wurde, eine **Sicherheitsabfrage**. Sollen die letzten Änderungen auch gespeichert werden, aktivieren Sie bitte das Schaltfeld Ja. Wollen Sie die Änderungen nicht speichern, das Programm aber dennoch beenden, betätigen Sie das Schaltfeld Nein. Das Aktivieren des Schaltfeldes Abbrechen bewirkt, daß der gesamte Vorgang abgebrochen wird. Sie verlassen danach also nicht das Programm.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***OLE-Objekt einfügen***

Fügt ein OLE-Objekt in das aktuelle Dokument ein.

Wählen Sie bitte diese Option des Menüs *Datei*, um ein **OLE**-Objekt auf der aktuellen Seite Ihres Dokuments einzufügen. In dem daraufhin erscheinenden und nachfolgend beschriebenen **Popup-Menü** *OLE-Objekt einfügen* stellen Sie die Verbindung zum gewünschten OLE-Objekt her.

### **Popup-Menü OLE-Objekt wählen**

Das Aussehen dieses Popup-Menüs wird von den bereits installierten OLE-fähigen Applikationen bestimmt, welche in Ihrem System **unter Windows installiert** sind. Über solche Fähigkeiten verfügen z.B. die Applikationen Paintbrush, Word für Windows oder die Tabellenkalkulation Excel.

### **OLE-Verbindung per Mausklick**

Mit einem einfachen Mausklick stellen Sie die Verbindung zur entsprechenden Applikation her, wodurch diese gestartet wird. Hier wählen oder erstellen Sie das gewünschte Objekt. Wenn Sie das gewünschte Objekt gewählt oder erstellt haben, beenden Sie die Applikation und beantworten die anschließende Sicherheitsabfrage, ob Sie das Objekt aktualisieren möchten, mit Ja.

Das OLE-Objekt wird nun in Ihrem Dokument dargestellt und kann selbstverständlich an jeder beliebigen Stelle des Dokuments platziert werden. Auch eine Veränderung der Größe des Objekts ist jederzeit möglich.

Das weitere Verhalten von OLE-Objekten in Ihrem Dokument richtet sich nach der Art des Objekts.

Handelt es sich um ein Objekt aus der Gruppe Klang, Sound oder ähnlichem, starten Sie mit einem Doppelklick der linken Maustaste auf das OLE-Objekt die Wiedergabe des damit verbundenen Klangs des Musikstückes. In den anderen Fällen wird durch den Doppelklick die zum OLE-Objekt gehörende Applikation gestartet, und Sie können das Objekt mit dieser Applikation erneut bearbeiten. BeckerPage bietet Ihnen zwar auch die Möglichkeit, ein OLE-Objekt in eine Bitmap umzuwandeln und als solche weiterzubearbeiten.

Aber bedenken Sie hierbei, daß dann die Verbindung zur ursprünglichen Applikation aufgehoben wird und das Objekt somit nicht mehr über die Eigenschaften eines OLE-Objekts verfügt.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## Popup-Menü Importieren

Text einfügen...	Strg 1
Text einformatieren...	Strg 2
Metafile einfügen...	Strg 3
Bild einfügen...	Strg 4

Öffnet ein Popup-Menü, das Ihnen verschiedene Möglichkeiten des **Datenimports** zur Verfügung stellt.

Diese Funktion stellt Ihnen in einem Popup-Menü den **Import** von **Texten**, **Metafiles**, **Bildern** und **Rahmen** zur Wahl. Ein Mausklick auf den gewünschten Eintrag blendet eine Dialogbox ein, in der Sie den Namen einer Datei bestimmen können.

Die einzelnen Importmöglichkeiten werden in den folgenden Abschnitten ausführlich erklärt.

### Text einfügen...

Fügt eine **Textdatei** in ein Dokument oder einen Textkasten auf der aktuellen Seite ein. Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Dialogbox, in der Sie den Namen der gewünschten Textdatei auswählen können. Das Programm unterscheidet, ob Sie sich im Objekt- oder Textmodus befinden.

Im Objektmodus wird der einzufügende Text in einen automatisch erzeugten Textkasten gesetzt. Dabei handelt es sich um einen "offenen" Textkasten, d. h., auch bei sehr langen Texten wird der komplette Text sichtbar. Wenn der Text länger als die aktuelle Seite ist, wird der Textkasten über den Druckbereich der Seite hinausreichen.

Es wird kein neuer Textkasten erzeugt, wenn sich das Programm im Textmodus befindet. Der einzulesende Text wird in diesem Fall an der Position der Schreibmarke des aktuellen Textkastens eingefügt. Der ursprüngliche Text, der sich hinter der Schreibmarke befand, wird nach unten versetzt. Dabei wird auch die Textkastenart berücksichtigt, so daß sich bei Textkästen der offenen Art der aktuelle Textkasten entsprechend verlängert.

### Text einformatieren

Liest eine Textdatei vom Datenträger und fügt sie in das aktuelle Dokument ein. Dabei kann gleich bestimmt werden, in wie vielen Spalten der Text formatiert werden soll. Bei Texten, die länger als eine Dokumentseite sind, werden entsprechend mehr Textkästen erzeugt und auf die nachfolgenden Seiten verteilt.

Im Gegensatz zur Funktion *Text einlesen...* erzeugt das Programm bei dieser Option immer einen oder mehrere neue Textkästen. Dabei spielt der aktuelle Arbeitsmodus keine Rolle. Nach dem Aufruf erscheint eine Dialogbox, in der Sie die einzulesende Textdatei auswählen können. Allerdings öffnet sich nach der Auswahl eine neue Box, in der zwei weitere Parameter einzustellen sind. Der erste Parameter bestimmt die **Anzahl der Textspalten**, in die Ihr Text einformatiert werden soll.

Im Gegensatz zur Funktion *Text einlesen...* können Sie mit dieser Funktion den einzulesenden Text auch **einspaltig auf mehrere Dokumentseiten verteilen** lassen. Dazu belassen Sie einfach die Standardeinstellung 1 des Textfeldes Spalten pro Seite. BeckerPage wird dann nach dem Aufruf der Funktion den Text auf die folgenden Seiten in jeweils einem einzigen Textkasten verteilen.

Für einen **mehrspaltigen Text** müssen Sie die Standardvorgabe für die Spalten pro Seite verändern. Die maximale Anzahl der Textspalten beträgt acht. Wenn Sie diese Zahl in dem entsprechenden Textfeld eintragen, wird das Programm automatisch acht separate Textkästen auf der aktuellen Seite erzeugen. Der Text wird dann fortlaufend auf die erscheinenden Textkästen verteilt. Somit ist jede Textspalte ein

eigener Textkasten, den Sie nachträglich noch beliebig bearbeiten können.

Reicht eine Dokumentseite nicht für den kompletten Text aus, so setzt BeckerPage die Formatierung des Textes auf den folgenden Seiten fort. Auch dort wird die vorgewählte Anzahl Textspalten berücksichtigt.

Der zweite Parameter der Dialogbox bestimmt die **Art** der zu erzeugenden Textkästen. Wenn Sie die Option *Fließkästen* aktivieren, wird BeckerPage die entsprechende Textkastenart verwenden.

### Metafile einfügen

Fügt auf der aktuellen Seite Ihres Dokuments ein **Metafile** ein. Es wird als eigenständiges Objekt behandelt.

Nach dem Aufruf dieser Option erscheint eine Dateiauswahlbox. Hier können Sie aus einer Liste die gewünschte Datei auswählen. Zur Handhabung der einzelnen Felder der Dialogbox lesen Sie bitte die Beschreibung der Option Öffnen..... Nach der Auswahl der gewünschten Datei wird **BeckerPage 4** das neue Objekt in die linke obere Ecke der aktuellen Seite setzen.

### Bild einfügen

Mit dieser Option wird ein Bild in das aktuelle Dokument eingefügt. Das einzufügende Bild muß bereits als Datei auf einem Datenträger existieren. Es werden verschiedene Bildformate unterstützt. Das einzufügende Bild wird automatisch zu einem eigenständigen Bildobjekt.

Nach dem Aktivieren des Menüeintrags erscheint eine Dialogbox zur Auswahl einer Bilddatei. Im Textfeld Dateiname sind die Extensionen der gängigsten **Grafikformate** bereits vorgegeben. Die unterstützten Bildformate sind \*.TIF, \*.BMP, \*.RLE, \*.DIB, \*.PCX, \*.GIF und TARGA.

In dem Textfeld unter dem Titel **Dateiformat** können Sie die Anzeige der Bilddateien auf ein bestimmtes Format einschränken. Als Standard ist die Einstellung Bilder aktiv. Dadurch werden sämtliche Bildformate zur Verfügung gestellt. Die ausgewählte Bilddatei wird als **eigenständiges Bildobjekt** auf die aktuelle Seite gesetzt. Es ist automatisch selektiert, d. h., die **Dimensionsquadrate** sind sichtbar, und Sie können sofort mit der Bearbeitung beginnen.

Zurück zum Menü **Datei** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Exportieren...***

Einzelne Objekte können als Datei gespeichert werden.

Mit dieser Funktion können bestimmte Objekte **als Datei** gespeichert werden. Als mögliche Objektarten kommen **Texte** und **Bilder** in Frage. Einfache Grafikobjekte, wie z.B. Kreise oder Rechtecke, sind davon allerdings ausgenommen.

BeckerPage erkennt automatisch, welche Objektart gesichert werden soll. Dementsprechend gestaltet sich die Dialogbox, die nach dem Aufruf der Funktion auf dem Bildschirm erscheint. Wenn Sie den Text eines Textkastens speichern wollen, erscheint die Dialogbox *Text sichern als*. In diesem Fall ist als Dateiextension \*.TXT vorgegeben. Der Text wird immer als ASCII-Text gespeichert.

Sollten Sie ein Bildobjekt speichern wollen, erscheint die Dialogbox *Bild sichern als*, die abgesehen von der vorgegebenen Dateiextension \*.BMP identisch mit der Dialogbox zum Speichern von Texten ist. Bilder werden immer nur im BMP-Format gespeichert.

Diese Funktion ist immer nur dann aktivierbar, wenn **ein einziges Objekt** auf der **aktuellen** BeckerPage-Seite selektiert ist. Sobald **mehr als ein** Objekt selektiert ist, wird die Funktion gesperrt.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Seite einrichten...

Öffnet eine Dialogbox, in der Sie verschiedene Parameter der Seitengestaltung verändern können.

Eine **BeckerPage-4**-Seite wird nach dem Programmstart in einer bestimmten Form aufgebaut. Standardmäßig sind die Seitenränder zu sehen, die Seite wird als Einzelseite dargestellt, und die Seitengröße ist auf DIN-A4-Format voreingestellt.

In der Dialogbox, die nach dem Aufruf der Funktion eingeblendet wird, können diese Parameter verändert werden. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Parameter detailliert beschrieben.

### Seitenformat

Standardmäßig ist dieser Parameter auf das deutsche DIN-A4-Format eingestellt. Ein Mausklick auf den nach unten zeigenden Pfeil rechts neben dem Textfeld öffnet eine umfangreiche Liste mit weiteren genormten Seitenformaten.

### Vorgabe

In diesem Feld der Dialogbox werden die Maße des Formats angezeigt, das Sie im Feld Seitenformat ausgewählt haben. Die Einträge sind standardmäßig nicht zu verändern. Wenn Sie allerdings ein eigenes Seitenformat benutzen wollen, müssen Sie die Schaltfläche **Definieren** auswählen. Danach können Sie in den beiden Textfeldern mit den Formatmaßen neue Werte über die Tastatur eingeben. Sobald Sie die Schaltfläche Definieren aktiviert haben, ändert sich der Eintrag im Textfeld Seitenformat. Dort erscheint dann der Eintrag User defined.

### Formatlage

Über diese Option der Dialogbox bestimmen Sie, ob die Seiten des aktuellen Dokuments im normalen Modus (**Hochformat**) oder im speziellen Modus (**Querformat**) dargestellt werden sollen. Der spezielle Querformatmodus dreht die aktuelle Seite um 90°. Entsprechend werden bei dieser Einstellung verschiedene andere Parameter aktualisiert.

In der gleichen Dialogbox werden die Eintragungen in den beiden Textfeldern der Vorgabe vertauscht. Außerdem wird aber auch die Einstellung in der Dialogbox *Drucker einrichten* aktualisiert. Dort wird der Eintrag Hochformat deaktiviert, und der Eintrag Querformat aktiviert. Damit wirkt sich der Parameter Formatlage auch auf den späteren Ausdruck des aktuellen Dokuments aus.

### Erste Seite

In diesem Textfeld bestimmen Sie, mit welcher Zahl **BeckerPage 4** die Seitennumerierung beginnen soll. Standardmäßig ist dieser Parameter mit der Zahl 1 vorgelegt. Der Eintrag in diesem Textfeld wirkt sich auf die Seitennummer aus, die Sie über das entsprechende Symbol der Werkzeugleiste in die aktuelle Seite einfügen können. **BeckerPage 4** übernimmt automatisch im Objekt Seitennummer der ersten Seite eines Dokuments die in diesem Feld eingetragene Zahl.

### Ohne Seiten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden keine Seitenbegrenzungen dargestellt. In diesem Fall ist die farbliche Unterscheidung zwischen Arbeitsbereich und aktueller Seite aufgehoben. Allerdings bleiben die Hilfslinien, die den Druckbereich markieren, und die Schnittmarken sichtbar.

Außerdem werden die beiden Scrolleisen ausgeblendet, wenn sich alle Objekte der aktuellen Seite im sichtbaren Bereich befinden. Die Scrolleisen werden automatisch wieder eingeblendet, wenn Sie ein Objekt der aktuellen Seite ganz oder teilweise in den unsichtbaren Seitenbereich verschieben.

Dabei beachtet **BeckerPage 4**, ob das Objekt vertikal oder horizontal verschoben wurde. Das Programm wird dann nur die entsprechende Scrolleiste einblenden.



## **Einzelseiten**

Dies ist der Standardmodus, in dem sich das Programm nach dem Start befindet. Je nach Darstellungsgröße sind die Begrenzungen einer Dokumentseite sichtbar, zwischen Arbeitsbereich und Seite existiert in der Regel ein Farbunterschied. Der Druckbereich ist durch mehrere Hilfslinien gekennzeichnet. In der Ganzseitendarstellung ist immer nur eine einzige Seite zu sehen (im Gegensatz zum Doppelseitenmodus).

## **Doppelseiten**

Wenn Sie dieses Schaltfeld aktivieren, schaltet das Programm in den Doppelseitenmodus. Das hat neben der Veränderung der Bildschirmdarstellung auch Konsequenzen bezüglich des Drucks.

Da diese Option auch noch als eigenständiger Menüeintrag vorhanden ist, lesen Sie bitte eine detaillierte Beschreibung der Abhängigkeiten in der Referenz des Menüs **Objekte**

## **Seitenränder zeigen**

Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet und bewirkt in den Arbeitsmodi Einzelseiten und Doppelseiten, daß die eingestellten Seitenränder in Form von gestrichelten Linien dargestellt werden. Die Darstellung der Seitenränder ist immer dann sehr hilfreich, wenn Sie verschiedene Objekte (Textkästen, einfache Grafikobjekte, Bitmaps etc.) zu einem Seitenlayout arrangieren wollen. Da die Seitenränder gleichzeitig den Druckbereich markieren, sehen Sie schon vor dem Druck, ob auch alle Objekte vollständig ausgedruckt werden oder ob Sie die Seitenränder bzw. das Layout verändern müssen.

## **Seitenränder spiegeln**

Diese Funktion ist nur dann sinnvoll, wenn Sie im Menü *Optionen* den Modus *Doppelseiten* gewählt haben. Voraussetzung für einen sinnvollen Einsatz dieser Funktion ist, daß Sie unterschiedliche Werte für den linken und rechten Seitenrand eingestellt haben. Die beiden Seitenränder sind normalerweise auf 2,5 cm eingestellt, so daß es keinen Unterschied in der Darstellung beider Seiten gibt. Wenn Sie diese Option eingeschaltet haben, spiegelt **BeckerPage 4** automatisch die Seitenränder der gegenüberliegenden Seiten. Sie ist allerdings standardmäßig ausgeschaltet, da Sie häufiger nur mit Einzelseiten arbeiten.

## **Bandseiten Vertikal**

Da **BeckerPage 4** mit sogenannten logischen Seiten arbeitet, bewirkt das Einschalten dieser Funktion, daß bei Überschreiten der unteren Seitenbegrenzung automatisch ein weiteres Blatt hinzugefügt wird. Hierbei ist es unerheblich, ob Sie nun die Seitenbegrenzung manuell, also durch Texteingabe oder Platzierung eines anderen Objekts, oder automatisch, also durch Einfügung eines Text-, Bild- oder OLE-Objekts, überschreiten.

Da bei dieser Einstellung die Druckbereiche ignoriert werden, wird das Programm keine Seitenumbruch durchführen. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, ein größeres (mehrseitiges) Dokument als eine logische Seite in Ihr Dokument einzubinden oder aber ein sogenanntes Banner zu erstellen. In Verbindung mit der unten beschriebenen Funktion Bandseiten: Horizontal zugelassen können Sie auch größere Plakate erzeugen.

## **Bandseiten Horizontal**

Diese Funktion stellt sozusagen das Gegenstück zu den oben beschriebenen Bandseiten: Vertikal zugelassen dar. Allerdings führt das Einschalten dieser Funktion dazu, daß beim Überschreiten des rechten oder linken Seitenrands ein weiteres Blatts hinzugefügt wird. Dies kann rechts oder links vom Ursprungsblatt geschehen.

## Seitenränder

Über die vier Textfelder lassen sich die Seitenränder des aktuellen Dokuments individuell einstellen.

## Reindrucker

Dieser letzte Eintrag der Dialogbox kann nicht verändert werden, er dient lediglich der Information. Sie werden über den Drucker, wie er in der Dialogbox Drucker einrichten installiert wurde, informiert.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Drucker einrichten ...**

Diese Option ist weitgehend identisch mit der von Windows und anderen Windows-Applikationen bekannten Dialogbox gleichen Namens. Besondere Druckeroptionen können hier eingestellt werden.

In dieser Dialogbox stellen Sie das gewünschte **Format** (Hoch- oder Querformat), die verwendete **Papiergröße** und die von Ihnen genutzte Art der **Papierzufuhr** ein. Wie gewohnt können Sie auch hier weitere Optionen Ihres Druckers, wie z.B. Einstellung der Auflösung, Behandlung von Grafiken etc., vornehmen, indem Sie den Schaltknopf mit der Aufschrift *Optionen...* anklicken.

Eine Besonderheit stellt der obere linke Block dieser Dialogbox dar. Im ersten Dialogfeld teilt BeckerPage Ihnen mit, welcher Drucker momentan als Standarddrucker unter Windows eingestellt ist. Im zweiten Block haben Sie die Möglichkeit, einen speziellen Drucker auszuwählen, auf dem Sie später Ihr Dokument ausgeben wollen. Diese Möglichkeit ist dann von Bedeutung, wenn Sie Ihr fertiges Dokument z.B. auf einem DIN-A3-Laserdrucker ausgeben, während Ihr Arbeitsplatzdrucker aber "nur" ein Matrixdrucker ist.

### **Spezielle Drucker auswählen**

BeckerPage liest in der Standardeinstellung, wie alle Windows-Applikationen, die relevanten Ausgabedaten, also Papiergröße, maximaler Druckbereich, Auflösungsvermögen und ähnliches, aus dem Druckertreiber des eingestellten Standarddruckers ein. Das Programm stimmt dann die internen Berechnungen darauf ab. Die Option **Spezieller Drucker** bietet Ihnen nun die Möglichkeit, den später verwendeten Drucker auszuwählen. Das Programm benutzt nun die Daten dieses Druckers für seine Einstellungen, und Sie müssen nicht mehr, wie von anderen Windows-Applikationen gewohnt, erst den aktuellen Drucker über die Systemsteuerung ändern. Beachten Sie bitte, daß der gewünschte Druckertreiber in Ihrem Windows-System verfügbar sein muß.

### **Dokument an Drucker anpassen**

BeckerPage bietet Ihnen nun nicht nur die alternative Druckerinstallation, sondern auch noch die Möglichkeit, ein unter einem anderen Druckertreiber erzeugtes Dokument an einen anderen Drucker anzupassen. Wenn Sie nämlich ein bestehendes Dokument, welches z.B. mit den Daten eines DIN-A4-Matrixdruckers mit maximal 150 dpi Auflösungsvermögen erzeugt wurde, zur Bearbeitung in BeckerPage einladen und dann über die Option *Drucker einrichten...* den oben erwähnten DIN-A3-Laserdrucker als speziellen Drucker angeben, so werden Sie von einer entsprechenden Dialogbox gefragt, ob Sie das Dokument an den neuen Drucker anpassen wollen. Beantworten Sie diese Dialogbox mit JA, so wird das Dokument automatisch an die neue Situation angepaßt.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Drucken...**

Druckt das aktuelle BeckerPage-Dokument.

Um das in der Bearbeitung befindliche Dokument auszudrucken, wählen Sie bitte diese Option des Menüs *Datei*. Es erscheint dann die Dialogbox Drucken, in der Sie wieder mehrere Möglichkeiten haben, den Ausdruck Ihres Dokuments gezielt zu steuern.

In dem Kasten mit dem Titel *Was drucken* finden Sie mehrere Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie bestimmen, welche Teile des Dokuments zum Ausdruck kommen sollen.

Im einzelnen handelt es sich um folgende Funktionen:

### **Markierter Text**

Diese Schaltfläche steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie in einem Textkasten einen bestimmten Bereich oder den gesamten Text markiert haben. Sollte dies der Fall sein, führt das Einschalten dieser Funktion dazu, daß nur der markierte Text gedruckt wird. Außerdem werden die weiteren Schaltflächen des Kastens abgeschaltet.

Eine Ausnahme bilden die weiter unten beschriebenen Schaltflächen *Vor-/Rückseitendruck* und *Schnittmarken*. Wenn der markierte Textbereich sich nämlich über mehrere Blätter erstreckt, werden diese Schaltflächen wieder aktiviert, um ihre Optionen nutzen zu können. Wenn keine Textmarkierung vorliegt, wird die Funktion automatisch abgeschaltet. Sie können das gut an der dann hellgrauen Schrift der entsprechenden Schaltflächen erkennen.

### **Aktuelle Seite**

Mit dieser Funktion veranlassen Sie BeckerPage, nur die gerade aktuelle logische Seite zu drucken.

### **Seiten**

Diese Funktion ist die Standardeinstellung von **BeckerPage** und ermöglicht den Zugriff auf die weiteren Schaltflächen innerhalb des Kastens. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden in den darunterliegenden Eingabefeldern *Von:* und *Bis:* alle logischen Seiten des Dokuments zur Auswahl angeboten.

### **Kopien**

Auch dieses Eingabefeld der Dialogbox Drucken ist von dem von Ihnen eingesetzten Drucker und/oder dem installierten Druckertreiber abhängig. Da der Druckmanager von Windows die Erstellung von Kopien nicht unterstützt, sind automatische Kopien von bestimmten Bedingungen abhängig.

Entweder kann Ihr Drucker selbständig Kopien erzeugen (normalerweise alle Drucker mit großem internen Speicher) oder aber der **installierte Druckertreiber** erzeugt eine temporäre Datei und steuert die Erzeugung der Kopien. Auch Kombinationen beider Verfahren sind möglich. Wenn der von Ihnen verwendete Drucker/Druckertreiber über die Möglichkeit der Kopiererstellung verfügt, so tragen bitte in dieses Eingabefeld die Anzahl der gewünschten Kopien ein. Der von **BeckerPage** verwendete Standardwert ist 1.

### **Vor/Rückseitendruck**

Sollten Sie mehr als eine logische Seite für den Druck vorbereiten, können Sie über diese Schaltfläche bestimmen, ob die einzelnen Papierblätter ein- oder beidseitig bedruckt werden sollen. Wenn Sie sich für den beidseitigen Druck entschieden haben, müssen Sie noch zusätzlich bestimmen, ob zunächst die

geraden oder ungeraden Seiten gedruckt werden sollen. Dies können Sie über die darunterliegenden Schalter nur ungerade Seiten (1,3,5...) bzw. nur gerade Seiten (2,4,6...) auswählen. Diese beiden Schalter sind deaktiviert, wenn die Funktion Vor/Rückseitendruck ausgeschaltet ist. Dies ist auch die Standardeinstellung.

Bei einem **beidseitigen Druck** werden zunächst die Vorderseiten, also alle ungeraden Seiten aller Blätter bedruckt. Danach muß der Papierstoß umgedreht werden (Bitte Druckrichtung beachten!), und Sie wählen dann den Druck für die geraden Seiten aus. Selbstverständlich berücksichtigt das Programm auch den eventuell in den Feldern *Von:* und *Bis:* eingestellten Bereich. Dann werden nur die Seiten gedruckt, die innerhalb dieses Bereichs liegen.

### Umgekehrte Reihenfolge

Bestimmte Drucker besitzen eine etwas eigenwillige Handhabung der Papierzufuhr. Beim Ausdruck mehrerer Seiten haben Sie dann damit zu kämpfen, daß die Seiten in der "falschen" Reihenfolge ausgeworfen werden. Das Resultat: Sie müssen sämtliche Seiten manuell neu ordnen, da die letzte Seite ganz oben liegt. Für die geplagten Besitzer dieser Druckerart hat **BeckerPage** diese Funktion eingeführt. Wenn Sie die Option aktiviert haben, wird der Druck ihres Dokuments mit der letzten Dokumentseite beginnen. Ein Neusortieren entfällt also, da sich alle Seiten nun in der richtigen Reihenfolge befinden.

### Lochermarken

Die Lochermarken sind lediglich als Hilfe gedacht. Wenn Sie diese Schaltfläche der Dialogbox Drucken aktivieren, erzeugt BeckerPage auf dem Ausdruck, abhängig vom eingestellten Format und verwendetem Papier, eine Lochermarke am linken Papierrand. Somit gehört das Falten einer Seite, ehemals Voraussetzung zum exakten Lochen, der Vergangenheit an.

### Schnittmarken

Die Funktion Schnittmarken ist für den Bandseitendruck von besonderer Bedeutung. Die Marken werden bei eingeschalteter Funktion vom Programm automatisch auf dem Ausdruck erzeugt und so gesetzt, daß Sie damit die einzelnen Bandseiten exakt schneiden und zusammenfügen können. Die Position der Schnittmarken ist von der eingestellten Papierart und den von Ihnen festgelegten Seitenrändern abhängig. Sie können allerdings nicht manuell von Ihnen verändert werden.

### Druck Qualität

In diesem Auswahlfeld bestimmen Sie, in welcher Druckauflösung das Dokument gedruckt werden soll. Verwechseln Sie es bitte nicht mit der Wahlmöglichkeit zwischen Schnelldruck und Briefqualität aus der Dialogbox Optionen der Druckereinrichtung.

Die hier möglichen Werte beziehen sich auf die Auflösung und werden von den Fähigkeiten Ihres Druckers bestimmt. Auswahlmöglichkeiten bestehen nur dann, wenn Ihr Drucker über verschiedene Druckauflösungen verfügt. Standardmäßig übernimmt BeckerPage hier die von Ihnen bei der Druckereinrichtung vorgenommenen Einstellungen.

### Drucken in Datei

Dies ist die vorletzte Schaltfläche der Dialogbox *Drucken* von **BeckerPage**. Mit dieser Option haben Sie die Möglichkeit, die Druckausgabe in eine Datei umzuleiten, um das Dokument später auf Papier auszudrucken. Außerdem ist die Funktion sehr hilfreich, wenn Sie das Dokument auf einem anderen System ausdrucken möchten, welches über einen von Ihnen gewünschten Drucker verfügt.

### Festlegen eines Dateinamens

Im Eingabefeld dieser Dialogbox vergeben Sie einen Namen für die zu erstellende Druckdatei. Beachten

Sie hierbei, daß BeckerPage standardmäßig das aktuelle Verzeichnis als Speicherort für die Datei verwendet. Wenn Sie also die Datei in einem anderen Verzeichnis oder aber auch direkt auf einer Diskette speichern wollen, so tragen Sie im Eingabefeld den Dateinamen mit vorangestellter Laufwerks- und Pfadbezeichnung ein. Die Datei wird dann dort gespeichert.

### **Farbseparation**

Die letzte Option der Dialogbox Drucken trägt den speziellen Bedürfnissen eines **DTP-Programms** Rechnung. Sie ist für all jene Anwender von Bedeutung, die entweder einen Farbdrucker besitzen oder ihre Dokumente einer professionellen Druckerei anvertrauen.

Wenn Sie den Schalter *Farbseparation* aktivieren, erscheint eine Erweiterung der Dialogbox. Hier können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, die für den Ausdruck farbiger Dokumente wichtig sind. Nähere Informationen hierzu finden Sie innerhalb des Hilfefunktes Weiterführende Anwendungen - Farbseparation und Ausdruck

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Schließen

Schließen eines BeckerPage-Fensters oder Beenden des Programms, wenn es nur ein geöffnetes BeckerPage-Fenster gibt.

Mit dieser Option schließen Sie alle Dokumente und beenden Ihre Arbeit mit **BeckerPage**. Sollten noch ein oder gar mehrere Dokumente noch nicht gesichert worden sein, so erscheint für jedes Dokument gesondert eine entsprechende **Sicherheitsabfrage**.

Hier können Sie dann entscheiden, ob Sie das Dokument in der vorliegenden Version sichern wollen. Wenn Sie in der Dialogbox der Sicherheitsabfrage die Schaltfläche Nein auswählen, werden alle Änderungen, die Sie seit dem letzten Sichern des Dokuments ausgeführt haben, verworfen.

Die Funktion Schließen können Sie wie gewohnt über das Menü Datei aufrufen oder aber über das Systemmenü bzw. über die Tastatur.

Zurück zum Menü **Datei** ?



Zum Menü *Bearbeiten*



[Zur Tastenreferenz](#)

## Menü Bearbeiten

Auch dieses Menü wurde ganz im Sinne der Windows-Norm zusammengestellt. So finden Sie hier alle Standardfunktionen, die zum Bearbeiten eines **BeckerPage**-Dokuments notwendig sind. Einige Funktionen werden Ihnen bereits von anderen Windows-Programmen her bekannt sein und Sie werden diese Optionen auch am "richtigen" Platz im Menü finden. Aber daneben stellt **BeckerPage** einige spezielle Funktionen unter dem Stichwort **Bearbeiten** zur Verfügung. Dazu gehört außer den Spezialfunktionen **Duplizieren** und **Rotieren** auch das Einfügen oder Löschen einer **BeckerPage-4**-Seite.

Bearbeiten	
<u>W</u> iderrufen	Alt BkSp
<b>W</b> iederholen	Alt C
<u>A</u> usschneiden	Shift Del
<u>K</u> opieren	Ctrl Ins
<u>E</u> infügen	Shift Ins
<u>L</u> öschen	Del
<u>D</u> uplizieren	Strg D
<u>R</u> otieren...	Alt F3
<b>A</b> lles <u>s</u> elektieren	Strg A
<b>D</b> eselektieren	Esc
> einrücken	Strg Space
>> Tab einrücken	Strg Tab
< ausrücken	Strg Del
<b>S</b> eite einfügen...	
<b>S</b> eite löschen...	

Tastatur-Referenz:





## Widerrufen

Macht den letzten Arbeitsschritt rückgängig.

Diese Option eröffnet Ihnen die nützlichen Möglichkeiten der **UNDO**-Funktion. Es wird immer wieder Situationen geben, in welchen Sie diese Fähigkeit des Programms schätzen lernen und nicht missen möchten. Diese UNDO-Funktion versetzt Sie in die Lage, selbst sehr umfangreiche Änderungen in einem Dokument, wie das Entfernen großer Textkästen, kompletter Seiten oder Bitmaps, rückgängig zu machen. Allerdings muß in der Dialogbox der Option Einstellungen des Menüs Datei der Schalter **Widerrufen** möglich aktiviert sein. Nur in diesem Fall können Sie die Funktion f einsetzen.

Bitte beachten Sie beim Einsatz dieser Funktion auch die Einschränkungen. Die **UNDO**-Funktion kann jeweils nur das **letzte Ereignis** rückgängig machen. Außerdem wirkt sie nur bei Manipulation von Objektoperationen, nicht aber bei **Texteditorfunktionen**. So können Sie einen markierten Textbereich eines Textkastens, den Sie mit der <Entf>-Taste gelöscht haben, nicht mehr zurückholen.

Es gilt noch einen weiteren Aspekt der Funktion **Widerrufen** zu bedenken. Ist die Option **Widerrufen** möglich in der Dialogbox *Einstellungen...* des Menüs *Datei* eingeschaltet, wird die Arbeitsgeschwindigkeit des Programms verringert. Dies ist eine logische Konsequenz, da **BeckerPage 4** jeden Arbeitsschritt zwischenspeichern muß. Sie sollten also immer zwischen Sicherheit und Geschwindigkeit abwägen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Kommando wiederholen***

Der letzte Arbeitsschritt wird wiederholt.

Mit diesem Befehl können Sie den letzten Arbeitsschritt wiederholen. **BeckerPage 4** wird die letzte Funktion automatisch ausführen.

Tastatur: <Alt>+<C>

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Ausschneiden

Entfernt einen markierten Textbereich oder selektierte Objekte aus dem Dokument und speichert sie in einem Puffer.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie jederzeit einen Bereich aus Ihrem Dokument regelrecht herausausschneiden. Selbstverständlich wurde diese Funktion universell programmiert, so daß sie in allen Bereichen von Ihnen eingesetzt werden kann.

Es ist also gleichgültig, ob Sie einen Textbereich oder einen Bitmap-Bereich markiert oder mehrere Objekte (Textkasten, Bitmap, OLE- Objekt etc.) selektiert haben.

Mit Aufruf dieser Funktion wird der markierte Bereich aus dem Dokument ausgeschnitten und zwischengespeichert. Der ausgeschnittene Bereich wird solange im Puffer gehalten, bis Sie einen neuen Bereich ausschneiden oder kopieren. Aber bis dahin können Sie den ausgeschnittenen Bereich beliebig oft wieder ins Dokument einfügen. Dies geschieht über die Funktion Einfügen.

Allerdings werden bei mehrfachem Einfügen von Objekten die einzelnen Objekte übereinander gelegt. Sie erscheinen dann auf dem Bildschirm als ein Objekt und müssen manuell verschoben werden. Besonders erwähnenswert an dieser Funktion ist aber die Möglichkeit von **BeckerPage**, daß Sie den ausgeschnittenen Bereich in jedes andere **BeckerPage**-Dokument, welches sich gerade in der Bearbeitung befindet, einfügen können.

Wenn Sie sich innerhalb eines Textkastens befinden und der Textmodus eingeschaltet ist, stellt **BeckerPage 4** Ihnen eine gesonderte Möglichkeit des Ausschneidens zur Verfügung. Markieren Sie den gewünschten Textbereich (zur Erinnerung: Ein Doppelklick markiert ein ganzes Wort, Klick links vom Textkasten markiert einen Absatz, ziehen und linke Maustaste gedrückt halten zum Markieren größerer Bereiche). Bewegen Sie nun den Mauszeiger in den markierten Textbereich, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt.

Wenn Sie jetzt die Maus innerhalb des markierten Bereichs bewegen, wird lediglich die Schreibmarke an die entsprechende Stelle gesetzt. Sie können einen markierten Textbereich nämlich nicht in sich selbst verschieben. Wenn Sie den markierten Bereich aber verlassen, erscheint das Symbol zum Verschieben von Textbereichen (ein Kästchen mit gebogenem Pfeil). Platzieren Sie nun die Schreibmarke, die sich mit dem Kästchen bewegt, an die gewünschte Stelle im Text und der markierte Bereich wird ausgeschnitten und dort wieder eingefügt.

Beachten hierbei aber, daß die Funktion des Ausschneidens und Wiedereinfügens nur innerhalb eines Textkastens oder Textfließkastens zur Verfügung steht.

Im Falle von Objekten werden Sie die Funktion Ausschneiden nur dann benötigen, wenn Sie Objekte auf eine andere als die aktuelle Seite verschieben wollen. Ausgeschnittene Objekte werden auf der Zielseite mit der Funktion Einfügen eingefügt. Innerhalb einer einzigen Seite können Objekte viel bequemer mit der Maus verschoben werden.

Tastatur: <Umschalt>+<Entf>

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Kopieren***

Kopiert markierte Textbereiche oder selektierte Objekte.

Diese Funktion entspricht genau der oben beschriebenen Funktion Ausschneiden, nur mit dem Unterschied, daß der markierte Bereich im Dokument belassen wird. Selbstverständlich gilt auch für diese Funktion, daß sie in allen Bereichen von Ihnen eingesetzt werden kann. Es ist also gleichgültig, ob Sie einen Textbereich, einen Bitmapbereich oder auch mehrere Objekte markiert haben.

Nach Aufruf dieser Funktion wird der markierte Bereich in die Zwischenablage kopiert und steht solange zum Wiedereinsetzen bereit, bis Sie einen anderen Bereich markieren oder kopieren. Zum Einfügen wird die Funktion *Einfügen* eingesetzt. Besonders erwähnenswert an dieser Funktion ist die Möglichkeit, daß Sie den kopierten Bereich in jedes andere BeckerPage-Dokument, welches sich gerade in der Bearbeitung befindet, einfügen können.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Einfügen

Fügt ausgeschnittene oder kopierte Textbereiche bzw. selektierte Objekte in ein **BeckerPage**-Dokument ein.

Mit Hilfe dieser Funktion fügen Sie die zuvor mit den Funktionen Ausschneiden oder Kopieren selektierten Textbereiche oder Objekte in Ihr aktuelles Dokument oder aber in ein weiteres, sich ebenfalls in der Bearbeitung befindliches Dokument wieder ein. Beachten Sie hierbei, daß sich **BeckerPage**, je nach Situation, unterschiedlich verhält.

### Einfügen eines einzelnen Objekts

Wenn Sie eine einzelne Bitmap, ein einzelnes OLE-Objekt oder einen einzelnen Textkasten (nicht Textbereich) wieder einfügen, dann richtet sich das Verhalten von **BeckerPage** danach, ob Sie diese Objekte auf der gleichen Seite wieder einfügen wollen oder aber auf einer anderen Seite bzw. einem anderen Dokument. Außerdem wird nach Ausschneiden und Kopieren unterschieden.

### Einfügen eines Bitmapbereichs

Wenn Sie einen einzelnen Bitmapbereich wieder in Ihr Dokument oder aber auch ein anderes bzw. neues Dokument einfügen, so setzt **BeckerPage** diesen Bereich prinzipiell in die linke obere Ecke des aktiven Bearbeitungsfensters. Gleichzeitig wird der Bitmapbereich zu einer eigenständigen Bitmap mit allen Bearbeitungsmöglichkeiten von BeckerPage umgewandelt. Sie erhalten also ein neues Bitmap-Objekt.

### Einfügen eines Textbereichs

Das Verhalten von **BeckerPage** beim Einfügen von Textbereichen (nicht Textkästen) richtet sich danach, ob im aktiven Bearbeitungsfenster ein Textkasten als aktiv gekennzeichnet (selektiert) ist oder nicht. Im Falle eines aktiven Textkastens wird der zuvor ausgeschnittene oder kopierte Textbereich ab der Cursorposition im Textkasten eingefügt. Wenn kein aktiver Textkasten vorhanden ist, so verhält sich **BeckerPage** genauso wie oben unter "Einfügen eines Bitmapbereichs" beschrieben. Der Textbereich wird also in der linken oberen Ecke des aktiven Bearbeitungsfensters eingefügt und zwar als ein eigenständiger, automatisch erzeugter neuer Textkasten.

### Einfügen mehrerer Objekte

Wenn Sie zuvor mehrere Objekte, gleichgültig in welcher Zusammenstellung, selektiert und entweder mit der Funktion Ausschneiden aus Ihrem Dokument entfernt oder mit der Funktion Kopieren in den Zwischenspeicher kopiert haben, so können Sie die Objekte selbstverständlich auch wieder in das aktuelle oder ein anderes Dokument einfügen. Auch hierbei richtet sich das Verhalten von BeckerPage danach, ob Sie Objekte wieder in die gleiche Seite oder in eine neue Seite bzw. in ein Dokument einfügen wollen. Außerdem unterscheidet **BeckerPage** zwischen Objekten, die zuvor ausgeschnitten oder kopiert wurden.

Werden die Objekte aber auf einer neuen Seite oder in einem weiteren bzw. neuen Dokument eingefügt, so übernimmt **BeckerPage** exakt die ursprüngliche Position, gleichgültig ob sich an dieser Position nun schon ein anders Objekt befindet oder nicht.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## **Löschen**

Wenn Sie beabsichtigen einen Bereich, ein Objekt oder gar mehrere Objekte aus Ihrem Dokument zu entfernen, so benutzen Sie diese Funktion.

Markieren Sie zuvor den gewünschten oder das Objekt bzw. die Objekte, welche aus dem Dokument entfernt werden sollen. Wählen Sie anschließend die Option des Menüs *Bearbeiten* oder drücken Sie die Taste **<Entf>**, der markierte bzw. selektierte Bereich wird dann aus Ihrem Dokument entfernt.

In manchen Fällen kann es vorkommen, daß Sie sogar eine ganze logische Seite (oder physikalische Seite) entfernen wollen. In diesem Fall benutzen Sie bitte die weiter unten beschriebene Funktion Seite löschen... aus dem Menü Bearbeiten.

Sollten Sie versehentlich einen Bereich oder ein Objekt gelöscht haben, so können Sie das nur noch mit dem sofortigen Aufruf der Widerrufen-Funktion rückgängig machen!

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Duplizieren***

Diese Funktion stellt Kopien aller selektierten Objekte auf der aktuellen Seite her.

Nach dem Aufruf der Funktion werden die selektierten Objekte dupliziert und automatisch etwas versetzt auf die aktuelle Seite positioniert. Die Duplikate sind danach selektiert, so daß sie sofort zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung stehen. Die Originale werden deaktiviert. Mit dieser Funktion können Sie auch Gruppierungen duplizieren und sie reduziert die Anzahl der Arbeitsschritte zur Erzeugung von Kopien auf einen einzigen Schritt. Beim "normalen" Kopieren müssen Sie erst kopieren und dann einfügen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Rotieren

Dreht ein beliebiges Objekt der aktuellen Seite in Schritten zu  $0,1^\circ$ .

Mit Hilfe dieser Option können Sie jedes Objekt in einem von Ihnen zu bestimmenden Winkel drehen.

**Einzige Ausnahme:** einfache Linien. Diese Objektart bleibt von der Funktion ausgeschlossen, da Sie solche Objekte sehr bequem und schnell über die Dimensionsquadrate drehen können. Wenn Sie ein Textobjekt drehen, bleiben dennoch sämtliche Funktionen zur Textbearbeitung aktiv.

Nach dem Aufruf dieser Option erscheint eine Dialogbox. Dort existiert nur ein einziges Textfeld, in das Sie den gewünschten Winkel eintragen können. Möglich sind hier Eingaben mit einer Genauigkeit bis zu  $0,1^\circ$ .

Die Handhabung des Dialogs entspricht dem Standard. Zunächst erscheint die Vorgabe von  $0,0^\circ$  invertiert. Die Invertierung und die Zahlen werden automatisch gelöscht, sobald Sie eine neue Zahl über die Tastatur eingeben. Mit Betätigen der Schaltfläche **OK** wird die Dialogbox ausgeblendet und die Funktion ausgeführt.

Alternativ können Sie auch die Schreibmarke mit der Maus oder den Richtungstasten in das Textfeld setzen. Dann wird zwar die Invertierung gelöscht, die eingetragene Zahl bleibt aber erhalten. Nun können Sie den eingetragenen Wert über die Tastatur verändern.

### Gedrehtes Objekt zu Bild umwandeln

Beachten Sie bitte, daß in gedrehten Bildobjekten nicht mehr gezeichnet werden kann. In diesem Fall muß das gedrehte Objekt zunächst wieder in eine normale Bitmap umgewandelt werden. Dies können Sie über die Option Objekte zu Bild des Menüs *Bild* erreichen. Danach stehen wieder sämtliche Malfunktionen zur Verfügung.

Alternativ zu dieser Menüfunktion existiert noch ein Symbol in der Werkzeugleiste, das eine ähnliche Funktion aktiviert. Allerdings drehen Sie das Objekt bei der Funktion der Werkzeugleiste mit der Maus ohne den Umweg über eine Dialogbox. Lesen Sie dazu bitte die Beschreibung des Symbols Drehen in der Referenz der Werkzeugleiste.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz



## ***Alles selektieren***

Selektiert im Objektmodus alle Objekte einer **BeckerPage**-Seite oder im Textmodus den kompletten Text des aktiven Textkastens.

Wie auch bei anderen Funktionen des Menüs *Bearbeiten*, richten sich die Ergebnisse dieser Funktion danach, ob Sie sich im Textmodus oder im Selektmodus befinden. Wenn Sie sich im **Textmodus** befinden, wird der gesamte Inhalt des aktuellen Textkastens markiert, also selektiert. Befinden Sie sich jedoch im **Selektmodus**, werden alle auf der aktuellen Seite befindlichen Objekte selektiert.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 


[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Deselektieren***

Deselektiert alle Objekte der aktuellen BeckerPage-4-Seite. Im Textmodus wird die Markierung eines Textbereichs aufgehoben.

Nach dem Aufruf der Funktion werden sämtliche selektierten Objekte der aktuellen **BeckerPage-4**-Seite deselektiert. Dadurch können die Objekte vor ungewollten Veränderungen geschützt werden.

Sofern sich das Programm im Textmodus befindet, werden eventuell vorhandene Textmarkierungen aufgehoben. Allerdings ist in vielen Fällen ein Mausklick auf den markierten Textbereich schneller als der Aufruf der Menüfunktion.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Einrücken***

Einrücken des aktuellen Textabsatzes.

Diese Funktion steht Ihnen nur im Textmodus zur Verfügung und bewirkt das Einrücken des aktuellen Absatzes um ein Zeichen nach rechts. Um die Funktion nutzen zu können, ist es nicht notwendig, den Absatz zu markieren oder die Schreibmarke an den Anfang des Absatzes zu plazieren. Es genügt vollkommen, wenn sich die Schreibmarke an einer beliebigen Position innerhalb des einzurückenden Absatzes befindet.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Tabulator einrücken***

Einrücken des aktuellen Textabsatzes um einen Tabulator.

Die Funktion ist mit der bereits beschriebenen Funktion **Einrücken** identisch, nur wird mit dieser Funktion der selektierte Absatz um einen Tabulator nach rechts eingerückt. Wenn Sie keine selbstdefinierten Tabulatoren bestimmt haben, nimmt BeckerPage eine **Einrückung** von fünf Zeichen vor.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Ausrücken***

Macht Einrückungen des aktuellen Textabsatzes rückgängig.

Diese Option ist das Gegenstück zu den beiden oben beschriebenen Funktionen Einrücken und Tab einrücken.

Mit Aufruf dieser Option heben Sie je eine Einrückung, gleichgültig ob Einrückung oder Tab, wieder auf. Neben der Aktivierung über das Menü Bearbeiten steht Ihnen noch eine schnelle Möglichkeit der Aktivierung zur Verfügung. Sie platzieren die Schreibmarke vor das erste Zeichen des Absatzes und drücken <Rück>, um die Einrückung zu löschen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## **Seite einfügen...**

Mit dieser Option sind Sie jederzeit in der Lage, zwischen zwei Seiten eines Dokuments eine neue leere Seite einzufügen. Die neue Seite wird immer vor die aktuelle Seite gesetzt.

Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Dialogbox. Wenn Sie die neue Seite einfügen wollen, müssen Sie die Schaltfläche Ja aktivieren. Sollten Sie die Funktion versehentlich aufgerufen haben, so genügt ein Klick auf die Schaltfläche **Nein**, um die Aktion sofort abubrechen.

Bedenken Sie dabei, daß die neue Seite immer vor der aktuellen Seite erzeugt wird. Für den Fall, daß Sie sich beim Aufruf der Option auf der falschen Seite befinden, brechen Sie den Vorgang ab und gehen zur gewünschten Seite. Das können Sie über die Seitenleiste realisieren oder über die Option Gehe zu Seite... des Menüs *Seite*. Danach rufen Sie die Option *Seite einfügen* erneut auf.

Sollten Sie bereits über das entsprechende Symbol der Werkzeugleiste Seitennummern in Ihr Dokument eingefügt haben, wird BeckerPage die Seitennummern automatisch aktualisieren.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Seite löschen...

Löscht die aktuelle Seite aus dem Dokument.

Selbstverständlich kann es einmal vorkommen, daß Sie eine komplette Seite eines Dokuments löschen wollen. Dies tritt dann besonders häufig auf, wenn Sie eine Seite nur erzeugt haben, um darauf ein neues Objekt zu erstellen. Diese Arbeitsweise ist immer dann sinnvoll, wenn sich auf der aktuellen Seite bereits so viele Objekte befinden, daß ein übersichtliches Arbeiten an dem neuen Objekt nicht mehr möglich ist. In diesem Fall erzeugen Sie eine neue Seite und bearbeiten zunächst dort das neue Objekt. Danach wird das Objekt auf die aktuelle Seite verschoben oder kopiert und die nicht mehr benötigte "Arbeitsseite" gelöscht.

Nach dem Aktivieren der Option Seite löschen erscheint eine Dialogbox. Sie werden darauf aufmerksam gemacht, daß der Inhalt der aktuellen Seite verlorengeht. Die Schaltfläche **Ja** aktiviert die Funktion, mit einem Klick auf die Schaltfläche **Nein** kann die Aktion abgebrochen werden.

Mit dem Löschen der aktuellen Seite werden alle nachfolgenden Seiten automatisch um eine Position verschoben. Es wird also nicht nur einfach der Inhalt der Seite gelöscht, sondern auch eine eventuell vorhandene Seitennumerierung aktualisiert.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum Menü *Objekte* 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Menü *Objekte*

Die meisten Funktionen zur Veränderung und Verwaltung von Objekten befinden sich im Menü *Objekte*. Hier finden Sie Möglichkeiten, Objekte schnell und bequem an bestimmte Stellen einer Seite zu setzen oder relativ zu anderen Objekten zu positionieren. Außerdem sind einige Attributfunktionen, wie etwa die Einstellung der Linienart und -breite, integriert. Aber es werden Ihnen auch Werkzeuge zur Verfügung gestellt, die für einen besseren Überblick sorgen sollen. Zudem befinden sich drei Spezialfunktionen in diesem Menü, die sich auf das Verhalten von Objekten in Verbindung mit Textobjekten beziehen.

Objekte	
<b>Ausrichten</b>	▶
Positionieren...	
<b>Linien<b>dic</b>ke</b>	▶
<b>Linien<b>ar</b>t</b>	▶
<b>Füll<b>m</b>uster</b>	▶
Objekte zu <b>M</b> etafile	
Gruppieren	Alt G
Gruppierung <b>a</b> uflösen	Alt U
<b>V</b> orstellen	Strg V
<b>R</b> ückstellen	Strg R
✓ Text <b>N</b> eutrales Objekt	
Text <b>U</b> mfließ Objekt	
Text <b>E</b> infließ Objekt	
Festlegen	Alt Y
<b>Festlegungen lösen</b>	<b>Alt X</b>
<b>S</b> ichtbar	
<b>U</b> nsichtbar	

Tastatur-Referenz:





## **Ausrichten**

Hinter diesem Menüeintrag verbirgt sich ein Popup-Menü, das Ihnen verschiedene Option zur schnellen und gezielten **Positionierung** von Objekten zur Auswahl stellt. Manche Ausrichtungsfunktionen beziehen sich nicht nur auf das gesamte Objekt, sondern beeinflussen auch den Inhalt der Objekte. Sie werden im folgenden der Reihe nach erklärt.

### **Rechtsbündig**

Die selektierten Objekte einer Seite werden so positioniert, daß sich alle rechtsliegenden Begrenzungen jedes Objekts auf einer vertikalen Ebene befinden. Diese Ebene wird durch das Objekt bestimmt, das am weitesten rechts auf der Arbeitsfläche steht. Dabei bilden dann alle rechtsliegenden Dimensionsquadrate aller selektierten Objekte eine Linie.

### **Zentriert**

Alle selektierten Objekte werden an einer vertikalen Linie ausgerichtet. Diese Linie wird durch den Mittelpunkt des am weitesten rechts und des am weitesten links liegenden Objekts ermittelt. Dadurch sind nach dem Aufruf dieser Funktion alle Objekte so angeordnet, daß die mittleren Dimensionsquadrate der Ober- und Unterkante aller selektierten Objekte auf einer Linie liegen.

### **Linksbündig**

Die selektierten Objekte einer Seite werden so positioniert, daß sich alle linksliegenden Begrenzungen jedes Objekts auf einer vertikalen Ebene befinden. Diese Ebene wird durch das Objekt bestimmt, das am weitesten links auf der Arbeitsfläche steht. Dabei bilden dann alle linksliegenden Dimensionsquadrate aller selektierten Objekte eine Linie.

### **Ausrichtung zum obersten Objekt**

Die selektierten Objekte einer Seite werden auf einer horizontalen Linie angeordnet. Diese Linie wird durch die Oberkante des Objekts, das am weitesten oben auf der Arbeitsfläche steht, gebildet. Dadurch befinden sich nach Aufruf dieser Funktion sämtliche Dimensionsquadrate der Oberkante aller Objekte auf einer Ebene. Somit verändern alle Objekte, abgesehen vom obersten Objekt, ihre Positionen.

### **Ausrichtung zum Mittelpunkt**

Die Ausrichtungsebene aller selektierten Objekte wird durch den Mittelwert der mittleren vertikalen Dimensionsquadrate des obersten und untersten selektierten Objekts gebildet. Alle Objekte stehen dann auf der gleichen vertikalen Ebene. Bei dieser Funktion können sich die Positionen aller Objekte verändern. Lediglich wenn ein Objekt zufällig auf der errechneten Mittellinie liegt, bleibt es unverändert auf der ursprünglichen Position stehen.

### **Ausrichtung zum untersten Objekt**

Sämtliche selektierten Objekte werden zur Unterkante des untersten Objekts einer Seite ausgerichtet. Sie liegen dann auf einer vertikalen Ebene. Mit Ausnahme des untersten Objekts verändern alle Objekte ihre Positionen.

### **Ausrichtung nach der vertikalen Ebene**

Das oberste selektierte Objekt bleibt in seiner ursprünglichen Position. Die übrigen Objekte werden so verschoben, daß sie untereinander angeordnet sind. Es wird automatisch ein Zwischenraum eingefügt, so daß sich die Objekte nicht berühren. Die horizontale Position aller selektierten Objekte bleibt davon unberührt.

### **Ausrichtung der horizontalen Ebene**

Die selektierten Objekte einer Seite werden relativ zu dem Objekt positioniert, das am weitesten links steht. Dabei wird jeweils die linke Kante eines Objekts an der rechten Begrenzung des linksliegenden Objekts ausgerichtet. Das Programm fügt einen Zwischenraum ein, so daß sich die Objekte nicht berühren. Die vertikale Position der Objekte bleibt unverändert, so daß die Objekte auf verschiedenen vertikalen Ebenen liegen können.

### **Ausrichten nach der mittleren Breite**

Mit dieser Funktion werden alle selektierten Objekte in ihrer Breite so dimensioniert, daß sie in ihrer horizontalen Ausdehnung dem Objekt mit der mittleren Breite entsprechen. Dadurch verändern alle selektierten Objekte zwar ihre Ausmaße, ihre jeweilige Position auf der Arbeitsfläche bleibt davon aber unberührt.

### **Ausrichten nach der mittleren Höhe**

Die selektierten Objekte werden in der Höhe dem Objekt angepaßt, das die mittlere Höhe besitzt. Die ursprüngliche Position der Objekte bleibt unverändert.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Positionieren**

Neupositionierung eines selektierten Objekts.

Nach dem Aktivieren dieser Option des Menüs **Objekte** wird ein Dialogbox eingeblendet. In die beiden Textfelder können die gewünschten neuen Positionen des Objekts eingetragen werden. Das Betätigen der Schaltfläche **OK** wird **BeckerPage 4** veranlassen, das Objekt an die neue Position zu setzen. Im Gegensatz dazu wird beim Betätigen der Schaltfläche **Abbruch** keine Veränderung vorgenommen, die Dialogbox aber ausgeblendet.

Als Bezugspunkt nimmt **BeckerPage 4** den Punkt eines Objekts, der an der weitesten **linken oberen** Position auf der Seite liegt. Die Koordinaten in den Textfeldern der Dialogbox sind relativ zum Druckbereich gemessen. Eine Besonderheit bilden unregelmäßige Objekte wie Polygone. Bei dieser Objektart wird als Bezugspunkt das Dimensionsquadrat genommen, das am weitesten oben auf der aktuellen Seite (Vertikal) liegt und ein zweites Dimensionsquadrat (Horizontal), das sich am weitesten links befindet.

Die Eintragungen in die Textfelder können in der gewohnten Weise vorgenommen werden. Nach dem Einblenden der Dialogbox werden zunächst die Koordinaten des aktuellen Objekts angezeigt. Die Zahl im Textfeld Horizontal ist bereits invertiert, so daß Sie über die Tastatur sofort eine neu Zahl eingeben können. Um die Koordinate des zweiten Textfeldes zu verändern, führen Sie einen Doppelklick auf dem Textfeld aus. **BeckerPage 4** wird dann die Zahl dieses Textfeldes invertieren, die Sie dann korrigieren können. Sie können den Wechsel zwischen erstem und zweiten Textfeld auch über die <Tab>-Taste ausführen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Liniendicke***

Der Aufruf dieser Option führt Sie zu einem Popup-Menü, das für die Einstellung der Linienbreite zuständig ist. Es stehen insgesamt 13 verschiedene Maße zur Verfügung, von denen Sie eines durch einen Mausklick auf den entsprechenden Eintrag des Popup-Menüs aktivieren können. Der ausgewählte Eintrag wird mit einem Häkchen im Popup-Menü gekennzeichnet.

Die Option Liniendicke wirkt nicht nur auf einfache Linienobjekte, sondern auch Rechtecke, Polygone und Kreise werden entsprechend der aktuellen Einstellung gezeichnet.

Die Einstellung der Linienbreite im Popup-Menü zeigt außerdem nicht nur Wirkung beim Erzeugen von Objekten. Sie eignet sich auch zur nachträglichen Veränderung bereits bestehender Objekte. Es werden sofort nach Aufruf der Funktion und Auswahl der gewünschten Breite alle selektierten einfachen Grafikobjekte verändert, lediglich deaktivierte Objekte bleiben davon ausgeschlossen. Daher müssen Sie unbedingt zunächst alle Objekte, die nicht von der Veränderung betroffen sein sollen, deselektieren. Dies müssen Sie auch beachten, wenn Sie die Liniendicke lediglich für ein neu zu zeichnendes Objekt verändern wollen.

Zurück zum Menü **Objekte** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Linienart***

Mit dieser Option können Sie die Linienart verändern. Dazu wird nach dem Aktivieren der Option ein Popup-Menü geöffnet.

Wenn Sie die Linienart verändern wollen, muß das Objekt bereits existieren und außerdem selektiert sein. Die eingestellte Linienart zeigt keine Wirkung beim Erzeugen von Objekten, da hierbei standardmäßig die durchgezogene Linie eingestellt ist. Zudem wirkt diese Funktion ausschließlich auf einfache Linien. Rechtecke, Vielecke und auch verbundene Linien werden immer mit durchgezogenen Linien erstellt und können auch nicht nachträglich durch eine andere Linienart ersetzt werden.

Im Popup-Menü stehen verschieden gestrichelte, gepunktete oder mit einem Pfeilkopf versehene Linien zur Wahl. Um einen Eintrag des Popup-Menüs zu aktivieren, genügt ein Mausklick. Danach wird der entsprechende Eintrag mit einem Häkchen versehen. Die Linien aller selektierten Objekte werden sofort auf dem Bildschirm durch die aktuelle Auswahl ersetzt. Linienarten können nicht kombiniert werden. Es ist somit nicht möglich, eine gestrichelte Linie mit einem Pfeilkopf zu erzeugen.

Zurück zum Menü **Objekte** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Füllmuster***

Wenn Sie diese Option des Menüs *Objekte* aktivieren, öffnet sich ein Popup-Menü. Es stellt Ihnen sechs verschiedene **Füllmuster** und zwei spezielle Optionen zur Auswahl.

Über die Einträge des Popup-Menüs bestimmen Sie das Füllmuster der gefüllten Rechtecke, Kreise und Polygone. Die Optionen zur Erzeugung solcher Objekte befinden sich im unteren Teil der Werkzeugleiste. Das ausgewählte Füllmuster wirkt nur auf diese Objekte. Ein normales Rechteck, das Sie mit der Option für einfache Rechtecke aus der Werkzeugleiste erzeugt haben, kann auch nachträglich nicht mit einem Füllmuster versehen werden. Sie müssen dann ein neues, gefülltes Rechteck erzeugen.

Im Gegensatz dazu stehen alle Optionen des Popup-Menüs auch zur nachträglichen Veränderung bereits bestehender, gefüllter Objekte zur Verfügung.

Um ein vollständig mit einer Farbe ausgefülltes Objekt zu erzeugen, wählen Sie die spezielle Option *Normal* des Popup-Menüs aus.

Wenn Sie das Kastensymbol, es befindet sich unter der Option *Normal*, auswählen, wird ein Rahmen um das Objekt gelegt. Die Farbe des Rahmens entspricht der aktiven Farbe, so daß ein einfarbig gefülltes Objekt nicht automatisch mit einem Rahmen erzeugt werden kann. Da Füllfarbe und Rahmenfarbe gleich sind, ist kein Rahmen sichtbar. Diese Option kann gleichzeitig nur mit einem der im Menü folgenden Füllmustertypen aktiviert sein, so daß beim Fixieren eines Objekts auch sofort ein Rahmen gezogen wird.

Die Polygone nehmen bei der Füllmusteroption eine besondere Stellung ein. Da diese Objektart sehr flexibel konzipiert ist, steht es Ihnen offen, auch Vielecke mit sich überdeckenden Flächen zu erzeugen.

In diesem Falle werden die Schnittflächen weder mit Farbe, noch mit einem Muster gefüllt. Selbstverständlich kann auch nachträglich für jedes selektierte Objekt das Muster geändert werden. Es muß sich dabei aber um ein gefülltes Objekt handeln.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Objekte zu Metafile**

Verwandelt alle selektierten Objekte der aktuellen Dokumentseite zu einem einzigen Objekt. Dieses Objekt wird intern als Metafile verwaltet.

Bei einem Metafile handelt es sich um ein spezielles Format zur Speicherung von Bildern. Im Gegensatz zu den üblichen Bitmapformaten werden hier nicht die Informationen zu jedem Punkt des Bildes gespeichert. Das Bild wird vielmehr in einer speziellen Sprache beschrieben.

Die Funktion wirkt auf alle selektierten Objekte und faßt diese zu einem einzigen Objekt zusammen. Der Rahmen dieses neuen Objekts wird durch die Dimensionen der kompletten Objektgruppe bestimmt. Nach der Umwandlung stehen unabhängig von der Anzahl der ursprünglichen Objekte nur noch die üblichen acht Dimensionsquadrate zur Verfügung. Diese Funktion ist sehr flexibel ausgelegt, Sie können sogar Textobjekte in ein Metafile-Objekt umwandeln.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Gruppieren

Diese Funktion ist nur dann anwählbar, wenn mehrere Objekte auf einer Seite selektiert sind. Dann werden alle selektierten Objekte zu einem Objekt zusammengefaßt.

Nach der Ausführung dieser Option werden bei allen folgenden Objekt-Aktionen die gruppierten Objekte wie ein eigenständiges behandelt. Unabhängig von der Anzahl der gruppierten Objekte werden jetzt nur noch acht Dimensionsquadrate angezeigt. Sie umschließen alle zur Gruppe gehörigen Objekte.

Befindet sich ein deaktiviertes Objekt unter den selektierten Objekten, bleibt es von der Funktion Gruppieren ausgeschlossen. Die neue Objektgruppe unterliegt den gleichen Regeln wie jedes Einzelobjekt. Sie können Gruppen verschieben, kopieren, ausschneiden, löschen oder duplizieren. Diese Arbeitsschritte wirken sich ebenfalls auf alle zusätzlich selektierten Einzelobjekte aus, die sich noch neben den gruppierten Objekten auf der gleichen Seite befinden. In der Regel wird diese Funktion eingesetzt, um z.B. eine Gruppe von Objekten bequem zu verschieben, ohne die relativen Positionen der Einzelobjekte zueinander versehentlich zu verändern.

Neben den besonderen Vorteilen, die sich durch eine Gruppierung auch verstreuter Objekte eröffnen, sollten Sie aber eine besondere Eigenschaft der Funktion Gruppieren beachten. Veränderungen, die Sie über die Dimensionsquadrate der Gruppe realisieren, wirken sich auf alle Mitglieder der Gruppe aus. Befinden sich in der Objektgruppe z.B. Rechtecke und Kreise, so können daraus bei entsprechender Neudimensionierung durchaus Quadrate und Ellipsen entstehen. Das mag nicht in jedem Fall gewollt sein.

Es kann immer nur eine einzige Gruppierung erzeugt werden. Um dennoch ein oder mehrere Objekte nachträglich der Gruppe hinzuzufügen, selektieren Sie die zusätzlichen Objekte und rufen Sie erneut die Funktion Gruppieren auf. Die neue Gruppe wird um die zusätzlichen Objekte erweitert. Die Dimensionen des neuen Gruppenobjekts werden automatisch angepaßt.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)



## **Gruppierung auflösen**

Nur wenn Sie zuvor eine Gruppe gebildet haben, ist diese Option aktivierbar. Damit ist es möglich, ein Gruppenobjekt wieder in die Einzelobjekte zu zerlegen.

Wenn Sie mit der weiter oben beschriebenen Funktion Einzelobjekte zu einer Gruppe zusammengefaßt haben, werden Sie in der Regel dieses Gruppenobjekt gebildet haben, um beim Verschieben oder Kopieren die relativen Positionen der Einzelobjekte zueinander zu erhalten.

Daher wird es nach solchen Arbeitsschritten oft notwendig sein, wieder auf die Einzelobjekte zugreifen zu können, um sie erneut zu bearbeiten. Dies erreichen Sie mit dem Aufruf der Funktion Gruppierung auflösen.

Haben Sie einer bereits bestehenden Gruppe noch zusätzliche Einzelobjekte hinzugefügt, müssen Sie die Funktion Gruppierung auflösen für jede Neugruppierung aufrufen. Erst wenn die Anzahl der Funktionsaufrufe identisch ist, wird die Gruppe vollständig in die Einzelobjekte zerlegt sein. Die Dimensionsquadrate jedes Objekts sind dann erneut sichtbar und die Objekte können wie gewohnt bearbeitet werden.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vorstellen***

Diese Option des Menüs **Objekte** ist nur dann wählbar, wenn sich auf der aktuellen Seite mehrere Objekte befinden. Außerdem macht die Funktion nur dann einen Sinn, wenn sich zwei oder mehrere Objekte überlagern. In diesem Falle wird das selektierte Objekt nach oben gesetzt, so daß Sie es bearbeiten können.

In der Regel werden Sie diese Funktion nur dann benötigen, wenn Sie versehentlich ein Objekt durch ein anderes verdeckt haben oder wenn Sie experimentieren.

Sie können diese Funktion auch einsetzen, um mit dem Layout zu experimentieren. Durch das Vorstellen bestimmter Objekte werden andere verdeckt. So können Sie beurteilen, wie Ihr Dokument mit oder ohne einzelne Objekte aussieht.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Rückstellen***

Dies ist das Gegenstück zur oben beschriebenen Funktion Vorstellen: Das bzw. die selektierten Objekte werden in den Hintergrund gesetzt, so daß die darunterliegenden, nicht selektierten Objekte nun im Vordergrund stehen.

Sie können diese Funktion einsetzen, um auf ein verdecktes Objekt zugreifen zu können.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Text Neutrales Objekt***

Ein Objekt, das zuvor in ein Text-Umfließ-Objekt oder ein Text-Einfließ-Objekt umgewandelt wurde, kann mit dieser Option wieder in ein Standard-Objekt konvertiert werden.

Diese Option ist standardmäßig eingestellt. Jedes Objekt, das Sie selbst erzeugen oder welches das Programm erzeugt, versteht **BeckerPage 4** zunächst als ein **neutrales Objekt**. Mit den weiter beschriebenen Optionen *Text Umfließ Objekt* oder ein *Text Einfließ Objekt* können Sie spezielle Objektarten erzeugen. Allerdings können Sie diese Optionen versehentlich ausgelöst haben, oder Sie wollen lediglich mit diesen Effekten experimentieren.

In diesem Fall können Sie die ungewollten Veränderungen mit dem Aufruf der Funktion *Text Neutrales Objekt* wieder rückgängig machen. Das umgewandelte spezielle Objekt wird wieder in den Normalzustand versetzt. Alle notwendigen Änderungen wie die Neuformatierung des Textes erledigt BeckerPage 4 danach automatisch.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Text Umfließ Objekt***

Ein beliebiges Objekt, das sich auf einem Textobjekt befindet, wird vom Text des Textobjekts umflossen. Der Text paßt sich automatisch den Konturen des zusätzlichen Objekts an.

Dies ist eine bedeutende Funktion, die häufig bei der Gestaltung von Prospekten und Zeitungen eingesetzt wird. Voraussetzung ist die Existenz eines **Textkastens**, der aber unbedingt **deselektiert** sein muß. Danach erstellen Sie ein beliebiges Objekt und setzen es in den Textkasten. Wenn Sie nun die Funktion aktivieren, wird das Programm automatisch den Text so formatieren, daß er die Konturen des neuen Objekts umfließt.

**BeckerPage 4** wird bei jeder Veränderung, die Sie am neuen Objekt vornehmen, sofort den Text neu formatieren. Dabei sind sämtliche Objektmanipulationen, also auch das Neudimensionieren, erlaubt. Die Objektart, die vom Text umflossen werden soll, ist völlig beliebig. Sie können sogar ein weiteres Textobjekt erzeugen und es vom Text des ersten Textkastens umfließen lassen.

Das Programm wird immer die Objektkonturen als Bezugspunkt für die Umfließfunktion benutzen. In der Regel werden dann also auch alle Bildobjekte als rechteckig aufgefaßt. Dies ist aber nicht immer erwünscht, da ja der eigentliche Bildinhalt eines Bildobjektes nicht regelmäßig rechteckig ist. Um nur die Konturen des Bildes, nicht aber die rechteckigen Konturen des Bildobjektes umfließen zu lassen, müssen Sie auf eine besondere Arbeitsweise zurückgreifen.

Setzen Sie zunächst das Bildobjekt in den Text und deselektieren Sie es. Danach zeichnen Sie mit der Polygon-Funktion der Werkzeugleiste grob die Konturen des eigentlichen Bildes nach. Wenn Sie nun die Funktion aufrufen, wird das Programm den Text um die unregelmäßigen Konturen des Polygonzugs fließen lassen. Selbstverständlich sind dann noch die Einzellinien des Polygons sichtbar. Der Aufruf der Funktion Unsichtbar aus dem Menü Objekte wird die Linien ausblenden. Im Dokument sind dann nur noch der Text und das eigentliche Bild zu sehen.

Die Umwandlung in ein Text-Umfließ-Objekt können Sie durch Aufruf der Funktion *Text Neutrales Objekt* wieder rückgängig machen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Text Einfließ Objekt***

Ermöglicht das Einfließen eines Textes in ein einfaches Grafikobjekt. Der Text wird automatisch entsprechend formatiert.

Diese Funktion des Menüs Objekte ermöglicht Ihnen eine ganz besondere Art der Textdarstellung. Sie ist nur dann aktivierbar, wenn sich neben dem Text ein weiteres Objekt auf der aktuellen Seite befindet. So können Sie beispielsweise einen Text oder Textbereich in einen Kreis einfließen lassen. **BeckerPage 4** erledigt die Neuformatierung automatisch und beachtet dabei auch die Silbentrennung, sofern diese Option aktiviert ist.

Wenn bereits ein Textkasten auf Ihrer aktuellen Seite existiert, erstellen Sie ein einfaches Grafikobjekt und setzen es in den Textkasten. Der Textkasten darf nicht selektiert, das Grafikobjekt muß selektiert sein. Wenn Sie nun die Funktion aufrufen, wird ein Teil des Textabschnitts, der sich unter dem Grafikobjekt befindet, in das Grafikobjekt einformatiert.

Die Größe des Grafikobjekts bestimmt die Textmenge, die BeckerPage 4 in das Objekt setzt. Der Rest des Textes bleibt im Textkasten. Beim Verschieben oder Neudimensionieren des Grafikobjekts paßt **BeckerPage 4** den eingeflossenen Text automatisch den neuen Dimensionen an.

Sinnvolle Grafikobjekte für diese Funktion sind Rechtecke, Kreise oder Ellipsen und Polygone.

Wenn Sie die Funktion zusammen mit gefüllten Grafikobjekten anwenden, wird **BeckerPage 4** zwar den Text einfließen lassen, allerdings ist er nicht sichtbar, da er normalerweise von der Füllfarbe verdeckt wird. Ein Trick kann da Abhilfe schaffen. Setzen Sie das Grafikobjekt mit der Funktion

Rückstellen des Menüs Objekte in den Hintergrund. Nun wird der eingeflossene Text sichtbar sein. Es ist dabei unerheblich, ob Sie die Rückstellung vor oder nach dem Einfließen ausführen.

Die Funktion arbeitet auch im Zusammenhang mit komplexen Grafiken, wie z.B. gescannten Fotos. Allerdings müssen Sie hierbei die Textfarbe und die Farben des Bildes aufeinander abstimmen, um zu akzeptablen Ergebnissen zu gelangen.

Die Umwandlung in ein **Text-Einfließ-Objekt** können Sie durch Aufruf der Funktion Text Neutrales Objekt wieder rückgängig machen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Festlegen***

Die Option Festlegen sperrt alle selektierten Objekte für den weiteren Zugriff

Nach dem Aufruf der Funktion werden alle Dimensionsquadrate unsichtbar. Die festgelegten Objekte können dann nicht mehr selektiert werden und stehen somit nicht mehr für Objektmanipulationen wie Neudimensionieren, Verschieben oder Duplizieren zur Verfügung. Einzige Ausnahme bilden die Textobjekte. Sie können auch in festgelegten Textkästen den Text editieren. Bei Textobjekten verschwindet auch der Textkastenrahmen, so daß nur noch der Text sichtbar ist.

Diese Funktion kann auch eingesetzt werden, um zu verhindern, daß versehentlich Objekte selektiert und dadurch ungewollt verändert werden. Selbstverständlich können auch Gruppierungen festgelegt werden. Außerdem ist es möglich, mehrere Objekte nacheinander festzulegen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Festlegungen lösen***

Zuvor mit der Funktion Festlegen von der Selektion und Bearbeitung ausgeschlossene Objekte können mit dieser Option wieder verfügbar gemacht werden.

Nach dem Aufruf der Funktion werden die Festlegungen aller festgelegten Objekte gelöst. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie Objekte in einem oder mehreren Schritten festgelegt haben.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Sichtbar***

Diese Option bildet das Gegenstück zur Funktion *Unsichtbar*. Sie können also alle zuvor unsichtbaren Objekte wieder sichtbar machen. Allerdings zeigt die Funktion keinerlei Wirkung, wenn die unsichtbaren Objekte zuvor deselektiert wurden, also auch die Dimensionsquadrate nicht mehr sichtbar sind. In diesem Fall müssen Sie zuerst die unsichtbaren Objekte selektieren.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Unsichtbar***

Nach dem Aufruf dieser Option werden alle selektierten Objekte der aktuellen Seite unsichtbar gemacht. Sie scheinen vom Bildschirm verschwunden, lediglich die Dimensionsquadrate bleiben sichtbar. Allerdings verschwinden auch die Quadrate, wenn Sie das unsichtbare Objekt deselektieren. Sämtliche unsichtbaren Objekte erscheinen auch nicht beim Druck der Seite.

Die Objekte sind wirklich nur scheinbar nicht mehr vorhanden, denn alle Informationen bezüglich der unsichtbaren Objekte sind immer noch gespeichert. Daher können Sie jederzeit solche Objekte wieder auf die Seite zurückholen. Dies geschieht mit der zuvor beschriebenen Funktion Sichtbar. Diese Funktion ist immer dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Objekte auf einer Seite platziert haben, die sich überlagern. In diesem Fall sind Sie in der Lage, schnell und ohne Umweg Objekte, die z.B. teilweise unter einem gefüllten Rechteck verborgen sind, zu bearbeiten. Denn Sie müßten zur Bearbeitung der unteren Objekte normalerweise die obenliegenden Objekte entsprechend verschieben.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum Menü *Schrift*



Zur Tastenreferenz

## Menü Schrift

Das Menü Schrift enthält alle Funktionen, die zur Gestaltung und Formatierung von Texten notwendig sind. Zur besseren Übersicht wurde es in fünf Abschnitte unterteilt. Der erste Abschnitt dient der Wahl der Schriftart. Im zweiten Abschnitt finden Sie Funktionen zur Zeichengestaltung und zur Textdarstellung wie fett oder kursiv, außerdem einige spezielle Formate. Der dritte Abschnitt enthält Optionen, um die Zeichen hoch oder tief zu setzen. Im vierten Teil des Menüs finden Sie zwei Sonderfunktionen zur Veränderung der Schriftgröße, und der letzte Abschnitt stellt eine komfortable Auswahl verschiedener Schriftarten zur Verfügung, die Sie bereits eingesetzt haben.

Schrift	
Font...	Alt F2
<u>N</u> ormal	Strg N
<u>F</u> ett	Strg F
<u>K</u> ursiv	Strg K
<u>U</u> nterstrichen	Strg U
<u>F</u> ett unterstrichen	Strg^U
<u>S</u> chattiert	
<u>U</u> mrandet	
<b>S</b> pezial	▶
<u>H</u> ochgestellt	Strg H
<u>T</u> iefgestellt	Strg T
Comix	18pt
Comix	24pt
Arial	9pt
Arial	8pt
Arial	10pt
Arial	18pt
Arial	12pt
Arial	16pt

Tastatur-Referenz:



## Font...

Hinter dieser Option verbirgt sich eine Dialogbox, die Ihnen verschiedene Einstellungen zur Schriftgestaltung ermöglicht. Alle Einstellungen wirken nicht nur auf die Eingabe aller folgenden Zeichen, sie können auch genutzt werden, um die Darstellung markierter Textbereiche nachträglich zu verändern.

Nachdem Sie die Option *Font...* des Menüs *Schrift* aktiviert haben, erscheint eine Auswahlbox, die Sie vielleicht bereits in ähnlicher Form aus anderen Programmen kennen. Den eigentlichen Font wählen Sie in der Box unter der Überschrift *Schriftart* aus. Der jeweils aktive Font wird in dem einzeiligen Rechteck unter der Überschrift angezeigt. Eine andere Schriftart wählen Sie durch einen Mausklick auf den Namen in der darunterliegenden Box aus. Allerdings wird dort nur ein kleiner Ausschnitt der eventuell vorhandenen Schriftarten angezeigt. Weitere Fontnamen, wenn vorhanden, erreichen Sie durch Betätigen der Scrollknöpfe an der rechten Seite der Box. Fontnamen werden zwischengespeichert

Wenn Sie bereits im aktuellen Dokument oder in früheren Arbeitssitzungen mit verschiedenen Fonts gearbeitet haben, gibt es einen schnelleren Weg, den aktuellen Font zu ändern. Dabei müssen Sie nicht den Umweg über die Font-Dialogbox gehen. **BeckerPage** speichert bis zu acht verschiedene Fontnamen und stellt sie Ihnen im unteren Bereich des Menüs *Schrift* zur Auswahl. Ein Mausklick auf den Eintrag aktiviert den entsprechenden Font. Die Einträge dieses Menübereichs bleiben auch bis zum nächsten Programmstart gespeichert.

## Text kursiv, fett und unterstrichen

Rechts neben der Fontauswahl befindet sich eine weitere Box, die für die Auswahl des Schriftstils zuständig ist. Die Einträge in dieser Auswahlbox erklären sich selbst. Zur Auswahl genügt ein Mausklick auf den gewünschten Eintrag.

## Auswahl der Schriftgröße

Die Größe der Schrift wird in der linken Box eingestellt. Vorgegeben werden Schriftgrößen in unterschiedlichen Schritten bis zu 72 Punkt, allerdings sind nicht nur die vorgegebenen Größen wählbar. Sie können auch jederzeit eine individuelle Einstellung über die Tastatur vornehmen. Sobald Sie den Mauszeiger in das Rechteck mit der aktuellen Einstellung führen und dort klicken, erscheint die blinkende Schreibmarke in dem Rechteck und die Anzeige der aktuellen Einstellung wird invertiert. Sie können dann Ihre gewünschte Schriftgröße eingeben.

Das nächste Auswahlfeld mit dem Titel *Darstellung* verfügt nur über zwei Einträge. Der erste Eintrag durchstreicht die Zeichen, der zweite unterstreicht sie.

Die letzte Einstellmöglichkeit dieser Dialogbox bezieht sich auf die Farbe der Zeichen. Standardmäßig ist dort die Farbe Schwarz eingestellt. Im Gegensatz zu den oberen drei Auswahlboxen müssen Sie hier zunächst die Box aufklappen, bevor Sie aus 16 verschiedenen Farben wählen können. Dazu genügt ein Klick auf das kleine Kästchen mit dem Pfeil. Zur Auswahl führen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Eintrag und drücken kurz die linke Maustaste.  
Textfarbe über die Tastatur ändern

## Kontrolle übers Musterfeld

Alle aktuellen Einstellungen, die Sie in der Font-Dialogbox vornehmen, werden sofort in dem Rechteck *Muster* angezeigt. Sie können sich also immer ein Bild von der aktuellen Einstellung machen. Sobald die Auswahl Ihren Vorstellungen entspricht, bestätigen Sie die Einstellungen mit einem Klick auf die Schaltfläche *OK*. Die Dialogbox wird daraufhin geschlossen. Sollten Sie es sich anders überlegt haben, betätigen Sie die Schaltfläche *Abbruch*. Danach wird ebenfalls die Dialogbox geschlossen, jedoch werden die vorgenommenen Änderungen der Einstellungen ignoriert. Statt dessen werden vom Programm die letzten Einstellungen vor den Änderungen übernommen.

Wenn Sie die Option als Default-Font nutzen einschalten, nimmt BeckerPage 4 den gewählten Font als Standard.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Textattribute***

Im zweiten Abschnitt des Menüs **Schrift** können Sie die üblichen Textattribute einstellen.

Neben der Font-Dialogbox stehen Ihnen noch weitaus flexiblere Möglichkeiten zur Änderung der Schriftattribute zur Verfügung. Wenn Sie das Menü **Schrift** öffnen, finden Sie dort die Einträge **Normal**, **Fett**, **Kursiv**, **Unterstrichen** und **Fett unterstrichen**. Diese Optionen können Sie einzeln auswählen, aber auch jederzeit miteinander kombinieren. Dabei wird jede aktive Auswahl durch ein vorangestelltes Häkchen gekennzeichnet.

Die Option *Fett unterstrichen* wirkt sich nur auf die Dicke der Unterstreichungsline aus. Sie wird besonders hervorgehoben. Sämtliche Einstellungen verändern entweder einen markierten Textbereich oder bestimmen die Darstellung aller nachfolgend eingegebenen Zeichen.

Alle anderen Textattribute können nur mit der Maus über die entsprechenden Menüs aktiviert werden.

Der Menüeintrag *Spezial* stellt eine Besonderheit in diesem Bereich des Menüs **Schrift** dar. Sobald Sie ihn aktivieren, erscheint ein Popup-Menü, das einige spezielle Zeichenformate bereithält.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Spezialoptionen

Die Option *Doppelt unterstrichen* ist eigentlich selbsterklärend: statt einer einzigen Linie werden **zwei** unter das Wort gesetzt.

Der folgende Menüeintrag *Punkt unterstrichen* erzeugt einen Unterstrich, der aus **eng zusammenliegenden Punkten** zusammengesetzt ist. Der Punktabstand ist sehr eng und kann nicht verändert werden.

Der nächste Eintrag dieses Menübereichs ruft eine Funktion auf, die zwar nur selten Einsatz findet, aber dennoch bei einem guten DTP-Programm nicht fehlen darf. Die Option *Durchgestrichen* setzt eine Linie, die **mitten durch** die Zeichen verläuft.

Mit der Auswahl der Option *Überstrichen* wird das Programm veranlaßt, einen Strich **über die Schriftzeichen** zu setzen.

Der letzte Bereich dieses Abschnitts ist zwei besonderen Funktionen vorbehalten, die hauptsächlich der besseren Lesbarkeit **unterstrichener Textbereiche** dienen. Der Eintrag *Leerzeichen unterstr.* sorgt dafür, daß nach dem Aktivieren dieser Option auch die Leerstellen zwischen zwei Worten unterstrichen werden.

Der zweite Menüeintrag dieses Bereichs wirkt sich auf alle Buchstaben mit einer **Unterlänge** aus. Das sind Zeichen wie "g" oder "j", die noch teilweise in den unteren Bereich einer Zeile ragen.

Die Funktion bewirkt, daß die Teile der Linie, die solche Unterlängen verdecken würden, ausgespart werden. Dadurch ist jeder Buchstabe in seiner vollen Größe sichtbar.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Hoch- oder Tiefstellen/Schriftgröße***

Der dritte Abschnitt des Menüs enthält zwei Einträge, die sich auf die **Position der Zeichen** beziehen. Über die Menüoptionen *Hochgestellt* und *Tiefgestellt* werden die nachfolgend eingegebenen Zeichen etwas versetzt zur aktuellen Zeilenebene dargestellt. Ob die Zeichen dabei nach oben oder unten versetzt werden, hängt von Ihrer Auswahl ab.

### **Schriftgröße**

In vielen Fällen der täglichen Arbeit müssen bestehende Schriftgrößen eines Textteils geändert werden. Der Umweg über die Dialogbox der Option *Font...* gestaltet sich besonders bei der Bearbeitung eines Textes umständlich, da Sie zum Einblenden der Dialogbox und Veränderung der Schriftgröße mindestens drei Arbeitsschritte ausführen müssen. Damit es schneller geht, wurden die beiden Einträge *Größer +1pt* und *Kleiner -1pt* integriert.

Der Aufruf einer der beiden Funktionen bewirkt die **Veränderung der Zeichengröße** eines markierten Textbereichs. Die Eingabe der Zeichen über die Tastatur bleibt allerdings von dieser Änderung ausgeschlossen. Sämtliche Zeichen, die über die Tastatur eingegeben werden, stellt BeckerPage 4 in der Größe dar, die in der Dialogbox der Option *Font...* eingestellt ist.

Die Schriftgröße wird mit jedem Aufruf einer der beiden Funktionen um jeweils 1pt erhöht bzw. verringert. Noch schneller läßt sich die Schriftgröße über eine Tastenkombination verändern. Bei den Tastenkombinationen <Alt>+<+> und <Alt>+<-> müssen Sie beachten, daß in diesem Falle die Plus- und Minustasten des Zahlenblocks gemeint sind.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Schnelle Auswahl einer bestimmten Schrift***

Der letzte Abschnitt des Menüs *Schrift* wird je nach Ihrer bisherigen Arbeit mit dem Programm unterschiedlich gestaltet. Das Programm speichert hier die Namen der letzten von Ihnen ausgewählten Schriftarten. Die maximale Anzahl der Einträge in diesem Bereich des Menüs ist auf acht Namen begrenzt.

Diese Einträge werden so verwaltet, daß der zuletzt von Ihnen gewählte Fontname als erster Eintrag eingesetzt wird. Sofern bereits die acht Maximizeinträge vorhanden sind, löscht das Programm den untenstehenden Eintrag der Liste.

Beachten Sie, daß der Standardfont in dieser Liste mit einem Sternchen versehen ist.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum Menü *Text*



Zur Tastenreferenz

## Menü Text

Sämtliche Funktionen, die sich mit dem Inhalt eines Textkastens befassen, finden Sie im Menü Text. Neben einer Rechtschreibkorrektur und der integrierten Silbentrennung sind dort auch die von Textverarbeitungen bekannten Optionen zur Ausrichtung des Textes untergebracht. Zudem haben Sie auch die Möglichkeit, Berechnungen durchzuführen und das Datum in den Text einzufügen. Außerdem befindet sich die kombinierte Suchen/Ersetzen-Funktion in diesem Menü. In engem Zusammenhang mit der letztgenannten Option steht ein kompletter Teil des Menüs: verschiedene Funktionen, die den Suchen/Ersetzen-Ablauf steuern.

<b>Text</b>	
<b><u>S</u>uchen/Ersetzen...</b>	<b>F2</b>
Rechtschreibung	F8
Trennen	Strg ^T
<b><u>Z</u>eilena<b>a</b>bstand</b>	
<b><u>L</u>inksbündig</b>	<b>Strg ^L</b>
<b><u>R</u>echtsbündig</b>	<b>Strg ^R</b>
<b><u>Z</u>entriert</b>	<b>Strg ^Z</b>
<b><u>B</u>locksatz</b>	<b>Strg ^B</b>
✓ <b><u>A</u>lle Zeichen</b>	<b>Alt W</b>
Nach unten <b><u>s</u>uchen</b>	F3
Nach <b><u>o</u>ben suchen</b>	F4
Vom Anfang suchen	F5
Vom Ende suchen	F6
Gehe zu Zeile...	Alt Z
Gehe zu Text Anfang	Strg Pos1
Gehe zu Text Ende	Strg End
Letzte Position	Shift Pos1
Berechnen	F7
Datum einfügen	F11

Tastatur-Referenz:



## Suchen/Ersetzen

Sucht nach einem Wort oder einer Zeichenfolge im aktuellen Textkasten. Wahlweise kann der Suchbegriff auch durch eine andere Zeichenfolge ersetzt werden. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Dialogbox mit dem Titel *Page4 Suchen*. Diese Dialogbox ist in zwei Bereiche eingeteilt. Der größere obere Bereich ist für die Suche und einige Parameter zuständig. Im zweiten unteren Teil werden alle Eingaben bezüglich des Ersetzungsbegriffs verwaltet.

Sofern Sie noch nicht nach einem Wort gesucht haben, befindet sich im Textfeld des Suchbegriffs kein Eintrag. Sie können direkt an der blinkenden Schreibmarke, die sich am linken Rand des Textfeldes befindet, Ihren Suchbegriff über die Tastatur eingeben.

Wenn Sie sich an einer Textstelle befinden, die bereits den Suchbegriff enthält, gibt es eine schnellere Methode, diesen Suchbegriff einzutragen. Markieren Sie das Wort mit einem Doppelklick und kopieren Sie es mit der Tastenkombination <Strg>+<Einf> in den Zwischenspeicher. Danach rufen Sie die Funktion Suchen/Ersetzen auf. Wenn Sie nun die Tastenkombination <Umschalt>+<Einf> für Einfügen ausführen, wird das Programm den markierten Textbereich in das Textfeld der Suchoption kopieren.

Die Suche wird sofort ausgeführt, wenn Sie die Eingabe des Suchbegriffs mit der <Enter>-Taste abschließen oder die Schaltfläche Suchen aktivieren. Sollten Sie aber noch bestimmte Parameter einstellen wollen, so müssen Sie dies vor dem Auslösen der Suchfunktion tun. Die Parameter werden mit der Maus in den drei unteren Einträgen des oberen Rechtecks ausgewählt.

1. Groß-/Kleinschreibung beachten: Bei eingeschalteter Option wird das Programm den Suchbegriff exakt so suchen, wie Sie ihn in das Textfeld eingetragen haben. Ist die Option ausgeschaltet, sucht das Programm den Begriff ungeachtet der Groß- und Kleinschreibung.
2. Nur Wort: Die von Ihnen eingetragene Zeichenfolge wird nur dann gefunden, wenn es sich dabei um ein Wort handelt. Worte sind so definiert, daß jeweils am Beginn und Ende der Zeichenfolge ein Satzzeichen, ein Sonderzeichen oder eine Leerstelle steht. Bei ausgeschalteter Option wird die eingetragene Zeichenfolge auch dann gefunden, wenn Sie Teil eines Wortes ist.
3. Über alle Seiten: Der eingetragene Suchbegriff wird über alle Seiten und Textkästen des aktuellen Dokuments gesucht. Wird ein Begriff gefunden, so wird er invertiert dargestellt. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden Sie besonders häufig mehrmals den gleichen Begriff suchen lassen. Den Umweg über die Dialogbox können Sie sich in diesem Fall ersparen, wenn Sie zum Weitersuchen einfach die Funktionstaste <F3>, Nach unten suchen, drücken. BeckerPage 4 wird dann bei erfolgreicher Suche die nächste Fundstelle invertiert darstellen.

Sollten Sie den Suchbegriff außerdem noch durch eine andere Zeichenfolge ersetzen wollen, so müssen Sie weitere Angaben in das untere Rechteck der Dialogbox eintragen. In das Textfeld wird der Ersetzungsbegriff eingegeben. Die Handhabung entspricht der des Textfeldes für den Suchbegriff. Sofern Sie die Ersetzung automatisch durch das Programm ausführen lassen wollen, aktivieren Sie das Optionsfeld *Automatisch*. Wenn alle Angaben korrekt eingetragen wurden, können Sie die Ersetzung durch einen Klick auf die Schaltfläche *Ersetzen* starten.

Sobald das Programm den gesuchten Begriff gefunden hat, wird die Dialogbox *Suchen* ausgeblendet. Der gefundene Textbereich wird invertiert und kann von Ihnen bearbeitet werden. Allerdings gibt es eine Ausnahme. Liegt der Suchbegriff an einer Textstelle, die nicht auf dem Bildschirm sichtbar ist, etwa im unsichtbaren Bereich eines Textfließkastens, so wird die gefundene Zeichenfolge nicht angezeigt. Sie kann dementsprechend auch nicht invertiert dargestellt werden.

Sollte der Suchbegriff nicht gefunden werden, macht das Programm darauf mit einer Dialogbox aufmerksam. Der eingegebene Begriff, der gesucht werden sollte, wird dabei nochmals angezeigt. Diese Dialogbox kann nur ausgeblendet werden, wenn Sie die Schaltfläche **OK** aktivieren. Dabei bleibt die ursprüngliche Dialogbox *Suchen* sichtbar, so daß Sie sofort einen neuen Suchbegriff eingeben oder den

vorhandenen korrigieren können.

Wenn der Suchbegriff öfter gesucht werden soll, können Sie die erneute Suche durch Funktionstasten auslösen. Lesen Sie die Erklärungen dazu bitte bei den nachfolgend beschriebenen Funktionen Nach unten suchen, Nach oben suchen, Vom Anfang suchen und Vom Ende suchen nach.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Rechtschreibung***

Prüft den kompletten Textinhalt eines Textkastens oder Teile davon auf eine korrekte Rechtschreibung.

Sie können jederzeit in **BeckerPage** eine Rechtschreibprüfung durchführen lassen. Das Programm beachtet dabei nur die markierten Textstellen. Haben Sie Ihren Text markiert, so wird er durch das Rechtschreibprogramm von **BeckerPage** überprüft. Die Funktion eignet sich auch zur schnellen Überprüfung einzelner Worte.

Sofern keine Textmarkierung vorliegt, erscheint eine Dialogbox mit der Meldung **Rechtschreibung überprüft in 0 Worten**.

Markieren Sie also zunächst Ihren Text und starten Sie die Überprüfung erneut. Sobald die Rechtschreibkorrektur auf ein Wort trifft, das sich nicht im Wörterbuch befindet, erscheint eine Dialogbox. Hier wird Ihnen der unbekannte Begriff vorgelegt und Sie können entscheiden, ob Sie das Wort korrigieren und ins Wörterbuch aufnehmen lassen wollen oder ob es ignoriert werden soll.

Zur Korrektur eines falsch geschriebenen Wortes setzen Sie die Schreibmarke mit der Maus in das Textfeld mit dem Titel Ändern in und korrigieren das Wort. Wenn nun das korrigierte Wort im Wörterbuch gefunden wurde, erscheint eine entsprechende Meldung und Sie können die Dialogbox mit einem Mausklick auf das **OK**-Feld verlassen. **BeckerPage** wird in diesem Fall das Wort im Text automatisch korrigieren.

Sollte das korrekt geschriebene Wort nicht im Wörterbuch vorhanden sein, können Sie den Begriff ins Wörterbuch einfügen lassen. Es steht damit sofort für die weitere Überprüfung zur Verfügung. Bei Spezialbegriffen, die nur sehr selten vorkommen, kann es in manchen Fällen sinnvoller sein, das Wort nicht ins Wörterbuch aufzunehmen.

Die deutsche Sprache verfügt über einen enormen Wortschatz und durch die Möglichkeit, fast beliebige Wortkombinationen bilden zu können, würde der Umfang des Wörterbuchs sehr schnell wachsen. Daher sollten Sie bei wenig gebrauchten Worten den Eintrag ignorieren der Dialogbox aktivieren und dann die Schaltfläche **OK** betätigen.

Die einmal gestartete Rechtschreibprüfung kann nur innerhalb des Dialogs abgebrochen werden. Sobald Sie die Schaltfläche Abbruch betätigen, beendet das Programm die Prüfung. Das zuletzt angezeigte Wort wird dann weder korrigiert noch ins Wörterbuch aufgenommen. In der Regel werden Sie die Korrektur aber nicht abbrechen müssen, da die Überprüfung eines Textes mit einer enormen Geschwindigkeit ausgeführt wird. Bei einem normalen Ende der Rechtschreibprüfung informiert BeckerPage Sie zum Schluß in einer weiteren Dialogbox über die Anzahl der überprüften Worte.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Trennen**

Schaltet die automatische Silbentrennung des Programms ein oder aus.

Diese Option des Menüs *Text* ist nur im Textmodus aktivierbar. Bei eingeschalteter Funktion, der Menüeintrag ist in diesem Fall mit einem Häkchen versehen, wird das Programm automatisch die Worte am Ende einer Zeile gemäß den Grammatikregeln trennen. Wenn Sie die Trennfunktion ausschalten, wird der Text eines Kastens neu formatiert, diesmal dann ohne Silbentrennung.

Das deutsche Regelwerk bezüglich der Silbentrennung ist in sich schon recht komplex. Die gesamte Problematik der Trennung wird aber durch den Hang zu Ausnahmeregeln noch unübersichtlicher. Daher können bei der Trennung in einigen Fällen Fehler auftreten. Zur Korrektur einer Trennung können Sie auch manuell einen Trennstrich an der richtigen Stelle des Wortes einfügen. **BeckerPage** wird das sofort akzeptieren und das Wort gemäß Ihren Vorgaben trennen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Zeilenabstand***

Dient der Einstellung des Zeilenabstands in einem Textkasten. Er kann aus fünf Einträgen ausgewählt werden.

Hinter dieser Option verbirgt sich ein kleines Popup-Menü. In diesem Popup-Menü befinden sich fünf Einträge zur Einstellung des Zeilenabstandes. Die Einstellung vollzieht sich in Schritten einer Viertelzeile. Sie können also einzeilig, eineinviertelzeilig, anderthalbzeilig, eindreiviertelzeilig oder zweizeilig einstellen. Die jeweiligen Einträge werden durch einen einfachen Mausklick aktiviert. Beachten Sie, daß die Einstellung des Zeilenabstandes nur im Textmodus möglich ist.

Sie können mit dem vorgegebenen Zeilenabstand einen bereits bestehenden Text von einem Datenträger einlesen. Andererseits können Sie auch nachträglich bestimmte Textbereiche, die Sie zuvor markiert haben, mit einem anderen Zeilenabstand neu formatieren.

Wenn Sie keinen Textbereich markiert haben, wirkt diese Option auf den Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet. Um den kompletten Text eines Textkastens neu zu formatieren, müssen Sie zuvor mit der Option Alles selektieren des Menüs *Bearbeiten* den gesamten Text markieren.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Linksbündig***

Linksbündiges Formatieren eines Textbereichs.

Dies ist die Standardeinstellung. Der markierte Textbereich wird so formatiert, daß sich der linke Textrand auf einer vertikalen Linie befindet. Dabei wird der rechte Textrand normal umgebrochen, so daß er unregelmäßig ist. Daher stammt auch die gängige Bezeichnung "Flattersatz"

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)



## ***Rechtsbündig***

Rechtsbündiges Formatieren eines Textbereichs.

Dies ist die Umkehrung der zuvor genannten Option. Der markierte Textbereich oder der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet, wird so formatiert, daß sich der rechte Textrand auf einer vertikalen Linie befindet. Der linke Textrand bleibt unregelmäßig ausgerichtet. Diese Option wird in der Regel selten benutzt, da sie nicht unseren Sehgewohnheiten entspricht. So ist es durchaus möglich, daß sich das letzte Wort des Absatzes als einziges Wort am rechten Textrand befindet, was für den Leser eher verwirrend ist.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## **Zentriert**

Zentriertes Formatieren eines Textbereichs.

Eine interessante Funktion, die im DTP-Bereich öfter zum Einsatz kommt. Der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet oder der markierte Textbereich, wird so formatiert, daß jede Zeile in die Mitte des Textbereichs gesetzt wird. Die Zeilen werden auf die Mitte zwischen linkem und rechtem Rand des Textkastens ausgerichtet. So entsteht ein gleichmäßiger Abstand zu den Rändern. Diese Funktion wird besonders häufig zum Formatieren von Überschriften eingesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Blocksatz***

Formatieren eines Textbereichs als Blocksatz.

Der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet oder der markierte Textbereich, wird so formatiert, daß jede Zeile exakt am linken Textkastenrand beginnt und ebenso exakt am rechten Textkastenrand endet. Lediglich die letzte Zeile eines Absatzes bleibt davon ausgeschlossen. Bei dieser Option werden die Wortzwischenräume variabel gestaltet.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Alle Zeichen***

Schaltet die Anzeige bestimmter Steuerzeichen eines Textes an oder aus.

Diese Funktion ist lediglich im Textmodus aktivierbar. Bei eingeschalteter Option werden einige Spezialzeichen zusätzlich zu den normalen Textzeichen eingeblendet. Dazu gehören die Leerzeichen (ein Punkt), die Tabulatoren (ein Pfeil mit einem Strich) und die Absatzmarken (ein nach unten geknickter Pfeil). Das letzte Sonderzeichen (ein rechter Winkel) markiert das Ende Ihres Textes. Dem-entsprechend ist dieses Zeichen auch nur dann zu sehen, wenn der Text komplett im Textkasten angezeigt wird.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Nach unten suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff von der aktuellen Position abwärts. Es wird nur im aktiven Textkasten gesucht. Der Textmodus muß aktiviert sein. **BeckerPage 4** behandelt jeden Absatz als eine Zeile.

Wenn Sie einem Begriff an mehreren Stellen des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff noch einmal suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox Page4 Suchen eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen. Die Suche erfolgt von der aktuellen Position in Richtung Textende des aktuellen Textkastens.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Nach oben suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff von der aktuellen Position aufwärts. Es wird nur im aktiven Textkasten gesucht. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie einen Begriff an mehreren Stellen des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff noch einmal suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox *Page4 Suchen* eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen. Die Suche erfolgt von der aktuellen Position in Richtung Textanfang des aktuellen Textkastens.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vom Anfang suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff unabhängig von der Cursorposition. Die Suche beginnt am Anfang des aktuellen Textkastens. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie das erste Auftreten einer Zeichenfolge des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff vom Textanfang beginnend suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox *Page4 Suchen* eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vom Ende suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff unabhängig von der Cursorposition. Die Suche beginnt am Ende des aktuellen Textkastens. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie das letzte Auftreten einer Zeichenfolge des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff vom Textende beginnend suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox Page4 Suchen eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Gehe zu Zeile...***

Mit dieser Option springt das Programm zu einer von Ihnen zu bestimmenden Zeile. Das kann dazu dienen, schnell eine bestimmte Zeile des Textes innerhalb des aktuellen Textkastens zu finden. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Nach dem Aufruf dieser Funktion erscheint eine Dialogbox. Die Nummer der aktuellen Zeile wird automatisch vom Programm in das Textfeld der Dialogbox eingetragen. Sie wird invertiert dargestellt. Die aktuelle Zeilennummer wird bei der ersten Tastatureingabe gelöscht, so daß Sie sofort die Zeilennummer eintippen können, die Sie anspringen möchten.

Es ist aber ebenso möglich, die aktuelle Zeilennummer zu editieren. Wenn Sie die Schreibmarke mit dem Mauszeiger an eine beliebige Position der Zeilennummer setzen, wird die Invertierung ausgeblendet. Die Zeilennummer bleibt dagegen erhalten, so daß Sie die Zahl korrigieren können.

Ein Mausklick auf die Schaltfläche **OK** aktiviert die Funktion. Die entsprechende Zeile wird dann invertiert. Wenn sich die gesuchte Zeile aber außerhalb des sichtbaren Bereichs eines Textkastens befindet, etwa bei einem Textfließkasten, geschieht nichts.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Gehe zu Text Anfang***

Die Schreibmarke wird an den Anfang des aktuellen Textkastens gesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Gehe zu Text Ende***

Die Schreibmarke wird an das Textende des aktuellen Textkastens gesetzt.

Im Gegensatz zum Textanfang ist das Textende nicht in jedem Fall sichtbar. Bei einem Fließkastentext muß nicht unbedingt der gesamte Text sichtbar sein. Nach dem Aufruf dieser Funktion befindet sich die Schreibmarke zwar am Textende, sie ist aber ebenfalls nicht sichtbar.

Wenn der gesamte Text des aktuellen Textkastens sichtbar ist, wird die Schreibmarke in die letzte Zeile des Textkastens gesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Letzte Position***

Setzt die Schreibmarke an die Position eines Textkastens, die Sie zuletzt bearbeitet haben.

Mit Hilfe dieser Funktion ist es möglich, sehr schnell zwischen zwei Positionen innerhalb eines Textkastens hin- und herzuspringen. Ein Funktionsaufruf setzt die Schreibmarke jeweils an die Position, an der sie sich vor der aktuellen Position befand. Beachten Sie bitte, daß die Schreibmarke nur innerhalb eines einzigen Textkastens bewegt wird.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Berechnen**

Berechnet einen mathematischen Ausdruck, der zuvor als Block eines Textkastens markiert werden muß.

Mit dieser Funktion sind Sie in der Lage, auch komplexe **mathematische** Berechnungen durchzuführen, ohne das Programm zu verlassen. Als Beispiel soll eine einfache Addition dienen. Geben Sie in eine beliebige Zeile eines Textkastens den Ausdruck  $3+8$  ein. Markieren Sie den Bereich des Ausdrucks mit der Maus. Dazu führen Sie den Mauszeiger auf die Spalte vor der 3, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die erscheinende Invertierung bis hinter die 8. Wenn Sie nun die Funktion Berechnen aufrufen, wird der Ausdruck mitsamt Invertierung gelöscht und es erscheint das Ergebnis der Berechnung an dieser Stelle. Die Schreibmarke wird automatisch hinter das Ergebnis gesetzt.

Selbstverständlich unterstützt **BeckerPage 4** nicht nur die einfachen vier Grundrechenarten. Es sind auch Berechnungen komplexer mathematischer Formeln möglich. Dazu können Rechenarten auch kombiniert werden.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Datum einfügen***

Diese Option fügt das aktuelle Datum in den Text ein.

Nach dem Aufruf der Funktion wird das Datum an der Schreibmarke in den aktuellen Textkasten eingefügt. Sofern sich bereits Text hinter der Schreibmarke befindet, wird dieser entsprechend verschoben, aber nie überschrieben. Das Datum wird in voller Länge eingefügt, wobei der Wochentag und der Monat ausgeschrieben werden. Beispiel: Sonnabend, 2. Januar 1992.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum Menü *Bild*



Zur Tastenreferenz

## Menü Bild

In diesem Menü sind sämtliche Funktionen zur Bearbeitung kompletter Bildobjekte oder Teile davon untergebracht. Im Gegensatz zu den einfachen Grafikobjekten versteht das Programm alle Bildobjekte als eigenständige Bitmaps. Dadurch ergeben sich ganz andere Bearbeitungsmöglichkeiten.

Neben den wichtigen Funktionen zum Erzeugen von Bildobjekten enthält das Menü viele Möglichkeiten zur Manipulation eines kompletten Bildobjekts. Dazu gehören Veränderungen der Helligkeit und des Kontrastes ebenso wie das Spiegeln des Bildes oder das Weichzeichnen. In vielen Fällen werden Sie zunächst bestimmte Funktionen der Bildgestaltungsleiste benötigen, um Optionen des Menüs Bild aktivieren zu können.

Die Mehrzahl der Funktionen dieses Menüs kann wahlweise auf komplette Bilder oder auf Bildteile angewendet werden. Bildteile können Sie mit den vier verschiedenen Selektionswerkzeugen der Bildgestaltungsleiste bestimmen. Das Programm erkennt automatisch, ob ein Bildteil selektiert wurde. In diesem Fall wirken die Manipulationen nur auf den selektierten Teil des Bildes.

Bild	
Objekte zu <u>B</u> ild	Alt PgDown
Objekte zu <u>M</u> aske	Alt PgUp
Selektion <u>V</u> ereinzeln	Strg PgUp
Selektion <u>R</u> eduzieren	
<u>F</u> arbe/Kontrast...	
<u>H</u> orizontal spiegeln	
<u>V</u> ertikal spiegeln	
Farbe tauschen <u>R</u> ->L	
Farbe tauschen <u>L</u> ->R	
<u>G</u> raubild	
<u>N</u> egativ	
<b><u>P</u>osterisation</b>	
<b><u>A</u>veraging</b>	
<b><u>S</u>chärfer</b>	
<b><u>W</u>eicher</b>	
<b><u>K</u>ontur</b>	
<u>E</u> mboss	

Tastatur-Referenz:



## **Objekte zu Bild**

Mit Aufruf dieser Funktion werden alle selektierten Objekte zu einer einzigen Bitmap zusammengefaßt. Es entsteht ein einzelnes Objekt.

Nachdem Sie die Option aktiviert haben, werden alle selektierten Objekte zu einem neuen Bildobjekt zusammengefaßt. Diese Option muß aber vorsichtig gehandhabt werden, da sie auf alle selektierten Objekte und nicht nur auf ein einziges wirkt. Daher sollten Sie also alle Objekte, die nicht zusammengefaßt werden sollen, deselektieren. Achten Sie besonders auf Objekte, die sich eventuell außerhalb des sichtbaren Bereichs des **BeckerPage**-Fensters befinden.

Im Gegensatz zu der Funktion Gruppieren des Menüs *Objekte* können die einzelnen Objekte, aus denen sich das neue Objekt zusammensetzt, nicht zu jeder Zeit wieder isoliert werden. Lediglich die Funktion Widerrufen des Menüs *Bearbeiten* kann den versehentlichen Aufruf der Option rückgängig machen. Das funktioniert aber nur dann, wenn Sie zwischenzeitlich keine anderen Funktionen aktiviert haben.

Die Option *Objekte zu Bild* wirkt auf alle Objektarten. So ist es möglich, auch ein Textobjekt zu einer Bitmap zu konvertieren. Mit der Umwandlung zum Bildobjekt verlieren alle Einzelobjekte ihre jeweiligen Eigenschaften.

Ein zu einer Bitmap umgewandeltes Textobjekt kann nachher nicht mehr editiert werden. Das gleiche gilt z.B. für zusammenhängende Linien, die ja normalerweise als einfaches Grafikobjekt auch nachträglich sehr flexibel verändert werden können. Als Bildobjekt können die Einzellinien nun nicht mehr neu dimensioniert werden.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Objekte zu Maske***

Vereinigt zwei Objekte zu einem einzigen. Dabei entsteht ein spezieller Effekt, indem bestimmte Inhalte beider Objekte getauscht, andere aber gelöscht werden.

Diese Option ermöglicht einen ganz besonderen Spezialeffekt. Voraussetzung ist die Existenz mindestens zweier Objekte, die sich überlagern müssen. Dabei wird vom ersten Objekt alles außerhalb der Konturen des zweiten Objekts gelöscht. Zusätzlich werden in die Konturen des zweiten Objekts die darunterliegenden Teile des ersten Objekts kopiert.

Im Falle einer Überlagerung durch einen Textkasten wird das resultierende Objekt, das den Text enthält, zu einem Bildobjekt umgewandelt. Die Textverarbeitungsfunktionen stehen somit nicht mehr zur Verfügung. Beachten Sie, daß diese Funktion nur zwei Objekte und weder mehr noch weniger verarbeitet.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Selektion Vereinzeln***

Erzeugen einer Kopie eines beliebigen Bereichs einer Bitmap. Die Kopie steht danach als ein eigenständiges neues Bildobjekt zur Verfügung.

Damit diese Option des Menüs *Bild* aufgerufen werden kann, muß zunächst ein Ausschnitt eines Bildobjekts selektiert werden. Einen solchen Ausschnitt können Sie mit dem ersten Symbol der Bildgestaltungsleiste bestimmen. Nach der Auswahl dieses Symbols ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Hilfsrahmen innerhalb der Bitmap auf. Die Selektion wird als punktierter Rahmen dargestellt, dessen Punkte abwechselnd invertieren.

Wenn Sie die Option Selektion vereinzeln aufrufen, wird ein neues Bildobjekt entstehen. Es ist eine Kopie des selektierten Bildbereichs. Sie können jederzeit das neu entstandene Objekt wie eine eigenständige Bitmap behandeln. Es ist also möglich, die Kopie an jede beliebige Stelle des Dokuments zu verschieben oder neu zu dimensionieren. Daneben stehen Ihnen natürlich alle Funktionen zur Gestaltung von Bildobjekten zur Verfügung.

Das neue Bildobjekt ist automatisch selektiert, so daß Sie es sofort bearbeiten können.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Selektion reduzieren***

Aus einem selektierten Bildbereich wird ein eigenständiges Bildobjekt erzeugt. Der Rest des ursprünglichen Bildobjekts, also alle Bereiche außerhalb der Selektion, wird gelöscht.

Zunächst muß ein **Bereich** des Bildobjekts selektiert werden. Einen solchen Ausschnitt können Sie mit dem ersten Symbol der Bildgestaltungsleiste bestimmen. Nach der Auswahl dieses Symbols ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen rechteckigen Hilfsrahmen innerhalb der Bitmap auf. Die Selektion wird als punktierter Rahmen dargestellt, dessen Punkte abwechselnd invertieren.

Neben einer rechteckigen Selektion eines Bildbereichs stehen Ihnen noch drei weitere Selektionsformen zur Verfügung. Das Programm wird dann aus dem selektierten Bereich ein eigenständiges Bildobjekt machen. Der Rest des ursprünglichen Bildobjekts wird gelöscht und ist nur durch sofortigen Aufruf der Funktion Widerrufen aus dem Menü Bearbeiten zu restaurieren. Das neue Objekt ist nicht automatisch selektiert.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Farbe/Kontrast...***

Öffnet eine Dialogbox zur speziellen Einstellung von Farbe und Kontrast des selektierten Bildobjekts oder eines Ausschnitts des Bildobjekts.

Diese Funktion ist nur dann aktivierbar, wenn Sie ein Bildobjekt selektiert haben oder einen Teil eines Bildes mit Hilfe der vier verschiedenen Selektionsfunktionen der Bildgestaltungsleiste bestimmt haben. Es erscheint dann nach dem Aufruf der Funktion eine Dialogbox, die Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Farb- und Kontrastregelung zur Verfügung stellt. Außerdem ist in der Box eine verkleinerte Kopie des aktuellen Bildobjekts sichtbar. Dort können Sie jederzeit die Wirkung Ihrer Einstellungen kontrollieren.

Mit den meisten Schaltern der Dialogbox regeln Sie die Intensität der Farben. Sie können dies insgesamt, aber ebenso einfach auch getrennt für den jeweiligen Farbanteil Rot, Grün oder Blau einstellen. Dafür sind die ersten vier Knöpfe der Box zuständig.



## Farbeinstellung

Der erste Schalter, er trägt das mathematische Zeichen für die **Summefunktion**, ist für die variable Einstellung des Farbanteils aller Farben verantwortlich. Die Standardeinstellung beträgt wie auch bei allen anderen Schaltern 0 %. Sobald Sie den Mauszeiger in das Feld unter dem Titel Intensität bewegen, verwandelt er sich in einen Doppelpfeil. Bei gedrückter linker Maustaste läßt sich dann durch Mausbewegungen der Farbanteil aller drei Grundfarben einstellen, die Prozentangabe im Feld wird dabei ständig aktualisiert. Wenn Sie die Einstellung auf 100 % erhöhen, werden automatisch die Anteile der RGB-Felder ebenfalls auf 100 % erhöht. In diesem Fall ist die Intensität der Farbanteile so hoch, daß bei vielen Bildern manche Farben verschwinden und nur noch einige Farben übrig bleiben. Setzen Sie dagegen den Wert dieses Feldes auf -100 %, so werden sämtliche Farben eliminiert. Das Bild wird total geschwärzt.

Mit den drei darunterliegenden Feldern können Sie gezielt auf den Farbanteil der einzelnen Grundfarben einwirken. Mit dem Feld "Rot" werden sämtliche Rotanteile ihres Bildes verändert. Bei einer Einstellung auf 100 % wird Ihr Bild je nach Rotanteil in mehr oder weniger ausgeprägtem roten Glanz erstrahlen. Im umgekehrten Fall, also bei einer Einstellung auf -100 %, werden alle Rotanteile ausgeblendet, Ihr Bild wird von Blau- und Grüntönen dominiert.

## Kontrastregelung

Im nächsten Teil der Dialogbox befinden sich zwei Felder zur **Kontrastregelung**. Die Kontrastregelung ist ebenfalls auf alle Farbanteile oder gezielt auf einzelne RGB-Anteile des Bildes anzuwenden. Zur Auswahl des gewünschten Farbanteils genügt ein Mausklick auf die Schaltflächen unter dem Titel *Kanal*. Im Extremfall können Sie den Kontrast so weit regeln, daß das Bild auf nur wenige Farben reduziert wird. In diesem Fall erhalten Sie einen Postereffekt, d. h., vom Ursprungsbild sind meist nur noch die Konturen erhalten.

Im Gegensatz zu den vorhergenannten Parametern wirkt die Einstellung der **Farbsättigung** immer auf das komplette Farbangebot Ihres Bildes. Einzelne Farben werden nicht gezielt verändert. Die Einstellungen nehmen Sie über das unterste Feld dieser Reihe vor. Wenn Sie die Farbsättigung komplett herausnehmen, also per Mausbewegung einen Wert von -100 % einstellen, verwandeln Sie ein Farb- in ein Schwarzweiß-Bild.

In der Mitte der Dialogbox befindet sich ein großes Rechteck. Dort wird in Form einer Kurve die jeweilige Veränderung der Farbanteile oder des Kontrastes angezeigt. Lediglich bei der Einstellung der Farbsättigung bleibt die Darstellung der Linie oder Kurve des Rechtecks unverändert. Außerdem können Sie über die vier Pfeile an den Kanten des Rechtecks ebenfalls bestimmte Einstellungen vornehmen.

## Vorschaufunktion zum Probieren nutzen

Sämtliche bisher besprochenen Veränderungen wirken in einem komplexen Geflecht von Abhängigkeiten untereinander. Daher können Sie die Wirkungen am besten durch eigenes Experimentieren abschätzen lernen. Neben der sofortigen Kontrolle des Resultats in der kleinen Bildkopie unterstützt Sie der Knopf Vorschau tatkräftig bei Ihren Experimenten. Wenn Sie ihn mit einem Mausklick betätigen, wird **BeckerPage** sämtliche Veränderungen auch im Originalbild zeigen.

Dies ist aber wirklich nur eine Vorschau, Ihr Originalbild bleibt so lange reproduzierbar, bis sie die Schaltfläche **OK** betätigen.

Sollten die Resultate Sie nicht zufriedenstellen, können Sie mit dem Schalter Reset alle Veränderungen rückgängig machen. Erst nach der Bestätigung über die Schaltfläche **OK** verlassen Sie die Dialogbox und **BeckerPage** übernimmt dann endgültig Ihre Einstellungen.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Spiegeln***

Spiegelt ein selektiertes Bildobjekt oder einen selektierten Bildteil von rechts nach links.

## ***Vertikal spiegeln***

Spiegelt ein selektiertes Bildobjekt oder einen selektierten Bildteil von oben nach unten.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Farbe tauschen R->L***

Ersetzt automatisch eine bestimmte Farbe eines Bildobjekts durch eine andere Farbe.

Diese Funktion ermöglicht den Farbentausch innerhalb eines Bildes auf eine sehr bequeme Weise. Die Farben, die getauscht werden sollen, bestimmen Sie über die Farbbelegung der Maustasten. Nach dem Aufruf dieser Funktion werden automatisch sämtliche Farbpunkte, die mit der Farbbelegung der rechten Maustaste übereinstimmen, durch Farbpunkte der Farbe der linken Maustaste ersetzt.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)



## ***Farbe tauschen L->R***

Ersetzt automatisch eine bestimmte Farbe eines Bildobjekts durch eine andere Farbe.

Wie die zuvor beschriebene Option des Menüs *Bild* ermöglicht diese Funktion den schnellen Farbentausch innerhalb eines Bildes. Allerdings werden hier die Farben, die mit dem Muster der linken Maustaste übereinstimmen, durch Farbpunkte der Farbe der rechten Maustaste ersetzt. Für weitere Aspekte der Handhabung lesen Sie bitte die Beschreibung des vorangegangenen Menüpunktes *Farben tauschen R->L*.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Graubild***

Ersetzt die Farben eines Bildobjekts oder eines selektierten Teils des Bildes durch verschiedene Grautöne.

Diese Option des Programms ermöglicht es, in einem Arbeitsschritt sämtliche Farben eines Bildes durch entsprechende Grautöne zu ersetzen. Einen ähnlichen Effekt können Sie innerhalb der Dialogbox der Funktion *Farbe/Kontrast* erzielen, wenn Sie die Farbsättigung vollständig herausnehmen. Allerdings werden dort die Farben exakt ersetzt, so daß Sie diese Funktion zum Umwandeln eines Farbbildes in ein Schwarzweiß-Bild einsetzen können.

Bei der Funktion Graubild verläuft diese Ersetzung etwas anders. Je nach Farbanteil Ihres Bildes werden manche Bildteile undifferenzierter durch Grautöne ersetzt, daher erscheinen diese Teile eines Bildes nur noch als Kontur. Es tritt der "Postereffekt" auf.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Negativ***

Erstellt vom aktuellen Bild oder von einem Bildteil ein Negativ.

Auch diese Funktion von **BeckerPage** können Sie wahlweise auf ein komplettes Bild oder einen selektierten Bildteil anwenden. In jedem Fall werden Bild oder Bildteile in eine Negativdarstellung umgewandelt.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Posterisation***

Reduziert die Farben eines Bildes oder Bildteils in sechs Schritten.

Hinter der Posterisation verbirgt sich ein Effekt, den Sie von einer bestimmten Posterart kennen. Ein Gesicht wird so zum Beispiel nicht mehr fotorealistisch dargestellt, vielmehr werden markante Gesichtspartien auf einzelne Farben reduziert. Dadurch erscheint das Gesicht konturenhaft, ohne allerdings seine individuellen Merkmale zu verlieren.

Nach dem Aufruf der Option erscheint ein kleines Popup-Menü, in dem Sie aus sechs Einträgen den **Grad der Farbreduktion** wählen können. Mit dem letzten Eintrag des Popup-Menüs werden Sie nur sehr kleine Veränderungen im Bild feststellen können. Der erste Eintrag 2 Stufen ermöglicht die größten Veränderungen. Hierbei werden oft nur noch drei oder vier verschiedene Farben übrigbleiben.

Selbstverständlich können Sie diese Funktion auch gezielt nur für einen Teil Ihres Bildes einsetzen. Dazu bestimmen Sie einen Bildteil mit Hilfe einer der vier verschiedenen Selektionsfunktionen der Bildgestaltungsleiste.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Averaging***

Der eingebaute Weichzeichner: benachbarte Bildpunkte werden analysiert und die Übergänge nivelliert.

Mit Hilfe dieser Funktion werden die Farbübergänge innerhalb eines Bildes oder eines selektierten Bildteils weicher gezeichnet. Den Grad der Weichzeichnung können Sie in dem Popup-Menü, das nach Aufruf der Funktion erscheint, auswählen. Dort stehen fünf verschiedene Einträge zur Wahl.

Die Funktion des Programms kann sehr leicht zu unerwünschten Effekten führen, da je nach Grad der Weichzeichnung das resultierende Bild verschwommen wirken kann. Dies ist besonders ausgeprägt, wenn Sie den ersten Eintrag 2x2 Pixel wählen. In diesem Falle werden jeweils alle Bildpunkte einer Matrix von 2x2 Pixel verändert.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Schärfer**

Farbübergänge und Konturen eines Bildes werden analysiert und danach entsprechend geschärft.

In dieser Gruppe des Menüs *Bild* finden Sie drei Einträge, die Sie einsetzen können, um Konturen und Farbübergänge eines Bildes stärker hervortreten zu lassen. Das komplette Bild oder ein selektierter Teil des Bildes wird dadurch klarer erscheinen.

Auch bei dem Einsatz dieser Funktion können eventuell Effekte auftreten, die Sie nicht beabsichtigt haben. Wenn Sie z.B. die Option Schärfer 50 % auswählen, kann je nach Farbanteil des Bildes ein "Marmorierungseffekt" auftreten. In diesem Fall wird z.B. ein gescanntes Foto nicht mehr fotorealistisch dargestellt.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Weicher***

Verändert Farbübergänge eines Bildes so, daß die Konturen des resultierenden Bildes an Schärfe verlieren.

Diese Funktion bildet das Gegenteil der zuvor beschriebenen Option des Menüs *Bild*. Die Konturen und Farbübergänge eines Bildteils oder Bildes werden "entschärft", es erscheint weicher.

Wie auch schon bei der Option *Averaging* des Menüs *Bild* kann ein ungewollter Nebeneffekt dadurch auftreten, daß das Bild verschwommen erscheint. Dies ist besonders bei der Auswahl der Option *Weicher* 50 % der Fall.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Kontur***

Reduziert unter Beachtung der Konturen die Farben eines Bildes auf die Grundfarben Rot, Grün, Blau plus Schwarz und Weiß.

Die zwei Einträge dieser Gruppe des Menüs *Bild* sind für eine weitere Art der Farbreduktion verantwortlich. Sie erzeugen eine extreme Form des "Postereffekts", die in besonders hohem Maße die Konturen eines Bildes berücksichtigt. Als Resultat erhalten Sie nach dem Aufruf einer der beiden Funktionen ein Bild, das außer Schwarz und Weiß fast nur noch aus den Grundfarben besteht. Mit diesen Farben werden lediglich die größten Konturen des Bildes nachgezeichnet. Im Extremfall hat, je nach Farbanteilen Ihres Bildes, das Resultat nur noch wenig Gemeinsamkeiten mit dem Originalbild.

Wie die meisten Funktionen des Menüs *Bild* kann auch diese Option auf einen selektierten Bildbereich beschränkt werden.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Emboss***

Reduziert die Farben eines Bildes oder Bildteils auf verschiedene Grau- und Pastelltöne.

Mit dieser Funktion erzeugen Sie einen ganz besonderen Effekt. Sie gehört auch zur Kategorie der Farbreduktionen, verwendet aber im Resultat hauptsächlich Grautöne. Insgesamt erscheint das resultierende Bild wie ein Relief oder eine Art Gipsabdruck. Dadurch entsteht der Eindruck, das Bild sei dreidimensional.

Der plastische Eindruck entsteht dadurch, daß diese Funktion die Farbübergänge und Konturen besonders berücksichtigt. Daher werden Sie bei Bildern mit hohem Kontrast die besten Resultate erzielen.

Zurück zum Menü **Bild** ?



Zum Menü *Farbe*



Zur Tastenreferenz

## ***Menü Farbe***

Farbauswahl für verschiedene Objekte und die Belegung der linken Maustaste.

Dieses Menü besteht lediglich aus 32 verschiedenen Farbkästen. Ein Mausklick auf eines dieser Kästchen belegt die linke Maustaste mit der entsprechenden Farbe. Außerdem werden die Farben aller selektierten einfachen Grafikobjekte durch die neu ausgewählte Farbe ersetzt. Achten Sie also unbedingt darauf, daß alle Objekte, deren Farbe nicht geändert werden soll, deselektiert sind. Die Farbbelegung der linken Maustaste wirkt sich auf die Farbe aus, die Sie mit den einfachen Malwerkzeugen in ein Bild einfügen.

Zum Menü *Seite*



## Menü Seite

Das Menü enthält in der Hauptsache Funktionen, die sich mit der Seitenverwaltung des Programms beschäftigen. Dazu gehören Optionen zur Bildschirmdarstellung ebenso wie das Einfügen bzw. Löschen kompletter Dokumentseiten.

Seite	
Gehe zu Seite... Strg P	
Nächste Seite	Alt ->
Vorige Seite	Alt <-
Zurück	Alt Pos1
✓ Normalgröße	Alt N
Ganze Breite	Strg B
Ganze Seite	Strg G
400%	Alt 9
300%	Alt 8
200%	Alt 7
150%	Alt 6
125%	Alt 5
✓ 100%	Alt 4
75%	Alt 3
50%	Alt 2
25%	Alt 1

Tastatur-Referenz:



## ***Gehe zu Seite...***

Wechseln zu bestimmten Seiten eines Dokuments.

Die Option *Gehe zu Seite...* stellt Ihnen eine komfortable Möglichkeit, bestimmte Seiten anzuspringen, zur Verfügung. Es erscheint nach dem Aufruf der Funktion eine Dialogbox. Im Textfeld *Gehe zu Seite* können Sie die gewünschte Seitennummer eingeben.

Standardmäßig befindet sich in diesem Textfeld zunächst die Nummer der aktuellen Seite. Diese Zahl ist invertiert dargestellt. Daher können Sie sofort Ihre gewünschte Seitenzahl über die Tastatur eingeben. In diesem Fall wird die bereits eingetragene Zahl und die Invertierung ausgeblendet.

Andererseits können Sie auch die invertierte Seitennummer editieren. Dazu setzen Sie die Schreibmarke mit dem Mauszeiger in die Zahl oder davor. Jetzt wird ebenfalls die Invertierung ausgeblendet, die Nummer dagegen bleibt aber für eine Korrektur oder Erweiterung erhalten.

Ebenfalls über diese Option des Menüs *Seite* können Sie zu jeder beliebigen Stammseite Ihres Dokuments springen. Dazu muß lediglich die Option *Stammseite* der Dialogbox zusätzlich ausgewählt werden. Diese Option ist deshalb notwendig, da die Nummern von Stammseiten und "normalen" Seiten durchaus identisch sein können.

Wenn alle Einstellungen korrekt sind, lösen Sie durch Betätigen der Schaltfläche **OK** die Funktion aus. Das Programm wird Ihnen danach die gewünschte Seite im aktuellen Fenster anzeigen. Die Anzeige der Seitennummern in der Seitenleiste wird entsprechend aktualisiert.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Nächste Seite***

Die nächstfolgende Seite des aktuellen Dokuments wird angezeigt.

Das Aktivieren dieser Option veranlaßt das Programm, die aktuelle Seitennummer um 1 zu erhöhen. Sie "blättern" mit dieser Funktion seitenweise im Dokument nach unten.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vorige Seite***

Die vorhergehende Seite des aktuellen Dokuments wird angezeigt.

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Programm die aktuelle Seitennummer um 1 verringern. Sie "blättern" mit dieser Funktion seitenweise im Dokument nach oben.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Zurück**

Schnelles Anspringen der Seite eines Dokuments, die zuletzt bearbeitet wurde.

Das Programm speichert die jeweils letzte aktuelle Seitennummer, so daß Sie mit Aufruf dieser Funktion sehr schnell immer zu der Seite springen können, die Sie zuletzt bearbeitet haben. Diese Option kann nur dann ausgewählt werden, wenn Sie zuvor eine andere als die aktuelle Seite bearbeitet haben. Ansonsten ist der Menüeintrag blaß dargestellt, als Zeichen, daß er nicht aktivierbar ist.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Normalgröße***

Die Bildschirmdarstellung einer Seite wird auf die Normalgröße eingestellt.

Diese Option ist die standardmäßige Einstellung des Programms. Bei eingeschalteter Option wird die aktuelle Seite dann so angezeigt, daß Sie sehen, wie sie ausgedruckt wird. Die Darstellung entspricht einem Zoom-Modus von 100 %, so daß nicht die komplette Seite sichtbar ist. Wenn im Menü *Optionen* der Menüeintrag Doppelseiten aktiviert ist, wird ein Ausschnitt beider Seiten dargestellt.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Ganze Breite***

Auf dem Bildschirm wird eine Seite des Dokuments in der gesamten Breite dargestellt.

Mit Hilfe dieser Option können Sie die Bildschirmdarstellung so schalten, daß die komplette Breite der aktuellen Seite angezeigt wird. Im Gegensatz zur Darstellung in der Originalgröße werden Sie nach dem Aufruf der Funktion auch die Seitenränder sehen. Wenn im Menü *Optionen* der Menüeintrag Doppelseiten aktiviert ist, werden zwei Seiten so dargestellt, daß die Seitenränder beider Seiten zu sehen sind. Diese Funktion berücksichtigt die aktuelle Druckereinstellung. Wenn dort z.B. die Option *Querformat* aktiviert ist, wird **BeckerPage** automatisch auch diese Einstellung berücksichtigen.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Ganze Seite***

Umstellung der Bildschirmdarstellung, so daß eine komplette Dokumentseite sichtbar ist.

Der Name sagt es bereits: nach dem Aktivieren dieser Option wird eine komplette Seite auf dem Bildschirm angezeigt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn Sie im Menü *Optionen* den Menüeintrag Doppelseiten aktiviert haben. In diesem Fall werden zwei Seiten komplett angezeigt.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Verschiedene Zoom-Modi***

Aus neun unterschiedlichen Einträgen kann die gewünschte **Darstellungsgröße** einer Dokumentseite gewählt werden.

Die unterschiedlichen Prozentangaben der Einträge sind relativ zur Originalgröße (entspricht 100 %) zu verstehen. Ein Mausklick auf den entsprechenden Eintrag genügt, um die Bildschirmdarstellung sofort umzustellen. Die aktuelle Wahl wird durch ein Häkchen vor dem Eintrag gekennzeichnet.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum Menü *Optionen*



Zur Tastenreferenz

## Menü Optionen

In diesem Menü der BeckerPage-Menüzeile sind Funktionen untergebracht, die Elemente der BeckerPage-Fenster ein- oder ausblenden und die Darstellung einer Seite auf dem Bildschirm beeinflussen. Zu den variablen Elementen eines BeckerPage-Fensters gehören die verschiedenen Funktionsleisten ebenso wie die Lineale und die Seitenleiste. Die Optionen der Bildschirmgestaltung beziehen sich auf die Seitendarstellung. Verschiedene variable Elemente des BeckerPage-Fensters, wie das Fadenkreuz oder die verschiedenen Lineale, können auch über das Linealmenü des horizontalen Lineals aktiviert werden.

Optionen	
Werkzeugleiste	Alt ^W
Bildgestaltung	Alt ^B
Pinselfalett	Alt ^P
Farbe RGB-HSV	Alt ^F
Verlaufspalette	Alt ^V
<hr/>	
Raster	▶
✓ Lineal horizontal	Strg X
✓ Lineal vertikal	Strg Y
Absatzlineal	Strg Z
Fadenkreuz	Strg E
✓ Seitenleiste	Alt ^S
<hr/>	
Ohne Seiten	
✓ Einzelseiten	
Doppelseiten	
<hr/>	
✓ Seitenränder zeigen	


Tastatur-Referenz:



## **Werkzeugleiste**

Mit dieser Option wird die Werkzeugleiste ein- oder ausgeblendet. Sobald die Werkzeugleiste eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Leiste automatisch aufgeklappt.

Mit den Symbolen zum Umschalten zwischen dem **Objektmodus** und dem **Textmodus** erreichen Sie zwei der wichtigsten Funktionen der Werkzeugleiste. Außerdem finden Sie in dieser Leiste alle Werkzeuge, die zum Erzeugen der verschiedensten Objektarten notwendig sind. Die Erklärungen der Symbole der Werkzeugleiste sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Bildgestaltungsleiste***

Die Bildgestaltungsleiste wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Bildgestaltungsleiste eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Leiste automatisch aufgeklappt.

Die Elemente der Bildgestaltungsleiste dienen in der Hauptsache zur Gestaltung und Bearbeitung von Bildern, also von Bitmapobjekten. Neben einfachen Malfunktionen sind dort auch Möglichkeiten der Ausschnittsbearbeitung, Verfremdung von Bildteilen oder der kompletten Bitmap untergebracht. Die Bedienung der Bildgestaltungsleiste ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen der Symbole sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Pinselfpalette***

Die Pinselfpalette wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Pinselfpalette eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Palette automatisch aufgeklappt.

### **Beschreibung**

Mit der Pinselfpalette können Sie verschiedene Formen und Größen für bestimmte Malwerkzeuge einstellen.

Die Bedienung der Pinselfpalette ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen der Funktionen aller Symbole und eine Liste der Malwerkzeuge, die durch die Pinselfpalette beeinflusst werden, sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Farbe RGB-HSV***

Die Option Farbe RGB-HSV öffnet ein Box, die Ihnen alle notwendigen Werkzeuge zur Definition eigener Farben zur Verfügung stellt. Sobald die Box Farbe RGB-HSV eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Box automatisch aufgeklappt.

In der Box Farbe RGB-HSV können Sie selbst neue Farben definieren. Die Farben können außerdem für die linke und rechte Maustaste separat eingestellt werden. Die Bedienung der Box Farbe RGB-HSV ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen zum Definieren eigener Farben sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)



## **Verlaufspalette**

Die Verlaufspalette wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Verlaufspalette eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Palette automatisch aufgeklappt.

Die Verlaufspalette eröffnet Ihnen eine weitere Möglichkeit, der linken und rechten Maustaste getrennt eine bestimmte Farbe zuzuordnen. Außerdem wird hier die Farbe des Farbverlaufs eingestellt, den Sie mit den verschiedenen Verlaufsfunktionen der Bildgestaltungsleiste aktivieren.

Die Verlaufspalette stellt Ihnen 28 verschiedene Farben zur Wahl. Sie aktivieren eine der Farben durch einen linken Mausklick auf das Kästchen der entsprechenden Farbe. Mit dieser Farbe wird dann automatisch die linke Maustaste belegt. Die rechte Maustaste belegen Sie mit einer Farbe, wenn Sie das Farbkästchen mit der rechten Maustaste aktivieren.

Die ausgewählten Farben dienen außerdem als Basis für den Farbverlauf. Von der Farbbelegung der linken Maustaste ausgehend wird ein Farbverlauf bis hin zur Farbe der rechten Maustaste erzeugt.


Im unteren Teil der Palette ist dann der fertige Farbverlauf zu sehen. Die Einstellung beeinflusst alle Farbverlaufsfunktionen, die Sie über die Symbole der Bildgestaltungsleiste erreichen können.

Es existiert noch eine weitere Möglichkeit, den Maustasten Farben zuzuordnen. Dazu bewegen Sie den Mauszeiger in den unteren Teil der Palette, der den Farbverlauf zeigt. Der Mauszeiger verändert sofort seine Form, er wird zur Pipette. Mit dieser Pipette können Sie die gewünschte Farbe "abgreifen", indem Sie die Pipettenspitze auf die entsprechende Stelle des Farbverlaufs führen.

Auch bei dieser Art der Zuordnung berücksichtigt das Programm, welche Maustaste Sie drücken. Ein Linksklick belegt die linke Maustaste, ein Rechtsklick die rechte.

Die Farbwahl aus dem Verlaufsteil der Verlaufspalette ist wesentlich umfangreicher, da in diesem Teil Farbmischungen erzeugt werden. Den Rot-, Gelb- und Grünanteil der Farbe können Sie in dem kleinen Statuskästchen oben links in der Titelzeile des BeckerPage-Fensters ablesen. Der Anteil der einzelnen Farben wird dort in Prozent angegeben.

Die Bedienung der Verlaufspalette ist mit der Werkzeugleiste identisch.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Raster***

Die Rasterfunktion dient als Hilfe zum exakten Positionieren von Objekten. Hinter dem Eintrag verbirgt sich ein Popup-Menü, das Ihnen verschiedene Rasterweiten zur Auswahl stellt. Über die Einträge der Rasterweiten können Sie ein Raster erzeugen oder es mit der Option Raster aus ausschalten.

Nach dem Einschalten des Rasters legt **BeckerPage** eine Punktmatrix über die gesamte Arbeitsfläche des **BeckerPage**-Fensters. Das Raster bleibt somit nicht nur auf die Dimensionen einer logischen oder physikalischen Seite beschränkt. Der **horizontale** und **vertikale** Punktabstand des Rasters ist identisch, so daß vier Rasterpunkte unabhängig von der gewählten Rasterweite immer ein Quadrat bilden.


Je nach gewählter Rasterweite und eingestellter Größe der Bildschirmdarstellung sind die Punkte nicht auf dem Monitor sichtbar.

Bei eingeschaltetem Raster wirkt das Positionieren oder Dimensionieren eines Objekts nur in Abständen, die den Abständen zwischen den Rastern entsprechen. Um **Zwischengrößen** zu ermöglichen, müssen Sie entweder die Rasterweiten verringern oder das Raster ganz ausschalten.

Die gleichen Auswirkungen besitzt ein eingeschaltetes Raster beim Aufziehen neuer Objekte.

Neue Objekte können dann nur solche Maße annehmen, die einem Vielfachen des aktuell eingestellten Rasters entsprechen. Bei einem 10-mm-Raster kann die Kantenlänge eines Rechtecks nur 10, 20 oder 30 mm usw. betragen. Übrigens wirken die eingestellten Rastermaße auch auf Kreise oder Ellipsen, ja sogar auf Polygone. Die Rasterfunktion eignet sich dadurch auch zum Erzeugen von exakten Kreisen, da Sie sich aufgrund der "magnetischen" Eigenschaften des Rasters nicht nur auf Ihre Augen verlassen müssen.

Die Rasterpunkte sind beim **Drehen von Objekten** nicht aktiviert. Somit lassen sich Objekte auch bei eingeschaltetem Raster in jedem beliebigen Winkel drehen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Absatzlineal

Das Absatzlineal gehört zu den ein- und ausblendbaren Elementen eines **BeckerPage**-Fensters. Es informiert Sie über die aktuelle Zeilenlänge und kann dazu genutzt werden, die Breite eines Textkastens schnell und bequem neu zu bestimmen. Dadurch wird automatisch auch die Zeilenlänge neu bestimmt. Außerdem kann über das linke Dreieck des Absatzlineals ein Absatz eingerückt werden.

### Änderung der Textkastenbreite über das Absatzlineal

Die beiden Dreiecke des Absatzlineals haben eine besondere Bedeutung. Mit ihrer Hilfe wird die **vertikale** Ausdehnung des aktuellen Textkastens eingestellt. Wenn Sie den Mauszeiger auf das rechte Dreieck positionieren, können Sie es bei gedrückter Maustaste verschieben. Dabei wird sich die rechte Begrenzung des Textkastens automatisch den Mausbewegungen anpassen. Dementsprechend wird gleichzeitig die Zeilenlänge des Textkastens verändert.

Das **linke** der beiden Dreiecke kann für zwei verschiedene Aktionen eingesetzt werden. Es ist zweigeteilt, und wenn Sie den Mauszeiger auf den oberen Teil des Dreiecks bewegen, entspricht das Verhalten dem des rechten Dreiecks. Die linke Begrenzung des aktiven Textkastens wird den Mausbewegungen entsprechend angepaßt.

Wenn Sie dagegen den unteren Teil des Dreiecks bewegen, wird lediglich die erste Zeile aller Absätze des aktiven Textkastens eingerückt. Die ursprüngliche linke Begrenzung des Textkastens bleibt bei der Einrückung erhalten. Außerdem kann die Einrückung nicht gezielt für einen bestimmten Absatz eingestellt werden. Dazu müssen Sie die Funktionen zum Einrücken des Menüs Bearbeiten benutzen.

Das Absatzlineal ist immer mit dem horizontalen Lineal verbunden. Es wird also jede Bewegung des horizontalen Lineals automatisch mitmachen.


Neben der Absatzeinrückung werden innerhalb des Absatzlineals auch die Tabulatoren verwaltet. Das Erzeugen oder Löschen eines Tabulators ist denkbar einfach: ein linker Mausklick auf die gewünschte Position in dem Absatzlineal wird einen neuen linksbündigen Tabulator setzen. Dem entsprechend wird ein rechtsbündiger Tabulator mit einem Rechtsklick erzeugt. Allerdings muß sich das Programm im Textmodus befinden. Jeder Tabulator wird im Absatzlineal durch einen nach oben gerichteten Pfeil dargestellt. Anhand dieses Tabulatorzeichens können Sie auch ersehen, um welchen Tabulatortyp es sich handelt. An der Basis des Tabulatorzeichens befindet sich ein kleiner Strich. Ist er nach links gerichtet, repräsentiert er einen Linkstabulator, ein nach rechts gerichteter Strich zeigt einen rechtsbündigen Tabulator an.

Der **dezimale** Tabulator verhält sich ähnlich wie der rechtsbündige Tabulator: jedes neue Zeichen wird links von der Schreibmarke eingesetzt, wobei sich die Schreibmarke aber nicht bewegt. Im Gegensatz zum rechtsbündigen Tabulator bewegt sich die Schreibmarke wieder wie üblich, wenn Sie ein Komma oder einen Punkt eingeben. Daher eignet sich diese Tabulatorart, um Dezimalzahlen exakt innerhalb einer Spalte einzugeben. Sie werden immer so angeordnet, daß sich das Komma oder der Punkt, der die Dezimalstellen von der Ganzzahl abtrennt, in einer Spalte befindet.

Der nächste Teil des Tabulatormenüs ist für die Darstellung der **Leerstellen** zwischen Zeilenanfang und Tabulator zuständig. Dieser Leerraum kann mit verschiedenen Zeichen gefüllt werden. Der erste Eintrag setzt für die Leerstellen kleine Punkte in sehr engem Abstand auf der Zeilenbasis ein, der zweite setzt zwar ebenfalls Punkte, diesmal aber in der Zeilenmitte.

Mit dem letzten Eintrag dieses Menübereichs werden Striche auf der Zeilenbasis eingesetzt. Diese Darstellungsarten des Leerraums zwischen Zeilenanfang und Tabulator ist sehr nützlich bei der Erstellung von **Inhaltsverzeichnissen**. So können Sie sehr schnell den Raum zwischen Überschrift und Seitenzahl mit Punkten oder Strichen füllen.

Wenn Sie den letzten Menüeintrag aktivieren, wird der **aktuelle Tabulator gelöscht**. Übrigens können sämtliche Tabulatoren **mit der Maus** bequem verschoben werden. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Tabulator setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, wird der Tabulator jede der Mausbewegungen mitmachen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Lineal horizontal***

Das horizontale Lineal stellt Ihnen eine **Orientierungshilfe** zur Verfügung. Gemeinsam mit dem vertikalen Lineal versetzt Sie diese Option in die Lage, Objekte **exakt** auf einer Seite zu positionieren, indem sie Ihnen die Position des Mauszeigers auf der aktuellen Seite anzeigen. Außerdem ist ein kleines Popup-Menü integriert, über das Sie verschiedene Optionen des Menüs *Objekte* schneller erreichen.

Auf die Lineale werden Sie schon bald nicht mehr verzichten wollen. Sie sind Teil der komplexen Hilfswerkzeuge des Programms,. Die Option **Horizontales Lineal** blendet eine Leiste ein, die Sie jederzeit über die aktuelle horizontale Position des Mauszeigers auf der Seite informiert. Die aktivierte Option ist durch ein Häkchen vor dem Eintrag markiert.

Im Gegensatz zu einem echten Lineal ist diese Funktion des Programms weitaus flexibler. Die Maßeinheit, die den Abstand und die Anzahl der Teilstriche des Lineals bestimmt, kann nämlich in acht Schritten eingestellt werden. Dazu befindet sich ein kleines Kreuz im linken Teil des Lineals, hinter dem sich ein Popup-Menü verbirgt. Sie öffnen dieses Linealmenü durch einen Mausklick auf das Kreuz.

Im unteren Teil des Menüs befinden sich die Optionen zur *Einstellung der Maßeinheit*. Sobald ein Eintrag ausgewählt wurde, aktualisiert das Programm die Darstellung der Teilstriche im Lineal. Die jeweilige Position des Mauszeigers wird durch einen zusätzlichen Strich, der sich analog zur Mausposition bewegt, im Lineal angezeigt. Die eingestellte Maßeinheit ist auch für das vertikale Lineal maßgebend.

Zusätzlich kann das horizontale Lineal noch auf einer vertikalen Ebene bewegt werden. Dazu setzen Sie den Mauszeiger auf das Lineal und verschieben es bei gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position. So können Sie das Lineal jederzeit in die Nähe des aktuell zu bearbeitenden Objekts setzen.

Im Gegensatz dazu wird ein rechter Mausklick auf das Lineal eine Hilfslinie erzeugen. Sie kann auf die Seite verschoben werden, wenn Sie die Maus bei gedrückter Maustaste bewegen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## **Vertikales Lineal**

Ebenso wie das horizontale Lineal kann Ihnen das vertikale Lineal zu einer besseren Orientierung auf der aktuellen Seite verhelfen. Zusammen mit dem horizontalen Lineal können Sie die exakten Koordinaten des Mauszeigers bestimmen.

Nach einem Mausklick auf den Eintrag des Menüs *Optionen* wird das Lineal am linken Fensterrand eingeblendet. Es informiert Sie jederzeit über die aktuelle horizontale Position des Mauszeigers auf der Seite durch einen zusätzlichen Orientierungsstrich, der seine Position entsprechend den Bewegungen des Mauszeigers verändert.

Die Maßeinheit der Linealeinteilung muß über das Linealmenü im horizontalen Lineal oder vertikalen Lineal eingestellt werden. Es ist durch einen Mausklick auf das Kreuzchen in der linken oberen Ecke der Lineale zu erreichen.

Im unteren Teil des Menüs befinden sich die Optionen zur Einstellung der Maßeinheit. Sobald ein Eintrag ausgewählt wurde, aktualisiert das Programm die Darstellung der Teilstriche im Lineal.

Das vertikale Lineal kann, ebenso wie das horizontale Lineal, noch auf der aktuellen Seite verschoben werden. Dazu setzen Sie den Mauszeiger auf das Lineal und verschieben es bei gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Fadenkreuz***

Mit dieser Option schalten Sie ein Fadenkreuz ein. Der Schnittpunkt des Fadenkreuzes wird durch die Spitze des Mauszeigers gebildet. Das Fadenkreuz dient der besseren Übersicht bei der Positionierung verschiedener Objekte auf der aktuellen Seite ebenso, wie der Orientierung beim Aufziehen unterschiedlicher Objektarten.

Nach dem Aktivieren dieser Option wird in Verbindung mit dem Mauszeiger ein Fadenkreuz im BeckerPage-Fenster dargestellt. Der Mittelpunkt des Fadenkreuzes liegt exakt auf der Spitze des Mauszeigers. Sofern das horizontale und vertikale Lineal eingeblendet sind, reicht der obere und linke Strahl des Fadenkreuzes bis in die beiden Lineale hinein.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Seitenleiste

Die Option *Seitenleiste* blendet eine Leiste im unteren Bereich des **BeckerPage**-Fensters ein. Über die Seitensymbole der Leiste können Sie sehr schnell zu einer bestimmten Seite des Dokuments wechseln. Im ersten Teil der Leiste sind, je nach Einstellung, auch Symbole für die Stammseiten vorhanden.

Sobald Sie ein Dokument über mehrere Seiten erstellen, kommen Sie nicht umhin, gelegentlich in den Seiten des Dokuments zu blättern. Im Gegensatz zu normalen Textverarbeitungen werden aber in DTP-Programmen die einzelnen Seiten eines Dokuments nicht fortlaufend wie auf Endlospapier verwaltet. Der Sprung von Seite zu Seite gestaltet sich etwas komplexer.

Damit das Blättern dennoch für Sie als Anwender nicht zu umständlich wird, unterstützen Sie die grafischen Seitensymbole der Seitenleiste bei dieser Arbeit. Die Seitenleiste erscheint sofort nach einem Mausklick auf den Eintrag im Menü Optionen im unteren rechten Teile des **BeckerPage-4**-Fensters. Zunächst werden standardmäßig nur zwei Seitensymbole angezeigt.

Das erste Symbol repräsentiert die Stammseiten, dann folgt ein kleiner senkrechter Strich und danach das Symbol für die eigentliche erste Seite. Um mehrere Seitensymbole zu erhalten, müssen Sie den Mauszeiger auf den Strich zwischen den beiden Seitensymbolen setzen und bei gedrückter Maustaste die Maus nach rechts bewegen. Entsprechend Ihren Bewegungen werden mehrere neue Seitensymbole eingeblendet. Beachten Sie, daß dabei aber der horizontale Scrollbalken kleiner wird.

Jedes der Symbole trägt eine Zahl, die der Nummer der Seite entspricht. Sie können durch einen Mausklick auf das Seitensymbol direkt zu der entsprechenden Seite wechseln. Das Symbol für die jeweils aktive Seite wird danach invertiert dargestellt. Da BeckerPage 4 Ihnen aber bezüglich der Seitenanzahl eines Dokuments keinerlei Schranken auferlegt, repräsentieren die sichtbaren Seitensymbole eventuell nur einen kleinen Teil der Seiten Ihres Dokuments.

Um zu einer Seite außerhalb der sichtbaren Symbole zu gelangen, können Sie die Seitenleiste scrollen. Führen Sie den Mauszeiger auf die Seitenleiste und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger verwandelt sich zu einer Hand mit Zeigefinger. Bei gedrückter Maustaste bewegen Sie die Maus nun von rechts nach links, die Seitensymbole scrollen in die gleiche Richtung. Mit der entgegengesetzten Bewegung kommen Sie zur ersten Seite zurück.

Mit der Option Gehe zu Seite... aus dem Menü *Seite* springen Sie durch Eingabe der Seitennummer direkt zur gewünschten Seite.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 


Zur Tastenreferenz



## ***Ohne Seiten***

Diese Option verändert das Erscheinungsbild des **BeckerPage**-Fensters dahingehend, daß **keine Seitenbegrenzungen** zu sehen sind.

Nach dem Aufruf der Funktion werden keine Seitenbegrenzungen mehr dargestellt. Allerdings bleiben die Hilfslinien, die den Druckbereich markieren, und die Schnittmarken sichtbar. Außerdem stimmen die in den eventuell eingeblendeten Linealen sichtbaren Maße nicht mehr mit den realen Papiermaßen überein.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Einzelseiten***


Mit dieser Option schalten Sie auf die **Darstellung einer Seite** um. Es werden nun alle Standardelemente einer Seite einschließlich der Seitenbegrenzung auf dem Bildschirm dargestellt.

Nach der Auswahl dieses Eintrags des Menüs *Optionen* befindet sich das Programm im Einzelseitenmodus. Dadurch verändern sich verschiedene Parameter.

Zunächst ändert sich die Bildschirmdarstellung des aktuellen Dokuments. Je nach Darstellungsgröße sind die Begrenzungen einer Dokumentseite sichtbar. Während die Seite in der Regel heller dargestellt wird, erscheinen die sichtbaren Teile des Arbeitsbereichs dunkel. Der Druckbereich kann über die Hilfslinien jederzeit individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. In der Ganzseitendarstellung ist immer nur eine einzige Seite zu sehen (im Gegensatz zum Doppelseitenmodus). Die Ganzseitendarstellung ist z.B. über die Tastenkombination <Strg>+<G> zu erreichen.

Neben der Darstellung ändern sich aber auch noch Einstellungen in der Dialogbox *Drucken*. In dieser Box ist die Option *Vor/Rückseitendruck* nicht mehr wählbar. Das gleiche gilt für die beiden darunterliegenden Optionen für den Druck der geraden bzw. ungeraden Seiten. Schließlich geht das Programm davon aus, daß Sie lediglich Einzelseiten erstellen wollen. Diese Einträge der Dialogbox sind daher grau dargestellt.

Dennoch ist es auch im Einzelseitenmodus möglich, die Seitenränder zu spiegeln. Diese Option können Sie in der Dialogbox des Eintrags *Seite einrichten...* im Menü *Datei* erreichen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Doppelseiten***


Umschalten in den Doppelseitenmodus. Dadurch wird das Drucken von Vor- und Rückseite vom Programm unterstützt.

Nach dem Aufruf der Funktion schaltet das Programm in den Doppelseitenmodus. Das hat Konsequenzen für die Darstellung auf dem Bildschirm, als auch für den Ausdruck.

Je nach Einstellung des Zoom-Modus werden Sie zunächst keine Veränderung der Bildschirmdarstellung bemerken. Sichtbare Veränderungen treten erst bei den kleineren Zoom-Modi auf.

In der Ganzseitendarstellung können Sie dann gleichzeitig zwei Seiten des aktuellen Dokuments betrachten. In dieser Einstellung ermöglicht **BeckerPage** auch das schnelle Verschieben von Objekten zwischen den beiden dargestellten Seiten. Dazu ist der etwas umständlichere Weg über das Ausschneiden und Einfügen nicht mehr notwendig.

Der Doppelseitenmodus zeigt aber nicht nur bei der Bildschirmdarstellung eine besondere Wirkung. Das Programm unterstützt bei eingeschalteter Option auch den Druck von Vor- und Rückseiten in der korrekten Reihenfolge. Diese Druckart können Sie über die Einstellungen in der Dialogbox Drucken des Menüs *Datei* auswählen. In dieser Box ist die Option Vor/Rückseitendruck dafür zuständig. Mit den beiden darunterliegenden Optionen steuern Sie den Druck der geraden bzw. ungeraden Seiten.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Seitenränder zeigen

Ein- bzw. Ausblenden der Hilfslinien, die den Druckbereich einer Seite markieren.

Nach dem Aufruf dieser Funktion des Menüs *Optionen* werden die Hilfslinien, die Ihnen die Seitenränder einer Dokumentseite anzeigen, ein- oder ausgeblendet. Der Teil der Seite, der innerhalb dieser Hilfslinien liegt, repräsentiert jenen Seitenbereich, der ausgedruckt wird. Wenn Sie diese Option ausschalten, werden auch die Schnittmarken nicht mehr angezeigt.

Bei eingeschalteter Option, es steht dann ein Häkchen vor dem Eintrag des Menüs, befinden sich an den Enden der eingeblendeten Hilfslinien kleine Quadrate. Über diese Quadrate können Sie den Druckbereich der aktuellen Seite einstellen. Führen Sie den Mauszeiger auf eines der Quadrate und bewegen Sie bei gedrückter linker Maustaste die Maus. Die Hilfslinie wird ihre Position entsprechend den Mausbewegungen ändern. Die Quadrate an der Ober- bzw. Unterkante der Seite sind für die Breite des Druckbereichs zuständig, die Quadrate an den Seitenkanten ändern die Länge des Bereichs, der später ausgedruckt wird.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum Menü *Fenster* 

Zur Tastenreferenz

## Menü Bearbeiten

Auch dieses Menü wurde ganz im Sinne der Windows-Norm zusammengestellt. So finden Sie hier alle Standardfunktionen, die zum Bearbeiten eines **BeckerPage**-Dokuments notwendig sind. Einige Funktionen werden Ihnen bereits von anderen Windows-Programmen her bekannt sein und Sie werden diese Optionen auch am "richtigen" Platz im Menü finden. Aber daneben stellt **BeckerPage** einige spezielle Funktionen unter dem Stichwort **Bearbeiten** zur Verfügung. Dazu gehört außer den Spezialfunktionen **Duplizieren** und **Rotieren** auch das Einfügen oder Löschen einer **BeckerPage-4**-Seite.

Bearbeiten	
<u>W</u> iderrufen	Alt BkSp
<b>W</b> iederholen	Alt C
<u>A</u> usschneiden	Shift Del
<u>K</u> opieren	Ctrl Ins
<u>E</u> infügen	Shift Ins
<u>L</u> öschen	Del
<u>D</u> uplizieren	Strg D
<u>R</u> otieren...	Alt F3
<b>A</b> lles <u>s</u> elektieren	Strg A
<b>D</b> eselektieren	Esc
> einrücken	Strg Space
>> Tab einrücken	Strg Tab
< ausrücken	Strg Del
<b>Seite einfügen...</b>	
<b>Seite löschen...</b>	

Tastatur-Referenz:



## Widerrufen

Macht den letzten Arbeitsschritt rückgängig.

Diese Option eröffnet Ihnen die nützlichen Möglichkeiten der **UNDO**-Funktion. Es wird immer wieder Situationen geben, in welchen Sie diese Fähigkeit des Programms schätzen lernen und nicht missen möchten. Diese UNDO-Funktion versetzt Sie in die Lage, selbst sehr umfangreiche Änderungen in einem Dokument, wie das Entfernen großer Textkästen, kompletter Seiten oder Bitmaps, rückgängig zu machen. Allerdings muß in der Dialogbox der Option Einstellungen des Menüs Datei der Schalter **Widerrufen** möglich aktiviert sein. Nur in diesem Fall können Sie die Funktion f einsetzen.

Bitte beachten Sie beim Einsatz dieser Funktion auch die Einschränkungen. Die **UNDO**-Funktion kann jeweils nur das **letzte Ereignis** rückgängig machen. Außerdem wirkt sie nur bei Manipulation von Objektoperationen, nicht aber bei **Texteditorfunktionen**. So können Sie einen markierten Textbereich eines Textkastens, den Sie mit der <Entf>-Taste gelöscht haben, nicht mehr zurückholen.

Es gilt noch einen weiteren Aspekt der Funktion **Widerrufen** zu bedenken. Ist die Option **Widerrufen** möglich in der Dialogbox *Einstellungen...* des Menüs *Datei* eingeschaltet, wird die Arbeitsgeschwindigkeit des Programms verringert. Dies ist eine logische Konsequenz, da **BeckerPage 4** jeden Arbeitsschritt zwischenspeichern muß. Sie sollten also immer zwischen Sicherheit und Geschwindigkeit abwägen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 


Zur Tastenreferenz

## ***Kommando wiederholen***

Der letzte Arbeitsschritt wird wiederholt.

Mit diesem Befehl können Sie den letzten Arbeitsschritt wiederholen. **BeckerPage 4** wird die letzte Funktion automatisch ausführen.

Tastatur: <Alt>+<C>

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Ausschneiden

Entfernt einen markierten Textbereich oder selektierte Objekte aus dem Dokument und speichert sie in einem Puffer.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie jederzeit einen Bereich aus Ihrem Dokument regelrecht herausausschneiden. Selbstverständlich wurde diese Funktion universell programmiert, so daß sie in allen Bereichen von Ihnen eingesetzt werden kann.

Es ist also gleichgültig, ob Sie einen Textbereich oder einen Bitmap-Bereich markiert oder mehrere Objekte (Textkasten, Bitmap, OLE- Objekt etc.) selektiert haben.

Mit Aufruf dieser Funktion wird der markierte Bereich aus dem Dokument ausgeschnitten und zwischengespeichert. Der ausgeschnittene Bereich wird solange im Puffer gehalten, bis Sie einen neuen Bereich ausschneiden oder kopieren. Aber bis dahin können Sie den ausgeschnittenen Bereich beliebig oft wieder ins Dokument einfügen. Dies geschieht über die Funktion Einfügen.

Allerdings werden bei mehrfachem Einfügen von Objekten die einzelnen Objekte übereinander gelegt. Sie erscheinen dann auf dem Bildschirm als ein Objekt und müssen manuell verschoben werden. Besonders erwähnenswert an dieser Funktion ist aber die Möglichkeit von **BeckerPage**, daß Sie den ausgeschnittenen Bereich in jedes andere **BeckerPage**-Dokument, welches sich gerade in der Bearbeitung befindet, einfügen können.

Wenn Sie sich innerhalb eines Textkastens befinden und der Textmodus eingeschaltet ist, stellt **BeckerPage 4** Ihnen eine gesonderte Möglichkeit des Ausschneidens zur Verfügung. Markieren Sie den gewünschten Textbereich (zur Erinnerung: Ein Doppelklick markiert ein ganzes Wort, Klick links vom Textkasten markiert einen Absatz, ziehen und linke Maustaste gedrückt halten zum Markieren größerer Bereiche). Bewegen Sie nun den Mauszeiger in den markierten Textbereich, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt.

Wenn Sie jetzt die Maus innerhalb des markierten Bereichs bewegen, wird lediglich die Schreibmarke an die entsprechende Stelle gesetzt. Sie können einen markierten Textbereich nämlich nicht in sich selbst verschieben. Wenn Sie den markierten Bereich aber verlassen, erscheint das Symbol zum Verschieben von Textbereichen (ein Kästchen mit gebogenem Pfeil). Plazieren Sie nun die Schreibmarke, die sich mit dem Kästchen bewegt, an die gewünschte Stelle im Text und der markierte Bereich wird ausgeschnitten und dort wieder eingefügt.

Beachten hierbei aber, daß die Funktion des Ausschneidens und Wiedereinfügens nur innerhalb eines Textkastens oder Textfließkastens zur Verfügung steht.

Im Falle von Objekten werden Sie die Funktion Ausschneiden nur dann benötigen, wenn Sie Objekte auf eine andere als die aktuelle Seite verschieben wollen. Ausgeschnittene Objekte werden auf der Zielseite mit der Funktion Einfügen eingefügt. Innerhalb einer einzigen Seite können Objekte viel bequemer mit der Maus verschoben werden.

Tastatur: <Umschalt>+<Entf>

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz



## ***Kopieren***

Kopiert markierte Textbereiche oder selektierte Objekte.

Diese Funktion entspricht genau der oben beschriebenen Funktion Ausschneiden, nur mit dem Unterschied, daß der markierte Bereich im Dokument belassen wird. Selbstverständlich gilt auch für diese Funktion, daß sie in allen Bereichen von Ihnen eingesetzt werden kann. Es ist also gleichgültig, ob Sie einen Textbereich, einen Bitmapbereich oder auch mehrere Objekte markiert haben.

Nach Aufruf dieser Funktion wird der markierte Bereich in die Zwischenablage kopiert und steht solange zum Wiedereinsetzen bereit, bis Sie einen anderen Bereich markieren oder kopieren. Zum Einfügen wird die Funktion *Einfügen* eingesetzt. Besonders erwähnenswert an dieser Funktion ist die Möglichkeit, daß Sie den kopierten Bereich in jedes andere BeckerPage-Dokument, welches sich gerade in der Bearbeitung befindet, einfügen können.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Einfügen

Fügt ausgeschnittene oder kopierte Textbereiche bzw. selektierte Objekte in ein **BeckerPage**-Dokument ein.

Mit Hilfe dieser Funktion fügen Sie die zuvor mit den Funktionen Ausschneiden oder Kopieren selektierten Textbereiche oder Objekte in Ihr aktuelles Dokument oder aber in ein weiteres, sich ebenfalls in der Bearbeitung befindliches Dokument wieder ein. Beachten Sie hierbei, daß sich **BeckerPage**, je nach Situation, unterschiedlich verhält.

### Einfügen eines einzelnen Objekts

Wenn Sie eine einzelne Bitmap, ein einzelnes OLE-Objekt oder einen einzelnen Textkasten (nicht Textbereich) wieder einfügen, dann richtet sich das Verhalten von **BeckerPage** danach, ob Sie diese Objekte auf der gleichen Seite wieder einfügen wollen oder aber auf einer anderen Seite bzw. einem anderen Dokument. Außerdem wird nach Ausschneiden und Kopieren unterschieden.

### Einfügen eines Bitmapbereichs

Wenn Sie einen einzelnen Bitmapbereich wieder in Ihr Dokument oder aber auch ein anderes bzw. neues Dokument einfügen, so setzt **BeckerPage** diesen Bereich prinzipiell in die linke obere Ecke des aktiven Bearbeitungsfensters. Gleichzeitig wird der Bitmapbereich zu einer eigenständigen Bitmap mit allen Bearbeitungsmöglichkeiten von BeckerPage umgewandelt. Sie erhalten also ein neues Bitmap-Objekt.

### Einfügen eines Textbereichs

Das Verhalten von **BeckerPage** beim Einfügen von Textbereichen (nicht Textkästen) richtet sich danach, ob im aktiven Bearbeitungsfenster ein Textkasten als aktiv gekennzeichnet (selektiert) ist oder nicht. Im Falle eines aktiven Textkastens wird der zuvor ausgeschnittene oder kopierte Textbereich ab der Cursorposition im Textkasten eingefügt. Wenn kein aktiver Textkasten vorhanden ist, so verhält sich **BeckerPage** genauso wie oben unter "Einfügen eines Bitmapbereichs" beschrieben. Der Textbereich wird also in der linken oberen Ecke des aktiven Bearbeitungsfensters eingefügt und zwar als ein eigenständiger, automatisch erzeugter neuer Textkasten.

### Einfügen mehrerer Objekte

Wenn Sie zuvor mehrere Objekte, gleichgültig in welcher Zusammenstellung, selektiert und entweder mit der Funktion Ausschneiden aus Ihrem Dokument entfernt oder mit der Funktion Kopieren in den Zwischenspeicher kopiert haben, so können Sie die Objekte selbstverständlich auch wieder in das aktuelle oder ein anderes Dokument einfügen. Auch hierbei richtet sich das Verhalten von BeckerPage danach, ob Sie Objekte wieder in die gleiche Seite oder in eine neue Seite bzw. in ein Dokument einfügen wollen. Außerdem unterscheidet **BeckerPage** zwischen Objekten, die zuvor ausgeschnitten oder kopiert wurden.

Werden die Objekte aber auf einer neuen Seite oder in einem weiteren bzw. neuen Dokument eingefügt, so übernimmt **BeckerPage** exakt die ursprüngliche Position, gleichgültig ob sich an dieser Position nun schon ein anders Objekt befindet oder nicht.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)


## **Löschen**

Wenn Sie beabsichtigen einen Bereich, ein Objekt oder gar mehrere Objekte aus Ihrem Dokument zu entfernen, so benutzen Sie diese Funktion.

Markieren Sie zuvor den gewünschten oder das Objekt bzw. die Objekte, welche aus dem Dokument entfernt werden sollen. Wählen Sie anschließend die Option des Menüs *Bearbeiten* oder drücken Sie die Taste **<Entf>**, der markierte bzw. selektierte Bereich wird dann aus Ihrem Dokument entfernt.

In manchen Fällen kann es vorkommen, daß Sie sogar eine ganze logische Seite (oder physikalische Seite) entfernen wollen. In diesem Fall benutzen Sie bitte die weiter unten beschriebene Funktion Seite löschen... aus dem Menü Bearbeiten.

Sollten Sie versehentlich einen Bereich oder ein Objekt gelöscht haben, so können Sie das nur noch mit dem sofortigen Aufruf der Widerrufen-Funktion rückgängig machen!

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Duplizieren***

Diese Funktion stellt Kopien aller selektierten Objekte auf der aktuellen Seite her.

Nach dem Aufruf der Funktion werden die selektierten Objekte dupliziert und automatisch etwas versetzt auf die aktuelle Seite positioniert. Die Duplikate sind danach selektiert, so daß sie sofort zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung stehen. Die Originale werden deaktiviert. Mit dieser Funktion können Sie auch Gruppierungen duplizieren und sie reduziert die Anzahl der Arbeitsschritte zur Erzeugung von Kopien auf einen einzigen Schritt. Beim "normalen" Kopieren müssen Sie erst kopieren und dann einfügen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Rotieren

Dreht ein beliebiges Objekt der aktuellen Seite in Schritten zu  $0,1^\circ$ .

Mit Hilfe dieser Option können Sie jedes Objekt in einem von Ihnen zu bestimmenden Winkel drehen.

**Einzige Ausnahme:** einfache Linien. Diese Objektart bleibt von der Funktion ausgeschlossen, da Sie solche Objekte sehr bequem und schnell über die Dimensionsquadrate drehen können. Wenn Sie ein Textobjekt drehen, bleiben dennoch sämtliche Funktionen zur Textbearbeitung aktiv.

Nach dem Aufruf dieser Option erscheint eine Dialogbox. Dort existiert nur ein einziges Textfeld, in das Sie den gewünschten Winkel eintragen können. Möglich sind hier Eingaben mit einer Genauigkeit bis zu  $0,1^\circ$ .

Die Handhabung des Dialogs entspricht dem Standard. Zunächst erscheint die Vorgabe von  $0,0^\circ$  invertiert. Die Invertierung und die Zahlen werden automatisch gelöscht, sobald Sie eine neue Zahl über die Tastatur eingeben. Mit Betätigen der Schaltfläche **OK** wird die Dialogbox ausgeblendet und die Funktion ausgeführt.

Alternativ können Sie auch die Schreibmarke mit der Maus oder den Richtungstasten in das Textfeld setzen. Dann wird zwar die Invertierung gelöscht, die eingetragene Zahl bleibt aber erhalten. Nun können Sie den eingetragenen Wert über die Tastatur verändern.

### Gedrehtes Objekt zu Bild umwandeln

Beachten Sie bitte, daß in gedrehten Bildobjekten nicht mehr gezeichnet werden kann. In diesem Fall muß das gedrehte Objekt zunächst wieder in eine normale Bitmap umgewandelt werden. Dies können Sie über die Option Objekte zu Bild des Menüs *Bild* erreichen. Danach stehen wieder sämtliche Malfunktionen zur Verfügung.

Alternativ zu dieser Menüfunktion existiert noch ein Symbol in der Werkzeugleiste, das eine ähnliche Funktion aktiviert. Allerdings drehen Sie das Objekt bei der Funktion der Werkzeugleiste mit der Maus ohne den Umweg über eine Dialogbox. Lesen Sie dazu bitte die Beschreibung des Symbols Drehen in der Referenz der Werkzeugleiste.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Alles selektieren***

Selektiert im Objektmodus alle Objekte einer **BeckerPage**-Seite oder im Textmodus den kompletten Text des aktiven Textkastens.

Wie auch bei anderen Funktionen des Menüs *Bearbeiten*, richten sich die Ergebnisse dieser Funktion danach, ob Sie sich im Textmodus oder im Selektmodus befinden. Wenn Sie sich im **Textmodus** befinden, wird der gesamte Inhalt des aktuellen Textkastens markiert, also selektiert. Befinden Sie sich jedoch im **Selektmodus**, werden alle auf der aktuellen Seite befindlichen Objekte selektiert.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 


[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Deselektieren***

Deselektiert alle Objekte der aktuellen BeckerPage-4-Seite. Im Textmodus wird die Markierung eines Textbereichs aufgehoben.

Nach dem Aufruf der Funktion werden sämtliche selektierten Objekte der aktuellen **BeckerPage-4**-Seite deselektiert. Dadurch können die Objekte vor ungewollten Veränderungen geschützt werden.

Sofern sich das Programm im Textmodus befindet, werden eventuell vorhandene Textmarkierungen aufgehoben. Allerdings ist in vielen Fällen ein Mausklick auf den markierten Textbereich schneller als der Aufruf der Menüfunktion.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Einrücken***

Einrücken des aktuellen Textabsatzes.

Diese Funktion steht Ihnen nur im Textmodus zur Verfügung und bewirkt das Einrücken des aktuellen Absatzes um ein Zeichen nach rechts. Um die Funktion nutzen zu können, ist es nicht notwendig, den Absatz zu markieren oder die Schreibmarke an den Anfang des Absatzes zu plazieren. Es genügt vollkommen, wenn sich die Schreibmarke an einer beliebigen Position innerhalb des einzurückenden Absatzes befindet.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz



## ***Tabulator einrücken***

Einrücken des aktuellen Textabsatzes um einen Tabulator.

Die Funktion ist mit der bereits beschriebenen Funktion **Einrücken** identisch, nur wird mit dieser Funktion der selektierte Absatz um einen Tabulator nach rechts eingerückt. Wenn Sie keine selbstdefinierten Tabulatoren bestimmt haben, nimmt BeckerPage eine **Einrückung** von fünf Zeichen vor.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 


[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Ausrücken***

Macht Einrückungen des aktuellen Textabsatzes rückgängig.

Diese Option ist das Gegenstück zu den beiden oben beschriebenen Funktionen Einrücken und Tab einrücken.

Mit Aufruf dieser Option heben Sie je eine Einrückung, gleichgültig ob Einrückung oder Tab, wieder auf. Neben der Aktivierung über das Menü Bearbeiten steht Ihnen noch eine schnelle Möglichkeit der Aktivierung zur Verfügung. Sie platzieren die Schreibmarke vor das erste Zeichen des Absatzes und drücken <Rück>, um die Einrückung zu löschen.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## **Seite einfügen...**

Mit dieser Option sind Sie jederzeit in der Lage, zwischen zwei Seiten eines Dokuments eine neue leere Seite einzufügen. Die neue Seite wird immer vor die aktuelle Seite gesetzt.

Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Dialogbox. Wenn Sie die neue Seite einfügen wollen, müssen Sie die Schaltfläche Ja aktivieren. Sollten Sie die Funktion versehentlich aufgerufen haben, so genügt ein Klick auf die Schaltfläche **Nein**, um die Aktion sofort abubrechen.

Bedenken Sie dabei, daß die neue Seite immer vor der aktuellen Seite erzeugt wird. Für den Fall, daß Sie sich beim Aufruf der Option auf der falschen Seite befinden, brechen Sie den Vorgang ab und gehen zur gewünschten Seite. Das können Sie über die Seitenleiste realisieren oder über die Option Gehe zu Seite... des Menüs *Seite*. Danach rufen Sie die Option *Seite einfügen* erneut auf.

Sollten Sie bereits über das entsprechende Symbol der Werkzeugleiste Seitennummern in Ihr Dokument eingefügt haben, wird BeckerPage die Seitennummern automatisch aktualisieren.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## Seite löschen...

Löscht die aktuelle Seite aus dem Dokument.

Selbstverständlich kann es einmal vorkommen, daß Sie eine komplette Seite eines Dokuments löschen wollen. Dies tritt dann besonders häufig auf, wenn Sie eine Seite nur erzeugt haben, um darauf ein neues Objekt zu erstellen. Diese Arbeitsweise ist immer dann sinnvoll, wenn sich auf der aktuellen Seite bereits so viele Objekte befinden, daß ein übersichtliches Arbeiten an dem neuen Objekt nicht mehr möglich ist. In diesem Fall erzeugen Sie eine neue Seite und bearbeiten zunächst dort das neue Objekt. Danach wird das Objekt auf die aktuelle Seite verschoben oder kopiert und die nicht mehr benötigte "Arbeitsseite" gelöscht.

Nach dem Aktivieren der Option Seite löschen erscheint eine Dialogbox. Sie werden darauf aufmerksam gemacht, daß der Inhalt der aktuellen Seite verlorengeht. Die Schaltfläche **Ja** aktiviert die Funktion, mit einem Klick auf die Schaltfläche **Nein** kann die Aktion abgebrochen werden.

Mit dem Löschen der aktuellen Seite werden alle nachfolgenden Seiten automatisch um eine Position verschoben. Es wird also nicht nur einfach der Inhalt der Seite gelöscht, sondern auch eine eventuell vorhandene Seitennumerierung aktualisiert.

Zurück zum Menü **Bearbeiten** ? 

Zum Menü *Objekte* 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Menü Seite

Das Menü enthält in der Hauptsache Funktionen, die sich mit der Seitenverwaltung des Programms beschäftigen. Dazu gehören Optionen zur Bildschirmdarstellung ebenso wie das Einfügen bzw. Löschen kompletter Dokumentseiten.

Seite	
Gehe zu Seite... Strg P	
Nächste Seite	Alt ->
Vorige Seite	Alt <-
Zurück	Alt Pos1
✓ Normalgröße	Alt N
Ganze Breite	Strg B
Ganze Seite	Strg G
400%	Alt 9
300%	Alt 8
200%	Alt 7
150%	Alt 6
125%	Alt 5
✓ 100%	Alt 4
75%	Alt 3
50%	Alt 2
25%	Alt 1

Tastatur-Referenz:



## ***Gehe zu Seite...***

Wechseln zu bestimmten Seiten eines Dokuments.

Die Option *Gehe zu Seite...* stellt Ihnen eine komfortable Möglichkeit, bestimmte Seiten anzuspringen, zur Verfügung. Es erscheint nach dem Aufruf der Funktion eine Dialogbox. Im Textfeld *Gehe zu Seite* können Sie die gewünschte Seitennummer eingeben.

Standardmäßig befindet sich in diesem Textfeld zunächst die Nummer der aktuellen Seite. Diese Zahl ist invertiert dargestellt. Daher können Sie sofort Ihre gewünschte Seitenzahl über die Tastatur eingeben. In diesem Fall wird die bereits eingetragene Zahl und die Invertierung ausgeblendet.

Andererseits können Sie auch die invertierte Seitennummer editieren. Dazu setzen Sie die Schreibmarke mit dem Mauszeiger in die Zahl oder davor. Jetzt wird ebenfalls die Invertierung ausgeblendet, die Nummer dagegen bleibt aber für eine Korrektur oder Erweiterung erhalten.

Ebenfalls über diese Option des Menüs *Seite* können Sie zu jeder beliebigen Stammseite Ihres Dokuments springen. Dazu muß lediglich die Option *Stammseite* der Dialogbox zusätzlich ausgewählt werden. Diese Option ist deshalb notwendig, da die Nummern von Stammseiten und "normalen" Seiten durchaus identisch sein können.

Wenn alle Einstellungen korrekt sind, lösen Sie durch Betätigen der Schaltfläche **OK** die Funktion aus. Das Programm wird Ihnen danach die gewünschte Seite im aktuellen Fenster anzeigen. Die Anzeige der Seitennummern in der Seitenleiste wird entsprechend aktualisiert.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Nächste Seite***

Die nächstfolgende Seite des aktuellen Dokuments wird angezeigt.

Das Aktivieren dieser Option veranlaßt das Programm, die aktuelle Seitennummer um 1 zu erhöhen. Sie "blättern" mit dieser Funktion seitenweise im Dokument nach unten.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vorige Seite***

Die vorhergehende Seite des aktuellen Dokuments wird angezeigt.

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Programm die aktuelle Seitennummer um 1 verringern. Sie "blättern" mit dieser Funktion seitenweise im Dokument nach oben.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## **Zurück**

Schnelles Anspringen der Seite eines Dokuments, die zuletzt bearbeitet wurde.

Das Programm speichert die jeweils letzte aktuelle Seitennummer, so daß Sie mit Aufruf dieser Funktion sehr schnell immer zu der Seite springen können, die Sie zuletzt bearbeitet haben. Diese Option kann nur dann ausgewählt werden, wenn Sie zuvor eine andere als die aktuelle Seite bearbeitet haben. Ansonsten ist der Menüeintrag blaß dargestellt, als Zeichen, daß er nicht aktivierbar ist.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Normalgröße***

Die Bildschirmdarstellung einer Seite wird auf die Normalgröße eingestellt.

Diese Option ist die standardmäßige Einstellung des Programms. Bei eingeschalteter Option wird die aktuelle Seite dann so angezeigt, daß Sie sehen, wie sie ausgedruckt wird. Die Darstellung entspricht einem Zoom-Modus von 100 %, so daß nicht die komplette Seite sichtbar ist. Wenn im Menü *Optionen* der Menüeintrag Doppelseiten aktiviert ist, wird ein Ausschnitt beider Seiten dargestellt.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Ganze Breite***

Auf dem Bildschirm wird eine Seite des Dokuments in der gesamten Breite dargestellt.

Mit Hilfe dieser Option können Sie die Bildschirmdarstellung so schalten, daß die komplette Breite der aktuellen Seite angezeigt wird. Im Gegensatz zur Darstellung in der Originalgröße werden Sie nach dem Aufruf der Funktion auch die Seitenränder sehen. Wenn im Menü *Optionen* der Menüeintrag Doppelseiten aktiviert ist, werden zwei Seiten so dargestellt, daß die Seitenränder beider Seiten zu sehen sind. Diese Funktion berücksichtigt die aktuelle Druckereinstellung. Wenn dort z.B. die Option *Querformat* aktiviert ist, wird **BeckerPage** automatisch auch diese Einstellung berücksichtigen.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Ganze Seite***

Umstellung der Bildschirmdarstellung, so daß eine komplette Dokumentseite sichtbar ist.

Der Name sagt es bereits: nach dem Aktivieren dieser Option wird eine komplette Seite auf dem Bildschirm angezeigt. Eine Ausnahme besteht dann, wenn Sie im Menü *Optionen* den Menüeintrag Doppelseiten aktiviert haben. In diesem Fall werden zwei Seiten komplett angezeigt.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Verschiedene Zoom-Modi***

Aus neun unterschiedlichen Einträgen kann die gewünschte **Darstellungsgröße** einer Dokumentseite gewählt werden.

Die unterschiedlichen Prozentangaben der Einträge sind relativ zur Originalgröße (entspricht 100 %) zu verstehen. Ein Mausklick auf den entsprechenden Eintrag genügt, um die Bildschirmdarstellung sofort umzustellen. Die aktuelle Wahl wird durch ein Häkchen vor dem Eintrag gekennzeichnet.

Zurück zum Menü **Seite** ?



Zum Menü *Optionen*



Zur Tastenreferenz

## Menü *Objekte*

Die meisten Funktionen zur Veränderung und Verwaltung von Objekten befinden sich im Menü *Objekte*. Hier finden Sie Möglichkeiten, Objekte schnell und bequem an bestimmte Stellen einer Seite zu setzen oder relativ zu anderen Objekten zu positionieren. Außerdem sind einige Attributfunktionen, wie etwa die Einstellung der Linienart und -breite, integriert. Aber es werden Ihnen auch Werkzeuge zur Verfügung gestellt, die für einen besseren Überblick sorgen sollen. Zudem befinden sich drei Spezialfunktionen in diesem Menü, die sich auf das Verhalten von Objekten in Verbindung mit Textobjekten beziehen.

Objekte	
<b>Ausrichten</b>	▶
Positionieren...	
<b>Liniendicke</b>	▶
<b>Linienart</b>	▶
<b>Füllmuster</b>	▶
Objekte zu Metafile	
Gruppieren	Alt G
Gruppierung auflösen	Alt U
Vorstellen	Strg V
Rückstellen	Strg R
✓ Text Neutrales Objekt	
Text Umfließ Objekt	
Text Einfließ Objekt	
Festlegen	Alt Y
<b>Festlegungen lösen</b>	<b>Alt X</b>
Sichtbar	
Unsichtbar	

Tastatur-Referenz:



## **Ausrichten**

Hinter diesem Menüeintrag verbirgt sich ein Popup-Menü, das Ihnen verschiedene Option zur schnellen und gezielten **Positionierung** von Objekten zur Auswahl stellt. Manche Ausrichtungsfunktionen beziehen sich nicht nur auf das gesamte Objekt, sondern beeinflussen auch den Inhalt der Objekte. Sie werden im folgenden der Reihe nach erklärt.

### **Rechtsbündig**

Die selektierten Objekte einer Seite werden so positioniert, daß sich alle rechtsliegenden Begrenzungen jedes Objekts auf einer vertikalen Ebene befinden. Diese Ebene wird durch das Objekt bestimmt, das am weitesten rechts auf der Arbeitsfläche steht. Dabei bilden dann alle rechtsliegenden Dimensionsquadrate aller selektierten Objekte eine Linie.

### **Zentriert**

Alle selektierten Objekte werden an einer vertikalen Linie ausgerichtet. Diese Linie wird durch den Mittelpunkt des am weitesten rechts und des am weitesten links liegenden Objekts ermittelt. Dadurch sind nach dem Aufruf dieser Funktion alle Objekte so angeordnet, daß die mittleren Dimensionsquadrate der Ober- und Unterkante aller selektierten Objekte auf einer Linie liegen.

### **Linksbündig**

Die selektierten Objekte einer Seite werden so positioniert, daß sich alle linksliegenden Begrenzungen jedes Objekts auf einer vertikalen Ebene befinden. Diese Ebene wird durch das Objekt bestimmt, das am weitesten links auf der Arbeitsfläche steht. Dabei bilden dann alle linksliegenden Dimensionsquadrate aller selektierten Objekte eine Linie.

### **Ausrichtung zum obersten Objekt**

Die selektierten Objekte einer Seite werden auf einer horizontalen Linie angeordnet. Diese Linie wird durch die Oberkante des Objekts, das am weitesten oben auf der Arbeitsfläche steht, gebildet. Dadurch befinden sich nach Aufruf dieser Funktion sämtliche Dimensionsquadrate der Oberkante aller Objekte auf einer Ebene. Somit verändern alle Objekte, abgesehen vom obersten Objekt, ihre Positionen.

### **Ausrichtung zum Mittelpunkt**

Die Ausrichtungsebene aller selektierten Objekte wird durch den Mittelwert der mittleren vertikalen Dimensionsquadrate des obersten und untersten selektierten Objekts gebildet. Alle Objekte stehen dann auf der gleichen vertikalen Ebene. Bei dieser Funktion können sich die Positionen aller Objekte verändern. Lediglich wenn ein Objekt zufällig auf der errechneten Mittellinie liegt, bleibt es unverändert auf der ursprünglichen Position stehen.

### **Ausrichtung zum untersten Objekt**

Sämtliche selektierten Objekte werden zur Unterkante des untersten Objekts einer Seite ausgerichtet. Sie liegen dann auf einer vertikalen Ebene. Mit Ausnahme des untersten Objekts verändern alle Objekte ihre Positionen.

### **Ausrichtung nach der vertikalen Ebene**

Das oberste selektierte Objekt bleibt in seiner ursprünglichen Position. Die übrigen Objekte werden so verschoben, daß sie untereinander angeordnet sind. Es wird automatisch ein Zwischenraum eingefügt, so daß sich die Objekte nicht berühren. Die horizontale Position aller selektierten Objekte bleibt davon unberührt.

### **Ausrichtung der horizontalen Ebene**

Die selektierten Objekte einer Seite werden relativ zu dem Objekt positioniert, das am weitesten links steht. Dabei wird jeweils die linke Kante eines Objekts an der rechten Begrenzung des linksliegenden Objekts ausgerichtet. Das Programm fügt einen Zwischenraum ein, so daß sich die Objekte nicht berühren. Die vertikale Position der Objekte bleibt unverändert, so daß die Objekte auf verschiedenen vertikalen Ebenen liegen können.

### **Ausrichten nach der mittleren Breite**

Mit dieser Funktion werden alle selektierten Objekte in ihrer Breite so dimensioniert, daß sie in ihrer horizontalen Ausdehnung dem Objekt mit der mittleren Breite entsprechen. Dadurch verändern alle selektierten Objekte zwar ihre Ausmaße, ihre jeweilige Position auf der Arbeitsfläche bleibt davon aber unberührt.

### **Ausrichten nach der mittleren Höhe**

Die selektierten Objekte werden in der Höhe dem Objekt angepaßt, das die mittlere Höhe besitzt. Die ursprüngliche Position der Objekte bleibt unverändert.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Positionieren***

Neupositionierung eines selektierten Objekts.

Nach dem Aktivieren dieser Option des Menüs **Objekte** wird ein Dialogbox eingeblendet. In die beiden Textfelder können die gewünschten neuen Positionen des Objekts eingetragen werden. Das Betätigen der Schaltfläche **OK** wird **BeckerPage 4** veranlassen, das Objekt an die neue Position zu setzen. Im Gegensatz dazu wird beim Betätigen der Schaltfläche **Abbruch** keine Veränderung vorgenommen, die Dialogbox aber ausgeblendet.

Als Bezugspunkt nimmt **BeckerPage 4** den Punkt eines Objekts, der an der weitesten **linken oberen** Position auf der Seite liegt. Die Koordinaten in den Textfeldern der Dialogbox sind relativ zum Druckbereich gemessen. Eine Besonderheit bilden unregelmäßige Objekte wie Polygone. Bei dieser Objektart wird als Bezugspunkt das Dimensionsquadrat genommen, das am weitesten oben auf der aktuellen Seite (Vertikal) liegt und ein zweites Dimensionsquadrat (Horizontal), das sich am weitesten links befindet.

Die Eintragungen in die Textfelder können in der gewohnten Weise vorgenommen werden. Nach dem Einblenden der Dialogbox werden zunächst die Koordinaten des aktuellen Objekts angezeigt. Die Zahl im Textfeld Horizontal ist bereits invertiert, so daß Sie über die Tastatur sofort eine neu Zahl eingeben können. Um die Koordinate des zweiten Textfeldes zu verändern, führen Sie einen Doppelklick auf dem Textfeld aus. **BeckerPage 4** wird dann die Zahl dieses Textfeldes invertieren, die Sie dann korrigieren können. Sie können den Wechsel zwischen erstem und zweitem Textfeld auch über die <Tab>-Taste ausführen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Liniendicke***

Der Aufruf dieser Option führt Sie zu einem Popup-Menü, das für die Einstellung der Linienbreite zuständig ist. Es stehen insgesamt 13 verschiedene Maße zur Verfügung, von denen Sie eines durch einen Mausklick auf den entsprechenden Eintrag des Popup-Menüs aktivieren können. Der ausgewählte Eintrag wird mit einem Häkchen im Popup-Menü gekennzeichnet.

Die Option Liniendicke wirkt nicht nur auf einfache Linienobjekte, sondern auch Rechtecke, Polygone und Kreise werden entsprechend der aktuellen Einstellung gezeichnet.

Die Einstellung der Linienbreite im Popup-Menü zeigt außerdem nicht nur Wirkung beim Erzeugen von Objekten. Sie eignet sich auch zur nachträglichen Veränderung bereits bestehender Objekte. Es werden sofort nach Aufruf der Funktion und Auswahl der gewünschten Breite alle selektierten einfachen Grafikobjekte verändert, lediglich deaktivierte Objekte bleiben davon ausgeschlossen. Daher müssen Sie unbedingt zunächst alle Objekte, die nicht von der Veränderung betroffen sein sollen, deselektieren. Dies müssen Sie auch beachten, wenn Sie die Liniendicke lediglich für ein neu zu zeichnendes Objekt verändern wollen.

Zurück zum Menü **Objekte** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Linienart***

Mit dieser Option können Sie die Linienart verändern. Dazu wird nach dem Aktivieren der Option ein Popup-Menü geöffnet.

Wenn Sie die Linienart verändern wollen, muß das Objekt bereits existieren und außerdem selektiert sein. Die eingestellte Linienart zeigt keine Wirkung beim Erzeugen von Objekten, da hierbei standardmäßig die durchgezogene Linie eingestellt ist. Zudem wirkt diese Funktion ausschließlich auf einfache Linien. Rechtecke, Vielecke und auch verbundene Linien werden immer mit durchgezogenen Linien erstellt und können auch nicht nachträglich durch eine andere Linienart ersetzt werden.

Im Popup-Menü stehen verschieden gestrichelte, gepunktete oder mit einem Pfeilkopf versehene Linien zur Wahl. Um einen Eintrag des Popup-Menüs zu aktivieren, genügt ein Mausklick. Danach wird der entsprechende Eintrag mit einem Häkchen versehen. Die Linien aller selektierten Objekte werden sofort auf dem Bildschirm durch die aktuelle Auswahl ersetzt. Linienarten können nicht kombiniert werden. Es ist somit nicht möglich, eine gestrichelte Linie mit einem Pfeilkopf zu erzeugen.

Zurück zum Menü **Objekte** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Füllmuster***

Wenn Sie diese Option des Menüs *Objekte* aktivieren, öffnet sich ein Popup-Menü. Es stellt Ihnen sechs verschiedene **Füllmuster** und zwei spezielle Optionen zur Auswahl.

Über die Einträge des Popup-Menüs bestimmen Sie das Füllmuster der gefüllten Rechtecke, Kreise und Polygone. Die Optionen zur Erzeugung solcher Objekte befinden sich im unteren Teil der Werkzeugleiste. Das ausgewählte Füllmuster wirkt nur auf diese Objekte. Ein normales Rechteck, das Sie mit der Option für einfache Rechtecke aus der Werkzeugleiste erzeugt haben, kann auch nachträglich nicht mit einem Füllmuster versehen werden. Sie müssen dann ein neues, gefülltes Rechteck erzeugen.

Im Gegensatz dazu stehen alle Optionen des Popup-Menüs auch zur nachträglichen Veränderung bereits bestehender, gefüllter Objekte zur Verfügung.

Um ein vollständig mit einer Farbe ausgefülltes Objekt zu erzeugen, wählen Sie die spezielle Option *Normal* des Popup-Menüs aus.

Wenn Sie das Kastensymbol, es befindet sich unter der Option *Normal*, auswählen, wird ein Rahmen um das Objekt gelegt. Die Farbe des Rahmens entspricht der aktiven Farbe, so daß ein einfarbig gefülltes Objekt nicht automatisch mit einem Rahmen erzeugt werden kann. Da Füllfarbe und Rahmenfarbe gleich sind, ist kein Rahmen sichtbar. Diese Option kann gleichzeitig nur mit einem der im Menü folgenden Füllmustertypen aktiviert sein, so daß beim Fixieren eines Objekts auch sofort ein Rahmen gezogen wird.

Die Polygone nehmen bei der Füllmusteroption eine besondere Stellung ein. Da diese Objektart sehr flexibel konzipiert ist, steht es Ihnen offen, auch Vielecke mit sich überdeckenden Flächen zu erzeugen.

In diesem Falle werden die Schnittflächen weder mit Farbe, noch mit einem Muster gefüllt. Selbstverständlich kann auch nachträglich für jedes selektierte Objekt das Muster geändert werden. Es muß sich dabei aber um ein gefülltes Objekt handeln.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Objekte zu Metafile**

Verwandelt alle selektierten Objekte der aktuellen Dokumentseite zu einem einzigen Objekt. Dieses Objekt wird intern als Metafile verwaltet.

Bei einem Metafile handelt es sich um ein spezielles Format zur Speicherung von Bildern. Im Gegensatz zu den üblichen Bitmapformaten werden hier nicht die Informationen zu jedem Punkt des Bildes gespeichert. Das Bild wird vielmehr in einer speziellen Sprache beschrieben.

Die Funktion wirkt auf alle selektierten Objekte und faßt diese zu einem einzigen Objekt zusammen. Der Rahmen dieses neuen Objekts wird durch die Dimensionen der kompletten Objektgruppe bestimmt. Nach der Umwandlung stehen unabhängig von der Anzahl der ursprünglichen Objekte nur noch die üblichen acht Dimensionsquadrate zur Verfügung. Diese Funktion ist sehr flexibel ausgelegt, Sie können sogar Textobjekte in ein Metafile-Objekt umwandeln.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Gruppieren

Diese Funktion ist nur dann anwählbar, wenn mehrere Objekte auf einer Seite selektiert sind. Dann werden alle selektierten Objekte zu einem Objekt zusammengefaßt.

Nach der Ausführung dieser Option werden bei allen folgenden Objekt-Aktionen die gruppierten Objekte wie ein eigenständiges behandelt. Unabhängig von der Anzahl der gruppierten Objekte werden jetzt nur noch acht Dimensionsquadrate angezeigt. Sie umschließen alle zur Gruppe gehörigen Objekte.

Befindet sich ein deaktiviertes Objekt unter den selektierten Objekten, bleibt es von der Funktion Gruppieren ausgeschlossen. Die neue Objektgruppe unterliegt den gleichen Regeln wie jedes Einzelobjekt. Sie können Gruppen verschieben, kopieren, ausschneiden, löschen oder duplizieren. Diese Arbeitsschritte wirken sich ebenfalls auf alle zusätzlich selektierten Einzelobjekte aus, die sich noch neben den gruppierten Objekten auf der gleichen Seite befinden. In der Regel wird diese Funktion eingesetzt, um z.B. eine Gruppe von Objekten bequem zu verschieben, ohne die relativen Positionen der Einzelobjekte zueinander versehentlich zu verändern.

Neben den besonderen Vorteilen, die sich durch eine Gruppierung auch verstreuter Objekte eröffnen, sollten Sie aber eine besondere Eigenschaft der Funktion Gruppieren beachten. Veränderungen, die Sie über die Dimensionsquadrate der Gruppe realisieren, wirken sich auf alle Mitglieder der Gruppe aus. Befinden sich in der Objektgruppe z.B. Rechtecke und Kreise, so können daraus bei entsprechender Neudimensionierung durchaus Quadrate und Ellipsen entstehen. Das mag nicht in jedem Fall gewollt sein.

Es kann immer nur eine einzige Gruppierung erzeugt werden. Um dennoch ein oder mehrere Objekte nachträglich der Gruppe hinzuzufügen, selektieren Sie die zusätzlichen Objekte und rufen Sie erneut die Funktion Gruppieren auf. Die neue Gruppe wird um die zusätzlichen Objekte erweitert. Die Dimensionen des neuen Gruppenobjekts werden automatisch angepaßt.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## **Gruppierung auflösen**

Nur wenn Sie zuvor eine Gruppe gebildet haben, ist diese Option aktivierbar. Damit ist es möglich, ein Gruppenobjekt wieder in die Einzelobjekte zu zerlegen.

Wenn Sie mit der weiter oben beschriebenen Funktion Einzelobjekte zu einer Gruppe zusammengefaßt haben, werden Sie in der Regel dieses Gruppenobjekt gebildet haben, um beim Verschieben oder Kopieren die relativen Positionen der Einzelobjekte zueinander zu erhalten.

Daher wird es nach solchen Arbeitsschritten oft notwendig sein, wieder auf die Einzelobjekte zugreifen zu können, um sie erneut zu bearbeiten. Dies erreichen Sie mit dem Aufruf der Funktion Gruppierung auflösen.

Haben Sie einer bereits bestehenden Gruppe noch zusätzliche Einzelobjekte hinzugefügt, müssen Sie die Funktion Gruppierung auflösen für jede Neugruppierung aufrufen. Erst wenn die Anzahl der Funktionsaufrufe identisch ist, wird die Gruppe vollständig in die Einzelobjekte zerlegt sein. Die Dimensionsquadrate jedes Objekts sind dann erneut sichtbar und die Objekte können wie gewohnt bearbeitet werden.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vorstellen***

Diese Option des Menüs **Objekte** ist nur dann wählbar, wenn sich auf der aktuellen Seite mehrere Objekte befinden. Außerdem macht die Funktion nur dann einen Sinn, wenn sich zwei oder mehrere Objekte überlagern. In diesem Falle wird das selektierte Objekt nach oben gesetzt, so daß Sie es bearbeiten können.

In der Regel werden Sie diese Funktion nur dann benötigen, wenn Sie versehentlich ein Objekt durch ein anderes verdeckt haben oder wenn Sie experimentieren.

Sie können diese Funktion auch einsetzen, um mit dem Layout zu experimentieren. Durch das Vorstellen bestimmter Objekte werden andere verdeckt. So können Sie beurteilen, wie Ihr Dokument mit oder ohne einzelne Objekte aussieht.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Rückstellen***

Dies ist das Gegenstück zur oben beschriebenen Funktion Vorstellen: Das bzw. die selektierten Objekte werden in den Hintergrund gesetzt, so daß die darunterliegenden, nicht selektierten Objekte nun im Vordergrund stehen.

Sie können diese Funktion einsetzen, um auf ein verdecktes Objekt zugreifen zu können.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Text Neutrales Objekt***

Ein Objekt, das zuvor in ein Text-Umfließ-Objekt oder ein Text-Einfließ-Objekt umgewandelt wurde, kann mit dieser Option wieder in ein Standard-Objekt konvertiert werden.

Diese Option ist standardmäßig eingestellt. Jedes Objekt, das Sie selbst erzeugen oder welches das Programm erzeugt, versteht **BeckerPage 4** zunächst als ein **neutrales Objekt**. Mit den weiter beschriebenen Optionen *Text Umfließ Objekt* oder ein *Text Einfließ Objekt* können Sie spezielle Objektarten erzeugen. Allerdings können Sie diese Optionen versehentlich ausgelöst haben, oder Sie wollen lediglich mit diesen Effekten experimentieren.

In diesem Fall können Sie die ungewollten Veränderungen mit dem Aufruf der Funktion *Text Neutrales Objekt* wieder rückgängig machen. Das umgewandelte spezielle Objekt wird wieder in den Normalzustand versetzt. Alle notwendigen Änderungen wie die Neuformatierung des Textes erledigt BeckerPage 4 danach automatisch.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Text Umfließ Objekt***

Ein beliebiges Objekt, das sich auf einem Textobjekt befindet, wird vom Text des Textobjekts umflossen. Der Text paßt sich automatisch den Konturen des zusätzlichen Objekts an.

Dies ist eine bedeutende Funktion, die häufig bei der Gestaltung von Prospekten und Zeitungen eingesetzt wird. Voraussetzung ist die Existenz eines **Textkastens**, der aber unbedingt **deselektiert** sein muß. Danach erstellen Sie ein beliebiges Objekt und setzen es in den Textkasten. Wenn Sie nun die Funktion aktivieren, wird das Programm automatisch den Text so formatieren, daß er die Konturen des neuen Objekts umfließt.

**BeckerPage 4** wird bei jeder Veränderung, die Sie am neuen Objekt vornehmen, sofort den Text neu formatieren. Dabei sind sämtliche Objektmanipulationen, also auch das Neudimensionieren, erlaubt. Die Objektart, die vom Text umflossen werden soll, ist völlig beliebig. Sie können sogar ein weiteres Textobjekt erzeugen und es vom Text des ersten Textkastens umfließen lassen.

Das Programm wird immer die Objektkonturen als Bezugspunkt für die Umfließfunktion benutzen. In der Regel werden dann also auch alle Bildobjekte als rechteckig aufgefaßt. Dies ist aber nicht immer erwünscht, da ja der eigentliche Bildinhalt eines Bildobjektes nicht regelmäßig rechteckig ist. Um nur die Konturen des Bildes, nicht aber die rechteckigen Konturen des Bildobjektes umfließen zu lassen, müssen Sie auf eine besondere Arbeitsweise zurückgreifen.

Setzen Sie zunächst das Bildobjekt in den Text und deselektieren Sie es. Danach zeichnen Sie mit der Polygon-Funktion der Werkzeugleiste grob die Konturen des eigentlichen Bildes nach. Wenn Sie nun die Funktion aufrufen, wird das Programm den Text um die unregelmäßigen Konturen des Polygonzugs fließen lassen. Selbstverständlich sind dann noch die Einzellinien des Polygons sichtbar. Der Aufruf der Funktion Unsichtbar aus dem Menü Objekte wird die Linien ausblenden. Im Dokument sind dann nur noch der Text und das eigentliche Bild zu sehen.

Die Umwandlung in ein Text-Umfließ-Objekt können Sie durch Aufruf der Funktion *Text Neutrales Objekt* wieder rückgängig machen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Text Einfließ Objekt***

Ermöglicht das Einfließen eines Textes in ein einfaches Grafikobjekt. Der Text wird automatisch entsprechend formatiert.

Diese Funktion des Menüs Objekte ermöglicht Ihnen eine ganz besondere Art der Textdarstellung. Sie ist nur dann aktivierbar, wenn sich neben dem Text ein weiteres Objekt auf der aktuellen Seite befindet. So können Sie beispielsweise einen Text oder Textbereich in einen Kreis einfließen lassen. **BeckerPage 4** erledigt die Neuformatierung automatisch und beachtet dabei auch die Silbentrennung, sofern diese Option aktiviert ist.

Wenn bereits ein Textkasten auf Ihrer aktuellen Seite existiert, erstellen Sie ein einfaches Grafikobjekt und setzen es in den Textkasten. Der Textkasten darf nicht selektiert, das Grafikobjekt muß selektiert sein. Wenn Sie nun die Funktion aufrufen, wird ein Teil des Textabschnitts, der sich unter dem Grafikobjekt befindet, in das Grafikobjekt einformatiert.

Die Größe des Grafikobjekts bestimmt die Textmenge, die BeckerPage 4 in das Objekt setzt. Der Rest des Textes bleibt im Textkasten. Beim Verschieben oder Neudimensionieren des Grafikobjekts paßt **BeckerPage 4** den eingeflossenen Text automatisch den neuen Dimensionen an.

Sinnvolle Grafikobjekte für diese Funktion sind Rechtecke, Kreise oder Ellipsen und Polygone.

Wenn Sie die Funktion zusammen mit gefüllten Grafikobjekten anwenden, wird **BeckerPage 4** zwar den Text einfließen lassen, allerdings ist er nicht sichtbar, da er normalerweise von der Füllfarbe verdeckt wird. Ein Trick kann da Abhilfe schaffen. Setzen Sie das Grafikobjekt mit der Funktion

Rückstellen des Menüs Objekte in den Hintergrund. Nun wird der eingeflossene Text sichtbar sein. Es ist dabei unerheblich, ob Sie die Rückstellung vor oder nach dem Einfließen ausführen.

Die Funktion arbeitet auch im Zusammenhang mit komplexen Grafiken, wie z.B. gescannten Fotos. Allerdings müssen Sie hierbei die Textfarbe und die Farben des Bildes aufeinander abstimmen, um zu akzeptablen Ergebnissen zu gelangen.

Die Umwandlung in ein **Text-Einfließ-Objekt** können Sie durch Aufruf der Funktion Text Neutrales Objekt wieder rückgängig machen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Festlegen***

Die Option Festlegen sperrt alle selektierten Objekte für den weiteren Zugriff

Nach dem Aufruf der Funktion werden alle Dimensionsquadrate unsichtbar. Die festgelegten Objekte können dann nicht mehr selektiert werden und stehen somit nicht mehr für Objektmanipulationen wie Neudimensionieren, Verschieben oder Duplizieren zur Verfügung. Einzige Ausnahme bilden die Textobjekte. Sie können auch in festgelegten Textkästen den Text editieren. Bei Textobjekten verschwindet auch der Textkastenrahmen, so daß nur noch der Text sichtbar ist.

Diese Funktion kann auch eingesetzt werden, um zu verhindern, daß versehentlich Objekte selektiert und dadurch ungewollt verändert werden. Selbstverständlich können auch Gruppierungen festgelegt werden. Außerdem ist es möglich, mehrere Objekte nacheinander festzulegen.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Festlegungen lösen***

Zuvor mit der Funktion Festlegen von der Selektion und Bearbeitung ausgeschlossene Objekte können mit dieser Option wieder verfügbar gemacht werden.

Nach dem Aufruf der Funktion werden die Festlegungen aller festgelegten Objekte gelöst. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie Objekte in einem oder mehreren Schritten festgelegt haben.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Sichtbar***

Diese Option bildet das Gegenstück zur Funktion *Unsichtbar*. Sie können also alle zuvor unsichtbaren Objekte wieder sichtbar machen. Allerdings zeigt die Funktion keinerlei Wirkung, wenn die unsichtbaren Objekte zuvor deselektiert wurden, also auch die Dimensionsquadrate nicht mehr sichtbar sind. In diesem Fall müssen Sie zuerst die unsichtbaren Objekte selektieren.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Unsichtbar***

Nach dem Aufruf dieser Option werden alle selektierten Objekte der aktuellen Seite unsichtbar gemacht. Sie scheinen vom Bildschirm verschwunden, lediglich die Dimensionsquadrate bleiben sichtbar. Allerdings verschwinden auch die Quadrate, wenn Sie das unsichtbare Objekt deselektieren. Sämtliche unsichtbaren Objekte erscheinen auch nicht beim Druck der Seite.

Die Objekte sind wirklich nur scheinbar nicht mehr vorhanden, denn alle Informationen bezüglich der unsichtbaren Objekte sind immer noch gespeichert. Daher können Sie jederzeit solche Objekte wieder auf die Seite zurückholen. Dies geschieht mit der zuvor beschriebenen Funktion Sichtbar. Diese Funktion ist immer dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Objekte auf einer Seite platziert haben, die sich überlagern. In diesem Fall sind Sie in der Lage, schnell und ohne Umweg Objekte, die z.B. teilweise unter einem gefüllten Rechteck verborgen sind, zu bearbeiten. Denn Sie müßten zur Bearbeitung der unteren Objekte normalerweise die obenliegenden Objekte entsprechend verschieben.

Zurück zum Menü **Objekte** ?



Zum Menü *Schrift*



Zur Tastenreferenz



## Menü Schrift

Das Menü Schrift enthält alle Funktionen, die zur Gestaltung und Formatierung von Texten notwendig sind. Zur besseren Übersicht wurde es in fünf Abschnitte unterteilt. Der erste Abschnitt dient der Wahl der Schriftart. Im zweiten Abschnitt finden Sie Funktionen zur Zeichengestaltung und zur Textdarstellung wie fett oder kursiv, außerdem einige spezielle Formate. Der dritte Abschnitt enthält Optionen, um die Zeichen hoch oder tief zu setzen. Im vierten Teil des Menüs finden Sie zwei Sonderfunktionen zur Veränderung der Schriftgröße, und der letzte Abschnitt stellt eine komfortable Auswahl verschiedener Schriftarten zur Verfügung, die Sie bereits eingesetzt haben.

Schrift	
Font...	Alt F2
<u>N</u> ormal	Strg N
<b>F</b> ett	Strg F
<i>K</i> ursiv	Strg K
<u>U</u> nterstrichen	Strg U
<b><u>F</u></b> ett unterstrichen	Strg^U
<u>S</u> chattiert	
Umr <u>a</u> ndet	
<b>S</b> pezial	▶
<u>H</u> ochgestellt	Strg H
<u>T</u> iefgestellt	Strg T
Comix	18pt
Comix	24pt
Arial	9pt
Arial	8pt
Arial	10pt
Arial	18pt
Arial	12pt
Arial	16pt

Tastatur-Referenz:



## Font...

Hinter dieser Option verbirgt sich eine Dialogbox, die Ihnen verschiedene Einstellungen zur Schriftgestaltung ermöglicht. Alle Einstellungen wirken nicht nur auf die Eingabe aller folgenden Zeichen, sie können auch genutzt werden, um die Darstellung markierter Textbereiche nachträglich zu verändern.

Nachdem Sie die Option *Font...* des Menüs *Schrift* aktiviert haben, erscheint eine Auswahlbox, die Sie vielleicht bereits in ähnlicher Form aus anderen Programmen kennen. Den eigentlichen Font wählen Sie in der Box unter der Überschrift *Schriftart* aus. Der jeweils aktive Font wird in dem einzeiligen Rechteck unter der Überschrift angezeigt. Eine andere Schriftart wählen Sie durch einen Mausklick auf den Namen in der darunterliegenden Box aus. Allerdings wird dort nur ein kleiner Ausschnitt der eventuell vorhandenen Schriftarten angezeigt. Weitere Fontnamen, wenn vorhanden, erreichen Sie durch Betätigen der Scrollknöpfe an der rechten Seite der Box. Fontnamen werden zwischengespeichert

Wenn Sie bereits im aktuellen Dokument oder in früheren Arbeitssitzungen mit verschiedenen Fonts gearbeitet haben, gibt es einen schnelleren Weg, den aktuellen Font zu ändern. Dabei müssen Sie nicht den Umweg über die Font-Dialogbox gehen. **BeckerPage** speichert bis zu acht verschiedene Fontnamen und stellt sie Ihnen im unteren Bereich des Menüs *Schrift* zur Auswahl. Ein Mausklick auf den Eintrag aktiviert den entsprechenden Font. Die Einträge dieses Menübereichs bleiben auch bis zum nächsten Programmstart gespeichert.

## Text kursiv, fett und unterstrichen

Rechts neben der Fontauswahl befindet sich eine weitere Box, die für die Auswahl des Schriftstils zuständig ist. Die Einträge in dieser Auswahlbox erklären sich selbst. Zur Auswahl genügt ein Mausklick auf den gewünschten Eintrag.

## Auswahl der Schriftgröße

Die Größe der Schrift wird in der linken Box eingestellt. Vorgegeben werden Schriftgrößen in unterschiedlichen Schritten bis zu 72 Punkt, allerdings sind nicht nur die vorgegebenen Größen wählbar. Sie können auch jederzeit eine individuelle Einstellung über die Tastatur vornehmen. Sobald Sie den Mauszeiger in das Rechteck mit der aktuellen Einstellung führen und dort klicken, erscheint die blinkende Schreibmarke in dem Rechteck und die Anzeige der aktuellen Einstellung wird invertiert. Sie können dann Ihre gewünschte Schriftgröße eingeben.

Das nächste Auswahlfeld mit dem Titel *Darstellung* verfügt nur über zwei Einträge. Der erste Eintrag durchstreicht die Zeichen, der zweite unterstreicht sie.

Die letzte Einstellmöglichkeit dieser Dialogbox bezieht sich auf die Farbe der Zeichen. Standardmäßig ist dort die Farbe Schwarz eingestellt. Im Gegensatz zu den oberen drei Auswahlboxen müssen Sie hier zunächst die Box aufklappen, bevor Sie aus 16 verschiedenen Farben wählen können. Dazu genügt ein Klick auf das kleine Kästchen mit dem Pfeil. Zur Auswahl führen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Eintrag und drücken kurz die linke Maustaste.  
Textfarbe über die Tastatur ändern

## Kontrolle übers Musterfeld

Alle aktuellen Einstellungen, die Sie in der Font-Dialogbox vornehmen, werden sofort in dem Rechteck *Muster* angezeigt. Sie können sich also immer ein Bild von der aktuellen Einstellung machen. Sobald die Auswahl Ihren Vorstellungen entspricht, bestätigen Sie die Einstellungen mit einem Klick auf die Schaltfläche *OK*. Die Dialogbox wird daraufhin geschlossen. Sollten Sie es sich anders überlegt haben, betätigen Sie die Schaltfläche *Abbruch*. Danach wird ebenfalls die Dialogbox geschlossen, jedoch werden die vorgenommenen Änderungen der Einstellungen ignoriert. Statt dessen werden vom Programm die letzten Einstellungen vor den Änderungen übernommen.

Wenn Sie die Option als Default-Font nutzen einschalten, nimmt BeckerPage 4 den gewählten Font als Standard.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Textattribute***

Im zweiten Abschnitt des Menüs **Schrift** können Sie die üblichen Textattribute einstellen.

Neben der Font-Dialogbox stehen Ihnen noch weitaus flexiblere Möglichkeiten zur Änderung der Schriftattribute zur Verfügung. Wenn Sie das Menü **Schrift** öffnen, finden Sie dort die Einträge **Normal**, **Fett**, **Kursiv**, **Unterstrichen** und **Fett unterstrichen**. Diese Optionen können Sie einzeln auswählen, aber auch jederzeit miteinander kombinieren. Dabei wird jede aktive Auswahl durch ein vorangestelltes Häkchen gekennzeichnet.

Die Option *Fett unterstrichen* wirkt sich nur auf die Dicke der Unterstreichungsline aus. Sie wird besonders hervorgehoben. Sämtliche Einstellungen verändern entweder einen markierten Textbereich oder bestimmen die Darstellung aller nachfolgend eingegebenen Zeichen.

Alle anderen Textattribute können nur mit der Maus über die entsprechenden Menüs aktiviert werden.

Der Menüeintrag *Spezial* stellt eine Besonderheit in diesem Bereich des Menüs **Schrift** dar. Sobald Sie ihn aktivieren, erscheint ein Popup-Menü, das einige spezielle Zeichenformate bereithält.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## Spezialoptionen

Die Option *Doppelt unterstrichen* ist eigentlich selbsterklärend: statt einer einzigen Linie werden **zwei** unter das Wort gesetzt.

Der folgende Menüeintrag *Punkt unterstrichen* erzeugt einen Unterstrich, der aus **eng zusammenliegenden Punkten** zusammengesetzt ist. Der Punktabstand ist sehr eng und kann nicht verändert werden.

Der nächste Eintrag dieses Menübereichs ruft eine Funktion auf, die zwar nur selten Einsatz findet, aber dennoch bei einem guten DTP-Programm nicht fehlen darf. Die Option *Durchgestrichen* setzt eine Linie, die **mitten durch** die Zeichen verläuft.

Mit der Auswahl der Option *Überstrichen* wird das Programm veranlaßt, einen Strich **über die Schriftzeichen** zu setzen.

Der letzte Bereich dieses Abschnitts ist zwei besonderen Funktionen vorbehalten, die hauptsächlich der besseren Lesbarkeit **unterstrichener Textbereiche** dienen. Der Eintrag *Leerzeichen unterstr.* sorgt dafür, daß nach dem Aktivieren dieser Option auch die Leerstellen zwischen zwei Worten unterstrichen werden.

Der zweite Menüeintrag dieses Bereichs wirkt sich auf alle Buchstaben mit einer **Unterlänge** aus. Das sind Zeichen wie "g" oder "j", die noch teilweise in den unteren Bereich einer Zeile ragen.

Die Funktion bewirkt, daß die Teile der Linie, die solche Unterlängen verdecken würden, ausgespart werden. Dadurch ist jeder Buchstabe in seiner vollen Größe sichtbar.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Hoch- oder Tiefstellen/Schriftgröße***

Der dritte Abschnitt des Menüs enthält zwei Einträge, die sich auf die **Position der Zeichen** beziehen. Über die Menüoptionen *Hochgestellt* und *Tiefgestellt* werden die nachfolgend eingegebenen Zeichen etwas versetzt zur aktuellen Zeilenebene dargestellt. Ob die Zeichen dabei nach oben oder unten versetzt werden, hängt von Ihrer Auswahl ab.

### **Schriftgröße**

In vielen Fällen der täglichen Arbeit müssen bestehende Schriftgrößen eines Textteils geändert werden. Der Umweg über die Dialogbox der Option *Font...* gestaltet sich besonders bei der Bearbeitung eines Textes umständlich, da Sie zum Einblenden der Dialogbox und Veränderung der Schriftgröße mindestens drei Arbeitsschritte ausführen müssen. Damit es schneller geht, wurden die beiden Einträge *Größer +1pt* und *Kleiner -1pt* integriert.

Der Aufruf einer der beiden Funktionen bewirkt die **Veränderung der Zeichengröße** eines markierten Textbereichs. Die Eingabe der Zeichen über die Tastatur bleibt allerdings von dieser Änderung ausgeschlossen. Sämtliche Zeichen, die über die Tastatur eingegeben werden, stellt BeckerPage 4 in der Größe dar, die in der Dialogbox der Option *Font...* eingestellt ist.

Die Schriftgröße wird mit jedem Aufruf einer der beiden Funktionen um jeweils 1pt erhöht bzw. verringert. Noch schneller läßt sich die Schriftgröße über eine Tastenkombination verändern. Bei den Tastenkombinationen <Alt>+<+> und <Alt>+<-> müssen Sie beachten, daß in diesem Falle die Plus- und Minustasten des Zahlenblocks gemeint sind.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Schnelle Auswahl einer bestimmten Schrift***

Der letzte Abschnitt des Menüs *Schrift* wird je nach Ihrer bisherigen Arbeit mit dem Programm unterschiedlich gestaltet. Das Programm speichert hier die Namen der letzten von Ihnen ausgewählten Schriftarten. Die maximale Anzahl der Einträge in diesem Bereich des Menüs ist auf acht Namen begrenzt.

Diese Einträge werden so verwaltet, daß der zuletzt von Ihnen gewählte Fontname als erster Eintrag eingesetzt wird. Sofern bereits die acht Maximizeinträge vorhanden sind, löscht das Programm den untenstehenden Eintrag der Liste.

Beachten Sie, daß der Standardfont in dieser Liste mit einem Sternchen versehen ist.

Zurück zum Menü **Schrift** ?



Zum Menü *Text*



Zur Tastenreferenz

## Menü Text

Sämtliche Funktionen, die sich mit dem Inhalt eines Textkastens befassen, finden Sie im Menü Text. Neben einer Rechtschreibkorrektur und der integrierten Silbentrennung sind dort auch die von Textverarbeitungen bekannten Optionen zur Ausrichtung des Textes untergebracht. Zudem haben Sie auch die Möglichkeit, Berechnungen durchzuführen und das Datum in den Text einzufügen. Außerdem befindet sich die kombinierte Suchen/Ersetzen-Funktion in diesem Menü. In engem Zusammenhang mit der letztgenannten Option steht ein kompletter Teil des Menüs: verschiedene Funktionen, die den Suchen/Ersetzen-Ablauf steuern.

<b>Text</b>	
<b><u>S</u>uchen/Ersetzen...</b>	<b>F2</b>
Rechtschreibung	F8
Trennen	Strg ^T
<b><u>Z</u>eilena<b>a</b>bstand</b>	
<u>L</u> inksbündig	Strg ^L
<u>R</u> echtsbündig	Strg ^R
<u>Z</u> entriert	Strg ^Z
<u>B</u> locksatz	Strg ^B
✓ <u>A</u> lle Zeichen	Alt W
Nach unten <u>s</u> uchen	F3
Nach <u>o</u> ben suchen	F4
Vom Anfang suchen	F5
Vom Ende suchen	F6
Gehe zu Zeile...	Alt Z
Gehe zu Text Anfang	Strg Pos1
Gehe zu Text Ende	Strg End
Letzte Position	Shift Pos1
Berechnen	F7
Datum einfügen	F11

Tastatur-Referenz:





## Suchen/Ersetzen

Sucht nach einem Wort oder einer Zeichenfolge im aktuellen Textkasten. Wahlweise kann der Suchbegriff auch durch eine andere Zeichenfolge ersetzt werden. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Nach dem Aufruf der Funktion erscheint eine Dialogbox mit dem Titel *Page4 Suchen*. Diese Dialogbox ist in zwei Bereiche eingeteilt. Der größere obere Bereich ist für die Suche und einige Parameter zuständig. Im zweiten unteren Teil werden alle Eingaben bezüglich des Ersetzungsbegriffs verwaltet.

Sofern Sie noch nicht nach einem Wort gesucht haben, befindet sich im Textfeld des Suchbegriffs kein Eintrag. Sie können direkt an der blinkenden Schreibmarke, die sich am linken Rand des Textfeldes befindet, Ihren Suchbegriff über die Tastatur eingeben.

Wenn Sie sich an einer Textstelle befinden, die bereits den Suchbegriff enthält, gibt es eine schnellere Methode, diesen Suchbegriff einzutragen. Markieren Sie das Wort mit einem Doppelklick und kopieren Sie es mit der Tastenkombination <Strg>+<Einf> in den Zwischenspeicher. Danach rufen Sie die Funktion Suchen/Ersetzen auf. Wenn Sie nun die Tastenkombination <Umschalt>+<Einf> für Einfügen ausführen, wird das Programm den markierten Textbereich in das Textfeld der Suchoption kopieren.

Die Suche wird sofort ausgeführt, wenn Sie die Eingabe des Suchbegriffs mit der <Enter>-Taste abschließen oder die Schaltfläche Suchen aktivieren. Sollten Sie aber noch bestimmte Parameter einstellen wollen, so müssen Sie dies vor dem Auslösen der Suchfunktion tun. Die Parameter werden mit der Maus in den drei unteren Einträgen des oberen Rechtecks ausgewählt.

1. Groß-/Kleinschreibung beachten: Bei eingeschalteter Option wird das Programm den Suchbegriff exakt so suchen, wie Sie ihn in das Textfeld eingetragen haben. Ist die Option ausgeschaltet, sucht das Programm den Begriff ungeachtet der Groß- und Kleinschreibung.
2. Nur Wort: Die von Ihnen eingetragene Zeichenfolge wird nur dann gefunden, wenn es sich dabei um ein Wort handelt. Worte sind so definiert, daß jeweils am Beginn und Ende der Zeichenfolge ein Satzzeichen, ein Sonderzeichen oder eine Leerstelle steht. Bei ausgeschalteter Option wird die eingetragene Zeichenfolge auch dann gefunden, wenn Sie Teil eines Wortes ist.
3. Über alle Seiten: Der eingetragene Suchbegriff wird über alle Seiten und Textkästen des aktuellen Dokuments gesucht. Wird ein Begriff gefunden, so wird er invertiert dargestellt. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden Sie besonders häufig mehrmals den gleichen Begriff suchen lassen. Den Umweg über die Dialogbox können Sie sich in diesem Fall ersparen, wenn Sie zum Weitersuchen einfach die Funktionstaste <F3>, Nach unten suchen, drücken. BeckerPage 4 wird dann bei erfolgreicher Suche die nächste Fundstelle invertiert darstellen.

Sollten Sie den Suchbegriff außerdem noch durch eine andere Zeichenfolge ersetzen wollen, so müssen Sie weitere Angaben in das untere Rechteck der Dialogbox eintragen. In das Textfeld wird der Ersetzungsbegriff eingegeben. Die Handhabung entspricht der des Textfeldes für den Suchbegriff. Sofern Sie die Ersetzung automatisch durch das Programm ausführen lassen wollen, aktivieren Sie das Optionsfeld *Automatisch*. Wenn alle Angaben korrekt eingetragen wurden, können Sie die Ersetzung durch einen Klick auf die Schaltfläche *Ersetzen* starten.

Sobald das Programm den gesuchten Begriff gefunden hat, wird die Dialogbox *Suchen* ausgeblendet. Der gefundene Textbereich wird invertiert und kann von Ihnen bearbeitet werden. Allerdings gibt es eine Ausnahme. Liegt der Suchbegriff an einer Textstelle, die nicht auf dem Bildschirm sichtbar ist, etwa im unsichtbaren Bereich eines Textfließkastens, so wird die gefundene Zeichenfolge nicht angezeigt. Sie kann dementsprechend auch nicht invertiert dargestellt werden.

Sollte der Suchbegriff nicht gefunden werden, macht das Programm darauf mit einer Dialogbox aufmerksam. Der eingegebene Begriff, der gesucht werden sollte, wird dabei nochmals angezeigt. Diese Dialogbox kann nur ausgeblendet werden, wenn Sie die Schaltfläche **OK** aktivieren. Dabei bleibt die ursprüngliche Dialogbox *Suchen* sichtbar, so daß Sie sofort einen neuen Suchbegriff eingeben oder den

vorhandenen korrigieren können.

Wenn der Suchbegriff öfter gesucht werden soll, können Sie die erneute Suche durch Funktionstasten auslösen. Lesen Sie die Erklärungen dazu bitte bei den nachfolgend beschriebenen Funktionen Nach unten suchen, Nach oben suchen, Vom Anfang suchen und Vom Ende suchen nach.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Rechtschreibung***

Prüft den kompletten Textinhalt eines Textkastens oder Teile davon auf eine korrekte Rechtschreibung.

Sie können jederzeit in **BeckerPage** eine Rechtschreibprüfung durchführen lassen. Das Programm beachtet dabei nur die markierten Textstellen. Haben Sie Ihren Text markiert, so wird er durch das Rechtschreibprogramm von **BeckerPage** überprüft. Die Funktion eignet sich auch zur schnellen Überprüfung einzelner Worte.

Sofern keine Textmarkierung vorliegt, erscheint eine Dialogbox mit der Meldung **Rechtschreibung überprüft in 0 Worten**.

Markieren Sie also zunächst Ihren Text und starten Sie die Überprüfung erneut. Sobald die Rechtschreibkorrektur auf ein Wort trifft, das sich nicht im Wörterbuch befindet, erscheint eine Dialogbox. Hier wird Ihnen der unbekannte Begriff vorgelegt und Sie können entscheiden, ob Sie das Wort korrigieren und ins Wörterbuch aufnehmen lassen wollen oder ob es ignoriert werden soll.

Zur Korrektur eines falsch geschriebenen Wortes setzen Sie die Schreibmarke mit der Maus in das Textfeld mit dem Titel Ändern in und korrigieren das Wort. Wenn nun das korrigierte Wort im Wörterbuch gefunden wurde, erscheint eine entsprechende Meldung und Sie können die Dialogbox mit einem Mausklick auf das **OK**-Feld verlassen. **BeckerPage** wird in diesem Fall das Wort im Text automatisch korrigieren.

Sollte das korrekt geschriebene Wort nicht im Wörterbuch vorhanden sein, können Sie den Begriff ins Wörterbuch einfügen lassen. Es steht damit sofort für die weitere Überprüfung zur Verfügung. Bei Spezialbegriffen, die nur sehr selten vorkommen, kann es in manchen Fällen sinnvoller sein, das Wort nicht ins Wörterbuch aufzunehmen.

Die deutsche Sprache verfügt über einen enormen Wortschatz und durch die Möglichkeit, fast beliebige Wortkombinationen bilden zu können, würde der Umfang des Wörterbuchs sehr schnell wachsen. Daher sollten Sie bei wenig gebrauchten Worten den Eintrag ignorieren der Dialogbox aktivieren und dann die Schaltfläche **OK** betätigen.

Die einmal gestartete Rechtschreibprüfung kann nur innerhalb des Dialogs abgebrochen werden. Sobald Sie die Schaltfläche Abbruch betätigen, beendet das Programm die Prüfung. Das zuletzt angezeigte Wort wird dann weder korrigiert noch ins Wörterbuch aufgenommen. In der Regel werden Sie die Korrektur aber nicht abbrechen müssen, da die Überprüfung eines Textes mit einer enormen Geschwindigkeit ausgeführt wird. Bei einem normalen Ende der Rechtschreibprüfung informiert BeckerPage Sie zum Schluß in einer weiteren Dialogbox über die Anzahl der überprüften Worte.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Trennen**

Schaltet die automatische Silbentrennung des Programms ein oder aus.

Diese Option des Menüs *Text* ist nur im Textmodus aktivierbar. Bei eingeschalteter Funktion, der Menüeintrag ist in diesem Fall mit einem Häkchen versehen, wird das Programm automatisch die Worte am Ende einer Zeile gemäß den Grammatikregeln trennen. Wenn Sie die Trennfunktion ausschalten, wird der Text eines Kastens neu formatiert, diesmal dann ohne Silbentrennung.

Das deutsche Regelwerk bezüglich der Silbentrennung ist in sich schon recht komplex. Die gesamte Problematik der Trennung wird aber durch den Hang zu Ausnahmeregeln noch unübersichtlicher. Daher können bei der Trennung in einigen Fällen Fehler auftreten. Zur Korrektur einer Trennung können Sie auch manuell einen Trennstrich an der richtigen Stelle des Wortes einfügen. **BeckerPage** wird das sofort akzeptieren und das Wort gemäß Ihren Vorgaben trennen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Zeilenabstand***

Dient der Einstellung des Zeilenabstands in einem Textkasten. Er kann aus fünf Einträgen ausgewählt werden.

Hinter dieser Option verbirgt sich ein kleines Popup-Menü. In diesem Popup-Menü befinden sich fünf Einträge zur Einstellung des Zeilenabstandes. Die Einstellung vollzieht sich in Schritten einer Viertelzeile. Sie können also einzeilig, eineinviertelzeilig, anderthalbzeilig, eindreiviertelzeilig oder zweizeilig einstellen. Die jeweiligen Einträge werden durch einen einfachen Mausklick aktiviert. Beachten Sie, daß die Einstellung des Zeilenabstandes nur im Textmodus möglich ist.

Sie können mit dem vorgegebenen Zeilenabstand einen bereits bestehenden Text von einem Datenträger einlesen. Andererseits können Sie auch nachträglich bestimmte Textbereiche, die Sie zuvor markiert haben, mit einem anderen Zeilenabstand neu formatieren.

Wenn Sie keinen Textbereich markiert haben, wirkt diese Option auf den Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet. Um den kompletten Text eines Textkastens neu zu formatieren, müssen Sie zuvor mit der Option Alles selektieren des Menüs *Bearbeiten* den gesamten Text markieren.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Linksbündig***

Linksbündiges Formatieren eines Textbereichs.

Dies ist die Standardeinstellung. Der markierte Textbereich wird so formatiert, daß sich der linke Textrand auf einer vertikalen Linie befindet. Dabei wird der rechte Textrand normal umgebrochen, so daß er unregelmäßig ist. Daher stammt auch die gängige Bezeichnung "Flattersatz"

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Rechtsbündig***

Rechtsbündiges Formatieren eines Textbereichs.

Dies ist die Umkehrung der zuvor genannten Option. Der markierte Textbereich oder der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet, wird so formatiert, daß sich der rechte Textrand auf einer vertikalen Linie befindet. Der linke Textrand bleibt unregelmäßig ausgerichtet. Diese Option wird in der Regel selten benutzt, da sie nicht unseren Sehgewohnheiten entspricht. So ist es durchaus möglich, daß sich das letzte Wort des Absatzes als einziges Wort am rechten Textrand befindet, was für den Leser eher verwirrend ist.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Zentriert**

Zentriertes Formatieren eines Textbereichs.

Eine interessante Funktion, die im DTP-Bereich öfter zum Einsatz kommt. Der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet oder der markierte Textbereich, wird so formatiert, daß jede Zeile in die Mitte des Textbereichs gesetzt wird. Die Zeilen werden auf die Mitte zwischen linkem und rechtem Rand des Textkastens ausgerichtet. So entsteht ein gleichmäßiger Abstand zu den Rändern. Diese Funktion wird besonders häufig zum Formatieren von Überschriften eingesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Blocksatz***

Formatieren eines Textbereichs als Blocksatz.

Der Absatz, in dem sich die Schreibmarke befindet oder der markierte Textbereich, wird so formatiert, daß jede Zeile exakt am linken Textkastenrand beginnt und ebenso exakt am rechten Textkastenrand endet. Lediglich die letzte Zeile eines Absatzes bleibt davon ausgeschlossen. Bei dieser Option werden die Wortzwischenräume variabel gestaltet.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Alle Zeichen***

Schaltet die Anzeige bestimmter Steuerzeichen eines Textes an oder aus.

Diese Funktion ist lediglich im Textmodus aktivierbar. Bei eingeschalteter Option werden einige Spezialzeichen zusätzlich zu den normalen Textzeichen eingeblendet. Dazu gehören die Leerzeichen (ein Punkt), die Tabulatoren (ein Pfeil mit einem Strich) und die Absatzmarken (ein nach unten geknickter Pfeil). Das letzte Sonderzeichen (ein rechter Winkel) markiert das Ende Ihres Textes. Dem-entsprechend ist dieses Zeichen auch nur dann zu sehen, wenn der Text komplett im Textkasten angezeigt wird.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Nach unten suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff von der aktuellen Position abwärts. Es wird nur im aktiven Textkasten gesucht. Der Textmodus muß aktiviert sein. **BeckerPage 4** behandelt jeden Absatz als eine Zeile.

Wenn Sie einem Begriff an mehreren Stellen des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff noch einmal suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox Page4 Suchen eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen. Die Suche erfolgt von der aktuellen Position in Richtung Textende des aktuellen Textkastens.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Nach oben suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff von der aktuellen Position aufwärts. Es wird nur im aktiven Textkasten gesucht. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie einen Begriff an mehreren Stellen des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff noch einmal suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox *Page4 Suchen* eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen. Die Suche erfolgt von der aktuellen Position in Richtung Textanfang des aktuellen Textkastens.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vom Anfang suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff unabhängig von der Cursorposition. Die Suche beginnt am Anfang des aktuellen Textkastens. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie das erste Auftreten einer Zeichenfolge des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff vom Textanfang beginnend suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox *Page4 Suchen* eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Vom Ende suchen***

Wiederholung der Suche nach dem Suchbegriff unabhängig von der Cursorposition. Die Suche beginnt am Ende des aktuellen Textkastens. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Wenn Sie das letzte Auftreten einer Zeichenfolge des aktuellen Textkastens suchen wollen, können Sie mit dieser Funktion den Suchbegriff vom Textende beginnend suchen lassen. Dazu muß der Suchbegriff bereits in der Dialogbox Page4 Suchen eingetragen sein. Die Parameter dieser Dialogbox werden ebenfalls übernommen.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Gehe zu Zeile...***

Mit dieser Option springt das Programm zu einer von Ihnen zu bestimmenden Zeile. Das kann dazu dienen, schnell eine bestimmte Zeile des Textes innerhalb des aktuellen Textkastens zu finden. Der Textmodus muß aktiviert sein.

Nach dem Aufruf dieser Funktion erscheint eine Dialogbox. Die Nummer der aktuellen Zeile wird automatisch vom Programm in das Textfeld der Dialogbox eingetragen. Sie wird invertiert dargestellt. Die aktuelle Zeilennummer wird bei der ersten Tastatureingabe gelöscht, so daß Sie sofort die Zeilennummer eintippen können, die Sie anspringen möchten.

Es ist aber ebenso möglich, die aktuelle Zeilennummer zu editieren. Wenn Sie die Schreibmarke mit dem Mauszeiger an eine beliebige Position der Zeilennummer setzen, wird die Invertierung ausgeblendet. Die Zeilennummer bleibt dagegen erhalten, so daß Sie die Zahl korrigieren können.

Ein Mausklick auf die Schaltfläche **OK** aktiviert die Funktion. Die entsprechende Zeile wird dann invertiert. Wenn sich die gesuchte Zeile aber außerhalb des sichtbaren Bereichs eines Textkastens befindet, etwa bei einem Textfließkasten, geschieht nichts.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Gehe zu Text Anfang***

Die Schreibmarke wird an den Anfang des aktuellen Textkastens gesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz



## ***Gehe zu Text Ende***

Die Schreibmarke wird an das Textende des aktuellen Textkastens gesetzt.

Im Gegensatz zum Textanfang ist das Textende nicht in jedem Fall sichtbar. Bei einem Fließkastentext muß nicht unbedingt der gesamte Text sichtbar sein. Nach dem Aufruf dieser Funktion befindet sich die Schreibmarke zwar am Textende, sie ist aber ebenfalls nicht sichtbar.

Wenn der gesamte Text des aktuellen Textkastens sichtbar ist, wird die Schreibmarke in die letzte Zeile des Textkastens gesetzt.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Letzte Position***

Setzt die Schreibmarke an die Position eines Textkastens, die Sie zuletzt bearbeitet haben.

Mit Hilfe dieser Funktion ist es möglich, sehr schnell zwischen zwei Positionen innerhalb eines Textkastens hin- und herzuspringen. Ein Funktionsaufruf setzt die Schreibmarke jeweils an die Position, an der sie sich vor der aktuellen Position befand. Beachten Sie bitte, daß die Schreibmarke nur innerhalb eines einzigen Textkastens bewegt wird.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## **Berechnen**

Berechnet einen mathematischen Ausdruck, der zuvor als Block eines Textkastens markiert werden muß.

Mit dieser Funktion sind Sie in der Lage, auch komplexe **mathematische** Berechnungen durchzuführen, ohne das Programm zu verlassen. Als Beispiel soll eine einfache Addition dienen. Geben Sie in eine beliebige Zeile eines Textkastens den Ausdruck  $3+8$  ein. Markieren Sie den Bereich des Ausdrucks mit der Maus. Dazu führen Sie den Mauszeiger auf die Spalte vor der 3, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die erscheinende Invertierung bis hinter die 8. Wenn Sie nun die Funktion Berechnen aufrufen, wird der Ausdruck mitsamt Invertierung gelöscht und es erscheint das Ergebnis der Berechnung an dieser Stelle. Die Schreibmarke wird automatisch hinter das Ergebnis gesetzt.

Selbstverständlich unterstützt **BeckerPage 4** nicht nur die einfachen vier Grundrechenarten. Es sind auch Berechnungen komplexer mathematischer Formeln möglich. Dazu können Rechenarten auch kombiniert werden.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum nächsten Menüpunkt



Zur Tastenreferenz

## ***Datum einfügen***

Diese Option fügt das aktuelle Datum in den Text ein.

Nach dem Aufruf der Funktion wird das Datum an der Schreibmarke in den aktuellen Textkasten eingefügt. Sofern sich bereits Text hinter der Schreibmarke befindet, wird dieser entsprechend verschoben, aber nie überschrieben. Das Datum wird in voller Länge eingefügt, wobei der Wochentag und der Monat ausgeschrieben werden. Beispiel: Sonnabend, 2. Januar 1992.

Zurück zum Menü **Text** ?



Zum Menü *Bild*



Zur Tastenreferenz

## ***Menü Fenster***

Im *Fenster*-Menü befinden sich die Einträge

- *Untereinander anordnen*
- *Nebeneinander anordnen*

und - *Überlappend anordnen*.

Durch Anwahl einer der Menüpunkte können Sie die ggf. geöffneten Fenster von **BeckerPage**-Dokumenten entsprechend anordnen.

Zusätzlich werden Ihnen in diesem Fenster die bereits vorhandenen Fenster-Titel angezeigt. Hierüber kann per Mausclick direkt zu dem gewählten Fenster gesprungen werden.

Zum Menü *Hilfe*



## ***Menü Optionen***

In diesem Menü der BeckerPage-Menüzeile sind Funktionen untergebracht, die Elemente der BeckerPage-Fenster ein- oder ausblenden und die Darstellung einer Seite auf dem Bildschirm beeinflussen. Zu den variablen Elementen eines BeckerPage-Fensters gehören die verschiedenen Funktionsleisten ebenso wie die Lineale und die Seitenleiste. Die Optionen der Bildschirmgestaltung beziehen sich auf die Seitendarstellung. Verschiedene variable Elemente des BeckerPage-Fensters, wie das Fadenkreuz oder die verschiedenen Lineale, können auch über das Linealmenü des horizontalen Lineals aktiviert werden.




**Tastatur-Referenz:**



## **Werkzeugleiste**

Mit dieser Option wird die Werkzeugleiste ein- oder ausgeblendet. Sobald die Werkzeugleiste eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Leiste automatisch aufgeklappt.

Mit den Symbolen zum Umschalten zwischen dem **Objektmodus** und dem **Textmodus** erreichen Sie zwei der wichtigsten Funktionen der Werkzeugleiste. Außerdem finden Sie in dieser Leiste alle Werkzeuge, die zum Erzeugen der verschiedensten Objektarten notwendig sind. Die Erklärungen der Symbole der Werkzeugleiste sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Bildgestaltungsleiste***

Die Bildgestaltungsleiste wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Bildgestaltungsleiste eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Leiste automatisch aufgeklappt.

Die Elemente der Bildgestaltungsleiste dienen in der Hauptsache zur Gestaltung und Bearbeitung von Bildern, also von Bitmapobjekten. Neben einfachen Malfunktionen sind dort auch Möglichkeiten der Ausschnittsbearbeitung, Verfremdung von Bildteilen oder der kompletten Bitmap untergebracht. Die Bedienung der Bildgestaltungsleiste ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen der Symbole sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)




## ***Pinselfalette***

Die Pinselfalette wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Pinselfalette eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Palette automatisch aufgeklappt.

### **Beschreibung**

Mit der Pinselfalette können Sie verschiedene Formen und Größen für bestimmte Malwerkzeuge einstellen.

Die Bedienung der Pinselfalette ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen der Funktionen aller Symbole und eine Liste der Malwerkzeuge, die durch die Pinselfalette beeinflusst werden, sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Farbe RGB-HSV***

Die Option Farbe RGB-HSV öffnet ein Box, die Ihnen alle notwendigen Werkzeuge zur Definition eigener Farben zur Verfügung stellt. Sobald die Box Farbe RGB-HSV eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Box automatisch aufgeklappt.

In der Box Farbe RGB-HSV können Sie selbst neue Farben definieren. Die Farben können außerdem für die linke und rechte Maustaste separat eingestellt werden. Die Bedienung der Box Farbe RGB-HSV ist mit der Werkzeugleiste identisch. Die Erklärungen zum Definieren eigener Farben sind in der Referenz der Funktionsleisten zu finden.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Verlaufspalette

Die Verlaufspalette wird mit dieser Option ein- oder ausgeblendet. Sobald die Verlaufspalette eingeblendet ist, setzt das Programm ein Häkchen vor den Eintrag des Menüs. Nach dem Einblenden ist die Palette automatisch aufgeklappt.

Die Verlaufspalette eröffnet Ihnen eine weitere Möglichkeit, der linken und rechten Maustaste getrennt eine bestimmte Farbe zuzuordnen. Außerdem wird hier die Farbe des Farbverlaufs eingestellt, den Sie mit den verschiedenen Verlaufsfunktionen der Bildgestaltungsleiste aktivieren.

Die Verlaufspalette stellt Ihnen 28 verschiedene Farben zur Wahl. Sie aktivieren eine der Farben durch einen linken Mausklick auf das Kästchen der entsprechenden Farbe. Mit dieser Farbe wird dann automatisch die linke Maustaste belegt. Die rechte Maustaste belegen Sie mit einer Farbe, wenn Sie das Farbkästchen mit der rechten Maustaste aktivieren.

Die ausgewählten Farben dienen außerdem als Basis für den Farbverlauf. Von der Farbbelegung der linken Maustaste ausgehend wird ein Farbverlauf bis hin zur Farbe der rechten Maustaste erzeugt.


Im unteren Teil der Palette ist dann der fertige Farbverlauf zu sehen. Die Einstellung beeinflusst alle Farbverlaufsfunktionen, die Sie über die Symbole der Bildgestaltungsleiste erreichen können.

Es existiert noch eine weitere Möglichkeit, den Maustasten Farben zuzuordnen. Dazu bewegen Sie den Mauszeiger in den unteren Teil der Palette, der den Farbverlauf zeigt. Der Mauszeiger verändert sofort seine Form, er wird zur Pipette. Mit dieser Pipette können Sie die gewünschte Farbe "abgreifen", indem Sie die Pipettenspitze auf die entsprechende Stelle des Farbverlaufs führen.

Auch bei dieser Art der Zuordnung berücksichtigt das Programm, welche Maustaste Sie drücken. Ein Linksklick belegt die linke Maustaste, ein Rechtsklick die rechte.

Die Farbwahl aus dem Verlaufsteil der Verlaufspalette ist wesentlich umfangreicher, da in diesem Teil Farbmischungen erzeugt werden. Den Rot-, Gelb- und Grünanteil der Farbe können Sie in dem kleinen Statuskästchen oben links in der Titelzeile des BeckerPage-Fensters ablesen. Der Anteil der einzelnen Farben wird dort in Prozent angegeben.

Die Bedienung der Verlaufspalette ist mit der Werkzeugleiste identisch.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Raster***

Die Rasterfunktion dient als Hilfe zum exakten Positionieren von Objekten. Hinter dem Eintrag verbirgt sich ein Popup-Menü, das Ihnen verschiedene Rasterweiten zur Auswahl stellt. Über die Einträge der Rasterweiten können Sie ein Raster erzeugen oder es mit der Option Raster aus ausschalten.

Nach dem Einschalten des Rasters legt **BeckerPage** eine Punktmatrix über die gesamte Arbeitsfläche des **BeckerPage**-Fensters. Das Raster bleibt somit nicht nur auf die Dimensionen einer logischen oder physikalischen Seite beschränkt. Der **horizontale** und **vertikale** Punktabstand des Rasters ist identisch, so daß vier Rasterpunkte unabhängig von der gewählten Rasterweite immer ein Quadrat bilden.

Je nach gewählter Rasterweite und eingestellter Größe der Bildschirmdarstellung sind die Punkte nicht auf dem Monitor sichtbar.

Bei eingeschaltetem Raster wirkt das Positionieren oder Dimensionieren eines Objekts nur in Abständen, die den Abständen zwischen den Rastern entsprechen. Um **Zwischengrößen** zu ermöglichen, müssen Sie entweder die Rasterweiten verringern oder das Raster ganz ausschalten. Die gleichen Auswirkungen besitzt ein eingeschaltetes Raster beim Aufziehen neuer Objekte.

Neue Objekte können dann nur solche Maße annehmen, die einem Vielfachen des aktuell eingestellten Rasters entsprechen. Bei einem 10-mm-Raster kann die Kantenlänge eines Rechtecks nur 10, 20 oder 30 mm usw. betragen. Übrigens wirken die eingestellten Rastermaße auch auf Kreise oder Ellipsen, ja sogar auf Polygone. Die Rasterfunktion eignet sich dadurch auch zum Erzeugen von exakten Kreisen, da Sie sich aufgrund der "magnetischen" Eigenschaften des Rasters nicht nur auf Ihre Augen verlassen müssen.

Die Rasterpunkte sind beim **Drehen von Objekten** nicht aktiviert. Somit lassen sich Objekte auch bei eingeschaltetem Raster in jedem beliebigen Winkel drehen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Absatzlineal

Das Absatzlineal gehört zu den ein- und ausblendbaren Elementen eines **BeckerPage**-Fensters. Es informiert Sie über die aktuelle Zeilenlänge und kann dazu genutzt werden, die Breite eines Textkastens schnell und bequem neu zu bestimmen. Dadurch wird automatisch auch die Zeilenlänge neu bestimmt. Außerdem kann über das linke Dreieck des Absatzlineals ein Absatz eingerückt werden.

### Änderung der Textkastenbreite über das Absatzlineal

Die beiden Dreiecke des Absatzlineals haben eine besondere Bedeutung. Mit ihrer Hilfe wird die **vertikale** Ausdehnung des aktuellen Textkastens eingestellt. Wenn Sie den Mauszeiger auf das rechte Dreieck positionieren, können Sie es bei gedrückter Maustaste verschieben. Dabei wird sich die rechte Begrenzung des Textkastens automatisch den Mausbewegungen anpassen. Dementsprechend wird gleichzeitig die Zeilenlänge des Textkastens verändert.

Das **linke** der beiden Dreiecke kann für zwei verschiedene Aktionen eingesetzt werden. Es ist zweigeteilt, und wenn Sie den Mauszeiger auf den oberen Teil des Dreiecks bewegen, entspricht das Verhalten dem des rechten Dreiecks. Die linke Begrenzung des aktiven Textkastens wird den Mausbewegungen entsprechend angepaßt.

Wenn Sie dagegen den unteren Teil des Dreiecks bewegen, wird lediglich die erste Zeile aller Absätze des aktiven Textkastens eingerückt. Die ursprüngliche linke Begrenzung des Textkastens bleibt bei der Einrückung erhalten. Außerdem kann die Einrückung nicht gezielt für einen bestimmten Absatz eingestellt werden. Dazu müssen Sie die Funktionen zum Einrücken des Menüs Bearbeiten benutzen.

Das Absatzlineal ist immer mit dem horizontalen Lineal verbunden. Es wird also jede Bewegung des horizontalen Lineals automatisch mitmachen.


Neben der Absatzeinrückung werden innerhalb des Absatzlineals auch die Tabulatoren verwaltet. Das Erzeugen oder Löschen eines Tabulators ist denkbar einfach: ein linker Mausklick auf die gewünschte Position in dem Absatzlineal wird einen neuen linksbündigen Tabulator setzen. Dem entsprechend wird ein rechtsbündiger Tabulator mit einem Rechtsklick erzeugt. Allerdings muß sich das Programm im Textmodus befinden. Jeder Tabulator wird im Absatzlineal durch einen nach oben gerichteten Pfeil dargestellt. Anhand dieses Tabulatorzeichens können Sie auch ersehen, um welchen Tabulatortyp es sich handelt. An der Basis des Tabulatorzeichens befindet sich ein kleiner Strich. Ist er nach links gerichtet, repräsentiert er einen Linkstabulator, ein nach rechts gerichteter Strich zeigt einen rechtsbündigen Tabulator an.

Der **dezimale** Tabulator verhält sich ähnlich wie der rechtsbündige Tabulator: jedes neue Zeichen wird links von der Schreibmarke eingesetzt, wobei sich die Schreibmarke aber nicht bewegt. Im Gegensatz zum rechtsbündigen Tabulator bewegt sich die Schreibmarke wieder wie üblich, wenn Sie ein Komma oder einen Punkt eingeben. Daher eignet sich diese Tabulatorart, um Dezimalzahlen exakt innerhalb einer Spalte einzugeben. Sie werden immer so angeordnet, daß sich das Komma oder der Punkt, der die Dezimalstellen von der Ganzzahl abtrennt, in einer Spalte befindet.

Der nächste Teil des Tabulatormenüs ist für die Darstellung der **Leerstellen** zwischen Zeilenanfang und Tabulator zuständig. Dieser Leerraum kann mit verschiedenen Zeichen gefüllt werden. Der erste Eintrag setzt für die Leerstellen kleine Punkte in sehr engem Abstand auf der Zeilenbasis ein, der zweite setzt zwar ebenfalls Punkte, diesmal aber in der Zeilenmitte.

Mit dem letzten Eintrag dieses Menübereichs werden Striche auf der Zeilenbasis eingesetzt. Diese Darstellungsarten des Leerraums zwischen Zeilenanfang und Tabulator ist sehr nützlich bei der Erstellung von **Inhaltsverzeichnissen**. So können Sie sehr schnell den Raum zwischen Überschrift und Seitenzahl mit Punkten oder Strichen füllen.

Wenn Sie den letzten Menüeintrag aktivieren, wird der **aktuelle Tabulator gelöscht**. Übrigens können sämtliche Tabulatoren **mit der Maus** bequem verschoben werden. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Tabulator setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, wird der Tabulator jede der Mausbewegungen mitmachen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Lineal horizontal***

Das horizontale Lineal stellt Ihnen eine **Orientierungshilfe** zur Verfügung. Gemeinsam mit dem vertikalen Lineal versetzt Sie diese Option in die Lage, Objekte **exakt** auf einer Seite zu positionieren, indem sie Ihnen die Position des Mauszeigers auf der aktuellen Seite anzeigen. Außerdem ist ein kleines Popup-Menü integriert, über das Sie verschiedene Optionen des Menüs *Objekte* schneller erreichen.

Auf die Lineale werden Sie schon bald nicht mehr verzichten wollen. Sie sind Teil der komplexen Hilfswerkzeuge des Programms,. Die Option **Horizontales Lineal** blendet eine Leiste ein, die Sie jederzeit über die aktuelle horizontale Position des Mauszeigers auf der Seite informiert. Die aktivierte Option ist durch ein Häkchen vor dem Eintrag markiert.

Im Gegensatz zu einem echten Lineal ist diese Funktion des Programms weitaus flexibler. Die Maßeinheit, die den Abstand und die Anzahl der Teilstriche des Lineals bestimmt, kann nämlich in acht Schritten eingestellt werden. Dazu befindet sich ein kleines Kreuz im linken Teil des Lineals, hinter dem sich ein Popup-Menü verbirgt. Sie öffnen dieses Linealmenü durch einen Mausklick auf das Kreuz.

Im unteren Teil des Menüs befinden sich die Optionen zur *Einstellung der Maßeinheit*. Sobald ein Eintrag ausgewählt wurde, aktualisiert das Programm die Darstellung der Teilstriche im Lineal. Die jeweilige Position des Mauszeigers wird durch einen zusätzlichen Strich, der sich analog zur Mausposition bewegt, im Lineal angezeigt. Die eingestellte Maßeinheit ist auch für das vertikale Lineal maßgebend.

Zusätzlich kann das horizontale Lineal noch auf einer vertikalen Ebene bewegt werden. Dazu setzen Sie den Mauszeiger auf das Lineal und verschieben es bei gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position. So können Sie das Lineal jederzeit in die Nähe des aktuell zu bearbeitenden Objekts setzen.

Im Gegensatz dazu wird ein rechter Mausklick auf das Lineal eine Hilfslinie erzeugen. Sie kann auf die Seite verschoben werden, wenn Sie die Maus bei gedrückter Maustaste bewegen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Vertikales Lineal***


Ebenso wie das horizontale Lineal kann Ihnen das vertikale Lineal zu einer besseren Orientierung auf der aktuellen Seite verhelfen. Zusammen mit dem horizontalen Lineal können Sie die exakten Koordinaten des Mauszeigers bestimmen.

Nach einem Mausklick auf den Eintrag des Menüs *Optionen* wird das Lineal am linken Fensterrand eingeblendet. Es informiert Sie jederzeit über die aktuelle horizontale Position des Mauszeigers auf der Seite durch einen zusätzlichen Orientierungsstrich, der seine Position entsprechend den Bewegungen des Mauszeigers verändert.

Die Maßeinheit der Linealeinteilung muß über das Linealmenü im horizontalen Lineal oder vertikalen Lineal eingestellt werden. Es ist durch einen Mausklick auf das Kreuzchen in der linken oberen Ecke der Lineale zu erreichen.

Im unteren Teil des Menüs befinden sich die Optionen zur Einstellung der Maßeinheit. Sobald ein Eintrag ausgewählt wurde, aktualisiert das Programm die Darstellung der Teilstriche im Lineal.

Das vertikale Lineal kann, ebenso wie das horizontale Lineal, noch auf der aktuellen Seite verschoben werden. Dazu setzen Sie den Mauszeiger auf das Lineal und verschieben es bei gedrückter Maustaste an eine gewünschte Position.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz



## ***Fadenkreuz***

Mit dieser Option schalten Sie ein Fadenkreuz ein. Der Schnittpunkt des Fadenkreuzes wird durch die Spitze des Mauszeigers gebildet. Das Fadenkreuz dient der besseren Übersicht bei der Positionierung verschiedener Objekte auf der aktuellen Seite ebenso, wie der Orientierung beim Aufziehen unterschiedlicher Objektarten.

Nach dem Aktivieren dieser Option wird in Verbindung mit dem Mauszeiger ein Fadenkreuz im BeckerPage-Fenster dargestellt. Der Mittelpunkt des Fadenkreuzes liegt exakt auf der Spitze des Mauszeigers. Sofern das horizontale und vertikale Lineal eingeblendet sind, reicht der obere und linke Strahl des Fadenkreuzes bis in die beiden Lineale hinein.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## Seitenleiste

Die Option *Seitenleiste* blendet eine Leiste im unteren Bereich des **BeckerPage**-Fensters ein. Über die Seitensymbole der Leiste können Sie sehr schnell zu einer bestimmten Seite des Dokuments wechseln. Im ersten Teil der Leiste sind, je nach Einstellung, auch Symbole für die Stammseiten vorhanden.

Sobald Sie ein Dokument über mehrere Seiten erstellen, kommen Sie nicht umhin, gelegentlich in den Seiten des Dokuments zu blättern. Im Gegensatz zu normalen Textverarbeitungen werden aber in DTP-Programmen die einzelnen Seiten eines Dokuments nicht fortlaufend wie auf Endlospapier verwaltet. Der Sprung von Seite zu Seite gestaltet sich etwas komplexer.

Damit das Blättern dennoch für Sie als Anwender nicht zu umständlich wird, unterstützen Sie die grafischen Seitensymbole der Seitenleiste bei dieser Arbeit. Die Seitenleiste erscheint sofort nach einem Mausklick auf den Eintrag im Menü Optionen im unteren rechten Teile des **BeckerPage-4**-Fensters. Zunächst werden standardmäßig nur zwei Seitensymbole angezeigt.

Das erste Symbol repräsentiert die Stammseiten, dann folgt ein kleiner senkrechter Strich und danach das Symbol für die eigentliche erste Seite. Um mehrere Seitensymbole zu erhalten, müssen Sie den Mauszeiger auf den Strich zwischen den beiden Seitensymbolen setzen und bei gedrückter Maustaste die Maus nach rechts bewegen. Entsprechend Ihren Bewegungen werden mehrere neue Seitensymbole eingeblendet. Beachten Sie, daß dabei aber der horizontale Scrollbalken kleiner wird.

Jedes der Symbole trägt eine Zahl, die der Nummer der Seite entspricht. Sie können durch einen Mausklick auf das Seitensymbol direkt zu der entsprechenden Seite wechseln. Das Symbol für die jeweils aktive Seite wird danach invertiert dargestellt. Da BeckerPage 4 Ihnen aber bezüglich der Seitenanzahl eines Dokuments keinerlei Schranken auferlegt, repräsentieren die sichtbaren Seitensymbole eventuell nur einen kleinen Teil der Seiten Ihres Dokuments.

Um zu einer Seite außerhalb der sichtbaren Symbole zu gelangen, können Sie die Seitenleiste scrollen. Führen Sie den Mauszeiger auf die Seitenleiste und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger verwandelt sich zu einer Hand mit Zeigefinger. Bei gedrückter Maustaste bewegen Sie die Maus nun von rechts nach links, die Seitensymbole scrollen in die gleiche Richtung. Mit der entgegengesetzten Bewegung kommen Sie zur ersten Seite zurück.

Mit der Option Gehe zu Seite... aus dem Menü *Seite* springen Sie durch Eingabe der Seitennummer direkt zur gewünschten Seite.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 


Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Ohne Seiten***

Diese Option verändert das Erscheinungsbild des **BeckerPage**-Fensters dahingehend, daß **keine Seitenbegrenzungen** zu sehen sind.

Nach dem Aufruf der Funktion werden keine Seitenbegrenzungen mehr dargestellt. Allerdings bleiben die Hilfslinien, die den Druckbereich markieren, und die Schnittmarken sichtbar. Außerdem stimmen die in den eventuell eingeblendeten Linealen sichtbaren Maße nicht mehr mit den realen Papiermaßen überein.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

[Zur Tastenreferenz](#)

## ***Einzelseiten***


Mit dieser Option schalten Sie auf die **Darstellung einer Seite** um. Es werden nun alle Standardelemente einer Seite einschließlich der Seitenbegrenzung auf dem Bildschirm dargestellt.

Nach der Auswahl dieses Eintrags des Menüs *Optionen* befindet sich das Programm im Einzelseitenmodus. Dadurch verändern sich verschiedene Parameter.

Zunächst ändert sich die Bildschirmdarstellung des aktuellen Dokuments. Je nach Darstellungsgröße sind die Begrenzungen einer Dokumentseite sichtbar. Während die Seite in der Regel heller dargestellt wird, erscheinen die sichtbaren Teile des Arbeitsbereichs dunkel. Der Druckbereich kann über die Hilfslinien jederzeit individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. In der Ganzseitendarstellung ist immer nur eine einzige Seite zu sehen (im Gegensatz zum Doppelseitenmodus). Die Ganzseitendarstellung ist z.B. über die Tastenkombination <Strg>+<G> zu erreichen.

Neben der Darstellung ändern sich aber auch noch Einstellungen in der Dialogbox *Drucken*. In dieser Box ist die Option *Vor/Rückseitendruck* nicht mehr wählbar. Das gleiche gilt für die beiden darunterliegenden Optionen für den Druck der geraden bzw. ungeraden Seiten. Schließlich geht das Programm davon aus, daß Sie lediglich Einzelseiten erstellen wollen. Diese Einträge der Dialogbox sind daher grau dargestellt.

Dennoch ist es auch im Einzelseitenmodus möglich, die Seitenränder zu spiegeln. Diese Option können Sie in der Dialogbox des Eintrags *Seite einrichten...* im Menü *Datei* erreichen.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Doppelseiten***


Umschalten in den Doppelseitenmodus. Dadurch wird das Drucken von Vor- und Rückseite vom Programm unterstützt.

Nach dem Aufruf der Funktion schaltet das Programm in den Doppelseitenmodus. Das hat Konsequenzen für die Darstellung auf dem Bildschirm, als auch für den Ausdruck.

Je nach Einstellung des Zoom-Modus werden Sie zunächst keine Veränderung der Bildschirmdarstellung bemerken. Sichtbare Veränderungen treten erst bei den kleineren Zoom-Modi auf.

In der Ganzseitendarstellung können Sie dann gleichzeitig zwei Seiten des aktuellen Dokuments betrachten. In dieser Einstellung ermöglicht **BeckerPage** auch das schnelle Verschieben von Objekten zwischen den beiden dargestellten Seiten. Dazu ist der etwas umständlichere Weg über das Ausschneiden und Einfügen nicht mehr notwendig.

Der Doppelseitenmodus zeigt aber nicht nur bei der Bildschirmdarstellung eine besondere Wirkung. Das Programm unterstützt bei eingeschalteter Option auch den Druck von Vor- und Rückseiten in der korrekten Reihenfolge. Diese Druckart können Sie über die Einstellungen in der Dialogbox Drucken des Menüs *Datei* auswählen. In dieser Box ist die Option Vor/Rückseitendruck dafür zuständig. Mit den beiden darunterliegenden Optionen steuern Sie den Druck der geraden bzw. ungeraden Seiten.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum nächsten Menüpunkt 

Zur Tastenreferenz

## ***Seitenränder zeigen***

Ein- bzw. Ausblenden der Hilfslinien, die den Druckbereich einer Seite markieren.

Nach dem Aufruf dieser Funktion des Menüs *Optionen* werden die Hilfslinien, die Ihnen die Seitenränder einer Dokumentseite anzeigen, ein- oder ausgeblendet. Der Teil der Seite, der innerhalb dieser Hilfslinien liegt, repräsentiert jenen Seitenbereich, der ausgedruckt wird. Wenn Sie diese Option ausschalten, werden auch die Schnittmarken nicht mehr angezeigt.

Bei eingeschalteter Option, es steht dann ein Häkchen vor dem Eintrag des Menüs, befinden sich an den Enden der eingeblendeten Hilfslinien kleine Quadrate. Über diese Quadrate können Sie den Druckbereich der aktuellen Seite einstellen. Führen Sie den Mauszeiger auf eines der Quadrate und bewegen Sie bei gedrückter linker Maustaste die Maus. Die Hilfslinie wird ihre Position entsprechend den Mausbewegungen ändern. Die Quadrate an der Ober- bzw. Unterkante der Seite sind für die Breite des Druckbereichs zuständig, die Quadrate an den Seitenkanten ändern die Länge des Bereichs, der später ausgedruckt wird.

Zurück zum Menü **Optionen** ? 

Zum Menü *Fenster* 

Zur Tastenreferenz

## ***Komplexe Grafikobjekte***

Die grafischen Möglichkeiten von BeckerPage sind mit einem ersten kurzen Blick auf ihren komplexen Umfang gar nicht entsprechend zu würdigen. Die vorhandenen Bildgestaltungsfunktionen erlauben für sich genommen schon eine sehr effektvolle Gestaltung von Grafiken. Aber durch die Möglichkeit, verschiedene Effekte auch nacheinander einzusetzen und dadurch quasi zu kombinieren, sind Ihrer Phantasie kaum Grenzen gesetzt.

Es wurde sehr viel Wert auf die Gestaltung der Grafikfunktionen gelegt, und Sie werden wahrscheinlich auch nach einiger Einarbeitungszeit immer noch weitere Möglichkeiten der Bildmanipulation entdecken. Bevor wir uns allerdings der Funktionsbeschreibung zuwenden, sollten noch einige Grundlagen geklärt werden.

### **Merkmale komplexer Grafiken**

Komplexe Grafiken unterscheiden sich in einigen sehr entscheidenden Punkten von einfachen Grafikobjekten wie Kreisen oder Rechtecken. Zum einen werden zur korrekten Bildschirmdarstellung einer komplexen Grafik wesentlich mehr Informationen benötigt. Jeder Bildpunkt einer komplexen Grafik wird durch eine Reihe von Bits, der kleinsten Informationseinheit eines Computers, definiert. Neben der exakten Lage auf dem Bildschirm sind dies z.B. Informationen zur Farbe des Punktes. Daher ist der Platzbedarf einer Datei, die ein Bild mit einem hohen Farbanteil enthält, wesentlich größer als beispielsweise bei einer Textdatei. Selbstverständlich variiert der Platzbedarf mit der Größe eines Bildes und der maximal möglichen Anzahl der darstellbaren Farben.

## ***Erzeugen eines Bildobjekts: die Bitmap***

Fast alle Funktionen der Bildgestaltungsleiste und die meisten Einträge des Menüs Bild können nur dann aktiviert werden, wenn sich ein Bildobjekt auf der aktuellen Seite befindet. Somit können Sie Pinsel oder Stift, die Funktionen zur Farb- und Kontrastregelung, das Weichzeichnen und vieles mehr nur dann einsetzen, wenn ein Bildobjekt bereits existiert. Allerdings gibt es auch einige Funktionen, nach deren Aufruf BeckerPage automatisch Objekte zu Bildern konvertiert.

Die einfachste Art, ein Bildobjekt zu erzeugen, besteht darin, ein bereits existierendes Bild vom Datenträger einzulesen. In diesem Fall übernimmt BeckerPage abgesehen von der Dateiauswahl sämtliche Arbeiten. Wählen Sie aus dem Menü Datei den Eintrag Importieren. Danach wird ein Popup-Menü eingeblendet, das Ihnen verschiedene Importfunktionen zur Auswahl stellt. Im aktuellen Fall müssen Sie den Eintrag Bild einfügen des Popup-Menüs aktivieren. Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Bilddatei auswählen können. BeckerPage kann sechs verschiedene Grafikformate lesen: TIF, BMP, RLE, DIB, PCX und GIF. Mit diesem Angebot sollten Sie keine Probleme haben, Grafiken der gängigsten Programme zu importieren.

Nach der Dateiauswahl wird BeckerPage das Bild automatisch als ein Objekt einlesen und in die linke Ecke des Druckbereichs setzen. Das neue Bildobjekt ist bereits selektiert und steht damit sofort für die weitere Bearbeitung zur Verfügung.

### **Wandeln beliebiger Objekte in Bitmaps**

Neben dieser automatischen Erzeugung von Bildobjekten kann auch jede andere Objektart in ein Bildobjekt konvertiert werden. Sogar Textobjekte lassen sich problemlos in Bilder umwandeln. Dazu muß das entsprechende Objekt selektiert sein. Wenn Sie dann die Option Objekte zu Bild aus dem Menü Bild aktivieren, wird BeckerPage alle zur Umwandlung nötigen Schritte automatisch erledigen. Nach der Konvertierung erscheint an der Oberkante des Bildobjekts ein kleines Rechteck mit dem Hinweis, daß es sich um ein Bildobjekt handelt. Außerdem werden dort die Dimensionen des Bildes in Pixeln und der Farbmodus angegeben.



## ***Bildkonvertierung durch Farbverlauf***

Eine noch schnellere Konvertierungsart ergibt sich durch den Einsatz der Farbverlaufsfunctionen, die weiter unten noch ausführlich besprochen werden. Wenn Sie eine der Farbverlaufsfunctionen auf einem beliebigen Objekt ausführen, wird BeckerPage unabhängig von der Objektart ein Bildobjekt erzeugen. Allerdings verliert das Objekt dadurch die Eigenschaften der ursprünglichen Objektart. So werden Sie einen Text nicht mehr nachträglich bearbeiten können, wenn Sie ihn mit einem Farbverlauf umgewandelt haben.

## ***Bilder selbst malen***

BeckerPage bietet Ihnen die Möglichkeit, auch selbst eigene Bilder zu malen. Die notwendigen Malwerkzeuge finden Sie in der Bildgestaltungsleiste. Dort werden Ihnen Stift, Pinsel, Farbkanne und einige Spezialwerkzeuge wie Airbrush zur Verfügung gestellt. Unbedingte Voraussetzung zum Einsatz dieser Werkzeuge ist die Existenz eines Bildobjekts.

Dazu erzeugen Sie zunächst ein einfaches Rechteck. Wählen Sie aus der Werkzeugleiste das Rechtecksymbol aus und ziehen Sie das Objekt in der gewünschten Größe auf. Wenn Sie im Menü Farbe Weiß auswählen und das Rechteck mit der linken Maustaste aufziehen, werden die Kanten des Rechtecks nicht auf dem Bildschirm sichtbar sein. Dies wäre im Normalfall der gewünschte Effekt, wenn ein neues Bild gemalt werden soll. Schließlich wollen Sie für das Bild nicht unbedingt automatisch einen Rahmen gezeichnet haben, der später eventuell gelöscht werden muß.

Sobald das Rechteck erzeugt ist, können Sie es über das Menü Bild und die Option Objekte zu Bild in ein Bildobjekt umwandeln. Damit stehen Ihnen sämtliche Malwerkzeuge zur Verfügung. Sie können sofort mit Pinsel, Stift oder Airbrush im Bildobjekt malen.

## ***Die Maustasten bestimmen die Farbe***

Eine der wichtigsten Eigenschaften aller Malwerkzeuge besteht darin, daß Sie über die Maustaste bestimmen, mit welcher Farbe BeckerPage malen soll. Außerdem können beide Maustasten mit unterschiedlichen Farben belegt werden. Dadurch können Sie sehr schnell und bequem zwischen zwei Farben wechseln, ohne über ein Menü eine neue Farbe auswählen zu müssen. Sie müssen dann nur das Malwerkzeug mit der anderen Maustaste einsetzen, um die Farben zu wechseln.

## Die Werkzeugleiste



**Objektmodus** Schaltet das Programm in den Objektmodus.

Objekte können nur in diesem Modus selektiert werden.

Das erste Symbol der *Werkzeugleiste*, ein schräggestellter Pfeil, dient dem Ein- bzw. Umschalten in den Objektmodus. Dieser Modus ist für jene Operationen notwendige Voraussetzung, die sich auf das Objekt insgesamt beziehen. Dazu gehört neben dem Duplizieren und Verschieben des Objekts auf der Arbeitsfläche in der Hauptsache das nachträgliche Verändern der Ausmaße eines Objekts. Außerdem funktioniert das Selektieren eines Objekts ausschließlich im Objektmodus.



**Textmodus** Schaltet das Programm in den Textmodus. Nur in diesem Modus ist es möglich, Texte in Textkästen zu editieren.



**Lupe** Verändern der Darstellungsgröße einer BeckerPage-Seite per Mausklick.

Die Lupe erlaubt Ihnen, in mehreren Stufen die Seite über die Maus zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Sobald das Lupensymbol aktiviert wurde, verändert der Mauszeiger sein Aussehen, er nimmt die Form des Symbols an. Wenn Sie nun innerhalb des Seitenbereichs klicken, vergrößert sich die Darstellung der Seite bei einem Klick der linken Maustaste. Den gegenteiligen Effekt erzielen Sie mit einem Druck auf die rechte Maustaste.



**Drehen** Dreht ein beliebiges Objekt um seinen Mittelpunkt.

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, ein Objekt um seinen Mittelpunkt in jede beliebige Richtung zu drehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Text oder Grafik handelt. Nach dem Aktivieren erscheinen an den vier Ecken des Objekts vier grüne Quadrate. Wenn der Mauszeiger darauf platziert wird, verwandelt er sich in den gleichen Kreispfeil, wie er bereits in der *Werkzeugleiste* zu sehen ist. Jetzt können Sie bei gedrückter linker Maustaste das Objekt ihren Wünschen gemäß drehen. Die Funktion *Drehen* wirkt nicht bei einfachen Linienarten.



**Offener Textkasten** Erzeugt ein Textobjekt. In den neuen Textkasten können Texte vom Datenträger eingefügt oder über die Tastatur eingegeben werden.

Nach dem Aktivieren des Symbols können Sie den Textkasten mit gedrückter linker Maustaste aufziehen. Dabei bestimmen Sie über die Breite des Textkastens gleichzeitig die Zeilenbreite.



**Textkasten** Es wird ein Textkasten erzeugt, der immer den gesamten Text anzeigt. Allerdings können die Dimensionen verändert werden.

Diese Textkastenart umfaßt beim Aufziehen lediglich eine einzige Zeile. Der Kasten erweitert sich aber automatisch, wenn Sie zusätzlichen Text über die Tastatur eingeben. Dies ist der einzige Unterschied zum oben besprochenen *offenen Textkasten*. Alle anderen Eigenschaften sind identisch.



**Textfließkasten** Erzeugt einen Textkasten, der sich nicht automatisch an die Textlänge anpaßt. Sofern sich mehr als der sichtbare Text im Textkasten befindet, erscheint in der unteren rechten Ecke ein kleines Pluszeichen.

Nach dem Aktivieren des Symbols können Sie einen neuen Textkasten mit der Maus aufziehen. Der Textkasten ist aktiviert und das Programm schaltet in den Textmodus, so daß Sie sofort Text über die Tastatur eingeben oder vom Datenträger mit der Funktion *Text einfügen* des Menüs *Bearbeiten* einlesen können.



**Text an Linie** Erzeugt eine besondere Textkastenart: der Text wird an einer flexiblen Linie ausgerichtet.

Diese Option der *Werkzeugleiste* ermöglicht Ihnen einen ganz besonderen Effekt. Nach einem Mausklick auf das Symbol kann der Textkasten aufgezogen werden. Sobald Sie dann die Maustaste loslassen, erscheint nicht der übliche Rechteckrahmen, sondern eine Linie. Die beiden Enden der Linie werden durch zwei rote Dimensionsquadrate, die mit jeweils einem kleinen schwarzen Quadrat verbunden sind, gekennzeichnet.

Am Anfang der Linie blinkt sofort nach dem Aufziehen die Schreibmarke, diesmal nicht wie üblich ein Strich, sondern ein kleines Quadrat. Sie können direkt mit der Texteingabe beginnen. Die kleinen schwarzen Quadrate der Linie dienen dazu, die Form der Linie zu verändern. Sobald Sie den Mauszeiger darauf setzen, verwandelt er sich zu einem kleinen Kreuz. Bei gedrückter linker Maustaste können Sie nun die Linie nach Belieben verbiegen.

Im Gegensatz dazu kann die Länge sowie Anfangs- und Endpunkt der Linie über die roten Quadrate an den Enden der Linie verändert werden. In jedem Fall wird sich der Text der neuen Form der Linie anpassen.



**Uhrzeit** Erzeugt eine besondere Objektart auf die aktuelle Seite. In das Objekt wird automatisch die Uhrzeit eingeblendet. Nachträglich kann dort auch wahlweise das Datum oder die Seitenzahl eingesetzt werden.



**Seitennummer** Erzeugt ein Objekt des zuvor beschriebenen Typs *Uhrzeit* auf der aktuellen Seite. In das Objekt wird automatisch die aktuelle Seitennummer eingeblendet. Nachträglich kann dort auch wahlweise das Datum oder die Seitenzahl eingesetzt werden.



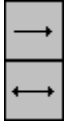
**Einfache Linien** Erzeugt einfache Linien auf der aktuellen Seite.



**Verbundene Linien** Erzeugt eine beliebige Anzahl miteinander verbundener Linien. Die Linien können in jedem Winkel zueinander stehen und dürfen sich auch überschneiden.

Diese Funktion ist für solche Linienobjekte sinnvoll, die aus mehreren miteinander verbundenen Teillinien bestehen. Die Handhabung ist der für einfache Linien ähnlich. Nach der Auswahl des Symbols in der *Werkzeugleiste* legen Sie mit dem ersten einfachen Mausklick den Anfangspunkt des Objekts fest. Jeder weitere einfache Mausklick fixiert eine Teillinie des zu erstellenden Objekts und generiert am Endpunkt der Teillinie ein Dimensionsquadrat, das allerdings erst nach dem Beenden der Funktion sichtbar wird. Ein wichtiger Aspekt für die nachträgliche Bearbeitung solcher Objekte: der Endpunkt einer Teillinie ist

gleichzeitig der Anfangspunkt der nächsten Teillinie. Erst ein Doppelklick beendet diese Funktion.



**Pfeillinien** Erzeugt eine Linie, die am Endpunkt der Linie einen Pfeilkopf besitzt (erstes Symbol). Das zweite Symbol setzt an beide Enden der Linie jeweils einen Pfeilkopf.

Die beiden Symbole dieser Funktion können zusammen erklärt werden. Gemeinsam ist beiden, daß nach dem Aktivieren eine Linie nach dem Prinzip der Einfachlinien gezeichnet werden kann. Der Unterschied besteht lediglich darin, daß beim Aktivieren des rechten Symbols der *Werkzeugleiste* Anfang und Ende einer Linie mit je einem Pfeilkopf versehen werden, während beim linken Symbol nur der Endpunkt einen Pfeilkopf erhält. Die Handhabung dieser Funktionen ist identisch mit der Handhabung der einfachen Linien. Es können also Position und Ausmaße der Linie über die Dimensionsquadrate verändert werden. Kombinationen der Linienarten sind nicht möglich.



**Bézierkurven** einfacher Bezugspunkt Setzt eine spezielle Linienart auf die aktuelle Seite. Es handelt sich dabei nicht um eine gerade Linie, die Linienform kann sehr flexibel gestaltet werden.

Diese neue Linienart wird exakt so wie die einfachen Linien erzeugt. Nach der Auswahl des entsprechenden Symbols können Sie mit dem ersten Mausklick den Anfangspunkt der Linie bestimmen. Ein zweiter Mausklick auf einen anderen Fensterbereich wird das Objekt vorläufig fixieren.

Mit Hilfe der Anfasser des End- und Anfangspunktes der Linie sind Sie in der Lage, die Bezierkurve entsprechend zu positionieren. Das Programm beachtet die Farbbelegung der Maustaste und wird die Farbe entsprechend der Taste einsetzen, die Sie zum Erzeugen des Objekts benutzen. Selektierte Objekte ändern ebenfalls die Linienfarbe, sobald Sie der Maustaste eine neue Farbe zuordnen.



**Bezierkurven** mehrere Bezugspunkte Erzeugt analog zu den einfachen Bézierkurven ein spezielles Linienobjekt. Allerdings sind bei dieser Funktion auch beliebig viele Teillinien möglich.



**Punktirtes Rechteck** Es kann ein beliebig großes Rechteck erzeugt werden, dessen Linien aus sehr eng aneinanderliegenden Punkten bestehen.

Diese Funktion wird eingesetzt, um bestimmte Dokumentteile des Ausdruckes ausschneiden zu können. Das Programm beachtet die Farbbelegung der Maustaste und wird die Farbe entsprechend der Taste einsetzen, die Sie zum Erzeugen des Objekts benutzen. Selektierte Objekte ändern ebenfalls die Linienfarbe, sobald Sie der Maustaste eine neue Farbe zuordnen.



**Rasterlinien** Mit dieser Option erzeugen Sie ein Objekt, das automatisch mit Schreiblinien gefüllt wird. Ein vorhandenes Objekt dieses Typs kann nachträglich auch mit Kästchen oder Rasterlinien gefüllt werden.



**Rechteck** Erzeugt ein beliebig großes Rechteck auf der aktuellen Seite.

Nach der Auswahl des Symbols plazieren Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Anfangsposition des Rechtecks und ziehen bei gedrückter Maustaste das Rechteck auf. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Rechteck fixiert und das neue Objekt befindet sich im aktiven Modus. Die Dimensionsquadrate, bei Rechtecken wie auch bei Kreisen, es sind genau acht, werden sofort sichtbar.



**Abgerundetes Rechteck** Es kann ein abgerundetes Rechteck erzeugt werden. Dabei läßt sich der Grad der Rundungen in bestimmten Grenzen variieren.

Diese Funktion ist bezüglich der Handhabung mit der vorangegangenen normalen Rechtecksfunktion identisch. Das Aufziehen und Dimensionieren des Rechtecks vollzieht sich nach der gleichen Prozedur. Allerdings wird hier standardmäßig ein Rechteck mit abgerundeten Ecken erzeugt. Außerdem verfügt diese Funktion des Programms über eine Eigenschaft, die nur selten in anderen Programmen zu finden ist. Die Rundungen des Rechtecks können nachträglich verändert werden. Mit dieser Eigenschaft ist es auch möglich, ein gerundetes Rechteck in ein normales zu verwandeln. Dazu stellt BeckerPage ein zusätzliches rotes Dimensionsquadrat zur Verfügung. Es wird zunächst automatisch in der rechten unteren Ecke des Rechtecks plaziert. Wenn Sie bei gedrückter linker Maustaste die Position dieses Quadrates verändern, werden die Rundungen entsprechend Ihrer Mausbewegung aktualisiert.



**Kreise und Ellipsen** Erzeugt einen Kreis oder eine Ellipse.



**Polygon** Diese Funktion wird zur Erstellung von Polygonobjekten benötigt. Die Zahl der Eckpunkte und Teillinien eines Vielecks ist nicht begrenzt.

Der Bearbeitungsmodus entspricht dem der *verbundenen Linien*: Sie bestimmen den Anfangspunkt des Polygons durch einen Mausklick innerhalb des Arbeitsbereichs. Jeder weitere Eckpunkt, der gleichzeitig ein Dimensionsquadrat ist, wird ebenfalls durch einen Mausklick gesetzt. Erst ein Doppelklick beendet die Funktion und fixiert vorläufig das Vieleck. Das Objekt befindet sich dann im selektierten Zustand und kann sofort neudimensioniert oder verschoben werden.

Ein fixiertes Polygon bildet immer eine von Teillinien vollständig eingeschlossene Fläche. Daher genügt es, den Mauszeiger in diese Fläche zu positionieren, um bei gedrückter Maustaste das Objekt als Ganzes auf der Arbeitsfläche zu verschieben. Wenn Sie beim Nachbearbeiten eines Polygons eines der Dimensionsquadrate verschieben, dann bedingt das eine Veränderung der beiden Teillinien, die diesen Eckpunkt gemeinsam haben. Sollte einmal ein Eckpunkt zuviel gesetzt worden sein, so muß nicht gleich das ganze Objekt neu gezeichnet werden. Sie können bei Bedarf ein bestimmtes Dimensionsquadrat löschen. Dazu setzen Sie den Mauszeiger auf das Dimensionsquadrat und führen einen Doppelklick aus. Das entsprechende Quadrat wird dann sofort gelöscht. Beachten Sie aber, daß die dazugehörenden beiden Teillinien ebenfalls gelöscht werden. An deren Stelle setzt BeckerPage eine einzelne neue Teillinie.



**Kuchengrafik** Mit dieser Option können Sie einfache Kuchengrafiken erstellen. Je nach gewählter Option kann gleichzeitig ein Füllmuster bestimmt werden.

## ***Menü Hilfe***

Im *Hilfe*-Menü befinden sich die Einträge zur **Hilfe**-Funktion.

Durch Anwahl einer der Menüpunkte können Sie die jeweiligen Informationen zur **BeckerPage**-Hilfe entsprechend abrufen.

Zum *Hilfe-Übersicht*





