Verwenden von ADOBE® FRAMEMAKER® XML AUTHOR Version 2015



Rechtliche Hinweise

Rechtliche Hinweise finden Sie unter http://help.adobe.com/de_DE/legalnotices/index.html.

Letzte Aktualisierung 28.5.2015

Inhalt

Kapitel 1: Erste Schritte
Aktivierung, Registrierung und Systemanforderungen 1
Hilfe und Support 2
Dienste, Downloads und Extras 4
Neuerungen in FrameMaker XML Author 5

Kapitel 2: FrameMaker XML Author
Authoring 10
Zusammenarbeit 10
Review 11
Funktionsübersicht 11

Kapitel 3: Grundlagen zu FrameMaker XML Author
Benutzeroberfläche 14
Funktionen für Barrierefreiheit in FrameMaker XML Author 46
Öffnen, Speichern und Schließen von Dokumenten 47
Wiederherstellen der letzten Sitzung 54
Dokumentenrichtung 55

Kapitel 4: Variablen, Zeilennummern und Erstellen der Dokumente
Variablen 56
Zeilennummern 65
Erstellen von Dokumenten 66

Kapitel 5: Text
Eingeben und Bearbeiten von Text 68
Arbeiten mit Elementen in strukturierten Dokumenten 69
Suchen nach Elementen 90
Rechtschreibprüfung 95
Verwenden des Thesaurus 102
Mehrstufige Befehle „Rückgängig“ und „Wiederholen“ 103
Gleichungen 106
Arbeiten mit mehreren Sprachen 145

Kapitel 6: Tabellen
Tabellen 149
Tabellen einfügen, verschieben oder entfernen 150
Text und Grafiken in Tabellen 156

Kapitel 7: Grafiken
Grafiken und Objekte 163
Farbe in Text und Objekten verwenden 184
Verankerte Rahmen 188
Hotspots 201

Objektstile 203
RoboScreenCapture 205

Kapitel 8: Dynamische Dokumente
Marken 207
Hypertextverknüpfungen erstellen 208
Implementieren von Möglichkeiten zum Starten, Öffnen und Schließen von Anwendungen 211
Hypertextdokumente testen und Fehler beheben 213
Querverweise 214

Kapitel 9: Bücher und lange Dokumente
Bücher 227
Erstellen von Büchern 229
Verwalten von Büchern 232
Fußnoten und Endnoten 236
Bedingungsdokumente 240
Problembehebung in Büchern 253

Kapitel 10: Arbeiten mit Dokumenten
Importieren und Verknüpfen von Dateien 254
Objekte einbetten 274
Verknüpfung von 3D-Objektteilen 279
Interaktive Verknüpfungen für 3D-/Multimedia-Objekte 281
Exportieren von Text und Grafiken 285
Hypertext und MS® Word-Inhalt über die intelligente Einfügefunktion strukturiert einfügen 287
Dateien mithilfe von WebDAV verwalten 288
Verknüpfte Dateien in einer ZIP-Datei verpacken 292

Kapitel 11: Bearbeiten von Inhalten
Kennzeichnen von Änderungen durch Verfolgen von Textänderungen 294
Änderungen auf Buch- oder Mapebene nachverfolgen 297
Abstimmung und Zusammenarbeit mit Dropbox 298
Vergleichen von Versionen zum Anzeigen von Änderungen 300
Ermitteln der Wort- und Zeichenanzahl 303
Importieren von PDF-Kommentaren 303
Roundtripping von Tabellen, Gleichungen und verankerten Rahmen 306
Direkte OLE-Unterstützung in XML 308

Kapitel 12: Strukturiertes Authoring
Einführung in strukturiertes Authoring 309
XML in FrameMaker XML Author 315
Fehlerkonsole 321
Filter nach Attribut 322
Bannertext 331
Regulärer Ausdruck 332
XPath 332
Vereinfachtes XML 334

Kapitel 13: Strukturiertes Authoring mit DITA
Warum DITA ... 343
Unterstützung von DITA in FrameMaker XML Author ... 344
DITA-Optionen ... 346
DITA-Topics ... 351
DITA Maps und Bookmaps ... 354
DITA-Inhaltsreferenzen (conrefs) ... 365
DITA-Querverweise und -Verknüpfungen ... 369
Suchen nach Referenzen ... 375
Elementen IDs zuweisen ... 375
Bedingte Verarbeitung ... 376
Verwenden von DITA Open Toolkit, um DITA-Inhalte zu veröffentlichen ... 378

Kapitel 14: Mit Content Management-Systemen arbeiten
Adobe Experience Manager (AEM) ... 382
Documentum® und SharePoint® ... 390

Kapitel 15: Scripting in FrameMaker XML Author
Was ist Scripting? ... 403
Warum Scripting? ... 403
Erste Schritte mit Scripting ... 403

Kapitel 16: Tastaturbefehle
Tastaturbefehle – Einführung ... 407
Durchblättern von Dokumenten ... 409
Tastaturbefehle für Bildschirmmodi ... 409
Tasten für Ansichten ... 410
Dialogfelder ... 410
Tasten für die Auswahl ... 413
Menübefehle ... 414
Tabellen ... 422
Buchbefehle ... 424
Tastaturbefehle zum Suchen und Ersetzen ... 425
Dokumente ... 426
Dokumentdienstprogramme ... 428
Text ... 429
Verfolgen von Textänderungen ... 432
Textbearbeitung ... 433
Sonderzeichen eingeben ... 434
Funktionstasten ... 435
Tastaturbefehle für Zeichenwerkzeuge ... 436
Tastaturbefehle zum Bearbeiten von Objekten ... 438
Tastaturbefehle zum Hinzufügen von Farbe ... 440
Tastaturbefehle für Gleichungen ... 441
Filter nach Attribut ... 455
Elementhierarchie einfügen ... 455
Marken und Variablen ... 455

Arbeiten mit Struktur 456
Menü „Element“ 457
Andere nützliche Tastaturbefehle 457

Kapitel 1: Erste Schritte

Bevor Sie damit beginnen, mit der Software zu arbeiten, nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit der Aktivierung und den zahlreichen Ressourcen vertraut zu machen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Ihnen stehen Videoanleitungen, Plug-Ins, Vorlagen, Benutzercommunitys, Seminare, Lehrgänge, RSS-Feeds und vieles mehr zur Verfügung.

Ressourcen

Bevor Sie die Arbeit mit FrameMaker XML Author beginnen, nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit der Aktivierung und den zahlreichen Ressourcen vertraut zu machen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Zusätzlich zu den folgenden Links stehen Ihnen Videoanleitungen, Plug-Ins, Vorlagen, Benutzercommunitys, Seminare, Lehrgänge, RSS-Feeds und vieles mehr online zur Verfügung.

- Aktivierung und Registrierung
- Adobe TV-Videoanleitungen zu FrameMaker XML Author
- Adobe FrameMaker-Diskussionsforum
- Framers – E-Mail-Liste für FrameMaker-Diskussionen

Aktivierung, Registrierung und Systemanforderungen

Die vollständigen Systemanforderungen und Empfehlungen für Adobe® FrameMaker XML Author® 12 finden Sie auf der Produktseite unter www.adobe.com/de/products/framemaker.

Systemanforderungen

Stellen Sie vor der Installation von FrameMaker XML Author sicher, dass Sie über die erforderliche Hardware und Software verfügen:

- Intel Pentium 4 oder schnellerer Prozessor
- Microsoft Windows 7 oder 8.1
- 1 GB Arbeitsspeicher (2 GB empfohlen)
- 3 GB freier Festplattenspeicher für die Installation. Während der Installation ist zusätzlicher Speicherplatz erforderlich. (Eine Installation auf einem Laufwerk mit einem Dateisystem, das zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet, oder auf einem Flash-Wechselspeicher ist nicht möglich.)
- DVD-ROM-Laufwerk
- Bildschirmauflösung von 1024x768 (1280x800 empfohlen) und 16-Bit-Grafikkarte
- Die Software funktioniert nicht ohne Aktivierung. Für die Aktivierung der Software, die Validierung von Abonnements und den Zugriff auf Online-Dienste sind eine Breitbandinternetverbindung und eine Registrierung erforderlich.

  Hinweis: *Eine Aktivierung per Telefon ist nicht möglich.*

Installieren der Software

1 Schließen Sie alle Adobe-Anwendungen, die auf dem Computer ausgeführt werden.

2 Legen Sie den Installationsdatenträger in das CD-Laufwerk ein und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installationshilfe

Für Hilfe bei Installationsproblemen wenden Sie sich an das Installation Support Center unter www.adobe.com/go/learn_fm_install_de.

Lizenzaktivierung

Während des Installationsverfahrens stellt die Adobe-Software eine Verbindung zu einem Adobe-Server her, um die Lizenzaktivierung abzuschließen. Bei diesem Vorgang werden keine personenbezogenen Daten übermittelt. Weitere Informationen zur Produktaktivierung finden Sie unter www.adobe.com/go/activation_de auf der Website von Adobe.

Registrieren

Registrieren Sie das Produkt, damit Sie Installationssupport und andere Dienste nutzen können sowie über Updates benachrichtigt werden.

❖ Befolgen Sie zum Registrieren die Anweisungen im Dialogfeld „Registrierung“, das beim ersten Start der Software angezeigt wird.

Wenn Sie die Registrierung verschieben, können Sie sie später jederzeit über „Hilfe“ > „Registrierung“ nachholen.

Hilfe und Support

Gehen Sie zur Adobe-Support-Website unter www.adobe.com/de/support/framemaker, um auf Dokumentation, Übungen und Informationen zur Fehlerbehebung zuzugreifen. Über diese Seite können Sie auch auf Kundensupportinformationen zugreifen.

Die Onlinehilfe enthält außerdem einen Link zur vollständigen und aktualisierten PDF-Version der Hilfe.

Adobe Community-Hilfe

Adobe Community-Hilfeist eine integrierte Umgebung auf Adobe.com, über die Sie Zugriff auf Inhalte erhalten, die von der Benutzer-Community beigetragen und von Experten von Adobe und aus der Branche allgemein moderiert werden. Diese Community-Hilfe enthält keine zusammenhängenden Bücher, sondern ist eher lose in Form von Sammlungen zusammengehöriger Elemente strukturiert. Adobe überarbeitet und ergänzt diese Sammlungen ständig.

Setzen Sie für die FrameMaker-Hilferessourcenseite ein Lesezeichen, damit die besten Webinhalte zu FrameMaker XML Author jederzeit für Sie zur Verfügung stehen. Dazu zählen die folgenden Ressourcen:

- Videos, Lehrgänge, Tipps und Techniken, Blogs, Artikel und Beispiele für Designer und Entwickler.
- Vollständige Onlinehilfe, die regelmäßig aktualisiert wird.
- Weitere Inhalte auf Adobe.com umfassen Knowledgebase-Artikel, Downloads und Updates, die Adobe Developer Connection und vieles mehr.

Zugriff auf Hilfe zu FrameMaker XML Author

Zugriff auf die Hilfe mit einem Webbrowser

Die FrameMaker XML Author-Hilfe ist online unter FrameMaker-Hilfe verfügbar. Sie können die Hilfe mit einem Webbrowser (Internet Explorer, Safari, Chrome, Firefox usw.), unabhängig vom Produkt, anzeigen. Das bedeutet, dass Sie FrameMaker XML Author nicht öffnen müssen, um mithilfe eines Browsers auf die Online-Hilfe zuzugreifen.

Die Online-Hilfe enthält eine Suchfunktion, mit der Sie nach Hilfe in der FrameMaker XML Author-Dokumentation oder in adobe.com suchen können.

Die Online-Hilfe beinhaltet außerdem eine PDF, die Sie herunterladen und anzeigen können, wenn Sie offline sind.

Weitere Informationen zur Offline-Hilfe finden Sie unter Offline-Hilfe.

Auf die Hilfe innerhalb von FrameMaker zugreifen XML Author

Wenn Sie in FrameMaker XML Author arbeiten, drücken Sie F1, um die Hilfe in einem kontextsensitiven Help Viewer zu starten.

- Wenn Sie **online** sind und die Hilfe von FrameMaker XML Author aus starten, wird die Online-Hilfe im Help Viewer gestartet. Dieser Viewer wird als unabhängiges Fenster gestartet. Wenn Sie in einer Umgebung mit mehreren Bildschirmen arbeiten, können Sie FrameMaker XML Author auf einem Bildschirm und den Viewer auf dem anderen Bildschirm laufen lassen.

  Da der Viewer kontextsensitiv ist, können Sie zu einem Hilfethema entsprechend dem Kontext in der Anwendung navigieren.

  Wenn Sie beispielsweise einen Veröffentlichungspod mit mehreren Kanälen verwenden. drücken Sie F1, um zum entsprechenden Hilfeinhalt für diese Funktion zu navigieren.

  Hinweis: *Sie können die Suchfunktion im Help Viewer für die Suche nach Themen innerhalb der FrameMaker XML Author-Hilfe verwenden. Um nach Hilfe in FrameMaker XML Author und auf adobe.com zu suchen, navigieren Sie mit einem Webbrowser zur Online-Hilfe.*

- Wenn Sie **offline** arbeiten, startet die kontextsensitive Hilfe einen Microsoft Help Viewer (CHM). Der Offline-Viewer bietet Ihnen dieselbe integrierte, kontextsensitive Funktionalität wie der Online-Help Viewer.

  Wichtig: *Die Offline-Hilfe-CHM-Datei wird mit jedem neuen Patch von Adobe bereitgestellt. Wenn die FrameMaker XML Author-Hilfe zwischen den Patches aktualisiert wird, folgen Sie den Anweisungen in diesem Knowledge Base-Artikel zum Herunterladen und Installieren der aktualisierten Hilfedatei.*

Dienste, Downloads und Extras

Sie können Ihr Produkt durch Integration vielfältiger Dienste, Zusatzmodule und Erweiterungen ausbauen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, Muster und andere Elemente herunterzuladen sowie verschiedene Ressourcen anzuzeigen, die Ihnen die Arbeit erleichtern können.

Adobe Exchange

Besuchen Sie Adobe Exchange unter www.adobe.com/go/exchange_de, um Beispiele sowie Zusatzmodule und Erweiterungen von Adobe und Drittentwicklern herunterzuladen. Mit diesen Zusatzmodulen und Erweiterungen können Sie u. a. Aufgaben automatisieren, Arbeitsabläufe anpassen und professionelle Spezialeffekte erzeugen.

Adobe-Downloads

Besuchen Sie www.adobe.com/go/downloads_de, wenn Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Software suchen.

Adobe Labs

Bei den Adobe Labs unter www.adobe.com/go/labs_de können Sie neue und sich entwickelnde Technologien und Produkte von Adobe ausprobieren. Auf der Adobe Labs-Website stehen Ihnen u. a. folgende Ressourcen zur Verfügung:

- Vorabversionen von Softwareanwendungen und Technologien
- Codebeispiele und optimale Verfahren für schnelleres Lernen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischer Dokumentation
- Foren, Wikis und andere Ressourcen zur Unterstützung der Interaktion mit gleich gesinnten Benutzern

Adobe Labs unterstützt einen gemeinschaftlichen Prozess der Softwareentwicklung. In dieser Umgebung kann der Kunde schnell neue Produkte und Technologien produktiv nutzen. Die Adobe Labs bieten außerdem ein Forum für frühes Feedback. Anhand dieses Feedbacks erstellen die Entwicklungsteams von Adobe Software, die den Anforderungen und Erwartungen der Community entspricht.

Adobe-Foren

Um Experten in der Adobe RoboHelp-Community zu fragen, besuchen Sie http://forums.adobe.com/community/framemaker. Wenn Sie einen Kommentar zu einer Hilfeseite eingeben, wird dieser automatisch im Forum veröffentlicht. Die Experten und andere Benutzer können auf Ihren Kommentar antworten.

Adobe TV

Auf Adobe TV unter http://tv.adobe.com/de finden Sie lehrreiche und inspirierende Videos. Der Technical Communications-Kanal hält Videos bereit, die für Experten im Bereich technische Dokumentation interessant sind. Die Videos unter FrameMaker XML Author erleichtern Ihnen den schnellen Einstieg.

FrameMaker Developer Center

Auf der Seite FrameMaker Developer Center finden Sie Artikel von internen und externen RoboHelp-Benutzern zu verschiedenen Themen.

Weitere Ressourcen

Die Onlinehilfe umfasst außerdem eine Verknüpfung zur vollständigen und aktualisierten PDF-Fassung der Hilfe.

Auf der Supportwebsite von Adobe unter www.adobe.com/de/support finden Sie Informationen zu kostenlosen und kostenpflichtigen Supportangeboten.

Über die folgenden Ressourcen können Sie mit der FrameMaker-Community interagieren.

- Adobe-Foren: http://forums.adobe.com/community/framemaker
- Adobe-Blogs: http://blogs.adobe.com/
- Adobe TV: http://tv.adobe.com/product/framemaker/

Dienste, Downloads und Extras

Sie können Ihr Produkt durch Integration vielfältiger Dienste, Zusatzmodule und Erweiterungen ausbauen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, Beispiele und andere Elemente herunterzuladen, die Ihnen die Arbeit erleichtern können.

Adobe-Downloads

Besuchen Sie www.adobe.com/go/downloads_de, wenn Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Software suchen.

Adobe Labs

Bei den Adobe Labs unter www.adobe.com/go/labs_de können Sie neue und sich entwickelnde Technologien und Produkte von Adobe ausprobieren. Auf der Adobe Labs-Website stehen Ihnen u. a. folgende Ressourcen zur Verfügung:

- Vorabversionen von Softwareanwendungen und Technologien
- Codebeispiele und optimale Verfahren für schnelleres Lernen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischer Dokumentation
- Foren, Wiki-basierte Inhalte und andere Ressourcen zur Unterstützung der Interaktion mit gleichgesinnten Benutzern.

Adobe Labs unterstützt einen gemeinschaftlichen Prozess der Softwareentwicklung. In dieser Umgebung kann der Kunde schnell neue Produkte und Technologien produktiv nutzen. Die Adobe Labs bieten außerdem ein Forum für frühes Feedback. Anhand dieses Feedbacks erstellen die Entwicklungsteams von Adobe Software, die den Anforderungen und Erwartungen der Community entspricht.

Adobe TV

Den Kanal für technische Kommunikationen auf Adobe TV finden Sie unter http://tv.adobe.com/channel/technical-communication. Dort stehen Lernvideos zum Authoring bereit.

Neuerungen in FrameMaker XML Author

Adobe FrameMaker 2015 kann mit einigen Verbesserungen aufwarten.

Strukturiertes Authoring und XML-Verbesserungen

Vereinfachung von XMLAuthor:

Mit FrameMaker ist es für Themenexperten und Gelegenheitsautoren nun einfacher, gültige XML-Dokumente zu erstellen, ohne die zugrunde liegende XML-Struktur zu kennen. Die strukturierte Anwendung DITA 1.2 wurde verbessert, um die neue vereinfachte XML-Authoring-Umgebung zu unterstützen. Die neue vereinfachte Authoring-Oberfläche bietet eine formularähnliche benutzerfreundliche Authoring-Umgebung.

Beim Authoring können Sie auch die Symbolleiste für schnelles Einfügen verwenden, um die am häufigsten verwendeten Objekte einzufügen, z. B. eine nummerierte Liste, ein Bild oder einen Abschnitt in Ihrem Dokument.

Der einsatzbereite FrameMaker unterstützt Themen von DITA 1.2, aber Sie können auch eigene strukturierten Anwendungen erstellen, um die vereinfachte XML-Authoring-Umgebung zu nutzen. Sie können auch das Erscheinungsbild von Formularfeldern anpassen, indem Sie die entsprechende Vorlage aktualisieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Vereinfachtes XML“.

Unterstützung für DITA 1.3

FrameMaker unterstützt jetzt DITA 1.3. Das bedeutet, dass Sie jetzt DITA-Themen zur Fehlerbehebung erstellen können.

Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassung“.

Verbesserungen an der Strukturansicht

Das Arbeiten mit der Strukturansicht ist jetzt intuitiver. Verbesserungen der Möglichkeiten für den Zugriff und das Anzeigen von Elementen machen das Navigieren durch das Dokument viel einfacher.

Neben der dreieckigen Einfügemarke, die in der Strukturansicht angezeigt wird, wird das Elementrechteck, welches die Einfügemarke im Dokument enthält, jetzt hervorgehoben. Wenn sich die Einfügemarke in einem Element befindet, dessen übergeordnetes Element in der Strukturansicht ausgeblendet ist, wird das übergeordnete Element hervorgehoben, um den Speicherort der obersten Ebene der Einfügemarke anzugeben.

Das Kontextmenü bietet die Möglichkeit, nach der aktuellen Position in der Strukturansicht zu suchen. Auch können Sie den Tastaturbefehl Strg+Umschalt+L verwenden, um das Element in der Strukturansicht zu suchen.

Wenn Sie Elemente über die Strukturansicht ziehen und ablegen, ändert sich die Farbe des Zielzeigers in Abhängigkeit davon, ob das Ziel strukturell gültig ist oder nicht. Dennoch haben Sie die Möglichkeit, ein Element an einer Position zu platzieren, die strukturell ungültig ist. Wenn das Zielpositionselement ausgeblendet ist, bewegen Sie die Maus über das Objekt, um das Zielelement zu erweitern.

Sie können alle gleichrangigen Elemente oder alle untergeordneten Elemente in der Strukturansicht ein- bzw. ausblenden. Das Kontextmenü für ein Element enthält eine Option zum Ein- und Ausblenden von Elementen.

Beim Blättern durch ein Dokument mit der Maus oder den Bildlaufleisten blättert FrameMaker auch durch den Inhalt in der Strukturansicht. Die Dokumentansicht und die Strukturansicht werden daher immer synchronisiert. Die Synchronisierung bleibt auch bestehen, wenn Sie durch die Strukturansicht blättern. Diese Funktion ist standardmäßig deaktiviert. Sie haben die Möglichkeit, die Synchronisierung über das FrameMaker-Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu aktivieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit der Strukturansicht“.

Verbesserungen am MathML-Objekt

Speichern von PDF-Dokumenten mit MathML-Gleichungen

Wenn Dateien als PDF-Dokumente gespeichert werden, werden MathML-Objekte jetzt mit dem Grafiktyp EPS anstelle von PNG gespeichert. Neben der Möglichkeit, den Objekttext durchsuchbar zu machen, verbessert der Grafiktyp EPS die Klarheit des MathML-Objekts.

MathML-Objektstile

Sie können jetzt alle in der Vorlage verfügbaren Objektstile auf ein MathML-Objekt anwenden. Die Eigenschaft „DPI erstellen“ wird nicht für MathML-Objekte unterstützt. Wenn Sie ältere Versionen von FrameMaker-Dateien öffnen, wird die Eigenschaft „DPI erstellen“ nicht berücksichtigt.

Unterstützung für MathML-Gleichungen im Absatztext

Wenn Sie eine MathML-Gleichung in ein Dokument einfügen, wird die Gleichung standardmäßig in der nächsten Zeile nach der aktuellen Einfügemarke platziert. Sie können die Eigenschaft „Eingebunden“ verwenden, um die MathML-Gleichung mit dem Absatztext einzubinden.

Mithilfe der Eigenschaft „Umgebung“ können Sie festlegen, dass die folgenden MathML-Stile von Stilen des einschließenden Textes übernommen werden:

- Schriftfarbe, Größe und Familie
- Hintergrundfarbe

Sie können die Eigenschaften „Eingebunden“ und „Umgebung“ einer MathML-Gleichung aktualisieren, die aus dem Dialogfeld „Objekteigenschaften“ übernommen wurde. Sie können einen Objektstil auch mit diesen bereits festgelegten Eigenschaften bearbeiten oder erstellen und den Objektstil dann auf eine MathML-Gleichung anwenden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Formatieren einer MathML-Gleichung“.

Ditaval-Unterstützung bei DITA-OT-Veröffentlichung

Wenn Sie mit dem DITA Open Toolkit eine Ausgabe generieren, können Sie mithilfe der Attributwertpaare in einer Ditaval-Datei eine bedingte Filterung von Inhalten festlegen. Während der Speicherort der Ditaval-Datei in der ditafm.ini angegeben werden kann, können Sie die Ditaval-Datei jetzt im Dialogfeld „DITA-OT-Ausgabe generieren“ auswählen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Generieren von Ausgaben mit DITA OT“.

Untergeordnete Maps in DITA Maps in der Vorschau anzeigen

Wenn eine DITA Map Verweise auf untergeordnete Maps enthält, werden die Themen, auf die in den untergeordneten Maps verwiesen wird, entsprechend den Optionen „Einblenden“ und „Ausblenden“ in der DITA Map ein- bzw. ausgeblendet.

Weitere Informationen finden Sie unter „DITA Map-Inhalt anzeigen“.

Unterstützung für Sprachen, die von rechts nach links geschrieben werden

FrameMaker unterstützt jetzt auch RTL-Sprachskripten, d. h. Skripten für Sprachen, die von rechts nach links geschrieben werden, wie z. B. Arabisch und Hebräisch. Sie können das gesamte Dokument mithilfe eines RTL-Skripts Ihrer Wahl bearbeiten. Auch können Sie ein Dokument gleichzeitig mithilfe von RTL- und LTR-Skripten bearbeiten. Sie können beispielsweise ausgewählte Absätze oder Tabellen, die in einem RTL-Skript erstellt wurden, in ein LTR-Dokument einbeziehen. Auch können Sie ein Dokument bearbeiten, das sowohl RTL- als auch LTR-Inhalt enthält.

Bidirektionales Erstellen von Inhalten

FrameMaker bietet integrierte Unterstützung der Dokumentenrichtung für sowohl unstrukturierte Dokumente (siehe „Richtung eines Dokuments festlegen“) als auch DITA-Themen (siehe „Textrichtung ändern“). Für strukturierte Dokumente, die auf anderen strukturierten Anwendungen basieren, muss der Anwendungsentwickler jedoch die Eigenschaft „dir“ im EDD definieren. Weitere Informationen finden Sie im Referenzhandbuch „Strukturierte Anwendungen“.

Auch können Sie an Dokumenten mit mehreren Richtungen arbeiten. Das bedeutet, dass Sie ein Dokument in einer bestimmten Richtung erstellen können, obwohl das Dokument Teile enthält, die in die andere Richtung erstellt sind.

Sie können Word-Dokumente in FrameMaker importierten, die entweder LTR- oder RTL-Inhalt enthalten (siehe „Importieren von Microsoft Word-Dateien“). Sie können solche Texte auch kopieren und in FrameMaker-Dokumente einfügen oder umgekehrt.

Sie können Objekte, wie Bilder, in einem Dokument auch kippen.

Bidirektionales Übersetzen von Inhalten

Sie können Objekte, wie Bilder, in einem Dokument auch kippen.

Ein Video dazu finden Sie unter „Kippen von bidirektionalen Inhalten“.

Authoring und Produktivitätsverbesserungen

Verbesserungen an Tabellen

Konditionalisieren von Tabellenspalten
Sie können bedingte Tags auf einzelne Spalten in jeder Ihrer Tabellen anwenden. Die Spalte zeigt die Formatierung, die im bedingten Tag angegeben ist. Die Spalten werden entsprechend den Einstellungen, die Sie über das Dialogfeld „Bedingten Text ein-/ausblenden“ gespeichert haben, angezeigt oder ausgeblendet. Der Status eines bedingten Tags für eine Spalte setzt alle bedingten Tags außer Kraft, die auf den Text in den einzelnen Zellen der Spalte angewendet werden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Bedingter Text“.

Verbesserte Verwendbarkeit von Tabellen
Sie können eines der verschiedenen Tabellenformate verwenden, die Ihnen beim Erstellen einer neuen Tabelle zur Verfügung stehen. Sie können neue Formate aus der Tabellengestaltung oder dem Tabellenformatkatalog für bestehende Tabellen verwenden. Sie können die Tabellengestaltung verwenden, um ein Tabellendesign nach Bedarf zu ändern.

Weitere Informationen finden Sie unter „Einfügen von Tabellen“.

Navigieren Sie entweder mithilfe der Tabulatortaste oder der Pfeiltasten auf der Tastatur durch die Zellen einer Tabelle. Wenn Sie in der letzten Zelle der Tabelle sind und die Tabulatortaste drücken, wird am Ende der Tabelle eine neue Zeile erstellt.

Weitere Informationen finden Sie unter „Zeilen und Spalten“.

Möglicherweise müssen Sie die Zeilen und Spalten in der Tabelle neu ordnen. Wählen Sie die Zeile bzw. Spalte aus, die Sie verschieben möchten, und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, bevor Sie die Zeile bzw. Spalte an der gewünschten Position ablegen. Sie können Zeilen und Spalten zur Neuordnung auswählen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Kopieren, Verschieben oder Neuordnen von Zeilen oder Spalten“.

Automatisches Einfügen von Tabellenfortsetzungsvariablen
Mithilfe der Option „Variablen hinzufügen“ aus dem Kontextmenü können Sie Fortsetzungsvariablen in eine Tabelle einfügen. Sie können die Variablen, die Sie in der aktuellen Tabelle erstellt haben, auf alle Tabellen oder auf alle Tabellen eines bestimmten Formats anwenden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Einfügen von Tabellen“.

Tabellenzellenschattierung mit durchgehender Füllung
In früheren Versionen bewirkte die Farbtoneigenschaft einer Tabelle, dass die Farbe als granulares Muster angezeigt wurde. Die Funktion ändert die Farbe nun in eine Schattierung, die auf dem Prozentwert des Farbtons basiert.

Verbesserungen an der Benutzeroberfläche

Speicherort der modalen Pods FrameMaker merkt sich nun den Speicherort der modalen Pods in der Anwendung.

Aktivieren von geöffneten Pods Wenn ein Pod ohne Modus geöffnet ist und ein Benutzer den Pod (unter Verwendung des Menüs oder der Tastaturbefehle) erneut öffnet, wird der Pod als Anzeige für den Benutzer markiert.

Dialogfelder mit veränderbarer Größe Die Größe der folgenden modalen und Client-Dialogfelder kann geändert werden:

- Einrichten eines Inhaltsverzeichnisses (Spezial > Inhaltsverzeichnis > Unabhängiges Inhaltsverzeichnis)
- Einrichten eines Mini-Inhaltsverzeichnisses (Spezial > Inhaltsverzeichnis > Mini-Inhaltsverzeichnis erstellen)
- Dialogfeld „Einrichten eines Standardindex“ (Spezial > Standardindex)
- Dialogfeld „Einrichten eines Autorenindex“ (Spezial > Index von > Autoren)
- Dialogfeld „Einrichtung eines Themenindex“ (Spezial > Index von > Themen)
- Dialogfeld „Einrichten eines Markenindex“ (Spezial > Index von > Marken)
- Dialogfeld „Einrichten eines Referenzindex“ (Spezial > Index von > Referenzen)
- Dialogfeld „DITA Conref“ (DITA > Conref einfügen)
- Dialogfeld „DITA-Querverweis“ (Spezial > Querverweis)
- Dialogfeld „DITA-Verknüpfung“

Die Größe der folgenden Dialogfelder ohne Modus kann geändert werden:

- Dialogfeld „Bedingten Text ein-/ausblenden“
- Dialogfeld „Querverweis“

Neu gestaltete Pods Die folgenden Pods wurden zur verbesserten Nutzung neu gestaltet:

Beim Ändern der Größe werden Pods nicht grau unterlegt. Wenn Pods am unteren Fensterrand angedockt sind und ein Benutzer die Größe des FrameMaker-Fensters reduziert, werden die Pods nur dann grau unterlegt, wenn das Fenster so weit verkleinert wird, dass der Pod nicht mehr funktioniert.

Öffnen von Dateien per Drag & Drop Jetzt können Sie mithilfe der Drag-and-Drop-Funktion Dateien aus dem Windows Explorer in leere UI-Bereiche, Symbolleisten, Menüleisten, Pods oder Dokumentfenster ziehen, um sie zu öffnen.

Schaltfläche „Status“ des Pods „Bedingungs-Tag“ Wenn Sie jetzt eine Bedingung auf Text im Dokument anwenden, funktioniert das Kontrollkästchen „Status“ als Umschalter. Das bedeutet: Wenn Sie eine Bedingung auf Text anwenden, müssen Sie das Kontrollkästchen „Status“ aktivieren. Um eine Bedingung aus einem Text zu entfernen, müssen Sie das Kontrollkästchen „Status“ deaktivieren.

Der Zwischenstatus ist schreibgeschützt. Das bedeutet: Wenn Sie Text wählen, in dem die aktuelle Bedingung teilweise angewendet ist, wird das Kontrollkästchen mit Zwischenstatus angezeigt.

Kapitel 2: FrameMaker XML Author

FrameMaker XML Author (FMXA) ist eine XML-Authoring-Lösung. FMXA ist ein standardkonformer XML-Editor. IN FMXA können Sie XML-Inhalte auf Basis eines Standards wie DITA oder jeder angepassten Struktur mit der anwenderfreundlichen und vertrauten FrameMaker-Oberfläche erstellen.

FMXA richtet sich an Inhaltsentwickler für das Authoring in XML. FMXA beinhaltet die WYSIWYG-Ansicht für Autoren, die nicht in der XML-Umgebung arbeiten möchten. Für Inhaltsentwickler, die mit dem Authoring in unformatiertem XML vertraut sind, enthält FMXA außerdem die XML- und Code-Ansichten. FMXA stellt nur die FrameMaker-Funktionen bereit, die spezifisch für das XML-Authoring sind. Daher profitieren XML-Autoren von einer einfachen Benutzeroberfläche, die jedoch alle für das XML-Authoring erforderlichen FrameMaker-Funktionen enthält.

Authoring

FMXA richtet sich an XML-Autoren: Inhaltsentwickler, die Dokumente in einer XML-Umgebung erstellen müssen, aber Funktionen wie Veröffentlichen, Vorlagenerstellung und Entwicklung strukturierter Apps nicht benötigen. Inhaltsentwickler erhalten in jeder FrameMaker-Ansicht die vollständige Authoring-Funktionalität: WYSIWYG-, XML- oder Code-Ansicht („XML-, Autor- und WYSIWYG-Ansicht“ auf Seite 41). Sie können Ihren Dokumenten auch Gleichungen hinzufügen: „Mithilfe des FrameMaker XML Author-Pods „Gleichung““ auf Seite 106 oder „Mithilfe des MathFlow-Editors von Design Science“ auf Seite 140.

Eine vollständige Liste der Funktionen finden Sie in der „Liste der Funktionen“ auf Seite 12 von FMXA.

Zusammenarbeit

Da die Funktionen in FMXA eine Teilmenge der gesamten FrameMaker-Funktionen darstellen, können Benutzer beider Produkte in einer gemeinschaftlichen Umgebung zusammenarbeiten.

Ein in FrameMaker oder FMXA erstelltes XML-Dokument funktioniert reibungslos in der jeweils anderen Umgebung. Das bedeutet: Die Entscheidung für eine Umgebung hängt allein von den Anforderungen des Benutzers ab. Wenn Inhaltsentwickler und Themenexperten in einem Team nicht die vollständige FrameMaker-Funktionalität benötigen, können Sie sich für FMXA entscheiden und weiterhin XML-Dokumente mit FrameMaker-Anwendern austauschen. Die FrameMaker-Anwender im Team können mit der Veröffentlichung (z. B. Multikanal-Publishing), dem Erstellen der strukturierten Apps und dem Verwalten von Vorlagen betraut werden.

FMXA ermöglicht die Integration mit einer Vielzahl branchenüblicher CMS:

1. Wird mit einem systemeigenen Connector für „Adobe Experience Manager (AEM)“ auf Seite 382
2. Verfügt über Connectors für: „Documentum® und SharePoint®“ auf Seite 390

In FMXA können Sie Themen und zugehörige Dateien mithilfe von Dropbox freigeben und verwalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Abstimmung und Zusammenarbeit mit Dropbox“ auf Seite 298.

Eine vollständige Liste der Funktionen finden Sie in der „Liste der Funktionen“ auf Seite 12 von FMXA.

Review

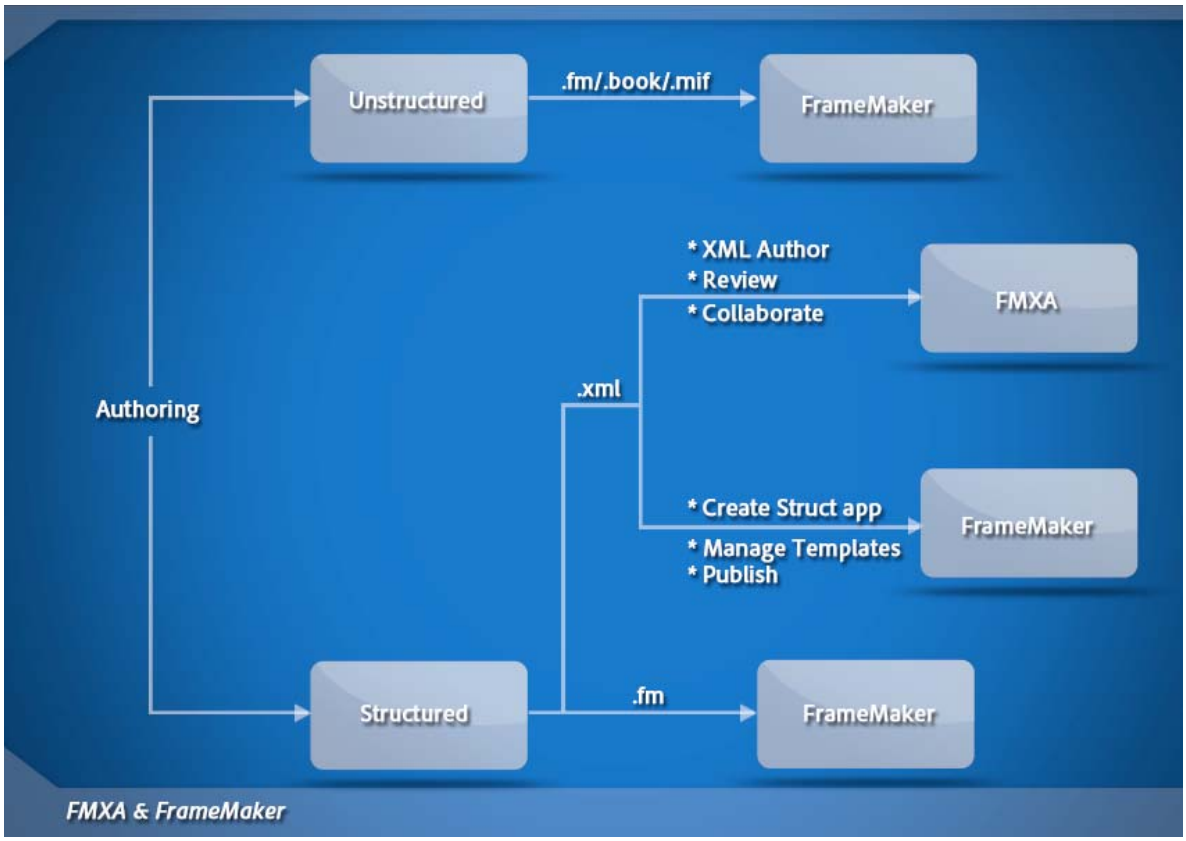
FMXA richtet sich an Prüfer, die in einer XML-Umgebung arbeiten. XML-Autoren können ihre Inhalte in dieser Umgebung erstellen. Der Inhalt kann an Themenexperten gesendet werden. Während PDF oft zur Dokumentabstimmung verwendet wird, gibt FMXA Prüfern ein Werkzeug an die Hand, mit dem sie Änderungen prüfen, kommentieren und verfolgen können – für einen optimierten Abstimmungsprozess. PDF-basierte Abstimmungen können hingegen bei einem größeren Publikum verwendet werden. Nach der PDF-Review können Sie auch die FMXA-Funktion „Importieren von PDF-Kommentaren“ auf Seite 303 verwenden.

Eine vollständige Liste der Funktionen finden Sie in der „Liste der Funktionen“ auf Seite 12 von FMXA.

Funktionsübersicht

FMXA bietet eine große Anzahl an Funktionen für das XML-Authoring von FrameMaker. FMXA umfasst keine Funktionen, die ein XML-Autor nicht benötigt. Beispiel: FMXA enthält keine Funktion zum Erstellen und Arbeiten mit unstrukturierten FrameMaker-Dokumenten. Die Lösung enthält WYSIWYG-, Autor- und XML-Code-Ansichten. So können Inhaltsentwickler einen Großteil der Aufgaben ausführen, die sie von FrameMaker gewohnt sind.

Während FMXA und FrameMaker als Lösungen für XML-Authoring bereitgestellt werden, unterstützt FrameMaker auch die FM- und MIF-Formate.



FMXA und FrameMaker

Liste der Funktionen

Funktion	FMXA	FrameMaker
Authoring		
Öffnen, Bearbeiten und Speichern von FM- oder MIF-Dateien	Nein	JA
Erstellen, Bearbeiten und Speichern von XML-Dateien	JA	JA
Eingeben und Bearbeiten von Attributen	JA	JA
Validieren von XML-Inhalten	JA	JA
WYSIWYG-, Autoren- und XML-Code-Ansicht	JA	JA
XPath- und XSLT-Unterstützung	JA	JA
MathML-Unterstützung	JA	JA
FrameMaker-Buchdateien mit XML-Komponenten	JA	JA
Lesen strukturierter Anwendungen	JA	JA
Filtern von Inhalt basierend auf Attributen und bedingten Tags	JA	JA
DITA-Support		
Unterstützung für DITA 1.2 und 1.1	JA	JA
Filtern von Inhalten basierend auf DITAVal	JA	JA
Erstellen und Zusammensetzen von DITA-Maps	JA	JA
Erstellen von zusammengesetzten Dokumenten aus DITA-Maps	Nein	JA
S1000D-Unterstützung	JA	JA
DocBook-Unterstützung	Nein	JA
xDocBook-Unterstützung	JA	JA
Entwurf und Formatierung		
Entwerfen von FrameMaker-Vorlagen	Nein	JA
Veröffentlichungsvorbereitung: Seitennummerierung, Buchaktualisierung, Erstellen von Inhaltsverzeichnissen, Indizes usw.	Nein	JA
Erstellen von Vorlagen und bedingten Tags	Nein	JA
Erstellen oder Bearbeiten von Master-Seiten	Nein	JA
Erstellen strukturierter Anwendungen und Bearbeiten von structapps.fm	Nein	JA
Erstellen von Inhaltsverzeichnissen, Indizes und Referenzlisten	Nein	JA
Gestaltungsfenster und Kataloge: Absatz, Zeichen, Tabelle, Objekt	Nein	JA
Publishing		
Menü „Format“: Schriften, Zeichen, Absätze, Seitenlayouts	Nein	JA
Veröffentlichen als PDF	JA	JA
Multikanal-Publishing (HTML5, EPUB 3, MOBI, KF8 usw.)	Nein	JA
Abstimmung und Zusammenarbeit		

Funktion	**FMXA**	**FrameMaker**
Integration mit Microsoft SharePoint	JA	JA
Integration mit EMC Documentum	JA	JA
Integration mit Adobe Experience Manager	JA	JA
Integration mit Dropbox	JA	JA
APIs zur Integration mit anderen CMS	JA	JA
PDF-basierte Dokumentenabstimmung	JA	JA
Verschiedenes		
Konfigurationsdateierstellung für Attribute	Nein	JA
Konvertierungstabellen	Nein	JA

Kapitel 3: Grundlagen zu FrameMaker XML Author

Benutzeroberfläche

Grundlagen

Begrüßungsbildschirm

Jedes Mal, wenn Sie FMXA öffnen, wird ein Begrüßungsbildschirm angezeigt:



XML Autor-Begrüßungsbildschirm

Sie können den Begrüßungsbildschirm für folgende Aufgaben nutzen:

- Öffnen aktueller Dokumente

- Erstellen neuer FrameMaker XML Author-Dokumente, -Bücher, CMS-Verbindungen, DITA Maps, DITA-Dateien und XML-Dateien
- Zugreifen auf FrameMaker XML Author-Lernressourcen
- Support, Produktaktualisierungen und Foren
- Wiederherstellen der letzten Sitzung

Arbeitsbereich im Überblick

Eine bestimmte Anordnung von Elementen, zum Beispiel Pods, die Sie beim Bearbeiten von Dokumenten häufig verwenden, nennt man *Arbeitsbereich*. Sie können diese Elemente andocken, stapeln, minimieren oder schwebend über dem Arbeitsbereich platzieren. Sie können aus mehreren vordefinierten Arbeitsbereichen auswählen oder einen eigenen Arbeitsbereich erstellen. Wenn Sie die Fenster und Pods angeordnet haben, können Sie die Einstellungen für den Arbeitsbereich speichern, um später wieder darauf zurückgreifen zu können.

Die FrameMaker XML Author-Oberfläche besteht aus folgenden Komponenten.

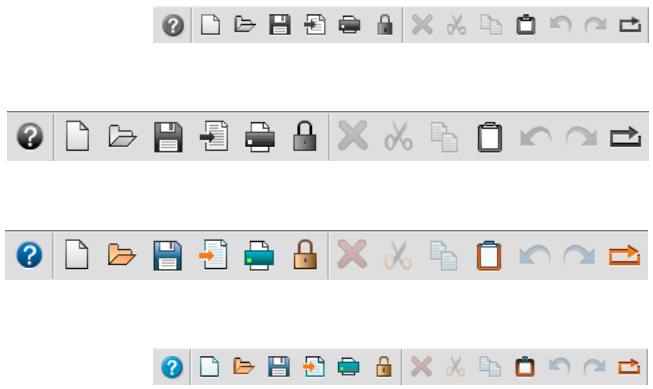
- Die *Anwendungsleiste*, die quer am oberen Rand verläuft, enthält die Möglichkeit zum Umschalten zwischen den einzelnen Arbeitsbereichen. Darüber hinaus enthält sie Menüs und andere Elemente zur Anwendungssteuerung.
- Im *Dokumentfenster* sehen Sie die Datei, an der Sie gerade arbeiten. Dokumentfenster lassen sich in Form von Registerkarten anordnen; in einigen Fällen ist auch das Gruppieren und Andocken möglich.
- *Pods* helfen Ihnen beim Überwachen und Verändern Ihrer Arbeit. Dazu gehören beispielsweise Marken, Variablen oder Querverweis-Pods. Sie können Pods minimieren, gruppieren, stapeln oder andocken.
- Die *Statuszeile* bietet Textformatierungs- und -Seitenumbruchinformationen zum aktuellen Dokument.

Symbole

In FrameMaker XML Author können Sie die Größe und Farbe der Symbole auswählen. Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie die Verwendung eines der folgenden Symbole für die Oberfläche von FrameMaker XML Author festlegen:

- Große Symbole in Farbdarstellung
- Große Graustufen-Symbole
- Normale Symbole in Farbdarstellung
- Normale Graustufen-Symbole

Hinweis: *Die Größe der großen Symbole ist 26x26 Pixel, und die der normalen Symbole 18x18 Pixel.*



Symbole entsprechend verschiedener Oberflächeneinstellungen im Dialog „Voreinstellungen“.



FrameMaker XML Author 12-Symbole

Ändern der FrameMaker XML Author 12-Symbole

Sie können die FrameMaker XML Author-Symbole ändern: Farb- oder Graustufendarstellung und groß oder klein.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ „Benutzeroberfläche“ und legen Sie die Voreinstellungen für Symbole fest.
3. Starten Sie FrameMaker XML Author neu, damit die neuen Symbolvoreinstellungen wirksam werden.

Verwenden Ihrer eigenen Symbole

In FrameMaker XML Author können Sie auch Ihre eigenen benutzerdefinierten Symbole hinzufügen.

1. Navigieren Sie zur für Ihre Ansicht und für Ihren Modus relevanten toolbar.xml-Datei und öffnen Sie sie.
2. Erstellen und platzieren Sie alle Symboldateien im Verzeichnis „AppData\Roaming\Adobe\FrameMakerXMLAuthor\12\“.
3. Navigieren Sie zum Aktionselement, das für das Symbol, das Sie individualisieren möchten, relevant ist. Der Aktionselementcode sieht folgendermaßen aus:

```
<ACTION command="CenterPara">
                        <images base="P_TextAlignCenter_Md"/>
```

4. Fügen Sie die Basisbezeichnung des Symbols zum Basisattribut des Bildelements hinzu.
5. Erstellen Sie mindestens 2 Symbolbilder für Normal- und Rollover-Zustand des Symbols.

   Wenn die Symbolbezeichnung z. B. xyz lautet, lauten die Bildbezeichnungen xyz_C_S.png und xyz_R_C_S.png. Wobei C=Farbe, S=normal und R=Rollover ist.) Wenn Ihre Symbolvoreinstellungen jedoch auf große Symbole oder Graustufensymbole anstelle von normalen Symbolen oder Farbsymbolen eingestellt sind, verwenden Sie M und L in den Symbolbezeichnungen.

   Sie können 8 Bilddateien für die folgenden möglichen Kombinationen von Voreinstellungen mit der Basisbezeichnung xyz haben:

Voreinstellungen		**Symbolbezeichnungen**	
Größe	**Farbe**	**Normal**	**Rollover**
Groß (L)	Farbig (C)	xyz_C_L.png	xyz_R_C_L.png
	Graustufen (M)	xyz_M_L.png	xyz_R_M_L.png

Voreinstellungen		**Symbolbezeichnungen**	
Größe	**Farbe**	**Normal**	**Rollover**
Normal (S)	Farbig (C)	xyz_C_S.png	xyz_R_C_S.png
	Graustufen (M)	xyz_M_S.png	xyz_R_M_S.png

6 Sie können darüber hinaus mehr Symboldateien für Symbolzustände, wie z. B. dunkel_normal und dunkel_rollover hinzufügen, indem Sie Attribute mit Daten im relevanten Element angeben. Beispiel:

```
<ACTION command="CenterPara">
                        <images base="P_TextAlignCenter_Md"
                                        dark_normal="<icon_name>.png" <!-- for regular
sized icons-->
                                        dark_rollover="<icon_name>.png"
                                        dark_normal_l="<icon_name>.png"<!-- "_l" suffix
for large sized icons-->
                                        dark_rollover_l="<icon_name>.png"
        />
```

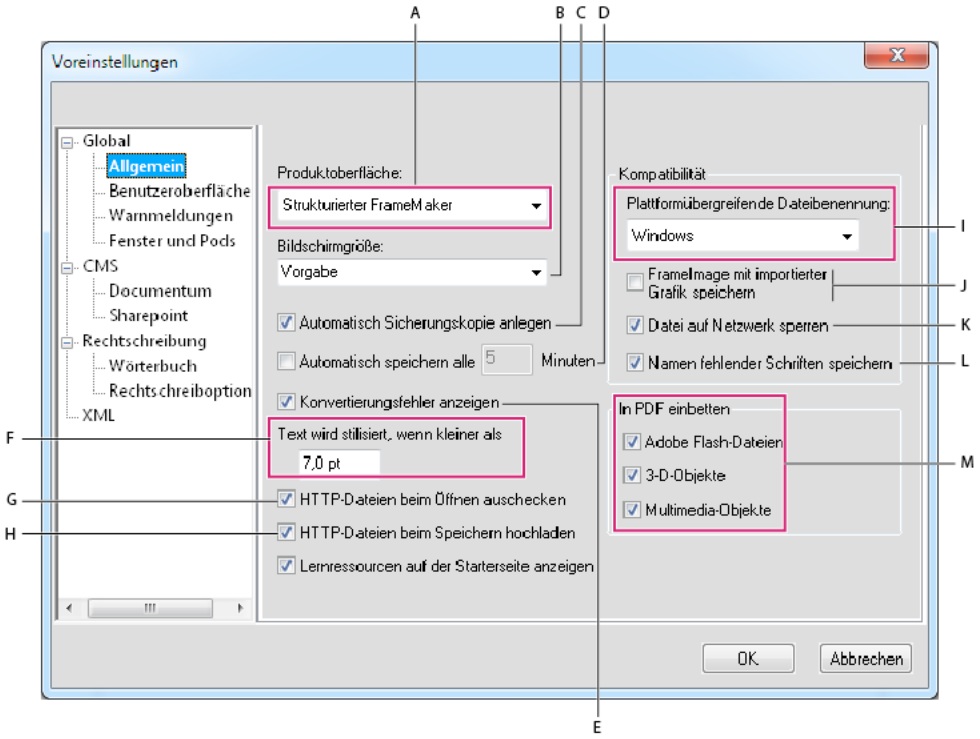
Dialogfeld „Voreinstellungen“

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ (Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“) können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Voreinstellungen

Mit diesen Voreinstellungen können Sie etwa folgende Einstellungen festlegen:

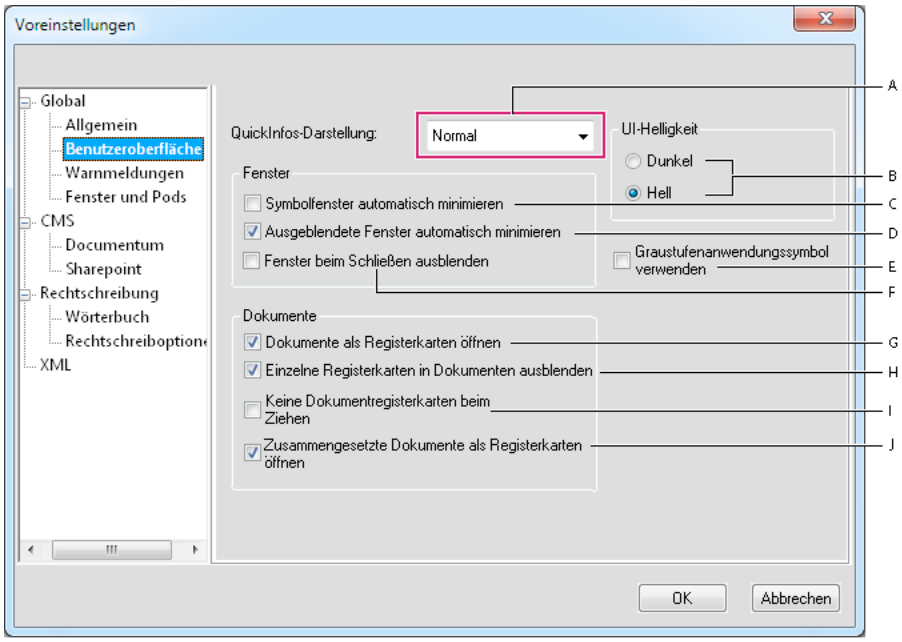
- Produktoberfläche
- Speichern, Benennen und Sichern von Dateien
- Handhabung eingebetteter Objekte



Voreinstellungen
A. *FrameMaker XML Author-Oberfläche* ***B.*** *Geben Sie die Diagonale des Monitors an.* ***C.*** *Auswählen, um eine Sicherungskopie zu erstellen, wenn Sie eine Datei zum ersten Mal speichern* ***D.*** *Minutenanzahl angeben, nachdem FrameMaker XML Author automatisch die geöffnete Datei speichert* ***E.*** *Auswählen, um mögliche Fehler anzuzeigen, wenn Sie eine Datei in FrameMaker öffnen XML Author* ***F.*** *Textgröße kleiner als die Größe, die in dieser Datei angegeben wurde, wird als XXXX angezeigt* ***G.*** *Auswählen, um automatisch eine Datei zu sperren und auszuchecken, wenn Sie sie herunterladen* ***H.*** *Auswählen, um eine Datei, jedes Mal, wenn Sie sie speichern, einzuchecken* ***I.*** *Auswählen, um Links für Lernressourcen unten auf der Starterseite anzuzeigen* ***J.*** *Typ der plattformübergreifenden Dateibenennung auswählen, die nach FrameMaker XML Author stehen soll* ***K.*** *Auswählen, um eine FrameImage-Facette den Bitmapgrafiken hinzuzufügen, die durch Kopieren importiert wurden* ***L.*** *Auswählen, damit nicht mehrere Personen dieselbe Datei öffnen können* ***M.*** *Auswählen, um fehlende Namen für Schriftarten zu speichern* ***N.*** *Die in die PDF einzubettenden Dateitypen auswählen*

Benutzeroberflächen-Voreinstellungen

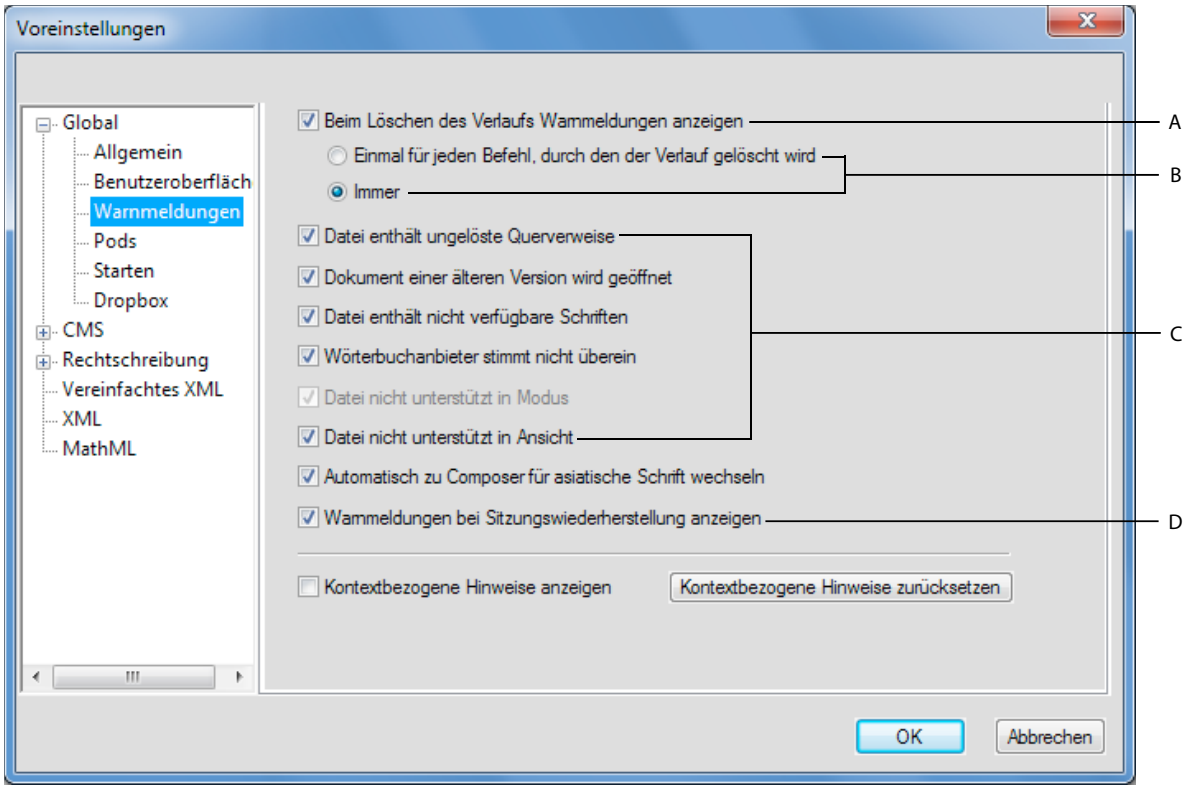
Verwenden Sie dieses Dialogfeld, um anzugeben, ob FrameMaker XML Author Fenster automatisch auf Symbole reduzieren oder Dokumente immer als Registerkarten öffnen soll.



Standard Benutzeroberflächeneigenschaften
***A.** QuickInfo-Erscheinungsbildtyp auswählen: Normal, Schnell oder Ausgeblendet **B.** Zwischen dunklen oder hellen Ebenen von UI-Helligkeit wechseln **C.** Wenn deaktiviert, müssen Sie auf die Fensterregisterkarte/das Festersymbol klicken, um es auszublenden. Wenn aktiviert, klicken Sie einfach auf ein anderes Fenster oder im Dokument, um ein Fenster auszublenden. **D.** Auswählen, um alle angedockten Fenster dauerhaft auszublenden **E.** Auswählen, um ein Graustufen-Anwendungssymbol für FrameMaker XML Author zu erstellen **F.** Wenn Sie Fenster schließen, werden sie ausgeblendet, sind aber im Speicher noch aktiv. Deaktivieren, um Fenster beim Schließen zu entfernen. Um sie wieder anzuzeigen, müssen Sie sie im FrameMaker XML Author-Menü auswählen. **G.** Auswählen von Graustufen- oder Farbsymbolen für die Oberfläche **H.** Auswahl großer oder kleiner Symbole für die Oberfläche **I.** Zusammengesetzte Dokumente werden als Registerkarten geöffnet. Deaktivieren, um die zusammengesetzten Dokumentfenster als gleitende Fenster zu öffnen. **J.** Wenn Sie Dokumentfenster ziehen und zusammen ablegen, werden Registerkarten in einem einzigen Dokumentfenster gebildet. Auswählen, um Dokumentregisterkarten zu vermeiden. **K.** Der Titel eines gleitenden Dokumentfensters wird nur in der Titelleiste des Fensters angezeigt. Deaktivieren, um den Dokumentnamen in der Titelleiste und in der Registerkartenleiste anzuzeigen. **L.** Auswählen, um alle Dokumente als Dokument mit Registerkarten zu öffnen. Deaktivieren, um Dokumentfenster als gleitende Fenster zu öffnen.*

Warnmeldungen

Mit diesen Einstellungen legen Sie die Anzeige von Warnmeldungen fest.



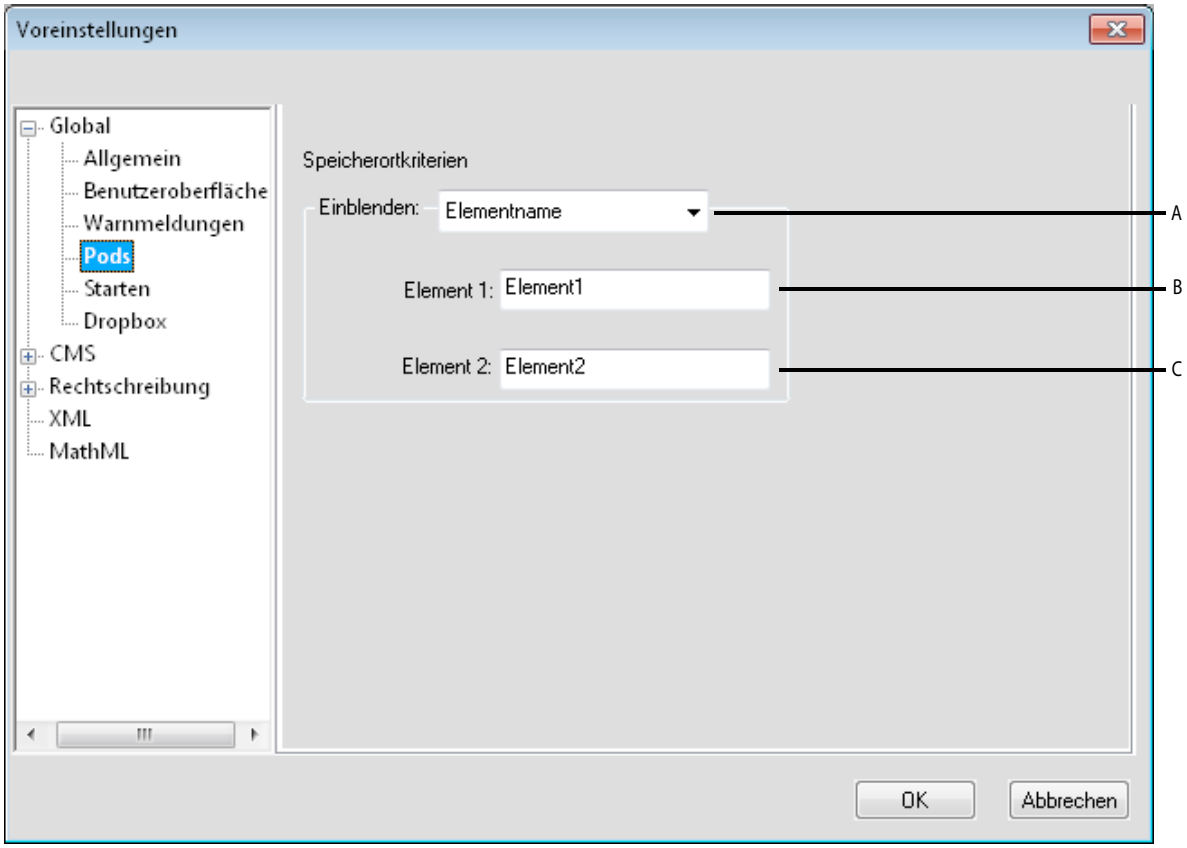
Warnmeldungen
A. *Auswählen, um Warnungen auf Aktionen anzuzeigen, die den Verlauf löschen* ***B.*** *Angeben, ob die Warnung einmal für jeden Befehl zum Löschen des Verlaufs angezeigt werden soll, oder jedes Mal, wenn Sie den Befehl ausführen* ***C.*** *Auswählen, wenn FrameMaker XML Author Dialoge mit Warnhinweisen anzeigen soll* ***D.*** *Auswählen, um Warnungen ohne Eingabe, wie zum Beispiel fehlende Schriftarten, bei der Sitzungswiederherstellung anzuzeigen*

Siehe auch

„Wiederherstellen der letzten Sitzung“ auf Seite 54

Pods

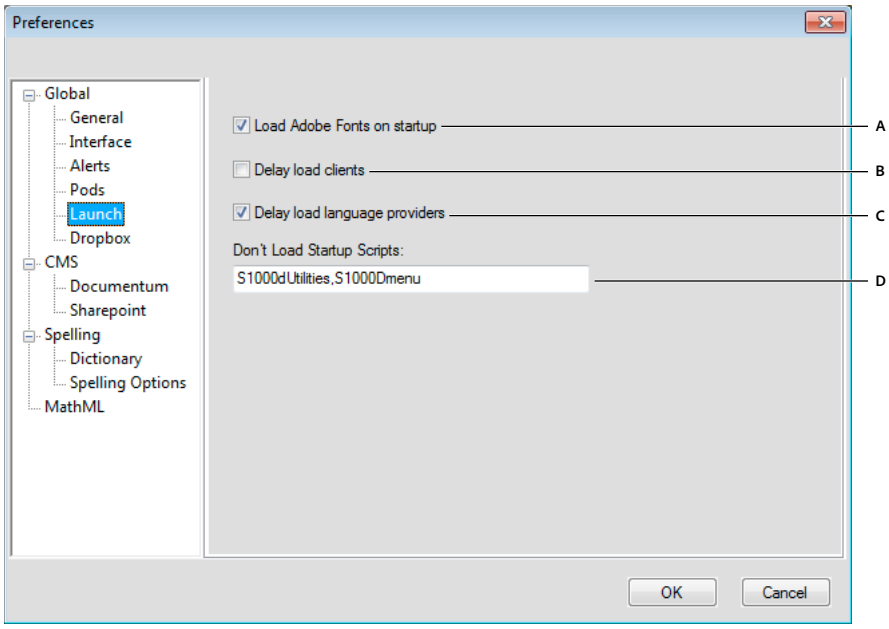
In den Pod-Speicherortkriterien bestimmen Sie, was im Pod-Listenbereich für eine Instanz angezeigt werden kann, indem Sie die Position im Dokument festlegen.



Pods
A. *Angeben der Elementnamen In FMXA können Sie nur Elementstile angeben.* ***B.*** *Angeben des ersten Elementstils* ***C.*** *Angeben des zweiten Elementstils*

Starten

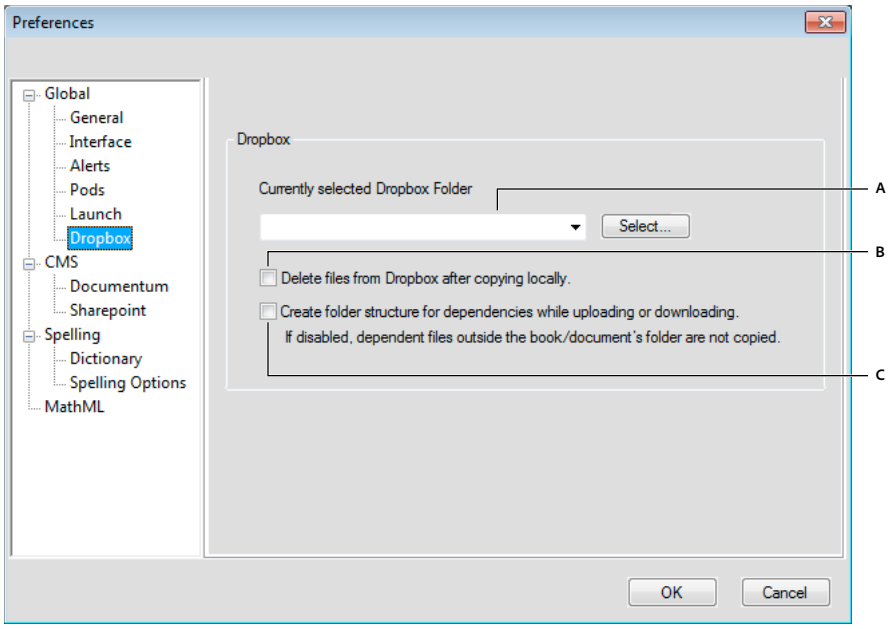
Mithilfe der Startvoreinstellungen können Sie die Startzeit von FrameMaker XML Author optimieren. Mithilfe der Startvoreinstellungen können Sie das Laden von Clients, Schriftarten, Sprachanbietern und Startskripten entsprechend Ihrer Anforderungen optimieren.



Voreinstellungen „Starten“
***A.** Adobe-Schriften beim Start laden: Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie in einer Sitzung keine Adobe-Schriften benötigen. **B.** Laden der Clients verzögern: Wenn Sie diese Option auswählen, wird keiner der Clients (zum Beispiel MathFlow und PDF-Importkommentare) beim Start geladen. **C.** Laden der Sprachenanbieter verzögern: Wenn Sie diese Option auswählen, wird beim Start nur Englisch als Sprache geladen. **D.** Startskripte nicht laden: Geben Sie in diesem Feld die Namen der Startskripte ein, die FrameMaker XML Author beim Starten nicht laden soll. Verwenden Sie Kommas zum Abgrenzen.*

Dropbox

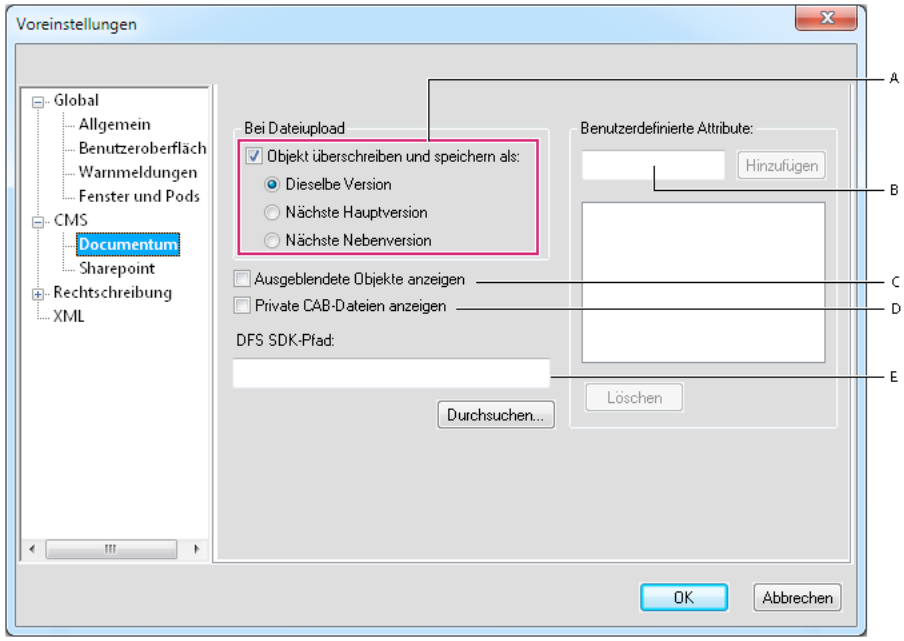
In den Dropbox-Voreinstellungen können Sie Dropbox für die Arbeit mit FrameMaker XML Author einrichten.



Die Dropbox-Voreinstellungen
***A.** Pfad des Dropbox-Ordners: Nach der Installation von Dropbox wird der Standardpfad automatisch in der Dropdownliste angezeigt.*
***B.** Löschen Sie alle Dateien aus Dropbox, nachdem Sie eine lokale Kopie erstellt haben: Ist diese Option aktiviert, werden bei Auswahl der Option („Datei“ > „Dropbox“) „Lokal speichern“ oder „Lokal mit Abhängigkeiten speichern“ die Dateien aus dem Dropbox-Ordner auf Ihrem Computer gelöscht. **C.** Ordnerstruktur für Abhängigkeiten beim Hochladen oder beim Download erstellen: FrameMaker XML Author erstellt eine Ordnerstruktur im Dropbox-Ordner für die Abhängigkeiten, die denen, die Sie hoch- oder herunterladen, ähnlich sind. Wenn diese Option ausgewählt ist, erstellt FrameMaker XML Author eine Ordnerstruktur, die der von*

Documentum® ähnelt.

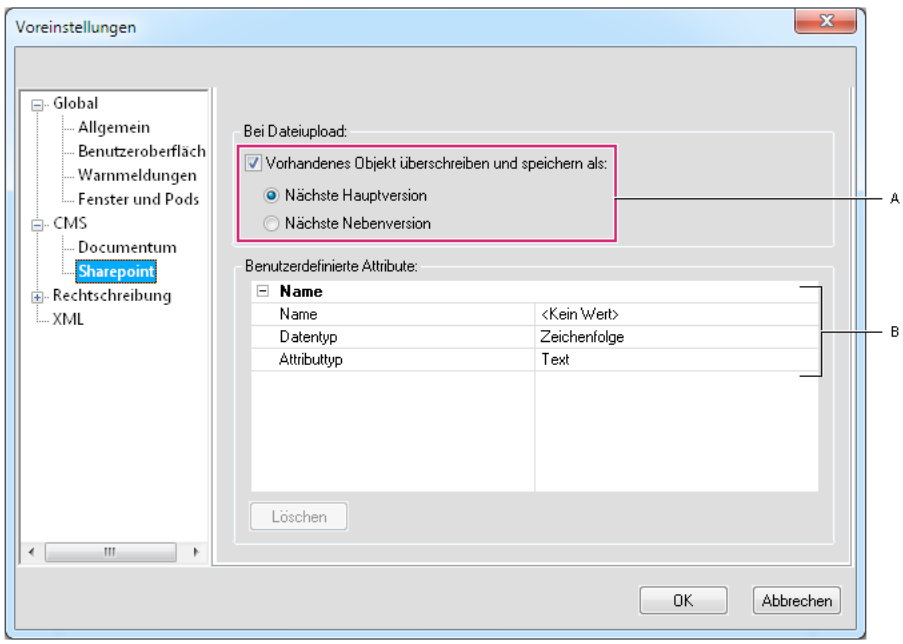
Mit diesen Voreinstellungen können Sie Documentum®-Dateiversionsverwaltung einrichten, den DFS SDK-Pfad festlegen und zu FrameMaker XML Author für Documentum® benutzerdefinierte CMS-Eigenschaften hinzufügen.



Documentum®-CMS-Voreinstellungen
A. *Festlegen, wie vorhandene Objekte überschrieben und gespeichert werden.* ***B.*** *Namen eines hinzuzufügenden benutzerdefinierten Attributs eingeben* ***C.*** *Auswählen, um ausgeblendete Objekte anzuzeigen* ***D.*** *Auswählen, um private CAB-Dateien anzuzeigen* ***E.*** *Pfad für DFS SDK angeben*

Sharepoint

Mit diesen Voreinstellungen können Sie Sharepoint-Dateiversionsverwaltung einrichten und zu FrameMaker XML Author für Sharepoint benutzerdefinierte CMS-Eigenschaften hinzufügen.



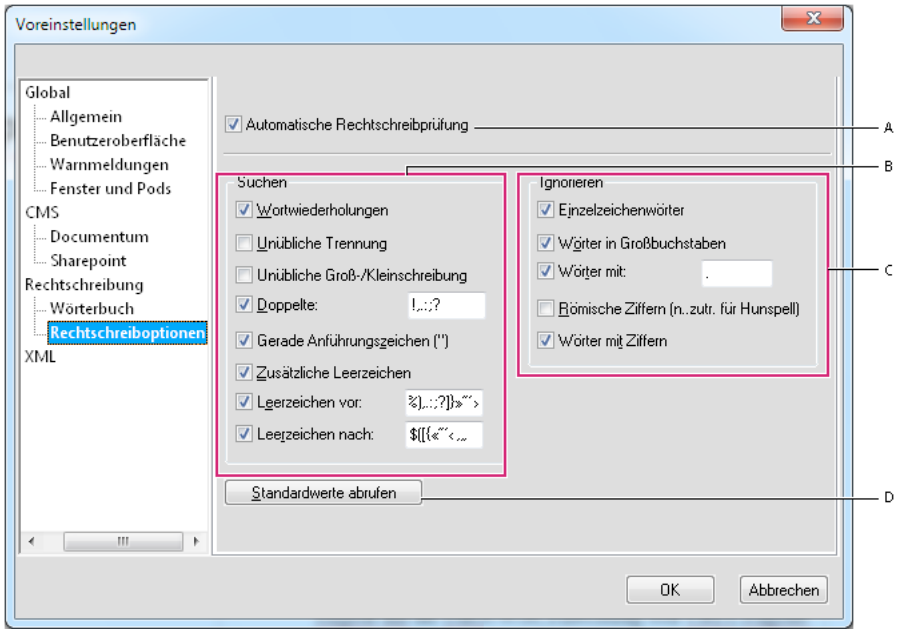
Sharepoint-Voreinstellungen
A. *Festlegen, wie vorhandene Objekte überschrieben und gespeichert werden.* ***B.*** *Namen eines hinzuzufügenden benutzerdefinierten Attributtyps eingeben*

Wörterbuch

Diese Einstellungen verwenden, um Proximity- oder Hunspell-Wörterbücher für die Rechtschreibung, Silbentrennung und Thesaurus für verschiedene Sprachen festzulegen.

Rechtschreiboptionen

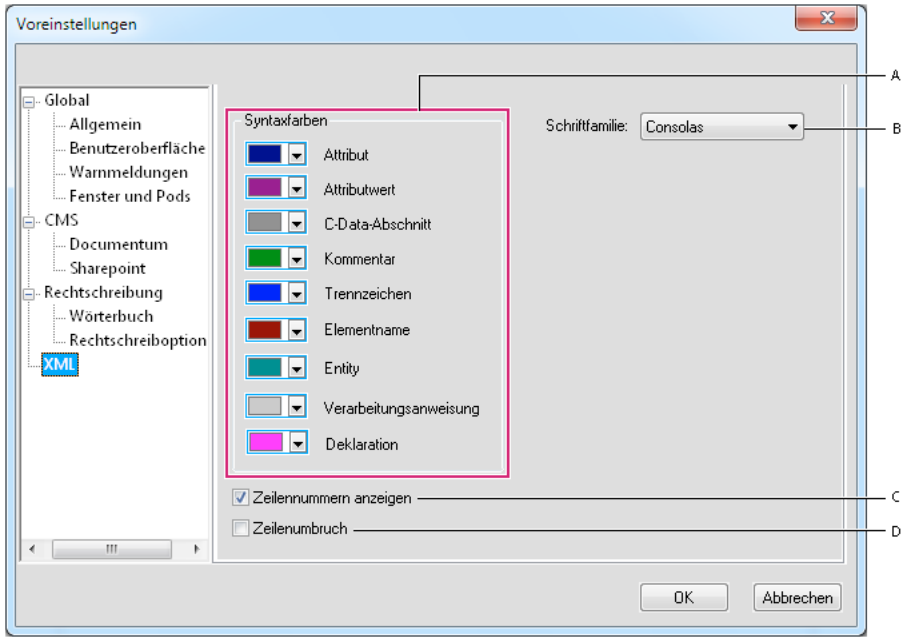
Mit diesen Voreinstellungen können Sie die Rechtschreibprüfung einrichten.



Rechtschreiboptionen
***A.** Automatische Rechtschreibprüfung **B.** Auswählen, was die Rechtschreibprüfung finden soll **C.** Auswählen, was die Rechtschreibprüfung ignorieren soll **D.** Standardmäßige Rechtschreiboptionen*

XML

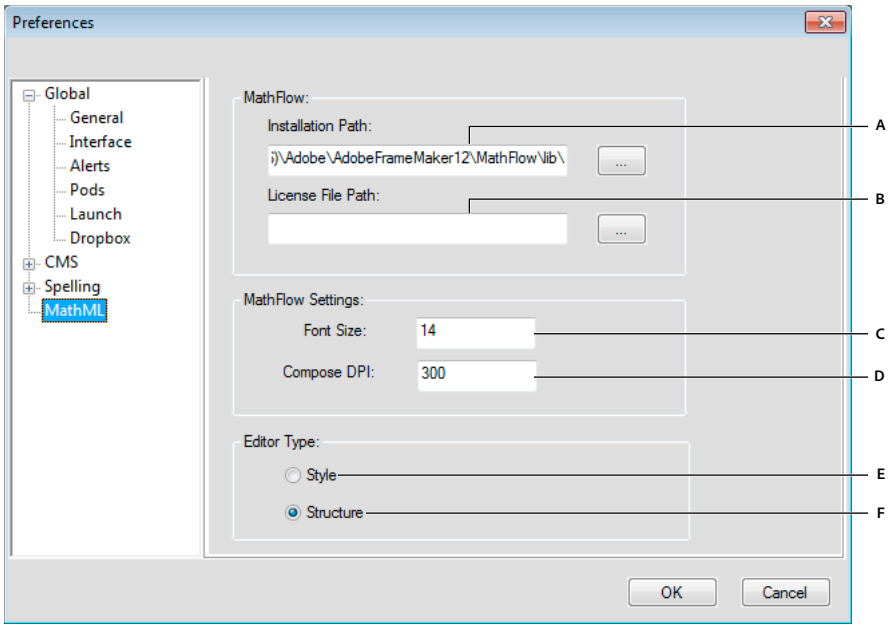
Mit diesen Voreinstellungen können Sie Syntaxfarben und andere Anzeigeoptionen für XML-Inhalte in FrameMaker XML Author festlegen.



XML-Voreinstellungen
***A.** Farbvoreinstellungen für verschiedene Teile der XML-Syntax auswählen **B.** Schriftfamilie für die Anzeige der XML-Tags und des Inhalts auswählen **C.** Auswählen, um Zeilennummern im Dokument anzuzeigen **D.** Zeilenumbruch*

MathML

Mit diesen Voreinstellungen können Sie den Installationspfad für den MathFlow-Editor einrichten und den Lizenzdateipfad angeben. Sie können in diesem Dialogfeld auch den Stil- oder Struktur-Editor auswählen.



MathML-Voreinstellungen
***A.** Angeben des Installationspfades für den MathFlow-Editor **B.** Angeben der Lizenzdatei **C.** Angeben der Schriftgröße der Gleichungen **D.** Angeben der DPI des Gleichungsbildes **E & F.** Auswählen vom Stil- oder Struktur-Editor*

Dokumente mit Registerkarten

Wenn Sie mehr als eine Datei öffnen, werden die Dokumentfenster als Registerkarten angezeigt. Sie können Dokumente als gleitende Fenster anzeigen, indem Sie die Option „Dokumente als Registerkarten öffnen“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ deaktivieren.



In der Dokumentenansicht werden Dokumente als Registerkarten angezeigt.

Wenn Sie jedoch eine generierte Datei wie zum Beispiel ein Inhaltsverzeichnis hinzufügen, erscheint diese minimiert links unten in Ihrem Arbeitsbereich. Sie haben mehrere Möglichkeiten zum Anordnen von gleitenden und angedockten Dokumentfenstern.

- Wenn Sie ein Dokumentfenster an eine Gruppe von Fenstern andocken möchten, ziehen Sie das Fenster in die Gruppe.
- Wenn Sie die Anordnung der Dokumentfenster ändern möchten, ziehen Sie die Registerkarte eines Fensters an die gewünschte neue Position in der Gruppe.
- Wenn Sie ein Dokumentfenster aus einer Gruppe von Fenstern abdocken möchten, ziehen Sie die Registerkarte des Fensters aus der Gruppe heraus.

  Hinweis: *Wenn Sie ein gleitendes Dokumentfenster minimieren, verdeckt es einen Teil der FrameMaker XML Author-Statuszeile. Sie können das minimierte Fenster nicht an einen neuen Ort verschieben.*

Tipps zum Arbeiten mit der neuen Oberfläche

Helligkeit der Benutzeroberfläche anpassen Passen Sie die Helligkeit der Benutzeroberfläche mithilfe des Schiebereglers unter „Oberfläche“ an.

Dokumentfenster kombinieren Klicken Sie zum Zusammenführen aller gleitenden, minimierten oder angedockten Dokumentfenster mit der rechten Maustaste auf die Registerkartenleiste des angedockten Dokumentfensters und wählen Sie im Menü „Alle bis hier zusammenfügen“.

Dokumentfenster gleiten lassen Klicken Sie auf das Symbol „Dokumente anordnen“ in der Anwendungsleiste oben und wählen Sie „Alle in gleitenden Fenstern“. Daraufhin werden alle Dokumentfenster kaskadenartig als gleitende Fenster angeordnet.

Dokumente nebeneinander oder untereinander anordnen Benutzen Sie das Symbol „Dokumente anordnen“, um Dokumente nebeneinander oder untereinander anzuordnen. Diese Ansicht ist besonders hilfreich beim manuellen Vergleich von Dokumenten.

Ausgeblendete Pods einblenden Bei der Arbeit mit gleitenden Dokumentfenstern oder beim Wechseln von Arbeitsbereichen kann es manchmal schwierig erscheinen, Pods einzublenden.

- Docken Sie die Pods ab, indem Sie sie and der Titelleiste nach vorne ziehen.

- Alle gleitenden Dokumentfenster andocken Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die angedockte Registerkartenleiste und wählen Sie „Alle bis hier zusammenfügen“ oder ziehen Sie die gleitenden Dokumentfenster und docken Sie sie an.

Pods auf Symbole reduzieren Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkartenleiste des Pods und wählen Sie im Menü „Auf Symbole reduzieren“. Diese Option ist nur bei gleitenden Pods verfügbar, nicht bei angedockten. Klicken Sie zum Reduzieren angedockter Pods auf einen beliebigen Ort in der Registerkartenleiste.

Pods erneut öffnen Wählen Sie „Ansicht“ > „Pods“ und klicken Sie auf einen beliebigen Podnamen. Unten im Arbeitsbereichs wird die gesamte Podgruppe angezeigt

Fenster erneut öffnen Wählen Sie unter „Fenster“ das Fenster, das Sie erneut öffnen möchten.

Alle offenen Fenstergruppen auf Symbole reduzieren Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkartenleiste der Bedienfeldergruppe und wählen Sie „Auf Symbole reduzieren“.

Vollbildmodus beenden Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Dokumentfenster auf den Bereich außerhalb des Textrahmens und wählen Sie „Bildschirmmodus umschalten“.

Verwandte Hilfethemen

„Tastaturbefehle für Bildschirmmodi“ auf Seite 409

Verwenden von Smart-Katalogen

Sie können den Smart-Katalog als einen bequemen Tastaturbefehl für die in FrameMaker XML Author verfügbaren Kataloge verwenden. Um z. B. eine Liste in einem Dokument hinzuzufügen, können Sie Smart-Kataloge verwenden, um schnell nach dem erforderlichen Listentyp zu suchen und diesen auszuwählen (dl, li, ol).

Verwenden des Smart-Katalogs

1 Platzieren Sie den Cursor an die erforderliche Stelle im Dokument.

Platzieren Sie den Zeiger für Elemente und Attribute in der Strukturansicht am Einfügepunkt des Elements.

2 Klicken Sie auf den Tastaturbefehl „Smart-Katalog“. Die „Tastaturbefehle für Smart-Katalog“ auf Seite 28 sind nachfolgend definiert.

Das Dialogfeld „Smart-Katalog“ wird angezeigt. Der Fokus des Zeigers befindet sich jetzt innerhalb des Textfelds oben im Dialog.

3 Um im aktuellen Katalog nach einem Element zu suchen, geben Sie entweder den Namen oder die Beschreibung des Elements ein. Während Sie tippen, wird die Liste in dem Dialog kürzer.

Wenn Sie z. B. ein Listenelement in ein strukturiertes Dokument einfügen möchten, können Sie den Namen des Listenelements eingeben: *ul*, *ol* oder *dl*. Sie können aber auch die Beschreibung des Elements, der Liste eingeben, und die Liste wird auf die verfügbaren Listenelemente im Elementkatalog eingegrenzt.

Hinweis: *Die Liste der angezeigten Elemente im Dialog ist auf 10 Einträge begrenzt. Wenn die Liste 10 überschreitet, können Sie mithilfe der Bildlaufleiste nach oben und unten navigieren.*

Tastaturbefehle für Smart-Katalog

Tastaturbefehl	Smart-Katalog
Strg+1	Elementkatalog
Strg+2	Element eingliedern

Tastaturbefehl	Smart-Katalog
Strg+3	Element ändern
Strg+4	Bedingung anwenden
Strg+5	Bedingung entfernen
Strg+7	Attributkatalog

Verwenden von „Elementhierarchie einfügen“

Führen Sie folgende Konfigurationsänderungen aus:

1 Öffnen Sie die Datei „maker.ini“ unter:

```
%appdata%\Adobe\FrameMakerXMLAuthor\12
```

2 Aktivieren Sie folgende Flags:

```
EnableOldSmartInsert
```

Anpassen und Verwalten der Arbeitsbereiche

Mit Arbeitsbereichen in FMXA können Sie eine benutzerdefinierte Ansicht der Anwendung einrichten. Dabei werden Symbolleisten, Pods und Kataloge angezeigt und positioniert, wie Sie es wünschen. Sie können beispielsweise den Strukturansicht-Pod rechts am Anwendungsfenster anzeigen und den Elementkatalog links. Sie können auch die Symbolleisten verbergen.

FMXA ist im Arbeitsbereich „Authoring“ enthalten. Dies ist der Standardarbeitsbereich für FMXA. Sie haben jedoch die Möglichkeit, benutzerdefinierte Arbeitsbereiche Ihren Anforderungen entsprechend zu erstellen und zu verwalten.

Speichern eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

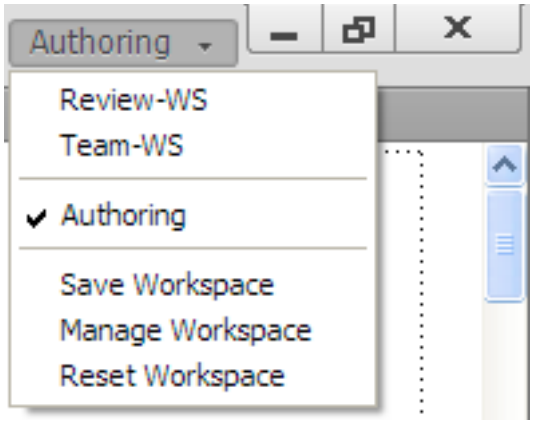
1 Konfigurieren Sie den Arbeitsbereich entsprechend und wählen Sie in der Anwendungsleiste im Arbeitsbereich-Umschalter „Arbeitsbereich speichern“.

2 Geben Sie einen Namen für den Arbeitsspeicher ein und klicken Sie auf „OK“.

FrameMaker XML Author erinnert sich in jeder Sitzung an den zuletzt verwendeten Arbeitsbereich. Wenn Sie z. B. im Review-Arbeitsbereich arbeiten und anschließend FrameMaker XML Author schließen und erneut starten, wird der benutzerdefinierte Arbeitsbereich geladen.

Wechseln der Arbeitsbereiche

❖ Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste einen Arbeitsbereich aus.



Verwenden der Arbeitsbereich-Umschalter, um zwischen Arbeitsbereichen im Arbeitsablauf zu wechseln.

Zurücksetzen eines Arbeitsbereichs

Wenn Sie die aktuelle Konfiguration von Fenstern als benannten Arbeitsbereich speichern, können Sie den Arbeitsbereich wiederherstellen, auch nachdem ein Fenster verschoben oder geschlossen wurde. Die Namen gespeicherter Arbeitsbereiche werden im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste angezeigt.

❖ Wählen Sie in der Anwendungsleiste im Arbeitsbereich-Umschalter die Option „Arbeitsbereich zurücksetzen“.

Umbenennen eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

1 Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste „Arbeitsbereich verwalten“ aus.

2 Wählen Sie den Arbeitsbereich und klicken Sie auf „Umbenennen“.

3 Geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie zweimal auf „OK“.

Löschen eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

❖ Wählen Sie im Arbeitsbereich-Umschalter auf der Anwendungsleiste die Option „Arbeitsbereich verwalten“ aus, wählen Sie den Arbeitsbereich aus und klicken Sie dann auf „Löschen“.

Darstellungsoptionen der Benutzeroberfläche

Beschleunigen der Seitenanzeige

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:

- Öffnen Sie das Dokument und unterdrücken Sie dabei die Aktualisierung von importierten Grafiken, Querverweisen und Texteinschüben. (Wenn Sie ein Dokument ohne Aktualisierung von Querverweisen öffnen, beschleunigt dies den Öffnungsvorgang, kann aber die Anzeige der einzelnen Seiten verlangsamen.)
- Schalten Sie die Anzeige von Grafiken aus, indem Sie „Darstellung“ > „Optionen“ wählen, die Option „Grafiken“ deaktivieren und auf „Zuweisen“ klicken.

  Wichtig: *Wenn Sie die Option „Grafiken“ deaktivieren und eine PDF-Datei erzeugen, werden die Grafiken nicht in der PDF-Datei angezeigt.*
- Stellen Sie in kleinem Schriftgrad als graue Balken dar, indem Sie „Datei“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ wählen, einen Wert in das Feld „Text wird stilisiert, wenn kleiner als“ eingeben und auf „Zuweisen“ klicken. Wenn Text in Ihrem Dokument kleiner als in der hier festgelegten Größe vorhanden ist, erscheint dieser Text als grauer Balken am Bildschirm.

Ändern der Standardmaßeinheiten

Einige Felder in Dialogfeldern erfordern eine Maßeinheit für den eingegebenen Wert, z. B. Punkt oder Zentimeter. Sie können eine Standardmaßeinheit für den Schriftgrad und den Zeilenabstand (Maßeinheit für den Schriftgrad) sowie für weitere Einheiten (Maßeinheiten für die Anzeige) festlegen. Die Standardmaßeinheit wird in Feldern rechts neben dem Wert angezeigt. Wenn Sie einen Wert ohne Maßeinheit eingeben, verwendet FrameMaker XML Author die Standardmaßeinheit.

- Um die Standardmaßeinheiten zu ändern, aktivieren Sie das entsprechende Fenster. Wählen Sie „Darstellung“ > „Optionen“. Geben Sie unter „Maßeinheit“ und „Schriftgrade“ eine Maßeinheit an und klicken Sie auf „Zuweisen“.
- Um verschiedene Einheiten in ein Feld einzugeben, aktivieren Sie das entsprechende Fenster. Geben Sie eine Abkürzung für die Einheit zusammen mit dem numerischen Wert ein. Verwenden Sie **cm** für Zentimeter, **mm** für Millimeter, **"** oder **in** für Zoll, **pc**, **pi** oder **pica** für Pica, **pt** oder **Punkt** für Punkt, **dd** für Didot, **cc** oder **Cicero** für Cicero, **Q** für Q-Einheiten (bezieht sich nur auf Schriftgrad und Zeilenabstand für Japanisch).

  Sobald Sie auf ein Befehlsfeld im Dialogfenster klicken, konvertiert FrameMaker XML Author den eingegebenen Wert in die Standardmaßeinheit. Wenn beispielsweise die Standardmaßeinheit für Ihr Dokument „Pica“ ist und Sie einen Absatzeinzug von 2 cm festlegen möchten, geben Sie in das Feld für den ersten Einzug 2 cm ein. Sobald Sie auf „Anwenden“ klicken, wird der eingegebene Wert (2 cm) in den entsprechenden Pica-Wert umgerechnet.

Ändern der Raster- und Linealeinteilung

1. Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.
2. Wählen Sie „Darstellung“ > „Optionen“. Wählen Sie eine neue Einstellung im Menü „Lineale“ bzw. „Rasterlinien“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Ein- bzw. Ausblenden von visuellen Hilfsmitteln

Sie können verschiedene visuelle Hilfsmittel in einem Dokumentfenster anzeigen:

- Begrenzungslinien um Textrahmen, Grafikrahmen und importierte Objekte
- Marken, Absatzende-Zeichen und andere Steuerzeichen im Textfluss
- Lineale am oberen und linken Rand des Fensters

Darüber hinaus können Sie ein Raster aus horizontalen und vertikalen Linien für das Zeichnen, Skalieren und Ausrichten von Grafiken einblenden. Visuelle Hilfsmittel sind nicht-druckbare Zeichen, daher ist es nicht erforderlich, diese vor dem Drucken auszublenden.

1. Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.
2. Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:
   - Wählen Sie „Darstellung“ > „Begrenzungslinien“.
   - Um die Steuerzeichen ein- oder auszublenden, wählen Sie „Darstellung“ > „Steuerzeichen“.
   - Um die Lineale ein- oder auszublenden, wählen Sie „Darstellung“ > „Lineale“.
   - Zum Ein- und Ausblenden von Rasterlinien wählen Sie „Ansicht“ > „Rasterlinien“.
   - Um die Elementgrenzen anzuzeigen, wählen Sie „Darstellung“ > „Elementgrenzen“ oder „Darstellung“ > „Elementgrenzen (mit Tags)“ in der strukturierten Version von FrameMaker XML Author. FrameMaker XML Author wechselt automatisch zwischen diesen zwei Optionen.

Steuerzeichen

Steuerzeichen	Bedeutung
¶	Absatzende
	Textflussende und Zellenende in Tabellen
»	Tabulator
⊥	Verankerter Rahmen und Tabellenanker
T	Marke
(	Erzwungenes Zeilenende
|	Manueller Ausrichtungspunkt für eine Gleichung
␣	Umbruchgeschütztes Leerzeichen
	Wahlweiser Trennstrich
	Trennunterdrückung

Anzeigen eines begrenzten Satzes von Menübefehlen

Sie können mit einem begrenzten Satz von Menübefehlen, so genannten *Kurzmenüs*, arbeiten. Kurzmenüs enthalten keine Befehle für Textformatierung, weiterhin fehlen einige Befehle für die Grafikbearbeitung und das Einfügen bestimmter Objekte wie z. B. Marken und Variablen.

Wenn Sie nicht alle Menübefehle sehen, werden wahrscheinlich die Kurzmenüs angezeigt.

Hinweis: *Wenn Sie ein strukturiertes Dokument verwenden, hat Ihr Anwendungsentwickler unter Umständen die in den vollständigen Menüs verfügbaren Befehle geändert.*

- Um Kurzmenüs anzuzeigen, wählen Sie „Darstellung“ > „Menüs“ > „Kurzmenüs“.
- Um das vollständige Menü wiederherzustellen, wählen Sie „Ansicht“ > „Menüs“ > „Vollmenüs“.
- Um Menüs anzupassen, finden Sie weitere Informationen zum Hinzufügen, Verschieben und Entfernen von Menüs und Befehlen im Onlinehandbuch *Anpassen von FrameMaker-Produkten* auf der Adobe-Website www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_de.

Anzeigen eines Arbeitsbereichs mit hohen Kontrastwerten

In FrameMaker XML Author werden für den Hintergrund der Fenster, für Text und Grafiken Systemfarben verwendet. Benutzer mit Problemen bei der Farbunterscheidung und der Erkennung von Kontrasten oder Benutzer mit geringer Sehschärfe können Farbschemata mit besonders hohen Kontrastwerten einrichten und die Farben für Text und Hintergrund anpassen. Mit dieser Einstellung werden die Informationen auf der Benutzeroberfläche leichter erkennbar.

1 Öffnen Sie die Windows-Systemsteuerung, doppelklicken Sie auf „Eingabehilfen“ und wählen Sie die Registerkarte „Anzeige“.

2 So ändern Sie die allgemeinen Kontrasteinstellungen oder das Farbschema:

   - Um die Anzeige aller Fenster des Betriebssystems gleichzeitig zu ändern, wählen Sie die Option „Kontrast aktivieren“.

- Um das Farbschema zu ändern, klicken Sie auf „Einstellungen“ und wählen Sie unter „Kontrastdarstellungsschema“ ein Schema.

Hinweis: *Die Farbe kann in FrameMaker XML Author jedoch nicht für alle Elemente angepasst werden. Dazu gehören die Hintergrundfarbe sowie die Füllfarbe von Grafikobjekten.*

Verwenden der Steuerungen in der Statuszeile

Die FrameMaker XML Author-Statuszeile enthält alle Navigationssteuerungen, Paginierungsinformationen und Zoomsteuerungen.



Navigationssteuerungen in der Statuszeile
A. *Erste Seite* ***B.*** *Zurück* ***C.*** *Wechseln zu Seitennummer* ***D.*** *Weiter* ***E.*** *Letzte Seite* ***F.*** *Wechseln zu Zeilennummer* ***G.*** *Zu Einfügepunkt wechseln* ***H.*** *Zoomsteuerungen*

Vergrößern und Verkleinern der Ansicht

- Um Text oder Objekte zu verkleinern oder vergrößern, klicken Sie in der Statuszeile auf die Schaltflächen + (Vergrößern) oder - (Verkleinern). FrameMaker XML Author stellt den Bereich der Seite, in dem sich die Einfügemarke oder ein markiertes Objekt befinden, vergrößert oder verkleinert dar. Ist keine Einfügemarke oder Auswahl im Dokument vorhanden, vergrößert FrameMaker XML Author die Darstellung ausgehend von der Mitte der Seite.
- Wählen Sie einen Wert im Popupmenü „Zoom“, um Text und Objekte in einer bestimmten prozentualen Vergrößerung anzuzeigen.
- Wählen Sie „Seite an Fenster anpassen“ im Popupmenü „Zoom“, um die vollständige Seite im aktuellen Fenster anzuzeigen.
- Um die Seite oder den Textrahmen an das Fenster anzupassen, wählen Sie im Popupmenü „Zoom“ die Option „Fenster an Seite anpassen“ oder „Text an Fensterrahmen anpassen“. Wenn die Darstellungsoption „Gegenüberliegende Seiten“ aktiviert ist, wird die Fenstergröße geändert, damit zwei Seiten nebeneinander passen.
- Um die verfügbaren Zoomeinstellungen zu ändern, klicken Sie im Popupmenü „Zoom“ auf „Zuweisen“, wählen Sie den zu ändernden Prozentsatz und geben Sie den neuen Prozentsatz ein. Sie können jeden beliebigen Prozentsatz zwischen 25 % und 1600 % eingeben. Klicken Sie auf „Zuweisen“. Um wieder zu den voreingestellten Prozentwerten zurückzukehren, klicken Sie auf „Standard“.
- Um einen Zoomfaktor von 100 % auf die Seitengröße anzupassen, wählen Sie „Datei“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“. Geben Sie unter „Bildschirmgröße“ die Diagonale Ihres Bildschirms an und klicken Sie auf „OK“. Falls die Übereinstimmung der Anzeige am Bildschirm mit der gedruckten Darstellung nicht von grundlegender Bedeutung ist, können Sie die Einstellung im Popupmenü „Bildschirmgröße“ auf „Vorgabe“ belassen. Dadurch wird eine anwendungsübergreifende Kompatibilität gewährleistet.

Hinweis: *Sie können die Standardeinstellungen der Zoomfunktion individuell anpassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Onlinehandbuch „Anpassen von FrameMaker-Produkten“ auf der folgenden Adobe-Website:* *www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_de.*

Seitenwechsel und Einstellen von Blättern

Sie können Dokumente mithilfe der Steuerelemente in der Statuszeile durchblättern.

Darüber hinaus können Sie festlegen, wie FrameMaker XML Author die Seiten anzeigt, wenn Sie ein Dokument von oben nach unten, von links nach rechts oder zwei Seiten gleichzeitig durchblättern.

Wenn das Dokument, das Sie durchblättern, zu einem geöffneten Buch gehört, werden Sie von FrameMaker XML Author möglicherweise in einer Meldung gefragt, ob Sie das nächste oder vorherige Dokument im Buch öffnen möchten. Wenn Sie beispielsweise auf der ersten Seite eines Dokuments auf „Vorherige Seite“ klicken und im Meldungsfenster „Ja“ wählen, wird das vorherige Dokument im Buch geöffnet. Die letzte Seite dieses Dokuments wird angezeigt.

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Darstellung“ > „Optionen“.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Popupmenü „Blättern“:

- Um Seiten von oben nach unten zu durchblättern (z. B. Seite 2 unter Seite 1), wählen Sie „Vertikal“.
- Um Seiten von links nach rechts zu durchblättern (z. B. Seite 2 rechts neben Seite 1), wählen Sie „Horizontal“.
- Um zwei nebeneinander liegende Seiten gleichzeitig abzurollen, wählen Sie „Gegenüberliegende Seiten“.
- Um so viele Seiten abzurollen, wie von links nach rechts in das Fenster passen, wählen Sie „Variabel“.

4 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Wechseln zu anderer Seite

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um zur nächsten Seite zu gelangen, klicken Sie auf das Symbol „Nächste Seite“.
- Um zur vorherigen Seite zu gelangen, klicken Sie auf das Symbol „Vorherige Seite“.
- Um zur ersten Seite im Dokument zu gelangen, klicken Sie auf das Symbol „Erste Seite“.
- Um zur letzten Seite im Dokument zu gelangen, klicken Sie auf das Symbol „Letzte Seite“.
- Um zu einer bestimmten Seite zu wechseln, klicken Sie in den Bereich „Seite“ und geben Sie die anzuzeigende Seitennummer ein.
- Um zu einer bestimmten Zeile zu wechseln, klicken Sie in den Bereich „Zeile“ und geben Sie die anzuzeigende Zeilennummer ein.
- Um zu der Seite mit der Einfügemarke zu gelangen, klicken Sie auf „Einfügemarke“.
- Um schnell einen Überblick über die Seiten zu bekommen, durchblättern Sie das Dokument von oben nach unten.

Bei strukturierten Dokumenten können Sie auch in die Strukturansicht klicken oder dort eine Auswahl treffen, um die entsprechende Seite im Dokumentfenster anzuzeigen. Auf diese Weise gelangen Sie oft am schnellsten auf die gewünschte Seite.

Verwenden von Bedienelementen

Über folgende Symbolleisten haben Sie Zugriff auf alle häufig verwendeten Befehle. Sie können eine Symbolleiste über das Menü „Ansicht“ > „Symbolleisten“ anzeigen.

Grafiksymbolleiste Enthält Befehle zum Erstellen und Bearbeiten von Grafiken.

Quick Access-Leiste Enthält Befehle zur Arbeit mit Dokumenten und zum Öffnen und Speichern von Text, Grafiken und Tabellen.

Objektausrichtung Enthält Befehle zum Ändern der Reihenfolge und Ausrichtung von Objekten.

Objekteigenschaften Enthält Befehle zum Gruppieren von Objekten, Ändern der Ebenenreihenfolge, zur Umformung und Skalierung sowie zum Einrasten von Objekten.

Verfolgen von Textänderungen Enthält Befehle zum Verfolgen, Annehmen und Ablehnen von Textänderungen.

Schnellelement Enthält Befehle zum Einfügen und Eingliedern allgemein strukturierter Dokumentelemente.

Zusätzlich stehen Tastaturbefehle für alle in Symbolleisten und Menüs enthaltenen Befehle zur Verfügung. Eine Liste aller Tastaturbefehle finden Sie unter „Tastaturbefehle“ auf Seite 407.

Verwandte Hilfethemen

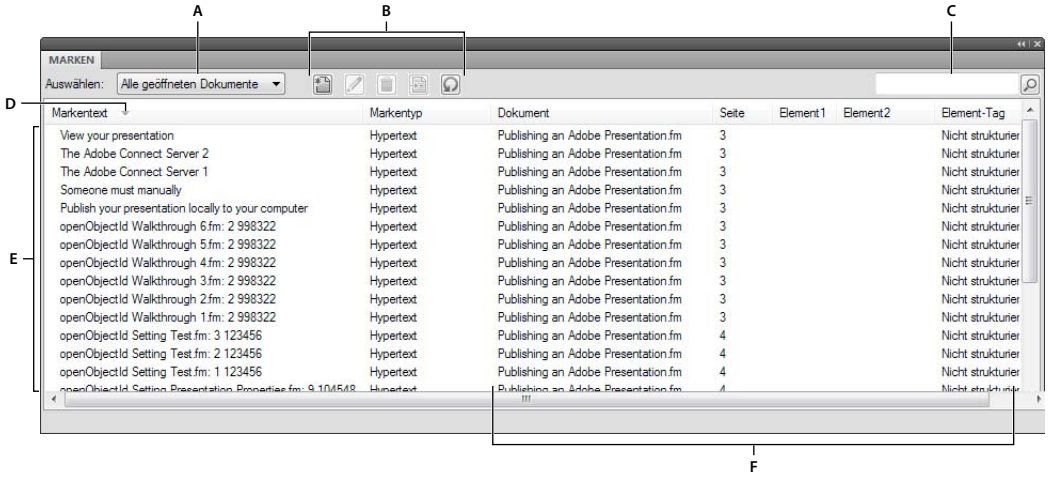
„Tastaturbefehle“ auf Seite 407

Pods

Pods

Folgende häufig verwendete Dialogfelder haben eine Benutzeroberfläche, die Ihre Arbeit erleichtert.

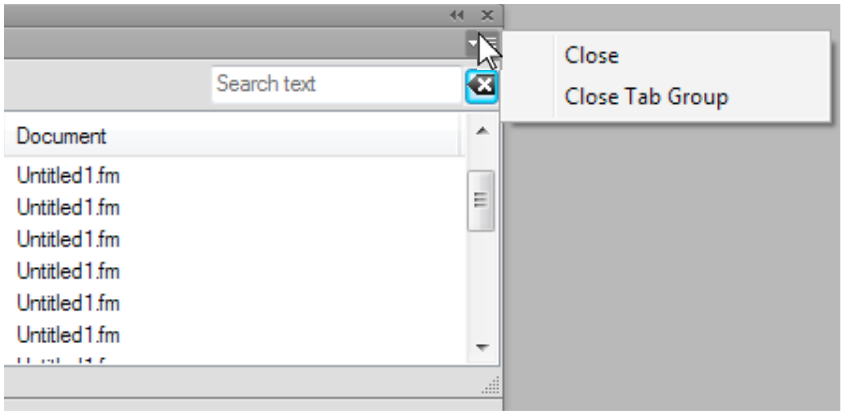
- Bedingungs-Tags
- Querverweise
- Marken
- Einschübe
- Variablen
- Verweise
- Hotspots-Pod
- Derzeit geöffneter Datei-Pod



Erläuterungen zur Pod-Oberfläche
***A.** Dokument auswählen **B.** Pod-spezifische Symbolleisten-Schaltflächen **C.** Suchen nach Pod-Einträgen Bei Ihrer Eingabe durchsucht FrameMaker XML Author alle Spalten nach Treffern und zeigt diese an. **D.** Der Pfeil in der Spaltenkopfzeile weißt darauf hin, dass die Einträge sortiert sind **E.** Bereich der Pod-Liste. **F.** In den Details jeder Instanz ist die Position angegeben. Sie können die Position im Dialogfeld „Pod-Speicherortkriterien“ anpassen.*

Schließen von Pods und Registerkartengruppen

Pods verfügen über eine Schaltfläche auf der rechten Seite der Titelleiste. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Pod oder eine Registerkartengruppe (Gruppe von Pods) zu schließen.



Schließen von Pods und Registerkartengruppen

- Schließen: Schließt nur den Pod im Fokus (Marke).
- Registerkartengruppe schließen: Schließt alle Pods in der Registerkartengruppe.

Wenn Sie auf den Titel eines Pods doppelklicken, können Sie den Pod sowie die gesamte Registerkartengruppe, zu der der Pod gehört, minimieren oder maximieren.

Bereich der Pod-Liste

Das Popupmenü „Auswählen“ listet alle offenen Dokumente und DITA Maps auf. Wenn Sie „Alle geöffneten Dokumente“ auswählen, werden im Bereich der Pod-Liste alle Variablen der geöffneten Dokumente angezeigt. Wenn Sie ein bestimmtes geöffnetes Dokument auswählen, werden im Bereich der Pod-Liste alle Variablen des ausgewählten Dokuments angezeigt, auch wenn Sie zu anderen geöffneten Dokumenten wechseln. Im Bereich der Pod-Liste wird weiterhin die Liste der Instanzen des ausgewählten Dokuments angezeigt.

Wenn Sie die Option „Aktuelles Dokument“ auswählen, wird im Bereich der Pod-Liste eine Liste der Instanzen des ausgewählten Dokuments angezeigt. Wenn Sie von einem Dokument zu einem anderen übergehen, wird der Listenbereich aktualisiert. Wenn Sie jedoch von einem Pod zu einem anderen wechseln, müssen Sie auf die Schaltfläche „Aktualisieren“ klicken.

Bei Auswahl eines geöffneten Dokuments gilt Folgendes:

- Sie können auch auf eine Instanz im Pod klicken, um die entsprechende Instanz im Dokument anzuzeigen. Sie können beispielsweise eine Grafik aus dem Einschübe-Pod auswählen und diese wird somit auch in der Dokumentansicht ausgewählt.
- Durch Doppelklicken auf eine Instanz stehen folgende Möglichkeiten für jeden Pod zur Auswahl:

  Bedingungs-Tags-Pod Zeigt das Fenster „Bedingungs-Tag hinzufügen/bearbeiten“ für die ausgewählte Bedingung an.

  Querverweise Zeigt das Fenster „Querverweis“ für die Bearbeitung des ausgewählten Querverweises an.

  Marken Zeigt das Fenster „Marke“ an, damit die ausgewählte Markendefinition bearbeitet werden kann.

  Schriften Zeigt das Fenster „Schrift ersetzen“ für die Auswahl einer Ersatzschrift an.

  Einschübe Zeigt das Fenster „Objekteigenschaften“ für den ausgewählten Einschub an.

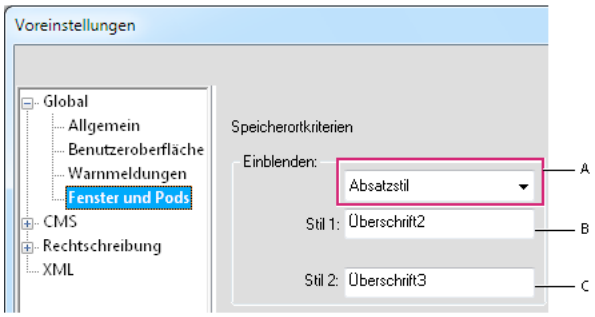
  Variablen Fügt die ausgewählte Variable an der Einfügemarke im aktuellen Dokument ein.

  Verweise Zeigt das Suchergebnis für Speicherorte an, an denen ein bestimmtes Element referenziert wird. Dieser Pod ist nur für DITA-Dokumente relevant.

- Klicken Sie auf einen Spaltennamen, um die Daten im Listenbereich in auf- oder in absteigender Reihenfolge anzuzeigen.

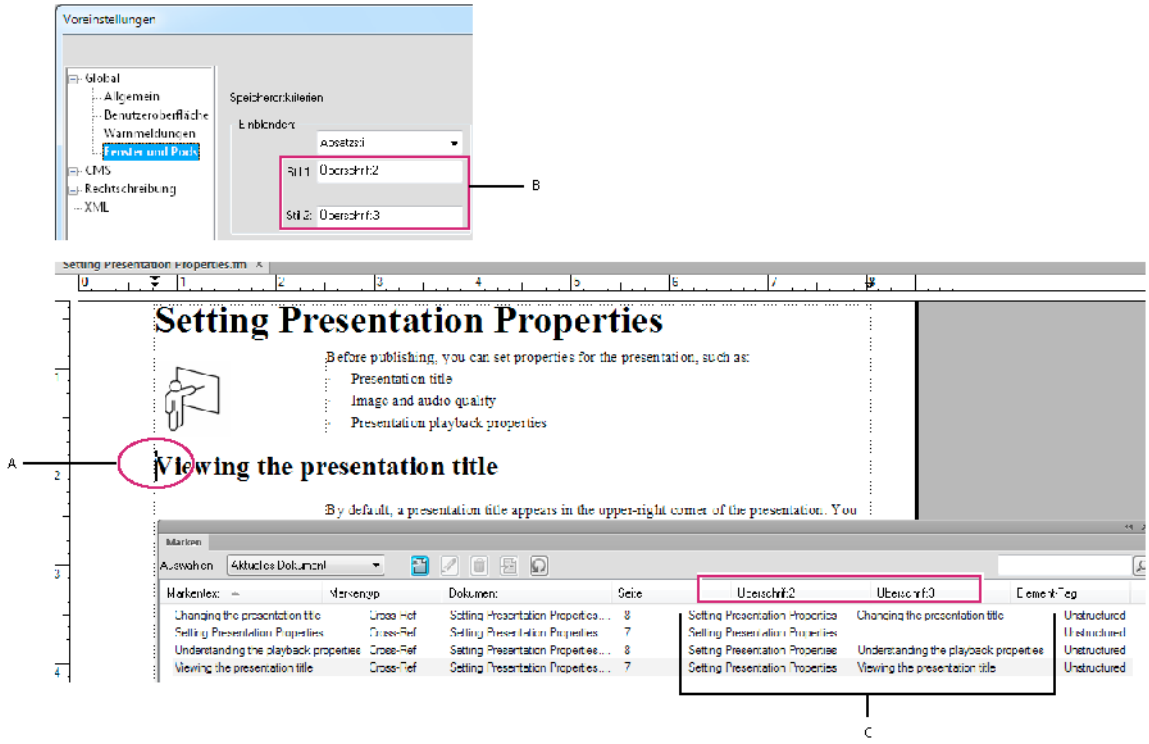
Festlegen von Pod-Speicherortkriterien

In den Pod-Speicherortkriterien bestimmen Sie, was im Pod-Listenbereich für eine Instanz angezeigt werden kann, indem Sie die Position im Dokument festlegen.



Pod-Speicherortkriterien
A. *In der strukturierten Oberfläche können Sie entweder Absatzstile oder Elementnamen bestimmen.* ***B.*** *Angeben des ersten Absatzstils.*
C. *Angeben des zweiten Absatzstils.*

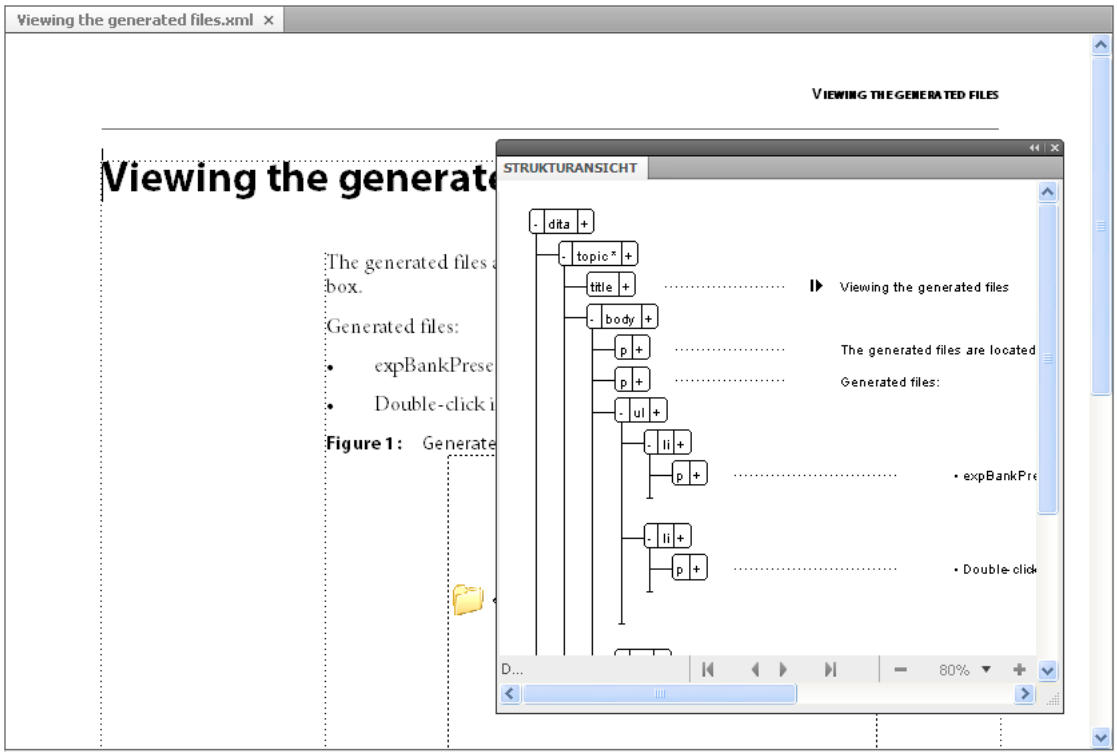
1. Wählen Sie im Inhalts-Bedienfeld .
2. Wählen Sie „Fenster und Pods“.
3. Wählen Sie „Elementname“ aus, um den Namen des Elements anzuzeigen, in dem sich die Instanz befindet.
4. Geben Sie einen gültigen Namen an und klicken Sie auf „OK“.



Anzeige sämtlicher Einstellungen im Marken-Pod für die Markensuche
***A.** Auswahl der Marke in der Dokumentansicht **B.** In den Pod-Speicherortkriterien festgelegte Absatzstile **C.** Der Marken-Pod zeigt den ersten Titel „Überschrift3“ und „Überschrift2“ an, in dem die Marke vorkommt.*

Dokumentfenster

Beim erstmaligen Starten von FrameMaker und DITA Maps werden Sie aufgefordert, die Produktoberfläche auszuwählen. Anschließend wird die zuletzt verwendete Benutzeroberfläche geladen.



Inhalts- und Strukturinformationen

Verwandte Hilfethemen

„Elemente“ auf Seite 69

Dokumentfenster

Beim Öffnen eines XML-Dokuments wird ein Dokumentfenster aufgerufen. In diesem Fenster wird das Dokument angezeigt, wobei der Text formatiert ist, alle Grafiken und sonstige Elemente so wie im fertigen Dokument angeordnet sind und die gesamte Seite im Seitenlayout angezeigt wird. Wenn Sie mehrere Dokumente öffnen, erscheint jedes Dokument in einem eigenen Dokumentfenster.

Strukturansichtsfenster

Die Strukturansicht zeigt die zugrunde liegende XML-Struktur. In der Ansicht werden Rechtecke zur Darstellung von Elementen und deren Beziehungen zueinander verwendet. Außerdem zeigt sie Fehler innerhalb der Dokumentstruktur an. In der Strukturansicht können Sie Elemente einfügen, auswählen, erweitern, ausblenden, verschieben, zusammenfügen oder teilen. Beim Arbeiten mit strukturierten Dokumenten verwenden Sie das Dokumentfenster und die Strukturansicht gemeinsam. In diesen Fenstern können Elemente in einer gültigen Struktur angeordnet werden.

Beide Fenster können bearbeitet werden, und die Änderungen in einem Fenster werden im anderen Fenster übernommen. Sie können beide Ansichten nebeneinander öffnen, um sowohl den Inhalt als auch die Struktur verfolgen zu können. Wenn Sie in eine Ansicht klicken oder Elemente auswählen, wird eine Einfügemarke oder Auswahl an derselben Stelle in der anderen Ansicht angezeigt. Alle Änderungen werden in der anderen Ansicht übernommen. Es ist einfacher, die Änderungen in der Strukturansicht vorzunehmen, in der Sie Drag & Drop von Elementrechtecken ausführen können, um Elemente neu anzuordnen, oder Elementrechtecke auswählen, um sie auf andere Weise zu bearbeiten.

❖ Wählen Sie „Strukturierungswerkzeuge“ > „Strukturansicht“, um eine Anzeige zu erhalten.

Elementkatalog

Der Elementkatalog enthält eine Auflistung der an dieser Position gültigen Elemente und stellt Befehle zum Hinzufügen und Bearbeiten von Elementen bereit. Es werden auch weitere Informationen zur aktuellen Position angezeigt, z. B. ob Text eingegeben werden kann. Die Informationen im Elementkatalog stammen aus Inhaltsregeln in der Definition des aktuellen Elements.

Der Elementkatalog ist so voreingestellt, dass nur die für die aktuelle Position gültigen Elemente angezeigt werden. Sie können jedoch auch weitere Elemente anzeigen lassen, falls Sie mehr Flexibilität wünschen. Der Katalog ist leer, wenn das Dokument keine Elementdefinitionen enthält oder wenn an der aktuellen Position keine weiteren Elemente mehr erforderlich sind.

❖ Klicken Sie zur Anzeige auf das Symbol „Elementkatalog“ in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters.

Der Elementkatalog verwendet die folgenden Symbole zur Kennzeichnung gültiger Elemente:

Dunkles Häkchen Das Element ist an der aktuellen Position gültig. Das aktuelle (übergeordnete) Element bleibt bis zu dieser Position korrekt und vollständig, wenn Sie ein Element einfügen.

Pluszeichen (+) Das Element ist ein Einschluss (nur SGML) im aktuellen Element und ist an der aktuellen Position gültig. Das Pluszeichen erscheint immer neben einem dunklen Häkchen. Einschlüsse sind nur in SGML-Dokumenten gültig und werden nicht in XML-Dokumenten angezeigt.

Obwohl Einschlüsse ebenso gültig sind wie die nur mit einem dunklen Häkchen gekennzeichneten Elemente, kann es unter Umständen günstiger sein, die Einschlüsse separat aufzulisten. Wenn ein Dokument viele Einschlüsse hat, wird unter Umständen das Auffinden von anderen gültigen Elementen im Katalog erschwert.

Fragezeichen (?) Das Element ist ein möglicher Ersatz für das Element direkt nach der Einfügemarke oder für die ausgewählten Elemente. Es ist an der aktuellen Position gültig, die ihm untergeordneten Elemente werden jedoch ungültig. Wenn Sie ein Element mit einem Fragezeichen einfügen, bleibt das aktuelle (übergeordnete) Element bis zu dieser Position vollständig und korrekt. Sie müssen jedoch Fehler nach dem neuen Element berichtigen.

Helles Häkchen Das Element ist später im aktuellen Element gültig. Wenn Sie eines dieser Elemente einfügen, bleibt das aktuelle (übergeordnete) Element bis zu dieser Position zwar korrekt, wird jedoch unvollständig. Sie müssen zurückgehen und die fehlenden untergeordneten Elemente einfügen.

Kein Symbol Wenn ein Element in einem Katalog kein Symbol aufweist, ist es an der aktuellen Position bzw. später im aktuellen Element nicht gültig. Es kann jedoch früher im aktuellen Element oder außerhalb des Elements gültig sein.

Überdies kann der Elementkatalog die folgenden Indikatoren enthalten, die weitere Informationen zur aktuellen Position bereitstellen:

<TEXT> An dieser Stelle können Sie Text eingeben.

<NICHT DEFINIERT> Das aktuelle Element ist im Dokument nicht definiert. Das Element wurde vermutlich aus einem Dokument mit anderen Elementdefinitionen kopiert. (Dieser Eintrag erscheint nicht, wenn der Katalog so eingestellt ist, dass alle Elemente angezeigt werden.)

<UNGÜLTIG> Die Inhalte des aktuellen Elements sind ungültig. (Dieser Eintrag erscheint nicht, wenn der Katalog so eingestellt ist, dass alle Elemente angezeigt werden.)

Mithilfe der Optionen im Elementkatalog können Sie ein leeres Element einfügen, Inhalte in ein Element eingliedern und den Typ eines vorhandenen Elements ändern.

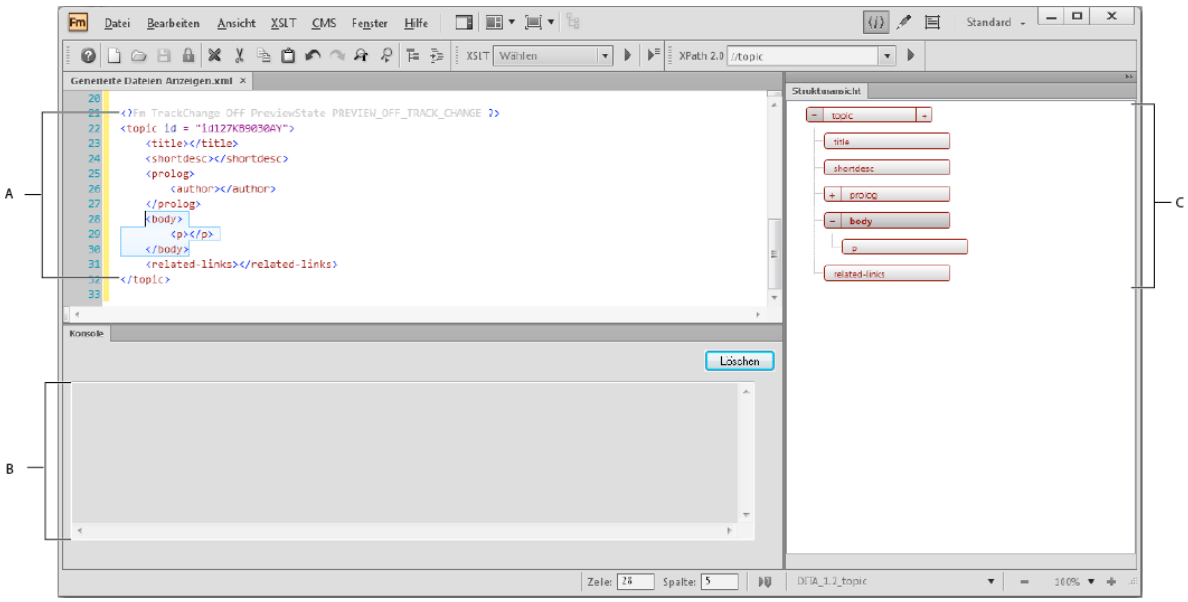
XML-, Autor- und WYSIWYG-Ansicht

In FrameMaker XML Author gibt es drei Ansichten, in denen Sie Inhalt erstellen können:

- In der XML-Ansicht können Sie direkt mit dem XML-Code der strukturierten FrameMaker XML Author-XML-Dateien arbeiten.
- Die Autor-Ansicht erleichtert das strukturierte Authoring, indem Funktionen, die für XML-Autoren nicht relevant sind (z. B. Seitenzahlen), ausgelassen werden.

XML-Ansicht

In der XML-Ansicht können Sie direkt mit dem XML-Code der strukturierten FrameMaker XML Author-XML-Dateien arbeiten. In der XML-Ansicht können Sie Elemente ein- und ausblenden.



XML-Ansicht
***A.** Ausgeblendete Elemente in der XML-Ansicht **B.** Fehlerkonsole **C.** Strukturansicht*

FrameMaker XML Author rückt untergeordnete Elemente relativ zu den ihnen übergeordneten Elementen um einen Tabulatorschritt ein. Durch den Zeilenumbruch bleibt der Inhalt der Elemente im Fenster sichtbar. Die XML-Ansicht unterstützt Unicode. Sie können mehrsprachigen Inhalt in dieser Ansicht bearbeiten. Sie können außerdem Inhalt von der Zwischenablage kopieren/einfügen.

Wenn Sie Verweise wie Conrefs, Verknüpfungen und Querverweise in der XML-Code-Ansicht bearbeiten/ändern, aktualisiert FrameMaker XML Author sie auch in der WYSIWYG-Ansicht. Die XML-Ansicht prüft automatisch, ob der XML-Inhalt mit der DTD übereinstimmt, und hilft Ihnen dadurch, sicherzustellen, dass der Inhalt immer fehlerfrei ist. Beim Arbeiten in der XML-Ansicht fügt FrameMaker XML Author automatisch Attributwerte und schließende Tags für die Tags ein, die Sie in die Datei einfügen.

Im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ in der XML-Ansicht können Sie XML-Code durchsuchen. Außerdem können Sie reguläre Ausdrücke (z. B. mit einem kaufmännischen Und-Zeichen und einem senkrechten Strich) verwenden, um den Text zu durchsuchen. Die XML-Code-Ansicht unterstützt außerdem XPath. Sie können XPath-Ausdrücke erstellen und verwenden, um XML-Inhalt zu suchen. Weitere Informationen zu XPath finden Sie unter „XPath“.

Der Zugriff auf folgende Funktionen ist nur über die Code-Ansicht möglich:

- „XPath“ auf Seite 332

Fehlerkonsole

Die Fehlerkonsole in der XML-Ansicht beschreibt die Fehler (falls vorhanden) in den geöffneten XML-Dateien. Sie zeigt außerdem den Dateinamen des Fehlers an. Um zur Datei und zur fehlerhaften Stelle zu wechseln, klicken Sie auf eine Fehlerzeile.

Fehler-Pod anzeigen

- Um den Fehler-Pod anzuzeigen, wählen Sie „Ansicht“ > „Pod“ > „Fehler“.

Strukturansicht

Die XML-Ansicht beinhaltet eine strukturartige Gliederung, in der Sie die Struktur Ihres XML-Dokuments anzeigen und darin navigieren können. Mit der Nach-oben- bzw. Nach-unten-Taste können Sie in der Strukturansicht nach oben bzw. nach unten navigieren. Mit der Nach-rechts bzw. Nach-links-Taste können Sie die Elemente ein- bzw. ausblenden.

Strukturansicht anzeigen

- Um die Strukturansicht anzuzeigen, wählen Sie „Ansicht“ > „Gliederung“.

Autor-Ansicht

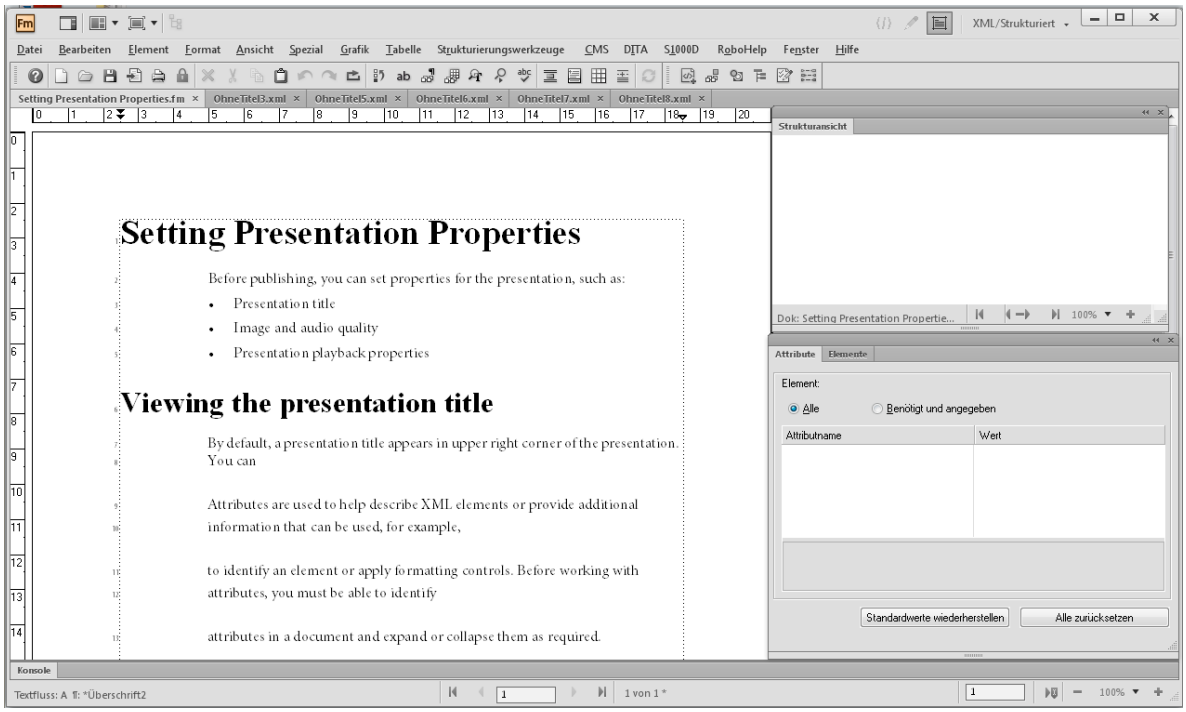
Die Autor-Ansicht ist eine WYSIWYM-Ansicht (What You See Is What You Mean) Ihrer XML-Dokumente.

Die Autor-Ansicht beinhaltet die visuellen Werkzeuge für strukturiertes Authoring, z. B. Elementtags, Strukturansicht, Elementkatalog, Attributeditor.

Durch die Verwendung der XML-Autor-Ansicht können Sie sich auf die Struktur und den Inhalt des Dokuments anstatt auf das Erscheinungsbild konzentrieren.

WYSIWYG-Ansicht

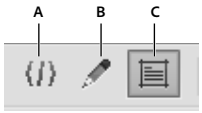
WYSIWYG ist die traditionelle FrameMaker XML Author-Ansicht, die strukturiertes Authoring unterstützt. Die WYSIWYG-Ansicht beinhaltet alle Funktionen von FrameMaker XML Author.



WYSIWYG-Ansicht

Zwischen Ansichten wechseln

Sie können zwischen den drei Ansichten wechseln, indem Sie auf das jeweilige Symbol auf der Anwendungsleiste klicken.



Symbole der drei Ansichten auf der Anwendungsleiste
***A.** XML-Ansicht **B.** Autor-Ansicht **C.** WYSIWYG-Ansicht*

Arbeiten mit der Strukturansicht

Ein- oder Ausblenden der Struktur

In der Strukturansicht können Sie Elemente ein- und ausblenden. Wenn Elemente in der Strukturansicht ein- oder ausgeblendet sind, ändert sich der Text im Dokumentfenster nicht.

Ein Element kann Attribute aufweisen, die zusätzliche Informationen zum Element liefern. Sie können auch die zu einem Element gehörigen Attribute ein- und ausblenden.

Durch das Ausblenden von Elementen erhalten Sie einen besseren Überblick über die Dokumentstruktur. Ausgeblendete Elemente sind auch leichter zu verschieben. Es kann besonders hilfreich sein, lange Elementlisten und komplexe Prozeduren auszublenden.

- Zum Ein- und Ausblenden von Elementen klicken Sie auf das Plus- (+) oder Minussymbol (-) auf der linken Seite der Elementrechtecke.
- Zum Ein- und Ausblenden von Attributen klicken Sie auf das Plus- (+) oder Minussymbol (-) auf der rechten Seite der Elementrechtecke.

- Zum Ein- und Ausblenden aller untergeordneten Elemente oder Attribute halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf das Plus- oder Minussymbol klicken.

Anzeigen der Elementgrenzen im Dokumentfenster

Im Dokumentfenster angezeigte Elementgrenzen markieren den Anfang und das Ende der einzelnen Elemente. Arbeiten mit eingeblendeten Elementgrenzen ist hilfreich, wenn Sie sehen möchten, wie die Dokumentinhalte in Elemente aufgeteilt sind. Die Anzeige der Grenzen erleichtert ebenfalls die Platzierung von Einfügemarken und die Auswahl von Elementen.

Meistens werden die Elementgrenzen als öffnende bzw. schließende eckige Klammern ([ ]) oder als zwei Felder mit einem Element-Tag angezeigt. Bei einigen Elementen (Grafik, Fußnoten, Tabellen und Gleichungen) kann die Elementposition jedoch nur durch ein Feld mit einem Element-Tag angezeigt werden.

Die Klammern und Tags von Elementen innerhalb anderer Elemente sind verschachtelt und zeigen so die Hierarchie an.

- Um jedes Element in Klammern einzuschließen, wählen Sie „Darstellung“ > „Elementgrenzen“.
- Um jedes Element mit einem Bezeichnungstext zu markieren, wählen Sie „Darstellung“ > „Elementgrenzen (mit Tags)“..
- Wenn das Buchfenster aktiv ist, wählen Sie „Darstellung“ > „Elementgrenzen einblenden“ bzw. „Darstellung“ > „Elementgrenzen ausblenden“.
- Zum Ausblenden der Elementgrenzen wählen Sie „Darstellung“ > „Elementgrenzen ausblenden“ bzw. „Elementgrenzen (mit Tags) ausblenden“.

Hinweis: *Die Klammern und Tags, die Elementgrenzen markieren, werden ausgedruckt und belegen Platz im Dokument. Blenden Sie diese vor dem Drucken aus, um sie in den Druckausgaben zu unterdrücken. Sie können ebenfalls ausgeblendet werden, wenn Sie das Dokumentlayout ohne störende Elementgrenzen betrachten möchten.*

Elemente im Dokumentfenster ein- oder ausblenden

Wenn Sie die Elementgrenzen im Dokumentfenster als Tags anzeigen, können Sie folgende Vorgänge ausführen:

- Reduzieren aller Elemente, auch in der Dokumentansicht.
- Reduzieren eines übergeordneten Elements, um die untergeordneten Elemente auszublenden, ohne sie zu reduzieren.
- Reduzieren von untergeordneten Elementen, wenn das übergeordnete Element reduziert wird.
- Reduzieren aller Elemente auf die gleiche Ebene, wenn ein Element reduziert wird.
- Auswählen des Elements durch Anklicken des Elementtags.
- Umschalten des reduzierten Status eines Elements durch Doppelklicken auf das Elementtag.
- Anzeigen der erweiterten Elementstruktur, wenn ein Vorgang (z. B. Suchen/Ändern) zu einer Auswahl innerhalb einer reduzierten Elementstruktur führt.
- Die Dokumentansicht und die Strukturansicht sind im Hinblick auf den reduzierten Status der Elemente synchronisiert.

Ein- und Ausblenden von Attributen für neue Elemente

Sie können die Attribute für ein neues Element in der Strukturansicht ein- oder ausblenden. Es können alle Attribute im Textfluss angezeigt werden, keine Attribute oder nur diejenigen Attribute, die erforderlich sind oder einen Wert aufweisen. Diese Einstellung gilt für neue Elemente, sobald sie eingegeben sind.

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Darstellung“ > „Attributanzeige-Optionen“, aktivieren Sie die gewünschte Option und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Ändern des Anzeigebereichs für verfügbare Elemente in einem strukturierten Dokument

Wenn Sie Elemente einem strukturierten Dokument hinzufügen, möchten Sie vielleicht nur die Elemente einfügen, die an der aktuellen Position gültig sind. Gültige Elemente haben dunkle Häkchen, Fragezeichen und dunkle Häkchen mit Pluszeichen im Elementkatalog. Wenn Sie Elemente auf diese Weise hinzufügen, können Sie das Dokument von Anfang bis Ende bearbeiten und dabei sicher sein, dass die Struktur jederzeit gültig ist.

Vielleicht möchten Sie jedoch in manchen Fällen über mehr Elemente verfügen können. Für einige Dokumententwürfe etwa ist es ausreichend, die Struktur als Richtlinie zu verwenden, ohne eine vordefinierte Struktur streng einhalten zu müssen. In einem anderen Fall soll die Dokumentstruktur zwar berücksichtigt werden, doch verfügen Sie noch nicht über alle nötigen Informationen, um das Dokument komplett fertig zu stellen.

Die zusätzlich verfügbaren Elemente werden im Elementkatalog angezeigt und können über die Tastatur eingefügt werden. Sie können auch Einschlüsse nach anderen gültigen Elementen im Katalog auflisten.

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Element“ > „Katalogeinstellungen“. Wahlweise können Sie auch auf „Optionen“ im Elementkatalog klicken.

3 Wählen Sie unter „Anzeigen“ eine der folgenden Optionen:

- Um nur Elemente anzuzeigen, die an der aktuellen Position gültig sind, wählen Sie „Gültige nachgeordnete Elemente (Standardreihenfolge)“. Mit dieser Option können Sie ein Dokument komplett fertigstellen und Elemente in der richtigen Reihenfolge und Hierarchie einfügen.
- Um Elemente anzuzeigen, die an der aktuellen Position oder später im aktuellen Element gültig sind, wählen Sie „Gültige nachgeordnete Elemente (beliebige Reihenfolge)“. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie ein gültiges Dokument aufbauen, jedoch nicht komplett fertigstellen möchten. Diese Einstellung empfiehlt sich besonders, wenn Sie nicht alle erforderlichen Informationen haben.
- Um Elemente anzuzeigen, die überall im aktuellen Element gültig sind, wählen Sie „Alle zugelassenen nachgeordneten Elemente“. Diese Einstellung ermöglicht mehr Flexibilität beim Einfügen von Elementen. Sie können ungültige Elemente einfügen und die Fehler später berichtigen.
- Um alle für das Dokument definierten Elemente anzuzeigen, wählen Sie „Alle Elemente“. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie kein gültiges Dokument erstellen, wenn Sie Flexibilität benötigen und Fehler später korrigieren, wenn Sie Inhalte in Elemente eingliedern oder wenn Sie sehen möchten, was an anderen Stellen im Dokument verfügbar ist.
- Um nur bestimmte, von Ihnen festgelegte Elemente anzuzeigen, wählen Sie „Spezielle Liste“. Verwenden Sie diese Einstellung, um nur mit einem Teil der verfügbaren Elemente zu arbeiten, um Elemente in einer festen Reihenfolge anzuzeigen oder um mit einer statischen statt einer kontextsensitiven Liste zu arbeiten.

4 Wenn Sie „Spezielle Liste“ gewählt haben, klicken Sie auf „Bearbeiten“ und erstellen bzw. ändern Sie eine Elementliste.

Um Element-Tags zwischen den Listen „Einblenden“ und „Nicht einblenden“ zu verschieben, klicken Sie auf die Pfeile oder doppelklicken Sie auf die Element-Tags. Wenn Sie alle Elemente von einer Liste in die andere verschieben möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf einen Pfeil. Klicken Sie auf „Nach oben“ und „Nach unten“, um die Elemente in der Liste „Einblenden“ in der Reihenfolge anzuordnen, in der sie im Elementkatalog erscheinen sollen. Klicken Sie auf „Zuweisen“, wenn die Liste Ihren Vorstellungen entspricht.

Hinweis: *Eine angepasste Tag-Liste bleibt stets gleich, unabhängig davon, an welcher Position sich die Einfügemarke befindet. Daher sollten Sie genau überlegen, welche Tags Sie in die Liste aufnehmen. Der einzige Hinweis auf Gültigkeit ist ein Häkchen neben einem Tag.*

5 Um Einschlüsse im Elementkatalog getrennt aufzulisten, aktivieren Sie „Nach anderen gültigen Elementen auflisten“.

Dadurch werden die Einschlüsse direkt nach den anderen gültigen Elementen gruppiert. Diese Einstellung empfiehlt sich bei einer großen Anzahl von Einschlüssen, die selten benötigt werden.

6 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Funktionen für Barrierefreiheit in FrameMaker XML Author

Die FrameMaker XML Author-Software enthält eine Reihe von Funktionen, die die Barrierefreiheit für sehbehinderte Personen verbessern. Ganz konkret sind das:

- Unterstützung der Anzeige mit hohen Kontrastwerten für Benutzer mit geringer Sehschärfe.
- Unterstützung von Technologien wie Bildschirmlesesoftware für die Windows®-Plattform.

Bildschirmlesesoftware ermöglicht sehbehinderten Benutzern die Interaktion mit dem Computer, indem sie das Bildschirmgeschehen interpretiert und diese Informationen dann an Sprachsynthesegeräte sendet. Dabei folgt die Bildschirmlesesoftware der logischen Struktur des Dokuments. Bildschirmlesesoftware kann in FrameMaker XML Author angezeigte FrameMaker XML Author-Dokumente lesen sowie in Adobe Acrobat® oder Adobe Reader® angezeigte Tagged-PDF-Dateien. Informationen zur Installation Ihrer Bildschirmlesesoftware und zu deren Verwendung mit in FrameMaker XML Author oder Acrobat angezeigten Dokumenten finden Sie in der Dokumentation Ihrer Bildschirmlesesoftware.

Weitere Informationen zur Barrierefreiheit in Adobe Acrobat und Adobe PDF-Dokumenten finden Sie in der Onlinehilfe zu Acrobat und auf der Website von Adobe.

Aufrufen der Bildschirmtastatur

1 Wählen Sie im Startmenü „Programme“ > „Zubehör“ > „Eingabehilfen“ > „Bildschirmtastatur“ aus.

2 Klicken Sie auf „OK“. Nun können Sie mit der Verwendung der Bildschirmtastatur beginnen.

Verwandte Hilfethemen

„Anzeigen eines Arbeitsbereichs mit hohen Kontrastwerten“ auf Seite 32

Öffnen, Speichern und Schließen von Dokumenten

Öffnen von Dokumenten

In FMXA können Sie XML- und Textdateien öffnen.

Datei öffnen

1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.

2 Suchen Sie das Dokument und klicken Sie auf „Öffnen“.

Beim Öffnen eines Dokuments werden normalerweise durch Referenz importierte Grafiken, Texteinschübe, Querverweise und Systemvariablen (falls vorhanden) aktualisiert. Die zuletzt geöffneten Dateien sind unten im Menü „Datei“ aufgeführt.

Manchmal werden Meldungen zu möglichen Problemen mit der jeweiligen Datei angezeigt. Sie können auf „OK“ klicken und die Probleme später beheben.

Öffnen von Textdateien

Nur-Text-Dateien enthalten keine Grafiken oder Formatinformationen. Beim Öffnen einer Nur-Text-Datei müssen Sie bestätigen, dass es sich um eine Textdatei handelt.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ aus und öffnen Sie eine .txt-Datei. Das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ wird angezeigt.

2 Wählen Sie die Option „Text“.

3 Klicken Sie auf „Konvertieren“.

4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- Wenn Zeilenumbrüche nur bei Leerzeilen eingefügt werden sollen, wählen Sie „Zeilenenden einlesen als Zeilenumbrüche“. Setzen Sie diese Option für absatzorientierte Textdateien ein, z. B. für Dateien, die Dokumenttext enthalten.
- Soll am Ende jeder Zeile ein Umbruch erfolgen, wählen Sie „Zeilenenden einlesen als Absatzenden“. Diese Option eignet sich für zeilenorientierte Textdateien, z. B. für Dateien, die Computercode enthalten.
- Wenn Text in eine Tabelle konvertiert werden soll, wählen Sie „Text in Tabelle konvertieren“. Verwenden Sie diese Option, wenn der Inhalt der Quelldatei aus Tabellen besteht.

  Sie können im Dialogfeld „Text in Tabelle konvertieren“ weitere Optionen wählen, wie etwa die Anzahl der Spalten, die Trennlinien zwischen den Zellen oder Kopfzeilen, und erhalten so die Daten in der gewünschten Tabellenform.

5 Wählen Sie das gewünschte Codierungsschema. Standardmäßig ist das ANSI-Codierungsschema (Windows) ausgewählt.

6 Klicken Sie auf „Einlesen“. Der Text wird in einem mit einer speziellen Vorlage erstellten Dokument angezeigt. Sie können diese Vorlage ändern, um die Formatierung von Dokumenten anzupassen, die aus Textdateien erstellt werden.

Öffnen von Dokumenten ohne Aktualisierung der Querverweise

Das Öffnen einer Datei nimmt relativ viel Zeit in Anspruch, wenn sie viele Querverweise auf andere Dateien, große importierte Grafiken oder viele Texteinschübe enthält. Wenn Sie die Aktualisierung von importierten Grafiken, Querverweisen und Texteinschüben unterdrücken, können Sie Dokumente schneller öffnen. Bei dieser Methode müssen Sie jedoch beachten, dass FrameMaker XML Author Sie nicht über fehlende Dateien oder ungelöste Querverweise informiert. Aus diesem Grund ist es ratsam, Dokumente gelegentlich auf normale Weise zu öffnen.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und anschließend die zu öffnende Datei.

2 Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf „Öffnen“.

Wenn die Datei geöffnet ist, werden Grafiken in FrameMaker XML Author nach Bedarf seitenweise importiert und angezeigt. Sie können Querverweise und Texteinschübe mit „Bearbeiten“ > „Referenzen aktualisieren“ manuell aktualisieren. Wenn der Seitenaufbau zu langsam erfolgt, öffnen Sie das Dokument zur Beschleunigung des Vorgangs in der üblichen Weise erneut.

Im Fall von XML-Dateien klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Schaltfläche „Öffnen“, um sie als Textdateien zu öffnen. Sie werden im Dialogfeld „Textdatei einlesen“ zur Angabe der Optionen zum Einlesen von Text aufgefordert. Wenn Sie diese Dateien als Textdatei öffnen, können Sie das Markup anzeigen oder bearbeiten.

```
<chapter draftversion = "Alpha Draft"><title><ch
</chapnumber>
<chapname>Doors</chapname ></title>
<reviewinfo></reviewinfo>
<chapintro><autohead></autohead>
<chapoverview><autohead></autohead>
<section><head>Procedures in This Chapter</he
<para>This chapter describes maintenance proce
doors on the AstroLiner T44OB and T442 light rai
safety guidelines, an overview of door componer
```

Markup in SGML-Dateien

Fehlerbehebung bei nicht verfügbaren Schriften

Manchmal wird ein Meldungsfenster mit dem Hinweis angezeigt, dass in dem zu öffnenden Dokument nicht verfügbare Schriften verwendet werden. Wenn Schriften nicht zur Verfügung stehen, kann dies verschiedene Gründe haben:

- Das Dokument wurde auf einem anderen System und unter Verwendung von Schriften, die auf Ihrem System nicht installiert sind, bearbeitet.
- Eine Schrift wurde entfernt oder wurde beschädigt.
- Der Standarddrucker für Ihr System hat sich geändert.

Wenn die Option „Namen fehlender Schriften speichern“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ aktiviert wird, bleiben die Namen nicht verfügbarer Schriften erhalten. Die Originalschriften werden bei Auswahl dieser Option dann wieder angezeigt (auch wenn Sie ein Dokument mit Ersatzschriften öffnen), wenn Sie das Dokument auf einem System öffnen, auf dem die fehlenden Schriften installiert sind.

Zur Fehlerbehebung bei fehlenden Schriften können Sie folgendermaßen vorgehen:

Überprüfen der Schriften auf Beschädigung Stellen Sie fest, ob die in FrameMaker XML Author fehlenden Schriften auf Ihrem System installiert und in einer anderen Anwendung verfügbar sind. Wenn eine andere Anwendung auf die Schriften zugreifen kann, sind sie ggf. beschädigt. Installieren Sie die Schriften mithilfe der Originalmedien neu. Weitere Informationen zur Fehlerbehebung bei Problemen mit Schriften, zur Isolierung beschädigter Schriften oder Schriften-Ordner oder zur Neuinstallation von PostScript-Schriften finden Sie auf der Website von Adobe.

Neuzuordnen fehlender Schriften Wenn die fehlenden Schriften nicht installiert bzw. nicht erneut installiert werden können, haben Sie die Möglichkeit, diese Schriften verfügbaren Schriftarten zuzuordnen, so dass das Meldungsfenster beim Öffnen des Dokuments nicht wieder angezeigt wird. Dazu deaktivieren Sie vor dem Öffnen der Datei im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Namen fehlender Schriften speichern“. Bei dieser Vorgehensweise müssen Sie jedoch beachten, dass alle Informationen zu Originalschriften verloren gehen, auf die im Dokument verwiesen wird.

Erwerben und Installieren der fehlenden Schriften Wenn Sie z. B. dieselben Dokumente wie ein Kollege bearbeiten und dazu dieselben Schriften verwenden möchten, sollten Sie den Kauf und die Installation einer Kopie dieser Schriften in Betracht ziehen.

Hinzufügen von Metadaten zu einem Dokument

FrameMaker XML Author enthält die integrierte XMP-Unterstützung (Extensible Metadata Platform). Metadaten oder Datei-Informationen sind ausführliche Information, die von einem Computer gesucht und verarbeitet werden können. Verwenden Sie diese, um Informationen zu den Inhalten eines Dokuments zu erstellen und Informationen zu einem Dokument zu bewahren, das in einer anderen Adobe-Anwendung geöffnet wird. Wenn Sie die Datei in ein PDF-Format exportieren, werden viele dieser Metadaten in Acrobat angezeigt.

Metadaten-Tags begleiten das Dokument und beschreiben dessen Inhalt. Durch Einbetten in Ihre Dokumente, ist es einfacher, die Dokumente zu verfolgen, zu verwalten und abzurufen.

Hinweis: *Die Metadaten einer Buchdatei können manchmal die Metadaten einer Dokumentdatei überschreiben. Wenn das Dokument Bestandteil einer Buchdatei ist, öffnen Sie die Buchdatei und wählen Sie das Dokument vor dem Hinzufügen der Metadaten aus.*

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Datei-Informationen“.

3 Geben Sie in das Feld neben einer oder allen Kategorien die gewünschten Informationen ein.

4 Geben Sie unter „Markiert“ für urheberrechtlich geschützte Dokumente „Ja“ und für Dokumente, die ausdrücklich der Domäne „Öffentlich“ angehören, „Nein“ an. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie „Unbekannt“.

5 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Speichern von Dokumenten

Dokumente können unter ihrem aktuellen Namen und Verzeichnis gespeichert werden. Sie können aber auch eine Kopie des Dokuments unter einem anderen Namen und in einem anderen Verzeichnis speichern. Sie können Dokumente in verschiedenen Formaten speichern: Extensible Markup Language (XML) und Portable Document Format (PDF).

Wenn ein Dokument oder ein Buch nicht gespeicherte Änderungen enthält, wird im Seitenstatus-Bereich der Statuszeile ein Sternchen (*) angezeigt.



Ein Sternchen zeigt nicht gespeicherte Änderungen an.

Speichern von Dokumenten

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um Änderungen in der aktuellen Datei zu speichern, wählen Sie „Datei“ > „Speichern“.

- Um die Datei in einem anderen Ordner unter einem anderen Dateinamen zu speichern, wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.

2 Wenn Sie den Befehl „Speichern unter“ wählen oder die Datei bisher noch nicht gespeichert wurde, geben Sie den neuen Dateinamen und das neue Verzeichnis an. Wenn Sie die Datei in einem anderen Format speichern möchten, wählen Sie dieses im Popupmenü aus.

3 Klicken Sie auf „Speichern“. Wenn Sie das Format „Nur Text“ gewählt haben, geben Sie an, wie Text und Tabellen im Dokument umgesetzt werden sollen.

Speichern von Büchern

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Buch speichern“, um die aktuelle Version auf der Festplatte zu überschreiben.
- Um die Datei in einem anderen Ordner unter einem anderen Dateinamen zu speichern, wählen Sie „Datei“ > „Buch speichern unter“.

2 Wenn Sie den Befehl „Buch speichern unter“ wählen oder die Datei bisher noch nicht gespeichert wurde, geben Sie den neuen Dateinamen und das neue Verzeichnis ein.

Speichern aller geöffneten Dokumente

❖ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie „Datei“ > „Geöffnete Dateien speichern“.

Wiederherstellen der zuletzt gespeicherten Version von Dokumenten

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Zurück zur gesicherten Version“ und klicken Sie auf OK.

Formate zum Speichern von Dateien

Mit dem Befehl „Speichern unter“ können Sie Dateien in den folgenden Formaten speichern:

PDF Erzeugt eine PDF-Datei (Portable Document Format), die mit Adobe Acrobat® und anderen Anwendungen betrachtet werden kann, die dieses Format unterstützen.

XML Erzeugt ein Dokument im XML-Format (Extensible Markup Language), das zum Datenaustausch verwendet und im World Wide Web betrachtet werden kann.

Dateinamenerweiterungen für gespeicherte Dateien

Wenn Sie unter Windows eine Datei zum ersten Mal speichern, fügt FrameMaker XML Author automatisch die folgenden Dateinamenerweiterungen an:*xml* für Dokumente und Bücher Mit diesen Dateinamenerweiterungen werden die Dateien vom Betriebssystem Windows als FrameMaker XML Author-Dateien erkannt.

Sollen diese Erweiterungen nicht an die gewählten Dateinamen angefügt werden, setzen Sie die Dateinamen in doppelte Anführungszeichen. Windows erkennt eine Datei ohne diese Dateinamenerweiterungen nicht als FrameMaker XML Author-Datei, aber Sie können die Datei immer noch in FrameMaker XML Author öffnen.

Wenn Sie eine Erweiterung zuweisen, die durch eine andere Anwendung registriert ist, wie etwa *.doc*, wird die Erweiterung nicht durch die FrameMaker XML Author-Erweiterung ersetzt und Sie können die Datei nach wie vor in FrameMaker XML Author öffnen.

Automatisches Erstellen von Sicherungskopien und Speichern

FrameMaker XML Author kann automatisch Sicherungskopien Ihres Dokuments erzeugen und Ihre Arbeit speichern.

1 Wählen Sie im Inhalts-Bedienfeld .

2 Führen Sie unter „Voreinstellungen“ folgende Schritte aus:

- Um bei jedem Sicherungsvorgang eine Sicherungsdatei anzulegen, wählen Sie „Automatische Sicherungskopie anlegen“. Mit dieser Option wird vor dem Speichern der aktuellen Änderungen eine Kopie der Datei erstellt. Wenn eine Sicherungsdatei vorhanden ist, wird sie durch die neue Sicherungsdatei überschrieben. (Die Dateinamen der Sicherungsdateien haben die Erweiterung *.backup*.)
- Um eine Datei in regelmäßigen Zeitabständen automatisch zu speichern, wählen Sie „Automatisch speichern“ und geben den gewünschten Zeitraum (in Minuten) in das entsprechende Feld ein. Bei diesem Verfahren wird regelmäßig eine Kopie der Datei gespeichert, ohne dass Sie „Datei“ > „Speichern unter“ wählen müssen. (Die Dateinamen automatisch gespeicherter Dateien haben die Erweiterung *.auto*.) Wenn Sie manuell speichern oder den Stand der letzten Speicherung mit dem Befehl „Zurück zur gespeicherten Version“ wiederherstellen, wird die automatisch gespeicherte Datei gelöscht.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Pod „Derzeit geöffnete Dateien“

FrameMaker XML Author fordert Sie auf, die geöffneten Dateien zu überprüfen und zu speichern, wenn Sie versuchen, FrameMaker XML Author zu beenden. FrameMaker XML zeigt Ihnen den Pod „Derzeit geöffnete Dateien“ an, wenn Sie versuchen, FrameMaker XML Author zu beenden. Mit diesem Pod haben Sie folgende Möglichkeiten:

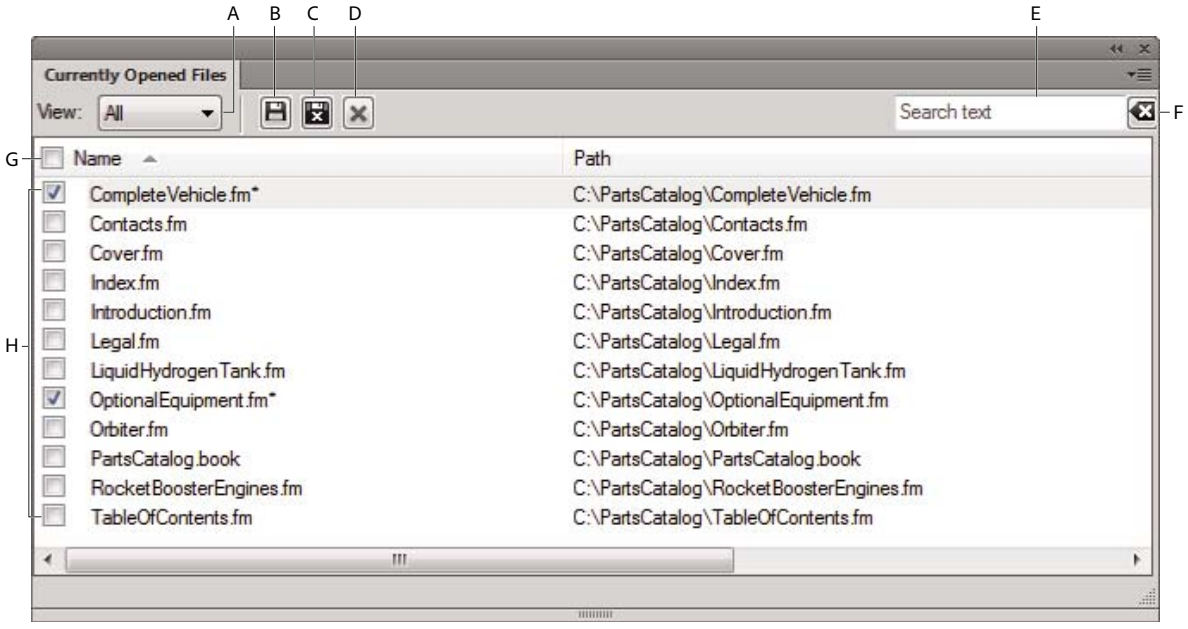
1 Review und Speichern von Dateien mit nicht gespeicherten Änderungen

2 Suchen nach einer Datei mit bestimmtem Namen oder nach in einem bestimmten Ordner gespeicherten Dateien

3 Navigieren in verschiedenen Dateien

4 Prüfen des Pfads verschiedener geöffneter Dateien

5 Schließen bestimmter Dateien nach dem Speichern bzw. ohne Speichern



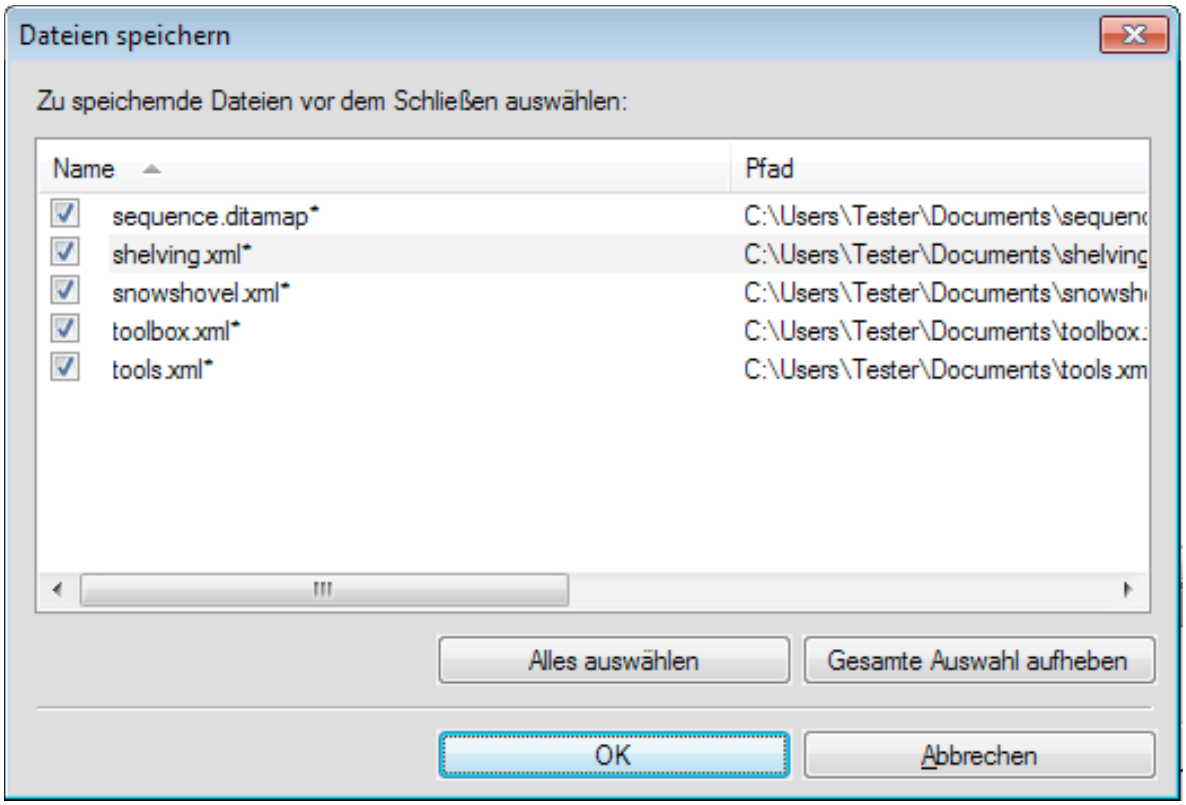
Pod „Derzeit geöffnete Dateien“
***A. B.** Aktualisieren **C.** Suchen - Während der Eingabe gleicht der Pod die Suchkriterien mit den Einträgen in allen Spalten ab. **D.** Suchkriterien löschen **E.** Das Kontrollkästchen zur Auswahl aller derzeit geöffneten Dateien **F.** Die Kontrollkästchen zur Auswahl der derzeit geöffneten Dateien **G.** Klicken Sie hier, um Dateien zu speichern und geöffnet zu lassen. **H.** Klicken Sie hier, um die ausgewählten Dateien zu speichern und zu schließen. **I.** Klicken Sie hier, um die ausgewählten Dateien zu schließen - wenn es nicht gespeicherte Änderungen in den Dateien gibt, die Sie schließen möchten, erscheint der Dialog „Dateien speichern“.*

Selbst bei der Arbeit mit FrameMaker XML Author können Sie eine Liste der derzeit geöffneten Dateien anzeigen, die nicht gespeicherten Dateien überprüfen und gewünschte Dateien speichern.

Speichern von Dateien beim Beenden oder Schließen

FrameMaker XML Author zeigt das Dialogfeld „Dateien speichern“ an, wenn Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Beenden Sie FrameMaker XML Author,
  - indem Sie auf die Schaltfläche „Schließen“ klicken
  - indem Sie „Datei“ >„Beenden“ wählen
  - indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Statusleiste klicken und „Alle Fenster schließen“ wählen
  - indem Sie Alt+F4 verwenden
- Sie halten die Umschalttaste gedrückt und wählen „Datei“ und eine der folgenden Optionen
  - Geöffnete Dateien schließen
  - Alle Dateien des Buchs schließen
  - Alle Dateien in Ditamap schließen
- Versuch, Dateien ohne Speicherung im Pod „Derzeit geöffnete Dateien“ zu schließen



Das Dialogfeld „Dateien speichern“

Im Dialogfeld „Dateien speichern“ können Sie Dateien mit nicht gespeicherten Änderungen überprüfen und speichern. Sie können die Änderungen auch verwerfen, indem Sie das Auswählen der Dateien aufheben und auf „OK“ klicken.

Derzeit geöffnete Dateien speichern und schließen

Sie können eine Liste der derzeit geöffneten Dokumente im Pod „Derzeit geöffnete Dateien“ anzeigen. Im Pod „Derzeit geöffnete Dateien“ können Sie die Dateien und Änderungen auswählen, die gespeichert und verworfen werden sollen.

Speichern

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Derzeit geöffnete Dateien“.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Pods“ > „Derzeit geöffnete Dateien“.

FrameMaker XML Author zeigt den Pod „Derzeit geöffnete Dateien“ an. Nicht gespeicherte Dateien und Dateien mit nicht gespeicherten Änderungen sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Um Dateien in einer langen Liste zu finden, geben Sie Text in das Suchfeld ein. FrameMaker XML Author sucht nach dem Text im Namen der Datei sowie im Pfad.

2 Wählen Sie die zu speichernden Dateien aus und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie auf „Speichern“.

  FrameMaker XML Author speichert die ausgewählten Dateien. Sie werden von FrameMaker XML Author aufgefordert, den Namen und Pfad der Dateien anzugeben, die noch nicht auf der Festplatte gespeichert sind.

- Klicken Sie auf „Speichern und schließen“.

  FrameMaker XML Author speichert und schließt die ausgewählten Dateien.

- Dateien schließen.

  FrameMaker XML Author schließt die ausgewählten Dateien. Wenn Sie Dateien mit nicht gespeicherten Änderungen schließen, wird das Dialogfeld „Liste aller geöffneten Dateien“ angezeigt.

Wiederherstellen der letzten Sitzung

FrameMaker XML Author ermöglicht es Ihnen, die letzte Sitzung wiederherzustellen, an der Sie gearbeitet haben, als Sie FrameMaker XML Author zuletzt beendet haben oder das Programm abgestürzt ist. Im Falle eines Absturzes zeigt FrameMaker XML Author bei einem Neustart eine Warnmeldung an, bei der Sie auswählen können, ob die letzte Sitzung wiederhergestellt werden soll oder nicht. Durch die Wiederherstellung der letzten Sitzung können Sie Folgendes reaktivieren, da Sie daran in der letzten Sitzung gearbeitet haben:

- Ansicht: XML-Code, WYSIWYG oder Autor
- Arbeitsbereich
- Das aktive Dokument
- Die in der letzten Sitzung geöffneten Dateien (mit Ausnahme der in der letzten Sitzung über den CMS Connector geöffneten Dateien)
- Aktive Seitennummern für verschiedene Dokumente
- Der Bildlaufbereich für die Vorgabe-, Arbeits- und Referenzseiten
- Tabulatorreihenfolge der Dokumente
- Paletten (wie z. B. Gleichung, Vorlagen und Thesaurus-Browser)
- stuctapps.fm-Datei: Die zuletzt gelesene structapps.fm-Datei (Bei der Wiederherstellung wird die zuletzt gelesene structapps.fm-Datei erneut gelesen.)

Bedingungen zum Wiederherstellen der letzten Sitzung

Sind folgende Bedingungen erfüllt, können Sie die letzte Sitzung in FrameMaker XML Author wiederherstellen:

1. Es waren Dateien geöffnet, als Sie FrameMaker XML Author beendet haben oder das Programm abgestürzt ist. Mit anderen Worten: Aus der letzten Sitzung kann etwas wiederhergestellt werden. Wenn Sie Dateien in FrameMaker XML Author beenden, nachdem Sie sie manuell geschlossen haben, gibt es nichts zum Wiederherstellen.
2. Es sind keine Dateien geöffnet, wenn Sie versuchen, die letzte Sitzung wiederherzustellen.

Wiederherstellen der letzten Sitzung

Um die letzte Sitzung in FrameMaker XML Author wiederherzustellen, starten Sie FrameMaker XML Author und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie auf dem Startbildschirm auf „Letzte Sitzung wiederherstellen“.

  OR

- Wählen Sie „Datei“ > „Letzte Sitzung wiederherstellen“.

  OR

- Verwenden Sie den Tastaturbefehl Esc r s.
- Im Falle eines Absturzes zeigt FrameMaker XML Author bei einem Neustart eine Warnmeldung an, bei der Sie durch Klicken auf „Ja“ auswählen können, dass die letzte Sitzung wiederhergestellt werden soll.

FrameMaker XML Author stellt dann die letzte Sitzung wieder her. Falls einige Dateien nicht wiederhergestellt werden konnten, zeigt FrameMaker XML Author eine Fehlermeldung an und führt die Dateien in der Konsole auf.

Voreinstellungen für Warnmeldungen bei Wiederherstellung

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie auswählen, ob die Warnmeldungen, z. B. zu fehlenden Schriften und ungelösten Querverweisen, bei der Sitzungswiederherstellung angezeigt werden sollen. Die Warnmeldungen, bei denen eine Aktion durch den Benutzer erforderlich ist, z. B. fehlende Grafiken, werden angezeigt, auch wenn Sie die Warnmeldungen deaktiviert haben.

Dokumentenrichtung

Mit FrameMaker ist es möglich, Dokumente sowohl in Skripten für Sprachen von links nach rechts (LTR) als auch für Sprachen von rechts nach links (RTL) wie z. B. Arabisch und Hebräisch zu erstellen und zu bearbeiten.

FrameMaker bietet integrierte Unterstützung der Dokumentenrichtung für DITA-Themen (siehe „Textrichtung ändern“). Für strukturierte Dokumente, die auf anderen strukturierten Anwendungen basieren, muss der Anwendungsentwickler jedoch die Eigenschaft `dir` im EDD definieren. Weitere Informationen finden Sie im Referenzhandbuch „Strukturierte Anwendungen“.

Auch können Sie an Dokumenten mit mehreren Richtungen arbeiten. Das bedeutet, dass Sie ein Dokument in einer bestimmten Richtung erstellen können, obwohl das Dokument Elemente enthält, die in die andere Richtung erstellt sind.

Sie können die Ausrichtung der Bilder eines Dokuments in Abhängigkeit von der Richtung des Dokuments ändern (kippen).

Vererbungskonzept

Die Unterstützung für das richtungsorientierte Erstellen in FrameMaker basiert auf einem Vererbungskonzept. Ein Element in einem Dokument erbt bzw. übernimmt standardmäßig die Richtung des Dokuments. Beispielsweise ist RTL die Richtung eines Elements, das in ein RTL-Dokument eingefügt wird. FrameMaker verwendet dieses Vererbungskonzept, damit Sie an Dokumenten mit mehreren Richtungen arbeiten können.

Position und Bewegung des Caret

Wenn Sie in einem Dokument, bei dem RTL aktiviert ist, Text eingeben, bewegt sich der Cursor standardmäßig von rechts nach links. FrameMaker verwendet jetzt ein System mit einem starken (primären) Caret und einem schwachen (sekundären) Caret. Das starke Caret zeigt, wo ein eingefügtes Zeichen angezeigt wird, wenn die Richtung des Zeichens mit der Grundrichtung des Textes übereinstimmt. Das schwache Caret zeigt, wo ein eingefügtes Zeichen angezeigt wird, wenn die Richtung des Zeichens der Grundrichtung des Textes entgegengesetzt ist.

So ändern Sie das Bewegungsverhalten des Caret:

1. Öffnen Sie das Dialogfeld „Voreinstellungen“ (wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“).
2. Wählen Sie in der Gruppe „Caret-Bewegung“ die Option „Logisch“, um sicherzustellen, dass die durch Drücken einer Taste veranlasste Bewegung weiterhin mit der logischen Ordnung der eingefügten Zeichen übereinstimmt.

   Wählen Sie „Visuell“, um sicherzustellen, dass die Cursorbewegung mit der Richtung der Tasten übereinstimmt. Beispiel: Mit der Nach-Links-Taste wird der Cursor nach links bewegt.

Kapitel 4: Variablen, Zeilennummern und Erstellen der Dokumente

Variablen

Erläuterung von Variablen

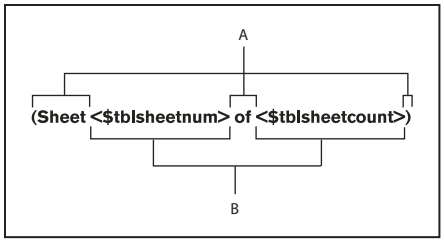
Sie können Text aufnehmen, der sich häufig ändert und in Ihren Dokumenten oft in Form von Variablen auftritt. Außerdem sind Variablen hilfreich für die Bereitstellung automatisch aktualisierter Informationen, wie beispielsweise das aktuelle Datum. In FMXA gibt es Systemvariablen und benutzerdefinierte Variablen. Systemvariablen, wie etwa das aktuelle Datum oder der Dateiname, werden von FMXA verwaltet. Benutzervariablen sind Variablen, die Sie in FMXA definieren, wie etwa der Firmen- oder Produktname.

Systemvariablen

Jede Systemvariable besteht aus einem Namen und einer Definition. Sie können Systemvariablen zwar nicht umbenennen, aber Sie können ihre Definitionen bearbeiten. Diese Definition kann folgende Elemente enthalten:

- Bausteine für Systeminformationen wie Monat, Tag, Jahr und Dateiname
- Textzeichen, z. B. Punkte und Leerzeichen im Datum *1. Mai 2012*
- Bausteine für Zeichenformatänderungen

So hat beispielsweise die Variable „Tabellenabschnitt“, die in einem Tabellentitel als *(Abschnitt 3 von 5)* angezeigt wird, folgende Definition.



***A.** Eingegebener Text **B.** Bausteine*

Sie können die Definition, also die Art und Weise, wie Informationen angezeigt werden, jederzeit ändern, indem Sie Bausteine hinzufügen, entfernen, umstellen oder den Text der Definition ändern. So können Sie z. B. das Format für die Darstellung des aktuellen Datums ändern.

Wenn Sie eine Systemvariable auf einer Arbeitsseite platzieren, wird ihr Wert nur beim Öffnen und Drucken der Datei aktualisiert.

In der geöffneten Datei können Sie den Wert auch manuell aktualisieren. Greifen Sie auf den Variablen-Pod zu und klicken Sie auf „Aktualisieren“.

***Hinweis:** Variablen und Variablennamen unterstützen den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

Standardwerte für Systemvariablen

Systemvariable	Standarddefinition	Beispiel für die Anzeige
Aktuelle Seitennr.	<$AktSeiteNum>	3
Seitenanzahl	<$LetzteSeiteNum>	18
Aktuelles Datum (Lang)	<$TagNum>. <$MonatName> <$Jahr>	11. Oktober 2012
Aktuelles Datum (Kurz)	<$TagNum>/<$MonatNum>/<$JahrKurz>	11/10/12
Änderungsdatum (Lang)	<$TagNum>. <$MonatName> <$Jahr>, <$Stunde>:<$Minute00>	24. September 2011, 10:48
Änderungsdatum (Kurz)	<$TagNum>/<$MonatNum>/<$JahrKurz>	24/9/11
Erstellungsdatum (Lang)	<$TagNum>. <$MonatName> <$Jahr>	1. Juli 2012
Erstellungsdatum (Kurz)	<$TagNum>/<$MonatNum>/<$JahrKurz>	1/7/12
Dateiname (Lang)	<$DateinameLang>	c:\Memos\Staffing.fm
Dateiname (Kurz)	<$Dateiname>	Staffing.fm
Tabellenfortsetzung	(Fortsetzung)	(Fortsetzung)
Tabellenabschnitt	(Seite <$TabSeiteNr> von <$TabSeiteZählen>)	(Seite 1 von 2)
Bandnummer	<$volnum>	3
Kapitelnummer	<$chapnum>	3
Abschnittsnummer	<$sectionnum>	3
Unterabschnittsnummer	<$subsectionnum>	3

Mit der Variablen <$chaptertitlename> können Sie den Ordnernamen in die mit dem Ordner verknüpfte Vorlage übertragen.

Verwandte Hilfethemen

„Ordner hinzufügen“ auf Seite 229

Benutzervariablen

Jede Benutzervariable besteht aus einem Namen und einer Definition. Eine Definition enthält Text und optionale Bausteine für das Zeichenformat des Textes. Nehmen Sie an, Sie haben folgende Variable definiert:

<BuchTitelFormat> Die Geowissenschaften

Wenn das Zeichenformat „BuchTitelFormat“ als Kursiv definiert ist, wird die Variable als *Die Geowissenschaften* in den Text eingefügt.

Sie können die Definition von Benutzervariablen ändern, beispielsweise wenn sich der Buchtitel ändert. Jedes Auftreten der Variablen im Dokument wird dann entsprechend der neuen Definition aktualisiert.

Die Standardvorlagen stellen keine Benutzervariablen zur Verfügung. Wenn Sie eine dieser Vorlagen verwenden, erstellen Sie eigene Benutzervariablen. Wenn Sie Vorlagen verwenden, die in Ihrer Firma erstellt wurden, sind wahrscheinlich schon Benutzervariablen enthalten.

Gültige Variablen in strukturierten Dokumenten

Sie können eine Systemvariable mit oder ohne spezielle Variablenelemente zu einem strukturierten Textfluss hinzufügen. Sie verwenden keine speziellen Variablenelemente für Benutzervariablen, sondern Sie fügen sie direkt in Elemente ein, die für Text definiert wurden.

Variablen in FMXA werden als Entitys exportiert, wobei der Name der Entity in der Regel mit dem Namen der Variablen übereinstimmt. Wenn Sie jedoch eine Variable erstellen, deren Name kein gültiger XML- oder SGML-Name ist, erhält die Entity einen anderen Namen als die Variable.

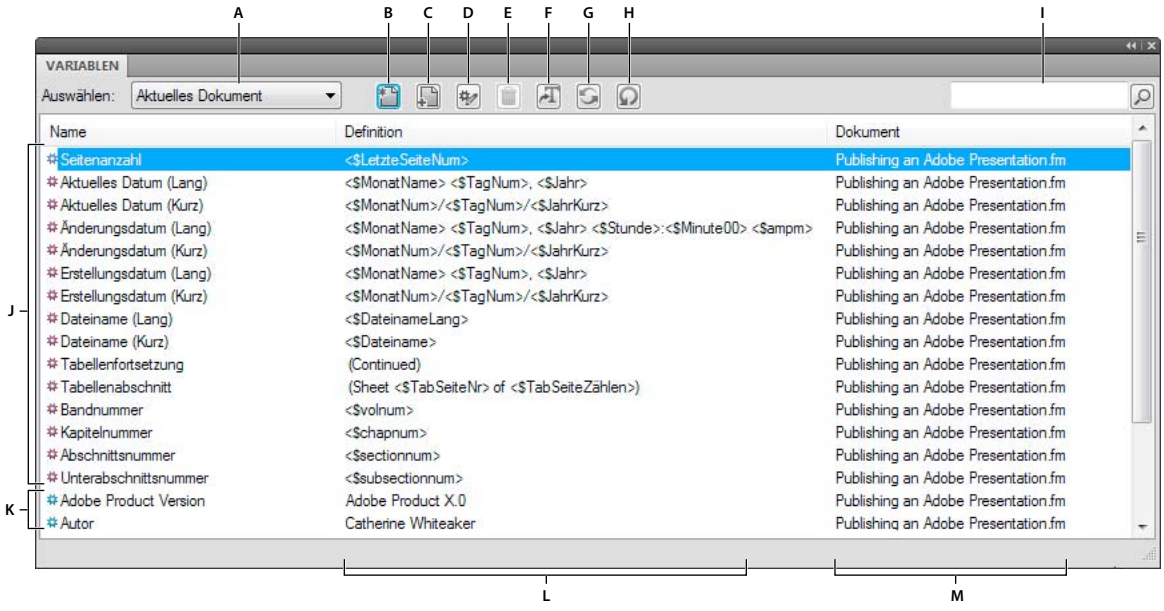
Beispiele für ungültige Namen:

- Name mit Multibytezeichen (in asiatischen Sprachen)
- Name, der nur Sonderzeichen verwendet, die von alphanumerischen Zeichen, Bindestrichen und Punkten abweichen
- Name, der mehr Zeichen umfasst, als durch den Wert NAMELEN in den XML- oder SGML-Definitionen für die betreffende Anwendung festgelegt ist

Arbeiten mit Variablen

Variablen

Sie können mit dem Variablen-Pod System- und Benutzervariablen einfügen, bearbeiten oder löschen.



Variablen
***A.** Auswählen der Datei **B.** Einfügen der Variable in das Dokument **C.** Erstellen der neuen Benutzervariable **D.** Bearbeiten der Variablendefinition **E.** Löschen der Benutzervariable **F.** Variablen in Text konvertieren **G.** Aktualisieren aller Systemvariablen **H.** Aktualisieren der Pod-Daten **I.** Suchen einer Variable **J.** Systemvariablen **K.** Benutzervariablen **L.** Variablenformat **M.** Dokument, in dem die Variable vorhanden ist*

Verwandte Hilfethemen

„Pods“ auf Seite 35

Einfügen von Variablen

Sie können die meisten Systemvariablen in Arbeits-, Referenz- oder Vorgabeseiten einfügen.

1 Auf den Variablen-Pod können Sie über „Darstellung“ > „Pods“ > „Variablen“ zugreifen.

2 Um die Einfügemarke zu platzieren, klicken Sie auf die Stelle, an der die Variable im Dokument erscheinen soll.

3 Doppelklicken Sie auf eine Variable im Variablen-Pod, um sie in das Dokument einzufügen. Stattdessen können Sie in der Pod-Symbolleiste auf das Symbol „Einfügen“ klicken.

   Der Variablen-Pod enthält die für die Einfügemarke im Dokument zulässigen Variablen. Befindet sich die Einfügemarke beispielsweise in einem Textrahmen auf einer Arbeitsseite, wird die Variable „Aktuelle Seitennr.“ nicht aufgeführt. Wenn die Einfügemarke in einem Textrahmen auf der Vorgabeseite enthalten ist, werden weitere Variablen im Variablen-Pod angezeigt.

Einfügen von Variablenelementen in strukturierte Dokumente

Sie können ein Element verwenden, um eine Variable in einen strukturierten Textfluss einzufügen. Sie können eine Variable direkt in den Text einfügen, ohne ein spezielles Variablenelement zu verwenden. Beispielsweise können Sie Kapitelnamen als Teil des Textelements einschließen.

Im Lieferumfang von FMXA sind verschiedene Systemvariablen enthalten. Die Formatregeln eines Variablenelements bestimmen, welche Variable verwendet wird. Sie können ein Systemvariablenelement nicht so ändern, dass es eine andere Variable verwendet.

Die Werte der Systemvariablen in einem Dokument werden aktualisiert, wenn Sie das Dokument öffnen oder drucken. Sie können Systemvariablen auch manuell aktualisieren. (Systemvariablen in Kopf- oder Fußzeilen werden aktualisiert, wenn die Seite erneut angezeigt wird.)

1 Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie die Variable einfügen möchten.

2 Wählen Sie im Elementkatalog ein Systemvariablenelement und klicken Sie auf „Einfügen“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element“ Attributwerte für das Element ein und klicken Sie auf „Element einfügen“.

   Der aktuelle Wert der Variablen erscheint an der Einfügemarke. In der Strukturansicht wird ein Elementrechteck für die Variable angezeigt und daneben ein Textausschnitt, der den Anfang des Textes der Variablen anzeigt.

4 Um alle Variablen im aktuellen Dokument zu aktualisieren, klicken Sie in der Pod-Symbolleiste auf „Aktualisieren“. Um Variablen in allen geöffneten Dokumenten zu aktualisieren, wählen Sie zuerst „Alle geöffneten Dokumente“ und anschließend „Aktualisieren“ in der Pod-Symbolleiste.

Wenn in der Anwendung bereits Benutzervariablen definiert sind, können Sie Variablenelemente in das Dokument einfügen. Sie können eine Variable direkt in den Text einfügen, ohne ein Variablenelement zu verwenden. Möglicherweise sind Benutzervariablen in der Anwendung bereits definiert. Sie können andere Benutzervariablen je nach Bedarf definieren und verwalten. Wenn sich der Wert einer Benutzervariablen ändert, wird sie an allen Stellen, an denen sie auftritt, automatisch aktualisiert.

Bearbeiten oder Löschen eines Variablenvorkommens

Wenn Sie eine Variablendefinition bearbeiten, werden alle Vorkommen der Variablen im Dokument aktualisiert.

Stattdessen können Sie eine Variable in einen bearbeitbaren Text konvertieren und anschließend den Text im Dokument bearbeiten. Nach dem Konvertieren in Text wird keine automatische Aktualisierung mehr durchgeführt, wenn Sie die Variablendefinition ändern.

Sie können Variablenvorkommen von einer Arbeitsseite löschen. Auch durch Drücken der Rücktaste lässt sich eine Variable im Dokument nicht löschen. Sie können eine Variable folgendermaßen entfernen oder bearbeiten:

- So löschen Sie eine Variable:
  1. Wählen Sie den Variablennamen aus dem Variablen-Pod und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
  2. Wählen Sie im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“ oder „Systemvariable bearbeiten“ das Vorkommen aus der Liste „Position“ und klicken Sie auf „Löschen“.
- Um eine Variable zu kopieren oder zu verschieben, wählen Sie sie aus und klicken Sie anschließend auf „Bearbeiten“ > „Kopieren“, „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“ oder „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Um eine Variable zu ersetzen, wählen Sie die Variable in der Dokumentansicht und doppelklicken Sie auf eine andere Variable im Variablen-Pod.
- Um eine Variable in einem Texteinschub zu löschen, löschen Sie die Variable im Quelldokument.

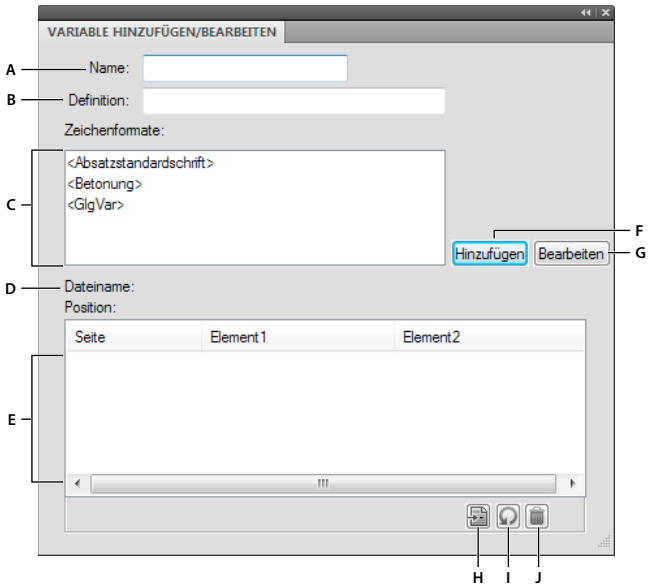
Hinweis: *Dadurch wird jedes Auftreten dieser Variablen im Dokument in normalen Text konvertiert.*

Variablen in Text konvertieren

1. Wählen Sie die Variable und klicken Sie im Variablen-Pod auf „In Text konvertieren“.
2. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
   - Um ein Auftreten einer Variablen zu konvertieren, klicken Sie auf „Ausgewählte Variable“.
   - Um alle Vorkommen einer bestimmten Variable zu konvertieren, wählen Sie aus der Liste „Folgende Variablen“ die Variable aus. Bei strukturierten Dokumenten können Sie auch das Variablenelement-Tag im Popupmenü „Variablen mit Element-Tag“ auswählen.
   - Um alle Variablen im Dokument zu konvertieren, klicken Sie auf „Alle Variablen“.
3. Klicken Sie auf „Konvertieren“.

Erstellen einer Benutzervariable

Eine Benutzervariable ist hilfreich bei Produktnamen, die sich ändern können, oder bei langen Handbuchtiteln, deren wiederholte Eingabe umständlich ist. Sie können eine neue Variable hinzufügen und die zugehörige Definition im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“ ändern.



Hinzufügen oder Bearbeiten vorhandener Benutzervariablendefinitionen im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“
***A.** Name der neue Variable oder ausgewählten Variable im Variablen-Pod **B.** Angeben oder Bearbeiten der Formatdefinition der Variablen **C.** Auswählen aus der Liste der Bausteine zum Definieren des Variablenformats **D.** Name der Datei, die das ausgewählte Variablenvorkommen im Variablen-Pod enthält **E.** Liste „Position“ zeigt die Position der ausgewählten Variablen im Dokument an. Sie enthält die Seitennummer und Überschriften, unter denen sie angezeigt wird. **F.** Erstellen der neuen Benutzervariable **G.** Bearbeiten der Variablendefinition **H.** Hebt die ausgewählte Variable in der Dokumentansicht hervor. Wählen Sie ein Vorkommen aus der Positionsliste und klicken Sie auf diese Schaltfläche. **I.** Aktualisiert die Daten in der Liste „Position“ **J.** Löscht das in der Positionsliste ausgewählte Variablenvorkommen aus dem Dokument.*

Wenn Sie kein Zeichenformat in der Variablendefinition angeben, verwendet die Variable das Format an der Einfügemarke. Wenn Sie das Zeichenformat einer Variablen ändern, wird diese Änderung nur für die Variable wirksam und nicht für den nachfolgenden Text.

1 Klicken Sie auf „Neue Benutzervariable erstellen“ im Variablen-Pod.

2 Geben Sie den Namen und die Definition der Variablen ein. Wenden Sie folgende Richtlinien an:

- Bei Variablennamen wird Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
- Die gesamte Definition darf einschließlich des eingegebenen Textes und des Zeichenformats bis zu 255 Zeichen lang sein.
- Sie können keine Systemvariablen-Bausteine für Benutzervariablen verwenden.
- Damit eine spitze Klammer als Teil des Textes einer Variablendefinition behandelt wird, müssen Sie ihr einen umgekehrten Schrägstrich (\) voranstellen.
- Geben Sie eine Zeichenfolge ein, die mit einem umgekehrten Schrägstrich beginnt (\).
- Um eine mehrzeilige Variable zu erstellen, beispielsweise eine mehrzeilige Adresse, hängen Sie für jede Zeile \r an. Drücken Sie nicht die Eingabetaste, um einen Zeilenumbruch einzufügen.

3 Um das Zeichenformat innerhalb einer Variablendefinition zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

- Um ein im Zeichenformatkatalog gespeichertes Zeichenformat zu verwenden, setzen Sie die Einfügemarke im Feld „Definition“ an die Stelle, an der Sie das Zeichenformat ändern wollen. Klicken Sie anschließend in der Liste „Zeichenformate“ auf das Zeichenformat. Die Auswahlliste enthält alle Formate aus dem Zeichenformatkatalog des aktuellen Dokuments.

  ***Wichtig:** Verwenden Sie kein Zeichenformat, dessen Name spitze Klammern enthält.*

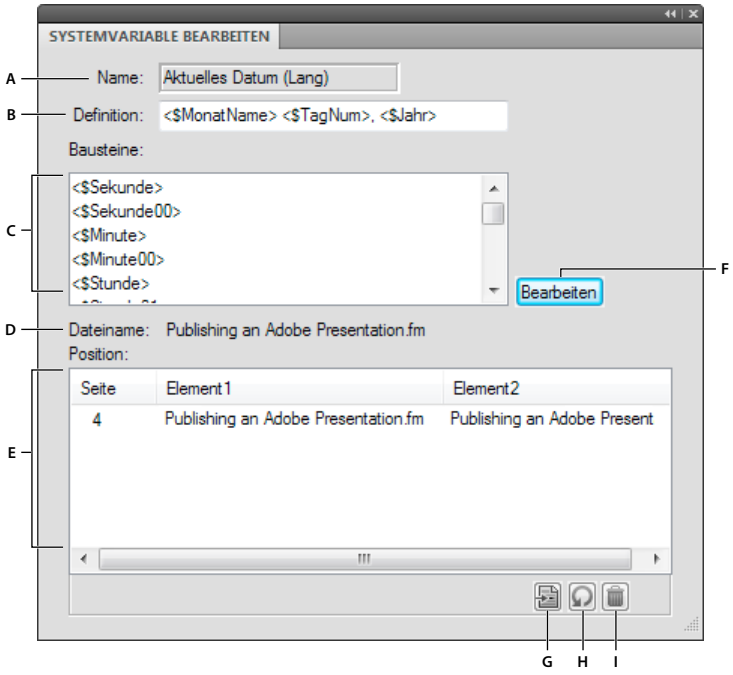
- Um das Zeichenformat zur standardmäßigen Absatzschrift am Ende der Variable zurückzuändern, setzen Sie den Einfügepunkt in das Feld „Definition“, in dem Sie das Zeichenformat ändern möchten. Klicken Sie anschließend in der Auswahlliste „Zeichenformate“ auf <Standardschrift>.

4 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

5 Sollen mehrere Benutzervariablen hinzugefügt werden, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5.

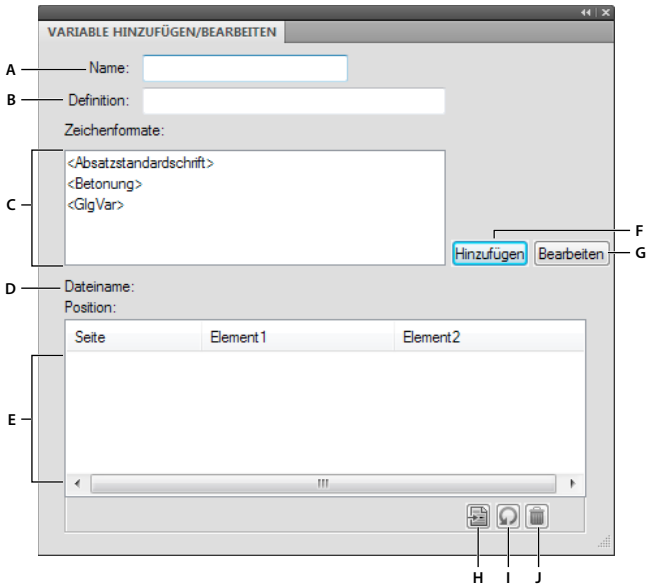
Bearbeiten der Variablendefinition

Sie können sowohl Systemvariablen als auch Benutzervariablen bearbeiten. Bei Systemvariablen können Sie das Format bearbeiten, indem Sie die zugehörigen Bausteine im Fenster „Systemvariable bearbeiten“ ändern. Wählen Sie dazu die Systemvariable im Pod und klicken Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.



Bearbeiten von Systemvariablendefinitionen im Fenster „Systemvariable bearbeiten“
***A.** Name der im Variablen-Pod ausgewählten Variablen **B.** Anzeigen der Formatdefinition für die Variable **C.** Auswählen aus der Liste der Bausteine zum Definieren des Variablenformats **D.** Anzeigen des Namens der Datei, die das ausgewählte Variablenvorkommen im Variablen-Pod enthält **E.** Liste „Position“ zeigt die Position der ausgewählten Variablen im Dokument an. Sie enthält die Seitennummer und Überschriften, unter denen sie angezeigt wird. **F.** Bearbeiten der Definition der ausgewählten Variablen **G.** Hebt die ausgewählte Variable im Dokument hervor. Wählen Sie ein Vorkommen aus der Positionsliste und klicken Sie auf diese Schaltfläche. **H.** Aktualisiert die Daten in der Liste „Position“ **I.** Löscht das in der Positionsliste ausgewählte Variablenvorkommen aus dem Dokument.*

Bei Benutzervariablen können Sie den Variablenname und das Variablenformat im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“ ändern.



Hinzufügen oder Bearbeiten vorhandener Benutzervariablendefinitionen im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“
***A.** Name der neue Variable oder ausgewählten Variable im Variablen-Pod **B.** Angeben oder Bearbeiten der Formatdefinition der Variablen **C.** Auswählen aus der Liste der Bausteine zum Definieren des Variablenformats **D.** Name der Datei, die das ausgewählte Variablenvorkommen im Variablen-Pod enthält **E.** Liste „Position“ zeigt die Position der ausgewählten Variablen im Dokument an. Sie enthält die Seitennummer und Überschriften, unter denen sie angezeigt wird. **F.** Erstellen der neuen Benutzervariable **G.** Bearbeiten der Variablendefinition **H.** Hebt die ausgewählte Variable in der Dokumentansicht hervor. Wählen Sie ein Vorkommen aus der Positionsliste und klicken Sie auf diese Schaltfläche. **I.** Aktualisiert die Daten in der Liste „Position“ **J.** Löscht das in der Positionsliste ausgewählte Variablenvorkommen aus dem Dokument.*

***Hinweis:** Befindet sich eine Variable in einem Texteinschub, der die Formate des Quelldokuments verwendet, ändern Sie die Variablendefinition im Quelldokument.*

1 Wählen Sie die Variable aus dem Variablen-Pod und klicken Sie auf „Bearbeiten“ .

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Handelt es sich um Benutzervariablen, bearbeiten Sie den Variablennamen oder ändern die zugehörige Definition im Fenster „Variable hinzufügen/bearbeiten“ und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- Handelt es sich um eine Systemvariable, ändern Sie ihre Definition und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

  Sie können an der Einfügemarke einen Baustein für Systeminformationen oder für ein Zeichenformat einfügen. Klicken Sie in der Auswahlliste „Bausteine“ auf den gewünschten Baustein. Die Liste enthält nur für die Variable geeignete Bausteine. Beispielsweise werden <$DateinameLang> und <$Dateiname> für Dateinamenvariablen angezeigt. Alle Zeichenformate des Zeichenformatkatalogs erscheinen am unteren Ende der Auswahlliste.

Alle Vorkommen der Variable im Dokument werden durch das neue Format aktualisiert.

Ändern der Definition von Datums- und Zeitvariablen

FMXA stellt die Variablen für das aktuelle Datum, das Änderungs- und das Erstellungsdatum in einer kurzen und einer langen Version zur Verfügung. Für Datums- und Zeitvariablen können Sie die folgenden Bausteine verwenden.

Baustein	Angezeigter Wert	Beispiel
<$Sekunde> <$Sekunde00>	Sekunden	8 oder 32 08 oder 32
<$Minute> <$Minute00>	Minuten	8 oder 32 08 oder 32
<$Stunde> <$Stunde01> <$Stunde24>	Stunden	8 oder 12 08 oder 12 08 oder 22
<$ampm> <$AMPM>	Vor- oder Nachmittag	am oder pm A.M. oder P.M.
<$TagNum> <$TagNum01>	Nummer des Tags	8 oder 28 08 oder 28
<$TagName> <$TagNameKurz>	Name des Wochentags	Montag Mon
<$MonatNum> <$MonatNum01>	Nummer des Monats	8 oder 12 08 oder 12
<$MonatName> <$MonatNameKurz>	Name des Monats	August Aug
<$Jahresangabe> <$JahrKurz>	Jahr	1997 97

FMXA bestimmt anhand der Sprache des aktuellen Absatzes, welche Sprache für Datums- und Zeitvariablen verwendet wird. So wird z. B. die Variable des aktuellen Wochentages in einem englischen Absatz als *Wednesday* und in einem deutschen Absatz als *Mittwoch* angezeigt. Wenn Sie die Sprache eines Absatzes ändern, werden die enthaltenen Systemvariablen entsprechend aktualisiert.

Unterstützt Ihr System die Eingabe von japanischem Text in Dokumenten und Dialogfeldern, können zusätzlich die folgenden Bausteine für japanische Datumsangaben verwendet werden.

Baustein	Beispiel
<$TagNumKanjiKazu>	一 oder 三十一
<$TagNumKanjiNumerisch>	一 oder 三一
<$MonatNumKanjiKazu>	一 oder 十二
<$MonatNumKanjiNumerisch>	一 oder 一二
<$Kaiserjahr>	**1** oder **10**
<$Kaiserjahr01>	**01** oder **10**
<$KaiserjahrSpezialKanjiKazu>	元 oder 十

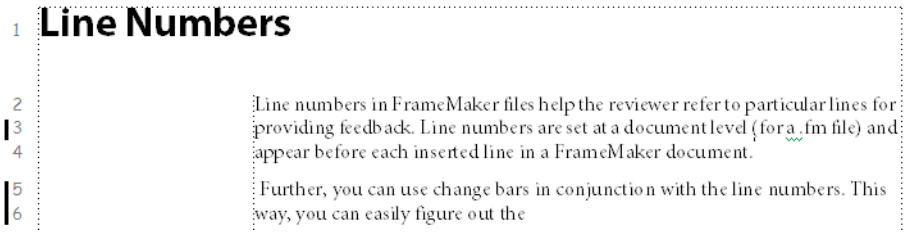
Baustein	Beispiel
<$KaiserjahrSpezialKanjiNumerisch>	元 oder 一〇
<$KaiserjahrKanjiKazu>	一 oder 十
<$KaiserjahrKanjiNumerisch>	一 oder 一〇
<$Kaiserära>	平成

Ein japanisches Datum wird in einer Variablen angezeigt, wenn diese eine japanische Schriftfamilie verwendet und die Einstellung „Sprache“ den Wert „Nihongo“ hat.

Zeilennummern

Mithilfe von Zeilennummern in FMXA-Dateien können Sie bestimmte Zeilen des Inhalts identifizieren. Bei XML-Dateien werden die Zeilennummerneigenschaften aus ihren entsprechenden Schablonendokumenten abgeleitet.

Achten Sie bei der Verwendung von Zeilennummern und Änderungsbalken darauf, dass diese sich nicht überlagern.



Zeilennummern und Änderungsbalken in einer FMXA-Datei

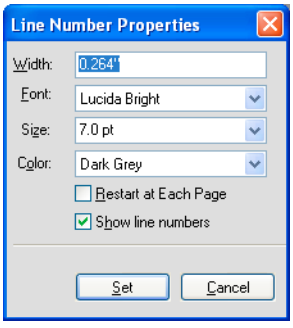
Zeilennummern einfügen

Führen Sie zum Einfügen von Zeilennummern die folgenden Schritte aus:

Hinweis: *Sie können auch „Ansicht“ > „Zeilennummern“ wählen, um die Zeilennummern ein- bzw. auszublenden.*

1 Wählen Sie „Format“ > „Dokument“ > „Zeilennummer“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Zeilennummer“ die Option „Zeilennummern anzeigen“ und geben Sie Folgendes an:



a Breite: Abstand zwischen Zeilennummern und Spalte. Der Abstand ist relativ zu den Spalten mit Text.

b Schrift: Schriftart der Zeilennummern

c Größe: Größe der Zeilennummern

d Farbe: Farbe der Zeilennummern

e Auf jeder Seite neu starten: Bei Auswahl dieser Option wird die Nummerierung von Zeilen auf jeder Seite neu gestartet.

Wichtige Punkte zu Zeilennummern

1 Unterstützung von Formaten mit mehreren Spalten und mehreren Textflüssen: Bei Dateien mit mehrspaltigen Formaten werden Zeilennummern in jeder Spalte angezeigt. Bei Dokumenten mit mehreren Textflüssen werden die Zeilennummern entsprechend der Textflüsse berechnet und entsprechend fortgesetzt.

2 Neuberechnung: Wenn Sie Text in einen Absatz, für den Zeilennummern aktiviert sind, einfügen, werden die Zeilennummern entsprechend neu berechnet.

3 Eigenschaft auf Dokumentebene: Bei Zeilennummern handelt es sich um eine Eigenschaft auf Dokumentebene. Zeilennummern können auf Dokumentebene so festgelegt werden, dass die Nummerierung auf der nächsten Seite fortgesetzt oder auf jeder Seite neu gestartet wird.

4 Textflüsse: Bei Dokumenten mit mehreren Textflüssen richten sich die Zeilennummern nach den Textflüssen und werden diesen entsprechend fortgesetzt.

5 XML-Dokumente: Zeilennummern werden in XML-Dokumenten nicht beibehalten. Sie können jedoch in der Anwendungsvorlage aktiviert werden.

6 Drucken: Zeilennummern sind auf gedruckten Dokumenten und in über die Option „Als PDF speichern“ erstellten PDFs sichtbar.

Erstellen von Dokumenten

In FrameMaker XML Author erstellen Sie strukturierte Dokumente (.xml).

Dokument mit einer strukturierten Anwendung erstellen

Wenn Sie ein strukturiertes Dokument erstellen möchten, stellen Sie sicher, dass Sie über ein EDD und eine Strukturanwendung verfügen. Sie können die mit FrameMaker XML Author gelieferte EDD-Datei und Beispiel-Strukturanwendung verwenden (siehe Ordner „structure“) oder Ihre eigene Datei bzw. Anwendung erstellen. Weitere Informationen zum Erstellen einer strukturierten Anwendung und eines EDD finden Sie im Onlinehandbuch *Developing Structured Applications with Adobe FrameMaker 9* auf der Adobe-Website, www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_de.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „XML“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ eine der folgenden Möglichkeiten:

- Strukturierte Anwendungen: Wählen Sie DITA, S1000D oder andere strukturierte Anwendungen, die in FrameMaker XML Author eingerichtet sind.
- DITA: Erstellen Sie ein DITA-Thema (z. B. Task, Konzept, Referenz).
- S1000D: Erstellen Sie ein S1000D-Modul (z. B. Crew oder IPD).

3 Speichern Sie das Dokument im gewünschten Format.

DTD-basiertes XML-Dokument erstellen

Sie können ein DTD-basiertes strukturiertes Dokument erstellen. Zur Formatierung des Dokuments müssen Sie ein EDD erstellen und es weiter bearbeiten. Für XML-Roundtripping müssen Sie eine auf der DTD basierende XML-Anwendung erstellen. Weitere Informationen zum Erstellen einer strukturierten Anwendung und eines EDD finden Sie im Onlinehandbuch *Entwickeln strukturierter Anwendungen mit Adobe FrameMaker 9* auf der Adobe-Website, www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_de.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „XML“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ die Option „Andere XML-Datei“.
3. Wählen Sie„DTD-basierte XML-Datei“ und klicken Sie auf „OK“.
4. Geben Sie Folgendes an:
   a. Stammelement: Geben Sie den Namen des Stammelements an.
   b. Öffentliche ID: Geben Sie eine öffentliche ID ein. Mithilfe einer öffentlichen ID in einem XML-Dokument kann dieses auf andere Computer übertragen werden.
   c. System-ID: Geben Sie den Pfad zu der relevanten DTD an. Die System-ID ist die URL der für eine XML-Datei relevanten DTD.
5. Klicken Sie auf „OK“.

   FrameMaker XML Author stellt die Elemente in der angegebenen DTD im Dokument zur Verfügung.

Leeres XML-Dokument erstellen

Sie können ein leeres XML-Dokument ohne eine strukturierte Anwendung oder DTD erstellen. Mit einem XML-Dokument ohne DTD können Sie Markup-Tags erstellen, ohne sie zuerst definieren zu müssen. XML-fähige Programme können ein korrekt formatiertes XML-Dokument analysieren, selbst wenn es keine zugehörige DTD aufweist.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „XML“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ die Option „Andere XML-Datei“.
3. Klicken Sie auf „Leere XML-Datei“
4. Klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 5: Text

Eingeben und Bearbeiten von Text

Hinzufügen von Text und Sonderzeichen

Die Einfügemarke kennzeichnet die Stelle, an der Sie Text eingeben oder bearbeiten.

Sie können auch spezielle Textelemente wie Querverweise, Fußnoten, Variablen und Marken aus dem Menü „Spezial“ einfügen. Wenn Sie auf ein spezielles Textelement wie z. B. einen Querverweis, eine Variable oder einen Texteinschub klicken, wird das gesamte Element ausgewählt.

Lässt sich die Einfügemarke nicht in oder neben Text platzieren, kann dies folgende Ursachen haben:

- Es handelt sich wahrscheinlich um Hintergrundtext aus einer Vorgabeseite.
- Der Text wurde automatisch erstellt, z. B. mit Absatznummerierungen, Querverweisen oder Kopf- und Fußzeilen.

Verwandte Hilfethemen

„Suchen nach Elementen“ auf Seite 90

Sonderzeichen

Zusätzlich zu Standardzeichen können Sie Auszeichnungspunkte, Bindestriche, Leerzeichen mit fester Breite, mathematische Symbole, internationale Zeichen und andere Sonderzeichen eingeben.

Hinweis: *In FrameMaker XML Author wurden Zeichenfolgen (ALT) nicht für Dingbats- und Symbolschriften implementiert, weil Unicode-Entsprechungen von Codeseite 1252 für diese Schriften standardmäßig bereitgestellt werden. Zeichenfolgen (ALT) wurden nur für die Schriftenfamilie MakerRoman implementiert.*

Eine Liste der Zeichen in den Schriften „Symbol“ und „Zapf Dingbats“ sowie eine Liste akzentuierter Zeichen im Standardzeichensatz und Informationen über das Einfügen des Euro-Währungssymbols finden Sie im Onlinehandbuch *FrameMaker XML Author-Zeichensätze.*

Manche Sonderzeichen werden in Dialogfeldern auf eine andere Art und Weise eingegeben oder angezeigt. Unter Windows geben Sie Zeichenfolgen ein, indem Sie mit einem umgekehrten Schrägstrich (\) beginnen. Eine Auflistung dieser Zeichenfolgen finden Sie unter „Dialogfelder“ auf Seite 410.

Tabulatoren

Beim Drücken der Tabulatortaste wird jedes Mal ein Tabulatorsymbol in den Text eingefügt. Dieses Symbol wird nur im Bildschirm angezeigt (sofern Steuerzeichen eingeblendet sind). Im gedruckten Dokument ist es nicht sichtbar.

Wenn im aktuellen Absatz Tabulatorstopps gesetzt sind, versetzt FrameMaker XML Author die Einfügemarke und nachfolgenden Text bei jedem Drücken der Tabulatortaste um einen Tabulatorstopp. Wenn keine Tabulatorstopps definiert sind, zeigt das Drücken der Tabulatortaste keine Wirkung. Wenn Sie die Tabulatortaste häufiger drücken, als Tabulatorstopps vorhanden sind, überlagern sich die Tabulatorsymbole. Wenn Sie dem Absatz später weitere Tabulatorstopps hinzufügen, richtet FrameMaker XML Author den Text korrekt an ihnen aus.

FrameMaker XML Author verwendet absolute Tabulatorstopps anstelle relativer. Bei relativen Tabulatorstopps bewegt sich die Einfügemarke mit jedem Drücken der Tabulatortaste an den nächsten verfügbaren Tabulatorstopp. Bei absoluten Tabulatorstopps bewegt sich die Einfügemarke beim *n*-ten Drücken der Tabulatortaste an den *n*-ten Tabulatorstopp in einer Zeile. Falls sich dieser Stopp links von der Einfügemarke befindet, bewegt sich die Einfügemarke nicht.

Auswählen, Verschieben und Löschen von Text

Der eingefügte Text behält immer seine Zeichenformatierung bei. Enthält er Absatzsymbole ¶, wird auch das betreffende Absatzformat eingefügt. Andernfalls erhält der Text das Format des Absatzes, in den er eingefügt wird.

Bedeutend schneller lässt sich Text ohne die Zwischenablage kopieren. Dazu müssen der Originaltext und die neue Position sichtbar sein und sich in demselben Dokument befinden. Verwenden Sie die Zwischenablage, wenn Sie Text durch Kopieren und Einfügen von einem Dokument in ein anderes verschieben möchten.

❖ Zum Kopieren von Text ohne die Zwischenablage platzieren Sie eine Einfügemarke an der gewünschten Stelle, halten die Alt-Taste gedrückt und wählen den zu kopierenden Text aus.

Drag & Drop von Text

FrameMaker XML Author verfügt über eine Drag & Drop-Funktion für Text. Sie können Text per Drag & Drop zwischen verschiedenen FrameMaker XML Author-Dokumenten sowie Anwendungen kopieren, die die Drag & Drop-Funktion unterstützen.

Außerdem verfügt FrameMaker XML Author über eine Drag & Drop-Funktion für Elemente.

- Wenn Sie ein Element kopieren möchten, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie das Element an der neuen Position ablegen.
- Wenn Sie ein Element an einer ungültigen Position ablegen, ändert sich der Cursor in ein „?“, um anzuzeigen, dass die Position ungültig ist.

Sie können auch Zeilen und Spalten einer Tabelle per Drag & Drop verschieben oder kopieren.

- Wenn Sie eine ganze Zeile oder Spalte aus einer Tabelle verschieben möchten, wählen Sie sie aus und halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie sie an der neuen Position ablegen.
- Wenn Sie eine ganze Zeile oder Spalte aus einer Tabelle kopieren möchten, wählen Sie sie aus und halten Sie die Strg- und Alt-Taste gedrückt, während Sie sie an der neuen Position ablegen.

  Hinweis: *Wenn Sie beim Ziehen von Spalten oder Zeilen nicht die Alt-Taste gedrückt halten, wird nur der Inhalt der Zeilen und Spalten kopiert.*

Arbeiten mit Elementen in strukturierten Dokumenten

Elemente

Die Grundeinheit der Informationen in strukturierten Dokumenten wird *Element* genannt. Elemente enthalten andere Elemente, Text, Grafiken, Tabellen, Querverweise und Marken.

Sie können einem Dokument neue Elemente hinzufügen, um seine Struktur aufzubauen, und bestehende Elemente auf verschiedene Weise bearbeiten.

Wenn Sie ein FrameMaker XML Author-Dokument durch Öffnen einer strukturierten Datei anlegen, müssen Sie keine neuen Elemente hinzufügen. Das Dokument enthält bereits Elemente. Sie können die Elemente im Dokument bearbeiten und neue hinzufügen.

Um die Struktur eines Dokuments aufzubauen, können Sie dem Dokument entweder Elemente hinzufügen und diese dann mit Inhalt füllen oder vorhandenen Inhalt auswählen und in Elemente eingliedern.

Ein strukturiertes Dokument enthält *Elementdefinitionen*, die im Elementkatalog gespeichert sind. Anhand dieser Definitionen wird der zulässige Inhalt für jeden Elementtyp beschrieben, den das Dokument enthalten kann. Manchmal legen Sie auch Attribute und Formate für die Elemente fest. Wenn der Inhalt und Attribute aller Elemente in einem Dokument diese Anforderungen erfüllen, ist das Dokument *gültig*.

Gültiger Elementinhalt

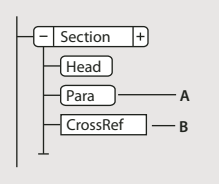
Eine Elementdefinition enthält *Inhaltsregeln*, mit denen der zulässige Inhalt eines Elements festgelegt wird. So könnte die Definition eines Elements „Abschnitt“ zum Beispiel festlegen, dass ein Abschnitt mit einem Element „Überschrift“ beginnen muss, dann ein Absatzelement enthalten muss und danach eine beliebige Kombination aus Absatz-, Grafik- und anderen Abschnittselementen enthalten kann. Ein Absatzelement könnte Text und Querverweiselemente in beliebiger Reihenfolge zulassen.

Der Elementkatalog kennzeichnet gültige Elemente für die aktuelle Position mit einem dunklen Häkchen. Das Tag <TEXT> zeigt an, dass Text zulässig ist.

Zwei Kategorien von Elementen

Elemente lassen sich nach ihrem zulässigen Inhalt in zwei Hauptkategorien unterteilen:

- Ein *Container-Element* kann Text und/oder andere Elemente enthalten. Container-Elemente wie Überschriften und Absätze bilden die Struktur des Dokuments.
- Ein *Objektelement* besteht aus einem einzigen Objekt, z. B. einer Marke, einem Querverweis, einer Systemvariablen, einer Gleichung oder einem verankerten Rahmen. In diese Elemente können Sie keinen Text eingeben und Sie können ihnen keine untergeordneten Elemente hinzufügen.



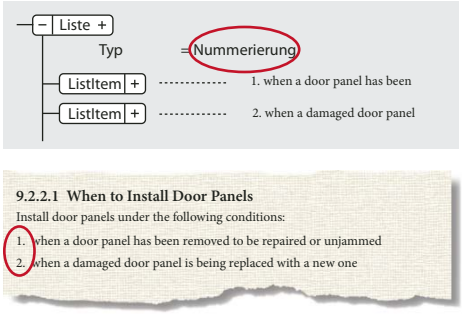
***A.** Rechtecke mit abgerundeten Ecken stellen Container-Elemente dar.* ***B.** Objektelemente werden als Rechtecke ohne abgerundete Ecken dargestellt.*

Ein Container-Element kann so definiert sein, dass es leer bleibt. Beispielsweise kann das Tabellendesign vorgeben, dass eine Zelle in einer Tabelle keinen Inhalt haben soll. Wenn ein Element nur Leerzeichen oder nicht druckbare Zeichen wie Tabulatoren enthält, lautet dessen Textausschnitt in der Strukturansicht <LEERRAUM>.

Attribute für Elemente

Ein Element kann *Attribute* enthalten, die Informationen zum Element liefern und nicht Teil des Elementinhalts sind. Die Verwendung von Attributen in einem Dokument kann aus verschiedenen Gründen sinnvoll sein:

- Sie können mit Attributen die Formatierung von Elementen steuern. Das Attribut „Typ“ könnte z. B. in einem Listenelement zwei mögliche Werte annehmen – „Auszeichnungspunkt“ und „Nummeriert“.



Attribute können Formatierungsinformation liefern.

- Sie können mit Attributen beschreibende Informationen zu einem Element aufzeichnen, z. B. die Vertraulichkeitsstufe. Ein Attributwert kann sogar eine benutzerdefinierte Routine auslösen, die das Element ausblendet, wenn das Dokument angezeigt wird.
- Sie können mit Attributen Quell- und Zielinformationen für Elemente speichern, in der Regel bei Querverweisen. So könnte ein Element „Abschnitt“ über ein ID-Attribut verfügen, in dem ein einmaliger Wert gespeichert ist. Ein Querverweis-Element, das auf den Abschnitt verweist, enthält denselben Wert in einem Referenzattribut, um die Verbindung zwischen den Elementen aufrechtzuerhalten.

  Normalerweise geben Sie die Werte für die Attribute ein oder bearbeiten sie, es sei denn, die Attribute sind als schreibgeschützt definiert. Querverweis-IDs sind oft schreibgeschützt und werden von FrameMaker XML Author erzeugt.

Einfügen von Elementen

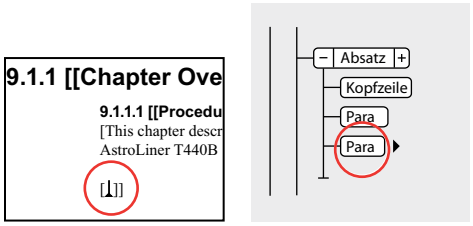
Um einem Dokument ein Element hinzuzufügen, fügen Sie entweder ein leeres Element ein und füllen es mit Inhalt oder Sie gliedern bereits vorhandenen Inhalt in ein Element ein. Bevor Sie beginnen können, muss Ihr Dokument im Elementkatalog über Elementdefinitionen verfügen.

Wenn Sie das Dokument noch nicht vollständig geplant haben, kann es sinnvoll sein, zunächst nur Elemente höherer Ebenen, z. B. Abschnitt- und Überschriftelemente, einzufügen und diese Struktur dann als Gerüst für den Aufbau des Dokuments zu verwenden.

Hierbei können Sie entweder konsequent alle Elemente in der richtigen Reihenfolge und hierarchischen Ordnung eingeben oder Sie achten mehr auf den Inhalt als auf die Struktur und führen dann später eine Prüfung und Fehlerbehebung durch.

Im Elementkatalog werden die Elemente aufgelistet, die an der aktuellen Position verfügbar sind. Sie können den Bereich der verfügbaren Elemente verändern, z. B. um Elemente anzuzeigen, die an der aktuellen Position ungültig sind. Fragen Sie Ihren Anwendungsentwickler nach einer Übersicht über den möglichen Inhalt für jedes Element.

Wenn Sie Elementgrenzen aktiviert haben und Elemente einfügen oder den Inhalt gliedern, werden zwei Elementgrenzen im Dokumentfenster und ein neues Elementrechteck in der Strukturansicht angezeigt.



Leere Elementgrenzen (links) und Elementrechteck des neuen Elements (rechts)

Einfügen von Elementen über den Elementkatalog

1 Klicken Sie an der Stelle, an der Sie das Element einfügen möchten. Wenn Sie das Element zwischen anderen Elementen einfügen möchten, arbeiten Sie in der Strukturansicht anstatt im Dokumentfenster.

2 Wählen Sie aus dem Elementkatalog ein Element-Tag aus und klicken Sie auf „Einfügen“. Wenn nur ein Element im Katalog erscheint, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Einfügen“.

   Sie können zum Einfügen eines Elements auch auf ein Element-Tag doppelklicken.

   Hinweis: *Der Elementkatalog zeigt immer nur die für die Einfügemarke gültigen Elemente an.*

3 Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element“ Attributwerte für das Element ein und klicken Sie auf „Element einfügen“.

   Dieses Dialogfeld wird nur angezeigt, wenn das gewählte Element über Attribute verfügt und im Dialogfeld „Neue Elementoptionen“ die Option für die Abfrage von Attributwerten beim Einfügen von Elementen aktiviert ist.

4 Wenn Sie eine Marke, Grafik oder einen Querverweis einfügen, geben Sie im Dialogfeld zusätzliche Informationen zum Element an.

5 Füllen Sie die Elemente mit Inhalt. Sie können Inhalt beim Einfügen der Elemente oder nachdem Sie die Struktur des Dokuments erstellt haben hinzufügen.

Einfügen von Elementen mit der Eingabetaste

In vielen Fällen können Sie Elemente durch Drücken der Eingabetaste einfügen. Jedes Mal, wenn Sie die Eingabetaste drücken, überprüft FrameMaker XML Author die Definition des aktuellen Elements *in folgender Reihenfolge* auf folgende Bedingungen und fügt möglicherweise ein untergeordnetes Element ein:

Ein gültiges Element Wenn nur ein untergeordnetes Element an der aktuellen Position gültig ist, kann es durch Drücken der Eingabetaste eingefügt werden. Nach dem Hinzufügen eines Abschnitts kann z. B. eine Überschrift das einzige Element sein, das zulässig ist. Mit diesem Verfahren können Sie sich wiederholende Elemente wie Haupttextabsätze und Listenelemente erstellen.

Mehrere gültige Elemente Wenn mehrere Elemente gültig sind, wird durch Drücken der Eingabetaste der Namensbereich hervorgehoben und Sie werden aufgefordert, ein Element-Tag einzugeben. Sie können mit der Eingabe beginnen, bis das gewünschte Tag erscheint, und dann die Eingabetaste drücken, um das Element einzufügen.

Ende eines Elements Wenn sich die Einfügemarke am Ende eines Elements befindet und keine weiteren untergeordneten Elemente gültig sind, wird durch das Drücken der Eingabetaste nach vorausgehenden gültigen Elementen gesucht. Wenn ein gültiges Element gefunden wird, bewegt sich die Einfügemarke zum vorausgehenden Element und das Element wird eingesetzt (wenn nur ein Element gültig ist), oder der Namensbereich wird hervorgehoben (wenn mehrere Elemente gültig sind).

Sonstige Bedingungen Wenn keine der zuvor genannten Bedingungen zutrifft, hat das Drücken der Eingabetaste zur Folge, dass ein Signalton erzeugt wird und kein Element eingefügt wird.

Festlegen von Optionen für das Einfügen neuer Elemente

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Element“ > „Neue Elementoptionen“.

3 Legen Sie fest, wie Attributwerte angefordert werden sollen, wenn Sie neue Elemente hinzufügen:

   • Um beim Hinzufügen der Elemente alle zur Verfügung stehenden Attributwerte einzugeben, wählen Sie „Attributwerte immer anfordern“.

- Um beim Hinzufügen der Elemente nur die erforderlichen Attributwerte einzugeben, wählen Sie „Benötigte Attributwerte anfordern“.
- Um die Attributwerte erst nach dem Einfügen der Elemente einzugeben, wählen Sie die Option „Benötigte Attributwerte nicht anfordern“.

4 Um FrameMaker XML Author zu gestatten, automatisch untergeordnete Elemente in neue Elemente einzufügen, wählen Sie „Automatisches Einfügen von untergeordneten Elementen zulassen“.

5 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Um das Hinzufügen neuer Elemente zu beschleunigen, aktivieren Sie die Optionen „Benötigte Attributwerte nicht anfordern“ und „Automatisches Einfügen von untergeordneten Elementen zulassen“.

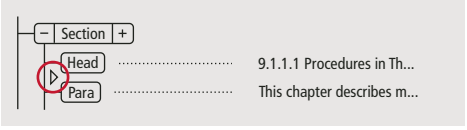
Hinzufügen von Text in ein strukturiertes Dokument

Platzieren Sie eine Einfügemarke an einer beliebigen Stelle des Textrahmens im Dokumentfenster. Die Einfügemarke wird dann auch an der entsprechenden Position in der Strukturansicht angezeigt. Wenn Sie die Einfügemarke in der Textmitte platzieren möchten, verwenden Sie statt der Strukturansicht das Dokumentfenster. Wenn Sie die Einfügemarke am Anfang oder Ende eines Elements oder zwischen Elementen platzieren möchten, klicken Sie in die Strukturansicht.

Im Elementkatalog wird beschrieben, was das aktuelle Element enthalten kann. Immer wenn im Katalog <TEXT> angezeigt wird, können Sie Text eingeben.

1 Platzieren der Einfügemarke:

- Am Textanfang bzw. Textende: klicken Sie links oder rechts neben den Textausschnitt oder in die zweite Hälfte des Textausschnitts. Anschließend zeigt eine Linie links oder rechts neben der dreieckigen Einfügemarke an, dass diese sich an einem Textanfang oder -ende befindet.
- Zwischen zwei Elementen: klicken Sie zwischen den beiden Rechtecken rechts neben die vertikale Linie, die die Elemente verbindet.



Einfügemarke zwischen zwei Elementen

2 Beginnen Sie mit der Eingabe. Drücken Sie erst auf die Eingabetaste, wenn Sie ein neues Element hinzufügen möchten.

Bearbeiten von Elementen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Dokumentstrukturen zu bearbeiten, z. B. durch Umstellen, Teilen und Zusammenfügen der Elemente sowie Ändern der Elementtypen.

Nach der Änderung eines Dokumentteils kann es erforderlich sein, das Dokument weiterzubearbeiten, um Inhaltsfehler zu berichtigen. Wenn Sie z. B. ein Abschnittelement in zwei Elemente aufteilen, müssen Sie eventuell ein Überschriftelement für den neuen Abschnitt hinzufügen. Verwenden Sie während der Bearbeitung die Strukturansicht als Hilfsmittel zum Suchen von Fehlern, oder prüfen Sie das Dokument, nachdem Sie die Bearbeitung beendet haben.

Ändern von Elementen

Sie können ein vorhandenes Element in einen anderen Elementtyp umwandeln. Möglicherweise möchten Sie z. B. ein Absatzelement in ein Element „Anmerkung“ oder eine Reihe von Absatzelementen in Listeneintrag-Elemente umwandeln, um diese in ein Listenelement einzuschließen.

Es können jedoch nicht alle Elemente in einen anderen Elementtyp umgewandelt werden. Wenn Sie z. B. ein Absatzelement mit Text in ein Markenelement mit demselben Text umwandeln, ändert sich nur der Name des Elements, der Text wird jedoch nicht in Markentext umgewandelt.

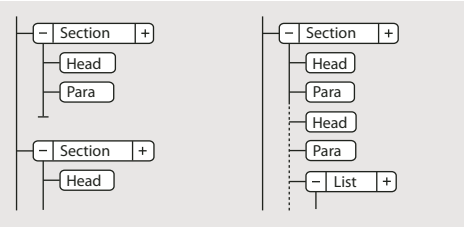
Hinweis: *Wenn Sie Inhalt in eine Tabelle umwandeln möchten, verwenden Sie zum Konvertieren von Text den Befehl „Tabelle“ > „In Tabelle konvertieren“, anstatt ein Element umzuwandeln.*

Ändern von Elementtypen

1. Wählen Sie das Element aus. Sie können mehrere Elemente auswählen, auch wenn sie nicht über dasselbe Tag verfügen. Alle Elemente werden in den neuen Elementtyp geändert. Die untergeordneten Elemente werden nicht geändert. Aufgrund der Änderung des übergeordneten Elements können sie jedoch ungültig werden.
2. Wählen Sie ein Element-Tag aus dem Elementkatalog und klicken Sie auf „Ändern“. Manchmal werden Attribute in einem Element ungültig und müssen korrigiert werden.

Zusammenfügen von Elementen

Sie können zwei oder mehr Elemente zu einem einzigen Element zusammenfügen. Beim Zusammenfügen wird der Inhalt des zweiten Elements (einschließlich aller untergeordneten Elemente) am Ende des ersten Elements eingefügt.



Zusammenfügen zweier Elemente „Abschnitt“, vorher und nachher

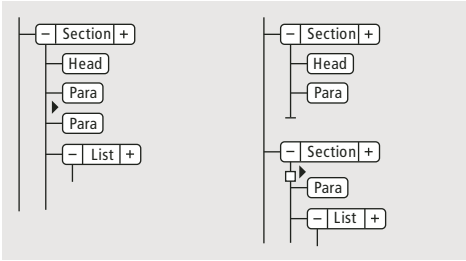
Nach dem Zusammenfügen kann es erforderlich sein, das Dokument zu überarbeiten.

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie zusammenfügen möchten. Die Elemente können unterschiedlichen Typen angehören, müssen jedoch gleichrangig sein und in ihrem übergeordneten Element benachbart sein.
2. Wählen Sie „Element“ > „Einlesen“.

Beim Zusammenfügen werden nur die Attribute des ersten Elements beibehalten.

Teilen von Elementen

Sie können ein Element in zwei Elemente teilen, die dasselbe Tag haben und sich auf derselben Ebene befinden. Beispielsweise könnten Sie ein Abschnittelement in zwei teilen.



Teilen eines Elements „Abschnitt", vorher und nachher

Nach dem Teilen kann es erforderlich sein, das Element zu überarbeiten. Im vorherigen Beispiel würden Sie nach dem Teilen eine „Überschrift" für den neuen zweiten „Abschnitt" hinzufügen.

Hinweis: *Sie können keine Elemente teilen, die Tabellenteile sind (z. B. Zeilen oder Zellen).*

1. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie das Element teilen möchten. Der Inhalt nach der Einfügemarke wird in das neue Element eingefügt.
2. Wählen Sie „Element" > „Teilen".

Das Aufteilen kann zu zwei Elementen mit identischen Attributen führen. Wenn das Originalattribut jedoch eine einmalige ID besitzt, verliert das zweite Element seinen ID-Wert.

Eingliedern von vorhandenem Inhalt in Elemente

Sie können Inhalt, der sich bereits in einem Dokument befindet, strukturieren, indem Sie den Inhalt in ein neues Element eingliedern. Bei dem Inhalt kann es sich um beliebige Dokumentteile handeln, einschließlich um andere Elemente. Der Inhalt des Elements wird entsprechend der Formatregeln des Elements formatiert.

Hinweis: *Sie können Inhalt nicht in Elemente eingliedern, die für Teile von Tabellen (z. B. Zeilen und Zellen) vorgesehen sind. Sie können jedoch Text oder andere Elemente, die in einer Zelle oder einem anderen Tabellenteil enthalten sind, in ein Element eingliedern. Wenn Sie Text und Elemente zu einer Tabelle konvertieren möchten, sollten Sie den Befehl „Tabelle" > „In Tabelle konvertieren" wählen, anstatt den Inhalt in Elemente einzugliedern.*

Nach dem Eingliedern eines Elements kann es erforderlich sein, das Dokument zu bearbeiten, um Strukturfehler zu berichtigen. Wenn Sie z. B. Absatzelemente in ein Abschnittelement eingliedern, das ein Überschriftelement erfordert, müssen Sie dieses einfügen.

Eingliedern von Elementen mithilfe des Elementkatalogs

1. Wählen Sie den Inhalt aus, den Sie in ein Element eingliedern möchten. Zum Auswählen von Text verwenden Sie das Dokumentfenster. Wenn Sie vollständige Elemente auswählen, verwenden Sie die Strukturansicht.
2. Wählen Sie ein Element-Tag aus dem Elementkatalog und klicken Sie auf „Gliedern".
3. Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element" Attributwerte für das Element ein und klicken Sie auf „Element einfügen".

   Dieses Dialogfeld erscheint nur, wenn das Element über Attribute verfügt und im Dialogfeld „Neue Elementoptionen" die Option für die Abfrage von Attributwerten beim Einfügen von Elementen aktiviert wurde.

Eingliedern von Elementen im gesamten Dokument

1. Gliedern Sie im Dokumentfenster Textbereiche, Systemvariablen und andere Absatzeinheiten ein. Ignorieren Sie Fehler, die in der Strukturansicht angezeigt werden. Die meisten Fehler werden korrigiert, wenn Sie die untersten Ebenen in übergeordnete Elemente eingliedern. Sie können anschließend die restlichen Fehler korrigieren.
2. Gliedern Sie Absätze, Überschriften und andere Einheiten der Absatzebene in ihre Elemente ein.

3 Gliedern Sie in der Strukturansicht die Elemente ein, die Sie bereits in übergeordnete Elemente, wie z. B. Abschnitt- und Listenelemente, eingegliedert haben.

Wenn Sie das erste Element im Dokument eingliedern, ändert sich die Strukturansicht sofort und die folgende ungültige Standardstruktur wird angezeigt:

- Ein Element der höchsten Ebene mit dem Tag „OhneTitel“ wird hinzugefügt, es sei denn, Sie beginnen die Eingliederung, indem Sie den Inhalt in ein gültiges Element der höchsten Ebene eingliedern. „OhneTitel“ ist ein Platzhalter für Ihr gültiges Element der höchsten Ebene.
- Alle Tabellen werden strukturiert und erhalten Standard-Element-Tags wie TABELLE und ZEILE.
- Objekte werden zu Elementen mit voreingestellten Tags, wie QUERVERW und GRAFIK und GLEICHUNG.
- Fußnoten werden zu FUSSNOTE.
- Rubi-Text wird zu den Elementen RUBI und RUBIGRP.

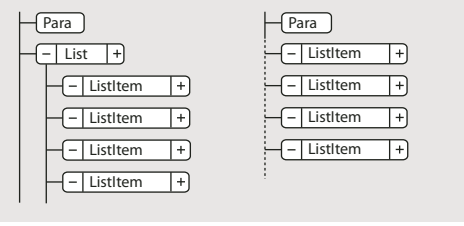
Hinweis: *Variablen und Marken werden nicht zu strukturierten Objektelementen.*

Sie können die Dokumentstruktur berichtigen, wenn Sie das Eingliedern von Elementen abgeschlossen haben.

Wenn Ihr Anwendungsentwickler eine Konvertierungstabelle für Ihr Dokument angelegt hat, können Sie diese Tabelle zum Eingliedern von Elementen im gesamten Dokument verwenden. Damit lässt sich Text wesentlich schneller eingliedern.

Elementinhalt ausgliedern

Ausgliedern löscht ein Element, belässt aber seinen Inhalt an derselben Position im Dokument. Normalerweise gliedern Sie Elemente im Rahmen eines umfangreicheren Bearbeitungsprozesses aus. Wenn Sie beispielsweise planen, Listeneintrag-Elemente in Absatzelemente umzuwandeln, müssen Sie möglicherweise zuerst das übergeordnete Listenelement ausgliedern. Verwenden Sie dann „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“, um die Listeneintrag-Elemente in Absatzelemente umzuwandeln.



Ausgliedern von Listeneintrag-Elementen, vorher und nachher

Nach dem Eingliedern kann es erforderlich sein, das Element zu überarbeiten. In diesem Beispiel würden Sie die Listeneintrag-Elemente in gültige Elemente umwandeln oder erneut eingliedern.

Hinweis: *Sie können Elemente, die Tabellenteile sind (z. B. Zeilen oder Zellen), nicht ausgliedern.*

1 Wählen Sie das Element mit dem Inhalt, den Sie ändern möchten.

2 Wählen Sie „Element“ > „Ausgliedern“.

Verschieben oder Kopieren von Elementen

Sie können ein Element an eine andere Stelle im Dokument verschieben, indem Sie das Elementrechteck des Elements in der Strukturansicht mit der Maus ziehen. Wenn Sie ein Element verschieben oder kopieren, wird auch dessen Inhalt, einschließlich nachfolgender Elemente, verschoben. Dies beeinflusst nicht den Inhalt der Zwischenablage.

Wenn Sie ein Element mit vielen nachfolgenden Elementen verschieben, sollten Sie die Elemente vorher als Stapel darstellen.

Sie können ein Element verschieben oder kopieren (auch in ein anderes Dokument), indem Sie es ausschneiden oder kopieren, in der Zwischenablage ablegen und dann einfügen. Wenn Sie ein Element aus einem anderen Dokument einfügen, ist es in Ihrem Dokument unter Umständen nicht definiert. Wenn Sie keine Definition für das Element einfügen möchten, ändern Sie es in ein gültiges Element. Elemente können nicht ausgeschnitten und in eine Buchdatei eingefügt werden.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Zum Verschieben eines Elements ziehen Sie das Elementrechteck an die gewünschte Position.
- Zum Kopieren eines Elements halten Sie die Alt-Taste gedrückt und ziehen Sie das Elementrechteck an die gewünschte Position.

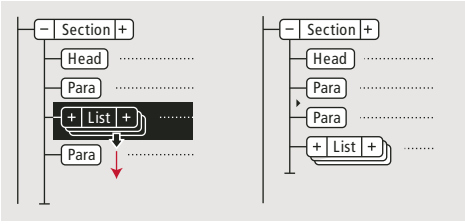
Beim Ziehen des Elementrechtecks zum Kopieren verändert sich der Mauszeiger in einen Konturpfeil mit zwei Spitzen. Ein horizontaler Pfeil bewegt sich und zeigt die Position an, an der die Kopie eingefügt wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Während Sie das Elementrechteck zum Verschieben ziehen, verändert sich der Mauszeiger in einen dunklen Doppelpfeil und ein Pfeil bewegt sich, um anzuzeigen, an welcher Stelle das Elementrechteck beim Loslassen der Maustaste eingefügt wird.

Wenn das Element an der vom Pfeil gezeigten Position gültig ist, wird im Rechteck ein Häkchen oder ein Fragezeichen angezeigt.

Verschieben von Elementen um eine Position

❖ Ziehen Sie das Rechteck des Elements etwas zur Seite oder nach oben bzw. nach unten. Wenn Sie nur kurz ziehen, ändert sich der Zeiger zu einem einfachen Pfeil. (Wenn Sie zu weit ziehen, ändert sich der Zeiger zu einem Doppelpfeil.)



Verschieben des Elements „Liste“ um eine Position, vorher und nachher

Wenn Sie die Maustaste loslassen, verschiebt sich das Element um eine Position in der angezeigten Richtung, wie nachfolgend beschrieben:

- Wenn Sie ein Element nach oben verschieben, wird es direkt über und vor dem gleichrangigen Element platziert. Wenn Sie ein Element nach unten verschieben, wird es unter und nach dem gleichrangigen Element platziert.
- Wenn Sie ein Element nach links verschieben, wird es als gleichrangig des zugehörigen übergeordneten Elements eingefügt. Wenn Sie ein Element nach rechts verschieben, wird es als untergeordnetes Element vor dem gleichrangigen Element eingefügt.

Elementhierarchie einfügen

Mit dem Schnellkatalog für Elemente können Sie mehrere Ebenen von Elementen auswählen und einfügen. Wenn Sie im Schnellkatalog ein Element auswählen, zeigt FrameMaker XML Author die in dem ausgewählten Element verfügbaren Elemente an.

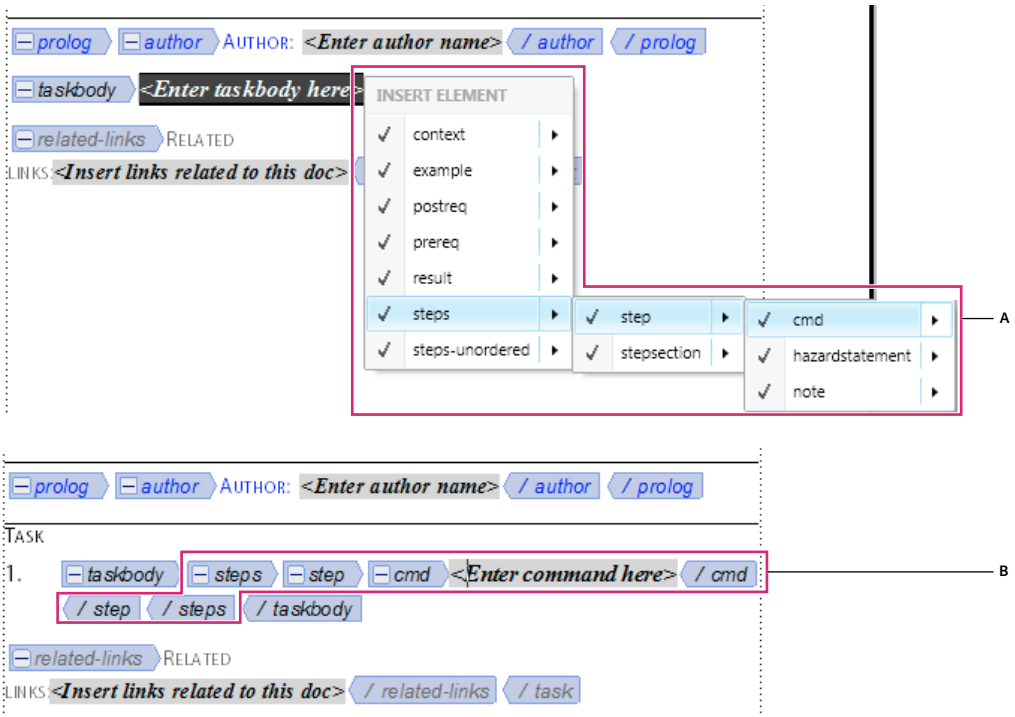
Drücken Sie die Eingabetaste und wählen Sie mit dem Mauszeiger oder den Pfeiltasten eine einzufügende Elementhierarchie. Wenn an der Position des Mauszeigers nur ein gültiges Element vorhanden ist und Sie die Eingabetaste drücken, fügt FrameMaker XML Author das Element ein.

Verwenden Sie folgende Tasten, um durch den Verlauf der Elemente in Schnellkatalogen zu navigieren:

Taste/Tastenaktion	**Navigations-/Aktionstyp**
Positionieren Sie den Cursor in ein Element und drücken Sie die Eingabetaste.	Zeigt den Schnellkatalog an.
Nach-rechts-Taste	Zeigt die Elemente an, die im ausgewählten Element verfügbar sind.
Nach-links-Taste	Blenden Sie eine Ebene von Elementen aus
Tabulator	Nach unten rollen
Umschalttaste+Tabulator	Nach oben rollen
Alphabete/Kombination von Alphabeten	Geben Sie ein Alphabet oder mehrere Alphabete ein, um ein Element auszuwählen. Drücken Sie z. B. „T“, um den Textkörper auszuwählen und geben Sie „T,H“ ein, um zum Thema zu navigieren.

Die Elementliste im Schnellkatalog wird entsprechend den Einstellungen im Dialogfeld „Verfügbare Elemente zuweisen“ angezeigt. Wenn „Elementbeschreibungstags einblenden“ ausgewählt ist, zeigen die Element-QuickInfos im Katalog die Elementbeschreibungen an.

Elementhierarchie einfügen fügt das zuletzt ausgewählte Element automatisch in den Verlauf, wie im EDD angegeben, ein. Wenn es automatische Regeln zum Einfügen für weitere Elemente gibt, werden sie ignoriert.



Elementhierarchie einfügen
***A.** Wählen Sie eine Hierarchie von Elementen aus **B.** Elemente werden gruppenweise eingefügt*

Auswählen und Bearbeiten von Text

Auswählen von Text in einem Textfluss

❖ Um den gesamten Text in einem Textfluss auszuwählen, klicken Sie in den Textfluss und wählen „Bearbeiten“ > „Textfluss auswählen“.

Auswählen in einem strukturierten Dokumentfenster

In einem Dokumentfenster können Sie ganze Elemente sowie beliebige Teile des Dokumentinhalts auswählen. Eine entsprechende Auswahl spiegelt sich in der Strukturansicht wider.

Wenn ein Element über Inhalt verfügt, können Sie den gesamten Inhalt oder einen Teil davon auswählen, ohne das Element selbst auszuwählen. Wenn ein Element aus einem einzelnen Objekt, z. B. einer Grafik oder einem Querverweis, besteht, wählen Sie das gesamte Element.

Wenn Sie ein gesamtes Element auswählen, wird dessen Inhalt ebenfalls ausgewählt.

Sie sollten mit eingeblendeten Elementgrenzen arbeiten, damit Sie den Anfang und das Ende der einzelnen Elemente sehen können. Überprüfen Sie, ob nach dem Auswählen des korrekten Tag-Namens des entsprechenden übergeordneten Elements in der Statuszeile angezeigt wird. Der Tag-Name erscheint nach dem Text unter „E:“.

❖ Zur Auswahl von Text in einem Element haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Um Text auszuwählen, ohne das gesamte Element zu wählen, ziehen Sie den Zeiger über den Text. Achten Sie darauf, den Zeiger nicht über die Elementgrenze hinweg zu ziehen. Dann wird das gesamte Element ausgewählt.
- Um ein Element auszuwählen, klicken Sie an beliebiger Stelle in das Element und ziehen Sie den Zeiger über eine der Elementgrenzen hinaus.

- Um mehr als ein Element auszuwählen, ziehen Sie den Zeiger über die Elemente. FrameMaker XML Author wählt jedes Element aus, wenn Sie den Zeiger über seine Elementgrenzen ziehen.

Auswählen von Elementinhalt in der Strukturansicht

Sie können in der Strukturansicht vollständige Elemente oder den Inhalt eines Elements auswählen. Eine entsprechende Auswahl spiegelt sich im Dokumentfenster wider.

Wenn ein Element über Inhalt verfügt, können Sie den gesamten Inhalt auswählen, ohne das Element selbst auszuwählen. Besteht ein Element aus einem einzelnen Objekt, z. B. einer Grafik oder einem Querverweis, wählen Sie das gesamte Element aus. (Elemente mit Inhalt werden als Rechtecke mit abgerundeten Ecken dargestellt. Elemente, die nur aus einem einzelnen Objekt bestehen, werden als normales Rechteck dargestellt.)

Wenn Sie ein gesamtes Element auswählen, wird dessen Inhalt ebenfalls ausgewählt.

❖ Die Vorgehensweise bei der Auswahl der Elementinhalte ist vom verwendeten System abhängig:

- Um ein Element auszuwählen, klicken Sie in die Mitte des Elementrechtecks.
- Um mehr als ein Element auszuwählen, klicken Sie in das erste Elementrechteck und dann bei gedrückter Umschalttaste in die andere Elementrechtecke. Sie können auch den Zeiger rechts neben die vertikale Linie ziehen, die die Elemente verbindet. Beginnen Sie oberhalb des ersten Elements, das Sie auswählen möchten, und ziehen Sie den Zeiger nach unten bis zum letzten auszuwählenden Element.
- Um den Inhalt eines Elements ohne untergeordnete Elemente, aber nicht das gesamte Element auszuwählen, doppelklicken Sie auf den Textausschnitt.
- Um den Inhalt eines Elements mit den untergeordneten Elementen, aber nicht das gesamte Element auszuwählen, doppelklicken Sie rechts neben die vertikale Verbindungslinie zur ersten Ebene der nachfolgenden Elemente.

Entfernen von Elementen

Sie können jedes Element, entweder mit oder ohne seinen Inhalt, entfernen. Beispielsweise könnten Sie ein Absatzelement und seinen Inhalt löschen; Sie könnten auch einen Abschnitt löschen, den Inhalt jedoch belassen, um ihn in ein anderes Element einzufügen.

Bei Elementen, die so definiert sind, dass sie Text oder andere Elemente enthalten, können Sie auch den Inhalt löschen und das leere Element im Dokument belassen. Für Elemente, die einzelne Objekte ohne Inhalt sind, müssen Sie das gesamte Element löschen.

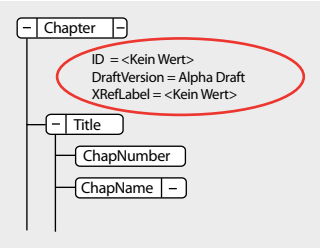
- Zum Entfernen eines Elements und seines Inhalts, wählen Sie das Element aus und drücken die Entf-Taste.
- Um ein Element, aber nicht seinen Inhalt zu entfernen, wählen Sie das Element und wählen „Element“ > „Ausgliedern“. FrameMaker XML Author formatiert den Inhalt ggf. entsprechend dem neuen Kontext neu.
- Um den Inhalt eines Elements, aber nicht das Element zu entfernen, wählen Sie den Inhalt aus und drücken die Entf-Taste.
- Um ein Element und seinen Inhalt zu entfernen und durch ein anderes Element zu ersetzen, wählen Sie das Element aus. Wählen Sie dann ein Ersatzelement aus dem Elementkatalog und klicken Sie auf „Einfügen“. Ein neues leeres Element ersetzt das ausgewählte Element und seinen Inhalt.
- Um alle Elemente aus einem Dokument zu entfernen, um es mit Absatz- und Zeichenformaten aufzubauen, wählen Sie „Spezial“ > „Struktur aus Textfluss entfernen“. Wenn das Dokument weitere strukturierte Textflüsse enthält, wiederholen Sie diesen Befehl für jeden Textfluss.

FrameMaker XML Author entfernt alle Elemente aus dem aktuellen Textfluss. Wenn die Formatierung über Formatänderungslisten im Elementkatalog erstellt oder geändert wurde, werden die entfernten Elemente zu irregulären Formatzuweisungen im Dokument.

Hinweis: *Sie können mit dem Befehl „Formate anlegen und anwenden“ benannte Formate für jede entfernte Elementvariante erstellen und im Katalog speichern.*

Zuweisen von Attributwerten

Attribute enthalten zusätzliche Informationen zu einem Element, die nicht zusammen mit dem Dokumentinhalt angezeigt werden. Sie können Attribute und ihre Werte in der Strukturansicht anzeigen.



Attribute in der Strukturansicht

Eine Attributdefinition gibt den Typ der zulässigen Werte an (z. B. Text oder numerisch) und kann eine Liste der möglichen Werte oder des zulässigen numerischen Bereichs enthalten.

Die Definition bestimmt auch, ob der Wert optional, erforderlich oder schreibgeschützt ist. Ferner kann sie einen Standardwert vorgeben. Wenn ein Attribut nicht schreibgeschützt ist, können Sie dem Attribut Werte zuweisen.

Wenn der aktuelle Wert eines Attributs nicht den Vorgaben in der Definition entspricht, ist das Attribut ungültig.

Hinweis: *FrameMaker XML Author kann die Werte für ID- und Referenzattribute angeben, die in Querverweisen verwendet werden. (Diese Attribute sind in der Regel als schreibgeschützt definiert.)*

Eingeben von Attributwerten beim Einfügen von Elementen

Eventuell möchten Sie einige Attributwerte bereits eingeben, wenn Sie Elemente einfügen, insbesondere für erforderliche Attribute und für Attribute, die die Formatierung beeinflussen. Für optionale Attribute können die Werte zu einem späteren Zeitpunkt eingegeben werden.

Für einige Schrifteinstellungen, die in einem Elementdefinitionsdokument (EDD) verwendet werden, müssen bestimmte Maßeinheiten eingegeben werden. Wenn z. B. die Einstellung „Horizontaler Abstand“ auf „Prozent eines m-Leerzeichens“ gesetzt ist, erzeugt die Eingabe von *5pt* einen Abstand von 5 m-Leerzeichen anstelle von 5 Punkt.

Verwenden Sie bei der Eingabe von Attributwerten keine Multibytezeichen (asiatische Schriften). Diese Zeichen werden möglicherweise nicht ordnungsgemäß in das SGML-Format exportiert, da Multibytezeichen im SGML-Workflow nicht unterstützt werden.

Hinweis: *Attributnamen unterstützen den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

1. Stellen Sie sicher, dass die Attributwerte beim Einfügen von Elementen abgefragt werden.
2. Fügen Sie das Element ein. Wenn Attribute für das Element definiert wurden, erscheint das Dialogfeld „Attribute für neues Element“, in dem alle für das Element definierten Attribute (mit Ausnahme der schreibgeschützten) aufgelistet sind.

3 Wählen Sie für jeden Attributwert, den Sie angeben möchten, das Attribut aus der Auswahlliste „Attributname". Geben Sie den Wert in das Feld „Attributwert" ein und klicken Sie auf „Wert zuweisen". Wenn ein Attribut erforderlich ist, müssen Sie einen Wert für das Element eingeben, damit es gültig wird.

   Wenn ein Attribut über mehrere vordefinierte Werte verfügt, wählen Sie einen Wert im Popupmenü „Attributwert" statt einen Wert einzugeben.

   Welchen Wert Sie eingeben können, z. B. Text oder eine Zahl, wird durch den Typ des Attributs bestimmt.

   Im Dialogfeld wird unterhalb des Bereichs „Attributwert" eine Beschreibung des ausgewählten Attributs (sein Typ, ob ein Wert benötigt wird, usw.) angezeigt.

4 Klicken Sie auf „Element einfügen".

Eingeben oder Bearbeiten von Attributwerten für bereits im Dokument vorhandene Elemente

Wenn Sie anstelle des Wertes den Namen des Attributs ändern möchten, verwenden Sie „Bearbeiten" > „Suchen/Ändern". Dies kann erforderlich sein, wenn Sie Elementdefinitionen importiert haben, in denen andere Attributnamen für dieselbe Bedeutung verwendet werden, z. B. „Sicherheit" anstelle von „Sicherheitsstufe". Der neue Attributname muss für das Element definiert werden.

1 Wählen Sie das Element mit dem Attributwert, den Sie ändern möchten.

   Sie können mehrere Elemente des gleichen Typs auswählen und die Änderung auf alle anwenden. Die Elemente müssen nebeneinander liegen. Wenn z. B. mehrere aufeinander folgende Absatzelemente ein Attribut mit der Bezeichnung „Sicherheit" haben, können Sie den Wert dieses Attributs für alle Absatzelemente gleichzeitig ändern.

2 Doppelklicken Sie in der Strukturansicht auf einen Attributnamen, um das Dialogfeld „Attribute" anzuzeigen.

   Sie können auch „Elemente" > „Attribute bearbeiten" wählen.

3 Wählen Sie für jeden Attributwert, den Sie eingeben oder bearbeiten möchten, das Attribut aus der Auswahlliste „Attributname". Geben Sie den Wert in das Feld „Attributwert" ein und klicken Sie auf „Wert zuweisen".

   Wenn ein Attribut über mehrere vordefinierte Werte verfügt, wählen Sie einen Wert im Popupmenü „Attributwert", statt einen Wert einzugeben.

4 Klicken Sie auf „Fertig".

Attributtypen

Anhand des Typs des Attributs wird die Art der für das Attribut zulässigen Werte festgelegt. Für ein als Ganzzahl definiertes Attribut ist z. B. der Wert *Version 1* ungültig, der Wert *1* ist dagegen gültig. Numerische Typen (wie Ganzzahl oder reelle Zahl) können außerdem durch ihre Attributdefinition auf einen vordefinierten Bereich beschränkt sein.

Binominalkoeffizient Attribute mit einer Liste von vordefinierten Werten.

ID-Referenz Ein Attribut mit einem Wert, der ein einmaliger ID-Wert von einem anderen Element ist. Es wird normalerweise für elementbasierte Querverweise verwendet.

ID-Referenzen Attribute mit einem oder mehreren einmaligen ID-Werten aus einem anderen Element als Wert. (Der Entwickler kann dieses Attribut festlegen, wenn Sie in eine strukturierte Anwendung exportieren, die mehrere Werte als Quellinformationen verwendet.)

Ganzzahl Attribute mit einem Ganzzahlwert (ohne Dezimalstellen). Gültige Ganzzahlen sind z. B. 22, -22 und +322. Es können Bereiche von Ganzzahlen definiert werden.

Ganzzahlen Attribute mit einer oder mehreren Ganzzahlen als Wert. Geben Sie jede Zahl einzeln in das Feld „Attributwert“ ein.

Reelle Zahl Attribute, deren Wert eine reelle Zahl ist, die Dezimalstellen haben kann (der Wert kann auch in wissenschaftlicher Schreibweise ausgedrückt sein). Beispiele für gültige reelle Zahlen sind 2; 22,4; -0,22 und 2,3e-1. Eine reelle Zahl kann so definiert sein, dass sie in einem definierten Bereich liegt.

Reelle Zahlen Attribute, deren Wert eine oder mehrere reelle Zahlen ist. Geben Sie jede Zahl einzeln in das Feld „Attributwert“ ein.

Zeichenfolge Attribute, deren Wert eine Zeichenfolge ist (Text).

Zeichenfolgen Attribute, deren Wert eine oder mehrere Zeichenfolgen ist. Geben Sie jede Zeichenfolge einzeln in das Feld „Attributwert“ ein.

Einmalige ID Attribute, deren Wert eine einmalige Zeichenfolge ist. Ein Element kann nur ein ID-Attribut haben (vom Typ „Einmalige ID“ bzw. „Einmalige IDs“). Alle ID-Werte im Dokument oder Buch müssen einmalig sein. Ein Element mit dem Attribut „Einmalige ID“ kann die Quelle eines Querverweises sein, der auf Elementen basiert.

Einmalige IDs Attribute, deren Wert eine oder mehrere einmalige Zeichenfolge ist. Geben Sie jede Zeichenfolge einzeln in das Feld „Attributwert“ ein. (Der Entwickler kann dieses Attribut festlegen, wenn Sie in eine strukturierte Anwendung exportieren, die mehrere Werte als Quellinformationen verwendet.)

Kopieren von Attributwerten

Mithilfe der Zwischenablage können Sie Attributwerte von einem Element in ein anderes kopieren. Wenn Sie Werte in ein Element einfügen, für das nicht die entsprechenden Attribute definiert sind, sind die Attribute ungültig. Damit elementbasierte Querverweise erhalten bleiben, werden ID-Attributwerte nicht eingefügt.

Wenn Sie ein Attribut aus einem anderen Dokument kopieren, ist es im aktuellen Dokument unter Umständen nicht definiert.

1. Wählen Sie die Elemente mit den zu kopierenden Attributwerten aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren Spezial“ > „Attributwerte“. Alle dem Element zugewiesenen Attributwerte werden in die Zwischenablage kopiert.
2. Wählen Sie ein anderes Element aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
3. (Optional) Zum Löschen eines nicht definierten Attributs, das aus einem anderen Dokument kopiert wurde, öffnen Sie das Dialogfeld „Attribute“, wählen das Attribut und klicken auf „Attribut löschen“. Entfernen Sie im nächsten Dialogfeld das Attribut für das aktuelle Element oder für alle Elemente, die dieses Attribut aufweisen.

Suchen und Bearbeiten von Elementen und Attributen

Sie können in einem strukturierten Dokument Elemente und Attribute suchen, um sie zu verfolgen oder schnell Änderungen daran vorzunehmen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie dieselbe Änderung an Elementen oder Attributen vornehmen möchten, die mehrmals vorkommen.

Darüber hinaus können Sie in FrameMaker XML Author nach vielen anderen Einheiten, z. B. Zeichenfolgen, bestimmten Formaten, ungelösten Querverweisen und Objekten (wie verankerten Rahmen) suchen, die keine Elemente sind.

Hinweis: *Die Funktion „Suchen/Ändern“ unterstützt den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Suchen nach Element-Tags, Attributnamen und Attributwerten

Sie können nach Element-Tags, Attributnamen und Attributwerten einzeln suchen oder diese bei der Suche kombinieren. Sie können z. B. nach einem Element mit dem Tag „Liste“ suchen, um alle Listenelemente zu finden. Sie können die Suche auch so eingrenzen, dass nur die Listenelemente gesucht werden, die ein Attribut „Sicherheit“ mit dem Wert „Geheim“ enthalten.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“.

2 Wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ die Option „Element“.

3 Wählen Sie die gewünschten Optionen im Dialogfeld „Element suchen“.

Die Einstellungen können in vielen Kombinationen verwendet werden. Beispiele:

- Um alle Elemente zu finden, lassen Sie alle drei Felder leer.
- Um ein bestimmtes Element zu suchen, geben Sie den Namen eines Element-Tags ein, lassen jedoch die Felder „Attributname“ und „Attributwert“ leer.
- Um ein Element mit einem bestimmten Attribut zu suchen, geben Sie einen Attributnamen ein, lassen jedoch die Felder „Element-Tag“ und „Attributwert“ leer.
- Um alle Elemente mit einem bestimmten Attributwert zu suchen, geben Sie den Attributwert ein, lassen jedoch die Felder „Element-Tag“ und „Attributname“ leer.
- Um eine bestimmte Kombination aus Elementen und Attributen zu suchen, geben Sie den Namen eines Element-Tags ein und wählen einen Attributnamen.
- Um eine bestimmte Kombination aus Elementen und Attributwerten zu suchen, geben Sie den Namen eines Element-Tags ein und wählen einen Attributnamen und -wert. (Wenn das Attribut zum Typ „Binominalkoeffizient“ gehört, geben Sie den Wert ein.)
- Um ein bestimmtes Element mit einem Attribut ohne Wert zu suchen, geben Sie ein Element-Tag ein, wählen einen Attributnamen und wählen <Kein Wert> im Popupmenü „Attributwert“.

Lassen Sie ein Feld leer, wenn Sie die Suche nicht einschränken möchten. Ein leeres Feld bewirkt dasselbe wie die Suche nach einem beliebigen Element oder die Auswahl <Beliebiges Attribut> oder <Beliebiger Wert>.

4 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

5 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ die Optionen „Groß-/Kleinschreibung beachten“, „Ganzes Wort“, „Jokerzeichen“ oder „Rückwärts suchen“.

6 Klicken Sie auf „Suchen“.

Hinweis: *Nach Durchsuchen des Haupttextflusses durchsucht FrameMaker XML Author andere Textrahmen und Textzeilen. Da die Suche Textfluss für Textfluss erfolgt, sieht es manchmal so aus, als würden Sie im Dokument hin und her springen.*

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Ändern gefundener Elemente oder Attribute

Nachdem Sie die Elemente, Attribute oder Attributwerte gefunden haben, können diese in andere Elemente, Attribute oder Attributwerte geändert werden. Sie können z. B. den Wert eines Attributs „Sicherheitsstufe“ schnell und global von „Öffentlich“ auf „StrengGeheim“ setzen.

Wenn Sie Elemente in einem Dokument ändern, können Sie jedes Vorkommen eines Elements suchen und einzeln ändern. Sie können FrameMaker XML Author auch anweisen, die Änderung automatisch im gesamten Dokument vorzunehmen.

Nachdem Sie Material aus einem anderen Dokument eingefügt oder neue Elementdefinitionen importiert haben, können Sie Ihr Dokument mit dem Befehl „Suchen/Ändern“ bereinigen. Sie können „Suchen/Ändern“ verwenden, um z. B. das Element vom Typ „ZELLE“ in Elemente vom Typ „TabellenZelle“ umzuwandeln.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Element“.

3 Wählen Sie die gewünschten Optionen im Dialogfeld „Element suchen“ und klicken Sie auf „Zuweisen“. Wählen Sie dann im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ im Popupmenü „Ändern“ eine Option und geben Sie ein Ersatz-Tag oder einen Ersatzwert an.

   Das Dialogfeld „Element suchen“ und das Popupmenü „Ändern“ werden zusammen eingesetzt. Einige Beispiele für Kombinationen, die Sie verwenden können:

   - Um den Elementtyp zu ändern, geben Sie im Dialogfeld „Element suchen“ ein Element-Tag ein, lassen jedoch „Attributname“ und „Attributwert“ leer. Wählen Sie dann im Popupmenü „Ändern“ die Option „Element-Tag zu“ und geben Sie ein Element-Tag ein.
   - Um den Attributtyp zu ändern, geben Sie einen Attributnamen ein, lassen jedoch „Element-Tag“ und „Attributwert“ leer. Wählen Sie dann „Attributname zu“ und geben Sie einen Attributnamen ein, der für dieses Element definiert wurde.
   - Um einen Attributwert zu ändern, geben Sie einen Attributwert ein, lassen jedoch „Attributname“ und „Attributwert“ leer. Wählen Sie dann „Attributwert zu“ und geben Sie einen Wert ein.
   - Um einem Attribut mit einem bestimmten Namen einen bestimmten Wert zuzuweisen, geben Sie einen Attributnamen ein, lassen jedoch „Element-Tag“ und „Attributwert“ leer. Wählen Sie dann „Attributwert zu“ und geben Sie einen Wert ein.
   - Um den Elementtyp eines bestimmten Elements mit einem bestimmten Attributwert zu ändern, geben Sie ein Element-Tag ein und wählen Sie einen Attributnamen und -wert. Wählen Sie dann im Popupmenü „Ändern“ die Option „Element-Tag zu“ und geben Sie ein Element-Tag ein.
   - Um einen Attributwert zu entfernen, geben Sie einen Attributwert ein, lassen jedoch „Element-Tag“ und „Attributname“ leer. Wählen Sie dann „Attributwert zu“ und lassen Sie das Feld „Wählen“ leer.

   Wenn Sie versuchen, unzulässige Änderungen vorzunehmen (z. B. wenn Sie versuchen, ein Element-Tag zu entfernen), wird eine Warnmeldung angezeigt, die das Problem erläutert.

4 Klicken Sie auf „Suchen“.

5 Wenn FrameMaker XML Author das Element oder Attribut findet, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

   - Um die Änderungen vorzunehmen, ohne nach weiteren vorkommenden Elementen desselben Typs zu suchen, klicken Sie auf „Ändern“.
   - Um die Änderung durchzuführen und die Suche nach einem weiteren Vorkommen des Wortes fortzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ändern & Suchen“.
   - Um alle vorkommenden Elemente zu ändern, geben Sie an, ob die Änderungen im gesamten Dokument oder nur in der aktuellen Auswahl vorgenommen werden sollen. Klicken Sie anschließend auf „Alles ändern“.

Suchen und Korrigieren von Fehlern in der Dokumentstruktur

Ein Fehler in einem strukturierten Textfluss kann entweder durch ein Strukturproblem entstehen, z. B. ein Element an einer ungültigen Stelle, oder durch ein ungültiges Attribut, z. B. ein Attribut mit einem fehlenden erforderlichen Wert. Wenn in der Strukturansicht ein ausgeblendetes Element ungültigen Inhalt in seiner Struktur enthält, ist das Pluszeichen links vom Elementnamen rot.

Sie können auch ein Dokument *prüfen*, um Fehler zu suchen. Nachdem Sie ermittelt haben, wo sich die Fehler befinden, können Sie den Elementkatalog und die Strukturansicht als Hilfsmittel bei der Fehlerkorrektur verwenden.

Wenn Sie Formatänderungen an Text in Elementen vorgenommen haben, erfüllen die Elemente möglicherweise nicht ihre Formatregeln.

Fehlersuche in der Strukturansicht

Wenn ein Element nicht den Inhaltsregeln und Attributbeschreibungen der Elementdefinitionen des Dokuments entspricht, wird dieser Fehler in der Strukturansicht angezeigt.

Fehlende Elemente Wenn in einem Element ein oder mehrere untergeordnete Elemente fehlen, die laut Elementdefinition erforderlich sind, erscheint an der Stelle, an der sich das untergeordnete Element befinden sollte, ein rotes Quadrat auf der vertikalen Linie.



Mindestens ein erforderliches untergeordnetes Element fehlt.

Elemente an einer ungültigen Position Wenn ein Element laut Inhaltsregeln an der aktuellen Position nicht zulässig ist, wird die daneben liegende vertikale Linie bis zum Ende des übergeordneten Elements gestrichelt dargestellt.



Das Element „Absatz“ ist an dieser Position ungültig.

Nicht definierte Elemente Wenn ein Element für das Dokument nicht definiert ist, ist das Elementrechteck rot. Dies kann auftreten, wenn Sie das Element aus einem anderen Dokument eingefügt haben.

Ungültige Attribute Wenn ein Attribut einen ungültigen Wert hat oder nicht für das Dokument definiert ist, wird links neben dem Attributnamen ein rotes *x* angezeigt und der entsprechende Wert ist rot.



Das Attribut „EntwurfVersion“ ist ungültig.

Fehlende erforderliche Attributwerte Wenn ein Attribut keinen Wert hat, wird rechts neben dem Attributnamen *<Kein Wert>* angezeigt. Wenn für das Attribut ein Wert erforderlich ist, ist *<Kein Wert >* rot und links daneben wird ein rotes Quadrat angezeigt.

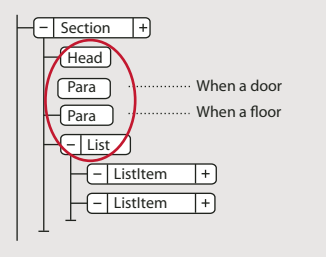


Dem Attribut „XrefLabel“ fehlt ein erforderlicher Wert.

Dokument prüfen

Wenn FrameMaker XML Author ein Dokument prüft, wird nach Elementen gesucht, die nicht den Inhalts- und Attributregeln der Elementdefinitionen des Dokuments entsprechen. Wenn FrameMaker XML Author einen Fehler findet, wird das Element ausgewählt und der Fehler wird beschrieben.

Sie können das gesamte Dokument, den aktuellen Textfluss oder das aktuelle Element prüfen. Wenn Sie das aktuelle Element prüfen, überprüft FrameMaker XML Author nicht die nachfolgenden Elemente der untergeordneten Elemente des Elements. Wenn Sie z. B. im folgenden Beispiel das Element „Abschnitt“ prüfen, stellt FrameMaker XML Author sicher, dass das Element „Überschrift“, die beiden „Absatz“-Elemente und das Element „Liste“ gültig sind. Die „Eintrag“-Elemente in der Liste werden jedoch nicht geprüft.



Nur die untergeordneten Elemente des Abschnitts werden geprüft.

Wenn das Dokument bedingten Text enthält, werden nur die angezeigten Versionen geprüft.

Sie können auch ein ganzes Buch mit allen dazugehörigen Dateien oder nur die Buchdatei oder nur das aktuelle Element in der Buchdatei überprüfen.

1. Wählen Sie „Element“ > „Prüfen“.
2. Aktivieren Sie die Option „Gesamtes Dokument“, „Gesamtes Buch“, „Aktueller Textfluss“ oder „Aktuelles Element“, um den Bereich für die Prüfung festzulegen.
3. Um fehlende Elemente oder Attributwerte von der Suche auszuschließen, aktivieren Sie die Option „Fehlende Elemente ignorieren“ oder „Fehlende Attributwerte ignorieren“.

   Wenn Sie diese Einstellungen wählen, überprüft FrameMaker XML Author nicht die Stellen, an denen erforderliche untergeordnete Elemente oder erforderliche Attributwerte fehlen. Sie können diese Einstellungen wählen, wenn Sie noch nicht versuchen, ein vollständiges Dokument aufzubauen.
4. Klicken Sie auf „Starten“.

   FrameMaker XML Author beginnt die Überprüfung am Anfang des aktuellen Elements. Wenn Sie nur das aktuelle Element prüfen, wird das Element mit Einfügemarke bzw. das ausgewählte Element überprüft. Wenn mehrere Elemente ausgewählt sind, wird das erste Element der Auswahl überprüft.
5. Wenn FrameMaker XML Author einen Fehler findet, klicken Sie erneut auf „Starten“, sobald Sie mit der Überprüfung fortfahren können.

   Im oberen Teil des Dialogfelds „Elementprüfung“ wird das Tag des Elements und eine kurze Beschreibung des Problems angezeigt.

Sie können den Fehler korrigieren, ignorieren oder auf „Als Spezialfall zulassen“ klicken. Wenn Sie den Fehler als Sonderfall markieren, identifiziert FrameMaker XML Author den Fehler bei der nächsten Prüfung nicht.

6 Wiederholen Sie Schritt 5, bis FrameMaker XML Author keine Fehler mehr findet.

Wenn FrameMaker XML Author das Ende des Dokuments erreicht, wird die Prüfung am Anfang des Dokuments fortgesetzt. Wenn FrameMaker XML Author das Ende eines Textflusses erreicht, wird die Prüfung beim nächsten Textfluss fortgesetzt.

Hinweis: *Wenn FrameMaker XML Author beim Prüfen eines Buchs feststellt, dass eine Datei im Buch über ungültigen Inhalt verfügt, wird Ihnen dies mitgeteilt. Eine detailliertere Evaluierung ist jedoch nur durch Öffnen und Prüfen der Datei möglich.*

Beim Prüfen der Elemente in einem EDD werden die Attribute in if-then-Klauseln geprüft. Beispiel: Die möglichen Werte eines Attributs sind A oder B oder C und eine Kontextregel lautet `If [attrval = "D"]`. Dies wird als Fehler gekennzeichnet und als ungültige Struktur gemeldet, wenn die Elementdefinitionen importiert werden.

Ebenso, wenn bei den Textformatierungsregeln oder Präfix/Suffix-Regeln eines Elements Attributnamen in Bezugsdefinitionen verwendet werden, müssen der Attributname sowie Groß-/Kleinschreibung mit der Attributdefinition in der Definition des Elements übereinstimmen.

Wenn ein Attributwert auf den gleichen vorherigen Wert geändert wird, wird die Aktion nicht als Änderung gekennzeichnet. Dadurch verbessert sich die Leistung, da eine unnötige Wertüberprüfung entfällt.

Aufheben aller Sonderfälle

1 Wählen Sie „Element“ > „Prüfen“.

2 Klicken Sie auf „Spezialfälle löschen“. FrameMaker XML Author löscht die Sonderfälle im Dokument, Textfluss oder Element, je nachdem, welcher Bereich im Dialogfeld gewählt wurde.

Fehlermeldungen bei Prüfungen

Die folgenden Fehlermeldungen können oben im Dialogfeld „Elementprüfung“ angezeigt werden. (In der Beschreibung steht *Tag* für ein Element-Tag, *Name* für einen Attributnamen und *Wert* für einen Attributwert.)

Element ist nicht definiert Das Element ist in dem Dokument nicht definiert. Möglicherweise haben Sie das Element aus einem anderen Dokument kopiert.

Fehlende(s) Element(e) vor Tag Vor dem angegebenen Element fehlt mindestens ein erforderliches Element.

Am Ende wird mehr Inhalt benötigt Mindestens ein zusätzliches untergeordnetes Element wird am Ende des aktuellen Elements benötigt.

Kein aktuelles Element Es ist keine Einfügemarke oder Auswahl vorhanden. (Diese Meldung wird angezeigt, wenn für die Bereichsangabe „Aktuelles Element“ gewählt wurde.)

Kein aktueller Textfluss Es ist keine Einfügemarke oder Auswahl vorhanden. (Diese Meldung wird angezeigt, wenn für die Bereichsangabe „Aktueller Textfluss“ gewählt wurde.)

Nicht Element der obersten Ebene Das Element ist auf der höchsten Ebene im Dokument nicht zulässig.

<TEXT> in diesem Element nicht erlaubt Das Element enthält Text, obwohl Text nicht zulässig ist.

<TEXT> ungültig an dieser Stelle Das Element darf zwar Text enthalten, jedoch nicht an dieser Stelle.

Attribut Name verweist auf einen nicht definierten ID-Wert Das Attribut ist eine ID-Referenz und bezieht sich auf einen einmaligen ID-Wert, der im Dokument (oder im Buch, falls Sie ein Buch überprüfen) nicht vorhanden ist.

Attribut Name ist für dieses Element nicht definiert Die Definition dieses Elements beinhaltet das Attribut *Name* nicht.

Dieses Element sollte ein Typ sein Das Element hat einen falschen Typ (wobei *Typ* eine *Grafik*, *Marke*, *Gleichung*, *Systemvariable* oder ein *Querverweis* sein kann). Beispielsweise kann ein Querverweiselement anstelle eines Querverweises Text enthalten.

Wert für Attribut Name muss Typ sein Der Attributwert hat nicht den richtigen Typ für das Attribut.

Wert für Attribut Name muss zwischen n und n liegen Der numerische Wert des Attributs liegt außerhalb des festgelegten Bereichs.

Wert für Attribut Name gehört nicht zu den zugelassenen Auswahlmöglichkeiten Der Wert für das Attribut muss einem der Werte im Popupmenü für gültige Auswahlmöglichkeiten entsprechen.

Wert für Attribut Name muss einmalig sein Ein einmaliger ID-Wert darf in allen Elementen eines Dokuments oder Buchs nur einmal auftreten.

Für Attribut Name benötigter Wert Das Attribut verfügt nicht über einen erforderlichen Wert.

Tag in diesem Zusammenhang ausgeschlossen Das Element *Tag* ist aufgrund einer Ausschlussregel für das übergeordnete Element oder eines seiner vorausgehenden Elemente nicht zulässig.

Tag in diesem Element nicht erlaubt Das Element *Tag* ist an keiner Position im übergeordneten Element zulässig.

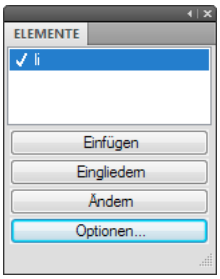
Tag ungültig an dieser Stelle Das Element *Tag* ist im übergeordneten Element zulässig, jedoch nicht an der aktuellen Position.

Korrigieren von Fehlern in Elementen

Nachdem Sie Fehler in Elementen und Attributen identifiziert haben, können Sie den Elementkatalog und die Strukturansicht als Hilfsmittel für die Korrektur verwenden:

- Zum Korrigieren eines Element an einer ungültigen Position verschieben Sie das Element an eine gültige Position oder wandeln Sie es in ein an der aktuellen Position gültiges Element um.

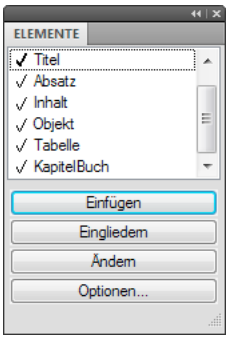
  Sie können ein ungültiges Element auswählen. Wenn Sie eine Prüfung durchführen, wählt FrameMaker XML Author das Element für Sie aus. Wenn das Element ausgewählt ist, wird im Elementkatalog angezeigt, welche Elemente an dieser Position gültig sind.



li oder ListItem ist an dieser Position gültig.

- Zum Korrigieren eines Elements mit ungültigem Inhalt (mit dem Textausschnitt <INHALT UNGÜLTIG>) ändern Sie den Elementtyp in einen Typ um, der diesen Inhalt zulässt.
- Zum Korrigieren einer Struktur, in der ein untergeordnetes Element fehlt, fügen Sie das erforderliche Element ein.

  Sie können auf die Stelle klicken, an der ein Element fehlt. Wenn Sie eine Prüfung durchführen, platziert FrameMaker XML Author an dieser Stelle für Sie die Einfügemarke. Wenn sich die Einfügemarke an der Position befindet, an der das Element fehlt, werden die für diese Position gültigen Elemente im Elementkatalog angezeigt.



An dieser Position ist ein Element „Titel“ erforderlich.

- Zum Korrigieren eines ungültigen Attributwerts ändern Sie den Attributwert in einen für das Attribut gültigen Wert.
- Um ein nicht definiertes Attribut zu entfernen, öffnen Sie das Dialogfeld „Attribute“, wählen das Attribut und klicken auf „Attribut löschen“. Im nächsten Dialogfeld entfernen Sie das Attribut für das aktuelle Element oder für alle Elemente, die dieses Attribut aufweisen.
- Zum Lösen eines Querverweises mit einer ungültigen ID wählen Sie den Querverweis aus, wählen „Spezial“ > „Querverweis“ und wechseln zu einer Quelle, die eine gültige ID enthält.

Suchen nach Elementen

Suchen nach Dokumenten und Büchern

Die Suche in einem Dokument („Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“) beginnt an der Einfügemarke, und FrameMaker XML Author setzt sie bis zum Ende des Dokuments fort. Es werden nur Seiten des Typs durchsucht, in dem sich auch die Einfügemarke befindet (z. B. nur Vorgabe- oder Referenzseiten). Bei Erreichen des Dokumentendes setzt FrameMaker XML Author die Suche am Anfang fort. Zuerst wird der Haupttextfluss und dann der übrige Text im Dokument durchsucht. Da die Suche textflussweise und nicht seitenweise erfolgt, kann der Eindruck entstehen, dass FrameMaker XML Author bei der Suche im Dokument hin- und herspringt.

Beim Durchsuchen eines ganzen Buchs beginnt FrameMaker XML Author mit dem aktiven Dokument (bzw. dem ersten Dokument im Buch, falls das Buchfenster aktiv ist) und fährt fort, bis alle Dokumente im Buch durchsucht wurden. Wenn sich ein Dokument nicht öffnen lässt, wird es übergangen und Sie erhalten eine entsprechende Meldung im Buchfehlerprotokoll.

Hinweis: *Wenn Sie ein ganzes Buch, eine Bookmap oder DITA Map durchsuchen, ist es nicht möglich, die Vorgabe- oder Referenzseiten zu durchsuchen.*

Zusätzlich zu Text, können Sie folgende Elemente in der Auswahl, im Dokument oder im ganzen Buch suchen. Es ist auch möglich, mithilfe der Ressourcenmanager-Ansicht in einer Map suchen.

Textformate und Tags Zeichenformateinstellungen oder bestimmte Absatz- oder Zeichen-Tags. Im strukturierten FrameMaker XML Author-Format wird gleich nach dem Text „Element“ angezeigt. Hiermit können Sie einzeln oder gleichzeitig nach Element-Tags, Attributnamen und Attributwerten suchen.

Marken Beliebige Marken, unabhängig von den jeweiligen Markentypen, bestimmte Markentypen oder Marken mit bestimmtem Markentext.

Querverweise Beliebige Querverweise, unabhängig vom jeweiligen Format, Querverweise, die ein bestimmtes Format verwenden, oder ungelöste Querverweise. Letztere können von FrameMaker XML Author nicht aktualisiert werden. Bei einem ungelösten Querverweis wird der Markentext des Querverweises im Feld „Suchen“ angezeigt.

Texteinschübe Jeder Text kann durch Verweise importiert werden. Sie können auch nach ungelösten Texteinschüben, also nach Einschüben suchen, die nicht aus ihren jeweiligen Quellen aktualisiert werden können. Sie können jedoch nicht nach Grafikabonnenten oder durch OLE verknüpfte Objekte suchen. (Um OLE-Verknüpfungen aufzulisten, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Verknüpfungen“.)

Variablen Beliebige Variablen, unabhängig von ihren Namen, oder bestimmte Variablen.

Rubi Beliebiger Rubi-Text, wenn japanische Schriften auf Ihrem System installiert sind.

Verankerte Rahmen Rahmen, der Grafiken enthält und bei der Suche hilft. Grafiken in unverankerten Rahmen werden nicht gefunden.

Fußnoten Beliebiger Text oder Tabellenfußnoten.

Tabellen Beliebige Tabellen, unabhängig von den jeweiligen Tabellenformat-Tags oder Tabellen eines bestimmten Tags.

Bedingter Text Beliebiger bedingter Text, Text eines bestimmten Bedingungs-Tags oder Text ohne Bedingung. FrameMaker XML Author kann nicht nach bedingten Tabellenzeilen oder verborgenem bedingten Text suchen.

Automatischer Trennstrich Automatisch getrennte Wörter.

Text- und Zeichenformate aus Zwischenablage Text, der exakt mit dem Inhalt der Zwischenablage übereinstimmt, einschließlich Groß-/Kleinschreibung und Zeichenformatierung.

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Suchen nach Unicode-Text

FrameMaker XML Author verwendet das UTF-8-Codierungsformat. Daher verwenden alle Zeichen in einem FM- oder XML-Dokument, das Unicode-codierten Text enthält, Multibytezeichen. Dies hat zur Folge, dass nur die im Suchfeld eingegebene Zeichenfolge zum Durchführen der Suche verwendet wird.

Die Suche in einem Bereich kann nur für Unicode-Zeichen verwendet werden. Benutzer können nach allen Zeichen suchen, die zu BMP (Basic Multilingual Plane) gehören. Codepunkte für Unicode können ebenfalls für Suchen und Ersetzen verwendet werden. Geben Sie beispielsweise „\uXXXX“ ein, um ein Zeichen mit dem Codepunkt „XXXX“ zu suchen. Beispiel: Um nach dem Buchstaben „A“ zu suchen, dessen Codepunkt „u+0041“ ist, können Sie „\u0041“ im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ eingeben.

Ein Codepunkt ist ein beliebiger Wert im Unicode-Codespace, der einem Bereich von Ganzzahlen von 0 bis 10FFFF16 entspricht. Dieser bestimmte Bereich für den Codespace wird nur im Unicode-Standard festgelegt. Andere Standards für Zeichencodierung können andere Codespaces verwenden.

Außerdem können Sie auch Jokerzeichen für die Suche nach Unicode-Text verwenden.

Hinweis: *In asiatischen Dokumenten mit Multibytezeichen sind die eckigen Klammern [ ] nicht als Jokerzeichen verwendbar.*

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Ersetzen von Elementen

Wenn Sie Elemente ändern, berücksichtigen Sie Folgendes:

- Wenn Sie „Ändern“ oder „Ändern & Suchen“ wählen und kein Text im Dokument ausgewählt ist, nimmt FrameMaker XML Author die Änderung an der Position der Einfügemarke vor.
- Die Option „Groß-/Kleinschreibung übernehmen“ im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ behält die Groß- und Kleinschreibung im Quelltext bei. Wenn Sie diese Option aktivieren und in das Feld „Suchen“ z. B. **sie** und **du** in das Feld „Ändern“ eingeben, ersetzt FrameMaker XML Author *sie* durch *du* und *Sie* durch *Du.*
- Sie können beliebigen Text eingeben, einschließlich Sonderzeichen, die sich nicht auf der Tastatur befinden (z. B. m-Leerzeichen und Absatzsymbole).
- Über das Dialogfeld „Suchen/Ändern“ ist es nicht möglich, Markentext zu ändern. Wenn FrameMaker XML Author den angegebenen Markentext gefunden hat und Sie auf „Ändern“ klicken, ersetzt FrameMaker XML Author die Marke (und nicht den Markentext) durch den im Feld „Ändern“. Um den Markentext zu ändern, verwenden Sie den Befehl „Spezial“ > „Marken“.

Suchen nach umgekehrten Schrägstrichen und Platzhaltern

In das Feld „Suchen/Ändern“ können Sie beliebige Zeichen eingeben. Die folgenden Zeichen erfordern jedoch eine Sonderbehandlung:

- Für einen umgekehrten Schrägstrich müssen Sie ihn zweimal eingeben (\\). Ein einzelner umgekehrter Schrägstrich gibt normalerweise ein Sonderzeichen an.
- Um bei aktivierter Option „Jokerzeichen“ nach einem Jokerzeichen als normalem Zeichen zu suchen, stellen Sie ihm einen umgekehrten Schrägstrich voran.

Verwandte Hilfethemen

„Eingabe in Dialogfeldern“ auf Seite 410

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Suchen nach Zeichenformateigenschaften

1. Kopieren Sie den Text mit dem gewünschten Zeichenformat. FrameMaker XML Author berücksichtigt aber nur die ersten 126 Zeichen aus der Zwischenablage.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“. Wählen Sie im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ im Popupmenü „Suchen“ den Eintrag „Text & Zeichenformat aus Zwischenablage“. Geben Sie den gesuchten nicht in das Feld „Suchen“ ein.
3. Klicken Sie auf „Suchen“.

Soll FrameMaker XML Author eine Einstellung nicht für den gefundenen Text verwenden, setzen Sie sie auf „Beibehalten“.

Nachdem Sie die Änderungen im Dialogfeld „Ändern in Zeichenformat“ vorgenommen haben, können Sie die Optionen auf das Format des aktuellen Textes zurücksetzen, indem Sie Strg+Umschalt+F9 drücken.

Suchen nach Sonder- und nicht druckbaren Steuerzeichen

Sie können nach beliebigem Text suchen, einschließlich einzelnen Zeichen, Wortverbindungen und Sonderzeichen, die nicht auf der Tastatur vorhanden sind. Sie müssen die mit dem umgekehrten Schrägstrich beginnende Zeichenfolge eingeben.

Sie können z. B. mit „\P\p“ (Absatzanfang mit nachfolgendem Absatzende) leere Absätze suchen.

Die meisten dieser Zeichenfolgen können sowohl beim Suchen als auch beim Ersetzen verwendet werden, um z. B. einen Zeilenvorschub durch ein Absatzende-Zeichen zu ersetzen. Sie können Zeichenfolgen jedoch nicht durch Textflussende, Absatzanfang, Wortanfang oder Wortende ersetzen.

Verwandte Hilfethemen

„Eingabe in Dialogfeldern“ auf Seite 410

Suchen nach Marken

FrameMaker XML Author verwendet Marken für Querverweise, Indizes und andere Zwecke. Sie können nach Marken eines beliebigen Typs oder nach einem bestimmten Markentyp suchen. Wenn die Anzeige von Steuerzeichen aktiviert ist, werden Marken mit einem Symbol ( ) gekennzeichnet.

FrameMaker XML Author kann auch nach Marken mit bestimmtem Markentext suchen.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Suchen/Ändern“ und führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:

- Um eine beliebige Marke im Dokument zu suchen, wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ den Eintrag „Beliebige Marke“ und lassen das Feld „Suchen“ leer.
- Um einen bestimmten Markentyp zu suchen, wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ den Eintrag „Marke des Typs“ und geben den gewünschten Markentyp in das Feld „Suchen“ ein.
- Soll eine Marke mit bestimmten Text gesucht werden, wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ den Eintrag „Markentext“ und geben den Markentext in das Feld „Suchen“ ein.

2 Klicken Sie auf „Suchen“. Ist das Dialogfeld „Marke“ („Spezial“ > „Marke“) geöffnet, wird hier der Text der gefundenen Marke angezeigt.

Wichtig: *Soll der Text in einer gefundenen Marke ersetzt werden, bearbeiten Sie diesen im Dialogfeld „Marke“. Wenn Sie das Dialogfeld „Suchen/Ändern“ verwenden, wird statt des Textes die Marke ersetzt.*

Suchen nach bedingtem Text

Sie können sichtbaren Text mit bestimmten Bedingungs-Tags suchen. Wenn FrameMaker XML Author sichtbaren bedingten Text findet, wird automatisch sämtlicher angrenzender Text ausgewählt, der diese Bedingungs-Tags verwendet.

FrameMaker XML Author kann nicht nach bedingten Tabellenzeilen suchen.

1 Vergewissern Sie sich, dass der Text mit den gesuchten Bedingungs-Tags sichtbar ist.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ im Popupmenü „Suchen“ den Eintrag „Bedingter Text“.

3 Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:

- Um Text mit einem bestimmten Bedingungs-Tag zu suchen, verschieben Sie das Bedingungs-Tag in die Liste „Mit“.
- Um Text ohne ein bestimmtes Bedingungs-Tag zu suchen, verschieben Sie das Tag in die Auswahlliste „Ohne“.
- Soll das Bedingungs-Tag bei der Suche nicht berücksichtigt werden, verschieben Sie es in die Liste „Beibehalten“.
- Um sämtlichen bedingten Text zu finden, verschieben Sie alle Tags in die Liste „Beibehalten“.
- Um nicht bedingten Text zu finden, wählen Sie „Nicht bedingt“ aus.

Hinweis: *Zum Verschieben von Bedingungs-Tags aus einer Auswahlliste wählen Sie das Tag aus und klicken auf einen Pfeil. Sie können auch auf das Tag doppelklicken. Zum Verschieben aller Bedingungs-Tags aus einer Auswahlliste wählen Sie ein Tag in der Liste aus und klicken bei gedrückter Umschalttaste auf einen Pfeil.*

4 Klicken Sie auf „Zuweisen“ und anschließend auf „Suchen“.

Suchen und Ersetzen mit regulären Ausdrücken

Sie können reguläre Ausdrücke in der WYSIWYG-Ansicht strukturierter Dokumente verwenden, um nach textbasierten Elementen in einem Dokument zu suchen und diese zu ersetzen. Das bedeutet, dass Sie mit regulären Ausdrücken nach Text, Markentext und Absatz-Tag suchen können. Diese Option zum Suchen und Ersetzen ist jedoch für Elemente wie Marken und Querverweise deaktiviert.

Durchführen einer Suche mit regulären Ausdrücken

Verwenden Sie einen regulären Ausdruck, um nach Daten im Format tt-mm-jjjj in einem Dokument zu suchen.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Suchen/Ändern“.

2 Geben Sie folgenden regulären Ausdruck in das Feld „Suchen“ ein:

```
[\d]{2}-[\d]{2}-[\d]{4}
```

3 Wählen Sie die Suchoption „Reguläre Ausdrücke“ und klicken Sie auf „Suchen“.

Suchen und Ersetzen mit regulären Ausdrücken

Verwenden Sie einen regulären Ausdruck, um nach Daten im Format tt-mm-jjjj in einem Dokument zu suchen und in diesem Format gefundene Daten durch das Format mm-tt-jjjj zu ersetzen.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Suchen/Ändern“.

2 Geben Sie folgenden regulären Ausdruck in das Feld „Suchen“ ein:

```
([\d]{2})-([\d]{2})-([\d]{4})
```

Hinweis: *Tag, Monat und Jahr als Teil des regulären Ausdrucks sind in Klammern eingeschlossen. Dies stellt sicher, dass sich die Engine für reguläre Ausdrücke bei allen Suchergebnissen an diese Werte erinnert.*

3 Wählen Sie die Suchoption „Reguläre Ausdrücke“.

Anschließend müssen Sie die Ersatzsyntax für reguläre Ausdrücke verwenden, um nur die Teile in Klammern zu ersetzen.

4 Geben Sie in das Feld „Ändern“ Folgendes ein:

```
$2-$1-$3
```

$2 ist der zweite eingeschlossene Teil (Monat). $1 ist der erste eingeschlossene Teil (Tag). Wenn Sie die Ersatzsyntax verwenden, tauschen Sie die Ergebnisse für $1 und $2 aus.

Konfigurieren der Engine für reguläre Ausdrücke in FrameMaker XML Author

FrameMaker XML Author verwendet die Boost-Engine für Regex. Weitere Informationen zu Boost finden Sie unter boost.org.

Sie können die regulären Ausdrücke mithilfe der folgenden Syntax schreiben:

- Perl (Standard)
- Grep
- Ergrep

Standardmäßig verwenden Sie die Perl-Syntax für reguläre Ausdrücke, um reguläre Ausdrücke in FrameMaker XML Author zu schreiben. Um jedoch die Grep- oder Ergrep-Syntax zu verwenden, müssen Sie das Flag „RegularExpressionSyntax“ in der Datei „maker.ini“ aktualisieren.

Fehlerbehebung beim Suchen

Wenn ein Element nicht gefunden wird, von dem Sie sicher wissen, dass es vorhanden ist, überprüfen Sie das Dialogfeld „Suchen/Ändern“ auf folgende Punkte:

- Rechtschreibung
- Anzahl und Art der Leerzeichen
- Suchoptionen
- Ausgeblendeter bedingter Text
- Einfügepunkt auf Vorgabeseite, wenn Sie eine Vorgabeseite durchsuchen.
- Auswahl der Option „Buch“, wenn Sie ein gesamtes Buch durchsuchen.

Rechtschreibprüfung

FrameMaker XML Author-Wörterbücher

FrameMaker XML Author erstellt automatisch ein persönliches Wörterbuch für Sie und ein Dokumentwörterbuch für jedes der Dokumente. Sie können über die Rechtschreibhilfe oder über die Optionen der automatischen Rechtschreibprüfung in diesen Wörterbüchern Wörter hinzufügen und löschen oder die Wörterbücher direkt verwalten. Bei der direkten Arbeit mit einem Wörterbuch können Sie den Inhalt anzeigen und bearbeiten oder es mit einem anderen Wörterbuch zusammenführen. Sie können mehrere persönliche Wörterbücher erstellen und sie einzeln verwenden.

Wenn Sie ein persönliches Wörterbuch oder ein Dokumentwörterbuch ändern, markieren Sie alle Absätze zur erneuten Prüfung, bevor Sie im Dokument eine erneute Rechtschreibprüfung durchführen.

Viele der folgenden Aufgaben werden im Dialogfeld „Wörterbuchfunktionen“ durchgeführt.

Allgemeines zu FrameMaker XML Author-Wörterbüchern

Die Rechtschreibhilfe in FrameMaker XML Author verwendet mehrere Wörterbücher, um Text auf Rechtschreibfehler zu prüfen. Beim Prüfen eines Dokuments vergleicht FrameMaker XML Author jedes Wort mit den Einträgen in folgenden Wörterbüchern:

- Das *Hauptwörterbuch* enthält die Wörter eines Standardwörterbuchs. Hinzufügen oder Löschen von Einträgen ist in diesem Wörterbuch nicht möglich.
- Das Standard-*Gruppenwörterbuch* enthält einige technische Begriffe. Sie können hier in Ihrer Firma oder Arbeitsgruppe verwendete Begriffe hinzufügen (z. B. Firmenname und Produktnamen). Das Gruppenwörterbuch befindet sich normalerweise im FrameMaker XML Author-Verzeichnis „dict“ in der Datei „site.dict“.
- Ihr *persönliches Wörterbuch* enthält Wörter, die Sie häufig verwenden. Da es in FrameMaker XML Author für die Rechtschreibprüfung aller Dokumente eingesetzt wird, sollten Sie es für Wörter verwenden, die weder dokument- noch gruppenspezifisch sind (z. B. Eigennamen). Sie können Wörter hinzufügen und entfernen. Sie können auch mehrere persönliche Wörterbücher anlegen und zwischen ihnen wechseln.

- Das *Dokumentwörterbuch* enthält die Wörter für ein bestimmtes Dokument. FrameMaker XML Author verwendet dieses Wörterbuch unabhängig davon, wer das Dokument bearbeitet. Sie können in diesem Wörterbuch Wörter hinzufügen und löschen. Das Dokumentwörterbuch ist im Gegensatz zu den anderen Wörterbüchern Teil des Dokuments und keine eigene Datei.

Sie haben umfangreiche Steuerungsmöglichkeiten für das persönliche Wörterbuch, Dokumentwörterbuch und Gruppenwörterbuch. Sie können auch verschiedene Wörterbücher auswählen, Wörterbücher zusammenführen, bearbeiten und löschen.

Wörterbücher für andere Sprachen

In FrameMaker XML Author sind die Wörterbücher, die Silbentrennung und der Thesaurus Unicode-aktiviert.

Die Wörterbuch- und Silbentrennungsfunktion in FrameMaker XML Author unterstützt die folgenden Sprachen: Bulgarisch, Dänisch, Estnisch, Finnisch, Griechisch, Italienisch, Katalanisch, Kroatisch, Lettisch, Litauisch, Niederländisch, Norwegisch, Nynorsk, Polnisch, Portugiesisch, Rumänisch, Russisch, Schwedisch, Slowakisch, Slowenisch, Spanisch, Tschechisch, Türkisch, Ungarisch.

Hinweis: *Standardmäßig werden in FrameMaker XML Author Wörterbücher für alle unterstützten Sprachen installiert.*

Außerdem bietet FrameMaker XML Author volle Unterstützung für die Erstellung von Dokumenten (ohne Wörterbücher und Bindestriche) in Koreanisch, Japanisch, traditionellem und vereinfachtem Chinesisch.

Darüber hinaus gilt die volle Unterstützung (einschließlich Sprachregeln, Wörterbuch, Bindestrichen und Thesaurus) für US-Englisch, Französisch, Dänisch, Niederländisch, Deutsch, Italienisch, Norwegisch, Schwedisch, Deutsch (Schweiz), Französisch (Kanada) und Englisch (Großbritannien).

Anzeigen des Dialogfelds „Wörterbuchfunktionen“

1. Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“.
3. Klicken Sie auf „Wörterbücher“.

Löschen des Inhalts des Dokumentwörterbuchs

❖ Wählen Sie im Popupmenü „Dokumentwörterbuch“ die Option „Löschen“ und klicken Sie auf „OK“.

Suchen nach einem persönlichen Wörterbuch

❖ Sie können den Namen des Wörterbuchs ermitteln, indem Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ wählen und auf „Wörterbücher“ klicken.

Importieren von Wörterbucheinträgen

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ und klicken Sie auf „Wörterbücher“.
2. Wählen Sie im Popupmenü „Persönliches Wörterbuch“ den Eintrag „Wörterbuch importieren“ und klicken Sie auf „OK“.
3. Geben Sie den Dateinamen des persönlichen Wörterbuchs an, das Sie verwenden möchten, und klicken Sie auf „Verwenden“.

Prüfen der Rechtschreibung eines Dokuments ohne Verwendung des persönlichen Wörterbuchs

❖ Wählen Sie im Popupmenü „Persönliches Wörterbuch“ die Option „Keines“ und klicken Sie auf „OK“.

Kopieren des Inhalts eines Wörterbuchs in eine Datei

1 Wählen Sie im Popupmenü „Persönliches Wörterbuch“ oder „Dokumentwörterbuch“ die Option „In Datei schreiben“ und klicken Sie auf „OK“.

2 Geben Sie die Datei an, in die Sie den Inhalt des Wörterbuchs kopieren möchten. Sie können die Datei anschließend bearbeiten und als neues Wörterbuch verwenden.

Wenn bei der Wahl dieses Befehls ein Buchfenster aktiv ist, werden die Dokumentwörterbücher in eine einzige Datei geschrieben.

Einlesen des Inhalts eines Wörterbuchs in das aktuelle persönliche oder Dokumentwörterbuch

1 Wählen Sie im Popupmenü „Persönliches Wörterbuch“ oder „Dokumentwörterbuch“ die Option „Aus Datei einlesen“ und klicken Sie auf „OK“.

2 Geben Sie die Datei an, die in das aktuelle Wörterbuch eingelesen werden soll.

Mithilfe des Befehls „Aus Datei einlesen“ können Sie ein einzelnes Wörterbuch in mehrere Buchdateien einlesen, damit alle Dateien im Buch dasselbe Wörterbuch besitzen.

Erstellen eines weiteren persönlichen Wörterbuchs

1 Erstellen Sie ein Dokument mit den Wörtern (mit einem Trennstrich an jeder Trennposition). Geben Sie im Dokument als erste Zeile Folgendes ein: **<MakerDictionary 3.0>**

2 Wählen Sie beim Speichern der Datei „Nur Text“ und klicken Sie auf „Speichern“. Klicken Sie dann auf „Nur zwischen Absätzen“ und „Speichern“.

Ändern von Gruppenwörterbüchern

Sie können für jedes Projekt ein anderes Gruppenwörterbuch angeben. Gruppenwörterbücher können auch direkt bearbeitet werden.

Wenn Sie FrameMaker XML Author in einer Arbeitsgruppe im Netzwerk verwenden, wird das Gruppenwörterbuch wahrscheinlich vom Systemadministrator verwaltet.

❖ Geben Sie das Wörterbuch in der Datei „marker.ini“ an.

Hinweis: *Gehen Sie beim Bearbeiten von INI-Dateien sehr sorgfältig vor.*

Bearbeiten von Wörterbuchdateien

1 Wenn Sie ein persönliches oder Dokumentwörterbuch bearbeiten, verwenden Sie FrameMaker XML Author, um den Wörterbuchinhalt in eine Datei zu schreiben.

2 Ändern Sie die Datei. Wenn Sie ein Wörterbuch mithilfe von FrameMaker XML Author bearbeiten, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Aktivieren Sie beim Öffnen der Datei im Dialogfeld „Textdatei einlesen“ die Option „Zeilenenden als Absatzenden einlesen“ und klicken Sie anschließend auf „Einlesen“.
- Wählen Sie beim Speichern der Datei „Nur Text“ und klicken Sie auf „Speichern“. Klicken Sie dann auf „Nur zwischen Absätzen“ und „Speichern“.

3 Führen Sie die Datei mit einem anderen Wörterbuch zusammen. Wenn Sie Wörter aus dem Wörterbuch entfernt haben, löschen Sie das Originalwörterbuch vor dem Einlesen in die Datei. Andernfalls verbleiben die gelöschten Einträge im Wörterbuch.

Hinzufügen unbekannter Wörter zu einem Wörterbuch

Enthält Ihr Dokument viele richtig geschriebene Wörter, die FrameMaker XML Author als unbekannt meldet, können Sie die Rechtschreibprüfung beschleunigen, indem Sie diese Wörter vor Beginn der Prüfung in ein Wörterbuch aufnehmen.

1. Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“.
3. Klicken Sie auf „Wörterbücher“.
4. Klicken Sie auf „Unbekannte Wörter in Datei aufzeichnen“ und bestätigen Sie mit „OK“.
5. Geben Sie einen Namen für die Wörterbuchdatei ein und klicken Sie auf „OK“ oder „Speichern“. In die Datei werden keine Schreibfehler wie Wortwiederholungen, unübliche Großschreibung oder überflüssige Leerzeichen aufgenommen.
6. Bearbeiten Sie die Wörterbuchdatei mit einem Texteditor oder in FrameMaker XML Author. Entfernen Sie alle Wörter aus der Datei, die nicht in das Wörterbuch aufgenommen werden sollen (z. B. falsch geschriebene Wörter).
7. Klicken Sie im Dialogfeld „Rechtschreibhilfe“ auf „Wörterbücher“.
8. Wählen Sie im Popupmenü „Persönliches Wörterbuch“ oder „Dokumentwörterbuch“ die Option „Aus Datei einlesen“ und klicken Sie auf „OK“. Wenn die Wörter voraussichtlich in mehreren Dokumenten auftreten, sollten Sie sie in ein persönliches Wörterbuch einlesen oder mit allen Dateien in einem Buch zusammenführen.
9. Benennen und speichern Sie die Wörterbuchdatei.

Hinweis: *Um einem Wörterbuch einzelne Wörter hinzuzufügen, wählen Sie im Kontextmenü „Wort aufnehmen“. Die obige Methode ist nützlich, wenn sehr viele Wörter mit einer roten Wellenlinie gekennzeichnet sind.*

Hinzufügen von Komposita mit Bindestrichen zum persönlichen Wörterbuch

Dokumente können zusammengesetzte Wörter (Komposita) enthalten, die durch Bindestriche verbunden sind. Standardmäßig prüft FrameMaker XML Author die Rechtschreibung jedes einzelnen Wortes in einem solchen Kompositum, anstatt alle durch Bindestriche verbundenen Wörter als einen Begriff zu behandeln. So werden z. B. bei der Rechtschreibprüfung des Wortes *Kfz-Papiere* die Bestandteile *Kfz* und *Papiere jeweils als einzelne Wörter geprüft.* Durch Ändern der Standardeinstellungen können Sie zusammengesetzte Wörter als ein Wort prüfen und in Ihr persönliches Wörterbuch aufnehmen.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ und klicken Sie auf „Optionen“.
2. Wählen Sie „Unübliche Trennung“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.
3. Geben Sie im Dialogfeld „Rechtschreibhilfe“ in das Feld „Wort“ das zusammengesetzte Wort ein, das in Ihr persönliches Wörterbuch aufgenommen werden soll. Geben Sie am Wortanfang einen Bindestrich und vor jedem Bindestrich einen umgekehrten Schrägstrich (\) ein.

   Um beispielsweise das Wort *Kfz-Papiere* hinzuzufügen, geben Sie -**Kfz\-Papiere** ein.
4. Klicken Sie auf „Aufnehmen“.

Rechtschreib- und Tippfehler

Wenn Sie Fehler korrigieren, berücksichtigen Sie Folgendes:

- Wenn FrameMaker XML Author einen potenziellen Fehler meldet, der jedoch ignoriert werden kann, können Sie die entsprechende Option deaktivieren. Sie können z. B. verhindern, dass FrameMaker XML Author gerade Anführungszeichen als Fehler betrachtet.

- Wenn FrameMaker XML Author ein Wort mit Großbuchstaben in ein persönliches oder Dokumentwörterbuch aufnimmt und im Dialogfeld „Optionen für Rechtschreibhilfe“ die Option „Unübliche Groß-/Kleinschreibung“ aktiviert ist, werden alle anderen Schreibweisen des Wortes als Fehler angesehen. Wurde beispielsweise das Wort Trinidad hinzugefügt, wird die Schreibweisetrinidad *als Fehler gemeldet.* Wird jedoch trinidad in Kleinbuchstaben hinzugefügt, gelten alle anderen Schreibweisen des Worts als zulässig.
- FrameMaker XML Author prüft nicht die Rechtschreibung von hoch- oder tiefgestelltem bzw. manuell mikropositioniertem Text (z. B. von Text mit einer manuellen Grundlinienverschiebung).
- Um einen Schreibfehler zu korrigieren (z. B. doppelt geschriebene Wörter wie *und und*), vergewissern Sie sich, dass das Feld „Korrektur“ das richtig geschriebene Wort enthält, und klicken Sie auf „Korrigieren“. FrameMaker XML Author zeigt nur einen Korrekturvorschlag für Tippfehler. Ist dieser nicht geeignet, können Sie die richtige Version des Worts in das Feld „Korrektur“ oder direkt in das Dokumentfenster eingeben.

Prüfen der Rechtschreibung in einem Dokument, Buch oder Map

Die Rechtschreibhilfe sucht nach wiederholten Wörtern, ungewöhnlicher Anwendung von Bindestrichen oder Großschreibung, Satzzeichenfehlern, geraden Anführungszeichen (wenn typografische verwendet werden müssen) und zusätzlichen Leerzeichen. Die Rechtschreibprüfung kann dabei auf die aktuelle Seite, das geöffnete Dokument, das ganze Buch, Bookmap oder DITA Map oder die ausgewählten Dateien im Buch angewendet werden. Sie erfolgt jedoch nur für Seiten des angezeigten Typs, z. B. Vorgabeseiten oder Arbeitsseiten.

FrameMaker XML Author beginnt mit der Rechtschreibprüfung im aktiven Dokument (bzw. im ersten Dokument des Buchs, falls das Buchfenster aktiv ist). Die Rechtschreibprüfung wird fortgesetzt, bis alle Dokumente im Buch geprüft wurden. Wenn sich ein Dokument nicht öffnen lässt, wird es übergangen und Sie erhalten eine entsprechende Meldung im Buchfehlerprotokoll. Bei einer Rechtschreibprüfung in einem ganzen Buch werden Vorgabe- oder Referenzseiten nicht berücksichtigt.

Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Dokument zu speichern, bevor Sie mit dem nächsten Dokument fortfahren. Nachdem das letzte Dokument im Buch geprüft wurde, wird die Meldung *Rechtschreibung OK* bzw. *Rechtschreibprüfung beendet* angezeigt.

Um die Rechtschreibung in bestimmten Dokumenten eines Buchs oder einer Map zu prüfen, wählen Sie die Dokumente in der Ressourcenmanager-Ansicht aus. Wählen Sie dann „Auswahl“, um die Rechtschreibung nur in diesen Dateien zu prüfen, oder Bücher bzw. Maps, um die Rechtschreibung im gesamten Buch oder Map zu prüfen.

FrameMaker XML Author kennzeichnet Wörter mit einer roten Wellenlinie, um auf Rechtschreibfehler hinzuweisen, d. h. auf Wörter, die nicht im Wörterbuch vorhanden sind. Ein mit einer grünen Wellenlinie gekennzeichnetes Wort weist auf einen Satzzeichenfehler hin. Klicken Sie zum Korrigieren mit der rechten Maustaste auf ein markiertes Wort und wählen Sie die gewünschte Option aus.

Hinweis: *Bei grün markierten Wörtern sind die Optionen zum Hinzufügen zum Wörterbuch nicht relevant und daher nicht verfügbar.*

Die automatische Rechtschreibprüfung ist in FrameMaker XML Author standardmäßig aktiviert. Wenn Sie sie aus irgendeinem Grund deaktiviert haben, können Sie sie über „Datei“ > „Einstellungen“ > „Allgemein“ wieder aktivieren. Sobald diese Option aktiviert wird, wird eine Rechtschreibprüfung für die geöffnete Datei durchgeführt.

Wenn Sie die Rechtschreibung eines ganzen Buchs oder einer Map prüfen, werden Wörter, die Sie Ihrem persönlichen Wörterbuch hinzufügen, in allen Dokumenten berücksichtigt. In das Dokumentwörterbuch aufgenommene Wörter werden nur im aktuellen Dokument verwendet, nicht in den anderen Dokumenten des Buchs. Bei einem unbekannten Wort zeigt die Rechtschreibhilfe neben der am nächsten liegenden Berichtigung noch andere Korrekturvorschläge an.

❖ Wählen Sie im Dokument „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ und klicken Sie auf „Prüfung beginnen“.

Hinweis: *Die automatische Rechtschreibprüfung ist sitzungsspezifisch und nicht dokumentspezifisch. Wenn das gleiche Dokument auf einem anderen Rechner geöffnet wird, können die Einstellungen für die automatische Rechtschreibprüfung anders sein.*

Automatisches Korrigieren von Rechtschreibfehlern

Sie können FrameMaker XML Author anweisen, alle Instanzen von falsch geschriebenen Wörtern oder Schreibfehlern automatisch zu korrigieren. FrameMaker XML Author berücksichtigt automatisch zu korrigierende Fehler, bis Sie das Programm beenden oder die Rechtschreibprüfung abbrechen.

Bevor Sie einen Fehler automatisch korrigieren lassen, sollten Sie genau wissen, welche Änderungen durchgeführt werden. Wenn Sie z. B. die Option „Automatische Korrektur“ beim Ändern eines doppelt geschriebenen Wortes verwenden, ändert FrameMaker XML Author alle Wortwiederholungen, auch wenn einige richtig sind (z. B. *die die*). Sie sollten auch keine automatische Korrektur verwenden, wenn die Zuordnung nicht eindeutig ist (z. B. das falsch geschriebene *haqt* für die Wörter *hast* und *hart*).

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ und klicken Sie auf „Prüfung beginnen“.

2 Wenn FrameMaker XML Author einen Fehler meldet, wählen Sie das richtige Wort aus oder geben Sie es ein und klicken Sie auf „Korrigieren“.

Rechtschreibprüfung von Texteinschüben

❖ Öffnen Sie die Quelldatei des Texteinschubs und starten Sie die Prüfung.

Ändern der Optionen für die Rechtschreibhilfe

Bei der Rechtschreibprüfung eines Dokuments ermittelt FrameMaker XML Author auch Fehler, die nicht die Rechtschreibung betreffen (z. B. Wortwiederholungen, überflüssige oder falsch gesetzte Leerzeichen oder unübliche Großschreibung). Sie können festlegen, welche Schreibfehler bei der Prüfung berücksichtigt werden.

Sie können die Rechtschreibprüfung auch so einschränken, dass FrameMaker XML Author bestimmte Wörter ignoriert. So können Sie z. B. Wörter mit Ziffern ausschließen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ und klicken Sie auf „Optionen“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:

- Geben Sie im Bereich „Suchen“ die Schreibfehler an, die gemeldet werden sollen. Mit der Option „Unübliche Groß-/Kleinschreibung“ können Sie beispielsweise nach Wörtern mit Großbuchstaben an den falschen Positionen suchen (z. B. *GRün*).
- Im Bereich „Ignorieren“ können Sie angeben, welche Wörter bei der Prüfung ignoriert werden sollen. Wählen Sie beispielsweise „Wörter mit Ziffern“, wenn Wörter nicht beachtet werden sollen, die Ziffern enthalten.

  Denken Sie daran, dass durch das Ignorieren vieler Wörter die Wahrscheinlichkeit steigt, dass das Dokument Fehler enthält. Wenn Sie beispielsweise festlegen, dass Wörter mit Punkten ignoriert werden, wird auch ein Satz übersprungen, der direkt nach einem Punkt beginnt.
- Mit „Standard“ können Sie die Optionen auf ihre Standardwerte zurücksetzen. Wenn Sie FrameMaker XML Author beenden, ohne die Standardwerte wiederherzustellen, werden Ihre aktuellen Einstellungen als Standardwerte verwendet.

3 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Erneute Prüfung nach Ändern der Optionen für die Rechtschreibhilfe

FrameMaker XML Author prüft gewöhnlich nur die Absätze erneut, die seit der letzten Prüfung bearbeitet wurden. Wenn Sie nach dem Prüfen eines Dokuments die Optionen ändern, sollten Sie FrameMaker XML Author anweisen, alle Absätze zur erneuten Prüfung zu markieren und dann die Rechtschreibprüfung noch einmal durchführen.

Überspringen von Text beim Prüfen der Rechtschreibung

Wenn Text übersprungen werden soll, ändern Sie den Wert der Einstellung „Sprache“ in „Keine“. So können Sie z. B. Absätze mit Computercode von der Prüfung ausnehmen.

Wenn Sie die Sprache des Textes auf „Keine“ setzen, führt FrameMaker XML Author keine automatische Silbentrennung mehr durch.

Prüfen der Rechtschreibung in verschiedenen Sprachen

Jedem Text ist eine Sprache zugewiesen. Bei der Rechtschreibprüfung verwendet FrameMaker XML Author das Hauptwörterbuch der betreffenden Sprache. Durch Zuweisen einer anderen Sprache können Sie festlegen, in welcher Sprache die Rechtschreibung geprüft wird. In FrameMaker XML Author können Sie Benutzerwörterbüchern und persönlichen Wörterbüchern Unicode-codierte (UTF-8) Wörter hinzufügen.

Die FrameMaker XML Author-CD enthält Wörterbücher für alle unterstützten Sprachen. Bei der Standardinstallation unter wird jedoch nur ein Wörterbuch in einer einzigen Sprache installiert.

❖ Verwenden Sie im Fenster „Absatzgestaltung“ auf der Registerkarte „Standardschrift“ die Eigenschaft „Sprache“, um die Sprache in einem Dokument zu ändern:

- Für einen einzelnen Absatz oder alle Absätze in einem Dokument
- Für einen Textbereich innerhalb eines Absatzes oder eine Textzeile

Beachten Sie Folgendes bei Dokumenten in einer asiatischen Sprache:

- In einem asiatischen Dokument mit Zeichenschrift werden möglicherweise einige Sonderzeichen in der Rechtschreibhilfe nicht wie in einem Dokument mit einer Buchstabenschrift angezeigt. Ein umgekehrter Schrägstrich wird z. B. als Yen-Symbol angezeigt und ein umbruchgeschützter Bindestrich erscheint als Leerzeichen.
- Stellen Sie in einem asiatischen Dokument mit lateinischen Buchstaben sicher, dass die Option „Anführungszeichen“ im Dialogfeld „Rechtschreibhilfe“ deaktiviert ist, damit die Rechtschreibhilfe nicht bei korrekt geschriebenen Wörtern anhält.

Silbentrennung steuern

Wenn Sie einem persönlichen Wörterbuch ein Wort hinzufügen, schlägt FrameMaker XML Author die Positionen vor, an denen es getrennt werden kann. Sie können diese ändern, bevor Sie das Wort dem Wörterbuch hinzufügen. Sie können auch festlegen, dass ein Wort immer oder nie getrennt wird. Sie könnten beispielsweise das Wort *CD-ROM* immer, jedoch Ihren Firmennamen nie trennen.

Nachdem Sie die Einstellungen für die Silbentrennung geändert haben, sollten Sie die Silbentrennung erneut auf das Dokument anwenden.

Wenn eine genaue Steuerung der Silbentrennung erforderlich ist (z. B. bevor der Probeauszug eines Buchs gedruckt wird), sollten Sie das gesamte Dokument nach automatisch eingefügten Trennstrichen durchsuchen. Wählen Sie hierfür im Dialogfeld „Suchen/Ändern“ im Popupmenü „Suchen“ die Option „Automat. Trennstrich“.

Ändern der Silbentrennung eines Worts

1 Zeigen Sie die Trennpositionen des Worts an.

2 Ändern Sie die Silbentrennung und klicken Sie auf „Aufnehmen“. Sie können Trennstriche nach Bedarf hinzufügen und entfernen.

Unterdrücken der Silbentrennung eines Worts in FrameMaker XML Author

1 Geben Sie das gewünschte Wort in das Feld „Korrektur“ ein.

2 Klicken Sie auf „Trennung anzeigen“.

3 Entfernen Sie alle Trennstriche aus dem Wort.

4 Fügen Sie einen Trennstrich vor dem Wort hinzu.

5 Klicken Sie auf „Aufnehmen“.

Erneutes Durchführen der automatischen Silbentrennung im gesamten Dokument

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“.

3 Klicken Sie auf „Wörterbücher“.

4 Wählen Sie „Dokument neu trennen“ und klicken Sie auf „OK“. Diese Option funktioniert für ein geöffnetes Dokument.

Wählen Sie bei einem Buch die Option „Alle Dateien im Buch neu trennen“ und klicken Sie auf „OK“.

Verwenden des Thesaurus

Nachschlagen von Wörtern im Thesaurus

Im Thesaurus können Sie Synonyme, ähnliche Begriffe und Antonyme für angegebene Wörter suchen. Der Thesaurus ermöglicht Ihnen, einen geeigneteren Begriff für ein bereits im Dokument vorhandenes Wort oder ein einzufügendes Wort zu suchen.

Sie können auch Wörter im Suchergebnis auswählen und wiederum deren Synonyme, ähnliche Begriffe und Antonyme anzeigen. FrameMaker XML Author zeichnet die zehn zuletzt nachgeschlagenen Wörter auf.

Wenn nicht alle Informationen im Dialogfeld Platz finden, können Sie mit den Pfeilfeldern am unteren Fensterrand weitere Informationen anzeigen. FrameMaker XML Author zeigt Synonyme, Antonyme und ähnliche Begriffe an, deren Groß-/Kleinschreibung der des nachgeschlagenen Wortes entsprechen.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Nachschlagen von Wörtern:

- Um ein Wort nachzuschlagen, das in einem Dokumentfenster angezeigt wird, markieren Sie das Wort und wählen „Bearbeiten“ > „Thesaurus“.
- Um ein Wort nachzuschlagen, das in einem Dokumentfenster nicht angezeigt wird, vergewissern Sie sich, dass kein Text markiert ist und wählen „Bearbeiten“ > „Thesaurus“. Geben Sie das Wort ein und klicken Sie auf „Nachschlagen“.
- Um eine Wortverbindung nachzuschlagen, stellen Sie sicher, dass kein Text ausgewählt ist und wählen „Bearbeiten“ > „Thesaurus“. Geben Sie die Wortverbindung (einschließlich Bindestriche) in das Dialogfeld „Thesaurus-Referenz“ ein und klicken Sie auf „Nachschlagen“.

Hinweis: *Wenn Sie eine Wortverbindung durch Auswählen im Dokumentfenster angeben, schlägt FrameMaker XML Author nur das erste markierte Wort nach.*

- Um ein im Dialogfeld „Thesaurus“ angezeigtes Synonym, ähnliches Wort oder Antonym zu suchen, klicken Sie auf das Wort. Die Synonyme, ähnlichen Wörter und Antonyme werden in Fettschrift angezeigt.
- Um das Wort erneut zu suchen, wählen Sie es im Dialogfeld „Thesaurus“ im Popupmenü „Wort“ aus.

Auswählen einer Sprache für den Thesaurus

FrameMaker XML Author verwendet beim Nachschlagen die Sprache des aktuellen Textes. Ist kein Wort ausgewählt oder befindet sich die Einfügemarke nicht in einem Absatz, verwendet FrameMaker XML Author die Sprache der Benutzeroberfläche, die Sie bei der FrameMaker XML Author-Installation gewählt haben. Sie können die Standardsprache für neue Dokumente außer Kraft setzen, indem Sie Ihre eigene Vorlage erstellen.

Der Thesaurus für eine Sprache wird zusammen mit dem Wörterbuch installiert.

Angeben einer anderen Sprache beim Nachschlagen eines Worts

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Thesaurus“ auf „Nachschlagen“.
2. Geben Sie das nachzuschlagende Wort ein, wählen Sie die gewünschte Sprache und klicken Sie auf „Nachschlagen“.

Einfügen eines Worts aus dem Thesaurus in ein Dokument

1. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
   - Soll das Wort hinzugefügt werden, setzen Sie die Einfügemarke in das Dokument.
   - Soll ein Wort im Dokument ersetzt werden, wählen Sie es aus.
2. Halten Sie im Dialogfeld „Thesaurus“ die Strg-Taste gedrückt, klicken Sie auf das Wort und wählen Sie „Ersetzen“.

Verwandte Hilfethemen

„Rechtschreibprüfung“ auf Seite 95

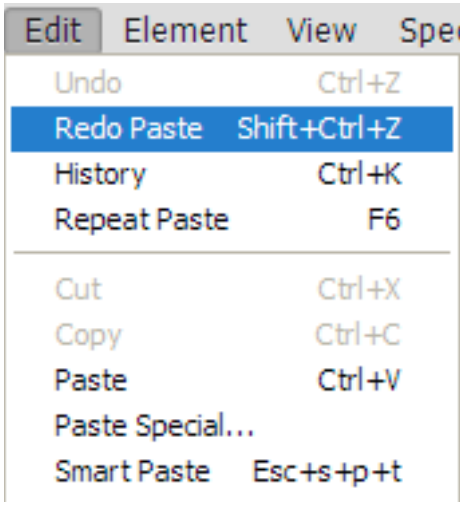
Mehrstufige Befehle „Rückgängig“ und „Wiederholen“

Sie können mehrere Aktionen in FrameMaker XML Author rückgängig machen und wiederholen. Einige Aktionen können jedoch nicht mehr rückgängig gemacht werden und müssen daher bestätigt werden.

Befehle „Rückgängig“ und „Wiederholen“

Auf der Symbolleiste wird neben dem Symbol „Rückgängig“  das Symbol „Wiederholen“ angezeigt. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wiederholt.

Der Befehl „Wiederholen“ steht auch im Menü „Bearbeiten“ und in den Kontextmenüs unter dem Befehl „Rückgängig“ zur Verfügung und zeigt dort den letzten Befehl im jeweiligen Dokument an, der wiederholt werden kann.



Im Menü „Bearbeiten“ werden der letzte durchgeführte sowie der letzte rückgängig gemachte Befehl angezeigt.

Wenn im aktuellen Dokument keine Aktion ausgeführt wurde, auf die der Befehl „Rückgängig“ oder „Wiederholen“ angewendet werden kann, sind die entsprechenden Menüoptionen und Symbolleisten-Schaltflächen nicht verfügbar (abgeblendet).

Der Befehl „Verlauf“ öffnet das Befehlsfenster „Verlauf“, in dem Sie auch frühere Aktionen als die zuletzt durchgeführten sowie alle Folgeaktionen rückgängig machen und wiederholen können.

Befehlsverlauf auf Dokumentebene

FrameMaker XML Author verwaltet einen Verlauf von Befehlen, die rückgängig gemacht werden können, sodass Sie einen oder mehrere kürzlich durchgeführte Befehle rückgängig machen oder wiederholen können.

Auf den Befehlsverlauf können Sie über das Menü „Bearbeiten“ und die Kontextmenüs zugreifen. Für jedes Dokument wird ein eigener Befehlsverlauf geführt, daher wirkt sich das Rückgängigmachen oder Wiederholen einer Aktion in einem Dokument nicht auf die entsprechende Funktion in anderen geöffneten Dokumenten aus.

Cursorbewegungen und die Auswahl von Objekten können nicht rückgängig gemacht werden. Wenn jedoch ein früherer Zustand wiederhergestellt wird, wird dabei auch die ursprüngliche Cursorposition und Auswahl von Elementen wiederhergestellt.

Befehle, die externe Dateien einbeziehen (beispielsweise Befehle der Rechtschreibprüfung, die das Benutzerwörterbuch aktualisieren), können nicht rückgängig gemacht werden.

Letzten Vorgang wiederholen

FrameMaker XML Author verfügt über eine leistungsfähige Wiederholen-Funktion, mit deren Hilfe Sie beim Bearbeiten eines FrameMaker XML Author-Dokuments problemlos den vorherigen Vorgang wiederholen können.

Das Wiederholen des letzten Vorgangs ist an den folgenden Positionen in einem Dokument möglich:

- An der aktuellen Einfügemarke
- In der aktuellen Textauswahl
- In der aktuellen Objektauswahl

Um den letzten Vorgang zu wiederholen, wählen Sie im FrameMaker XML Author-Menü „Bearbeiten“ > „[Vorgang/Objektname] wiederholen“.

Darüber hinaus können Sie den Verlaufspuffer anzeigen, indem Sie „Bearbeiten“ > „Verlauf“ auswählen.

Klicken Sie auf einen Eintrag im Puffer, um ihn auszuführen. Klicken Sie erneut auf den Eintrag, um den Vorgang rückgängig zu machen.

Das Wiederholen des letzten Vorgangs ist für die folgenden Aktionen in einem Dokument möglich:

- Eingabe: Im Verlaufspuffer für das Wiederholen des letzten Vorgangs werden die zuletzt eingegebenen Zeichen gespeichert. Die Eingabesequenz wird in folgenden Fällen unterbrochen:
  - Der Benutzer klickt auf eine Stelle im Dokument.
  - Der Benutzer wechselt zwischen in Registerkarten geöffneten Dokumenten.
- Einfügen: Sie können den letzten Einfügevorgang an der aktuellen Cursorposition wiederholen und dabei sowohl Text- als auch Grafikobjekte aus der Zwischenablage verwenden. Die folgenden Grafikobjekte können durch Wiederholen des letzten Vorgangs eingefügt werden: VerankerterRahmen, Bogen, Ellipse, Gruppe, Einschub, Linie, FrameMath, Polygon, Polylinie, Rechteck, abgerundetes Rechteck, Textrahmen, Textzeile, nicht verankerter Rahmen.

  Hinweis: *Der Kopiervorgang kann nicht wiederholt werden.*
- Löschen: Sie können Löschvorgänge sowohl für Textobjekte als auch für Grafikobjekte wiederholen.

  Hinweis: *Wenn Sie mehrere Zeichen löschen und anschließend den letzten Vorgang wiederholen, wird nur ein einzelnes Zeichen gelöscht.*

  Hinweis: *Zeichen- und Objektlöschvorgänge sind austauschbar. Wenn Sie ein Zeichen löschen und anschließend das Wiederholen des letzten Vorgangs auf ein Grafikobjekt anwenden, wird das Grafikobjekt ebenfalls gelöscht.*
- Grafikobjekte einfügen: Durch Wiederholen des letzten Vorgangs können Sie das zuletzt eingefügte Grafikobjekt an der aktuellen Cursorposition erneut einfügen. Dieser Vorgang funktioniert dokumentübergreifend.

  Die folgenden Grafikobjekte können eingefügt werden:

  VerankerterRahmen, Bogen, Ellipse, Gruppe, Einschub, Linie, FrameMath, Polygon, Polylinie, Rechteck, abgerundetes Rechteck, Textrahmen, Textzeile, nicht verankerter Rahmen.
- Tabelle einfügen: Durch Wiederholen des letzten Vorgangs können Sie die zuletzt eingefügte Tabelle an der aktuellen Cursorposition erneut einfügen.
- Objekteigenschaften festlegen: Wenn es sich bei dem zu wiederholenden Vorgang um das Festlegen von Objekteigenschaften handelt, wendet FrameMaker XML Author die zuletzt festgelegten Objekteigenschaften auf das neue Objekt an.
- Fußnote/Verankerten Rahmen einfügen: Durch Wiederholen des letzten Vorgangs können Sie eine zuvor eingefügte Fußnote bzw. einen zuvor eingefügten verankerten Rahmen an der aktuellen Cursorposition erneut einfügen.
- Suchen/Ändern: Wenn Sie den zuletzt mit dem Befehl „Suchen/Ändern“ ausgeführten Vorgang wiederholen, wendet FrameMaker XML Author ihn auf alle weiteren Instanzen des angegebenen Texts an.
- Bedingten Text anwenden: Durch Wiederholen des letzten Vorgangs können Sie das zuletzt angewendete bedingte Tag auf den zurzeit ausgewählten Text anwenden.

Der Kurzbefehl zum Wiederholen des letzten Vorgangs ist `F6`. Bei dieser Funktion wird der letzte Vorgang einer Sitzung und nicht der eines Dokuments ausgeführt.

Sie können die Aktionen zum Wiederholen des letzten Vorgangs deaktivieren, indem Sie die Datei `maker.ini` bearbeiten. Bearbeiten Sie die folgenden Einträge:

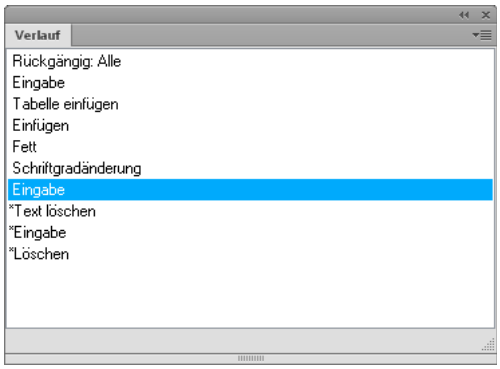
- RepeatTypingEnabled: Die Standardeinstellung für diesen Eintrag lautet „ON“. Ändern Sie den Eintrag in „OFF“, um die Funktion der Eingabewiederholung zu deaktivieren.
- RepeatEnabled: Die Standardeinstellung für diesen Eintrag lautet „ON“. Ändern Sie den Eintrag in „OFF“, um die Aktionen zum Wiederholen des letzten Vorgangs zu deaktivieren.

Hinweis: *Gehen Sie beim Bearbeiten von INI-Dateien sehr sorgfältig vor.*

Fenster „Verlauf“

In den Menüs „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ und „Wiederholen“ wird der zuletzt ausgeführte Befehl angezeigt. Über „Bearbeiten“ > „Verlauf“ können Sie jedoch auf das Fenster „Verlauf“ zugreifen, das den vollständigen Befehlsverlauf enthält. In diesem Fenster können Sie die Aktion auswählen, die rückgängig gemacht oder wiederholt werden soll. Der Befehlsverlauf wird nur für das aktive Dokument angezeigt.

Der zuletzt ausgeführte Befehl wird im Befehlsfenster „Verlauf“ hervorgehoben. Befehle, die oberhalb des zuletzt ausgeführten Befehls angezeigt werden, können rückgängig gemacht werden. Unterhalb des zuletzt ausgeführten Befehls aufgeführte Befehle können rückgängig gemacht werden. Sie sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.



Das Befehlsfenster „Verlauf“ zeigt eine Liste der ausgeführten sowie rückgängig gemachten Befehle.

Aktionen können nur in der Reihenfolge rückgängig gemacht und wiederholt werden, in der sie ursprünglich durchgeführt wurden. Wenn Sie einen Befehl rückgängig machen, werden alle nachfolgenden Befehle, die mit der ausgewählten Aktion zusammenhängen, ebenfalls rückgängig gemacht. FrameMaker XML Author verschiebt außerdem den ausgewählten Befehl und alle nachfolgenden Befehle in die Liste „Wiederholen“. Dementsprechend wird ein Befehl, der wiederholt wird, mit allen nachfolgenden Befehlen in die Liste „Rückgängig“ verschoben.

Gleichungen

Sie können eine Gleichung in ein Dokument einfügen:

„Mithilfe des FrameMaker XML Author-Pods „Gleichung““ auf Seite 106

„Mithilfe des MathFlow-Editors von Design Science“ auf Seite 140

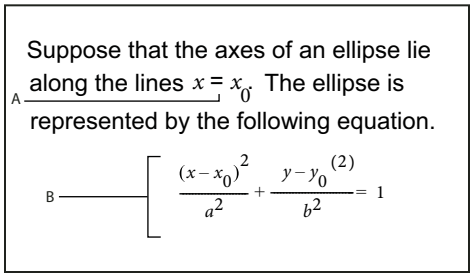
Mithilfe des FrameMaker XML Author-Pods „Gleichung“

Sie können ein Gleichungselement in den Absatztext eingliedern oder in einem separaten Absatz anzeigen.

Ein Gleichungselement besteht aus einem Rahmen mit einem *Gleichungsobjekt*, in das Sie mathematische Ausdrücke eingeben können. Wie ein verankerter Rahmen für Grafiken ist ein Gleichungsrahmen an einer bestimmten Stelle im Text verankert.

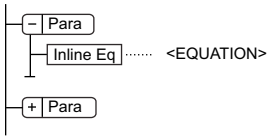
Platzieren und Anzeigen von Gleichungen

Gleichungen in Absatztext und freigestellte Gleichungen



***A.** Gleichung in Absatztext **B.** Freigestellte Gleichung*

Ein Gleichungselement wird in der Struktur des Dokuments an der Stelle angezeigt, an der es mit Text verankert wurde, unabhängig von der Position der Gleichung auf der Seite. In der Strukturansicht wird das Gleichungselement durch ein Elementrechteck ohne abgerundete Ecken mit dem Textausschnitt <GLEICHUNG> dargestellt. Die Gleichung selbst ist nicht Teil der Struktur.



Gleichungselement

Wenn Sie in SGML oder XML exportieren, schreibt FrameMaker XML Author die Gleichung in eine separate Datei (MIF-Format). FrameMaker XML Author fügt dann eine Entity-Referenz für sie in der SGML- oder XML-Datei ein.

Sie können das Dateiformat für Gleichungen ändern, indem Sie eine Lese-/Schreibregel verwenden. Wenn Sie das Dateiformat in CGM ändern, verfolgt FrameMaker XML Author die Gleichungen und die entsprechenden Dateinamen. Wenn die Gleichung mehrmals gespeichert wird, wird sie dennoch immer in der gleichen Datei gespeichert. Es werden nicht mehrere Dateien erstellt, wie es in FrameMaker 9 der Fall war.

Beispiel:

Neues Verhalten	**Altes Verhalten**
Gleichung 1 wird in einer Datei gespeichert, z. B. `eq1.mif`	Gleichung 1 wird in einer Datei gespeichert, z. B. `eq1.mif`
Nach Bearbeitung des FrameMaker XML Author-Inhalts und anschließendem Speichern der Datei wird die Gleichung 1 in der gleichen Datei `eq1.mif. gespeichert`	Nach Bearbeiten des FrameMaker XML Author-Inhalts und Speichern der Datei wird für dieselbe Gleichung 1 eine neue Datei, z. B. `eq2.mif`, erstellt.
FrameMaker XML Author erstellt NICHT bei jeder Speicherung der gleichen Gleichung neue Dateien.	FrameMaker XML Author erstellt bei jeder Speicherung der gleichen Gleichung neue Dateien.

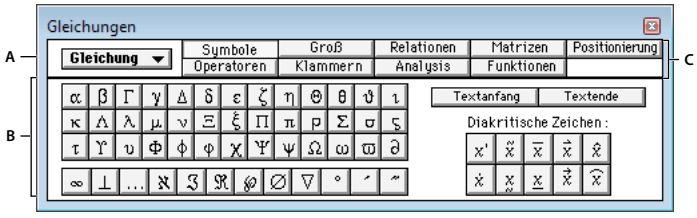
Gleichungen in Grafikrahmen

Sie können eine Gleichung auch in einen Rahmen einfügen, der bereits für eine Grafik eingefügt wurde. Dies ist zweckmäßig, wenn Sie die Gleichung mit Grafikobjekten verbinden möchten. Wenn es sich bei dem verankerten Rahmen um ein Element handelt, ist das Element Teil der Dokumentstruktur. Der Rahmeninhalt, einschließlich der Gleichung, wird in der Struktur jedoch nicht angezeigt.

Eine Gleichung, die sich zusammen mit einer Grafik in einem verankerten Rahmen befindet, kann während des Exports zu SGML oder XML zu unerwünschten Ergebnissen führen. Fügen Sie daher nur ein Objekt in den Rahmen ein, wenn Sie einen Export nach SGML oder XML vornehmen möchten.

Überblick über Fenster „Gleichungen“

Das Fenster „Gleichungen“ enthält Befehle zum Erstellen und Ändern von Gleichungen. Außerdem enthält es die Symbole, Operatoren, Funktionen und anderen Elemente, die Sie für Gleichungen benötigen. Um das Fenster anzuzeigen, klicken Sie auf das Symbol „Gleichungen“ Σ oben rechts im Dokumentfenster.



***A.** Das Popupmenü „Gleichungen“ wird auf jeder Seite angezeigt. **B.** Dieser Teil des Fensters ändert sich mit jeder Seite. **C.** Die Seitennamen werden hier angezeigt, wobei immer die aktuelle Seite hervorgehoben ist.*

Das Fenster „Gleichungen“ enthält neun Seiten mit FrameMath-Elementen und Befehlen. Klicken Sie oben im Fenster auf den Namen der Seite, die Sie anzeigen möchten.

Symbole Griechische Buchstaben, Elementarsymbole, Diakritika und Zeichenketten

Operatoren Wurzeln, Exponenten, Vorzeichen, Tiefstellung, Hochstellung und logische Symbole

Groß Summe, Produkt, Integral, Schnittmenge und Vereinigungsmenge

Klammern Runde, eckige und geschweifte Klammern und Substitution

Relationen Gleich, kleiner, größer, ähnlich, Element von, Teilmenge von, Obermenge von und proportional zu

Analysis Integrale, Ableitungen, partielle Ableitungen, Gradienten und Grenzen

Matrizen Matrizen und Matrix-Befehle

Funktionen Trigonometrische, hyperbolische und logarithmische Funktionen, Befehle zur Berechnung von Ausdrücken und für die Erstellung und Anwendung von Regeln

Positionierung Steuerung für Position und Abstand eines Ausdrucks; Befehle für die Festlegung der Ausrichtung und Befehle zum Einstellen und Löschen manueller Zeilenumbrüche

Gleichungen erstellen

Um eine Gleichung zu erstellen, fügen Sie ein Gleichungsobjekt in das Dokument und anschließend FrameMath-Elemente in die Gleichung ein.

Vergrößern Sie die Darstellung so lange, bis die Gleichung einfach zu lesen ist.

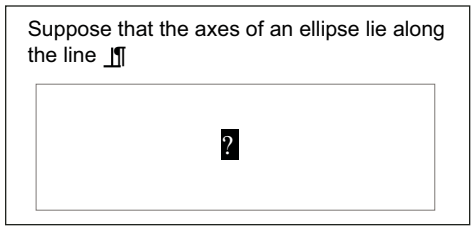
Erstellen von Gleichungen in Absatztext

1 Klicken Sie an der Stelle in den Text, an der Sie die Gleichung einfügen möchten. Falls sich der Text in einem gedrehten Textrahmen befindet, wählen Sie diesen aus und drücken Sie Esc g Umschalt+d 0 (null), um die Drehung aufzuheben.

2 Wählen Sie „Spezial“ > „Gleichungen“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Gleichungen“ Σ auf der rechten Seite des Dokumentenfensters.

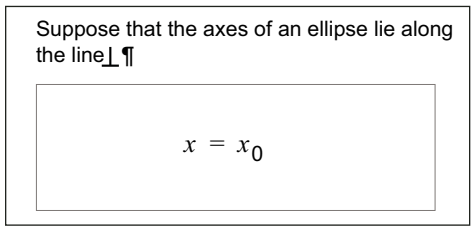
3 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichungen“ einen der Befehle „Neue Gleichung“. Die Optionen „Klein“, „Normal“ und „Groß“ geben die Schriftgröße der neuen Gleichung an.

Unterhalb der Zeile mit der Einfügemarke wird ein neues Gleichungsobjekt in Form eines Fragezeichens innerhalb eines verankerten Rahmens eingefügt. Dieses Fragezeichen wird durch das erste von Ihnen eingegebene FrameMath-Element ersetzt.



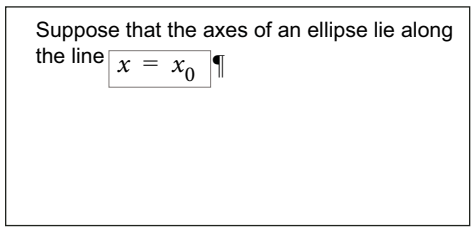
Neue Gleichung in Absatztext

4 Fügen Sie die FrameMath-Elemente in die Gleichung ein, indem Sie sie manuell eingeben oder auf die gewünschten Elemente im Fenster „Gleichungen“ klicken.



Eingefügte Elemente

5 Wählen Sie im Popupmenü „Gleichung“ die Option „Gleichung einpassen“. Durch diese Option wird der Rahmen um die Gleichung verkleinert und die Gleichung in die Textzeile am Ankersymbol eingefügt.



In Absatztext eingepasste Gleichungen

6 Wenn die Gleichung auf beiden Seiten zu dicht am Text erscheint, fügen Sie vor bzw. nach dem Rahmen ein Leerzeichen ein. FrameMaker XML Author behandelt einen Rahmen, der eine Gleichung im Absatztext enthält, als ein Zeichen und erzeugt kein zusätzliches Leerzeichen um ihn herum.

7 Überschreitet die Gleichung die Zeilenhöhe, können Sie Platz über oder unter der Gleichung schaffen. Deaktivieren Sie dazu in der Formatierungsleiste im Popupmenü „Zeilenabstand“ den festen Zeilenabstand.

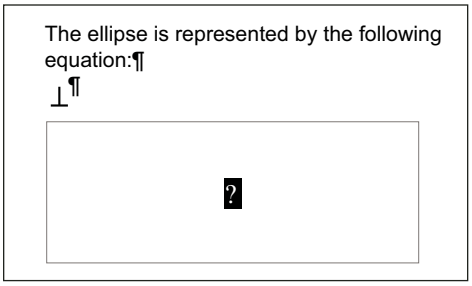
Erstellen einer Gleichung in einem eigenen Absatz (freigestellte Gleichung)

1 Klicken Sie in einen leeren Absatz.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gleichungen“ (∑) am rechten Rand des Dokumentfensters.

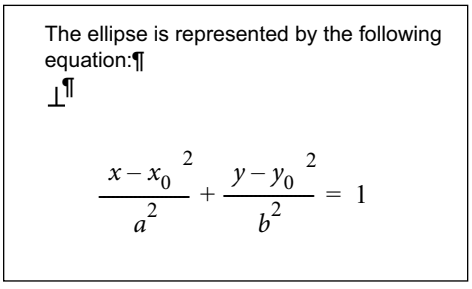
3 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichungen“ einen der Befehle „Neue Gleichung“. Die Optionen „Klein“, „Normal“ und „Groß“ geben die Schriftgröße der neuen Gleichung an.

Unterhalb des leeren Absatzes wird ein neues Gleichungsobjekt in Form eines Fragezeichens innerhalb eines verankerten Rahmens eingefügt. Dieses Fragezeichen wird durch das erste von Ihnen eingegebene FrameMath-Element ersetzt.



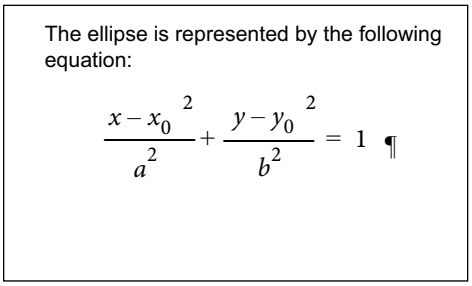
Neue Gleichung in einem verankerten Rahmen

4 Fügen Sie die FrameMath-Elemente in die Gleichung ein, indem Sie sie manuell eingeben oder auf die gewünschten Elemente im Fenster „Gleichungen“ klicken.



Eingefügte Elemente

5 Wählen Sie im Popupmenü „Gleichung“ die Option „Gleichung einpassen“. Durch diese Option wird der Rahmen um die Gleichung verkleinert und die Gleichung in den leeren Absatz eingefügt.



In einen eigenen Absatz eingepasste Gleichungen

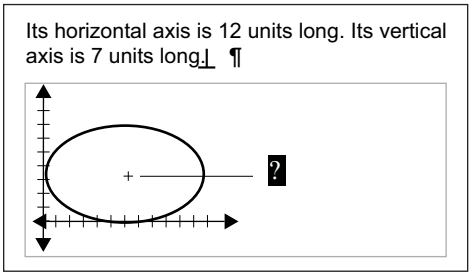
Erstellen einer Gleichung in einem Grafikrahmen mit anderen Objekten

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gleichungen“ (**Σ**) am rechten Rand des Dokumentfensters.

2 Wählen Sie einen Grafikrahmen oder ein Objekt in einem Grafikrahmen.

3 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichungen“ einen der Befehle „Neue Gleichung“. Die Optionen „Klein“, „Normal“ und „Groß“ geben die Schriftgröße der neuen Gleichung an.

Ein neues Gleichungsobjekt wird als Fragezeichen in einem Rahmen angezeigt. Dieses Fragezeichen wird durch das erste von Ihnen eingegebene FrameMath-Element ersetzt.



Neues Gleichungsobjekt

4 Fügen Sie die FrameMath-Elemente in die Gleichung ein, indem Sie sie manuell eingeben oder auf die gewünschten Elemente im Fenster „Gleichungen“ klicken.

5 Um die Gleichung genau am gewünschten Ort zu platzieren, wählen Sie sie zunächst aus, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste darauf klicken.

6 Führen Sie zum Verschieben einer Tabelle einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie sie mit der Maus.
- Verschieben Sie die Gleichung mithilfe der Pfeiltasten.
- Verwenden Sie den Befehl „Grafiken“ > „Objekteigenschaften“, um die Gleichung genau zu positionieren.

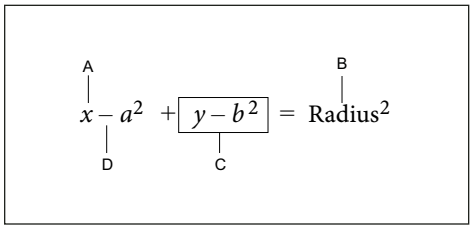
Verwandte Hilfethemen

„Objekte verschieben“ auf Seite 176

„Erstellen von Gleichungen in strukturierten Dokumenten mithilfe von Elementen“ auf Seite 138

Einfügen von FrameMath-Elementen

Eine Gleichung enthält aus FrameMath-Elementen bestehende Ausdrücke – Zeichen, Zeichenfolgen, Operatoren und andere mathematische Elemente aus dem Fenster „Gleichungen“.



***A.** Alphanumerisches Zeichen **B.** Zeichenfolge **C.** Ausdruck **D.** Operator*

Nach der Erstellung eines Gleichungsobjekts fügen Sie die FrameMath-Elemente ein. Verwenden Sie dazu die Tastatur oder klicken Sie im Fenster „Gleichungen“ auf die gewünschten Elemente. Das Fenster „Gleichungen“ kann geschlossen sein, wenn Sie ein Element mit der Tastatur eingeben.

***Hinweis:** Mathematische Gleichungen unterstützen den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

Wirkungsbereich von Operationen

Wenn Sie ein FrameMath-Element in eine Gleichung einfügen, korrigiert FrameMaker XML Author die mathematische Syntax. Das Ergebnis hängt vom *Wirkungsbereich der Operation* ab, d. h. von der Auswahl oder von der Position der Einfügemarke. Wenn Sie z. B. *x* in einen Bruch eingeben, hängt das Ergebnis davon ab, ob der Zähler, der Nenner oder der ganze Bruch ausgewählt ist.

Multiplikation mit x	Ergebnis
$\frac{2y+7}{4}$ oder $\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$	$\frac{(2y+7)x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$ oder $\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7}{4}x$

Im ersten Beispiel wird lediglich die *7* mit *x* multipliziert. Im zweiten Beispiel fügt FrameMaker XML Author runde Klammern hinzu, um anzuzeigen, dass der gesamte Ausdruck *2y + 7* mit *x* multipliziert wird. Im letzten Beispiel wird der gesamte Bruch mit *x* multipliziert. Die Größe der Einfügemarke im ersten und letzten Beispiel zeigt den Wirkungsbereich an.

Zahlreiche Fehler in Gleichungen resultieren aus einem fehlerhaften Wirkungsbereich, der beim Einfügen eines Elements entweder zu gering oder zu groß bemessen wurde. Gehen Sie bei der Auswahl des gewünschten Bereichs sorgfältig vor, bevor Sie ein Element einfügen.

Einfügen eines FrameMath-Elements

1 Wählen Sie einen Ausdruck aus oder platzieren Sie die Einfügemarke in einer Gleichung.

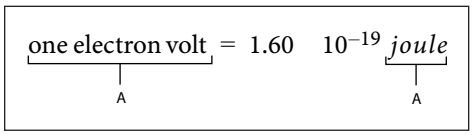
2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Element, um ein FrameMath-Element mithilfe des Fensters „Gleichungen“ einzufügen.
- Wenn Sie ein alphanumerisches Zeichen bzw. ein Symbol über die Tastatur einfügen möchten, geben Sie es ein. Sie können runde Klammern, eckige Klammern, Plus-, Gleichheitszeichen usw. eingeben. Wenn Sie eine offene runde Klammer eingeben, fügt FrameMaker XML Author die schließende Klammer ein.
- Um ein Element in einem Dialogfeld einzugeben, geben Sie einen umgekehrten Schrägstrich (\ ) gefolgt von der das Element definierenden Zeichenfolge ein und drücken die Eingabetaste. Um z. B. das Unendlichkeitssymbol ∞ einzufügen, geben Sie **\infty** ein und drücken die Eingabetaste.
- Fügen Sie ein spezielles FrameMath-Element ein.

Wenn für ein Element ein oder mehrere Operanden benötigt werden, wird vor jedem Operanden ein Fragezeichen (?) angezeigt. Ist kein Operand erforderlich, sehen Sie die Einfügemarke. Drücken Sie die Tabulatortaste, um von einem Operanden zum nächsten zu wechseln.

Einfügen einer Zeichenfolge

Eine Textfolge ist eine Folge von Zeichen, die als Einheit interpretiert wird. Im Unterschied zu Zeichen, die einen Ausdruck darstellen, werden Zeichen in einer Zeichenfolge in der Regel nicht kursiv dargestellt und nicht miteinander multipliziert.



***A.** Zeichenfolgen*

Zeichenfolgen besitzen keine mathematische Bedeutung in FrameMaker XML Author. So kann z. B. mit Berechnungsbefehlen die Funktion *tan*, nicht aber die Zeichenfolge „tan“ berechnet werden.

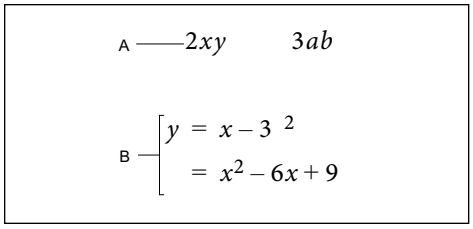
1 Klicken Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Symbole“ auf „Textanfang“. Es werden zwei doppelte Anführungszeichen (" ") angezeigt. Sie können zum Beginnen der Zeichenfolge auch einen Apostroph (') oder doppelte Anführungszeichen (") eingeben.

2 Geben Sie den Text der Zeichenfolge ein. Die Anführungszeichen werden ausgeblendet und der Text wird in der eingegebenen Form angezeigt. Wenn Sie einen geraden Apostroph oder gerade Anführungszeichen als Teil der Zeichenfolge eingeben möchten, halten Sie beim Drücken der betreffenden Taste die Strg-Taste gedrückt.

3 Klicken Sie auf der Seite „Symbole“ auf „Textende“ und drücken Sie die Eingabetaste.

Einfügen, Hinzufügen und Bearbeiten einer horizontalen oder vertikalen Liste mit Ausdrücken

Ein Gleichungsobjekt beinhaltet in der Regel eine Gleichung oder einen Ausdruck. Sie können jedoch eine horizontale oder vertikale Liste einrichten, in der mehrere Ausdrücke im selben Objekt enthalten sind. Wenn Sie eine Liste auswählen, werden alle Ausdrücke in der Liste als ein Objekt ausgewählt.



***A.** Horizontale Liste **B.** An Gleichheitszeichen ausgerichtete vertikale Liste*

FrameMaker XML Author richtet die Ausdrücke in der Liste automatisch aus. Wenn Sie die Liste verschieben, behalten alle Ausdrücke ihre relative Position.

1. Wählen Sie den Ausdruck aus, der das erste Element in der Liste sein soll oder den Sie der Liste hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Operatoren“ auf das Element für horizontale (? ?) oder vertikale Listen ( ). Um ein FrameMath-Element hinzuzufügen, geben Sie die Elemente ein oder klicken Sie auf die Elemente im Fenster „Gleichungen“. Eine horizontale bzw. vertikale Liste wird angezeigt. Der ausgewählte Ausdruck erscheint als erstes Element in der Liste. Ein zweites Element wird in der Liste als Fragezeichen angezeigt.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
?	? ?
abc	abc ?
abc	$ab\left(\frac{c}{?}\right)$

Im ersten Beispiel wird eine horizontale Liste eingefügt. Im zweiten Beispiel wird eine vertikale Liste eingefügt und der ausgewählte Ausdruck wird zum ersten Element in der Liste. Im letzten Beispiel wird eine vertikale Liste als Teil eines größeren Ausdrucks eingefügt.

Einfügen von Symbolen

Die Seite „Symbole“ des Fensters „Gleichungen“ enthält das griechische Alphabet, sonstige Symbole und diakritische Zeichen.

Griechische Buchstaben, die Entsprechungen im lateinischen Alphabet besitzen, wie z. B. das große Alpha (*A*), sind auf der Seite „Symbole“ nicht enthalten. Die folgenden Beispiele zeigen, wie sich das Klicken auf auf der Seite „Symbole“ auswirkt.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$y + 7$	$y + 7\pi$
$y + 7$	$(y + 7)\pi$

Diakritische Zeichen werden auf dem Element links neben der Einfügemarke oder auf dem gewählten Ausdruck angezeigt. Klicken Sie einmal auf jedes diakritische Zeichen, das Sie einfügen möchten.

Hinweis: *Damit Elemente für eine Summe, ein Produkt oder partielle Ableitungen berechnet und mathematisch manipuliert werden, fügen Sie sie von der Seite „Groß“ oder „Analysis“ ein. Verwenden Sie nicht die Elemente auf der Seite „Symbole“. Elemente der Seite „Symbole“ werden nicht berechnet.*

Einfügen von Operatoren

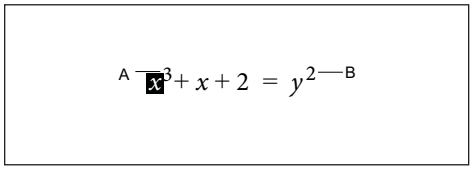
Die Seite „Operatoren“ des Fensters „Gleichungen“ enthält häufig verwendete Operatoren, Wurzeln, Exponenten, Vorzeichen, Tiefstellungen, Hochstellungen und logische Symbole.

Wenn ein Ausdruck beim Einfügen eines Operators ausgewählt ist, wird er zum ersten Operanden. Die folgenden Beispiele zeigen, zu welchen Ergebnissen das Klicken auf das Pluszeichen ($? + ?$) oder auf das Divisionszeichen ($\div$) auf der Seite „Operatoren“ führt.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$2x$	$2x+?$
$2x$	$2(x+?)$
$3xy$	$-3\frac{xy}{?}$

Sie können den Divisionsoperator als Schrägstrich (/), als horizontalen Strich ($\frac{?}{?}$) oder als Divisionszeichen ($\div$) darstellen.

FrameMaker XML Author kann Exponenten mathematisch auswerten, nicht jedoch hochgestellten Text.



A. *Hochstellen* ***B.*** *Exponent*

Einfügen großer Elemente

Die Seite „Groß“ des Fensters „Gleichungen“ enthält Summen, Produkte, Integrale, Schnittmengen und Vereinigungsmengen.

Wenn ein Ausdruck beim Einfügen eines großen Elements ausgewählt ist, wird er zum ersten Operanden. Die folgenden Beispiele zeigen, welches Ergebnis das Klicken auf das Summensymbol ($\sum ?$) auf der Seite „Groß“ hat.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$2x$	$2x\sum ?$
$2x$	$\sum 2x$

Sie können nach dem Einfügen eines FrameMath-Elements von der Seite „Groß“ einen Operanden hinzufügen.

Einfügen von Klammern

Die Seite „Klammern“ enthält Trennzeichen wie runde, eckige und geschweifte Klammern.

Wenn beim Einfügen eines Klammerpaares ein Ausdruck ausgewählt ist, wird dieser zwischen die Klammern platziert. Das folgende Beispiel zeigt, welches Ergebnis das Klicken auf die Klammern der Seite „Klammern“ hat.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$2x$	$2x(?)$
$2x$	$(2x)$

Sie können runde Klammern auch als eckige ([ ]) oder geschweifte ({ }) Klammern darstellen.

Einfügen von Relationen

Die Seite „Relationen“ enthält Relationssymbole wie =, <, >, $\approx$, $\equiv$, $\in$, $\supset$ und $\subset$.

Alle Relationssymbole gelten für das Zeichen links oder rechts neben der Einfügemarke oder der Auswahl, mit Ausnahme des zweiwertigen Gleichheitszeichens ($? = ?$). Wenn Sie ein Relationssymbol zwischen multiplizierten Elementen einfügen, wirkt sich dieses auf die Elemente auf beiden Seiten der Einfügemarke aus.

Zweiwertige Gleichheitszeichen ($? = ?$) werden rechts neben dem aktuellen Ausdruck (wie im zweiten Beispiel) angezeigt. Wenn die Einfügemarke oder die Auswahl tief- oder hochgestellt formatiert ist, wird das Gleichheitszeichen tief- oder hochgestellt angezeigt.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
abc	$abc =$
$2x + 3y$	$2x + 3y = ?$
$2x_{p} + 3y$	$2x_{p=?} + 3y$

Einfügen eines zweiwertigen Gleichheitszeichens an der Einfügemarke

❖ Drücken Sie Esc m =

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$\frac{a}{b}$	$\frac{a}{(b = ?)}$

Einfügen von Analysis-Elementen

Die Seite „Analysis“ enthält Integrale, Ableitungen, partielle Ableitungen, Gradienten und die Limes-Funktion.

Wenn ein Ausdruck beim Einfügen eines Analysiselements ausgewählt ist, wird er zum ersten Operanden. Die folgenden Beispiele zeigen, welches Ergebnis das Klicken auf das Summensymbol ($\int$) auf der Seite „Analysis“ hat.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
x^2	$x^2 \int ?$
$x^2 dx$	$\int x^2 dx$

Sie können die Position von Operanden ändern und Operanden hinzufügen.

Einfügen von Matrizen

Die Seite „Matrizen“ enthält Elemente für Matrizen in den Größen 1 mal 1 bis 3 mal 3. Sie können einer Matrix nach ihrer Erstellung Zeilen und Spalten hinzufügen.

Wenn ein Ausdruck beim Einfügen eines Matrizenelements ausgewählt ist, wird der Ausdruck zur ersten Zelle in der Matrix.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$3x$	$3x \begin{bmatrix} ? & ? \\ ? & ? \end{bmatrix}$
$3x$	$3 \begin{bmatrix} x & ? \\ ? & ? \end{bmatrix}$

Einfügen von Funktionen

Die Seite „Funktionen“ enthält trigonometrische, hyperbolische und logarithmische Funktionen sowie die Funktionen Signum, Limes und allgemeine Funktionen.

FrameMaker XML Author fügt Funktionen an der Einfügemarke oder an der Auswahl ein. Wenn ein Ausdruck ausgewählt ist, wird er zum Argument der Funktion (außer für die Limes-Funktion und die allgemeinen Funktionen $?(?)$ und $\lim_{?}^{?}$). Das folgende Beispiel zeigt, welches Ergebnis das Klicken auf die Funktion „sin“ auf der Seite „Funktionen“ hat.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
π	$\pi \sin ?$
π	$\sin \pi$

Einfügen eines speziellen FrameMath-Elements

Zusätzlich zu den in FrameMaker XML Author enthaltenen FrameMath-Elementen können Sie für ein Dokument definierte FrameMath-Elemente einfügen.

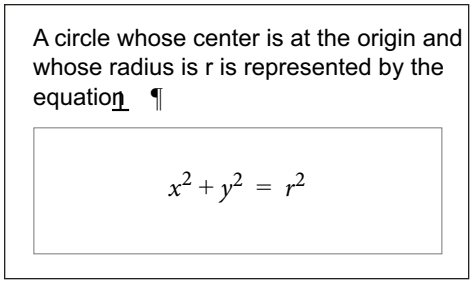
Spezielle FrameMath-Elemente besitzen in FrameMaker XML Author keine mathematische Bedeutung. Ein spezielles FrameMath-Element für einen Operator wird in einer Gleichung als Operator behandelt. Es kann jedoch von FrameMaker XML Author nicht berechnet werden.

1 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichung“ die Option „FrameMath-Element einfügen“.

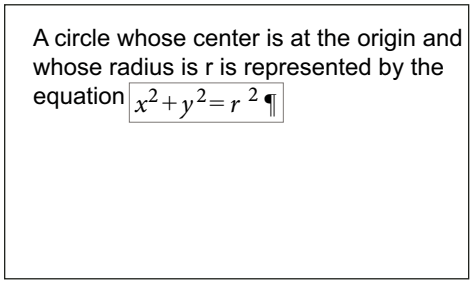
2 Wählen Sie das Element aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

Anpassen oder Freilegen einer Gleichung

Beim Einpassen einer Gleichung wird der umgebende verankerte Rahmen so verkleinert, dass er die Gleichung exakt umgibt. Die Ankerposition des Rahmens wird an die Einfügemarke verschoben und die Einfügemarke selbst wird hinter dem Rahmen positioniert.



Vor dem Einpassen



Nach dem Einpassen

Passen Sie eine Gleichung ein, nachdem Sie sie fertiggestellt haben, sodass sie nur den mindestens erforderlichen Platz einnimmt und an der Grundlinie des umgebenden Textes ausgerichtet wird. Legen Sie eine Gleichung frei, um den verankerten Rahmen für eine leichtere Bearbeitung zu vergrößern.

1. Klicken Sie auf die Gleichung oder wählen Sie ihren Rahmen aus.
2. Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichung“ die Option „Gleichung einpassen“ oder „Gleichung freilegen“. Die Kanten einer eingepassten Gleichung werden in manchen Fällen nicht auf dem Bildschirm angezeigt. Sie sind jedoch im gedruckten Dokument enthalten.

Bearbeiten von Gleichungen

Sie können eine Gleichung auf die gleiche Weise bearbeiten wie Text. Sie können FrameMath-Elemente hinzufügen, ändern, neu anordnen und entfernen sowie Gleichungen ausschneiden, kopieren und einfügen. Wenn Sie eine Gleichung bearbeiten, wird die Syntax der Gleichung bei Bedarf angepasst.

Sie können Matrizen ändern – Zeilen und Spalten hinzufügen oder löschen, Klammern löschen sowie die Zeilenhöhe und Spaltenbreite ändern. Sie können auch zwischen unterschiedlichen Darstellungen für einige FrameMath-Elemente, wie Klammern, wählen. Sie können einigen Elementen Operanden hinzufügen, wie Integrale und Summen.

Wenn Ihre Gleichung eingepasst wurde, legen Sie sie vor der Bearbeitung frei. Dadurch wird der verankerte Rahmen wieder in voller Größe angezeigt und Sie haben mehr Platz für die Bearbeitung zur Verfügung.

Hinweis: *Um eine gedrehte Gleichung zu bearbeiten, müssen Sie zuerst die Gleichung oder den Textrahmen wieder in ihre bzw. seine nicht gedrehte Position bringen. Dazu drücken Sie Esc g Umschalt+d 0 (null).*

Erweitern einer Auswahl mit der Tastatur

❖ Drücken Sie die Leertaste. Die Auswahl wird zur Aufnahme des nächsthöheren Ausdrucks erweitert. Das folgende Beispiel zeigt, welches Ergebnis das wiederholte Drücken der Leertaste erzeugt.

Ursprüngliche Auswahl	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$
Nach einmaligem Drücken	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$
Nach zweimaligem Drücken	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$

Ändern der Auswahl

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Auswahl nach rechts auf den nächsten Teilausdruck zu verlagern, drücken Sie die Nach-Rechts-Taste.
- Um die Auswahl nach links auf den nächsten Teilausdruck zu verlagern, drücken Sie die Nach-Links-Taste.
- Um die Auswahl zum nächsten Fragezeichen zu verlagern, drücken Sie die Tabulatortaste.

Ersetzen oder Löschen eines FrameMath-Elements oder einer Gleichung

1 Wählen Sie das Element, das Sie löschen möchten, und drücken Sie die Entf-Taste. Das Element wird durch ein Fragezeichen ersetzt.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um das Element zu ersetzen, klicken Sie im Fenster „Gleichungen“ oder geben Sie die Ersetzung ein.
- Um das Element zu löschen, drücken Sie erneut die Entf-Taste. FrameMaker XML Author entfernt alle nicht mehr benötigten Elemente, wie Pluszeichen oder Klammern.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um die Gleichung auszuwählen, und drücken Sie die Entf-Taste.

Entfernen von Klammern

Nach der Eingabe oder Bearbeitung einer Gleichung können zusätzliche Klammern vorhanden sein – runde, geschweifte oder eckige Klammern. Sie können diese zusätzlichen Klammern entfernen. Wenn Sie jedoch später Rechenbefehle verwenden, wertet FrameMaker XML Author die Gleichung so aus, als ob die Klammern noch vorhanden wären.

- Um alle Klammern zu entfernen, wählen Sie den Ausdruck aus. Klicken Sie auf der Seite „Klammern“ im Fenster „Gleichungen“ auf „Klammern entfernen“.

Vor dem Klicken	Nach dem Klicken
$(2a(b))$	$2ab$

- Um eine Klammer zu entfernen, platzieren Sie die Einfügemarke rechts neben die Klammer und drücken die Entf-Taste. Wenn die Klammer eine Entsprechung besitzt, wie die linke Klammer zwischen *a* und *b* im folgenden Beispiel, wird diese ebenfalls entfernt.

Vorher	Nachher
$2a(b)$	$2ab$

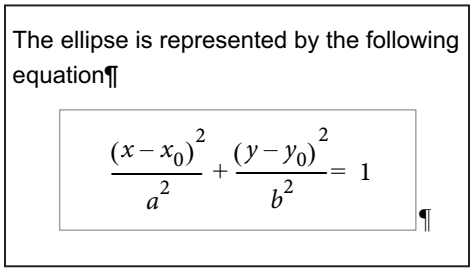
Umschalten des Formats für ein Element

Einige FrameMath-Elemente können auf unterschiedliche Arten dargestellt werden. Klammern können z. B. im Format (x), $[x]$ oder $\{x\}$ dargestellt werden. Divisionszeichen können im Format $x \div y$, x/y oder $\frac{x}{y}$ dargestellt werden.

1. Markieren Sie das gesamte Element.
2. Klicken Sie auf der Seite „Operatoren“, „Groß“, „Klammern“ oder „Analysis“ im Fenster „Gleichungen“ auf „Format umschalten“. Der Befehl ist auf allen vier Seiten identisch und funktioniert für jedes Element mit mehreren Formaten. Möglicherweise müssen Sie mehrmals klicken, um das gewünschte Format zu erhalten.

Hinzufügen eines Operanden zu einem FrameMath-Element

Wurzel- und Gradientzeichen sowie Logarithmen können einen oder zwei Operanden haben. Integrale und andere Zeichen auf den Seiten „Groß“ und „Analysis“ können einen, zwei oder drei Operanden haben.



Operanden

Sie können diesen Elementen Operanden hinzufügen, ohne noch einmal von vorne beginnen zu müssen.

1. Klicken Sie auf den Ausdruck mit dem Element oder wählen Sie einen beliebigen Teil des Ausdrucks aus.
2. Klicken Sie auf der Seite „Groß“ oder „Analysis“ auf „Neuer Operand“. Ein Fragezeichen wird an der Stelle des einzufügenden Operanden angezeigt.

Matrizen ändern

Sie können die Anzahl der Zeilen und Spalten in einer Matrix ändern und eckige Klammern um die Matrix hinzufügen oder entfernen. Außerdem können Sie die Breite der Spalten je nach Inhalt variieren oder allen Spalten dieselbe Breite zuweisen. Auch die Zeilenhöhe kann von Zeile zu Zeile unterschiedlich festgelegt werden.

Sie können eine Matrix auch transponieren und algebraische Operationen ausführen.

- Um einer Matrix eine Zeile oder eine Spalte hinzuzufügen, platzieren Sie die Einfügemarke in die Matrix. Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Matrizen“ im Popupmenü „Matrix-Befehle“ entweder „Neue Zeile“ oder „Neue Spalte“.

Vor „Neue Spalte“	Nach „Neue Spalte“
$\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a & b & ? \\ c & d & ? \end{bmatrix}$

Mit „Neue Zeile“ fügen Sie eine Zeile am unteren Ende hinzu. Mit „Neue Spalte“ fügen Sie eine Spalte auf der rechten Seite hinzu.

- Um eine Zeile oder eine Spalte aus einer Matrix zu löschen, wählen Sie die Zeile oder Spalte aus und drücken die Entf-Taste.
- Um eckige Klammern um eine Matrix hinzuzufügen oder sie zu entfernen, wählen Sie die gesamte Matrix aus. Klicken Sie in der Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Matrizen“ auf „Klammern hinzufügen/entf.“.
- Um die Zeilenhöhe oder Spaltenbreite in einer Matrix zu ändern, wählen Sie die Matrix aus. Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Matrizen“ im Popupmenü „Höhe der Matrixzeile“ bzw. „Breite der Matrixspalte“ entweder „Gleichmäßig“ oder „Proportional“.

$$\begin{bmatrix} \frac{x+3}{y} & x \\ x & y-2 \end{bmatrix} \qquad \begin{bmatrix} \frac{x+3}{y} & x \\ x & y-2 \end{bmatrix}$$

Gleiche Zeilenhöhe (links) und proportionale Zeilenhöhe (rechts)

Wenn Sie „Proportional“ wählen, ist jede Zeile so hoch wie die höchste Zelle der Zeile. Jede Spalte ist so breit wie die breiteste Zelle in der Spalte. Wenn Sie „Gleichmäßig“ wählen, ist jede Zeile so hoch wie die höchste Zeile der gesamten Matrix. Jede Spalte ist so breit wie die breiteste Zelle in der gesamten Matrix.

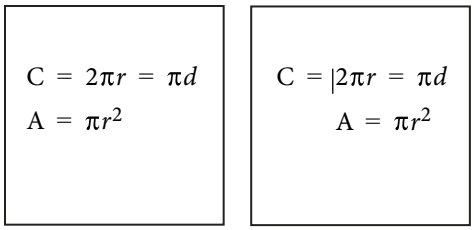
Festlegen von Zeilenumbrüchen und Ausrichten von Gleichungen

Sie können festlegen, wann ein Zeilenumbruch innerhalb einer Gleichung auftreten soll und wie die Zeilen in einer mehrzeiligen Gleichung oder die Elemente in einer Liste oder Matrix ausgerichtet werden sollen. Sie können auch mehrere Gleichungen aneinander ausrichten, selbst wenn sie in unterschiedlichen Rahmen platziert sind.

$$\begin{aligned} 2a + 3b - c &= 2x + 1 \\ 3a - b &= 4x \\ 2b + c &= 3x - 7 \\ 2a - 3b + 7c - 2 &= 2x + 4 \end{aligned}$$

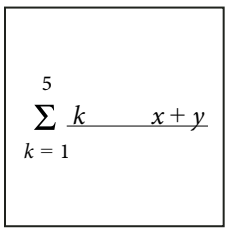
Ausrichten an der linken Seite des Gleichheitszeichens

Gleichungsobjekte werden genauso wie andere Objekte bearbeitet. Sie können Elemente in einer vertikalen Liste und Zeilen in einer mehrzeiligen Gleichung automatisch und manuell ausrichten. Die manuell eingegebenen Ausrichtungspunkte setzen die automatische Ausrichtung außer Kraft.



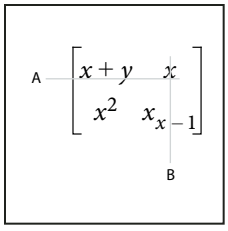
Ausrichtung an der linken Seite und an einem manuellen Ausrichtungspunkt

Die Elemente einer horizontalen Liste können an ihren oberen und unteren Rändern und an ihren Grundlinien ausgerichtet werden.



Ausrichtung an der Grundlinie

Die Zellen in den einzelnen Matrixzeilen können an ihren oberen und unteren Rändern und an ihren Grundlinien ausgerichtet werden. Die Zellen in jeder Spalte können rechtsbündig, linksbündig, zentriert oder am Gleichheitszeichen ausgerichtet werden.



Ausrichtung an:
***A.** Grundlinien **B.** Mitte*

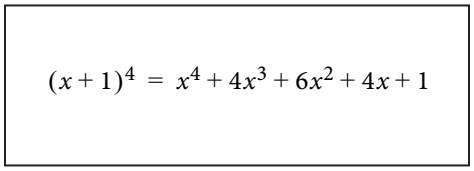
Verwandte Hilfethemen

„Objekte kopieren und anordnen“ auf Seite 176

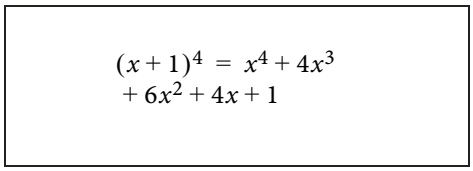
„Einfügen, Hinzufügen und Bearbeiten einer horizontalen oder vertikalen Liste mit Ausdrücken“ auf Seite 113

Ändern von Zeilenumbrüchen in einer Gleichung

Wenn eine Gleichung in mehrere Zeilen umbrochen wird, bleibt sie in einem einzigen verankerten Rahmen. Sie können festlegen, wo die Zeilen in der Gleichung automatisch umbrochen werden. Wenn Sie die Zeilenlänge für den Umbruch ändern, wird die Gleichung entsprechend der neuen Breite neu formatiert.



Ursprüngliche Gleichung

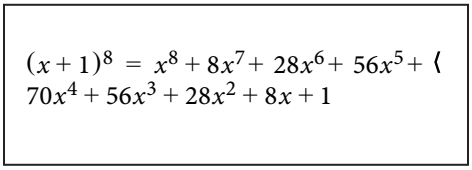


Zeilenumbruch bei 1,25 Zoll

Sie können einen Zeilenumbruch an einer bestimmten Position in der Gleichung erzwingen. Verwenden Sie den manuellen Zeilenumbruch jedoch nicht zur Erstellung von separaten Gleichungen. Fügen Sie stattdessen eine vertikale Liste mit Ausdrücken ein.

Für Änderungen an den einzelnen Zeilenumbrüchen stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Um die automatische Zeilenlänge für den Umbruch zu ändern, klicken Sie in die Gleichung oder wählen Sie einen Teil der Gleichung aus. Wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“. Ändern Sie den Wert im Feld „Automatischer Zeilenumbruch nach“ und klicken Sie auf „Zuweisen“. Der Wert ist auf die Rahmenbreite der Gleichung voreingestellt.
- Um einen manuellen Zeilenumbruch einzufügen, klicken Sie an der Position, an der die Gleichung in zwei Zeilen umbrochen werden soll. Wählen im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Zeilenumbruch“ die Option „Manuell einstellen“. An der Einfügemarke wird ein Symbol für den Zeilenumbruch ⟨ eingefügt, wenn die Anzeige von Steuerzeichen aktiviert ist.

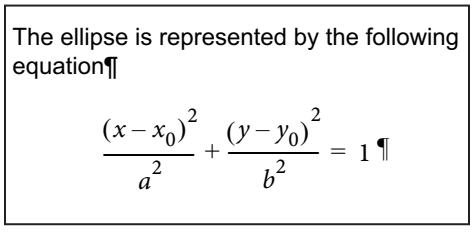


Manueller Zeilenumbruch

- Um einen manuellen Zeilenumbruch zu entfernen, wählen Sie den Teil der Gleichung aus, in dem sich das Symbol für den Zeilenumbruch befindet. Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Zeilenumbruch“ die Option „Manuell löschen“.

Ausrichten von freigestellten Gleichungen

Die Ausrichtung einer freigestellten Gleichung (linksbündig, zentriert, rechtsbündig) wird vom Format des Absatzes bestimmt, in dem sie sich befindet.



Zentrierte Absatzausrichtung

1. Klicken Sie in den Absatz, der die Gleichung enthält (jedoch nicht auf die Gleichung selbst).
2. Wählen Sie in der Formatierungsleiste oder der Absatzgestaltung im Popupmenü „Ausrichtung“ eine Ausrichtung aus.

Festlegen der automatischen Ausrichtung für eine vertikale Liste oder eine mehrzeilige Gleichung

1 Klicken Sie in die Gleichung oder Liste.

2 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Links/Rechts“ einen Eintrag aus. Wenn Sie „Links von =“ oder „Rechts von =“ auswählen, werden die Zeilen am Gleichheitszeichen ausgerichtet. Eine Zeile ohne Gleichheitszeichen wird am linken Rand ausgerichtet.

Festlegen eines manuellen Ausrichtungspunkts für eine mehrzeilige Gleichung oder für ein Element einer vertikalen Liste

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie in die erste Zeile einer mehrzeiligen Gleichung auf den Punkt, an dem die nachfolgenden Zeilen ausgerichtet werden sollen.
- Klicken Sie auf den Punkt eines Elements in einer vertikalen Liste, an dem der übrige Teil der Liste ausgerichtet werden soll.

2 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Links/Rechts“ die Option „Manuell einstellen“. Wenn die Anzeige von Steuerzeichen aktiviert ist, wird an der Einfügemarke ein Symbol für manuelle Ausrichtung | eingeblendet. Die folgenden Zeilen einer mehrzeiligen Gleichung werden linksbündig an dem manuellen Ausrichtungspunkt ausgerichtet. Elemente in vertikalen Listen werden mit anderen Elementen in der Liste an dem manuellen Ausrichtungspunkt ausgerichtet.

Löschen eines manuellen Ausrichtungspunkts

1 Wählen Sie den Teil der Gleichung aus, der den manuellen Ausrichtungspunkt enthält.

2 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Links/Rechts“ die Option „Manuell löschen“. Sie können einen manuellen Ausrichtungspunkt auch löschen, indem Sie einen anderen festlegen.

Ausrichten von Elementen in einer horizontalen Liste

1 Klicken Sie in die Liste.

2 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Oben/Unten“ ein Element.

Ausrichten von Zellen in einer Matrix

1 Klicken Sie in die Matrix.

2 Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ im Popupmenü „Oben/Unten“ oder „Links/Rechts“ ein Element. Die Befehle „Links/Rechts“ und „Oben/Unten“ beziehen sich auf die gesamte Matrix. Zur Ausrichtung von einzelnen Zellen verwenden Sie die Feinpositionierung.

Überprüfen der Ausrichtungseinstellungen für eine horizontale oder vertikale Liste bzw. für eine Matrix

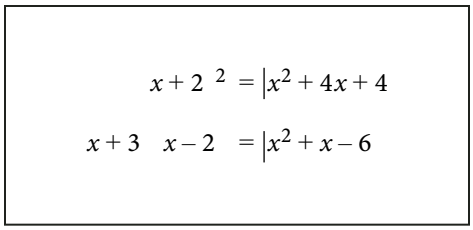
1 Führen Sie zur Auswahl der Gleichung einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Zeiger über die Liste oder die Matrix.
- Platzieren Sie die Einfügemarke in der Matrix und drücken Sie wiederholt die Leertaste.

2 Klicken Sie im Fenster „Gleichungen“ auf der Seite „Positionierung“ auf „Positionseinstellungen“.

Ausrichten von Gleichungen in einem Rahmen (linksbündig, zentriert oder rechtsbündig)

Sie können auf die gleiche Weise, wie Sie andere Objekte ausrichten, mehrere Gleichungsobjekte in einem Grafikrahmen aneinander ausrichten. Sie können auch unterschiedliche Gleichungsobjekte an einem manuellen Ausrichtungspunkt ausrichten, auch wenn sie sich in unterschiedlichen Grafikrahmen befinden.



An manuellen Ausrichtungspunkten ausgerichtete Gleichungen

FrameMaker XML Author behält die Ausrichtung der Gleichungsobjekte bei, wenn die Gleichungen bearbeitet werden. Wenn z. B. zwei Gleichungen linksbündig ausgerichtet sind und sich die Länge der Gleichungen ändert, wird die linksbündige Ausrichtung beibehalten.

1. Wählen Sie die Gleichungen aus, die ausgerichtet werden sollen, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die erste Gleichung klicken und dann bei gedrückter Strg- und Umschalttaste auf die anderen Gleichungen klicken.

   Stellen Sie sicher, dass die letzte Gleichung, die Sie auswählen, diejenige ist, an der Sie ausrichten möchten.
2. Wählen Sie „Grafik“ > „Ausrichten“.
3. Wählen Sie die gewünschte Ausrichtung (links-/rechtsbündig) und klicken Sie auf „Ausrichten“.

Ausrichten von Gleichungen an einem Punkt

1. Platzieren Sie den manuellen Ausrichtungspunkt in einer der auszurichtenden Gleichungen.

   Wenn Sie keinen manuellen Ausrichtungspunkt festlegen, richtet FrameMaker XML Author Gleichungen linksbündig aus.
2. Klicken Sie in die Gleichung und wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.
3. Wählen Sie im Popupmenü „Ausrichtung“ die Option „Manuell“ und legen Sie unter „Abstand des Ausrichtungspunkts“ die Position des Ausrichtungspunktes innerhalb des Rahmens fest. Der linke Abstand ist der Abstand zwischen dem linken Rand des Rahmens und dem manuellen Ausrichtungspunkt.

   Der obere Abstand muss nicht genau festgelegt werden. Sie können die Gleichung wie alle anderen Objekte nach oben oder nach unten verschieben.
4. Klicken Sie auf „Zuweisen“.
5. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 für jede Gleichung, die ausgerichtet werden soll. Verwenden Sie für jede Gleichung denselben Abstand zwischen dem linken Rand und dem Ausrichtungspunkt, ändern Sie aber den oberen Abstand, um die Gleichung vertikal im Rahmen zu positionieren. Befinden sich die auszurichtenden Gleichungen in unterschiedlichen verankerten Rahmen, müssen Sie darauf achten, dass die linken Ränder der Rahmen aneinander ausgerichtet sind.

Ändern der Schrifteinstellungen in Gleichungen

Ein Dokument besitzt Schrifteinstellungen, die für alle Gleichungen des Dokuments wirksam sind. Diese Einstellungen bestimmen den Schriftgrad und den Abstand für kleine, normale und große Gleichungen. Sie legen außerdem das Zeichenformat fest, das für griechische Buchstaben, für Symbole, Funktionen, Ziffern und Variablen benutzt wird.

Sie können die vordefinierte Größe der gesamten Gleichung ändern. Sie können auch das Zeichenformat einzelner FrameMath-Elemente ändern (z. B. die Farbe oder eine bestimmte Schrift).

Es ist auch möglich, die Schriftgrade und Zeichenformate zu ändern, die für alle Gleichungen in einem Dokument verwendet werden.

Ändern des Zeichenformats in einzelnen Gleichungen

Die Eigenschaften für Zeichenabstand, Streckung, Hochstellung, Tiefstellung, Unterstreichung, Überstreichung, Durchstreichung, Änderungsbalken oder Unterschneidung lassen sich für kein Element ändern. Auch die Schriftfamilie kann für einzelne griechische Buchstaben und Symbole und für einige Operatoren nicht geändert werden.

- Um den vordefinierten Schriftgrad oder Farbe einer Gleichung zu ändern, klicken Sie in die Gleichung und wählen „Grafik“ > „Objekteigenschaften“. Führen Sie dann eine der folgenden Aktionen durch:
  - Um den Schriftgrad der Gleichung zu ändern, wählen Sie im Popupmenü „Größe“ den Schriftgrad aus und klicken auf „Zuweisen“. Eingepasste Gleichungen werden von FrameMaker XML Author neu eingepasst.
  - Um die Schriftfarbe der Gleichung zu ändern, wählen Sie im Popupmenü „Farbe“ eine Farbe aus und klicken auf „Zuweisen“.
- Um das Zeichenformat zu ändern, wählen Sie das Element oder den Ausdruck aus und ändern das Format wie bei Text.
- Um ein hoch- oder tiefgestelltes Zeichen zu erstellen, fügen Sie den gewünschten Operator ein.
- Um den Zeichenabstand zu ändern, legen Sie die Feinpositionierung der Zeichen auf der Seite „Positionierung“ des Fensters „Gleichungen“ fest.
- Um eine Zeile über oder unter dem Ausdruck einzufügen, verwenden Sie die diakritischen Zeichen auf der Seite „Symbole“ des Fensters „Gleichungen“.

Ändern der Gleichungsschriften im gesamten Dokument

Sie können Schriftgrad und Abstand für alle kleinen, normalen und großen Gleichungen in einem Dokument ändern. Bei einer solchen globalen Änderung formatiert FrameMaker XML Author alle Gleichungen im Dokument neu und passt alle eingepassten Gleichungen neu ein.

Griechische Zeichen und Symbole in Gleichungen werden normalerweise in der Schrift „Symbol“ angezeigt. Sie können auch Schriften wie „Mathematical Pi“ und „Universal Greek“ verwenden, sofern diese Schriften auf Ihrem System installiert sind.

Für die Darstellung von Funktionen, Ziffern und Zeichenfolgen wird normalerweise die Schrift Times New Roman oder Times verwendet. Variablen werden in der Regel kursiv dargestellt. Das Zeichenformat kann für jedes dieser Elemente geändert werden. Sie können z. B. alle Elemente in Helvetica anzeigen und für Funktionen und Variablen zusätzlich Fettschrift verwenden.

Hinweis: *Löschen Sie aus dem Zeichenformatkatalog keine Formate, die zur Festlegung des Zeichenformats von FrameMath-Elementen verwendet werden. Andernfalls wird allen Gleichungen im Dokument die Standardschrift zugewiesen.*

Wählen Sie im Fenster „Gleichungen“ im Popupmenü „Gleichung“ die Option „Schriftgrade für Gleichungen“, um Folgendes zu ändern:

- Um die Gleichungsschriften im gesamten Dokument zu ändern, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Legen Sie die Schriftgrade und den Zeichenabstand fest und klicken Sie auf „Zuweisen“. Der Zeichenabstand wird als prozentualer Schriftgradanteil ausgedrückt. Positive Werte vergrößern den Abstand um die Elemente, negative Werte verringern ihn.
  - Klicken Sie auf „Standard“.
- Um die Schrift für griechische Zeichen und Symbole zu ändern, wählen Sie im Popupmenü „FrameMath-Symbole“ eine der verfügbaren Schriften und klicken auf „Zuweisen“.

- Um das Zeichenformat für Funktionen, Ziffern, Zeichenfolgen und Variablen zu ändern, erstellen Sie zuerst das gewünschte Zeichenformat. Wählen Sie das gewünschte Zeichenformat im Popupmenü „Funktionen“, „Zahlen“, „Zeichenfolgen“ oder „Variablen“ und klicken Sie auf „Zuweisen“. FrameMaker XML Author zeigt das erstellte Format im Popupmenü „Format“ an.

Berechnen von Gleichungen

Nach der Erstellung eines Ausdrucks oder einer Gleichung können Sie ihn bzw. sie umwandeln, indem Sie die mathematische Darstellung ändern. Sie können beispielsweise Polynome multiplizieren, Terme ausklammern, Ausdrücke vereinfachen und Brüche zusammenfassen.

Ursprüngliche Auswahl	$y=(x+4)^3$
Ausgeschrieben	$y=(x+4)(x+4)(x+4)$
Ausmultipliziert	$y=(x+4)(x^2+8x+16)$
Noch einmal ausmultipliziert	$y=x^3+12x^2+48x+64$

Sie können einen Ausdruck auch auswerten, indem Sie Werte ersetzen und Berechnungen durchführen.

Ursprüngliche Auswahl	$x^3\Big\vert_{x=1}^{3}$
Ausgeschrieben	$x^3\Big\vert_{x=3} - x^3\Big\vert_{x=1}$
Wert ersetzt	$27-1$
Ergebnis berechnet	26

Umwandeln oder Berechnen eines Ausdrucks

1. Wählen Sie den Ausdruck ganz oder teilweise aus.
2. Wählen Sie einen Befehl aus der Seite „Matrizen“ oder „Funktionen“ des Fenstes „Gleichungen“. Sie könnten z. B. einen Ausdruck auswählen und dann auf der Seite „Funktionen“ im Popupmenü „Multiplikation“ die Option „Ausmultiplizieren“ wählen.
3. Um einen Ausdruck umzuwandeln oder zu berechnen, verwenden Sie auf der Seite „Matrizen“ die Befehle des Popupmenüs „Matrix-Befehle“ und auf der Seite „Funktionen“ die Befehle der sechs Popupmenüs.

Verwandte Hilfethemen

„Matrizen ändern“ auf Seite 120

Popupmenü „Matrix-Befehle“

Matrix transponieren Transponiert Zeilen und Spalten der ausgewählten Matrix.

Ausgewählte Matrix	Nach der Transponierung
$\begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a & d \\ b & e \\ c & f \end{bmatrix}$

Matrix-Algebra Führt Matrix-Multiplikation und -Addition durch und berechnet Skalar- und Vektorprodukte in einer ausgewählten Matrix.

Ausgewählte Matrix (oder Matrizen)	Nach der Berechnung
$2\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2a & 2b \\ 2c & 2d \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} 2a & 2b \\ 2c & 2d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2a+bc & 2b+be \\ ac+2cd & bc+2de \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} 2 & b \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 3 & a \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2+3 & b+a \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} a \\ 2 \\ c \end{bmatrix}$	$aa+b2+cc$
$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2c-3b \\ 3a-1c \\ 1b-2a \end{bmatrix}$

Nach der Durchführung der Matrix-Algebra können Sie mithilfe des Befehls „Vereinfachen“ ähnliche Terme zusammenfassen.

Popupmenü „Addition“

Brüche addieren Addiert ausgewählte Brüche und drückt das Ergebnis als einzelnen Bruch aus. Dieser Befehl fasst auch ähnliche Terme zusammen.

Ausgewählter Bruch	Nach der Addition
$\frac{1}{3}+\frac{4}{5}$	$\frac{17}{15}$
$\frac{a}{4}+\frac{2a}{3}$	$\frac{11a}{12}$
$\frac{2x}{y}+\frac{3a}{b}$	$\frac{2bx+3ay}{by}$

Wenn der ausgewählte Ausdruck die Summe von mehr als zwei Brüchen enthält, addiert „Brüche addieren“ lediglich die beiden ersten. Verwenden Sie diesen Befehl wiederholt, um alle Brüche zusammenzufassen.

Ausgewählter Ausdruck	$\frac{2x}{y}+\frac{3a}{b}-\frac{2a}{3b}$
Einmal addiert	$\frac{2bx+3ay}{by}-\frac{2a}{3b}$
Zweimal addiert	$\frac{3b(2bx+3ay)-2aby}{3yb^2}$

Geordnete Summe Ordnet Polynome nach absteigenden Potenzen einer ausgewählten Variablen an.

Vor der Sortierung	Nach der Sortierung
$x^3+2x^5-4x^2+1$	$2x^5+x^3-4x^2+1$

Umgekehrt geordnete Summe Ordnet Polynome nach aufsteigenden Potenzen einer ausgewählten Variablen. Im folgenden Beispiel wurde vor der Wahl von „Umgekehrt geordnete Summe“ ein (beliebiges) *x* ausgewählt.

Vor der Sortierung	Nach der Sortierung
$x^3+2x^5-4x^2+1$	$1-4x^2+x^3+2x^5$

Popupmenü „Multiplikation“

Mit den Befehlen des Popupmenüs „Multiplikation“ auf der Seite „Funktionen“ können Terme ausgeklammert, Ausdrücke multipliziert und das Distributivgesetz angewendet werden.

Ausklammern Klammert einen ausgewählten Term aus einem Produkt aus.

Vor dem Ausklammern	Nach dem Ausklammern
$ac+bc$	$a\left(c+\frac{bc}{a}\right)$
a^2+2a+1	$a\left(a+2+\frac{1}{a}\right)$

Teilweise ausklammern Klammert einen ausgewählten Term nur aus den Termen aus, in denen er enthalten ist.

Vor dem Ausklammern	Nach dem Ausklammern
$xy+2x+v$	$v+(y+2)x$

Ausmultiplizieren Vereinfacht den ausgewählten Ausdruck und multipliziert die Gleichung vor dem Addieren aus. Dieser Befehl entwickelt auch einen ausgewählten Term, der zu einer positiven ganzzahligen Potenz erhoben ist.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Multiplikation
$(a-3)(2a+4)$	$2a^2-2a-12$
$(a+2b)^2$	$a^2+4ab+4b^2$

Der Befehl „Vereinfachen“ vereinfacht ebenfalls den ausgewählten Ausdruck.

Einmal ausmultiplizieren Multipliziert die ersten beiden Faktorpaare auf der linken Seite eines ausgewählten Ausdrucks.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Multiplikation
$a(b+c)(2a)$	$ab(2a)+ac(2a)$

Wenn Sie diesen Befehl mehrmals verwenden, werden die Ergebnisse in anderer Form angezeigt.

Verteilen Führt je nach gewähltem Ausdruck verschiedene Operationen durch. Nachstehend werden einige Beispiele gezeigt:

- Wendet das Distributivgesetz an.

Ausgewählter Ausdruck	Ergebnis
$\frac{a+b}{c}$	$\frac{a}{c}+\frac{b}{c}$

Mit dem Befehl „Brüche addieren“ führen Sie die Umkehroperation durch.

- Löst eine Klammer durch Ausmultiplizieren der eingeklammerten Summe auf.

Ausgewählter Ausdruck	Ergebnis
$a(b+c)$	$ab+ac$

Mit dem Befehl „Ausklammern“ führen Sie die Umkehroperation durch.

- Formt Produkte und Quotienten mit Wurzeln und Exponenten in einen einzelnen potenzierten Ausdruck um.

Ausgewählter Ausdruck	Ergebnis
ab^2	$(\sqrt{a}b)^2$
a^3b^2	$(a^{3/2}b)^2$
$a^2\sqrt{b}$	$\sqrt{a^4b}$

Mit dem Befehl „Vereinfachen“ führen Sie die Umkehroperation durch.

Auf beiden Seiten anwenden Führt auf beiden Seiten eines Gleichheitszeichens dieselbe Operation durch.

Ausgewählter Ausdruck	Ergebnis
$(x=y)z$	$xz=yz$
$(x=y)-5$	$x-5=y-5$
$(x=y)^2$	$x^2=y^2$

Popupmenü „Division“

Division mit Rest Führt eine Division mit Rest in einem Bruch durch, der in Zähler und Nenner ein Polynom enthält.

Im folgenden Beispiel wählen Sie vor der Auswahl von „Division mit Rest“ ein (beliebiges) *x* aus. Danach wählen Sie ein *x* im ersten Ergebnis aus und wählen erneut den Befehl „Division mit Rest“, um das zweite Ergebnis zu erhalten.

Vor der Division	$\frac{x^2 + 2x + 1}{x + 1}$
Erstes Ergebnis	$x + \frac{1x + 1}{x + 1}$
Zweites Ergebnis	$x + 1$

Division umwandeln Konvertiert in einem ausgewählten Ausdruck Division in Multiplikation, indem positive in negative Exponenten geändert werden und umgekehrt.

Ausgewählter Ausdruck	**Nach der Umwandlung**
$\frac{x}{y^2}$	xy^{-2}
$\frac{b + \frac{c}{d}}{x}$	$(b + cd^{-1})x^{-1}$

Um negative Exponenten in eine Division umzuwandeln, verwenden Sie den Befehl „Negative Potenz umwandeln“.

Division Stufe 1 umwandeln Konvertiert wie „Division umwandeln“ Division in Multiplikation. Dieser Befehl gilt jedoch nur für die erste Stufe einer Division.

Ausgewählter Ausdruck	**Nach der Umwandlung**
$\frac{x}{y^2}$	xy^{-2}
$\frac{b + \frac{c}{d}}{x}$	$\left(b + \frac{c}{d}\right)x^{-1}$

Um die erste Stufe negativer Exponenten in Divisionsoperatoren umzuwandeln, verwenden Sie den Befehl „Negative Potenz Stufe 1 umwandeln“.

Negative Potenz umwandeln Konvertiert in einem ausgewählten Ausdruck negative Exponenten in Divisionsoperatoren, indem Multiplikation durch Division ersetzt wird (und umgekehrt).

Ausgewählter Ausdruck	Nach Umwandlung negativer Potenzen
xy^{-2}	$\frac{x}{y^2}$
$(b+c\,d^{-1})\,x^{-1}$	$\frac{b+\frac{c}{d}}{x}$

Negative Potenz Stufe 1 umwandeln Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie „Negative Potenz umwandeln“, gilt jedoch nur für die erste Stufe. Wenn der ausgewählte Ausdruck über keine negativen Exponenten in der ersten Stufe verfügt, hat dieser Befehl keine Wirkung.

Ausgewählter Ausdruck	Nach Umwandlung negativer Potenzen
$(b+c^{-1})^{-2}$	$\frac{1}{(b+c^{-1})^2}$
xy^{-2}	xy^{-2} (Keine Veränderung)

Popupmenü „Berechnung“

Ausrechnen Ändert in einem ausgewählten Ausdruck Ganzzahlen in Gleitkommazahlen und berechnet dann den Ausdruck.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\sin\frac{3\pi}{2}$	-1
$\lvert -3\rvert$	3
$\log 2e^2 - 1$	2.6230813
$e^2 + 7\pi$	29.380205

Mit dem Befehl „Alle Stellen zeigen“ zeigen Sie bis zu 15 Dezimalstellen in einer Gleitkommazahl an.

„Ausrechnen“ zeigt für Operationen, die nicht definierte Ergebnisse liefern, „NaN“ (Not a Number = keine Zahl) an. Für Operationen, die zu große Werte liefern, wird „Unendlich“ angezeigt. Kleine Zahlen können zu null ausgewertet werden.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\frac{1}{0}-\frac{1}{0}$	NaN
$\frac{1}{0}$	Infinity

Alle Stellen zeigen Zeigt die volle Anzahl der Stellen einer Gleitkommazahl in Rechnergenauigkeit.

Ausgewählte Zahl	Ergebnis
3.1415927 …	3.1415926535897

Berechnen Berechnen des ausgewählten Ausdrucks. Die durchgeführten Operationen hängen von der Art des Ausdrucks ab. Nachstehend finden Sie einige Beispiele.

- Umformen eines Ausdrucks, der zu einer Potenz von weniger als 20 erhoben ist, in ein Produkt.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
a^3	aaa

- Berechnen der Fakultät für eine Ganzzahl. Wenn das Ergebnis zu groß ist, um berechnet zu werden, wird „Unendlich“ als Ergebnis angezeigt.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
5!	120

- Berechnen der Determinante einer 1 x 1- oder 2 x 2-Matrix.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\left\lvert \begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix} \right\rvert$	$ad - bc$

- Herausziehen eines Terms aus einer Summe oder einem Produkt

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\sum_{x=1}^{5} x^3$	$1 + \sum_{x=2}^{5} x^3$

- Berechnen einer Ersetzung (wie mit dem Befehl „Einsetzen“)
- Umformen eines Operators „Berechnen“ in eine Differenz

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$x^2\big\rvert_{x=6}^{8}$	$x^2\big\rvert_{x=8} - x^2\big\rvert_{x=6}$

- Umformen des Logarithmus eines Produkts in eine Summe von Logarithmen; Umformen eines potenzierten Logarithmus in ein Produkt.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\log 2 + \log x + \log y$	$\log 2 + \log x + \log y$
$\log a^n$	$n \log a$

- Umformen eines Logarithmus zu einer Basis mit natürlichen Logarithmen.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\log_2 x$	$\frac{\log x}{\log 2}$

- Umformen einer Binominalfunktion in einen Ausdruck von Fakultäten

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$\binom{x}{y}$	$\frac{x!}{y!\,(x-y)!}$

Einsetzen Führt eine angegebene Substitution durch und vereinfacht dann den Ausdruck. Wenn ein Operator „Berechnen“ ausgewählt ist, formt dieser Befehl den Ausdruck in eine Differenz um.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Berechnung
$x^2\Big\vert_{x=1}^{6}$	$x^2\big\vert_{x=6} - x^2\big\vert_{x=1}$
$\sin(2x)\big\vert_{x=\mathrm{p}}$	$\sin(2\pi)$

Integrieren Formt ein ausgewähltes Integral mit einem polynominalen Integranden um. Dieser Befehl formt ein bestimmtes Integral in ein unbestimmtes Integral um, das zwischen den oberen und unteren Grenzen berechnet wird. Verwenden Sie „Integrieren“ mehrmals, um einen polynominalen Ausdruck vollständig zu integrieren.

Ausgewählter Ausdruck	$\int_1^3 x^2 dx$
Einmal integriert	$\int (dx) x^2 \Big\vert_{x=1}^{3}$
Zweimal integriert	$\frac{x^3}{3}\Big\vert_{x=1}^{3}$

Ableiten Berechnet eine ausgewählte Ableitung und wendet bei Bedarf die Kettenregel auf komplexe Ausdrücke an. Dieser Befehl berechnet eine partielle Ableitung nur dann, wenn alle Abhängigkeiten explizit angegeben sind.

Der Befehl behandelt Elemente einer totalen Ableitung, als hingen sie von der Variablen der Differenzierung ab. Verwenden Sie für die Berechnung einer *n*-ten Ableitung zunächst den Befehl „Berechnen“, um sie zu entwickeln, bevor Sie den Befehl „Ableiten“ anwenden.

Vorher	**Nachher**
$\frac{d}{dx}(3x^3 - 2x^2 - 3)$	$9x^2 - 4x$
$\frac{\partial}{\partial x}\sec xy \tan xy$	$(xy^2\sec^2 xy + y\tan xy)\tan xy\tan xy\sec xy\tan xy$

1. Stufe ableiten Berechnet nur die erste Stufe einer ausgewählten Ableitung.

Vorher	**Nachher**
$\frac{d}{dx}(3x^3 + 2x^2 + 3)$	$\frac{d}{dx}3x^3 + \frac{d}{dx}2x^2 + \frac{d}{dx}3$

Popupmenü „Regeln“

Das Popupmenü „Regeln“ auf der Seite „Funktionen“ dient der Speicherung und Anwendung von Regeln für die Umformung von Ausdrücken.

Sie könnten z. B. mithilfe von „Regel eingeben“ eine Regel wie *a = a + 3 speichern.* Verwenden Sie dann „Regel anwenden“, um *a* in einem anderen Ausdruck durch *a + 3* zu ersetzen.

Regel eingeben Speichert eine Regel für das Ersetzen eines Ausdrucks durch einen anderen. Wählen Sie den Ausdruck aus, den Sie als Regel speichern möchten, bevor Sie „Regel eingeben“ wählen. Sie können jeweils nur eine Regel speichern.

Platzhalter festlegen Legt einen ausgewählten Term als Platzhalter fest. Ein Platzhalter in einer Regel ermöglicht das Ersetzen des Ausdrucks auf der rechten Seite der Regel für jede Variable, nicht nur für die explizit auf der linken Seite genannte Variable. Ein Platzhalter wird in Fettschrift dargestellt. Wenn Sie z. B. *x* in der Regel *x = a 2* als Platzhalter verwenden, können Sie *a 2* oder x für jede Variable in einem Ausdruck einsetzen.

Wählen Sie den Term aus, den Sie als Platzhalter verwenden möchten, bevor Sie „Platzhalter festlegen“ wählen. Ersetzen Sie dann mit dem Befehl „Regel anwenden“ einen ausgewählten Ausdruck durch den Ausdruck, der dem Platzhalter zugewiesen wurde.

Regel anwenden Ersetzt in einem ausgewählten Ausdruck einen oder mehrere Terme durch einen anderen und verwendet dabei die Regel, die mit dem Befehl „Regel eingeben“ gespeichert wurde.

Eingegebene Regel	$a = a + 3$
Ausgewählter Ausdruck	$a^2 - 2ab + b^2$
Nach Anwenden der Regel	$(a+3)^2 - 2b(a+3) + b^2$

Bevor Sie eine Regel anwenden, die eine Platzhalter-Variable enthält, wählen Sie den Term aus, der den Platzhalter ersetzen soll. Im folgenden Beispiel ist *x* der Platzhalter in der Regel.

Eingegebene Regel	$x \leftarrow \sqrt{y}$
Vor Anwenden der Regel	$a^2 - 2ab + b^2$
Nach Anwenden der Regel	$a^2 - 2ab + \sqrt{y^2}$

Popupmenü „Umformungen“

Vereinfachen Vereinfacht den ausgewählten Ausdruck. Um Brüche zu berechnen, die unendlich sind oder eine Division durch Null enthalten, verwenden Sie anstelle von „Vereinfachen“ den Befehl „Ausrechnen“.

Die durchgeführten Operationen hängen von der Art des Ausdrucks ab. Nachstehend finden Sie einige Beispiele.

- Ganzzahlen-Arithmetik

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$c + 0$	c
$4!$	24
$\frac{1}{3} + \frac{2}{5}$	$\frac{11}{15}$

Wenn das Ergebnis zu groß ist, um berechnet zu werden, wird „Unendlich“ als Ergebnis angezeigt.

- Gruppieren von Termen in einer Summe oder in einem Produkt.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$2ab + 3ab$	$5ab$
$ab(ac)$	a^2bc
$a^x a^{2x+3}$	a^{3x+3}

- Dividiert gemeinsame Faktoren in einem Bruch aus.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$\frac{(ab)^2}{a^2b}$	$1b$
$\frac{2x^3y^2}{6xy^5}$	$\frac{x^2y^{-3}}{3}$

Verwenden Sie den Befehl „Negative Potenz umwandeln“, um negative Potenzen aus dem Ergebnis zu entfernen.

- Interpretiert die komplexe Zahl *i*, repräsentiert durch den griechischen Buchstaben Iota (ι).

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$\sqrt{-ab}$	$\imath\sqrt{a}\sqrt{b}$

- Löst die Klammer auf, indem der Exponent auf den Ausdruck in der Klammer angewendet wird, falls es sich dabei um Multiplikation oder Division handelt.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$(xy)^2$	x^2y^2
$\left(\frac{x}{y}\right)^2$	$\frac{x^2}{y^2}$

Die Vereinfachung von $\sqrt{x^2}x$ gibt das Ergebnis x zurück und nicht $|x|$.

Teilweise vereinfachen Vereinfacht wie der Befehl „Vereinfachen“ den ausgewählten Ausdruck, multipliziert jedoch Brüche nicht aus.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Vereinfachung
$8\frac{\text{km}}{\text{hr}} + 4\frac{\text{km}}{\text{hr}}$	$12\frac{\text{km}}{\text{hr}}$

Term isolieren Isoliert einen ausgewählten Ausdruck auf einer Seite des Gleichheitszeichens. Dieser Befehl fasst keine Terme zusammen und löst den ausgewählten Ausdruck nicht auf.

Ausgewählter Ausdruck	Nach der Isolierung
$x^3 + x + 2 = 0$	$x = (-x-2)^{1/3}$
$bx + by = c$	$x = \frac{c-by}{b}$
$\log x = z$	$x = e^z$

Term herausziehen Entwickelt den ersten Term einer ausgewählten Summe oder eines ausgewählten Produkts.

Ausgewählter Ausdruck	Nach dem Entwickeln
$\sum_{x=2}^{4} x^3$	$\sum_{x=3}^{4} x^3 + 8$
$\prod_{x=2}^{5} (x^3 - 2)$	$6\prod_{x=3}^{5} x^3 - 2$

Alle Terme herausziehen Entwickelt alle Terme einer ausgewählten Summe oder eines ausgewählten Produkts.

Ausgewählter Ausdruck	Nach dem Entwickeln
$\sum_{x=2}^{4} x^3$	8 + 27 + 64
$\prod_{x=2}^{5} x^3 - 2$	6(25)62(123)

Erstellen von Gleichungen in strukturierten Dokumenten mithilfe von Elementen

Eine Gleichung wird erstellt, indem Sie ein Gleichungselement einfügen und anschließend einen mathematischen Ausdruck für die Gleichung eingeben. Zum Einfügen eines Elements können Sie den Elementkatalog verwenden. Sie können auch den Befehl „Neue Gleichung“ im Popupmenü „Gleichungen“ des Fensters „Gleichungen“ verwenden.

Hinweis: *Der Begriff „FrameMath-Element“ bezieht sich auf Teile eines Ausdrucks, wie z. B. einen Operator. Ein FrameMath-Element ist kein strukturelles Element.*

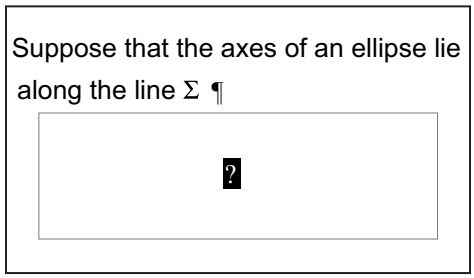
Sie können alle Gleichungselemente sowohl für eingegliederte, als auch für freigestellte Gleichungen verwenden. In einigen Dokumenten ist möglicherweise ein Absatzelement definiert, das Formateigenschaften für freigestellte Gleichungen bereitstellt.

Die Formatregeln für Gleichungselemente schlagen für die Gleichung eine Gruppe von Schriftgrößen vor: „Klein“, „Normal“ oder „Groß“. Sie können zu anderen Schriftgrößen wechseln. Bei dieser Änderung handelt es sich nicht um eine irreguläre Formatzuweisung. Wenn Sie irreguläre Formatzuweisungen aus dem Dokument entfernen, wird die Gleichung nicht auf ihre ursprüngliche Schriftgröße zurückgesetzt.

Erstellen von Gleichungen in Absatztext mithilfe von Elementen

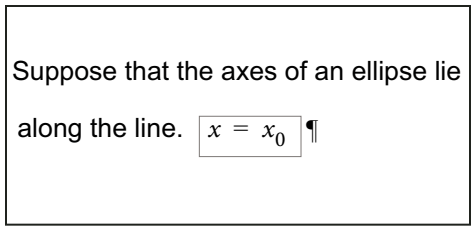
1. Klicken Sie an der Stelle in den Text, an der Sie die Gleichung einfügen möchten. Wenn sich der Text in einem gedrehten Textrahmen befindet, machen Sie zunächst die Drehung rückgängig und drücken Sie Esc g Umschalt+d 0 (null).
2. Wählen Sie im Elementkatalog ein Element aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

   Das Fragezeichen des neuen Gleichungsobjekts wird durch das erste von Ihnen eingegebene FrameMath-Element ersetzt.



Neues Gleichungsobjekt

3. Geben Sie die Gleichung entweder in Form von Zahlen und anderen Elementen manuell ein oder klicken Sie auf das Fenster „Gleichungen“.
4. Aktivieren Sie die Option „Gleichung einpassen“ im Kontextmenü „Gleichungen“ des Fensters „Gleichungen“.



In Absatztext eingepasste Gleichungen

5 Wenn die Gleichung auf beiden Seiten zu dicht am Text erscheint, fügen Sie vor bzw. nach dem Rahmen ein Leerzeichen ein. FrameMaker XML Author behandelt einen Rahmen, der eine Gleichung im Absatztext enthält, als ein Zeichen und erzeugt kein zusätzliches Leerzeichen um ihn herum.

Wenn eine in einen Absatz eingefügte Gleichung zu groß für die Zeile ist, können Sie den festen Zeilenabstand für diesen Absatz deaktivieren.

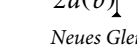
Erstellen von freigestellten Gleichungen mithilfe von Elementen

1 Wenn für Ihr Dokument ein Absatzelement zur Formatierung freigestellter Gleichungen definiert wurde, klicken Sie an der Stelle, an der der Absatz mit der Gleichung erscheinen soll. Wählen Sie ein Absatzelement aus dem Elementkatalog und klicken Sie auf „Einfügen“.

Dieses Element kann Leerraum über und unter der Gleichung, die Ausrichtung in der Textspalte und eine automatisch nummerierte Beschriftung definieren.

2 Klicken Sie in einem leeren Absatzelement an der Stelle, an der Sie die Gleichung einfügen möchten.

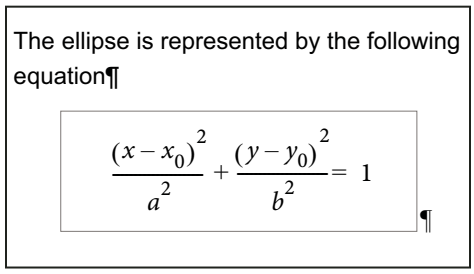
3 Wählen Sie im Elementkatalog ein Element aus und klicken Sie auf „Einfügen“.



Neues Gleichungsobjekt

4 Geben Sie die Gleichung ein.

5 Aktivieren Sie „Gleichung einpassen“ im Popupmenü „Gleichungen“ der Palette.



In Absatztext eingepasste freigestellte Gleichungen

6 Wenn an der gewünschten Position kein Gleichungselement verfügbar ist, verwenden Sie evtl. ein ungültiges Element. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um ein Element zu verwenden, das in einem anderen Teil des Dokuments gültig ist, fügen Sie das Element an einer gültigen Position ein und verschieben es. Sie können auch die Einstellung „Alle Elemente“ verwenden, um das Element überall verfügbar zu machen, und anschließend das Element an der gewünschten Position einfügen.

- Um ein ungültiges Gleichungselement mit dem Standard-Tag GLEICHUNG einzufügen, wählen Sie „Neue Gleichung“ aus dem Kontextmenü „Gleichungen“ des Fensters „Gleichungen“. Dem Element wird das Standard-Tag zugewiesen, wenn keine definierten importierten Grafikelemente verfügbar sind.

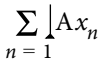
Informieren Sie sich nach Einfügen des Elements bei Ihrem Entwickler darüber, wie sich das Element an dieser Position in ein gültiges Element umwandeln lässt.

Erstellen von Gleichungen in einem verankerten Rahmenelement

1 Wählen Sie einen verankerten Rahmen oder ein grafisches Objekt im Rahmen aus.

2 Wählen Sie den Befehl „Neue Gleichung“ im Popupmenü „Gleichungen“ des Fensters „Gleichungen“.

Das Fragezeichen des neuen Gleichungsobjekts wird durch das erste von Ihnen eingegebene FrameMath-Element ersetzt. Die Gleichung wird nicht in der Dokumentstruktur angezeigt.



Neue Gleichungsobjekte in einem Rahmen mit Grafikobjekten

3 Geben Sie die Gleichung ein.

Verwandte Hilfethemen

„Überblick über Fenster „Gleichungen““ auf Seite 108

„Ändern des Anzeigebereichs für verfügbare Elemente in einem strukturierten Dokument“ auf Seite 45

„Gleichungen erstellen“ auf Seite 108

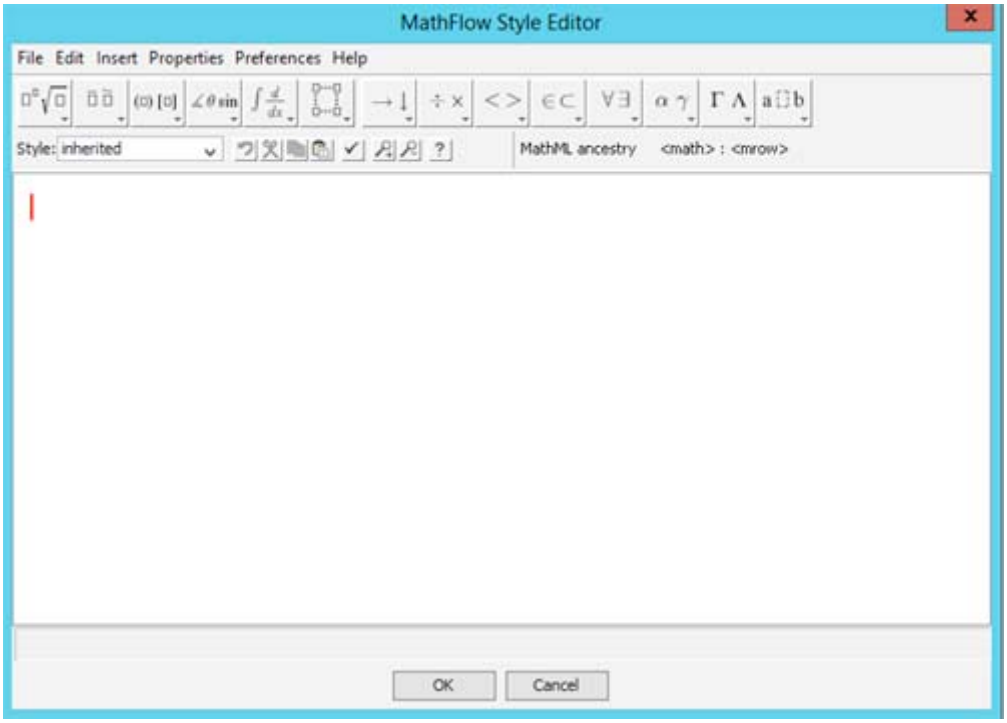
Mithilfe des MathFlow-Editors von Design Science

Neben dem FrameMaker XML Author-Pod „Gleichung“ zum Hinzufügen von Gleichungen können Sie auch den MathFlow-Editor von Design Science verwenden, um komplexe mathematische Gleichungen zu gestalten. Sie können diese Gleichungen anschließend in Ihre FrameMaker XML Author-Dokumente einfügen. Sie können diese Gleichungen außerdem später im MathFlow-Editor bearbeiten und Dokumente, die MathML-Gleichungen enthalten, veröffentlichen.

MathML-Gleichungen können in XML-Dokumenten verwendet werden. Diese Gleichungen können auch in FrameMaker XML Author verwendet werden.

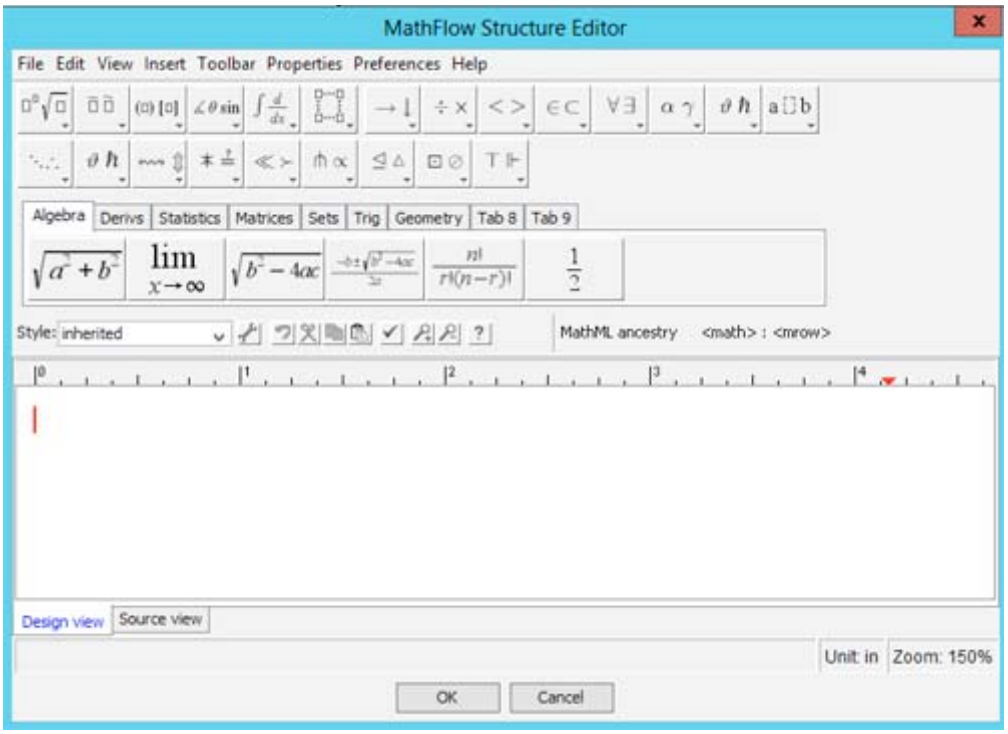
FrameMaker XML Author enthält eine Testversion der folgenden MathFlow-Editoren:

- **Der Stileditor „MathFlow™“** wird von Materialautoren und Experten in dem Fachgebiet (Subject Matter Experts, SME) verwendet. Er bietet eine genaue Kontrolle über die Darstellung mathematischer Ausdrücke, eine Stil-Symbolleiste zum schnelleren Anpassen der Schriftarten und eine leicht zu bedienende Benutzeroberfläche zum Bearbeiten zahlreicher Gleichungseigenschaften von Operator-Abständen bis zur Darstellung von Matrizen oder Tabellen.



Stil-Editor

- **Der Struktur-Editor „MathFlow™“** wird von Spezialisten für XML-Inhalte verwendet. Mit ihm kann die visuelle Darstellung und die ihr zugrunde liegende MathML-Struktur gesteuert werden. Es gibt eine Ansicht „Quelle“, mit der der Benutzer Verarbeitungsanweisungen und Kommentare direkt in MathML eingeben kann. Außerdem gibt es dort ein Lineal für ein genaues Layout der Gleichung und eine Symbolleiste mit Registerkarten zum Speichern der gebräuchlichsten Gleichungen oder Fragmente.



Struktur-Editor

Einen Vergleich der Leistungsmerkmale der Editoren finden Sie unter MathFlow-Editoren. Das Verfahren zum Upgrade auf die Vollversion des MathFlow-Editors finden Sie unter „Konfigurieren der Installationseinstellungen“ auf Seite 143.

Erstellen und Einfügen einer MathML-Gleichung in ein Dokument

1 Wählen Sie im Menü „Spezial“ die Option „MathML-Gleichung“.

2 Erstellen Sie eine Gleichung im Fenster „MathFlow-Editor“.

Weitere Informationen zum Erstellen von Gleichungen in MathFlow finden Sie in der MathFlow-Hilfe. Sie können die MathFlow-Hilfe im Fenster „MathFlow-Editor“ starten.

3 Um die Gleichung dem Dokument hinzuzufügen, klicken Sie auf „OK“.

Die Gleichung wird in das Dokument eingefügt.

Bearbeiten einer MathML-Gleichung in einem Dokument

1 Doppelklicken Sie auf die Gleichung in dem Dokument oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Gleichung und wählen Sie „Mit MathFlow bearbeiten“.

2 Bearbeiten Sie die Gleichung im Fenster „MathFlow-Editor“.

3 Um die Gleichung im Dokument zu aktualisieren, klicken Sie auf „OK“.

FrameMaker XML Author unterstützt außerdem die Optionen zum Kopieren/Einfügen und Rückgängigmachen/Wiederholen für MathML-Gleichungen in einem Dokument.

Wichtig: *Sie müssen jedoch zunächst ein Element im Elementkatalog definieren, das diese Art von Objekt unterstützt. FrameMaker XML Author enthält eine strukturierte Beispiel-App, die ein MathXML-Element umfasst. Weitere Informationen zum Verwenden dieses Elements finden Sie unter „Verwenden der strukturierten Beispiel-App“.*

Konfigurieren der MathFlow-Einstellungen

Um MathML-Einstellungen in FrameMaker XML Author zu konfigurieren, öffnen Sie das Dialogfeld „Voreinstellungen“ und wählen Sie die Registerkarte „MathML“.

Konfigurieren der Installationseinstellungen

FrameMaker XML Author enthält eine 30-tägige Testversion der MathFlow Stil- und Struktur-Editoren von Design Science. Sie können die Vollversion der Editoren von Design Science erhalten und sie in FrameMaker XML Author integrieren.

1. Nach der Installation der Vollversion der Stil- und Struktur-Editoren rufen Sie den Abschnitt „MathFlow“ der Registerkarte „MathFlow“ auf.
2. Die Testversion, die im Lieferumfang von FrameMaker XML Author enthalten ist, ist im Installationspfad von Adobe FrameMaker XML Author installiert. Falls MathFlow in einem anderen Pfad installiert ist, geben Sie diesen Pfad an.
3. Geben Sie den Pfad zur Lizenzdatei an und klicken Sie auf „OK“.

Sie müssen FrameMaker XML Author neu starten, um sicherzustellen, dass diese Änderungen übernommen werden.

Hinweis: *Die 30-tägige Testversion von MathFlow beginnt, wenn Sie den Editor zum ersten Mal aufrufen. Sie beginnt nicht bei Installation der FrameMaker XML Author-Version, in der der Editor integriert ist.*

Formatieren einer MathML-Gleichung

Sie können die Formatierung einer ausgewählten MathML-Gleichung in einem Dokument aktualisieren oder die Voreinstellungen für alle MathML-Gleichungen ändern. Standardmäßig ist die Schriftgröße der Gleichungen auf 14 px gesetzt. Der DPI-Wert für die Bilder, die FrameMaker für jede Gleichung in ein Dokument einfügt, beträgt standardmäßig 300 DPI. Sie können eine Gleichung auch eingebunden mit dem eingeschlossenen Absatz platzieren und die Formatierung des eingeschlossenen Absatzes für die Gleichung übernehmen.

So aktualisieren Sie die Formatierung der momentan ausgewählten MathML-Gleichung:

1. Wählen Sie die MathML-Gleichung aus und klicken Sie dann auf „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.

   Alternativ können Sie auf „Grafik“ > „Objektstilgestaltung“ klicken.

   Diese Optionen sind auch im Kontextmenü verfügbar.

2. Aktualisieren Sie die Formatierung für die momentan ausgewählte MathML-Gleichung im Dialogfeld „Eigenschaften der MathML-Gleichung“.

   DPI und Schrift Ändern Sie die Einstellungen für den DPI-Wert und die Schriftgröße.

   Eingebunden Platzieren Sie das Bild eingebunden mit dem eingeschlossenen Absatz.

   Absatzstil anwenden Wenden Sie die Formatierung des eingeschlossenen Absatzes auf die Gleichung an.

Sie können diese Einstellungen auch global auf alle MathML-Gleichungen anwenden, die anschließend erstellt werden.

1. Öffnen Sie das Dialogfeld „Voreinstellungen" (Bearbeiten > Voreinstellungen).
2. Ändern Sie auf der Registerkarte „MathML“ im Abschnitt „Einstellungen für MathFlow“ die Einstellungen für die Gleichung.

Diese Einstellungen werden sofort wirksam. Sie müssen FrameMaker dafür nicht neu starten.

Konfigurieren der Gleichungsformatierung

Standardmäßig ist die Schriftgröße der Gleichungen auf 10 px gesetzt. Außerdem beträgt der DPI-Wert für die Bilder, die FrameMaker XML Author für jede Gleichung in das Dokument einfügt, standardmäßig 300 DPI.

1 Um die Schriftgröße und den DPI-Wert für Bilder zu ändern, rufen Sie auf der Registerkarte „MathML“ den Abschnitt „Einstellungen für MathFlow“ auf.

2 Aktualisieren Sie die Schrift- und DPI-Einstellungen und klicken Sie auf „OK“.

Diese Einstellungen werden sofort wirksam. Sie müssen FrameMaker XML Author dafür nicht neu starten.

Konfigurieren des MathFlow-Editors

Die Testversion des MathFlow-Editors umfasst die Stil- und Struktur-Editoren. Während dieses Testzeitraums können Sie zwischen diesen Editoren wählen.

1 Um die Einstellungen des MathFlow-Editors zu ändern, rufen Sie auf der Registerkarte „MathML“ den Abschnitt „Editortyp“ auf.

2 Wählen Sie den entsprechenden MathFlow-Editor aus und klicken Sie auf „OK“.

Sie müssen FrameMaker XML Author neu starten, um sicherzustellen, dass diese Änderungen übernommen werden.

Hinweis: *Wählen Sie bei der Installation der Vollversion von MathFlow zwischen dem Stil- und Struktur-Editoren. Die Integration der Testversion von MathFlow mit FrameMaker XML Author umfasst beide Editoren. Es wird Ihnen daher empfohlen, beide Editoren zu verwenden, wenn Sie diese Funktion testen.*

Strukturierte Beispiel-App

FrameMaker XML Author enthält eine strukturierte Beispiel-App, die ein MathXML-Element umfasst. Dieses MathXML-Element bietet vollständige Unterstützung für die MathML-Gleichungen, die von den MathFlow Stil- und Struktur-Editoren wiedergegeben werden.

Einfügen von MathML-Elementen in ein Dokument

1 Wählen Sie im Menü „Datei“ die Optionen „Neu“ > „XML“.

2 Wechseln Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ zur Registerkarte „Strukturierte Anwendungen“ und wählen Sie „DITA_1.2_MathML_Sample“. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

Ein neues Dokument wird erstellt.

3 Wählen Sie eine Stelle des Dokuments aus, an der Sie eine MathML-Gleichung einfügen möchten.

Das MathML-Element „mathml“ ist im Elementkatalog der strukturierten Beispiel-App verfügbar.

Hinweis: *Ein MathML-Element ist an jeder beliebigen Stelle im Dokument verfügbar, an der ein fremdes Element zur Verfügung steht.*

4 Doppelklicken Sie auf das MathML-Element, um es an der Stelle im Dokument einzufügen.

5 Rufen Sie die XML-Ansicht des aktuellen Dokuments auf.

Die XML-Ansicht des strukturierten Dokuments enthält einen MathML-Knoten an der Stelle, an der Sie das MathML-Element eingefügt haben.

Hinweis: *Jedes Element innerhalb des MathML-Knotens ist mit einem MML-Präfix versehen. Dieses Präfix soll Namenskonflikte mit anderen Elementen, die in der XML-Datei verwendet werden, verhindern. Diese Elemente stammen entweder aus dem Elementkatalog der strukturierten App oder von in der MathML-Struktur definierten Elementen.*

Sie können außerdem die Gleichung im MathML-Knoten in der XML-Ansicht bearbeiten. Die Änderungen werden anschließend in der WSIYWIG-Ansicht angezeigt.

Arbeiten mit mehreren Sprachen

Unicode

Unicode ist ein Industriestandard, mit dem Computers Text konsistent in den meisten Sprachen anzeigen können. Er wird implementiert durch unterschiedliche Zeichencodierungen wie UTF-8, UTF-16 und UTF-32. FrameMaker XML Author unterstützt alle drei Codierungen, speichert Dateien aber in UTF-8. Wenn Sie Dateien importieren, die in UTF-16 oder UTF-32 codiert sind, konvertiert FrameMaker XML Author sie automatisch in UTF-8.

In der Textverarbeitung verwendet Unicode eine eindeutige Zahl oder Codepunkt für jedes Zeichen in einer Sprache. Der Unicode-Standard gibt keine Schriften oder die Darstellung der Zeichen an. Dies geschieht durch Unicode-Schriften, die Darstellungen für Tausende der Unicode-Zeichen enthalten können, und auf diese Weise eine Schrift für mehrsprachige Dokumente bereitstellen.

Aktivieren von Unicode

Der Unicode-Standard ist ein Zeichencodierungssystem für den Austausch, die Verarbeitung und die Anzeige von Text in allen Sprachen oder Zeichensätzen. Mit der Unicode-Codierung können Sie Dokumente mit Zeichen aus einer beliebigen Zahl von Zeichensätzen erstellen und Dokumente zwischen unterschiedlichen geografischen oder linguistischen Regionen austauschen.

FrameMaker XML Author unterstützt Unicode-Textcodierung zum Erstellen, Bearbeiten, Speichern und Veröffentlichen von Dokumenten in mehreren Sprachen und zum Erstellen von mehrsprachigen Dokumenten. Unicode-Text wird unterstützt in Marken, Katalogeinträgen und Dialogfeldern von FrameMaker XML Author. PDF-Export unterstützt Unicode-Text, Lesezeichen, Tags und Kommentare. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Unicode-Inhalte aus anderen Anwendungen zu importieren oder zu kopieren.

Unicode weist eine eindeutige Nummer jedem einzelnen Zeichen zu, unabhängig davon, welche Sprache oder welcher Computertyp verwendet wird.

Portabel Buchstaben und Zahlen bleiben unverändert, wenn Sie die Datei von einer Workstation auf eine andere verschieben. Es können problemlos andere Sprachen zum Dokument hinzugefügt werden, da diese Zeichen über eigene Zuweisungen verfügen und sich nicht auf die Codierung von anderen Sprachen im gleichen Projekt auswirken.

Stabil Da die mit Unicode kompatiblen Schriften eine größere Anzahl von möglichen Zeichen enthalten, sind Sonderzeichen sofort verfügbar.

Flexibel Bei Unicode-Unterstützung führt das Ersetzen eines Schriftbilds in einem Projekt nicht zu ersetzten Zeichen. Bei einer Unicode-kompatiblen Schrift wird ein *g* immer als *g* dargestellt, unabhängig vom verwendeten Schriftbild.

Dadurch kann beispielsweise eine französische Firma für einen Kunden in Korea arbeiten und den Auftrag an ein Partnerunternehmen in den USA abgeben, ohne dass Probleme in der Textdarstellung auftreten. Der Verfasser oder Designer muss die entsprechende Sprache im Betriebssystem aktivieren, die Schrift in der entsprechenden Sprache laden und kann dann an dem Projekt weiterarbeiten.

1. Damit Sie auf dem Computer Inhalt in anderen Sprachen als Englisch verfassen können, starten Sie den Computer mit dem UTF-8-Gebietsschema.
2. Um Wörterbücher zu aktivieren oder den Thesaurus zu öffnen, wählen Sie die gewünschte Sprache aus der Eingabegebietsschema-Leiste (IME).

3 Beginnen Sie mit der Eingabe des Inhalts in der ausgewählten Sprache.

Bestimmte Funktionen, beispielsweise die Such- und Ersetzfunktion, Marken, Hypertext oder Katalogeinträge, unterstützen Unicode. Sie können Dokumente mit Unicode-Lesezeichen, -Tags, -Kommentaren usw. im PDF-Format exportieren. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Unicode-Inhalte aus anderen Anwendungen zu importieren oder in diese zu exportieren. Zusätzliche Wörterbücher unterstützen Sie beim Erstellen von Inhalten in mehreren Sprachen.

Verwandte Hilfethemen

„Arbeiten mit mehreren Sprachen“ auf Seite 145

Hinzufügen von mehrsprachigem Text in Dokumenten

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Zeichen in Unicode in ein Dokument einzufügen. Sie können die Sprach- oder Gebietsschema-Einstellungen des Computers so konfigurieren, dass die erforderlichen Sprachen für die Tastatureingabe hinzugefügt werden. Sie können auch eine Bildschirmtastatur über ein Plug-In eines Drittanbieters konfigurieren und verwenden.

Tastaturlayouts können keine einfache Tastenkombination für alle Zeichen enthalten und deshalb bietet FrameMaker XML Author zwei alternative Eingabemethoden, mit denen Sie Zugriff auf alle Unicode-Zeichen haben. Zum einen können Sie Zeichen über die Hex-Palette eingeben, in der Sie den Codepunkt in einer beliebigen der drei UTF-Codierungen angeben können. Zum anderen können Sie die Zeichentabelle verwenden, eine Tabelle mit aller in der gewählten Schrift verfügbaren Unicode-Zeichen.

Microsoft Windows XP Service Pack 2 (SP2) und Windows Vista® verwenden Länder- und Spracheinstellungen. Verwenden Sie diese Einstellungen, um zusätzliche Sprachen zur Tastatureingabe hinzuzufügen. Diese Sprachen- und Sprachausgabe-Einstellungen werden in der Eingabegebietsschema-Leiste auf dem Desktop angezeigt. Wenn Sie eine Sprache ausgewählt und eine lokalisierte Tastatur eingerichtet haben, können Sie den gewünschten Text in das Dokument eingeben. Die Tastaturlayouts werden von Microsoft festgelegt.

Sie können in der ausgewählten Sprache Wörter eingeben oder die jeweils entsprechenden Unicode-Zeichen eingeben.

Einrichten von Eingabesprachen

1 Öffnen Sie die Systemsteuerung Ihres Computers und doppelklicken Sie auf das Symbol „Regions- und Sprachoptionen“. Das entsprechende Dialogfeld wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte „Sprachen“.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Details“. Das Dialogfeld „Textdienste und Eingabesprachen“ wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf der Registerkarte „Einstellungen“ auf „Hinzufügen“. Das Dialogfeld „Eingabegebietsschema hinzufügen“ wird angezeigt.

5 Wählen Sie die gewünschte Sprache aus der Liste der Eingabesprachen.

6 Klicken Sie auf „OK“. Die ausgewählte Sprache wird in die Liste der installierten Dienste aufgenommen.

7 Wählen Sie die gewünschte Sprache in der Liste mit den Standardeingabesprachen.

8 Klicken Sie auf „Anwenden“ und dann auf „OK“, um die Einstellungen zu speichern und das Dialogfeld zu schließen.

9 Klicken Sie auf die Registerkarte „Ländereinstellungen“ und wählen Sie dann die unter „Standard-Eingabegebietsschema“ ausgewählte Sprache aus.

10 Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Übernehmen der Änderungen und anschließend auf „OK“, um die Einstellungen zu speichern und das Dialogfeld zu schließen. Die Eingabegebietsschema-Leiste oder der Eingabemethoden-Editor (IME) wird in der Taskleiste Ihres Computers angezeigt.

11 Öffnen Sie FrameMaker XML Author und geben Sie die gewünschten Inhalte ein. Der Text wird in der ausgewählten Sprache angezeigt.

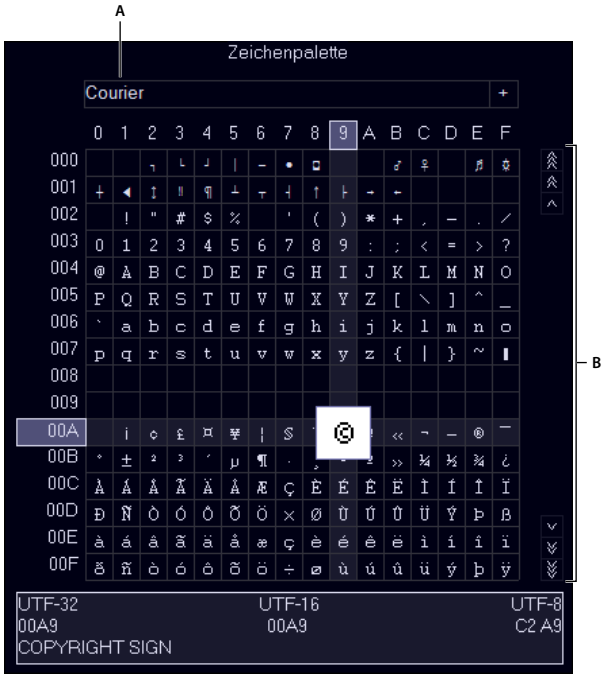
Hinweis: *Wenn Sie die Sprache in der Liste der Standardeingabesprachen und auf der Registerkarte „Regionale Einstellungen“ ändern, wird die in der Sprachenleiste ausgewählte Sprache automatisch ebenfalls aktualisiert.*

Verwenden von Tastaturlayout-Software von Drittanbietern

Unter Windows steht von Drittanbietern für die verschiedensten Sprachen eine große Anzahl von Tastatur-Layout-Programmen zur Verfügung. Wenn diese Layouts aktiviert werden, beginnt FrameMaker XML Author mit dem Empfang der Eingaben gemäß den Tastenzuweisungen der Drittanbieter-Software. FrameMaker XML Author ändert keine Tastendefinitionen.

Verwenden der Zeichenpalette

Die Zeichenpalette listet alle Unicode-Zeichen in den drei Zeichensätzen auf.



Zeichenpalette
A. *Wählen Sie die Schrift* ***B.*** *Suchen Sie nach dem Zeichen in der gewählten Schrift*

1 Platzieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie das Zeichen im Dokument einfügen möchten.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Zeichenpalette“.

3 Wählen Sie die Schrift, die die Sprache unterstützt, in der Sie schreiben. Die Zeichenpalette zeigt alle Zeichen in der gewählten Schrift an.

4 Klicken Sie auf das Feld mit dem Zeichen, das Sie einfügen möchten. Verwenden Sie ggf. den Rollbalken zur Suche in der Zeichenpalette.

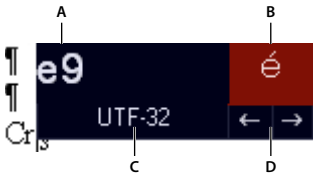
Der Codepunkt jedes Zeichens in UTF-32, UTF-16 und UTF-8 wird unten in der Zeichenpalette angezeigt.

5 Wenn das im Dokument eingefügte Zeichen nicht Ihrer Auswahl entspricht, überprüfen Sie, dass die Schrift im Dokument dieselbe wie in der Zeichenpalette ist.

6 Klicken Sie neben die Zeichenpalette, um sie zu schließen.

Verwenden der Hex-Eingabepalette

Mit der Hex-Eingabepalette können Sie ein Unicode-Zeichen in Ihr Dokument einfügen, indem Sie den entsprechenden Codepunkt angeben.



Hex-Eingabepalette
***A.** Eingabebereich **B.** Anzeigebereich **C.** Klicken Sie auf „UTF-32“, um die Standardcodierung zu ändern. **D.** Klicken Sie auf die Pfeile, um die Symbole zu durchsuchen.*

1 Platzieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie das Zeichen im Dokument einfügen möchten.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Hex-Eingabe“, um die Hex-Eingabepalette anzuzeigen.

3 Geben Sie die Unicode-Nummer des einzufügenden Zeichens ein. Das entsprechende Zeichen wird auf der rechten Seite angezeigt.

4 Klicken Sie auf „UTF 32“, um zwischen den Unicode-Zeichensätzen zu wechseln.

5 Wenn Sie das gewünschte Zeichen nicht finden können, klicken Sie entweder auf die Pfeile, um sie der Reihe nach zu durchsuchen, oder klicken Sie auf das Zeichen, um die Zeichenpalette anzuzeigen.

   Vergewissern Sie sich ebenfalls, dass Sie die entsprechende Schrift aus der Zeichenpalette ausgewählt haben. Das Zeichen mit dem gleichen hexadezimalen Wert ändert sich je nach ausgewählter Schrift.

6 Klicken Sie neben die Hex-Eingabe, um sie zu schließen.

Kapitel 6: Tabellen

Tabellen

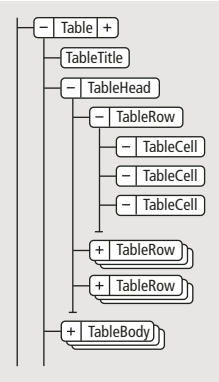
Sie müssen die Tabellenformate als Teil der strukturierten Anwendung festlegen, da die Formate in FMXA nicht geändert werden können.

Mit Tabellen in strukturierten Dokumenten arbeiten

Die Elementdefinitionen für die Tabelle bestimmen die Struktur der Tabelle. Beim Einfügen einer Tabelle werden gleichzeitig einige Zeilen- und Zellenelemente eingefügt, in die Sie Inhalte eingeben können.

Elemente für strukturierte Tabellen und Tabellenteile

Eine Tabelle und ihre Bestandteile (wie Titel, Zeilen und Zellen) werden jeweils als ein Element dargestellt. Diese Elemente können Sie in der Strukturansicht anzeigen und bearbeiten.



Tabellen und Tabellenteilelemente

Beim Einfügen eines Tabellenelements werden einige Tabellenteile automatisch eingefügt. Als Richtlinie für das Erstellen der restlichen Tabelle kann der Elementkatalog dienen. Die hinzuzufügenden Tabellenteile können auch eine Anfangsstruktur aufweisen, z. B. enthält ein neues Zeilenelement Zellenelemente. Die Anfangsstruktur für dieses Element wird durch Inhaltsregeln für Tabellen und Tabellenteilelemente definiert.

Eine Tabelle kann auch als Leerzellen definierte Zellen enthalten. In diese Zellen können keine gültigen Werte eingegeben werden. Der Elementtyp einer Leerzelle kann die Verwendung der Zelle beschreiben; mögliche Bezeichnungen sind z. B. „LeererKopf“ oder „LeereZelle“.

Formatierung strukturierter Tabellen

Das Erscheinungsbild einer strukturierten Tabelle wird von deren Tabellenformat, verschiedenen Einstellungen im Menü „Tabelle“ und von Absatzformaten für Text bestimmt.

Befehle im Menü „Tabelle“ Im Menü „Tabelle“ sind Befehle zum Hinzufügen von Reihen und Spalten vorhanden.

- Einfügen von Tabellen
- Zeilen und Spalten hinzufügen
- Tabelle sortieren

- Absatz in Tabelle und Tabelle in Absatz konvertieren

Absatzformate Absatzformate definieren Schriften, Zeilenabstände und andere Einstellungen für Text in Zellen und im Titel. Tabellenteilelemente können bestimmte Absatzformate festlegen.

DITA-Unterstützung für Tabellen

DITA-Themen unterstützen zwei Tabellentypen. Das Element `<table>` verwendet das OASIS Exchange Table Model (früher als CALS-Tabellenmodell bezeichnet). Die OASIS-Tabelle unterstützt das Koppeln mehrerer Zeilen oder Spalten für besondere Layout- oder Organisationsanforderungen und stellt zahlreiche Steuerungen für die Anzeigeeigenschaften der Daten und auch der Tabellenstruktur selbst bereit.

Das Element `<table>` organisiert willkürlich komplexe Beziehungen von Tabelleninformationen. Dieses Standard-Tabellen-Markup ermöglicht das Koppeln von Spalten oder Zeilen und Tabellenbeschriftungen bzw. Beschreibungen. Ein optionaler Titel, der innerhalb des Tabellenelements zulässig ist, stellt eine Beschriftung zum Beschreiben der Tabelle bereit.

Die DITA-Tabelle basiert auf dem OASIS Exchange Table Model, erweitert durch DITA-Attribute, die Spezialisierung, conref und andere DITA-Verarbeitungsoptionen aktivieren. Zudem enthält die Tabelle ein desc-Element, das die Tabellenbeschreibung, vergleichbar mit der Abbildungsbeschreibung, aktiviert.

In DITA-Tabellen wird anstelle des Attributs „expanse“ anderer DITA-Elemente das Attribut „pgwide“ verwendet, um dem OASIS Exchange Table Model zu entsprechen. Dieses Attribut hat eine ähnliche Semantik (1=Seitenbreite; 0=auf Fahnen- oder Spaltengröße ändern).

Hinweis: *Das Attribut „scale“ stellt eine stilistische Markup-Eigenschaft dar, die (vorläufig) in Tabellen aus Legacy-Gründen beibehalten wird. Durch externe Style Sheets dürfte die Abhängigkeit von diesem Attribut zurückgehen. Verwenden Sie das Attribut „scale“ möglichst nicht in Ihren Themen.*

Die andere Tabellenstruktur in DITA wird als `<simpletable>` bezeichnet. Wie der Name besagt, ist sie strukturell weniger komplex als die OASIS-Tabelle und kann als einfache, reguläre Tabelle verwendet werden, bei der eine strikte Überwachung der Formatierung nicht erforderlich ist. Simpletable dient hauptsächlich zum Beschreiben von Datenlisten mit regulären Kopfzeilen wie Rufnummernverzeichnisse, Konfigurationsdaten für Anzeigeadapter oder API-Eigenschaften.

Tabellen einfügen, verschieben oder entfernen

Einfügen von Tabellen Element

Eine Tabelle wird an einer bestimmten Stelle im Text verankert. Während Sie den Text bearbeiten, verschiebt sich die Tabelle mit dem Text im Dokument. Im Dokumentfenster wird ein Ankersymbol (⊥) an der Position angezeigt, an der die Tabelle verankert ist.

Geben Sie beim Einfügen einer Tabelle die Position für die Verankerung an. Sie können die Tabelle z. B. in einem Element „Absatz“ (als untergeordnetes Element des Elements „Absatz“) oder in einem Abschnittelement (als gleichrangiges Element zu „Absatz“ und anderen Elementen im Abschnittelement) verankern. Das jeweilige Vorgehen richtet sich danach, wie die Elemente für das Dokument definiert wurden.

1 Klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Tabelle einfügen möchten.

2 Wählen Sie ein Tabellenelement aus dem Elementkatalog aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

Hinweis: *Verwenden Sie zum Hinzufügen anderer Tabellenteilelemente zur Tabelle den Elementkatalog als Richtlinie.*

3 Bei Bedarf können Sie die Anzahl der Spalten, Zeilen, die Überschriftenzeilen oder die Fußzeilen ändern.

4 Um das Tabellenformat zu ändern, wählen Sie ein Format aus der Auswahlliste. Das Tabellenelement verfügt möglicherweise über ein vordefiniertes Format, das Sie jedoch ändern können, ohne dass es als irreguläre Formatzuweisung gilt.

   Sprechen Sie mit Ihrem Entwickler, bevor Sie ein Tabellenformat ändern. Der Elementkatalog enthält möglicherweise für jedes benötigte Format ein Element.

5 Wählen Sie den Tabellenvariablentyp (Fortsetzung oder Datenblatt), der eingefügt werden soll. Weitere Informationen zu Tabellenvariablen finden Sie unter Hinzufügen von Fortsetzungstext.

6 Klicken Sie auf „Einfügen“. FrameMaker fügt an der Einfügemarke ein Ankersymbol sowie eine Tabelle mit vordefinierten Elementen ein. Die Strukturansicht enthält Elementrechtecke für die neuen Elemente.

7 Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element“ Attributwerte für das Tabellenelement ein und klicken Sie auf „Element einfügen“.

Wählen Sie Zellen in der Tabelle aus und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste, um ein Kontextmenü zur Bearbeitung von Zellen aufzurufen. Sie können auch die QuickAccess-Leiste verwenden, um schneller auf Tabellenbefehle zuzugreifen.

Wenn an der gewünschten Position kein Tabellenelement verfügbar ist, könnten Sie ein ungültiges Element verwenden. Sprechen Sie nach dem Einfügen der Tabelle mit Ihrem Entwickler, wie die Tabelle an dieser Position gültig gemacht werden kann.

Verwenden von ungültigen Tabellenelementen

- Um eine Tabelle zu verwenden, die an anderer Stelle im Dokument gültig ist, fügen Sie entweder die Tabelle an einer gültigen Stelle ein und verschieben sie danach, oder verwenden Sie die Einstellung „Alle Elemente“, um die Tabelle überall im Dokument verfügbar zu machen, und fügen die Tabelle dann an der gewünschten Position ein.
- Um eine ungültige Tabelle mit Standardelementtypen einzufügen, wählen Sie „Tabelle“ > „Tabelle einfügen“ und wählen im Popupmenü „Element-Tag“ die Option „TABELLE“ aus. (Diese Option wird im Menü angezeigt, wenn keine definierten Tabellenelemente im Dokument verfügbar sind.) Die Tabelle und deren Teile enthalten dann Standardelementtypen wie „TABELLE“, „KOPFZEILE“ und „ZEILE“. Ändern Sie die Tabellenteile in gültige Elemente, nachdem Sie die Tabelle durch eine gültige Tabelle ersetzt haben.

Die Umwandlung einer ungültigen Tabelle mit Standardelementtypen in eine gültige Tabelle kann sehr aufwändig sein. Daher ist es meist besser, mit bereits definierten Tabellen zu arbeiten.

Verwandte Hilfethemen

„Ändern des Anzeigebereichs für verfügbare Elemente in einem strukturierten Dokument“ auf Seite 45

Verschachteln von Tabellen in Tabellenzellen

1 Klicken Sie in die Zelle, in der Sie eine Tabelle verschachteln möchten.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

   - Wählen Sie „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“.
     - In XML-Dokumenten fügt dieser Befehl ein Element ein. Wählen Sie im Fenster „Verankerter Rahmen“ aus dem Popupmenü „Element-Tag“ ein Rahmenelement aus.
   - (Strukturierte Dokumente) Wählen Sie aus dem Elementkatalog ein Grafikelement für leere verankerte Rahmen aus und klicken Sie auf „Neuer Rahmen“.

3 Wenn der verankerte Rahmen breiter als die Zelle ist, passen Sie die Spalte entsprechend an.

4 Erstellen Sie mit dem Werkzeug „Textrahmen“ aus dem Werkzeugfenster einen Textrahmen im verankerten Rahmen.

5 Klicken Sie in den Textrahmen und wählen Sie „Tabelle“ > „Tabelle einfügen“.

Wichtig: *Wenn Sie ein Dokument als SGML- oder XML-Format exportieren, können die Inhalte darin verankerter Rahmen verloren gehen, da diese nicht Teil des strukturierten Haupttextflusses sind. Sprechen Sie mit Ihrem Entwickler, bevor Sie Dateien als SGML- oder XML-Format exportieren, um sicherzustellen, dass keine Daten aus verschachtelten Tabellen verloren gehen.*

Verwandte Hilfethemen

„Verankerte Rahmen“ auf Seite 188

Tabellen kopieren, verschieben oder entfernen

1 Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie dreimal, um die gesamte Tabelle auszuwählen, oder klicken Sie in der Strukturansicht auf das Elementrechteck der Tabelle.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Zum Kopieren der Tabelle wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- Um die Tabelle zu verschieben, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“. Wird ein Dialogfeld geöffnet, klicken Sie auf „Zellen entfernen“ und dann auf „Ausschneiden“. Klicken Sie anschließend an die Stelle, zu der Sie die Tabelle verschieben möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Überprüfen Sie vor dem Einfügen mithilfe des Elementkatalogs, ob die Position gültig ist.
- Um die Tabelle zu entfernen (ohne den Inhalt der Zwischenablage zu ändern), drücken Sie die Entf-Taste.

Zum Verschieben einer Tabelle können Sie auch das Elementrechteck der Tabelle in der Strukturansicht mit der Maus ziehen. Zum Kopieren der Tabelle halten Sie beim Ziehen mit der Maus die Alt-Taste gedrückt.

Zeilen und Spalten

Sie können Zeilen und Spalten hinzufügen, löschen, kopieren, verschieben und ihre Größe ändern, indem Sie entweder die Zwischenablage verwenden oder die Elemente ziehen. Sortieren Sie Zeilen und Spalten nach Nummern oder Buchstaben. Sie können nach Datum oder Uhrzeit sortieren, wenn diese Informationen als Text in der Tabellen angegeben wurden.

Zeilen und Spalten hinzufügen

Durch Hinzufügen von Zeilen oder Spalten kann die Struktur einer Tabelle ungültig werden. Eine für drei Spalten eingerichtete Tabelle wird z. B. ungültig, wenn Sie eine vierte Spalte hinzufügen. Zum Hinzufügen von Kopf- oder Fußzeilen sollten Sie den Elementkatalog verwenden, da Tabellen laut Definition oft eine bestimmte Anzahl dieser Zeilen haben.

1 Klicken Sie in die Zelle, neben der die Zeile oder Spalte hinzugefügt werden soll.

2 Wählen Sie „Tabelle“ > „Zeilen oder Spalten hinzufügen“ und geben Sie Anzahl und Position der neuen Zeilen oder Spalten an.

3 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

Die neue Zeile bzw. Spalte erhält dieselben Eigenschaften wie die aktuelle Zeile bzw. Spalte.

Einfügen einer Zeile mithilfe des Elementkatalogs

❖ Klicken Sie in der Strukturansicht an die Stelle, an der Sie die Zeile hinzufügen möchten. Wählen Sie ein Zeilenelement aus dem Elementkatalog aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

Einfügen einer Tabellenzeile unter der aktuellen Zeile

❖ Drücken Sie Strg+Eingabetaste.

Die neue Zeile erhält dieselben Eigenschaften wie die vorherige.

Wenn sich die Einfügemarke in der letzten Zelle der letzten Zeile befindet, drücken Sie die Tabulatortaste, um eine neue Zeile am Ende der Tabelle einzufügen.

Einfügen einer Zeile am Ende einer Tabelle

Wenn der Zeiger in der letzten Zeile einer Tabelle positioniert ist, drücken Sie die Tabulatortaste, um eine neue Zeile einfügen.

Zeilen oder Spalten löschen

1 Wählen Sie die zu löschenden Zeilen oder Spalten. Achten Sie darauf, stets ganze Zeilen oder Spalten auszuwählen. (Andernfalls wird der Inhalt der ausgewählten Zellen ohne vorherige Eingabeaufforderung gelöscht.)

2 Drücken Sie die Entf-Taste, klicken Sie auf „Zellen entfernen“ und dann auf „Löschen“.

Kopieren, Verschieben oder Neuordnen von Zeilen oder Spalten

Kopieren oder Verschieben von Zeilen oder Spalten

Verwenden Sie das Menü „Bearbeiten“.

1 Wählen Sie die betreffenden Zeilen oder Spalten aus und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Zeilen oder Spalten zu kopieren, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- Um die Zeilen oder Spalten zu verschieben, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, klicken auf „Zellen entfernen“ und auf „Ausschneiden“.

2 Klicken Sie in die Zelle, neben der Sie die Zeilen oder Spalten einfügen möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Sie können sie entweder neben der aktuellen Zeile oder Spalte einfügen oder die aktuelle Zeile oder Spalte ersetzen.

Wenn Sie Zeilen oder Spalten in einer Tabelle überschreiben, ersetzen die Zellen in der Zwischenablage die aktuellen Zeilen oder Spalten gemäß der folgenden Regeln:

- Stimmt die Anzahl von Zeilen oder Spalten in der Zwischenablage mit der Anzahl der ausgewählten Zeilen oder Spalten überein, werden diese vollständig ersetzt.
- Sind in der Zwischenablage mehr Zeilen und Spalten enthalten als ersetzt werden sollen, wird nur die passende Anzahl von Zeilen oder Spalten eingefügt.
- Wenn die Anzahl in der Zwischenablage kleiner ist als in der Auswahl, wird der Inhalt der Zwischenablage wiederholt, bis die Zeilen oder Spalten aufgefüllt sind.

Um eine Tabelle zu teilen, schneiden Sie Zeilen oder Spalten aus einer Tabelle aus und setzen sie an der Position ein, an der Sie die neue Tabelle erstellen möchten. Um zwei Tabellen zusammenzufassen, schneiden Sie die Zeilen und Spalten der einen Tabelle aus und fügen sie in die andere Tabelle ein.

„Drag-and-Drop“-Funktion verwenden

1 Wählen Sie eine Zeile bzw. Spalte oder mehrere, um sie zu verschieben.

2 Ziehen Sie die Zeilen oder Spalten an den gewünschten Speicherort.

Halten Sie zum Kopieren der Zeilen oder Spalten die Strg-Taste beim Ziehen gedrückt.

3 Um Zeilen oder Spalten zu verschieben bzw. zu kopieren, legen Sie sie ab.

Wenn Sie eine Zeile mit der „Drag-and-Drop"-Funktion bewegen, ersetzt die gezogene Zeile die darunterliegende Zeile. Auch ersetzt die gezogene Spalte die Spalte rechts, wenn Sie eine Spalte ziehen und ablegen.

4 Um die Zeile (unten) oder Spalte (rechts) beizubehalten, halten Sie beim Ziehen und Ablegen die Umschalttaste gedrückt.

Zum Verschieben einer Zeile können Sie auch das Elementrechteck der Zeile mit der Maus ziehen. Zum Kopieren der Zeile halten Sie beim Ziehen mit der Maus die Alt-Taste gedrückt.

Neuordnen von Zeilen oder Spalten

1 Wählen Sie die Zeilen bzw. Spalten aus, die in der Tabelle neu geordnet werden sollen.

2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die Zeilen oder Spalten per Drag & Drop an die gewünschte alternative Position in der Tabelle.

Ändern der Größe von Zeilen und Spalten

Ändern der Spaltengröße durch Ziehen mit der Maus

- Um die Spaltenbreite zu ändern, wählen Sie eine Zelle in der Spalte aus und ziehen den Auswahlpunkt, bis die Spalte die gewünschte Breite hat. Verändern der Größe mehrerer ausgewählter Spalten
- Um die Begrenzungslinie zwischen zwei Spalten so zu ändern, dass die eine Spalte breiter und die andere schmaler wird, halten Sie beim Ziehen eines Auswahlpunktes die Alt-Taste gedrückt. Die Gesamtbreite der Tabelle wird dadurch nicht verändert.

Angeben einer genauen Spaltenbreite

1 Wählen Sie in den zu ändernden Spalten einzelne Zellen aus und wählen Sie „Tabelle" > „Spaltenbreite ändern" (zum Ändern einer einzelnen Spalte brauchen Sie nur in die Spalte zu klicken).

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn Sie die Breite direkt festlegen möchten, klicken Sie auf „Breite" und geben den gewünschten Wert ein.
- Wenn Sie die Breite auf einen bestimmten Prozentsatz des ursprünglichen Werts setzen möchten, klicken Sie auf „Skalieren" und geben den gewünschten Prozentwert ein.
- Wenn Sie der Spalte die Breite einer anderen Spalte in der Tabelle zuweisen möchten, klicken Sie auf „Breite der Spalte" und geben die betreffende Spaltennummer ein.
- Wenn die Spalten gleichmäßig auf eine bestimmte Gesamtbreite aufgeteilt werden sollen, klicken Sie auf „Gleiche Breite mit insgesamt" und geben die Gesamtbreite ein.
- Wenn Sie bei einer neuen Gesamtbreite die Spaltenproportionen beibehalten möchten, klicken Sie auf „Skalieren auf Gesamtbreite von" und geben die gewünschte Gesamtbreite ein.
- Wenn Sie die Breite des breitesten Absatzes oder Rahmens in den ausgewählten Zellen übernehmen möchten, klicken Sie auf „Breite der aktuellen Zelleninhalte" und geben eine maximale Breite ein.

3 Klicken Sie auf „Ändern".

Kopieren und Einfügen einer Spaltenbreite

1 Klicken Sie in die Spalte, deren Breite Sie kopieren möchten.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren Spezial“ > „Spaltenbreite“.

3 Klicken Sie in die Spalte, die Sie ändern möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Dabei wird nur die Spaltenbreite übernommen, die Inhalte der Zellen bleiben unverändert.

Anpassen der Höhe von Zeilen

Die Höhe einer Zeile passt sich automatisch an den Zelleninhalt an. Sie können sie jedoch noch weiter vergrößern.

Das Anpassen einer Zeilenhöhe beeinflusst nicht die Tabellenstruktur und stellt keine irreguläre Formatzuweisung dar.

1 Klicken Sie in die zu ändernde Zeile und wählen Sie „Tabelle“ > „Zeilenformat“.

2 Geben Sie die minimale und maximale Zeilenhöhe ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Zuweisen derselben Höhe zu allen Zeilen

1 Bestimmen Sie die Höhe der höchsten Zeile in der Tabelle: Halten Sie die Alt- und die Umschalttaste gedrückt, während Sie einen Auswahlrahmen um die Zeile zeichnen.

2 Achten Sie auf die in der Statuszeile angezeigte Höhe.

3 Wählen Sie die gesamte Tabelle aus und anschließend „Tabelle“ > „Zeilenformat“.

4 Geben Sie den zuvor notierten Wert als minimale Zeilenhöhe ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Zeilen und Spalten sortieren

Beim Sortieren von Zahlen werden Währungssymbole ignoriert, negative Vorzeichen werden jedoch berücksichtigt Bei aufsteigender Sortierreihenfolge wird *-9* oder *(9)* vor *9* aufgeführt. Trennzeichen für Kommas und mehrstellige Zahlen werden den Ländereinstellungen für Zahlen und Währungen Ihres Systems entsprechend angezeigt.

Beim Sortieren wird Text immer nach Zahlen eingeordnet. Zeichenfolgen in Tabellen werden gemäß der Standardspracheinstellung des Systems sortiert.

*Datums- und Zeitangaben können sortiert werden, wenn sie als Text in einheitlichem Format und mit führenden Nullen eingegeben werden. Wenn Sie beispielsweise die Formate tt/mm/jjjj und hh:mm:ss verwenden, geben Sie **04/12/2017** oder **09:30:25** ein.*

1 Speichern Sie Ihr Dokument (damit Sie die letzte gespeicherte Version wiederherstellen können, wenn die Sortierung unerwünschte Ergebnisse liefert).

2 Stellen Sie sicher, dass die Tabelle keine ausgeblendeten bedingten Zeilen enthält (über „Spezial“ > „Bedingter Text“).

3 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um alle Spalten oder alle Zeilen zu sortieren, klicken Sie an beliebiger Stelle in die Tabelle.
- Wenn Sie nur bestimmte Zeilen sortieren möchten, wählen Sie einzelne Zellen in diesen Zeilen aus.

4 Wählen Sie „Tabelle“ > „Sortieren“.

5 Aktivieren Sie „Alle Zeilen im Standardteil auswählen“, wenn Sie alle Zeilen oder Spalten sortieren möchten.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Zeilen der Tabelle zu sortieren, klicken Sie auf „Zeilen sortieren“. Wenn die Zeilen Kopf- oder Fußzellen sowie Standardzellen enthalten, werden nur die Standardzellen sortiert.
- Um die Spalten der Tabelle zu sortieren, klicken Sie auf „Spalten sortieren“.
- Sollen Großbuchstaben getrennt von den Kleinbuchstaben sortiert werden, wählen Sie „Groß- und Kleinschreibung beachten“.

7 Geben Sie im Feld „Sortieren nach“ einen primären Sortierschlüssel an und klicken Sie auf „Aufsteigende Reihenfolge“ oder „Absteigende Reihenfolge“.

   Sie können auch verbundene Zellen sortieren, wenn diese nicht über eine Zeile oder Spalte hinausgehen, die Sie als Sortierschlüssel verwenden. (Verwenden Sie in diesem Fall „Tabelle“ > „Trennen“ und versuchen Sie es erneut.)

8 Wählen Sie optional unter „Dann nach“ einen zweiten oder dritten Sortierschlüssel aus.

9 Klicken Sie auf „Sortieren“.

Hinweis: *FrameMaker sortiert Zahlen mit den vorangestellten Sonderzeichen ()+-,. und $. Wenn jedoch mehrere dieser Symbole in einer Zelle vorhanden sind, kann die korrekte Sortierung beeinträchtigt werden. Eine Zelle, die -2 enthält wird korrekt zwischen -1 und -3 eingeordnet, nicht jedoch eine Zelle, die -2+3 enthält (diese wird von FrameMaker als -23 interpretiert).*

Hinweis: *Die Funktion zum Sortieren in Tabellen unterstützt den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

Text und Grafiken in Tabellen

Text in einer Tabellenzelle wird genauso formatiert wie Absätze in einer normalen Textspalte, z. B. mit Absatz- oder Zeichenformaten.

Jede Tabellenzelle kann Text und verankerte Rahmen enthalten. (Verankerte Rahmen können wiederum Grafiken oder andere Tabellen enthalten.) Wenn Sie Text eingeben oder einen verankerten Rahmen in eine Zelle einfügen, wird die Höhe der Zelle entsprechend angepasst.

Sie können in eine Tabelle nicht nur Text eingeben, sondern auch Querverweise, Tabellenfußnoten, Variablen und Marken einfügen. Nur das Tabulatorzeichen muss auf spezielle Weise eingegeben werden.

Sie können den Inhalt von Zellen genau so kopieren, ausschneiden und einsetzen wie Text oder Grafiken in jedem anderen Teil eines Dokuments. Mithilfe spezieller Systemvariablen kann bei mehrseitigen Tabellen festgelegt werden, dass der Text im Titel oder in den Kopfzeilen auf der nächsten Seite wiederholt wird.

Wenn im Elementkatalog der Indikator „TEXT“ angezeigt wird, kann in strukturierten Dokumenten Text in die jeweils aktuelle Zelle eingegeben werden. Darüber hinaus können Sie gegebenenfalls auch Fußnoten, Querverweise und andere textbezogene Elemente in die Zelle eingeben. Verwenden Sie den Elementkatalog als Richtlinie.

Auswählen von Text oder Zellen in Tabellen

Verwandte Hilfethemen

„Tabellen durchblättern“ auf Seite 422

Platzieren der Einfügemarke in einer Tabellenzelle

❖ Klicken Sie in der Strukturansicht in die Zelle oder links neben den Textausschnitt der Zelle.

Auswählen des Inhalts einer Zelle

❖ Klicken Sie in die Zelle und drücken Sie die Tastenkombination Esc t h a, oder doppelklicken Sie in der Strukturansicht auf das Elementrechteck der Zelle. Wenn die Zelle nur einen Absatz enthält, können Sie auch dreimal auf den Zelleninhalt klicken.

Einzelne Zellen auswählen

- Drücken Sie die Strg-Taste und klicken Sie auf die Zelle.
- (Strukturierte Dokumente) Ziehen Sie mit der Maus über die Zellenbegrenzung und zurück oder klicken Sie in der Strukturansicht auf das Elementrechteck der Zelle.

Auswählen mehrerer Zellen

- Ziehen Sie die Maus über alle Zellen oder klicken Sie auf die erste Zelle und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie auf die letzte Zelle der Auswahl klicken.
- Ziehen Sie mit der Maus über die Zellen einer Zeile, klicken Sie in die Zeile und drücken Sie die Tastenkombination Esc t h r, oder klicken Sie in der Strukturansicht auf das Elementrechteck der Zeile.

  Wenn Sie in der Strukturansicht zwischen zwei Tabellenteilelemente (z. B. zwei Zeilen) klicken, erscheint die Einfügemarke in der Strukturansicht, aber nicht im Dokumentfenster. Aneinander grenzende Zellen im Dokumentfenster sind in der Strukturansicht nicht unbedingt benachbarte Elementrechtecke.
- Um eine ganze Spalte auszuwählen, drücken Sie die Tastenkombination Esc t h s oder verschieben Sie den Mauszeiger von einer Kopfzelle in die erste Standardzelle.
- Wenn Sie die ganze Tabelle auswählen möchten, drücken Sie Esc t h t.

Tabellentitel hinzufügen oder entfernen

Unter- oder oberhalb der Tabelle wird der Tabellentitel angezeigt, der bei mehrseitigen Tabellen auf jeder Seite erscheint. Im Tabellenformat können Sie festlegen, ob eine Tabelle einen Titel hat und wie er formatiert wird.

Wenn Sie eine Tabelle mit einem Titel einfügen, wird ein leerer Textrahmen für den Titel angezeigt. Ist im Titelformat eine automatische Nummerierung definiert, wird die Nummerierung angezeigt.

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Summer
Derana	Winter

Perennial Blooms

Table 3.1 Perennial Blooms

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Summer
Derana	Winter

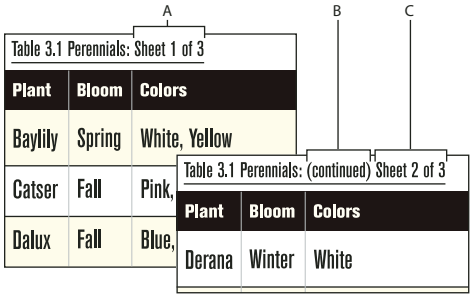
Titel unten zentriert (links), automatisch nummerierter Titel oben linksbündig (rechts)

Verwandte Hilfethemen

„Bearbeiten der Variablendefinition“ auf Seite 62

Hinzufügen von Fortsetzungstext

Bei einer mehrseitigen Tabelle möchten Sie ggf. speziellen Fortsetzungstext im Titel oder in der Kopf- bzw. Fußzeile anzeigen. Zu diesem Zweck sind im Dokument u. U. Variablen definiert, z. B. eine Variable, die *(Fortsetzung)* anzeigt, oder eine Variable, die die Seitenzahl der Tabelle angibt.



***A: und C:** Variable „Tabellenabschnitt“ **B.** Variable „Tabellenfortsetzung“*

1 Klicken Sie auf der ersten Seite der Tabelle in den Titel oder die Kopf- oder Fußzeile, je nachdem, wo Sie die Variable oder das Variablenelement einfügen möchten.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Doppelklicken Sie entweder auf die Variable „Tabellenfortsetzung“ oder auf die Variable „Tabellenabschnitt“ im Pod „Variablen“.
- (Strukturierte Dokumente) Wählen Sie ein Variablenelement für Fortsetzungstext aus dem Elementkatalog aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

Auf der ersten Seite der Tabelle wird die Variable als umbruchgeschütztes Leerzeichen (␣) angezeigt. Auf den folgenden Seiten wird der Variablentext angezeigt (z. B. „*Fortsetzung*“).

Platzieren von Grafiken in Tabellenzellen

Platzieren einer Grafik in einen strukturierten Dokument

Wenn Ihre Tabellenzellen Grafikelemente zulassen, können Sie Grafiken erstellen oder in Zellen importieren. Ein neues Grafikelement kann entweder ein leerer verankerter Rahmen sein, in dem Sie zeichnen können, oder ein verankerter Rahmen mit einer importierten Grafik.

1 Klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Grafik in der Zelle platzieren möchten.

2 Wählen Sie ein Grafikelement aus dem Elementkatalog und klicken Sie auf „Einfügen“. Die Elementdefinition legt fest, welches Dialogfeld angezeigt wird.

3 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn das Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ angezeigt wird, wählen Sie im Popupmenü „Verankerungsposition“ den Eintrag „An der Einfügemarke“ und klicken auf „Neuer Rahmen“.
- Wenn das Dialogfeld „Datei importieren“ angezeigt wird, wählen Sie die zu importierende Datei aus und klicken auf „Importieren“.

In der Zelle wird ein verankerter Rahmen und in der Strukturansicht ein Strukturrechteck mit dem Textausschnitt „GRAFIK“ angezeigt.

4 Wenn der verankerte Rahmen breiter als die Zelle ist, passen Sie die Spalte entsprechend an.

Um die Größe einer Spalte an deren Inhalt anzupassen, wählen Sie die Spalte aus und drücken die Tastenkombination Esc t x.

5 Wählen Sie gegebenenfalls „Grafik“ > „Ausrichten“, um die Grafik im Rahmen zu zentrieren.

Verwandte Hilfethemen

„Verankerte Rahmen“ auf Seite 188

Konvertieren zwischen Text und Tabellen

Sie können Text, der sich bereits im Dokument befindet, oder Text in einer Textdatei beim Öffnen oder Importieren der Datei konvertieren. In einem strukturierten Dokument ist der Text in eine Struktur von Tabellen und Tabellenteil-Elementen eingegliedert.

Nach der Konvertierung sollten Sie die Tabelle überprüfen und leere Zellen entfernen oder Text wieder verbinden, der in mehrere Zellen aufgeteilt wurde. In den meisten Fällen können Sie die Tabelle direkt im Dokument bearbeiten. Wenn Sie jedoch Text konvertiert haben, der durch Referenz importiert wurde, müssen Sie den Text in der Originaldatei bearbeiten.

In FrameMaker XML Author können Sie jede Tabelle in Text konvertieren. Sie können die Tabelle auch als Text in eine andere Anwendung kopieren. Es können auch alle Tabellen eines Dokuments gleichzeitig konvertiert werden.

Wenn Sie in strukturierten Dokumenten Tabellen in Text konvertieren, werden außer den Zellen alle Tabellen- und Tabellenteil-Elemente ausgegliedert. Wandeln Sie die Zellen in andere Elemente um oder nehmen Sie andere Veränderungen vor, um die Struktur des Dokuments zu korrigieren.

Konvertieren von Text in eine Tabelle

1. Wählen Sie den zu konvertierenden Text aus.
2. Wählen Sie „Tabelle“ > „Zu Tabelle konvertieren“.
3. Bei einem strukturierten Dokument wählen Sie ein Tabellenelement im Popupmenü „Element-Tag“.

   Hinweis: *In einem XML-Dokument erscheint das Tabellenelement in einem vorausgewählten Format.*
4. Wählen Sie in einem XML-Dokument ein Format für die Tabelle aus.
5. So legen Sie fest, wie Absätze konvertiert werden sollen:
   - Um Text zu konvertieren, in dem die Informationen durch Tabulatoren getrennt sind, klicken Sie auf „Tabulatoren“.
   - Um Text zu konvertieren, in dem die Informationen durch Leerzeichen getrennt sind, klicken Sie auf „Leerzeichen“ und geben an, nach wie vielen Leerzeichen eine neue Zelle beginnen soll.
   - Sind die Informationen im zu konvertierenden Text durch andere Zeichen getrennt, klicken Sie auf „Sonstiges“ und geben die betreffenden Trennzeichen ein.
   - Soll jeder Absatz in eine eigene Zelle konvertiert werden (z. B. bei einer Liste mit Auszeichnungspunkten), klicken Sie auf „Eine Zelle“ und geben die gewünschte Spaltenanzahl ein.
6. Geben Sie in das Feld „Kopfzeilen“ die Anzahl der Kopfzeilen für die neue Tabelle ein. Enthalten die zu konvertierenden Absätze keine Kopfzeilen, wählen Sie bei Bedarf „Kopfzeilen frei lassen“ und geben den Text später ein.
7. Klicken Sie auf „Konvertieren“.

Hinweis: *In strukturierten Dokumenten enthält die Strukturansicht Elementrechtecke für die neuen Elemente. Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element“ Attributwerte für das Tabellenelement ein und klicken Sie auf „Element einfügen“.*

Konvertieren einer Textdatei beim Öffnen in eine Tabelle

1. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und geben Sie die gewünschte Textdatei an.

2 Wenn das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ geöffnet wird, wählen Sie „Text“ und klicken auf „Konvertieren“.

3 Klicken Sie auf „In Tabelle konvertieren“ und anschließend auf „Einlesen“.

4 Folgen Sie den Anweisungen für das Konvertieren von Text in eine Tabelle. Beginnen Sie mit Schritt 3.

Konvertieren einer Textdatei beim Importieren in eine Tabelle

1 Klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Datei importieren möchten.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ und wählen Sie die zu importierende Textdatei und die Importmethode aus.

3 Klicken Sie auf „In Tabelle konvertieren“ und anschließend auf „Importieren“.

4 Befolgen Sie die Anweisungen für das Konvertieren von Text in eine Tabelle. Beginnen Sie mit Schritt 3.

Wenn Sie eine Textdatei in eine vorhandene Tabelle einlesen möchten, importieren Sie zuerst die Textdatei und konvertieren sie dann in eine Tabelle. Kopieren Sie anschließend die Zeilen und fügen Sie sie in die vorhandene Tabelle ein.

Überarbeiten einer Tabelle nach dem Import

- Um Text zusammenzufassen, der auf mehrere Zeilen verteilt ist, schneiden Sie ihn aus den unteren Zellen aus, fügen ihn in die obere Zelle ein und löschen zum Schluss die überzähligen Zeilen.
- Sind nach dem Konvertieren Spalten nur halb gefüllt, kopieren Sie den Text, fügen ihn an der korrekten Position ein und löschen die überflüssigen Spalten.
- Bei gravierenden Fehlern sollten Sie noch einmal mit dem Originaltext beginnen (wählen Sie ggf. „Bearbeiten“ > „Rückgängig“). Bearbeiten Sie dann den Text (z. B. durch Löschen von überzähligen Tabulatoren oder Zeilenumbrüchen) und konvertieren Sie ihn erneut.

Konvertieren einer Tabelle in Text

1 Klicken Sie in die Tabelle, die Sie in Text konvertieren möchten.

2 Wählen Sie „Tabelle“ > „Zu Absätzen konvertieren“.

3 Aktivieren Sie „Zeilenweise“ oder „Spaltenweise“ und klicken Sie anschließend auf „Konvertieren“.

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Fall
Derana	Winter

A

Plant
Bloom
Baylily
Spring
Catser
Fall
Dalux
Fall
Derana
Winter

B

Plant
Baylily
Catser
Dalux
Derana
Bloom
Spring
Fall
Fall
Winter

Zu Tabelle konvertierter Text
***A.** Zeilenweise **B.** Spaltenweise*

Kopieren einer Tabelle als Text in eine andere Anwendung

1 Kopieren Sie die Tabelle in die Zwischenablage.

2 Wählen Sie in der anderen Anwendung „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Die Tabelle wird Zeile für Zeile eingefügt. Die Zellen werden durch Tabulatoren getrennt und am Ende jeder Zeile wird ein Absatzendezeichen eingefügt.

Konvertieren aller Tabellen eines Dokuments in Text

❖ Speichern Sie das Dokument im Format „Nur Text“ und geben Sie an, wie die Tabellen konvertiert werden sollen.

Verwandte Hilfethemen

„Verschachteln von Tabellen in Tabellenzellen“ auf Seite 151

„Unformatierten Text importieren“ auf Seite 260

Textfluss um Tabellen

Tabellen, die direkt in einer Textspalte verankert sind, werden nicht vom Text umflossen. Sie können jedoch Text um eine Tabelle fließen lassen, die sich in einem verankerten Rahmen oder einem vom Haupttextfluss getrennten Textrahmen befindet. (Strukturierte Dokumente: Prüfen Sie, ob der Entwickler die Anwendung auf diese Weise eingerichtet hat.)

Eine Tabelle in einem verankerten Rahmen bewegt sich zusammen mit dem Text, in dem sie verankert ist. Eine Tabelle in einem abgetrennten Textrahmen behält ihre Position auf der Seite bei, wobei anderer Text um sie herumfließt. Die Tabelle ist von der automatischen Nummerierung der Tabellen im Haupttextfluss ausgenommen.

Wichtig: *Der Inhalt eines verankerten Rahmens oder eines abgetrennten Textrahmens ist nicht Teil des strukturierten Haupttextflusses und wird daher normalerweise nicht im SGML-Format exportiert. Sprechen Sie sich mit dem Anwendungsentwickler ab, wie ein Verlust von Tabellendaten vermieden werden kann, wenn ein Export in das SGML-Format erfolgen soll.*



Tabelle in einem verankerten Rahmen und in einem nicht mit dem Haupttextfluss verbundenen Textrahmen

Textfluss um Tabellen in verankerten Rahmen (strukturierte Dokumente)

1 Klicken Sie an die Stelle im Text, an der die Tabelle verankert werden soll.

2 Wählen Sie aus dem Elementkatalog ein Grafikelement für einen leeren verankerten Rahmen aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

   Sie können zum Einfügen eines Elements auch den Befehl „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“ verwenden. Wählen Sie im Fenster „Verankerter Rahmen“ aus dem Popupmenü „Element-Tag“ ein Rahmenelement aus.

3 Wählen Sie aus dem Untermenü „Verankerungsposition“ die Option „Im Absatz“, legen Sie Breite und Höhe des Rahmens fest und klicken Sie auf „Neuer Rahmen“. Legen Sie den Rahmen nach Möglichkeit so fest, dass er etwas größer als die Tabelle ist.

4 Zeichnen Sie dazu im verankerten Rahmen einen Textrahmen. Wählen Sie „Darstellung“ > „Symbolleisten“ > Grafiksymbolleiste“ und klicken Sie auf das Tool „Erstellt einen Textrahmen“. Zeichnen Sie den Rahmen und klicken Sie im angezeigten Dialogfeld auf „Zuweisen“.

5 Klicken Sie in den Textrahmen und wählen Sie „Tabelle“ > „Tabelle einfügen“, um eine Tabelle einzufügen.

Textfluss um Tabellen, deren Position auf der Seite fixiert ist

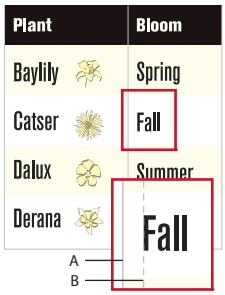
1 Zeichnen Sie einen Textrahmen direkt auf einer Seite und ziehen Sie den Rahmen mit der Maus an die gewünschte Position. Diese Art von Textrahmen ist nicht mit dem Haupttextfluss verbunden.

2 Wählen Sie „Grafik“ > „Konturlaufeinstellungen“, klicken Sie auf „Um Bildrahmen“ und dann auf „Zuweisen“.

3 Klicken Sie in den Textrahmen und wählen Sie „Tabelle“ > „Tabelle einfügen“.

Positionierung und automatische Nummerierung von Text in Zellen

Beim Einfügen einer neuen Tabelle wird der *Zellenrand* (Abstand zwischen den Zellen und dem Zellentextrahmen) durch das Tabellenformat bestimmt. Die Einstellungen für den Texteinzug in der Zelle, der von den Zellenrändern gemessen wird, sind Bestandteil des Absatzformats des Texts, wie in der strukturierten Anwendung festgelegt.



***A.** Linke Zellenränder **B.** Linker Absatzeinzug*

Kapitel 7: Grafiken

Grafiken und Objekte

Grafiken und Objekte

Beim Arbeiten mit strukturierten Dokumenten verwenden Sie zum Platzieren von Grafiken spezielle Elemente. Grafikelemente verfügen über einen *verankerten Rahmen*, der Grafikobjekte umgibt. Der Rahmen wird an einer bestimmten Stelle im Text verankert. Während Sie den Text bearbeiten, verschiebt sich der Rahmen und sein Inhalt gemeinsam mit dem Text im Dokument. Das Element wird in der Struktur des Dokuments angezeigt, die Grafik oder die Gleichung selbst ist jedoch nicht Teil der Struktur.

Ein neues Grafikelement kann entweder ein leerer verankerter Rahmen sein oder ein verankerter Rahmen mit einer importierten Grafik. Wenn Sie das Element einfügen, wird durch seine Formateinstellungen festgelegt, ob ein Dialogfeld zum Einfügen eines Rahmens oder zum Importieren einer Grafikdatei angezeigt wird.

- Bei einem Element, das aus einem leeren, verankerten Rahmen besteht, geben Sie die Größe des Rahmens, seine Verankerungsposition und einige Formatierungseigenschaften an, wie z. B. die Ausrichtung. Den Rahmen können Sie durch Ziehen, Einfügen oder Importieren von Grafikobjekten füllen.
- Geben Sie für Rahmen mit importierten Grafiken die zu importierende Datei an. Die Grafik wird unterhalb der Linie mit dem Ankersymbol in einem Rahmen angezeigt, dessen Größe genau an die Grafik angepasst ist.

Nachdem Sie ein Grafikelement eingefügt haben, können Sie den Rahmen mit anderen Inhalten füllen, seine Größe und Verankerungsposition ändern und den Rahmen auf andere Weise bearbeiten. Diese Änderungen werden nicht als irreguläre Formatzuweisungen betrachtet.

Verwandte Hilfethemen

„Verankerte Rahmen erstellen“ auf Seite 188

„Mehrstufige Befehle „Rückgängig“ und „Wiederholen““ auf Seite 103

„Verankerte Rahmen“ auf Seite 188

„Grafiken beschneiden oder maskieren“ auf Seite 178

„Grafiken Text hinzufügen“ auf Seite 173

Arbeiten mit Abbildungen

In FrameMaker XML Author können Sie Rechtecke, Ovale und Polygone sowie gerade und gekrümmte Linien zeichnen. Durch die Kombination mehrerer Objekte und die Einbindung von Text können Sie komplexe Zeichnungen erzeugen. Darüber hinaus können Sie Objekteigenschaften festlegen (z. B. Füllmuster, Linienstärke und Farbe) und Objekte vergrößern/verkleinern, umformen, drehen und umordnen.

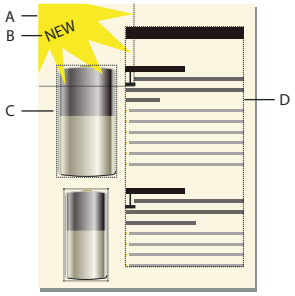
Sie können Grafiken direkt auf der Seite platzieren, in verankerten Grafikrahmen, die sich mit dem Text bewegen, oder in nicht verankerten Grafikrahmen, wodurch die Ränder der Grafik beschnitten werden.

- *Textrahmen steuern die Platzierung des Textes im Dokument.*
- *Grafikrahmen* können verankert oder nicht verankert sein und bestimmen die Position und das Aussehen der Grafiken.

- *Verankerte Rahmen enthalten Grafiken, die mit bestimmten Textstellen in Beziehung stehen.*
- *Nicht verankerte Rahmen werden verwendet, um Grafiken zu beschneiden, die immer an ihrer Position auf einer Seite bleiben.* Sie können auch als Referenzrahmen verwendet werden. Nicht verankerte Rahmen werden mit dem Grafikrahmen-Werkzeug im Werkzeugfenster erstellt.

  Hinweis: *Grafiken in nicht verankerten Rahmen werden nicht in HTML, Microsoft Word oder RTF exportiert.*

  Soll die Grafik an einer bestimmten Position auf der Seite platziert werden (z. B. bei einem Logo oder einer Registermarke), zeichnen oder importieren Sie die Grafik direkt auf der Seite. Wenn Sie eine Grafik beschneiden oder in eine Referenzseite aufnehmen müssen, platzieren Sie sie in einem nicht verankerten Grafikrahmen.



A. *Grafik, auf Seite gezeichnet* ***B.*** *Textzeile* ***C.*** *Verankerter Rahmen* ***D.*** *Textrahmen für Dokumenttext*

Textrahmen können zusammen mit Grafiken (z. B. als Grafiktitel oder Bildbeschriftung) verwendet werden. Sie können auch in verankerten Rahmen verwendet werden, um beispielsweise Effekte wie Randbalken zu erstellen. Einzelne Textzeilen können auch mit dem Textzeilen-Werkzeug erstellt werden.

Werkzeugpalette im Überblick

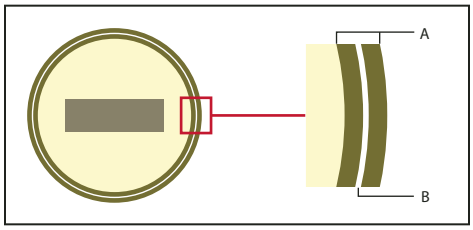
Mithilfe des andockfähigen Werkzeugfensters können Sie Zeichenwerkzeuge auswählen und Eigenschaften anwenden. Zur Anzeige des Werkzeugfensters wählen Sie „Grafik“ > „Werkzeuge“ oder „Darstellung“ > „Symbolleisten“ > „Grafiksymbolleiste“.



Grafiksymbolleiste
A. *Auswahlwerkzeuge* ***B.*** *Zeichenwerkzeuge* ***C.*** *Zeichnungseigenschaften* ***D.*** *Hotspot-Modus*

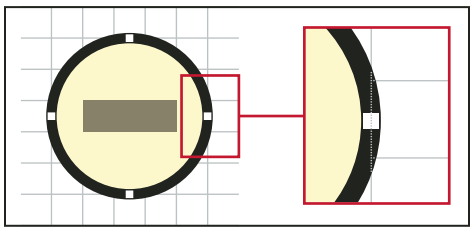
Bezugslinien

Die Bezugslinie eines Objekts ist eine imaginäre Linie durch die Mitte der Objektbegrenzung. Beim Zeichnen eines Objekts wird die Bezugslinie als Umrisslinie angezeigt.



***A.** Rahmen **B.** Bezugslinie*

FrameMaker XML Author verwendet die Bezugslinie zum Positionieren der Objekte. Wenn Sie beispielsweise Objekte mithilfe des Befehls „Ausrichten“ ausrichten, werden diese an ihren Bezugslinien und nicht an ihren Umrisslinien ausgerichtet. Ist das Magnetraster aktiviert, richtet FrameMaker XML Author die Bezugslinien an diesem aus.



Objekte werden an ihren Bezugslinien ausgerichtet.

Zeichnen von Objekten

Wenn Sie ein Objekt zeichnen, wird der Mauszeiger als Fadenkreuz (+) angezeigt. Danach wird er normalerweise wieder zu einem Pfeil, mit dem Sie Objekte auswählen, oder zu einem Textcursor I, mit dem Sie Text auswählen oder eingeben können. Um ein anderes Objekt zu erstellen, klicken Sie einfach erneut auf ein Zeichenwerkzeug.

Wenn Sie ein Objekt direkt auf einer Seite zeichnen, wird es nicht mit dem Text verschoben, kann aber von Text umflossen werden. Um das Objekt im benachbarten Text zu verankern (sodass es beim Bearbeiten des Textes mit diesem verschoben wird), erstellen Sie es in einem verankerten Rahmen oder zeichnen Sie es auf der Seite und verschieben Sie es anschließend in einen verankerten Rahmen.

Wenn Sie ein Objekt zeichnen, werden die im Werkzeugfenster ausgewählten Zeichnungseigenschaften verwendet. Auch das Objekt wird ausgewählt, um Ihnen das Ändern der Eigenschaften zu erleichtern.

Verwandte Hilfethemen

„Zeichnungseigenschaften anwenden und ändern“ auf Seite 169

„Größe und Form von Objekten ändern“ auf Seite 180

Zeichnen von Geraden

1. Klicken Sie auf das Geraden-Werkzeug ( ).
2. Klicken Sie auf den Start- und Endpunkt der Linie. Sie können auch auf den Startpunkt klicken und die Linie bis zum gewünschten Endpunkt ziehen. Um eine horizontale oder vertikale Linie bzw. eine Linie in einem Winkel von 45 Grad zu zeichnen, klicken oder ziehen Sie, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

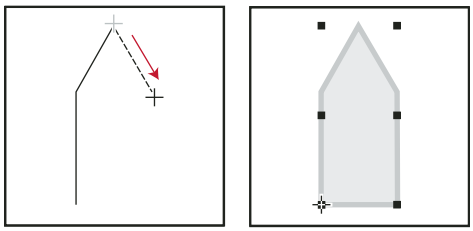
Mit dem Polygonzug-Werkzeug können mehrere miteinander verkettete Linien als ein Objekt gezeichnet werden. Sie können auch zuerst die Linien mit dem Linienzeichner-Werkzeug zeichnen und dann mithilfe der Funktion „Fluchten“ sicherstellen, dass sie sich berühren.

Zeichnen von Polygonzügen oder Polygonen

1 Klicken Sie auf das Polygonzug- oder Polygon-Werkzeug .

2 Klicken Sie nacheinander auf die gewünschten Eckpunkte. Um ein horizontales oder vertikales Segment bzw. ein Segment mit einem Winkel von 45 Grad zu zeichnen, klicken Sie, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

3 Doppelklicken Sie auf den letzten Eckpunkt.

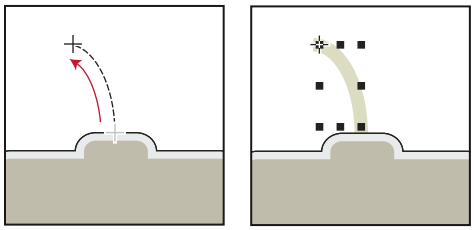


Klicken Sie auf die gewünschten Eckpunkte und doppelklicken Sie, um das Polygon zu beenden.

Zeichnen von Bogen

1 Klicken Sie auf das Bogen-Werkzeug .

2 Klicken Sie auf den Anfangspunkt und ziehen Sie den Bogen, bis er die gewünschte Form und Länge aufweist. Um einen Kreisausschnitt zu zeichnen, ziehen Sie, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten.



Ziehen Sie und lassen Sie dann den Mauszeiger los.

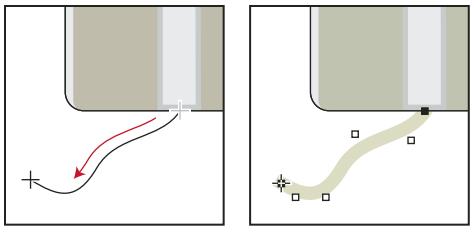
Weist der Bogen nicht die gewünschte Form auf (weil er z. B. konkav statt konvex ist), lassen Sie die Maustaste nicht los. Ziehen Sie das Fadenkreuz an den Anfangspunkt zurück und zeichnen den Bogen entlang des beabsichtigten Bogenverlaufs neu.

Anfangs beträgt der Winkel des Bogens 90 Grad.

Zeichnen von Freihandkurven

1 Klicken Sie auf das Freihandkurven-Werkzeug .

2 Klicken Sie auf den Anfangspunkt der Freihandkurve und zeichnen Sie mit gedrückter Maustaste den gewünschten Verlauf. Das Magnetraster ist nur für den ersten Punkt der Freihandkurve wirksam. Sie können das Raster jedoch schon vor dem Zeichnen der Kurve deaktivieren.



Ziehen Sie und lassen Sie dann den Mauszeiger los.

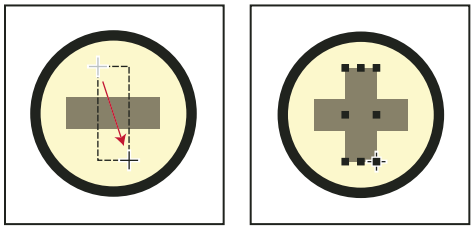
Wenn Sie die Maustaste loslassen, erstellt FrameMaker XML Author eine Kurve entlang dem gezeichneten Verlauf und zeigt Umform- und Kontrollpunkte an, mit denen Sie die Form der Kurve ändern können.

Sie können die Form einer Freihandkurve genauer festlegen, indem Sie die Kurve mithilfe von Polygonzügen und Polygonen erstellen und diese glätten.

Zeichnen von Rechtecken, abgerundeten Rechtecken oder Ellipsen

1 Klicken Sie auf das Rechteck-Werkzeug , das Ellipsen-Werkzeug oder das Werkzeug für abgerundete Rechtecke .

2 Ziehen Sie diagonal durch den Bereich, in dem Sie das Objekt erstellen möchten. Zum Zeichnen eines Quadrats oder Kreises ziehen Sie mit gedrückter Umschalttaste.



Ziehen Sie und lassen Sie dann den Mauszeiger los.

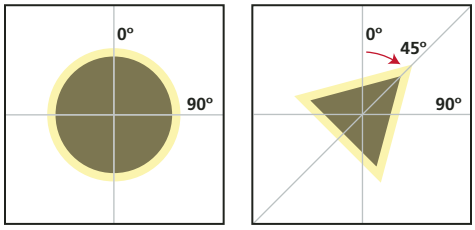
Um eine Umrandung um eine Grafik zu zeichnen, ziehen Sie ein Rechteck mit dem Füllmuster „Keine“ um das Objekt.

Zeichnen von regelmäßigen Polygonen

1 Zeichnen Sie einen Kreis oder ein Quadrat, das geringfügig größer ist als das Polygon, das Sie erstellen möchten. Wenn Sie ein Rechteck oder eine Ellipse verwenden, erhalten Sie kein regelmäßiges Polygon.

2 Markieren Sie das Objekt und wählen Sie „Grafik“ > „Seitenanzahl“.

3 Geben Sie die Anzahl der Seiten und den Anfangswinkel des Polygons ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.



Originalobjekt und regelmäßiges Polygon mit Seitenanzahl = 3 und Anfangswinkel = 45 Grad

Zeichnen mehrerer Objekte desselben Typs, ohne jedes Mal auf das Werkzeug zu klicken

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie bei allen Objekten außer Geraden bei gedrückter Umschalttaste auf das Werkzeug. Wenn Sie das Werkzeug nicht mehr benötigen, klicken Sie auf ein anderes Werkzeug oder auf eines der Auswahlwerkzeuge .
- Drücken Sie bei Textzeilen am Ende einer Textzeile die Eingabetaste und fahren Sie mit der Eingabe fort.

Auswählen von Objekten

Sie können Objekte auswählen, die sich auf derselben Seite oder im selben Grafikrahmen befinden. Wenn Sie einen Grafikrahmen auswählen, wird die Auswahl aller markierten Objekte aufgehoben. Ein ausgewähltes Objekt wird von Auswahlpunkten umgeben.

Intelligentes Auswahlwerkzeug Mit diesem Werkzeug können Sie die Einfügemarke platzieren oder Text auswählen, wenn sich der Mauszeiger über Text befindet, oder ein Objekt auswählen, wenn er sich über einem Objekt befindet. Wenn dieses Werkzeug aktiv ist, wird der Mauszeiger über einem Textbereich zu einem Textcursor oder über einem Objekt zu einem Konturpfeil. Normalerweise verwenden Sie bei Ihrer Arbeit dieses Auswahlwerkzeug.

Objekt-Auswahlwerkzeug Verwenden Sie dieses Werkzeug, wenn Sie Textzeilen und Textrahmen als Objekte behandeln (um beispielsweise die Größe oder Position eines Textrahmens zu ändern). Wenn Sie mit diesem Werkzeug in Text klicken, wird keine Einfügemarke platziert, sondern eine Textzeile oder ein Textrahmen als Objekt ausgewählt.

Hinweis: *Andernfalls aktiviert FrameMaker XML Author nach dem Zeichnen eines Objekts wieder das intelligente Auswahlwerkzeug. Wenn Sie nach dem Zeichnen eines Objekts das Objekt-Auswahlwerkzeug als aktives Auswahlwerkzeug beibehalten möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das Werkzeug im Werkzeugfenster.*

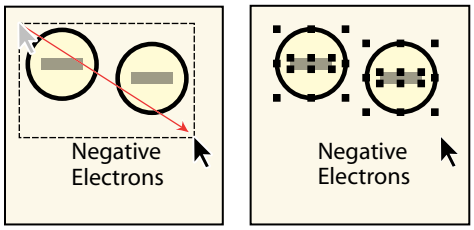
Verwandte Hilfethemen

„Tasten für die Auswahl“ auf Seite 413

Auswählen eines oder mehrerer Objekte

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um ein Objekt auszuwählen, klicken Sie darauf. Ist das Objekt transparent (Füllmuster „Keine“), klicken Sie auf seine Begrenzungslinie. Wenn Sie auf überlappende Objekte klicken, wählt FrameMaker XML Author das Objekt im Vordergrund aus.
- Um mehrere Objekte auszuwählen, positionieren Sie den Mauszeiger außerhalb der Objekte und ziehen Sie diagonal, um einen Auswahlrahmen um die Objekte zu zeichnen. Alle Objekte müssen sich vollständig innerhalb des Auswahlrahmens befinden.



Ziehen Sie, um mehrere Objekte auszuwählen.

Hinweis: *Wenn Sie ein Objekt verschieben, anstatt einen Auswahlrahmen zu ziehen (weil sich der Zeiger über einem Objekt befand), wählen Sie sofort „Bearbeiten“ > „Rückgängig“. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie einen Auswahlrahmen um die Objekte.*

- Um alle Objekte in einem Grafikrahmen auszuwählen, markieren Sie zuerst den Rahmen oder eines der Objekte und wählen Sie anschließend „Bearbeiten“ > „Rahmeninhalt auswählen“.
- Um alle Objekte auf einer Seite auszuwählen, klicken Sie außerhalb der Objekte oder des Textes auf die Seite und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Seite auswählen“.

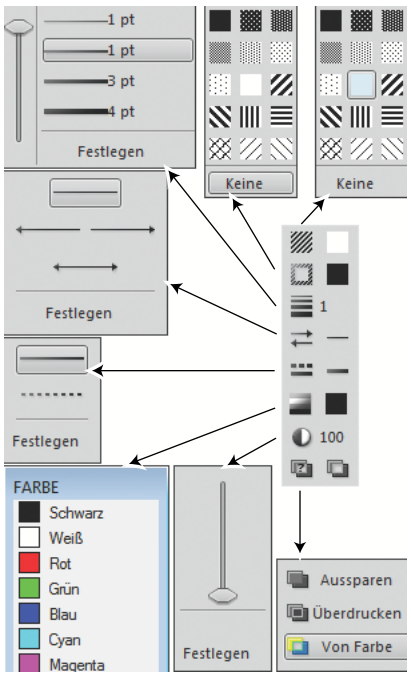
Aufheben der Auswahl von Objekten

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Auswahl eines Objekts aufzuheben, klicken Sie außerhalb des Objekts.
- Um die Auswahl für eines von mehreren ausgewählten Objekten aufzuheben, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf das Objekt (nicht auf einen Auswahlpunkt). Sie können auch bei gedrückter Strg-Taste auf das Objekt klicken.
- Um die Auswahl aller markierten Objekte aufzuheben, nutzen Sie die Drag & Drop-Funktion außerhalb der Objekte auf der Seite.
- Um die Auswahl mehrerer Objekte im selben Bereich aufzuheben, positionieren Sie den Mauszeiger außerhalb der Objekte und ziehen Sie einen Auswahlrahmen um die Objekte, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Beim Loslassen der Maustaste wird die Auswahl aller Objekte, die sich vollständig innerhalb des Auswahlrahmens befinden, aufgehoben. Enthält der Auswahlrahmen Objekte, die zuvor nicht ausgewählt waren, sind diese nun ausgewählt.

Zeichnungseigenschaften anwenden und ändern

Zu den Zeichnungseigenschaften eines Objekts gehören Füllmuster, Linienmuster, Linienstärke, Linienenden, Farbe und Linienstil (durchgehend oder gestrichelt). Diese Eigenschaften können mithilfe von Popupmenüs im Werkzeugfenster festgelegt werden.



Popupmenüs im Werkzeugfenster

Sie können die Eigenschaften vor dem Zeichnen eines Objekts festlegen oder ein bereits erstelltes Objekt auswählen und seine Eigenschaften ändern. Nachdem Sie eine Eigenschaft geändert haben, wird diese zur *aktuellen Eigenschaft*, d. h., sie wird für alle danach erstellten Objekte verwendet. Wenn Sie beispielsweise für die Linienstärke den Wert 1 angeben, erhalten alle neu erstellen Objekte diese Einstellung, bis Sie einen anderen Wert festlegen oder FrameMaker XML Author beenden.

Sie können Objekten ein identisches Erscheinungsbild geben, indem Sie die Eigenschaften eines Objekts auf ein anderes Objekt anwenden.

Sie können auch im Popupmenü „Farbe“ die Farben ändern und die folgenden Auswahlmöglichkeiten, die im Werkzeugfenster angezeigt werden, anpassen:

- Die der Linienstärke zugewiesenen Werte, die im Popupmenü „Linienstärken“ angezeigt werden.
- Der Stil des Linienendes, der das Aussehen von Linienenden ohne Pfeilspitzen bestimmt.
- Das Muster, das FrameMaker XML Author verwendet, wenn Sie den gestrichelten Linienstil im Popupmenü „Strichstil“ wählen. (Das im Popupmenü angezeigte Muster ändert sich nicht, FrameMaker XML Author verwendet jedoch das neue Muster.)

Die neuen Linienstärkeneinstellungen werden verwendet, bis sie wieder geändert werden. Die anderen neuen Einstellungen bleiben erhalten, bis Sie sie ändern oder FrameMaker XML Author beenden.

Keine der hier beschriebenen Änderungen wird automatisch für vorhandene Objekte verwendet. Die Änderungen können jedoch auf neue und vorhandene Objekten angewendet werden.

Hinweis: *Muster für gestrichelte Linien und Polygonzüge können am Bildschirm und auf dem Ausdruck durchgehend erscheinen, wenn die Linien sehr breit sind, mit spitzen Winkeln versehen sind oder einen überhängenden Abschluss haben. Damit die Linien korrekt gedruckt werden, ändern Sie die Einstellung „Linienende-Optionen“ in „Bündig“ und verwenden eine geringere Breite oder zeichnen das Objekt mit separaten Linien noch einmal.*

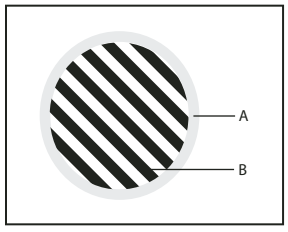
Verwandte Hilfethemen

„Einstellungen für Linienstärke ändern“ auf Seite 171

„Arbeiten mit Farbe in Objekten“ auf Seite 186

Anwenden von Füll- oder Linienmustern auf ein ausgewähltes Objekt

❖ Wählen Sie das gewünschte Muster im Popupmenü „Füllmuster“ oder „Linienmuster“ . Mit Ausnahme von Linien, Textzeilen und Gleichungen können Sie alle Objekte füllen.



A. *Linienmuster* ***B.*** *Füllmuster*

Die acht grauen Füll- und Linienmuster haben folgende Prozentwerte: 100, 90, 70, 50, 30, 10, 3 und 0 (keine Farbe, normalerweise weiß).

Wenn Sie das Füllmuster „Keine“ wählen, wird das Objekt transparent (d. h. die darunterliegenden Objekte sind sichtbar). Soll das Objekt keine Umrisslinie haben, wählen Sie für das Linienmuster den Wert „Keine“. Damit Sie ein Objekt sehen können, dessen Linien- und Füllmuster den Wert „Keine“ haben, wählen Sie „Darstellung“ > „Begrenzungslinien“.

Wählen einer Linienstärke für eine Gerade oder für die Umrisslinien eines Objekts

❖ Wählen Sie die gewünschte Stärke im Popupmenü „Linienstärken“ . Mit Ausnahme von Textzeilen können Sie diese Einstellung bei allen Objekten ändern.

Ändern der Enden eines Bogens, einer Geraden, eines Polygonzugs oder einer Freihandkurve

❖ Wählen Sie das gewünschte Linienende im Popupmenü „Legt den Stil des Linienendes fest“ . Sie können entweder keine Pfeilspitze, eine Pfeilspitze an einem Ende oder Pfeilspitzen an beiden Enden angeben.

Ändern des Linienstils eines Objekts (durchgehend oder gestrichelt)

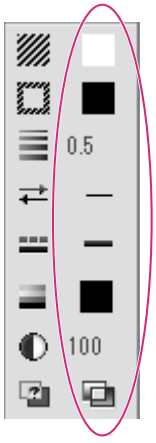
❖ Wählen Sie im Popupmenü „Muster für gestrichelte Linien“ eine durchgehende oder gestrichelte Linie.

Überprüfen der Zeichnungseigenschaften eines Objekts oder Anwenden auf andere Objekte

1 Wählen Sie das Objekt aus, dessen Eigenschaften verwendet werden sollen.

2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie „Grafik“ > „Eigenschaften übernehmen“. Die Eigenschaften des ausgewählten Objekts werden dadurch als aktuelle Eigenschaften im Werkzeugfenster übernommen. Jedes Objekt, das Sie zeichnen, verwendet diese Eigenschaften.

3 Wenn Sie die Eigenschaften auf vorhandene Objekte anwenden möchten, wählen Sie die betreffenden Objekte aus. Klicken Sie im Werkzeugfenster auf die aktuellen Zeichnungseigenschaften, die Sie auf die ausgewählten Objekte anwenden möchten.



Aktuelle Zeichnungseigenschaften

Einstellungen für Linienstärke ändern

1 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Linienstärke“ die Option „Zuweisen“.

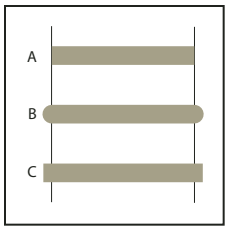
2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Linienstärke zu ändern, geben Sie die gewünschte Stärke an und klicken Sie auf „Zuweisen“. Die Werte können in beliebiger Reihenfolge eingegeben werden. Wenn Sie auf „Zuweisen“ klicken, werden die Werte aufsteigend sortiert. Die im Popupmenü angezeigten Stärken werden nicht geändert.
- Um die beim Starten von FrameMaker XML Author eingestellten Linienstärken wiederherzustellen, klicken Sie auf „Standard“.

Ändern des Linienendestils

1 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Legt den Stil des Linienendes fest“ die Option „Zuweisen“.

2 Wählen Sie einen Linienendestil und klicken Sie auf „Zuweisen“.



***A.** Bündig **B.** Rund **C.** Überhängend*

Ändern des Stils für gestrichelte Linien

1 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Legt Muster für gestrichelte Linien fest“ die Option „Zuweisen“.

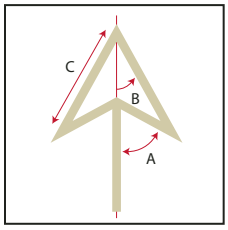
2 Klicken Sie auf eines der Muster und wählen Sie „Zuweisen“.

Sie können auch eigene Muster für gestrichelte Linien erstellen.

Wenn Sie eine gestrichelte Linie mit runden Punkten erstellen wollen, verwenden Sie ein Muster mit kurzen Strichen und einem runden Linienabschluss.

Ändern des Pfeilstils

Sie können zwischen mehreren vordefinierten Pfeilstilen wählen. Pfeilstile werden durch ihren Basis- und Spitzenwinkel und ihre Länge bestimmt.



***A.** Basiswinkel **B.** Spitzenwinkel **C.** Länge*

Keine der hier beschriebenen Änderungen wird automatisch für vorhandene Objekte verwendet. Sie können jedoch auf neue und vorhandene Objekte angewendet werden.

1 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Legt den Stil des Linienendes fest“ die Option „Zuweisen“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie einen vordefinierten Stil und klicken Sie auf „Zuweisen“.

- Geben Sie Werte für Basiswinkel, Spitzenwinkel, Länge und Stil ein und klicken Sie auf „Zuweisen“. Für eigene Stile können folgende Werte verwendet werden:

Optionen	Werte
Basiswinkel	Zwischen 10 und 175 Grad (und mindestens 5 Grad größer als Spitzenwinkel)
Spitzenwinkel	Zwischen 5 und 85 Grad
Länge	Zwischen 0 und 255 Punkten
Stil	Gefüllt Kontur Offen

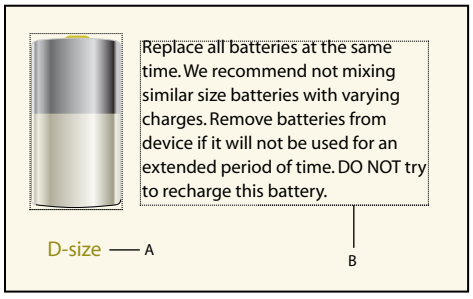
FrameMaker XML Author ignoriert die Einstellung „Basiswinkel“, wenn Sie die Option „Offen“ wählen. Die angegebene Länge gilt für Objekte mit einer Linienstärke von 1. Wenn Sie eine größere Linienstärke verwenden, ist die Pfeilspitze länger.

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für spezielle Pfeile und ihre Einstellungen.

Pfeil	Basiswinkel	Spitzenwinkel	Länge
	70 Grad	30 Grad	10 Punkte
	80 Grad	30 Grad	10 Punkte
	70 Grad	15 Grad	10 Punkte
	70 Grad	30 Grad	5 Punkt
	120 Grad	30 Grad	5 Punkt

Grafiken Text hinzufügen

Sie können einer Grafik einzelne Textzeilen oder einen Textrahmen hinzufügen.



***A.** Textzeile **B.** Textrahmen*

Eine *Textzeile* ist eine einzelne Zeile mit Text, die von FrameMaker XML Author unabhängig von anderem Text behandelt wird. Textzeilen werden beim Bearbeiten verlängert oder verkürzt, brechen aber nicht in die nächste Zeile um. Sie verwenden Textzeilen normalerweise für einzeilige Bildbeschriftungen und für Text, den Sie wie andere Objekte vergrößern oder verkleinern möchten.

Allen Textzeilen können Zeichenformate und eine Sprache für die Rechtschreibprüfung zugewiesen werden. Sie haben jedoch kein Absatzformat und können keine verankerten Rahmen, Marken, Variablen, Querverweise oder bedingten Text enthalten.

Im Gegensatz zu einer Textzeile kann ein *Textrahmen* mehrere Zeilen mit Text enthalten. Textrahmen werden für mehrzeilige Bildbeschriftungen, Textabsätze oder anderen Text verwendet, der automatisch von FrameMaker XML Author am Ende einer Zeile in die nächste umbrochen werden soll. Wenn eine Grafik den Text in einem Textrahmen überlagert, können Sie den Text um die Grafik fließen lassen.

Wenn Sie die Größe eines erstellten Textrahmens mit dem Textrahmen-Werkzeug ändern, bleibt die Größe der Schrift gleich. Wenn Sie jedoch die Größe einer Textzeile mit dem Textzeilen-Werkzeug ändern, werden Schrifthöhe und -breite proportional angepasst.

Verwandte Hilfethemen

„Größe und Form von Objekten ändern“ auf Seite 180

Hinzufügen einer Textzeile zu einer Grafik

1. Klicken Sie auf das Textzeilen-Werkzeug . Der Mauszeiger wird zu einem Textcursor mit einem Querstrich , wenn Sie ihn in das Dokumentfenster bewegen. Die kleine horizontale Linie im Zeiger gibt die Grundlinienposition des Textes an.
2. Klicken Sie in das Dokument, um die Einfügemarke zu platzieren, und geben Sie dann den Text ein. FrameMaker XML Author verwendet das zuletzt im Dokument bei der Texteingabe oder -auswahl verwendete Zeichenformat.

Die Textzeile wird an ihrem Ausrichtungspunkt (die Stelle, an der Sie geklickt haben) linksbündig ausgerichtet.

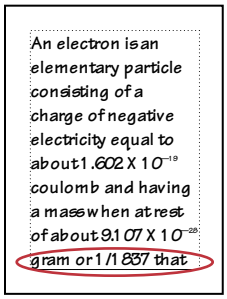
- Wenn Sie mehrere Textzeilen erstellen möchten, drücken Sie am Zeilenende die Eingabetaste, um eine weitere Zeile einzufügen. Textzeilen können unabhängig voneinander ausgewählt und bei Bedarf verschoben werden.

Hinzufügen von Textrahmen

1. Klicken Sie auf das Textrahmen-Werkzeug .
2. Positionieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der Sie den Textrahmen hinzufügen möchten, und ziehen Sie diagonal.
3. Geben Sie die Anzahl der Spalten und den Abstand zwischen ihnen ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.
4. Doppelklicken Sie im Textrahmen, um eine Einfügemarke zu platzieren, und geben Sie den gewünschten Text ein.

Anpassen überlaufender Textrahmen

Wenn der eingegebene Text nicht in den Textrahmen passt, verschwindet die Einfügemarke am unteren Rand des Rahmens und der neue Text wird nicht angezeigt. Der untere Rand des Textrahmens wird als durchgehende Linie dargestellt, wenn die Anzeige von Begrenzungslinien aktiviert ist.



Textrahmen mit Überlauftext

Sie können den Rahmen je nach Inhalt vergrößern oder den Textfluss des Rahmens mit einem anderen Textrahmen verbinden. Natürlich können Sie auch die Schriftgröße des Textes verringern.

1 Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Textrahmen.

2 Ziehen Sie einen Auswahlpunkt, bis der Rahmen die gewünschte Größe erreicht hat.

Erstellen von invertiertem Text in Textrahmen

Sie können mit invertiertem Text (heller Text auf dunklem Hintergrund) auch bestimmte Textstellen hervorheben. Der invertierte Text kann sich in einem Textrahmen oder einer Textzeile befinden.

1 Legen Sie Füllmuster und Farbe des Textrahmens fest.

2 Weisen Sie dem Textrahmen das Linienmuster „Keine“ zu.

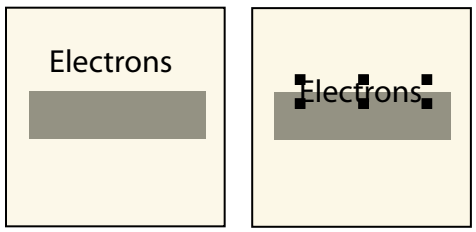
Erstellen einer invertierten Textzeile auf einem Objekt

1 Erstellen Sie ein Objekt als Hintergrund für den Text. Am besten eignet sich ein sehr dunkles Füllmuster.

2 Fügen Sie außerhalb des Hintergrundobjekts eine Textzeile hinzu und geben Sie den Text ein.

3 Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Textzeile.

4 Verschieben Sie die Textzeile so, dass sie durch das Hintergrundobjekt teilweise verdeckt wird.

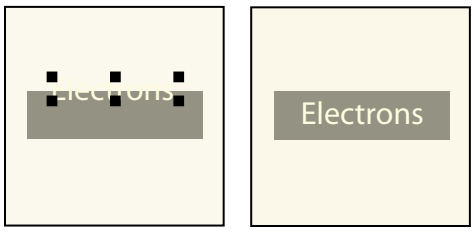


Erstellen Sie Objekt und Textzeile und verschieben Sie die Textzeile teilweise auf das Objekt.

5 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Farbe“ eine helle Farbe. Der Teil des Textes, der über dem Hintergrundobjekt liegt, erscheint so, als wäre er aus dem Objekt ausgeschnitten.

Wenn der Text nicht vor dem Objekt liegt, wählen Sie „Grafik“ > „Nach vorne“. Sollte das Ergebnis immer noch nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, vergewissern Sie sich, dass im aktuellen Farbauszug des Dokuments die Farbe der Textzeile als „Aussparen“ angezeigt wird.

6 Verschieben Sie die Textzeile so, dass alle Buchstaben aus dem Hintergrundobjekt ausgeschnitten angezeigt werden.



Wählen Sie eine helle Farbe und verschieben Sie die Textzeile vollständig.

Hinzufügen eines Titels zu einer Grafik

Sie können einer Grafik eine Textzeile oder einen Textrahmen als Titel hinzufügen. Auch ein Absatz über oder unter einem verankerten Rahmen kann als Titel verwendet werden. Am einfachsten ist es jedoch, für diesen Zweck die Tabellenbefehle zu verwenden.

Objekte kopieren und anordnen

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Objekten mit der Zwischenablage

1 Markieren Sie das Objekt und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“ oder „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um das Objekt auf einer Seite einzufügen, klicken Sie in den Seitenrand.
- Um das Objekt in einen vorhandenen Grafikrahmen einzufügen, wählen Sie den Rahmen durch Klicken auf seine Begrenzungslinie aus.
- Um das Objekt in den Text einzufügen, klicken Sie auf die Stelle, auf die es platziert werden soll.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Wenn Sie das Objekt in einen Grafikrahmen oder eine Seite mit genau derselben Größe wie der des Ausgangsobjekts einfügen, wird es von FrameMaker XML Author an der gleichen relativen Position platziert. Andernfalls wird das Objekt von FrameMaker XML Author zentriert.

Wenn Sie ein Objekt in Text einfügen, erstellt FrameMaker XML Author automatisch einen verankerten Rahmen und zentriert das Objekt darin. Wenn die Anzeige der Steuerzeichen aktiviert ist, wird an der Einfügemarke ein Ankersymbol (⚓) angezeigt.

Kopieren von Objekten durch Ziehen

1 Markieren Sie das Objekt.

2 Zeigen Sie auf das Objekt (nicht auf einen Auswahlpunkt) und ziehen Sie die Kopie des Objekts bei gedrückter Alt-Taste, oder ziehen Sie das Objekt bei gedrückter rechter Maustaste und wählen Sie dann im Menü die Option „Hierher kopieren“. Wenn Sie beim Ziehen zusätzlich die Umschalttaste gedrückt halten, kann die Kopie nur horizontal oder vertikal verschoben werden.

Löschen von Objekten

❖ Wählen Sie das Objekt aus und drücken Sie die Entf-Taste.

Objekte verschieben

1 Markieren Sie das Objekt.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Ziehen Sie in die Richtung, in die das Objekt verschoben werden soll.
- Um nur horizontale oder vertikale Bewegungen zuzulassen, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste.
- Um ein Objekt in einen Grafikrahmen zu verschieben, ziehen Sie das Objekt, bis sich der Mauszeiger im Rahmen befindet.
- Um ein Objekt aus einem Grafikrahmen heraus zu verschieben, ziehen Sie das Objekt, bis sich der Mauszeiger außerhalb des Rahmens befindet. Beim Ziehen kann das Objekt vorübergehend durch die Begrenzungslinien des Rahmens abgeschnitten werden.

Beim Ziehen eines Objekts wird in der Statuszeile der Abstand zwischen der oberen linken Ecke des Objekts und der oberen linken Ecke der Seite angezeigt (oder des Rahmens, wenn sich das Objekt in einem Grafikrahmen befindet). Wenn die Anzeige von Linealen aktiviert ist, wird die Position des Objekts durch Striche dargestellt. Ist das Magnetraster aktiviert, rasten die Objekte dort ein, während Sie ziehen.

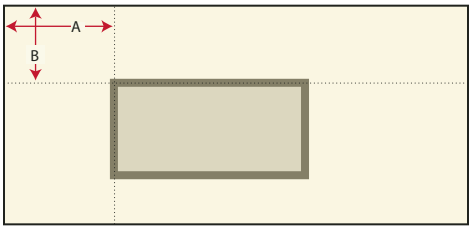
Wenn ein verlagertes Objekt am Bildschirm nicht ordnungsgemäß neu gezeichnet wird, drücken Sie Strg+l (kleines L), um die Anzeige neu aufzubauen.

- Drücken Sie zum Verschieben eines Objekts in kleinen Schritten die Alt-Taste und verschieben Sie das Objekt mithilfe der Pfeiltasten um 1 Punkt oder drücken Sie die Alt- und Umschalttaste und verschieben Sie das Objekt mit den Pfeiltasten um jeweils 6 Punkte. Verwenden Sie jedoch nicht die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock.

  Die obigen Angaben gelten für eine Zoomeinstellung von 100 %. Da die tatsächliche Verschiebung von der aktuellen Zoomeinstellung abhängig ist, können Sie bei einer größeren Zoomstufe die Position genauer festlegen. Beispielsweise halbiert sich bei einer Zoomeinstellung von 200 % die Verschiebung. Bei einem Zoom von 50 % verdoppelt sie sich.

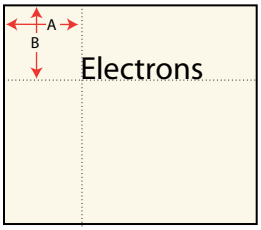
- Wählen Sie zur Angabe der exakten Position eines Objekts zunächst das Objekt aus, wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“ und führen Sie eine der folgenden Aktionen durch und klicken dann auf „Anwenden“:

  - Geben Sie unter „Abstand von“ für alle Objekte mit Ausnahme von Textzeilen und Gleichungen den Abstand vom linken und vom oberen Rand der Seite oder des Grafikrahmens an.



***A.** Abstand von links**B:** Abstand von oben*

  - Bei Textzeilen und Gleichungen geben Sie den Abstand unter „Abstand des Ausrichtungspunkts“ ein.



Linksbündige Textzeile
***A.** Abstand von links **B.** Abstand von oben*

Ausrichten von Textzeilen

Eine Textzeile wird bei ihrer Erstellung am Ausrichtungspunkt (die Stelle, auf die sie geklickt haben) linksbündig ausgerichtet. Sie können die Ausrichtung später in zentriert oder rechtsbündig ändern. Wenn Sie Text einfügen, behält FrameMaker XML Author die Ausrichtung der Textzeile bei.

1 Wählen Sie die zu ändernde Textzeile aus und wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.

2 Wählen Sie im Popupmenü „Ausrichtung“ die gewünschte Ausrichtung und klicken Sie auf „Ausrichten“.

Erstellen eines sauberen Schnittpunkts zwischen Geraden

Der Schnittpunkt ist sauber, wenn die Geraden dieselbe Stärke haben, sich im rechten Winkel treffen und einen überhängenden Abschluss haben. Wenn die Geraden zwar einen überhängenden Abschluss haben, sich aber nicht rechtwinklig schneiden, ist der Schnittpunkt nicht sauber. Beachten Sie die unterschiedlichen Schnittpunkte bei Verwendung der drei Abschlussstile.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Treffen sich die Geraden nicht im rechten Winkel, verwenden Sie einen runden Abschluss für beide Geraden.
- Bei unterschiedlichen Stärken verwenden Sie einen bündigen Abschluss für die dünnere Gerade, wenn die Geraden an ihren Endpunkten oder in *T*-Form aufeinander treffen.

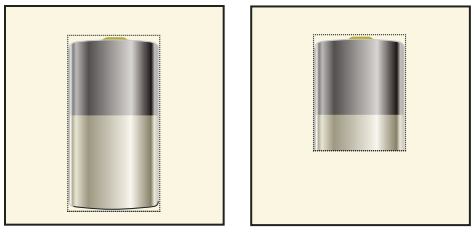
Informationen zum Ändern des Abschlussstils finden Sie unter „Ändern des Linienendestils“ auf Seite 172.

Verwandte Hilfethemen

„Zeichnungseigenschaften anwenden und ändern“ auf Seite 169

Grafiken beschneiden oder maskieren

Wenn Sie den Rand einer Grafik beschneiden möchten, platzieren Sie sie in einem verankerten oder nicht verankerten Grafikrahmen. Ein verankerter Grafikrahmen wird mit dem umgebenden Text verschoben. Ein nicht verankerter Rahmen bleibt an seiner Position auf der Seite, auch wenn der umgebende Text durch Bearbeitungen verschoben wird.



Nicht beschnittene und beschnittene Grafiken in Grafikrahmen

Wenn Sie einen Bereich in einer Grafik maskieren möchten (insbesondere in der Mitte der Grafik), verwenden Sie dazu Objekte ohne Begrenzungslinien.

Verwandte Hilfethemen

„Verankerte Rahmen erstellen“ auf Seite 188

Beschneiden des Rands von Grafik

1 Führen Sie zum Erstellen eines Grafikrahmens einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen nicht verankerten Rahmen zu erstellen, klicken Sie auf das Grafikrahmen-Werkzeug im Werkzeugfenster und ziehen Sie einen Rahmen. Durch Ziehen bei gedrückter Umschalttaste können Sie einen quadratischen Rahmen zeichnen.
- Um einen verankerten Rahmen zu erstellen, wählen Sie „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um die Grafik im Rahmen zu platzieren:

- Ziehen Sie die Grafik in den Rahmen.

- Markieren Sie zuerst die gewünschte Grafik, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“ oder „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, wählen Sie die Begrenzungslinie des Rahmens aus und fügen Sie die Grafik mit „Bearbeiten“ > „Einfügen“ ein.

3 Ändern Sie die Größe des Rahmens um die Grafik.

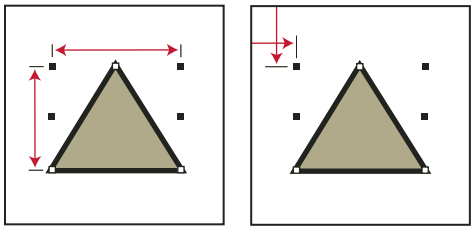
Maskieren eines Bereichs innerhalb von Grafik

❖ Platzieren Sie Grafikobjekte (z. B. Rechtecke oder Polygone) mit einem weißen Füll- und Linienmuster vor den Bereichen, die Sie maskieren möchten.

Messen von Objektgröße und Objektposition

Beim Ändern der Position und der Größe von Objekten in einer Grafik benötigen Sie oft die genauen Maße und die genaue Position der Objekte.

Die Größe eines Objekts entspricht der Größe des Rechtecks um seine Bezugslinie. Seine Position ist der Abstand vom oberen und linken Rand der Seite bzw. des Grafikrahmens.



Objektgröße und Objektposition

Messen von Objekten

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie anschließend „Grafik“ > „Objekteigenschaften“. Breite und Höhe des Objekts werden unter „Größe“ im Dialogfeld „Objekteigenschaften“ angezeigt.
- Deaktivieren Sie die Option „Magnet“, wählen Sie das Objekt aus, positionieren Sie den Mauszeiger auf einem seiner Auswahlpunkte und halten Sie die Maustaste gedrückt. Die Maße des Objekts werden in der Statuszeile angezeigt. Falls Sie versehentlich die Maus bewegen und die Größe des Objekts ändern, wählen Sie sofort „Bearbeiten“ > „Rückgängig“.

Anzeigen der Position eines Objekts

1 Markieren Sie das Objekt.

2 Wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“. Bei allen Objekten mit Ausnahme von Gleichungen und Textzeilen wird der Abstand zwischen der oberen linken Ecke der Seite oder des Grafikrahmens und dem am weitesten oben und links befindlichen Punkt des Objekts unter „Abstand von:“ angezeigt. Bei Gleichungen und Textzeilen wird der Abstand zwischen der oberen linken Ecke der Seite bzw. des Grafikrahmens und dem Ausrichtungspunkt auf der Grundlinie der Gleichung oder der Textzeile unter „Abstand des Ausrichtungspunkts“ angezeigt.

Anzeigen der Position eines Objekts beim Verschieben

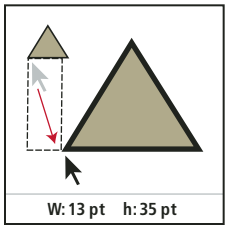
❖ Beachten Sie die Statuszeile. Hier wird der Abstand zwischen dem Objekt und der oberen linken Ecke der Seite oder des Grafikrahmens angezeigt. Wenn die Anzeige der Lineale aktiviert ist, erkennen Sie die Position des Objekts auch an den Markierungslinien in den Linealen.

Messen eines beliebigen Abstands auf der Seite

1 Positionieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der die Messung beginnen soll.

2 Ziehen Sie bei gedrückter Umschalt- und Strg-Taste um die Anzeige eines Auswahlrahmens zu erzwingen. Lassen Sie die Maustaste jedoch nicht los.

3 Wenn der Auswahlrahmen den zu messenden Bereich umgibt, können Sie die Maße in der Statuszeile ablesen.

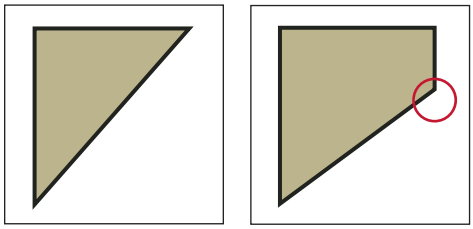


Die Maße werden in der Statuszeile angezeigt.

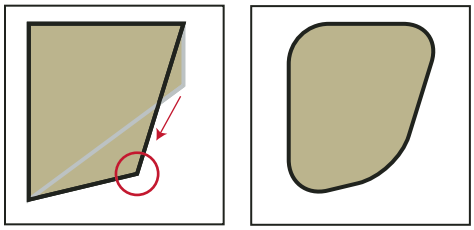
Im diesem Beispiel ist das wichtige Maß die Höhe (35 Punkt zwischen den Grundlinien der Dreiecke).

Größe und Form von Objekten ändern

Bei der Endbearbeitung einer Grafik können Sie auch die Größe und die Form der Objekte ändern. Die Möglichkeiten hierzu sind nahezu unbegrenzt. Sie können beispielsweise einem Polygonzug oder Polygon eine Ecke hinzufügen, eine Ecke verschieben, um die Form des Objekts zu ändern, oder einen Polygonzug glätten, um eine Freihandkurve zu erstellen.

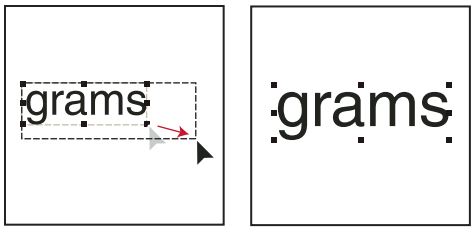


Polygon im ursprünglichen Zustand und mit zusätzlicher Ecke



Ecke verschoben und geglättet

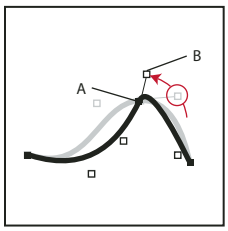
Sie können die Größe aller Objekte ändern, einschließlich der von Textzeilen. Wenn Sie die Größe eines mit dem Textrahmen-Werkzeug erstellten Textrahmens ändern, bleibt die Größe der Schrift gleich. Wenn Sie jedoch die Größe einer mit dem Textzeilen-Werkzeug erstellten Textzeile ändern, werden Schrifthöhe und -breite proportional angepasst.



Vor und nach der Größenänderung einer Textzeile (gilt nicht für Textrahmen)

Geraden, Polygonzüge, Polygone, Kurven und Bogen können folgendermaßen umgeformt werden:

- Sie ändern die Form einer Geraden, eines Polygonzugs oder Polygons, indem Sie jeweils einen der End- oder Eckpunkte verschieben. Sie können auch Eckpunkte hinzufügen oder entfernen.
- Sie ändern die Form einer Kurve mithilfe ihrer Umformpunkte (die die Kurve definieren und ihre Position steuern) und der Kontrollpunkte (die die Rundung anpassen). Sie können auch Umformpunkte hinzufügen oder entfernen, um die Anzahl der Punkte zu ändern, die die Kurve definieren.



***A.** Umformpunkt . Kontrollpunkt **B.** Kontrollpunkt*

- Sie ändern die Form eines Bogens, indem Sie seine Endpunkte ziehen oder den prozentualen Anteil an dem Kreis ändern, dem der Bogen entspricht.

Ändern der Größe von Objekten durch Ziehen

❖ Wählen Sie das Objekt aus und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Breite oder Höhe zu ändern, ziehen Sie den Auswahlpunkt an der betreffenden Seite.
- Um die Breite und die Höhe zu ändern, ziehen Sie einen Eckauswahlpunkt.
- Um die Größe proportional zu ändern, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste einen Eckauswahlpunkt.

Die Größe des Objekts wird während des Ziehens in der Statuszeile angezeigt.

Genaues Ändern der Größe von Objekten

1 Markieren Sie das Objekt und wählen Sie „Grafik“ > „Skalieren“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn Sie Höhe und Breite proportional ändern möchten, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor ein und klicken Sie auf „Skalieren“. Dieser Wert ist immer relativ zur aktuellen Größe des Objekts (100 % bedeutet keine Änderung).
- Wenn Sie die gewünschten Maße genau festlegen möchten, geben Sie die Werte ein und klicken Sie auf „Skalieren“. Beim Öffnen des Dialogfelds werden die aktuellen (nicht gedrehten) Maße des Objekts angezeigt.

Größe von importierten Grafiken ändern

Sie können die Größe importierter Grafiken wieder auf ihren ursprünglichen Wert zurücksetzen. Sie können auch die Größe importierter Bitmapgrafiken ändern.

Ändern der Größe von importierten Grafiken zurück auf 100 %

1. Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie anschließend „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.
2. Geben Sie in das Feld „Prozent“ unter „Skalieren“ den Wert 100 % ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Ändern der Größe von Bitmapgrafiken

Eine Änderung des dpi-Wertes oder des Skalierungsfaktors ändert die Größe von Bitmapgrafiken.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie zunächst die Bitmap aus. Wählen Sie anschließend „Grafik“ > „Objekteigenschaften“ und klicken Sie auf „dpi zuweisen“.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie einen Eckauswahlpunkt der Bitmap. Die gedrückte Umschalttaste bewirkt, dass die Proportionen der Grafik beibehalten werden.

Hinweis: *Wenn es sich bei der Grafik um eine TIFF-Datei handelt (oder um ein anderes Format, das dpi-Einstellungen verwendet), muss die Skalierung über die Objekteigenschaften erfolgen, damit der dpi-Wert bei der Skalierung über das Dialogfeld „Skalieren“ nicht verloren geht.*

Verschieben einer Ecke eines Polygonzugs oder Polygons

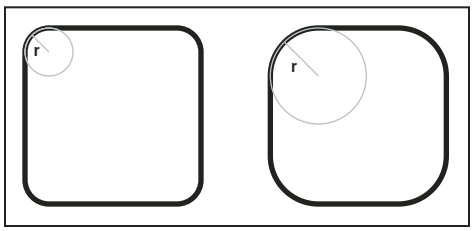
1. Markieren Sie das Objekt und wählen Sie „Grafik“ > „Umformen“. Anstelle der Auswahlpunkte werden Umformpunkte um das Objekt angezeigt.
2. Ziehen Sie einen Umformpunkt. Um ihn horizontal oder vertikal zu verschieben, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste.

Hinzufügen oder Entfernen einer Ecke oder eines Umformpunkts

1. Wählen Sie eine Gerade, einen Polygonzug, ein Polygon oder eine Kurve aus und wählen Sie „Grafik“ > „Umformen“.
2. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Stelle, an der Sie einen Umformpunkt (oder eine Ecke) hinzufügen möchten, oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Punkt, den Sie entfernen möchten.

Ändern des Eckenradius von abgerundeten Rechtecken

Sie können die Rundung der Ecken eines abgerundeten Rechtecks definieren, indem Sie den Radius eines imaginären Kreises in der Ecke eines Rechtecks angeben. Je größer der Radius ist, desto runder sind die Ecken.



Radius (r) = 0,125″ und Radius (r) = 0,25″

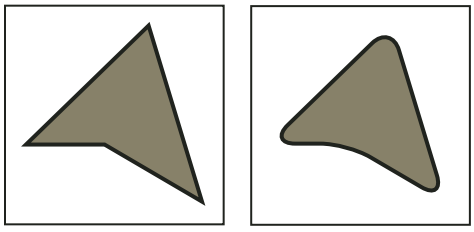
Wenn Sie einen Eckenradius angeben, ändern Sie dadurch auch die aktuellen Zeichnungseigenschaften. Allen neu erstellten abgerundeten Rechtecken wird dieser Radius zugewiesen, bis Sie die Eigenschaft mit dem Befehl „Objekteigenschaften“ ändern oder FrameMaker XML Author beenden.

1 Wählen Sie das abgerundete Rechteck aus und wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.

2 Geben Sie den gewünschten Radius ein und klicken Sie auf „Zuweisen“. Der größte sinnvolle Radius ist die halbe Länge der kürzesten Seite des Rechtecks. Hat das Rechteck beispielsweise die Größe 4 x 8 cm, ist der größte sinnvolle Radius 2 cm (die Hälfte von 4 cm).

Glätten und Aufheben der Glättung von Objekten

Sie können Polygonzüge, Polygone, Rechtecke und abgerundete Rechtecke glätten. Bei Polygonzügen, Polygonen und Rechtecken werden die Ecken dadurch zu Rundungen. Wenn Sie die Glättung einer Kurve aufheben, werden ihre Eckpunkte wiederhergestellt.



Vor und nach dem Glätten

Mit jedem Glätten eines abgerundeten Rechtecks vergrößern Sie die Rundung seiner Ecken (seinen Eckenradius).

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie zum Glätten von Objekten das betreffende Objekt aus und wählen Sie „Grafik“ > „Glätten“. Nach dem Glätten eines Polygonzugs oder eines Polygons werden Umform- und Kontrollpunkte angezeigt, mit denen Sie die Form der Kurve ändern können.
- Wählen Sie zum Aufheben der Glättung von Objekten das betreffende Objekt aus und klicken Sie auf „Grafik“ > „Glättung aufheben“. Wenn Sie das Objekt später wieder glätten, kann sich seine Form geringfügig vom Original unterscheiden.

Skalieren von Bildern

Durch Ändern der Höhen, Breiten- oder Skalierungsattribute kann die Größe eines Bilds geändert werden. In einem DITA-Thema können Sie über das Dialogfeld „Objekteigenschaften“ oder „Attribute“ auf die Höhen-, Breiten- und Skalierungsattribute zugreifen.

Folgendes ist beim Ändern der Bildgrößenattribute im Dialogfeld „Objekteigenschaften“ zu berücksichtigen:

- Wenn Sie die Höhe, die Breite oder beides ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ klicken, damit die Änderungen wirksam werden.
- Wenn Sie die Höhen-, Breiten- und Skalierungsattribute ändern, hat der Wert in den Höhen- und Breitenattributen Vorrang vor dem Skalierungsattribut.
- Wenn Sie nur das Skalierungsattribut angeben, wird die Höhe und Breite des Bilds proportional angepasst. Außerdem werden die Werte in den Höhen- und Breitenattributen entsprechend dem Skalierungsfaktor angepasst.

Folgendes ist beim Ändern der Bildgrößenattribute im Dialogfeld „Attribute“ zu berücksichtigen:

- Wenn Sie einen Wert im Höhen- oder Breitenattribut angeben und den Fokus auf ein anderes Attribut setzen, wird die Größe des Bilds sofort geändert.
- Um ein Bild zu skalieren, müssen Sie Werte löschen, die eventuell in den Höhen- und Breitenattributen vorhanden sind. Anschließend geben Sie einen Wert im Skalierungsattribut an.
- Wenn ein Wert im Höhen- oder Breitenattribut vorhanden ist und Sie das Skalierungsattribut ändern, wird das Bild nicht skaliert. Der Wert im Höhen- oder Breitenattribut hat Vorrang vor dem Wert, der im Skalierungsattribut angegeben ist.

Farbe in Text und Objekten verwenden

Farben und Farbsysteme

Bevor Sie beginnen

Das Anwenden von Farbe auf Rahmen und Objekte ist ein häufiger Vorgang, unabhängig davon, ob Sie in Druckform oder im Internet veröffentlichen. FrameMaker XML Author bietet Farbbibliotheken, in denen Sie aus den von einem Anbieter definierten Farben wählen können. Sie können Farben definieren und ändern, indem Sie das von Ihnen verwendete Farbsystem anpassen oder indem Sie aus einer auf dem Farbsystem basierenden Farbbibliothek eine vordefinierte Aufhellung wählen.

Vor dem Anwenden von Farbe auf Ihre Dokumente sollten Sie folgende Vorbereitungen treffen:

Feststellen des Ausgabeformats für das Dokument Die Art und Weise, in der die Endausgabe des Farbdokuments erfolgen soll, kann die Farbauswahl entscheidend beeinflussen:

- Für eine Onlineausgabe verwenden Sie das Farbsystem RGB oder HLS. Wichtig für die Auswahl der richtigen Farbe ist die Wirkung des Dokuments an Ihrem Bildschirm.
- Für einen Desktopausdruck definieren Sie Ihre Farben im CMYK-Farbsystem und testen die Ausgabe auf Ihrem Drucker.
- Für professionellen Druck verwenden Sie die Farben aus einer Bibliothek, die auch in Ihrer Druckerei eingesetzt wird. Verlassen Sie sich nicht auf die Bildschirmdarstellung der Bibliotheksfarben, sondern verwenden Sie ein Swatch-Buch.

Informieren über Einschränkungen des Geräts Bringen Sie in Erfahrung, welcher Farbbereich auf Ihrem Monitor oder Drucker verfügbar ist. Beispielsweise kann ein System, das für die Anzeige von 256 Farben eingerichtet ist, Aufhellungen unterhalb von 16 % in FrameMaker XML Author nicht korrekt anzeigen.

FrameMaker XML Author verwendet CMYK-Werte beim Drucken bzw. Speichern als Adobe PDF-Datei. Wenn Sie beim Speichern als PDF-Datei festlegen, dass RGB-Werte verwendet werden sollen, konvertiert FrameMaker XML Author alle Farbwerte in RGB und erstellt Farbauszüge in den entsprechenden RGB-Werten. Für EPS-Grafiken werden Farbauszüge jedoch entsprechend den Farbwerten angelegt, die in der EPS-Grafik angegeben werden.

FrameMaker XML Author behält Farbwerte in EPS-Grafikobjekten (Encapsulated PostScript) bei, einschließlich CMYK-Farben, RGB-Farben, Graustufen, Schmuckfarben, geräteunabhängige Farben (wie CIE L*a*b). Die grafische Information einer EPS-Datei wird direkt in den PostScript-Ausgabestrom weitergeleitet, wobei die Windows GDI-Verarbeitung umgangen wird. EPS-Grafikobjekte können aus Text, Vektorgrafiken oder aus einem beliebigen durch Adobe PostScript unterstützen Grafiktyp erstellt werden. Dadurch ist es möglich, EPS-Grafiken in vielen Adobe-Anwendungen sowie Anwendungen anderer Hersteller zu speichern oder von dort zu exportieren.

Farbsysteme

Wenn Sie mit einem *Farbsystem* Farben definieren, passen Sie ihre Komponenten manuell an, z. B. den Anteil an reinem Rot oder den Sättigungsgrad.

Drei Farbsysteme stehen Ihnen zur Verfügung: CMYK, RGB und HLS.

CMYK Arbeiten Sie mit dem CMYK-Farbsystem, um Farbauszüge für Vierfarbdruck zu erstellen. Die Farben bestehen aus einer Kombination der Komponenten Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz. Bei Farbauszügen wird jede Farbkomponente auf eine separate Platte gedruckt und zwar in unterschiedlicher Konzentration, abhängig vom gewünschten Farbergebnis.

RGB Verwenden Sie das RGB-Farbsystem, um Farben für die Darstellung am Bildschirm anzuzeigen (z. B. für eine Onlinedokumentation). RGB-Farben werden aus einer Kombination von rotem, grünem und blauem Licht erzeugt.

HLS Verwenden Sie das HLS-Farbsystem, wenn Sie mit Farbkreisen vertraut sind. Dieses System entspricht der Farbpalette, die Künstler zum Mischen ihrer Farben verwenden, und wird oft in der Farbauswahl von Software-Programmen verwendet. Die Farben werden durch Zuweisen von Farbton, Helligkeit und Sättigung erstellt. *Der Farbton (Hue) legt den Farbanteil (rot, grün, gelb, blau usw.) fest. Die Helligkeit (Lightness) gibt die Helligkeit bzw. Dunkelheit einer Farbe an. Die Sättigung (Saturation) steuert den Grauanteil der Farbe.*

Verwalten von Farbbibliotheken

Wenn Sie mit einem Farbdefinitionssystem arbeiten (einer *Farbbibliothek*), wählen Sie Farben, die von einem Hersteller definiert sind. Druckereien können eine präzise Abstimmung auf die Formel vornehmen, die durch das Swatch-Buch des Herstellers vorgegeben ist.

Jede Farbe in einer Bibliothek ist als Schmuckfarbe oder als Prozessfarbe definiert. Eine *Schmuckfarbe* wird auf einer Druckerpresse mit vorgemischten Farben auf eine einzige Platte gedruckt. Eine *Prozessfarbe* wird gedruckt, indem die sich überlagernden Punkte der Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz (CMYK) auf separaten Druckplatten ausgegeben werden.

Bevor Sie eine Farbe aus einer Farbbibliothek wählen, bitten Sie Ihre Druckerei um eine Liste der unterstützten Bibliotheken. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie sich nicht auf die Farbdarstellung am Bildschirm verlassen, sondern eine Farbe aus einem Swatch-Buch wählen.

FrameMaker XML Author enthält folgende Bibliotheken:

Crayon Die Crayon-Bibliothek wurde von Adobe entwickelt und bietet Zugriff auf übliche RGB-Farben unter Verwendung der gängigen Namen in alphabetischer Reihenfolge. Verwenden Sie die Crayon-Farben nicht als Schmuckfarben.

DIC Der DIC Color Guide stellt Schmuckfarben zur Verfügung und wird überwiegend in Japan verwendet.

FOCOLTONE Das FOCOLTONE® Color System enthält 860 Prozessfarben (CMYK).

Graustufen Die Grays-Bibliothek wurde von Adobe entwickelt und stellt Grauabstufungen von Prozess- und Schmuckfarben (in 1-Prozent-Schritten) bereit.

MUNSELL Das Munsell-System enthält Farben, die auf der Grundlage der RGB-Palette definiert sind.

Online Die Onlinefarbbibliothek bietet 216 „websichere“ Farben, die bei der Anzeige in einem Webbrowser auf allen Plattformen ein einheitliches Erscheinungsbild aufweisen.

PANTONE Die meisten Bibliotheken im PANTONE® MATCHING SYSTEM werden für Schmuckfarben verwendet. Nur die beiden PANTONE-Prozessfarbenbibliotheken stehen für die Auswahl von Prozessfarben zur Verfügung. Außerdem gibt es separate PANTONE-Bibliotheken für den Farbdruck auf beschichtetem und unbeschichtetem Papier. Die PANTONE ProSim Euro-Bibliothek enthält Farbdefinitionen, die den in Europa vorwiegend eingesetzten Drucksystemen entsprechen.

TOYO Der TOYO Color Finder enthält über 1000 Farben, die den gängigsten in Japan verwendeten Farben entsprechen.

TRUMATCH Der TRUMATCH® 4-Color Selector stellt über 2000 Prozessfarben zur Verfügung, die das gesamte sichtbare CMYK-Farbspektrum in gleichmäßigen Abstufungen abdecken.

Hinzufügen einer Farbbibliothek für die Verwendung in FrameMaker XML Author

Sie können eine beliebige Bibliotheksdatei hinzufügen, die im ASCII-Farbformat (.acf) Version 2.1 oder früher oder im Binärfarbformat (.bcf) Version 2.0 formatiert ist. In FrameMaker XML Author können keine .bcf-Bibliotheksdateien gespeichert werden.

❖ Legen Sie die Bibliotheksdatei im Ordner „Fminit\Color“ ab und starten Sie FrameMaker XML Author neu.

Arbeiten mit Farbe in Objekten

Die Methode für die Anwendung einer Farbe oder einer helleren Version der Farbe (einer so genannten *Aufhellung*) hängt von der aktuellen Auswahl ab. Jeder Eintrag in einem Farb-Popupmenü kann FrameMaker XML Author-Text oder -Objekten zugewiesen werden. FrameMaker XML Author stellt einen Satz von 16 Standardfarben zur Verfügung, dem Sie weitere Farben hinzufügen können.

Sie können sie auf folgende Dinge anwenden:

- *Bei Aufhellungen auf Objektebene*, die Sie auf ein Objekt anwenden, wird die ursprüngliche Farbe des Objekts um einen bestimmten Prozentsatz aufgehellt.

Hinweis: *TIFF-Dateien können keine Farben zugewiesen werden.*

Anwenden einer Farbe oder Aufhellung auf Text oder Objekte

1 Wählen Sie den gewünschten Text oder das gewünschte Objekt aus.

2 Die Popupmenüs „Aufhellung“ und „Farbe“ im Werkzeugfenster. Die folgende Tabelle zeigt, welche Funktionen je nach Aufgabe zu verwenden ist:

Objekt, auf das eine Farbe oder Aufhellung angewendet werden soll	Verwendung
Zellen in einer Tabelle	Das Popupmenü „Farbe“ im Dialogfeld „Lineatur/Schattierung“ oder in der Tabellengestaltung
Änderungsbalken	Das Popupmenü „Farbe“ im Dialogfeld „Änderungsbalken“
Bedingter Text	Das Popupmenü „Farbe“ und die Schaltfläche für neue Farbe im Dialogfeld „Bedingungs-Tag ändern“
Alle gezeichneten Objekte und Text	Das Popupmenü „Farbe“ im Werkzeugfenster (Halten Sie die Umschalt- und die Alt-Taste zugleich gedrückt und wählen Sie eine Farbe.)

Anwenden einer Aufhellung auf ein Objekt mithilfe eines Füllmusters

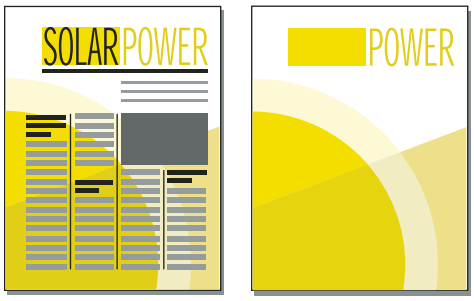
1 Wählen Sie das gewünschte Objekt aus.

2 Wählen Sie im Werkzeugfenster im Popupmenü „Füllung“ eines der ersten acht Füllmuster. Die Füllmuster wenden folgende Prozentwerte auf die aktuelle Farbe des Objekts an.

Füllmuster	Prozentuale Aufhellung
	100 %
	90 %
	70 %
	50 %
	30 %
	10 %
	3 %
	0 % (Papierfarbe)

Einrichten und Anzeigen von Farbauszügen

Ein Farbauszug legt fest, welche Farben sichtbar sind. Wenn Sie in einem Dokument z. B. Schwarz und eine Schmuckfarbe verwenden, könnte ein Auszug beide Farben, ein anderer nur die Schmuckfarbe anzeigen.



Beide Farben sichtbar und nur eine Farbe sichtbar

Legen Sie für jeden von Ihnen definierten Farbauszug fest, welche Farben angezeigt, welche Farben für Aussparungen verwendet und welche Farben nicht angezeigt werden sollen. Aussparungen werden weiß angezeigt, wenn sie sich mit verschiedenfarbigen Objekten überschneiden.

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Darstellung“ > „Farbe > Darstellung“.

3 Wählen Sie eine Auszugsnummer aus und verschieben Sie die Farbnamen in die entsprechenden Auswahllisten. In diesem Dialogfeld werden keine Aufhellungen angezeigt. Sie werden zusammen mit den Farben eingeblendet, auf denen sie basieren.

Um eine Farbe zu verschieben, wählen Sie sie aus und klicken auf einen Pfeil (oder doppelklicken Sie auf die Farbe). Um alle Farben zu verlagern, wählen Sie eine Farbe aus, halten die Umschalttaste gedrückt und klicken auf einen Pfeil. Sie können die Änderungen widerrufen, indem Sie auf „Standard“ klicken.

Lassen Sie Auszug „1“ unverändert und behalten Sie alle Farben (außer Weiß) in der Auswahlliste „Normal“ bei. Wenn Sie ein Objekt mit einer Farbe zeichnen, die im aktuellen Auszug unsichtbar ist, schaltet FrameMaker XML Author automatisch zu Auszug „1“ um.

4 Wiederholen Sie Schritt 3 für jeden Auszug, den Sie einrichten möchten, und klicken Sie anschließend auf „Zuweisen“. Der aktuell ausgewählte Farbauszug wird angezeigt.

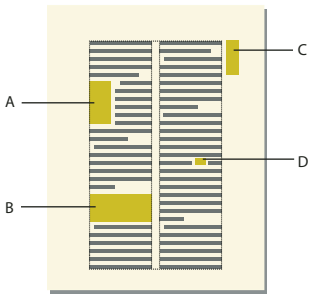
Verankerte Rahmen

Verankerte Rahmen

Oft kann es wünschenswert sein, eine Abbildung und einen bestimmten Dokumenttext zusammenzuhalten. In FrameMaker XML Author platzieren Sie hierzu die Abbildung in einen Grafikrahmen, der mit dem Text verankert ist (verankerter Rahmen). Während Sie den Text bearbeiten, verschiebt sich der Rahmen und sein Inhalt gemeinsam mit dem Text im Dokument.

Sie können einen verankerten Rahmen für eine Abbildung in einer Textspalte verwenden (unterhalb der Zeile mit dem Ankersymbol ( ) oder am Anfang bzw. Ende der Spalte). Sie können mithilfe eines verankerten Rahmens auch kleine Grafiken in eine Textzeile einfügen oder Zeichnungen zwischen Spalten und am Seitenrand platzieren.

Darüber hinaus können Sie mit einem verankerten Rahmen Spezialeffekte erzielen, z. B. indem Sie einen verankerten Rahmen in der oberen Ecke eines Absatzes platzieren, wobei der Absatztext in der Spalte um die Grafik fließt.



***A.** Grafik in der oberen Ecke eines Absatzes **B.** Abbildung in einer Textspalte **C.** Grafik am Seitenrand **D.** Kleine Grafik in einer Textzeile*

Soll eine Abbildung an einer bestimmten Position auf der Seite bleiben (z. B. als Logo eines Briefkopfes), verwenden Sie keinen verankerten Rahmen. Zeichnen, importieren oder fügen Sie die Abbildung stattdessen direkt in eine Arbeitsseite ein, ohne die Einfügemarke in den Text zu setzen. Verschieben Sie die Abbildung anschließend an die gewünschte Position.

Ein verankerter Rahmen hat standardmäßig kein Linien- oder Füllmuster und ist daher nicht zu sehen (es sein denn, die Anzeige der Begrenzungslinien ist aktiviert).

Verankerte Rahmen erstellen

Ein verankerter Rahmen wird automatisch erstellt, wenn Sie eine Grafik an einer Einfügemarke einfügen oder importieren. Die Eigenschaften eines Rahmens können beibehalten oder geändert werden.

Wenn Sie mit dem Befehl „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“ einen verankerten Rahmen erstellen, geben Sie seine Größe und Position an. Abhängig von der Position des Rahmens können Sie weitere Eigenschaften festlegen. Wird der Rahmen beispielsweise an der Einfügemarke in eine Textzeile eingefügt, können Sie seinen Abstand von der Grundlinie des Textes festlegen. Platzieren Sie den Rahmen in einer Textspalte, können Sie seine Ausrichtung bestimmen. Alle Eigenschaften, einschließlich der Rahmenposition, können zu jedem beliebigen Zeitpunkt geändert werden.

Beim Erstellen eines verankerten Rahmens können Sie dem Rahmen mithilfe der Objekteigenschaften eindeutige Tags zuweisen. Diese Tags dienen der Erstellung einer Struktur für das Layout Ihres Dokuments. Sie ermöglichen die eindeutige Definition eines Elements für Ihren Rahmen, das bestimmten Tags in PDF-Format zugewiesen wird.

Bei der Tag-Erstellung für Ihr Dokument weisen Sie jeder Dokumenteigenschaft einen Namen zu. Durch die Verwendung von Tags können Sie die Gestaltung eines Dokuments ganz einfach ändern, ohne Veränderungen am Inhalt vorzunehmen.

Automatisches Erstellen von verankerten Rahmen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Fügen Sie ein Objekt an der Einfügemarke in den Text ein, indem Sie es zuerst ausschneiden oder kopieren, dann auf die Textstelle klicken, an der das Ankersymbol eingefügt werden soll, und „Bearbeiten“ > „Einfügen“ bzw. „Einsetzen“ wählen.
- Importieren Sie eine Grafik, indem Sie auf die gewünschte Position im Text klicken, „Datei“ > „Importieren > Datei“ wählen und die betreffende Grafikdatei auswählen. Je nach verwendetem System können Sie eine Grafik auch auf andere Weise importieren (Weitere Informationen finden Sie unter „Import- und Verknüpfungsmethoden“ auf Seite 254.

Das eingefügte oder importierte Objekt wird in einem verankerten Rahmen platziert, der unterhalb der aktuellen Zeile zentriert angezeigt wird. Nachdem der Rahmen erstellt ist, können Sie seine Eigenschaften ändern.

Erstellen von verankerten Rahmen mit bestimmten Optionen

1 Klicken Sie im Text auf die Stelle, an der das Ankersymbol eingefügt werden soll, und wählen Sie „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“. Verankerte Rahmen können in Textrahmen oder Tabellenzellen, nicht aber in Textzeilen erstellt werden.

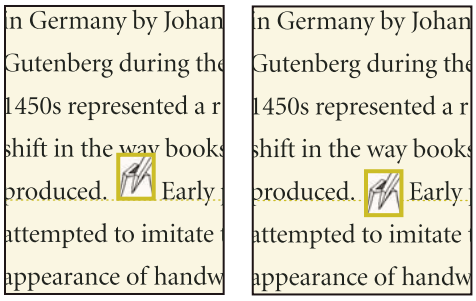
2 Wählen Sie die Verankerungsposition des Rahmens und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor. Die im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ angezeigten Eigenschaften sind von dieser Position abhängig.

3 Klicken Sie auf „Neuer Rahmen“. Wenn die Anzeige der Steuerzeichen aktiviert ist, wird an der Einfügemarke ein Ankersymbol (⊥) angezeigt.

Verankerte Rahmen in einer Textzeile

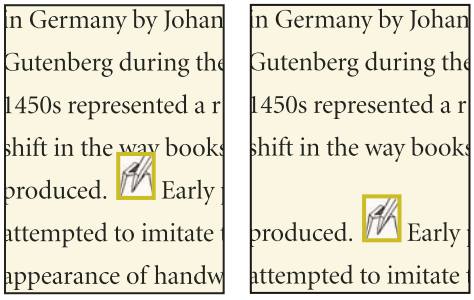
Soll ein verankerter Rahmen zusammen mit Absatztext in einer Zeile platziert werden (z. B. für eine kleine Grafik wie ein Tastensymbol), wählen Sie im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ als Verankerungsposition „An der Einfügemarke“. Wenn Sie vor und hinter dem Rahmen ein Leerzeichen einfügen, wird dieser beim Bearbeiten des Dokuments wie ein Wort in eine andere Zeile verschoben und ist nicht mit dem vorhergehenden oder nachfolgenden Wort verbunden.

Sie können die Position des Rahmens relativ zur Grundlinie nach oben oder unten anpassen, indem Sie ihn mit der Maus ziehen oder für die Option „Abstand über Grundlinie“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ einen Wert angeben. Bei einem Wert von null wird die Unterseite des Rahmens an der Textgrundlinie ausgerichtet. Eine positive Zahl verschiebt den Rahmen nach oben, eine negative Zahl verschiebt ihn nach unten.



Kein Abstand (null) und negativer Abstand

Wenn durch den Rahmen Text in der darüber- oder darunterliegenden Zeile verdeckt wird, deaktivieren Sie den festen Zeilenabstand, damit sich die Zeilenhöhe dem Zeileninhalt anpassen kann.

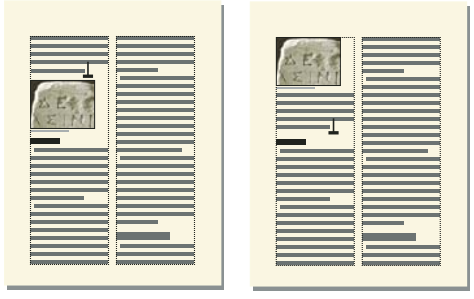


Mit und ohne festen Zeilenabstand

Um einen verankerten Rahmen auf die Abmessungen seines Inhalts zu verkleinern und ihn in der Zeile mit dem Ankersymbol zu platzieren, wählen Sie den Rahmen oder ein Objekt innerhalb des Rahmens aus und drücken die Tastenkombination Esc m p. Um einen Rahmen zu vergrößern und unter der Zeile zu platzieren, die das Ankersymbol enthält, wählen Sie den Rahmen oder ein Objekt innerhalb des Rahmens aus und drücken die Tastenkombination Esc m e.

Verankerte Rahmen in einer Textspalte

Um einen verankerten Rahmen in einer Textspalte zu platzieren, wählen Sie im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ eine der Verankerungspositionen „Unter aktueller Zeile“, „Am Anfang der Spalte“ oder „Am Ende der Spalte“.



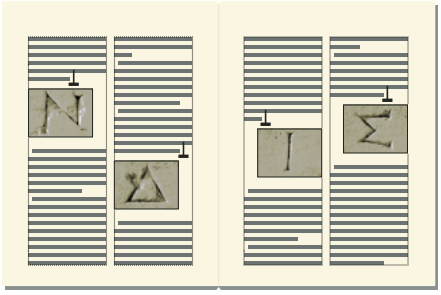
"Unter aktueller Zeile" und "Am Anfang der Spalte"

Ein verankerter Rahmen am Anfang oder Ende einer Spalte wird nur verschoben, wenn sein Ankersymbol in eine andere Spalte verschoben wird.

Wichtig: *Soll ein verankerter Rahmen unterhalb einer Zeile mit einer Zwischenüberschrift platziert werden, fügen Sie das Ankersymbol in den Textabsatz ein und nicht in die Zwischenüberschrift. Ansonsten verdeckt der verankerte Rahmen den Text unter der Zwischenüberschrift.*

Wenn Sie die Verankerungsposition „Unter aktueller Zeile“, „Am Anfang der Spalte“ oder „Am Ende der Spalte“ wählen, können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Horizontale Ausrichtung Wählen Sie die horizontale Ausrichtung des Rahmens im Popupmenü „Ausrichtung“. Sie können den Rahmen links, zentriert oder rechts ausrichten. In einem doppelseitigen Dokument können Sie den Rahmen auch näher an der Bindekante platzieren oder weiter davon entfernt.



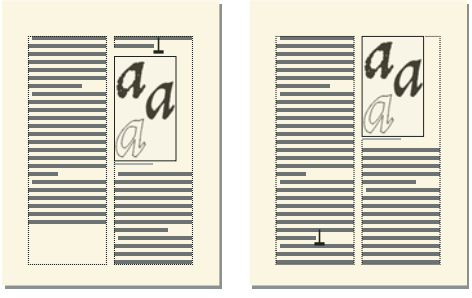
Weiter von der Bindekante entfernt

Beschneiden Mit der Option „Beschnitten“ können Sie verhindern, dass sich ein breiter Rahmen über den Rand einer Spalte hinaus erstreckt.



Mit und ohne Option „Beschnitten“

Gleitend Verwenden Sie die Option „Gleitend“, damit der Rahmen in die nächste Spalte fließen kann, wenn der Rahmen und sein Ankersymbol nicht in dieselbe Spalte passen.



Mit und ohne Option „Gleitend“

Wenn „Gleitend“ deaktiviert ist, werden Rahmen und Ankersymbol gemeinsam in die erste Spalte verschoben, in der genügend Platz ist. Das Spaltenende bleibt leer. Wenn die Option „Gleitend“ aktiviert ist, verschiebt sich das

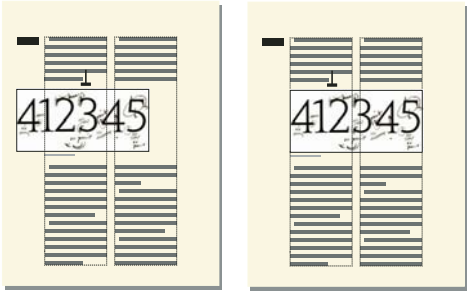
Ankersymbol nicht, aber der Rahmen fließt in die nächste Spalte, die ihn aufnehmen kann. Der Bereich zwischen Ankersymbol und Rahmen wird durch Text aus der nächsten Spalte ausgefüllt.

Verankerte Rahmen in mehrspaltigen Layouts

Ein verankerter Rahmen in einem mehrspaltigen Textrahmen kann mehrere Spalten verbinden und seine Position kann sich durch verbundene Absätze ändern.

In einem verbundenen Absatz Wenn ein Rahmen in einem verbundenen Absatz verankert wird, verbindet der Rahmen die Spalten auf die gleiche Weise wie der Absatz.

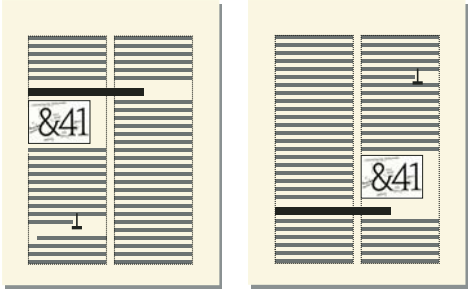
Breiter als eine Spalte Ein unbeschnittener verankerter Rahmen, der in eine zweite Spalte des Textbereichs reicht, verbindet Spalten im Haupttextbereich. Ein Rahmen, der in den Bereich für die seitlichen Überschriften reicht, verbindet diesen Bereich ebenfalls.



Links reicht der Rahmen über alle Spalten und den Bereich der seitlichen Überschrift und rechts nur über die Spalten

Ein beschnittener verankerter Rahmen verbindet Spalten nur, wenn er in einem verbundenen Absatz verankert ist.

Am Spaltenanfang oder -ende Wenn das Ankersymbol für einen am Spaltenanfang verankerten Rahmen unter einem verbundenen Absatz erscheint, wird der Rahmen in der Spalte direkt unter dem verbundenen Absatz anstatt am Spaltenanfang angezeigt.



Am Spaltenanfang und -ende verankert

Ein am Spaltenende verankerter Rahmen wird ähnlich positioniert, wenn sich das Ankersymbol über einem verbundenen Absatz befindet.

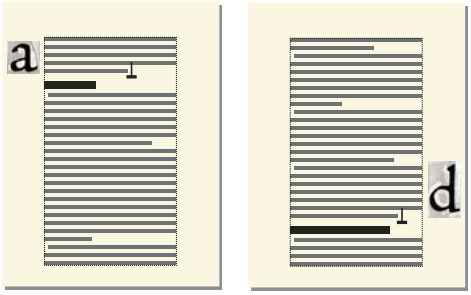
Sie können erzwingen, dass der verankerte Rahmen am Spaltenanfang oder -ende erscheint (ober- oder unterhalb eines verbundenen Absatzes), indem Sie den Rahmen über die Spalten reichen lassen. Deaktivieren Sie dazu die Option „Beschnitten“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ und vergrößern Sie den verankerten Rahmen, bis er in die nächste Spalte reicht.

Verankerte Rahmen außerhalb einer Textspalte

Mit der Option „Außerhalb der Spalte“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ können Sie einen verankerten Rahmen auch außerhalb einer Textspalte platzieren. Weitere Informationen über die Positionierung verankerter Rahmen, sodass sie immer im Seitenrand angezeigt werden, sogar in mehrspaltigen Dokumenten.

Wenn Sie die Verankerungsposition „Außerhalb der Spalte“ wählen, können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Seite der Spalte Sie können den verankerten Rahmen an der linken bzw. rechten Seite der Spalte oder an der Seite positionieren, die näher oder weiter entfernt vom Seitenrand ist.



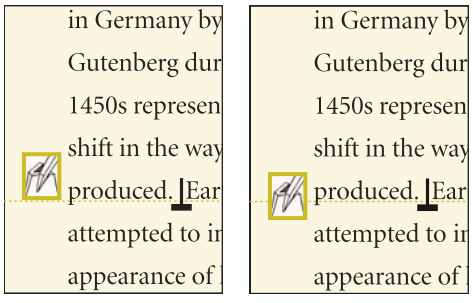
An der linken und rechten Seite verankert

In einem doppelseitigen Dokument können Sie den Rahmen auch näher an der Bindekante platzieren oder weiter entfernt davon.



Weiter von der Bindekante entfernt

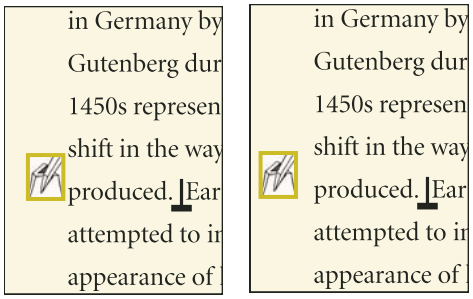
Abstand über Grundlinie Sie können die Position des Rahmens relativ zur Textgrundlinie nach oben oder unten anpassen. Ziehen Sie den Rahmen dazu mit der Maus oder geben Sie den gewünschten Wert bei der Option „Abstand über Grundlinie“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ an. Bei einem Wert von null wird die Unterseite des Rahmens an der Textgrundlinie ausgerichtet. Eine positive Zahl verschiebt den Rahmen nach oben, eine negative Zahl verschiebt ihn nach unten.



Kein Abstand und negativer Abstand zur Grundlinie

Sie können den verankerten Rahmen nicht über dem Anfang bzw. unter dem Ende des Textrahmens platzieren. Wenn der verankerte Rahmen auf Grund der Einstellung über oder unter dem Rahmenrand platziert werden würde, positioniert FrameMaker XML Author ihn so nahe am Rand wie möglich. Entfernt sich das Ankersymbol durch Bearbeiten des Textes vom oberen oder unteren Rand des Textrahmens, passt FrameMaker XML Author die Position des verankerten Rahmens entsprechend an.

Abstand zu Spalte Sie können die Position des Rahmens relativ zum Spaltenrand nach links oder rechts verschieben. Ziehen Sie den Rahmen dazu mit der Maus oder geben Sie unter „Abstand zu Spalte“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ den gewünschten Wert an. Bei einem Wert von null wird der Rahmen am Spaltenrand ausgerichtet. Eine positive Zahl verschiebt den Rahmen von der Spalte fort, eine negative Zahl verschiebt ihn in die Spalte.

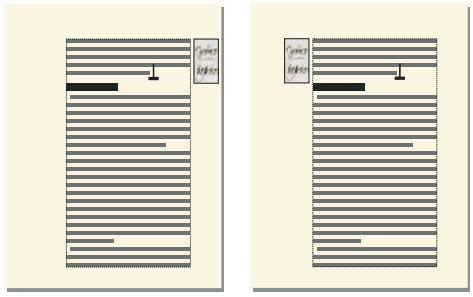


Kein Abstand und positiver Abstand von der Spalte

Der Abstand ist immer relativ zum Rand der Spalte, damit der Rahmen auf einer mehrspaltigen Seite zwischen den Spalten erscheinen kann. Sie können die Seitenränder und das Spaltenlayout so ändern, dass Sie den Abstand zwischen den Spalten vergrößern und damit Platz für den Rahmen schaffen. Fragen Sie Ihren Entwickler, wie der Abstand zwischen den Spalten erweitert werden kann, um Platz für den Rahmen zu schaffen, wenn Sie in einem strukturierten Dokument arbeiten.

Verankerte Rahmen im Seitenrand

Mit der Verankerungsposition „Außerhalb des Textrahmens“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“ kann ein verankerter Rahmen so positioniert werden, dass er immer (auch in einem mehrspaltigen Layout) im Randbereich angezeigt wird. Dann können Sie die im vorigen Abschnitt beschriebenen Optionen festlegen. Die Abstandsangaben beziehen sich jedoch auf den Rand des Textrahmens und können sich von den Entfernungen relativ zum Spaltenrand in mehrspaltigen Seiten unterscheiden.



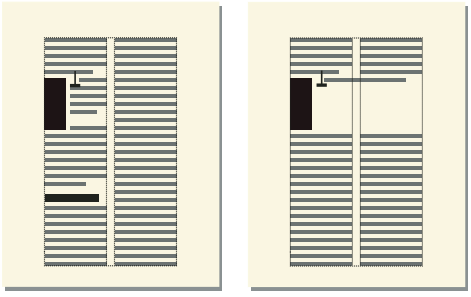
Näher am Blattrand und weiter weg vom Blattrand

In einem einspaltigen Layout hat die Option „Außerhalb des Textrahmens“ denselben Effekt wie die Option „Außerhalb der Spalte“.

In einen Absatztext fließende verankerte Rahmen

Soll ein verankerter Rahmen in der oberen Ecke eines Absatzes platziert werden (wobei der Text um den Rahmen fließt), wählen Sie die Verankerungsposition „Im Absatz“ im Dialogfeld „Verankerter Rahmen“. Sie können auf diese Weise eine kleine Grafik oder Initiale am Anfang eines Absatzes platzieren.

Wenn der verankerte Rahmen höher als der Absatz ist, fließt der Text aus den nachfolgenden Absätzen um den Rahmen, es sei denn, der Absatz mit dem Ankersymbol ist ein verbundener Absatz.



Der Rahmen erstreckt sich über die Absätze

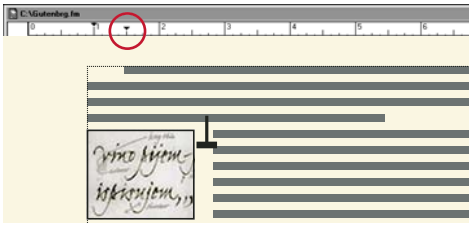
Wenn Sie die Verankerungsposition „Im Absatz“ wählen, können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Ausrichtung Sie können den verankerten Rahmen an der linken oder rechten Seite des Absatzes ausrichten. In einem doppelseitigen Dokument können Sie auch die Optionen „Seite, näher zu Bindekante“ oder „Seite, weiter weg von Bindekante“ wählen.

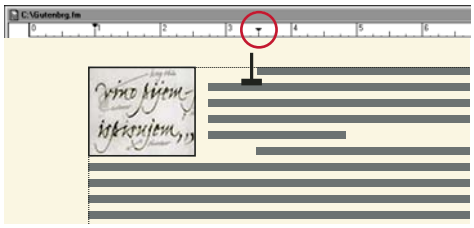


Näher zu Bindekante

Der Rahmen wird am linken Einzug des Absatzes ausgerichtet, wenn er an der linken Seite des Absatzes angezeigt wird, und am rechten Einzug, wenn er an der rechten Seite angezeigt wird. Ist die erste Zeile des Absatzes eingerückt, ändert der Rahmen an der Position des Einzugs nichts.



Grafik reicht über den Einzug der ersten Zeile



Größerer Einzug der ersten Zeile

Wenn Sie den Einzug der ersten Zeile beibehalten möchten, stellen Sie die Einstellung für den Einzug der ersten Zeile des Absatzes auf einen Wert ein, der größer als die Breite des verankerten Rahmens ist. Fragen Sie Ihren Entwickler, wie die Einstellung für den Einzug der ersten Zeile des Absatzes auf einen Wert vergrößert werden kann, der größer als die Breite des Rahmens ist, wenn Sie in einem strukturierten Dokument arbeiten.

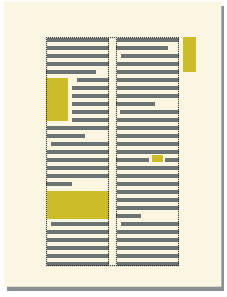
Abstand Sie können den Abstand zwischen dem verankerten Rahmen und dem Absatztext, der ihn umfließt, festlegen.

Einfügen von verankerten Rahmen in strukturierten Dokumenten

In einem strukturierten Dokument stellt ein Grafikelement einen *verankerten Rahmen* zum Aufnehmen von Grafikobjekten zur Verfügung. Der Rahmen wird an einer bestimmten Stelle im Text verankert. Während Sie den Text bearbeiten, verschiebt sich der Rahmen und sein Inhalt gemeinsam mit dem Text im Dokument.

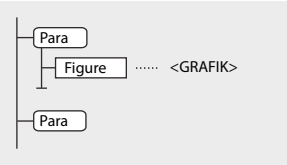
Beim Einfügen eines Grafikelements geben Sie an, wo der Elementrahmen verankert werden soll. Sie können den Rahmen z. B. in einem Element „Absatz“ verankern (und die Grafik wird zu einem untergeordneten Element des Elements „Absatz“) oder Sie können ihn in einem Abschnittelement verankern (als gleichrangiges Element zu „Absatz“ und anderen Elementen im Abschnittelement). Das jeweilige Vorgehen richtet sich danach, wie die Elemente für das Dokument definiert wurden. Die festgelegten Formatierungseigenschaften sind unabhängig von den Formatregeln des Elements und setzen diese auch nicht außer Kraft.

Im Dokumentfenster wird ein Ankersymbol (⊥) an der Position des Ankers im Text angezeigt, wenn „Darstellung“ > „Steuerzeichen“ aktiviert ist. Der Rahmen kann an einer Vielzahl von Positionen auf der Seite erscheinen, einschließlich zusammen mit Text auf einer Zeile, neben oder unter einem Absatz oder in einem Seitenrand. Die Verankerungsposition muss relativ zum Ankersymbol angegeben werden.



Mehrere Positionen für verankerte Rahmen

Ein Grafikelement wird in der Struktur des Dokuments angezeigt, wo es mit Text verankert wurde (unabhängig von der Position des Rahmens auf der Seite). In der Strukturansicht wird das Element durch ein Elementrechteck ohne abgerundete Ecken mit dem Textausschnitt <GRAFIK> dargestellt.



Grafikelement

Einfügen von verankerten Rahmenelementen

1 Klicken Sie an der Stelle, an der Sie den Rahmen verankern möchten.

2 Wählen Sie im Elementkatalog ein verankertes Rahmenelement aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

Sie können zum Einfügen eines Elements auch den Befehl „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“ verwenden. Wenn mehrere Rahmenelemente zur Verfügung stehen, wählen Sie ein Element aus dem Popupmenü „Element-Tag“ im Fenster „Verankerter Rahmen“ aus.

3 Wählen Sie die Verankerungsposition des Rahmens und legen Sie seine Größe und Formatierungseigenschaften fest. Welche Eigenschaften im Dialogfeld angezeigt werden, hängt von der gewählten Verankerungsposition ab. Genauere Informationen finden Sie unter „Verankerte Rahmen in einer Textzeile“ auf Seite 189.

4 Klicken Sie auf „Neuer Rahmen“. Der verankerte Rahmen wird im Dokumentfenster mit einem Ankersymbol (⊥) an der Einfügemarke angezeigt, wenn „Darstellung“ > „Steuerzeichen“ aktiviert ist. In der Strukturansicht wird ein Elementrechteck mit dem Textausschnitt <GRAFIK> angezeigt.

Wenn an der gewünschten Position kein verankertes Rahmenelement verfügbar ist, können Sie ein ungültiges Element verwenden. Informieren Sie sich nach Einfügen des Elements bei Ihrem Entwickler darüber, wie sich das Element an dieser Position in ein gültiges Element umwandeln lässt.

Verwenden von ungültigen verankerten Rahmenelementen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

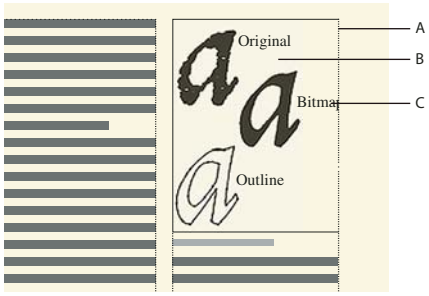
- Um ein Element zu verwenden, das in einem anderen Teil des Dokuments gültig ist, fügen Sie das Element an einer gültigen Position ein und verschieben es, oder benutzen Sie die Einstellung „Alle Elemente“, um das Element überall verfügbar zu machen, und fügen Sie das Element dann an der gewünschten Position ein.
- Um ein ungültiges Rahmenelement mit einem Standard-Tag einzufügen, wählen Sie den Befehl „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“ und dann „GRAFIK“ im Popupmenü „Element-Tag“. (Diese Option wird im Menü angezeigt, wenn keine definierten Rahmenelemente verfügbar sind.)

Verankerte Rahmen füllen und bearbeiten

Sie können in einem verankerten Rahmen Grafiken zeichnen, Grafiken aus anderen Teilen des Dokuments ziehen bzw. einfügen oder aus einer anderen Anwendung importieren bzw. einfügen. Auf diese Weise können Sie Grafiken und Text sowohl in nicht verankerten Grafikrahmen als auch in verankerten Rahmen platzieren.

Sie können eine Grafik in einem verankerten Rahmen positionieren und dann einen Textrahmen oder eine Textzeile innerhalb des verankerten Rahmens als Abbildungstitel ablegen. Der Titel kann jedoch bedeutend einfacher konsistent positioniert und nummeriert werden, wenn Sie die Grafik in eine einzellige Tabelle einfügen und diese als Abbildungstitel definieren.

Der Inhalt eines verankerten Rahmens wird abgeschnitten, wenn er die Rahmenbegrenzung überschreitet. Zeigen Sie die Rahmenbegrenzung durch Klicken darauf an. Wenn die Begrenzung nicht zu sehen ist, wählen Sie „Darstellung“ > „Rahmen“.



***A.** Rahmenbegrenzung **B.** Beschnittene Grafik **C.** Abgeschnittene Bildbeschriftung*

Sie können die Größe eines verankerten Rahmens, die Verankerungsposition sowie die Eigenschaften ändern, die Sie beim Erstellen des Rahmens festgelegt haben. Bei der Arbeit mit einem strukturierten Dokument betreffen diese Änderungen nicht die Struktur des Dokuments und sind von den Formatregeln des Elements unabhängig.

Verankerte Rahmen können genau so wie andere Objekte bearbeitet werden. Sie können die Zeichnungseigenschaften (z. B. Linienstärke) von Rahmen ändern und sie kopieren, löschen, verschieben und ihre Größe ändern.

Verwandte Hilfethemen

„Hinzufügen eines Titels zu einer Grafik“ auf Seite 176

„Grafiken Text hinzufügen“ auf Seite 173

„Zeichnen von Objekten“ auf Seite 165

„Größe und Form von Objekten ändern“ auf Seite 180

„Objekte verschieben“ auf Seite 176

Füllen von verankerten Rahmen in strukturierten Dokumenten

Sie können in einem verankerten Rahmen innerhalb eines strukturierten Dokuments Grafiken zeichnen, Grafiken aus anderen Teilen des Dokuments ziehen bzw. einfügen oder aus einem anderen Dokument oder einer anderen Anwendung importieren bzw. einfügen. Obwohl das Grafikelement Teil der Struktur eines Dokuments ist, sind die Inhalte, mit denen Sie den Rahmen füllen, nicht Bestandteil der Struktur.

Sie können sogar Text in einen verankerten Rahmen einfügen, z. B. Text in einem Randbalken. Hierfür ziehen Sie im verankerten Rahmen einen Textrahmen auf. Bedenken Sie jedoch, dass der Text kein Teil der Dokumentstruktur ist.

Der Inhalt eines Rahmens bleibt erhalten, wenn Sie in das XML- oder SGML-Format exportieren. FrameMaker XML Author schreibt den Inhalt in eine separate Datei und fügt Ihrer XML- oder SGML-Datei eine Entitätsreferenz auf diese Datei hinzu.

***Wichtig:** Für den Export in das XML- oder SGML-Format sollten Sie nur eine Grafik in jedem Rahmen platzieren, um beste Ergebnisse zu erzielen. Wenn Ihre Grafiken Bitmaps sind, verwenden Sie nicht die Farbtiefe 1 Bit oder 24 Bit, sondern setzen Sie sie auf 8 Bit. Wenden Sie sich an Ihren Anwendungsentwickler, um sicherzustellen, dass der Inhalt Ihrer Rahmen vollständig erhalten bleibt.*

Nachdem Sie Grafiken im Rahmen platziert haben, können Sie sie auf vielerlei Weise bearbeiten, z. B. Ändern der Linienstärke, Zuweisen von Füllfarben und Ausrichten, Stapeln oder Gruppieren mehrerer Objekte.

Platzieren von Grafiken oder Text in einem Grafikrahmen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um eine Grafik zu zeichnen oder Text hinzuzufügen, verwenden Sie eines der Werkzeuge des Werkzeugfensters.

  Wichtig: *Achten Sie darauf, dass Sie das Objekt innerhalb des Rahmens erstellen. Es befindet sich sonst auf der Seite und nicht im Rahmen.*

- Um eine Grafik in den Rahmen zu verschieben, klicken Sie auf die Grafik und ziehen sie mit der Maus in das Innere der Rahmenbegrenzung. Das Objekt springt in den Rahmen, wenn Sie es über die Rahmenbegrenzung ziehen.
- Um eine Grafik aus der Zwischenablage einzufügen, markieren Sie den Rahmen und wählen „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Um eine Grafik zu importieren, markieren Sie den Rahmen und wählen „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“. Je nach verwendetem System können Sie eine Grafik auch auf andere Weise importieren

Hinweis: *Wenn sich eine Grafik innerhalb eines verankerten Rahmens zu befinden scheint, aber beim Bearbeiten des Textes nicht mit dem Rahmen verschoben wird, liegt sie wahrscheinlich vor und nicht in dem Rahmen (möglicherweise wurde sie auf der Seite und nicht im Rahmen erstellt). Ziehen Sie die Grafik aus dem Rahmen heraus und dann wieder in den Rahmen hinein.*

Verhindern von Abschneiden beim Inhalt eines verankerten Rahmens

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn außerhalb des Rahmens genügend Platz vorhanden ist, vergrößern Sie den Rahmen.
- Wenn der Platz im Rahmen ausreicht, bewegen Sie das Objekt von der Rahmenkante weiter in die Mitte des Rahmens.
- Wenn der Inhalt nur durch die Begrenzungslinien verdeckt wird, ändern Sie mithilfe des Werkzeugfensters die Linienstärke des Rahmens oder stellen Sie das Linienmuster auf „Kein“ ein (siehe „Zeichnungseigenschaften anwenden und ändern“ auf Seite 169).
- Wenn Rahmen und Inhalt am Rand einer Textspalte abgeschnitten werden, wählen Sie „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“, deaktivieren die Option „Beschnitten“ und klicken auf „Rahmen bearbeiten“.

Ändern der Verankerungsposition und der zugehörigen Zeichnungseigenschaften

❖ Wählen Sie den Rahmen aus und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus: Wählen Sie „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“.

- Wählen Sie zum Ändern der Verankerungsposition des Rahmens „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“. Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie auf „Rahmen bearbeiten“.
- Wählen Sie zum Ändern der Zeichnungseigenschaften den Rahmen aus und legen Sie mithilfe des Werkzeugfensters die gewünschten Eigenschaften fest. Sie können z. B. das Linienmuster eines Rahmens ändern, um die Begrenzung des Rahmens beim Drucken sichtbar zu machen, oder sein Füllmuster, um das Innere des Rahmens zu schattieren.

Ändern der Größe von verankerten Rahmen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Am schnellsten ändern Sie die Größe, indem Sie den Rahmen markieren und einen seiner Auswahlpunkte ziehen. Die Größe wird während des Ziehens in der Statuszeile angezeigt.

- Um den Rahmen exakt auf eine bestimmte Größe zu bringen, wählen Sie den Rahmen aus und geben den gewünschten Wert mithilfe der Befehle „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“ an.
- Um die Größe des verankerten Rahmens an die Größe des Objekts im Rahmen anzupassen, drücken Sie Esc M P.

Kopieren, Verschieben oder Löschen von verankerten Rahmen

Kopieren oder Verschieben von verankerten Rahmen durch Kopieren und Einfügen

1. Wählen Sie den Rahmen aus und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Kopieren“ oder „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“. Das Ankersymbol muss nicht markiert werden.
2. Klicken Sie im Text auf die Position, an der Sie den Rahmen einfügen möchten und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Das Ankersymbol wird an der Einfügemarke angezeigt, wenn die Anzeige der Steuerzeichen aktiviert ist. Überprüfen Sie bei der Arbeit mit einem strukturierten Dokument vor dem Einfügen anhand des Elementkatalogs, ob die Position für grafische Elemente gültig ist.

In einem strukturierten Dokument können Sie zum Verschieben des Rahmens auch in der Strukturansicht das Elementrechteck eines Rahmens ziehen. Um den Rahmen zu kopieren, können Sie das Elementrechteck bei gedrückter Alt-Taste ziehen.

Verschieben von verankerten Rahmen ohne das zugehörige Ankersymbol

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Position rasch zu ändern, ziehen Sie den Rahmen mit der Maus.
- Diese Methode erlaubt jedoch nur eine annähernde Positionierung. Um den Rahmen exakt zu positionieren, verschieben Sie ihn schrittweise mithilfe der Pfeiltasten.
- Die genaueste Positionierung erreichen Sie mit dem Befehl „Spezial“ > „Verankerter Rahmen“.

Einige verankerte Rahmen können nicht ohne ihr Ankersymbol verschoben werden. Sie können einen Rahmen jedoch vertikal verschieben, wenn er an der Einfügemarke, außerhalb der Textspalte oder außerhalb des Textrahmens verankert ist. Wenn ein Rahmen außerhalb der Textspalte oder außerhalb des Textrahmens verankert ist, kann er nicht über den oberen oder unteren Rand des Textrahmens hinaus verschoben werden.

Hinweis: *Wenn Sie einen Rahmen in eine Spalte verschieben, wird der Text in der Spalte nicht entsprechend angepasst. Verwenden Sie in diesem Fall die Verankerungsposition „Im Absatz“, damit der Rahmen vollständig in die Spalte verschoben wird und der Text den Rahmen automatisch umgibt. Sie können auch den Absatzeinzug ändern, um Platz für den Rahmen zu schaffen.*

Verschieben des Ankersymbol von Rahmen

1. Wählen Sie den Rahmen aus. Das Ankersymbol muss nicht markiert werden.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, klicken Sie im Text auf die Stelle, an der Sie das Ankersymbol einfügen möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Das Ankersymbol wird an der Einfügemarke angezeigt, wenn die Anzeige der Steuerzeichen aktiviert ist.

In einigen Fällen, z. B. wenn der Rahmen am Anfang oder am Ende einer Textspalte platziert wurde, ändert der Rahmen seine Position nicht, obwohl sich das Ankersymbol verschieben lässt.

Löschen von verankerten Rahmen

❖ Wählen Sie den Rahmen aus und drücken Sie die Entf-Taste.

Objektattribute für Tagged PDF hinzufügen

Wenn Sie beabsichtigen, Ihr Dokument in eine Tagged PDF-Datei oder in das XML-Format zu exportieren, können Sie Objektattributinformationen für die verankerten Rahmen festlegen.

Alt-Text unterscheidet sich von Grafik- oder Standardtext. Alt-Text wird in der Regel zum Beschreiben eines Bildes verwendet, sodass der Text von einer Bildschirmlesesoftware vorgelesen werden kann. Actual-Text dient dagegen zum Lesen des tatsächlichen Textes, wie z. B. im Fall von Initialen. Wenn der Autor z. B. Initialen für den Buchstaben „A“ im Wort „Adobe“ verwendet, von der Bildschirmlesesoftware jedoch trotzdem das Wort als „Adobe“ und nicht als „dobe“ gelesen werden soll, kann Actual-Text eingefügt werden. Das Attribut wird im Tagged PDF- und XML-Format in Alt- und Actual-Text gespeichert.

Wenn Sie das Alternativtext-Attribut (alt) für einen verankerten Rahmen festlegen, erhalten die entsprechenden Abbildungselemente in der PDF-Datei sowie die Grafikelemente in XML ein „alt text“-Attribut. Das „actual text“-Attribut wird nur für Tagged PDF verarbeitet. Beim XML-Export wird dieses Attribut ignoriert.

Hinweis: *Objektattribute unterstützen den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

1. Wählen Sie den Rahmen aus und klicken Sie dann auf „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.
2. Klicken Sie auf „Objektattribute“.
3. Geben Sie im Abschnitt „Textattribute“ den Alternativtext (alt) und den tatsächlichen Text (actual) ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Hinweis: *Die Bildschirmlesesoftware kann den tatsächlichen Text leicht ignorieren, wenn Alternativtext vorhanden ist.*

Hotspots

Ein Hotspot ist ein aktiver Bereich in einem Dokument, der mit anderen Bereichen desselben Dokuments, mit einem anderen Dokument oder einer URL verknüpft werden kann. Sie können Hotspots auf folgende Objekte anwenden:

1. Grafikobjekte
2. Bilder
3. Verankerter Rahmen
4. Grafikrahmen
5. Textrahmen
6. Textzeile
7. Gleichungen

FrameMaker XML Author unterstützt die folgenden Formen für Hotspots:

1. Gerade
2. Bogen
3. Polygonzug
4. Freihandkurve
5. Rechteck
6. Abgerundetes Rechteck
7. Ellipse
8. Polygon

Sie können Hotspots in Grafikobjekten erstellen und sie mit Textobjekten im selben Dokument oder in anderen Dokumenten verknüpfen. Sie können einen nicht sichtbaren Hotspot über ein Bild legen, um eine Verknüpfung zu relevantem Text oder einem Detail im Dokument zu erstellen.

Mit Hotspots können Sie mehrere Verknüpfungen in verschiedene Abschnitte einer Grafik einfügen, ohne dass die Grafik in einzelne Abschnitte geteilt werden muss. So können Sie beispielsweise auf einer Weltkarte in jedem Land einen Hotspot erstellen, der eine Verknüpfung zu weiteren Informationen zu diesem Land in einem Dokument, in anderen Dokumenten oder auf einer Website enthält.

Hotspots werden an beliebigen Stellen in FrameMaker XML Author-Dokumenten unterstützt, einschließlich der Vorgabeseiten. Ein Szenario für Hotspots auf den Vorgabeseiten ist ein anklickbares Logo für jede Seite des Dokuments, wodurch ein Benutzer zu einer URL geleitet wird.

Hotspots sehen wie andere Grafikobjekte aus. Im Bearbeitungsmodus können Sie Hotspots auswählen und die Hotspot-Eigenschaften bearbeiten. Wenn Sie im Anzeigemodus mit dem Mauszeiger auf den Hotspot zeigen, verändert sich der Cursor und zeigt den aktiven, anklickbaren Bereich an.

Sie können einen Hotspot in einem Dokument mit einem Hotspot in einem anderen Dokument verknüpfen. PDFs unterstützen nur rechteckige Hotspots. Hotspots mit anderer Form werden beim Erstellen der PDFs in rechteckige Hotspots konvertiert. Andere Ausgaben wie z. B. HTML unterstützen Hotspots mit anderen Formen, z. B Ellipsen. Wenn Sie einen Hotspot mit einem Ankerrahmen skalieren, drehen und konvertieren möchten, müssen Sie die Hotspots mit dem Ankerrahmen gruppieren. Beim Speichern einer XML-Datei speichert FrameMaker XML Author die Grafik mit den Hotspots in einer MIF-Datei. Wenn Sie die XML-Datei erneut öffnen, übernimmt FrameMaker XML Author die Hotspot-Informationen aus der MIF-Datei erneut in die FrameMaker XML Author-Datei. Einige andere Ausgabetypen, die Hotspots unterstützen, sind HTML-, Webhelp-, Flashhelp-, Airhelp- und MultiScreen-Ausgabe.

Im Hotspot-Pod werden die verfügbaren Hotspots in einem Dokument oder in allen geöffneten Dokumenten angezeigt. Im Hotspot-Pod können Sie die schon vorhandenen Hotspots bearbeiten, löschen oder ihre Verknüpfungen aufheben.

Hotspots mithilfe von Hotspot-Eigenschaften erstellen

1. Fügen Sie eine Hypertextmarke des Typs „Benanntes Ziel“ ein. Sie können außer Marken des Typs „Benanntes Ziel“ auch URLs für Hotspots verwenden.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt und wählen Sie im Popupmenü „Hotspot-Eigenschaften“.
3. Führen Sie im Dialogfeld „Hotspot erstellen“ einen der folgenden Schritte aus:
   a. Geben Sie das Zieldokument für die Verknüpfung an. FrameMaker XML Author zeigt die verfügbaren Marken (Befehlsinstanz „Benanntes Ziel“ angeben) in dem ausgewählten Dokument an. Wählen Sie die entsprechende Instanz aus.
   b. Geben Sie die Ziel-URL ein. Die Länge der URL ist auf 1011 Bytes beschränkt. 1011 Bytes können 1011 Einzelbyte-Zeichen (z. B. für Englisch) oder 506 Doppelbyte-Zeichen (z. B. für Griechisch) enthalten.
4. Geben Sie eine QuickInfo an. Die maximale Länge für eine QuickInfo beträgt 1023 Bytes. 1023 Bytes können 1023 Einzelbyte-Zeichen (z. B. für Englisch) oder 511 Doppelbyte-Zeichen (z. B. für Griechisch) enthalten. Die QuickInfo ist optional.
5. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Sie können die Verknüpfung jetzt testen, indem Sie Strg+Alt drücken und auf den Hotspot klicken. Sie können eine PDF oder andere Ausgaben generieren.

Hotspots mit Grafiksymbolleiste erstellen

1 Klicken Sie in der Grafiksymbolleiste auf „Hotspot-Modus“ ( ).

2 Erstellen Sie ein Grafikobjekt.

FrameMaker XML Author öffnet das Dialogfeld „Hotspot“.

3 Führen Sie im Dialogfeld „Hotspot“ einen der folgenden Schritte aus:

a Geben Sie das Zieldokument für die Verknüpfung an. FrameMaker XML Author zeigt die verfügbaren Marken (Befehlsinstanz „Benanntes Ziel“ angeben) in dem ausgewählten Dokument an. Wählen Sie die entsprechende Instanz aus.

b Geben Sie die Ziel-URL ein. Die Länge der URL ist auf 1011 Bytes beschränkt. 1011 Bytes können 1011 Einzelbyte-Zeichen (z. B. für Englisch) oder 506 Doppelbyte-Zeichen (z. B. für Griechisch) enthalten.

4 Geben Sie eine QuickInfo an. Die maximale Länge für eine QuickInfo beträgt 1023 Bytes. 1023 Bytes können 1023 Einzelbyte-Zeichen (z. B. für Englisch) oder 511 Doppelbyte-Zeichen (z. B. für Griechisch) enthalten. Die QuickInfo ist optional.

5 Klicken Sie auf „Speichern“.

Sie können die Verknüpfung jetzt testen, indem Sie Strg+Alt drücken und auf den Hotspot klicken. Sie können eine PDF oder andere Ausgaben generieren.

Verknüpfung für einen Hotspot aufheben

Sie können die Verknüpfung für einen Hotspot aufheben, um die Hotspot-Informationen aus dem Grafikobjekt zu entfernen.

- Wählen Sie im Hotspot-Pod den Hotspot-Eintrag und klicken Sie auf „Verknüpfung aufheben“.

  oder

  Wählen Sie einen Hotspot, und wählen Sie anschließend aus dem Menü „Grafik“ die Option „Hotspot-Verknüpfung aufheben“.

  oder

  Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Hotspot und wählen Sie anschließend aus dem Popupmenü die Option „Hotspot-Verknüpfung aufheben“.

Hotspots in Vektorgrafiken erstellen

Sie können mehrere Hotspots in Vektorgrafiken erstellen, z. B. eine CGM-Datei, die in ein FrameMaker XML Author-Dokument importiert wurde. Die verschiedenen Teile der CGM-Grafik können in verschiedene Hotspots konvertiert werden.

Objektstile

Häufig verwendete Objekteigenschaften können als Stil gespeichert werden. Diese Objektstile können dann zum Erzielen einer einheitlichen Größe und Darstellung auf verschiedene Objekte angewendet werden, z. B. auf Bilder, verankerte Rahmen und Textrahmen. Beispielsweise können Sie einen Objektstil erstellen und auf alle verankerten Rahmen in einem Dokument oder dokumentübergreifend anwenden, um sie einheitlich groß zu machen.

Objektstile beinhalten folgende Eigenschaften:

- Position und Größe (Breite, Höhe, oben, links und Winkel)
- Füllung (Füllmuster, Aufhellung und Farbe)
- Pinselstrich (Linien- und Pfeilstil, Linienbreite, Linienmuster)
- Textzeile (Ausrichtung)
- Textrahmen (Textfluss- und Spalteneigenschaften)
- Verankerter Rahmen (Ankerposition und zugehörige Eigenschaften)
- Grafiken (Skalierung und Auflösung)
- Gleichung (Ausrichtung, Größe und automatische Zeilenumbrüche)
- Konturlauftyp und -breite

Objektstile sind für die folgenden Objekte in FrameMaker XML Author von Bedeutung:

- Bilder
- Verankerter Rahmen
- Grafikobjekte
- Textrahmen
- Textzeile
- Gleichungen

Objektstil erstellen

1 Wählen Sie „Grafik“ > „Objektstilgestaltung“.

In der Objektgestaltung werden die Eigenschaftenwerte leer angezeigt.

2 Geben Sie im Dialogfeld „Objektgestaltung“ einen Namen für den Objektstil ein.

3 Bearbeiten Sie die Eigenschaftenwerte und klicken Sie auf „Speichern“.

Objektstil aus den Eigenschaften eines Objekts erstellen

1 Wählen Sie das Objekt, für das Sie einen Objektstil erstellen möchten.

2 Wählen Sie „Grafik“ > „Objektstilgestaltung“.

In „Objektstilgestaltung“ werden die Eigenschaften angezeigt, die für das ausgewählte Objekt relevant sind, und die Werte für diese Eigenschaften werden aus dem ausgewählten Objekt übernommen.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Objektgestaltung“ einen Namen für den Objektstil ein.

4 Bearbeiten Sie, falls nötig, die Eigenschaftenwerte und klicken Sie auf „Speichern“.

Objektstil anwenden

1 Wählen Sie „Grafik“ > „Objektstilkatalog“.

2 Wählen Sie mindestens ein Objekt, auf das Sie den Stil anwenden möchten.

3 Klicken Sie im Objektstilkatalog auf den Namen eines Objektstils, der angewendet werden soll.

Objekte aus einem anderen Dokument importieren

1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Formate“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Formate importieren“ die Option „Objektstile“.

3 Wählen Sie „Importieren“.

RoboScreenCapture

RoboScreenCapture ist ein Programm für Bildschirmaufnahmen, das Sie zum Aufnehmen und Bearbeiten von Bildern verwenden können. Diese Bildern können Sie in Ihren Hilfesystemen, wie Online-Tutorials, Handbücher, Schulungsunterlagen, Präsentationen, Marketingmaterial und Webseiten verwenden.

Dank der Integration von RoboScreenCapture in FrameMaker XML Author können Sie folgende Aktionen ausführen:

- RoboScreenCapture von FrameMaker XML Author aus öffnen.
- Bilder in FrameMaker XML Author einfügen, die mit RoboScreenCapture erstellt wurden.
- Bilder bearbeiten, die durch Referenz mit RoboScreenCapture in FrameMaker XML Author importiert wurden. Sie können aus dem Kontextmenü „Mit RoboScreenCapture bearbeiten“ auswählen, um ein Bild in RoboScreenCapture zu laden.

Am Bild ausgeführte Änderungen werden, nachdem das Bild gespeichert und in RoboScreenCapture geschlossen wurde, in FrameMaker XML Author übernommen.

Hinweis: *Diese Option ist nur für Bilderformate verfügbar, die von RoboScreenCapture unterstützt sind.*

Mit RoboScreenCapture können Sie die folgende Aufgaben ausführen:

- Aufnehmen von Bildschirmabbildungen in 10 Modi, einschließlich Adobe FreeHand, Virtual Screen und Multi-Region
- Aufnehmen von Bildschirmabbildungen mithilfe eines Popupmenüs, Zuweisung von Tastaturbefehlen und sogar Steuerung von RoboScreenCapture über Sprachbefehle
- Aufnehmen von komplizierten Bildschirmabbildungen , wie z. B. von Spielen im DirectX-, Direct3D-, 3Dfx-, Voodoo- und Glide-Modus
- Aufnehmen von über den Bildschirmrand hinaus reichendem Text auf langen Webseiten
- Bearbeiten von Bildern
- Speichern der Bildschirmabbildungen in mehr als 20 Bildformaten
- Automatisches Speichern der Bildschirmabbildungen in Grafikdateien
- Schnelles Hinzufügen von Bildstempeln, Frames, Schatten usw.
- Ändern von Bildfarben, Spiegeln oder Drehen von Bildern und Beschneiden von Bildern auf eine kleinere Größe
- Hinzufügen von kennzeichnenden Stempeln zu jeder Bildschirmabbildung, z. B. Firmenname oder Logo
- Bearbeiten bestimmter Bereiche der erfassten Abbildung mit Formen, Schatten usw.

Aufnehmen und Einfügen von Bildern

Sie können RoboScreenCapture aus FrameMaker XML Author verwenden, um eine Bildschirmabbildung einer auf Ihrem Computer ausgeführten Anwendung aufzunehmen und sie in RoboScreenCapture zu speichern. Sie können dann die Datei in ein offenes FrameMaker XML Author-Dokument importieren.

1. Öffnen Sie das FrameMaker XML Author-Dokument, in das Sie Bilder einfügen möchten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „RoboScreenCapture starten“ aus. Die RoboScreenCapture-Anwendung wird gestartet.
3. Verwenden Sie die verschiedenen Optionen im Menü „Aufnahme“, um mit RoboScreenCapture eine Bildschirmabbildung der gewünschten Anwendung aufzunehmen.
4. Speichern Sie die Datei und schließen Sie RoboScreenCapture.
5. In Adobe FrameMaker XML Author wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“. Das Dialogfeld „Importieren“ wird angezeigt.
6. Speichern Sie die erstellte Datei und schließen Sie RoboScreenCapture.
7. Wählen Sie „Import durch Referenz“ aus dem Dialogfeld „Importieren“.
8. Klicken Sie auf „Importieren“.

Bearbeiten importierter Bilder

Mit RoboScreenCapture können Sie Bilder bearbeiten, die durch Referenz in FrameMaker XML Author-Dokumente importiert wurden.

1. Öffnen Sie FrameMaker XML Author.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und öffnen Sie das Dokument mit dem Bild, das Sie bearbeiten wollen.
3. Wählen Sie das zu bearbeitende Bild aus.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild und wählen Sie „Mit RoboScreenCapture bearbeiten“ aus. Die RoboScreenCapture-Anwendung wird gestartet und das zu bearbeitende Bild geöffnet.
5. Bearbeiten Sie das Bild.
6. Klicken Sie auf „Datei“ > „Speichern“.
7. Wählen Sie „Datei“ > „Schließen“ aus, um RoboScreenCapture zu schließen.

Das bearbeitete Bild wird in FrameMaker XML Author aktualisiert und kann im Dokument verwendet werden.

Kapitel 8: Dynamische Dokumente

Marken

FrameMaker XML Author-Marken bieten verschiedene Möglichkeiten zum Markieren Ihrer Dokumente. Sie können vordefinierte Marken wie Autor, Kommentar, Bedingte Tags, Kontext, Querverweis, Gleichung, Glossar verwenden oder eigene Marken erstellen.

Der Marken-Pod erleichtert die Arbeit mit vielen Marken in einem langen Dokument oder Buchdateien. Sie können alle Marken aus dem aktuellen Dokument anzeigen, aus allen geöffneten Dokumenten, aus einer gewählten Datei oder aus einem Buch.

Hinzufügen einer Marke

So fügen Sie eine Marke zu einem strukturierten Dokument hinzu:

1 Wählen Sie „Spezial“ > „Marke“.

2 Wählen Sie aus dem Elementkatalog ein Markenelement aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

3 Wählen Sie einen Markentyp im Popupmenü aus. Sie können alle vordefinierten Markentypen außer bedingte Tags verwenden. Sie können auch Ihre individuellen Markentypen definieren.

Hinweis: *Sprechen Sie vor dem Ändern eines Markentyps mit Ihrem Entwickler. Das Dokument enthält möglicherweise ein Element für jeden benötigten Markentyp.*

Hinweis: *Sie können ein Tabulatorzeichen in Markentext einfügen, indem Sie \t oder den hexadezimalen Code \x08 eingeben. In einer generierten Markenliste werden allerdings nur Tabulatorzeichen, die als hexadezimaler Code eingegeben wurden, angezeigt. In einem generierten Markenindex erscheinen nur Tabulatorzeichen, die als \t eingegeben wurden.*

Löschen einer Marke

❖ Wählen Sie im Marken-Pod die gewünschte Marke aus und klicken Sie auf das Symbol „Löschen“. Die Marke wird aus dem Dokument entfernt.

Erstellen einer benutzerdefinierten Marke

Sie können auch benutzerdefinierte Marken für Single-Source-Dokumente oder zur Automatisierung erstellen. Beispielsweise können Sie benutzerdefinierte Marken verwenden, um Text zu markieren, der in ein separates Referenzhandbuch extrahiert werden kann. Sie können Grafikobjekte markieren, die besondere Verarbeitung erfordern, wie eine Konvertierung von einem Format in ein anderes. Dann können Sie ein Skript verwenden, um automatisch alle diese Grafiken zur weiteren Verarbeitung zu extrahieren.

1 Wählen Sie „Darstellung“ > „Pods“ > „Marken“.

2 Klicken Sie auf das Symbol „Einfügen“.

3 Wählen Sie im Feld „Markentyp“ den Eintrag „Bearbeiten“.

4 Geben Sie im Feld „Speziellen Markentyp bearbeiten“ einen Namen für die neue Marke ein.

5 Klicken Sie auf „Einfügen“ und anschließend auf „Fertig“. Der neue Markentyp wird zur Liste der Marken hinzugefügt.

Einfügen von benutzerdefinierten Marken in das Dokument

1 Klicken Sie im Marken-Pod auf „Einfügen“.

2 Wählen Sie den benutzerdefinierten Markentyp.

3 Geben Sie den Markentext ein und klicken Sie auf „Neue Marke“. Eine benutzerdefinierte Marke wird zu Ihrem Dokument hinzugefügt.

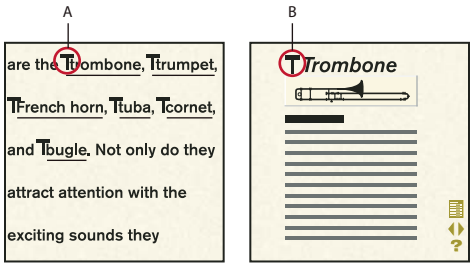
Hypertextverknüpfungen erstellen

Verknüpfungen zu Informationen können sowohl an verschiedenen Stellen desselben Dokuments als auch in unterschiedlichen Dokumenten erstellt werden. Es ist z. B. möglich, Verknüpfungen zu erstellen, die zu bestimmten Themen oder Seiten springen. FrameMaker XML Author-Querverweise können ebenfalls als Verknüpfungen verwendet werden. Sie können den Lesern auch ermöglichen, ihre Sprungverknüpfungen zu verfolgen.

Falls Ihre Dokumente im PDF-Format verteilt werden, stehen einige in diesem Abschnitt beschriebene Befehle nicht zur Verfügung.

Verknüpfungen zu bestimmten Themen erstellen

Sie können eine Verknüpfung von einer Stelle eines Hypertextdokuments zu einem Thema an einer anderen Stelle herstellen. Sie verwenden einen Befehl, um das Thema festzulegen, das angezeigt werden soll, und einen anderen, um die Stelle auf der verknüpften Seite zu markieren.



***A.** Geben Sie das anzuzeigende Thema an.* ***B.** Markieren Sie das Thema.*

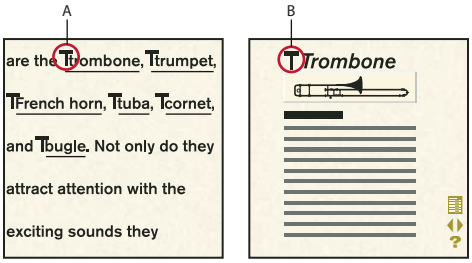
FrameMaker XML Author kann die verknüpften Informationen im selben Fenster oder in einem neuen Fenster anzeigen (wobei das aktuelle Fenster geöffnet bleibt).

Identifizieren von verknüpften Themen

❖ Fügen Sie den Befehl „Benanntes Ziel angeben“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

```
newlink linkname
```

In diesem Beispiel ist *Verknüpfungsname* ein Wort oder eine Wortverbindung zur Bezeichnung des Ziels. Ein Verknüpfungsname mit einem nachgestellten Leerzeichen unterscheidet sich von einem ohne Leerzeichen. Verknüpfungsnamen berücksichtigen außerdem die Schreibweise (groß/klein), d. h. *einheiten ändern* ist nicht identisch mit *Einheiten ändern*.



***A.** Befehl „Zu benanntem Ziel springen“: gotolink trombone **B.** Befehl „Benanntes Ziel angeben“: newlink posaune*

***Hinweis:** Wenn Sie den Befehl „Benanntes Ziel angeben“ weglassen, wird beim Klicken auf die Befehle „Zu benanntem Ziel springen“ und „Dokument öffnen“ keine Aktion ausgeführt. Wenn die Befehle jedoch auf einen Dateinamen Bezug nehmen, wird die betreffende Datei geöffnet und die erste Seite angezeigt.*

Erstellen von Verknüpfungen zu bestimmten Themen

❖ Fügen Sie einen der folgenden Hypertextbefehle ein:

- Wenn die verbundene Information in demselben Fenster angezeigt werden soll, fügen Sie einen „Zu benanntem Ziel springen“-Befehl ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

  ```
  gotolink filename:linkname
  ```

- Um die verknüpften Informationen in einem anderen Fenster anzuzeigen, fügen Sie einen „Dokument öffnen“-Befehl ein. (Die Informationen werden nur dann in einem neuen Fenster eingeblendet, wenn sie aus einem anderen Dokument stammen.) Die Syntax für diesen Befehl lautet:

  ```
  openlink filename:linkname
  ```

  Dateiname gibt in diesem Beispiel den Namen des anzuzeigenden Dokuments an. *Verknüpfungsname* ist der beschreibende Begriff (Wort oder Wortverbindung), den Sie im entsprechenden Befehl „Benanntes Ziel angeben" verwendet haben.

  Wenn sich die verknüpften Informationen in einem Dokument befinden, dessen Seitenformat nicht mit dem des aktuellen Dokuments übereinstimmt, können Sie das Dokument in einem Fenster anzeigen, dessen Größe an die Seite angepasst wird. Verwenden Sie den Befehl „Benanntes Ziel und an Seite anpassen“ bzw. „Dokument öffnen und an Seite anpassen“.

Erstellen von Verknüpfungen zu Seiten

Sie können sowohl im selben als auch in einem anderen Dokument eine Verknüpfung zu der ersten, letzten, vorherigen oder nächsten Seite erstellen. Die Erstellung einer Verknüpfung zu einer bestimmten Seite ist ebenfalls möglich.

Durch die Definition einer Verknüpfung zur nächsten und zur vorherigen Seite können Sie Ihren Lesern Navigationshilfen zur Verfügung stellen. Die betreffenden Verknüpfungen müssen auf den Vorgabeseiten des Dokuments eingerichtet werden.

❖ Fügen Sie einen der folgenden Hypertextbefehle ein:

- Um die verknüpfte Seite in demselben Fenster anzuzeigen, fügen Sie den Befehl „Zu bestimmter Seite springen“, „Zur ersten Seite springen“ oder „Zur letzten Seite springen“ ein. Die Syntax für die Befehle lautet:

  ```
  gotopage filename:pagenumber
  gotopage filename:firstpage
  gotopage filename:lastpage
  ```

- Soll die verknüpfte Seite in einem anderen Fenster angezeigt werden, fügen Sie den Befehl „Dokument auf bestimmter Seite öffnen“, „Dokument auf der ersten Seite öffnen“ oder „Dokument auf der letzten Seite öffnen“ ein. Die Seite wird nur dann in einem neuen Fenster angezeigt, wenn sie aus einem anderen Dokument stammt. Die Syntax für diese Befehle lautet:

  ```
  openpage filename:pagenumber
  openpage filename:firstpage
  openpage filename:lastpage
  ```

Hinweis: *Wenn Sie einen Hypertextbefehl zur Anzeige einer bestimmten Seitennummer einfügen, müssen Sie die tatsächliche Seitennummer im Dokument angeben. Wenn z. B. ein Zieldokument namens „MeinDok“ römische Ziffern für die Seitennummern verwendet und auf Seite v beginnt, lautet der Befehl zur Anzeige der dritten Seite folgendermaßen: openpage MeinDok:vii.*

- Um die vorherige oder die nächste Seite des aktuellen Dokuments anzuzeigen, fügen Sie den Befehl „Zur vorherigen Seite springen“ bzw. „Zur nächsten Seite springen“ ein. (Wenn die erste Seite des Dokuments angezeigt wird, bleibt der Befehl „Zur vorherigen Seite springen“ wirkungslos. Wird die letzte Dokumentseite angezeigt, bleibt „Zur nächsten Seite springen“ wirkungslos.) Die Syntax für diese Befehle lautet:

  ```
  previouspage
  nextpage
  ```

  In diesen Beispielen ist *Dateiname* der Name des Dokuments, das Sie anzeigen möchten, und *Seitennummer* legt fest, welche Seite angezeigt werden soll. Lassen Sie Dateinamen und Doppelpunkt aus, wenn sich die anzuzeigende Seite im aktuellen Dokument befindet. Die folgende Tabelle enthält Beispiele zu den Befehlen.

Befehl	Ergebnis
gotopage 8	Zeigt Seite 8 des aktuellen Dokuments im selben Fenster an.
openpage Posaune:8	Zeigt Seite 8 des Dokuments „Posaune“ aus dem aktuellen Ordner in einem eigenen Fenster an.

Verknüpfungen zu neuen Dokumenten erstellen

Sie können eine Verknüpfung zu einem anderen Dokument erstellen und das Dokument in einem anderen Fenster als ein neues, unbenanntes Dokument öffnen lassen. So können Sie z. B. ein Onlinesystem für die bei Ihnen verwendeten Dokumentvorlagen erstellen.

❖ Führen Sie die Anweisungen zum Einfügen des Befehls „Neues Dokument öffnen“ aus. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

```
opennew filename
```

In diesem Beispiel ist *Dateiname* der Name des Dokuments, das als Vorlage dienen soll.

Verknüpfungen zu Webseiten erstellen

Sie können eine Verknüpfung zu einer Webseite im Internet oder im Intranet eines Unternehmens erstellen.

❖ Fügt den Befehl „Gehe zu URL“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

```
message URL address
```

In diesem Beispiel gibt *Adresse* die URL an, zu der Sie wechseln möchten, z. B. http://www.adobe.com.

Erstellen von Verknüpfungen mithilfe von Querverweisen

Sie können die Querverweise von FrameMaker XML Author als Hypertextverknüpfungen verwenden. Sobald ein Leser auf einen Querverweis in einem Viewerdokument klickt, springt FrameMaker XML Author zu den entsprechenden Quellinformationen. Befindet sich ein Querverweis im selben Textbereich wie ein Hypertextbefehl, hat der Querverweis Vorrang vor dem Hypertextbefehl.

Sie können das MIF-Format verwenden, um festzulegen, dass Querverweise in Ihrem Hypertextdokument nicht aktiv sind. Sie können auch festlegen, dass FrameMaker XML Author immer ein neues Fenster öffnet, sobald auf einen aktiven Querverweis geklickt wird.

Implementieren von Möglichkeiten zum Starten, Öffnen und Schließen von Anwendungen

Sie können Hypertextbefehle verwenden, um andere Anwendungen zu starten. Der Leser könnte z. B. in einem Viewerdokument eine Datenbankanwendung starten, um Daten zu suchen und anzuzeigen.

Die Hypertextbefehle zum Schließen von Dateien und zum Beenden von FrameMaker XML Author haben die gleiche Wirkung wie die entsprechenden Befehle im Menü „Datei“.

Wenn der Leser einen Befehl zum Schließen einer Datei ausführt, die ungespeicherte Änderungen enthält, wird er von FrameMaker XML Author zum Speichern der Datei aufgefordert.

Zusätzlich ist es möglich, einen Hypertextbefehl zu erstellen, der mit einem Universal Resource Locator (URL) verknüpft ist, wenn das Dokument in Hypertext Markup Language (HTML) umgewandelt wird.

Implementieren der Möglichkeit zum Starten anderer Anwendungen

❖ Fügen Sie den Befehl „Meldungs-Client“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

`message system application path,windowstate  message winexec application path,windowstate`

In diesen Beispielen ist *Anwendung* der Dateiname der Anwendung und *Pfad* ein optionaler Befehlszeilenparameter. *Fensterstatus* legt den Status des geöffneten Fensters fest. Die möglichen Werte für *Fensterstatus* werden in dieser Tabelle aufgelistet.

Status	Definition
SW_HIDE	Blendet das Fenster aus und aktiviert ein anderes.
SW_MAXIMIZE	Maximiert das ausgewählte Fenster.
SW_MINIMIZE	Minimiert das ausgewählte Fenster und aktiviert das nächste Fenster in der Alt+Tab-Reihenfolge.
SW_RESTORE	Aktiviert das Fenster und zeigt es an. (Wenn das Fenster in Vollbildgröße angezeigt wird oder zum Symbol verkleinert ist, wird es von Windows wieder in der ursprünglichen Größe und an der ursprünglichen Position angezeigt.)
SW_SHOW	Aktiviert das Fenster und zeigt es in der aktuellen Größe und Position an.
SW_SHOWDEFAULT	Legt den Anzeigestatus basierend auf dem SW_-Flag fest, der in der Struktur STARTUPINFO angegeben ist. Diese Struktur wird vom Programm, das die Anwendung gestartet hat, an die Funktion CreateProcess übergeben.
SW_SHOWMAXIMIZED	Aktiviert das Fenster und zeigt es als maximiertes Fenster an.
SW_SHOWMINIMIZED	Aktiviert das Fenster und zeigt es als minimiertes Fenster an.
SW_SHOWMINNOACTIVE	Zeigt das Fenster als minimiertes Fenster an (das aktive Fenster bleibt aktiv).
SW_SHOWNA	Zeigt das Fenster in seinem aktuellen Status an (das aktive Fenster bleibt aktiv).
SW_SHOWNOACTIVATE	Zeigt das Fenster in der letzten Größe und Position an (das aktive Fenster bleibt aktiv).
SW_SHOWNORMAL	Aktiviert das Fenster und zeigt es an. (Wenn das Fenster in Vollbildgröße angezeigt wird oder zum Symbol verkleinert ist, wird es von Windows wieder in der ursprünglichen Größe und an der ursprünglichen Position angezeigt.)

Wenn Sie keinen Wert für *Fensterstatus* angeben, wird standardmäßig SW_SHOWNORMAL verwendet. Weitere Informationen über den Status von Fenstern finden Sie in der Dokumentation zum Windows-SDK (Software Development Kit).

Beispiel: Um PaintBrush zu starten und die Datei „Ship.pcx“ (auf Laufwerk C:) in einem zum Symbol verkleinerten Fenster zu öffnen, verwenden Sie folgenden Befehl:

```
message system pbrush.exe C:/Ship.pcx, SW_MINIMIZE
```

Implementieren der Möglichkeit zum Öffnen von Dateien oder anderen Anwendungen

❖ Fügen Sie den Befehl „Meldungs-Client“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

```
message openfile path
```

In diesem Beispiel ist *Pfad* der Pfad zur Datei, zur Anwendung oder zum AppleScript-Skript.

Nehmen Sie die Datei „Tuba.eps“ im Ordner „Grafiken“ auf dem Laufwerk „Festplatte“ als Beispiel. Um die Anwendung zu starten, mit der die Datei „Tuba.eps“ erstellt wurde, und die Datei zu öffnen, verwenden Sie folgenden Befehl:

```
message openfile /HardDrive/Graphics/Tuba.eps
```

Um das Skript „DokBericht“ im Ordner „Scripts“ auf dem Laufwerk „Festplatte“ auszuführen, verwenden Sie folgenden Befehl:

```
message openfile /HardDrive/Scripts/DocReport
```

Implementieren der Möglichkeit zum Schließen oder Beenden von Dokumenten

❖ Fügen Sie einen der folgenden Hypertextbefehle ein:

- Um dem Leser das Schließen des aktuellen Viewerdokuments zu ermöglichen, fügen Sie den Befehl „Aktuelles Fenster schließen“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

  ```
  quit
  ```

- Wenn der Leser die Möglichkeit haben soll, alle geöffneten Viewerdokumente zu schließen, fügen Sie den Befehl „Alle Hypertext-Fenster schließen“ ein. Der Befehl „Alle Hypertext-Fenster schließen“ schließt auch Viewerdokumente, die zum Symbol verkleinert wurden. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

  ```
  quitall
  ```

- Um das Beenden von FrameMaker XML Author zu ermöglichen, fügen Sie den Befehl „Beenden“ ein. Die Syntax für diesen Befehl lautet:

  ```
  exit
  ```

Verwandte Hilfethemen

„Verknüpfungen zu Webseiten erstellen“ auf Seite 210

Hypertextdokumente testen und Fehler beheben

Testen Sie die Befehle, nachdem Sie das Dokument geschrieben und die Hypertextbefehle eingefügt haben. Um Hypertextbefehle schneller zu überprüfen, können Sie Befehle ausführen, ohne ein Dokument zuerst in das Format Viewer umzuwandeln. Außerdem ist es möglich, das Ziel eines Hypertextsprungs in einem separaten Fenster anzeigen zu lassen.

FrameMaker XML Author prüft sämtliche Befehle in einem Dokument.

Fehlerhafte Hypertextbefehle, falsche Platzierung im Dokument sowie Formatierungsfehler in aktiven Bereichen führen dazu, dass Befehle nicht richtig ausgeführt werden. Ein falscher Verknüpfungsname verhindert beispielsweise die korrekte Ausführung des zugehörigen Hypertextbefehls.

Einige der häufigsten Probleme mit Hypertext und deren mögliche Lösung:

Das Klicken auf einen aktiven Bereich bleibt ohne Wirkung. Dieser Fehler kann verschiedene Ursachen haben:

- Das Dokument wird nicht im Format Viewer 9.0 angezeigt.
- Wenn der aktive Bereich beim Klicken korrekt hervorgehoben wird, enthält der Befehl möglicherweise einen Verknüpfungsnamen, der nicht mit der entsprechenden Verknüpfung am Zielort übereinstimmt.
- Wenn der aktive Bereich beim Klicken nicht hervorgehoben wird, ist die Marke, die den Hypertextbefehl enthält, möglicherweise nicht vom Typ „Hypertext“.

- Wenn sich der aktive Bereich über einer Grafik befindet, befindet sich der Textrahmen, der die Hypertextmarke enthält, möglicherweise nicht vor der Grafik.

Die Sprungverknüpfung springt auf die falsche Seite. Der Befehl enthält möglicherweise den richtigen Dateinamen, aber einen falschen Verknüpfungsnamen oder eine ungültige Seitenzahl.

Nur ein Teil des aktiven Bereichs wird hervorgehoben. Dieser Fehler kann verschiedene Ursachen haben:

- Wenn Sie versuchen, einen Textbereich als aktiven Bereich zu definieren, enthält der Text eventuell eine zusätzliche Hypertextmarke, oder das Zeichenformat ändert sich innerhalb des Bereichs.
- Wenn Sie versuchen, einen vollständigen leeren Textrahmen als aktiven Bereich zu definieren, enthält der Rahmen eventuell einen zusätzlichen leeren Absatz, zusätzliche Zeichen oder Marken.

Elemente aus einem Popupmenü fehlen. Die Hypertextbefehle für fehlende Menübefehle sind fehlerhaft. Falls das Popupmenü nicht angezeigt wird, sind alle Befehle fehlerhaft.

Erzwingen der Anzeige von Sprungzielen in separaten Fenstern

❖ Wenn das Dokument im Viewerformat vorliegt, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf einen aktiven Bereich. Andernfalls halten Sie die Strg-, Alt- und Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf einen aktiven Bereich.

Querverweise

FrameMaker XML Author verwendet eine Marke (des Typs „Querverweis“), um die Quelle des Querverweises verfolgen zu können. Wenn Sie eine Marke verschieben und anschließend die Querverweise aktualisieren, wird die neue Position der Marke zum Aktualisieren des Querverweises verwendet.

Bei Absatzquerverweisen enthält der Markentext eine der Marke zugewiesene Nummer sowie Tag und Text des Absatzes, auf den verwiesen wird. Wenn Sie einen Absatzquerverweis einfügen, wird, falls erforderlich, automatisch eine Querverweismarke am Anfang des Absatzes eingefügt. (Der Markentext wird nicht aktualisiert, sodass Tag und Text möglicherweise nicht mit dem Querverweis übereinstimmen).

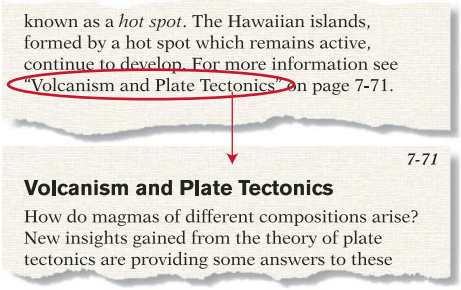
In FrameMaker XML Author gibt es zwei Arten von Querverweisen: Querverweise auf Absätze und Querverweise auf bestimmte Stellen innerhalb eines Absatzes. In beiden Fällen verwendet FrameMaker XML Author Marken, um die Quellen der Querverweise verfolgen zu können.

Bei Stellenquerverweisen besteht der Markentext aus dem für die Marke eingegebenen Text. Es ist wichtig, dass Sie zuerst den Text in der Quelle markieren, sodass er im Fenster „Querverweis“ angezeigt wird, wenn Sie den Stellenquerverweis erstellen.

Es ist einfacher, Absatzquerverweise zu erstellen und zu verwalten, weil FrameMaker XML Author automatisch eine Marke auf dem Absatz-Tag in den Quelldateien erstellt. Bei Stellenquerverweisen müssen Sie zuerst die Stelle mit einer Marke markieren und können dann einen Querverweis zur Marke erstellen.

Hinweis: *Die Querverweisfunktion unterstützt den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

FrameMaker XML Author sorgt dafür, dass Querverweise, Variablen und Fußnoten immer aktuell sind. Um in FrameMaker XML Author einen Querverweis hinzuzufügen, verwenden Sie gewöhnlich ein speziell für diesen Zweck eingerichtetes Element. Das Querverweiselement verweist auf eine Position oder *Quelle*, die sich im selben Dokument oder in einem anderen Dokument befinden kann. Die Quelle ist in der Regel auch ein Element, z. B. ein Kapitel-, Abschnitt-, Abbildungs- oder Tabellenelement.



Ein elementbasierter Querverweis zeigt Text aus dem Quellelement an.

Die Quelle eines Querverweises kann entweder ein ganzer Absatz oder eine markierte Stelle im Text sein. Sie können auch auf einen Absatz oder eine Stelle in einem strukturierten Textfluss verweisen, es empfiehlt sich jedoch, auf ein anderes Element zu verweisen. (Querverweiselemente werden häufig so definiert, dass sie ungültig werden, wenn sie nicht auf ein Element verweisen.)

ID-Attribute und ID-Referenzattribute

FrameMaker XML Author verwendet in Querverweisen und Quellelementen Attribute, um die Verbindung der beiden Elemente aufrechtzuerhalten. Das Quellelement weist ein ID-Attribut auf, das im Dokument oder Buch eine eindeutige Kennung speichert. Das Querverweiselement hat ein ID-Referenzattribut, das ebenfalls die Kennung der Quelle speichert, um verfolgen zu können, worauf die Referenz verweist.

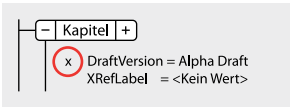
Wenn Sie einen Querverweis auf eine Quelle einfügen, die zwar ein ID-Attribut, jedoch noch keinen Wert für das Attribut aufweist, liefert FrameMaker XML Author automatisch den Wert.

Eine von FrameMaker XML Author generierte ID ist eine Zeichenfolge aus acht Zeichen, die der XML- bzw. SGML-Referenzsyntax entspricht.

FrameMaker XML Author versucht auf verschiedene Weise sicherzustellen, dass Ihre IDs eindeutig sind:

- Wenn FrameMaker XML Author eine ID erzeugt, ist sie im Dokument eindeutig. Dies trifft auch auf das dazugehörige Buch zu, da Dokumente in einem Buch unterschiedliche Dateinamen tragen und ein Teil der erzeugten IDs aus dem Dateinamen abgeleitet wird.
- Wenn Sie eine nicht eindeutige ID eingeben, wird die ID nicht akzeptiert. FrameMaker XML Author prüft nicht, ob eine eingegebene ID in einem anderen Dokument des Buches verwendet wird, aber Sie können das Buch auf Gültigkeit prüfen, um doppelte IDs zu finden.
- Wenn Sie eine Kopie eines Elements mit einer doppelten ID einfügen, verliert das eingefügte Element die zugehörige ID.

Es besteht immer noch die Möglichkeit, dass ein Dokument doppelte IDs enthält. Wenn Sie beispielsweise bedingte Tags einblenden, die ein Element mit derselben ID enthalten wie ein anderes Element. Die duplizierten IDs werden in der Strukturansicht als ungültig gekennzeichnet.



Ungültiger Wert

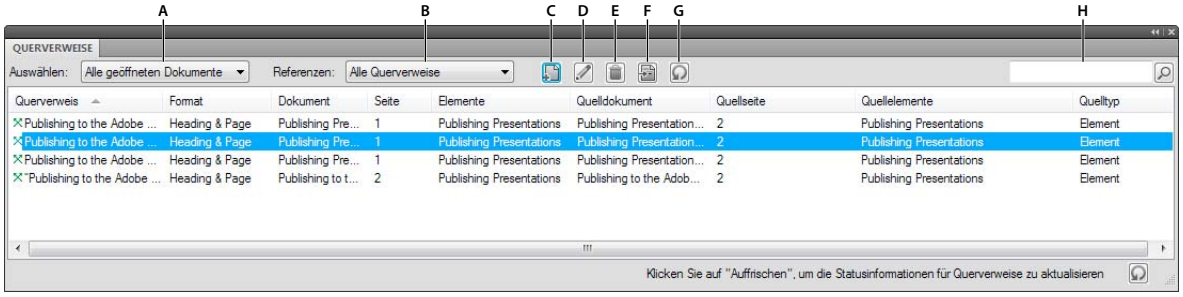
Ein ID-Referenzattribut kann so definiert sein, dass es einen Wert erfordert. Wenn ein Attribut einen Wert erfordert, jedoch keinen Wert aufweist, verweist der Querverweis wahrscheinlich auf einen Absatz oder eine Textstelle und nicht auf ein Element. FrameMaker XML Author kennzeichnet das Attribut in der Strukturansicht als ungültig.



Fehlender erforderlicher Wert

Überblick über Querverweis-Pod

Der Pod „Querverweise“ listet alle Querverweise im aktuellen Dokument, gewählten Dokument oder allen geöffneten Dokumenten auf. Sie können auf diese Weise in einem einzigen Fenster Querverweise hinzufügen, bearbeiten, löschen und suchen. Sie können Querverweise auch filtern, um nur externe oder ungelöste anzuzeigen. Damit können Sie ungelöste Querverweise in mehreren geöffneten Dokumenten korrigieren.



Überblick über Querverweis-Pod
***A.** Auswählen der Datei. **B.** Auflisten aller externen oder ungelösten Querverweise. **C.** Einfügen von Querverweisen in ein Dokument. **D.** Bearbeiten von ausgewählten Querverweisen. **E.** Löschen von ausgewählten Querverweisen. **F.** Wechseln zur Position des ausgewählten Querverweises im Dokument. **G.** Aktualisieren der Pod-Daten. **H.** Suchen nach Querverweisen.*

Einfügen von Querverweisen

Wenn Sie in einem Dokument Text, der eine Querverweismarke enthält, kopieren und einfügen, wird die Marke nicht dupliziert. Der Querverweis verweist weiterhin auf den Text an der ursprünglichen Position.

Einfügen von Absatzquerverweisen

Absatzquerverweise beziehen sich auf eine Überschrift oder anderen Text, der einen ganzen Absatz einnimmt.

1. Wenn Sie mit einem Querverweis auf ein anderes Dokument verweisen möchten, müssen Sie das Dokument öffnen. Sie müssen Schreibzugriff auf das Dokument haben, um darin eine Querverweismarke einfügen zu können.
2. Klicken Sie an die Stelle, an der der Querverweis eingefügt werden soll.

   Sie können einen Querverweis in Textrahmen, aber nicht in Textzeilen einfügen (grafische Objekte, die mit dem Textzeilen-Werkzeug erzeugt wurden).
3. Klicken Sie im Pod „Querverweise“ auf das Symbol „Hinzufügen“.
4. Wenn Sie Querverweise auf Informationen in einem anderen Dokument erzeugen, wählen Sie den Namen dieses Dokuments im Popupmenü „Dokument“ im Fenster „Querverweis“.
5. Wählen Sie im Popupmenü „Quelltyp“ den Eintrag „Absätze“. In der Auswahlliste „Absatz-Tags“ werden alle im Absatzformatkatalog des Dokuments enthaltenen Tags angezeigt.
6. Wählen Sie aus der Auswahlliste „Absatz-Tags“ das Tag des Absatzes, auf den verwiesen werden soll. Wenn Sie z. B. auf einen Absatz mit dem Tags „Überschrift1“ verweisen möchten, wählen Sie aus der Auswahlliste „Absatz-Tags“ den Eintrag „Überschrift1“. In der Auswahlliste „Absätze“ werden dann alle Überschrift1-Absätze angezeigt.
7. Wählen Sie in der Liste „Absätze“ den Absatz, auf den sich der Querverweis beziehen soll.

8 Wählen Sie im Popupmenü „Format“ das Format des Querverweises.

9 Klicken Sie auf „Einfügen“. FrameMaker XML Author fügt einen Querverweis an der Einfügemarke in Ihrem Dokument ein. Im Quelldokument fügt FrameMaker XML Author eine Marke T am Anfang des referenzierten Absatzes ein. FrameMaker XML Author fügt die Marke nur ein, wenn noch keine Querverweismarke vorhanden ist.

10 Speichern Sie beide Dokumente, damit der Querverweis korrekt funktioniert.

Ist der Absatz länger als die Seite, auf der er beginnt, ist die Seitennummer des Querverweises, falls enthalten, die Nummer der Anfangsseite.

Einfügen von Querverweisen auf Absätze in Texteinschüben

Wenn Sie einen Absatzquerverweis in einen Texteinschub einfügen, geht die Querverweismarke unter Umständen verloren, sobald der Texteinschub aktualisiert wird. Um dies zu verhindern, fügen Sie zunächst einen Querverweis auf den Absatz im Quelldokument des Texteinschubs ein.

1 Öffnen Sie die Quelle des Texteinschubs, indem Sie auf ihn doppelklicken und im Fenster „Texteinschubeigenschaften“ den Befehl „Quelle öffnen“ wählen.

2 Fügen Sie an einer beliebigen Stelle im Quelldokument einen Querverweis auf den Absatz ein.

3 Wählen Sie den Text im Querverweis. Die Marke bleibt erhalten.

4 Speichern Sie das Quelldokument und aktualisieren Sie den Texteinschub, indem Sie im Dokument, das den Einschub enthält, den Befehl „Bearbeiten“ > „Referenzen aktualisieren“ wählen.

5 Fügen Sie einen weiteren Stellenquerverweis ein, diesmal in dem Dokument, das den Texteinschub enthält. Der Querverweis verwendet die Marke im aktualisierten Einschub.

Einfügen von Querverweisen auf Wörter oder Begriffe

Stellenquerverweise verweisen auf einzelne Wörter oder Wortverbindungen (Textstellen) in einem Absatz. Ein Stellenquerverweis kann z. B. verwendet werden, wenn ein Absatz zwei Seiten lang ist und Sie sich auf die zweite Seite beziehen möchten.

1 Klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Marke einfügen möchten. Klicken Sie z. B. auf den Anfang eines Worts neben einem verankerten Rahmensymbol oder an eine beliebige Textstelle.

2 Klicken Sie im Fenster „Marken“ auf das Symbol „Hinzufügen“.

3 Wählen Sie im Popupmenü „Markentyp“ den Eintrag „Querverweis“.

4 Geben Sie in das Textfeld „Markentext“ eine Bezeichnung für die Marke ein.

   Der Markentext kann aus bis zu 255 Unicode-Zeichen bestehen.

   Wenn Sie beispielsweise bei der Definition des Begriffs *Schwerkraft* eine Marke einfügen, geben Sie als Bezeichnung **Definition für Schwerkraft** ein. Dieser Text wird dann im Fenster „Querverweis“ angezeigt und erleichtert Ihnen das Identifizieren der Quelle. Der Text wird nicht im Querverweis selbst angezeigt.

5 Klicken Sie auf „Neue Marke“. Wenn die Anzeige von Steuerzeichen aktiviert ist, wird an der Einfügemarke ein Markensymbol (T) eingeblendet.

6 Fügen Sie einen Stellenquerverweis ein, indem Sie im Popupmenü „Quelltyp“ den Eintrag „Querverweismarken“ wählen. Wählen Sie anschließend aus der Liste „Querverweismarken“ den Markentext aus. Wählen Sie ein Querverweisformat und klicken Sie abschließend auf „Einfügen“.

Der Marken-Pod zeigt den Markentext aller Marken, einschließlich Querverweise, an. Sie können jedoch auch eine Liste aller Typen von Querverweismarken mithilfe von „Spezial“ > „Liste von“ > „Referenzen“ erstellen.

Einfügen von Querverweisen in ein Dokument

Beim Einfügen eines Querverweises verwenden Sie in der Regel ein Querverweiselement und verknüpfen den Verweis mit einem anderen Element. Das Quellelement kann ein ganzer Abschnitt oder ein Kapitel, eine Tabelle oder eine Grafik, ein Absatz oder eine Stelle in einem Absatz (z. B. eine Definition) sein.

FrameMaker XML Author hält die Verbindung zwischen einem Querverweiselement und einem Quellelement anhand von Attributen aufrecht. Das Quellelement weist ein ID-Attribut mit einem Wert auf, der die Position im Dokument eindeutig kennzeichnet. Wenn Sie einen Querverweis auf die Quelle einfügen, wird derselbe Wert in einem ID-Referenzattribut für das Querverweiselement abgelegt.

Wenn Sie einen Querverweis auf eine Quelle einfügen, die zwar ein ID-Attribut, jedoch noch keinen Wert für das Attribut aufweist, liefert FrameMaker XML Author automatisch den Wert.

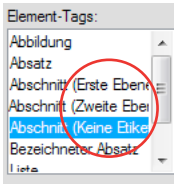
Hinweis: *Ein Element kann nur dann als Quelle für Querverweise dienen, wenn es über ein eindeutiges ID-Attribut verfügt. Wenn Sie einen Querverweis auf eine Quelle einfügen möchten, die keine ID-Attribute hat, wenden Sie sich an Ihren Anwendungsentwickler, um das Attribut zur Definition des Quellelements hinzuzufügen.*

1. Wenn sich das Quellelement in einem anderen Dokument befindet, müssen Sie das Dokument öffnen. Wenn das Quellelement keinen Wert enthält, der mit seinem ID-Attribut verknüpft ist, müssen Sie für das andere Dokument schreibberechtigt sein, damit FrameMaker XML Author eine ID erzeugen kann.
2. Klicken Sie an die Stelle, an der das Querverweiselement eingefügt werden soll. Sie können einen Querverweis in Textrahmen, aber nicht in Textzeilen einfügen (grafische Objekte, die mit dem Textzeilen-Werkzeug erzeugt wurden).
3. Wählen Sie im Elementkatalog ein Querverweiselement aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

   Sie können auch über „Spezial“ > „Querverweis“ ein Element einfügen. Wenn mehrere Elemente verfügbar sind, wählen Sie das gewünschte Element im Fenster „Querverweis“ im Popupmenü „Element-Tag“.
4. Wenn Sie Querverweise auf Informationen in einem anderen Dokument erzeugen, wählen Sie den Namen dieses Dokuments im Popupmenü „Dokument“.
5. Wählen Sie im Popupmenü „Quelltyp“ die Option „Elemente aufgelistet in Reihenfolge“ oder „Elemente geordnet nach ID“ aus. Die Tags aller Elemente, für die ein ID-Attribut definiert wurde (in den Elementdefinitionen des Quelldokuments), werden in der Auswahlliste „Element-Tags“ angezeigt.

   Listen Sie Elemente nach IDs auf, wenn Sie IDs zur Verfügung gestellt und Werte verwendet haben, die den Inhalt der Elemente definieren. (Wenn FrameMaker XML Author die IDs geliefert hat, sind die Werte Zufallszeichenfolgen, die bei der Suche nach dem gewünschten Element nicht hilfreich sind.)
6. Wählen Sie aus der Auswahlliste „Element-Tags“ das Tag des Quellelements. Wenn Sie z. B. einen Querverweis auf ein Abschnittelement erzeugen, wählen Sie „Abschnitt“. Alle Abschnittelemente des Quelldokuments erscheinen in der Auswahlliste „Element“.

   Einige Elemente können *Kontextbezeichnungen* enthalten, um Angaben über die Position des Elements in der Struktur zur Verfügung zu stellen. Wenn z. B. Abschnittelemente in andere Abschnittelemente eingebettet sind, können die Bezeichnungen angeben, ob die Elemente Abschnitte erster, zweiter oder dritter Ebene sind.



Kontextbezeichnungen

Wenn ein Element Kontextbezeichnungen verwendet, erscheint für Elemente, die nicht durch Kontextbezeichnungen beschrieben werden, in der Auswahlliste der Eintrag <keine Bezeichnung>. In dem Beispiel stellt „Abschnitt (<keine Bezeichnung >)“ Abschnittelemente dar, die sich auf der vierten oder einer niedrigeren Ebene des Dokuments befinden.

7 Wählen Sie das Element, für das Sie in der Liste „Elemente“ einen Querverweis anlegen möchten.

8 Um das Querverweisformat zu ändern, wählen Sie ein Format im Popupmenü „Format“.

Hinweis: *Sprechen Sie mit Ihrem Entwickler, bevor Sie ein Querverweisformat ändern.*

9 Klicken Sie auf „Einfügen“. FrameMaker XML Author platziert einen Querverweis am Einfügepunkt. In der Strukturansicht werden ein Elementrechteck und ein Textausschnitt mit dem ersten Teil des Verweistextes angezeigt.

10 Wenn das Dialogfeld „Attribute für neues Element“ angezeigt wird, geben Sie Attributwerte für den Querverweis ein und wählen Sie „Element einfügen“.

Wenn an der gewünschten Position kein Querverweiselement verfügbar ist, können Sie ein ungültiges Element verwenden. Informieren Sie sich nach Einfügen des Elements bei Ihrem Entwickler darüber, wie sich das Element an dieser Position in ein gültiges Element umwandeln lässt.

Verwenden von ungültigen Querverweiselementen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um ein Element zu verwenden, das in einem anderen Teil des Dokuments gültig ist, fügen Sie das Element an einer gültigen Position ein und verschieben es, oder benutzen Sie die Einstellung „Alle Elemente“, um das Element überall verfügbar zu machen, und fügen Sie das Element dann an der gewünschten Position ein.
- Um ein ungültiges Querverweiselement mit einem Standard-Tag einzufügen, wählen Sie „Spezial“ > „Querverweis“ und anschließend im Popupmenü „Element-Tag“ die Option „QUERVERW“. (Diese Option wird in dem Menü angezeigt, wenn keine festgelegten Querverweiselemente zur Verfügung stehen.)

Eingeben von Werten für ID-Attribute

Wenn die ID-Attribute nicht schreibgeschützt sind, können Sie aussagekräftigere IDs verwenden. Geben Sie IDs für die Quellelemente ein, bevor Sie Querverweise einfügen.

❖ Geben Sie im Dialogfeld „Attribute“ eine ID ein. Sie können alle auf der Tastatur verfügbaren Zeichen verwenden (bis zu 255 Zeichen).

Beachten Sie, dass die ID im Fenster „Querverweis“ und in der Strukturansicht angezeigt wird. Verwenden Sie einen kurzen Namen, den Sie sich merken oder später leicht erkennen können. Sie können z. B. einem Element den ID-Wert Kunst für ein Kapitel mit dem Titel Kunsthandwerk zuweisen.

Wenn der Export in das XML-Format geplant ist, sollten Sie die Benennungsregeln für die Syntax befolgen, die Sie in XML verwenden. Lassen Sie sich von Ihrem Anwendungsentwickler Empfehlungen zu der zulässigen Länge der Namen und zu den zulässigen Zeichen geben.

Sie können eine ID auch bearbeiten (sofern das Attribut nicht als schreibgeschützt definiert ist), dadurch werden jedoch alle auf das Element verweisenden Querverweise zu ungelösten Querverweisen.

Wenn Sie die ID eines Elements ändern, können Sie vorhandene Querverweise auf das Element aktualisieren. Suchen Sie nach Elementen mit einem ID-Referenzattribut in der alten ID und ersetzen Sie die alte ID durch die neue.

Verwandte Hilfethemen

„Quelle von Querverweisen anzeigen“ auf Seite 220

„Querverweise auflösen“ auf Seite 225

Bearbeiten von Querverweisen oder Anzeigen der Quelle

Wenn Sie den Text des Querverweises wie normalen Text bearbeiten möchten, müssen Sie ihn in Text konvertieren. Nach dem Konvertieren kann der Text nicht mehr wie ein Querverweis aktualisiert werden.

Konvertieren eines Querverweises in Text

1. Um einen einzelnen Querverweis zu konvertieren, wählen Sie ihn aus. Andernfalls müssen Sie in das Dokument klicken.
2. Wählen Sie „Spezial“ > „Querverweis“.
3. Klicken Sie auf „In Text konvertieren“.
4. Geben Sie im Dialogfeld den Bereich der zu konvertierenden Querverweise an und klicken Sie auf „Konvertieren“.

Auswählen einer anderen Quelle oder eines anderen Formats für einen Querverweis

1. Doppelklicken Sie auf den Querverweis. Wenn sich die Quelle in einem anderen Dokument befindet, klicken Sie auf „OK“, um das Quelldokument zu öffnen.
2. Geben Sie Quelle oder Format wie beim Einfügen eines Querverweises an und klicken Sie auf „Ersetzen“.

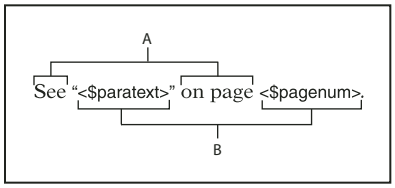
Quelle von Querverweisen anzeigen

- Doppelklicken Sie auf den Querverweis und klicken Sie dann auf „Zu Quelle wechseln“. FrameMaker XML Author zeigt die Seite an, die die Quelle des Querverweises enthält, und platziert die Einfügemarke an den Anfang des Quellabsatzes.
- (Windows) Halten Sie die Alt- und die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Querverweis.

Hinweis: *Wenn sich die Quelle in einem anderen Dokument befindet, halten Sie zum Öffnen des Dokuments die Umschalttaste gedrückt und verwenden Sie einen der folgenden Kurzbefehle. Das aktuelle Dokument muss nicht geschlossen werden.*

Erstellen und Bearbeiten von Querverweisformaten

Ein Querverweisformat legt das Erscheinungsbild eines Querverweises fest: seinen Wortlaut, die angezeigten Quellinformationen sowie optional alle besonderen Textformatierungen. Die *Bausteine* des Formats werden durch Quellinformationen ersetzt und bei Bedarf aktualisiert, z. B. wenn sich die Seitennummer der Quelle ändert.



A. *Text, der wörtlich erscheint* ***B.*** *Bausteine.*

FrameMaker XML Author-Schablonen enthalten verschiedene Querverweisformate. Sie können diese ändern oder neue erstellen. Sie können auch Querverweisformate aus anderen Dokumenten importieren. Ziehen Sie Ihren Entwickler zu Rate, damit er für Sie ein neues Format definiert oder ein vorhandenes Format anpasst.

1 Wählen Sie „Spezial“ > „Querverweis“.

2 Klicken Sie auf „Format bearbeiten“.

3 Geben Sie in das Feld „Name“ einen Namen für das Querverweisformat ein. Bei Formatnamen wird Groß- und Kleinschreibung unterschieden, d. h. *Seite* und *seite* werden als zwei verschiedene Formate interpretiert.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie bestimmten Text (z. B. *Siehe* oder *auf Seite*) in einem Querverweisformat verwenden möchten, klicken Sie in das Feld „Definition“ und geben den gewünschten Text ein.
- Wenn ein Baustein in das Format aufgenommen werden soll, der auf Quellinformationen verweist (z. B. Seitennummer oder Titeltext), klicken Sie zuerst in das Feld „Definition“ und dann auf den betreffenden Baustein in der Auswahlliste „Bausteine“. Der Baustein wird an der Einfügemarke eingefügt.
- Um das Zeichenformat innerhalb des Querverweises zu ändern, klicken Sie zuerst in das Feld „Definition“ und dann auf das gewünschte Zeichenformat am Ende der Auswahlliste „Bausteine“. Der Baustein wird an der Einfügemarke eingefügt. Um vor dem Ende des Querverweises zum Standardabsatzformat zurückzukehren, fügen Sie in die Definition <Absatzstandardschrift> ein.

5 Klicken Sie auf „Einfügen“ und anschließend auf „Zurück“. Das neue Querverweisformat wird im Fenster „Querverweis“ im Popupmenü „Format“ angezeigt.

Einfügen von Text in einen Querverweis

Sie können bestimmte Zeichen oder Wörter in den Querverweis einfügen. Meistens genügt es, den in das Textfeld „Definition“ einzugeben. Einige Zeichen werden jedoch anders eingegeben oder angezeigt.

Spitze Klammern (< und >) werden in einem Querverweisformat in der Regel für Bausteine verwendet. Damit eine spitze Klammer als Teil des Textes behandelt wird, müssen Sie ihr einen umgekehrten Schrägstrich (\) voranstellen.

Hinweis: *Manche Sonderzeichen werden in Dialogfeldern auf eine andere Art und Weise eingegeben oder angezeigt. Geben Sie Zeichenfolgen ein, indem Sie mit einem umgekehrten Schrägstrich (\) beginnen. Eine Auflistung dieser Zeichenfolgen finden Sie unter „Eingabe in Dialogfeldern“ auf Seite 410.*

Aufnehmen von Quellinformationen in Querverweisen

Mithilfe von Bausteinen können Sie in einen Querverweis Informationen zu der Quelle integrieren, z. B. den Absatztext (jedoch nicht den Text der Querverweismarke), die automatisch vergebene Absatznummer, die Band-, Kapitel- oder Seitennummer. Bausteine für Quellinformationen werden in spitzen Klammern (<und>) angezeigt und beginnen mit einem Dollarzeichen ($). Die folgenden Bausteine sind nach Informationstyp gruppiert.

Quelldatei

Mit den folgenden Bausteinen können Sie in FrameMaker XML Author auf den Namen der Quelldatei verweisen.

Baustein	Beschreibung
<$Dateiname>	Der Name des Quelldokuments
<$fullfilename>	Der vollständige Pfad des Quelldokuments
<$volnum>	Die Bandnummer des Dokuments, in dem der Quellabsatz enthalten ist
<$chapnum>	Die Kapitelnummer des Dokuments, in dem der Quellabsatz enthalten ist

Quellabsatz

Mit den folgenden Bausteinen können Sie in FrameMaker XML Author auf den Namen des Quellabsatzes verweisen.

Baustein	Beschreibung
<$pagenum>	Die Seitennummer des Quellabsatzes
<$paratext>	Der Text des Quellabsatzes ohne automatisch vergebene Nummer (wurde das Zeichenformat des Textes im Quellabsatz mithilfe des Zeichenformatkatalogs geändert, werden die Einstellungen für Schriftfamilie und Hochstellen und Tiefstellen im Text des Querverweises beibehalten).
<$paratag>	Das Tag des Quellabsatzes
<$paranum>	Die vollständige, automatisch vergebene Nummer des Quellabsatzes, einschließlich des Textes im Format der automatischen Nummerierung
<$paranumonly>	Die Zähler der automatischen Nummerierung des Quellabsatzes, einschließlich aller Zeichen zwischen ihnen

Absatz vor Quellabsatz

Ein Querverweis auf einen Unterabschnitt muss häufig dessen übergeordneten Abschnitt identifizieren. Ein Querverweis auf eine untergeordnete Überschrift kann die Hauptüberschrift identifizieren: *Weitere Informationen finden Sie unter „Arten der Plattengrenzen“ in „Plattentektonik“*. In diesem Beispiel ist *Arten der Plattengrenzen* der Quellabsatz und *Plattentektonik* die Hauptüberschrift, unter der der Quellabsatz angezeigt wird.

Ersetzen Sie in allen Bausteinen *Tag* (in eckigen Klammern) durch das Absatz-Tag, auf das Sie verweisen möchten. Löschen Sie jedoch nicht die eckigen Klammern. Wenn Sie z. B. auf den Text des vorhergehenden Absatzes mit dem Tag „Überschrift1“ verweisen möchten, verwenden Sie <$AbsText[Überschrift1]>.

Baustein	Beschreibung
<$pagenum[*Tag*]>	Die Seitennummer des vorhergehenden Absatzes mit dem angegebenen Tag
<$paratext[*Tag*]>	Der Text des vorhergehenden Absatzes mit dem angegebenen Tag ohne die automatisch vergebene Nummer (wurde das Zeichenformat des Textes im Quellabsatz mithilfe des Zeichenformatkatalogs geändert, werden die Einstellungen für Schriftfamilie und Hochstellen und Tiefstellen im Text des Querverweises beibehalten).
<$paratag[*Tag*]>	Das Tag des vorhergehenden Absatzes mit dem angegebenen Tag
<$paranum[*Tag*]>	Die vollständige, automatisch vergebene Nummer des vorhergehenden Absatzes mit dem angegebenen Tag, einschließlich sämtlichen Texten im Format der automatischen Nummerierung
<$paranumonly[*Tag*]>	Die Zähler des vorhergehenden, automatisch nummerierten Absatzes mit dem angegebenen Tag, einschließlich sämtlicher Zeichen zwischen ihnen

Wichtig: *Verwenden Sie kein Absatz-Tag, das Klammern enthält ([ ]).*

FrameMaker XML Author-Elemente

Mit den folgenden Bausteinen können Sie Querverweisformate erstellen, die auf strukturierte FrameMaker XML Author-Elemente verweisen

Baustein	Beschreibung
<$ElemSeiteNum>	Die Seitennummer des Quellelements
<$ElemText>	Der Text des Quellelements (bis zum ersten Absatzumbruch) ohne die automatische Nummerierung, aber mit allen Präfixen und Suffixen, die in der Elementdefinition festgelegt wurden.
<$ElemTextExkl>	Der Text des Quellelements (bis zum ersten Absatzumbruch) ohne die automatische Nummerierung und mit allen Präfixen und Suffixen, die in der Elementdefinition festgelegt wurden.
<$ElemTag>	Das Tag des Quellelements
<$ElemAbsNum>	Die gesamte automatische Nummerierung des ersten Absatzes des Quellelements (oder des Absatzes mit dem Quellelement), inklusive jeglichen Textes im Format der automatischen Nummerierung.
<$ElemAbsNumExkl>	Die Zähler der automatischen Nummerierung für den ersten Absatz des Quellelements (oder für den Absatz mit dem Quellelement), inklusive jeglicher Zeichen zwischen den Zählern.
<$Attribut[AttrName]>	Der Wert eines Attributs mit dem angegebenen Namen (oder dem Standardwert, falls kein Wert angegeben ist)

Aufnehmen von Zeichenformaten in Querverweisen

Alle Formate im Zeichenformatkatalog des Dokuments werden am Ende der Auswahlliste „Bausteine“ angezeigt. Sie werden wie andere Bausteine eingefügt.

Wenn Sie kein Zeichenformat in ein Querverweisformat einfügen, verwendet FrameMaker XML Author die Schrift an der Einfügemarke, sobald Sie einen Querverweis mit diesem Format einfügen. Wenn Sie das Zeichenformat des Querverweises ändern, betrifft dies nur den Querverweis, nicht den nachfolgenden Absatztext.

Verwenden Sie keine Zeichen-Tags, die spitze Klammern enthalten (< >).

Beispiele für Querverweisformate

Die ersten vier Beispiele in der folgenden Tabelle enthalten Bausteine, die auf den Quellabsatz verweisen.

Beispiel	Reihenfolge von Bausteinen
Kapitel 4, „Klimatische Veränderungen“.	<$chapnum>, „<$AbsText>“
Abschnitt 2.3.4, *Vulkane*.	Abschnitt <$AbsNumExkl>, <TitelSchrift><$AbsText>.
Siehe *Plattentektonik* und folgende Abschnitte.	Siehe <TitelSchrift><$AbsText> <Absatzstandardschrift>, und folgende Abschnitte.
Seite 23	Seite <$SeiteNum>
Siehe „Magma“ in „Vulkane“.	Siehe „<$AbsText>“ in „<$AbsText[Überschrift1]>“.

Das letzte Beispiel enthält einen Baustein, der auf den Absatz verweist, der dem Quellabsatz vorausgeht. Hier könnte das Querverweisformat auch folgendermaßen lauten:

Siehe „<$AbsText>“ in „<$AbsText[Titel, Überschrift1]>“.

In diesem Fall bezieht sich der Querverweis entweder auf den Kapiteltitel (Titel) oder die Abschnittsüberschrift (Überschrift1), je nachdem, welches Element dem Quellabsatz *Magma* näher ist.

Sie können den </>-Baustein anstelle von <Absatzstandardschrift> in Querverweisformat-Definitionen verwenden.

Bearbeiten oder Löschen von Querverweisformaten

Wenn Sie Querverweisformate ändern oder löschen, werden die Änderungen sofort in allen Querverweisen übernommen, die diese Formate verwenden.

Sie können das Format von Querverweisen innerhalb von Texteinschüben (durch Referenz importierter Text) ändern, wenn der Einschub die Formate des Dokuments verwendet, in das er importiert wird. Wenn der Texteinschub Formate aus dem Quelldokument verwendet, ändern Sie die Formate im Quelldokument.

1. Wählen Sie „Spezial“ > „Querverweis“ und klicken Sie auf „Format bearbeiten“.
2. Wählen Sie in der Liste „Aktuelle Formate“ das zu ändernde oder zu löschende Format und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Bearbeiten Sie die Definition. Klicken Sie auf „Ändern“ und anschließend auf „Zurück“. Wenn das Fenster „Querverweise aktualisieren“ angezeigt wird, geben Sie hier den Bereich der zu aktualisierenden Querverweise an und klicken Sie auf „Aktualisieren“.
   - Klicken Sie auf „Löschen“ und anschließend auf „Zurück“. Wenn Querverweise im Dokument das Format verwenden, werden Sie gefragt, ob Sie diese Querverweise in Text konvertieren möchten.

Aktualisieren und Lösen von Querverweisen

Wenn die Quelle des Querverweises bearbeitet oder der Seitenumbruch des Quelldokuments geändert wird, funktioniert der Querverweis nicht mehr richtig. Sie können Querverweise aktualisieren, um sicherzustellen, dass sie die Informationen aus der Quelle korrekt anzeigen. Sie können den Pod „Querverweise“ verwenden, um alle ungelösten Querverweise aus einem Dokument oder Buch anzuzeigen. Mithilfe dieser Liste können Sie die ungelösten Querverweise korrigieren.

In der Regel aktualisiert FrameMaker XML Author alle Querverweise, wenn Sie ein Dokument öffnen. Ferner werden alle internen Querverweise und Querverweise auf geöffnete Dokumente automatisch aktualisiert. Sie können Querverweise auch manuell aktualisieren. Wenn das Dokument ungelöste Querverweise enthält (Querverweise auf Quellen, die FrameMaker XML Author nicht findet), müssen Sie die Quellen suchen.

In den folgenden Situationen aktualisiert FrameMaker XML Author Querverweise beim Öffnen eines Dokuments nicht automatisch:

- Wenn Querverweise auf Informationen in verborgenen bedingten Tags Bezug nehmen. Blenden Sie vor der Aktualisierung der Querverweise den Text ein, der die Quellen der Querverweise enthält.
- Wenn Schriften oder Bibliotheken fehlen.
- Wenn ein Dokument mit einer früheren Version von FrameMaker XML Author gespeichert wurde.
- Wenn eine MIF-Datei geöffnet wird.

Unterdrücken der automatischen Aktualisierung von Querverweisen in Dokumenten oder Büchern

Wenn ein Dokument viele Querverweise enthält, können Sie die zum Öffnen benötigte Zeit verringern, indem Sie die automatische Aktualisierung der Querverweise unterdrücken. Wenn Sie die automatische Aktualisierung unterdrücken, werden die Querverweise nur noch aktualisiert, wenn Sie das Dokument drucken oder manuell aktualisieren. Sie werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie das Dokument öffnen. Beim Drucken werden jedoch alle internen Querverweise sowie Querverweise auf geöffnete Dokumente weiterhin automatisch aktualisiert.

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Zum Unterdrücken der Aktualisierung in einem Dokument wählen Sie „Bearbeiten“ > „Referenzen aktualisieren“ und dann im Popupmenü „Befehle“ den Eintrag “Automatische Aktualisierung aller Querverweise unterdrücken“. Aktivieren Sie die Option „Automatische Aktualisierung aller Querverweise unterdrücken“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.
- Zum Unterdrücken der Aktualisierung in einem Buchfenster wählen Sie „Bearbeiten“ > „Automatische Referenzaktualisierung unterdrücken“ und dann die Option „Automatische Aktualisierung unterdrücken“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.

2 Klicken Sie auf „Fertig“.

Manuelles Aktualisieren von Querverweisen

Sie sollten regelmäßig bei der Bearbeitung eines Dokuments selbst oder der Dokumente, die Quellen von Querverweisen sind, eine Aktualisierung durchführen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“> „Referenzen aktualisieren“.

2 Wählen Sie „Alle Querverweise“ und klicken Sie auf „Aktualisieren“. Wenn FrameMaker XML Author nicht alle Querverweise lösen kann, wird das Dialogfeld „Ungelöste Querverweise aktualisieren“ geöffnet.

Querverweise auflösen

Gelegentlich kann FrameMaker XML Author einen Querverweis aus folgenden Gründen nicht aktualisieren:

- Die Marke oder die Quelle des Querverweises wurde in eine andere Datei verschoben, oder die Datei selbst wurde verschoben oder umbenannt.
- Die Quelle wurde gelöscht oder (falls die Quelle ein Absatz oder eine Stelle in einem Absatz ist) die Marke für die Quelle wurde gelöscht.
- Die Datei, die die Marke enthält, wird gerade von einem anderen Benutzer auf dem Netzwerk-Server verwendet.
- Der Wert für das ID-Attribut des Quellelements oder das ID-Referenzattribut des Querverweises wurde geändert oder gelöscht. Der ID-Wert muss jeweils derselbe sein.

Auflösen von Querverweisen mithilfe des Pods „Querverweise“

Im Pod „Querverweise“ können Sie die Liste aller ungelösten Querverweise anzeigen. Im Pod sind der ungelöste Querverweis, das Format des Querverweises, der Dokumentname, die Seitennummer, das Quelldokument und der Quelltyp aufgeführt. Alle ungelösten Querverweise sind durch ein rotes Kreuz markiert. Sie können einen beliebigen Querverweis aus der Podliste auswählen und der Querverweis wird im Dokument ausgewählt.

- Wählen Sie im Pod „Querverweise“ aus dem Listenfeld „Referenzen“ die Option „Ungelöste Querverweise“.

Erzeugen einer Liste ungelöster Querverweise

Sie können eine Liste ungelöster Querverweise erstellen. Die Liste enthält die Seitennummer der ungelösten Querverweise, die Angabe, ob es sich bei der fehlenden Quelle um eine interne (im aktuellen Dokument) oder externe (in einem anderen Dokument) Quelle handelt. Die Liste enthält weitere Informationen wie die ID, das Element-Tag und anderen Text des Quellelements. Bei Stellenquerverweisen enthält die Liste auch den Markentext.

1. Wählen Sie „Spezial“ > „Liste von“ > „Referenzen“. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie an, ob die generierte Datei als unabhängiges Dokument oder als Teil eines Buchs erstellt werden soll.
2. Verschieben Sie den Eintrag „Ungelöste Querverweise“ in die Liste „Übernahme der Referenzen“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Lösen eines Querverweises, wenn eine Marke in eine andere Datei verschoben oder die Datei umbenannt wurde

1. Wählen Sie „Bearbeiten“> „Referenzen aktualisieren“.
2. Wählen Sie im Popupmenü „Befehle“ den Eintrag „Ungelöste Querverweise aktualisieren“.
3. Wählen Sie in der Auswahlliste „Insgesamt % ungelöste(r) Querverweis(e) auf Datei(en)“ die Datei, in der sich die Quelle des ungelösten Querverweises zuvor befunden hat. Unterhalb der Auswahlliste wird die Anzahl der ungelösten Querverweise auf die ausgewählte Datei angezeigt.
4. Wählen Sie in der Liste „Suchen in“ die Datei mit der Quelle aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

   Wenn FrameMaker XML Author die Aktualisierung nicht durchführen kann, wählen Sie aus der Liste „Suchen in“ eine andere Datei und versuchen Sie es erneut.
5. Wenn noch weitere Querverweise auf Dateien gelöst werden sollen, die sich in der Auswahlliste „Insgesamt % ungelöste(r) Querverweis(e) auf Datei(en)“ befinden, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4. Klicken Sie dann auf „Zurück“.

Querverweise lösen, wenn Marken gelöscht wurden

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“.
2. Wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ die Option „Ungelöster Querverweis“ und klicken Sie auf „Suchen“. Das Fenster „Suchen/Ändern“ findet den ersten ungelösten Querverweis und zeigt Informationen an, mit denen Sie die Quelle finden können.
3. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
   - Löschen Sie den Querverweis, wenn Sie ihn nicht benötigen.
   - Wenn FrameMaker XML Author einen ungelösten Stellenquerverweis findet, fügen Sie eine neue Querverweismarke in den entsprechenden Text ein. Verwenden Sie den Markentext, der im Fenster „Suchen/Ändern“ angezeigt wird.

Lösen Sie einen Querverweis, wenn die ID und die ID-Referenzwerte nicht übereinstimmen.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Ändern Sie den ID-Wert oder den ID-Referenzwert so, dass die beiden Werte übereinstimmen. ID-Attributwerte sind oft, d. h. Sie müssen möglicherweise die ID-Referenz ändern.
- Erstellen Sie den Querverweis neu.

Verwandte Hilfethemen

„Einfügen von Querverweisen in ein Dokument“ auf Seite 218

Kapitel 9: Bücher und lange Dokumente

Bücher

In einer Buchdatei sind die Dateinamen der Dokumente enthalten, aus denen sich ein Buch zusammensetzt. Dazu können neben Kapiteln und Anhängen auch generierte Dateien wie das Inhaltsverzeichnis und andere Bücher gehören. Der Dateiname und der Speicherort jeder Datei werden der Buchdatei hinzugefügt und es wird eine Verknüpfung zwischen der Datei und dem Buch hergestellt.

Ein Buch kann auch mithilfe von Ordnern und Gruppen in Form einer hierarchischen Anordnung verbundener Dokumente organisiert sein. Je nach hierarchischer Ebene in einem Buch entsprechen Ordner Kapiteln, Abschnitten oder Unterabschnitten. Sie können auch zusammengehörige Bücher in ein Buch aufnehmen und damit einen komplexen Dokumentationssatz erzeugen.

Eine Buchdatei enthält auch die Seitennummerierung und die Nummerierungseinstellung für alle Dateien im Buch. Bei der Aktualisierung eines Buchs aktualisiert FrameMaker XML Author die Nummerierung über das gesamte Buch hinweg und kann auch die generierten Dateien erstellen und aktualisieren.

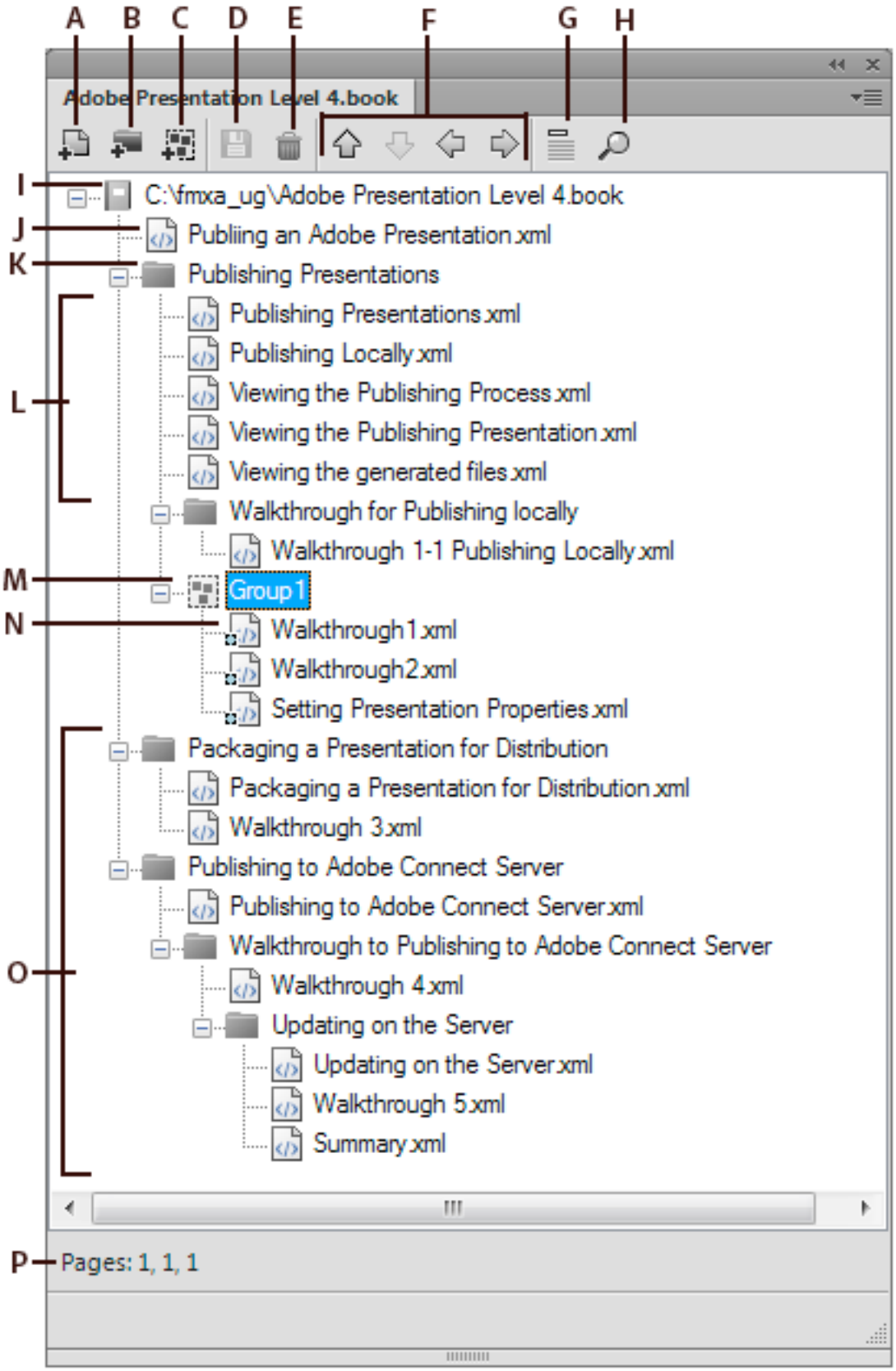
Auch wenn Bücher Nicht-FrameMaker XML Author-Dokumente enthalten können, wie etwa MIF- oder TXT-Dateien, werden nur XML-Dateien verarbeitet.

Workflow der Bucherzeugung

1. Erstellen Sie ein Buch und fügen Sie ihm XML-Dateien hinzu.
2. Organisieren Sie bei Bedarf die Dateien in Ordnern oder Gruppen.

Einrichten hierarchischer Bücher

In FrameMaker XML Author können Sie hierarchische Bücher erstellen, die mehrere Bücher und in Ordner oder Gruppen organisierte Dateien enthalten.


A
B
C
D
E
F
G
H
Adobe Presentation Level 4.book
I
C:\fmxa_ug\Adobe Presentation Level 4.book
J
Publiing an Adobe Presentation.xml
K
Publishing Presentations
L
Publishing Presentations.xml
Publishing Locally.xml
Viewing the Publishing Process.xml
Viewing the Publishing Presentation.xml
Viewing the generated files.xml
Walkthrough for Publishing locally
Walkthrough 1-1 Publishing Locally.xml
M
Group 1
N
Walkthrough1.xml
Walkthrough2.xml
Setting Presentation Properties.xml
O
Packaging a Presentation for Distribution
Packaging a Presentation for Distribution.xml
Walkthrough 3.xml
Publishing to Adobe Connect Server
Publishing to Adobe Connect Server.xml
Walkthrough to Publishing to Adobe Connect Server
Walkthrough 4.xml
Updating on the Server
Updating on the Server.xml
Walkthrough 5.xml
Summary.xml
P
Pages: 1, 1, 1

Gemischtes hierarchisches FrameMaker XML Author-Buch
***A.** Hinzufügen einer Datei zum Buch **B.** Hinzufügen eines Ordners zum Buch **C.** Hinzufügen einer Gruppe zum Buch **D.** Speichern der Buchdatei **E.** Löschen einer Datei aus dem Buch **F.** Verschieben von Buchkomponenten **G.** Anzeigen des Kopfzeilentexts. Bei Klicken ändert sich das Symbol in das Symbol „Dateinamen anzeigen". **H.** Suchen in einem Buch **I.** Vollständiger Pfad eines Buchs und Buchnamen **J.** .xml-Datei **K.** Ordner **L.** .xml-Dateien eines Buchs **M.** Dateigruppe **N.** .xml-Datei in einer Gruppe **O.** Mehrere Unterordnerebenen **P.** Statuszeile des Buchs*

Die hierarchische Struktur wird reduziert, wenn Sie ein hierarchisches Buch als FrameMaker 8-Buch speichern. FrameMaker XML Author reduziert die hierarchische Struktur auf eine Ebene.

Erstellen von Büchern

Erstellen eines Buchs

1. Wählen Sie „Datei" > „Neu" > „Buch". Wenn ein Dokument aktiviert ist, werden Sie gefragt, ob das Dokument dem Buch hinzugefügt werden soll. Ein neues Buchfenster mit dem Inhalt des Buchs wird angezeigt.
2. Wählen Sie „Datei" > „Buch speichern unter". Dem Dateinamen wird die Erweiterung „.book" hinzugefügt.

Einfügen von Dateien in ein Buch

1. Wählen Sie im Buchfenster „Hinzufügen" > „Dateien" oder klicken Sie auf .
2. Wählen Sie das Dokument oder die Dateien aus, die Sie dem Buch hinzufügen möchten und klicken Sie dann auf „Einfügen".

Sie können Dateien durch Ziehen und Ablegen im Buchfenster hinzufügen.

***Hinweis:** Sie können Dateien auch hinzufügen, indem Sie im Dialogfeld „Dateien in Buch einfügen" einen HTTP-Pfad und -Dateinamen angeben. Wenn Sie dies tun, stellen Sie sicher, dass Sie einen korrekten Pfad und Dateinamen angeben. Anderenfalls erhalten Sie eine Meldung, dass die Datei nicht in einem erkennbaren Format vorliegt und dem Buch eine nicht bearbeitbare Dummy-Datei hinzugefügt wird.*

Verknüpfen einer strukturierten Anwendung mit einer .xml-Datei

Sie können eine strukturierte Anwendung mit den in einem Buch enthaltenen .xml-Dateien verknüpfen.

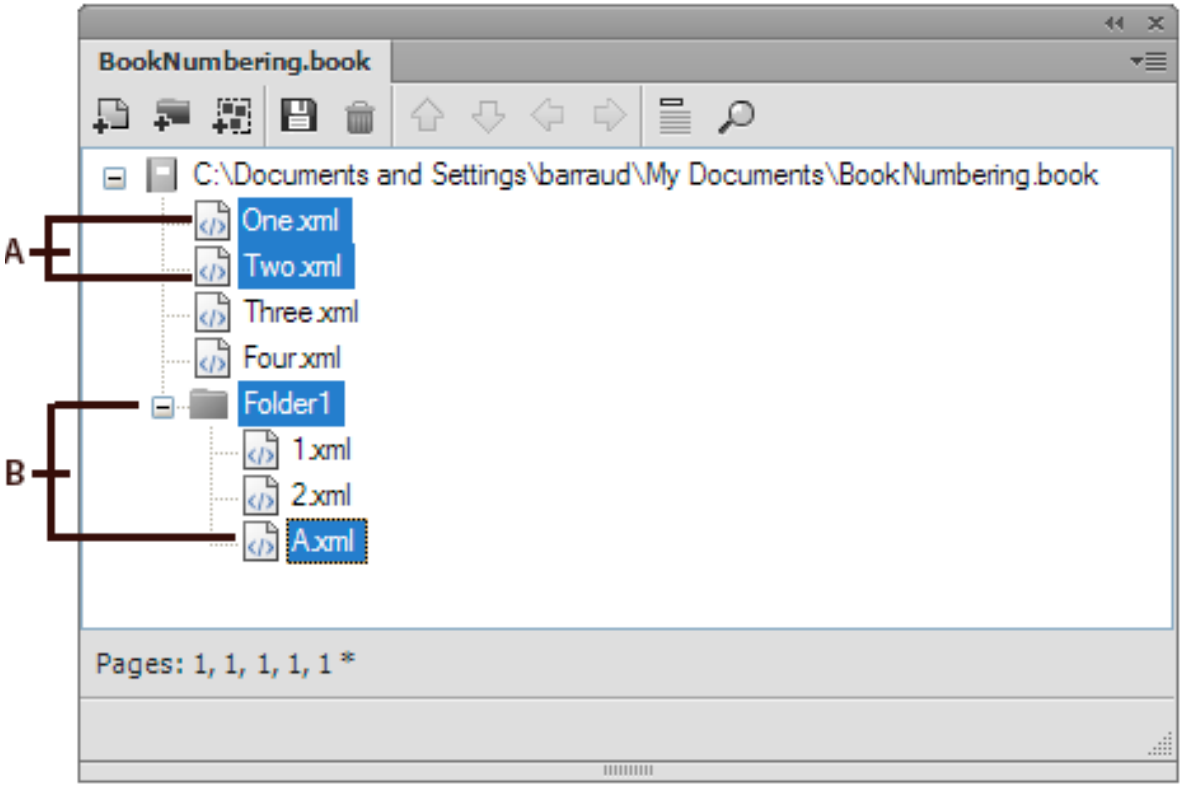
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die .xml-Datei im Buchfenster und wählen Sie „Eigenschaften".
2. Wählen Sie aus der Liste „Strukturierte Anwendung verwenden" eine strukturierte Anwendung aus und klicken Sie auf „Fortfahren".

Ordner hinzufügen

Sie können Ihrem Buch Ordner hinzufügen und darin zugehörige Dokumente organisieren. FrameMaker XML Author behandelt einen Ordner als logischen Container; auf der Festplatte werden keine echten Ordner erstellt. In einem Ordner können eine(r) oder mehrere Ordner, Gruppen oder Dateien enthalten sein.

Je nach Ebene, auf der Sie einen Ordner hinzufügen, kann dieser als Kapitel, Abschnitt oder Unterabschnitt fungieren. Sie können für einen Ordner und den dazu gehörenden Inhalt auch spezielle Nummerierungseigenschaften festlegen. Sie können Dateien auch von der Veröffentlichung ausschließen, indem Sie im Kontextmenü den Befehl „Ausschließen" wählen.

Wenn Sie eine Datei in einem Buch auswählen und eine andere Datei hinzufügen, wird die neue Datei unter der ausgewählten Datei und auf derselben Ebene wie die ausgewählte Datei eingefügt. Wenn Sie einen Ordner auswählen und eine Datei hinzufügen, wird die neue Datei am Ende der Dateien in diesem Ordner eingefügt.



A. *.Auswählen von „One.fm“ und Hinzufügen von „Four.fm“.* ***B.*** *Auswählen von „Folder1“ und Hinzufügen von „A.fm“.*

Hinweis: *Ist eine Datei bereits in einem Buch vorhanden, können Sie sie im selben Ordner nicht erneut hinzufügen.*

Umbenennen von Ordnern

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner und wählen Sie „Eigenschaften“.

2 Geben Sie in das Titelfeld einen neuen Ordnernamen ein und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Vorlage mit einem Ordner verknüpfen

Verknüpfen Sie eine Vorlage mit einem Ordner, um ein Deckblatt für die Dateien in dem Ordner zu veröffentlichen. Mit einem Ordner verknüpfte Vorlagen werden wie jede andere Datei in einem Buch veröffentlicht. Verwenden Sie die Variable <*$chaptertitlename*> zum Einschließen des Ordnernamens in die mit dem Ordner verknüpfte Vorlage. Sie können diese Variable für einen Ordner auf jeder beliebigen Ebene eines Buches verwenden.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner und wählen Sie „Eigenschaften“.

2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Vorlagenpfad“, suchen Sie den Vorlagendateinamen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

3 Klicken Sie auf „Zuweisen“. Das Ordnersymbol ändert sich und zeigt an, dass eine Vorlage mit dem Ordner verknüpft ist.

Hinweis: *Nur XML-Dateien können als Vorlagen festgelegt werden.*

Wichtig: *Mit einem Ordner verknüpfte Vorlagen werden wie jede andere Datei in einem Buch in einer PDF-Datei veröffentlicht.*

Klicken Sie zum Öffnen einer mit einem Ordner verknüpften Vorlage mit der rechten Maustaste auf einen Ordner und wählen Sie „Öffnen“. Hierdurch werden alle Dateien unter dem Ordner geöffnet, einschließlich der Vorlagendatei.

Verwandte Hilfethemen

„Menü „Datei“ (Buchfenster)“ auf Seite 414

Hinzufügen von Datei-Informationen für eine Ordnervorlage

Sie können für eine mit einem Ordner verknüpfte Vorlage Datei-Informationen, wie etwa Name des Verfassers, Dateititel und Schlüsselwörter angeben.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner, mit dem eine Vorlage verknüpft ist, und wählen Sie „Datei-Informationen“.
2. Geben Sie die Datei-Informationen an und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Hinzufügen einer Gruppe

Sie können in einer Buchdatei Gruppen erstellen. Wie Ordner sind Gruppen logische Container in einer Buchdatei; sie existieren nicht wirklich auf der Festplatte. Der Unterschied zwischen einer Gruppe und einem Ordner liegt darin, dass eine Gruppe nicht die Hierarchie der enthaltenen Dateien ändert. Sie können keine Nummerierungseigenschaften festlegen.

Die Kapitelnummer nimmt beispielsweise fortlaufend zu, wenn ein Kapitel Teil einer Gruppe ist. Bei Dateien, die in einem Ordner organisiert sind, bleibt die Kapitelnummer stets gleich, während die Abschnittnummer fortlaufend zunimmt. Die Kapitelnummer der Dateien in einem Ordner kann nicht geändert werden, da die Dateien diese Eigenschaft vom Ordner erben.

```
Book 1
    File 1      Chapter number = 1
    File 2      Chapter number = 2
        File 3      Section number = 2.1
            File 4      Sub-section number = 2.1.1
    Group 1
        File 5  Chapter number = 3
        File 6  Chapter number = 4
    Folder 1    Chapter number = 5
        File 7  Chapter number = 5; Section number = 1
        File 8  Chapter number = 5; Section number = 2
```

Hinzufügen eines untergeordneten Buchs

Sie können Büchern auch Bücher hinzufügen. Das können DITA Maps sein. Sie können jetzt mehrere untergeordnete Bücher auf mehreren Ebenen in einem Buch hinzufügen.

1. Öffnen Sie das übergeordnete Buch, in dem ein untergeordnetes Buch hinzugefügt werden soll.
2. Wählen Sie im Buchfenster „Hinzufügen“ > „Dateien“ oder klicken Sie auf .
3. Navigieren Sie zur .book-Datei, die Sie als untergeordnetes Buch hinzufügen möchten, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wenn Sie auf das untergeordnete Buch doppelklicken, wird es in einem getrennten Ressourcenmanager-Fenster geöffnet.

Hinweis: *Sie können im Dialogfeld „Datei hinzufügen“ auf die Schaltfläche „URL suchen“ klicken, um ein auf einem WebDAV-Server liegendes Buch auszuwählen.*

Ein untergeordnetes Buch wird als Platzhalter in einem übergeordneten Buch behandelt. Ein untergeordnetes Buch kann nicht in der Ansicht des übergeordneten Buchs bearbeitet werden. Alle Wartungsaufgaben müssen im untergeordneten Buch separat erfolgen. Beispielsweise funktionieren alle Vorgänge, die sich auf das ganze Buch beziehen, wie etwa die Rechtschreibprüfung oder die Funktion zum Suchen und Ersetzen nur in den übergeordneten und nicht den untergeordneten Buchdateien. Suchen und Ändern sollte in den untergeordneten Büchern separat erfolgen.

Auch wenn Sie ein übergeordnetes Buch für Seitenumbrüche und Querverweise aktualisieren, sollten Sie sicherstellen, dass Sie zuerst die untergeordneten Bücher und dann das übergeordnete aktualisieren, da das Nummerierungs- und Seitenumbruchinformationen auf Buchebene gespeichert werden. Eine Buchaktualisierung des übergeordneten Buchs wirkt sich nicht auf die Seitennummerierung innerhalb der Dateien eines untergeordneten Buchs aus, wenn die Dateien im untergeordneten Buch geschlossen sind.

Sind die Dateien des untergeordneten Buchs bereits offen, werden sie aktualisiert, jedoch nicht gespeichert. Speichern Sie stets alle offenen Dateien nach dem Befehl „Buch aktualisieren“ oder nachdem ein Befehl ausgeführt wurde, der sich auf das ganze Buch bezieht.

Beim Speichern einer übergeordneten Datei als PDF-Datei aktualisiert FrameMaker XML Author die Informationen nur für jene Dateien, die zum übergeordneten Buch gehören. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um sicherzustellen, dass die Informationen auch für die untergeordneten Bücher in der PDF-Datei richtig angezeigt werden:

- Aktualisieren Sie zuerst alle untergeordneten Bücher und dann die übergeordneten Bücher, bevor Sie eine Buchdatei als PDF-Datei drucken.
- Öffnen Sie alle Dateien, einschließlich der untergeordneten Bücher, bevor Sie die Datei eines übergeordneten Buchs als PDF-Datei speichern. Nach der Erzeugung der PDF-Datei speichern Sie alle offenen Dateien, um sicherzustellen, dass sämtliche Aktualisierungen beibehalten werden.

Verwalten von Büchern

Verwalten von Buchdateien

Anzeigen von Dateinamen oder Überschriften im Buchfenster

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie auf das Symbol „Kopfzeilentext anzeigen“ .
- Klicken Sie auf das Symbol „Dateinamen anzeigen“ .

Ausschließen von Buchkomponenten von der Ausgabe

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die auszuschließende Buchkomponente und wählen Sie „Ausschließen“.

Wenn Sie einen Ordner oder eine Gruppe ausschließen, werden alle Dateien in diesem Ordner oder in dieser Gruppe von der Ausgabe ausgeschlossen. Beim Aktualisieren eines Buchs wird die Nummerierung automatisch unter Berücksichtigung der ausgeschlossenen Dateien aktualisiert.

Auswählen von Buchkomponenten

Auswählen aller Buchkomponenten Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Alle“.

Auswählen aller generierten Dateien in einem Buch Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Generierte Dateien“.

Auswählen aller nicht generierten Dateien in einem Buch Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Nicht Generierte Dateien“.

Wählen Sie nur FMXA-XML-Dateien aus. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „FrameMakerXMLAuthor-Dateien“.

Auswählen aller ausgeschlossenen Dateien Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Ausgeschlossene Komponenten“.

Auswählen aller Dateien, die nicht als „Ausgeschlossen“ gekennzeichnet sind Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Nicht ausgeschlossene Komponenten“.

Auswählen aller Buchkomponenten auf der ersten Hierarchieebene Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Kapitelkomponenten“.

Auswählen aller Buchkomponenten auf der zweiten Hierarchieebene Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Abschnittkomponenten“.

Auswählen aller Buchkomponenten auf der dritten Hierarchieebene Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswählen“ > „Unterabschnittkomponenten“.

Umstellen und Löschen von Dateien

Bei der Arbeit mit strukturierten Büchern können Sie Dateien auch mithilfe der Elementrechtecke in der Strukturansicht ändern und löschen. Nach der Aktualisierung des Buchs werden die Dateien durch Textausschnitte gekennzeichnet.

Beim Löschen einer Datei aus einem strukturierten Buch, enthält die Datei möglicherweise noch einige Strukturinformationen des Buchs. Entfernen Sie diese Informationen aus der Datei, damit sie wieder ein eigenständiges Dokument darstellt.

❖ Wählen Sie im Buchfenster eine oder mehrere der folgenden Aktionen aus: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die ausgewählten Dateien in die gewünschte Position im Buchfenster.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen“. Es werden lediglich die Dateinamen aus dem Buchfenster entfernt, die Dateien bleiben jedoch auf der Festplatte erhalten.

Dateien umbenennen

Wenn Sie eine Datei in einem Buch umbenennen, benennt FrameMaker XML Author die entsprechende Datei auf der Festplatte um und aktualisiert Querverweise, Hypertext-Links und Verknüpfungen für Texteinschübe in anderen Dateien im Buch.

Wenn Sie einem Buch eine generierte Datei hinzufügen (z. B. Inhaltsverzeichnis oder Index), wird der Datei ein Name zugewiesen, der auf dem Namen der Buchdatei basiert. Wenn Sie die Standardnamen der generierten Dateien beibehalten, ändert sich beim Umbenennen der Dateinamen nur im Buch, nicht jedoch auf der Festplatte. Wenn Sie den Standardnamen der generierten Datei ändern, wird sie beim Umbenennen des Buchs nicht umbenannt.

Nehmen Sie an, die Datei „Neu.book“ enthält eine generierte Datei mit dem Standardnamen „NeuTOC.fm“. Benennen Sie die generierte Datei in „Beispiel.book“ um, benennt FrameMaker XML Author die generierte Datei im Buchfenster in „BeispielTOC.fm“ um, nicht aber auf der Festplatte. Wenn Sie jedoch den Namen der generierten Datei zu „Inhalt.fm“ ändern und anschließend das Buch umbenennen, lautet der Name der generierten TOC-Datei im Buchfenster und auf der Festplatte weiterhin „Inhalt.fm“.

1 Wählen Sie die umzubenennende Datei aus und wählen Sie dann entweder „Bearbeiten“ > „Umbenennen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Umbenennen“.

2 Geben Sie den neuen Dateinamen ein und drücken Sie die Eingabetaste. Wenn die Warnmeldung angezeigt wird, klicken Sie auf „OK“, um die restlichen Dateien im Buch zu aktualisieren.

Wiederherstellen von zuvor gespeicherten Versionen

Dieses Verfahren beeinflusst alle hinzugefügten oder gelöschten Dateien und die Einstellungen, die den Dokumenten im Buch zugewiesen wurden, z. B. Nummerierung, Seitenumbruch, Farbdefinitionen und Dateieinstellungen. Der Inhalt der Dokumente ist nicht betroffen.

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Zurück zum gespeicherten Buch“.

Hinweis: *Dieser Befehl löscht den Befehlsverlauf. Um nur ausgewählte Befehle rückgängig zu machen, verwenden Sie den „Verlauf“, anstatt „Zurück zum gespeicherten Buch“.*

Öffnen, Schließen oder Speichern von Dateien

Sie können mithilfe eines Buchfensters einzelne Dateien eines Buchs öffnen, speichern, drucken und schließen. Es ist auch möglich, alle Dateien des Buchs zu öffnen, zu drucken und zu schließen und das Format einiger oder aller Dateien zu aktualisieren.

Wenn Sie ein Nicht-FrameMaker XML Author-Dokument im Buchfenster öffnen, wird die zugehörige Anwendung (falls vorhanden) gestartet.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um eine einzelne Datei in einem Buch oder in einer Map zu öffnen, sollten Sie sich zuerst vergewissern, dass nur diese Datei ausgewählt ist. Dann doppelklicken Sie darauf.
- Um mehrere Dateien in einem Buch zu öffnen, wählen Sie die gewünschten Dateien aus und drücken die Eingabetaste.
- Um alle Dateien des Buchs zu öffnen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie „Datei“ > „Alle Dateien des Buchs öffnen“.

Hinweis: *Wenn die Dateien viele Querverweise oder Texteinschübe enthalten, die aktualisiert werden müssen, kann die Ausführung des Befehls „Alle Dateien des Buchs öffnen“ längere Zeit in Anspruch nehmen. Sie können die automatische Aktualisierung der Querverweise oder Texteinschübe unterdrücken, indem Sie in einem Buchfenster „Bearbeiten“ > „Automatische Referenzaktualisierung unterdrücken“ wählen, das entsprechende Markierungsfeld auswählen und dann auf „Zuweisen“ klicken. Wenn Sie ein einzelnes Dokument öffnen, in dem die automatische Aktualisierung aktiviert ist, werden Texteinschübe und Querverweise aktualisiert.*

- Um alle Dateien des Buchs zu öffnen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie „Datei“ > „Alle Dateien des Buchs schließen“.
- Um alle Dateien des Buchs zu speichern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie „Datei“ > „Alle Dateien des Buchs speichern“. Das Buch wurde ebenfalls gespeichert.

Vergleichen von Dokumenten

FrameMaker XML Author kann zwei Versionen eines Dokuments vergleichen und feststellen, welche Änderungen vorgenommen wurden. FrameMaker XML Author vergleicht nicht nur den Text in den beiden Versionen, sondern auch die Fußnoten, Marken, verankerten Rahmen, Texteinschübe, Variablen und Querverweise.

Hinweis: *Bei strukturierten Dokumenten vergleicht FrameMaker XML Author außerdem die Struktur der zwei Dokumente und kann optional die Attribute innerhalb dieser Strukturen vergleichen.*

1 Öffnen Sie beide Versionen der Dokumente.

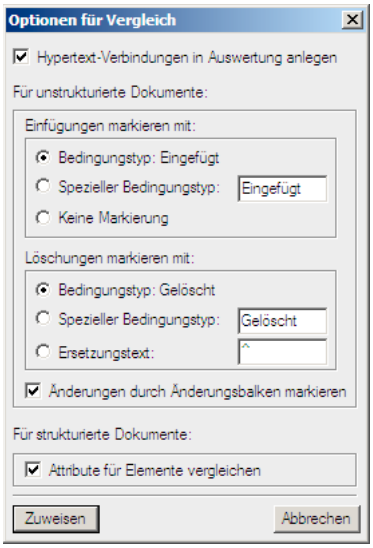
2 Wählen Sie im Dokumentfenster der neueren Version „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Dokumente vergleichen“.

3 Geben Sie die ältere Version des Dokuments zum Vergleich an.

4 Wählen Sie das Berichtformat. Sie können entweder ein Auswertungsdokument oder ein zusammengesetztes Dokument verwenden.

   Das Auswertungsdokument zeigt alle Unterschiede zwischen den Dateien an. Bei zusammengesetzten Dokumenten (mit dem Suffix CMP) werden die Unterschiede zwischen den Dateien nebeneinander angezeigt.

5 Klicken Sie zur Definition der Vergleichsoptionen auf „Optionen“. Der Optionenbildschirm wird wie folgt angezeigt:



Vergleichsoptionen

Hinweis: *Um Attribute innerhalb der Strukturen zu vergleichen, wählen Sie „Attribute für Elemente vergleichen“. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, werden Attribute innerhalb der Strukturen nicht verglichen.*

6 Klicken Sie auf „Vergleichen“. Die Ergebnisse werden im ausgewählten Berichtformat angezeigt.

7 Alle Unterschiede werden mit „Änderungen verfolgen“ angezeigt. Sie können die Änderungen wie gewünscht annehmen oder ablehnen.

Anwenden von Befehlen, die sich auf das ganze Buch beziehen

Viele FrameMaker XML Author-Befehle können auf einige oder alle Dokumente eines Buchs angewendet werden. Sie können unter anderem Darstellungsoptionen, die Rechtschreibprüfung sowie das Seitenlayout der ausgewählten Dateien des Buchs ändern.

Wenn das mit dem Buch verbundene Dokument geöffnet ist, wendet FrameMaker XML Author den buchübergreifenden Befehl auf das Dokument an, speichert oder schließt es aber nicht. Deshalb sollten Sie vor dem Schließen offener Dokumente die Änderungen speichern.

Wenn das mit dem Buch verbundene Dokument geschlossen ist, öffnet FrameMaker XML Author das Dokument, wendet die buchübergreifenden Befehle an, speichert und schließt das Dokument. Wenn FrameMaker XML Author eine Datei nicht öffnen oder schließen kann oder wenn beim Anwenden des Befehls auf die ausgewählte Datei andere Probleme auftreten, wird im Buchfehlerprotokoll eine Meldung angezeigt.

1 Wählen Sie im Buchfenster die Datei(en) aus, die Sie ändern möchten.

2 Wählen Sie den gewünschten Befehl, beispielsweise „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“.

Bei .xml-Dateien öffnen Sie die Dateien, bevor Sie einen buchübergreifenden Befehl anwenden.

In strukturierten Dokumenten können Sie im Buch Attribute bearbeiten, verfügbare Elemente festlegen und Optionen für neue Elemente einrichten.

Hinzufügen von Metadaten zu Büchern und Dokumenten

Metadaten-Tags begleiten ein Dokument und beschreiben dessen Inhalt. Wenn Sie die Datei in ein PDF-Format exportieren, werden viele dieser Metadaten in Adobe® Acrobat® angezeigt.

Metadaten oder Datei-Informationen sind ausführliche Information, die von einem Computer gesucht und verarbeitet werden können. Verwenden Sie diese, um Informationen zu den Inhalten eines Dokuments zu erstellen und Informationen zu einem Dokument zu bewahren, das in einer anderen Adobe-Anwendung geöffnet wird. Wenn Sie die Datei in ein PDF-Format exportieren, werden viele dieser Metadaten in Acrobat angezeigt.

Metadaten-Tags begleiten das Dokument und beschreiben dessen Inhalt. Durch Einbetten in Ihre Dokumente, ist es einfacher, die Dokumente zu verfolgen, zu verwalten und abzurufen.

Hinweis: *Die Metadaten einer Buchdatei können manchmal die Metadaten einer Dokumentdatei überschreiben. Wenn das Dokument Bestandteil einer Buchdatei ist, öffnen Sie die Buchdatei und wählen Sie das Dokument vor dem Hinzufügen der Metadaten aus.*

1 Bringen Sie das entsprechende Dokument- oder Buchfenster als aktives Fenster in den Vordergrund. Wenn ein Buchfenster aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dokumente aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Datei-Informationen“.

3 Geben Sie in das Feld neben einer oder allen Kategorien die gewünschten Informationen ein.

4 Geben Sie unter „Markiert“ für urheberrechtlich geschützte Dokumente „Ja“ und für Dokumente, die ausdrücklich der Domäne „Öffentlich“ angehören, „Nein“ an. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie „Unbekannt“.

5 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

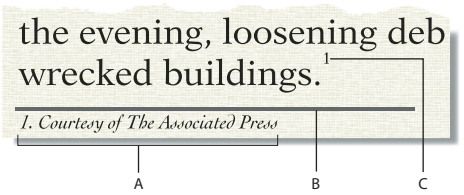
Fußnoten und Endnoten

Fußnoten sind Hinweise am Ende einer Seite, die einen Teil des Textes kommentieren oder eine Referenz bieten. *Endnoten* sind Hinweise am Ende eines Kapitel oder Buchs, die einen Teil des Textes kommentieren oder eine Referenz bieten.

Erstellen und Bearbeiten von Fußnoten

Einfügen, Bearbeiten und Löschen von Fußnoten

Beim Einfügen einer Fußnotenreferenz und einer Fußnote weist FrameMaker XML Author der Fußnote eine Nummer zu, formatiert den Text der Fußnote und fügt eine Trennlinie ein, wenn die Fußnote die erste in einer Spalte ist.



***A.** Fußnote **B.** Fußnoten-Trennzeichen **C.** Fußnotenreferenz*

Wenn Sie Fußnoten einfügen, verschieben und löschen, passt FrameMaker XML Author die Nummerierung automatisch an. Wenn Sie den umgebenden Text bearbeiten, verschiebt FrameMaker XML Author die Fußnote gegebenenfalls auf eine andere Seite. Mit FrameMaker XML Author können Sie die Fußnoten in einem Buch fortlaufend nummerieren.

Die Fußnotenreferenz und die Fußnote selbst befinden sich normalerweise in derselben Spalte. Wenn Sie eine Fußnotenreferenz in eine Tabelle einfügen, wird die Fußnote am Ende der Tabelle angezeigt. Wenn sich die Tabelle über zwei Seiten erstreckt, werden alle Fußnoten unabhängig von der Position der Fußnotenreferenz auf der zweiten Seite angezeigt.

Einfügen von Fußnoten

***Hinweis:** Die Fußnotenfunktion unterstützt den Unicode-Standard zur Textcodierung.*

1. Klicken Sie an die Stelle, an der die Fußnotenreferenz angezeigt werden soll. Eine Fußnotenreferenz kann in eine Textspalte oder in eine Tabellenzelle eingefügt werden.
2. Wählen Sie „Spezial“ > „Fußnote“. FrameMaker XML Author fügt die Fußnotenreferenz ein, zeigt die Fußnotennummer am unteren Rand der Spalte oder unter der Tabelle an, setzt die Einfügemarke hinter die Fußnotennummer und nummeriert die nachfolgenden Fußnoten neu. (Fußnoten werden in einem Textfluss fortlaufend durchnummeriert. Wenn Ihr Dokument mehrere Textflüsse enthält, wird die Fußnotennummerierung in jedem Textfluss unabhängig von den anderen Textflüssen durchgeführt.)
3. Geben Sie den Text der Fußnote an der Einfügemarke ein. Kehren Sie danach in den Haupttext zurück, indem Sie in diesen klicken oder erneut den Befehl „Spezial“ > „Fußnote“ wählen.

Wenn zwei Fußnotenreferenzen zusammen platziert werden sollen, fügen Sie ein Leerzeichen oder ein Komma zwischen ihnen ein, z. B. Referenzen[56] oder Referenzen [5,6]. Andernfalls wird die zweite Fußnote nicht erstellt. Wenn Sie ein Komma zwischen den Fußnotenreferenzen einfügen, müssen Sie das Komma manuell hochstellen.

Einfügen von Fußnoten-Elementen (strukturierte Dokumente)

1. Klicken Sie an die Stelle, an der die Fußnotenreferenz angezeigt werden soll.
2. Wählen Sie im Elementkatalog ein Fußnotenelement aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

   FrameMaker XML Author fügt die Fußnotenreferenz ein, zeigt eine Fußnotennummer am Ende der Spalte oder der Tabelle an und nummeriert die nachfolgenden Fußnoten neu. In der Strukturansicht wird ein Elementrechteck mit einem Textausschnitt angezeigt, der den Anfang des Fußnotentextes enthält.

   Sie können Fußnotenelemente auch über „Spezial“ > „Fußnote“ einfügen. Wenn mehrere Fußnotenelemente verfügbar sind, wählen Sie im angezeigten Dialogfeld ein Element im Popupmenü „Element-Tag“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Attribute für neues Element“ Attributwerte für das Element ein und klicken Sie auf „Element einfügen“.

4 Geben Sie den Text der Fußnote an der Einfügemarke ein. Wenn die Eingabe des Fußnotentextes beendet ist, kehren Sie in den Haupttext zurück, indem Sie in den Text klicken oder „Spezial“ > „Fußnote“ wählen.

Verwenden von ungültigen Fußnotenelementen

Wenn an der gewünschten Position kein Fußnotenelement verfügbar ist, können Sie ein ungültiges Element verwenden. Sprechen Sie nach dem Einfügen des Elements mit Ihrem Entwickler darüber, wie sich das Element an dieser Position in ein gültiges Element umwandeln lässt.

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um ein Element zu verwenden, das in einem anderen Teil des Dokuments gültig ist, fügen Sie das Element an einer gültigen Position ein und verschieben es, oder benutzen Sie die Einstellung „Alle Elemente“, um das Element überall verfügbar zu machen, und fügen Sie das Element dann an der gewünschten Position ein.
- Um eine ungültige Fußnote vom Standard-Tag „FUSSNOTE“ einzufügen, wählen Sie „Spezial“ > „Fußnote“. (Wenn keine festgelegten Fußnotenelemente verfügbar sind, wird eine Standard-Fußnote erzeugt.)

Bearbeiten von Fußnoten

❖ Wählen Sie den Fußnotentext und bearbeiten Sie ihn wie normalen Text. Die Nummer der Fußnote kann nicht geändert werden, da sie von FrameMaker XML Author automatisch vergeben wird.

Kopieren, Verschieben oder Löschen von Fußnoten

1 Markieren Sie die Fußnotenreferenz (nicht den Fußnotentext). Alternativ klicken Sie in der Strukturansicht auf das Elementrechteck der Fußnote.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Fußnote zu kopieren oder zu verschieben, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“ oder „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“ und anschließend „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Um die Fußnote zu löschen, drücken Sie die Entf-Taste.

Zusammenhalten einer Fußnote und ihrer Referenz in derselben Spalte

Manchmal kann FrameMaker XML Author eine Fußnote nicht in der Spalte platzieren, in der sich ihre Referenz befindet. Wenn Sie beispielsweise eine Fußnotenreferenz am Ende einer Textspalte einfügen, sodass darunter für die Fußnote kein Platz mehr ist, wird die Fußnote an den unteren Rand der nächsten Spalte verschoben. Fügen Sie in diesen Fällen vor der Fußnotenreferenz einen Spalten- oder Seitenumbruch ein, damit Referenz und Fußnote in einer Spalte zusammengehalten werden.

Durch das Hinzufügen von Text zu einer Fußnote wird die letzte Fußnote in einer Spalte oder Seite möglicherweise an den unteren Rand der nächsten Spalte bzw. Seite verschoben. Um der Möglichkeit vorzubeugen, dass eine Fußnote nicht in eine Spalte passt, reservieren Sie für die Fußnoten in der Spalte mehr Platz.

Einfügen von mehreren Verweisen auf eine Fußnote

Sie können eine einzelne Fußnote erstellen, auf die mehrere Fußnotenreferenzen verweisen, z. B. eine Tabellenfußnote mit Verweisen in mehreren Zellen.

Type	Depth in Kilometers	Greatest Richter Magnitude
Shallow	0-60[a]	8.6
Intermediate	60-300[a]	7.5
Deep	300 or more	6.9

a. Approximately 90% of all earthquakes occer at depths between 0 and 100 Kilometers

Zwei Verweise für eine Fußnote

Wichtig: *Wenn Sie eine Fußnote vor der Fußnote hinzufügen oder entfernen, auf die durch einen Querverweis verwiesen wird, verweist der Querverweis unter Umständen auf die falsche Nummer. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Referenzen aktualisieren“, um die Nummerierung zu aktualisieren.*

1 Fügen Sie die erste Fußnotenreferenz ein.

2 Erstellen Sie bei Bedarf ein Querverweisformat für die zusätzlichen Fußnotenreferenzen.

   In dem Querverweisformat muss die Fußnotennummer korrekt angezeigt werden. Wenn die Fußnotenreferenzen beispielsweise hochgestellt angezeigt werden und das Dokument das Zeichenformat „Hochgestellt“ enthält, zeigt das Querverweisformat <Hochgestellt><$paranumonly> die automatisch vergebene Absatznummer hochgestellt an. Wenn Sie damit auf einen Absatz mit einer Fußnote verweisen, wird die Fußnotennummer hochgestellt angezeigt.

3 Klicken Sie an die Stelle, an der die zusätzliche Fußnotenreferenz eingefügt werden soll.

4 Wählen Sie „Spezial“ > „Querverweis“, um einen Querverweis auf die Fußnote einzufügen. Verwenden Sie dabei das in Schritt 2 erstellte Querverweisformat.

5 Klicken Sie auf „Einfügen“. Klicken Sie auf „Einfügen“. FrameMaker XML Author fügt einen Querverweis ein, der mit der ursprünglichen Fußnotenreferenz identisch ist.

Einfügen von mehreren Verweisen auf eine Fußnote (strukturierte Dokumente)

Für die zusätzlichen Referenzen muss bereits ein für diesen Zweck definiertes Querverweiselement vorhanden sein. Das Element sollte die Referenznummer ebenso anzeigen wie die ursprüngliche Fußnotenreferenz. Wenn z. B. die Nummer in der Originalreferenz hochgestellt ist, sollte die Nummer im Querverweiselement ebenfalls hochgestellt sein.

1 Fügen Sie das Fußnotenelement ein.

2 Fügen Sie an der Stelle, an der Sie eine zusätzliche Fußnotenreferenz anlegen möchten, ein Querverweiselement ein, das so definiert wurde, dass es nur eine Fußnotenreferenz anzeigt.

Erstellen und Verwalten von Endnoten

Erstellen von Endnoten

1 Geben Sie die erste Anmerkung am Ende des Dokuments ein und weisen Sie ihr das Absatzformat für Anmerkungen am Dokumentende zu. Im Absatzformat sollte die automatische Nummerierung aktiviert sein, damit die Anmerkungen fortlaufend nummeriert werden.

2 Klicken Sie an die Stelle, an der die Endnotenreferenz eingefügt werden soll, und erstellen Sie einen Querverweis auf die Anmerkung. Verwenden Sie das Querverweisformat, das Sie für Anmerkungen am Dokumentende erstellt haben.

Sollen die entsprechenden Referenzen beispielsweise hochgestellt angezeigt werden und enthält das Dokument das Zeichenformat „Hochgestellt“, zeigt das Querverweisformat <Hochgestellt><$paranumonly> die Nummer des Anmerkungsabsatzes hochgestellt an.

Erstellen von Endnoten in strukturierten Dokumenten

1. Fügen Sie das Endnotenelement am Ende des Dokuments ein und geben Sie den Text für die Endnote ein.
2. Klicken Sie an die Stelle, an der der Verweis auf die Endnote eingefügt werden soll.
3. Fügen Sie ein Querverweiselement ein, das für die Anzeige einer Endnotenreferenz definiert wurde.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass die Reihenfolge der Endnoten mit der Reihenfolge der Verweise im Dokument übereinstimmt. FrameMaker XML Author stellt nicht automatisch die richtige Reihenfolge der Endnoten her, wie dies bei Fußnoten der Fall ist.*

Verwalten von Endnoten

- Wenn Sie beim Bearbeiten des Dokuments die Reihenfolge der Anmerkungsreferenzen ändern, müssen Sie die Anmerkungen entsprechend der Reihenfolge der Referenzen anordnen. Aktualisieren Sie dann die Querverweise und damit auch die Referenznummern der Endnoten.
- Wenn Sie eine Endnote löschen, müssen Sie anschließend alle zugehörigen Referenzen entfernen. Andernfalls wird aus der Referenz ein ungelöster Querverweis.

Bedingungsdokumente

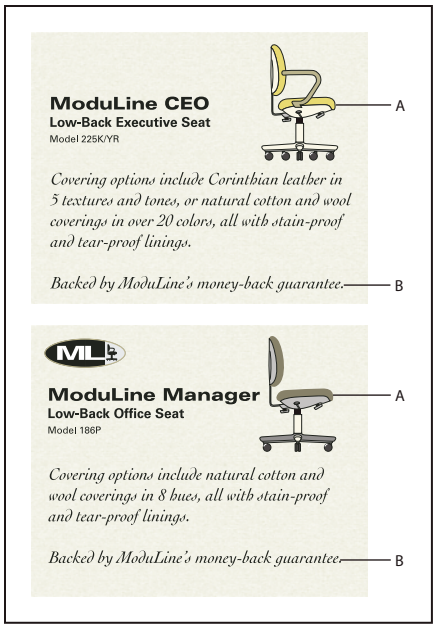
Über Bedingte Tags

In einigen Fällen müssen Sie verschiedene Inhaltstypen für verschiedene Ausgabeformate aus demselben FrameMaker XML Author-Dokument erstellen. Dieses Dokument kann bedingte Tags und bedingte Grafiken für jeden Ausgabetyp enthalten. Um beispielsweise eine PDF-Druckversion und eine HTML-Hilfeversion aus einem Dokument zu erstellen, markieren Sie verschiedene Inhalte mit Bedingungs-Tags.

Sie können mit bedingten Tags auch Anmerkungen für Sie selbst oder die Reviewer hinzufügen. Bevor das fertige Exemplar gedruckt wird, können Sie die Anmerkungen ausblenden.

Bedingte Tags unterscheiden sich bei den unterschiedlichen Versionen eines Dokuments. Nicht bedingter Text bleibt in allen Versionen gleich.

Sie können jede Texteinheit als bedingt definieren, von einem Zeichen bis zu ganzen Abschnitten. Auch verankerte Grafiken, Tabellen, Querverweise, Fußnoten, Marken und Tabellenzeilen können als bedingt definiert werden. Wenn Sie auf ein Element ein *Bedingungs-Tag* anwenden, wird aus dem Element ein bedingtes Element.



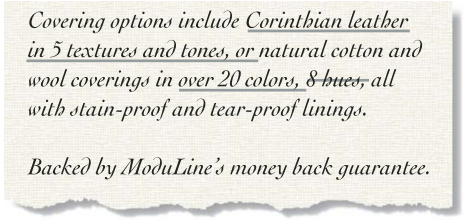
***Zwei Versionen eines Datenblatts**: Bedingte Tags können zum Erstellen von zwei Datenblättern innerhalb eines Dokuments verwendet werden. Text und Grafiken, die in beiden Datenblättern übereinstimmen, sind nicht bedingt. Text und Grafiken, die nur auf einem Datenblatt erscheinen, werden mit einem Bedingungs-Tag versehen, das das Datenblatt kennzeichnet.*
***A.** Im Bild und im ersten Absatz sind sowohl bedingte als auch nicht bedingte Informationen enthalten. **B.** .Nicht bedingter Text.*

Die Bedingungs-Tags der aktuellen Auswahl (oder der Einfügemarke) werden in Klammern im Namensbereich der Statuszeile angezeigt.



Tag-Bereich in der Statuszeile

Mithilfe von *Bedingungsformaten* wie Stil und Farbe kann das Aussehen von bedingten Tags geändert werden, sodass sie leicht erkennbar sind.



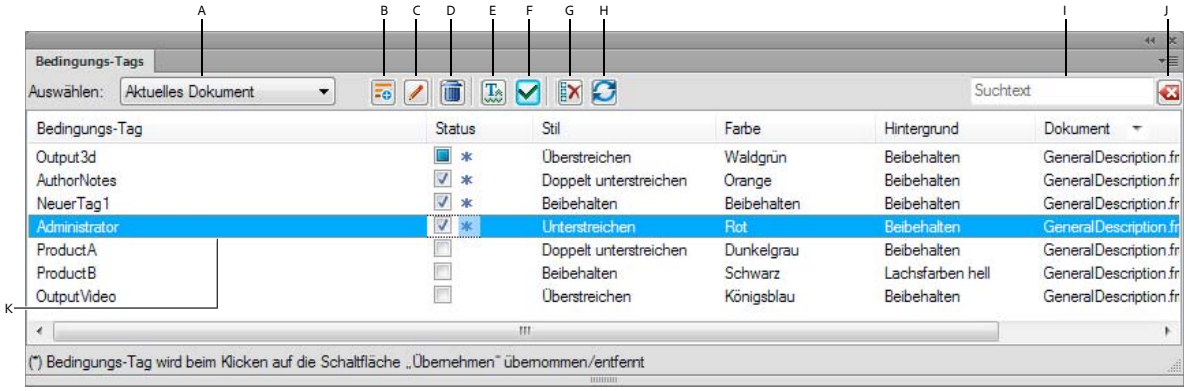
Bedingungsformate (durchgestrichen und unterstrichen) kennzeichnen zwei Bedingungen.

Sie können alle Versionen eines Dokuments anzeigen oder ausgewählte Versionen verbergen. Das Gleiche gilt für Bedingungsformate. Alles, was Sie anzeigen, erscheint im gedruckten Dokument.

Bedingungs-Tags

Der Bedingungs-Tags-Pod:

- Ermöglicht Ihnen die Anwendung und Verwaltung von bedingten Tags
- Zeigt die angewandten Tags an



Bedingungs-Tags-Pod
A. *Wählen Sie die Datei aus, für die Sie die bedingten Tags anzeigen möchten. Sie können eine Datei oder alle geöffneten Dateien auswählen.* ***B.*** *Erstellen eines neuen Bedingungs-Tags* ***C.*** *Bearbeiten eines Bedingungs-Tags* ***D.*** *Löschen eines Bedingungs-Tags* ***E.*** *Öffnet das Fenster „Bedingten Text ein-/ausblenden"* ***F.*** *Anwenden der ausgewählten (aktivierten) Tags auf ausgewählten Inhalt* ***G.*** *Aktualisieren* ***H.*** *SuchenWährend der Eingabe gleicht der FrameMaker XML Author die Suchkriterien mit den Einträgen in allen Spalten des Pods ab.* ***I.*** *Suche löschen* ***J.*** *Ein zum Löschen ausgewählter Tag mit der komplett markierten Zeile. Dies unterscheidet sich vom Auswählen eines anzuwendenden bedingten Tags, wo Sie das Kontrollkästchen in der Spalte „Status" im Pod auswählen.*

Status von Bedingungs-Tags

Wenn Sie eine Inhaltskomponente auswählen, werden im Pod „Bedingungs-Tags" die drei Statusmöglichkeiten der bedingten Tags folgendermaßen angezeigt:

Status	**Gemäß ausgewähltem Text bedeutet**
	Übernommen: Der Bedingungs-Tag wird für den ausgewählten Inhalt übernommen.
	Nicht übernommen: Der Bedingungs-Tag wird nicht für den ausgewählten Inhalt übernommen.
	Wie vorliegend: Der Bedingungs-Tag wird für einen Teil des ausgewählten Inhalts übernommen.

Den Status der verschiedenen Bedingungs-Tags gemäß ausgewähltem Inhalt können Sie im Dialogfeld „Bedingungs-Tags" in der Spalte „Status" anzeigen.

Sie können die verschiedenen Bedingungs-Tags aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie im Pod „Bedingungs-Tags" in der Spalte „Status" auf die Kontrollkästchen klicken. Nachdem Sie eine Auswahl getroffen haben, kann Folgendes in der Spalte „Status" angezeigt werden:

Status + Stern	**Was passiert, wenn Sie auf „Anwenden" klicken?**
	Wird für den ausgewählten Text übernommen
	Wird aus dem ausgewählten Text entfernt
	Keine Änderung

Planen von Bedingungsdokumenten

Wenn Sie ein Bedingungsdokument planen, sollten Sie die Art des Materials und die Anzahl der Personen berücksichtigen, die das Dokument verwalten. Behandeln Sie die bedingten Teile einheitlich, um die Verwendung und Pflege des Dokuments zu erleichtern. Informieren Sie andere von den Konventionen, die Sie bei der Zuweisung von Bedingungs-Tags angewendet haben.

Wenden Sie beim Planen eines Projekts mit bedingten Tags diese Richtlinien an:

Anzahl der Versionen Legen Sie die Anzahl der Versionen fest, die das fertig gestellte Projekt enthalten soll. Wenn Sie beispielsweise ein Handbuch für ein Programm verfassen, das auf zwei Plattformen läuft, erstellen Sie wahrscheinlich mindestens zwei Versionen. Eventuell werden diese Versionen mit redaktionellen Kommentaren versehen, die während des Reviews hinzugefügten Text enthalten. In diesem Fall können Sie weitere Versionen hinzufügen: UNIX mit Kommentaren, UNIX ohne Kommentare, Windows mit Kommentaren und Windows ohne Kommentare.

Anzahl der erforderlichen Bedingungs-Tags Überlegen Sie, wie viele Bedingungs-Tags für die Erstellung der gewünschten Versionen erforderlich sind. Jede Version eines Dokuments wird durch einen eindeutigen Satz von Bedingungs-Tags definiert. Ein fertig gestelltes Windows-Handbuchs könnte mit einem angezeigten Bedingungs-Tag „Windows“ sowie den verborgenen Bedingungs-Tags „UNIX“ und „Kommentare“ definiert sein. In diesem Beispiel müssen Sie entscheiden, ob Sie ein Bedingungs-Tag für Windows- und ein anderes Bedingungs-Tag für UNIX-Kommentare verwenden. Sie können auch ein einziges Bedingungs-Tag verwenden, das sowohl für Windows- als auch für UNIX-Kommentare verwendet wird.

Strukturieren des Inhalts Überlegen Sie sich, wie viel bedingten Text das Dokument enthalten soll und wie das Material zur Vereinfachung der Erstellung und Pflege strukturiert werden kann. Möglicherweise können Sie ein Buch so strukturieren, dass sich bedingte Tags auf einige Dokumente beschränken. Es ist auch möglich, die unterschiedlichen Versionen eines Kapitels in getrennten Dateien zu erstellen, statt bedingte Tags zu verwenden. Verwenden Sie in diesem Fall eine andere Buchdatei für jede Version des Buchs. Möglicherweise möchten Sie in einem strukturierten Dokument ganze Kapitel eines Buchs nur für den Druck zulassen.

Grafiken Wenn ein Dokument durch Referenz importierte Grafiken in einem bedingten verankerten Rahmen enthält, müssen Sie für die Grafiken in jeder Version einen separaten Ordner erstellen. z. B. Durch Erstellen separater Ordner wird die Dateiverwaltung vereinfacht, wenn Sie eine Version des Dokuments mit den zugehörigen Grafikdateien kopieren oder archivieren müssen.

Variablen Bei Begriffen und Ausdrücken, die wiederholt in einem Dokument verwendet werden, ist es einfacher, mit Variablen anstatt mit bedingten Tags zu arbeiten.

Überlegen Sie, ob Ihr Bedingungsdokument unterschiedliche Variablendefinitionen für jede Version benötigt. Beispielsweise könnte in einem Datenblatt eine Variable mit dem Produktnamen verwendet, in dem Bedingungsdokument jedoch zwei Produkte beschrieben werden. Sie können für jede Version des Dokuments eine Vorlage erstellen. Jede der Vorlagen entspricht nur einer sichtbaren Version und definiert die Variablen für diese Version. Sie können mit „Datei“ > „Importieren“ > „Formate“ zwischen den Variablendefinitionen der einzelnen Versionen hin- und herwechseln.

Bedingungsplanung Legen Sie die kleinste Einheit des bedingten Textes fest. Wenn ein Bedingungsdokument beispielsweise in eine andere Sprache übersetzt wird, ist die kleinste Einheit für bedingten Text ein vollständiger Satz. Da sich die Wortfolge während der Übersetzung häufig ändert, würden bedingte Tags für einen Teil eines Satzes die Übersetzung erschweren. Berücksichtigen Sie folgende Richtlinien:

- Legen Sie fest, ob Leer- und Satzzeichen als bedingt gekennzeichnet werden sollen. Wenn bedingte Tags mit einem Satzzeichen beginnen oder enden, sollte dieses ebenfalls bedingt sein. Durch bedingte Satzzeichen ist der Text beim Anzeigen mehrerer Versionen leichter zu lesen.
- Zur Vermeidung von Problemen mit Wortabständen sollten Sie einen Standard für die Verwendung von Leerzeichen nach bedingten Tags festsetzen. Definieren Sie sie entweder immer oder nie als bedingten Text.

- Legen Sie die Reihenfolge fest, in die bedingten Tags angezeigt werden, und behalten Sie diese im gesamten Dokument bei. Die richtige Reihenfolge hilft anderen Autoren später bei der Pflege des Dokuments.

Mehrere Autoren Beachten Sie die folgenden Richtlinien, wenn ein Bedingungsdokument von mehreren Autoren erstellt wird:

- Planen Sie die Struktur des Dokuments und den Arbeitsablauf. Beispielsweise können Sie ein Dokument in kleinere Dateien aufteilen, sodass mehrere Personen gleichzeitig an unterschiedlichen Teilen des Dokuments arbeiten können.
- Legen Sie fest, auf welche Weise Sie Erläuterungen für anderen Autoren bereitstellen möchten. Fügen Sie zur Erläuterung des Bedingungsdokuments hilfreiche Kommentare hinzu und wenden Sie das vordefinierte Bedingungs-Tag „Kommentar“ an.

Anwenden und Entfernen von Bedingungs-Tags

Wenden Sie Tags an oder kopieren und fügen Sie Bedingungs-Tag-Einstellungen ein, um einen Text zu nicht bedingtem Text zu machen. Sie können in einem FrameMaker XML Author-Dokument mehrere Tags anwenden.

Sie können zwischen Text, dem nur ein Bedingungs-Tag zugewiesen wurde, und Text mit mehreren zugewiesenen Bedingungs-Tags unterscheiden.

Wählen Sie einen neuen Bedingungs-Tag, um den Text auszuwählen, auf den bereits ein anderes Bedingungs-Tag angewendet wurde. In diesem Fall wird die Farbe des Texts geändert. Diese Farbe ist eine individuelle Farbe und unterscheidet sich von den Farben der bedingten Tags, die Sie bereits auf den aktuellen Taxt angewandt haben.

Zum Einfügen von Bedingungs-Tag-Einstellungen steht Ihnen außerdem der Befehl „Suchen/Ändern“ zur Verfügung.

Sie können zwei Versionen eines Dokuments in einem Bedingungsdokument zusammenfügen. Dabei vergleicht FrameMaker XML Author die beiden Dokumente und erstellt ein zusammengesetztes Bedingungsdokument.

Anwenden von Bedingungs-Tags auf Elemente

Bevor Sie Bedingungs-Tags anwenden, lesen Sie „Status von Bedingungs-Tags“ auf Seite 242.

1 Um einen Text oder ein Element als bedingt zu definieren, wählen Sie den Text oder das Element aus. Sehen Sie sich dazu die folgende Tabelle an:

Gewünschtes Element	Auswahl
Text in einem Textrahmen, einer Tabellenzelle oder einer Fußnote	Text
Verankerter Rahmen mit Inhalt	Rahmenbegrenzung oder Ankersymbol
Gesamte Tabelle	Tabellen-Ankersymbol
Tabellenzeile	Gesamte Zeile
Querverweis oder Variable	Querverweis oder Variablentext
Fußnote	Fußnotenreferenz (Nummer im Haupttext)
Marke	Markensymbol

Hinweis: *Sie können zwar Text in Textrahmen, nicht aber Text in Textzeilen als bedingt definieren.*

2 Um Bedingungs-Tags auf den ausgewählten Text bzw. das Element anzuwenden, aktivieren Sie einen oder mehrere Bedingungs-Tags im Pod „Bedingungs-Tags“. Wenn Sie einen oder mehrere Bedingungs-Tags auswählen, werden die Tags, die angewendet oder aus dem ausgewählten Text entfernt werden, mit einem Sternchen gekennzeichnet. Weitere Informationen finden Sie unter „Status von Bedingungs-Tags“ auf Seite 242.

3 Klicken Sie „Anwenden“. FrameMaker XML Author wendet die Einstellungen auf den ausgewählten Text an. Wenn Sie ein ausgeblendetes Bedingungs-Tag zuweisen, wird der ausgewählte Text nicht angezeigt, es sei denn, er ist ebenfalls Teil einer eingeblendeten Bedingung.

FrameMaker XML Author verfügt über eine neue Funktion, mit der Sie ein bedingtes Tag auf das ganze Element anwenden können, selbst wenn nur ein Teil des Elements ausgewählt ist. Die Funktion für bedingte Tagelementgrenzen kann nur auf strukturierte Dokumente angewendet werden.

Um diese Funktion zu aktivieren, bearbeiten Sie die Konfigurationsdatei „maker.ini“ und legen Sie den Wert `ApplyCondTillElementBoundaries` auf `An` fest. Starten Sie FrameMaker XML Author neu.

Wenn Sie jetzt Text innerhalb eines Elements auswählen und eine Bedingung anwenden, wird die Bedingung auf das ganze Element und nicht nur auf den ausgewählten Text angewendet.

Außerdem kann mit dieser Funktion eine einzelne Zelle in einer Tabelle ausgewählt und eine Bedingung angewendet werden. Die Bedingung wird dann auf die gesamte entsprechende Zeile in der Tabelle angewendet.

Kopieren und Einfügen von Bedingungs-Tag-Einstellungen

1 Platzieren Sie die Einfügemarke in dem Text, der die zu kopierenden Bedingungs-Tag-Einstellungen enthält.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren Spezial“ > „Bedingter Text“.

3 Wählen Sie ein Element aus oder klicken Sie, um die Einfügemarke zu platzieren.

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Vermeiden von ungelösten Querverweisen

In einigen Fällen fügen Sie einen Querverweis auf einen Absatz ein und das erste Wort im Absatz ist bedingt. Die Querverweismarke, die FrameMaker XML Author in einigen Fällen einfügt, ist ebenfalls bedingt (mit den Bedingungs-Tags-Einstellungen des ersten Wortes). Die Marke wird ausgeblendet, wenn Sie die Bedingungen des ersten Wortes ausblenden. Als Folge davon kann der Querverweis unter Umständen ungelöst sein, wenn die Bedingungs-Tag-Einstellungen des Querverweises und diejenigen der Querverweismarke unterschiedlich sind.

Um dies zu verhindern, wählen Sie nur die Querverweismarke am Beginn des Quellabsatzes aus und definieren sie als nicht bedingt. Die Marke ist immer eingeblendet. Der Querverweis ist ungelöst , unabhängig davon, welche Version sichtbar ist.

Entfernen von Bedingungs-Tags aus Elementen

Das Entfernen eines Bedingungs-Tags aus einem Element unterscheidet sich vom Löschen eines Bedingungs-Tags aus einem Dokument. Wenn Sie ein Bedingungs-Tag aus einem Element entfernen, bleibt das Tag im Dokument erhalten, sodass es später anderen Elementen zugewiesen werden kann. Wenn Sie ein Tag aus dem Dokument entfernen, löscht FrameMaker XML Author das Bedingungs-Tag aus jedem Text, der es anwendet. Es löscht das Tag auch aus dem Pod „Bedingte Tags“.

❖ Wählen Sie das Element mit dem Tag aus, das Sie entfernen wollen und anschließend wählen Sie die Option „Nicht bedingt“ im Pod „Bedingungs-Tags“ und klicken Sie auf „Anwenden“. Das Element bleibt im Dokument erhalten, während das bedingte Tag nicht mehr vorhanden ist.

Bedingte Ausgaben mithilfe von booleschen Ausdrücken generieren

Sie können bedingte Ausgaben erzeugen, indem Sie einen booleschen Ausdruck mit Kombinationen aus Bedingungs-Tags und booleschen Operatoren erstellen.

Beispiel: Ihr Dokument enthält die Bedingungs-Tags „Kommentar“, „Print“, „Hilfe“ und „PDF“. Um nur Text mit den Bedingungs-Tags „Print“ und „PDF“ anzuzeigen, klicken Sie auf „Ausdruck erstellen“ und definieren Sie den folgenden Ausdruck im Dialogfeld „Ausdruck erstellen“:

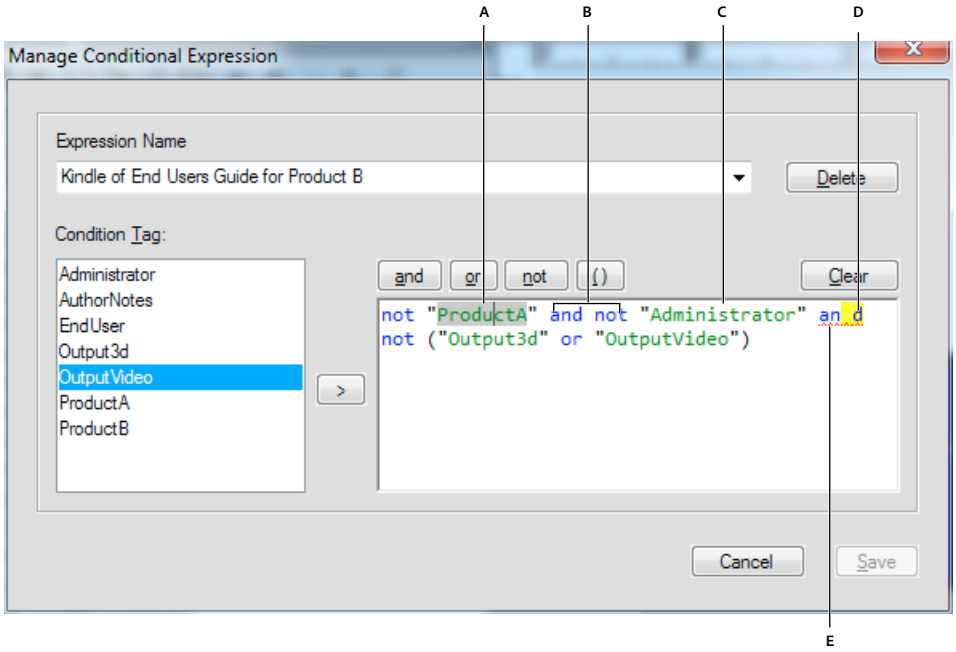
```
"Print" AND "PDF"
```

Nach dem Anwenden dieses Ausdrucks wird im Dokument nur Text angezeigt, der mit den Bedingungs-Tag „Print“ und „PDF“ markiert ist. Alternativ dazu können Sie, um Text mit den Bedingungs-Tags „PDF“ oder „Print“ markierten Text in die Ausgabe einzuschließen, den Ausdruck wie folgt abändern:

```
"PDF" OR "Print"
```

Automatische Gültigkeitsprüfung und visuelle Hinweise in den bedingten Ausdrücken

Der Dialog „Bedingten Ausdruck verwalten“ validiert automatisch Ihre bedingten Ausdrücke, während sie diese erstellen. Der Dialog „Bedingten Ausdruck verwalten“ hat folgende visuelle Hinweise, mit dem Sie den richtigen bedingten Ausdruck erstellen können.



Visuelle Hinweise im Dialog „Bedingten Ausdruck verwalten“
***A.** Auswahl beim Klicken: Eine Bedingung oder ein Operatorname, der gesamte Name ist grau unterlegt. **B.** Blaue Farbe: Operatoren, z. B. UND, ODER und NICHT **C.** Grüne Farbe und Anführungszeichen: Bedingungs-Tag-Namen **D.** Gelbe Hintergrundmarkierung: Syntax-/Codefehler **E.** Rot (gewellt): Rechtschreibfehler in der Bedingung oder im Operatornamen*

Boolesche Ausdrücke mit Klammern

Sie können auch Klammern in booleschen Ausdrücken verwenden. Das Verwenden von Klammern in booleschen bedingten Ausdrücken vereinfacht den Ausdruck verglichen mit der Verwendung ohne Klammern.

Wenn	Erzeugen von Ausgaben	Der bedingte Ausdruck lautet...
Das Eingabedokument enthält Informationen für verschiedene Produkte, Benutzer und Ausgabetypen...	WebHelp nur für Endbenutzer von Produkt B Der bedingte Ausdruck schließt Inhalt bezüglich Folgendem aus: 1. Produkt A 2. Administrator oder 3D-Ausgabe	`not "ProductA" and not ("Administrator" or "Output3d")`
	PDF für Administrator von beiden Produkten A und B, ohne umfangreichen Inhalt Der bedingte Ausdruck schließt Inhalt bezüglich Folgendem aus: 1. Endbenutzer 2. 3D-Ausgabe oder Video-Ausgabe	`not "EndUser" and not ("Output3d" or "OutputVideo")`
	PDF von Produkt A für Endbenutzer mit umfangreichem Inhalt Der bedingte Ausdruck schließt Inhalt bezüglich Folgendem aus: 1. Produkt A 2. Administrator	`not ("ProductA" or "Administrator")`

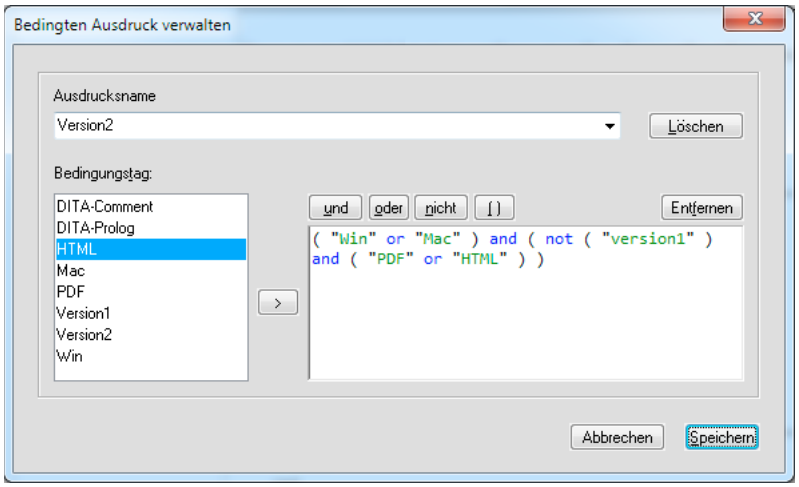
Klammern vereinfachen bedingte Ausdrücke

Mithilfe von Klammern können Sie einen kürzeren bedingten Ausdruck erstellen, der einfacher zu erstellen und zu verstehen ist.

Beispielsweise wurden die folgenden Bedingungs-Tags auf ein Dokument angewendet.

1. Plattformen: Win, Mac und Unix
2. Versionen: version1, version2 und version3
3. Ausgabe: PDF, HTML, ePub und RTF

Wenn der Benutzer Windows® oder Mac zusammen mit allen Versionen (außer version1 und Ausgabeformat PDF oder HTML) wünscht, können Sie mithilfe der Klammern den folgenden Ausdruck erstellen:



Derselbe bedingte Ausdruck ohne Klammern sieht wie folgt aus:

```
„Win" und nicht „Version 1" und „PDF" oder „Mac" und nicht „Version 1" und „PDF" oder „Win"
und nicht „Version 1" und „HTML" oder „Mac" und nicht „Version 1" und „HTML"
```

Erstellen von bedingten Ausdrücken

1. Wählen Sie im Pod „Bedingungs-Tags“ „Bedingten Text ein-/ausblenden“.
2. Wählen Sie die Option „Nach Ausdruck anzeigen“ aus.

   Hinweis: *Alle im Dokument erstellten und angewendeten Bedingungsausdrücke sind im Popupmenü „Ausdruck“ aufgeführt.*
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausdruck erstellen“.
4. Geben Sie im Dialogfeld „Bedingten Ausdruck verwalten“ einen Namen für den bedingten Ausdruck ein.
5. Wählen Sie ein Tag aus der Liste „Bedingungs-Tags“ aus und klicken Sie die Pfeiltaste oder doppelklicken Sie auf das Tag, das hinzugefügt werden soll. Das Tag wird im Bereich „Ausdruck“ angezeigt. Sie können Klammern verwenden, um komplexe boolesche bedingte Ausdrücke zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Boolesche Ausdrücke mit Klammern“ auf Seite 246.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche UND, ODER, NICHT oder (). Wenn Sie diese Schaltflächen und andere Bausteine zum Erstellen bedingter Ausdrücke verwenden, validiert FrameMaker XML Author die Ausdrücke automatisch und stellt Ihnen visuelle Hinweise zur Verfügung. Bezüglich weiterer Informationen siehe „Automatische Gültigkeitsprüfung und visuelle Hinweise in den bedingten Ausdrücken“ auf Seite 246.
7. Wiederholen Sie die Schritte 4, 5 und 6, um Tags hinzuzufügen und den gewünschten Ausdruck zu erstellen. Platzieren Sie zum Erstellen oder Bearbeiten eines Ausdrucks den Cursor im Bereich „Ausdruck“.

   Klicken Sie zum vollständigen Löschen eines Ausdrucks im Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ auf die Schaltfläche „Löschen“.
8. Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

Anwenden von bedingten Ausdrücken auf ein Dokument

1. Wählen Sie „Ein-/ausblenden“ im Pod „Bedingungs-Tags“ aus.
2. Wählen Sie die Option „Nach Ausdruck anzeigen“ aus.
3. Wählen Sie im Menü „Ausdruck“ den bedingten Ausdruck aus und klicken Sie auf „Anwenden“.

Importieren von bedingten Ausdrücken

Sie können bedingte Ausdrücke, die Sie im Quelldokument definiert haben, in ein oder mehrere Zieldokumente importieren. Beim Importieren der Einstellungen für Bedingungs-Tags werden die erstellten bedingten Ausdrücke und der Status der Einstellung „Nach Ausdruck anzeigen“ zu den Zieldokumenten hinzugefügt. In den Zieldokumenten vorhandene bedingte Ausdrücke werden durch die Ausdrücke ersetzt, die aus dem Quelldokument importiert wurden.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Formate“.
2. Deaktivieren Sie im Dialogfeld „Formate importieren“ alle Optionen und wählen Sie dann „Bedingter Text“ aus.
3. Wählen Sie im Popupmenü „Import aus Dokument“ das Quelldokument aus und klicken Sie auf „Importieren“.

   Alle im Quelldokument definierten bedingten Ausdrücke werden in die Zieldokumente importiert.

Bearbeiten von bedingten Ausdrücken

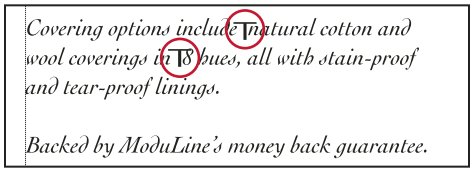
Sie können vorhandene bedingte Ausdrücke bearbeiten. Sie können auch einen Ausdruck neu definieren. Sie können rasch einen neuen bedingten Ausdruck erstellen, indem Sie einen Ausdruck bearbeiten und dann unter einem anderen Namen speichern.

Hinweis: *Der Name eines bedingten Ausdrucks kann nicht geändert werden.*

1. Wählen Sie im Pod „Bedingungs-Tags“ das Symbol „Bedingten Text ein-/ausblenden“.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausdruck erstellen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Bedingten Ausdruck verwalten“ den bedingten Ausdruck aus, den Sie bearbeiten möchten.
4. Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor, klicken Sie auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Fertig“.

Arbeiten mit Bedingungsdokumenten

Sämtliche bedingte und unbedingte Texte können gleichzeitig angezeigt oder gedruckt werden. Sie können auch den unbedingten Text einer oder mehrer Versionen ausblenden. FrameMaker XML Author ignoriert bei der Formatierung eines Dokuments ausgeblendeten bedingten Text. Wenn die Anzeige der Steuerzeichen aktiviert ist, wird ausgeblendeter bedingter Text auf dem Bildschirm durch eine Marke für bedingten Text T dargestellt.



Marken zeigen an, wo bedingter Text ausgeblendet ist.

Ändern der Darstellung von Bedingungsdokumenten

In einem Bedingungsdokument lassen sich beliebig viele Bedingungen gleichzeitig anzeigen und beliebig viele Bedingungsformate ein- oder ausblenden. So können Sie beispielsweise die Darstellung ändern, um die Bedingungs-Tags für eine bestimmte, für mehrere oder für alle Versionen anzuzeigen. Um mehr als eine Version anzuzeigen, blenden Sie die Bedingungsformate ein. Blenden Sie sie auch ein, wenn Sie eine Version anzeigen und sehen wollen, welcher Teil bedingt ist.

Sie können bedingten Text anzeigen, indem Sie eine der folgenden Optionen auswählen:

Alle anzeigen Zeigt den gesamten Text an, auf den Bedingungs-Tags angewendet wurden.

Laut Bedingung anzeigen Zeigt Text basierend auf einem spezifischen Bedingungs-Tag an.

Nach Ausdruck anzeigen Zeigt Text basierend auf einem Ausdruck mit einer komplexen Kombination von Bedingungs-Tags und booleschen Operatoren an.

1. Um die Anzeige eines Bedingungsdokuments zu ändern, wählen Sie „Bedingten Text ein-/ausblenden“ im Pod „Bedingte Tags“.
2. Gehen Sie nach einer der folgenden Methoden vor, um bedingte Tags auszuwählen, die Sie im Dokument ein- oder ausblenden möchten:
   - Wählen Sie die Option „Alle anzeigen“ aus.

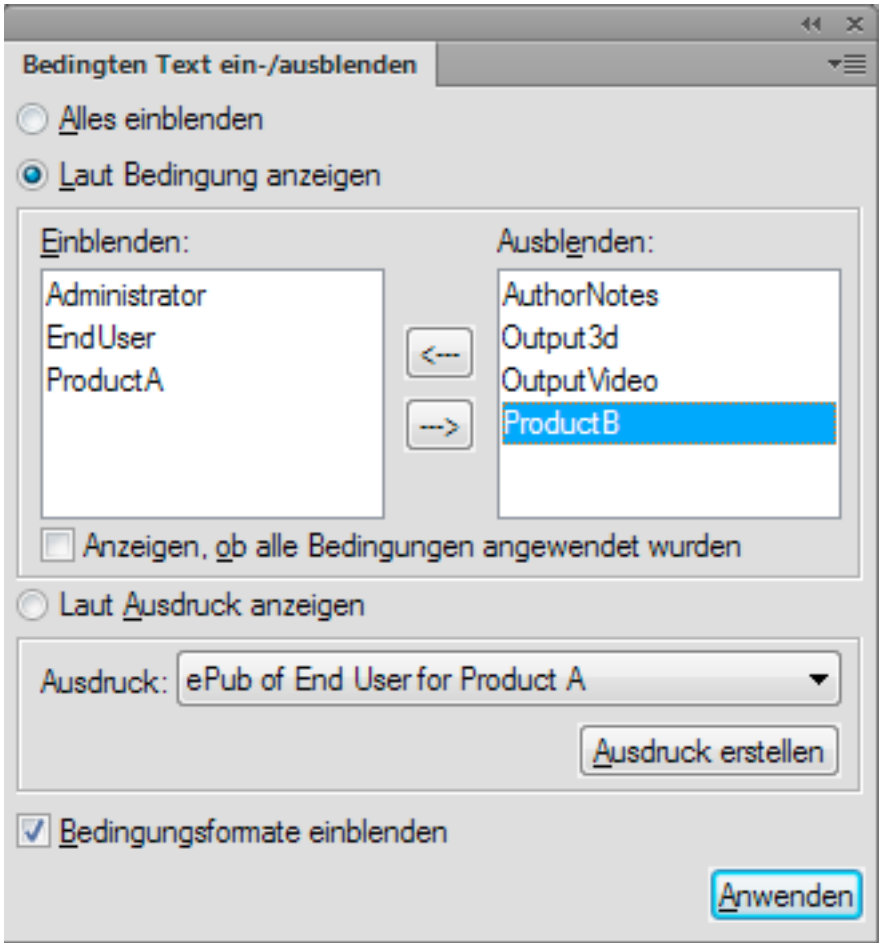
- Wählen Sie die Option „Laut Bedingung anzeigen“ aus. Verschieben Sie die gewünschten Bedingungs-Tag zwischen den Auswahllisten. Wurde eines der Bedingungs-Tags in der Anzeigeliste auf Text im Dokument angewendet, werden die entsprechenden Bedingungs-Tags im Dokument angezeigt. Wählen Sie die Option „Anzeigen, ob alle Bedingungen angewendet wurden“ nur aus, wenn alle von Ihnen in der Anzeigeliste ausgewählten Bedingungs-Tags auf diesen Text angewendet wurden.
- Wählen Sie die Option „Nach Ausdruck anzeigen“ und wählen Sie im Popupmenü einen Ausdruck aus.

3 Geben Sie an, ob Bedingungsformate angezeigt werden sollen, und klicken Sie auf die Schaltfläche zum Übernehmen.

Hinweis: *Bedingungsformate sind Stil- und Farbparameter, die zur Unterscheidung zwischen Bedingungs-Tags und normalem Text verwendet werden. Sie können beispielsweise ein Bedingungs-Tag mit dem Namen „Persönlicher Kommentar“ erstellen, als „Stil“ „Doppelt unterstrichen“ und als „Farbe“ „Blau“ konfigurieren.*

Anzeigen importierter Bedingungs-Tags

Wenn Sie Text importieren, der Passagen mit Bedingungs-Tags enthält, werden alle Bedingungs-Tags, die dem Text im Quelldokument zugewiesen wurden, ebenfalls importiert. Sie können diese verwenden, um importierte Bedingungs-Tags ein- oder auszublenden. Selbst wenn Sie den Text durch Referenz importiert haben und er in einem Texteinschub angezeigt wird, können Sie die Anzeige des Bedingungs-Tags im Texteinschub ändern.



Die folgenden Bedingungen bestimmen, ob der Text eingeblendet oder ausgeblendet wird:

- Wenn im Zieldokument die Option „Alles einblenden“ aktiviert ist, werden anfänglich die gesamten Bedingungs-Tags eingeblendet.
- Ist im Zieldokument die Option „Laut Bedingung anzeigen“ ausgewählt, werden Bedingungs-Tags, die einem der ausgewählten Bedingungs-Tags in der Anzeigeliste entsprechen, im Dokument angezeigt. Ist die Option „Anzeigen, ob alle Bedingungen angewendet wurden“ im Zieldokument ausgewählt, werden nur dann die gesamten Bedingungs-Tags im Dokument angezeigt, wenn alle in der Anzeigeliste ausgewählten Bedingungs-Tags auf Text im Dokument angewendet werden.
- Ist die Option „Anzeigen nach Ausdruck“ im Zieldokument ausgewählt, werden nur Bedingungs-Tags angezeigt, die auf dem ausgewählten Ausdruck beruhen.

Hinweis: *Wenn Sie keine dieser Optionen auswählen, werden Bedingungs-Tags anfänglich ein- oder ausgeblendet, je nach den entsprechenden Einstellungen im Zieldokument. Wenn importierte Bedingungs-Tags mit den Tags im Zieldokument nicht übereinstimmen, werden Bedingungs-Tags anfänglich ein- oder ausgeblendet, je nach den entsprechenden Einstellungen im Quelldokument.*

Suchen und Bearbeiten von bedingten Tags

Bei der Bearbeitung eines Bedingungsdokuments ignoriert FrameMaker XML Author generell ausgeblendeten Text. Die Befehle „Suchen/Ändern“ und „Rechtschreibhilfe“ berücksichtigen beispielsweise nur angezeigten Text. Sie können jedoch ausgeblendeten Text ausschneiden, kopieren und einfügen, indem Sie die Marken für Bedingungs-Tags auswählen und die entsprechenden Befehle im Menü „Bearbeiten“ verwenden.

In einem Bedingungsdokument sollten Sie immer die Anzeige der Steuerzeichen aktivieren. Die Marken für bedingten Text machen Sie auf Text aufmerksam, der zu anderen Versionen des Dokuments gehört. Für Änderungen an Bedingungs-Tags stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Suchen Sie nach Elementen mit sichtbaren Bedingungs-Tags, um bedingte Tags zu finden. FrameMaker XML Author sucht nach bedingten Tags in Textrahmen, Grafikrahmen und Tabellenzellen. Darüber hinaus sucht FrameMaker auch nach bedingten Tabellenzeilen.
- Verwenden Sie wie gewohnt die Befehle des Menüs „Bearbeiten“.

  Wenn Sie Text kopieren, kopiert FrameMaker XML Author auch die Marken für bedingten Text und die Einstellungen der Bedingungs-Tags. Beim Einfügen von Text, auf den ein Bedingungs-Tag angewendet wurde, das nicht im Zieldokument vorhanden ist, fügt FrameMaker XML Author dieses Tag in das Zieldokument ein. Wenn Sie versuchen, ausgeblendete bedingte Tags zu verschieben oder zu löschen, zeigt FrameMaker XML Author eine Warnmeldung an. Sie können den Text löschen oder den Befehl abbrechen.
- Formatänderungen werden über „Absatz- und Zeichengestaltung“ angewendet.

  Wenn Sie einer Auswahl Absatz- und Zeichenformatänderungen zuweisen, werden ausgeblendete Bedingungs-Tags, die sich innerhalb der Auswahl befinden, nicht aktualisiert. Klicken Sie in der Gestaltung auf „Alle aktualisieren“, um eine Formatänderung auf alle Absätze und Zeichen, einschließlich des ausgeblendeten Bedingungs-Tags, anzuwenden. Sie können auch in der Formatierungsleiste im Popupmenü „Absatzformat“ die Option „Alle aktualisieren“ wählen.

  Bei der Zuweisung von Formatänderungen mit „Importieren“ > „Formate“ werden auch ausgeblendete Bedingungs-Tags aktualisiert.
- Blenden Sie sämtliche Bedingungs-Tags ein, indem Sie „Bearbeiten“ > „Rechtschreibhilfe“ oder „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“ wählen, um die Rechtschreibung zu prüfen oder den gesamten Text zu durchsuchen.

Abschließende Bearbeitung von Bedingungsdokumenten

Beachten Sie bei der Erstellung der endgültigen Version eines Bedingungsdokuments die folgenden Richtlinien:

- Ändern Sie die Anzeige des Dokuments so, dass nur die Version angezeigt wird, die Sie drucken wollen, und blenden Sie die Bedingungsformate aus.
- Wenn Ihr Dokument Variablen enthält, müssen Sie sicherstellen, dass die Variablendefinitionen für die Version, die Sie drucken wollen, korrekt sind.
- Führen Sie eine Rechtschreibung für das Dokument durch. Mithilfe dieser Funktion lassen sich doppelte Leerzeichen und Interpunktionsprobleme erkennen, die durch falsch zugewiesene Bedingungs-Tags verursacht werden.
- Aktualisieren Sie die Querverweise. Wenn das Dokument ungelöste Querverweise enthält, beziehen sie sich eventuell auf Querverweismarken in ausgeblendeten Bedingungs-Tags. Blenden Sie die Version ein und aktualisieren Sie die Querverweise erneut.
- Legen Sie für jede Version eine Kopie des Dokuments an, bevor Sie Zeilen- und Seitenumbrüche manuell anpassen. Verwenden Sie für die Anpassungen und für den Druck die Kopie der jeweiligen Version. Die Anpassungen unterscheiden sich für jede Version. Verwenden Sie für zukünftige Überarbeitungen das Originaldokument.
- Wenn das Dokument Teil eines Buchs ist, aktualisieren Sie das Buch und die dazugehörigen generierten Dateien. Enthält das Buch Dokumente mit unterschiedlichen Bedingungsformaten für denselben Bedingungs-Tag, zeigt FrameMaker XML Author eine Warnmeldung an. Es warnt Sie auch, wenn einige Bedingungs-Tags Klicken Sie in diesem Fall auf „Abbrechen“, um die Generierung des Buchs zu stoppen. Korrigieren Sie die Einstellungen für Bedingungs-Tags im Dokument.
- Suchen Sie nach der Erstellung eines Indexes nach doppelten Fragezeichen (??), die auf fehlende oder fehlerhafte Indexmarken hindeuten.

Bearbeiten von Elementen in bedingten strukturierten Dokumenten

Sie können Elemente in bedingten strukturierten Dokumenten so wie in anderen Dokumenten einfügen, eingliedern, zusammenfügen und aufteilen. FrameMaker XML Author wendet bei Bedarf folgende Bedingungen an:

- Wenn Sie ein Element einfügen, übernimmt es die Bedingungs-Tags der Position der Einfügemarke.
- Wenn Sie ein Element eingliedern, übernimmt es im Allgemeinen die Bedingungs-Tags des Auswahlortes. Beachten Sie die folgenden beiden Punkte, wenn die Auswahl Grenzen überschreitet.
- Wenn Sie eine Auswahl eingliedern, die die Grenzen zweier Bedingungen überschreitet, übernimmt das neue Element keine Bedingungs-Tags. Die Inhalte des Elements behalten ihre Tags bei.
- Wenn Sie eine Auswahl eingliedern, die die Grenzen von Bedingungen und bedingtem Text überschreitet, übernimmt das neue Element keine Bedingungs-Tags. Die Inhalte sind immer noch teilweise bedingt und teilweise nicht bedingt.
- Wenn Sie mehr als zwei Elemente zusammenfügen, die unterschiedliche Bedingungs-Tags besitzen, übernimmt das neue Element keine Bedingungs-Tags. Die Inhalte des Elements behalten ihre Tags bei.
- Wenn Sie ein Element aufteilen, besitzen die beiden Elemente dieselben Bedingungs-Tags wie das Originalelement.

Prüfen Sie jede Version in einem Bedingungsdokument, indem Sie jeweils nur eine Version anzeigen.

Hinweis: *Wenn auf ein strukturiertes Dokument ein Filter angewendet wurde, überschreibt dieser Ausdruck sämtliche Bedingungs-Tags in diesem Dokument. Wenn Sie zur Erzeugung einer Ausgabe einen Filter auf ein strukturiertes Dokument anwenden, werden die Bedingungsformate deaktiviert. Wenn Sie wieder zur Verwendung von Bedingungs-Tags zur Erzeugung der Ausgabe zurückwechseln, aktivieren Sie erneut die Bedingungsformate.*

Problembehebung in Büchern

Selbst wenn während der Aktualisierung bzw. Generierung eines Buchs keine Fehlermeldungen angezeigt wurden, können bei der Bucherstellung Probleme auftreten, die behoben werden müssen.

Eine generierte Datei ist leer Stellen Sie sicher, dass der generierten Datei im Buchfenster ein Symbol für generierte Dateien  vorangestellt ist. Ist dies nicht der Fall, bedeutet dies, dass die Datei der Buchdatei als Dokumentdatei statt als generierte Datei hinzugefügt wurde (siehe „Erstellen eines Buchs“ auf Seite 229). Wenn Sie eine Datei als Dokumentdatei hinzufügen, wird sie von FrameMaker XML Author nicht generiert. Überprüfen Sie auch, ob die Einstellungen der generierten Datei korrekt sind.

Langsame Reaktion Um die Geschwindigkeit beim Generieren und Aktualisieren zu erhöhen, öffnen Sie möglichst viele Dateien des Buchs, bevor Sie im Buchfenster den Befehl „Bearbeiten“ > „Buch aktualisieren“ oder „Datei“ > „Importieren“ > „Formate“ aufrufen. Speichern Sie nach Ausführung des Befehls alle Dateien des Buchs.

Hinweis: *Wenn Sie darüber hinaus eine niedrige Geschwindigkeit beim Arbeiten mit Büchern feststellen, minimieren oder entfernen Sie das Fenster „Bedingten Text ein-/ausblenden“ aus Ihrem Arbeitsbereich.*

Das Kapitel beginnt auf der falschen Seite Korrigieren Sie den Seitenumbruch des Dokuments.

Interpretation von Fehlermeldungen

Das Buchfehlerprotokoll zeichnet alle Fehler auf, die beim Anwenden eines Befehls auf ein Buch auftreten. Außerdem enthalten viele Fehlermeldungen Hypertextverbindungen, damit Sie auf die Meldung im Fehlerprotokoll klicken können, um die Position des Fehlers anzuzeigen.

Ungelöste Querverweise Im Buchfehlerprotokoll sind alle Dateien mit ungelösten Querverweisen aufgelistet.

Widersprüchliche Ein-/Ausblenden-Einstellung, widersprüchliche Einstellung für Anzeige von Bedingungsformaten oder widersprüchliche Bedingungsformate Die angegebene Datei enthält Einstellungen für bedingten Text, die von denjenigen der vorherigen Datei im Buch abweichen. Sie können die Einstellung in jeder einzelnen Datei korrigieren (mit dem Befehl „Spezial“ > „Bedingter Text“) oder die Einstellungen im gesamten Buch gleichzeitig aktualisieren. Hierzu ändern Sie die Einstellungen in einer Datei und wählen dann „Datei“ > „Importieren“ > „Formate“, um die Einstellungen allen Dateien im Buch anwenden.

Inkonsistente Nummerierungseinstellungen Die in der Datei festgelegten Nummerierungseinstellungen stimmen nicht mit denen des Buchs überein. Die Nummerierungseinstellungen des Buchs setzen die Nummerierungseinstellungen des Dokuments außer Kraft.

Inkonsistente Farbeinstellungen Die angegebene Datei enthält Einstellungen für Farbauszüge oder Farbdefinitionen, die von denen in der vorherigen Datei des Buchs abweichen.

Datei konnte nicht geöffnet werden Das Buchfehlerprotokoll gibt an, ob die Datei in einem älteren Format gespeichert wurde, ob nicht verfügbare Schriften verwendet wurden oder ob die Datei nicht gefunden werden kann. Wenn Sie die Datei öffnen, werden in einem Meldungsfenster weitere Informationen angezeigt.

Buch ist nicht einheitlich Der Inhalt von generierten Dateien, die Seitenanzahl oder die Querverweise haben sich wiederholt geändert, während die Dateien des Buchs generiert und aktualisiert wurden. Wenn ein Buch beispielsweise eine Markenliste und eine alphabetische Markenliste enthält und beide Listen Hypertextverknüpfungen enthalten, wächst die Anzahl der Marken jedes Mal, wenn die Dateien generiert werden. Um das Problem zu beheben, entfernen Sie vor dem nächsten Aufruf des Befehls „Generieren/Aktualisieren“ eine der generierten Listen aus der Auswahlliste „Übernehmen“.

Widersprüchliche Einstellungen für Elementgrenzen In einem strukturierten Buch werden die Elementgrenzen in einigen Dateien im Buch nicht angezeigt. Gleichen Sie die Einstellungen in den betreffenden Dateien im Buch an, um Einheitlichkeit zu erreichen.

Kapitel 10: Arbeiten mit Dokumenten

Importieren und Verknüpfen von Dateien

Import- und Verknüpfungsmethoden

Zum Importieren eignen sich andere Adobe FrameMaker XML Author-Dokumente, Dokumente aus anderen Programmen, Textdateien und Grafikdateien. Außerdem können Sie SWF-Dateien und 3D-Objekte in FrameMaker XML Author-Dokumente importieren. Ein importiertes Objekt kann einfach in das Dokument kopiert werden. Es kann auch verknüpft werden, z. B. beim Import durch Referenz. In diesem Fall bleibt es mit seiner Quelle verbunden und lässt sich einfach aktualisieren.

Verwandte Hilfethemen

„Text importieren“ auf Seite 258

„Grafiken importieren“ auf Seite 260

„Objekte einbetten“ auf Seite 274

Verwenden der Zwischenablage

Am einfachsten können Sie Text und Grafiken importieren, indem Sie sie in die Zwischenablage kopieren und anschließend einfügen. Wenn Sie diese Methode anwenden, berücksichtigen Sie Folgendes:

1. Wählen Sie das zu kopierende Objekt oder den zu kopierenden Text aus und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Kopieren“. Der Inhalt wird in die Zwischenablage kopiert.
2. Platzieren Sie die Einfügemarke an der Stelle im Dokument, an der Sie die Inhalte einfügen möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Wenn Sie diese Methode anwenden, berücksichtigen Sie Folgendes:

- Sie können durch Tabulatoren begrenzten Text über den Befehl „Tabelle“ > „In Tabelle konvertieren“ in eine Tabelle umwandeln.
- Die Textformatierung geht verloren, es sei denn, Sie fügen die Inhalte in ein anderes FrameMaker XML Author-Dokument ein.
- Über „Bearbeiten“ > „Einfügen Spezial“ stehen weitere Optionen zur Verfügung. Beispiel: Sie können den Text im RTF-Format oder als eingebettetes Microsoft Word-Dokument einfügen. Wenn Sie FrameMaker XML Author-Formate übernehmen möchten, fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage als Text ein. Im Fall von Grafiken können Sie den Inhalt der Zwischenablage als eingebettete Bitmap, geräteunabhängige Bitmap oder Metadatei einfügen.

Drag & Drop verwenden

Import und Export vereinfachen sich merklich, wenn Sie ein Objekt an eine neue Position ziehen können.

FrameMaker XML Author unterstützt beim Ziehen und Ablegen die folgenden Operationen:

- Sie können eine Grafik aus einem geöffneten FrameMaker XML Author-Dokumentfenster in ein anderes verschieben, indem Sie die Grafik einfach ziehen. Sie können die Grafik auch kopieren, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten und ziehen. Sie können auch ein Kontextmenü öffnen, indem Sie sie mit der rechten Maustaste ziehen und ablegen.

- Sie können eine Grafik aus einem geöffneten FrameMaker XML Author-Dokumentfenster in eine beliebige andere Anwendung ziehen, die das Ziehen und Ablegen unterstützt.
- Ziehen Sie eine Grafikdatei aus einem Ordner oder vom Desktop in ein geöffnetes Dokumentfenster.
- Sie können eine oder mehrere Dokumentdateien in ein Anwendungsfenster ziehen und dort öffnen. Sie können auch eine einzelne Datei in ein Dokumentfenster ziehen, um sie dort einzubetten.

Verwenden des Befehls „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“

Importieren durch Kopieren

Das Importieren durch Kopieren erleichtert den Transfer von importiertem Material von einer Position an eine andere, vergrößert jedoch das Dokument. Wenn Sie Änderungen am Quellmaterial durchführen, müssen Sie außerdem die Quelldatei erneut importieren, um das Dokument mit der neuesten Version zu aktualisieren.

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“, wählen Sie die zu kopierende Datei aus und wählen Sie dann „In Dokument kopieren“.

Importieren durch Referenz

Beim Importieren durch Referenz bleibt die Verknüpfung des importierten Texts oder der importierten Grafiken mit der Quelldatei erhalten. FrameMaker XML Author speichert den Pfad zur Quelldatei im Dokument. Bei jedem Öffnen des Dokuments sucht FrameMaker XML Author die Datei auf der Festplatte und zeigt sie an. Wenn die Quelldatei überarbeitet wurde, aktualisiert FrameMaker XML Author das Dokument mit der neuesten Version. Import durch Referenz kann die Dateigröße reduzieren, da Sie dasselbe Material an mehreren Stellen verwenden können, ohne den Text oder den Inhalt importierter Grafiken im FrameMaker XML Author-Dokument zu speichern. Durch Referenz importierter Text wird als *Texteinschub* bezeichnet.

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“, wählen Sie die zu kopierende Datei aus und wählen Sie dann „Import durch Referenz“.

Informationen darüber, wie der Pfad beim Importieren durch Referenz gespeichert wird, finden Sie unter „Verwenden von Pfaden beim Importieren durch Referenz“ auf Seite 258.

Verwenden des Befehls „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“

Der Hauptvorteil von Object Linking and Embedding (OLE) ist die Anzeige von Daten, die in anderen Anwendungen als FrameMaker XML Author erstellt wurden. Die Option „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“ verknüpft das importierte Objekt mit der Anwendung, in der es erstellt wurde, sodass Sie das Objekt in seiner nativen Anwendung bearbeiten können. Sie können beispielsweise ein in Microsoft Excel erstelltes Kreisdiagramm in ein FrameMaker XML Author-Dokument einfügen. Wenn Sie auf das eingefügte Objekt doppelklicken, öffnet FrameMaker XML Author es in Microsoft Excel und Sie können es bearbeiten.

Hinweis: *Sie können keine Objekte einbetten und verknüpfen, deren native Anwendungen nicht auf dem Computer installiert sind. Wenn Sie beispielsweise ein Dokument öffnen, das ein Photoshop-Bild enthält, dass über „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“ eingebettet wurde, muss Photoshop auf dem Computer installiert sein, damit Sie dieses Bild bearbeiten können.*

Berücksichtigen Sie bei der Entscheidung, ob Text oder Grafiken durch Referenz importiert oder mit OLE eingebettet oder verknüpft werden sollen, die folgenden Faktoren.

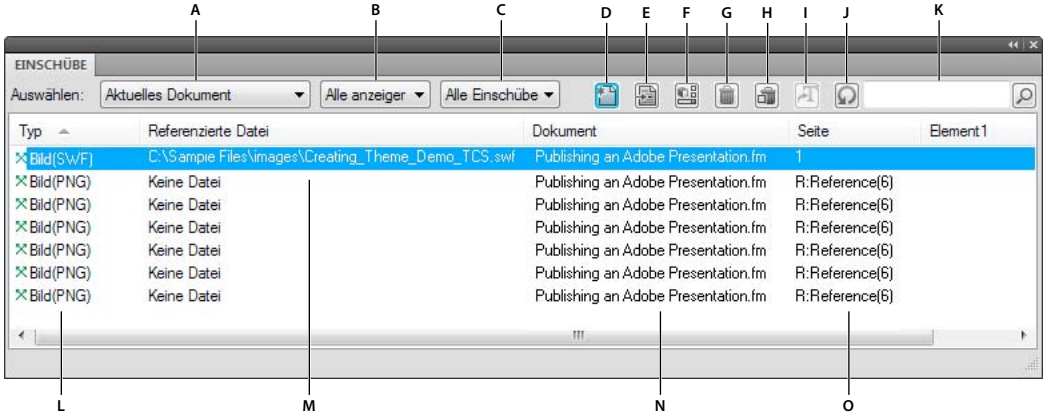
- Stammt das einzufügende Material aus einem anderen FrameMaker XML Author-Dokument, importieren Sie durch Referenz. Damit stehen Ihnen zahlreiche Importoptionen zur Verfügung.
- Soll eine verknüpfte importierte Datei zum Symbol verkleinert und nicht in vollem Umfang in Ihrem Dokument angezeigt werden, verwenden Sie eine Verknüpfung mit OLE.

- Verwenden Sie OLE, wenn das einzufügende Material in einem Format vorliegt, das FrameMaker XML Author nicht öffnen kann.
- Falls Sie Ihr Dokument auf mehreren Plattformen bearbeiten und anzeigen, führen Sie einen Import durch Referenz aus. OLE funktioniert nur unter Windows.
- Importieren Sie durch Referenz, wenn der Text oder die Grafiken, die Sie einfügen möchten, aus einer Anwendung stammen, die OLE nicht unterstützt.

Texteinschübe

Texteinschub-Pod

Sie können den Pod „Einschübe“ verwenden, um alle in Ihren FrameMaker XML Author-Dokumenten verknüpften oder eingebetteten Objekte zu verwalten und zu korrigieren.



Einschübe
***A.** Auswählen der Datei **B.** Listen Sie Text, Grafiken oder alle Einschübe im gewählten Dokument auf **C.** Listen Sie gelöste, ungelöste oder alle Einschübe im gewählten Dokument auf **D.** Importieren Sie eine Datei oder ein Objekt in ein geöffnetes Dokument **E.** Gehen Sie zum Einfügepunkt **F.** Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Objekts **G.** Löschen Sie den gewählten Einschub **H.** Löschen Sie den gewählten Grafikeinschub mit seinem verankerten Rahmen **I.** Wandeln Sie in Text um - nur gültig für Texteinschübe **J.** Aktualisieren Sie die Pod-Daten **K.** Suchen Sie nach einem Einschub **L.** Typ des Einschubs **M.** Name der Quelldatei **N.** Dokumentname des Einschubs **O.** Seite oder andere Referenzen*

Anzeigen der Eigenschaften oder Quelle von Texteinschüben

Sie können den Dateinamen und den Dateityp des Quelldokuments, das Datum der letzten Änderung, das Datum der letzten Aktualisierung des Texteinschubs und die Aktualisierungseinstellung des Texteinschubs anzeigen. Sie können auch die Quelle eines Texteinschubs anzeigen.

1 Klicken Sie auf den Texteinschub, um ihn auszuwählen, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Texteinschubeigenschaften“. Sie können auch im Pod „Einschübe“ auf den Einschub doppelklicken.

2 Wenn Sie die Quelle des Texteinschubs öffnen möchten, klicken Sie auf „Quelle öffnen“. Die Quelle wird als FrameMaker XML Author-Dokument geöffnet.

Steuern der Aktualisierung von Texteinschüben

Sie können festlegen, wie und wann Texteinschübe aus den jeweiligen Quelldokumenten aktualisiert werden. So können Sie z. B. manuelle oder automatische Aktualisierung festlegen und Sie können einen einzelnen oder mehrere Texteinschübe im Dokument manuell aktualisieren.

Hinweis: *Durch Referenz importierter Text wird nur dann automatisch aktualisiert, wenn er laut Datumsstempel veraltet ist. Da sich die Zeiteinstellungen je nach Dateisystem oder Netzwerk unterscheiden können, ist es möglich, dass ein veralteter Texteinschub nicht automatisch aktualisiert wird. In diesem Fall können Sie den Einschub manuell aktualisieren.*

Ändern der Aktualisierung von ausgewählten Texteinschüben

1. Wählen Sie den zu aktualisierenden Einschub aus.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Texteinschubeigenschaften“, und klicken Sie auf „Einstellungen“.
3. Legen Sie manuelle oder automatische Aktualisierung fest und klicken Sie auf „Importieren“.

Unterdrücken der Aktualisierung aller Texteinschübe in Dokumenten

1. Wählen Sie „Bearbeiten“> „Referenzen aktualisieren“.
2. Wählen Sie im Popupmenü „Befehle“ die Option „Automatische Aktualisierung unterdrücken“. Wählen Sie anschließend die Elemente aus, die nicht automatisch aktualisiert werden sollen.
3. Klicken Sie auf „Zuweisen“ und anschließend auf „Zurück“.

Unterdrücken der Aktualisierung aller Texteinschübe in ausgewählten Buchdateien

1. Wählen Sie im Buchfenster die zu aktualisierende(n) Datei(en) aus.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Automatische Referenzaktualisierung unterdrücken“.
3. Aktivieren Sie „Automatische Aktualisierung unterdrücken“ und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Manuelles Aktualisieren einzelner Texteinschübe

- Wählen Sie den gewünschten Einschub aus. Wählen Sie anschließend „Bearbeiten“ > „Texteinschubeigenschaften“ und klicken Sie auf „Jetzt aktualisieren“.

Manuelles Aktualisieren mehrerer Einschübe in einem Dokument

1. Wählen Sie „Bearbeiten“> „Referenzen aktualisieren“.
2. Wählen Sie die Einschubarten aus, die Sie aktualisieren möchten, und klicken Sie auf „Auswählen“.


Wenn Sie die Aktualisierung von Texteinschüben unterbrechen möchten, drücken Sie Strg+c (Windows).

Konvertieren von Texteinschüben in bearbeitbaren Text

Wenn Sie einen Texteinschub in bearbeitbaren Text konvertieren, aktualisiert FrameMaker XML Author diesen nicht mehr. Sie können einen einzelnen oder alle Texteinschübe in einem Dokument konvertieren.

1. Wenn Sie nur einen Texteinschub konvertieren möchten, klicken Sie auf ihn, um ihn auszuwählen.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Texteinschubeigenschaften“. Sie können auch im Pod „Einschübe“ auf den Einschub doppelklicken.
3. Aktivieren Sie „Zu Text konvertieren“, geben Sie an, ob Sie nur den ausgewählten oder alle Texteinschübe im Dokument konvertieren möchten, und klicken Sie auf „Konvertieren“.

Ermitteln der Quelle von ungelösten Texteinschüben

Wenn FrameMaker XML Author während der Aktualisierung die Quelldatei für einen Texteinschub nicht findet (oder sich das Format der Quelldatei seit der letzten Aktualisierung geändert hat), wird ein Meldungsfenster angezeigt. Nach Schließen des Meldungsfensters können Sie den ungelösten Texteinschub im Pod „Einschübe“ suchen und den Text erneut importieren. Der Pod „Einschübe“ zeigt den vollständigen Pfad einer referenzierten Datei an.

Sie haben auch die Möglichkeit, nach ungelösten Einschüben zu suchen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen/Ändern“.

2 Wählen Sie im Popupmenü „Suchen“ die Option „Ungelöster Texteinschub“, und klicken Sie auf „Suchen“, um den ersten ungelösten Texteinschub auszuwählen.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Texteinschubeigenschaften“, notieren Sie den Pfad und den Dateityp des Texteinschubs und klicken Sie auf „Abbrechen“.

4 Importieren Sie den Text mit den Pfad- und Dateitypinformationen erneut.

Wenn ein Dokument vielen ungelöste Texteinschübe enthält, können Sie eine Liste aller ungelösten Texteinschübe erstellen.

Verwandte Hilfethemen

„Formatierten Text importieren“ auf Seite 259

„Unformatierten Text importieren“ auf Seite 260

Verwenden von Pfaden beim Importieren durch Referenz

Wenn Sie über „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ durch Referenz importieren, kann der Pfad für die Text- oder Grafikdatei absolut oder relativ sein. Ein *relativer Pfad* beginnt beim aktuellen Ordner oder bei einem Ordner der nächsthöheren Hierarchiestufe und gibt von ihm ausgehend die Position der Datei an. Ein *absoluter Pfad* beginnt im Stammverzeichnis des Dateisystems (dem obersten Ordner) und gibt von ihm ausgehend die Position der Datei vollständig an. Zwei Beispiele für absolute Pfade.

- d:\Graphics\Mountain.gif
- \\DocServer\Graphics\Mountain.gif

FrameMaker XML Author speichert relative Pfade, wann immer dies möglich ist, damit das Programm eine importierte Datei finden kann, wenn sowohl das Dokument als auch die Quelldatei verlagert werden. Voraussetzung hierfür ist, dass die Dateien an denselben relativen Positionen verbleiben. Wenn Sie das Dokument in einem anderen Ordner speichern, passt FrameMaker XML Author die Pfade der importierten Dateien entsprechend an. Führt der Pfad zu der importierten Datei jedoch über den Stammordner des Dateisystems (den obersten Ordner) hinaus, verwendet FrameMaker XML Author absolute Pfade, die im Stammordner beginnen.

Um sicherzustellen, dass FrameMaker XML Author relative Pfade verwendet, müssen Sie dafür sorgen, dass die Suche nach der Datei nicht über den Stammordner hinausführt.

Text importieren

Mithilfe des Befehls „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ kann Text auf allen Plattformen importiert werden. Diese Methode ist flexibler als die Verwendung der Zwischenablage.

Wenn Sie nur auf einer Plattform arbeiten, können Sie den Import auch mithilfe einer plattformspezifischen Technik ausführen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Objekte einbetten“ auf Seite 274.

Der importierte Text kann formatiert oder unformatiert sein. Unformatierter Text enthält nur Wörter und keinerlei Informationen über Schriften, Einzüge, Abstände, automatische Nummerierung usw.; formatierter Text dagegen enthält diese Informationen.

Formatierten Text importieren

Sie können formatierten Text aus folgenden Quellen in ein FrameMaker XML Author-Dokument importieren:

- Einen Textfluss aus einem anderen Teil desselben Dokuments
- Einen Textfluss aus einem anderen FrameMaker XML Author-Dokument
- Einen Textfluss aus einem anderen FrameMaker XML Author-Dokument, bei dem es sich um eine MIF-Datei (Maker Interchange Format) handelt
- Eine in einer anderen Anwendung (z. B. Microsoft Word) erstellte Datei, für die ein installierter Filter vorhanden ist

Wenn Sie Text aus einem anderen FrameMaker XML Author-Dokument importieren, werden auch Querverweise, Fußnoten, Variablen, Marken und verankerte Rahmen importiert. Auch bedingte Tags im Fluss werden übertragen. Beim Import von Text aus einer anderen Anwendung werden (abhängig von den Einstellungen der anderen Anwendung und von den verwendeten Filtern) einige dieser speziellen Elemente ebenfalls importiert.

1. Klicken Sie an die Position, an der Sie den Text einfügen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.
2. Geben Sie die Datei, die den zu importierenden Textfluss enthält, und die Importmethode an.
3. Klicken Sie auf „Importieren“.
4. Wenn das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ angezeigt wird, wählen Sie einen Dateityp aus und klicken auf „Konvertieren“. Das nächste Dialogfeld hängt von der in Schritt 2 gewählten Importmethode ab. Das Dialogfeld „Textfluss durch Referenz importieren“ enthält Einstellungen für die Aktualisierung des importierten Textflusses. Wählen Sie einen Arbeitsseitenfluss oder einen Referenzseitenfluss. Normalerweise stammt der zu importierende Text aus Arbeitsseiten. Referenzseiten können Textflüsse mit Mustertext oder Mustergrafiken für die Verwendung auf Arbeitsseiten enthalten.
5. Legen Sie fest, wie der importierte Text formatiert werden soll. Führen Sie dazu eine der folgenden Aktionen aus:
   - Um dem importierten Text bei übereinstimmendem Typ die Formate des aktuellen Dokuments zuzuweisen, klicken Sie auf „Mit Katalog des aktuellen Dokuments neu formatieren“. Stimmen die Typen nicht überein, bleibt die Formatierung des importierten Textes erhalten. Gewöhnlich wählen Sie auch Optionen zum Löschen manueller Seitenumbrüche und anderer Formatänderungen (wie Schrift- oder Tabulatoreinstellungen) aus, damit der importierte Text das gleiche Aussehen wie der Text im aktuellen Dokument erhält.
   - Um die spezifische Formatierung des importierten Textes zu entfernen und die an der Einfügemarke gültigen Zeichen- und Absatzformate zuzuweisen, klicken Sie auf „Als Standardtext neu formatieren“. (Text in Tabellen oder verankerten Rahmen behält die ursprüngliche Formatierung des Quelldokuments bei.)
   - Wenn die Formatierung aus dem Quelldokument beibehalten werden soll, klicken Sie auf „Quellformatierung beibehalten“. Die Formate des importierten Textes werden nicht in die Formatkataloge des aktuellen Dokuments aufgenommen. Wenn Sie später die Formate des aktuellen Dokuments ändern, sind die Formate des importierten Textes davon nicht betroffen. Dies gilt auch dann, wenn die Typen im aktuellen Dokument mit denen im importierten Text übereinstimmen.
6. Wenn Sie den Text durch Referenz importieren, geben Sie an, wie der Texteinschub aktualisiert werden soll, indem Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:
   - Soll der Texteinschub bei jedem Öffnen des Dokuments aktualisiert werden, klicken Sie auf „Automatisch“.
   - Soll der Einschub je nach Bedarf aktualisiert werden, klicken Sie auf „Manuell“.

7 Klicken Sie auf „Importieren“. Wurde der Text durch Referenz importiert, erscheint er als Texteinschub. (Ein Texteinschub ist mit dem Quelldokument verknüpft und kann nur in diesem bearbeitet werden.)

Unformatierten Text importieren

Wenn Sie Text aus einer unformatierten Textdatei importieren, können Sie angeben, ob der Import durch Kopieren oder Referenz erfolgen soll und wie die Zeilen in der Textdatei behandelt werden sollen. Der importierte Text übernimmt die Zeichen- und Absatzformatierung, die an der Einfügemarke gültig ist.

1 Platzieren Sie die Einfügemarke an der Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

2 Geben Sie die zu importierende Textdatei und die Importmethode an.

3 Klicken Sie auf „Importieren“. Welches Dialogfeld geöffnet wird, hängt von der gewählten Importmethode ab („Importieren durch Referenz“ oder „Datei in Dokument kopieren“).

4 Legen Sie fest, wie der importierte Text behandelt werden soll, indem Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Wenn Zeilenumbrüche nur bei Leerzeilen eingefügt werden sollen, klicken Sie auf „Zeilenenden einlesen als Zeilenumbrüche“. Setzen Sie diese Option für absatzorientierte Textdateien ein, z. B. für Dateien, die Dokumenttext enthalten.
- Soll am Ende jeder Zeile ein Umbruch erfolgen, klicken Sie auf „Zeilenenden einlesen als Absatzenden“. Diese Option eignet sich für zeilenorientierte Textdateien, z. B. für Dateien, die Computercode enthalten.
- Um importierten Text in eine Tabelle zu konvertieren, klicken Sie auf „In Tabelle konvertieren“. Legen Sie dafür ein Tabellenformat und weitere erforderliche Einstellungen fest. Verwenden Sie diese Option nur dann, wenn die Datei Text mit Begrenzungszeichen enthält, z. B. die Textausgabe eines Datenbankprogramms.

5 Wenn Sie den Text durch Referenz importieren, geben Sie an, wie der Texteinschub aktualisiert werden soll, indem Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Soll der Texteinschub bei jedem Öffnen des Dokuments aktualisiert werden, klicken Sie auf „Automatisch“.
- Soll der Einschub je nach Bedarf aktualisiert werden, klicken Sie auf „Manuell“.

6 Wählen Sie, falls erforderlich, eine Zeichencodierung im Popupmenü „Codierung“. Dies empfiehlt sich nur, wenn Sie wissen, dass die eingestellte Codierung falsch ist. Wenn Sie eine unkorrekte Codierung erzwingen, werden eventuell Zeichen ersetzt oder anstelle mancher Zeichen Fragezeichen angezeigt.

7 Klicken Sie auf „Importieren“. Wurde der Text durch Referenz importiert, erscheint er als Texteinschub.

Grafiken importieren

In FrameMaker XML Author können Adobe® Photoshop®-, JPEG 2000-, SVG- und Adobe® Illustrator®-Dateien importiert werden. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“, um Grafiken zu importieren.

Sie können eine Grafik in einen verankerten oder unverankerten Grafikrahmen, in ein Rechteck, das als Bildrahmen dient, oder direkt auf eine Seite importieren. Wenn sich beim Bearbeiten des Dokuments die Grafik mit dem Text verschieben soll (z. B. eine Grafik in längeren Dokumenten oder in Dokumenten, die für eine HTML-Konvertierung vorgesehen sind), importieren Sie sie in einen verankerten Rahmen. Soll die Grafik an der Position bleiben, an der sie eingefügt wurde (z. B. ein Logo in einem Briefkopf), importieren Sie sie auf die Seite und positionieren sie wie gewünscht.

Sie können beim Importieren einer Grafik einen Importfilter basierend auf dem Grafikformat angeben. Beim Import einer Bitmap können Sie die Skalierung in Dots per Inch (dpi) angeben. Je größer der dpi-Wert ist, umso kleiner wird die Bitmapgrafik auf der Seite dargestellt.

Beim Kopieren eines Bilds oder beim Kopieren eines Bilds durch Referenz in ein Dokument können Sie den HTTP-Pfad angeben, von dem aus die Grafik importiert werden soll. Der HTTP-Pfad wird bei XML-Roundtrips beibehalten.

Verwandte Hilfethemen

„Verwenden von Pfaden beim Importieren durch Referenz“ auf Seite 258

Importieren von Grafiken

1 Legen Sie die Position der Grafik durch eine der folgenden Aktionen fest:

- Um die importierte Grafik in einen Grafikrahmen einzufügen, wählen Sie einen vorhandenen Rahmen aus oder platzieren Sie eine Einfügemarke in einem Textrahmen.
- Um die importierte Grafik direkt auf der Seite einzufügen, klicken Sie auf den Seitenrand.
- Soll mithilfe eines gezeichneten Rechtecks die Größe der importierten Grafik definiert werden, wählen Sie ein vorhandenes Rechteck aus oder zeichnen ein neues (wählen Sie keinen verankerten oder nicht verankerten Rahmen aus). Die Grafik ersetzt das Rechteck, wenn beim Importieren die Option „In ausgewähltes Rechteck einpassen“ aktiviert ist. Das Größenverhältnis der Grafik bleibt dabei jedoch unverändert.
- Wenn Sie eine vorhandene Grafik ersetzen möchten, müssen Sie diese zunächst markieren.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

3 Wählen Sie die zu importierende Grafikdatei aus oder geben Sie den HTTP-Pfad der zu importierenden Grafikdatei an, und wählen Sie die Importmethode aus.

4 Klicken Sie auf „Importieren“.

5 Wenn beim Klicken auf „Importieren“ das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ geöffnet wird, wählen Sie einen Dateityp aus der Auswahlliste aus und klicken auf „Konvertieren“.

6 Wenn Sie eine Bitmapgrafik importieren, wählen Sie eine Skalierungsoption oder die Option „In ausgewähltes Rechteck einpassen“ und klicken auf „Zuweisen“.

Die besten Druckergebnisse erzielen Sie, wenn Sie einen dpi-Wert wählen, durch den die Auflösung des Druckers oder der Setzmaschine ohne (oder nur mit einem kleinen) Rest teilbar ist. Die optimale Auflösung am Bildschirm erreichen Sie mit einem dpi-Wert, durch den Ihre Bildschirmauflösung ohne Rest teilbar ist. (Windows-Bildschirme haben normalerweise eine Auflösung von 96 dpi.)

Verwandte Hilfethemen

„Import- und Verknüpfungsmethoden“ auf Seite 254

„Größe von importierten Grafiken ändern“ auf Seite 182

„Objekte einbetten“ auf Seite 274

Importieren von JPEG 2000-Dateien

FrameMaker XML Author unterstützt JPEG 2000, eine Version des Bildkomprimierungsformats JPEG.

Beim Import von JPEG 2000-Dateien konvertiert der Filter die unterstützten Farbmodi RGB, CMYK, GrayScale und LAB, und verwirft nicht unterstützte Modi wie Index. Der Filter unterstützt keine Bilder mit 16 Bit pro Kanal.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

2 Geben Sie die zu importierende Datei an und wählen Sie die Option „Import durch Referenz“ bzw. „In Dokument kopieren“.

3 Klicken Sie auf „Importieren“. Wenn das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ angezeigt wird, wählen Sie JPC, J2C, JPX, JPF, J2K oder JP2 aus und klicken auf „Konvertieren“.

Importieren von SVG-Bildern

Beim Import einer SVG-Grafik (Scalable Vector Graphic) ist es möglich, die Rasterqualität der Grafik im Dialogfeld „SVG importieren“ festzulegen. Mit steigender Rasterqualität werden die gedruckten wie auch die PDF-Versionen schärfer. Allerdings erhöht sich dadurch auch die Dateigröße der Grafik, was wiederum den Importvorgang verlängert.

FrameMaker XML Author druckt SVG-Bilder auf PostScript-Druckern aus, indem die Bilder mithilfe von Encapsulated PostScript (EPS) als Vektorgrafiken dargestellt werden. Bei Druckern, die nicht PostScript-fähig sind, verwendet FrameMaker XML Author das FrameImage-Format.

Wenn Sie anhand eines Dokuments, das ein SVG-Bild enthält, eine PDF-Datei erstellen, wird das Bild als Vektoren angezeigt, was zu einer verbesserten Darstellung in Acrobat führt und ein Vergrößern und Verkleinern der Anzeige ohne Pixelierung ermöglicht.

Hinweis: *Eingebettete SVG-Bildanimationen funktionieren in FrameMaker XML Author nicht.*

1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

2 Klicken Sie auf „Importieren“.

3 Geben Sie die zu importierende Datei an und wählen Sie die Option „Import durch Referenz“ bzw. „In Dokument kopieren“.

4 Klicken Sie auf „Importieren“.

5 Legen Sie im Dialogfeld „SVG importieren“ die Rasterqualität fest.

6 Bestimmen Sie die Bildgröße, wenn diese von der Standardgröße abweicht (in diesem Dialogfeld ist proportionales Skalieren nicht möglich).

7 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

Hinweis: *In Abhängigkeit von der Rasterqualität und dem verfügbaren Speicher kann der Import der SVG-Grafik einige Minuten dauern.*

Importieren von Adobe Photoshop-Dateien

FrameMaker XML Author unterstützt den Import von Adobe Photoshop(PSD)-Dateien. FrameMaker XML Author konvertiert PSD-Dateien in das native FrameImage-Format und konvertiert den Farbraum (Photoshop RGB, CMYK, LAB, Indiziert, GrayScale oder Bitmap) nach RGB.

Der Import von PSD-Dateien verläuft auf dieselbe Art wie der Import anderer Grafikarten.

Adobe Illustrator-Dateien importieren

Beim Importieren einer Adobe Illustrator-Datei in FrameMaker XML Author wird die Datei als Grafik behandelt, und es kann jeweils nur eine Seite importiert werden. Sie können sie entweder durch Kopieren oder durch Referenz importieren. Sowohl Prozess- als auch Schmuckfarben können angezeigt und gedruckt werden.

Hinweis: *Der Ausdruck von Grafiken mit Transparenzeffekten auf einem PostScript Level 1-Drucker oder einem nicht PostScript-fähigen Drucker kann vom erwarteten Ergebnis abweichen. Wenn Sie FrameMaker XML Author mit der Option* `-noapi` *ausführen (*`./maker.exe -noapi`*), können Sie keine PDF-Dateien importieren.*

1 Wählen Sie in FrameMaker XML Author „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ und geben Sie die zu importierende Illustrator-Datei an.

2 Wählen Sie zwischen den Optionen „Import durch Referenz“ und „In Dokument kopieren“.

3 Klicken Sie auf „Importieren“.

4 Hat die Datei mehrere Seiten, geben Sie die gewünschte Seitenzahl in das Feld ein.

5 Klicken Sie auf „Auswählen“.

Dateien von Illustrator werden entsprechend der Seitengröße importiert. Ändern Sie die Größe des verankerten Rahmens, um Leerräume aus der Grafik herauszuschneiden.

Ermitteln fehlender Grafiken

Wenn Sie ein Dokument öffnen, das durch Referenz importierte Grafikdateien enthält, sucht FrameMaker XML Author nach den referenzierten Grafikdateien. Wenn eine Grafikdatei nicht auffindbar ist, wird ein Dialogfeld geöffnet.

Ermitteln von FrameMaker XML Author nicht gefundener Grafiken

1 Wenn FrameMaker XML Author das Dialogfeld „Fehlende Datei“ öffnet, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um die Grafik zu suchen und anzuzeigen, wählen Sie sie aus der Liste aus und klicken Sie auf „Dokument aktualisieren, neuer Pfad“. FrameMaker XML Author verwendet beim Öffnen des Dokuments den neuen Pfad auch für die Suche nach weiteren fehlenden Dateien. Daher müssen Sie den neuen Pfad nur einmal angeben, wenn Sie alle Ihre Grafikdateien an eine neue Position verlagert haben.
- Um die Grafikdatei zu überspringen, aktivieren Sie „Diese Datei übergehen“. Die übersprungene Grafik wird als graues Rechteck im Dokument angezeigt. Beim nächsten Öffnen des Dokuments versucht FrameMaker XML Author erneut, die Datei zu finden.
- Wenn Sie auch alle weiteren Grafikdateien, die nicht gefunden werden können, übergehen möchten, klicken Sie auf „Alle fehlenden Dateien übergehen“.

2 Klicken Sie auf „Fortfahren“.

Anzeigen des Dateinamens einer importierten Grafikdatei

❖ Wählen Sie die Grafik aus, die durch Referenz importiert wurde, und wählen Sie dann „Grafik“ > „Objekteigenschaften“. Der Name der Grafik und der Suchpfad werden im Fenster angezeigt.

Einfügen von importierten Grafikelementen in strukturierte Dokumente

Einige Grafikelemente sind so definiert, dass Grafik und Element gemeinsam importiert werden. Wenn Sie das Element einfügen, zeigt FrameMaker XML Author ein Dialogfeld für den Import an. Die importierte Grafik wird in einem verankerten Rahmen unterhalb der Linie mit dem Ankersymbol angezeigt, und die Größe des Rahmens wird der Grafik automatisch angepasst.



Importierte Grafik in einem verankerten Rahmen

Nach dem Einfügen des Elements können Sie den Rahmen durch Verschieben, Ändern der Größe usw. bearbeiten.

Sie können eine Grafik auch in einen vorhandenen verankerten Rahmen importieren, z. B. wenn Sie ein Grafikelement verwendet haben, das einen leeren Rahmen im Dokument platziert hat .

Wenn Sie ein Grafikelement importieren, kann dieses Bestandteil des Dokuments werden (Import durch Kopieren) oder mit der ursprünglichen Anwendung bzw. dem ursprünglichen Dokument verknüpft bleiben (Import durch Referenz).

Verwandte Hilfethemen

„Verankerte Rahmen füllen und bearbeiten“ auf Seite 197

„Import- und Verknüpfungsmethoden“ auf Seite 254

Einfügen von importierten Grafikelementen

1. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie den Rahmen verankern möchten.
2. Wählen Sie im Elementkatalog ein importiertes Grafikelement aus und klicken Sie auf „Einfügen“.

   Sie können auch den Befehl „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ verwenden, um ein Element einzufügen. Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie auf „Importieren“. Wenn mehrere importierte Grafikelemente verfügbar sind, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie das gewünschte Element im Popupmenü „Element-Tag“ auswählen können.
3. Wählen Sie die gewünschte Grafikdatei aus und geben Sie an, ob Sie durch Referenz oder Kopieren importieren möchten.
4. Klicken Sie auf „Importieren“.
5. Wenn das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ angezeigt wird, wählen Sie aus der Auswahlliste einen Dateityp aus und klicken auf „Konvertieren“.
6. Wenn die importierte Grafik eine Bitmapgrafik ist, aktivieren Sie im Popupmenü eine Skalierungsoption und klicken auf „Zuweisen“. Je größer der dpi-Wert ist, umso kleiner wird die Bitmapgrafik auf der Seite dargestellt.

Ein verankerter Rahmen wird gemeinsam mit der importierten Grafik an der Einfügemarke im Dokumentfenster mit einem Ankersymbol (⊥) angezeigt. In der Strukturansicht erscheint ein Strukturrechteck mit dem Textausschnitt <GRAFIK>.

Wenn an der gewünschten Position kein importiertes Grafikelement verfügbar ist, können Sie ein ungültiges Element verwenden. Informieren Sie sich nach Einfügen des Elements bei Ihrem Entwickler darüber, wie sich das Element an dieser Position in ein gültiges Element umwandeln lässt.

Verwandte Hilfethemen

„Importieren durch Kopieren“ auf Seite 255

„Ändern des Anzeigebereichs für verfügbare Elemente in einem strukturierten Dokument“ auf Seite 45

Verwenden von ungültigen importierten Grafikelementen

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um ein Element zu verwenden, das in einem anderen Teil des Dokuments gültig ist, fügen Sie das Element an einer gültigen Position ein und verschieben es, oder benutzen Sie die Einstellung „Alle Elemente“, um das Element überall verfügbar zu machen, und fügen Sie das Element dann an der gewünschten Position ein.
- Um ein ungültiges Element mit dem Standard-Tag GRAFIK einzufügen, benutzen Sie zum Importieren einer Grafik den Befehl „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“. (Dem Element wird das Standard-Tag zugewiesen, wenn keine definierten importierten Grafikelemente verfügbar sind.)

Hinzufügen von importierten Grafiken in vorhandene verankerte Rahmen

❖ Wählen Sie den Rahmen aus und wählen Sie zum Importieren der Grafik den Befehl „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

Filme, SWF-Dateien und 3D-Objekte importieren

Sie können SWF-Dateien (beispielsweise Adobe Captivate-Demos) entweder durch Kopieren oder durch Referenz in FrameMaker XML Author-Dokumente importieren.

Sie haben auch die Möglichkeit, 3D-Objekte (U3D-Format) entweder durch Kopieren oder durch Referenz in Dokumente zu importieren. Sie können Parameter wie die Standardansicht, den Darstellungsmodus, die Hintergrundfarbe und das Beleuchtungsschema für das 3D-Objekt einstellen. Sie können ein 3D-Objekt auch in einem verankerten oder nicht verankerten Rahmen darstellen lassen.

Wenn Sie sich Übungen und Demos zur Verwendung von Rich Media beim Authoring mit FrameMaker XML Author ansehen möchten, besuchen Sie den Technical Communication-Kanal auf Adobe TV.

Verwandte Hilfethemen

Rich Media in Technical Documentation

Importieren von Filmen

Sie können Filme in Dokumente einfügen, indem Sie Mediendateien einbetten. FrameMaker XML Author unterstützt die folgenden Medienformate:

- AIF/AIFF (Audio Interchange File Format) WMV
- ASF (Advanced Systems Format-Datei)
- AU (Audio Unit-Datei)
- AVI (Audio Video Interleave-Datei)
- FLV (Flash Video-Datei)
- IVF (Indeo Video Format-Datei)
- KAR (Karaoke MIDI-Datei)
- M1V (MPEG-1 Video-Datei)
- M3U (Playlisten-Datei)
- MID (MIDI-Datei)
- MOV (Apple QuickTime Movie)
- MP2 (MPEG Layer II, komprimierte Audiodatei)
- MP3 (MP3-Audiodatei)
- MP4 (MPEG-4 Video-Datei)
- MPA (MPEG-2-Audiodatei)
- MPE (MPEG-Filmdatei)
- MPEG (MPEG-Film)
- MPG (MPEG-Videodatei)
- QT (Apple QuickTime-Film)
- WAV (DTS-WAV-Datei)

- WMV (Windows Media Video-Datei)

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Objekte einbetten“ auf Seite 274.

Wenn Sie ein Dokument drucken, das einen QuickTime-Film enthält, wird nur der Filmtitel ausgegeben.

Hinweis: *Verlagern oder löschen Sie die ursprüngliche QuickTime-Filmdatei auch dann nicht, wenn Sie die Datei mithilfe der Option „In Dokument kopieren“ importiert haben. Der QuickTime-Film wird nämlich selbst mit dieser Option nicht vollständig in das Dokument kopiert.*

Importieren von SWF-Dateien

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass auf dem Computer zur Wiedergabe von SWF-Dateien Adobe® Flash® Player installiert ist.*

Hinweis: *Zur Wiedergabe von SWF-Dateien, die in PDF-Dokumenten eingebettet sind, ist kein Adobe Flash Player erforderlich. Acrobat Pro und Acrobat Reader können diese Dateien wiedergeben.*

1. Platzieren Sie den Einfügepunkt im Dokument an der Stelle, an der die SWF-Datei angezeigt werden soll.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.
3. Wechseln Sie zur einzufügenden SWF-Datei und wählen Sie diese aus.
4. Wählen Sie zwischen den Optionen „In Dokument kopieren“ und „Import durch Referenz“.
5. Klicken Sie auf „Importieren“.
6. Wählen Sie im Feld „Auflösung der importierten Grafik“ den gewünschten DPI-Wert und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Wenn Sie auf „Zuweisen“ klicken, wird der erste Rahmen der SWF-Datei im Dokument angezeigt. Wenn Sie die Datei durch Referenz importiert haben, doppelklicken Sie auf den ersten Rahmen, um die SWF-Datei in einem separaten Adobe Flash Player-Fenster wiederzugeben. Wenn Sie die SWF-Datei in das Dokument kopiert haben, wird ein Bitmapbild des ersten Rahmens angezeigt. Klicken Sie auf diesen Rahmen, um die SWF-Datei zu aktivieren. Ist der erste Rahmen leer, wird der verankerte Rahmen mit der SWF-Datei leer angezeigt.

Hinweis: *Sie können eine SWF-Datei in einem FrameMaker XML Author-Dokument nicht grafisch bearbeiten.*

Hinweis: *Bei FrameMaker XML Author werden SWF- und FLV-Dateien in PDF-Dateien als Rich Media-Objekte gespeichert.*

Importieren von 3D-Objekten

1. Platzieren Sie die Einfügemarke an der Stelle im Dokument, an der das 3D-Objekt angezeigt werden soll.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.
3. Wechseln Sie zur zu importierenden U3D-Datei und wählen Sie diese aus.
4. Wählen Sie zwischen den Optionen „In Dokument kopieren“ und „Import durch Referenz“.
5. Klicken Sie auf „Importieren“.
6. Wählen Sie den gewünschten DPI-Wert und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Wenn Sie auf „Zuweisen“ klicken, wird die Bitmap des 3D-Objekts im Dokument angezeigt. Wenn Sie das 3D-Objekt durch Kopieren importiert haben, wird die U3D-Datei als geräteunabhängige Bitmap (DIB, vom Englischen „device-independent bitmap“) in das Dokument eingebettet. Wenn Sie das 3D-Objekt durch Referenz importiert haben, wird ein mit der U3D-Quelldatei verknüpftes Bitmapbild in das Dokument eingefügt. Unabhängig von der Importmethode für die 3D-Datei im Dokument als Grafiktyp DIB angezeigt.

Wenn Sie das 3D-Objekt in ein Dokument importieren und dieses im PDF- oder XML-Format speichern, werden alle Informationen zum 3D-Objekt beibehalten.

Speichern von Dokumenten mit 3D-Objekten

Sie können Dokumente mit 3D-Objekten in den Formaten PDF und XML speichern.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und öffnen Sie das FrameMaker XML Author-Buch bzw. die FrameMaker XML Author-Datei mit den 3D-Objekten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Als PDF speichern“.
3. Sie können den Speicherort und den Dateinamen bei Bedarf ändern. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“.
4. Klicken Sie im Dialogfeld „PDF-Einstellungen“ auf „Zuweisen“, um eine PDF-Datei mit den Standardeinstellungen zu erstellen. Wählen Sie alternativ weitere Optionen aus und klicken Sie anschließend auf „Zuweisen“. Die in das Buch bzw. die Datei importierte U3D-Datei und alle ihre Ansichten werden ebenfalls gespeichert. Wenn Sie das PDF-Dokument öffnen, wird die zuletzt für das 3D-Objekt im Dokument ausgewählte Ansicht im PDF-Dokument angezeigt.

Hinweis: *FrameMaker XML Author ist standardmäßig für die Einbettung von 3D-Objekten in PDF-Dateien konfiguriert. Sie können diese Option jedoch auch deaktivieren.*

Klicken Sie im PDF-Dokument auf das 3D-Objekt, um die 3D-Symbolleiste anzuzeigen und die interaktiven Funktionen des 3D-Objekts zu aktivieren. Mit der 3D-Symbolleiste von Adobe Acrobat, die über jedem 3D-Objekt in einem PDF-Dokument angezeigt wird, können Sie 3D-Designs vergrößern, verschieben, drehen und analysieren.

Speichern von Dokumenten mit 3D-Objekten im XML-Format

Sie können eine FrameMaker XML Author-Datei, die ein 3D-Objekt enthält, als XML-Datei speichern. Wenn Sie die XML-Datei in FrameMaker XML Author öffnen, bleibt das 3D-Objekt auch beim Speichern der XML-Datei (Roundtrip) erhalten. Das 3D-Objekt wird extrahiert und zusammen mit der XML-Datei als unabhängige U3D-Datei gespeichert. Wird die Datei erneut in FrameMaker XML Author geöffnet, befindet sich das 3D-Objekt an der Stelle, an der es eingefügt wurde.

Wenn Sie die Änderungen, die während eines Roundtrip an einem 3D-Objekt vorgenommen wurden, beibehalten möchten, müssen Sie im Grafikbereich der DTD-Datei das neue Attribut `insetdata` mit den folgenden Einstellungen sowie weitere Attribute (beispielsweise `Offset` und `DPI` hinzufügen:

```
insetdata CDATA #IMPLIED
```

In der XSD-Datei müssen Sie entsprechend die folgenden Zeilen hinzufügen:

```
<xsd:attribute name="insetdata" type="xsd:string" use="optional"/>
```

Hinweis: *Das Attribut* `insetdata` *unterstützt keine Lese-/Schreibregeln.*

Auch wenn Sie die DTD- und XSD-Datei nicht ändern, können Sie U3D-Dateien nach XML exportieren. Beim Roundtrip werden jedoch in FrameMaker XML Author an der U3D-Datei vorgenommene Änderungen nicht beibehalten.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und öffnen Sie die FrameMaker XML Author-Datei mit den 3D-Objekten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Als XML speichern“.
3. Sie können den Speicherort und den Dateinamen ändern und anschließend auf „Speichern“ klicken.

Hinweis: *Wenn Sie die XML-Datei in einem 3D-kompatiblen XML-Editor öffnen, enthält das entsprechende Grafikelement eine Referenz auf die U3D-Datei, und Dateiname und Speicherort entsprechen der U3D-Datei. Wenn Sie die XML-Datei in FrameMaker XML Author öffnen, wird das 3D-Objekt als Bitmapbild dargestellt.*

Drucken von FrameMaker XML Author-Dateien mit 3D-Objekten

Dokumente, die 3D-Objekte enthalten, können ausgedruckt werden. Die 3D-Objekte werden als Bitmapbilder gedruckt.

1. Öffnen Sie das Dokument mit den 3D-Objekten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Drucken“.
3. Legen Sie die weiteren Druckoptionen wie erforderlich fest und klicken Sie anschließend auf „Drucken“.

Konfigurieren von in FrameMaker importierten 3D-Modellen XML Author

Sie können ein in ein Dokument importiertes 3D-Modell konfigurieren, indem Sie dessen Hintergrundfarbe, Beleuchtungsschemata, Anzeige und Darstellungsmodus einstellen.

Einstellen der Hintergrundfarbe von 3D-Objekten

Sie können die Farbe ändern, die hinter einem 3D-Objekt angezeigt wird. Die standardmäßige Hintergrundfarbe ist Weiß.

1. Wählen Sie ein 3D-Objekt aus.
2. Wählen Sie „Grafik“ > „3D-Menü“ > „Hintergrundfarbe“.
3. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf „OK“.

Einstellen der Beleuchtungsschemata von 3D-Objekten

Sie können aus einer großen Bandbreite von 3D-Beleuchtungsschemata für 3D-Objekte auswählen, die unterschiedliche Lichtquellen verwenden. Das Standard-Beleuchtungsschema für alle 3D-Objekte ist „Licht aus Datei“.

1. Wählen Sie ein 3D-Objekt aus.
2. Wählen Sie „Grafik“ > „3D-Menü“ > „Beleuchtung“ und wählen Sie eine der folgenden Lichtquellen: Licht aus Datei, Kein Licht, Weißes Licht, Tageslicht, Helles Licht, Primärfarben-Licht, Nachtlicht, Blaues Licht, Rotes Licht, Cube-Licht, CAD-optimiertes Licht und Scheinwerfer.

Einstellen der Ansichten für 3D-Objekte in FrameMaker XML Author

Das 3D-Objekt, das Sie in ein Dokument importieren, kann vordefinierte Ansichten enthalten. Sie können den Ansichtssatz für das Objekt ändern, und die ausgewählte Ansicht wird beim Speichern des Dokuments gerendert. Wenn Sie dieses FrameMaker XML Author-Dokument in eine PDF-Datei konvertieren, stehen alle vordefinierten Ansichten des 3D-Objekts in der PDF-Datei zur Verfügung. Die letzte Ansicht, die Sie vor dem Speichern im Dokument ausgewählt haben, wird zur Standardansicht in der PDF-Datei.

1. Wählen Sie ein 3D-Objekt aus.
2. Wählen Sie die Option „Grafik“ > „3D-Menü “> „Vorhandene Ansichten anzeigen“ aus, wählen Sie in der im Dialogfeld angezeigten Liste eine Ansicht und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie das Dokument als PDF-Datei speichern, werden alle Ansichten der U3D-Objekte im konvertierten Dokument verfügbar.*

Darstellen von 3D-Objekten in Dokumenten

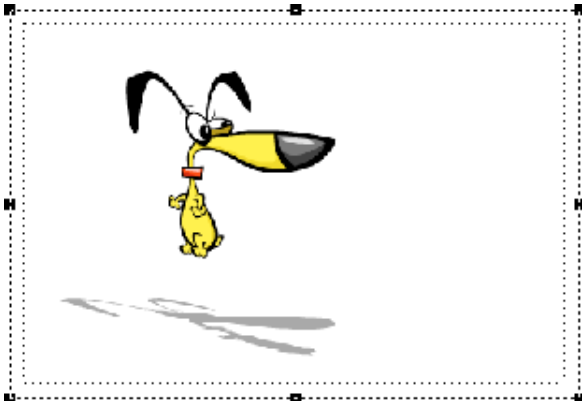
Die Bandbreite der Darstellungsmodi für 3D-Objekte reicht von „Drahtrahmen“ zu „Durchgezogen“ und „Transparenter Begrenzungsrahmen“. Der Standardmodus für die Darstellung ist „Durchgezogen“.

1. Wählen Sie ein 3D-Objekt aus.

2 Wählen Sie „Grafik“ > „3D-Menü“ > „Rendermodus“ aus und wählen Sie einen der folgenden Rendermodi: Begrenzungsrahmen, Transparenter Begrenzungsrahmen, Transparente Begrenzungsrahmen-Kontur, Eckpunkte, Schattierte Eckpunkte, Drahtrahmen, Schattierter Drahtrahmen, Durchgezogen, Transparent, Durchgezogener Drahtrahmen, Transparenter Drahtrahmen, Abbildung, Durchgezogene Kontur, Schattierte Abbildung und Ausgeblendeter Drahtrahmen.

Posterdatei für eine Mediendatei

Sie können für eine importierte Mediendatei eine Posterdatei festlegen. Beim Importieren einer SWF-Datei in FrameMaker XML Author wird das erste Bild der SWF-Datei als Poster für die SWF-Datei verwendet.



SWF-Datei mit dem ersten Bild als Poster

Für SWF-Dateien, deren erstes Bild nicht gelesen werden kann, und für alle anderen Medientypen zeigt FrameMaker XML Author das entsprechende Platzhalterbild an.

Wenn bei strukturierten Dokumenten in der DTD für ein Grafikobjekt ein Attribut mit dem Namen `posterfile` definiert ist, wird das Attribut automatisch der Postereigenschaft des verankerten Rahmens zugewiesen. Sie können auch mit einer Regel in der Lese-/Schreibdatei einem Poster ein beliebiges Attribut zuweisen. Dabei wird die Datei, auf die im Attribut verwiesen wird, zum Poster.

Festlegen eines Posterbilds

FrameMaker XML Author legt das ausgewählte Bild als Poster fest. Falls das als Poster festgelegte Bild fehlt, legt FrameMaker XML Author ein Spezialbild als Poster fest.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die eingefügte Mediendatei.

2 Wählen Sie „Poster festlegen“.

3 Wählen Sie die Bilddatei aus (JPEG, PNG, BMP oder GIF) und klicken Sie auf „OK“.

Zurücksetzen des Posterbilds

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die eingefügte Mediendatei.

2 Wählen Sie „Standardposter festlegen“.

Importieren von anderen Dateien

Sie können PageMaker-, QuarkXPress-, PDF-, RTF-, MIF-, Microsoft Word- und Microsoft Excel-Dateien in FrameMaker XML Author importieren. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“, um diese Dateien zu importieren.

Hinweis: *In FrameMaker XML Author können Sie PageMaker 6.5- und 7.0- sowie QuarkXPress 3.3- und 4.1-Dokumente importieren.*

Importieren von PageMaker- und QuarkXPress-Dateien

1 Wählen Sie in FrameMaker XML Author „Datei“ > „Öffnen“ und geben Sie die zu importierende PageMaker- oder QuarkXPress-Datei an.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ den Dateityp aus:

- Wenn Sie eine PageMaker-Datei importieren, wählen Sie „PageMaker *[Version]*-Dokument“ oder „PageMaker *[Version]*-Vorlage“.
- Wählen Sie beim Importieren einer QuarkXPress-Datei die Option „QuarkXpress-Dokument (3.3-4.1x)“.

3 Klicken Sie auf „Konvertieren“. Wenn das Dialogfeld „Fehlende Datei“ geöffnet wird, gehen Sie in den Ordner mit der fehlenden Datei, klicken Sie auf den Namen der Datei und anschließend auf „Fortfahren“.

FrameMaker XML Author importiert die Hauptkomponenten der PageMaker- und QuarkXPress-Dateien.

Vorgabeseiten FrameMaker XML Author fügt für jede Vorgabeseite im importierten Dokument eine neue Vorgabeseite hinzu. Alle Vorgabeseitenelemente werden auf den entsprechenden Vorgabeseiten in FrameMaker XML Author platziert. Wenn Sie in PageMaker Vorgabeseiten selbst benannt haben, verwendet FrameMaker XML Author dieselben Namen.

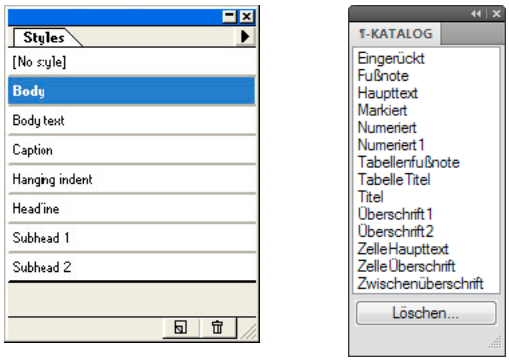
Bei QuarkXPress-Dokumenten importiert FrameMaker XML Author alle Textobjekte auf Vorgabeseiten als Textflüsse und behält alle irregulären Einstellungen der Arbeitsseiten dafür bei. Irreguläre Einstellungen für andere Objekte auf Arbeitsseiten werden von FrameMaker XML Author verworfen.

Abschnitte FrameMaker XML Author ignoriert Abschnitte und importiert lediglich deren Inhalte.

Ebenen FrameMaker XML Author behandelt alle Ebenen in einem importierten Dokument als eine Ebene. Die Seitenelemente werden gemäß ihrer Stapelreihenfolge auf der Seite angezeigt. Zunächst kommen die Elemente auf der Vorgabeseite und dann die der Arbeitsseite.

Zeichenstile FrameMaker XML Author erstellt neue Zeichenformate für die Zeichenstile im importierten Dokument. Wenn ein Zeichenstil denselben Namen wie ein Zeichenformat in FrameMaker XML Author hat, werden die Attribute im Zeichenformat durch die entsprechenden Attribute aus der importierten Datei ersetzt. FrameMaker XML Author importiert keine Zeichenattribute aus PageMaker oder QuarkXPress, die nicht von FrameMaker XML Author unterstützt werden.

Absatzstile FrameMaker XML Author erstellt neue Absatzformate für die Absatzstile im importierten Dokument. Wenn ein Absatzstil denselben Namen wie ein Absatzformat in FrameMaker XML Author hat, werden die Attribute im Absatzformat durch die entsprechenden Attribute aus der importierten Datei ersetzt. FrameMaker XML Author importiert keine Absatzattribute aus PageMaker oder QuarkXPress, die nicht von FrameMaker XML Author unterstützt werden.



FrameMaker XML Author erstellt ein Absatzformat (rechts) für jeden Absatzstil (links) im importierten PageMaker-Dokument.

Absätze mit lokalen irregulären Formaten im Originaldokument werden von FrameMaker XML Author ebenfalls wie irreguläre Formate behandelt.

Beim Import von Text mit Tags aus PageMaker werden die tatsächlichen Tag-Namen im FrameMaker XML Author-Dokument angezeigt. Sie sollten im PageMaker-Dialogfeld für den Textexport die Option zum Export von Tags deaktivieren, damit nur der Text und nicht der Tag-Name importiert wird.

Absatzregeln FrameMaker XML Author importiert Absatzregeln als einzeiligen Rahmen, der auf den Referenzseiten definiert ist. Alle anderen Einstellungen, die auf die Regeln angewendet werden, beispielsweise Linienfarbe oder Linienstile, werden nicht importiert.

Zeichnungsobjekte FrameMaker XML Author importiert alle Zeichnungsobjekte. Unterscheiden sich die Füll- und die Strichfarbe, wird die Füllfarbe für Striche und Füllung verwendet. Die Konturlaufeinstellungen werden nicht übernommen.

Nicht-druckbare Objekte FrameMaker XML Author importiert nichtdruckbare Objekte nicht.

Tate-Chu-Yoko Da FrameMaker XML Author keinen vertikalen Text unterstützt, behandelt FrameMaker XML Author Tate-Chu-Yoko als horizontalen Text.

Farbdefinitionen FrameMaker XML Author erstellt Farbdefinitionen, um benutzerdefinierte Farben oder Farben aus einer Farbbibliothek, die in der PageMaker- oder QuarkXPress-Datei definiert sind, abzugleichen. Gibt es jedoch in FrameMaker XML Author bereits eine Farbdefinition gleichen Namens, wird die FrameMaker XML Author-Farbe verwendet und es wird keine neue Farbe erstellt.

Grafiken FrameMaker XML Author verwendet Filter zum Importieren verknüpfter (referenzierter) Grafikdateien. Steht kein geeigneter Filter zur Verfügung, werden die Grafikdateien nicht importiert. Bei eingebetteten Grafiken verwendet FrameMaker XML Author die Bilddaten für den Import der Grafiken.

Beim Import einer frei stehenden Grafik platziert FrameMaker XML Author die Grafik an derselben Position wie in der Originaldatei. Beim Import einer eingebundenen Grafik platziert FrameMaker XML Author die Grafik im Textfluss an derselben Textposition wie in der Originaldatei.

OLE-Objekte FrameMaker XML Author unterstützt OLE. FrameMaker XML Author importiert OLE-Objekte unter der Voraussetzung, dass FrameMaker XML Author deren Grafikformat unterstützt.

Gruppierte Objekte FrameMaker XML Author unterstützt die hierarchische Gruppierung von Objekten.

Hyperlinks FrameMaker XML Author unterstützt Hyperlinks. Bei PageMaker-Dokumenten importiert FrameMaker XML Author Objekt- und Seitenelement-Anker als Querverweise.

Inhaltsverzeichnis FrameMaker XML Author importiert in QuarkXPress oder PageMaker erzeugte Inhaltsverzeichnisse als gewöhnlichen Text.

Pasteboards FrameMaker XML Author importiert alle Pasteboard-Objekte „inline“ im entsprechenden verankerten Rahmen. FrameMaker XML Author erstellt für die importierten Pasteboard-Objekte einen separaten Abschnitt auf den Referenzseiten.

Indexerstellung FrameMaker XML Author importiert alle Indexeintragsmarken, behandelt den Index jedoch als herkömmlichen Text.

Importieren von PDF-Dateien

Beim Importieren einer PDF-Datei in ein FrameMaker XML Author-Dokument wird die PDF-Datei als Grafik behandelt. Dabei lässt sich jedoch nur jeweils eine Seite der PDF-Datei in das FrameMaker XML Author-Dokument importieren. Sowohl Prozess- als auch Schmuckfarben können angezeigt und gedruckt werden.

Der Ausdruck von Grafiken mit Transparenzeffekten auf einem PostScript Level 1-Drucker oder einem nicht PostScript-fähigen Drucker kann vom erwarteten Ergebnis abweichen.

1 Geben Sie die Position der Grafik an.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

3 Wählen Sie die zu importierende PDF-Datei und klicken Sie auf „Importieren“.

4 Wenn die PDF-Datei mehrere Seiten umfasst, geben Sie im Dialogfeld „PDF-Seite auswählen“ die Seitennummer an. Zeigen Sie mithilfe des Reglers eine Vorschau der gewünschten Seite an und klicken Sie dann auf „Auswählen“.

Importieren von MIF -Dateien

MIF ist ein Textformat, mit dessen Hilfe Sie Informationen zwischen FrameMaker XML Author und anderen Anwendungen austauschen können. Alle Arten von Format- und Seitenlayoutinformationen werden in MIF-Befehle übersetzt. FrameMaker XML Author interpretiert die Befehle in der MIF-Datei und wandelt sie wieder in Format- und Layouteinstellungen um.

Sie können Text aus dem speziellen Textfluss einer MIF-Datei genauso wie aus einer FrameMaker XML Author-Datei importieren. Beim Import durch Kopieren werden alle Referenz- und Vorgabeseiten ebenso wie die Arbeitsseiten importiert. Der Text wird auf einer unverketteten Seite angezeigt. Weitere Informationen zu MIF finden Sie im Onlinehandbuch *MIF-Referenz*.

Verwandte Hilfethemen

„Formatierten Text importieren“ auf Seite 259

Importieren von Microsoft Word-Dateien

Sie können Microsoft Word-Dokumente mit den Erweiterungen .doc und .docx in FrameMaker XML Author-Dokumente importieren.

Wenn Sie das Microsoft Word-Dokument im Format von Word 97 bis Word 2003 gespeichert haben, können Sie es mit dem Microsoft Word- oder dem Microsoft Word 2007-Filter importieren. Wenn Sie jedoch ein Microsoft Word 2007-Dokument importieren möchten, müssen Sie den Microsoft Word 2007-Filter verwenden. RTF-Dateien können Sie mithilfe des Microsoft RTF 1.6-Filters im Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ importieren.

1 Platzieren Sie die Einfügemarke an der Stelle im Dokument, an der Sie den Text einfügen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.

2 Geben Sie die zu importierende Datei an, wählen Sie die Option „Import durch Referenz“ bzw. „In Dokument kopieren“ und wählen Sie dann „Importieren“ aus.

   Je nach zu importierenden Dokument ist im Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ der Microsoft Word- oder der Microsoft Word 2007-Filter ausgewählt.

3 Klicken Sie auf „Konvertieren". Das Dialogfeld „Textfluss durch Kopie importieren" oder „Textfluss durch Referenz importieren" wird geöffnet.

4 Wählen Sie im Bereich „Zu importierender Textfluss" einen „Arbeitsseitenfluss" oder einen „Referenzseitenfluss" aus.

5 Wählen Sie im Bereich „Importierten Textfluss formatieren" eine der folgenden Optionen aus:

- Klicken Sie auf „Mit Katalog des akt. Dokuments neu formatieren", um die Option „Manuelle Seitenumbrüche entfernen" und die Option „Sonstige irreguläre Formatzuweisungen" auszuwählen.
- Wenn Sie den importierten Inhalt in Standardtext konvertieren und dann in das Dokument einfügen möchten, klicken Sie auf „Als Standardtext formatieren".
- Wenn Sie das Originalformat des importierten Inhalts beibehalten und den Inhalt dann in das Dokument einfügen möchten, klicken Sie auf „Quellformatierung beibehalten".

6 Wählen Sie im Dialogfeld „Textfluss durch Referenz importieren" eine der folgenden Optionen aus dem Bereich „Aktualisierung von importiertem Textfluss" aus:

- Wenn der importierte Flussbereich automatisch aktualisiert werden soll, klicken Sie auf „Automatisch".
- Wenn Sie den importierten Flussbereich manuell aktualisieren möchten, klicken Sie auf „Manuell".

7 Klicken Sie auf „Importieren".

Hinweis: *Textmarken in Word-Dokumenten werden zu Querverweismarken. Anmerkungen in Word-Dokumenten werden beim Importieren durch Referenz zu bedingten Tags mit der Bedingung „Kommentar". Verborgener Text in Word-Dokumenten wird beim Importieren zu bedingtem Text mit der Bedingung „Verdeckt".*

Importieren von Microsoft Excel-Dateien

Sie können Microsoft Excel-Dokumente mit den Erweiterungen .xls und .xlsx in FrameMaker XML Author-Dokumente importieren.

Wenn Sie das Microsoft Excel-Dokument im Arbeitsmappenformat von Excel 97 bis Excel 2003 gespeichert haben, können Sie es mit dem Microsoft Excel- oder dem Microsoft Excel 2007-Filter importieren. Wenn Sie jedoch ein Microsoft Excel 2007-Dokument importieren möchten, müssen Sie den Microsoft Excel 2007-Filter verwenden.

1 Klicken Sie an die Position, an der Sie die Datei einfügen möchten, und wählen Sie „Datei" > „Importieren" > „Datei".

2 Geben Sie die zu importierende Datei an, wählen Sie die Option „Import durch Referenz" bzw. „In Dokument kopieren" und klicken Sie auf „Importieren".

Je nach zu importierenden Dokument ist im Dialogfeld „Unbekannter Dateityp" der Microsoft Excel- oder der Microsoft Excel 2007-Filter ausgewählt.

3 Klicken Sie auf „Konvertieren". Das Dialogfeld „Textfluss durch Kopie importieren" oder „Textfluss durch Referenz importieren" wird geöffnet.

4 Wählen Sie im Bereich „Zu importierender Textfluss" die Option „Arbeitsseitenfluss" oder die Option „Referenzseitenfluss" aus.

5 Wählen Sie im Bereich „Importierten Textfluss formatieren" eine der folgenden Optionen aus:

- Klicken Sie auf „Mit Katalog des akt. Dokuments neu formatieren", um die Option „Manuelle Seitenumbrüche entfernen" und die Option „Sonstige irreguläre Formatzuweisungen" auszuwählen.
- Wenn Sie den importierten Inhalt in Standardtext konvertieren und dann in das Dokument einfügen möchten, klicken Sie auf „Als Standardtext formatieren".
- Wenn Sie das Originalformat des importierten Inhalts beibehalten und den Inhalt dann in das Dokument einfügen möchten, klicken Sie auf „Quellformatierung beibehalten".

6 Wählen Sie im Dialogfeld „Textfluss durch Referenz importieren“ eine der folgenden Optionen aus dem Bereich „Aktualisierung von importiertem Textfluss“ aus:

- Wenn der importierte Flussbereich automatisch aktualisiert werden soll, klicken Sie auf „Automatisch“.
- Wenn Sie den importierten Flussbereich manuell aktualisieren möchten, klicken Sie auf „Manuell“.

7 Klicken Sie auf „Importieren“.

Objekte einbetten

Einbetten von Text und Grafiken mit OLE

Mithilfe von OLE lassen sich Text oder Grafiken in ein FrameMaker XML Author-Dokument einbetten. Eingebettetes Material behält seine Verbindung zu der Anwendung, in der es erstellt wurde (es besitzt aber keine dynamische Verknüpfung zu seinem Quelldokument). Daher können Sie auf ein eingebettetes Objekt doppelklicken, um es in der Anwendung zu öffnen, in der es erstellt wurde. Erstellen Sie das einzubettende Objekt nur in einer Anwendung, die OLE als Server unterstützt.

Sie können auch Multimedia-Objekte wie z. B. Videos oder Filme (.avi- oder .mov-Dateien) und Klangdateien (.wav-Dateien) einbetten.

Hinweis: *Wenn Sie einen HTTP-Dateinamen beim Import einer Datei als eingebettetes Objekt angeben, wird eine Fehlermeldung ausgegeben, dass die Datei nicht existiert. Sie sollten Sie Datei auf Ihrem Computer speichern, bevor Sie sie als Objekt importieren.*

Einbetten nur eines Teils einer Datei mit OLE

1 Öffnen Sie die betreffende Datei in der zugehörigen Anwendung und kopieren Sie den einzubettenden Teil.

2 Klicken Sie in FrameMaker XML Author an die Position, an der Sie den Text oder die Grafik einfügen möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen Spezial“.

3 Klicken Sie auf „Einfügen“, wählen Sie ein Format für das Objekt (suchen Sie ein Format, das mit „Eingebettet (embedded)“ beginnt) und klicken Sie auf „OK“.

Einbetten von ganzen Dateien mit OLE

❖ Klicken Sie an die Position, an der Sie den Text oder die Grafik einbetten möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“. Danach können Sie eine neue, leere Datei einbetten oder den Namen einer vorhandenen Datei angeben.

Einbetten mit OLE über eine Ziehen-Operation

❖ Führen Sie in einer Anwendung, die Ziehen und Ablegen unterstützt, eine der folgenden Aktionen aus:

- Um Text oder Grafiken in ein FrameMaker XML Author-Dokument zu verlagern, ziehen Sie das Objekt.
- Wenn Sie ein Objekt nicht verlagern, sondern kopieren möchten, ziehen Sie es, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten.
- Um beim Loslassen der Maustaste zwischen Verlagern und Kopieren wählen zu können, ziehen Sie das Objekt mit der rechten Maustaste.

Herstellen einer Verknüpfung zu Text oder Grafikobjekten mit OLE

Beim Verknüpfen mit einem OLE-Text oder einer OLE-Grafik in einem Dokument verwaltet FrameMaker XML Author nicht nur Informationen über die Anwendung, in der das Objekt erstellt wurde, sondern unterhält auch eine dynamische Verbindung mit dem Quelldokument. Wenn sich das Quellmaterial ändert, wird auch seine Darstellung im FrameMaker XML Author-Dokument aktualisiert. Erstellen Sie ein Objekt, das Sie verknüpfen möchten, nur in einer Anwendung, die OLE als Server unterstützt.

Verknüpfter Text oder verknüpfte Grafiken werden durch die Bearbeitung des ursprünglichen Quelldokuments geändert.

Herstellen einer Verknüpfung zu einem Teil einer Datei

1. Öffnen Sie die betreffende Datei in der zugehörigen Anwendung und kopieren Sie den Teil, der verknüpft werden soll.
2. Klicken Sie in FrameMaker XML Author an die Position, an der Sie den verknüpften Text oder die verknüpfte Grafik einfügen möchten, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen Spezial“.
3. Klicken Sie auf „Verknüpfen“, wählen Sie ein Format für das Objekt (suchen Sie nach einem Format, das mit „Verknüpft“ beginnt) und klicken Sie auf „OK“.

Herstellen einer Verknüpfung zu einer ganzen Datei

1. Klicken Sie an die Position, an der Sie die verknüpfte Datei einfügen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“. Klicken Sie auf „Aus Datei erstellen“ und wählen Sie „Verknüpfen“.
2. Geben Sie den Namen der Datei an, die verknüpft werden soll, und klicken Sie auf „OK“.

Bearbeiten von OLE-Objekten

Sie bearbeiten ein OLE-Objekt in der Anwendung, in der es ursprünglich erstellt wurde. Nach der Bearbeitung werden die Änderungen im FrameMaker XML Author-Fenster angezeigt.

Bearbeiten von eingebetteten OLE-Objekten

❖ Doppelklicken Sie auf das Objekt. Das Objekt wird in der Anwendung geöffnet, in der es erstellt wurde.

Bearbeiten von verknüpften OLE-Objekten

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Doppelklicken Sie auf das OLE-Objekt. Das Objekt wird entweder in einem neuen Fenster der Anwendung angezeigt, in der es erstellt wurde, oder die Menüs im FrameMaker XML Author-Fenster enthalten vorübergehend Menüs aus der Quellanwendung. In beiden Fällen werden die vorgenommenen Änderungen in das ursprüngliche Dokument übernommen.
- Bearbeiten Sie das Originaldokument außerhalb von FrameMaker XML Author in der Anwendung, in der es erstellt wurde.

Steuern der Aktualisierung von OLE-Verknüpfungen

Sie können festlegen, wie und wann mit OLE verknüpfte Objekte mit ihren Quelldokumenten aktualisiert werden. Sie haben die Möglichkeit, eine automatische oder eine manuelle Aktualisierung durchzuführen, und Sie können ein einzelnes verknüpftes Objekt oder mehrere Objekte im Dokument manuell aktualisieren.

Mit OLE eingebettete Objekte können nicht aktualisiert werden, weil sie nicht dynamisch mit ihren Quelldokumenten verknüpft sind.

Ändern der Aktualisierung von verknüpften OLE-Objekten

1. Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Verknüpfungen“.
2. Wählen Sie die verknüpfte Quelle aus der Liste aus, aktivieren Sie „Automatisch“ oder „Manuell“ als Aktualisierungstyp und klicken Sie auf „OK“.

Unterdrücken der Aktualisierung aller verknüpften OLE-Objekte

1. Wählen Sie „Bearbeiten“> „Referenzen aktualisieren“.
2. Wählen Sie im Popupmenü „Befehle“ die Option „Automatische Aktualisierung unterdrücken“. Wählen Sie anschließend die Elemente aus, die nicht automatisch aktualisiert werden sollen.
3. Klicken Sie auf „Zuweisen“ und anschließend auf „Zurück“.

Manuelles Aktualisieren einzelner OLE-Verknüpfungsobjekte

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Verknüpfungen“ und wählen Sie die Quelldatei, die aktualisiert werden soll. Klicken Sie anschließend auf „Jetzt aktualisieren“.

Trennen von OLE-Verknüpfungen

Wenn Sie eine OLE-Verknüpfung unterbrechen, bleibt der Text oder die Grafik im aktuellen Dokument, wird aber nicht mehr mit den Änderungen in der Quelle aktualisiert. Der Text kann bearbeitet werden.

- Wählen Sie das Objekt und anschließend die Option „Bearbeiten“ > „Verknüpfungen“ aus. Klicken Sie dann auf „Entfernen“.

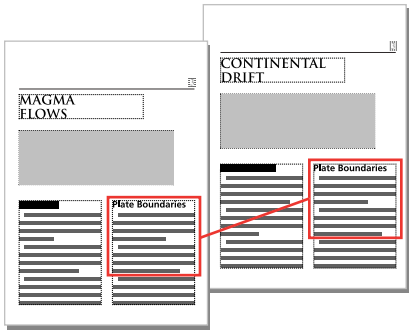
Importieren von Text in Dokumente

Sie können Text aus folgenden Quellen in ein FrameMaker XML Author-Dokument importieren:

- Ein Textfluss aus einem anderen Teil des Dokuments, aus einem anderen strukturierten FrameMaker XML Author-Dokument oder aus einer MIF-Datei. Im Fluss enthaltene bedingte Tags sowie Querverweise, Tabellen, Textmarken, Fußnoten, Variablen und verankerte Rahmen werden importiert.
- Eine in einer anderen Anwendung erstellte Datei, für die ein Importfilter auf Ihrem System installiert ist. Spezielle Objekte wie Querverweise und Tabellen können ebenfalls importiert werden (abhängig von der benutzten Anwendung und den verwendeten Filtern).

Wenn ein strukturierter Text importiert wird, können Sie die Struktur beibehalten oder entfernen. Wenn der Text formatiert ist, können Sie die Formatierung beibehalten oder entfernen, oder Sie können den Text mit den Formatierungsinformationen des aktuellen Dokuments neu formatieren.

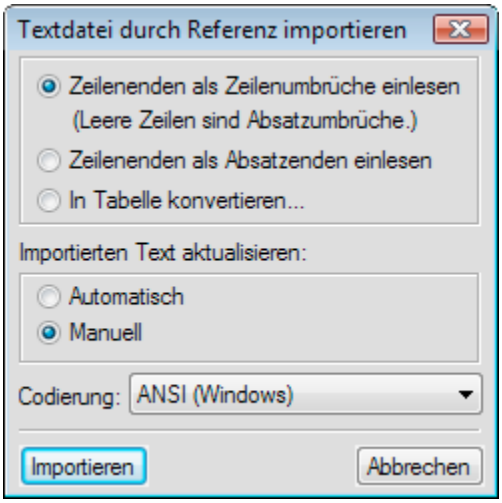
Importierter Text kann in das Dokument kopiert werden, was den Befehlen „Kopieren“ und „Einfügen“ entspricht. Er lässt sich auch über Referenzen als *Texteinschub* importieren, wobei er einen Verweis auf seine Quelldatei beibehält. Beim Import durch Referenz wird der Texteinschub im Dokumentfenster angezeigt, lässt sich aber nicht bearbeiten. Wenn der Einschub strukturiert ist, wird seine Struktur in der Strukturansicht angezeigt; sie kann jedoch nicht bearbeitet werden.



Ein Texteinschub bleibt mit seinem Quelldokument verknüpft.

1. Klicken Sie an der Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“.
3. Wählen Sie die Datei mit dem zu importierenden Text aus und geben Sie an, ob Sie durch Kopieren oder Referenz importieren möchten.
4. Wenn das Dialogfeld „Unbekannter Dateityp“ angezeigt wird, wählen Sie einen Dateityp aus und klicken auf „Konvertieren“.

   Das nächste Dialogfeld hängt von der in Schritt 3 gewählten Importmethode ab. Das Dialogfeld „Textfluss durch Referenz importieren“ enthält Einstellungen für die Aktualisierung des importierten Textflusses.



Geben Sie an, wie der importierte Textfluss formatiert und aktualisiert werden soll.

5. Wählen Sie aus einem Popupmenü einen Arbeitsseitenfluss oder einen Referenzseitenfluss aus. Der Import von Text erfolgt meist auf Arbeitsseiten. Referenzseiten können Textflüsse mit Mustertext für die Verwendung auf Arbeitsseiten enthalten.
6. Geben Sie an, wie Struktur und Formatierung des importierten Textes behandelt werden sollen, indem Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen:
   - Um die Struktur des Textflusses beizubehalten und die Formate und Elementformatregeln des aktuellen Dokuments auf den Text anzuwenden, aktivieren Sie „Mit Katalog des akt. Dokuments neu formatieren“. Stimmen Element-Tags der beiden Dokumente nicht überein, bleibt die Formatierung des importierten Textes erhalten. Sie sollten die Optionen zum Entfernen von Seitenumbrüchen und anderer irregulärer Formatierungen aktivieren, damit der importierte Text dem Aussehen des aktuellen Dokuments angepasst wird.

- Um Struktur und Formatierung aus dem Text zu entfernen und die Formatierung anzuwenden, die an der Einfügemarke verwendet wird, aktivieren Sie „Als Standardtext formatieren“. (Text in Tabellen oder verankerten Rahmen behält die ursprüngliche Formatierung des Quelldokuments bei.)
- Um die Struktur zu entfernen und gleichzeitig die Formatierung beizubehalten, aktivieren Sie „Quellformatierung beibehalten“. Die Formate des importierten Textes werden nicht in die Formatkataloge des aktuellen Dokuments aufgenommen. Wenn Sie die Formate des aktuellen Dokuments später ändern, werden die importierten Formate davon nicht betroffen, selbst wenn die Tags des aktuellen Dokuments und des importierten Textes übereinstimmen.

7 Wenn Sie durch Referenz importieren, geben Sie durch eine der folgenden Aktionen an, wie der Texteinschub aktualisiert werden soll:

- Um den Texteinschub bei jedem Öffnen des Dokuments zu aktualisieren, aktivieren Sie „Automatisch“.
- Um nur dann zu aktualisieren, wenn Sie es wünschen, aktivieren Sie „Manuell“.

8 Klicken Sie auf „Importieren“.

Verwandte Hilfethemen

„Text importieren“ auf Seite 258

Arbeiten mit QR-Codes

Sie können in FrameMaker XML Author einen QR-Code erstellen und dann den Code in einem FrameMaker XML Author-Dokument einfügen. Ein QR-Code (Quick Response) ist ein optischer, maschinenlesbarer zweidimensionaler Barcode. Der Code kann von einem Gerät gelesen werden, z. B. einem Smartphone, das dann die im Code gespeicherten Informationen extrahiert und entsprechend verwendet.

Generieren Sie einen QR-Code und fügen Sie ihn ein

1 Wählen Sie im Menü Spezialdie Option QR-Code generieren.

Der Dialog „QR-Code-Ersteller“ wird angezeigt.

2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Pfad ein, um die QR-Code-Datei zu erstellen (.png).

Die Standardabmessungen des Bilds sind 186 Pixel.

3 Um die Abmessungen des Bildes zu ändern, wählen Sie eine andere Größe aus der Dropdownliste Bildabmessungen aus.

4 Um den Typ von Informationen anzugeben, die Sie codieren möchten, wählen Sie einen Typ aus der Dropdownliste aus.

SMS: Senden Sie eine SMS mit dem codierten Text an die codierte Telefonnummer

URL: Öffnen Sie die codierte URL

Telefon: Rufen Sie die codierte Telefonnummer an

E-Mail: Senden Sie eine E-Mail an die angegebene Adresse

Text: Lesen Sie den codierten Text

5 Geben Sie für jeden Informationstyp die entsprechende Information ein und klicken Sie auf „Einfügen“.

Der QR-Code mit den angegebenen Informationen wird generiert und in das Dokument eingefügt.

Bearbeiten eines QR-Codes in einem Dokument

Sie können einen QR-Code in einem Dokument bearbeiten.

1. Wählen Sie in dem Dokument den zu bearbeitenden QR-Code aus.
2. Wählen Sie aus dem Menü Spezial die Option QR-Code bearbeiten.

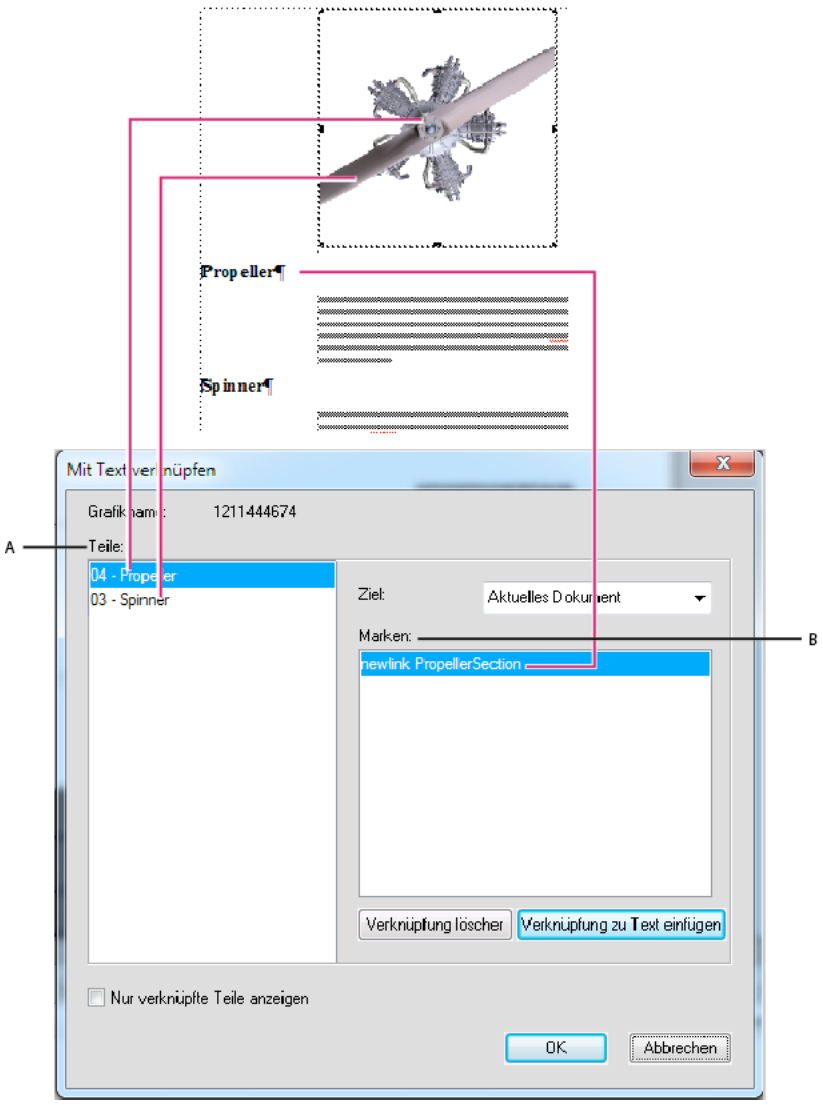
   Der Dialog „QR-Code-Ersteller“ wird angezeigt.

   Sie können auch auf den QR-Code im Dokument doppelklicken, um für einen vorhandenen QR-Code das Dialogfeld „QR-Code-Ersteller“ zu öffnen. Alternativ dazu können Sie mit der rechten Maustaste auf den QR-Code klicken und im Kontextmenü die Option „QR-Code bearbeiten“ wählen.
3. Bearbeiten Sie die relevanten Codeinformationen und klicken Sie auf „Speichern“.

Der QR-Code mit den aktualisierten Informationen wird im Dokument gespeichert.

Verknüpfung von 3D-Objektteilen

Wenn Teile eines 3D-Objekts mit Textobjekten im Dokument verknüpft werden müssen, verwenden Sie Verknüpfungen von 3D-Objektteilen. Beispielsweise können Sie 3D-Objektteile mit einer Beschreibung der einzelnen Teile verknüpfen.



***A.** Liste der ausgewählten 3D-Teile des Objekts **B.** Liste der Marker, die Sie mit den 3D-Teilen des Objekts verknüpfen können*

3D-Verknüpfungen erstellen

Sie können 3D-Objektverknüpfungen erstellen und sie mit dem Befehl oder der URL „Benanntes Ziel angeben“ verknüpfen.

1 Stellen Sie sicher, dass Ihr Dokument den Hypertext „Benanntes Ziel angeben“ aufweist. Der Hypertext „Benanntes Ziel angeben“ kann sich entweder in demselben Dokument oder in anderen Dokumenten befinden.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein 3D-Objekt und wählen Sie „3D-Menü“ > „Mit Text verknüpfen“.

3 Führen Sie im Dialogfeld „Mit Text verknüpfen“ folgende Schritte aus:

   a Um eine Verknüpfung einzufügen, wählen Sie einen Teil des 3D-Objekts aus, wählen Sie eine Marke und klicken Sie auf „Verknüpfung zu Text einfügen“.

   b Um eine Verknüpfung zu löschen, wählen Sie einen mit einer Marke verknüpften Teilenamen aus und klicken Sie auf „ Verknüpfung zu Text löschen“.

c Um eine Verknüpfung zu ändern, wählen Sie einen mit einer Marke verknüpften Teilenamen aus, wählen Sie eine andere Marke aus und klicken Sie auf „Verknüpfung zu Text aktualisieren“.

d Um verknüpfte Teile anzuzeigen, wählen Sie „Nur verknüpfte Teile anzeigen“. Wenn Sie ein verknüpftes Teil auswählen, wird die verknüpfte Marke ausgewählt.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Interaktive Verknüpfungen für 3D-/Multimedia-Objekte

Interaktive Verknüpfungen für 3D-/Multimedia-Objekte

Sie können Verknüpfungen einfügen, um eingebettete U3D(Universal 3D)-, FLV- und SWF-Objekte in der PDF-Ausgabe interaktiv zu steuern. Sie können Verknüpfungen zu 3D- und Multimedia-Objekten einfügen, die verschiedene Aspekte dieser Objekte steuern:

- Ansicht: Ruft unterschiedliche Ansichten des 3D-/Multimedia-Objekts auf. (Nur für 3D)
- Teile: Legt den Fokus auf unterschiedliche Teile des 3D-/Multimedia-Objekts. (Nur für 3D)
- Animation: Ruft Animationen im 3D-/Multimedia-Objekt auf. (Nur für 3D)
- JavaScript™: Fügen Sie der Verknüpfung benutzerdefinierten JavaScript™-Code hinzu.

Sie können außerdem eine Multimediaverknüpfungstabelle für das 3D-/Multimedia-Objekt des Typs „Anzeige“, „Teile“ oder „Animation“ erstellen. Die Multimediaverknüpfungstabelle des Typs „Teile“ enthält Verknüpfungen mit Fokus auf unterschiedliche Teile des 3D-/Multimedia-Objekts.

Sie können außerdem ein Poster festlegen, das für SWF-, FLV- und MP4-Dateien angezeigt wird, wenn das Video nicht abgespielt wird.

Verknüpfung zu einem 3D-Objekt einfügen

1 Fügen Sie ein 3D-Objekt in Ihr Dokument ein.

2 Geben Sie zum Erstellen der Verknüpfung Text ein.

3 Wählen Sie „Grafik“ > „Verknüpfung zur Grafik erstellen“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Multimediaverknüpfung erstellen“ Folgendes an:

a **Objekttyp wählen**: Wählen Sie „U3D“.

b **Objekt wählen**: Wählen Sie den Namen des Objekts, für das die Verknüpfungen eingefügt werden sollen. Ist nur ein Objekt des ausgewählten Objekttyps vorhanden, wählt FrameMaker XML Author den Objektnamen automatisch aus.

c **Hypertextelementtag**: Wenn Sie in der strukturierten Version von FrameMaker XML Author arbeiten, geben Sie das Element-Tag für den Hypertext der Verknüpfungen an.

d **Verknüpfungstyp**: Für U3D können Sie „JavaScript™“, „Anzeige“, „Teile“ oder „Animation“ auswählen. Wenn Sie „JavaScript™:“ auswählen, fügen Sie im Feld „Details“ den JavaScript™-Code ein, der beim Klicken auf den Hypertext ausgeführt werden soll. Andernfalls werden im Feld „Details“ die Optionen für den ausgewählten Verknüpfungstyp angezeigt. Wählen Sie eine der Optionen aus.

5 Wählen Sie „Einfügen“.

Verknüpfungen zu einer SWF-Datei einfügen

1 Fügen Sie in Ihrem Dokument eine SWF-Datei ein.

2 Geben Sie zum Erstellen der Verknüpfung Text ein.

3 Wählen Sie „Grafik“ > „Verknüpfung zur Grafik erstellen“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Multimediaverknüpfung erstellen“ Folgendes an:

   a **Objekttyp wählen**: Wählen Sie „SWF“.

   b **Objekt wählen**: Wählen Sie den Namen des Objekts, für das die Verknüpfungen eingefügt werden sollen. Ist nur ein Objekt des ausgewählten Objekttyps vorhanden, wählt FrameMaker XML Author den Objektnamen automatisch aus.

   c **Hypertextelementtag**: Wenn Sie in der strukturierten Version von FrameMaker XML Author arbeiten, geben Sie das Element-Tag für den Hypertext der Verknüpfungen an.

   d **Verknüpfungstyp**: Für SWF können Sie „JavaScript™:“, „Anzeige“, „Teile“ oder „Animation“ auswählen.

5 Wenn Sie unter „Verknüpfungstyp „JavaScript™“ ausgewählt haben, fügen Sie den JavaScript™-Code unter „Details“ hinzu.

6 Wählen Sie „Einfügen“.

Verknüpfungen zu einer FLV-Datei einfügen

1 Fügen Sie in Ihrem Dokument eine FLV-Datei ein.

2 Geben Sie zum Erstellen der Verknüpfung Text ein.

3 Wählen Sie „Grafik“ > „Verknüpfung zur Grafik erstellen“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Multimediaverknüpfung erstellen“ Folgendes an:

   a **Objekttyp wählen**: Wählen Sie „FLV“.

   b **Objekt wählen**: Wählen Sie den Namen des Objekts, für das die Verknüpfungen eingefügt werden sollen. Ist nur ein Objekt des ausgewählten Objekttyps vorhanden, wählt FrameMaker XML Author den Objektnamen automatisch aus.

   c **Hypertextelementtag**: Wenn Sie in der strukturierten Version von FrameMaker XML Author arbeiten, geben Sie das Element-Tag für den Hypertext der Verknüpfungen in der Tabelle an.

   d **Verknüpfungstyp**: Für FLV können Sie Folgendes auswählen:

      - Play: Spielt das FLV-Video ab.
      - Pause: Hält das Video an.
      - Rewind: Spult das Video an den Anfangspunkt zurück.
      - Nextcuepoint: Spult das Video zum nächsten Cue-Point vor.
      - Prevcuepoint: Spult das Video zum vorherigen Cue-Point zurück.
      - Seek: Hiermit können Sie weitere Optionen zum Erstellen definierter Punkte auswählen.

5 Wenn Sie als Verknüpfungstyp „Seek“ ausgewählt haben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   a Definierte Punkte: Mit dieser Option können Sie die im Video eingebetteten Cue-Points verwenden.

   b Punkt erstellen: Mit dieser Option können Sie einen Suchpunkt im Video erstellen. Spielen Sie nach Auswahl dieser Option das Video ab und klicken Sie im Videofenster auf „Verknüpfung erstellen“, um einen Suchpunkt einzufügen.

6 Wählen Sie „Einfügen“.

Poster für SWF-, FLV- oder MP4-Dateien festlegen

Sie können ein Poster festlegen, das für SWF-, FLV- und MP4-Dateien angezeigt wird, wenn das Video nicht abgespielt wird.

1 Wählen Sie eine SWF-, FLV- und MP4-Datei aus.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie im Popupmenü „Poster festlegen“.

3 Bei einer FLV-, SWF- oder MP4-Datei wird das Dialogfeld „Poster festlegen“ angezeigt.

   a Wählen Sie „Aus Medien“ und klicken Sie auf „Abspielen“.

   b Klicken Sie zum entsprechenden Zeitpunkt während des Videos auf „Frame für Poster erfassen“.

   c Klicken Sie auf „Speichern unter“ und speichern Sie die Posterdatei (.dib) auf einem Datenträger.

   d Klicken Sie auf „Anwenden“.

Poster für ein 3D-Objekt festlegen

Sie können ein Poster festlegen, das für U3D-Dateien angezeigt wird, wenn das Video nicht abgespielt wird.

1 Wählen Sie ein 3D-Objekt aus.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie im Popupmenü „Poster festlegen“.

   Das Dialogfeld „Poster-Datei auswählen“ wird angezeigt.

3 Navigieren Sie zu einer Posterdatei (.jpeg, .png, .gif, .dib oder .bmp) und wählen Sie diese aus.

Multimediaverknüpfungstabelle einfügen

Sie können eine Multimediaverknüpfungstabelle für U3D- und FLV-Objekte hinzufügen.

1 Wählen Sie „Grafik“ > „Verknüpfungstabelle für Grafik erstellen“.

   Hinweis: *Ist der Befehl „Verknüpfungstabelle für Grafik erstellen“ deaktiviert, platzieren Sie den Cursor in einen Textbereich im Dokument.*

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Multimediaverknüpfungstabelle einfügen“ Folgendes aus:

   a **Objekttyp wählen**: Wählen Sie „U3D“ oder „FLV“.

   b **Objekt wählen**: Name des Objekts, für das die Verknüpfungen eingefügt werden sollen.

   c **Tabellenformat**: Wählen Sie ein Tabellenformat für die Verknüpfungstabelle aus.

   d **Tabellenelementtag**: Wenn Sie in einer strukturierten FrameMaker XML Author-Version arbeiten, geben Sie das Element-Tag für die Verknüpfungstabelle an.

   e **Hypertextelementtag**: Wenn Sie in der strukturierten Version von FrameMaker XML Author arbeiten, geben Sie das Element-Tag für den Hypertext der Verknüpfungen in der Tabelle an.

   f **Tabellentyp wählen**: Wählen Sie den Aktionstyp für die Multimediaverknüpfungen aus. Für U3D sind die Optionen „Anzeige“, „Teile“ und „Animation“ verfügbar. Für FLV können Sie „Seek“ auswählen.

3 Wählen Sie „Einfügen“.

Multimediaverknüpfungen bearbeiten

Sie können die Multimediaverknüpfungen mithilfe des Marken-Pods bearbeiten.

1 Wählen Sie „Ansicht“ > „Pods“ > „Marken“.

2 Doppelklicken Sie im Marken-Pod auf eine Hypertextmarke des Typs „Multimedia“.

3 Bearbeiten Sie im Dialogfeld „Multimediaverknüpfung bearbeiten“ die erforderlichen Optionen und klicken Sie auf „Speichern“.

3D-Objekten benutzerdefinierte JavaScript™-Dateien hinzufügen

Sie können einem 3D-Objekt eine benutzerdefinierte JavaScript™-Datei hinzufügen, um es zu steuern.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein 3D-Objekt und wählen Sie im 3D-Kontextmenü „3D-Menü“ > „JavaScript™ wählen“.

2 Navigieren Sie im Dialogfeld „JavaScript™-Datei wählen“ zu einer JavaScript™-Datei und klicken Sie auf „Auswählen“.

Hinweis: *Wenn Sie ein 3D-Objekt kopieren und einfügen, wird die damit verbundene JavaScript™-Datei ebenfalls in die neue Instanz des Objekts kopiert.*

Auswahlpunkt eines Objekts in JavaScript™ verwenden

Sie können auf den Namen eines 3D-, SWF- oder FLV-Objekts in einem JavaScript™-Code mit dem Präfix `FM_` verweisen.

Das folgende JavaScript™-Beispiel verwendet das Präfix `FM_` mit dem Objektnamen. Dieser Beispiel-JavaScript™-Code macht das entsprechende Objekt transparent.

1 Fügen Sie ein Objekt in FrameMaker XML Author ein und nennen Sie es `my3d` im 3D-Menü unter „Eigenschaften“.

2 Fügen Sie dem Objekt folgenden JavaScript™-Code hinzu. Das Objekt `my3d` wird in diesem Code als `FM_my3d` bezeichnet.

```
var i,count,tempObj;
count=FM_my3d.context3D.scene.meshes.count;
var selObj;
for( i=0;i<count;i++){
selObj=FM_my3d.context3D.scene.meshes.getByIndex(i);
tempObj=FM_my3d.context3D.scene.nodes.getByName(selObj.name);
tempObj.renderMode="transparent";
}
```

3 Erstellen Sie die PDF und klicken Sie auf den Link. Das 3D-Objekt wird transparent.

3D-/Multimedia-Objekte standardmäßig aktivieren

Wenn Sie eine PDF öffnen, sind die 3D-/Multimedia-Objekte in der PDF nicht standardmäßig aktiviert. Klicken Sie zum Aktivieren auf die Objekte. Um die 3D-/Multimedia-Objekte in der PDF standardmäßig zu aktivieren, führen Sie folgende Schritte aus:

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein FLV-, SWF- oder 3D-Objekt und wählen Sie im Kontextmenü „PDF-Anzeigeoptionen“ > „Standardmäßig aktivieren“.

3D-/Multimedia-Objekte in Popupfenstern anzeigen

Sie können 3D-/Multimedia-Objekte in einem Popupfenster anzeigen, wenn Sie auf die entsprechende Verknüpfung klicken. Diese Option ist hilfreich, wenn sich die Verknüpfungen und 3D-/Multimedia-Objekte auf verschiedenen Seiten befinden.

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein FLV-, SWF- oder 3D-Objekt und wählen Sie im Kontextmenü „PDF-Anzeigeoptionen“ > „Im Popupfenster öffnen“.

Hinweis: *Sie können das Popupfenster schließen, indem Sie auf das Kreuz in der rechten oberen Ecke des Popupfensters klicken.*

Exportieren von Text und Grafiken

Mithilfe folgender Techniken können Sie Text und Grafiken exportieren:

- Kopieren Sie die Objekte und fügen Sie sie in eine andere Datei oder Anwendung ein.
- Speichern Sie ein Dokument in einem anderen Format.
- Legen Sie eine PDF-Datei (Portable Document Format) an.
- Speichern Sie die Datei im HTML-Format, das die Grafiken in einem Dokument in das GIF-, PNG- oder JPEG-Format konvertieren kann.
- Save as XML.
- Senden Sie das Dokument als E-Mail-Anlage.
- Verwenden Sie Ziehen-und-Ablegen-Techniken.

Verwandte Hilfethemen

„Adobe Illustrator-Dateien importieren“ auf Seite 262

„Drag & Drop verwenden“ auf Seite 254

Senden von Dateien in einer E-Mail

Wenn ein MAPI-kompatibles (Messaging Application Programming Interface) E-Mail-System auf dem Computer installiert ist, können Sie ein Dokument als E-Mail-Anlage senden. Wenn der Computer noch nicht für MAPI konfiguriert ist, werden Sie bei dem ersten Versuch, ein Dokument zu schicken, von Windows durch eine Reihe von Dialogfeldern geführt. Wenn Sie dabei Hilfe benötigen, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator.

Hinweis: *Das Menü und die Kurzbefehle zum Versenden von E-Mails können nur für einzelne Dokumente, nicht aber für Buchdateien verwendet werden. Es ist nicht möglich, eine Buchdatei per E-Mail zu versenden.*

1 Wählen Sie „Datei“ > „Senden“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Profil auswählen“ ein E-Mail-Profil aus und klicken Sie auf „OK“.

3 Füllen Sie die E-Mail-Felder aus und senden Sie die Nachricht wie gewohnt ab.

Speichern von Dokumenten mit SWF-Dateien in den Formaten PDF und XML

Dokumente, die SWF-Dateien enthalten, können in den Formaten PDF, HTML und XML gespeichert werden. Außerdem können Sie Dokumente drucken, die SWF-Dateien enthalten.

Speichern von Dokumenten mit SWF-Dateien im PDF-Format

1. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und öffnen Sie das FrameMaker XML Author-Buch bzw. die FrameMaker XML Author-Datei mit den SWF-Dateien.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Als PDF speichern“.
3. Sie können den Speicherort und den Dateinamen bei Bedarf ändern. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“.
4. Klicken Sie im Dialogfeld „PDF-Einstellungen“ auf „Zuweisen“, um eine PDF-Datei mit den Standardeinstellungen zu erstellen. Andernfalls nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor und klicken Sie anschließend auf „Zuweisen“. Die SWF-Datei wird in das Buch bzw. die Datei importiert und gespeichert. Ist auf dem Computer Flash Player installiert, können Sie das PDF-Dokument öffnen und die SWF-Datei wiedergeben.

Wenn Sie ein PDF-Dokument mit einer SWF-Datei öffnen, wird das Dialogfeld „Berechtigungen für Multimedia-Inhalt verwalten“ geöffnet. Wählen Sie die Option „Multimedia-Inhalt einmalig abspielen“ oder „Multimedia-Inhalt abspielen und dieses Dokument der Liste vertrauenswürdiger Dokumente hinzufügen“ und starten Sie die Wiedergabe durch Klicken auf das entsprechende Feld. Stellen Sie sicher, dass Adobe Reader® 8 oder höher bzw. Adobe Acrobat 3D 8 oder höher installiert ist, um das erzeugte PDF-Dokument mit SWF-Dateien anzeigen zu können.

Wenn die importierte Mediendatei als PDF gespeichert ist und wiedergegeben wird, spielt Acrobat SWF- und FLV-Dateien mit dem integrierten eigenen Media Player ab. Die Wiedergabe anderer Mediendateien ist nur möglich, wenn die entsprechenden Codecs auf dem System installiert sind

Speichern von Dokumenten mit SWF-Dateien im XML-Format

Sie können eine FrameMaker XML Author-Datei, die eine SWF-Datei enthält, als XML-Datei speichern. Wenn Sie die XML-Datei in FrameMaker XML Author öffnen, bleibt die SWF-Datei auch beim Speichern der XML-Datei (Roundtrip) erhalten. Um die Roundtripping-Fähigkeit von SWF-Dateien zu gewährleisten, stellen Sie sicher, dass die XML-Datei die korrekten Lese-/Schreibregeln enthält, bevor Sie die Datei im XML-Format speichern.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass Sie eine XML-Datei mit einer Grafikelementdefinition erstellen oder öffnen, bevor Sie eine SWF-Datei darin importieren.*

1. Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“ und öffnen Sie die XML-Datei mit den SWF-Dateien.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Als XML speichern“.
3. Sie können den Speicherort und den Dateinamen bei Bedarf ändern und anschließend auf „Speichern“ klicken.

War der SWF-Inhalt in die FrameMaker XML Author-Datei eingebettet und wird das Dokument als XML-Datei gespeichert, dann wird der SWF-Inhalt in einer unabhängigen SWF-Datei gespeichert. Außerdem wird in der XML-Datei eine Referenz zur SWF-Datei erstellt.

Speichern von strukturierten Dokumenten im SGML- oder XML-Format

Sie können alle strukturierten FrameMaker XML Author-Dokumente als SGML oder XML speichern. Der Inhalt, die Elemente und die Attribute des Dokuments bleiben erhalten. Formatierungen gehen jedoch verloren. Sie können in einem anderen strukturierten Dokumenttyp als dem ursprünglichen (beispielsweise SGML oder XML) speichern. Möglicherweise treten jedoch auf Grund von Unterschieden in den DTDs Fehler auf.

Wenn Sie Unicode-Inhalt als XML-Datei speichern, gibt Adobe Product X.0 die Codierung automatisch an. Standardmäßig verwendet Adobe Product X.0 das UTF-8-Codierungsformat.

Bevor Sie ein Dokument im SGML- oder XML-Format speichern, sollten Sie es prüfen und alle Fehler in den Elementen und Attributen korrigieren (siehe „Überprüfen von Dokumenten“ auf Seite 39). Andernfalls könnten die Markierungen ungültig werden.

Achten Sie beim Speichern eines XML-Dokuments darauf, dass gültige XML-Elementnamen mit einem Buchstaben beginnen und nur alphanumerische Zeichen, Punkte oder Bindestriche enthalten. Leerzeichen, Unterstriche oder andere Zeichen in XML-Elementnamen sind ungültig und werden entweder zu einem Bindestrich (-) konvertiert oder erzeugen einen Fehler.

Kopfzeilen, Tabellen und Referenzseiten werden nicht exportiert, für die Namen der Standard-Tags werden einfach die Formatnamen verwendet

Die Standard-Codierungseinstellungen zum Exportieren strukturierter Dokumente sind ISO-8859-1 für SGML und UTF-8 für XML. Wenn das strukturierte Dokument eine importierte SGML- oder XML-Datei ist, verwendet FrameMaker XML Author die Codierungseinstellungen der Originaldatei anstatt der Standardeinstellungen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
2. Geben Sie den Dateinamen und den Speicherort an. Sie können dem Dateinamen die entsprechende Erweiterung (wie .sgm oder .xml) hinzufügen.
3. Wählen Sie im Popupmenü die Option „SGML“ oder „XML“ und klicken Sie auf „Speichern“. Wenn dem Dokument eine Anwendung zugeordnet ist, wird es gespeichert.
4. Wenn das Dialogfeld „Strukturierte Anwendung zuweisen“ angezeigt wird, wählen Sie im Popupmenü einen Anwendungsnamen und klicken Sie auf „Fortfahren“. Führen Sie anschließend eine der folgenden Aktionen aus:
   - Wählen Sie den Namen einer Anwendung, um dem Dokument eine Anwendung zuzuordnen.
   - Um die Standardzuweisung und keine Lese-/Schreibregeln auszuwählen, wählen Sie <Keine Anwendung>.

Wenn FrameMaker XML Author beim Speichern eines Dokuments Fehler in der Struktur findet, listet das Programm die entsprechenden Fehlermeldungen in einer schreibgeschützten Fehlerprotokolldatei auf. Wenn sich die Meldung auf einen Fehler in dem FrameMaker XML Author-Dokument bezieht, wird sie mit dem Dokument verknüpft. Bei den meisten Fehlern können Sie auf die Meldung klicken, um zum Ort des Fehlers zu gelangen.

Importieren Sie Elementdefinitionen, wenn Sie das strukturierte Dokument öffnen. Vermutlich müssen Sie noch einige Korrekturen an ihren Strukturen vornehmen.

Hypertext und MS® Word-Inhalt über die intelligente Einfügefunktion strukturiert einfügen

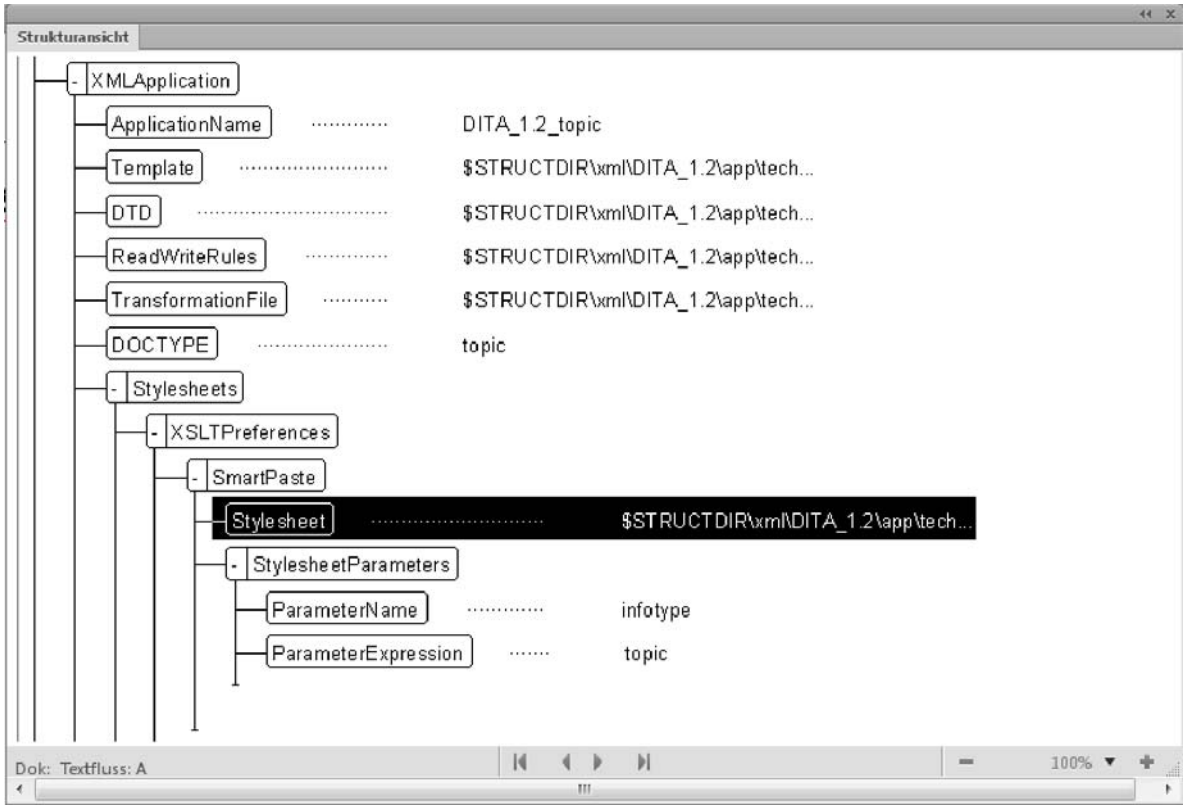
Mit FrameMaker XML Author können Sie HTML-, MS® Word-, MS® Excel- und MS® Outlook-Inhalte strukturiert einfügen. Sie können außerdem XSLs für andere FrameMaker XML Author-strukturierte Anwendungen erstellen und konfigurieren. Bei der Verwendung von XSL identifiziert FrameMaker XML Author den Inhalt noch in der Zwischenablage und strukturiert diesen entsprechend der geeignetsten Elementhierarchie oder -folge. Anschließend können Sie ihn mithilfe der intelligenten Einfügefunktion in FrameMaker XML Author als DITA-Inhalt einfügen.

Der eingefügte Inhalt ist entsprechend einer angegebenen XSL in der relevanten strukturierten Anwendung strukturiert. Die XSLs werden für folgende DITA-Dokumente in FrameMaker XML Author angegeben:

- Thema
- Aufgabe
- Konzept
- Referenz

Der XSL-Dateiname und -pfad werden mithilfe des *Stylesheet*-Elements (*Stylesheets* > *XSLTPreferences* > *SmartPaste* > *Stylesheet*) angegeben.

Die XSLs für intelligentes Einfügen für DITA befinden sich unter:
$STRUCTDIR\xml\DITA_1.2\app\technicalContent\xslt.



Die in der DITA_1.2_topic-Anwendung hinzugefügte XSL für die intelligente Einfügefunktion

Inhalt über die intelligente Einfügefunktion in eine DITA-Datei einfügen

1 Kopieren Sie HTML-, MS® Word-, MS® Excel- oder MS® Outlook-Inhalt.

2 Positionieren Sie den Cursor in eins der folgenden DITA-Themen: topic, task, concept oder reference.

3 Wählen Sie die intelligente Einfügefunktion aus dem Kontextmenü. (Tastenkombination für die intelligente Einfügefunktion Esc+s+p+t)

Der eingefügte Inhalt ist in entsprechende von der Struktur zulässigen Elementen strukturiert.

Dateien mithilfe von WebDAV verwalten

WebDAV

Die WebDAV-Technologie ermöglicht Ihnen, Dateien über ein modifiziertes Hypertext-Transferprotokoll zu lesen und zu erstellen. Die Dateien befinden sich auf dem Server in einer Verzeichnisstruktur und werden für die Bearbeitung auf dem lokalen Rechner „ausgecheckt“. Die Verzeichnisstruktur des lokalen Rechners spiegelt dabei die Struktur des WebDAV-Servers wieder. Beim Auschecken einer Datei wird diese in den entsprechenden Ordner des lokalen Rechners heruntergeladen.

FrameMaker XML Author unterstützt die WebDAV(Web Distributed Authoring and Versioning)-Server-Technologie. WebDAV ist ein Standardprotokoll, das von den meisten Content Management-Systemen (CMS) unterstützt wird. Mit WebDAV können Sie Dokumente herunterladen und übertragen sowie den Zugriff auf die von Ihnen gerade bearbeiteten Dokumente für Dritte sperren. Verwenden Sie ein Content Management-System mit WebDAV-Unterstützung, wenn Sie bei der Arbeit in gemeinschaftlicher Umgebung das Problem verschiedener Dokumentversionen vermeiden möchten.

In FrameMaker XML Author können Sie XML-Dateien FrameMaker XML Author-Bücher und -Dateien sowie MIF-Dateien, die sich auf dem WebDAV-Server befinden, erstellen und bearbeiten. Weitere Information über WebDAV finden Sie unter www.webdav.org.

WebDAV-Server Ein Server, auf dem das WebDAV-Protokoll implementiert ist. Mit FrameMaker XML Author und einem WebDAV-Client können Sie Dateien auf einem beliebigen WebDAV-Server speichern und abrufen. Sie müssen sich allerdings vorher beim Server mit dem richtigen Benutzernamen und Kennwort anmelden.

URL Bei WebDAV bezieht sich die URL auf den Pfad einer Datei (Asset) auf dem WebDAV-Server Sie können eine beliebige Datei auf einem WebDAV-Server öffnen, indem Sie ihre URL im Feld „URL suchen“ angeben.

WebDAV bietet gegenüber gewöhnlichen Dateiservern wesentliche Vorteile.

Es ist zwar möglich, Kopien einer mit einem WebDAV-Server verwalteten Datei auf mehrere Rechner herunterzuladen, die Datei kann jedoch immer nur von einer Person *ausgecheckt* werden. Benutzer, die eine Datei auschecken, können ihre Arbeit anderen Benutzern bereitstellen, während Sie die Datei weiterhin ausgecheckt haben, indem Sie die Datei auf dem Server aktualisieren. Die anderen Benutzer können eine ausgecheckte Datei jedoch erst dann wieder bearbeiten, wenn sie eingecheckt ist. Dieses Auscheck-/Eincheck-System ermöglicht den Zugriff mehrerer Benutzer auf dieselbe Datei, verhindert jedoch das gegenseitige Überschreiben von Änderungen.

Da WebDAV in Netzwerken läuft, auf die über das Internet zugegriffen werden kann, spielt der jeweilige physische Standort keine Rolle. Teammitglieder können unabhängig von Entfernungen gemeinsam auf Dateien zugreifen.

Erste Schritte

Sie können Dateien direkt auf dem Server öffnen, aktualisieren und speichern, indem Sie die URL einer Datei angeben.

Vorteile von „URL suchen“

- Sie müssen die Serververbindung nicht explizit einrichten.
- Sie müssen nicht alle verknüpften und zugewiesenen Dateien (z. B. referenzierte Bilder) explizit herunterladen, wenn Sie eine Datei herunterladen.
- Sie müssen nicht alle Buchkomponenten oder -dateien herunterladen, die mit einer .xml-Datei, z. B. einem Schema, einer DTD oder einem EDD, verknüpft sind.
- Sie müssen eine Datei nicht explizit aktualisieren oder hochladen. Eine Datei wird automatisch auf dem Server aktualisiert, wenn Sie sie speichern, und eingecheckt, wenn Sie sie schließen.

Der „URL suchen“-Workflow ist auch Unicode- und IPv6-kompatibel und in allen FrameMaker XML Author-Workflows integriert.

Verwenden des „URL suchen“-Workflows

Das Dialogfeld „URL suchen“ ist in allen FrameMaker XML Author-Workflows integriert. Die Schaltfläche „URL suchen“ wird in allen FrameMaker XML Author-Dialogfeldern zur Dateiverwaltung angezeigt.

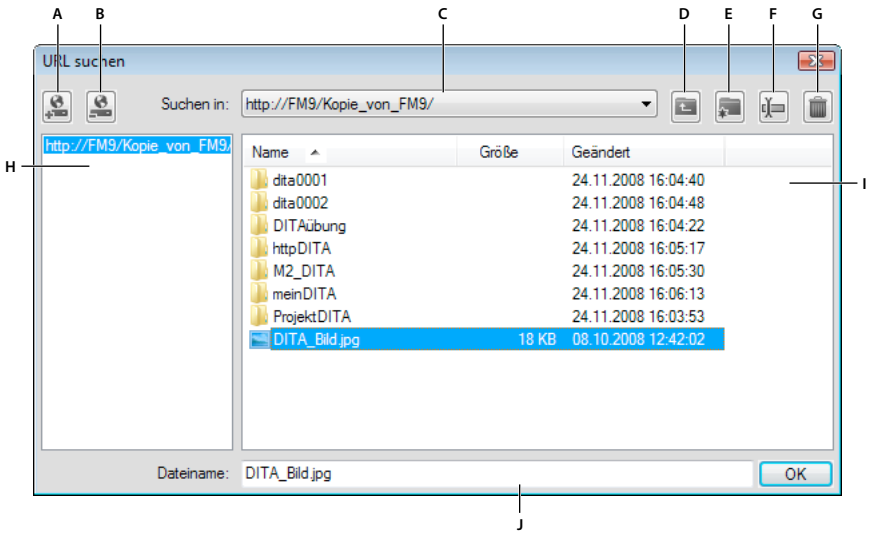
Neues Dokument Sie können die HTTP-URL der Vorlage angeben, die Sie für ein neues Dokument verwenden möchten. Dazu können Sie entweder die vollständige URL der Vorlage in das Dialogfeld „Neu“ eingeben oder Sie verwenden das Dialogfeld „URL suchen“, um die Vorlage auszuwählen.

Öffnen Sie können eine HTTP-Datei auf einem Server öffnen, indem Sie ihre URL in das Feld „Dateiname“ im Dialogfeld „Öffnen“ eingeben. Mithilfe von HTTP-Pfaden können Sie alle FrameMaker XML Author-Dateitypen öffnen, die durch lokale Dateipfade unterstützt werden. Dazu gehören .xml-, .ditamap- und .bookmap-Dateien.

Importieren Durch die Angabe ihrer HTTP-Pfade können Sie Dateien importieren. Sie können sie durch Referenz importieren oder sie in Ihr Dokument kopieren. Sie können einen HTTP-Texteinschub importieren, einen Querverweis zu einer HTTP-Datei hinzufügen, Grafiken, U3D-Objekte oder SWF-Dateien importieren, indem Sie die jeweiligen HTTP-Pfade angeben.

Speichern Sie können im Dialogfeld „Speichern unter“ eine URL angeben, um die Datei auf einen WebDAV-fähigen Server hochzuladen. Sie können eine Datei als XML- oder PDF-Datei speichern.

Hinweis: *Sie können keine Stapelkonvertierung von Dokumenten für HTTP WebDAV-Verzeichnisse durchführen.*



URL suchen
A. *URL-Pfad speichern, indem Sie dem Server einen eindeutigen Namen geben* ***B.*** *Gespeicherten URL-Pfad löschen* ***C.*** *Liste „Suchen in“ zeigt die zuletzt geöffneten Dokumente* ***D.*** *Eine Ordnerebene nach oben* ***E.*** *Ordner auf Server erstellen* ***F.*** *Dateien und Ordner umbenennen* ***G.*** *Ausgewählte Datei oder Ordner löschen* ***H*** *Gespeicherter Servername* ***I.*** *Dateiinformationen, die Sie nach Spalten sortieren können* ***J.*** *Vollständige URL einer Datei*

Speichern einer WebDAV-Serververbindung

Wenn Sie „URL suchen“ verwenden, müssen Sie keinen Server explizit angeben. Wenn ein WebDAV-Server eine Authentifizierung verwendet, müssen Sie beim ersten Zugriff auf den Server Ihre Anmeldedaten angeben. Wenn Sie häufiger mit einem Server arbeiten, können Sie die Serververbindung im Dialogfeld „URL suchen“ für schnelleren Zugriff speichern.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „URL suchen“ und geben Sie den HTTP-Pfad zum WebDAV-fähigen Server in das Feld „Dateiname“ ein.

2 Geben Sie Ihre Anmelde-ID und Ihr Kennwort an, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

3 Zum Speichern der Serververbindung klicken Sie auf die Schaltfläche „URL speichern“ .

4 Geben Sie einen eindeutigen Namen für die Serververbindung an und klicken Sie auf „OK“.

Nachdem Sie sie gespeichert haben, wir die Serververbindung immer im Dialogfeld „URL suchen“ angezeigt.

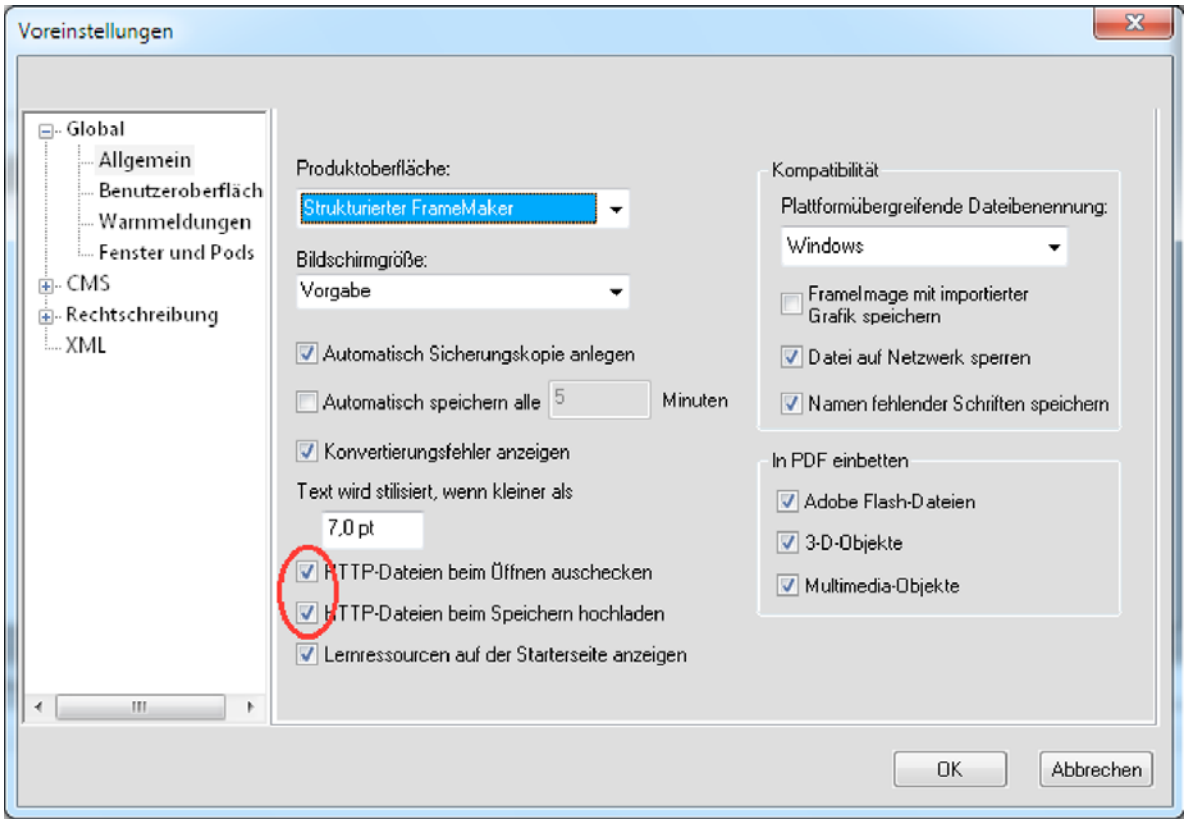
Zum Löschen einer gespeicherten Serververbindung klicken Sie auf die Schaltfläche „URL entfernen“ .

Festlegen der Voreinstellungen

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ und legen Sie folgende Optionen fest.

HTTP-Dateien beim Öffnen auschecken Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine Datei nicht beim Öffnen von WebDAV-Server auschecken möchten.

HTTP-Dateien beim Speichern hochladen Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine Datei beim Schließen nur einchecken möchten.



Voreinstellungen Bei aktivierten Optionen „HTTP-Dateien beim Öffnen auschecken“ und „HTTP-Dateien beim Speichern hochladen“

Verwenden von HTTP-Pfaden zum Öffnen von Dateien

Sie können eine beliebige Datei auf einen WebDAV-Server öffnen, indem Sie ihre URL angeben.

Für xml-Dateien lädt FrameMaker XML Author alle HTTP-Referenzen, beispielsweise das xml-Schema oder die mit der Datei verknüpften DTDs, im Hintergrund herunter. Andere Referenzen wie Text- oder Grafikeinschübe oder referenzierte Dateien werden ebenfalls heruntergeladen.

Sie können auch Grafikdateiobjekte in Ihrem Dokument referenzieren oder importieren, indem Sie ihre URLs angeben. Sie können Verknüpfungen zu Dokumenten einschließen, indem Sie ihre HTTP-Pfade in Hypertextmarken angeben.

Hinzufügen, Öffnen und Speichern von Dokumenten

Sie können Dateien auf einem WebDAV-Server direkt erstellen, speichern oder öffnen, indem Sie die Datei-URL angeben.

Datei öffnen

Wenn Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „HTTP-Dateien beim Öffnen auschecken“ gewählt haben, wird die Datei automatisch gesperrt und ausgecheckt, wenn Sie sie herunterladen. Ein Sternchen neben dem Dateinamen zeigt an, dass die Datei ausgecheckt ist.

Speichern einer Datei

Sie können Änderungen automatisch auf den WebDAV-Server hochladen. Stellen Sie dazu sicher, dass Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „HTTP-Dateien beim Speichern hochladen“ aktiviert haben.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und klicken Sie auf „URL suchen“.

2 Wählen Sie rechts den Servernamen aus, navigieren Sie zum Ordner und klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren von Dateien

Importieren einer Datei: Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Datei“ und klicken Sie auf „URL suchen“.

Schließen einer Datei

Standardmäßig werden Dateien beim Schließen automatisch eingecheckt.

Verknüpfen einer Vorlage mit einem Ordner

Sie können den HTTP-Pfad der Vorlage angeben, wenn Sie sie mit einem Ordner in einem hierarchischen Buch verknüpfen.

1 Klicken Sie im Buchfenster mit der rechten Maustaste auf den Ordner, für den Sie eine Vorlage festlegen möchten, und wählen Sie „Eigenschaften“.

2 Wählen Sie die Option „Vorlagenpfad“ und klicken Sie auf die Schaltfläche zum Hinzufügen ..., um nach einer Datei zu suchen.

3 Geben Sie den vollständigen HTTP-Pfad in das Feld „Dateiname“ ein oder klicken Sie auf „URL suchen“, um nach der Datei auf dem Server zu suchen.

4 Klicken Sie auf „OK“, „Öffnen“ und „Zuweisen“, um eine Vorlage mit dem gewählten Ordner zu verknüpfen.

Verknüpfte Dateien in einer ZIP-Datei verpacken

Sie können eine Ditamap, .xml mit allen verknüpften Dateien in einer ZIP-Datei für die Verteilung oder Sicherung verpacken. Beim Erstellen eines Pakets mit für ein Buch oder eine Ditamap erkennt FrameMaker automatisch die verknüpften Dateien wie Kapitel-Dateien, Bilder, Texteinschübe, Conrefs, Querverweise und verpackt sie in eine ZIP-Datei.

Die ZIP-Datei beinhaltet Folgendes:

1 Die Ditamap

2 Kapitel-/Themen-Dateien

3 Dateien, die in den Kapitel-/Themen-Dateien referenziert wurden, z. B. Texteinschübe, Conrefs und Bilder

Hinweis: *Beim Verpacken von strukturierten Dateien werden deren Anwendungs-Setup-Dateien wie DTD, structapps.fm, Lese-/Schreibregeln und Vorlagen nicht verpackt.*

Verpacken von Buch- oder Ditamap-Dateien

Zum Verpacken von Buch- oder Ditamap-Dateien müsse Sie alle Themen-, Kapitel- und abhängigen Dateien in demselben Ordner oder in Unterordner platzieren. Alle Dateien außerhalb des Ordners werden als fehlende Dateien behandelt und nicht in die ZIP-Datei kopiert.

1 Wählen Sie für ein Buch oder eine Ditamap „Datei“ > „Verpacken“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Verpacken“ folgende Schritte durch:

a Bearbeiten Sie bei Bedarf den Namen und den Pfad der ZIP-Datei. Standardmäßig ist der Name und der Speicherort der verpackten ZIP-Datei derselbe wie der der Buch- oder Ditamap-Datei.

b Klicken Sie auf „Einstellungen“, um mindestens eine der folgenden Dateitypen vom Paket (ZIP-Datei) auszuschließen: Multimedia, Bilder und 3D-Dateien, Inhaltsreferenzen und Querverweise, Texteinschübe und OLE-Objekte.

c Wählen Sie die Option „Paket erstellen, auch wenn Dateien fehlen“, um ein Paket zu erstellen, selbst wenn Kapitel-, Themen- oder abhängige Dateien fehlen.

FrameMaker behandelt die Kapitel-, Themen- oder abhängige Dateien außerhalb des Ordners (oder Unterordners) des Buchs oder der Ditamap als fehlende Dateien. Zum Verpacken von Buch- oder Ditamap-Dateien müsse alle Themen-, Kapitel- und abhängigen Dateien in demselben Ordner oder in Unterordner sein. Wählen Sie diese Option, um ein Buch oder eine Ditamap ohne deren Kapitel-, Themen- oder abhängigen Dateien in demselben Ordner zu verpacken. ansonsten tritt ein Fehler bei der Verpackung für das Buch oder die Ditamap auf.

d Zum Anzeigen einer verpackten Datei wählen Sie „Ordner nach Erstellung von Paketen öffnen“. Nachdem das Paket erstellt wurde, wird der Ordner mit der ZIP-Datei in Windows® Explorer geöffnet.

e Um ein Protokoll für das Paket zu erstellen, wählen Sie „Protokolldatei generieren“.

f Klicken Sie auf „Paket“.

FrameMaker verarbeitet die Buchdateien und erstellt ein Paket. Jetzt können Sie die ZIP-Datei für andere freigeben oder sie sichern.

Kapitel 11: Bearbeiten von Inhalten

Kennzeichnen von Änderungen durch Verfolgen von Textänderungen

Die Funktion zum Verfolgen von Textänderungen markiert eingefügten oder gelöschten Text, sodass er leicht zu erkennen ist. Autoren und Reviewer können mit dieser Funktion die Änderungen in einem Dokument verfolgen, anzeigen und in der Vorschau ansehen, indem sie diese ein- oder ausblenden. Sie können die Farben für Einfügungen und Löschungen festlegen.

Sie können als Suchbereich für das Verfolgen von Änderungen das aktuelle Dokument, das aktuelle Buch oder die DITAMAP oder ausgewählte Dokumente aus einem BUCH oder einer DITAMAP festlegen.

FrameMaker verfolgt die Änderungen mit einem Benutzernamen und einem Zeitstempel. Wenn Sie das Dokument gemeinsam mit anderen Autoren verwenden, wie z. B. in einer Teamumgebung, können Sie so den Autor und den Zeitpunkt der Änderungen an dem Dokument ermitteln. FrameMaker verwendet standardmäßig den Anmeldenamen des aktuellen Benutzers als Benutzernamen.

Hinweis: *Änderungen an der Formatierung und Elementattributen werden nicht verfolgt.*

Die folgende Tabelle zeigt verfolgte und nicht verfolgte Textänderungen in strukturierten Dokumenten.

Verfolgte Textänderungen	**Nicht verfolgte Textänderungen**
Einfügen von Elementen mithilfe der Eingabetaste	Löschen von Stammelementen
Einfügen oder Löschen von Text in einem Element	Bearbeiten von Elementattributen
Löschen von Elementen	Zusammenfügen von Elementen
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text	Teilen von Elementen
	Ausgliedern und Eingliedern von Text
	Ziehen oder Ablegen von Elementen im Strukturansichtsfenster

Festlegen von Farbvoreinstellungen für Textänderungen

In FrameMaker wird hinzugefügter Text unterstrichen und gelöschter Text durchgestrichen angezeigt. Zusätzlich zu diesen Standardformatierungen können Sie Farbvoreinstellungen für hinzugefügten oder gelöschten Text festlegen. Damit Textänderungen gut sichtbar sind, sollten Sie eine andere Textfarbe festlegen, als Sie bereits für bedingte Tags ausgewählt haben. Darüber hinaus sollten Sie bei der Vorschau oder Anzeige der Textänderungen die bedingten Tags ausblenden, um die Textänderungen klar unterscheiden zu können.

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie im Fenster „Buch“ die Optionen „Darstellung“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Farbe konfigurieren“.
- Wenn Sie sich in der Dokumentansicht befinden, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Farbe konfigurieren“.

2 Wählen oder definieren Sie die gewünschten Farben für hinzugefügten und gelöschten Text und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Festlegen des Suchbereichs für die Verfolgung von Textänderungen

Sie können als Suchbereich für die Verfolgung von Änderungen das aktuelle Buch, die aktuelle DITAMAP oder das aktuelle Dokument festlegen. Wenn Sie ein Buch oder eine DITA Map öffnen, ist standardmäßig der Suchbereich „Buch“ oder „DITAMAP“ festgelegt. Um den Suchbereich explizit festzulegen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um aus der Buch- oder DITAMAP-Ansicht das gesamte aktuelle Buch als Suchbereich festzulegen, wählen Sie „Darstellung“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Buch“ oder „DITAMAP“.
- Um das gesamte Buch oder die gesamte DITA Map als Suchbereich festzulegen, wenn das Dokument aktiv ist, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgen von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Buch“ oder „DITAMAP“.
- Um als Suchbereich nur das aktuelle Dokument festzulegen, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Dokument“.
- Wenn nur ein Dokument geöffnet ist, wählen Sie für das aktuelle Dokument „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Dokument“.
- Um als Suchbereich ausgewählte Dateien in einem Buch festzulegen, wählen Sie in der Buchansicht die gewünschten Dateien und dann „Darstellung“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Ausgewählte Dokumente“.
- Um als Suchbereich ausgewählte Dokumente eines Buchs oder einer DITA Map festzulegen, wenn das Dokument aktiv ist, wählen Sie die gewünschten Dateien und dann „Spezial“ > „Verfolgen von Textänderungen“ > „Suchbereich“ > „Ausgewählte Dokumente“.

Hinweis: *Sie können nur dann „Buch“ oder „DITAMAP“ als Suchbereich festlegen, wenn diese geöffnet sind.*

Aktivieren oder Deaktivieren der Verfolgung von Textänderungen

Standardmäßig ist die Verfolgung von Textänderungen deaktiviert. Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

❖ Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie im Buch- oder DITAMAP-Fenster „Darstellung“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Aktivieren“. Diese Option kann aktiviert und deaktiviert werden.
- Wählen Sie im Dokumentfenster „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Aktivieren“. Diese Option kann aktiviert und deaktiviert werden.

Hinweis: *Die Dokumente sollten geöffnet sein, wenn Sie die Verfolgung von Textänderungen aktivieren. FrameMaker aktiviert die Verfolgung von Textänderungen nur, wenn das Dokument keine Fehler enthält, die das Öffnen durch FrameMaker verhindern.*

Verwalten von Textänderungen in Dokumenten

- Zur Suche nach bestimmten Textänderungen wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ und wählen dann „Nächste Änderung anzeigen“ oder „Vorherige Änderung anzeigen“.
- Um einzelne Textänderungen anzunehmen oder abzulehnen, wählen Sie die Änderung aus und wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Änderung annehmen“ bzw. „Änderung ablehnen“.
- Um alle Änderungen anzunehmen bzw. abzulehnen, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ und wählen Sie dann Alle Änderungen annehmen“ oder „Alle Änderungen ablehnen“.

Sobald Sie eine Einfügung oder Löschung annehmen, wird diese in die Datei aufgenommen. Wenn Sie eine Texthinzufügung annehmen, wird der Text beibehalten. Wenn Sie eine Textlöschung annehmen, wird der entsprechende Text entfernt. Wenn Sie eine Texthinzufügung ablehnen, wird der eingefügte Text entfernt. Wenn Sie eine Löschung ablehnen, bleibt der Text in der Datei erhalten. Die Formatierung von eingefügtem oder beibehaltenem Text richtet sich nach dem umgebenden Text.

Filtern von Änderungen nach Name des Autors oder Reviewers

❖ Wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > Reviewername anzeigen> [Benutzername].

Führen Sie nach der Auswahl des Reviewernamens folgende Vorgänge aus:

- „Nächste/Vorherige Änderung anzeigen“: Zeigt vom ausgewählten Reviewer vorgenommene Änderungen.
- „Alle Änderungen annehmen/ablehnen“: Akzeptiert alle vom ausgewählten Reviewer vorgenommenen Änderungen oder lehnt sie ab.

Hinweis: *Um ein Buch oder eine DITA Map mit den Reviewernamen zu füllen, öffnen Sie das Buch oder die DITA Map, wählen Sie den gewünschten Bereich und klicken Sie auf „Benutzerliste aktualisieren“.*

Hinweis: *Die Reviewernamen werden in einem Dokument automatisch ausgefüllt.*

Vorschau eines Dokuments mit Textänderungen

Vor dem Übernehmen aller Textänderungen können Sie eine Vorschau des endgültigen Dokuments anzeigen, um zu sehen, wie die Textänderungen im Dokument vorgenommen wurden. Alternativ dazu können Sie sich eine Vorschau der Originalversion des Dokuments ohne die hervorgehobenen Textänderungen anzeigen lassen.

Sie können auch für alle/ausgewählte Dokumente des Buchs oder der DITA Map eine Vorschau anzeigen, indem Sie den relevanten Suchbereich auswählen.

Wenn Sie ein Dokument mit Textänderungen in der Vorschau anzeigen, ändert sich die Anzeige des Dokuments vom Verfolgungsmodus zum Vorschaumodus. Vermeiden Sie im Vorschaumodus nicht verfolgbare Änderungen am Dokument vorzunehmen. Beispielsweise sollten Sie keine Bedingungen am Text im Vorschaumodus bearbeiten oder anwenden. Diese Änderungen werden nicht verfolgt und Sie erhalten möglicherweise ein unerwünschtes Ergebnis im endgültigen Dokument.

Standardmäßig ist die Vorschau für Dokumente mit verfolgten Änderungen deaktiviert.

Hinweis: *Bei der ersten Auswahl von „Vorschau endgültige Version“ oder „Vorschau Originalversion“ in einem Dokument ist die Option „Vorschau aus“ aktiviert. Die Befehle „Vorschau endgültige Version“ oder „Vorschau Originalversion“ können in einem Dokument nicht rückgängig gemacht werden.*

- Um eine Vorschau des endgültigen Textes mit Änderungen anzuzeigen, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Änderungen“ > „Vorschau endgültige Version“.
- Um eine Vorschau des Originaltextes mit Änderungen anzuzeigen, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Änderungen“ > „Vorschau Originalversion“.

  FrameMaker übernimmt angenommene Änderungen in das Dokument. Bei Ablehnung der Änderungen werden diese gelöscht und der ursprüngliche Zustand des Dokuments wird wieder hergestellt.

  Wenn Sie das Dokument bei aktivierter Option „Vorschau endgültige Version“ oder „Vorschau Originalversion“ ändern und wenn zugleich die Funktion zum Verfolgen von Textänderungen aktiviert ist, schaltet FrameMaker vom Vorschaumodus in den Verfolgungsmodus um. In diesem Fall lassen sich Änderungen nicht rückgängig machen.

- Um den Vorschaumodus zu deaktivieren, wählen Sie „Spezial“ > „Verfolgung von Textänderungen“ > „Vorschau aus“.

Speichern und Veröffentlichen von Dokumenten mit Textänderungen

Wenn Sie ein Dokument nach dem Einfügen von Textänderungen speichern, bleiben die vorgeschlagenen Änderungen erhalten.

Wenn Sie das Dokument als PDF-Datei ausgeben möchten, bleiben die Textänderungen erhalten und sind im ausgegebenen Dokument sichtbar. Ist der Vorschaumodus aktiviert, wird das Dokument je nach der von Ihnen ausgewählten Vorschauoption („Vorschau endgültige Version“ oder „Vorschau Originalversion“) ausgegeben.

Sie können ein Dokument mit verfolgten Textänderungen im XML-Format speichern. Sie können das XML-Dokument in FrameMaker öffnen, die Verfolgung von Textänderungen aktivieren und dann das Dokument bearbeiten. Wenn Sie das FrameMaker-Dokument dann wieder im XML-Format speichern, bleiben die Änderungsinformationen über den XML-Roundtripping-Prozess hinweg erhalten.

Wenn das Roundtripping von bedingten Tags deaktiviert ist, gehen alle Informationen bezüglich der Verfolgung von Textänderungen während des XML-Roundtripping verloren. Standardmäßig ist das Roundtripping für bedingte Tags für jede XML-Anwendung aktiviert.

Änderungen auf Buch- oder Mapebene nachverfolgen

Mit FrameMaker können Sie Änderungen in einem gesamten Buch oder einer ganzen Map-Datei nachverfolgen.

Verwenden dieser Funktion

1. Öffnen Sie eine Buch- oder Map-Datei in FrameMaker.
2. Legen Sie den Suchbereich für das Nachverfolgen von Änderungen fest. Klicken Sie hierzu auf „Darstellung“ > „Textänderungen nachverfolgen“ > „Suchbereich“ und legen Sie „Buch“ oder „DitaMap“ als Suchbereich fest.

   Hinweis: *Beachten Sie, dass Sie den Suchbereich für das Nachverfolgen von Änderungen über „Darstellung“ > „Textänderungen nachverfolgen“ > „Suchbereich“ festlegen können. Sie können den Suchbereich auf das aktuell aktivierte Dokument, die ausgewählten Dokumente oder das gesamte Buch (wenn ein Buch geöffnet ist) begrenzen.*

   Hinweis: *Wenn das Dokument angezeigt wird, können Sie den Suchbereich für das Nachverfolgen von Änderungen über „Spezial“ > „Textänderungen nachverfolgen“ festlegen.*
3. Klicken Sie zum Aktivieren der Nachverfolgung auf „Darstellung“ > „Textänderungen nachverfolgen“ > „Aktivieren“.
4. Bei Bedarf können Sie die Farben des hinzugefügten und gelöschten Texts für die nachverfolgten Änderungen über „Darstellung“ > „Textänderungen nachverfolgen“ > „Farbe konfigurieren“ festlegen.

   Hinweis: *Die festgelegten Farben gelten für den ausgewählten Suchbereich. Wenn beispielsweise „Buch“ als Suchbereich ausgewählt wurde, werden die festgelegten Farben auf alle Dokumente in diesem Buch angewendet. Wenn „Dokument“ als Suchbereich ausgewählt wurde, werden die festgelegten Farben nur auf das aktuelle Dokument angewendet. In allen anderen Dokumenten des Buchs werden die Standardfarben der Änderungsverfolgung verwendet.*
5. Nehmen Sie bei Bedarf Änderungen am Inhalt der Buchdokumente vor.
6. Wählen Sie in der Reviewsymbolleiste den Suchbereich für das Nachverfolgen von Änderungen aufgrund des Reviews. Wählen Sie „Buch“ oder „DITAMAP“ als Suchbereich.

Hinweis: *Sie können auch „Dokument“ als Suchbereich wählen, um den Suchbereich auf das aktuell ausgewählte Dokument zu begrenzen. Auch besteht die Möglichkeit, für den Suchbereich nur „Ausgewählte Dokumente“ festzulegen.*

Hinweis: *Die Funktionen „Aktivieren“, „Deaktivieren“ und „Vorschau“ können nur für den ausgewählten Suchbereich verwendet werden.*

7 Mit den Review-Symbolen (Bearbeitung akzeptieren, Bearbeitung ablehnen, Nächste anzeigen, Alle akzeptieren und Alle ablehnen) können Sie durch den Review navigieren. Beim Review wechselt FrameMaker automatisch zwischen allen Dokumenten im Buch.

8 Außerdem können Sie Änderungen von ausgewählten Benutzern anzeigen und bearbeiten. Klicken Sie auf die Reviewer-Dropdownliste (siehe Bildschirmfoto oben) und wählen Sie „Benutzerliste aktualisieren“, um die Benutzerliste zu aktualisieren. Wählen Sie als Nächstes in der Reviewer-Dropdownliste die Benutzer, deren Änderungen Sie überprüfen möchten. FrameMaker navigiert dann nur durch die Änderungen, die die ausgewählten Benutzer vorgenommen haben.

Abstimmung und Zusammenarbeit mit Dropbox

In FrameMaker können Sie Themen und zugehörige Dateien mithilfe von Dropbox freigeben und verwalten. Mit der in FrameMaker unterstützten Dropbox-Funktion können Sie Dateien für folgende Zwecke freigeben:

- Abstimmung mit Themenexperten und anderen Interessengruppen
- Freigegebene Arbeit für technische Autoren von unterwegs oder außerhalb Ihres Netzwerks

Die Benutzung der Dropbox-App in FrameMaker umfasst:

- „Installieren und Einrichten von Dropbox für die Arbeit mit FrameMaker“ auf Seite 298
- „Hinzufügen von Dateien zu Dropbox“ auf Seite 299
- „Freigeben des Dropbox-Speicherorts für andere Benutzer“ auf Seite 299 (Autoren und Themenexperten)
- „Öffnen einer Datei über den Dropbox-Ordner“ auf Seite 299
- „Lokal speichern/Lokal mit Abhängigkeiten speichern: bei aktiven Dokumenten“ auf Seite 299

Installieren und Einrichten von Dropbox für die Arbeit mit FrameMaker

Um mit Dropbox Dateien freizugeben, müssen die Benutzer Dropbox herunterladen und auf den Computern einrichten sowie Dropbox-Konten erstellen:

1 Laden Sie Dropbox herunter und installieren Sie das Programm auf Ihrem Computer.

2 Wählen Sie in FrameMaker „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.

3 Klicken Sie auf „Dropbox“ und richten Sie Folgendes ein:

   a Pfad des Dropbox-Ordners: Nach der Installation von Dropbox wird der Standardpfad automatisch in der Dropdownliste angezeigt.

   b Löschen Sie alle Dateien aus Dropbox, nachdem Sie eine lokale Kopie erstellt haben: Ist diese Option aktiviert, werden bei Auswahl der Option „Lokal speichern“ oder „Lokal mit Abhängigkeiten speichern“ die Dateien aus dem Dropbox-Ordner auf Ihrem Computer gelöscht.

c Ordnerstruktur für Abhängigkeiten beim Hochladen oder beim Download erstellen: FrameMaker erstellt eine Ordnerstruktur im Dropbox-Ordner, die der Struktur in der Datei ähnelt, die Sie hoch- oder herunterladen . Ist diese Option nicht aktiviert, erstellt FrameMaker die Ordnerstruktur nur für Ordner auf derselben Ebene oder darunter gemäß dem Dokument/dem Buch/der Ditamap, das bzw. die Sie hoch- bzw. herunterladen. Ist die Option aktiviert, erstellt FrameMaker eine ähnliche Ordnerstruktur von der obersten Komponente (Ordner/Datei), selbst für die Ordner, die sich außerhalb/oberhalb der Datei befinden, die Sie hoch- bzw. herunterladen.

Hinzufügen von Dateien zu Dropbox

Fügen Sie Dateien zu Dropbox hinzu, um sie für andere Benutzer freizugeben. Nachdem Sie Dateien zu Dropbox hinzugefügt haben, können Sie den „Freigeben des Dropbox-Speicherorts für andere Benutzer“ auf Seite 299.

1 Öffnen Sie eine Datei in FrameMaker.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Hochladen“ oder „Mit Abhängigkeiten hochladen“. Wenn Sie die Option „Mit Abhängigkeiten hochladen“ wählen, werden außerdem folgende Elemente in Dropbox hochgeladen:

   a Kapiteldateien für eine Buchdatei, die hochgeladen wird

   b Buchdatei für eine Kapiteldatei, die hochgeladen wird

   c Bilddateien

   d Texteinschübe

Freigeben des Dropbox-Speicherorts für andere Benutzer

Damit andere Benutzer Dateien für Sie freigeben können, geben Sie einen Dropbox-Speicherort für sie frei. Erstellen Sie in Dropbox einen gemeinsamen Ordner und geben Sie ihn für andere Benutzer frei, die Dropbox in FrameMaker einrichten müssen. Alternativ können Sie über Dropbox einen Link zu einer einzelnen Datei für andere Benutzer freigeben.

Öffnen einer Datei über den Dropbox-Ordner

Öffnen einer Datei über den Dropbox-Ordner:

- Wählen Sie „Datei“ > „Dropbox“ > „Öffnen“.

  FrameMaker öffnet die Datei über Dropbox. Sie können die Datei bearbeiten oder speichern.

Lokal speichern/Lokal mit Abhängigkeiten speichern: bei aktiven Dokumenten

Nachdem Sie eine Datei über den Dropbox-Ordner geöffnet haben, speichern Sie sie lokal, um außerhalb des Freigabe-Workflows Änderungen an der Datei vorzunehmen.

Vergleichen von Versionen zum Anzeigen von Änderungen

Vergleichen von Dokumenten

Manche Dokumente enthalten nicht gekennzeichnete Änderungen. In solchen Fällen können Sie die neue mit einer alten Version vergleichen, um festzustellen, welche Änderungen vorgenommen wurden. Wenn Sie zwei Versionen eines Dokuments vergleichen, legt FrameMaker ein zusammengesetztes Dokument und ein Auswertungsdokument an.

Zusammengesetzte Dokumente

Das *zusammengesetzte Dokument* ist ein Bedingungsdokument, das die Unterschiede zwischen der neueren und der älteren Version des Dokuments nebeneinander anzeigt. Sie können das Bedingungs-Tag angeben, das auf den geänderten Text angewendet wird. Sie können auch festlegen, ob FrameMaker Änderungen durch Änderungsbalken kennzeichnet.

In dem zusammengesetzten Dokument betrachtet FrameMaker Unterschiede als Einfügungen oder Löschungen. Wenn sich z. B. der Inhalt eines Grafikrahmens geändert hat, werden im zusammengesetzten Dokument beide Versionen angezeigt. Die ältere Version wird als Löschung, die neuere als Einfügung markiert. Variablen im zusammengesetzten Dokument verwenden die neueren Definitionen, werden jedoch nicht als geändert markiert. Nur eingefügte oder gelöschte Variablen werden als Änderungen betrachtet.

Auswertungsdokument

Das *Auswertungsdokument* enthält eine allgemeine Auswertung und eine Überarbeitungsliste für jeden verglichenen Elementtyp. Sie können die Auswertung als Hypertextdokument mit Verknüpfungen zu den geänderten Seiten erstellen. Auf diese Weise lassen sich geänderte Seiten schnell anzeigen, wenn Sie diese lesen oder bearbeiten möchten.

Im Auswertungsdokument (mit dem Namen Auswrtng.fm) werden Unterschiede als Einfügungen, Löschungen oder Änderungen betrachtet. Wenn ein Element verschoben wurde, wird es als gelöscht und als eingefügt markiert. FrameMaker zeigt die Nummer der Seite an, auf der die Änderung in der neueren Version, in der älteren Version und im zusammengesetzten Dokument zu finden ist. Bei Einfügungen bezeichnet die Seitennummer für die ältere Version die Seite, auf der das Element entsprechend der neueren Version eingefügt werden müsste. Bei Löschungen bezeichnet die Seitennummer für die neuere Version die Seite, auf der sich das Element befinden würde, wäre es nicht gelöscht worden

Verglichene Elemente

Beim Vergleich zweier Dokumentversionen prüft FrameMaker den Inhalt von Textflüssen gleichen Namens auf Arbeits- und Referenzseiten. Dabei werden Text, Fußnoten, verankerte Rahmen, Tabellen, Variablen und ihre Definitionen, Querverweise und ihre Formate, Fußnotentext sowie Markentypen und -text berücksichtigt. FrameMaker vergleicht keine Strukturelemente, sondern die Elementinhalte.

Die folgende Aufstellung enthält einige spezielle Unterschiede, die FrameMaker feststellen kann:

Verankerte Rahmen FrameMaker vergleicht die Objekte im Rahmen. Sind diese unterschiedlich oder an einer anderen Position, markiert FrameMaker den gesamten verankerten Rahmen als geändert.

Querverweise FrameMaker prüft, ob es sich um einen externen oder internen Querverweis handelt. Außerdem wird der Name des Querverweisformats, der Markentext an der Quelle und der Pfadname der referenzierten Datei (bei externen Querverweisen) geprüft. Wenn sich bei einer dieser Eigenschaften ein Unterschied ergibt, markiert FrameMaker den Querverweis als geändert.

Texteinschübe FrameMaker vergleicht das Änderungsdatum, den Dateinamen, die relativen Pfadnamen der Texteinschübe und die Art und Weise, wie der Texteinschub importiert wurde. Bei importierten Texteinschüben prüft FrameMaker beispielsweise, ob Zeilenenden als Zeilenumbrüche eingelesen wurden. Wenn sich bei einem dieser Elemente ein Unterschied ergibt, wird der gesamte Texteinschub als geändert markiert.

Importierte Grafiken FrameMaker vergleicht Inhalt und Auflösung der importierten Grafik. Dabei wird beispielsweise geprüft, ob ein Objekt gespiegelt oder gedreht wurde und ob sich die Größe des Bildrahmens geändert hat. Ferner wird verglichen, wie die Grafik importiert wurde: durch Referenz oder als Kopie. Wenn die Grafik durch Referenz importiert wurde, vergleicht FrameMaker die Pfade. Wenn sich bei einer dieser Eigenschaften ein Unterschied ergibt, wird die Zeile, in der sich der verankerte Rahmen der importierten Grafik befindet, als geändert markiert.

Gleichungen FrameMaker vergleicht die Größe der Gleichung, ihre Position im Grafikrahmen und die mathematischen Ausdrücke. Wenn sich bei einem dieser Elemente ein Unterschied ergibt, wird die gesamte Gleichung als geändert markiert.

Tabellen FrameMaker vergleicht die Anzahl der Zeilen und Spalten und prüft, ob Zellen verbunden oder gedreht sind. Wenn sich bei einer dieser Eigenschaften ein Unterschied ergibt, markiert FrameMaker die Zeile als geändert, die das Ankersymbol der Tabelle enthält. Wenn sich Text in Zellen geändert hat, wird lediglich die neue Tabelle im zusammengesetzten Dokument angezeigt. FrameMaker markiert die betreffende Zeile in der Zelle als geändert. Wenn sich mehr als 75 % der Zellen geändert haben, wird die gesamte Tabelle als geändert markiert.

FrameMaker vergleicht folgende Elemente nicht:

- Textflüsse auf Vorgabeseiten, Textflüsse in Kopf- und Fußzeilen oder Textflüsse ohne Tag
- Grafikobjekte oder Textzeilen, die sich nicht in verankerten Rahmen befinden
- Positionen verankerter Rahmen
- Fußnoteneigenschaften oder -nummerierung
- Absatz-, Zeichen- oder Tabellen-Tags
- Text- oder Tabellenformatierung
- Tags im Absatzformat-, Zeichenformat- oder Tabellenformatkatalog
- Inhalt von Texteinschüben

FrameMaker überprüft keine Formatierung von Text oder Tabellen. Daher erkennt das Programm keine Unterschiede wie geänderte Lineatur oder Schattierung in einer Tabelle oder eine andere Textfarbe.

Sowohl die englische Version als auch die japanische Version von FrameMaker können auf einem japanischen Betriebssystem japanischen Text vergleichen.

Vergleichen zweier Versionen eines Dokuments

1. Öffnen Sie beide Versionen des Dokuments. Wenn beide Dokumente bedingte Tags enthalten, müssen alle Bedingungen eingeblendet sein.
2. In der neueren Version wählen Sie „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Dokumente vergleichen“.
3. Wählen Sie die ältere Version im Popupmenü und geben Sie die Dokumente an, die FrameMaker erstellen soll. Das Popupmenü „Älteres Dokument“ enthält alle geöffneten und benannten Dokumente (mit Ausnahme des aktuellen Dokuments).

4 Klicken Sie auf „Optionen“, führen Sie die folgenden Aktionen aus und klicken Sie auf „Zuweisen“:

- Geben Sie unter „Einfügungen markieren mit“ an, wie eingefügter Text angezeigt werden soll. Wählen Sie das voreingestellte Bedingungs-Tag („Eingefügt“) oder ein anderes Bedingungs-Tag. Sie können auch bestimmen, dass der eingefügte Text nicht markiert werden soll.
- Geben Sie unter „Löschungen markieren mit“ an, wie eingefügter Text angezeigt werden soll. Sie können das voreingestellte Bedingungs-Tag („Gelöscht“), ein anderes Bedingungs-Tag oder einen selbst festgelegten Text wählen. Um zu verhindern, dass gelöschter Text in das zusammengesetzte Dokument aufgenommen wird, klicken Sie auf „Ersetzungstext“ und lassen das Feld leer.
- Um alle Änderungen (Einfügungen und Löschungen) im zusammengesetzten Dokument mit Änderungsbalken zu markieren, aktivieren Sie die Option „Änderungen durch Änderungsbalken markieren“. FrameMaker verwendet dann die aktuellen Einstellungen der Änderungsbalken für dieses Dokument.

Um der neueren Version eines Dokuments Änderungsbalken hinzuzufügen, wählen Sie „Änderungen durch Änderungsbalken markieren“. Klicken Sie dann unter „Löschungen markieren mit“ auf „Ersetzungstext“ und lassen Sie das Feld „Ersetzung“ leer.

5 Klicken Sie auf „Vergleichen“. Wenn der Vergleich abgeschlossen ist, zeigt FrameMaker das Auswertungs- und das zusammengesetzte Dokument an. Wenn beide Versionen gleich sind, wird kein Dokument erstellt.

6 Um die Auswertung in ein Hypertextdokument umzuwandeln, aktivieren Sie die Option „Hypertextverbindungen in Auswertung anlegen“. Wenn Sie in der Auswertung auf die Seitenzahl der Änderung klicken, zeigt FrameMaker die Seite an. Sie können sich Seiten der neueren Version, Seiten der älteren Version oder das zusammengesetzte Dokument anzeigen lassen, das die Änderung enthält.

Vergleichen von Dokumenten, die mehrere Textflüsse enthalten

Sie können Dokumente mit mehreren Textflüssen vergleichen. Damit FrameMaker nicht die falschen Textflüsse vergleicht, müssen Sie jedoch sicherstellen, dass jeder Textfluss mit einem eindeutigen Tag versehen ist und dass die Textflüsse, die verglichen werden sollen, den gleichen Tag aufweisen.

Ein Dokument kann mehrere Textflüsse mit dem gleichen Namen enthalten (z. B. mehrere Textflüsse mit Namen „A“ auf unverketteten Seiten). In diesen Fällen wird beim Vergleichen der Dokumente ein Meldungsfenster angezeigt, in dem alle doppelten Textflüsse aufgelistet werden. FrameMaker vergleicht Textflüsse nur, wenn beide Dokumente einen Textfluss mit dem gleichen Namen enthalten.

Vergleichen von Dokumenten, die bedingte Tags enthalten

FrameMaker ignoriert ausgeblendeten Text und Grafiken, die nicht angezeigt werden.

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Um den gesamten Text zweier Dokumente zu vergleichen, die bedingte Tags enthalten, zeigen Sie alle Bedingungen an, bevor Sie den Vergleich durchführen.
- Um den bestimmte Texte in zwei Dokumenten zu vergleichen, die bedingte Tags enthalten, zeigen Sie Bedingungen auf der Grundlage eines bestimmten Ausdrucks an, bevor Sie den Vergleich durchführen.
- Wenn bedingte Tags beim Dokumentvergleich ignoriert werden sollen, müssen Sie vor dem Vergleich die bedingten Tags ausblenden.

2 Vergleichen Sie die Dokumente.

Alle ausgeblendeten bedingten Elemente im neueren Dokument bleiben im zusammengesetzten Dokument verborgen.

Ermitteln der Wort- und Zeichenanzahl

Beim Review von Änderungen möchten Sie möglicherweise die Anzahl der Wörter und Zeichen im Dokument wissen. Das Zählen der Zeichen in einem Dokument ist für Dokumente in asiatischen Sprachen mit Zeichen doppelter Breite (Multibyte) geeignet. Die Wortanzahl gibt die Anzahl der Zeichen einfacher und doppelter Breite sowie die Gesamtzahl der Zeichen an.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Statistik“.

2 Wählen Sie „Zeichenanzahl“ oder „Wortzählung“ und klicken Sie auf „Ausführen“.

Importieren von PDF-Kommentaren

Sie können Kommentare aus einer Tagged-PDF-Datei direkt in das FrameMaker-Quelldokument importieren und somit bei der Überarbeitung von Kommentaren Zeit sparen. Sie können Vorschläge sowie Änderungen von verschiedenen Reviewern, die am gemeinsamen PDF-Review teilnehmen, viel schneller ins Quelldokument integrieren.

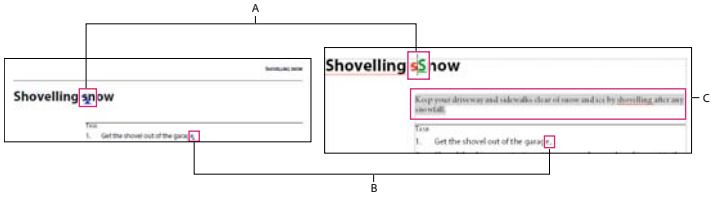
Sie können Kommentare nur aus PDF-Dateien importieren, die mit FrameMaker 9 oder höher erstellt wurden.

Importieren von Kommentaren aus PDF nach Ändern des Quelldokuments

Sie können das Quelldokument in FrameMaker ändern, während seine PDF-Ausgabe überprüft wird, und immer noch PDF-Review-Kommentare importieren.

Sie können die folgenden Änderungen am FrameMaker-Quellinhalt vornehmen und weiterhin die PDF-Kommentare importieren:

- Änderungen an der entsprechenden Stelle (gemäß Zeilennummern) des Absatzes im FrameMaker-Quelldokument
- Änderungen am Text um (vor/nach) den kommentierten Text im Absatz im FrameMaker-Quelldokument



Sogar nach Änderung der relativen Position der beiden Bearbeitungen im Quelldokument werden die PDF-Kommentare immer noch korrekt in die PDF-Datei importiert.
***A.** Beim PDF-Review werden s-Kleinbuchstaben durch S-Großbuchstaben ersetzt - dies wird trotz der Änderung der relativen Position des Kommentars als verfolgte Textbearbeitung in das FrameMaker-Quelldokument importiert.* ***B.** Im PDF-Review wird am Ende des Satzes eine Periode eingefügt - dies wird trotz der Änderung der relativen Position des Kommentars als verfolgte Textbearbeitung in das FrameMaker-Quelldokument importiert.* ***C.** Vor dem Import des PDF-Reviews in das Quelldokument eingefügter Text ändert die relative Position der Bearbeitungen.*

Importieren von PDF-Kommentaren in bearbeiteten strukturierten Inhalt

Zum Verwenden von PDF-Importkommentaren im XML-Inhalt:

1 Weisen Sie die IDs allen Elementen in Ihrem Inhalt zu, bevor Sie ein PDF zum Review erstellen.

2 Stellen Sie sicher, dass Sie im Dialog „PDF-Einstellungen für ausgewählte Dateien“ die Überprüfungsoption auswählen.

Um die IDs zuzuweisen, müssen Sie sicherstellen, dass alle Ihre Elemente über ein ID-Attribut (ohne Beachtung der Groß-/Kleinschreibung: id, ID oder iD) oder ein Attribut mit dem Typ „UniqueID“ verfügen.

Falls Elemente in dem Dokument nicht über diese Attribute verfügen, müssen Sie Änderungen an Ihrer strukturierten XML-Anwendung vornehmen, um die ID- oder UniqueID-Attribute in die Elemente aufzunehmen.

Verwandte Hilfethemen

„XML-Schemas, EDDs und DTDs“ auf Seite 311

Bedingungen für den Import von PDF-Kommentaren in bearbeitete Dokumente

1. Wenn sich ein PDF-Review-Kommentar über zwei Abschnitte erstreckt und Sie die Quelle im Kommentar bearbeiten, wird der Kommentar auch in den bearbeiteten Inhalt importiert.
2. Wenn bedingt durch Kopieren und Einfügen doppelte IDs für mehrere Elemente im Quelldokument vorhanden sind, werden die PDF-Kommentare beim ersten Vorkommen der ID importiert und bei allen folgenden werden doppelte Vorkommen ignoriert.
3. Wenn in einem Buch nach dem Erstellen eines PDFs für Review Kapitel nach oben und nach unten bewegt werden, funktionieren die Import-PDF-Kommentare nicht ordnungsgemäß.
4. Wenn in der Quelle der im PDF kommentierte Text geändert wird, wird der Import als Marke mit dem Eingabekommentar importiert. Sie können diese Marken im Markenpod sehen.

Unterstützte Kommentartypen

In FrameMaker können folgende PDF-Kommentare und -Anmerkungen importiert werden:

- Texteinfügungen
- Textlöschungen
- Ersatztext
- Notizen
- Unterstrichener Text
- Markierter Text

Altre Kommentar- und Anmerkungstypen werden nicht importiert.

Platzierung von Kommentaren

Wenn Sie PDF-Kommentare importieren, werden sie an derselben Stelle im FrameMaker-Quelldokument als verfolgte Textänderungen, verfolgte Marken oder einfache Textformatierungen eingefügt. Hinzugefügter, gelöschter und ersetzter Text werden als verfolgte Textänderungen eingefügt. Notizen werden als Kommentarmarken eingefügt. FrameMaker verfolgt diese Textänderungen und Marken unabhängig davon, ob die Funktion aktiviert oder deaktiviert ist.

PDF-Kommentare des Typs „Markieren“ werden aufgrund der Implementierung der Funktion für die Texthintergrundfarbe mit der Markierung importiert.

Wurde das Quelldokument geändert, nachdem die PDF-Datei zum Review gesendet wurde, können unter Umständen für einige Kommentare die genauen Einfügestellen nicht bestimmt werden. FrameMaker fügt diese Kommentare als verfolgte Marken an ungefähr bestimmten Stellen ein. Kommentare in unbenannten Textflüssen, Nicht-Text-Objekten oder für die Bearbeitung gesperrten Objekten werden ebenfalls an ungefähr bestimmten Stellen als Marken eingefügt.

Hinweis: *In FrameMaker ist das Einfügen in Objekten, wie Variablen, Textzeilen und Grafiken, nicht möglich. Querverweise, Texteinschübe, Auszeichnungspunkte und Nummerierungen sind ebenfalls für die Bearbeitung in FrameMaker gesperrt. Kommentare an diesen Objekten werden als Marken eingefügt. Wenn ein Reviewer einen Kommentar als Antwort auf einen anderen Kommentar in der PDF-Datei hinzufügt, wird dieser als Marke eingefügt.*

Kommentare importieren

1. Öffnen Sie die XML-Datei, um PDF-Kommentare zu importieren.
2. Klicken Sie auf „Datei“ > „Importieren“ > PDF-Kommentare.
3. Lesen Sie die Anweisungen im Dialogfeld „Kommentare aus Adobe Acrobat importieren“. Klicken Sie zum Fortfahren auf „Ja“.
4. Im Dialogfeld „Kommentare aus PDF importieren“ wählen Sie die PDF-Datei, aus der Sie Kommentare importieren möchten.
5. Wählen Sie die Kommentartypen aus, die Sie importieren möchten.

   Alle Kommentare Wählen Sie diese Option aus, um alle unterstützten Typen aus der PDF-Datei zu importieren.

   Nur Kommentare vom Typ „Einfügen“, „Löschen“ und „Ersetzen“ Wählen Sie diese Option aus, um nur hinzugefügten, gelöschten und ersetzten Text zu importieren.

   Benutzerdefinierte Filter anwenden Wählen Sie diese Option, um Filter für die zu importierenden Kommentare anzugeben. Sie können Kommentare nach Parametern, wie Typ, Autor, vom Autor festgelegten Status, Prüfstatus und Einfügungsdatum, zu filtern.
6. Wurde das Quelldokument geändert, nachdem die PDF-Datei zum Review gesendet wurde, werden Sie von FrameMaker gefragt, ob Sie mit dem Import fortfahren möchten.

   Liegt das Änderungsdatum der Quelldatei nach dem Erstellungsdatum der Tagged-PDF-Datei, werden Sie von FrameMaker gefragt, ob Sie mit dem Import fortfahren möchten.
7. FrameMaker importiert die Kommentare aus der PDF-Datei und zeigt eine Importübersicht an. Die Übersicht zeigt die Anzahl der Kommentare an, die FrameMaker importiert und in deren exakten Position bzw. an ungefähr bestimmten Stellen platziert hat oder deren Import fehlgeschlagen hat.
8. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Importübersicht“ zu schließen und zum Dokumentfenster zurückzukehren.

Strukturierte Dokumente und PDF-Kommentare

Kommentare in Textflüssen oder für die Bearbeitung gesperrten Objekten im strukturierten Dokument werden ebenfalls als Marken eingefügt. Prä- und Suffixe von Elementen sind beispielsweise für die Bearbeitung in einem strukturierten Dokument gesperrt.

Ein Kommentar oder eine Anmerkung kann mehrere Element enthalten. Sie können in FrameMaker ein übergeordnetes Element nicht für dessen Löschung markieren, wenn eines oder mehrere untergeordnete Elemente nicht Teil des zu löschenden Textflusses sind.

So können Sie auch Kommentare in Bücher importieren, aber ohne dass sie in untergeordnete Bücher oder DITA-MAPS importiert werden, die zu hierarchischen Büchern gehören.

Roundtripping von Tabellen, Gleichungen und verankerten Rahmen

Sie können Roundtripping von Tabellen, Gleichungen und verankerten Rahmen zwischen strukturierten FrameMaker-Versionen und XML-Dateien durchführen.

Roundtripping von Tabelleneigenschaften

Lese-/Schreibregeln verwenden die Roundtrip-Funktion der Eigenschaften für Tabellenformatierung. Neue Lese-/Schreibregelzuordnung für die Tabellenzelleneigenschaften lautet wie folgt:

Eigenschaft	**Lese-/Schreibregel (nicht CALS)**	**Lese-/Schreibregel (CALS)**	**Attributwert**
FP_CellAngle	Zellenwinkel	rotate	Integer
FP_CellOverrideFill	Irreguläre Füllung	k. A.	Integer corresponding to FDK values
FP_CellUseOverrideFill	Irreguläre Füllung verwenden	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideShading	Irreguläre Schattierung	k. A.	Tag of FO_Color
FP_CellUseOverrideShading	Irreguläre Schattierung	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideBottomRuling	Irreguläre Lineatur unten	k. A.	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideBRuling	Irreguläre Lineatur unten	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideLeftRuling	left ruling override	k. A.	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideLRuling	left ruling override	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideRightRuling	right ruling override	k. A.	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideRRuling	right ruling override	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideTopRuling	top ruling override	k. A.	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideTRuling	top ruling override	k. A.	0 = False Nonzero value = True

Die Lese-/Schreibregelzuordnung für die Tabellenzelleneigenschaften lautet wie folgt:

Eigenschaft	Lese-/Schreibregel (nicht CALS)	Lese-/Schreibregel (CALS)	Attributwert
FP_RowKeepWithNext	keep with next	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_RowKeepWithPrev	keep with next	k. A.	0 = False Nonzero value = True
FP_RowStart	row placement	k. A.	Integer corresponding to FDK values

Im folgenden Beispiel steuert das *prop5*-Attribut die Abschlusslineatur der Tabelle.

```
element "tablecell"
{
    is fm table cell element;
    attribute "prop1" is fm property right ruling override;
    attribute "prop2" is fm property use right ruling override;
    attribute "prop3" is fm property top ruling override;
    attribute "prop4" is fm property use top ruling override;
    attribute "prop5" is fm property bottom ruling override;
    attribute "prop6" is fm property use bottom ruling override;
    attribute "prop7" is fm property left ruling override;
    attribute "prop8" is fm property use left ruling override;
    attribute "prop9" is fm property cell angle;
}
```

Im folgenden Beispiel steuern die *att1, att2, att3 und att4*-Attribute die Schattierungseigenschaften der Tabellenzelle:

```
element "tablecell2"
{
    is fm table cell element;
    attribute "att1" is fm property shading override;
    attribute "att2" is fm property use shading override;
    attribute "att3" is fm property bottom ruling override;
    attribute "att4" is fm property use bottom ruling override;
    attribute "att5" is fm property fill override;
    attribute "att6" is fm property use fill override;
}
```

Roundtripping von Gleichungen und verankerten Rahmen

Sie können Roundtripping von Gleichungen und verankerten Rahmen zwischen strukturierten FrameMaker-Versionen und XML-Dateien durchführen. Beim Speichern eines strukturierten FrameMaker-Dokuments in einer XML-Datei erstellt FrameMaker MIF-Dateien für die Gleichungen und verankerten Rahmen in dem Dokument. FrameMaker speichert alle verankerten Rahmen und Gleichungen in einer anderen MIF-Datei.

Hinweis: *Sie können diese Funktion mithilfe der XML-Anwendung „ReportPlain“ in der Datei „samplesStructapps.fm“ testen: <Installationsverzeichnis>/Adobe/AdobeFrameMaker11/Structure. Diese XML-Anwendung verfügt über Gleichungs- und Rahmenelemente.*

Sie können den Typ der Dateien ändern, die zum Speichern von Gleichungen und verankerten Rahmen erstellt werden, indem Sie folgendes Flag in der Datei „maker.ini“ festlegen.

Um das Standardvektorformat für XML festzulegen, bearbeiten Sie die Datei „maker.ini“ (Benutzerbereich) und fügen Sie das Flag *DefaultvectorformatforXMLexport flag* hinzu. Folgendes Flag legt das Standardvektorformat für XML als CGM fest:

```
DefaultvectorformatforXMLexport= CGM
```

Direkte OLE-Unterstützung in XML

Die strukturierte FrameMaker-Version unterstützt jetzt das Roundtripping von OLE-Objekten, z. B. Visio-Objekten und PowerPoint-Präsentationen. FrameMaker verwendet eine XML-Verarbeitungsanweisung für die Verarbeitung von OLE-Objekt-Roundtripping.

Sie können die OLE-Unterstützung mithilfe des Flags `DirectOLESupportInXml` in der Datei „maker.ini“ steuern. Legen Sie das Flag als *On* fest. Der Standardwert des Flags ist „Off“. Ist dieses Flag „Off“, wird das OLE als `.mif`-Datei gespeichert.

Beachten Sie außerdem folgende Einträge in der Datei `maker.ini`:

```
53="pptx"  OLE2 OLE2  OLE2     FMGFXImport "pptx" frame.exe ^.pptx
54="VSD"  OLE2 OLE2  OLE2      FMGFXImport "VSD" frame.exe ^.vsd
```

Diese Einträge weisen einer Datei beim Import einen automatischen Filter `filetype` zu. Sie können bei Bedarf mehrere Filter (mit entsprechenden OLEs) hinzufügen.

OLE-Objekt einfügen

1. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Objekt“. Das Dialogfeld „Objekt einfügen“ wird angezeigt.
2. Navigieren Sie zum OLE-Objekt und wählen Sie Folgendes aus:
   - Aus Datei erstellen
   - Verknüpfen
3. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Sie können ein OLE-Objekt ebenfalls einfügen, indem Sie den Befehl „Einfügen Spezial“ verwenden und „Verknüpfen“ wählen.*

Kapitel 12: Strukturiertes Authoring

Einführung in strukturiertes Authoring

Überblick über strukturiertes Authoring

Strukturiertes Authoring ist ein Arbeitsablauf für die Veröffentlichung, bei dem Sie mithilfe von Technologie eine einheitliche Struktur der Informationen in Dokumenten definieren und durchsetzen. Beim herkömmlichen unstrukturierten Veröffentlichen wird der Inhalt entsprechend Regeln und genehmigten Stilen geschrieben, die in Stilfibeln beschrieben sind und von Editoren eingehalten werden.

In einem Arbeitsablauf mit unstrukturiertem Authoring können Sie Dokumente mit relativ frei gestaltetem Text erstellen. Beispielsweise können Überschriften gefolgt von Absätzen oder Grafiken mit Beschriftungen oder alternativem Text erstellt werden. Im Falle von unstrukturiertem Authoring erzwingen die Inhaltsregeln eine einheitliche Struktur in ähnlichen Informationseinheiten. Beispielsweise können folgende Inhaltsregeln erzwungen werden:

- Eine Liste mit Auszeichnungspunkten muss mindestens drei Elemente enthalten.
- Nach einer Überschrift muss ein Absatz folgen.
- Eine Tabelle muss eine Kopfzeile aufweisen.
- Eine Grafik muss eine Beschriftung aufweisen.

Diese Inhaltsregeln werden in der DTD (Document Type Definition) oder einem XML-Schema definiert. Die Einhaltung dieser Inhaltsregeln wird automatisch anhand der DTD oder dem Schema überprüft.

Nehmen Sie als die Struktur einer Anschrift. In den Inhaltsregeln kann in diesem Fall festgelegt sein, dass die Adresse einen Mitarbeiternamen, eine Hausnummer, Straße, Stadt und Postleitzahl enthalten muss. Beim unstrukturierten Authoring kann eine Adresse ohne Hausnummer nur bei der Bearbeitung oder beim Review festgestellt werden. Beim strukturierten Authoring wird die Struktur validiert und automatisch auf Vollständigkeit überprüft. Einheitliche Struktur und Reihenfolge werden daher erzwungen und sind gewährleistet.

Strukturiertes Authoring verbessert die Einheitlichkeit zwischen Dokumenten. Die Einheitlichkeit vereinfacht die Verwaltung von Dokumenten in einem Inhalts-Repository. Der Inhalt kann auf bestimmten Elementebenen automatisch gruppiert werden.

Strukturiertes Authoring hat folgende Vorteile:

- Einheitliche Strukturierung der Informationen
- Automatische Prüfung der Informationsstruktur
- Einhalten der festgelegten Dokumentstruktur
- Erstellen von mehreren Ausgabeformaten
- Wiederverwenden und Austauschen von Inhalten über XML
- Verwenden von Metadaten bei mehreren Versionen
- Vereinfachen der Veröffentlichung aus Datenbanken
- Reduzierung von Lokalisierungskosten

Verwenden von FrameMaker XML Author

Durch die Verwendung von XML und strukturiertem Authoring können Sie Inhalts-Tags definieren, die von Formatierungsregeln unterschieden werden.

FrameMaker XML Author bietet eine hilfreiche strukturierte Umgebung für das Authoring in XML.

- Strukturierte Authoring-Umgebung in benutzerfreundlichem WYSIWYG (visuelles Authoring)
- Einfacherer Übergang von unstrukturiertem zu strukturiertem FrameMaker-Format XML Author
- Vollständige Unterstützung für DITA und DocBook
- Erstellen von PDF-Outputs für Review und Zusammenarbeit
- Zusammenführen von XML-Inhalt und FrameMaker XML Author-Komponenten in Büchern

Überblick über XML und XHTML

Mithilfe von FrameMaker XML Author können Sie strukturierte Dokumente im XML-Format (einschließlich XHTML 1.0) importieren und exportieren. Nachdem Sie eine strukturierte Datei importiert haben, ist diese keine XML-Datei mehr, sondern ein strukturiertes FrameMaker XML Author-Dokument. Wenn das Dokument wieder sein ursprüngliches Format erhalten soll, speichern Sie es als XML-Datei.

XML

Extensible Markup Language (XML) ist ein allgemeines Format für die Darstellung von strukturierten Informationen, insbesondere für das Web. Wie HTML verlangt XML die Verwendung von Elementen und Struktur.

XML unterscheidet sich HTML insofern als es erweiterbar ist. Sie können nicht nur Tags definieren, sondern auch ihre Reihenfolge, die Beziehungen zwischen ihnen und die Art der Verarbeitung und Darstellung. Bezüglich Markup weist XML Tags oder Elemente auf, die ähnlich wie HTML Markup sind, jedoch von Ihnen definiert werden.

Verwenden Sie XML, um eine Struktur zu definieren und zu implementieren, die für Ihren Inhalt geeignet ist. Ein XML-Dokument, das der DTD-Struktur entspricht, wird als gültig bezeichnet. Ein XML-Dokument, das mit den Standard-XML-Spezifikationen übereinstimmende Tags verwendet, wird als wohlgeformt bezeichnet.

XHTML 1.0

Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) ist eine auf XML basierende Erweiterung von HTML, die für die Arbeit mit XML-basierten Anwendungen entwickelt wurde. Sie kann mit Standard-XML-Werkzeugen angezeigt, bearbeitet und geprüft werden. Die Verwendung von XHTML ist eine einfache Art der Migrierung von HTML zu XML, wobei die Kompatibilität in beide Richtungen gewahrt wird.

Unterschiede zwischen XML und HTML

Durch HTML wird die Formatierung und durch XML der Inhalt selbst beschrieben. Die in einem Browser gerenderten HTML-Dokumente können von Personen gelesen werden. XML kann von Maschinen und Personen gelesen werden.

Während Textverarbeitung und DTP stil- und absatzbasiert aufgebaut sind, bildet XML die Grundlage für strukturiertes Authoring. Bei XML wird der Inhalt anhand von Elementen beschrieben, die in einer hierarchischen Baumstruktur angeordnet sind. In Textverarbeitungs-Umgebungen ergibt sich die Beziehung zwischen den verschiedenen Komponenten des Dokuments aus der Formatierung auf der Seite. In der Dokumentdatei werden diese Beziehungen jedoch nicht erfasst, da sich das Textverarbeitungsdokument aus einer Reihe von Absätzen zusammensetzt. Beim strukturierten Authoring hingegen werden die hierarchischen Beziehungen zwischen den Komponenten des Dokuments erfasst.

XML-Schemas, EDDs und DTDs

Bausteine von Schemas und EDDs

Elemente
Die grundlegenden Bausteine von strukturierten Dokumenten sind Elemente. Elemente stellen Einheiten des Dokumentinhalts dar (Text, Grafiken usw.) und bilden zusammen die Struktur des Dokuments. Elemente können entweder einfach oder komplex sein.

Ein einfaches Element in XML enthält nur Text. Ein komplexes Element kann Attribute aufweisen und kann:

- leer sein
- andere Elemente enthalten
- nur Text enthalten
- sowohl Elemente als auch Text enthalten

Elemente können Werte mit einem bestimmten Bereich von gültigen Werten enthalten.

Alle strukturierten Dokumente in FrameMaker XML Author verwenden Elemente. Jedes Element verwendet einen Namen oder ein Tag, wie Abschnitt, Überschrift oder Liste. Die verfügbaren Element-Tags werden von der Elementdefinition des Dokuments festgelegt.

Attribute
Attribute enthalten zusätzliche Informationen zu einem Element. Beispielsweise kann der DTD-Designer eines Handbuchs durch das Attribut „Version“ für das Buchelement ermöglichen, dass der Benutzer den Überarbeitungsstatus eines Buchs angibt. In FrameMaker XML Author sind die Attribute für ein Element Teil der Definition des Elements. In XML oder SGML können die Attribute eines Elements getrennt in einer Attributdefinitionslisten-Deklaration (ATTLIST) in der DTD vorkommen.

Attribute können einen Standardwert oder einen festen Wert aufweisen. Attribute können ebenfalls entweder obligatorisch oder optional sein. Bei einem Themenelement kann die Themen-ID beispielsweise ein obligatorisches Attribut für Themen mit Querverweisen sein. Außerdem können Wertebereiche für Attribute vorhanden sein oder die zulässigen Werte für ein Attribut aufgezählt werden.

Elementregeln
Die folgenden sieben Regeln steuern, wie Elemente bezüglich Reihenfolge, Anzahl von Vorkommen und Gruppe verwendet werden.

Alle Gibt an, dass untergeordnete Elemente in einer beliebigen Reihenfolge auftreten können und mindestens einmal auftreten müssen.

Binominalkoeffizient Gibt an, dass eines der untergeordneten Elemente auftreten kann.

Sequenz Gibt die Reihenfolge an, in der die untergeordneten Elemente angezeigt werden.

minOccurs Gibt an, wie oft ein untergeordnetes Element mindestens auftreten kann.

maxOccurs Gibt an, wie oft ein untergeordnetes Element höchstens auftreten kann.

Elementgruppen Elemente können unter einer Gruppendeklaration gruppiert werden.

Attributgruppen Attribute können unter einer attributeGroup-Deklaration gruppiert werden.

XML-Schemas

Ein XML-Schema definiert die zulässigen Bausteine eines XML-Dokuments. Anders als das EDD enthalten DTDs und Schemadateien keine Formatierungsdaten.

In XML-Schemas wird Folgendes definiert:

- Liste der Elemente, die im Dokument vorhanden sein können
- Attribute, die in einem Dokument für ein Element vorhanden sein können
- Elementhierarchie - welche Elemente als untergeordnete Elemente vorhanden sein können
- Reihenfolge der untergeordneten Elemente
- Anzahl der untergeordneten Elemente
- Datentypen für Elemente sowie Attribute
- Standardwerte und feste Werte für Elemente und Attribute

XML-Namespaces

Durch XML-Namespaces kann das gleiche Dokument XML-Elemente und Attribute aus verschiedenen Ausdrücken enthalten, ohne dass Konflikte bei der Namensgebung auftreten.

Öffnen oder Importieren eines Schemas

Sie können ein XML-Dokument importieren, das auf eine Schemadatei verweist, und Sie können eine Schemadatei in der Strukturanwendung angeben, die für die Validierung eines Dokuments beim Export in XML verwendet wird.

Um eine Schemadatei anzugeben, die für das Exportieren von XML verwendet wird, müssen Sie die Datei structapps.fm ändern. Das Element „Schema“, das dem Element „XmlApplication“ untergeordnet ist, gibt den Pfad der Schemadatei für den Export an.

Strukturierte Anwendungsdefinitionen

Zwei der für technische Dokumentation verfügbaren standardmäßigen strukturierten Anwendungen sind DITA und DocBook.

DITA

DITA (Darwin Information Typing Architecture) bietet eine standardmäßige DTD und einen Satz von Regeln speziell zum Schreiben von Onlinedokumentation wie Software-Hilfedateien. Es wird eine *Tag*-Struktur definiert, die für Authoring, Erstellen und Liefern technischer Dokumentation geeignet ist. Zu den Tag-Typen in DITA zählen <topic>, <title>, <shortdesc>, <prolog>, <body> und <concept>. Im Folgenden sind einige typische DITA-Funktionen aufgeführt:

- DITA ist themenorientiert. Jedes Thema (Topic) ist eine modulare Satzkonstruktion, die in verschiedenen Kontexten wieder verwendet werden kann.
- Da DITA Inhalt von Kontext trennt, sind mehrere Informationsarchitekturen in DITA möglich. DITA kann auch erweitert werden, um die Definition von Informationstypen zu ermöglichen.
- DITA ist themenbasiert. Es sind drei grundlegende Thementypen möglich, diese Thementypen können jedoch den individuellen Anforderungen entsprechend angepasst werden.
- DITA verwendet eine *ditamap*, die Links zu den XML-Dateien im Dokumentationssatz enthält. Jede XML-Datei kann ein Thema oder eine Themensammlung darstellen.

- Für DITA sind verschiedene Ausgabeformate möglich, beispielsweise PDF, HTML usw. Die Ausgabeformate müssen jedoch entwickelt werden.
- DITA eignet sich besser für umfangreichere Dokumentationssätze.

DocBook

DocBook ist ebenfalls ein offener Standard, der für technische Artikel und Dokumentation entwickelt wurde. DocBook enthält eine DTD zum Schreiben von technischen Büchern und Artikeln in einem entsprechenden Format. Zu DocBook-Tags zählen <article>, <section>, <title>, <articleinfo> und <pubdate>.

Im Folgenden sind einige typische DocBook-Funktionen aufgeführt:

- DocBook ist mehr buch- oder abschnittsorientiert.
- DocBook hat normalerweise eine hierarchische Struktur und kann nur für wirkliche Single-Source-Dokumente entwickelt werden. Der Inhalt ist unabhängig vom Kontext.
- DocBook weist einen festen und umfangreichen Satz von Elementen und Attributen auf.
- DocBook bietet eine XML-`Include`-Datei, die alle anderen Dateien enthält.
- DocBook-Ausgaben können im Format PDF, HTML und HTMLHelp erfolgen. Mit etwas Entwicklungsaufwand können diese auf andere Ausgabeformate erweitert werden.
- DocBook ist einfach einzurichten und eignet sich besser für kleine bis mittelgroße Dokumentationssätze.

Verwenden der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen

Die Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen enthält Befehle, mit denen Benutzer bestimmte oft genutzte Elemente in einem strukturierten Dokument (Liste, Tabelle, Bild) schnell einfügen und eingliedern (fett, einfügen) können.

Diese einsatzbereite Funktion, die in FrameMaker XML Author enthalten ist, unterstützt die DITA-Elementstruktur. Sie können jedoch die Symbolleiste anpassen, um die Befehle mit jeder benutzerdefinierten strukturierten Anwendung zu verknüpfen.

Die Symbolleiste wird für XML Author unterstützt (nicht unterstützt für die Code-Ansicht). Sie ist spezifisch für eine strukturierte Arbeitsbereich-Ansicht-Kombination. Die Symbole in der Symbolleiste sind abhängig vom aktuellen Kontext (Cursorposition) der Anwendung aktiviert/deaktiviert.

Anpassen der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen

Sie können die Befehle in der die Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen anpassen, indem Sie Befehle hinzufügen, die mit anderen Elementen des Elementkatalogs der strukturierten Anwendung verknüpft sind. Sie können z. B. einen Befehl hinzufügen, um ein „ph“-Element (phrase) in ein Dokument einzufügen.

Jede Ansicht-Arbeitsplatzkombination von FrameMaker XML Author hat eine verknüpfte Konfigurations-XML-Datei für die Schnellelementsymbolleiste (*quick_element.xml*). Jede Konfigurationsdatei enthält die Informationen, die die Symbolleiste mit einer oder mehreren strukturierten Apps verknüpft. Die Datei enthält auch Informationen, die verknüpfte Symbolleistenbefehle mit den entsprechenden Elementen im Elementkatalog verknüpfen.

Konfiguration des Speicherorts der XML-Datei

FrameMaker XML Author-Modus – Ansicht	Speicherort der Konfigurationsdatei der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen
FrameMaker XML Author – Autor-Ansicht	fminit\WorkSpaces\XMLAuthor\AuthorView\toolbars
FrameMaker XML Author – WYSIWYG-Ansicht	fminit\WorkSpaces\XMLAuthor\WYSIWYGView\toolbars

Wichtig: *Um Änderungen an der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen vorzunehmen, können Sie die entsprechenden Konfigurationsdateien für jede der Arbeitsbereichansichten bearbeiten. Alternativ können Änderungen nur in der Symbolleiste in einer spezifischen Ansicht vorgenommen werden.*

Erstellen einer Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen für eine benutzerdefinierte strukturierte App

Die folgenden Schritte enthalten eine Beschreibung, wie eine neue Symbolleiste mit einer angepassten strukturierten App verknüpft wird. Dazu gehört auch das Verknüpfen von Befehlen in der Symbolleiste mit Elementen aus dem Elementkatalog der strukturierten App.

1 Öffnen Sie die Datei „quick_element.xml“ in einem Text- oder XML-Editor.

Hinweis: *Um die Symbolleiste in alle Ansichten einzufügen, müssen Sie die Dateien quick_element.xml an allen oben genannten Speicherorten aktualisieren.*

Diese XML-Datei enthält für jede strukturierte App einen Knoten `STRUCTURED_APPLICATION`.

Dieser Knoten enthält für jeden Befehl in der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen einen Knoten `ELEMENT`.

2 Um eine Symbolleiste für die benutzerdefinierte App zu erstellen, kann ganz einfach einer der vorhandenen Knoten `STRUCTURED_APPLICATION` dupliziert werden.

3 Setzen Sie das Attribut „app_name“ auf den Namen der benutzerdefinierten App.

```
<STRUCTURED_APPLICATION  app_name="<Custom app name>">
```

Wählen Sie aus dem Elementkatalog der benutzerdefinierten App die Elemente aus, für die Sie in der benutzerdefinierten App der Schnellelementsymbolleiste Befehle erstellen möchten.

Erstellen Sie für jedes Element einen Knoten vom Typ `ELEMENT` im Knoten vom Typ `STRUCTURED_APPLICATION`.

4 Legen Sie das Tag-Attribut „element“ für den neuen Befehl fest.

Zum Beispiel Hinzufügen eines Befehls, um das Element „ph“ (phrase) einzufügen.

```
<ELEMENT elemTag="ph">
```

5 Sie müssen außerdem jeden Befehl mit einem Symbol verknüpfen. Die Schritte, um den Befehl auf ein Symbol festzulegen, werden im Abschnitt „Symbole anpassen“ beschrieben.

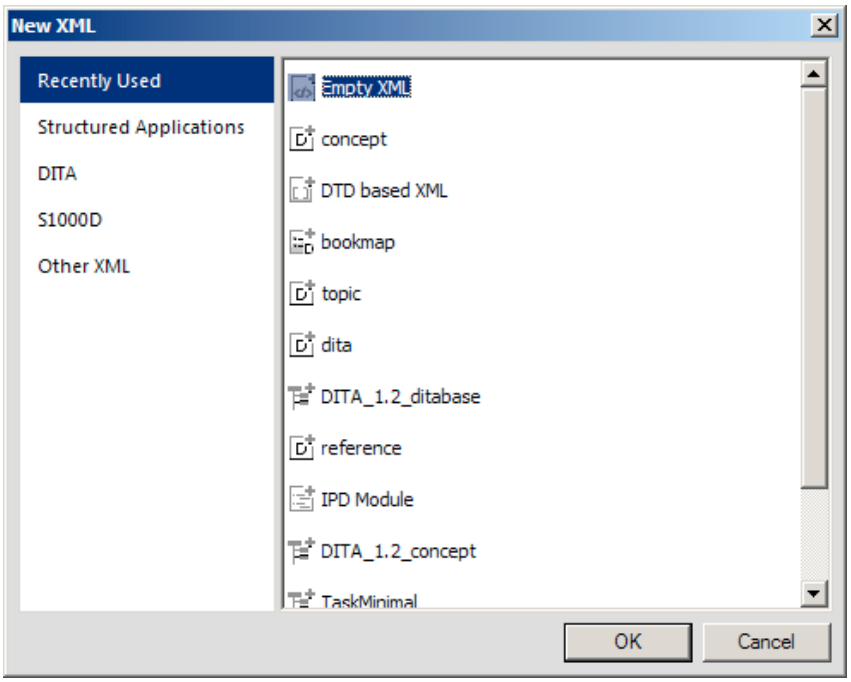
XML in FrameMaker XML Author

Erstellen, Öffnen und Speichern von XML-Dateien

XML-Dateien erstellen

Erstellen von XML-Dateien

1 Wählen Sie im Menü „Datei“ die Optionen „Neu“ > „XML“. Das Dialogfeld „Neue XML-Datei“ wird wie folgt angezeigt:



Dialogfeld „Neue XML-Datei“

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ eine der folgenden Möglichkeiten:

- **a** Zuletzt verwendet: Zeigt die Typen der XML-Themen an, die Sie zuletzt erstellt haben.
- **b** Strukturierte Anwendungen: Zeigt die in FrameMaker XML Author eingerichteten strukturierten Anwendungen, die neue XML-Themen erstellen können, einschließlich DITA-Themen und S1000D-Module.
- **c** DITA: Zeigt die verfügbaren DITA-Vorlagen an..
- **d** S1000D: Zeigt die verfügbaren S1000D-Module an.
- **e** Andere XML: „Leeres XML-Dokument erstellen“ auf Seite 315 und „Leeres DTD-basiertes XML-Dokument erstellen“ auf Seite 316.

3 Klicken Sie auf „OK“, um die XML-Datei zu erstellen.

Leeres XML-Dokument erstellen

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Neues DITA-Thema“ die Option „XML-Dokument“.

2 Wählen Sie „Leeres XML-Dokument“ und klicken Sie auf „OK“

Leeres DTD-basiertes XML-Dokument erstellen

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue XML-Datei“ die Option „ Andere XML-Datei“.

2 Wählen Sie „DTD-basiertes XML-Dokument“ und klicken Sie auf „OK“.

3 Geben Sie im Dialogfeld zum Anpassen der XML Folgendes ein und klicken Sie auf „OK“:

   a Stammelement: DTD-basiert, geben Sie ein gültiges Stammebenenelement zum Erstellen eines XML-Dokuments ein. Eine DTD kann mehrere Stammelemente haben.

   b Öffentliche ID: Sie können optional eine eindeutige öffentliche ID für das XML-Dokument angeben. Mit einer öffentlichen ID kann eine DTD angegeben werden, unter der das Dokument erstellt wurde.

   Eine öffentliche ID hat folgendes Format: `prefix//owner-identifier//text-class text-description//language//display version`

   c System-ID: Geben Sie den vollständigen Pfad der DTD an. Eine System-ID gibt die genaue Position der für das Dokument relevanten DTD an.

Öffnen von XML-Dateien

1 Wählen Sie in FrameMaker XML Author „Datei“ > „Öffnen“.

2 Wählen Sie die zu öffnende Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

3 Wenn das Dialogfeld „Strukturierte Anwendung verwenden“ angezeigt wird, wählen Sie im Popupmenü einen Anwendungsnamen und klicken Sie auf „Fortfahren“. Führen Sie anschließend eine der folgenden Aktionen aus:

   - Wählen Sie den Namen einer Anwendung, um der Datei eine Anwendung zuzuordnen.
   - Um die Standardzuweisung und keine Lese-/Schreibregeln auszuwählen, wählen Sie <Keine Anwendung>. Diese Option können Sie beispielsweise verwenden, wenn Sie eine Datei nur durchsuchen und nicht speichern möchten.

   Die WebDAV-Funktion wurde erweitert, sodass nun das Authoring und die Bearbeitung von XML-Dateien auf dem WebDAV-Server möglich sind.

Speichern von XML-Dateien

- Wählen Sie „Datei“ > „Als XML speichern“. Klicken Sie im Dialogfeld „Dokument speichern“ auf „Speichern“.
- Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“. Wählen Sie im Dialogfeld zum Speichern des Dokuments in der Liste zur Auswahl des Dokumententyps die Option „XML“ aus und klicken Sie auf „Speichern“.

FrameMaker XML Author speichert die Datei im XML-Format und behält die Dateierweiterung „.xml“ bei.

Verarbeiten von bedingtem Text und XML

FrameMaker XML Author ermöglicht Ihnen das Exportieren und Importieren allen bedingten Textes (sichtbar und verborgen) mit allen Informationen über Bedingungstypen, wie z. B. ihr Status bezüglich der Ein-/Ausblendung, der Farbe und des Stils.

Damit bedingter Text beim Speichern und Öffnen von XML-Dateien erhalten bleibt, enthält die von FrameMaker XML Author erzeugte XML-Datei Folgendes:

- Bedingungs-Tags, die dem im Dokument vorhandenen bedingten Text entsprechen
- Bedingungsformate (Farbe und Effekt), die mit jedem Bedingungs-Tag verknüpft sind
- Status (ein- oder ausgeblendet) für jedes Bedingungs-Tag
- Start- und Endmarken für die zu jedem Tag gehörenden Abschnitte

Zusätzlich zur Unterstützung für normalen Text wird auch bedingter Text in XML unterstützt. Dies führt dazu, dass ganze Tabellen oder Tabellenzeilen bedingt sein können. Dasselbe gilt für Fußnoten, Marken und verankerte Grafiken. Bedingter Text kann sich auch innerhalb eines Texteinschubs (XML oder Text) befinden.

Verarbeiten von Leerraum in XML

Wenn Sie eine XML-Datei in der WYSIWYG- oder Autor-Ansicht von FrameMaker XML Author öffnen, wird der Leerraum entsprechend dem „Standard für die Leerraumnormalisierung“ auf Seite 317 normalisiert.

Leerräume in XML sind folgende Zeichen: Leerzeichen, Tabulatorzeichen und Leerzeile/Neue Zeile (außer bei erzwungenem Zeilenumbruch). Leerräume dienen folgenden Zwecken:

1. Sie formatieren das Dokument in seiner Quellform, wie z. B. für Code, um dem XML-Dokument eine semantische Bedeutung zu verleihen.
2. Bei Verwendung eines Texteditors zur Bearbeitung eines XML-Dokuments fügen Sie Leerzeichen und Zeilenumbrüche in das Inhaltsmodell des Elements ein, um für bessere Lesbarkeit des XML-Inhalts zu sorgen. Dieser Leerraum ist nicht Teil der Informationen des Dokuments und hat keine semantische Bedeutung für die XML-Anwendung.

   Hinweis: *Standard-Prettyprinting ist in der XML-Ansicht für neue und bearbeitete Dokumente deaktiviert.*

W3C hat definiert, wie Leerräume in XML-Dokumenten in Leerräume in XML-Anwendungen umgesetzt werden.

Standard für die Leerraumnormalisierung

FrameMaker XML Author verwendet entsprechend dem Standard folgende Regeln für die Leerraumnormalisierung:

1. XML ignoriert die erste Folge von Leerräumen direkt nach dem öffnenden Tag und die letzte Folge von Leerräumen vor dem schließenden Tag.
2. XML übersetzt Zeichen, die keine Leerzeichen sind (Tabulatorzeichen und Neue Zeile), in Leerzeichen und fasst alle Leerzeichen zu einem Leerzeichen zusammen.
3. XML ignoriert die Folge von Leerräumen zwischen zwei Elementen, falls das übergeordnete Element über Elementinhalt verfügt.
4. Sie können das Attribut `xml:space` eines Elements so festlegen, dass die Leerräume beibehalten werden. Bei Normalisierung folgender Elemente (wie in der XML-Code-Ansicht angezeigt):

   ```
   Hickory[SPACE][SPACE][SPACE]dikory dock.
   The mouse[TAB][SPACE]ran up the clock.
   ```

   Es wird folgendermaßen angezeigt (in der WYSIWYG-Ansicht):

   ```
   Hickory[SPACE]dikory dock.
   The mouse[SPACE]ran up the clock.
   ```

5. Leerräume, die durch die Erweiterung von Zeichenreferenzen (z. B. Leerzeichen = Tabulator = 	 Neue Zeile =
) hinzugefügt werden, werden beim Öffnen des XML-Dokuments beibehalten. Sie werden gemäß den Regeln oben nicht als Leerräume betrachtet.

   Beispiel: FrameMaker XML Author normalisiert Folgendes (wie in der XML-Code-Ansicht angezeigt):

   ```
   Hickory&amp;#32;&amp;#32;&amp;#32;dikory dock.
   The mouse&amp;#9;&amp;#32;ran up the clock.
   ```

   Nach der Normalisierung wird tt folgendermaßen angezeigt (in der WYSIWYG-Ansicht):

   ```
   Hickory[SPACE][SPACE][SPACE]dikory dock.
   The mouse[TAB][SPACE]ran up the clock.
   ```

Deaktivieren der Entfernung von Leerräumen beim Import

Um das Entfernen von Leerräumen zu deaktivieren, setzen Sie die Eigenschaft `RemoveExtraWhiteSpacesOnXMLImport` in `maker.ini auf FALSE`.

Hinweis: *Gehen Sie beim Bearbeiten von INI-Dateien sehr sorgfältig vor.*

Beibehalten von Leerräumen für bestimmte Elemente

Wenn das Attribut `xml:space` auf `preserve` (`xml:space="preserve"`) festgelegt ist, behält FrameMaker XML Author alle Leerräume bei. Verwenden Sie diese Einstellung, um Leerräume nur für bestimmte Elemente beizubehalten. Diese Einstellung lässt zu, dass FrameMaker XML Author die Leerräume für alle anderen Elemente in den WYSIWYG- und Autor-Ansichten entfernt.

Verarbeiten von Querverweisen in XML

Mit dem FrameMaker XML Author können Sie beim Speichern und Öffnen von XML-Dateien externe Querverweise erzeugen und beibehalten.

Wenn beispielsweise Ihre FrameMaker XML Author-Datei einen Querverweis zu einer anderen Datei enthält, erzeugt FrameMaker XML Author beim Speichern der Datei in XML Tags, die die Querverweise mit den Informationen über die Referenzdateien repräsentieren. Beim Öffnen derselben XML-Datei konvertiert FrameMaker XML Author die Tags für die Querverweise und die darin enthaltenen Informationen in FrameMaker XML Author-Querverweise.

FrameMaker XML Author unterstützt das neue Attribut `srcfile`, mit dessen Hilfe Informationen von externen Querverweisen beim Erzeugen von XML-Dokumenten erhalten bleiben.

Beim Exportieren einer Datei mit einem externen Querverweis zu XML enthält das Attribut `srcfile` des Querverweises den Namen der Referenzdatei und die ID für das referenzierte Element in der Datei.

Hinweis: *FrameMaker XML Author konvertiert Dateipfade im erzeugten XML-Format in URIs.*

Ändern der Textrichtung

Die Richtung (LTR oder RTL) eines strukturierten Dokuments ist in der zugeordneten strukturierten Anwendung definiert. Wenn die strukturierte Anwendung die Dokumentenrichtung unterstützt, können Sie die Richtung des Textes in unterstützten Elementen im Dokument ändern.

So ändern Sie die Richtung des Textes eines Elements:

1. Wählen Sie das Element in der Strukturansicht.
2. Öffnen Sie den Attributeditor und ändern Sie das Attribut `dir`.

Hinweis: *Hinweis: FrameMaker bietet integrierte Richtungsunterstützung für DITA-Themen (Thema, Aufgabe, Konzept und Referenz).*

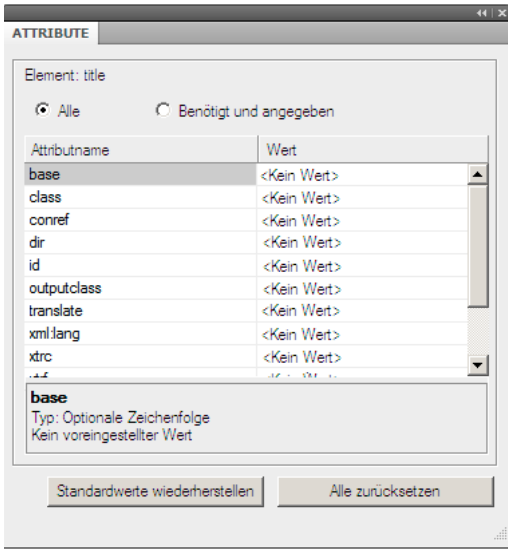
Verwenden des Konfigurationsdateieditors

Jede strukturierte Anwendung kann eine XML-Konfigurationsdatei enthalten. Diese ist optional und enthält Attribute mit deren Vorschlags- und Standardwerten.

Beim Öffnen einer strukturierten Anwendung liest FrameMaker XML Author die entsprechende Konfigurationsdatei (sofern vorhanden) und legt die Attributwerte automatisch fest.

Attribut-Editor verwenden

In FrameMaker XML Author ist ein leistungsstarker Attribut-Editor enthalten, der die Bearbeitung von Elementattributen erleichtert. Um den Editor zu laden, wählen Sie „Element“ > „Attribute bearbeiten“. Der Attribut-Editor wird wie folgt angezeigt:



Attribut-Editor

Der Editor liest die Attribute aus der Konfigurationsdatei, die beim Erstellen der strukturierten Anwendung bereitgestellt wurde.

- Um lediglich die erforderlichen und festgelegten Attribute anzuzeigen, aktivieren Sie die Option „Benötigt und angegeben“.
- Um einen Wert festzulegen, klicken Sie in die Wertespalte des gewählen Attributs. Geben Sie den Wert ein. Der Wert wird automatisch festgelegt.
- Um einen Wert zu löschen, klicken Sie auf den Wert des gewählten Attributs und drücken Sie die Entf-Taste.
- Um alle vom Benutzer festgelegten Werte zu löschen, klicken Sie auf „Alle zurücksetzen“.
- Um alle Werte auf die in der Konfigurationsdatei angegebenen Standardwerte zurückzusetzen, klicken Sie auf „Standardwerte wiederherstellen“.

Optionen für die Verarbeitung von XML

FrameMaker XML Author bietet Optionen zum Verarbeiten von XML. FrameMaker XML Author ermöglicht auch den XML-Import und -Export zur Unterstützung von XSL-Transformationen (siehe „XML mit XSL-Transformation“ auf Seite 320) und der XML Schema-Sprache für Grammatik- und Regeldefinitionen (siehe „XML mit Schema“ auf Seite 321). Sie können ein XML-Dokument, das Schema verwendet, automatisch importieren, indem Sie aus dem referenzierten Schema eine DTD (Document Type Definition) erstellen. Diese Version ermöglicht auch eine Validierung anhand eines verknüpften Schemas, und dies sowohl beim Importieren als auch beim Exportieren.

XML mit XSL-Transformation

XSL (EXtensible Stylesheet Language) ist eine Stilvorlagensprache für XML-Dokumente. XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation) ist die Art wie die in XLS definierten Transformationen auf XML-Dokumente angewendet werden.

XSL ist ein Satz der folgenden drei Spezifikationen:

XSLT Eine Sprache für die Transformation von XML-Dokumenten.

XPath Eine Sprache für die Navigation in XML-Dokumenten.

XSL-FO Eine Sprache zum Formatieren von XML-Dokumenten.

FrameMaker XML Author bietet einen XSLT-Prozessor, mit dem Sie eine XSLT-Datei mit einer XML-Strukturanwendung oder einem XML-Dokument verknüpfen und beim Importieren von oder Exportieren in XML die in diesem Dokument definierten Transformationen anwenden können. FrameMaker XML Author unterstützt W3C XSLT 1.0-Empfehlungen. Sie können Upgrade auf Saxon 2.0-Prozessor durchführen, indem Sie die Datei „maker.ini“ bearbeiten.

- Mit den neuen Elementen in der Strukturanwendung (`XSLTPreferences` im Element `stylesheets` von `XMLApplication`) können Sie eine XSLT-Datei als Teil Ihrer XML-Strukturanwendung definieren, wobei diese sowohl für den Import als auch den Export verwendet wird.
- Mit der Verarbeitungsanweisung (PI – Processing Instruction) `xml-stylesheet` können Sie nun in einem XML-Markup-Dokument eine XSL-Datei angeben, die jegliche, beim Importieren des Dokuments in der Strukturanwendung angegebene XSLT ersetzt.

Beim Import werden XSL-Transformationen vor den standardmäßigen Schreibregeln oder den gegebenenfalls von Ihnen definierten zusätzlichen Schreibregeln angewendet. Dies bedeutet Folgendes: Das Ergebnis der Anwendung einer XSL-Transformation beim Importieren ist eine neue Datei, welche (wenn es eine XML-Datei ist) an die Lese-/Schreibregeln übergeben wird.

Beim Export werden XSL-Transformationen nach den standardmäßigen oder spezifisch definierten Schreibregeln angewendet. Das Ergebnis der Anwendung von Lese-/Schreibregeln beim Export ist eine neue XML-Datei, die, sofern sie gültig ist, an den XSLT-Prozessor übergeben wird.

Upgrade auf Saxon 2.0-Prozessor

1 Suchen Sie in der Datei „maker.ini“ den Abschnitt „XSLTProcessors“.

2 Der Eintrag für den Xalan-Prozessor verfügt über das Suffix: , *Default*.

```
XALAN=fminit\XSLT\XSLTProcessors\xalan\xalan-j_2_7_1-bin\xalan.jar,
org.apache.xalan.processor.TransformerFactoryImpl, Default
SAXON=fminit\XSLT\XSLTProcessors\saxon\saxonhe9-3-0-5j\saxon9he.jar,
net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl
```

3 Schneiden Sie das Suffix aus und fügen Sie es folgendermaßen in den Eintrag für den Saxon-Prozessor ein:

```
SAXON=fminit\XSLT\XSLTProcessors\saxon\saxonhe9-3-0-5j\saxon9he.jar,
net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl, Default
```

XML und CSS (Cascading Style Sheets)

Wenn ein XML-Dokument in FrameMaker XML Author geöffnet ist, verarbeitet FrameMaker XML Author CSS2, indem es die CSS-Informationen entsprechenden EDD-Regeln im EDD-Dokument zuordnet.

In den folgenden Fallbeispielen wird die Verarbeitung von CSS2 in FrameMaker XML Author beschrieben:

- Wenn Sie eine mit Style Sheets verbundene XML-Datei öffnen (mit der Verarbeitungsanweisung (PI) für XML-Style Sheets), liest FrameMaker XML Author die mit dem XML-Dokument verbundene DTD und das Style Sheet und erzeugt dann eine temporäre Vorlage zur Verwendung beim Öffnen der XML-Datei. Wenn jedoch bereits in der „Strukturierten Anwendung" eine Vorlage (zum Öffnen der XML-Datei) definiert ist, verwendet FrameMaker XML Author diese Vorlage zum Öffnen der XML-Datei und erzeugt keine neue Vorlage aus der DTD und den Style Sheets.

Hinweis: *Eine in FrameMaker XML Author geöffnete XML-Datei kann mehrere CSS-Dateien enthalten. FrameMaker XML Author unterstützt nur das Style Sheet des Autors und nicht das des Benutzers.*

XML mit Schema

Mit FrameMaker XML Author können Sie mit der XML Schema-Sprache von W3C verknüpfte XML-Dokumente importieren. FrameMaker XML Author erstellt aus dem Schema automatisch eine DTD und ein EDD. FrameMaker XML Author validiert die Dokumentstruktur anhand des verknüpften Schemas, und dies sowohl beim Importieren von XML als auch beim Exportieren nach XML. Beim Exportieren bleiben jedoch nicht alle Schema-Informationen erhalten.

Umfassendere Informationen darüber, wie das Schema in DTD wiedergegeben wird, finden Sie im *Structure Application Developer's Guide*.

Hinweis: *Diese Version bietet Unterstützung für das Schema, das dem zuvor für DTD verfügbaren Schema entspricht. Dies bedeutet, dass EDD nicht um Funktionen in Schema, die in DTD nicht verfügbar sind, erweitert wurde. Aus diesem Grund sind Schemas schreibgeschützt, und Sie können das EDD nicht zurück in ein Schema exportieren.*

Schema-Workflow

Sie können ein XML-Dokument importieren, das auf eine Schemadatei verweist, und Sie können eine Schemadatei in der Strukturanwendung angeben, die für die Validierung eines Dokuments beim Export in XML verwendet wird.

1. Für ein spezifisches XML-Dokument können Sie den XML-Verwendungsattributen den Pfad der Schemadatei hinzufügen: `noNamespaceSchemaLocation` oder `schemaLocation`, je nachdem, ob Ihr Schema einen Ziel-Namespace enthält.
2. Um eine Schemadatei anzugeben, die für das Exportieren von XML verwendet wird, müssen Sie die Datei `structapps.fm` ändern. Verwenden Sie das Element `Schema` als Teil der `XMLApplication`, um den Pfad der Schemadatei für den Export anzugeben.
3. Öffnen Sie die XML-Datei in FrameMaker mithilfe einer strukturierten Anwendung. Bearbeiten Sie sie.
4. Speichern Sie das XML mithilfe einer strukturierten Anwendung. Das Element `Schema` in der Datei `structapps.fm` wird in der Datei ausgegeben, und es wird eine Prüfung anhand dieser Datei durchgeführt.

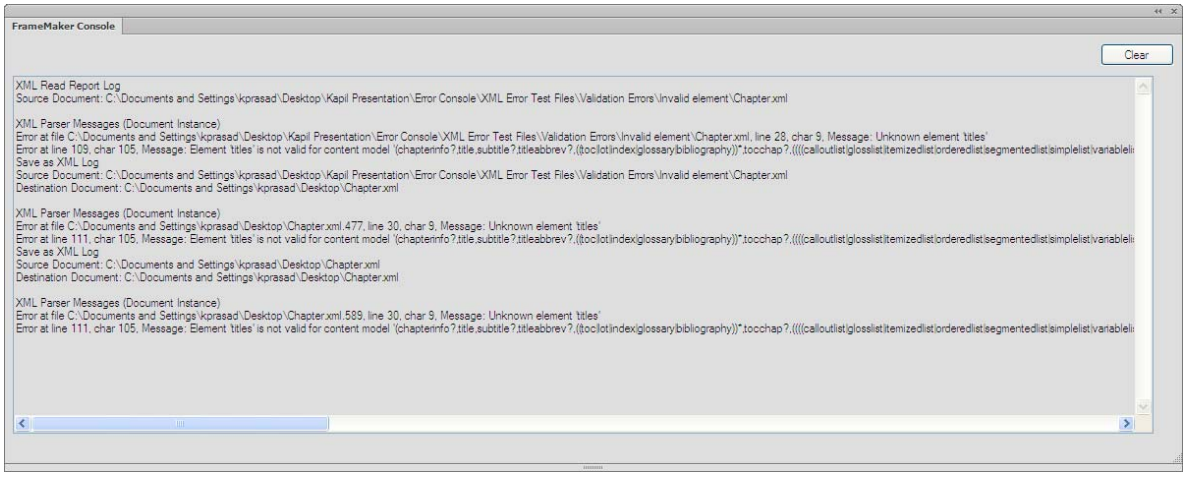
In diesem Workflow wird als Zwischendatei von dem im XML-Dokument angegebenen Schema automatisch eine DTD erzeugt, die Sie nicht modifizieren.

Fehlerkonsole

Beim Öffnen eines Dokuments zeigt die neue FrameMaker XML Author-Fehlerkonsole Struktur- und andere Fehler in einem Dokument an. Diese Konsole beinhaltet außerdem folgende Informationen zu Fehlern in Dokumenten:

- Genaue Stelle des Fehlers im Dokument

- Name der ungültigen Elemente (falls vorhanden)



Fehlerkonsole zeigt Fehlerdetails an

Von der Fehlerkonsole aus kann der Benutzer Folgendes tun:

- Kopieren der Meldungen der Konsole auf die Windows-Zwischenablage
- Löschen der aktuellen Meldungen der Konsole mithilfe der Schaltfläche „Löschen“

Filter nach Attribut

Filtern nach Attribut

Elemente in einem strukturierten Dokument können ein oder mehrere mit ihnen verknüpfte Attribute haben. Mit FrameMaker XML Author können Sie ein strukturiertes Dokument auf der Grundlage der Werte dieser Attribute filtern. Andere XML-Anwendungen können ebenfalls dieselben Attributwertpaare zum Filtern von Dokumenten verwenden. So können Single-Source-Workflows über andere XML-Anwendungen hinweg beibehalten werden.

Die Funktion „Filter nach Attribut“ vereinfacht die Aufgabe des Filterns eines strukturierten Dokuments für komplexe Ausgabeszenarien. Ein Filter wird mithilfe eines booleschen Ausdrucks, der Attributwertpaare enthält, definiert. Sie können mehrere Filter erstellen, sie speichern und für das Filtern von Dokumenten für verschiedene Ausgabeanforderungen verwenden.

Wenn ein Filter auf das Dokument angewendet wird, werden Elemente mit Filterattributen, die nicht mit den Filterkriterien übereinstimmen, herausgefiltert. Sie können festlegen, wie der gefilterte Inhalt behandelt wird: ausgeblendet, mit einer Farbe hervorgehoben oder mit einem Bedingungstag versehen. Wird ein Element herausgefiltert, werden auch alle zugehörigen untergeordneten Elemente herausgefiltert.

Für jedes Attribut kann mehr als ein Wert mit jeweils eigenen Bedingungen definiert sein, z. B. „Equals To“, „Any“ und „Contains Only“. Sie können eine Liste der Werte mit dem Trennzeichen angeben, das Sie für die Attributeinstellungen definiert haben.

Hinweis: *Sie können ein Dokument nicht gleichzeitig auf der Grundlage von Bedingungs-Tags und Attributwerten filtern.*

In der folgenden Tabelle wird die Funktion „Ein-/Ausblenden“ bei Verwendung von bedingtem Text mit der Funktion „Ein-/Ausblenden“ bei Verwendung von „Filter nach Attribut“ verglichen.

Bedingter Text	Filter nach Attribut
Basierend auf Bedingungs-Tags	Basierend auf Attributen
Definition in einem Dokument erforderlich	In einem strukturierten Dokument vorhanden
Bedingungsformate dienen dazu, Inhalte basierend auf verschiedenen Bedingungen optisch darzustellen.	Keine Formate
Es kann nur ein Ausdruck gleichzeitig gespeichert werden.	Es können mehrere Ausdrücke gleichzeitig gespeichert werden.
Lässt das Ausblenden eines ganzen Dokuments zu, was zu einem Dokument ohne Inhalt führt.	Lässt das Ausblenden des gesamten Dokuments nicht zu, da das Stammelement nicht ausgeblendet werden kann.
Lässt für das Ausblenden die Auswahl von denkbar kleinen Teilen des Dokuments zu.	Die kleinste Einheit, die mit dieser Funktion ausgeblendet werden kann, ist ein Element.
Für jedes Bedingungs-Tag haben Sie die Wahl zwischen zwei Optionen: EINBLENDEN oder AUSBLENDEN.	Lässt bezüglich der Erstellung einer Ausblendbedingung eine feinere Abstimmung zu, da ein Attribut (je nach Definition) mehrere Werte annehmen kann. Für jedes Attribut gibt es in diesem Sinne eine getrennte EINBLEND- oder AUSBLEND-Möglichkeit.

Hinweis: *Die Bedingungsformate werden bei Verwendung eines Filters deaktiviert. Bedingungsformate können nur dann aktiviert werden, wenn auf das Dokument kein Filter angewendet wurde.*

Erstellen von Filtern

Ein Filter wird mithilfe eines booleschen Ausdrucks, der Attributwertpaare enthält, definiert. Sie können mit dem Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ einen Filter erstellen. Dieses Dialogfeld bietet eine einfache Oberfläche zum Erstellen von Ausdrücken mithilfe von booleschen Operatoren. Sie können Attributwertpaare im Dialogfeld „Attributwerte definieren“ definieren. Dabei können Sie jedem Attribut mehrere Werte zuweisen.

Sie können einen Filter als benannten Ausdruck speichern. Sie können in einem strukturierten Dokument mehrere Filterausdrücke erstellen und speichern. Sie können jedoch immer nur einen Filter anwenden. Der letzte in einem Dokument angewendete Filter ist der aktive Filter.

Verwenden Sie zum Verwalten der Filter das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“.

1. Wählen Sie „Spezial“ > „Filter nach Attribut“ aus. Das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf „Neu“. Das Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ wird angezeigt.
3. Geben Sie in das Feld „Ausdrucks-Tag“ einen eindeutigen Namen für den Filter ein.
4. Wählen Sie ein Attribut in der Attributliste aus.
5. Geben Sie im Feld „Neuer Wert“ einen Wert an und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Der neue Attributwert wird in die Liste „Definierte Werte“ aufgenommen.

   Wenn Sie einen Wert entfernen möchten, wählen Sie ihn in der Liste „Definierte Werte“ aus und klicken Sie auf „Löschen“. Sie können einem Attribut mehrere Werte mit jeweils eigenen Bedingungen hinzufügen, wie „Equals To“, „Any“ oder „Contains Only“.

   Hinweis: *Bei Attributnamen wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden, bei den Attributwerten ist dies jedoch nicht der Fall.*
6. Klicken Sie auf „Attribut hinzufügen“, um das Attribut in die Liste „Ausdruck“ aufzunehmen.

   Hinweis: *Entfernen Sie mit der Schaltfläche „Löschen“ alle Ausdrücke im Bereich „Ausdruck“.*

7 Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um in den Ausdruck einen booleschen Operator einzufügen. Sie können einen komplexen Ausdruck durch boolesche Operatoren und mehrere Attributwertpaare erstellen. Klicken Sie auf „Löschen“, um die erstellten Ausdrücke zu löschen.

8 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ zu schließen. Der neue Ausdruck wird zum Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ hinzugefügt. Klicken Sie auf „OK“, um den Vorgang abzuschließen.

Richtlinien zum Erstellen eines Filters

Beachten Sie beim Erstellen eines Filters Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass Sie in dem Filter gültige Attribute eingeben. Alle gültigen Attribute sind im Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ in der Liste „Attribute“ aufgeführt.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie beim Angeben von mehr als einem Wert pro Attribut das benutzerdefinierte Trennzeichen verwenden, das Sie in den Konfigurationsdateieinstellungen des Attributs definiert haben.
- Der Wert eines Attributs muss in doppelten Anführungszeichen stehen.

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch")`

  Falsch: `(Sprache=Französisch OR Sprache=Deutsch OR Sprache=Japanisch)`

  Hinweis: *FrameMaker XML Author unterstützt Ausdrücke, bei denen der Attributwert fehlt, nicht. Beispiel: „(Sprache="")“ wird in einem Ausdruck nicht unterstützt.*

- Standardmäßig schließt FrameMaker XML Author alle Attributwertpaare in einfache runde Klammern ein. Alle Attributwertpaare für ein bestimmtes Attribut werden innerhalb des gleichen Klammerpaares platziert. Um die Attributwertpaare für ein bestimmtes Attribut in verschiedene Klammerpaare zu platzieren, erstellen Sie die Ausdrücke für jeden Wert einzeln.

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch")`

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") AND (Version="1.0")`

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch") AND (Sprache="Japanisch")`

  Falsch: `Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch"`

- Verwenden Sie zwischen Attributwertpaaren für ein Attribut nur den Operator OR. Verwenden Sie nicht den Operator AND.

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")`

  Falsch: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" AND Sprache="Japanisch") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")`

- Wird der Operator NOT verwendet, müssen Sie sicherstellen, dass er sich vor der öffnenden Klammer einer Attributwertgruppe befindet.

  Richtig: NOT `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")`

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") OR NOT (Plattform="Windows")`

  Falsch: `(NOT Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")`

Falsch: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch" OR Sprache="Japanisch") OR (Plattform="Windows" NOT Plattform="UNIX")`

- Wenn mehrere Attribute in einem Filter sind, dann fügen Sie den booleschen Operator zwischen zwei Gruppen von Attributwertpaaren ein.

  Richtig: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch") AND (Plattform="Windows" OR Plattform="UNIX")`

  Falsch: `(Sprache="Französisch" OR Sprache="Deutsch") (Plattform="Windows" OR Plattform="UNIX")`

Verarbeiten von Filtern

FrameMaker XML Author erzeugt nach Auswertung des Filters, den Sie auf das Dokument angewendet haben, eine spezielle Ausgabe eines strukturierten Dokuments.

Fallbeispiel: Sie wollen folgende Elemente und Attribute auf die verschiedenen Absätze in Ihrem strukturierten Dokument anwenden.

Absatz	Element	Attribut	Zugewiesener Wert
Absatz 1	TextContent1	Sprache	Japanisch
		Version	2.0
		Plattform	Windows
Absatz 2	TextContent1	Sprache	Japanisch
		Version	2.0
		Plattform	UNIX
Absatz 3	TextContent2	Sprache	Japanisch
		Version	2.0
Absatz 4	TextContent2	Sprache	Englisch
		Version	1.0
Absatz 5	SysReq	Plattform	Windows
Absatz 6	SysReq	Plattform	UNIX
Absatz 7	LegalContent	Copyright	Schmal

1. Kopieren Sie „XML-Beispielcode“ auf Seite 328, der auf diesem Beispiel basiert, um eine XML-Datei mit Elementen, Attributen und Attributwerten (aufgeführt in der vorherigen Tabelle) zu erstellen.
2. Öffnen Sie die XML-Datei in FrameMaker XML Author. Diese Elemente, Attribute und Attributwerte werden im Fenster „Strukturansicht“ angezeigt.
3. Geben Sie in die entsprechenden Elemente Text ein.

   Geben Sie beispielsweise in das Element „TextContent1“ japanischen Text für die Windows-Version 2.0 ein.
4. Erstellen Sie folgenden Filter, um ein japanisches Dokument für Windows zu erzeugen:

   ```
   (Language="Japanese") AND (Platform="Windows")
   ```

Wie FrameMaker XML Author einen Filter verarbeitet

FrameMaker XML Author gleicht jedes Attributwertpaar im Filter mit jedem Element im Dokument ab. Das Ergebnis dieses Abgleichvorgangs wird durch einen der folgenden Werte angegeben:

True: Das Attribut im Filter ist ein Attribut in dem Element, das gerade abgeglichen wird, und der Wert im Filter stimmt mit dem Wert des Attributs in diesem Element überein.

False: Das Attribut im Filter ist ein Attribut im Element, das gerade abgeglichen wird, aber der Wert im Filter stimmt nicht mit dem Wert des Attributs in diesem Element überein.

Don't-Care: Das Attribut im Filter ist kein Attribut des Elements, das gerade abgeglichen wird.

Folgende Tabelle zeigt, wie der Filter verarbeitet wird:

```
(Language="Japanese") AND (Platform="Windows")
```

Absatz	Element	Attribut	Zugewiesener Wert	Überprüfung des Elements auf der Basis des Filters	Ergebnis
Absatz 1	TextContent1	Sprache	Japanisch	Ist Sprache=Japanisch?	True
		Version	2.0	Ist Plattform = Windows?	True
		Plattform	Windows		
Absatz 2	TextContent1	Sprache	Japanisch	Ist Sprache=Japanisch?	True
		Version	2.0	Ist Plattform = Windows?	False
		Plattform	UNIX		
Absatz 3	TextContent2	Sprache	Japanisch	Ist Sprache=Japanisch?	True
		Version	2.0	Ist Plattform = Windows?	Don't-Care
Absatz 4	TextContent2	Sprache	Englisch	Ist Sprache=Japanisch?	False
		Version	1.0	Ist Plattform = Windows?	Don't-Care
Absatz 5	SysReq	Plattform	Windows	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care
				Ist Plattform = Windows?	True
Absatz 6	SysReq	Plattform	UNIX	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care
				Ist Plattform = Windows?	False
Absatz 7	LegalContent	Copyright	Schmal	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care
				Ist Plattform = Windows?	Don't-Care

Anhand der Ergebnisse der Filterverarbeitung (siehe vorhergehende Tabelle) und der Regeln zur Filterverarbeitung berechnet FrameMaker XML Author den endgültigen Wert für den Filter und entscheidet damit, ob die betreffenden Elemente in die Ausgabe aufgenommen oder davon ausgeschlossen werden. Aus der Gesamtberechnung ergibt sich einer der folgenden Werte:

True (oder) Don't-Care: Das Element wird in die Ausgabe aufgenommen.

False: Das Element wird von der Ausgabe ausgeschlossen.

Die Reihenfolge der Operatoren, die FrameMaker XML Author beim Verarbeiten von Filtern verwendet, wird nachstehend in absteigender Reihenfolge aufgeführt:

1 Klammer

2 NOT

3 AND

4 OR

Zusätzliche Filterverarbeitung im Beispiel

Für das Element „TextContent1“ in „Absatz 1“ wird der Filter wie nachstehend angegeben verarbeitet:

1 Die Auswertung des Attributwertpaars `Sprache="Japanisch"` ergibt "True" und die des Attributwertpaars `Plattform="Windows"` ergibt ebenfalls "True".

2 Das Ergebnis der Berechnung des Filters ergibt "True" AND "True", und die abschließende Berechnung des Elements auf der Grundlage der Regeln ergibt "True". Dies bedeutet, dass Absatz 1 in die Ausgabe aufgenommen wird.

Folgende Tabelle zeigt, wie das gesamte Dokument gefiltert wird:

Absatz	**Element**	**Attributwertpaar-Abgleich mit jedem Element**		**Ergebnis auf der Grundlage der Regeln**	**Aktion**
Absatz 1	TextContent1	Ist Sprache=Japanisch?	True	True AND True=True	Aufnahme in Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	True		
Absatz 2	TextContent1	Ist Sprache=Japanisch?	True	True AND False=False	Ausschluss von der Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	False		
Absatz 3	TextContent2	Ist Sprache=Japanisch?	True	True AND Don't- Care=True	Aufnahme in Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	Don't-Care		
Absatz 4	TextContent2	Ist Sprache=Japanisch?	False	False AND Don't-Care=False	Ausschluss von der Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	Don't-Care		
Absatz 5	SysReq	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care	Don't-Care AND True=True	Aufnahme in Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	True		
Absatz 6	SysReq	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care	Don't-Care AND False=False	Ausschluss von der Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	False		
Absatz 7	LegalContent	Ist Sprache=Japanisch?	Don't-Care	Don't-Care AND Don't-Care=Don't-Care	Aufnahme in Ausgabe
		Ist Plattform=Windows?	Don't-Care		

Absätze 1, 3, 5 und 7 werden auf der Grundlage der Regeln zur Filterverarbeitung in die Ausgabe aufgenommen.

Hinweis: *Wenn ein Element in die Ausgabe aufgenommen wird, wird die Aufnahme oder der Ausschluss jedes seiner untergeordneten Elemente dadurch bestimmt, dass jedes untergeordnete Element verarbeitet wird. Wenn jedoch ein übergeordnetes Element den Filterausdruck nicht erfüllt und von der Ausgabe ausgeschlossen wird, werden seine untergeordneten Elemente ebenfalls von der Ausgabe ausgeschlossen, selbst wenn die untergeordneten Elemente den Filterausdruck erfüllen. Darüber hinaus verarbeitet FrameMaker XML Author während der Ausführung des Filters das Stammelement nicht. Dies bedeutet, dass das Stammelement immer in die Ausgabe aufgenommen wird.*

Zum Verarbeiten von Filtern verwendete Regeln

In der folgenden Tabelle sind die von FrameMaker XML Author verwendeten Regeln zur Filterverarbeitung aufgeführt.

Regelbeschreibung	**Operator/Resultierender Wert**
<Don't-care> OR <Don't-Care>	<Don't-Care>
<Don't-care> OR <True>	<True>
<Don't-care> OR <False>	<False>
<True> OR <Don't-care>	<True>
<False> OR <Don't-care>	<False>
<Don't-care> AND <Don't-Care>	<Don't-Care>
<Don't-care> AND <True>	<True>
<Don't-care> AND <False>	<False>
<True> AND <Don't-care>	<True>
<False> AND <Don't-care>	<False>
NOT <Don't-care>	<Don't-care>
<True> OR <True>	<True>
<False> OR <True>	<True>
<True> OR <False>	<True>
<False> OR <False>	<False>
<True> AND <True>	<True>
<False> AND <True>	<False>
<True> AND <False>	<False>
<False> AND <False>	<False>
NOT <True>	<False>
NOT <False>	<True>

XML-Beispielcode

Kopieren Sie folgenden Code in ein FrameMaker XML Author-Dokument und speichern Sie es als XML-Datei.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<Doc>
    <Para>
        <TextContent1 Language="Japanese" Version="2.0" Platform="Windows">TextContent1
        with Language="Japanese" Version="2.0" Platform="Windows"</TextContent1>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent1 Language="Japanese" Version="2.0" Platform="UNIX">TextContent1
        with Language="Japanese" Version="2.0" Platform="UNIX"</TextContent1>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent2 Language="Japanese" Version="2.0">TextContent2 with
        Languaue="Japanese" Version="2.0"</TextContent2>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent2 Language="English" Version="1.0">TextContent2with
        Language="English" Version="1.0"</TextContent2>
        </Para>
    <Para>
        <Sysreq Platform="Windows">Sysreq with Platform="Windows"</Sysreq>
        </Para>
    <Para>
        <Sysreq Platform="UNIX">Sysreq with Platform="UNIX"</Sysreq>
        </Para>
    <Para>
        <LegalContent Copyright="Condensed">LegalContent with
        Copyright="Condensed"</LegalContent>
        </Para>
    </Doc>
```

Anwenden von Filtern

Befolgen Sie folgende Anweisungen, um einen der von Ihnen erstellten Filter auf Ihr strukturiertes Dokument anzuwenden.

1 Wählen Sie „Spezial“ > „Filter nach Attribut“ aus. Das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ wird angezeigt.

2 Wählen Sie „Nach Ausdruck anzeigen“, um eine Vorschau der Elemente zu erhalten, die den Filterausdruck erfüllen, wenn er auf das Dokument angewendet wird.

Hinweis: *Wenn Sie die Option „Alle anzeigen“ auswählen, wird der aktive Ausdruck (falls vorhanden) deaktiviert, und alle Elemente im Dokument sind zum Anzeigen und Bearbeiten in FrameMaker XML Author verfügbar. Darüber hinaus wird aller bedingter Text, der ausgeblendet ist, angezeigt. Sie können den Vorgang „Alle anzeigen“ nicht rückgängig machen.*

3 Wählen Sie einen Filter in der Liste aus.

4 Wählen Sie für die Option „Gefilterter Text“ aus, wie der Inhalt, der die Filterbedingungen nicht erfüllt, behandelt werden soll. Sie können unter folgenden Möglichkeiten wählen:

- Ausgefilterten Inhalt ausblenden.
- Ausgefilterten Inhalt mit einer bestimmten Farbe in einer Vorschau anzeigen.
- Ein Bedingungstag auf den ausgefilterten Inhalt anwenden. Zudem können Sie alle bereits auf den ausgefilterten Inhalt angewendeten Bedingungstags entfernen.

5 Klicken Sie auf „Anwenden“.

Hinweis: *Sie können den Befehl „Anwenden“ nach dem Anwenden eines Filters nicht mehr rückgängig machen.*

Speichern von Dokumenten nach dem Anwenden von Filtern

Wenn Sie ein Dokument im XML-Format speichern, werden alle Filter, die Attributwerte verwenden, ebenfalls gespeichert. Die von Ihnen für diese Funktion definierten Attributwerte werden jedoch nicht gespeichert.

Ändern von Filtern

Gehen Sie zum Ändern von Filtern entsprechend der folgenden Schritte vor:

1. Wählen Sie „Spezial“ > „Filter nach Attribut“ aus. Das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ wird angezeigt.
2. Wählen Sie einen Filter aus der Liste aus.
3. Klicken Sie auf „Bearbeiten“. Das Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ wird angezeigt.
4. Ändern Sie den Filter im Bereich „Ausdruck“.
5. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Ausdruck erstellen“ zu schließen.

Der geänderte Inhalt des Filters wird im Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ im Bereich „Ausgewählter Ausdruck“ angezeigt.

Löschen von Filtern

Gehen Sie zum Löschen von Filtern entsprechend der folgenden Schritte vor:

1. Wählen Sie „Spezial“ > „Filter nach Attribut“ aus. Das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ wird angezeigt.
2. Wählen Sie einen Filter in der Liste aus.
3. Klicken Sie auf „Löschen“.
4. Wurde der Filter, den Sie gerade löschen, auf das Dokument angewendet, zeigt FrameMaker XML Author eine Meldung an, in der Sie darauf hingewiesen werden, dass der ausgewählte Ausdruck derzeit auf das Dokument angewendet wird. Klicken Sie auf „OK“.
5. Klicken Sie auf „OK“, um den Löschvorgang zu bestätigen.
6. Klicken Sie auf „Fertig“, um das Dialogfeld „Attributausdrücke verwalten“ zu schließen.

Hinweis: *Wenn Sie in einem Dokument einen Filter löschen, werden alle Elemente, die durch den Filter ausgeschlossen wurden, wieder für die Anzeige, die Bearbeitung und die Erzeugung einer Ausgabe verfügbar gemacht.*

Deaktivieren der Anwendung von Bedingungstags auf gefilterten Inhalt

Sie können die Option zum Anwenden eines Bedingungs-Tags auf mithilfe der Option „Filter nach Attribut“ gefilterten Inhalt deaktiveren.

- Legen Sie dazu in der Datei „maker.ini“ den Wert `ApplyAsCondition=Off` fest.

  Hinweis: *Gehen Sie beim Bearbeiten von INI-Dateien sehr sorgfältig vor.*

Bannertext

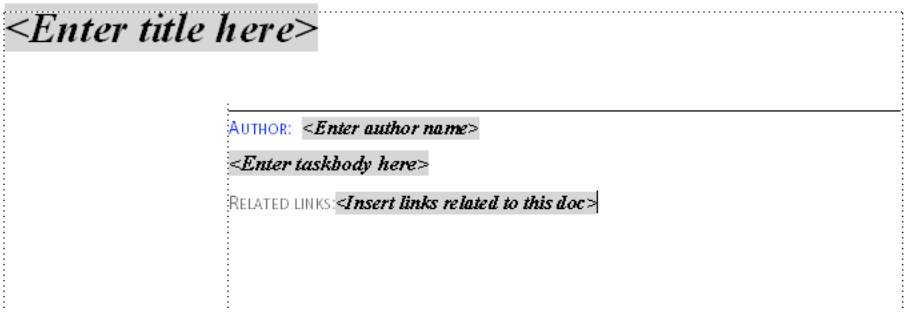
Der Bannertext in einer FrameMaker XML Author-Datei gibt an, was in ein Element eingegeben werden muss. Bannertext wird mit dem Element „BannerText“ im EDD gesteuert. Sie können die Anzeige der Anweisungen, die für jedes Element angezeigt werden, steuern.

FrameMaker XML Author sieht Bannertext nicht als Inhalt des Dokuments an. Bannertext ist in der XML-Ausgabe nicht enthalten.

Folgende Vorgänge sind für den Bannertext nicht relevant:

- Text suchen/ersetzen
- Bedingter Text
- Rechtschreibhilfe
- Änderungen verfolgen
- Kopieren und ausschneiden
- Importieren von PDF-Kommentaren

Das `RedisplayBannerTextForemptyElements`-Flag in `maker.ini` legt fest, ob der Bannertext erneut angezeigt wird, nachdem er gelöscht wurde. Wenn dieses Flag AUS ist, wird der Bannertext nicht angezeigt, nachdem er gelöscht wurde oder nachdem die Datei nach dem Speichern erneut geöffnet wurde. Wenn das Flag AN ist, wird der Bannertext immer für leere Elemente angezeigt.



Bannertext zeigt an, was Sie in den unterschiedlichen Elementen eingeben müssen

Bannertext anzeigen/ausblenden

Elementbannertext wird in der Autoren- und WYSIWYG-Ansicht angezeigt. Verwenden Sie folgenden Befehl, um den Bannertext anzuzeigen/auszublenden:

- Wählen Sie „Ansicht“ > „Elementbannertext“.

Bannertexteinstellungen in der Datei „maker.ini“

Sie können Bannertext mithilfe der folgenden Einstellungen in der Datei „maker.ini“ konfigurieren:

Eigenschaft	Beschreibung
BannerTextFontFamily	Schriftfamilie des Bannertextes
BannerTextFontWeight	Schriftstärke des Bannertextes
BannerTextFontAngle	Winkel des Bannertextes

Eigenschaft	Beschreibung
BannerTextFontVariation	Variationen der Schriftbreite
BannerTextBKcolor	Hintergrundfarbe des Bannertextes
RedisplayBannerTextForemptyElements	Wenn „An“ aktiviert ist, wird der Bannertext selbst dann angezeigt, wenn Sie eine Datei schließen und erneut öffnen. Wenn „Aus“ aktiviert ist, wird der Bannertext nicht angezeigt, wenn Sie eine Datei schließen und erneut öffnen.

Regulärer Ausdruck

In der XML-Ansicht können Sie mit einem regulären Ausdruck (RegEx oder RegExp) die XML-Dateien durchsuchen. Wählen Sie im Dialog „Suchen/Ersetzen“ den regulären Ausdruck aus, um mit den leistungsstarken Konstrukten „Regulärer Ausdruck“ eine XML-Datei zu durchsuchen.

Beispiele für reguläre Ausdrücke:

Syntax für Regex	Sucht
Lizenz	Lizen**z**und Lizen**z**
e{2}	Wörter mit 2 aufeinanderfolgenden „e“s, z. B. in S**ee** und H**ee**r
[2-3][0-2]	Zahlen mit 20, 21, 22, 30, 31 oder 32, z. B. **20**55,**31**55 und **22**55.
[a-c][a-c][a-c]	Wörter, bei denen a, b und/oder c aufeinanderfolgen, z. B. **acc**ompanying, appli**cab**le, **bac**kup und **abb**reviation.

Weitere Informationen zu regulären Ausdrücken finden Sie auf der Website von Peter Grainge.

XPath

Was ist XPath

XPath besteht aus Pfadausdrücken und Bedingungen zur Abfrage bestimmter Teile eines oder mehrerer XML-Dokumente. Durch Verwenden von XPath in FrameMaker XML Author können Sie nach Dokumenten suchen und diese mit dem angegebenen Ausdruck (z. B. *//title*) oder der angegebenen Bedingung (z. B. *//task[@id='shovellingsnow']*) öffnen.

Beispiele für XPath:

Ausdruck/Bedingung	Sucht
/task	Das Element <task>, wenn es sich um einen Knoten der obersten Ebene in einer XML-Datei handelt
//task	Das Element <task> an einem beliebigen Ort in einer XML-Datei
//task[@id='shovellingsnow']	Das Element <task>, wenn das Attribut „ID“ den Wert „shovellingsnow“ hat
task/title	Alle Elemente <title>, die direkte Vorgänger von <task>-Elementen sind

Ausdruck/Bedingung	Sucht
task//title	Alle Elemente <titles>, die an einer beliebigen Stelle im Element <task> auftreten

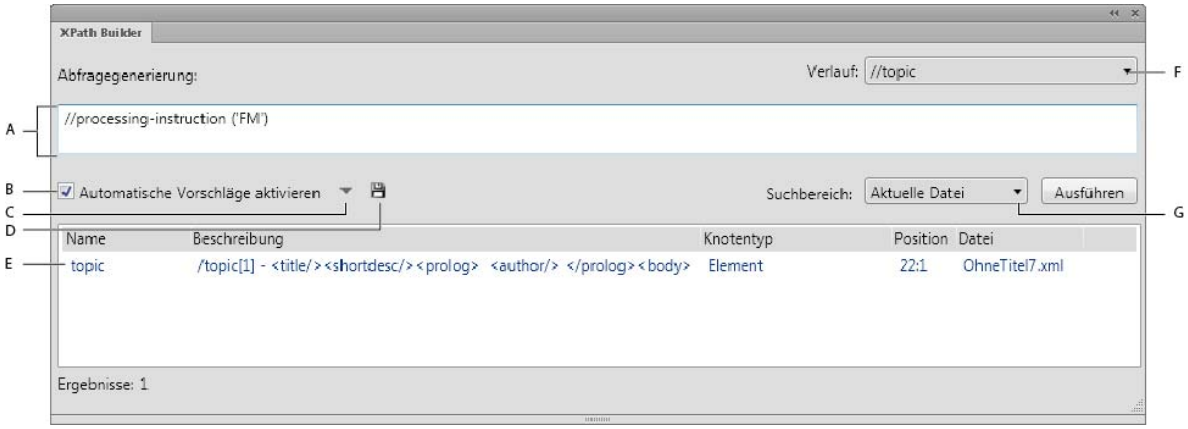
Weiter Informationen finden Sie unter http://www.w3.org/TR/xpath/

XPath in FrameMaker XML Author

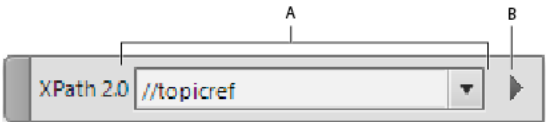
Mithilfe der XPath-Syntax in der XML-Code-Ansicht können Sie in XML-Dateien nach Knoten oder Knotensätzen suchen.

In der folgenden FrameMaker XML Author-XML-Ansicht können Sie eine XPath-Abfrage ausführen:

- XPath-Pod
- XPath-Symbolleiste



XPath-Pod
***A.** XPath-Abfrage eingeben **B.** Automatische Vorschläge aktivieren **C.** Achsen auswählen **D.** Ergebnisse einer XPath-Abfrage speichern **E.** Auf einen entsprechenden Knoten der Abfrage doppelklicken, um die Datei zu öffnen. **F.** Zuletzt ausgeführte XPath-Abfrage auswählen – Verlauf zeigt bis zu 10 der zuletzt gestellten Abfragen an **G.** Bereich der XPath-Suche auswählen*



***A.** XPath-Abfrage eingeben **B.** Ausführen*

Mithilfe der XPath-Symbolleiste nach Knoten/Knotensätzen suchen

Verwenden Sie die XPath-Symbolleiste, um in den geöffneten XML-Dateien nach XML-Knoten oder -Knotensätzen zu suchen:

1. Geben Sie eine XPath-Abfrage ein. Beispielsweise */Aufgabe* sucht nach Aufgabe als Stammknoten. *//Aufgabe* sucht nach Aufgabenelement, selbst wenn es kein Stammknoten ist.
2. Klicken Sie auf „Ausführen“.

   FrameMaker XML Author durchsucht die Dateien und zeigt die entsprechenden Knoten/Knotensätze im XPath-Pod an. Klicken Sie auf das Suchergebnis, um den zugehörigen Knoten/Knotensatz anzuzeigen.

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Im XPath-Pod nach Knoten/Knotensätzen suchen

Verwenden Sie den XPath-Pod, wenn Sie nach XML-Knoten suchen möchten.

1. Wählen Sie „Ansicht“ > „Pods“ > „XPath“.
2. Geben Sie in der Abfragegenerierung eine XPath-Abfrage ein.

   Sie können die standardmäßige XPath-Syntax verwenden, um nach Elementen zu suchen. Der Verlauf zeigt die letzten fünfzehn Abfragen an.
3. Wählen Sie „Automatische Vorschläge aktivieren“ damit Vorschläge beim Eingeben ihrer Abfragen angezeigt werden.
4. Wählen Sie „Achsen“, um Achsen zur Liste für automatische Vorschläge hinzuzufügen.
5. Geben Sie den Suchbereich an:
   a. Aktuelle Datei: Sucht den angegebenen XML-Knoten nur in der aktuellen Datei.
   b. Geöffnete Dateien: Sucht in allen geöffneten XML-Dateien nach dem angegebenen Knoten und zeigt die Ergebnisse an.
   c. Ordner: In FrameMaker XML Author können Sie einen Ordner auswählen, in dem die Suche nach dem angegebenen Knoten/Knotensatz durchgeführt wird.
6. Klicken Sie auf „Ausführen“.

   FrameMaker XML Author durchsucht die relevante Datei und gibt entsprechende Knoten/Knotensätze zurück. Klicken Sie auf die Suchergebnisse, um den entsprechenden Knoten/Knotensatz in der XML-Datei anzuzeigen. Doppelklicken Sie auf ein Ergebnis, um die relevante Datei in FrameMaker XML Author zu öffnen.
7. Um das Ergebnis der Abfrage zu speichern, klicken Sie und geben Sie den Namen der XML-Datei an. Sie können die Ergebnisse einer XPath-Abfrage in einer XML-Datei speichern.

Verwandte Hilfethemen

„Regulärer Ausdruck“ auf Seite 332

Vereinfachtes XML

Mit der strukturierten Authoring-Umgebung können Sie eine konsistente Struktur von ähnlichen Informationstypen erzwingen. Um die strukturierte Authoring-Umgebung verwenden zu können, muss der Autor eine gute Kenntnis der Inhaltsregeln und von XML besitzen.

Mit der Funktion „Vereinfachtes XML“ entfällt die Voraussetzung der Kenntnis zugrunde liegender Inhaltsregeln oder der XML-Struktur, die für die Erstellung oder Bearbeitung eines strukturierten Dokuments erforderlich ist. Die vereinfachte XML-Ansicht (im Weiteren vereinfachte Ansicht genannt) bietet eine Schnittstelle, die der WYSIWYG-Ansicht sehr ähnlich ist. Allerdings enthält sie Formularfelder für jedes Element, mit dem ein Autor arbeiten kann.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen behandelt:

- Schnittstelle für vereinfachtes XML
- Verwenden der vereinfachten XML-Ansicht

- Anpassen der vereinfachten XML-Authoring-Umgebung

Schnittstelle für vereinfachtes XML

Die strukturierte Anwendung für DITA 1.2 wurde aktualisiert, um die vereinfachte Ansicht zu unterstützen. Folgende DITA-Themen werden in der vereinfachten Ansicht unterstützt:

- Thema (Datei > Neu > XML > DITA > *Thema*)
- Aufgabe (Datei > Neu > XML > DITA > *Aufgabe*)
- Konzept (Datei > Neu > XML > DITA > *Konzept*)
- Referenz (Datei > Neu > XML > DITA > *Referenz*)

Um Ihre DITA-Themen in der vereinfachten Ansicht anzuzeigen, müssen Sie diese Funktion zunächst in FrameMaker aktivieren.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Voreinstellungen“ (Bearbeiten > Voreinstellungen) und rufen Sie die Registerkarte „Vereinfachtes XML“ auf.

2 Wählen Sie die Option **Vereinfachte XML-Ansicht aktivieren**, um die vereinfachte Ansicht zu aktivieren.

3 Konfigurieren Sie Optionen für die Warnmeldungen:

Warnmeldung vor dem Einfügen an der nächsten gültigen Position Aktivieren Sie diese Option, um eine Warnung anzeigen zu lassen, wenn versucht wird, ein Element einzufügen, das an der aktuellen Position nicht gültig ist. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, können Sie angeben, ob das Element an der nächsten gültigen Position oder überhaupt nicht eingefügt werden soll.

Warnmeldung bei Eingabe an einer ungültigen Position Aktivieren Sie diese Option, um eine Warnung anzeigen zu lassen, wenn versucht wird, an einer Position Inhalt einzugeben oder einzufügen, an der eine direkte Eingabe nicht erlaubt ist. In solch einem Fall werden Sie per Warnmeldung aufgefordert, entweder die Eingabetaste zu drücken, um eine Liste der gültigen Objekte anzuzeigen, oder ein Objekt aus der Symbolleiste für schnelles Einfügen einzufügen.

Warnmeldung beim Löschen eines Objekts, das nicht in der Symbolleiste zum Einfügen enthalten ist Aktivieren Sie diese Option, um eine Warnung anzuzeigen, wenn versucht wird, ein Objekt zu löschen, das nicht mithilfe der Symbolleiste für schnelles Einfügen eingefügt werden kann.

4 Klicken Sie auf „OK“, um Ihre Voreinstellungen zu speichern.

Sie müssen FrameMaker neu starten, damit die Änderung wirksam wird.

Nach Aktivierung der Funktion „Vereinfachtes XML“ können Sie in der vereinfachten Ansicht mit dem Bearbeiten von strukturierten Dokumenten beginnen. Sie können entweder ein Dokument erstellen oder eine vorhandene XML-Datei öffnen und auf der Anwendungsleiste auf die Schaltfläche „Autor-Ansicht“ klicken, um zur vereinfachten Ansicht zu wechseln.

Das DITA-Thema wird in der vereinfachten Ansicht angezeigt.

A. Formularfeldname **B**. Eintragsfeld für Formulardaten**C**. Die Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen in der vereinfachten XML-Authoring-Umgebung

Am Anfang der formularähnlichen Ansicht des DITA-Themas steht der Formularfeldname, dem das Dateneintragsfeld folgt. Weitere Informationen zum Anpassen von Formularfeldern finden Sie unter „Anpassen der vereinfachten XML-Authoring-Umgebung“.

Um Daten in ein Feld einzugeben, klicken Sie in das Feld, und dann beginnen Sie mit der Eingabe. Wenn Sie beispielsweise einen Titel eingeben möchten, setzen Sie die Einfügemarke in das Feld **„Titel" Ihres Themenfelds**, und dann geben Sie einen Titel für Ihr Dokument ein. Der von Ihnen eingegebene Titel wird in einem gültigen Element im Hintergrund eingegliedert.

Verwenden der vereinfachten XML-Ansicht

Mit der vereinfachten XML-Ansicht können Sie mühelos DITA-Themen erstellen, ohne zu wissen, wie die Struktur Ihres Dokuments aufgebaut ist. Diese Ansicht erlaubt ein schnelleres Arbeiten in einer einfachen formularähnlichen benutzerfreundlichen Authoring-Umgebung. Auch bleibt die Struktur Ihrer Anwendung erhalten, da die Elemente rechts und innerhalb gültiger XML-Tags platziert werden.

So erstellen Sie Inhalt in der vereinfachten Ansicht:

Hinweis: *Im folgenden Verfahren werden Beispiele für das Erstellen in einem DITA-Thema verwendet. Die Schritte gelten jedoch auch für andere DITA-Themen (Aufgabe, Konzept oder Referenz).*

1 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen" die Option **Vereinfachte XML-Ansicht aktivieren**.

2 Erstellen Sie ein neues DITA-Thema und wechseln Sie zur Autor-Ansicht.

   Die vereinfachte Ansicht mit den Formularfeldern wird angezeigt.

   Hinweis: *Die Einfügemarke befindet sich standardmäßig im Titelfeld.*

3 Geben Sie den Thementitel ein.

   Hinweis: *Wenn Sie durch Drücken von Strg+1 das Popupfenster „Objekt einfügen" aufrufen, wird eine Liste aller Elemente angezeigt, die im aktuellen Dokument verfügbar sind. Wenn Sie jedoch versuchen, ein ungültiges Element einzufügen, wird dieser Vorgang von FrameMaker blockiert.*

4 Setzen Sie die Einfügemarke mit der Maus in das Feld „Kurze Beschreibung" und geben Sie eine kurze Beschreibung des Themas ein. Im Falle einer kurzen Beschreibung können Sie Zeichenformatierung wie „Fett", „Kursiv" und „Unterstrichen" verwenden. Zu diesem Zweck markieren Sie den Text im Feld „Kurze Beschreibung", und dann ändern Sie die Formatierung.

   Um beispielsweise einen Teil des Textes fett hervorzuheben, markieren Sie den Text, und dann gehen Sie wie folgt vor:

   - Drücken Sie **Strg+b**.
   - Drücken Sie **Strg+1** und wählen Sie **Fett**.
   - Klicken Sie auf der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen auf **B**.

   Um die Fettformatierung des Textes zu entfernen, markieren Sie den Text, und dann gehen Sie wie oben beschrieben vor.

   Führen Sie dieselben Schritte aus, um den Namen des Autoren in das Feld „Geben Sie Ihren Namen ein" einzugeben.

5 Setzen Sie die Einfügemarke mit der Maus in das Feld „Inhalt" des Themenfelds.

   Der Absatz ist standardmäßig das erste Element, das im Feld „Inhalt" zur Verfügung steht. Das bedeutet: Wenn Sie mit der Eingabe beginnen, wird der Text innerhalb des Absatz-Tags im Hintergrund eingegliedert.

   Hinweis: *Wenn der Cursor sichtbar ist, Sie aber keinen Text eingeben können, bedeutet das, dass die Eingabe von Text an der aktuellen Position nicht gültig ist. Sie werden per Popupfenster aufgefordert, entweder die Eingabetaste zu drücken und ein Objekt auszuwählen oder ein Objekt aus der Symbolleiste für schnelles Einfügen auszuwählen.*

6 Verwenden Sie die Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen oder das Popupfenster „Objekt einfügen", um Elemente einzufügen.

Hinweis: *Wenn Sie versuchen, ein Element einzufügen, das an der aktuellen Position nicht gültig ist, wird dieser Vorgang von der Authoring-Umgebung automatisch erkannt. Sie erhalten dann die Möglichkeit, das ausgewählte Element an der nächsten gültigen Position einzufügen.*

Der folgende Abschnitt enthält ausführlichere Informationen zum Einfügen und zur Verwendung der verfügen Objekte.

Arbeiten mit Objekten in der vereinfachten Ansicht

In diesem Abschnitt werden die Möglichkeiten für das Arbeiten mit den am häufigsten verwendeten Objekten dargelegt.

Arbeiten mit geordneten und ungeordneten Listen

- Um im Dokument eine geordnete oder ungeordnete Liste zu erstellen, wählen Sie auf der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen das entsprechende Symbol.
- Um ein neues Listenelement zu erstellen, setzen Sie die Einfügemarke an das Ende des aktuellen Elements, und dann drücken Sie die Eingabetaste.
- Um innerhalb eines Listenelements ein Objekt (z. B. ein Bild oder eine Tabelle) einzufügen, verwenden Sie die Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen oder das Popupfenster „Objekt einfügen".
- Um zwischen geordneten und ungeordneten Listen zu konvertieren, setzen Sie die Einfügemarke auf einen Punkt innerhalb der Liste, und dann wählen Sie aus der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen den alternativen Listentyp aus.
- Um eine Liste zu verlassen, setzen Sie die Einfügemarke an das Ende des letzten Listenelements, und dann drücken Sie zweimal die Eingabetaste.
- Um ein Listenelement zwischen zwei Listen einzusetzen, setzen Sie die Einfügemarke entweder an das Ende des ersten Listenelements oder an den Anfang des zweiten Listenelements, und dann drücken Sie die Eingabetaste.
- Um ein Listenelement in zwei Elemente zu teilen, setzen Sie die Einfügemarke an die Stelle, wo das Element geteilt werden soll, und dann drücken Sie die Eingabetaste.
- Um eine Liste zu teilen, setzen Sie die Einfügemarke an das Ende des ersten Listenelements, und dann drücken Sie zweimal die Eingabetaste. Zwischen den Listen wird ein neuer Absatz erstellt.

Sie können die Tabulatortaste und den Tastaturbefehl Umschalttaste+Tabulator verwenden, um Listenelemente einzurücken und zu verschachteln:

- Um ein Listenelement einzurücken, setzen Sie die Einfügemarke an den Anfang des Listenelements, und dann drücken Sie die Tabulatortaste.
- Um die Einrückung des Listenelements zu verringern, setzen Sie die Einfügemarke an den Anfang des Listenelements, und dann drücken Sie Umschalttaste+Tabulatortaste.
- Wenn eine Liste mehrere Elemente hat und einige der Elemente verschachtelt werden sollen, markieren Sie die Elemente, und dann drücken Sie die Tabulatortaste.
- Um die Einrückung eines Elements in einer verschachtelten Liste zu verringern, setzen Sie die Einfügemarke an den Anfang des Listenelements, und dann drücken Sie Umschalttaste+Tabulatortaste.

  Wenn Sie die Einrückung eines Elements in einer verschachtelten Liste zu verringern, bleibt die Einrückung der anderen Elemente unverändert.

Arbeiten mit Tabellen

- Wenn Sie eine Tabelle in Ihr Thema einfügen, wird in der vereinfachten Ansicht ein Tabellenanker angezeigt, mit dessen Hilfe Sie die Tabelle einfach auswählen, erweitern oder reduzieren können.

- Um Elemente nach der Tabelle einzufügen, setzen Sie die Einfügemarke hinter den Tabellenanker. Dann beginnen Sie mit der Eingabe oder fügen Sie aus der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen ein Objekt ein.
- Um Zeilen oder Spalten in die Tabelle einzufügen, klicken Sie in einer Tabellenzelle auf die Stelle, an der Sie die Zeile oder Spalte einfügen möchten, wählen Sie „Tabelle“ > „Zeilen oder Spalten hinzufügen“, und geben Sie die Anzahl der Zeilen oder Spalten an, die hinzugefügt werden sollen. Sie können Zeilen oder Spalten auch innerhalb derselben Tabelle oder innerhalb von verschiedenen Tabellen verschieben und die Zeilen oder Spalten in einer Tabelle sortieren. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Tabellen“ unter „Zeilen und Spalten“.
- Um eine Tabelle zu verschieben, klicken Sie auf den Tabellenanker, und dann verschieben Sie die Tabelle per Drag & Drop. Auch können Sie Tabellenzeilen und -spalten innerhalb von Tabellen oder tabellenübergreifend markieren und verschieben (per Drag & Drop oder durch Kopieren/Ausschneiden/Einfügen).

Arbeiten mit Bildern

- Wenn Sie innerhalb eines DITA-Themas, Konzepts oder Referenzdokuments arbeiten und ein Bild einfügen möchten, klicken Sie auf der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen auf das Symbol „Bild“, oder wählen Sie ein Bildobjekt aus dem Popupfenster „Objekt einfügen“ aus.
- Wenn Sie in einem DITA-Aufgabendokument arbeiten und ein Bild einfügen möchten, klicken Sie auf der Symbolleiste für schnelles Einfügen von Elementen auf das Symbol „Bilddaten“, oder wählen Sie ein Bilddatenobjekt aus dem Popupfenster „Objekt einfügen“ aus.
- Geben Sie im Dialogfeld „Grafik einfügen“ die folgenden Details ein:

  Dateipfad: Klicken Sie auf „Durchsuchen“, und wählen Sie die Bilddatei aus, die Sie einfügen möchten.

  DPI: Wählen Sie aus dem Dropdownmenü die DPIs (oder die Auflösung) aus, oder geben Sie die Auflösung ein, mit der das Bild eingefügt werden soll.

  Titel: *(optional)* Bei einem DITA-Thema, Konzept oder Referenzdokument geben Sie den Titel oder die Beschriftung für das Bild ein. Das Feld „Titel“ steht nicht zur Verfügung, wenn Sie an einem DITA-Aufgabentypdokument arbeiten.

  Hinweis: *Wenn Sie keinen Titel angeben, wird die Grafik innerhalb des Bildelements im Hintergrund eingegliedert, wodurch Sie später keinen Titel einfügen können. Wenn Sie jedoch einen Titel einfügen, wird die Grafik innerhalb des Bildelements eingegliedert, wodurch Sie den Titel später jederzeit ändern können.*

  Alternativer Text: *(optional)* Geben Sie den Text ein, der angezeigt wird, wenn das Bild nicht veröffentlicht wird.
- Wenn Sie ein DITA-Aufgabenthema erstellen, haben Sie die Möglichkeit, eine Grafik in die Felder „Prozesstitel“, „Kurze Beschreibung“ und „Prozessschritte“ einzufügen. Das ist darauf zurückzuführen, dass die Grafik in den Aufgabenthemen innerhalb des Bildelements eingegliedert wird.
- Wenn Sie ein Bild einfügen, wird in der vereinfachten Ansicht ein Anker angezeigt, mit dessen Hilfe Sie das Bild einfach auswählen, erweitern oder reduzieren können.
- Um das Bild zu verschieben, klicken Sie auf den Bildanker, und dann verschieben Sie das Bild per Drag & Drop.
- Um die Größe eines Bilds zu ändern, klicken Sie auf das Bildobjekt (*aber nicht auf den Bildanker*), um es auszuwählen, und dann ziehen Sie am Ziehpunkt auf der betreffenden Seite, um entweder die Breite oder die Höhe zu ändern.
- Um die Objekteigenschaften der importierten Grafik anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Grafik, und dann wählen Sie „Objekteigenschaften“. Um die Objekteigenschaften des verankerten Rahmens anzuzeigen, klicken Sie auf den Anker, und dann wählen Sie „Grafik“ > „Objekteigenschaften“.

Einfügen und intelligentes Einfügen

FrameMaker erstellt automatisch eine gültige Struktur, wenn Sie aus externen Anwendungen wie z. B. Microsoft Word, Excel oder einem Browser kopieren und einfügen. Wenn das Einfügen von externem Inhalt jedoch in einer ungültigen DITA-Datei resultiert, werden Sie per Meldung aufgefordert, den Inhalt entweder ohne Formatierung oder jeweils nur einen Block zu kopieren.

Sie können Inhalt innerhalb eines Dokuments auch per Drag & Drop einfügen. Wenn Sie jedoch versuchen, den gezogenen Inhalt an einer ungültigen Position abzulegen, zeigt FrameMaker ein rotes Symbol an und blockiert den Vorgang.

Öffnen und Speichern von XML-Dateien in der vereinfachten Ansicht

Sie können ein DITA-Thema in der vereinfachten Ansicht öffnen. Wenn das Thema Elemente enthält, die nicht im Formular definiert sind, werden diese Elemente zwar angezeigt, aber sie können nicht bearbeitet werden. Sie können bearbeitbaren Inhalt ändern und das Thema dann speichern.

FrameMaker bietet integrierte Unterstützung für DITA-Themen, Aufgaben, Referenzen und Konzepte. Jedoch kann in dieser Ansicht jede XML-Datei geöffnet werden, für die die entsprechende strukturierte Anwendung mithilfe der Konfigurationsdatei der vereinfachten Ansicht konfiguriert ist. Wenn die Konfigurationsdatei definiert aber keine Vorlage angegeben ist, wird die Standardvorlage verwendet, die in der strukturierten Anwendung definiert ist, und an der Konsole wird eine Meldung angezeigt, wenn Sie auf die vereinfachte Ansicht umschalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der vereinfachten XML-Authoring-Umgebung“.

Hinweis: *In der vereinfachten Ansicht können Sie keine DITA Maps, FrameMaker-Bücher oder FM-Dateien öffnen.*

Anpassen der vereinfachten XML-Authoring-Umgebung

Wenn Sie mit einer speziellen strukturierten Anwendung arbeiten, können Sie diese Felder (und ihr Erscheinungsbild) in der vereinfachten Ansicht angeben. Beispielsweise können Sie in der strukturierten Anwendung für DITA-Themen das Feld „Kurze Beschreibung“ ausblenden oder nur den Thementitel und Textfelder anzeigen. Mit FrameMaker können Sie auch eine spezielle Vorlage angeben, die für die Darstellung der Formularfelder in der vereinfachten Ansicht verwendet wird.

Anpassen der Formularfelder der vereinfachten Ansicht

Jede strukturierte Anwendung, die die vereinfachte Ansicht unterstützt, enthält eine Konfigurationsdatei (`.ini`). Anhand der Flags in dieser Datei können Sie die Felder in der betreffenden vereinfachten Ansicht anpassen.

Hinweis: *Wenn Sie gerade in der vereinfachten Ansicht eines Themas arbeiten, wechseln Sie zur WYSIWYG-Ansicht.*

1 Öffnen Sie das folgende Dokument:

```
<Fm Install directory>\Structure\structapps.fm
```

Die strukturierte Anwendung für jeden DITA-Thementyp (Thema, Aufgabe, Referenz und Konzept) in dieser Datei enthält ein `Form View`-Feld.

Das Feld `Form View` enthält zwei Flags:

`Configuration File`: definiert die Konfigurationsdatei für die betreffende strukturierte Anwendung.

`Template`: definiert die Vorlagendatei, die der strukturierten Anwendung zugeordnet ist, damit die Benutzeroberfläche für die vereinfachte Ansicht dargestellt werden kann.

2 Um die `.ini`-Datei anzupassen, müssen Sie sie in einen Speicherort außerhalb des aktuellen FrameMaker-Installationsverzeichnisses kopieren.

3 Im Feld `Configuration File` des Formulars aktualisieren Sie den Speicherort der Datei, wobei Sie entsprechend dem vorangegangenen Schritt vorgehen.

4 Die Konfigurationsdatei erlaubt Ihnen, mit folgenden Feldern zu arbeiten:

FormElements Geben Sie die Elemente der strukturierten Anwendung an, die Sie in der vereinfachten Ansicht anzeigen möchten. Die Syntax für die Angabe der `FormElements` lautet:

```
body,Body,1,1|
```

Für die Syntax gilt:

body: Name des Elements, das in der strukturierten Vorlage definiert ist.

Body: Bezeichnung, die am Anfang des Formularfelds in der vereinfachten Ansicht angezeigt wird.

0,1: Geben Sie an, ob dieses Element optional (0) oder obligatorisch (1) ist. Wenn Sie ein Element als obligatorisch definieren, muss der Benutzer einen Wert für das Element eingeben, bevor das Dokument gespeichert wird.

0,1: *(Optional)* Zur Angabe, ob das Textfeld ein Feld ist, und ob der Katalog „Objekte einfügen" angezeigt werden soll, wenn beim Arbeiten in diesem Feld die Eingabetaste gedrückt wird. Wenn dieser Wert nicht angegeben ist, wird einem Feld standardmäßig der Wert `0` zugewiesen.

| : (Pipe) Trennsymbol zur Angabe weiterer Elemente.

Beispiel: `FormElements=title,Title of your topic,1|shortdesc,Short description - one paragraph,0|author,Enter your name,1|body,Content of your topic,1,1`

FormLabelPgfFormat Das in der Vorlage definierte Absatzformat, das zum Anzeigen der Formularbezeichnungen verwendet wird.

Beispiel: `FormLabelPgfFormat=fm-title`

RequiredFormLabelPgfFormat Das in der Vorlage definierte Absatzformat, das zum Anzeigen der obligatorischen Formularbezeichnungen verwendet wird.

Beispiel: `RequiredFormLabelPgfFormat=fm-titlerequired`

FormFieldColor Zur Angabe der standardmäßigen Begrenzungsfarbe die Formularfeldbegrenzung.

Beispiel: `FormFieldColor=GrayDark`

RequiredFormFieldColor Zur Angabe der Farbe für die obligatorische Feldbegrenzung.

Beispiel: `RequiredFormFieldColor=Red`

SelectedFormFieldColor Zur Angabe der Farbe für die derzeit ausgewählte Feldbegrenzung.

Beispiel: `SelectedFormFieldColor=Blue`

ParaElements Zur Angabe des Standardelements, das erstellt werden soll, wenn beim Arbeiten in einem Absatzelement die Eingabetaste gedrückt wird. Wenn diesem Flag beispielsweise der Wert `p` zugewiesen wird, wird ein neues Absatzelement erstellt, wenn beim Arbeiten in einem Absatzelement die Eingabetaste gedrückt wird.

Beispiel: `ParaElements=p`

OrderedListElement Zur Angabe des Elements, das der geordneten Liste zugeordnet wird. Beispielsweise können Sie dieses Flag beim Arbeiten in einem DITA-Thema dem Element `ol` zuordnen, um eine neue geordnete Liste zu erstellen. Im Falle einer DITA-Aufgabe können Sie dieses Flag jedoch dem Element `steps` zuordnen, um eine neue Prozedur zu erstellen.

Beispiel: `OrderedListElement=ol`

OrderedListItemElement Zur Angabe des Standardelements, das erstellt werden soll, wenn beim Arbeiten in einem Element einer geordneten Liste die Eingabetaste gedrückt wird. Beispielsweise können Sie dieses Flag beim Arbeiten in einem DITA-Thema dem Element `li` zuordnen, um ein neues Listenelement innerhalb einer geordneten Liste zu erstellen. Im Falle einer DITA-Aufgabe können Sie dieses Flag jedoch dem Element `step` zuordnen, um einen neuen Schritt innerhalb einer Prozedur zu erstellen.

Beispiel: `OrderedListItemElement=li`

UnorderedListElement Zur Angabe des Elements, das der ungeordneten Liste zugeordnet wird. Beispielsweise können Sie dieses Flag beim Arbeiten in einem DITA-Thema dem Element `ul` zuordnen, um eine neue ungeordnete Liste zu erstellen. Im Falle einer DITA-Aufgabe können Sie dieses Flag jedoch dem Element `steps-unordered` zuordnen, um eine neue verschachtelte Prozedur zu erstellen.

Beispiel: `UnorderedListElement=ul`

UnorderedListItemElement Zur Angabe des Standardelements, das erstellt werden soll, wenn beim Arbeiten in einem Element einer ungeordneten Liste die Eingabetaste gedrückt wird. Beispielsweise können Sie dieses Flag beim Arbeiten in einem DITA-Thema dem Element `li` zuordnen, um ein neues Listenelement innerhalb einer ungeordneten Liste zu erstellen. Im Falle einer DITA-Aufgabe können Sie dieses Flag jedoch dem Element `step` zuordnen, um einen neuen Schritt innerhalb einer verschachtelten Prozedur zu erstellen.

Beispiel: `UnorderedListItemElement=li`

BoldElement Angabe des Elements, das verwendet werden soll (`b`), um die Formatierung **Fett** auf Text anzuwenden, wenn die Tastenkombination **Strg+b** verwendet wird.

Beispiel: `BoldElement=b`

ItalicElement Angabe des Elements, das verwendet werden soll (`i`), um die Formatierung *Kursiv* auf Text anzuwenden, wenn die Tastenkombination **Strg+i** verwendet wird.

Beispiel: `ItalicElement=i`

UnderlineElement Angabe des Elements, das verwendet werden soll (`u`), um die Formatierung Unterstrichen auf Text anzuwenden, wenn die Tastenkombination **Strg+u** verwendet wird.

Beispiel: `UnderlineElement=u`

5 Speichern Sie die Datei, nachdem Sie die erforderlichen Änderungen an der Konfigurationsdatei vorgenommen haben.

6 Laden Sie erneut die aktuelle strukturierte Anwendung.

Gehen Sie zur Datei `structapps.fm` und wählen Sie „StructuredTools“ > „Anwendungsdefinitionen lesen“.

7 Wenn gerade ein strukturiertes Thema geöffnet ist, gehen Sie zum Thema und wechseln Sie zur Autor-Ansicht.

Änderungen an der Konfigurationsdatei werden sofort wirksam.

Anpassen der Vorlage der vereinfachten Ansicht

Jede strukturierte Anwendung, die die vereinfachte Ansicht unterstützt, enthält eine FrameMaker-Vorlage. Diese Vorlage definiert, wie die verschiedenen Formularelemente in der vereinfachten Ansicht angezeigt werden. Beispielsweise können Sie die Schriftgröße und die Farbe der obligatorischen Feldbezeichnungen in Ihrem Formular anpassen oder die Regeln für das automatische Einfügen definieren. Alle Änderungen, die Sie an dieser Vorlagendatei vornehmen, wirken sich auf die vereinfachte Ansicht aus.

Hinweis: *Wenn Sie gerade in der vereinfachten Ansicht eines Themas arbeiten, wechseln Sie zur WYSIWYG-Ansicht.*

1 In der Datei `structapps.fm` definiert das Feld `Form View > Template` die Vorlage der vereinfachten Ansicht für die entsprechende strukturierte Anwendung.

2 Um die Vorlagendatei anzupassen, müssen Sie sie in einen Speicherort außerhalb des aktuellen FrameMaker-Installationsverzeichnisses kopieren.

3 Im Feld `Template` aktualisieren Sie den Speicherort der Datei, wobei Sie entsprechend dem vorangegangenen Schritt vorgehen.

4 Aktualisieren Sie nach Bedarf die Vorlagendatei und speichern Sie die Datei.

5 Laden Sie erneut die aktuelle strukturierte Anwendung.

   Gehen Sie zur Datei `structapps.fm` und wählen Sie „StructureTools“ > „Anwendungsdefinitionen lesen“.

6 Wenn gerade ein strukturiertes Thema geöffnet ist, gehen Sie zum Thema und wechseln Sie zur Autor-Ansicht.

   Änderungen an der Vorlagendatei werden sofort wirksam.

Kapitel 13: Strukturiertes Authoring mit DITA

Warum DITA

DITA ändert die Vorgehensweise zum Erstellen, Speichern, Verwalten und Nutzen von Inhalten. Darüber hinaus werden andere Werkzeuge verwendet und Autoren müssen Inhalte anders verarbeiten.

Wiederverwendbarkeit und modularer Aufbau von Inhalten
Sie können Inhalte nicht nur für die Druck- und Internetausgabe wiederverwenden, sondern auch für eine Reihe anderer Ausgabeformate. Wiederverwendung auf Überschriften- oder Zeilenebene kann unübersichtlich und schwierig zu implementieren und verwalten sein, besonders wenn dies unternehmensweit geschehen soll. Mit DITA wird die Wiederverwendung in einer leichter zu verwaltenden Ebene durchgeführt: dem Thema. Ein *Thema* ist die kleinste Informationseinheit, die eigenständig aussagekräftige Informationen enthält. Themen werden mithilfe von *DITA Maps* zu Dokumenten zusammengefügt, die hierarchische Listen mit Verweisen oder Verknüpfungen zu Themen sind. Diese Verweise werden <*topicref*>-Elemente genannt.

Themen können auch in anderen Themen wiederverwendet werden. Jedem Thema wird eine eindeutige ID zugewiesen. In einem Thema können Sie mit dieser eindeutigen ID eine Inhaltsreferenz (*conref*) zu einem anderen Thema einschließen. Auf einer niedrigeren Ebene können Sie außerdem Eigenschaften-Tags zu einzelnen Themenelementen für einen bedingten Dokumentenaufbau hinzufügen.

Veröffentlichung auf verschiedenen Kanälen
Modulare Themen ermöglichen einen dynamischen Inhaltsaufbau auf jeder Ebene. Sie können mehrere Dokumente aus wiederverwendbaren Themen erstellen. Der Aufbau kann begingt sein, d. h. abhängig von Eigenschaften- oder Metadaten-Tags, die Sie zu einem Thema hinzufügen. Beispielsweise können die Zielgruppeneigenschaften <Anfänger> oder <Fortgeschrittene> und die Plattformeigenschaften <Windows> oder <Solaris> verwendet werden.

Vereinfachte Erstellung und Ausgabe
Durch die Trennung von Inhalten von ihrer Darstellung ermöglicht DITA die Wiederverwendung modularer Themen. Sie können ein Thema wiederverwenden, indem Sie es in verschiedenen Topic Maps festlegen. Beispielsweise können Sie dasselbe Thema in verschiedenen Topic Maps verwenden und einen neuen Kontext mithilfe einer Beziehungstabelle festlegen. Dies erleichtert die Ausgabe zusätzlich, weil der Inhalt nicht von Formatdefinitionen abhängig ist.

Minimale Inhalte
Minimale Inhalte in der Dokumentation bedeutet, dass dem Benutzer nur die Informationen zur Verfügung gestellt werden, die unbedingt zum Durchführen einer Aufgabe erforderlich sind. Dazu muss die Informationsmenge in kleinere, prägnante und konsistente Einheiten eingeteilt werden, die wiederverwendet werden können.

Informationstypen
Themen können in wenige Informationstypen unterteilt werden, einen Tasktyp und zwei unterstützende Typen namens Konzept und Referenz.

Aufgabe Eine Reihe von Schritten und Erläuterungen, mit denen Benutzer eine bestimmte Aufgabe ausführen können.

Konzept Erläuterung eines grundlegenden Konzepts in Zusammenhang mit einer Aufgabe.

Referenz Fakten zu einer Task. Oft sind Referenz-Topics in Tabellen- oder Listenform angelegt, um Benutzern schnellen Zugriff auf Informationen zu ermöglichen.

Glossareintrag Liste von Glossareinträgen und Definitionen.

DITA bietet außerdem eine Architektur zum Erstellen neuer Informationstypen basierend auf den bestehenden. Sie können spezifische Dokumenttypdefinitionen durch Spezialisierung erstellen – neue Strukturtypen oder neuen Informationsdomänen. Strukturspezialisierung definiert neue Typen strukturierter Informationen wie neue Topic-Typen oder neue Map-Typen. Domänenspezialisierung erstellt neues Markup, das in mehreren Strukturtypen verwendet werden kann, wie beispielsweise neue Schlüsselwörter, Tabellen oder Liste.

Reduzieren von Lokalisierungskosten
Modulare, Topic-basierte Inhalte mit eindeutigen Topic-IDs können gleichzeitig bearbeitet werden und ermöglichen die Lokalisierung von DITA Map-Inhalten. Auf diese Weise können Lokalisierungskosten reduziert und Produktionszeiten verkürzt werden. Zusätzlich Verwendung von Topics und wiederverwendbarer Inhalte, reduzieren diese DITA-Funktionen auch Lokalisierungskosten.

- Alle DITA-Themen werden im Unicode-Format gespeichert.
- DITA bietet eine Funktion zur Angabe der Spracheinstellung für beinahe jedes Element in einem DITA-Thema.
- Mit dem Attribut <translate> können Elemente gekennzeichnet werden, die bereit zur Übersetzung sind.

Schwierigkeiten bei der Implementierung der DITA
Schwierigkeiten bei der Migration nach DITA:

- Zweckänderung bestehender Inhalte
- Vorbereitung von Inhalten zur Wiederverwendung
- Einteilung von Inhalten in modulare, wiederverwendbare Komponenten
- DITA-Spezialisierung für besondere Anforderungen
- Nachbearbeitung von Ausgaben

Unterstützung von DITA in FrameMaker XML Author

FrameMaker 10 bietet Unterstützung für DITA v1.2. Weitere Informationen zur DITA-Integration in FrameMaker XML Author finden Sie im Onlinehandbuch auf der Adobe-Website *Integrating DITA Specialization with Adobe FrameMaker*.

Grundlegende DITA-Begriffe

DITA-Topic Das Basiselement <topic> in DITA erfordert nur drei Elemente: eine eindeutige ID, einen Thementitel und einen Thementext. Es kann verschiedene optionale Elemente wie Absätze <p>, ungeordnete Liste <ul> und Tabellen <table> enthalten.

DITA Task-Topic Der Tasktyp <topic> spezialisiert Topic-Elementnamen und Topic-Struktur. Das Stammelement eines Task-Topic wird <*task*> genannt und sein Textelement <*taskbody*>. Ein Task-Topic kann eine Task-Voraussetzung und ein Kontextelement, gefolgt von Schritten, enthalten. Jeder Schritt muss einen Befehl, optionale Informationen, ein Schrittbeispiel, Wahlmöglichkeiten und ein Schrittergebnis enthalten. Sie können die Task-Ergebnisse, Beispiele und beliebige Task-Nachsätze nach den Schritten enthalten.

DITA Konzept-Topic Der Topic-Typ <concept> spezialisiert Topic-Elementnamen und Topic-Struktur. Ein Konzept-Topic kann eine beliebige Anzahl von Absätzen, Listen oder Tabellen im ersten Abschnitt oder Beispiel enthalten. Ein anschließendes Topic enthält Abschnitte und Beispiele in einer beliebigen Reihenfolge.

Das Stammelement eines Konzept-Topic wird <*concept*> genannt und sein Textelement <*conbody*>.

DITA Referenz-Topic Der Topic-Typ <reference> spezialisiert Topic-Elementnamen und Topic-Struktur. Das Stammelement eines Referenz-Topic wird <*reference*> genannt und sein Textelement <*refbody*>. Das Element <refbody> enthält ein Element <properties>, das eine Tabelle mit Eigenschaftentypen, -werten und -beschreibungen ist. Das Element <*refsyn*>, Referenzsyntax, ist eine Spezialisierung des Elements <section>.

DITA Glossareintrag-Topic Ein Glossareintrag-Topic-Type ist eine Spezialisierung für Glossareinträge. Es besteht aus Paaren von Glossarbegriff, <glossterm>, und Glossarbegriffsdefinition, <glossdef>.

DITA Map Die DITA Map ähnelt einem Inhaltsverzeichnis und enthält und verknüpft alle Topics für eine bestimmte Ausgabe. Durch DITA Maps werden Topics in der Reihenfolge und Hierarchie zusammengestellt, die den Anforderungen der bereitzustellenden Dokumentation entspricht. Sie können mehrere Maps haben, von denen jede die Topics für unterschiedliche Anforderungen enthält, wie beispielsweise ein Referenzhandbuch, ein Übungshandbuch oder die Onlinehilfe. Eine DITA Map-Datei trägt die Erweiterung .ditamap.

Bookmap Eine Bookmap ist eine Spezialisierung einer DITA Map. Sie können eine DITA Map als eine Bookmap speichern. In einer Bookmap werden die <topicref>-Elemente auf der obersten Ebene der DITA Map zu Kapiteln im FrameMaker XML Author-Buch, die verschachtelte <topicref>-Elemente enthalten. Die Formatierung wird durch die Strukturanwendung bestimmt, die Sie für Bücher im Dialogfeld „DITA-Optionen“ ausgewählt haben.

Beziehungstabelle Verknüpfungen zwischen Themen werden anhand von Beziehungstabellen definiert und aktualisiert.

Conref DITA implementiert die Wiederverwendung von Inhaltseinheiten mit dem Attribut <conref>. Wenn dieselbe Tabelle beispielsweise in mehreren Topics enthalten ist, können Sie die einmal erstellen und dann mit einer Referenz einfügen.

Querverweis Referenzen zu externen Informationsquelle, wie beispielsweise eine Webseite. Beim Öffnen einer Datei ordnet die DITA-Funktion <xref>-Elemente automatisch zu und zeigt den dazugehörigen Text in FrameMaker XML Author an.

Spezialisierung In DITA können Sie neue Elemente durch Spezialisierung der DITA-Basiselemente hinzufügen. Mithilfe der Spezialisierung kann DITA neue Topic-Typen und Elementtypen wie für bestimmte Branchen oder Unternehmen erforderlich unterstützten.

Open Toolkit Open Toolkit ist ein kostenloses, Open Source, End-to-End System zum Erzeugen mehrerer Ausgabeformate. Es nimmt die DITA-Topics und DITA Maps und erstellt mehrere Ausgabeformate beispielsweise zum Drucken (PDF), für das Internet (HTML) und für Hilfe.

Einrichten von Attributanzeige-Optionen

Attribute werden verwendet, um XML-Elemente zu beschreiben oder zusätzliche Informationen bereitzustellen, die zur Identifizierung eines Elements oder Steuerung der Formatierung verwendet werden. Vor der Verwendung von Attributen müssen Sie die Attribute in einem Dokument identifizieren und sie je nach Bedarf ein- oder ausblenden.

1 Wählen Sie „Darstellung“ > „Attributanzeige-Optionen“ aus.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

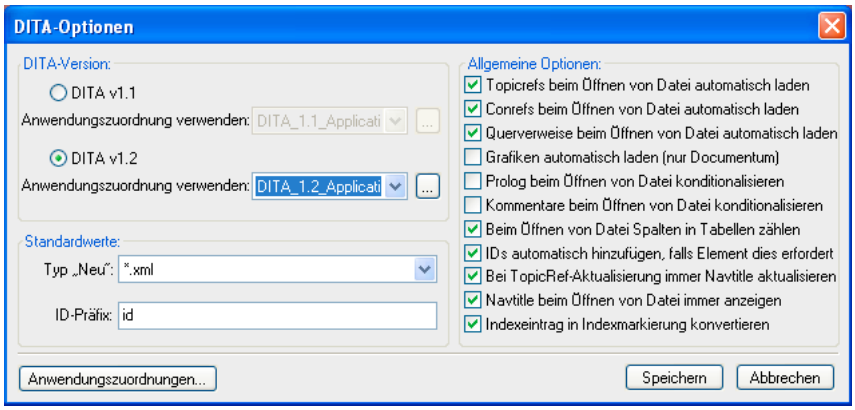
- Wenn Elemente nur Attribute anzeigen sollen, die entweder erforderlich sind oder in der Strukturansicht über Werte verfügen, wählen Sie „Benötigte und angegebene Attribute“.

- Wenn Elemente alle Attribute anzeigen sollen, die ihnen in der Strukturansicht zugewiesen sind, unabhängig von den Werten oder Anforderungen, wählen Sie „Alle Attribute“.
- Wenn die Attribute aller Elemente in der Strukturansicht ausgeblendet werden sollen, wählen Sie „Keine Attribute“.

3 Klicken Sie auf „Zuweisen“.

DITA-Optionen

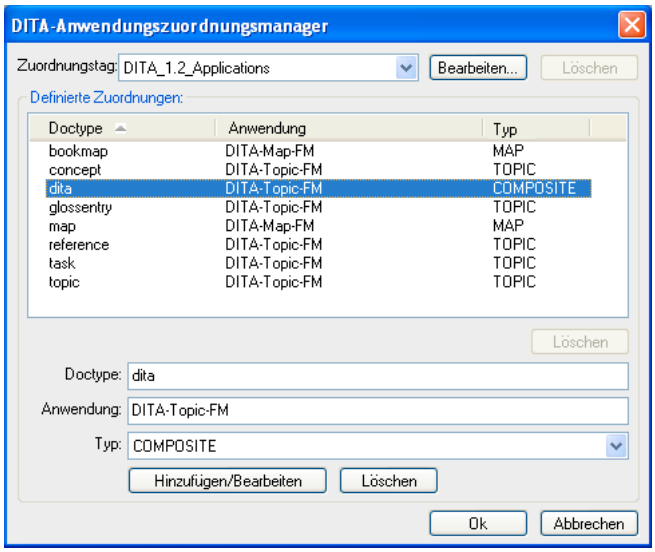
Sie können im Dialogfeld „DITA-Optionen“ allgemeine, Import- und Export-DITA-Optionen festlegen. DITA-Optionen sind globale Einstellungen für die Authoring-Umgebung. Wenn Sie die DITA-Einstellungen ändern, starten Sie FrameMaker XML Author neu, damit die neuen Einstellungen wirksam werden.



DITA-Optionen

Anwendungszuordnung

Mit dem Anwendungszuordnungsmanager von FrameMaker XML Author können Sie für jeden Dokumenttyp, den Ihre XML-Datei enthält, separate strukturierte Anwendungen definieren. Diese Zuordnungen bleiben in der DOCTYPE-Deklaration der einzelnen XML-Dateien erhalten. Dank dieser individuellen Zuordnung können Dokumente mit dem richtigen Satz von strukturierten Anwendungen und Typen geöffnet und verarbeitet werden. Dies bedeutet, dass Sie eine benutzerdefinierte Kombination von Dokumenttyp und öffentlichen DITA-IDs festlegen können.



Anwendungszuordnungsmanager

Hinzufügen von Anwendungszuordnungen

Sie können Anwendungszuordnungstags erstellen. Nachdem Sie ein Tag definiert haben, können Sie Zuordnungen für verschiedene Dokumenttypen sowie die zugehörigen Anwendungen und Typen hinzufügen oder bearbeiten.

1 Klicken Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen“ auf „Anwendungszuordnungen“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA-Anwendungszuordnungsmanager“ im Popupmenü „Zuordnungstag“ die Option „Neue Zuordnung...“ aus.

3 Führen Sie im Dialogfeld „DITA-Anwendungszuordnung“ die folgenden Aktionen aus und klicken Sie auf „OK“.

Zuordnungstag Geben Sie einen Namen für das benutzerdefinierte Zuordnungstag ein.

Zuordnungstyp Wählen Sie den Typ der Anwendungszuordnung aus. Wenn Sie eine Zuordnung erstellen, wählen Sie als Typ APP_MAPPING.

Bearbeiten von Anwendungszuordnungen

Sie können definieren, wie die einzelnen Dokumenttypen der jeweiligen strukturierten Anwendung zugeordnet werden sollen.

1 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA-Anwendungszuordnungsmanager“ das Zuordnungstag aus.

Die bereits in dem ausgewählten Zuordnungstag definierten Zuordnungen werden aufgelistet.

2 Wählen Sie in der Tabelle „Definierte Zuordnung“ die Zuordnung aus. Sie können folgende Elemente bearbeiten:

Doctype Gibt den Dokumenttyp der DITA-Datei an. In der Vorlage definierte Dokumenttypen können ausgewählt und bearbeitet werden.

Anwendung Geben Sie die strukturierte Anwendung an, die FrameMaker XML Author zum Öffnen des Dokumenttyps verwendet.

Typ Geben Sie den Typ des Dokuments an. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Topic, Map, zusammengesetzten Dokumenten und keiner Angabe.

3 Klicken Sie auf „Hinzufügen/Bearbeiten“.

Löschen von definierten Zuordnungen

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Anwendungszuordnungsmanager“ das Zuordnungstag aus.

2 Wählen Sie in der Tabelle „Definierte Zuordnungen“ die Zuordnung aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf „Löschen“.

Löschen von Anwendungszuordnungstags

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „Anwendungszuordnungsmanager“ das Zuordnungstag aus und klicken Sie auf „Löschen“.

Festlegen der DITA-Version

Sie können die DITA-Version von FrameMaker XML Author festlegen. Dabei handelt es sich um eine globale Einstellung.

In FrameMaker XML Author wird standardmäßig DITA 1.2 verwendet. Mit dieser Option können Sie Dokumente, die mit älteren Versionen von DITA erstellt wurden, öffnen und bearbeiten. Wenn Sie jedoch Elemente oder Attribute hinzufügen, die nur in DITA 1.2 zur Verfügung stehen, wird das Dokument in ein DITA 1.2-Dokument umgewandelt. Wenn Sie das Dokument später mit einer älteren Version von DITA öffnen, erhalten Sie Validierungsfehlermeldungen.

Festlegen des Dateityps für neue Dokumente

Sie können festlegen, welchen Dateityp FrameMaker XML Author standardmäßig verwendet, wenn Sie ein neues Dokument erstellen. Hierdurch wird die Dateierweiterung für ein neues Topic (.xml oder .dita) festgelegt. Diese Erweiterung wird nur angewendet, wenn Sie keine Erweiterung für die neue Datei angeben.

1 Wählen Sie „DITA“ > „DITA-Optionen“.

2 Wählen Sie in der Liste „Standardtyp 'Neu'“ entweder „*.xml“ oder „*.dita“.

Element-IDs

Sie können FrameMaker XML Author so einrichten, dass Elementen, für die eine ID ein erforderliches Attribut ist, automatisch eine ID zugewiesen wird. Bei Verwendung dieser Option können Sie Topics oder Elementen von FrameMaker XML Author keine IDs manuell zuweisen.

Der dem ausgewählten Element zugewiesene ID-Wert setzt sich aus Werten für das Jahr, den Monat, den Tag, die Stunde, die Minuten und Sekunden und zwei nach dem Zufallsprinzip generierten Werten zusammen. Diese ID ist eindeutig pro Benutzer für die nächsten 100 Jahre.

Festlegen des ID-Formats

❖ Geben Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen“ im Feld „Standard-ID-Präfix“ ein ID-Präfix ein. Dieses Präfix wird neuen von DITA erzeugten IDs zugewiesen.

Automatisches Zuweisen von IDs zu Elementen

❖ Deaktivieren Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen“ die Option „IDs automatisch hinzufügen, falls Element dies erfordert“.

Festlegen der Optionen beim Öffnen von Dateien

Sie können festlegen, wie FrameMaker XML Author beim Öffnen eines Dokuments die darin enthaltenen Referenzen behandeln soll. Diese Optionen ermöglichen Ihnen, die Leistung beim Öffnen von Dokumenten zu optimieren.

Sie können FrameMaker XML Author so einrichten, dass beim Öffnen einer Datei automatisch erneut die folgenden Referenzen geladen werden:

Topicrefs Wählen Sie „Topicrefs beim Öffnen von Datei automatisch laden“, wenn Sie möchten, dass die Themenverweise in der DITAMAP automatisch geladen werden, wenn Sie die Map in FrameMaker XML Author öffnen.

Conrefs Wählen Sie „Conrefs beim Öffnen von Datei automatisch laden“, wenn Sie möchten, dass die Inhaltsreferenzen in der DITAMAP automatisch geladen werden, wenn Sie die Map in FrameMaker XML Author öffnen.

Xrefs Wählen Sie „Querverweise beim Öffnen von Datei automatisch laden“, wenn Sie möchten, dass die DITA-Querverweise in der DITAMAP automatisch geladen werden, wenn Sie die Map in FrameMaker XML Author öffnen.

Grafiken (nur für Documentum Connector) Wählen Sie „Grafiken automatisch laden (nur Documentum)“, wenn Sie möchten, dass die Grafiken in der DITAMAP automatisch geladen werden, wenn Sie die Map in FrameMaker XML Author öffnen.

Festlegen der Navtitle-Optionen

Das Attribut <navtitle> gibt den Navigationstitel eines Topic an und kann von der Überschrift auf erster Ebene abweichen, die im Browserfenster angezeigt wird. Das Attribut <locktitle> stellt sicher, dass das Attribut <navtitle> immer verwendet wird, wenn es vorhanden ist. Wenn die Option „Bei TopicRef-Aktualisierung immer Navtitle aktualisieren“ nicht ausgewählt ist, wird <navtitle> angezeigt, sofern <locktitle> auf „yes“ gesetzt ist, wenn Sie die Referenzen in einer DITA Map-Datei aktualisieren.

❖ Legen Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen“ Folgendes fest:

- Wählen Sie die Option „Bei TopicRef-Aktualisierung immer Navtitle aktualisieren“, um den Titel der topicref-Dateien anzuzeigen. Das Attribut <navtitle> gibt den Navigationstitel eines Topic an und kann von der Überschrift auf erster Ebene abweichen, die im Browserfenster angezeigt wird. Das Attribut <locktitle> stellt sicher, dass das Attribut <navtitle> immer verwendet wird, wenn es vorhanden ist.

  Wenn die Option „Bei TopicRef-Aktualisierung immer Navtitle aktualisieren“ nicht gewählt wurde, dann wird <navtitle> angezeigt, wenn <locktitle> auf „yes“ festgelegt ist, wenn Sie die Referenzen in einer DITA Map-Datei aktualisieren.

- Wählen Sie die Option „Navtitle immer beim Öffnen von Datei anzeigen“, um <navtitle> anzuzeigen, wenn <locktitle> auf „yes“ festgelegt ist, wenn Sie eine DITA Map-Datei öffnen. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, dann wird der Titel aus den <topicref>-Dateien angezeigt und <navtitle> wird nicht aktualisiert.

Konditionalisieren von Prolog und Kommentaren

Sie können festlegen, dass der Prolog und die Kommentare im Haupttext des Dokuments ausgeblendet werden, wenn FrameMaker XML Author eine DITA-Datei öffnet.

Wenn Sie das Konditionalisieren des Prologs und der Kommentare aktivieren, wendet FrameMaker XML Author das Bedingungstag <DITA-Prolog> bzw. <DITA-Comment> auf diese Elemente an, wenn eine DITA-Datei importiert wird. Standardmäßig werden diese Bedingungen in der strukturierten Vorlage ausgeblendet. Außerdem wird der so konditionalisierte Text gespeichert (exportiert), unabhängig davon, ob er angezeigt wird („OutputAllTextWithoutPIs"). Wird beim Importieren kein entsprechendes Bedingungstag in der strukturierten Vorlage gefunden, dann werden die Bedingungstags hinzugefügt und auf „Einblenden" (in Rot) gesetzt.

Ist die Option zum Konditionalisieren nicht aktiviert, werden alle <prolog>- und <draft-comment>-Elemente importiert und unter Verwendung der Formatierung aus der EDD und der strukturierten Vorlage ohne Bedingungstags angezeigt.

Verwalten von Indexeinträgen

FrameMaker XML Author kann auch beim Öffnen einer DITA-Datei die darin enthaltenen <indexterm>-Elemente in FrameMaker XML Author-Indexeinträge konvertieren und sie anschließend wieder in <indexterm>-Elemente zurückkonvertieren, wenn das FrameMaker XML Author-Dokument in eine DITA-Datei exportiert wird.

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „DITA Optionen" die Option „Konvertierung Indexeintrag in Indexmarkierung".

Aktivieren anklickbarer Verknüpfungen in PDFs

In der Standardeinstellung werden beim Erstellen einer PDF anhand einer DITA-Datei externe Referenzen nicht in anklickbare Verknüpfungen (aktive Verknüpfungen) konvertiert. Um für diese Referenzen anklickbare Verknüpfungen zu aktivieren, müssen Sie FrameMaker XML Author gestatten, Hypertextmarken zu dem Element hinzuzufügen und diese automatisch mit der erforderlichen Syntax zu füllen. In DITA-Dateien werden die externen Referenzen erstellt, indem ein <xref>-Element eingefügt und sein Quellattribut als „external" festgelegt wird.

Ist diese Option ausgewählt, weist FrameMaker XML Author beim Öffnen der DITA-Datei dem <xref>-Element das Zeichenformat <link-asis> zu und platziert darin eine Hypertextmarke. FrameMaker XML Author fügt den Markentext mit dem Wert der <href> des <xref>-Elements mit vorangestelltem „message URL" hinzu. Hierdurch wird eine aktive URL generiert, die als PDF-Datei gespeichert werden kann. (Früher konnten nur <fm-xref>-Elemente eine aktive Verknüpfung in einer PDF-Datei, die mithilfe dieser Anwendung aus FrameMaker XML Author heraus generiert wurde, erstellen.)

Hinweis: *Dieser Vorgang macht keine „internal" markierte <xref>-Elemente in einem PDF-Dokument anklickbar. Um dies zu erreichen, kann eine <fm-xref> verwendet werden, wo immer der damit verbundene Text von der Quelle der <fm-xref> ausfindig gemacht werden kann.*

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen" die Option „Externen Querverweisen Hypertextmarke hinzufügen" aus.

Festlegen der Tabellenoptionen

Sie können FrameMaker XML Author so einrichten, dass die Tabellenspalten beim Importieren einer Datei in ein strukturiertes Dokument gezählt werden. Diese Option ist per Vorgabe aktiviert.

❖ Aktivieren oder deaktivieren Sie im Dialogfeld „DITA-Optionen" die Option „Beim Öffnen von Datei Spalten in Tabellen zählen".

DITA-Topics

DITA bietet einen Standard zur Strukturierung von Topics und Inhalten innerhalb von Topics. Dieser Standard basiert auf drei allgemeinen Informationskategorien, in die fast alle technischen Informationen gegliedert werden können. Task, Konzept und Referenz.

Diese Topic-Typen werden als Spezialisierungen der Basisklasse <topic> angesehen, von der sie eine einheitliche Kernstruktur erben. Die gemeinsamen Elemente der drei DITA-Standardinformationstypen sind <title>, <description>, <prolog> und <body>. Ein DITA-Dokument muss mindestens ein Topic enthalten und kann viele untergeordnete Topics enthalten.

<task>, <concept> und <reference>-Elemente übernehmen eine gemeinsame Struktur von dem übergeordneten Informationstyp-Topic.

	Task-Topic	**Konzept-Topic**	**Referenz-Topic**
Gemeinsame Struktur	**Kopfzeile:** Titel Kurze Beschreibung Einleitung **Haupttext:** Task-Haupttext **Verknüpfungen zu verwandten Themen**	**Kopfzeile:** Titel Kurze Beschreibung Einleitung **Haupttext:** Konzept-Haupttext **Verknüpfungen zu verwandten Themen**	**Kopfzeile:** Titel Kurze Beschreibung Einleitung **Haupttext:** Verweis-Haupttext **Verknüpfungen zu verwandten Themen**
Beispiele für optionale Elemente (im Haupttext)	Kontext Voraussetzungen Schritte Schrittelemente Ergebnis Beispiele Nachfolgende Anforderungen	Abschnitt Absatz Listen Tabellen Bilder Beispiele	Abschnitt Absatz Eigenschaftslisten Tabellen Syntax Beispiele

Die DITA-Struktur unterstützt die Wiederverwendung unabhängiger Topics in einer beliebigen Anordnung zur Erstellung neuer Dokumente. Einer der Hauptgründe für den Topic-basierten Aufbau von DITA ist die Wiederverwendung von Informationen.

Inhalte können wie folgt wiederverwendet werden:

- Erstellen neuer Dokumente aus den einzelnen Topics
- Automatisierung der Verknüpfungen und Querverweise auf externe und interne Topics und Dokumente
- Identifizieren und Formatieren von Informationen für verschiedene Veröffentlichungsarten
- Formatieren von Informationen für verschiedene Verfahrensweisen
- Aufteilung der Inhaltserstellung auf mehrere technische Redakteure oder Gruppen

Die Wiederverwendung findet auf Topic-Ebene statt (d. h. beim Zusammenstellen der Ausgabe mithilfe von DITA Maps). Sie kann auch auf Unterthemenebene stattfinden, wenn beispielsweise eine bestimmte Dokumentkomponente in mehreren Topics mithilfe von Inhaltsreferenzattributen referenziert wird.

Erstellen eines DITA-Topic

Das Dialogfeld „DITA-Optionen“ enthält eine Option, um in einem dita-Element (Standard) neue Elemente auf Topic-Ebene (z. B. <topic>, <concept>, <reference>, <task> und <glossentry>) einzufügen. Aktivieren Sie diese Option und erstellen Sie ein Topic.

1. Wählen Sie „DITA“ > „DITA-Optionen“ aus und aktivieren Sie anschließend „Neue Themen in DITA-Element einschließen“.
2. Klicken Sie auf „Speichern“.
3. Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neues <Topic>“.
4. Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für das neue DITA-Topic wird ein Fenster mit dem Standardtitel TOPIC HELP angezeigt.

Sie können einen beliebigen DITA-Topic-Typen aus dem Elementkatalog einfügen. Um beispielsweise einen Artikel zu erstellen, können Sie eine beliebige Anzahl von DITA Konzept-, Task oder Referenz-Topics einfügen.

Hinweis: *Wenn Sie keine Dateinamenerweiterung für die neue Datei angeben, wird eine Erweiterung hinzugefügt. Diese hängt von dem im Dialogfeld „DITA-Optionen“ als Standard-Dateityp angegebenen Typ ab.*

Erstellen von DITA-Konzept, -Aufgabe, -Referenz, oder -Glossareintrag

1. Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neu“ und dann eine dieser Optionen: <concept>, <task>, <reference> oder <glossentry>.
2. Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für das neue DITA-Topic wird ein Dokumentfenster mit einem Standardtitel angezeigt. Standardtitel sind CONCEPT TITLE, TASK TITLE, REFERENCE TITLE und GLOSSENTRY GLOSSTERM.

Hinweis: *Wenn Sie keine Dateinamenerweiterung für die neue Datei angeben, wird eine Erweiterung hinzugefügt. Diese hängt von dem im Dialogfeld „DITA-Optionen“ als Standard-Dateityp angegebenen Typ ab. In FrameMaker XML Author können Sie außerdem eine DITA-Datei ohne Titel speichern.*

Erstellen eines DITA-Konzepts

1. Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neues <concept>“.
2. Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für das neue DITA-Konzept wird ein Fenster mit dem Standardtitel CONCEPT TITLE angezeigt.

Hinweis: *Wenn Sie keine Dateinamenerweiterung für die neue Datei angeben, wird eine Erweiterung hinzugefügt. Diese hängt von dem im Dialogfeld „DITA-Optionen“ als Standard-Dateityp angegebenen Typ ab. In FrameMaker XML Author können Sie außerdem eine DITA-Datei ohne Titel speichern.*

Erstellen einer DITA-Task

1. Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neue <Task>“.
2. Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für die neue DITA-Task wird ein Fenster mit dem Standardtitel TASK TITLE angezeigt.

Erstellen einer DITA-Referenz

Sie können ein Referenz-Topic erstellen, das Inhalt wie Zusatzinformationen, einen Tipp, eine Warnung oder eine einfache Anmerkung enthält.

1 Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neue <Referenz>“.

2 Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für das neue DITA Referenz-Topic wird ein Dokumentfenster mit dem Standardtitel REFERENCE TITLE angezeigt.

   Die neue DITA-Referenzdatei wird als XML-Datei gespeichert. Der Elementkatalog zeigt die für ein Referenz-Topic gültigen DITA-Elemente an.

Erstellen eines DITA-Glossareintrags

1 Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neuer <glossentry>“.

2 Geben Sie einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Auswählen“. Für das neue DITA Referenz-Topic wird ein Dokumentfenster mit dem Standardtitel GLOSSENTRY GLOSSTERM angezeigt.

   Sie können Glossarbegriffe und Glossardefinitionen hinzufügen.

Indexterm-Elemente

DITA unterstützt die <indexterm>-Markenelemente von FrameMaker XML Author. Der API-Client konvertiert FrameMaker XML Author-Indexmarken mit durch Doppelpunkt abgetrennten Untereinträgen in verschachtelte XML <indexterm>-Elemente, damit Inhalt problemlos exportiert werden kann. Für den Import wird die Konvertierung umgekehrt. Zusätzlich zur Unterstützung des Basiselements <indexterm> werden folgende Typen unterstützt:

Index-see Einschließlich einer „Siehe“-Referenz.

Index-see-also Einschließlich einer „Siehe auch“-Referenz.

Index-sort-as Überschreibt die Standardsortierreihenfolge des Begriffs.

Start- und End-Attribute Legen einen Start- und Endbereich für Indexeinträge fest

Zuweisen eines Elements zu einer ID

Sie können DITA so konfigurieren, dass dem ausgewählten Element eine erzeugte ID zugewiesen wird. Der dem ausgewählten Element zugewiesene ID-Wert setzt sich aus Werten für das Jahr, den Monat, den Tag, die Stunde, die Minuten und Sekunden und zwei nach dem Zufallsprinzip generierten Werten zusammen. Diese ID ist eindeutig pro Benutzer für die nächsten 100 Jahre. Im Dialogfeld „Optionen“ können Sie ein ID-Präfix angeben. Wenn Sie ein ID-Präfix für jeden Benutzer angeben, werden für jedes Teammitglied eindeutige IDs erstellt.

1 Wählen Sie in der Strukturansicht ein Element aus.

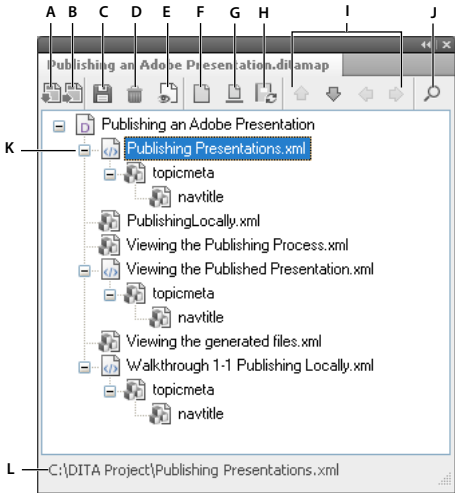
2 Wählen Sie „DITA“ > „ID für Element zuweisen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element und wählen Sie „ID für Element zuweisen“ aus.

DITA erzeugt automatisch eine ID und weist sie dem ausgewählten Element zu.

DITA Maps und Bookmaps

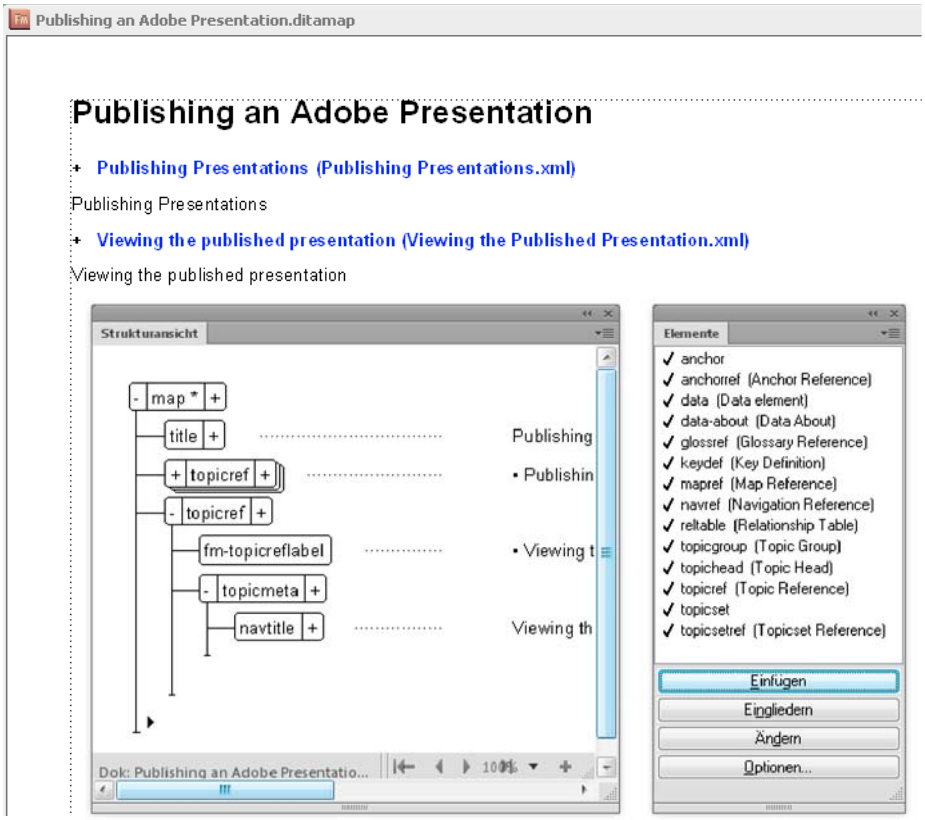
DITA Maps

Eine DITA Map-Datei wird als neues Ressourcenmanager-Fenster geöffnet. Die Symbole in der Symbolleiste von Ressourcenmanager sind spezifisch für DITA Maps. Mit ihnen können Sie untergeordnete und gleichrangige <topicref>-Elemente und <conref>-Attribute hinzufügen. In einer DITA Map können Sie eine beliebige Anzahl hierarchischer Ebenen erstellen. Sie können sogar andere DITA Maps in einer DITA Map einschließen.



DITA Map-Fenster in Ressourcenmanager
***A.** Fügen Sie ein untergeordnetes <topicref>-Element unter der gewählten Datei ein. **B.** Fügen Sie ein gleichrangiges <topicref>-Element unter der gewählten Datei ein. **C.** Speichern Sie die DITA Map. **D.** Löschen Sie das gewählte Map-Element. **E.** Klicken Sie, um zur Dokumentansicht zu wechseln, in der die Strukturansicht gezeigt wird. **F.** Schalten Sie zwischen „Dateiverweise anzeigen“ und „Alle Elemente anzeigen“ um. **G.** Schalten Sie zwischen „Navtitle anzeigen“ und „Dateiname anzeigen“ um. **H.** Klicken Sie, um die Titel von referenzierten Map-Elementen zu aktualisieren. **I.** Verwenden Sie die Pfeiltasten, um eine gewählte Datei in die DITA Map zu verschieben. **J.** Zeigen Sie das Fenster „Suchen/Ändern“ an. **K.** DITA Map-Dateien. **L.** Die Statuszeile zeigt den vollständigen Pfad der gewählten Datei.*

Sie können andere Elementtypen zu einer DITA Map hinzufügen, indem Sie entweder zur Dokumentansicht wechseln oder die Strukturansicht im Ressourcenmanager verwenden. Mithilfe des Elementkatalogs können Sie andere am Einfügepunkt gültige Elemente in eine DITA Map einfügen.



DITA Map Dokumentansicht, Strukturansicht und Elementkatalog

Hinweis: *Um aus der Dokumentansicht zurück zum Ressourcenmanager zu wechseln, wählen Sie „Darstellung“ > „Ressourcen Manager“. Sie können auch das Symbol zum Umschalten zum Resource Manager in der Menüleiste verwenden (links von den Ansichtsmodus-Symbolen).*

Vorschau des DITA Map-Inhalts

In FrameMaker XML Author können Sie eine Vorschau Ihrer Topicrefs in einer DITA Map anzeigen. Durch die Vorschau der Topicrefs in einer DITA Map können Sie den Inhalt der verschiedenen Dateien anzeigen, aus denen die DITA Map besteht.

Hinweis: *Die Voransicht-Funktion ist nur für die DITA-Map und nicht für Bookmaps verfügbar. Die Voransicht-Funktion ist auch nicht für in andere DITA-Maps eingebettete DITA-Maps verfügbar.*

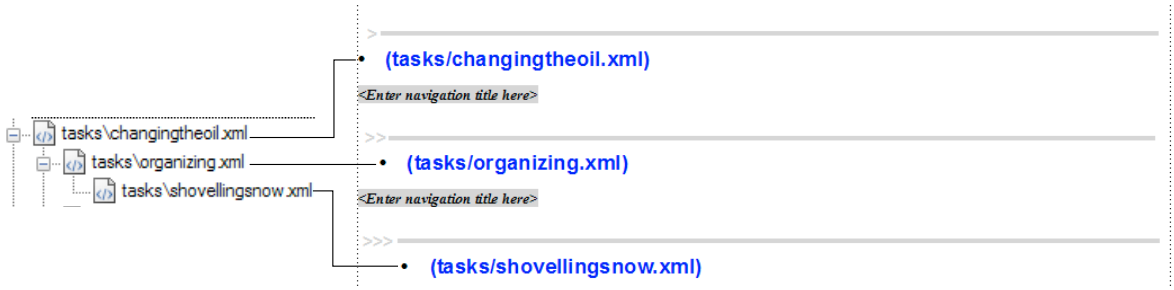
So können Sie die Dateien in der DITA Map effizienter organisieren und verwalten und müssen die verschiedenen Dateien nicht öffnen oder eine Ausgabe generieren.

Vorschau des Inhalts einer Topicref

1 Wechseln Sie in der DITA Map zur Dokumentansicht.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Topicref-Element und wählen Sie „Topicref(s) auflösen“ > „Inhalt anzeigen“.

FrameMaker XML Author zeigt die relevanten Inhalte des Themas in der DITA Map an. In der Dokumentansicht der DITA Map zeigt FrameMaker XML Author ein „>“ an, wenn es sich um ein Thema der obersten Ebene handelt. >> signalisiert, dass ein Thema ein Thema der zweiten Stufe ist, und >>> signalisiert, dass das Thema in der DITA-Map auf Stufe 3 steht (und jenseits davon).



Thema-Stufen mit der Kennzeichnung >, >> und >>>

Zum Öffnen eines Themas können Sie auf die erweiterte Voransicht eines Topicref-Elements klicken.

Vorschau des Inhalts aller Topicrefs in der DITA Map

1 Wechseln Sie in der DITA Map zur Dokumentansicht.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der DITA Map auf eine beliebige Stelle und wählen Sie „Topicref(s) auflösen“ > „Inhalt anzeigen“.

3 FrameMaker XML Author zeigt eine Meldung an: „Es wurde kein Element ausgewählt. Möchten Sie den Inhalt aller Topicrefs anzeigen?“ Klicken Sie auf „Ja“.

FrameMaker XML Author zeigt alle Inhalte des Themas in der DITA Map an.

Ausblenden des Inhalts einer Topicref

1 Wechseln Sie in der DITA Map zur Dokumentansicht.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein erweitertes Topicref-Element und wählen Sie „Topicref(s) auflösen“ > „Inhalt ausblenden“.

3 FrameMaker XML Author blendet den Inhalt der ausgewählten Topicrefs in der DITA Map aus.

Ausblenden aller erweiterten Topicrefs in einer DITA Map

1 Rechtsklicken Sie in der DITA Map, in der ein oder mehrere Topicref-Elemente erweitert sind, ohne Topicref-Elemente auszuwählen auf „Topicref(s) auflösen“ > „Inhalt ausblenden“.

FrameMaker XML Author zeigt eine Meldung an: „Es wurde kein Element ausgewählt. Möchten Sie den Inhalt aller Topicrefs ausblenden?“

2 Klicken Sie auf „Ja“.

Speichern einer DITA Map

Sie können eine DITA Map abhängig von Ihren Nachbearbeitungsanforderungen in verschiedenen Ausgabeformaten speichern. Eine DITA Map kann als FrameMaker XML Author-Buchdatei oder als zusammengesetztes Dokument gespeichert werden, um die leistungsstarken Druckfunktionen von FrameMaker XML Author zu nutzen. Sie können benutzerdefinierte Nummerierungseigenschaften und Paginierungsinformationen in einer FrameMaker XML Author-Buchdatei festlegen und nicht in einer DITA Map oder Bookmap-Datei.

Darüber hinaus können Sie beim Speichern eine DITAVAL-Datei zum Erzeugen von bedingten Ausgaben angeben.

Dies ist eine Liste einiger wichtiger Formate, in denen Sie eine DITA Map-Datei speichern können.

Buch 10.0 (*.book) Speichert die DITA Map als eine .book-Datei mit .xml-Komponenten. In diesem Fall werden die .xml-Dateien nicht in .fm-Dateien umgewandelt.

PDF (*.pdf) Erzeugt eine PDF direkt von der DITA Map. Diese Option funktioniert genauso wie für ein FrameMaker XML Author-Dokument oder eine FrameMaker XML Author-Buchdatei.

Hinweis: *Die PDF-Generierung ist nur für Review-Zwecke vorgesehen. Da Sie von der DITA Map keine PDF generieren können, müssen Sie zuerst ein Buch aus der DITA Map erstellen und dieses dann als PDF speichern, das dann für Review-Zwecke verwendet werden kann.*

Speichern einer DITA Map als PDF-Datei

FrameMaker XML Author enthält eine Funktion zum direkten Drucken einer DITA Map als PDF-Datei.

1. Öffnen Sie die .ditamap- oder .bookmap-Datei und wählen Sie „Datei“ > „Als PDF speichern“.
2. Geben Sie einen Namen für die PDF-Datei ein, und klicken Sie auf „Speichern“.

   Sie können auch eine DITAVAL-Datei für eine bedingte Ausgabe angeben.
3. Legen Sie die PDF-Optionen im Dialogfeld „PDF-Einstellungen“ fest und klicken Sie auf „Zuweisen“.

Erstellen einer DITA Map

1. Wählen Sie „DITA“ > „Neue DITA-Datei“ > „Neue <Map>“. Das Dialogfeld „Geben Sie einen neuen DITA Map-Dateinamen ein“ wird angezeigt.
2. Geben Sie im Feld „Dateiname“ einen eindeutigen Namen für die Map-Datei an.

   Hinweis: *Wenn Sie keine Dateinamenerweiterung für die neue Datei angeben, wird ein Standardname hinzugefügt. Dieser hängt von dem im Dialogfeld „DITA-Optionen“ als Standard-Dateityp angegebenen Typ ab. DITA Map-Dateien haben die Erweiterung „.ditamap“.*
3. Klicken Sie auf „Auswählen“. Für die neue DITA Map wird ein neues Ressourcenmanager-Fenster mit dem Standardtitel MAP TITLE angezeigt.
4. Klicken Sie auf das Symbol „Zur Dokumentansicht wechseln“ in der DITA Map. In der Dokumentansicht können Sie einen Map-Titel angeben oder andere Elemente und Attribute als <topicref> und <conref> hinzufügen.
5. Wählen Sie in der Dokumentansicht „MAP TITLE“ und geben Sie einen Titel für Ihre DITA Map an.

Einfügen einer topicref in eine DITA Map

Sie können in einer DITA Map ein untergeordnetes oder gleichrangiges <topicref>-Element angeben. Mit dem Befehl wird ein neues <topicref>-Element am aktuellen Einfügepunkt einer geöffneten DITA Map-Datei eingefügt oder ein ausgewähltes <topicref>-Element zur Referenzierung einer neuen Datei überschrieben.

Einfügen eines <topicref>-Elements aus dem Ressourcenmanager-Fenster

1. Öffnen Sie eine DITA Map-Datei.
2. Wählen Sie die Datei aus, unter der Sie Sie ein <topicref>-Element hinzufügen möchten.
3. Wählen Sie „Gleichrangige Topicref einfügen“.
4. Wählen Sie eine Datei oder geben Sie im Feld „Dateiname“ den Namen der Topic-Datei an.
5. Klicken Sie auf „Auswählen“. Die Topic-Referenz wird in die DITA Map-Datei eingefügt.

Hinweis: *Mit den Pfeilsymbolen in der Symbolleiste von Ressourcenmanager können Sie ein untergeordnetes <topicref>-Element in ein gleichrangiges <topicref>-Element umwandeln oder ein gleichrangiges <topicref>-Element in ein untergeordnetes <topicref>-Element.*

Einfügen aus der Dokumentansicht

1 Öffnen Sie eine DITA Map-Datei und klicken Sie auf , um zur Dokumentansicht zu wechseln.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Einfügepunkt und wählen Sie „Topicref einfügen".

Sie können auch das <topicref>-Element im Elementkatalog auswählen und auf „Einfügen" klicken. Das Dialogfeld „Topicref-Datei auswählen" wird angezeigt.

3 Wählen Sie eine Datei oder geben Sie im Feld „Dateiname" den Namen der Topic-Datei an.

4 Klicken Sie auf „Auswählen". Die Topic-Referenz wird in die DITA Map-Datei eingefügt.

Öffnen aller Topic-Referenzen in einer DITA Map

1 Öffnen Sie eine DITA Map-Datei mit Topic-Referenzen.

2 Wählen Sie „DITA" > „Alle Topicrefs öffnen".

3 Klicken Sie auf „OK", um die angezeigte Meldung zu bestätigen. Die verknüpften Topic-Referenzdateien werden in separaten Fenstern geöffnet.

Bookmaps

Eine Bookmap ist eine spezialisierte DITA Map, mit der Sie Ihre DITA-Topics verwalten und als Buch drucken können. Eine Bookmap wird auch in einem ähnlichen Ressourcenmanager-Fenster geöffnet. Die Symbole in der Ressourcenmanager-Symbolleiste sind mit den Symbolen für eine DITA Map identisch.

DITA-Attribute locktitle und navtitle

Das Attribut <navtitle> gibt den Topic-Titel an, der während der Navigation angezeigt wird. Das Attribut <locktitle> stellt sicher, dass der Wert des Attributs <navtitle> während der Navigation verwendet wird, wenn dieses Attribut vorhanden ist.

Beziehungstabellen

Beziehungstabellen

Hinzufügen von DITA-Links von verwandten Themen am Ende von einem Thema:

- Einfügen von Elementen für verwandte Verknüpfungen innerhalb eines Themas oder
- Einfügen einer oder mehrerer Beziehungstabellen in einer DITA-Map für alle verwandten Themen in dieser DITA-Map.

Obwohl die Ausgaben dieser beiden Ansätze identisch scheinen (siehe Grafik), sind Beziehungstabellen die bessere der beiden Lösungen.



Verwandte Themen in einem DITA-Topic

Vorteile von Beziehungstabellen

Beziehungstabellen haben gegenüber den verwandten Themenverknüpfungen folgende Vorteile:

1. Verknüpfungen zu verwandten Themenverknüpfungen werden in Themen eingebettet und beeinflussen so die Wiederverwendbarkeit der Themen. Beim Verwenden der Beziehungstabellen werden die Verknüpfungen außerhalb der Themen erstellt und die Themen können für verschiedene lieferbare Inhalte wiederverwendet werden.
2. Verfolgen der verwandten Themenbeziehungen ist ein Mehraufwand. Sie müssen manuell sicherstellen, dass die verwandten Themen in derselben Ditamap vorhanden sind. Späteres Verschieben/Löschen eines Themas kann zu unvollständigen Verknüpfungen führen. Mithilfe von Beziehungstabellen können Sie dieses Problem vermeiden.
3. Mithilfe von Beziehungstabellen können Sie verwandte Verknüpfungen zentral und effizient verwalten.

Beispiele für Beziehungstabellen

Zum besseren Verständnis der Regeln für Beziehungstabellen, siehe die zwei einfachen Beziehungstabellen und die Verknüpfungen, die sie für die jeweiligen Ausgaben erstellen.

Regeln für Beziehungstabelle

Folgende Regeln bestimmen die Beziehungstabellen:

- In FrameMaker XML Author können Sie nur einen Typ (z. B. Konzept oder Referenz) von DITA-Themen in einer Spalte/Zelle einer Beziehungstabelle einfügen.
- Standardmäßig sind mehrere Themenverweise in derselben Zelle nicht miteinander (nicht unter verwandte Verknüpfungen aufgeführt) in der Ausgabe verknüpft.

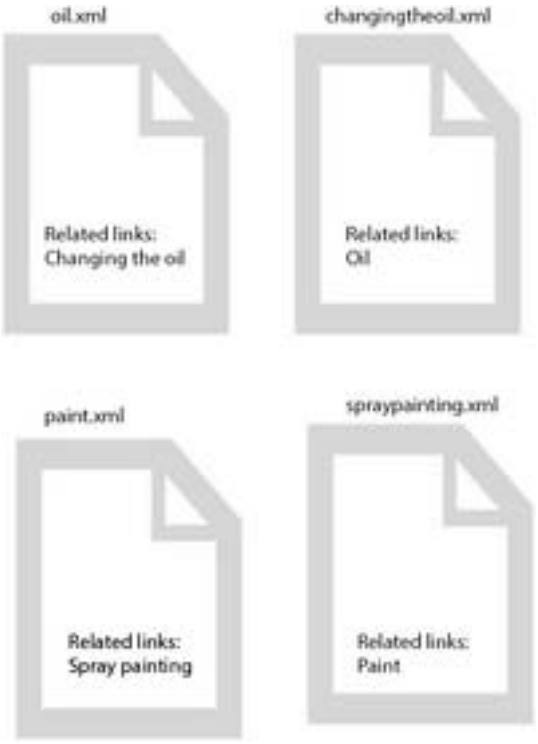
  Hinweis: *Um mehrere Topic-Referenzen zu verknüpfen, die in derselben Zelle existieren, können Sie das Attribut „collection-type von „relcell“ auf „family“ setzen.*

Beispiel 1

reltable title **Beziehungstabelle 1** / title fm-reltable / reltable / map

Concept	Task
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ oil.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (tasks/ changingtheoil.xml) / fm-topicreflabel / topicref
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ paint.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (tasks/ spraypainting.xml) / fm-topicreflabel / topicref

Beziehungstabelle 1



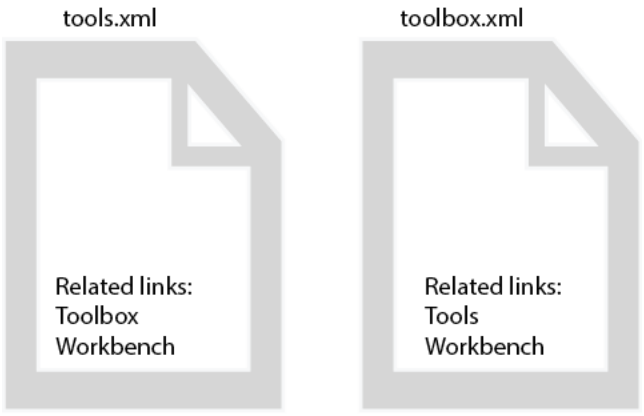
Ausgabe der Beziehungstabelle 1: Verwandte Verknüpfungen, die in der Ausgabe in verschiedenen Themen erstellt wurden

Beispiel 2

reltable title **Beziehungstabelle 2** / title fm-reltable / reltable / map

Concept	Concept
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ tools.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ toolbox.xml) / fm-topicreflabel / topicref
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ workbench.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ tools.xml) / fm-topicreflabel / topicref + topicref fm-topicreflabel (concepts/ toolbox.xml) / fm-topicreflabel / topicref

Beziehungstabelle 2

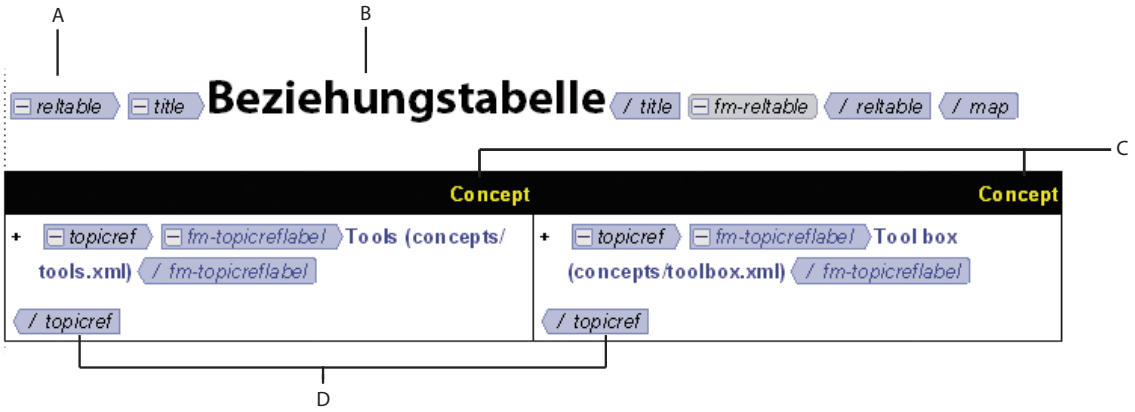




Ausgabe der Beziehungstabelle 2: Verwandte Verknüpfungen, die in der Ausgabe in verschiedenen Themen erstellt wurden

Teile der Beziehungstabelle in FrameMaker XML Author

Eine Beziehungstabelle sieht in FrameMaker XML Author folgendermaßen aus. In dieser Beziehungstabelle sind zwei Themen miteinander verknüpft: tools.xml und toolbox.xml. In der Ausgabe der Ditamap, die diese Tabelle enthält, zeigt das Thema „tools.xml“ das Thema „Werkzeugbox“ als verwandtes Thema und „toolbox.xml“ zeigt das Thema „Werkzeuge“ als verwandtes Thema an.



Teile der Beziehungstabelle
***A.** Das Element „reltable“, das die Beziehungstabelle enthält, wird an dem Punkt eingefügt, wo das Element „map“ endet **B.** Der Titel der Beziehungstabelle – geben Sie einen Titel als Referenz an, da dieser in der Ausgabe nicht veröffentlicht wird **C.** Spaltenüberschriften, die den Typ der zulässigen DITA-Themen in den Spalten angeben – Festlegen der Werte in den Spaltenüberschriften, Festlegen der Typattribute für die zwei Elemente „relcolspec“ auf Konzept, Aufgabe, Verweis oder einem speziellen Thementyp **D.** Die zwei eingefügten Themenverweise, die die Elemente „topicref“ verwenden – beide werden als verwandtes Thema bei dem jeweils anderen angezeigt*

```
41    <reltable> <!-- A -->
42        <title>Beziehungstabelle</title> <!-- B -->
43        <relheader>
44            <relcolspec type="concept"></relcolspec> <!-- C -->
45            <relcolspec type="concept"></relcolspec><!-- C -->
46        </relheader>
47        <relrow>
48            <relcell>
49                <topicref href = "concepts/tools.xml" type="concept"><?Fm Condstart DITA-Topicref?><?Fm Condend DITA-Toicref?></topicref><!-- D -->
50            </relcell>
51            <relcell>
52                <topicref href = "concepts/toolbox.xml" type="concept"><?Fm Condstart DITA-Topicref?><?Fm Condend DITA-Toicref?></topicref><!-- D -->
53            </relcell>
54        </relrow>
55    </reltable>
```

Der zugrunde liegende XML-Code der Beziehungstabelle wie von der XML-Ansicht angezeigt

Erstellen einer Beziehungstabelle

Sie können eine oder mehr Beziehungstabellen am Ende Ihrer Ditamap hinzufügen.

Eine Spalte einer Beziehungstabelle kann nur einen Typ von DITA-Themen haben: Konzept, Task, Referenz oder (wenn zutreffend) ein spezieller Typ. Bevor Sie Themenverweise in der Beziehungstabelle einfügen können, müssen Sie den Typ der DITA-Themenverweise angeben, der in jeder der zwei Spalten der Beziehungstabelle zulässig ist (Schritt 2.).

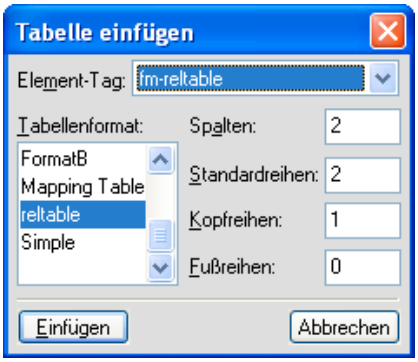
1 Geben Sie in eine Ditamap eine Beziehungstabelle ein.

   a Öffnen Sie eine DITA-Map-Datei und wechseln Sie in die Dokumentansicht.

   ***Hinweis:** Sie können nur in der Dokumentansicht Elemente von <topicref> zu <reltable> hinzufügen.*

   b Setzen Sie die Einfügemarke an das Ende der Ditamap und fügen Sie das Element „reltable“ (Beziehungstabelle) ein.

Das Dialogfeld „Tabelle einfügen“ wird angezeigt.



c Bearbeiten Sie in der Beziehungstabelle die Anzahl der Spalten und Zeilen und klicken Sie auf „Einfügen“.

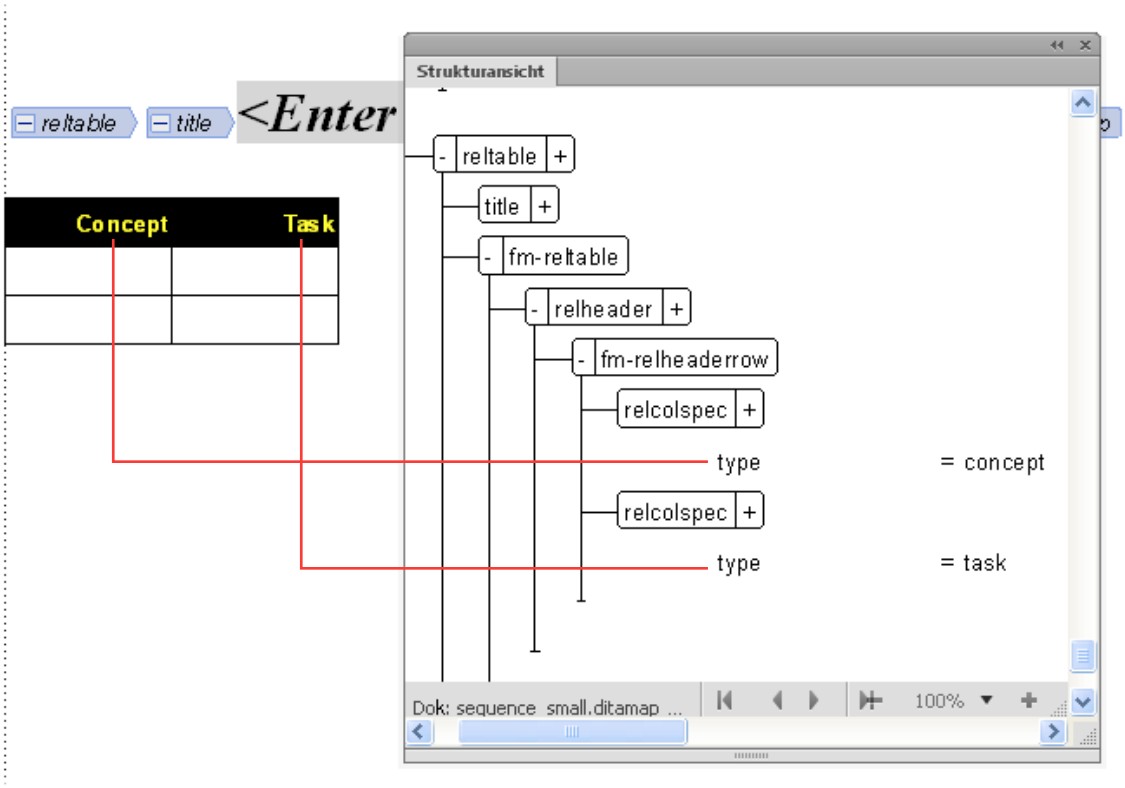
Ihrer Ditamap wird eine Beziehungstabelle hinzugefügt.

2 Geben Sie in den Tabellenüberschriften den Typ der Themenverweise an (Task, Konzept, Referenz oder ein spezieller Typ), der für die Spalten gilt.

Um die gültigen Thementypen für jede Spalte festzulegen, legen Sie den Attributtyp der Elemente „relcolspec“ zu Konzept, Aufgabe, Verweis oder einem speziellen Typ fest.

Beispiel: In einer Tabelle mit zwei Spalten, in der Sie Konzept-Themen mit Konzept-Themen verknüpfen, wird das Typattribut für beide Elemente „recolspec“ (Spalten) auf „Konzept“ festgelegt.

Hinweis: *Wenn Sie für das Typattribut nicht die Elemente „recolspec“ angeben, können Sie die Themenverweise nicht mehr in die Beziehungstabelle einfügen.*



Die Thementypen, die in den Spaltenüberschriften der Beziehungstabelle angegeben sind, die das Typattribut der „recolspec“-Elemente unter fm-relheaderrow verwenden

3 Verknüpfen Sie die verschiedenen Themen in der Ditamap durch Einfügen von Themenverweisen in den Spalten.

Um zwei Themen zu verknüpfen, fügen Sie in der Nachbarzelle derselben Zeile in der Beziehungstabelle ihre Verweise (mithilfe des Elements „topicref“) ein. In der Ausgabe sind bei beiden Themen die Namen des jeweils anderen unter „Verknüpfungen zu verwandten Themen“ zu finden:

Wenn Sie die Topic-Referenzen in die Beziehungstabellen einfügen, bedenken Sie Folgendes:

- Standardmäßig werden mehrere Topic-Referenzen in derselben Zelle nicht miteinander in der Ausgabe verknüpft (aufgelistet unter Verknüpfungen zu verwandten Themen).
- Um mehrere Themenverweise miteinander zu verknüpfen, die in denselben Zellen existieren, setzen Sie das Attribut „collection-type“ des relevanten Elements „relcell“ auf „family“.
- Wenn erforderlich, können Sie Beziehungstabellen mit mehr als zwei Spalten erstellen.

4 Wenn erforderlich, erstellen Sie eine andere Tabelle zum Verknüpfen verschiedener Typen von DITA-Themen.

5 Erstellen Sie eine Ausgabe, um die Verknüpfung der Themen anzuzeigen. Um die von Beziehungstabellen erstellten Verknüpfungen zu verwandten Themen zu prüfen, können Sie die Ditamap als Ausgabe in PDF, HTML oder Book 11 veröffentlichen. Sie können auch ein kombiniertes Dokument erstellen und die Verknüpfungen zu verwandten Themen anzeigen.

DITA-Inhaltsreferenzen (conrefs)

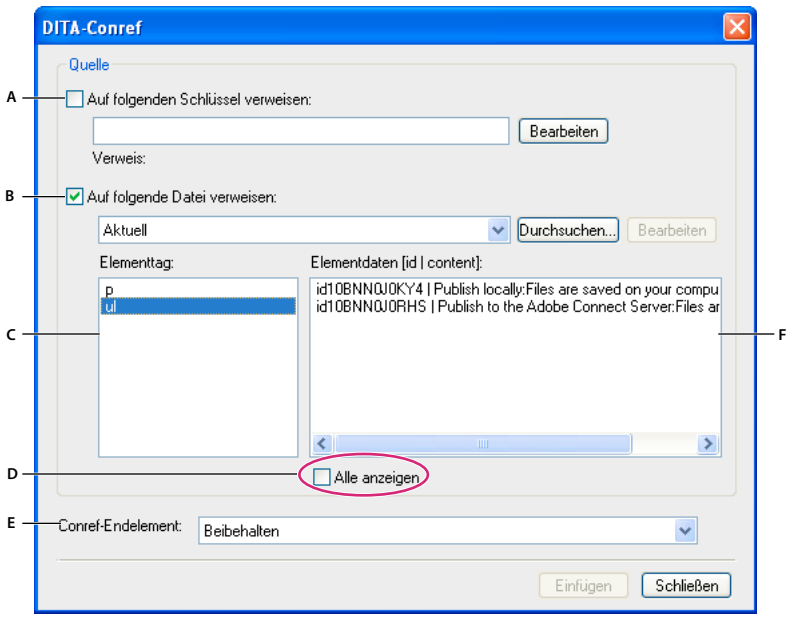
FrameMaker XML Author unterstützt sowohl direkte als auch indirekte Inhaltsreferenzen gemäß dem DITA 1.2-Standard. Wenn Ihre standardmäßige strukturierte Anwendung auf DITA 1.2 basiert, können Sie sowohl direkte als auch indirekte Inhaltsreferenzen verwenden. Ein DITA `conref`-Attribut fügt eine Inhaltsreferenz als Texteinschub ein und formatiert sie mit <DITA-Conref>-Tags als bedingten Text. Das `conref`-Attribut wird verwendet, um mit einer ID oder einem Schlüssel ein Element zu referenzieren, sodass seine Inhalte wiederverwendet werden können.

Direkte Inhaltsreferenzen Ein Element wird mit seinem Pfad im `conref`-Attribut und seiner eindeutigen ID referenziert.

Indirekte Inhaltsreferenzen Ein Element wird mit seinem Schlüssel im `conref`-Attribut und seiner eindeutigen ID referenziert.

Bereich für indirekte Inhaltsreferenzen Ein Element wird mit seinem Schlüssel im `conref`-Attribut und seiner eindeutigen ID referenziert, einschließlich eines Bereichs nachfolgender Elemente. Der Bereich der zu referenzierenden Elemente wird durch die eindeutige ID des letzten Elements in dem Bereich mit dem `conrefend`-Attribut festgelegt.

Hinweis: *Um einen Bereich für die Inhaltsreferenz festzulegen, müssen die Elemente in dem Bereich vom gleichen Typ sein. Mindestens die Start- und Endelemente müssen eindeutige IDs besitzen.*



DITA conref-Manager
A. *Aktivieren Sie diese Option, um Inhalte mit Schlüsseln zu referenzieren (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***B.*** *Aktivieren Sie diese Option, um eine Datei mit einem Pfad zu referenzieren.* ***C.*** *Liste der Elemente, die referenziert werden können.* ***D.*** *Aktivieren Sie diese Option, um alle relevanten Elemente, einschließlich Elemente ohne IDs, anzuzeigen.* ***E.*** *Wählen Sie das letzte Element aus, um einen Bereich von Elementen zu definieren. Wählen Sie dabei das erste Element in „Elementdaten" aus (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***F.*** *Liste der Elementdaten für das ausgewählte Elementtag.*

Sie können eine `conref` auch zu einer Fußnote oder einer Indexmarke hinzufügen. Alle referenzierten Elemente werden als Einschübe in einem FrameMaker XML Author-Dokument angezeigt. Sie können den Einschübe-Pod zum Bearbeiten der DITA-Inhaltsreferenzen verwenden.

Erstellen von direkten Inhaltsreferenzen

1 Öffnen Sie eine DITA-Datei, die einen Topic-Typ enthält.

2 Setzen Sie den Cursor in der Strukturansicht an die Stelle, an der die Inhaltsreferenz hinzugefügt werden soll.

3 Wählen Sie „DITA“ > „Conref einfügen“.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ die Datei aus, von der das Element referenziert werden soll. Standardmäßig wird die aktuelle Datei ausgewählt.

Hinweis: *In DITA 1.1 können Sie Elemente nur von einer Datei referenzieren.*

5 Wählen Sie das Element aus, das referenziert werden soll. Die in der ausgewählten Datei verfügbaren Elemente werden basierend auf Ihrer Auswahl angezeigt.

Hinweis: *FrameMaker XML Author zeigt standardmäßig nur die Elemente an, denen eine ID zugewiesen wurde. Um alle Elemente anzuzeigen, wählen Sie „Alle Elemente“.*

6 Wählen Sie die ID des Elements, das referenziert werden soll, und klicken Sie auf „Einfügen“.

Erstellen von indirekten Inhaltsreferenzen

1 Öffnen Sie eine DITA-Datei, die einen Topic-Typ enthält.

2 Setzen Sie den Cursor in der Strukturansicht an die Stelle, an der die Inhaltsreferenz hinzugefügt werden soll.

3 Wählen Sie „DITA“ > „Conref einfügen“.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ die Option „Auf folgenden Schlüssel verweisen“ und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

5 Wählen Sie im Dialogfeld „Schlüsselreferenz“ die verfügbaren Schlüsselräume aus der Liste.

Hinweis: *Falls Sie keine Schlüsselräume festgelegt haben, klicken Sie auf „Schlüsselraum“, um Schlüsselräume zu definieren.*

6 Wählen Sie den Elementtyp aus, den Sie referenzieren möchten.

7 Wählen Sie in der Elementliste die ID des Elements, das Sie referenzieren möchten, und klicken Sie dann auf „OK“.

8 Klicken Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ auf „Einfügen“.

Erstellen von Inhaltsreferenzen zu einem Bereich von Elementen

1 Öffnen Sie eine DITA-Datei, die einen Topic-Typ enthält.

2 Setzen Sie den Cursor in der Strukturansicht an die Stelle, an der die Inhaltsreferenz hinzugefügt werden soll.

3 Wählen Sie „DITA“ > „Conref einfügen“.

4 Führen Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ eine der folgenden Aktionen aus:

Auf folgenden Schlüssel verweisen Wenn Sie Schlüsselräume für das Verweisziel definiert haben, können Sie einen Bereich von Elementen referenzieren, die in diesem Schlüsselraum enthalten sind.

1 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ die Option „Auf folgenden Schlüssel verweisen“ und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Schlüsselreferenz“ den Schlüssel aus der Schlüsselliste aus.

Hinweis: *Falls Sie keine Schlüsselräume festgelegt haben, klicken Sie auf „Schlüsselräume...“ , um Schlüsselräume zu definieren.*

3 Wählen Sie den Elementtyp aus, den Sie referenzieren möchten.

4 Wählen Sie in der Elementliste die ID des Elements, das Sie referenzieren möchten, und klicken Sie dann auf „OK“.

5 Wählen Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ im Popupmenü „Conref-Endelement“ das Endelement des Bereichs und klicken Sie auf „Einfügen“.

Auf folgende Datei verweisen Sie können einen Bereich von Elementen referenzieren, indem Sie ihre IDs in einer referenzierten Datei verwenden.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass „Auf folgenden Schlüssel verweisen“ deaktiviert ist.*

1 Klicken Sie im Dialogfeld „DITA Conref“ neben der Liste „Auf folgende Datei verweisen“ auf „Durchsuchen“, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie im angezeigten Dialogfeld auf „Auswählen“.

2 Wählen Sie das Elementtag aus, das Sie referenzieren möchten.

3 Wählen Sie in der Elementliste die ID des ersten Elements des Bereichs aus, den Sie referenzieren möchten.

4 Wählen Sie im Popupmenü „Conref-Endelement“ das letzte Element des Bereichs aus, den Sie referenzieren möchten, und klicken Sie auf „Einfügen“.

Erstellen einer Inhaltsreferenz für ein DITA-Topic

1 Öffnen Sie eine DITA-Topic-Datei.

2 Reduzieren Sie das <body>-Element und platzieren Sie den Einfügepunkt darunter.

3 Wählen Sie „DITA“ > „Conref einfügen“. Das Fenster „DITA Conref“ wird angezeigt.

4 Wählen Sie in der Liste „Quelldatei“ die Datei aus, von der aus Sie das Topic referenzieren möchten.

Hinweis: *Die Liste „Quelldatei“ zeigt nur geöffnete Dateien an. Verwenden Sie die Schaltfläche „Durchsuchen“, um eine noch nicht geöffnete Datei zu öffnen.*

5 Wählen Sie im Bereich „Element-Tag“ einen Tag. Die Liste „Elementdaten“ enthält die Elemente aus der Quelldatei, die dem gewählten Element-Tag entsprechen.

6 Wählen Sie in der Liste „Elementdaten“ das gewünschte Element und klicken Sie auf „Einfügen“. Der Inhalt des gewählten Elements wird in die geöffnete Datei eingefügt.

Standardmäßig wird der Text eines Elements, das über eine Referenz eingefügt wurde, blau angezeigt. Sie können die Farbe jedoch mithilfe des Gestaltungsfensters für strukturierte Vorlagen ändern.

Es werden Fehlermeldungen erzeugt, wenn Sie eine Datei öffnen, die ein <conref>-Element oder ein <xref>-Element enthält, das nicht zugeordnet werden kann. Fehlermeldungen werden auch angezeigt, wenn die Datei eine Datei mit nicht zuordenbaren Referenzen referenziert. Wenn diese Meldungen nicht angezeigt werden sollen, wählen Sie „DITA“ > „DITA-Optionen“ und deaktivieren Sie „Conrefs beim Öffnen von Datei automatisch laden“ und „Querverweise beim Öffnen von Datei automatisch laden“.

Erstellen einer conref für ein Bild

1 Öffnen Sie die DITA-Topic-Datei, in der Sie eine Inhaltsreferenz zum Bild einfügen möchten.

2 Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle in der Strukturansicht.

3 Wählen Sie „DITA“ > „Conref einfügen“.

4 Wählen Sie die Bildquelldatei aus der Liste „Quelldatei“.

5 Wählen Sie im Bereich „Element-Tag“ ein Bild-Tag. Die Liste „Elementdaten“ zeigt die Bilder in der gewählten Quelldatei an. Es werden nur die gültigen Elemente in der Liste „Element-Tag“ angezeigt.

Hinweis: *Wenn das Bild, das Sie einfügen möchten, nicht in der Liste „Elementdaten" enthalten ist oder Eintrag „KEINE ID|KEIN INHALT" anzeigt, dann wurde dem Bildelement keine ID zugewiesen. Weisen Sie eine ID zu, speichern Sie die Quelldatei und wiederholen Sie die Schritte zum Einfügen der Inhaltsreferenz.*

6 Wählen Sie die Bild-ID aus der Liste „Elementdaten" und klicken Sie auf „Einfügen". Das Bild wird in die geöffnete Datei eingefügt.

Wenn Sie das Bild in der Quelldatei ändern, klicken Sie auf „DITA" > „Referenzen aktualisieren", um die Änderungen in der Zieldatei zu übernehmen.

Erstellen einer conref für eine Tabelle oder ihre Zellen

Sie können eine <conref> für ein ganzes Tabellenelement, eine Tabellenüberschrift, den Tabellenhaupttext, eine Tabellenzeile oder eine Tabellenzelle erstellen.

Hinweis: *Bei einem simpletable-Element ist die Tabellenüberschrift ein ungültiges Element und es kann deshalb keine conref erstellt werden.*

Einfügen einer conref für eine Tabelle

1 Öffnen Sie die DITA-Topic-Datei, in der Sie eine Inhaltsreferenz zur Tabelle einfügen möchten.

2 Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle in der Strukturansicht.

3 Wählen Sie „DITA" > „Conref einfügen".

4 Wählen Sie die Tabellenquelldatei aus der Liste „Quelldatei".

5 Wählen Sie im Bereich „Element-Tag" den Typ des Quelltabellenelements, z. B. <simpletable>. Die Liste „Elementdaten" zeigt die Tabellen in der gewählten Quelldatei an.

Hinweis: *Wenn die Tabelle, die Sie einfügen möchten, nicht in der Liste „Elementdaten" enthalten ist oder Eintrag „KEINE ID|KEIN INHALT" anzeigt, dann wurde dem Tabellenelement keine ID zugewiesen. Weisen Sie eine ID zu, speichern Sie die Quelldatei und wiederholen Sie die Schritte zum Einfügen der Inhaltsreferenz.*

6 Wählen Sie die Tabellen-ID aus der Liste „Elementdaten" und klicken Sie auf „Einfügen". Die Tabelle wird in die geöffnete Datei eingefügt.

Einfügen einer conref für eine Tabellenzeile

1 Öffnen Sie die DITA-Topic-Datei, in der Sie eine Inhaltsreferenz zur Tabellenzeile einfügen möchten.

2 Fügen Sie ein Tabellenelement in das Dokument ein. Vergewissern Sie sich, dass sie die gleiche Anzahl von Spalten wie die Quelltabelle hat.

3 Wählen Sie die Tabellenzeile in die Sie eine Inhaltsreferenz einfügen möchten.

Hinweis: *Bei der Auswahl der Tabellenzeile in der Dokumentansicht werden möglicherweise nur die einzelnen Zellen anstelle des Zeilenelements ausgewählt. Überprüfen Sie in der Strukturansicht, ob Sie das gesamte Tabellenzeilenelement ausgewählt haben, z. B. <strow>.*

4 Wählen Sie „DITA" > „Conref einfügen".

5 Wählen Sie in der Liste „Quelldatei" die Datei mit der gewünschten Tabellenzeile aus. Beachten Sie, dass die Liste „Element-Tag" nur das Tabellenzeilenelement <strow> anzeigt.

6 Wählen Sie die Tabellenzeilen-ID aus der Liste „Elementdaten" und klicken Sie auf „Einfügen". Der Inhalt der Quelltabellenzellen wird in die gewählte Tabellenzeile eingefügt. Ein blauer Rahmen um die Zeile zeigt an, dass es sich um eine Inhaltsreferenz handelt.

Hinweis: *Die Quelltabellenzeile muss eine ID haben. Wenn dem Tabellenzeilenelement keine ID zugewiesen wurde, wird sie nicht in der Liste „Elementdaten" angezeigt, auch wenn ihre Zellen einzelne IDs haben. Weisen Sie eine ID zur Tabellenzeile zu, speichern Sie die Quelldatei und wiederholen Sie die Schritte zum Einfügen der Inhaltsreferenz.*

Einfügen einer conref für eine Tabellenzelle

1. Öffnen Sie die DITA-Topic-Datei, in der Sie eine Inhaltsreferenz zur Tabellenzelle einfügen möchten.
2. Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle in der Strukturansicht und fügen Sie ein Tabellenelement ein.
3. Wählen Sie die Tabellenzelle in die Sie eine Inhaltsreferenz einfügen möchten.
4. Wählen Sie „DITA" > „Conref einfügen".
5. Wählen Sie in der Liste „Quelldatei" die Datei mit der gewünschten Tabellenzelle aus.
6. Wählen Sie in der Liste „Element-Tag" den Typ des Quelltabellenelements, z. B. <stentry>. Die Liste „Elementdaten" zeigt die Tabellenzellen in der gewählten Quelldatei an.

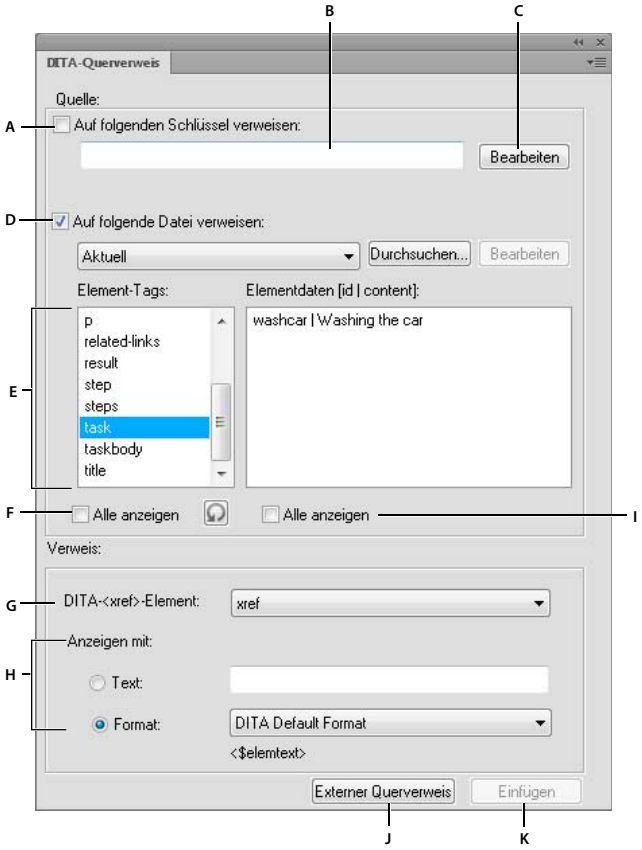
   Hinweis: *Die Tabellenzelle muss eine ID haben. Wenn dem Tabellenzellenelement keine ID zugewiesen wurde, wird sie nicht in der Liste „Elementdaten" angezeigt. Weisen Sie eine ID zu, speichern Sie die Quelldatei und wiederholen Sie die Schritte zum Einfügen der Inhaltsreferenz.*
7. Wählen Sie die Tabellenzellen-ID aus der Liste „Elementdaten" und klicken Sie auf „Einfügen". Der Inhalt der Quelltabellenzellen wird in die gewählte Tabellenzelle eingefügt.

Hinweis: *Sie können keine Inhaltsreferenz für eine Tabellenspalte einfügen. Wenn die Spalte nicht zu viele Zellen enthält, können Sie stattdessen Inhaltsreferenzen für einzelne Spaltenzellen einfügen.*

DITA-Querverweise und -Verknüpfungen

DITA-Querverweise

In DITA referenziert ein externer Querverweis oder ein <xref> eine Website. Wenn Sie eine DITA-Datei importieren, werden interne DITA-Querverweise in FrameMaker XML Author-Querverweisobjekte konvertiert. Beim Export werden die FrameMaker XML Author-Querverweisobjekte wieder zurück in DITA-Querverweise umgewandelt. Sie können einen FrameMaker XML Author-Querverweis für jedes Element erstellen, das ein DITA <xref>-Element referenzieren kann.



Fenster „DITA-Querverweis“
A. *Aktivieren Sie diese Option, um Inhalte mit Schlüsseln zu referenzieren (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***B.*** *Name des Schlüssels des Schlüsselraums (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***C.*** *Klicken Sie, um das Dialogfeld „Schlüsselreferenz“ aufzurufen (nur in DITA 1.2 verfügbar)* ***D.*** *Aktivieren Sie diese Option, um eine Datei mit einem Pfad zu referenzieren.* ***E.*** *Elementliste, die mit Querverweisen referenziert werden soll.* ***F.*** *Aktivieren Sie diese Option, um alle Elemente anzuzeigen, die gemäß DTD gültig sind.* ***G.*** *Liste der DITA <xref>-Elemente. Enthält auch die spezialisierten <xref>-Elemente.* ***H.*** *Geben Sie benutzerdefinierte Darstellungsformate an.* ***I.*** *Liste der Elementdaten für das ausgewählte Elementtag.* ***J.*** *Fügen Sie einen externen Querverweis ein.* ***K.*** *Fügen Sie einen internen Querverweis ein.*

Mit dem FrameMaker XML Author-Querverweis-Pod können Sie interne Querverweise korrigieren.

Einfügen von Querverweisen in eine DITA-Datei

Wenn das <xref>-Element in dem Dokument verfügbar ist, können Sie das Ziel und den Verknüpfungstext für interne und externe Querverweise definieren.

Einfügen eines internen Querverweises

1. Öffnen Sie das DITA-Topic oder die ditamap-Datei, in die Sie einen Querverweis einfügen möchten.
2. Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle im Dokument.
3. Wählen Sie „Spezial“> „Querverweis“.
4. Wählen Sie in der Liste „Quelldatei“ die Datei, auf die verwiesen werden soll.
5. Wählen Sie in der Liste „Element-Tags“ den Typ des Quellelements, z. B. <concept>. Die Liste „Elementdaten“ zeigt die Konzeptelemente in der gewählten Quelldatei an.

   Hinweis: *Aktivieren Sie „Alle Elemente anzeigen“, um alle Elementdaten in der Liste „Elementdaten“ anzuzeigen.*

6 Wählen Sie die Elementinstanz aus der Liste „Elementdaten“.

7 Geben Sie im Feld „Anzeigen mit“ eine Beschreibung an, die anstelle des Texts des ausgewählten Elements angezeigt wird.

   Sie können auch ein vordefiniertes Format für den Text im Menü „Format“ wählen.

8 Klicken Sie auf „Einfügen“. Die Schaltfläche „Aktualisieren“ wird angezeigt, wenn Sie ein vorhandenes <xref>-Element ändern.

   Hinweis: *Wenn die Schaltflächen „Einfügen“ oder „Externer Querverweis“ deaktiviert sind, steht der Cursor an einer Stelle, an der keine <xref>-Elemente zulässig sind. Überprüfen Sie die Strukturansicht und den Elementkatalog, um sicherzustellen, dass sich der Cursor an einer zulässigen Position befindet, bevor Sie einen Querverweis einfügen.*

Einfügen eines externen Querverweises

1 Öffnen Sie das DITA-Topic oder die ditamap-Datei, in die Sie einen Querverweis einfügen möchten.

2 Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle im Dokument.

3 Wählen Sie im Elementkatalog „Xref“ und klicken Sie auf „Einfügen“. Das Feld „DITA-Querverweis“ wird angezeigt.

   Sie können dazu auch „Spezial“> „Querverweis“ wählen.

4 Geben Sie im Feld „Anzeigen mit“ eine Beschreibung an, die anstelle des Texts des ausgewählten Elements angezeigt wird.

   Sie können auch ein vordefiniertes Format für den Text im Menü „Format“ wählen.

5 Klicken Sie auf „Externer Querverweis“. Das Dialogfeld „DITA-externer Querverweis“ wird angezeigt.

6 Geben Sie im Feld „Querverweisziel (href)“ die URL der externen Website ein.

7 Geben Sie im Feld „Verknüpfungsziel von Querverweis“ eine Beschreibung ein, die anstelle der URL angezeigt wird. Dieser Schritt ist optional.

8 Klicken Sie auf „OK“. In Ihrem Dokument wird ein Querverweis auf eine externe Website erstellt.

   Hinweis: *Sie können externe Referenzen bearbeiten, indem Sie auf sie in der Dokumentansicht doppelklicken.*

Aktualisieren von DITA-Referenzen

Sie können DITA so konfigurieren, dass Inhalte von <topicref>-, <conref>- oder <xref>-Elementen aktualisiert werden.

Aktualisieren von DITA Maps

Bei der Arbeit mit DITA Maps stellen Sie eventuell fest, dass ein oder mehrere <topicref>-Elemente aktualisiert werden müssen. Dadurch werden auch die DITA Maps aktualisiert.

Die Option zum Aktualisieren des ausgewählten topicref-Elements ist nur verfügbar, wenn Sie ein <topicref>-Element oder eine DITA Map in Ressourcenmanager ausgewählt haben. Die Option „Alle Topicrefs in Datei aktualisieren“ ist nur verfügbar, wenn sich der Einfügepunkt nicht in einem <topicref>-Element befindet. Außerdem berücksichtigt die Option „Alle Topicrefs in Datei aktualisieren“ die Einstellung des <locktitle>-Attributs. Bei der Einstellung „Ja“ wird das <navtitle>-Attribut des <topicref>-Elements nicht aktualisiert.

Sie können auch die Optionen „Alle Conrefs in Datei aktualisieren“ und „Alle Xrefs in Datei aktualisieren“ zum Aktualisieren der internen und externen Querverweise wählen.

1 Wählen Sie „DITA“ > „Referenzen aktualisieren“.

2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn ein <topicref>-Element ausgewählt ist, klicken Sie auf die Option zum Aktualisieren dieses Elements. DITA aktualisiert den Inhalt des ausgewählten <topicref>-Elements.
- Wenn kein <topicref>-Element ausgewählt ist, klicken Sie auf die Option „Alle Topicrefs in Datei aktualisieren". DITA aktualisiert alle <topicref>-Elemente in der aktuellen Datei, um die Änderungen in den Titeln der referenzierten Dateien widerzuspiegeln.

3 Klicken Sie auf „OK".

Aktualisieren von DITA-Topics

Während der Arbeit in DITA-Topics stellen Sie eventuell fest, dass alle <conref>- oder <xref>-Elemente aktualisiert werden müssen.

1 Wählen Sie „DITA" > „Referenzen aktualisieren".

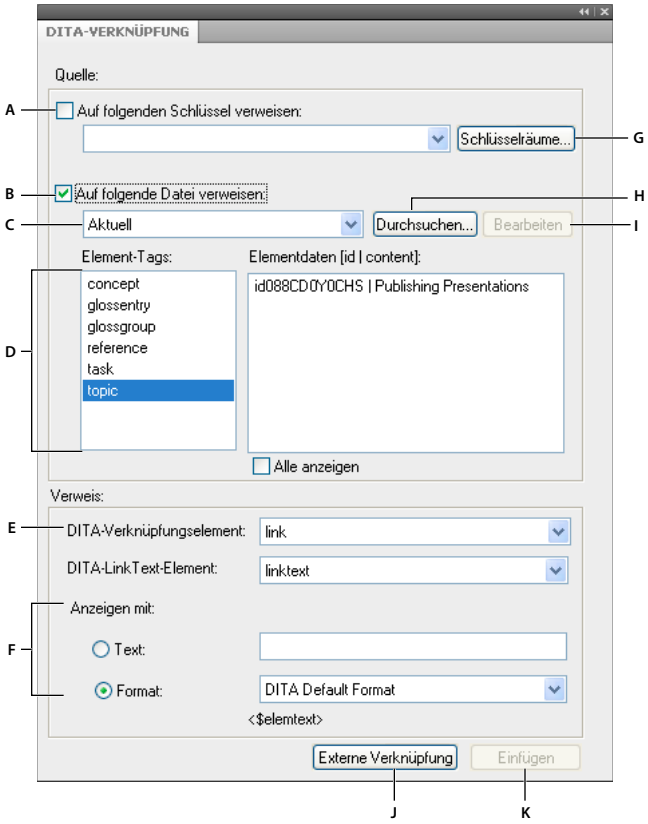
2 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie „Alle Conrefs in Datei aktualisieren". DITA aktualisiert alle <conref>-Elemente in der aktuellen Datei, um Änderungen im Quellinhalt widerzuspiegeln.
- Wählen Sie „Alle Querverweise in Datei aktualisieren". DITA aktualisiert alle <xref>-Elemente in der aktuellen Datei, um Änderungen in den Titeln der referenzierten Dateien widerzuspiegeln.

3 Klicken Sie auf „OK".

DITA-Verknüpfungen

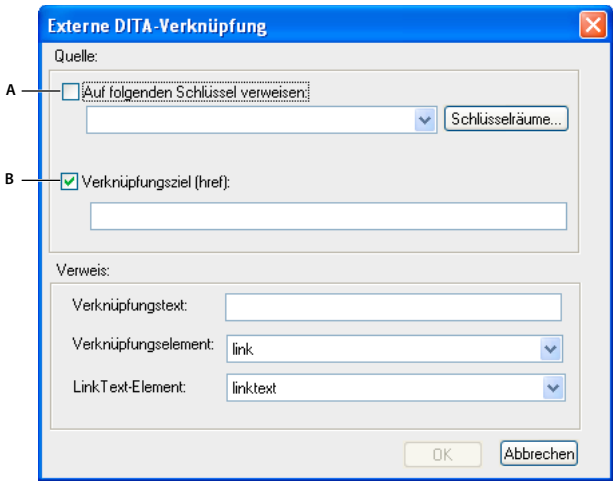
Das <related-links>-Element ist ein Container-Element, das einen Satz <link>-Elemente enthält. Ein <link>-Element enthält das <linktext>-Element, das die anzuzeigende Textzeile für eine Verknüpfung enthält. Beim Importieren einer DITA-Datei in FrameMaker XML Author werden diese <linktext>-Elemente in <fm-linktext>-Elemente konvertiert (FrameMaker XML Author-Querverweisobjekte).



DITA-Verknüpfungsverwaltung
A. *Aktivieren Sie diese Option, um Inhalte mithilfe von Schlüsseln zu verknüpfen (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***B.*** *Aktivieren Sie diese Option, um mithilfe eines Pfads eine Verknüpfung zu einer Datei herzustellen.* ***C.*** *Listet alle geöffneten DITA-Dateien auf.* ***D.*** *Liste der Element-Tags, für die Verknüpfungen von der gewählten Datei erstellt werden können, und die Instanzen dieser Elemente.* ***E.*** *DITA <link>- und <linktext>-Elemente.* ***F.*** *Geben Sie benutzerdefinierte Darstellungsformate an.* ***G.*** *Klicken Sie, um im DITA-Schlüsselraummanager einen Schlüssel auszuwählen (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***H.*** *Wählen Sie eine Datei, die nicht im Menü „Quelldatei“ enthalten ist.* ***I.*** *Bearbeiten Sie die gewählte Datei.* ***J.*** *Fügen Sie externe Verknüpfungen ein.* ***K.*** *Fügen Sie eine interne Verknüpfung ein.*

Sie können Verknüpfungen zu folgenden Zielen einfügen:

- DITA-Topics in derselben oder einer anderen Datei. Diese Verknüpfungen werden interne Verknüpfungen genannt. Sie werden durch ein FrameMaker XML Author-Querverweisobjekt dargestellt.
- Eine externe Webseite und lokale oder Remote-Dateien, indem Sie eine URL angeben. Diese Verknüpfungen werden externe Verknüpfungen genannt. Eine Hypertextmarke wird zur Darstellung einer externen DITA-Verknüpfung zu einer URL verwendet.



Externe DITA-Verknüpfung
A. *Aktivieren Sie diese Option, um Inhalte mithilfe eines Schlüssels zu verknüpfen (nur in DITA 1.2 verfügbar).* ***B.*** *Aktivieren Sie diese Option, um eine Datei mithilfe eines Pfads zu verknüpfen.*

Einfügen einer internen Verknüpfung

1. Öffnen Sie das DITA-Topic oder die ditamap-Datei, in die Sie eine DITA-Verknüpfung einfügen möchten.
2. Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle im Dokument.
3. Fügen Sie das <related-links>-Element aus dem Elementkatalog ein.
4. Doppelklicken Sie auf das <link>-Element und wählen Sie die Quelldatei.
5. Wählen Sie in der Liste „Element-Tags“ den Typ des Quellelements, z. B. <concept>. Die Liste „Elementdaten“ zeigt die Konzeptelemente in der gewählten Quelldatei an.

   Hinweis: *Aktivieren Sie „Alle Elemente anzeigen“, um alle Elementdaten in der Liste „Elementdaten“ anzuzeigen.*
6. Wählen Sie die Elementinstanz aus der Liste „Elementdaten“.
7. Geben Sie im Feld „Anzeigen mit“ eine Beschreibung an, die anstelle des Texts des ausgewählten Elements angezeigt wird.

   Sie können auch ein vordefiniertes Format für den Text im Menü „Format“ wählen.
8. Klicken Sie auf „Einfügen“. Die Schaltfläche „Aktualisieren“ wird angezeigt, wenn Sie ein vorhandenes <link>-Element ändern.

   Hinweis: *Wenn die Schaltflächen „Einfügen“ oder „Externe Verknüpfung“ deaktiviert sind, steht der Cursor an einer Stelle, an der keine <link>-Elemente zulässig sind. Überprüfen Sie die Strukturansicht und den Elementkatalog, um sicherzustellen, dass sich der Cursor an einer zulässigen Position befindet, bevor Sie eine Verknüpfung einfügen.*

Einfügen einer externen Verknüpfung

1. Öffnen Sie das DITA-Topic oder die ditamap-Datei, in die Sie eine externe Verknüpfung einfügen möchten.
2. Platzieren Sie den Einfügepunkt an einer zulässigen Stelle im Dokument.
3. Fügen Sie das <related-links>-Element aus dem Elementkatalog ein.
4. Doppelklicken Sie auf das <link>-Element und klicken Sie im Fenster „DITA-Verknüpfung“ auf die Schaltfläche „Externe Verknüpfung“.
5. Geben Sie im Feld „Verknüpfungsziel (href)“ die URL der externen Website ein.

6 Geben Sie im Feld „Verknüpfungsziel“ eine Beschreibung ein, die anstelle der URL angezeigt wird. Dieser Schritt ist optional.

7 Klicken Sie auf „OK“. In Ihrem Dokument wird eine Verknüpfung auf eine externe Website erstellt.

Hinweis: *Sie können externe Referenzen bearbeiten, indem Sie auf sie in der Dokumentansicht doppelklicken.*

Suchen nach Referenzen

Sie können ein Dokument durchsuchen oder mehrere Dateien in einem Ordner rekursiv nach Verknüpfungen wie conref, topicref, link oder xref durchsuchen. Im Dialogfeld „Referenzen suchen“ wird standardmäßig die ID des aktuellen Topics und Elements angezeigt, sofern ausgewählt. In der Regel wählen Sie das Element, das an einer anderen Stelle referenziert wird, und rufen dann diese Option auf.

1 Wählen Sie „DITA“ > „Referenzen suchen“. Um die Referenzen des aktuellen Elements zu finden, klicken Sie innerhalb des Elements mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Referenzen suchen“. Die Element-ID wird automatisch eingefügt.

2 Geben Sie bei Bedarf im Feld „Referenzen suchen“ die ID des Elements ein.

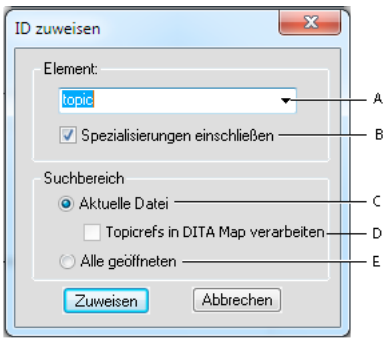
3 Optional können Sie den Schlüsselraum für das aktuelle Dokument auswählen, um die Suche auf einen Schlüsselraum einzugrenzen.

4 Legen Sie den Suchbereich fest. Wenn Sie einen Ordner auswählen, können Sie rekursiv nach Referenzen zu dem Element in allen Dateien des Ordners suchen.

5 Klicken Sie auf „Suchen“.

Elementen IDs zuweisen

Es ist möglich, einer oder allen Instanzen eines Elements gleichzeitig IDs in der ganzen FrameMaker-Datei, Topicrefs in einer DITA-Map-Datei oder in allen geöffneten Dateien zuzuweisen. Außerdem können IDs den Instanzen der Spezialisierungen des ausgewählten Elements hinzugefügt werden.



Dialogfeld „ID zuweisen“
A. *Name des Elements, dem IDs zugewiesen sind* ***B.*** *Aktivieren, um IDs Spezialisierungsinstanzen des ausgewählten Elements zuzuweisen* ***C.*** *Auswählen, um allen Elementinstanzen in der aktuellen Datei IDs zuzuweisen* ***D.*** *Auswählen, um allen Elementinstanzen in allen Topicrefs in einer DITA-Map IDs zuzuweisen* ***E.*** *Auswählen, um allen Elementinstanzen in allen geöffneten Dateien IDs zuzuweisen*

Elementen IDs zuweisen

1 Wählen Sie in einer FrameMaker XML Author-Datei eine Instanz des Elements aus, für das IDs zugewiesen werden sollen.

2 Wählen Sie „DITA“ >„ID für Element zuweisen“.

Allen Instanzen eines Elements IDs zuweisen

1 Wählen Sie in einer FrameMaker XML Author-Datei eine Instanz des Elements aus, für das IDs zugewiesen werden sollen.

2 Wählen Sie „DITA“ >„ID für Elemente zuweisen“.

   a Wählen Sie bei Bedarf den Elementnamen im Dropdownmenü aus. Standardmäßig ist das Element bereits ausgewählt, bevor „ID für Elemente zuweisen“ im Dropdownmenü ausgewählt wird.

   b Wählen Sie „Spezialisierungen einschließen“ aus, um Spezialisierungen des ausgewählten Elements IDs zuzuweisen. In einer DITA-Map wählen Sie „Topicrefs in DITA Map verarbeiten“ aus, um allen Instanzen ausgewählter Elemente in den Themen der DITA-Map IDs zuzuweisen.

   c Sind mehrere Dateien geöffnet, wählen Sie „Alle geöffneten Dateien“, um allen Instanzen ausgewählter Elemente in allen geöffneten Dateien IDs zuzuweisen.

   d Wählen Sie „Zuweisen“.

Bedingte Verarbeitung

Durch Verwendung eines Profils für bedingte Verarbeitung können Sie Informationen basierend auf bestimmten Kriterien während der Verarbeitungszeit filtern. Die meisten DITA-Elemente verfügen über folgende Attribute für die bedingte Verarbeitung:

Produkt Das Produkt, für den der Inhalt gilt.

Plattform Die Plattform, auf der das Produkt bereitgestellt wird, wie beispielsweise Windows, UNIX oder Linux.

Zielgruppe Die geplante Zielgruppe für den Inhalt.

Rev Die Revisionsnummer des Inhalts. Sie können Revisionen durch Flags kennzeichnen, nicht jedoch ausschließen.

Andere Eigenschaften Alle anderen Eigenschaften.

Durch diese Attribute können Sie bestimmte Elemente einschließen, die auf den Attributwerten und Bedingungen in einer Verarbeitungsdatei basieren.

Hinweis: *Mit DITA können Sie auch Elemente durch Flags kennzeichnen. FrameMaker XML Author unterstützt das Kennzeichnen von DITA-Elementen durch Flags nicht. Sie können nur den Filtervorgang der bedingten Verarbeitung von DITA in FrameMaker XML Author verwenden.*

Ungültige Einträge in einer ditaval-Datei

- Eine Bedingung mit einer anderen Aktion als den Standardwerten, wie „include“, „exclude“, „passthrough“ und „flag“, wird ignoriert.
- Eine Bedingungsanweisung, die ein Leerzeichen einer bestimmten Art enthält, wie Tabulator, neue Zeile für Attributname, Werte oder Aktion, wird ignoriert. Eine Warnung wird auf der Konsole angezeigt.

- Eine Bedingung mit der Aktion, die als Flag angegeben ist, wird nicht verarbeitet und wirkt sich nicht auf die generierte Ausgabe aus. Eine Warnung wird auf der Konsole angezeigt.
- Eine Bedingung in der ditaval-Datei, die über einen fehlenden oder leeren Attributnamen verfügt, wird ignoriert und wirkt sich nicht auf die generierte Ausgabe aus. Eine Warnung wird auf der Konsole angezeigt.
- In einer ditaval-Datei können Sie nur ein Vorkommen eines prop-Elements ohne att-Attributangabe (einschließlich leerer Wert oder Wert aus nur Leerzeichen) definieren. Wenn mehrere Bedingungsanweisungen vorhanden sind, wird das erste Vorkommen verarbeitet und die anderen werden ignoriert.

Bedingungen in der ditaval-Datei	**Verarbeitungszeit**
<val>	k. A.
<prop />	Ignoriert. Ungültige Bedingung.
<prop action=" " />	Ignoriert. Ungültig, da der Aktionswert leer ist.
<prop action="include" />	Gültig. Ordnungsgemäß verarbeitet.
<prop action="filter" />	Ignoriert. Ungültiger Aktionswert, Filter.
<prop action="exclude" />	Ignoriert. Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
<prop action="passthrough" />	Ignoriert. Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
</val>	k. A.

- In einer ditaval-Datei können Sie nur ein Vorkommen eines prop-Elements ohne val-Wertangabe definieren. Wenn mehrere Bedingungsanweisungen für das gleiche Attribut vorhanden sind, wird das erste gültige Vorkommen verarbeitet und die anderen Vorkommen werden ignoriert. Es wird eine Warnung auf der Konsole angezeigt, die darüber informiert, dass eine Bedingung ignoriert wurde.

Bedingungen in der ditaval-Datei	**Verarbeitungszeit**
<val>	k. A.
<prop att="audience" />	Ignoriert. Ungültige Bedingung. Aktion nicht angegeben.
<prop att="audience" action=" " />	Ignoriert. Ungültig, da der Aktionswert leer ist.
<prop att="audience" action="exclude" />	Gültig. Ordnungsgemäß verarbeitet.
<prop att="audience" action="filter" />	Ignoriert. Ungültiger Aktionswert, Filter.
<prop att="audience" action="include" />	Ignoriert; Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
<prop att="audience" action="flag" />	Ignoriert; Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
</val>	k. A.

- Ebenso können Sie nur ein Vorkommen eines prop-Elements mit einem bestimmten att-Attribut und val-Wertpaaren definieren. Wenn mehrere Bedingungsanweisungen vorhanden sind, wird das erste Vorkommen verarbeitet und die anderen werden ignoriert. Es wird eine Warnung auf der Konsole angezeigt, die darüber informiert, dass eine Bedingung ignoriert wurde.

Bedingungen in der ditaval-Datei	**Verarbeitungszeit**
<val>	k. A.
<prop att="audience" val="student"/>	Ignoriert. Ungültige Bedingung. Aktion nicht angegeben.
<prop att="audience" val="student" action=" " />	Ignoriert. Ungültig, da der Aktionswert leer ist.

Bedingungen in der ditaval-Datei	Verarbeitungszeit
<prop att="audience" val="student" action="flag" />	Gültig. Jedoch wird „flag“ nicht von FrameMaker XML Author verarbeitet.
<prop att="audience" val="student" action="filter" />	Ignoriert. Ungültiger Aktionswert, Filter.
<prop att="audience" val="student" action="include" />	Ignoriert; Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
<prop att="audience" val="student" action="exclude" />	Ignoriert; Wiederholte Bedingung. Erstes Vorkommen wird verarbeitet.
</val>	k. A.

Angeben der ditaval-Datei

In den folgenden Fällen können Sie beim Speichern einer .ditamap-Datei eine .ditaval-Datei angeben:

- Speichern als Adobe PDF
- Speichern als FrameMaker XML Author-Buch mit FrameMaker XML Author-Komponenten
- Speichern als zusammengesetztes Dokument
- Veröffentlichen des aktuellen Dokuments (nur bei Verwendung als Teil der Adobe Technical Communication Suite)
- Von FrameMaker Publishing Server zur Ausgabe in mehrere Kanäle

1 Wählen Sie die .ditamap und wählen Sie anschließend „Datei“ > „Als PDF speichern“.

2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Ditaval-Datei anfordern“ und klicken Sie auf „Speichern“.

3 Suchen Sie die .ditaval-Datei und klicken Sie auf „Wählen“.

4 Klicken Sie auf „Zuweisen“, um die PDF-Datei zu erstellen.

Anhand der in der ditaval-Datei angegebenen Bedingungen enthält die PDF-Ausgabedatei den entsprechenden Inhalt aus den ditamap- und XML-Dateien.

Für die Druckausgabe können Sie die ditaval-Filterfunktion aktivieren, indem Sie „PromptForDitaval =1“ in der Datei ditafm.ini angeben. Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Dialogfeld „Wählen Sie eine DitaVal-Datei“ bei jedem Drucken einer DITA Map angezeigt.

Hinweis: *Gehen Sie beim Bearbeiten von INI-Dateien sehr sorgfältig vor.*

Hinweis: *Sie können die Datei „ditafm.ini“ aus dem Ordner <Installationsordner>/Adobe/AdobeFrameMakerXMLAuthor12/fminit/ auswählen.*

Verwenden von DITA Open Toolkit, um DITA-Inhalte zu veröffentlichen

Sie können das DITA Open Toolkit in FrameMaker XML Author aufrufen, um Ihre DITA-Inhalte zu veröffentlichen. FrameMaker XML Author verfügt über ein integriertes DITA Open Toolkit 1.8. DITA OT wandelt DITA-Inhalte (Zuordnungen und Themen) in lieferbare Formate um. Sie können das DITA Open Toolkit verwenden, um PDF2 und andere Ausgabeformate von DITA-Inhalt zu erzeugen.

Das DITA Open Toolkit (DITA OT):

- Ein Open-Source-Publishing-System zum Veröffentlichen von DITA
- Eine Implementierung der Spezifikationen des Technical Committee OASIS DITA für DITA
- Eine Zusammenstellung von Java-basierten Software-Tools, die ursprünglich von IBM® entwickelt wurden

FrameMaker XML Author bietet integrierte Unterstützung für die Veröffentlichung dreier Formate:

1. PDF2
2. XHTML
3. CHM (Installieren Sie HTML Help Workshop, um CHM zu generieren.)

Um die folgenden Ausgaben mithilfe des DITA OT zu generieren, konfigurieren Sie FrameMaker XML Author, indem Sie die DITA-Initialisierungsdatei bearbeiten:

- Docbook
- eclipsecontent
- eclipsehelp
- htmlhelp
- javahelp
- net.sourceforge
- html
- odt
- pdf
- tocjs
- troff
- wordrtf
- xhtml

Weitere Informationen finden Sie unter„Neue Ziele in DITA OT von FrameMaker XML Author hinzufügen“ auf Seite 380

Einrichten von Java und HTML Help Workshop

Um mit DITA OT arbeiten zu können, installieren und konfigurieren Sie Folgendes auf Ihrem Computer:

- Java Laufzeitumgebung (JRE) (und entsprechendes Einrichten der JAVA_HOME-Umgebungsvariable). Weitere Informationen dazu finden Sie unter Installieren der JDK Software und Einstellen von JAVA_HOME auf einem Windows-System.
- HTML Help Workshop (Nur wenn Sie CHM mit DITA OT erstellen möchten)

Generieren von Ausgaben mit DITA OT

Nach dem Einrichten von JRE und der Variablen JAVA_HOME auf Ihrem Computer können Sie Ausgaben von DITA-Inhalten generieren. Für das Generieren von CHM müssen Sie HTML Help Workshop ebenfalls herunterladen und installieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten von Java und HTML Help Workshop“ auf Seite 379

1 Mit der richtigen DITA-Datei im Fokus wählen Sie „DITA“ > „DITA OT-Ausgabe generieren“.

Das Dialogfeld „DITA-OT generieren“ wird angezeigt.

2 Wählen Sie einen Ausgabetyp.

3 Das DITA OT wird beim Installieren von FrameMaker standardmäßig installiert. Wenn Sie das Toolkit jedoch separat installiert haben, können Sie im Feld „DITA-OT-Ordner“ das Installationsverzeichnis angeben. Die Änderung an diesem Feld gilt nur für die aktuelle Ausgabe. Beim nächsten Öffnen des Dialogfelds „DITA-OT-Ausgabe generieren“ wird das Verzeichnis auf die FrameMaker-Standardeinstellung zurückgesetzt. Weitere Informationen zum Ändern des Standardverzeichnisses finden Sie unter „Anderes DITA-OT-Ausgabepaket verwenden“.

4 Wählen Sie eine DitaVal-Datei, um eine bedingte Filterung von Inhalten mithilfe von Attributwertpaaren festzulegen, die in der DitaVal-Datei definiert sind.

Wenn Sie dieselbe DitaVal-Datei zum Generieren für mehrere Dokumente verwenden möchten, können Sie den Dateinamen und den Speicherort in der `ditafm.ini` angeben. Dann müssen Sie beim Generieren der Ausgabe nicht jedes Mal eine DitaVal-Datei auswählen.

Hinweis: *Wenn Sie in beiden Speicherorten (ditafm.ini und Dialogfeld „DITA-OT generieren“) eine DitaVal-Datei angeben, hat die in „DITA-OT generieren“ gewählte Datei den Vorrang.*

5 Klicken Sie auf „Erstellen“.

Neue Ziele in DITA OT von FrameMaker XML Author hinzufügen

Zusätzlich zu den drei einsatzbereiten unterstützten Zielen können Sie mehr Ziele hinzufügen zu

Um die neuen Ziele hinzuzufügen, bearbeiten Sie die DITA-Initialisierungsdatei. Die DITA-Initialisierungsdatei (ditafm.ini) ist unter folgendem Pfad verfügbar: fminit\ditafm\ditafm.ini.

Hinweis: *Führen Sie eine Sicherung der DITA-Initialisierungsdatei durch, bevor eine Änderung wirksam wird.*

1 Öffnen Sie die Datei DITAFM.ini. (Unter fminit\ditafm\ditafm.ini)

2 Suchen Sie in der Datei folgenden Text:

```
Count=3
DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT
1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf2
```

3 Ändern Sie den Wert von „Anzahl“ und fügen Sie der Liste von Ausgaben weiter Optionen hinzu, z. B.:

```
Count=5DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf24=eclipsehelp5=wordrtf
```

Hinweis: *Sie können folgende Ausgabetypen hinzufügen: docbook, eclipsecontent, eclipsehelp, htmlhelp, JavaHelp, net.sourceforge. dita-ot.html, odt, pdf, pdf2, tocjs, troff, wordrtf und xhtml.*

4 Starten Sie FrameMaker XML Author neu.

Jetzt können Sie zwei neuen Ausgabetypen mithilfe des Dialogfelds „DITA - Ausgabe erzeugen“ generieren.

DITA-OT anpassen

FrameMaker XML Author verfügt über DITA Open Toolkit 1.8. Wenn Sie bereits eine andere Version von DITA Open Toolkit haben oder Sie eine andere verwenden möchten, können Sie den DITA-Open-Toolkit-Pfad in der DITA-Initialisierungsdatei bearbeiten. Zum einmaligen Ändern können Sie beim Erzeugen der Ausgabe einen DITA-Open-Toolkit-Pfad angeben.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine andere Version von DITA OT zu verwenden.

1. Laden Sie eine andere Version von DITA OT auf Ihr System und extrahieren Sie es.
2. Öffnen Sie die Datei DITAFM.ini. (Unter fminit\ditafm\ditafm.ini)
3. Suchen Sie in der Datei folgenden Text:

   ```
   DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT
   ```

4. Ändern Sie den Wert von DitaDir so, dass es auf das ZIP-Archiv von DITA OT zeigt. Zum Beispiel: `c:\DITA-OT1.7.5_standard_bin`.
5. Starten Sie FrameMaker XML Author neu.

   Jetzt ist der Pfad „DITA OT“ im Dialog „DITA - Ausgabe erzeugen“ ausgefüllt. Wählen Sie „DITA“ > „DITA OT-Ausgabe generieren“, um dies zu überprüfen.

Kapitel 14: Mit Content Management-Systemen arbeiten

Wenn Sie mit einem Dokument arbeiten, müssen Sie oftmals die Dokumentversionen beibehalten. Dies kann nützlich sein, um Inhalte zu verwalten und Änderungen in allen Dokumentversionen zu vergleichen. Darüber hinaus ist die Beibehaltung von Versionen in gemeinschaftlichen Autorenumgebungen wichtig und erforderlich. In einer gemeinschaftlichen Umgebung können mehrere Autoren an einem Dokument arbeiten. Oft selbst an denselben Teilen eines Dokuments. Um Ihnen die Arbeit in einer solchen Umgebung zu ermöglichen, umfasst der Lieferumfang von FrameMaker XML Author Connectors zur Anbindung an folgende Content Management-Systeme (CMS):

„Adobe Experience Manager (AEM)“ auf Seite 382

„Documentum® und SharePoint®“ auf Seite 390

Adobe Experience Manager (AEM)

Adobe Experience Manager (AEM und früher CQ) ist auf dem branchenführenden JSR-283-kompatiblen CRX-Inhalts-Repository aufgebaut und bietet ein vollständiges Paket von Anwendungen für Web Experience Management (WEM) von Unternehmen. Im Lieferumfang von FrameMaker XML Author befindet sich ein integrierter Connector zur Anbindung an AEM. FrameMaker XML Author bietet Ihnen außerdem eine benutzerfreundliche Oberfläche, mit der Sie Versionen Ihrer Dokumente in einer verteilten und gemeinschaftlichen Umgebung beibehalten können.

Einrichten des AEM-Connectors

AEM ist ein System zum Verwalten von Web-Inhalten, mit dem Sie digitale Datenbestände in seinem DAM-Repository (Repository für Verwaltung digitaler Datenbestände) speichern können. Mithilfe des AEM-Connectors können Sie Ihre FrameMaker XML Author-Dokumente mit DAM verwalten.

Hinweis: *Sie können die Speicherung Ihrer Dokumente in jedem beliebigen AEM-Ordner auswählen. Wenn Sie jedoch den AEM-DAM verwenden, können Sie von den DAM-Funktionen wie Metadaten und Darstellungen profitieren.*

Einrichten des AEM-Connectors:

1. Wählen Sie in FrameMaker XML Author „CMS“ > „Verbindungsmanager“.
2. Wählen Sie im Aufklappmenü „Verbindung auswählen“ die Option „Adobe Experience Manager“.
3. Geben Sie im Bereich Verbindungsdetails die folgenden Details ein:

   Name Einen einfachen Namen für Ihre FM - AEM Verbindung.

   Server Name des AEM-Servers:

   `http://<server name>:<port number>`/crx/server

   Benutzername und Kennwort Benutzername und Kennwort.

   Arbeitsbereich AEM-Arbeitsbereich.

   Standardarbeitsbereich: `crx.default`.

   Es wird empfohlen, dass Sie einen Ordner mit dem DAM-Arbeitsbereich anlegen. Sie können aber auch einen Ordner an jedem beliebigen Ort im Repository anlegen.

4 Klicken Sie auf „Verbinden“, um den FM - AEM Connector einzurichten.

Der AEM-Connector wird im Repository Manager angezeigt.

Anlegen eines CRX-Ordners und Hochladen von Dateien

Sie haben die Option zum Hinzufügen von Dateien auf allen Stufen der Hierarchie des Ordners Inhalt. Es wird Ihnen jedoch empfohlen, einen Ordner im DAM-Ordner anzulegen, damit Sie die AEM DAM Funktion nutzen können. Nachdem Sie einen Ordner angelegt haben, können Sie Dateien und Ordner in den Repository hochladen.

1 Zum Anlegen eines Unterordners im DAM-Ordner, rechtsklicken Sie auf den DAM-Ordner und wählen Sie „Neuer Ordner“.

2 Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie mit Dateien im Repository arbeiten können, müssen Sie die Dateien zunächst hochladen.

Sie können Hochladen einer Datei oder Hochladen eines Ordners auswählen. Wenn Sie einen Ordner hochladen, werden alle Unterordner im ausgewählten Ordner hochgeladen.

3 Zum Hochladen einer Datei oder eines Ordners rechtsklicken Sie auf den Ordner, in den Sie hochladen möchten, gehen Sie auf Hochladen und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

Datei: Hochladen einer einzelnen Datei ohne ihre Abhängigkeiten

Datei mit Abhängigkeiten Hochladen einer einzelnen Datei mit den folgenden Abhängigkeiten:

- Texteinschübe
- Querverweise
- Grafiken

Ordner Hochladen eines Ordners und seines Inhalts

4 Wählen Sie die hochzuladende Datei bzw. den hochzuladenden Ordner aus und klicken Sie auf „Auswählen“.

Die Datei bzw. der Ordner wird in den Ordner im AEM-Repository hochgeladen.

Hinweis: *Wenn Sie ein bereits in DAM vorhandenes Asset (Datei/Ordner) hochladen, wird von FrameMaker XML Author eine Nebenversion des Asset erstellt. Dies passiert nur, wenn der im DAM enthaltene Datenbestand nicht von einem Benutzer gesperrt wurde.*

Andere Vorgänge am Ordner

Neben dem Anlegen eines Ordners und dem Hochladen von Dateien / Ordnern in einen Ordner im AEM-Repository, können Sie auch die folgenden Vorgänge auf Ordnerebene ausführen:

Ausschneiden, Kopieren, Einfügen Sie können diese Vorgänge ausführen, um Ordner in Ihrem Repository zu verschieben oder zu reproduzieren.

Löschen: Löschen eines Ordners und seines Inhalts.

Auscheckdateien einblenden: Anzeigen der Liste der Auscheckdateien im Ordner

Eigenschaften: Anzeigen der Ordnereigenschaften

Aktualisieren: Aktualisieren des Ordnerinhalts

Arbeiten mit Dateien

Nachdem Sie eine Datei in das Repository hochgeladen haben, können Sie CMS-Dateivorgänge durchführen (zum Beispiel Auschecken, schreibgeschützte Anzeige, Einchecken).

Auschecken einer Datei

Beim Arbeiten mit Dateien haben Sie die Möglichkeit, eine Datei nur auszuchecken oder auszuchecken und in FrameMaker XML Author zu öffnen.

Sie checken eine Datei aus und arbeiten später mit ihr. Oder Sie checken eine Datei aus und öffnen sie in einer anderen Anwendung. Sie checken z. B. eine XML-Datei aus und möchten sie in einem XML-Editor öffnen.

Wenn Sie eine Datei auschecken, müssen Sie auch auswählen, ob Sie die ausgewählte Datei oder die Datei und ihre Abhängigkeiten auswählen möchten.

Auschecken einer Datei:

1 Rechtsklicken Sie auf eine Datei und gehen Sie zu einer der folgenden Optionen:

Auschecken und bearbeiten: Datei auschecken und in FrameMaker öffnen XML Author

Auschecken: Datei auschecken

2 Wählen Sie im Untermenü eine der folgenden Optionen:

Datei: Auschecken der ausgewählten Datei, aber nicht ihrer Abhängigkeiten

Datei mit Abhängigkeiten: Auschecken der ausgewählten Datei mit ihren Abhängigkeiten

Wenn Sie die Datei mit ihren Abhängigkeiten auschecken möchten, werden Sie aufgefordert, aus der Liste mit Abhängigkeiten auszuwählen.

- Texteinschübe
- Querverweise
- Grafiken

Wenn Sie eine Datei auschecken, beachten Sie die Check-Anzeige gegenüber dem Dateisymbol im Repository Manager.

Einchecken einer Datei

Wenn Sie die Änderungen an einer ausgecheckten Datei beendet haben, checken Sie die Datei wieder in ihren Repository ein. Das Einchecken ermöglicht den Benutzern, dann mit den aktualisierten Dateien zu arbeiten.

Einchecken einer Datei:

1 Rechtsklicken Sie auf eine Datei und gehen Sie zu CheckIn.

2 Wählen Sie im Untermenü eine der folgenden Optionen:

Datei: Einchecken der ausgewählten Datei, aber nicht ihrer Abhängigkeiten

Datei mit Abhängigkeiten: Einchecken der ausgewählten Datei mit ihren Abhängigkeiten

Wenn Sie die Datei mit ihren Abhängigkeiten einchecken möchten, werden Sie aufgefordert, aus der Liste mit Abhängigkeiten auszuwählen.

- Texteinschübe
- Querverweise
- Grafiken

3 Im Dialog „Einchecken“ können Sie optional ein Versionslabel für das Einchecken einstellen.

Wenn Sie später die Versionsliste dieser Datei ansehen, können Sie dieses Label als Indikator für die von Ihnen eingecheckte Version verwenden. Vielleicht möchten Sie z. B. ein bestimmtes Label für Dateien verwenden, die am Ende eines Projektmeilensteins eingecheckt wurden.

Abbrechen des Auscheckens einer Datei

Nach dem Ändern einer ausgecheckten Datei können Sie die Option wählen, diese Änderungen nicht wieder in den Repository einzuchecken. Trotzdem möchten Sie die Datei für das Auschecken durch andere Benutzer ausgeben. In diesem Fall können Sie die Option wählen, das Auschecken der Datei abzubrechen.

Zum Abbrechen des Auscheckens der Datei:

1 Rechtsklicken Sie auf eine Datei und gehen Sie zu Auschecken abbrechen.

2 Wählen Sie im Untermenü eine der folgenden Optionen:

Datei: Abbrechen des Auscheckens der ausgewählten Datei, aber nicht ihrer Abhängigkeiten

Datei mit Abhängigkeiten: Abbrechen des Auscheckens der ausgewählten Datei mit ihren Abhängigkeiten

Wenn Sie das Auschecken der Datei mit ihren Abhängigkeiten abbrechen möchten, werden Sie aufgefordert, aus der Liste mit Abhängigkeiten auszuwählen.

- Texteinschübe
- Querverweise
- Grafiken

Das Auschecken der Datei wird abgebrochen, und nun können andere Benutzer diese Datei auschecken.

Andere Vorgänge in Zusammenhang mit einer Datei

Neben den oben beschriebenen Vorgängen können Sie die folgenden Aktionen mit Dateien im AEM-Repository durchführen:

Ausschneiden, kopieren, einfügen: Sie können die folgenden Aktionen durchführen, um Dateien in Ihrem Repository zu verschieben oder zu replizieren.

Metadaten einblenden: Zeigen Sie die der Datei zugeordneten Metadaten an. Sie können XMP-Metadaten auch einer FrameMaker XML Author-Datei zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbinden von XMP-Metadaten“ auf Seite 388.

Öffnen (Schreibgeschützt): Öffnet die Datei im schreibgeschützten Modus, ohne sie auszuchecken

Bearbeiten: Wenn die Datei ausgecheckt, aber nicht geöffnet wird, öffnen Sie die Datei für Aktualisierungen.

Löschen: Wenn die Datei nicht ausgecheckt wird, löschen Sie sie aus dem Repository.

Abhängige Elemente einblenden: Zeigt die Liste mit abhängigen Dateien an, falls vorhanden

Versionen einblenden: Zeigt die Liste der Versionen an

Eigenschaften: Zeigt die Liste mit Dateieigenschaften an (zum Beispiel Erstellungsdatum, Erstellt von, Serverpfad)

Aktualisieren: Aktualisiert den aktuellen Status der Datei. Beispiel: Die Datei wird als durch einen anderen Benutzer ausgecheckt angezeigt. Der Benutzer checkt die Datei anschließend ein. Aktualisieren Sie den Status der Datei, nachdem der andere Benutzer sie eingecheckt hat.

Suchen im AEM-Repository

Mithilfe der AEM-Suchfunktion können Sie im ausgewählten AEM-Ordner nach Dateien suchen. Es gibt folgende Funktionen:

„Repository-Suche (Einfache Suche)“ auf Seite 386

„Erweiterte Suche“ auf Seite 386

Repository-Suche (Einfache Suche)

So suchen Sie im Repository nach Dateien:

1. Wählen Sie einen Ordner für die Suche aus.
2. Geben Sie die Suchzeichenfolge in das Feld zum Eingeben der Suchzeichenfolge im Repositorymanager ein und klicken Sie auf „Repository durchsuchen“.

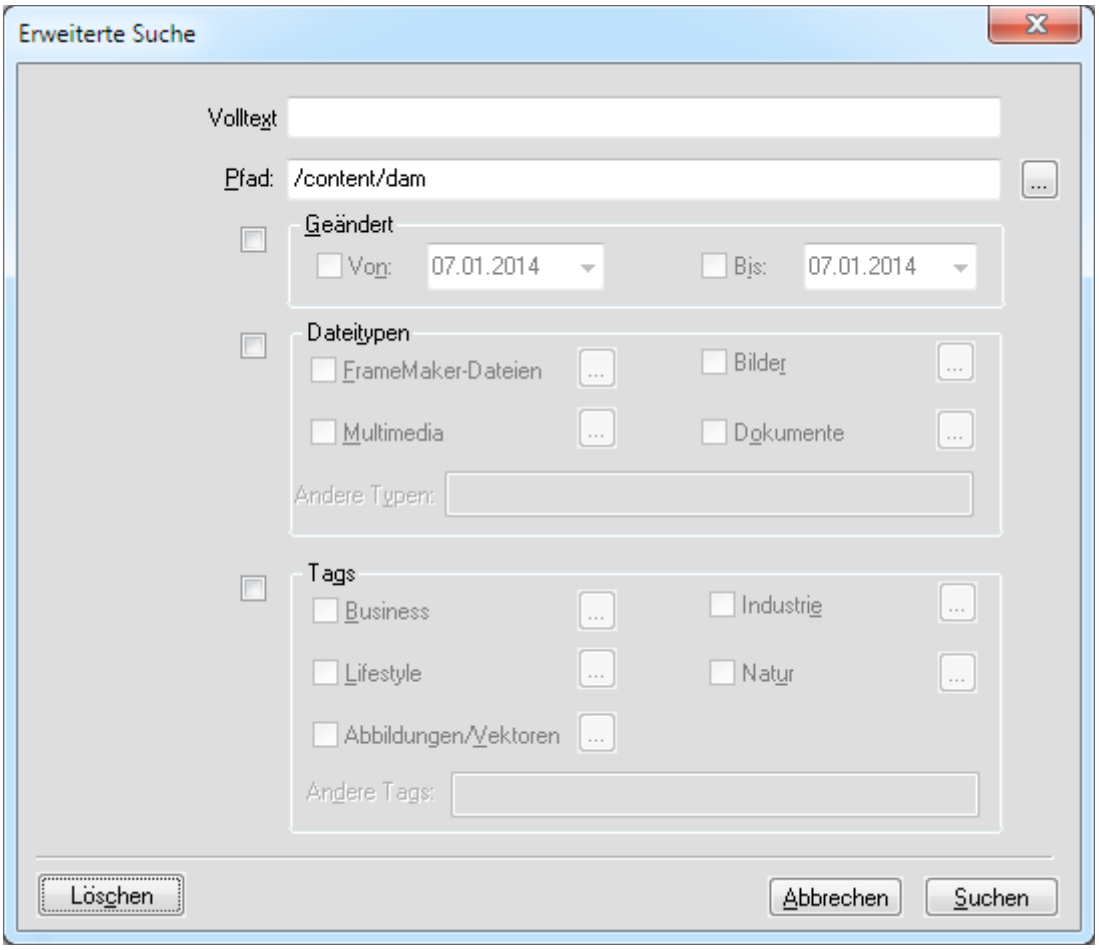
   Der Suchergebnis-Dialog zeigt Dateiname, Serverpfad, Version und Erstellungsdatum aller in den Suchergebnissen enthaltenen Dateien an.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei, um die erforderlichen Dateiaktionen durchzuführen. Informationen zu Vorgängen, die mit einer Datei durchgeführt werden können, finden Sie unter „Arbeiten mit Dateien“ auf Seite 384.

Erweiterte Suche

Mithilfe der erweiterten Suche können Benutzer eine Suche anhand bestimmter Kriterien wie Name, Pfad, Änderungsdatum, Dateityp und Tags durchführen. Suchfunktionen sind nützlich, wenn Sie eine große Zahl von Dateien in Ihrem Repository haben.

So führen Sie eine erweiterte Suche nach Dateien im AEM-Repository durch:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweiterte Suche“ im Repositorymanager.



AEM-Dialogfeld „Erweiterte Suche“

Wichtig: *Keines der Suchfelder im Dialogfeld „Erweiterte Suche“ ist obligatorisch. Wenn Sie einen Suchfilter für mehr als ein Feld angeben, werden die* ***AND****-Kriterien zum Suchen verwendet.*

2 Geben Sie in das Volltextfeld die Suchzeichenfolge ein.

3 Im Feld „Pfad“ wird der Name des derzeit ausgewählten Ordners angezeigt. Mithilfe der Schaltfläche „Durchsuchen“ wählen Sie einen alternativen Ordner für die Suche aus.

4 Klicken Sie in das Kontrollkästchen „Geändert“, um die Felder „Von“ und „Bis“ zu aktivieren.

Verwenden Sie die Kalender-Steuerelemente in diesen Feldern, um den geänderten Datumsbereich der Datei für die Suche anzugeben.

5 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Dateitypen“, um die Felder mit den Dateitypen zu aktivieren.

Sie können in die Suche einzubeziehende Dateitypen (abhaken) oder von ihr auszuschließende Dateitypen (abwählen) auswählen.

- **FrameMaker XML Author-Dateien**
- **Bilder**
- **Multimedia**
- **Dokumente**

Klicken Sie für jede der oben genannten Dateityp-Gruppen auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ und wählen Sie die einzubeziehenden oder auszuschließenden Dateitypen aus. Beispielsweise können Sie aus der Liste der FrameMaker XML Author-Dateien auswählen, um FrameMaker XML Author-Dokumente, FrameMaker XML Author-MIF- und -XML-Dateien ein- oder auszuschließen.

Sie können auch eine Dateityp eingeben, der nicht oben definiert ist, nämlich im Kästchen **„Andere Typen“**.

Sie müssen den MIME-Typ der Datei angeben, um andere Dateitypen zu definieren. Außerdem können Sie mehrere Dateitypen durch Komma getrennt angeben.

6 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Tags“, um die Metatag-Felder zu aktivieren.

Sie können das Metatag für die Suche einschließen (aktivieren) oder von der Suche ausschließen (deaktivieren).

- **Business**
- **Industrie**
- **Lifestyle**
- **Natur**
- **Abbildungen/Vektoren**

Klicken Sie für jede der oben genannten Metatag-Gruppen auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ und wählen Sie das Metatag aus, das ein- oder ausgeschlossen werden soll. Beispiel: In der Gruppe mit den Business-Tags haben Sie die Möglichkeit, businessbezogene Metatags (zum Beispiel Business Abstract, Business Backgrounds, Business Concept) ein- oder auszuschließen.

Sie können auch ein oben nicht definiertes Metatag in das Feld **Andere Tags** eingeben.

Sie können die Metatags durch Komma getrennt angeben, um mehrere Metatags zu definieren.

7 Nachdem Sie die Suche gefiltert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Suchen“.

Im Dialogfeld „Suchergebnis“ werden der Dateiname, Serverpfad, die Version und das Erstellungsdatum für jede in den Suchergebnissen zurückgegebene Datei angezeigt.

8 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei, um die erforderlichen Dateiaktionen durchzuführen. Informationen zu Vorgängen, die mit einer Datei durchgeführt werden können, finden Sie unter „Arbeiten mit Dateien“ auf Seite 384.

Verbinden von XMP-Metadaten

FrameMaker XML Author bietet Ihnen Unterstützung beim Bearbeiten und Aktualisieren der AEM-Metadaten von DAM FrameMaker XML Author-Assets, wodurch die Datei- und Versionsverwaltung vereinfacht wird. Die XMP-Metadaten sind plattformunabhängig, und Sie können sie zur Erfüllung Ihrer CMS-Bedürfnisse individualisieren. Weitere Informationen zu XMP-Metadaten finden Sie unter Extensible Metadata Platform).

Sowohl FrameMaker XML Author als auch AEM unterstützen XMP. Wenn Sie eine FrameMaker XML Author-Datei (.xml, .ditamap oder .book) mithilfe von DAM in das AEM-Repository hochladen, werden die FrameMaker XML Author-Datei-Informationen („Datei“ > „Datei-Informationen“) den AEM-Metadaten der Datei hinzugefügt.

Wenn Sie auf eine Datei im AEM-Repository rechtsklicken und „Metadaten anzeigen“ auswählen, werden die mit der Datei verbundenen XMP-Metadaten angezeigt.

Verwalten der AEM-Voreinstellungen

Sie können die AEM-Connector-Voreinstellungen in FrameMaker XML Author mithilfe der Datei CQPreference.xml (befindet sich im Installationsverzeichnis von FrameMaker XML Author) verwalten.

Um die Voreinstellungen zu aktualisieren, öffnen Sie die xml-Datei in einem XML- oder Texteditor und ändern nach Bedarf die folgenden Eigenschaften:

Voreinstellung	**Werte**	**Standard**
ShowOnlyDam	**true**: Zeigt nur die DAM-bezogenen Ordner/Assets an, für die Sie Leseberechtigungen im Repositorymanager haben. **false** zeigt alle Ordner im Repository Manager an. Wenn dieses Feld beispielsweise auf „true“ gesetzt wird und die Ordner auf „Inhalt/Apps“ gesetzt werden, zeigt FrameMaker XML Author im Content Repository nur zwei Ordner an: „Inhalt“ und „Apps“. Wenn dieses Feld auf true gesetzt wird und die Ordner auf „Inhalt/Dam“ gesetzt werden, zeigt der Inhaltsrepository Inhalt als übergeordneten Ordner und Dam als Unterordner an.	true
SetUserArea-Ordner	Legen Sie den AEM-Anwendungsordner fest, in den alle FrameMaker XML Author-Dateien von AEM auf den lokalen Datenträger heruntergeladen werden.	Dieses Feld ist standardmäßig leer. Wenn Sie dieses Feld nicht bearbeiten und unausgefüllt lassen, lautet der Standardordner wie folgt: %APPDATA%\ Adobe\Frame Maker\CQ
SuppressAlert	**true**: Unterdrückt die Warnmeldungen, zum Beispiel bei fehlenden abhängigen Dateien während des Hochladens/Eincheckens/Auscheckens von Dateien und zeigt den Nachrichteninhalt der Datei im FM-Konsolenfenster an. **false** unterdrückt die Warnmeldungen nicht.	false
FileNameRestrictions	**anychar="true"** lässt alle Zeichen und Sonderzeichen in den Dateinamen im Repository zu. **anychar="false"** ermöglicht Ihnen das Angeben der zulässigen Zeichen in den Repository-Dateinamen mithilfe von AlphaNumeric- und OtherCharsSpecialChars-Werten. ***Hinweis:*** *Standardmäßig wird Unicode in Dateinamen nicht unterstützt. Deaktivieren Sie die Beschränkungen, um Unicode-Zeichen in neuen Ordner- und Dateinamen zu aktivieren. (set FileNameRe- strictions anychar = true).*	false

Voreinstellung	Werte	Standard
AlphaNumeric	**true** lässt alphanumerische Zeichen in Dateinamen zu. Diese Voreinstellung ist nur relevant, wenn „FileNameRestrictions anychar“ auf „false“ gesetzt ist.	true
SpecialChars-Werte	Listet die anderen Zeichen auf, die zulässig sind. Beispiel: Um „-“ und „:“ in den Repository-Dateinamen zuzulassen, setzen Sie den Wert in diesem Feld auf: „-:“. Diese Voreinstellung ist nur relevant, wenn „FileNameRestrictions anychar“ auf „false“ gesetzt ist.	kein(e)
ShowProgressBar-Wert	**true** blendet eine Statusleiste ein, die den Fortschritt von Vorgängen (Einchecken, Auschecken, Download) anzeigt. **false** zeigt die Statusleiste nicht an.	false
AddHiddenDependencies-Wert	**true** lädt durch bedingten Text ausgeblendete Abhängigkeiten, wie z. B. Querverweise, Texteinfügung oder Grafiken, während des Hochladens einer Datei hoch. **false** ignoriert alle ausgeblendeten Abhängigkeiten während des Hochladens einer Datei.	false
ManageReferences-Wert	**true** ermöglicht Ihnen die Anpassung der Referenzverarbeitung mit Menü- und Benutzeroberflächenoptionen. **false** behält das bestehende Verhalten bei	true
AutoRefreshParent-Wert	**true** aktualisiert den übergeordneten Knoten (Datei oder Ordner) im Repositorymanager nach jedem Vorgang (zum Beispiel Auschecken). **false** aktualisiert den übergeordneten Knoten nicht automatisch.. Setzen Sie ihn auf „false“, wenn eine bessere Leistung erforderlich ist.	true

Damit diese Änderungen in Kraft treten, müssen Sie die CMS-Sitzung neu starten.

Documentum® und SharePoint®

FrameMaker XML Author stellt Connectors bereit, die die Integration mit den folgenden Content Management-Systemen (CMS) ermöglichen:

- EMC Documentum® 6.5 SP1, SP2 und SP3 und Documentum® 6.7
- Microsoft® SharePoint Server 2007 SP 2 und Microsoft® SharePoint Server 2010

Nachdem die Konfiguration abgeschlossen ist, können Sie mit FrameMaker XML Author Such-, Lese-, Schreib-, Lösch-, Aktualisierungs-, Eincheck- und Auscheckvorgänge für das konfigurierte Repository ausführen.

Konfigurieren von Konnektoren

Führen Sie zum Einrichten der Konnektoren die folgenden Aufgaben aus:

Standardmäßige Dateiversionsverwaltung einstellen (Documentum® und SharePoint)

Sie können das Versionsverwaltungsschema angeben, das angewendet werden soll, wenn Sie mit FrameMaker XML Author ein in einem Documentum®- oder SharePoint-Repository vorhandenes Dokument hochladen. Das Dokument wird überschrieben und die festgelegten Versionsverwaltungseinstellungen für die Datei werden auf das Dokument angewendet.

1. Klicken Sie in FrameMaker XML Author auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
2. Vergewissern Sie sich in CMS, dass „Vorhandenes Objekt überschreiben und speichern unter“ ausgewählt sind.
3. Wählen Sie die gewünschte Versionsverwaltungsoption. Sie können zwischen der gleichen (nur Documentum), nächsthöheren und nächstkleineren Version für das hochgeladene Dokument wählen.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Repositorymanager-Ansicht einstellen (nur Documentum®)

1. Klicken Sie in FrameMaker XML Author auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
2. Wählen Sie in CMS „Documentum®“, wählen Sie „Ausgeblendete Objekte anzeigen“, um die (in einem Repository enthaltenen) ausgeblendeten Dateien im Repositorymanager-Fenster anzuzeigen.
3. Wählen Sie „Private CAB-Dateienanzeigen“, um die in einem Repository enthaltenen privaten CAB-Dateien im Repositorymanager-Fenster anzuzeigen.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Powerlink-SDK herunterladen (nur Documentum®)

Laden Sie „Documentum® Foundational Services SDK“ von der EMC-Website herunter.

Hinweis: *Zum Herunterladen des SDK benötigen Sie EMC Powerlink-Anmeldedaten.*

DFS-SDK-Pfad festlegen (nur Documentum®)

1. Laden Sie das Documentum® Foundation Services(DFS)-SDK von der Seite EMC Community Network herunter.
2. Extrahieren Sie die ZIP-Datei.
3. Klicken Sie in FrameMaker XML Author auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
4. Klicken Sie in CMS > „Documentum®“ auf „Durchsuchen“.
5. Navigieren Sie im Fenster „Ordner suchen“ zum SDK-Ordner (z. B. emc-dfs-sdk-6.5).
6. Klicken Sie im Fenster „Ordner suchen“ auf „OK“.
7. Klicken Sie im Fenster „CMS-Voreinstellungen“ auf „OK“.

   Sie werden aufgefordert, FrameMaker XML Author neu zu starten.
8. Starten Sie FrameMaker XML Author neu.

FrameMaker XML Author-Typen und -Formate auf dem Server hinzufügen (nur Documentum®)

Mithilfe einer DAR-Datei können Sie die FrameMaker XML Author-Typen und -Formate auf dem Inhaltsserver hinzufügen.

FrameMaker XML Author-Typen auf dem Server mithilfe der DAR-Datei hinzufügen

Um auf dem Inhaltsserver FrameMaker XML Author-Typen hinzufügen zu können, benötigen Sie Administratorrechte oder die Berechtigung zum Erstellen von Typen.

❖ Laden Sie die DAR-Datei von der folgenden Seite herunter und fügen Sie mit ihr die FrameMaker XML Author-Typen auf dem Server hinzu:

www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_de.

DITA-Beispielanwendungen in Adobe FrameMaker XML Author für EMC Documentum®-Server einrichten (nur Documentum®)

Ein Beispielanwendungspaket für FrameMaker XML Author steht unter www.adobe.com/go/learn_fm_sample_dita_app_pack_de zur Verfügung. Das Anwendungspaket umfasst Beispielanwendungen, mit deren Hilfe Inhaltsadministratoren FrameMaker XML Author zum Erstellen von Dateien auf dem Documentum®-Server konfigurieren können. Sie sollten das Beispielanwendungspaket herunterladen und installieren, um die Warnungen und XML-Parserprotokolle zu vermeiden, die beim Arbeiten mit XML-Dateien vom Documentum®-Server erzeugt werden.

Herstellen der Verbindung zum Content Management-System

1 Wählen Sie in FrameMaker XML Author „CMS“ > „Verbindungsmanager“.

2 Wählen Sie den Verbindungstyp: Documentum® oder SharePoint.

3 Legen Sie die Verbindungsdetails wie Servername, Benutzername und Kennwort fest, um eine Verbindung zum CMS herzustellen. Legen Sie außerdem einen eindeutigen Namen für die Verbindung fest.

Hinweis: *Durch den Wert im Namensfeld wird jede Verbindung eindeutig bezeichnet. Alle Verbindungen werden der Favoritenliste hinzugefügt. In der Liste können bis zu sechzehn Favoriten gespeichert werden. Wenn Sie die siebzehnte Verbindung speichern, wird die erste Verbindung in der Liste entfernt. Bei der Verbindungsliste gilt das FIFO-Prinzip („First In First Out“).*

Hinweis: *Um eine aufgeführte Verbindung zu löschen, wählen Sie diese aus der Liste und klicken Sie auf „Entfernen“.*

4 (Nur Documentum®) Geben Sie den Namen des Documentum®-Repositorys an, zu dem FrameMaker XML Author eine Verbindung unter Verwendung dieser Verbindung erstellen wird.

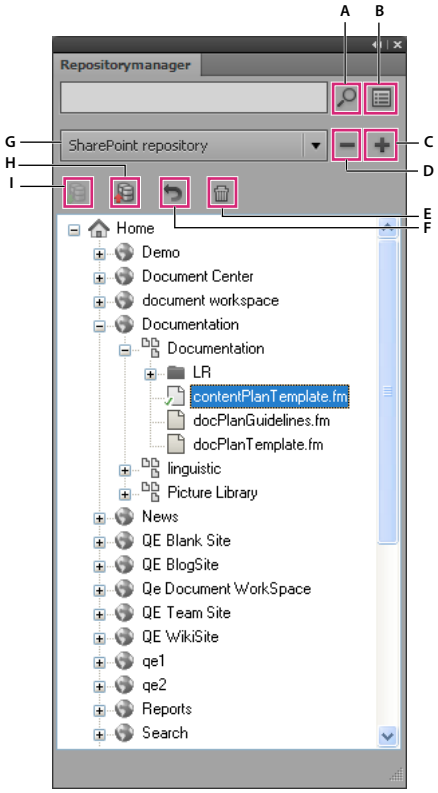
5 Klicken Sie auf „Verbinden“.

Im Repositorymanager wird der Inhalt des ausgewählten Servers aufgelistet.

Verwenden des Repositorymanagers

Wählen Sie „CMS“ > „Repository öffnen“, um das Repositorymanager-Fenster anzuzeigen. Mit dem Repositorymanager können Sie folgende Vorgänge ausführen:

- Zwischen Repositorys wechseln
- Dateien in einem Repository durchsuchen
- Ressourcen verwalten



Repositorymanager
***A.** Das Repository durchsuchen **B.** Eine erweiterte Suche ausführen **C.** Eine Verbindung hinzufügen **D.** Eine Verbindung schließen*
***E.** Löschen **F.** Auschecken abbrechen **G.** Repository wählen **H.** Objekt einchecken **I.** Objekt auschecken*

Hochladen von Dateien und Ordnern

Mithilfe von FrameMaker XML Author können Sie Dateien und Ordner auf einen Documentum®- oder SharePoint-Server hochladen.

Hochladen von Dateien

***Hinweis:** Sie können XML-, DITA-, FM-, MIF- und BOOK-Dateien hochladen.*

***Hinweis:** Vergewissern Sie sich, dass die erforderlichen Anwendungen auf dem CMS-Server so konfiguriert sind, dass DITA- und XML-Dateien hochgeladen werden können. Wenn keine DITA-Anwendungen auf dem CMS verfügbar sind, wenden Sie sich an Ihren Administrator.*

1 Wählen Sie im Repositorymanager-Fenster den Server.

   Sie können entweder eine geöffnete (Schritt 2) oder eine geschlossene Datei (Schritt 3) hochladen.

2 Geöffnete Datei hochladen

   a Wechseln Sie zwischen den geöffneten Dokumenten, um das Dokument zu wählen, das Sie hochladen möchten.

   b Wählen Sie „CMS“ > „Aktives Dokument hochladen“.

   Das Fenster „CMS-Element auswählen“ wird angezeigt.

   c Geben Sie einen Speicherort für die Datei an, die Sie hochladen möchten.

   ***Hinweis:** Speichern Sie die Datei vor dem Hochladen. Andernfalls wird die Abhängigkeitsliste möglicherweise nicht ordnungsgemäß aktualisiert.*

d Klicken Sie auf „OK“.

Das gewählte Dokument und dessen direkte Abhängigkeiten werden hochgeladen. Es wird eine Meldung angezeigt, wenn die Datei hochgeladen wurde.

e Klicken Sie auf „OK“.

3 Geschlossene Datei hochladen

a Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Liste oder einen Ordner. (SharePoint)
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei oder einen Ordner. (Documentum®)

b Wählen Sie „Dokument hochladen“.

Das Fenster „Hochzuladende Datei wählen“ wird angezeigt.

c Geben Sie die Datei an, die Sie hochladen möchten.

d Klicken Sie auf „Auswählen“.

Die gewählte Datei und deren direkte Abhängigkeiten werden hochgeladen. Es wird eine Meldung angezeigt, wenn die Datei hochgeladen wurde.

e Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Die hochgeladene Datei verbleibt auf der Festplatte und es wird eine Kopie auf den Server hochgeladen. Um erneut an der Datei zu arbeiten, müssen Sie zunächst die Datei vom Server auschecken.*

Ordner hochladen

1 Wählen Sie im Repositorymanager-Fenster den Server.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei oder einen Ordner. (Documentum®)
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Liste oder einen Ordner. (SharePoint)

3 Wählen Sie „Ordner hochladen“.

Das Fenster „Ordner suchen“ wird angezeigt.

4 Navigieren Sie zu dem Ordner, den Sie hochladen möchten, und wählen Sie ihn aus.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Der gewählte Ordner und alle seine Abhängigkeiten werden hochgeladen. Es wird eine Meldung angezeigt, wenn der Ordner hochgeladen wurde.

6 Klicken Sie auf „OK“.

Ressourcen verwalten

Mit FrameMaker XML Author können Sie Ressourcen wie CAB-Dateien (Documentum®), Ordner und Dateien Ihres konfigurierten Documentum®- oder SharePoint-Servers verwalten.

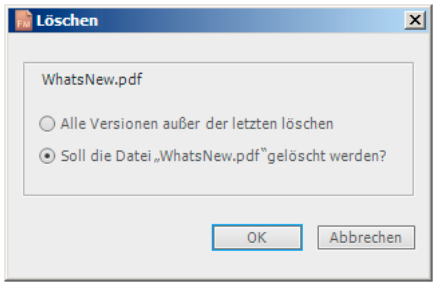
Verwalten von CAB-Dateien (nur Documentum®), Ordnern und Dateien

Sie können folgende Vorgänge auf den CMS-Ressourcen durchführen.

CAB-Datei hinzufügen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Stammknoten für den Documentum®-Server und wählen Sie „Neue CAB-Datei“.

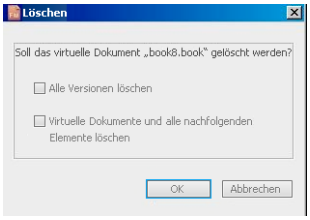
Ressource löschen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei (nur Documentum®), einen Ordner oder eine Datei und wählen Sie „Löschen“.

Beim Löschen einer Datei in SharePoint werden Sie aufgefordert, nur die aktuelle Version der Datei zu behalten und alle anderen zu löschen oder alle Versionen der Datei zu löschen.



Dialogfeld für Löschvorgänge in SharePoint

Beim Löschen einer Datei in Documentum® werden Sie aufgefordert, nur die Datei, alle Versionen der Datei oder die Datei und alle ihre Abhängigkeiten zu löschen.



Dialogfeld für Löschvorgänge in Documentum®

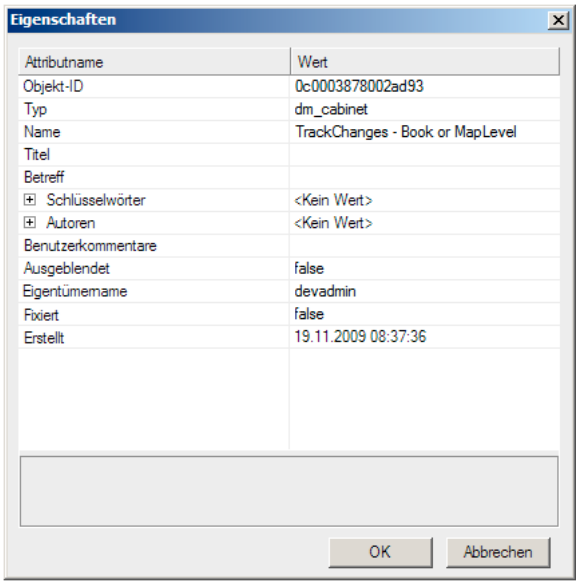
Datei hochladen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Liste oder einen Ordner und wählen Sie „Dokument hochladen“. FrameMaker XML Author lädt die Datei und alle ihre Abhängigkeiten hoch.

Ordner hochladen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Liste oder einen Ordner und wählen Sie „Ordner hochladen“.

Ordner hinzufügen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Liste oder einen Ordner und wählen Sie „Neuer Ordner“.

Anzeigen ausgecheckter Dateien Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Site, eine Liste oder einen Ordner und wählen Sie „Auscheck-Dateien einblenden“.

Attribute anzeigen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Site, eine Liste oder einen Ordner und wählen Sie „Eigenschaften“. Das Attribute-Fenster wird wie folgt angezeigt:



Dialogfeld „Attribute anzeigen“

In diesem Dialogfeld können Sie den Wert eines Attributs modifizieren. Um einen Wert zu modifizieren, klicken Sie auf den Wert des gewünschten Attributs und modifizieren Sie ihn.

Klicken Sie auf „OK“, um den modifizierten Wert zu speichern.

Ansicht aktualisieren Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine CAB-Datei, eine Site, eine Liste, einen Ordner oder den Stammknoten und wählen Sie „Aktualisieren“.

Auschecken von Dateien

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Repositorymanager“ das Repository.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wählen Sie „Auschecken“ und „Bearbeiten“, um die Datei auszuchecken und zu öffnen.
- Wählen Sie „Auschecken“, um die Datei auszuchecken.



Dialogfeld „Auschecken“

3 Geben Sie an, ob alle abhängigen Dateien ausgecheckt werden sollen.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Einchecken von Dateien

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Repositorymanager“ das Repository.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Einchecken“.

3 Legen Sie die Versionsdetails fest.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Wählen Sie „Auschecken abbrechen“, um das Auschecken rückgängig zu machen und an der Datei vorgenommene Änderungen zu verwerfen. Bei SharePoint wird das Auschecken aller abhängigen Dateien auch automatisch abgebrochen.*

Hinweis: *Speichern Sie die Datei vor dem Einchecken, um sicherzustellen, dass alle Änderungen korrekt hochgeladen werden. Wenn eine Datei mit allen abhängigen Elementen ausgecheckt ist, werden alle abhängigen Dateien automatisch auch eingecheckt.*

Verwalten von Dateien

Mit FrameMaker XML Author können Sie XML-, DITA-, FM-, MIF- und Buchdateien verwalten. Zusätzlich zum Ein- und Auschecken von Dateien können Sie die folgenden Aufgaben ausführen:

Datei öffnen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Öffnen“ (schreibgeschützt), um sie schreibgeschützt zu öffnen. Wenn die Datei nicht ausgecheckt ist, doppelklicken Sie auf die Datei oder drücken Sie die „Eingabetaste“. Dadurch öffnet sich die Datei im schreibgeschützten Modus und alle abhängigen Elemente der Datei werden heruntergeladen.

Datei löschen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Löschen“. Wählen Sie „Alle Versionen löschen“, um alle Versionen der Datei zu löschen.

Verschiedene Versionen einblenden Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Versionen einblenden“.

Abhängigkeiten anzeigen Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Abhängige Elemente einblenden“.

Hinweis: *„Abhängigkeiten anzeigen“ gilt nur für virtuelle Dokumente bei Documentum®.*

Eigenschaften anzeigen Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Eigenschaften“.

Ansicht aktualisieren Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Aktualisieren“.

Suchen nach Dateien

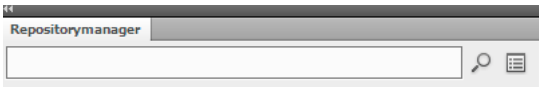
Mit FrameMaker XML Author können Sie eine einfache und eine erweiterte Suche in den konfigurierten Documentum- und SharePoint-Repositorys durchführen.

Einfache Suche (Documentum® und SharePoint)

„Einfache Suche“ sucht nach dem Namen der Datei. So führen Sie eine einfache Suche durch:

1 Wählen Sie im Repositorymanager das Repository.

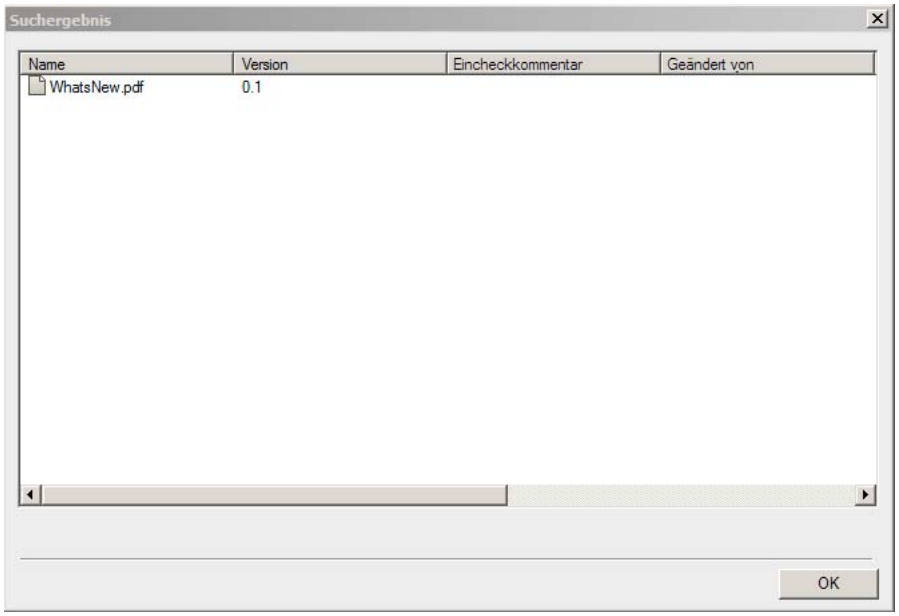
2 Geben Sie den Suchbegriff in das Suchfeld ein und klicken Sie auf das Symbol für die Suche.



Registerkarte „Einfache Suche“

Die Ergebnisse werden im Suchergebnisfenster angezeigt.

Hinweis: *Die einfache Suche sucht nach dem ausgewählten Element im Repository. Wenn das ausgewählte Element ein Container der obersten Ebene ist, wird nach allen Dateien und Untercontainern innerhalb des Hauptcontainers gesucht.*



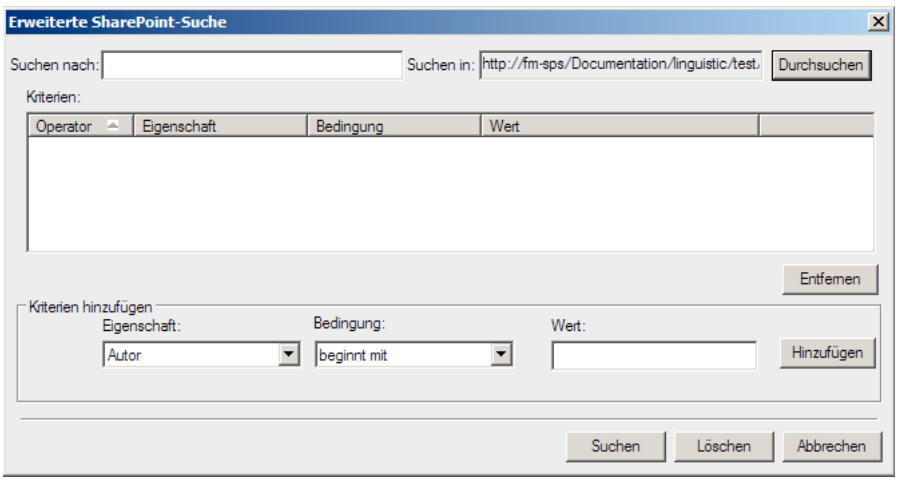
Suchergebnisfenster

Erweiterte Suche (SharePoint)

So führen Sie eine erweiterte Suche im SharePoint-Repository durch:

1 Wählen Sie im Repositorymanager das Repository.

2 Klicken Sie auf das Symbol „Erweiterte Suche“. Das Fenster „Erweiterte Suche“ wird wie folgt angezeigt:



Fenster „Erweiterte Suche“ (SharePoint)

3 Geben Sie den Suchbegriff in den Suchbereich ein.

4 Mit der Bedingungsarchitektur können Sie komplexe Suchvorgänge ausführen, indem Sie zwei oder mehr Suchkriterien verbinden.

a Erstellen Sie ein Kriterium, indem Sie die Eigenschaft (z. B. „Erstellt von“) und die entsprechende Bedingung (z. B. „=“) auswählen und einen Wert (z. B. „Jones“) angeben. Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

b Erstellen Sie ein weiteres Kriterium, indem Sie den Operator („AND“ oder „OR“), die Eigenschaft (z. B. „Dateityp“) und die gewünschte Bedingung (z. B. „=“) wählen und einen Wert (z. B. „PDF“) angeben.

5 Klicken Sie auf „Suchen“.

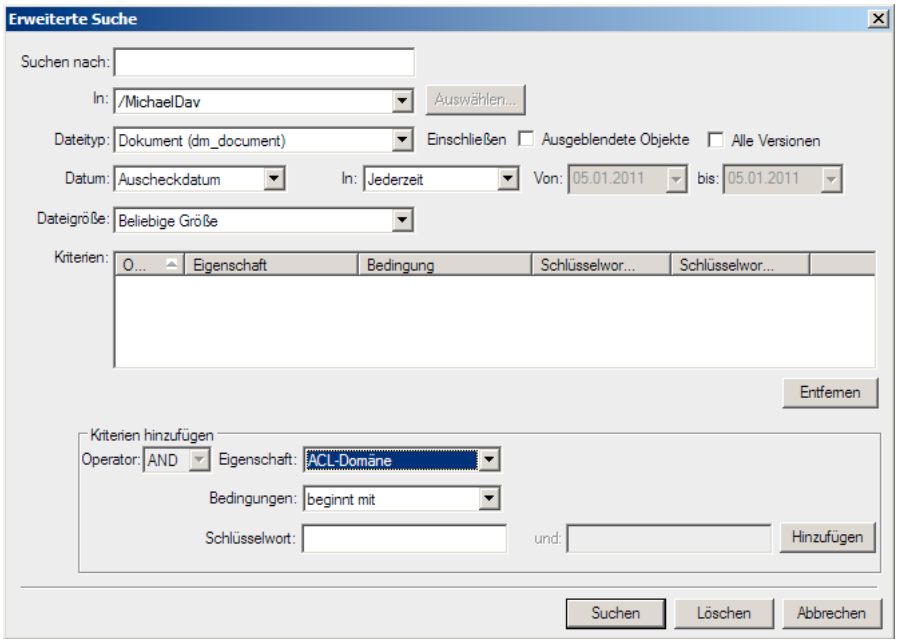
Suchergebnisse werden anhand der festgelegten Suchkriterien angezeigt. In diesem Beispiel werden die von Jones erstellten PDF-Dateien angezeigt.

Erweiterte Suche (Documentum®)

So führen Sie eine erweiterte Suche im Documentum®-Repository durch:

1 Wählen Sie im Repositorymanager das Repository.

2 Klicken Sie auf das Symbol „Erweiterte Suche“. Das Symbol „Erweiterte Suche“ wird wie folgt angezeigt:



Fenster „Erweiterte Suche“ (Documentum®)

3 Geben Sie den Suchbegriff in den Suchbereich ein.

4 Wählen Sie die erforderlichen Werte für Speicherort, Dateityp, Dateigröße und Datum.

5 Mit der Bedingungsarchitektur können Sie komplexe Suchvorgänge ausführen, indem Sie zwei oder mehr Suchkriterien verbinden.

a Erstellen Sie ein Kriterium, indem Sie die Eigenschaft (z. B. „Titel“) und die Bedingung (z. B. „beginnt mit“) auswählen und ein Stichwort (z. B. „Fehlerbehebung“) angeben. Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

b Erstellen Sie ein weiteres Kriterium, indem Sie den Operator („AND“ oder „OR“), die Eigenschaft (z. B. „Geändert von“) und die Bedingung (z. B. „beginnt mit“) wählen und ein Stichwort (z. B. „Daniel“) angeben.

6 Klicken Sie auf „Suchen“.

Suchergebnisse werden anhand der festgelegten Suchkriterien angezeigt. In diesem Beispiel werden Elemente angezeigt, deren Titel mit „Fehlerbehebung“ beginnen und die von Benutzern mit dem Vornamen Daniel modifiziert wurden.

Benutzerdefinierte CMS-Attribute hinzufügen

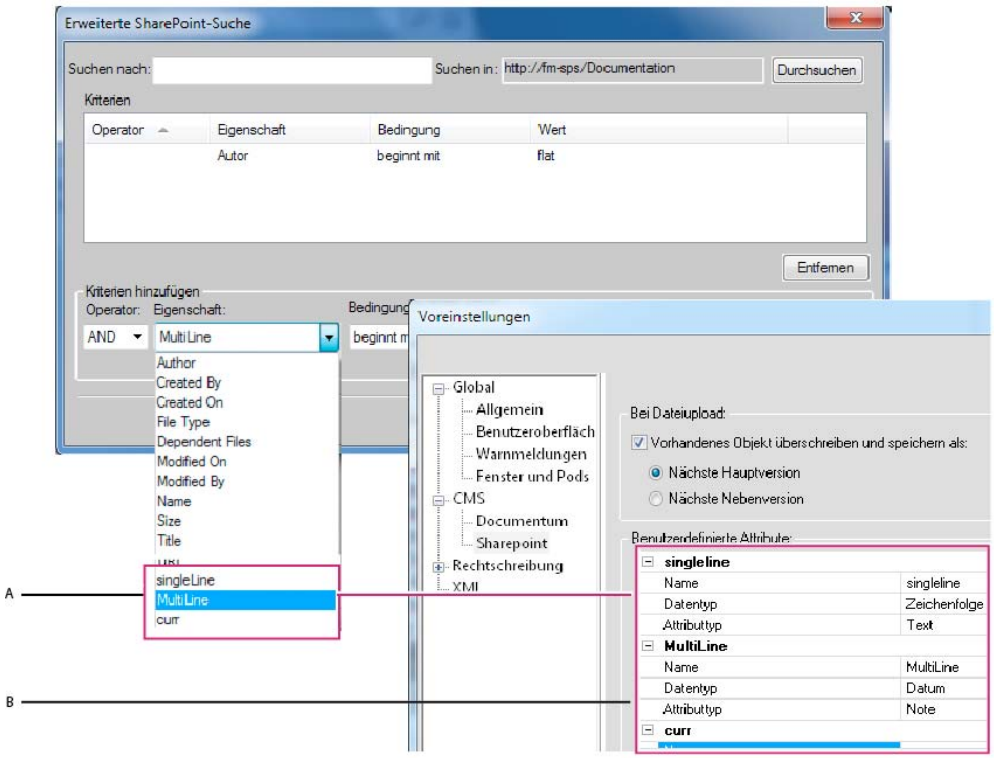
Sie müssen gegebenenfalls benutzerdefinierte Attribute gemäß Ihren Anforderungen in Sharepoint oder Documentum erstellen. Nach Erstellung dieser benutzerdefinierten Attribute werden sie in FrameMaker XML Author unterstützt. Sie können die im Documentum®- oder Sharepoint-CMS vorhandenen benutzerdefinierten Attribute in FrameMaker XML Author hinzufügen. Sie können die folgenden Attributtypen in FrameMaker XML Author CMS-Voreinstellungen für Sharepoint hinzufügen:

- Text
- Hinweis
- Anzahl
- Currency
- Integer
- Boolean
- DateTime
- Lookup
- Binominalkoeffizient
- URL
- Benutzer

Sie können die folgenden Datentypen für Documentum hinzufügen®:

- Boolean
- Integer
- String
- Double
- Time
- ID

Beim Hochladen der Datei werden der Verbindungsmanager und die Suche mit den in den CMS-Voreinstellungen angegebenen Attributen befüllt.



Benutzerdefinierte Eigenschaften in SharePoint hinzufügen
***A.** Eigenschaften, die in SharePoint im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in FrameMaker hinzugefügt wurden XML Author **B.** Benutzerdefinierte Eigenschaften in FrameMaker XML Author hinzufügen (SingleLine, MultiLine und Curr)*

Eine benutzerdefinierte Eigenschaft für Sharepoint hinzufügen

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.

2 Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ erweitern Sie „CMS“, wählen Sie „Sharepoint“ und geben Sie Folgendes ein:

   a Name: Geben Sie einen Namen für die neue Eigenschaft ein.

   b Datentyp: Geben Sie den Datentyp der neuen Eigenschaft ein: Boolean, Date, Double, Integer oder String.

   c Attributtyp: Geben Sie einen der folgenden Attributtypen ein: Text, Note, Number, Currency, Integer, Boolean, DateTime, Lookup, Choice, URL oder Benutzer.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Eine benutzerdefinierte Eigenschaft für Documentum® hinzufügen

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.

2 Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ erweitern Sie „CMS“ und wählen Sie „Documentum®“.

3 Geben Sie in der Attributliste den Namen der neuen Eigenschaft ein und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Fügen Sie weitere Eigenschaften hinzu.

4 Klicken Sie auf „OK“.

   Klicken Sie zur Anzeige der hinzugefügten Eigenschaft mit der rechten Maustaste auf einen Ordner oder ein Dokument mit der entsprechenden CAB-Datei. Bei Verwendung der erweiterten Suche ist außerdem für den Bereich „Kriterien hinzufügen“ die neue Eigenschaft im Dropdownmenü „Eigenschaft“ aufgeführt.

Kapitel 15: Scripting in FrameMaker XML Author

Was ist Scripting?

Scripting ist ein leistungsstarkes Werkzeug zur Kontrolle und Automatisierung zahlreicher Funktionen in Adobe FrameMaker XML Author. Damit sparen Sie so viel Zeit und Mühe, dass Ihre Arbeitsweise grundlegend verändert wird.

Warum Scripting?

Das Entscheidende an Ihrer Arbeit ist Kreativität, aber viele der praktischen Aufgaben sind alles andere als kreativ. Sie wenden wahrscheinlich viel Zeit dafür auf, dieselben Abläufe immer wieder neu auszuführen. Wäre es nicht ideal, diese wenig anregenden Aufgaben einem Assistenten zu überlassen, der sie klaglos erledigt, Ihre Anweisungen perfekt und zuverlässig ausführt, jederzeit zur Verfügung steht, blitzschnell arbeitet und nicht einmal Bezahlung für seine Dienste verlangt? Mit Scripting haben Sie ihn vielleicht gefunden. Mit einer kleinen Investition an Zeit können Sie lernen, einfache, zeitaufwendige Aufgaben, die sich wiederholen, mithilfe von Skripten zu automatisieren. FrameMaker XML Author-Skripte ermöglichen jedoch nicht nur einen leichten Einstieg, sondern bieten auch den nötigen Funktionsumfang für anspruchsvolle Aufgaben. Je umfangreicher Ihre Scripting-Kenntnisse werden, desto komplexere Skripte können Sie erstellen. Und die erledigen dann die Arbeit für Sie – über Nacht, während Sie entspannt schlafen.

Erste Schritte mit Scripting

Ein Skript ist eine Abfolge von Anweisungen, die bewirken, dass eine Anwendung eine Reihe von Aufgaben ausführt. Dabei kommt es darauf an, die Anweisungen in einer Sprache zu schreiben, die die Anwendung versteht. FrameMaker XML Author unterstützt ExtendScript als Skriptsprache.

Es gibt zwei Möglichkeiten zur Ausführung von Skripten: von FrameMaker XML Author aus und mithilfe des ExtendScript Toolkit (ESTK).

Ausführen von Skripten in FrameMaker XML Author

In FrameMaker XML Author steht ein Menüeintrag zur Verfügung, der eine einfache Verwaltung und Ausführung von Skripten ermöglicht.

- Ausführen eines Skripts:
  1. Wählen Sie „Datei“ > „Skript“ > „Ausführen“.
  2. Wählen Sie im Skriptbrowser das auszuführende Skript.
  3. Klicken Sie auf „Öffnen“. Das Skript wird über FrameMaker XML Author ausgeführt.
- Erstellen eines Skripts
  1. Wählen Sie „Datei“ > „Skript“ > „Neues Skript“.

2 Erstellen Sie im daraufhin geöffneten ExtendScript TookKit (ESTK) das Skript.

3 Speichern Sie das Skript. Führen Sie das Skript entweder über ESTK oder über FrameMaker XML Author aus.

Verwalten von Skripts innerhalb von FrameMaker XML Author

In FrameMaker XML Author steht ein Skriptkatalog zur Verfügung, in dem Sie Ihre Skripte mühelos verwalten können. Starten Sie den Katalog über „Datei“ > „Skript“ > „Katalog“.

Der Katalog wird wie folgt angezeigt:



Skriptkatalog

Im Katalog können Sie die von Ihnen bevorzugten Skripte, Autorun-Skripte und registrierten Skripte (Benachrichtigungsskripte) verwalten.

Um die von Ihnen bevorzugten Skripte (Favoriten) zu verwalten, wählen Sie die Option „Favoriten“ im Katalog.

In diesem Bildschirm haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Um ein Skript als Favorit hinzuzufügen, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie das Skript im Skriptbrowser aus und klicken Sie auf „Auswählen“. Das Skript wird den Favoriten hinzugefügt.
- Um ein Skript aus der Favoritenliste zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „Entfernen“.
- Um die Favoritenliste zu aktualisieren, klicken Sie auf „Aktualisieren“.
- Um ein Skript als Autorun-Skript zu markieren, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „In Autorun verschieben“. Das Skript wird dann von seinem bisherigen Speicherort in den Autorun-Ordner (Startordner) verschoben.

Verwalten von Skriptfavoriten

Um die von Ihnen bevorzugten Skripte (Favoriten) zu verwalten, wählen Sie die Option „Favoriten“ im Katalog.

In diesem Bildschirm haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Um ein Skript als Favorit hinzuzufügen, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie das Skript im Skriptbrowser aus und klicken Sie auf „Auswählen“. Das Skript wird den Favoriten hinzugefügt.
- Um ein Skript aus der Favoritenliste zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „Entfernen“.
- Um die Favoritenliste zu aktualisieren, klicken Sie auf „Aktualisieren“.

- Um ein Skript als Autorun-Skript zu markieren, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „In Autorun verschieben". Das Skript wird dann von seinem bisherigen Speicherort in den Autorun-Ordner (Startordner) verschoben.

Verwalten von Autorun-Skripten

Um Ihre Autorun-Skripte zu verwalten, wählen Sie die Option „Autorun" im Katalog.

Autorun-Skripte werden bei jedem Start von FrameMaker XML Author automatisch ausgeführt. Skripte, die in den folgenden Ordnern abgelegt werden, werden als Autorun-Skripte ausgeführt.

- `<FrameMaker XML Author-Installationsordner>\Start`
- `<Stammordner des Benutzers>\startup`

Alle Skripte werden in alphabetischer Reihenfolge ausgeführt.

Sie können die folgenden Vorgänge ausführen:

- Um ein Skript als Autorun-Skript hinzuzufügen, klicken Sie auf „Hinzufügen". Wählen Sie das Skript im Skriptbrowser aus und klicken Sie auf „Auswählen". Das Skript wird dann in den Startordner gelegt und der Autorun-Liste hinzugefügt.
- Um ein Skript aus der Autorun-Liste zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „Löschen".
- Um die Favoritenliste zu aktualisieren, klicken Sie auf „Aktualisieren".

Verwalten registrierter Skripte (Benachrichtigungsskripte)

Um Ihre registierten Skripte zu verwalten, wählen Sie die Option „Registriert" im Katalog. Registrierte Skripte werden auch als Benachrichtigungsskripte bezeichnet. Diese Skripte werden ausgeführt, wenn die Ereignisse, für die sie registriert sind, ausgelöst werden.

Die Benachrichtigung ist der interne Mechanismus, der die Ausführung eines für ein bestimmtes Ereignis registrierten Skripts bewirkt, wenn das Ereignis ausgelöst wird.

Alle Skripte, die für die Ausführung beim Auslösen eines bestimmten Ereignisses registriert sind, werden in der Benachrichtigungsliste im Katalog angezeigt.

Um die Registrierung eines Benachrichtigungsskripts aufzuheben, wählen Sie es aus und klicken Sie auf „Registrierung aufheben". Die Registrierung des Skripts wird daraufhin aufgehoben. Nachdem die Registrierung eines Skripts aufgehoben wurde, wird dieses nicht ausgeführt, wenn das Ereignis, für das es registriert war, ausgelöst wird.

Hinweis: *Informationen zum Hinzufügen von Benachrichtigungsskripten finden Sie im Anhang im Abschnitt zu Benachrichtigungen.*

Andere Funktionen

Zwei Funktionen stehen für sämtliche Skripttypen zur Verfügung, die Sie mithilfe des Katalogs verwalten können: das Anzeigen und Löschen gebrochener Links und das Auswählen, Bearbeiten und Ausführen von Skripten.

Anzeigen und Löschen gebrochener Links

Wenn ein Skript, das bereits dem Katalog hinzugefügt wurde, aus seinem Speicherort im Dateisystem verschoben oder gelöscht wird, gilt dies als gebrochener Link.

Um solche Skripte anzuzeigen, wählen Sie im Katalog „Nur gebrochene Links anzeigen". Im Katalog werden daraufhin alle Skripte mit gebrochenen Links angezeigt.

Sie können diese Skripte dann aus dem Katalog löschen. Wenn Sie ein Skript löschen, wird es nur aus dem Katalog, nicht jedoch an seinem Speicherort im Dateisystem gelöscht.

Auswählen, Bearbeiten und Ausführen von Skripten über den Katalog

- Um ein Skript vom Katalog aus auszuführen, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf „Ausführen“.
- Um ein Skript im Katalog zu bearbeiten, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“. Das Skript wird im Editor von ExtendScript ToolKit geöffnet.
- Um ein neues (noch nicht in den Katalog aufgenommenes) Skript auszuführen, aktivieren Sie die Option „Neu“ und klicken Sie auf „Ausführen“. Wählen Sie dann das Skript im Skriptbrowser aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Verwenden von ExtendScript Toolkit

In FrameMaker XML Author ist ExtendScript ToolKit (ESTK) enthalten. ESTK ist ein Entwicklungs- und Fehlerbeseitigungswerkzeug für ExtendScript-Skripte.

ESTK ist aufgrund zahlreicher spezieller Funktionen leicher zu verwenden als ein Texteditor. Dazu gehören eine Syntaxprüfung, die die Pobleme in Ihrem Skript identifiziert und nach Möglichkeit eine Anleitung zu ihrer Behebung anbietet, und die Möglichkeit, Skripte direkt von ESTK aus auszuführen, ohne die Datei zu speichern.

Alle ExtendScript-Skripte sind JavaScripts. In ESTK ist darüber hinaus ein JavaScript-Debugger enthalten, der die folgenden Möglichkeiten bietet:

- Durchgehen von JavaScripts (JS- oder JSX-Dateien) in Einzelschritten innerhalb von Anwendungen.
- Prüfen aller Daten für ein laufendes Skript.
- Festlegen und Ausführen von Haltepunkten.

Hinweis: *Weitere Informationen zu ESTK erhalten Sie unter http://www.adobe.com/devnet/scripting.*

Hinweis: *Weitere Informationen zur Verwendung von ESTK in Technical Communication Suite finden Sie unter „Arbeiten mit ExtendScript“ im Benutzerhandbuch zu Technical Communication Suite.*

Kapitel 16: Tastaturbefehle

Tastaturbefehle – Einführung

Viele Aufgaben können Sie mithilfe von Tastaturbefehlen ausführen. Das Pluszeichen („+“) weist darauf hin, dass die Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen. Beispielsweise bedeutet „Strg+z“, dass die Strg-Taste und die Z-Taste gleichzeitig gedrückt werden müssen. Wenn der Tastaturbefehl kein Pluszeichen (+) enthält, müssen die Tasten in der Reihenfolge gedrückt werden, wie sie im Tastaturbefehl stehen. Beispielsweise bedeutet „Esc m p“, dass Sie zuerst die Esc-Taste, dann die M-Taste und schließlich die P-Taste jeweils hintereinander drücken und loslassen müssen.

Konventionen und Funktionstasten

Bei der Verwendung von Tastaturbefehlen muss die Feststelltaste ausgeschaltet sein und ein Dokumentfenster muss aktiv sein, sofern nicht anders angegeben.

Die folgende Tabelle listet die Bezeichnungen der Sondertasten auf:

Notation	**Tastaturbefehl**
Pfeiltaste	Nach-Oben-, Nach-Unten-, Nach-Rechts- und Nach-Links-Taste
Esc	Die mit Esc beschriftete Taste
Strg	Die mit Strg beschriftete Taste
Alt	Die mit Alt beschriftete Taste
Umschalttaste	Die Umschalttaste
F2	Die mit F2 beschriftete Funktionstaste. (Wenn Sie F gefolgt von 2 eingeben, werden die Zeichen als F 2 angezeigt.)
Leertaste	Die Leertaste
Plus	Die mit einem Pluszeichen (+) beschriftete Taste
Minus oder Bindestrich	Die mit einem Bindestrich (-) beschriftete Taste
Punkt	Die mit einem Punkt (.) beschriftete Taste
Komma	Die mit einem Komma (,) beschriftete Taste
Null	Die mit der Ziffer 0 beschriftete Taste
Eins	Die mit der Ziffer 1 beschriftete Taste
Windows	Die Taste mit dem Windows-Logo

Tastaturbefehle

Die folgende Tabelle erläutert die Konventionen für die Anzeige von Tastenfolgen und Tastaturbefehle. Wenn in einer Tastenkombination ein Großbuchstabe angegeben ist, geben Sie den Buchstaben bei gedrückter Umschalttaste ein.

Wenn eine oder mehr Tastaturbefehle dieselbe Aktion ausführen, werden die Tastaturbefehle durch ein Komma getrennt. Beispiel: Strg+n, Umschalttaste+Nach-Unten-Taste. Sie können entweder Strg+n oder Umschalttaste+Nach-Unten-Taste verwenden, um dieselbe Aktion auszuführen.

Tastaturbefehl	Aktion
Esc Umschalttaste+t e	Drücken Sie nacheinander die folgenden Tasten und lassen Sie sie wieder los: die Esc-Taste, , den Großbuchstaben T und den Buchstaben e.
Strg+e	Halten Sie Strg-Taste gedrückt und geben Sie den Buchstaben „e“ ein.
Strg+ Umschalttaste+Bindestrich	Halten Sie die Umschalt- und die Strg-Taste gedrückt und geben Sie einen Bindestrich ein.

Funktionstasten

Diese Tabelle zeigt an, was passiert, wenn eine Funktionstaste oder eine Funktionstaste und entweder die Strg-, die Umschalt- oder die Alt-Taste gleichzeitig gedrückt werden.

Taste	Funktion	Strg	Umschalttaste	Alt
F1	Hilfe	Oben ausrichten		
F2		Zentriert ausrichten		
F3	Unterstreichen	Unten ausrichten	Überstreichen	
F4			Überlappend	Beende n
F5			Nebeneinander	
F6	Letzten Vorgang wiederholen			
F7			Zeiger auf Dokumentfenster platzieren	
F8			Einstellungen im Dialogfeld zu „Beibehalten“ ändern	
F9		Zeichen vertauschen	Alle Einstellungen des Dialogfelds an aktuellen Text anpassen	
F10			Kontextmenü anzeigen	

Maus

Die folgende Tabelle listet die Bezeichnungen für Mausaktionen auf.

Hinweis	Aktion
Klicken	Drücken Sie die Maustaste
Rechtsklicken	Drücken Sie die rechte Maustaste
Doppelklicken	Drücken Sie die Maustaste zweimal schnell hintereinander, ohne die Maus zu bewegen
Dreimal klicken	Drücken Sie die Maustaste dreimal schnell hintereinander, ohne die Maus zu bewegen
Klicken bei gedrückter Umschalttaste	Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie die Maustaste

Durchblättern von Dokumenten

Wechseln zu	Tastaturbefehl
Zuletzt angezeigtes und geöffnetes Dokument	Strg+Tab
Vorherige Seite	Esc s Umschalttaste+v, Bild-Auf
Nächste Seite	Esc s Umschalttaste+n, Bild-Ab
Erste Seite	Esc s Umschalttaste+e, Alt+Bild-Auf, Umschalttaste und Symbol „Vorherige Seite“
Letzte Seite	Esc s Umschalttaste+l (kleines L), Alt+Bild-Ab, Umschalttaste und Symbol „Nächste Seite“
Dialogfeld „Wechseln zu Seite“	Esc Umschalttaste+d w, Strg+g
Quelle eines Querverweises	Drücken Sie Alt+Strg und klicken Sie auf einen aktiven Bereich
Eine bestimmte Seite	Drücken Sie Strg+g oder klicken Sie auf den Seitenstatus-Bereich und geben Sie die Seitenzahl ein.
Seite mit Einfügemarke	Drücken Sie Strg+g oder klicken Sie auf den Seitenstatus-Bereich und klicken Sie auf „Seite mit Einfügemarke“
Anfang eines Wortes	Strg+Nach-Links
Ende eines Wortes	Strg+Nach-Rechts
Anfang des nächsten Wortes	Esc Umschalttaste+m w
Anfang eines Satzes	Strg+Pos 1
Ende eines Satzes	Strg+Ende
Anfang eines Absatzes	Strg+Nach-Oben
Ende des aktuellen Absatzes	Strg+Nach-Unten
Anfang des nächsten Absatzes	Esc Umschalttaste+m a
An den Anfang einer Spalte	Strg+Bild-Auf
An das Ende einer Spalte	Strg+Bild-Ab
Anfang eines Textflusses	Alt+Umschalttaste+Bild-Auf
Ende eines Textflusses	Alt+Umschalttaste+Bild-Ab
Anfang einer Zeile	Strg+Bild-Auf
Ende einer Zeile	Strg+Bild-Ab

Tastaturbefehle für Bildschirmmodi

Aufgabe	Tastaturbefehl
Standard-Bildschirmmodus	Esc S M s

Aufgabe	Tastaturbefehl
Vollbild mit Benutzeroberfläche	Esc S M u
Vollbildmodus	Esc S M f
Bildschirmmodus umschalten	Esc S M t

Tasten für Ansichten

Anzeige	Tastaturbefehl
WYSIWYG-Ansicht	Esc S 1
Autor-Ansicht	Esc S 2
XML-Ansicht	Esc S 3

Dialogfelder

Eingabe in Dialogfeldern

In einigen Fällen müssen Sie eine mit einem umgekehrten Schrägstrich (\) beginnende Zeichenfolge verwenden, um ein spezielles Zeichen in ein Dialogfeld einzugeben. Im Dialogfeld wird diese Zeichenfolge angezeigt, im Dokument dagegen das entsprechende Zeichen. Die folgende Tabelle enthält die Zeichenfolgen, die Sie in ein Dialogfeld eingeben können.

Alle hier beschriebenen Tastenfolgen beginnen mit einem umgekehrten Schrägstrich (\). Um in einem Dialogfeld einen umgekehrten Schrägstrich als Zeichen einzugeben, müssen Sie ihn zweimal eingeben (\\). In einigen Fällen gibt es zwei mit umgekehrtem Schrägstrich beginnende Zeichenfolgen für ein Zeichen. Die Zeichenfolgen sind dann durch ein Komma getrennt angegeben.

Zeichen	Grafik	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
Auszeichnungspunkt	•	\b
Zirkumflex	^	\@
Kreuz	†	\d
Doppelkreuz	‡	\Umschalttaste+d
Bindestrich (m)	—	\m
Bindestrich (n)	–	\=
Auslassung	…	\e
Florin	ƒ	\Umschalttaste+f
Erzwungenes Zeilenende		\r
Bruchzahl	⁄	\ /
Gravis	`	\{

Zeichen	Grafik	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
Guilsingl links	‹	\(
Guilsingl rechts	›	\)
Hungarumlaut	˝	\&
Wahlweiser Trennstrich	-	\- (Bindestrich)
Bindestrich (umbruchgeschützt)	-	\+
OE-Ligatur	Œ	\Umschalttaste+o Umschalttaste+e
oe-Ligatur	œ	\oe
Promille	‰	\%
Anführungszeichen (einfach, unten)	‚	\ ,
Anführungszeichen (doppelt, unten)	„	\g
Anführungszeichen (doppelt, links)	“	\`
Anführungszeichen (doppelt, rechts)	”	\'
Anführungszeichen (einfach)	‘	\"
Leerzeichen (m)		\sm, \Umschalttaste+m
Leerzeichen (n)		\sn, \Umschalttaste+n
Leerzeichen (umbruchgeschützt)		\Leertaste
Leerzeichen (numerisch)		\s#, \#
Leerzeichen (t)		\st, \i
Trennunterdrückung		_ (Unterstrich)
Tabulator		\t
Trademark serif	™	\Umschalttaste+t Umschalttaste+m
Y-Diärese	Ÿ	\Umschalttaste+y : (Doppelpunkt)

Fenster bearbeiten

Zur Verwendung dieser Tastaturbefehle klicken Sie in ein beliebiges FrameMaker XML Author-Fenster.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Ein Dokumentfenster erneut anzeigen	Esc w r, Strg+l (kleines L)
Aktives Fenster oder Dialogfeld ohne Modus schließen	Alt+F4
Dokumentfenster schließen	Esc d q, Strg+F4, Strg+w, Strg+Umschalttaste+w
Dokumentfenster minimieren	Esc w c

Darstellung und Aktivierung

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um ein Fenster oder Dialogfeld anzuzeigen und zu aktivieren. Wenn es bereits geöffnet ist, sich jedoch hinter einem anderen Fenster befindet, kann es mit den folgenden Tastaturbefehlen in den Vordergrund gebracht werden.

Fenster anzeigen und aktivieren	**Tastaturbefehl**
Aktuelles Dokumentfenster	Esc g d Umschalttaste+d, Umschalttaste+F7
Suchen/Ändern	Esc Umschalttaste+e s
Hypertext	Esc Umschalttaste+f i h
Marke	Esc Umschalttaste+e m
Rechtschreibhilfe	Esc Umschalttaste+e r
Bedingter Text	Esc Umschalttaste+e b
Strukturansicht	Esc Umschalttaste+e u
Elementprüfung	Esc Umschalttaste+e p

Navigation in Dialogfeldern

Sie können mit diesen Tastaturbefehlen zu Einstellungen in Dialogfeldern und Pods wechseln. Wenn Sie einen Tastaturbefehl in einem Dialogfeld anwenden, hängt die Wirkung von der aktiven Einstellung ab. Die aktive Einstellung ist hervorgehoben und/oder von einem punktierten Rechteck umgeben.

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Zur nächsten Einstellung springen	Tabulator
Zur vorherigen Einstellung springen	Umschalttaste+Tabulator

Befehlsfelder

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Auf ein Standardfeld klicken	Eingabetaste
Auf das aktive Feld klicken	Leertaste
Dialogfeld abbrechen (gilt nicht für Fenster)	Esc

Options- und Markierungsfelder

Aufgabe	**Tastaturbefeh**
Eine Gruppe von Optionsfeldern durchlaufen, um ein Optionsfeld zu aktivieren	Pfeiltasten
Zwischen Zuständen eines Markierungsfelds (Aus, Ein, Beibehalten) wechseln	Leertaste

Popupmenüs

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Zum vorherigen Menüelement wechseln	Nach-Oben
Zum nächsten Menüelement wechseln	Nach-unten-Taste
Vorwärts suchen und ein Element durch Eingabe des Anfangsbuchstabens auswählen	Buchstabentaste ohne gedrückte Umschalttaste

Auswahllisten

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Zum vorherigen Listenelement bewegen	Nach-Oben
Zum nächsten Listenelement bewegen	Nach-unten-Taste
Vorwärts suchen und ein Element durch Eingabe des Anfangsbuchstabens auswählen	Buchstabentaste ohne gedrückte Umschalttaste
Ein Element in einer Auswahlliste in die gegenüberliegende Auswahlliste verschieben	Auf Element doppelklicken
Alle Elemente in einer Auswahlliste in die gegenüberliegende Auswahlliste verschieben	Umschalttaste drücken und auf den Pfeil zwischen den Auswahllisten klicken

Spezialmenüs

Aufgabe	Tastaturbefehl
Eine Spezialmenüleiste anzeigen	Esc Umschalttaste+d m s

Tasten für die Auswahl

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um Objekte auf der aktuellen Seite auszuwählen.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Textzeile oder Textrahmen auswählen	Strg drücken und auf die Textzeile oder den Textrahmen klicken
Auswahl erweitern oder verkleinern	Umschalttaste drücken und auf ein Objekt klicken
Anzeige des Auswahlrahmens erzwingen (wenn Ziehen von außerhalb der Objekte nicht möglich ist)	Strg+Umschalttaste drücken und diagonal ziehen
Das erste Objekt in der Zeichenreihenfolge auswählen	Esc o eins
Das nächste Objekt in der Zeichenreihenfolge auswählen	Esc o n
Die Auswahl auf das nächste Objekt in der Zeichenreihenfolge erweitern	Esc o + (Plus)
Die Auswahl eines Textrahmens oder einer Textzeile aufheben und die Einfügemarke stattdessen in das Objekt setzen	In Textrahmen oder Textzeile doppelklicken

Menübefehle

Kontextmenüs

Aufgabe	Aktion
Ein Popupmenü mit Befehlen anzeigen, die sich auf die aktuelle Auswahl oder den Kontext beziehen	Mit rechter Maustaste auf ein Objekt in einen Dokumentrand oder einem Buchfenster klicken

Menü „Datei“ (Dokumentfenster)

Aufgabe	Tastaturbefehl
Neu > Buch	Esc d Umschalttaste+n
Öffnen	Esc d o, Strg+o
Schließen	Esc d v, Strg+w, Strg+F4, Strg+Umschalttaste+w
Alle schließen	Esc d Umschalttaste+v, Esc d Umschalttaste+q
Speichern	Esc d s, Strg+s
Alle speichern	Esc d Umschalttaste+s
Speichern unter	Esc d a
Als PDF speichern	Esc f w p
Als XML speichern	Esc f w x
Zurück zur gespeicherten Version	Esc d l (kleines L)
Importieren > Datei	Esc d i
Importieren >Objekt	Esc f i b
Senden	Esc f m
Geöffnete Dateien senden	Esc f Umschalttaste+m
Dienstprogramme > Dokumente vergleichen	Esc d t v
Dienstprogramme > Statistik	Esc d t s
Dienstprogramme > HTML-Einstellungen	Esc f t h
Dienstprogramme > Hex-Eingabe	Win h
Dienstprogramme > Zeichenpalette	Win i
Voreinstellungen	Esc d Umschalttaste+e
Beenden	Alt+F4

Menü „Datei“ (Buchfenster)

Aufgabe	Tastaturbefehle
Neues Dokument	Esc d n, Strg+n
Neues Buch	Esc d Umschalttaste+n

Öffnen	Esc d o, Strg+o
Alle Dateien des Buchs öffnen	Esc d Umschalttaste+o
Buch schließen	Esc d v, Strg+w
Alle Dateien des Buchs schließen	Esc d Umschalttaste+v
Buch speichern	Esc d s, Strg+s
Alle Dateien des Buchs speichern	Esc d Umschalttaste+s
Buch speichern unter	Esc d a
Zurück zum gespeicherten Buch	Esc d l (kleines L)
Dienstprogramme > Bücher vergleichen	Esc d Umschalttaste+b
Voreinstellungen	Esc d Umschalttaste+e
Beenden	Alt+F4

Menü „Bearbeiten“ (Dokumentfenster)

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Rückgängig/Wiederholen	Esc b r, Strg+z, Strg+Umschalttaste+z
Ausschneiden	Esc b a, Strg+x, Umschalttaste+Entf
Kopieren	Esc b k, Strg+c, Strg+Einfg
Einfügen	Esc b e, Strg+v, Umschalttaste+Einfg
Einfügen Spezial	Strg+ Umschalttaste+v
Löschen	Esc b l (kleines L)
Kopieren Spezial > Attributwerte	Esc b Umschalttaste+k a
Kopieren Spezial > Spaltenbreite	Esc b Umschalttaste+b
Textfluss auswählen	Esc b g, Strg+a
Suchen/Ändern	Esc b s, Strg+f
Nächstes Auftreten suchen	Esc f i n, Esc e Umschalttaste+f, Strg+Umschalttaste+f
Rechtschreibhilfe	Esc b h
Thesaurus	Esc b t
Texteinschubeigenschaften	Esc b Umschalttaste+t
Referenzen aktualisieren	Esc e Umschalttaste+u
Verlauf	Strg K, Esc e h
Automatische Rechtschreibprüfung ein/aus	Esc a u s
Wiederholen	F6
Objekt	(Kein Tastaturbefehl verfügbar)

Menü „Bearbeiten“ (Buchfenster)

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Rückgängig/Wiederholen	Esc b r, Strg+z, Strg+Umschalttaste+z
Verlauf	Esc e h
Ausschneiden	Esc b a, Strg+x, Umschalttaste+Entf
Kopieren	Esc b k, Strg+c
Einfügen	Esc b e, Strg+v
Löschen	Esc b l (kleines L)
Kopieren Spezial > Attributwerte	Esc b Umschalttaste+k a
Auswählen>Alle	Esc b g
Auswählen>Generierte Dateien	Esc b Umschalttaste+e Umschalttaste+d
Auswählen>Nicht generierte Dateien	Esc b Umschalttaste+n Umschalttaste+g
Auswählen > FrameMaker-Dateien	Esc b Umschalttaste+m Umschalttaste+d
Auswählen > Ausgeschlossene Komponenten	Esc b Umschalttaste+m Umschalttaste+e
Auswählen > Nicht ausgeschlossene Komponenten	Esc b Umschalttaste+n Umschalttaste+e
Auswählen > Kapitelkomponenten	Esc c l
Auswählen > Abschnittkomponenten	Esc s l
Auswählen > Unterabschnittkomponenten	Esc s s l
Suchen/Ändern	Esc b s, Strg+f
Nächstes Auftreten suchen	Esc f i n, Esc e Umschalttaste+f, Strg+Umschalttaste+f
Rechtschreibhilfe	Esc b h
Löschen	Esc f x
Automatische Referenzaktualisierung unterdrücken	Esc b Umschalttaste+u

Menü „Hinzufügen“ (Buchfenster)

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
Dateien	Esc d h

Menü „Element“

Task	**Tastaturbefehl**
Zusammenfügen	Esc e v 1 (eins)
Teilen	Esc e e t
Ausgliedern	Esc e e f
Attribute bearbeiten	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+a
Elementkatalog	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+l (kleines L)

Verfügbare Elemente zuweisen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+o Umschalttaste+c
Neue Elementoptionen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+o
Prüfen	Esc e e p

Menü „Darstellung“ (Dokumentfenster)

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
QuickAccess-Leiste	Esc q a
Leiste zum Verfolgen von Textänderungen	Esc Umschalttaste+v e
Begrenzungslinien	Esc Umschalttaste+d b
Steuerzeichen	Esc Umschalttaste+d s
Lineale	Esc Umschalttaste+d l (kleines L)
Rasterlinien	Esc Umschalttaste+d t
Elementgrenzen	Esc Umschalttaste+d Umschalttaste+e
Elementgrenzen (mit Tags)	Esc Umschalttaste+d e t
Optionen	Esc Umschalttaste+d o
Attributanzeige-Optionen	Esc v Umschalttaste+a
Wechseln zu Seite	Esc Umschalttaste+d w, Strg+g, Strg+Umschalttaste+g
Arbeitsseiten	Esc Umschalttaste+d a
Farbe > Darstellung	Esc Umschalttaste+d u
Menüs > Kurzmenüs	Esc Umschalttaste+d m k
Menüs > Vollmenüs	Esc Umschalttaste+d m v
Menüs > Anpassen	Esc Umschalttaste+d m a

Menü „Darstellung“ (Buchfenster)

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
QuickAccess-Leiste	Esc q a
Verfolgen von Textänderungen	Esc Umschalttaste+v e
Begrenzungslinien	Esc Umschalttaste+v b s
Begrenzungslinien ausblenden	Esc Umschalttaste+v b h
Steuerzeichen einblenden	Esc Umschalttaste+v t s
Steuerzeichen ausblenden	Esc Umschalttaste+v t h
Lineale anzeigen	Esc Umschalttaste+v r s
Lineale ausblenden	Esc Umschalttaste+v r h
Rasterlinien einblenden	Esc Umschalttaste+v g s
Rasterlinien ausblenden	Esc Umschalttaste+v g h

Grafiken einblenden	Esc Umschalttaste+v v s
Grafiken ausblenden	Esc Umschalttaste+v v h
Filter nach Attribut	Esc a c
Elementgrenzen einblenden	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+e s
Elementgrenzen ausblenden	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+e h
Elementgrenzen (mit Tags) einblenden	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+t s
Optionen	Esc Umschalttaste+d o
Attributanzeige-Optionen	Esc v Umschalttaste+a
Zoom > Größer	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+g
Zoom > Kleiner	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+k
Zoom>100 Prozent	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+o
Zoom > Seite an Fenster anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+s
Zoom > Fenster an Seite anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+f
Zoom > Fenster an Textrahmen anpassen	Esc Umschalttaste+z f
Farbe > Darstellung	Esc Umschalttaste+d u
Menüs > Kurzmenüs	Esc Umschalttaste+d m k
Menüs > Vollmenüs	Esc Umschalttaste+d m v
Menüs > Anpassen	Esc Umschalttaste+d m a

Menü „Spezial“

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
Verankerter Rahmen	Esc Umschalttaste+s r
Fußnote	Esc Umschalttaste+s f
Querverweis	Esc Umschalttaste+s q
Variable	Esc Umschalttaste+s v v
Hypertext	Esc s h
Marke	Esc Umschalttaste+s m
Gleichungen	Esc Umschalttaste+s g
Filter nach Attribut	Esc a c
Bedingter Text	Esc Umschalttaste+s b
Bedingten Text verwalten	Esc m Umschalttaste+c
Bedingten Text anwenden	Esc Umschalttaste+s b
Bedingten Text ein-/ausblenden	Esc b d
Bedingungsformate einblenden	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+o s
Bedingungsformate ausblenden	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+o h

Bedingungsformate ein-/ausblenden	Esc b Umschalttaste+f
Einen Bedingungs-Tag zeigen	Esc b Umschalttaste+z
Zeichen mit gleichem Bedingungs-Tag auswählen	Esc Umschalttaste+h b
Auf den Text an der Stelle, an der sich der Cursor befindet, angewendete Bedingung anzeigen	Esc b Plus
Eingabe Bedingter Text	Esc Umschalttaste+e b
Dialogfeld „Bedingter Text“ schließen	Esc Umschalttaste+c o
Aktivieren oder Deaktivieren der Funktion zum Verfolgen von Textänderungen	Esc t c o
Nächste anzeigen	Esc t c n
Vorherige anzeigen	Esc t c p
Bearbeitung akzeptieren	Esc t c a
Bearbeitung ablehnen	Esc t c r
Alle akzeptieren	Esc t c Umschalttaste+a
Alle ablehnen	Esc t c Umschalttaste+r
Vorschau endgültige Version	Esc t c Umschalttaste+f
Vorschau Originalversion	Esc t c Umschalttaste+o
Vorschau aus	Esc f o
Rubi	Esc s r

Menü „Grafik“

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
Werkzeuge	Esc g Umschalttaste+w, Esc eins g
Objekteigenschaften	Esc g o
Eigenschaften übernehmen	Esc g Umschalttaste+o
Konturlaufeigenschaften	Esc g Umschalttaste+k
Fluchten	Esc g Umschalttaste+m
Magnetraster	Esc g Umschalttaste+e
3D-Menü>Hintergrundfarbe	Alt+g+3+Umschalttaste+b
Beleuchtungsoption für 3D-Menü	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)
Licht aus Datei	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+l (kleines L)
Kein Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+n
Weißes Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+w
Tageslicht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+d
Helles Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+b
Primärfarben-Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+p

Nachtlicht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+i
Blaues Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+u
Rotes Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+r
Cube-Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+c
CAD-optimiertes Licht	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+o
Scheinwerfer	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)+h
Vorhandene Ansichten anzeigen	Alt+g+3+Umschalttaste+s
Option „Rendermodus“	Alt+g+3+Umschalttaste+r
Begrenzungsrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+b
Transparenter Begrenzungsrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+T
Transparente Begrenzungsrahmen-Kontur	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+o
Eckpunkte	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+v
Schattierte Eckpunkte	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+s
Drahtrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+w
Schattierter Drahtrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+Umschalttaste+h
Durchgezogen	Alt+g+3+Umschalttaste+l (kleines L)
Transparent	Alt+g+3+Umschalttaste+r+r
Durchgezogener Drahtrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+i
Transparenter Drahtrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+a
Abbildung	Alt+g+3+Umschalttaste+r+u
Durchgezogene Kontur	Alt+g+3+Umschalttaste+r+d
Schattierte Abbildung	Alt+g+3+Umschalttaste+r+e
Ausgeblendeter Drahtrahmen	Alt+g+3+Umschalttaste+r+n

Menü „Tabelle“

Task	**Tastaturbefehl**
Tabelle einfügen	Esc t e
Zeilen oder Spalten hinzufügen	Esc t Umschalttaste+r
Sortieren	Esc t s

Menü "Strukturierungswerkzeuge"

Menübefehl	**Tastaturbefehl**

Strukturierungswerkzeuge > Strukturansicht	Alt+Umschalttaste+r+s
Strukturierungswerkzeuge > Anwendungsdefinitionen aus Datei lesen	Alt+Umschalttaste+r+r
Strukturierungswerkzeuge > Eindeutige ID für Elemente zuweisen	Alt+Umschalttaste+r+a

DITA-Menü

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
DITA>Neue DITA-Datei>Neues <mapi> map<i> bezieht sich auf ein Element, dessen Klassenattribut mit map/map beginnt und das von 1 bis i gehen kann.	Esc Umschalttaste+n Umschalttaste+m i
DITA>Neue DITA-Datei>Neues <topici> DITA>Neue DITA-Datei>Neues <concepti> DITA>Neue DITA-Datei>Neuer <taski> DITA>Neue DITA-Datei>Neue <referencei> topic<i> bezieht sich auf ein Element, dessen Klassenattribut mit topic/topic beginnt und das von 1 bis i gehen kann.	Esc Umschalttaste+n Umschalttaste+t 1 Esc Umschalttaste+n Umschalttaste+t 2 Esc Umschalttaste+n Umschalttaste+t i
DITA>Neue DITA-Datei>Menü auffrischen	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+m
DITA>Conref einfügen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+c
DITA>ID für Element zuweisen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+i
DITA>Referenzen aktualisieren	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+r
DITA>Alle Topicrefs öffnen	Esc Umschalttaste+ö Umschalttaste+a
DITA>Topicref einfügen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+t
DITA>FM-Dokument aus DITA Map erzeugen	Esc Umschalttaste+g Umschalttaste+d
DITA>DITA-Optionen	Esc Umschalttaste+d Umschalttaste+o

Menü „Fenster“

Menübefehl	**Tastaturbefehl**
Überlappend	Umschalttaste+F4
Nebeneinander	Umschalttaste+F5
Symbole anordnen	(Kein Tastaturbefehl verfügbar)
Aktualisieren	Strg+l (kleines L)

Tabellen

Auswahl in Tabellen

Auswahl	**Tastaturbefehl**
Eine Zelle	Strg drücken und auf die Zelle klicken
Eine Zeile	Strg drücken und auf die vertikale Spaltenbegrenzung in der Zeile doppelklicken
Eine Spalte	Strg drücken und auf die horizontale Zeilenbegrenzung in der Zeile doppelklicken
Text in der Zelle über der aktuellen Zelle	Esc t m u a
Text in der Zelle unter der aktuellen Zelle	Esc t m d a
Gesamten Text in aktueller Zelle	Esc t h a
Aktuelle Zelle, dann folgende Zelle	Esc t h z
Aktuelle Zeile, dann folgende Zeile	Esc t h r
Aktuelle Spalte, dann folgende Spalte	Esc t h s
Standardzellen in aktueller Spalte, dann folgende Standardzellen	Esc t h Umschalttaste+s
Aktuelle Tabelle	Esc t h t oder Strg drücken und dreimal auf eine Zelle klicken.
Die Auswahl erweitern oder verkleinern	Strg+- drücken und auf die letzte gewünschte Zelle der Auswahl klicken

Tabellen durchblättern

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um zur angegebenen Zelle zu wechseln.

Bewegen zu	**Tastaturbefehl**
Zelle rechts	Esc t g r
Zelle links	Esc t g l (kleines L)
Zelle unten	Esc t g Umschalttaste+h
Zelle oben	Esc t g h
Zelle ganz rechts in der aktuellen Zeile	Esc t g e
Zelle ganz links in der aktuellen Zeile	Esc t g b
Zelle ganz oben in der aktuellen Spalte	Esc t g o
Zelle ganz unten in der aktuellen Spalte	Esc t g u
Ausgewählte Zelle oben links	Esc t g a, Esc t h l (kleines L)
Zelle oben links	Esc t g Null
Anfang der Zelle	Strg+Bild-Auf
Ende einer Zelle	Strg+Bild-Ab
Nächste Zelle und deren Text auswählen	Tabulator, Esc t g Umschalttaste+r
Vorherige Zelle und deren Text auswählen	Umschalttaste+Tabulator, Esc t g Umschalttaste+l (kleines L)

Bewegen zu	**Tastaturbefehl**
Zelle unten und deren Text auswählen	Strg+Alt+Tab
Zelle oben und deren Text auswählen	Strg+Alt+Umschalttaste+Tabulator
Verankerungspunkt einer Tabelle	Esc t w

Tabulatorzeichen in Zellen

Funktion	**Tastaturbefehl**
Tabulatorzeichen in eine Zelle eingeben	Esc Tab

Zeilen und Spalten bearbeiten

FrameMaker XML Author fügt so viele Reihen oder Spalten hinzu, wie aktuell ausgewählt sind, bzw. löscht diese Anzahl.

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Zeilen oberhalb der ersten ausgewählten Zeile hinzufügen	Esc t Plus o
Zeilen unterhalb der letzten ausgewählten Zeile hinzufügen	Esc t Plus u, Strg+Eingabe, Strg+j
Spalten links neben der ganz links ausgewählten Spalte hinzufügen	Esc t Plus l (kleines L)
Spalten rechts neben der ganz rechts ausgewählten Spalte hinzufügen	Esc t Plus r
Inhalt der ausgewählten Zeilen oder Spalten löschen unter Beibehaltung der Zellen in der Tabelle	Esc t Bindestrich t
Ausgewählte Zeilen oder Spalten aus der Tabelle löschen	Esc t Bindestrich z
Zeilen und Spalten sortieren	Esc t s

Zeilen und Spalten ersetzen

Wenn die Zwischenablage keine ganzen Zeilen oder Spalten enthält, werden mit folgenden Tastaturbefehlen stets die ausgewählten Zellen ersetzt.

Ganze Zeilen oder Spalten einsetzen	**Tastaturbefehl**
Durch Ersetzen der ausgewählten Zeilen oder Spalten	Esc t Umschalttaste+e e
Vor der aktuellen Auswahl (oberhalb der ersten ausgewählten Zeile bzw. links neben der ganz links ausgewählten Spalte)	Esc t Umschalttaste+e v
Nach der aktuellen Auswahl (unterhalb der letzten ausgewählten Zeile bzw. rechts neben der ganz rechts ausgewählten Spalte)	Esc t Umschalttaste+e n

Vertikale Ausrichtung in Zellen

Zur Verwendung dieser Tastaturbefehle klicken Sie in den ersten Absatz einer Zelle.

Ausrichtung	Tastaturbefehl
Oben	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+o, Strg+F1
Mitte	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+m, Strg+F2
Unten	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+u, Strg+F3

Spaltenbreite

Ändern	Tastaturbefehl
Spaltenbreite, sodass keine Absätze in ausgewählten Zellen umgebrochen werden	Esc t x
Breite der ausgewählten Spalte, ohne die Breite der Tabelle zu ändern	Alt drücken und den Auswahlpunkt der gewählten Zelle ziehen
Spaltenbreite in Zwischenablage kopieren	Esc b Umschalttaste+b

Buchbefehle

Aufgabe	Tastaturbefehl
Neues Buch	Esc d Umschalttaste+n
Buch speichern	Esc d s, Strg+s
Dateinamen anzeigen (im Buchfenster)	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+m
Absatzüberschriften anzeigen (im Buchfenster)	Esc Umschalttaste+v Umschalttaste+x
Datei aus dem Buch löschen	Esc f x
Alle Dateien auswählen	Esc b g
Alle Dateien des Buchs speichern	Esc d Umschalttaste+s
Alle Dateien des Buchs schließen	Esc d Umschalttaste+v
Alle nicht generierten FrameMaker-Dateien auswählen	Esc b Umschalttaste+n Umschalttaste+g
Alle generierten FrameMaker-Dateien auswählen	Esc b Umschalttaste+e Umschalttaste+d
Einen Bereich von Dateien auswählen	Umschalttaste+Klicken
Nicht untereinander stehende Dateien auswählen	Strg+Klick
Datei in einem Buch nach oben bewegen	Esc m u
Datei in einem Buch nach unten bewegen	Esc m d

Tastaturbefehle zum Suchen und Ersetzen

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Vorwärts suchen	Esc f i n, Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+v, Strg+Umschalttaste+f, Alt+Strg+s
Rückwärts suchen	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+r, Alt+Strg+f, Alt+Strg+r
Aktuelle Auswahl ändern	Esc Umschalttaste+o Umschalttaste+r
Alle Vorkommen des Suchtextes im Dokument ändern	Esc r g
Ändern und weitersuchen	Esc r a
Einstellungen in Dialogfeldern „Zeichenformat suchen“ und „Ändern in Zeichenformat“ zu „Beibehalten“ ändern	Umschalttaste+F8
Einstellungen entsprechend dem ausgewählten Text in Dialogfeldern „Zeichenformat suchen“ und „Ändern in Zeichenformat“ ändern	Umschalttaste+F9
Dialogfeld „Einstellung der Suchparameter“ anzeigen	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+e
Suchen	**Tastaturbefehl**
Tabulatorsymbol	\t
Erzwungenes Zeilenende	\r
Absatzende-Zeichen	\p
Absatzanfang	\P
Umbruchgeschütztes Leerzeichen	\ (Leertaste)
t-Leerzeichen	\i, \st
Suchen	**Tastaturbefehl**
n-Leerzeichen	\N, \sn
m-Leerzeichen	\M, \sm
Numerisches Leerzeichen	\#, \s#
Textflussende-Zeichen	\f
` (Gravis)	\{
\ (umgekehrter Schrägstrich)	\\
Wahlweiser Trennstrich	\- (Bindestrich)
Umbruchgeschützter Trennstrich	\+
Trennunterdrückungssymbol	_ (Unterstrich)
Wortanfang	\<
Wortende	\>
Mit aktivierter Option „Jokerzeichen“...	
Beliebige Anzahl von Zeichen	*

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Leerzeichen oder Interpunktion	| (senkrechter Strich)
Beliebiges Zeichen	?
Anfang einer Zeile	^
Ende einer Zeile	$
Beliebige Zeichen in eckigen Klammern *ab*	[ab]
Beliebiges Zeichen außer *ab*	[^ab]
Beliebiges Zeichen von *a* bis *f*	[a-f]

Dokumente

Hilfe

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Onlinehilfe anzeigen	Esc d Umschalttaste+h, F1
Adobe Online	Esc w w w

Öffnen

Öffnen	**Tastaturbefehl**
Dokument in einer Buchdatei	Doppelklicken Sie auf den Dateinamen im Buchfenster
Alle Dateien in einem aktiven Buchfenster	Esc d Umschalttaste+o oder drücken Sie die Umschalttaste und wählen Sie „Alle Dateien des Buchs öffnen“ im Menü „Datei“.

Speichern und Schließen

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Dialogfeld zum Speichern des Dokuments anzeigen	Esc d a
Dokument oder Buch speichern	Esc d s, Strg+s
Alle geöffneten Dateien speichern	Esc d Umschalttaste+s oder Umschalttaste drücken und „Geöffnete Dateien speichern“ im Menü „Datei“ wählen
Alle geöffneten Dateien in einem aktiven Buchfenster in einem Buch speichern	Esc d Umschalttaste+s oder Umschalttaste drücken und „Alle Dateien des Buchs speichern“ im Menü „Datei“ wählen
Alle geöffneten Dateien schließen	Esc d Umschalttaste+v oder Umschalttaste drücken und „Geöffnete Dateien schließen“ im Menü „Datei“ wählen
Alle geöffneten Dateien in einem aktiven Buchfenster in einem Buch schließen	Esc d Umschalttaste+v oder Umschalttaste drücken und „Alle Dateien des Buchs schließen“ im Menü „Datei“ wählen

Abbrechen und Widerrufen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Bestimmte Befehle in FrameMaker XML Author abbrechen	Esc
Bestimmte Befehle in FrameMaker XML Author rückgängig machen	Esc b r, Strg+z

Navigation in einem Dokument

Anzeige	Tastaturbefehl
Vorherige Seite	Esc s Umschalttaste+v, Bild-Auf
Nächste Seite	Esc s Umschalttaste+n, Bild-Ab
Erste Seite	Esc s Umschalttaste+e, Alt+Bild-Auf oder Umschalttaste drücken und auf das Symbol „Vorherige Seite“ klicken
Letzte Seite	Esc s Umschalttaste+l (kleines L), Alt+Bild-Ab oder Umschalttaste drücken und auf das Symbol „Nächste Seite“ klicken
Dialogfeld „Wechseln zu Seite“	Strg+g

Erneute Dokumentanzeige

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dokument erneut anzeigen	Esc w r, Strg+l (kleines L)

Zoom

Zoom	Tastaturbefehl
Um eine Zoomeinstellung größer zoomen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+g
Um eine Zoomeinstellung kleiner zoomen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+k
Seite an Fenster anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+s
Fenster an Seite anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+f
Fenster an Textrahmen anpassen	Esc Umschalttaste+z f
Auf 100 Prozent zoomen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+o

Hypertextdokumente

Aufgabe	Tastaturbefehl
Zur vorherigen Position im Hypertextstapel wechseln	Esc v v
Zur nächsten Position im Hypertextstapel wechseln	Esc v n
Hypertextbefehl aktivieren, ohne das Dokument zu sperren	Strg+Alt drücken und auf einen aktiven Bereich klicken
Dokument sperren oder entsperren	Esc d Umschalttaste+y
Dialogfeld „Hypertext“ öffnen	Esc s h

Aufgabe	Tastaturbefehl
Fokus auf Dialogfeld „Hypertext“ setzen	Esc Umschalttaste+f i h
Dialogfeld „Hypertext“ schließen	Esc Umschalttaste+c h
Hypertextbefehl prüfen	Esc v h
Gesperrtes FluidView-Format umschalten	Esc Umschalttaste+u a

Dokumentdienstprogramme

Rechtschreibhilfe

Aufgabe	Tastaturbefehl
Ausgewählten Text bzw. ausgewähltes Wort mit der Einfügemarke prüfen	Esc r b oder Strg drücken und im Dialogfeld „Rechtschreibhilfe“ auf „Prüfung beginnen“ klicken
Gesamtes Dokument prüfen	Esc l (kleines L) e
Aktuelle Seite prüfen	Esc l (kleines L) p
Ein Wort korrigieren	Esc l (kleines L) c w
Ein Wort in Ihr persönliches Wörterbuch einfügen (aufnehmen)	Esc l (kleines L) a p
Ein Wort dem Dokumentwörterbuch hinzufügen	Esc l (kleines L) a d
Ein Wort der automatischen Korrektur hinzufügen	Esc l (kleines L) a c
Ein Wort aus Ihrem persönlichen Wörterbuch löschen (streichen)	Esc l (kleines L) x p
Ein Wort aus dem Dokumentwörterbuch löschen	Esc l (kleines L) x d
Liste für automatische Korrekturen löschen	Esc l (kleines L) c a
Dialogfeld „Optionen für Rechtschreibhilfe“ anzeigen	Esc r o
Dialogfeld „Wörterbuchfunktionen“ anzeigen	Esc r Umschalttaste+l (kleines L)
Datei unbekannter Wörter erstellen	Esc r Umschalttaste+s
Alle Absätze für erneute Prüfung markieren	Esc r p
Worttrennung anzeigen	Esc l (kleines L) Bindestrich
Dokument neu trennen	Esc r Umschalttaste+n
Gemeldetes Wort ersetzen	Im Dialogfeld „Rechtschreibhilfe“ auf das Wort in der Auswahlliste „Korrektur“ doppelklicken

Thesaurus

Für diesen Tastaturbefehl muss nicht der Thesaurus, sondern das Dokumentfenster aktiviert sein.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Eine Auswahl durch den Thesaurus-Vorschlag ersetzen	Esc Umschalttaste+t e

Dokumentvergleich

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfeld „Dokumente vergleichen“ anzeigen	Esc d t v

Statistik

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfeld „Statistik“ anzeigen	Esc d t s

Referenzaktualisierung

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfeld „Automatische Referenzaktualisierung unterdrücken“ anzeigen	Esc b Umschalttaste+u

Text

Einfügemarke bewegen

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um die Einfügemarke zu bewegen.

Wechseln zu	Tastaturbefehl
Nächstes Zeichen	Nach-rechts-Taste
Vorheriges Zeichen	Nach-Links-Taste
Anfang eines Wortes	Strg+Nach-Links
Ende eines Wortes	Strg+Nach-Rechts
Anfang des nächsten Wortes	Esc Umschalttaste+m w
Anfang einer Zeile	Pos 1
Ende einer Zeile	Ende
Vorherige Zeile	Nach-Oben
Nächste Zeile	Nach-unten-Taste
Anfang eines Satzes	Strg+Pos 1
Ende eines Satzes	Strg+Ende
Anfang des nächsten Satzes	Esc Umschalttaste+m s
Anfang eines Absatzes	Strg+Nach-Oben
Ende des aktuellen Absatzes	Strg+Nach-Unten
Anfang des nächsten Absatzes	Esc Umschalttaste+m a
An den Anfang einer Spalte	Strg+Bild-Auf

Wechseln zu	Tastaturbefehl
An das Ende einer Spalte	Strg+Bild-Ab
Anfang eines Textflusses	Alt+Umschalttaste+Bild-Auf-Taste
Ende eines Textflusses	Alt+Umschalttaste+Bild-Ab-Taste
Beginn des ersten sichtbaren Textflusses	Strg+Umschalttaste+i

Einfügemarke setzen

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um die Einfügemarke in einen nicht gedrehten Textrahmen auf der aktuellen Seite zu setzen. Die Zeichenreihenfolge ist die Reihenfolge, in der FrameMaker XML Author Objekte auf einer Seite anzeigt. Das erste Objekt in der Zeichenreihenfolge ist das Objekt, das sich ganz im Hintergrund befindet.

Einfügemarke setzen an	Tastaturbefehl
Erste Spalte des ersten Textrahmens in Zeichenreihenfolge	Esc Umschalttaste+m e
Nächste Spalte, wobei die Textrahmen in Zeichenreihenfolge überschritten werden	Esc Umschalttaste+m n

Textauswahl

Klicken Sie in den Text, bevor Sie diese Tastaturbefehle benutzen. Wird ein Befehl auf einen bereits ausgewählten Text angewendet, erweitert FrameMaker XML Author die Auswahl.

Auswahl	Tastaturbefehl
Nächstes Zeichen	Esc h z, Esc Umschalttaste+h z, Umschalttaste+Nach-Rechts-Taste
Vorheriges Zeichen	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+c, Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Aktuelles Wort, dann nächstes Wort	Esc h w, Esc Umschalttaste+h w, Strg+Umschalttaste+Nach-Rechts-Taste
Aktuelles Wort, dann vorheriges Wort	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+w, Strg+Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Aktueller Satz, dann nächster Satz	Esc h s, Esc Umschalttaste+h s, Strg+Umschalttaste+Ende
Aktueller Satz, dann vorheriger Satz	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+s, Strg+Umschalttaste+Pos 1
Aktuelle Zeile, dann nächste Zeile	Esc Umschalttaste+h l (kleines L) Esc h Umschalttaste+z
Aktuelle Zeile, dann vorherige Zeile	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+l (kleines L)
Aktueller Absatz, dann nächster Absatz	Esc h a, Esc Umschalttaste+h a, Strg+Umschalttaste+Nach-Unten-Taste
Aktueller Absatz, dann vorheriger Absatz	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+a, Strg+Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Eine Zeilenlänge ab der Einfügemarke	Esc h u, Umschalttaste+Nach-Unten-Taste
Eine Zeilenlänge bis zur Einfügemarke	Esc h o, Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Bis Spaltenanfang	Esc h b, Umschalttaste+Bild-Auf
Bis Spaltenende	Esc h e, Umschalttaste+Bild-Ab

Auswahl	**Tastaturbefehl**
Bis Textflussbeginn	Esc h Umschalttaste+b, Strg+Umschalttaste+Bild-Auf
Bis Textflussende	Esc h Umschalttaste+e, Strg+Umschalttaste+Bild-Ab
Gesamter Text um die Einfügemarke, der dasselbe Zeichenformat aufweist	Esc h +Umschalttaste+f
Auswahl wechseln	**Tastaturbefehl**
Ein Zeichen nach rechts	Esc h r
Ein Zeichen nach links	Esc h l (kleines L)

Auswahl	**Tastaturbefehl**
Die Textauswahl erweitern oder verkleinern	Umschalttaste drücken und an die Stelle klicken, an der die Auswahl beginnen oder enden soll
Hervorhebung entfernen	Esc h Null
Ein Wort auswählen	Wort doppelklicken
Wort auswählen, dann folgende Wörter	Wort doppelklicken und anschließend ziehen
Die Auswahl eines Textrahmens oder einer Textzeile aufheben und die Einfügemarke darin platzieren	In Textrahmen oder Textzeile doppelklicken

Text bearbeiten

Funktion	**Tastaturbefehl**
Einen Absatz auswählen	Dreimal in den Absatz klicken
Einen Absatz auswählen, dann die folgenden Absätze	Dreimal in den Absatz klicken und anschließend ziehen
Zeichen vertauschen	Strg+F9
Ausschneiden	Esc b a, Strg+x, Umschalttaste+Entf
Kopieren	Esc b k, Strg+c
Ausgeschnittenen oder kopierten Text einfügen	Esc b e, Strg+v, Strg+y
Text schnell kopieren	Auf die Stelle klicken, an der der Text eingefügt werden soll Anschließend Alt drücken und mit dem Zeiger über den zu kopierenden Text ziehen

Text in asiatischen Schriften

Funktion	**Tastaturbefehl**
Rubi-Text eingeben	Esc s r

Text löschen

Löschen	Tastaturbefehl
Vorheriges Zeichen	Rücktaste
Bis zum Ende des vorherigen Wortes	Strg+h
Bis zum Ende des vorherigen Satzes	Esc l (kleines L) r
Nächstes Zeichen	Löschen
Bis zum Ende eines Wortes	Esc l (kleines L) e, Strg+Entf
Bis zum Ende einer Zeile	Strg+Umschalttaste+Entf
Bis zum Anfang des nächsten Satzes	Esc l (kleines L) v

Groß-/Kleinschreibung

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um die Groß-/Kleinschreibung des ausgewählten Textes zu ändern.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Aktuelles Wort zu Kleinbuchstaben ändern	Strg+Alt+l (kleines L), Strg+Alt+Umschalttaste+l (L)
Aktuelles Wort zu Großbuchstaben ändern	Strg+Alt+u, Strg+Alt+Umschalttaste+u
Aktuelles Wort mit großen Anfangsbuchstaben schreiben	Strg+Alt+c
Dialogfeld „Groß-/Kleinschreibung“ anzeigen	Esc b Umschalttaste+g

Verfolgen von Textänderungen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Aktivieren oder Deaktivieren der Funktion zum Verfolgen von Textänderungen	Esc t c o
Nächste Textänderung anzeigen	Esc t c n
Vorherige Textänderung anzeigen	Esc t c p
Bearbeitung akzeptieren	Esc t c a
Bearbeitung ablehnen	Esc t c r
Alle akzeptieren	Esc t c Umschalttaste+a
Alle ablehnen	Esc t c Umschalttaste+r
Vorschau endgültige Version	Esc t c Umschalttaste+f
Vorschau Originalversion	Esc t c Umschalttaste+o
Vorschau aus	Esc f o

Bedingten Text anzeigen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfeld „Bedingten Text ein-/ausblenden“ anzeigen	Esc b d
Bedingungsformate aktivieren oder deaktivieren	Esc b Umschalttaste+f
Den gesamten Text an der Einfügemarke auswählen, der dieselben Bedingungs-Tag-Einstellungen aufweist	Esc Umschalttaste+h b

Fenster „Bedingter Text“

Zur Verwendung dieser Tastaturbefehle klicken Sie in das Fenster „Bedingter Text“.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Alle Bedingungs-Tags in die Auswahlliste „Beibehalten“ verschieben	Umschalttaste+F8
Auswahllisten ändern, damit sie mit den Bedingungs-Tag-Einstellungen des ausgewählten Texts übereinstimmen	Umschalttaste+F9
Einen Bedingungs-Tag zwischen den Auswahllisten „Mit“ und „Ohne“ verschieben	Auf das Tag doppelklicken
Einen Bedingungs-Tag aus der Auswahlliste „Beibehalten“ in die Auswahlliste „Mit“ verschieben	Tag in der Auswahlliste „Beibehalten“ doppelklicken

Bedingungs-Tags

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um die Bedingungs-Tag-Einstellungen von ausgewähltem Text oder ausgewählten Tabellenzeilen zu ändern.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Einen Bedingungs-Tag auf ausgewählten Text durch Eingabe der ersten Zeichen des Tags und anschließendes Drücken der Eingabetaste anwenden	Esc b Plus, Strg+4
Einen Bedingungs-Tag aus ausgewähltem Text durch Eingabe der ersten Zeichen des Tags und anschließendes Drücken der Eingabetaste entfernen	Esc b Minus, Strg+5
Ausgewählten Text in nicht bedingten Text umwandeln	Esc b Umschalttaste+l (kleines L), Strg+6

Textbearbeitung

Aufgabe	Tastaturbefehl
Ausschneiden	Esc b a, Umschalttaste+Entf, Strg+x
Kopieren	Esc b k, Strg+c
Einfügen	Esc b e, Strg+y, Strg+v
Rückgängig/Wiederholen	Esc b r, Strg+Umschalttaste+z, Strg+z
Text schnell kopieren	An die Stelle klicken, an der der kopierte Text eingefügt werden soll, anschließend Alt drücken und den Zeiger über den Text ziehen.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Zeichen vertauschen	Zwischen die Zeichen klicken und anschließend Strg+F9 drücken
Ausgewählten Text in Kleinbuchstaben umwandeln	Alt+Strg+l (kleines L)
Ausgewählten Text in Großbuchstaben umwandeln	Alt+Strg+u
Ausgewählten Text mit großen Anfangsbuchstaben schreiben	Alt+Strg+c
Ein Wort auswählen	Doppelklicken Sie auf das Wort.
Wort auswählen, dann folgende Wörter	Doppelklicken Sie auf das Wort und ziehen Sie den Zeiger, doppelklicken Sie und klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste.
Aktuellen Satz auswählen, dann folgenden Satz	Drücken Sie Esc h s, drücken Sie Strg+Umschalttaste+Ende
Aktuellen Satz auswählen, dann vorherigen Satz	Drücken Sie Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+s, drücken Sie Strg+Umschalttaste+Pos 1.
Absatz auswählen	Klicken Sie dreimal auf den Absatz.
Absatz auswählen, dann die folgenden Absätze	Klicken Sie dreimal auf den Absatz und ziehen Sie den Zeiger, klicken Sie dreimal und klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste.
Vorheriges Zeichen löschen	Rücktaste
Bis zum Anfang des vorherigen Wortes löschen	Esc k b
Bis zum Ende des vorherigen Satzes löschen	Esc l (kleines L) r
Nächstes Zeichen löschen	Löschen
Bis zum nächsten Wortende löschen	Esc l (kleines L) e, Strg+Entf
Bis zum nächsten Zeilenende löschen	Strg+Umschalttaste+Entf
Bis zum Anfang des nächsten Satzes löschen	Esc l (kleines L) v

Sonderzeichen eingeben

Zeichen	Tastaturbefehl
(Auszeichnungspunkt)	Strg+q %
† (Kreuzsymbol)	Strg+q Leertaste
‡ (Doppelkreuz)	Strg+q `
™ (Warenzeichen)	Strg+q *
© (Copyright)	Strg+q)
® (eingetragenes Warenzeichen)	Strg+q (
¶ (Absatzsymbol)	Strg+q &
§ (Paragraphsymbol)	Strg+q $
… (Auslassung)	Strg+q Umschalttaste+i
(Geviertstrich)	Strg+q Umschalttaste+q
(Halbgeviertstrich)	Strg+q Umschalttaste+p

Zeichen	Tastaturbefehl
‘	Strg+'
"	Esc "
(Anführungszeichen deaktiviert)	Strg+q Umschalttaste+t
(Anführungszeichen deaktiviert)	Strg+q Umschalttaste+u
(Anführungszeichen deaktiviert)	Strg+q Umschalttaste+r, Alt+Strg+'
(Anführungszeichen deaktiviert)	Strg+q Umschalttaste+s, Alt+Strg+'
m-Leerzeichen	Esc s m, Strg+Umschalttaste+Leertaste

Einfügen	Tastaturbefehl
n-Leerzeichen	Esc s n, Alt+Strg+Leertaste
Umbruchgeschütztes Leerzeichen	Esc s z, Strg+Leertaste
Numerisches Leerzeichen	Esc Leerzeichen 1 (eins)
t-Leerzeichen	Esc Leerzeichen t
Umbruchgeschützter Trennstrich	Esc Bindestrich w
Trennunterdrückungssymbol	Esc n s
Wahlweiser Trennstrich	Esc Trennstrich Umschalttaste+d, Strg+Trennstrich
Erzwungenes Zeilenende	Umschalt-+Eingabetaste

Akzent	Drücken Sie Esc und geben Sie dann Folgendes ein	Gefolgt von einem dieser Zeichen	Beispiel
´ (Akut)	' (Apostroph)	a, A, e, E, i, I, o, O, u, U	É, é
` (Gravis)	` (linkes Anführungszeichen)	a, A, e, E, i, I, o, O, u, U	È, è
˜ (tilde)	~ (Tilde)	a, A, n, N, o, O	Ñ, ñ
¨ (Diäresis)	% (Prozent)	a, A, e, E, i, I, o, O, u, U, y, Y	Ü, ü
ˆ (Zirkumflex)	^ (Caret)	a, A, e, E, i, I, o, O, u, U	Ê, ê
° (ring)	* (Sternchen)	a, A	Å, å
¸ (Cedille)	, (Komma)	c, C	Ç, ç

Funktionstasten

Taste	Funktion	Strg	Umschalttaste	Alt
F1	Hilfe	Oben ausrichten		
F2		Zentriert ausrichten		
F3		Unten ausrichten		
F4			Überlappend	Beenden

F5			Nebeneinander	
F6				
F7			Zeiger auf Dokumentfenster platzieren	
F8			Einstellungen im Dialogfeld zu „Beibehalten“ ändern	
F9		Zeichen vertauschen	Alle Einstellungen des Dialogfelds an aktuellen Text anpassen	
F10			Kontextmenü anzeigen	

Tastaturbefehle für Zeichenwerkzeuge

Werkzeug	**Tastaturbefehl**
Bogen	Esc eins a
Grafikrahmen	Esc eins Umschalttaste+r
Adobe FreeHand	Esc o f
Zuletzt gewähltes Werkzeug	Esc o w
Gerade	Esc o g
Objektauswahl	Esc o o
Ellipse	Esc o e
Polygon	Esc o p
Polygonzug	Esc o l (kleines L)
Rechteck	Esc o r
Abgerundetes Rechteck	Esc o a
Intelligente Auswahl	Esc o i
Textrahmen	Esc o s
Textzeile	Esc o z
Vertikale, horizontale oder diagonale Gerade	Umschalttaste drücken und Gerade zeichnen
Quadrat	Umschalttaste drücken und Rechteck zeichnen
Kreis	Umschalttaste drücken und Ellipse zeichnen
Kreisausschnitt	Umschalttaste drücken und Bogen zeichnen
Werkzeugpalette anzeigen	Esc eins g, Esc g Umschalttaste+w
Werkzeug nach Verwendung aktiv lassen	Umschalttaste drücken und auf ein Zeichenwerkzeug klicken
Nach dem Zeichnen zum Objektauswahlwerkzeug zurückkehren	Umschalttaste drücken und auf das Objektauswahlwerkzeug klicken

Linienmuster

Die Begriffe „Erstes“, „Letztes“, „Nächstes“ oder „Vorheriges“ beziehen sich auf Positionen im Popupmenü.

Wechseln zu	Tastaturbefehl
Erstes Linienmuster (durchgehend)	Esc eins u
Letztes Linienmuster (keines)	Esc 9 u
Nächstes Linienmuster (wenn das letzte Linienmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc Plus u
Vorheriges Linienmuster (wenn das erste Linienmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc Minus u

Füllmuster

Die Begriffe „Erstes“, „Letztes“, „Nächstes“ oder „Vorheriges“ beziehen sich auf Positionen im Popupmenü „ Füllung“

Wechseln zu	Tastaturbefehl
Erstes Füllmuster (durchgehend)	Esc Umschalttaste+f eins
Letztes Füllmuster (keines)	Esc 9 f
Nächstes Füllmuster (wenn das letzte Füllmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc Plus f
Vorheriges Füllmuster (wenn das erste Füllmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc Minus f

Linienstärken

Die Begriffe „Nächste“ oder „Vorherige“ beziehen sich auf Positionen im Popupmenü „Linienstärke“.

Wechseln zu	Tastaturbefehl
Dünnste Linienstärke	Esc null b
Breiteste Linienstärke	Esc 9 b
Nächste Linienstärke	Esc Plus b
Vorherige Linienstärke	Esc Minus b

Strichstil

Um die für ein Objekt verwendete Linienart zu verändern, wählen Sie einen Stil im Popupmenü „Strichstil“.

Um das aktuelle Aussehen einer gestrichelten Linie zu verändern, wählen Sie ein Muster aus dem Dialogfeld „Stricheinstellungen“. Die Begriffe „Erster“, „Letzter“, „Nächster“ oder „Vorheriger“ beziehen sich auf Positionen in diesem Dialogfeld.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Durchgehenden Strichstil auf ein Objekt anwenden	Esc o m d
Gestrichelten Strichstil auf ein Objekt anwenden	Esc o m g
Dialogfeld „Stricheinstellungen“ anzeigen	Esc o m o
Zum ersten Strichmuster wechseln	Esc o m eins

Aufgabe	Tastaturbefehl
Zum letzten Strichmuster wechseln	Esc o m 9
Zum nächsten Strichmuster wechseln, (wenn das letzte Strichmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc o m Plus
Zum vorherigen Strichmuster wechseln (wenn das erste Strichmuster aktiviert ist, hat dieser Befehl keine Wirkung)	Esc o m Minus

Tastaturbefehle zum Bearbeiten von Objekten

Objektauswahl

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um Objekte auf der aktuellen Seite auszuwählen.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Textzeile oder Textrahmen auswählen	Strg drücken und auf die Textzeile oder den Textrahmen klicken
Auswahl erweitern oder verkleinern	Umschalttaste drücken und auf ein Objekt klicken
Anzeige des Auswahlrahmens erzwingen (wenn Ziehen von außerhalb der Objekte nicht möglich ist)	Strg+Umschalttaste drücken und diagonal ziehen
Das erste Objekt in der Zeichenreihenfolge auswählen	Esc o eins
Das nächste Objekt in der Zeichenreihenfolge auswählen	Esc o n
Die Auswahl auf das nächste Objekt in der Zeichenreihenfolge erweitern	Esc o + (Plus)
Die Auswahl eines Textrahmens oder einer Textzeile aufheben und die Einfügemarke stattdessen in das Objekt setzen	In Textrahmen oder Textzeile doppelklicken

Objekte bearbeiten

Aufgabe	Tastaturbefehl
Horizontales oder vertikales Bewegen des Objekts	Umschalttaste drücken und das Objekt ziehen
Beibehalten der Objektproportionen bei der Größenänderung	Umschalttaste drücken und einen Eckpunkt ziehen
Die Eigenschaften der gerade gewählten Objekte in der Werkzeugpalette übernehmen	Esc g Umschalttaste+o oder Umschalttaste drücken und im Menü „Grafik“ die Option „Eigenschaften übernehmen“ wählen.
Umformpunkt und Kontrollpunkte für gerade gewählte Linie, Polygonzug oder Freihandkurve anzeigen	Esc g u, Strg+r, Strg+Umschalttaste+r
Horizontales oder vertikales Bewegen des Kontrollpunkts	Drücken Sie die Umschalttaste und ziehen Sie den Kontrollpunkt
Ändern der Kurve nur an einer Seite des Umformpunkts (Kurve krümmen)	Kontrollpunkt bei gedrückter rechter Maustaste ziehen
Die Konturen einer gewählten Grafik von Text umfließen lassen	Esc g k
Bildrahmen einer gewählten Grafik von Text umfließen lassen	Esc Umschalttaste+g r
Konturlauf für gewählte Grafik deaktivieren	Esc Umschalttaste+g Umschalttaste+d
Ein ausgewähltes Objekt schnell kopieren	Alt und das Objekt ziehen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Grafiken ein- und ausblenden	Esc Umschalttaste+d Umschalttaste+a
Einen Umformpunkt und Kontrollpunkte hinzufügen	Strg drücken und auf eine Linie, einen Polygonzug, ein Polygon oder eine Freihandkurve mit aktuell angezeigten Umform- und Kontrollpunkten klicken
Umformpunkt löschen	Strg drücken und auf den Umformpunkt klicken
Ziehen und Ablegen zwischen geöffneten Fenstern oder Anwendungen	Ziehen (zum Kopieren Strg gedrückt halten)

Objekte bewegen

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um ausgewählte Objekte zu bewegen.

Objekte bewegen	Tastaturbefehl
Ein Punkt in angegebene Richtung (bei Zoomeinstellung 100 Prozent)	Alt+Pfeiltaste
Sechs Punkt in angegebene Richtung (bei Zoomeinstellung 100 Prozent)	Alt+Umschalttaste+Pfeiltaste

Objektausrichtung

Wenn nur ein Objekt ausgewählt ist, wird das Objekt an der Seite, an einem verankerten Rahmen oder Grafikrahmen ausgerichtet, der das Objekt umgibt.

Objekte ausrichten an	Tastaturbefehl
Oberkanten	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+o, Strg+F1
Mitte vertikal	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+m, Strg+F2
Unterkanten	Esc Umschalttaste+a Umschalttaste+u, Strg+F3
Linke Seiten	Esc p a l (kleines L)
Mitte horizontal	Esc p a Umschalttaste+z
Rechte Seiten	Esc p a Umschalttaste+r

Objekte drehen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen	Esc g Plus
Um 90 Grad gegen Uhrzeigersinn drehen	Esc g Umschalttaste+d Minus
Präzises Drehen mit Dialogfeld „Ausgewählte Objekte drehen“	Esc g d d
Erneut drehen	Esc g Umschalttaste+d e
Nicht gedrehte Ausrichtung des Objekts wiederherstellen (null Grad)	Esc g Umschalttaste+d null
Objekt von seiner nicht gedrehten zur vorherigen Ausrichtung drehen	Esc g Umschalttaste+d eins
Aktuelle Position eines Objekts als neue, nicht gedrehte Ausrichtung festlegen	Esc g Umschalttaste+d 9

Aufgabe	Tastaturbefehl
Objekt willkürlich drehen	Alt drücken und eine Ecke oder einen Umformpunkt ziehen
Drehung auf 45-Grad-Schritte beschränken	Alt+Umschalttaste drücken und eine Ecke oder einen Umformpunkt ziehen
Seite im Uhrzeigersinn drehen	Esc p Umschalttaste+p Umschalttaste+o
Seite gegen den Uhrzeigersinn drehen	Esc p Umschalttaste+p o
Seitendrehung aufheben	Esc p Umschalttaste+p Umschalttaste+u

Grafikrahmen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Einpassen eines verankerten Rahmens (passt Rahmen an das Objekt an und positioniert den Rahmen an der Einfügemarke)	Esc m p
Freilegen eines verankerten Rahmens (Rahmen vergrößern)	Esc m e
Ausgewählten Referenzrahmen umbenennen	Auf Rahmennamen in der Statuszeile klicken

Tastaturbefehle zum Hinzufügen von Farbe

Farbauswahl

Aufgabe	Tastaturbefehl
Farbe nach Verwendung aktiv lassen	Umschalttaste drücken und eine Farbe im Popupmenü „Farbe“ wählen
Eine Farbe allen Objekten in einem Dokument zuweisen, einschließlich Text	Alt+Umschalttaste drücken und eine Farbe im Popupmenü „Farbe“ in der Werkzeugpalette wählen
Dialogfeld „Farbdefinitionen“ anzeigen	Drücken Sie Esc Umschalttaste+d f d

Farbauszüge

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfeld „Farbauszüge definieren“ anzeigen	Esc Umschalttaste+d u.
Auszugsnummer (1, 2, 3, 4, 5 oder 6) aus dem Dialogfeld „Farbauszüge definieren“ wählen	Drücken Sie Esc Umschalttaste+d und geben Sie die Nummer ein

Tastaturbefehle für Gleichungen

Popupmenü „Gleichungen“

Befehl	Tastaturbefehl
Neue Gleichung (klein)	Esc m s
Neue Gleichung (mittel)	Esc m m
Neue Gleichung (groß)	Esc m l (kleines L)
Gleichung einpassen	Esc m p
Gleichung freilegen	Esc m e
Schriftgrade für Gleichungen	Esc p e
Schriften von Gleichungen	Esc m f
FrameMath-Element einfügen	Esc m i
Definition zu Katalog hinzufügen	Esc m c
Definition aktualisieren	Esc m Umschalttaste+u

Seite „Symbole“

Griechische Buchstaben

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte angezeigt sind, abzuschließen.

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
α	Strg+Alt+a	\alpha
β	Strg+Alt+b	\beta
Γ	Strg+Alt+Umschalttaste+g	\Gamma
γ	Strg+Alt+g	\gamma
Δ	Strg+Alt+Umschalttaste+d	\Delta
δ	Strg+Alt+d	\delta
ε	Strg+Alt+e	\epsilon
ζ	Strg+Alt+z	\zeta
η	Strg+Alt+h	\eta
Θ	Strg+Alt+Umschalttaste+q	\Theta

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
θ	Strg+Alt+q	\theta
ϑ	Strg+Alt+Umschalttaste+j	\vartheta
ι	Strg+Alt+i	\iota
κ	Strg+Alt+k	\kappa
Λ	Strg+Alt+Umschalttaste+l (L)	\Lambda
λ	Strg+Alt+l	\lambda (kleines L)
μ	Strg+Alt+m	\mu
ν	Strg+Alt+n	\nu
Ξ	Strg+Alt+Umschalttaste+x	\Xi
ξ	Strg+Alt+x	\\x
Π	Strg+Alt+Umschalttaste+p	\Pi
π	Strg+Alt+p	\pi
ρ	Strg+Alt+r	\rho
Σ	Strg+Alt+Umschalttaste+s	\Sigma
σ	Strg+Alt+s	\sigma
ς	Strg+Alt+Umschalttaste+e	\varsigma
τ	Strg+Alt+t	\tau
Υ	Strg+Alt+Umschalttaste+u	\Upsilon
υ	Strg+Alt+u	\upsilon
Φ	Strg+Alt+Umschalttaste+f	\Phi
ϕ	Strg+Alt+f	\phi
φ	Strg+Alt+j	\varphi
χ	Strg+Alt+c	\chi
Ψ	Strg+Alt+Umschalttaste+y	\Psi

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
ψ	Strg+Alt+y	\psi
Ω	Strg+Alt+Umschalttaste+o	\Omega
ω	Strg+Alt+o	\omega
ϖ	Strg+Alt+Umschalttaste+i	\varpi
∂	Strg+Alt+7	\cpartial

Sonstige spezielle Symbole

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte angezeigt sind, abzuschließen.

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
∞	Strg+Alt+1	\infty
⊥	Strg+Alt+2	\bot
...	Strg+q Punkt	\ldots
ℵ	Strg+Alt+3	\aleph
ℑ	Strg+Alt+4	\Im
ℜ	Strg+m $	\Re
℘	Strg+Alt+5	\wp
∅	Strg+Alt+0	\emptyset
∇	Strg+Alt+6	\nabla
°	Strg+m)	\degree
′	Strg+Alt+`	\prime
″	Strg+m "	\pprime

Zeichenfolgen

Befehl	Tastaturbefehl
Textanfang	' oder "
Textende	Eingabetaste

Diakritische Zeichen

Element	Tastaturbefehl
x'	` (Gravis)
x~	~ (Tilde)
$\overline{x}$	Strg+g Bindestrich
$\vec{x}$	Strg+Alt+Umschalttaste+v
$\hat{x}$	Strg+g ^
$\dot{x}$	Punkt
$\underset{\sim}{x}$	Strg+g ~ (Tilde)
$\underline{x}$	Strg+g _ (Unterstrich)
$\overrightarrow{x}$	Strg+g Nach-Rechts
$\overset{\frown}{x}$	Strg+g @

Seite „Operatoren“

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte aufgeführt sind, abzuschließen.

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
+	Plus	\plus
–	Minus (nach einem Operanden)	
?x?	Strg+m * (Sternchen)	\cross
? · ?	Strg+m Punkt	\cdot
? • ?	Strg+8	\bullet
Format umschalten	Strg+Umschalttaste+t, Esc m Umschalttaste+t	
? / ?	Strg+Alt+/	\fract
? ÷ ?	Strg+m /	\div
$\frac{?}{?}$	/	\over
?=?	=	\equal

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
= ?	Strg+g =	\uequal
? ◊ ?	Strg+j	\jotdot
?,?	Komma	\comma
? ⊗ ?	*<Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich verwenden>*	\otimes
? ⊕ ?	*<Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich verwenden>*	\oplus
? ∧ ?	*<Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich verwenden>*	\wedge
? ∨ ?	*<Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich verwenden>*	\vee
? ∩ ?	Strg+m i	\cap
? ∪ ?	Strg+m u	\cup
,?	Strg+m Komma	\ucomma
;?	;	\semicolon
¬?	Strg+m n	\neg
-	Strg+Bindestrich	\minus
∓?	Strg+m 1	\mp
±?	Strg+q 1	\pm
∇ ?	*<Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich verwenden>*	\grad
∇??	Strg+q Umschalttaste+q (und Operand hinzufügen)	
Δ?	Strg+m Strg+d	\change
□?	Strg+m x	\box
□•?	Strg+m o	\boxdot
□²?	Strg+m 2	\box2
∀?	Strg+m a	\forall
∃?	Strg+m e	\exist
∴?	Strg+m t	\therefore
? ?	Strg+a, Esc m v l	\atop (kleines L)

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
? ?	Strg+m; (Semikolon),	\list Esc m h l (kleines L)
??	* (Sternchen)	\times
|?|	Strg+g | (senkrechter Strich)	\abs
??	Esc m ^	
??	Esc m Strg+Umschalttaste - (Bindestrich)	
??	Strg+m Strg+^	
??	Strg+m Strg+ Umschalttaste - (Bindestrich)	
√?	Strg+r	\sqrt
?√?	Strg+r (und Operand hinzufügen)	
?×10?	Strg+Umschalttaste+e	\sn
??	^	\power
?†	Strg+m d	\dagger
?!	!	\fact
?*	Strg+m s	\ast
∠?	Strg+q Umschalttaste+p	\angle

Seite „Groß“

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte aufgeführt sind, abzuschließen.

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um jedes Element der Seite „Groß“ mit nur einem Operanden einzugeben. Wählen Sie dann nach Bedarf die Befehle „Neuer Operand“ und „Format umschalten“.

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
∑?	Strg+Umschalttaste+s	\sum
∏?	Strg+Umschalttaste+p	\prod
∫?	Strg+i	\int

∮?	k. A.	\oint
∩?	Strg+m Umschalttaste+i	\bigcap
∪?	Strg+m Umschalttaste+u	\bigcup
Neuer Operand	Strg+Umschalttaste+n, Esc m n	
Format umschalten	Strg+Umschalttaste+t, Esc m Umschalttaste+t	

Seite „Klammern“

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte aufgeführt sind, abzuschließen.

Element oder Befehl	**Tastaturbefehl**	**Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich**
(?)	(	\id
[?]	[(linke eckige Klammer)	
? }	{ (linke geschweifte Klammer)	
? |	| (senkrechter Strich)	\substitution
< ? >	Strg+m <	\dangle
|?|	Strg+g | (senkrechter Strich)	\abs
(?	Strg+m (	\lparen
[?	Strg+m [(linke eckige Klammer)	
{ ?	Strg+m { (linke geschweifte Klammer)	
? |	| (senkrechter Strich) (und Operand hinzufügen)	
|? >	Strg+m k	\ket
||?||	Strg+m | (senkrechter Strich)	\norm
?)	)	\rparen
?]	] (rechte eckige Klammer)	
? }	} (rechte geschweifte Klammer)	
? |	| (senkrechter Strich) (und zwei Operanden hinzufügen)	
< ? |	Strg+m b	\bra
⌈?⌉	Strg+q i	\ceil
(?, ?)	Strg+m Umschalttaste+n	\inprod
[?, ?]	Strg+m Umschalttaste+c	\cmut

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
{ ?, ? }	Strg+m Umschalttaste+a	\acmut
$\overline{?}$	_ (unterstreichen)	\overline
< ? | ?>	Strg+m Umschalttaste+b	\bket
$\lfloor ? \rfloor$	Strg+q k	\floor
$\binom{?}{?}$	Strg+m h	\choice
$\overbrace{xx}$	Strg+m Umschalttaste+d	\downbrace
$\underbrace{xx}$	Strg+m Umschalttaste+p	\upbrace
Format umschalten	Strg+Umschalttaste+t, Esc m Umschalttaste+t	
Klammern entfernen	Esc m r p	

Seite „Relationen“

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte angezeigt sind, abzuschließen.

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
? < ?	<	\lessthan
? > ?	>	\greaterthan
? = ?	=	\equal
? ~ ?	Strg+m ~ (Tilde)	\sim
$? \subset ?$	Strg+q Umschalttaste+l (kleines L)	\subset
$? \supset ?$	Strg+q Umschalttaste+i	\supset
$? \leftarrow ?$	Strg+q Komma	\leftarrow
$? \rightarrow ?$	Strg+q Punkt	\rightarrow
$? \leftrightarrow ?$	Strg+q Plus	\lrarrow
$? \perp ?$	Strg+m r	\perp
$? \leq ?$	Strg+g <	\leq
$? \geq ?$	Strg+g >	\geq

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
? ≡ ?	Strg+q : (Doppelpunkt)	\equiv
? ≈ ?	Strg+q ; (Semikolon)	\approx
? ⊆ ?	Strg+q Umschalttaste+j	\subseteq
? ⊇ ?	Strg+q Umschalttaste+m	\supseteq
? ⇐ ?	Strg+q \	\Leftarrow
? ⇒ ?	Strg+q ^	\Rightarrow
? ⇔ ?	Strg+q [(linke eckige Klammer)	\LRarrow
? ∥ ?	Strg+m p	\parallel
? « ?	Strg+q l (kleines L)	\ll
? » ?	Strg+q g	\gg
? ≠ ?	Strg+q =	\notequal
? ≅ ?	@	\cong
? ∈ ?	Strg+q Umschalttaste+n	\in
? ∋ ?	Strg+'	\ni
? ∉ ?	Strg+q Umschalttaste+o	
= ?	Strg+g =	\uequal
? ⊄ ?	Strg+Umschalttaste+k	\notsubset
? ∝ ?	Strg+q 5	\propto

Seite „Analysis“

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Sequenzen mit umgekehrtem Schrägstrich, die in der dritten Spalte aufgeführt sind, abzuschließen.

Verwenden Sie diese Tastaturbefehle, um jedes Element der Seite „Groß“ mit nur einem Operanden einzugeben. Wählen Sie dann nach Bedarf die Befehle „Neuer Operand“ und „Format umschalten“.

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
$\int ?$	Strg+i	\int
$\oint ?$	Strg+Umschalttaste+i	\oint
Neuer Operand	Strg+Umschalttaste+n, Esc m n	
Format umschalten	Strg+Umschalttaste+t, Esc m Umschalttaste+t	
$\frac{d}{d?}$	Strg+g t	\optotal
$\frac{d}{d?}?$	Strg+g Umschalttaste+t	
$\frac{\partial}{\partial ?}$	Strg+g p	\oppartial
$\frac{\partial}{\partial ?}?$	Strg+g Umschalttaste+p	
$\frac{d^?}{d?}$	Strg+g t (und Operand hinzufügen)	
$\frac{d^?}{d?}?$	Strg+g Umschalttaste+t (und Operand hinzufügen)	
$\frac{\partial^?}{\partial ?}$	Strg+g p (und Operand hinzufügen)	
$\frac{\partial^?}{\partial ?}?$	Strg+g Umschalttaste+p (und Operand hinzufügen)	
$\delta ?$	Strg+Alt+d	\var
$\nabla ?$	Strg+q Umschalttaste+q	\grad
$d?$	Strg+d	\diff
$\nabla \times ?$	Strg+m c	\curl
$\partial ?$	Strg+Umschalttaste+d	\partial

Element oder Befehl	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
∇•?	Strg+m v	\diver
lim ? ?	Strg+Umschalttaste+l (L)	\lim
∇^2?	Strg+m l (kleines L)	\lap

Seite „Matrizen“

Um eine Matrix beliebiger Größe einzufügen, fügen Sie zunächst eine 1 x 1-Matrix ein. Fügen Sie dann Zeilen und Spalten einzeln hinzu.

Befehl	Tastaturbefehl
Klammern hinzufügen/entfernen	Strg+Umschalttaste+t

Popupmenü „Matrix-Befehle“

Befehl	Tastaturbefehl
1 x 1 Matrix erstellen	Esc x m
Neue Zeile	Esc x r
Neue Spalte	Esc x c, Strg+Umschalttaste+c
Matrix transponieren	Esc x t
Matrix-Algebra	Esc x a

Popupmenü „Höhe der Matrixzeile“

Befehl	Tastaturbefehl
Gleichmäßig/Proportional	Esc m t r

Popupmenü „Breite der Matrixspalte“

Befehl	Tastaturbefehl
Gleichmäßig/Proportional	Esc m t c

Seite „Funktionen“

Um eine Funktion (außer der allgemeinen Funktion und Limes) über die Tastatur einzugeben, geben Sie ihre Bezeichnung wie angegeben ein.

Element	Tastaturbefehl	Zeichenfolge mit umgekehrtem Schrägstrich
? (?)	Strg+f	\function
lim ? ?	Strg+Umschalttaste+l (L)	\lim

Popupmenü „Addition“

Befehl	Tastaturbefehl
Brüche addieren	Esc m a a
Geordnete Summe	Esc m a o
Umgekehrt geordnete Summe	Esc m a Umschalttaste+o

Popupmenü „Multiplikation“

Befehl	Tastaturbefehl
Ausklammern	Esc m u f
Teilweise ausklammern	Esc m u Umschalttaste+f
Ausmultiplizieren	Esc m u m
Einmal ausmultiplizieren	Esc m u Umschalttaste+m
Verteilen	Esc m u d
Auf beiden Seiten anwenden	Esc m u Umschalttaste+d

Popupmenü „Division“

Befehl	Tastaturbefehl
Division mit Rest	Esc m d l (kleines L)
Division umwandeln	Esc m d d
Division Stufe 1 umwandeln	Esc m d Umschalttaste+d
Negative Potenz umwandeln	Esc m d n
Negative Potenz Stufe 1 umwandeln	Esc m d Umschalttaste+n

Popupmenü „Berechnung“

Befehl	Tastaturbefehl
Ausrechnen	Esc m v n
Alle Stellen zeigen	Esc m v Punkt
Berechnen	Esc m v e
Einsetzen	Esc m v s
Integrieren	Esc m v i
Ableiten	Esc m v d
1. Stufe ableiten	Esc m v Umschalttaste+d

Popupmenü „Regeln“

Befehl	Tastaturbefehl
Regel eingeben	Esc m r e
Regel anwenden	Esc m r a
Platzhalter festlegen	Esc m r d

Popupmenü „Umformungen“

Befehl	Tastaturbefehl
Vereinfachen	Esc m o s
Teilweise vereinfachen	Esc m o Umschalttaste+s
Term isolieren	Esc m o i
Term herausziehen	Esc m o e
Alle Terme herausziehen	Esc m o Umschalttaste+e

Positionierung von Seiten

Feinpositionierung

Der in nachstehender Tabelle angegebene Punktwert basiert auf einer Zoomeinstellung von 100 Prozent.

Aufgabe	Tastaturbefehl
Um 1 pt nach oben verschieben	Alt+Nach-Oben
Um 1 pt nach unten verschieben	Alt+Nach-Unten
Um 1 pt nach links verschieben	Alt+Nach-Links
Um 1 pt nach rechts verschieben	Alt+Nach-Rechts
Um 6 pt nach oben verschieben	Alt+Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Um 6 pt nach unten verschieben	Alt+Umschalttaste+Nach-Unten-Taste
Um 6 pt nach links verschieben	Alt+Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Um 6 pt nach rechts verschieben	Alt+Umschalttaste+Nach-Rechts-Taste
Feinpositionierung entfernen	Alt+Pos 1

Popupmenü „Links/Rechts“ (Ausrichtung)

Befehl	Tastaturbefehl
Links	Esc m a l (kleines L)
Zentriert	Esc m a c
Rechts	Esc m a r
Links von =	Esc m a Plus
Rechts von =	Esc m a =

Befehl	Tastaturbefehl
Manuell einstellen	Esc m a s
Manuell löschen	Esc m a d
Ausrichtung zurücksetzen	Esc m a Umschalttaste+r

Popupmenü „Oben/Unten“ (Ausrichtung)

Befehl	Tastaturbefehl
Nach oben	Esc m a t
Grundlinie	Esc m a Umschalttaste+b
Unten	Esc m a b

Popupmenü „Zeilenumbruch“

Befehl	Tastaturbefehl
Manuell einstellen	Esc m b s
Manuell löschen	Esc m b c

Navigation in Gleichungen

Bewegen der Einfügemarke

Bewegen	Tastaturbefehl
Links	Nach-links-Taste
Rechts	Nach-rechts-Taste
Von der Seite eines Bruchs zum Zähler	Nach-unten-Taste

Ändern der Auswahl

Aufgabe	Tastaturbefehl
Nächste Eingabeaufforderung auswählen	Tabulator
Auswahl erweitern	Leertaste
Nächstes Element links auswählen	Nach-links-Taste
Nächstes Element rechts auswählen	Nach-rechts-Taste

Bewegen von FrameMath-Elementen unter Beibehaltung der algebraischen Äquivalenz

Bewegen	Tastaturbefehl
Links	Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Rechts	Umschalttaste+Nach-Rechts-Taste
Oben	Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Unten	Umschalttaste+Nach-Unten-Taste

Bewegen	Tastaturbefehl
Ganz links	Strg+Alt+Nach-Links
Ganz rechts	Strg+Alt+Nach-Rechts
Links in Ausdruck	Strg+Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Rechts in Ausdruck	Strg+Umschalttaste+Nach-Rechts-Taste

Bewegen von FrameMath-Elementen ohne Beibehaltung der algebraischen Äquivalenz

Vertauschen	Tastaturbefehl
Mit Element links	Strg+m Strg+Nach-Links-Taste
Mit Element rechts	Strg+m Strg+Nach-Rechts

Filter nach Attribut

Aufgabe	Tastaturbefehl
Dialogfels „Attributausdrücke verwalten“ öffnen	Esc a c

Elementhierarchie einfügen

Taste/Tastenaktion	Navigations-/Aktionstyp
Positionieren Sie den Cursor in ein Element und drücken Sie die Eingabetaste.	Zeigt den Schnellkatalog an.
Nach-rechts-Taste	Zeigt die Elemente an, die im ausgewählten Element verfügbar sind.
Nach-links-Taste	Blenden Sie eine Ebene von Elementen aus
Tabulator	Nach unten rollen
Umschalttaste+Tabulator	Nach oben rollen
Alphabete/Kombination von Alphabeten	Geben Sie ein Alphabet oder mehrere Alphabete ein, um ein Element auszuwählen. Drücken Sie z. B. „T“, um den Textkörper auszuwählen und geben Sie „T,H“ ein, um zum Thema zu navigieren.

Marken und Variablen

Marken einfügen

Aufgabe	Tastaturbefehl
Marke einfügen	Esc m k
Hypertextmarke einfügen	Esc m h

Variablen einfügen

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Eine Variable durch Eingabe der ersten Zeichen ihres Namens und Drücken der Eingabetaste einfügen	Esc k v, Strg+Null

Arbeiten mit Struktur

Einfügemarke positionieren	**Tastaturbefehl**
An den Anfang des aktuellen Elements	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+s
An das Ende des aktuellen Elements	Esc Umschalttaste+m l (kleines L) e
Nach dem nächsten Element	Esc Umschalttaste+m l (kleines L) d, Alt+Strg+Nach-Unten-Taste
Vor dem vorherigen Element	Esc Umschalttaste+m l (kleines L) u, Alt+Strg+Nach-Oben-Taste
Vor dem übergeordneten Element des aktuellen Elements	Esc Umschalttaste+m l (kleines L) v, Alt+Strg+Nach-Links-Taste
An den Anfang der Inhalte des nächsten Elements	Esc Umschalttaste+m b n, Alt+Strg+Nach-Rechts-Taste
Auswahl	**Tastaturbefehl**
Aktuelles Element	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+e
Nächstes Element	Esc h Umschalttaste+ n, Alt+Strg+Umschalttaste+Nach-Unten-Taste
Vorheriges Element	Esc Umschalttaste+h Umschalttaste+ v, Alt+Strg+Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Gleichrangige Elemente des aktuellen Elements	Esc h Umschalttaste+s
Übergeordnete Elemente des aktuellen Elements	Esc h Umschalttaste+p, Alt+Strg+Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Um ein Element nach oben	Alt+Strg+Umschalttaste+Nach-Oben-Taste
Um ein Element nach unten	Alt+Strg+Nach-Unten-Taste
Strukturansicht	**Tastaturbefehl**
Alle Elemente unter dem ausgewählten Element erweitern/reduzieren	Esc E r
Ausgewähltes Element erweitern/reduzieren	Esc E x
Alle gleichrangigen Elemente erweitern/reduzieren	Esc E X

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Übergeordnetes Element aufnehmen	Alt+Strg+Umschalttaste+Nach-Links-Taste
Element einfügen	Esc e e e, Strg+1 (eins)
Element eingliedern	Esc e e i, Strg+2
Element ausgliedern	Esc e e f

Aufgabe	Tastaturbefehl
Element ändern	Esc e e a, Strg+3
In erstes Element einlesen	Esc e v 1 (eins)
In letztes Element einlesen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+m
Element um eine Ebene nach oben bewegen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+p
Element um eine Ebene nach unten bewegen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+d
Element mit dem vorherigen Element vertauschen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+t
Element mit dem nächsten Element vertauschen	Esc Umschalttaste+e t
Element teilen	Esc e e t
Attributwert bearbeiten	Strg+7
Letzten auf den Elementkatalog bezogenen Befehl wiederholen	Esc e e w
Anzeige von Elementgrenzen (als eckige Klammern) ein/aus	Esc Umschalttaste+d Umschalttaste+e
Anzeige von Elementgrenzen (als Tags) ein/aus	Esc Umschalttaste+d e t
Dokument prüfen	Esc e e p
Strukturansicht anzeigen	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+a

Menü „Element“

Aufgabe	Tastaturbefehl
Zusammenfügen	Esc e v 1 (eins)
Teilen	Esc e e t
Ausgliedern	Esc e e f
Attribute bearbeiten	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+a
Elementkatalog wählen	Esc Umschalttaste+s Umschalttaste+l (kleines L)
„Verfügbare Elemente zuweisen“ wählen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+o Umschalttaste+c
„Neue Elementoptionen“ wählen	Esc Umschalttaste+e Umschalttaste+o
Prüfen	Esc e e p

Andere nützliche Tastaturbefehle

Aufgabe	Tastaturbefehl
Die Dokumentanzeige neu aufbauen	Strg+l (kleines L)
Ausgewähltes Objekt schnell kopieren	Alt drücken und das Objekt ziehen
Ein Objekt willkürlich drehen	Alt drücken und mit der linken oder rechten Maustaste eine Ecke oder einen Umformpunkt ziehen

Aufgabe	**Tastaturbefehl**
Ein Objekt entlang der vertikalen oder horizontalen Achse ziehen	Umschalttaste drücken und Objekt ziehen
Ein Objekt um 1 Punkt/6 Punkt verschieben	Alt+Pfeiltaste/Alt+Umschalttaste+Pfeiltaste
Seite an Fenster anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+s
Fenster an Seite anpassen	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+f
Zoomen auf 100 %	Esc Umschalttaste+z Umschalttaste+o
Ein Dokument oder Buch sperren oder entsperren	Esc d Umschalttaste+y