

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Vorwort

1.1	Was FrameMaker alles kann	19
1.2	Warum FrameMaker?	21

Kapitel 2 So fangen Sie an

2.1	Einige Grundbegriffe	29
2.2	Das Menü Datei (Ablage)	33
2.3	Das Dokumentenfenster	36
2.4	FrameMaker und SGML	38
2.4.1	Die strukturierte FrameMaker-Oberfläche	41
2.5	Die Seele von FrameMaker ist das Absatzformat	43
2.5.1	Einige Bemerkungen zur Typographie	47
2.5.2	Einige Hintergrundinformationen über Schrift	49
2.5.3	Was sind Serifen?	54
2.5.4	Was sind Schriftauszeichnungen?	54
2.5.5	Die richtigen Wortabstände	55
2.5.6	Hilfe zur Rechtschreibprüfung	57
2.5.7	Die Funktion Suchen/Ändern	61
2.5.8	Suche mit den sogenannten Jokerzeichen	64
2.6	Ein neues Dokument anlegen	66
2.7	Die verschiedenen Darstellungsoptionen	72
2.8	Dokumente für andere Anwendungen sichern	76
2.8.1	Die Speicherformate für FrameMaker-Dokumente	77

Kapitel 3 Die Vorgabeseiten

3.1	Vorgabeseiten individuell gestalten	83
3.1.1	Der Haupttextrahmen	86
3.2	Der Textrahmen für laufende Kopf-/Fußzeilen	89
3.2.1	Textrahmen auf den Vorgabeseiten verändern	93
3.3	Ein neues Dokument anlegen	98
3.3.1	Die Kopf- und Fußzeilen in einem neuen Dokument	100
3.4	Grafiken auf Vorgabeseiten anlegen	103
3.5	Weitere Vorgabeseiten anlegen	106

Kapitel 4 Die Referenzseiten

4.1	Archiv und mehr	111
4.2	Anlegen von Referenzrahmen	112
4.3	Konvertierungstabellen für HTML	113
4.4	Referenzseiten umbenennen oder löschen	114
4.5	Und was noch geht	115

Kapitel 5 Die Absatzformate anlegen

5.1	Das Absatzformat ausführlicher beleuchtet	119
5.2	Ein neues Absatzformat erstellen	122
5.2.1	Festlegen der Standard-Schriftart im Absatzformat	127
5.2.2	Wie der Text auf dem Papier erscheint	129
5.3	Kataloge anlegen	137
5.4	Das sind Spezialformate	139

Kapitel 6 Rahmen als Grundbausteine

6.1	Rahmen sind die Grundbausteine	143
6.2	Rahmen anlegen	145
6.2.1	Textrahmen miteinander verketten	145
6.3	Verankerte Rahmen einfügen	150
6.4	Grafiken und Bilder importieren	155
6.5	Die verschiedenen Grafik- und Dateiformate	160
6.6	Beschnittene Rahmen in Textspalten	164
6.6.1	Gleitende Rahmen	166
6.7	Grafische Textelemente erstellen	167
6.8	Initialen für Textestiege erstellen	169

Kapitel 7 Mit Textelementen arbeiten

7.1	Text auf der Arbeitsseite einfügen	173
7.1.1	Das Dialogfenster Extra der Absatzgestaltung	180
7.1.2	Die Funktion <i>Rahmen über ...</i> und <i>... unter Absatz</i>	181
7.2	Bearbeiten von Text	185
7.2.1	Plazieren der Einfügemarke	185
7.2.2	Einfügemarke im Text	185
7.3	Verwendung von Tabulatoren	187
7.3.1	Wie der Tabulator arbeitet	187
7.3.2	Tabulatorstopps setzen	190
7.4	Eingeben von Sonderzeichen	193
7.4.1	Eingeben spezieller Leerzeichen	193
7.4.2	Leerzeichenkontrolle oder Anführungszeichen	195
7.4.3	Eingeben spezieller Textelemente	195
7.4.3.1	Indexmarke in Textrahmen einfügen	195
7.4.4	Querverweise einfügen	197
7.4.5	Fußnoten einfügen	197
7.4.6	Marken für Hypertext-Befehle einfügen	202
7.4.6.1	Die Hypertext-Befehle	204
7.5	Auswählen von Text	212
7.6	Text kopieren, verschieben und löschen	213
7.6.1	Text aus anderen Anwendungen importieren	215
7.7	Auf die Suche gehen	218

7.8	Änderungen markieren	220
7.9	Dokumente vergleichen	222
7.10	Die QuickAccess-Leiste	229
7.11	Besondere Textelemente einfügen	232
7.12	Seitenumbruch fixieren	234

Kapitel 8 Grafiken direkt in FrameMaker anlegen

8.1	Die Zeichenwerkzeuge	239
8.2	Das Auswählen von Objekten	244
8.3	Einige Tips zur Auswahl	245
8.4	Objekte verändern	246
8.5	Operationen auf Objekte anwenden	248
8.5.1	Die Objekteinstellungen verändern	252
8.5.2	Objekte positionieren, ausrichten und verteilen	256
8.5.3	Layouthilfen konstruieren	257
8.5.4	Und wie groß ist eigentlich ein Grafikobjekt?	259
8.6	Grafiktitel und Unterschriften erstellen	261
8.7	Grafiken von Text umfließen lassen	263
8.8	In diesem Zusammenhang	265
8.8.1	Bitmapgrafiken	265
8.8.2	Vektorgrafiken	268
8.8.3	Freigestellte Abbildungen	268
8.8.4	Grafiken aus Zeichenprogrammen importieren	271
8.9	Bilder frei positionieren	275

Kapitel 9 Alles in Farbe

9.1	Einleitung	279
9.1.1	Der CMYK-Farbraum	280
9.1.2	Der RGB-Farbraum	281
9.1.3	Das HLS-Farbsystem	283
9.1.4	Die Pantone-Farben	285
9.1.5	Noch mehr Farbskalen	285
9.1.6	Was sind eigentlich Schmuckfarben?	287
9.1.7	Kalibrierung und Farbanpassung DTP-System	289
9.1.8	Erstellen von Vierfarb-Separationen	289
9.2	Die Farbbibliotheken in FrameMaker	292
9.3	Ein Ausflug in die Farben	294
9.4	Farben zuweisen	296
9.5	Farben neu definieren	298
9.6	Raster einstellen	301
9.7	Einiges zum Thema Überdrucken	303

Kapitel 10 Tabellen erstellen

10.1	Ein starkes Werkzeug – der Tabelleneditor	309
10.1.1	Vorbemerkung	309
10.1.2	Die Werkzeuge für die Tabellengestaltung	312
10.1.3	Einige Beispieltabellen	313
10.1.4	Kopieren oder Verschieben von Zelleninhalten	328
10.1.5	Und noch einige Tabellen-Grundfunktionen	328
10.2	Einfügen von Text und Grafik in Tabellen	330
10.2.1	Eine Grafik in einer Zelle platzieren	330
10.3	Einen Tabellentitel hinzufügen und bearbeiten	333
10.3.1	Hinzufügen von Fortsetzungstext	333
10.4	Tabellen am Seiten- und Spaltenbeginn	338
10.5	Absätze in Tabellen umwandeln	343
10.6	Zum Beispiel große Tabellen einfügen	345
10.7	Seiten mit Tabellen freischlagen	351
10.8	Was noch mit Tabellen geht	353
10.8.1	Eine Überschrift mit einer Farbfläche hinterlegen	353
10.9	Verbinden und Trennen von Tabellenzellen	355

Kapitel 11 Mit Variablen arbeiten

11.1	Der Einsatz von Variablen	359
11.2	Variablen, die es nur auf Vorgabeseiten gibt	360
11.3	Die Systemvariablen für die Arbeitsseiten	363
11.4	Benutzervariablen erstellen	365

Kapitel 12 Alles numeriert

12.1	Numerierungen durch das ganze Dokument	371
12.1.1	Sonderzeichen für numerierte Listen	378

Kapitel 13 Bedingter Text

13.1	Mit bedingtem Text arbeiten	381
13.1.1	Vorüberlegungen zu bedingtem Text	381
13.2	Dokumentenvarianten mit bedingtem Text	384
13.2.1	Noch ein Beispiel für bedingten Text	389
13.3	Auch Grafiken können „bedingt“ sein	391
13.4	Noch etwas über bedingten Text	392
13.4.1	Bedingte Querverweismarken korrigieren	392
13.4.2	Bedingungstypen entfernen	393
13.4.3	Bedingten Text importieren	394
13.4.4	Drucken von Dokumenten mit bedingtem Text	394

Kapitel 14 Im Reich der Formeln und Gleichungen

14.1	Formeln perfekt setzen – fast ein Kinderspiel	399
14.2	Eine neue Gleichung erstellen	407
14.2.1	Hier noch etwas zur Verfeinerung	410
14.3	Berechnen und Umformen von Gleichungen	414
14.4	Schriften in Gleichungen verändern	417
14.5	Navigieren in einer Gleichung	419
14.6	Eine Gleichung Schritt für Schritt absetzen	420

Kapitel 15 Mit Marken arbeiten

15.1	Gezielt auf Textbereiche zugreifen	427
15.2	Indexeinträge mit Marken erstellen	432
15.2.1	Der Standard-Indexeintrag	432
15.2.2	Mehrstufiger Index	432
15.2.3	Mehrere Verweise auf eine Textstelle	433
15.2.4	Eintrag ohne Seitenzahl	433
15.2.5	Seitenbereiche im Index anzeigen	434
15.3	Marken suchen und ändern	435
15.4	Markentyp umbenennen	436

Kapitel 16 Mit Querverweisen arbeiten

16.1	Mit Querverweisen arbeiten	439
16.1.1	Absatz-Querverweise anlegen	439
16.1.2	Querverweise auf eine markierte Textstelle legen	442
16.2	Querverweise setzen	443

Kapitel 17 Index, Stichwortverzeichnis und mehr

17.1	Die Erstellung von Verzeichnissen	451
17.2	Die Erstellung eines Inhaltsverzeichnisses	454
17.2.1	Ein Inhaltsverzeichnis Schritt für Schritt	454
17.3	Einen Index erstellen	462
17.4	Spezielle Einstellungen für den Index	472
17.5	Die Erstellung von Listen	475

Kapitel 18 Grundüberlegung zur Vorlagenerstellung

18.1	Planung von Vorlagen für Dokumentarten	481
18.2	Seitenlayout festlegen	482
18.2.1	Einbinden von Abbildungen und Stilelementen	484
18.2.2	Testen der erstellten Vorlagendokumente	485
18.3	Die Vorlagendokumente zur Verfügung stellen	486

Kapitel 19 Dokumente in einem Buch zusammenfassen

19.1	Das Buchfenster	489
19.2	Erstellen eigener Vorlagenschablonen	494
19.2.1	Ein Layout entwerfen	494
19.3	Dokumente in Büchern vereinheitlichen	497

Kapitel 20 Aktionen automatisieren

20.1	Makros aufzeichnen (Unix)	501
20.2	Automatisierungsfunktionen erstellen	504
20.3	Absatzformate anzeigen lassen	510

Kapitel 21 Ihre Dokumentation veröffentlichen

21.1	Einige Anmerkungen zu Druckverfahren	519
21.2	Die traditionellen Druckverfahren	521
21.2.1	Der Buchdruck	521
21.2.2	Der Flexodruck	523
21.2.3	Der Tiefdruck	523
21.2.4	Der Siebdruck	525
21.2.5	Der Offsetdruck	525
21.2.6	Der Rollenoffsetdruck	527
21.3	Etwas zur buchbinderischen Verarbeitung	529
21.3.1	Falzen	529
21.3.2	Stanzen	529
21.3.3	Heften	529
21.3.4	Binden	530
21.4	Druckverfahren im DTP-Bereich	531
21.4.1	Das Xerografie-Verfahren	531
21.4.2	Der Laserdruck	532
21.4.3	Der Tintenstrahldruck (Ink-Jet)	533
21.4.4	Das Thermo-transfer-Verfahren	535
21.4.5	Das Thermo-Direkt-Verfahren	537
21.5	Ausgeben für den Druck	538
21.6	Gerasterte Druckfilme erstellen	545
21.6.1	Farbauszüge definieren	547
21.7	Ausgeben im PDF-Format	551
21.8	Als HTML-Seite veröffentlichen	558
21.8.1	Eine Verknüpfung zu einer URL erstellen	567
21.8.2	Dateiformate für das World Wide Web	569
21.9	Arbeiten mit WebWorks	571
21.10	Praktische Tips für Online-Dokumente	576

Kapitel 22 FrameMaker und SGML

22.1	Strukturierte FrameMaker-Dokumente	581
22.2	Strukturansicht	584
22.3	Darstellung der Elemente in der Dokumentenansicht	588
22.4	Der Elementkatalog in SGML	590
22.5	Ein Elementdefinitionen-Dokument anlegen	595

Kapitel 23 Anhang

23.1	Tastaturkurzbefehle	599
23.2	Die Menüs auf einen Blick	600
23.3	Glossar	602
	Index	619