
Inhaltsverzeichnis

Einführung **XIX**

Teil I

1. Die Entwicklung von Ventura **3**

Erweiterte Grenzen für Ventura	5
Ventura Publisher und Windows 3.0	13
Arbeiten mit mehreren Fenstern	14
Mindestanforderungen an die Hardware	16
Maximale Ausnutzung der Fähigkeiten Ihrer Hardware	16
Das äußere Erscheinungsbild von Ventura unter Windows	17
Ihr persönlicher Publishing-Anwendungsbereich	19
Ventura und seine Verbindungen zur Außenwelt	21

2. Die Hauptelemente von Ventura **25**

Die Hauptelemente	27
Text	27
Grafik	28
Die Geräte	30
Das Konzept	32

3. Die Ventura-Benutzeroberfläche **33**

Die Grundeinstellung der Benutzeroberfläche	36
Die Arbeit mit der Maus	39
Das Werkzeuge-Auswahlfenster	41
Die Menüs	44
Auswahlfenster	47
Die Rollbalken	51
Weitere interessante Punkte	52

4. Ein schneller Einstieg **55**

Ein Kapitel erstellen	57
Das Kapitel vorbereiten – die Grundeinstellung	57

Die Elemente einfügen	59
Das Dokument formatieren	62
Die Seite	62
Abschnitte formatieren	63
Bilder hinzufügen	70
Titel hinzufügen	72
Lokale Formatierung	74
Zusammenfassung	76
Teil II	
5. Der Zeitschriften-Artikel	79
6. Rahmen	91
Bedeutung und Nutzung von Rahmen	93
Einen Rahmen erstellen	93
Rahmen verändern	95
Rahmen bewegen und in der Größe verändern	96
Präzisionsanordnung von Rahmen	97
Rahmen umranden	100
Der Rahmen-Hintergrund	102
Rahmen über die Zwischenablage weitergeben	104
7. Text in einen Rahmen importieren	107
Venturas Schnittstelle zu anderen Programmen	110
Ein vollständig geladener Rahmen	114
Dateien entfernen	118
Dateien umbenennen	120
8. Die Grundseite	123
Eine Seite ist ein Rahmen	125
Laden großer Textdateien	127
Mehrere dieselben Schritte wiederholen	129
Verändern der Grundseite	130
Rahmen oder Grundseite?	136
9. Die Dynamik des Textflusses	137
Texte erfassen oder importieren?	139
Wenn Textelemente sich berühren	142

Textdateien verbinden	145
Mit Rahmenankern und -titeln arbeiten	146
Bildunterschriften erstellen	147
Abbildungen neu nummerieren	148
Lange Bildunterschriften erstellen	150
Rahmen verankern	152
Rahmen direkt am Ankerplatz darstellen	155
10. Grafiken importieren	159
Die beiden grafischen Darstellungskonzepte	161
Kurven	162
Zeichnungen importieren	165
Grafiken über die Zwischenablage austauschen	166
Proportionen	169
Grafiken zoomen	170
Grafiken zurechtschneiden	172
Bilder verzerren	172
Bilder importieren	174
Bilder aus der Zwischenablage in Ventura einfügen	174
Der Hemmschuh bei Bitmaps	175
Den Rahmen bearbeiten	176
Teil III	
11. Formate	181
Das Konzept der globalen Formatierung	183
Einen Absatz formatieren	183
Ein neues Absatzformat hinzufügen	187
Absätze formatieren	190
Formate mehrfach anwenden	191
Zusammenfassung	192
12. Rahmen formatieren	193
Das SCHRIFT-Auswahlfenster	195
Die Ausrichtung	197
Horizontale Ausrichtung	197
Silbentrennung	198
Vertikale Ausrichtung	201
Textrotation	204
Einrückungen	208

Das Menü ZWISCHENRAUM	209
Zwischenräume ober- und unterhalb von Absätzen festlegen	211
Ausnahmen von der Regel	213
Zeilendurchschuß	213
Absatz-Durchschuß	214
Abstand links und rechts von Absätzen	215
Gespiegelte Absätze	216
Zusammenfassung	218
Seite 1	218
Seite 2	218
Seite 3	219
Seite 4	220
Seite 5	222
Seite 6	222
Bundesligaformat	223
13. Das Absatzwerkzeug im Detail	225
Umbruch	227
Zeilenumbruch	228
Spaltenumbruch	231
Seitenumbruch	232
Weitere Verlaufskontrollen	233
Tabulatoren	236
Besondere Effekte	240
Blickfangpunkte	240
Initialen	243
Attribute überschreiben	246
Absatztypografie	247
Linien	250
Umrandung	253
Besondere Effekte mit Linien	254
Farben definieren	255
Formatliste aktualisieren	257
Interne Zuordnung der Formate	258
Zusammenfassung	260
14. Die Kunst der Absatzformatierung	261
Lernen Sie, sich mit dem Textfluß zu bewegen	264
Linien	265
Schnelle Absatzformate	275

Vertikale Ausrichtung	279
Die Anwendung der Vertikal Bündigen Ausrichtung	280
Absatz- oder Zeilenweise	283
Abstand zwischen Absätzen oder Zeilen?	283
Globale oder lokale vertikal bündige Ausrichtung	283
Wenn die VBA nicht funktioniert	284
Texte manuell vertikal ausrichten	284
Der Zusammenhalt zwischen Zeilen	285
Das Setzen der Seite	286

Teil IV

15. Die Textwerkzeuge von Ventura Publisher 297

Die Textbearbeitung	300
Text markieren	301
Attribute überschreiben	304

16. Lokale Formatierung 307

Attribute lokal verändern	309
Große Schriften richtig einsetzen	312
Das Unterschneiden	315
Was die Textverarbeitung erkennt	317
Weitere Abkürzungen	320

17. Zeichen und Formatierungen 321

Das Erzeugen spezieller Zeichen	323
Das Erzeugen von Zeichen bestimmter Schriftarten	324
Die Textdatei	327
Weitere Textfunktionen	328
Zusätzliche Textformatierungen	335

Teil V

18. Das Grafikwerkzeug 341

Die Grafikelemente von Ventura Publisher	344
Die Zwischenablage verwenden	345
Linienstärken	346
Schattierte Zeichen	347
Grafiken überlagern	348

Gitterraster	349
Automatisch erzeugte rechte Winkel	351
Textfelder	352
Das große Finale: Der Fußball	354
Das Verknüpfen von Grafiken mit Rahmen	356
19. Das Tabellenwerkzeug	359
Das Erzeugen einer leeren Tabelle	362
Das Bearbeiten von Tabellen	363
Die Verwendung von PRN für das Tabulieren	364
Weitere Tabellenfunktionen	366
Absatzformatierung	371
Der letzte Schliff	373
Ärger mit Tabellen	374
20. Strategien für das Bearbeiten von Tabellen	381
Horizontales Formatieren	383
Wenn in Ihrer Tabelle schon Tabulatoren gesetzt sind	383
Wenn Ihre Daten Leerzeichen enthalten	386
Wenn Ihre Daten in Absatzform vorliegen	386
Daumenregeln	392
Tabellenkalkulationen	392
Lotus 1-2-3 und Ventura	393
Lotus-Grafiken	394
Excel und Ventura	394
Excel-Grafiken	397
Tabellen von Excel aus erzeugen	399
Teil VI	
21. Kopf- und Fußzeilen	405
Kopf- und Fußzeilen in Ventura	408
Kopf- und Fußzeilen festlegen	409
Die Kopfzeile formatieren	410
Fußzeilen festlegen	412
Zeichenformatierung	413
Anpassen der Seitenzahl	414
Textverknüpfungen in Kopf- und Fußzeilen	415

Teil VII

22. Rahmen wiederholen	419
Die Wiederholfunktion für einen Rahmen einstellen	421
Rahmen spiegeln	423
Einsatzbereiche von wiederholten Rahmen	426
23. Automatische Nummerierung	427
Wie funktioniert die automatische Nummerierung?	429
Die automatische Nummerierung einsetzen	429
Die Nummern mit dem Text verbinden	431
Listen bei Änderungen neu nummerieren	433
Die Nomenklatur der Nummerierung ändern	433
Automatisch mit Text nummerieren	435
Die Nummerierung steuern	436
Nummern ein- und ausschalten	438
Weitere Möglichkeiten der Nummerierungsfunktion	441
24. Dateistrukturen in Ventura	445
Die Struktur eines Kapitels	448
Venturas Dateistruktur	450
Kapitel kopieren und austauschen	450
Die Tücke des DOS-Kopierbefehls COPY	451
Der Befehl ALLES KOPIEREN	452
Disketten dienen nur dem Datenaustausch!	453
25. Projekt-Management	457
Der Ventura-Drei-Schritte-Plan	459
Den Drei-Schritte-Plan ausführen	460
Schritt 1: Die Grundeinstellung	462
Schritt 2: Die neue Layoutvorlage	462
Schritt 3: Das neue Kapitel	462
Ohne den Plan folgen Konsequenzen	462
Die Grundeinstellung schützen	464
Verschiedene Grundeinstellungen erzeugen	465
Layoutvorlagen-Ordnung	465
Projektnamen verwenden	466
Chaos in Ventura	467
Die Korrektur	467
Ihre Vorgehensweise	468

Eine effektive Verzeichnisstruktur anlegen	471
Dokumente mit viel Text	473
Das Verzeichnis TYPESET	474
Dokumente mit wenig Text	475
Sehr lange Dokumente	476
Für den Ventura-Profi	478
Strategien kombinieren	481
26. Publikationen erstellen	483
Ein Kapitel klonen	486
Eine Publikation erstellen	488
27. Mit Publikationen arbeiten	491
Drucken	493
Probleme mit nicht sichtbaren Bildern	493
Publikationen neu numerieren	494
Ein Inhaltsverzeichnis erstellen	496
Die Markierungen eingeben	497
Das Format bestimmen	497
Die Verzeichnishierarchie bestimmen	497
Die Absätze formatieren	501
Feineinstellungen	502
Stichwortverzeichnisse erstellen	504
Indexmarkierungen eingeben	506
Das vollständige Stichwortverzeichnis	509
Alles kopieren	511
	511
Teil VIII	
28. Dateien importieren	515
Text importieren	517
Die Zwischenablage verwenden	519
Text in Ventura übertragen	519
Datenimport aus Word für Windows	521
Grafiken importieren	523
Grafiken über die Zwischenablage importieren	523
Zusammenarbeit zwischen Corel DRAW! und Ventura	524
29. Dateien exportieren	529
Text über die Zwischenablage exportieren	531
Formate in andere Dokumente kopieren	532

Formate kopieren und einfügen	533
Mehrere Formate kopieren	534
Probleme mit identischen Formatnamen	535
Eine Formatbibliothek erstellen	535
Formate in Ventura übertragen	537
Mehrere Formate gleichzeitig einfügen	538
30. Drucken	541
Drucker installieren	543
Drucker konfigurieren	543
Ausgabeschnittstellen	544
Druckerschnittstellen definieren	545
Druckeroptionen	546
Ein Dokument drucken	547
Optionen beim Ausdrucken	548
Mit Dicktentabellen arbeiten	550
Die Environment-Dicktentabelle	551
Ventura und die ständig veränderte Umgebung	551
Dicktentabellen erzeugen	552
Drucker umschalten	553
Schriften hinzufügen	554
Mit Dicktentabellen arbeiten	555
Druckdateien erzeugen	558
Die Seitenbeschreibungssprache Postscript	558
Eine Postscript-Datei erstellen	559
Eine Postscript-Datei ausdrucken	560
EPS-Dateien	561
Belichtungsstudios	561
Softfonts verwenden	561
Mit GEM Ventura Publisher drucken	562
31. Das große Finale	565
Den Text neu formatieren	568
Die Grafik hinzufügen	571
Anhang	575
A – Schriften verwenden	577
Die Anatomie der Schrift	579
Die beiden Schriftkategorien	581

Wie werden Schriften gespeichert?	583
Druckerschriften installieren	583
Adobe-Schriften installieren	584
Bitstream-Schriften installieren	585
Bildschirmschriften	586
Den Adobe Type Manager installieren	588
Nicht-PostScript-Drucker verwenden	590
Softfonts installieren	591
Softfonts in den Drucker laden	592
Softfonts automatisch laden	592
Softfonts manuell in den Drucker laden	593
B – Makros und andere Einstellungen	597
Der Tastaturpuffer von Windows	599
Makros aufzeichnen – der Windows-Rekorder	500
Die Voreinstellung von Ventura Publisher ändern	602
Speicherverwaltung	604
Verschiedene Bildschirmauflösungen	605
Bekannte Fehler von Ventura Publisher	605
C – Der Zeitungsartikel	607
Keine Gnade mit den Anfängern	611
Die Geheimnisse der Stars	613
Wie buchstabieren Sie Lektion?	615
Stichwortverzeichnis	619