


eMindMap-Tutorial-01.doc

Erste Schritte beim Erstellen einer Mind Map:

1. Erstellen Sie eine neue Map

Klicken Sie auf  **Neu** (Die ersten 4 Mal wird eine neue Map automatisch mit Hauptästen und Zweigen angelegt).

Geben Sie das Thema ein

Klicken Sie auf den Titel und geben Sie das Thema der Map ein.

Falls Sie versehentlich die Map verschieben, klicken Sie auf den Hintergrund der Map und ziehen Sie sie mit der Maus, um sie im Fenster neu zu positionieren.

2. Einen neuen Hauptast einfügen

Der Titel – *la voiture* - enthält das Thema Ihrer Mind Map.

Die Hauptäste

(*conduire, les marques, le véhicule*)

beschreiben die wichtigsten Ideen oder Kategorien in der Map. Fügen Sie jetzt eine neue Kategorie ein.

- Klicken Sie auf das Map-Thema.
- Drücken Sie die **Einfügen-Taste** - und ein **neuer Ast** mit der Beschreibung 'Hauptidee einfügen' erscheint.
- Geben Sie *le vol* (nicht kursiv!) ein und drücken Sie Return.

3. Zweige hinzufügen

Zweige dienen dazu, den übergeordneten Zweigen weitere Details hinzuzufügen.

- Klicken Sie auf den Map-Hintergrund, dann auf den Ast *le vol*, um diesen zu markieren.
- Drücken Sie die Einfügen-Taste, um einen neuen Zweig zu erstellen.
- Geben Sie *un autoradio* ein und drücken Sie anschließend die Return-Taste.
- Drücken Sie die **Leertaste**, um einen **Nebenast auf gleicher Ebene** einzufügen, geben Sie dann *une enceinte (Box)* ein und drücken Sie Return.

Ein Zweig kann auch **zweizeiligen Text** enthalten.

- Drücken Sie die Leertaste, um einen weiteren Zweig einzufügen. Geben Sie *crever un pneu* ein, halten Sie dann die **Umschalt-Taste** [Großbuchstabetaste] fest und drücken **Return**, um einen Zeilenumbruch einzufügen. Anschließend geben Sie (*Reifen zerstechen*) ein und drücken Return.

4. Einen Kode setzen

Um zu zeigen, daß *le vol* durchaus ein **problematischer Vorgang** ist, setzen wir einen Kode.

- Klicken Sie auf den Map-Hintergrund und dann auf *le vol*, um diesen Zweig zu markieren.
- In der **Kode-Symboleiste** auf der **rechten** Seite des Bildschirms klicken Sie auf den traurigen Smiley und das Symbol wird diesem Zweig hinzugefügt.

Ein Zweig kann mehr als einen Kode enthalten, jeder Kode kann durch erneutes Anklicken des Symbols in der Kode-Symboleiste gelöscht oder wieder hinzugefügt werden. Das Symbol X am Ende der Leiste löscht alle Kodes des markierten Zweiges.

5. Einfärben und Hervorheben von Zweigen

Die Farb- und Hervorheben-Symboleisten auf der **linken** Bildschirmseite dienen dazu, Zweige und Text einzufärben, um zusammengehörende Zweige zu markieren. Hervorhebungen (die rechte der beiden Symboleisten) können für weitere Betonungen benutzt werden.

- Klicken Sie auf den Ast *le véhicule* und dann auf die Farbe Blau in der Farb-Symboleiste.
- Klicken Sie auf *le volant*, dann auf Rot in der Farb-Symboleiste und auf Gelb in der **Hervorheben-Symboleiste**.
- Dann klicken Sie auf den Map-Hintergrund, so dass Sie die gerade hinzugefügten Farben sehen können.

6. Zweige neu ordnen

Um wichtige Zweige in der Reihenfolge nach oben zu verschieben, können die Zweige neu geordnet werden.

- Klicken Sie auf den Map-Hintergrund und dann auf den Zweig *un autoradio*, um diesen erneut zu markieren.
- **Ziehen** Sie ihn **mit gedrückter linker** Maustaste ein wenig hin zum Hauptast (*le véhicule*) und dann nach oben über den Verzweigungspunkt.
- Ein Pfeil und eine Linie erscheinen, die die neue Position des Zweiges anzeigen.
- Ziehen Sie den Zweig ganz nach oben über *la banquette arrière*.
- Lassen Sie die Maustaste los, um den Zweig *un autoradio* dort zu positionieren.

Hauptäste, können auch neu geordnet werden. Der kleine **Knotenpunkt** an jedem Hauptast dient als 'Anfasser', um den Zweig an die neue Position zu ziehen.

7. Verschieben und kopieren eines Zweiges

Manchmal ist es notwendig, einen Zweig einer anderen Kategorie zuzuordnen, d. h. daß der Zweig verschoben werden muß.

- Klicken Sie auf den Zweig *le volant*.
- **Ziehen** Sie den Zweig auf den Ast *conduire* und lassen Sie dann die Maustaste los.
- Der Zweig *le volant* wurde als Unterzweig *conduire* hinzugefügt.
- Wenn Sie bei dieser Aktion die **Strg-Taste gedrückt** halten, wird der Zweig **kopiert**, d.h. er bleibt an der ursprünglichen Position und eine Kopie erscheint an der neuen Position.

Da der Zweig *le volant* jetzt zweimal auftaucht, werden wir die letzte Aktion wieder rückgängig machen.

- Gehen Sie in der Menüleiste auf 'Bearbeiten' und 'Rückgängig machen' und der zweite Zweig verschwindet.

8. Einen Zweig löschen, rückgängig machen

Wenn Sie einen Zweig löschen, werden alle untergeordneten Zweige ebenfalls gelöscht.

- **Markieren** Sie den Hauptast *conduire* und drücken Sie die **Entfernen**-Taste. Damit werden der Hauptast und die Unteräste gelöscht.

Wenn Sie versehentlich einen Zweig gelöscht haben, können Sie dies über die Funktion **'Rückgängig'** im Menü 'Bearbeiten' wieder rückgängig machen.

- Klicken Sie auf den Zweig *le virage* und dann Entfernen.
- Klicken Sie auf Bearbeiten und Rückgängig (oder Strg+Z)

Sie können den Befehl Rückgängig jederzeit benutzen, um die vorherige Aktion zu widerrufen.

9. Themasympol ändern

Symbole können eingesetzt werden, um das Thema der Map zu verdeutlichen und es sich besser einzuprägen.

Die **Symbolgalerie unten** zeigt eine Vorschau auf alle eMindMap-Symbole.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Titel* in der Symbolgalerie. Dort finden Sie spezielle Titelsymbole.
- Klicken Sie auf eines der Symbole und halten Sie die Maustaste gedrückt, dann wird eine Vorschau angezeigt.
- Ziehen Sie das gewählte Symbol (z.B. den Lastwagen) auf das Thema der Map *la voiture* und lassen Sie die Maustaste los.

10. Freie und verbundene Symbole

Symbole können entweder frei beweglich in der Map erstellt oder mit einem Zweig verbunden werden. Ein **freies** Symbol kann irgendwo in der Map positioniert werden.

- Klicken Sie in der Symbolgalerie auf die Schaltfläche *Sonstiges*.
- Klicken Sie auf das Symbol *rotes Herz* und ziehen es per Drag & Drop auf eine freie Stelle in der Map.

Ein **verbundenes** Symbol bleibt fest an seinem Zweig. Es wird verschoben oder gelöscht, wenn der Zweig verschoben oder gelöscht wird.

- Klicken Sie in der Symbolgalerie auf die Schaltfläche **Freizeit**.
- Ziehen Sie *rotes Auto* auf den Zweig *les marques* bis der Text rot hinterlegt ist und lassen Sie die Maustaste los.

11. Gesamte Map anzeigen

Wenn Ihre Map immer mehr wächst, kann es vorkommen, daß Ihre Map größer wird als Ihr Bildschirmfenster. Um dann wieder die **gesamte Map** zu sehen, können Sie folgende Funktionen benutzen:

- Klicken Sie auf den Map-Hintergrund, drücken Sie dann **F5**, damit die Map wieder ins Fenster paßt.
- Um die Map zu **verkleinern**, drücken Sie die Taste - (Minus) bzw. Taste Bindestrich.
- Falls Sie sie zu sehr verkleinert haben, drücken Sie die Taste + (Plus), um sie wieder zu **vergrößern**.
- Sie können die Map **verschieben**, indem Sie auf den Map-Hintergrund klicken, die linke Maus festhalten und sie dann per Drag & Drop verschieben, sobald sich der Cursor in eine Hand verwandelt.

12. Drucken der Map

Sie können die Map auch ausdrucken

- Klicken Sie auf die **Drucker-Schaltfläche** in der oberen Symbolleiste.
- Klicken Sie OK (oder Return), wenn das Drucken-Dialogfenster erscheint.

