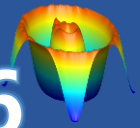


Info zu SimplexNumerica

Text und Label Modul

V16



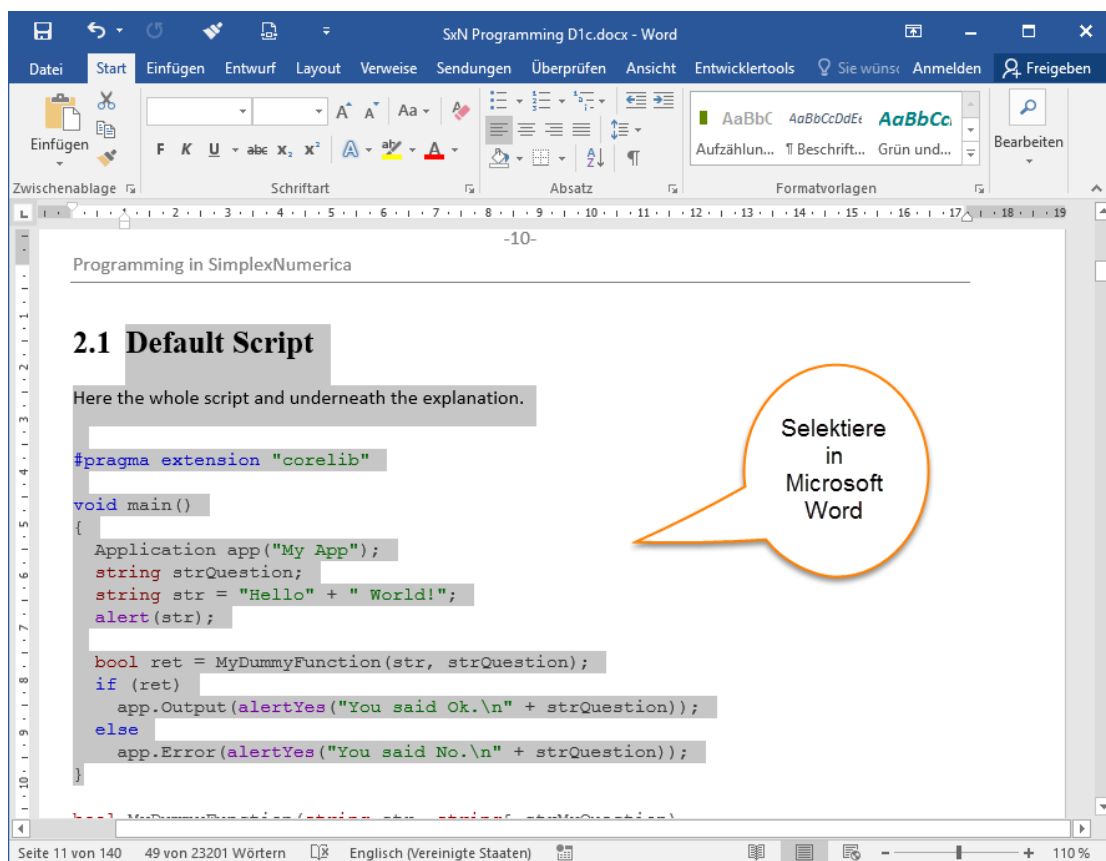
Die neue Version von *SimplexNumerica* verfügt über mehrere Module zur Textverarbeitung für Text-Shapes und Chart-Labels:

- *Standard Text*
- *Word Art Text*
- *Rich Text (RTF)*
- *HTML Text und Graphik*
- *Chart-Labels (Standard, RTF und HTML) und (Graph-) Legende*

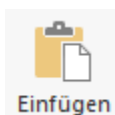
Text-Shapes können frei im Graphics-Fenster platziert werden. Chart-Labels hängen immer an einem Chart bzw. Koordinatensystem fest; können aber in dessen Rahmen ebenfalls frei platziert werden.

Hier ein Beispiel, wie man mit Text in *SimplexNumerica* neuerdings umgehen kann.

Wir nehmen z.B. ein Dokument in *Microsoft Word™*, selektieren im Text einen passenden Bereich und kopieren diesen mit <Strg + C> in die Zwischenablage von Windows 10.

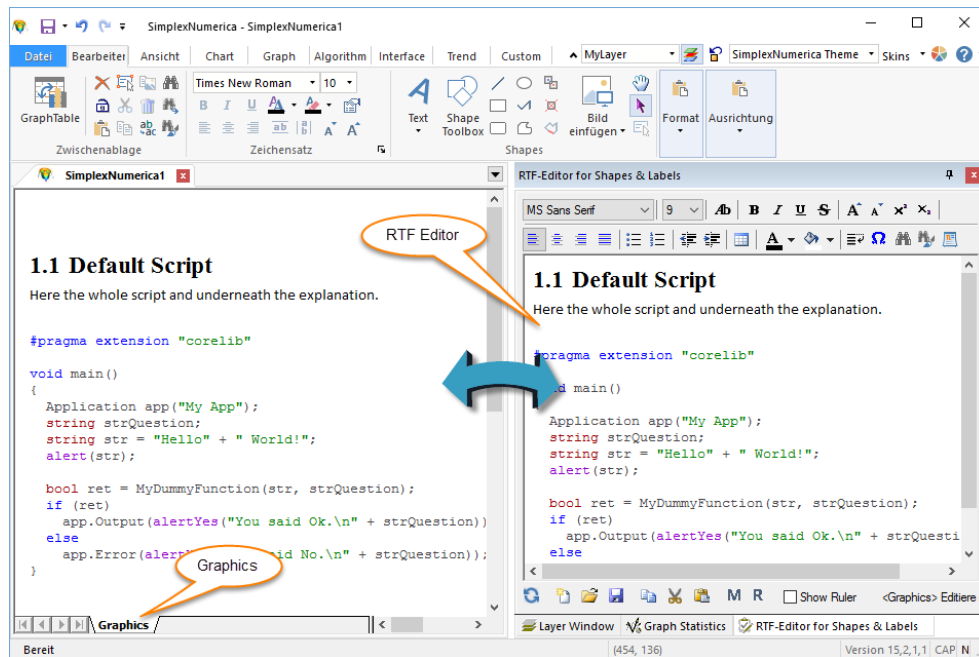


Falls noch nicht gestartet, starten wir die neue Version 16 von *SimplexNumerica* und legen ein leeres Auswertefenster z.B. mit <Strg + N> an.



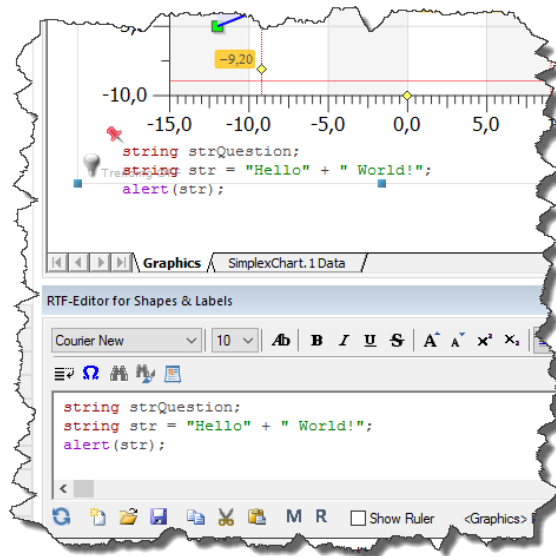
Anschließend fügen wir den in *Microsoft Word™* kopierten Bereich einfach in *SimplexNumerica* wieder mit <Strg + V> ein.

Text und Label Modul



Als dann können wir den Text im Graphics-Fenster verschieben und anpassen. Im integrierten RTF-Editor können wir den Text nachträglich bearbeiten und wieder ins Graphics-Fenster zurückspielen.

Das Prinzip lässt sich auch bei Chart-Labels anwenden. Nachfolgend ein Beispiel dazu:



Hier wurde das Label der x-Achse zweckentfremdet. Der farbige Text wurde irgendwo rauskopiert und einfach in *SimplexNumerica* wieder eingefügt.

Das neue Text-Modul basiert auf dem Rich Text Format (RTF), bekannt aus *WordPad* und gilt als das Austauschformat mit Microsoft Word.

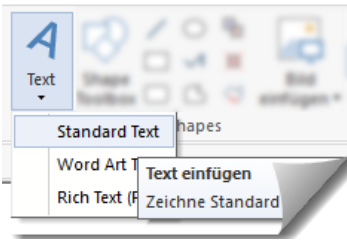
Hier folgt nun eine kurze Beschreibung der einzelnen Möglichkeiten der Textverarbeitung in *SimplexNumerica*, immer in Form von Labels und freien Text-Shape-Objekten.

Vorab:

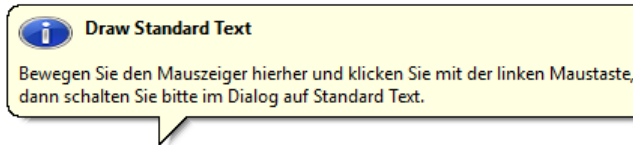
Legen Sie bitte ein neues Blatt (→ Graphics-Auswerte-Fenster) an (Strg + N).

Text und Label Modul

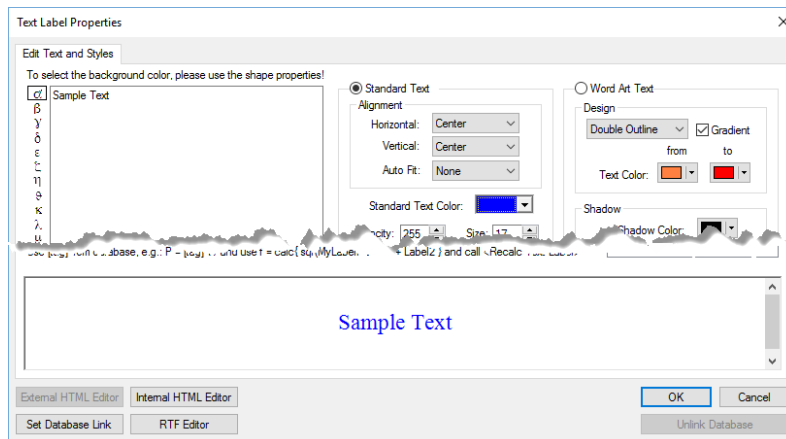
1. Standard Text



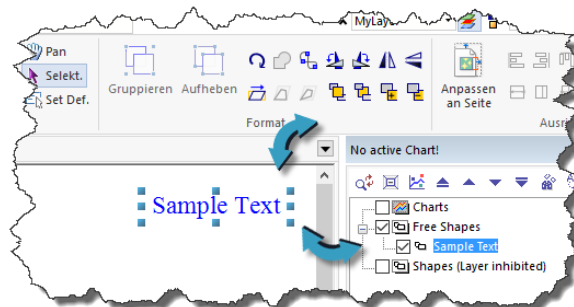
Anwählbar aus der Ribbonbar heraus.



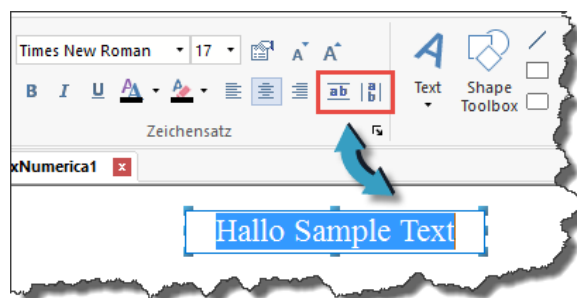
Wie der Tooltip beschreibt, soll man den Mauszeiger an die Textposition bewegen und dort mit der linken Maustaste in das Blatt klicken.



Geben Sie bitte in dem aufgerufenen Dialog einen Text ein, stellen die Schriftart und Farbe ein und klicken zum Schluss auf den Ok-Button.



Mit der Ribbonbar Format kann der Text anschließend auch an andere Objekte angepasst, mit Doppelklick auf den Text verändert, und mit den Zeichensatz-Tools z.B. der Rahmen angepasst werden.



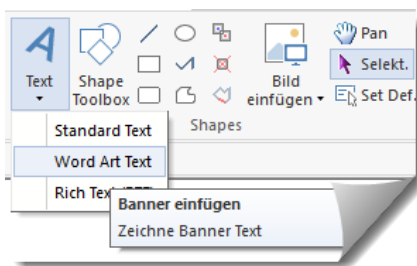
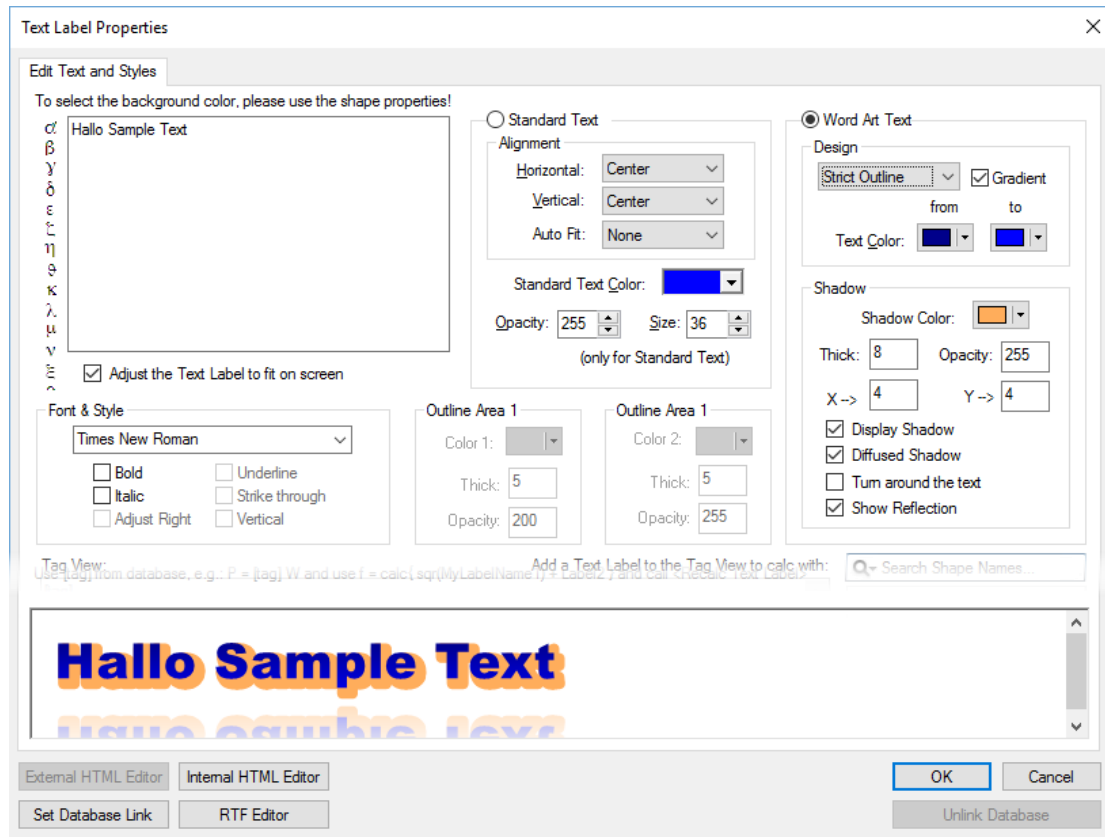
Hinweis:

Ist der Text nicht selektiert und man Doppelklickt mit gedrückter <Strg>-Taste auf den Text, dann erscheint der Dialog wieder.

Text und Label Modul

2. Word Art Text

Diese für Banner und Überschriften gerne verwendete Text-Art lässt sich in demselben Dialog einstellen. Somit lassen sich **Standard-Text** und **Word-Art-Text** jederzeit über den gleichnamigen Radio-Button umschalten.



Hallo Sample Text

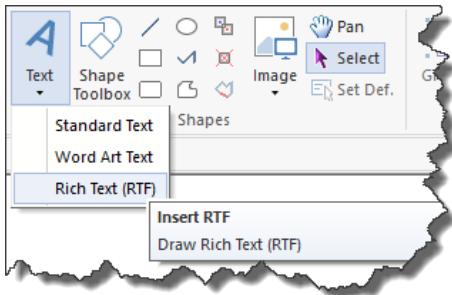
Wie auch der **Standard-Text**, so lässt sich auch der **Word Art Text** mit Hilfe der Maus - wie oben beschrieben - innerhalb des Graphics-Auswerte-Fensters platzieren.

Klicken Sie zum Auswählen des jeweiligen Textes in die Ribbonbar **Bearbeiten** und dann auf das nebenstehende Menü.

Text und Label Modul

3. Rich Text (RTF)

Wie bereits anfangs beschrieben, basiert das neue Text-Modul auf dem Rich Text Format (RTF), bekannt aus *WordPad*. Dies gilt als das Austauschformat mit *Microsoft Word* unter *Microsoft Windows* (siehe *Wikipedia*).



Sie können jederzeit Rich Text, kurz RTF, wie anfangs beschrieben, auf die Seite einfügen - und zwar mit Hilfe von ‚kopieren & einfügen‘ (copy & pasted). Sie können aber auch das nebenstehend abgebildete Menü als Ausgangspunkt nehmen.

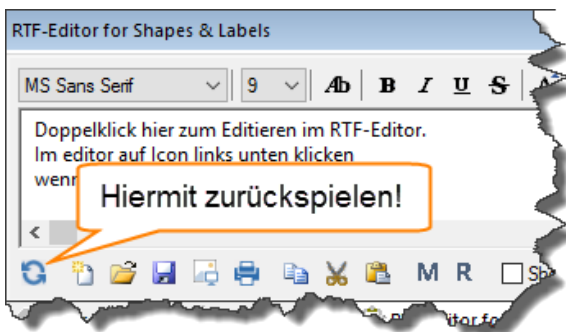
Dann fügt das Programm den nebenstehenden RTF-Text ein:

Dieser dient als Hinweistext

- Doppelklick hier zum Editieren im RTF-Editor.
- Im editor auf Icon links unten klicken
- wenn abgeändert (siehe Tooltip)!
-


und sollte abgeändert werden.

→ Klicken Sie bitte doppelt auf den Text. Er wird dann in den RTF-Editor kopiert.



Löschen Sie den Hinweistext .

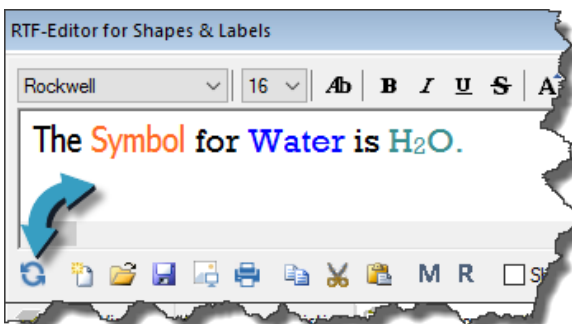
Editieren Sie ihren Text oder

laden Sie einen neuen Text .

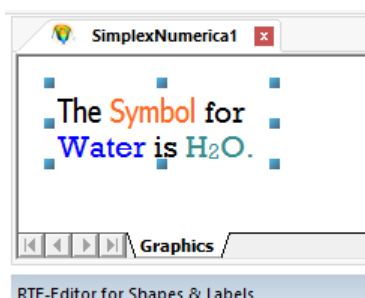
Spielen Sie ihn in das Graphics-Fenster zurück .

Hinweis

Benutzen Sie das Symbol  zum Zurückkopieren in die Graphik!



Text abgeändert!

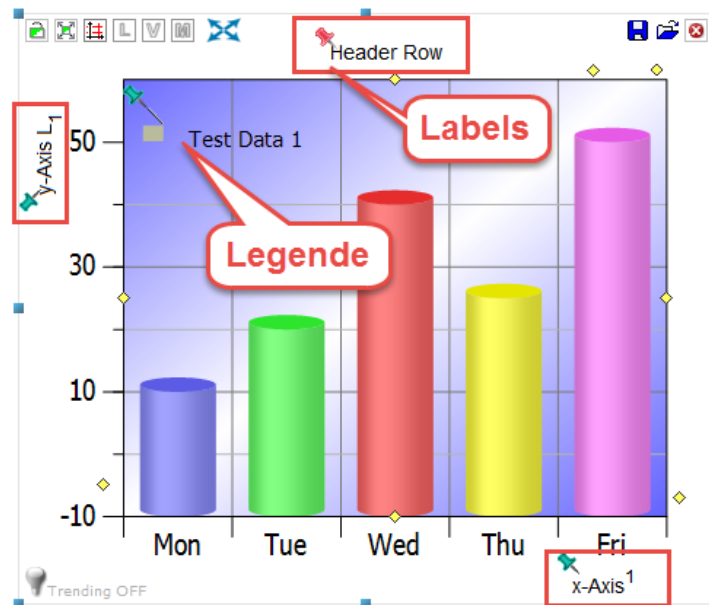


Zurück in die Graphik.

Zum Formatieren des Textes ändern Sie bitte die Größe des Rahmens im Graphics-Fenster.

4. Labels & Legenden

Labels und *Legenden* sind immer an ein Chart bzw. (Kartesisches) Koordinatensystem gebunden. Wird dieses verschoben, so verschieben sich die Labels entsprechend mit.

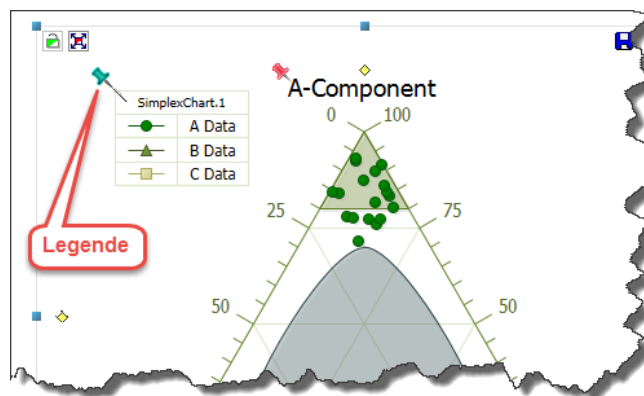


Labels haben jeweils eine Stecknadel (Pin) als Angriffspunkt zum Verschieben, Aktivieren der Properties und zum Editieren eines RTF-Labels.

Hinweis:

Wenn das jeweilige Label aktiv ist, dann ist der Pin **rot** ansonsten **grün** (Aktiv ist gleichbedeutend mit angewählt).

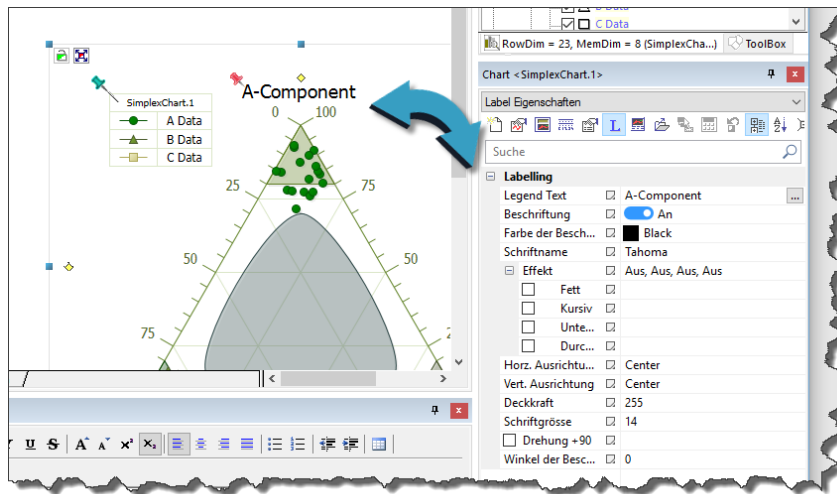
Pro Chart gibt es immer nur eine Legende (nicht mit Labels verwechseln!). Die Legende zeigt die einzelnen Namen der vorhandenen Graphen in einem Chart bzw. Koordinatensystem an. Den Graph-Namen vorgestellt ist eine Linie in der Farbe der Kurve (falls vorhanden) und das Marker-Symbol (falls vorhanden).



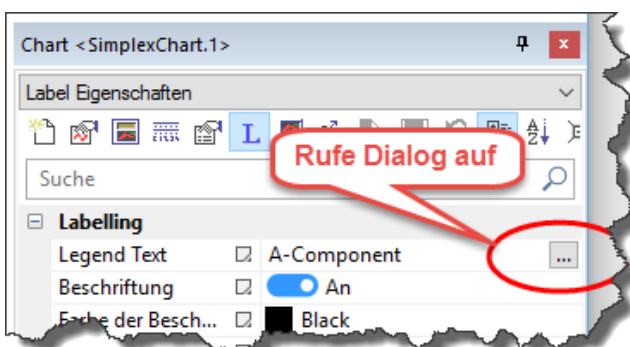
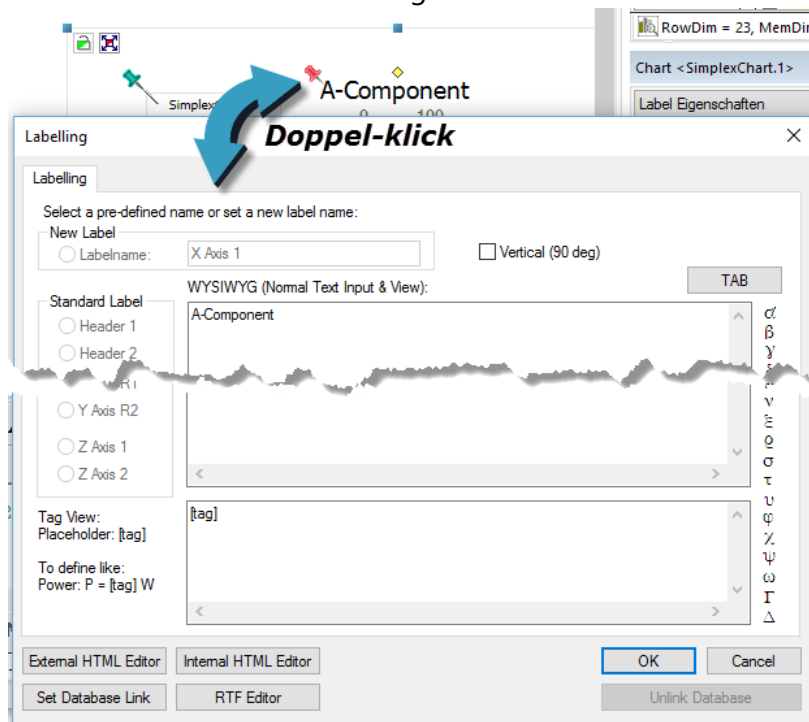
Da die Legende automatisch vom Programm erstellt und modifiziert wird, sollte man sie am besten manuell nicht verändern (obwohl das auch möglich ist).

Text und Label Modul

Lesen Sie bitte über Standard-Labels im zugehörigen Handbuch von *SimplexNumerica* nach. Hier noch der Hinweis, dass wenn man einen Pin anklickt, dieser sich **rot** verfärbt (aktiv wird) und die zugeordneten Eigenschaften im Properties-Fenster zum Editieren angezeigt werden (siehe nachfolgende Abbildung).



Klickt man jedoch doppelt auf den (nun) roten (bzw. vorher grünen) Pin, dann öffnet sich die nachfolgende Dialogbox:



Sie können aber auch in die Properties ‚gehen‘ und den Dialog von dort aus aufrufen (siehe Abb. links).

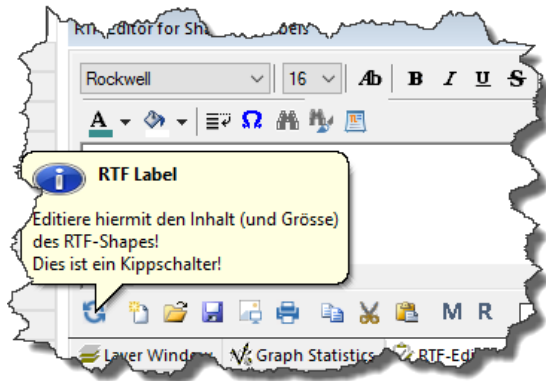
Kurze (Standard-) Texte lassen sich hier in den Properties auch direkt editieren (siehe den Beispiel-Text „A-Component“).



Text und Label Modul

4.1 RTF-Labels

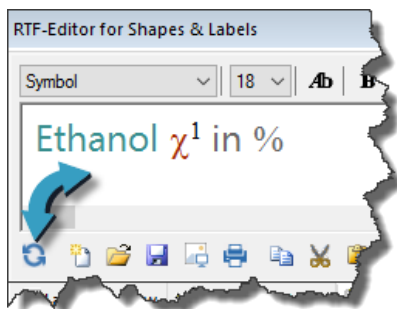
Den vorhin aufgerufenen Dialog wollen wir nur zum Aufrufen des **RTF-Editors** verwenden - ansonsten dient er in erster Linie für Standard-Achsenbeschriftungen.


Betätigen Sie bitte den Button  im Dialog.

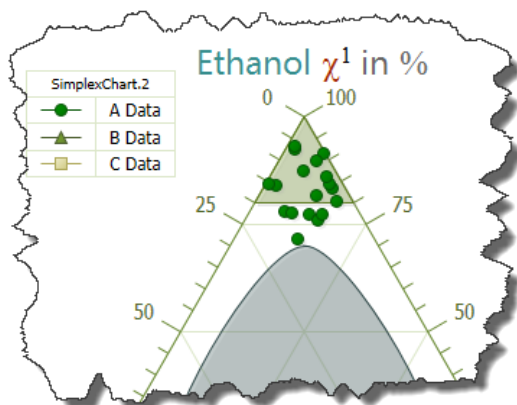


Dieser Tooltip für das Icon  gibt einen ersten Hinweis darauf, dass man hier im RTF-Editor den Text editieren soll, um ihn danach wieder zur Graphik zurückzuführen. Des Weiteren ist das Icon  ein Kippschalter. Dies bedeutet, dass der Label-Text bei erneutem Klick auf das Icon reformatiert wird. Nochmaliger Klick reformatiert erneut...

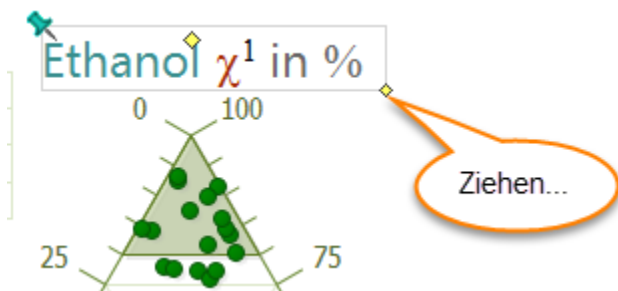
Wir wollen nun einen beliebigen Text editieren...



Wir schreiben den linksstehenden Text und spielen ihn mit dem Icon  wieder zurück zum Label.



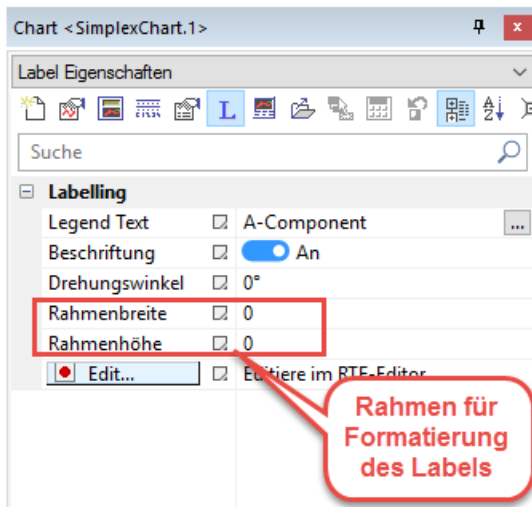
Somit ist das Label geändert worden.



Ist die automatische Formatierung des Textes nicht wie gewünscht, dann können Sie mit der Maus in der rechten unteren Ecke die Formatierung über die Größe des Rahmens beeinflussen. Ziehen Sie an der gelben Raute...

Doppelklick auf den grünen (oder roten) Pin spielt den Text wieder in den RTF-Editor.

Text und Label Modul





Die Abmessungen des Rahmens, innerhalb dessen das Label formatiert wird, lassen sich auch in den Properties manuell nachjustieren.

Steht ein Wert auf 0, dann wird diese Breite/Höhe aber automatisch formatiert.

RTF-Text ist nur in Schritten von 90° drehbar. Ansonsten können Sie den Text in den HTML-Editor kopieren. Dieser lässt sich beliebig drehen.

Der Button *Edit...* ruft den RTF-Editor auf.

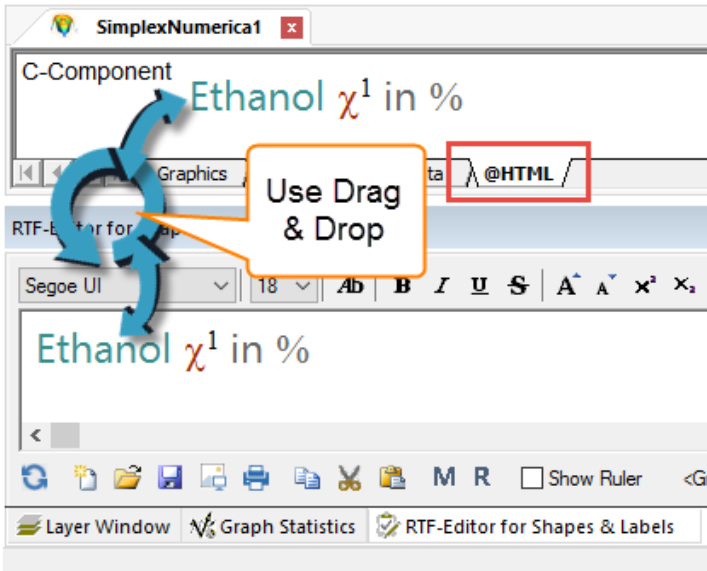
Zusammenfassung:

Das Icon  spielt den im RTF-Editor befindlichen Text zurück zum Label mit dem roten Pin. Jeder Klick auf  formatiert den Label-Text erneut. Ist die automatische Formatierung nicht passend, dann können die Abmessungen des umgebenden Rahmens manuell direkt am Label mit der gelben Raute oder in den Properties geändert werden.

Text und Label Modul

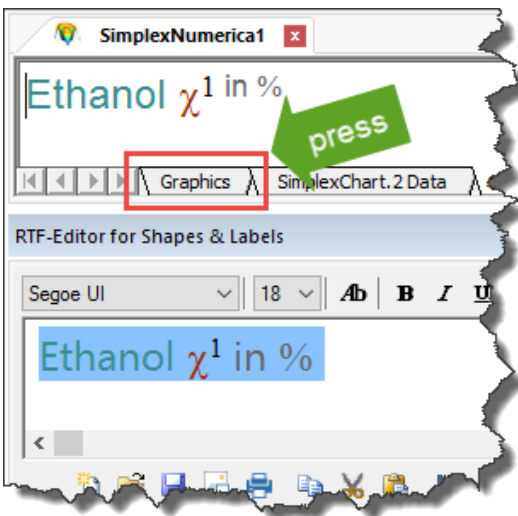
4.1 HTML-Labels

Den vorhin aufgerufenen Dialog wollen wir nun zum Aufrufen des **HTML-Editors** verwenden. Betätigen Sie bitte den Button **Internal HTML Editor** im Dialog.



Diesmal kopieren wir ganz einfach den Text im RTF-Editor in den HTML-Editor hinein; z.B. mit *Copy & Pasted* oder *Drag & Drop*.

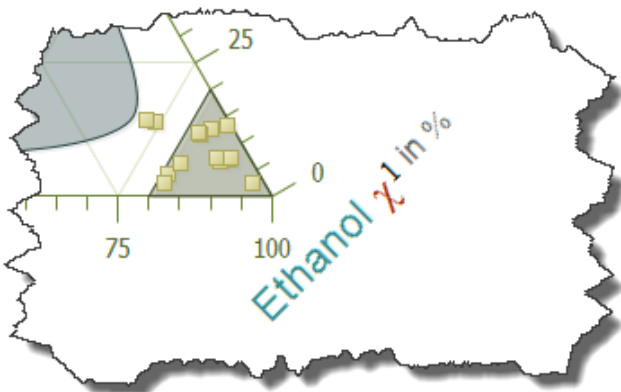
Also im RTF-Editor den Text markieren (selektieren) und dann mit der linken Maustaste draufdrücken, diese festhalten und ins HTML-Fenster bewegen, bevor loslassen, die <Strg>-Taste betätigen, dann wird der Text kopiert und nicht verschoben (also wie im Explorer) ...



Text in HTML-Editor kopiert.

Nun den Tab *Graphics* drücken...

...und zurück zur Graphik.



...wo der Text schon am Label steht.

Das war's...