

PatternMaker



©2004 Teacup Software Inc. All Rights Reserved.



www.teacupsoftware.com

Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

Kurzanleitung	1
Weitere Informationen	1
Was Kann PatternMaker?.....	1
Musteroptionen — Ein Beispiel	1
Funktionsweise	2
PatternMaker und PatternPack	2
Muster-Voreinstellungen	2
Arbeiten mit PatternMaker.....	3
Muster anwenden	3
Mustereinstellungen	3
Muster in InDesign umgestalten	3
Muster mit Effekten versehen	3
Musterfarben	4
Anzeigequalität	4
Muster zurücksetzen	4
Einbettung von Mustern aufheben	4
Muster drucken	5
Muster-Voreinstellungen.....	5
Mustervoreinstellungen aus bestehenden Mustern erstellen	5
Arbeiten mit Muster-Voreinstellungen	7
Dialog Muster-Voreinstellung Bearbeiten	8
Musterübersicht	8
Konzentrische Kreise	9
Konzentrische Kreise - Gitter	9
Kreuze	9
Punkte	9
Linien	10
Zufalls-Linien	10
Zufällige V's	10
Muscheln	11

Glühwürmchen	11
Spiralen	11
Quadrate	11
Dreiecke	12
Wellen	12
Webmuster	12
Wiggles	12
Zip Code	12
Ausgefallene Muster	13
Scripting Guide	14
PatternMaker Methoden	14
Methoden für Muster-Voreinstellungen	15
Installation Ihres Teacup Plug-ins	17
Aktivierung Ihres Teacup Plug-ins	17
Aktivierung über das Internet	17
Manuelle Aktivierung	17
Deaktivierung Ihres Teacup Plug-ins	17

PatternMaker und PatternPack

Leistungsfähige Postscript-Muster für InDesign

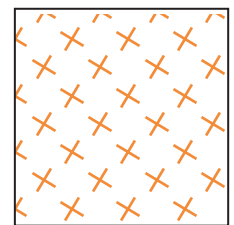
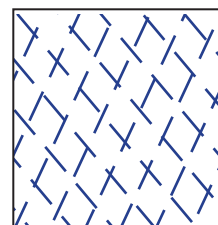
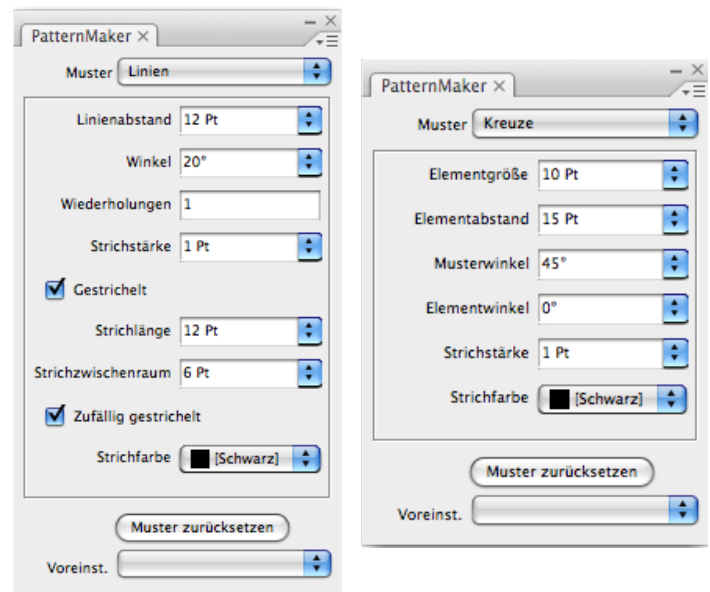
Vielen Dank, dass Sie sich für PatternMaker von Teacup Software entschieden haben! PatternMaker wurde vom Layout-Guru David Blatner entworfen und erweitert Adobe InDesign um qualitativ hochwertige Grafikmuster im PostScript-Format. Mit PatternMaker können Sie jeden InDesign Rahmen mit einem Muster auskleiden. Für die

Kurzanleitung

Wahrscheinlich möchten Sie so schnell wie möglich loslegen. Führen Sie dazu die folgenden Schritte durch:

1. Installieren Sie PatternMaker. Das Installationsprogramm legt das Plug-in im Verzeichnis Plug-Ins unterhalb Ihres InDesign-Verzeichnisses ab.
2. Starten Sie InDesign, öffnen Sie ein Dokument und wählen Sie einen leeren Rahmen oder Pfad aus.
3. Sollte die PatternMaker-Palette nicht sichtbar sein, wählen Sie aus dem Menü Fenster > PatternMaker.
4. Wählen Sie ein Muster aus dem Dropdown-Menü der Palette und klicken Sie auf Muster übernehmen.
5. Experimentieren Sie mit den vielfältigen Einstellmöglichkeiten in der Palette. Jede Änderung wird sofort im angezeigten Muster sichtbar.

individuelle Ausgestaltung steht eine fast unbegrenzte Anzahl an Möglichkeiten zur Verfügung. Alle in diesem Paket enthaltenen Muster verfügen über jeweils eigene Einstellmöglichkeiten und eröffnen so eine ganze Fülle von Gestaltungsperspektiven!

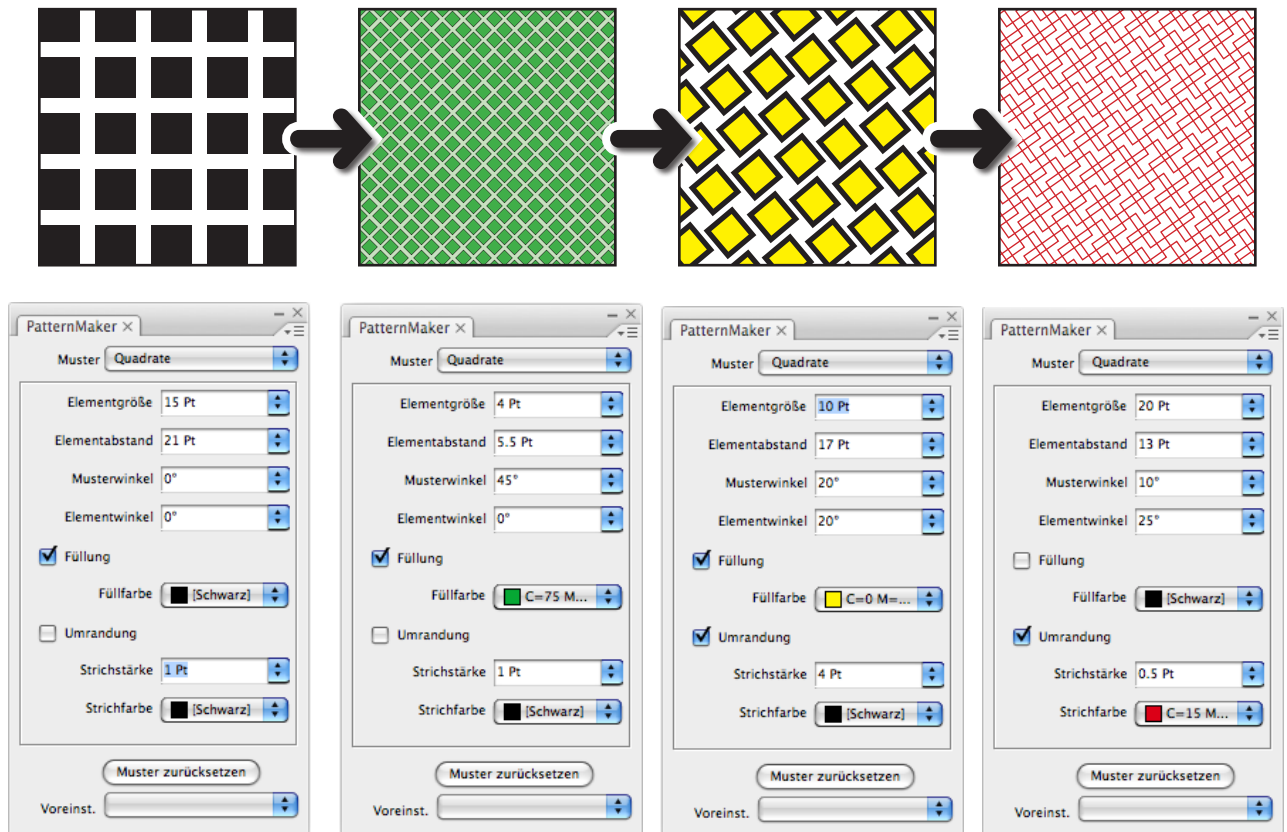


Jedes Muster verfügt über eigene Einstellmöglichkeiten! Hier sehen Sie die PatternMaker-Palette für die Muster Kreuze und Linien.

Weitere Informationen

Was KANN PATTERNMAKER?

Mit PatternMaker können Sie jedem Objekt auf einer Seite ein Muster verpassen. Dazu markieren Sie einfach das Objekt, wählen Ihr Muster aus der PatternMaker-Palette und klicken auf Muster übernehmen. Jetzt wird es spannend. Haben Sie das Muster für Ihren Rahmen übernommen, stehen Ihnen über die PatternMaker-Palette eine Reihe von individuellen Einstellmöglichkeiten für die weitere Ausgestaltung des Musters zur Verfügung. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Einstellungen und passen Sie das Muster nach Belieben an!



MUSTEROPTIONEN — EIN BEISPIEL

Das Beispiel zeigt, wie vielseitig nur eines der verfügbaren Muster sein kann - hier das scheinbar schlichte Quadrat-Muster:

FUNKTIONSWEISE

Bei der Anwendung eines Musters auf einen Rahmen erstellt PatternMaker eine PostScript-Grafik und bettet diese als Bild in den Rahmen ein. Das Seitenobjekt behält dabei seine regulären Eigenschaften — Ihnen stehen alle Möglichkeiten, die Sie von anderen InDesign Seitenobjekten gewohnt sind, zur Verfügung: Hinzufügen einer Füllfarbe, Größen- und Formänderungen usw.

Die Mustergrafik wird in das Dokument eingebettet - Sie brauchen sie weder im Hinterkopf zu behalten noch separat an Ihre Druckerei zu schicken. Keine Angst, eingebettete Muster vergrößern Ihr Dokument nur um ein paar Kb. Zudem ist das Einbetten von Grafiken in InDesign ein sehr sicherer Prozess (Einzelheiten im Abschnitt "Einbettung von Mustern aufheben").

Da die Muster als Grafiken vorliegen, können Sie Ihre Dokumente ohne Einschränkung weitergeben. Der Empfänger benötigt zum Lesen der Dokumente kein Plug-in.

PATTERNMAKER UND PATTERNPACK

PatternMaker ist ein kostenloses Plug-in mit 3 verschiedenen Mustern. PatternPack ist ein kostenpflichtiges Plug-in und enthält weitere 13 Muster für PatternMaker. Für die Verwendung der PatternPack-Muster wird das PatternMaker Plug-in benötigt.

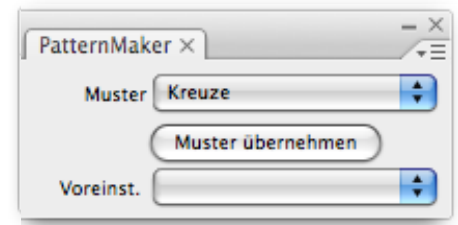
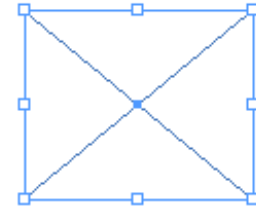
MUSTER-VOREINSTELLUNGEN

PatternMaker bietet jetzt Muster-Voreinstellungen. So lassen sich Ihre gesamten Mustereinstellungen in Form einer einzigen Voreinstellung speichern. Wenn Sie die Voreinstellung anwenden, werden alle Einzeleinstellungen des Musters in einem Schritt angewandt.

Arbeiten mit PatternMaker

MUSTER ANWENDEN

Wenn Sie einen Rahmen ohne Muster auswählen, zeigt die PatternMaker-Palette nur das Dropdown-Menü zur Musterauswahl an. Wählen Sie ein Muster aus dem Menü und klicken Sie auf Muster übernehmen - das Muster erscheint in Ihrem Rahmen. Sie können auch mehr als einen Rahmen oder Pfad auf einmal auswählen. Hinweis: wählen Sie einen Rahmen mit vorhandenen Inhalten (Text oder eine andere Grafik) aus, weist PatternMaker Sie darauf hin, dass die Inhalte gelöscht werden, sofern Sie fortfahren.



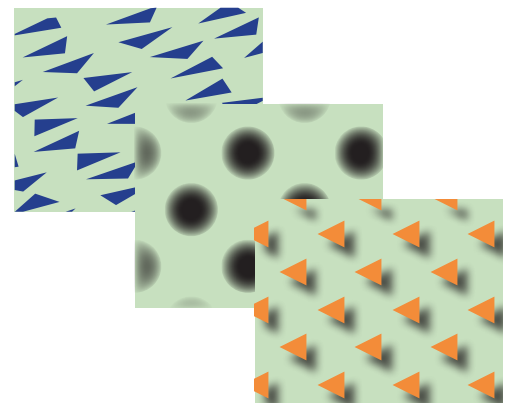
Die PatternMaker-Palette im Ausgangszustand.

MUSTEREINSTELLUNGEN

Muster lassen sich leicht verändern: Wählen Sie dazu einen Rahmen mit Muster aus und ändern Sie eine beliebige Einstellung. Sobald Sie die Enter- oder die Tab-Taste drücken, wird die Änderung im Muster sichtbar - so wie Sie es von anderen InDesign-Einstellungen gewohnt sind. Bei Zahlenfeldern können Sie auch die Pfeiltasten (auf / ab) der Tastatur verwenden. Möchten Sie das gesamte Muster austauschen, markieren Sie den Rahmen und wählen das neue Muster aus dem Dropdown-Menü. Das neue Muster erscheint sofort.

MUSTER IN INDESIGN UMGESTALTEN

PatternMaker-Muster lassen sich wie jede andere Grafik in InDesign auch bearbeiten, z.B. drehen, skalieren, spiegeln oder verzerren. Möchten Sie ein Muster direkt bearbeiten, es z.B. skalieren oder verbiegen, können Sie es mit dem Direktauswahl-Werkzeug selektieren. Wir empfehlen Ihnen jedoch, mit dem Auswahlwerkzeug den gesamten Rahmen zu selektieren und stattdessen diesen zu drehen oder zu skalieren. Grund: Wenn Sie das Muster innerhalb des Rahmens umformen, füllt es den Rahmen eventuell nicht mehr vollständig aus.



Auf das Muster selbst angewandte Effekte (von links nach rechts): Verzerren, weiche Kante und Schlagschatten

MUSTER MIT EFFEKTEN VERSEHEN

Die Muster haben transparente Hintergründe (d.h., man kann quasi durch die Zwischenräume der Musterelemente hindurchblicken). Daher können Sie ein Muster mit einer Hintergrundfarbe versehen, indem Sie die Füllfarbe des Rahmens ändern. Außerdem lassen sich alle in InDesign zur Verfügung stehenden Effekte auf die Muster anwenden! Das Ergebnis hängt sowohl vom verwendeten Auswahlwerkzeug als auch von der Rahmenfüllfarbe ab. Hat der Rahmen keine Füllfarbe, wirkt sich ein angewandter Effekt stets auf das Muster selbst aus. Hat der Rahmen eine Füllfarbe (mit oder ohne Verlauf), müssen Sie das Muster zunächst mit dem Direktauswahl-Werkzeug (weißer Pfeil) selektieren. Andernfalls würde InDesign den Effekt auf den Rahmen statt auf das Muster anwenden.

MUSTERFARBEN

Die PatternMaker-Palette stellt Ihnen alle im Dokument vorhandenen CMYK-Farbtöne zur Verfügung. Änderungen an der Farbpalette wirken sich auf alle Muster aus. Diese Plug-in Version unterstützt nur CMYK-Farben.

ANZEIGEQUALITÄT

Die Erstellung einiger Muster kann rechenintensiv sein! So kann z.B. die Anzeige komplexer Spiralmuster in InDesign einige Zeit in Anspruch nehmen. Sollte die Reaktionszeit zu langsam werden, können Sie das Muster mit dem Direktauswahl-Werkzeug (weißer Pfeil) selektieren und den Menüeintrag Objekt > Anzeigeleistung > Schnelle Anzeige wählen. Das Muster erscheint auf dem Bildschirm als graue Fläche, wird aber korrekt gedruckt.

Manchmal entspricht die Darstellung von Mustern nicht der eigenen Vorstellung. Führen Sie in diesem Fall die folgenden drei Schritte durch. Selektieren Sie zunächst den Rahmen (mit dem Auswahl-Werkzeug) oder das Muster (mit dem Direktauswahl-Werkzeug) und wählen Sie Objekt > Anzeigeleistung > Anzeige mit hoher Qualität. Öffnen Sie dann den Dialog Anzeigeleistung aus dem Menü Bearbeiten > Voreinstellungen und aktivieren Sie die Option "Objektspezifische Anzeigeeinstellungen beibehalten." Stellen Sie schließlich sicher, dass die Option Ansicht > Anzeigeleistung > Objektspezifische Anzeigeeinstellungen zulassen aktiviert ist.

MUSTER ZURÜCKSETZEN

Vergrößern Sie den Rahmen Ihres Musters, füllt es den Rahmen eventuell nicht mehr vollständig aus. Klicken Sie in der PatternMaker-Palette auf Muster zurücksetzen, um dafür zu sorgen, dass das Muster den Rahmen wieder vollständig ausfüllt. Beachten Sie jedoch, dass bei dieser Aktion alle Änderungen verloren gehen, die Sie an der eingebetteten Grafik selbst vorgenommen haben, wie z.B. Schattenwurf, weiche Kanten, Größenänderungen, Rotationen usw. (Effekte, die Sie auf den Rahmen angewandt haben, bleiben jedoch erhalten.)

EINBETTUNG VON MUSTERN AUFHEBEN

Bei den Mustern handelt es sich technisch gesehen um in Ihr Dokument eingebettete EPS-Dateien. In der Regel gibt es keinen

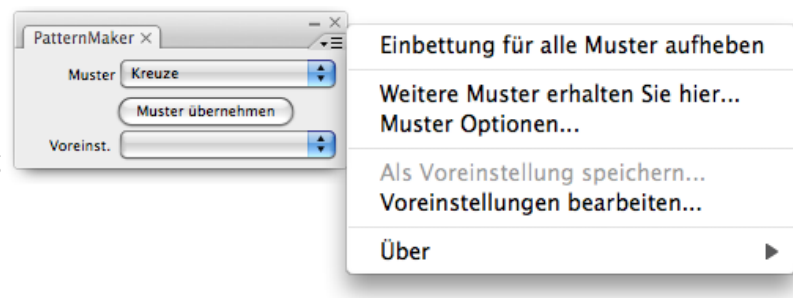
Grund, die Einbettung für eine dieser Dateien aufzuheben. Wenn die Notwendigkeit aber besteht, können Sie dies auf einfache Weise über die Verknüpfungen-Palette von InDesign erreichen. (Selektieren Sie das Muster und wählen Sie Einbettung der Datei aufheben aus dem Menü der Verknüpfungen-Palette). Nehmen Sie später jedoch Veränderungen am Muster vor, wird die neue Musterdatei erneut eingebettet. Möchten Sie die Einbettung für Ihre Muster also aufheben, kann es sinnvoll sein, damit so lange zu warten, bis Sie mit Ihren Änderungen für die Muster fertig sind.

MUSTER DRUCKEN

Beim Drucken erhalten Sie möglicherweise eine Meldung mit dem Hinweis, dass das Dokument binäre EPS-Dateien enthält. Das ist normal; Sie können die Meldung mit OK bestätigen. (Empfehlung: aktivieren Sie die Option Meldung nicht mehr anzeigen, damit die Meldung beim nächsten Druckvorgang nicht mehr erscheint.)

Muster-Voreinstellungen

Mit PatternMaker können Sie Muster-Voreinstellungen speichern, bearbeiten und anwenden. Unter einer Muster-Voreinstellung können Sie alle Einzeleinstellungen für ein Muster speichern und später in einem einzigen Schritt anwenden. Im Gegensatz zu InDesign Objektstilen haben Muster-Voreinstellungen nach ihrer Anwendung keine Verbindung zum Muster mehr. Mit anderen Worten: eine nachträgliche Änderung der Werte in einer Muster-Voreinstellung hat keine Auswirkungen auf Rahmen, auf die die Voreinstellung bereits angewandt wurde.



Das PatternMaker Flyout-Menü ohne Auswahl.

Muster-Voreinstellungen existieren entweder auf Dokument- oder auf Anwendungsebene. Voreinstellungen, die ohne geöffnete Dokumente erstellt und bearbeitet werden, befinden sich auf Anwendungsebene. Beim Erstellen eines neuen Dokumentes werden die Voreinstellungen von der Anwendungsebene in das Dokument kopiert.

Um Voreinstellungen zu bearbeiten wenn keine Dokumente geöffnet sind, wählen Sie den Eintrag "Voreinstellungen bearbeiten..." aus dem PatternMaker Flyout-Menü.

MUSTERVOREINSTELLUNGEN AUS BESTEHENDEN MUSTERN ERSTELLEN

Nachdem Sie ein Muster auf einen Rahmen angewandt haben und es nach Ihren Wünschen ausgestaltet haben, können Sie sämtliche Mustereinstellungen unter einer einzigen Voreinstellung speichern. Wählen Sie dazu die Option "Als Voreinstellung speichern..." Wenn Sie eine Auswahl als Voreinstellung speichern, fragt PatternMaker Sie nach einem Namen. Sobald Sie einen Namen für die Voreinstellung vergeben haben, erscheint sie im Voreinstellungen Dropdown-Menü in der PatternMaker-Palette.

Die Option "Als Voreinstellung speichern..." erreichen Sie auf zwei Wegen: Entweder über das Flyout-Menü in der

PatternMaker-Palette (siehe Screenshot oben) oder über das Voreinstellungen Dropdown-Menü in der PatternMaker-Palette.

ARBEITEN MIT MUSTER-VOREINSTELLUNGEN

Sie können Muster-Voreinstellungen erstellen, bearbeiten, laden oder löschen. Wählen Sie dazu den Menüeintrag "Voreinstellungen bearbeiten...", den Sie sowohl über das PatternMaker Flyout-Menü als auch über das Voreinstellungen Dropdown-Menü in der PatternMaker-Palette erreichen. Daraufhin öffnet sich der Dialog Muster-Voreinstellungen.

Um Voreinstellungen zu löschen, wählen Sie die entsprechenden Voreinstellungen einfach aus der Voreinstellungsliste aus und klicken auf Löschen.

Um Voreinstellungen aus einem anderen Dokument zu laden, klicken Sie auf Laden und wählen das Dokument mit den gewünschten Voreinstellungen aus.

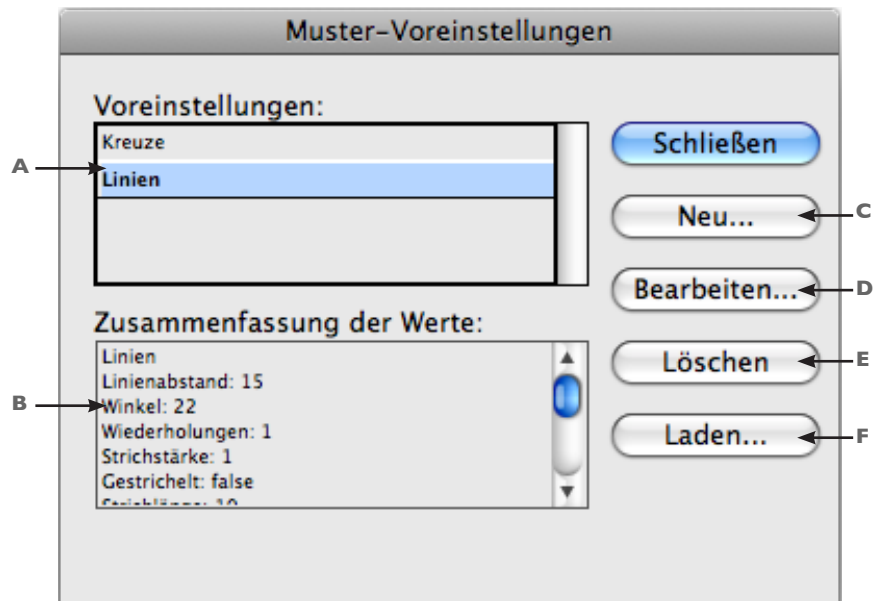
Um eine neue Voreinstellung zu erstellen, klicken Sie auf Neu. Um eine vorhandene Voreinstellung zu bearbeiten, wählen Sie die entsprechende Voreinstellung aus und klicken auf Bearbeiten. In beiden Fällen öffnet sich der Dialog Muster-Voreinstellung Bearbeiten. Dieser Dialog wird im nächsten Abschnitt erläutert



Die Optionen "Voreinstellungen bearbeiten..." und "Als Voreinstellung speichern..." erreichen Sie auch über das Voreinstellungen Dropdown-Menü in der PatternMaker-Palette.

DIALOG MUSTER-VOREINSTELLUNG BEARBEITEN

Über den Dialog Muster-Voreinstellung Bearbeiten lassen sich vorhandene Voreinstellungen bearbeiten oder neue Voreinstellungen erstellen. Hier geben Sie den Namen für die Voreinstellung an sowie das zu verwendende Muster; weiterhin alle Werte, die Sie unter dieser Voreinstellung für das Muster ablegen möchten. Wenn Sie ein anderes Muster auswählen, werden die entsprechenden Einstellungen für dieses Muster angezeigt.



Dialog Muster-Voreinstellungen bearbeiten. A. Liste der verfügbaren Voreinstellungen. B. Zusammenfassung der Voreinstellungs-Werte. C. Neue Voreinstellung erstellen. D. Vorhandene Voreinstellung bearbeiten. E. Ausgewählte Voreinstellungen löschen. F. Voreinstellungen aus einem anderen Dokument laden.

Musterübersicht

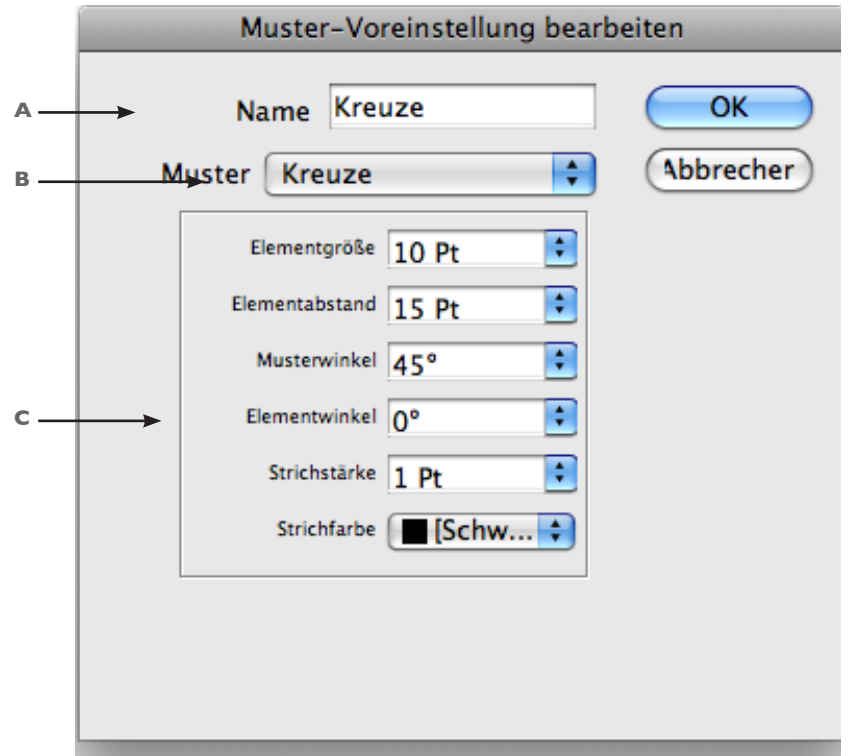
PatternMaker enthält von Haus aus drei

Muster, PatternPack liefert 13 weitere

Muster. In der folgenden Musterübersicht werden alle 16 Muster beschrieben, die Ihnen die beiden Plug-ins zusammen zur Verfügung stellen...

KONZENTRISCHE KREISE

- Anzahl Kreise – Legt die Anzahl der Kreise fest, die sich mit gleichbleibendem Abstand vom Zentrum bis zum Rand des Rahmens ausbreiten.
- Innenradius – Radius des innersten Kreises
- Strichstärke – Breite der Kreislinien
- Strichfarbe – Farbe der Kreislinien
- Versatz – Diese Option ordnet die Kreise nach dem Zufallsprinzip vom Zentrum versetzt an.
- Versatzwert – Dieser Wert legt fest, um welchen Betrag jeder Kreis vom Zentrum versetzt angeordnet wird, wenn die Option Versatz aktiviert ist.



Dialog Muster-Voreinstellung bearbeiten. A. Name der Muster-Voreinstellung. B. Muster für diese Voreinstellung. C. Muster-Werte, die unter dieser Voreinstellung gespeichert werden.

KONZENTRISCHE KREISE - GITTER

- Elementgröße – Größe der konzentrischen Kreisgebilde
- Elementabstand – Abstand zwischen den Kreisgebilden
- Gitterwinkel – Winkel, um den das Gitter im Rahmen gedreht erscheint
- Anzahl Kreise – Anzahl der Kreise in jedem Kreisgebilde des Gitters
- Innenradius – Radius des innersten Kreises
- Strichstärke – Breite der Kreislinien
- Farbe . – Farbe des aus konzentrischen Kreisen bestehenden Gitters

KREUZE

- Elementgröße – Legt die Größe für jedes Kreuz im Muster fest
- Elementabstand – Abstand zwischen den Kreuzen im Muster
- Musterwinkel – Winkel, um den das Muster gedreht erscheint
- Elementwinkel – Winkel, um den jedes Kreuz im Gitter gedreht erscheint
- Strichstärke – Linienbreite der Kreuze
- Strichfarbe – Farbe der Kreuze

PUNKTE

- Punktgröße – Größe der Punkte im Muster
- Elementabstand – Abstand zwischen den Punkten im Muster
- Musterwinkel – Winkel, um den das gesamte Muster gedreht wird
- Füllung – Gibt an, ob die Punkte mit einer Farbe gefüllt werden
- Füllfarbe – Farbe, mit der die Punkte gefüllt werden
- Umrandung – Gibt an, ob die Punkte eine Umrandung haben sollen
- Randstärke – Linienbreite der Umrandung
- Randfarbe – Farbe der Umrandung

LINIEN

- Linienabstand – Abstand zwischen den Linien im Muster
- Winkel – Neigungswinkel der Linien
- Wiederholungen – Legt fest, wie oft das Muster wiederholt wird. Beispiel: wenn Sie die Wiederholungen auf 3 setzen und einen Winkel von 30 Grad festlegen, erhalten Sie einen Satz Linien mit einem Neigungswinkel von 30 Grad, einen weiteren mit einem Neigungswinkel von 60 Grad und einen dritten Satz Linien mit einem Neigungswinkel von 90 Grad.
- Strichstärke – Dicke der Linien im Muster
- Gestrichelt – Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird das Muster aus durchgezogenen Linien aufgebaut. Andernfalls wird jede Linie in kleinere Striche unterteilt.
- Strichlänge – Länge der einzelnen Striche. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Gestrichelt".
- Strichzwischenraum – Raum zwischen den Strichen. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Gestrichelt".
- Zufällig gestrichelt – Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die gestrichelten Linien nicht ausgerichtet sondern zufällig angeordnet dargestellt. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Gestrichelt".
- Strichfarbe – Farbe der Linien / Striche

ZUFALLS-LINIEN

- Anfangswert – Mathematisch gesehen dient ein Anfangswert für den Zufallsgenerator dazu, Zufallszahlen zu reproduzieren. Wenn Sie hier also eine andere Zahl eingeben, erhalten Sie eine andere Zufallsanordnung der Linien. Finden Sie eine Zufallsanordnung, die Ihnen gefällt, können Sie diese beliebig oft reproduzieren, indem Sie denselben Anfangswert eingeben.
- Außenbereich – Legt fest, wie weit die Linien (gedacht) über den Rand des Rahmens hinausgehen. Stellen Sie sich vor, dass die Zufallslinien für dieses Muster sich in einer Box befinden. Wenn Sie diesen Wert auf 0 setzen, beginnt oder endet keine Linie (gedacht) außerhalb der Box.
- Linienanzahl – Anzahl der dargestellten Linien
- Strichstärke – Dicke der Linien im Muster
- Strichfarbe – Farbe der Linien im Muster

ZUFALLÄLLIGE V'S

- Elementgröße – Größe der V-Elemente im Muster
- Abstandsfaktor – Gibt den Abstand der V-Elemente voneinander in Prozent der Elementgröße an.
- Dreiecke – Diese Option macht aus den V-Elementen Dreiecke
- Musterwinkel – Rotationswinkel des Musters im Rahmen
- Umrandung – Gibt an, ob die V-Elemente eine Umrandung erhalten
- Randstärke – Linienbreite der Umrandung. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Umrandung".
- Randfarbe – Farbe der Umrandung für die V-Elemente. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Umrandung".
- Füllung – Gibt an, ob die V-Elemente mit einer Farbe gefüllt werden
- Füllfarbe – Farbe mit der die V-Elemente gefüllt werden. Gilt nur in Verbindung mit der Option "Umrandung".

MUSCHELN

- Muscheltyp – Es stehen drei verschiedene Muscheldesigns zur Auswahl.
- Elementgröße – Größe der Muschel-Elemente im Muster
- Musterwinkel – Rotationswinkel des Musters im Rahmen
- Strichstärke – Dicke der äußeren Element-Linien
- Strichstärke innen – Dicke der inneren Linien angegeben in Prozent des Wertes Strichstärke ein Feld darüber. Nur relevant für die Muscheltypen 2 und 3.
- Muschelbreite – Breite der Muschel-Elemente
- Farbe – Farbe der Muschelemente

GLÜHWÜRMCHEN

- Elementgröße – Größe der Elemente im Muster
- Musterwinkel – Winkel des Musters im Rahmen
- Strichstärke – Dicke der Elemente
- Farbe – Farbe der Elemente

SPIRALEN

- Spiralelemente – Art der Elemente, aus denen das Spiralmuster besteht.
- Spiral-Stil – Die Zahl in diesem Feld fließt in die Formel zur Berechnung des Spiralmusters mit ein. Wenn Sie ein wenig mit diesem Wert experimentieren, können Sie alle möglichen Spiralmuster erzeugen. Wir haben das Feld mit ein paar coolen Werten vorbelegt; das soll Sie aber nicht davon abhalten, mit Ihren eigenen Werten zu experimentieren!
- Spiraldichte – Legt fest, wie dicht die Elemente, aus denen sich das Spiralmuster zusammensetzt, beieinander liegen.
- Offenes Zentrum – Verändert die Formel zur Berechnung des Spiralmusters. Wenn Sie diese Option deaktivieren, erhalten Sie regelmäßige Muster mit einem dichten Zentrum. Andernfalls erhalten Sie kurvigere Spiralen mit einem offenen Zentrum.
- Elementrotation – Rotation der Spiralelemente

- Versatzwert – Dieser Wert bezieht sich auf die einzelnen Spiralelemente. Je größer der Wert, desto weiter bewegen sich die Spiralelemente nach dem Zufallsprinzip von den eigentlichen Spiralbahnen weg.
- Elementgröße – Größe der einzelnen Elemente
- Farbe – Farbe des Musters

QUADRATE

- Elementgröße – Größe der Elemente
- Elementabstand – Abstand der Quadrate voneinander
- Musterwinkel – Winkel, um den das Muster im Rahmen gedreht erscheint
- Elementwinkel – Winkel, um den jedes Quadrat gedreht erscheint
- Füllung – Gibt an, ob die Quadrate mit einer Farbe gefüllt werden.
- Füllfarbe – Farbe, mit der die Quadrate gefüllt werden.
- Umrandung – Gibt an, ob die Quadrate eine Umrandung erhalten.
- Randstärke – Linienbreite der Umrandung
- Randfarbe – Farbe der Umrandung

DREIECKE

- Elementgröße – Größe der einzelnen Dreiecke
- Elementabstand – Abstand der Dreiecke voneinander
- Musterwinkel – Winkel, um den das Muster im Rahmen gedreht erscheint.
- Elementwinkel – Winkel, um den jedes Dreieck gedreht erscheint.
- Füllung – Gibt an, ob die Dreiecke mit einer Farbe gefüllt werden.
- Füllfarbe – Farbe, mit der die Dreiecke gefüllt werden
- Umrandung – Gibt an, ob die Dreiecke eine Umrandung haben sollen.
- Randstärke – Linienbreite der Umrandung
- Randfarbe – Farbe der Umrandung

WELLEN

- Wellenlänge – Länge der einzelnen Wellen (von einem Wellenkamm zum nächsten)
- Wellenhöhe – Höhe der einzelnen Wellen
- Wellenabstand – Abstand zwischen den Wellenlinien
- Winkel – Rotationswinkel des Musters im Rahmen
- Strichstärke – Liniendicke der Wellen
- Strichfarbe – Farbe der Wellen

WEBMUSTER

- Elementgröße – Größe der einzelnen Elemente im Webmuster.
- Linienanzahl – Anzahl der Linien in den einzelnen Webmuster-Elementen
- Abschlusslinie – Ist diese Option aktiviert, zeichnet PatternMaker am Ende jedes Webmuster-Elementes eine Linie.
- Winkel – Rotationswinkel des Musters im Rahmen
- Linienstärke – Dicke der Linien im Muster
- Linienfarbe – Farbe der Linien im Muster

- Stärke d. A.-Linie. – Dicke der Abschlusslinie am Ende jedes Webmuster-Elementes
- Farbe d. A.-Linie – Dicke der Abschlusslinien am Ende der Webmuster-Elemente

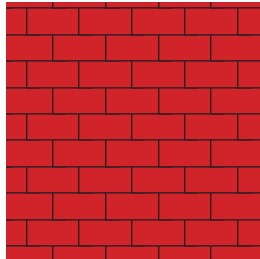
WIGGLES

- Elementgröße - Durchschnittliche Größe der Elemente im Muster.
- Musterwinkel - Winkel, um den das Muster im Rahmen gedreht erscheint.
- Strichstärke - Stärke der Elemente.
- Farbe - Farbe der Elemente.

ZIP CODE

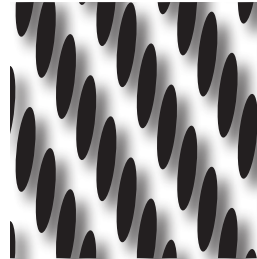
- Zip Code – fünfstelliger (US) Zustellcode.
- 4-stelliger Zusatzcode - Optionaler 4-stelliger Zusatz zum Zip Code.

Ausgefallene Muster



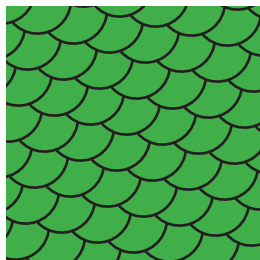
Quadrate

Größe: 24 pt
Abstand: 14 pt
Musterwinkel: 45°
Elementwinkel: 45°
Füllung: Ja
Umrandung: Ja



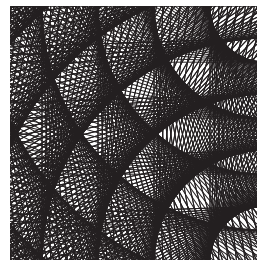
Punkte

Größe: 7 pt
Abstand: 10 pt
Musterwinkel: 45°
Schattenwurf
Verbogen: 61°
Gedreht: 61°



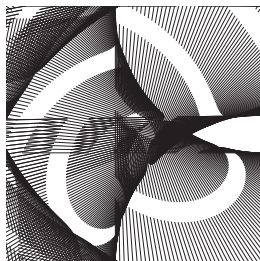
Punkte

Größe: 24 pt
Abstand: 14 pt
Musterwinkel: 75°
Füllung: Ja
Umrandung: Ja



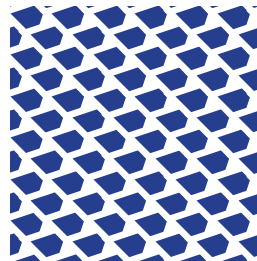
Linien

Abstand: 21 pt
Winkel: 2°
Wiederholung: 150
Strichstärke: .2 pt
Gestrichelt: Nein



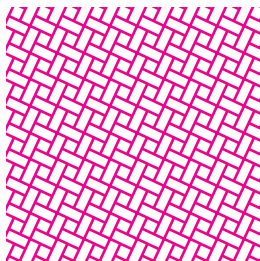
Linien

Abstand: 55 pt
Winkel: 1
Wiederholung: 200
Strichstärke: .25
Gestrichelt: Ja
Strichlänge: 8 pt



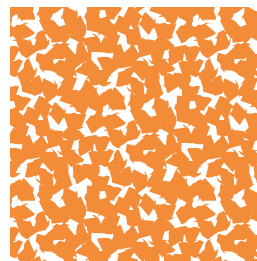
Dreiecke

Größe: 13 pt
Abstand: 11 pt
Musterwinkel: -45°
Elementwinkel: 0°
Füllung: Ja
Umrandung: Ja, 5 pt



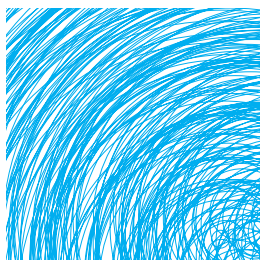
Kreuze

Größe: 18 pt
Abstand: 10 pt
Musterwinkel: 0°
Elementwinkel: 65°



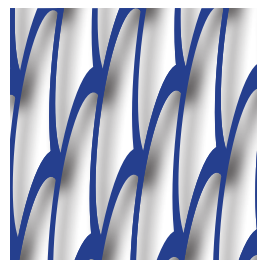
Wiggles

Größe: 6
Musterwinkel: 45°
Strichstärke: 5 pt



Konzentrische Kreise

Anzahl Kreise: 100
Radius: 5
Strichstärke: .5 pt
Versatz: Ja
Versatzwert: 50



Muscheln

Typ: 1
Größe: 20 pt
Musterwinkel: 45°
Strichstärke: 2 pt
Muschelbreit.: 110%
Schattenwurf
Verbogen: 61°
Gedreht: 61°

Scripting Guide

PatternMaker fügt dem Pageltem-Objekt eine Eigenschaft und eine Methode hinzu. Das mit BarcodeMaker ausgelieferte Beispiel-Skript veranschaulicht, wie sich das Plug-in per Skript steuern lässt. Weitere Informationen entnehmen Sie der nachstehenden Tabelle.

PATTERNMAKER METHODEN

Die folgenden Ereignisse und Eigenschaften gelten alle für Seitenobjekte. Sie können ein Muster über seinen Namen auswählen sowie Eigenschaften und individuelle Werte für Muster setzen. Das mitgelieferte Beispiel-JavaScript demonstriert diese Ereignisse und Eigenschaften anhand eines lebendigen Beispiels. Der Dateiname des Skriptes lautet "PatternMakerParamsDemoScript.jsx".

Name	Container	Typ	Parameter			Beschreibung									
			Name	Typ	Beschreibung										
JavaScript: setPatternParam VBScript: Set Pattern Param AppleScript set pattern param	Seitenobjekt	Ereignis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>paramName</td> <td>String, erforderlich</td> <td>Name des gewünschten Parameters</td> </tr> <tr> <td>paramValue</td> <td>String, erforderlich</td> <td>Wert des Parameters. "true" oder "false" bei booleschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Typ	Beschreibung	paramName	String, erforderlich	Name des gewünschten Parameters	paramValue	String, erforderlich	Wert des Parameters. "true" oder "false" bei booleschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)			Legt einen Parameter für ein Muster fest. Parameter für einen ISBN Barcode können z. B. sein: "ISBN", "Schriftart oben", "Klartext anzeigen", usw. Der Parametername muss dem Anzeigenamen in der PatternMaker-Palette entsprechen.
Name	Typ	Beschreibung													
paramName	String, erforderlich	Name des gewünschten Parameters													
paramValue	String, erforderlich	Wert des Parameters. "true" oder "false" bei booleschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)													
JavaScript und AppleScript: pattern VBScript: Pattern	Seitenobjekt	Eigen-schaft	String-Eigenschaft..			Weisen Sie dieser Eigenschaft den Namen eines Musters zu, um das Muster anzuwenden. Der Musternamen muss dem Anzeigenamen in der PatternMaker Muster-Dropdownliste entsprechen.									
JavaScript: patternParameters VBScript: Pattern Parameters AppleScript: pattern parameters	Seitenobjekt	Eigen-schaft	Diese String-Eigenschaft beschreibt alle Parameter eines Musters in einem einzigen String aus Name/Wert-Paaren. Jedes Paar ist durch eine Tilde (~) getrennt; Name und Wert sind durch Doppelpunkt getrennt (:). Ein typischer Parameter-String eines Musters sieht z. B. wie folgt aus: EAN-2:10~Include text:true~Font:Verdana~Font style:Regular~Font size:10~Font position:0~Barcode Height:1~Ink Spread:0.15			Mit dieser Eigenschaft lassen sich alle Parameter auf einmal setzen. Das ist deutlich schneller als jeden Parameter mit SetPatternParam einzeln zu setzen.									

METHODEN FÜR MUSTER-VOREINSTELLUNGEN

Die folgenden Methoden arbeiten auf Mustervoreinstellungen, die in einer Collection entweder auf Dokument- oder auf Anwendungsebene angesiedelt sind. Das mitgelieferte Beispiel-JavaScript demonstriert diese Ereignisse und Eigenschaften anhand eines lebendigen Beispiels. Der Dateiname des Skriptes lautet "PatternMakerPresetDemoScript.jsx".

Name	Container	Typ	Parameter			Beschreibung									
JavaScript: setPreset AppleScript set preset VBScript: Set Preset	Seitenobjekt	Ereignis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>preset name</td> <td>String, optional</td> <td>Name der Voreinstellung</td> </tr> </tbody> </table>			Name	Typ	Beschreibung	preset name	String, optional	Name der Voreinstellung	Wendet eine Voreinstellung auf ein Seitenobjekt an.			
Name	Typ	Beschreibung													
preset name	String, optional	Name der Voreinstellung													
JavaScript: add AppleScript make VBScript: Add	Muster- Voreinstellungs Collection auf Dokument- oder Anwendungs- ebene	Ereignis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>preset name</td> <td>String, optional</td> <td>Name der Voreinstellung</td> </tr> </tbody> </table>			Name	Typ	Beschreibung	preset name	String, optional	Name der Voreinstellung	Fügt eine neue Voreinstellung hinzu. Das Muster, auf das sich die Voreinstellung bezieht, ist standardmäßig das erste verfügbare Muster. Sie sollten sicherstellen, dass Sie die Eigenschaft Muster für die Voreinstellung direkt nach der Erstellung der Voreinstellung setzen.			
Name	Typ	Beschreibung													
preset name	String, optional	Name der Voreinstellung													
JavaScript remove AppleScript: delete VBScript: Delete	Muster- Voreinstellung	Ereignis	Ereignis ohne Parameter			Entfernt die Voreinstellung aus der Collection, in der sie enthalten ist									
JavaScript: setPatternParam VBScript: Set Pattern Param AppleScript set pattern param	Muster- Voreinstellung	Ereignis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>paramName</td> <td>String, erforderlich</td> <td>Name des gewünschten Parameters</td> </tr> <tr> <td>paramValue</td> <td>String, erforderlich</td> <td>Wert des Parameters. "true" oder "false" bei boolschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)</td> </tr> </tbody> </table>			Name	Typ	Beschreibung	paramName	String, erforderlich	Name des gewünschten Parameters	paramValue	String, erforderlich	Wert des Parameters. "true" oder "false" bei boolschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)	Legt einen Parameter für ein Muster fest. Parameter für einen ISBN Barcode können z. B. sein: "ISBN", "Schriftart oben", "Klartext anzeigen", usw. Der Parametername muss dem Anzeigenamen in der PatternMaker-Palette entsprechen.
Name	Typ	Beschreibung													
paramName	String, erforderlich	Name des gewünschten Parameters													
paramValue	String, erforderlich	Wert des Parameters. "true" oder "false" bei boolschen Werten, Integer bei Maßangaben (immer in Points)													

Name	Container	Typ	Parameter			Beschreibung						
			Name	Typ	Beschreibung							
JavaScript und AppleScript duplicate VBScript Duplicate	Muster-Voreinstellung	Ereignis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Beschreibung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>name</td> <td>String, optional</td> <td>Name für die Kopie. Falls nicht spezifiziert, wird das Wort "copy" an den bestehenden Voreinstellungs-Namen angehängt.</td> </tr> </tbody> </table>			Name	Typ	Beschreibung	name	String, optional	Name für die Kopie. Falls nicht spezifiziert, wird das Wort "copy" an den bestehenden Voreinstellungs-Namen angehängt.	Erstellt eine Kopie von einer Voreinstellung
Name	Typ	Beschreibung										
name	String, optional	Name für die Kopie. Falls nicht spezifiziert, wird das Wort "copy" an den bestehenden Voreinstellungs-Namen angehängt.										
JavaScript: patternParameters VBScript: Pattern Parameters AppleScript: pattern parameters	Muster-Voreinstellung	Eigenschaft	<p>Diese String-Eigenschaft beschreibt alle Parameter eines Musters in einem einzigen String aus Name/Wert-Paaren. Jedes Paar ist durch eine Tilde (~) getrennt; Name und Wert sind durch Doppelpunkt getrennt (:). Ein typischer Parameter-String eines Musters sieht z. B. wie folgt aus:</p> <p>EAN-2:10~Include text:true~Font:Verdana~Font style:Regular~Font size:10~Font position:0~Barcode Height:1~Ink Spread:0.15</p>			Mit dieser Eigenschaft lassen sich alle Parameter auf einmal setzen. Das ist deutlich schneller als jeden Parameter mit SetPatternParam einzeln zu setzen.						
JavaScript und AppleScript: pattern VBScript: Pattern	Muster-Voreinstellung	Eigenschaft	Muster für die Voreinstellung			Diese Eigenschaft legt fest, welches Muster die Voreinstellung anwendet.						
JavaScript und AppleScript: name VBScript: Name	Muster-Voreinstellung	Eigenschaft	Name der Voreinstellung			Name der Voreinstellung, so wie er im Voreinstellungs-Dropdown-Menü in der PatternMaker-Palette und im Dialog Voreinstellung Bearbeiten erscheint.						

Installation Ihres Teacup Plug-ins

Ein Plug-in muss sich im Ordner "Plug-Ins" unterhalb Ihres Installationspfades von InDesign befinden, damit es von InDesign geladen werden kann. Alle unterhalb dieses Verzeichnisses gefundenen Plug-ins werden von InDesign geladen.

Starten Sie das Installationsprogramm, um Ihr Teacup Plug-in zu installieren. Die Plug-ins werden mit allen benötigten Dateien im Verzeichnis "Plug-Ins" unterhalb des InDesign Installationspfades abgelegt.

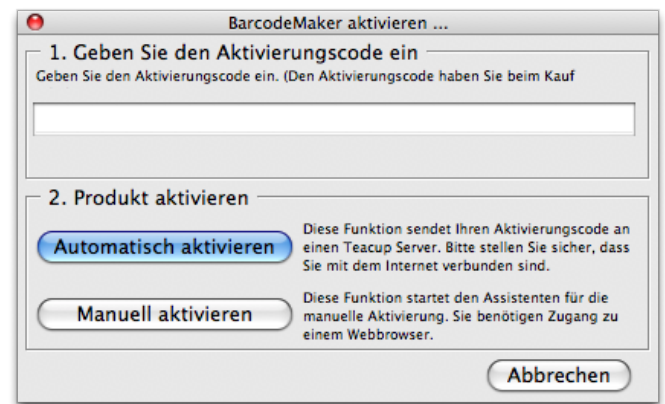
Aktivierung Ihres Teacup Plug-ins

Beim Kauf eines Teacup Plug-Ins erhalten Sie eine Seriennummer, mit der Sie die Testversion freischalten und in eine uneingeschränkte Vollversion umwandeln können!

Bitte beachten Sie, dass Sie als Administrator angemeldet sein müssen, um das Plug-In zu aktivieren oder zu kaufen.

AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET

1. Sie können den Aktivierungsprozess auf zwei verschiedene Arten durchführen:
 - Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm des Plug-ins auf den "Aktivieren" Button
 - Wählen Sie im Menü Hilfe > Über Zusatzmodule (Windows) oder InDesign > Über Zusatzmodule (Mac) den Eintrag Teacup > [Name des Plug-Ins] > Aktivieren
2. Ein zweiteiliger Dialog erscheint. Im oberen Bereich geben Sie Ihren Aktivierungscode ein. Klicken Sie dann auf "Automatische Aktivierung". Es wird eine Verbindung zum Teacup-Server hergestellt, um die Seriennummer auf Gültigkeit zu überprüfen. Nach erfolgreicher Prüfung wird das Plug-In freigeschaltet.
3. Klicken Sie nach erfolgter Aktivierung auf "Fertig" um das Dialogfenster zu schließen.



Produkt-Aktivierungsdialog

MANUELLE AKTIVIERUNG

Bei einigen Netzwerken kann die automatische Aktivierung und Kommunikation mit den Teacup-Servern aufgrund von Firewalls oder Proxy-Servern fehlschlagen. Für diesen Fall haben wir die manuelle Aktivierung vorgesehen. Für die manuelle Aktivierung führen Sie die oben angegebenen Schritte durch. Bevor Sie aber auf "Manuelle Aktivierung" klicken, trennen oder deaktivieren Sie Ihre Internetverbindung. Das Plug-in erkennt die fehlende Verbindung und startet einen Assistenten für die manuelle Aktivierung. Der Assistent führt Sie Schritt für Schritt durch den Prozess.

DEAKTIVIERUNG IHRES TEACUP PLUG-INS

Möchten Sie Ihr Plug-in von einem Computer auf einen anderen übertragen, müssen Sie zunächst den Computer, den Sie bereits aktiviert haben, deaktivieren. Wählen Sie dafür den Menüeintrag Hilfe > Teacup Plug-in deaktivieren und wählen Sie das Plug-in, das Sie deaktivieren möchten.



301 W. 112th Street, Suite 3C
New York, NY 10026
support@teacupsoftware.com