

# easy Sports-Graphics 7 bedienen

---

## Hinweis

**Sofern nicht anders angegeben handelt es sich bei den Abbildungen und Beschreibungen in dieser Hilfe um Darstellungen der PROFESSIONAL-Version FUSSBALL in der WINDOWS-Variante. Die Bedienweise beider Versionen ist identisch. Dasselbe gilt für die anderen Sportarten.**

**Besonderheiten der MAC-Version werden gesondert hervorgehoben.**

## Inhalt

easy Sports-Graphics 7 .....	3
easy Sports-Graphics 7 PROFESSIONAL und COACH.....	3
Programmoberfläche.....	4
Spielfelder.....	5
Figuren.....	6
Figurtyp auswählen mit den Objekt-Buttons Figuren .....	6
Die Richtung einer Figur .....	7
Die Sortierung der Figuren in der Toolbox .....	7
Eine Figur auf ein Feld ziehen.....	8
Figur auf dem Feld bewegen.....	8
Figur bearbeiten .....	9
Ähnliche Figur auswählen.....	10
Figur mit der Maus vergrößern/verkleinern .....	10
Figur mit der Tastatur löschen .....	10
Figur mit der Tastatur verschieben .....	11
Mehrere Figuren gleichzeitig verschieben oder bearbeiten .....	11
Tools .....	12
Tools bearbeiten.....	12
Aktionen .....	13
Text eingeben.....	14
Text ändern.....	15

Text verschieben.....	15
Text löschen.....	15
Pfeile, Linien und Bögen für Pässe, Laufwege, Dribblings und Torschuss .....	15
Aktionen verlängern/kürzen oder drehen .....	16
Aktionen verschieben .....	16
Aktionen bearbeiten.....	17
Aktion mit Tastatur löschen .....	17
Mehrere Aktionen gleichzeitig bearbeiten .....	17
Bögen.....	18
Aktionen biegen.....	19
Extra-Felder .....	20
Extra-Feld skalieren oder Form verändern.....	20
Taktik-Tools .....	21
Grafik speichern.....	22
Grafik öffnen.....	22
Arbeitsfläche leeren .....	22
Bild exportieren.....	23
Bildausschnitt wählen.....	24
Drucken.....	25
Noch Fragen?.....	26



## easy Sports-Graphics 7

easy Sports-Graphics 7 ist die Weiter-Entwicklung von easy Sports-Graphics 6 PROFESSIONAL.

Bereits easy Sports-Graphics 6 wurde komplett neu programmiert, um den neuesten Anforderungen der Computertechnik gerecht zu werden. Dadurch wurde es möglich, die Programmoberfläche zu skalieren, Trikots auf andere Weise zu färben als dies bisher möglich war, mehrzeilige Texte zu schreiben, Bildausschnitte zu wählen u.v.m. Bei der Neu-Programmierung hatten wir vor allem den sehr anspruchsvollen User im Blick, also z.B. Autoren und Verlage.

In easy Sports-Graphics 7 sind weitere Verbesserungen hinzugekommen, wie z.B. mehr Trikot-Farben, auch für Torwarte, unterschiedliche Dribbel-Linien, automatische Hochzählung bei den Taktik-Tools. Überdies wurden die existierenden Fußballer komplett überarbeitet, neue Figuren sind dazugekommen.

easy Sports-Graphics 7 gibt es auch für Handball, Volleyball und Hockey. Für Fußball und Handball können jetzt nicht nur Männer, sondern auch Frauen, Jungen und Mädchen ausgewählt werden.

Da ab easy Sports-Graphics 6 die Programmierung komplett anders ist als in den Vorgängerversionen, ist die **volle Kompatibilität NICHT gewährleistet**.

### easy Sports-Graphics 7 PROFESSIONAL und COACH

easy Sports-Graphics 7 gibt es in 2 Versionen:

- PROFESSIONAL für den anspruchsvollen User, z.B. Autoren, Verlage und den anspruchsvollen Trainer (für WINDOWS und für MAC)
- COACH für den Trainer, der mit weniger Funktionen und Figuren auskommt und für einen reduzierten Preis trotzdem eine professionelle Software erhält (nur für WINDOWS-Computer oder MAC unter Verwendung von Bootcamp oder Parallels).

## Programmoberfläche

Die **Programmoberfläche** von easy Sports-Graphics 7 ist in folgende Bereiche unterteilt:

1. **Funktionen** mit den Befehlen NEU, ÖFFNEN, SPEICHERN, DRUCKEN, BILD EXPORTIEREN und **Übung hochladen auf meinfussballtraining.de (nur für WINDOWS!)**
2. **Objekt-Buttons**, wo Sie Felder, Spieler, Tools und Aktionen (Lauflinie etc.) finden
3. **Toolbox**, aus der Sie Felder, Spieler usw. auswählen oder herausziehen
4. **Arbeitsfläche**, wo Sie Ihre Grafik erstellen
5. **Sportarten**: Je nach Version und Sportart, für die Sie eine Lizenz besitzen, können Sie wählen zwischen Fußball, Handball, Hockey und Volleyball sowie zwischen Herren, Frauen, Jungen und Mädchen



*Sie sehen die WINDOWS-VERSION. Auf dem MAC kann die Darstellung ein wenig abweichen.*

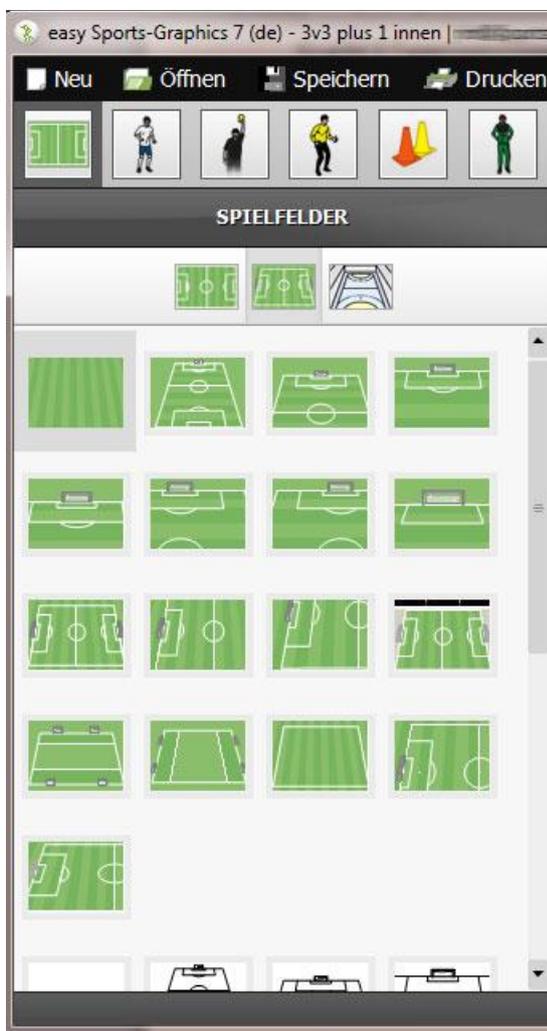
## Spielfelder

Es gibt 3 Typen von Feldern:

- zweidimensionale Felder
- perspektivische Felder und
- Hallen.

Klicken Sie auf den Feldtyp, um die entsprechenden Felder in die Toolbox zu laden.

Um ein **Feld** auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Feld. Nach dem Klick erscheint es auf der Arbeitsfläche.



## Figuren

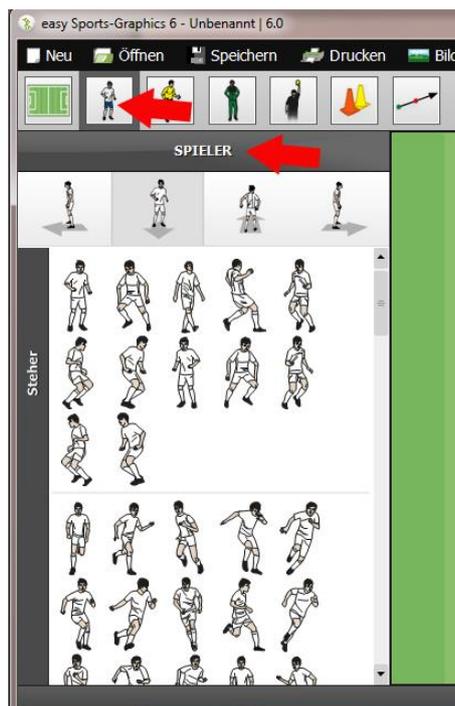
Um bei mehr als 2000 Figuren nicht den Überblick zu verlieren, sind die Figuren nach 3 Kriterien sortiert:

- **Figurtyp:** Spieler, Torhüter, Trainer, Linienrichter
- **Richtung:** frontal, nach links, nach rechts, von hinten
- **Bewegungstyp:** Steher, Läufer, Dribbler, Pässe, Spezial, Koordination

## Figurtyp auswählen mit den Objekt-Buttons Figuren



Um einen Figuren-Typ in die Toolbox zu laden, klicken Sie auf einen der 4 Figuren-Buttons.



*Toolbox nach Klick auf den Objekt-Button Spieler*

## Die Richtung einer Figur

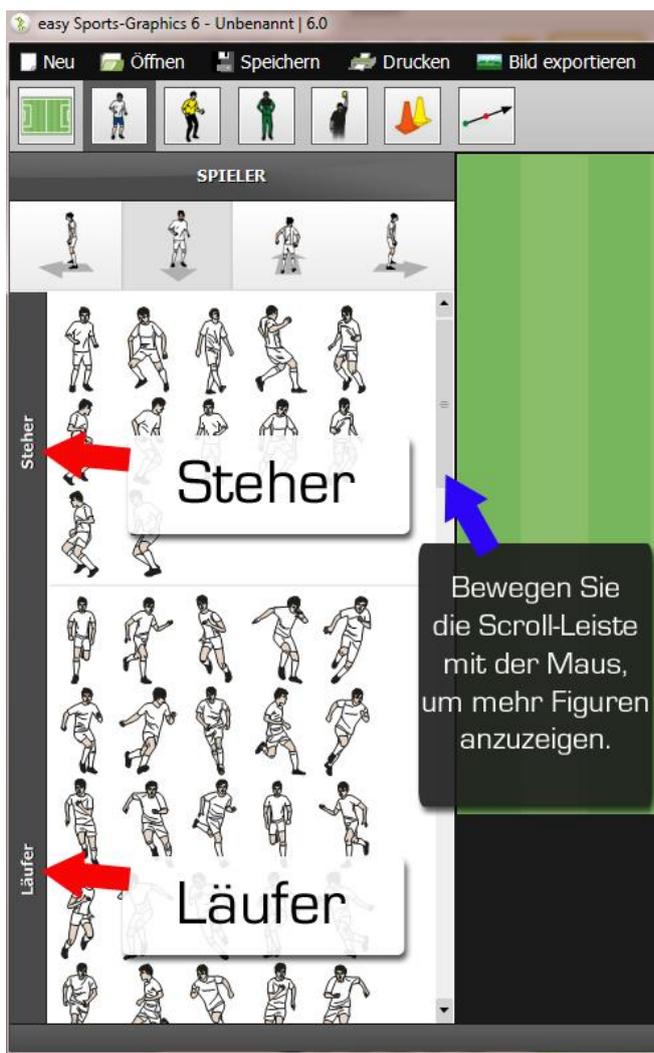
Figuren in easy Sports-Graphics gibt es in 4 Richtungen: links, frontal, von hinten, rechts. Nur unter WINDOWS: Klicken Sie auf einen Richtungs-Button, um sämtliche Figuren der gewünschten Richtung in die Toolbox zu laden.



*Ausgewählte Blickrichtung: frontal*

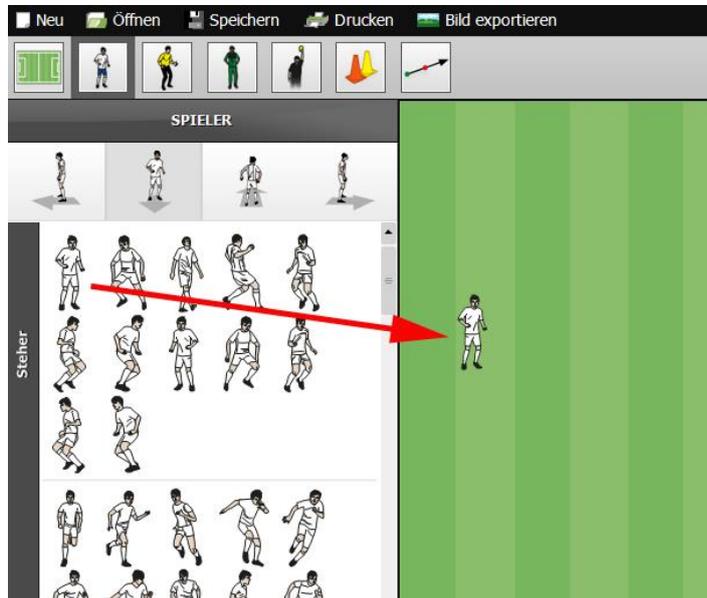
## Die Sortierung der Figuren in der Toolbox

In der Toolbox sind die Figuren nochmals sortiert. Der Bewegungstyp (z.B. Steher, Läufer) wird links angezeigt.



## Eine Figur auf ein Feld ziehen

Figuren ziehen Sie einzeln mit gedrückter linker Maustaste auf das Feld.



## Figur auf dem Feld bewegen

Ziehen Sie eine Figur einfach mit gedrückter linker Maustaste über das Feld. Lassen Sie sie an der gewünschten Stelle los.

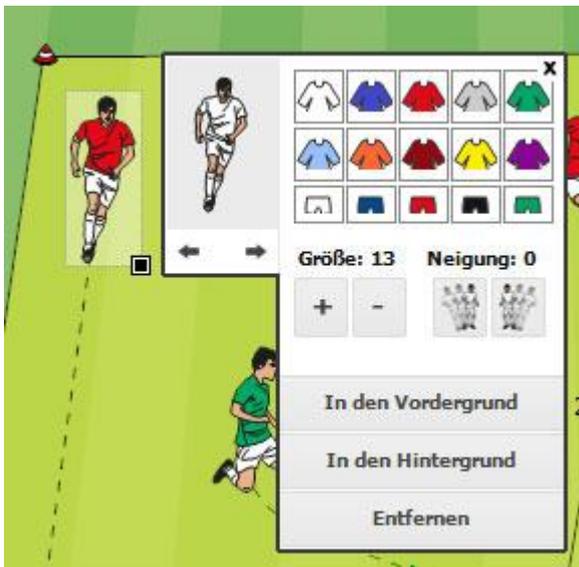


## Figur bearbeiten

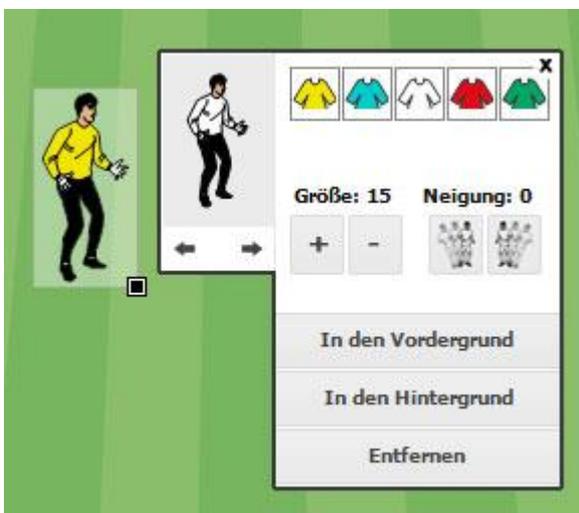
Sie können eine Figur auf vielfältige Weise bearbeiten:

- Trikot/Hose färben
- Größer/kleiner machen
- Neigen
- In den Vordergrund/in den Hintergrund rücken
- Entfernen
- Ähnliche Figuren auswählen

Sie können jeden einzelnen Punkt per Mausklick bearbeiten. Klicken Sie die Figur mit der Maus an, um das Bearbeitungs-Menü zu öffnen:



*Spieler mit rotem Trikot und weißer Hose; Größe des Spielers: 13*



*Bearbeitungsmenü der Torwarte*

## Ähnliche Figur auswählen

Blättern Sie vor und zurück, um sich ähnliche Figuren anzeigen zu lassen.



## Figur mit der Maus vergrößern/verkleinern

Außer auf „+“ bzw. „-“ zu klicken, um eine Figur zu vergrößern, bzw. zu verkleinern, können Sie eine Figur skalieren, indem Sie das kleine Quadrat unten an der Figur mit der Maus bewegen.



## Figur mit der Tastatur löschen

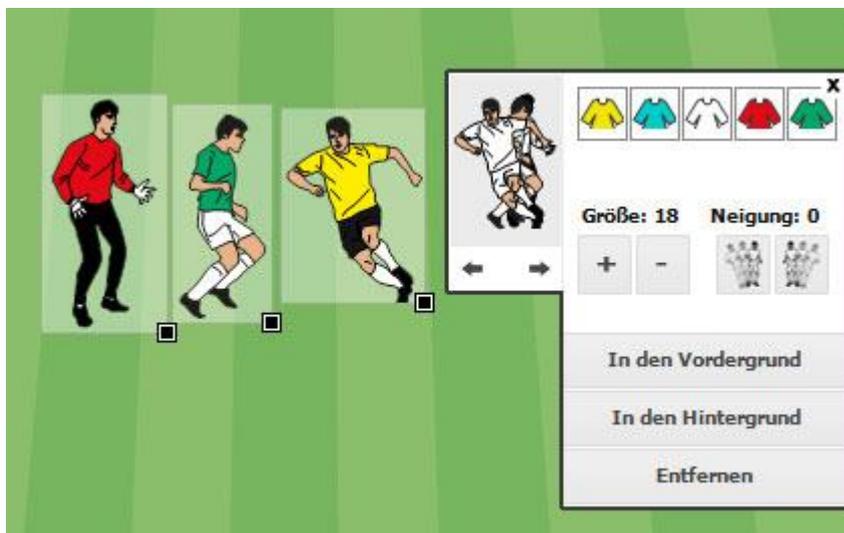
WINDOWS: Wählen Sie die zu löschende Figur aus und drücken Sie die **Entf**-Taste auf der Computer-Tastatur. MAC: Figur auswählen, fn + backspace.

## Figur mit der Tastatur verschieben

WINDOWS: Wählen Sie die zu löschende Figur aus und nutzen Sie die Pfeiltasten auf der Computer-Tastatur.

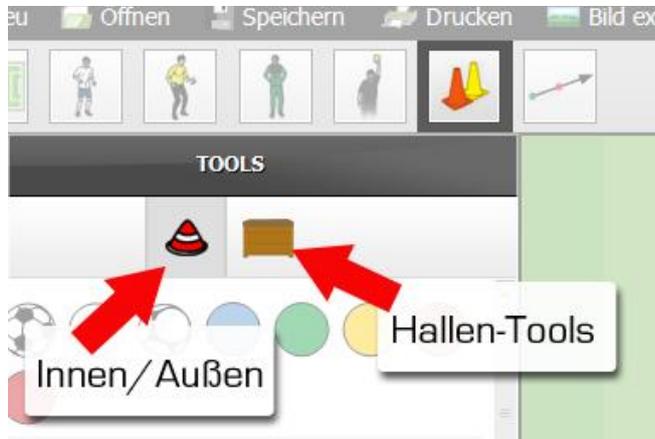
## Mehrere Figuren gleichzeitig verschieben oder bearbeiten

Markieren Sie mehrere Figuren, indem sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste über die Figuren ziehen. Anschließend können Sie die Figurenauswahl verschieben, mit dem Bearbeitungsmenü bearbeiten, skalieren oder löschen.



## Tools

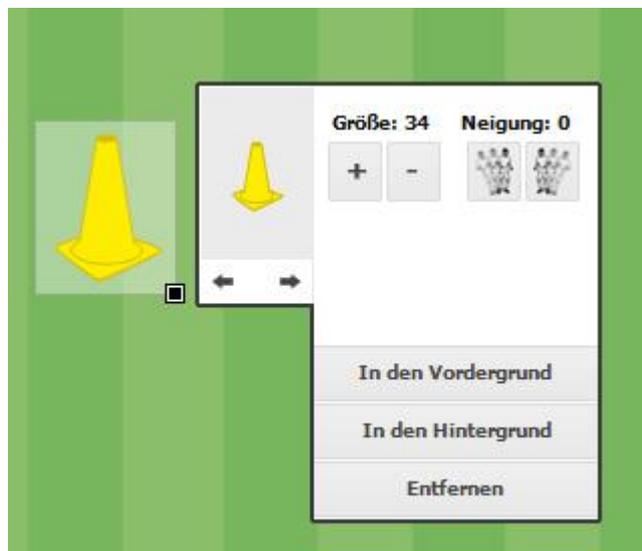
Die Tools sind grundlegend nach Tools für innen und außen, sowie nach speziellen Tools für die Halle sortiert:



*Klicken Sie auf den Kasten, um sich die Hallen-Tools anzeigen zu lassen*

## Tools bearbeiten

Tools lassen sich auf die gleiche Weise bearbeiten wie Figuren. Lesen Sie für ausführliche Informationen die vorangehenden Kapitel über Figuren.

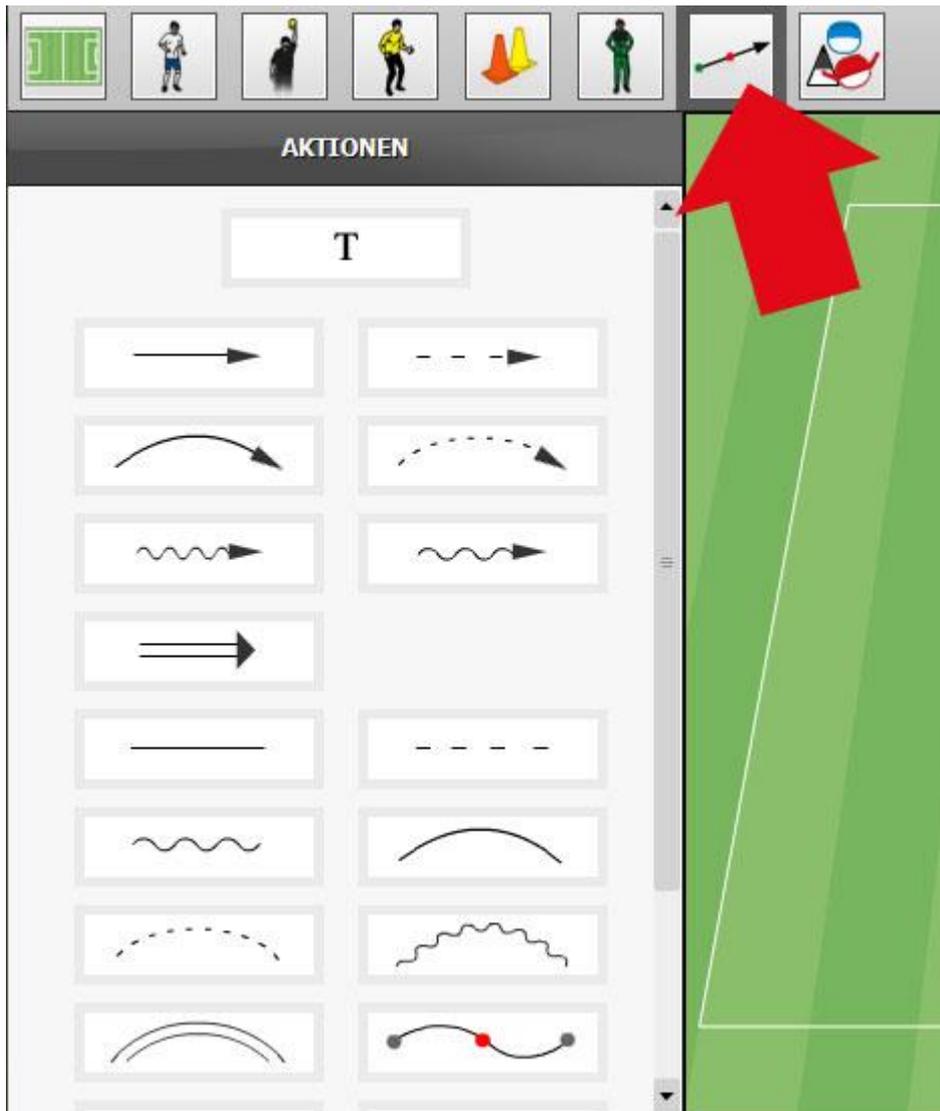


*Bearbeitungsmenü der Tools*

## Aktionen

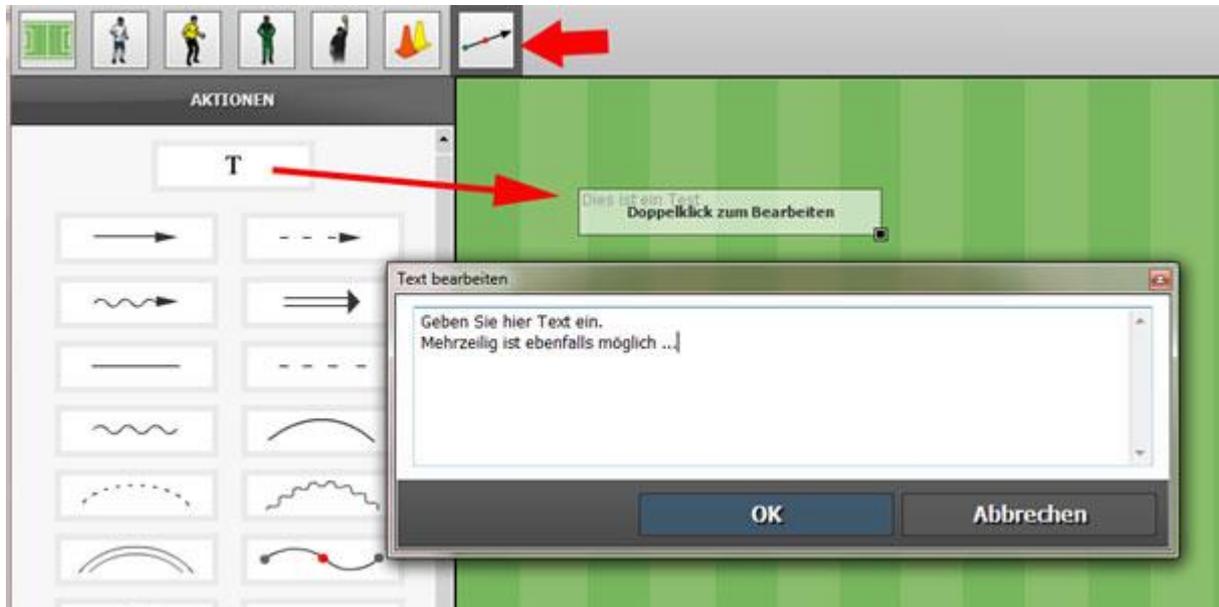
Nach einem Klick auf den Aktionen-Button, finden Sie in der **AKTIONEN**-Toolbox:

- Eine Möglichkeit Text einzugeben
- Pfeile, Linien und Bögen für Pässe, Laufwege, Dribblings und Torschuss
- Ovale und rechteckiges Extra-Feld



## Text eingeben

Um Figuren, Tools oder Aktionen zu beschriften, ziehen Sie das Text-Tool auf das Feld.



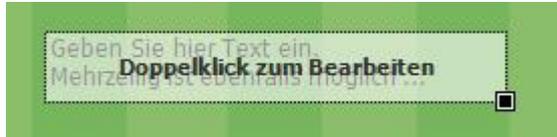
Nach einem Doppelklick auf das Textfeld, können Sie Ihren Text eingeben. Im Bild die WINDOWS-Version.



Textfeld auf dem MAC. Anders als unter WINDOWS können Sie hier auch den Text färben.

## Text ändern

Erstellten Text können Sie jederzeit wieder bearbeiten, indem Sie doppelt auf den Text klicken.



## Text verschieben

Ziehen Sie Ihren Text mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle auf dem Feld.

## Text löschen

Klicken Sie den Text an und löschen Sie ihn durch Drücken der **Entf**-Taste auf der Computertastatur. Auf dem MAC drücken Sie fn + backspace.

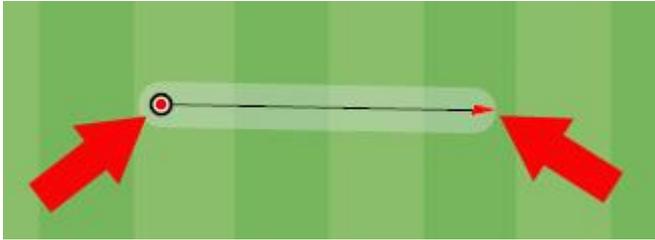
## Pfeile, Linien und Bögen für Pässe, Laufwege, Dribblings und Torschuss

Ziehen Sie die gewünschte Aktion mit gedrückter linker Maustaste auf das Feld.



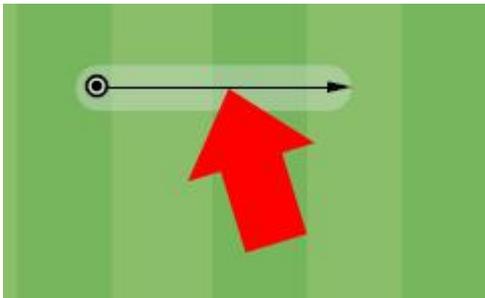
## Aktionen verlängern/kürzen oder drehen

Ziehen Sie die Aktion mit der Maus am Ende oder an der Spitze.



## Aktionen verschieben

Ziehen Sie die Aktion an der Linie mit der Maus über das Feld.



## Aktionen bearbeiten

Klicken Sie auf eine Aktion, um das Bearbeitungsmenü zu öffnen. Durch Mausklick auf die entsprechenden Möglichkeiten, können Sie die ausgewählte Aktion bearbeiten.



*Eng geschlungener Dribbelpfeil mit etwas dickerer Linie in weiß*

## Aktion mit Tastatur löschen

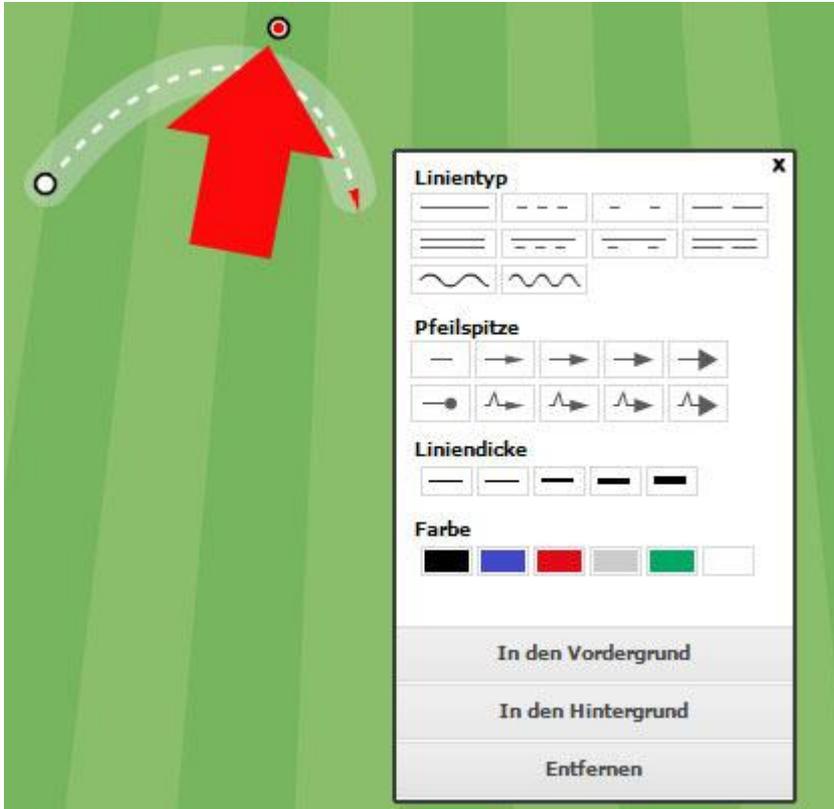
Die zu löschende Aktion anklicken und auf die Entf-Taste der Computer-Tastatur drücken. Auf dem MAC: fn + backspace.

## Mehrere Aktionen gleichzeitig bearbeiten

Ebenso wie Figuren und Tools können Sie auch mehrere Aktionen durch Ziehen mit der Maus auswählen und dann verschieben oder auf andere Weise bearbeiten.

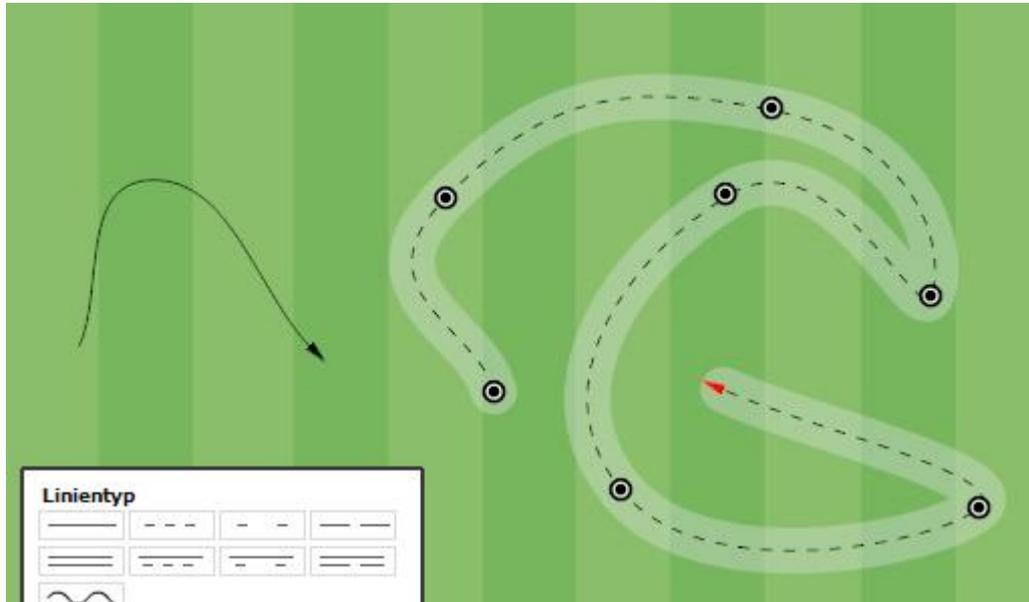
## Bögen

Bögen haben Aktionen 3 **Anfasspunkte**. Durch Ziehen an diesen Punkten können Sie die Form des Bogens variieren.



## Aktionen biegen

In der Grundeinstellung haben die Aktionen (außer den Bögen) 2 **Anfasspunkte**. Sie können beliebig viele weitere Anfasspunkte erzeugen und dadurch eine Aktion nach Wunsch formen.



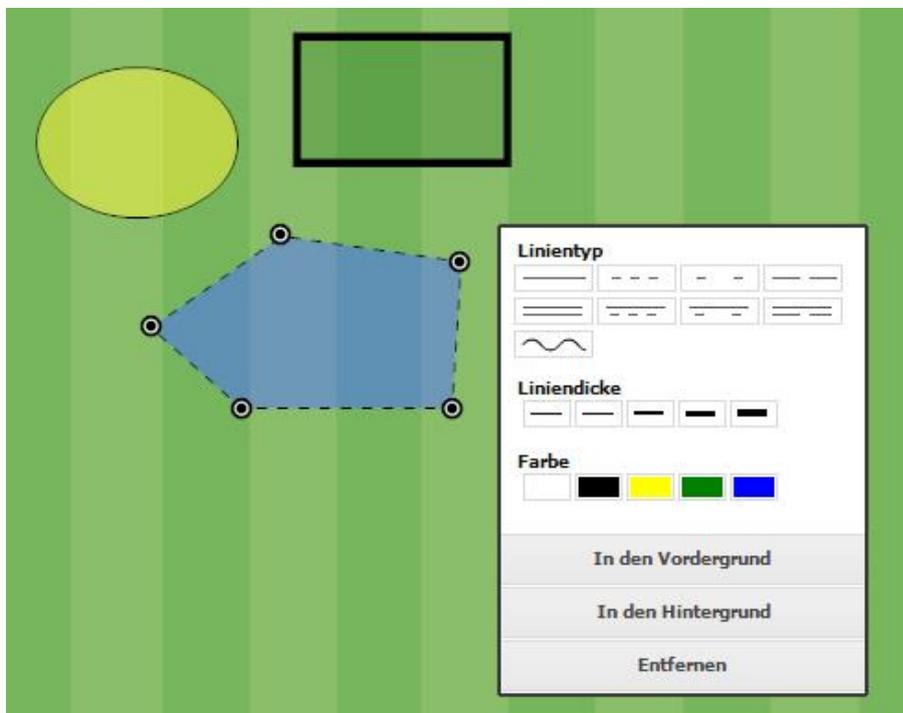
**So geht es:**

- **Strg**-Taste (auf manchen Computern: **Ctrl**-Taste) gedrückt halten.
- Mit der Maus in einen Punkt oder die Pfeilspitze klicken und die Maus ziehen.  
Dadurch ziehen Sie einen weiteren Punkt aus einem bereits vorhandenen Punkt raus.
- Abschließend einmal mit der Maus klicken, um den Punkt zu verankern.

**Das Hinzufügen von Anfasspunkten braucht ein wenig Übung. Aber keine Angst: Sie können jede Aktion jederzeit erneut bearbeiten. Klicken Sie einfach die zu verändernden Punkte oder die Aktion als Ganze an.**

## Extra-Felder

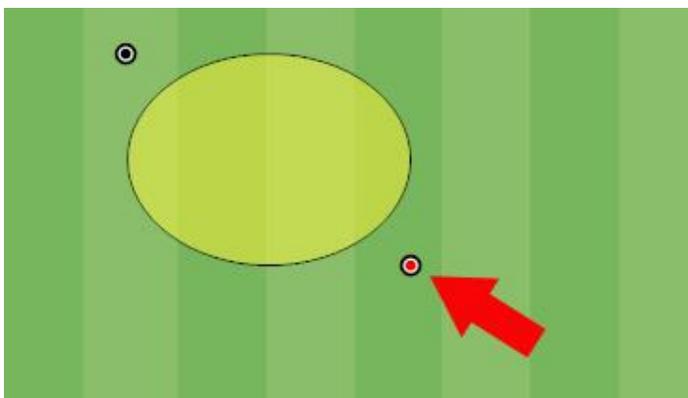
Es gibt ein ovales und ein rechteckiges Extra-Feld, mit dem Sie z.B. bestimmte Ausschnitte in einer Grafik besonders hervorheben können. Diese Extra-Felder können Sie auf vielfältige Weise bearbeiten. Weitere Punkte hinzufügen funktioniert jedoch nur auf WINDOWS.

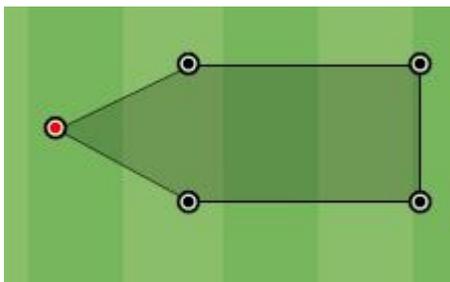


Das Bearbeitungsmenü für die Extra-Felder.

## Extra-Feld skalieren oder Form verändern

Bewegen Sie die Anfasspunkte mit der Maus, um ein Extra-Feld zu vergrößern oder zu verkleinern, oder um aus dem Kreis ein Oval zu machen, bzw. aus dem Rechteck ein Quadrat usw.



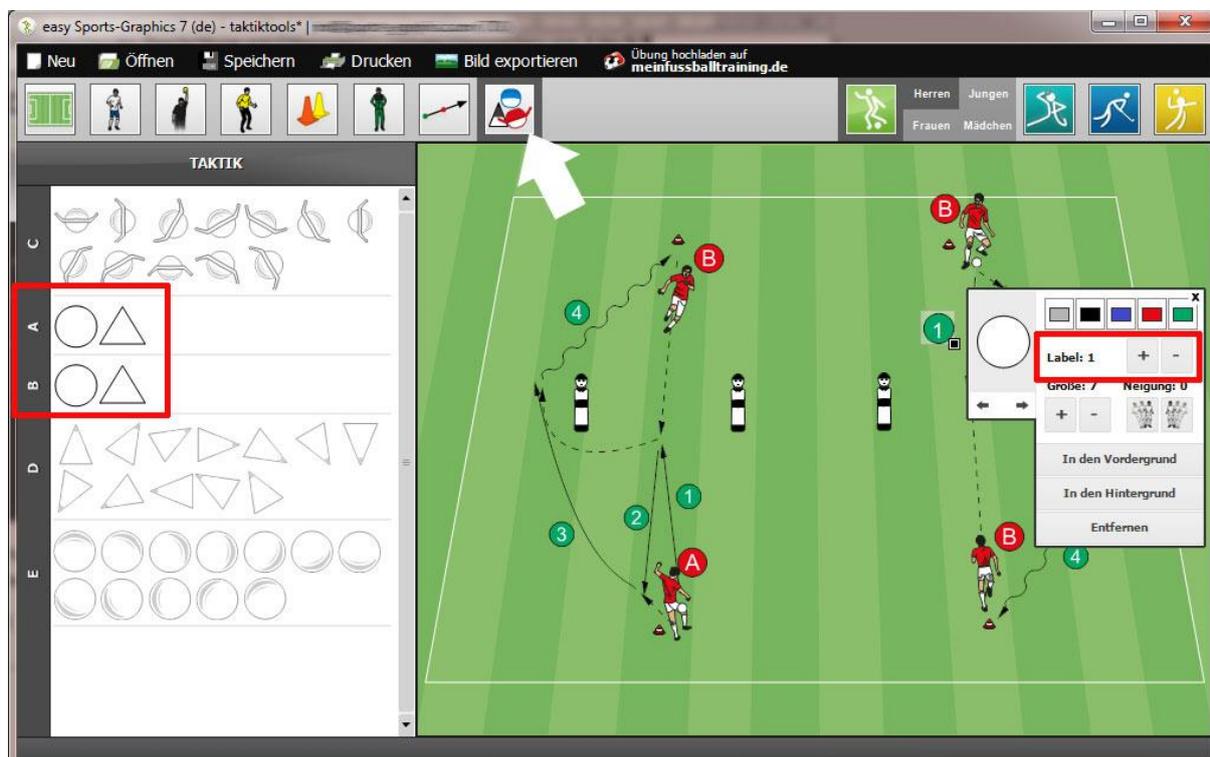


Indem Sie weitere Anfasspunkte hinzufügen, machen Sie aus einem Rechteck ein Vieleck. Siehe unter „Aktionen biegen“. NUR unter WINDOWS.

## Taktik-Tools

Speziell für Zeichnungen, in denen die Taktik im Vordergrund steht, gibt es jetzt die bekannten Taktik-Tools. Bearbeitet werden Sie ebenso wie die normalen Tools.

Sehr praktisch und weniger aufwändig als das Beschriften mit dem Text-Tool sind die Möglichkeiten der Beschriftung mit Ziffern oder Buchstaben. Die Kreise und Dreiecke werden automatisch hochgezählt. Nummerierung, bzw. Beschriftung kann nachträglich verändert werden.



## Grafik speichern

Speichern Sie Ihre Grafiken, damit Sie sie jederzeit verändern können. Nutzen Sie dazu den Befehl „**Speichern**“, der den Speichern-unter-Dialog von Windows aufruft.

Geben Sie unter Dateiname einen Namen für Ihre Datei ein. Klicken Sie zum Schluss im Speichern-Unter-Dialog auf „Speichern“.



## Grafik öffnen

Eine einmal gespeicherte Grafik öffnen Sie, indem Sie den Befehl „**Öffnen**“ anklicken und die entsprechende Datei auf der Festplatte Ihres Computers auswählen.



## Arbeitsfläche leeren

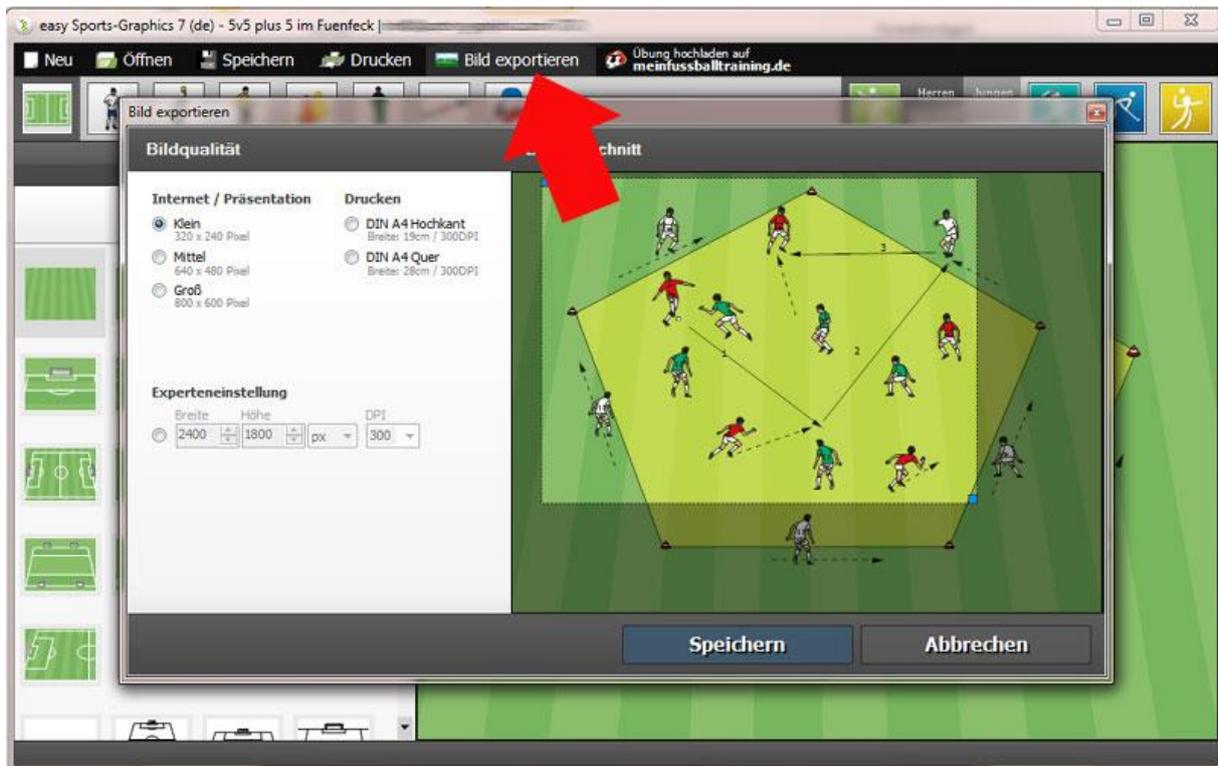
Klicken Sie auf „**Neu**“, um das Programm auf den Zustand nach dem Start zurückzusetzen. Der Befehl **Neu** löscht sämtliche Objekte, die Sie auf die Arbeitsfläche gezogen haben und setzt außerdem das Feld zurück.



## Bild exportieren

Mit easy Sports-Graphics erstellte Grafiken können in die Formate JPG und PNG exportiert werden, um sie z.B. in Word, PowerPoint, Layout-Programme für die Buchproduktion oder ins Internet einzubinden.

Ein Klick auf den Befehl „**Bild exportieren**“ ruft den Bild-exportieren-Dialog auf. Hier können Sie zahlreiche Einstellungen vornehmen.



In der linken oberen Hälfte nehmen Sie Einstellungen der **Bildqualität** vor. Per Voreinstellung können Sie wählen zwischen Bildern, die Sie für das Internet und Bildschirmpräsentationen benötigen (**Internet/Präsentation**), sowie Bildern, die Druckqualität haben sollen (**Druck**).

In der linken unteren Hälfte, unter **Experteneinstellung** können Sie die Bildgröße und die Auflösung manuell wählen.

## Bildausschnitt wählen

Auf der rechten Seite im Bild-exportieren-Dialog können Sie bestimmen, ob Sie nur einen bestimmten Ausschnitt der Grafik exportieren wollen. Bewegen Sie dazu die kleinen, blauen Anfasser.



Bewegen Sie die kleinen, blauen Anfasser, um einen Bildausschnitt zu wählen.

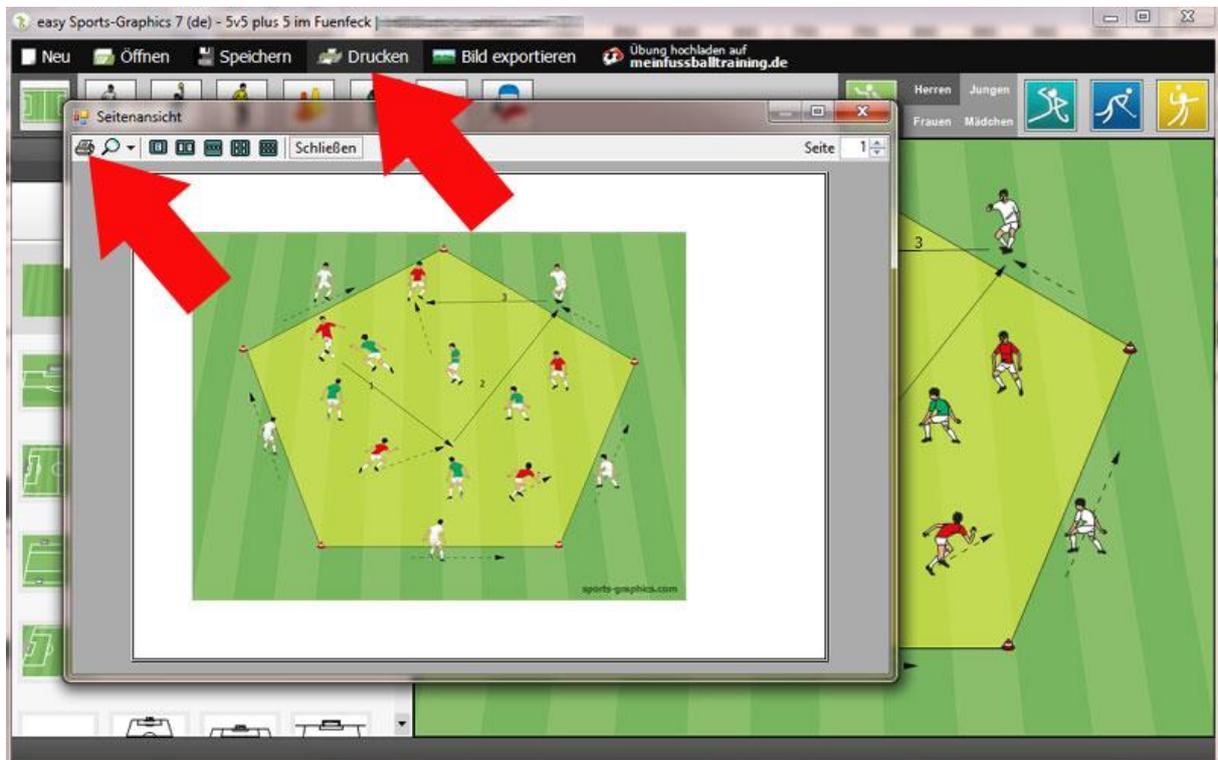
*Achtung: Bei der Auswahl eines Bildausschnittes bleiben die im linken Bereich vorgenommenen Einstellungen aktiv. Also: Wenn Sie z.B. einen hochformatigen Ausschnitt wählen, funktioniert das nur, wenn links auch hochkant eingestellt ist oder wenn Sie unter Experteneinstellungen ein entsprechendes Format eingegeben haben.*

Unter dem Punkt Experteneinstellung haben Sie die Möglichkeit die gewünschte Größe und Auflösung manuell einzugeben. Die jeweils letzte Einstellung wird gespeichert.

## Drucken

Funktioniert nur bei angeschlossenem Drucker oder PDF-Maker etc.

Ein Klick auf den Befehl „**Drucken**“ öffnet die Seitenansicht. Sie erhalten eine Vorschau, wie die Grafik bei einem Ausdruck auf dem Papier positioniert ist.



Mit einem Klick auf das kleine Druckersymbol können Sie über die Auswahl Ihres Druckers die Druckeinstellungen vornehmen, die Ihr Drucker ermöglicht. Unter Eigenschaften sehen Sie, was Ihr Drucker kann.

## Noch Fragen?

Für mehr Informationen wenden Sie sich an unser [Software Support-Center](http://www.support.easy-sports-software.com).



easy Sports-Software - Sof x

www.support.easy-sports-software.com

**EASY** Sports-Software

# Software Support-Center



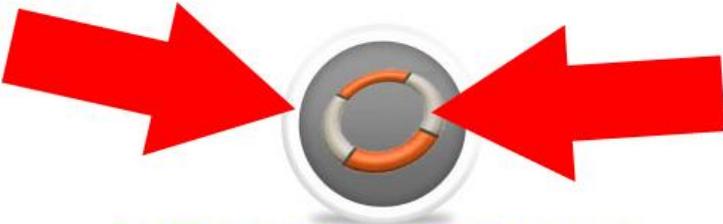
**Sie sind nicht Kunde ...**

Loggen Sie sich rechts mit Ihrer E-Mail und dem Code 9999 ein.



**Sie sind Kunde bei uns?**

Loggen Sie sich rechts mit Ihrer E-Mail und Ihrem Freischaltcode ein.



**TUTORIALS und MANUALS**

Freier Eintritt. Einfach auf den Rettungsring klicken.

© 2013 easy Sports-Software