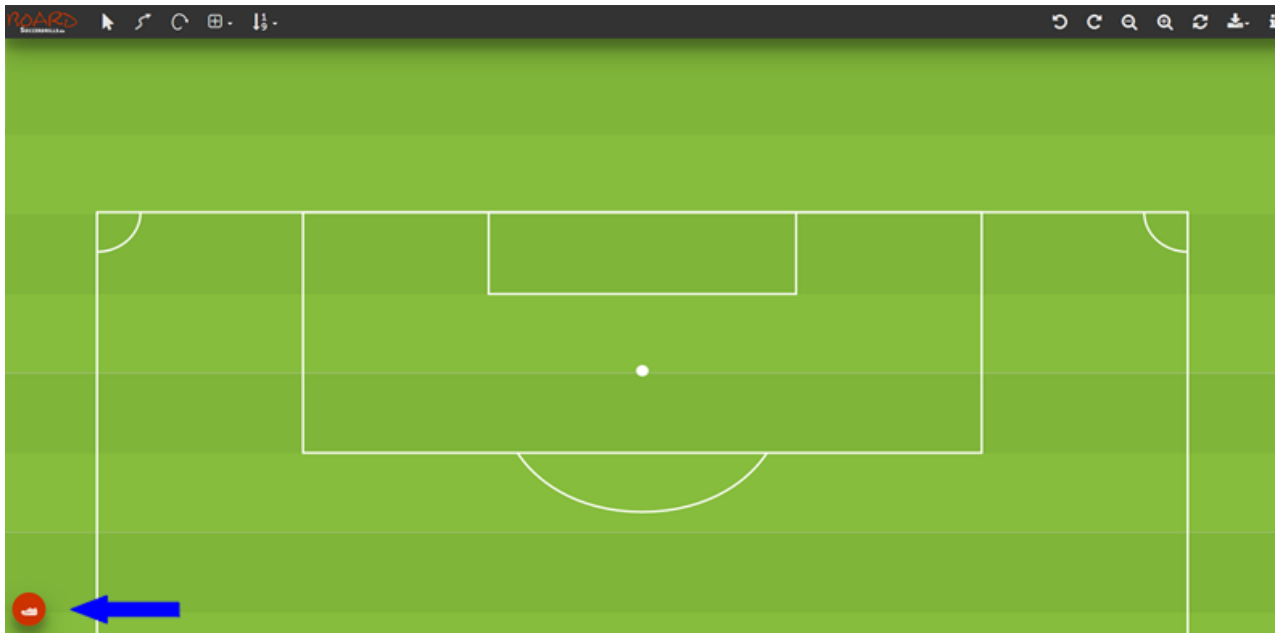


SD-Board - Kurzbeschreibung

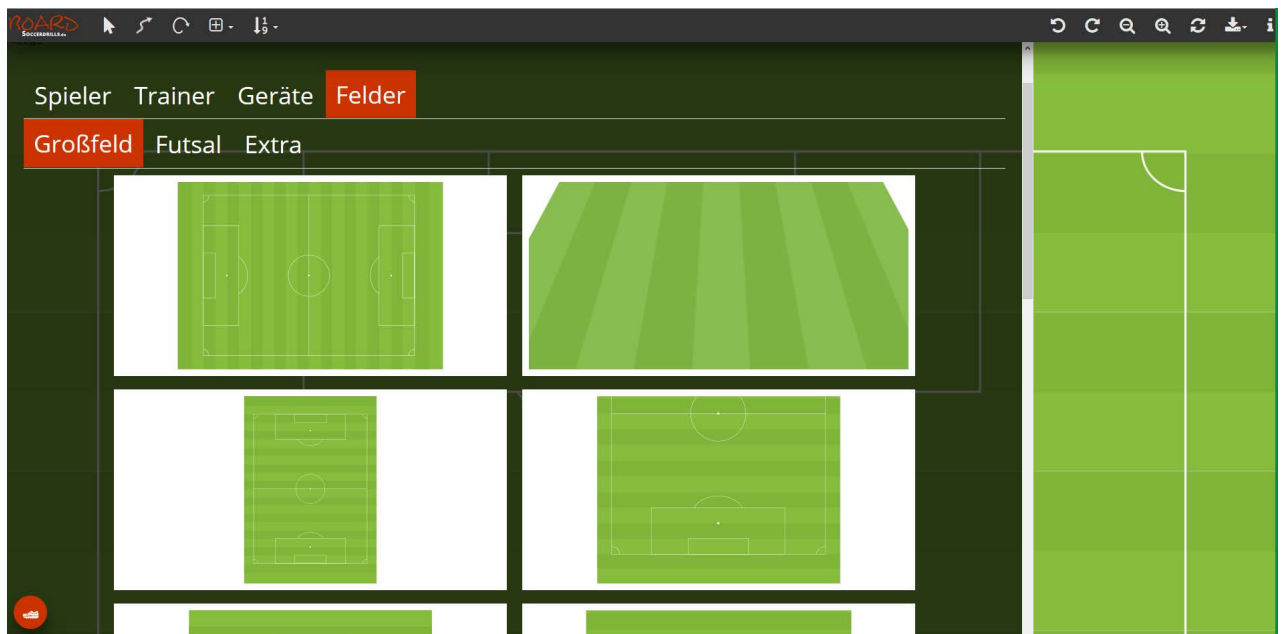
- I. Feldauswahl
- II. Materialauswahl (Tore und Equipment)
- III. Figurenauswahl (Spieler, Trainer, Schiedsrichtergespann)
- IV. Objekte auf dem Feld auswählen und gruppieren
- V. Auswahlwerkzeug, Duplizieren und Löschen (Spieler, Trainer, Geräte)
- VI. Spiegeln (Spieler, Trainer, Geräte)
- VII. Positionieren (Spieler, Trainer, Geräte)
- VIII. Farbänderungen (Spieler, Trainer, Geräte)
- IX. Kurven und Linien
- X. Rechteck, Kreis und Text
- XI. Nummerierung, Kennzeichnung von Stationen
- XII. In den Hintergrund | Vordergrund
- XIII. Zoomen
- XIV. Speichern und Drucken (Total und Bildausschnitt)

I. Feldauswahl

Bereits beim Aufruf des Boards wird dir ein Spielfeld vorgegeben. Klicke unten links auf den Schuh.

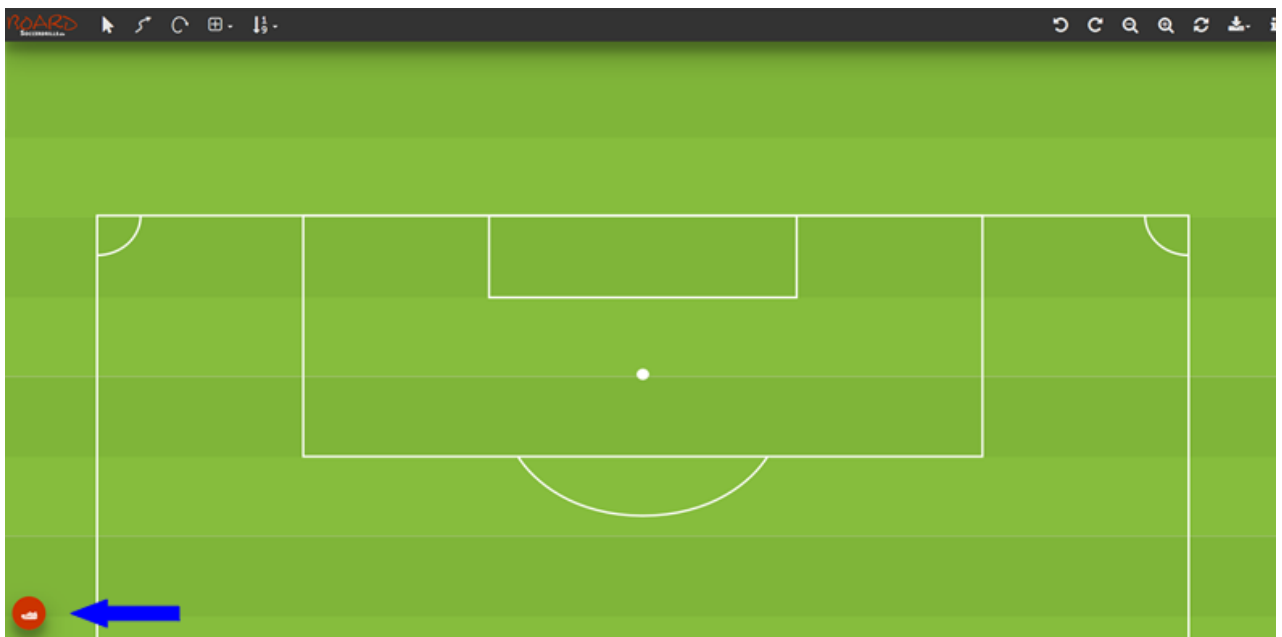


Es öffnet sich ein Menü. Hier kannst du dir dein Wunschfeld aussuchen. Weitere Felder findest du unter „Futsal“ und „Extra“. Du kannst später in der Bearbeitung jederzeit - ohne Verlust deiner erstellten Grafik - das Feld wechseln.

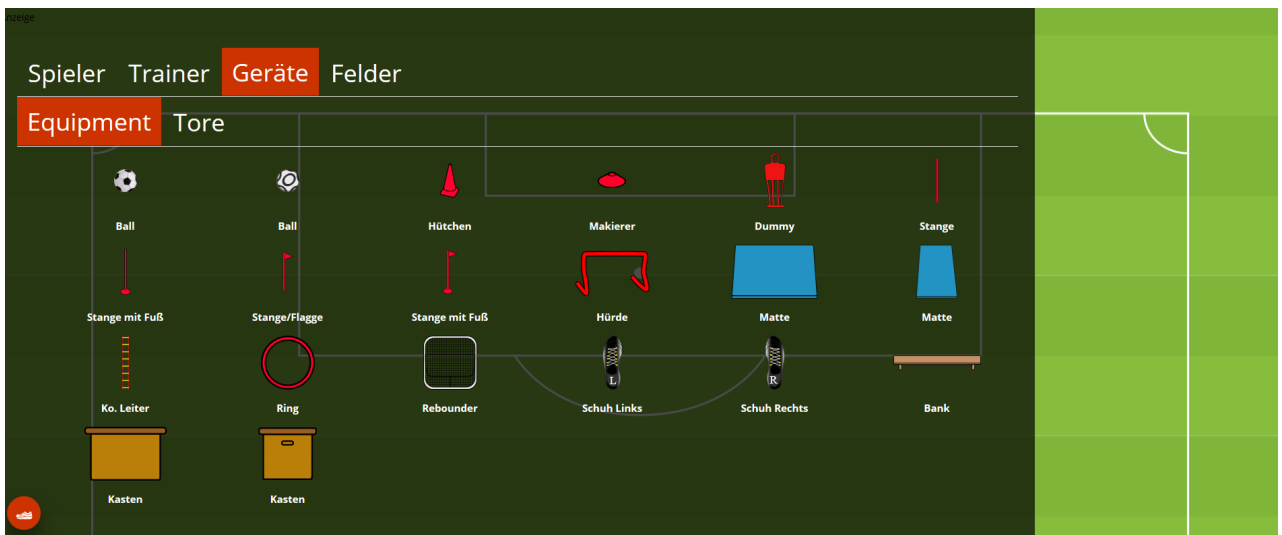


II. Materialauswahl (Tore und Equipment)

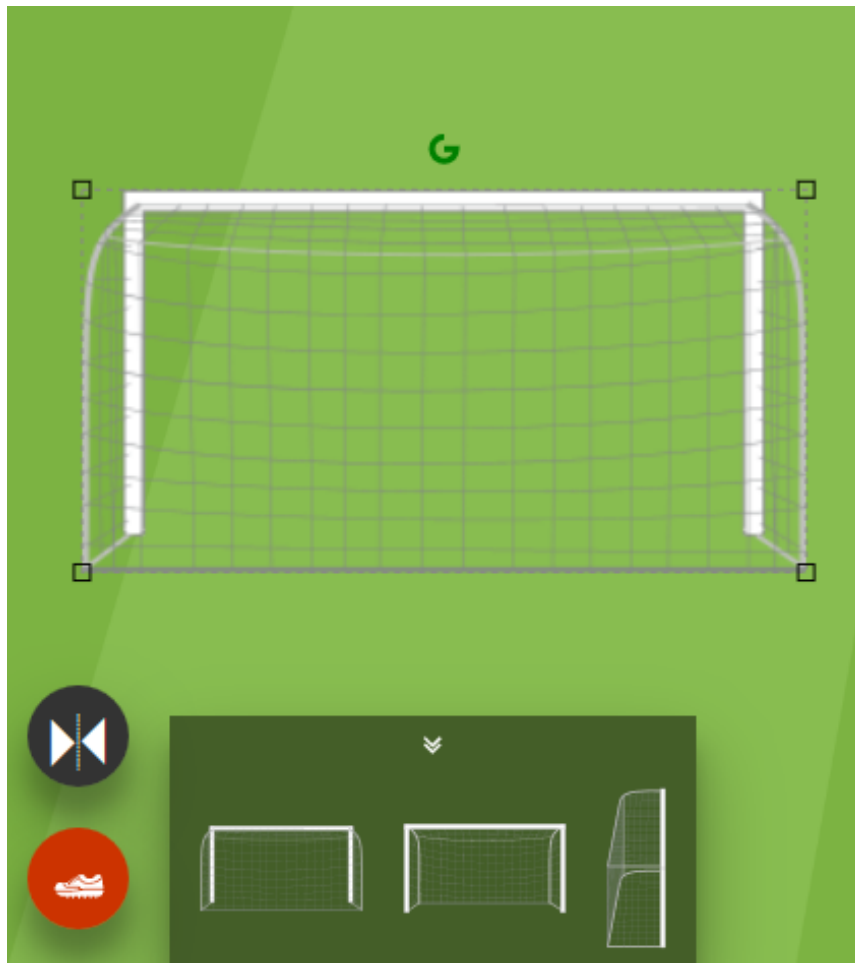
Klicke unten links auf den Schuh.



Es öffnet sich ein Menü, wähle „Geräte“ aus. Dort kannst du zwischen „Equipment“ und „Tore“ wählen. Wähle mit einem Klick das gewünschte Hilfsmittel oder Tor, das Menü schließt sich und mit einem weiteren Klick kannst du die Grafikauswahl auf dem Feld einfügen.

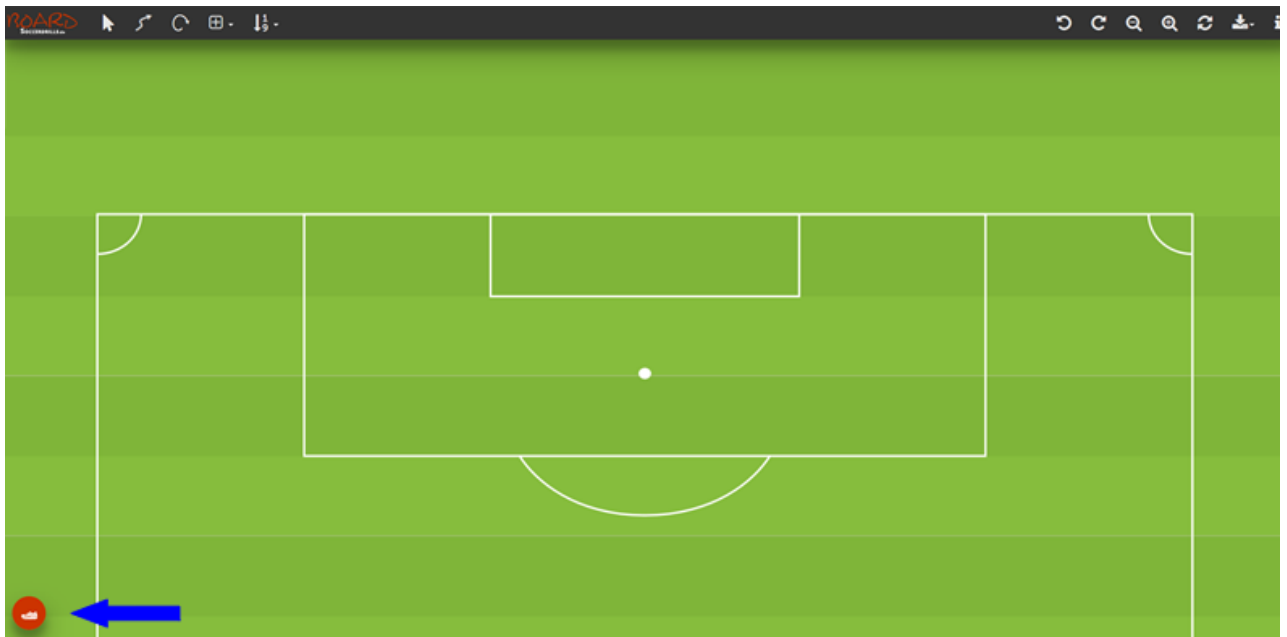


In der nächsten Grafik kannst du erkennen, wir haben ein Tor ausgewählt. Es öffnet sich ein weiteres Menü und du kannst das ausgewählte Tor in andere Tore ändern. Über dem Schuh erscheint ein zusätzlicher Button, dort kann die ausgewählte Grafik gespiegelt werden. Dies macht nicht immer Sinn, insbesondere bei frontalen Grafiken.



III. Figurenauswahl (Spieler, Trainer, Schiedsrichtergespann)

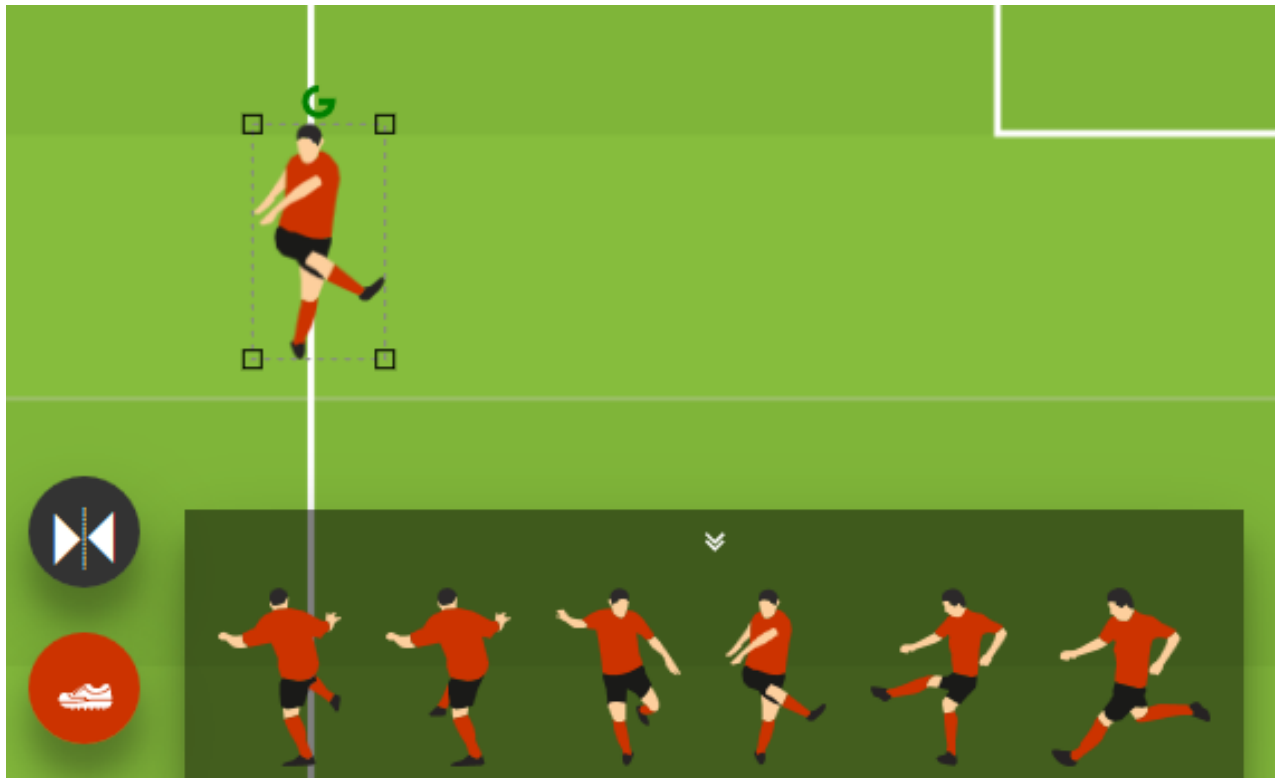
Klicke unten links auf den Schuh.



Es öffnet sich ein Menü, wähle „Spieler“ oder „Trainer“ aus. Unter „Trainer“ befinden sich auch die Schiedsrichter. In der Grafik unten haben wir das „Spieler“-Menü aktiviert. Wähle mit einem Klick einen Spieler aus, der deine gewünschte Aktion darstellt. Das Menü schließt sich und mit einem weiteren Klick kannst du die Grafikauswahl auf dem Feld einfügen.



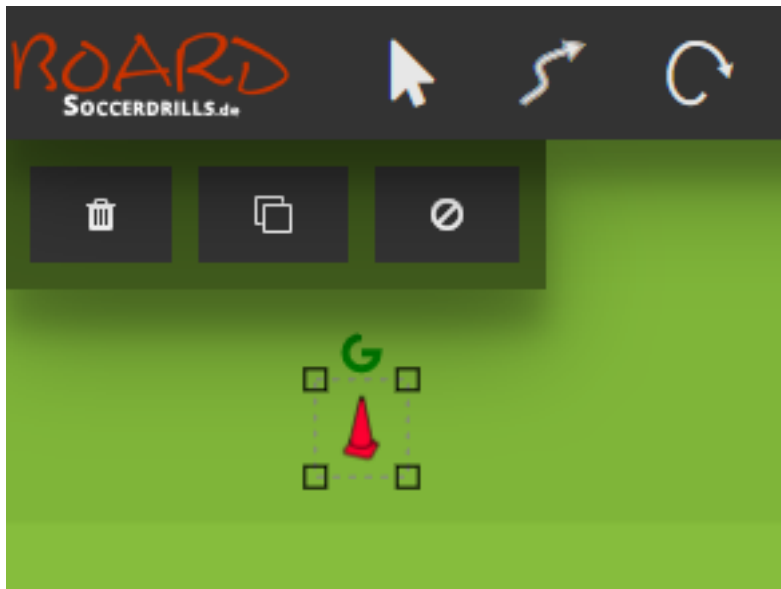
In der nächsten Grafik kannst du erkennen, wir haben uns für den „Torschuss“-Spieler entschieden. Es öffnet sich ein weiteres Menü und du kannst den Spieler in andere Torschuss-Aktionen ändern. Über dem Schuh erscheint ein zusätzlicher Button, dort kann der ausgewählte Spieler gespiegelt werden.



IV. Objekte auf dem Feld auswählen und gruppieren

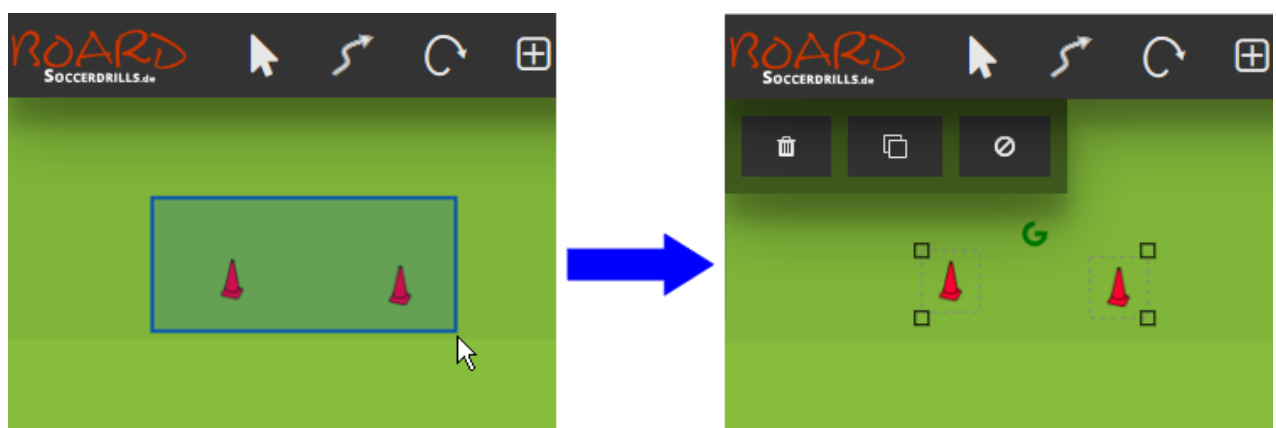
Objekte auswählen

Um Grafiken auf dem Feld bearbeiten zu können, müssen sie ausgewählt werden. Klicke dazu auf die Grafik. Im Bild haben wir das Hütchen ausgewählt, dies ist am Rahmen ums Objekt zu erkennen. Ein Auswahlwerkzeug findest du direkt neben dem Logo (der Pfeil).



Du kannst auch bei gedrückter SHIFT-Taste mehrere Grafiken auf dem Board auswählen und dann alle Grafiken gleichzeitig bearbeiten.

Im Bild unten wurde mit gedrückter linker Maustaste ein Rahmen um zwei Hütchen gezogen. Lasse ich jetzt die Maustaste los, sind die Grafiken ausgewählt und ich kann sie gemeinsam bearbeiten.



Gruppieren

Als Arbeitserleichterung ist es oft erforderlich Geräte oder Spieler zu gruppieren. Einmal gruppiert, lässt sich die Grafik-Gruppe leicht gemeinsam verschieben, duplizieren, löschen, einheitlich einfärben etc.

Im Beispielbild haben wir vier Fahnenstangen ausgewählt. Oben rechts im Board befindet sich der Gruppierungs-Button. Beim Klick auf den Button, werden aus vier Fahnenstangen eine Gruppe. Der Button verändert sich und zeigt damit die Gruppierung an. Bei einem Klick auf diesen neuen Button, wird die Gruppierung wieder aufgehoben.

Bei Grafiken die sich in einer Gruppe befinden, fallen bestimmte Bearbeitungsmöglichkeiten weg.

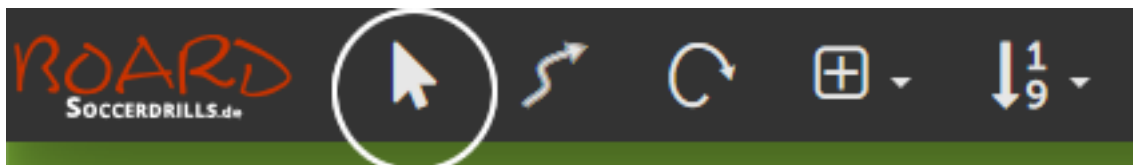


V. Auswahlwerkzeug, Duplizieren und Löschen (Spieler, Trainer, Geräte)

Auswahlwerkzeug

Mit einem Klick auf das Auswahlwerkzeug hebst du ausgewählte Aktionen (Duplizieren etc.) auf und kannst anschließend Objekte auf dem Feld auswählen und bearbeiten.

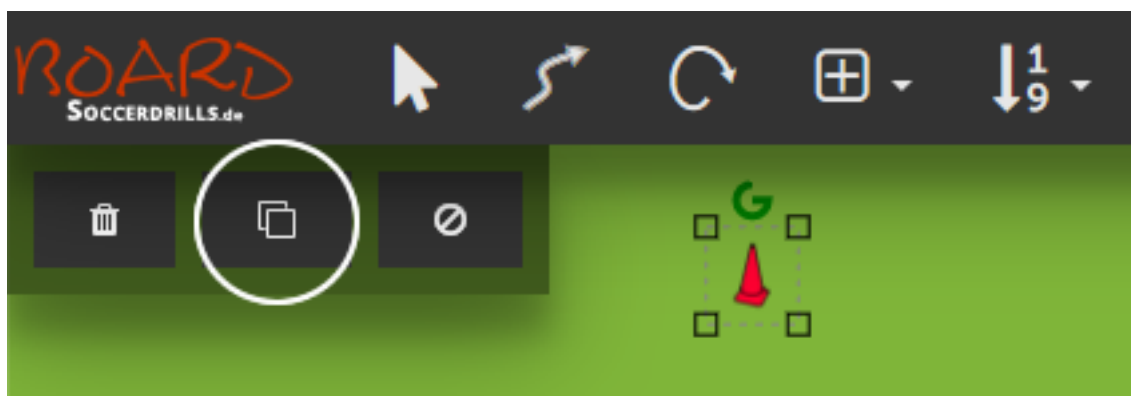
Ist ein Objekt ausgewählt, kann hierfür auch der „Auswahl aufheben“-Button (Nild unten) genutzt werden.



Duplizieren

Hinweise zur Auswahl und Mehrfachauswahl siehe bitte unter Löschen. Weitere Hinweis zur Mehrfachauswahl entnehme bitte „Positionieren und Gruppieren“.

Zum Duplizieren wähle eine oder mehrere Grafiken auf dem Feld aus. Oben links unter dem Logo erscheint ein Menü mit drei Buttons, der mittlere Button ist der Duplizieren-Button. Klicke auf diesen Button, mit jedem Klick wird die ausgewählten Grafiken immer wieder dupliziert. Um diese Funktion wieder zu beenden, klicke auf den „Auswahl aufheben“-Button rechts neben den Duplizieren-Button (siehe auch „Auswahlwerkzeug“).

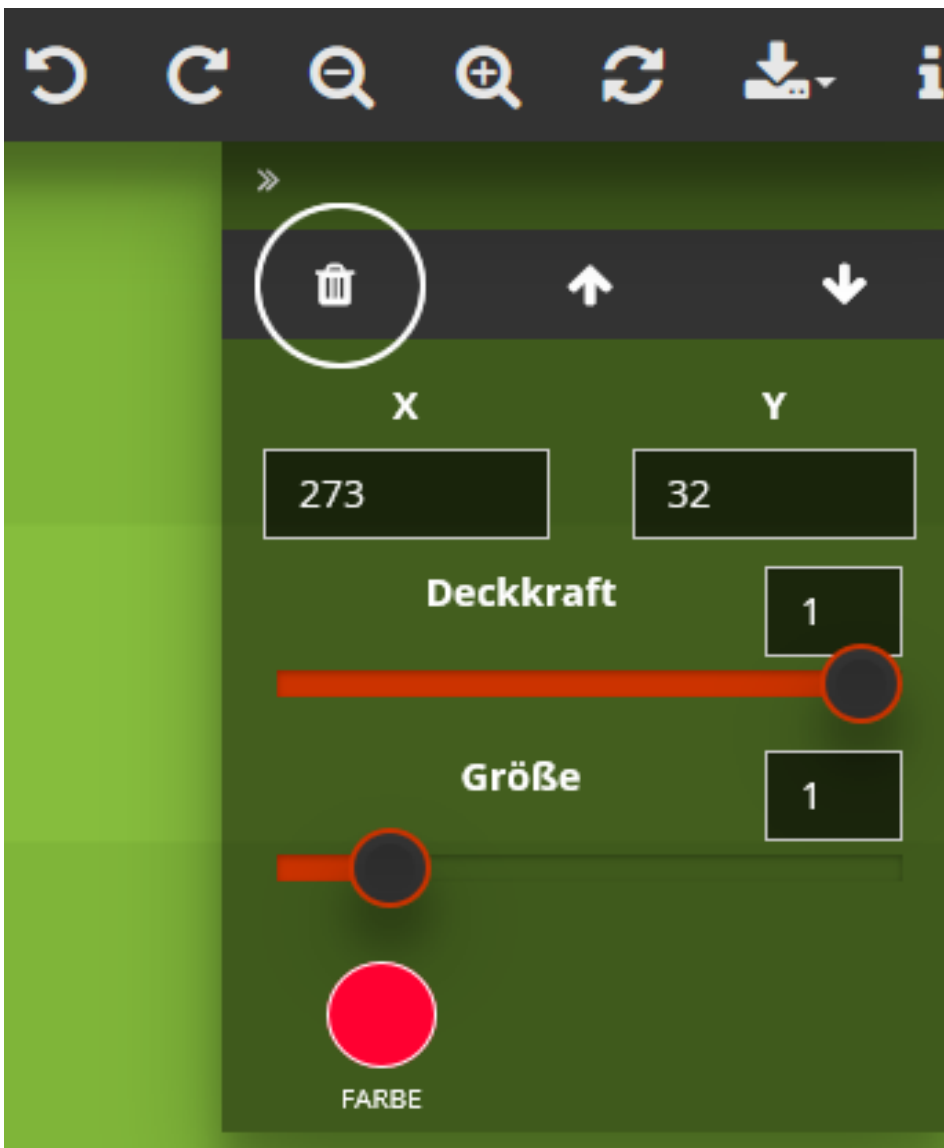
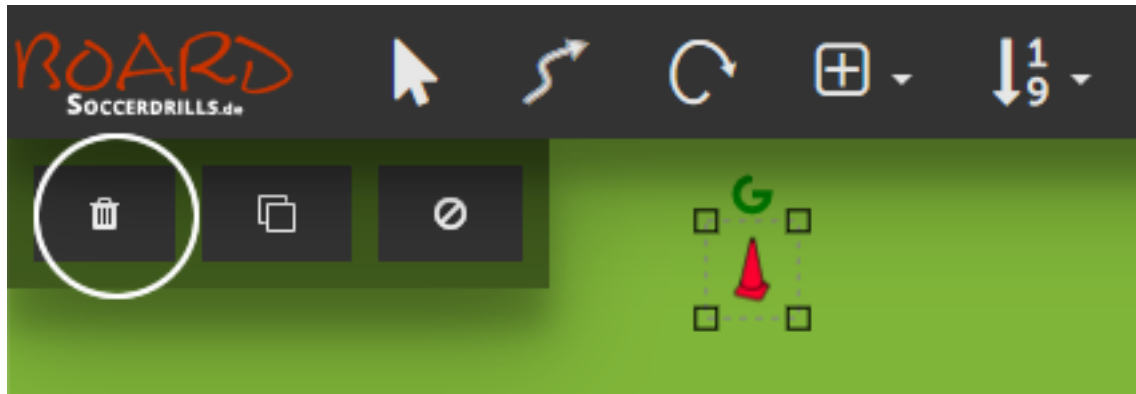


Löschen

Zum Löschen wähle eine Grafik auf dem Feld aus. Oben links unter dem Logo öffnet sich ein Menü mit drei Buttons. Wähle den Mülleimer und entferne so die Grafik vom Board.

Du kannst auch mehrere Grafiken auswählen oder Gruppen löschen (siehe „Objekte auf dem Feld auswählen und gruppieren“).

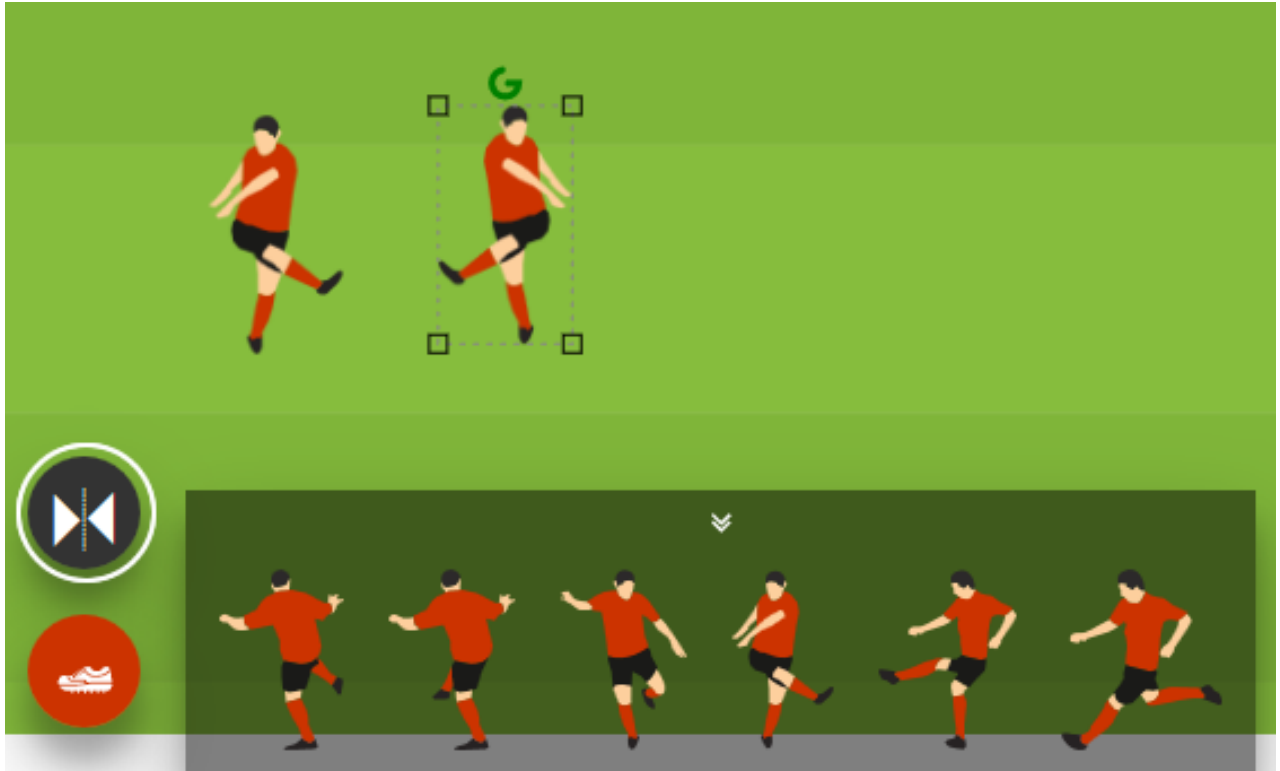
Einen weiteren Lösch-Button findest du oben rechts im Board.



VI. Spiegeln (Spieler, Trainer, Geräte)

Das Spiegeln ist eine Funktion, die für gute Grafiken häufiger benötigt wird. Wähle eine Grafik auf dem Feld aus. Über dem Schuh links unten im Board befindet sich der „Spiegeln“-Button. Klickst du auf diesen Button bei ausgewählter Grafik, wird diese gespiegelt.

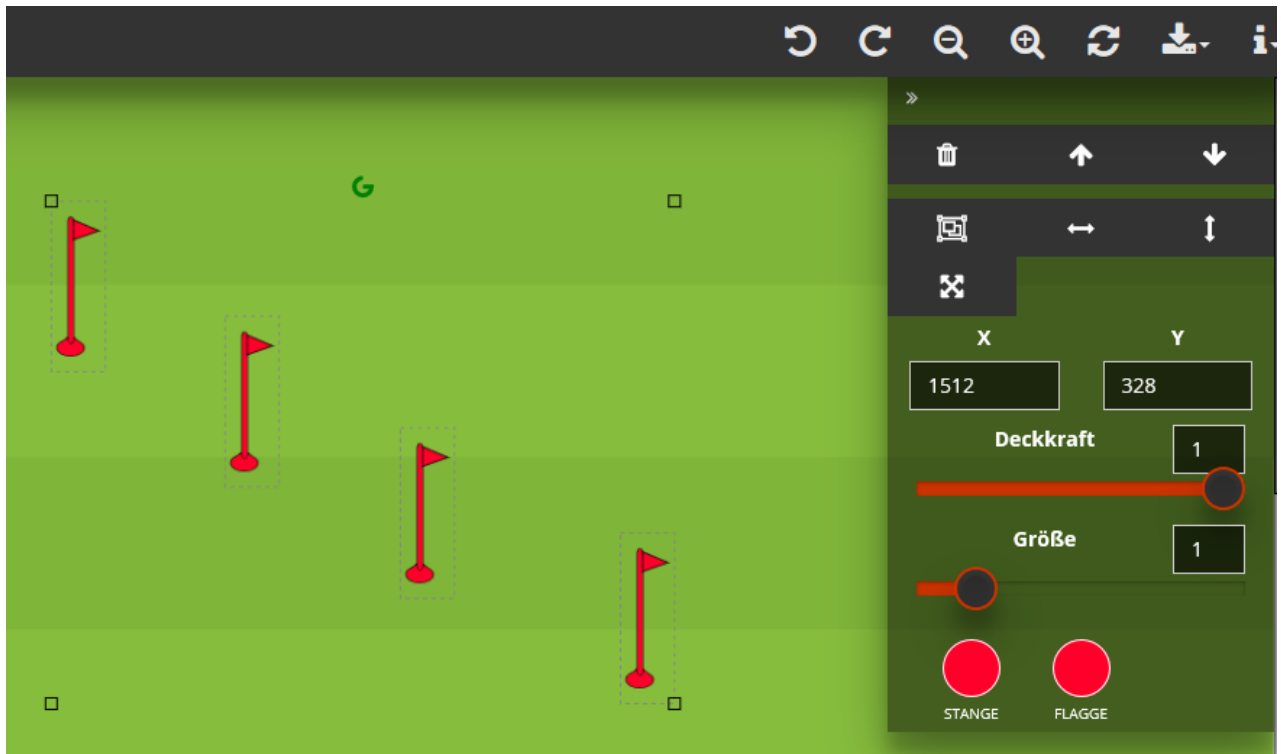
Hier ein Beispiel, welches die Wichtigkeit dieser Funktion verdeutlicht. Wir haben einen Torschussspieler ausgewählt, diesen dupliziert und dann gespiegelt. Die gesamte Körperhaltung ändert die Richtung.



VII. Positionieren (Spieler, Trainer, Geräte)

Automatisch horizontal und vertikal Ausrichten

Wir haben vier Fahnenstangen aus Feld gezogen und wählen alle aus.

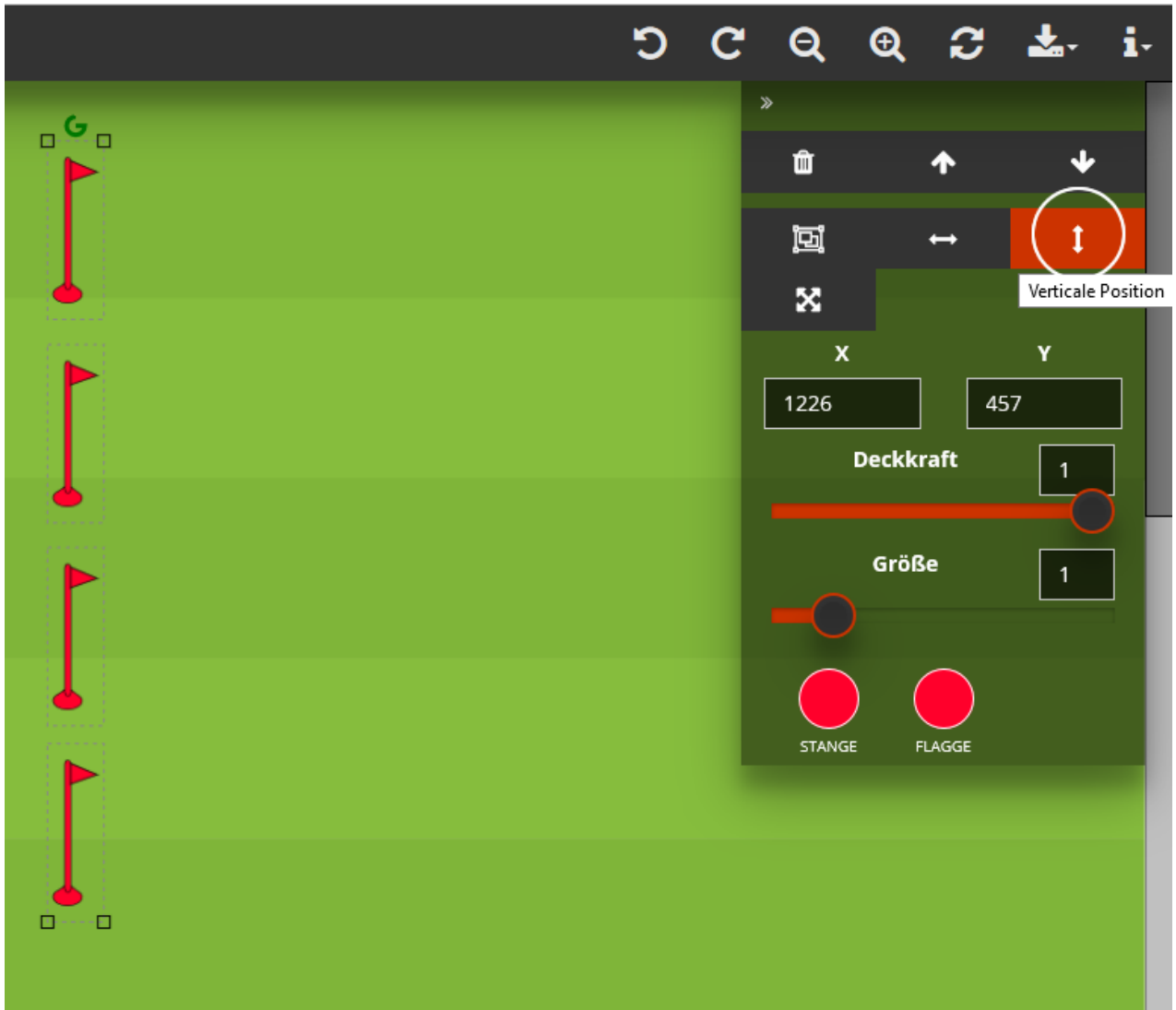


Wir klicken jetzt auf den Button „Horizontales Ausrichten“ und dann sieht es so aus:



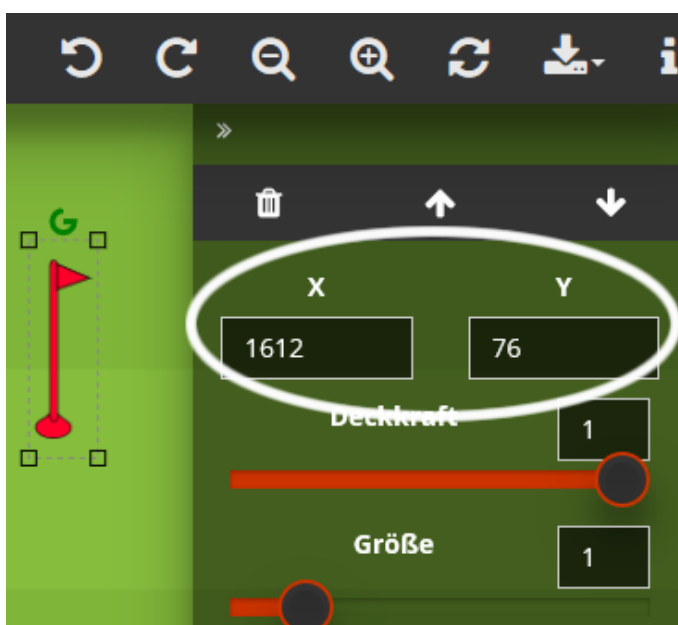
Wenn wir jetzt gleich vertikal Ausrichten, stehen die Fahnen alle auf einem Fleck. Deshalb kehren wir zu unserem ungeordneten Ausgangsbild zurück (Zurück-Button oben).

Wir klicken jetzt auf den Button „Vertikales Ausrichten“ und dann sieht es so aus:



Manuelles Ausrichten

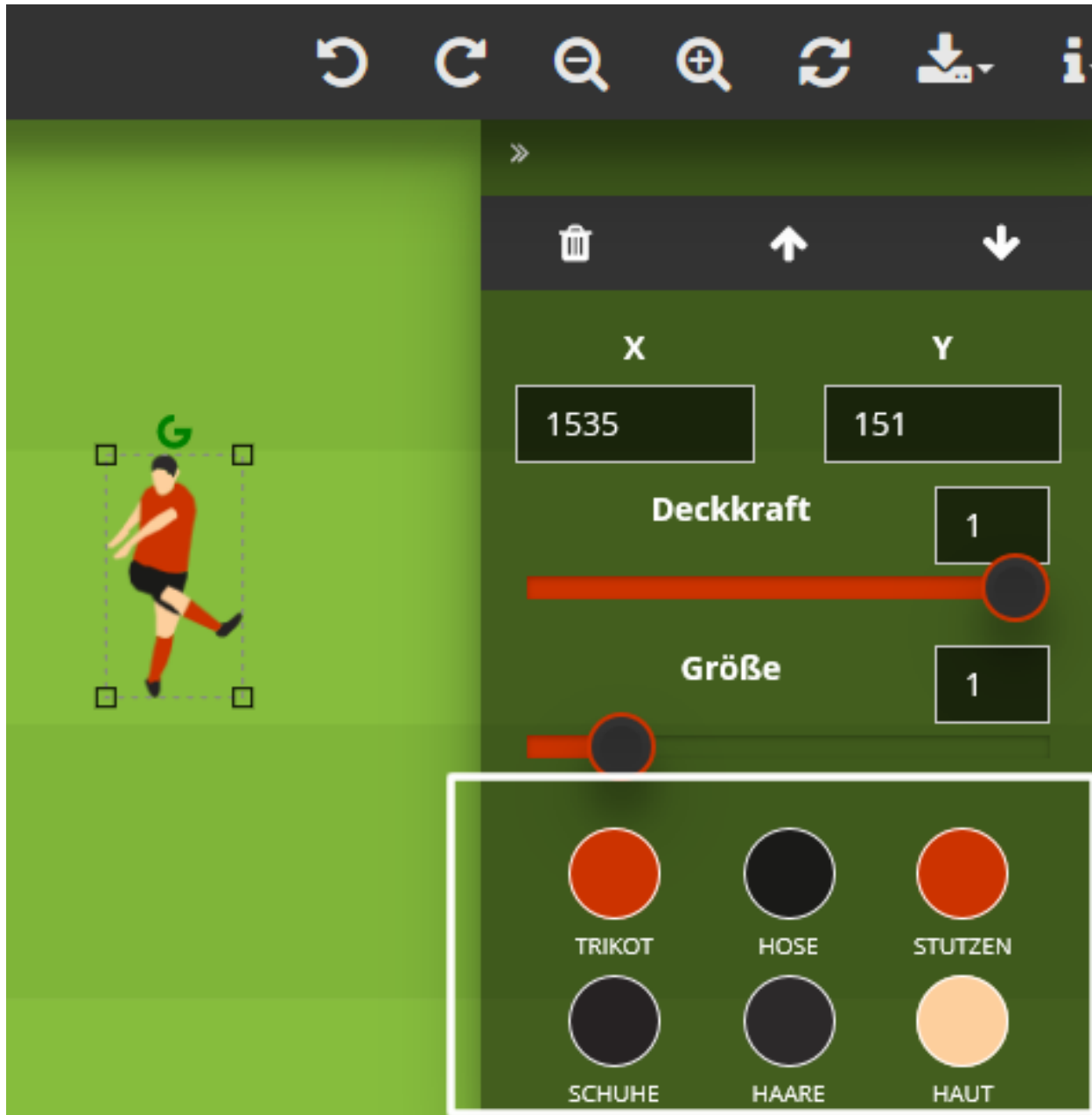
Wählst du ein oder mehrere Objekte auf deinem Feld aus, wird auf der rechten Seite im Menü die genaue Positionierung angezeigt. Du kannst die x- und y-Werte nach deinen Wünschen anpassen und so Objekte genau positionieren.



VIII. Farbänderungen (Spieler, Trainer, Geräte)

Fast jede Grafik im Board kannst du nach deinen Wünschen einfärben. Dazu wird zunächst die gewünschte Grafik ausgewählt. Grafiken lassen sich auch in der Mehrfachauswahl oder in Gruppierungen gemeinsam einfärben.

Im Bild unten haben wir einen Spieler ausgewählt. Die Farbbearbeitung öffnet sich oben rechts im Board. Du kannst hier vom Trikot über die Hautfarbe bis zu den Schuhen, alles neu einfärben. Bei Toren lassen sich beispielsweise die Netze färben, usw.



IX. Kurven und Linien

Grundsätzliches

Die Linien lassen sich ganz einfach den Anforderungen anpassen. Wähle dazu eine Linie aus und es öffnet sich rechts im Board ein Menü mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, von der Linienfarbe bis zum Doppelpfeil.

Grundsätzlich gilt: Eine einfache Linie beschreibt grafisch den Passweg, eine gestrichelte den Laufweg, eine Wellenlinie den Dribbelweg und eine Doppellinie den Torschuss.

The screenshot displays a software interface for editing lines and arrows. The main workspace on the left shows a green grid with a line and arrow being edited. The settings panel on the right is divided into sections for 'Pfeil' (Arrow) and 'Linie' (Line). The 'Pfeil' section has buttons for 'Keiner', 'Klein', and 'Groß', and a checkbox for 'Doppelpfeil'. The 'Linie' section has buttons for 'Normal', 'Gestrichelt', 'Wellen', and 'Doppelt', and a 'Linienbreite' (Line width) slider set to 1. The main workspace also shows a settings panel with fields for X (1285) and Y (429), 'Linienfarbe' (black circle), 'Deckkraft' (opacity slider), and 'Größe' (size slider).

Freie Pfeillinie

Unser Freehand-Linien-Tool findest du links oben im Board, neben dem Logo und dem Auswahlwerkzeug.



Klicke auf das Tool und dann ins Feld. Halte die Maustaste gedrückt und ziehe deine Linie so, wie du es benötigst. Dann einfach loslassen und schon ist die Linie gezeichnet. Wenn du die Linie mit dem Auswahlwerkzeug anklickst, kannst du sie - wie unter „Grundsätzliches“ beschrieben - bearbeiten.

Bei Doppelklick auf die Linie mit dem Auswahlwerkzeug oder bei Klick auf den Button „Punkte bearbeiten“ kommen noch „Anfasser“ dazu. Du kannst die einzelnen Quadrate mit gedrückter Maus ziehen und deine Linie so weiter anpassen.



Pfeillinie – Gerade und Kurve

Das Pfeillinien-Tool findest du oben links oben im Board, neben dem Logo, dem Auswahlwerkzeug und Freehand-Linien-Tool.



Klicke auf den Button und dann auf die gewünschte Startposition im Feld. Jetzt die Maustaste loslassen und zur nächsten gewünschten Position ziehen. Wenn du jetzt doppelt klickst erhältst du eine Gerade. Klickst du nur einmal, dann kannst du die Maus anschließend auf eine weitere Position ziehen und immer weiter, bis du doppelt klickst.

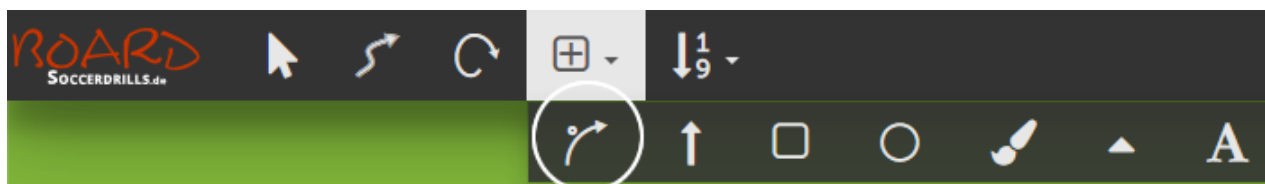
Die Linie auf dem Bild unten wurde mit diesem Tool gezeichnet. Klick auf das Linientool, Klick im Feld und Maus bis zum ersten Hütchen ziehen und klicken, dann die Maus zum zweiten Hütchen ziehen und klicken ...



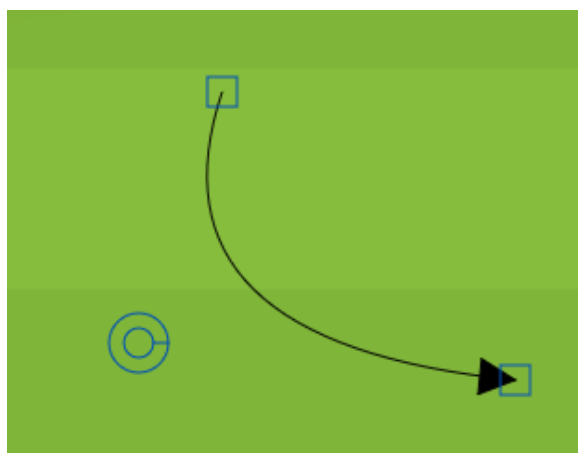
Wie beim Freehand-Linien-Tool können auch hier „Anfasser“ eingeblendet werden, um die Linie noch weiter anzupassen.

Kurve

Das Kurven-Tool findest du in den zusätzlichen Funktionen.

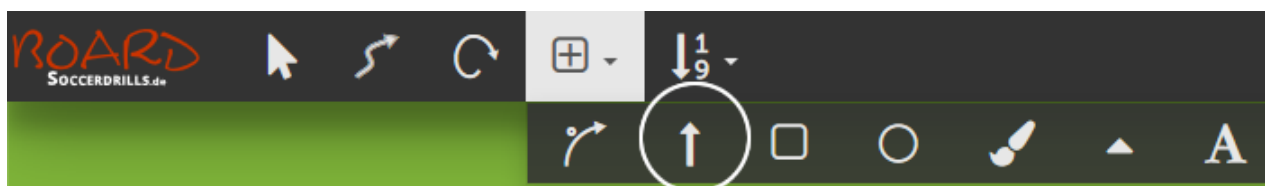


Einfach anklicken, dann auf dem Klicken und die Kurve bei gedrückter Maustaste ziehen. Am Ende die Maustaste einfach loslassen und schon ist die Linie da. Hier gibt es nur drei „Anfasser“. Ziehst du den Kreis, wird die Kurve der Linie verändert.



Linie

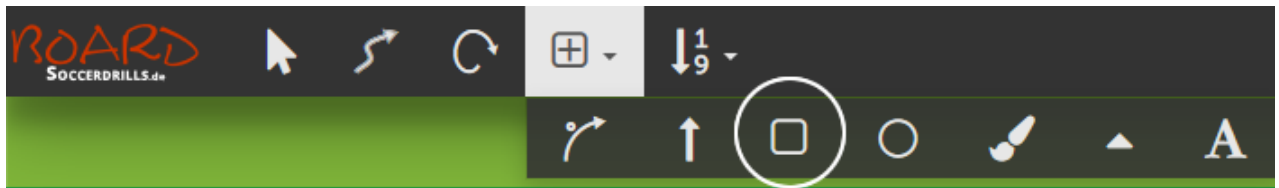
Mit dem Linien-Tool wird eine Gerade gezogen. Mit den eingeblendeten „Anfassern“ kann die Linie rotiert oder verlängert werden, eine Kurve ist nicht möglich.



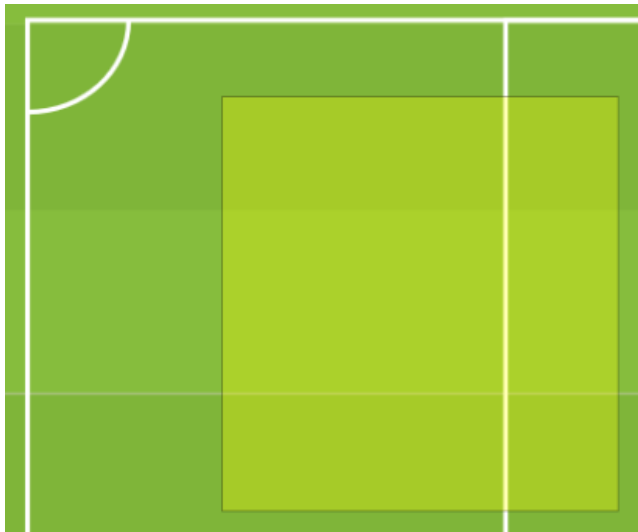
X. Rechteck, Kreis und Text

Rechteck

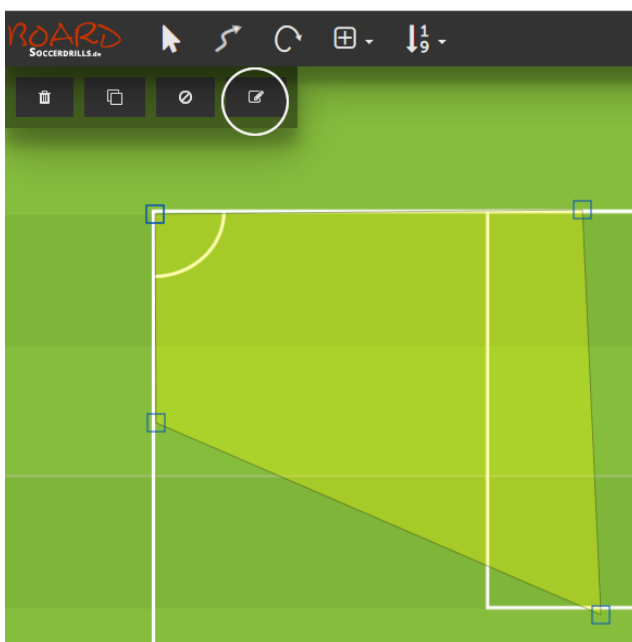
Das Rechteck-Tool findest du unter den zusätzlichen Funktionen.



Wozu ein Rechteck-Tool? Ein Beispiel siehst du im Bild unten. Wir haben die Fläche des Rechtecks gelb eingefärbt und die Deckkraft auf 0,3 gesenkt. Dadurch haben wir eine bestimmte Fläche hervorgehoben.

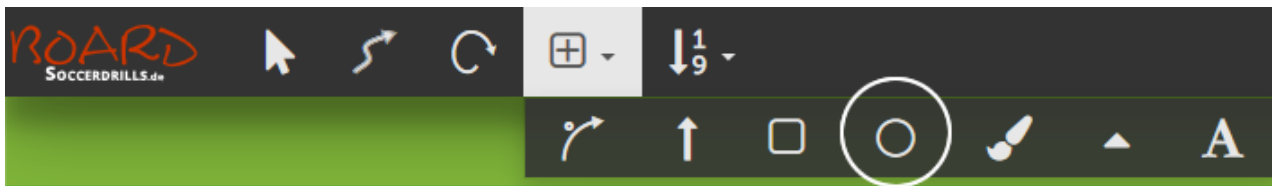


Bei Doppelklick auf das Rechteck mit dem Auswahlwerkzeug oder dem Button „Punkte bearbeiten“, erscheinen die „Anfasser“, in jeder Ecke des Rechtecks einer. Diese Punkte lassen sich ziehen und aus dem Rechteck wird ein konkreter Wunschraum.

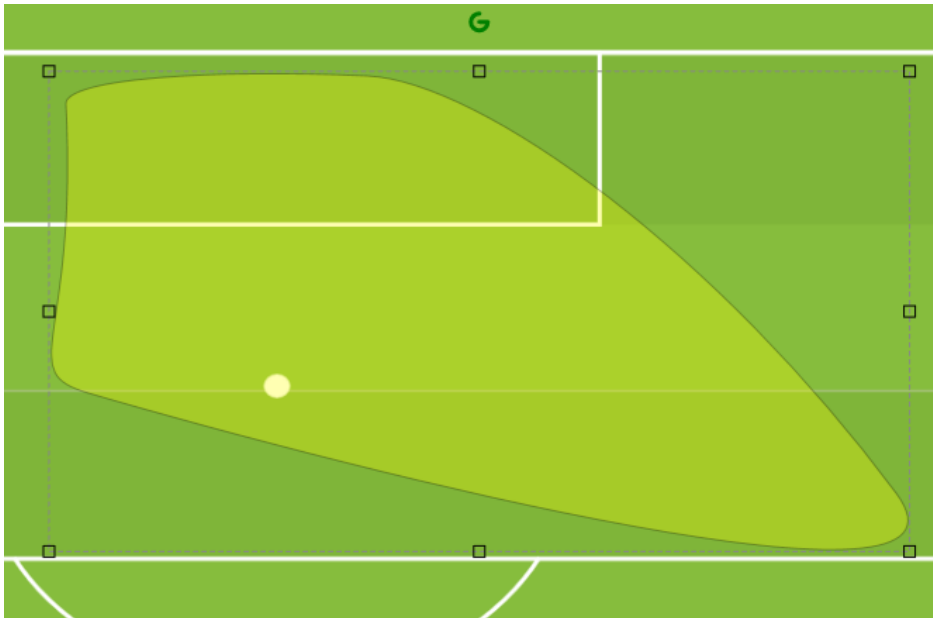


Kreis

Das Kreis-Tool funktioniert wie das Rechteck-Tool, nur eben als Kreis.

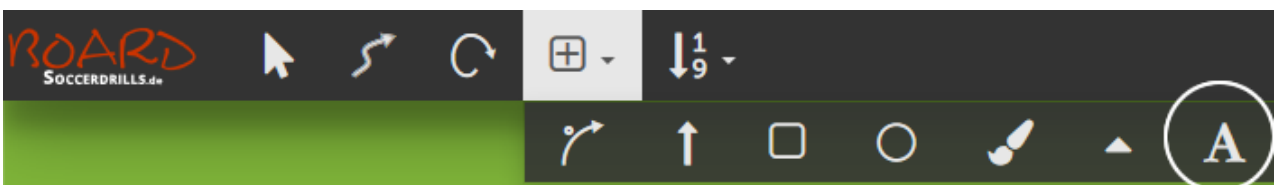


Wie beim Rechteck gibt es auch hier "Anfasser" und man kann die schönsten Flächen darstellen.



Text

Die Text-Funktion findest du unter den zusätzlichen Funktionen.

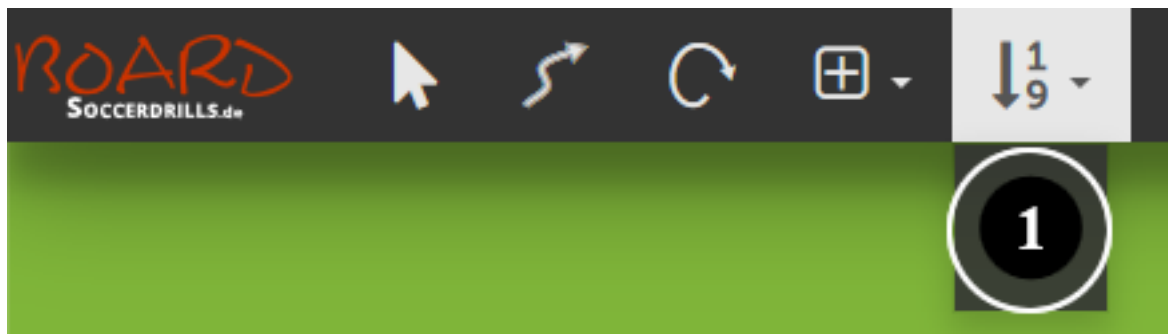


Nach dem Aufruf der Funktion besteht die Möglichkeit einfache Text im Board zu platzieren.

XI. Nummerierung, Kennzeichnung von Stationen

Praktische Kennzeichnung von Abläufen auf dem. Klicke auf die „1“ und platziere anschließend den Kreis auf die gewünschte Position im Feld. Dann holst du dir entsprechend weitere Kreise. Die Nummern werden automatisch hochgezählt.

Du kannst die Kreisflächen und die Zahlen nach deinen Wünschen einfärben.



XII. In den Hintergrund | Vordergrund

Jedes neue Objekt auf dem Feld wird im Vordergrund dargestellt und überlagert so die anderen Objekte. Um Inhalte in den Vorder- oder Hintergrund gibt es eine einfache Funktion. Wähle das oder die Objekte aus die verschoben werden sollen und klicke dann im rechten Menü entsprechend die Pfeile an.

Im Bild haben wir einen Spieler hinter den anderen versetzt. Diese Funktion ist für alle Objekte aktiviert.



XIII. Zoomen

Durch das Zoomen kannst du die Bearbeitung deutlich vereinfachen.

Aber nicht nur das, durchs Zoomen kannst du deine Grafik an den Bildschirm anpassen und dies verbessert die Darstellung, wenn du beim Speichern oder Drucken nur einen Bildausschnitt erfassen möchtest.



XIV. Speichern und Drucken (Total und Bildausschnitt)

Du kannst deine fertige Grafik ausdrucken, als Bild (PNG) oder PDF speichern.

Die entsprechenden Symbole für den Druck oder das Speichern, findest du oben links im Board nach dem Klick auf den Export-Button.



WICHTIGER HINWEIS

Begrenzt du den Druck oder das Speichern auf „Bildausschnitt“, wird nur der auf dem Monitor sichtbare Teil gedruckt oder gespeichert. Zoomen deine Grafik entsprechend, um die beste Qualität zu erzielen.

Speichern

Klickst du auf den Speicher-Button wähle aus, ob du deine Grafik als Bild (PNG) oder PDF speichern möchtest. Hast du ausgewählt, entscheide dich: Möchtest du das gesamte Feld speichern, oder nur deine erstellte Grafik. Für den Bildausschnitt setze entsprechend den Haken. Vergebe jetzt noch einen Dateinamen und speichere dann. Etwas Geduld, je nach Grafikgröße kann es etwas länger dauern.



Drucken

Wenn du deine Grafik ausdrucken möchtest, wähle das Druckersymbol. Wie beim Speichern kannst du hier wieder einen Haken bei „Bildausschnitt“ setzen, um den Druck auf deine Grafik einzugrenzen.