

Benutzerhandbuch | Version 3.1



TEX MAKER *LaTeX for every one*

© 2003-2011 Pascal Brachet (<http://www.xm1math.net/texmaker>)

Inhaltsverzeichnis

1 Texmaker konfigurieren

1.1 Editor konfigurieren.....	10
1.2 LaTeX-Befehle konfigurieren.....	11
1.3 Rechtschreibhilfe konfigurieren.....	12

2 TeX-Dokumente editieren

2.1 Standard-Befehle anwenden.....	13
2.2 Präambel definieren.....	13
2.3 Dokument strukturieren.....	15
2.4 Dokument durchsehen.....	16
2.5 Text formatieren.....	17
2.6 Abstände einfügen.....	18
2.7 Listen einfügen.....	18
2.8 Tabellen einfügen.....	19
2.9 Tabs einfügen.....	20
2.10 Bilder einfügen.....	21
2.11 Kreuzverweise und Notizen einfügen.....	21
2.12 Mathematische Formeln einfügen.....	22
2.13 Mit Platzhaltern arbeiten (•).....	24

3. Dokumente übersetzen

3.1 Übersetzen von Dokumenten.....	25
3.2 Log-Dateien einsehen.....	26
3.3 Synchronisation von Quell-PDFs mit Synctex.....	27
3.4 Mit XeLaTeX arbeiten.....	27



4. Weitere Funktionen

4.1 Auf- und Zuklappen von Teilen eines Dokuments.....	28
4.2 Arbeiten mit Master-Dokument.....	29
4.3 Bibliographie.....	29
4.4 Eigene Makros einfügen.....	31
4.5 Unterstützung für Pstricks, Metapost, Tikz und Asymptote.....	32
4.6 Ändern der Sprache und der Darstellung.....	33
4.7 Der Befehl: <i>Letzte Sitzung wiederherstellen</i>	33
4.8 Vorwärts- und Rückwärtssuchen mit Texmaker.....	33
4.9 Zusammensetzung des Texmaker Befehls.....	34
4.10 Drucken von PDF-Dokumenten (MS Windows).....	34
4.11 Tastenkürzel für Texmaker 3.1.....	35



Einführung

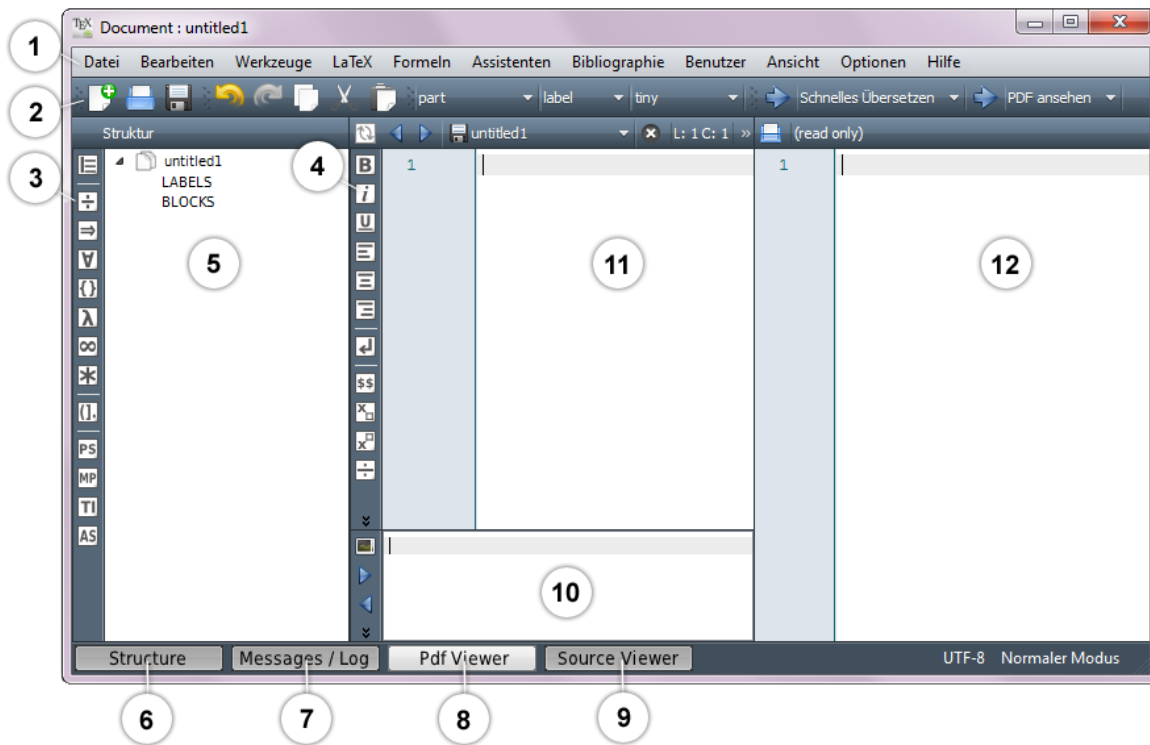
Texmaker 3.1 ist ein freier, moderner *LaTeX*-Editor, der für Linux, Mac OSX und Microsoft Windows (XP, Vista, 7) verfügbar ist und der viele nützliche Werkzeuge zum Schreiben (Entwickeln) von Dokumenten mit *LaTeX* mitbringt. *Texmaker 3.1* unterstützt Unicode, Rechtschreibüberprüfung, Auto-Vervollständigung, das Auf- und Zuklappen von Code-Teilen, eine eingebaute PDF-Vorschau mit Synctex-Unterstützung und eine Permanent-Ansicht. *Texmaker 3.1* ist einfach zu bedienen, zu konfigurieren und wird unter der GPL (General Public License) frei zum Download von Pascal Brachet (pbrachet@xm1math.net) veröffentlicht.

Hinweis

Dieses Handbuch gilt für alle Plattformen, die *Texmaker 3.1* unterstützt. Es wird in diesem Benutzerhandbuch aber hauptsächlich auf die MS Windows-Anwendung von *Texmaker 3.1* eingegangen.



Die Benutzeroberfläche von Texmaker 3.1



1 Hauptmenü

- Datei *Dokumentenbefehle*
- Bearbeiten *Hilfsbefehle zum Bearbeiten von Dokumenten.*
- Werkzeuge *Befehle, die Ihnen die Weiterverarbeitung Ihrer TeX-Dokumente erleichtern.*
- LaTeX *LaTeX Tags für den Aufbau Ihrer Dokumente.*
- Formeln *Mathematische Formeln für Gleichungen und Terme.*
- Assistenten *Hilfsdialoge, die Ihnen komplizierte LaTeX-Codes für Tabellen, Tabs und Präambeln erzeugen können.*
- Bibliographie *Formatvorlagen für diverse Dokumenttypen, wie Abschlussarbeiten und Briefe etc.*
- Benutzer *Benutzerdefinierte Makros und Befehle.*
- Ansicht *Ein-/Ausschalten der Ansichten der Anwendung.*
- Optionen *Konfiguration von Texmaker wie Sprache, LaTeX-Compiler, Benutzeroberflächen-Design*
- Hilfe *Dieses Benutzerhandbuch, LaTeX-Befehlsreferenz*



2 Hauptwerkzeuggeste

- Neues Dokument
- Dokument Öffnen
- Dokument Speichern
- Rückgängig
- Wiederherstellen
- Kopieren
- Ausschneiden
- Einfügen
- Bereich des Dokuments auswählen
- Referenz setzen
- Abstände setzen
- Dokumententransformation setzen (u. a. Dokument übersetzen: *LaTeX*)
- Folgeoperation für Dokumententransformation setzen (u. a. *PDF ansehen*)

3 Schnelleiste

- Struktur
- Symbole und Operatoren
- Pfeile
- Verschiedenes
- Klammern
- Griechische Buchstaben
- Häufige Symbole
- Favoriten Symbole
- Pstricks Befehle
- Metapost Befehle
- Tikz Befehle
- Asymptote Befehle



4 Formatierungsleiste

- Fett *Formatiert den markierten Text fett.*
- Kursiv *Formatiert den markierten Text kursiv.*
- Unterstrichen *Formatiert den markierten Text unterstrichen.*
- Linksbündiger Flattersatz *Setzt den markierten Text linksbündig (flutternd).*
- Zentriert (Spiegelsatz) *Setzt den markierten Text zentriert.*
- Rechtsbündiger Flattersatz *Setzt den markierten Text rechtsbündig (flutternd).*
- Zeilenumbruch *Setzt den Cursor an den Anfang einer neuen Zeile.*
- $\$$ *Einschalten des Mathematikmodus für „Mathematik im Text“ (in-line Math).*
- $_{} - subscript$ *Setzt ein markiertes Zeichen tief (indizieren).*
- ${}_{} - superscript$ *Stellt ein markiertes Zeichen hoch (exponieren).*
- $\frac{{}{}}{}$ *Setzt einen Bruch.*
- $\dfrac{{}{}}{}$ *Setzt einen Dezimalbruch.*
- $\sqrt{}$ *Setzt eine Quadratwurzel.*

5 **Struktur-Ansicht** *Visuelle Gliederung des TeX-Dokuments.*

6 **Struktur-Ansicht Button** *Blendet die Struktur-Ansicht ein/aus.*

7 **Nachrichten/Log Button** *Blendet die Nachrichten-/Log-Ansicht ein/aus.*

8 **PDF-Ansicht Button** *Blendet die PDF-Ansicht ein/aus.*

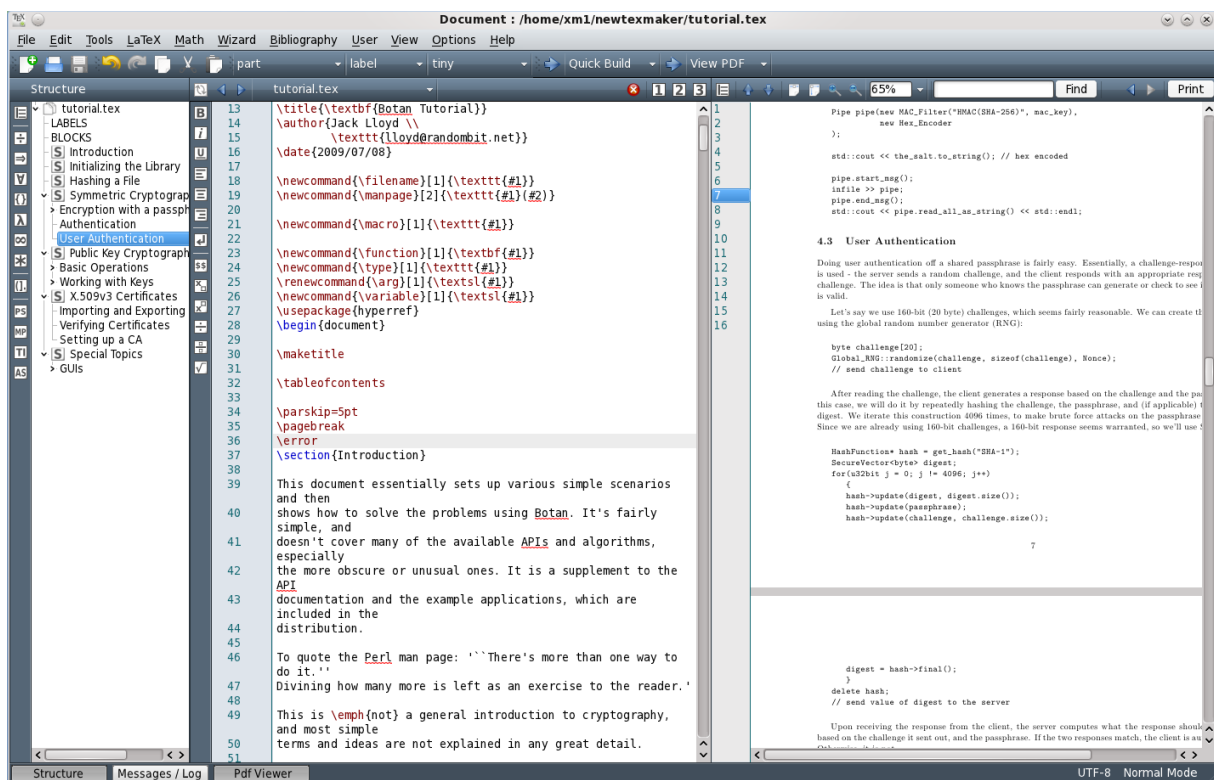
9 **Quellen-Ansicht Button** *Blendet die Quellen-Ansicht ein/aus.*

10 **Nachrichten-/Log-Ansicht** *Zeigt Meldungen des LaTeX-Compilers an.*



11 Editorfenster

Im Editorfenster (Mitte) können Sie Ihr \TeX -Dokument entwickeln. Das Fenster rechts neben dem Editorfenster (Vorschaufenster) zeigt Ihnen direkt das in PDF übersetzte Resultat (sofern *View PDF* in der *Hauptwerkzeugleiste* eingestellt wurde). Sie haben während dem Entwickeln auch die Möglichkeit eine *PostScript*- oder eine *DVI-Vorschau* ihres Dokumentes zu erhalten. Schalten Sie dazu in der *Hauptwerkzeugleiste* einfach auf *PS ansehen* oder *Dvi ansehen* um. *Textmaker 3.1* ermöglicht es ihnen, schnell und übersichtlich zu arbeiten und dabei das Layout Ihres Dokuments zu jeder Zeit im Blick zu behalten.

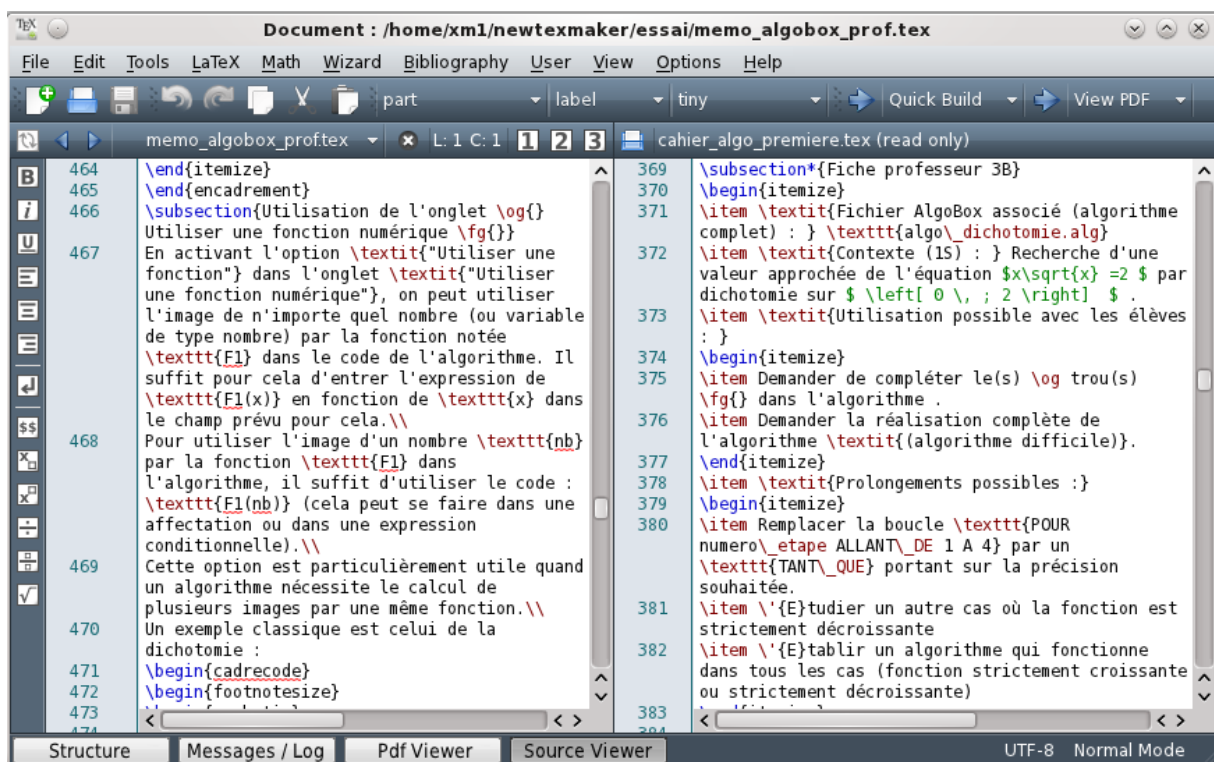


Editorfenster und PDF-Ansicht nebeneinander



12 Zwei-Quellen-Ansicht

Die *Zwei-Quellen-Ansicht* ermöglicht es Ihnen, Codeteile aus einem bestehenden Dokument in Ihr aktives Dokument zu kopieren, damit Sie ähnliche oder identische Codeblöcke nicht mehrfach entwickeln müssen. Dabei wird das zweite Dokument (rechtes Fenster) im Lesemodus (read only) geöffnet, damit Sie dort nicht aus Versehen Codeteile löschen können. Sie können sich somit ein separates Dokument mit eigenen verschiedenen Codeteilen (Templates) nach Ihrer Vorstellung zusammenstellen (Überschriften, Absätze, Listen, Tabellen etc.) und Ihre vorgefertigten Codeteile dann in das aktive Dokument (linkes Fenster) nach dem Baukastenprinzip (Toolbox) hineinkopieren. Benutzen Sie die *Zwei-Quellen-Ansicht* auch, falls Sie bereits ältere TeX-Dokumente haben, deren Codeteile Sie in neueren Dokumenten wieder benötigen. Fügen Sie diese Codeteile einfach durch Kopieren/Einfügen in Ihr aktives Dokument ein (rechts Codeteile kopieren - links einfügen).



Vereinfachung von Kopieren/Einfügen von Texten oder Code in Ihr aktives Dokument.



1 Texmaker konfigurieren

Bevor Sie *Texmaker* verwenden können, müssen Sie die Anwendung zuerst einmal konfigurieren, indem Sie alle Pfade zu den Werkzeugen einstellen, mit denen *Texmaker* arbeiten soll. Dies können Sie über das *Hauptmenü* von *Texmaker* erledigen. Gehen hierzu im *Hauptmenü* auf *Optionen*, danach auf *Texmaker konfigurieren*. Stellen Sie hier alle benötigten *LaTeX*-Befehle ein, die *Texmaker* verwenden soll.

1.1 Editor konfigurieren

Bevor Sie Ihr erstes TeX-Dokument übersetzen können, müssen Sie zuerst die Zeichenkodierung (*Encoding*) festlegen, die *Texmaker* bei der Übersetzung verwenden soll. Dies können Sie über das *Hauptmenü* von *Texmaker* erledigen. Gehen Sie dazu im *Hauptmenü* auf *Optionen*, danach auf *Texmaker* konfigurieren und dann links unter *Editor* (Icon) auf *Zeichenkodierung*. Wenn Sie nun TeX-Dokumente erzeugen wollen, sollten Sie dieselbe Zeichenkodierung in der Präambel Ihrer TeX-Dokumente verwenden, wie Sie sie auch in der Konfiguration von *Texmaker* eingestellt haben.

Beispiel

Sie haben in *Texmaker* *ISO-8859-1* als Zeichenkodierung eingestellt. Daher sollten sie in Ihren Dokumenten auch mit dem Tag `\usepackage[latin]{inputenc}` arbeiten, damit *Texmaker* Ihr Dokument auch auf den gewünschten Zeichensatz hin überprüfen kann.

Hinweis

Wenn Sie ein TeX-Dokument öffnen, werden Sie darauf hingewiesen, falls das Dokument nicht mit dem momentan eingestellten Zeichensatz geöffnet werden kann. *Texmaker* bietet Ihnen daraufhin eine Auswahl an Zeichenkodierungen an, von denen Sie eine wählen können, ohne jedoch die momentan eingestellte Zeichenkodierung in *Texmaker* zu ändern.



1.2 LaTeX-Befehle konfigurieren

Texmaker kann Ihre TeX-Dokumente nicht übersetzen, wenn die Pfade zu den benötigten *LaTeX*-Befehlen falsch gesetzt sind.

Die Standardeinstellungen von *Texmaker* sollten mit dem derzeitigen Standard-*LaTeX*-Paket funktionieren, so dass Sie an den Pfaden der *LaTeX*-Befehle im Allgemeinen nichts ändern müssen sollten. Falls Sie die Pfade anpassen möchten/müssen, so können Sie dies über das *Hauptmenü* erledigen. Gehen Sie dazu unter *Optionen* auf *Texmaker konfigurieren* und danach im Folgedialog auf *Befehle*.

Um ein Befehl zu ändern, klicken Sie einfach am Ende der jeweiligen Eingabezeile auf den *Button* und wählen den gewünschten Befehl im Datei-Auswahl-Dialog. *Texmaker* wird dann automatisch den gewählten Befehl übernehmen und die Zeile des Befehls anpassen. Das % Zeichen repräsentiert den Namen der Datei ohne ihre Dateierdung und das @ Zeichen wird durch die aktuelle Zeilennummer ersetzt.

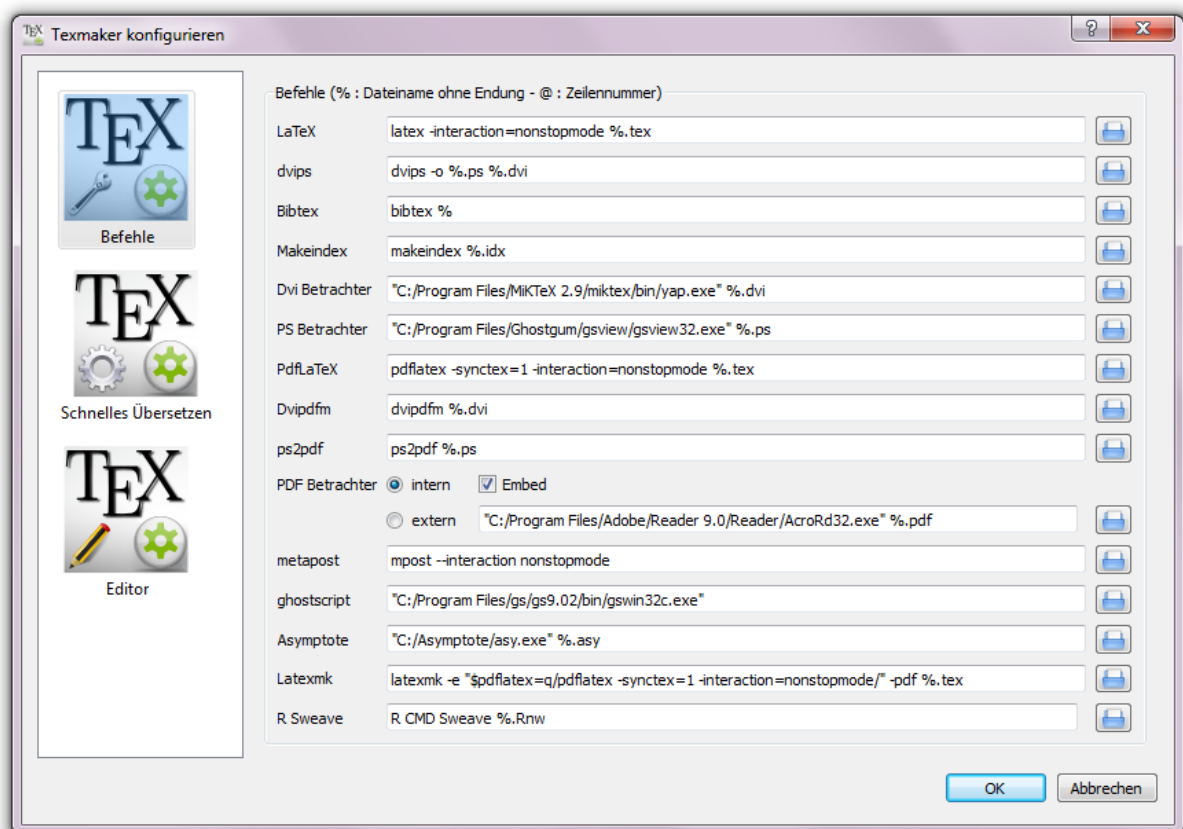


Abb. 1.2.1 Texmaker konfigurieren – Der Dialog enthält die Pfade zu allen unterstützten Werkzeugen.



1.3 Rechtschreibhilfe konfigurieren

Die Rechtschreibhilfe benutzt Wörterbücher von *OpenOffice.org* (Version 2.x). Es werden daher nur *GPL-Wörterbücher*, wie das französische, das britische, das deutsche, das spanische und das italienische mit *Texmaker* mitgeliefert. Anwender können aber jederzeit weitere Wörterbücher unter der folgenden Adresse herunterladen:

→ <http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Dictionaries>

Möchten Sie die Rechtschreibhilfe konfigurieren, so können Sie dies über das *Hauptmenü* erledigen. Gehen Sie dazu unter *Optionen auf Texmaker konfigurieren* und danach im Folgedialog auf *Editor*. Dort können Sie unter dem Punkt *Rechtschreibwörterbuch* das gewünschte Wörterbuch zur Rechtschreibkorrektur angeben. Klicken Sie dazu auf den *Button* am Ende der Eingabezeile und wählen Sie Ihr gewünschtes Wörterbuch über den Datei-Auswahl-Dialog aus, das *Texmaker* zur Korrektur verwenden soll.

Hinweis

Die Rechtschreibkorrektur beginnt bei der letzten Cursor-Position, nicht aber am Anfang (1. Zeile) Ihres TeX-Dokuments. Die Rechtschreibhilfe läuft im Hintergrund während Sie tippen. Falls ein Rechtschreibfehler existiert, so wird das falsch geschriebene Wort *rot* unterstrichen. Um eine Auswahl möglicher Korrekturvorschläge zu diesem Wort zu erhalten, klicken Sie auf das falsch geschriebene Wort mit der rechten Maustaste. Es öffnet sich ein *Kontextmenü* mit Korrekturvorschlägen. Wählen Sie den gewünschten Korrekturvorschlag aus dem *Kontextmenü* aus, um ihn auf das falsch geschriebene Wort anzuwenden.



2 TeX-Dokumente editieren

2.1 Standard-Befehle anwenden

Die Standard-Befehle (*Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Suchen* etc.) können entweder über den Menüpunkt *Bearbeiten* im *Hauptmenü* von *Texmaker* oder über die *Hauptwerkzeugleiste* angewandt werden. Weiteren Funktionalitäten werden in späteren Abschnitten erklärt.



Abb. 2.2.1 Hauptwerkzeugleiste von *Texmaker* 3.1.

2.2 Präambel definieren

Um eine Präambel für Ihr Dokument zu definieren, können Sie den *Assistent für ein neues Dokument* benutzen. Sie finden ihn im *Hauptmenü* von *Texmaker* unter *Assistenten*. Dieser Assistent erlaubt es Ihnen, die *Hauptmerkmale* Ihres Dokuments einfach und schnell zu setzen (Autor, Titel, Dokumentenklasse, Papierformat, Schriftgröße, Zeichenkodierung uvm.).



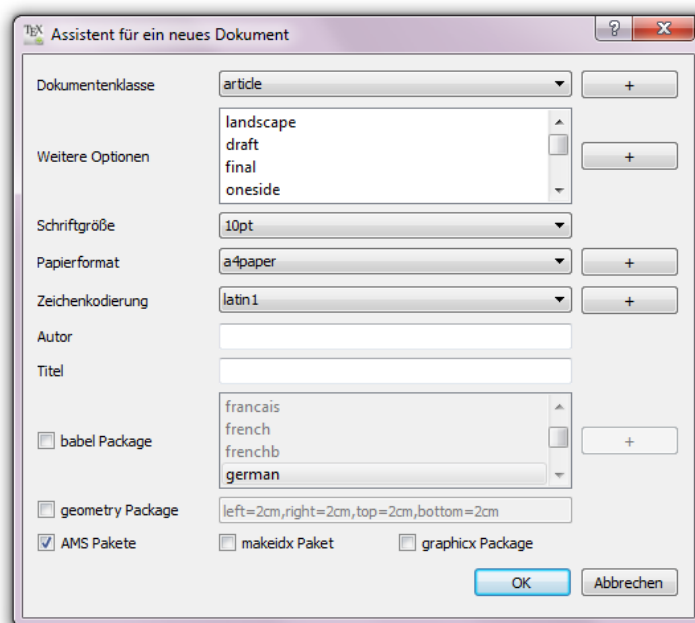


Abb. 2.2.1 Assistent für ein neues Dokument – Setzen Sie schnell und einfach eine Präambel für Ihr neues Dokument.

Hinweis

Sie können weitere *Merkmale* hinzufügen, indem Sie auf den jeweiligen *+ Button* am rechten Rand des Dialogs klicken. Alle Ihre Einstellungen werden erst gespeichert, wenn Sie auf *OK* klicken. Klicken Sie auf *Abbrechen*, so werden die vorherigen Einstellungen unverändert beibehalten.

Falls Sie den *Assistent für ein neues Dokument* nicht benutzen möchten, können Sie Ihre Präambel auch selbst im Editor definieren (eintippen). Sie können Ihre Präambel dann wiederverwenden, indem Sie sie mit den Befehlen *Kopieren/Einfügen* oder *Speichern unter* in neue Dokumente einfügen/übernehmen.



2.3 Dokument strukturieren

Um einen neuen Teil Ihres Dokuments mit *Texmaker* zu definieren (Teil, Kapitel, Abschnitt, Unterabschnitt...), können Sie einfach das *Drop-Down-Menü* in der *Hauptwerkzeugleiste* benutzen. Ein Dialog erscheint, der es Ihnen erlaubt, Titel für den jeweiligen Teil Ihres Dokuments (*Kapitel, Abschnitte, Unterabschnitte etc.*) festzulegen.

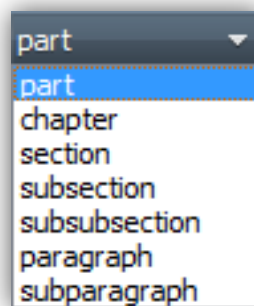


Abb. 2.3.1 Drop-Down-Menü zum Festlegen von Dokumentenbereichen und deren Titel.

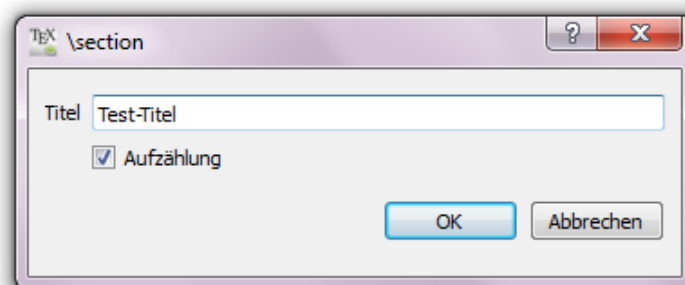


Abb. 2.3.2 Dialog zum Festlegen eines Titels eines Dokumentenbereichs (z.B. `\section`).



2.4 Dokument durchsehen

Die *Struktur-Ansicht* (auf der linken Seite der Anwendung) erlaubt es Ihnen, schnell jeden Teil Ihres Dokuments zu erreichen. Alles was Sie dazu tun müssen, ist den gewünschten Bereich Ihres Dokuments in der Struktur-Ansicht anzuklicken (P, S, S. etc.). *Texmaker* springt danach automatisch zum ausgewählten Bereich Ihres Dokuments und zeigt diesen im Editorfenster an.

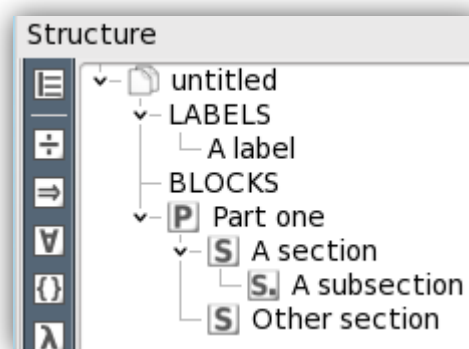


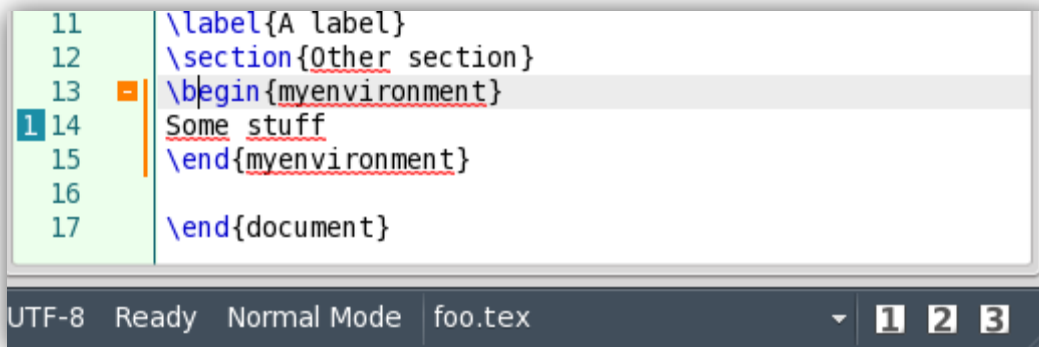
Abb. 2.4.1 Struktur-Ansicht von Texmaker - Sie zeigt Ihr Dokument gegliedert an.

Hinweis

Die *Struktur-Ansicht* wird automatisch aktualisiert während Sie tippen. Sie können aber auch manuell den Menüpunkt *Struktur neu aufbauen* im *Hauptmenü* unter *Bearbeiten* verwenden, um die Aktualisierung der Struktur zu jedem Zeitpunkt neu anzustoßen.

Für jede Datei können *drei* Lesezeichen benutzt werden, um die Navigation durch das Dokument zu beschleunigen. Dazu klicken Sie auf eine Zeilennummer (linker Rand des Dokuments), um entweder ein Lesezeichen hinzuzufügen oder zu entfernen. Falls Sie schon drei Lesezeichen definiert hatten und möchten nun ein weiteres an einer anderen Stelle setzen, so müssen Sie eines von den drei bereits definierten Lesezeichen erst wieder entfernen. Um zu einem Lesezeichen zu springen, klicken Sie einfach auf die jeweiligen *Buttons* in der *Statusleiste* von *Texmaker* (s. Abb. 2.4.2).





```

11 \label{A label}
12 \section{Other section}
13 \begin{myenvironment}
14 Some stuff
15 \end{myenvironment}
16
17 \end{document}

```

UTF-8 Ready Normal Mode foo.tex 1 2 3

Abb. 2.4.2 Statusleiste – Mit den drei Buttons (rechts unten) können Sie drei Lesezeichen setzen (die Button-Belegungen entsprechen der Erstellreihenfolge Ihrer drei Lesezeichen).

2.5 Text formatieren

Sie können schnell und einfach den Text Ihres Dokuments formatieren, indem Sie die folgenden *Formatierungsmöglichkeiten* nutzen.

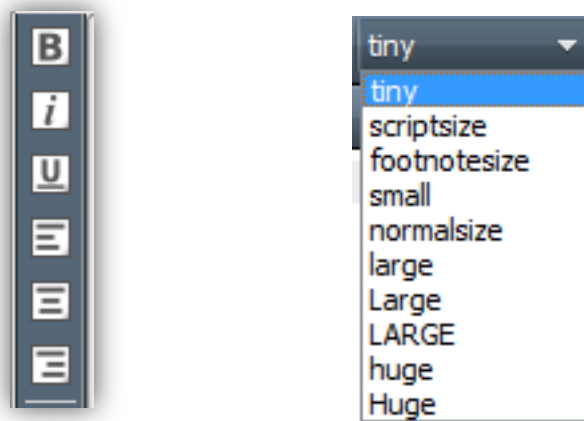


Abb. 2.5.1 Formatierungsmöglichkeiten zur Formatierung von Text in Ihrem Dokument.

Hinweis

Ein ausgewählter Text kann mit weiteren *Formatierungstags* formatiert werden, die Sie **nicht** als *Buttons* in der *Formatierungsleiste* (Abb. 2.5.1) finden. Diese weiteren *LaTeX*-Tags finden Sie alle im *Hauptmenü* unter *LaTeX*. Dort finden Sie zusätzlich auch die Tags, die Sie aus der *Formatierungsleiste* schon kennen (*Bold*, *Italic*, *Underline* etc.).



2.6 Abstände einfügen

Abstände können Sie einfügen, indem Sie im *Hauptmenü* unter dem Menüpunkt *LaTeX* auf den Untermenüpunkt *Abstand* gehen. Abstände für mathematische Formeln finden Sie, wenn Sie im *Hauptmenü* unter dem Menüpunkt *Formeln* auf *Mathematische Abstände* gehen.

Hinweis

Wenn Sie schnell eine neue Zeile einfügen möchten, so können Sie dies auch mit dem Tastenkürzel: *Strg + Return* erledigen.

2.7 Listen einfügen

Falls Sie Listen (Aufzählungen) in Ihren Text einfügen möchten, so können Sie dies schnell und einfach erledigen, indem Sie im *Hauptmenü* unter dem Menüpunkt *LaTeX* auf den Untermenüpunkt *Listen* gehen und danach den gewünschten *LaTeX*-Tag anklicken.

Hinweis

Wenn Sie noch schneller ein neues Listenelement (*\item*) einer Liste hinzufügen möchten, so können Sie dies auch mit dem Tastenkürzel: *Strg + Alt + H* erledigen.



2.8 Tabellen einfügen

Mit dem *Tabellen-Assistent*, den Sie im *Hauptmenü* unter *Assistenten* finden, können Sie einfach und schnell eine Tabelle erstellen und einfügen. Mit ihm können Sie die Hauptmerkmale für Ihre Tabellen setzen.

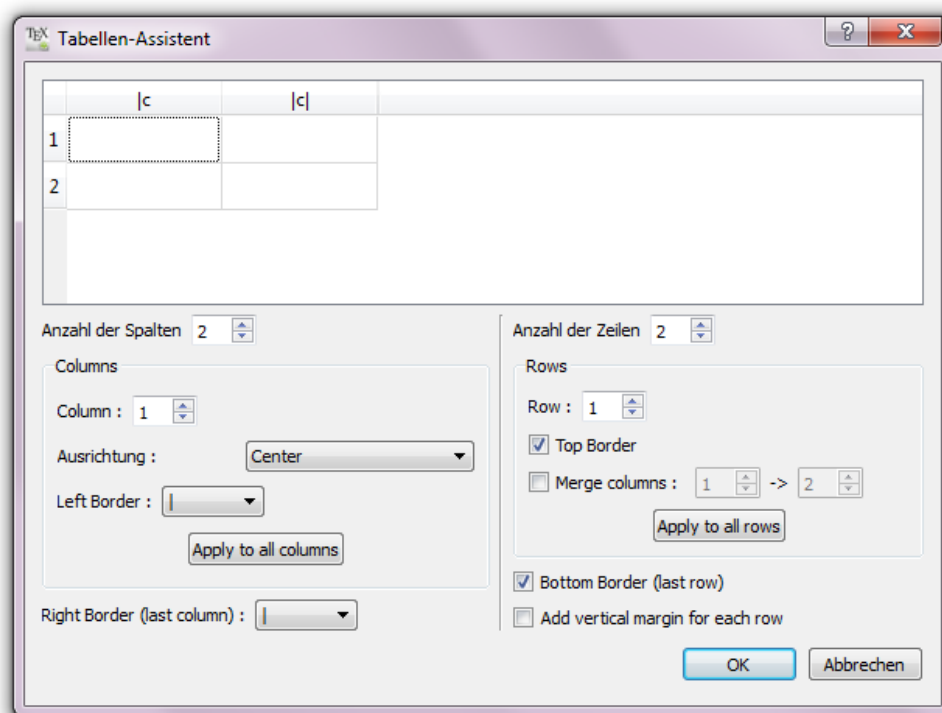


Abb. 2.8.1 Tabellen-Assistent - Fügen Sie schnell und einfach LaTeX-Code für Tabellen ein.

Hinweis

Der *Tabellen-Assistent* erlaubt es Ihnen, direkt *LaTeX*-Code in die Tabellenzellen zu tippen. Der eingetippte *LaTeX*-Code wird dann automatisch vom *Tabellen-Assistent* übernommen.



2.9 Tabs einfügen

Mit dem *Tabulator-Assistent*, den Sie im *Hauptmenü* unter *Assistenten* finden, können Sie einfach und schnell Tabulatoren einfügen.

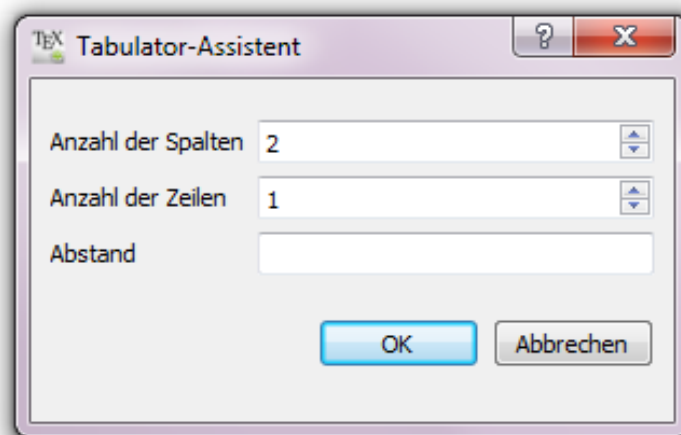


Abb. 2.9.1 *Tabulator-Assistent* - Fügen Sie schnell und einfach LaTeX-Code für Tabulatoren ein.



2.10 Bilder einfügen

Um ein Bild in Ihr Dokument einzufügen, gehen im *Hauptmenü* unter dem Menüpunkt *LaTeX* auf `\includegraphics{file}`. Der *Bilddatei-Dialog* erscheint und Sie können das Bild wählen, das Sie einfügen möchten. Wenn Sie auf den *+* Button am rechten Rand des Dialoges klicken, können Sie sogar eine Beschriftung für Ihr Bild setzen. Entscheiden Sie, ob Sie die Bildbeschriftung über dem Bild (Titel) oder eher unter dem Bild (Bildunterschrift) setzen möchten mit dem kleinen *Drop-Down-Menü* an der rechten Seite des Dialogs unter dem *+* Button.

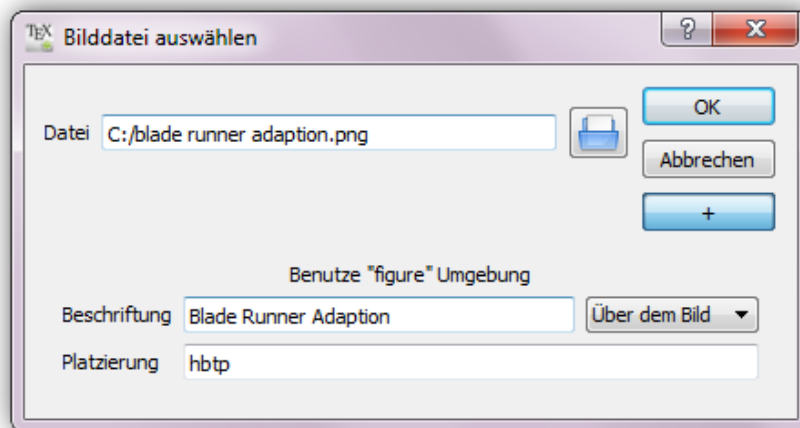


Abb. 2.10.1 Assistent für Bilddateien – Fügen Sie schnell und einfach Bilder in Ihr Dokument ein.

2.11 Kreuzverweise und Notizen einfügen

Die Label-Werkzeugleiste erlaubt es Ihnen, schnell Labels einzufügen, wie *cite*, *ref*, footnote etc.

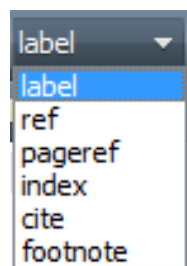


Abb. 2.11.1 Label-Werkzeugleiste zum Setzen von Kreuzverweisen (cross references).



Hinweis

Die *Labels*, die Sie in Ihrem Dokument verwenden, werden in der *Struktur-Ansicht* angezeigt. Zusätzlich gibt es den `\ref` Befehl. Für diesen gibt es ein Dialog, der es Ihnen erlaubt, ein Label direkt anzuwählen.

2.12 Mathematische Formeln einfügen

Um die *in-line math* Umgebung einzuschalten, klicken Sie auf den $\$$ -Button in der Mathematik-Werkzeugleiste. Sie können die Umgebung auch mit Hilfe des Tastenkürzels *Strg + Alt + M* einschalten. Desweiteren können Sie die *in-line Math* Umgebung über das Mathematikmenü einschalten. Das Tastenkürzel für die *display math* Umgebung ist *Alt + Umschalt + M*. Die Mathematik-Werkzeugleiste erlaubt es Ihnen, praktische Mathematik-Formeln wie *frac*, *sqrt* etc. direkt einzufügen.



Abb. 2.12.1 Mathematik-Schnelleiste mit praktischen Mathematik-Funktionen.

Mit Hilfe der Symbol-Schaltflächen (Abb. 2.12.2) innerhalb der Struktur-Ansicht (linke Leiste) können Sie Code für 400 verschiedene mathematische Formeln und Operatoren einfügen. Auch die Tags: `\left` und `\right` können darüber eingefügt werden.



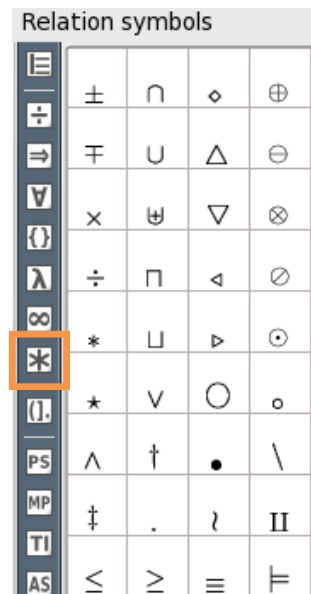


Abb. 2.12.2 Symbol-Schaltflächen, um mathematische Formeln und Operatoren einzufügen.

Hinweis

Zusätzlich kann ein eigenes Favoriten Symbol-Menü (*) angelegt werden (Abb. 2.12.2), das nur Symbole enthält, die Sie dort hineinlegen. Mit einem eigenen Symbolmenü können Sie schnell die Symbole erreichen, die Sie sehr oft benötigen.

Um ein Symbol zu Ihrem Favoriten Symbol-Menü hinzuzufügen, klicken Sie einfach auf ein Symbol rechts und wählen Sie *Zu Favoriten hinzufügen* im erscheinenden Kontextmenü. Um ein Symbol wieder zu entfernen, klicken Sie einfach wiederum rechts auf das Symbol, das Sie entfernen möchten und wählen *Aus Favoriten entfernen* aus dem Pop-Up-Menü.

Sie können das Format Ihrer mathematischen Texte auch selber über den Menüpunkt *Formeln* definieren. Für die Aufzählungsumgebung (array environments) gibt es in *Texmaker* den Matrix-Assistent. Sie finden ihn im *Hauptmenü* unter *Assistenten*. Mit diesem Assistenten können Sie die Umgebungen: *array*, *matrix*, *pmatrix* und weitere wählen. Die Zellen im Assistenten können Sie direkt ausfüllen (s. Abb. 2.13.2), um komfortabel Matrizen oder Vektoren in Ihr Dokument einfügen zu können.



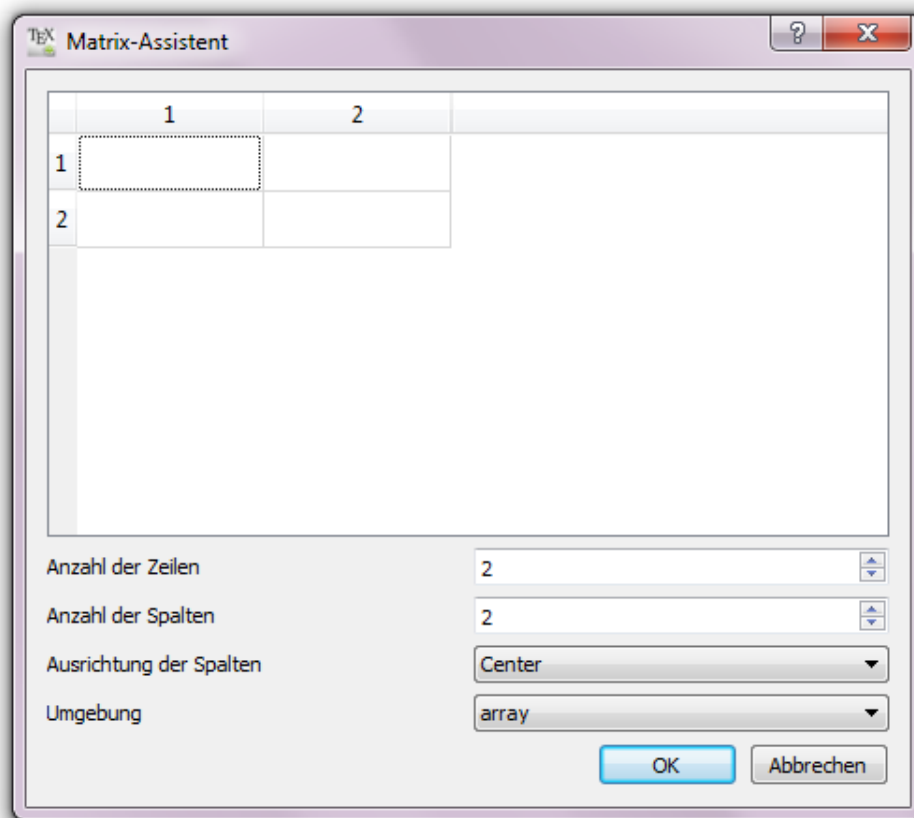


Abb. 2.12.3 Matrix-Assistent – Fügen Sie schnell und einfach Matrizen oder Vektoren ein.

2.13 Mit Platzhaltern arbeiten (•)

Die Platzhalter (•), die automatisch von manchen *Texmaker*-Befehlen eingefügt werden, erlauben es Ihnen, direkt das nächste Feld in Ihrer erstellten Struktur mit der Tab-Taste zu erreichen. Benutzen Sie die Tastenkombination: *Umschalt + Tab*, um zurückzuspringen.

Hinweis

Das Einfügen von Tabulatoren ist in genau dann deaktiviert, wenn Ihre Zeile ein Platzhalter (•) enthält.



3. Dokumente übersetzen

3.1 Übersetzen von Dokumenten

Der einfachste Weg, ein Dokument zu übersetzen (kompilieren), ist es, den *Schnelles Übersetzen* Befehl zu verwenden. Sie können die Abfolge der Befehle, die nach dem *Schnelles Übersetzen*-Befehl automatisch ausgeführt werden sollen über das *Hauptmenü* konfigurieren (*Benutzer, Texmaker konfigurieren*). Um einen Befehl von der Werkzeugleiste zu starten, wählen Sie zuerst den Befehl im *Drop-Down-Menü* und klicken danach auf den *Run*-Button (blauer Pfeil). Sie können die Befehle auch einzeln nacheinander ausführen (F2 . . . F12).

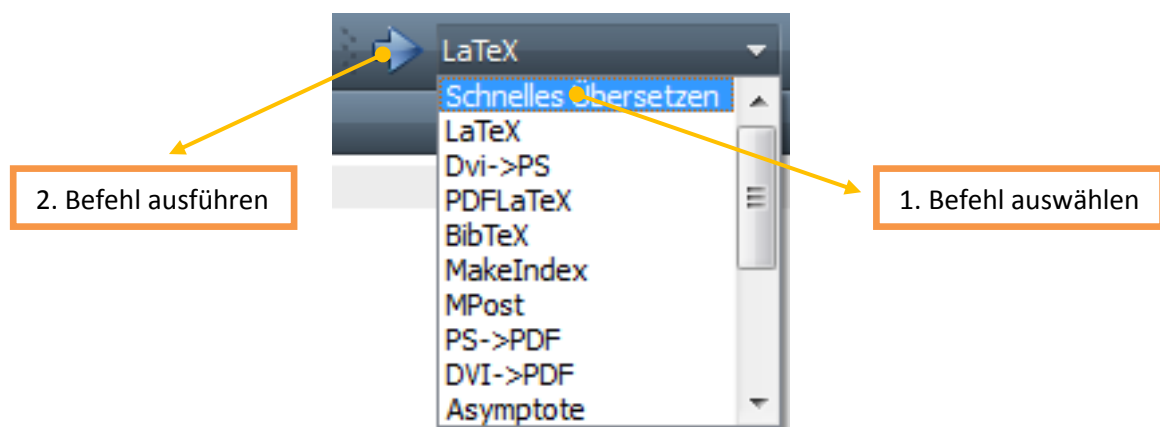


Abb. 3.1.1 Übersetzen Schnelleiste – Führen Sie Befehle über diese Leiste schnell und einfach aus.

Hinweis

Der Befehl *Aufräumen* im Menü *Werkzeuge* erlaubt es Ihnen, die Dateien (dvi, toc, aux...), die bei einer *LaTeX*-Übersetzung erzeugt werden, zu löschen. PS- und PDF-Dateien werden jedoch nicht gelöscht.

Warnung

Alle Ihre Dateien bzw. *TeX*-Dokumente müssen eine Dateiendung besitzen! Dateien, die keinen Titel tragen („untitled“) oder die ein Leerzeichen im Titel tragen, können nicht von *Texmaker* übersetzt werden!



3.2 Log-Dateien einsehen

Mit dem *Schnelles Übersetzen*-Befehl werden die Log-Dateien automatisch im Nachrichten-/Log-Datei-Fenster angezeigt. Wenn Sie innerhalb der Tabelle, die im Nachrichten-/Log-Datei-Fenster die Fehler und Warnungen des Übersetzungsvorgangs anzeigt, auf einen Eintrag in der Spalte *Line* klicken, springt der Cursor direkt zum jeweiligen Fehler oder zur jeweiligen Warnung innerhalb des Editorfensters.

Hinweis

Eine Zusammenfassung von *LaTeX*-Fehlern und Warnungen wird vor der gesamten Log-Datei angezeigt.

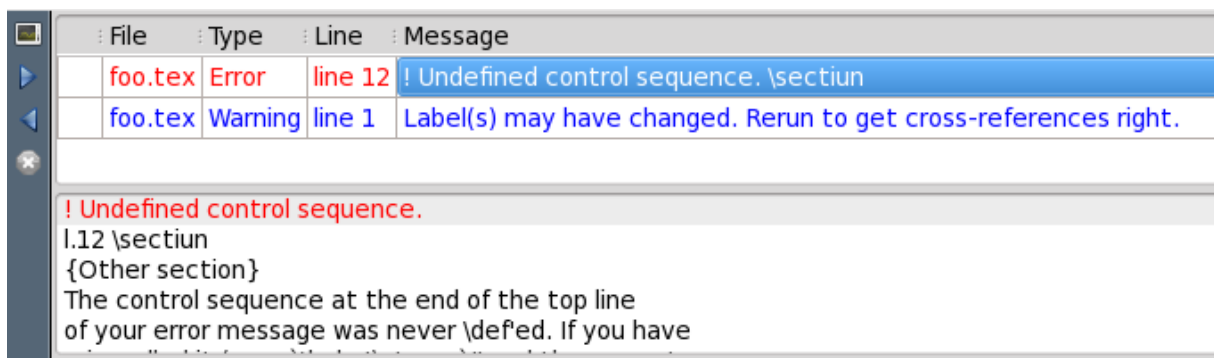


Abb. 3.2.1 Nachrichten-/Log-Datei-Fenster (Messages/Log Files).

Der *Next LaTeX Error* Button (Pfeil nach rechts) und der *Previous LaTeX Error* Button (Pfeil nach links) erlauben es Ihnen, zu den Fehlern zu gelangen, die während dem Übersetzungsvorgang entstanden sind. Abbildung 3.2.1 zeigt die Steuerleiste, mit den Buttons für *Next LaTeX Error* und *Previous LaTeX Error*.



Abb. 3.2.1 Navigation durch die Übersetzungsfehler im Nachrichten-/Log-Datei-Fenster.



3.3 Synchronisation von Quell-PDFs mit SyncTex

Wenn Sie die `-syncTex=1` Option zum `pdfLaTeX`-Befehl hinzufügen, springt der PDF-Viewer von *Texmaker* direkt an die Position innerhalb der PDF-Datei, die der Stelle in der *LaTeX*-Quelldatei entspricht. Daher können Sie auch ganz einfach mit einem Rechtsklick (Kontextmenü) auf ein Wort in der PDF-Ansicht auf die entsprechende Quelltextzeile Ihres *TeX*-Dokuments springen.

Hinweis

Fall Sie `Strg + Leertaste` in der PDF-Ansicht drücken, geht der Fokus automatisch auf das Editorfenster über.

3.4 Mit XeLaTeX arbeiten

Um *XeLaTeX* zusammen mit *Texmaker* benutzen zu können, ersetzen Sie einfach den `pdfLaTeX`-Befehl mit dem Befehl `xeLaTeX`. Gehen Sie dazu im *Hauptmenü* unter *Optionen* auf *Texmaker konfigurieren*.



4. Weitere Funktionen

4.1 Auf- und Zuklappen von Teilen eines Dokuments

Texmaker erlaubt es Ihnen Teile Ihres Dokuments oder sogar das ganze Dokument auf- und zuzuklappen.

Texmaker erkennt die folgenden Blöcke Ihres Dokuments automatisch:

- `\part`
- `\chapter`
- `\section`
- `\begin{foo}`
- `\end{foo}` etc. ...

Um Ihr Dokument entweder auf- oder zuklappen zu können, müssen Sie den Cursor in die erste Zeile des jeweiligen Blocks setzen (contextual code folding). Es erscheint ein - (*Minus Icon*) links neben dem jeweiligen Block in den Sie geklickt haben. Klicken Sie auf das - (*Minus Icon*), um den entsprechenden Block einzuklappen. Danach erscheint ein + (*Plus Icon*) links neben dem jeweiligen Block. Klicken Sie auf das + (*Plus Icon*), um den jeweiligen Block wieder aufzuklappen.

Hinweis

Sie können auch das Kontextmenü benutzen, um direkt ans Ende eines Blocks zu springen (Zum Block-Ende springen).



4.2 Arbeiten mit Master-Dokument

Texmaker erlaubt es Ihnen, an Dokumenten zu arbeiten, die in verschiedene Dateien aufgeteilt sind. Um eine weitere *TeX*-Datei in Ihr Dokument einzubinden, benutzen Sie einfach den `\include{file}` Befehl über den Menübefehl *LaTeX*. Die Datei wird dann automatisch in der Struktur-Ansicht angezeigt und gehört ab diesem Zeitpunkt zu Ihrem Gesamtdokument. Mit einem Klick auf den Titel der *TeX*-Datei öffnet *Texmaker* diese geladene *TeX*-Datei. Sie können auch ein *Master-Dokument* (Hauptdokument **nicht** Master-Folie oder Seiten-Template!) festlegen. Um dies zu tun, benutzen Sie einfach den Menüpunkt *Optionen*. Alle Befehle unter dem Menüpunkt *Werkzeuge* werden nach der Festlegung eines *Master-Dokuments* dann nur noch auf dieses Dokument angewandt, auch wenn Sie mit *Kind-Dokumenten* arbeiten, die zu Ihrem Gesamtdokument gehören. Sie können Ihr festgelegtes *Master-Dokument* auch schließen. Um zwischen dem *Master-Dokument* und anderen *Kind-Dokumenten* zu wechseln, benutzen Sie einfach den *Dokument Wechseln* Button über dem *Fett* Button.

Hinweis

Sie können den *Master-Modus* über den Menüpunkt *Optionen* wieder verlassen.

4.3 Bibliographie

Wenn Sie ein *TeX*-Dokument öffnen, werden die erkannten *.bib*-Dateien automatisch mit eingelesen und die bibliographischen Verweise automatisch zur Auto-Vervollständigung hinzugefügt. Die Liste der bibliographischen Verweise kann über den Menüpunkt *Literaturverzeichnis aktualisieren* unter dem Menüpunkt *Bearbeiten* aktualisiert werden. Für die *.bib*-Dateien ermöglicht es Ihnen das *Bibliographie*-Menü, bibliographische Einträge, passend zu Ihrem Dokumenttyp, direkt in Ihr Dokument einfügen zu können. *Texmaker* kennt bibliographische Einträge für verschiedene Standard-Dokumenttypen (s. Abb. 4.3.1).



Diese Standard-Dokumenttypen sind:

- Article in Journal
- Article in Conference Proceedings
- Article in a Collection
- Chapter or Pages in a Book
- Conference Proceedings
- Book
- Booklet
- PhD. Thesis
- Master's Thesis
- Technical Report
- Technical Manual
- Unpublished
- Miscellaneous

Hinweis

Optionale Felder können automatisch mit dem *Aufräumen* Befehl über das *Bibliographie*-Menü gelöscht werden.

```
1 @Article{,  
2   author = {The author},  
3   title = {The title},  
4   journal = {The Texmaker news},  
5   year = {2011},  
6   OPTkey = {•},  
7   OPTvolume = {•},  
8   OPTnumber = {•},  
9   OPTpages = {•},  
10  OPTmonth = {•},  
11  OPTnote = {•},  
12  OPTannotate = {•}  
13 }
```

Abb. 4.3.1 Bibliographische Einträge für den Dokumenttyp „Article in Journal“ (Beispiel).



4.4 Eigene Makros einfügen

Texmaker erlaubt es Ihnen, eigenen Makros (*LaTeX*-Tags) einzufügen (*Umschalt + F1 . . . F10*). Eigene Makros können unter dem Menüpunkt *Benutzer* über *Benutzer Makros* bei Klick auf *Benutzer Makros editieren* festgelegt werden. Abgerufen werden können die Makros dann über den Menüpunkt *Benutzer* bei Klick auf das jeweilige Makro unter *Benutzer-Makros*.

Hinweis

Falls der Quelltext des Menüs *%environment* ist, wird *Texmaker* direkt:

- `\begin{environment}`
- `•` (Platzhalterzeichen)
- `\end{environment}`

einfügen und der Cursor wird direkt zum Platzhalter-Feld (•) springen.

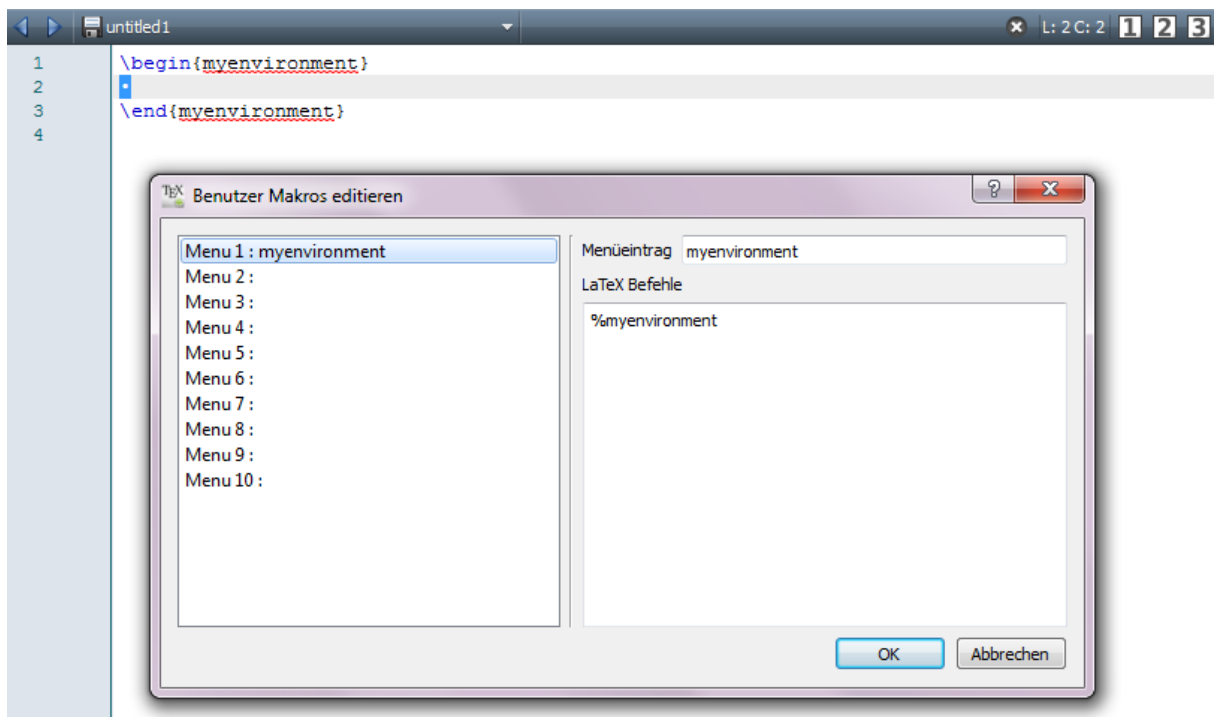


Abb. 4.4.1 Dialog zum Bearbeiten eigener Makros (*LaTeX*-Tags).



Alle @ Zeichen im Text werden automatisch durch das Platzhalterzeichen ersetzt (•). Der Cursor im Editorfenster springt automatisch zum ersten Platzhalterzeichen. Falls Text zuvor markiert wurde, wird das erste Platzhalterzeichen mit dem markierten Text ersetzt. Sie können auch Ihre eigenen Befehle verwenden (*Alt + Umschalt + F1 . . . F5*). Der Menüpunkt zum Festlegen eigener Befehle ist *Benutzer Befehle*. Sie finden ihn wiederum unter dem Hauptmenüpunkt *Benutzer*. Eigene Befehle können über die Befehlswerkzeugeleiste über den *Run*-Button ausgeführt werden (Abb. 4.4.2).



Abb. 4.4.2 Run-Button zum Ausführen von (eigenen) Befehlen.

4.5 Unterstützung für Pstricks, Metapost, Tikz und Asymptote

Manche der Pstricks-, Metapost-, Tikz- oder Asymptote-Hauptbefehle können über die Buttons in der Struktur-Ansicht eingefügt werden (Abb. 4.5.1). Die Befehle *mpost* und *asy* können sogar über den Menüpunkt *Werkzeuge* direkt ohne *Run*-Button ausgeführt werden.

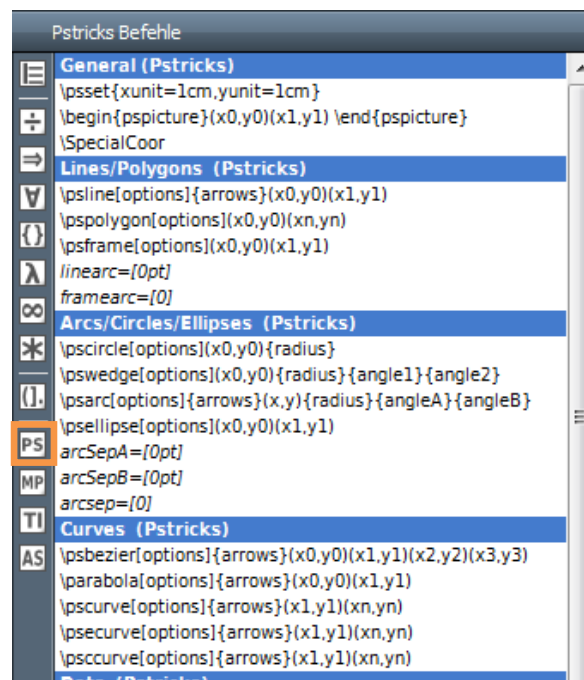


Abb. 4.5.1 Pstricks Befehle in Texmaker 3.1 (Auszug).



4.6 Ändern der Sprache und der Darstellung

Die Sprache und die Darstellung der Benutzeroberfläche von *Texmaker* können über den Menüpunkt *Optionen* geändert werden. Damit die Änderungen übernommen werden können, müssen Sie *Texmaker* jedoch zuerst neustarten.

4.7 Der Befehl: *Letzte Sitzung wiederherstellen*

Falls Sie *Texmaker* beenden, ohne Ihre geöffneten Dokumente zu schließen, speichert sich *Texmaker* automatisch die Titel dieser Dokumente. Mit dem Befehl *Sitzung wiederherstellen* unter dem Menüpunkt *Datei* können alle diese Dokumente mit einem Klick wieder für eine neue Sitzung geöffnet werden.

4.8 Vorwärts- und Rückwärtssuchen mit Texmaker

Manche DVI-Viewer können von einer Zeile im *TeX*-Quelltext direkt zu einer Zeile in der DVI-Datei springen und diese Stelle in der DVI-Datei visuell hervorheben. Um diese Funktion nutzen zu können, können Sie das @ Zeichen in der Syntax des DVI-Befehls verwenden. Gehen Sie dazu unter dem Menüpunkt *Texmaker konfigurieren* auf das Icon *Befehle* (linke Seite des Dialogs).

Beispiel für eine Vorwärtssuche:

- Um *yap* aus *Texmaker* heraus zu starten, müssen Sie folgende Zeile ausführen:
`C:/Program Files/MiKTeX 2.7/miktex/bin/yap.exe" -1 -s @%.tex %.dvi`
- Um *xdvi* aus *Texmaker* heraus zu starten, müssen Sie folgende Zeile ausführen:
`xdvi %.dvi -sourceposition @:%.tex`
- Um *kdvi* aus *Texmaker* heraus zu starten, müssen Sie folgende Zeile ausführen:
`kdvi "file:%.dvi#src:@ %.tex"`



Beispiel für eine Rückwärtssuche (Inverse Suche) :

- Um *Texmaker* von *yap* aus zu starten, müssen Sie folgende Zeile ausführen:
`"C:\Program Files\Texmaker\texmaker.exe" "%f" -line %l`
`"%f" -line %l` (= Programmargumente, die *Texmaker* übergeben werden).
- Um *Texmaker* von *xdvi* aus zu starten, müssen Sie folgende Zeile ausführen:
`xdvi -editor "texmaker %f -line" %.dvi -sourceposition @:%.tex`

4.9 Zusammensetzung des Texmaker Befehls

Starten Sie *Texmaker* über Konsole mit diesem Befehl:

```
texmaker file [-master] [-line x]
```

Wenn Sie *Texmaker* mit eigenen Parametern starten möchten, stehen Ihnen die beiden folgenden Schalter zur Verfügung.

1. Mit dem *-master* Schalter gesetzt, wird das Dokument automatisch als Master definiert.
2. Mit dem *-line x* Schalter gesetzt, wird Sie *Texmaker* fragen, ob Sie direkt zur x-ten Linie springen möchten, nachdem das Dokument geladen wurde.

4.10 Drucken von PDF-Dokumenten (MS Windows)

Versichern Sie sich, dass Sie *ghostscript* auf Ihrem Computer installiert haben und dass in *Texmaker* der Pfad zur Datei *gswin32c.exe* richtig gesetzt ist. Nachdem Sie in der PDF-View auf *Drucken* geklickt haben, müssen Sie nur noch die Papiergröße und die zu druckenden Seiten einstellen. Benutzen Sie den *Eigenschaften* Button im Standard-Druckdialog von MS Windows, um die Papiergröße und die Seitenorientierung festzulegen.



4.11 Tastenkürzel für Texmaker 3.1

Tastenkürzel können in *Texmaker 3.1* auch konfiguriert werden. Dazu gehen Sie im *Hauptmenü* unter *Optionen auf Texmaker konfigurieren* und im Folgedialog links auf das Icon *Editor*. Nachfolgend werden die Tastenkürzel der verschiedenen Menüpunkte des Hauptmenüs von *Texmaker 3.1* zur Übersicht aufgelistet, die standardmäßig voreingestellt sind.

- **Datei**

- Neu *Strg + N*
- Öffnen *Strg + O*
- Speichern *Strg + S*
- Schließen *Strg + W*
- Drucken *Strg + P*
- Beenden *Strg + Q*

- **Bearbeiten**

- Rückgängig *Strg + Z*
- Wiederherstellen *Strg + Y*
- Kopieren *Strg + C*
- Ausschneiden *Strg + X*
- Einfügen *Strg + V*
- Alles auswählen *Strg + A*
- Kommentieren *Strg + T*
- Kommentar entfernen *Strg + U*
- Einrücken *Strg + >*
- Ausrücken *Strg + <*
- Suchen *Strg + F*
- Weitersuchen *Strg + M*
- Ersetzen *Strg + R*
- Gehe zu Zeile *Strg + G*
- Rechtschreibung prüfen *Strg + Umschalt + F7*
- Struktur neu aufbauen *Strg + Umschalt + F1*



- **Werkzeuge**

- Schnelles übersetzen *F1*
- LaTeX *F2*
- Dvi ansehen *F3*
- Dvi -> PS *F4*
- PS ansehen *F5*
- PdfLaTeX *F6*
- Pdf ansehen *F7*
- PS -> Pdf *F8*
- Dvi -> Pdf *F9*
- Log ansehen *F10*
- Bibtex *F11*
- MakeIndex *F12*

- **LaTeX**

- `\item` *Strg + Umschalt + I*
- `\textit` - Italics *Strg + I*
- `\textsl` - Slanted *Strg + Umschalt + S*
- `\textbf` - Boldface *Strg + O*
- `\texttt` - Typewriter *Strg + Umschalt + T*
- `\textsc` - Small caps *Strg + Umschalt + C*
- `\textsf` - Sans Serif *Strg + Umschalt + A*
- `\emph` - Emphasis *Strg + Umschalt + E*
- New line *Strg + Return*



- **Formeln**

- Mathematikmodus im Text $\$...\$$ *Strg + Umschalt + M*
- Abgesetzter Mathematikmodus *Alt + Umschalt + M*
- Nummerierte Gleichungen *Strg + Umschalt + N*
- Subscript *Strg + Umschalt + D*
- Superscript *Strg + Umschalt + U*
- Frac *Alt + Umschalt + F*
- Dfrac *Strg + Umschalt + F*
- Sqrt *Strg + Umschalt + Q*
- Left *Strg + Umschalt + L*
- Right *Strg + Umschalt + R*

- **Benutzer**

- Benutzer Makros *Umschalt + F1 . . . F10*
- Benutzer Befehle *Umschalt + Alt + F1 . . . F5*

- **Ansicht**

- Nächstes Dokument *Alt + Bild abwärts*
- Vorheriges Dokument *Alt + Bild aufwärts*
- Full Screen *Strg + Umschalt + F11*

