

# Q-108.315 - Erstellung und Verwendung eigener Stempel

Q-108.315 - Erstellung und Verwendung eigener Stempel

aus Tobit KB importiert - vom 16.02.2010 - [Beitrag bei Tobit](#)

---

## Problem

---

Im Image Editor des David Client können Stempel auf empfangene Faxnachrichten gezeichnet werden. Ist auch die Erstellung und Verwendung eigener Stempel möglich?

## Antwort

---

Der Image Editor ist das Modul des David Client, in dem Sie Ihre empfangenen Faxe angezeigt bekommen. Zusätzlich können Sie das angezeigte Fax bearbeiten und direkt weiter versenden. So können Sie vorgefertigte Symbole wie beispielsweise Stempel auf das Fax zeichnen. Standardmäßig sind die Stempel »Erledigt«, »Logo«, »Frage«, »Prüfen«, »Wichtig«, »Rückruf« und »Eilt« schon installiert. Sie können bei Bedarf beliebig viele Stempel hinzufügen. Voraussetzung ist, dass Sie die nötigen Schreibrechte auf dem David Server besitzen.

Um einen neuen Stempel zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Öffnen Sie ein beliebiges Grafikprogramm (z.B. Microsoft Paint)
- Stellen Sie die Attribute (bei MS Paint unter »Bild -> Attribute«) beispielsweise auf 320x72 Pixel und die Farbeinstellung auf »Schwarzweiß«.
- Gestalten Sie nun den gewünschten Stempel.
- Speichern Sie den Stempel im Verzeichnis »\DAVID\CLIENTS\WINDOWS\STAMPS« bzw. beim Einsatz von David.fx unter »\DAVID\Code\Common\STAMPS« mit der Dateiendung »BMP« oder »PCX« ab (Beispiel: Stempel.bmp bzw. Stempel.pcx)
- Öffnen Sie den Image Editor, indem Sie ein Fax-Dokument in der Eintragsliste doppelklicken.
- Wählen Sie in der Menüleiste »Optionen« den Punkt »Stempel«. In dem Dialogfenster »Stempel« haben Sie dann die Möglichkeit, neue Stempel anzulegen oder bereits vorhandene zu bearbeiten.
- Klicken Sie auf »Hinzufügen«, um einen neuen Stempel anzulegen. Es öffnet sich ein weiteres Dialogfenster, in dem Sie den Namen und die Grafik zum Stempel festlegen können.
- Vergeben Sie einen Namen für den neuen Stempel und wählen Sie aus dem Verzeichnis »\DAVID\CLIENTS\WINDOWS\STAMPS« bzw. beim Einsatz von David.fx unter »\DAVID\Code\Common\STAMPS« die zuvor gespeicherte Grafik.
- Schließen Sie das Dialogfenster mit einem Mausklick auf »OK« und anschließend das Auswahlfenster mit »Schließen«.

Der neue Stempel steht Ihnen ab sofort im Image Editor zur Verfügung.

Um einen bereits erstellten Stempel anzupassen, markieren Sie ihn in der Liste und klicken Sie anschließend auf »Bearbeiten«. Es öffnet sich ein weiteres Dialogfenster, in dem Sie den Namen und die zum Stempel gehörende Grafik ändern können.

Wenn Sie einen der Stempel in der Liste löschen möchten, markieren Sie ihn und klicken anschließend auf die Schaltfläche »Löschen«.