



COREL DRAW

- › Grundlagen
- › Fortgeschritten
- › Kreative Ideen

CorelDraw 2019 • Basics-Advanced



Zentraler Informatikdienst

SCHULUNGEN

Wo aus Forschung Zukunft wird

Dagmar Serb • August 2019

Inhalt

Finden Sie sich zurecht!.....	IX
Leitfaden.....	IX
Übungsverzeichnis.....	IX
Schulungsunterlagen	IX
1 Grundlagen.....	1
1.1 Vektor-Grafik – Pixel-Grafik	1
1.2 Erste Schritte	2
1.2.1 CorelDraw starten	2
1.2.2 Willkommensbildschirm.....	3
1.2.3 Hilfe/Informationsquellen.....	3
1.2.4 Starteinstellungen	4
1.3 Zeichnung beginnen	5
1.4 Die CorelDRAW Oberfläche.....	6
1.4.1 Standard-Symboleiste	7
1.4.2 Eigenschaftsleiste	9
1.4.3 Hilfsmittelpalette	9
1.4.4 Andockfenster	16
1.4.5 Statusleiste	17
1.4.6 Lineale	17
1.4.7 Zeichenfenster/Zeichenseite.....	18
1.4.8 Dokumentpalette	18
1.5 Programmeinstellungen.....	18
1.6 Zoomen.....	21
1.7 Schwenken	22
1.8 Formen zeichnen	22
1.8.1 Rechteck	23
1.8.2 Kreis.....	25
1.8.3 Gängige Formen	26
1.8.4 Objekte „aus der Mitte“ erstellen.....	26
1.9 Objekte bearbeiten	27
1.9.1 Objekte auswählen.....	27
1.9.2 Schneller Wechsel der Hilfsmittel	27

1.9.3	Objekte verschieben	27
1.9.4	Objekte kopieren.....	27
1.9.5	Objekte gleichzeitig verschieben und kopieren.....	28
1.9.6	Objekte exakt horizontal/vertikal verschieben oder kopieren.....	28
1.9.7	Objekte klonen	28
1.9.8	Objekte duplizieren	29
1.9.9	Objektgröße verändern.....	30
1.9.10	Objekte spiegeln.....	31
1.9.11	Objekte drehen	32
1.9.12	Objekte neigen	33
1.10	Farben.....	34
1.10.1	Farbpaletten.....	34
1.11	Füllungen.....	37
1.11.1	Gleichmäßige Füllung.....	37
1.11.2	Farbverlauf	40
1.11.3	Vollfarben- und Bitmap-Musterfüllungen.....	42
1.11.4	Postscript-Füllungen.....	44
1.11.5	Zweifarbigen-Musterfüllung	45
1.11.6	Füllmuster.....	45
1.12	Linien und Umrisse formatieren	46
1.13	Transparenz.....	49
1.14	Ausrichten und verteilen.....	53
1.14.1	Objekte ausrichten	55
1.14.2	Ausrichtungshilfslinien	55
1.15	Anordnung von Objekten.....	56
1.16	Gruppieren von Objekten	57
1.16.1	Objekt in Gruppe markieren	57
1.16.2	Gruppierung aufheben.....	57
1.17	Objekte ein- und ausblenden.....	57
1.18	Objekte sperren.....	58
1.18.1	Objektsperre aufheben	58
1.19	Grafiktext.....	58
1.20	Mengentext	59
1.20.1	Schriftart- und Größe	59
1.20.2	Absatzgestaltung	60

1.20.3	Hintergrund/Spalten/Ausrichtung	60
1.21	Mengentext in Objekte einfügen	61
1.21.1	Text am Textrahmen ausrichten	61
1.21.2	Textrahmen von Objekten trennen	62
1.22	Text an Strecken ausrichten	62
1.22.1	Text von Strecke trennen	63
1.23	Platzhaltertext einfügen	63
1.24	Textrahmen verknüpfen	63
1.24.1	Verknüpfung umleiten	64
1.24.2	Verknüpfungen aufheben	65
1.25	Basisliniengitter	65
1.25.1	Basisliniengitter anzeigen	66
1.25.2	Text an Basisliniengitter ausrichten	66
1.25.3	Basisliniengitter einstellen	66
1.26	Daten importieren	67
1.26.1	Grafiken	67
1.26.2	Text	67
1.27	Zeichen, Symbole & Glyphen	68
1.28	„Connect“	69
2	Fortgeschrittene Techniken	70
2.1	Linien zeichnen	70
2.1.1	Freihand	70
2.1.2	2-Punkt-Linie	71
2.1.3	Bézier & Stift	73
2.1.4	B-Spline	76
2.1.5	Polylinie	77
2.1.6	3-Punkt-Kurve	79
2.1.7	Hilfsmittel Freihand und Bèzier anpassen	80
2.1.8	Kalligrafische & voreingestellte Linien	81
2.1.9	LiveSketch	82
2.1.10	Formerkennung	82
2.2	Verbindungslinien	83
2.3	3-Punkt Beschriftungslinie	84
2.4	Bemaßungslinien	85
2.4.1	Parallele & Horizontale oder Vertikale Bemaßung	85

2.4.2	Winkelbemaßung	86
2.4.3	Segmentbemaßung	87
2.5	Objekte an Strecke ausrichten	89
2.6	Objekte beschneiden/radieren	90
2.6.1	Beschneiden	90
2.6.2	Messer	91
2.6.3	Virtuelles Segmente löschen	92
2.6.4	Radieren	92
2.7	Umrisse kopieren	93
2.8	Umrisse umwandeln	94
2.9	Ecken abrunden, auskehlen und abfasen	94
2.10	Änderungen in Kurvenobjekten spiegeln	95
2.11	Text-Techniken	96
2.11.1	Text umfließen lassen	96
2.11.2	Text verlagern, drehen, spiegeln, wenden	96
2.11.3	Grafik in Text einbetten	97
2.11.4	Stile & Stilgruppen	97
2.12	Farbharmonien	101
3	Seien Sie kreativ!	104
3.1	PowerClip	104
3.2	Intelligente Füllung	106
3.3	Objekte kombinieren	106
3.4	Objekte verschmelzen	106
3.5	Objekte zuschneiden	107
3.6	Schnittmenge bilden	108
3.7	Objekte vereinfachen	108
3.8	Hinteres/vorderes abziehen	108
3.9	Begrenzung erstellen	109
3.10	Objekte entlang Linie sprühen	109
3.11	Effekte	110
3.11.1	Glätten	110
3.11.2	Verschmieren	111
3.11.3	Wirbel	112
3.11.4	Heranziehen/Wegdrücken	113
3.11.5	Verwischen	114

3.11.6	Aufrauen.....	114
3.12	3D-Effekte.....	115
3.12.1	Hinterlegter Schatten.....	115
3.12.2	Kontur.....	116
3.12.3	Überblendung.....	118
3.12.4	Verzerren.....	120
3.12.5	Hülle	121
3.12.6	Extrudieren.....	122
3.12.7	Blockschatten	124
3.12.8	Perspektive.....	125
3.12.9	Abschrägungseffekt.....	126
3.13	Spezialeffekte	127
3.13.1	Linsen.....	127
3.13.2	Wirkung	128
3.13.3	Pointillizer-Effekt.....	131
3.14	Effekte mit Duplikaten	134
3.15	Maschenfüllung.....	134
3.15.1	Maschenfüllung und PowerClip	136
3.16	Eigenschaftenspipette	137

Finden Sie sich zurecht!

Leitfaden

Dieses Skriptum soll Sie einerseits in der Schulung unterstützen, andererseits soll es zum Nachschlagen in der Praxis dienen. **Unterschiedliche Darstellungsformen** helfen Ihnen dabei, möglichst rasch und übersichtlich zum Ziel zu kommen:

Standardschrift

Fettschrift

Kursivschrift

Grüne Hervorhebung

[STRG]-TASTE

REGISTER „START“ ► GRUPPE „ABSATZ“

👁 **Hinweis:**

📘 **Info:**

💡 **Lösung:**

😊 **Tipp:**



Beachten Sie:

testdatei.docx

normaler Text

Keywords in Arbeitsschritten

Erläuterung/Anmerkung

wichtiger Textinhalt/Fachbegriff

TASTENBEFEHL

BEFEHLSPFAD

wichtiger Hinweis

weiterführende Information

Lösung

Tipp, alternative Möglichkeit

Dieser Text ist unbedingt zu beachten!

Dateiname

Übungsverzeichnis

Im Kurs arbeiten Sie in Ihrem **persönlichen Übungsverzeichnis**, welches sich auf der **Büropostplatte** befindet:

...\ZID SCHULUNGEN\SCHULUNG-aktuell\User 1, User 2, ...

Schulungsunterlagen

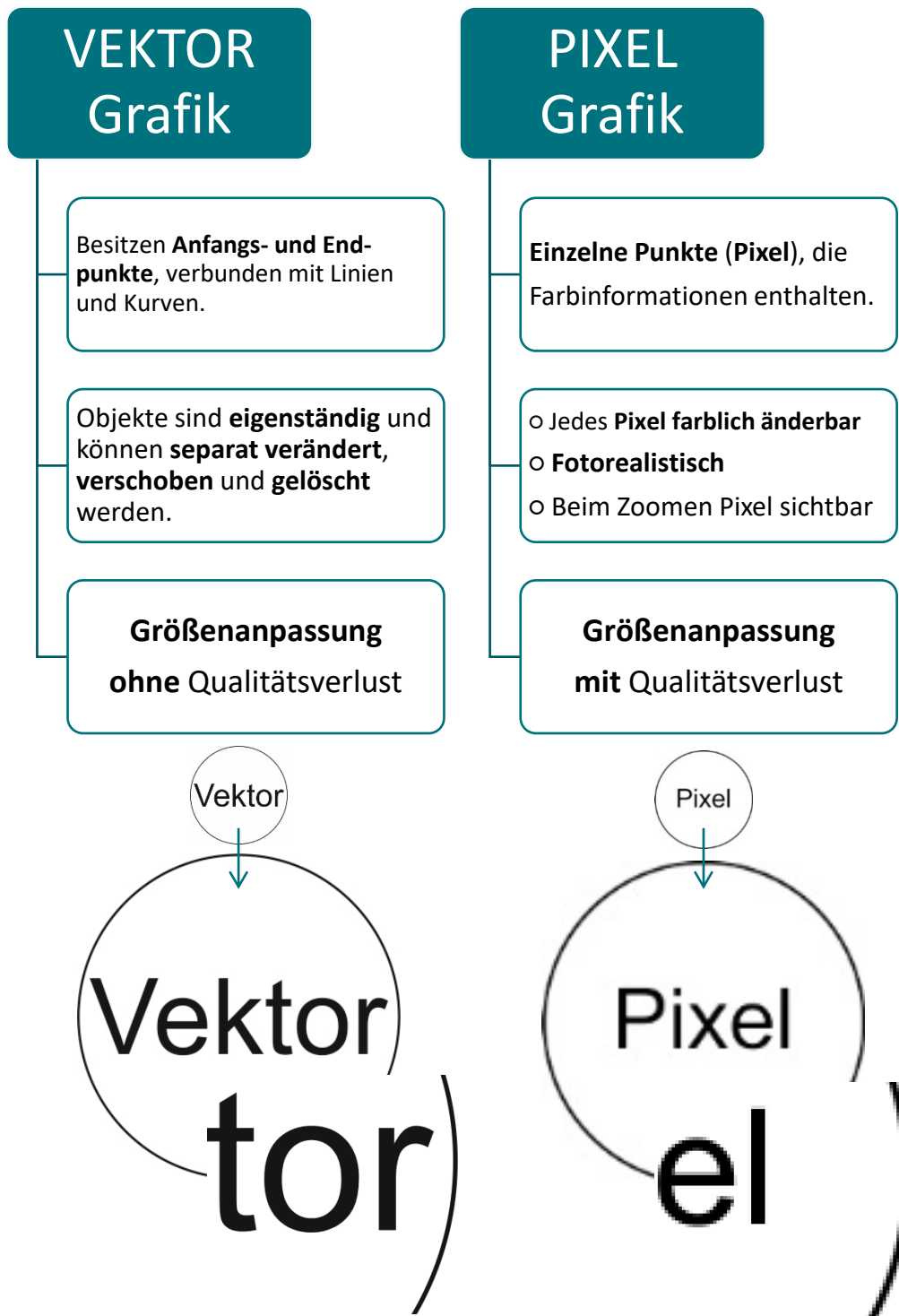
Die **Schulungsunterlagen** und **Übungsdateien aller Kurse** stehen Ihnen geordnet nach **Programm**, **Schwierigkeitsgrad** und **Thema** immer aktuell zur Verfügung:

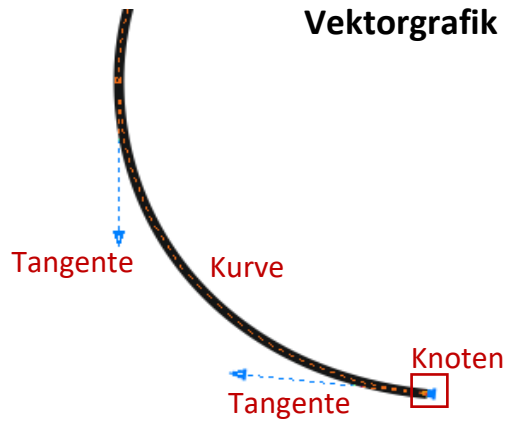
- » auf der **Büropostplatte**
...\ZID SCHULUNGEN\SCHULUNG-Unterlagen
- » oder im **Web**
<https://schulung.unileoben.ac.at/>

1 Grundlagen

1.1 Vektor-Grafik – Pixel-Grafik

Grafikprogramme sind entweder **Pixel-orientiert**, wie z.B. Corel PHOTO-PAINT, oder **Vektor-orientiert** wie CorelDRAW, das Sie in diesem Skriptum kennen lernen werden.





Vektorgrafiken bestehen aus Punkten (=Knoten) und Kurven, die **mathematischen Regeln** folgen. Das Ergebnis sind **gestochene Scharfe Konturen**, die bei beliebiger Größenänderung erhalten bleiben.



Anwendung \\Vektorgrafik	Anwendung \\Pixelgrafik
Designerwerkzeug: Erstellen von Grafiken, Illustrationen, Logos usw.	Bildbearbeitung , Nachbearbeitung digitaler Bilder, fotorealistische Darstellungen .
Arbeiten mit einzelnen editierbaren Objekten in verschiedenen Ebenen .	„ Übermalen “ von Pixeln mit Verlust der ursprünglichen Informationen.
Konvertierung in Pixelgrafik jederzeit möglich.	Konvertierung in Vektorgrafik (Tracing) nur eingeschränkt möglich.

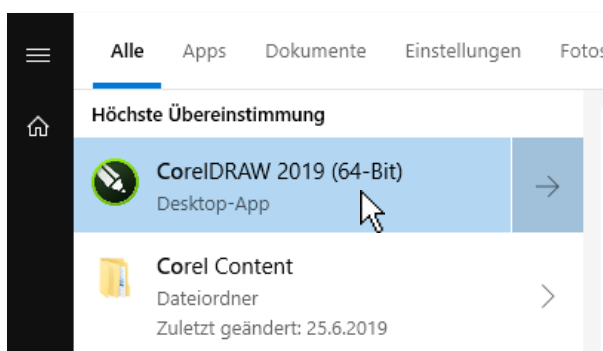
1.2 Erste Schritte

1.2.1 CorelDraw starten

1. Drücken Sie den **WINDOWS-STARTBUTTON**.



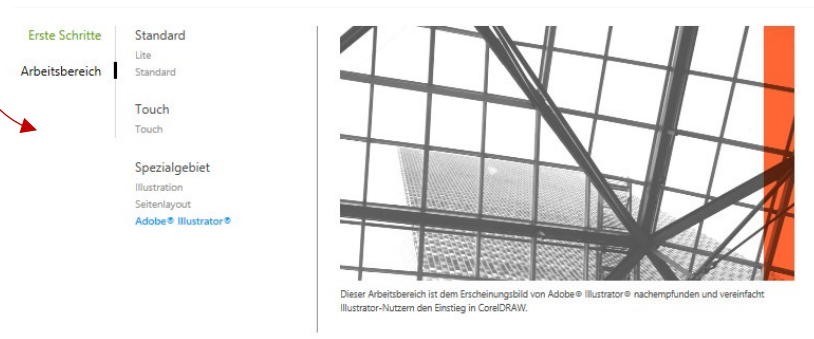
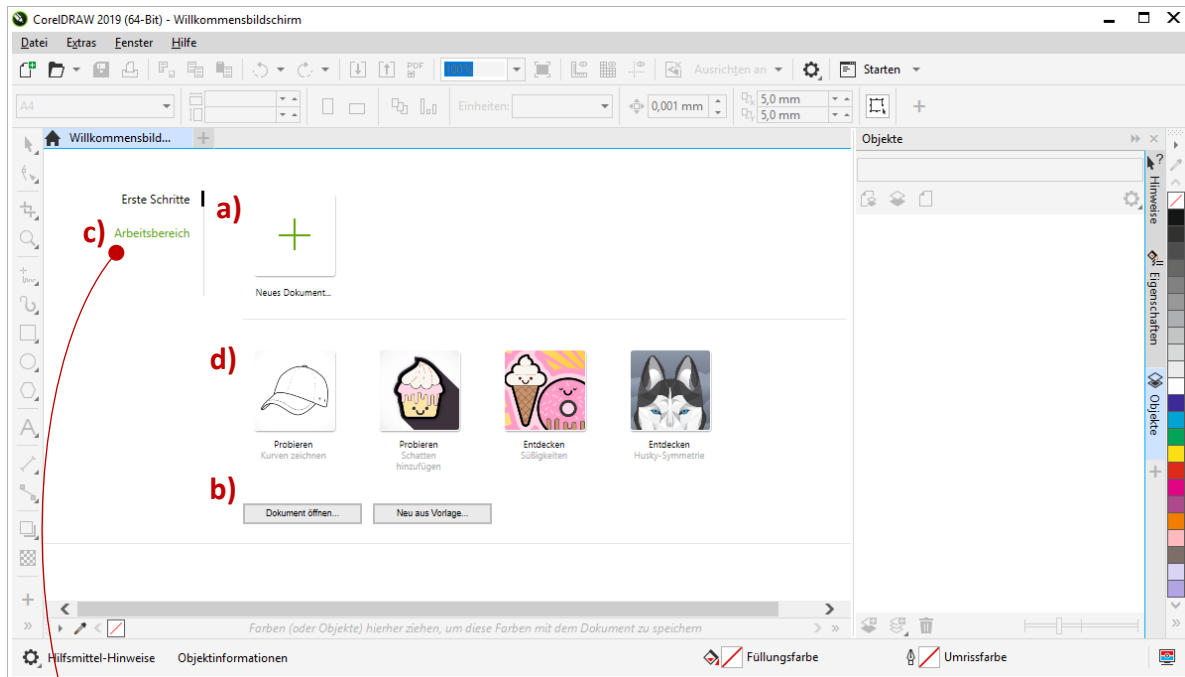
2. **Beginnen** Sie „Corel“ zu tippen. Sobald „CorelDRAW 2019“ in der Ergebnisliste erscheint, **klicken** Sie darauf, um die **App zu starten**.



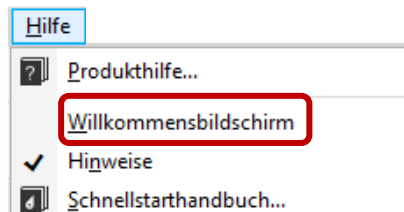
1.2.2 Willkommensbildschirm

Der **Willkommensbildschirm** wird beim Start der Anwendung angezeigt. Sie können

- a) ein **neues Dokument beginnen**,
- b) ein bestehendes **Dokument** oder eine **Vorlage öffnen**,
- c) einen **Arbeitsbereich auswählen**, der Ihren Bedürfnissen entspricht oder
- d) **Beispiele** unter Anleitung ausprobieren.

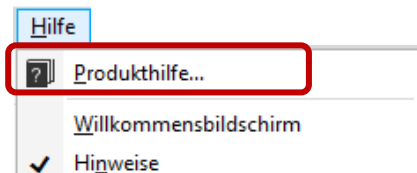


Sie können den Willkommensbildschirm jederzeit über das **MENÜ „HILFE“** ► **„WILLKOMMENSBLDSCHIRM“** öffnen.

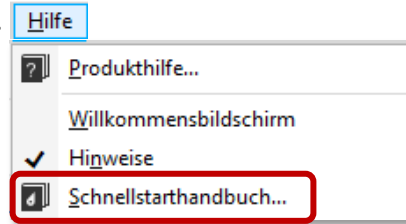


1.2.3 Hilfe/Informationsquellen

- › Sie können die **Hilfe** über das **MENÜ „HILFE“** ► **„PRODUKTHILFE...“** öffnen.



- › Sie können das **Schnellstarthandbuch** über das **MENÜ „HILFE“ ► „SCHNELLSTART-HANDBUCH...“** öffnen.

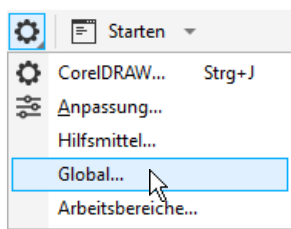


- › Sie können sich [CorelDraw Graphics Suite Tutorials](#) auf der Corel-Website ansehen.

1.2.4 Starteinstellungen

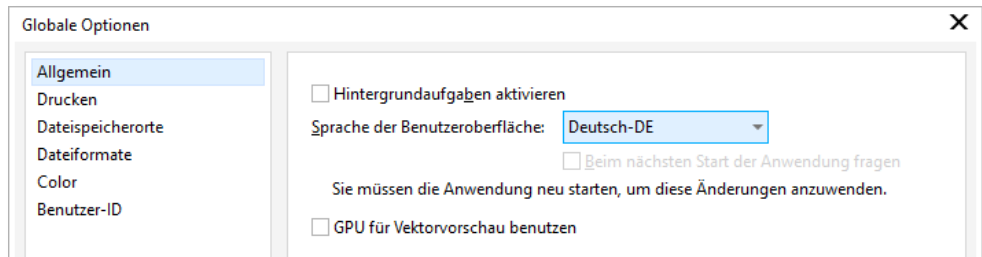
1.2.4.1 Sprache

1. Klicken Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“ ► „GLOBAL...“**.



Hinweis: Sie gelangen auch über das **MENÜ auf „EXTRAS“ ► „OPTIONEN“** dort hin.

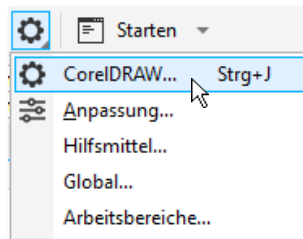
2. Im **BEREICH „ALLGEMEIN“** wählen Sie aus dem Dropdown-Menü die **gewünschte Sprache** aus.



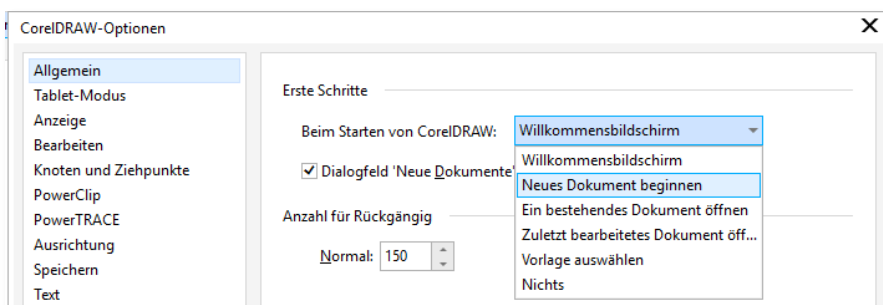
3. **Starten** Sie Corel **neu**.

1.2.4.2 Startmodus

4. Klicken Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“ ► „COREL DRAW...“**.

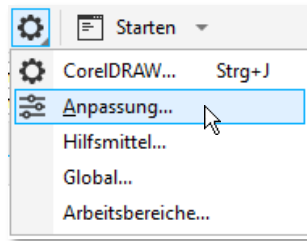


5. Im **BEREICH „ALLGEMEIN“** bestimmen Sie über das **Dropdown-Menü**, mit welcher Anwendung CorelDraw starten soll (*Willkommensbildschirm, Neues Dokument ...*).

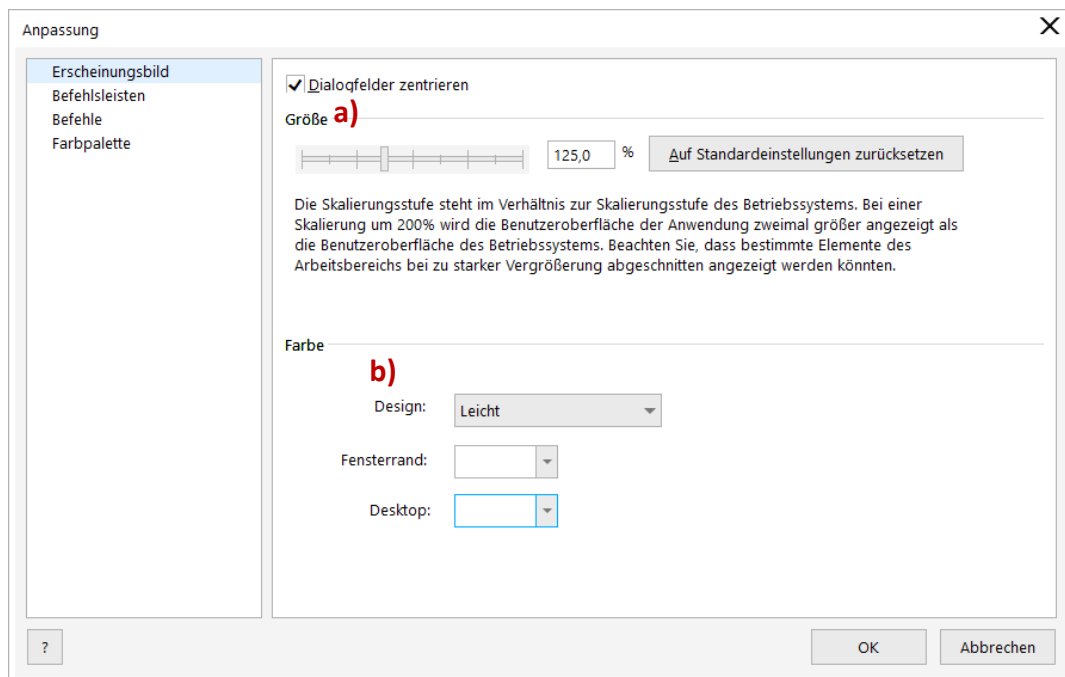


1.2.4.3 Erscheinungsbild

1. Klicken Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„ANPASSUNG...“**.



2. Im **BEREICH „ERSCHEINUNGSBILD“** können Sie **a)** die **Benutzeroberfläche skalieren** und **b)** das **Farbdesign des Programmfensters** gestalten.



1.3 Zeichnung beginnen

1. Klicken Sie im Willkommensbildschirm auf **„ERSTE SCHRITTE“** ► **„NEUES DOKUMENT“**.



Neues Dokument...

2. Der **Einstellungsdialog** öffnet sich, wo bereits **im Vorfeld wichtige Einstellungen zu treffen sind**. Werden Sie großteils mit den voreingestellten Werten arbeiten, können Sie den Dialog künftig durch Anhaken der **OPTION „DIESES DIALOGFELD NICHT MEHR ZEIGEN“** überspringen.

Neues Dokument erstellen

Allgemein

Name:

Vorgestellt: CorelDRAW-Standard

Seitenanzahl:

Primärer Farbmodus: ☒ CMYK ☐ RGB

Maße

Seitengröße:

Breite:

Höhe:

Ausrichtung: ☐ ☐

Auflösung: dpi

Farbeinstellungen

☐ Dieses Dialogfeld nicht mehr zeigen

OK Abbrechen

Dokumentenname

Einstellung laden/speichern

Seitenanzahl

Farbmodus

Seitenformat

Abmessungen/Maßeinheit

Hochformat/Querformat

Druckauflösung

3. **Bestätigen** Sie mit **OK**. Die CorelDRAW Arbeitsfläche mit den von Ihnen getroffenen Einstellungen öffnet sich.

1.4 Die CorelDRAW Oberfläche

Titelleiste mit Programm- und Dateinamen

Minimieren/Maximieren, Verkleinern und Beenden

Menüleiste

Standard-Symbolleiste für allgemeine Befehle

Eigenschaftsleiste; bezieht sich immer auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt.

Linale

Hilfsmittelpalette mit sämtlichen Werkzeugen

Zeichenfenster

Zeichenseite = Druckbereich

Dokument-Navigator

Andockfenster variabel

Farbpalette















Bildlaufleisten

Informations-Optionen

Statusleiste

1.4.1 Standard-Symbolleiste

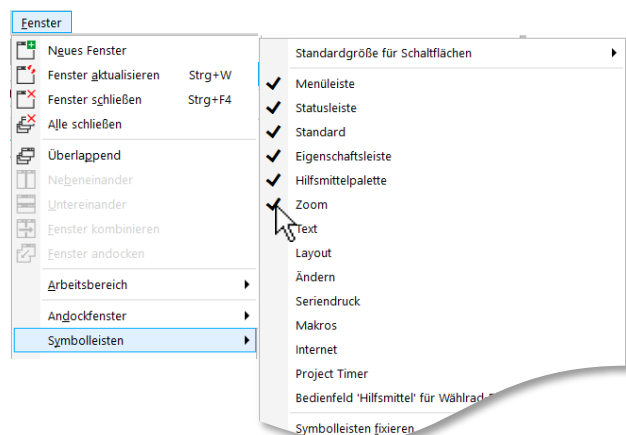
Die Standardsymbolleiste ist **immer eingeblendet** und enthält Schaltflächen zum schnellen Zugriff auf viele Menübefehle. Hier ein paar Corel spezifische Befehle:

	Ausgewählte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen.
	Ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopieren.
	Den Inhalt der Zwischenablage in eine Zeichnung einfügen .
	Dateien Importieren .
	Dateien Exportieren .
	Im PDF-Format freigeben .
	Ganzseitenvorschau öffnen.
	Lineale ein- oder ausblenden.
	Gitter ein- oder ausblenden.
	Hilfslinien ein- oder ausblenden.
	Alle Ausrichtungsmodi ausschalten . Klicken Sie erneut, um die ausgewählten Ausrichtungsoptionen wiederherzustellen.
	Verfahren für die Ausrichtung von Objekte auswählen.
	Anwendungsoptionen öffnen.
	Andere Corel-Anwendungen starten.

1.4.1.1 Symbolleisten anpassen

Sie können festlegen, **wo und wie die Symbolleisten angezeigt** werden:

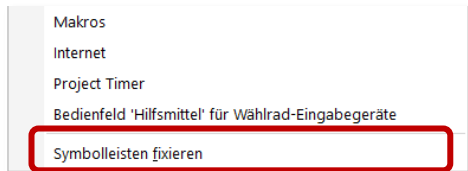
- › Um Symbolleisten **ein- bzw. auszublenden**, klicken Sie auf das **MENÜ „FENSTER“ ► „SYMBOLLEISTEN“** und dann auf den **Namen** der entsprechenden Symbolleiste.



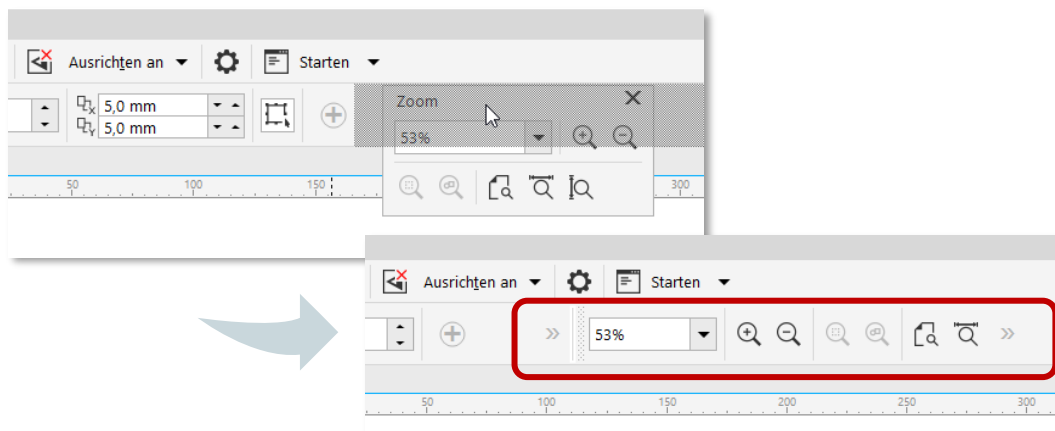
- › Symbolleisten können entweder **angedockt** (mit dem Rand des Anwendungsfensters verbunden) **oder frei verschiebbar** (erkennbar durch eine gepunktete Linie am Rand der Symbolleiste) sein.



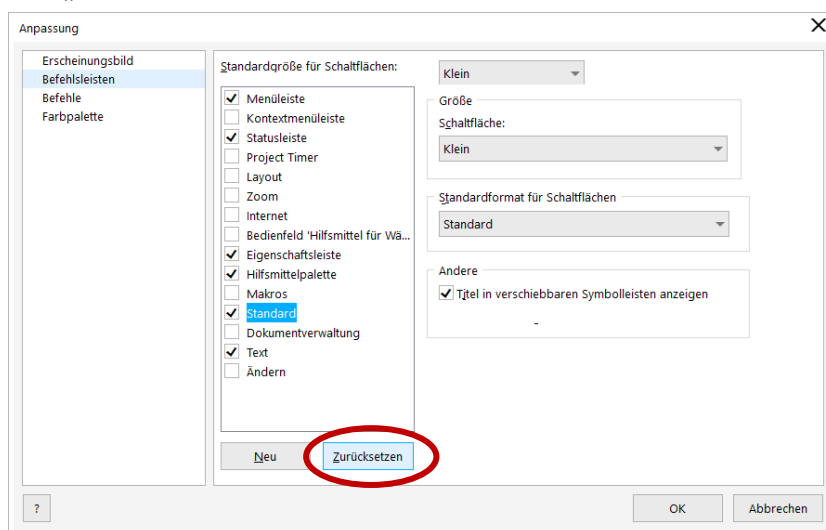
- › Aktivieren Sie **MENÜ „FENSTER“** ► **„SYMBOLLEISTEN“** nach Bedarf die **OPTION „SYMBOLLEISTEN FIXIEREN“**.



- › Ist eine Symbolleiste nicht fixiert, können Sie sie in der **Größe ändern** und **durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste verschieben**.



- › Sie können eine **Symbolleiste auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen**, indem Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„ANPASSUNG“** klicken, im Bereich **„BEFEHLSLEISTEN“** die betreffende Symbolleiste auswählen und auf **„ZURÜCKSETZEN“** klicken.

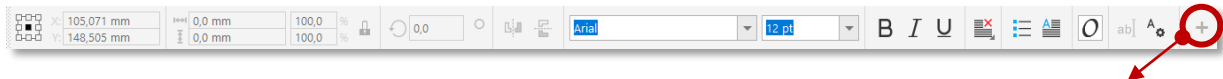


👁 **Hinweis:** In diesem Dialogfeld können Sie Symbolleisten aktivieren bzw. deaktivieren. Zusätzlich können Sie deren Erscheinungsbild anpassen und neue Symbolleisten anlegen.

1.4.2 Eigenschaftsleiste

In der Eigenschaftsleiste werden die am häufigsten verwendeten **Funktionen angezeigt, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder die Aufgabe beziehen, die Sie gerade ausführen.**

Wenn Sie z.B. in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel Text klicken, werden in der Eigenschaftsleiste nur textbezogene Befehle angezeigt:

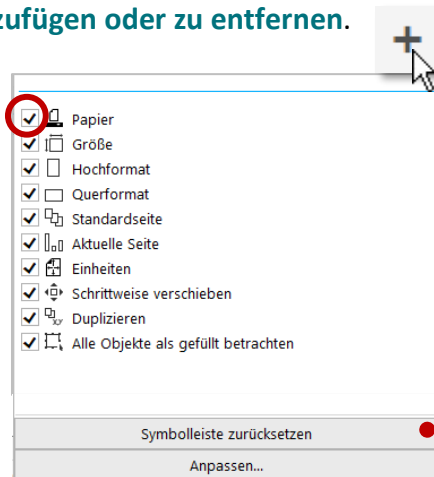


👁 **Hinweis:** Um **Steuerelemente** in der Eigenschaftsleiste **ein- bzw. auszublenden**, klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „SCHNELLES ANPASSEN“** und aktivieren bzw. deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.

1.4.2.1 Eigenschaftsleiste anpassen

Die Eigenschaftsleiste lässt sich **analog zu den Symbolleisten in Größe, Position und Aussehen anpassen** [s. Seite 7 » „Symbolleisten anpassen“].

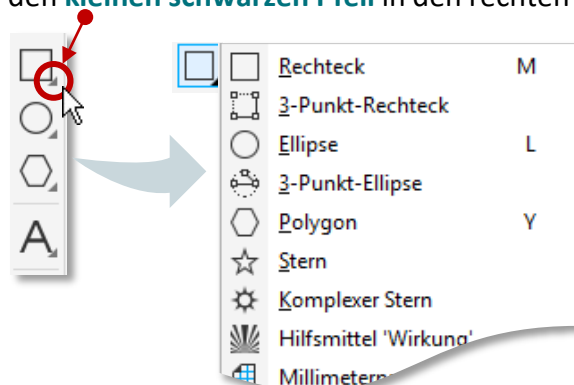
- › Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf „**SCHNELLES ANPASSEN**“ und **aktivieren** bzw. **deaktivieren** Sie die **Kontrollkästchen** neben den Elementen, um **Elemente hinzuzufügen oder zu entfernen**.



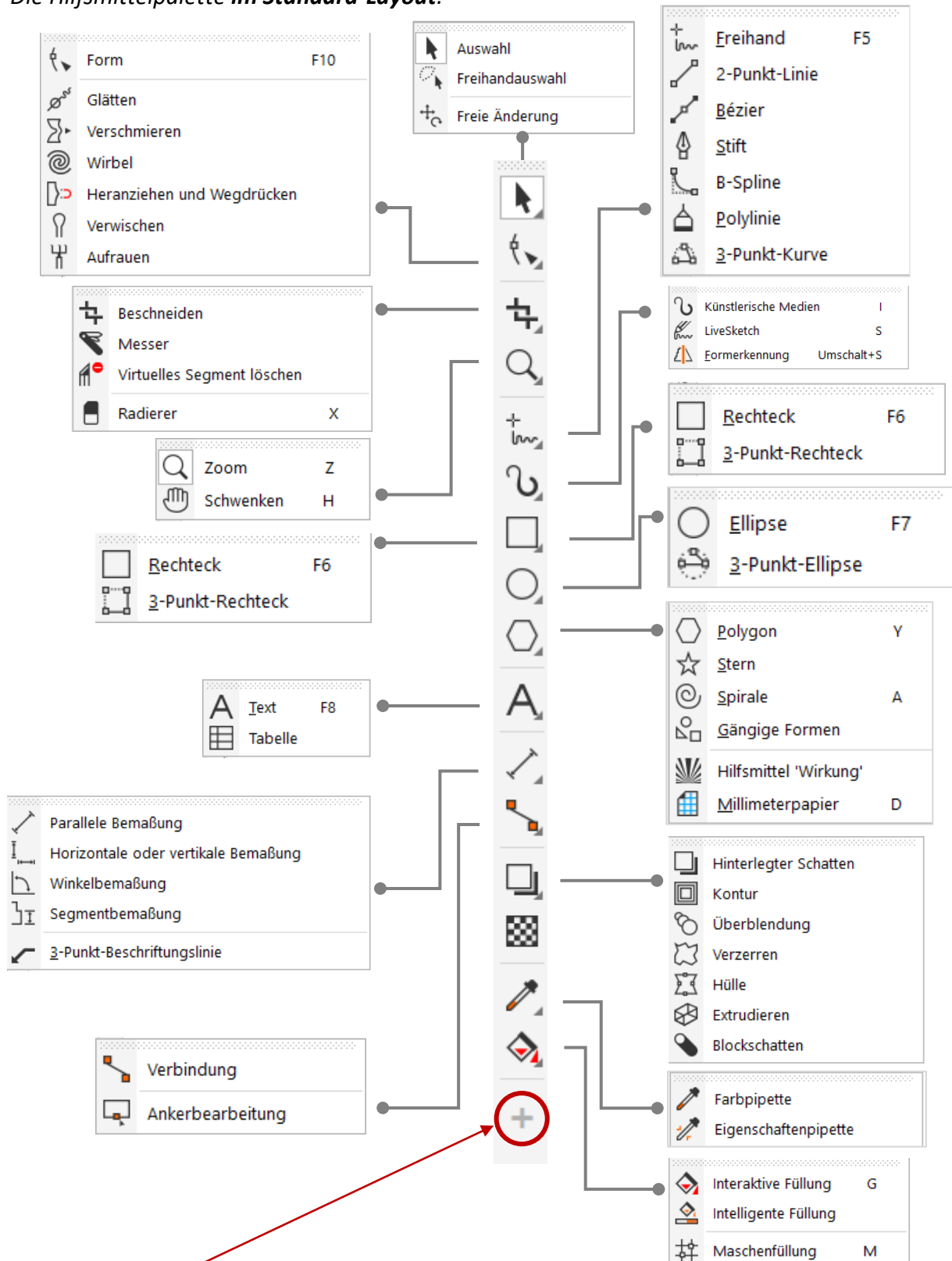
- › Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „SYMBOLLEISTE ZURÜCKSETZEN“**, um die **Standardeinstellung** einer Eigenschaftsleiste **wiederherzustellen**.

1.4.3 Hilfsmittelpalette

Die Hilfsmittelpalette bietet Ihnen alles, was Sie zur **Bearbeitung von Objekten** brauchen. Ein Teil der Hilfsmittel ist standardmäßig sichtbar, andere Hilfsmittel hingegen sind in **Flyout-Menüs** gruppiert. Diese können Sie über den **kleinen schwarzen Pfeil** in den rechten Ecke des jeweiligen Befehls öffnen.







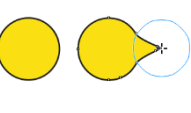



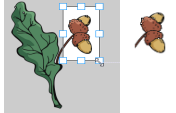
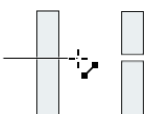


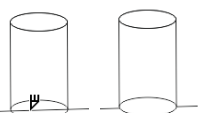




























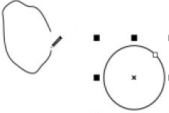
Die Hilfsmittelpalette im Standard-Layout:



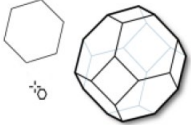






👁 **Hinweis:** Um **Hilfsmittel** in der Hilfsmittelpalette **ein- bzw. auszublenden**, klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „SCHNELLES ANPASSEN“** und aktivieren bzw. deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.



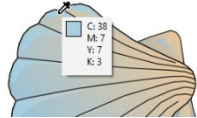




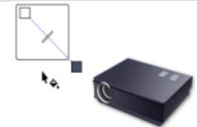



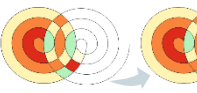
Die Befehle der Standard-Layout Hilfsmittelpalette:

		AUSWAHL S. 27 Objekte auswählen		Objekte auswählen, positionieren und ändern.	
		FREIHAND AUSWAHL S. 27 Freihand		Objekte frei auswählen, positionieren und ändern.	
		FREIE ÄNDERUNG S. 34 Freie Änderung		Freies Drehen, Spiegeln, Skalieren und Neigen.	
		FORM	F10	Knoten einer Form bearbeiten.	
		GLÄTTEN S. 110 Glätten		Kurvenobjekte glätten + Anzahl der Knoten verringern.	
		VERSCHMIEREN S. 110 Verschmieren		Objektkanten durch Ziehen entlang des Umrisses ändern.	
		WIRBEL S. 112 Wirbel		Wirbeleffekt durch Ziehen entlang des Umrisses eines Objekts.	
		HERANZIEHEN und WEGDRÜCKEN S. 113 Heranziehen/Wegdrücken		Objekte umformen durch Heranziehen und Wegdrücken des Knotens zum Cursor.	
		VERWISCHEN S. 114 Verwischen		Vektorobjekt verzerren durch Ziehen entlang des Umrisses.	
		AUFRAUHEN S. 114 Aufrauen		Umriss eines Vektorobjekts verzerren durch Ziehen entlang des Umrisses.	
		BESCHNEIDEN S. 90 Beschneiden		Unerwünschte Bereiche aus Objekten entfernen.	
		MESSER S. 91 Messer		Objekte, Gruppen von Objekten und Bitmaps längs einer Strecke teilen.	
		VIRTUELLES SEGMENT LÖSCHEN S. 92 Virtuelles Segmente löschen		Teile von Objekten löschen, die sich zwischen Schnittpunkten befinden.	

+	+		RADIERER S. 92 Radieren	X	Teile einer Zeichnung entfernen.	
			ZOOM S. 21 Zoomen	Z	Vergrößerungsfaktor im Zeichenfenster ändern.	
			SCHWENKEN S. 22 Schwenken	H	Steuern, welcher Teil der Zeichnung sichtbar ist.	
			FREIHAND S. 70 Freihand	F5	Kurven und gerade Segmente zeichnen.	
			2-PUNKT-LINIE S. 71 2-Punkt-Linie		Gerade Linie mit Anfangs- und Endpunkt.	
			BEZIER S. 73 Bèzier		Kurven segmentweise zeichnen.	
			STIFT S. 75 Stift		Kurven segmentweise zeichnen mit Vorschau.	
?	?		B-SPLINE S. 76 B-Spline		Gekrümmte Linien mit Steuerpunkten zeichnen ohne Zerteilung der Segmente.	
			POLYLINIE S. 77 Polylinie		Verbundene Kurven und Geraden in einem Zug zeichnen.	
			3-PUNKT-KURVE S. 79 3-Punkt-Kurve		Kurve zeichnen, indem Anfangs-, End- und Mittelpunkt definiert werden.	
			KÜNSTLERISCHE MEDIEN S. 81 Kalligrafische & voreingestellte Linien	I	Freihand Pinsel-, Sprüh- und Kalligraphie Effekte.	
			LIVESKETCH S. 82 LiveSketch	S	Natürlich und flüssig zeichnen mit intelligenter Strichanpassung.	
			FORMERKENNUNG S. 82 Formerkennung	 + S	Freihandstriche in Grundformen und geglättete Kurven umwandeln.	

		RECHTECK S. 23 Rechteck	F6	Rechtecke und Quadrate zeichnen.	
		3-PUNKT RECHTECK S. 23 3-Punkt-Rechteck		Rechtecke anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.	
		ELLIPSE S. 25 Kreis	F7	Ellipsen und Kreise zeichnen.	
		3-PUNKT ELLIPSE S. 25 3-Punkt-Ellipse		Ellipsen anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.	
		POLYGON	Y	Symmetrische Polygone zeichnen.	
		STERN		Gleichmäßig geformte Sterne zeichnen.	
		SPIRALE	A	Symmetrische und logarithmische Spiralformen zeichnen.	
		GÄNGIGE FORMEN S. 26 Gängige Formen		Dreiecke, Zylinder, Herzen u.ä. zeichnen.	
		WIRKUNG S. 128 Wirkung		Radiale od. parallele grafische Effekte hinzufügen.	
		MILIMETERPAPIER	D	Raster zeichnen.	
		TEXT S. 58 Grafiktext S. 59 Mengentext S. 96 Text-Techniken	F8	Grafik- oder Mengentext eingeben.	
		TABELLEN		Tabellen zeichnen und bearbeiten.	
		PARALLELE BEMASSUNG S. 85 Bemaßungslinien S. 85 Parallele & Horizontale oder Vertikale Bemaßung		Schräge Bemaßungslinien zeichnen.	
		HORIZONTALE / VERTIKALE BEMASSUNG S. 85 Bemaßungslinien S. 85 Parallele & Horizontale oder Vertikale Bemaßung		Horizontale oder vertikale Bemaßungslinien zeichnen.	

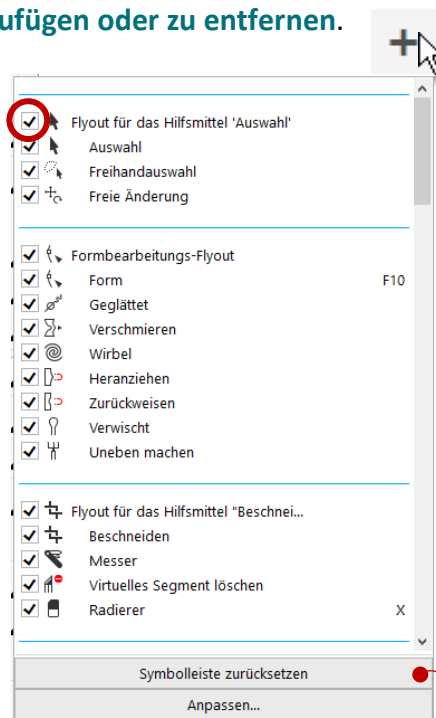
		WINKEL-BEMASSUNG S. 85 Bemaßungslinien S. 86 Winkelbemaßung	Winkel-Bemaßungslinien zeichnen.	
		SEGMENT-BEMASSUNG S. 85 Bemaßungslinien S. 87 Segmentbemaßung	Zeigt Abstand zwischen Endknoten einzelner oder mehrerer Segmente an.	
		3-PUNKT BESCHRIFTUNGSLINIE S. 84 3-Punkt Beschriftungslinie	Beschriftungslinie mit einer aus zwei Segmenten bestehenden Führungslinie.	
		VERBINDUNG S. 83 Verbindungslinien	2 Objekte mit einer Linie verbinden.	
		ANKER BEARBEITEN S. 83	Ankerpunkte von Verbindungslinien ändern.	
		HINTERLEGTER SCHATTEN S. 115 Hinterlegter Schatten	Hinterlegten Schatten zuweisen.	
		KONTUR S. 116 Kontur	Reihe konzentrischer Formen nach innen oder außen zuweisen.	
		ÜBERBLENDUNG S. 118 Überblendung	Zwei Objekte überblenden.	
		VERZERRUNG S. 120 Verzerren	Ein- und Ausbuchtungs-, Zackenschnitt- oder Wirbelverzerrung zuweisen.	
		HÜLLE S. 121 Hülle	Objekte durch Ziehen an den Knoten der Hülle verzerren.	
		EXTRUDIEREN S. 122 Extrudieren	Objekten Tiefe verleihen.	
		BLOCKSCHATTEN S. 124 Blockschatten	Objekten und Texten kompakte Vektorschatten zuweisen.	
		TRANSPARENZ S. 49 Transparenz	Objekten Transparenz zuweisen.	

		FARBPIPETTE S. 39 Farben abtasten		Nimmt Farben auf und weist sie Objekten zu.	
		EIGENSCHAFTEN-BIPETTE S. 137 Eigenschaftenpipette		Kopiert Objektattribute wie Füllung, Umriss, Größe und Effekte und weist sie anderen Objekten zu.	
		INTERAKTIVE FÜLLUNG S. 38 Füllung	G	Weist aktuelle Füllung dynamisch anderem Objekt zu.	
		MASCHENFÜLLUNG S. 134 Maschenfüllung	M	Objekt füllen durch Überblenden von Farben und Schattierungen über ein Maschengitter.	
		INTELLIGENTE FÜLLUNG S. 106 Intelligente Füllung		Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen und diesen Füllung zuweisen.	

1.4.3.1 Hilfsmittelpalette anpassen

Die Eigenschaftsleiste lässt sich **analog zu den Symbolleisten in Größe, Position und Aussehen anpassen** [s. Seite [Z](#) » „[Symbolleisten anpassen](#)“].

- › Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf „**SCHNELLES ANPASSEN**“ und **aktivieren** bzw. **deaktivieren** Sie die **Kontrollkästchen** neben den Elementen, um **Befehle hinzuzufügen oder zu entfernen**.

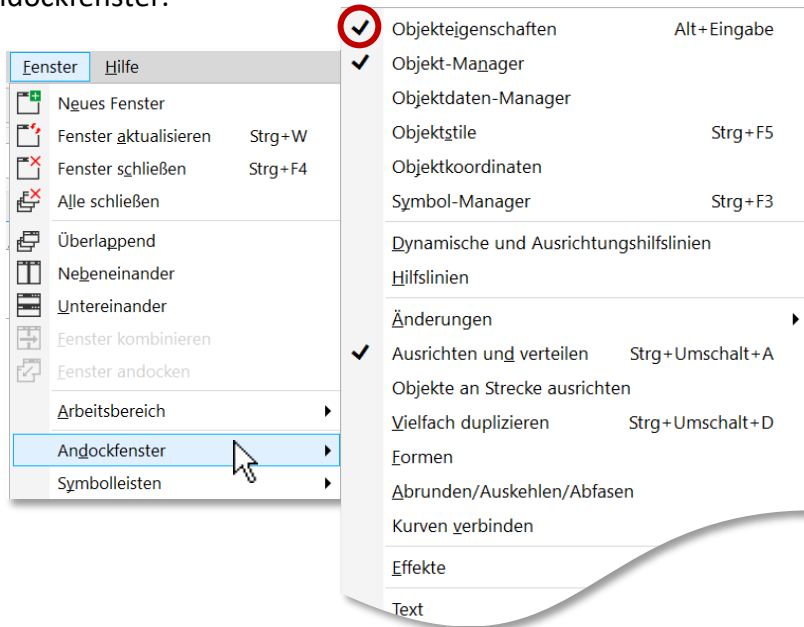


- › Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „SYMBOLLEISTE ZURÜCKSETZEN“**, um die **Standardeinstellung** einer Hilfsmittelpalette **wiederherzustellen**.

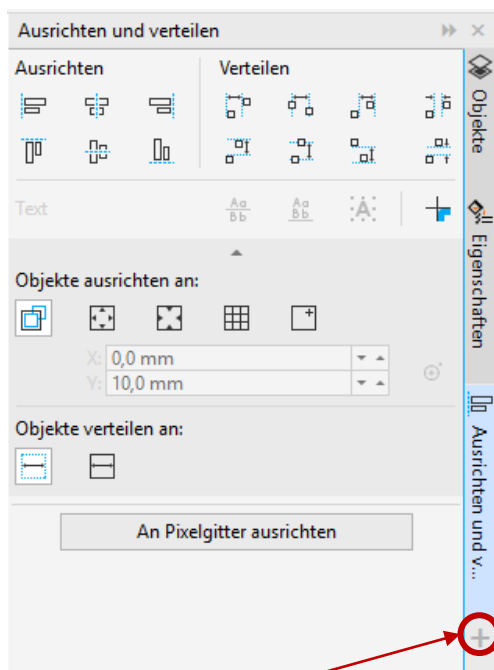
1.4.4 Andockfenster

In Andockfenstern werden **dieselben Steuerelemente angezeigt wie in einem Dialogfeld**, beispielsweise Optionen, Schaltflächen und Listenfelder. Im Gegensatz zu den meisten Dialogfeldern können Sie **Andockfenster geöffnet lassen**, während Sie an einem Dokument arbeiten. Dadurch können Sie **sofort auf die Befehle zugreifen**, um mit unterschiedlichen Effekten zu experimentieren.

Mit dem Befehl **MENÜ ► „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“** öffnen Sie die das gewünschte Andockfenster.



*Andockfenster werden durch **Anhaken aktiviert** und standardmäßig im rechten Bereich des Programmfensters geöffnet. Sie können durch Ziehen verschoben werden!*



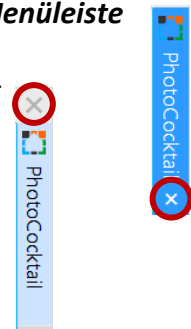
Andockfenster

*Mehrere Andockfenster werden **übereinandergestapelt**; man aktiviert das gewünschte Fenster durch **Klick auf den jeweiligen Reiter**.*

👁 **Hinweis:** Um Andockfenster zu **öffnen oder zu schließen**, können Sie auch rechts in einem Andockfenster auf die **SCHALTFLÄCHE „SCHNELLES ANPASSEN“** klicken und die entsprechenden Kontrollkästchen aktivieren bzw. deaktivieren.

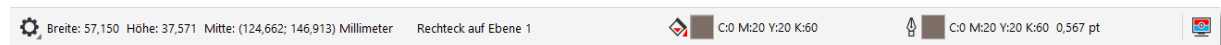
Außerdem können Sie ein Andockfenster über die **Schaltfläche X in seiner Menüleiste** schließen.

Wenn Sie auf die **Schaltfläche X in der Titelleiste** klicken, werden **alle** in einer Gruppe verschachtelten Andockfenster geschlossen.



1.4.5 Statusleiste

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten wie **Farbe**, **Füllungstyp**, **Umriss**, **Cursorposition** und **relevante Befehle** angezeigt. Darüber hinaus werden **Farbinformationen** zum Dokument wie das **Farbprofil** und der **Farbprüfstatus** angezeigt.



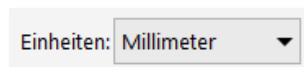
1.4.5.1 Statusleiste anpassen

- › Um die **Größe anzupassen**, klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„ANPASSUNG“**, wählen den Bereich **„BEFEHLSLEISTEN“** aus, aktivieren die **„STATUSLEISTE“** und geben in das **FELD „ZEILENANZAHL IM ANGEDOCKTEN ZUSTAND“** den Wert „1“ oder „2“ ein.
- › Um die **angezeigten Informationen zu ändern**, klicken Sie in der Statusleiste auf die **FLYOUT-SCHALTFLÄCHE** der Optionen und **wählen** Sie eine der angezeigten **Optionen** aus:

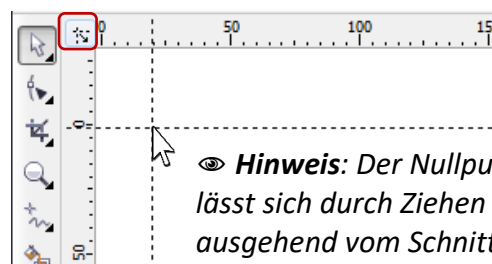
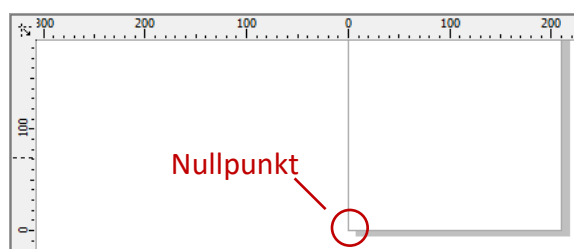


1.4.6 Lineale

Lineale benötigen Sie zum **exakten Ausrichten von Objekten**. Die Maßeinheit können Sie in der **Eigenschaftsleiste** einstellen (*es darf dabei kein Element markiert sein!*).



Der **linke und der untere Rand bilden dabei ein Koordinatensystem**, der **Nullpunkt** liegt demnach an der linken unteren Ecke des eingestellten Blattformats.



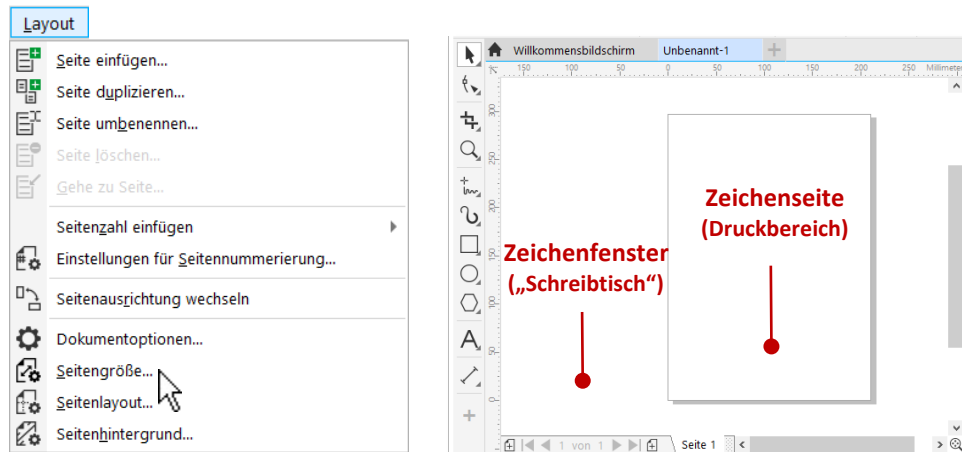
Hinweis: Der Nullpunkt lässt sich durch Ziehen ausgehend vom Schnittpunkt der Lineale verschieben!

1.4.7 Zeichenfenster/Zeichenseite

Das **Zeichenfenster** ist vergleichbar mit Ihrem **Schreibtisch**. Sie können **auf der gesamten Fläche Objekte positionieren**, **ausgedruckt** wird jedoch **nur der gekennzeichnete Druckbereich (Zeichenseite)**. *Das Zeichenfenster umfasst gewaltige 23 x 23 Meter!*

So stellen Sie das Format für die Zeichenseite ein:

- › Benutzen Sie
 - » den **BEFEHL „LAYOUT“ ► „SEITENGRÖSSE“** oder

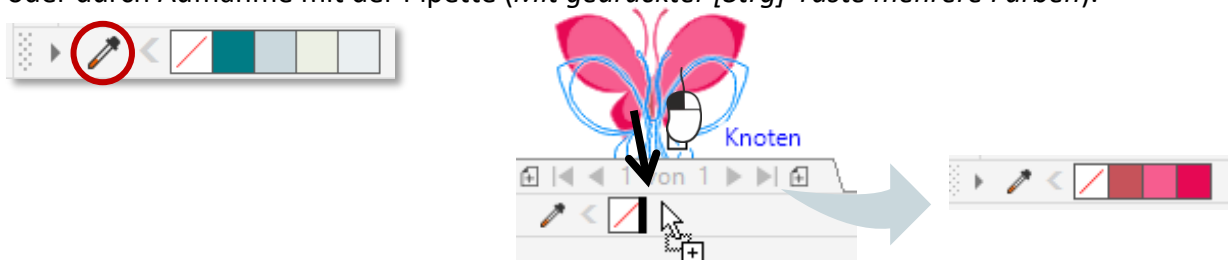


- » die **Eigenschaftsleiste** [vgl. Seite 18 » „Programmeinstellungen“].



1.4.8 Dokumentpalette

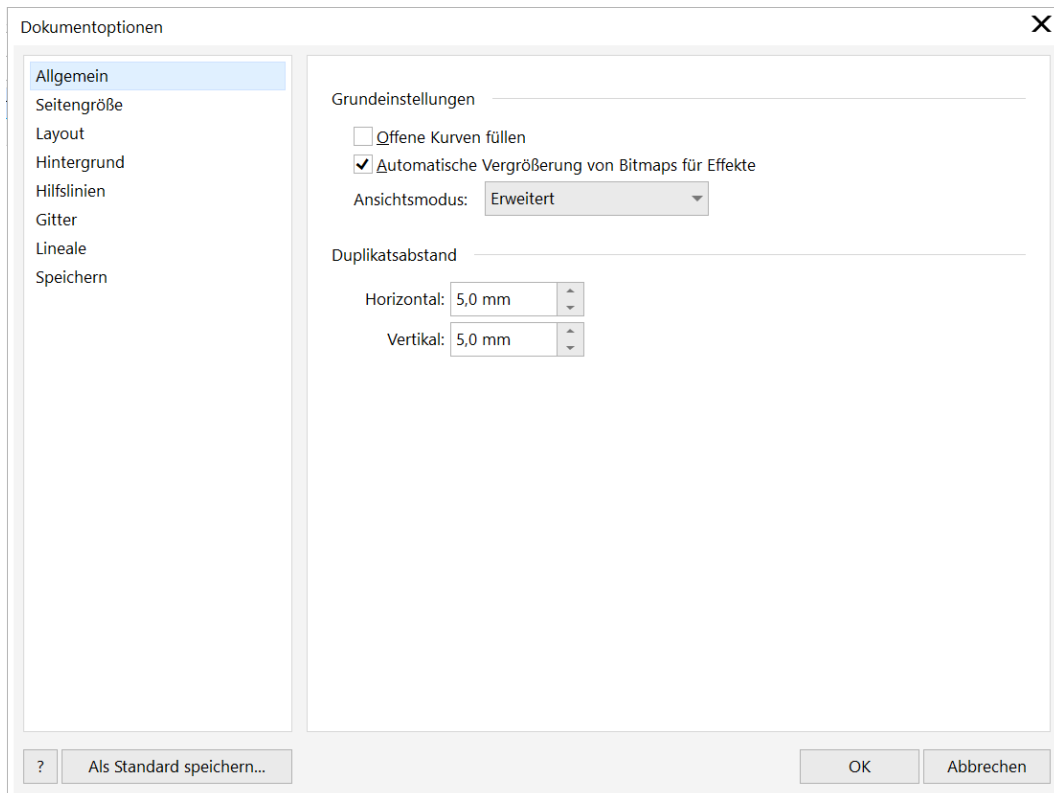
Jedes Mal, wenn Sie eine **neue Farbe verwenden**, wird die Farbe **automatisch zur Dokumentpalette hinzugefügt**. Wenn Sie selber steuern möchten, welche Farben zur Dokumentpalette hinzugefügt werden, können Sie die **automatische Aktualisierung deaktivieren und Farben manuell hinzufügen** - durch Hineinziehen von Farben oder Objekten oder durch Aufnahme mit der Pipette (*Mit gedrückter [Strg]-Taste mehrere Farben*).



1.5 Programmeinstellungen

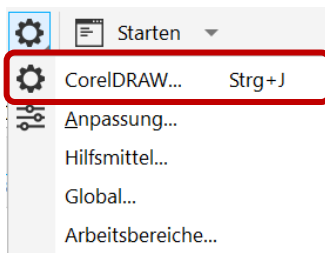
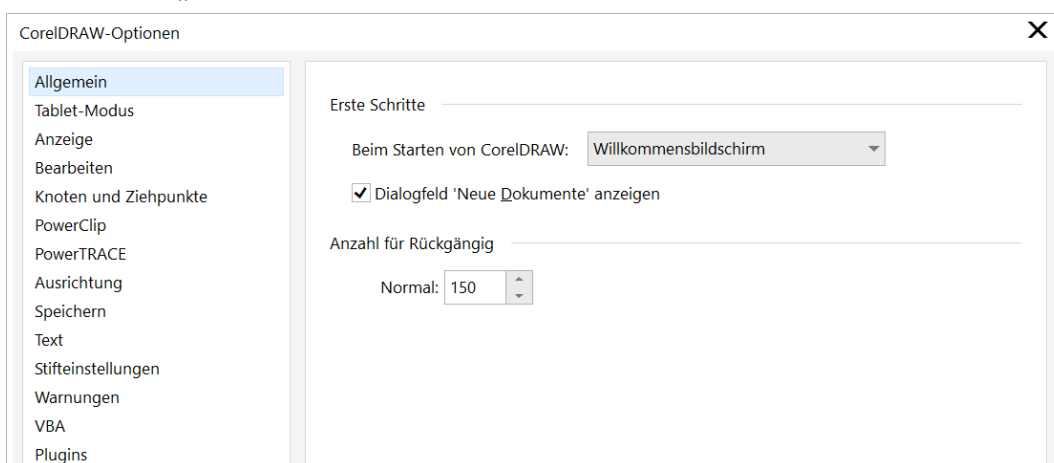
Beim Thema „Starteinstellungen“, Seite 4, wo Sie die Sprache, den Startmodus und das Erscheinungsbild eingestellt haben, sind Sie bereits mit den **OPTIONEN** in Berührung gekommen. Nun benötigen wir sie wieder für die Programmeinstellungen:

- › Wählen Sie eine der folgenden Varianten, um die **DOKUMENT-OPTIONEN** zu öffnen:
 - » **MENÜ ► „LAYOUT“ ► „DOKUMENTOPTIONEN...“** oder
 - » **Doppelklicken** Sie am **Schatten des Druckbereiches**.

DIALOGFELD „DOKUMENTOPTIONEN“:

- ✓ Neben dem **Seitenformat** sind hier z.B. auch die Einstellungen für **Hilfslinien**, **Gitter** und **Lineale** zu finden.

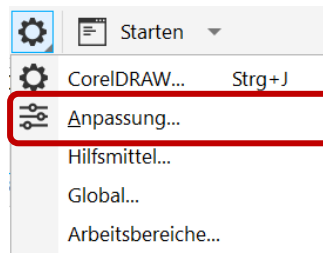
- › Wählen Sie den Befehl **SCHALFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„COREL DRAW“**, um die **CORELDRAW-OPTIONEN** zu öffnen.

**DIALOGFELD „CORELDRAW-OPTIONEN“:**

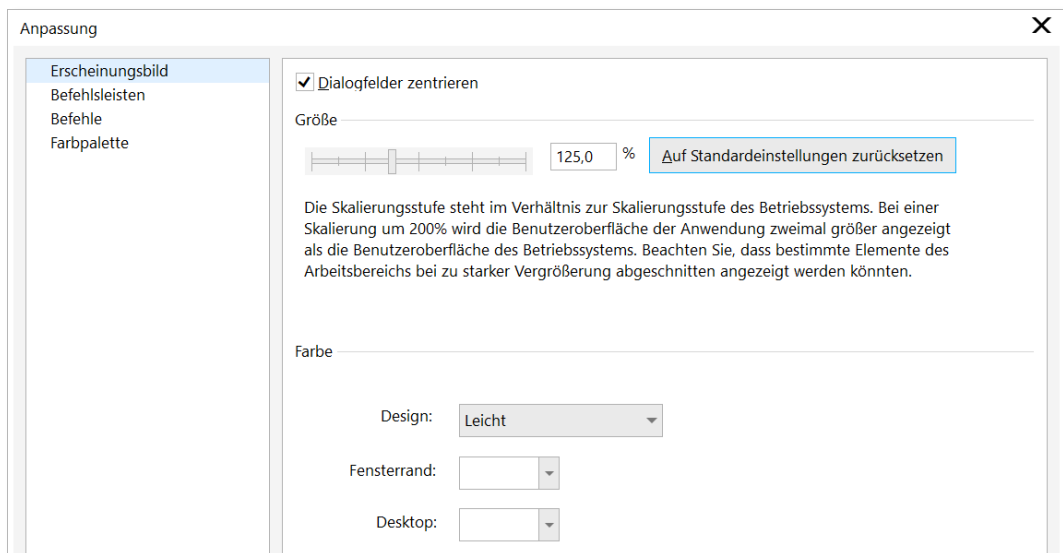
Einstellungen an, die für Sie in diesem Dialogfeld nützlich sein könnten:

- ✓ **ALLGEMEIN:** **Anzahl für Rückgängig**; beachten Sie dabei: Je höher die Anzahl, desto mehr Ressourcen werden benötigt!
- ✓ **BEARBEITEN:** **Winkelschrittweite**
- ✓ **SPEICHERN:** Sicherungskopie-Optionen
- ✓ **TEXT:** **Rechtschreibprüfung**

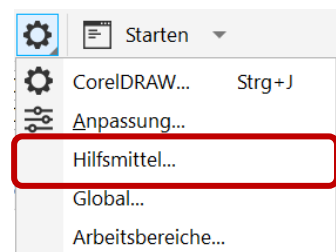
- › Wählen Sie den Befehl **SCHALFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„ANPASSUNG...“**, um die **ANPASSUNG** zu öffnen.



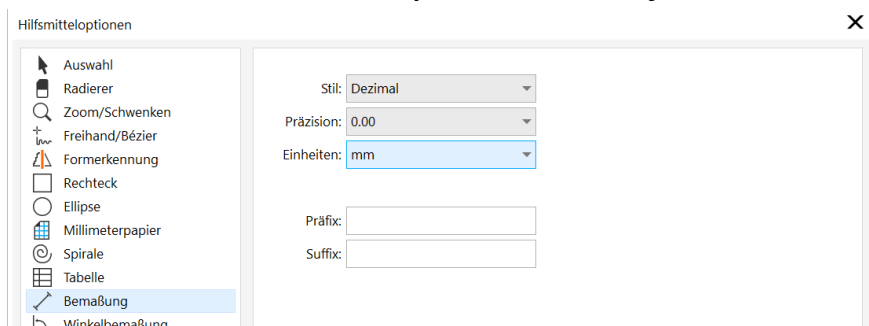
DIALOGFELD „ANPASSUNG“:



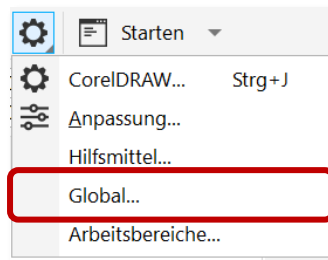
- › Wählen Sie den Befehl **SCHALFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„HILFSMITTEL“**, um die **HILFSMITTEL** zu öffnen.



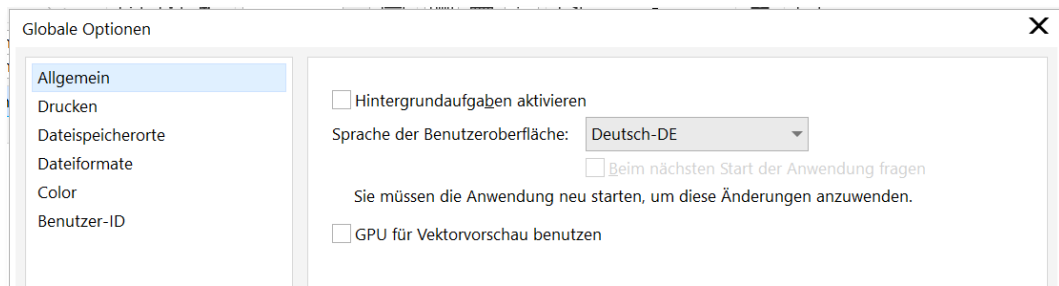
DIALOGFELD „HILFSMITTEL“ – *passen Sie Ihre Hilfsmittel individuell an:*



- › Wählen Sie den Befehl **SCHALFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„GLOBAL“**, um die **GLOBALEN OPTIONEN** zu öffnen.

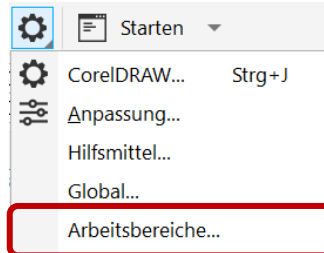


DIALOGFELD „GLOBALE OPTIONEN“:

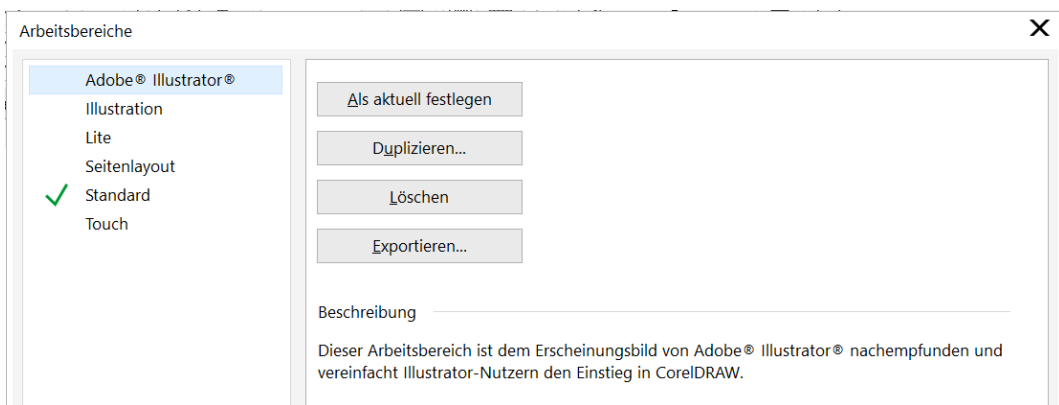


✓ Interessant ist hier u.a. der Bereich **„DATEISPEICHERORTE“**.

- › Wählen Sie den Befehl **SCHALFLÄCHE „OPTIONEN“** ► **„ARBEITSBEREICHE...“**, um die **ARBEITSBEREICHE** zu öffnen.



DIALOGFELD „ARBEITSBEREICHE“:



1.6 Zoomen



Mit folgender Technik können Sie **Bereiche heranzoomen, die Sie gerade bearbeiten**.

1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „ZOOM“**. *Sofern Sie sich nicht im Textbearbeitungsmodus befinden, können Sie das Hilfsmittel Zoom auch öffnen, indem Sie die **Z-TASTE** drücken.*

2. **Klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden Optionen:

Vergrößern **STRG+(+)**

Verkleinern **STRG+(-)**

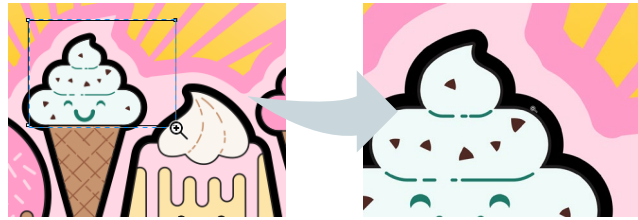
Auf Auswahl zoomen

Auf alle Objekte zoomen

Auf Seite zoomen

Auf Seitenbreite zoomen

Auf Seitenhöhe zoomen



Alternativ:

Vergrößern: Mit dem **HILFSMITTEL „ZOOM“** klicken oder einen bestimmten zu vergrößernden Bereich durch Ziehen auswählen oder Mausekranz nach oben rollen.

Verkleinern: Mit dem **HILFSMITTEL „ZOOM“** mit der rechten Maustaste klicken oder bei gedrückter rechter Maustaste ziehen, um einen bestimmten Bereich auszuwählen oder Mausekranz nach unten rollen.

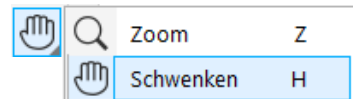
☺ **Tipp:** Sie können eine Seite schnell im Zeichenfenster zentrieren, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **HILFSMITTEL „ZOOM“** doppelklicken.

1.7 Schwenken

Wenn Sie mit hoher Vergrößerung oder großen Zeichnungen arbeiten, ist **möglicherweise nicht die gesamte Zeichnung sichtbar**. Mit „Schwenken“ können Sie die Seite im Zeichenfenster bewegen, um bislang nicht dargestellte Bereiche anzuzeigen.



1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „SCHWENKEN“**. Sofern Sie sich nicht im Textbearbeitungsmodus befinden, können Sie das **HILFSMITTEL SCHWENKEN** auch öffnen, indem Sie die **TASTE H** drücken.



2. Ziehen Sie mit gewünschte



gedrückter Maustaste, bis der Bereich angezeigt wird.

Wenn Sie das Zeichenfenster bei vergrößerter Zeichnung schwenken möchten, klicken Sie unten rechts im Zeichenfenster auf die **SCHALTFLÄCHE NAVIGATOR**.



Außerdem können Sie: Per **Doppelklick einzoomen**, per **rechtem Mausklick auszoomen**.

1.8 Formen zeichnen

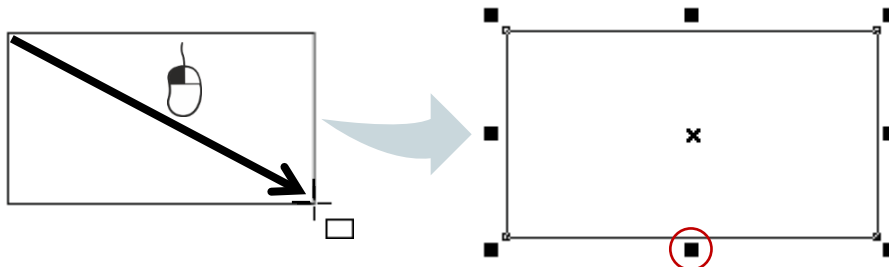
Zeichnen Sie Grundformen, die sie später mit Effekten versehen und durch Umformen ändern können.

1.8.1 Rechteck

1. Klicken Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** auf das **HILFSMITTEL „RECHTECK“** oder drücken Sie die **TASTE [F6]**. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol Rechteck.



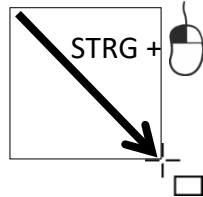
2. Ziehen Sie mit **gedrückter linker Maustaste diagonal** ein Rechteck auf und lassen Sie bei Erreichen der gewünschten Größe die Maustaste los.



Info: Die kleinen schwarzen Quadrate sind sog. „Anfasser“, die zur Bearbeitung des Objekts benötigt werden.

Erstellen Sie jetzt ein **Quadrat**:

3. **Wiederholen** Sie die **Schritte 1 und 2** mit **gedrückter [STRG]-TASTE**.



Hinweis: Die **[STRG]-TASTE** fungiert hier als „**Einschränk-Taste**“. Achten Sie gut darauf, zuerst die Maustaste und danach die **[Strg]**-Taste loszulassen, damit die Funktion der **[Strg]**-Taste nicht vorzeitig ihre Wirkung verliert!



+ Ziehen mit der Maus

► **RECHTECK**

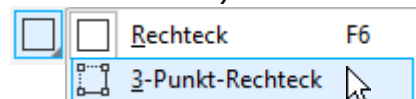


+ Ziehen mit der Maus + **[STRG]**

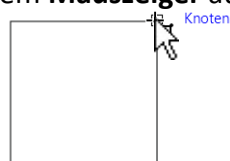
► **QUADRAT**

Erstellen Sie jetzt ein **3-Punkt-Rechteck**:

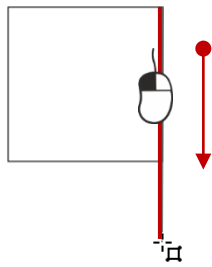
1. Klicken Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** auf das **HILFSMITTEL „3-PUNKT-RECHTECK“**. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol 3-Punkt-Rechteck.



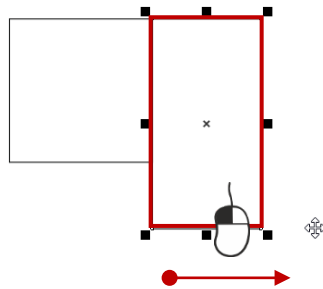
2. **Zeigen** Sie mit dem **Mauszeiger** auf den **Punkt**, an dem das Rechteck **beginnen** soll.



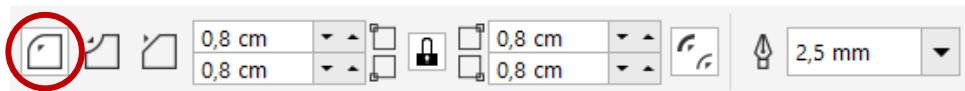
3. Zeichnen Sie die **Höhe**, indem Sie **mit gedrückter linker Maustaste ziehen** und **am Ende loslassen**.



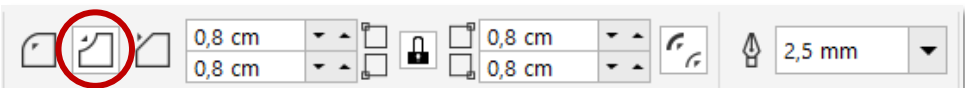
4. **Verschieben** Sie den **Mauszeiger**, um die **Breite** festzulegen und **klicken** Sie mit der Maustaste nach Erreichen der richtigen Länge.



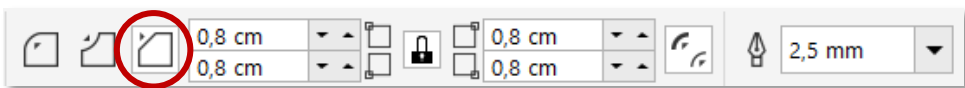
1.8.1.1 Ecken-Optionen



EIGENSCHAFTSLEISTE ► „RUNDE ECKE“

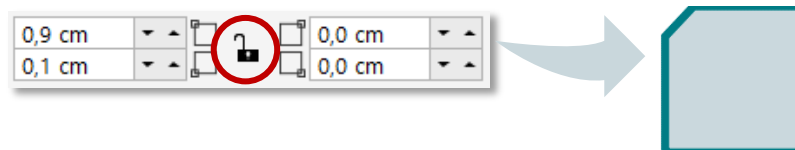


EIGENSCHAFTSLEISTE ► „AUSGEKEHLTE ECKE“



EIGENSCHAFTSLEISTE ► „ABGEFASTE ECKE“

Bei **geöffnetem Schloss** kann **jede Ecke separat** eingestellt werden:

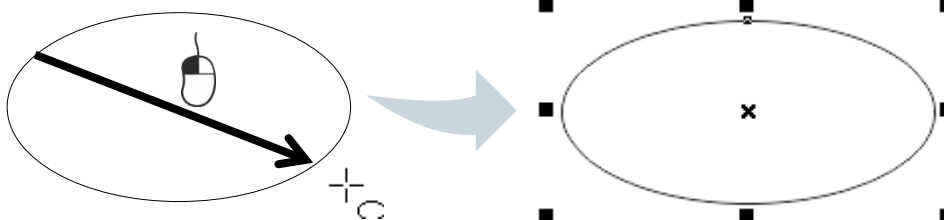


1.8.2 Kreis

1. Klicken Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** auf das **HILFSMITTEL „ELLIPSE“** oder drücken Sie die **TASTE [F7]**. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol Kreis.

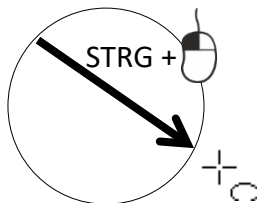


2. Ziehen Sie mit **gedrückter linker Maustaste** eine Ellipse auf und lassen Sie bei Erreichen der gewünschten Größe die Maustaste los.



Erstellen Sie jetzt einen **Kreis**:

3. **Wiederholen** Sie die **Schritte 1 und 2** mit gedrückter **[STRG]-TASTE**.



+ Ziehen mit der Maus

► **ELLIPSE**

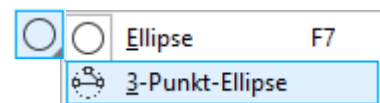


+ Ziehen mit der Maus + **[STRG]**

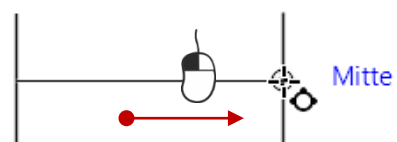
► **KREIS**

Erstellen Sie jetzt eine **3-Punkt-Ellipse**:

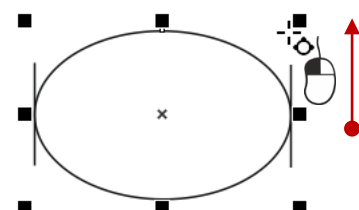
1. Klicken Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** auf das **HILFSMITTEL „3-PUNKT-ELLIPSE“**. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol 3-Punkt-Rechteck.



2. Zeichnen Sie die **Mittellinie der Ellipse** im gewünschten **Winkel**, indem Sie **mit gedrückter linker Maustaste ziehen** und **am Ende loslassen**.

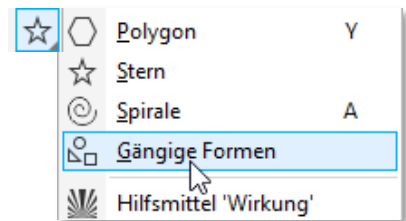


3. **Verschieben** Sie den **Mauszeiger**, um die **Höhe** festzulegen und **klicken** Sie mit der Maustaste nach Erreichen der richtigen Größe.

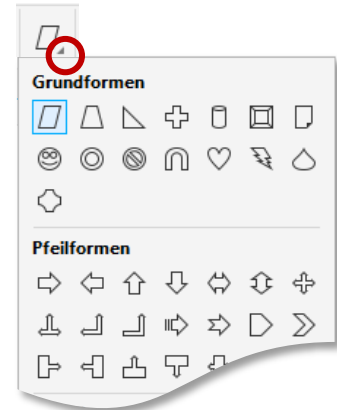
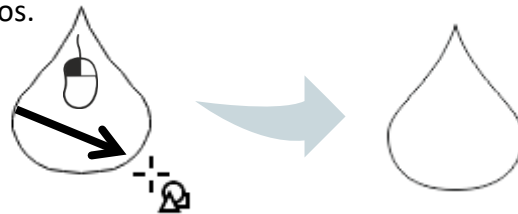


1.8.3 Gängige Formen

1. Klicken Sie in der **HILFSMITTELPALLETTE** auf das **HILFSMITTEL „GÄNGIGE FORMEN“**. Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol Gängige Formen.



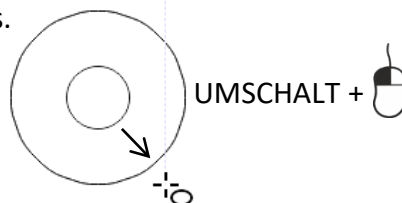
2. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** unter „**PIFFIGE FORMEN**“ die gewünschte Form aus.
3. Ziehen Sie mit **gedrückter linker Maustaste** die Form auf und lassen Sie bei Erreichen der gewünschten Größe die Maustaste los.



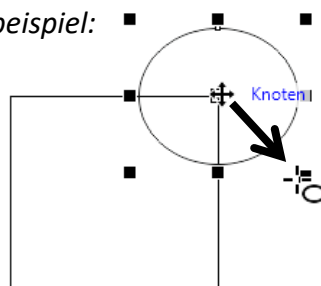
1.8.4 Objekte „aus der Mitte“ erstellen

Mit der **Umschalt-Taste** können Sie Objekte **aus der Mitte heraus** oder **zur Mitte hin** erstellen.

1. Wählen Sie ein **FORM-HILFSMITTEL** aus.
2. Ziehen Sie nun mit gedrückter [**UMSCHALT**]-TASTE die Form auf.
3. Bei Erreichen der gewünschten Größe lassen Sie **zuerst die Maustaste** und **danach die** [**UMSCHALT**]-TASTE aus.



Praktisches Anwendungsbeispiel:



☺ **Tipp:** Nehmen Sie bei Bedarf die [**STRG**]-TASTE dazu (Ellipse → Quadrat ...)

[**UMSCHALT**]-Taste ► **AUS DER MITTE / ZUR MITTE**

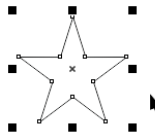
1.9 Objekte bearbeiten

Objekte lassen sich **verschieben**, **kopieren**, in ihrer **Größe verändern**, **drehen**, **spiegeln**, **neigen** usw. Dazu müssen Sie zunächst ausgewählt werden:



1.9.1 Objekte auswählen

1. Wählen Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** aus.
2. **Klicken** Sie auf ein Objekt.



Beachten Sie, dass beim Anklicken des Objekts die Eigenschaftsleiste angepasst wurde!

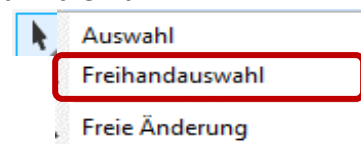
Objekte mit Markierungsrahmen auswählen

1. **Ziehen** Sie mit **gedrückter linker Maustaste** den Rahmen über die zu markierenden Objekte.



Objekte per Freihand auswählen

2. Wählen Sie in der **HILFSMITTELPALETTE** das **„FREIHANDAUSWAHL“** aus.
3. **Ziehen** Sie mit **gedrückter linker Maustaste** eine Linie um die zu markierenden Objekte.

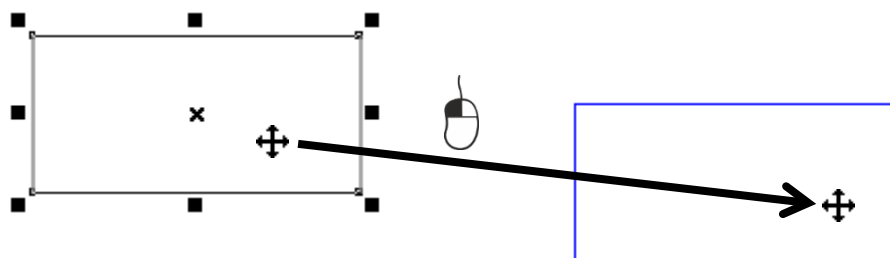


1.9.2 Schneller Wechsel der Hilfsmittel

Solange Sie die **LEERTASTE** gedrückt halten, wechseln Sie zum **vorherigen Hilfsmittel**. Diese Funktion funktioniert bei allen Hilfsmitteln mit Ausnahme des Textwerkzeuges - Sie könnten ja sonst keine Leerzeichen erzeugen!

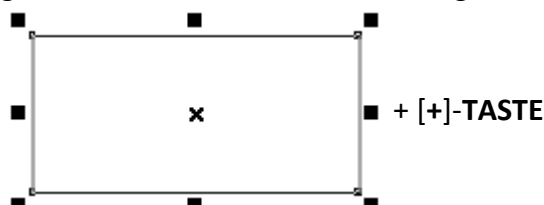
1.9.3 Objekte verschieben

1. **Aktivieren** Sie das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“**.
2. **Markieren** Sie ein Objekt und **ziehen** Sie es mit **gedrückter linker Maustaste** an die neue Position.



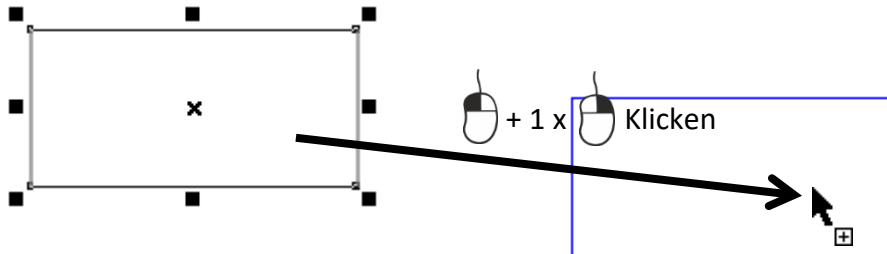
1.9.4 Objekte kopieren

1. **Markieren** Sie das Objekt und **drücken** Sie am Ziffernblock Ihrer Tastatur die **[+]-TASTE**. Die Kopie des Objektes liegt nun exakt über dem Original und kann verschoben/bearbeitet werden.



1.9.5 Objekte gleichzeitig verschieben und kopieren

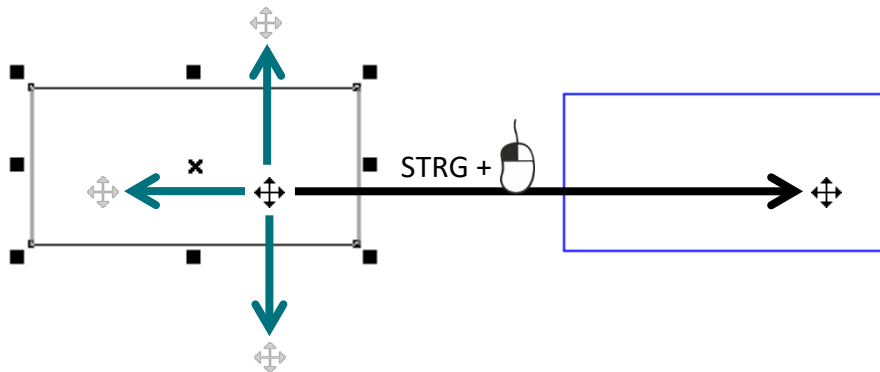
1. **Markieren** und **verschieben** Sie ein Objekt mit **gedrückter linker Maustaste** und **klopfen** Sie auf dem Weg zur neuen Position **einmal kurz auf die rechte Maustaste** (*linke Maustaste fixiert lassen!*). Am Mauszeiger erscheint ein kleines Plus.
2. Legen Sie die Kopie in aller Ruhe am Zielort ab.



1.9.6 Objekte exakt horizontal/vertikal verschieben oder kopieren

1. Verwenden Sie beim Verschieben **zusätzlich** die **[STRG]-TASTE**! Achten Sie auch hier wieder darauf, zuerst die Maustaste und erst danach die [Strg]-Taste loszulassen, damit die Funktion der [Strg]-Taste nicht vorzeitig ihre Wirkung verliert!

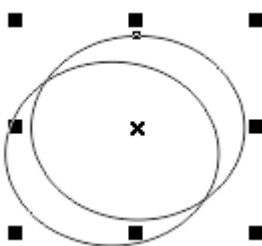
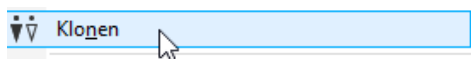
☺ **Tipp:** Kurzer Klick auf die rechte Maustaste während des Verschiebens erzeugt eine Kopie!



1.9.7 Objekte klonen

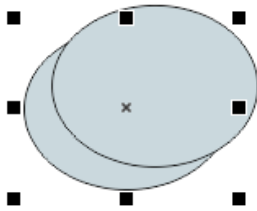
Das Klonen unterscheidet sich insofern vom Kopieren, dass bei **Veränderung des ursprünglichen Objekts der Klon in gleicher Weise verändert** wird.

1. **Markieren** Sie ein **Objekt**.
2. Gehen Sie im **MENÜ** auf „**BEARBEITEN**“ → **AUSWAHL „KLONEN**“.



Der Klon wurde über dem Original eingefügt.

3. **Markieren** Sie wieder das **Original** und weisen Sie diesem eine beliebige Füllfarbe zu. [s. Seite 37 » „Füllungen“].



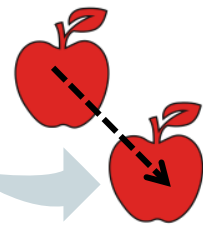
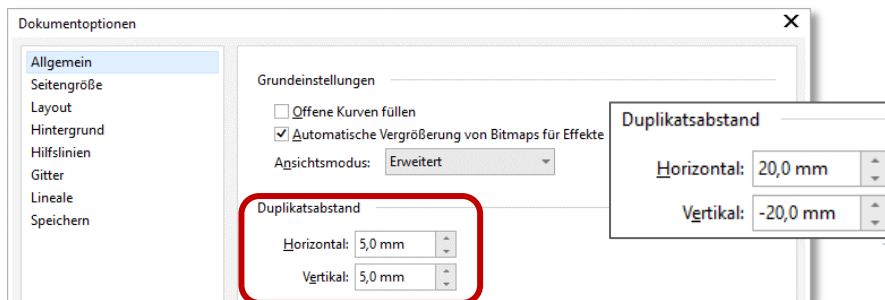
In seiner Eigenschaft als Klon hat dieser die Füllfarbe des Originals übernommen.

1.9.8 Objekte duplizieren

Beim Duplizieren wird die Kopie des Objekts **direkt in die Zeichnung - ohne Zwischenablage - eingefügt**. Das Duplizieren nimmt also **weniger Zeit in Anspruch** als das Kopieren und Einfügen. Zudem kann die **Entfernung zwischen dem Duplikat und dem Originalobjekt definiert** werden.

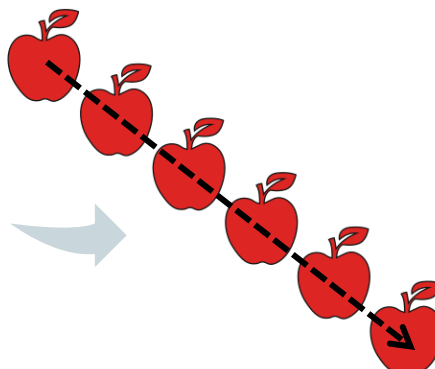
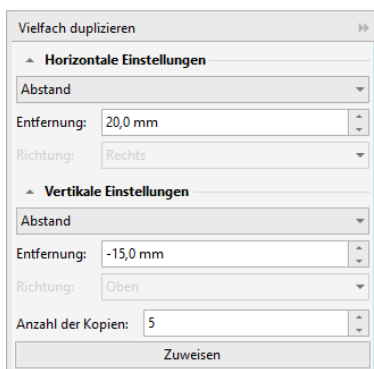
1.9.8.1 Einfaches Duplizieren

1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**BEARBEITEN**“ ► „**DUPLIZIEREN**“ oder benutzen Sie die **TASTENKOMBINATION** [STRG] + [D].
3. Sie können den Abstand zwischen Duplikaten ändern, indem Sie per **Doppelklick auf den Rand der Zeichenseite** die **DOKUMENTOPTIONEN** öffnen und unter „**ALLGEMEIN**“ die benötigten Werte in den **FELDERN** „**HORIZONTAL**“ und „**VERTIKAL**“ eingeben.

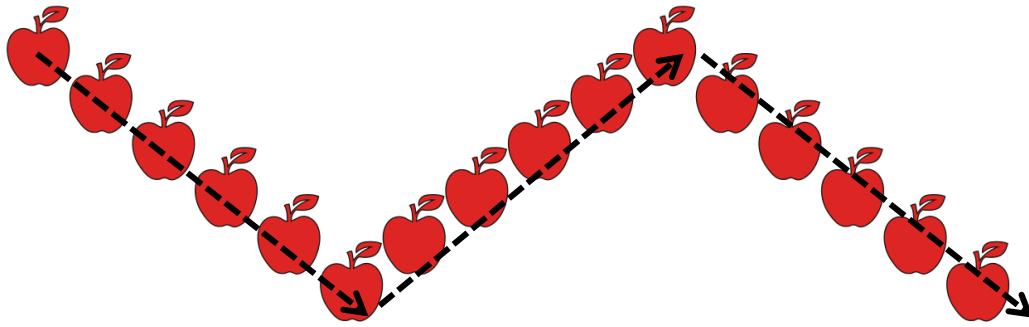


1.9.8.2 Vielfaches duplizieren

1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**BEARBEITEN**“ ► „**VIelfACH DUPLIZIEREN**“ oder benutzen Sie die **TASTENKOMBINATION** [STRG] + [UMSCHALT] + [D].
3. Geben Sie im **ANDOCKFENSTER** „**VIelfACH DUPLIZIEREN**“ den **ABSTAND** für die gewünschte horizontale und vertikale Entfernung und die benötigte **ANZAHL DER KOPIEN** ein und bestätigen Sie abschließend mit „**ZUWEISEN**“.



Vielfaches Duplizieren – Vertikalen Abstand auf „15“, danach auf „-15“ und abschließend wieder auf „15“ gesetzt.



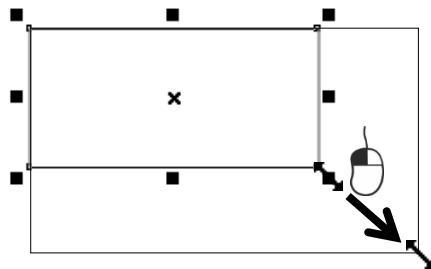
1.9.9 Objektgröße verändern

1.9.9.1 Skalieren

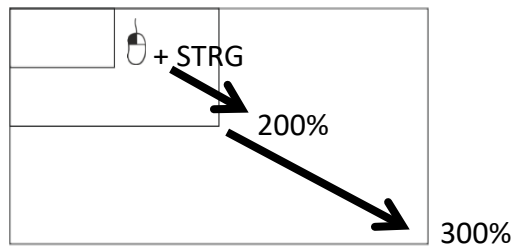
Skalieren bedeutet, die Größe eines Objektes **unter Beibehaltung der Proportionen zu verändern**.

1. Markieren Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** ein Objekt.

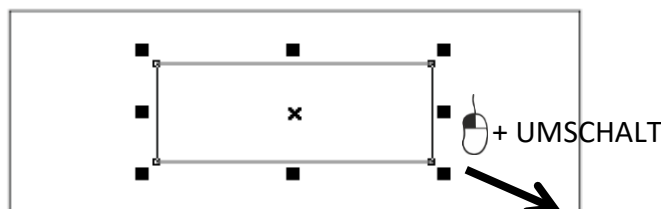
- › **Ziehen** Sie mit gedrückter **linker Maustaste** an einem der **Eck-Anfasser**, bis die gewünschte Größe erreicht ist.



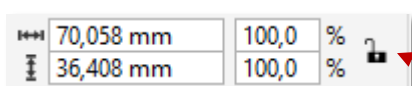
- › Halten Sie während des Skalierens zusätzlich die **[STRG]-TASTE** fest, wird die Größe des Objekts auf das **Doppelte, Dreifache, usw.** erweitert.



- › Halten Sie während des Skalierens die **[UMSCHALT]-TASTE** fest, erfolgt die Skalierung **um die Mitte** des Objekts.



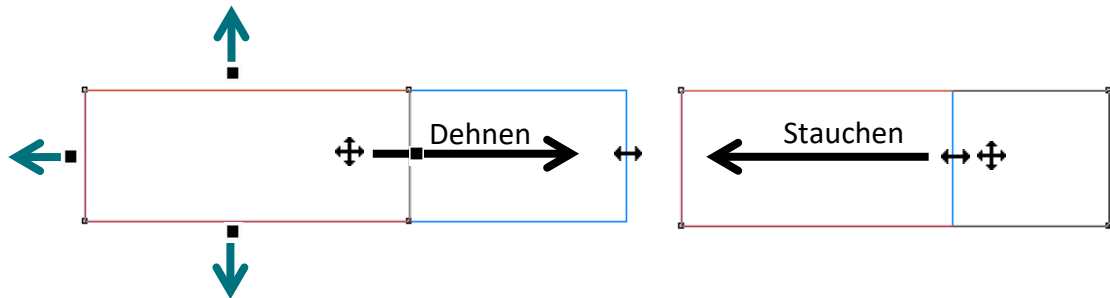
Natürlich können Sie Objekte auch über die **Eigenschaftsleiste** in ihrer Größe proportional (*Schloss zu*) bzw. unproportional (*Schloss offen*).



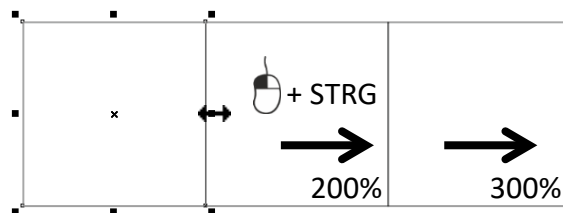
☺ **Tipp:** Kurzer Klick auf die rechte Maustaste während des Skalierens erzeugt eine Kopie!

1.9.9.2 Dehnen & Stauchen

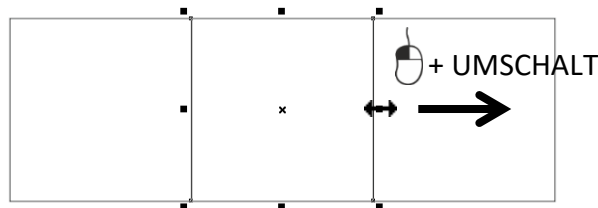
1. **Markieren** Sie ein Objekt und Dehnen bzw. Stauchen Sie es durch **Ziehen** an den **seitlichen Anfassern**.



- Halten Sie während des Dehnens zusätzlich die **[STRG]-TASTE** fest, wird die Seitenlänge des Objekts auf das **Doppelte, Dreifache, usw.** erweitert.

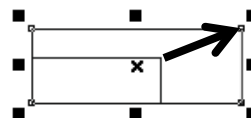


- Halten Sie während des Dehnens/Stauchens die **[UMSCHALT]-TASTE** fest, erfolgt die Größenänderung **aus der Mitte** des Objekts heraus, also in beide Richtungen.



☺ **Tipp:** Kurzer Klick auf die rechte Maustaste während des Dehnens erzeugt eine Kopie!

[STRG]-Taste ... 200%, 300%, usw.
[UMSCHALT]-Taste ... um die Mitte
+ Mauspfeil ... Kopie erstellen

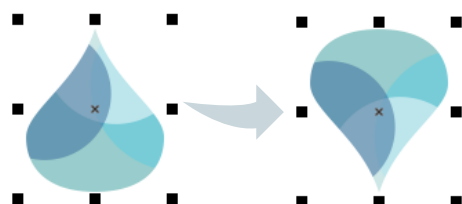


1.9.10 Objekte spiegeln

1. Objekte lassen sich über die Befehle in der Eigenschaftsleiste spiegeln, aber auch über sich selbst:

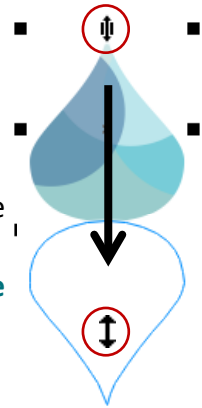
Spiegeln mit den **Befehlen der Eigenschaftsleiste**

- Markieren Sie ein **Objekt** und klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf den **BEFEHL „HORIZONTAL SPIEGELN“** bzw. **„VERTIKAL SPIEGELN“**.



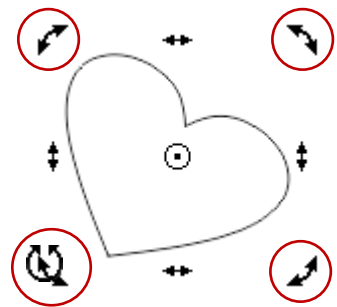
Spiegeln über das Objekt selbst:

- > Führen Sie den Cursor zum benötigten Anfasser des markierten Objekts. *Der Cursor verändert sich dabei zu einem Doppelpfeil.*
- > Ziehen Sie mit **gedrückter linker Maustaste über die gegenüberliegende Kante** des Objekts hinaus.
 - » Bei **gedrückter [STRG]-TASTE** erhalten Sie die **Originalgröße** oder ein **Vielfaches** davon,
 - » Bei gedrückter **[UMSCHALT]-TASTE** spiegeln Sie **um die Mittelachse** des Objekts!

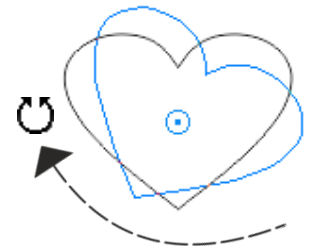


1.9.11 Objekte drehen

1. Zum Drehen von Objekten gibt es eigene Anfasser: **Klicken** Sie ein **bereits markiertes Objekt erneut** an - die **Anfasser** werden als gebogene Pfeile sichtbar. ↻
2. **Positionieren** Sie den **Cursor exakt über einen dieser Anfasser**. *Der Cursor verwandelt sich in einen Kreisbogen mit Pfeilenden.*



3. **Drehen** Sie nun mit **gedrückter linker Maustaste** das Objekt stufenlos um sich selbst. *Drehpunkt ist dabei der Mittelpunkt des Objekts.*



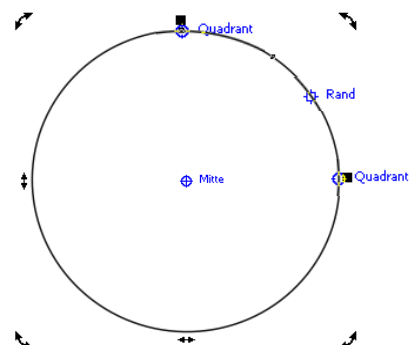
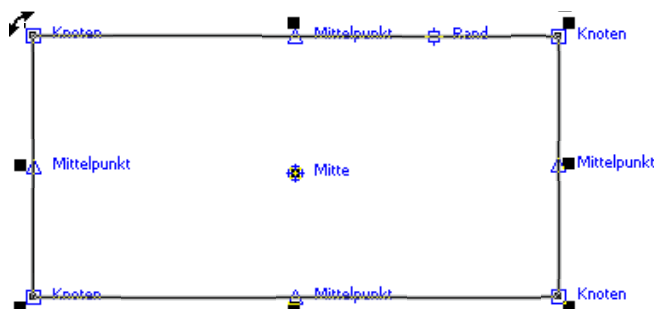
- > Bei **gedrückter [STRG]-TASTE** schränken Sie den **Rotationswinkel** in Schritten von 15° ein.

👁 **Hinweis:** Der Rotationswinkel kann in **CORELDRAW-OPTIONEN** nach Bedarf geändert werden [s. Seite 18 » „Programmeinstellungen“]!

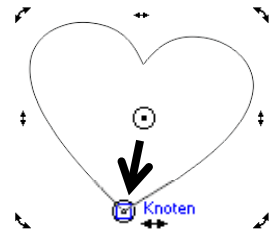
- > Bei **gedrückter [UMSCHALT]-TASTE** kann das Objekt gleichzeitig **skaliert** werden.

1.9.11.1 Drehpunkt verschieben

Der Drehpunkt lässt sich sowohl **am Objekt**, als auch **außerhalb des Objekts frei verschieben**. **Spezielle Punkte** an den Objekten helfen beim Positionieren und Einrasten von Objekten an Drehpunkten:

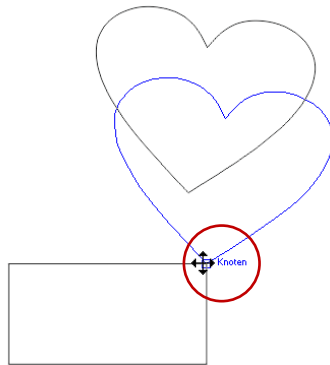


1. Die Form befindet sich im „Drehmodus“ und der Drehpunkt ist sichtbar. Ziehen Sie diesen mit gedrückter linker Maustaste zum gewünschten Knoten, bis die blaue Knotenbezeichnung erscheint. Lassen Sie ihn dort einrasten.
2. Verlassen Sie mit linkem Mausklick den Drehmodus.

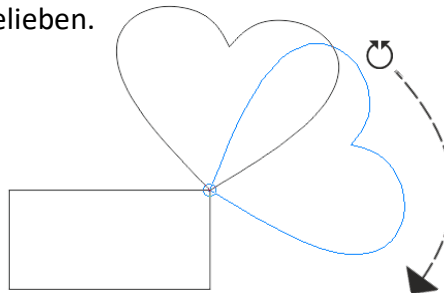


Anwendungsbeispiel:

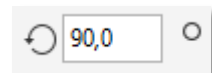
1. Schnappen Sie die Form mit gedrückter Maustaste beim Knoten mit dem Mittelpunkt und führen Sie die Form zum Knoten einer anderen Form. Bei Erscheinen der blauen Knotenbezeichnung rastet die Form automatisch ein.



2. Klicken Sie die Form erneut an, um die Anfasser fürs Drehen zu erhalten.
3. Drehen Sie die Form nach Belieben.

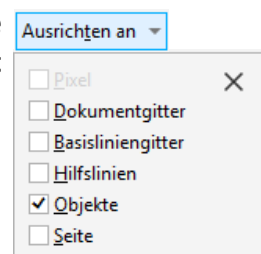


Natürlich können Sie Objekte auch über die **Eigenschaftsleiste** drehen.



Beachten Sie:

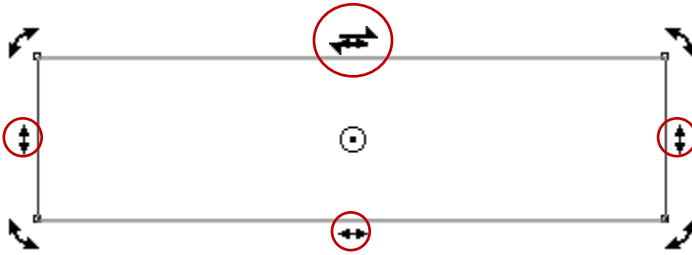
Objekte können nur dann zueinander ausgerichtet werden, wenn die Option „Ausrichten an Objekten“ in der Standard-Symboleiste aktiviert ist!



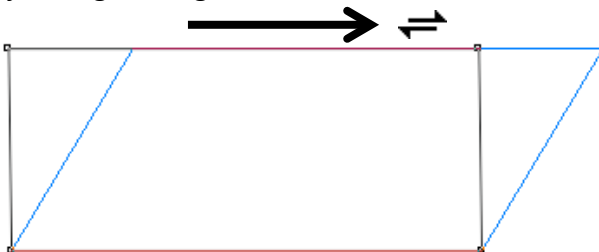
1.9.12 Objekte neigen

Genau wie beim Drehen erhalten Sie zum Neigen von Objekten eigene **Anfasser** durch **wiederholten Klick auf markierte Objekte**. Die Anfasser werden als Doppelpfeil sichtbar. ↔

1. **Markieren** Sie das **Objekt** und **klicken** Sie ein **weiteres Mal**.
2. Führen Sie den **Cursor** über einen der nun sichtbaren **Anfasser zum Neigen**. Der **Cursor** verwandelt sich dabei in dieses Symbol:

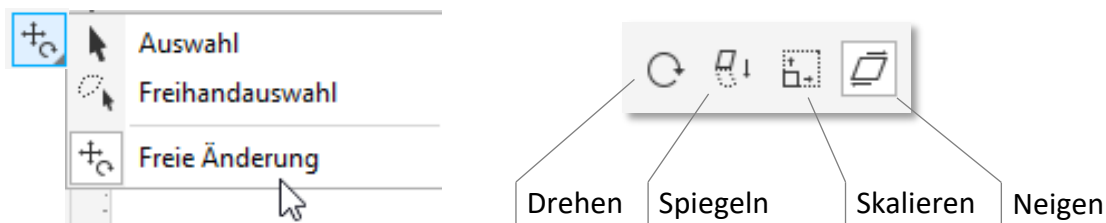


3. **Ziehen** Sie den Anfasser mit **gedrückter linker Maustaste** parallel entlang der jeweiligen Längsseite.



- › Bei **gedrückter [STRG]-TASTE** schränken Sie den **Rotationswinkel** in Schritten von 15° ein [s. Seite 19 » „**CORELDRAW-OPTIONEN**“].
- › Ein kurzer Klick auf die **rechte Maustaste** während des Vorgangs erzeugt auch in diesem Fall eine **Kopie** des Objekts!

👁 **Hinweis:** Neben der soeben interaktiven Methode, Objekte zu ändern, können Sie auch das **HILFSMITTEL „FREIE ÄNDERUNG“** mit den Optionen der Eigenschaftsleiste verwenden.



1.10 Farben

Informationen zum Thema „Farbe“ (Farbmodelle, Farbtiefe, Farbmanagement ...) entnehmen Sie bitte den **Schulungsunterlagen**

- ✓ [Bildbearbeitung\Digitale Bilder – Basiswissen](#)
- ✓ [Druckdatenerzeugung](#)

1.10.1 Farbpaletten

Farbpaletten sind **Sammlungen von Farbfeldern**.

1.10.1.1 Standardfarbpalette

Die Standardfarbpalette basiert auf dem **primären Farbmodus des Dokuments**. Wenn das Dokument in CMYK erstellt wurde, ist die Standardfarbpalette ebenfalls CMYK [s. Seite 5 » „**Zeichnung beginnen**“].

1.10.1.2 Dokumentpalette

Wenn Sie eine neue Zeichnung erstellen, wird automatisch eine leere Dokumentpalette [vgl. Seite 18 » „Dokumentpalette“] erzeugt. Jedes Mal, wenn Sie eine **neue Farbe verwenden**, wird diese **automatisch zur Dokumentpalette hinzugefügt** und gemeinsam mit dem Dokument abgespeichert.

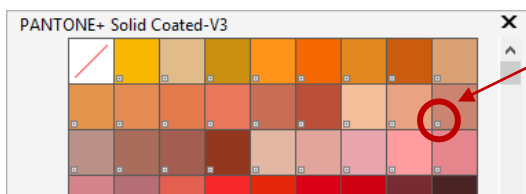
1.10.1.3 Paletten-Bibliotheken

Die in den Paletten-Bibliotheken enthaltenen Farbpaletten **können nicht direkt bearbeitet** werden, u.a. stammen Paletten von **Drittherstellern**. Bei einigen dieser Paletten (PANTONE, HKS-Farben, TOYO) handelt es sich um **Schmuckfarben**.



Beachten Sie:

Für jede Schmuckfarbe wird in der Druckerei eine eigene Druckplatte benötigt – das kann die Kosten erheblich steigern!



Dieses Symbol weist darauf hin, dass es sich um eine Schmuckfarbe handelt.

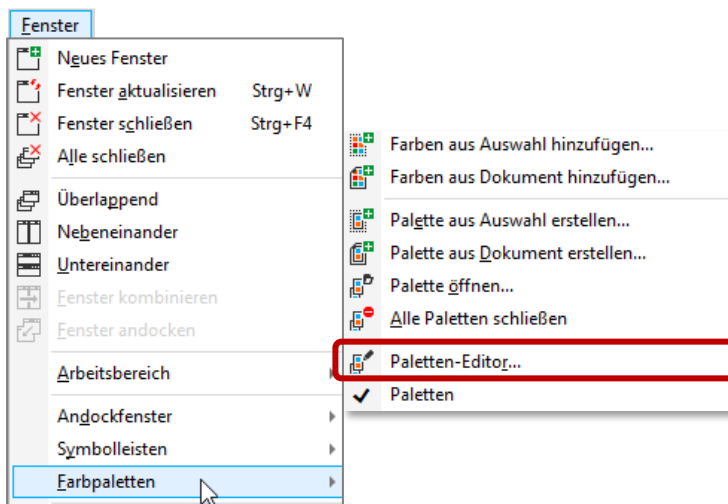
❶ **Info:** Wie Sie eine **Schmuckfarbe in eine Prozessfarbe (CMYK) umwandeln** können, lesen Sie bitte in der Schulungsunterlage „Druckdatenerzeugung“, Kapitel „Farbauszüge“ nach!

1.10.1.4 Angepasste Farbpaletten

Eine angepasste Farbpalette ist eine **Sammlung aus von Ihnen gespeicherten Farben oder Farbstilen**. Die **gemeinsame Nutzung von Farbpaletten mit anderen Benutzern** ist einfach - Angepasste Farbpaletten werden im XML-Format im Ordner Eigene Dateien\Meine Paletten gespeichert.

Angepasste Farbpalette neu erstellen

1. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**FENSTER**“ ► „**FARBPALETTEN**“ ► „**PALETTEN-EDITOR**“.

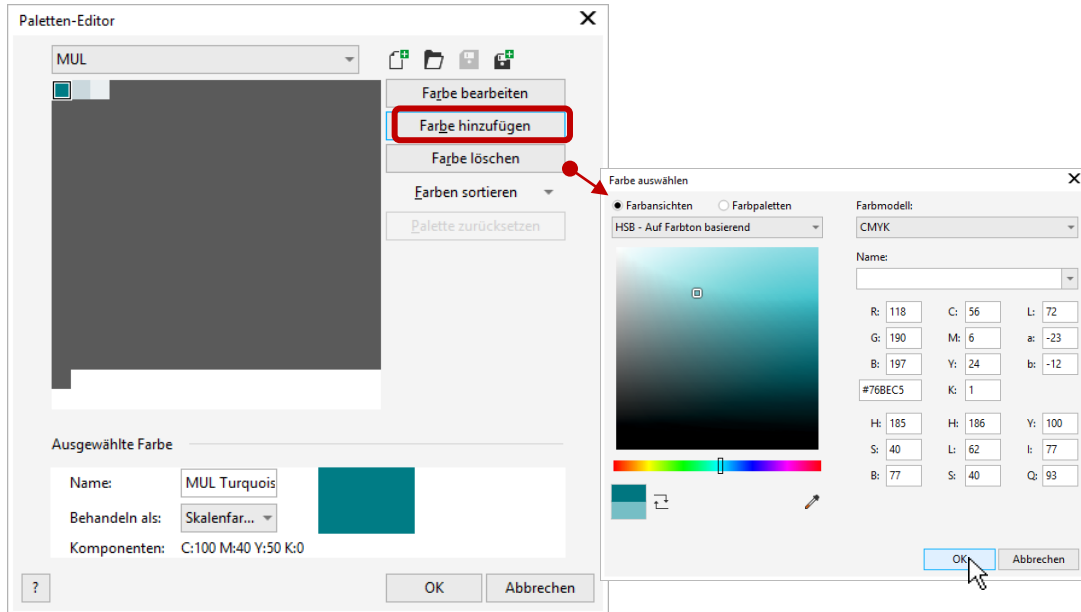


2. **Klicken** Sie im Paletten-Editor rechts oben auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUE PALETTE“**.

3. Vergeben Sie einen Dateinamen und klicken Sie auf **SPEICHERN**.



4. **Klicken** Sie im Paletten-Editor auf die **SCHALTFLÄCHE „FARBE HINZUFÜGEN“**.
5. Definieren Sie im **DIALOGFELD „FARBE AUSWÄHLEN“** eine Farbe und bestätigen Sie mit „OK“.

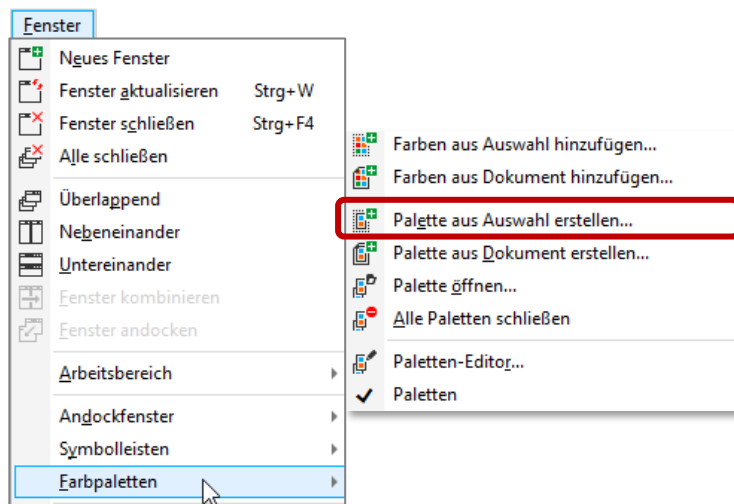


Unter anderem können Sie Ihrer Palette Farben hinzufügen, indem Sie

- › eine Farbe aus einer geöffneten Farbpalette **in die angepasste Palette ziehen**.
- › eine Farbe **mit der in der angepassten Palette befindlichen Pipette aufnehmen**.
- › ein **Bild oder Objekt** aus dem Zeichenfenster **auf die angepasste Palette ziehen**.

Farbpalette aus Objekt erstellen

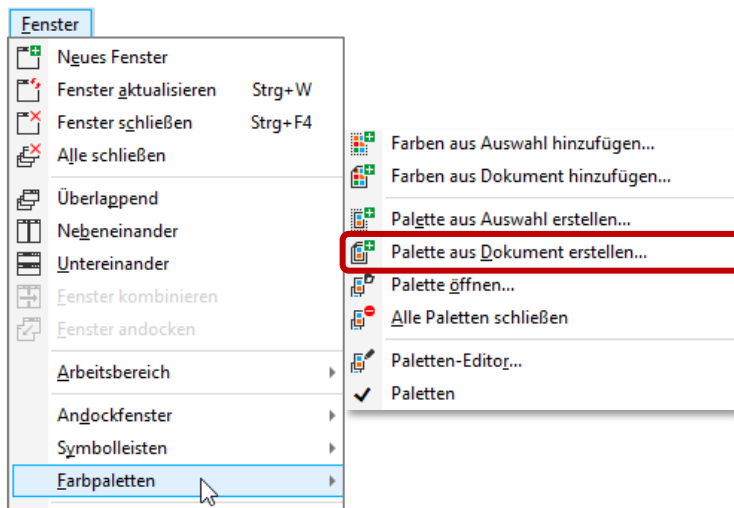
1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „FARBPALETTEN“ ► „PALETTE AUS AUSWAHL ERSTELLEN...“.
3. Vergeben Sie einen **Dateinamen** und klicken Sie auf **SPEICHERN**.



Farbpalette aus einem Dokument erstellen

1. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „FARBPALETTEN“ ► „PALETTE AUS DOKUMENT ERSTELLEN...“.

2. Vergeben Sie einen **Dateinamen** und klicken Sie auf **SPEICHERN**.



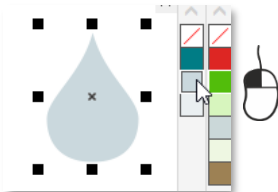
1.11 Füllungen

Neu gezeichnete Objekte sind **zunächst mit einer dünnen Umrisslinie**, geschlossene Objekte mit **transparenter Fläche** versehen. **Farbfüllungen, Musterfüllungen, Füllmuster** und **andere Füllungen** stehen zur weiteren Ausgestaltung zur Verfügung.

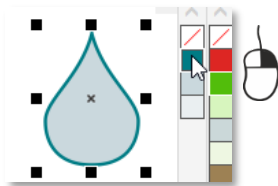
1.11.1 Gleichmäßige Füllung

Mit Standardfarbpalette arbeiten

1. **Markieren** Sie ein Objekt.
2. **Klicken** Sie mit der **linken Maustaste** auf die gewünschte **Farbe**, um die **Füllfarbe** auszuwählen.

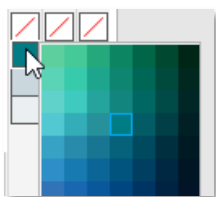


3. **Klicken** Sie mit der **rechten Maustaste** auf die gewünschte **Farbe**, um die **Umrissfarbe** auszuwählen.



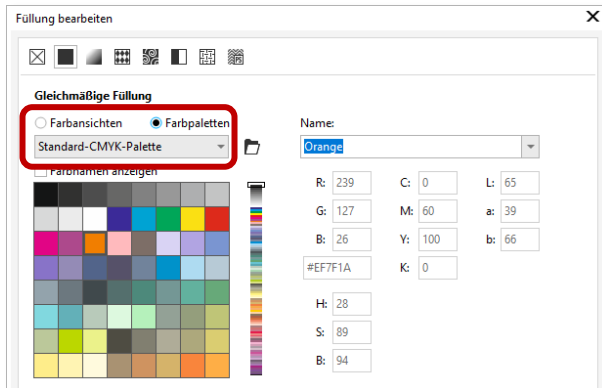
👁 **Hinweis:** Zeigen Sie mit der Maus über ein Farbfeld, werden dessen Werte angezeigt.

Verbleiben Sie mit der **linken Maustaste** etwas länger auf einem Farbfeld, erhalten Sie in einem Popup dessen **Umgebungsfarben**.

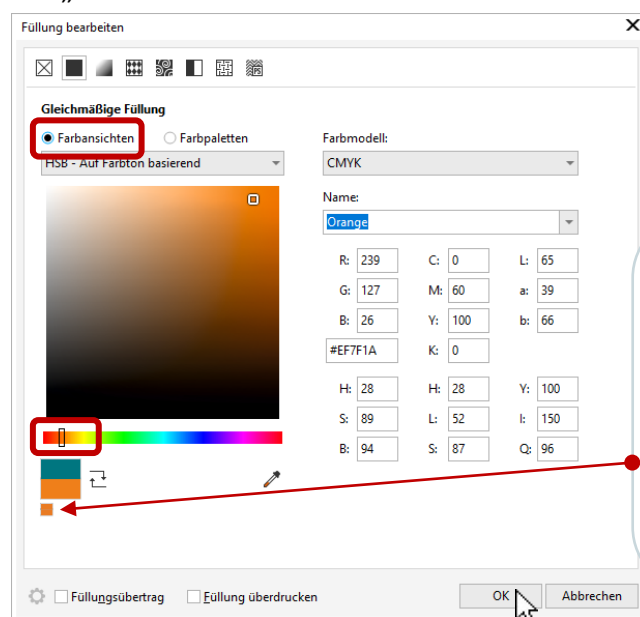


1.11.1.1 Mit verschiedenen Farbpaletten arbeiten

1. **Markieren** Sie ein **Objekt**.
2. **Doppelklicken** Sie in der **Statusleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „FÜLLUNG“**.
3. Wählen Sie **„GLEICHMÄSSIGE FÜLLUNG“** aus.
4. Wählen Sie eine **Palette** im **LISTENFELD „FARBPALETTEN“** aus.



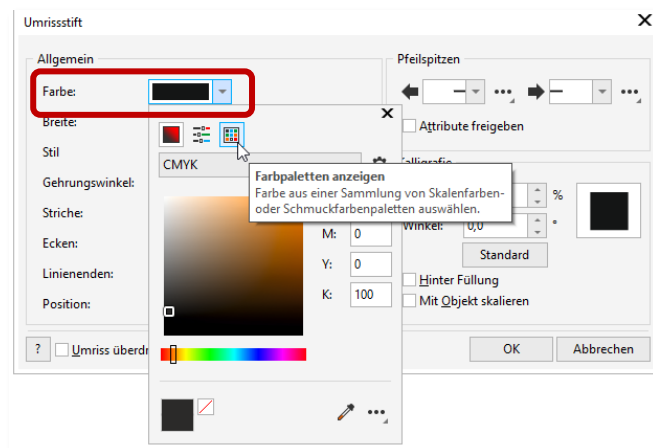
5. **Wechseln** Sie auf **„FARBANSICHTEN“** und **verschieben** Sie den **Farbregler**, um den im Farbauswahlbereich angezeigten **Farbbereich zu ändern** und bestätigen Sie abschließend mit **„OK“**.



Wenn Sie eine Farbe auswählen, die sich **außerhalb des Gamuts (Farbumfang) des Druckers** befindet, erscheint bei **„NEUE FARBE“** die Schaltfläche **„FARBE IN GAMUT BRINGEN“**.

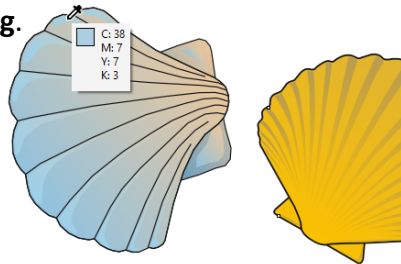
Durch **Klick** darauf ersetzt Corel die Farbe durch eine **ähnliche Farbe**, die innerhalb des Gamuts des Druckers liegt. Danach verschwindet das Symbol wieder.

6. **Doppelklicken** Sie in der **Statusleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „UMRISS“**.
7. Treffen Sie unter **„FARBE“** die gewünschte Auswahl.

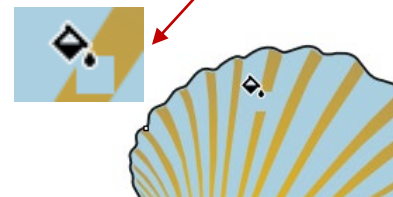
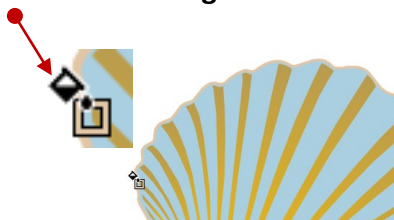


1.11.1.2 Farben abtasten

1. Klicken Sie auf das **HILFSMITTEL „FARBPIPETTE“** und **bewegen** Sie die **Pipette** über die **Zeichnung**.

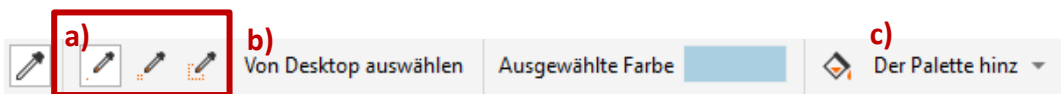


2. Wenn Sie den gewünschten **Farbton** **erfasst** haben, **klicken** Sie einmal auf die **linke Maustaste**. *Der Cursor verändert sich zu einem Farbkübel.*
3. Jetzt können Sie durch **Klicken** die Farbe **auf eine anderes Objekt** als **Füllfarbe** oder **Umrissfarbe** übertragen.



Zusätzlich können Sie über die **Eigenschaftsleiste**

- a) Die **Anzahl der abzutastenden Pixel** auswählen,
- b) **Farben vom Desktop** wählen und
- c) die ausgewählte Farbe einer **Palette hinzufügen**



1.11.1.3 Mit Interaktiver Füllung arbeiten

Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „INTERAKTIVE FÜLLUNG“**, danach in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „GLEICHMÄSSIGE FÜLLUNG“** und wählen über das **LISTENFELD „FÜLLUNGSFARBE“** den gewünschten Farbton aus.



1.11.1.4 Mit Andockfenstern arbeiten

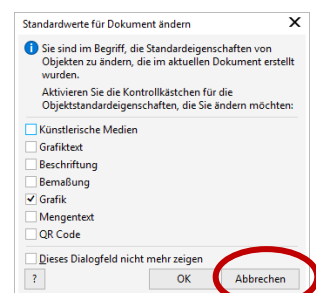
Füllungen können außerdem über das **ANDOCKFENSER „FARBEN“** bzw. das **ANDOCKFENSER „EIGENSCHAFTEN“** ausgewählt werden [s. Seite 16 » „Andockfenster“].

Verwenden Sie für alle Farben in einer Zeichnung dasselbe Farbmodell.
Auf diese Weise können Sie konsistente Farben erzielen!



Beachten Sie:

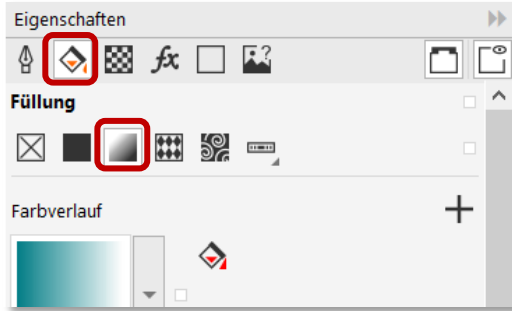
Wählen Sie eine **Objekteigenschaft** (wie z.B. **Füllung** oder **Umriss**) aus, ohne dass dabei ein Objekt markiert ist, geht Corel davon aus, dass Sie die **Standardeigenschaften** ändern möchten. Haben Sie diesen Schritt unbeabsichtigt durchgeführt, klicken Sie im geöffneten Dialogfeld einfach auf „**Abbrechen**“.



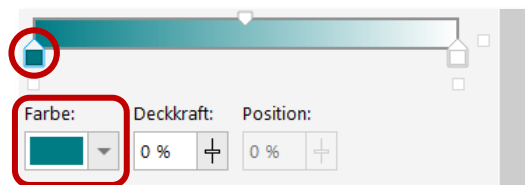
1.11.2 Farbverlauf

Eine Farbverlaufsfüllung (auch *Gradientenfüllung*) ist ein **kontinuierlicher Übergang von zwei oder mehr Farben**, durch den das Objekt Tiefe erhält.

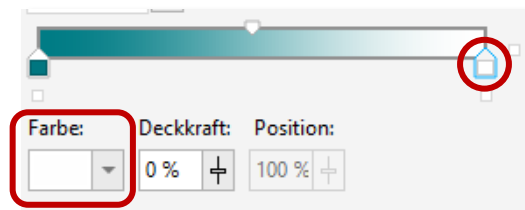
1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „EIGENSCHAFTEN“.
3. Klicken Sie im **ABSCHNITT „FÜLLUNG“** des **ANDOCKFENSTERS „EIGENSCHAFTEN“** auf die **SCHALTFLÄCHE „FARBVERLAUF“**, um die Optionen anzuzeigen.



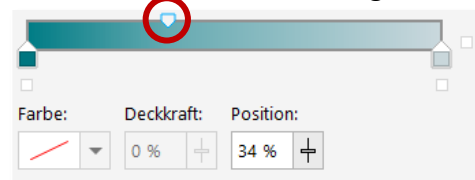
4. Treffen Sie folgende **Einstellungen**:
 - › Klicken Sie unter dem **Farbstreifen** auf den **Startknoten**, öffnen Sie die Auswahl „**KNOTENFARBE**“ und wählen Sie eine **Farbe** aus.



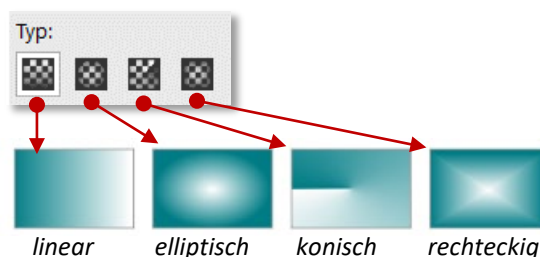
- › Klicken Sie unter dem **Farbstreifen** auf den **Endknoten**, öffnen Sie die Auswahl „**KNOTENFARBE**“ und wählen Sie eine **Farbe** aus.



- › **Bewegen** Sie den **Regler für den Mittelpunkt**, um den Mittelpunkt zwischen den beiden Farben festzulegen.

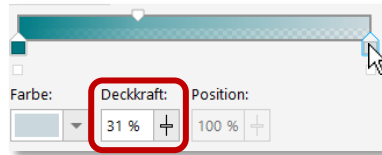


- › **TYP**: Wählen Sie zwischen linearer, elliptischer, konischer oder rechteckiger Farbverlaufsfüllung.

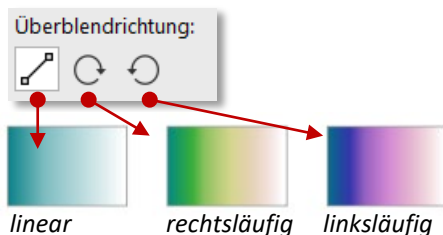


Des Weiteren können Sie

- › einen **Knoten auswählen** und über das **FELD „DECKKRAFT“** einen **Transparenzwert** festlegen.



- › eine **Zwischenfarbe** einfügen, indem Sie auf den **Farbstreifen doppelklicken**.
- › einen **Knoten entfernen**, indem Sie darauf **doppelklicken**.
- › die **Position eines Knotens ändern**, indem Sie ihn **am Farbstreifen ziehen** oder das **FELD „POSITION“** benutzen.
- › die Art des **Farbübergangs** definieren, indem Sie einen **Knoten** oder den **Mittelpunkt auswählen** und eine der drei **SCHALTFLÄCHEN „ÜBERBLENDRICHTUNG“** anklicken.

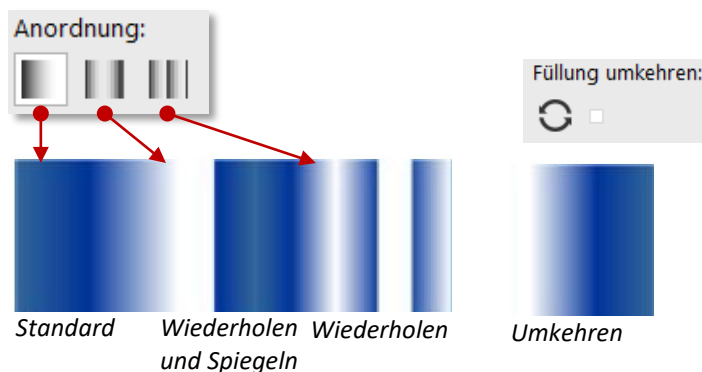


Linear: Die Farben werden entsprechend der Farbfolge im Farbkreis von der Anfangs- bis zur Endfarbe geradlinig überblendet.

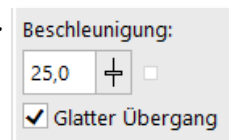
Rechtsläufig: Die Farben werden im Uhrzeigersinn entsprechend der Farbfolge im Farbkreis überblendet.

Linksläufig: Die Farben werden gegen den Uhrzeigersinn entsprechend der Farbfolge im Farbkreis überblendet.

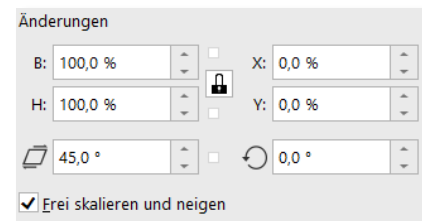
- › die **ANORDNUNG** festlegen: **STANDARD, WIEDERHOLEN UND SPIEGELN, WIEDERHOLEN** oder **FÜLLUNG UMKEHREN**. Der Wiederholungs- und Spiegeleffekt ist nur sichtbar, wenn die Füllung kleiner als das Objekt ist!



- › festlegen, **wie schnell** die Farbverlaufs-füllung von einer Farbe zur anderen übergeht – **BESCHLEUNIGUNG** und **glattere Übergänge** schaffen.



- › **ÄNDERUNGEN**: Verlauf in **Breite, Höhe, Abstand, Neigung** und **Drehwinkel** verändern.



Beispiel 30° Neigung

Um ein Muster zu **speichern**, **klicken** Sie auf die Schaltfläche **„ALS NEU SPEICHERN“**.



1.11.3 Vollfarben- und Bitmap-Musterfüllungen

Eine **Vollfarben-Musterfüllung** ist eine **komplexere Vektorgrafik**, die sich aus Linien und Füllungen zusammensetzt. Der Hintergrund einer Vollfarben-Musterfüllung kann transparent oder farbig sein.

Eine **Bitmap-Musterfüllung** ist ein **Bitmap-Bild**, dessen Komplexität durch die **Größe**, die **Bildauflösung** und die **Bit-Tiefe** bestimmt wird.

1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**EIGENSCHAFTEN**“.
3. Klicken Sie im **ABSCHNITT „FÜLLUNG“** des **ANDOCKFENSTERS „EIGENSCHAFTEN“** auf
 - › die **SCHALTFLÄCHE „VOLLFARBEN-MUSTERFÜLLUNG“**

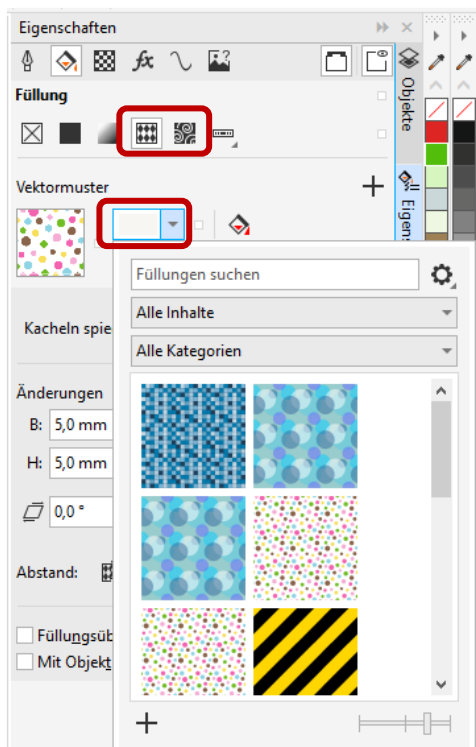


oder

- › „**BITMAP-MUSTER-FÜLLUNG**“, um Optionen anzuzeigen.

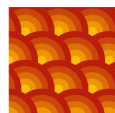


4. Öffnen Sie die „**AUSWAHL FÜR FÜLLUNGSFARBE**“ und suchen Sie sich ein Muster aus.

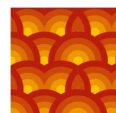


Des Weiteren können Sie

Die Musterkacheln spiegeln



Ausgang



Horizontal



Vertikal

Breite und Höhe der
Musterkacheln einstellen



Ausgang



B: 10,0 mm
H: 10,0 mm



Nutzen Sie auch die Funktion
„Seitenverhältnis sperren“

Mitte der Musterfüllung
verschieben



Ausgang



X: 23,5 mm
Y: -2,0 mm

Kacheln neigen/drehen

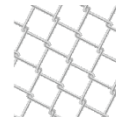


Ausgang



15,0 °

Neigen



18,0 °

Drehen

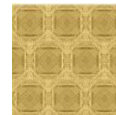
Zeilen/Spaltenabstände der
Kacheln verändern



Ausgang



Abstand: 50



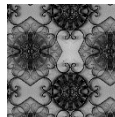
Abstand: 50

Zusätzlich bei Bitmap-Mustern

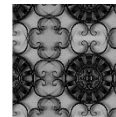
Radiale /lineare nahtlose
Überblendungen einstellen



Ausgang



Radial



Linear

- > Farbübergang der Kachelränder glätten
- > Helligkeit regeln
- > Graustufenkontrast regeln
- > Farbkontrast regeln

<input checked="" type="checkbox"/> Randangleichung	0	+	-
<input checked="" type="checkbox"/> Helligkeit	0	+	-
<input checked="" type="checkbox"/> Helligkeit (Luminanz)	0	+	-
<input checked="" type="checkbox"/> Color	0	+	-

Um ein Muster zu **speichern**, **klicken** Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „ALS NEU SPEICHERN“**.

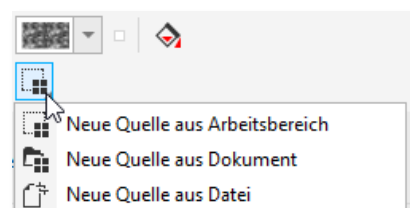


1.11.3.1 Muster aus importiertem Bild/der Arbeitsfläche erstellen

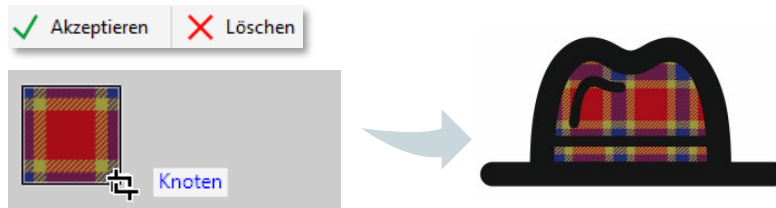
1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**EIGENSCHAFTEN**“.
3. **Klicken** Sie im **ABSCHNITT „FÜLLUNG“** des **ANDOCKFENSTERS „EIGENSCHAFTEN“** auf die **SCHALTFLÄCHE „VOLLFARBEN-MUSTERFÜLLUNG“** oder „**BITMAP-MUSTERFÜLLUNG**“.



4. **Klicken** Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUE QUELLE“** und **wählen** Sie eine **Option** aus:



- a. **NEUE QUELLE AUS DATEI:** Wählen Sie einen **Bereich im Arbeitsbereich** aus, den Sie als Muster verwenden möchten (*Der Bereich kann beliebige Objekte oder Teile von Objekten enthalten*) und bestätigen Sie mit „**AKZEPTIEREN**“.

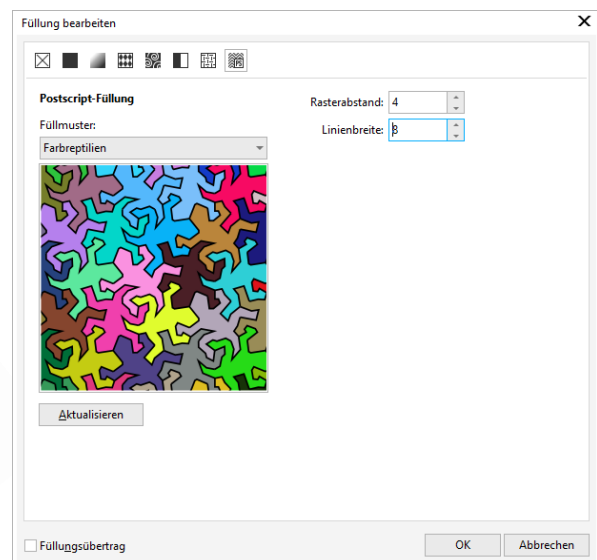
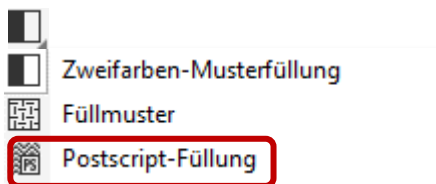


- b. **NEUE QUELLE AUS ARBEITSBEREICH:** Wählen Sie einen **Bereich im Arbeitsbereich** aus, den Sie als Muster verwenden möchten und bestätigen Sie mit „**AKZEPTIEREN**“. **In diesem Fall werden die aktuellen Fülleinstellungen im Andockfenster Objekteigenschaften auf das neue Muster angewendet.**
- c. **NEUE QUELLE AUS DOKUMENT:** Doppelklicken Sie im **DIALOGFELD „IMPORTIEREN“** auf den **Dateinamen** des Bilds, das Sie verwenden möchten.

1.11.4 Postscript-Füllungen

Ein PostScript-Füllmuster wird in der **PostScript-Sprache**¹ erstellt. Bei sehr komplexen Mustern kann der Druckvorgang oder der Bildschirmneuaufbau einige Zeit in Anspruch nehmen.

1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**EIGENSCHAFTEN**“.
3. Klicken Sie im **ABSCHNITT „FÜLLUNG“** des **ANDOCKFENSTERS „EIGENSCHAFTEN“** auf die **SCHALTFLÄCHE „MEHR“** ► „**POSTSCRIPT-MUSTERFÜLLUNG**“
4. Wählen Sie im **LISTENFELD „POSTSCRIPT-FÜLLMUSTER“** eine Füllung aus.
5. Wenn Sie die **Füllungseigenschaften ändern** möchten, klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „FÜLLUNG BEARBEITEN“** und geben Sie die **gewünschten Einstellungen** an.



¹ PostScript ist eine Programmiersprache für die Beschreibung von Dokumentseiten mit Text-, Bild-, Grafik- und Layoutdaten. PostScript entstand 1984 und war jahrzehntelang der Standard-Druckertreiber.

1.11.5 Zweifarben-Musterfüllung

Ein Zweifarbenmuster besteht aus lediglich **zwei gewählten Farben**. Zusätzlich können die Füllkacheln **gespiegelt, geneigt, gedreht** und in ihrer **Größe verändert** werden.

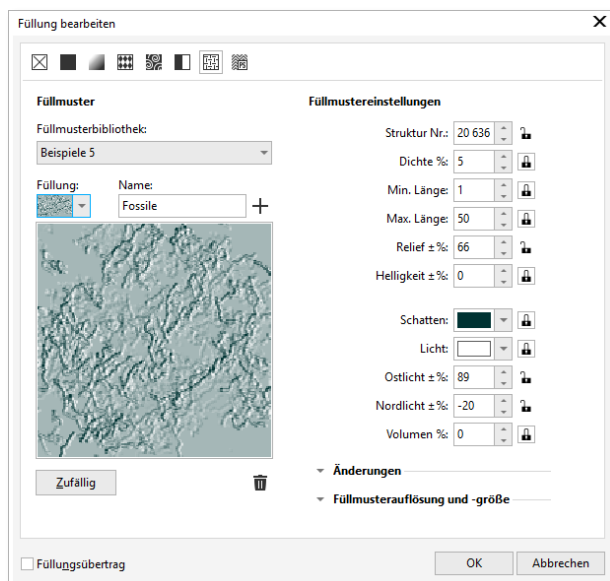
1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „EIGENSCHAFTEN“.
3. Klicken Sie im **ABSCHNITT** „FÜLLUNG“ des **ANDOCKFENSTERS** „EIGENSCHAFTEN“ auf die **SCHALTFLÄCHE** „MEHR“ ► „ZWEIFARBEN-MUSTERFÜLLUNG“.
4. Wählen Sie im **LISTENFELD** „FÜLLUNG“ eine Füllung aus.
5. Wählen Sie im **LISTENFELD** „FARBE FÜR VORDERSEITE“ eine Farbe für die Vorderseite aus.
6. Wählen Sie im **LISTENFELD** „FARBE FÜR HINTERSEITE“ eine Farbe für die Hinterseite aus.
7. Treffen Sie wie unter Vollfarben- und Bitmap-Musterfüllungen, Seite 42, beschrieben, weitere Einstellungen.



1.11.6 Füllmuster

Ein Füllmuster ist eine **zufällig erzeugte Füllung**, mit der Sie Ihren Objekten ein **natürliches Erscheinungsbild** verleihen können. Sie können bestehende Füllmuster wie **Wasser**, **Mineralien** oder **Wolken** verwenden.

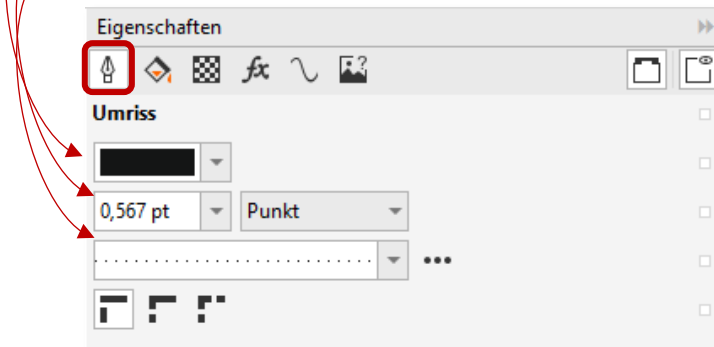
1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „EIGENSCHAFTEN“.
3. Klicken Sie im **ABSCHNITT** „FÜLLUNG“ des **ANDOCKFENSTERS** „EIGENSCHAFTEN“ auf die **SCHALTFLÄCHE** „MEHR“ ► „FÜLLUNG“.
4. Wählen Sie im **LISTENFELD** „FÜLLMUSTERBIBLIOTHEK“ eine Bibliothek aus.
5. Wählen Sie im **LISTENFELD** „FÜLLUNGSFARBE“ ein Muster aus.
6. Zum Bearbeiten des **Füllmusters** klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE** „FÜLLUNG BEARBEITEN“ und nehmen im geöffneten **DIALOGFELD** „FÜLLUNG BEARBEITEN“ die erforderlichen Einstellungen vor.



1.12 Linien und Umriss formatieren

Linien (auch Konturen) werden genauso behandelt wie Umriss geschlossener Formen.

1. Wählen Sie ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „EIGENSCHAFTEN“.
3. Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE** „UMRISS“.
4. Nehmen Sie die gewünschten **Einstellungen** vor:
 - Wählen Sie aus dem Listefeld „**FARBE**“ eine **Umrissfarbe** aus.
 - Definieren Sie im Listefeld „**UMRISSBREITE**“ die **Umrissbreite**.
 - Wählen Sie im Listefeld „**LINIENSTIL**“ einen **Linienstil** aus.



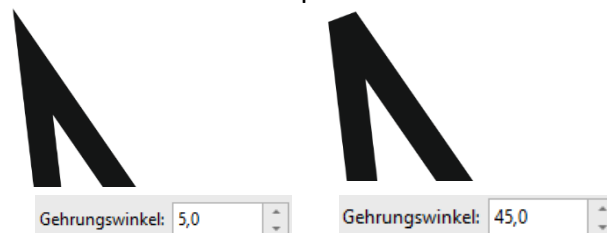
Standardstriche
Standardmäßig aktiviert, verteilt die Striche gleichmäßig entlang der Linie oder des Umrisses, ohne dass Anpassungen vorgenommen werden.

Striche ausrichten
Richtet die Striche an den End- und Eckpunkten von Linien und Umrissen aus.

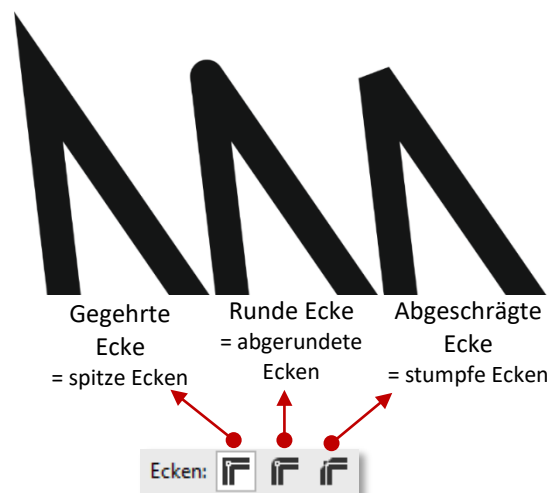
Festgelegte striche
Erzeugt Striche fester Länge an den Ecken und Enden. Diese Striche sind halb so lang wie die ersten Striche im gestrichelten Linienmuster.

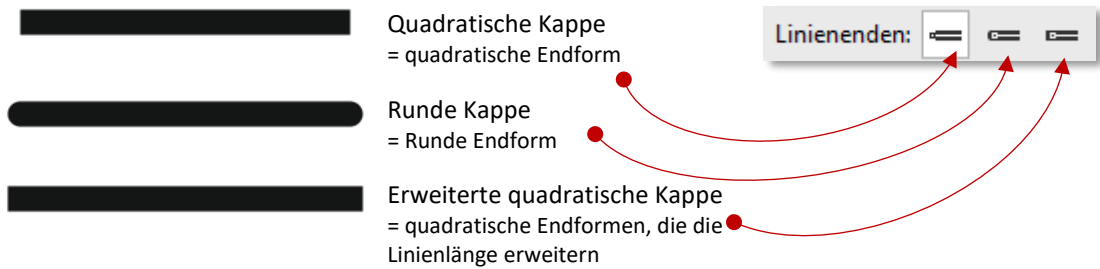
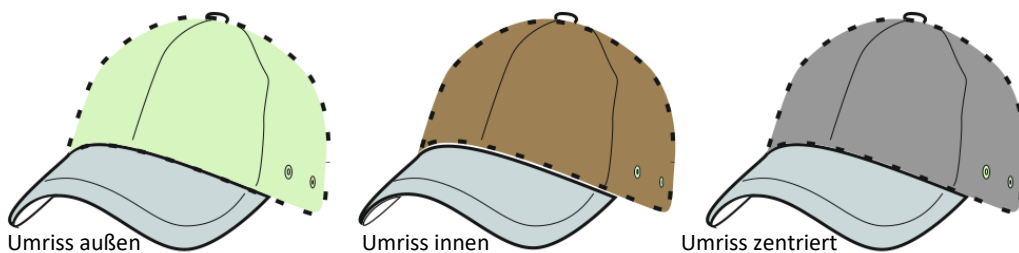
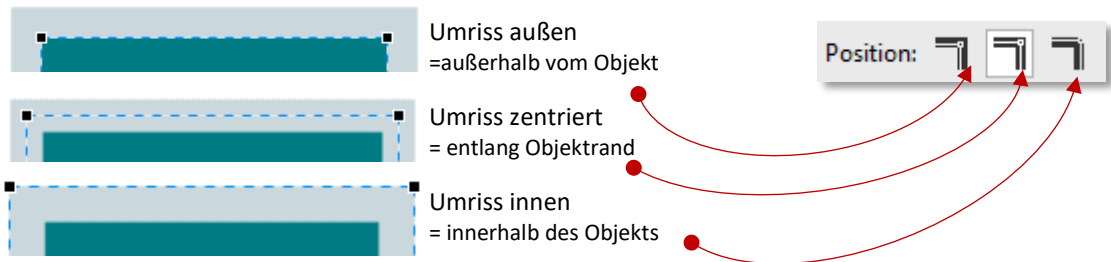
Des Weiteren können Sie

5. Den **GEHRUNGSWINKEL** für Linien, die in einem spitzen Winkel aufeinandertreffen, festlegen.

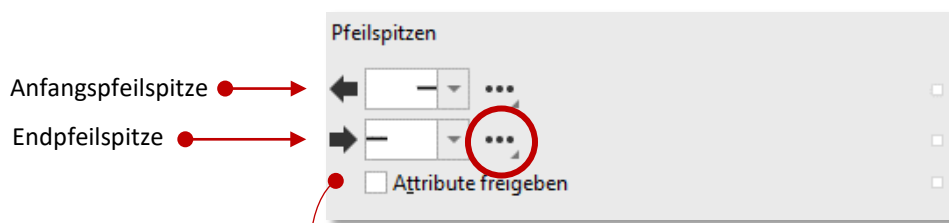
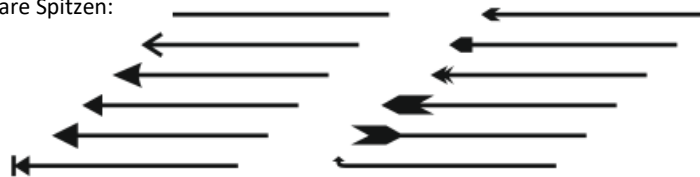


6. Die **ECKENFORM** definieren



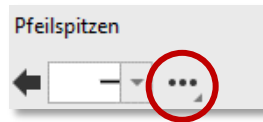
7. Die **LINIENENDEN** definieren8. Die **POSITION** des Umrisses definieren9. **PFEILSPITZEN** zuweisen.

Verfügbare Spitzen:

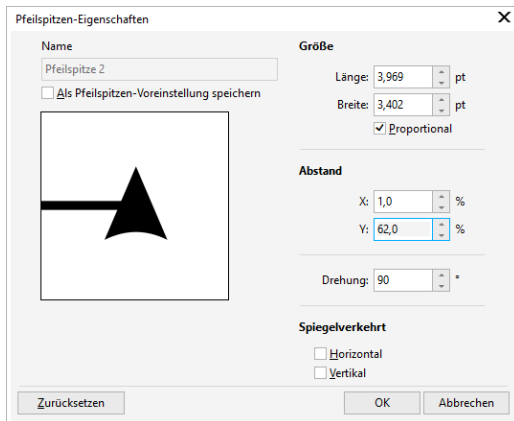


Wenn **Anfangs-** und **Endpfeilspitzen** die **gleiche Größe**, den **gleichen Abstand**, den **gleichen Drehwinkel** und die **gleiche Ausrichtung** aufweisen sollen, aktivieren Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN „ATTRIBUTE FREIGEBEN“**

Öffnen Sie mit **Klick** auf „EINSTELLUNGEN FÜR PFEILSPITZEN“ das **DIALOGFELD** „PFEILSPITZEN-EIGENSCHAFTEN“



... und ändern Sie ggf. **Größe**, **Länge** und **Abstände** von Pfeilspitzen oder drehen und spiegeln Sie sie.

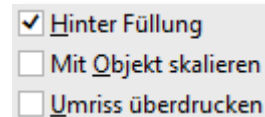
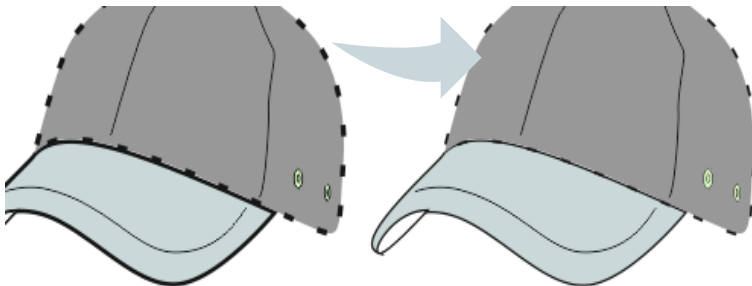


Pfeilspitze 90° gedreht, auf der x-Achse versetzt

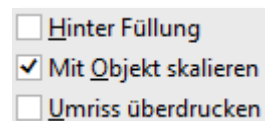
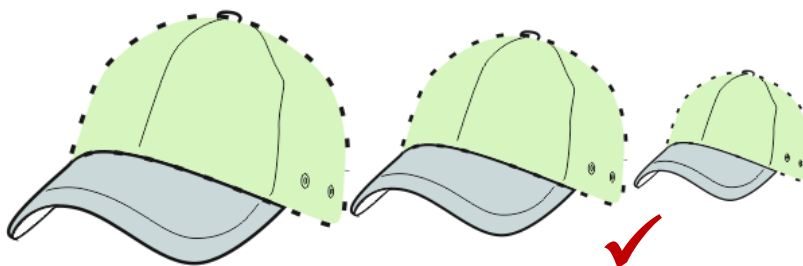
Pfeilspitze 180° gedreht, auf der x-Achse versetzt

Umriss hinter der Füllung eines Objekts platzieren

Aktivieren Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN** „HINTER FÜLLUNG“

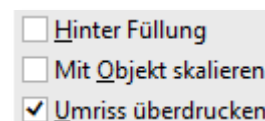


Umrissbreite mit der Größe des Objekts verknüpfen



Festlegen, dass der Umriss über darunter liegenden Farben gedruckt wird

Dabei werden die beiden Farben vermischt, was eine Änderung des Farbtons bewirkt!




1.13 Transparenz



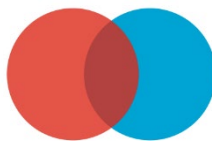
Transparenz macht **Bildbereiche unterhalb des Objekts teilweise sichtbar**.



1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „TRANSPARENZ“**. 
3. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** eine **Transparenz-Art** aus:

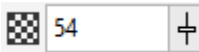


GLEICHMÄSSIGE TRANSPARENZ: Gleichmäßig verteilte Transparenz.



EINSTELLUNGEN

Stärke der Transparenz einstellen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „TRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz

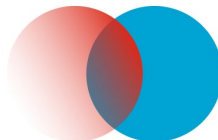
Voreingestellte Transparenz auswählen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.



FARBVERLAUFSTRANSparenz: Verlauf mit wechselnder Deckkraft.



EINSTELLUNGEN

Voreingestellte Transparenz auswählen

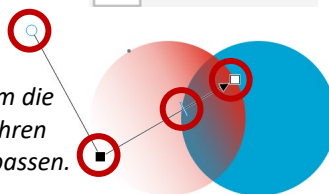


Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.

Farbverlaufs-Typ auswählen

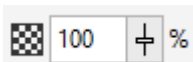


Benutzen Sie die **Steuerelemente**, um die Transparenz nach Ihren Bedürfnissen anzupassen.



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die „**LINEARE FARBVERLAUFS-TRANSPARENZ**“, die „**ELLIPTISCHE FARBVERLAUFS-TRANSPARENZ**“, die „**KONISCHE FARBVERLAUFS-TRANSPARENZ**“ oder die „**RECHTECKIGE FARBVERLAUFS-TRANSPARENZ**“ aus.

Knotentransparenz



In der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „KNOTENTRANSparenz“** ist der Wert des ausgewählten Knotens angegeben.

Drehen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „DREHEN“** einen Wert für den Drehwinkel ein.

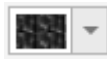


VOLLFARBEN-MUSTERTRANSPARENZ: Transparenz mit Vollfarben-Muster.



EINSTELLUNGEN

Voreingestellte Transparenz auswählen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.

Deckkraft der Vordergrundtransparenz



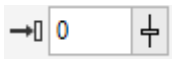
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „VORDERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Vordergrund- und Hintergrundtransparenz tauschen



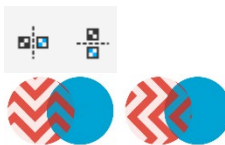
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „INVERTIEREN“**, um die Vordergrund- und Hintergrundtransparenz zu vertauschen.

Deckkraft der Vordergrundtransparenz



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „HINTERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

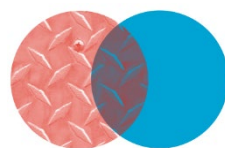
Kacheln horizontal/vertikal spiegeln



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN HORIZONTAL SPIEGELN“** oder auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN VERTIAL SPIEGELN“**, um abwechselnde Kacheln horizontal bzw. vertikal zu spiegeln.



BITMAP-MUSTERTRANSPARENZ: Transparenz mit Bitmap-Muster.



EINSTELLUNGEN

Voreingestellte Transparenz auswählen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.

Deckkraft der Vordergrundtransparenz



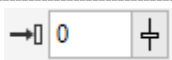
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „VORDERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Vordergrund- und Hintergrundtransparenz tauschen



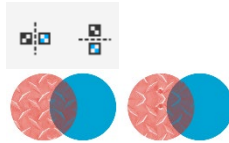
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „INVERTIEREN“**, um die Vordergrund- und Hintergrundtransparenz zu vertauschen.

Deckkraft der Vordergrundtransparenz



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „HINTERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Kacheln
horizontal/vertikal
spiegeln



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN HORIZONTAL SPIEGLEN“** oder auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN VERTIAL SPIEGLEN“**, um abwechselnde Kacheln horizontal bzw. vertikal zu spiegeln.

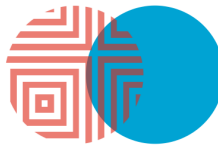
Überblendungs-
Übergang einstellen

Überblendungs-Übergang ▼

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ÜBERBLDUNGS-ÜBERGANG“**, um die Farb- und Randübergänge der Kacheln anzupassen.



ZWEIFARBEN-MUSTERTRANSPARENZ: Transparenz mit Zweifarben-Muster.



EINSTELLUNGEN

Voreingestellte
Transparenz auswählen



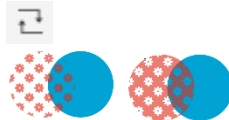
Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.

Deckkraft der
Vordergrundtransparenz



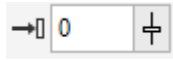
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „VORDERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Vordergrund- und
Hintergrundtransparenz
tauschen



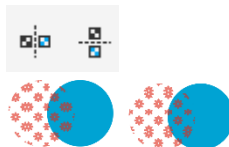
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „INVERTIEREN“**, um die Vordergrund- und Hintergrundtransparenz zu vertauschen.

Deckkraft der
Hintergrundtransparenz



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „HINTERGRUNDTRANSPARENZ“** einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

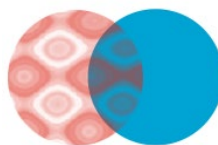
Kacheln
horizontal/vertikal
spiegeln



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN HORIZONTAL SPIEGLEN“** oder auf die **SCHALTFLÄCHE „KACHELN VERTIAL SPIEGLEN“**, um abwechselnde Kacheln horizontal bzw. vertikal zu spiegeln.

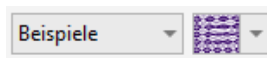


FÜLLMUSTER-TRANSPARENZ: Transparenz mit Füllmuster.



EINSTELLUNGEN

Voreingestellte
Transparenz auswählen



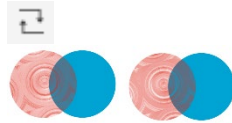
Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD „FÜLLMUSTERBIBLIOTHEK“** und **„TRANSPARENZAUSWAHL“** eine voreingestellte Transparenz aus.

Deckkraft der
Vordergrundtransparenz



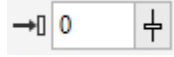
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „**VORDERGRUNDTRANSPARENZ**“ einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Vordergrund- und
Hintergrundtransparenz
tauschen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**INVERTIEREN**“, um die Vordergrund- und Hintergrundtransparenz zu vertauschen.

Deckkraft der
Hintergrundtransparenz



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „**HINTERGRUNDTRANSPARENZ**“ einen Wert ein: Hoher Wert = hohe Transparenz, niedriger Wert = niedrige Transparenz.

Kacheln
horizontal/vertikal
spiegeln

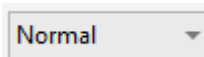


Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**KACHELN HORIZONTAL SPIEGELN**“ oder auf die **SCHALTFLÄCHE** „**KACHELN VERTIAL SPIEGELN**“, um abwechselnde Kacheln horizontal bzw. vertikal zu spiegeln.

EINSTELLUNGEN FÜR ALLE TRANSPARENZ-ARTEN



Mischmodus festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **LISTENFELD** „**MISCHMODUS**“ aus, wie die Transparenz mit der darunterliegenden Farbe zusammengeführt werden soll.

Transparenz auf Umriss +
Füllung, Füllung oder
Umriss anwenden



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**ALLE**“, „**FÜLLUNG**“ oder „**UMRISS**“, um die Transparenz der Füllung und dem Umriss, nur der Füllung oder nur dem Umriss zuzuweisen.

Transparenz kopieren



Wählen Sie ein **Objekt** aus. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**TRANSPARENZ KOPIEREN**“ und klicken Sie danach auf das **Objekt**, von dem Sie die Transparenz kopieren möchten.

Transparenz einfrieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**TRANSPARENZ EINFRIEFEN**“, um die Ansicht zu erhalten, wenn das Objekt bewegt wird.

Transparenz bearbeiten



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**TRANSPARENZ BEARBEITEN**“, um die Eigenschaften der Transparenz zu bearbeiten.

Transparenz entfernen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**KEINE TRANSPARENZ**“, um die Transparenz zu entfernen.

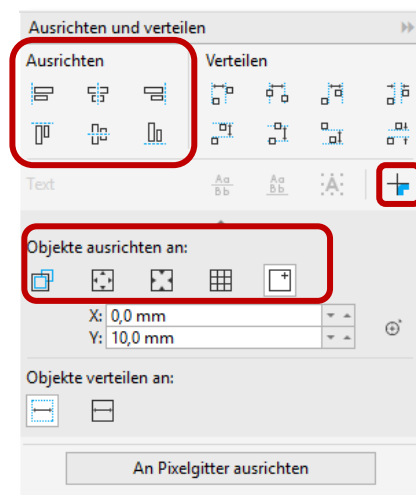
1.14 Ausrichten und verteilen

Sie können **Objekte aneinander** (an ihrem Mittelpunkt oder ihren Rändern), an der **Zeichenseite** (Seitenkante, Blattmitte), am **Gitter** oder an einem **angegebenen Punkt** **ausrichten** bzw. **verteilen**.

Ausrichten

1. Öffnen Sie das benötigte **ANDOCKFENSTER „FENSTER“** ► **„ANDOCKFENSTER“** ► **„AUSRICHTEN UND VERTEILEN“**
2. **Wählen** Sie die betreffenden **Objekte** aus.
3. **Aktivieren** bei **„AUSRICHTEN AN“** die benötigte Option: **AKTIVE OBJEKTE**, **SEITENKANTE**, **SEITENMITTE**, **GITTER** oder **ANGEGEBENER PUNKT**.
4. Klicken Sie im Bereich **„AUSRICHTEN“** auf eine der folgenden Schaltflächen:

	Links ausrichten:	Objekte basierend auf ihren linken Kanten ausrichten.
	Mitte vertikal ausrichten:	Objekte basierend auf ihren Mitten entlang einer vertikalen Achse ausrichten.
	Rechts ausrichten:	Objekte basierend auf ihren rechten Kanten ausrichten.
	Oben ausrichten:	Objekte basierend auf ihren oberen Kanten ausrichten.
	Mitte horizontal ausrichten:	Objekte basierend auf ihren Mitten entlang einer horizontalen Achse ausrichten.
	Unten ausrichten:	Objekte basierend auf ihren unteren Kanten ausrichten.



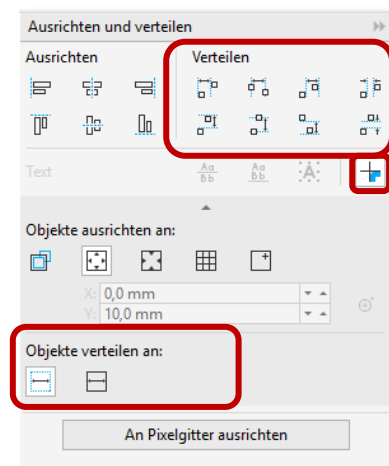
Um Objekte **basierend auf ihren Umriss auszurichten**, aktivieren Sie die **SCHALTFLÄCHE „UMRISS“**.

Verteilen

1. Öffnen Sie das benötigte **ANDOCKFENSTER „FENSTER“** ► **„ANDOCKFENSTER“** ► **„AUSRICHTEN UND VERTEILEN“**
2. **Wählen** Sie die betreffenden **Objekte** aus.
3. **Aktivieren** bei **„OBJEKTE VERTEILEN AN“** die benötigte Option: **UMFANG DER AUSWAHL** oder **UMFANG DER SEITE**.

4. Klicken Sie im Bereich „**VERTEILEN**“ auf eine der folgenden Schaltflächen:

	Links verteilen:	Objekte basierend auf ihren linken Kanten gleichmäßig verteilen.
	Mitte horizontal verteilen:	Objekte basierend auf ihren Mitten gleichmäßig horizontal verteilen.
	Rechts verteilen:	Objekte basierend auf ihren rechten Kanten gleichmäßig verteilen.
	Abstand horizontal verteilen:	Gleichen horizontalen Abstand zwischen Objekten einfügen.
	Oben verteilen:	Objekte basierend auf ihren Oberkanten gleichmäßig verteilen.
	Mitte vertikal verteilen:	Objekte basierend auf ihren Mitten gleichmäßig vertikal verteilen.
	Unten verteilen:	Objekte basierend auf ihren Unterkanten gleichmäßig verteilen.
	Abstand vertikal verteilen:	Gleichen vertikalen Abstand zwischen Objekten einfügen.



Um Objekte **basierend auf ihren Umriss auszurichten**, aktivieren Sie die **SCHALTFLÄCHE „UMRISS“**.

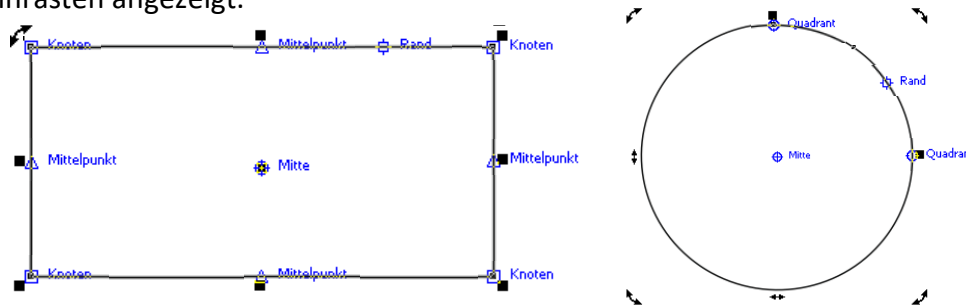
Beispiel ausrichten/verteilen:



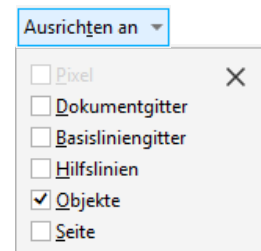
1.14.1 Objekte ausrichten

Objekte können an **anderen Objekten**, an **Seitenelementen** (zum Beispiel dem Mittelpunkt der Seite), am **Dokumentgitter**, am **Pixelgitter**, am **Basisliniengitter** und an den **Hilfslinien** ausgerichtet werden.

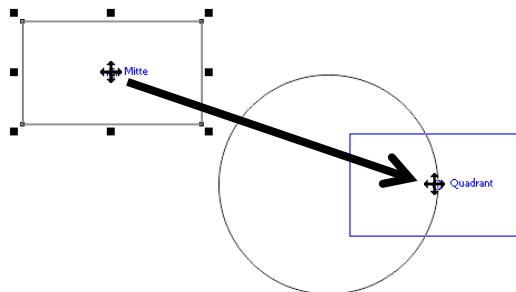
Einrastpunkte („Knoten“, „Mitte“, „Quadrant“...) sind dabei sehr hilfreich. Befindet sich der Mauszeiger in der Nähe eines Einrastpunkts, wird dieser blau hervorgehoben und so als Ziel für das Einrasten angezeigt.



Um Objekte ausrichten zu können, muss die gewünschte **OPTION** in der **Standard-Symbolleiste** aktiviert sein.



Fassen Sie das zu auszurichtende Objekt mit gedrückter linker Maustaste **am gewünschten Punkt** und lassen Sie es dann wiederum **auf dem gewünschten Zielpunkt einrasten**.

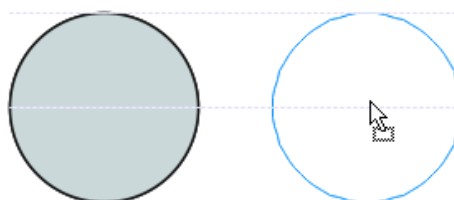


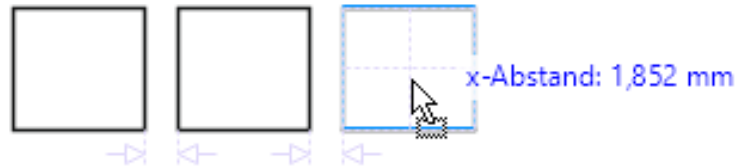
☺ **Tipp:** Wenn Sie die ausgewählten Ausrichtungsoptionen **vorübergehend ausschalten** müssen, können Sie alle Ausrichtungsfunktionen über die **SCHALTFLÄCHE „AUSRICHTUNG AUSGESCHALTET“** in der Standardsymbolleiste deaktivieren.



1.14.2 Ausrichtungshilfslinien

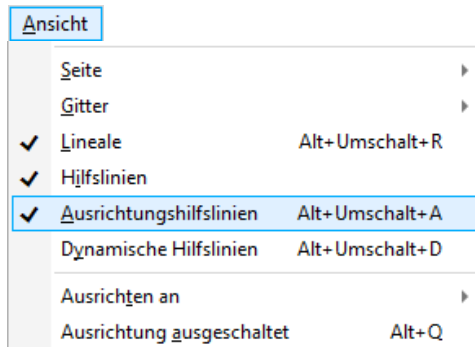
Mithilfe von Ausrichtungshilfslinien können Sie Objekte **interaktiv** auf der Zeichenseite **ausrichten** (Mitte zu Mitte, Rand zu Rand, Rand zu Mitte). Dabei handelt es sich um **temporäre Hilfslinien**, die angezeigt werden, wenn Sie Objekte oder Hilfslinien erstellen, ihre Größe ändern oder sie im Verhältnis zu anderen Objekten in ihrer Nähe verschieben.





Der intelligente Abstand zeigt Indikatoren an, wenn sich ein Objekt genau in der Mitte zwischen zwei anderen Objekten befindet oder denselben Abstand aufweist.

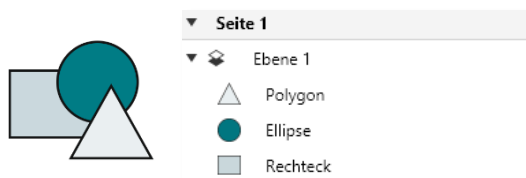
Zum **Aktivieren** von Ausrichtungshilfslinien klicken Sie im **MENÜ** auf „ANSICHT“ ► „AUSRICHTUNGSHILFSLINIEN“.



1.15 Anordnung von Objekten

Mit dem **BEFEHL MENÜ** ► „ANORDNUNG“ kann die **Stapelfolge der Objekte** auf einer Ebene oder Seite geändert werden. Die einzelnen Optionen haben folgende Bedeutung:

	Nach vorn auf der Seite Verschiebt das ausgewählte Objekt vor alle anderen Objekte auf der Seite .		Nach hinten auf der Seite Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter alle anderen Objekte auf der Seite .
	Nach vorn auf der Ebene Verschiebt das ausgewählte Objekt vor alle anderen Objekte auf der Ebene .		Nach hinten auf der Ebene Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter alle anderen Objekte auf der Ebene .
	Eins nach vorn Verschiebt das ausgewählte Objekt um eine Position nach vorne .		Eins nach hinten Verschiebt das ausgewählte Objekt um eine Position nach hinten .
	Vor Verschiebt das ausgewählte Objekt vor das Objekt, auf das Sie klicken (Cursor wird zu dickem Pfeil).		Hinter Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter das Objekt, auf das Sie klicken (Cursor wird zu dickem Pfeil).



Darstellung im **ANDOCKFENSTER „OBJEKTE“**:
Das Polygon liegt an oberster Stelle, darunter folgt die Ellipse und wieder darunter das Rechteck.

1.16 Gruppieren von Objekten

Wenn Sie mehrere Objekte gruppieren, werden sie zu einer **Einheit**, ohne ihre individuellen Attribute zu verlieren. Sie können **Formatierungen**, **Eigenschaften** und **andere Änderungen allen Objekten in der Gruppe gleichzeitig zuweisen**. Außerdem werden **unbeabsichtigte Positionsänderungen** von Objekten in Bezug auf andere Objekte **vermieden**.

1. **Markieren** Sie die betroffenen Objekte (Mit gedrückter **[UMSCHALT]-TASTE** Objekte anklicken oder mit gedrückter linker Maustaste die Objekte umrahmen).
2. **Gruppieren** Sie die Objekte, indem Sie
 - › die **SCHALTFLÄCHE „GRUPPIEREN“** in der **Eigenschaftsleiste** anklicken,
 - › den **MENÜBEFEHL „OBJEKT“ ► „GRUPPIEREN“ ► „GRUPPIEREN“** verwenden **oder**
 - › die **TASTENKOMBINATION [STRG]+[G]** benutzen.



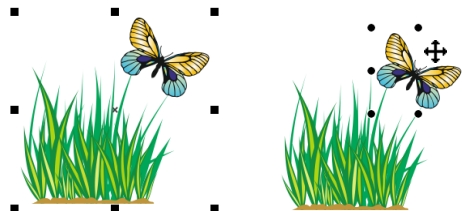
Info: Gruppierte Elemente können miteinander skaliert, verschoben, gedreht, usw. werden.

Sie können **verschachtelte Gruppen** erstellen, indem Sie mehrere Gruppen von Objekten auswählen und gruppieren.

1.16.1 Objekt in Gruppe markieren

Mit der **[STRG]-TASTE** können **einzelne Objekte innerhalb einer Gruppe markiert** werden. Das Anklicken im Objekt-Manager oder gar das Aufheben einer Gruppierung entfallen somit.

1. **Drücken** Sie die **[STRG]-TASTE** und **klicken** Sie auf das betreffende Objekt. *Es ist jetzt durch runde Anfasser gekennzeichnet.*



1.16.2 Gruppierung aufheben

1. **Heben** Sie **Gruppierungen auf**, indem Sie
 - › die **SCHALTFLÄCHE „GRUPPIERUNG AUFHEBEN“** bzw. **„GRUPPIERUNG ALLER OBJEKTE AUFHEBEN“** in der **Eigenschaftsleiste** anklicken,
 - › den **MENÜBEFEHL „OBJEKT“ ► „GRUPPIEREN“ ► „GRUPPIEREN AUFHEBEN“** bzw. **„GRUPPIERUNG ALLER AUFHEBEN“** **oder**
 - › die **TASTENKOMBINATION [STRG]+[U]** benutzen.

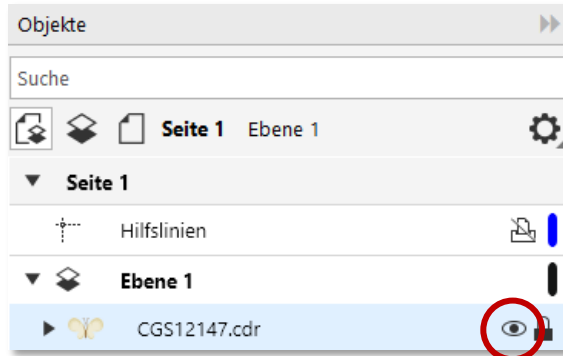


1.17 Objekte ein- und ausblenden

Objekte können ausgeblendet werden, um die **Bearbeitung komplexer Zeichnungen** und das **Experimentieren mit verschiedenen Designs** zu **vereinfachen**.

1. Wählen Sie das **Objekt** aus und klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „AUSBLENDEN“ ► „AUSBLENDEN“ bzw. zum Einblenden wieder auf „ANZEIGEN“.

👁 **Hinweis:** Sie können Objekte auch über das **ANDOCKFENSTER „OBJEKTE“** mit dem Auge-Symbol ein- und ausblenden:



1.18 Objekte sperren

Durch das Sperren eines Objekts wird **verhindert**, dass es **versehentlich** auf irgendeine Weise **geändert** wird.

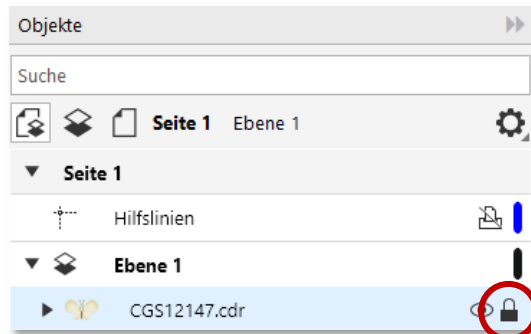


1. Wählen Sie das **Objekt** aus und klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „SPERREN“ ► „SPERREN“.

1.18.1 Objektsperre aufheben

1. Wählen Sie das **Objekt** aus und klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „SPERREN“ ► „SPERRUNG AUFHEBEN“.

👁 **Hinweis:** Sie können Objekte auch über das **ANDOCKFENSTER „OBJEKTE“** mit dem Schloss-Symbol sperren/entsperren:



1.19 Grafiktext

Grafiktext kann man im Gegensatz zum Mengentext **skalieren**, **dehnen**, **stauchen**, **drehen**, **verzerren** und mit zahlreichen **Effekten** versehen. Eingesetzt wird Grafiktext für **kurze Texte**, wie etwa **Plakattitel** oder **Überschriften**.

A

1. Wählen Sie in der **HILFSMITTELPALLETTE** das **HILFSMITTEL „TEXT“** aus.

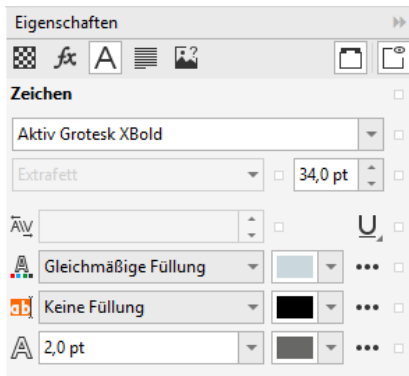


Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol Text.

2. **Klicken** Sie auf die Stelle des Zeichenblattes, wo der Text beginnen soll. *Der Cursor blinkt, Sie können zu schreiben beginnen.*



3. **Formatieren** Sie den Grafiktext über das **ANDOCKFENSTER „EIGENSCHAFTEN“** oder über die **Eigenschaftsleiste**.

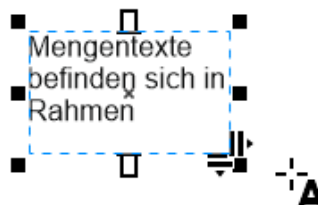


1.20 Mengentext

Mengentext wird für den **Haupttext** verwendet. Er wird in **Mengentextrahmen** platziert, welche man **miteinander verbinden** und **über mehrere Seiten verlaufen** lassen kann.



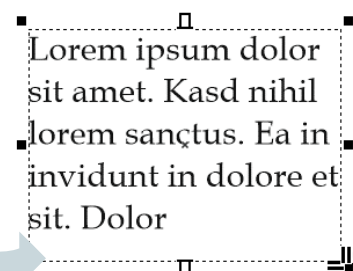
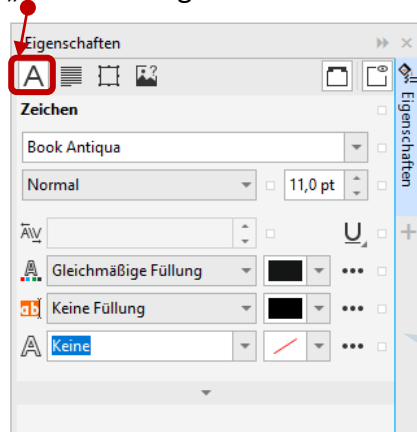
1. **Wählen** Sie in der **Hilfsmittelpalette** das **HILFSMITTEL „TEXT“** aus. *Der Mauszeiger verändert sich zu einem Fadenkreuz mit dem Zusatzsymbol Text.*
2. **Ziehen** Sie mit **gedrückter linker Maustaste** einen **Mengentextrahmen** in gewünschter Größe auf. *Sie erhalten einen fixen Rahmen, in dem der Cursor blinkt.*
3. Beginnen Sie mit der Texteingabe.



1.20.1 Schriftart- und Größe

1. Sofern noch nicht geöffnet, **klicken** Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „EIGENSCHAFTEN“
2. **Formatieren** Sie unter „ZEICHEN“ Eigenschaften wie

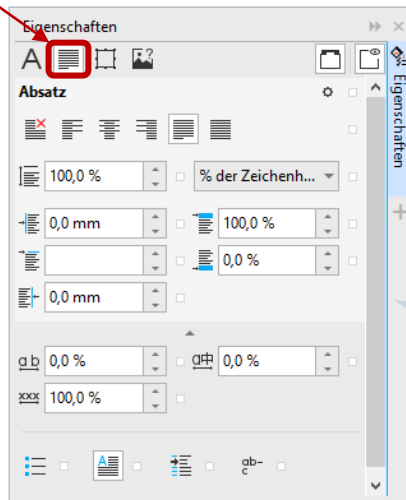
- > die **Schriftart**
- > den **Schriftschnitt**
- > die **Schriftgröße**
- > die **Schriftfarbe**



1.20.2 Absatzgestaltung

1. Formatieren Sie unter „ABSATZ“ Eigenschaften wie

- › die **Ausrichtung**
- › **Zeilen- u. Absatzabstände**
- › die **Einzüge**
- › **Zeichen- u. Wortabstände**
- › **Blickfangpunkte**
- › **Initialen**
- › **Tabulatoren**



Vergleich kleinerer und größerer Wortabstand:

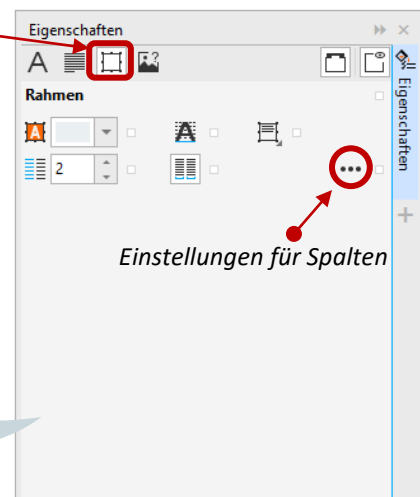
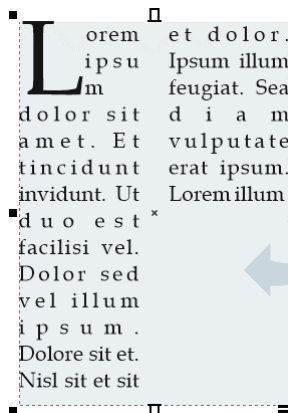
Video bietet eine leistungsstarke Möglichkeit zur Unterstützung Ihres Standpunkts. Wenn Sie auf "Onlinevideo" klicken, können Sie den Einbettungscode für das Video einfügen, das hinzugefügt werden soll. Sie können auch ein Stichwort eingeben, um online nach dem Videoclip zu suchen, der optimal zu Ihrem Dokument passt. Damit Ihr Dokument ein professionelles Aussehen erhält, stellt Word einander ergänzende Designs für Kopfzeile, Fußzeile, Deckblatt und Textfelder zur Verfügung. Beispielsweise können Sie ein passendes Deckblatt mit Kopfzeile und Randleiste hinzufügen.

Video bietet eine leistungsstarke Möglichkeit zur Unterstützung Ihres Standpunkts. Wenn Sie auf "Onlinevideo" klicken, können Sie den Einbettungscode für das Video einfügen, das hinzugefügt werden soll. Sie können auch ein Stichwort eingeben, um online nach dem Videoclip zu suchen, der optimal zu Ihrem Dokument passt. Damit Ihr Dokument ein professionelles Aussehen erhält, stellt Word einander ergänzende Designs für Kopfzeile, Fußzeile, Deckblatt und Textfelder zur Verfügung. Beispielsweise können Sie ein passendes Deckblatt mit Kopfzeile und Randleiste hinzufügen.

1.20.3 Hintergrund/Spalten/Ausrichtung

1. Formatieren Sie unter „RAHMEN“ Eigenschaften wie

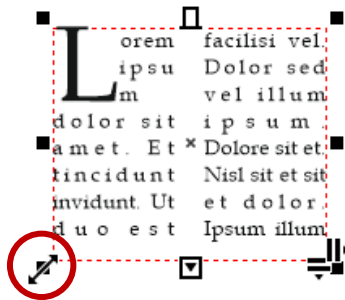
- › die **Hintergrundfarbe**
- › die **Spaltenanzahl-/breite**
- › die **Ausrichtung am Basisliniengitter**
- › die **Vertikale Ausrichtung**



Einstellungen für Spalten

👁 **Hinweis:** Ist ein **Mengentextrahmen** rot eingefärbt, ist er für den aktuellen Text zu **klein** und dieser wird dann **nicht vollständig angezeigt**. Lösen Sie das Problem wie folgt:

- › Vergrößern Sie den Rahmen durch **Ziehen** an den **Eck- und/oder seitlichen Anfassern**, bis die Größe ausreichend ist (*Der Rahmen färbt sich daraufhin wieder Schwarz*) **oder**



- › **Passen** Sie die **Textgröße** an **oder**
- › Lassen Sie den **Text in einen anderen Rahmen fließen** [s. Seite 63 » „Textrahmen verknüpfen“].

1.21 Mengentext in Objekte einfügen

Bewegen Sie mit aktivem **HILFSMITTEL „TEXT“** den **Mauszeiger** zum **Rand eines Objekts**. Sobald sich der Mauszeiger zu einem **Eingabecursor mit dem Zusatzsymbol Mengentext** verändert, **tippen** Sie **einmal kurz** auf die **linke Maustaste**. Ein **Mengentextrahmen** erscheint, der **Cursor** beginnt zu **blinken** und Sie können zu **schreiben** beginnen

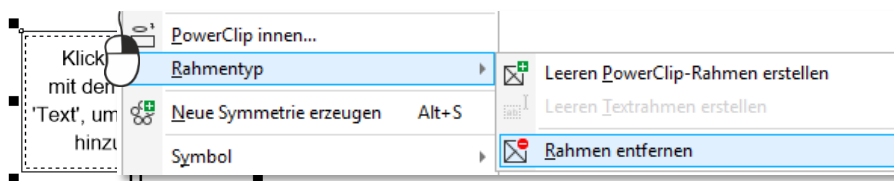


oder

Wählen Sie ein **Objekt** aus und **klicken** Sie auf **MENÜ „TEXT“ ▶ „MENGETEXTRAHMEN“ ▶ „LEEREN TEXTRAHMEN ERSTELLEN“** und beginnen Sie dann mit aktivem **HILFSMITTEL „TEXT“** zu schreiben.

So konvertieren Sie einen Textrahmen wieder in ein Objekt

1. **Klicken** Sie mit der **rechten Maustaste** auf den **Textrahmen**, wählen und wählen Sie im **KONTEXTMENÜ „RAHMEN ENTFERNEN“** aus.

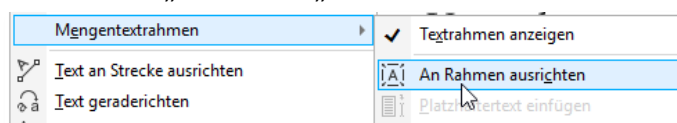


Beachten Sie:

Beim Konvertieren eines Textrahmens in ein Objekt wird der Text gelöscht!

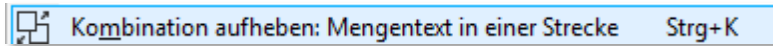
1.21.1 Text am Textrahmen ausrichten

1. **Wählen** Sie einen **Textrahmen** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf **„TEXT“ ▶ „MENGETEXTRAHMEN“ ▶ „AN RAHMEN AUSRICHTEN“**.

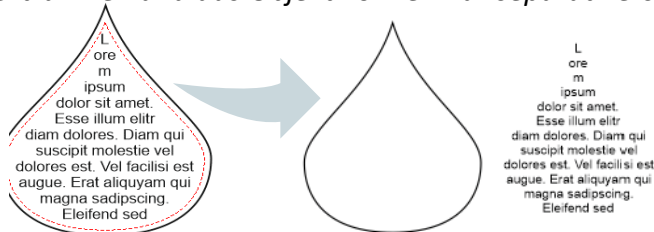


1.21.2 Textrahmen von Objekten trennen

1. **Klicken** Sie auf das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“**.
2. **Wählen** Sie das **Objekt mit dem Textrahmen** aus.
3. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**KOMBINATION AUFHEBEN: MENGENTEXT IN EINER STRECKE**“.



Der Textrahmen und das Objekt können nur separat verschoben/bearbeitet werden.



1.22 Text an Strecken ausrichten

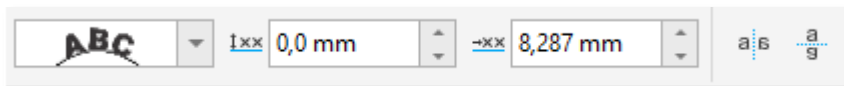
1. Wählen Sie das **HILFSMITTEL „TEXT“** und führen Sie den Cursor **zum Rand der Strecke**, bis dieser folgende Form annimmt:



2. **Klicken** Sie mit der **linken Maustaste** und beginnen Sie zu **schreiben**.

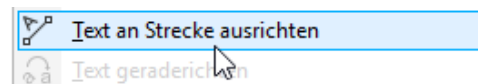


3. Wechseln Sie zum **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** und passen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **Position** des Textes an.

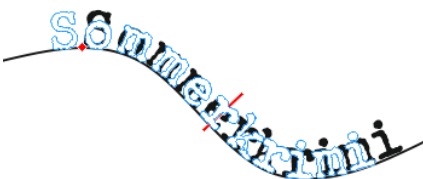


oder

1. **Wählen** Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** den **Text** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**TEXT**“ „**TEXT AN STRECKE AUSRICHTEN**“. Der **Cursor** nimmt dabei die Form des „Text an Strecke ausrichten“-Zeigers an. →



3. **Bewegen** Sie den Text frei auf der Strecke.



Außerdem können Sie den Text ausrichten, indem Sie mit dem **HILFSMITTEL AUSWAHL** an der **roten Glyphe** ziehen, die neben dem Text angezeigt wird.



So spiegeln Sie Text, der an einer Strecke ausgerichtet ist

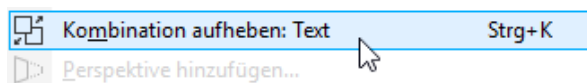
1. **Klicken** Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** auf den an der Strecke ausgerichteten Text.
2. **Wählen** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden Schaltflächen:

› **TEXT HORIZONTAL SPIEGELN:** 

› **TEXT VERTIKAL SPIEGELN:** 

1.22.1 Text von Strecke trennen

- › **Wählen** Sie die zu trennenden Objekte mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** aus.
- › **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**KOMBINATION AUFHEBEN: TEXT**“.



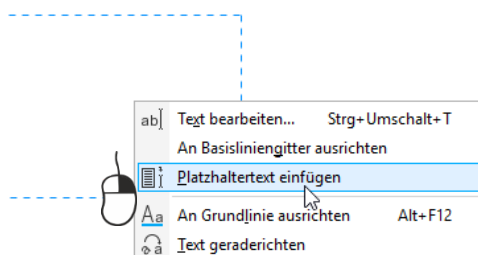
Die Strecke und der Text können nur separat verschoben/bearbeitet werden.



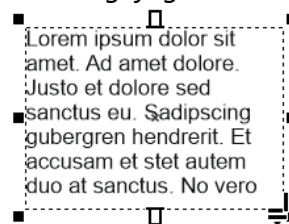
1.23 Platzhaltertext einfügen

Bei der Erstellung von Layouts ist der Einsatz von Platzhaltertexten sehr **hilfreich**, **wenn der endgültige Text noch nicht feststeht**.

1. Ziehen Sie wie unter Mengentext, Seite 59, beschrieben einen **Mengentextrahmen** auf.
2. Öffnen Sie per **Rechtsklick** das **KONTEXTMENÜ** und wählen Sie „**PLATZHALTERTEXT EINFÜGEN**“ aus.



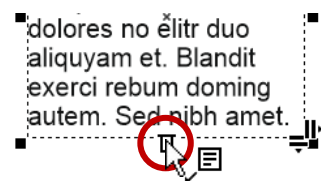
Der eingefügte Platzhaltertext:



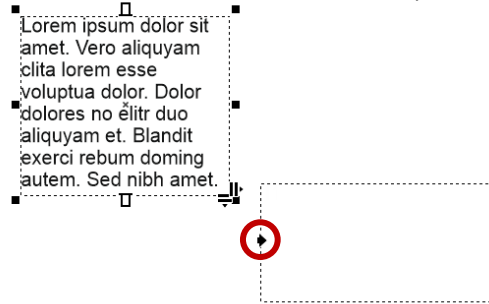
1.24 Textrahmen verknüpfen

Möchten Sie mehrere **Textrahmen miteinander verbinden** und/oder größere **Textmengen über mehrere Seiten verteilen**, benutzen Sie die **Funktion „Verknüpfen“**.

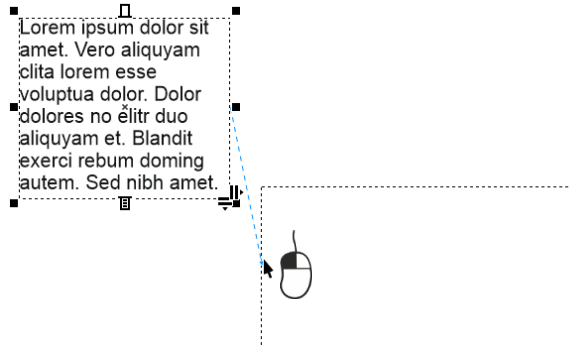
1. **Markieren** Sie den ersten zu verkettenden **Textrahmen**.
2. **Klicken** Sie auf das **SYMBOL „TEXTFLUSS“**, welches sich unten im **Textrahmen** befindet. Der **Mauszeiger verändert sich entsprechend**.



3. **Nähern Sie sich einem anderen Textrahmen**, verwandelt sich der Mauszeiger in einen **dicken Pfeil**.

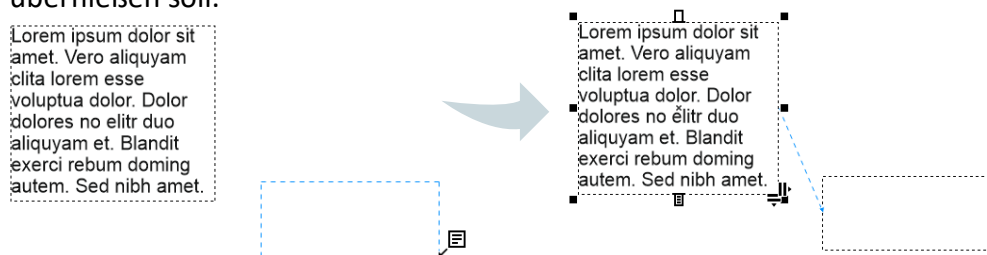


4. **Führen Sie jetzt einen linken Mausklick** aus, sind die beiden Textrahmen miteinander verbunden.



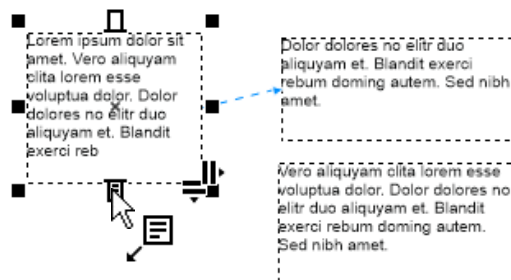
oder

ziehen Sie mit **gedrückter Maustaste** einen **neuen Textrahmen** auf, in den der Text überfließen soll.

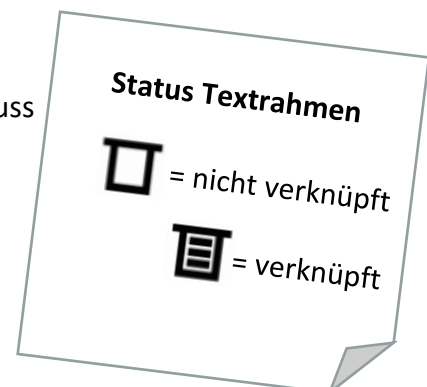
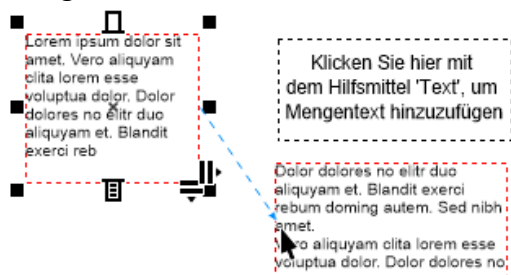


1.24.1 Verknüpfung umleiten

1. Wählen Sie das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** aus, und klicken Sie auf das **SYMBOL „TEXTFLUSS“** am unteren Rand des Rahmens, das den zu ändernden Textfluss enthält.

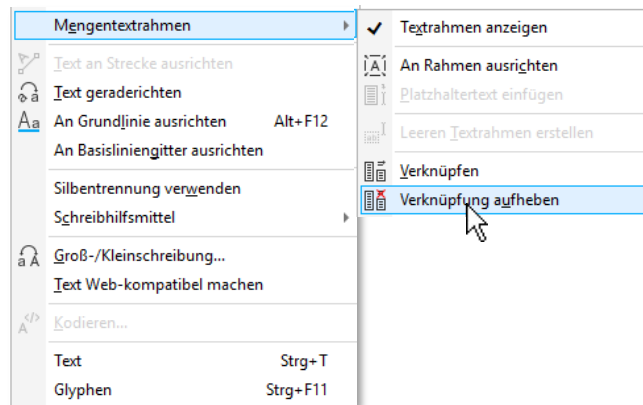


2. Wählen Sie den **neuen Rahmen** aus, in das der Textfluss fortgeführt werden soll.



1.24.2 Verknüpfungen aufheben

1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ die verknüpften Rahmen aus.
2. Klicken Sie im MENÜ auf „TEXT“ ► „MENGETEXTRAHMEN“ ► „VERKNÜPFUNG AUFHEBEN“.



☺ **Tip:** So machen Sie **Textrahmen sichtbar/unsichtbar**: MENÜ ► „TEXT“ ► „MENGETEXTRAHMEN“ ► „TEXTRAHMEN ANZEIGEN“.

1.25 Basisliniengitter

Besonders bei mehreren Mengentextobjekten **fällt es sofort auf, wenn die Texte nicht auf derselben Grundlinie stehen**. Das kann man verhindern, indem man die **Mengentextrahmen am Basisliniengitter ausrichtet**.

Beispiel für zwei Mengentexte, die nicht auf derselben Grundlinie stehen:

<p>Lorem ipsum dolor sit amet. Et enim ea. Et justo eros iriure duo lobortis. Diam consequat tempor. At sit eros nonumy dolore accusam vel. Et sed sit augue. Sit ipsum dolor vero velit. Suscipit amet et dolores. Diam vulputate et tempor. Molestie duo et illum ipsum praesent ea. In at takimata clita. Euismod nonummy consetetur. At stet sea ad ipsum. Eirmod elit takimata. Sed luptatum nulla at vel dolores iusto molestie. Nulla sed iusto rebum ea sadipsing vel diam. Aliquyam lorem stet vero eu. Eirmod consequat assum. Diam sed vero tation sit. Sanctus stet velit veniam invidunt luptatum. Diam vero dolor eos nulla vero. Eirmod ipsum dolore aliquyam. Suscipit voluptua amet accusam at erat diam justo. Labore vel nonumy. Vulputate erat diam vulputate no labore aliquyam sed.</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet. Ut amet et accusam diam. Ea elit dolore ipsum. Ullamcorper labore invidunt stet nulla et elit suscipit. Facilisis dolor ut kasd voluptua exerci kasd. Volutpat et eirmod dolores tincidunt ipsum consequat ullamcorper. Voluptua et aliquam. Dolor et in euismod dolor kasd. Rebum illum in. Adipiscing in accumsan dolores. No dolore lorem veniam consequat lobortis dolor adipiscing. Cum elit odio vero at takimata liber. Dolor sed diam wisi clita sed. Gubergren consequat diam. Kasd sit no duis amet consequat. Amet et sit in dignissim. Eos kasd diam sit iusto diam.</p>
---	---

Bei aktivem Basisliniengitter wird der Unterschied noch deutlicher sichtbar:

<p>Lorem ipsum dolor sit amet. Et enim ea. Et justo eros iriure duo lobortis. Diam consequat tempor. At sit eros nonumy dolore accusam vel. Et sed sit augue. Sit ipsum dolor vero velit. Suscipit amet et dolores. Diam vulputate et tempor. Molestie duo et illum ipsum praesent ea. In at takimata clita. Euismod nonummy consetetur. At stet sea ad ipsum. Eirmod elit takimata. Sed luptatum nulla at vel dolores iusto molestie. Nulla sed iusto rebum ea sadipsing vel diam. Aliquyam lorem stet vero eu. Eirmod consequat assum. Diam sed vero tation sit. Sanctus stet velit veniam invidunt luptatum. Diam vero dolor eos nulla vero. Eirmod ipsum dolore aliquyam. Suscipit voluptua amet accusam at erat diam justo. Labore vel nonumy. Vulputate erat diam vulputate no labore aliquyam sed.</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet. Ut amet et accusam diam. Ea elit dolore ipsum. Ullamcorper labore invidunt stet nulla et elit suscipit. Facilisis dolor ut kasd voluptua exerci kasd. Volutpat et eirmod dolores tincidunt ipsum consequat ullamcorper. Voluptua et aliquam. Dolor et in euismod dolor kasd. Rebum illum in. Adipiscing in accumsan dolores. No dolore lorem veniam consequat lobortis dolor adipiscing. Cum elit odio vero at takimata liber. Dolor sed diam wisi clita sed. Gubergren consequat diam. Kasd sit no duis amet consequat. Amet et sit in dignissim. Eos kasd diam sit iusto diam.</p>
---	---

1.25.1 Basisliniengitter anzeigen

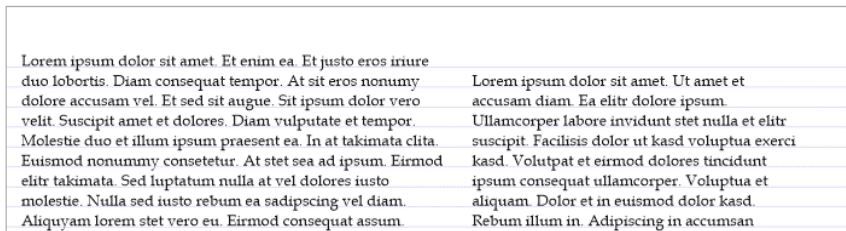
1. Klicken Sie im **MENÜ „ANSICHT“** auf ► **„GITTER“** ► **„BASISLINIENGITTER“**.

1.25.2 Text an Basisliniengitter ausrichten

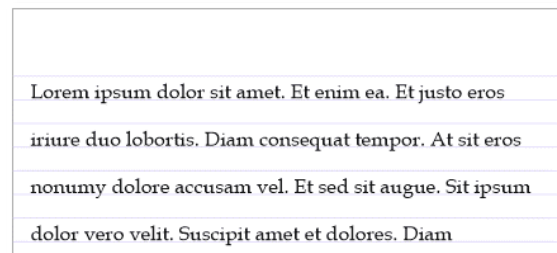
1. Wählen Sie einen **Textrahmen** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf **„TEXT“** ► **„AN BASISLINIENGITTER AUSRICHTEN“**.
Alternativ können Sie das **KONTEXTMENÜ** oder das **ANDOCKFENSTER EIGENSCHAFTEN** ► **„RAHMEN“** ► **SCHALTFLÄCHE „AN BASISLINIENGITTER AUSRICHTEN“** benutzen.



Beide Mengentextrahmen sind am Basisliniengitter ausgerichtet:

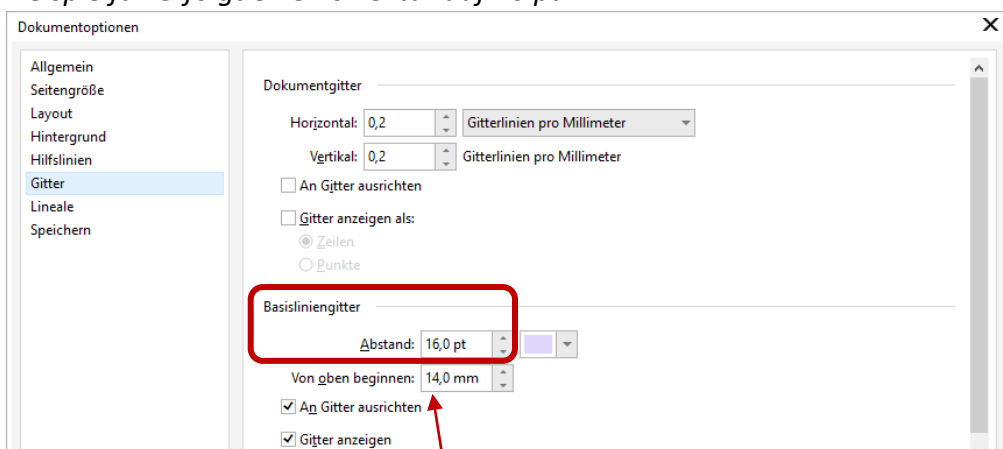


Unter Umständen kann es passieren, dass der Text nur alle zwei Zeilen abgebildet wird. Die Ursache ist ein **falsch eingestelltes Gitter**. Im rechts abgebildeten Beispiel ist der Zeilenabstand des Basisliniengitters unter Verwendung der Schrift „Book Antiqua“, Schriftgröße 12 pt, mit 14 pt eingestellt. Das ist in diesem Fall zu wenig. Die Lösung ist eine Korrektur der Basisliniengitter-Einstellungen:



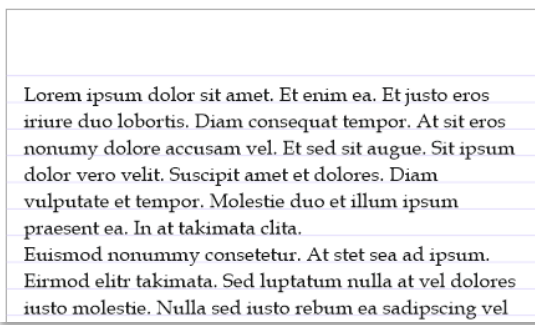
1.25.3 Basisliniengitter einstellen

1. **Doppelklicken** Sie auf den **Schatten der Zeichenseite**, um die **DOKUMENTOPTIONEN** zu öffnen.
2. Ändern Sie im **BEREICH „GITTER“** → **„BASISLINIENGITTER“** den **Abstandswert**. Im Beispielfall erfolgt eine Korrektur auf 16 pt.




3. Weiters können Sie festlegen, **wo das Basisliniengitter oben beginnen soll**.

So sieht das Basisliniengitter nach der Korrektur aus:

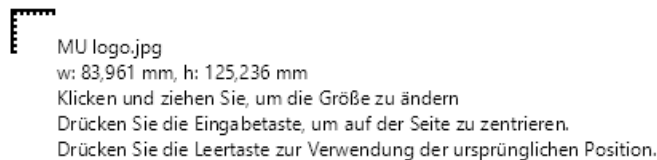


1.26 Daten importieren

1.26.1 Grafiken

1. **Klicken** Sie in der **Standardsymbolleiste** auf den **BEFEHL „IMPORTIEREN“**.  **oder** benutzen Sie die Tastenkombination **[STRG] + [J]**.
2. Wählen Sie die gewünschte Grafik aus **bestätigen** Sie mit „**IMPORTIEREN**“.

Sie haben mehrere Optionen, wie Sie die Grafik einfügen können:



- > **Klicken und ziehen**, um die **Größe individuell** festzulegen.
- > **EINGABETASTE** drücken, um die Grafik **auf der Seite zu zentrieren**.
- > **LEERTASTE** drücken, um die **ursprüngliche Position** zu verwenden.

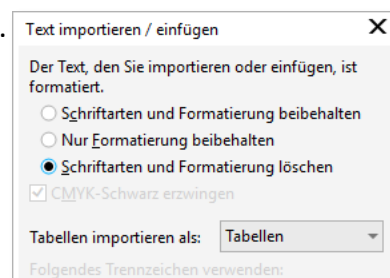
1.26.2 Text

CorelDRAW unterstützt folgende **Dateiformate**:

- ✓ ANSI-Text (TXT)
- ✓ Microsoft Word-Dokumentdateien (DOC/DOCX)
- ✓ WordPerfect-Dateien (WPD)
- ✓ Rich Text Format-Dateien (RTF)

1. **Klicken** Sie in der **Standardsymbolleiste** auf den Befehl „**IMPORTIEREN**“.
- oder** benutzen Sie die Tastenkombination **[STRG] + [J]**.
2. Wählen Sie die gewünschte Datei aus **bestätigen** Sie mit „**IMPORTIEREN**“.
3. Wählen Sie im **DIALOGFELD „TEXT IMPORTIEREN/EINFÜGEN“** eine der folgenden Optionen aus:

- > **Schriftarten und Formatierung beibehalten**.
- > **Nur Formatierung beibehalten**
- > **Schriftarten und Formatierung löschen**.



Sie haben mehrere Optionen, wie Sie den Text einfügen können:

testdatei.docx
w: 160,02 mm, h: 61,481 mm
Klicken und ziehen Sie, um die Größe zu ändern
Drücken Sie die Eingabetaste, um auf der Seite zu zentrieren.
Drücken Sie die Leertaste zur Verwendung der ursprünglichen Position.

- > **Klicken und ziehen**, um die **Größe individuell** festzulegen.
- > **EINGABETASTE** drücken, um den Text **auf der Seite zu zentrieren**.
- > **LEERTASTE** drücken, um die **ursprüngliche Position** zu verwenden.

1.27 Zeichen, Symbole & Glyphen

Über das **ANDOCKFENSTER „GLYPHEN“** können Sie **Sonderzeichen, Symbole** und **Glyphen** (Varianten einzelner Zeichen oder von Zeichenkombinationen) von OpenType-Schriften suchen und einfügen.

1. **Öffnen** Sie mit dem **MENÜBEFEHL „TEXT“ ► „GLYPHEN“** das entsprechende **ANDOCKFENSTER**.
2. **Wählen** Sie im **LISTENFELD „SCHRIFT“** eine Schrift aus.
3. Im **LISTENFELD „ZEICHENFILTER“** sind die zu einer Schrift gehörenden Zeichen in Kategorien unterteilt:

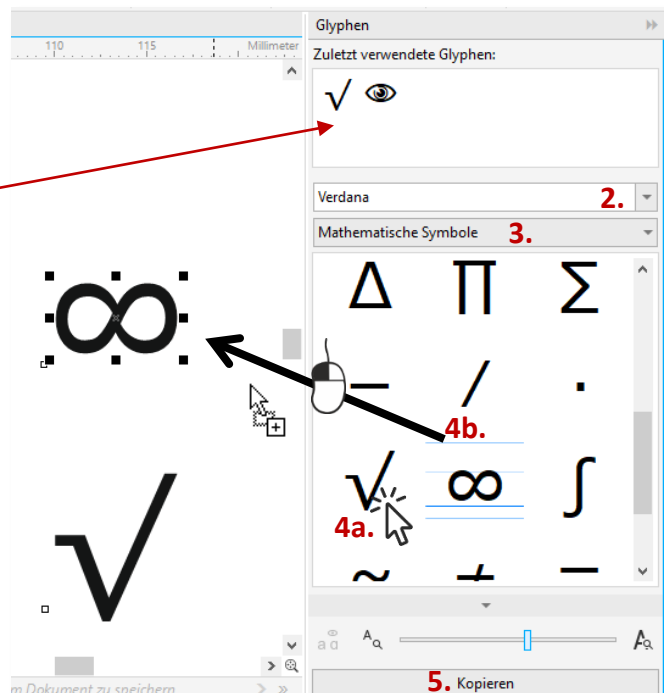
Gewöhnlich: Pfeile, Währungssymbole, mathematische Symbole, Zahlen, Satzzeichen und Trennzeichen sowie CJK-Symbole und Satzzeichen (chinesisch, japanisch, koreanisch).

Skripts: Schriftsysteme, die von der ausgewählten Schrift unterstützt werden, beispielsweise lateinische, griechische, kyrillische, asiatische (Hiragana, Katakana, Han), arabische oder hebräische Schriftsysteme.

OpenType: OpenType-Funktionen, die für die ausgewählte Schrift verfügbar sind, beispielsweise Standardligaturen, diskrete Ligaturen, Fraktur und alternative Anmerkungsformen.

4. **Fügen** Sie ein **Zeichen** ein, indem Sie
 - > **darauf Doppelklicken** oder
 - > mit **gedrückter linker Maustaste** in den Arbeitsbereich **ziehen**.

5. **Markieren** Sie ein Zeichen und klicken Sie auf **„KOPIEREN“**.
Damit wird das Zeichen in den **BEREICH „ZULETZT VERWENDETE GLYPHEN“** kopiert.

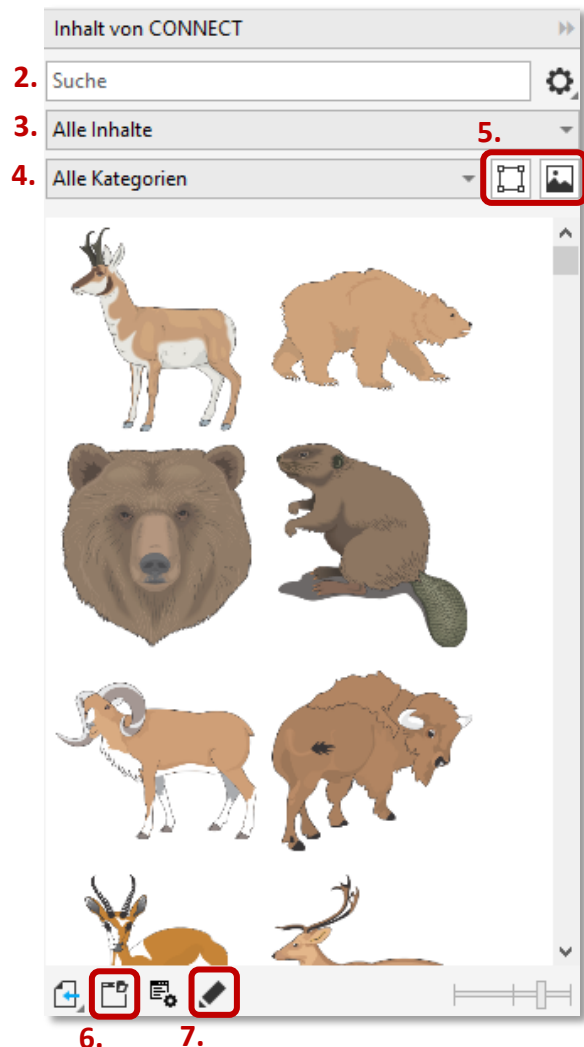
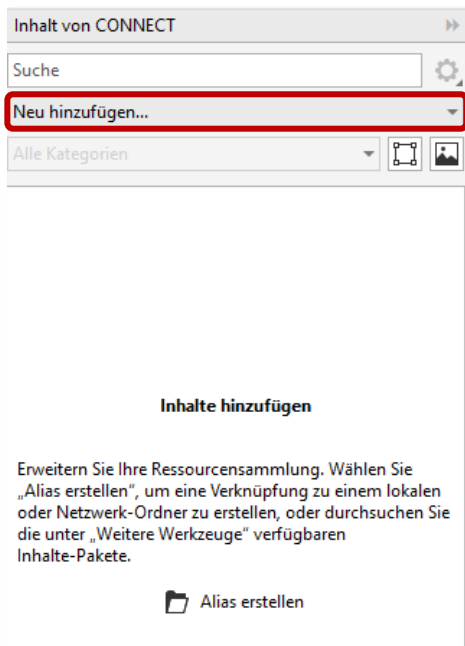


1.28 „Connect“

Connect ist eine **Bibliothek** mit **von Corel zur Verfügung gestellten Vektor- und Rasterbildern** (*Umfang je nach Installation*) und kann mit eigenen Inhalten ergänzt werden.

Im **ANDOCKFENSTER ABLAGE** können Sie **Inhalte für die spätere Nutzung bereitlegen**.

1. Öffnen Sie **CONNECT** mit dem **MENÜBEFEHL „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „INHALT VON CONNECT“**.
2. Geben Sie einen **Suchbegriff** ein, um nach einer bestimmten Grafik zu suchen.
3. Wählen Sie eine Inhalte-Quelle aus.
Über die **OPTION „NEU HINZUFÜGEN...“** ganz unten in der Liste können Sie **eigene Inhalte mit Connect verknüpfen**.

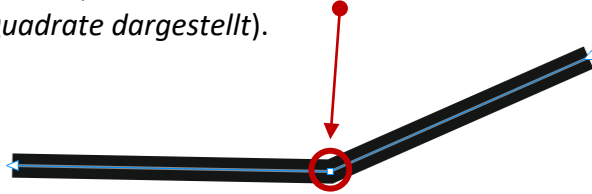


4. Wählen Sie eine **Kategorie** aus.
5. Lassen Sie sich **Vektorbilder und/oder Pixelbilder** anzeigen.
6. Außerdem können Sie den **Speicherort** des **aktiven Ordners** öffnen.
7. Mit **„BEARBEITEN“** wird die **Original-Datei** zur Bearbeitung geöffnet.

2 Fortgeschrittene Techniken

2.1 Linien zeichnen

Eine Linie ist eine **Strecke zwischen zwei Punkten**. Sie kann aus mehreren **gekrümmten oder geraden Segmenten** bestehen, die durch **Knoten** miteinander verbunden sind (standardmäßig als kleine Quadrate dargestellt).



Je nach Zweck können Sie zwischen verschiedenen Hilfsmitteln zum Zeichnen von Linien wählen:

- ✓ [Freihand](#)
- ✓ [2-Punkt-Linie](#)
- ✓ [Bézier](#)
- ✓ [Stift](#)
- ✓ [B-Spline](#)
- ✓ [Polyline](#)
- ✓ [3-Punkt-Linie](#)




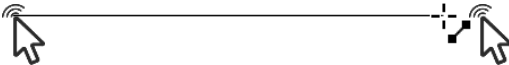
2.1.1 Freihand

Mit dem HILFSMITTEL „FREIHAND“ lassen sich **wie auf einem Skizzenblock Freihandlinien** zeichnen.



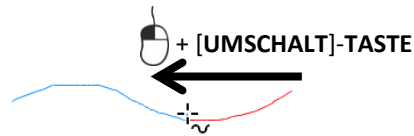
1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „FREIHAND“.
2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:



AKTION	AUSFÜHRUNG
Gekrümmte Linie zeichnen 	Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie beginnen möchten und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste . Zum Beenden lassen Sie die Maustaste los . 
Gerade Linie zeichnen 	Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie beginnen möchten und klicken Sie dann auf die Stelle, an der Sie beenden möchten. 

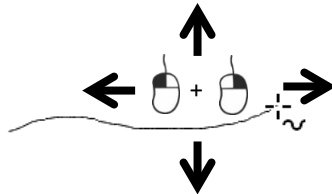
Teile löschen

Ziehen Sie mit gedrückter **[UMSCHALT]-TASTE** rückwärts über die Linie.



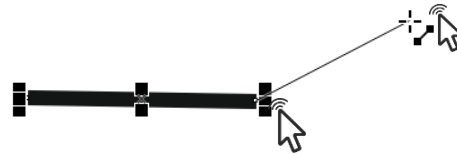
Linie verschieben während des Zeichnens

Rechte Maustaste dazunehmen und ziehen.



Liniensegmente hinzufügen

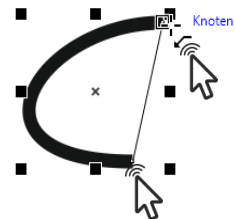
Klicken Sie auf den **Endknoten** einer **ausgewählten Linie** und klicken Sie anschließend auf die Stelle, an der das neue Segment **enden** soll.



Geschlossene Form erzeugen



Klicken Sie auf den **Endknoten** einer Linie mit zwei Segmenten und **dann** auf den **Startknoten**.



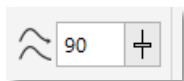
Offenes Objekt schließen

Sie können ein **offenes Objekt schließen**, indem Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die Schaltfläche „**KURVE SCHLIESSEN**“ klicken.

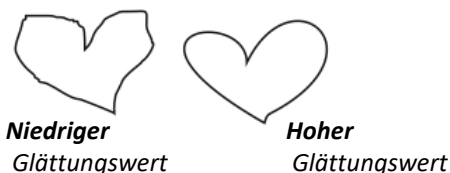


Glättung einer gekrümmten Linie

Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD FREIHANDGLÄTTUNG** einen Wert ein.



Je höher der Wert, desto glatter die Kurven:

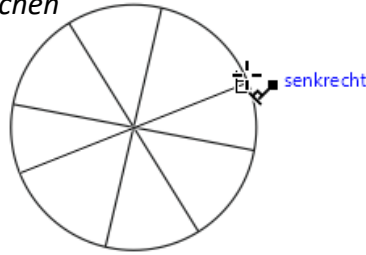


2.1.2 2-Punkt-Linie

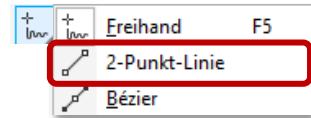
Mit dem **HILFSMITTEL „2-PUNKT-LINIE“** können Sie **gerade Linien** zeichnen. Darüber hinaus können Sie gerade Linien zeichnen, die **rechtwinklig oder tangential zu Objekten** stehen.



Anwendungsbeispiel: Radspeichen



1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „2-PUNKT-LINIE“**.
2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:



AKTION	AUSFÜHRUNG
Gerade Linie	Klicken Sie auf die Stelle, an der die Linie beginnen soll, und zeichnen Sie die Linie durch Ziehen . Mit gedrückter [STRG]-TASTE können Sie mit 15-Grad Winkelschritten arbeiten.
Senkrechte Linie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „SENKRECHTE 2-PUNKT-LINIE“. 2. Klicken Sie auf den Rand eines Objekts und ziehen Sie den Mauszeiger an die Stelle, an der die Linie enden soll (Die Linie bewegt sich wie auf Schienen).

Wenn Sie eine Linie zeichnen möchten, die **zu zwei Objekten senkrecht steht**, ziehen Sie mit dem Mauszeiger **an den Rand des zweiten Objekts** und geben Sie die **Maustaste frei**, wenn der **senkrechte Einrastpunkt** angezeigt wird. Halten Sie die **[STRG]-TASTE** gedrückt, wenn Sie über den Einrastpunkt hinaus zeichnen wollen.

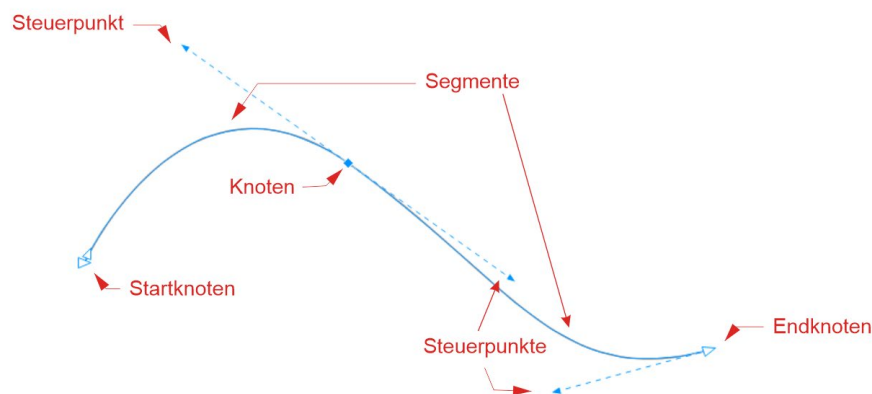
Tangentiale Linie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „TANGENTIALE 2-PUNKT-LINIE“. 2. Klicken Sie auf den Rand eines gekrümmten Segments und ziehen Sie den Mauszeiger an die Stelle, an der die tangentielle Linie enden soll.
-------------------	--

2.1.3 Bézier & Stift

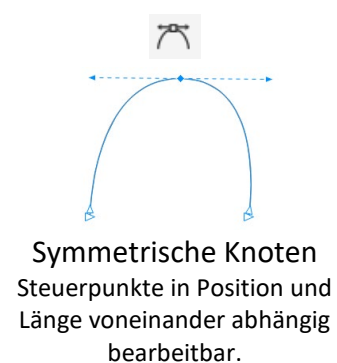
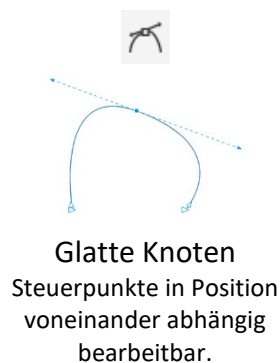
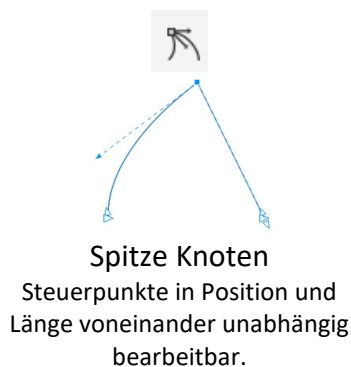
Mit den **HILFSMITTELN** „BÉZIER“ und „STIFT“ können Sie **Linien segmentweise zeichnen**, indem Sie **jeden Knoten präzise platzieren** und dadurch die Form der gekrümmten Segmente steuern.

Außerdem können Sie mit dem **HILFSMITTEL** „STIFT“ eine **Vorschau der gezeichneten Liniensegmente** anzeigen.

Aufbau: **Zwischen Start- und Endknoten** können sich **beliebig viele Knoten** befinden. Handelt es sich um eine **Kurve**, haben diese Knoten noch **zusätzlich Steuerpunkte**. Die **Elemente dazwischen werden als „Segmente“ bezeichnet**.



Wir unterscheiden **3 verschiedene Knotenarten**:

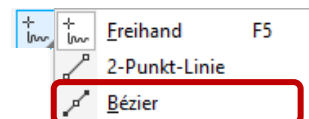





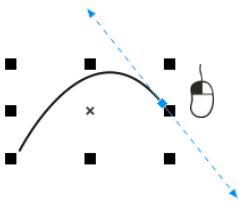
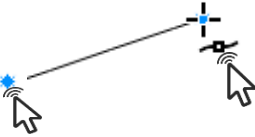
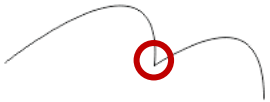
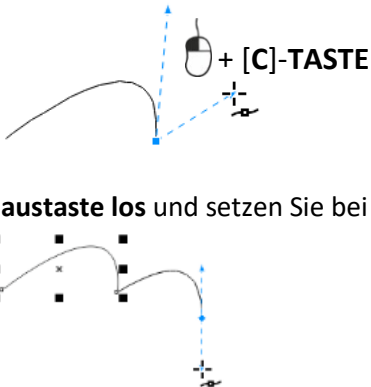
Anwendungsbeispiel:



2.1.3.1 Bèzier

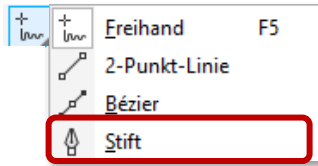
1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL** „BÉZIER“.
2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:






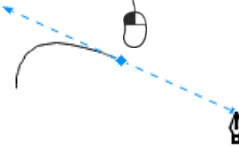
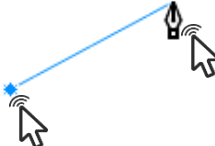


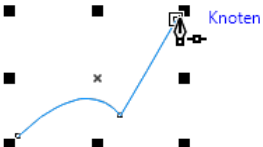
AKTION	AUSFÜHRUNG
<p>Gekrümmtes Segment zeichnen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> › Klicken Sie auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll.  › Klicken Sie auf die Stelle, an der der nächste Knoten platziert werden soll.  › Halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt und ziehen Sie, um die Krümmung zu formen (Dabei werden die Steuerpunkte sichtbar).  › Zum Beenden der Krümmung lassen Sie die Maustaste los. › Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen › Zum Beenden der Kurve drücken Sie die Leertaste.
<p>Gerades Segment zeichnen</p>	<p>Klicken Sie auf die Stelle, an der das Liniensegment beginnen soll und klicken Sie dann auf die Stelle, an der es enden soll.</p>  <ul style="list-style-type: none"> › Zum Fertigstellen des Segments lassen Sie die Maustaste los. › Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen. › Zum Beenden der Linie drücken Sie die Leertaste.
<p>Gekrümmtes Segment gefolgt von geradem Segment zeichnen</p>	<p>Zeichnen Sie ein gekrümmtes Segment, doppelklicken Sie auf den Endknoten und klicken Sie dann auf die Stelle, an der das gerade Segment enden soll.</p>
<p>Gerades Segment gefolgt von gekrümmten Segment zeichnen</p>	<p>Zeichnen Sie ein gerades Segment. Klicken Sie auf den Endpunkt des Segments und zeichnen Sie wie oben beschrieben ein gekrümmtes Segment.</p>
<p>Spitzen Winkel erstellen während des Zeichnens</p> 	<p>Nehmen Sie die [C]-TASTE hinzu, während Sie mit gedrückter linker Maustaste an einem Steuerpunkt ziehen, um den spitzen Winkel zu formen. Lassen Sie die Maustaste los und setzen Sie bei Bedarf die Linie fort.</p> 

2.1.3.2 Stift

1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „STIFT“**.



2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:

AKTION	AUSFÜHRUNG
<p>Gekrümmtes Segment zeichnen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> › Klicken Sie auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll.  › Klicken Sie auf die Stelle, an der der nächste Knoten platziert werden soll.  › Halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt und ziehen Sie, um die Kurve zu formen (Dabei werden die Steuerpunkte sichtbar).  › Zum Fertigstellen der Kurve lassen Sie die Maustaste los. › Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen › Zum Beenden der Linie drücken Sie die Leertaste.
<p>Gerades Segment zeichnen</p>	<p>Klicken Sie auf die Stelle, an der das Liniensegment beginnen soll und klicken Sie dann auf die Stelle, an der es enden soll.</p>  <ul style="list-style-type: none"> › Zum Fertigstellen des Segments lassen Sie die Maustaste los. › Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen. › Zum Beenden der Linie führen Sie einen Doppelklick aus.
<p>Spitzen Winkel erstellen während des Zeichnens</p> 	<p>Nehmen Sie die [C]-TASTE hinzu, während Sie mit gedrückter linker Maustaste an einem Steuerpunkt ziehen, um den spitzen Winkel zu formen.</p>  <p>+ [C]-TASTE</p> <p>Lassen Sie die Maustaste los und setzen Sie bei Bedarf die Linie fort.</p> 

Vorschau der Linie anzeigen

Aktivieren Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **SCHALTFLÄCHE „VORSCHAUMODUS“**.

Einer Linie einen Knoten hinzufügen



Aktivieren Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **SCHALTFLÄCHE „KNOTEN AUTOMATISCH HINZUFÜGEN BZW. LÖSCHEN“**.

Zeigen Sie auf die Stelle der Linie, an der Sie einen Knoten hinzufügen möchten, und **klicken** Sie, wenn der **Mauszeiger** für „Knoten hinzufügen“ eingeblendet wird.

Knoten aus einer Linie löschen



Zeigen Sie auf den Knoten, den Sie löschen möchten und **klicken** Sie, wenn der **Mauszeiger** für „Knoten löschen“ eingeblendet wird.

2.1.4 B-Spline

B-SPLINE ist eine **möglichst glatte Kurve**, die **in der Nähe von Kontrollpunkten verläuft** und sich **durch Verschieben der Kontrollpunkte lokal verändern lässt**.



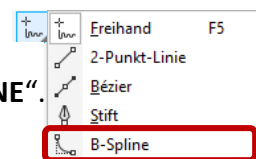
Steuerpunkte sind **standardmäßig verschiebbar**, können aber auch **an der Linie arretiert (fixiert)** werden.



Anwendungsbeispiel: Umriss zeichnen



1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „B-SPLINE“**.
2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:



AKTION

AUSFÜHRUNG

B-Spline zeichnen

Klicken Sie, um so viele **Steuerpunkte zu setzen**, wie Sie zum Formen der Linie benötigen. Zum Erzeugen eines **arretierten Steuerpunkts** drücken Sie beim Klicken die **[V]-TASTE**. **Doppelklicken** Sie, um die Linie **abzuschließen**.



Formänderung der Linie

Wählen Sie die Linie mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus und **positionieren** Sie die **Steuerpunkte** neu.



Steuerpunkt arretieren
(= fixieren)



Wählen Sie die **Linie** mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus, **klicken** Sie auf einen **verschiebbaren Steuerpunkt** und **klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „STEUERPUNKT ARRETIEREN“**.



Steuerpunkt
verschiebbar machen



Wählen Sie die **Linie** mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus, **klicken** Sie auf einen **arretierten Steuerpunkt** und **klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „STEUERPUNKT VERSCHIEBEN“**.



Steuerpunkte
hinzufügen



Wählen Sie die Linie mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus und **doppelklicken** Sie entlang einer Kontrolllinie.

Steuerpunkte
löschen



Wählen Sie die Linie mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus und **doppelklicken** Sie auf den **Steuerpunkt**, den Sie löschen möchten.

Mehrere Steuerpunkte
auswählen



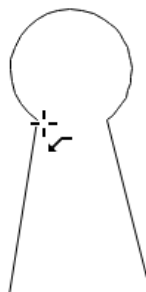
Wählen Sie die Linie mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** aus und halten Sie die **[UMSCHALT]-TASTE** beim **Klicken** auf die auszuwählenden **Steuerpunkte** gedrückt.

2.1.5 Polylinie

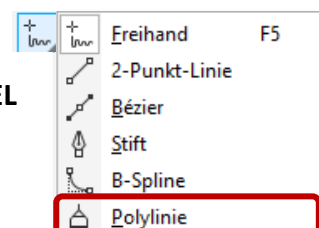
Mit dem **HILFSMITTEL „POLYLINE“** lassen sich **wie auf einem Skizzenblock Freihandlinien mit beliebig vielen Segmenten zeichnen**. Daher ist die Polyline zum schnellen Zeichnen einer **komplexen Linie, die abwechselnd gekrümmte und gerade Segmente** enthält, **besser geeignet als Freihand**.



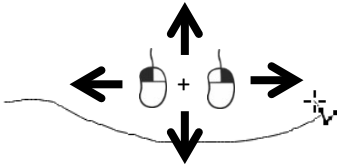
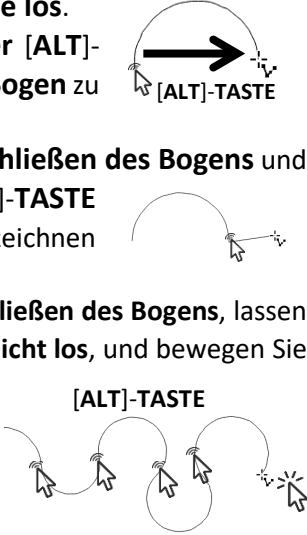


Anwendungsbeispiel: Schlüsselloch



1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „POLYLINE“**.
2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:



AKTION	AUSFÜHRUNG
Gekrümmte Linie zeichnen	<p>Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie beginnen möchten und ziehen Sie mit der Maus. Doppelklicken Sie zum Beenden oder schließen Sie am Ausgangspunkt ab (<i>geschl. Linie</i>).</p> 
Gerade Linie zeichnen	<p>Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie beginnen möchten und klicken Sie dann auf die Stelle, an der Sie beenden möchten. Doppelklicken Sie zum Beenden.</p> 
Linie verschieben während des Zeichnens	<p>Rechte Maustaste dazunehmen und ziehen.</p> 
Bogen erzeugen	<ol style="list-style-type: none"> Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie beginnen möchten und lassen Sie die Maustaste los. Bewegen Sie mit gedrückter [ALT]-TASTE den Cursor, um einen Bogen zu erzeugen. <ul style="list-style-type: none"> » Klicken Sie zum Abschließen des Bogens und lassen Sie die [ALT]-TASTE los, um zum Freihandzeichnen zurückkehren oder » Klicken Sie zum Abschließen des Bogens, lassen Sie die [ALT]-TASTE nicht los, und bewegen Sie den Mauszeiger, um noch einen Bogen zu zeichnen. Doppelklicken Sie, um die Linie zu beenden. 

Kurve automatisch schließen

Aktivieren Sie in der **Eigenschaftsleiste** „**KURVE AUTOMATISCH SCHLIESSEN**“, um die Polyline nach Beendigung automatisch zu schließen.

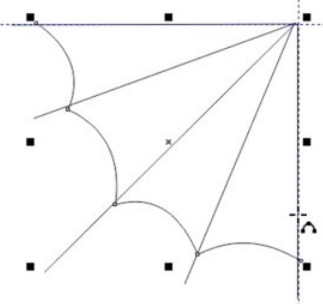


2.1.6 3-Punkt-Kurve

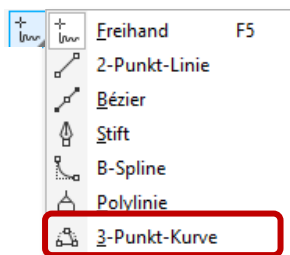
Mit dem **HILFSMITTEL „3-PUNKT-KURVE“** können Sie **einfache gekrümmte Kurven** zeichnen, indem Sie deren **Breite und Höhe angeben**. Verwenden Sie dieses Hilfsmittel, um **schnell Bogenformen zu erstellen, ohne die Knoten zu bearbeiten**.



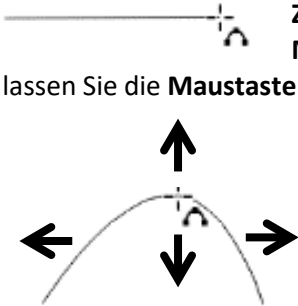


Anwendungsbeispiel: Spinnennetz



1. **Klicken** Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **HILFSMITTEL „3-PUNKT-KURVE“**.

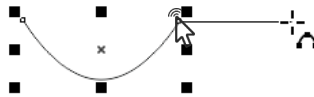


2. Führen Sie **eine der folgenden Aktionen** durch:

AKTION	AUSFÜHRUNG
Gekrümmte Kurve zeichnen	 <p>Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste eine Linie für die Breite auf, lassen Sie die Maustaste los und bestimmen Sie durch Bewegen der Maus die Höhe der Kurve. Klicken Sie zum Beenden.</p>
Kreisförmige Kurve	<p>Halten Sie beim Ziehen die [STRG]-TASTE gedrückt.</p> 
Symmetrische Kurve	<p>Halten Sie beim Ziehen die [UMSCHALT]-TASTE gedrückt.</p> 

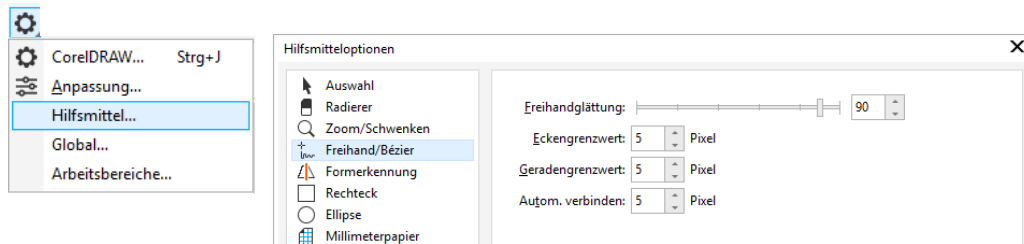
Liniensegmente
hinzufügen

Klicken Sie auf den **Endknoten** einer **ausgewählten Kurve** und **zeichnen** Sie wie zuvor beschrieben eine weitere Kurve.



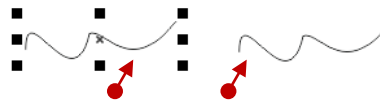
2.1.7 Hilfsmittel Freihand und Bèzier anpassen

Klicken Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „OPTIONEN“** ► „**HILFSMITTEL**“ und treffen Sie unter „**FREIHAND/BÈZIER**“ die nötigen Einstellungen.



☺ **Tipp:** Sie können auch auf das **HILFSMITTEL FREIHAND ODER BÈZIER doppelklicken**, um Freihand/Bèzier im Dialogfeld **Optionen** anzuzeigen.

Begrenzungsrahmen beim Verwenden von Kurvenhilfsmitteln ein-/ausblenden



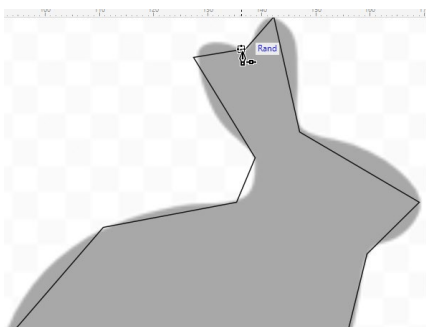
Sie können den Begrenzungsrahmen wahlweise ein- oder ausblenden, indem Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „BEGRENZUNGSRAHMEN“** klicken.



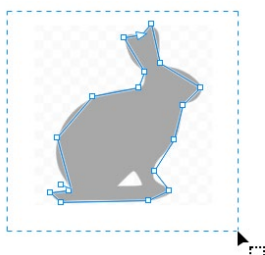
2.1.7.1 Linie in Kurve konvertieren

Wenn Sie beim Zeichnen mit Stift und Bèzier **noch nicht so geübt sind aber schnell eine Form nachzeichnen müssen**, gibt es einen **Trick**, der **ohne Bèzier-Kurven** auskommt:

1. **Zeichnen** Sie das Motiv mit dem **HILFSMITTEL „STIFT“** in groben Eckpunkten nach.



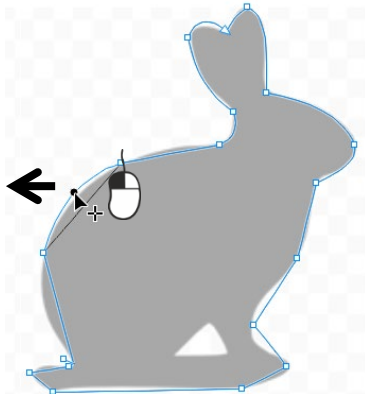
2. **Wählen** Sie mit dem **HILFSMITTEL FORM** alle Kurven aus.



3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „IN KURVE KONVERTIEREN“**.



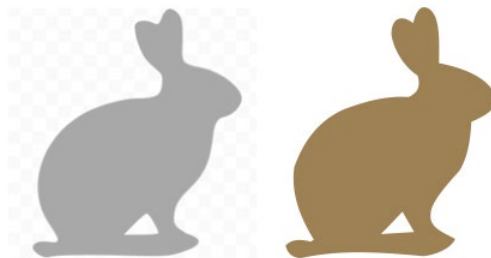
4. Jetzt müssen Sie nun noch mit dem **HILFSMITTEL FORM** an den Stellen, wo eine Kurve erscheinen soll klicken und die Kurve mit gedrückter linker Maustaste herausziehen.



5. Versetzen Sie die Form mit der gewünschten **Füllfarbe**.

Ausgangsbild:

Ergebnis:



2.1.8 Kalligrafische & voreingestellte Linien

In CorelDRAW können Sie beim Zeichnen von Linien den **Effekt eines kalligrafischen Stifts simulieren**. Weiters stellt Ihnen Corel jede Menge voreingestellte Linien bereit.

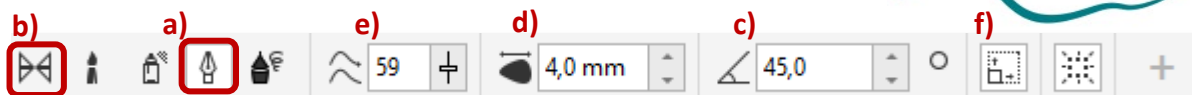


Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „KÜNSTLERISCHE MEDIEN“**.

1. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KALLIGRAFIE“ a)** bzw. auf die **SCHALTFLÄCHE „VOREINSTELLUNG“ b)**.

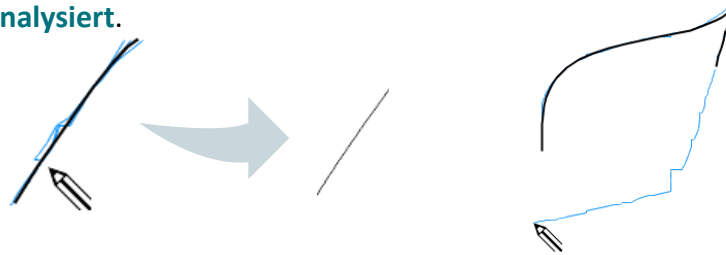


2. Geben Sie in im **FELD „KALLIGRAFISCHER WINKEL“** einen Wert ein c).
3. Stellen Sie bei Bedarf die **STRICHBREITE d)** und einen Wert für die **FREIHANDGLÄTTUNG e)** ein.
4. Klicken Sie bei Bedarf auf „**STRICH MIT OBJEKT SKALIEREN**“ f).
5. **Ziehen** Sie die **Linie**, bis sie die gewünschte Form hat.

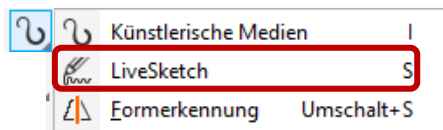


2.1.9 LiveSketch

LiveSketch führt **beim Zeichnen eine intelligente Strichanpassung** durch. Dabei werden die **Eigenschaften**, die **zeitliche Reihenfolge** und die **räumliche Nähe** der eingegebenen Striche **analysiert**.



1. **Klicken** Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **HILFSMITTEL „LIVE SKETCH“**.



2. Passen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **Einstellungen** an.



- > **TIMER**: Verzögerung, bis die Striche angepasst und in Kurven konvertiert werden.
- > **KURVEN EINBEZIEHEN**: Bestehende Kurven einer Zeichnung hinzufügen.
- > **ABSTAND VON KURVE**: Abstand, ab dem bestehende Kurven hinzugefügt werden.
- > **EINE EINZIGE KURVE ERZEUGEN**: einzige Kurve innerhalb der festgelegten Zeit erzeugen.
- > **KURVENGLÄTTUNG**: Glättung der Kurve anpassen.
- > **VORSCHAUMODUS**: Vorschau auf die entstehende Kurve anzeigen.
- > **BEGRENZUNGSRAHMEN**: ein/ausblenden.

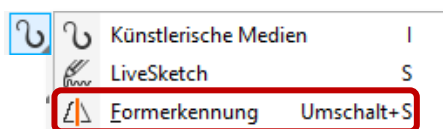
3. **Zeichnen** Sie im Dokumentfenster.

2.1.10 Formerkennung

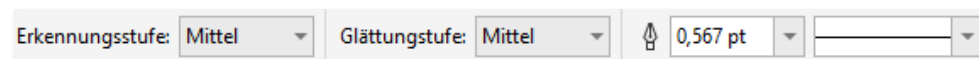
Formerkennung **wandelt Freihandstriche in Grundformen um**, wenn sie von Corel erkannt werden (*Rechtecke, Ellipsen, Trapeze und Parallelogramme, Linien, Dreiecke, Quadrate, Rauten, Kreise und Pfeilsymbole*). Objekte, die nicht in eine Form umgewandelt werden, werden geglättet.



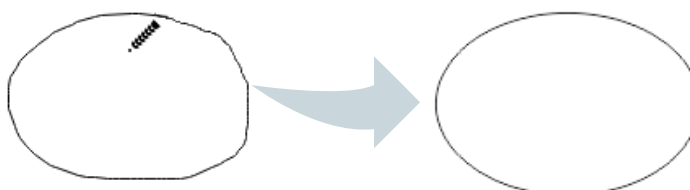
1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „FORMERKENNUNG“**.



2. Passen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **Einstellungen** an.



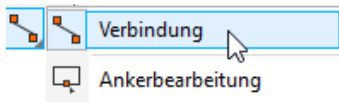
3. **Zeichnen** Sie im Dokumentfenster.



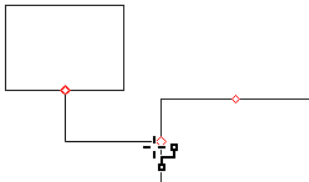
2.2 Verbindungslinien

Objekten bleiben durch Verbindungslinien miteinander verbunden, auch wenn Sie ein oder beide Objekte verschieben. Verbindungslinien werden vor allem in technischen Zeichnungen wie **Diagrammen**, **Flussdiagrammen** und **Grafiken** verwendet.

1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „VERBINDUNG“**.



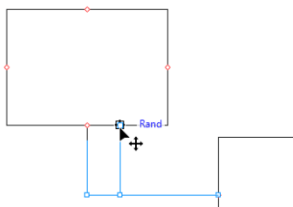
2. **Wählen** Sie in der **Eigenschaftsleiste** eines von 3 Hilfsmitteln aus:
 - > **GERADLINIGE VERBINDUNG**: Verbindet 2 Objekte mit einer geraden Linie.
 - > **RECHTWINKLIGE VERBINDUNG**: Verbindet 2 Objekte im rechten Winkel.
 - > **RECHTWINKLIGE RUNDE VERBINDUNG**: Verbindet 2 Objekte im rechten Winkel mit abgerundeten Ecken.
3. **Ziehen** Sie **von einem Knoten** eines Objekts zum **Knoten** eines **anderen Objekts**.



4. **Formatieren** Sie die Linie ggf. über die Werkzeuge in der **Eigenschaftsleiste**.

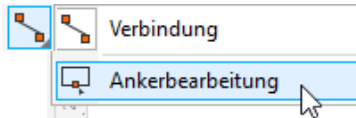


5. **Verschieben** Sie **Segmente**, indem mit dem **HILFSMITTEL „FORM“** einen **Knoten auswählen** und die Position des Segments durch **Ziehen** ändern.

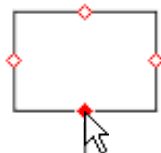


Richtung einer Verbindungslinie mit rechtem Winkel ändern

1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „ANKER BEARBEITEN“**.



2. **Klicken** Sie auf den **Ankerpunkt**, von dem aus Sie die Richtung der Verbindungslinie ändern möchten.



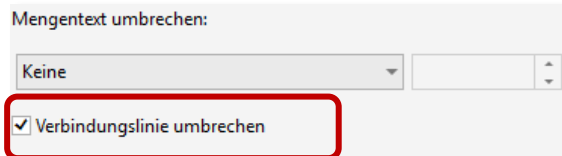
3. Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** einen der folgenden **Werte** ein:
 - > **0**: Die Richtung der Verbindungslinie weist **nach rechts**.
 - > **90**: Die Richtung der Verbindungslinie weist **nach oben**.
 - > **180**: Die Richtung der Verbindungslinie weist **nach links**.

- › **270:** Die Richtung der Verbindungslinie weist **nach unten**.



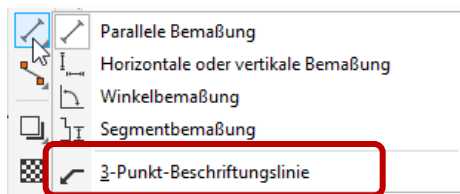
Verbindungslinien um Text fließen lassen

1. **Wählen** Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ das **Objekt** aus, mit dem die Verbindungslinie verbunden ist.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „ENSCHAFTEN“.
3. **Klicken** Sie im **ANDOCKFENSTER** auf „ZUSAMMENFASSUNG“.
4. **Aktivieren** Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN** „VERBINDUNGSLINIE UMBRECHEN“.

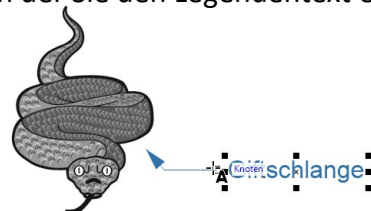


2.3 3-Punkt Beschriftungslinie

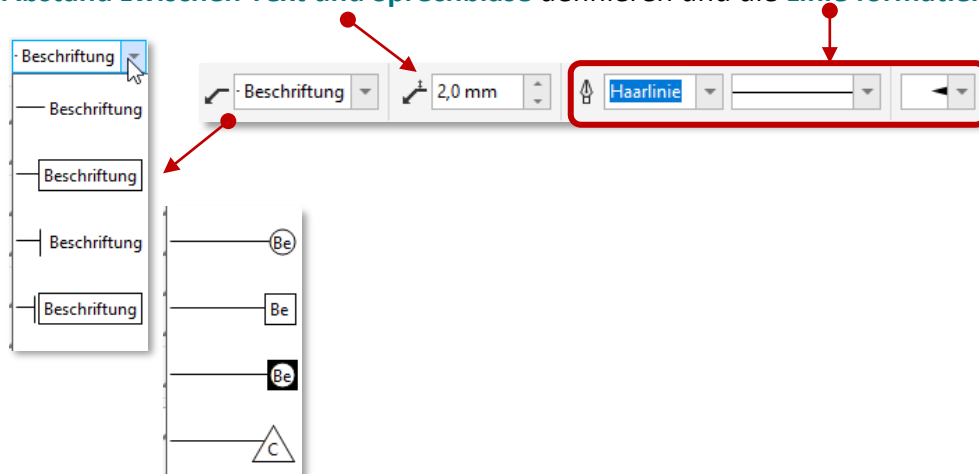
1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL** „3-PUNKT-BESCHRIFTUNGSLINIE“.



2. **Klicken** Sie auf die **Stelle**, an der das erste Beschriftungssegment **beginnen** soll, und **ziehen** Sie mit der Maus an die Stelle, an der das **erste Segment enden** soll.
3. **Klicken** Sie auf die Stelle, an der **das zweite Segment enden** soll. Der Textcursor am Ende der Beschriftungslinie zeigt die Stelle an, an der Sie den Legendentext eingeben.
4. **Geben** Sie den **Text** für die Legende ein.

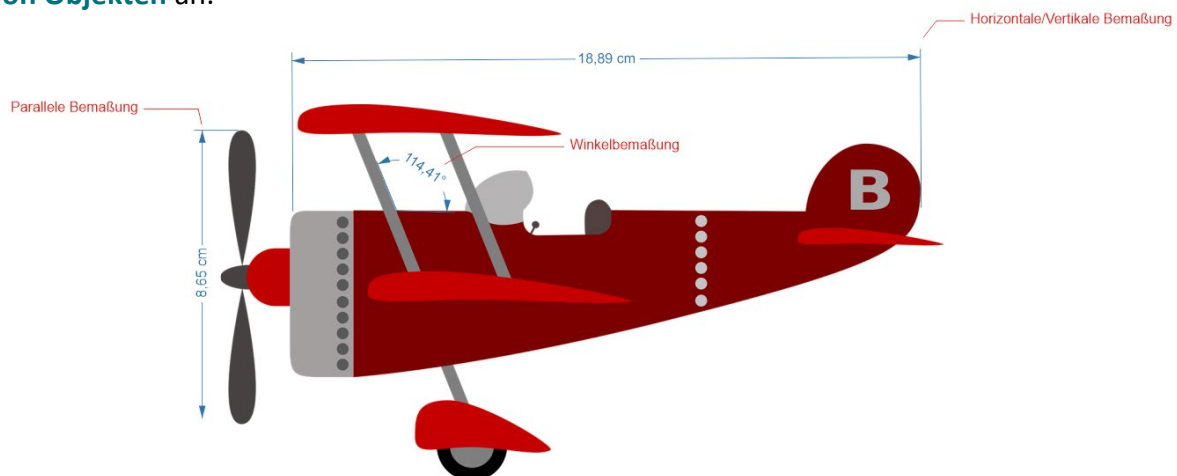


5. Außerdem können Sie zwischen **verschiedenen Sprechblasen** auswählen, den **Abstand zwischen Text und Sprechblase** definieren und die **Linie formatieren**.



2.4 Bemaßungslinien

Bemaßungslinien geben den **Abstand zwischen zwei Punkten** in der Zeichnung oder die **Größe von Objekten** an.

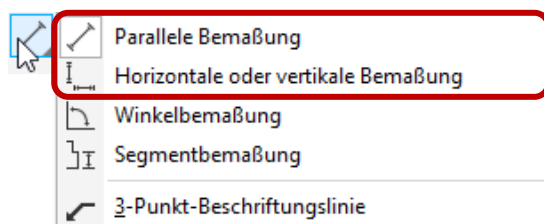


Arten von Bemaßungslinien

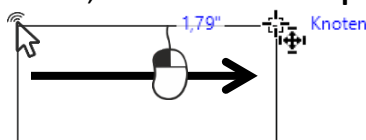
- › **Parallele Bemaßungslinien:** Bemaßung des Abstands zwischen zwei Knoten.
- › **Vertikale/horizontale Bemaßungslinien:** Bemaßung des vertikalen (Y-Achse) oder horizontalen (X-Achse) Abstands zwischen zwei Knoten.
- › **Winkelbemaßungslinien:** Bemaßung von Winkeln.
- › **Segmentbemaßungslinien:** Bemaßung des linearen Abstands zwischen den Endknoten eines Segments oder dem linearen Abstand zwischen den beiden am weitesten entfernten Knoten in mehreren Segmenten. Mit Segmentbemaßungslinien können auch ausgewählte aufeinanderfolgende Segmente bemaßt werden.

2.4.1 Parallele & Horizontale oder Vertikale Bemaßung

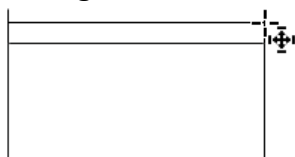
1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „PARALLELE BEMASSUNG“** bzw. „**HORIZONTALE ODER VERTIKALE BEMASSUNG**“.



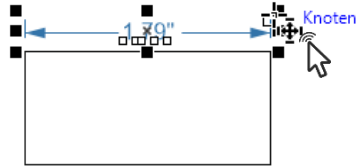
2. **Klicken** Sie, um den **Ausgangspunkt** zu **platzieren**, und **ziehen** Sie den Cursor an die Stelle, an die Sie den **Endpunkt** der Bemaßungslinie platzieren möchten.



3. **Bewegen** Sie den **Mauszeiger**, um die **Bemaßungslinie** zu **positionieren** ...



4. und **klicken** Sie, um den **Bemaßungstext** zu **platzieren**.

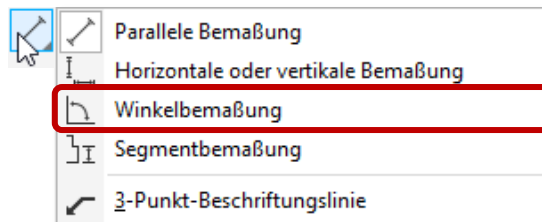


Der Bemaßungstext wird zunächst standardmäßig auf der Bemaßungslinie zentriert.

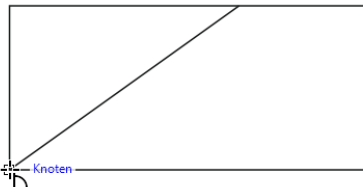
5. Treffen Sie die gewünschten Einstellungen [s. Seite 88 » „Einstellungen Bemaßungslinien“].

2.4.2 Winkelbemaßung

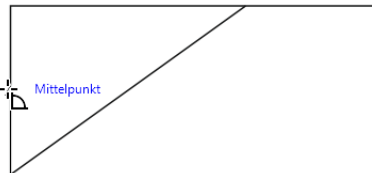
1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „WINKELBEMASSUNG“**.



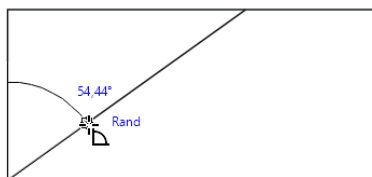
1. **Klicken** Sie auf die Stelle, an der sich beide Schenkellinien des Winkels treffen sollen,



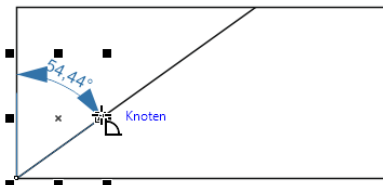
2. und **ziehen** Sie den Mauszeiger an die Stelle, an der die **erste Linie enden** soll.



3. **Klicken** Sie auf die Stelle, an der die **zweite Linie enden** soll.



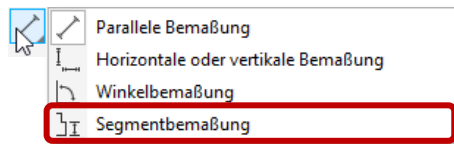
4. **Klicken** Sie auf die Stelle, an der die **Winkelbeschriftung** angezeigt werden soll.



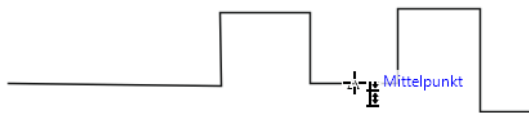
5. Treffen Sie die gewünschten Einstellungen [s. Seite 88 » „Einstellungen Bemaßungslinien“].

2.4.3 Segmentbemaßung

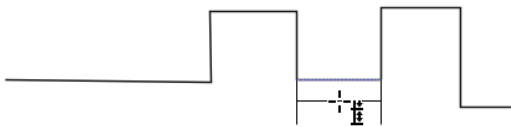
1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „SEGMENTBEMASSUNG“**.



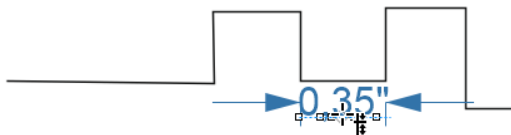
2. **Klicken** Sie auf das **Segment**, das Sie bemaßen möchten.



3. **Zeigen** Sie mit dem Mauszeiger auf die **Stelle**, an der Sie die **Bemaßungslinie positionieren** möchten



4. und **klicken** Sie auf die Stelle, an der Sie den **Bemaßungstext platzieren** möchten.

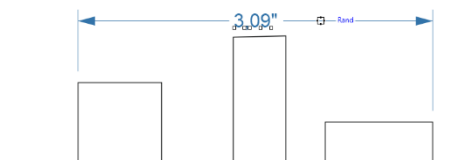


Weitere Aktionen:

Abstand zwischen den zwei am weitesten voneinander entfernten Knoten in mehreren Segmenten bemaßen



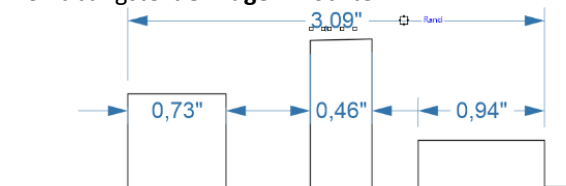
Wählen Sie die **Segmente** mit dem **HILFSMITTEL „SEGMENTBEMASSUNG“** aus (Markierungsrahmen), **ziehen** Sie den Mauszeiger, um die Bemaßungslinie zu positionieren, und **klicken** Sie auf die **Stelle**, an die der **Bemaßungstext platziert** werden soll.



Aufeinanderfolgende Segmente automatisch bemaßen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „AUTOMATISCHE SEGMENTBEMASSUNG“** und **wählen** Sie die **Segmente** mit einem Markierungsrahmen aus, die Sie bemaßen möchten. **Ziehen** Sie den **Mauszeiger**, um die **Bemaßungslinie zu positionieren** und **klicken** Sie auf die **Stelle**, an der Sie den Bemaßungstext **einfügen** möchten.



6. Treffen Sie die gewünschten Einstellungen [s. Seite **88** » **„Einstellungen Bemaßungslinien“**].

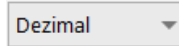
Einstellungen Bemaßungslinien:

Maßangaben aktualisieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „DYNAMISCHE BEMASSUNG“**, um die Maßangabe automatisch zu aktualisieren, wenn sich die Größe der Bemaßungslinie verändert.

Bemaßungsstil festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „BEMASSUNGSSTIL“** einen Bemaßungsstil aus (*Dezimal, Brüche, ...*).

Bemaßungspräzision festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „BEMASSUNGSGENAUIGKEIT“** einen Genauigkeitsstufe aus.

Maßeinheit definieren



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „MASSEINHEITEN“** eine Maßeinheit aus (*in, Zoll, mm, Millimeter ...*).

Einheiten anzeigen



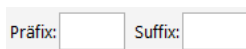
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EINHEITEN ANZEIGEN“**, um die Maßeinheit im Text der Bemaßungslinie anzuzeigen.

Führende Null anzeigen



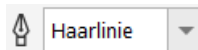
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „FÜHRENDE NULL ANZEIGEN“**, um eine führende Null bei Werten unter „1“ anzuzeigen.

Präfix/Suffix für Bemaßungstext festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „PRÄFIX“** bzw. **„SUFFIX“** einen Wert ein.

Umrissbreite festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „UMRISSBREITE“** einen das Objekt Wert aus.

Linienstil festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „LINIENSTIL“** einen Stil für die Linie bzw. den Umriss aus.

Pfeilspitze definieren



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über das **FLISTENELD „DOPPELTE PFEILSPITZE“** eine Stil für die Pfeilspitze aus.

Textposition definieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „TEXTPOSITION“**, und wählen Sie eine Art aus, den Text an der Bemaßungslinie zu positionieren.

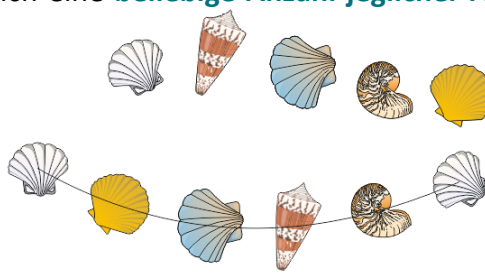
Maßhilfslinien bearbeiten



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „MASSHILFSLINIEN-OPTIONEN“**, und passen Sie die Maßhilfslinien an.

2.5 Objekte an Strecke ausrichten

Mit dieser Funktion lässt sich eine **beliebige Anzahl jeglicher Arten von Objekten** an einer Strecke ausrichten.



1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ die **Objekte** aus, die Sie an einer Strecke ausrichten möchten.
2. Klicken Sie bei **gedrückter [UMSCHALT]-TASTE** auf die **Strecke**. Wenn Sie keine Strecke auswählen, wird das letzte selektierte Objekt als Strecke verwendet.
3. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKTE“ ► „OBJEKTE AN STRECKE AUSRICHTEN“.
4. Wählen Sie im soeben geöffneten **ANDOCKFENSTER** „OBJEKTE AN STRECKE AUSRICHTEN“ die gewünschten Einstellungen aus und klicken Sie auf **ZUWEISEN**:

OBJEKTE

- › **ORIGINALE BEIBEHALTEN:** Kopien der Objekte an der Strecke ausrichten, ohne die Originalobjekte zu verschieben.
- › **DUPLIKATE:** Erstellt und platziert zusätzliche Kopien der ausgewählten Objekte. Geben Sie die Anzahl der Kopien an.
- › **ALLE OBJEKTE GRUPPIEREN:** Gruppiert die ausgerichteten Objekte exklusive Strecke.

OBJEKTPositionierung

- › **REIHENFOLGE:** Reihenfolge wählen, in der die Objekte auf der Strecke erscheinen sollen (*nach Auswahl, klein nach Groß, Zufall ...*).
- › **VERTEILUNG:** Verteilungsverfahren (*nach Objekt oder Bezugspunkt*).
- › **BEZUGSPUNKT:** Ein Objekt wird durch seinen Bezugspunkt mit der Strecke verankert; „Drehmittelpunkt der Objekte“ oder „Objektursprung“ als Referenzpunkt auswählen.



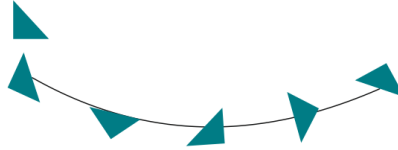
DREHUNG

- › **URSPRÜNGLICHE DREHUNG IGNORIEREN:** Alle Drehungen werden gelöscht, die auf die Objekte vor der Platzierung angewendet wurden.
- › **DREHUNG VERÄNDERN:** Verschiedene Stile (*Gleichmäßig, Progressiv, Verstreung ...*) stehen zur Verfügung, um die Objektdrehung an der Strecke zu optimieren.



- › **STARTWINKEL:** Jedem Objekt einen Drehwinkel zufügen.

- › **DREHWINKEL:** Wird zusammen mit den Stilen „Progressiv“ und „Progressive Verstreuung“ verwendet“.



Progressive Drehung mit Startwinkel 5° und Drehwinkel 180°

👁 **Hinweise:**

- › Die Stapelfolge der Objekte und der Strecke richten sich nach der Reihenfolge deren Erstellung.
- › Werden hinterlegte Schatten, Künstlerische Medien oder Überblendungen an einer Strecke ausgerichtet, kann dies zu unerwarteten Resultaten führen!

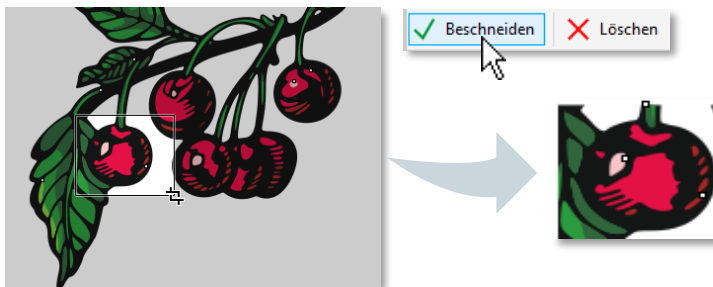
2.6 Objekte beschneiden/radieren

2.6.1 Beschneiden



Durch Beschneiden können Sie **Bereiche von Vektorobjekten und Bitmaps entfernen**, ohne vorher Objekte in Kurven umwandeln zu müssen.

1. **Wählen** Sie das Objekt aus, das Sie beschneiden möchten. *Sie können mehr als ein Objekt auswählen. Wenn keine Objekte auf der Zeichenseite ausgewählt sind, werden alle Objekte in der Zeichnung beschnitten.*
2. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „BESCHNEIDEN“**.
3. **Ziehen** Sie mit der Maus, um einen **Beschneidebereich** zu definieren.
4. **Bestätigen** Sie mit „**BESCHNEIDEN**“ oder **doppelklicken** Sie im **Beschneidebereich**.



Außerdem können Sie folgendes definieren:

Position des Beschneidebereichs

X: 28,598 mm
Y: 158,747 mm

Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** Werte in die **FELDER „ZUSCHNITTPOSITION“** ein.

Größe des Beschneidebereichs

46,432 mm
47,36 mm

Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** Werte in die **FELDER „ZUSCHNITTGRÖSSE“**.

Beschneidebereich drehen

0,0

Geben Sie einen **Wert** in das **FELD „DREHWINKEL“** ein.

Beschneidebereich entfernen

X Löschen

Klicken Sie auf „**LÖSCHEN**“ oder benutzen Sie die **[ESCAPE]-TASTE**.

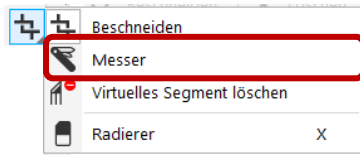
👁 **Hinweis:** Sie können den Beschneidebereich wie alle anderen Objekte interaktiv verschieben, drehen und in der Größe ändern.

2.6.2 Messer

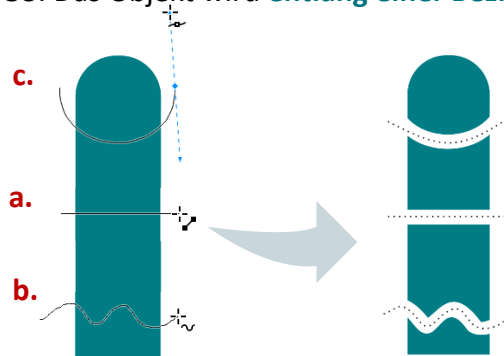
Mit dem „**MESSER**“ können Sie **Vektorobjekte**, **Text** und **Bitmaps** **geradlinig**, **freihändig** oder im **Bèzier-Modus** teilen.



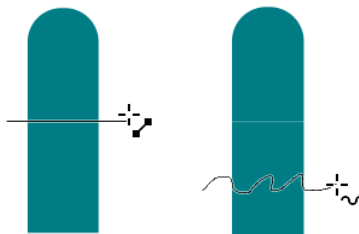
1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL** „MESSER“.



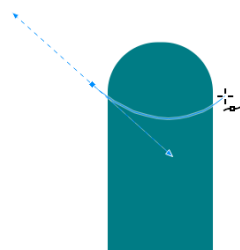
2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden Schaltflächen:
 - a. **2-PUNKT-LINIEN-MODUS** : Das Objekt wird **entlang einer geraden Linie** geteilt.
 - b. **FREIHAND-MODUS** : Das Objekt wird **entlang einer Freihandlinie** geteilt.
 - c. **BÈZIER-MODUS**: Das Objekt wird **entlang einer Bèzier-Linie** geteilt.



3. Für den **2-PUNKT-LINIEN-MODUS** und den **FREIHAND-MODUS** ZIEHEN Sie mit der Maus **über das Objekt** oder die **Objektgruppe**, die Sie teilen möchten.

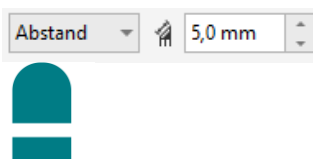


Für den **BÈZIER-MODUS** klicken Sie zum **Positionieren** des **ersten Knotens**, halten Sie die **Maustaste gedrückt** und **ziehen** Sie den **Steuerpunkt** in die gewünschte Richtung. Lassen Sie die **Maustaste los**, um die **Kurve** zu **formen** und klicken Sie **an der Stelle**, an der der **nächste Knoten** platziert werden soll. Fügen Sie weitere Knoten hinzu oder beenden Sie mit „**ENTER**“ oder **Doppelklick**.



Außerdem können Sie:

Einen Abstand zwischen den beschnittenen Objekten erzeugen



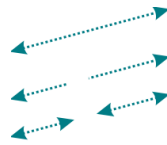
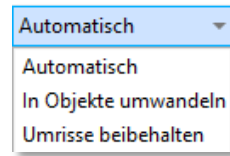
Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD** „**SCNITTBREITE**“ die **OPTION** „**ABSTAND**“ aus und geben Sie in das **FELD** „**BREITE**“ einen **Wert** ein.

Eine Überlappung zwischen den beschnittenen Objekten erzeugen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im LISTENFELD „SCHNITTBREITE“ die OPTION „ÜBERLAPPUNG“ aus und geben Sie in das FELD „BREITE“ einen Wert ein.

Umrissoption festlegen



Anzahl der Knoten im radierten Bereich reduzieren



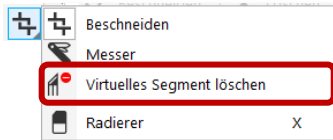
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die SCHALTFLÄCHE „KNOTEN REDUZIEREN“.

2.6.3 Virtuelles Segmente löschen

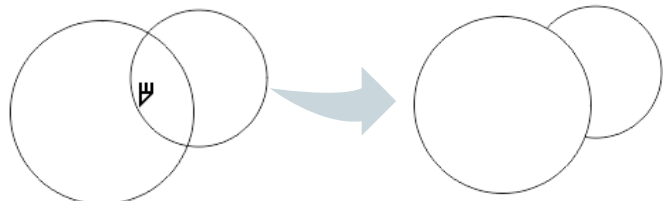


Dieses Tool löscht virtuelle Liniensegmente (Teile von Objekten), die sich überlappen.

1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „VIRTUELLES SEGMENT LÖSCHEN“.

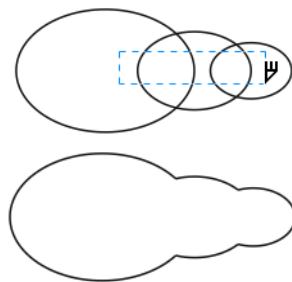


2. **Zeigen** Sie mit dem Mauszeiger auf das Liniensegment, das Sie löschen möchten. Das Hilfsmittel „Virtuelles Segment löschen“ wird aufrecht gestellt, sobald es richtig positioniert ist.
3. **Klicken** Sie auf das Liniensegment.



Außerdem können Sie:

Mehrere Liniensegmente gleichzeitig löschen



Ziehen Sie den Mauszeiger, um alle Zielsegmente einzuschließen oder eine Schnittmenge aller Zielsegmente zu bilden.

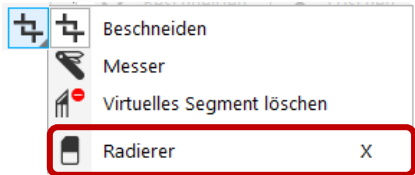
2.6.4 Radieren

Das Hilfsmittel Radierer funktioniert wie ein **Radiergummi**, mit dem jene Teile des Bitmaps oder der Vektorgrafik entfernt werden, bei denen Sie klicken und ziehen.

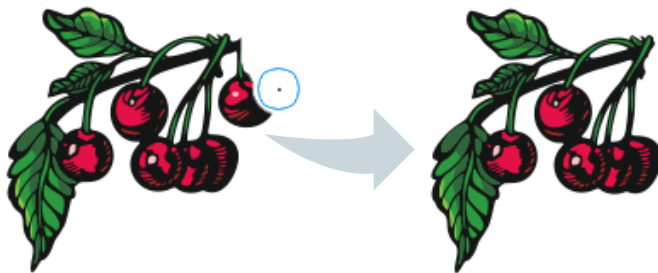


Beim Radieren werden **alle betroffenen Strecken automatisch geschlossen** und das Objekt wird **in Kurven konvertiert**. *Objekte mit Konturen, Überblendungen, hinterlegten Schatten, Blockschatten und Extrusionen können nicht radiert werden!*

1. **Wählen** Sie das Objekt aus, bei dem Sie radieren möchten. *Sie können mehr als ein Objekt auswählen. Wenn keine Objekte auf der Zeichenseite ausgewählt sind, werden alle Teile in der Zeichnung ausradiert, über die Sie ziehen.*
2. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „RADIERER“**.



3. **Ziehen** Sie den Cursor über den **Bereich**, der ausradiert werden soll.



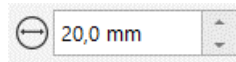
Außerdem können Sie folgendes definieren:

Form der Raderspitze



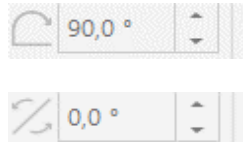
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „RUNDE SPITZE“** oder **„VIERECKIGE SPITZE“**.

Größe der Raderspitze



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** einen **Wert** in das **FELD „RADIERTICKE“** ein.

Stiftdruck (Breite),
Neigung (Flachheit),
Drehung



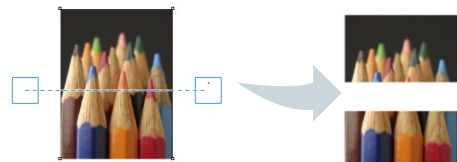
Editieren Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **FELDER „STIFTDURCK“, „STIFTNEIGUNG“** und **„STIFRORIENTIERUNG“**.

Alle Knoten des
radierten Bereichs
beibehalten



Deaktivieren Sie die **SCHALTFLÄCHE „KNOTEN REDUZIEREN“** in der **Eigenschaftsleiste**.

👁 **Hinweis:** Sie können **gerade Linien radieren**, indem Sie auf den gewünschten **Anfangs- und Endpunkt** für das Radieren **klicken**.

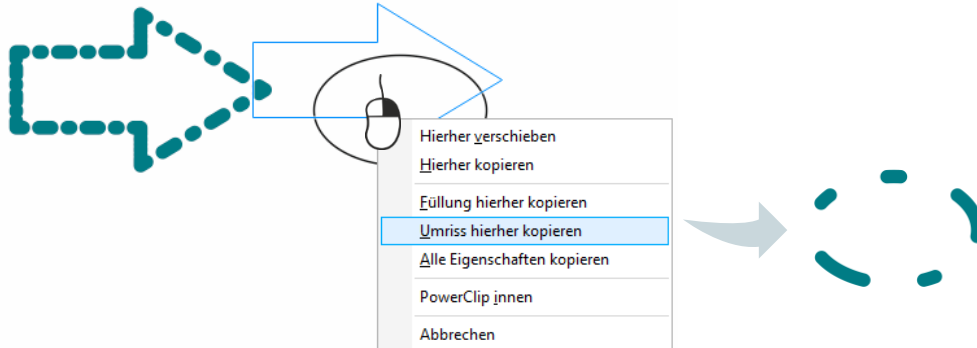


2.7 Umrisse kopieren

In CorelDRAW können Sie **Umriseigenschaften durch Kopieren auf andere Objekte übertragen**:

1. **Wählen** Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** das Objekt aus, dessen Umriss Sie kopieren möchten.

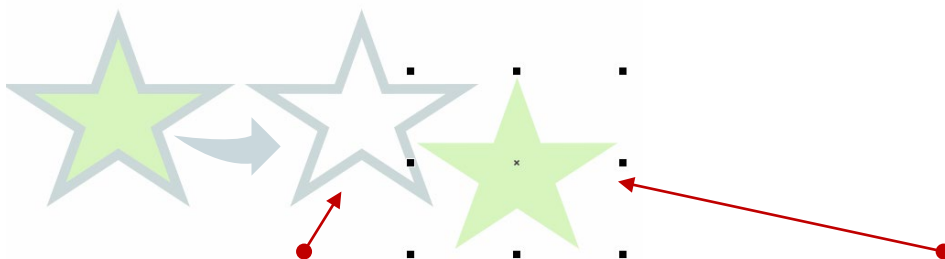
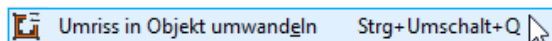
2. **Ziehen** Sie bei **gedrückter rechter Maustaste** das **Quellobjekt** auf das **Zielobjekt**, dem Sie den Umriss zuweisen möchten. *Ein blauer Umriss des Ausgangsobjekts folgt dabei dem Mauszeiger zum neuen Objekt.*
3. Wenn sich der **Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt**, lassen Sie die **Maustaste los** und **wählen** Sie im **KONTEXTMENÜ** die **OPTION „UMRISS HIERHER KOPIEREN“**.



👁 **Hinweis:** Umrisseigenschaften können auch mit dem **HILFSMITTEL „EIGENSCHAFTENPIPETTE“** kopiert werden. [s. Seite 137 » „Eigenschaftenpipette“].

2.8 Umrisse umwandeln

1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**UMRISS IN OBJEKT UMWANDELN**“.



Der **Umriss** wird **in ein ungefülltes geschlossenes Objekt verwandelt**, die **ursprüngliche Füllung** wird zum **eigenständigen Objekt**.

Wenn Sie nun **dem neuen Objekt eine Füllung zuweisen**, wird die Füllung auf den **Bereich** angewendet, **der den Umriss des ursprünglichen Objekts darstellte**:



2.9 Ecken abrunden, auskehlen und abfasen

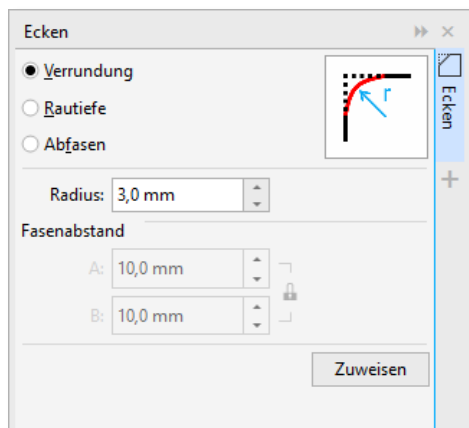
Sie können die Ecken von Formen, Texten, Linien oder Bitmaps **auskehlen**, **abrunden** oder **abfasen**.



1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein Kurvenobjekt aus.
2. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „FORMEN“ einzelne Knoten auf einem Kurvenobjekt aus.
3. Klicken Sie im MENÜ auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „ECKEN“.
4. Wählen Sie im ANDOCKFENSTER „VERRUNDUNG“, „RAUTIEFE“ oder „ABFASEN“ aus.

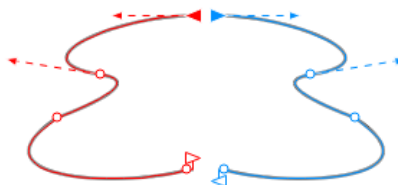


5. Geben Sie im FELD „RADIUS“ bzw. „FASENABSTAND“ einen Wert ein.
6. Bestätigen Sie mit „ZUWEISEN“.



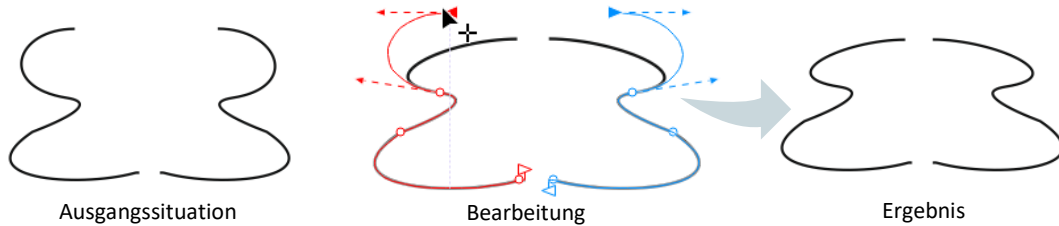
2.10 Änderungen in Kurvenobjekten spiegeln

Wenn Sie Änderungen in Kurvenobjekten mithilfe des Knoten-Spiegeln-Modus spiegeln, **bearbeiten Sie Knoten und wenden diese Änderungen in gespiegelter Form auf andere Knoten an.**



1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ gespiegelte Kurvenobjekte oder ein symmetrisches Kurvenobjekt aus.
2. Klicken Sie auf das HILFSMITTEL „FORM“.
3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden Optionen:
 - › **KNOTEN HORIZONTAL SPIEGELN**: Zum Bearbeiten von Gegenknoten in Objekten, die horizontal gespiegelt wurden.
 - › **KNOTEN VERTIKAL SPIEGELN**: Zum Bearbeiten von Gegenknoten in Objekten, die vertikal gespiegelt wurden.
4. Halten Sie die **Umschalttaste gedrückt** und wählen Sie die gewünschten **Gegenknoten links und rechts bzw. oben und unten** aus.


5. **Bearbeiten** Sie die Knoten **auf der einen Seite**. Die Änderungen werden in gespiegelter Form für die Gegenknoten auf der anderen Seite übernommen.

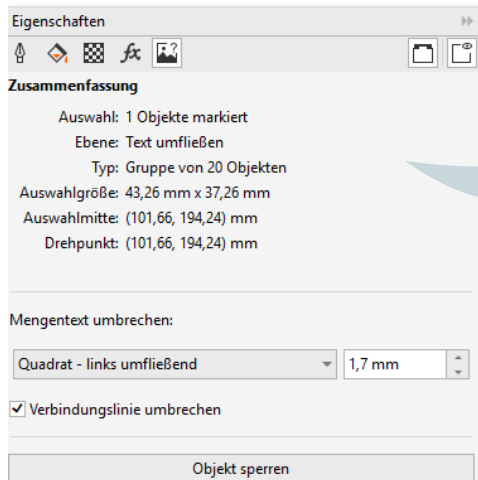


2.11 Text-Techniken

2.11.1 Text umfließen lassen

Sie können Text um ein Objekt, um Grafiktext oder um einen Textrahmen fließen lassen.

1. **Wählen** Sie das **Objekt** oder den **Text** aus, um den der Text fließen soll.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „EIGENSCHAFTEN“.
3. Klicken Sie in diesem Andockfenster auf die **SCHALTFLÄCHE** „ZUSAMMENFASSUNG“ .
4. Wählen Sie im **LISTENFELD** „MENGETEXT UMBRECHEN“ einen Umbruchstil.
5. Im **FELD** „TEXTUMBRUCH-ABSTAND“ können den **Abstand** zwischen umbrochenem Text und dem Objekt oder Text ändern.



Lorem ipsum dolor sit amet. Elitr facilisis augue voluptua. Luptatum dui ea est takimata. Takimata velit iriure sit. Consequat stet gubergren luptatum tempor et rebum. Tempor elitr justo facilisis justo. Sit dignissim voluptua. Eum facilisis duo. Te vero justo praesent kasd accusan molestie. Augue kasd te clita. Accusam at ipsum voluptua est erat. No praesent dolor ea dolor dolore. Et stet dolor erat at tempor amet. Vero diam accusam kasd aliquip. Hendrerit eum eros. Invidunt ut et feugiat sit ipsum autem. Aliquyam eros lorem molestie illum. Possim vero praesent lorem accusam sadipsing. Ut no aliquyam ea nulla accusan et soluta. Et facer ut kasd dolore dolores amet et.



2.11.2 Text verlagern, drehen, spiegeln, wenden

Durch das vertikale oder horizontale Verlagern oder das Drehen der Zeichen von Grafiktext und Mengentext lassen sich **interessante Effekte** erzielen: **Villa**

KUNTERBUNT

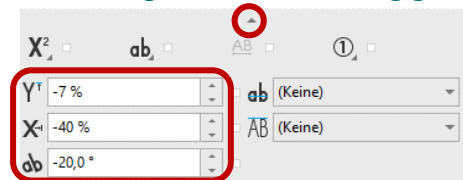
A

A

1. **Wählen** Sie die **Zeichen** mit dem **HILFSMITTEL** „TEXT“ aus.
2. **Klicken** Sie im **ANDOCKFENSTER** „EIGENSCHAFTEN“ auf die **SCHALTFLÄCHE** „ZEICHEN“.
3. **Klicken** Sie ggf. auf die **PFEILSCHALTFLÄCHE** am unteren Rand des Bereichs Zeichen, um die weiteren Optionen anzuzeigen. ▼

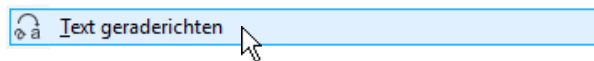
4. **Geben** Sie in folgende Felder einen **Wert** ein.

- > **VERTIKALER ZEICHENABSTAND:** Bei einem **positiven Wert** werden die Zeichen **nach oben**, bei einem **negativen** nach **unten verschoben**.
- > **HORIZONTALER ZEICHENABSTAND:** Bei einem **positiven Wert** werden die Zeichen nach **rechts**, bei einem **negativen** nach **links verschoben**.
- > **ZEICHENWINKEL:** Bei einem **positiven Wert** werden die Zeichen **linksläufig**, bei einem **negativen rechtsläufig gedreht**.



So richten Sie verlagerte oder gedrehte Zeichen wieder normal aus

1. **Wählen** Sie mit dem **HILFSMITTEL „TEXT“** ein oder mehrere **Zeichen** aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „TEXT“ ► „TEXT GERADERICHTEN“.



2.11.3 Grafik in Text einbetten

Sie können ein **Grafik-Objekt** oder eine **Bitmap in Text einbetten**. Das Grafikobjekt oder die Bitmap **gilt dann als ein Textzeichen**.

1. **Wählen** Sie das **Grafik-Objekt** aus.
2. **Klicken** die Tasten [STRG] + [C] zum Kopieren des Objekts.
3. **Klicken** Sie mit dem **HILFSMITTEL „TEXT“** auf die Textstelle, an der Sie das Grafikobjekt einbetten möchten.
4. **Klicken** die Tasten [STRG] + [V] zum Einfügen des Objekts.



*Eingebettete Grafiken können wie Text editiert werden; im Beispiel links wurde die **Schriftgröße der eingebetteten Grafik erhöht**.*

2.11.4 Stile & Stilgruppen

Bei einem Stil handelt es sich um eine **Gruppe von Formatierungsattributen**, mit denen eine Objekteigenschaft (z.B. Umriss oder Füllung, Schriftart ...) definiert wird. Stile können in weiterer Folge **zu Stilgruppen zusammengefasst** werden.

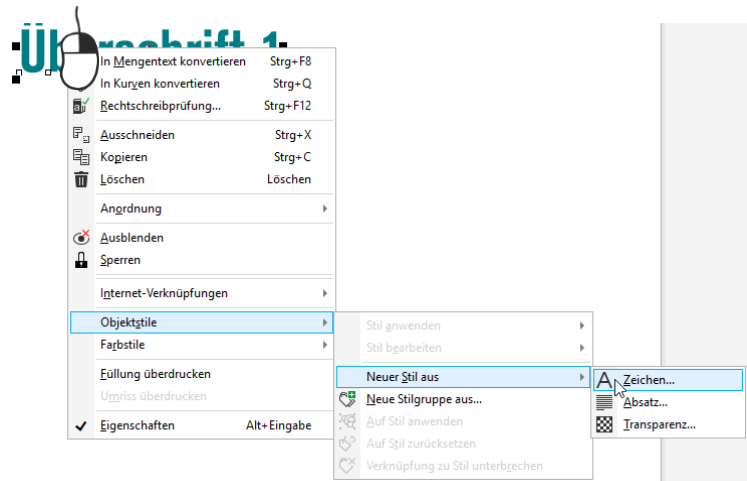


Auf den Text wurde eine Stilgruppe aus Schriftart, Schriftfarbe und Schriftgröße angewandt, auf die Grafiken ein Stil aus der Füllfarbe.

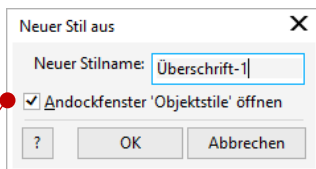
2.11.4.1 Stil aus Objekt erstellen

1. **Wählen** Sie das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** aus und **klicken** Sie mit der **rechten Maustaste** auf ein **Objekt**.

2. Klicken Sie auf „OBJEKTSTILE“ ► „NEUER STIL“ und wählen Sie dann einen **Stil-Typ** – „ZEICHEN...“, „ABSATZ...“ oder „TRANSPARENZ...“ - aus.

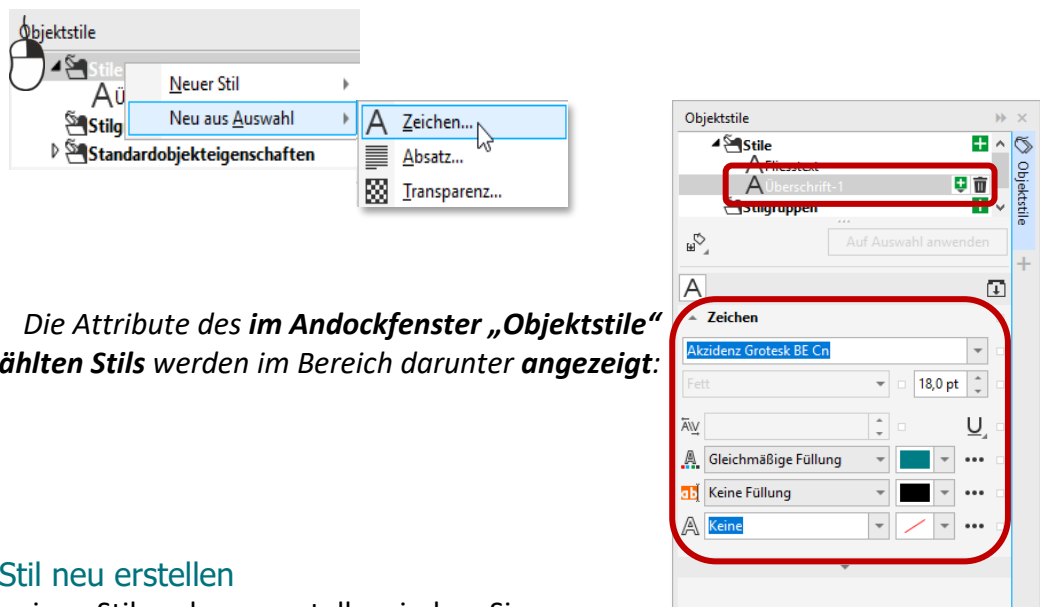


3. Geben Sie im **DIALOGFELD „NEUER STIL AUS“** eine Bezeichnung ein.



Wenn das **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** nicht geöffnet ist, aktivieren Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN „ANDOCKFENSTER 'OBJEKTSTILE ÖFFNEN'“**.

Alternative Methode: Klicken Sie im **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** mit der **rechten Maustaste** auf den **ORDNER „STILE“** ► „NEU AUS AUSWAHL“ und wählen Sie dann einen Stil-Typ aus.



Die Attribute des **im Andockfenster „Objektstile“** ausgewählten Stils werden im Bereich darunter **angezeigt**:

2.11.4.2 Stil neu erstellen

Sie können einen Stil auch neu erstellen, indem Sie

- › auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUER STIL“** klicken,
- › einen **Stil-Typ** auswählen
- › und die gewünschten **Attribute** im **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** festlegen. Zum Umbenennen des Stils benutzen Sie per Rechtsklick das **KONTEXTMENÜ!**

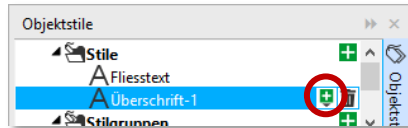


2.11.4.3 Untergeordneten Stil erstellen

Ein Stil, der **einen anderen Stil enthält**, wird als **übergeordneter Stil** bezeichnet. **Eigenschaften** werden **automatisch an untergeordnete Stile vererbt**, welche auch **außer Kraft gesetzt werden können**, um **eigene Eigenschaften** zuzuweisen. Dann stehen diese Attribute nicht mehr in Beziehung zum übergeordneten Stil.

- › Wählen Sie im **ORDNER „STILE“** einen **Stil** aus und **klicken** Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUER UNTERGEORDNETER STIL“**.

Überschrift 1



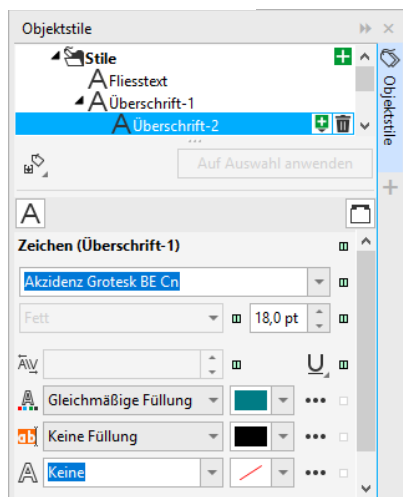
oder

- › Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf einen **Stil** und klicken Sie dann auf „**NEUER UNTERGEORDNETER STIL**“.

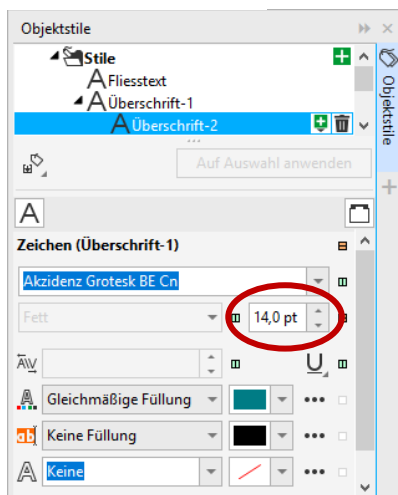
Der untergeordnete Stil („Überschrift-2“) weist dieselben Attribute wie der übergeordnete Ordner („Überschrift-1“) auf:

Dem **untergeordneten Stil** wird nun die **Schriftgröße 14 pt** zugewiesen:

Überschrift 2



Überschrift 2



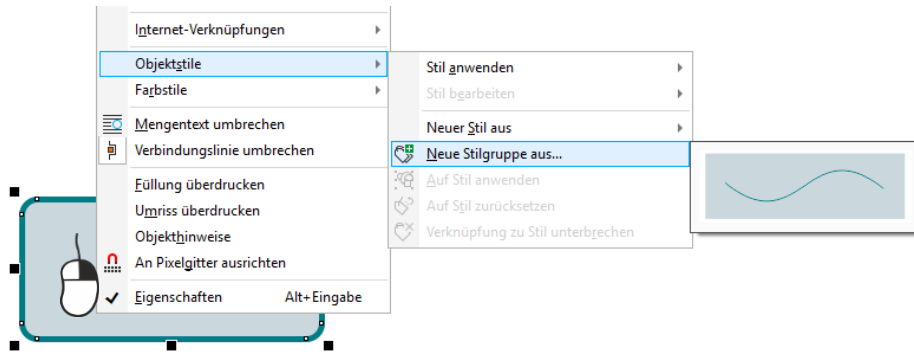
Wird in weiterer Folge der **übergeordneter Stil bearbeitet** (hier Schriftfarbe und Schriftgröße), bleiben die im **untergeordneten Stil veränderten Attribute** (hier die Schriftgröße) von den Änderungen **unberührt**:

Überschrift 1 Überschrift 1
Überschrift 2 Überschrift 2

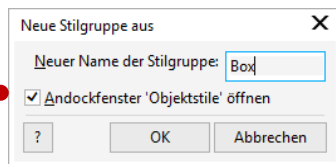
2.11.4.4 Stilgruppe aus Objekt erstellen

1. Wählen Sie das **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** aus und **klicken** Sie mit der **rechten Maustaste** auf ein **Objekt**.
2. Zeigen Sie auf „**OBJEKTSTILE**“ ► „**NEUE STILGRUPPE AUS...**“ aus. In einer Vorschau wird angezeigt, welche **Objektattribute** in der neuen Stilgruppe enthalten sein werden.

Stilgruppe aus Objekt erstellen:



3. Klicken Sie auf „NEUE STILGRUPPE AUS...“.
4. Geben Sie im **DIALOGFELD „NEUE STILGRUPPE AUS“** eine Bezeichnung ein.



Wenn das **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** nicht geöffnet ist, aktivieren Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN „ANDOCKFENSTER 'OBJEKTSTILE ÖFFNEN'“**.

Alternative Methoden:

- › Klicken Sie im **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** mit der **rechten Maustaste** auf den **ORDNER „STILGRUPPEN“** ► „NEU AUS AUSWAHL“.

oder

- › Ziehen Sie das Objekt in den **ORDNER „STILGRUPPEN“** des **ANDOCKFENSTERS „OBJEKT-STILE“**.



Beachten Sie:

Wenn Sie das Objekt auf eine vorhandene Stilgruppe im Ordner Stilgruppen ziehen, werden die Attribute der Stilgruppe durch die Attribute des Objekts ersetzt und alle Objekte, denen die Stilgruppe zugewiesen wurde, werden automatisch aktualisiert.

2.11.4.5 Stilgruppe neu erstellen

Sie können eine Stilgruppe auch neu erstellen, indem Sie

- › auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUE STILGRUPPE“** klicken. Sie erhalten zunächst eine **leere Stilgruppe**.
- › Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE „STIL HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN“** und **wählen** Sie die gewünschten **Stil-Typen** aus.
- › Legen Sie die **Attribute** Sie im **ANDOCKFENSTER „OBJEKTSTILE“** fest. Zum **Umbenennen der Stilgruppe** benutzen Sie per **Rechtsklick** das **KONTEXTMENÜ!**



👁 **Hinweis:** Vorhandene Stile können aus dem Ordner Stile in die neue Stilgruppe gezogen werden!

2.11.4.6 Untergeordnete Stilgruppe erstellen

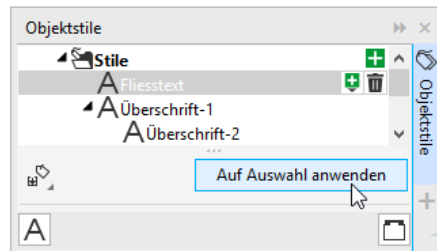
Funktioniert analog zu „Untergeordneten Stil erstellen“, S.99.

2.11.4.7 Stile & Stilgruppen zuweisen

Werden einem Objekt ein Stil oder eine Stilgruppe zugewiesen, **nimmt das Objekt nur die durch den Stil oder die Stilgruppe definierten Attribute an**, seine **sonstigen Attribute bleiben unverändert**.

1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „OBJEKTSTILE“.
3. Wählen Sie im **ANDOCKFENSTER** „OBJEKTSTILE“ einen **Stil** oder eine **Stilgruppe** aus, und klicken Sie auf „AUF AUSWAHL ANWENDEN“.

Lorem ipsum dolor sit amet. Amet elit eos ut invidunt id. Eos stet et duo. Sed kasd id. Lorem wisi et. Facilisi eos



Lorem ipsum dolor sit amet. Amet elit eos ut invidunt id. Eos stet et duo. Sed kasd id. Lorem wisi et. Facilisi eos

Alternative Methoden:

- › **Doppelklicken** Sie auf einen **Stil** oder eine **Stilgruppe**.
- › Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf das **Objekt** und wählen Sie über das **KONTEXTMENÜ** einen Stil/Stilgruppe aus.
- › Klicken Sie der **rechten Maustaste** auf einen **Stil** oder eine **Stilgruppe**, und wählen Sie **STIL ANWENDEN** oder **STILGRUPPE ANWENDEN** aus.
- › Wählen einen **Stil** oder eine **Stilgruppe** aus und **ziehen** Sie den Stil oder die Stilgruppe **auf das Objekt**.

2.11.4.8 Stile/Stilgruppen bearbeiten

1. Klicken Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ ► „ANDOCKFENSTER“ ► „OBJEKTSTILE“.
2. Öffnen Sie im **ANDOCKFENSTER** „OBJEKTSTILE“ den **ORDNER** „STILE“ und wählen Sie einen **Stil** aus.
3. Ändern Sie im Bereich mit den Stileigenschaften die gewünschten **Attribute**.

2.11.4.9 Stile/Stilgruppen löschen

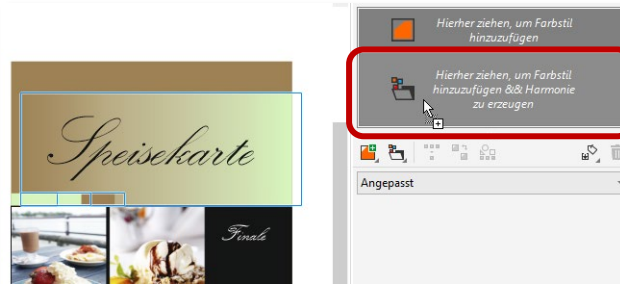
1. Klicken Sie neben einem **Stil** oder einer **Stilgruppe** auf die **SCHALTFLÄCHE** „STIL LÖSCHEN“.

2.12 Farbarmonien

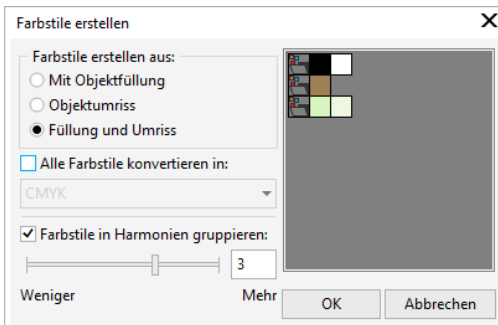
Mit Farbarmonien können Sie ein **Farbschema anwählen** und gleichzeitig **in eine alternative Farbkomposition** ändern.



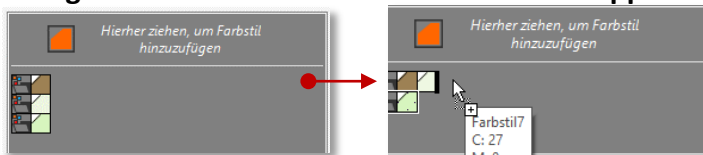
1. Klicken Sie im **MENÜ** auf ► „**FENSTER**“ ► „**ANDOCKFENSTER**“ ► „**FARBSTILE**“.
2. **Aktivieren** Sie mit **gedrückter [UMSCHALT]-TASTE** die **wichtigen Farben des Ursprungsdesigns** und **ziehen** diese in das **FELD** mit dem Text „Hierher ziehen, um Farbstil hinzuzufügen & Harmonie zu erzeugen“. Sie können auch ein ganzes Objekt hineinziehen!



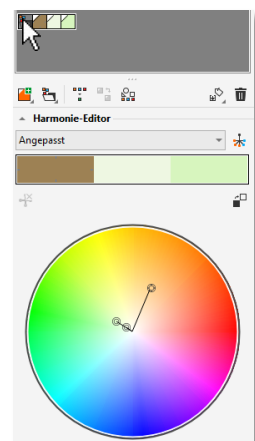
3. Der **DIALOG „FARBSTILE ERSTELLEN“** öffnet sich. Corel sortiert jetzt automatisch die verschiedenen Farbharmonie-Gruppen, die zueinander passen.
 - › Unter „**FARBSTILE ERSTELLEN AUS**“ können **Füllfarben**, **Umrissfarben** oder **beides** übernommen werden. „**FARBSTILE IN HARMONIEN GRUPPIEREN**“ muss hierfür **aktiv** sein.
 - › **Gruppen** können in ihrer Zahl **vergrößert oder verringert** werden. Ziehen Sie den Regler **nach links** zu „**WENIGER**“ entstehen **weniger Harmoniegruppen**, nach **rechts** zu „**MEHR**“ mehr Gruppen.
 - › Wenn es sich um eine **Drucksache** handelt, sollten Sie die **OPTION „ALLE FARBSTILE KONVERTIEREN IN“** ► „**CMYK**“ aktivieren, es sei denn, es werden Sonderfarben verwendet.



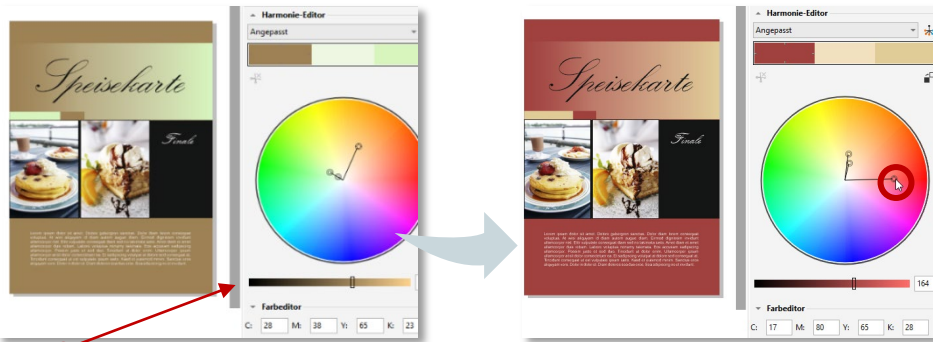
4. **Bestätigen** Sie am Ende mit „**OK**“.
5. Im **ANDOCKFENSTER „FARBSTILE“** sind nun Ihre Harmonien zu sehen. Möchten Sie gewisse **Farbtöne zusammen verändern**, klicken Sie eine **Farbe** an und **ziehen** Sie sie mit **gedrückter Maustaste** in eine **andere Gruppe**.



6. **Wählen** Sie den **Harmonie-Order** an. Der **Harmonie-Editor** öffnet sich. Sie sehen die Farben und dazu einen **Farbkreis** mit **Farbauswahlringen** - für jede Farbe einen Ring.
7. Sie können **jede Farbe einzeln auswählen und verändern** oder **alle Farben gleichzeitig**. Mit **Klick** auf einen **Farbauswahlring** werden **alle Ringe gleichzeitig aktiv**.
8. **Ziehen** Sie mit **gedrückter Maustaste**, um die Farben zu verändern.



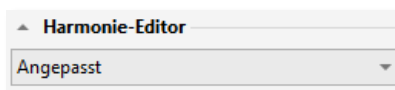
Die Farben wechseln nun in gleicher Harmonie wie die Ausgangsfarben zueinander:



Der Regler unterhalb des Farbkreises **regelt die Helligkeit** der Farben.

Harmonieregeln

Über das **LISTEFELD „HARMONIEREGELN“** können Sie **Regeln auf Farbharmenien anwenden**, um alle Farben entsprechend einer **zuvor definierten Logik zu verschieben** und verschiedene Farbschemas (Kombinationen) zu erstellen:



Analog:

Erstellt mit im Farbkreis nebeneinanderliegenden Farben klare, gleichmäßige Farbschemas.

Analog – Verstärkt:

Ähnelt der Analog-Regel, enthält aber zusätzlich zu den angrenzenden Farben eine (kontrastierende) Komplementärfarbe.

Komplementär (auch „Kontrast“):

Ergänzt die Grundfarbe mit der Komplementärfarbe im Farbkreis. Warme und kalte Farben ergeben zusammen kraftvoll leuchtende Farbschemas.

Monochrom:

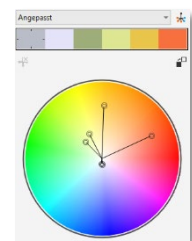
Erstellt mit Variationen einer einzigen Farbe beruhigende Farbschemas.

Tetrade:

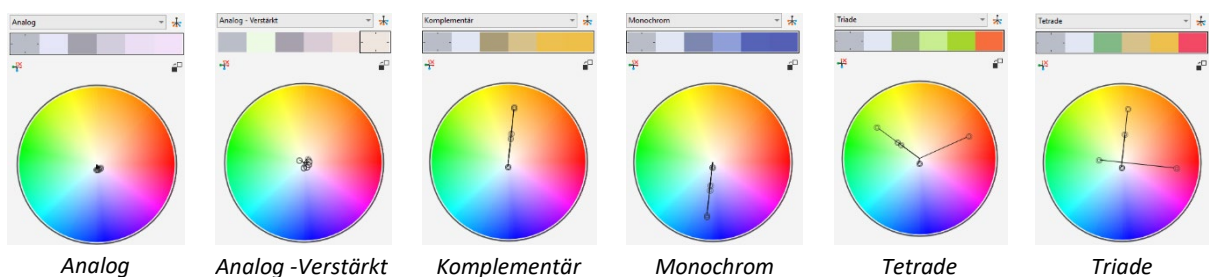
Beruht auf einem Farbenpaar und dessen Komplementärfarben im Farbkreis. Diese Regel führt zu gewagten Farbharmenien und muss daher sorgfältig geplant werden.

Triade:

Gleicht die Grundfarbe mit Farben aus, die sich nahe beim gegenüberliegenden Ende des Farbrades befinden und auf diese Weise ein Dreieck bilden. Diese Harmonieregel führt normalerweise zu Farbschemas mit weichen Kontrasten.



Angepasst



Analog

Analog - Verstärkt

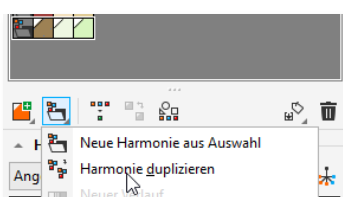
Komplementär

Monochrom

Tetrade

Triade

☺ **Tipp:** **Duplizieren** Sie als erstes den Harmonie-Ordner, um die **Ausgangsfarben zu erhalten:** **Aktivieren** Sie den **Harmonie-Ordner**, **klicken** Sie auf das **SYMBOL „NEUE FARBHARMONIE“** und wählen Sie im **DROPDOWNMENÜ** die **OPTION „HARMONIE DUPLIZIEREN“** aus.



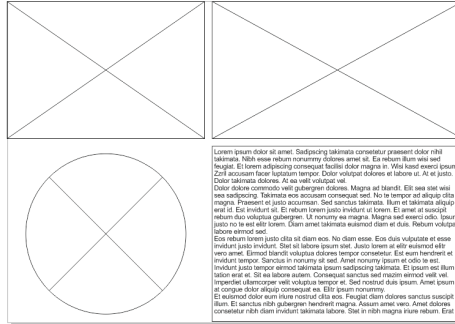
3 Seien Sie kreativ!

3.1 PowerClip

In PowerClip-Rahmen konvertierte Objekte können mit Vektorobjekten und Bitmaps befüllt werden. Die Inhalte werden dabei auf die Form des PowerClip-Objekts zugeschnitten. Mit PowerClips erzielen Sie nicht nur tolle Effekte, sie sind auch sehr nützlich bei der Gestaltung von Layouts:



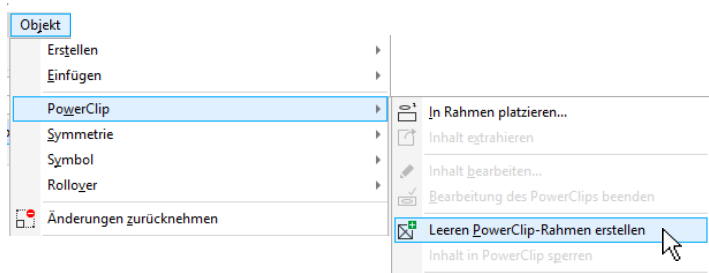
Grafiktext
PowerClip-Rahmen
mit Bitmap als
Inhalt.



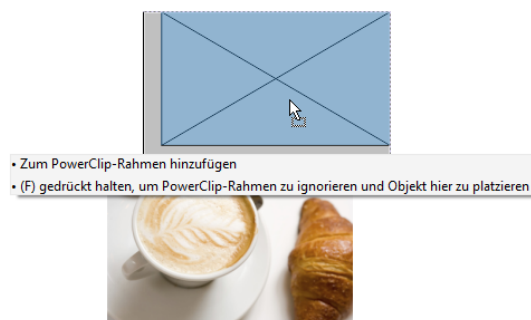
Hier werden Power-Clip Rahmen (durchkreuzte Objekte) bei der Visualisierung eines Layouts verwendet. Sie können jederzeit mit Inhalten befüllt werden.

3.1.1.1 Leeren PowerClip-Rahmen erstellen

1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus, das Sie als Rahmen verwenden möchten.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**POWERCLIP**“ ► „**LEEREN POWERCLIP-RAHMEN ERSTELLEN**“ aus. Das in einen PowerClip-Rahmen konvertierte Rechteck ist jetzt durchkreuzt als solches erkennbar.



3. **Ziehen** Sie ein Objekt in den **PowerClip-Rahmen**. Sobald das Foto im Rahmen enthalten ist, wird der Rahmen hervorgehoben. Lassen Sie die Maustaste los.



☺ **Tipp:** Um den Inhalt gleich beim Hineinziehen **mittig auszurichten**, steuern Sie dessen **Mittelpunkt** (Hilfstext „Mitte“) an!



Ist der Inhalt eingefügt und der PowerClip-Rahmen markiert, **erscheint im Zeichenfenster eine Bearbeitungsleiste zur Einpassung und Bearbeitung des Inhalts:**

Bearbeiten | **Inhalt einpassen**

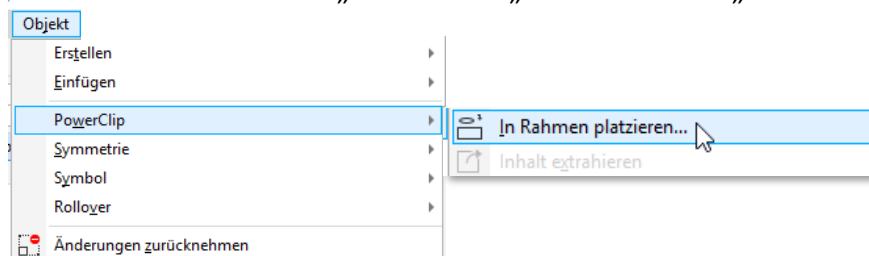
- Zentriert**: Inhalt im PowerClip-Rahmen zentrieren.
- Proportional einpassen**: Der Inhalt wird **nicht verzerrt**, das **Seitenverhältnis wird beibehalten** und der **gesamte Inhalt ist sichtbar**. Der Rahmen kann jedoch **auch leere Bereiche**.
- Proportional füllen**: Der Inhalt wird **nicht verzerrt** wird, das **Seitenverhältnis wird beibehalten** und der **Rahmen ist ausgefüllt**. **Möglicherweise ist nicht der gesamte**
- Durch Strecken füllen**: Der Inhalt wird **verzerrt** wird, das **Seitenverhältnis wird nicht beibehalten** und der **Rahmen ist ausgefüllt**. Der **gesamte Inhalt ist sichtbar**.

PowerClip-Inhalt bearbeiten.
Inhalt auswählen.
Inhalt extrahieren.
Inhalt sperren.

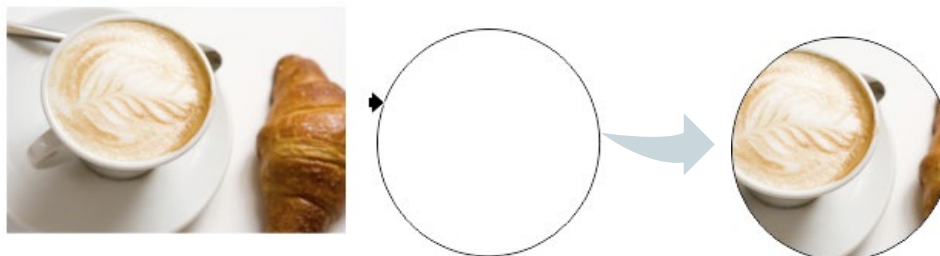
Zentriert Proportional eingepasst Proportional gefüllt Gestreckt

3.1.1.2 PowerClip-Objekte erstellen

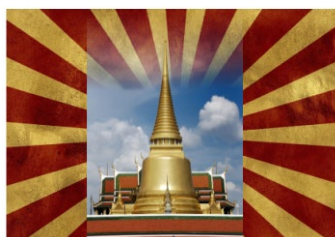
1. **Wählen** Sie ein **Objekt** aus, das Sie als PowerClip-Inhalt verwenden möchten.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**POWERCLIP**“ ► „**IN RAHMEN PLATZIEREN**“ aus.



3. **Klicken** Sie auf den Rahmen des **Objekts**, das Sie als Rahmen verwenden möchten.



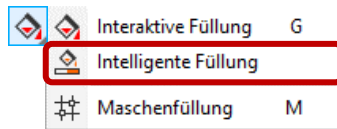
👁 **Hinweis:** Mit **gedrückter [W]-TASTE** können Sie einem PowerClip **weitere Objekte** hinzufügen (= **verschachteln**):



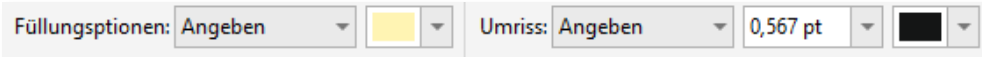
3.2 Intelligente Füllung

Sie können **Objekte aus Bereichen erstellen, die von anderen Objekten umschlossen** sind.

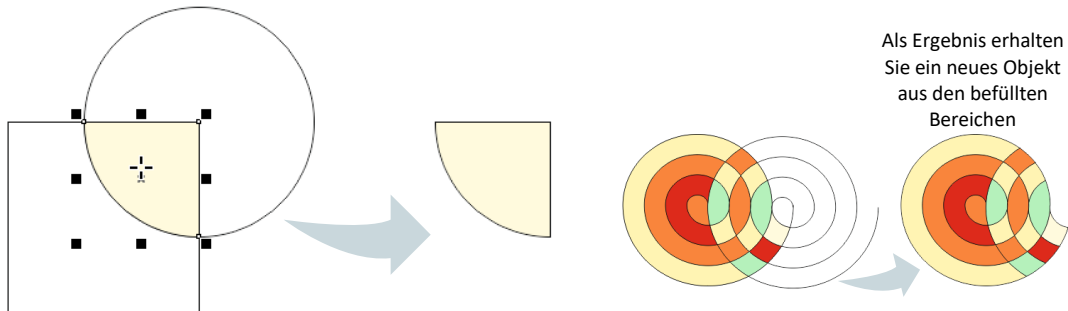
1. Wählen Sie in der **Hilfsmittelpalette** das **HILFSMITTEL „INTELLIGENTE FÜLLUNG“** aus.



2. Stellen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die gewünschte **Füll- bzw. Umrissfarbe** ein.

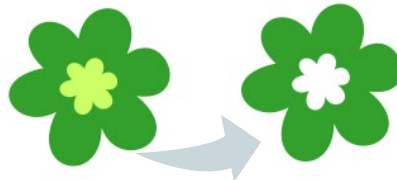


3. Klicken Sie in die **umschlossenen Bereiche**, die Sie füllen möchten.



3.3 Objekte kombinieren

Kombiniert Objekte zu einem **einzelnen Objekt** mit **gemeinsamen Eigenschaften**.



1. Wählen Sie die zu kombinierenden **Objekte** aus.
2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „**KOMBINIEREN**“.

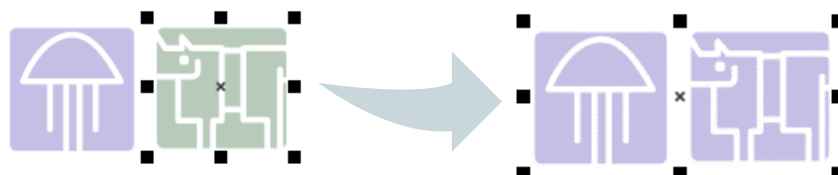


So heben Sie die Kombination von Objekten auf

1. Wählen Sie ein **kombiniertes Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**KOMBINATION AUFHEBEN**“.

3.4 Objekte verschmelzen

Verschmelzen **vereinigt Objekte zu einem einzigen Kurvenobjekt** mit einer **einzigsten Füllung** und einem **einzigsten Umriss**. Das **neue Objekt übernimmt die Füllungs- und Umrisseigenschaften des Zielobjekts**.



3. Wählen Sie das **Zielobjekt** aus.
4. Halten Sie die [UMSCHALT]-TASTE gedrückt und klicken Sie auf das **Quellobjekt**.
5. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „VERSCHMELZEN“.



So heben Sie die Kombination von Objekten auf

1. Wählen Sie ein **kombiniertes Objekt** aus.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „KOMBINATION AUFHEBEN: KURVE“.

3.5 Objekte zuschneiden

Schneiden Sie mithilfe einer **Form** einen Objektbereich **aus einer anderen Form** aus.



Außerdem hilft Zuschneiden, die **Anzahl der Objekte in einer Zeichnung zu verringern**. Ein Beispiel: *Statt schwarze Punkte hinzuzufügen (Bild links), wurden in der Grafik rechts die Punkte ausgeschnitten, so dass der schwarze Hintergrund sichtbar wird.*



1. Wählen Sie das **Quellobjekt** aus.
2. Halten Sie die [UMSCHALT]-TASTE gedrückt und klicken Sie auf das **Zielobjekt**.
3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „ZUSCHNEIDEN“.



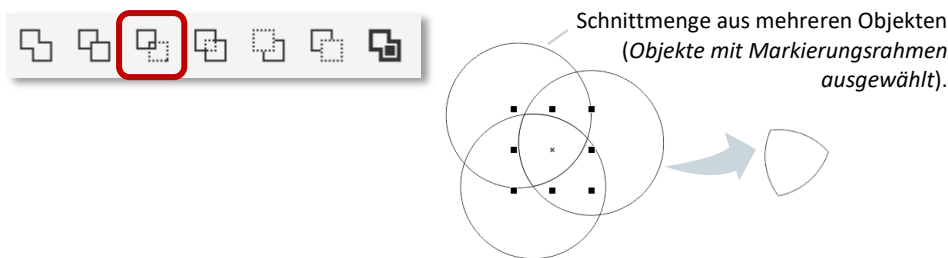
👁 **Hinweis:** Wenn Sie in CorelDRAW die Objekte mit einem **Markierungsrahmen** auswählen, wird das **untere Objekt zugeschnitten**. Wenn Sie die Objekte **einzeln auswählen**, wird das **zuletzt ausgewählte Objekt zugeschnitten**.

3.6 Schnittmenge bilden

Erstellt ein **Objekt** aus dem Bereich, aus dem sich zwei oder mehrere **Objekte** überlappen. Das **neue Objekt** verfügt über die **Eigenschaften bzw. die Füllung und den Umriss des Zielobjektes**.

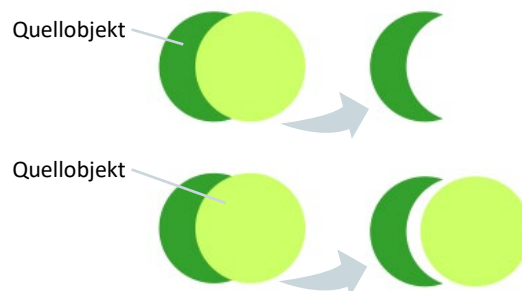


1. Wählen Sie das **Zielobjekt** aus.
2. Halten Sie die [UMSCHALT]-TASTE gedrückt und klicken Sie auf das **Quellobjekt**.
3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „**SCHNITTMENGE**“.



3.7 Objekte vereinfachen

Überlappende Bereiche von **Objekten** werden **zugeschnitten**.



1. Wählen Sie das **Quellobjekt** aus.
2. Halten Sie die [UMSCHALT]-TASTE gedrückt und klicken Sie auf das **Zielobjekt**.
3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „**VEREINFACHEN**“.

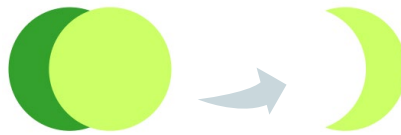


3.8 Hinteres/vorderes abziehen

Entfernt das **hintere Objekt** vom **vorderen Objekt** bzw. entfernt das **vordere Objekt** vom **hinteren Objekt**.



1. Wählen Sie das **Quell- und Zielobjekt** mit dem Markierungsrahmen aus.
2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „**VORN MINUS HINTEN**“.



bzw. auf „**HINTEN MINUS VORN**“.

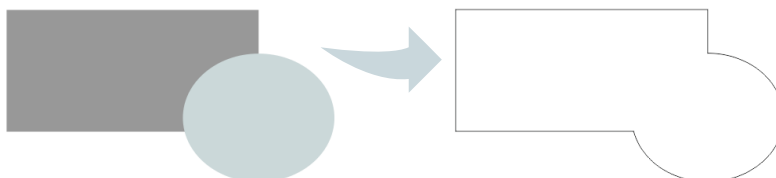


3.9 Begrenzung erstellen

Erstellt ein **neues Objekt, das die ausgewählten Objekte umgibt**. Dem auf diese Weise entstandenen Objekt können die Standardfüllungs- und -Umrisseigenschaften zugewiesen werden.

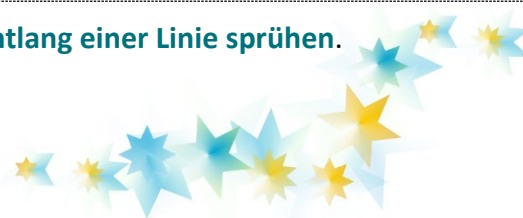


1. Wählen Sie die **Objekte** aus, um die eine Begrenzungslinie gezogen werden soll.
2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf „**SCHNITTMENGE**“.



3.10 Objekte entlang Linie sprühen

In CorelDRAW können Sie **Objekte entlang einer Linie sprühen**.



1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL** „**KÜNSTLERISCHE MEDIEN**“.
2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**SPRÜHDOSE**“.



3. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im LISTENFELD „KATEGORIE“ eine Sprühmuskategorie und daneben im LISTENFELD „SPRÜHMUSTER“ ein Sprühmuster aus.



4. Zeichnen Sie die Linie durch Ziehen.



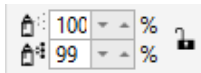
Außerdem können Sie:

Die Sprühliste bearbeiten



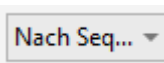
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „SPRÜHLISTENOPTIONEN“**, um im geöffneten Dialogfeld Sprühobjekte hinzuzufügen, zu entfernen oder neu anzuordnen.

Größe ändern



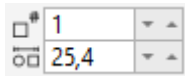
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „GRÖSSE GESRÜPHTER OBJEKTE“ Werte ein - Größe der Sprühobjekte zur ursprünglichen Größe (oben), Größe in Bezug auf vorangehende Objekte (unten).

Sprühreihenfolge ändern



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPRÜHREIHENFOLGE“ eine Option für die Reihung der Objekte.

Bilder pro Tupfer/
Bildabstand



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „BILDER PRO TUPFER UND BILDABSTAND“ einen Wert ein - Anzahl der Bilder pro Tupfer (oben); Abstand zwischen den Tupfern (unten).

Drehung



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „DREHUNG“** und geben Sie einen Wert ein.

Abstand



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ABSTAND“** und geben Sie Abstandsoptionen ein.

Strich mit Objekt skalieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „STRICH MIT OBJEKT SKALIEREN“**.

3.11 Effekte

3.11.1 Glätten

Mit Glätten können Sie **ausgezackte Kanten entfernen** und die **Knotenzahl** von Kurvenobjekten **verringern**.



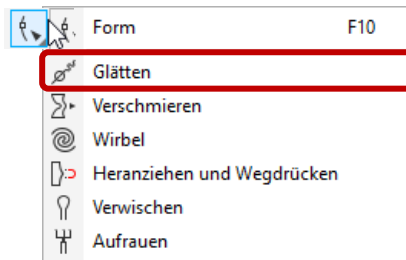
In Kurven konvertierter, geglätteter Text

Peter Rosegger → *Peter Rosegger*

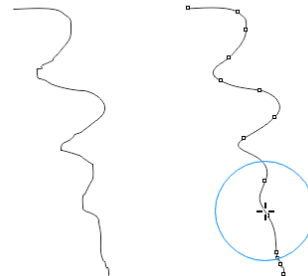


Die Geglättete Form hat ein organisches Aussehen erhalten.

1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „GLÄTTEN“.

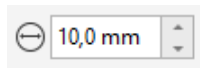


3. Ziehen Sie entlang des Objektrands.



Außerdem können Sie:

Größe der Pinselspitze festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPITZENGRÖSSE“ einen Wert ein.

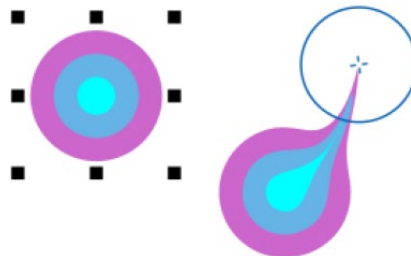
Rate (Effektmenge) einstellen



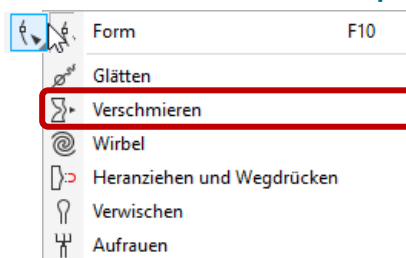
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „Rate“ einen Wert ein, um die Geschwindigkeit, mit der der Effekt angewendet wird, festzulegen.

3.11.2 Verschmieren

Mit Verschmieren können Sie **Objektkanten** durch **Ziehen** entlang des **Umrisses** ändern. Die gezogenen Verlängerungen und Einbuchtungen sind **fließende Formen**, die beim Ziehen **immer schmaler werden**.

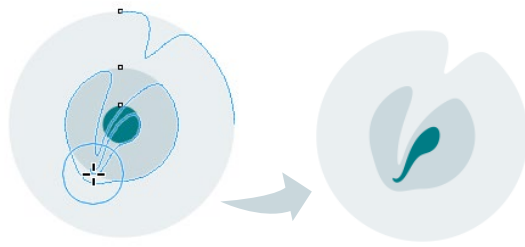


4. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein Objekt aus.
5. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „VERSCHMIEREN“.

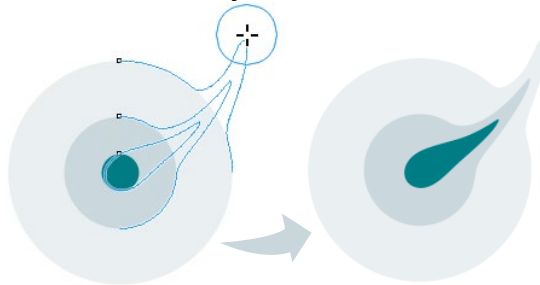


6. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
7. Zum **Verschmieren der Innenseite** eines Objekts klicken Sie auf eine **Stelle außerhalb des Objekts** und ziehen Sie **nach innen**.

Nach innen verschmieren:

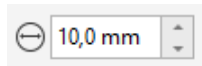


- › Zum **Verschmieren der Außenseite** eines Objekts **klicken** Sie auf eine **Stelle innerhalb des Objekts** und **ziehen** Sie **nach außen**.



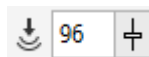
Außerdem können Sie:

Größe der Pinselspitze ändern



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „SPITZENGRÖSSE“** einen Wert ein.

Druck (Effektmenge) einstellen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „DRUCK“** einen Wert ein.

Glatte oder scharfe Kurven einstellen



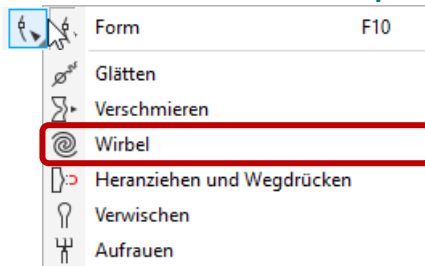
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „VERSCHMIEREN: GLATT“** oder **„VERSCHMIEREN: SPITZ“**.

3.11.3 Wirbel

Mit Wirbel können Sie **Objektkanten** durch **Ziehen** entlang des **Umrisses** Wirbeleffekte hinzufügen.



1. Wählen Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** ein **Objekt** aus.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „WIRBEL“**.

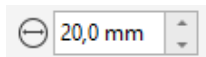


3. **Klicken** Sie auf den Rand des Objekts und halten Sie die **Maustaste so lange gedrückt, bis der Wirbel die gewünschte Größe erreicht hat**.



Außerdem können Sie:

Radius des
Wirbeleffekts festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPITZENGRÖSSE“ einen Wert ein.

Geschwindigkeit des
Wirbeleffekts festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „RATE“ einen Wert ein.

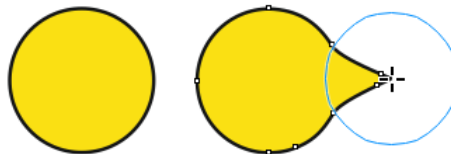
Richtung des
Wirbeleffekts festlegen



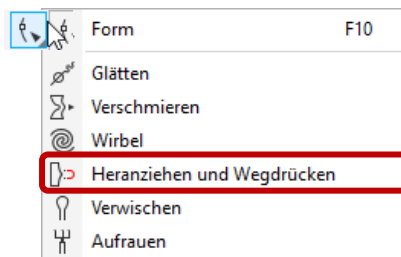
Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** „LINKSLÄUFIGER WIRBEL“ bzw. „RECHTSLÄUFIGER WIRBEL“ aus.

3.11.4 Heranziehen/Wegdrücken

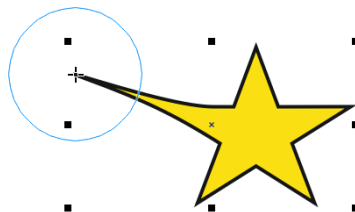
Mit Heranziehen und Wegdrücken können Sie **Objekte umformen**, indem **Knoten** an den Cursor **herangezogen** oder vom Cursor **weggedrückt** werden.



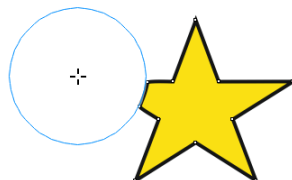
- > Wählen Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** ein **Objekt** aus.
- > Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „HERANZIEHN UND WEGDRÜCKEN“**.



- > Zum **Heranziehen** wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **SCHALTFLÄCHE „HERANZIEHN“** aus, klicken in der Nähe des **Rands innerhalb oder außerhalb des Objekts** und **formen** den Rand **bei gedrückter Maustaste** um.

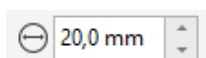


- > Zum **Wegdrücken** wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **SCHALTFLÄCHE „WEGDRÜCKEN“** aus, klicken in der Nähe des **Rands innerhalb oder außerhalb des Objekts** und **formen** den Rand **bei gedrückter Maustaste** um.



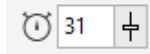
Außerdem können Sie:

Größe der Pinselspitze
festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPITZENGRÖSSE“ einen Wert ein.

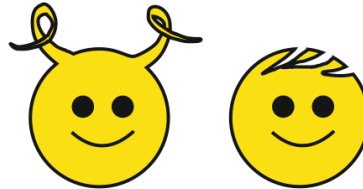
Geschwindigkeit des Heranziehens festlegen



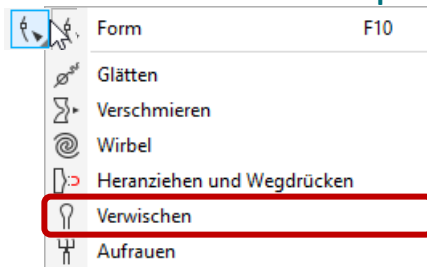
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „RATE“ einen Wert ein.

3.11.5 Verwischen

Mit Verwischen können Sie **Objektkanten** durch **Ziehen** entlang des **Umrisses** ändern. Die beim Verwischen erstellten **Verlängerungen und Einbuchtungen ähneln Strichen**, die sich **etwas in der Breite unterscheiden**.



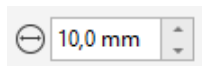
- > Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein Objekt aus.
- > Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „VERWISCHEN“.



- > Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - > Zum **Verwischen der Innenseite** eines Objekts klicken Sie auf eine **Stelle außerhalb des Objekts und ziehen nach innen**.
 - > Zum **Verwischen der Außenseite** eines Objekts klicken Sie auf eine **Stelle innerhalb des Objekts und ziehen nach außen**.

Außerdem können Sie:

Größe der Pinselspitze ändern



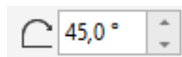
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPITZENGRÖSSE“ einen Wert ein.

Effekt verbreitern oder verschmälern



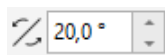
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „AUSTROCKNEN“ einen Wert ein.

Stiftneigung einstellen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „STIFTNEIGUNG“ einen Wert ein.

Orientierung einstellen



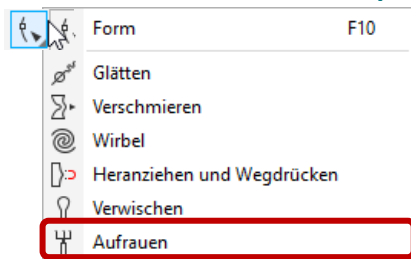
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „STIFTORIENTIERUNG“ einen Wert ein.

3.11.6 Aufräumen

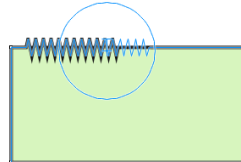
Mit dem Aufräumungseffekt können Sie Objekten **gezackte oder spitze Ränder** zuweisen.



1. Wählen Sie mit dem HILFSMITTEL „AUSWAHL“ ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „AUFRAUEN“.

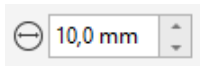


3. Ziehen Sie mit **gedrückter Maustaste am Umriss**, um ihn zu verzerren.



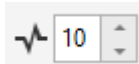
Außerdem können Sie:

Spitzengröße festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „SPITZENGRÖSSE“ einen Wert ein.

Dichte der Spitzen festlegen



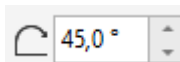
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „DICHT“ einen Wert ein.

Anzahl der Spitzen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „AUSTROCKNEN“ einen Wert ein.

Stiftneigung



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im FELD „STIFTNEIGUNG“ einen Wert ein.

3.12 3D-Effekte


3.12.1 Hinterlegter Schatten

Durch hinterlegte Schatten können Sie **Objekte so aussehen lassen, als wären sie beleuchtet**.



Hinterlegte Schatten sind **ideal für Druckausgaben geeignet**, jedoch **nicht für die Ausgabe an Geräte wie z. B. Schneideplotter und Plotter**. Bei solchen Arbeiten müssen Sie einen **Blockschatten** verwenden [s. Seite 124 » „Blockschatten“].



1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das HILFSMITTEL „HINTERLEGTER SCHATTEN.“ 
2. Klicken Sie auf ein Objekt.
3. Ziehen Sie vom Mittelpunkt oder von der Seite des Objekts, **bis der hinterlegte Schatten die gewünschte Größe erreicht hat**.



4. Legen Sie die gewünschten **Eigenschaften** fest:

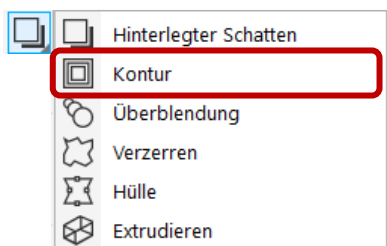
Voreinstellung auswählen		Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste über das LISTENFELD „VOREINSTELLUNGSLISTE“ eine Voreinstellung aus (z.B. „ <i>unten rechts</i> “).
Schattenfarbe auswählen		Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste über das LISTENFELD „SCHATTENFARBE“ eine Farbe für den Schatten aus.
Mischmodus bestimmen		Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste über das LISTENFELD „MISCHMODUS“ die Art der Überblendung aus.
Deckkraft festlegen		Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im FELD „DECKKRAFT“ einen Wert ein, um die Transparenz zu regeln.
Schattenverlauf einstellen		Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im FELD „SCHATTENVERLAUF“ einen Wert ein, um einen weichen oder harten Schatten zu erzeugen.
Verlaufsrichtung einstellen		Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste über die SCHALTFLÄCHE „VERLAUFSRICHTUNG“ eine Verlaufsrichtung aus („ <i>Graußsche Unschärfe</i> “ lässt den Schatten beispielsweise natürlich aussehen).
Abstand editieren		Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im FELD „ABSTAND“ einen Wert ein, um den Abstand zwischen Schatten und Objekt zu regeln.
Schatten entfernen		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „HINTERLEGTE SCHATTEN ENTFERNEN“ , um den Schatteneffekt zu löschen.
Schatten von Objekt trennen	oder [STRG] + [K]	Klicken Sie im MENÜ auf ► „ OBJEKT “ ► „ KOMBINATION AUFHEBEN: HINTERLEGTER SCHATTEN “ um den Schatten vom Objekt zu trennen.

3.12.2 Kontur

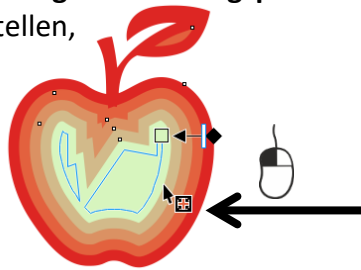
Kontur wendet eine Reihe **konzentrischer Formen** an, die **in ein Objekt hinein oder aus ihm heraus strahlen**.



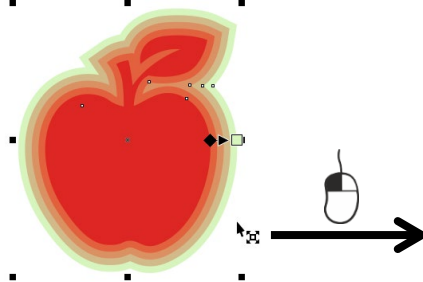
1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „KONTUR.“**



2. **Klicken** Sie auf ein Objekt.
3. **Ziehen** Sie den **Anfangsbearbeitungspunkt zum Mittelpunkt**, um eine **Kontur an der Innenseite** zu erstellen,



oder **weg vom Mittelpunkt**, um eine **Kontur zur Außenseite** zu erstellen.



Außerdem können Sie:

Kontur zur Mitte anlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ZUR MITTE“**, um das Objekt mit der Kontur auszufüllen.

Innenkontur anlegen



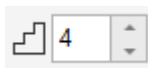
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „INNENKONTUR“**, um eine Innenkontur anzulegen.

Außenkontur anlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „AUßENKONTUR“**, um eine Außenkontur anzulegen.

Anzahl Konturschritte einstellen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „KONTURSCHRITTE“** einen Wert ein, um die Anzahl der Schritte einzustellen.

Konturabstand einstellen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „KONTURABSTAND“** einen Wert ein, um den Abstand zwischen Objekt und Kontur einzustellen.

Ecken-Typ festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „KONTURECKEN“** einen Ecken-Typ aus (*geehrt, rund, abgeschrägt*).

Farbverlauf festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „KONTURFARBEN“** einen Farbverlauf aus (*linear, rechts- oder linksläufig*).

Umrissfarbe festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „UMRISSFARBE“** eine Umrissfarbe für das Objekt aus.

Füllungsfarbe festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „FÜLLUNGSFARBE“** eine Füllungsfarbe aus.

Letzte Füllfarbe festlegen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „LETZTE FÜLLFARBE“** eine zweite Füllfarbe aus.

Objekt/Farbbeschleunigung festlegen



Passen Sie in der **Eigenschaftsleiste** über die **SCHALTFLÄCHE „OBJEKT- UND FARBBESCHLEUNIGUNG“** die Geschwindigkeit an, mit der sich Größe und Farbe der Kontur ändern.

Kontureigenschaften kopieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KONTUREIGENSCHAFTEN KOPIEREN“** und wählen Sie die Kontur aus, deren Attribute Sie kopieren möchten.

Kontur entfernen

Kontur entfernen

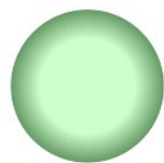
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „KONTUR ENTFERNEN“**, um eine Kontur zu entfernen.

3.12.3 Überblendung

Bei der Überblendung gehen **Eigenschaften wie Form, Füllung, Kontur usw. von einem Objekt zu einem anderen über**. So entstehen **intensive farbliche und räumliche Effekte**, die **durch einfache Farbverläufe nicht zu erreichen** sind.



Überblendungen werden daher gerne benutzt, um **realistische Schatten und Glanzlichter bei Objekten** zu erzeugen. Außerdem können **Morphing Effekte** erstellt werden (= Allmählicher Übergang in Form und Größen von einem Objekt zu einem anderen).



Überblendung



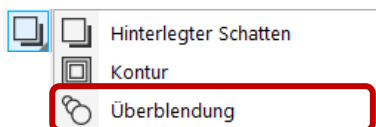
Farbverlauf



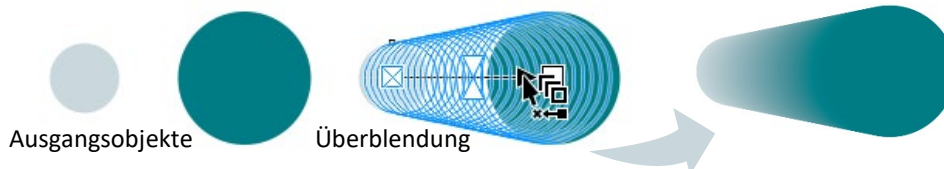
Morphing – Aus Äpfeln Birnen machen!

Objekte entlang einer geraden Linie überblenden

1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „ÜBERBLENDUNG“**.



Wählen Sie das **erste Objekt** aus und **ziehen Sie zum zweiten Objekt**. Wenn Sie die Überblendung zurücksetzen möchten, drücken Sie die **[ESC]-TASTE**, während Sie die Maus ziehen.

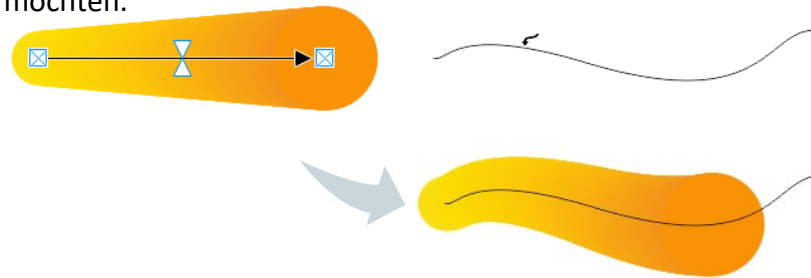


Objekt entlang einer Freihandstrecke überblenden

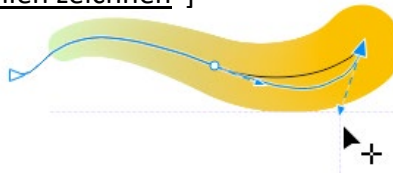
1. Markieren Sie eine **Überblendung**.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „ÜBERBLENDUNG“**.
3. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „STRECKEN-EIGENSCHAFTEN“** und wählen Sie die **OPTION „NEUE STRECKE“** aus.



4. **Klicken** Sie mit dem gekrümmten Pfeil auf die **Strecke**, an der Sie die **Überblendung ausrichten** möchten.

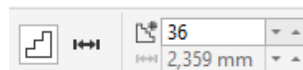


- > Sie können das Anfangs- und Endobjekt **auf der Strecke verschieben**, um die Überblendung zu **verlängern** bzw. zu **verkürzen** (Objekt mit [STRG]-TASTE markieren und ziehen).
- > Sie können die **Strecke** mit dem HILFSMITTEL „FORM“ nachträglich **bearbeiten** [vgl. Seite 70 » „Linien zeichnen“]



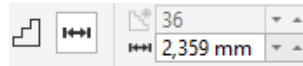
Außerdem können Sie:

Überblendungs-Schritte festlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**ÜBERBLENDUNGSSCHRITTE**“ und geben Sie im **FELD** „**OBJEKTE ÜBERLENDE**“ einen Wert ein.

Überblendungs-Abstand festlegen



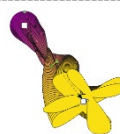
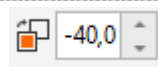
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**ÜBERBLENDUNGSABSTAND**“ und geben Sie im **FELD** „**OBJEKTE ÜBERLENDE**“ einen Wert ein.

Farbübergang festlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**DIREKTE ÜBERBLENDUNG**“, „**RECHTSLÄUFIGE ÜBERBLENDUNG**“ oder „**LINKSLÄUFIGE ÜBERBLENDUNG**“.

Überblendungs-Richtung festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD** „**ÜBERBLENDRICHTUNG**“ einen Wert ein, um den Winkel festzulegen, um den die überblendeten Objekte gedreht werden sollen.

Schleifen-Überblendung zuweisen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**SCHLEIFENÜBERBLENDUNG**“, um einen Schleifeneffekt zu erzeugen.

Geschwindigkeit der Überblendung festlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**OBJEKT- UND FARB-BESCHLEUNIGUNG**“, und verschieben Sie nach Wunsch die Regler.

Geschwindigkeit der Größe festlegen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**GRÖSSEN-BESCHLEUNIGUNG**“, um die Rate anzupassen, mit der die Größe von Objekten geändert wird.

Überblendung über eine ganze Strecke dehnen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „WEITERE ÜBERBLENDUNGSOPTIONEN“**, und wählen Sie den Eintrag **„ENTL. GESAMTER STRECKE ÜBERBLENDEN“** aus.

Überblendungseigenschaften kopieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ÜBERBLENDUNGSEIGENSCHAFTEN KOPIEREN“** und wählen Sie die Überblendung aus, deren Attribute Sie kopieren möchten.

Überblendung entfernen

Überblendung löschen

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ÜBERBLENDUNG LÖSCHEN“**.

3.12.4 Verzerren

Transformiert Objekte mithilfe von **Ein- und Ausbuchtungs-, Zackenschnitt- oder Wirbeleffekten**.



1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „VERZERREN“**.



2. **Klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden **SCHALTFLÄCHEN** und geben Sie die gewünschten Einstellungen an:

› **VERZERRUNG FÜR EIN- UND AUSBUCHTUNG**



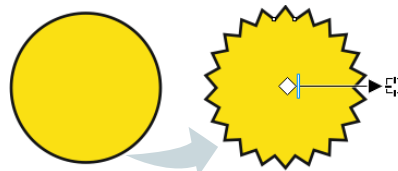
› **ZACKENSCHNITT-VERZERRUNG**



› **WIRBELVERZERRUNG**



3. **Klicken** Sie auf den **gewünschten Mittelpunkt der Verzerrung** und **ziehen** Sie, bis das Objekt die gewünschte Form hat.



Außerdem können Sie:

Mittelpunkt der Verzerrung ändern



Ziehen Sie den rautenförmigen **Positionierungsbearbeitungspunkt** an die gewünschte Position.

Anzahl der Punkte in einer Zackenschnitt-Verzerrung anpassen



Verschieben Sie den **Regler** in der Mitte des **Verzerrungsbearbeitungspunkts**.

Verzerrungen mittig
anordnen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „**VERZERRUNG ZENTRIEREN**“.

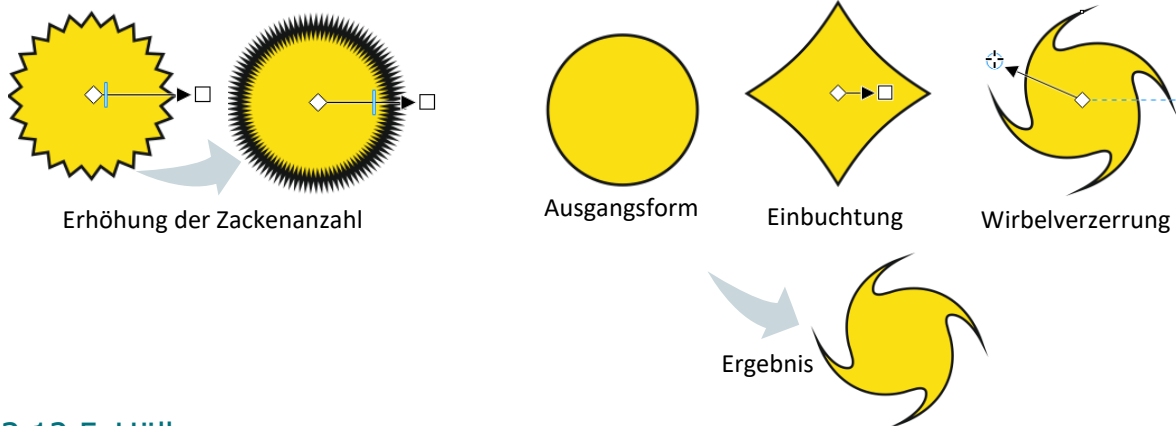
Voreingestellte
Verzerrung zuweisen

Voreinstellun...

Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD** „**VOREINSTELLUNGLISTE**“ eine Voreinstellung aus.

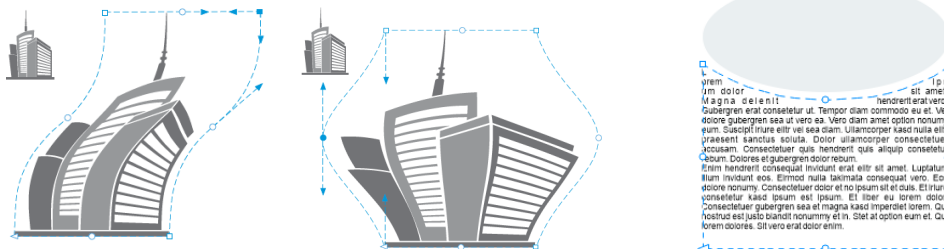
Einem Objekt mehrere
Verzerrungen zuweisen

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf einen anderen
Verzerrungstyp, klicken Sie auf das Objekt und ziehen Sie.

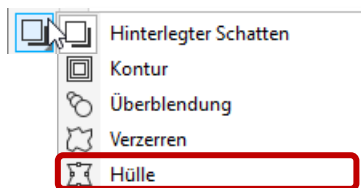


3.12.5 Hülle

Sie können die **Form eines Objekts** (Linien, Grafiktext, Mengentext, Bitmaps) **ändern**, indem Sie ihm eine Hülle zuweisen und die Knoten der Hülle ziehen.



1. **Wählen** Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL** „**HÜLLE**“.

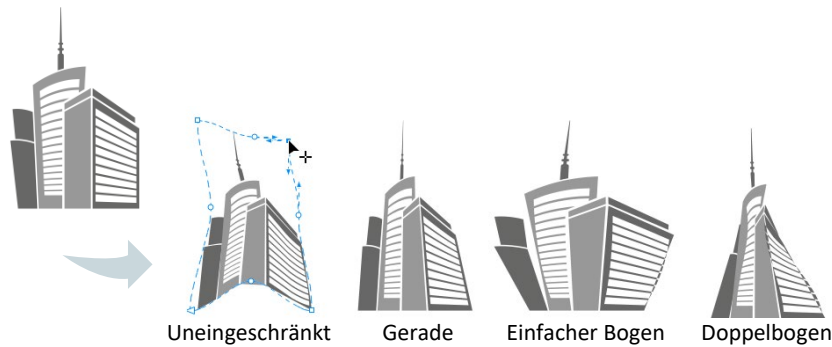


3. **Klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf eine der folgenden **SCHALTFLÄCHEN** und ändern Sie dabei ggf. den **MAPPING-MODUS**:



- > **UNEINGESCHRÄNKTER MODUS: Formatfreie Hülle**; Eigenschaften der Knoten können geändert werden, Knoten können hinzugefügt und gelöscht werden.
- > **GERADER MODUS**: Hülle auf Basis von **Geraden** – perspektivischer Eindruck.
- > **EINFACHER BOGEN**: Hülle mit **Bogenform** - konkav bzw. konvexe Erscheinung.

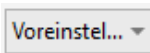
> DOPPELBOGEN-MODUS: Hüllen mit S-Form.



4. **Klicken** Sie auf das Objekt.
5. **Ziehen** Sie die Knoten, um die Hülle zu verformen.
6. Wenn Sie die Hülle **zurücksetzen** möchten, drücken Sie die [ESC]-TASTE, **bevor** Sie die **Maustaste loslassen**.

Außerdem können Sie:

Vordefinierte Hüllen zuweisen



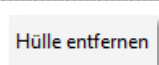
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf das **LISTENFELD „VOREINSTELLUNGEN“** und wählen Sie eine Hüllenform aus.

Einem Objekt mit Hülle eine Hülle zuweisen

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „NEUE HÜLLE HINZUFÜGEN“** und **ziehen** Sie die Knoten, um die Form der Hülle zu ändern.



Hülle entfernen



Klicken Sie im **MENÜ** auf ► „EFFEKTE“ ► „HÜLLE ENTFERNEN“.

Hülle speichern



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „VOREINSTELLUNG HINZUFÜGEN“**

3.12.6 Extrudieren



Extrusionen verleihen Objekten ein **räumliches Aussehen**.



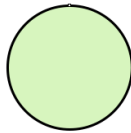
1. **Wählen** Sie mit dem **HILFSMITTEL „AUSWAHL“** ein **Objekt** aus.
2. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „EXTRUDIEREN“**.



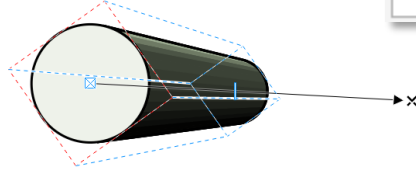
3. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD „VOREINSTELLUNGEN“** eine der dort verfügbaren Voreinstellungen aus.

Voreinstellun...

4. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD „EXTRUSIONSTYP“** einen Extrusionstypen aus. Wenn Sie die Extrusion zurücksetzen möchten, drücken Sie vor dem Loslassen der Maustaste die **[ESC]-TASTE**.

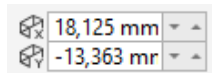


Ausgangsobjekt



Außerdem können Sie:

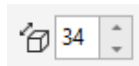
Fluchtpunktkoordinaten definieren



Legen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „FLUCHTPUNKTKOORDINATE“** die X- und Y-Koordinaten fest **oder** ziehen Sie an der **Fluchtlinie** des Objekts.



Tiefe Anpassen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „TIEFE“** einen Wert ein **oder** ziehen Sie den **Regler** zwischen den interaktiven Vektorbearbeitungspunkten.

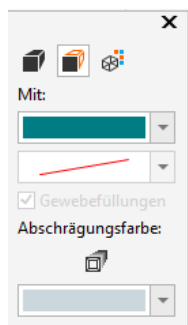


Extrusion drehen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSION DREHEN“** und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

Extrusionsfarbe wählen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSIONSFARBE“** und wählen Sie



> **MIT OBJEKTFÜLLUNG:** Weist der Extrusion die Füllung des Objekts zu.



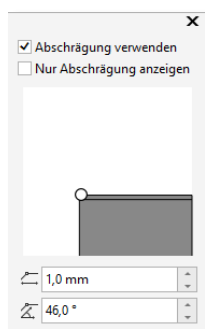
> **VOLLTONFARBE VERWENDEN:** Weist der Extrusion eine Volltonfarbe zu.



> **FARBSCHATTIERUNG VERWENDEN:** Weist der Extrusion eine Gradientenfüllung zu.

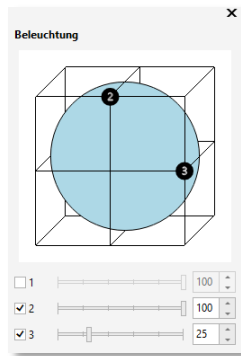
Sie können einem Objekt ein **ununterbrochenes Muster** oder ein **Füllmuster** zuweisen, indem Sie „GEWEBEFÜLLUNGEN“ aktivieren.

Abgeschrägte Ränder einstellen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSIONSABSCHRÄGUNG“**, aktivieren Sie das **KONTROLLKÄSTCHEN „ABSCHRÄGUNG VERWENDEN“** und geben Sie **Werte** für die gewünschte **Tiefe** und den **Abschrägungswinkel** ein.

Beleuchtung einstellen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSIONSBELEUCHTUNG“**, klicken Sie auf eine der drei **Schaltflächen** und **positionieren** Sie die **Lichter** durch **Ziehen der nummerierten Kreise** im kleinen Fenster.

Passen Sie die **Intensität der Lichtquelle** durch **Verschieben der Regler** an.

Fluchtpunkteigenschaften

FP zu Objekt gesperrt

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf das **LISTENFELD „FLUCHTPUNKTEIGENSCHAFTEN“** und wählen Sie eine der Optionen aus (*Sperren, kopieren, gemeinsamer Fluchtpunkt*).

Extrusions-eigenschaften kopieren



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSIONSEIGENSCHAFTEN KOPIEREN“** und klicken Sie auf ein Objekt, dessen Attribute Sie kopieren möchten.

Extrusion aufheben

Extrusion aufheben

Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „EXTRUSION AUFHEBEN“**.

3.12.7 Blockschatten

Blockschatten weist Objekten und Texten **kompakte Schatten** zu. Im Gegensatz zu hinterlegten Schatten und Extrusionen bestehen Blockschatten aus **einfachen Linien**, wodurch sie sich **ideal für den Siebdruck und die Herstellung von Schildern** eignen.



1. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „BLOCKSCHATTEN“**.



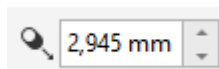
MU Leoben

2. **Klicken** Sie auf das Objekt und **ziehen** Sie in die **gewünschte Richtung**, bis der Blockschatten über die **gewünschte Größe** verfügt:



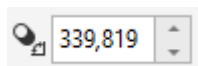
Außerdem können Sie:

Schatten-Tiefe anpassen





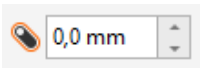



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „TIEFE“** einen Wert ein.

Richtung bestimmen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „RICHTUNG“** einen Wert ein.

Farbe ändern		Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste über die SCHALTFLÄCHE „SCHATTENFARBE“ eine Schattenfarbe aus.
Schatten überdrucken		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „SCHATTEN ÜBERDRUCKEN“ , um die Schatten auf die darunterliegenden Objekte zu überdrucken.
Vereinfachen		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „VEREINFACHEN“ , um überlappende Bereiche zwischen Objekt und Schatten zu entfernen.
Lücken entfernen		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „LÜCKEN ENTFERNEN“ , um ein durchgehendes Kurvenobjekt ohne Lücken zu erzeugen.
Objektumriss miteinschließen		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „AUS OBJEKTUMRISS ERZEUGEN“ , damit sich der Schatten vom Objektumriss aus erstreckt.
Blockschatten erweitern		Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im FELD „BLOCKSCHATTEN EREWEITERN“ einen Wert ein, um den Schatten zu vergrößern.
Schatten löschen		Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die SCHALTFLÄCHE „SCHATTEN LÖSCHEN“ .

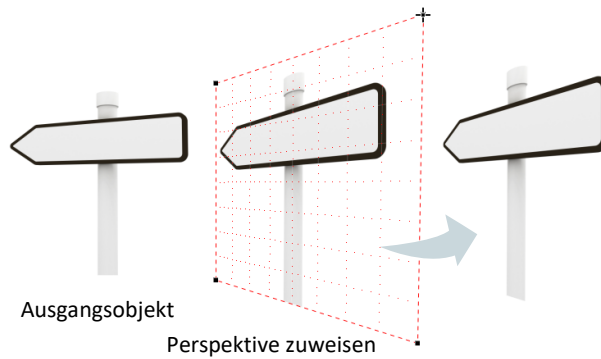


3.12.8 Perspektive

Perspektiven erzeugen den **Eindruck von Abstand und Tiefe**. Sowohl Vektor- als auch Bitmap-Objekten können Perspektiven zugewiesen werden.



1. **Markieren** Sie ein Objekt.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „**OBJEKT**“ ► „**PERSPEKTIVE HINZUFÜGEN**“.
3. **Ziehen** Sie einen **Knoten**, um die gewünschte Perspektive zu formen.



So kopieren Sie Perspektiveffekte

1. Wählen Sie das **Objekt** aus, dem Sie einen Perspektiveffekt zuweisen möchten.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „EFFEKT KOPIEREN“ ► „PERSPEKTIVE AUS...“
3. Wählen Sie ein **Objekt mit einer Perspektive**, die Sie kopieren möchten.

👁 **Hinweis:** Sie können einen Perspektiveffekt auch mit dem **HILFSMITTEL** „EIGENSCHAFTENPIPETTE“ kopieren [s. Seite 137 » „Eigenschaftenpipette“].

So entfernen Sie Perspektiveffekte

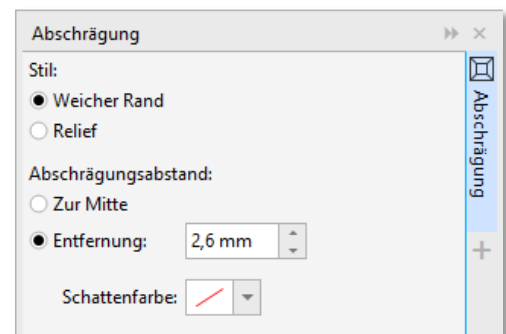
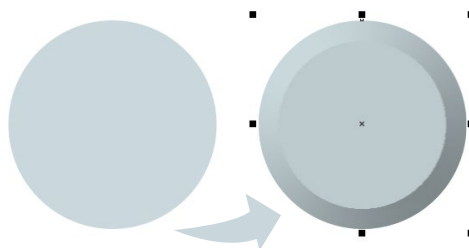
1. Wählen Sie ein **Objekt** mit einem Perspektiveffekt aus.
2. Klicken Sie im Menü auf „OBJEKT“ ► „PERSPEKTIVE AUFHEBEN“.

3.12.9 Abschrägungseffekt

Abschrägungseffekte verleihen Vektorobjekten und Textobjekten ein **räumliches Aussehen**, indem sie die **Kanten des Objekts abgeschrägt**.



1. Wählen Sie ein **Objekt** aus, **das geschlossen ist und eine Füllung aufweist**.
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „EFFEKTE“ ► „ABSCHRÄGUNG“.
3. Wählen Sie im **ANDOCKFENSTER** „ABSCHRÄGUNG“ die **OPTION „WEICHER RAND“**.
4. **Aktivieren** Sie eine der folgenden Optionen für den **ABSCHRÄGUNGSABSTAND**:
 - › **ZUR MITTE:** Abgeschrägte Flächen, die sich in der Mitte des Objekts treffen.
 - › **ENTFERNUNG:** Geben Sie einen Wert ein, um die Breite der abgeschrägten Flächen zu definieren.

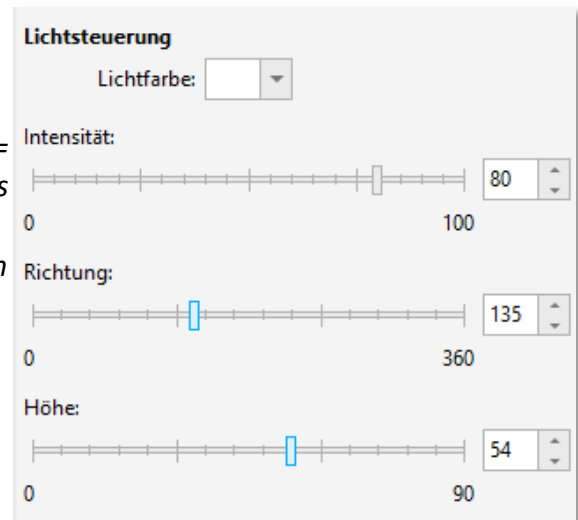


Weiters lassen sich über „LICHTSTEUERUNG“

- > die **Lichtfarbe**,
- > die **Intensität**,
- > die **Richtung** (45° = rechts oben, 135° = links oben, 225° = links unten, 315° = rechts unten)
- > und die **Höhe** (90° = direkt über dem Objekt, 0° = in der Objektebene)

des **Lichts** steuern.

5. **Bestätigen** Sie Ihre Eingaben durch Klick auf „ZUWEISEN“.



So entfernen Sie Abschrägungseffekte

1. **Wählen** Sie ein **Objekt** mit einem Abschrägungseffekt aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „OBJEKT“ ► „EFFEKT LÖSCHEN“.

3.13 Spezialeffekte

3.13.1 Linsen

Linsen **verändern das Aussehen des darunter liegenden Objektbereichs**.



1. **Wählen** Sie ein Objekt aus.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „EFFEKTE“ ► „LINSE“.
3. **Wählen** Sie im **ANDOCKFENSTER** „LINSE“ den gewünschten **Linsentyp** aus.
4. Legen Sie die **Einstellungen** fest.

Linsentypen:

Aufhellen



Objektbereiche aufhellen und verdunkeln sowie den Grad der Helligkeit bzw. Dunkelheit festlegen

Farbe hinzufügen



Simulieren eines additiven Lichtmodells. Sie können die hinzuzufügende Farbe und Farbmenge wählen.

Farbgrenze



Wenn Sie eine Farbgrenzlinse auf eine Bitmap setzen, werden alle Farben außer der gewählten Farbe und Schwarz aus dem Linsenbereich herausgefiltert.

Angepasste Farbkarte



Alle Farben des Objektbereichs unter der Linse zu einem Farbbereich zwischen zwei angegebenen Farben ändern.

Fischauge		Objekte unter der Linse im angegebenen Prozentsatz verzerren, vergrößern oder verkleinern.
Temperaturkarte		Effekt eines Infrarotbilds erzeugen.
Invertieren		Farben unter der Linse in ihre komplementären CMYK-Farben ändern.
Vergrößern		Bereich eines Objekts um das angegebene Ausmaß vergrößern.
Getönte Graustufen		Farben der Objektbereiche unter der Linse in ihre Graustufen-äquivalente ändern.
Transparenz		Objekt wie ein Stück Film oder farbiges Glas aussehen lassen.
Umriss		Objektbereich unter der Linse mit der von Ihnen gewählten Umriss- oder Füllfarbe anzeigen.
Keine Linse		

3.13.2 Wirkung

Mit dem **radialen Wirkungseffekt** kann ein Element **in den Fokus** gesetzt oder **perspektivisch dargestellt** werden. Ein **paralleler Effekt** wird verwendet, um **Dynamik** oder **Bewegung** zu erzeugen.

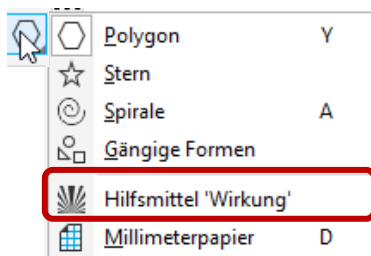


Radiale Wirkung

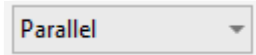


Parallele Wirkung

1. Klicken Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „WIRKUNG“**.

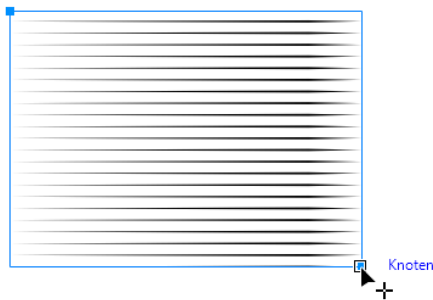


2. Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD „EFFEKTSTIL“** die **OPTION RADIAL** oder **PARALLEL** aus.



3. Ziehen Sie im **Zeichenfenster**.

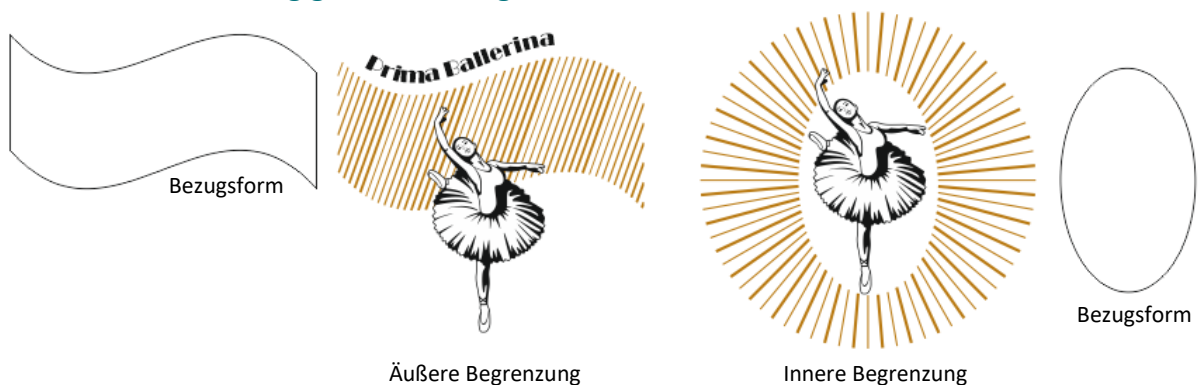
4. Um die **Größe des Effekts** zu ändern, ziehen Sie den **blauen Knoten am Rand**.



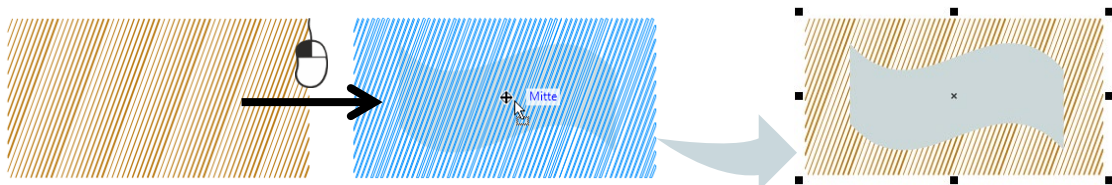
5. **Passen** Sie in der **Eigenschaftsleiste** die **Einstellungen** an [s. Seite 130].

Mit Effektbegrenzung arbeiten

Effekte können **durch innere und äußere Begrenzungen beschränkt werden**, indem **andere Objekte als Bezugsform** herangezogen werden. Diese sind **nicht mit dem Effekt verbunden** und können **unabhängig vom Wirkungseffekt verändert** werden.



1. **Wählen** Sie den **Effekt** aus und **positionieren** Sie ihn **hinter dem Bezugsobjekt**, wo der Effekt angezeigt werden soll (Menü „**OBJEKT**“ ► „**ANORDNUNG**“, z. B. „**NACH HINTEN AUF DER EBENE**“).



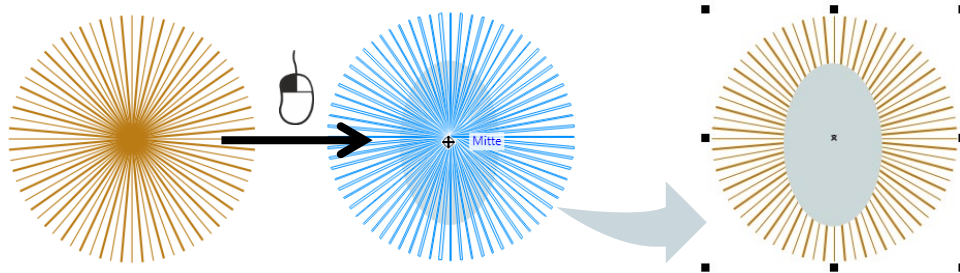
2. **Erstellen** Sie eine
 > **ÄUSSERE BEGRENZUNG**: Der Wirkungseffekt ist markiert. **Klicken** Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ÄUSSERE BEGRENZUNG“** und **klicken** Sie dann auf das **Bezugsobjekt**. Wenn Sie das Bezugsobjekt danach nicht mehr benötigen, können Sie es löschen.



Das Ergebnis:



› **INNERE BEGRENZUNG:** Führen Sie Schritt 1 aus.



Der Wirkungseffekt ist markiert. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „INNERE BEGRENZUNG“** und klicken Sie dann auf das **Bezugsobjekt**. Wenn Sie das **Bezugsobjekt** danach nicht mehr benötigen, können Sie es löschen.

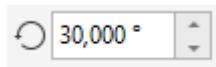
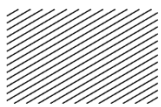


Das Ergebnis:



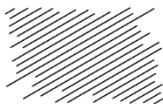
Sie können folgende Einstellungen treffen:

Drehwinkel definieren



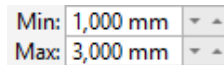
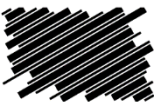
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „DREHWINKEL“** einen **Wert** ein, um den Winkel der Linien festzulegen (*paralleler Stil*) oder um die Linien um den inneren Rand zu drehen (*radialer Stil – nur bei vorhandener innerer Begrenzung möglich!*).

Start- und Endpunkte zufällig setzen



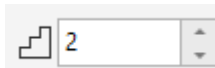
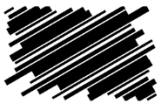
Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „START- UND ENDPUNKTE“** und aktivieren Sie **„ZUFÄLLIGE STARTPUNKTE“** bzw. **„ZUFÄLLIGE ENDPUNKTE“**, um die Start- bzw. Endpunkte innerhalb einer Begrenzung zufällig zu setzen.

Linienbreite festlegen



Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** in den **FELDERN „LINIENBREITE“** Werte ein, um die minimale und die maximale Breite der Linien festzulegen.

Anzahl Stufen festlegen



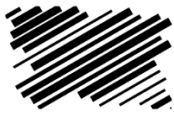
Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD „BREITESCHRITTE“** einen Wert ein, um die Anzahl der Stufen zwischen der minimalen und der maximalen Breite festzulegen.

Zufällige Breitenreihenfolge einstellen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE „ZUFÄLLIGE BREITENREIHENFOLGE“** an, um die Linien in Bezug auf die Breite zufällig anzuordnen.

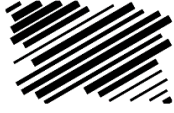
Zeilenabstand einstellen



Min: 3,640 mm
Max: 12,700 mm

Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** in den **FELDERN** „ZEILENABSTAND“ Werte ein, um den Mindest- und Maximalabstand zwischen den Zeilen festzulegen.

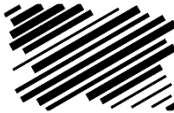
Abstand-Stufen einstellen



13

Geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **FELD** „ABSTANDSCHRITTE“ einen Wert ein, um die Anzahl der Stufen zwischen dem minimalen und dem maximalen Linienabstand festzulegen.

Zufällige Abstandsreihenfolge einstellen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „ZUFÄLLIGE ABSTANDSREIHENFOLGE“, um die Reihenfolge des zusätzlichen Abstands zwischen dem minimalen und maximalen Linienabstand zu randomisieren.

Linienstil auswählen



Wählen Sie in der **Eigenschaftsleiste** im **LISTENFELD** „LINIENSTIL“ den gewünschten Linienstil aus.

Äußere Begrenzung entfernen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „ÄUSSERE BEGRENZUNG ENTFERNEN“

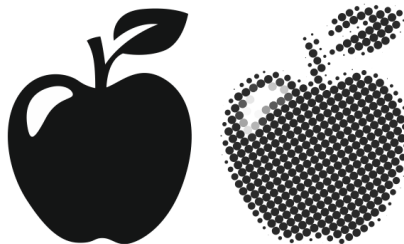
Innere Begrenzung entfernen



Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „INNERE BEGRENZUNG ENTFERNEN“

3.13.3 Pointillizer-Effekt

Mit diesem Effekt lassen sich aus **Vektor- oder Bitmap-Objekten Vektor-Mosaik oder Halbton-Muster erstellen.**



1. Wählen Sie ein **Vektorobjekt** oder eine **Bitmap** aus (*Mehrfachauswahl möglich!*).
2. Klicken Sie im **MENÜ** auf „EFFEKTE“ ► „POINTILLIZER“.
3. Passen Sie im geöffneten **ANDOCKFENSTER** „POINTILLIZER“ die gewünschten **Einstellungen** an:

Dichte

Anzahl der Kacheln pro Quadratzoll anpassen

Dichte: 30



Wert „20“



Wert „30“

Skalieren

Größe der Kacheln anpassen

Skalieren:



Wert „1,2“



Wert „0,9“

Bildschirmwinkel

Jede Kachelreihe um den angegebenen Winkel um die horizontale Achse drehen. Positive Werte drehen die Zeilen linksläufig.

Bildschirmwinkel:



Wert „30“



Wert „60“

Original beibehalten

KONTROLLKÄSTCHEN „ORIGINALQUELLE BEIBEHALTEN“ aktivieren, um das Original beizubehalten und das Mosaik darüber zu platzieren.

☒ Originale Quelle beibehalten

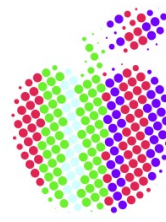
Farben begrenzen

Mit **KONTROLLKÄSTCHEN „FARBEN BEGRENZEN“** steuern, wie viele Farben verwendet werden.

☒ Farben begrenzen:



Deaktiviert



Auf 4 Farben begrenzt

Nachverfolgung

Technik für die Interpretation der Quellgrafik auswählen

Größenanpassung 1 (Deckkraft)



Gleichmäßig (weiße Randpixel)

Kacheln gleicher Größe erzeugen Mosaik. Transparenzen werden vor weißem Hintergrund reduziert.



Größenanpassung1 (Deckkraft)

Je dunkler die Bereiche, desto größer sind die Kacheln.



Größenanpassung 2 (Helligkeit)

Hellere Bereiche in werden als kleinere Kacheln wiedergegeben.

Benachbarte verbinden

ermöglicht festzulegen, wie viele Kacheln derselben Farbe maximal zu einer einzigen Kachel zusammengefasst werden.

Benachbarte verbinden: 1

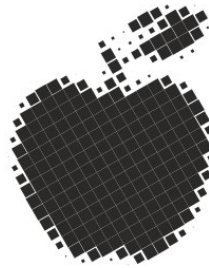


Wert „5“

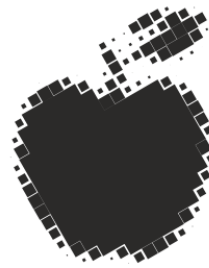
Angrenzende Überlappung schweißen

ermöglicht, sich überlappende Kacheln zusammenzuführen.
(deaktivieren, um mehr Einzelheiten beizubehalten)

☒ Angrenzende Überlappung schweißen



Deaktiviert



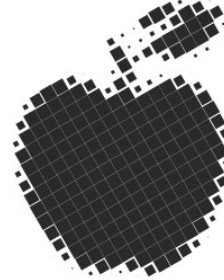
aktiviert

Form

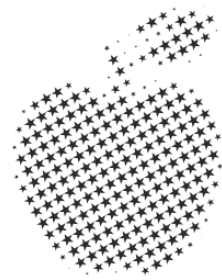
Ermöglicht das Auswählen einer Kachelform



Kreis



Quadrat




Angepasst

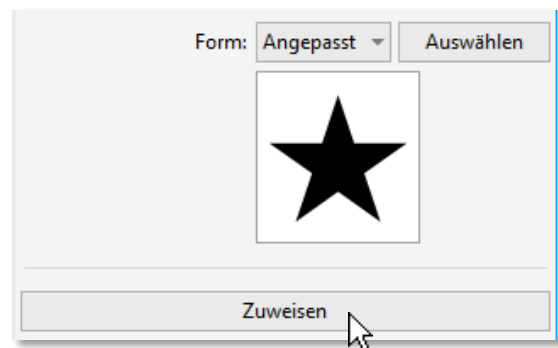
Angepasste Kachelform einstellen

- Wählen Sie im LISTENFELD „FORM“ die OPTION „ANGEPASST“ und bestätigen Sie daneben mit der SCHALTFLÄCHE „AUSWÄHLEN“.

Form: Angepasst

Auswählen

- Klicken Sie im Zeichenfenster auf eine geschlossene Kurve. 
- Im Vorschaubereich wird die ausgewählte Kachelform angezeigt:
- Bestätigen Sie mit „ZUWEISEN“.



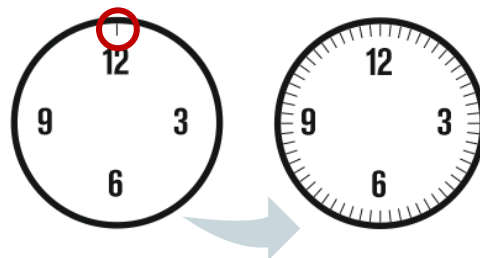
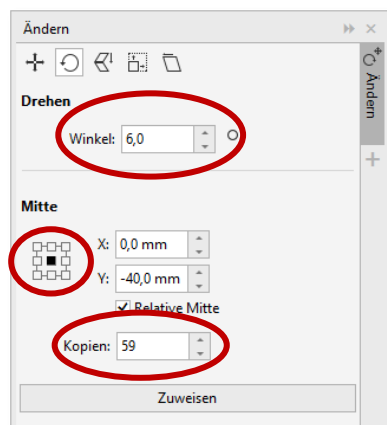
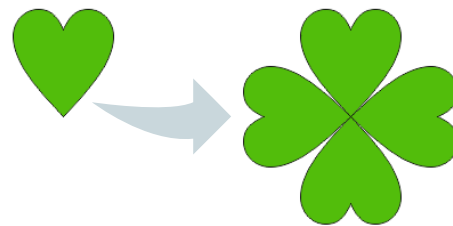
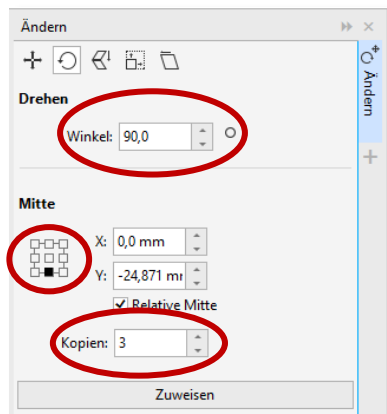
Hinweis: Wenn Sie den Rendering-Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [ESC]-TASTE!

3.14 Effekte mit Duplikaten

Viele **praktische** (z.B. Ziffernblatt) und **kunstvolle Effekte** (z. B. Kleeblatt) kann man über das **ANDOCKFENSTER „ÄNDERUNGEN“** erzielen, indem man beliebig viele **Kopien** von einem Objekt unter Angabe des **Drehwinkels** und des **Drehpunkts** erstellt.



1. **Markieren** Sie ein Objekt.
2. **Klicken** Sie im **MENÜ** auf „FENSTER“ „ANDOCKFENSTER“ „ÄNDERN“.
3. **Treffen** Sie die benötigten **Einstellungen**:
 - > **DREHEN**: Wert für den gewünschten **Drehwinkel** eingeben.
 - > **MITTE**: **Drehpunkt** definieren, z.B. „unten Mitte“:
 - > **KOPIEN**: **Anzahl** der **Kopien** eingeben.



3.15 Maschenfüllung

Mit der Maschenfüllung lassen sich **mehrfarbig gefüllte Objekte mit fließenden Übergängen** und **einzigartigen Effekten** gestalten.

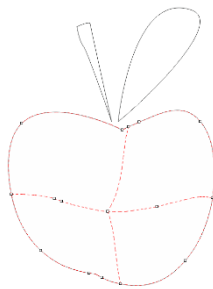
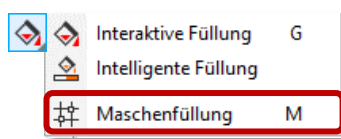
Im Gegensatz zu herkömmlichen Füllungen können Maschenfüllungen **wie Plastilin geformt** und dem **Objekt genau angepasst** werden, wodurch eine **realistische Wirkung** entsteht. Bei Maschenfüllungen handelt es sich um **Vektorobjekte**.



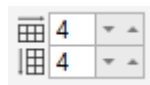
1. **Markieren** Sie ein **Objekt**, welches **vollständig geschlossen** ist.

Maschengitter erstellen:

2. **Klicken** Sie in der **Hilfsmittelpalette** auf das **HILFSMITTEL „MASCHENFÜLLUNG“**.



3. Sie haben die Möglichkeit in der **Eigenschaftsleiste** die Anzahl der Reihen und Spalten in der **Gittergröße** festzulegen.



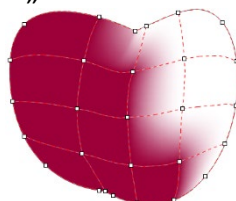
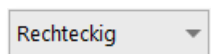
- › Um eine **Spalte oder Zeile einzufügen**, ohne die übrigen Spalten und Zeilen zu verändern, **doppelklicken** Sie an der **gewünschten Stelle am Gitter**.
- › Um einen **Knoten zu entfernen**, **doppelklicken** Sie auf den **Knoten**.

Farbe hinzufügen:

4. **Weisen** Sie nun den einzelnen Punkten **Farben** zu, indem Sie **einen oder mehrere Knoten** mit dem **HILFSMITTEL „MASCHENGITTER“** oder „**FORM**“ auswählen und auf eine **Farbe klicken**.

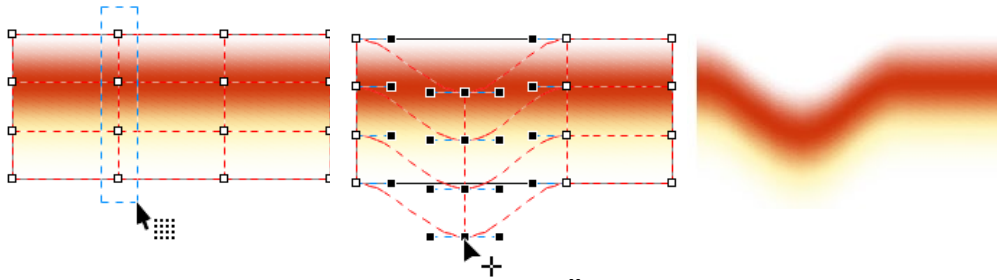


Beim Auswählen der Knoten können Sie entweder den **AUSWAHLMODUS „RECHTECKIG“** oder „**FREIHAND**“ in der **Eigenschaftsleiste** benutzen.

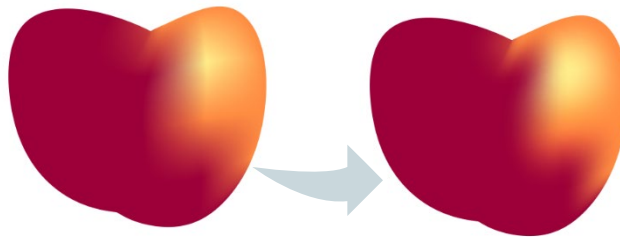


☺ **Tipps:** Laden Sie sich eine Auswahl an Farben in Ihre Dokumentpalette. Überlegen Sie sich eine Richtung, aus der das Licht auf Ihr Motiv trifft. Bereiche mit weniger Licht sollten dunkler angelegt werden.

5. Das Besondere am Maschengitter: Sie können es **verformen** und **unbegrenzt viele Farben hinzufügen**:



6. Mit dem **WERKZEUG „MASCHENFARBE GLÄTTEN“** in der **Eigenschaftsleiste** können Sie weiche Übergänge schaffen.

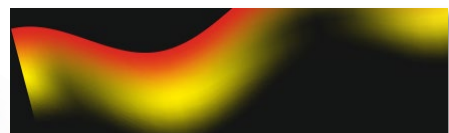


Beim Arbeiten mit einer Maschenfüllung werden in der **Eigenschaftsleiste** **größtenteils dieselben Optionen angezeigt wie bei anderen Formen**.

Sie können ein Segment auswählen und in eine **gerade Linie** oder eine **Kurve** umwandeln. Zudem sind für die Knoten Optionen wie **"spitz"**, **"glatt"** oder **"symmetrisch"** verfügbar [vgl. Seite 73 » „**Bézier & Stift**“].

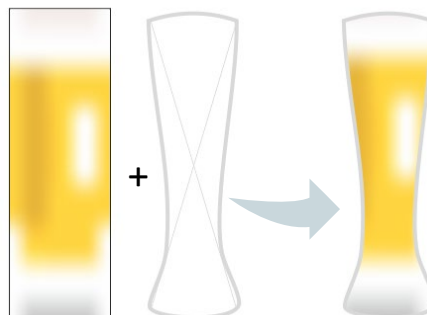


Darüber hinaus können Sie Rändern oder einzelnen Bereichen **Transparenzen** zuweisen, wodurch sich **faszinierende Effekte** und eine **realistischere Wirkung** erzeugen lassen: **Klicken** Sie auf einen oder mehrere **Knoten** und geben Sie in der **Eigenschaftsleiste** unter **„TRANSPARENZ“** einen Wert ein.



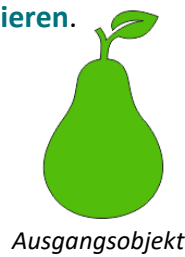
3.15.1 Maschenfüllung und PowerClip

Wenn das **Objekt zu komplex** ist, wird **auch die Maschenfüllung zu aufwendig**. Dann erstellt man am besten eine **einfache Maschenfüllung** und **platziert diese anschließend in einem PowerClip** [s. Seite 104 » „**PowerClip**“].

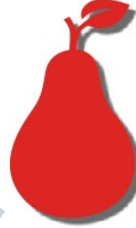


3.16 Eigenschaftenpipette

Mit der Eigenschaftenpipette können sie **Attribute** (Umriss-, Füllungs- und Texteeigenschaften), **Änderungen** (Größe, Drehung und Position) und **Effekte von einem Objekt auf ein anderes kopieren**.

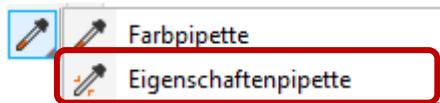


Ausgangsobjekt

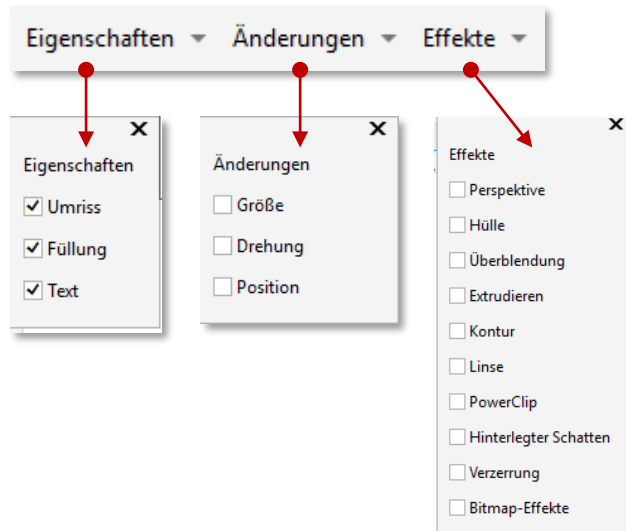


Die Füll- und Umrissfarbe und der Schatten wurden vom Apfel auf die Birne übertragen.

1. Wählen Sie aus der **Hilfsmittelpalette** das HILFSMITTEL „EIGENSCHAFTENPIPETTE“ aus.



2. Klicken Sie in der **Eigenschaftsleiste** auf die **SCHALTFLÄCHE** „EIGENSCHAFTEN“, „ÄNDERUNGEN“ oder „EFFEKTE“ und aktivieren Sie eines oder mehrere der verfügbaren Kontrollkästchen:



3. Klicken Sie auf das **Objekt, dessen Eigenschaften Sie kopieren möchten (Quellobjekt)**.
4. Klicken Sie auf das Objekt, dem Sie die kopierten **Eigenschaften zuweisen** möchten (**Zielobjekt**).



Die Eigenschaft „Füllung“ wurde vom Quellobjekt (Rechteck) auf die Sprechblase (Zielobjekt) kopiert.



Die Eigenschaften „Füllung“ und „Umriss“ wurden vom Quellobjekt (Rechteck) auf die Sprechblase (Zielobjekt) kopiert.

