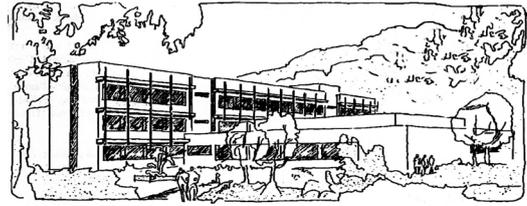


Hochschulrechenzentrum
Justus-Liebig-Universität Gießen



CorelDRAW 2024

Ebenen



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Das Andockfenster Objekte	2
Mit Ebenen arbeiten	3
Ebenen hinzufügen	3
Ebenen umbenennen.....	4
Ebene aktivieren	4
Objekte auf eine bestimmte Ebene platzieren	4
Objekte im Andockfenster auswählen	4
Ausgewählte Objekte im Andockfenster verschieben bzw. kopieren	5
Ebenen verschieben bzw. kopieren	5
Ebenen löschen.....	6
Ebeneneigenschaften	6
Weitere Einstellungen im Andockfenster Objekte	7
Objekten Effekte hinzufügen	8

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: <i>Andockfenster Objekte</i>	2
Abb. 2: <i>Die Eigenschaftssymbole im Andockfenster Objekte</i>	6
Abb. 3: <i>Füll- und Umrisseigenschaften im Andockfenster Objekte</i>	7
Abb. 4: <i>Zwei verschiedene Größen von Symbolen im Andockfenster Objekte</i>	8
Abb. 5: <i>Liste der Effektgruppen mit ausgewählter Unterbefehlsliste</i>	8

Einleitung

Standardmäßig besitzt ein neues CorelDRAW-Dokument zunächst nur eine Seite. Sie können aber weitere Seiten hinzufügen (siehe Skript **CorelDRAW 2024 - Seitenlayout**). Sie können aber nicht nur neue Seiten dem Dokument hinzufügen, sondern auf jeder Seite auch sogenannte *Ebenen*. Auf jeder dieser Ebenen können Sie dann beliebig viele Objekte erstellen. Interessant ist das Ganze, wenn Sie komplexe Zeichnungen anfertigen (z.B. für technische Zeichnungen, evtl. sogar in 3D). Bestimmte Bauteile können Sie dann auf unterschiedlichen Ebenen konstruieren. Die einzelnen Ebenen können Sie anschließend z.B. ausblenden, um darunterliegende Bauteile sichtbar zu machen. Sie können auch beim späteren Drucken bestimmen, ob eine Ebene ausgedruckt wird oder nicht. Die einzelnen Ebenen müssen Sie sich vorstellen wie Overheadfolien, die Sie auf einem Overheadprojektor¹ übereinanderlegen können. Die Ebenen selbst sind in CorelDRAW unsichtbar. Sie können die Namen der Ebenen nur im Andockfenster **Objekte** und in der Statusleiste sehen. In diesem Skript geht es nun darum, wie neue Ebenen erstellt und bearbeitet werden. Die in diesem Skript gemachten Angaben beziehen sich auf die Version **2024**, können aber i. Allg. auch auf ältere CorelDRAW-Versionen angewendet werden.

Das Andockfenster Objekte

Für die Erstellung und Bearbeitung von Ebenen benötigen Sie das Andock-Fenster **Objekte** (siehe Abbildung 1). Wählen Sie im Menü **Fenster** den Befehl **Andockfenster** und den Unterbefehl **Objekte**.

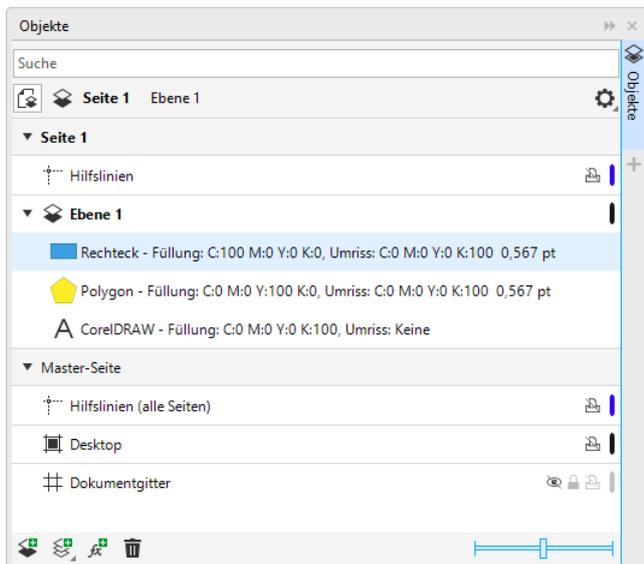


Abb. 1: Andockfenster **Objekte**

Wie Sie an Abbildung 1 erkennen können, enthält das Andockfenster standardmäßig zwei Seiten:

- **Seite 1**
- **Master-Seite**

Die Seiten **Seite 1**, **Seite 2**, usw. (unabhängig davon, ob das Dokument nur eine oder mehrere Seiten besitzt) enthalten jeweils zunächst zwei Ebenen:

- **Hilfslinien**
Auf dieser Ebene können Sie Hilfslinien erstellen, die nur auf der entsprechenden Seite zur Verfügung stehen. Wenn Sie Objekte erstellen und auf diese Ebene verschieben, werden nur die Umrisse dieser Objekte als blaue Linien angezeigt (analog zu den standardmäßigen Hilfslinien; siehe Skript **CoreIDRAW 2024 - Hilfslinien**, Kapitel **Hilfslinien**, Seite 3). Andere Objekte können dann an diesen speziellen Hilfslinien ausgerichtet werden.
- **Ebene 1**
Hierbei handelt es sich um die lokale Standardebene, die jede Seite besitzt. Standardmäßig werden Objekte, die Sie von einer Seite auf eine andere verschieben, auf dieser Standardebene platziert.

Auf der **Master-Seite** gibt es standardmäßig drei Ebenen:

- **Hilfslinien (alle Seiten)**
Hier finden Sie die Hilfslinien, die sich auf allen Seiten an derselben Position befinden. Wenn Sie Objekte auf diese Ebene verschieben, werden nur die Umrisse dieser Objekte als blaue Linien angezeigt und sie dienen als Hilfslinien, an denen Objekte ausgerichtet werden können.
- **Desktop**
Hier können Sie Objekte ablegen, die sich außerhalb der Seitenumrandung befinden. Das können Objekte sein, die Sie eventuell später in die Zeichnung auf einer Seite einfügen wollen.
- **Dokumentgitter**
Diese Ebene enthält das Dokumentgitter, das ebenfalls zum Ausrichten von Objekten genutzt werden kann. Diese Ebene ist immer die unterste Ebene. Auf dieser Ebene können keine Objekte platziert werden.

Anmerkung: Die drei Standardebenen auf der Master-Seite können nicht gelöscht oder kopiert werden.

Mit Ebenen arbeiten

Ebenen hinzufügen

Wie bereits im Kapitel zuvor bemerkt, enthält jede Seite zunächst jeweils eine Standardebene mit dem Namen **Ebene 1**. Sofern Sie keinen weiteren Ebenen hinzufügen, werden alle neuen Objekte auf dieser Standardebene platziert. Wenn Sie auf einer Seite eine neue Ebene hinzufügen wollen, klicken Sie zunächst den Seitennamen an (sofern es mehr als eine Seite gibt) und klicken dann in der linken, unteren Ecke des Andockfensters auf das Symbol **Neue Ebene** . Es erscheint ein neuer Name (**Ebene 2**, **Ebene 3**, **Ebene 4**, usw.), den Sie aber umbenennen können. Dabei darf der Name einer Ebene maximal 32 Zeichen lang sein.

Sie können auch eine Masterebene erstellen, wo Sie Objekte platzieren, die sich auf allen Seiten immer an derselben Stelle befinden. Dabei können Sie sogar wählen, ob die Masterebene für alle Seiten gilt oder nur für Seiten mit ungerader Seitenzahl oder nur für Seiten mit gerader Seitenzahl. Bewegen

Sie im Andockfenster das Maussymbol zunächst unten links auf das Symbol **Neue Masterebene** (). Drücken Sie dann die linke Maustaste und halten sie ca. 1 Sekunde lang gedrückt. Es erscheint eine Befehlsliste. Wählen Sie den Befehl auf die Symbole **Neue Masterebene (alle Seiten)** (wenn die Masterebene für alle Seiten gelten soll) oder wählen Sie den Befehl **Neue Masterebene (ungerade Seiten)** (wenn die Masterebene nur für Seiten mit ungerader Seitenzahl gelten soll) oder den Befehl **Neue Masterebene (gerade Seiten)** (wenn die Masterebene nur für Seiten mit gerader Seitenzahl gelten soll)².

Ebenen umbenennen

Wird eine neue Ebene eingefügt (siehe vorheriges Unterkapitel), bekommt sie auch einen Namen, den Sie sofort durch einen neuen ersetzen können. Sie können aber auch den Namen einer bereits bestehenden Ebene zu einem späteren Zeitpunkt ändern. Bewegen Sie das Maussymbol auf den Namen der Ebene, die Sie umbenennen wollen und machen einen Doppelklick mit der linken Maustaste. Geben Sie den neuen Namen ein und bestätigen ihn mit der Eingabetaste (). Der Name darf maximal 32 Zeichen lang sein.

Ebene aktivieren

Wenn Sie mehrere Ebenen auf einer Seite erstellt haben und wollen nun neue Objekte auf eine dieser Ebenen erstellen bzw. vorhandene Objekte auf einer bestimmten Ebene bearbeiten, so müssen Sie die entsprechende Ebene aktivieren. Dazu müssen Sie nur das Maussymbol im Andockfenster **Objekte** auf den Namen der Ebene bewegen und ihn anklicken. Wenn Sie jetzt ein Objekt auf dieser Ebene auswählen (Sie klicken das Objekt auf der Zeichnungsfläche an oder den Objektnamen im Andockfenster), wird der Name der ausgewählten Ebene fett angezeigt.

Objekte auf eine bestimmte Ebene platzieren

Objekte im Andockfenster auswählen

Bevor Sie Objekte im Andockfenster verschieben, kopieren, usw., müssen Sie erst einmal das betreffende Objekt auswählen. Sie können das entsprechende Objekt natürlich direkt auf der Zeichnungsfläche auswählen (siehe Skript **CorelDRAW 2024 – Grundobjekte**, Kapitel **Objekte auswählen**, Seite 60). Oder Sie wählen es im Andockfenster **Objekte**. Sie können natürlich nicht nur ein Objekt auswählen, sondern auch mehrere.

Wenn Sie mehrere Objekte auswählen wollen, deren Namen nicht direkt untereinanderstehen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie das Objekt im Andockfenster an, mit dem Sie die Auswahl beginnen wollen.
2. Drücken Sie auf der Tastatur die Taste  und halten sie gedrückt.
3. Klicken Sie nacheinander die weiteren Objekte an, die zusätzlich ausgewählt werden sollen.

4. Wenn Sie fertig sind, lassen Sie die Taste  los.

Wenn Sie mehrere Objekte im Andockfenster markieren wollen, die alle direkt untereinanderstehen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie das Objekt im Andockfenster an, mit dem Sie die Auswahl beginnen wollen.
2. Drücken Sie auf der Tastatur die Taste  und halten sie gedrückt.
3. Bewegen Sie das Maussymbol auf das Objekt, bis wohin die Markierung einschließlich erfolgen soll, und klicken die linke Maustaste.
4. Wenn Sie fertig sind, lassen Sie die Taste  los.

Ausgewählte Objekte im Andockfenster verschieben bzw. kopieren

Wenn Sie bei der Erstellung von Objekten diese auf eine bestimmte Ebene platzieren wollen, müssen Sie zunächst die Ebene im Andockfenster **Objekte** aktivieren. Dabei kann es sich um die Ebene einer bestimmten Seite handeln, aber auch um die Ebene **Hilfslinien** auf einer bestimmten Seite. Auch die Ebenen auf der Master-Seite können Sie auswählen (mit Ausnahme der Ebene **Dokumentgitter**), um dann die Objekte auf der ausgewählten Ebene zu platzieren.

Wenn Sie Objekte von einer Ebene auf eine andere **verschieben** wollen, aktivieren Sie zunächst die Ebene, wo sich das ausgewählte Objekt befindet, bzw. sich die ausgewählten Objekte befinden (siehe vorheriges Unterkapitel). Bewegen Sie das Maussymbol im Andockfenster **Objekte** auf den Namen eines der markierten Objekte, drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt, ziehen das Maussymbol auf den Namen der Ebene, wohin das Objekt bzw. die Objekte verschoben werden soll(en), und lassen die Maustaste los.

Soll das ausgewählte Objekt bzw. die ausgewählten Objekte **kopiert** werden, klicken Sie im Andockfenster rechts oben auf das Symbol **Optionen** () , wählen den Befehl **Auf Ebene kopieren** und klicken im Andockfenster den Namen der Ebene an, wohin das Objekt kopiert werden soll.

Ebenen verschieben bzw. kopieren

Sie können nicht nur Objekte von einer Ebene auf eine andere verschieben oder kopieren, sondern auch komplette Ebenen (inkl. aller Objekte und Gruppen³, die sich auf der Ebene befinden).

Wenn Sie eine Ebene **verschieben** wollen, bewegen Sie das Maussymbol im Andockfenster **Objekte** auf den Namen der entsprechenden Ebene, drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt, ziehen das Maussymbol im Andockfenster an die neue Stelle und lassen die Maustaste los.

Wenn Sie eine Ebene **kopieren** wollen, bewegen Sie das Maussymbol auf den Namen der zu kopierenden Ebene, klicken die **rechte** Maustaste, wählen im Kontextmenü den Befehl **Kopieren**, bewegen das Maussymbol auf den Namen der Ebene, wo Sie oberhalb davon die Ebene einfügen wollen, klicken erneut die **rechte** Maustaste und wählen im Kontextmenü den Befehl **Einfügen**.

Ebenen löschen

Sie können natürlich nicht nur neue Ebenen erstellen, sondern auch vorhandene Ebenen löschen. Dazu bewegen Sie das Maussymbol auf den Namen der zu löschenden Ebene, klicken die **rechte** Maustaste und wählen im Kontextmenü den Befehl **Löschen**.

Anmerkung: Bedenken Sie bitte, dass beim Löschen einer Ebene auch alle Objekte gelöscht werden, die sich auf dieser Ebene befinden.

Ebeneneigenschaften

Für die einzelnen Ebenen (sowohl auf den Seiten wie auch auf der Master-Seite) können Sie noch ein paar Eigenschaften im Andockfenster **Objekte** vornehmen (siehe Abbildung 2):

- Ein- bzw. ausblenden
- Sperren bzw. freigeben
- Drucken und Exportieren aktivieren bzw. deaktivieren

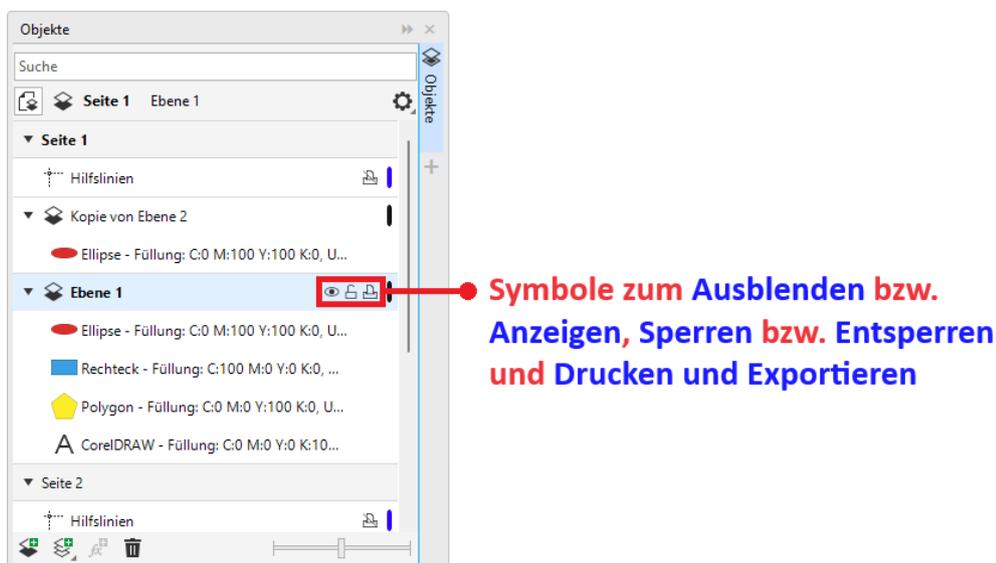


Abb. 2: Die Eigenschaftssymbole im Andockfenster **Objekte**

Mit dem Symbol **Ausblenden** bzw. **Anzeigen** können Sie festlegen, ob die Objekte der Ebene zu sehen sind oder nicht. Das Symbol stellt ein stilisiertes Auge dar (👁️). Ist das Symbol deaktiviert, verläuft durch das Auge eine diagonale graue Linie (👁️/).

Beim zweiten Symbol **Sperren** bzw. **Entsperren** können Sie festlegen, ob die Objekte der Ebene bearbeitet werden können oder nicht. Bei dem Symbol handelt es sich um ein Schloss. Ist es geöffnet (🔓), können Sie die Objekte bearbeiten. Ist es geschlossen (🔒), können die Objekte nicht bearbeitet werden.

Mit dem Symbol **Drucken und Exportieren aktivieren** bzw. **Drucken und Exportieren deaktivieren** können Sie festlegen, ob die Objekte der Ebene gedruckt bzw. exportiert werden dürfen oder nicht. Das Symbol stellt einen Drucker dar, aus dem ein Blatt Papier herausragt (🖨️). Ist das Symbol deaktiviert, verläuft durch das Druckersymbol eine diagonale graue Linie (🖨️/).

Neben diesen drei Eigenschaften können Sie jeder Ebene noch eine Farbe zuordnen. Doppelklicken Sie rechts neben den Eigenschaftssymbolen auf den vertikalen farbigen Strich. Im Dialogfeld **Farbe auswählen** (entspricht dem Dialogfeld **Füllung bearbeiten**, siehe Skript **CorelDRAW 2024 - Farbpaletten**, Abbildung 14, Seite 22) können Sie die gewünschte Farbe auswählen. Die gewählte Farbe ist nicht nur im Andockfenster **Objekte** zu sehen, sondern der Umriss der Objekte dieser Ebene bekommt dieselbe Farbe, wenn Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Umriss** wählen (siehe Skript **CorelDRAW 2024 - Ansichten**, Kapitel **Umriss**, Seite 2).

Weitere Einstellungen im Andockfenster Objekte

Oben im Andockfenster **Objekte** gibt es noch drei Symbole und ein Textfeld, die folgende Bedeutung haben:

Symbol	Beschreibung
<input type="text" value="Suche"/>	Tragen Sie hier den Namen einer Seite, einer Ebene oder eines Objekts ein, nach dem Sie im Andockfenster suchen wollen. Wenn Sie nach allen drei Sachen suchen wollen, sollten Sie das Symbol Seiten, Ebenen und Objekte anzeigen aktivieren.
	Seiten, Ebenen und Objekte anzeigen Aktivieren Sie das Symbol, wenn Sie im Andockfenster die Seiten, Ebenen und Objekte angezeigt bekommen wollen.
	Ebenen und Objekte anzeigen Aktivieren Sie das Symbol, wenn Sie im Andockfenster nur die Ebenen und Objekte der aktuellen Seite angezeigt bekommen wollen. In einer Liste können Sie rechts neben den drei Symbolen die Seite wechseln.

Sie können sich im Andockfenster **Objekte** neben dem Objektnamen auch noch die Objekteigenschaften anschauen. Klicken Sie auf das Symbol **Optionen** () und wählen den Befehl **Objekteigenschaften anzeigen**. Das Ergebnis sehen Sie in Abbildung 3.

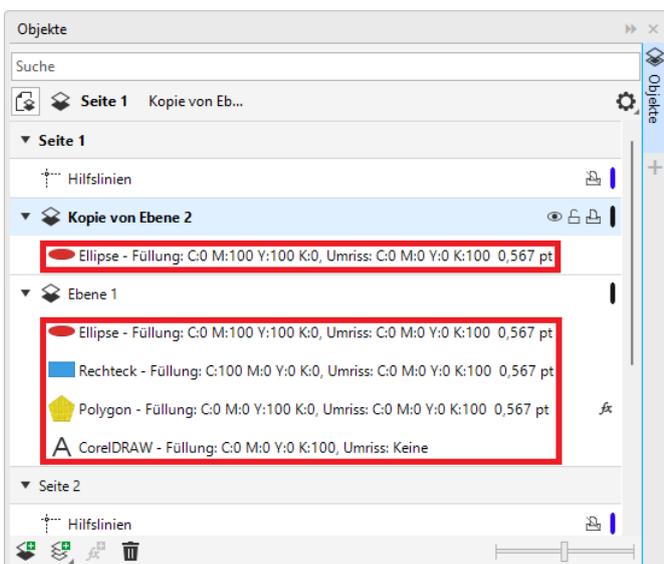


Abb. 3: Füll- und Umrisseigenschaften im Andockfenster **Objekte**

Sie können noch die Größe der Symbole im Andockfenster ändern. Dafür steht rechts unten ein Schieberegler **Größe der Liste anpassen** zur Verfügung. Abbildung 4 zeigt zwei verschiedene Größen von Symbolen.

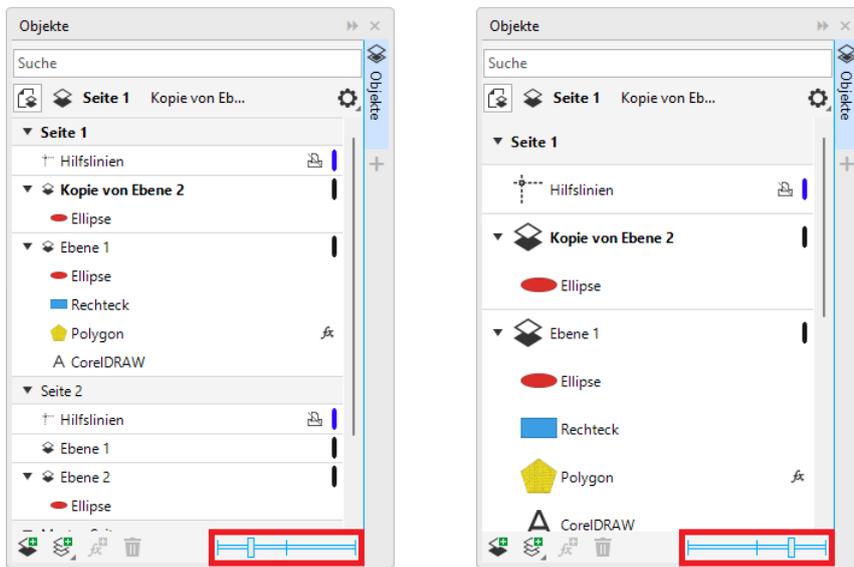


Abb. 4: Zwei verschiedene Größen von Symbolen im Andockfenster **Objekte**

Objekten Effekte hinzufügen

Eine Besonderheit beim Andockfenster **Objekte** soll an dieser Stelle noch kurz beschrieben werden. Sie können direkt im Andockfenster einem ausgewählten Objekt einen Effekt zuweisen. Dazu wählen Sie zunächst das betreffende Objekt aus und klicken dann unten im Andockfenster auf das Symbol **Effekt hinzufügen** () . Sie erhalten eine Auswahlliste mit den Namen von Effektgruppen. Bewegen Sie das Mausymbol auf einen Gruppennamen und die zugehörige Unterbefehlsliste wird eingeblendet (siehe Abbildung 5). Klicken Sie den gewünschten Befehlsnamen an, legen im zugehörigen Dialogfeld die gewünschten Eigenschaften fest und bestätigen das Dialogfeld. Im Andockfenster bekommen Sie bei dem Objekt rechts das Symbol  angezeigt.

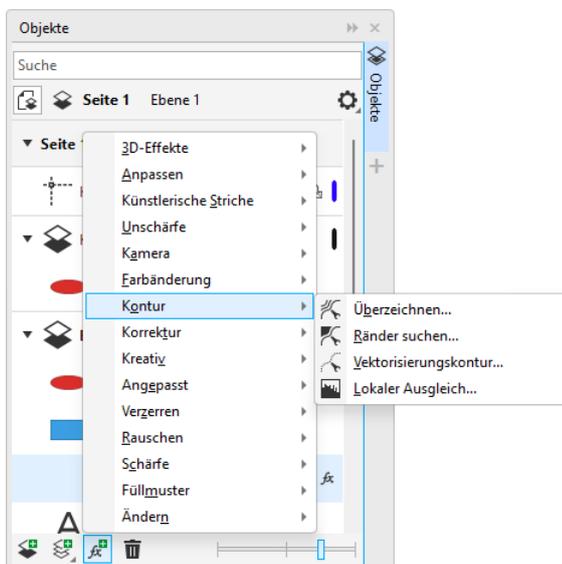


Abb. 5: Liste der Effektgruppen mit ausgewählter Unterbefehlsliste

Anmerkung: Bei den zur Auswahl stehenden Effekten handelt es sich um Bitmap-Effekte, also um Effekte für Pixelgrafiken. In CorelDRAW geht es aber in erster Linie um Vektorgrafiken. Daher wird weder in diesem Skript noch in den anderen Skripten zum Thema CorelDRAW näher auf das Thema Bitmap-Effekte eingegangen.