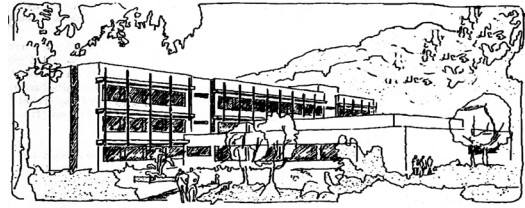


Hochschulrechenzentrum
Justus-Liebig-Universität Gießen



CorelDRAW 2024

Andockfenster



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Allgemeiner Umgang mit einem Andockfenster	3
Die einzelnen Andockfenster.....	4
Eigenschaften	5
Objekte	5
Seiten	6
Kommentare	6
Objektdateien	7
Objektstile	7
Symbole.....	8
Suchen und ersetzen	8
Exportieren	9
Ändern	9
Koordinaten	10
Live-Hilfslinien	10
Hilfslinien.....	11
Ausrichten und verteilen	11
Objekte an Strecke einpassen	12
Vielfach duplizieren	12
Form	13
Ecken	13
Kurven verbinden.....	14
Text.....	14
Schriftensammler.....	15
Glyphen	15
Künstlerische Medien.....	16
Abschrägung.....	16
Bitmapmaske	17
Überblendung	17
Kontur.....	18
Hülle	18
Extrudieren	19
Linse	19

PhotoCocktail	20
Pointillizer	20
Farbe	21
Paletten	21
Farbstile	22
Farbprüfung	22
Assets.....	23
Ablage	23
Verknüpfungen und Rollover.....	24
Quellen	24
Ansichten.....	25
Verlauf.....	25
Skripts.....	26
Lernen.....	26

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: <i>Die wichtigsten Bestandteile eines Andockfensters in CorelDRAW</i>	4
---	---

Einleitung

Wenn Sie einem Objekt bestimmte Eigenschaften zuweisen möchten, können Sie das über die Symbolleiste **Eigenschaftsleiste** tun. Allerdings sind nicht alle Eigenschaften über diese spezielle Symbolleiste erreichbar. Manche davon können nur über die Menüleiste und entsprechende Befehle erreicht werden, oder über die Andockfenster¹. Bei den Andockfenstern handelt es sich im Grunde um spezielle Dialogfelder, die im Gegensatz zu den „normalen“ Dialogfeldern auch dann noch sichtbar sind, wenn Sie bestimmte Einstellungen vorgenommen und diese bestätigt haben. Sie müssen ein Andockfenster also bewusst schließen, damit es nicht mehr sichtbar ist. Die Andockfenster werden standardmäßig am rechten Rand der Zeichnungsfläche eingeblendet, können aber auch frei auf der Zeichnungsfläche platziert werden. In CorelDRAW ist es möglich, ein Andockfenster auf ein Minimum zu reduzieren, ohne es wirklich zu schließen. Dadurch nimmt es keinen Platz weg und kann bei Bedarf schnell wieder sichtbar gemacht werden. In diesem Skript bekommen Sie eine Auflistung aller in CorelDRAW verfügbaren Andockfenster und eine dazugehörige Kurzerklärung. Dieses Skript bezieht sich auf die Version **2024**. Viele der hier gezeigten Andockfenster finden Sie auch in älteren CorelDRAW-Versionen, allerdings kann der Aufbau und der Name des einen oder anderen Andockfensters sich von Version zu Version unterscheiden.

Allgemeiner Umgang mit einem Andockfenster

Ein Andockfenster erscheint (normalerweise) nicht so ohne weiteres einfach aus dem Nichts. Sie müssen schon einen bestimmten Befehl oder ein bestimmtes Hilfsmittel aufrufen, damit das gewünschte Andockfenster erscheint. Sie können allerdings auch ganz gezielt ein bestimmtes Andockfenster öffnen, wenn Sie im Menü **Fenster** den Befehl **Andockfenster** wählen und sich das gewünschte Andockfenster aussuchen. Alternativ klicken Sie auf das Pluszeichen (siehe Abbildung 1, Seite 4), was unterhalb der Namen der bereits sichtbaren Andockfenster zu sehen ist. Voraussetzung ist allerdings, dass mindestens ein Andockfenster bereits sichtbar ist. Es kann aber auch vorkommen, dass ein Andockfenster ohne Aufruf eines Befehls sichtbar wird. Dies gilt zumindest für das Andockfenster **Lernen**, das standardmäßig direkt nach der Installation und dem ersten Aufruf von CorelDRAW sichtbar ist². Bei Bedarf können auch mehrere Andockfenster geöffnet sein. Falls das Andockfenster am rechten Fensterrand platziert ist (was normalerweise der Fall ist), können Sie die Namen der Andockfenster als Reiter um 90° gedreht am rechten Rand des Andockfensters sehen, die aktuell verfügbar sind. Welches Andockfenster dabei gerade sichtbar ist, sehen Sie an der Titelleiste des Andockfensters (am oberen Rand des Andockfensters). Dort befindet sich auch das Symbol zum Minimieren. Wenn Sie alle Andockfenster schließen wollen, klicken Sie auf das graue **x**, was sich in der rechten, oberen Ecke des Andockfensters befindet. Wollen Sie nur ein bestimmtes Andockfenster schließen, klicken Sie im um 90° gedrehten Reiter auf das **x**. Abbildung 1, Seite 4, zeigt die wichtigsten Bestandteile eines Andockfensters in CorelDRAW.

Wenn Sie ein Andockfenster frei platzieren wollen, bewegen Sie das Maussymbol auf die Titelleiste des Andockfensters, drücken die linke Maustaste und halten diese gedrückt, ziehen das Andockfenster mitten auf die Zeichnungsfläche und lassen die linke Maustaste los. Über die Titelleiste kann das

¹ Andockfenster gibt es auch in anderen Applikationen. Beispielsweise können Sie sie im Microsoft Office-Paket finden (ab Version 2007). Allerdings werden sie in Microsoft Office nicht *Andockfenster*, sondern *Aufgabenbereich* genannt. Es bleibt auch bei den nächsten Starts von CorelDRAW sichtbar, wenn es nicht explizit geschlossen wird.

Andockfenster frei auf der Zeichnungsfläche mit der Maus platziert werden. Wenn Sie das Andockfenster wieder am rechten Fensterrand fest andocken wollen, ziehen Sie das Andockfenster an den rechten Fensterrand³, bis Sie eine graue Fläche zu sehen bekommen. In diesem Moment lassen Sie die Maustaste los.

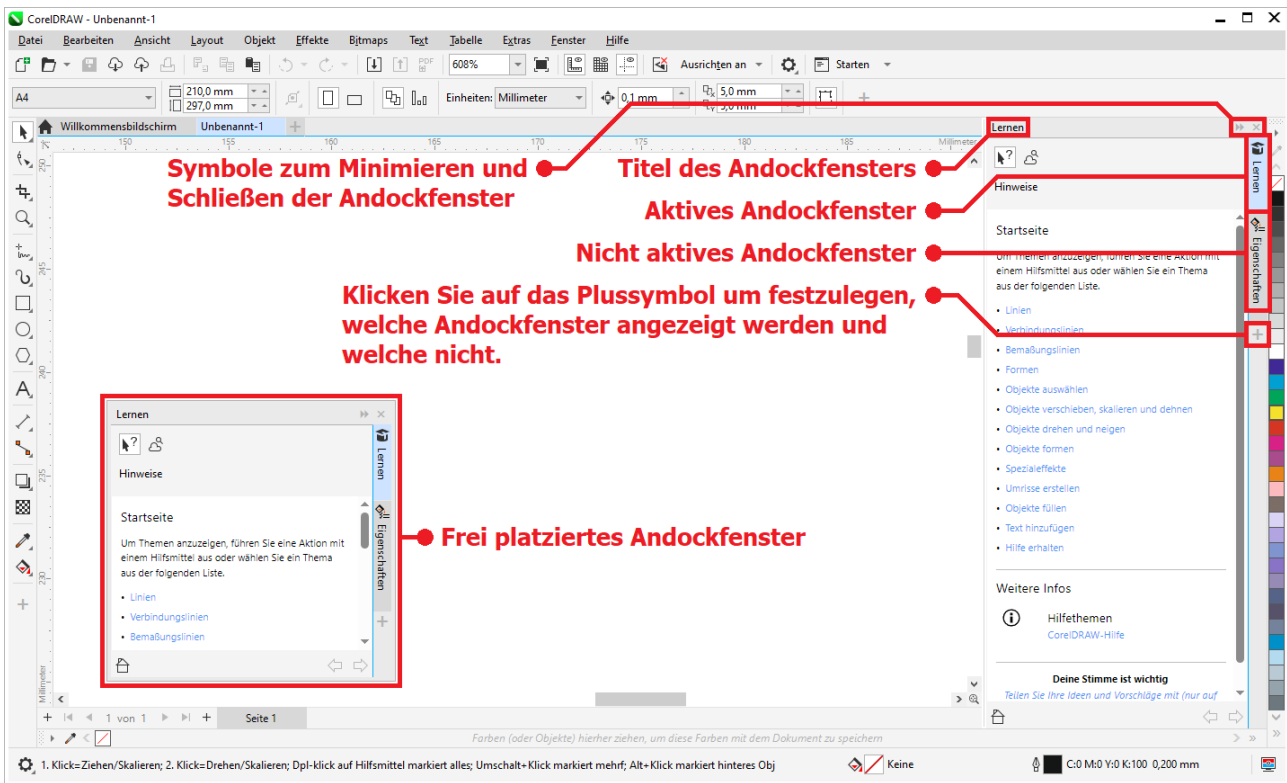


Abb. 1: Die wichtigsten Bestandteile eines Andockfensters in CorelDRAW

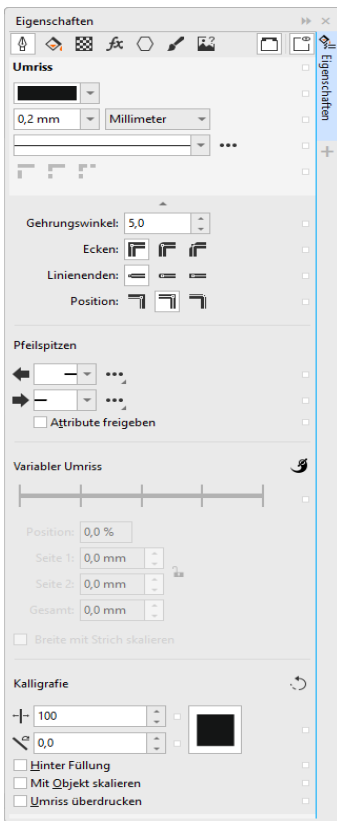
Sie können auch die Breite bzw. Höhe eines Andockfensters bei Bedarf anpassen. Bei einem frei platzierten Andockfenster ändern Sie die Breite bzw. Höhe wie bei einem normalen Windows-Fenster. Befindet sich das Andockfenster fest platziert am rechten (bzw. linken) Fensterrand, können Sie nur die Breite ändern. Bewegen Sie das Maussymbol auf die Trennlinie zwischen vertikaler Bildlaufleiste und Andockfenster (Sie müssten nun einen weißen Doppelpfeil (↔) als Maussymbol sehen) und Sie können nun bei gedrückter, linker Maustaste die Breite des Andockfensters ändern. Ist das Andockfenster oben oder unten verankert, kann natürlich nur die Höhe des Andockfensters verändert werden. Bewegen Sie das Maussymbol zwischen Statusleiste und Andockfenster. Bei gedrückter, linker Maustaste (Maussymbol: ⬆) können Sie nun die Höhe verändern.


Die einzelnen Andockfenster



In den nachfolgenden Unterkapiteln bekommen Sie nun alle Andockfenster von CorelDRAW 2024 mit einer Kurzbeschreibung gezeigt. Eine ausführliche Beschreibung würde den Umfang des Skriptes sprengen. Schauen Sie gegebenenfalls in der CorelDRAW-Hilfe oder in der Sekundär-Literatur nach.

³ Sie können das Andockfenster auch am linken, am oberen oder am unteren Rand andocken. Sie müssen das Andockfenster dann nur entsprechend nach links, oben oder unten verschieben, bis Sie eine graue Fläche zu sehen bekommen. Dann lassen Sie die Maustaste los.

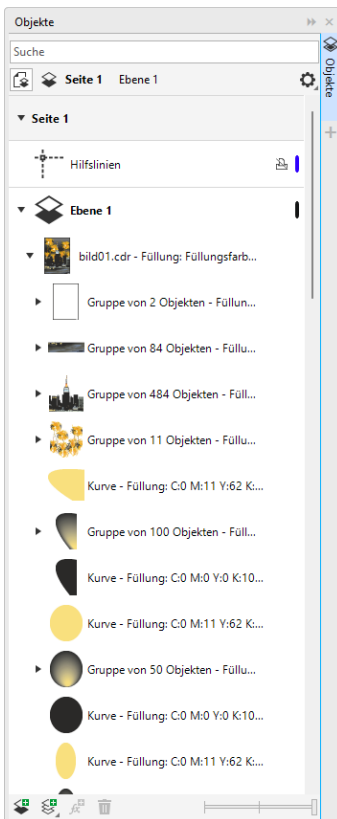
Eigenschaften






Im Andockfenster **Eigenschaften** können Sie u.a. die Umriss- und Fülleigenschaften eines Objektes festlegen. Allerdings sind darüber hinaus noch weitere Eigenschaften einstellbar. Welche das genau sind, hängt natürlich vom ausgewählten Objekt ab. Bei Textobjekten können Sie über das Andockfenster auch Zeichen- bzw. Absatzformatierungen festlegen. Einige der Einstellungsmöglichkeiten sind gegebenenfalls ausgeblendet. Dies können Sie an den kleinen schwarzen Pfeilen sehen, die nach unten zeigen. Klicken Sie einen dieser Pfeile an, wenn Sie die Eigenschaften sehen und gegebenenfalls ändern wollen. Mit dem Symbol  wechseln Sie zwischen dem *Registerkartenmodus* und dem *Bildlaufmodus*. Im Registerkartenmodus sehen Sie immer nur den Inhalt eines Registers (z.B. nur Umriss oder nur Füllung).

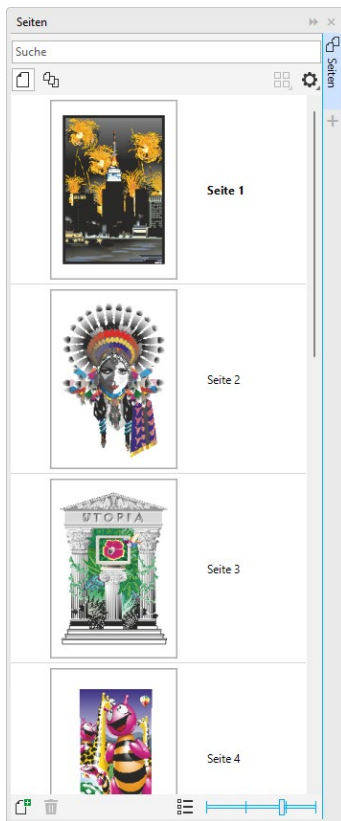
Tastenkombination:  

Objekte



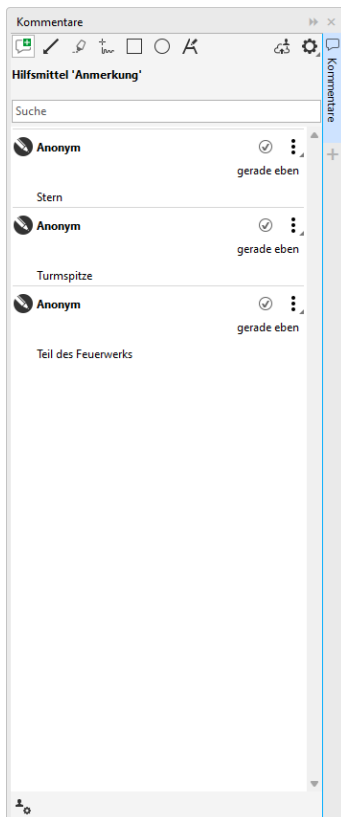
Im Andockfenster **Objekte** werden alle Objekte aufgelistet, die sich irgendwo auf der Zeichnungsfläche befinden. Die einzige Trennung liegt in den verschiedenen Seiten, die in einer CorelDRAW-Datei enthalten sein können. Dabei kann jede Seite in Ebenen aufgeteilt sein. Jede Ebene hat einen Namen, der natürlich frei wählbar ist. Die Objekte können auf verschiedenen Ebenen platziert werden. Neben den einzelnen Seiten des Dokuments gibt es auch noch die *Master-Seite*. Wenn Sie eine Ebene auf der Master-Seite einrichten und Objekte auf dieser Ebene platzieren, sind diese Objekte auf jeder Seite sichtbar. Objekte können jederzeit beliebig mit der Maus von einer Ebene auf eine andere verschoben werden. Über zwei bzw. drei Symbole, die rechts sichtbar werden, wenn Sie das Maussymbol auf das Objekt oder den Namen der Ebene bewegen, können Sie festlegen, ob das Objekt bzw. die Ebene sichtbar ist () , bzw. gedruckt oder exportiert werden kann () , gilt nur für alle Objekte einer Ebene) oder für die Bearbeitung gesperrt ist () .

Seiten



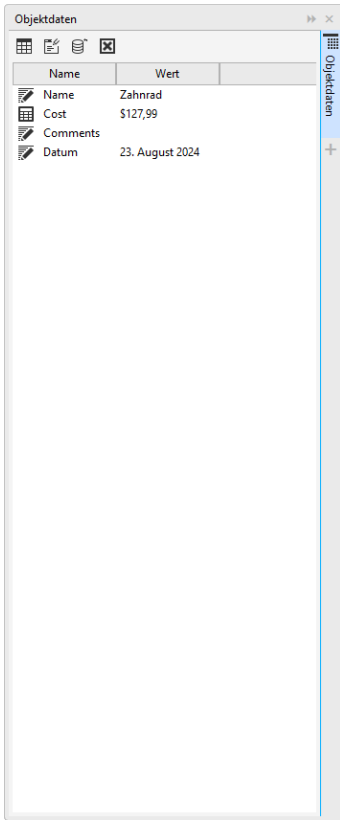
Beim Andockfenster **Seiten** bekommen Sie eine Übersicht über alle Seiten des aktuellen Dokuments. Sie können neue Seiten hinzufügen, aber auch jederzeit löschen. Außerdem legen Sie fest, ob Sie nur eine Seite auf der Zeichnungsfläche sehen wollen, oder mehrere Seiten gleichzeitig. Dabei können Sie noch zusätzlich angeben, wie viele Seiten nebeneinander und untereinander platziert werden sollen. Über einen Zoomregler können Sie noch festlegen, wie groß die Seiten im Andockfenster dargestellt werden sollen. Wenn Sie schnell zu einer bestimmten Seite wechseln wollen, klicken Sie das entsprechende Vorschaubild im Andockfenster an. Bei gedrückter linker Maustaste können Sie eine Seite auch in der Reihenfolge nach oben bzw. unten verschieben und damit die Reihenfolge der Seiten ändern. Wenn Sie das Maussymbol auf ein Vorschaubild bewegen und die **rechte** Maustaste klicken, bekommen Sie alle notwendigen Befehle zur Bearbeitung der Seite im Kontextmenü aufgelistet.

Kommentare



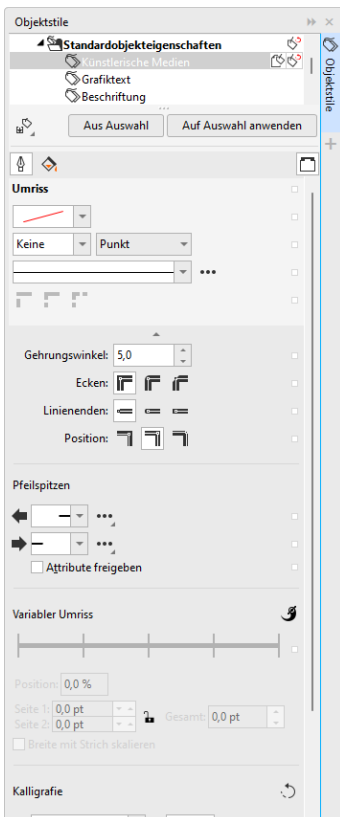
Beim Andockfenster **Kommentare** können Sie Kommentare mit verschiedenen Markierungswerkzeugen in Ihre Grafik einfügen. Diese Kommentare können Sie mit Kolleginnen bzw. Kollegen teilen, wenn Sie gemeinsam an einem Projekt in CorelDRAW arbeiten. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie bei **G Suite** (von Google) bzw. **Microsoft 365** ein Benutzerkonto besitzen. Dabei darf es sich nicht um ein persönliches Konto handeln, sondern um ein Firmenkonto. Die CorelDRAW-Datei muss dann in der Cloud des jeweiligen Anbieters gespeichert werden, damit sie von mehreren Personen genutzt bzw. bearbeitet werden kann. Sollten Sie kein Konto bei Google oder Microsoft besitzen, können Sie das Andockfenster trotzdem nutzen, dann können Sie allerdings Ihre Kommentare nicht mit anderen Personen teilen.

Objektdaten





Beim Andockfenster **Objektdaten** handelt es sich um eine Art Verwaltungstool, das beim Erstellen von größeren Projekten eingesetzt werden kann (z.B. beim Erstellen eines Bauteils im Maschinenbau, das aus sehr vielen Einzelteilen besteht). Dabei funktioniert das Andockfenster wie ein kleines Tabellenkalkulationsprogramm. Sie können jedem Objekt einen Namen geben und weitere Felder hinzufügen und diesen Feldern Werte zuordnen (z.B. die Produktionskosten für jedes Teil des zu erstellenden Bauteils).

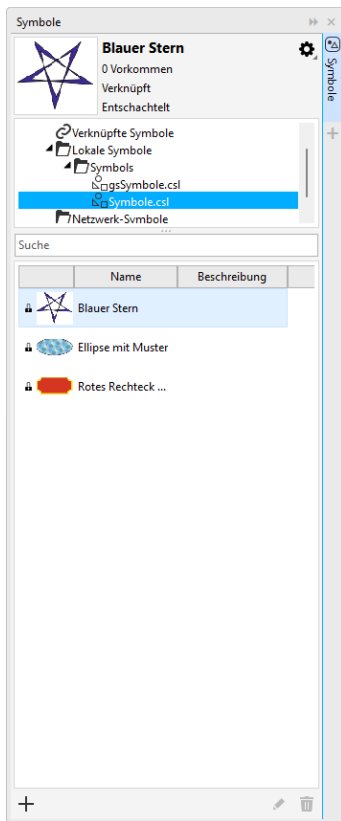
Objektstile






Mit dem Andockfenster **Objektstile** können Sie Vorlagen (Stile) mit unterschiedlichen Objekteigenschaften (z.B. Füllung, Umriss, Zeichenformatierung, Absatzformatierung) festlegen und bei Bedarf anderen Objekten zuweisen. Dabei können Sie Stile mit nur einer Eigenschaft festlegen oder auch Stilgruppen die gleich mehrere Eigenschaften zusammenfassen. Den unterschiedlichen Stilen können Sie selbstdefinierte Farben geben. Um Missverständnisse zu vermeiden: im Andockfenster **Farbstile**, Seite 23, werden nur Füllfarben (keine Füllmuster) und Umrissfarben (keine anderen Umrisseigenschaften) gespeichert.

Tastenkombination:  

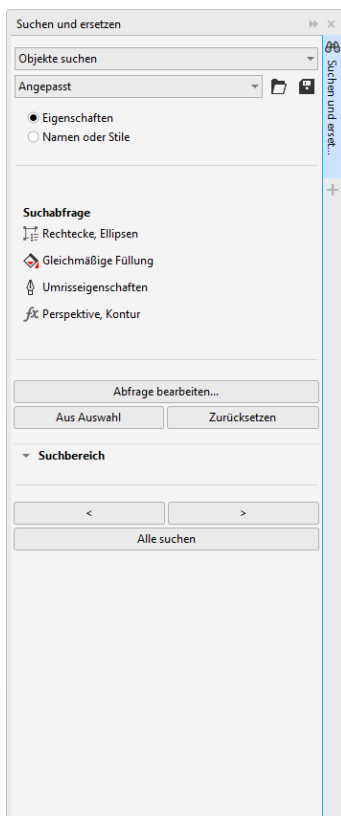
Symbole

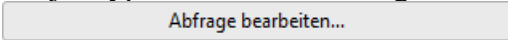




Mit Hilfe des Andockfensters **Symbole** können Sie Symbolbibliotheken verwalten und Symbole aus einer solchen Bibliothek in Ihr CorelDRAW-Dokument aufnehmen. Zunächst müssen Sie allerdings Symbole erstellen (Objekt erstellen, dann Maussymbol auf das Objekt bewegen, **rechter** Mausklick, Befehl **Symbol** und den Unterbefehl **Neues Symbol erstellen** aufrufen; dann dem Symbol einen Namen geben und bestätigen). Anschließend müssen Sie die Symbole in einer Symbolbibliothek speichern (Symbol  im Andockfenster anklicken und Befehl **Bibliothek exportieren** aufrufen; im Dialogfeld **Bibliothek exportieren** einen Dateinamen eingeben und bestätigen; Dateityp **Symbolbibliothek (*.cls)**). Im Andockfenster **Symbole** können Sie die Bibliothek öffnen (Befehl **Bibliothek importieren**) und die Symbole in die CorelDRAW-Grafik einfügen.

Tastenkombination:  

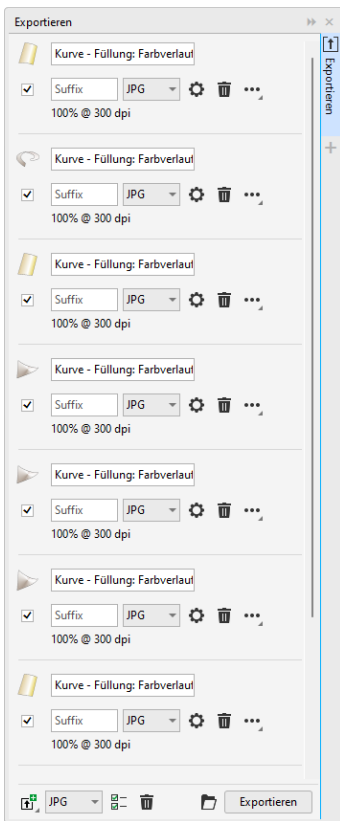
Suchen und ersetzen



Mit dem Andockfenster **Suchen und ersetzen** können Sie nach Objekten (und deren Eigenschaften), sowie nach Namen bzw. Stilen suchen. Sie können auch nach Eigenschaften suchen und diese durch andere ersetzen lassen. Bei der Suche können Sie mehrere Einstellungen kombinieren (z.B. Objekttyp, Füll- und Umriseigenschaften; Klick auf die Schaltfläche  und im Dialogfeld **Objekte suchen** die gewünschten Einstellungen vornehmen). Mit entsprechenden Schaltflächen können Sie dann die Suche bzw. das Ersetzen durchführen. Sie können auch Text suchen bzw. ersetzen.

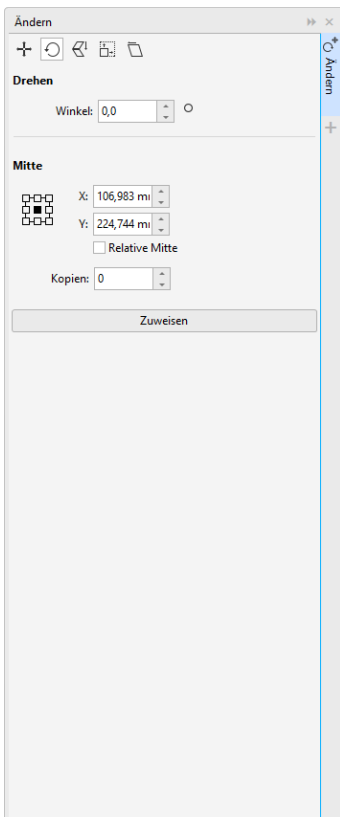
Tastenkombination:  

Exportieren



Mit dem Andockfenster **Exportieren** können Sie ausgewählte Objekte exportieren. Dabei können Sie den Dateityp auswählen und über ein Dialogfeld noch weitere Einstellungen vornehmen, die für die Qualität der exportierten Datei wichtig ist.

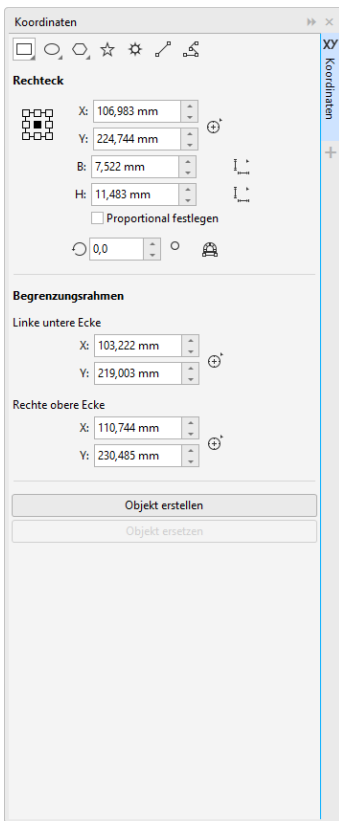
Ändern



Mit dem Andockfenster **Ändern** können Sie die Position eines Objekts verändern, das Objekt drehen, skalieren, spiegeln, die Größe des Objekts ändern oder das Objekt neigen. Dazu müssen Sie nur das dazu passende Symbol am oberen Rand des Andockfensters anklicken, dann die Einstellungen vornehmen und zum Schluss die Schaltfläche **Zuweisen** anklicken. Sie können auch eine Anzahl von Kopien angeben und damit eindrucksvolle Effekte erzielen.

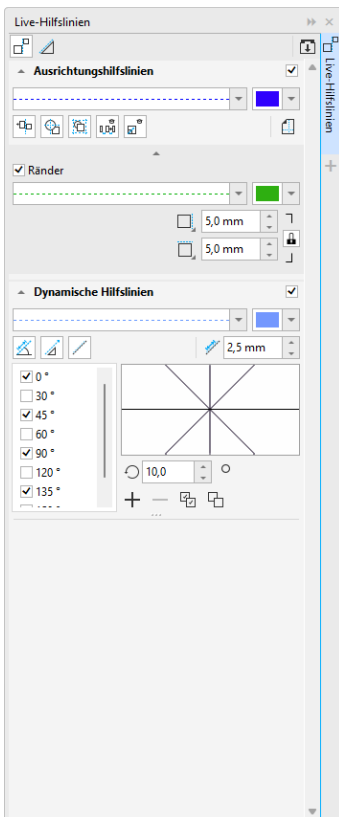
- Tastenkombination:
-  **Alt F7** Andockfenster ein-/ausblenden
 -  **Alt F8** Drehen
 -  **Alt F9** Skalieren und spiegeln
 -  **Alt F10** Größe

Koordinaten



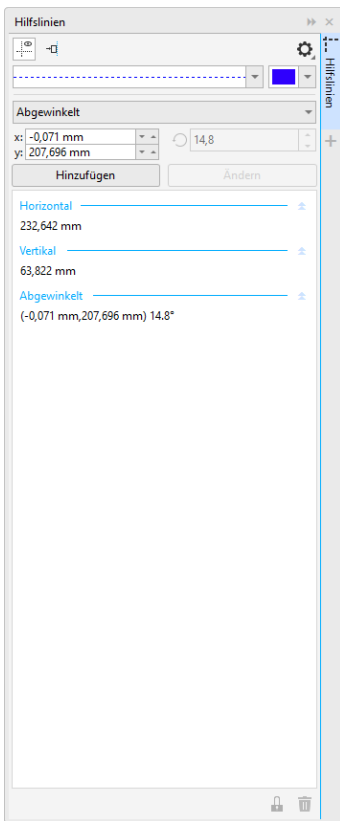
Mit dem Andockfenster **Koordinaten** können Sie schon bei der Erstellung eines Objekts (z.B. Rechteck, Ellipse oder Polygon) die exakte Position, Größe und Drehung festlegen. Wählen Sie am oberen Rand des Andockfensters das zu erstellende Objekt aus und legen die Eigenschaften für das Objekt fest. Zum Schluss erstellen Sie das Objekt mit der Schaltfläche **Objekt erstellen**. Sie können auch ein bereits existierendes Objekt mit diesem Andockfenster verändern.

Live-Hilfslinien



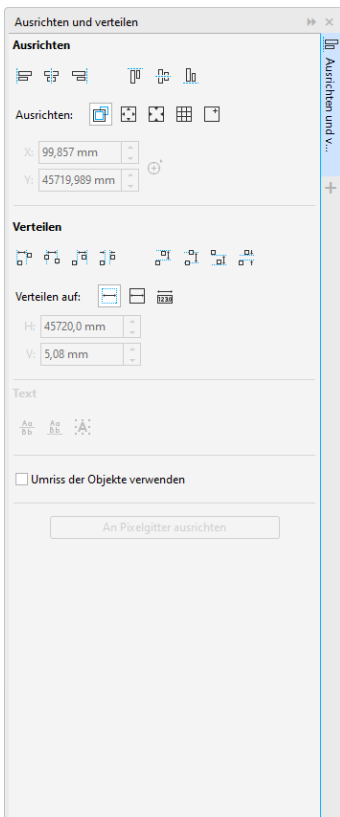
Mit Hilfe des Andockfensters **Live-Hilfslinien** werden die zusätzlichen temporären Hilfslinien verwaltet. Mit Hilfe der *Ausrichtungshilfslinien* können Objekte zueinander ausgerichtet werden. Sobald beispielsweise ein Objekt mit einem anderen linksbündig ausgerichtet ist, erscheint am linken Rand der beiden Objekte eine Hilfslinie, die anzeigt, dass beide Objekte zueinander am linken Rand ausgerichtet sind. Mit den *dynamischen Hilfslinien* können Objekte ebenfalls zueinander ausgerichtet werden. Allerdings kann die Ausrichtung auch in verschiedenen Winkeln erfolgen.

Hilfslinien



Mit dem Andockfenster **Hilfslinien** werden die sichtbaren Hilfslinien verwaltet. Sie können horizontale, vertikale und diagonale (abgewinkelte) Hilfslinien einrichten, um neue bzw. vorhandene Objekte an ihnen auszurichten. Geben Sie den entsprechenden Koordinatenwert bzw. Winkel ein und klicken auf die Schaltfläche **Hinzufügen**. Sie können auch die Linienart und -farbe der Hilfslinien wählen. Damit die Objekte auch an den Hilfslinien ausgerichtet werden können, klicken Sie auf das Symbol **An Hilfslinien ausrichten**.

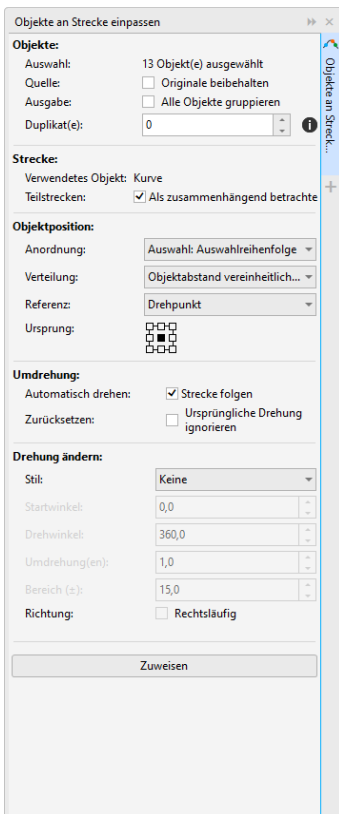
Ausrichten und verteilen



Mit dem Andockfenster **Ausrichten und verteilen** können Sie mehrere markierte Objekte zueinander ausrichten oder die Abstände zwischen den Objekten einheitlich festlegen. Sowohl vertikal als auch horizontal. Zusätzlich können Sie bestimmen, ob die Ausrichtung sich nur auf die markierten Objekte bezieht, oder z.B. auf die Seite, ein Gitter oder auf einen festen Punkt.

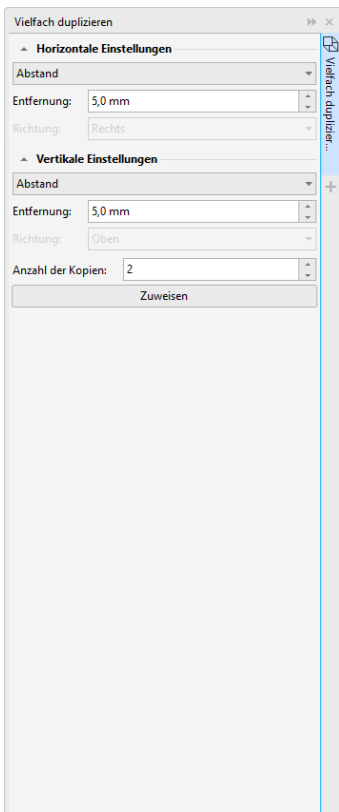
Tastenkombination: **Strg** **↑** **A**

Objekte an Strecke einpassen




Mit dem Andockfenster **Objekte an Strecke einpassen** können Sie Objekte an anderen Objekten ausrichten. Dabei können Sie u.a. festlegen, dass die Originale nach der Zuweisung beibehalten werden. Sie können auch die Anzahl der Duplikate festlegen. Auch eine genaue Objektpositionierung und eine Drehung ist möglich. Die Ausrichtung der Objekte erstellen Sie dann mit der Schaltfläche **Zuweisen**.

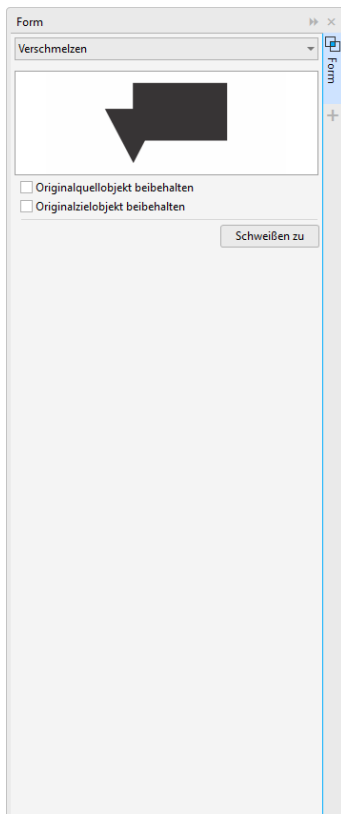
Vielfach duplizieren



Mit dem Andockfenster **Vielfach duplizieren** können Sie Duplikate von einem Objekt oder einer Gruppe anlegen. Sie können den horizontalen bzw. vertikalen Abstand der Duplikate zueinander festlegen und angeben, wie viele Kopien des Originals angefertigt werden sollen. Die Duplikate werden mit der Schaltfläche **Zuweisen** erstellt.

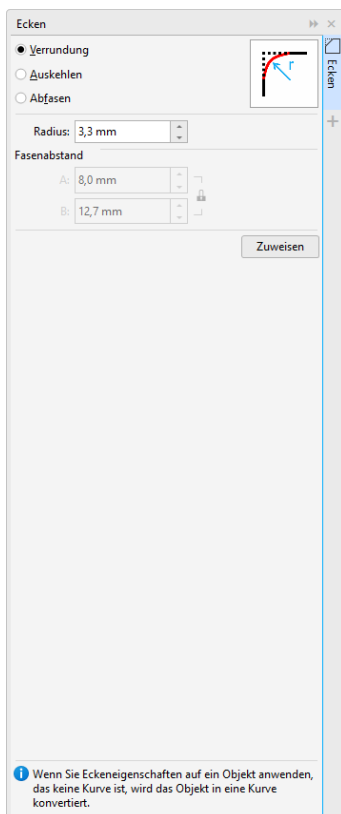
Tastenkombination: 

Form



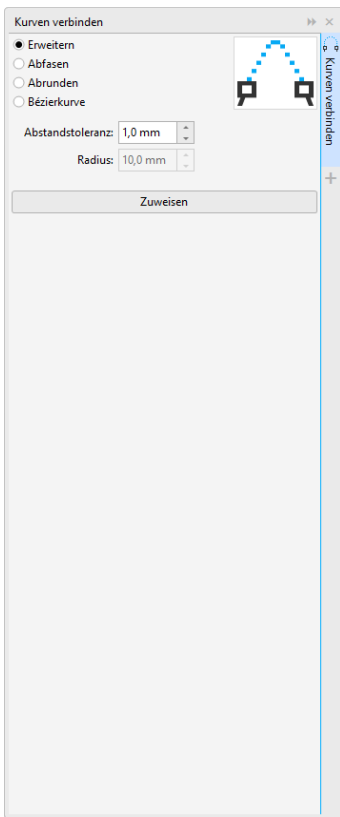
Mit dem Andockfenster **Form** können Sie Objekte verschmelzen, zuschneiden, die Schnittmenge bilden und noch ein paar weitere Dinge mehr. Um den gewünschten Effekt zu bekommen, müssen sich im Normalfall die Objekte überlagern, da sonst der gewünschte Effekt nicht zustande kommt. Über Kontrollkästchen können Sie bestimmen, dass das Quellobjekt (das markierte Objekt) bzw. das Zielobjekt (das nicht markierte Objekt) nach dem Zuweisen der Aktion erhalten bleiben soll oder nicht. Beim *Verschmelzen*, *Zuschneiden* und *Schnittmenge* wählen Sie ein Objekt aus, klicken dann auf die Schaltfläche **Schweißen zu** (beim *Verschmelzen*), **Zuschneiden** (beim *Zuschneiden*) oder **Schneiden mit** (bei *Schnittmenge*). Danach bewegen Sie das Maussymbol auf das Zielobjekt und klicken es an. Bei den anderen Formen markieren Sie beide Objekte, wählen die gewünschte Form und klicken auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Ecken



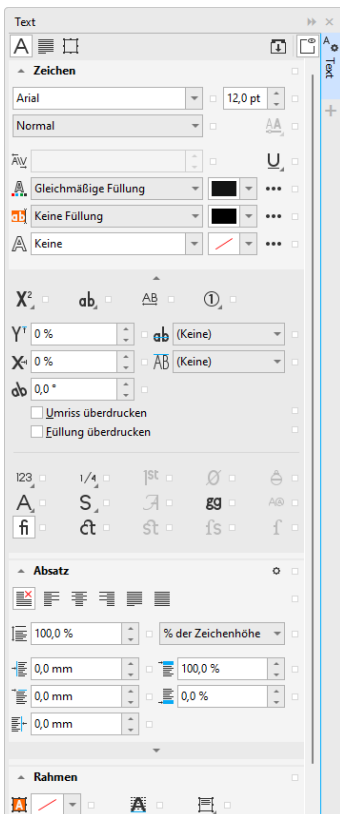
Mit dem Andockfenster **Ecken** können Sie die Ecken eines Rechtecks, Polygons, usw. entsprechend abrunden, auskehlen oder abfasen (abflachen). Wählen Sie das Objekt aus, dann die gewünschte Option (**Verrundung** für Abrunden, **Rautiefe** für Auskehlen oder **Abfasen** für Abflachen), stellen gegebenenfalls den gewünschten Wert ein und klicken auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Kurven verbinden





Mit dem Andockfenster **Kurven verbinden** können Sie zwei oder mehr Kurven miteinander verbinden. Zuvor müssen die einzelnen Kurven markiert werden. Im Andockfenster können Sie eine der Optionen **Erweitern**, **Abfasen**, **Abrunden** oder **Bézierkurve** wählen. Mit der *Abstandstoleranz* können Sie zusätzlich angeben, bis zu welchem Abstand der Kurvenenden die Verbindung noch durchgeführt wird. Bei der Option **Abrunden** können Sie zusätzlich noch den *Radius* angeben. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

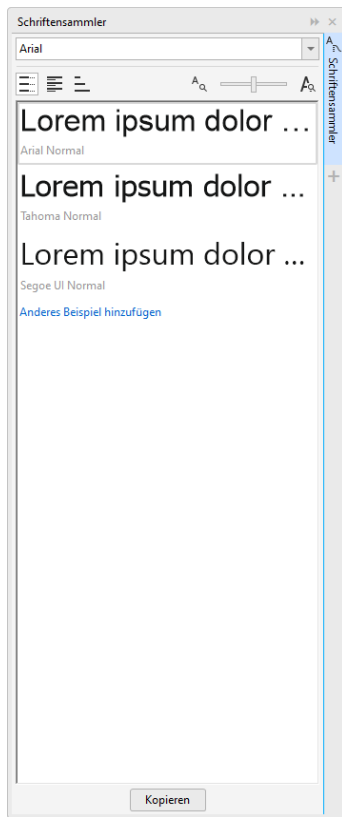
Text



Mit dem Andockfenster **Text** können Sie einem Grafik- oder Mengentext Zeichen-, Absatz- bzw. Rahmenformatierungen zuweisen.

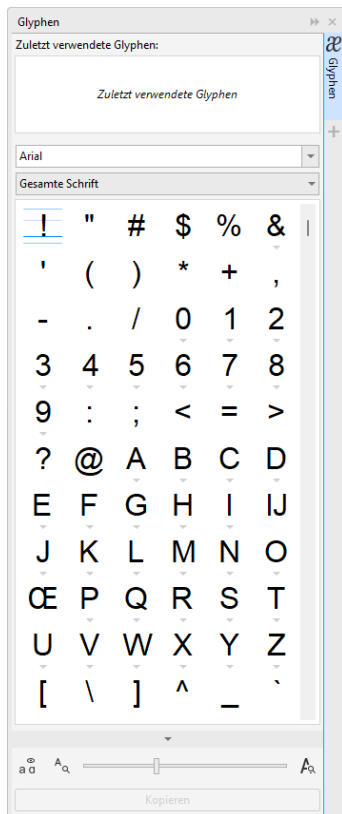
Tastenkombination:  

Schriftensammler



Mit dem Andockfenster **Schriftensammler** können Sie Schriften für einen Grafik- oder Mengentext miteinander vergleichen, um besser die gewünschte Schriftart für den Text zu finden. Erstellen Sie zunächst den Grafik- bzw. Mengentext, markieren einen Teil des Textes (den Sie im Andockfenster sehen wollen) und kopieren ihn in die Zwischenablage (z.B. mit der Tastenkombination). Klicken Sie dann in das Andockfenster und fügen den Inhalt der Zwischenablage ein (Tastenkombination:). Wenn Sie mehrere Schriften miteinander vergleichen wollen, klicken Sie auf den Link **Anderes Beispiel hinzufügen** und wählen anschließend ganz oben im Andockfenster die Schriftart. Unterhalb der Auswahlliste mit den Schriftarten können Sie noch wählen, ob die ausgewählten Schriften in einer Zeile oder in mehreren Zeilen angezeigt werden (interessant für Mengentext) oder als Wasserfall (es wird nur eine Schriftart mit einer Textzeile mit zunehmender Schriftgröße angezeigt). Mit Hilfe eines Zoomreglers können Sie auch noch die Schriftgröße ändern. Sie können auch in einer der Beispielschriften klicken und einen neuen Text eingeben. Wenn Sie den Text in einer der angezeigten Schriftarten auf der Zeichnungsfläche haben wollen, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus aus dem Andockfenster auf die Zeichnungsfläche.

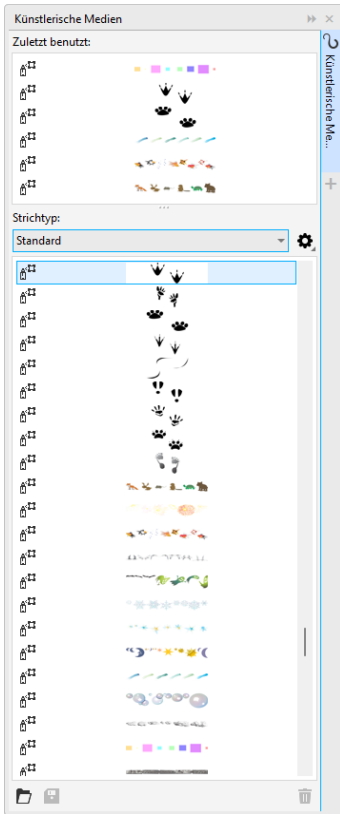
Glyphen



Mit dem Andockfenster **Glyphen** können Sie spezielle Sonderzeichen oder Glyphen in einen Grafik- oder Mengentext einfügen. Klicken Sie zunächst im Grafik- bzw. Mengentext die Textstelle an, wo das Sonderzeichen eingefügt werden soll. Wählen Sie dann im Andockfenster die gewünschte Schriftart und machen einen Doppelklick auf das einzufügende Zeichen. Wenn Sie ein Zeichen in der Liste anklicken, sehen Sie mehrere blaue Linien, die das Zeichen im Verhältnis zur Textbasislinie anzeigen. Bei einigen Zeichen sehen Sie evtl. noch zusätzlich einen kleinen grauen Pfeil unterhalb des Zeichens. Klicken Sie diesen Pfeil an und Sie erhalten eine Liste mit Glyphen dieses Zeichens (das sind Varianten ein- und desselben Zeichens). Am unteren Ende der Auswahlliste sehen Sie noch die Schaltfläche . Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, bekommen Sie den Namen des ausgewählten Zeichens angezeigt, sowie diverse weitere Informationen.

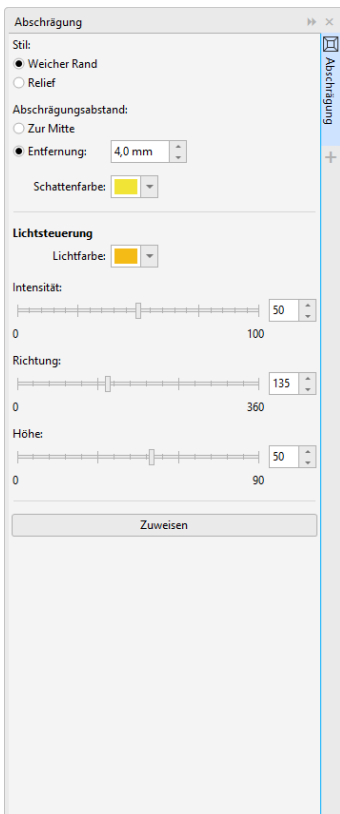
Tastenkombination:

Künstlerische Medien



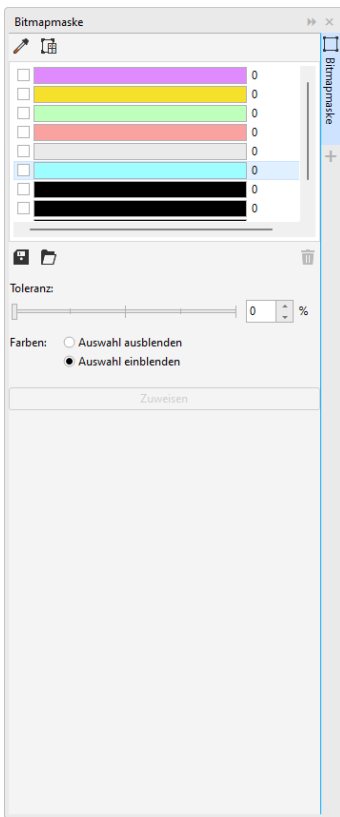
Das Andockfenster **Künstlerische Medien** können Sie verwenden, wenn Sie das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** (siehe Hilfsmittel **Freihand**) einschalten. Wählen Sie im Andockfenster einfach die gewünschte Strichart und erstellen das Objekt. Sie können aber auch andere Objekte zeichnen und denen einen Umriss aus dem Andockfenster zuweisen. Dazu erstellen Sie das Objekt und markieren es. Dann wählen Sie im Andockfenster die gewünschte Strichart.

Abschrägung



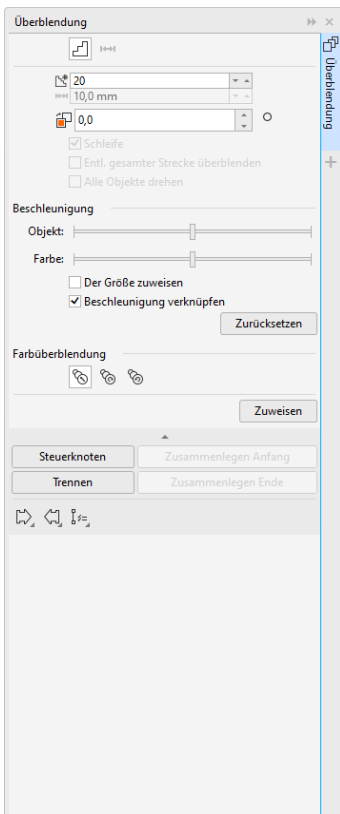
Mit dem Andockfenster **Abschrägung** können Sie einem Objekt ein räumliches Aussehen verleihen, in dem die Kanten des Objekts abge­schrägt dargestellt werden. Sie können u.a. den Abstand der Abschrägung angeben. Da der Effekt erst durch eine scheinbare Lichtquelle so richtig zur Geltung kommt, können Sie auch die Intensität, die Richtung, die Höhe und auch die Farbe der Lichtquelle festlegen. Wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuweisen**, um den Effekt auf das markierte Objekt zu übertragen.

Bitmapmaske



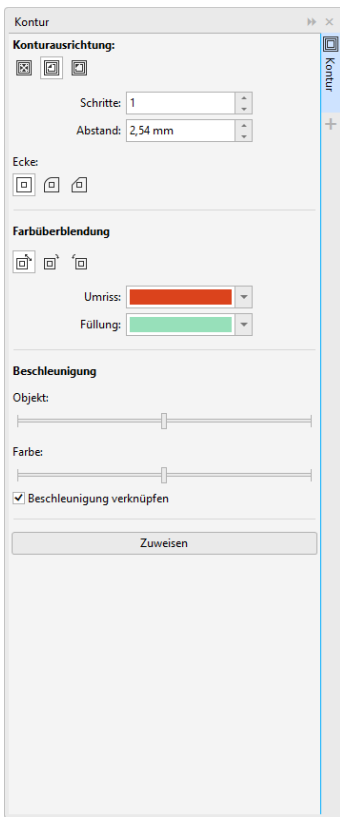
Mit dem Andockfenster **Bitmapmaske** können Sie Farben festlegen, die in einem eingefügten Bitmap-Bild angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Wenn Sie beispielsweise ein Foto einer Person mit schwarzem Hintergrund haben, können Sie den schwarzen Hintergrund über dieses Andockfenster ausblenden. Sie können bis zu 10 Farben wählen, die im Bitmap-Bild angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Die Farbmaske kann auch als Datei gespeichert und bei Bedarf für andere Bitmaps verwendet werden. Wählen Sie zunächst die einzelnen Farben, dann die gewünschte Option **Farben ausblenden** oder **Farben anzeigen**, schalten vor den Farben die Kontrollkästchen ein und klicken dann auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Überblendung





Das Andockfenster **Überblendung** enthält alle Einstellungsmöglichkeiten, die bei einer Überblendung eingesetzt werden können. Diese Einstellungen sind auch in der Eigenschaftsleiste bei der Überblendung vorhanden. Markieren Sie das Objekt, wählen im Andockfenster die gewünschten Einstellungen und klicken dann auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

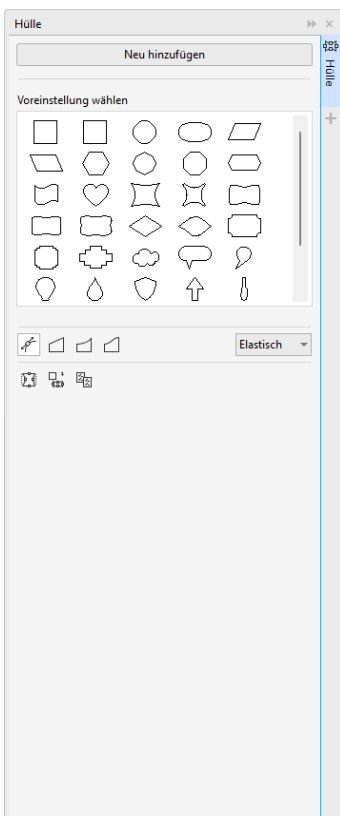
Kontur





Das Andockfenster **Kontur** enthält alle Einstellungsmöglichkeiten, die beim Effekt *Kontur* eingesetzt werden können. Diese Einstellungen sind auch in der Eigenschaftsleiste für die Kontur vorhanden. Markieren Sie das Objekt, wählen im Andockfenster die gewünschten Einstellungen und klicken auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Tastenkombination:  

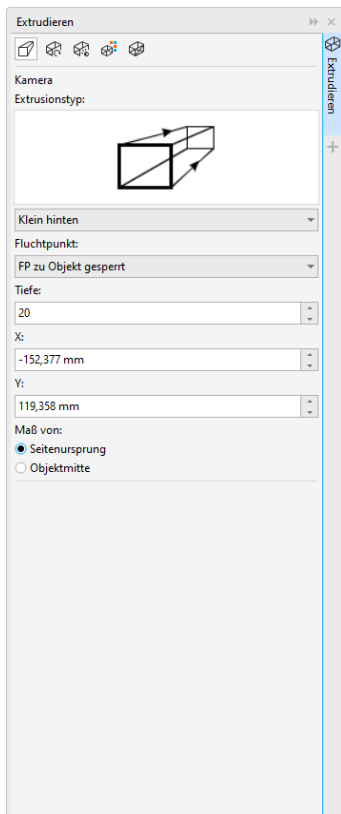
Hülle



Das Andockfenster **Hülle** enthält alle Einstellungsmöglichkeiten, die beim Effekt *Hülle* eingesetzt werden können. Diese Einstellungen sind auch in der Eigenschaftsleiste für die Hülle vorhanden. Markieren Sie zunächst das Objekt, wählen im Andockfenster die Schaltfläche **Neu hinzufügen**, dann den Modus (*Gerade, Einfacher Bogen, Doppelbogen, Unbeschränkt*) und verändern die Hülle direkt beim Objekt. Sie können aber auch in der Liste **Voreinstellung wählen** eine vorgegebene Form für die Hülle wählen. Sie können auch ein benutzerdefiniertes Objekt erstellen und als Hülle für ein anderes Objekt verwenden.

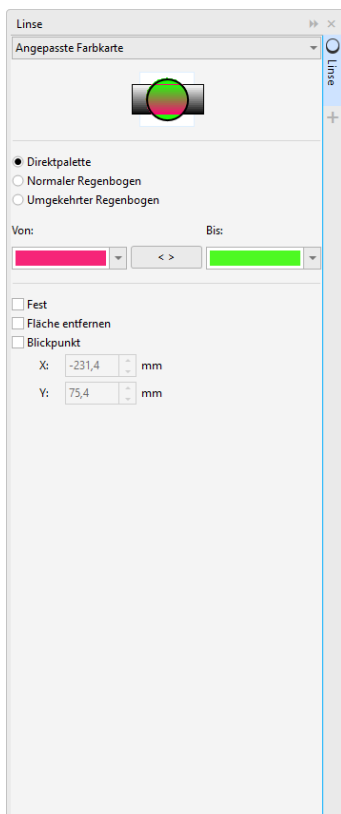
Tastenkombination:  

Extrudieren





Das Andockfenster **Extrudieren** enthält alle Einstellungsmöglichkeiten, die beim Effekt *Extrusion* eingesetzt werden können. Diese Einstellungen sind auch in der Eigenschaftsleiste für die Extrusion vorhanden. Damit Sie die Einstellungen im Andockfenster vornehmen können, müssen Sie zunächst mit dem Hilfsmittel **Extrudieren** eine Extrusion durchgeführt haben.

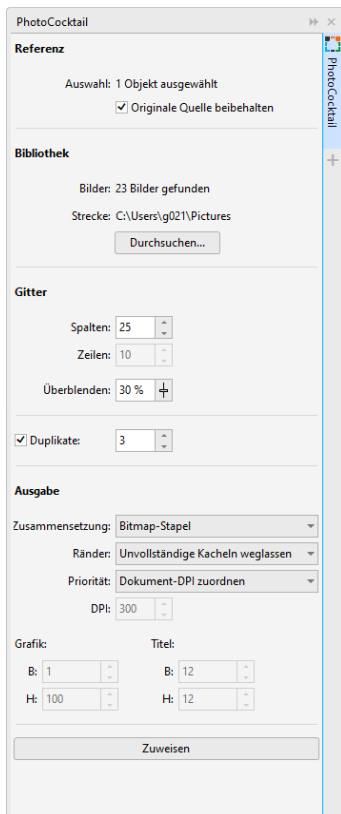
Linse



Mit dem Andockfenster **Linse** weisen Sie einem Objekt einen Linseneffekt zu. Damit der Linseneffekt überhaupt zur Geltung kommt, müssen Sie ein anderes Objekt hinter das Objekt mit dem Linseneffekt legen. Nun können Sie das Objekt mit dem Linseneffekt über andere Objekte schieben und sich dabei den eigentlichen Effekt anschauen. Mit zusätzlichen Kontrollkästchen können Sie u.a. den Blickpunkt der Linse verändern (damit haben Sie auch dann einen Linseneffekt, auch wenn das Objekt sich nicht über anderen Objekten befindet) oder den Linseneffekt fest in die Linse einfrieren, egal wo Sie anschließend die Linse platzieren. Mit dem Kontrollkästchen **Fläche entfernen** wird bei dem Teil der Linse, der nicht über einem anderen Objekt liegt, der Linseneffekt entfernt.

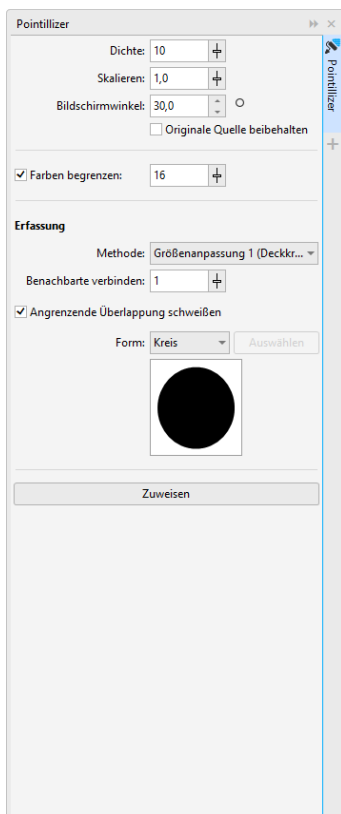
Tastenkombination:  

PhotoCocktail



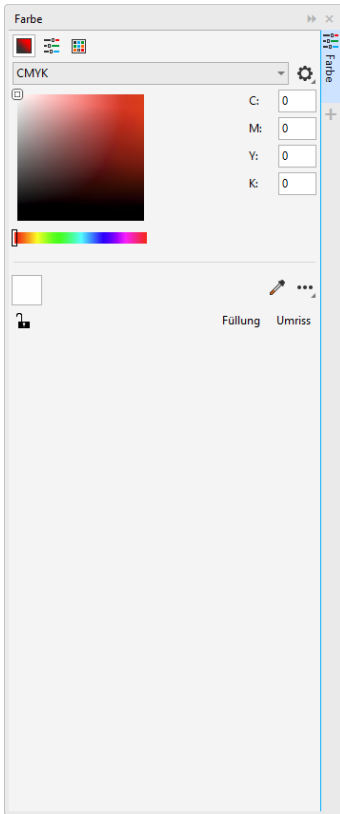
Mit dem Andockfenster **PhotoCocktail** können Sie Fotos bzw. Vektorgrafiken in einzigartige, aus ausgewählten Bildern bestehende Mosaiken verwandeln. Sie können individuelle Mosaiken erzeugen, indem Sie die Anzahl der Kacheln anpassen und festlegen, in welchem Maß Ihr Foto oder Ihre Vektorgrafik und die Mosaiksteine ineinander übergehen. Das Mosaik kann als einzelne Bitmap oder als Abfolge einfach zu bearbeitender Bitmap-Kacheln erstellt werden. Es sind mehrere Methoden verfügbar, um die Qualität des Mosaiks zu steuern. Am Ende klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Pointillizer



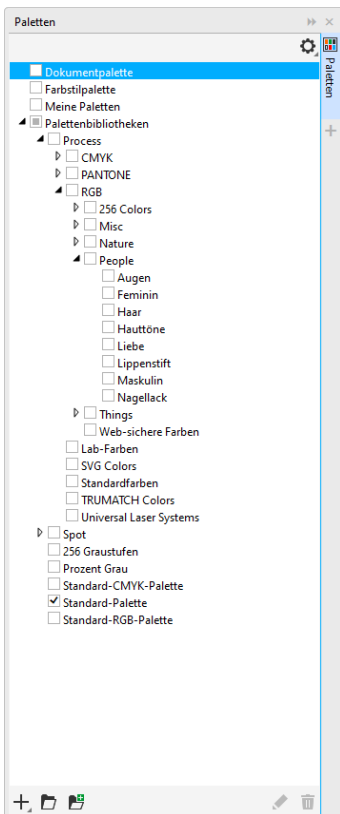
Mit dem Andockfenster **Pointillizer** können Sie aus einer beliebigen Anzahl ausgewählter Vektor- oder Bitmap-Objekte hochwertige Vektormosaiken erstellen. Mit Hilfe von Einstellungen können Sie unterschiedliche Ergebnisse erzielen. Am Ende klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Farbe



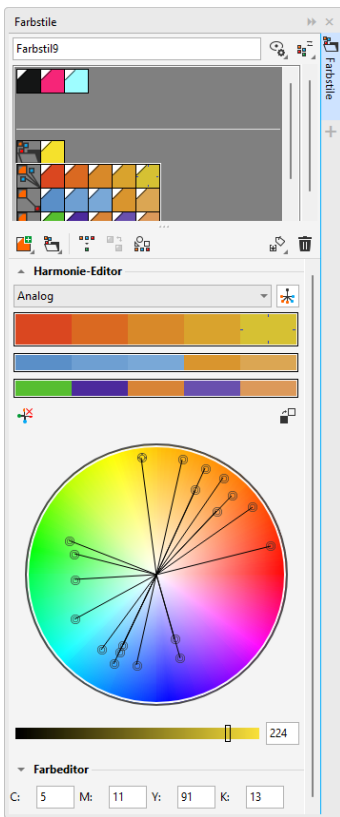
Mit dem Andockfenster **Farbe** legen Sie einem Objekt die Füll- bzw. Umrissfarbe fest. Dabei können Sie zunächst aus verschiedenen Farbpaletten die gewünschte wählen und anschließend die Farbe, die Sie dem Objekt zuweisen möchten. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche **Füllung** bzw. **Umriss**.

Paletten





Das Andockfenster **Paletten** enthält die in CorelDRAW verfügbaren Farbpaletten. Wählen Sie den Namen der Farbpalette, die am rechten Fensterrand angezeigt werden soll. Sie können im Andockfenster auch Ihre persönliche Farbpalette erstellen und diese nach und nach mit Farben füllen. Oder Sie lassen sich eine Farbpalette aus den Farben der vorliegenden Grafik bzw. den markierten Objekten automatisch zusammensetzen.

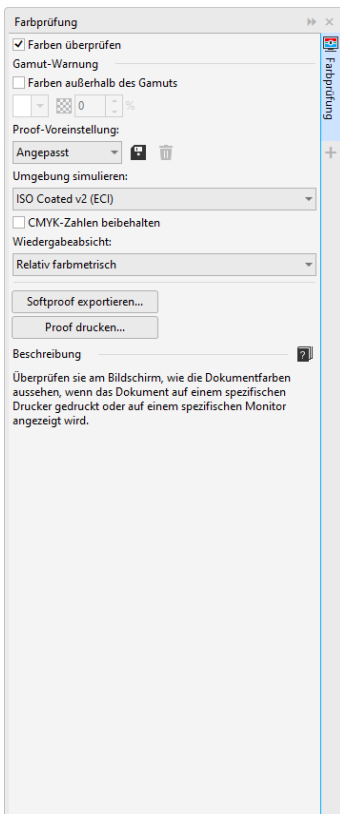
Farbstile



Mit dem Andockfenster **Farbstile** können Sie Vorlagen (Stile) für Füll- und Umrissfarben festlegen und diese dann auf beliebige Objekte anwenden. Sie können einen Stil erstellen, in dem Sie die Farben für Füllung und Umriss direkt im Andockfenster festlegen oder Sie ziehen ein Objekt auf das Andockfenster. Wenn Sie einem Objekt einen bestimmten Farbstil zuweisen wollen, ziehen Sie den Farbstil aus dem Andockfenster direkt auf das Objekt.

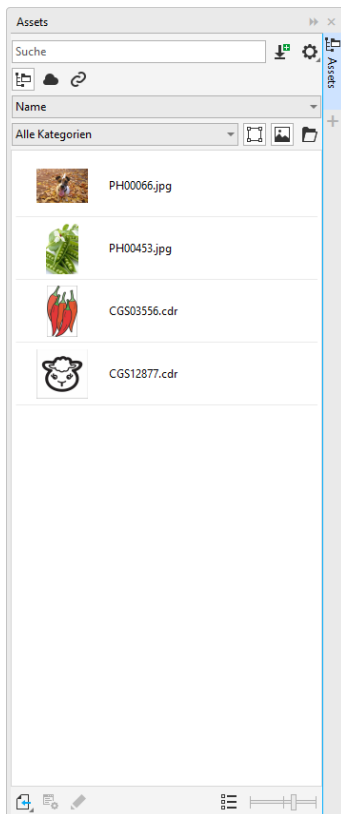
Tastenkombination:  

Farbprüfung



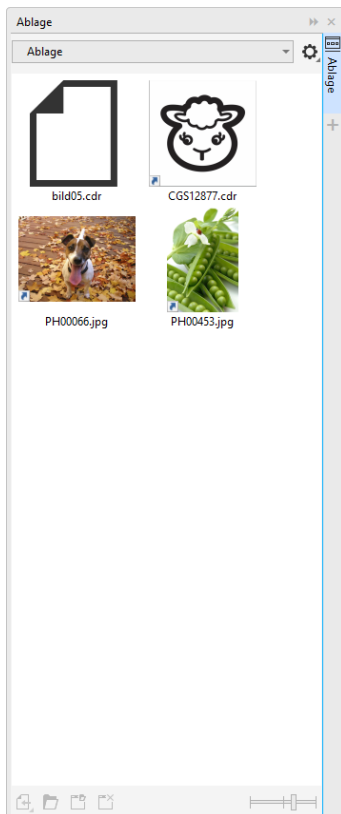
Mit dem Andockfenster **Farbprüfung** können Sie auf dem Bildschirm eine Vorschau erzeugen, wie die Grafik bei der Ausgabe auf einem bestimmten Gerät (Drucker oder Monitor) aussehen wird. Damit bekommen Sie schon im Vorfeld einen Eindruck, wie das Ergebnis später aussehen wird. Dieses Andockfenster ist in erster Linie bei Verwendung von Bitmaps oder Füllmustern sinnvoll.

Assets



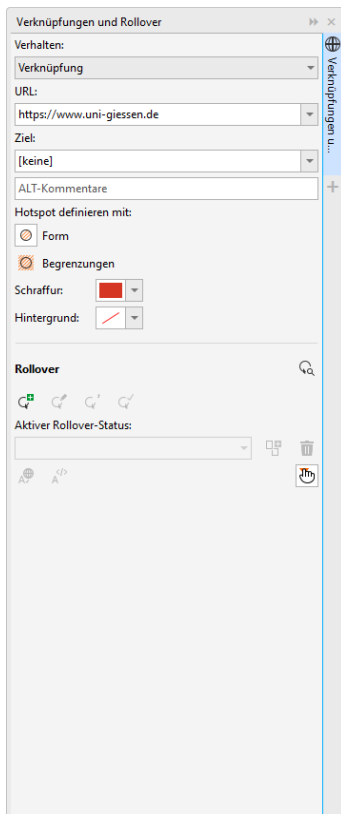
Über das Andockfenster **Assets** können Sie nach Vektor- oder Bitmap-Grafiken suchen lassen, die sich auf einem lokalen Computer oder auf einem Netzwerk-Laufwerk befinden. Wenn Sie Grafiken gefunden haben, können Sie diese in Ihre bereits bestehende Grafik übernehmen.

Ablage



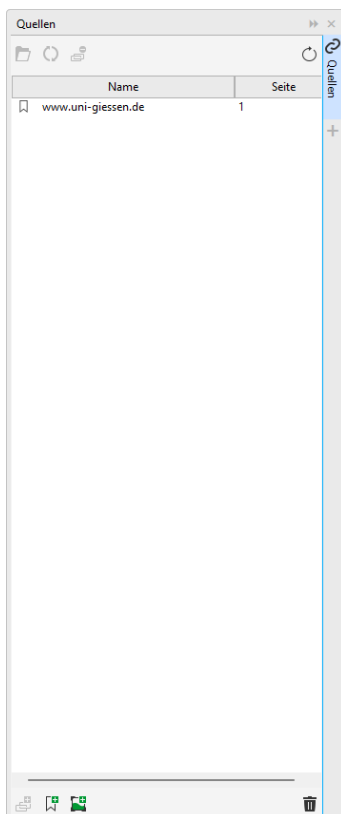
Mit dem Andockfenster **Ablage** können Sie Inhalte aus verschiedenen Speicherorten sammeln. Dabei wird für jede Datei ein Verweis erstellt, d.h., die eigentlichen Dateien verbleiben am ursprünglichen Speicherort. Sie können neue Ablagen erstellen, um so die vielen Dateien besser zu organisieren. Wenn Sie Dateien einer Ablage hinzufügen möchten, wechseln Sie zum Andockfenster **Assets** (siehe vorherige Seite), bewegen das Maussymbol auf die Miniaturansicht einer vorhandenen Datei, klicken die rechte Maustaste und wählen den Befehl **Zu <Name> hinzufügen** (<Name> ist der eigentliche Name der Ablage). Wenn Sie ein Objekt, das sich in einer der Ablage befindet, in die aktuelle Zeichnung einfügen wollen, bewegen Sie das Maussymbol auf das Miniaturbild, drücken die linke Maustaste und halten diese gedrückt, ziehen das Maussymbol auf die Zeichnungsfläche und lassen die Maustaste los.



Verknüpfungen und Rollover



Im Andockfenster **Verknüpfungen und Rollover** können sie einem beliebigen Objekt eine Verknüpfung zuweisen, wobei es sich um einen Link zu einer Internetseite oder auch zu einer lokalen Datei (z.B. ein Word-Dokument) handeln kann oder ein Verweis innerhalb des CorelDRAW-Dokuments. Wenn Sie später das Dokument als PDF-Dokument exportieren und dieses PDF-Dokument z.B. mit dem Adobe Acrobat Reader öffnen, können Sie das Objekt anklicken und der Link wird ausgeführt oder es wird zu einer bestimmten Seite in dem Dokument verzweigt. Damit Sie in CorelDRAW erkennen können, ob einem Objekt eine Verknüpfung zugewiesen wurde, können Sie einen Hotspot definieren. Damit wird über das Objekt eine Schraffur gelegt. Sie können sogar die Farbe der Schraffur wählen. Im späteren PDF-Dokument wird die Schraffur nicht mehr angezeigt. Sie können auch Rollover erstellen. Dabei handelt es sich um ein Objekt, dass sein Aussehen ändert, wenn Sie den Mauszeiger darauf bewegen bzw. es anklicken.

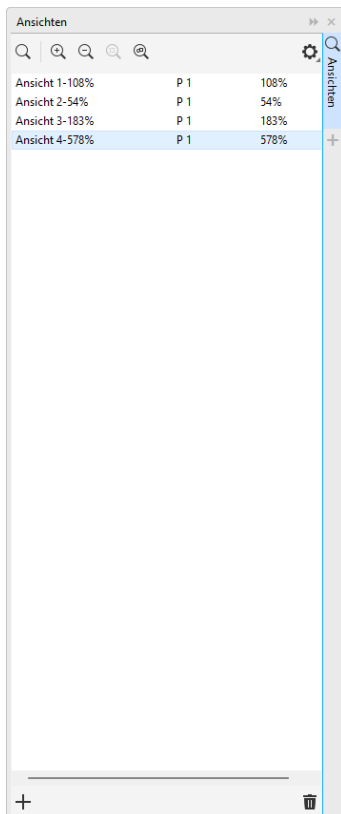
Quellen




Mit dem Andockfenster **Quellen** können Sie Objekten (inkl. Bitmaps) einen Hyperlink (Webadresse, FTP-Server, E-Mail-Adresse) oder ein Lesezeichen zuweisen. Wenn Sie das fertige Dokument dann beispielsweise als PDF-Datei freigeben, können Sie z.B. im Acrobat Reader auf das Objekt klicken, dass den Hyperlink besitzt und damit wird dann der Hyperlink ausgeführt. Bei Lesezeichen können Sie dann im PDF-Dokument zu diesen Objekten verweisen. Um einem Objekt ein Hyperlink oder Lesezeichen zuzuweisen, müssen Sie das Objekt auswählen und in der linken unteren Ecke des Andockfensters entweder das Symbol **Neue Verknüpfung** () oder das Symbol **Neues Lesezeichen** () anklicken. Danach müssen Sie noch die eigentliche Adresse für den Hyperlink bzw. den Namen des Lesezeichens eingeben und bestätigen.

Vom Prinzip her ist dieses Andockfenster mit dem Andockfenster **Verknüpfungen und Rollover** vergleichbar. Der wesentliche Unterschied besteht eigentlich nur darin, dass im Andockfenster **Quellen** alle definierten Links bzw. Lesezeichen aufgelistet sind. Im Andockfenster **Verknüpfungen und Rollover** sehen Sie immer nur die Angaben eines markierten Objekts (sofern dieses Objekt eine Verknüpfung besitzt).

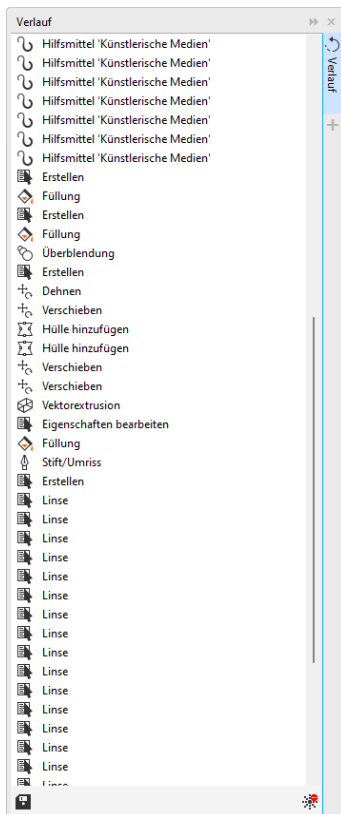
Ansichten



Im Andockfenster **Ansichten** können Sie unterschiedliche Zoomeinstellungen speichern und bei Bedarf schnell abrufen. Wählen Sie mit den Zoomsymbolen im Andockfenster oder über das Hilfsmittel **Zoom** die gewünschte Zoomgröße und klicken im Andockfenster auf das Symbol **Aktuelle Ansicht hinzufügen** (+). Wiederholen Sie diesen Vorgang für beliebig viele weitere Zoomeinstellungen. Die Namen der einzelnen Ansichten lassen sich natürlich auch noch bei Bedarf ändern. Zusätzlich wird auch die Seitenzahl in der Ansicht gespeichert (die Angabe P mit einer Nummer dahinter). Die gespeicherten Ansichten gelten aber nur für die aktuelle CorelDRAW-Datei.

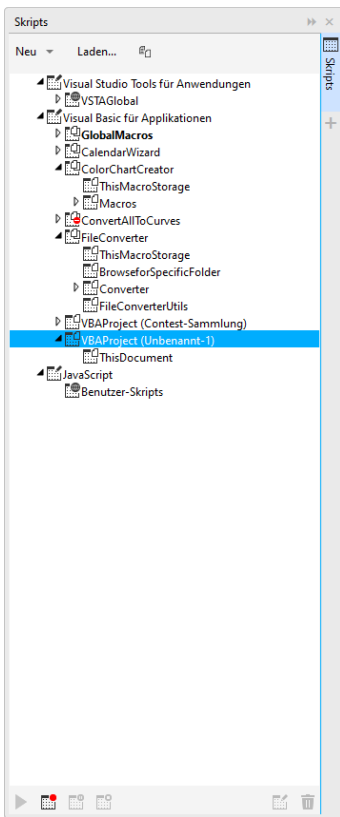
Tastenkombination: 

Verlauf






Im Andockfenster **Verlauf** werden alle zuletzt ausgeführten Aktionen aufgelistet. Wobei die erste Aktion ganz oben in der Liste steht und die letzte Aktion ganz unten. Wenn Sie nun mehrere Aktionen rückgängig machen wollen, klicken Sie in der Liste auf die Aktion, bis wohin der Vorgang gehen soll. Alle Aktionen (von unten aus gesehen), bis unterhalb der Aktion, die Sie angeklickt haben, werden grau dargestellt und wurden von CorelDRAW bereits rückgängig gemacht (eine spezielle Bestätigung ist nicht notwendig). Wenn Sie zu viel rückgängig gemacht haben, müssen Sie in der Liste nur auf die entsprechenden, grau dargestellten Aktionen klicken und schon sind einige (oder eventuell sogar alle) rückgängig gemachten Aktionen wiederhergestellt. Klicken Sie in der rechten, unteren Ecke des Andockfensters auf das Symbol **Liste mit ‚Rückgängig‘-Aktionen löschen** (🗑️), werden alle Aktionen rückgängig gemacht, die aber nicht mehr wiederherstellbar sind.

Skripts



Das Andockfenster **Skripts** enthält bereits existierende Makros (dabei handelt es sich üblicherweise um Programme, die mit der Programmiersprache **VBA (Visual Basic for Applications)** erstellt worden sind. Sie können selbst eigene VBA-Projekte erstellen oder auch bei Bedarf aufzeichnen lassen (alle durchgeführten Aktionen (direkt nach dem Start der Aufzeichnung bis zum Ende der Aufzeichnung) werden unsichtbar aufgezeichnet und in der Programmiersprache VBA abgelegt. Sie können den Programmcode jederzeit betrachten und natürlich auch bearbeiten. Sie haben auch die Möglichkeit, Skripte in der Programmiersprache JavaScript zu erstellen.

Tastenkombination:   

Lernen



Im Andockfenster **Lernen** erhalten Sie Anleitungen für die Verwendung der (meisten) Hilfsmittel. Sie müssen nur das Hilfsmittel auswählen, mit dem Sie arbeiten wollen und schon sehen Sie die zugehörigen Informationen im Andockfenster. Neben einer allgemeinen Beschreibung können Sie auch über Links weitere Informationen in der CorelDRAW-Hilfe bekommen. Daneben gibt es auch noch Lernvideos zu verschiedenen Bereichen in CorelDRAW.