

# Tour durch den Arbeitsbereich

Willkommen bei Corel DESIGNER®, dem umfassenden vektorbasierten Zeichenprogramm zur Erstellung technischer Grafiken und Illustrationen.

Dieses Tutorial hilft Ihnen dabei, sich mit der Terminologie und dem Arbeitsbereich von Corel DESIGNER vertraut zu machen.

## Lernziele

In diesem Tutorial lernen Sie Folgendes:

- Grundlagen zur Terminologie und den Konzepten von Corel DESIGNER
- Navigation im Anwendungsfenster
- Identifizieren der Hilfsmittel im Arbeitsbereich

## Grundlagen zur Terminologie

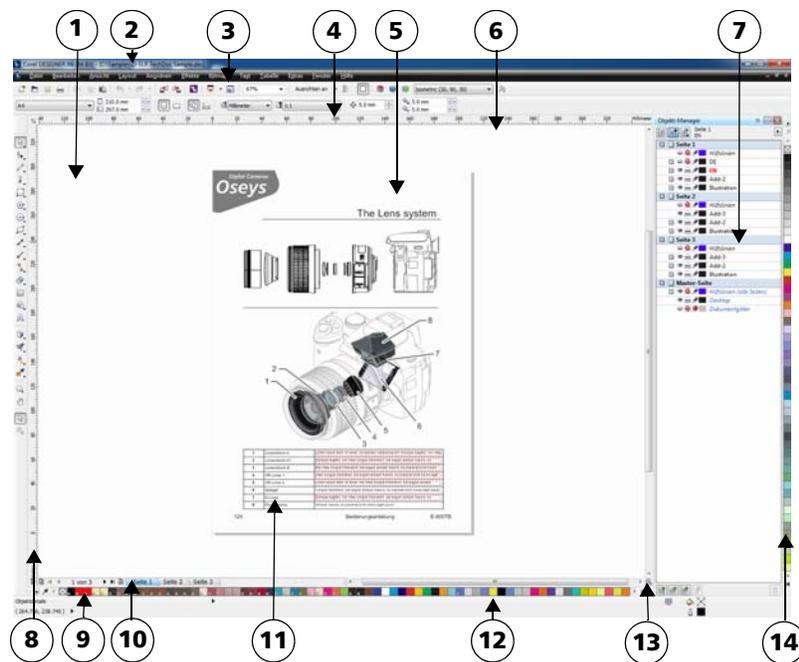
Für die Arbeit mit Corel DESIGNER sollten Sie sich mit den folgenden Begriffen vertraut machen.

<b>Begriff</b>	<b>Erklärung</b>
Objekt	Element in einer Zeichnung, z.B. ein Bild, eine Form, eine Linie, Text, eine Kurve oder ein Symbol.
Zeichnung	In Corel DESIGNER erstelltes Dokument, z.B. eine technische Darstellung, ein Schaltplan oder ein Diagramm.
Bitmap	Ein aus einem Pixel- oder Bildpunktgitter bestehendes Bild.
Vektorgrafik	Bild, das aus mathematischen Angaben generiert wird, die Position, Länge und Richtung der gezeichneten Linien bestimmen.
Andockfenster	Fenster, das Steuerungen für eine bestimmte Gruppe von Hilfsmitteln oder Aufgaben enthält.
Flyout-Menü	Schaltfläche, über die sich eine Gruppe zusammengehöriger Hilfsmittel oder Befehle in der Hilfsmittelpalette öffnen lässt.

Begriff	Erklärung
Grafiktext	Textart , der der Benutzer Spezialeffekte hinzufügen kann, wie z.B. Perspektive und hinterlegte Schatten.
Mengentext	Fließtext in einem Textrahmen, der in großen Blöcken bearbeitet werden kann. Sie können Mengentext um Objekte, Grafiktext oder einen Mengentextrahmen fließen lassen. Sie können auch Formatierungsoptionen auf Mengentext anwenden.
Projizierte Zeichnung	Zeichnungsprofil, mit dem Sie Objekte auf Zeichenflächen projizieren und so einen räumlichen Eindruck erzeugen können.

## Das Anwendungsfenster

Nach dem Starten von Corel DESIGNER wird ein Zeichenfenster im Anwendungsfenster angezeigt. Das Rechteck in der Mitte des Zeichenfensters ist die Zeichenseite, auf der Sie Ihre Zeichnung erstellen. Zwar können mehrere Zeichenfenster gleichzeitig angezeigt werden, doch werden Befehle stets nur auf das aktive Zeichenfenster angewendet. Das Corel DESIGNER-Anwendungsfenster ist unten dargestellt.



Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Anwendungsfensters beschrieben sind.

<b>Bestandteil</b>	<b>Erklärung</b>
1. Hilfsmittelpalette	Frei verschiebbare Leiste mit Hilfsmitteln zum Erstellen, Füllen und Ändern von Objekten in der Zeichnung.
2. Titelleiste	Bereich, in dem der Titel einer geöffneten Zeichnung angezeigt wird.
3. Menüleiste	Bereich, der Dropdownmenü-Optionen enthält.
4. Symbolleiste	Frei verschiebbare Leiste, die Verknüpfungen zu Befehlen enthält.
5. Zeichenfenster	Bereich außerhalb der Zeichenseite, der von den Rollbalken und Steuerelementen der Anwendung begrenzt wird.
6. Eigenschaftsleiste	Frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen. Wenn z.B. das Hilfsmittel <b>Text</b> aktiv ist, zeigt die Eigenschaftsleiste <b>Text</b> Befehle zum Erstellen und Bearbeiten von Text an.
7. Andockfenster	Fenster, das Steuerungen für eine bestimmte Gruppe von Hilfsmitteln oder Aufgaben enthält.
8. Lineale	Der horizontale und vertikale Rand, mit dem die Größe und Position von Objekten in einer Zeichnung festgelegt werden.
9. Dokumentpalette	Mit der Farbpalette behalten Sie den Überblick über die in Ihrem Dokument verwendeten Farben und die Farben werden für eine zukünftige Verwendung gespeichert.
10. Dokument-Navigator	Bereich links unten im Anwendungsfenster, mit dem Sie auf andere Seiten wechseln und Seiten hinzufügen können.
11. Zeichenseite	Rechteckiger Bereich im Zeichenfenster, der den druckbaren Bereich des Arbeitsbereichs darstellt.
12. Statusleiste	Bereich unten im Anwendungsfenster, der Informationen zu den Objekteigenschaften wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung enthält. Darüber hinaus zeigt die Statusleiste die aktuelle Cursorposition.
13. Navigator	Eine Schaltfläche rechts unten, über die Sie Zugriff auf Steuerungen zum Verschieben einer Zeichnung haben.
14. Farbpalette	Andockbare Leiste mit Farbfeldern.

# Die Hilfsmittel im Arbeitsbereich

Auf die Anwendungsbefehle kann über die Menüleiste, die Symbolleisten, die Eigenschaftsleiste, die Andockfenster und die Hilfsmittelpalette zugegriffen werden. Die Eigenschaftsleiste und die Andockfenster ermöglichen den Zugriff auf Befehle für das aktive Hilfsmittel bzw. die aktuelle Aufgabe. Die Eigenschaftsleiste, Andockfenster, Symbolleisten und Hilfsmittelpalette können jederzeit geöffnet, geschlossen und auf dem Bildschirm verschoben werden.

## Standardsymbolleiste

Symbolleisten bestehen aus Schaltflächen, die den schnellen Zugriff auf Menübefehle ermöglichen. Die standardmäßig angezeigte Standardsymbolleiste enthält häufig verwendete Befehle. Die folgende Tabelle enthält eine Beschreibung der Schaltflächen in der Standardsymbolleiste.

Schaltfläche	Aktion
	Eine neue Zeichnung erstellen
	Eine Zeichnung öffnen
	Eine Zeichnung speichern
	Eine Zeichnung drucken
	Ausgewählte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage kopieren
	Ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopieren
	Den Inhalt der Zwischenablage in eine Zeichnung einfügen
	Aktion rückgängig machen
	Eine rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen

## Schaltfläche

## Aktion

	Ein Element in die aktuelle Zeichnung importieren
	Eine Zeichnung in ein anderes Dateiformat exportieren
	Das Andockfenster <b>Verbindung</b> anzeigen und nach Inhalten wie Cliparts, Fotos und Schriften suchen
	Andere Corel-Anwendungen starten
	Den <b>Willkommensbildschirm</b> öffnen
<input data-bbox="245 827 375 869" type="text" value="100%"/>	Den Vergrößerungsfaktor festlegen
<input data-bbox="240 926 407 968" type="text" value="Ausrichten an"/>	Den Objektausrichtungsmodus auswählen
	Das Dialogfeld <b>Optionen</b> öffnen
	Auf eine ebene Fläche wie die obere, vordere oder rechte Fläche zeichnen
	Auf eine projizierte Fläche zeichnen, die durch die x- und z-Achse begrenzt wird
	Auf eine projizierte Fläche zeichnen, die durch die x- und y-Achse begrenzt wird
	Auf eine projizierte Fläche zeichnen, die durch die y- und z-Achse begrenzt wird
<input data-bbox="245 1528 500 1570" type="text" value="Isometrisch (30, 90, 30)"/>	Eine Voreinstellung zum Arbeiten mit projizierten Zeichenmodi auswählen
	Öffnen Sie zum Erstellen und Bearbeiten von Zeichnungsprofilen das Andockfenster <b>Projizierte Achsen</b> .

Corel DESIGNER enthält auch Symbolleisten für bestimmte Arten von Aufgaben. Die Symbolleiste **Text** enthält beispielsweise Befehle für die Verwendung des Hilfsmittels **Text**. Wenn Sie eine Symbolleiste häufig benutzen, können Sie diese immer im Arbeitsbereich anzeigen.

In der nachstehenden Tabelle finden Sie eine Beschreibung der anderen Symbolleisten.

<b>Symbolleiste</b>	<b>Erklärung</b>
Symbolleiste <b>Text</b>	Enthält Steuerungen zum Formatieren und Ausrichten von Text.
Symbolleiste <b>Zoom</b>	Enthält Steuerelemente zum Vergrößern und Verkleinern der Zeichenseite. Sie können einen Prozentwert der Originalansicht eingeben, auf das Hilfsmittel <b>Zoom</b> klicken oder eine Seitenansicht auswählen.
Symbolleiste <b>Internet</b>	Enthält Steuerelemente für die Erstellung von Rollovers und zur Veröffentlichung im Internet.
Symbolleiste <b>Seriendruck</b>	Enthält Steuerelemente zum Erstellen, Laden und Bearbeiten von Seriendruckfeldern und zum Ausführen eines Seriendrucks.
Symbolleiste <b>Ändern</b>	Enthält Steuerelemente zum Neigen, Drehen und Spiegeln von Objekten.
Symbolleiste <b>Makros</b>	Enthält Steuerelemente zum Bearbeiten, Testen und Ausführen von Makros.
Symbolleiste <b>Layout</b>	Enthält Befehle für das Layout Ihres Dokuments wie PowerClip-Rahmen, Textrahmen, Spalten und Ausrichtungshilfslinien.
Symbolleiste <b>Zeichenfläche</b>	Enthält Steuerelemente zum Auswählen einer Zeichenfläche sowie eines Zeichnungsprofils und ermöglicht den Zugriff auf das Andockfenster <b>Projizierte Achsen</b> . Diese Symbolleiste wird standardmäßig angezeigt.

## Eigenschaftsleiste

Die Eigenschaftsleiste enthält Steuerelemente für das jeweils aktive Hilfsmittel oder die aktuelle Aufgabe. Im Gegensatz zu Symbolleisten ändert sich der Inhalt der Eigenschaftsleiste abhängig davon, welche Aufgaben Sie gerade in der Anwendung ausführen. Wenn Sie beispielsweise in der

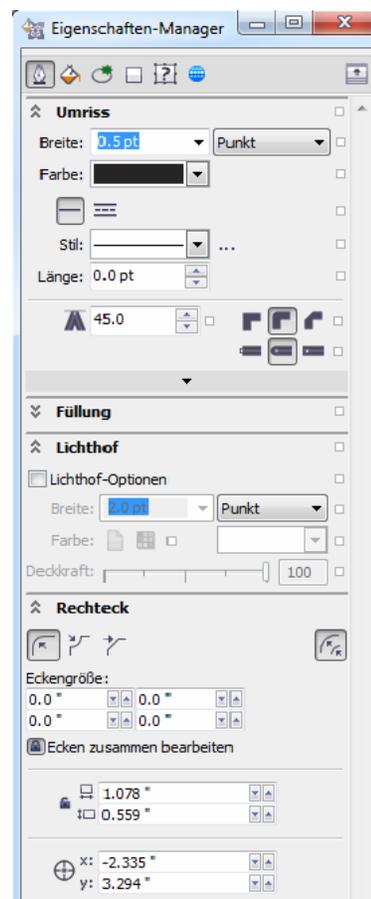
Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** klicken, werden in der Eigenschaftsleiste nur Steuerelemente angezeigt, die für die Textbearbeitung benötigt werden. Im folgenden Beispiel werden in der Eigenschaftsleiste Hilfsmittel zur Formatierung, Ausrichtung und Bearbeitung von Text angezeigt.



## Andockfenster

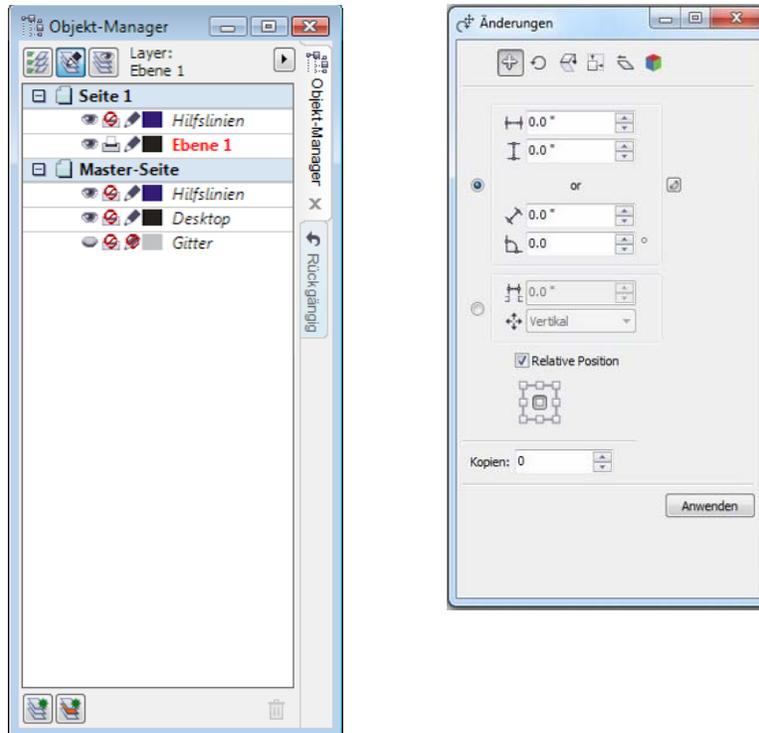
Andockfenster sehen ähnlich aus wie Paletten in anderen Grafikprogrammen. Sie enthalten dieselben Arten von Steuerungen wie Dialogfelder, z.B. Befehlsschaltflächen, Optionen und Listenfelder. Im Gegensatz zu den meisten Dialogfeldern können Sie Andockfenster geöffnet lassen, während Sie an einer Zeichnung arbeiten. Dadurch können Sie sofort auf die benötigten Steuerelemente zugreifen, um mit unterschiedlichen Effekten zu experimentieren. Klicken Sie auf das Menü **Fenster** und anschließend auf den Namen eines Andockfensters, um es zu öffnen.

*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. Ein Beispiel hierfür ist das Andockfenster **Eigenschaften-Manager**. Wenn dieses Andockfenster geöffnet ist, können Sie auf ein Objekt im Zeichenfenster klicken und die Formatierung, die Abmessungen und weitere Eigenschaften des Objekts anzeigen.*



Ein Andockfenster kann an jeder Seite des Anwendungsfensters angedockt werden. Sie können es auch lösen, um es beim Arbeiten frei verschieben zu können. Andockfenster können auch ausgeblendet werden, um Platz auf dem Bildschirm zu sparen.

Wenn Sie mehrere Andockfenster gleichzeitig geöffnet haben, werden sie im Allgemeinen übereinander angezeigt, wobei nur ein Andockfenster vollständig sichtbar ist. Um auf ein hinter dem sichtbaren Andockfenster liegendes Andockfenster zuzugreifen, klicken Sie auf die zugehörige Registerkarte.



Links: Angedockte und übereinanderliegende Andockfenster. Rechts: Frei verschiebbares Andockfenster. Um ein frei verschiebbares Andockfenster anzudocken, klicken Sie auf die Titelleiste des Fensters und ziehen mit der Maus, bis sich der Mauszeiger am Rand des Zeichenfensters befindet. Klicken Sie zum Schließen eines Andockfenster auf die X-Schaltfläche in der rechten oberen Ecke. Zum Minimieren bzw. Erweitern eines Andockfenster klicken Sie auf die Pfeil-Schaltfläche in der rechten oberen Ecke.

## Statusleiste

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten wie Farbprofil, Farbprüfstatus, Füllungstyp, Umriss und Cursorposition sowie relevante Befehle angezeigt.



## Farbpalette

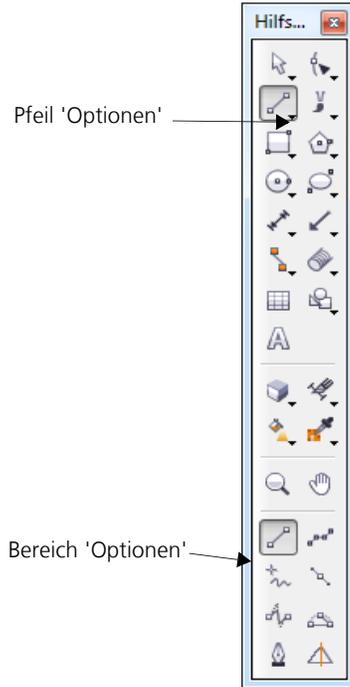
Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. Sie können Füllungs- und Umrissfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die 99 Farben des CMYK-Farbmodells enthält. Die ausgewählten Füllungs- und Umrissfarben werden in den Farbfeldern der Statusleiste angezeigt.

In der folgenden Tabelle wird die Auswahl einer Farbe aus der Standardfarbpalette beschrieben.

Aktion	Vorgehensweise
Füllfarbe für ein ausgewähltes Objekt auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld.
Umrissfarbe für ein ausgewähltes Objekt auswählen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld.
Schattierung einer Farbe auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die benachbarten Farben anzuzeigen, und klicken Sie dann auf eine Farbe.
Zusätzliche Farben in der Standardfarbpalette anzeigen	Klicken Sie auf das Flyout-Menü in der Farbpalette.
Der Farbe eines ausgewählten gefüllten Objekts eine 10-prozentige Tönung hinzufügen	Klicken Sie bei gedrückter <b>Strg-Taste</b> auf ein Farbfeld.

## Hilfsmittelpalette

Die Hilfsmittelpalette enthält Hilfsmittel zum Zeichnen und Bearbeiten. Einige Hilfsmittel sind standardmäßig sichtbar, andere hingegen sind in Gruppen angeordnet. Mit einem Pfeil in der rechten unteren Ecke eines Hilfsmittels wird darauf hingewiesen, dass weitere Hilfsmittel vorhanden sind. Wenn Sie auf den Pfeil klicken, wird unten in der Hilfsmittelpalette im **Bereich Optionen** eine Gruppe zusammengehöriger Corel DESIGNER-Hilfsmittel angezeigt.



Wenn Sie beispielsweise auf die Schaltfläche **Kurven-Hilfsmittel** im oberen Bereich klicken, werden die damit verbundenen Hilfsmittel im Optionenbereich angezeigt. Wenn Sie im Optionenbereich auf das Hilfsmittel **2-Punkt-Linie** klicken, wird dieses zum aktiven Hilfsmittel, und das entsprechende Symbol wird auf der Schaltfläche **Kurven-Hilfsmittel** im oberen Bereich angezeigt.



Sie können anstelle des Optionenbereichs auch Flyout-Menüs verwenden. Wählen Sie dazu **Hilfsmittel** ► **Optionen**, klicken Sie anschließend in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Hilfsmittelpalette** und aktivieren Sie die Option **Hilfsmittelgruppen als Flyout-Menüs anzeigen**.

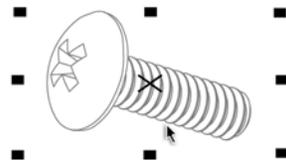
In der folgenden Tabelle werden die Hilfsmittel der Corel DESIGNER-Hilfsmittelpalette beschrieben.

---

### Hilfsmittel Auswahl

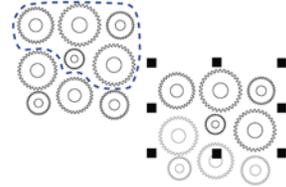


Mit dem Hilfsmittel **Auswahl** können Sie Objekte auswählen, ihre Größe ändern sowie Objekte neigen und drehen.





Mit dem Hilfsmittel **Freihandauswahl** können Sie Objekte unter Verwendung einer Freihandauswahlmarkierung auswählen.

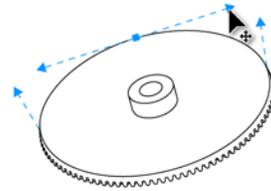


---

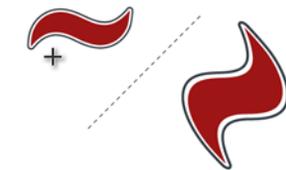
## Hilfsmittel Form



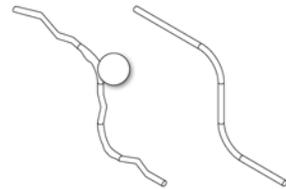
Mit dem Hilfsmittel **Form** können Sie ein Kurvenobjekt oder Textzeichen durch Ändern der Knoten bearbeiten.



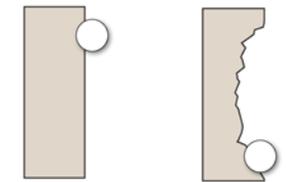
Mit dem Hilfsmittel **Freie Änderung (Freie Drehung, Freie Spiegelung, Freie Skalierung und Freies Neigen)** in der Eigenschaftsleiste können Sie ein Objekt verändern.



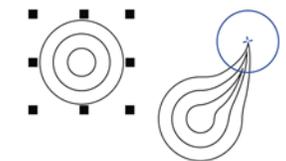
Mit dem **Pinsel verwischen** können Sie ein Vektorobjekt verzerren, indem Sie entlang dem Umriss ziehen.



Mit dem Hilfsmittel **Pinsel 'Aufrauen'** können Sie den Rand eines Vektorobjekts verzerren, indem Sie entlang dem Umriss ziehen.

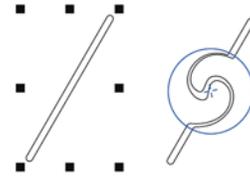


Mit dem Hilfsmittel **Verschmieren** können Sie Objekte durch das Ziehen von Verlängerungen oder das Einfügen von Einbuchtungen entlang des Umrisses umformen.

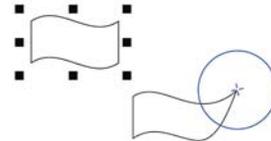




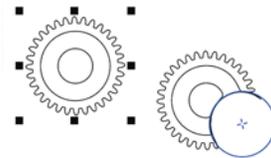
Mit dem Hilfsmittel **Wirbel** können Sie Wirbeleffekte durch Ziehen entlang des Umrisses eines Objekts einfügen.



Mit dem Hilfsmittel **Heranziehen** können Sie Objekte durch Heranziehen des Knotens an den Cursor umformen.



Mit dem Hilfsmittel **Zurückweisen** können Sie Objekte durch Drücken der Knoten vom Cursor weg umformen.

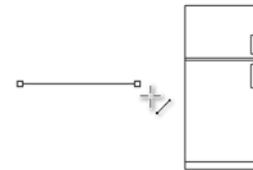


---

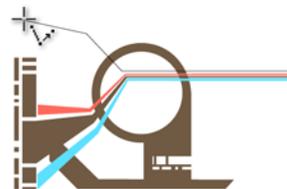
## Hilfsmittel Kurve



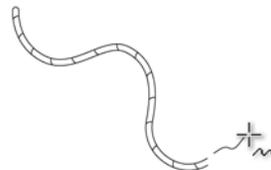
Mit dem Hilfsmittel **2-Punkt-Linie** können Sie ein gerades Liniensegment mit zwei Segmenten zeichnen.



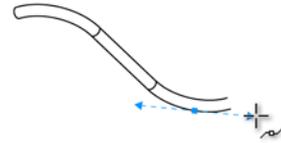
Mit dem Hilfsmittel **Mehr-Punkt-Linie** können Sie Linien und Kurven segmentweise im Vorschaumodus zeichnen.



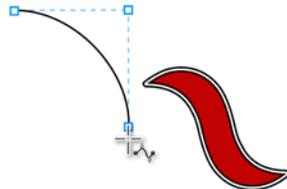
Mit dem Hilfsmittel **Freihand** können Sie einzelne Liniensegmente und Kurven zeichnen.



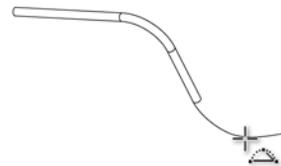
 Mit dem Hilfsmittel **Bézierkurve** können Sie Kurven segmentweise zeichnen.



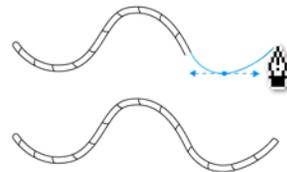
 Mit dem Hilfsmittel **B-Spline** können Sie gekrümmte Linien zeichnen, indem Sie Kontrollpunkte festlegen, die die Form der Kurve festlegen, ohne sie in Segmente zu unterteilen.



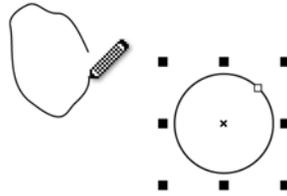
 Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Kurve** können Sie eine Kurve durch Definieren von Anfangs-, End- und Mittelpunkt zeichnen.



 Mit dem Hilfsmittel **Stift** können Sie in Segmente Kurven zeichnen und für jedes Segment beim Zeichnen eine Vorschau anzeigen lassen.

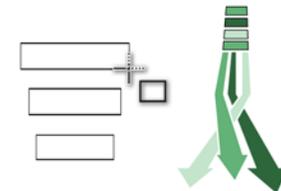


 Mit dem Hilfsmittel **Formerkennung** können Sie Freihandstriche in Grundformen und geglättete Kurven umwandeln.

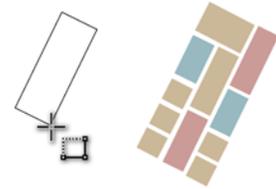


## Hilfsmittel Rechteck

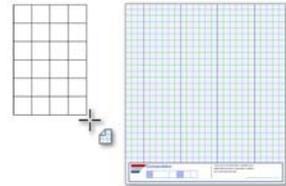
 Mit dem Hilfsmittel **2-Punkt-Rechteck** können Sie durch diagonales Ziehen ein Rechteck zeichnen.



 Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck** können Sie Rechtecke anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.



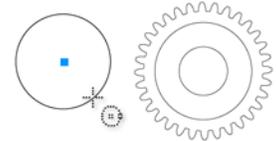
 Mit dem Hilfsmittel **Millimeterpapier** können Sie ein Raster ähnlich dem auf Millimeterpapier zeichnen.



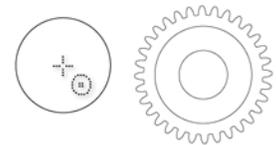
---

## Hilfsmittel Kreis

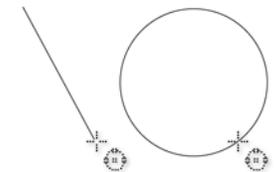
 Mit dem Hilfsmittel **Kreis von Mitte** können Sie einen Kreis zeichnen, indem Sie den Kreismittelpunkt und einen Punkt auf dem Kreisumfang angeben.



 Mit dem Hilfsmittel **Kreis von Radius** können Sie einen Kreis zeichnen, indem Sie einen Wert für den Radius angeben und anschließend den Mittelpunkt festlegen.



 Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Kreis** können Sie einen Kreis zeichnen, indem Sie drei Punkte auf dem Kreisumfang angeben.



---

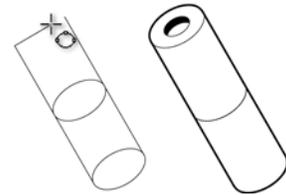
## Hilfsmittel Ellipse

 Mit dem Hilfsmittel **2-Punkt-Ellipse** können Sie durch Ziehen einer Diagonale eine Ellipse zeichnen.





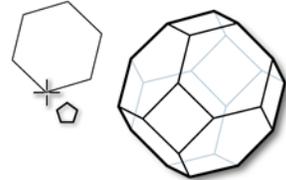
Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** können Sie Ellipsen anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.



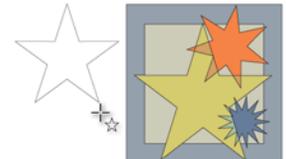
## Hilfsmittel Polygon von Mitte



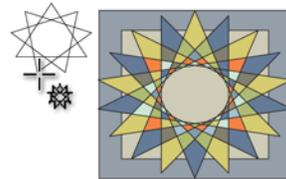
Mit den Hilfsmitteln **Polygon von Mitte** können Sie ein Polygon zeichnen, indem Sie vom Mittelpunkt zu einem Punkt (Scheitelpunkt) auf dem Polygon ziehen.



Mit dem Hilfsmittel **Stern** können Sie gleichmäßig geformte Sterne zeichnen.



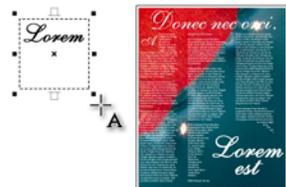
Mit dem Hilfsmittel **Komplexer Stern** können Sie komplexe Sterne mit sich schneidenden Zacken zeichnen.



## Hilfsmittel Text



Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Text hinzufügen, einen Mengentextrahmen erstellen und Text darin eingeben oder Text entlang eines Pfades hinzufügen, wenn eine Kurve ausgewählt ist.



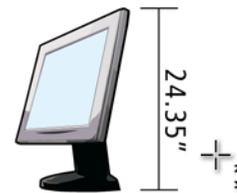
## Hilfsmittel Bemaßung



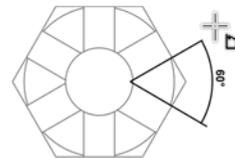
Mit dem Hilfsmittel **Parallele Bemaßung** können Sie diagonale Bemaßungslinien zeichnen.



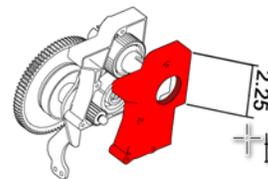
 Mit dem Hilfsmittel **Horizontale oder Vertikale Bemaßung** können Sie horizontale bzw. vertikale Bemaßungslinien zeichnen.



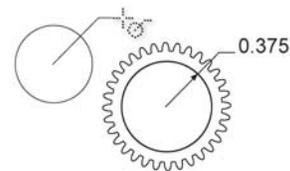
 Mit dem Hilfsmittel **Winkelbemaßung** können Sie winkelförmige Bemaßungslinien zeichnen.



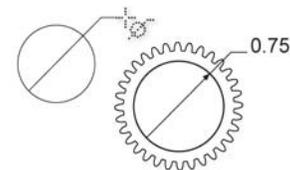
 Mit dem Hilfsmittel **Segmentbemaßung** können Sie den Abstand zwischen Endknoten in einzelnen oder mehreren Segmenten anzeigen.



 Mit dem Hilfsmittel **Radiusbemaßung** können Sie den Radius eines Kreises oder eines kreisförmigen Bogens anzeigen.



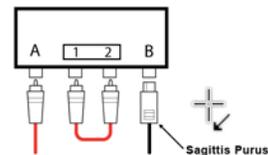
 Mit dem Hilfsmittel **Durchmesserbemaßung** können Sie den Durchmesser eines Kreises oder eines kreisförmigen Bogens anzeigen.



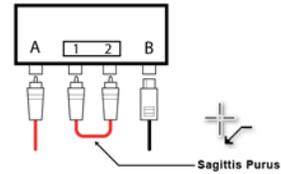
---

## Beschriftungshilfsmittel

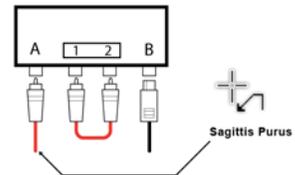
 Mit dem Hilfsmittel **1-Segment-Beschriftungslinie** können Sie eine Beschriftungslinie mit einer Verweislinie zeichnen.



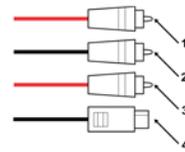
 Mit dem Hilfsmittel **2-Segment-Beschriftungslinie** können Sie eine Beschriftungslinie mit einer Verweislinie mit zwei Segmenten zeichnen.



 Mit dem Hilfsmittel **3-Segment-Beschriftungslinie** können Sie eine Beschriftungslinie mit einer Verweislinie mit drei Segmenten zeichnen.

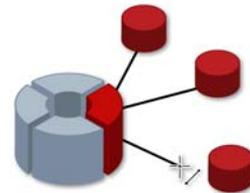


Über die Schaltfläche **Textquelle** können Sie Beschriftungslinientext interaktiv aus der Zwischenablage, aus den Objekteigenschaften oder inkrementell eingeben.

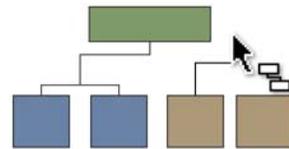


## Hilfsmittel Verbindung

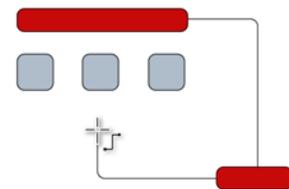
 Mit dem Hilfsmittel **Geradlinige Verbindung** können Sie eine Linie mit einer geraden Verbindung zeichnen.



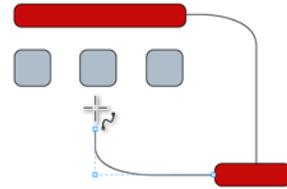
 Mit dem Hilfsmittel **Rechtwinklige Verbindung** können Sie Verbindungslinien mit einem rechten Winkel zeichnen.



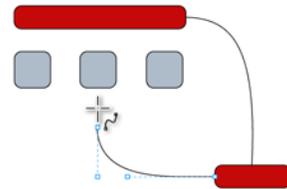
 Mit dem Hilfsmittel **Verbindung mit abgerundeten rechten Winkeln** können Sie eine rechtwinklige Verbindungslinie mit abgerundeten Winkeln zeichnen.



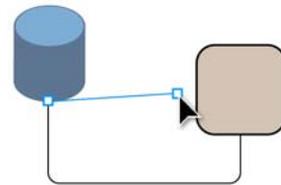
 Mit dem Hilfsmittel **B-Spline-Verbindung** können Sie mit Steuerpunkten eine Verbindungskurve zeichnen.



 Mit dem Hilfsmittel **Bézierkurven-Verbindung** können Sie Verbindungskurven segmentweise zeichnen.



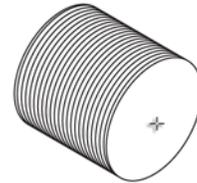
 Mit dem Hilfsmittel **Anker bearbeiten** können Sie die Ankerpunkte von Verbindungslinien ändern.



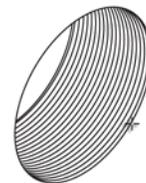
---

## Hilfsmittel Projizierte Form

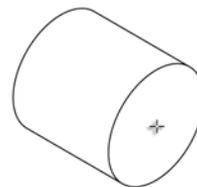
 Mit dem Hilfsmittel **Gewinde** können Gewindeformen in Projektionsansicht erstellt werden.



 Mit dem Hilfsmittel **Bohrung** können Formen für Bohrungen in Projektionsansicht erstellt werden.

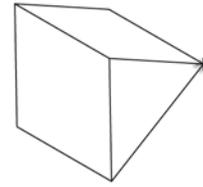


 Mit dem Hilfsmittel **Zylinder** können Zylinder in Projektionsansicht erstellt werden.





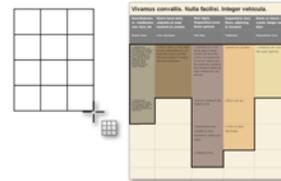
Mit dem Hilfsmittel **Prisma** können Formen von Prismen in Projektionsansicht erstellt werden.



## Hilfsmittel Tabelle



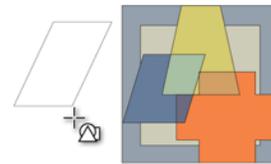
Mit dem Hilfsmittel **Tabelle** können Sie Tabellen zeichnen und bearbeiten.



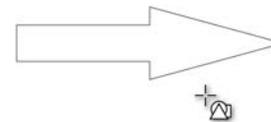
## Hilfsmittel Pfiffige Formen



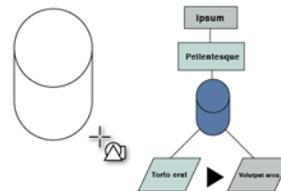
Mit dem Hilfsmittel **Grundformen** können Sie aus einer Reihe von Formen wie Hexagramm, Smiley-Gesicht und rechtwinkliges Dreieck wählen.



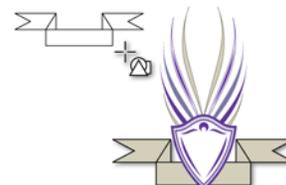
Mit dem Hilfsmittel **Pfeilformen** können Sie Pfeile zeichnen und dabei Form, Richtung und Anzahl der Spitzen auswählen. Diese Steuerelemente stehen in der Eigenschaftsleiste zur Verfügung.



Mit dem Hilfsmittel **Flussdiagrammformen** können Sie Symbole für Flussdiagramme zeichnen. Diese Steuerelemente stehen in der Eigenschaftsleiste zur Verfügung.

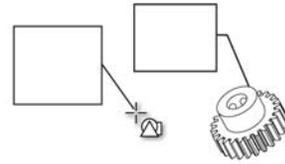


Mit dem Hilfsmittel **Diverse Formen** können Sie Bannerobjekte und Explosionssymbole zeichnen. Diese Steuerelemente stehen in der Eigenschaftsleiste zur Verfügung.





Mit dem Hilfsmittel **Sprechblasen** können Sie Sprechblasen und Beschriftungen zeichnen. Diese Steuerelemente stehen in der Eigenschaftsleiste zur Verfügung.



---

## Hilfsmittel Lineares Muster



Mit dem Pinsel **Lineares Muster** können Sie Pinselstriche auf eine Kurve anwenden sowie gebogene Pfeile und ähnliche Objekte erstellen.



Mit der Sprühdose **Lineares Muster** können Sie Ketten, Schläuche, Rohre und ähnliche Objekte zeichnen.



Mit der Voreinstellung **Lineares Muster** können Sie mithilfe vordefinierter Striche Kurven zeichnen.



Mit dem Hilfsmittel **Kalligraphie** können Sie Linien zeichnen, deren Breite sich entsprechend der Richtung der Linie und dem Winkel der Stiftspitze ändert.



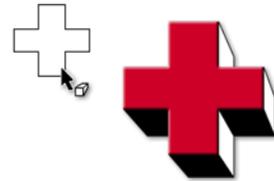
Mit dem Hilfsmittel **Druck** können Sie Linien zeichnen, deren Breite sich entsprechend dem Druck der Stiftspitze ändert.



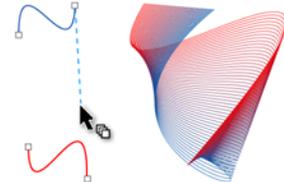
---

## Interaktive Hilfsmittel

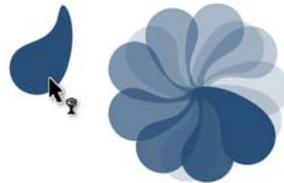
 Mit dem Hilfsmittel **Extrusion** können Sie Objekten 3D-Effekte zuweisen und ihnen so Tiefe verleihen.



 Mit dem Hilfsmittel **Überblendung** können Sie über eine Reihe von Zwischenformen und Farben ein Objekt in ein anderes umwandeln.



 Mit dem Hilfsmittel **Transparenz** können Sie einem Objekt eine Transparenz zuweisen, um Teile der darunterliegende Bildbereiche anzuzeigen.



 Mit dem Hilfsmittel **Hülle** können Sie die Form eines Objekts verzerren, indem Sie eine Hülle zuweisen und die Knoten der Hülle ziehen.



 Mit dem Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** können Sie in einer zweidimensionalen Zeichnung einen Beleuchtungseffekt erzielen, indem Sie einem Objekt einen Schatten zuweisen. Sie können Eigenschaften wie Verlauf, Deckkraft, Randtyp und Farbe ändern.

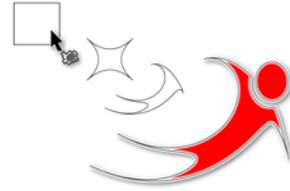


 Mit dem Hilfsmittel **Kontur** können Sie eine Reihe konzentrischer Formen erstellen, die in ein oder aus einem Objekt verlaufen.





Mit dem Hilfsmittel **Verzerrung** können Sie Objekte ändern, indem Sie Ein- und Ausbuchtungs-, Zackenschnitt- oder Wirbeleffekte zuweisen.

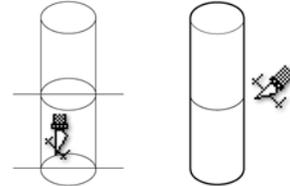


---

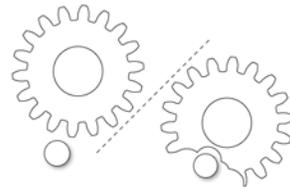
## Hilfsmittel Löschen



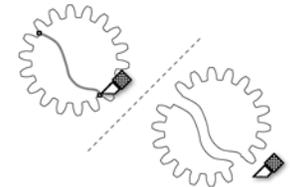
Mit dem Hilfsmittel **Virtuelles Segment löschen** können Sie Teile von Objekten löschen, die sich zwischen sich überschneidenden Linien befinden.



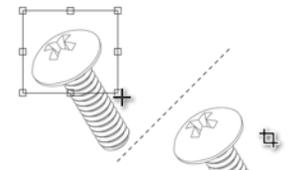
Mit dem Hilfsmittel **Radierer** können Sie in einer Zeichnung unerwünschte Bereiche entfernen.



Mit dem Hilfsmittel **Messer** können Sie ein Objekt in zwei separate Objekte zerteilen.



Mit dem Hilfsmittel **Beschneiden** können Sie unerwünschte Bereiche aus Objekten entfernen.

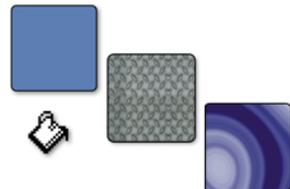


---

## Hilfsmittel Interaktive Füllung

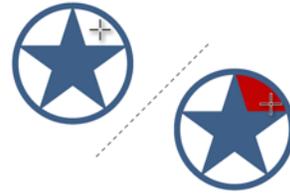


Mit dem Hilfsmittel **Farbverlauf** können Sie ein Objekt mit einem Gradienten aus Farben oder Schattierungen füllen.

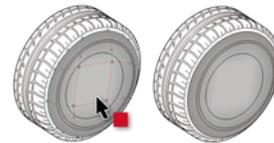




Mit dem Hilfsmittel **Intelligente Füllung** können Sie Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen und diesen Objekten eine Füllung zuweisen.



Mit dem Hilfsmittel **Maschenfüllung** können Sie ein Objekt durch Überblenden mehrerer Farben bzw. Schattierungen füllen, die über einem Maschengitter angeordnet sind.

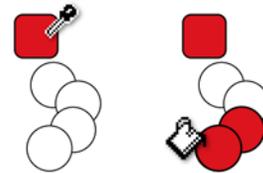



---

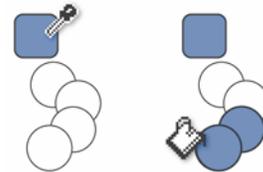
## Pipetten-Hilfsmittel



Mit dem Hilfsmittel **Farbpipette** können Sie im Zeichenfenster oder auf dem Desktop eine Objektfarbe abtasten und sie anderen Objekten zuweisen.



Mit dem Hilfsmittel **Attributpipette** können Sie Objekteigenschaften wie Linienstärke, Größe und Effekte eines Objekts im Zeichenfenster kopieren und anderen Objekten zuweisen.

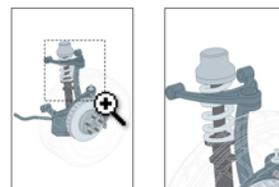



---

## Hilfsmittel Zoom



Mit dem Hilfsmittel **Zoom** können Sie den Vergrößerungsfaktor im Zeichenfenster ändern.




---

## Hilfsmittel Schwenken



Mit dem Hilfsmittel **Schwenken** können Sie ausgeblendete Bereiche einer Zeichnung in den sichtbaren Bereich ziehen, ohne den Zoom-Faktor zu ändern.



## Weitere Informationen ...

Probieren Sie Corel DESIGNER selbst aus oder erweitern Sie Ihre Kenntnisse mithilfe anderer Tutorials.

Weitere Informationen über die in diesem Tutorial behandelten Themen und Hilfsmittel finden Sie in der Hilfe. Um auf die Hilfe von Corel DESIGNER zuzugreifen, klicken Sie auf **Hilfe ▶**  
**Hilfethemen.**

Copyright 2013 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer.