

Arbeiten mit Objekten

Arbeiten mit Objekten

Um Text einzugeben, Bilder zu laden oder Grafiken zu erstellen, müssen die entsprechenden Objekte erzeugt werden. Es lassen sich alle Objekte in Form, Lage, Typ, Farbe und vielen anderen Attributen verändern.

Wie Sie Objekte erzeugen und modifizieren können, erfahren Sie ausführlich in diesem Kapitel, das Sie auch lesen sollten, wenn Sie bereits Erfahrung mit Illustrations- oder Layoutprogrammen haben, denn unsere Software bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Sie in anderen Programmen nicht finden.

Die Werkzeugleiste

Mithilfe der Werkzeugleiste können Sie neue Objekte erzeugen und vorhandene Objekte modifizieren. Im Programm stehen Ihnen mithilfe der Werkzeugleiste direkt die folgenden Objektformen zur Verfügung:

- Rechteckwerkzeug (Text-, Bild- und Grafikobjekte)
- Ellipsenwerkzeug (Text-, Bild- und Grafikobjekte)
- Polygonwerkzeug (Text-, Bild- und Grafikobjekte)
- Linienwerkzeug
- Gerades Linienwerkzeug (Orthogonale Linie)
- Linienzugwerkzeug

Andere Objekte, wie beispielsweise geschlossene Bezierkurven, offene Bezierkurven, Kreissegmente, etc. können nach entsprechender Bearbeitung der genannten Objektformen erstellt werden.

Alle Objekte können sowohl interaktiv als auch mithilfe verschiedener Tasten- und Menübefehle modifiziert werden. Diese Modifikationen werden in verschiedenen Abschnitten beschrieben.

Objekte erzeugen

Um ein Objekt zu erstellen, wählt man das entsprechende **Objektwerkzeug** in der **Werkzeugleiste** aus. Man unterscheidet einerseits zwischen geschlossenen Objekten (Rechteck, Oval oder Polygon) und Linienobjekten und andererseits zwischen Original- und **Aliasobjekten**. Wie Sie Aliasobjekte erzeugen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**.

Objekte können auf einer Dokumentseite oder auf der Arbeitsfläche neben den Seiten gezeichnet werden. Darüber hinaus können Objekte in **Doppelseitenmodus** auch über mehrere Seiten gezeichnet werden. Auf der Arbeitsfläche sind auch mehr Seiten möglich (Streifen).

Beim Erzeugen von Objekten erhalten Sie zur Kontrolle eine imaginäre Linie, die Ihnen anzeigt, wie das Objekt aussieht, wenn Sie die Maustaste loslassen. Darüber hinaus geben das **Lineal** und die **Modulpalette** Auskunft über die Position und Größe des erzeugten Objekts.

TIPP:

- *Objekte, die den Seitenrand berühren, sollten zwischen 3 und 5 mm in die Arbeitsfläche ragen (**Anschnitt**).*
- *Beachten sie beim Erzeugen des Objekts die Informationen im Lineal und in der Modulpalette.*
- *Beachten Sie auch die Abschnitte **Objekte mit Voreinstellungen** und **Aliasobjekte erzeugen**.*

Geschlossene Objekte erzeugen

Um ein Rechteck/Quadrat, Oval/Kreis oder Polygon zu erzeugen, wählen Sie in der Werkzeugleiste das entsprechende Werkzeug.

Rechteck oder Quadrat interaktiv erzeugen:

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein rechteckiges Objekt in der Werkzeugleiste:
 - Wählen Sie **Rechteckiges Grafikobjekt**, um ein rechteckiges Grafikobjekt zu erzeugen.
 - Wählen Sie **Rechteckiges Textobjekt (Typ 1)**, um ein rechteckiges Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von links nach rechts läuft.
 - Wählen Sie **Rechteckiges Textobjekt (Typ 2)**, um ein rechteckiges Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von rechts nach links läuft (z.B. für Arabisch, Hebräisch, etc.)
 - Wählen Sie **Rechteckiges Textobjekt (Typ 3)**, um ein rechteckiges Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von oben nach unten läuft (z.B. für Chinesisch, etc.)
 - Wählen Sie **Rechteckiges Bildobjekt**, um ein rechteckiges Bildobjekt zu erzeugen.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie dabei zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, wenn Sie automatisch ein Quadrat erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe hat.

Neben der interaktiven Erstellung von Rechtecken mit Hilfe der Maus kann ein Rechteck auch automatisch erzeugt werden. Es darf jedoch kein Objekt angewählt sein, da ansonsten das Programm das angewählte Objekt umwandelt.

Rechteck/Quadrat automatisch erzeugen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Grafikobjekt zu erzeugen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + G** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Inhalt > Grafik**.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Textobjekt zu erzeugen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + T** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + T** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Inhalt > Text**.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um ein Bildobjekt zu erzeugen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + B** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + B** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Inhalt > Bild**.

Im linken oberen Teil der aktuellen Seite wird nun das Objekt angezeigt und angewählt. Mit Hilfe einer zusätzlichen Option lassen sich die Ecken eines Rechtecks abrunden.

Rechteck mit abgerundeten Ecken erzeugen:

1. Erzeugen Sie ein Rechteck.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Radius** im Abschnitt **Rahmen** des Dialogs **Objekteinstellungen** einen Wert ein und bestätigen Sie Ihre Einstellungen, oder wählen Sie einen Wert aus der Auswahlliste.
 - Geben Sie im Eingabefeld **Radius** der Modulpalette einen Wert ein und bestätigen Sie Ihre Einstellungen, oder wählen Sie einen Wert aus der Auswahlliste.

Referenz:

*Mithilfe der Werkzeuge Rechteck lassen sich auch abgewandelte Formen wie z. B. ein Parallelogramm erzeugen. Bitte beachten Sie hierzu die Abschnitte **Objekte Neigen**.*

Oval oder Kreis interaktiv erzeugen:

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein ovales Objekt in der **Werkzeugleiste**:
 - Wählen Sie **Ovales Grafikobjekt**, um ein ovales Grafikobjekt zu erzeugen.
 - Wählen Sie **Ovales Textobjekt (Typ 1)**, um ein ovales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von links nach rechts läuft.
 - Wählen Sie **Ovales Textobjekt (Typ 2)**, um ein ovales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von rechts nach links läuft (z.B. für Arabisch, Hebräisch, etc.)
 - Wählen Sie **Ovales Textobjekt (Typ 3)**, um ein ovales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von oben nach unten läuft (z.B. für Chinesisch, etc.)
 - Wählen Sie **Ovales Bildobjekt**, um ein ovales Bildobjekt zu erzeugen.

2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie dabei zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, wenn Sie automatisch einen Kreis erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe hat.

Referenz:

*Mithilfe der Werkzeuge Ellipse lassen sich auch abgewandelte Formen wie z. B. ein Halbkreis erzeugen. Bitte beachten Sie hierzu die Abschnitte **Streckpunkte löschen**.*

Polygon erzeugen:

1. Wählen Sie ein Werkzeug für ein polygonales Objekt in der Werkzeugleiste:
 - Wählen Sie **Polygonales Grafikobjekt**, um ein polygonales Grafikobjekt zu erzeugen.
 - Wählen Sie **Polygonales Textobjekt (Typ 1)**, um ein polygonales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von links nach rechts läuft.
 - Wählen Sie **Polygonales Textobjekt (Typ 2)**, um ein polygonales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von rechts nach links läuft (z.B. für Arabisch, Hebräisch, etc.)
 - Wählen Sie **Polygonales Textobjekt (Typ 3)**, um ein polygonales Textobjekt zu erzeugen, wobei der Text von oben nach unten läuft (z.B. für Chinesisch, etc.)
 - Wählen Sie **Polygonales Bildobjekt**, um ein polygonales Bildobjekt zu erzeugen.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, wenn ein Liniensegment in einem Winkel von 0 oder 90 Grad erzeugt werden soll.
4. Klicken Sie einmal die Maustaste, um ein Liniensegment zu beenden und bewegen Sie den Fadenkreuzzeiger anschließend in eine beliebige Richtung, um das nächste Liniensegment zu erzeugen.
5. Wiederholen Sie dies für jedes weitere Liniensegment.
6. Doppelklicken Sie um den Zeichenvorgang zu beenden. Die Linienenden werden automatisch verbunden.

Referenz:

*Mithilfe der **Polygonwerkzeuge** lassen sich auch **Bézierobjekte** erzeugen.*

Linienobjekte erzeugen

Zum Zeichnen einer Linie stehen drei verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Das Programm unterscheidet zwischen einem Werkzeug zur Erstellung einer

- Linie mit einem beliebigen Winkel,
- einer orthogonalen Linie und
- einem Linienzug, bestehend aus mehreren Liniensegmenten.

Einfache Linie erzeugen:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das **Linienwerkzeug**.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie eine orthogonale Linie im Winkel von 0, 45 oder 90 Grad erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die gewünschte Länge und den gewünschten Winkel hat.

Orthogonale Linie erzeugen:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das Werkzeug für **orthogonale Linien**.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung. Beim Zeichnen der orthogonalen Linie folgt die Linie lediglich der horizontalen oder vertikalen Position des Mauszeigers. Die orthogonale Linie ändert jedoch ihre Richtung um 45 Grad, wenn der Winkel zwischen Linie und Fadenkreuzzeiger größer als 22,5 Grad beträgt..
 - Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, wenn Sie eine einfache Linie mit einem beliebigen Winkel erzeugen möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die gewünschte Länge hat.

TIPP:

Um aus einer geraden Linie eine schräge Linie und umgekehrt zu erstellen, halten Sie beim Zeichnen oder Editieren die Umschalt-Taste gedrückt.

Linienzug erzeugen:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste das **Linienzugwerkzeug**.
2. Klicken Sie mit dem Mauszeiger im Dokumentfenster an die Position, an der das Objekt dargestellt werden soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, wenn ein Liniensegment in einem Winkel von 0 oder 90 Grad erzeugt werden soll.

4. Klicken Sie einmal die Maustaste, um ein Liniensegment zu beenden und bewegen Sie den Fadenkreuzzeiger anschließend in eine beliebige Richtung, um das nächste Liniensegment zu erzeugen.
5. Wiederholen Sie dies für jedes weitere Liniensegment.
6. Doppelklicken Sie um den Zeichenvorgang zu beenden.

Zusammenfassung Objekte erzeugen

- Rechtecke werden mithilfe eines Rechteckwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, entsteht ein Quadrat.
- Um ein Rechteck automatisch zu erzeugen, wählt man im Menü Objekt einen Objekttyp oder drückt die Tastenfolgen wie folgt:
 - Grafikobjekt: **Strg + Umschalt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + G** (Mac)
 - Textobjekt: **Strg-Umschalt + T** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Umschalt + T** (Mac)
 - Bildobjekt: **Strg-Umschalt + B** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Umschalt + B** (Mac)
- Zuvor darf jedoch kein Objekt angewählt sein.
- Rechtecke mit abgerundeten Ecken werden mithilfe der Option Radius in der Modulpalette bzw. im Dialog Objekteinstellungen erzeugt.
- Ellipsen/Ovalen werden mithilfe eines Ovalwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, entsteht automatisch ein Kreis.
- Einfache Linien werden mithilfe des Werkzeugs Linie in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können exakt vertikale oder horizontale Linien erzeugt werden.
- Orthogonale Linien werden mithilfe des Werkzeugs orthogonale Linie in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können auch schräge Linien erzeugt werden.
- Linienzüge werden mithilfe des Werkzeugs Linienzug in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können nur vertikale oder horizontale Linien-elemente erzeugt werden. Das Erstellen des Linienzuges wird durch einen Doppelklick beendet.
- Polygone werden mithilfe eines Polygonwerkzeugs in der Werkzeugleiste erzeugt. Wird beim Erzeugen die Umschalt-Taste gedrückt, können nur vertikale oder horizontale Linien-elemente erzeugt werden. Das Erstellen des Polygons wird durch einen Doppelklick beendet und das erste und letzte Liniensegment miteinander verbunden.
- Offene Kurven werden durch Umwandlung von Linienzügen erzeugt. Dabei wird der Mauszeiger auf einen Streckpunkt positioniert, die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Ctrl-Taste (Mac) gedrückt und die Maus bei gedrückter Taste bewegt. Zur Kontrolle erhält man einen entsprechenden Mauszeiger.

- Geschlossene Kurven werden durch Umwandlung von Polygonen erzeugt. Dabei wird der Mauszeiger auf einen Streckpunkt positioniert, die Strg-Taste (Windows/Linux) bzw. Ctrl-Taste (Mac) gedrückt und die Maus bei gedrückter Taste bewegt. Zur Kontrolle erhält man einen entsprechenden Mauszeiger.
- Objekte mit gleichen Grafikattributen werden erzeugt, wenn vor der Wahl des Objektwerkzeuges in der Werkzeugleiste ein Objekt angewählt wird, das die gewünschten Attribute besitzt.
- Von jedem Originalobjekt können ein oder mehrere Aliasobjekt erzeugt werden.
- Von jedem Aliasobjekt können ein oder mehrere Aliasobjekte erzeugt werden.

Objekte auswählen

Sobald Sie den Mauszeiger auf ein Grafikobjekt oder deren Rahmen bewegen, wird der **Grafikzeiger** angezeigt. Dieser Mauszeiger zeigt Ihnen an, dass das Objekt durch einen Mausklick aktiviert bzw. ausgewählt werden kann. Das Gleiche gilt, wenn Sie den Mauszeiger auf den Rahmen eines Textobjekts bzw. eines Bildobjekts ziehen. Hier gibt es aber eine zusätzliche Funktion: Wenn Sie die Maus über die **Fläche** eines Textobjekts bzw. eines Bildobjekts ziehen, wandelt sich der Mauszeiger in einen Textzeiger bzw. eine Verschiebehand, während ein grauer Selektionsknopf auf der Objektmitte dargestellt wird. Wenn Sie die Maus über den Knopf ziehen, wird der **Grafikzeiger** angezeigt.

Sie erkennen ein ausgewähltes Objekt an der Darstellung der sogenannten **Selektionspunkte**. Als Selektionspunkte bezeichnet man Streckpunkte **und** Kontrollpunkte. Linien und Polygone besitzen einen Streckpunkt an den jeweiligen Eckpunkten. Ellipsen und Rechtecke besitzen immer acht Streckpunkte. Neben der Darstellung der Selektionspunkte erscheinen in der **Objektpalette (Modulpalette im Objektmodus)** die dem Objekt zugewiesenen Attribute. Ist die Objektpalette sichtbar, werden die Koordinaten des Objekts angezeigt.

Objekte mit Mausklick auswählen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf ein geschlossenes Grafikobjekt oder eine Linie.
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf den Objektrahmen eines Bild- bzw. Textobjekts.
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf das Bild- oder Textobjekt und halten Sie gleichzeitig die **Strg-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Taste** (Mac) gedrückt.
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf den grauen Selektionsknopf in der Mitte des Bild- bzw. Textobjekts.
2. Klicken Sie die Maustaste, sobald der Grafikzeiger angezeigt wird.
3. Um mehrere Objekte auszuwählen, wiederholen Sie die Punkte 1 und 2 und halten sie dabei die Umschalttaste gedrückt.
4. Um ein verdecktes Objekt auszuwählen, das vollständig von anderen Objekten verdeckt wird, halten Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + Windows + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Ctrl + Alt + Command-Umschalt** (Mac) gedrückt und klicken Sie so lange mit der Maustaste, bis das gewünschte Objekt angewählt wird. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen. Es werden alle Objekte gefunden, deren Flächen sich unter der Mauszeigerposition befinden.

Objekte können auch mithilfe eines Fangrechteckes ausgewählt werden.

Objekte mit Fangrechteck auswählen:

1. Positionieren Sie den Mauszeiger an einer Stelle auf der Seite, an der sich kein Objekt befindet.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in Richtung der anzuwählenden Objekte.
3. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die gewünschten Objekte vom Fangrechteck angeschnitten werden.

Alle Objekte auswählen:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten** › **Alles auswählen**.
- Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + A** (Windows/Linux) oder **Befehl + A** (Mac).

Im Einzelseitenmodus werden anschließend alle Objekte der Seite und der Arbeitsfläche ausgewählt. Im Doppelseitenmodus lassen sich sowohl alle Objekte der linken und rechten Seite als auch der Arbeitsfläche auswählen.

Referenz:

*Das Programm bietet eine Möglichkeit, die Auswahl von bestimmten Objekten (z.B. Hilfsobjekte, Aliasobjekte, etc.) zu steuern. Für den Fall, dass sich ein oder mehrere Objekte nicht auswählen lassen, beachten Sie bitte die Abschnitte **Arbeiten mit Hilfsobjekten** und **Arbeiten mit Aliasobjekten**.*

Um ein Objekt abzuwählen, bietet das Programm mehrere Möglichkeiten:

Alle angewählten Objekte abwählen:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Positionieren Sie den Mauszeiger an einer Stelle auf der Seite, an der sich kein Objekt befindet, und klicken Sie die Maustaste.
- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf den Rahmen des abzuwählenden Objekts oder verwenden Sie das Fangrechteck.
- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf den grauen Selektionsknopf in der Mitte des Bild- bzw. Textobjekts.
- Wählen Sie ein anderes Objekt.

Zusammenfassung Objekte auswählen

- Objekte werden mit dem Grafikzeiger angewählt.
- Im Einzelseitenmodus lassen sich nur Objekte der aktuellen Seite und der Arbeitsfläche auswählen.
- Im Doppelseitenmodus lassen sich sowohl alle Objekte der linken und rechten Seite als auch der Arbeitsfläche auswählen.
- Alle Objekte der aktuellen Seite können mit dem Befehl **Bearbeiten > Alles auswählen** oder der Tastenfolge **Strg + A** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + A** (Mac) angewählt werden.
- Befindet sich der Mauszeiger über einem Text- oder Bildobjekt, muss zusätzlich die **Strg-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Taste** (Mac) gedrückt werden, wenn man den Mauszeiger bei diesen Objekten nicht auf den Rahmen positionieren möchte.
- Selektionspunkte von Originalobjekten sind gefüllte, rechteckige Punkte (Streckpunkte) und runde Punkte (Kontrollpunkte).
- Selektionspunkte von Aliasobjekte sind gefüllte, hellblaue Rechtecke und Kontrollpunkte von Aliasobjekte sind gefüllte, hellblaue runde Punkte.
- Mehrere Objekte können mit einem Fangrechteck oder mit der Umschalt-Taste und einem Mausklick auf jedes Objekt ausgewählt werden. Wenn es sich bei den auszuwählenden Objekten um Text- oder Bildobjekte handelt, muss zusätzlich die **Strg-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Taste** (Mac) festgehalten werden.
- Um verdeckte Objekte auszuwählen, muss so lange die Tastenfolge **Strg-Alt-Umschalt-Windows-**(Windows/Linux) bzw. **Befehl-Wahl-Umschalt-Ctrl** (Mac) und die Maustaste gedrückt werden, bis die Selektionspunkte des gewünschten Objekts angezeigt werden.

Objekte positionieren

Das Programm bietet eine Vielzahl von Optionen zur Positionierung von Objekten. Sie können Objekte verschieben, ausrichten oder verteilen.

Objekte Verschieben

Beim Selektieren von Objekten haben Sie bereits den Grafikzeiger kennengelernt, dessen Pfeile in alle vier Himmelsrichtungen zeigen. Dieser Zeiger dient auch zum Verschieben von Objekten.

Objekte mit Maus verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Halten Sie die Maustaste UND die **Strg-Taste** (Windows/Linux) bzw. die **Befehl-Taste** (Mac) gedrückt und bewegen Sie die Maus in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie während der Verschiebung der Objekte mithilfe der Maus die **Umschalttaste** gedrückt, um die Objekte nur horizontal oder vertikal zu verschieben.

Ist die Objektpalette sichtbar, wird in dieser die aktuelle Position nach dem Loslassen der Maustaste exakt angezeigt..

Objekte mit Tastatur verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Verwenden Sie die **Pfeiltasten** der Tastatur, um die Objekte um jeweils einen Bildschirmpixel in der jeweiligen Vergrößerungsansicht zu verschieben:
 - Drücken Sie die **Pfeil-Rechts-Taste** oder die **Pfeil-Links-Taste**, um die Objekte horizontal nach rechts bzw. nach links zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-Oben-Taste** oder die **Pfeil-Unten-Taste**, um die Objekte vertikal nach oben bzw. nach unten zu verschieben.

Während des Verschiebens erscheinen die Umrisse des Objekts, und Sie können nun das Objekt auf der aktuellen Seite oder auf anderen Seiten positionieren. Ist das Lineal eingeschaltet, wird die aktuelle Position des Objekts beim Verschieben durch gepunktete Linien im Lineal angezeigt, damit eine relativ exakte Positionierung möglich ist.

Ist die Objektpalette sichtbar, wird in dieser die aktuelle Position exakt angezeigt.

Neben dem interaktiven Positionieren von Objekten können Sie Objekte auch präzise mit Hilfe von Eingabefeldern in der Objektpalette und in den Objekteinstellungen verschieben. Wir unterscheiden hierbei zwischen absolutem und relativem Verschieben.

- Absolutes Verschieben bedeutet, dass die angewählten Objekte auf eine genaue Position verschoben werden. Hier stellt das Programm zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Den Dialog **Allgemeine Objekteinstellungen** und die Objektpalette.
- Relatives Verschieben bedeutet, dass die selektierten Objekte um einen bestimmten Faktor verschoben werden können.

Objekte mit Modulpalette verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Geben Sie im Eingabefeld **X** und/oder **Y** der Modulpalette die gewünschten Koordinaten ein:
 - Ersetzen Sie die Werte in den Eingabefeldern, um die Objekte absolut zu verschieben.
 - Geben Sie einen Ausdruck ein (z.B. **+10**), um die Objekte relativ zu verschieben. Positive Werte bewirken einen Versatz nach rechts bzw. nach unten. Negative Werte bewirken einen Versatz nach links bzw. nach oben.
3. Wählen Sie optional in der Modulpalette den Referenzpunkt für die X- und Y-Koordinaten. Der Referenzpunkt bei geschlossenen Objekten und Linienzügen ist standardmäßig **Links oben**. Der Referenzpunkt bei Linien und orthogonalen Linien ist standardmäßig **Anfang**.

Objekte mit Dialog Objekteinstellungen verschieben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte (Grafikobjekte).
 - Doppelklicken Sie auf den Rahmen eines ausgewählten Bild- bzw. Textobjekts.
 - Doppelklicken Sie auf den grauen Selektionsknopf in der Mitte des Bild- bzw. Textobjekts.

- Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + M** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie den Befehl **Allgemein** im Kontextmenü. Halten Sie dabei die Maus über dem Rahmen oder dem grauen Selektionsknopf in der Mitte eines ausgewählten Bild- bzw. Textobjekts bzw. über der Fläche **oder** dem Rahmen eines ausgewählten Grafikobjekts.
3. Geben Sie bei geschlossenen Objekten im Eingabefeld **Horizontaler Abstand** und/oder **Vertikaler Abstand** die gewünschten Koordinaten ein:
- Ersetzen Sie die Werte in den Eingabefeldern, um die Objekte absolut zu verschieben.
 - Geben Sie einen Ausdruck ein (z.B. **+10**), um die Objekte relativ zu verschieben, vorausgesetzt, sie besitzen alle die gleichen Koordinaten. Positive Werte bewirken einen Versatz nach rechts bzw. nach unten. Negative Werte bewirken einen Versatz nach links bzw. nach oben.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Objektreihenfolge ändern

Objekte werden in der Reihenfolge gestapelt, in der sie erzeugt werden. Dies erkennen Sie daran, dass jedes weitere Objekt über dem Vorherigen gezeichnet wird. In der Praxis kommt es jedoch selten vor, dass Sie alle Objekte in der Reihenfolge erstellen, in der sie später erscheinen sollen.

Um Objekte in beliebiger Reihenfolge über- und untereinander zu legen, dienen die Befehle im Menü **Objekt** bzw. im Kontextmenü für Objekte **Ganz nach vorne stellen**, **Nach vorne stellen**, **Nach hinten stellen**, **Ganz nach hinten stellen**, oder deren Tastenkombinationen.

Objektreihenfolge ändern:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge ganz nach vorne zu stellen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Plus** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Plus** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Ganz nach vorne stellen**.
 - Wählen Sie den Befehl **Ganz nach vorne stellen** im Kontextmenü.
3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge ganz nach hinten zu stellen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Bindestrich** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Bindestrich** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Ganz nach hinten stellen**.
 - Wählen Sie den Befehl **Ganz nach hinten stellen** im Kontextmenü.

4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge nach vorne zu stellen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + Plus** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Alt + Plus** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Nach vorne stellen**.
 - Wählen Sie den Befehl **Nach vorne stellen** im Kontextmenü.
5. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die ausgewählten Objekte in der Reihenfolge nach hinten zu stellen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + Bindestrich** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Alt + Bindestrich** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Nach hinten stellen**.
 - Wählen Sie den Befehl **Nach hinten stellen** im Kontextmenü.

Objekte ausrichten

Eine weitere Möglichkeit, die Objektlage zu bestimmen, bietet der Befehl **Ausrichten**. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Objekte in eine bestimmte Position zueinander bringen möchten.

Objekte mit Menübefehl Ausrichten:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Ausrichten**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Ausrichten**.
3. Wählen Sie im Einblendmenü eine entsprechende Option:
 - Wählen Sie den Befehl **Linke Kante**, um alle ausgewählten Objekte linksbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen linke Kante am weitesten links steht.
 - Wählen Sie den Befehl **Horizontal zentriert**, um alle ausgewählten Objekte auf der horizontalen Mittelachse aller selektierten Objekte zu zentrieren.
 - Wählen Sie den Befehl **Rechte Kante**, um alle ausgewählten Objekte rechtsbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen rechte Kante am weitesten rechts steht.
 - Wählen Sie den Befehl **Zentrieren**, um alle ausgewählten Objekte auf der horizontalen und vertikalen Mittelachse aller ausgewählten Objekte zu zentrieren. Dieser Befehl wirkt, dass die Objekte übereinander liegen.
 - Wählen Sie den Befehl **Obere Kante**, um alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen obere Kante am weitesten oben steht.
 - Wählen Sie den Befehl **Vertikal zentriert**, um alle ausgewählten Objekte auf der vertikalen Mittelachse aller selektierten Objekte zu zentrieren.
 - Wählen Sie den Befehl **Untere Kante**, um alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen untere Kante am weitesten unten steht.

Sie können Objekte auch mithilfe des Befehls **Ausrichten/Verteilen** ausrichten. Der Dialog bietet eine Vorschau, wie die angewählten Objekte ausgerichtet werden.

Objekte mit Dialog Ausrichten/Verteilen ausrichten:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Komma** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Komma** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Ausrichten > Ausrichten/Verteilen**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Ausrichten > Ausrichten/Verteilen**.
3. Wählen Sie eine oder mehrere der nachfolgenden Optionen:
 - Wählen Sie die Option **Horizontal** und **Abstand** sowie die Option **Linke Kante** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte linksbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen linke Kante am weitesten links steht.
 - Wählen Sie die Option **Horizontal** und **Abstand** sowie die Option **Mitte** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte mittig an der horizontalen Mittelachse aller angewählten Objekte zu zentrieren.
 - Wählen Sie die Option **Horizontal** und **Abstand** sowie die Option **Rechte Kante** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte rechtsbündig an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen rechte Kante am weitesten rechts steht.
 - Wählen Sie die Option **Vertikal** und **Abstand** sowie die Option **Obere Kante** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte oben an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen obere Kante am weitesten oben steht.
 - Wählen Sie die Option **Vertikal** und **Abstand** sowie die Option **Mitte** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte mittig an der vertikalen Mittelachse aller angewählten Objekte zu zentrieren.
 - Wählen Sie die Option **Vertikal** und **Abstand** sowie die Option **Untere Kante** im Einblendmenü **Bezug**, um alle ausgewählten Objekte unten an dem ausgewählten Objekt auszurichten, dessen untere Kante am weitesten unten steht.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Mehrere angewählte Objekte lassen sich auch schnell über die Objektpalette oder die Objekteinstellungen ausrichten.

Objekte mit Modulpalette ausrichten:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Geben Sie in der Modulpalette entsprechende Werte ein:
 - Geben Sie im Eingabefeld **X** einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte horizontal auszurichten. Ist in der Modulpalette ein linker Referenzpunkt gewählt, werden die Objekte linksbündig ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein rechter Referenzpunkt gewählt, werden die Objekte rechtsbündig ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein zentrierter Referenzpunkt gewählt, werden die Objekte horizontal zentriert ausgerichtet.

- Geben Sie im Eingabefeld **Y** einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte vertikal auszurichten. Ist in der Modulpalette ein oberer Referenzpunkt gewählt, werden die oberen Kanten der ausgewählten Objekte ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein unterer Referenzpunkt gewählt, werden die unteren Kanten der ausgewählten Objekte ausgerichtet. Ist in der Modulpalette ein zentrierter Referenzpunkt gewählt, werden die Mittelachsen der ausgewählten Objekte ausgerichtet.

Objekte mit Dialog **Objekteinstellungen** ausrichten:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte. Halten Sie dabei die **Ctrl-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Taste** (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + M** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**. Halten Sie dabei die **Ctrl-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Befehl-Taste** (Mac) gedrückt, wenn es sich um Text- oder Bildobjekte handelt.
3. Wählen Sie eine oder mehrere der nachfolgenden Optionen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Horizontaler Abstand** einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte horizontal auszurichten.
 - Geben Sie im Eingabefeld **Vertikaler Abstand** einen Wert ein, um die ausgewählten Objekte vertikal auszurichten.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Rotieren und Spiegeln

Mithilfe der Befehle **Rotieren** und **Spiegeln** lassen sich Positions- und Objektänderungen vornehmen.

Rotieren und Spiegeln sind im Programm verwandte Funktionen. Während eine Rotation durch einen Rotationswinkel bestimmt wird, wird bei der Spiegelung zusätzlich noch das Attribut **gespiegelt** zugeordnet. Deshalb werden beide Programmfunktionen hier gleichzeitig erläutert. Wie beim Positionieren von Objekten unterscheidet das Programm zwischen interaktivem und präzisiertem einerseits und relativem sowie absolutem Rotieren und Spiegeln andererseits.

Mithilfe des Rotationswerkzeuges und des Spiegelungswerkzeuges in der Werkzeugleiste lassen sich einzelne Objekte interaktiv rotieren und spiegeln.

Um ein Objekt präzise zu rotieren und zu spiegeln, stellt das Programm die Befehle im Dialog **Allgemeine Objekteinstellungen** und in der **Objektpalette** zur Verfügung.

Objekt interaktiv rotieren/spiegeln:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie in der Werkzeugleiste ein Werkzeug:
 - Wählen Sie das **Rotationswerkzeug**. Anschließend erscheint der **Rotationszeiger**.
 - Wählen Sie das **Spiegelungswerkzeug**. Anschließend erscheint der **Spiegelungszeiger**.
3. Wählen Sie eine Option:
 - Klicken Sie mit dem **Rotationszeiger** in der Nähe des Objekts und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Drehrichtung. Beachten Sie bitte, dass der Ansatzpunkt des Rotationszeigers gleichzeitig der Mittelpunkt der Rotation ist. Dabei zeigt das Programm den Ausgangsschenkel und den aktuellen Rotationswinkel an. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um den Vorgang zu beenden. Der Rotationswinkel wird mit einer Genauigkeit von drei Dezimalstellen in der Modulpalette dargestellt.
 - Klicken Sie mit dem **Spiegelungszeiger** in der Nähe der horizontalen Achse des Objekts. Der Ansatzpunkt des Spiegelungszeigers markiert die horizontale Achse der Spiegelung. Das Objekt wird horizontal gespiegelt. Das bedeutet, dass die Oberkante jetzt die Unterkante ist. Für eine „vertikale“ Spiegelung müssen Sie jetzt das Objekt um 180 Grad rotieren.

*Bitte beachten Sie hierbei, dass durch erneutes **Spiegeln** des Objekts mithilfe des Spiegelungswerkzeugs, die Spiegelung wieder aufgehoben wird. Soll der Rotationswinkel interaktiv mithilfe der Maus geändert, die Spiegelung jedoch beibehalten werden, muss das **Rotationswerkzeug** gewählt werden.*

Objekt präzise mit Objekteinstellungen rotieren/spiegeln:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
3. Geben Sie im Eingabefeld **Rotation** einen Wert zwischen -360 und +360 Grad ein, um das Objekt zu rotieren.
4. Wählen Sie die Option **Gespiegelt**, wenn das Objekt um die horizontale Achse gespiegelt werden soll.
 - Soll das Objekt gleichzeitig rotiert und gespiegelt werden, wählen Sie die Option **Gespiegelt** und geben Sie einen **Rotationswinkel** an.
5. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Objekt präzise mit der Modulpalette rotieren/spiegeln:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Setzen Sie den **Referenzpunkt** auf **Mitte**.
3. Klicken Sie mit der Maus in das Eingabefeld **Rotieren** in der **Objektpalette** und geben Sie einen Wert zwischen -360 und +360 Grad ein.

4. Klicken Sie die Checkbox **Gespiegelt** an, um das Objekt horizontal zu spiegeln.
5. Drücken Sie die **Enter-Taste** oder die **Return-Taste**, um Ihre Eingabe zu bestätigen.

Durch die beschriebenen Befehle wurde jeweils ein absoluter Rotationswinkel für ein Objekt gesetzt.

Objekte Neigen

Eine weitere Möglichkeit, Lage und Darstellung eines Objekts zu bestimmen, ist das **Neigen** von Objekten. Die Neigung wird durch einen negativen oder positiven Winkel angegeben. Die Neigung bewirkt, dass sich das Objekt verzerrt. Sinnvoll ist eine Neigung für alle geschlossenen Objektformen.

Bei der Neigung von Text- und Bildobjekten wird auch der Inhalt dieser Objekte geneigt. Bitte beachten Sie, dass für das Neigen von Textpassagen und Bildern zusätzliche Optionen zur Verfügung stehen, die in den jeweiligen Kapiteln beschrieben werden und sich additiv auswirken.

Objekt mit Modulpalette neigen:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Geben Sie im Eingabefeld **Neigung** einen Wert ein. Werte zwischen +1 und +75 bewirken eine Neigung nach links, Werte zwischen -1 und -75 bewirken eine Neigung nach rechts.
 - Sie können auf die **Pfeile** klicken, um den Neigungswinkel um jeweils ein Grad zu erhöhen bzw. zu reduzieren. Bei gedrückter Maustaste können Sie die Einstellungen durchscrollen.

Objekt mit Objekteinstellungen neigen:

1. Wählen Sie ein Objekt an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Doppelklicken Sie auf das ausgewählte Objekt.
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + M** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie den Befehl **Allgemein** im Kontextmenü.
3. Geben Sie im Eingabefeld **Neigung** einen Wert ein. Werte zwischen +1 und 75 bewirken eine Neigung nach links, Werte zwischen -1 und -75 bewirken eine Neigung nach rechts.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Neben Originalobjekten lassen sich auch Aliasobjekte rotieren und neigen.

Allgemeine Befehle

Löschen von Objekten

Mithilfe des Befehls **Löschen** lassen sich alle angewählten Objekte entfernen.

Objekte löschen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Taste **Entf**.
 - Drücken Sie die **Rückschritttaste**
 - Wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten** › **Löschen**.

Tipp:

*Soll ein Originalobjekt gelöscht werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**.*

Referenz:

Abschnitt **Einfügen von Objekten**

Abschnitt **Widerrufen**

Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**

Ausschneiden von Objekten

Eine dem Löschen verwandte Funktion stellt das Ausschneiden von Objekten dar. Zwar werden auch durch die Mithilfe dieses Befehls ausgeschnittene Objekte vom Bildschirm gelöscht, sie befinden sich jedoch in der Zwischenablage und können durch den Befehl **Einsetzen** wieder sichtbar gemacht werden.

Objekte ausschneiden:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + X** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + X** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten** › **Ausschneiden**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Ausschneiden**.

Tipp:

*Soll ein Originalobjekt ausgeschnitten werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**.*

Referenz:

Abschnitt **Einfügen von Objekten**

Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**

Kopieren von Objekten

Wenn Sie ein erstelltes Objekt mehrfach in Ihrem Dokument darstellen möchten, können Sie von einem oder mehreren vorhandenen Objekten Kopien anlegen. Die ausgewählten Objekte werden ebenfalls in die Zwischenablage kopiert und können mithilfe des Befehls **Einsetzen** anschließend wieder sichtbar gemacht werden.

Objekte kopieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + C** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + C** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten > Kopieren**.
 - Wählen Sie den Befehl **Kopieren** im Kontextmenü.

Tipp:

*Soll ein Originalobjekt kopiert werden, das Aliasobjekte besitzt, die nicht angewählt sind, erscheint eine Warnung, bei der der Anwender seine Entscheidung noch rückgängig machen kann. Beachten Sie hierzu den Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**.*

Referenz:

Abschnitt **Einfügen von Objekten**

Abschnitt **Duplizieren von Objekten**

Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**

Einfügen von Objekten

Wenn Sie zuvor Objekte ausgeschnitten oder kopiert haben, können Sie diese Objekte mithilfe des Befehls **Einsetzen** wieder sichtbar machen.

Objekte einfügen:

1. Wählen Sie die Dokumentseite, auf der die zuletzt ausgeschnittenen oder kopierten Objekte eingefügt werden sollen.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + V** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + V** (Mac)
 - Wählen Sie den Menübefehl **Bearbeiten > Einfügen**.
 - Wählen Sie den Befehl **Einfügen** im Kontextmenü.

Tipp:

*Der Versatz beim Einsetzen von Objekten wird durch die Einstellungen im Dialog **Vorgaben** (Reiter: **Seiten & Objekte**) im Menü **Bearbeiten > Vorgaben** bestimmt.*

Haben die ausgeschnittenen oder kopierten Objekte Aliasobjekte, werden diese automatisch mit eingesetzt. Stehen beim Einsetzen nicht genügend Seiten zur Verfügung, werden Aliasobjekte nur auf den vorhandenen Seiten eingesetzt.

Referenz:

Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**

Abschnitt **Vorgaben**

Duplizieren von Objekten

Der Befehl **Duplizieren** ist dem Befehl **Kopieren** ähnlich. Der größte Unterschied zwischen beiden Befehlen besteht darin, dass beim Kopieren stets nur eine Kopie angelegt wird, die beim Einsetzen mit einem bestimmten Versatz eingesetzt wird. Der Befehl **Duplizieren** ermöglicht das mehrfache Kopieren von Objekten. Objekte können mit diesem Befehl auch auf nachfolgenden Seiten kopiert werden.

Objekte duplizieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + D** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + D** (Mac).
 - Wählen Sie den Befehl im Menü **Objekt > Duplizieren**.
3. Geben Sie im Eingabefeld **Anzahl der Duplikate** einen Wert ein.
4. Geben Sie im Eingabefeld **Horizontaler Abstand** und/oder **Vertikaler Abstand** den Versatz ein, der bei jedem Duplikat hinzugerechnet werden soll. Geben Sie jeweils den Wert **0** ein, wenn alle Duplikate übereinander gezeichnet werden sollen.
5. Bestimmen Sie die Objektart:
 - Wählen Sie die Option **Kopie**, wenn unabhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Alias**, wenn abhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
6. Bestimmen Sie die Seite:
 - Wählen Sie die Option **Aktuelle Seite**, wenn die Duplikate auf der aktuellen Seite erzeugt werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Duplizieren auf folgende Seite(n)**, wenn die Duplikate auf nachfolgenden Seiten erzeugt werden sollen, wobei man noch unter **Linke Seiten**, **Rechte Seiten** oder **Linke und rechte Seiten** wählen kann. In diesem Fall wird jeweils ein Duplikat auf jeder nachfolgenden Seite erstellt.
7. Wählen Sie die Option **Textobjekte verbinden**, wenn es sich beim Originalobjekt um ein Textobjekt handelt, und wenn Sie möchten, dass der Text in die Duplikate einfließt.
8. Klicken Sie **OK** um den Dialog zu schließen.

Teilen von Objekten

Eine weitere elegante Möglichkeit, neue Objekte zu erstellen, bietet der Befehl **Teilen**. Es können alle Objekttypen geteilt werden, unabhängig davon, ob es sich um Grafik-, Bild- oder Textobjekte handelt. Unteilbar hingegen sind verknüpfte Textobjekte, fixierte oder geschützte Objekte, Aliasobjekte und Originalobjekte, die Aliasobjekte besitzen.

Objekte teilen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + Umschalt + T** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + Umschalt + T** (Mac).
 - Wählen Sie im Menü den Befehl **Objekt > Teilen**.
3. Im Bereich **Anzahl der Teilungen**, geben Sie im Eingabefeld **Horizontal** und/oder **Vertikal** die Anzahl der horizontalen und vertikalen Unterteilungen ein. Optional geben Sie zusätzlich einen horizontalen und oder einen vertikalen **Versatz** in den Feldern auf der rechten Seite des Dialogs.
4. Bestimmen Sie die Objektart im Bereich **Erzeuge**:
 - Wählen Sie die Option **Kopie**, wenn unabhängige Duplikate erzeugt werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Alias**, wenn abhängige Duplikate erzeugt werden sollen. In diesem Fall wird das Originalobjekt in der linken oberen Ecke angezeigt. Alle anderen Objekte sind davon abgeleitete Aliasobjekte.
5. Wählen Sie die Option **Textobjekte verbinden**, wenn die neuen Textobjekte automatisch verkettet werden sollen.
6. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Objekte fixieren

Mit dem Befehl **Fixieren** verhindern Sie das versehentliche interaktive Verschieben und Strecken von Objekten.

Wird der Mauszeiger auf den Rand eines fixierten Objekts bewegt, wird der Schlosszeiger angezeigt. Der Schlosszeiger für Objekte, bestehend aus einem Schloss und einem Grafikzeiger, zeigt an, dass das betreffende Objekt fixiert ist und daher nicht verschoben werden kann.

Objekte fixieren:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + L** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + L** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Fixieren**.

Objektfixierung aufheben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere fixierte Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + Umschalt + L** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + Umschalt + L** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Fixierung aufheben**.

TIPP:

Neben Originalobjekten lassen sich auch Aliasobjekte fixieren. Beachten Sie aber, dass das Fixieren von Aliasobjekten unter Umständen nur temporären Charakter besitzt. Dies ist dann der Fall, wenn das Originalobjekt in seinen Größenverhältnissen geändert wird. In diesem Fall muss selbstverständlich automatisch die Fixierung des Aliasobjektes aufgehoben werden, weil die Verbindung zwischen Original- und Aliasobjekten zwingend ist.

Referenz:

Abschnitt **Einfügen von Objekten**

Abschnitt **Duplizieren von Objekten**

Abschnitt **Arbeiten mit Aliasobjekten**

Objekte schützen

Mit dem Befehl **Schützen** verhindern Sie, dass der Inhalt von Objekten geändert werden kann.

Wird der Mauszeiger auf ein geschütztes Objekt bewegt, wird der Schlosszeiger angezeigt. Der Schlosszeiger für Textobjekte besteht aus einem Schloss und einem Textzeiger. Der Schlosszeiger für Bildobjekte besteht aus einem Schloss und einem Verschiebezeiger. Beide zeigen an, dass der Inhalt des Objekts geschützt ist und daher nicht bearbeitet werden kann.

Objekte schützen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + H** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + H** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Schützen**.

Objektschutz aufheben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere geschützte Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Umschalt + H** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt + H** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Schutz aufheben**.

Objektgröße & Form

Objekte interaktiv strecken

Das Programm bietet eine Vielzahl von Optionen, um die Größe und Form von Objekten interaktiv oder mit Hilfe von Paletten und Dialogen zu bestimmen.

Wird ein Objekt angewählt, erscheinen die Selektionspunkte, wie im Abschnitt **Objekte auswählen** beschrieben. Die Selektionspunkte zeigen an, dass ein Objekt grafisch bearbeitet werden kann. Die Selektionspunkte werden in der Selektionsfarbe gezeichnet und werden nicht gedruckt.

Bei den Selektionspunkten unterscheiden wir zwischen Streckpunkten und Kontrollpunkten. Rechtecke, Ovale, Polygone, Linien und orthogonale Linien besitzen Streckpunkte, die als Rechteck dargestellt werden. Bézierkurven und geschlossene Bézierobjekte besitzen neben den Streckpunkten auch Kontrollpunkte, die als Punkt dargestellt werden. Ein Streckpunkt kann eine oder zwei Tangenten besitzen, an deren Ende jeweils ein Kontrollpunkt dargestellt wird.

Um eine Größenveränderung vorzunehmen, positioniert man den Mauszeiger genau auf einen Selektionspunkt. Der Mauszeiger befindet sich genau dann auf einem Selektionspunkt, wenn automatisch der Streckzeiger dargestellt wird. Wird nun anschließend die Maustaste gedrückt und in die gewünschte Richtung bewegt, verändert sich die Größe des Objektes.

Zur Kontrolle erhält man den gleichen imaginären Rahmen bzw. die gleiche imaginäre Linie, wie Sie dies vom Neuzeichnen eines Objektes kennen.

Rechteck und Oval interaktiv strecken/skalieren:

1. Erzeugen Sie ein Rechteck oder Oval.
2. Verändern Sie die Größe und Form des Rechtecks oder Ovals mithilfe der acht Streckpunkte:
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen der vier mittleren Streckpunkte, wenn Sie das Objekt nur in der Höhe oder Breite strecken möchten.
 - Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen der vier Streckpunkte in der jeweiligen Ecke, wenn Sie das Objekt sowohl in der Höhe als auch in der Breite strecken möchten.
3. Halten Sie die Maustaste gedrückt.
4. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie dabei zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, wenn Sie beim Strecken das Objekt proportional vergrößern oder verkleinern möchten.
 - Halten Sie dabei zusätzlich zur Umschalttaste die **Ctrl-Taste** gedrückt, wenn Sie einen Streckpunkt in der jeweiligen Ecke gewählt haben und beim Strecken von Bildobjekten auch den Bildinhalt proportional strecken möchten.
 - Halten Sie dabei ausschließlich die **Ctrl-Taste** gedrückt, wenn Sie einen Streckpunkt in der jeweiligen Ecke gewählt haben und beim Strecken von Bildobjekten auch den Bildinhalt unproportional strecken möchten.
5. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

Polygone und Linien interaktiv strecken:

1. Erzeugen Sie ein Polygon, eine Linie, eine orthogonale Linie oder einen Linienzug.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.
 - Halten Sie beim Strecken eines Polygons oder eines Linienzuges zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, wenn ein Liniensegment automatisch als orthogonale Linie dargestellt werden soll.

- Halten Sie beim Strecken einer Linie zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, wenn die Linie automatisch als orthogonale Linie dargestellt werden soll.
 - Halten Sie beim Strecken einer orthogonalen Linie zusätzlich die **Umschalttaste** gedrückt, wenn die orthogonale Linie als Linie mit einem beliebigen Winkel dargestellt werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

Kurven und Bezierobjekte strecken:

1. Erzeugen Sie eine Kurve, eine orthogonale Linie oder einen Linienzug.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt, wenn Sie die Kurve symmetrisch strecken möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Kontrollpunkt, wenn Sie die Kurve asymmetrisch strecken möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt:
 - Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung, um die Tangente zu verlängern.
 - Halten Sie beim Strecken des Kontrollpunktes zusätzlich die **Ctrl-Taste** gedrückt, wenn Sie die Tangente gleichschenkelig strecken möchten.
 - Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung und halten Sie zusätzlich die **Umschalttaste** und die **Ctrl-Taste** gedrückt, um die Tangente abzuknicken.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn das Objekt die von Ihnen gewünschte Größe und Form hat.

Streckpunkte löschen

Bei Linienzügen, Polygonen, offenen und geschlossenen Kurven bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, einzelne Selektionspunkte des Objekts zu löschen. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf den zu löschenden Streckpunkt oder Kontrollpunkt.

Zur Kontrolle wird der Streckzeiger angezeigt. Wenn Sie nun die Tasten **Alt + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Wahl + Umschalt** (Mac) drücken, wird der Streckzeiger mit einem Minuszeichen angezeigt. Sie können nun den gewählten Punkt durch Klicken der Maustaste löschen. Wird ein Streckpunkt gelöscht, werden automatisch auch die dazugehörigen Kontrollpunkte gelöscht.

Streck- bzw. Kontrollpunkt löschen:

1. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt oder Kontrollpunkt und halten die Alt-Umschalt-Tasten (Windows/Linux) bzw. Wahl-Shift-Tasten (Mac) gedrückt.
2. Wenn der Streckzeiger mit dem Minuszeichen angezeigt wird, klicken Sie auf die Maustaste.

Halbkreis erzeugen:

1. Erzeugen Sie ein Kreis.
2. Wählen Sie den Befehl im Menü **Objekt > Form > In Polygon umwandeln**.
3. Löschen Sie den mittleren Streckpunkt an der Unterkante des Objekts mithilfe der Tastenfolge **Alt + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Wahl + Umschalt** (Mac) und einen Mausklick.

4. Löschen Sie die zwei unteren Kontrollpunkte (links und rechts) mithilfe der Tastenfolge **Alt + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Wahl + Umschalt** (Mac) und einen Mausklick, sodass die unteren Streckpunkte links und rechts nur eine Tangente besitzen.

Streckpunkte hinzufügen

Neben dem Löschen von Punkten bietet das Programm auch die Möglichkeit, Streckpunkte hinzuzufügen. Der neue Streckpunkt erscheint über dem Ausgangsstreckpunkt und muss anschließend positioniert werden.

Streckpunkt hinzufügen:

1. Wählen Sie ein polygonales Objekt an.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf einen Streckpunkt. Zur Kontrolle wird der Streckzeiger angezeigt.
3. Drücken Sie nun die **Alt-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Wahl-Taste** (Mac). Der Streckzeiger wird mit einem Pluszeichen dargestellt. Sie können nun den neuen Punkt durch Klicken erstellen.
4. Lassen Sie die **Alt-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Wahl-Taste** (Mac) wieder los, aber halten Sie erneut die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Streckzeiger in eine beliebige Richtung, um den neuen Streckpunkt zu positionieren.
5. Wenn die gewünschte Form erzielt wurde, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Automatisches Skalieren

Wie Sie im Abschnitt **Objekte interaktiv strecken** entnehmen können, lassen sich Rechtecke und Ovalen sowie deren Inhalte interaktiv skalieren.

In der Praxis kommt es jedoch häufig vor, dass nicht nur ein Objekt, sondern eine ganze Gruppe von Objekten in einer verkleinerten oder vergrößerten Form dargestellt werden soll. Um beispielsweise eine Anzeige vom Format A4 auf das Format A5 zu verkleinern, müssen Sie normalerweise alle Objekte interaktiv oder mithilfe der Objekteinstellungen numerisch verändern. Dabei berücksichtigt diese Arbeitsweise nur die Objektform, nicht jedoch den Objektinhalt, der separat verkleinert werden muss.

Um diese Aufgabe schnell und einfach zu lösen, stellt das Programm den Befehl **Skalieren** im Menü **Objekt** zur Verfügung.

Einzelne Objekte und Gruppen mit Dialog proportional skalieren:

1. Wählen Sie ein einzelnes Objekt oder eine Gruppe von Objekten. Wie Sie Gruppen erzeugen, entnehmen Sie bitte den Abschnitt **Arbeiten mit Gruppen**.
2. Rufen Sie den Befehl im Menü **Objekt > Skalieren** auf.
3. Bestimmen Sie im Dialogbereich **Neue Größe** die Skalierung bzw. die neue Größe des Objektes oder der Gruppe:

- Geben Sie im Eingabefeld **Skalierung** einen Wert zwischen 1% und 1000% ein, um eine relative Skalierung vorzunehmen. Während der Eintrag 100% nichts an den Objektausmaßen ändert, bedeutet der Wert 120%, dass das Objekt auf das 1,2-fache vergrößert wird. Gleichfalls bewirkt der Wert 50% für eine Halbierung, der Wert 200% bewirkt eine Verdoppelung der Größe. Nach der Eingabe eines Prozentwertes wird automatisch die neue Breite und Höhe errechnet.
 - Geben Sie wahlweise im Eingabefeld **Breite** oder **Höhe** einen Wert ein, um eine absolute Skalierung vorzunehmen. Da der Befehl Objekte und Gruppen ausschließlich proportional skaliert, ändern sich die Werte im Eingabefeld Höhe, wenn im Eingabefeld Breite eine Eingabe vorgenommen wird. Das Gleiche gilt natürlich auch umgekehrt.
4. Bestimmen Sie im Dialogbereich **Skalierungsattribute**, ob Objekt- und Inhaltsattribute ebenfalls skaliert werden sollen:
- Wählen Sie die Option **Linienstärke**, wenn die Linienstärke proportional skaliert werden soll.
 - Wählen Sie die Option **Bildattribute**, wenn die Skalierung des Bildinhaltes und der Versatz proportional skaliert werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Textattribute**, wenn Textattribute wie z.B. Schriftgröße, Einzüge oder Zeilenabstände proportional skaliert werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Textobjekteinzug**, wenn die speziellen Einzugseinstellungen des Textobjektes proportional skaliert werden sollen.
 - Wählen Sie die Option **Spaltenabstand**, wenn bei mehrspaltigen Textobjekten der Spaltenabstand proportional skaliert werden soll.
5. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Zusammenfassung Strecken von Objekten

- Streckpunkte bestimmen die Ausmaße des Objekts.
- Kontrollpunkte bestimmen die Steigung bzw. Krümmung einer Kurve.
- Streckpunkte und Kontrollpunkte lassen sich mithilfe des Streckzeigers in beliebige Richtungen strecken.
- Zwei Kontrollpunkte eines Streckpunktes können unterschiedliche Abstände haben.
- Die Schenkel einer Tangente lassen sich mit der Tastenfolge **Ctrl + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Umschalt** (Mac) abknicken, sodass zwei Tangenten entstehen.
- Streckpunkte und Kontrollpunkte lassen sich mithilfe der Tastenfolge **Alt + Umschalt** (Windows/Linux) bzw. **Wahl + Umschalt** (Mac) löschen.
- Das Löschen eines Streckpunktes löscht automatisch auch dazugehörige Kontrollpunkte.
- Es lassen sich nachträglich Streckpunkte mithilfe der **Alt-Taste** (Windows/Linux) bzw. **Wahl-Taste** (Mac) hinzufügen.
- Mehrere Objekte lassen sich gleichzeitig mithilfe des Befehls **Skalieren** proportional strecken.
- Die Skalierung kann relativ oder absolut erfolgen.
- Neben der Objektgröße lassen sich auch einige Grafik- und Inhaltsattribute skalieren.

Objektfüllung

Füllfarbe, Dichte, Transparenz

Die nachfolgend beschriebenen Objektattribute lassen sich sowohl mit der **Modulpalette** als auch mithilfe des Dialogs **Objekteinstellungen** setzen. Das Programm stellt bei neuen Dokumenten automatisch eine Reihe von Standardfarben zur Verfügung. Wie Sie neue Farben und Verläufe erstellen, bearbeiten oder löschen entnehmen Sie bitte den Abschnitt **Arbeiten mit Farben**.

Füllfarbe mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein geschlossenes Objekt.
2. Im Bereich **Füllung** der **Modulpalette**, wählen Sie eine Farbe oder einen Verlauf vom Einblendmenü aus.
3. Bestimmen Sie im Eingabefeld **Dichte** die Dichte oder Transparenz der Füllfarbe:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Füllfarbe zu bestimmen.
 - Geben Sie den Wert **-1** oder **Transparent** ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag **Transparent**, um die Füllfarbe auszuschalten.
4. Bestimmen Sie die **Deckkraft (Opazität)** der Füllfarbe im Feld **Deckkraft (Füllung)**:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag,
5. Geben Sie im Eingabefeld **Verlaufswinkel** einen Wert ein, wenn es sich bei der Füllfarbe um einen Verlauf handelt.

Füllfarbe mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein geschlossenes Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg-M** (Windows/Linux) oder **Befehl-M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf das ausgewählte Objekt.
3. Wählen Sie im Einblendmenü **Farbe** des Dialogbereichs **Füllung** eine Farbe oder einen Verlauf aus.
4. Bestimmen Sie im Eingabefeld **Dichte** des Dialogbereichs **Füllung** die Dichte oder Transparenz der Füllfarbe:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Füllfarbe zu bestimmen.
 - Geben Sie den Wert **-1** oder **Transparent** ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag **Transparent**, um die Füllfarbe auszuschalten.

5. Geben Sie im Eingabefeld **Verlaufswinkel** des Dialogbereichs **Füllung** einen Wert ein, wenn es sich bei der Füllfarbe um einen Verlauf handelt.
6. Bestimmen Sie die **Deckkraft (Opazität)** der Füllfarbe im Feld **Füllung** des Dialogbereichs **Deckkraft (Objekt)**:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag,
7. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Linien und Rahmen

Linienfarbe, Dichte, Transparenz

Das Programm stellt bei neuen Dokumenten automatisch eine Reihe von Standardfarben zur Verfügung. Wie Sie neue Farben und Verläufe erstellen, bearbeiten oder löschen entnehmen Sie bitte den Abschnitt **Arbeiten mit Farben**.

Linienfarbe mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie im Einblendmenü **Linienfarbe** der Modulpalette eine Farbe aus.
3. Bestimmen Sie im Eingabefeld **Liniendichte** der Modulpalette die Dichte oder Transparenz der Linienfarbe:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die Dichte der Linienfarbe zu bestimmen.
 - Geben Sie den Wert **-1** oder **Transparent** ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag **Transparent**, um die Linienfarbe auszuschalten.
4. Bestimmen Sie die **Deckkraft (Opazität)** der Linie im Feld **Deckkraft (Linie/Rahmen)** des Bereichs **Line/Rahmen** der Modulpalette:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.

Linienfarbe mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie im Menü den Befehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü **Farbe** des Dialogbereichs **Rahmen** eine Farbe aus.

4. Bestimmen Sie im Eingabefeld **Dichte** des Dialogbereichs **Rahmen** die Dichte oder Transparenz der Linienfarbe:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag, um die **Dichte** der Linienfarbe zu bestimmen.
 - Geben Sie den Wert **-1** oder **Transparent** ein, oder wählen Sie im Einblendmenü den Eintrag **Transparent**, um die Linienfarbe auszuschalten.
5. Bestimmen Sie die **Deckkraft (Opazität)** der Linie im Feld **Rahmen** des Dialogbereichs **Deckkraft (Objekt)**:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0% und 100% ein, oder wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.
6. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Linienstärke ändern

Sie können die Linienstärke eines Objektes mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linienstärke sind einige Dinge zu beachten:

- Da Objektkoordinaten immer absolut gelten, werden Linienstärken bei allen geschlossenen Grafikobjekten stets nach innen gezeichnet. Bei Linien, Linienzügen und Kurven wird die Linienstärke auf beiden Seiten gleichmäßig verteilt.
- Wird ein Grafikobjekt in ein Textobjekt umgewandelt, wird die Linienstärke automatisch auf den Wert 0 gesetzt.
- Wird einem Textobjekt nachträglich eine Linienstärke zugewiesen, wird der darin enthaltene Text automatisch um den Wert der Linienstärke eingezogen.
- Wird eine Linienstärke auf sich kreuzende Polygone angewendet, kann dies aufgrund mathematischer Probleme zu falschen Ergebnissen führen.

Linienstärke mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die Linienstärke bzw. Rahmenstärke zu bestimmen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Linienstärke** der Modulpalette einen Wert ein.
 - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.

Linienstärke mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie im Menü den Befehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.

3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um die Linienstärke bzw. Rahmenstärke zu bestimmen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Stärke** im Dialogbereich **Rahmen** einen Wert ein.
 - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Linientyp ändern

Sie können den Linientyp eines Objektes mithilfe der Modulpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linientypen sind einige Punkte zu beachten:

- Bei der Anwendung eines Linientyps wird der Raum zwischen den Mustersegmenten so verteilt, dass stets ein Ausgleich des Musters an Objektecken und Objektenden erfolgt.
- Die Räume zwischen den Mustersegmenten werden stets transparent dargestellt, unabhängig davon, welche Farbe und Dichte für den Rahmen gewählt wurde.

Linientyp mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie im Einblendmenü **Linienstil** der Modulpalette ein Muster aus.

Linientyp mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie im Menü den Befehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü **Linienstil** des Dialogbereichs **Rahmen** einen Typ aus.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Linienende ändern

Sie können die Linienenden einer Linie mithilfe der Modulpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung von Linienenden sind einige Dinge zu beachten:

- Bei der Anwendung der Linienenden ist zu beachten, dass das Programm diese stets in Relation zur Linienstärke zeichnet.
- Weiterhin bleibt zu beachten, dass Linien mit verschiedenen Enden unterschiedlich ausgegeben werden können, obwohl sie die gleichen Koordinaten besitzen.

Linienenden mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie eine beliebige Linie.
2. Wählen Sie im Einblendmenü **Linienanfang** bzw. **Linienende** der Modulpalette für ein oder beide Enden ein Linienende aus.

Linientyp mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie eine beliebige Linie.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie im Menü den Befehl **Objekt > Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf die ausgewählten Objekte.
3. Wählen Sie im Einblendmenü **Enden** des Dialogbereichs **Rahmen** für ein oder beide Enden ein Linienende aus.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Radius ändern

Sie können den Radius eines Rechtecks mithilfe der Objektpalette oder der Objekteinstellungen verändern. Bei der Anwendung des Radius sind einige Dinge zu beachten:

- Der Radius ist nur auf Rechtecke anzuwenden. Auf andere Objekte hat er keine Auswirkungen.
- Bei der Anwendung eines Radius für Textobjekte wird der darin enthaltene Text an den Ecken automatisch eingezogen.

Radius mit Modulpalette ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein rechteckiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Radius zu bestimmen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Radius** der Modulpalette einen Wert ein.
 - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.

Radius mit Objekteinstellungen ändern:

1. Erstellen oder wählen Sie ein beliebiges Objekt.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + M** (Windows/Linux) oder **Befehl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Befehl **Allgemein** im Menü **Allgemein**.
 - Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Allgemein**.
 - Doppelklicken Sie auf das ausgewählte Objekt.

3. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Radius zu bestimmen:
 - Geben Sie im Eingabefeld **Radius** im Dialogbereich **Rahmen** einen Wert ein.
 - Wählen Sie im Einblendmenü einen Eintrag.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen.

Arbeiten mit Hilfsobjekten

Hilfsobjekte sind Objekte, die magnetischen Charakter besitzen. Diese Objekte ziehen andere Objekte beim Erzeugen, Strecken und Bewegen wie ein Magnet an. Hilfsobjekte erleichtern die Arbeit, denn durch ihre magnetische Anziehung vereinfachen sie ein exaktes Positionieren von Objekten.

Jedes Objekt, gleich welcher Form und welchen Typs, kann ein Hilfsobjekt sein, welches andere Objekte anzieht. Daher lassen sich auf alle Hilfsobjekte die gleichen Befehle anwenden, wie auf Objekte, die keine Hilfsobjekte sind. Dazu zählt beispielsweise das exakte Positionieren sowie das Ändern der Darstellung.

Hilfsobjekte können automatisch und manuell erstellt, sowie auf Knopfdruck aus- und eingeblendet werden.

Sieben Faktoren bestimmen die Arbeit mit Hilfsobjekten:

- Die Option **Hilfsobjekt** im Dialog **Allgemeine Objekteinstellungen** im Menü **Objekt > Allgemein**.
- Die Option **Hilfsobjekt** im Bereich **Objekt** der **Modulpalette**.
- Der Befehl **Hilfsobjekte magnetisch** im Menü **Ansicht**.
- Die Option **Anziehungsabstand** im Dialog **Vorgaben** (Reiter **Seiten & Objekte**).
- Der Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte anwählbar**.
- Der Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte anzeigen/verbergen**.
- Die Option **Raster: Vorne/Hinten** im Dialog **Vorgaben** (Reiter **Programm > Allgemein** im Bereich **Optionen**).

Referenz:

Objekte ausrichten

Dokumenteinstellungen (Raster)

Hilfsobjekte automatisch erstellen

Das Programm bietet zwei Optionen, um Hilfsobjekte automatisch zu erstellen:

- Automatische Erstellung von Hilfsobjekten mithilfe der Option **Raster** im Dialog **Dokumenteinstellungen**.
- Automatische Erstellung von Hilfsobjekten mithilfe des Lineals.

Im ersten Fall legt das Programm horizontale und vertikale Hilfsobjekte auf der ersten Aliasseite an.

Im zweiten Fall erstellt der Anwender interaktiv Hilfsobjekte, indem er Linien aus dem Lineal zieht.

Hilfsobjekt mit Lineal erstellen:

1. Stellen Sie sicher, dass das Lineal sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall,
 - drücken Sie die Tastenfolge **Strg + R** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + R** (Mac).
 - wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Lineale zeigen**.
2. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte sichtbar sind. Ist dies nicht der Fall,
 - drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + G** (Mac).
 - wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte zeigen** auf.
3. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte anwählbar sind, damit Sie später die Hilfsobjekte genau positionieren können. Ist dies nicht der Fall,
 - drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + Umschalt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Alt + Umschalt + G** (Mac).
 - wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte wählbar** auf.
4. Positionieren Sie den Mauszeiger in das vertikale oder horizontale Lineal, um ein vertikales bzw. horizontales Hilfsobjekt zu erzeugen.
5. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in Richtung Dokumentseite. Gleichzeitig wird eine imaginäre Linie angezeigt.
6. Lassen Sie die Maustaste los, wenn die gewünschte Position erreicht ist.

Das Objekt bleibt selektiert und kann mithilfe der Modulpalette oder den Objekteinstellungen genau positioniert werden.

Wenn Sie nun zur Kontrolle den Dialog **Objekteinstellungen** aufrufen, ist die Option **Hilfsobjekt** angewählt. Gleichzeitig geht das Programm davon aus, dass Sie automatisch erzeugte Hilfsobjekte nur zum Positionieren anderer Objekte benötigen. Daher ist die Option **Drucken** nicht angewählt, was von Ihnen jederzeit geändert werden kann. Darüber hinaus wurde dem Objekt automatisch die Farbe **[Hilfsobjekte]** zugewiesen. Die Farbe **[Hilfsobjekte]** ist im Programm als hellgrün vordefiniert, darf aber jeder Zeit geändert werden. Für Hinweise hierzu sehen Sie bitte das Kapitel **Arbeiten mit Farben**.

Hilfsobjekte manuell erstellen

Jedes Objekt, gleich welcher Form und welchen Typs, kann ein Hilfsobjekt sein, welches andere Objekte magnetisch anzieht.

Hilfsobjekt manuell erstellen:

1. Stellen Sie sicher, dass Hilfsobjekte sichtbar sind. Ist dies nicht der Fall,
 - drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Alt + G** (Mac).
 - wählen sie den Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte zeigen**.
2. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte an.

3. Rufen Sie die **Objekteinstellungen** auf.
4. Wählen Sie die Option **Hilfsobjekt**.
5. Wenn das Hilfsobjekt bei der Ausgabe nicht berücksichtigt werden soll, deaktivieren Sie die Option **Drucken**, , entweder in den **Objekteinstellungen** oder im Bereich **Objekt** der **Modulpalette**

Hilfsobjekte auswählen

Hilfsobjekte dienen in den meisten Fällen lediglich als Positionshilfe für andere Objekte. Dies gilt insbesondere für Hilfsobjekte, die mithilfe des Lineals automatisch erzeugt und nicht gedruckt werden sollen. Damit man Hilfsobjekte nicht versehentlich auswählt, lässt sich die Auswahl von Hilfsobjekten für das gesamte Dokument aus- und einschalten.

Hilfsobjekte auswählbar Ein/Aus:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt-Umschalt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Alt + Umschalt-G** (Mac).
- Wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte wählbar**.

Wird vor dem Befehlsnamen ein Haken angezeigt, sind Hilfsobjekte auswählbar. Ansonsten sind Hilfsobjekte nicht auswählbar. Der Befehl kommt in der Praxis dem Befehl Schützen und Fixieren gleich, ist jedoch wesentlich schneller anzuwenden und auszuschalten.

Anzeige von Hilfsobjekten

Das mithilfe der Dokumenteinstellungen erstellte Raster von Hilfsobjekten dient der genauen Positionierung. Die Linien selbst sind also nicht Bestandteil der Dokumentgestaltung. In der Praxis dienen die meisten Hilfsobjekte, die als Linie dargestellt werden, auch nur als Positionshilfe.

Um sich einen Gesamtüberblick über das Dokument zu verschaffen, ist es also sinnvoll, alle Objekte, die nicht Bestandteil der Seitengestaltung sind, auszublenden.

Hilfsobjekte verbergen/zeigen:

Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:

- Drücken Sie die Tastenfolge **Ctrl + Alt + G** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + G** (Mac).
- Wählen Sie Menübefehl **Ansicht > Hilfsobjekte wählbar**.

Hinweis:

Bedenken Sie, dass Hilfsobjekte auch dann ihren magnetischen Charakter behalten, selbst wenn diese nicht angezeigt werden. Ausgeblendete Objekte wirken zwar magnetisch, können aber nicht angewählt werden.

Das Ein- und Ausblenden von Hilfsobjekten kann aber auch anders sinnvoll eingesetzt werden. So kann man z. B. bei der Gestaltung große Bildobjekte mit dem Attribut Hilfsobjekt belegen. Wird nun der Skalierungsfaktor stark erhöht, so blendet man vorher die Hilfsobjekte aus. Dies beschleunigt den Arbeitsablauf enorm, denn die Bilder müssen nicht extrem vergrößert werden. Kehrt man anschließend zum ursprünglichen Skalierungsfaktor zurück, blendet man die Hilfsobjekte wieder ein.

Magnetismus

Wenn Objekte in Richtung eines Hilfsobjekts bewegt oder gestreckt werden, so zieht das Hilfsobjekt diese Objekte wie ein Magnet an. Ob und in welchem Abstand Objekte magnetisch angezogen werden, hängt von der Aktivierung des Magnetismus und dem Anziehungsabstand ab.

Hilfsobjekte sind standardmäßig magnetisch. Bei der Gestaltung von Dokumenten kann es sinnvoll sein, den Magnetismus für alle Hilfsobjekte auszuschalten.

Hilfsobjekte magnetisch Ein/Aus:

Wählen Sie den Menübefehl **Ansicht › Hilfsobjekte magnetisch**.

Wird vor dem Befehlsnamen ein Haken angezeigt, sind Hilfsobjekte magnetisch. Ansonsten sind Hilfsobjekte nicht magnetisch.

Ab welchem Abstand ein Objekt magnetisch angezogen wird, hängt vom sogenannten Anziehungsabstand ab. Der Wert für den **Anziehungsabstand** wird in Bildschirmpixel angegeben und beträgt standardmäßig 10 Pixel. Dieser Wert ist unabhängig vom Vergrößerungsfaktor, in dem das Dokument angezeigt wird. Das hat zur Folge, dass Hilfsobjekte andere Objekte bereits bei einem relativ geringen Abstand magnetisch anziehen, wenn der Vergrößerungsfaktor beispielsweise unter 100% liegt. Umgekehrt ziehen Hilfsobjekte andere Objekte erst bei einem relativ großen Abstand magnetisch an, wenn der Vergrößerungsfaktor beispielsweise über 200% liegt. Der Standardwert für den Anziehungsabstand lässt sich mithilfe der Vorgaben jederzeit ändern.

Anziehungsabstand für Hilfsobjekte ändern:

1. Wählen Sie den Befehl im Menü **Bearbeiten › Vorgaben** (Windows/Linux) bzw. **VivaDesigner › Einstellungen** (Mac).
2. Rufen sie den Reiter **Seiten & Objekte** auf.
3. Geben Sie im Eingabefeld **Anziehungsabstand** den Wert 20 ein. Das bedeutet, dass magnetische Objekte andere Objekte bereits anziehen, wenn der Abstand zwischen den Objekten, beim Strecken oder Bewegen, weniger als 21 Bildschirmpunkte beträgt.

Zusammenfassung Hilfsobjekte

- Jedes Objekt, gleich welchen Typs und welcher Form, kann das Attribut Hilfsobjekt erhalten.
- Hilfsobjekte können mithilfe der Option **Hilfsobjekt** im Dialog **Objekteinstellungen** erstellt werden.
- Hilfsobjekte können aus dem **Lineal** gezogen werden.
- Hilfsobjekte können automatisch mithilfe des Befehls **Raster** im Dialog **Dokumenteinstellungen** im Menü **Datei > Einstellungen** erstellt werden.
- Hilfsobjekte, die mithilfe des Lineals bzw. des Befehls **Raster** im Dialog **Dokumenteinstellungen** erstellt wurden, erhalten nicht das Attribut **Drucken**. Dies kann jedoch vom Anwender jederzeit geändert werden.
- Hilfsobjekte werden wie normale Objekte auf der obersten Ebene gezeichnet, sofern der Anwender nicht die Option **Hinten** im Dialog **Programm** im Menü **Bearbeiten > Vorgaben** (Windows/Linux) bzw. **VivaDesigner > Vorgaben** (Mac) eingestellt hat.
- Das nachträgliche Ändern der Hierarchie von Hilfsobjekten mithilfe der Option **Hinten** im Dialog **Programm** im Menü **Bearbeiten > Vorgaben** (Windows/Linux) bzw. **VivaDesigner > Vorgaben** (Mac) bezieht sich nur auf nachfolgend erstellte Hilfsobjekte und nicht auf bereits Existierende.
- Der Magnetismus von Hilfsobjekten kann mithilfe des Menübefehls **Ansicht > Hilfsobjekte magnetisch** ein- und ausgeschaltet werden.
- Der **Anziehungsabstand** bestimmt, ab wie viel Bildschirmpixel ein Hilfsobjekt andere Objekte anzieht.
- Der **Anziehungsabstand** wird im Reiter **Objekte** im Dialog **Vorgaben > Seiten & Objekte** im Menü **Bearbeiten > Vorgaben** (Windows/Linux) bzw. **VivaDesigner > Vorgaben** (Mac) bestimmt und ist unabhängig vom Skalierungsfaktor.
- Die Anwahl von Hilfsobjekten kann mithilfe des Menübefehls **Ansicht > Hilfsobjekte wählbar** zugelassen oder unterbunden werden. Die Tastenfolge für diesen Befehl ist **Strg + Alt + Umschalt + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + Wahl + Umschalt + G** (Mac).
- Hilfsobjekte können mithilfe des Menübefehls **Ansicht > Hilfsobjekte zeigen** ausgeblendet bzw. eingeblendet werden. Die Tastenfolge für diesen Befehl ist **Strg + Alt + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + Wahl + G** (Mac).

Arbeiten mit Aliasobjekten

Aliasobjekte erstellen

In dem Abschnitt **Objekte erstellen** haben Sie bereits die Unterschiede zwischen Originalobjekten und Aliasobjekten kennen gelernt. Da es sich mit einem Aliasobjekt um eine Kopie eines Originalobjektes handelt, gibt es kein Aliasobjekt ohne Originalobjekt. Um ein Aliasobjekt zu erstellen, wählen Sie ein Objekt auf der Dokumentseite an und wählen sie den Menübefehl **Objekt > Alias > Alias erzeugen** oder drücken Sie die von Ihrem System bedingte Tastenfolge. Das von Ihnen ausgewählte Objekt kann selbst ein Aliasobjekt sein. Das spart Ihnen Zeit, da Sie das Originalobjekt nicht suchen müssen, das sich auf einer anderen Seite befinden kann.

Aliasobjekt erstellen:

1. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Erstellen Sie ein neues Objekt Ihrer Wahl.
 - Wählen Sie ein bestehendes Objekt aus.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + x** (Multiplikation) oder **Strg + Umschalt + *** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + *** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Alias > Alias erzeugen**.

Ein Aliasobjekt erscheint mit einem horizontalen sowie einem vertikalen Versatz zum Originalobjekt. Das Originalobjekt wird abgewählt und das neu erstellte Aliasobjekt wird gewählt. Die Einstellungen für den horizontalen sowie den vertikalen Versatz werden im Bereich **Seiten & Objekte** der **Vorgaben** definiert, und diese werden auch für das Einfügen von Objekten verwendet.

3. Wählen Sie jetzt das Originalobjekt und modifizieren Sie es, z.B. ändern Sie die Füll- bzw. Rahmenfarbe/-dichte/-deckkraft. Das Aliasobjekt übernimmt Ihre Änderungen automatisch.

Eine weitere Methode, Aliasobjekte zu erzeugen, wird mit den Menübefehlen **Duplizieren** und **Neue Dokumentseite(n)** dargestellt. Diese Befehle erlauben Ihnen, Aliasobjekte nicht nur auf der gleichen Seite, sondern auf nachfolgenden Seiten zu erzeugen.

Objekte als Aliasobjekte auf nachfolgenden Seiten duplizieren:

1. Erstellen Sie ein Dokument mit zwei oder mehr Seiten.
2. Erzeugen Sie ein Objekt Ihrer Wahl auf der ersten Dokumentseite.
3. Duplizieren Sie das Objekt mit dem Befehl **Duplizieren**, wie im Abschnitt **Objekte duplizieren** beschrieben:
 - Wählen Sie die Anzahl der Duplikate nach der Anzahl der nachfolgenden Seiten, d.h. wenn Ihr Dokument nur zwei Seiten hat, erzeugen Sie nur ein Duplikat.
 - Wählen Sie die Option **Alias**.
 - Wählen Sie die Optionen **Duplizieren auf folgende Seiten** und **Linke und rechte Seiten**. Ein Duplikat wird dann auf jede nachfolgende Seite erzeugt.
4. Klicken Sie **OK**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

Objekte als Aliasobjekte auf neuen Seiten duplizieren:

1. Erstellen Sie ein Dokument mit einer Seite.
2. Erzeugen Sie ein Objekt Ihrer Wahl auf dieser (ersten) Seite des Dokuments.
3. Fügen Sie eine oder mehrere Dokumentseiten in das Dokument ein:
 - Wählen Sie den Menübefehl **Dokument › Erzeugen › Neue Dokumentseite(n)**.
 - Klicken Sie die Seite in der Seitenpalette und wählen Sie den Befehl **Neue Dokumentseite(n)** im Kontextmenü.
4. Klicken Sie die Checkbox **Objekte übernehmen** oben rechts im Dialog.
5. Wählen Sie die Option **Als Alias übernehmen**:
 - Wählen Sie die Standardoption **Alle Objekte der Seite**, wenn Sie Aliasobjekte von allen Objekten der ersten Seite erzeugen wollen.
 - Wenn Sie mehrere Objekte auf der ersten Seite haben und nur Aliasobjekte von einem Objekt erzeugen wollen, wählen Sie zuerst dieses Objekt an und dann im Dialog wählen Sie die Option **Alle selektierten Objekte**.
6. Klicken Sie OK, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

Eine weitere Methode, Aliasobjekte zu erzeugen, wird mit dem Menübefehl **Objekt › Teilen** angeboten, wie im Abschnitt **Teilen von Objekten** beschrieben.

In diesem Kapitel haben Sie schon die Merkmale und das Verhalten von Objekten kennen gelernt. Viele Befehle können sowohl auf Original- als auch auf Aliasobjekte angewendet werden. Darüber hinaus besitzt das Programm Befehle, die sich ausschließlich auf Aliasobjekte und deren Beziehung zu Originalobjekten beziehen. Mit Hilfe dieser einfachen Befehle lassen sich sehr komplexe Anwendungen gestalten.

Finden des Originalobjektes

Das Originalobjekt muss gewählt werden, bevor Änderungen vorgenommen werden können. Wenn nun eine Vielzahl von Aliasobjekten existiert, kann es recht mühselig sein, das Originalobjekt zu finden.

Hier kommt der Befehl **Original finden** zum Einsatz.

Originalobjekt finden:

1. Erstellen Sie ein Dokument mit wenigstens zwei Seiten.
2. Erzeugen Sie ein Objekt Ihrer Wahl.
3. Erzeugen Sie ein Aliasobjekt auf den folgenden Seiten mit dem Befehl Duplizieren.
4. Gehen Sie zur folgenden Seite. Wählen Sie das Aliasobjekt an und wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Alias › Original finden**.

Das Programm springt zum Originalobjekt und wählt es automatisch an.

Logischerweise kann diese Funktion auch angewendet werden, wenn alle Objekte auf einer Seite sind, sich überlagern, etc.

Alias in Kopie umwandeln

Gerade wenn Sie mit einer Vielzahl von Aliasobjekten arbeiten, kann es vorkommen, dass Sie ein Aliasobjekt inhaltlich oder äußerlich gerne verändern würden. Normalerweise kann diese Aufgabe nur durch Modifizierung des Originalobjektes erfolgen. Um diesen Wunsch zu realisieren, müssen Sie das Aliasobjekt in eine Kopie umwandeln und dann erst bearbeiten. Die nun erzeugte Kopie steht in keiner Beziehung mehr zum Original des Aliasobjektes.

Alias in Kopie umwandeln:

1. Erzeugen Sie ein Objekt Ihrer Wahl und erzeugen Sie davon ein Aliasobjekt wie oben beschrieben.
2. Wählen Sie das Aliasobjekt an.
3. Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Alias > In Kopie umwandeln**. An der Änderung der Selektionspunkte werden Sie sehen, dass das Objekt jetzt ein editierbares Originalobjekt ist.

Variabler Aliasinhalt

Im vorherigen Abschnitt wurde ein Alias in eine Kopie umgewandelt, um den Inhalt oder äußere Form des Aliasobjekts zu verändern. Wenn lediglich der Inhalt eines Aliasobjekts und nicht dessen Grafikattribute wie z. B. Füllfarbe, Rahmenstärke etc. verändert werden sollen, ist eine Umwandlung in eine Kopie nicht zwingend erforderlich.

Für solche Fälle bietet das Programm die Möglichkeit, für das Originalobjekt (Bild- oder Textobjekte) einen variablen Inhalt zu definieren. Wenn Sie dann ein Aliasobjekt erzeugen, ist es auch weiterhin ein Abbild des Originalobjekts. Lediglich der Inhalt des Objekts kann individuell bestimmt werden.

Variables Aliasobjekt (Text oder Bild) erzeugen:

1. Erzeugen Sie ein Textobjekt und/oder ein Bildobjekt,
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Dialog **Spezialeinstellungen** zu öffnen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + M** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Spezial**.
 - Wählen Sie den Befehl **Spezial** im Kontextmenü.
3. Klicken Sie die Checkbox **Aliasinhalt variabel** und bestätigen Sie mit **OK**.
4. Erzeugen Sie jeweils ein Aliasobjekt der zwei Objekte wie oben beschrieben.
5. Überprüfen Sie den Erfolg Ihrer Befehle, indem Sie etwas Text im Original- ODER im Alias-textobjekt schreiben, bzw. Sie importieren ein Bild in das Original- ODER in das Aliasbildobjekt. Wenn Sie jetzt die grafischen Attribute der Originalobjekte ändern, werden diese Änderungen in den Aliasobjekten übernommen.

Das gleiche Prinzip gilt auch für die Befehle **Duplizieren** und **Teilen**.

Variables Alias in Alias umwandeln:

1. Wählen Sie ein Originalobjekt an, das ein variable Aliasobjekt hat.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Dialog **Spezialeinstellungen** zu öffnen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + M** (Windows/Linux) bzw. **Befehl + Wahl + M** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Spezial**.
 - Wählen Sie den Befehl **Spezial** im Kontextmenü.
3. Klicken Sie die Checkbox **Aliasinhalt variabel** aus.
4. Klicken Sie **OK**, um Ihre Einstellung zu bestätigen.

Anschließend werden Sie sehen, dass das Aliasobjekt den Inhalt des Originalobjektes übernommen hat, und dass der Inhalt jetzt nicht verändert werden kann. Sie können die Einstellung für variablen Inhalt jeder Zeit wieder aktivieren und dann im Aliasobjekt inhaltliche Änderungen vornehmen.

Zusammenfassung Aliasobjekte

- Aliasobjekte sind virtuelle Kopien ihrer Originalobjekte. Alle Attribute inklusive Inhalt (für Text- und Bildobjekte) werden in den Aliasobjekten übernommen.
- Aliasobjekte von Text- bzw. Bildobjekte können einen variablen Inhalt besitzen, wenn im Originalobjekt die Option **Aliasinhalt variabel** im Dialog **Spezialeinstellungen** aktiviert wurde.
- Aliasobjekte werden erstellt
 - manuell mithilfe von Tastaturbefehle, Menü- oder Kontextmenübefehle.
 - automatisch mit dem Befehl **Duplizieren**
 - automatisch mit dem Befehl **Teilen**
 - automatisch mit dem Befehl **Neue Dokumentseite(n)**
- Einzelne Aliasobjekte können in eine Kopie umgewandelt und anschließend bearbeitet werden.
- Ein Aliasobjekt kann auch unabhängig vom Originalobjekt ein Hilfsobjekt sein. Wenn das Originalobjekt ein Hilfsobjekt ist, dann erben alle Aliasobjekte automatisch diesen Attribut. Wenn ein Originalobjekt mit verbundenen Aliasobjekte nachträglich in ein Hilfsobjekt umgewandelt wird, erben die Aliasobjekte diesen Attribut nicht.
- Mithilfe des Befehls **Original finden**, kann man insbesondere in größeren Dokumenten das Originalobjekt leicht finden.

Arbeiten mit Gruppen

Das Programm ermöglicht, eine Reihe von Objekten auf einer einzelnen Seite zu einer Gruppe zusammenzufassen. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn mehrere verschiedene Objekte wie ein Einzelobjekt behandelt werden sollen.

Gruppe erzeugen und erkennen

Eine Objektgruppe lässt sich erstellen, wenn mindestens zwei Objekte angewählt sind. Das Programm unterstützt hierarchische Gruppen. Dies bedeutet, dass ein Element der Gruppe seinerseits wieder eine Gruppe sein kann. Der Verschachtelungstiefe ist keine Grenze gesetzt.

Gruppe erzeugen:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Wählen Sie die Tastenfolge **Strg + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + G** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Gruppieren** auf.

Eine Gruppe wurde erfolgreich erzeugt, wenn die angewählten Objekte abgewählt werden und um diese Objekte ein umschließendes Rechteck angezeigt wird.

Hierarchische Gruppe erzeugen:

1. Wählen Sie die soeben erzeugte Gruppe und ein zusätzliches Objekt an.
2. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Wählen Sie die Tastenfolge **Strg + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + G** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Gruppieren** auf.

Auch ein Aliasobjekt kann in eine Gruppe eingebunden werden. Durch Änderung des Originalobjekts wird natürlich auch die Gruppe beeinflusst.

Gruppe mit Aliasobjekt erzeugen:

1. Wählen Sie mindestens zwei Objekte an.
2. Erstellen Sie Aliasobjekte von beiden Objekten und positionieren Sie sie unterhalb ihrer Originalobjekte auf der Seite.
3. Wählen Sie das erste Originalobjekt und das zweite Aliasobjekt.
4. Wählen sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Wählen Sie die Tastenfolge **Strg + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + G** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt > Gruppieren**.

Wird nun das zweite Originalobjekt in der ersten Reihe angewählt und verändert, verändert sich natürlich auch das Aliasobjekt in der Gruppe.

Alias von einer Gruppe erzeugen:

1. Wählen Sie die soeben erzeugte Gruppe an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + x** (Multiplikation) bzw. **Strg + Umschalt + *** (Windows/Linux) oder **Befehl + *** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Alias › Alias erzeugen**.

REFERENZ:

Abschnitt *Arbeiten mit Aliasobjekten*

Objekte in Gruppe auswählen

Häufig kommt es vor, dass einzelne Objekte der Gruppe verändert werden sollen. Dabei muss die Gruppe nicht wieder aufgelöst werden, denn Sie können einzelne Objekte der Gruppe direkt auswählen und verändern.

Objekt in einer Gruppe auswählen:

1. Wählen Sie eine Objektgruppe.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Gruppenmodus zu deaktivieren:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + U** (Windows/Linux) oder **Befehl + Wahl + U** (Mac).
 - Wählen Sie den Menübefehl **Objekt › Gruppenmodus aktiv**.
3. Wählen Sie das gewünschte Objekt in der Gruppe und nehmen Sie eine Änderung der Attribute (z.B. Objektgröße/Objektposition, Füllfarbe/Dichte oder Rahmenfarbe/Dichte) wie schon beschrieben vor.
4. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen, um den Gruppenmodus erneut zu aktivieren:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + Alt + U** (Windows/Linux) oder **Befehl + Wahl + U** (Mac).
 - Wählen Sie den Befehl im Menü **Objekt › Gruppenmodus aktiv**.

Gruppierung aufheben

Dieser Befehl löst die Gruppe wieder in ihre Einzelelemente auf. Da das Programm über hierarchische Gruppen verfügt, können Gruppen wiederum Gruppen beinhalten. Beim Auflösen von Gruppen bleibt diese Hierarchie erhalten. Daher kann es sein, dass Sie den Befehl Gruppierung aufheben mehrmals aufrufen müssen, um eine Gruppe letztendlich in alle Einzelobjekte aufzulösen.

Gruppierung aufheben:

1. Wählen Sie die gewünschte Gruppe an.
2. Wählen Sie eine der nachfolgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenfolge **Strg + U** (Windows/Linux) oder **Befehl + U** (Mac).
 - Rufen Sie Menübefehl **Objekt › Gruppierung aufheben** auf.

Hinweis:

Bedenken Sie, dass Aliasobjekte immer nur virtuelle Abbildungen des Originalobjekts sind. Wird also eine Gruppe aufgelöst, von der ein Alias existiert, wird die Aliasgruppe gelöscht, da das Aliasobjekt von der Gruppe und nicht von den Einzelelementen erzeugt wurde.

Zusammenfassung Gruppen

- Mehrere Objekte können mithilfe des Menüs **Objekt > Gruppieren** oder mit der Tastenfolge **Strg + G** (Windows/Linux) oder **Befehl + G** (Mac) zu einer Gruppe zusammengefasst werden.
- Auch Aliasobjekte können Bestandteil der Gruppe sein, ohne dass ein Original Bestandteil der Gruppe ist..
- Objekte können durch Drücken der Tastenfolge **Strg + Alt + U** (Windows/Linux) oder **Befehl + Wahl + U** (Mac) in der Gruppe als Einzelobjekte bearbeitet werden, ohne dass die Gruppe aufgelöst werden muss.
- Die Inhalte von gruppierten Objekten lassen sich nur bearbeiten, wenn der Gruppenmodus nicht aktiv ist.
- Erneutes Drücken der Tastenfolge **Strg-Alt-U** (Windows/Linux) oder **Befehl-Wahl-U** (Mac) schaltet den Gruppenmodus wieder ein.
- Gruppen werden mithilfe des Menüs **Objekt > Gruppierung aufheben** oder mit der Tastenfolge **Strg + U** (Windows/Linux) oder **Befehl + U** (Mac) aufgelöst.
- Aliasobjekte einer Gruppe werden vollständig gelöscht, wenn die Gruppe aufgelöst wird. Hierfür wird vorab eine Warnung ausgegeben.