
MAGIX
XARA
DESIGNER
PRO X
Handbuch Deutsch

Copyright

Die vorliegende Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, bleiben vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden.

Sämtliche Wiedergaberechte bleiben vorbehalten. Irrtum und inhaltliche Änderungen sowie Programmänderungen vorbehalten.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994 – 2017 Alle Rechte vorbehalten.

Xara ist ein eingetragenes Warenzeichen der Xara Group Ltd.

Xara Group Ltd. ist ein Konzernunternehmen der MAGIX Software GmbH

MAGIX ist eingetragene Marke der MAGIX Software GmbH.

MAGIX Foto Designer 7: Copyright © MAGIX Software GmbH, 2000 – 2017.

Bei den übrigen genannten Produktnamen kann es sich um eingetragene Marken des jeweiligen Herstellers handeln.

This product uses MAGIX patent pending technology.

Die Lizenzbedingungen werden während der Installation gezeigt und können auch über www.magix.com aufgerufen werden.

Inhaltsverzeichnis

Copyright **2**

Kundendienst **14**

Einführung in Xara Designer Pro X **16**
Willkommen bei Xara Designer Pro X 16
Was ist neu in Designer Pro? 16
Update-Service 24
Weitere Informationsquellen 25
Terminologie 26

Erste Schritte **28**
Programmoberfläche 28
Objektbasiertes Design 30
Ebenen 30
Zeichen-Werkzeuge 31
Kontextmenüs (Rechtsklick) 35
Vorlagen & Cliparts verwenden 36
Fotos 40
Text 41
Seitengröße 41
Arbeit speichern & exportieren 42

Arbeiten mit Dokumenten **43**
Ein neues Dokument beginnen 43
Öffnen eines vorhandenen Dokuments 44
Teilen über mehrere Speicherorte 44
Ausgewähltes Dokument und Titelleiste 45
Symbolleisten 45
Infoleiste 46
Hauptwerkzeugleiste 46
Statusleiste 47
Die Anzeigen 47
X–Y-Koordinaten 47
Normal/Vollbildmodus 48
Mehrere Fenster öffnen 48
Zoomwert ändern 48
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters 50

Seitengröße ändern 51
Mehrseitige Dokumente 54
Dokumente speichern 60
Hilfsverzeichnisse 61
Dokument schließen 62
Automatische Sicherheitskopien 62
Bildschirmraster 66
Lineale 66
Maßeinheiten 68
Regler „Ansichtsqualität“ 71
Strg (Steuerung)-Taste 72
Galerien 72
Objekte benennen 81
Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen 82
Rückgängig und Wiederherstellen 84

Arbeiten mit Objekten 85
Objekte bewegen 85
Objekte aus dem Dokument entfernen 90
Duplizieren und Klonen 91
Objekte nach hinten oder vorne bringen 92
Objekte drehen 94
Skalieren von Objekten (Größenänderung) 96
Objekte spiegeln 100
Dehnen und Stauchen von Objekten 100
Automatisches Ausrichten (Snapping) 101
Hilfsobjekte und Hilfslinien 106
Gruppieren und Gruppen auflösen 108
Bearbeiten innerhalb von Gruppen 109
Weitere Gruppenarten 111
Weiche Gruppen 111
Ausrichtung 113
Aktuelle Attribute 116
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen 118
ClipAnsicht 119
Wiederholte Objekte 120
Live-Kopien 124
Automatisch an Seite anpassen... 126
Verdrängende Objekte 133
Hyperlinks hinzufügen 134

Konflikte im Seitenlayout 136

Objekte auswählen 137
Auswahl-Werkzeug 137
Objekte auswählen 138
Per Doppelklick Werkzeuge wechseln 142

Linien und Formen zeichnen 143
Zeichen-Werkzeuge 143
Das Freihand- & Pinselwerkzeug 143
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten 146
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug 148
Formerstell-Werkzeug 149
Form-Werkzeug 151
Linien verlängern 154
Ankerpunkt neu hinzufügen 154
Mehrere Ankerpunkte auswählen 155
Ankerpunkte löschen 156
Ankerpunkte bewegen 156
Linien glätten 157
Begrenzung der Linie 158
Kurven ändern 158
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt) 160
Formen auftrennen 160
Linienstärke ändern 160
Linien mit variabler Breite 161
Linien-Galerie 162
Pinsel 165

Arbeiten mit Formen 171
Zeichen-Werkzeuge für Formen 171
Rechtecke und Quadrate erstellen 171
Kreise und Ellipsen erstellen 172
Smart-Formen 173
Polygone und Sterne erstellen 180
Formen kombinieren 183
Formen zusammenfügen 186
Formen bearbeitbar machen 187

Objekte verzerren 189
Dehnen und Stauchen von Objekten 189

Objekte neigen 190
Das Verzerren-Werkzeug 191
Randunschärfe (Verblassen) 195

Seiten- & Ebenen-Galerie 196
Seiten- & Ebenen-Galerie 196
Seiten 199
Ebenen 199
Ebenen-Aktionen 202
Besondere Ebenen 205
Ebenen und Objekte verbergen 206
Objekte und Ebenen sperren 206
Solo-Modus 207
Alle anzeigen & Alle entsperren 207
Objekte zwischen Ebenen bewegen 208

Arbeiten mit Farben 209
Farbleiste 209
Drag & Drop von Füll- und Linienfarben 211
Text-Hintergrundfarbe hinzufügen 213
Objektfarben bearbeiten 213
Farbeditor im Detail 214
Farben im Farbeditor exakt bestimmen 216
Druck- und Bildschirmfarben 216
Farbmodelle 217
Lokale und benannte Farben 218
Grundfarbenschemata 218
Eigene Farbschemata erstellen 219
Neue benannte Farben erstellen 219
Farben ersetzen 220
Benannte Farben bearbeiten 222
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben 224
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen 226
Farben-Galerie 227
PANTONE®-Farben 229

Arbeiten mit Text 231
Das Text-Werkzeug 231
Das Schriftarten-Menü 233
Google-Schriftarten 235
Schriftart ersetzen 237

Symbole 237
Einfacher Text 240
Text in einer Spalte 240
Textbereiche 241
Text entlang einer Kurve 248
Text bearbeiten 249
Rechtschreibprüfung 250
Autokorrektur 252
Worttrennung 252
Suchen & Ersetzen 255
Inhaltsverzeichnis einfügen 256
Text über mehrere Textobjekte synchronisieren 258
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge 258
Text abweisende Objekte 261
Verankerte Grafiken 263
Eingebettete Grafiken 266
Aufzählungen und Nummerierte Listen 268
Formatvorlagen 274
Textattribute anwenden 282
Einzüge 289
Text-Links 289
Text innerhalb von Gruppen für Websites 290
Textdarstellung kopieren 291
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF) 292
Text in bearbeitbare Formen konvertieren 292
Schriftarten-Galerie 293
Schriftarten und PDF 296
Dokument-Schriftarten einbetten 296
Website-Schriftarten einbetten 296
Schriftart-Berechtigungen 297

Füllungen 298
Füll-Werkzeug 298
Bitmap-Füllungen 301
Fraktalfüllungen 304
Mehrfache Farbverläufe 305
Füll-Galerie 305

Transparenz 308
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz 309

Verlaufstransparenz anwenden 309
Mehrstufiger Transparenzverlauf 310
Transparenztypen 310
Optimieren 313
Profil 314
Anfasser/Auflösung 314
Bitmaps 314
Transparenz auf mehreren Objekten 314
Deckkraft-Masken 315

Kanten 320
Kanten-Werkzeug 320
Kante erstellen 320
Kanten modifizieren 321
Kanten entfernen 324

Schatten 325
Schatten-Werkzeug 325
Schatten erstellen 325
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern 327
Schatten zu Formen konvertieren 328
Schatten entfernen 328
Schatten auf andere Objekte kopieren 328

Konturen 329
Kontur-Werkzeug 329
Objekte mit Konturen versehen 329
Konturen in Formen umwandeln 333
Konturen entfernen 333

Fotobereiche und Masken 334
Masken oder Fotobereiche? 334
Bereiche und Masken erstellen 334
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge 335
Maske bearbeiten 336
Weiche Masken 336
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden 337
Formen auf die Masken-Ebene kopieren 340

Überblendungen 341
Einführung 341
Verwenden des Überblenden-Werkzeugs 342

Überblendungen entfernen 348

Arbeiten mit Fotos 349
Einleitung 349
Foto-Objekte 349
Fotogruppen 349
Foto-Grids 350
Xara Fotoshow-Widget 353
Fotos importieren 354
Fotoauflösung 358
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf 359
Bitmap-Galerie 359
Eingebettete JPEG-Dateien 362
Fotos zusammenfügen und mischen 363
Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs 364
Anzeigequalität für Fotos 366
Fotos speichern und exportieren 367
Fotobearbeitungs-Attribute 369
Umrisse eines Fotos bearbeiten 369
Fotos beschneiden 370
Magnetisches Auswahl-Lasso 371
Screenshots 374
Fotos einfärben 376
Foto-Filter Voreinstellungen 377
Externe Foto-Editoren einbinden 379
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen 381
Horizonte begradigen 382
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen 384
Foto auf volle Größe bringen 384
Fotos und Bitmaps optimieren 384
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln 387
Foto-Dokumente 388
Foto-Dateien bearbeiten 389
Fotos vektorisieren 390

Foto-Werkzeug 394
Verwenden des Foto-Werkzeugs 394
Gemeinsame Foto-Funktionen 394
Verbessern-Werkzeug 395
Beschneidungs-Werkzeug 405

Foto-Klon-Werkzeug 407
Reparaturpinsel 409
Effektpinsel 410
„Rote-Augen-entfernen"-Werkzeug 412
Live-Effekte 414
Live-Effekte kopieren 417
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung 417
Tonwertkorrektur 421
Panoramafunktion 429
Perspektivenkorrektur-Werkzeug 431
Exif-Werkzeug 432

Radier-Werkzeug 433
Radier-Werkzeug 433
Stiftgröße 433
Hintergründe entfernen 433
Weiches Radieren 435
Formbearbeitung 435
Nicht-destruktive Bearbeitung 436

3D-Extrusions-Werkzeug 437
Form extrudieren 437
Infoleiste Extrusions-Werkzeug 438
3D-Extrusionsattribute kopieren 441

Webgrafiken und Websites 442
Webdesign mit Varianten für mobile Geräte 442
Hochauflösende Bilder 447
Website-Symbolleiste 449
Website erstellen 449
Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden 449
Vorschau Ihrer Website 450
Website exportieren 452
Web Animationen 453
Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites 457
Website-Hintergründe 464
Links, Buttons & Navigationsleisten 470
Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups 471
Webeigenschaften-Dialog 479
Websites mit Seiteneffekten 505
Website veröffentlichen 509

Videos, Flash und andere Widgets einbetten 517
Navigationsleisten 518
Website-Präsentationen 534
Website-Widgets 546

Animationen 556
Einführung 556
Grundsätzliches zu Flash-Animationen 558
Ihre erste Animation 559
Exportieren einer Flash-Datei 561
Animationen als AVI exportieren 563
Animierte GIFs erstellen 564
Animationseigenschaften 564
Frame-Galerie 566
Fotos 568
Animations-Framerate und Tweenschritte 569
Ausschnitte animieren 570
Animationsgeschwindigkeit 572
Flüssigkeit der Animation 572
Drehung 573
Welche Features aus Xara Designer Pro X werden von Flash unterstützt? 575
Animation mit Farbveränderungen 577
URLs in Flash 577
Erweiterte Flashbefehle 578

Drucken 581
Druckränder anzeigen 581
Drucker auswählen und einstellen 581
Drucken-Dialog 582
Druckoptionen - Ausgabe 585
Druckoptionen - Druckeinstellungen 587

Fotosatz 589
Volltonfarben 589
Vorschau der Farbkanäle auf dem Bildschirm 590
Druckoptionen - Fotosatz 591
Druckoptionen - Separationen (Farbkanäle) 594
Überdrucken 596
Auf alle Platten drucken 598
Drucken & Farbseparation - technische Details 599

Importieren und Exportieren **602**
Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren 602
Unterstützte Dateiformate für Import und Export 603
Dateien importieren 607
Dateien exportieren 610
PDF-Export 618
Übersicht JPEG-, PNG-, GIF- und BMP-Export-Dialog 635
Exportdialog für andere Bitmaps 642

Arbeiten mit Vorlagen **644**
Fotos ersetzen 644
Fotos im Rahmen anpassen 645
Fotos bearbeiten 645
Farben ändern 645
Text ändern 647
Seiten hinzufügen 647

Designer Pro anpassen **648**
Ändern des leeren Vorlagendokuments 648
Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons 648
Optionen im Menü „Extras“ 649
Allgemein 650
Raster und Lineal 654
Internet 656
Maus 658
Seitengröße 660
Sicherheitskopien 662
Effekte & Plug-ins 662
Fotobearbeitung 664
Skalierung 665
Einstellungen 666
Einheiten 668
Ansicht 669
Symbolleisten 672
Galerien an-/abdocken 675
Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen 675

Menüs und Tastaturkürzel **676**
Einführung 676
Menü Datei 676

Menü Bearbeiten 681
Menü Anordnen 684
Menü Einfügen 689
Menü Extras 691
Menü Bereitstellen 694
Menü Fenster 694
Menü Hilfe 697
Tastaturkürzel 699
Integriertes Tastaturkürzel-Werkzeug 706

Index **711**

Kundendienst

Lieber MAGIX Kunde,

es ist unser Ziel, Ihnen jederzeit komfortable, schnelle und lösungsorientierte Hilfestellung zu leisten. Dafür stellen wir Ihnen ein umfassendes Angebot zur Verfügung:

- **Unbegrenzter Web-Support:** Als registrierter Kunde von MAGIX erhalten Sie unbegrenzten Web-Support über das komfortabel gestaltete MAGIX Service-Portal support.magix.net. Hier haben Sie Zugang zu einem intelligenten Hilfeassistenten, hochqualitativen FAQs, Patches und Erfahrungsberichten, die fortlaufend aktualisiert werden. Einzige Voraussetzung zur Nutzung ist die Registrierung Ihres Produktes auf www.magix.de.
- **Online-Community als Soforthilfe und Austauschplattform:** Die Online-Community www.magix.info steht Ihnen als MAGIX Kunde kostenlos unbegrenzt zur Verfügung. Die Community umfasst über 150.000 Mitglieder und beinhaltet die Möglichkeit, Fragen zu MAGIX Produkten an die Community zu stellen oder aber über die Suchfunktion nach spezifischen Themen oder Antworten zu suchen. Der Wissens-Pool enthält neben Fragen & Antworten ein Lexikon, Videoanleitungen (Tutorials) und ein Diskussionsforum. Die vielen Experten, die tagtäglich auf www.magix.info zu finden sind, garantieren schnelle Antwortzeiten von teilweise nur wenigen Minuten.
- **E-Mail-Support für MAGIX Produkte:** Für jedes neue MAGIX Produkt erhalten Sie ab Kaufdatum automatisch 12 Monate kostenlosen Kundendienst per E-Mail.
- **Premium E-Mail-Support:** Für einen priorisierten Support oder aber wenn Sie möchten, dass Sie das Supportteam bei der Lösung von nicht MAGIX bezogenen Hardwareproblemen unterstützt, können Sie optional ein Ticket für Premium E-Mail-Support erwerben. Bitte gehen Sie dazu auf die MAGIX Supportseite http://support.magix.net und klicken nach dem Login in der Navigation auf „Zugangscode erwerben". Das Ticket bezieht sich auf einen bestimmten Problemfall, bis dieser gelöst ist, und ist nicht auf eine E-Mail beschränkt.

Bitte beachten Sie: Um den Premium E-Mail-Support und den kostenlosen Produkt-E-Mail-Support via Internet in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie Ihr MAGIX Programm mit der Seriennummer registrieren. Die Seriennummer finden Sie auf der Hülle der Installations-Disc (bzw. auf der Innenseite der DVD-Box).

- **Zusätzlicher Telefonkundendienst:**
  Über die zahlreichen kostenlosen Kundendienstleistungen hinaus steht Ihnen kostenpflichtig der Kundendienst auch per Telefon zur Verfügung.

Sie erreichen den MAGIX Kundendienst telefonisch unter:

DEUTSCHLAND

Tel.: 0900-17 71 115

(1,24 EURO/Min. aus dem Festnetz von T-Home (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

Post: MAGIX Support

Postfach 200914

01194 Dresden

ÖSTERREICH

Tel.: 0900-45 45 71

(1,56 EURO/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

SCHWEIZ

Tel.: 0900-45 45 71

(1,50 CHF/Min.(*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

(*) Die Gesprächspreise können je nach Anbieter variieren und sind aus dem Mobilfunk oft erheblich höher.

MAGIX Vertrieb

Unser MAGIX Vertrieb ist werktags für Sie erreichbar und ist Ihnen bei folgenden Anfragen und Problemen behilflich:

- Bestellungen
- Produktberatung (vor dem Kauf)
- Upgrade-Anfragen
- Retourenabwicklung

Tel: +49 5741 3455-31

Montag – Freitag: 9:00 Uhr – 12:30 Uhr und 13:15 Uhr – 17:30 Uhr

E-Mail: infoservice@magix.net

Post: MAGIX GmbH & Co. KGaA

Borsigstr. 24

32312 Lübbecke

Einführung in Xara Designer Pro X

Willkommen bei Xara Designer Pro X

Xara Designer Pro X ist ein umfangreiches, einfach zu bedienendes Programm zur Dokument- und Grafik-Erstellung und kann alles von hochkomplexen Illustrationen bis zu mehrseitigen DTP-Projekten oder PDF-Dokumenten.

Wenn Sie mit Fotos arbeiten, übernimmt Designer Pro alles von automatischen Verbesserungen bis hin zu hervorragenden digitalen Bildeinstellungen. Beim Erstellen einer Website unterstützt Sie Designer Pro bei allem, was Sie brauchen - von Flash-Animationen über Webseiten-Layouts bis hin zu kompletten Websites. Wenn Sie zeichnerisch tätig werden wollen, ist Designer Pro die ideale Lösung für einfache Logos, Grußkarten und Einladungen, bis hin zu hochauflösenden Illustrationen.

Unabhängig von den benötigten Grafiken und Ihren gestalterischen Fähigkeiten garantiert Ihnen die intuitive Benutzeroberfläche und schnelle Bearbeitungszeit viel Spaß und Kreativität bei Ihrer Arbeit. Selbst wenn Sie keinerlei Design-Talent besitzen, finden Sie eine große Auswahl an professionell gestalteten Vorlagen auf der Programm-CD, mit denen Sie hervorragende Dokumente und Websites erstellen können.

Was ist neu in Designer Pro?

Juni 2016: Unsere neue Version des Xara Designer Pro X bringt ihnen spannende neue Foto-Werkzeuge, erhebliche Verbesserungen bei Text, neue Web-Funktionen und viele neue Inhalte.

Mit unserem Update Service veröffentlichen wir weitere neue Features im Laufe des Jahres, ohne das zusätzliche Kosten anfallen und ohne, dass Sie bis nächstes Jahr auf die Updates warten müssen, an denen wir gerade arbeiten.

Foto-Funktionen

Einfaches Bewegen, Drehen und Skalieren für Fotos

Wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen, sehen Sie einige neue Anfasser am Foto, um es zu skalieren, zu drehen und zu beschneiden. Das ist viel einfacher und intuitiver, als das Füll-Werkzeug für diese einfachen, aber häufigen Aktionen zu benutzen und es verhält sich auch schlauer: es wird dafür gesorgt, dass niemals Lücken um die Kanten eines Fotos entstehen, wenn Sie es innerhalb seiner Umrisse verschieben. Protipp: Das ist auch super für Horizontbegradigung!

Neuer Foto-Effekt Crossentwicklung

Erzeugen Sie dramatische Kontrast- und Sättigungs-Effekte mit dieser neuen Option in der Infoleiste des Fotos-verbessern-Werkzeugs, diese simulieren einen traditionellen fotografischen Effekt, der durch die Verwendung der falschen Chemikalien erreicht wird (Digitale Bildbearbeitung wie in Designer Pro erzielt den selben Effekt durch die Manipulation der RGB-Farbkanäle).

Neue Transparenzmodi (Farbig abwedeln und nachbelichten)

Wir haben zwei neue Transparenzmodi hinzu gefügt, kompatibel mit dem W3C-Standard: Abwedeln (ein allgemeines Aufhellen) und Nachbelichten (ein generelles Verdunkeln).

Verbesserungen am EXIF-Werkzeug

Das EXIF-Werkzeug wurde verbessert, so dass es nun IPCT. und SMP-Tags unterstützt.

Foto-Filter-Voreinstellungen

Eine wunderbar einfache und schnelle Methode, beliebte Effekte auf Ihre Fotos anzuwenden.

Sie finden mehr als 25 vorgefertigte Effekte im Content-Katalog (Komponenten > Bildquellen > Foto-Filter-Voreinstellungen) Wählen Sie einfach Ihre Foto aus und und klicken auf „Importieren"! Sie können den Effekt zusätzlich mit dem Verbessern-Werkzeug oder der Tonwertkorrektur bearbeiten, und wenn Sie das Foto austauschen, bleibt die Effekte erhalten.

Magnetisches Auswahl-Lasso

Ein Objekt aus einem Foto auszuschneiden ist jetzt ganz einfach: Rund um den Rand des Objekts, das ausgeschnitten werden soll herum klicken und Ausschneiden drücken!

Effektpinsel

Versuchen Sie das neue Pinselwerkzeug in der Foto-Ausklappleiste. Sie können jetzt Effekte wie die neuen Effekte Nachbelichten und Abwedeln einfach auf Fotos „aufmalen". Die Parameter des Effekt lassen sich im Nachhinein noch verändern, auch die aufgemalte Region lässt sich mit dem Fotobereichs-Werkzeug oder dem Radiergummi bearbeiten.

Verbesserungen im Panorama-Werkzeug

Fans des integrierten Panorama-Werkzeugs können sich über einige große Verbesserungen freuen, für alle Einzelheiten zur neuen Version Panorama Studio 3.0

Panorama-Beispiele

NEU - November 2016

- Die Randunschärfe-Einstellungen bleiben bei einem Wechsel des Effekts erhalten.
- Verbesserte Benennung von Regionen innerhalb von Fotogruppen
- 50 neue Filter-Voreinstellungen hinzu gefügt - die verfügbaren Voreinstellungen sind nun im Content-Katalog in Unterordner einsortiert.

NEU - März 2017

- Foto-Filter-Voreinstellungen Overlays, die zusätzlich zu den existierenden Filtervoreinstellungen benutzt werden können, wie Muster-, Struktur- und Transparenz-Overlays.
- 40 zusätzliche Foto-Filter Voreinstellungen
- Kontextmenü-Option zur Anwendung und Entfernung von Foto-Filter-Voreinstellungen

Web-Funktionen

Neue Auftauchen-Animationen

Die Auftauchen-Animationen waren der Hit in Version 11. Dies sind Animationen, die ausgelöst werden, sobald ein Objekt in das Sichtfeld gerät, und wir haben fast 40 neue Animationstypen hinzu gefügt, wie Hüpfen, Zoomen oder Kippen.

Schauen Sie sich unsere Beispielseite 2 und Beispielseite 3 an, sie enthalten viele Beispiele für die neuen Animationen (Basierend auf den neuen Themen Fresh und Able)

Parallax-Scroll-Animationen

Der Effekt - ein Muss für aktuelle Websites - ist eine Art 3D-Effekt, der dadurch erzeugt wird, dass sich der Seitenhintergrund langsamer bewegt als der Vordergrund. Hier ein Beispiel .

Und wir haben einen komplett neuen Typ Animation. Sie finden fast 30 Scroll-Animationen im Reiter Auftauchen des Dialog Web-Animation, bei denen eine Animation mit der Bewegung der Scrollleiste gekoppelt ist.

Statt das eine Animation einmal abläuft, wenn das Objekt zum ersten mal auftaucht (wie bei den Auftauchen-Animationen) und danach endet, wird das Objekt immer animiert, wenn die Seite gescrollt wird, und die Geschwindigkeit der Animation entspricht der Geschwindigkeit des Scrollens.

Oben fixiert

Auf vielfachen Wunsch haben Sie jetzt eine Option, nach oben zu scrollen und dann fixiert zu werden. Siehe hier unsere Beispielseite 2 (die Navigationsleiste bliebt oben fixiert, sobald sie die Oberkante der Seite erreicht)

Freies 'Website Hosting M' für 365 Tage inklusive

Designer Pro beinhaltet das verbesserte Website „M" Hosting, gratis für ein Jahr (im Wert von normalerweise monatlich €1,99) als Teil des Update Service. Dies beinhaltet 2 GB Webspace, einen kostenlosen Domainnamen (z. B. ihrname.com oder .de). Außerdem können Sie bei einer Veröffentlichung Ihre Website durch ein Passwort schützen lassen.

NEU - März 2017

- Die Möglichkeit, Bilder in einer Gruppe mit verschiedenen Einstellungen zu exportieren
- Option Volle Breite für Diashows

XARA ONLINE DESIGNER

Entscheidende Verbesserungen gegenüber der letzten Version beinhalten:

Dramatisch verbesserte Bearbeitungsfunktionen (Objekte hinzufügen und entfernen, bewegen und skalieren, Seiten hinzufügen und entfernen

- Bitmaps exportieren und herunterladen
- PDF exportieren und herunterladen
- Neues Dokument erstellen (ja, Ihr Dokument muss nicht mehr zunächst in Designer Pro angelegt werden)

Erfahren Sie mehr in der Xara Online Designer Einführung.

Xara Online Designer für ein Jahr ist Teil des Update-Services Ihres Xara Designer Pro X Programmpakets.

Verbesserungen am Textwerkzeug

Die flexible Bearbeitung von Text ist eine der Stärken von Designer Pro, aber auch hier haben wir noch einiges verbessern können:

Icons & Symbole

Testen Sie „Einfügen" > „Symbol". Das sind nicht nur nützliche Symbole und Icons, die Sie zu Ihrem Text hinzufügen können, sondern komplett bearbeitbare Vektorgrafiken!

- Die beliebte FontAwesome-Sammlung wurde aktualisiert und wird nun durch eine Auswahl von Icons im Google Material Design ergänzt, insgesamt über 1500 Symbole
- Wir haben eine Suchfunktion hinzugefügt, suchen Sie zum Beispiel nach „Face" und Sie finden Facebook-Symbole, Smileys usw.
- Die Symbole werden automatisch aktualisiert, wenn neue Versionen verfügbar sind.

- Außerdem wurde das Verhalten von Symbolen, die in Text eingefügt wurden , verbessert (zum Beispiel sind sie nicht von Änderungen der Schriftart des Textes betroffen).
- Eine neue Rechtsklick-Option für das Ersetzen von Symbolen (einschließlich Aufzählungszeichen in Aufzählungen)

Weitere Verbesserungen beim Text

- Die neue Option „Absätze nicht trennen" wird typischerweise dafür benutzt, zu verhindern, dass Überschriften auf der letzten Zeile einer Seite oder Textspalte landen.
- Und es gibt eine Option „Zeilen nicht trennen", die dazu benutzt werden kann, zu verhindern, dass Absätze über Seiten oder Spalten aufgeteilt werden.
- Besseres Verhalten von Text auf Buttons, Änderungen von Schriftart und Schriftgröße werden zwischen MouseOff- und MouseOver-Zustand synchronisiert.
- Verbesserte Positionierung von hochgestelltem/tiefgestelltem Text
- Eine neue Option, Text rechteckig abzuweisen.
- Eine Option, die Groß- und Kleinschreibung von ausgewähltem Text zu ändern
- Im Menü der Rechtschreibprüfung können Sie nun die Sprache für Ihr gesamtes Dokument einstellen.
- Verbesserung an der automatischen Unterschneidung: Sie unterstützt nun Unterschneidungen zwischen Zeichenklassen, so dass viele neuere OpenType-Schriftarten mit korrektem Kerning gerendert werden.
- Eine zusätzliche Werkzeugleiste für die erweiterten Textoptionen, voreingestellt unter der Infoleiste angeordnet.
- Aufzählungszeichen/Nummern lassen sich in Aufzählungen und nummerierten Listen separat auswählen, um Farbe, Größe oder Schriftart unabhängig vom Text einzustellen.
- Zwei einzelne nummerierte Listen können nun verbunden werden (um beispielsweise eine Grafik in der Mitte einzufügen)
- Und weitere kleinere Verbesserungen

NEU - November 2016

- Der Eigenschaftsdialog für Aufzählungen und nummerierte Listen wurde erweitert und bietet jetzt bedeutend mehr Kontrolle über das Erscheinungsbild der Listen.
- Für ein einfaches Auffinden und Entfernen ungewollter Formatvorlagen wurde eine Option zum Entfernen von Formatvorlagen im Formatvorlagen-Menü ergänzt.
- Link auf Überschrift - Im Link-Dialog gibt es nun eine Option, um direkt auf jede Überschrift in Ihrem Dokument zu verlinken. Vorher musste der Überschrift erst manuell ein Anker-Name zugeordnet werden, um auf sie zu verlinken. Das ist jetzt nicht mehr notwendig. Wählen Sie einfach aus der Liste die Überschrift aus, auf die Sie verlinken möchten.
- Inhaltsverzeichnis einfügen - Der neue Befehl **EINFÜGEN** > **INHALTSVERZEICHNIS...** erzeugt automatisch ein Inhaltsverzeichnis und fügt es an der Textcursorposition ein.

- Vertikale Textanordnung - Sie können nun Text innerhalb von Textfeldern vertikal ausrichten, also festlegen, ob er oben, mittig oder unten angeordnet werden soll.
- Im Eigenschaftendialog einer Formatvorlage kann einer Überschrift-Formatvorlage eine Gliederungsebene zugeordnet werden.
- Weitere kleine Verbesserungen an der Listenbearbeitung

NEU - März 2017

- Unterstützung von Ligaturen
- Verschiedene Verbesserungen an der Listenbearbeitung
- Möglichkeit, bestimmte Formatvorlagen im Menü zu verbergen (Die Formatvorlagen Diagramm-Beschriftung und Inhaltsverzeichnis sind voreingestellt verborgen).

Inhalte

Ein neuer Online-Content-Katalog

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Ausgehend vom Katalog der Version 11 bietet diese neue und verbesserte Version:

- Voll integrierter Zugang zu einer freien Bibliothek mit über 500.000 gebührenfreien Qualitätsfotos und über 59.000 Vektor-Illustrationen.
- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service
- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Designer Pro Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

Die ehemalige Design-Galerie (die nun „Lokale Design-Galerie" heißt) wird ab jetzt nur noch dafür benutzt, die aktuell vorhandenen Designs anzuzeigen, die, die aus dem Content-Katalog herunter geladen oder von der optionalen Backup-CD installiert wurden, um bereits benutze Ressourcen schneller im Zugriff zu haben.

NEU - November 2016

- Content-Katalog offen lassen nach einer Auswahl - wird beim Klicken auf „Importieren" im Content-Katalog die Umschalt-Taste gehalten, wird importiert, der Katalog bleibt aber weiterhin geöffnet. Das ist praktisch, wenn man verschiedene Elemente ausprobieren möchte, ohne jedes mal den Katalog wieder öffnen zu müssen.
- Hochaufgelöste Fotos herunter laden - Beim Import eines Agenturfotos in ein Druck-Dokument wird das Foto in voller Auflösung herunter geladen - oftmals größer als HD-Auflösung.

Foto-Grids

Eine coole neue Art, Ihre Fotos zu präsentieren! Neu sind sowohl die vollständig anpassbaren Smarten Foto-Grids (Smart-Formen) als auch einfache Foto-Grid-Vorlagen.

Smarte Foto-Gitter erlauben es ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Raster auf der Website darzustellen. Ziehen Sie einfach Ihr Foto auf das Gitter und es aktualisiert sich automatisch so, dass das Foto genau hinein passt, egal, welche Form es hat!

Neue Smart-Formen

Smart-Formen helfen, gängige Formen einfach zu erstellen und zu bearbeiten. Es gibt einige kleinere Verbesserungen bei der Bedienung von Smart-Formen (z.B. bessere Anfasser) und einige großartige Neuzugänge in der Bibliothek:

- Neue Smart-Formen für Diagramme: Prozentanteil-Ringe, Balken- und Säulendiagramme
- Neue Textfelder und Foto-Textfelder
- Eine neue und flexiblere Version der populären Smart-Form Spirale
- Andere neue Smart-Formen: einfache Formen wie Rechtecke, an denen man aber jeder Ecke extra bearbeiten kann und spezielle Linien
- Neue Varianten bestehender Smart-Formen wie Sprechblasen und Pfeile

Für alle, die ihre eigenen Smart-Formen in Javascript entwickeln möchten, werden wir bald eine offene Programmierschnittstelle (API) anbieten. Nehmen Sie Kontakt mit uns auf.

NEU - November 2016

- Neue Smart-Form Winkel - Super für Präsentationen!

NEU - März 2017

- Neue Smart-Form Zeitlinie
- Formatvorlage für die Beschriftungen von Balken- und Säulendiagrammen
- Verbesserte Mauszeigerdarstellung über Smart-Form-Anfassern

Alle Business-Themen sind jetzt enthalten!

Ja, haben ALLE 166 Business-Themen sind jetzt in Designer Pro enthalten. Diese wurden vorher jedes für 15€ verkauft!

Jedes Thema ist eine komplette Website mit für die entsprechende Geschäftsart typischen Seiten und mit professionellen Fotos passend zum Geschäft. So erstellen Sie für Ihr Geschäft schnell und einfach eine komplette, professionell gestaltete Website.

Andere neue Vorlagen

- Neun neue allgemeine Website-Themen inklusive Mobilseiten-Varianten
- Eine Auswahl an modernen neuen Navigationsleisten und einzelnen Schaltflächen-Designs
- Social-Media-Vorlagen wie Titelbilder für Facebook, G+ und Twitter
- Eine breitere Auswahl von Photo Hovern und Slidern und extra Foto-Clipart

- Ein praktisches neues Besucherzähler-Widget
- Eine Auswahl an neuen Designs für Schaltflächen, Karten, Einladungen, Zertifikate und Gutscheine.
- Praktische Platzhalter-Bilder für gebräuchliche Bildseitenverhältnisse (4:3, 16:9 usw.)

Sonstige

Update Service: erhalten Sie neue Features, sobald sie entwickelt sind!

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, stets ein ganzes Jahr auf das nächste Update warten zu müssen, in dem Wissen, dass wir an neuen top-aktuellen Features und Online-Inhalten arbeiten (und wahrscheinlich schon fertig gestellt haben). Wir haben die Antwort: Zum ersten Mal haben Sie Zugriff auf alle neuen Funktionen, sobald wir sie entwickelt haben, jederzeit innerhalb von einem Jahr nach dem Kauf. Sie können diese neuen Funktionen ohne zusätzliche Kosten herunter laden und nutzen, zusätzlich zu der Version, die Sie heute kaufen.

Der Update Service gibt ihnen ein Jahr Zugriff auf:

- Den neuen Online-Content-Katalog, einschließlich aller neuen Vorlagen, die in diesem Zeitraum veröffentlicht werden
- Aktualisierungen, Korrekturen und neue Programmfunktionen im Designer Pro, die im Zeitraum von 365 Tagen nach Kauf und Registrierung veröffentlicht werden.

Hinweis: Nach Ablauf der 365 Tage funktionieren die Programminstallationen mit Updates weiter, aber sobald Sie das Programm nach Ablauf des Update Service neu installieren und den Service nicht erneuern, sind die Updates nicht mehr enthalten (Die Software wird auf den Stand zum Zeitpunkt des Kaufes bzw. der Registrierung zurück gesetzt).

Verbesserungen beim Importieren und Exportieren

- Verbesserter **Word**-Import & -Export (Update November 2016 und März 2017)
- Verbesserter **PDF-Import** (Update November 2016 und März 2017)
- Verbesserter **RTF**-Import & -Export
- Verbesserter **PSD**-Import & -Export (Xara-Objekte können auf Photoshop-Ebenen abgebildet werden und umgekehrt)
- Kleinere Verbesserungen beim **SVG** Import
- Verbesserter Import von PowerPoint-Dateien (März 2017)

Weitere Verbesserungen

- Ein neuer und verbesserter Media Player: Der Player benutzt voreingestellt die nativen HTML 5 Fähigkeiten des Browsers, um Audio und Video abzuspielen, und Flash nur noch, wenn der Browser dies nicht unterstützt.
- Das Vorschaufenster wurde aktualisiert und unterstützt jetzt auch den Microsoft Edge Browser (nur Windows 10)

- Jedes einzelne Objekt lässt sich in der Seiten- & Ebenen-Galerie individuell benennen, um Objekte besser zu identifizieren und Ihr Design zu organisieren.
- „Verteilen"-Aktionen wurden zur Werkzeugleiste „Ausrichten" hinzugefügt.
- Option „Breite aller Seiten ändern" (März 2017)
- Einfügen auf mehrere Seiten in der Seiten- & Ebenengalerie (März 2017)
- Smart-Anfasser werden automatisch angezeigt, wenn Sie ein Foto oder eine Smart-Form mit dem Auswahlwerkzeug auswählen (März 2017)
- Möglichkeit, in Text eingebettete oder verankerte einzelne Objekte auszuwählen (März 2017)

Update-Service

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, stets ein ganzes Jahr auf das nächste Update warten zu müssen, in dem Wissen, dass wir an neuen top-aktuellen Features und Online-Inhalten arbeiten (und wahrscheinlich schon fertig gestellt haben). Und von unserer Seite her ist es genauso frustrierend, 12 Monate Features zu entwickeln, bevor sie veröffentlicht werden. Wir möchten Ihnen die Features lieber sofort in die Hand geben, wenn Sie fertig sind.

Also haben wir das Verfahren geändert. Wir veröffentlichen nicht mehr im Jahresrhythmus, wir verzichten sogar auf die Versionsnummer im Programmnamen.

Für 365 Tage nach dem Kauf erhalten Sie Zugang zu neuen Funktionen, Programmaktualisierungen und Inhalten. Am Ende dieser 365 Tage können Sie sich entscheiden, ob Sie upgraden oder nicht. Wenn nicht, dann werden die Onlinedienste (der Online-Content-Katalog) entfernt oder eingeschränkt (Onlinedienste sind sowieso typischerweise Abonnements).

Es ist aber wichtig festzustellen, dass das kein Abonnement ist. Anders als bei anderen Produkten wie Office 365 oder Adobe Creative Cloud ist ihr gekauftes Programm Ihr Eigentum und Sie können es behalten und es wird weiter funktionieren, ohne dass Sie erneut etwas bezahlen müssen. Sie verlieren nach Ablauf der 365 Tage lediglich den Zugang zu Updates, neuen Inhalten und den Onlinediensten, wenn Sie sich entscheiden, nicht zu upgraden.

Dieser neue Ansatz bedeutet auch, dass Ihnen alle neuen Features , die im Laufe des nächsten Jahres entwickelt werden und die normalerweise Teil der nächsten Version sein würden, sofort zu Gute kommen, sobald sie fertig sind. Sie erhalten also die Features des nächsten Jahres schon in der Version diesen Jahres.

Wir glauben, dass der Wechsel weg von dem jährlichen großen Update hin zu kleineren, regelmäßigen Updates besser für unsere Kunden ist.

Der Update-Service gibt ihnen 365 Tage Zugriff auf:

- Den neuen Online-Content-Katalog, einschließlich aller neuen Vorlagen, Grafiken und Designs, die in diesem Zeitraum veröffentlicht werden

Aktualisierungen, Korrekturen und neue Programmfunktionen im Designer Pro, die im Zeitraum von 365 Tagen nach Kauf und Registrierung veröffentlicht werden. Hinweis: Diese Programmaktualisierungen funktionieren nach Ablauf der 365 Tage weiter, aber sobald Sie das Programm nach Ablauf der Aktualitätsgarantie neu installieren und die Garantie nicht erneuert wird, sind die Updates nicht mehr enthalten (Die Software wird auf den Stand zum Zeitpunkt des Kaufes bzw. der Registrierung zurück gesetzt).

Weitere Informationsquellen

Wenn Sie bei der Arbeit mit diesem Programm Hilfe benötigen, können Sie die folgenden Quellen verwenden:

- **Programmhilfe:** Wählen Sie **XARA DESIGNER PRO X HILFE...** aus dem Menü **HILFE**, um die Xara Designer Pro X-Hilfe zu öffnen.
- **Statusleiste:** Achten Sie auf den Text in der Statusleiste im unteren Bereich des Xara Designer Pro X-Fensters. Er beschreibt immer die aktuell ausgewählte Funktion und ist daher ideal geeignet, Xara Designer Pro X besser kennenzulernen. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Statusleiste“ (siehe Seite 47).
- **Tooltips:** Wenn Sie den Mauszeiger kurz über einer Schaltfläche oder einem Steuerelement stillhalten, erscheint ein kleines Fenster mit Informationen über die Funktion.
- **Menüs:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Menüpunkt bewirkt, wählen Sie ihn aus und drücken Sie dann mit gehaltener Maustaste F1.
- **Dialogfelder:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Dialogfeld bewirkt, dann klicken Sie einfach auf die **HILFE-**Schaltfläche im Dialog.
- **Tutorial-Videos:** Wählen Sie **EINFÜHRUNGSVIDEOS** aus dem **HILFEMENÜ**, um die online verfügbaren Tutorial-Videos anzuzeigen oder klicken Sie hier!

Support-Webseite

http://support.de.xara.com

Unsere Supportseite bietet umfassende FAQs (Frage & Antwort) und wird kontinuierlich aktualisiert. Die Seite ist rund um die Uhr erreichbar und immer eine zuverlässige Quelle für sofortige Antworten.

Dokumenteigenschaften

DATEI > DOKUMENTEIGENSCHAFTEN zeigt Informationen zum ausgewählten Dokument an, z. B. die Dateigröße oder die verwendeten Schriftarten und Plug-ins. Eingaben im Kommentarfeld werden zusammen mit der Datei gespeichert. Die Kommentare werden bei jedem Aufrufen des Dialogs angezeigt.

Über Xara Designer Pro X

HILFE > ÜBER XARA DESIGNER PRO X zeigt Informationen zur Programmversion. Wenn Sie sich an den Support wenden möchten, müssen Sie diese Infos bereit halten.

Terminologie

In diesem Abschnitt werden einige der geläufigsten Begriffe in Designer Pro beschrieben.

Dokument

Ein Dokument in Designer Pro können Sie sich wie ein normales Blatt Papier vorstellen. Sie können auf diesem ebenfalls Linien und Kurven zeichnen. Außerdem können Sie darauf Objekte wie Formen, Cliparts und Fotos platzieren und Text schreiben und löschen. Das Dokument können Sie zur späteren Verwendung speichern und für das Internet oder andere Verwendungszwecke exportieren.

Seite

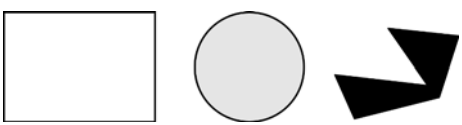
Dies ist der weiße Bereich innerhalb eines Dokuments. Sie können Objekte auf dem Seitenrand, auf der Seite oder beide überlappend positionieren. Es werden jedoch nur die Bereiche der Objekte gedruckt, die sich auf der Seite befinden. Dokumente können eine Seite, mehrere Einzelseiten oder Doppelseiten umfassen. Eine Doppelseite besteht aus zwei nebeneinander gelegten Papierblättern.

Linien, Formen und Objekte



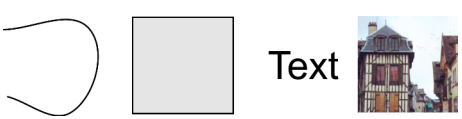
Hierbei handelt es sich um Linien.

Eine **Linie** kann entweder gerade, gebogen oder eine Kombination aus beidem sein. Eine Linie muss über einen Start und ein Ende verfügen, daher ist diese immer offen. Sie können die Breite und die Farbe einer Linie bestimmen.



Hierbei handelt es sich um Formen:

Eine **Form** ist ein festes oder geschlossenes Objekt. Der Unterschied zwischen einer Linie und einer Form ist, dass die Form weder über einen Anfang noch über ein Ende verfügt. Da es sich bei einer Form gleichzeitig um ein geschlossenes Objekt handelt, können Sie es mit einer Farbe füllen oder ohne Farbe belassen. Sie können der Umrandungslinie des Objekts ebenfalls eine Breite und Farbe zuweisen.



Hierbei handelt es sich um Objekte

Objekt ist ein allgemeiner Begriff. In dieser Dokumentation werden Linien, Formen, Bitmaps, Fotos und Text als Objekte bezeichnet.

Viele Abläufe in Designer Pro werden ebenfalls auf ein einzelnes Objekt oder auf eine Sammlung oder Gruppe von Objekten angewendet. „Objekt" kann sich sowohl auf ein als auch auf mehrere Objekte beziehen.

In Postscript-Terminologie ist eine Form ein geschlossener Pfad. Designer Pro verwendet manchmal „Form" als Kurzbezeichnung für „Linie oder Form".

Attribute

Die unterschiedlichen Eigenschaften, die das Erscheinungsbild von Objekten auf der Seite bestimmen, wie z. B. Farbe, Linienbreite, Füllstil, etc., werden als **ATTRIBUTE** des Objekts bezeichnet. Die Attribute eines Objekts können mithilfe des Menübefehls **ATTRIBUTE EINFÜGEN** (siehe Seite 118) zwischen Objekten hin- und herkopiert werden.

Leisten

Es gibt drei Typen von Leisten: die **WERKZEUGLEISTE**, die **INFOLEISTE** sowie weitere Symbolleisten, z. B. die Symbolleiste **GALERIE.**

Erste Schritte

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Hauptfunktionen von Designer Pro. Spätere Abschnitte gehen zu jedem Werkzeug mehr ins Detail.

Programmoberfläche



1. Infoleiste - ändert sich für jedes Werkzeug
2. Zoom
3. Design-Galerie
4. Seiten- & Ebenen-Galerie
5. Auswahl-Werkzeug
6. Masken-Werkzeuge
7. Foto-Werkzeuge
8. Radier-Werkzeug

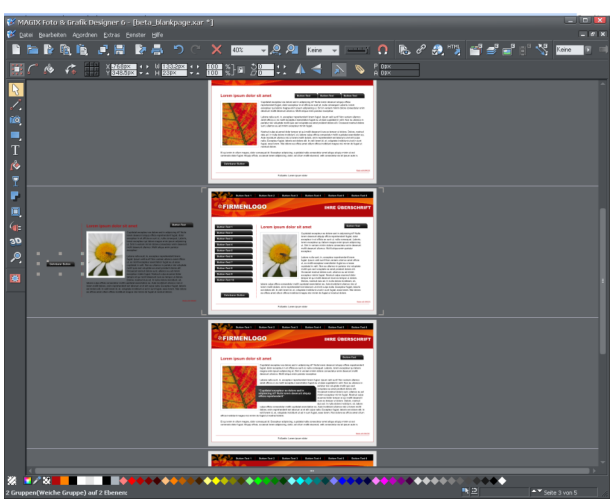
9. Zeichen-Werkzeuge
10. Text-Werkzeug
11. Schatten-Werkzeug
12. Farbleiste
13. Reiter für alle offenen Dokumente - das Symbol kennzeichnet den Dokumententyp.
14. Web-Werkzeugleiste

Hinweis: Standardmäßig öffnet Designer Pro ein neues Dokument mit nur einer Seite. Um alle Seiten eines Dokuments anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **MEHRSEITIGE ANZEIGE**. Sie können jetzt im Fenster von Designer Pro hoch- und runterscrollen, um alle Seiten des Dokuments zu sehen.

Hinweis: Alle Infoleisten von Designer Pro haben eine verbesserte Textdarstellung für bessere Lesbarkeit, wenn ClearType in der Windows-Systemsteuerung aktiviert ist.

Seite zoomen/scrollen/verschieben

- Um in die Seite hinein- oder herauszuzoomen, halten Sie Strg gedrückt und drehen Sie am Mausrad
- Um die Seite zu verschieben, drücken Sie die Mausrad-Taste und schieben Sie die Maus.
- Um zu scrollen, benutzen Sie das Mausrad (oder die Scrollleisten)



Dokumente werden voreingestellt im Einzelseiten-Modus dargestellt. Sie können per Rechtsklick auf die Seite oder den Arbeitsbereich über das Kontextmenü auf eine mehrseitige Anzeige umschalten. Objekte können dann per Drag & Drop zwischen den Seiten hin- und herbewegt werden.

Wenn Sie seitenübergreifende Änderungen am Farbschema vornehmen, können Sie sehen, wie sich die Änderungen auf alle Seiten auswirken.



Die aktuelle Seite ist mit vier Eckklammern gekennzeichnet.

In diesem Beispiel sehen Sie Elemente, die im Arbeitsbereich neben den Seiten abgelegt wurden. Beim Export in die meisten Formate werden Objekte neben der Seite nicht berücksichtigt. Der Arbeitsbereich ist praktisch, um Zwischenschritte oder zu bearbeitende Grafiken, Fotos oder sonstige Objekte abzulegen.

Objektbasiertes Design

Einer der Vorteile von Xara Designer Pro X ist, dass Sie jedes Objekt überall frei platzieren können. Ihr Dokument zeigt alles detailgetreu an.



Das **AUSWAHL-WERKZEUG** kann dazu benutzt werden, Objekte auf der Seite auszuwählen, zu bewegen (einfach ziehen), zu skalieren und zu drehen.

Sie können die Objektreihenfolge (ob ein Objekt vor oder hinter anderen auf der Seite erscheint) mithilfe des **ANORDNEN**-Menüs verändern. Mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** können Sie die Größe von Objekten ändern, indem Sie an den Ecken des Objekts an den Größenanfassern ziehen. Sie können Objekte drehen, indem Sie innerhalb der Eckanfasser ziehen.



Sie fügen Ihrem Dokument Text hinzu, indem Sie im **TEXT-WERKZEUG** irgendwo auf die Seite klicken und anfangen zu schreiben.

Sie können auch Textspalten erzeugen, indem Sie mit dem Text-Werkzeug klicken und eine horizontale Linie oder diagonal Textrahmen aufziehen. Lesen Sie auch den Abschnitt zum Thema Text (siehe Seite 268) weiter unten und das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 231) für eine komplette Aufzählung der Textfunktionen in Xara Designer Pro X.



Mithilfe der Zeichenwerkzeuge erstellen Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Kreise, Ellipsen und mit dem **FORM-WERKZEUG** so ziemlich jede beliebige Form. Lesen Sie den Abschnitt zum Thema Zeichenwerkzeuge für weitere Informationen.



Ebenen

Alle Elemente können in benannten Ebenen untergebracht werden. Jede Ebene kann mehrere Objekte enthalten und an- oder ausgeschaltet werden. Wenn die Ebene ausgeschaltet ist, werden alle Objekte dieser Ebene unsichtbar.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen und sortieren Sie die Reihenfolge von Objekten und Ebenen. Objekte werden von vorne nach hinten aufgelistet. Unter „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196) finden Sie weitere Informationen.



Ebenen werden über die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechts neben dem Arbeitsbereich gesteuert.

In Website-Dokumenten können Sie über Ebenen MouseOver-Effekte (manchmal auch Rollover-Effekte genannt) auf Ihrer Website steuern. Das sind z. B. animierte Buttons (sie verändern sich, wenn die Maus über sie bewegt wird) und auch Popup-Effekte wie z. B. Textfelder, die eine detaillierte Produktbeschreibung enthalten. Für weitere Informationen, lesen Sie das Kapitel „Webgrafiken & Websites“ (siehe Seite 442) in der Hilfe.

Objektreihenfolge

Alle Objekte auf der Seite sind übereinander angeordnet. Das Objekt, welches zuletzt gezeichnet oder erstellt wurde, ist immer ganz oben, das heißt, vor allen anderen Objekten. Sie können die Objekt-Reihenfolge anpassen, indem Sie die Optionen aus dem Menü **ANORDNEN** verwenden.

Indem Sie Strg + B drücken (**ANORDNEN > IN DEN HINTERGRUND**) wird das Objekt hinter alle anderen bewegt. Auf ähnliche Weise bringt Strg + F alle ausgewählten Objekte nach vorn vor alle anderen Objekte.

Es gibt unabhängig davon auch noch Ebenen. Alle Objekte können in benannten Ebenen zusammengefasst werden; jede Ebene kann ein- bzw. ausgeschaltet werden, um alles auf der Ebene zu zeigen oder zu verbergen.

Zeichen-Werkzeuge





Xara Designer Pro X bietet alle Grafikwerkzeuge, die Sie benötigen, um so ziemlich jedes Grafikobjekt auf der Seite zu erzeugen. Zudem enthält es eine Auswahl an vorgefertigten Grafikelementen im Online-Content-Katalog (siehe Seite 36) und der Lokalen Design-Galerie. Es gibt mehrere grundlegende Zeichen-Werkzeuge, mit denen Sie Rechtecke, Ellipsen, Sterne oder jede andere Form zeichnen können.

Designer Pro enthält Vektor-Zeichen-Werkzeuge. Das bedeutet, dass Sie ohne Qualitätsverlust die Größe ändern, den Umriss bearbeiten und die Farbe ändern können. Sie können bis auf das kleinste Detail hinein zoomen und alle Bearbeitungen rückgängig machen. Weitere Infos zum Zeichnen von Rechtecken/Quadraten, Kreisen/Ellipsen und weiteren Formen finden Sie unter „Linien und Formen zeichnen“ und „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 171).



Das **FORM-WERKZEUG** ermöglicht das Erzeugen von detailgenauen vektorbasierten Formen und das Bearbeiten des Umrisses jeder Form.

Im Abschnitt **DAS FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 151) lesen Sie, wie Sie dieses Werkzeug anwenden.



Das **LINIEN- & PFEIL-WERKZEUG** zeichnet einzelne Linien und fügt jeder Art von Linie Pfeilspitzen und -enden hinzu. Unter **DAS LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG** (siehe Seite 148) finden Sie weitere Informationen.



Mit dem **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** können Sie sowohl freihändig zeichnen wie mit einem Bleistift, als auch Pinselstriche erzeugen. Unter **FREIHAND & PINSEL-WERKZEUG (SIEHE SEITE 143)** finden Sie weitere Informationen.



Mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie neue oder erweitern bestehende Formen. Die Striche, die Sie mit diesem Werkzeug zeichnen, werden direkt zu Formen umgewandelt. Unter **FORMERSTELL-WERKZEUG** (siehe Seite 149) finden Sie weitere Informationen.

Füll-Werkzeug



Mit dem **FÜLL-WERKZEUG** können Sie einen Farbverlauf auf eine Form legen (und vieles mehr). Wählen Sie das Werkzeug und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über ein Objekt.

Der Füllpfeil kann zum Verändern der Richtung, des Winkels oder der Ausdehnung des Verlaufs benutzt werden.

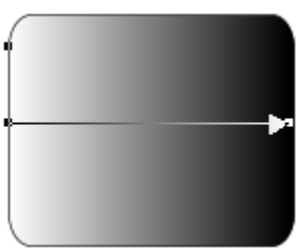


Abb.: Abgerundetes Rechteck mit Farbverläufen

Um die Anfangs- oder Endfarbe der Füllung zu bearbeiten, ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf die Form. Sie können auch das Ende des Füllpfeils im **FÜLL-WERKZEUG** auswählen und den Farbeditor (Strg+E) verwenden. Es gibt verschiedene Füllarten. Dies hier z. B. ist ein Kreis mit einer kreisförmigen Füllung.

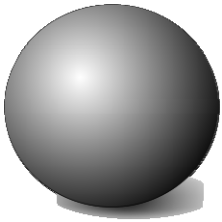


Abb.: Der Schatten ist eine weitere Ellipse mit einem Farbverlauf als Füllung und Randunschärfe (siehe unten).

Transparenz-Werkzeug

Sie können die Transparenz jeder Grafik und jedes Fotos anpassen, so dass diese durchsichtig werden.

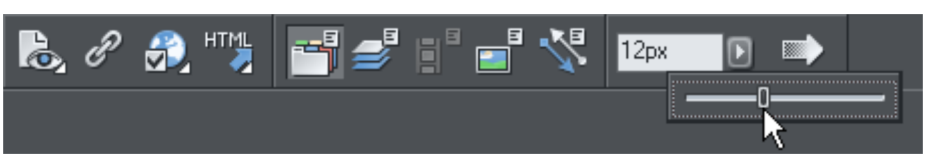


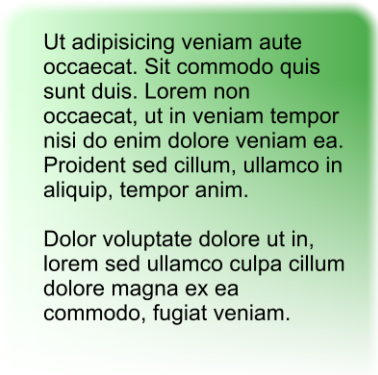
Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und bewegen Sie den großen Regler in der Infoleiste.

Zusätzlich dazu unterstützt Designer Pro auch Transparenz-Verläufe. Dies funktioniert genauso wie bei Farbverläufen. Mit ausgewähltem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** klicken und ziehen Sie über die Form und sehen Sie dabei, wie die Transparenz ausgeblendet wird. Sie können den Transparenzgrad an jedem Ende des Füllpfeils anpassen, indem Sie auf eines der Pfeil-Enden klicken und den Transparenz-Regler einstellen.

Randunschärfe

Dies ist ein grafischer Fachausdruck für das Ausblenden der Ränder von Objekten. In Designer Pro gibt es eine Randunschärfe-Funktion, mit der jedes Objekt, z. B. Grafiken, Text oder Fotos, mit einer Randunschärfe versehen werden kann - so vermischen sich die Ränder des Objekts mit dem Hintergrund. Die Randunschärfe-Funktion befindet sich in der oberen Leiste. Wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie dann auf die Randunschärfe-Funktion in der oberen Leiste rechts.





Dies ist ein Beispiel eines abgerundeten Rechtecks mit einem Farb- und Transparenz-Verlauf und Randunschärfe und Text.

Sie sehen einen Farbverlauf von links nach rechts und von hell- nach dunkelgrün. Es gibt auch einen vertikalen Transparenzverlauf, der sich von oben nach unten ausblendet. Die Randunschärfe gibt dem Ganzen einen weichen Rand.

Schatten-Werkzeug

Weiche Schlagschatten unter Grafik oder Text sind sehr beliebt. So wirkt das Objekt vom Hintergrund abgehoben.



Mit dem **SCHATTEN-WERKZEUG** können Sie jedem Objekt, Text oder Grafik einen weichen Schatten geben. Wählen Sie das Schatten-Werkzeug und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste am Objekt. Sie können die Schatten-Unschärfe und Transparenz mit den Steuerelementen der Infoleiste justieren.



Abb.: Text mit weichem Schatten.

Um die Position eines existierenden Schattens zu ändern, wählen Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG** und ziehen Sie am Schatten.

Beispielgrafiken



Dieser Button kombiniert viele der oben beschriebenen Funktionen - er wurde durch Kombination einiger Formen mit Randunschärfe und Transparenzverläufen (für den weißen Reflexions-Effekt) erzeugt. Der Text hat einen leichten weichen Schatten und der Button einen Leuchtschatten. Alles zusammen ist gruppiert. (Sie müssen diesen Button nicht nachzeichnen, da er sich in der Kategorie „Buttons“ des **ONLINE-KONTENT-KATALOGS** befindet.)

Der große Vorteil von Vektorgrafiken im Vergleich zu Bitmaps, die in Pixel-Editoren wie Photoshop erstellt wurden, ist, dass man den Button ohne Qualitätsverlust nachfärben, bearbeiten, drehen und vergrößern/verkleinern kann. Selbst bei starken Vergrößerungen bleibt er gestochen scharf.



Die Farbe können Sie auch einfach ändern: Wählen Sie ihn aus, klicken Sie auf eine Farbe und wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Liste im erscheinenden Farbe-Ersetzen-Dialog. Er kann sogar beliebig gedehnt werden – alles in Designer Pro bleibt nicht-destruktiv (d. h. Sie können es jederzeit ohne Qualitätsverlust bearbeiten).



Dinge, die viel Können und Geduld in anderen Grafikprogrammen erfordern, sind in Designer Pro kinderleicht.

Kontextmenüs (Rechtsklick)

Beim Rechtsklick auf ein Objekt im Arbeitsbereich von Xara Designer Pro X öffnet sich ein Kontextmenü, in dem nützliche Menübefehle aufgelistet werden, die für das angeklickte Objekt relevant sind. Wenn Sie beispielsweise ein vorher gezeichnetes Rechteck mit der rechten Maustaste anklicken, enthält das Menü nur Befehle, die für Rechtecke sinnvoll sind.

Wenn Sie dagegen ein Foto anklicken, betreffen einige Menüoptionen nur Fotos, während andere sind die selben sind wie bei Rechtecken. Die für ein Objekt spezifischeren Befehle sind im Kontextmenü weiter oben aufgelistet, für Rechtecke z. B. sind es die ersten drei Befehle, die sich nur auf Rechtecke anwenden lassen.

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite und den Arbeitsbereich klicken, um ein Menü mit Operationen zu erhalten, die für den Seiten- und Arbeitsbereichshintergrund anwendbar sind.

Wenn Sie mehrere Objekte auswählen und mit der rechten Maustaste klicken, enthält das Menü spezielle Befehle für Mehrfachauswahlen wie etwa Gruppieren, Anordnen oder Zusammenfügen sowie die üblichen Aktionen wie Ausschneiden, Kopieren oder Löschen. Genauso sehen Sie bei vorher gruppierten Objekten spezifische Aktionen für Gruppen.

Sie sollten jedes einzelne Objekt und auch mehrere ausgewählte Objekte rechts anklicken, um das für diese Objekte spezifische Kontextmenü zu öffnen. Schon nach kurzer Zeit wissen Sie immer, welche Aktionen Sie schnell über das Kontextmenü erreichen können.

Vorlagen & Cliparts verwenden



Öffnen Sie die **LOKALE DESIGN-GALERIE**, indem Sie auf den Reiter Lokale Design-Galerie in der Galerienleiste klicken oder den **ONLINE-CONTENT-KATALOG** über **DATEI** > **„NEU AUS DEM ONLINE-CONTENT-KATALOG“**.

Ihnen werden Ordner mit Sammlungen von Design-Vorlagen, Smart-Formen, Cliparts und Web-Widgets angezeigt. Einige Vorlagen sind für den Druck geeignet (Foto-Alben, Kalender, Newsletter usw.), andere für die Verwendung im Internet - die meisten Cliparts können in jedem Dokumenten-Typ verwendet werden.

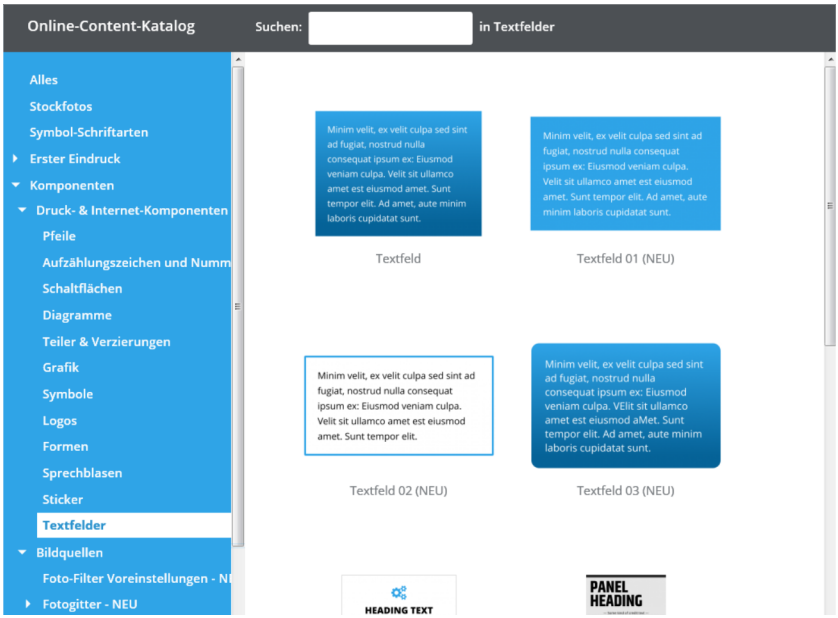
Online-Content-Katalog

Im Prinzip handelt es sich beim Content-Katalog um eine „Cloud“-Ergänzung der **LOKALEN DESIGN-GALERIE** (siehe Seite 36). Die Inhalte befinden sich also im Internet und können nur über eine Internetverbindung abgerufen werden, bevor Sie in die Lokale Design-Galerie importiert werden können. Der Katalog enthält Designer Pros komplette Bibliothek an Smart-Formen, Agenturfotos, Symbolen, Designvorlagen, Widgets und Vektor-Illustrationen und bietet eine einfache und intuitive Suchfunktion für diese Inhalte.

Aus dem Content-Katalog importierte Inhalte werden auf den PC heruntergeladen und bleiben auch ohne Verbindung zum Internet als Bestandteil der Lokalen Design-Galerie verfügbar.

So öffnen Sie den Content-Katalog:

- Wählen Sie **DATEI** > **NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG** (Umschalt + Strg + Alt + K).
- Wählen Sie **„EINFÜGEN“** > **„AUS DEM CONTENT-KATALOG“** (Umschalt + Alt + I).



Online-Content-Katalog

Das Fenster des Katalogs kann an der unteren rechten Ecke skaliert werden. Sie können einen Suchbegriff eingeben, nach dem Sie in einer oder allen Kategorien suchen können oder sie gehen direkt durch die verschiedenen Kategorien links. Wenn Sie mit der Maus links über die Kategorien fahren, wird ein Vorschaubild angezeigt – Klicken Sie auf eine Kategorie, um diese aufzuklappen und auf der rechten Seite anzuzeigen. Bei Kategorien mit vielen Elementen gibt es oben rechts eine Seitensteuerung, mit der Sie die vorherige oder nächste Seite erreichen.

Ein Kataloginhalt lässt sich entweder mit Doppelklick importieren oder mit Klick auf die **IMPORTIEREN**-Schaltfläche, die auftaucht, wenn Sie die Maus über den Inhalt bewegen. Nach dem Import wird der Katalog geschlossen. Wenn Sie wollen, dass der Katalog nach dem Import weiterhin geöffnet bleibt, drücken Sie beim Klicken zusätzlich die Umschalt-Taste.

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Er bietet jetzt:

- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service
- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

In der kostenlosen Testversion können die blau angezeigten Elemente während der Testphase genutzt werden. Die grauen Elemente sind erst nach dem Kauf und der Freischaltung des Programms verfügbar.

Agenturfotos

Eine weitere Kategorie links sind die **AGENTURFOTOS**. Diese werden durch die externe Firma Pixabay zur Verfügung gestellt, deshalb müssen Sie, wenn Sie das erste mal ein solches Foto importieren, die Nutzungsbedingungen von **Pixabay** lesen und bestätigen. Sie müssen das aber für jeden benutzten Computer nur einmal tun und Sie können beliebig viele Fotos nutzen. Die Fotos sind unter der Creative Commons CC0 Lizenz veröffentlicht und komplett lizenzkostenfrei. Die Fotos können privat und kommerziell fast ohne Einschränkungen nutzen.

Es sind tausende Fotos verfügbar - wählen Sie einfach **AGENTURFOTOS** links aus und geben Sie Schlüsselworte in das Suchfeld oben ein, um passende Fotos zu finden. Oder Sie ersetzen ein existierendes Foto durch Rechtsklick und **„FOTO ERSETZEN" > „MIT AGENTURFOTO ERSETZEN"** aus dem Kontextmenü.

Wenn Sie ein Agenturfoto in ein Druckdokument importieren, wird es in voller Auflösung in in Ihr Design eingefügt. Die Auflösung der Fotos variiert, die meisten sind aber in viel höherer Auflösung als HD. Wenn Sie in ein Webdokument, wird, wie beim Import von lokalen Fotos, die Auflösung auf HD begrenzt, denn sie werden für Webseiten selten eine höhere Auflösung benötigen.

Cliparts

Neben den **AGENTURFOTOS** gibt es noch eine Kategorie Vektorgrafiken, **AGENTURILLUSTRATIONEN.** Alle Bilder sind mit Schlagworten versehen, um einfach nach den benötigten Grafiken zu suchen. Da Vektorgrafiken enorm in der Größe variieren, werden Grafiken größer als 300px herunterskaliert. Ungruppierte Bilder werden außerdem für eine einfachere Bearbeitung in Gruppen zusammen gefasst. Da es sich um Vektorgrafiken handelt, können sie ohne Qualitätsverlust auf jede beliebige Größe ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Lokale Design-Galerie

Diese Galerie ist der lokale Offline-Speicher für Inhalte, die aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 36) importiert wurden. Wie der Name schon sagt, zeigt sie nur Inhalte an, die lokal auf Ihrem Gerät verfügbar sind, weil sie entweder zusammen mit dem Programm installiert worden sind oder aus dem **CONTENT-KATALOG** herunter geladen wurden. Sie erleichtert die Suche und den Zugriff auf Designs, die Sie regelmäßig nutzen.

So öffnen Sie die Galerie:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **LOKALE DESIGN-GALERIE** auf der Galerienleiste.
- Sie können auch **EXTRAS** > **GALERIEN** > **DESIGN-GALERIE** wählen.





Auf der Obersten Ebene gibt es Ordner für vier Hauptkategorien.

- Erster Eindruck
- Komponenten
- Internetseiten
- Druck
- Präsentationen

Fügen Sie weitere Inhalte hinzu, indem Sie durch die Ordner blättern und die Schaltfläche **+ MEHR ONLINE...** klicken.Dadurch wird der entsprechende Ordner dieser Kategorie im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** geöffnet, von wo Sie Inhalte in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importieren können.Sie Ordnerstruktur der **LOKALEN DESIGN-GALERIE**ist ein Spiegelbild des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** und jeder Ordner der Galerie hat einen Link, mit dem Sie direkt in den zugehörigen Ordner im **CONTENT-KATALOG** springen, um schnell die anderen Inhalte dieses Ordners zum Herunterladen anzuzeigen. Jedes Designelement, dass aus dem Katalog geöffnet oder importiert wird, taucht auch in der Galerie auf, so dass sie es auch Offline verfügbar haben. Neu importierte Elemente werden außerdem im aktuellen Dokument geöffnet.

Sie können eine Kategorie als Ganzes herunterladen, um sie offline verfügbar zu haben, indem Sie rechts auf den Namen der Kategorie klicken und **ALLE HERUNTERLADEN** wählen. Sie werden über den Status des Updates informiert.

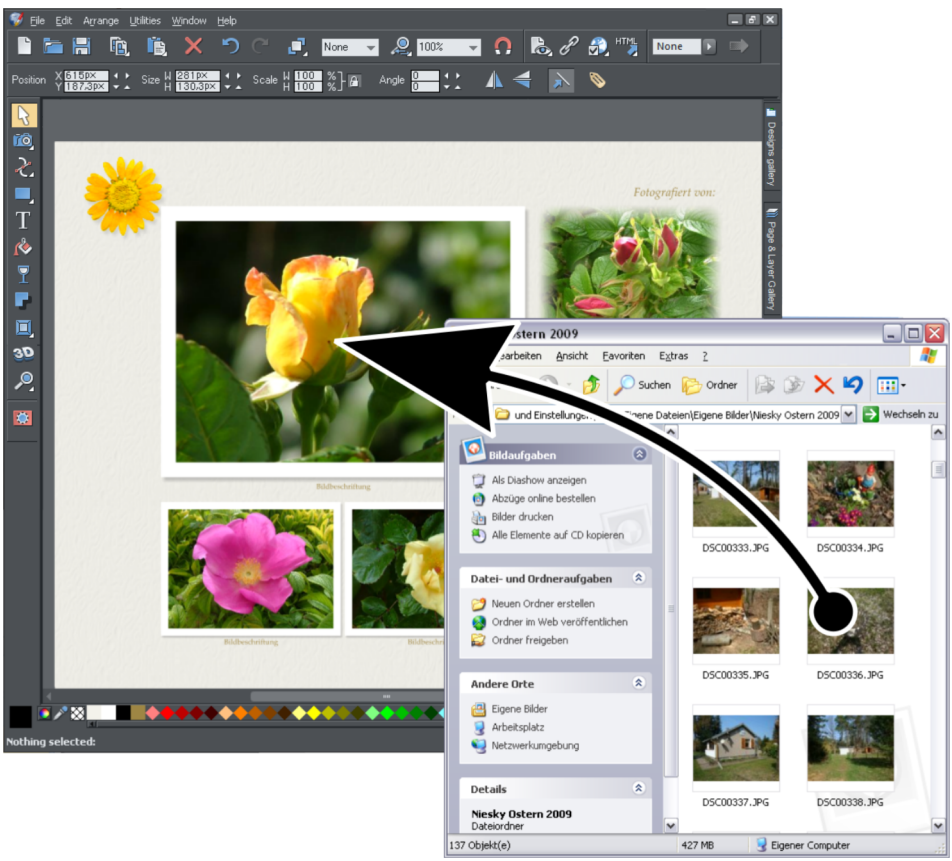
Sie öffnen eine Vorlage oder ein Designelement aus der Galerie als neues Dokument, indem Sie es doppelklicken. Um es in Ihr aktuelles Dokument zu importieren, ziehen Sie diese per Drag & Drop in Ihr Design. Seitenvorlagen werden als neue Seite an Ihr aktuelles Dokument angehängt. Andere Vorlagen und Widgets werden auf der

aktuellen Seite eingefügt. Siehe „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 43) für weitere Infos zum Thema Galerien.

Fotos

Sie können jedes Foto ersetzen, indem Sie es per Drag & Drop aus Ihrem Explorer auf ein Foto in Designer Pro ziehen. Wenn Sie es auf den Hintergrund ziehen, wird es dort eingefügt, wo Sie es losgelassen haben. Alle eingefügten Bilder, die breiter als 500 Pixel sind, werden mit 500 Pixeln Breite angezeigt, aber Sie können die Größe natürlich mit dem Auswahl-Werkzeug (siehe Seite 137) ändern.

Es gibt auch eine Funktion zum Import von Agenturfotos aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite 36). Entweder Sie öffnen den Katalog aus dem Datei-Menü. **„DATEI“** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG“**.Oder Sie ersetzen ein Foto durch Rechtsklick und **„FOTO ERSETZEN“ > „MIT AGENTURFOTO ERSETZEN“** aus dem Kontextmenü**.**



Lassen Sie Ihr Foto über einem bestehenden Bild los, um es zu ersetzen. Lassen Sie es über dem Hintergrund los, um es als neues Foto einzufügen



Wenn Sie ein bestehendes Foto ersetzen, wird das Foto-Werkzeug ausgewählt und die Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 381) werden auf dem Foto angezeigt.

Mit den Bearbeitungsanfassern können Sie das Bild skalieren und rotieren, es innerhalb seines Rahmens verschieben, diesen Rahmen skalieren und sogar die Ecken des Rahmens abrunden.

Text



Sie können Text bearbeiten, indem Sie das **TEXT-WERKZEUG** auswählen und auf den Text klicken.

Sie haben alle üblichen Textbearbeitungsmöglichkeiten und können Text aus der System-Zwischenablage einfügen. Mit einem Doppelklick wählen Sie ein Wort, mit einem Dreifachklick wählen Sie eine ganze Zeile aus - das ist hilfreich, wenn man den gesamten Text eines Buttons auswählen möchte. Die Infoleiste (siehe Seite 231) bietet wie immer eine große Anzahl an Einstellungen für dieses Werkzeug. Wahlweise können Sie auch mit der rechten Maustaste auf den Text klicken und **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN** aufrufen.

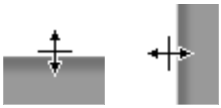
Das Schriftarten-Menü zeigt eine Liste von Schriftarten und ist in vier Abschnitte eingeteilt. Der obere Abschnitt zeigt die im Dokument verwendeten Schriftarten, darunter finden Sie websichere Schriftarten, darunter die verfügbaren Google-Schriftarten und im untersten Abschnitt alle auf dem Computer installierten Schriftarten.

Während Sie mit der Maus durch das Menü fahren, ändert sich der ausgewählte Text, so dass Sie sehen können, wie Ihr Dokument mit der jeweiligen Schriftart aussähe.

Seitengröße

Sie können jede beliebige Seitengröße im Reiter **SEITENGRÖßE** des **DIALOGS OPTIONEN** (oder Rechtsklick > Seitenoptionen... oder Datei->Seitenoptionen) festlegen. Im Dropdown-Menü des Dialogs finden Sie die gängigsten Seitengrößen - einige für das Internet, andere für den Druck. Unter „Benutzerdefiniert“ können Sie Ihre Seitengröße frei definieren.

Die Höhe und Breite Ihrer Seite können Sie direkt durch Ziehen am unteren oder rechten Rand der Seite verändern. Wählen Sie dazu das Auswahl-Werkzeug (siehe Seite 137) und führen Sie den Mauszeiger über die untere Kante der Seite, der Mauszeiger verändert sich und zeigt an, dass Sie nun durch Ziehen die Seitenhöhe verändern können. Das ist aber normalerweise nur für Web-Dokumente sinnvoll, da Druckdokumente eine feste Seitengröße brauchen. Sie werden gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments oder der Website betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Seitengröße von Vorlagen ändern

Sie können die vertikale Größe der vorgefertigten Vorlagen durch Ziehen an der unteren Seitenkante verändern. Dabei bleiben die Fußzeilen-Objekte automatisch am unteren Seitenrand. Alle Hintergrundfelder werden automatisch gestreckt, so dass die Seitengestaltung bei jeder Seitenlänge beibehalten wird.

Arbeit speichern & exportieren

Zum Speichern verwenden Sie die Menüoptionen **SPEICHERN** oder **SPEICHERN ALS**. Damit wird eine Datei mit der Endung .xar, dem Dateiformat von Xara Designer Pro X, gespeichert. Es empfiehlt sich, regelmäßig zu speichern, während Sie arbeiten. Um Ihr Dokument in Zukunft aktualisieren oder bearbeiten zu können, müssen Sie es als .xar-Datei speichern, auch wenn Sie es bereits in verschiedene andere Formate exportiert haben.

Verwenden Sie die Funktion **DATEI -> EXPORTIEREN**, um Ihr Dokument zu exportieren. Wählen Sie im Export-Dialog das gewünschte Dateiformat aus der Liste aus. JPEG empfiehlt sich für Fotos, die im Internet verwendet werden, PNG für Grafiken. PDF ist empfehlenswert, wenn Ihre Arbeit gedruckt oder verteilt werden soll.

Lesen Sie das Kapitel „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 602), um nähere Informationen über diese und andere von Xara Designer Pro X unterstützte Formate zu erhalten.

Arbeiten mit Dokumenten

Ein neues Dokument beginnen

Wählen Sie **DATEI** > **NEU**.

Es wird ein Untermenü mit mehreren leeren Dokument-Vorlagen geöffnet. Sie finden eine Reihe an leeren Vorlagen im Menü **DATEI** -> **NEU**.

Es gibt grundsätzlich fünf unterschiedliche Dokumententypen in Xara Designer Pro X.

Symbol	Dokumententyp	Menüoption	Verwendung für...
	Druck	**A4 HOCHFORMAT** **A4 QUERFORMAT** **US LETTER**	Zum Erstellen von Zeichnungen, DTP- und Textdokumenten (ein- oder mehrseitig), die Sie drucken oder als PDF-Dokumente exportieren möchten.
	Website	**640 PIXEL WEBSEITE (VGA)** **760 PIXEL WEBSEITE (SVGA)** **955 PIXEL WEBSEITE (XGA)**	Komplette Websites oder Webgrafiken erstellen.
	Präsentation	**955 PIXEL PRÄSENTATION**	Web-Präsentationen erstellen.
	Animation	**ANIMATION**	Zum Erstellen von Animationen wie Flash-Animationen oder animierten GIFs.
	Foto	**LEERES FOTO**	JPEG-Fotos werden in Xara Designer Pro X als Foto-Dokumente geladen. Foto-Dokumente werden verwendet, wenn in einem Dokument nur ein Foto bearbeitet oder erstellt werden soll.

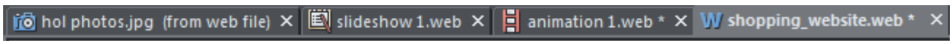
Der erste Eintrag **A4 HOCHFORMAT** entspricht der Designer Pro Standardvorlage.



Auch mit der Schaltfläche **NEU** auf der **STANDARD-SYMBOLLEISTE** (Tastenkombination Strg + N) erzeugen Sie ein neues Dokument, das auf der Standard-Vorlage basiert.

Tipp: Mit Strg + Umschalt + N erstellen Sie ein neues Animationsdokument.

Wenn sich das neue Dokument öffnet, wird oben im Arbeitsbereich ein neuer Reiter hinzugefügt, mit einem Symbol, das den Typ des Dokuments kennzeichnet (wie im Beispiel unten gezeigt).



Sie können auch Ihre eigenen Vorlagen speichern mit dem Kommando: „Datei" > „Vorlage speichern" – siehe Ändern der Dokumentenvorlage (siehe Seite 648), um mehr zu erfahren.

Öffnen eines vorhandenen Dokuments

Ein vorhandenes Dokument können Sie folgendermaßen öffnen:

- Öffnen einer Datei per Drag & Drop. Wählen Sie die entsprechende Datei im Windows Explorer oder von Ihrem Desktop aus und ziehen Sie diese zum Importieren über ein vorhandenes Dokument oder einen anderen Teil des Designer Pro Fensters, um das Dokument zu öffnen.
- Oder doppelklicken Sie auf eine Designer Pro-Datei.
- Um eine kürzlich verwendete Datei zu öffnen, können Sie diese auch unter **DATEI -> LETZTE ÖFFNEN** auswählen.
- Oder wählen Sie einfach **DATEI -> ÖFFNEN** (Tastaturkürzel: Strg + O)
- Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ÖFFNEN** auf der **STANDARD**-Werkzeugleiste.



  - Der Dialog „Öffnen" wird angezeigt. Sie können in diesem Dialog mehrere Dateien auswählen, klicken Sie bei gehaltener Strg-Taste auf die Dateien um mehrere oder bei gehaltener Umschalt-Taste um eine Reihe von Dateien auszuwählen.



Wie in Explorerfenstern können Sie die Dateianzeige mit dieser Schaltfläche zwischen Miniaturansicht und Detailansicht umschalten.

Wird „**VORSCHAU ANZEIGEN**" in der rechten oberen Ecke aktiviert, wird die ausgewählte Datei in einer größeren Vorschau dargestellt (dies funktioniert nicht bei einer Mehrfachauswahl).

Teilen über mehrere Speicherorte

Designer Pro unterstützt eine Anzahl von innovativen Funktionen, die mit Cloud-Speicherplatz-Diensten zusammen hängen. Solche Dienste bieten freien Speicherplatz in der Cloud und kleine Hilfsprogramme für den Desktop, die automatisch lokal auf der Festplatte gespeicherte Dateien mit der Cloud synchronisieren.

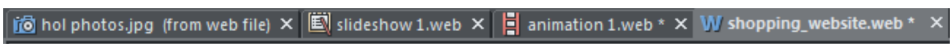
Designer Pro erkennt, wenn sich solche Dateien geändert haben und lädt automatisch aktualisierte Dateien neu. Das heißt, Sie können die selbe Datei auf mehreren Computern geöffnet haben und sobald Sie eine Bearbeitung machen und die Datei speichern, wird diese in Designer Pro auf den anderen Computern aktualisiert. Außerdem ist es durch das cloudbasierte Teilen von Dateien möglich, dass Sie die Datei mit jemand anderem gemeinsam bearbeiten, und immer, wenn jemand die Datei bearbeitet und speichert, wird Ihre Version aktualisiert und umgekehrt.

Das Problem konkurrierender Bearbeitungen wird dadurch nicht gelöst. Wenn Sie also die Datei bearbeiten und jemand anderes zur selben Zeit die selbe Datei bearbeitet, wird Designer Pro Ihnen mitteilen, dass es eine Bearbeitung gab und Ihnen die Möglichkeit anbieten, die aktualisierte Datei in einem neuen Dokument zu öffnen.

Ausgewähltes Dokument und Titelleiste

Sie können in Designer Pro mehr als ein Dokument gleichzeitig geöffnet haben, alle offenen Dokumente werden als Reiter am oberen Rand des Arbeitsbereichs dargestellt.

Das aktuelle Dokument wird im Arbeitsbereich angezeigt und der entsprechende Reiter ist grau hervorgehoben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Reiter, um ein Menü mit Dokumentenbefehlen zu öffnen. Der Typ des aktuellen Dokuments wird in der oberen linken Ecke des Fensters von Designer Pro neben dem Menü angezeigt. Alle Eingaben gehen an das aktuelle Dokument. Nicht gespeicherte Änderungen in einem Dokument werden durch ein Sternchen hinter dem Dateinamen angezeigt.



Die Dokumentenreiter zeigen alle offenen Dokumente an, wobei das aktuelle Dokument grau hervorgehoben wird.

Symbolleisten

Diese enthalten Schaltflächen zur Bedienung von Xara Designer Pro X. Sie können die Symbolleisten anpassen, z. B. indem Sie Leisten neu erstellen, anordnen und entfernen.

Das Standardfenster zeigt die **STANDARD**symbolleiste mit den allgemein gebräuchlichen Schaltflächen:



Sie können die **STANDARD**werkzeugleiste genauso wie die anderen Werkzeugleisten anpassen.

Symbole mit einem Dreieck in der rechten unteren Ecke lassen sich ausklappen. Halten Sie die Maus kurz über die Symbole und eine Leiste mit weiteren Symbolen erscheint.

Um zu erfahren, wie Sie die Symbolleisten anpassen, lesen Sie den Abschnitt „Xara Designer Pro X anpassen“ (siehe Seite 671).

Infoleiste

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Symbolleiste, deren Inhalt sich abhängig vom aktuell ausgewählten Werkzeug ändert. Die entsprechenden Infoleisten zu bestimmten Werkzeugen werden in den Kapiteln zu den jeweiligen Werkzeugen erklärt.

Hinweis: Die Infoleiste kann nicht angepasst werden.



*Abb.: Die Infoleiste für das **AUSWAHL-WERKZEUG**.*

Hauptwerkzeugleiste



Hierbei handelt es sich um eine Werkzeugleiste, die ursprünglich alle Werkzeuge enthält, die in Designer Pro zur Verfügung stehen (siehe links). Sie können die Leiste anpassen oder die Werkzeuge auf andere Werkzeugleisten verschieben.

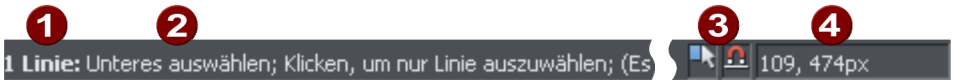
Einige der Werkzeugleisten-Symbole haben in der unteren rechten Ecke eine kleine dreieckige Markierung. Dadurch wird angezeigt, dass es eine Ausklappleiste mit weiteren Symbolen gibt. Halten Sie den Mauszeiger über das Symbol, um die Ausklappleiste anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jede Schaltfläche der Ausklappleiste bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen.



Klicken Sie auf ein Werkzeug. um es auszuwählen (für einige Werkzeuge stehen auch Tastenkombinationen zur Verfügung).

Für weitere Informationen zum Anpassen der Werkzeugleisten lesen Sie bitte „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 671).

Statusleiste



1. Ausgewählte Objekte
2. Verfügbare Optionen
3. Die Anzeigen
4. Mauszeiger X-Y

Dieses erscheint im unteren Bereich des Fensters. Die Statusleiste gibt Auskunft über die ausgewählten Objekte, verfügbare Optionen, Live-Ziehen/Rasten-Anzeigen und die X-Y-Position des Mauszeigers.

Die Anzeigen

Diese erscheinen rechts der Statusleiste:

Live-Ziehen-Anzeige

An dieser Anzeige können Sie ablesen, ob „Live-Ziehen“ aktiv ist oder nicht (Standard: aktiv). Per Doppelklick auf die Anzeige schalten Sie es ein/aus. Ist es aktiv, verändert sich das gesamte Objekt (und nicht nur ein Umriss), wenn Sie es verschieben, skalieren oder drehen. Dadurch ist es viel leichter, die Bearbeitungen direkt zu begutachten. Außerdem ist das Zeichnen mit dem Freihand-, Linien-, Quickshape-, Rechteck- und Ellipsenwerkzeug live. Wenn die Leistung Ihres PCs nicht zur Bearbeitung komplexer Dokumente ausreicht, können Sie „Live-Ziehen“ deaktivieren, um die Bearbeitung zu beschleunigen.

Ausrichten-Anzeige

Diese Anzeige ist aktiv, wenn die Option „An Raster ausrichten“ im Menü „Fenster“ aktiviert ist. Sie zeigt an, ob sich ein Objekt in ausreichender Entfernung zum Ausrichten am Raster befindet. Weitere Informationen zum Ausrichten finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 103).

X–Y-Koordinaten

Die von Designer Pro angezeigten Maße beziehen sich auf die linke untere Seitenecke. Sie können dies jedoch ändern. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85) für weitere Informationen.

Normal/Vollbildmodus

Im normalen Bildschirmmodus wird ein Teil des Fensters durch die Titelleiste, die Menüleiste und die Scrollleisten bedeckt. Beim Bearbeiten kann das ungünstig sein, wenn Sie den größtmöglichen Bearbeitungsbereich benötigen.

Designer Pro verfügt über einen zweiten Bildschirmmodus, den Vollbildmodus, der einen aufgeräumteren Bildschirm präsentiert.

Sie können in jedem Modus den Bildschirm nach Bedarf anpassen. So können z. B. für jeden Modus die Konfigurationen der Symbolleisten eingestellt werden. Die Konfiguration wird gespeichert und gilt auch weiterhin, wenn Sie zwischen den Bildschirmmodi hin- und herschalten.

Für weitere Informationen zum Anpassen der Symbolleisten lesen Sie bitte das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 648).

Der Normal- bzw. Vollbildmodus wird über das Menü **FENSTER > VOLLBILD** (bzw. Taste 8 auf dem Ziffernblock) aktiviert.

Bewegen Sie den Mauszeiger an die Oberkante des Bildschirms um im Vollbildmodus die Menüleiste anzuzeigen.

Mehrere Fenster öffnen

Sie können für dasselbe Dokument mehrere Fenster gleichzeitig öffnen, z. B. um

- die Ansicht des Dokuments zu vergrößern oder zu verkleinern;
- einen anderen Teil des Dokuments anzuzeigen;
- zwei Ansichten desselben Bereichs bei unterschiedlichen Qualitätseinstellungen zu benutzen.

Wählen Sie **FENSTER > NEUES FENSTER**, um ein neues Fenster zu öffnen.

Zoomwert ändern

Es ist oft hilfreich, wenn Sie die Dokumentansicht vergrößern, z. B. um Details zu untersuchen. Eine Skalierung über 100% vergrößert die Ansicht (vergleichbar mit einer Lupe). Es ändert sich nur die Bildschirmanzeige; die Größe des Dokuments und der Objekte bleiben unverändert. Den Zoomwert können Sie entweder mit der Lupe, der Maus oder über die Symbolleisten verändern.

Einige Tastenkombinationen ermöglichen die Schnelleinstellung von Zoomwerten: die Zifferntasten 1, 2, 3, 4 stellen den Zoomwert zwischen 100% und 400% ein. Die Taste 5 stellt den Zoomwert auf 50%.

Verwenden des Zoom-Werkzeugs



Vergrößern:

- Wählen Sie das **ZOOM-WERKZEUG** aus der Hauptsymbolleiste
- oder drücken Sie „Alt + Z“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem **ZOOM-WERKZEUG** hin- und her zu schalten
- oder drücken und halten Sie „Alt + Z“, um **vorübergehend** zum **ZOOM-WERKZEUG** zu wechseln (Alt + Z loslassen, um zum bisherigen Werkzeug zurückzukehren)
- oder drücken Sie „Umschalt + F7“, um das **ZOOM-WERKZEUG** auszuwählen.
- Zum Hineinzoomen einmal klicken (= vergrößern).
- Zum Herauszoomen Umschalt + Mausklick (= verkleinern, um mehr vom Dokument zu sehen).
- Zoomausschnitt: Ziehen Sie die Maus diagonal, um ein Rechteck zu erstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der im Rechteck befindliche Teil auf Fenstergröße vergrößert.

Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern

Wenn Ihre Maus über ein Mausrad verfügt:

- Halten Sie die Strg-Taste und drehen Sie an Ihrem Mausrad, um den Vergrößerungsfaktor zu ändern.

Tipp: Sie können auch eine Maustaste als Zoomtaste definieren oder die Funktion des Mausrads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** (siehe Seite 658) von Scrollen auf Zoomen umstellen. Die jeweils gegenteilige Funktion steht dann bei gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.

Ändern Sie den Zoomwert über die Infoleiste/Werkzeugleiste

Es gibt eine Ausklapp-Leiste auf der Standard-Werkzeugleiste, welche schnellen Zugriff zu den Zoomfunktionen erlaubt, ohne das Zoom-Werkzeug bemühen zu müssen.



Halten Sie den Mauszeiger über das Zoom-Symbol auf der Standard-Werkzeugleiste, um die Ausklapp-Leiste anzuzeigen.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zoomwert zu ändern:



Tastaturkürzel: „Strg + R". Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORHERIGER ZOOMWERT.**. Dies betrifft den Zoomwert vor der aktuellen Einstellung. Mit dieser Schaltfläche können Sie zwischen ein-und ausgezoomter Ansicht des Dokuments hin-und her schalten. Dies ist nützlich, um einen Bereich im Detail zu untersuchen bzw. das gesamte Dokument zu betrachten. Der vorherige Zoomwert wird für jedes Fenster gespeichert. Sie können zwischen den Fenstern hin- und her schalten. Dabei werden die bisherigen Einstellungen der Ansicht erhalten.



Tastaturkürzel: „1". Klicken Sie auf die Schaltfläche Zoom auf 100%. Der Zoomfaktor wird auf 100% eingestellt.



Tastaturkürzel „Strg + Umschalt + J". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF ZEICHNUNG**. Im Fenster werden nun alle Objekte des Dokuments angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+P". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF SEITE**. Im Fenster wird die gesamte Seite bzw. die gesamte Doppelseite angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+Umschalt+Z". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF AUSWAHL**. Das ausgewählte Objekt bzw. die ausgewählten Objekte füllen das Fenster.



Geben Sie einen Wert in das Textfeld ein. Drücken Sie Eingabe, um die Änderungen anzuwenden oder wählen Sie die voreingestellten Zoomwerte aus einschließlich der o. g. (Seite, Zeichnung, Auswahl, Vorheriges) aus dem Auswahlmenü.

Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters

Am schnellsten navigieren Sie in Ihrem Dokument mithilfe der mittleren Maustaste (in der Regel das Mausrad: Sie können das Mausrad wie eine Taste benutzen). Klicken und halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Lassen Sie die Taste los, um zu Ihrem bisherigen Werkzeug zurückzukehren.

Um das Dokument innerhalb des Fensters zu verschieben, können Sie auch

- die Scrollleisten und Pfeilschaltflächen an den Fensterrändern verwenden.

Tipp: Die Scrollleisten können aus- und eingeblendet werden. Wählen Sie dazu **FENSTER > SONSTIGE LEISTEN > SCROLLLEISTEN**.

- mit dem Mausrad im Dokument hoch und runterscrollen (Umschalt + Maus, um von links nach rechts zu scrollen).

Sie können die Funktion des Mausrads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** von Scrollen auf Zoomen ändern. Die jeweils andere Funktion steht mit gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.



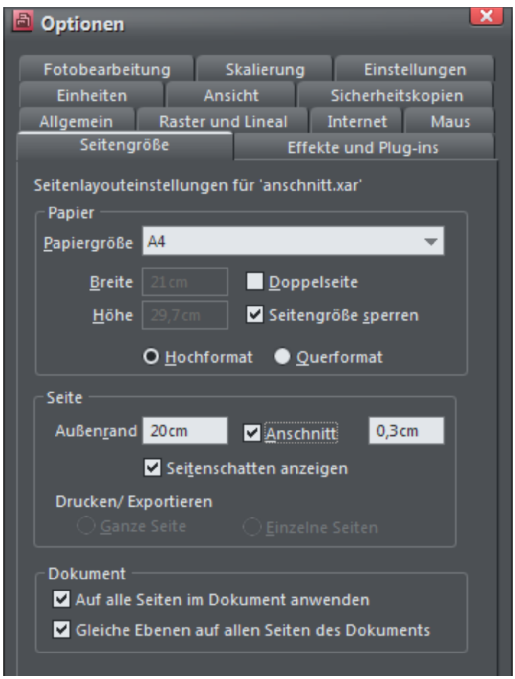
- Oder Sie wählen das Schiebewerkzeug aus der Hauptwerkzeugleiste (Tastenkombination Umschalt + F8).

- oder Sie drücken die Leertaste oder „Alt + X“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem Schiebewerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Leertaste oder „Alt + X“ gedrückt halten, können Sie die Maus verwenden, um das Dokument im Fenster zu verschieben. Wenn Sie wieder loslassen, kehren Sie zum bisherigen Werkzeug zurück.

Seitengröße ändern

Sie können die Größe der aktuellen Seite auf eine Standardgröße umstellen:

1. Wählen Sie **EXTRAS -> OPTIONEN**.
2. Klicken Sie bei Bedarf auf den Reiter „Seiten“.
3. Wählen Sie die benötigte Seitengröße.

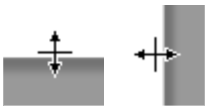


Das Kapitel „Xara Designer Pro X anpassen“ (siehe Seite 648) enthält alle Details der Options-Dialogbox.

Papiergröße

Wählen Sie entweder **BENUTZERDEFINIERT** aus der Seitengröße-Liste und geben Sie Höhe und Breite ein oder wählen Sie eine Standardgröße. Oder wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** (siehe Seite 137) und ziehen an der unteren oder rechten Kante der Seite, um Höhe bzw. Breite anzupassen. Wenn Sie diese Methode benutzen,

werden Sie gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments oder der Website betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Fahren Sie mit der Maus über die Kante der Seite - Sie sehen dann, wie sich der Mauszeiger verändert, ziehen Sie dann mit gehaltener Maustaste an der Seite.

Sie sehen während des Ziehens die aktuelle Größe in der Statusleiste.

Automatische Seitenerweiterung

Objekte mit eingeschalteter **ABWEISEND**-Option (Rechtsklick > „Seitenposition" > „Abweisend") lassen die Seite sich automatisch ausdehnen, wenn sie an den unteren Rand der Seite gelangen. Alle Webseiten-Vorlagen in der Design-Galerie benutzen diese Funktion. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Abweisen" im Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 85).

Ausrichtung

Bei der Ausrichtung **HOCHFORMAT** verlaufen die längsten Seiten senkrecht.

Bei der Ausrichtung **QUERFORMAT** verlaufen die längsten Seiten waagerecht.

Hinweis: Falls Sie eine benutzerdefinierte Seitengröße angegeben haben, dreht die Einstellung **HOCHKANT** die Seite wieder seitwärts.

Außenrand

Hiermit können Sie die Breite der Arbeitsfläche einstellen.

Anschnitt

Um ein Druckerzeugnis wirklich formatfüllend zu drucken, wird in Druckereien ein etwas größeres Papier benutzt, das nach dem Druck auf das exakte Zielformat beschnitten wird. Bedingt durch mechanische Toleranzen kann es dabei zu Ungenauigkeiten kommen. Deshalb fordern die Druckereien einen zusätzlichen Sicherheitsbereich um das eigentliche Druckmotiv herum, den sogenannten Anschnitt (manchmal auch Beschnitt genannt). Dadurch wird sicher gestellt, dass auch bei leichten Abweichungen beim Beschneiden nichts wichtiges weggeschnitten wird und keine weißen Ränder entstehen, falls Sie eine andere Hintergrundfarbe als Weiß benutzen oder ein Hintergrundmuster.



Ohne den „Puffer" Anschnitt kann es durch einen Versatz beim Beschneiden der Ränder zu weißen Streifen kommen, Bildelemente, die sich zu nah am Rand befinden, können abgeschnitten werden.

Der Anschnitt wird in den Seitenoptionen, Bereich Seite (siehe Seite 660) eingestellt und im Programm durch ein rotes Rechteck um die Seite dargestellt. Normalerweise ist dieser Anschnitt 1-3mm breit. Bei einem Export in PDF für die Druckerei ergibt sich die endgültige Seitengröße des PDF aus der eingestellten Seitengröße plus Anschnitt nach jeder Seite. A4 (29,7 x 21cm) mit 2mm Anschnitt resultiert also in einem Format von 30,1cm x 21,4 cm.

Der genaue Wert hängt von Ihrer Druckerei ab, meist finden Sie auf der Homepage der Druckerei eine entsprechende Informationsseite. Manchmal fordern Onlinedruckereien auch ein Datenformat, in dem der Anschnitt bereits enthalten ist. Ein Beispiel: Für einen Flyer A6 (14,8 x 10,5cm Zielformat) wird als Datenformat 15 x 10,7cm gefordert. Daraus ergibt sich ein Wert für den Anschnitt von 1mm nach jeder Seite.

Stellen Sie sicher, dass Sie die Rechteckform, die das Hintergrundmuster oder die Hintergrundfarbe enthält, über die Seitenränder hinaus mindestens bis zum Anschnitt vergrößern. Halten Sie außerdem für alle wichtigen Designelemente einen Sicherheitsabstand zum Seitenrand ein, der mindestens so groß wie der Anschnitt ist.



Das Hintergrundbild wurde bis zum Anschnitt (roter Rahmen) erweitert, die Überschrift etwas verkleinert. Bei einem Versatz bei Beschneiden bleibt der Hintergrund trotzdem formatfüllend und die Überschrift vollständig.

Mehrseitige Dokumente

Xara Designer Pro X unterstützt mehrseitige Dokumente zur einfachen Erstellung von DTP-Projekten und Website-Erstellung.

DTP ist die üblicherweise verwendete Abkürzung für „Desktop Publishing“ (Publizieren am PC) und beschreibt die Software-basierte Erstellung einer Druckpublikation.

Sie können einfach Dokumente erstellen, die sich aus mehreren Seiten zusammensetzen. So z. B. Newsletter, PDF eBooks, Broschüren, kleinere Magazine und sogar komplette HTML-Websites. Jede Seite eines mehrseitigen Designer Pro-Dokuments wird als separate HTML-Seite einer Website exportiert. Sie behalten einfach den Überblick über die Seiten des Dokuments/der Website und können den Inhalt von Seite zu Seite verschieben.

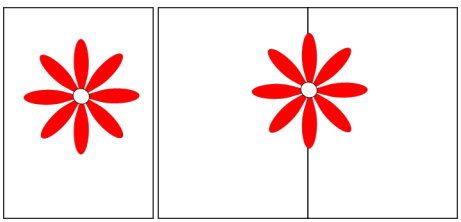
In diesem Kapitel verwenden wir der Einfachheit halber das Wort „Seiten“, jedoch gelten alle Funktionen und Einstellungen sowohl für Einzelseiten als auch Doppelseiten (falls nicht anders angegeben). Sie können einfach zwischen den zwei Typen hin- und her wechseln (im Abschnitt „Doppelseiten in mehrseitigen Dokumenten“ weiter unten beschrieben)

Bei Webdokumenten wird von Designer Pro nur die aktuelle Seite des gerade geöffneten Dokuments anzeigt. Um alle Seiten eines Website-Dokuments

anzuzeigen, so dass Sie die Seiten hoch- und runterscrollen können, klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **MEHRSEITIGE ANZEIGE.**

Doppelseiten in mehrseitigen Dokumenten

Ihre Zeichnung kann sich über zwei gegenüberliegende Seiten erstrecken. Diese Aufteilung wird als „Doppelseite“ bezeichnet.



Einzelseite *Doppelseite*

Wie oben dargestellt können sich in einem mehrseiten Dokument entweder Doppelseiten oder Einzelseiten befinden. Beides zugleich geht jedoch nicht.

Zum Wechseln zwischen Einzel- oder Doppelseiten wählen Sie **DATEI > SEITENOPTIONEN > DOPPELSEITE**.

Wenn Sie in einem Dokument von einer Doppelseite zu einer Einzelseite wechseln, werden alle Doppelseiten in Einzelseiten geteilt. Gleichermaßen bewirkt die Umwandlung in eine Doppelseite, dass die Seiten in Ihrem Dokument zu Doppelseiten „vereinigt“ werden.

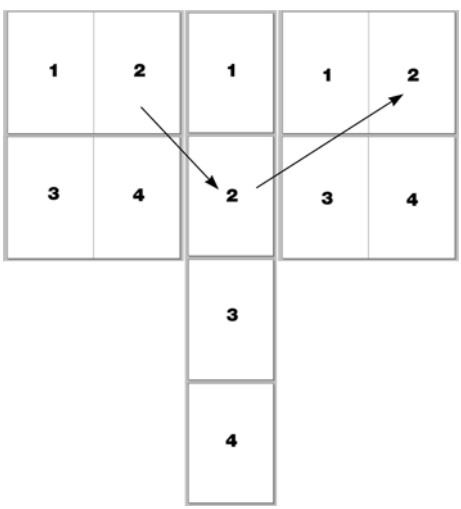


Abb: Das Ergebnis der Umwandlung von einer Doppelseite in Einzelseiten und umgekehrt.

Anmerkung: Es ist möglich, dass Objekte die Seiten einer Doppelseite überlappen. Jedoch können Objekte sich nicht über mehrere einzelne Seiten oder Doppelseiten verteilen (z. B. auf Seite 1 und Seite 3). Wenn dieses doch benötigt wird, müssen Sie das Objekt von Seite 1 kopieren und auf Seite 3 einfügen, damit es dort auch erscheint.

Aktuelle Seite

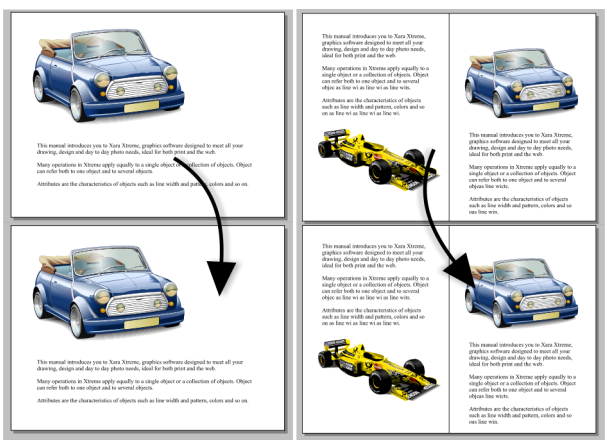
Wenn Sie in einem Multiseiten-Dokument auf eine Seite klicken, wird diese zur aktuellen Seite.

Es ist wichtig, welche Seite die aktuelle Seite ist, wenn Seiten wie im folgenden beschrieben eingefügt, vervielfältigt oder verschoben werden.

Die aktuelle Seite im Dokument wird durch Indikatoren an den Seitenecken angezeigt.

Seiten in ein Dokument einfügen

Klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **NEUE SEITE**. Eine neue leere Seite wird nach der aktuellen Seite eingefügt. Oder Sie können auch auf eine Seite rechtsklicken und **KOPIE VON AKTUELLER SEITE EINFÜGEN** auswählen. Eine Kopie der aktuellen Seite wird hinter der aktuellen Seite eingefügt.



Die neue Seite ist identisch mit dem Original, sowohl in Größe als auch Ausrichtung. Sie enthält zudem dessen gesamten Inhalt und kann somit als Vorlage verwendet werden.

Sie können auch die Menüeinträge unter **BEARBEITEN -> SEITEN** benutzen.

Die Standard-Werkzeugleiste hat eine Ausklappleiste, mit der Sie schnell Seiten hinzufügen, duplizieren und entfernen können.



Bewegen Sie den Mauszeiger über die jeweiligen Schaltflächen auf der Leiste für einen Tooltip. Sie können eine neue leere Seite hinzufügen, die aktuelle Seite duplizieren oder die aktuelle Seite löschen.

Seiten kopieren und einfügen

Sie können eine ganze Seite - innerhalb desselben oder auch zwischen verschiedenen Dokumenten - kopieren und einfügen. Hiermit kopieren Sie die Seitengröße, Ebenen und andere Attribute zusätzlich zu allen auf der Seite befindlichen Objekte.

Um die aktuelle Seite zu kopieren, löschen Sie zunächst die aktuelle Auswahl. Drücken Sie dazu entweder die Esc-Taste oder klicken Sie auf eine leere Stelle im Arbeitsbereich. In der Statusleiste steht „Kein Objekt ausgewählt". Rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **SEITE KOPIEREN** (Strg + C).

Eine eingefügte Seite wird automatisch hinter der aktuellen Seite erzeugt. Verwenden Sie „Strg + V" zum Einfügen oder rechtsklicken Sie auf die Seite und wählen Sie im Kontextmenü **EINFÜGEN** > **EINFÜGEN**.

Hinweis: Falls in dem Dokument, in das Sie die Seite einfügen, unter **DATEI -> SEITENOPTIONEN AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN** ausgewählt wurde, wird die Größe der eingefügten Seite an das bestehende Dokument angepasst. Die neue Seite hat also dieselbe Größe wie die anderen Seiten im Dokument.

Neue Seite aus Vorlage



Sie können folgendermaßen eine neue Seite mithilfe einer Vorlage in Ihr Dokument einfügen: Öffnen Sie die **DESIGN-GALERIE**, ziehen Sie das Vorschaubild der gewünschten Seite auf Ihr Dokument und lassen Sie es dort fallen.

Die neue Seite wird direkt hinter der Seite eingefügt, auf der Sie sie fallen lassen.

Seiten automatisch hinzufügen

Die Option **AUTOMATISCH NEUE SEITEN ERZEUGEN** sorgt bei Textbereichen dafür, dass Ihrem Dokument automatisch neue Seiten hinzugefügt werden, wenn ein Textbereich voll ist.

Klicken Sie einfach auf den Pfeil unten im Textbereich und wählen Sie **AUTOMATISCH NEUE SEITEN ERZEUGEN**. Diese Option befindet sich ebenfalls im Dialog „Erweiterte Texteigenschaften", der durch einen Rechtsklick auf Text über die Option **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN...** geöffnet wird.

Durch diese Option können Sie beliebig viel Text in Ihr Dokument einfügen, ohne manuell Seiten hinzufügen zu müssen.

Im Abschnitt „Textbereiche“ (siehe Seite 241) finden Sie weitere Informationen.

Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben

Sie können die Reihenfolge der Seiten in Ihrem Dokument verändern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen **SEITE/DOPPELSEITE NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN**.

 Sie können die Seitenreihenfolge auch in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ändern.

Über die Schaltfläche **SEITEN** in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigen Sie eine Liste der Seiten an. Dort können Sie Seiten per Drag & Drop verschieben und somit die Reihenfolge im Dokument ändern.

Folgendermaßen können Sie ebenfalls die aktuelle Seite bewegen:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Seiten“ > „Seite nach oben verschieben“, um die aktuelle und vorherige Seite zu vertauschen.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Seiten“ > „Seite nach unten verschieben“, um die aktuelle mit der folgenden Seite zu vertauschen.

Diese Optionen sind ausgegraut wenn Sie sich bereits auf der ersten bzw. letzten Seite des Dokuments befinden.

Seiten aus dem Dokument entfernen

Um die aktuelle Seite aus Ihrem Dokument zu entfernen, klicken Sie sie rechts und wählen **AKTUELLE SEITE/DOPPELSEITE ENTFERNEN**.

Oder schneiden Sie die aktuelle Seite aus, klicken Sie dazu rechts auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **SEITE AUSSCHNEIDEN**.

Oder wählen Sie die Seite in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und drücken Sie auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche. Die aktuelle Seite und deren Inhalt wird entfernt. Im Falle einer Doppelseite wird die gesamte Doppelseite und ihr Inhalt gelöscht.

Zwischen Seiten hin- und hernavigieren

Zusätzlich zu den üblichen Navigationsmethoden (z. B. Scrollleisten, Mausrad) gibt es auch andere Möglichkeiten, durch ein Dokument zu navigieren:

- Bild auf scrollt im Dokument nach oben. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.
- Strg + Bild hoch zentriert die vorherige Seite.
- Bild ab verschiebt das Dokument nach unten. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.

- **Strg + Bild runter** zentriert die nächste Seite.

  Alternativ können Sie auch auf den hoch/runter Pfeil in der Statusleiste klicken:



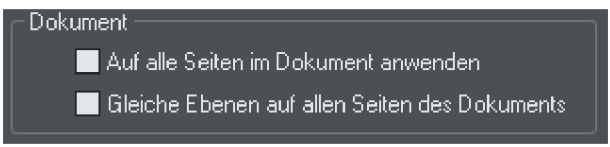
Die Statusleiste zeigt ebenfalls, welche Seite Sie gerade betrachten.

Hinweis: Alle diese Befehle gelten für die betrachtete, nicht für die aktuell ausgewählte Seite.

Mit der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** finden Sie schnell einzelne Seiten in Ihrem Dokument. Über die Schaltfläche **SEITEN** in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigen Sie eine Liste der Seiten an. Klicken Sie anschließend auf eine der Seiten in der Galerie und die Ansicht wird automatisch auf diese Seite bewegt.

Seiten mit verschiedenen Größen und Ebenen

Sie können bestimmen, ob die Seiten Ihres Dokuments gleich groß sein sollen und ob sie alle die gleichen Ebenen beinhalten. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Dokument“ (siehe Seite 661) des **SEITENGRÖßE**-Reiters im Dialog **EXTRAS -> OPTIONEN**.



Seiten benennen

Sie sollten beim Erstellen von Website-Dokumenten jeder Seite einen Namen geben, der dann beim Export als Name für die jeweilige HTML-Datei verwendet wird. Wenn Sie Ihre Seiten nicht benennen, wird den einzelnen Seiten der Dateiname der exportierten Seite ergänzt um eine fortlaufende Nummer gegeben. Z. B. index.htm, index_2.htm, index_3.htm,... Durch individuelle Seitennamen können Sie die Seiten einfacher unterscheiden.

Sie legen den Namen der aktuellen Seite im Reiter **SEITE** des **EXTRAS > WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialogs fest. Geben Sie ihn im Feld **SEITEN-DATEINAME** ein. Dies geht auch in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**. Klicken Sie auf einen Seiten-Namen, um ihn auszuwählen, klicken Sie noch einmal auf den Namen, um ihn zu bearbeiten.

Beachten Sie, dass Seitennamen immer klein geschrieben werden und einige Zeichen nicht erlaubt sind. So hält man das Risiko gering, dass einige Webserver Probleme mit den Dateinamen von Webseiten haben und dass Probleme mit der Groß-/Kleinschreibung in Verlinkungen auftreten.

Auch wenn Sie keine Website erstellen, ist es manchmal sinnvoll, Seiten zu benennen, so dass diese schneller mithilfe der Seiten- & Ebenen-Galerie gefunden werden.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Für das Verwalten der Seiten in Ihrem Dokument können Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie benutzen. Dort können Sie in einer einheitlichen Ansicht Seiten ansehen, hinzufügen, verdoppeln, löschen, umsortieren und umbenennen. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196) für weitere Informationen.

Dokumente speichern

Dieser Abschnitt behandelt die Speicherung im Designer Pro-eigenen Format. Bitte lesen Sie das Kapitel „Importieren und exportieren“ (siehe Seite 602) für weitere Informationen zum Speichern in anderen Formaten.

Wir empfehlen Dokumente regelmäßig zu speichern. Ein kompliziertes Dokument beinhaltet viele Arbeitsstunden und Stromausfälle oder PC-Abstürze passieren immer im genau falschen Moment. Stellen Sie sicher, das die automatische Backup-Funktion aktiv ist, so dass während Ihrer Arbeit regelmäßig Backups Ihrer offenen Dokumente angelegt werden. Für Einzelheiten siehe unten, AbschnittAutomatische Backups (siehe Seite 62)

Speichern (im Datei-Menü)



Tastenkombination „Strg+S“ oder Schaltfläche **SPEICHERN** in der Hauptwerkzeugleiste.

Mit dieser Funktion können Sie schnell ein Dokument speichern. Die Option ist ausgegraut - nicht wählbar -, solange keine Änderungen im Dokument vorgenommen wurden und nichts gespeichert werden muss (D. h. umgekehrt: wenn Sie Änderungen vorgenommen haben und diese noch nicht gespeichert worden sind, ist diese Funktion farbig und damit wählbar).

Bei einem neuen Dokument, das noch nicht gespeichert wurde, funktioniert die Option wie der Befehl **SPEICHERN ALS...**.

Speichern als... (im Menü „Datei“)

Hierbei wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie das aktuelle Dokument unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner speichern können.

Alles speichern (im Menü „Datei“)

Dieser Speicherbefehl dient zum Speichern aller derzeit geöffneten Dateien, ohne extra **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UNTER** wählen zu müssen.

Hilfsverzeichnisse

In manchen Dokumenten wird auf externe Dateien verwiesen, die kein Teil der Projektdatei sein können. Zum Beispiel eine Flash-Datei (.swf), die auf einer Website verwendet wird. Sie müssen diese Datei zusammen mit der Projekt-Datei aufbewahren, da Sie ohne diese Datei keine voll funktionsfähige Website exportieren können. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie ein Webdesign an jemand anderen schicken oder auf einem anderen Computer übertragen wollen, dann möchten Sie, dass die benutzte Flash-Datei zusammen mit dem Design transportiert wird.

Xara Designer Pro X benutzt für diese wichtigen externen Dateien ein „Hilfsverzeichnis", das direkt neben der .web-Datei angelegt wird.

Benennung des Hilfsverzeichnisses

Design-Datei und Hilfsverzeichnis werden über ihren Namen definiert. Das Hilfsverzeichnis für „meineSeite.web" (bzw. .xar) ist „meineSeite_web_dateien". So kann einfach erkannt werden, welches Hilfsverzeichnis zu welcher Design-Datei gehört. Sie dürfen also nicht vergessen, wenn Sie die Design-Datei kopieren, umbenennen oder verschieben, dasselbe auch mit dem Hilfsverzeichnis zu machen. Wenn Sie das Design verschicken möchten, so müssen Sie auch das Hilfsverzeichnis mitsenden.

Sobald Sie ein Design laden, das ein Hilfsverzeichnis besitzt und dieses anschließend über den Befehl **SPEICHERN ALS...** neu abspeichern, kopiert Xara Designer Pro X auch das komplette Hilfsverzeichnis.

Inhalt des Hilfsverzeichnis

Sollten Sie den Reiter **PLATZHALTER** (siehe Seite 499) im **WEB-EIGENSCHAFTEN**-Dialog verwenden, um auf eine externe Datei zu verweisen, kopiert Xara Designer Pro X automatisch diese Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs. Sollte das Hilfsverzeichnis noch nicht existieren, so wird es erzeugt.

Beachten Sie: Wenn Sie ein Platzhalter-Objekt nachträglich ändern, so dass es danach durch eine andere Datei ersetzt wird, wird die ursprüngliche Datei nicht automatisch aus dem Hilfsverzeichnis gelöscht. Wenn also eine Datei nicht mehr benötigt wird, müssen Sie diese manuell löschen.

Sie können auch selbst Dateien in das Hilfsverzeichnis kopieren und dieses bei Bedarf erstellen. Xara Designer Pro X löscht keine Dateien in diesem Verzeichnis, unabhängig davon, ob Sie im Design vorkommen oder nicht. Das liegt daran, dass es viele Möglichkeiten gibt, wie ein Design auf externe Dateien verweisen kann. Wenn Sie z. B. komplexen HTML-Code in Ihr Design einbauen, könnte dieser auf eine externe Datei in Ihrem Hilfsordner verweisen. Oder aber die externe Datei verweist auf eine andere externe Datei. Xara Designer Pro X kann nicht sicher wissen, dass

eine Datei nicht von der Website benötigt wird und lässt diese Dateien daher unangetastet.

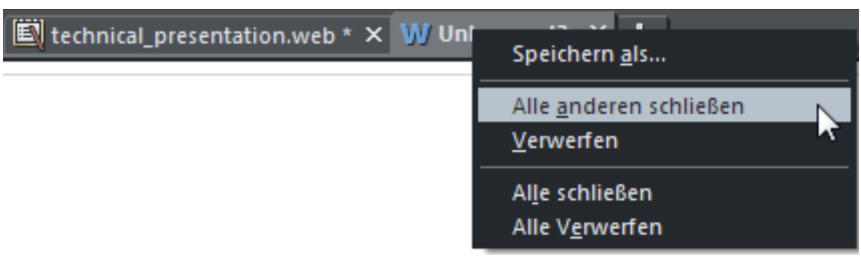
Websites mit Hilfsverzeichnissen exportieren

Beim Export eines Website-Dokuments werden alle Dateien im entsprechenden Hilfsverzeichnis in den Ordner kopiert, der die Bilder auf Ihrer Website enthält. Wenn Sie also z. B. „meineSeite.web“ nach „index.htm“ exportieren, so werden alle Dateien aus dem Ordner „meineSeite_web_dateien“ in das Verzeichnis „index_htm_dateien“ kopiert.

Dokument schließen

Um das Dokument zu schließen, können Sie:

- Im Menü **DATEI** den Menüpunkt **SCHLIEßEN** wählen.
- Oder „Strg + F4“ bzw. „Strg + W“ drücken.
- Oder auf das kleine X in der Ecke rechts oben klicken.
- Oder mit der rechten Maustaste auf den Dokumentenreiter klicken und im sich öffnenden Menü eine der Speichern- oder Schließen-Optionen für einen oder alle offenen Reiter auswählen.

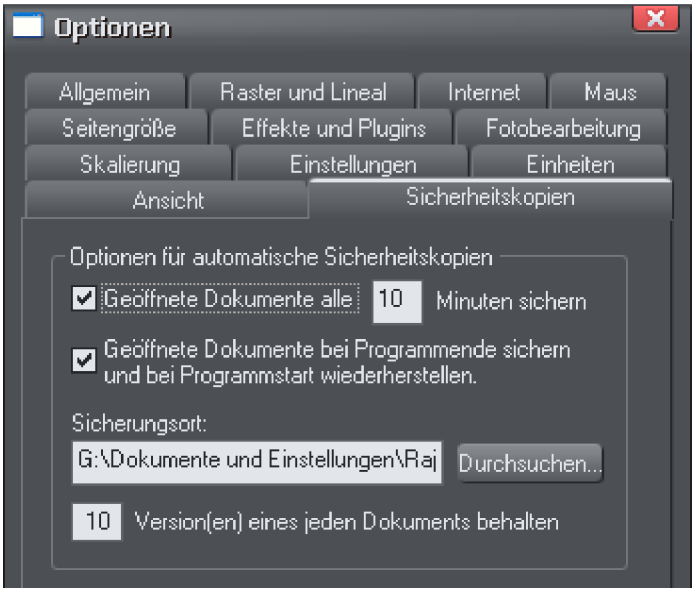


Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Reiter zeigen Sie verschiedene Speichern- und Schließen-Optionen an.

Automatische Sicherheitskopien

Xara Designer Pro X kann bei Bedarf regelmäßig Sicherheitskopien aller offenen Dokumente anlegen, während Sie daran arbeiten. Dadurch wird vermieden, dass im Falle eines Stromausfalls oder anderen unverhofften Programmabbrüchen Arbeit verloren geht. Das ist auch praktisch, wenn Sie einmal zu einer älteren Version Ihres Dokuments zurückkehren möchten.

Um die automatische Sicherheitskopie an- oder abzuschalten, öffnen Sie den Dialog **OPTIONEN** im Menü **EXTRAS** und wechseln zum Reiter **SICHERHEITSKOPIEN**.



Geöffnete Dokumente sichern

Durch Anklicken dieses Kästchens aktivieren Sie die Sicherheitskopie, daneben können Sie angeben, in welchen Zeitabständen Sicherheitskopien gespeichert werden sollen. Der empfohlene Zeitabstand beträgt 10 Minuten, dass heißt, jedes offene Dokument wird gesichert, wenn die letzte Sicherung länger als 10 Minuten her ist (oder der Programmstart und das neu Anlegen der Datei).

Beachten Sie, dass wenn der eingestellte Zeitpunkt für die nächste Sicherung erreicht ist, diese erst dann erfolgt, wenn das Programm mindestens 15 Sekunden lang nicht bedient wird. Das ist deshalb so geregelt, damit Ihr Arbeitsablauf nicht mehr als nötig unterbrochen wird und das Dokument nicht gerade dann gespeichert wird, wenn Sie aktiv daran arbeiten. Im normalen Arbeiten ist es aber sehr unwahrscheinlich, dass Sie Ihre Arbeit nicht hin und wieder einmal für 15 Sekunden oder länger unterbrechen, so dass die Backups zeitnah erfolgen, wenn sie anstehen. Sie werden aber merken, dass, wenn Sie über einen längeren Zeitraum aktiv an einem Projekt arbeiten, die Zeit bis zur nächsten Sicherung deutlich länger ausfallen kann.

Die automatische Backup-Funktion speichert keine Änderungen in offenen „Innen-Bearbeiten"-Unterdokumenten. Nur das übergeordnete Hauptdokument wird beim planmäßigen Auto-Backup gesichert, in seinem aktuellen Zustand mit ungespeicherten Gruppenbearbeitungen. Wir empfehlen daher, die Unterdokumente regelmäßig ins übergeordnete Dokument zurück zu speichern.

Wird eine Sicherung durchgeführt, erkennen Sie an dem Fortschrittsbalken am unteren Ende des Xara Designer Pro X-Fensters den Verlauf des Speichervorgangs.

Speicherort für die Sicherheitskopien

Mit der Schaltfläche „Durchsuchen" können Sie den Ordner ändern, in dem die Sicherheitskopien gespeichert werden.

Sie können die hier gespeicherten Sicherheitskopien jederzeit erreichen, indem Sie im Menü **DATEI**-> **ZULETZT VERWENDETE DOKUMENTE**->**SICHERHEITSKOPIEN** wählen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können.

Versionen

Voreingestellt werden bis zu 10 Versionen von jedem Design im Sicherungsordner gehalten, aber Sie können die Anzahl im Feld „Versionen" ändern. Wird die Anzahl der Versionen einer Datei überschritten, wird die älteste Datei gelöscht. Jede Sicherheitskopie wird nach dem Originaldokument benannt, ergänzt um das Datum und die Uhrzeit des Zeitpunkts, an dem die Sicherheitskopie gespeichert wurde.

Achtung: Sie könnten mehrere verschiedene Dokumente unter dem gleichen Dateinamen in verschiedenen Ordnern abgespeichert haben, Ihre Sicherheitskopien im Sicherungsordner haben dann ebenfalls den gleichen Dateinamen (und können dadurch verwechselt werden). Benutzen Sie deshalb wenn möglich spezifische Dateinamen für jedes Ihrer Dokumente, um zu vermeiden, dass die Sicherungen einer Designs durcheinandergeraten.

Unbenannte Dokumente

Neu angelegte und noch nicht gespeicherte Dokumente werden unter dem Namen „Unbenannt", gefolgt von einer Nummer und Datum/Zeit abgespeichert. Name und Nummer entsprechen der Anzeige im Designer Pro-Fenster oben, wenn Sie neue, ungespeicherte Dokumente bearbeiten.

Achtung: Da alle neuen, ungespeicherten Dokumente zunächst Unbenannt1, Unbenannt2, u.s.w. heißen, werden Backups dieser Dokumente sehr schnell überschrieben werden. Daher sollten Sie wichtige Dokumente immer unter einem richtigen Namen speichern, damit Sie, falls das nötig wird, Sicherungen dieser Dokumente im Sicherungsordner schnell wieder finden.

Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern

Sie können im Reiter Sicherheitskopien des Dialogs Optionen auch eine Funktion **GEÖFFNETE DOKUMENTE BEI PROGRAMMENDE SICHERN UND BEI PROGRAMMSTART WIEDERHERSTELLEN** einschalten. Ist diese aktiv, werden sie beim Schließen des Programms nicht mehr gefragt, ob Sie alle offenen geänderten Dokumente speichern wollen. Stattdessen werden alle Dokumente im Sicherungsordner gespeichert und das Programm geschlossen. Beim nächsten Programmstart werden die selben

Dokumente automatisch geladen und Sie können Ihre Arbeit an der Stelle fortsetzen, an der Sie abgebrochen hatten.

Beachten Sie, dass eventuelle Unterdokument-Ansichten („Innen bearbeiten" von Gruppen) automatisch im Hintergrund ins Hauptdokument zurück gespeichert und geschlossen werden. Beim erneuten Öffnen des Programms werden diese Unterdokumente nicht wieder neu geöffnet. Siehe Bearbeiten innerhalb von Gruppen (siehe Seite 109).

Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende

Wenn die automatische Sicherung aktiv ist und das Programm nicht regulär beendet wurde (durch einen Stromausfall oder Systemabsturz), wird dies beim nächsten Start erkannt. Es bietet Ihnen dann an, die jeweils aktuellste Sicherheitskopie von jedem Dokument zu laden, welches zum Zeitpunkt der letzten Sicherung geöffnet war.

So ein „unnormales" Programmende wird aber nicht erkannt, wenn seit dem letzten regulären Schließen des Programms noch keine neueren automatischen Sicherheitskopien gespeichert wurden.

Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems

Wird der Computer heruntergefahren, ohne dass Sie vorher das Programm schließen, werden alle offenen Dokumente gesichert, auch wenn die Option „Geöffnete Dokumente beim Programmende sichern" nicht aktiv ist. Dadurch wird das Herunterfahren des Systems nicht von Xara Designer Pro X durch die übliche Rückfrage nach den ungespeicherten Dokumenten verzögert. Beim nächsten Programmstart können Sie dann wählen, ob Sie die zum Zeitpunkt des Herunterfahrens offenen Dokumente wiederherstellen möchten.

Sicherheitskopien wiederherstellen

Sie können die Sicherheitskopien über den Menüpunkt Datei->**ZULETZT GEÖFFNETE DOKUMENTE**->**SICHERHEITSKOPIEN** wiederherstellen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können. Sie sollten diesen Dialog hin und wieder benutzen, um alte, nicht mehr benötigte Sicherungen zu löschen.

Hinweis: Wenn Sie eine Sicherheitskopie eines Dokuments laden, ist diese nicht automatisch mit dem Dokument verknüpft, von dem sie erzeugt wurde. Die Datei wird wie ein eigenständiges Dokument behandelt (von dem jetzt separat auch wieder Sicherheitskopien angelegt werden). Um die Übersicht nicht zu verlieren, sollten Sie, wenn Sie an einer Sicherheitskopie weiterarbeiten wollen, diese mit **DATEI** -> **SPEICHERN ALS** wieder mit einem passenden Namen im Ordner des Originals zurück speichern.

Bildschirmraster

Als Hilfsmittel, um Ihre Dokumente zu layouten, können Sie ein Raster auf dem Bildschirm einblenden (dieses erscheint nur auf dem Bildschirm und wird niemals geduckt). Mit Hilfe des Rasters können Sie verschiedene Objekte aneinander ausrichten (ähnlich wie die Nutzung von Millimeterpapier als Zeichenhilfe).

Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN > RASTER ANZEIGEN**, um die Anzeige des Rasters an- und abzuschalten oder wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AN RASTER AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren.

Die Rasterpunkte verhalten sich dann wie Magnete, an denen die Objekte einrasten, wenn Sie in ihre Nähe gebracht werden. In Web-Dokumenten ist **AN RASTER AUSRICHTEN** standardmäßig aktiviert, mit einem 1-Pixel-Raster.

Der Rastertyp (isometrisch/rechteckig), der Nullpunkt 0,0 (Ursprungspunkt) sowie die Abstände der Rasterpunkte werden im Reiter **RASTER UND LINEAL** (siehe Seite 654) des Optionen-Dialogs eingestellt. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, gelten nur für das ausgewählte Dokument.

„An Objekten ausrichten" ist bei Web-Dokumenten ebenfalls standardmäßig aktiv. „An Objekten ausrichten" hilft, Linien, Punkte oder Objektkanten akkurat an anderen Objekten auszurichten, so dass sie sich exakt berühren.

Sie können es sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagerecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite oder auch an den Seitenrändern.



Um das Ausrichten an Objekten an- und abzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 103) für weitere Infos zum Ausrichten am Raster oder Objekten.

Lineale

Lineale sind standardmäßig ausgeblendet. Um sie einzublenden, können Sie:

- Klicken Sie rechts und wählen Sie**„RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN" > „LINEALE ANZEIGEN"** um die Anzeige der Lineale an- und abzuschalten.
- Drücken Sie „Strg + Umschalt + R".
- Oder im Menü **FENSTER** > **LEISTEN > LINEALE** auswählen.

In Designer Pro werden die Lineale für folgende Zwecke eingesetzt:

- Zum Steuern von Text-Rändern, Tabstopps und Einzügen (siehe Seite 256) im **TEXTWERKZEUG**.
- zur Orientierung, welcher Teil der Seite angezeigt wird;
- Anzeige der aktuellen Mauszeigerposition im Koordinatensystem;
- Hilfslinien hinzufügen. Wenn die Option **"FENSTER" > "AN RASTER AUSRICHTEN"** eingeschaltet ist, rasten die Hilfslinien an den Unterteilungen der Lineale. Für mehr Information zu Hilfslinien, lesen Sie bitte den Abschnitt "Hilfsobjekte & Hilfslinien" im Kapitel Arbeiten mit Objekten.

Beim Erstellen oder Skalieren der Objekte können Sie die Lineale verwenden, um deren Größe zu prüfen. Für genaueres Arbeiten können Sie dazu auch das **AUSWAHL-WERKZEUG** verwenden (Siehe Objektauswahl (siehe Seite 137) für mehr Informationen).

Die Lineale werden am linken und oberen Rand des Fensters angezeigt. Eine gestrichelte Linie auf jedem Lineal folgt dabei der aktuellen Mauszeigerposition.

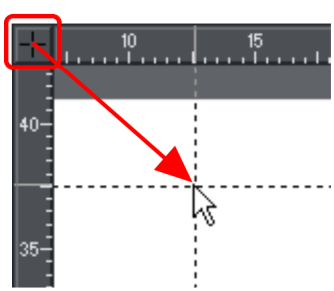
Die Einheiten und Anzahl der Unterteilungen der Lineale sind dieselben wie sie auch für das Bildschirmraster eingestellt sind. Diese werden im Reiter Raster & Lineale (siehe Seite 654) des Optionendialogs eingestellt. Die aktuelle Einheit und Skalierungsfaktor am rechten Ende des oberen Lineals angezeigt.

Lineale anzeigen/ausblenden

Klicken Sie rechts und wählen Sie**„RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN" > „LINEALE ANZEIGEN"** („Strg + Umschalt + R") um die Lineale an- und abzuschalten. Jede Änderung betrifft dabei das aktuelle und alle neu geöffneten Fenster. Die anderen offenen Fenster sind nicht betroffen.

Lineal-Nullpunkte ändern

Objekte lassen sich meist einfacher messen, wenn der Nullpunkt der Lineale am Objekt ausgerichtet wird. Verschieben Sie das Kästchen am Schnittpunkt der zwei Lineale, um den Nullpunkt zu verschieben.



Sie können die Lineale beliebig waagerecht oder senkrecht innerhalb des Designer Pro-Fensters ziehen. Die neue Position wird durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet.

Dabei wird der Ursprungspunkt des Rasters mitverschoben, wodurch sichergestellt wird, dass das Lineal immer entlang des Rasters ausgerichtet wird.

Maßeinheiten

Sie können die Einheiten auswählen, in denen die Maße angezeigt werden. Die Standardeinheiten sowie deren Abkürzungen sind:

Pixel	pix (px)	Millimeter	mm
Zentimeter	cm	Meter	m
Zoll	''	Fuß	ft
Yards (Ellen)	yd	Punkte (1/72 Zoll)	pt
Picas (1/6 Zoll)	pi	Millipunkte	mp (siehe unten)
Meilen	mi	Kilometer	km

Einige Anpassungen (z. B. Unterschneidung und Schrittweite im Textwerkzeug) verwenden andere Maßeinheiten.

Die Verwendung von Meilen und Kilometern ist für die Maßskalierung gedacht (später beschrieben).

Die standardmäßigen Einheiten sind:

- Punkte (1/72 Zoll) für Text- und Zeilenbreiten;
- Zentimeter für die meisten Maßeinheiten.

Sie können die Maßeinheiten in anderen Einheiten eingeben, indem Sie das entsprechende Einheitenkürzel verwenden. Geben Sie z. B. 2,5cm für 2,5 Zentimeter ein. Sie können die Dimensionen durch Verwenden zweier Einheiten eingeben. So ergeben z. B. 2pi 4pt eine Dimension von 2 Picas, 4 Punkten. Bitte beachten Sie, dass die eingegebenen Werte in Ihre Standardwerte umgewandelt werden.

Millipunkte

Ein Millipunkt ist ein 1/1000 Punkt. Alle Designer Pro-Messungen werden in Millipunkten gespeichert und dann bei der Anzeige in die entsprechenden Einheiten umgewandelt. Andere Dimensionen als Millipunkte werden bei Bedarf gerundet. Wenn Sie in genauen Einheiten arbeiten möchten, müssen Sie sich die Maße in Millipunkten anzeigen lassen.

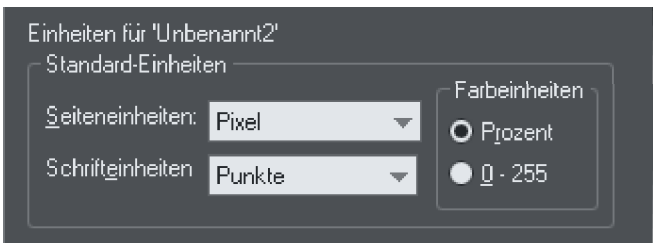
Tipp: Das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 648) enthält Details für die Dialogoptionen.

Optionen

Die Maßeinheiten für die ausgewählten Dokumente werden im Dialog **EXTRAS > OPTIONEN** eingestellt.

Einheiten der Standardanzeige ändern

Rufen Sie den Dialog **OPTIONEN** auf. Klicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN.**



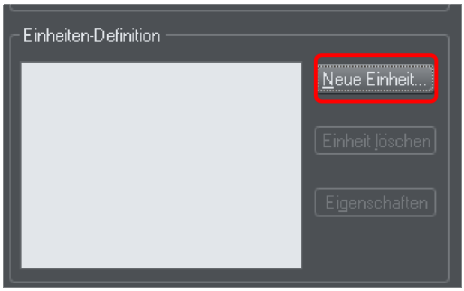
Die Schrifteinheiten werden für die Textgröße verwendet. Seiteneinheiten gelten bei sonstigen Messungen.

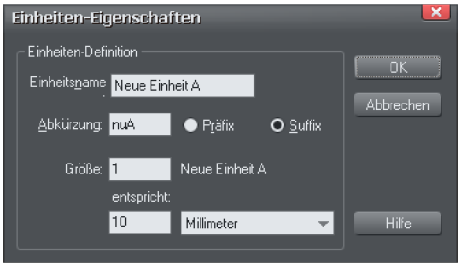
Neue Einheit erstellen

Bei Bedarf können Sie Einheiten definieren, die standardmäßig nicht vorhanden sind. So können Sie beispielsweise in Finanzdiagramm in US$ darstellen.

Zeigen Sie den Dialog **OPTIONEN** an. Falls notwendig, kicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN**.

4. Klicken Sie auf **NEUE EINHEIT**. Das Eigenschaftenfenster wird nun angezeigt:
5. Geben Sie die Bezeichnung der Einheit ein (z. B. US$). Diese Bezeichnung wird dann in den Menüs angezeigt.
6. Geben Sie die **ABKÜRZUNG** ($) ein. Diese wird zur Eingabe oder Anzeige der Einheiten verwendet.
7. Wählen Sie das **PRÄFIX** ($xxxx) bzw. **SUFFIX** (xxxx$). Designer Pro muss eine neue Einheit einer bestehenden Einheit zuordnen können. Geben Sie das Verhältnis in das Feld **ENTSPRICHT** ein. Wenn Sie, z. B. US-Dollar für Ihre Grafik verwendet haben, dann entspräche etwa ein Zentimeter als Einheit einem Dollar.





Für Einheiten, die nicht auf Entfernungen verweisen, können Sie einen entsprechenden Skalierungsfaktor (Maßstab) eingeben. So entsprächen etwa 10$ einem Wert von 10 mm.

Einheiten löschen

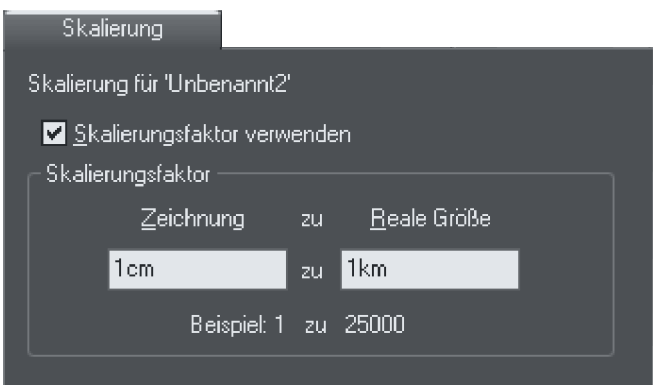
Sie können nur eine Einheit, die Sie selbst erstellt haben, löschen (d. h. keine Standardeinheiten).

Öffnen Sie den Dialog **OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN.**

8. Wählen Sie aus der Liste **EINHEITEN-DEFINITION** die Einheit aus, die Sie löschen möchten.
9. Klicken Sie auf **EINHEIT LÖSCHEN.**

Skalierungsfaktor hinzufügen

Beim Zeichnen einer Karte möchten Sie beispielsweise die Abstände in Kilometer angeben. Sie können pro Kilometer einen Maßstab von 1:10.000 angeben. Eine 10 cm lange Linie wird dann als Entfernung von 1 km auf der Karte angegeben.



10. Wählen Sie **EXTRAS > OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **SKALIERUNG.**
11. Wählen Sie **SKALIERUNGSFAKTOR VERWENDEN.**
12. Geben Sie den entsprechenden Maßstab ein, z. B. 10cm zu 1km.

Alternativ können Sie eine „1“ in das Zeichenfeld und „10.000“ in das Feld **REALE GRÖßE** eingeben.

Skalierungsfaktor (Maßstab) löschen

1. Wählen Sie **EXTRAS > OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **SKALIERUNG.**
2. Heben Sie die Auswahl **SKALIERUNGSFAKTOR VERWENDEN** auf.
3. Klicken Sie **OK**.

Regler „Ansichtsqualität“



Dieser Schieberegler (auf der **STANDARD**-Werkzeugleiste) passt die Darstellung des Dokuments auf dem Bildschirm an. Auf das Dokument an sich bzw. den Ausdruck hat er keine Auswirkung.

Es gibt fünf unterschiedliche Qualitätseinstellungen:

1. **NUR UMRANDUNG**. Jetzt mit vollständigem Anti-Aliasing für bessere Darstellung auf dem Bildschirm.
2. **UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGSSCHRITTEN**
3. **ALLE FARBEN** (kein Anti-Aliasing).
4. **HOHE QUALITÄT** (volles Anti-Aliasing und Bildglättung).
5. **SEHR HOHE QUALITÄT**: Die bikubische Fotoanzeige verbessert die Qualität herunterskalierter Fotos erheblich.

Die voreingestellte Qualitätsstufe ist **SEHR HOHE QUALITÄT**, d. h. das Dokument erscheint auf dem Bildschirm so wie es gedruckt wird (außer wenn der Bildschirm über eine geringere Qualität als der Drucker verfügt). Anti-Alias glättet die Bildschirmdarstellung für eine exaktere Darstellung – was vor allem beim Anzeigen kleiner Details nützlich ist. Ein Nachteil ist jedoch manchmal, dass Objekte unscharf dargestellt werden.

FARBIG zeigt das Dokument in Farbe jedoch mit deaktiviertem Anti-Aliasing an.

Bei der Einstellung **UMRISS** werden nur die Umrisse der Formen dargestellt (sie erscheinen als eine Art Gitter). Dadurch wird es einfacher Objekte, die sich hinter anderen Objekten befinden, auszuwählen.

UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGSSCHRITTEN ist insbesondere nützlich, um die verschiedenen Stufen einer Überblendung zu erkennen.

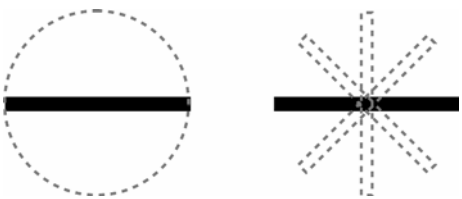


Sie können diese Einstellungen ebenfalls über **FENSTER > QUALITÄT** ändern. In der Fenster-Symbolleiste (siehe Seite 671) finden Sie Schaltflächen für alle fünf Qualitätseinstellungen.

Bitte lesen Sie das Kapitel Überblendungen (siehe Seite 341) für weitere Informationen zur Auswirkung der Qualitätseinstellungen auf die Darstellung von Überblendungen.

Strg (Steuerung)-Taste

In Designer Pro wird der Strg-Taste eine besondere Funktion zugewiesen. Sie beschränkt immer die aktuelle Handlung. Zum Beispiel wird das Drehen eines Objekts durch das Drücken der Strg-Taste auf bestimmte voreingestellte Winkel beschränkt.



Die schwarze Linie links in der Abbildung kann innerhalb des Kreises frei gedreht werden. Rechts werden die Positionen gezeigt, auf die sie durch die gedrückte Strg-Taste beim Drehen beschränkt wird.

Hinweis: Der Beschränkungswinkel wird im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEINES > BESCHRÄNKUNGSWINKEL** (siehe Seite 653) definiert.

In ähnlicher Weise wird mit der Begrenzung durch die Strg-Taste aus einem Rechteck ein perfektes Quadrat oder aus einer Ellipse ein perfekter Kreis (ohne Strg-Taste lassen sich diese Formen frei verformen).

Galerien

Galerien werden in Xara Designer Pro X dazu genutzt, komfortablen Zugriff auf externe Sammlungen von Inhalt wie Vorlagen, Schriftarten, Farben, Cliparts, Linienattribute oder Bitmaps/Fotos zu erhalten. Dieser Abschnitt des Handbuchs gibt Ihnen allgemeine Informationen über die gemeinsamen Bestandteile der meisten Galerien. An verschiedenen Stellen wird in diesem Handbuch auf die Unterschiede, die für bestimmte Galerien zutreffen, eingegangen.

Die folgenden Galerien werden standardmäßig in der Galerieleiste auf der rechten Seite des Designer Pro-Fensters angezeigt, wenn Sie ein neues Dokument öffnen oder erstellen.



1. Lokale Designs
2. Seiten & Ebenen
3. Frame
4. Bitmap
5. Linien
6. Füllung
7. Schriftart
8. Farbe
9. Name

Hinweis: Die **FRAME-GALERIE** steht nur in animierten Dokumenten zur Verfügung. Wenn Sie ein Animations-Dokument öffnen, wird die **FRAME-GALERIE** auf der rechten Seite gleich mit geöffnet.

Einige Galerien zeigen Objekte, die in Bibliotheken außerhalb des Dokuments gespeichert sind:

SCHRIFT, LOKALE DESIGNS, FÜLLUNGEN.

Andere Galerien beziehen sich auf Objekte innerhalb des Dokuments bzw. auf Optionen für diese Objekte im Dokument:

FARBE, BITMAP, LINIE, SEITE & EBENE, NAME.

Galerie anzeigen

So zeigen Sie eine Galerie an:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über den senkrechten Reiter für die Galerie rechts im Programmfenster (Galerienleiste) oder klicken Sie auf ihn. Die Galerie öffnet sich automatisch. Wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen, schließt sie sich automatisch.
2. Um die Galerie beim Arbeiten ständig geöffnet zu halten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Automatisch im Hintergrund“ (Pinnwandstift) in der rechten oberen Ecke. Die Schaltfläche „Automatisch im Hintergrund“ dreht sich, so dass der Stift nach unten zeigt. Dadurch wird angezeigt, dass die Galerie jetzt am Arbeitsplatz „festgepinnt“ (fixiert) ist.

Gelöst: Die Galerie schließt sich, wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen.

Angeheftet: Die Galerie bleibt offen, wenn Sie den Mauszeiger wegbewegen. Sie kann auch an eine andere Stelle verschoben und angeheftet (siehe Seite 74) werden.

Hinweis: Voreingestellt zeigen die Linien-, Füll-, Farb- und Schriftarten-Galerie keinen Titel, sondern nur ihr Symbol, solange sie nicht geöffnet werden. Designer Pro zeigt immer den Titel der zuletzt geöffneten Galerie an.

Galerien an-/abdocken

Sie können eine oder mehrere Galerien an einer beliebigen Seite des Designer Pro-Fensters andocken.

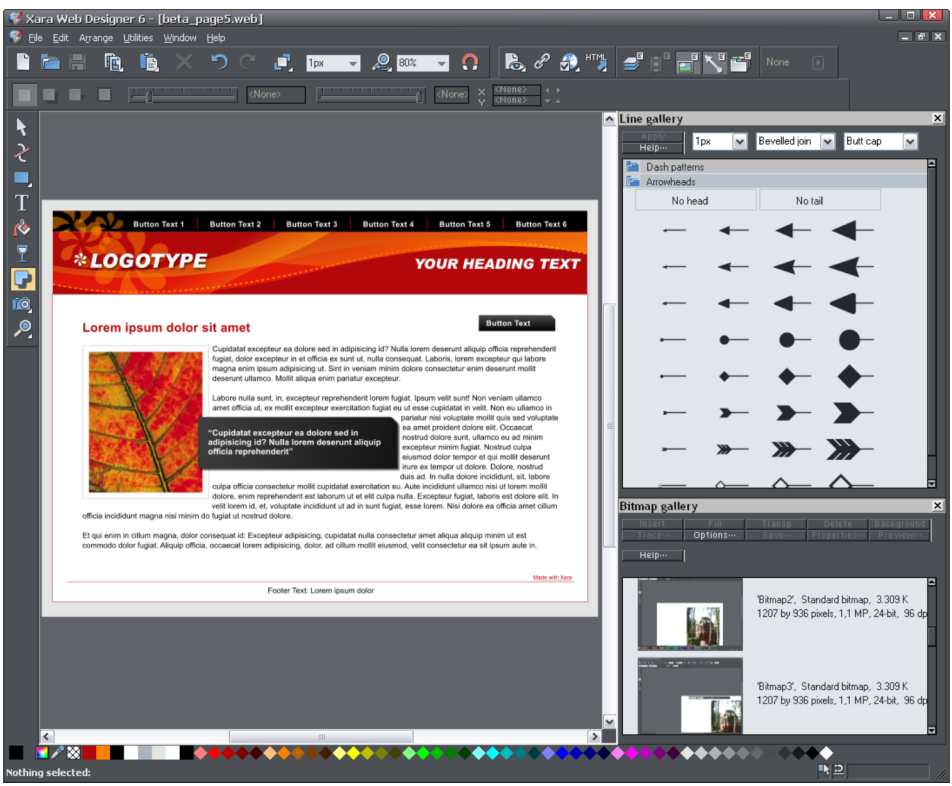


Abb.: Beispiel für angedockte Galerien.

Galerien andocken

So docken Sie eine Galerie an:

1. Blenden Sie die Galerie wie oben beschrieben ein.

2. Ziehen Sie die Galerie entweder auf die linke oder rechte Seite Ihres Bildschirms.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Bedarf für die anderen Galerien.

Größe der Galerie ändern

Sie können die Größe der Galerien ändern, so dass diese weniger Platz auf dem Monitor in Anspruch nehmen. Klicken Sie dazu auf den Rand der Galerie und ziehen Sie sie mit gehaltener Maustaste auf die richtige Größe.

Galerie abdocken

Durch Anklicken eines Symbols auf der Symbolleiste für **GALERIEN** entfernen Sie die Galerie vom Bildschirm. Durch nochmaliges Anklicken wird die Galerie wieder an die ursprüngliche Position gebracht. Ziehen Sie sie von der Seite des Bildschirms weg, um sie vollständig abzudocken.

Alternativ können Sie beim Verschieben die Strg-Taste gedrückt halten, um eine Galerie daran zu hindern, anzudocken.

Galerien neu organisieren

Wenn mehrere Galerien an einer Seite angedockt sind, teilen sie sich eine Spalte. Sie können die Galeriegröße nach Bedarf anpassen und durch Verschieben die Reihenfolge ändern.

Galerien gruppieren

Sie können Galerien auch gruppieren und diese Gruppen verschieben. Das hilft, wenn Sie z. B. oft mit 2 oder 3 Galerien arbeiten, die für einen schnellen Zugriff eng zusammen liegen sollen.

Um Galerien zu gruppieren:

- Deaktivieren Sie die Schaltfläche **„AUTOMATISCH AUSBLENDEN" (PINNWANDSTIFT)** an den Galerien: Füllung, Linien, Schriften, Farben, Namen oder Bitmap. Die Galerie wird automatisch mit den anderen fünf Galerien gruppiert und als Reiter am unteren Rand der Gruppe angezeigt. Klicken Sie auf einen Reiter, um die Galerie innerhalb der Gruppe zu öffnen.

Eine Galerie mit einer vorher angedockten Galerie gruppieren:

- Klicken und ziehen Sie die zweite Galerie über die vier Docking-Pfeile in der Mitte des Arbeitsbereichs. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie über dem Pfeil sind, der auf die vorher bewegte Galerie zeigt. Die zweite Galerie wird an die erste angedockt.

Eine Galerie zu einer existierenden Gruppe hinzufügen

1. Um eine Galerie zu einer Gruppe hinzuzufügen, klicken und ziehen Sie sie über die Mitte der 4 Docking-Pfeile in der Mitte des Arbeitsbereichs. Wenn Sie jetzt

weitere Galerien, die Sie der Gruppe hinzufügen möchten, über die Gruppe ziehen, erscheinen die vier Docking-Pfeile jetzt über der Galerie-Gruppe.

2. Ziehen Sie die Galerie in die Mitte der Pfeile in der Gruppe. Die Galerie wird zur Gruppe hinzugefügt und der jeweilige Reiter wird am unteren Rand der Gruppe angezeigt. Wenn Sie eine Galerie-Gruppe andocken, werden alle anderen Galerien dieser Gruppe auch angedockt.

Klicken und ziehen Sie an einem Reiter, um die Galerie aus der Gruppe herauszulösen.

Wenn eine Galerie automatisch ausgeblendet oder geschlossen wird, werden alle Reiter der Galerie in der Gruppe an dem Rand des Arbeitsbereich angezeigt, wo sie zuletzt angedockt waren.

Galerien verwenden

Um einen Bereich in einer Galerie auf- und einzuklappen:

- Klicken Sie auf das Symbol **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**.
- Sie können auch den Titelstreifen doppelklicken.
- Oder rechtsklicken Sie in einen Bereich, um ein Popup-Menü anzuzeigen. Wählen Sie **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**. Das Popup-Menü verfügt auch über eine Option, um zum vorherigen oder nachfolgenden Bereich zu scrollen.

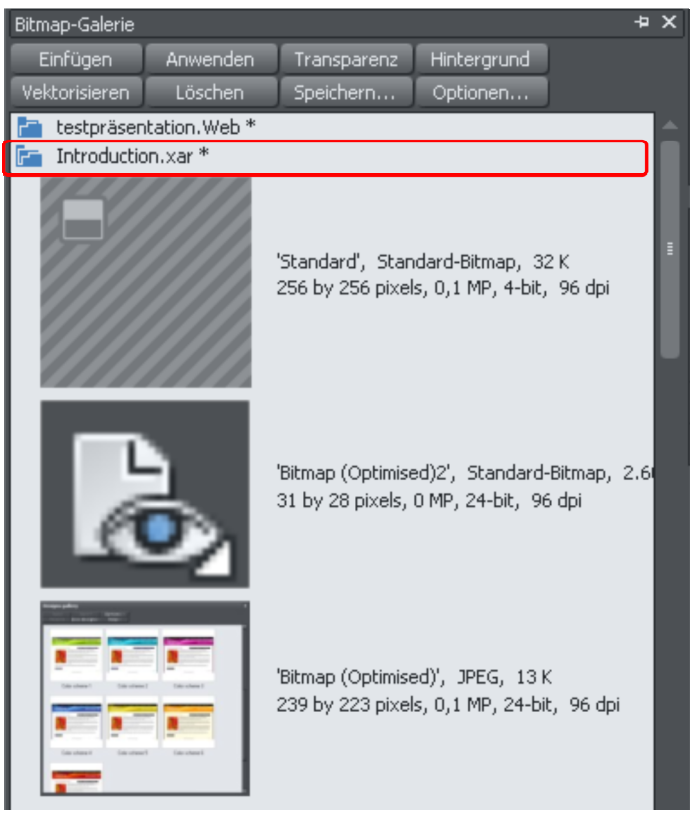


Abb.: Auf dieser Abbildung sehen Sie eine ausgeklappte Galerie. Andere Galerien sehen ähnlich aus.

Die oberen Schaltflächen hängen von der ausgewählten Galerie ab. (z. B.**FÜLLUNGEN** und **TRANSPARENZEN** sind z. B. nur in der **BITMAP GALERIE** vorhanden.) Die meisten Galerien haben folgende Schaltflächen:

ANWENDEN übernimmt das in der Galerie ausgewählte Element. Klicken Sie auf ein Element, um es auszuwählen.

OPTIONEN öffnet ein Menü zum Auswählen folgender Optionen:

- **FINDEN** wird im Abschnitt „Nach Element-Namen suchen" beschrieben.
- **SORTIEREN** wird später im Abschnitt „Elemente in Galerie neu ordnen" beschrieben.
- **EIGENSCHAFTEN** bietet Einstellmöglichkeiten zur Symbolgröße und der in der Galerie angezeigten Informationsmenge.
- **HINZUFÜGEN**(Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Zu Galerie hinzufügen" beschrieben.
- **ENTFERNEN** (Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Aus Galerie entfernen" beschrieben.

Objekte auswählen

So wählen Sie Objekte aus:

- Um ein einzelnes Objekt auszuwählen, klicken Sie auf das Objekt.
- Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie nacheinander mit gehaltener Strg-Taste auf die Objekte.
- Um mehrere zusammenliegende Objekte auszuwählen, klicken Sie auf das erste Objekt und danach mit gedrückter Umschalt-Taste auf das letzte. Alle dazwischen befindlichen Objekte werden mit ausgewählt.

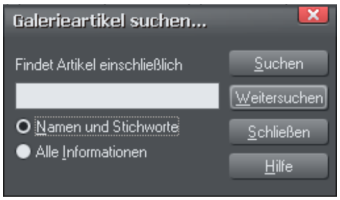
Objekte in der Galerie neu anordnen

In einigen Galerien öffnet **OPTIONEN** -> **SORTIEREN** einen Dialog. Sie können die Objekte nach Namen sortieren und je nach Galerie auch nach anderen Kriterien. Der Primärschlüssel steuert die ursprüngliche Sortierung. Für einige Sortierparameter wie z. B. Typ- oder Namenslänge können auch zwei oder mehrere Dateien selben Typs oder Namens existieren. Diese Dateien können unter Verwendung des zweiten Sortierschlüssels sortiert werden.

Nach einem Objektnamen suchen

Sie können z. B. nach allen Namen suchen, die das Wort „Rahmen" enthalten:

1. Wählen Sie **OPTIONEN > FINDEN**
2. Geben Sie das Wort „Rahmen“ in das Textfeld ein.
3. Wählen Sie **NAMEN UND STICHWORTE** (um nach den in einigen Galerien enthaltenen Namen und Stichworten zu suchen) oder **ALLE INFORMATIONEN**



Zu Galerie hinzufügen

Sie können den Galerien auch weitere Elemente hinzufügen (nur **LOKALE DESIGN-**, **FÜLL-** und **SCHRIFTARTEN-**Galerie). Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Kopieren Sie die erforderlichen Dateien mithilfe des Windows Explorers in einen neuen Ordner.
   - Für die **LOKALE DESIGN-GALERIE** können dies Vektor- oder Bitmap-Dateien sein.
   - Für die **FÜLL-GALERIE** können alle von Designer Pro unterstützten Bitmapformate verwendet werden (Liste unter Importieren und Exportieren (siehe Seite 602)).
   - Für die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** können Sie die Schrifttypen Adobe Type 1 oder TrueType verwenden.
2. Klicken Sie in der entsprechenden Galerie auf die Schaltfläche **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN/SCHRIFTARTEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN.** Dadurch wird innerhalb der Galerie ein neuer Bereich erstellt.

Wenn Sie später dem Ordner weitere Objekte zuordnen möchten:

1. Kopieren Sie die neuen Dateien in den bestehenden Ordner.
2. Klicken Sie in der Galerie auf **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN/SCHRIFTARTEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **AKTUALISIEREN** um den Bereich in der Galerie zu aktualisieren.

Bereiche aus einer Galerie löschen

(Nur in den Galerien **DESIGN, FÜLL** und **SCHRIFTARTEN**)

So löschen Sie einen Bereich aus einer Galerie:

1. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bereichs, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **ENTFERNEN**.

Wenn Sie den Bereich später wiederherstellen möchten, fügen Sie den zugehörigen Ordner wieder in die Galerie ein.

Galerie schließen

Standardmäßig ist die **AUTOMATISCH AUSBLENDEN**-Schaltfläche einer Galerie aktiv (d. h. die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** rechts oben ist gelöst), so dass die Galerie sich automatisch schließt, wenn Sie den Mauszeiger wegbewegen.

Haben Sie jedoch die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** deaktiviert (Galerie ist angeheftet), müssen Sie die Galerie manuell schließen.

Um eine freischwebende Galerie zu schließen, klicken Sie rechts oben auf **SCHLIEßEN** . Die Galerie schließt sich und die jeweilige Schaltfläche wird in der Galerien-Leiste angezeigt.

Um eine angedockte Galerie zu schließen, klicken Sie rechts oben auf **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** (Stecknadel) oder **SCHLIEßEN**. Die Galerie schließt sich und die zugehörige Schaltfläche wird am Rand des Arbeitsbereichs angezeigt.

Um die Galerie erneut zu öffnen, fahren Sie mit der Maus über die jeweilige Schaltfläche oder klicken Sie darauf.

Die Namen-Galerie

Die **NAMEN-GALERIE** enthält Angaben zum aktuellen Dokument und bietet eine einfache Möglichkeit, die unterschiedlichen Elemente Ihres Dokuments zu verwalten. Es werden aufgeführt:

- Namen: Objekte können entweder über die **NAMEN-GALERIE** oder den **NAMEN-DIALOG** (**NAMEN-SCHALTFLÄCHE** im **AUSWAHL-WERKZEUG**) benannt werden.
- Benutzte Schriftarten: Wenn Ihr Dokument Text enthält, werden die verwendeten Schriftarten hier aufgeführt.
- Benutzte Bitmaps: Enthält eine Liste der aktuell verwendeten Bitmaps.
- Benutzte Farben: Der Abschnitt **BENUTZTE FARBEN** in der **NAMEN-GALERIE** zeigt die verwendeten Farben an.
- Benutzte Formate: Hier können Sie Text auf der aktuellen Seite, der ein bestimmtes Format verwendet, auswählen.

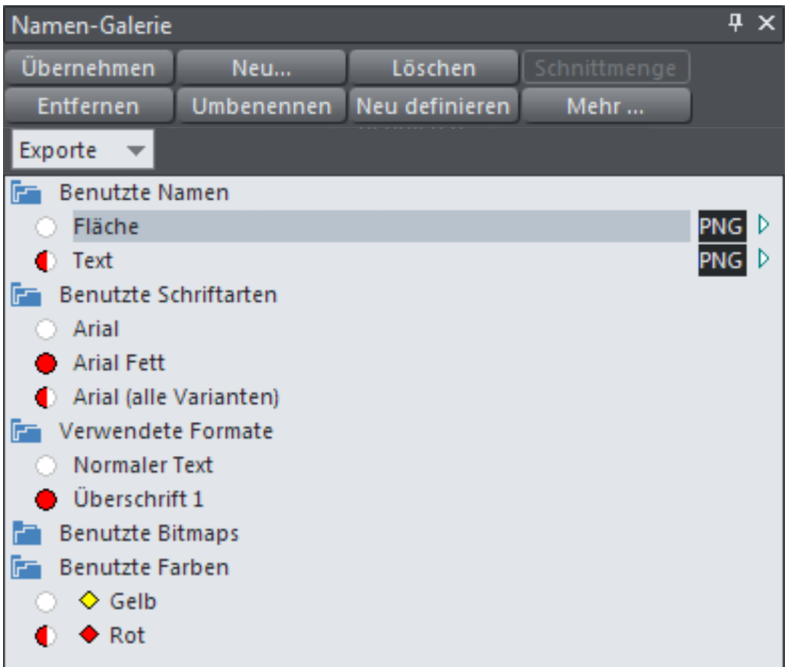
Hinweis: Bei mehrseitigen Dokumenten zeigt die Namen-Galerie die verwendeten Elemente der aktuellen Seite an. Es werden jedoch alle Namen angezeigt, da diese sich auch ohne tatsächliche Verwendung in einem Dokument befinden können. Wird ein Name auf kein Objekt der Seite angewendet, wird der unten zu sehende Auswahlkreis nicht vor dem Namen angezeigt.

Anzeigen der **NAMEN-GALERIE**:

- Wählen Sie **EXTRAS** > **NAMEN-GALERIE** (Strg + Umschalt + F9).

- Bzw. klicken Sie in der **GALERIENLEISTE** auf **NAMEN-GALERIE**.





Über die Befehle der Schaltflächen bearbeiten Sie die Namen. Einige Befehle funktionieren nur, wenn ein Name, eine Eigenschaft wie Farbe/Schriftart und/oder ein Objekt ausgewählt sind:

- **ÜBERNEHMEN** wird gebraucht, um Objekte zu benennen.
- **NEU** öffnet den **NAMEN**-Dialog (siehe Seite 81), mit dem ein neuer oder bestehender Name auf gewählte Objekte angewendet wird.
- **LÖSCHEN** löscht einen Namen aus der **NAMEN**-Galerie und die Zuweisungen zu den Objekten, die den Namen bislang verwendet haben.
- **SCHNITTMENGE** wählt (im Dokument) die Objekte aus, denen die ausgewählten Elemente zugeordnet wurden (Name, Schriftart, Bitmap oder Farbe).
- **ENTFERNEN** löscht einen Namen von einem Objekt, das diesen verwendet, aber löscht diesen nicht aus der **NAMEN-GALERIE**.
- **UMBENENNEN** ändert den in der **NAMEN**-Galerie angezeigten Namen.
- **NEU DEFINIEREN** ändert die Zuordnung eines Namens zu einem Objekt.
- Über **MEHR...** erreichen Sie weitere Optionen:
  - **AUSWÄHLEN** wählt (im Dokument) die Objekte aus, denen eines der ausgewählten Elemente zugewiesen wurde (Name, Schriftart, Format, Bitmap oder Farbe).
  - **EXPORTIEREN** exportiert das ausgewählte benannte Objekt.
  - **HILFE** ruft den zugehörigen Artikel in der Hilfe.

Objekte benennen

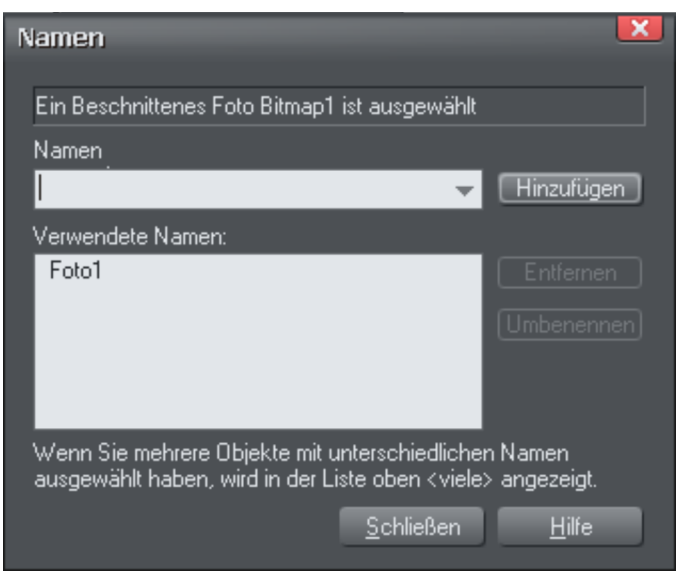


Sie benennen Objekte in Xara Designer Pro X, indem Sie die Schaltfläche **NAMEN ANWENDEN, ENTFERNEN ODER ANZEIGEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** anklicken.

Das Benennen von Objekten ist ein genereller Mechanismus mit verschiedenen Einsatzgebieten, die nachfolgend beschrieben werden. In den meisten Fällen werden Namen dazu verwendet, einen losen Verbund von Objekten zu erstellen.

Beispiele für die Verwendung von Namen

- Informationen zum Objekt festhalten, z. B. Verwendungszweck,
- Objekte auswählen z. B., wenn die Objekte in der Zeichnung weit von einander entfernt sind oder sich in einer komplizierten Zeichnung befinden. Ein Klick reicht, um nur die Objekte auszuwählen, die sich einen Namen teilen,
- Teile des Dokuments exportieren. Das ist vor allem für Websites mit komplexen Grafiken nützlich, die auf der Website oft in „Slices" (oder kleine Teile) unterteilt werden;
- für verlinkte Größenänderungen, wobei ein benanntes Objekt ein anderes Objekt mit dem gleichen Namen automatisch mit anpasst. So kann etwa das Ändern des Texts auf einer Schaltfläche automatisch die Breite der Schaltfläche ändern.
- **Flash-Animationen:** Namen werden in Flash-Animationen verwendet um Objekte, die getweent werden sollen, zu kennzeichnen. Lesen Sie dazu das Flash-Kapitel (siehe Seite 556).



Der Dialog ist nicht-modal, d. h. Sie können die Auswahl ändern, während der Dialog geöffnet ist. Er zeigt die Namen der aktuellen Auswahl an. Das Textfeld oben im Dialog zeigt Ihnen, wie viele Objekte Sie ausgewählt haben.

Namen hinzufügen

Sie benennen ein Objekt, indem Sie es auswählen und anschließend den **NAMEN-DIALOG** mithilfe der Schaltfläche auf der Infoleiste des **AUSWAHL**-Werkzeugs aufrufen oder über **EXTRAS > NAMEN**.

Geben Sie den neuen Namen in das **NAMEN ANWENDEN**-Feld ein oder verwenden Sie einen Namen, der bereits im Dokument verwendet wird, aus der Dropdown-Liste desselben Feldes. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Nun sollte der Name in der Liste **ANGEWENDETE NAMEN** auftauchen.

Angewendete Namen

Das Feld **ANGEWENDETE NAMEN** zeigt Ihnen die Namen, die auf Ihre Auswahl angewendet sind. Wenn Sie mehr als ein Objekt ausgewählt haben, werden nur dann Namen angezeigt, wenn alle Objekte genau dieselben Namen haben. Ansonsten wird „<viele>“ angezeigt, so dass Sie wissen, dass auf die verschiedenen Objekte in Ihrer Auswahl unterschiedliche Namen angewendet wurden. Um einen Namen von einem Objekt zu entfernen, klicken Sie diesen in der **ANGEWENDETE NAMEN**-Liste an und anschließend auf die **ENTFERNEN**-Schaltfläche.

Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen



Aus dieser Liste können Sie auswählen, welche Eigenschaften der verwendeten Namen in der Galerie angezeigt werden.

Exporte



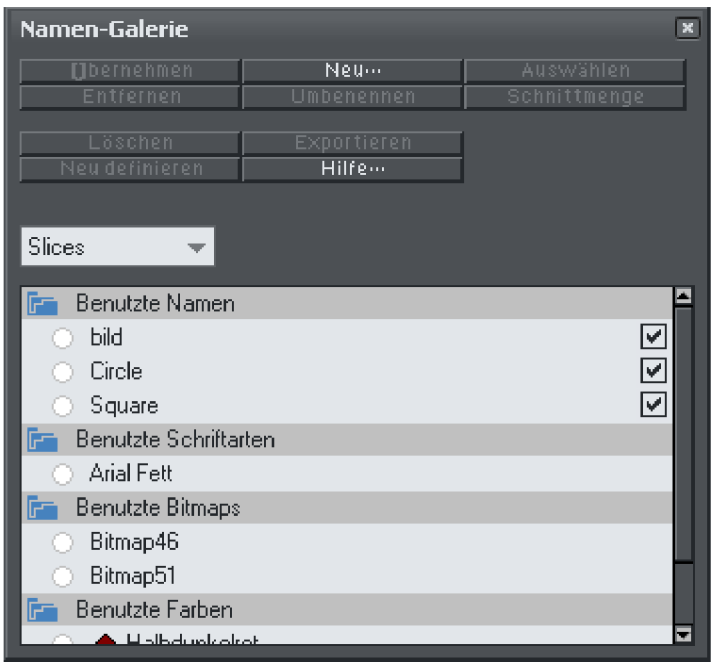
Diese Optionen werden entweder genutzt, wenn Grafiken als eine Anzahl von Slices (siehe Seite 616) exportiert werden oder wenn ein Stapelverarbeitungs-Export durchgeführt werden soll.

Ein Klick auf die Pfeile öffnet ein Dialogfenster aus dem Sie Dateinamen, Zielordner und Dateiformat für den Export auswählen können. Als Dateiname ist der Name aus der **NAMEN-GALERIE** voreingestellt. Bitte beachten Sie, dass mit **ÜBERNEHMEN** nur die

ausgewählten Optionen gespeichert werden und keine Bitmap. Dies erfolgt durch Anklicken der Schaltfläche **EXPORTIEREN**.

PNG (Erweiterung wird abhängig vom gewählten Dateiformat angezeigt). Klicken Sie in die Box, um den entsprechenden Export-Dialog (siehe Seite 635) zum Festlegen weiterer Details anzuzeigen. Klicken Sie auf **ANWENDEN**, um die ausgewählten Optionen zu speichern.

Slices



Wenn Sie die **SLICES**-Box aktivieren, unterteilen diese benannten Objekte die darunterliegenden Objekte. Lesen Sie dazu auch den Absatz „Image Slicing“ (siehe Seite 616) im Kapitel „Web-Grafiken“.

Hinweis: Beim Exportieren von Bildern als Slices wird der in den Export-Eigenschaften gewählte Zielordner ignoriert. Alle Slice-Grafiken müssen sich im selben Ordner befinden, und zwar in dem Ordner, der beim Exportieren der Slices für die HTML-Datei ausgewählt wurde.

Dehnung

Benannte Objekte können zum Dehnen anderer benannter Objekte, z. B. Text auf einer Schaltfläche, verwendet werden. Sowohl der Text als auch die Schaltfläche sind benannte Objekte, wobei der Text die Größe der Schaltfläche überschreitet. Beim Ändern der Textlänge, etwa durch Eintippen weiterer Zeichen, wird die Größe der Schaltfläche automatisch angepasst.

Bei Auswahl der Eigenschaft **DEHNUNGEN** erscheint ein Kontrollkästchen rechts neben den Objektnamen, die jene Objekte, die ausgedehnt werden sollen, kennzeichnen (wie im Beispiel oben die Schaltfläche). Der Pfeil rechts neben dem Kontrollkästchen zeigt an, ob die Ausdehnungs-Optionen eingestellt sind (ausgefüllter Pfeil) oder nicht (leerer Pfeil). Klicken Sie auf den Pfeil um den **ERWEITERUNGEN-DIALOG** anzuzeigen, in dem Sie jene Objekte aus der Liste benannter Objekte auswählen können, die die Ausdehnung steuern (im o. g. Beispiel würden Sie den Namen für den Text auswählen). Für jede Richtung können Sie festlegen, ob die Größe in derselben Richtung wie das steuernde Objekt ausgedehnt wird (**ERWEITERN**) oder gleichmäßig von der Mitte ausgehend (**SKALIEREN**).

Rückgängig und Wiederherstellen

Rückgängig



RÜCKGÄNGIG entfernt die Wirkung des zuletzt durchgeführten Befehls:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **RÜCKGÄNGIG** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > RÜCKGÄNGIG** (es erscheint die Bezeichnung des nächsten Rückgängig-Schrittes, z. B. „Größe rückgängig“)
- oder drücken Sie „Strg + Z“
- oder drücken Sie die Kommataste auf Ihrer Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den Befehl **RÜCKGÄNGIG** wiederholt anwenden, um mehrere Aktionen rückgängig zu machen.

Wiederherstellen



Mit **WIEDERHERSTELLEN** können Sie den zuletzt rückgängig gemachten Befehl wiederherstellen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **WIEDERHERSTELLEN** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > WIEDERHERSTELLEN** (es erscheint die Bezeichnung des nächstmöglichen Wiederherstellen-Schrittes, z. B. „Größe wiederherstellen“)
- oder drücken Sie „Strg + Y“
- oder drücken Sie den Punkt (für Satzende) auf der Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den **WIEDERHERSTELLEN**-Befehl erst nutzen, wenn Sie einen Arbeitsschritt rückgängig gemacht haben. Sie können **WIEDERHERSTELLEN** aber nicht nutzen, wenn Sie nach dem Rückgängigmachen das Dokument geändert haben (z. B. durch Verschieben oder Hinzufügen eines Objekts).

Arbeiten mit Objekten

Objekte bewegen

So wird ein Objekt bewegt:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**.
2. Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie die Bewegung durch vorgegebene Winkel eingrenzen wollen.

Hinweis: Diese Beschränkungswinkel sind definierbar. Bitte lesen Sie hierzu das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 648).

Mit „Strg + Alt“ kann das gewählte Objekt gezogen werden, obwohl sich der Mauszeiger nicht darüber befindet. Das ist nützlich, wenn das Objekt hinter einem anderen versteckt oder Teil einer Gruppe ist. Wenn Sie Ihr Objekt frei verschieben wollen, ohne Beschränkung durch die Strg + Taste, müssen Sie während der Bewegung Strg loslassen.

Sie können Objekte auch verschieben, indem Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden. Mehr darüber erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Kopieren durch Ablegen

Um schnell ein Objekt zu kopieren, bewegen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste und klicken mit der rechten Maustaste oder drücken „+“ auf dem Ziffernblock. Dadurch entsteht eine Kopie. Das Original bleibt an seinem originalen Platz (d. h. es springt zurück an seinen Ausgangspunkt).

Sie können auch mehrmals mit der rechten Maustaste klicken, während Sie das Objekt bewegen, um schnell eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen. Bei jedem rechten Mausklick wird an der aktuellen Stelle ein Duplikat abgelegt.

Oder Sie klicken einfach mit der rechten Maustaste auf das Objekt und ziehen. Dies erzeugt sofort eine Kopie des Objekts. Ein linker Mausklick setzt die Kopie dann an der Stelle des Mauszeigers ab.

Füllungen

Normalerweise bewegt sich die Füllung mit, wenn Sie ein Objekt bewegen:

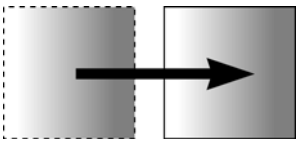


Abb. 1: Bewegung eines Objekts inklusive Füllung von links nach rechts.

Das gleiche gilt, wenn Sie ein gefülltes Objekt drehen, neigen, skalieren oder verzerren: Dann wird auch die Füllung gedreht, geneigt, skaliert oder verzerrt.

Sie können aber auch das Objekt verschieben, ohne die Füllung mit zu bewegen. Halten Sie dazu „-“ auf dem Ziffernblock gedrückt, während Sie das Objekt bewegen.

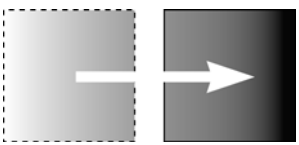


Abb. 2: Dieselbe Bewegung, jedoch mit gehaltener „–“ Taste (Minus).

Objekte schrittweise bewegen

Insbesondere bei kleinen Objekten kann das Verschieben per Tastatur in kleinen Schritten hilfreich sein. Dazu benutzen Sie die Pfeiltasten (Diese Tasten haben auch andere Anwendungen, vor allem im **TEXT-WERKZEUG**).

Die schrittweise Verschiebung wird nicht von magnetischen Objekten oder Rastern beeinflusst. (Magnetismus wird später noch näher erklärt.)

Einstellungen zur schrittweisen Verschiebung

Um die Schrittdistanz zu ändern, können Sie folgende Tasten in Kombination mit den Pfeiltasten nutzen:

Strg	Normale Schrittweite mal 5
Umschalt	Normale Schrittweite mal 10
Strg + Umschalt	Normale Schrittweite geteilt durch 5
Alt	Um 1 Pixel verschieben
Alt + Umschalt	Um 10 Pixel verschieben

Die „normale Schrittweite“ kann unter **EXTRAS > OPTIONEN** im Reiter **ALLGEMEIN** eingestellt werden. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 654).

Tipp: Die schrittweise Verschiebung funktioniert mit den meisten Werkzeugen.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Diese Funktionen ermöglichen ein Objekt im selben Dokument oder zwischen verschiedenen Dokumenten zu verschieben oder zu vervielfältigen. Die Vorgehensweise ist:

3. Wählen Sie das Objekt aus.
4. Um das Objekt zu entfernen, wählen Sie **BEARBEITEN** > **AUSSCHNEIDEN** (oder Strg + X). Um das Objekt zu kopieren, ohne es zu löschen, so wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** (oder Strg + C). Beide Funktionen legen das Objekt (oder eine Kopie des Objekts) in die Zwischenablage.
5. Wählen Sie **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN**, Strg + V, oder **„EINFÜGEN“**. Dies fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.

Beachten Sie: Wenn alle kopierten Objekte **von der selben Ebene** stammen, können Sie diese Objekte auf jeder Ebene einfügen, indem Sie diese zunächst zur aktuellen Ebene machen und dann **„BEARBEITEN“ > „EINFÜGEN“ > „IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN“** oder **„AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN“** wählen. In diesem Fall spielt es keine Rolle, von welcher Ebene die kopierten Objekte stammen.

Wenn sich die kopierten Objekte jedoch auf **verschiedenen Ebenen** befanden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten.

So können Sie auf verschiedenen Ebenen angeordnete Objekte innerhalb eines Dokuments oder in ein anderes Dokument zusammen kopieren. Ebenen, die im Zieldokument noch nicht vorhanden sind, werden dabei automatisch erstellt. Kopieren Sie z. B. einen MouseOver-Button, der ein Objekt auf der MouseOff- und eines auf der MouseOver-Ebene hat, in ein neues Dokument. Wenn dort diese Ebenen noch nicht existieren, so werden Sie erzeugt und die Objekte des Buttons auf den entsprechenden Ebenen erstellt.

„Strg + Umschalt + V“ oder **„BEARBEITEN“ > „AN POSITION EINFÜGEN“** fügt den Inhalt der Zwischenablage an exakt der gleichen X-Y Position ein, von wo aus dieser ausgeschnitten oder kopiert wurde (Im Fall von Fußzeilen-Objekten an der selben Position in Bezug auf die Unterkante der Seite). Die bezieht sich nur auf Objekte, die innerhalb von Designer Pro ausgeschnitten oder kopiert wurden. Objekte, die aus anderen Programmen importiert wurden, werden immer in der Mitte der aktuellen Ansicht eingefügt.

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage - Sie können also das selbe Objekt mehrmals einfügen.

Sie können den Inhalt der Zwischenablage in mehrere Seiten gleichzeitig einfügen, indem Sie die Seiten in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** auswählen. Wenn mehr als eine Seite ausgewählt ist, fügt einfaches „Strg + V" das Objekt in der Mitte der Seite ein.

Gibt es eine Auswahl an Formaten, in dem die Daten aus der Zwischenablage eingefügt werden können, zeigt Xara Designer Pro X den Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das Format für das Einfügen auswählen können (z.B. können Sie bei Text entscheiden, ob Sie diesen als unformatierten oder als Rich Text einfügen möchten.)

Zusätzlich sehen Sie eventuell folgende Einfügeoptionen, in Abhängigkeit vom Inhalt der Zwischenablage:

Unformatierten Text einfügen

Fügt Text aus der Zwischenablage ohne jede Formatierung in das Dokument ein.

Format/Attribute einfügen

Behält Formatierung (z. B. Schriftart und -größe) oder Stilattribute (z. B. Linien- und Füllungsfarbe) des eingefügten Objekts bei.

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Designer Pro sie so, als wären sie eine Gruppe und bewegt das aktuell ausgewählte Objekt auf die Position der kopierten Gruppe als Ganzes.

Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf den Mittelpunkt des kopierten Objekts oder der Objektgruppe verschoben.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf die selbe Größe wie das kopierte Objekt.

Wenn beim „Größe einfügen" mehrere Objekte ausgewählt sind, wird jedes dieser Objekte auf die Zielgröße gebracht anstatt die Auswahl als Ganzes. Wenn Sie beispielsweise ein 200x200-Pixel-Foto kopieren, dann 10 andere Fotos auswählen und dann „Größe einfügen" wählen, wird jedes der 10 Fotos auf 200x200 Pixel Größe gesetzt. Damit können Sie schnell eine Anzahl von Objekten auf eine bestimmte Größe bringen

Größe und Position einfügen

Wie der Name vermuten lässt, überträgt diese Aktion sowohl die Größe als die exakte Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt. Das ist nützlich um Größe und Position von Textfeldern auf verschiedenen Seiten zu vereinheitlichen.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein.

Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Die selbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

Dies ist dann sinnvoll, wenn die darüber oder darunter liegenden Ebenen angezeigt werden und Sie das eingefügte Objekt anzeigen oder verbergen möchten.

In aktueller Ebene an Position einfügen

Die selbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an der selben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Ausschneiden, Kopieren und Löschen mit Maske

Falls es eine aktive Maske gibt, so beeinflusst diese das Verhalten der Ausschneiden-, Kopieren- und Löschen-Befehle. Nur nicht maskierte Bereiche des Objektes werden ausgeschnitten, kopiert oder gelöscht. So kann man schnell Fotos oder ganze Zeichnungen zurechtschneiden.



Wenn man die Entfernen-Taste betätigt, wird ein ellipsenförmiges Loch ins Foto geschnitten.
Mit Strg + C kopieren Sie den elliptischen Teil des Fotos in die Zwischenablage.
Mit Strg + X schneiden Sie den elliptischen Teil des Fotos aus und fügen ihn in der Zwischenablage ein.

Objekte aus dem Dokument entfernen

Markieren Sie zuerst die Objekte, die Sie entfernen möchten. Diese können dann entweder ausgeschnitten (und in die Zwischenablage eingefügt) oder direkt gelöscht werden.

Objekte ausschneiden

Wählen Sie „Bearbeiten -> Ausschneiden“ oder drücken Sie „Strg + X“. Der Inhalt der Zwischenablage wird überschrieben und Sie können die ausgeschnittenen Objekte an anderer Stelle einfügen.

Objekte löschen



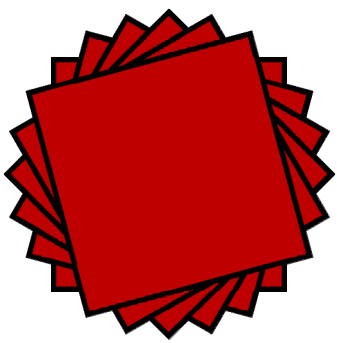
Wählen Sie „Bearbeiten -> Löschen", drücken Sie „Entfernen" oder klicken Sie auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche in der **STANDARD-SYMBOLLEISTE**.

In diesem Fall, werden die entfernten Objekte nicht in die Zwischenablage kopiert. Sollten Sie aus Versehen ein Objekt löschen, kann dies via „Bearbeiten > Rückgängig" (Tastaturkürzel: Strg + Z) rückgängig gemacht werden.

Duplizieren und Klonen

Diese beiden Vorgänge erstellen eine Kopie des markierten Objekts. Das duplizierte oder geklonte Objekt wird automatisch markiert, während das Original unmarkiert bleibt.

Auch während ein Objekt bewegt, gedreht, skaliert oder geneigt wird, kann es dupliziert werden. Während Sie ein Objekt ziehen (und dabei die linke Maustaste gedrückt halten), klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie „+" auf dem Ziffernblock, um eine Kopie des Objekts im Dokument zu erstellen. Das originale Objekt wird dabei nicht verschoben. Das können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen, um eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen.



Das Quadrat wurde mit der rechten Maustaste beim Drehen geklont

Ein ebenso leichter Weg, um eine oder mehrere Kopien eines Objekts zu erstellen, welche exakt horizontal oder vertikal ausgerichtet sind: Halten Sie „Strg" gedrückt, um die Bewegung zu begrenzen, und klicken Sie immer dann mit der rechten Maustaste (oder drücken „+" auf dem Ziffernblock), wenn Sie eine Kopie erstellen wollen.

Duplizieren

Wählen Sie „Bearbeiten -> Duplizieren", drücken Sie Strg + D oder wählen Sie das Objekt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (siehe Seite 196) und klicken Sie auf **DUPLIZIEREN**. Die Kopie wird leicht versetzt angelegt - für gewöhnlich leicht rechts, unterhalb des Originals.

Der Abstand dieses Duplikats kann vom Benutzer bestimmt werden — mehr dazu im Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 654).

Klonen

Wählen Sie **BEARBEITEN > KLONEN** oder drücken Sie „Strg + K“. Dies setzt eine Kopie des Objekts genau auf das Original. Klonen ist ein einfacher Weg, um konzentrische Formen anzulegen.

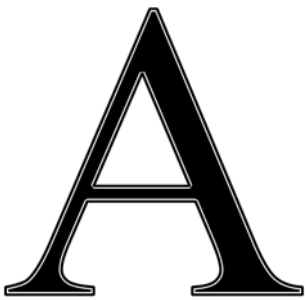
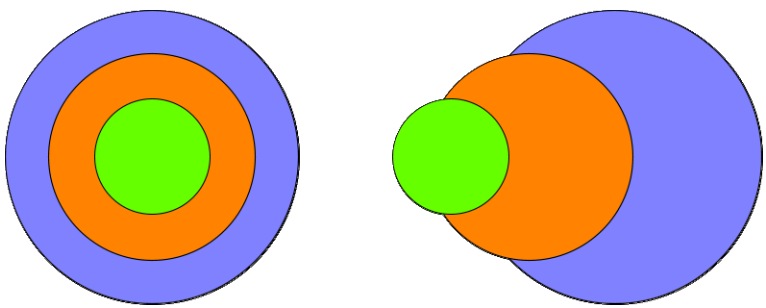


Abb.: Dieses Beispiel verwendet im Original ein großes A mit einer schwarzen Füllung und einer 4 pt dicken weißen Außenlinie sowie einen Klon ohne Füllung und eine schwarze Linie mit 1 pt.

Hinweis: Die Standard-Maßeinheit in Grafikprogrammen für Schriftgröße und Linienstärken ist „Punkt“ (pt).

Objekte nach hinten oder vorne bringen

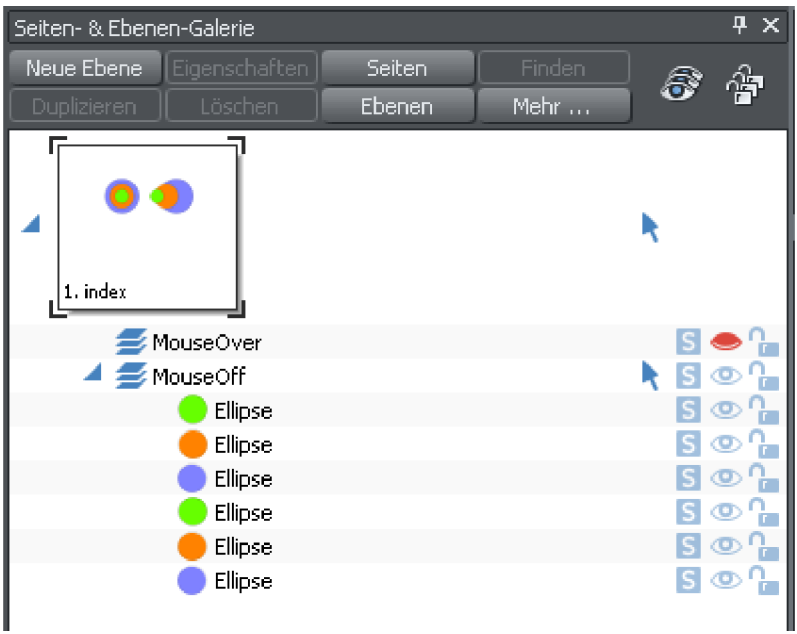
Komplexe Dokumente arbeiten mit Objekten, die übereinander liegen, so wie hier:



Die Zielscheibe links besteht aus drei Kreisen, die aufeinander liegen.

Damit die Objekte in richtiger Reihenfolge übereinander liegen, muss oft Ihre Reihenfolge angepasst werden. Vordere Objekte verdecken immer hintere. Jedes neu erstellte Objekt liegt zuvorderst.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie die Reihenfolge der Objekte ansehen und verändern. Sie sehen die Objekte in Ihrer Reihenfolge. Objekte, die im Design ganz oben sind, sind auch in der Seiten- & Ebenen-Galerie ganz oben und umgekehrt. Das Ziel-Design oben sieht so in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 196) aus:



Sie können die Objekte in der Seiten- & Ebenen-Galerie einfach hoch und runter schieben und damit die Reihenfolge ändern. Wenn man im Ziel-Design z. B. den blauen Kreis in der Seiten- & Ebenen-Galerie über den grünen Kreis zieht, wird er nach vorne gebracht. Das Menü **ANORDNEN** bietet folgende vier Möglichkeiten:

- **IN DEN VORDERGRUND** (Strg + F): Dies bringt das gewünschte Objekt ganz nach vorne, so dass dieses alle unter ihm liegenden Objekte verdeckt.
- **EINS NACH VORN** (Strg + Umschalt + F): Dies bewegt das aktuelle Objekt einen Schritt nach vorne, also vor Objekte, welche bis dahin vor dem ausgewählten Objekt lagen.
- **EINS NACH HINTEN** (Strg + Umschalt + B): Dies bewegt das Objekt einen Schritt nach hinten.
- **IN DEN HINTERGRUND** (Strg + B): Dies setzt das Objekt unter alle anderen.

Mit diesen Optionen werden Objekte innerhalb Ihrer Ebene nach vorn/hinten bewegt. **AUF EINE EBENE WEITER VORN** und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** ermöglicht das Bewegen zwischen den Ebenen (unsichtbare Ebenen werden übersprungen).

Weitere Informationen finden Sie unter „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196)

Objekte drehen

Diese Funktion wird mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert.

Wenn man sich im Drehen-Modus befindet, ist das Zentrum, um welches gedreht wird (dargestellt durch ein kleines Fadenkreuz), zuerst immer in der Mitte des Objektes



Um in diesen Modus zu gelangen, klicken Sie wiederholt auf das Objekt oder aktivieren die Schaltfläche **ROTATIONSANFASSER EINBLENDEN** aus der Infoleiste.

So verschieben Sie das Rotationszentrum aus dem Objektzentrum:

- Verschieben Sie das Fadenkreuz
- oder verwenden Sie für eine genaue Positionierung die 3x3-Matrix auf der Infoleiste.



Dies bewegt das Rotationszentrum zu den Ecken, zu den Mitten der Kanten oder zum Zentrum. Das Kreuz liegt dabei an den Außenkanten des Objektes. Folglich kann bei einem Objekt mit sehr dicker Außenlinie das Kreuz auch außerhalb der Objektauswahl liegen.

Achtung: Wenn das Rotationszentrum eines oder mehrerer Objekte verschoben wurde, bleibt es solange am neuen Ort, bis die Objektauswahl komplett aufgehoben wird. Danach befindet es sich bei allen Objekten wieder im Objektzentrum.

Drehen mit der Maus

Das **AUSWAHL-**Werkzeug muss sich im Drehen-/Neigen-Modus befinden. (Die Auswahlanfasser sind pfeilförmig).

Im normalen Modus wird das Objekt skaliert indem man die Anfasser nach außen zieht. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“ (siehe Seite 189).

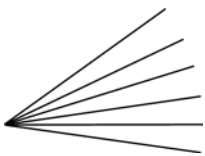
Ziehen Sie an einem der Eckpfeile. Das Objekt dreht sich um sein Drehzentrum, sobald Sie ziehen. Die Infoleiste zeigt den aktuellen Drehwinkel an.

Umschalt + Ziehen um das Objekt um sein Zentrum zu drehen. (Das Drehzentrum wird ignoriert.)

Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Drehung auf bestimmte Winkel zu begrenzen. Rechteckige Objekte können durch Festsetzung der Winkel am Bildschirm ausgerichtet werden. So ist es einfach, rechteckige Objekte gerade auf zu stellen - halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drehen Sie, bis das Rechteck am Bildschirm ausgerichtet ist.

Diese Winkel sind benutzer-definierbar. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 653).

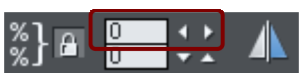
Um während des Drehens eine Kopie anzulegen, drücken Sie „+“ auf dem Ziffernblock oder betätigen Sie die rechte Maustaste.



Um einen Ventilator wie diesen zu kreieren, zeichnen Sie eine einfache Linie. Bewegen Sie das Rotationszentrum nach unten rechts (am besten mittels der Quellposition-Matrix) und beginnen Sie zu drehen. Immer wenn Sie ein neues Segment möchten, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste.

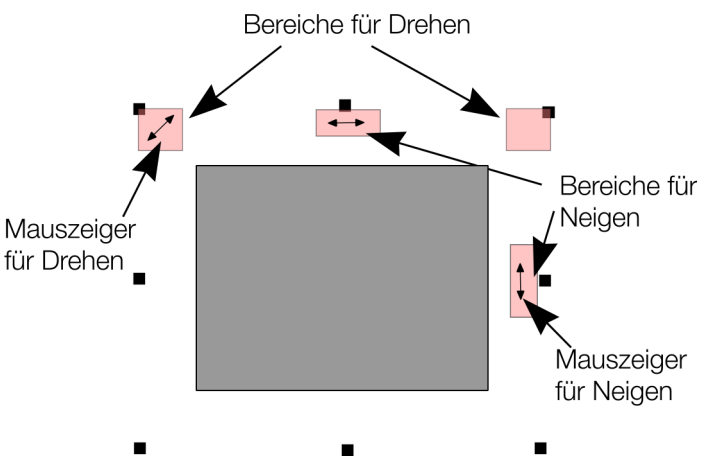
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste)

Geben Sie einen Drehwinkel in das Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Positive Werte drehen gegen den Uhrzeigersinn, negative mit dem Uhrzeigersinn.



Klicken Sie auf die Pfeile rechts, um den Winkel leicht zu verstellen.

Objekte im Skaliermodus drehen



Es ist möglich, ein Objekt zu drehen oder zu neigen, wenn es sich nicht im Rotationsmodus befindet. Im Skaliermodus verschieben Sie den Mauszeiger in entsprechende kleine Bereiche nahe den ausgewählten Begrenzungsanfassern. Der

Mauszeiger wechselt in ein Rotations- oder Neigesymbol, um Ihnen anzuzeigen, dass das Objekt nun durch Ziehen der Maus gedreht oder skaliert werden kann.

Skalieren von Objekten (Größenänderung)

Diese Funktion wird mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert.

Linienbreite skalieren

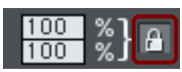


Bei aktivierter Schaltfläche „Linienbreite skalieren“ werden beim Skalieren die Außenlinien des Objekts mit skaliert. Andernfalls bleibt die Breite der Linien unverändert.

Sie können während des Ziehens diese Schaltfläche ein- und ausschalten, indem Sie die Taste „/“ auf dem Ziffernblock drücken.

Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, beinhalten die Werte für Höhe und Breite in der Infoleiste die Breite des Umrisses oder Pinsels. Es ist manchmal hilfreich, die genaue Größe eines Objekts ohne die Linienbreite sehen zu können, um sie zu verändern.

Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten”



Mit der Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten“ wird das Verhältnis zwischen Höhe und Breite beibehalten, während Sie das Objekt skalieren.

In anderen Worten, die Form behält die ursprünglichen Proportionen bei. Es ist empfehlenswert, diese Funktion die meiste Zeit im aktiven Status zu belassen, damit Objekte beim Skalieren nicht verzerrt werden.

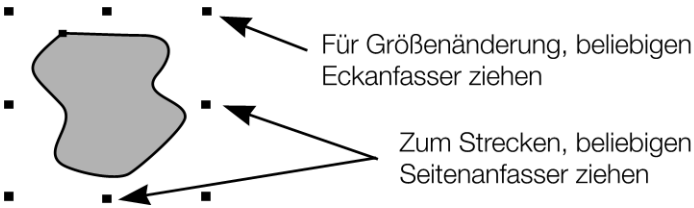
Ist diese Schaltfläche nicht aktiv, kann das Seitenverhältnis beliebig verändert werden, wenn Sie das Objekt skalieren. Die Objektgröße kann mittels der Eckanfasser in jede Richtung angepasst werden.

Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten)

Wenn Sie in einem Webdokument an den Seitenanfassern eines Fotos ziehen, wird der Beschnitt des Fotos geändert, anstatt das Foto zu dehnen oder zu stauchen (denn das ist selten sinnvoll und ruiniert es fast immer). Wenn sie das Foto wirklich verzerren wollen, drücken Sie beim Ziehen zusätzlich die **ALT**-Taste.

Skalieren mit der Maus

Schalten Sie das **AUSWAHL**-Werkzeug in den Skalier-Modus (die Anfasser müssen quadratisch sein). Zwischen Drehen und Skalieren wird mit wiederholtem Klicken auf das Objekt gewechselt.



Ziehen Sie an einem der Eckanfasser. Das Objekt wird skaliert, indem Sie den Mauszeiger diagonal bewegen. Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an. Das Objekt wird zwischen dem bewegten Anfasser und dem gegenüberliegenden skaliert. Um einen anderen Punkt als Fixpunkt zu verwenden, verschieben Sie das Rotationszentrum dorthin und verwenden Sie zum Skalieren die Infoleisten-Schaltflächen (siehe Seite 97).

Halten Sie beim Verschieben die Umschalt-Taste gedrückt, um das Objekt um seinen Mittelpunkt herum zu skalieren. Diese Funktion ist unabhängig vom Rotationszentrum.

„Strg + Ziehen“ skaliert das Objekt in ganzen Vielfachen des Originals (*2, *3, usw.).

Um während des Skalierens eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Ziehen an den Seitenanfassern bewirkt ein Stauchen oder Strecken des Objekts. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“ (siehe Seite 189).

Skalieren über die Infoleiste



1. Geben sie einen numerischen Wert in die Textfelder für Höhe und Breite ein und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Bei Prozentwerten unter 100% verkleinert sich das Objekt. 50% halbieren daher dessen Größe.
   - Werte über 100% vergrößern das Objekt. 200% ist also doppelte Größe.

2. Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Ist diese Option nicht aktiv, können Breite und Höhe separat definiert werden.

3. Außer den Prozentzahlen kann man auch den genauen Wert in die **BREITE-** und **HÖHE-**Felder eingeben.

Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Der Wert kann in allen möglichen Einheiten, z. B. 1cm, eingegeben werden.

Beim Skalieren mit den Schaltflächen (oder Zahlenkästchen) der Infoleisten wird immer um das Transformationszentrum skaliert. Dies kann überall positioniert werden, wie auch im Kapitel „Objekte drehen“ (siehe Seite 94) beschrieben.

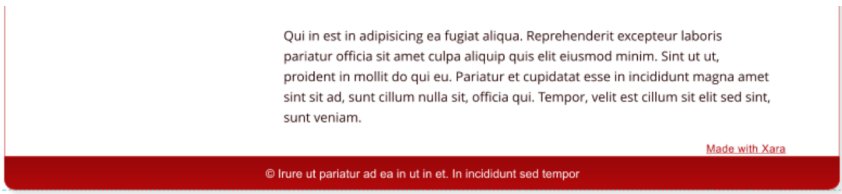
Skalieren von Textbereichen und Textspalten

Textbereiche (siehe Seite 241) und Textspalten (siehe Seite 240) reagieren abweichend beim Skalieren mit dem Auswahlwerkzeug. Während die Größe mit den Eckanfassern wie gewohnt geändert werden kann (wobei sich auch die Schriftgröße ändert), werden bei Benutzung der Seitenanfasser Breite/Höhe des Bereichs bzw. der Spalte angepasst, wobei die Schriftgröße erhalten bleibt. Wenn Sie dieses Verhalten nicht wünschen, müssen Sie die Textelemente gruppieren (siehe Seite 108).

Gruppen skalieren

Wenn Sie eine Gruppe mit den Seitenanfassern skalieren, wird versucht, intelligent zu skalieren anstatt alle Elemente der Gruppe einfach nur zu dehnen oder zu stauchen. Das ist üblicherweise nötig, wenn Sie eine schmalere Website-Variante für Mobilgeräte erstellen wollen und Sie breite Objekte wie Kopf- und Fußzeilen auf die schmalere Seitenbreite anpassen müssen.

Zum Beispiel diese Fußzeilen-Gruppe:



Das Ergebnis sollte so wie dieses aussehen:



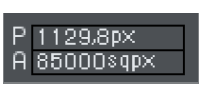
Der Text hat die selbe Größe und die abgerundeten Ecken wurden erhalten.

Das funktioniert mit manchen Gruppen besser, mit manchen weniger gut, abhängig von Design und Komplexität der Gruppe. Wenn Sie stattdessen wirklich ein gleichmäßig verzerrtes Resultat wünschen, bei dem jedes Gruppenelement einfach skaliert wird, müssen Sie beim Ziehen mit der Maus zusätzlich die Alt-Taste drücken.



Wie sie sehen, wurde der Text verzerrt und die runden Ecken sind nicht mehr richtig rund. Aber auch das kann nützlich sein, insbesondere bei Grafiken ohne Text oder abgerundete Ecken.

Umfang & Fläche



Die beiden Schaltflächen rechts in der Infoleiste des Auswahl-Werkzeugs zeigen Umfang und Fläche der aktuell ausgewählten Form(en). Umfang wird in der Einheit des Dokuments, Fläche in der Einheit zum Quadrat angezeigt. Diese Felder können nicht bearbeitet werden.

Objekte spiegeln



Diese Funktion ist Teil des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Wenn Sie auf eine der „Spiegeln"-Schaltflächen klicken, wird das Objekt horizontal bzw. vertikal zur Mitte gespiegelt.

Größe und Seitenverhältnis ändern sich nicht - das Objekt wird lediglich gespiegelt.

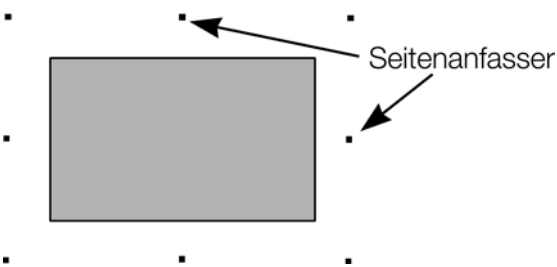
Dehnen und Stauchen von Objekten

Das funktioniert genauso wie das Skalieren von Objekten, nur dass das Objekt nur in eine Richtung skaliert wird. Dehnen und Stauchen sind im Wesentlichen die gleiche Aktion — Dehnen vergrößert das Objekt, Stauchen verkleinert es.

Dehnen und Stauchen mit der Maus

Das **AUSWAHL**-Werkzeug muss im passenden Modus zum Skalieren sein. (Die Auswahl-Anfasser sind Quadrate.) Falls nötig, klicken Sie auf das Objekt, um zum Skalieren-Modus zu gelangen.

Mit den Anfassern oben, unten und an den Seiten können Sie ein Objekt in einer Dimension dehnen und stauchen. Beachten Sie, dass diese Anfasser bei Rechtecken, die mit einem Foto gefüllt sind, nicht angezeigt werden, da das Dehnen/Stauchen von solchen Objekten selten sinnvoll ist (Fotos werden verzerrt).



Ziehen Sie einen der Seitenanfasser. Das Objekt ändert seine Größe in der entsprechenden Richtung, während Sie ziehen . Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an.

Die Schaltfläche zum **BEIBEHALTEN DES SEITENVERHÄLTNISSES** hat dabei keine Auswirkungen.

Um zwischendurch, während Sie Dehnen oder Stauchen, eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+" auf dem Ziffernblock.

Dehnen und Stauchen mit der Infoleiste

Die Schaltfläche **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** muss deaktiviert sein. (Ist Sie aktiviert, wird das Objekt skaliert und nicht verzerrt.)

Geben Sie entweder die Breite oder Höhe in das entsprechende Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können auch eine Prozentzahl (Höhe oder Breite) eingeben. Geben Sie also 200% oben in das Feld ein, wird das Objekt doppelt so breit werden, aber dieselbe Höhe beibehalten.

Ist **SEITENVERHÄLTINIS BEIBEHALTEN** aktiviert, findet keine Verzerrung statt.

Automatisches Ausrichten (Snapping)

Automatisches Ausrichten macht es einfacher, bestimmte Objektkanten oder -punkte genau dort zu platzieren, wo sie gewünscht werden. Es kann z. B. dazu verwendet werden, Kanten an Punkten oder Linien entlanglaufen zu lassen oder um ein Raster anzulegen, an dem sich die Objekte ausrichten.

Xara Designer Pro X bietet drei Arten von automatischer Ausrichtung.

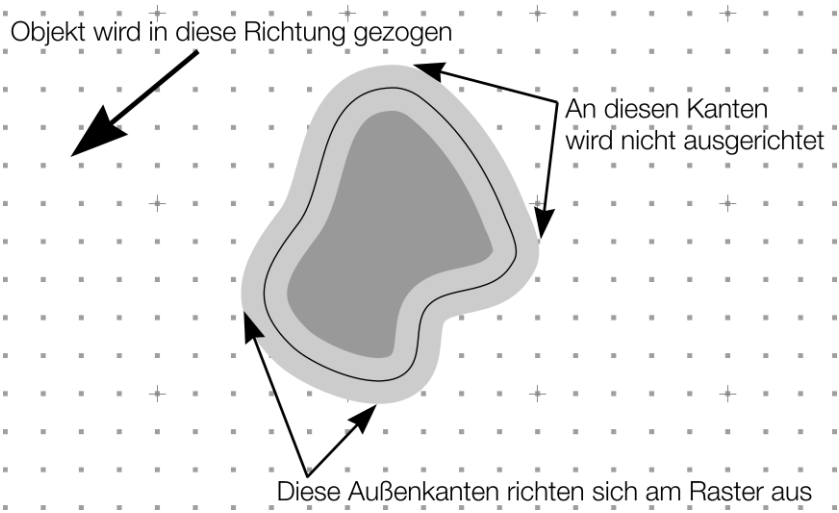
- An Raster ausrichten
- An Objekten Ausrichten („Magnetisches Ausrichten")
- An Hilfslinien oder Hilfsobjekten ausrichten

AN RASTER AUSRICHTEN ist dann sinnvoll, wenn Objekte gleichmäßig verteilt werden oder wenn die Größen genaue Vielfache eines Wertes betragen sollen. Hilfslinien sind sinnvoll, wenn verschiedene Kanten auf eine gemeinsame Höhe gebracht werden sollen (obwohl Hilfsobjekte hierfür noch besser wären). Magnetisches Ausrichten ist sinnvoll, um Linien, Punkte und Kanten von benachbarten Objekten genau aneinander zu positionieren.

An Raster ausrichten

Wenn Sie "**AN RASTER AUSRICHTEN**" eingestellt haben, wirken die Rasterpunkte wie kleine Magnete. Klicken Sie rechts in den Arbeitsbereich und wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AM RASTER AUSRICHTEN** oder nutzen Sie aus dem Menü **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** oder drücken Sie die Taste „," (Komma auf der Zehnertastatur). Im Optionen-Dialog (Rechtsklick > **SEITENOPTIONEN** oder im Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN...**" im Reiter Raster und Lineal) lässt sich die Weite des Rasters einstellen.

Beim Bewegen von Objekten rasten die Ränder der Objekte ebenfalls an den Rasterpunkten. Ist die Größe des Objekts so, dass gegenüberliegende Kanten nicht beide rasten können, hängt es von der Richtung ab, aus der gezogen wird, an welcher der beiden Kanten gerastet wird.



Dies zeigt ein grobes Raster mit je 5 Unterteilungen zwischen den Hauptpunkten. Die Form hat eine ziemlich dicke, graue Umrisslinie. Weil das Objekt nach unten links gezogen wurde, rasten die Außenkanten links und unten an den Rasterpunkten.

Hinweis: Das Standardraster ist 50 Pixel zwischen den Hauptlinien mit jeweils 50 Unterteilungen. Dies bedeutet, dass das Raster auf genau einem Bildschirm-Pixel arbeitet und daher bei 100% Zoom noch keine spürbaren Effekte liefert. Vergrößern sie jedoch die Ansicht auf beispielsweise 500%, kann man sehen, dass es exakt einrastet.

Anders herum, wenn Sie die Unterteilungen auf z.B. 10 ändern, erhalten Sie alle 5 Pixel einen Rastpunkt.

Rasten und Linienbreiten



Die Schaltfläche **LINIENBREITE SKALIEREN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bestimmt, ob an den Objektkanten einschließlich der Umrandung gerastet wird.

Im hier gezeigten Beispiel sehen Sie eine Form mit einer sehr dicken grauen Außenlinie. Als Umrandung der eigentlichen Form wird dann noch eine dünne schwarze Haarlinie gezeigt (Sie sehen, dass die dicke Umrandung auf jeder Seite der Haarlinie gleich breit ist, sodass sie teils innerhalb und teils außerhalb der Form liegt.)

Ist die Option „Linienbreite skalieren" an, wird die Breite der Umrandung als wichtig angesehen und daher wirkt die Funktion „An Raster ausrichten" dann an den Objektkanten (einschließlich Umrandung). „An Objekten ausrichten" erlaubt es, an den Objektkanten und der Umrandung zu rasten. Wenn die Umrandung in der gewählten Bildschirmauflösung so klein dargestellt wird, dass der Abstand zwischen den zwei Rastpositionen zu gering ist, wird die Außenkante bevorzugt. Wenn Sie an den Mittellinien der Umrandung rasten wollen, müssen Sie in diesem Fall hineinzoomen.

Ohne „Linienbreite skalieren" rastet „An Raster ausrichten" und „An Objekten ausrichten" an den Mittellinien der Objekte, wobei die Breite der Umrandung ignoriert wird.

Dass das Rasten die Schaltfläche „Linienbreite skalieren" in Betracht zieht, bedeutet, dass die Objektgrenzen, die durch das Rasten benutzt werden, den in der Infoleiste des **AUSWAHLWERKZEUGS** angezeigten Objektabmessungen entsprechen.

An Objekten ausrichten

„An Objekten ausrichten" erleichtert das exakte Positionieren von Objekten relativ zueinander sowie zu Seitenkanten und -Mittelpunkt.

Wollen Sie also beispielsweise, dass mehrere Linien an genau demselben Punkt beginnen, oder dass eine Linien die Kante eines Kreises exakt tangiert, ist „An Objekten ausrichten" genau das Richtige.

Sie können dies sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagerecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite.

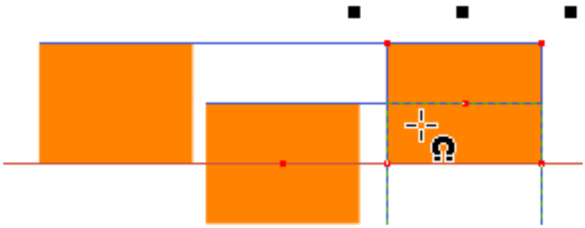
Das Rasten funktioniert sowohl beim Verschieben als auch beim Skalieren von Objekten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.



Sie schalten dieses Verhalten über die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** in der oberen Werkzeugleiste ein und aus. Entweder Sie klicken mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich und wählen **AUSRICHTEN AN...** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder Sie verwenden die Menüoption **FENSTER** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können es auch während des Ziehens an- und abschalten, indem Sie die Taste „S" drücken.

Ziehen Sie das Objekt, das ausgerichtet werden soll. Während Sie ziehen zeigt Designer Pro ein Magnet-Symbol, blaue Linien und rote Punkte, sobald Sie in die Nähe „interessanter Punkte" kommen, an denen eingerastet wird.

Rastindikatoren

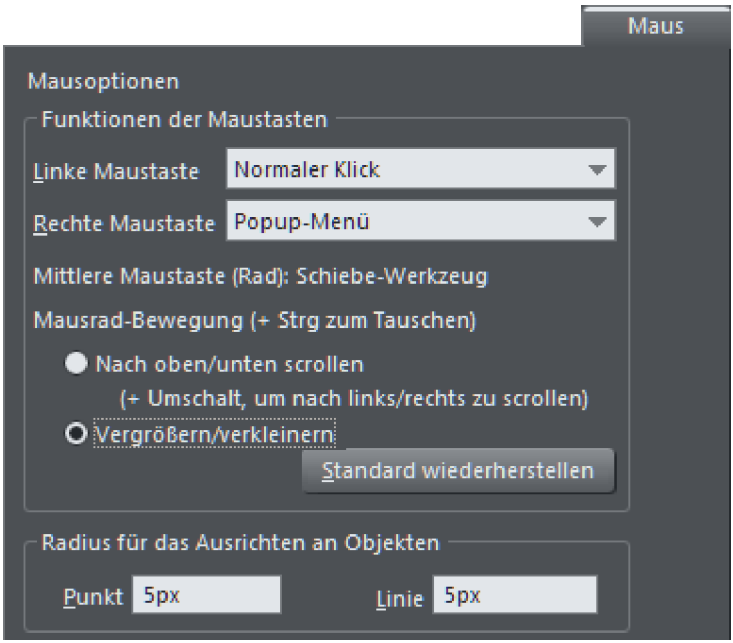


Rastindikatoren tauchen immer dann auf, wenn eingerastet wurde. Dies passiert immer dann, wenn ein interessanter Punkt des gezogenen Objektes in die Nähe eines interessanten Punktes im Dokument kommt, das können andere Objekte oder ein Punkt auf der Seite sein. Designer Pro rastet an diesem interessanten Punkt und der Mauszeiger verwandelt sich in ein Magnet-Symbol, um anzuzeigen, dass eingerastet wurde. Weitere Indikatoren zeigen dynamisch an, woran und wie genau eingerastet wurde.

- Ein roter Punkt zeigt an, dass an einem bestimmten Punkt eingerastet wurde.
- Eine blaue Linie zeigt an, dass an einem Merkmal eines anderen Objekts eingerastet wurde, zum Beispiel an der Außenkante eines Rechtecks.
- Eine orange Linie zeigt an, dass an einem Merkmal der Seite (Ecke, Kante, Mittelpunkt) eingerastet wurde.

Die Rastindikatoren pulsieren, um anzuzeigen, dass sie nur vorübergehend eingeblendet werden und damit sie vor verschiedenen Hintergründen besser zu erkennen sind.

Die Reichweite des Rastens wird im Reiter **MAUS** des **OPTIONEN**-Dialogs eingestellt (Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN** oder per Rechtsklick und der Auswahl **SEITENOPTIONEN**).



Sie können unter „Radius für das Ausrichten an Objekten" zwei Abstände für das Einrasten einstellen, die festlegen, wie nah sich Dinge kommen müssen, bevor sie aneinander rasten. Die Größe eines Kreises um alle Rastpunkte (Punkt) und den Abstand zu beiden Seiten einer Linie (Linie). Es wird empfohlen, den Abstand für Punkte etwas größer als den für Linien einzustellen, damit es einfacher ist, an den Endpunkten von Linien einzurasten.

„Xara Designer Pro X anpassen" (siehe Seite 648) enthält alle Details des Optionen-Dialogs.

Ausrichtungs-Modi

Sie können das Ausrichtungsverhalten an Objekten während des Ziehens durch Drücken einer Taste ändern. Diese Änderung ist immer nur für das aktuelle Verschieben gültig.

S „An Objekten ausrichten" wird ein-/ausgeschaltet. Überschreibt temporär die Einstellung unter „Fenster" > „An Objekten ausrichten".

G Gruppen-Ausrichtung. Um die Komplexität und Anzahl von Ausrichtungslinien gering zu halten, werden normalerweise Objekte in Gruppen ignoriert. Es werden nur Ränder und Mittelpunkte von Gruppen für die Ausrichtung verwendet. G sorgt dafür, dass Objekte in Gruppen genauso wie nicht gruppierte Objekte behandelt werden.

A Winkel-Ausrichtung. Winkel-Ausrichtung siehe unten.

An Originalposition ausrichten

Wenn „An Objekten ausrichten“ aktiviert ist und Sie ein Objekt verschieben, wird an der Ursprungsposition ein rot gestricheltes Rechteck angezeigt. Dieses trägt auch zur Ausrichtung bei. So ist es einfach, ein Objekt nur in einer Richtung zu verschieben. Sie können den Winkel aber auch beschränken, indem Sie während des Verschiebens die Strg-Taste halten.

Winkel-Ausrichtung

Xara Designer Pro X kann nicht nur entlang der Achsen ausrichten. Ist die Winkel-Ausrichtung eingeschaltet, so werden Objekte an parallelen Linien ausgerichtet, unabhängig von Ihrer Ausrichtung. Überschneidungen sich kreuzender Linien werden automatisch gefunden. So kann die Seite einer Form, die einen Winkel von 30° hat, an der Seite einer anderen Form mit demselben Winkel ausgerichtet werden.

Winkel-Ausrichtung ist standardmäßig nicht eingeschaltet, da es oft nicht sinnvoll ist. Drücken Sie während des Verschiebens A um es einzuschalten. Erneutes Drücken schaltet es wieder aus.

Hinweise zum Ausrichten

Hinweis: Nur komplett oder teilweise sichtbare Objekte werden für die Ausrichtung berücksichtigt. Sie können nicht an nicht sichtbaren Objekte ausrichten (außer der Seite).

Hinweis: Die Ausrichtungs-Abstände werden in Bildschirm-Pixeln berechnet. Sollten Sie mehrere eng beieinander liegende Ausrichtungs-Positionen haben, sollten Sie also in Ihr Dokument hineinzoomen.

Hinweis: Wird Text an Text ausgerichtet, so wird die Basislinie des Text vor allen anderen Ausrichtungspunkten bevorzugt. So ist es einfach, Textobjekte mit derselben Basislinie aneinander auszurichten. Das ist sinnvoller, als die Mittelpunkte oder Ränder von Textboxen zu verwenden.

Hilfsobjekte und Hilfslinien

Hilfsobjekte und -linien befinden sich auf einer separaten Ebene, der Hilfslinienebene. Eine Hilfslinienebene wird automatisch erstellt, wenn (siehe unten) eine Hilfslinie angelegt wird. Diese kann auch manuell erzeugt werden, indem Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechtsklicken und die Option **NEUE HILFSLINIENEBENE ERSTELLEN** wählen. Lesen Sie das Kapitel „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196) für weitere Informationen zu Ebenen.

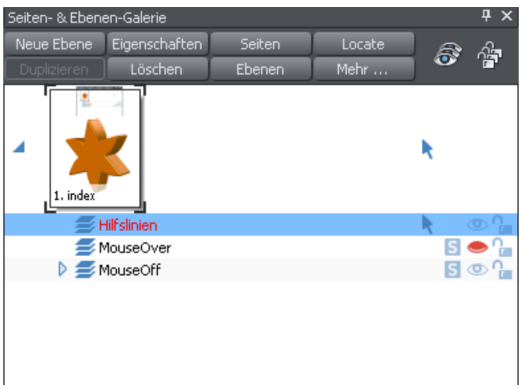
Mit **AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aus dem Menü „Fenster“ (oder „2“ aus dem Ziffernblock) werden die Hilfslinien magnetisch.

Wird ein Objekt auf der Hilfslinienebene angelegt, so wird es ein Hilfsobjekt. Es kann jede Form haben: Linien in jedem Winkel, individuelle Formen oder QuickShapes. Sie können diese wie gehabt skalieren, drehen oder wieder löschen, jedoch werden Sie bemerken dass nur rote Umrisse zu sehen sind — jegliche Füllung und Linienbreiten werden ignoriert. Wenn Sie das Objekt später von der Hilfslinienebene auf eine normale Ebene verschieben, werden all diese Modifikationen wieder angezeigt.

Hilfsobjekte können dazu verwendet werden, Orientierungslininen wie zum Beispiel perspektivische Linien, die durch einen Fluchtpunkt laufen, zu zeichnen.

Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren

Stellen Sie erst in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sicher, dass eine Hilfslinienebene vorhanden ist. Sie können dann Objekte direkt in dieser Ebene erstellen.



Objekte können auch von anderen Ebenen ausgeschnitten oder kopiert und dann auf Hilfslinienebenen eingefügt werden. Um die Objekte dort an der selben Stelle einzufügen, verwenden Sie Strg + Umschalt + V.

Links: Die Seiten- & Ebenen-Galerie mit einer ausgewählten Hilfslinienebene über zwei anderen Ebenen.

AUF EINE EBENE WEITER VORN und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** aus dem Menü **„ANORDNEN“** würde die Hilfslinienebene überspringen und kann daher nicht verwendet werden.

Erstellen einer Hilfslinie

Hilfslinien sind vertikale oder horizontale Linien, die verwendet werden können, um Objekte auf der Seite auszurichten.

- Zeigen Sie die Lineale an (Strg + L)
- Ziehen Sie vom Lineal auf die Seite.
- Oder doppelklicken Sie auf das Lineal, um eine Hilfslinie am Klickpunkt zu erzeugen.

Dies wird automatisch eine Hilfsebene mit die Hilfslinien erzeugen.

Es geht auch mithilfe der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 196):

1. Klicken Sie rechts in der Seiten- & Ebenen-Galerie und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN.**
2. Klicken Sie bei Bedarf auf den Reiter „Hilfslinien".
3. Wählen Sie horizontal oder vertikal.
4. Klicken Sie auf „Neu".
5. Geben Sie die benötigte Position ein.

Hilfslinie löschen

Zum Löschen einer Hilfslinie gehen Sie so vor:

- Ziehen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** die Hilfslinien auf die entsprechenden Lineale (vertikales Lineal für vertikale Hilfslinien, horizontales Lineal für horizontale Hilfslinien)
- oder rechtsklicken Sie auf die Hilfslinie und wählen Sie **LÖSCHEN**.

Gruppieren und Gruppen auflösen

Hinweis: Schatten und Transparenz wirken sich unterschiedlich auf Gruppen und separate Objekte aus. Mehr dazu lesen Sie in den Kapiteln „Transparenz" und „Schatten" (siehe Seite 325).

Komplexe Formen werden oft aus mehreren Objekten erstellt. Gruppierungen (Menü **ANORDNEN > GRUPPIEREN**) erlauben es, mehrere Objekte zusammenzufassen und als ein Objekt erscheinen zu lassen. Sie können dann die gruppierten Objekte gemeinsam skalieren, drehen, bewegen oder anderweitig bearbeiten.

Gruppe erstellen

1. Wählen Sie alle gewünschten Objekte aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN** (Strg + G), um die Objekte zu gruppieren.

Gruppen auflösen

1. Wählen Sie die Gruppe aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPE AUFLÖSEN** (Strg + U).

Danach bleiben vorerst alle einzelnen Objekte der Gruppe markiert.

Zusätzliche Objekte zu einer Gruppe hinzufügen

1. Markieren Sie die Gruppe.
2. Lösen Sie die Gruppe auf (Strg + U)
3. Markieren Sie auch die zusätzlichen Objekte.
4. Gruppieren Sie nun alle Objekte erneut (Strg + G)

Es können auch Gruppen mit anderen Gruppen oder Objekten zu einer Gruppe zweiter Ordnung zusammengesetzt werden, durch Weglassen von Schritt 2. Die

Gruppierungen auf den unteren Stufen bleiben bestehen, wenn die Gesamtgruppierung wieder aufgelöst wird.

Objekte aus einer Gruppe entfernen

1. Lösen Sie die Gruppe wie beschrieben auf.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Objekte, die Sie entfernen möchten. Dadurch werden die angeklickten Objekte deselektiert. Die übrigen Objekte bleiben ausgewählt.
3. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN**, um eine Gruppierung der übrigen Objekte zu erstellen.

Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen

Diese Funktion wird **INNEN AUSWÄHLEN** genannt und ist nützlich, um z. B. eine Objektfarbe zu ändern. Halten Sie Strg gedrückt und klicken Sie auf das Objekt (Sie können damit auch eine Gruppe innerhalb einer Gruppe auswählen). Mit Tab und Umschalt + Tab bewegen Sie die Auswahl innerhalb der Gruppe zum nächsten oder vorherigen Objekt. Wenn Sie einmal das Objekt innerhalb der Gruppe ausgewählt haben, können Sie auch Alt + Mausklick benutzen, um das Objekt unter dem ausgewählten auszuwählen.

Bearbeiten innerhalb von Gruppen

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, Objekte in Gruppen zu bearbeiten. Entweder Sie wählen die Objekte innerhalb der Gruppe und bearbeiten sie direkt im Dokument oder Sie Doppelklicken auf die Gruppe, um den Inhalt in einem separaten Dokument zu öffnen.

Innerhalb auswählen

Objekte innerhalb einer Gruppe können im Auswahl-Werkzeug durch Klicken mit gehaltener Strg-Taste ausgewählt werden. Dies wird „Innen auswählen" genannt. Einige Werkzeuge wählen in Gruppen auch automatisch die Objekte, die für sie relevant sind, aus. Im Foto-Werkzeug z. B. können Sie einfach auf ein Foto in einer Gruppe klicken, um es auszuwählen.

Gruppeninhalt bearbeiten

Wenn Sie mehrere Objekte einer Gruppe bearbeiten müssen, ist es mühselig, diese immer wieder per Strg + Klick auszuwählen. Sie können stattdessen den Gruppeninhalt auch in einem separaten Dokument öffnen.

Doppelklicken Sie dazu auf die Gruppe (oder Rechtsklick > „Öffnen"). Das Dokument enthält nur den Gruppeninhalt, nicht die Gruppe. Sie können also jedes Objekt separat auswählen. Neu gezeichnete Objekte werden automatisch der Gruppe hinzugefügt, wenn Sie zum Ursprungsdokument zurückkehren. Da das Dokument nur die Gruppe

enthält, sehen Sie keine Effekte von Gruppen-Attributen. Eine Gruppentransparenz im Hauptdokument wird im Unter-Dokument also nicht angezeigt.

Um alle Bearbeitungen zu speichern und zum Hauptdokument zurückzukehren, drücken Sie „Strg + S“. Sie können auch auf die Schließen-Schaltfläche rechts oben klicken. Sie werden dann gefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

Falls die Gruppe, die Sie bearbeiten, weitere Gruppen enthält, können Sie diese durch Doppelklicken ebenfalls in einem neuen Dokument öffnen. So können selbst in komplexen Dokumenten Gruppen schnell bearbeitet werden. Achten Sie aber darauf, jede Bearbeitung in den Dokumenten zu speichern.

Eine Gruppenbearbeitung startet immer mit denselben Zoom- und Scroll-Einstellungen wie das Ursprungsdokument. Daher sind die Gruppenobjekte genau so groß und an derselben Position wie im Ursprungsdokument. Sie können die Ansicht natürlich beliebig ändern.

Wenn Sie ein Dokument schließen wollen, in dem Sie noch Gruppen in Unter-Dokumenten geöffnet haben, werden Sie vorher aufgefordert, diese Dokumente zu speichern. Sobald alle Unter-Dokumente gespeichert wurden, werden Sie gefragt, ob die Änderungen im Hauptdokument gespeichert werden sollen.

Live-Kopien & Wiederholte Objekte

Live-Kopien können wie normale Gruppen per Doppelklick bearbeitet werden. Die Änderungen werden sobald Sie sie speichern an allen Kopien der Live-Kopie vorgenommen. Wiederholte Objekte können Sie auf ähnliche Art bearbeiten.

Verformungen

Inhalte einer Verformung können Sie per Doppelklick bearbeiten. Das ist nicht durch eine Auswahl innerhalb möglich. Rechtsklicken Sie auf eine Verformung und wählen Sie **VERFORMUNG ÖFFNEN**.

Einschränkungen

Gruppen dürfen keine Ebenen enthalten. Sollten Sie beim Bearbeiten einer Gruppe Ebenen einfügen, so werden diese beim Speichern vereinheitlicht. Alle Objekte werden also auf dieselbe Ebene verschoben und Ihre Ebenenstruktur geht verloren.

Eine Gruppe kann auch nicht mehrere Seiten enthalten. Alle beim Bearbeiten hinzugefügten Seiten werden beim Speichern ignoriert und gehen verloren - nur die erste Seite ist relevant.

Die automatische Sicherung speichert keine Änderungen an geöffneten Unter-Dokumenten. Nur das Hauptdokument wird im aktuellen Stand (ohne die nicht gespeicherte Gruppe) bei einer Sicherung gespeichert. Aus diesem Grund sollten Sie Gruppenbearbeitungen regelmäßig im Hauptdokument speichern.

Wenn Sie bei geöffneter Gruppe das Programm schließen oder Windows herunterfahren, wird zunächst das Unter-Dokument geschlossen und gespeichert und anschließend eine Sicherung des Hauptdokuments angelegt. Beim nächsten Programmstart sind also alle Gruppenbearbeitungen enthalten.

Weitere Gruppenarten

Einige Werkzeuge und Funktionen verwenden spezielle Gruppenarten, um Objekte zusammenzufassen oder ihnen ein besonderes Verhalten zu geben.

Wenn Sie zum Beispiel ein Objekt in Text verankern, wird das Objekt in einer Verankerten Gruppe platziert, das wird so auf der Statusleiste angezeigt, wenn Sie so ein Objekt auswählen. Bei wiederholten Objekten (siehe Seite 120) oder Live-Kopien (siehe Seite 124) werden die Objekte in einer „Gruppe wiederholte Objekte“ bzw. „Live-Kopie-Gruppe“ platziert.

Wenn eine dieser Gruppen nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die Statusleiste (siehe Seite 47) oder in die Seiten-und Ebenen-Galerie (siehe Seite 196).

Weiche Gruppen

Normale Gruppen, die in „Objekte gruppieren und Gruppen auflösen (siehe Seite 108)“ beschrieben werden, liegen auf einer Ebene und können sich nicht über mehrere Ebenen erstrecken. **WEICHE GRUPPEN** erlauben es hingegen, Objekte auf verschiedenen Ebenen miteinander zu verbinden.

Sobald ein Element einer weichen Gruppe ausgewählt wird, werden automatisch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe ausgewählt - sogar die Elemente, die sich auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen befinden. Wenn Sie also ein Element dieser weichen Gruppe verschieben, löschen, drehen oder anderweitig verändern, werden auch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe genauso verändert.

Sie sehen in der Statusleiste, wenn eine weiche Gruppe ausgewählt ist.

Weiche Gruppen eignen sich hervorragend, um verknüpfte Objekte zusammen zu halten. Der **MOUSEOFF**- und der **MOUSEOVER**-Status einer Schaltfläche z. B. sind weich gruppiert. Wird diese also in einem Status verschoben oder bearbeitet, passiert dies automatisch auch im anderen Status.

Weiche Gruppen erstellen

Wählen Sie zum Erstellen einer weichen Gruppe im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ANWENDEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + G“). Wenn diese weiche Gruppe Elemente auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen enthalten soll, so müssen Sie

diese Ebenen in der Seiten- & Ebenen-Galerie für kurze Zeit sichtbar und editierbar machen, um die Objekte auswählen zu können.

Ein Objekt kann nicht zwei weichen Gruppen angehören und weiche Gruppen können nicht Teil anderer weicher Gruppen sein.

Weiche Gruppen entfernen

Um eine weiche Gruppe aufzulösen, wählen Sie im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ENTFERNEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + U"). Die Objekte werden dabei nicht gelöscht, sind nur nicht mehr über eine weiche Gruppe miteinander verbunden.

Textsynchronisierung

Alle Textobjekte, die den gleichen Text enthalten und sich in der gleichen weichen Gruppen befinden, werden unter bestimmten Vorraussetzungen synchronisiert, so dass, wenn eines der Textobjekte geändert wird, alle anderen auch aktualisiert werden. Diese Funktion gab es, bevor die **LIVE-KOPIEN**, eingeführt wurden, welche viel flexibler und leistungsfähiger sind, wodurch diese Funktion nicht mehr so notwendig ist. Allerdings benutzen viele Vorlagen und Elemente des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** sie immer noch, z. B. MouseOver-Buttons, bei denen Off- und Over-Status immer denselben Text anzeigen sollen. Wird der MouseOff-Text geändert, ändert sich der MouseOver-Status immer synchron.

Auch schattenartige Effekte durch zwei oder mehr eng beieinander liegende Kopien eines Objekts können so erzeugt werden. Auch dabei erfolgt eine synchrone Bearbeitung.

Um synchronisiert zu bleiben, müssen Textobjekte

- alle in derselben weichen Gruppe sein
- zum Zeitpunkt der Bildung der weichen Gruppe genau den selben Text beinhaltet haben
- entweder überlappende Begrenzungen haben oder auf verschiedenen Ebenen bzw. Animationsframes liegen.

Für synchronisierten Text in anderen Fällen benutzen Sie **LIVE-KOPIEN** (siehe Seite 124).

Ausrichtung

Diese Funktion erlaubt es, zwei oder mehr Objekte akkurat zueinander auszurichten.

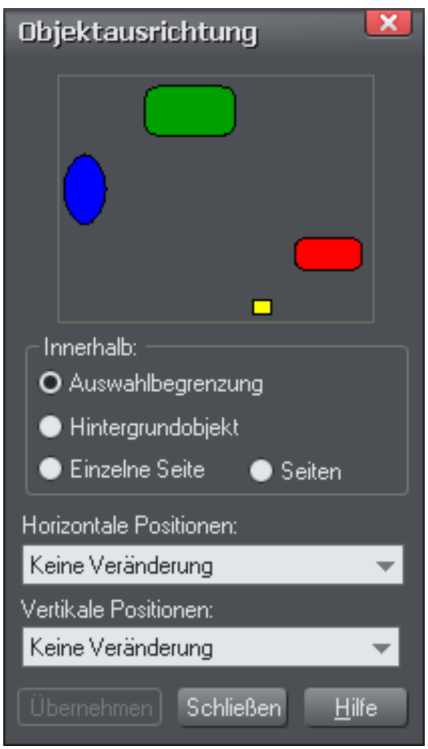
Schnelles Ausrichten

Wählen Sie alle Objekte aus, die Sie ausrichten wollen, klicken Sie diese Auswahl mit der rechten Maustaste an und wählen Sie **AUSRICHTEN** aus dem Menü, nun haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ordnen Sie die Objekte senkrecht an mit **LINKE KANTEN, MITTELPUNKTE VERTEILEN**, **MITTELPUNKTE** oder **RECHTE KANTEN**.
- Ordnen Sie die Objekte waagerecht an mit **OBERE KANTEN**, **MITTELPUNKTE, MITTELPUNKTE VERTEILEN** oder **UNTERE KANTEN**.

Ausrichten und Zwischenräume verteilen

Um die Zwischenräume zwischen aneinander ausgerichteten Objekten gleichmäßig zu verteilen, wählen Sie die Objekte aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN > AUSRICHTUNG...**, um den Objektausrichtungs-Dialog zu öffnen. Wahlweise können Sie auch im Menü **ANORDNEN** > **AUSRICHTUNG** (Strg + Umschalt + L) wählen.



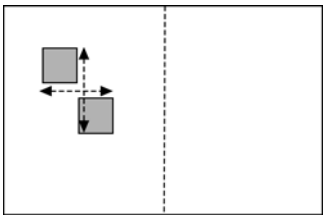
Das Diagramm oben im Dialog zeigt die Auswirkungen der jeweiligen Einstellungen. Die ausgewählten Objekte in Ihrem Dokument ändern sich erst, wenn Sie auf **ANWENDEN** klicken.

Der Dialog „Ausrichten" ist nicht modal, das bedeutet, dass Sie an Ihrem Dokument arbeiten können, während der Dialog geöffnet ist. Dadurch können Sie Werkzeuge wechseln, zeichnen, die Auswahl ändern und dann bequem aus den verschiedenen Optionen zum Ausrichten wählen.

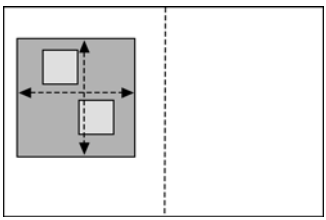
Ist Ihre Auswahl nicht die richtige, ändern Sie diese einfach und klicken anschließend erneut auf **ANWENDEN**, um die zuletzt verwendeten Einstellungen wiederzuverwenden. So können Sie eine Menge Zeit sparen.

Innerhalb

Dieser Teil des Dialoges steuert, in welchem Bereich Sie Objekte ausrichten und verteilen. Es bestehen folgende Optionen:

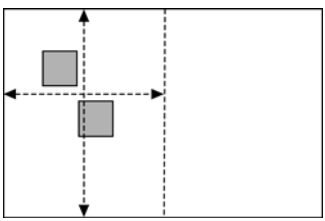


AUSWAHLBEGRENZUNG: Die Grenzen sind die Außenkanten aller ausgewählten Objekte. Ihre relative Position auf der Seite ist irrelevant.

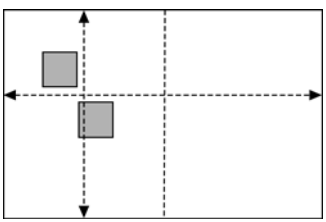


BEGRENZUNG DES HINTERSTEN OBJEKTS: Die Grenzen sind die Außenkanten des hintersten ausgewählten Objekts. Dieses Objekt ist von der Ausrichtung nicht betroffen.

Sie können diese Funktion dazu verwenden, um das Referenz-Objekt zu definieren, wenn Sie z. B. mehrere Objekte in einer Reihe ausrichten wollen. Mit der normalen „Auswahlbegrenzungs"-Option ist das am weitesten links liegende Objekt das Referenz-Objekt (das, was nicht verschoben wird).



SEITE: Sind die Objekte auf einer einzelnen Seite, gelten deren Kanten als Begrenzung. (Damit können zum Beispiel Objekte auf der Seite zentriert oder an der Seitenkanten ausgerichtet werden)



KOMPLETTE SEITE: Dasselbe wie **SEITE** außer Sie haben Doppelseiten, in diesem Fall werden die Außenkanten beider Seiten benutzt.

Ausrichten

Um Objekte z.B. an ihren linken Kanten auszurichten:

1. Wählen Sie die Objekte aus und klicken Sie rechts auf die Auswahl.
2. Wählen Sie **„AUSRICHTEN"** > **„LINKE KANTEN"** aus dem Menü.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

oder:

1. Wählen Sie"**AUSRICHTEN**" > "**AUSRICHTUNG...**" oder drücken Sie "Strg + Umschalt + L" Oder wählen Sie **AUSRICHTUNG...**aus dem Menü **ANORDNEN**, um den Dialog Objekt-Ausrichtung zu öffnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Einstellung **INNERHALB**, z.B. Auswahlbegrenzung.
3. Wählen Sie **LINKS AUSRICHTEN** für horizontale Positionen.
4. Lassen Sie die vertikale Position bestehen (**KEINE VERÄNDERUNG**).
5. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

Alle anderen Optionen zur Ausrichtung funktionieren genauso. Um die Erklärung kurz zu halten, wird hier nur die Option "Links ausrichten" (wie im Screenshot dargestellt) beschrieben. Experimentieren Sie einfach mit den Funktionen, um die anderen Einstellungen kennen zu lernen.

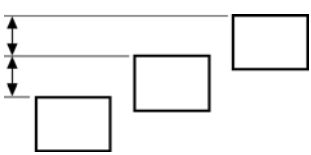
Um jede Kombination der Ausrichtungsoptionen schnell auszuwählen, klicken Sie mit der Maus in die Grafik.

- Ein einfacher Mausklick in die Grafik richtet horizontal oder vertikal an der geklickten Position aus, entsprechend der neun möglichen Kombinationen von oben-mittig-unten und links-mittig-rechts.
- Strg + Mausklick behält die horizontale Position bei und ordnet die Objekte in einer Reihe an, oben, mittig oder unten.
- Umschalt + Mausklick behält die vertikale Position bei und ordnet die Objekte in einer Spalte an, links, mittig oder rechts.

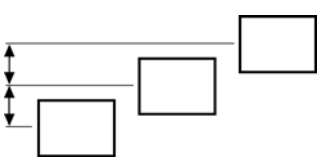
Verteilen

Die Option Verteilen positioniert alle ausgewählten Objekte gleichmäßig über den „Innerhalb"-Bereich (für gewöhnlich der Auswahlbereich, es kann aber auch die gesamte **SEITE** oder **DOPPELSEITE** sein).

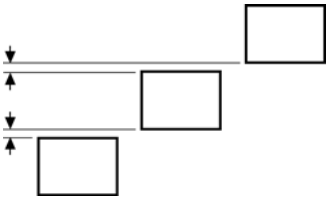
Alle Möglichkeiten zu verteilen funktionieren ähnlich. Die folgenden Beispiele zeigen, wie die verschiedenen Optionen der vertikalen Positionierung Objekte ausrichten können:



OBERE RÄNDER VERTEILEN: Die Oberkanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt. **UNTERE RÄNDER VERTEILEN:** Genau umgekehrt - die unteren Ränder der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



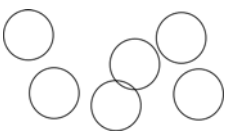
MITTELPUNKTE VERTEILEN: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



MIT GLEICHEN ABSTÄNDEN VERTEILEN: Die Objekte haben alle den gleichen Abstand zueinander

Die Einstellungen für horizontale Positionierung sind ähnlich arbeiten aber logischerweise auf der Horizontalen.

Angenommen Sie möchten in diesem Beispiel die zufällig positionierten Ellipsen so anordnen, dass sie alle den gleichen Abstand zueinander haben und an der Oberkante ausgerichtet sind:



- Wählen Sie die Formen aus
- Öffnen Sie den Dialog zur "Objektausrichtung" (Strg + Umschalt + L)
- Gehen Sie sicher, dass unter **INNERHALB AUSWAHLBEREICH** angewählt ist.
- Wählen Sie unter "Horizontal": Mittelpunkte verteilen
- Wählen Sie unter "Vertikale": Oben ausrichten
- Klicken Sie auf **ÜBERNEHMEN**.



Das Resultat wird so aussehen; alle Objekte haben horizontal den gleichen Abstand und sind an Ihrer Oberkante ausgerichtet.

Denken Sie daran: Fehler lassen sich immer über "Bearbeiten > Rückgängig" beheben.

Aktuelle Attribute

Ein „Wert“ oder „Attribut“ ist ein Charakteristikum eines Objekts, den Sie in Xara Designer Pro X verändern können. Die Attribute einer Form sind z. B. seine Farbe und die Stärke oder Farbe seiner Außenlinie.

Sie können die Attribute eines Objekts nach dem Zeichnen anpassen, indem Sie es auswählen und seine Füllfarbe, Linienstärke oder andere Werte ändern. Xara Designer Pro X merkt sich aber auch die „aktuellen” Attribute, die beim Erstellen von neuen Objekte angewendet werden.

Aktuelle Attribute manuell setzen

Falls das nächste Rechteck, das Sie zeichnen, z. B. rot sein soll, sorgen Sie dafür, dass nichts ausgewählt ist (indem Sie auf einen leeren Teil der Seite klicken oder ESC drücken) und klicken Sie dann auf „Rot“ in der Farbleiste. Der aktuelle Wert für die Füllfarbe ist nun rot. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, wird diese rot gefüllt sein. Andere aktuelle Werte können Sie analog setzen – erst nichts auswählen und dann den Wert ändern.

Aktuelle Attribute automatisch setzen

Voreingestellt setzt Xara Designer Pro X die aktuellen Attribute immer so, dass sie dem letzten gezeichneten oder ausgewählten Objekt entsprechen. Wenn Sie z. B ein Rechteck zeichnen und es grün färben, so wird die nächste Form, die sie zeichnen, ebenfalls grün. Sollte sich nun ein blaues Rechteck in Ihrem Design befinden und Sie möchten nun genau so ein Rechteck noch mal zeichnen, wählen Sie es zunächst aus (um seine Werte zu übernehmen) und die nächste Form, die Sie zeichnen, wird ebenfalls blau sein. Die aktuellen Werte werden also durch einfaches Klicken auf ein Objekt entsprechend diesem Objekt festgelegt.

So können Sie existierende Objekte als „Palette" verschiedener Stile verwenden. Klicken Sie auf ein Objekt, um es auszuwählen und zeichnen Sie neue Objekte mit demselben Stil.

Dieses Verhalten können Sie im Reiter **ALLGEMEIN** (siehe Seite 650) des Dialoges **EXTRAS** -> **OPTIONEN** ausschalten. Aktivieren Sie die Option **NEUE OBJEKTE ERHALTEN DIE AKTUELLSTEN ATTRIBUTE**. Nun ändern sich die aktuellen Werte nur noch, wenn Sie diese manuell, wie oben beschrieben, anpassen.

Attribut-Gruppen

Viele Dokumente bestehen sowohl aus geschlossenen als auch offenen Formen (Linien, bei denen Start- und Endpunkt nicht gleich sind). Normalerweise will man nicht dieselben Werte für offene und geschlossene Formen haben. Daher werden die Attribute von offenen und geschlossenen Formen getrennt behandelt – sie werden als Attribut-Gruppen bezeichnet. Die Werte der einen Gruppe beeinflussen nicht die Werte der anderen Gruppe. Wenn man also z. B. ein gefülltes Rechteck ohne Außenlinie auswählt, ändert sich dadurch nicht die Linienstärke für offene Formen auf Null.

Aus dem gleichen Grund sind Textattribute eine dritte Attribut-Gruppe. Diese Gruppe ändert sich nur, wenn Sie ein Text-Objekt auswählen oder die Werte manuell im Text-Werkzeug verändern.

Ausgeschlossene Attribute

Manche Attribute werden nicht automatisch als aktuell gesetzt, selbst wenn „Neue Objekte erhalten die aktuellsten Attribute" eingeschaltet wurde. Einige Attribute können nämlich Probleme verursachen, wenn Sie „aktuelle" werden.

Beispiel: Sie wenden 10 Pixel Randunschärfe auf ein großes Objekt an (um die Kanten auszublenden). Wenn Sie nun eine nur 10 Pixel große Form zeichnen, wäre diese unsichtbar, wenn das Randunschärfe-Attribut kopiert würde, da diese zu groß wäre.

Andere Attribute wiederum können den Export von Dokumenten beeinflussen oder die Zeit, die zum Rendern des Dokuments benötigt wird erhöhen und sollten deshalb nicht unnötigerweise angewendet werden.

Beispiel für Attribute, die automatisch kopiert werden:

- Füllfarben, Füllstile, Linienstärke, Linienfarbe, Linienstil, Linienverbindungsstil, Linienendstil, Pfeilspitzen/-enden, Schriftart, Textgröße, Textabstände.

Beispiel für Attribute, die nicht automatisch kopiert werden:

- Randunschärfe, Transparenz, Schatten, Kanten, Konturen, 3D-Extrusion, Live-Effekte

Aktuelle Attribute zurücksetzen

Alle aktuellen Attribut-Gruppen können durch Drücken von ESC zurückgesetzt werden, wenn Sie nichts ausgewählt haben. Sind Objekte ausgewählt, führt ein Drücken von ESC zur Aufhebung der Auswahl, drücken Sie jetzt noch einmal ESC, um die Attribute auf Ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Kopieren von Stilen - Attribute einfügen

Dies erlaubt Ihnen, bestimmte Attribute (z. B. Linienmuster oder Füllfarben) zwischen Objekten hin- und herzukopieren. Das ist eine schnelle Möglichkeit, mehrere Attribute auf ein Objekt anzuwenden.



Das Rechteck hat einen bestimmten Farb-, Schatten-, Linien- und Füll-Stil. Kopiert man diesen und fügt die Attribute in den Kreis in der Mitte ein, erhält man als Ergebnis einen Kreis wie rechts dargestellt.

1. Wählen sie zuerst das Objekt aus, dessen Attribute Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die Auswahl in die Zwischenablage. (**BEARBEITEN > KOPIEREN** oder Strg + C).
3. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, auf welche Sie die Attribute anwenden möchten.
4. Wählen Sie **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + A).

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage, bis es durch einen anderen Kopier- oder Ausschneidevorgang überschrieben wird. Dadurch können Sie die Attribute so oft wie nötig einfügen.

ClipAnsicht

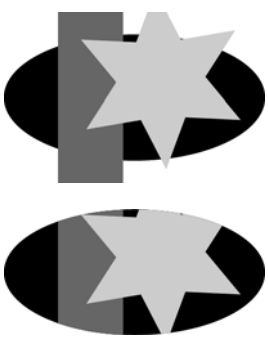
ClipAnsicht ist eine Funktion, mit der ein Objekt als 'Fenster' über andere Objekte angewendet werden kann. Sie sehen nur die Teile der anderen Objekte, die sich innerhalb des Fensters befinden. Dies wird hier „eine ClipAnsicht erstellen“ genannt.

Manchmal findet sich eine solche Funktion auch unter dem Begriff „Objekt Verschnitt“ oder „Innen einfügen“.

Dies ist ähnlich dem Effekt der Option **FORMENSCHNITTMENGE** wie sie im Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 184) beschrieben wird. Der Unterschied liegt darin, dass **FORMENSCHNITTMENGE** die Objekte tatsächlich auseinander schneidet, während die ClipAnsicht die Teile außerhalb der ClipAnsicht nur versteckt. Außerdem können Sie die Position der Objekte innerhalb der ClipAnsicht verändern.

Erstellen einer ClipAnsicht:

1. Das „Fenster“-Objekt muss hinter den anderen Objekten in der ClipAnsicht sein. Wenn nötig, verschieben sie es nach hinten. In diesem Fall ist die dunkle Ellipse das Fenster-Objekt. Sie können die Fenster-Form auch auf der Masken-Ebene (siehe Seite 334) zeichnen.
2. Wählen Sie alle gewünschten Objekte in der ClipAnsicht (einschließlich des Fenster-Objekts, wenn dieses nicht auf der Masken-Ebene ist).
3. Wählen Sie „Anordnen > ClipAnsicht anwenden“ (Q). Das gesamte „Fensterobjekt“ sowie die Bereiche der anderen Objekte, die oberhalb des Fensterobjekts liegen, bleiben sichtbar.



Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern

Die Füllung des ursprünglichen Objekts wird in der **CLIPANSICHT** als Hintergrundfarbe benutzt. Legen Sie diese also fest, bevor Sie die **CLIPANSICHT** anwenden, oder verwenden Sie die Option **INNEN AUSWÄHLEN** (Strg + Klick) für den Hintergrund und passen Sie dann die Farbe an.

Beschnitt-Form auswählen

So wählen Sie nur die Form aus, die Sie zum Beschneiden verwendet haben. Es handelt sich hierbei quasi um das Fenster, durch das Sie die Objekte in der ClipAnsicht sehen. Ist diese Form ausgewählt, können Sie sie verschieben oder anders verändern, um Ihre ClipAnsicht anzupassen.

Beschnittene Objekte auswählen

So werden alle Objekte, die von der ClipAnsicht beschnitten werden, ausgewählt. Sie können anschließend ihre Position innerhalb der ClipAnsicht im Verhältnis zur Beschnitt-Form anpassen.

Objekte in der ClipAnsicht markieren

INNEN AUSWÄHLEN (Strg-Taste + Klick auf das gewünschte Objekt) ähnelt dem Auswählen von Objekten in Gruppen, wie vorhin beschrieben (Eine **CLIPANSICHT** ist ebenfalls eine bestimmte Art, Objekte zu gruppieren). Der Befehl kann auch benutzt werden, um einzelne Objekte in der **CLIPANSICHT** zu markieren.

ClipAnsicht entfernen

Wählen Sie die **CLIPANSICHT** und dann **ANORDNEN > CLIPANSICHT ENTFERNEN** oder drücken Sie „Alt + Q".

ClipAnsicht mit weichen Rändern

Ist das gesamte **CLIPANSICHT**-Objekt markiert, können Sie mithilfe des Reglers für die **RANDUNSCHÄRFE** (auf der Symbolleiste) dem gesamten Objekt eine weiche, unscharfe Kante geben.

Hinweis: Es ist auch möglich, **CLIPANSICHT**-Objekte innerhalb anderer **CLIPANSICHT**-Objekte zu verwenden.

Wiederholte Objekte

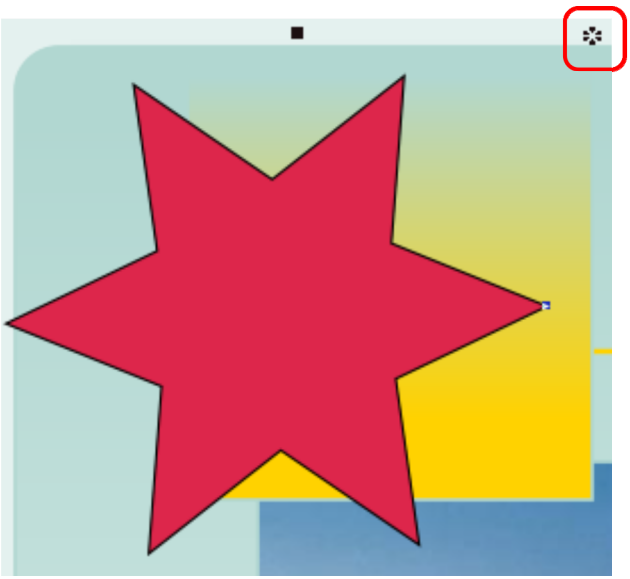
Es ist üblich, dass sich Elemente wie Navigations-Schaltflächen, Kopfzeilen oder Logos auf jeder Seite Ihrer Website wiederholen. Oder, um das selbe Logo, Kopf- oder Fußbild auf jeder Seite eines gedruckten Dokuments zu haben. Xara Designer Pro X gibt Ihnen die Möglichkeit, ein bestimmtes Element an derselben Stelle auf jeder Seite des Dokuments zu wiederholen. Wenn Sie eine der Kopien aktualisieren, werden diese Änderungen automatisch auf alle Kopien auf anderen Seiten übertragen.

Bei den meisten Web-Vorlagen sind die Navigationsschaltflächen wiederholte Objekte. Sie können ein beliebiges Objekt, wie z.B. eine Schaltfläche, zu einem wiederholten Objekt machen, indem Sie es rechts anklicken und **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** auswählen. Das Objekt wird dann auf alle Seiten an dieselbe Stelle kopiert. Wenn Sie sie jetzt bearbeiten, wie z.B. den Text ändern oder die Web-Adresse, werden die Schaltflächen auf allen Seiten aktualisiert.

Wenn jedoch die Navigationsleiste eine **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** ist, erscheint Sie automatisch gleich auf jeder Seite Ihrer Website und Sie brauchen solche Navigationsleisten nicht extra in ein wiederholtes Objekt umwandeln.

Logos und Fußzeilen sind in Vorlagen normalerweise auch wiederholte Objekte in den Vorlagen. Das heißt, auch diese können Sie auf einer Seite bearbeiten und das Objekt ändert sich dann auf allen Seiten..

Hinweis: Die aktuelle Seite wird als Quelle der zu wiederholenden Objekte verwendet. Passen Sie also auf, dass Sie sich auf der richtigen Seite befinden, bevor Sie Objekte aktualisieren. Sie erkennen die aktuelle Seite an eckigen Klammern um die Seitenecken. Klicken Sie auf die Seite (oder Ihren Rand) um sie zur aktuellen Seite zu machen. Sie können die Seite auch in der Seiten- & Ebenen-Galerie auswählen.

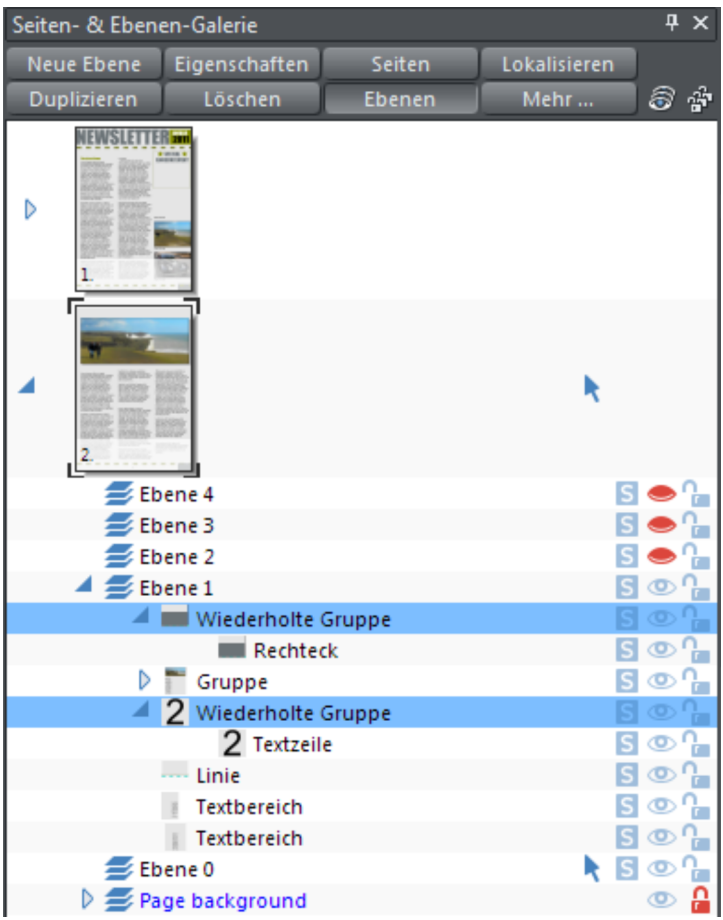


Wiederholte Objekte erkennt man an diesem Symbol (rot hervorgehoben)

Soll das wiederholte Objekt auf einer Seite nicht erscheinen, löschen Sie es einfach von der Seite. Wird ein wiederholtes Objekt geändert, wird es nur auf den Seiten aktualisiert, auf denen sich auch eine Kopie des Objekts befindet (es wird also nicht immer wieder auf alle Seiten kopiert). Das bedeutet, Sie können festlegen, welche Seiten Ihres Dokuments das wiederholte Objekt beinhalten sollen und welche nicht.

Wiederholtes Objekt bearbeiten

Alle in Designer Pro angelegten wiederholten Objekte werden in einer speziellen Gruppe zusammengefasst „Wiederholte-Objekte-Gruppe“, die sich genau wie eine normale Gruppe verhält. Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf eine Ebene mit einem wiederholten Objekt stoßen, können Sie sehen, dass die Wiederholte-Objekte-Gruppe jedes wiederholte Objekt auf dieser Ebene beinhaltet.



Designer Pro fügt jedes wiederholte Objekt einer Wiederholte-Objekte-Gruppe hinzu.

Wenn Sie ein Element innerhalb dieser Gruppe bearbeiten möchten, müssen Sie mit „Strg + Mausklick“ das Element innerhalb (siehe Seite 139) der Wiederholte-Objekte-Gruppe auswählen. Eine andere Möglichkeit ist, ein bestimmtes Werkzeug auszuwählen, wenn Sie dann auf ein Objekt klicken, welches mit diesem Werkzeug bearbeitet werden kann, wird dieses innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe ausgewählt (genau wie bei jeder anderen Gruppe auch). So können Sie zum Beispiel ein Rechteck innerhalb einer Gruppe auswählen,

indem sie zunächst das Rechteck-Werkzeug auswählen und dann auf das Rechteck klicken.

Wenn die wiederholte Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält.

Wie bei allen Änderungen an einem wiederholten Objekt werden auch die Änderungen, die Sie innerhalb einer Gruppe wiederholter Objekte vornehmen, auf alle Instanzen dieses wiederholten Objekts auf anderen Seiten übertragen.

Wiederholtes Objekt sperren

Sie können ein wiederholtes Objekt sperren, indem Sie es rechts anklicken und **WIEDERHOLTES OBJEKT SPERREN** auswählen. Ein gesperrtes Objekt ist nicht mehr auswählbar. Wenn Sie jedoch auf einer anderen Seite eine Kopie dieses wiederholten Objekts bearbeiten, die nicht gesperrt ist, werden dadurch alle Kopien verändert, auch die gesperrte.

Beachten Sie, dass die gesperrte Instanz zwar nicht mehr auswählbar ist und damit nicht bearbeitet werden kann, aber alle anderen Instanzen des wiederholten Objekts bis auf die gesperrte bearbeitet und entsprechend aktualisiert werden können.

Wiederholen von Objekten beenden

Rechtsklick auf ein Objekt und **WIEDERHOLEN BEENDEN** sorgt dafür, dass die Wiederholen-Eigenschaft eines Objekts oder aller Kopien eines Objekts auf der Website abgeschaltet wird. Sie können dazu auch **WIEDERHOLEN BEENDEN** aus dem Menü **ANORDNEN** verwenden.

Sie werden dann gefragt, ob nur das eine Objekt oder alle Kopien des Objekts auf der Website ihre Wiederholen-Eigenschaft verlieren sollen. Wählen Sie **ALLE**. Jetzt können Sie jede einzelne Kopie des Objekts individuell anpassen, ohne die anderen wiederholten Objekte aktualisiert werden.

Diese Optionen hilf Ihnen, wenn Sie zwar **ANORDNEN -> AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** verwendet haben, um ein Objekt auf alle Seiten zu kopieren, dann aber jedes Objekt auf den Seiten unterschiedlich gestalten möchten.

ANORDNEN -> WIEDERHOLEN BEENDEN ist auch dann hilfreich, wenn Sie ein Objekt (z. B. Fußzeile oder Logo) auf eine Seite kopieren möchten, aber nicht möchten, dass dieses automatisch aktualisiert wird. Wählen Sie dann im Dialog **NUR DIESE KOPIE**.

Sie können **WIEDERHOLEN BEENDEN** jedoch nicht bei Navigationsleisten benutzen, die im **NAVIGATIONSLEISTEN-DIALOG** die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** aktiviert haben. Site-Navigationsleisten aktualisieren sich nämlich immer über die gesamte Website. Lesen Sie im Navigationsleisten-Kapitel mehr zu diesem Thema.

Wiederholte Objekte löschen

Soll das wiederholte Objekt auf einer Seite nicht erscheinen, löschen Sie es einfach von der Seite. Sie werden von Xara Designer Pro X gefragt, ob Sie nur diese Kopie oder alle Kopien dieses wiederholten Objekts löschen wollen.

Wenn Sie Strg + Entfernen drücken, wird das ausgewählte wiederholte Objekt ohne diese Nachfrage entfernt.

Live-Kopien

Live-Kopien erlauben Ihnen, verschiedene Kopien eines Objekt so miteinander zu verkoppeln, dass eine Änderung an einer Kopie alle anderen Kopien mit ändert. Jedoch kann jede Kopie unabhängig transformiert werden, so dass Sie zum Beispiel größere und kleinere Versionen des selben Objekts haben können oder auch unterschiedlich orientierte Kopien.

Live-Kopienen sind ähnlich zu den Wiederholten Objekten, aber leistungsfähiger, denn Sie können mehrere Live-Kopien auf einer Seite haben, wohingegen bei Wiederholten Objekten nur eine Kopie pro Seite möglich ist, die dann immer an der selben Stelle auf der Seite auftaucht.

Live-Kopien sind Gruppen

Wie normale wiederholte Objekte und andere erweiterte Objektarten in Designer Pro sind auch Live-Kopien eine spezielle Gruppenart. Objekte, die die Live-Kopie bilden, befinden sich in einer Live-Kopie-Gruppe. Sie können diese Struktur sehen, wenn Sie sich eine Live-Kopie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ansehen, dort wird sie „Live-Kopie-Gruppe“ genannt (in der Statusleiste, wenn ausgewählt, wir der kürzere Begriff „Live-Kopie“ benutzt).

Wenn die Live-Kopie nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die **STATUSLEISTE** oder in die **SEITEN-UND EBENEN-GALERIE**.

Lokale und globale Bearbeitungen

Objekte in Live-Kopie-Gruppen befinden sich in allen verknüpften Live-Kopien. Wenn Sie also Objekte in dieser Gruppe ändern, werden diese Änderungen in alle verknüpften Live-Kopien übernommen. Das sind globale Bearbeitungen, da alle Kopien der Live-Kopie gleich geändert werden.

Wenn Sie eine Live-Kopie jedoch im **AUSWAHL-WERKZEUG** verschieben, skalieren, drehen oder stauchen, wird die Änderung nicht für andere Kopien übernommen. Mit diesen lokalen Bearbeitungen können Sie jede Kopie individuell verändern.

Wie bei allen Gruppen, müssen Sie Objekte in der Live-Kopie auswählen, um diese direkt bearbeiten zu können (Änderungen werden auf alle Kopien übertragen). Diese Auswahl in der Gruppe wird von den meisten Werkzeugen automatisch durchgeführt, wenn sie ein Objekt erkennen. Wenn Sie also im **QUICKSHAPE-WERKZEUG** auf eine QuickShape in einer Live-Kopie klicken, wird diese ausgewählt und Sie können Sie direkt bearbeiten.

Wenn Sie mit dem **FOTO-WERKZEUG** ein Foto in einer Live-Kopie bearbeiten, wird dieses in allen Kopien der Live-Kopie geändert. Ein Vergrößern im **AUSWAHL-WERKZEUG** ist aber immer auf eine Live-Kopie beschränkt. Die anderen Kopien bleiben unberührt.

Live-Kopien erzeugen

Jede/s Objekt/Gruppe kann zu einer Live-Kopie werden. Wählen Sie das Objekt und wählen Sie **ANORDNEN** > **LIVE-KOPIE ERZEUGEN**. Eine zweite Kopie des Objekts erscheint. Beide Kopien sind miteinander verknüpft, so dass eine Bearbeitung des einen auch das andere ändert. Die Objekte können aber unabhängig bewegt und verändert werden (auf derselben oder unterschiedlichen Seiten).

Weitere Kopien der Live-Kopie erzeugen Sie wie bei normalen Objekten, also durch Kopieren/Einfügen, Duplizieren, mit gehaltener rechter Maustaste ziehen, usw. Jede Kopie gehört zur selben Live-Kopie-Familie. Wird eine bearbeitet, werden alle geändert.

Versuchen Sie dieses Beispiel:

1. Zeichnen Sie ein rotes Sechseck im **QUICKSHAPE-WERKZEUG**.
2. Wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG**. Wählen Sie das Sechseck aus und wählen Sie **ANORDNEN** > **LIVE-KOPIE ERZEUGEN**. Klicken Sie alternativ mit der rechten Maustaste und wählen Sie **LIVE-KOPIE ERZEUGEN** aus dem Flipmenü.
3. Es erscheint ein zweites Sechseck. Wenn Sie ein Sechseck auswählen, steht in der Statusleiste „1 Live-Kopie“.
4. Kopieren Sie das Objekt nun noch mehrmals. In der Statusleiste wird jede Kopie als „Live-Kopie“ bezeichnet.
5. Klicken Sie im **QUICKSHAPE-WERKZEUG** auf ein Sechseck. In der Statusleiste steht „1 QuickShape innen“. Es steht dort, weil Sie die QuickShape in der Live-Kopie ausgewählt haben.
6. Wechseln Sie in der Infoleiste die Seitenanzahl der QuickShape von 6 auf 8. Alle Sechsecke werden sofort zu Achtecken.

Erweitert

- Sie können auf eine Live-Kopie Transparenz anwenden. Diese wird als lokale Bearbeitung behandelt und nicht auf alle anderen Live-Kopien angewendet. Dies geschieht, weil Transparenz nicht auf eine Gruppe, sondern nur auf die Objekte in der Gruppe, angewendet werden kann (siehe „Anwenden einer Transparenz auf mehrere Objekte“ (siehe Seite 314)) So können Sie verschiedene

Live-Kopien mit verschiedenen Transparenzen belegen. Gleiches gilt für Operationen, z. B. Randunschärfe und Schatten, die auf Gruppen und nicht nur ihre Kinder angewendet werden können.

- Live-Kopien erzwingen ein Umschalten von „Linienbreite skalieren“ und „Füllung transformieren“ auf in sich selbst. Eine dünne Linie in einer Live-Kopie wird immer breiter, wenn Sie die Live-Kopie hochskalieren, selbst wenn „Linienbreite skalieren“ ausgeschaltet ist. Dies geschieht, damit Live-Kopien ohne unerwartete Änderungen voneinander aktualisiert werden können.
- Es können keine Objekte in zwei Live-Kopien gleichzeitig gewählt werden.
- Live-Kopien können nicht verschachtelt sein. Wenn Sie also eine Live-Kopie wählen und **ANORDNEN** > **LIVE-KOPIE ERZEUGEN** wählen, wird das Objekt Teil einer neuen Live-Kopie-Familie.
- Strg + Entf löscht nur die gewählte Live-Kopie ohne zu fragen, ob Sie alle Vorkommen oder nur dieses eine löschen wollen.

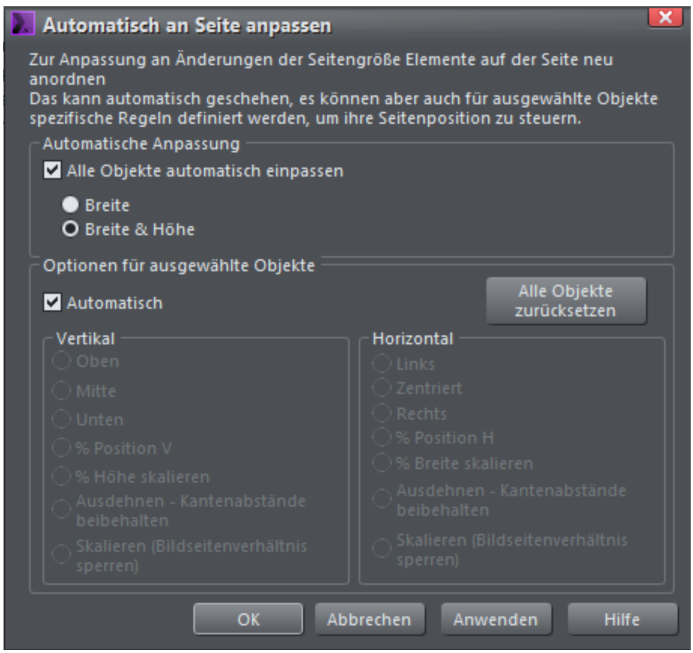
Automatisch an Seite anpassen...

Die Funktion **AUTOMATISCH ANPASSEN** ermöglicht es Ihnen, flexible Dokumente zu erzeugen, die sich an fast jede Änderung der Größe anpassen können. Das heißt, Sie können Social Media Dokumente einmal erzeugen und dann einfach für verschiedene Größen und Seitenverhältnisse bereit stellen. Sie können Dokumente von A5 auf A4 oder A3 oder umgekehrt konvertieren. Oder sogar die Ausrichtung von Hochformat auf Querformat ändern.



In der Größe angepasste Vorlagen für Facebook, Instagramm oder Twitter-Beiträge.

Sie steuern diese Funktion über den Dialog **AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN**, den Sie über das Kontextmenü eines beliebigen Objekts auf der Seite erreichen oder unter Menü **„EXTRAS“** > **„AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN...“**..



Dieser Dialog legt fest, wie sich Seitenelemente bewegen und in der Größe anpassen, wenn sich die Seitengröße ändert.

Das Kontrollkästchen **ALLE OBJEKTE AUTOMATISCH ANPASSEN** steuert das automatische Verhalten für alle Objekte auf der Seite. Die Voreinstellung ist **AUTOMATISCH** für alle Elemente des Dokuments, aber Sie können das Verhalten einzelner Elemente mit den Optionen im unteren Teil des Dialogs festlegen.

Mit **ALLE OBJEKTE AUTOMATISCH ANPASSEN** wird die Funktion aktiviert. Beachten Sie, dass auch wenn die Funktion deaktiviert ist, bestimmte Elemente, die als Fußzeilen oder als ausdehnend markiert sind, sich entsprechend verhalten. Die Option stellt nur eine neue, umfassendere Lösung für das automatische Anordnen von Seiteninhalten dar.

Nur Breite oder Breite & Höhe:

Es gibt zwei verschiedene Fälle, in denen Sie die automatische Anordnung von Seiteninhalten benötigen:

1. Webseiten, insbesondere Webseiten im „Blog"-Stil, in denen die Seiten variable Längen haben können, je nach Menge des Textes. In diesem Fall möchten Sie nicht, dass die Seitenelemente (typischerweise am oberen Ende der Seite) bewegt werden, wenn die Seite länger wird. In diesem Fall wählen Sie die Option **„NUR BREITE".** Das bedeutet, dass die Elemente neu angeordnet werden, wenn sich die Breite der Seite ändert, aber nicht bei Änderungen der Seitenlänge.
2. Druckdokumente, Social Media Dokumente oder Präsentationen, bei denen die Elemente immer verschoben und skaliert werden sollen (automatisch

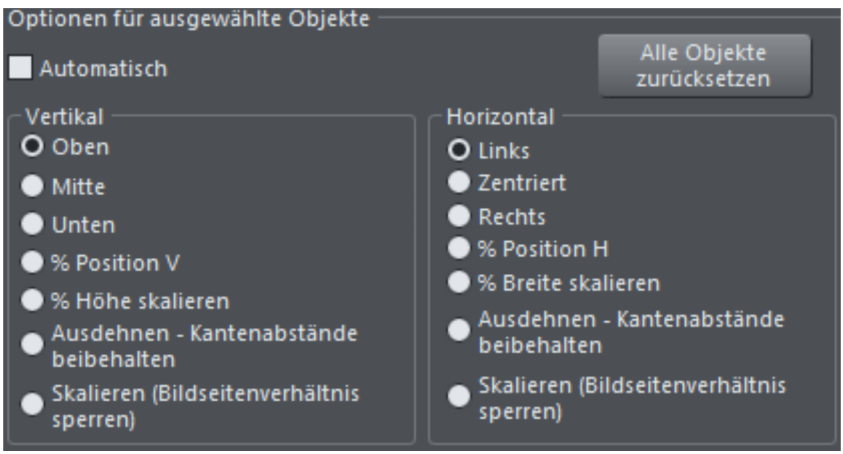
angepasst) wenn sich die Seitenbreite oder -Höhe ändert. In diesem Fall wählen Sie die Option **BREITE & HÖHE**. Diese Option ist beim Aktivieren von **AUTOMATISCH ANPASSEN** voreingestellt aktiv.

Kurz gesagt: Für die meisten Dokumententypen, Druck, Präsentationen und Social Media wählen Sie **BREITE & HÖHE**. Für Webseiten wählen Sie **NUR BREITE**.

Klicken Sie **ANWENDEN**, damit die Änderung wirksam wird. Jetzt können Sie das Ergebnis testen, indem Sie an der rechten oder unteren Seitenkante ziehen und schauen, wie sich die Elemente auf der Seite bewegen, wenn Sie die Seitengröße ändern. Alternativ können Sie auch im Dialog **SEITENOPTIONEN** (siehe Seite 680) eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Einzelne Seitenobjekte automatisch anpassen

Wen Sie die Option **AUTOMATISCH ANPASSEN** angeschaltet haben, könne Sie jezt das Verhalten einzelner Objekte auf der Seite steuern. Voreingestellt ist alles auf **AUTOMATISCH** eingestellt.



Um das das Verhalten einzelner Elemente zu steuern, wählen Sie das Element aus, das Sie ändern wollen und deaktivieren **AUTOMATISCH**, dadurch werden die Einstellungen im unteren Bereich der Seite erreichbar. Jetzt können Sie die Positions-Optionen für Ihre Auswahl festlegen.

Klicken Sie wieder **ANWENDEN**, damit die Änderung wirksam wird. Auch hier können Sie das Ergebnis testen, indem Sie an der rechten oder unteren Seitenkante ziehen und schauen, wie sich die Elemente auf der Seite bewegen, wenn Sie die Seitengröße ändern. Alternativ können Sie auch im Dialog **SEITENOPTIONEN** (siehe Seite 680) eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Es bestehen folgende Optionen:

Mit den Optionen **OBEN**, **MITTE** und **UNTEN** für vertikale Änderungen und entsprechend **LINKS**, **MITTE** und **RECHTS** für horizontale wird die Größe der Objekte beibehalten und die selbe Position in Bezug auf die entsprechenden Kante oder der Seitenmitte beibehalten.

Elemente, die mit **OBEN** markiert sind, behalten also die selbe absolute Position zur Oberkante bei. Elemente, die mit **LINKS** gekennzeichnet sind, bleiben an der linken Kante der Seite.

Wenn Sie also wollen, dass die Fußzeile stets exakt die gleiche Größe und vertikale Position zur unteren Seitenkante haben soll, setzen Sie die vertikale Position auf **UNTEN**. Genau so setzen Sie ein Element auf **OBEN** und **RECHTS**, wenn ein Element, vielleicht ein Logo, stets im gleichen Abstand zur rechten oberen Ecke der Seite platziert sein soll, unabhängig von der Seitengröße.

% Position

Elemente, die mit einer dieser Optionen gekennzeichnet werden, ändern Ihre Größe nicht, wenn die Seite vergrößert oder verkleinert wird, werden aber bewegt, um die selbe relative Position auf der Seite beizubehalten. Ein Element, dass sich zum Beispiel bei 1/3 der Seite befindet, wird immer bei 1/3 der Seite bleiben.

% Höhe oder Breite skalieren

Dies entspricht der Option **AUTOMATISCH**, wird aber nur auf die Auswahl angewandt.

Kantenabstände beibehalten

Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie eine festgelegte Lücke zwischen Seitenkante und Element beibehalten wollen.

Skalieren (Bildseitenverhältnis sperren)

Elemente werden vergrößert oder verkleinert, wenn die Seite skaliert wird, behalten dabei aber ihr Seitenverhältnis bei.

Alle Objekte zurücksetzen

Damit entfernen Sie alle manuellen Einstellungen zum automatischen Anpassung aus dem Dokument. Alles wird wieder auf die Einstellung **AUTOMATISCH** zurückgesetzt.

Ein Beispiel

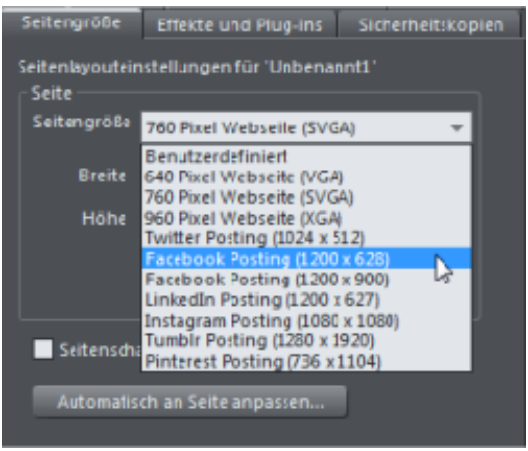
Dies ist eine relativ einfache Social Media Grafik, die sich an fast jede Seitengröße anpassen lässt. Mit der Option **AUTOMATISCH** würde das funktionieren, aber die Breite und Höhe des Rands würde nicht die selbe bleiben. Also wurden in diesem Fall bestimmte Elemente für ein abweichendes Verhalten markiert.



1. Foto: **AUSDEHNEN - KANTENABSTÄNDE BEIBEHALTEN** aktiviert.
2. Zentrales Textfeld: **AUTOMATISCH** - der Text ist horizontal und vertikal mittig angeordnet.
3. Hintergrund-Rechteck: **AUTOMATISCH** aktiviert.
4. Textfeld Fußzeile: **UNTEN** und **% BREITE SKALIEREN** aktiviert.

Vorschau und Test automatisch angepasster Seiten

Eine gute Methode, die Anpassbarkeit Ihrer Seitendesigns zu testen, ist der Dialog **SEITENGRÖßE**. Klicken Sie rechts auf den Seitenhintergrund und wählen **SEITENEINSTELLUNGEN (SIEHE SEITE 680)** und dann den Reiter **SEITENGRÖßE.**



Im Dialog Seitenoptionen können Sie jetzt eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Wählen Sie also eine der vorgegebenen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü aus. Ein einfacherer Weg ist, die Seite zu entsperren und dann die Breite oder Höhe mit der Maus auf einen beliebigen Wert zu ziehen. Um das Ziehen an den Seitenkanten zu ermöglichen, deaktivieren Sie die Option **SEITENGRÖßE SPERREN**. Bewegen Sie nun den Mauszeiger an die rechte oder untere Kante der Seite, der Mauszeiger ändert sich, um Ihnen anzuzeigen, dass Sie nun die Kante ziehen können, um die Breite oder Höhe auf den gewünschten Wert zu ändern.

Bilder und Text skalieren

Es ist wichtig zu verstehen, dass, wenn eine Seite skaliert wird (z.B. indem Sie sie an der rechten Kante breiter ziehen) Textelemente und Bilder skaliert werden, aber Text und Bilder nicht verzerrt werden. Bilder im falschen Seitenverhältnis oder lang gezogener Text sehen sehr unschön aus.

Bei Textobjekten wird daher das Textfeld skaliert und der Textfluss entsprechend der neuen Größe neu umgebrochen. Wenn Sie beispielsweise eine Seite von A4 Hochformat auf A4 Querformat umstellen, wird nicht der Text skaliert (die Schriftgröße wird beibehalten) aber der Textrahmen wird skaliert.

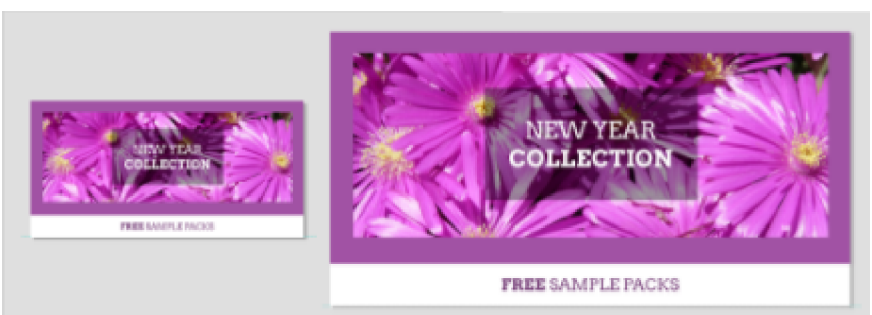


Im Beispiel oben wird die Seite breiter (und weniger hoch) gemacht. Der Text hat die gleiche Schriftgröße, aber der Textrahmen und andere Elemente auf der Seite werden im richtigen Verhältnis skaliert.

Das ist das voreingestellte Standardverhalten, wenn alles auf **AUTOMATISCH** gestellt ist. Mit den manuellen Einstellungen können Sie das Verhalten optimieren, so zum Beispiel die Breite oder Höhe einzelner Elemente fixieren. Im Beispiel oben sehen Sie, dass beim Reduzieren der Höhe der Seite auch die Höhe der Kopf- und Fußzeile reduziert wurden. Das ist möglicherweise nicht das, was sie wollen und das ist der Punkt, wo die individuellen **HORIZONTAL**- und **VERTIKAL**-Einstellungen ins Spiel kommen.

Text skalieren

Wenn die Seite sowohl höher als auch breiter gemacht wird, wird der Text skaliert. Das Beispiel unten zeigt links eine kleine Seite und rechts die viel größere Facebook-Posting-Version, in annähernd gleichem Seitenverhältnis. Wenn wir nicht den Text skalieren würden, hätte die Facebook-Version einen unlesbar kleinen Text.



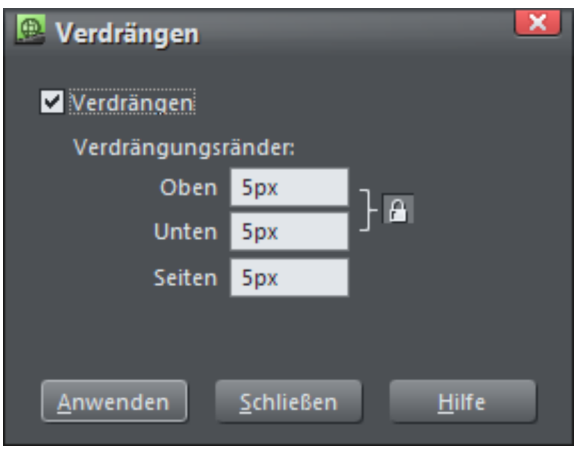
Tipp: Designen Sie immer in Hinblick auf die kleinste Seitengröße, ein Format zu vergrößern ist einfacher als es zu verkleinern.

Tipp: Füllen Sie Ihre Textfelder nicht komplett, lassen Sie Platz für den Textfluss.

Verdrängende Objekte

Diese Option ist vor allem in Seitenvorlagen nützlich, um die Seitengestaltung bei Texterweiterung oder -kürzung beizubehalten. Verdrängende Objekte dürfen sich nicht mit anderen verdrängenden Objekten überlappen. Wenn ein solches Objekt verlängert oder verschoben wird und den Platz eines anderen einnimmt, wird dieses andere Objekt aus dem Weg und auf der Seite nach unten „verdrängt". Wenn ein verdrängendes Objekt über den unteren Seitenrand verschoben wird, wird die Seite automatisch verlängert, um dieses Objekt aufzunehmen.

Um aus einem Objekt ein verdrängendes Objekt zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **VERDRÄNGEN...** aus dem Kontextmenü. Es erscheint der Dialog **VERDRÄNGEN**.



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Verdrängen", um diese Funktion einzuschalten. Dann können Sie optional die oberen und unteren Ränder ändern. Standardmäßig sind die oberen und unteren Ränder zusammen gesperrt. Klicken Sie auf die Schloss-Schaltfläche, wenn sie unabhängig voneinander festgelegt werden sollen. Der Wert für den oberen Rand legt fest, wie nahe ein anderes verdrängendes Objekt diesem Objekt kommen darf, bevor es nach unten aus dem Weg geschoben wird. Es stoppt also andere verdrängende Objekte, die ihm zu nahe kommen. Entsprechend gibt der Wert für den unteren Rand an, wie nahe dieses Objekt an einem anderen verdrängenden Objekt unter ihm sein darf, bevor es von ihm verdrängt wird. Der Wert legt auch den Mindestabstand fest, der zwischen dem Objekt und dem unteren Seitenrand eingehalten werden muss (die Seite wird bei Bedarf verlängert), da es oftmals nicht gewünscht ist, dass sich das Objekt direkt am Seitenrand befindet.

Über das Feld **SEITEN AUSDEHNEN** können Sie bewirken, dass sich das verdrängende Objekt so verhält, als wäre es breiter als es tatsächlich ist. Das bedeutet, dass es dazu gebracht werden kann, Objekte unter ihm zu verdrängen (oder von oben verdrängt zu werden), obwohl es einen horizontalen Abstand zwischen den Objekten gibt. So wird sich beispielsweise ein Rechteck mit einer Breite von 100 Pixel, das auf „Verdrängen" mit einem Wert von 50 Pixeln für **SEITEN AUSDEHNEN** eingestellt ist, im Hinblick auf das Verdrängen so verhalten, als wäre es 200 Pixel breit.

Wie bereits oben erwähnt, wenn ein verdrängendes Objekt verlängert wird, werden andere verdrängende Objekte unter ihm aus dem Weg und auf der Seite nach unten verdrängt. Wenn erforderlich, wird die Seite erweitert. Was aber, wenn das verdrängende Objekt danach wieder kürzer wird (weil etwas Text aus einem Textobjekt gelöscht wird)? Nun ist unter dem verdrängenden Objekt wieder Platz, um die Seite nach oben zu verschieben. Solang die Objekte zuerst, bevor Text entfernt wird, nahe beieinander liegen, passiert genau Folgendes: Die unteren verdrängenden Objekte werden nach oben verschoben und schließen die Lücke, die sonst bestehen würde. In ähnlicher Weise wird gegebenenfalls der untere Rand der Seite nach oben verschoben und die Seite kürzer gemacht.

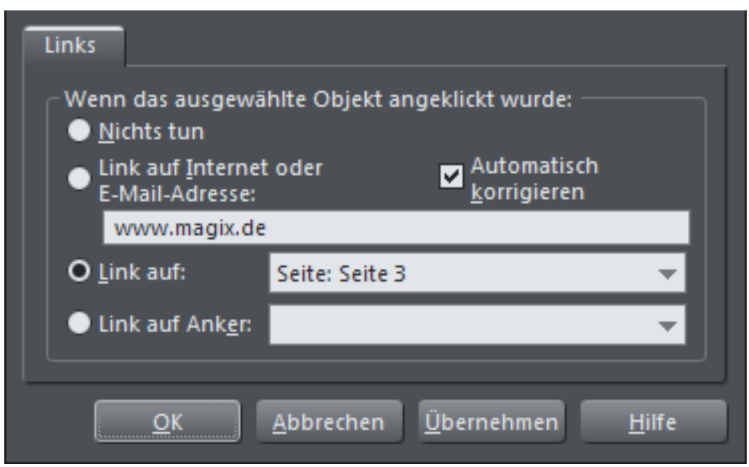
Hyperlinks hinzufügen



Öffnen Sie den Link-Dialog über die Link-Schaltfläche. In diesem Dialog legen Sie Hyperlinks auf Text oder Objekte wie Fotos und grafische Elemente.

Beim PDF- (siehe Seite 617) und HTML-Export wird dieser Link beibehalten. Wenn Sie dann im exportierten PDF auf den Link klicken, öffnet sich ein Webbrowser, der die angegebene Internetadresse anzeigt.

Hinweis: Die Links werden ignoriert, wenn das Dokument als Bitmap exportiert oder gedruckt wird.



Die Einstellungen in diesem Reiter gelten für ausgewählte Objekte oder ausgewählten Text. Um einen Link auf nur einige Worte eines Absatzes zu legen, gehen Sie ins Text-Werkzeug und markieren Sie den Text, den Sie verlinken möchten. Setzen Sie dann den Link in diesem Dialog.

Geben Sie eine Internet- oder E-Mail-Adresse ein. Wenn Sie **AUTOMATISCH KORRIGIEREN** angewählt lassen, wird Ihre Adresse automatisch angepasst, wenn Sie auf **OK** oder **ÜBERNEHMEN** klicken. Wenn Sie z. B. „www.beispiel.de" eingeben, wird dies in „http://www.beispiel.de" korrigiert.

Mit der Option **LINK AUF:** können Sie auf eine andere Seite der aktuellen Website verlinken. Aus der Dropdown-Liste wählen Sie die zu verlinkenden Seiten oder Schritte aus. Sie können diese Option auch wählen, um ein Objekt mit dem Seitenanfang zu verknüpfen. So können Sie schnell vom unteren Bereich einer langen Seite nach oben springen.

Über die Option **LINK AUF ANKER:** springt der Besucher Ihrer Website zu einem bestimmten Punkt auf einer Seite.

Um einen Anker zu definieren, müssen Sie zunächst zu dem Objekt gehen, auf das Sie verweisen möchten. Wählen Sie das Objekt und geben Sie ihm per Rechtsklick mit der **NAMEN...**-Option einen Namen. Anschließend wählen Sie das Objekt, das auf Ihren Anker verlinken soll und wählen aus der Liste bei „Link auf Anker" den Namen des Zielobjektes aus.

Wenn Sie ein Objekt verlinkt haben, können Sie dessen Verhalten schnell ändern, indem Sie auf das Objekt klicken. Ein Popup erscheint mit den Linkdetails und Optionen zum **Ändern** oder **Entfernen** des Links.



Konflikte im Seitenlayout

Wenn zu viele Objekte auf der Seite versuchen, gegenseitig auf ihre Seitenposition oder Größe Einfluss zu nehmen, kommt es eventuell zur Anzeige folgender Fehlermeldung:

DIE ANGEFORDERTEN ÄNDERUNGEN IM SEITENLAYOUT SIND ZU KOMPLEX ZU VERARBEITEN. BITTE VEREINFACHEN SIE DIE SEITE UND VERSUCHEN ES NOCH EINMAL.

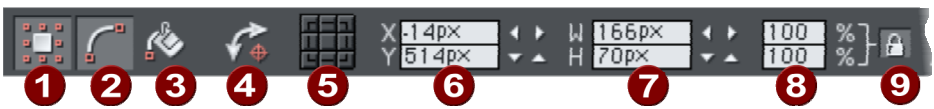
Um diesen Fehler zu beseitigen, ist es notwendig, die Wechselwirkungen zwischen den Objekten auf der Seite zu reduzieren. Das sind Dinge wie:

- Bilden von Gruppen (siehe Seite 108) oder weichen Gruppen aus Elementen, die zusammen bewegt werden sollen.
- „Verdrängen" von Objekten entfernen, wo es nicht benötigt wird, besonders von Objekten, die außerdem ausgedehnt sind oder die Seitenposition „Fußzeile" oder „Automatisch" (siehe Seite 126) eingestellt haben.
- Einstellung der Seitenposition auf „Fest" oder „Fußzeile".
- die Eigenschaft „ausgedehnt" entfernen
- Textabweisung (siehe Seite 261) von Objekten entfernen

Objekte auswählen

Auswahl-Werkzeug

Das **AUSWAHL-**Werkzeug ist das Hauptwerkzeug zum Auswählen, Verschieben, Skalieren und Drehen von Objekten. Es wird häufiger als jedes andere Werkzeug genutzt und ist das Standardwerkzeug zum Bearbeiten von Dokumenten.



Auswahl-Werkzeug-Infoleiste – linke Seite

1. Grenzen zeigen
2. Bearbeitungsanfasser zeigen
3. Füllanfasser zeigen
4. Rotationsanfasser einblenden
5. Drehzentrum
6. Auswahlposition
7. Abmessungen der Auswahl
8. Steuerelemente Größe in %
9. Größenverhältnis sperren



Auswahl-Werkzeug-Infoleiste – rechte Seite

1. Drehen & Scheren
2. Horizontal vertauschen
3. Vertikal vertauschen
4. Linienstärke skalieren
5. Neue Namen erstellen
6. Umfang- und Flächen-Anzeige

Verwendung des **AUSWAHL-**Werkzeugs:

- Klicken Sie auf das **AUSWAHL-**Werkzeug in der **HAUPT-WERKZEUGLEISTE**.
- Sie können auch „Alt + S“, „V“ oder „F2“ drücken.

Wenn Sie zum **AUSWAHL-WERKZEUG** wechseln und Objekte innerhalb einer Gruppe (oder einem anderen zusammengesetzten Objekttyp) ausgewählt waren, geht die Auswahl auf das übergeordnete Objekt über.

Infoleiste

Alle Schaltflächen der Infoleiste werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

- **BEARBEITUNGSANFASSER EINBLENDEN** wird im Kapitel „Linien zeichnen“ beschrieben.
- **FÜLLANFASSER EINBLENDEN** wird im Kapitel „Füllungen“ beschrieben.
- **OBJEKTNAMEN ANWENDEN, ENTFERNEN ODER BETRACHTEN** wird im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 81) beschrieben.

Mit den ersten zwei Schaltflächen können Sie die Umrandung und Füllung von Objekten bearbeiten ohne Werkzeuge wechseln zu müssen.

Alt + S

Da das **AUSWAHL-**Werkzeug zu den am meisten verwendeten Werkzeugen gehört, gibt es ein zusätzliches Tastaturkürzel, um zum Auswahlwerkzeug zu wechseln und danach wieder schnell zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren. Wenn Sie ein anderes Werkzeug verwenden, können Sie leicht zum **AUSWAHL-**Werkzeug wechseln:

- Drücken Sie „Alt + S“ um in das **AUSWAHL-**Werkzeug zu wechseln. Drücken Sie diese Kombination erneut, um zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren.

Objekte auswählen

Klicken Sie auf einen sichtbaren Teil des Objekts, um ein einzelnes Objekt auszuwählen.

Objekt-Auswahl ändern

Sobald ein Objekt ausgewählt wurde, können Sie die Auswahl mithilfe der folgenden Tasten ändern:

- „Ende“ wählt das hinterste Objekt aus.
- „Pos1“ wählt das vorderste Objekt aus.
- „Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes hinter dem Objekt liegt.
- „Umschalt + Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes vor dem Objekt liegt.

Vordere und hintere Objekte werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85) beschrieben.

Lasso-Auswahl

Drücken und halten Sie die Maustaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen. Durch Ziehen der Maus wird ein Rechteck gezeichnet, wobei alle vollständig darin befindlichen Objekte ausgewählt werden.

In einigen anderen Programmen wird dieses als „Auswahlrechteck“ bezeichnet.

Wenn ein Objekt im Weg ist und Sie am Zeichnen eines Rechtecks hindert, so dass Sie das Objekt ungewollt verschieben müssten, halten Sie einfach die Umschalt-Taste beim Aufziehen des Auswahl-Rechtecks gedrückt.

In der Standardeinstelllung werden bei Aufziehen eines Auswahlrechtecks nur Objekte ausgewählt, die sich vollständig innerhalb des Rechtecks befinden. Dieses Verhalten kann so angepasst werden, dass die Auswahl wie in anderen Anwendungen funktioniert, wo auch Objekte ausgewählt werden, die vom Rand des Rechtecks nur berührt werden. Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um auch Objekte auszuwählen, die vom Rechteck berührt werden.

Im Dialog **EXTRAS > OPTIONEN** können die Standardeinstellungen für das Auswahlrechteck geändert werden. Hier können Sie bestimmen, dass auch Objekte ausgewählt werden, die vom Rechteck berührt werden, ohne dass die Strg-Taste gedrückt werden muss. In diesem Fall bewirkt das Drücken der Strg-Taste, dass nur Objekte ausgewählt werden, die sich vollständig innerhalb des Rechtecks befinden.

Auswahl erweitern

Zum Auswählen zusätzlicher Objekte können Sie:

- „Umschalt“ halten und auf die Objekte klicken.
- Oder Umschalt gedrückt halten und mit der Maus ziehen. Hierdurch wird ein Auswahlrechteck aufgezogen und Objekte innerhalb des Rechtecks werden der Auswahl hinzugefügt.

Versteckte Objekte auswählen

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um Objekte auszuwählen, die durch andere Objekte verdeckt werden. Durch Halten der Alt-Taste können Sie sich durch mehrere sich überlagernde Objekte klicken.

Innenbereich eines Objekts auswählen

Bei Blenden, Gruppen und Formen lassen sich die Umrandungen und die Innenbereiche separat auswählen und bearbeiten. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf das Objekt, um den Innenbereich auszuwählen.

Bitte beachten Sie, dass einige Funktionen bei einer Innenbereichsauswahl nicht verfügbar sind, z. B. die Lassofunktion (s. o.): Die Auswahlfunktion per „Ziehen“ funktioniert bei gedrückter Strg-Taste nicht.

Scribble-Auswahl

Wird bei gewähltem **AUSWAHL-WERKZEUG** beim Ziehen „Alt“ gedrückt, wird anstatt eines Rechtecks eine Freihand-Linie gezeichnet. Es werden alle Objekte ausgewählt, die von der Linie berührt werden. Daher kann die Maus auch quer über die Seite gezogen werden, wobei alle gewünschten Objekte ausgewählt werden. Dies funktioniert auch in Verbindung mit „Umschalt“ für Auswahl erweitern (siehe Seite 139) und Strg für Innen-Auswahl (siehe Seite 139).

Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen

Falls Sie ein Objekt verschieben möchten, dass sich unter einem anderen Objekt oder innerhalb einer Gruppe befindet, reicht ein einfaches Ziehen nicht aus, da hierdurch ein anderes Objekt ausgewählt und verschoben wird. Um das zu vermeiden, halten Sie die Strg + Alt Tasten beim Verschieben des Objekts gedrückt. Dadurch wird immer das bereits ausgewählte Objekt verschoben. Sobald Sie ziehen, können Sie die Tasten loslassen.

Sie können auch die Pfeiltasten benutzen, um das Objekt schrittweise zu verschieben.

Auswählen und Ebenen

Sie können keine Objekte in gesperrten oder unsichtbaren Ebenen auswählen.

Lesen Sie das Kapitel „Seiten-Galerie“ (siehe Seite 196) für weitere Informationen über Ebenen.

Fotos und Smart-Formen auswählen

Wenn Sie ein Foto oder eine Smart-Form mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** auswählen, sehen Sie SmartPhoto-Anfasser (siehe Seite 381) anstatt der üblichen Anfasser für die Auswahlbegrenzung. Damit können Sie ein Foto oder eine Smart-Form direkt bearbeiten, ohne erst ins Foto-Werkzeug (siehe Seite 394) oder QuickShape-Werkzeug wechseln zu müssen.



Sie können zur Anzeige der normalen Auswahlbegrenzungsanfasser wechseln, indem Sie die Schaltfläche ganz links auf der **INFOLEISTE DES AUSWAHLWERKZEUGS** klicken.

Alle Objekte auswählen

So wählen Sie alle Objekte aus:

- Wählen Sie Menü **BEARBEITEN > ALLE AUSWÄHLEN**
- oder drücken Sie „Strg + A“.

Objektauswahl aufheben

So heben Sie die Auswahl aller Objekte auf:

- Klicken Sie in einen unbenutzten Bereich des Dokuments
- oder wählen Sie Menü **BEARBEITEN > AUSWAHL AUFHEBEN**
- oder drücken Sie die „Esc“-Taste.

So heben Sie die Auswahl eines Objekts einer Mehrfachauswahl auf:

- Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie das Objekt an. Dadurch wird die Auswahl dieses Objekts aufgehoben. Die anderen Objekte bleiben ausgewählt.

Auswählen mit weichen Gruppen

Sobald Sie ein Element einer weichen Gruppe anklicken, werden alle Elemente dieser Gruppe ausgewählt. Der Hauptzweck von weichen Gruppen ist es, eng zusammengehörende Objekte zusammen zu halten, auch wenn sie auf verschiedenen Ebenen sind. Um nur ein Element aus einer weichen Gruppe auszuwählen, benutzen Sie die Strg-Taste, wie oben beschrieben. Lesen Sie auch den Abschnitt über weiche Gruppen (siehe Seite 111) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

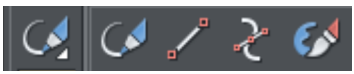
Per Doppelklick Werkzeuge wechseln

Bei den meisten Objekttypen führt Sie ein Doppelklick direkt in das Werkzeug, das für das Objekt gedacht ist. Um also Text zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf ein Text-Objekt und Sie gelangen direkt ins Text-Werkzeug, wo die Bearbeitung beginnen kann. In der nachfolgenden Tabelle sind die verfügbaren Kürzel für die verschiedenen Objekttypen zusammengefasst:

Doppelklick auf	Wählt Werkzeug	
Text		Text-Werkzeug
Foto		Foto-Werkzeug
Rechteck		Rechteck-Werkzeug
Ellipse		Ellipsen-Werkzeug
Form		Form-Werkzeug
Smart-Form		QuickShape-Werkzeug
Gruppe		„Innerhalb bearbeiten“ wird gestartet, indem der Inhalt der Gruppe in einem neuen Unterdokument angezeigt wird.

Linien und Formen zeichnen

Zeichen-Werkzeuge



Sie können jedes dieser Werkzeuge zum Zeichnen von Linien und Formen verwenden:

- Das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** (F3)
- Das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG**
- Das **FORM-WERKZEUG** (F4)
- Das **FORMERSTELL-WERKZEUG**

Mit dem **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** kann man am einfachsten Linien und Formen zeichnen, da es sich wie ein Bleistift verhält.

Wollen Sie nur einzelne gerade Linien oder Pfeilspitzen und -enden an jede andere Linie anfügen, so ist das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG** Ihre erste Wahl.

Das **FORM-WERKZEUG** ist zum Zeichnen präziser Kurven und Linien am besten geeignet. Es ist ebenfalls das Hauptwerkzeug zum Bearbeiten von Linien und Formen.

Mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie neue oder erweitern bestehende Formen, indem Sie mit einer Ellipse auf der Seite zeichnen.



Hinweis: Obwohl dieses sich nicht in der Zeichen-Werkzeugleiste befindet, können Sie auch das **STIFT-WERKZEUG** zum präzisen Erstellen von Formen verwenden. Die Funktionalität ist jedoch begrenzt und das Werkzeug funktioniert wie ein Linienwerkzeug anderer Zeichenprogramme. Um das **STIFT-WERKZEUG** zu verwenden, wählen Sie im Menü **FENSTER** den Punkt **SYMBOLLEISTEN** und aktivieren Sie **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE**. Klicken Sie in der Schaltflächen-Palette auf das **STIFT-WERKZEUG**.

Das Freihand- & Pinselwerkzeug



Sie können dieses Werkzeug zum Zeichnen im Freihandstil wie einen Bleistift verwenden. Es kann ebenfalls zum Erstellen von Pinselstrichen verwendet werden (später beschrieben). Mithilfe eines kompatiblen druckempfindlichen Zeichengeräts wie einem Grafiktablet können Sie zudem unterschiedlich dicke Linien zeichnen. Bei Verwendung dieses Werkzeugs wird Ihnen in der Statusleiste angezeigt, wie Sie das Werkzeug benutzen können.

1. Positionieren Sie den Mauszeiger dort wo die Linie beginnen soll.
2. Drücken Sie die Maustaste und halten Sie sie gedrückt. (Oder zeichnen Sie auf Ihrem Grafiktablet oder anderen angeschlossenen Gerät.)

3. Während Sie die Maus über das Dokument ziehen, wird die Linie in Echtzeit gezeichnet.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um die Liniezeichnung zu beenden.



Glätten *Re-Fit-Indikator*

Nachdem Sie eine Linie freihand gezeichnet haben, können Sie mit dem Regler in der Infoleiste die Glättung der Kurve – z. B. die Anzahl der Ankerpunkte – einstellen.

Niedrige Werte lassen die Linie stärker den Mausbewegungen folgen, indem mehr Zwischenpunkte erstellt werden – höhere Werte sorgen für glattere Kurven mit weniger Zwischenpunkten.



Niedrige Werte sind weniger glatt *Höhere Werte sorgen für eine glattere Kurve*

Sie können die Glättung so lange anpassen, bis sie weitere Bearbeitungen an der Linie durchführen (anhand des Re-Fit-Indikators in der Infoleiste sehen Sie, ob Sie die Glättung noch ändern können).

Beim Zeichnen löschen

Bevor Sie die Maustaste loslassen, können Sie einen Teil der Linie durch Halten der Umschalt-Taste wieder löschen. Das Stift-Symbol wird umgedreht, so dass sich der Radiergummi jetzt auf der Unterseite befindet. Nun können Sie entlang der Linie radieren. Lassen Sie die Umschalt-Taste los, um weiterzuzeichnen.



Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen

Halten Sie während des Zeichnens einer Freihandlinie die Alt-Taste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf eine neue Position. Beim Loslassen der Alt-Taste wird eine gerade Linie erstellt. Sie können die Linie weiterzeichnen oder durch drücken der Alt-Taste eine neue gerade Linie zeichnen. (Bedenken Sie, dass durch Drücken der Strg-Taste der Winkel der Linie begrenzt wird). Falls Sie nur viele unverbundene gerade Linien zeichnen möchten, verwenden Sie das unten beschriebene Linie-Werkzeug.

Verlängern einer Linie

Wählen Sie die Linie durch einen Klick auf die Form oder Linie mit dem **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug aus. Wenn Sie nun den Mauszeiger über das Ende einer Linie bewegen, erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol. Dadurch wird Ihnen angezeigt, dass Sie einen neuen Freihandbereich durch Zeichnen hinzufügen können.

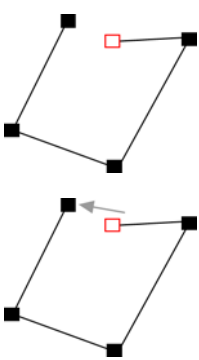
Verbinden zweier Linien

Wählen Sie beide Linien (Umschalt drücken und auf die zweite Linie klicken um sie der Auswahl hinzuzufügen). Anschließend können Sie vom Ende der einen zum Ende der anderen Linie zeichnen. Wenn Sie über dem Ende sind erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol (nach einer kurzen Pause).

Schließen einer Form

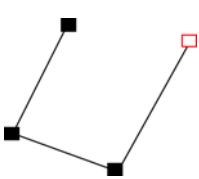
Eine Form ist ein geschlossenes Objekt, das weder Start- noch Endpunkt hat. Nur Formen können mit einer Farbe gefüllt werden. Offene Objekte wie Linien müssen also zuvor geschlossen werden, damit sie zu füllbaren Formen werden.

So schließen Sie eine Form:



- Erstellen Sie ein offenes Objekt, bei dem sich der Startpunkt in unmittelbarer Nähe des Endpunkts befindet. Alle Ankerpunkte - mit Ausnahme des Endpunkts - sollten sich an der erforderlichen Position befinden.
- Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Endpunkt.
- Ziehen Sie den Endpunkt über den Startpunkt und lassen Sie die Maustaste los. Die zwei Punkte werden nun automatisch verbunden.

Oder:



- Erstellen Sie ein offenes Objekt, bei dem sich alle Ankerpunkte an der richtigen Stelle befinden. Erstellen Sie das letzte Liniensegment nicht.
- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Startpunkt. Ein „+“ erscheint rechts neben dem Mauszeiger, wenn Sie sich über dem Startpunkt befinden.
- Klicken Sie, um das letzte Liniensegment zu erstellen und die Form zu schließen.

Oder:

- Wählen Sie das **FORM-**Werkzeug aus.

- Klicken Sie auf einen Anfangs- bzw. Endpunkt, um diesen auszuwählen.
- Drücken Sie die Eingabetaste.

Oder:

- Verwenden Sie das **FREIHAND- UND PINSEL-WERKZEUG**, um den Endpunkt zu erstellen.

Jedes dieser Werkzeuge schließt die Form. Wenn eine Füllfarbe vorhanden ist, wird die Form mit dieser Farbe gefüllt.

Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten

Formen, die mit den QuickShape-, Rechteck- oder Ellipsen-Werkzeugen erstellt wurden, können nicht unmittelbar bearbeitet werden, sondern müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden. Öffnen Sie dazu den Menüpunkt **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORM UMWANDELN**. Lesen Sie zu diesem Thema das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 187).

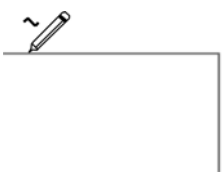
Sie können das **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug verwenden um Linien (oder Umrisse von Formen) zu bearbeiten. Zeichnen Sie einfach den Bereich der Linie neu, den Sie ersetzen möchten. Zum Beispiel:

So bearbeiten Sie das Objekt:

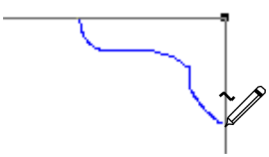
Wählen Sie das Objekt aus, das Sie bearbeiten möchten.



Bewegen Sie den Freihand-Stift über einen Teil der Linie. Ein ~ zeigt an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Zeichnen Sie die benötigte Linie und bewegen Sie dann den Freihand-Stift über den zweiten Ankerpunkt der vorhandenen Linie. Ein ~ zeigt wieder an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Lassen Sie die Maustaste los um den Bereich der Linie zu ersetzen.



Skizzenmodus



Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie schnell hintereinander viele Linien eng beieinander (vielleicht mit einem Grafiktablett) zeichnen möchten.

Wenn Sie so arbeiten, wollen Sie im Normalfall keine existierenden Linien bearbeiten, sondern mit jedem Strich neue Linien zeichnen. Wie oben jedoch beschrieben, führt eine Zeichenoperation auf einer Linie oder ihren Endpunkten dazu, dass diese Linie modifiziert wird. Beim Skizzieren könnte es also passieren, dass Sie aus Versehen existierende Linien modifizieren statt neue zu zeichnen.

Um dieses Problem zu lösen, stellen Sie den Skizzenmodus an! Halten Sie nun den Mauszeiger über eine Linie oder einen Endpunkt, gibt es eine kurze Pause, bevor der Mauszeiger anzeigt, dass diese Linie bearbeitet oder verlängert werden kann. Diese Pause heißt, dass Sie zwar immer noch Linien bearbeiten können, dies aber nicht aus Versehen machen, wenn Sie neue Linien skizzieren möchten.

Druckempfindliches Zeichnen



Wenn Sie ein Tablet besitzen, das Druckempfindlichkeit unterstützt, können Sie dieses in Xara Designer Pro X verwenden. Diese Option befindet sich in der Infoleiste.

Die meisten neueren Tablets sollten kompatibel sein. So können Sie unterschiedlich dicke Striche zeichnen – je fester Sie drücken, desto dicker der Strich.



Viel Druck *Wenig Druck*

So zeichnen Sie einen Strich mit unterschiedlicher Dicke mit Ihrem Tablet:

1. Schalten Sie druckempfindliches Zeichnen ein, indem Sie **AUFNAHME DER DRUCKSTÄRKE AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN** in der Infoleiste des Freihand-Werkzeugs anklicken.
2. Entfernen Sie die aktuelle Auswahl (auf eine leere Stelle klicken oder Esc drücken).
3. Wählen Sie aus dem Auswahlmenü in der oberen Leiste eine passende Linienstärke. Diese Stärke ist die Stärke bei maximalem Druck auf das Tablet.

4. Sie werden gefragt, ob die ausgewählte Linienstärke die Standardstärke für neue Objekte sein soll. Klicken Sie auf „Festlegen“.
5. Zeichnen Sie auf Ihrem Tablet. Variieren Sie den Druck, den Sie ausüben, um die Linienstärke zu variieren.

In der Strichform-Liste der Infoleiste gibt es den Eintrag „Druck“, der anzeigt, dass die ausgewählte Linie ein eigenes Profil hat. Sie können einfach einen anderen Eintrag wählen, um eine selbstgezeichnete Linie mit einem bestimmten Profil zu belegen. Die Druckdaten, die aufgezeichnet wurden, werden dann gelöscht.

Pinselstile

Sie können das Werkzeug **FREIHAND & PINSEL** auch verwenden, um entlang einer Linie unterschiedliche Pinselstrich-Stile aufzutragen. Sie können zum Beispiel eine feste Linienstärke in eine Linie mit variabler Stärke umwandeln bzw. aus einem fast unbegrenzten Pool unterschiedlicher Pinselstile wählen, z. B. Filzstift, Spraydose, Marker etc. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt „Pinsel“ dieses Kapitels.

Das Linien- und Pfeil-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug können Sie einzelne, unverbundene Linien zeichnen und Pfeilspitzen und -enden an bestehende Linien anfügen. Dies funktioniert viel einfacher und ist wesentlich besser als mit der Linien-Galerie.

Gerade Linien zeichnen und bearbeiten

Klicken Sie auf die Seiten und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste eine Linie. Bei bereits gezeichneten Linien können Sie auf eines der Enden klicken und es beliebig woanders hinziehen.

Pfeilspitzen & -enden hinzufügen

Die Infoleiste beinhaltet zwei Dropdown-Listen auf der linken Seite, bei denen Sie Spitze und Ende für jede Seite der Linie einstellen können.



1. Pfeilspitze
2. Pfeilende
3. Größe von Pfeilspitze/-ende
4. Pfad umkehren

Mit dem Regler in der Infoleiste können Sie die Größe von Pfeilspitze und -ende der aktuell ausgewählten Linie einstellen. Alternativ geben Sie rechts vom Regler in das Größe-Feld eine Prozentzahl ein.

Standardmäßig haben Pfeilspitzen etwa die sechsfache Größe der Linienstärke. Dies wird vom Regler als 100% Größe angenommen. Erhöhen Sie die Linienstärke, wird auch die Pfeilspitze entsprechend größer. Um also die Größe der Pfeilspitze zu verringern, geben Sie weniger als 100%, um sie zu erhöhen, mehr als 100% ein. Der Regler erlaubt zwar nur maximal 800%, in das Feld rechts neben dem Regler können Sie aber auch höhere Angaben eingeben.

Pfad umkehren



Klicken Sie auf **PFAD UMKEHREN** in der Infoleiste, um Pfeilspitze und -ende der ausgewählten Linie miteinander auszutauschen.

Formerstell-Werkzeug



Mit diesem Werkzeug können Sie an eine bestehende Form zeichnen, um diese zu vergrößern, neue Bereiche anzufügen oder die Umrisse der Form anzupassen. Dies geschieht durch Vektoren und ist direkter und oft einfacher als im Vektor-**FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 151). Sie können die Größe des „Stifts“, sowie Seitenverhältnis und den Winkel der Rotation anpassen.

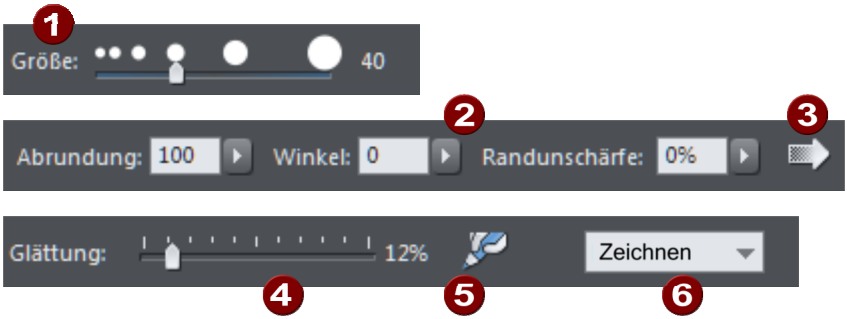
Wenn Sie einen der Verformen-Modi benutzen, können Sie aus einer Reihe von Effekten wählen, um die Umrisse von Formen und Linien zu verzerren.

Um das Werkzeug im Standard-Modus **ZEICHNEN** zu verwenden, wählen Sie das Werkzeug einfach aus der **ZEICHEN-WERKZEUGE**-Ausklappleiste. Wurde eine Form bereits gewählt oder wenn Sie diese durch Klicken auswählen, erweitern Striche auf der Seite den Umriss der Form. Ohne Auswahl (auf den Hintergrund klicken) erstellen Striche neue Formen.

Wenn Sie mehrere Formen ausgewählt haben, werden diese vom Formerstell-Werkzeug zusammengefügt, falls sie während des Zeichnens vom Stift berührt werden. Die neue Form hat die Attribute der obersten Form.

QuickShapes werden in bearbeitbare Formen umgewandelt, sobald Sie diese berühren.

In der Infoleiste dieses Werkzeugs können Sie die **STIFTGRÖßE**, **RUNDHEIT**, den **WINKEL DES STIFTS** und die **RANDUNSCHÄRFE** sowie die Glättung (wie genau der Stift der Maus folgt) einstellen (genau wie die Glättung im **FREIHAND**-Werkzeug).



1. Stiftgröße
2. Regler für die Stift-Abrundung, den Winkel und die Randunschärfe
3. Kantenunschärfe: Stellen Sie ein Profil ein, um die Unschärfe der Stiftkanten zu steuern.
4. Glättung: steuert, wie akkurat der Stift der Mausbewegung folgt.
5. Aktiviere/deaktiviere druckempfindliches Zeichengerät (wenn angeschlossen)
6. Verformen-Ausklappmenü

Stiftgröße

Sie stellen die Größe ein, indem Sie den Regler verschieben. Die Größe ändert sich beim Ändern der Zoomeinstellung relativ zu den Objekten. Anders ausgedrückt: Da der Stift immer gleich groß bleibt, können Sie kleinere Bereiche radieren, wenn Sie hineinzoomen.

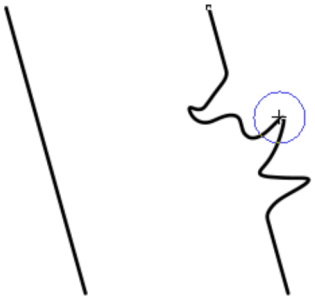
Hinweis: Dieses Werkzeug benutzt Vektoren (d. h. es bearbeitet den Vektorumriss der Form), wenn die Randunschärfe auf Null steht. Bei Randunschärfewerten ungleich Null wird eine neue Form mit Randunschärfe auf der Seite eingefügt.

Hinweis: Dieses Werkzeug kann für Fotos verwendet werden, ist aber nur dann sinnvoll, wenn ein bereits beschnittener Foto-Umriss bearbeitet werden soll.

Hinweis: Die Randunschärfe in der Infoleiste und in der oberen Symbolleiste können beide zum späteren Anpassen des Randunschärfewertes (siehe Seite 194) der Striche verwendet werden.

Verformungsmodi

Die Verformen-Modi, die Sie über das Ausklappmenü auf der Infoleiste erreichen, erlauben Ihnen, eine großen Anzahl an Effekten zu nutzen, um die Umrisse von Formen und Linien zu verzerren. Dabei werden die Einstellungen für Abrundung, Winkel und Randunschärfe ebenso mit einbezogen wie beim Modus **ZEICHNEN**.



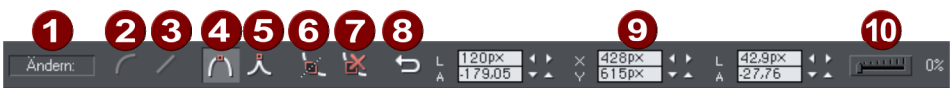
Linie (links), rechts modifiziert durch den Verformungsmodus Warp (schnell)

Wählen Sie einen Modus und ziehen Sie dann langsam mit dem Stift über die Kante Ihrer Form oder Linie, um die Wirkung des Effekts zu sehen.

Form-Werkzeug



Das **FORM**-Werkzeug wird sowohl zum Erstellen präziser Kurven, Linien und Formen als auch zu deren Bearbeitung verwendet.



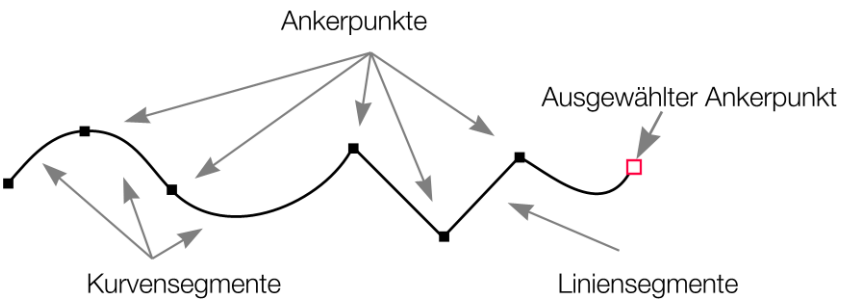
1. Hinzufügen/Ändern/Bearbeiten-Anzeige
2. Kurve erzeugen
3. Linie erzeugen
4. Runde Verbindung
5. Spitze Verbindung
6. An Ankerpunkten auftrennen
7. Ankerpunkte löschen
8. Pfade umkehren
9. Position der Anfasser
10. Glättung

Die Infoleiste (oben abgebildet) bietet eine große Anzahl an Bedienelementen und die Möglichkeit präzise, numerische Werte einzugeben.

Alle Linien und Formen in Xara Designer Pro X setzen sich aus einer Folge von Linien- und Kurvenbereichen zusammen. Diese Kurven werden manchmal als Bézier-Kurven bezeichnet, benannt nach dem Mathematiker, der sie zuerst beschrieben hat.



Obwohl dieser Abschnitt das **FORM-WERKZEUG** beschreibt, können Sie auch Linien und Formen mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bearbeiten, wenn die Schaltfläche **OBJEKTANFASSER ANZEIGEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert wurde.



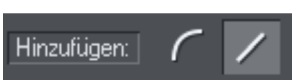
Die Bereiche oder Segmente einer Linie werden durch kleine schwarze Ankerpunkte gekennzeichnet. Sie können diese Anfasser verschieben, hinzufügen und löschen, um die Form der Linie oder des Umrisses zu verändern.

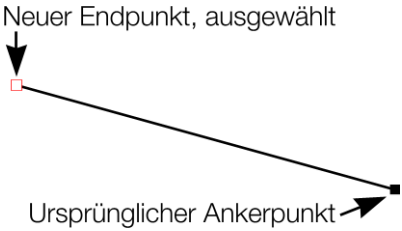
Einige Objekte wie z. B. QuickShapes, Rechtecke, Ellipsen und Text müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden bevor Sie das **FORM-WERKZEUG** mit ihnen verwenden können. Wählen Sie dazu „Anordnen > In bearbeitbare Form umwandeln“ (Strg + Umschalt + S) aus.

Zeichnen eines geraden Liniensegments

So zeichnen Sie eine gerade Linie mit dem **FORM-WERKZEUG**:

1. Klicken Sie an eine Stelle im Dokument, um die Linie zu beginnen (Sie können an jedem beliebigen Punkt beginnen. Sie müssen nicht von links nach rechts bzw. von oben nach unten arbeiten). Ein Ankerpunkt wird erstellt. Dieser wird als rotes Quadrat dargestellt, um kenntlich zu machen, dass er ausgewählt ist.
2. Aktivieren Sie die Schaltfläche **LINIE ERZEUGEN** auf der Infoleiste (Taste L). Dadurch wird gewährleistet, dass Sie beim nächsten Klick eine gerade Linie zeichnen.





Entweder klicken Sie an die Stelle, an der Sie gerne den nächsten Ankerpunkt hätten oder Sie klicken und verschieben dann per Drag und Drop den Ankerpunkt und lassen die Maustaste an der richtigen Stelle wieder los. Dadurch wird ein Liniensegment erstellt und der neue Endanfasser wird ausgewählt.

Kurven und gerade Linien mischen

Um ein Objekt zu erstellen, welches aus Kurven und geraden Linien besteht, wechseln Sie beim Zeichnen lediglich zwischen **KURVE ERZEUGEN** und **LINIE ERZEUGEN** (oder drücken Sie L bzw. C auf der Tastatur).

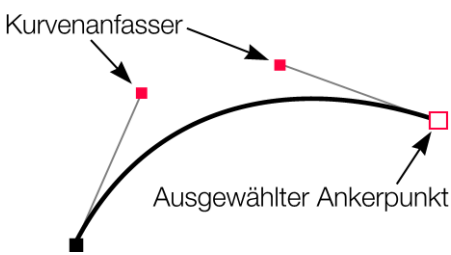
Hinweis: Mit den Tastaturkürzeln **Z** für spitze Verbindung bzw. **S** für runde Verbindung können Sie schnell die Art der Verbindung beim Zeichnen wechseln. Dies ist die Art, wie zwei Liniensegmente verbunden werden. Eine spitze Verbindung erzeugt zwei unabhängige Bezier-Anfasser, es lassen sich spitze Winkel erzeugen. Bei einer runden Verbindung sind die Bezier-Anfasser symmetrisch, dass heißt, wenn der eine nach oben bewegt wird, bewegt sich der andere nach unten.

Zeichnen eines Kurvensegments



Dies erfolgt ähnlich wie das Erstellen einer geraden Linie (oben beschrieben).

1. Klicken Sie an eine beliebige Stelle, an der die Linie beginnen soll.
2. Aktivieren Sie bei Bedarf die Schaltfläche **KURVE ERZEUGEN**. (Tastenkombination C).
3. Klicken Sie erneut mit der Maustaste oder ziehen Sie die Maus an die gewünschte Position, um einen zweiten Ankerpunkt zu erstellen (wie es für gerade Linien erklärt wurde). Nun wird der Linie ein Kurvensegment hinzugefügt.



Auf einem Kurvensegment befinden sich Kurvenanfasser, die mit den ausgewählten Ankerpunkten in Verbindung stehen.

Sie können die Ankerpunkte verschieben, um den Winkel und Radius der Kurve zu verändern.

Linien verlängern

Stellen Sie sicher, dass ein Endpunkt ausgewählt wurde (rote Umrandung) und klicken Sie dann einfach erneut, um einen neuen Linien oder Kurvenbereich hinzuzufügen. Jeder weitere Klick platziert einen neuen Ankerpunkt und zeichnet ein neues Liniensegment vom ausgewählten Ankerpunkt aus.

Ankerpunkt neu hinzufügen

Das **FORM-WERKZEUG** bietet drei Modi, abhängig von der Auswahl von Ankerpunkten:

- **KEINE AUSWAHL VON ANKERPUNKTEN**: ein Mausklick ins Dokument erzeugt einen neuen Ankerpunkt.
- **EIN AUSGEWÄHLTER ENDPUNKT**: ein Mausklick ins Dokument erzeugt eine neue Linie, die vom ausgewählten Endpunkt bis zum Mauszeiger verläuft.
- **EIN ODER MEHRERE (INNERE) AUSGEWÄHLTE ANKERPUNKTE**: die ausgewählten Anfasser können mit dem **FORM-WERKZEUG** verschoben werden

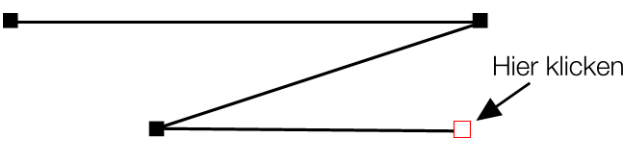
Die Infoleiste zeigt den aktuellen Status an.



- **NEU:** zum Erstellen einer neuen Linie
- **HINZUFÜGEN:** zum Verlängern einer Linie
- **ÄNDERN:** zum Ändern von Ankerpunkten (ziehen oder löschen)

Hinweis: Gilt nur für das **FORM-**Werkzeug .

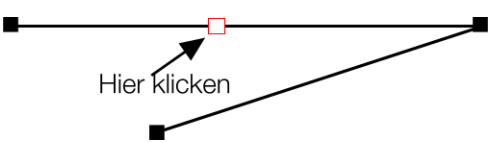
Linienende



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt ist.

1. Klicken Sie bei Bedarf auf den Endpunkt, um diesen auszuwählen.
2. Bringen Sie den Mauszeiger in die richtige Position und klicken Sie, um einen neuen Bereich hinzuzufügen.

Linienmitte



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf die Linie, um einen neuen Ankerpunkt hinzuzufügen.
2. Ziehen Sie den Ankerpunkt an die benötigte Stelle.

Am Anfang einer Linie:

Haben Sie den Endpunkt ausgewählt, schließt ein Klick auf den Startpunkt die Form - dies wird unter „Schließen einer Form“ (siehe Seite 145) beschrieben. So fügen Sie einer Linie einen neuen Anfasser hinzu:

1. Klicken Sie bei gehaltener Umschalt-Taste, um die Linie zu beenden.
2. Klicken Sie auf den Startanfasser.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger und klicken Sie.

Mehrere Ankerpunkte auswählen

Möglicherweise möchten Sie mehrere Ankerpunkte auswählen, z. B. um sie gemeinsam zu löschen, als Gruppe zu verschieben, zu verändern oder um eine Reihe von Punkten in gebogene oder gerade Linien umzuwandeln.

1. Wählen Sie einen Ankerpunkt aus, indem Sie ihn anklicken.
2. Halten Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie auf die anderen Ankerpunkte, um diese ebenfalls auszuwählen (Erneutes Klicken bei gehaltener Umschalt-Taste hebt die Auswahl wieder auf).
   - Oder halten Sie beim Klicken eines Ankerpunkts Umschalt + Strg gedrückt, um alle Ankerpunkte der Linie auszuwählen.
   - Oder ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um ein Rechteck aufzuziehen. Alle Ankerpunkte im Rechteck werden ausgewählt.
   - Oder halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um eine Auswahl zu erstellen. Hierbei werden alle Punkte innerhalb des Rechtecks den bereits ausgewählten hinzugefügt.
3. Wenn die Linie einen oder mehrere markierte Ankerpunkte besitzt:
   - Mit „Ende“ bewegen Sie die Auswahl zum Ende der Linie.
   - Mit „Pos1“ bewegen Sie die Auswahl zum Anfang der Linie.
   - Mit „Tab“ bewegen Sie die Auswahl in Richtung Ende zum nächsten Ankerpunkt auf der Linie.
   - Mit „Umschalt+Tab“ bewegen Sie die Auswahl zum nächsten Ankerpunkt in Richtung Anfang auf der Linie.

Hinweis: Die Anfangs- und Endpunkte sind beim Hinzufügen von Pfeilen wichtig.

Ankerpunkte löschen



Wählen Sie den oder die Ankerpunkte wie oben beschrieben aus und klicken Sie entweder auf die Schaltfläche **ANKERPUNKTE LÖSCHEN** (**Form**-Werkzeug-Infoleiste) oder drücken Sie die Entf-Taste.

Ankerpunkte bewegen

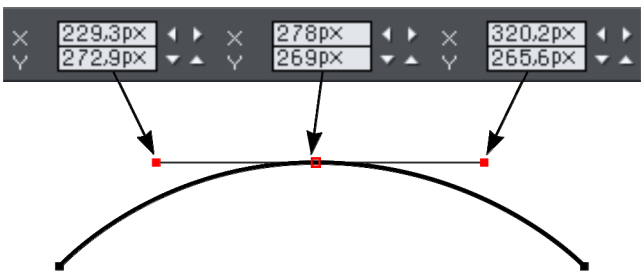


Sie können einen oder mehrere ausgewählte Ankerpunkte mit dem **FORM-WERKZEUG** verschieben:

- Ziehen Sie die Ankerpunkte mit der Maus
- oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur

Geben Sie neue Werte in die Textfelder auf der Infoleiste ein, um einen einzelnen Ankerpunkt zu verschieben (siehe unten).

Verwenden der Textfelder der Infoleiste

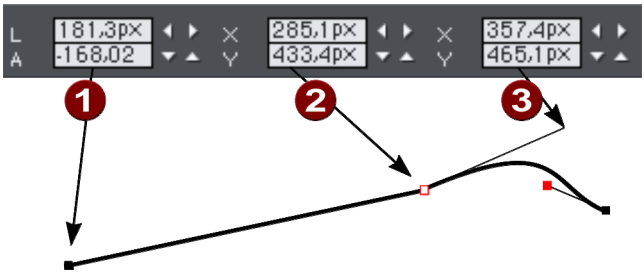


Das mittlere Paar Textfelder zeigt die X/Y Koordinaten des ausgewählten Punkts an.

Die umgebenden X/Y-Felder zeigen die Koordinaten der Kurvenanfasser an beiden Seiten des ausgewählten Punktes an.

Voreingestellt sind die X-Y-Koordinaten in Druckdokumenten relativ zur linken unteren Ecke und für Web-Dokumente zur linken oberen Ecke der Seite. Sie können das im Dialog Optionen > Raster und Lineal (siehe Seite 654) ändern.

Wenn sich der ausgewählte Punkt am Ende einer geraden Linie befindet, zeigen die linken Felder Länge und Winkel der Linie an. Sie können diese ändern indem Sie einen neuen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken.



1. Länge und Winkel der geraden Linie
2. Position des ausgewählten Punkts
3. Position des Kurvenanfassers

Linien glätten

Hinweis: Gilt nur für das **FORM-WERKZEUG**.

Bei importierten Formen oder Formen des Bitmap-Tracers (,der automatisch Bilddateien nachzeichnet,) sind möglicherweise unnötige Punkte auf einer Linie vorhanden. Linien mit zu vielen Punkten lassen sich möglicherweise schwierig handhaben und können den Rendering-Prozess verlangsamen. Xara Designer Pro X kann die Linie glätten, um unnötige Punkte zu entfernen.

- Wählen Sie auf dem Teil der Linie alle Punkte, die Sie glätten möchten (siehe oben). Einen Bereich mit dem **FORM-WERKZEUG** auszuwählen ist möglicherweise die einfachste Methode, viele Punkte gleichzeitig auszuwählen.



- Ziehen Sie den Regler **GLÄTTUNG** zum Ende der **FORM**-Werkzeug-Infoleiste.

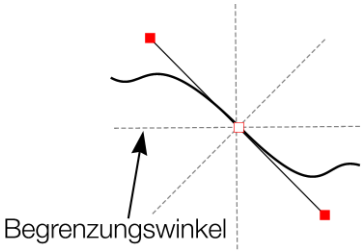




- Das Programm merkt sich entfernte Punkte, damit Sie später durch Verschieben des Reglers weitere Glättungen der Linie vornehmen können. Entfernte Punkte werden gelöscht, wenn Sie die Linie erneut bearbeiten, z. B. durch Ziehen eines Anfassers.

Tipp: Um sicherzustellen, dass wichtige Punkte nicht gelöscht werden, sollten Sie sich vergewissern, dass diese nicht ausgewählt sind (Umschalt + Klick auf einen ausgewählten Punkt hebt die Auswahl auf).

Begrenzung der Linie

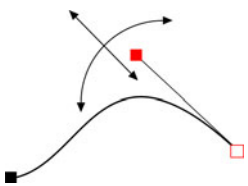


Beim Ziehen eines Ankerpunkts bewirkt das gleichzeitige Halten der Begrenzungstaste (Strg) die Bewegung auf ein Vielfaches des Begrenzungswinkels (entsprechend der Einstellungen im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEIN**). Beim Ziehen eines Kurvenanfassers ist der Winkel maßgebend.

Kurven ändern

Verwendung des Kurvenanfassers

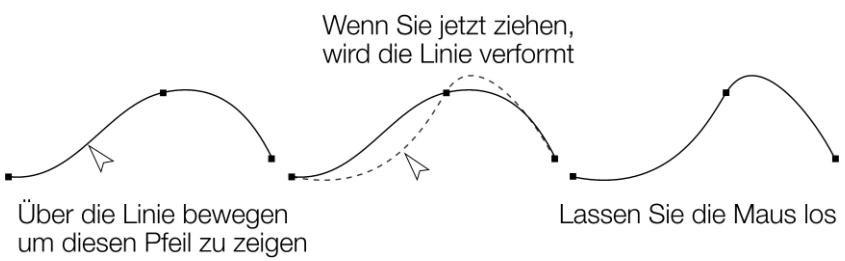
Durch Ziehen eines Kurvenanfassers ändern Sie die Biegung der umgebenden Kurvensegmente.



Bewegen Sie den Kurvenanfasser in Richtung des Ankerpunkts oder entfernen Sie ihn davon, um die Kurve in die entsprechende Richtung zu ziehen.

Liniensegment ziehen

Sie können die Kurve durch Ziehen der Segmente zwischen den Ankerpunkten verändern.



Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen dem Ziehen der Linie zum Verändern der Form und dem Anklicken der Linie, um einen neuen Ankerpunktanfasser hinzuzufügen. Das Ziehen einer geraden Linie ändert deren Form zu einem Kurvensegment.

Spitze Verbindung erstellen

Normalerweise zeichnet Xara Designer Pro X eine geglättete Kurve durch einen Ankerpunkt. Hierzu werden die zwei Kurvenanfasser an beiden Enden der Ankerpunkte verkoppelt. Das Bewegen eines Kurvenanfassers bewegt also somit auch den anderen.

In manchen Fällen wird eine spitze Verbindung benötigt. Trennen Sie hierfür die Kurvenanfasser:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt.



- Oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **SPITZE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste Z.

Sie können nun die beiden Kurvenanfasser unabhängig voneinander bewegen.

Runde Verbindung erstellen

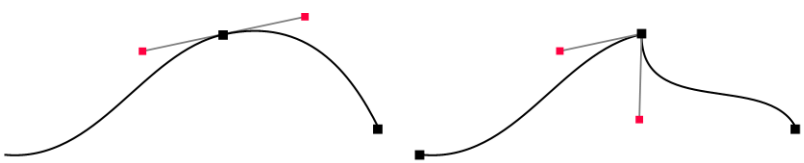
So runden Sie eine spitze Verbindung ab:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt



- oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **RUNDE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste S.

Die zwei Kurvenanfasser werden verkoppelt und werden so versetzt, dass sie sich auf beiden Seiten am Ankerpunkt gegenüberstehen. Hierdurch kann sich die Kurvenform ändern.



Runde Verbindung
Kurvenanfasser sind verkoppelt

Spitze Verbindung
Kurvenanfasser sind unabhängig

Kurven ausbalancieren

Durch Ausbalancieren sind die beiden Kurvenanfasser gleich Weit vom Punktanfasser entfernt. Dadurch wirken die Kurven glatter und symmetrischer. Um eine Kurve auszubalancieren, müssen Sie den Punktanfasser auswählen und dann an einem der Kurvenanfasser mit gedrückter Umschalt-Taste ziehen. Sobald Sie an einem Kurvenanfasser ziehen, bewegt sich der andere mit. Beide sind dann gleich weit vom Punktanfasser entfernt.

Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt)

1. Wählen Sie die Anfasser an beiden Enden eines Liniensegments. Bei mehreren Liniensegmenten wählen Sie alle angrenzenden Anfasser aus.
2. Klicken Sie auf der Infoleiste auf die Schaltflächen **LINIE ERZEUGEN** oder **KURVE ERZEUGEN** oder drücken Sie L oder C auf der Tastatur (Diese Tastenkombinationen funktionieren nur mit dem **FORM-WERKZEUG**).



Nachdem Sie den Linientyp geändert haben, müssen Sie die Anfasser verschieben, damit der Übergang zwischen den gebogenen und geraden Segmenten fließend ist.

Sie können mehrere Liniensegmente auswählen und diese gleichzeitig umwandeln. Die Ankerpunkte an beiden Enden müssen ausgewählt sein.

Formen auftrennen

Möchten Sie eine Linie oder Form auftrennen, so können Sie entweder einen vorhandenen Ankerpunkt auf der Linie oder dem Umriss der Form auswählen oder einen neuen Ankerpunkt an der Stelle erstellen, an der Sie die Linie teilen möchten.

- Klicken Sie einfach mit dem **FORM-WERKZEUG** auf die Linie (siehe oben).
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **AN ANKERPUNKTEN AUFTRENNEN** oder drücken Sie die Taste B.

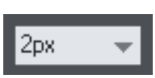


- Nach Trennen einer Linie ist zunächst keine Änderung sichtbar. Wenn Sie jedoch den Ankerpunkt verschieben, bewegt sich lediglich ein Teil der Linie. Eine aufgetrennte Form wird zu einer Linie. Alle Füllungen verschwinden.

Hinweis: Der Befehl **FORMEN ZERSCHNEIDEN** (unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN**) ermöglicht Ihnen auch, Formen in zwei separate Formen zu unterteilen. Das wird näher im Kapitel „Arbeiten mit Formen“ beschrieben.

Linienstärke ändern

Wählen Sie zuerst das Objekt oder die Objekte aus, bei denen Sie die Stärke der Linie bzw. der Umrandung ändern möchten.



Geben Sie eine neue Breite in das Textfeld auf der Standard-Symbolleiste ein oder wählen Sie eine der Standardbreiten aus dem Menü aus.

Die Linienstärke wird in der Regel in Punkten (pt) gemessen. 1 Punkt sind etwa 0,3 mm bzw. etwas weniger als die Breite eines Bildschirm-Pixels bei einer Betrachtung mit 100% Zoomeinstellung.

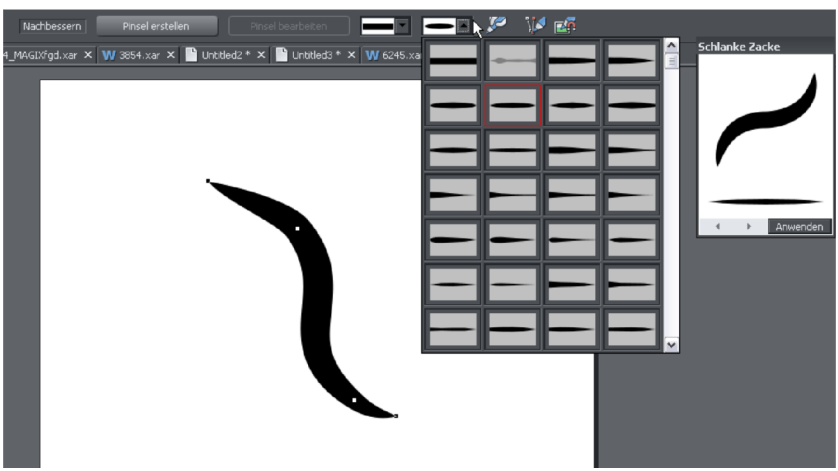
Tipp: Sie können alle Standardmaßeinheiten von Xara Designer Pro X verwenden. Xara Designer Pro X wandelt die Maßeinheit dann in die richtige Punktzahl um. So können Sie z. B. 0,5cm eingeben, um eine 0,5 cm starke Linie zu erhalten. Es werden jedoch nur 14 Punkte angezeigt.

Wenn Sie kein Objekt ausgewählt haben und die Linienstärke trotzdem ändern, wird der Standardwert für alle neuen Linien geändert.

Hinweis: Der Wert **KEINE** stellt hier einen Sonderfall dar und sollte in der Regel nicht verwendet werden. Hiermit wird eine Linie mit einer Stärke von einem Pixel der Anzeige erstellt. Somit ist die tatsächliche Größe von dem Ausgabegerät abhängig, auf dem die Zeichnung dargestellt wird. Auf einem Bildschirm ist ein Pixel eindeutig sichtbar und wird niemals mit Anti-Aliasing angezeigt. Auf Druckern, vor allem Fotodruckern, deren Auflösung um ein Vielfaches höher ist, ist die Linie fast unsichtbar (Die Liniengröße „Keine“ in importierten Dateien wird in 0,25 Punkte umgewandelt).

Linien mit variabler Breite

In der Infoleiste des **FREIHAND- & PINSEL**-Werkzeugs können Sie aus einem Aufklappmenü die gewünschte Linienbreite auswählen. Wenn Sie die Maus über eine Auswahl bewegen, erscheint rechts eine vergrößerte Ansicht.



Durch Auswählen eines der Stile wird die Linie (bzw. der Umriss einer Form) verändert, von einer durchgängigen zu einer variablen Linienstärke. Das ist ein hervorragender Effekt, der oft bei der Erstellung von Cartoons verwendet wird.

Diese Auswahl der Linienstärke sollte zur Veränderung der allgemeinen Linienstärke verwendet werden. Zum Wiederherstellen einer konstanten Linienstärke, wählen Sie im Dropdown-Menü „Konstant“ aus (oben links).

Das Profil **DRUCK** zeigt an, wenn eine Linie ein angepasstes Profil hat, da ein druckempfindliches Gerät verwendet und die Option Druckempfindliches Zeichnen (siehe Seite 147) aktiviert wurde.

Linien-Galerie

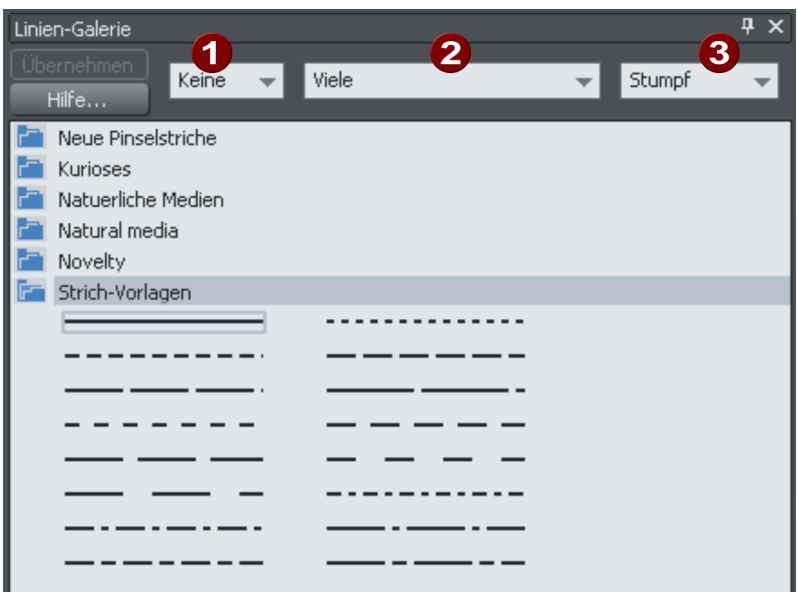
Die **LINIEN-GALERIE** kann zum Anwenden von Linienstilen oder -attributen wie etwa Pinselstrichen, Strichmustern, Pfeilspitzen, etc. verwendet werden.

So blenden Sie die **LINIEN-GALERIE** ein:

- Wählen Sie **EXTRAS -> LINIEN-GALERIE** (Strg + F9),
- Sie können auch auf die **LINIEN-GALERIE**-Schaltfläche in der **GALERIEN**-Werkzeugleiste klicken.



Die **LINIEN**-Galerie ist in verschiedene Bereiche unterteilt. Klicken Sie auf den kleinen Ordner innerhalb des Galeriefensters, um einen Bereich zu öffnen oder zu schließen.



1. Linienstärke
2. Verbindungsart
3. Linienbegrenzung

Um einen Linienstil oder ein Attribut aus der Galerie anzuwenden können Sie:

- Den benötigten Stil per Drag & Drop aus der Galerie auf die Form oder Linie ziehen.
- Oder auf den benötigten Stil in der Galerie doppelklicken.
- Oder Sie wählen den Stil aus und klicken dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN**.

Linienstärke

Das Textfeld im oberen Bereich der Galerie gleicht dem Textfeld auf der **STANDARD-**Symbolleiste.

Pinselstriche

Es gibt mehrere Bereiche, die eine Auswahl verschiedener Pinselstile zeigen.

Strichmuster

Dieser Bereich stellt eine Auswahl von Strichstilen zur Verfügung.

Pfeilspitzen

Am einfachsten können Sie einer Linie eine Pfeilspitze mit dem **LINIEN- & PFEIL-WERKZEUG** (siehe Seite 148), das bereits beschrieben wurde, hinzufügen. Sie können aber auch die Linien-Galerie verwenden. Ziehen Sie eine Pfeilspitze aus der Galerie auf das entsprechende Ende der Linie.

Alternativ können Sie aber auch Folgendes tun, um eine Pfeilspitze anzuwenden:

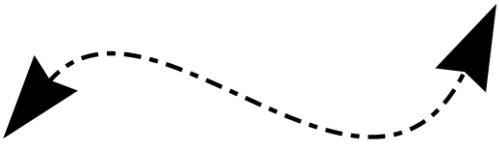
- Doppelklicken Sie auf die Pfeilspitze in der Linien-Galerie.
- Sie können auch die Pfeilspitze auswählen und dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** klicken.

Designer Pro hat zwei Arten von Pfeilspitzendesigns: Anfang und Ende. Wenn die Linie bereits über eine Pfeilspitze verfügt, so wird beim Anwenden eines Pfeilendes dieses automatisch am anderen Ende der Linie hinzugefügt.

Wenn Ihre Linie noch nicht über Pfeilspitzen verfügt und Sie eine Pfeilspitze anwenden, so wird diese am Ende der Linie eingefügt.

Die Pfeilgröße steht in Zusammenhang mit der Linienstärke. Breitere Linien haben proportional größere Pfeilspitzen.

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und dabei doppelklicken wird eine Pfeilspitze oder ein Endstil auf das andere Ende der Linie angewendet.

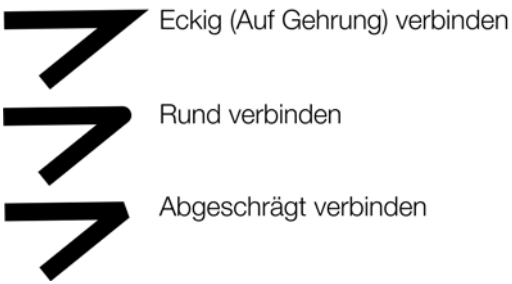


Eine Linie mit Strich-Vorlage und Pfeilen aus der Gallerie an Anfang und Ende.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 72) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

Verbindungstyp ändern

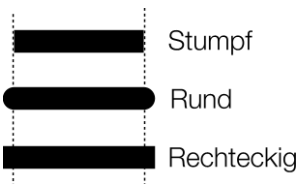
Mit diesem Steuerelement oberhalb der **LINIEN-GALERIE** stellen Sie den Ecken-Stil ein. Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie diese Linie aus. Heben Sie die Auswahl aller Linien auf, um den aktuellen Verbindungstyp zu ändern. Wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü:



Linienbegrenzung ändern

Oberhalb der **LINIEN-GALERIE** ändern Sie den Stil des Linienendes.

- Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie die Linie aus.
- Dann wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü aus.



Pinsel

Pinselstriche steuern das Erscheinungsbild der Linien, z. B. um einen Airbrush-Effekt aufzutragen. In Designer Pro gibt es zwei Arten von Pinseln.

1. **STEMPEL**-Pinsel wiederholen und verteilen die Formen aus der Pinseldefinition in Intervallen entlang der Linie. Sie können dabei Randunschärfe, Text, Extrusion usw. in der Definition des Pinsels benutzen.
2. **KUNSTPINSEL** strecken oder wiederholen die Pinselform entlang der Linie, Pinselformen können dabei eine Vektor- oder Bitmap-Grafik sein.



Kunstpinsel (links) Stempel-Pinsel (rechts)



Um einen Pinsel zu benutzen, klicken Sie auf das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG.**

Wählen Sie jetzt auf der Infoleiste eine Voreinstellung für den Pinsel und eine Pinselform / ein Druckprofil aus.



1. Pinsel-Voreinstellung auswählen
2. Voreinstellung für Pinselform/Druckprofil auswählen

Es gibt eine Reihe von Voreinstellungen, sowohl für **STEMPEL-** als auch für **KUNSTPINSEL**. Zur Kennzeichnung des Typs haben die Kunstpinsel-Voreinstellungen im Vorschaufenster ein (K) am Namen. Zeichnen Sie die gewünschte Linie, ihr gewählter Pinsel und die Pinselform werden verwendet. Sie können auch die **LINIEN-GALERIE** (siehe Seite 164) nach anderen Pinseltypen durchsuchen.

Verwendung eines vorhandenen Pinsels



Um einen Pinsel zu benutzen, klicken Sie auf das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG**.

Wählen Sie jetzt auf der Infoleiste ein Profil für den Pinsel und ein Druckprofil aus.



1. Einen Pinsel auswählen
2. Eine Pinselstrich-Form auswählen

Es gibt eine große Auswahl an **STEMPEL-** und **KUNSTPINSELN.**. Zur Kennzeichnung des Typs haben die Kunstpinsel-Voreinstellungen im Vorschaufenster ein (K) am Namen. Zeichnen Sie wie gewünscht Ihre Linie. Ihr voreingestellter Pinsel und die Pinselstrich-Form werden automatisch verwendet.

Sie können auch die **LINIEN-GALERIE** (siehe Seite 164) nach anderen Pinseltypen durchsuchen**.** Dort ist das Heraussuchen eines Pinsels auch einfacher, weil die Galerie in Kategorien-Ordner unterteilt ist.

Sie können ebenfalls eine vorhandene Linie im Dokument auswählen und dann einen anderen Pinsel oder eine andere Pinselstrich-Form auswählen, um das Erscheinungsbild der Linie zu verändern.

Neuen Pinsel erstellen

Um einen neuen Pinsel zu erstellen:

1. Gestalten Sie die gewünschte Pinselform in Designer Pro, wählen Sie sie aus und wechseln dann zum **FREIHAND- UND PINSELWERKZEUG**.
2. Klicken Sie auf **PINSEL ERSTELLEN.**
3. Es erscheint ein Dialog, geben Sie Ihrem Pinsel einen passenden Namen und legen Sie fest, ob es ein **STEMPEL-** oder ein **KUNSTPINSEL** sein soll.
4. Klicken Sie auf **ERSTELLEN.**

Sie können dann sofort mit Ihrem neuen Pinsel loszeichnen. Ihr neuer Pinsel taucht als erster Eintrag im Ausklappmenü Pinsel auf der Infoleiste des **FREIHAND- UND PINSEL-WERKZEUGS** und im ersten Ordner **DOKUMENTENPINSEL** in der Linien-Galerie (siehe Seite 162).

Die Pinsel werden im Dokument gespeichert. Wenn Sie einen Pinsel in einem anderen Dokument verwenden möchten, müssen Sie zuerst das Dokument mit Ihrem benutzerdefinierten Pinsel laden. Nur Standardpinsel sind immer verfügbar.

Achtung: Obwohl Sie einen Standardpinsel bearbeiten können, ist es nicht möglich, diese Änderungen am Pinsel über die aktuelle Sitzung hinaus zu verwenden. Die Standardpinsel werden bei Start des Programms immer wiederhergestellt. Wenn Sie einen der Standardpinsel zur zukünftigen Verwendung bearbeiten möchten, sollten Sie diesen als neuen Pinsel speichern, benutzen Sie dazu die Funktion „Speichern unter" in den Pinsel-Einstellungsdialogen.

Richtlinien für neue Pinsel

Wenn Pinsel aus Bitmaps erstellt werden, sollten die Bitmaps so beschnitten werden, dass so viel wie möglich an Leerraum von den Außenkanten entfernt wird. Das dient zum einen dazu, keine unnötigen unsichtbaren Bereiche zu den Pinselstrichen hinzu zu fügen, zum anderen reduziert es das Auftreten eventueller Renderprobleme. Wenn es an den Kanten des Pinsels unsichtbare Bereiche gibt, führt das dazu, dass Linien nicht exakt an den Punkten beginnen und enden, wo sie die Pinselstriche gezeichnet haben. Wenn an der Ober- und Unterkante leere Bereiche sind, wird die Linie nicht in der korrekten Breite erscheinen, sondern schmaler.

Pinsel sollten mehr oder weniger horizontal verlaufen. Ansonsten neigen die Pinselstriche dazu, von der gezeichneten Linie abzuweichen.

Pinsel sollten idealerweise mit völlig gesättigten Farben definiert werden. Das stellt sicher, das bei einer Änderung der Farbe der Pinselstriche die resultierende Farbe genauer der gewählten Farbe entspricht und nicht nur eine Schattierung von ihr.

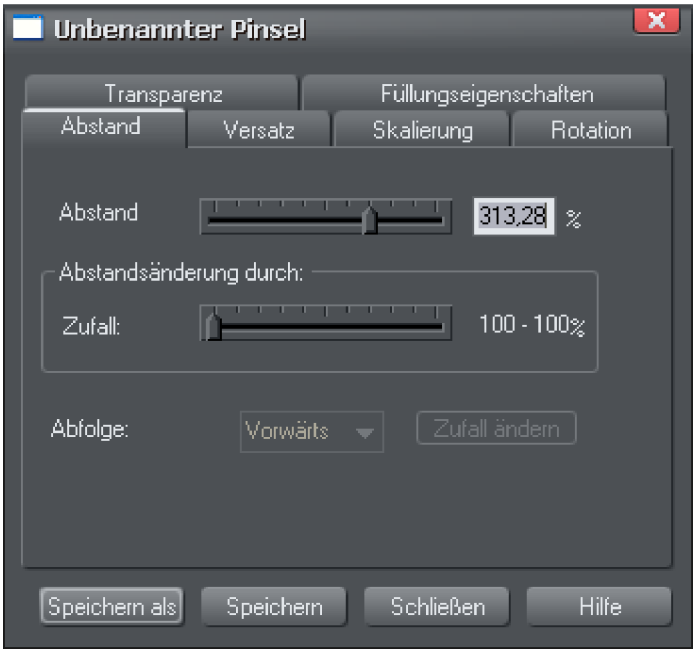
Pinselstriche einfärben

Wenn Sie einen Pinsel auswählen und mit ihm zeichnen, wird die Linie voreingestellt die selbe(n) Farbe(n) wie der Pinsel haben. Sie können aber die Farbe der Linie ändern, indem Sie sie auswählen und auf eine Farbe der Farbleiste (siehe Seite 211) klicken oder den Farbeditor (siehe Seite 214) benutzen. Alle danach gezeichneten neuen Linien benutzen die sie selbe Farbe. Um neue Linien zu zeichnen, die die Eigenschaften einer bestehenden Linie haben sollen, klicken Sie zunächst diese Linie an, die nächste Linie wird dann genau so aussehen.

Bearbeitung von Stempel-Pinseln

Je nachdem, ob sie einen Kunst- oder Stempel-Pinsel bearbeiten, sehen Sie einen unterschiedlichen Dialog. Um die erweiterten Bearbeitungsfunktionen für einen Stempel-Pinsel aufzurufen:

1. Wählen Sie den Stempel-Pinselstrich, den Sie mit dem **FREIHAND-WERKZEUG** bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie in der Infoleiste auf **PINSEL BEARBEITEN**.



Ein Dialog wird geöffnet, in dem Sie folgendes anpassen können:

- **ABSTAND:** Abstand zwischen den Objekten des Pinsels.
- **VERSATZ:** Der Abstand zwischen der Ursprungslinie und den Objekten im Pinsel.
- **SKALIERUNG:** Größe der Objekte im Pinsel.
- **ROTATION** Rotation der Objekte des Pinsels im Verlauf der Linie.
- **TRANSPARENZ:** Die Pinseltransparenz.
- **FÜLLEIGENSCHAFTEN:** Verschiedene Optionen, einschließlich Farboptionen.

Die Transparenz wird in Transparenz beschrieben. Die Farben werden in Umgang mit Farben (siehe Seite 209) beschrieben.

Wenn Sie ein druckempfindliches Grafiktablett verwenden, können Sie mit den Transparenz- und Skalierungsoptionen die Empfindlichkeit des Pinsels einstellen. Wenn Sie nicht über ein druckempfindliches Grafiktablett verfügen, können Sie die Effekte mit den Pinselformen (siehe Seite 161) nachahmen.

Speichern Sie Ihre Bearbeitungen mit der Schaltfläche **SPEICHERN**. Die Schaltfläche **SPEICHERN ALS NEU** erstellt einen neuen Pinsel.

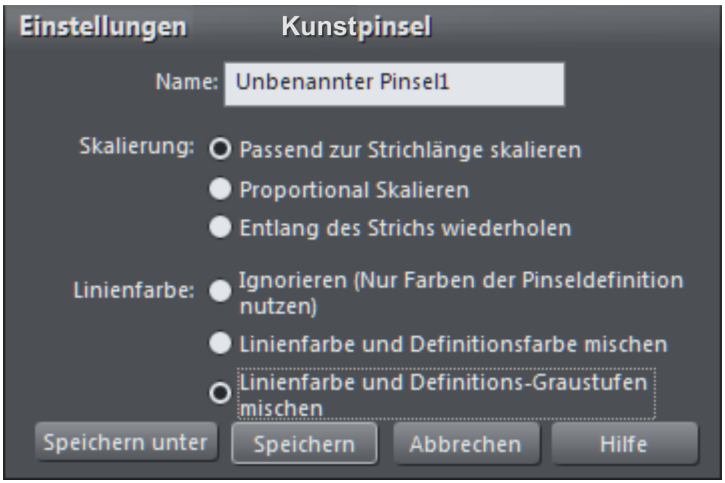
Achtung: Obwohl Sie einen Standardpinsel bearbeiten können, ist es nicht möglich, diese Änderungen am Pinsel über die aktuelle Sitzung hinaus zu verwenden. Die Standardpinsel werden bei Start des Programms wiederhergestellt. Wenn Sie einen der Standardpinsel zur zukünftigen Verwendung bearbeiten möchten, sollten Sie diesen als neuen Pinsel speichern.

Bearbeitung von Kunstpinseln

Zur Bearbeitung eines Kunstpinsels:

1. Wählen Sie den Kunstpinselstrich, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie in der Infoleiste auf **PINSEL BEARBEITEN**.

Ein Dialog wird geöffnet:



Die Option **SKALIERUNG** bestimmt, was mit dem Pinsel passiert, damit er der Linie entspricht.

- **PASSEND ZUR STRICHLÄNGE SKALIEREN:** Voreingestellt wird der Pinsel entlang der Linie skaliert, dass er der Pinselstrichlänge entspricht.
- **PROPORTIONAL SKALIEREN:** Wählen Sie diese Option, wenn das Seitenverhältnis der Form des Pinsels erhalten wollen, dabei wird die Linienbreite ignoriert.
- **ENTLANG DES PINSELSTRICHS WIEDERHOLEN:** Anstattt den Pinsel entlang des Pinselstrichs zu skalieren, wird der Pinsel wiederholt und folgt dabei präzise seinem Verlauf und seiner Orientierung.

Die Option **LINIENFARBE** bestimmt, wie der Pinsel das aktuelle Attribut Linienfarbe benutzt. Wenn zum Beispiel die aktuelle Linienfarbe auf Rot gesetzt ist und Sie einen grünen Pinsel auswählen, wollen Sie dann einen roten oder einen grünen Pinselstrich?

- **IGNORIEREN (NUR FARBEN DER PINSELDEFINITION NUTZEN)** Die aktuelle Linienfarbe wird ignoriert, wenn Sie mit diesem Pinsel malen, erhalten Sie die Farbe des Pinsels. Sie können die Linienfarbe dieses Pinselstriches trotzdem später ändern.
- **LINIENFARBE UND DEFINITIONSFARBE MISCHEN** Diese Option ist für Pinsel mit kräftigen Farben, wie die mitgelieferten blauen Pinsel. Das Blau in diesen Pinseln wird dann durch die gewählte Linienfarbe ersetzt.
- **LINIENFARBE UND DEFINITIONS-GRAUSTUFEN MISCHEN** Diese Option ist für Pinsel in Graustufen, wie der mitgelieferte Pinsel „Rohr". Die Graustufe wird durch eine entsprechende Schattierung der gewählten Linienfarbe ersetzt. Wenn Sie einen

neuen Pinsel in Graustufen erstellen, ist diese Option für Sie voreingestellt. Beachten Sie, dass wenn Sie diese Optionen ändern eine Abfrage erfolgt, ob Sie diese Änderungen auf bestehende Linien in Ihrem Design, die diesen Pinsel benutzen, übertragen wollen.

Benutzen Sie **SPEICHERN UNTER**, wenn Sie einen neuen Pinsel erstellen wollen, anstelle den alten zu modifizieren.

Arbeiten mit Formen

Zeichen-Werkzeuge für Formen



Mithilfe dieser Werkzeuge erstellen Sie Standard-Formen.

- **RECHTECK-WERKZEUG** (M)
- **ELLIPSEN-WERKZEUG** (L)
- **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt + F2)

Das **RECHTECK-WERKZEUG** erstellt Rechtecke und Quadrate. Das **ELLIPSEN-WERKZEUG** erstellt Kreise und Ellipsen. Das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** erstellt Polygone, Sterne und Smart-Formen.

Rechtecke und Quadrate erstellen

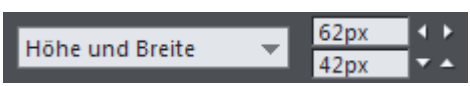
So erstellen Sie ein Rechteck:



Verwenden Sie das Rechteck-Werkzeug (Umschalt + F3 oder M) In der Hauptwerkzeugleiste.

Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste ein Rechteck auf dem Arbeitsbereich auf. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um ein Quadrat anstatt einem Rechteck zu erstellen.

Sie können auch Breite und Höhe im Menü **BEARBEITBARE EINTRÄGE** der Infoleiste eingeben.

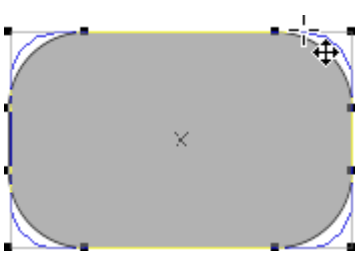


Abgerundete Rechtecke erstellen



Um Ihrem Rechteck abgerundete Ecken zu geben, wählen Sie es aus und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Abgerundete Ecken“ auf der Infoleiste des **RECHTECK-WERKZEUGS**.

Mit den Auswahlanfassern an den Ecken können Sie den Durchmesser der abgerundeten Ecken einstellen.



Sie ändern die Größe eines Rechtecks entweder mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** (indem Sie an den Eckanfassern ziehen) oder mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Beachten Sie, dass wenn Sie das Seitenverhältnis eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** ändern (indem Sie es nur in eine Dimension strecken), das Seitenverhältnis der abgerundeten Ecken nicht verzerrt, sondern beibehalten wird. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte ausgewählt haben oder eine Gruppe strecken, die ein abgerundetes Rechteck beinhaltet, wird das Seitenverhältnis der Ecken nicht beibehalten.

TIPP: Halten Sie bei der Drehung von Rechtecken oder Formen mit geraden Kanten die Strg-Taste gedrückt, um die Objekte so zu drehen, dass eine der geraden Kanten genau horizontal oder vertikal ist.

Kreise und Ellipsen erstellen

So erstellen Sie einen Kreis oder eine Ellipse:



Wählen Sie das **ELLIPSEN-WERKZEUG** (Umschalt + F4 oder L) aus der Hauptwerkzeugleiste.

Die Schaltflächen **ERSTELLEN AUS RADIUS/DURCHMESSER** der Infoleiste erzeugen automatisch Kreise.



1. Erstellen aus Radius
2. Erstellen aus Durchmesser
3. Begrenzung erstellen

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS RADIUS**-Option, um Kreise zu erstellen. Der Startpunkt der Erstellung ist das Zentrum des Kreises.

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**-Option. Der Startpunkt der Erstellung ist nun der Rand des Kreises.

Mit der Schaltfläche **BEGRENZUNG ERSTELLEN** erzeugen Sie eine Ellipse auf dem Arbeitsbereich. Halten Sie dabei Strg gedrückt, um statt einer Ellipse einen Kreis zu erstellen.

Sie können Ellipsen in Kreise umwandeln, indem Sie auf einen Anfasser doppelklicken.

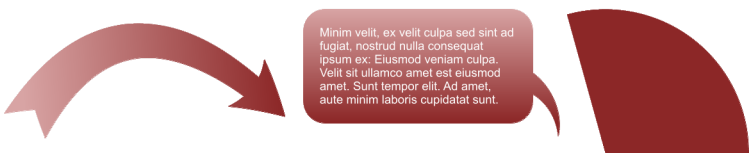
Smart-Formen

Smart-Formen sind eine Methode, die Funktionalität von Designer Pro zu erweitern. Smart Formen sind Plug-Ins. Jede Smart-Form bringt ihre eigenen Steuerelemente zur Bearbeitung mit, im Allgemeinen in Form kleiner Anfasser, an denen Sie ziehen, um Parameter einzustellen.

Sie finden die Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 36) oder im Menü **EINFÜGEN**. Wählen Sie zum Beispiel **„EINFÜGEN"** > **„FORM"** aus dem Hauptmenü, um aus einer Reihe einfacher Smart-Formen zu wählen.



Oder klicken Sie im **QUICKSHAPE-WERKZEUG** auf der Infoleiste auf **EINFÜGEN** und wählen Sie eine Form aus dem Auswahlmenü aus.



Einfache Smart-Formen: Rahmen, variable Ecken, Ringsegment, Spirale, Textfeld, Dreieck

Obwohl es einfache Smart-Formen gibt, die nur eine einfache Form darstellen, erlaubt die darunter liegende Smart-Form-Architektur sehr viel komplexere Anwendungen wie Diagramme, Prozentanteil-Ringe, Foto-Grids und Textfelder, die alle persönlichen Bedürfnissen angepasst werden können.

Siehe Foto-Grids (siehe Seite 350) im Abschnitt Arbeiten mit Fotos (siehe Seite 349) für mehr Details zum Einstellen der Foto-Grid Smart-Formen.

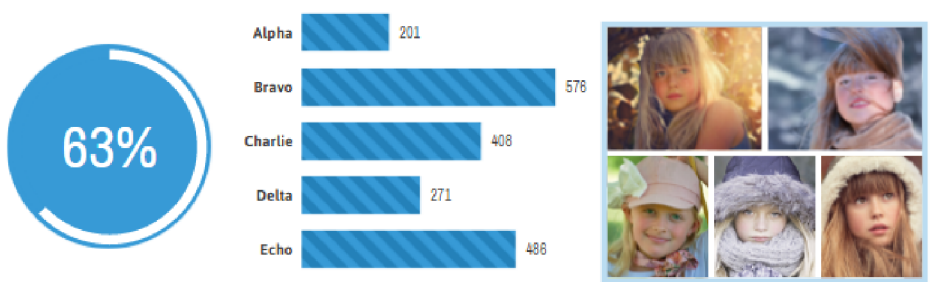
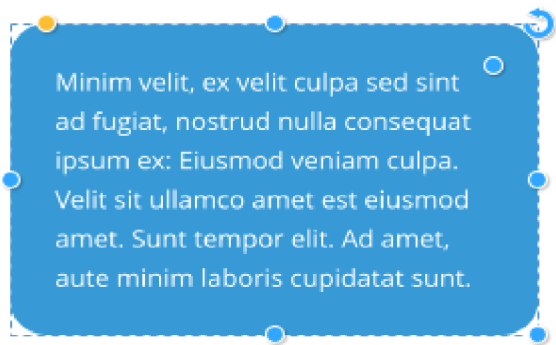


Diagramm- und Foto-Grid-Smart-Formen

Smart-Formen bearbeiten

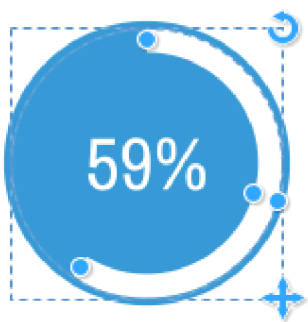
Um eine Smart-Form zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Form mit dem Auswahlwerkzeug (siehe Seite 137). Oder wählen Sie sie mit dem QuickShape-Werkzeug (oder auch Rechteck- oder Ellipse-Werkzeug) aus der Hauptwerkzeugleiste aus.

Wird eine Smart-Form ausgewählt, werden eine Reihe von Steuerungsanfassern angezeigt, an der Form und um diese herum:



Das ist die Smart-Form einfaches Textfeld Die runden Anfasser an den Seiten erlauben es, das Feld auf eine beliebige Größe zu strecken. Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt. Der Anfasser unten rechts vergrößert oder verkleinert die gesamte Smart-Form.

Jede Smart-Form hat ihre eigene Gruppe von Steuerelementen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Die Statuszeile (an der unteren Fensterkante) zeigt ebenfalls Beschreibungen zur Funktion jedes Anfassers. In diesem Beispiel stellt der orange Anfasser oben links die Abrundung der Ecken des Textfeld-Hintergrunds ein (die meisten rechteckigen Smart-Formen haben eine solche Funktion). Der obere rechte Anfasser etwas weiter innen steuert den Rand um den Text. Text innerhalb von Smart-Formen kann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 231) bearbeitet werden (z. B. Größe, Schriftart, usw.).



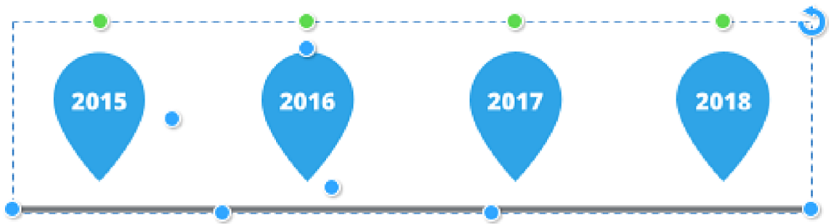
Diese Smart-Form Prozentanteil Ring hat Steuerelemente, um entweder am Ende des Rings zu ziehen (dadurch wird der Wert geändert) oder den Wert mit dem Textwerkzeug zu bearbeiten, wodurch sich umgekehrt die Länge des Balken ändert. Der Anfasser genau in der Mitte des Kreisbogens erlaubt die Anpassung der Dicke des Bands.

Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt, der rechts unten ändert die Größe.

Die Farben einer Smart-Form können bei ausgewählter Form entweder über die Farbleiste oder den **FARBEDITOR** geändert werden. Sie können Farben auch aus der Farbleiste auf eine Form ziehen. Hat eine Form mehrere Farben, wird der Dialog „Farbe ersetzen“ (siehe Seite 220) aufgerufen, in dem Sie festlegen, welche Farbe geändert werden soll.

Zeitlinie-Smart-Formen

Zeitlinie sind in diversen Dokumenten, insbesondere Präsentationen üblich. Die Smart-Form Zeitlinie besteht aus einer Linie, auf der ein Objekt (oder einer Gruppe von Objekten) in regelmäßigen Abständen wiederholt wird. Sie können mit den Smart-Form-Anfassern die Anzahl der Objekte vergrößern oder reduzieren und Abstand, Größe, vertikale Ausrichtung usw. einstellen.



Smart-Form Zeitlinie mit Anfassern

Um einen Zeitlinie einzufügen, benutzen Sie **EINFÜGEN** > **AUS CONTENT-KATALOG** > **KOMPONENTEN** > **DRUCK- UND INTERNET-KOMPONENTEN** > **ZEITLINIEN**

Zeitlinie - Übersicht der Anfasser

END-ANFASSER	Ziehen Sie an den Enden, um die Länge zu ändern oder die Linie als ganzes zu drehen.
ABSTAND	Ziehen, um den Abstand der Objekte auf der Linie zu ändern
HINZUFÜGEN/ LÖSCHEN	Klicken, um eine Kopie des äußersten rechten Objekts hinzuzufügen oder ziehen, um mehrere Objekte hinzuzufügen oder zu entfernen. Wenn Sie versuchen, eine Kopie hinzuzufügen und nichts passiert, bedeutet das, dass nicht mehr genug Platz für eine weitere Kopie auf der Linie ist. Versuchen Sie, mit dem Anfasser Größe die Größe der Objekte zu reduzieren oder ziehen Sie die Linie länger.
VERTIKALER VERSATZ	Ziehen, um die vertikale Anordnung der Objekte auf der Linie zu ändern.
LÖSCHEN	Ein Objekt von der Linie löschen.
LINIENSTÄRKE	Ziehen, um die Dicke der Linie anzupassen.
GRÖßE	Ändern der Größe der Objekte auf der Linie.

Textbearbeitung

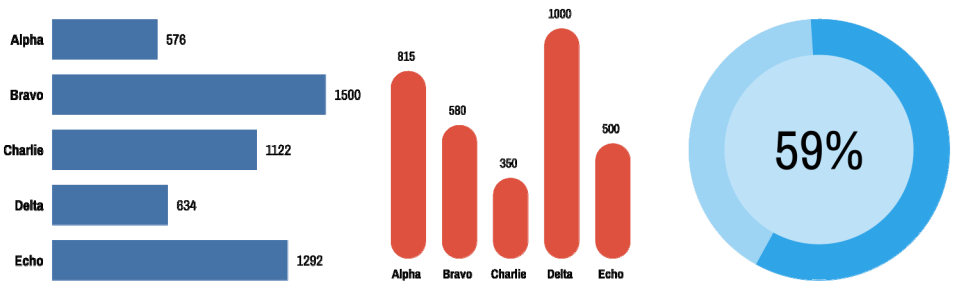
Viel der Zeitlinien enthalten Text, den Sie natürlich mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 231) bearbeiten können. Falls der gewünschte Text nicht in den verfügbaren Platz passt, versuchen Sie die Objekte auf der Linie größer zu machen, wählen Sie dann den Text aus und reduzieren Sie die Schriftgröße, damit mehr Text hinein passt. Wenn Sie die Schriftgröße des Texts in einem Objekt ändern, sehen Sie, wie sich der Text auch in allen anderen Objekten aktualisiert, dadurch sehen Sie gut, welche Größe am besten passt.

Symbol ersetzen

Manche Zeitlinien enthalten Symbole, die Sie lieber austauschen möchten. Wählen Sie das Symbol dazu mit Strg + Mausklick „innen“ aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **SYMBOL ERSETZEN** aus dem Kontextmenü.

Diagramm-Smart-Formen

Die Smart-Form Diagramm - siehe **„EINFÜGEN“** > **DIAGRAMME...** - erlaubt es Ihnen, die Werte und Beschriftungen des Diagramms mit dem **TEXTWERKZEUG** (siehe Seite 231) zu bearbeiten, wobei sich die Grafik entsprechend aktualisiert.



Balkendiagramm, Säulendiagramm, Prozentanteil-Ring

Wie bei allen Smart-Formen doppelklicken Sie darauf, um zum **QUICKSHAPE-WERKZEUG** zu wechseln und die Bearbeitungsanfasser der Smart-Form anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Bei den Balken- und Säulendiagrammen gibt es Anfasser für die Breite der Balken, Höhe und Breite des Diagramms, dem Abstand zwischen den Balken, die Abrundung der Ecken der Balken und zum Hinzufügen/Entfernen von Balken. Außerdem hat jeder Balken einen Anfasser, um seine Position innerhalb des Diagramms zu verschieben und einen weiteren, um den Wert des Balkens mit der Maus zu ändern. Für eine höhere Genauigkeit zoomen Sie einfach in die Darstellung hinein. Oder Sie geben mit dem Textwerkzeug (siehe Seite 231) präzise Zahlenwerte ein, sogar mit Kommastellen.

Balken- und Säulendiagramme anpassen

Die Farben von Diagrammen können Sie einfach ändern, indem Sie das ganze Diagramm auswählen und auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** klicken. Der **FARBE ERSETZEN**-Dialog wird angezeigt, in dem Sie auswählen können, welche Farbe im Diagramm durch die gewählte Farbe ersetzt werden soll. Sie können auch den **FARBEDITOR** verwenden, um die Farbe zu bearbeiten: Oben im Farbeditor finden Sie eine Liste der Farben, die ersetzt werden können, wählen Sie dort die Farbe aus, die Sie ändern wollen.

Manchmal kann es notwendig werden, mehr als nur die bestehenden Farben im Diagramm zu ändern. Sie können einen bestimmten Balken innerhalb des Diagramms auswählen, indem Sie ihn mit gehaltener Strg-Taste mit dem **AUSWAHLWERKZEUG**

anklicken. Dadurch wird dieser Balken „innen“ ausgewählt. Sie können jetzt seine Farbe oder seine Umrisslinie direkt ändern und sogar seine Füllung mit dem **FÜLL-WERKZEUG** (siehe Seite 298) ändern. Um das Aussehen eines Balkens auf die anderen Balken zu übertragen, kopieren Sie zunächst den ausgewählten Balken mit Strg + C in die Zwischenablage. Dann wählen Sie einen anderen Balken aus und benutzen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Format/Attribute einfügen“.

Textformatierung für Werte und Beschriftungen ändern

Die Beschriftungen und Werte des Diagramms kann mit dem **TEXTWERKZEUG** bearbeitet werden, dabei können Sie die üblichen Textformatierungen benutzen, um das Aussehen des Textes zu justieren. Wenn Sie das Aussehen einer Beschriftung im Diagramm ändern, wie Schriftart, Schriftgröße oder -farbe, wird diese änderrung sofort auf die Beschriftung der anderen Balken übertragen. Das passiert jedoch nur, wenn die anderen Beschriftungen die gleiche Formatvorlage angewandt haben (üblicherweise **BAR CHART LABELS**). Wenn Sie also wollen, dass einer der Balken anders aussieht, um vielleicht einen bestimmten Balken hervorzuheben, wenden Sie eine andere Formatvorlage an oder benutzen Sie die Option **KEINE FORMATVORLAGE** im Menü Formatvorlagen um die Formatvorlage zu entfernen. Dasselbe gilt für den Text für die Wertangaben.

Wenn Beschriftungen und Werten jeweils verschiedenen Formatvorlagen zugeordnet sind, können Sie durch Aktualisieren der Formatvorlage jegliche Formatierung auf alle Beschriftungen und Werte übertragen. Wählen Sie im **TEXTWERKZEUG „FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN“** aus dem **FORMATVORLAGEN-AUSKLAPPMENÜ** auf der Text-Infoleiste.

Textfelder Smart-Formen

Sie finden die Textfeld Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter **„KOMPONENTEN“** > **„DRUCK- & INTERNET-KOMPONENTEN“**. Oder im Menü **„EINFÜGEN“** > **„FORM“** > **„MEHR TEXTFELDER...“**.

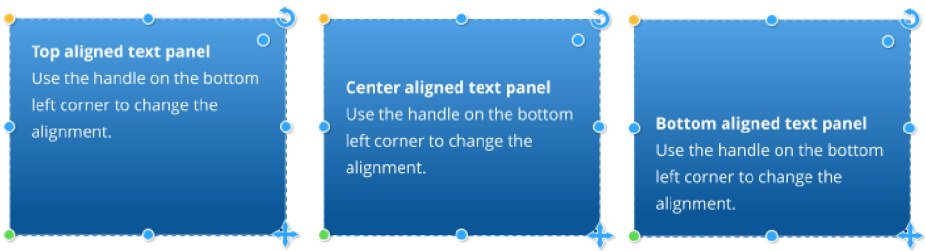


Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie Texte erzeugen. Wenn Sie die Smart-Form Steuerelemente anzeigen (Doppelklick mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** oder mit dem **QUICKSHAPE-WERKZEUG**) können Sie Breite und Höhe einstellen (wobei der Text neu umgebrochen wird), die Ränder um den Text und die Abrundung der Ecken des ganzen Textfeldes. Sie können auch das gesamte Objekt drehen, wobei es vollständig funktionsfähig bleibt.,

Diese Textfelder sind smart in dem Sinne, dass Sie sich der eingegebenen Menge Text anpassen - durch Ziehen am oberen oder unteren mittleren

Anfasser kann die Höhe des Textfeldes geändert werden. Wenn Sie mehr Text eingeben, als in das Feld passt, wächst es, um den zusätzlichen Text aufzunehmen. Wenn Sie jedoch später wieder Text entfernen, schrumpft es, aber nur bis zur letzten mit den Anfassern eingestellten Höhe. Dadurch können die Größen der Textfelder konsistent gehalten werden, wenn Textfelder einen definierten Platz belegen sollen oder an anderen Objekten gleicher Höhe ausgerichtet sind.

Außerdem gibt es einen zusätzlichen Anfasser um festzulegen, ob der Text oben, mittig oder unten ausgerichtet sein soll. Kicken Sie auf den Anfasser, um die Ausrichtung umzuschalten.



Ist das Textfeld voll, also kein leerer Raum oben oder unten im Textfeld vorhanden, zeigt diese Option erst mal keine Wirkung. Aber die Einstellung zu Ausrichtung bestimmt auch, wie das Feld wächst oder schrumpft, wenn Text hinzu gefügt oder entfernt wird und ist daher auch für „volle“ Textfelder relevant. Textfelder mit Ausrichtung oben wachsen und schrumpfen an der Unterkante, die Oberkante bleibt, wo sie ist. Bei Textfeldern mit Ausrichtung unten ist es umgekehrt - sie wachen nach oben mit fester Unterkante, sie werden daher üblicherweise am unteren Ende der Seite eingesetzt. Felder mit mittiger Ausrichtung wachsen gleichzeitig nach oben und unten, so dass die Mitte des Feldes fest bleibt.

Sie finden diese im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-TEXTFELDER“**.

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen sind nützlich für Präsentationen Siehe **EINFÜGEN** > **FORMEN** > **PFEILE...**



Smart-Form Winkel-Balken

Ziehen Sie an den verschiedenen Anfassern, um Winkel-Formen hinzu zu fügen/zu entfernen, die Reihenfolge zu ändern, Winkel zu ändern usw. Und natürlich einfach mit dem **TEXT-WERKZEUG (SIEHE SEITE 231)** auf die Beschriftungen klicken, um Sie zu bearbeiten.

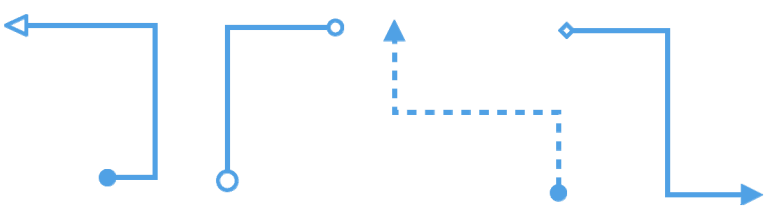


Pfeil-Smart Formen

Bei den meisten Pfeile im Ordner Pfeile (**„EINFÜGEN“** > **„FORM“** > **„PFEILE“** können noch verschiedene Designs für Spitzen und Enden eingestellt werden. Klicken oder ziehen Sie an den grünen Anfassern zur Auswahl der verschiedenen Styles.

Smart Formen Flussdiagramm-Pfeile

Gut für Flussdiagramme, Diagramme, Explosionsansichten usw. Flussdiagramm-Pfeile verhalten sich wie Pfeile, bei denen Sie Spitze und Ende einstellen können, Drehung, Breite und so weiter anpassen können, aber sie enthalten 90° Segmente, die Sie ziehen können, um ihre Position zu ändern. Sie befinden sich im Ordner Pfeile: **EINFÜGEN** > **FORM** > **PFEILE...**



Polygone und Sterne erstellen

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie fast jede symmetrische Form mit spitzen oder abgerundeten Ecken erstellen. Sie können anschließend an den Ecken ziehen, um die Seiten zu kippen und die Seitenanzahl ändern oder das Objekt zu einer Ellipse, einem Polygon oder einem Stern machen.



1. Wählen Sie in der Ausklappleiste der Hauptwerkzeugleiste das **QUICKSHAPE**-Werkzeug (Umschalt + F2).
2. Wählen Sie **POLYGON ERSTELLEN** oder **STERNFORMEN** in der Infoleiste.
3. Wählen Sie die Anzahl der Seiten entweder aus dem Menü aus oder geben Sie sie in das Textfeld ein.



1. Erstell-Modi: Radius/Durchmesser/Begrenzung
2. Polygon
3. Ellipse
4. Sternformen
5. Abgerundete Ecken
6. Kanten wiederherstellen
7. Seitenzahl
8. Bearbeitbare Einträge
9. Eingabefelder

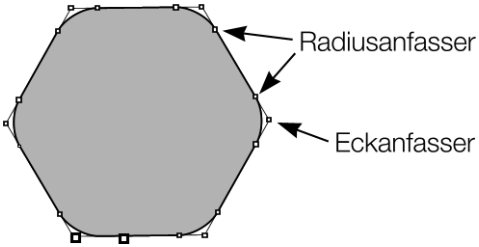
Polygone und Sterne werden genauso wie Kreise und Ellipsen durch Aufziehen erzeugt. Die Radius-, Durchmesser- und „Begrenzung erstellen"-Schaltflächen beeinflussen auch hier den Ursprungspunkt der Form.

- Von der Mitte nach außen (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS RADIUS**),
- Vom Außenrand (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**),
- Diagonal, um ein gedachtes Rechteck um das Polygon zu erzeugen (**BEGRENZUNG ERSTELLEN**). So können Sie das Polygon oder den Stern verzerren.

Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken

Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN** oder doppelklicken Sie auf einen Eckpunkt.





Das Polygon hat am Anfang der Rundung zusätzliche Anfasser (Radiusanfasser). Um den Radius zu vergrößern oder zu verkleinern, ziehen Sie an einem der Radiusanfasser.

So entfernen Sie abgerundete Ecken:

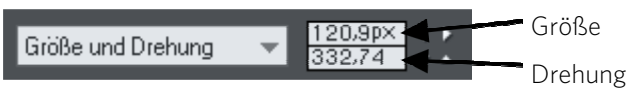
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.
- Oder doppelklicken Sie auf einen Eckanfasser.

Polygone und Sterne bearbeiten

Sie können die Formen im **AUSWAHL**-Werkzeug bewegen, drehen, skalieren und stauchen. Das **AUSWAHL**-Werkzeug wird im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85) beschrieben.

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie Größe und Drehung einstellen:

- Ziehen Sie an den Eckanfassern.
- Oder wählen Sie **GRÖßE & DREHUNG** aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern. So verschieben Sie ein Polygon/einen Stern:

- Ziehen Sie am Anfasser in der Mitte der Form.
- Oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur.
- Oder wählen Sie „Mittelpunkt“ aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten X/Y-Werte in die Textfelder ein.



Erstellen oder entfernen Sie abgerundete Ecken durch Drücken der Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.



Das Polygon wird zur Ellipse, indem Sie auf die Schaltfläche **ELLIPSE ERSTELLEN** klicken oder auf den Mittelpunkt des Polygons doppelklicken.



Polygone können über die Schaltfläche **STERNFORMEN** in Sterne verwandelt werden. Ebenso durch einen Doppelklick auf eine Seite.



Ziehen Sie an den Seiten, um diese abzurunden. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Rand des Polygons (ändert diesen in eine Pfeilform). Sie können nun die Seiten ziehen.



Auf der linken Seite befinden sich die Original-Polygone. Ziehen Sie einfach an den Seiten, um diese zu verbiegen.

Doppelklicken Sie mit gehaltener Strg-Taste auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **SEITEN WIEDERHERSTELLEN**, um die Seiten wieder gerade zu machen.



Über das Auswahlmenü können Sie die Anzahl der Seiten einstellen oder selbst eintippen.



Sterne bearbeiten

So erhöhen oder verringern Sie die Tiefe der Sternform:

Ziehen Sie einen Stern-Anfasser oder wählen Sie **STERNRADIUS & VERSATZ** aus dem Menü **BEARBEITBARE FORMEN.** Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Ziehen Sie an den Seiten, um eine Kurvenform zu erstellen:



Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern.



Verschieben von der Mitte

Winkelverschiebung

Wenn Sie mit gedrückter Strg-Taste an einer Seite des Sterns ziehen, werden die Seiten symmetrisch verschoben. Strg+Umschalt verschiebt Seitenpaare als Spiegebilder. Halten Sie die Strg-Taste und doppelklicken Sie auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **KANTEN WIEDERHERSTELLEN** um alle Seiten wieder zu begradigen.

Formen kombinieren

Die Option **FORMEN KOMBINIEREN** (Objekte wählen, Rechtsklick > **FORMEN KOMBINIEREN**) bietet viele Möglichkeiten, Formen zu neuen Formen zu kombinieren, z. B. durch Addieren, Subtrahieren oder Zerschneiden. Sie können jede Objektart kombinieren, einschließlich Bitmaps.

Bei den Optionen Subtrahieren, Formenschnittmenge und Zerschneiden können Sie auswählen, ob die oberste Form das Schneiden vornimmt, oder ob Sie eins der Fotobereich-Werkzeuge verwenden.

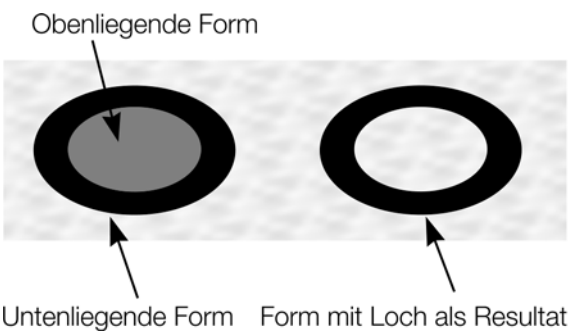


Wählen Sie eines der Fotobereich-Werkzeuge, um die Form zum zerschneiden über den unteren Formen zu zeichnen. Der gewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie umrandet.

Wechseln Sie anschließend ins **AUSWAHL**-Werkzeug und wählen Sie die Formen aus, die kombiniert werden sollen. Klicken Sie nun mir der **RECHTEN** Maustaste und wählen Sie anschließend **FORMEN KOMBINIEREN** und eine der Optionen. Die Fotobereich-Form wird dann dazu verwendet, die darunter liegenden Formen zu beschneiden.

Unter „Fotobereiche und Masken“ (siehe Seite 334) finden Sie weitere Informationen zu den Fotobereich-Werkzeugen.

Löcher in Formen erstellen

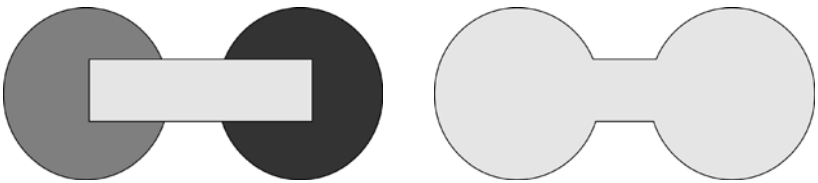


Wählen Sie **ANORDNEN -> FORMEN KOMBINIEREN -> FORMEN SUBTRAHIEREN**. Das ist vergleichbar mit „Formen zusammenfügen“. Es gibt aber folgende Unterschiede:

- Die obere Form (bzw. Masken-Form auf einer Masken-Ebene) wird zu einem Loch in den anderen Formen.
- Die Linienattribute sowie Farben der untergeordneten Formen bleiben unverändert.
- „Formen kombinieren“ modifiziert die Linien physisch. Die Originalformen können nur durch die Rückgängig-Funktion wiederhergestellt werden.
- Die Anzahl der überlappenden Formen hat keine Auswirkung.

Mehrere Formen zu einer zusammenfügen

Die rechts dargestellte Form können Sie z. B. aus den drei links dargestellten Formen erstellen:



1. Erstellen Sie zwei Kreise und das Rechteck.
2. Wählen Sie alle drei Formen aus.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ADDIEREN**.

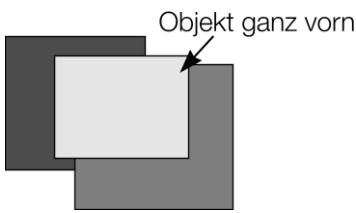
Die neue Form übernimmt die Linienattribute und Farben von der obersten Form (in diesem Fall das Rechteck in der Illustration).

Wenn Sie mehrere Formen auswählen und mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** über diese zeichnen, werden die berührten Formen zusammengefügt.

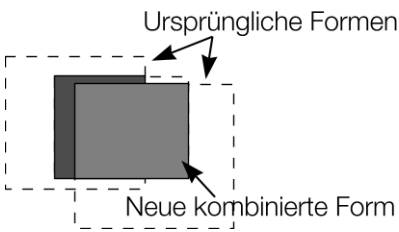
Formenschnittmenge

Bei **SICH ÜBERSCHNEIDENDEN FORMEN** wird das neue Objekt aus den Teilen der unteren Formen gebildet, die durch das obere Objekt oder eine Masken-Form auf der Masken-Ebene abgedeckt werden.

Wählen Sie Formen, die Sie maskieren möchten aus, danach wählen Sie die Maskenform. Sie können die Maskenform auch im Masken-Modus auf der Maskenebene platzieren. 



Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMENSCHNITTMENGE**. Dadurch wird eine neue Form erstellt. Die obere Form oder Maske verschwinden.

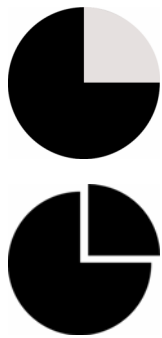


Die Linienattribute sowie Farben der untergeordneten Formen bleiben unverändert. Bereiche, die nicht von der oberen Form oder Maske abgedeckt werden, werden gelöscht. Die obere Form kann eine Gruppe für komplexere Subtraktion sein. Gruppen werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 108) beschrieben.

Formen zerschneiden

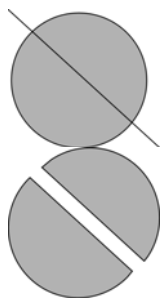
Sie können mit Xara Designer Pro X Formen mithilfe von Objekten oder Linien in zwei oder mehr Teile zerschneiden. Verfahren Sie zum Beispiel wie folgt, um ein Segment aus einen Kreis auszuschneiden:

1. Zeichnen Sie einen Kreis. Fügen Sie auf diesem Kreis oder auf der Maskenebene ein Dreieck hinzu.
2. Wählen Sie beide Formen aus (wenn Sie nicht mit Masken arbeiten).
3. Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN** > **FORMEN ZERSCHNEIDEN**. Die Ränder des Dreiecks schneiden dann den Kreis in zwei Formen. Danach verschwindet das Dreieck.
4. Sie können nun das Segment aus dem Kreis herausziehen:



Sie können auch mit einer Linie ein Objekt zerschneiden:

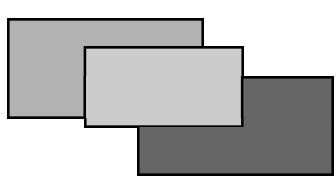
Die Linie sollte vollständig durch das Objekt hindurch gezogen werden und darüber hinausragen (wie in der Zeichnung dargestellt). Wenn die Linie zu kurz ist, wird ein dünner Schnitt herausgetrennt.



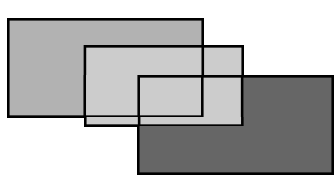
Komplexe Formen zerschneiden

Wenn Sie den Befehle **ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** auswählen, werden alle ausgewählten Objekte entlang ihrer Überschneidungskanten in Stücke zerlegt.

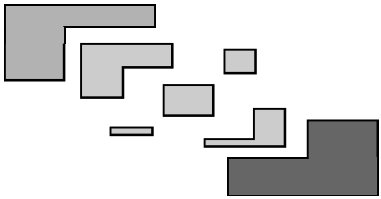
Drei ausgewählte Rechtecke mit 1 px breitem Rand



Wählen Sie **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** > **ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** zerteilt die Formen entlang ihrer Überschneidungskanten. Die 1 px Kanten zeigen die Umrisse der entstehenden Formen.



Ziehen Sie jetzt die einzelnen Rechtecke auseinander, um die neuen Formen zu sehen.



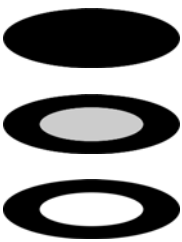
Die Linienattribute sowie Farben der zerschnittenen Formen bleiben unverändert.

Formen zusammenfügen

Mit **ANORDNEN > FORMEN ZUSAMMENFÜGEN** können Sie Löcher in Formen erstellen. Da die überlappenden Teile zweier Formen mit keiner Farbe gefüllt werden, sondern transparent bleiben, können Sie diesen Effekt verwenden, um Löcher in Formen zu erstellen. Dabei behalten Sie die Möglichkeit, die Löcher später jederzeit wieder zu entfernen.

Beispiel, um einen Ring zu erstellen:

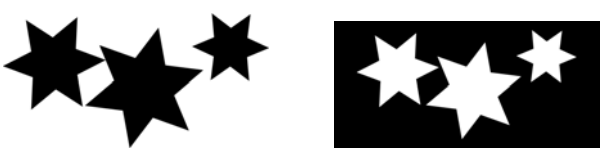
1. Erstellen Sie eine Ellipse.
2. Erstellen Sie eine zweite Ellipse über der ersten (Die Farbe der zweiten Ellipse wurde in der Abbildung geändert, um die Darstellung offensichtlicher zu gestalten).
3. Wählen Sie beide Formen aus.
4. Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN ZUSAMMENFÜGEN**.



Dadurch entsteht eine Ellipse mit einem elliptischen Loch.

Sie können mehrere Formen kombinieren oder verbinden.

Das obere Objekt wird zum Ausschneiden des Lochs verwendet. Wenn es sich bei diesem Objekt um eine Gruppe handelt, können Sie in einem Schritt mehrere Löcher erstellen. Z. B. kann eine Gruppe aus drei Sternen folgende Form aus einem Rechteck ausstanzen:



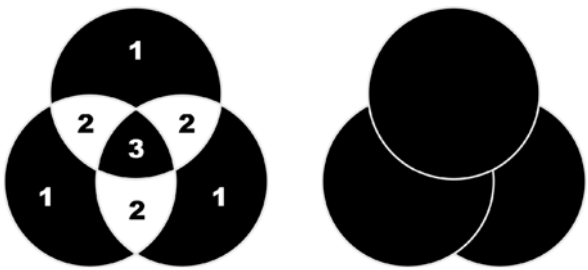
Gruppen werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 108) beschrieben.

Wenn sich mehrere Formen überlappen:

- Die obere Form (oder obere Gruppe) wird zu einem Loch in den unteren Formen.

- Die Linienattribute sowie die Farben der anderen Formen ändern sich entsprechend der oberen Form.
- Wenn sich mehrere Formen überlagern:
  - Bei einer gerade Anzahl von Formen wird die Schnittmenge transparent.
  - Bei einer ungeraden Anzahl von Formen wird die Schnittmenge undurchsichtig.

Die Zahlen auf dem folgenden Beispiel mit drei Kreisen zeigen, welche Formen sich in jedem Bereich überlappen:



Die verbundene Form auf der linken Seite zeigt die Anzahl der Segmente, die sich überlappen. Auf der rechten Seite befinden sich die drei Originalkreise in nicht verbundener Form.

Zusammengefügte Formen trennen

Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN TRENNEN**. Dadurch werden die zusammengefügten Formen zu separaten Objekten, jedoch werden Originalattribute der einzelnen Objekte nicht wiederhergestellt.

Sie können mehrere zusammengefügte Formen gemeinsam in einem Durchlauf trennen.

Formen bearbeitbar machen

Wählen Sie zum Umwandeln vordefinierter Objekte wie etwa Bitmaps und Rechtecke, Ellipsen, QuickShapes und Text in Formen **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN UMWANDELN** (Strg + Umschalt + S). Dadurch können Sie den Umriss wie eine normale Form bearbeiten.

Hierfür gibt es mehrere Einsatzmöglichkeiten:

- Vordefinierte Objekte können nur zum Teil verändert werden, nachdem diese in bearbeitbare Formen umgewandelt wurden.
- Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, Text zu gestalten, z. B. durch Hinzufügen von Kurven und Ornamenten frei nach Ihren Wünschen. Bitte beachten Sie, dass Sie in Formen umgewandelten Text nicht mehr bearbeiten können, da es sich hierbei nicht mehr um einen Text handelt.
- Möglicherweise möchten Sie jemandem, der diese bestimmte Schriftart nicht besitzt, eine .XAR-Datei schicken. Da es sich bei konvertiertem Text lediglich um

eine Sammlung von Kurven und Linien handelt, benötigen Sie die Originalschriftart nicht.

Der Nachteil ist allerdings, dass Sie die Objekte nicht mehr mit ihren ursprünglichen Werkzeugen bearbeiten können.

Wenn Sie eine vordefinierte Form mit dem **FORMERSTELL-** oder **FORMRADIER-**Werkzeug bearbeiten, wird sie automatisch in eine bearbeitbare Form umgewandelt, sie müssen dies also nicht extra tun.

Bitte lesen Sie das „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 231) für weitere Informationen zum Text.

Sie können Linien (offene Formen) auch in die entsprechende geschlossene Form umwandeln, indem Sie die Linie auswählen und auf **ANORDNEN** > **LINIE IN FORM UMWANDELN** klicken. Wenn Sie eine gerade Linie mit einer Pixelbreite von 10 haben, so bewirkt die Umwandlung in eine Form, dass die Linie in eine gefüllte Rechteckform ohne Umrissbreite umgewandelt wird.

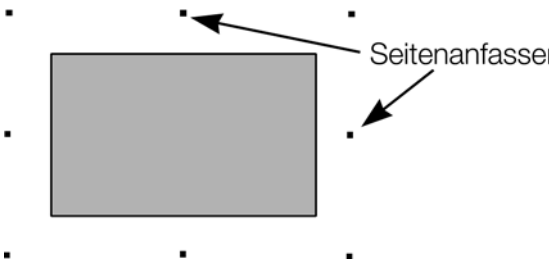
Objekte verzerren

Dehnen und Stauchen von Objekten

Dies ist ähnlich wie das Skalieren von Objekten, außer dass das Objekt nur in eine Richtung skaliert wird. Dehnen und Stauchen sind im Wesentlichen die gleiche Aktion — Dehnen vergrößert das Objekt, Stauchen verkleinert es.

Dehnen und Stauchen mit der Maus

Das **AUSWAHL**-Werkzeug muss im passenden Modus zum Skalieren sein. (Die Auswahlanfasser sind Quadrate.) Falls nötig, klicken Sie auf das Objekt um zum Skalieren-Modus zu gelangen.



Ziehen Sie einen der Seitenanfasser. Das Objekt ändert seine Größe in der entsprechenden Richtung, während Sie ziehen. Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an.

Um zwischendurch, während Sie Dehnen oder Stauchen, eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Dehnen und Stauchen mit der Infoleiste

Die Schaltfläche **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** muss deaktiviert sein. (Ist Sie aktiviert, wird das Objekt skaliert und nicht verzerrt.)

Geben Sie entweder die Breite oder Höhe in das entsprechende Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können auch eine Prozentzahl (Höhe oder Breite) eingeben. Geben Sie also 200% oben in das Feld ein, wird das Objekt doppelt so breit werden, aber dieselbe Höhe beibehalten.

Ist **SEITENVERHÄLTINIS BEIBEHALTEN** aktiviert, findet keine Verzerrung statt. Beachten Sie, dass Textbereiche und Spalten nicht gestaucht oder gedehnt werden, wenn Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** angepasst werden, außer sie befinden sich in einer Gruppe. Stattdessen werden Breite/Höhe des Bereichs bzw. der Spalte angepasst.

Wenn Sie eine Gruppe mit den Seitenanfassern skalieren, wird versucht, intelligent zu skalieren anstatt alle Elemente der Gruppe einfach nur zu dehnen oder zu stauchen. Wenn Sie stattdessen wirklich ein gleichmäßig verzerrtes Resultat

wünschen, müssen Sie beim Ziehen mit der Maus zusätzlich die Alt-Taste drücken. Mehr Informationen dazu finden Sie unter Gruppen skalieren (siehe Seite 98).

Objekte neigen



Wählen Sie dazu das **AUSWAHL-WERKZEUG**.

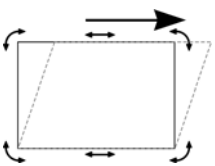


Abb.: Links sehen Sie das Originalobjekt, rechts das horizontal geneigte

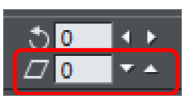
Neigen mithilfe der Maus

Das **AUSWAHL-WERKZEUG** muss sich im Drehen/Neigen-Modus befinden (die Anfasser müssen als Pfeile dargestellt werden). Gegebenenfalls klicken Sie auf das Objekt, um in den Drehen/Neigen-Modus zu wechseln.

Um das Objekt zu neigen, ziehen Sie an einem der Seitenpfeile.



Während des Ziehens neigt sich das Objekt (horizontal oder vertikal).



Die Infoleiste gibt den aktuellen Neigungswinkel an.

Halten Sie beim Ziehen die Umschalt-Taste gedrückt, um das Objekt um sein Zentrum zu neigen. Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Neigung auf festgelegte Winkel zu begrenzen.

Neigen mithilfe der Infoleiste

Um horizontal zu neigen, geben Sie den Wert des Winkels in das Textfeld ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.



Vertikal neigen:



1. Klicken Sie auf die rechte mittlere Schaltfläche der Positionsmatrix in der Infoleiste.
2. Geben Sie einen Winkel für die Neigung in die Textbox ein und drücken Sie die Eingabetaste. Positive Werte neigen nach unten, negative nach

oben.

Das Verzerren-Werkzeug

Das **VERZERREN**-Werkzeug hilft beim Verändern von Formen. Es wird sowohl dazu verwendet, Formen perspektivisch zu verzerren (also dreidimensional zu drehen), als auch diese mit Schablonen zu verformen.

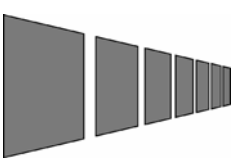


Infoleiste Verzerren-Werkzeug

1. Gitternetz
2. Verzerrung entfernen
3. Verzerrung ablösen
4. Verzerrung drehen
5. Verzerrung kopieren
6. Schablonen
7. Verzerrschablone einfügen
8. Perspektivieren
9. Perspektivverzerrung einfügen

Die Infoleiste verfügt über zwei Reihen an vorgefertigten Verzerrungen. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol um Ihr Objekt so zu verzerren. In beiden Gruppen ist die Funktion ganz links, also ohne Verzerrung, die Standardeinstellung, die Sie nach dem Anwenden anpassen können.

Perspektive



Das **MODELLIER-WERKZEUG** kann durch perspektivische Verzerrung den Eindruck von Tiefe und Räumlichkeit erzeugen.

Alle Objekte, einschließlich von Text und Bitmaps, können perspektivisch modelliert werden. Bitmaps verlieren ihre Perspektive, wenn sie später in bearbeitbare Formen konvertiert oder überblendet werden.

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).

3. Wählen Sie eine der vorgefertigten Perspektiven.



Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.

Designer Pro zeichnet eine perspektivische Schablone, in die das Objekt bzw. die Objekt-Auswahl eingefügt wird. Jeder Anfasser an den Ecken der Schablone kann bewegt werden, um die Perspektive zu ändern.

Tipp: Sie können ein perspektivisch verzerrtes Objekt weiterhin mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** skalieren, drehen oder neigen.

Möglicherweise möchten Sie die Anfasser der Schablone erst justieren, ohne dabei die bisherige Perspektive zu zerstören.



Drücken Sie dazu die Schaltfläche **VERFORMUNG ABKOPPELN**. Nun können Sie erst die Perspektive in ihre Form bringen. Um das Objekt danach einzupassen, deaktivieren Sie die Schaltfläche wieder.

Mit Fluchtpunkten arbeiten

Beim Verschieben der Perspektivenanfasser erscheint ein kleines Fadenkreuz, das einem Fluchtpunkt aus klassischen perspektivischen Zeichnungen ähnelt. Für eine einheitliche Perspektive kann ein gemeinsamer Fluchtpunkt für mehrere Objekte verwendet werden:

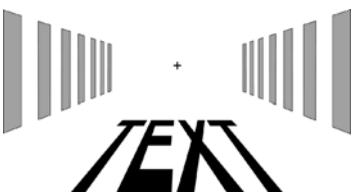


Abb.: Alle drei Objekte haben den gleichen Fluchtpunkt am Fadenkreuz.

Das perspektivische Gitter

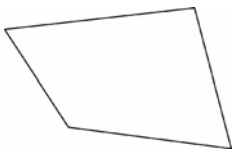


Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass der Grad der perspektivischen Verzerrung besser ersichtlich wird.

Verwenden von Verformungen

Wenn Sie dieselbe Perspektive für mehrere Objekte festlegen wollen, können Sie eine eigene Modellier-Schablone erstellen. Diese kopieren Sie über die rechte Maustaste in die Zwischenablage und fügen sie dann bei anderen Objekten ein, die genauso

perspektivisch verzerrt werden sollen. Eine Modellier-Schablone muss vier gerade Seiten haben:



Das funktioniert als Schablone



Das funktioniert als Schablone nicht. Das Objekt links hat zu viele Seiten - es müssen vier sein. Das Objekt rechts hat gebogene Seiten - es müssen gerade sein.

Perspektiven wieder entfernen



Klicken Sie auf **ENTFERNEN**, um die Perspektive zu löschen.

Hat das Objekt mehr als eine Perspektive oder Verformung, wird nur die neueste entfernt.

Drehen des Objekts in der Verformung



Wenn das Objekt innerhalb der Schablone gedreht werden muss, klicken Sie auf die Schaltfläche **INHALTE DREHEN**.

Schablonen

Im **MODELLIER-WERKZEUG** können Sie Schablonen in vielfältiger Weise zur Verformung von Objekten verwenden. Der Effekt ist ähnlich wie ein Stück Gummi oder ein Ballon, der in jede Himmelsrichtung verzerrt werden kann.

Hinweis: Sie können Schablonen auf alle Objekttypen anwenden, außer bei Bitmaps.

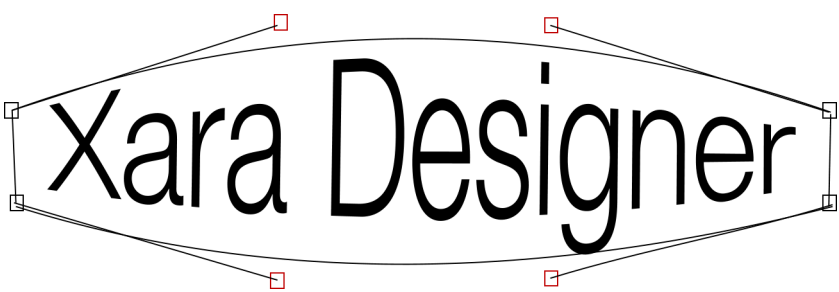


Abb.: Ein Textbeispiel mit angewandter Schablone

Schablonen wenden Sie ähnlich an wie Perspektiven:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).
3. Wählen Sie eine der Schablonen.



Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.

Nachdem eine Schablone angewandt wurde, kann sie bearbeitet werden, indem Sie an einem der Eckanfasser ziehen. Oder Sie klicken Sie auf einen Eckanfasser und ziehen dann die Kurvenanfasser.

Das Beispiel oben zeigt 4 Kurvenanfasser, die nach außen gezogen wurden, um den Inhalt der Schablone zu verzerren.

Das Gitternetz



Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass die Verzerrung besser kalkulierbar wird.

Modellierschablonen

Sie können selbst eine Schablone aus jeder vierseitigen Form erstellen, die Sie nach Belieben verzerren können. Mittels der Schaltfläche **SCHABLONE EINFÜGEN** auf der **INFOLEISTE** kann diese dann als Schablone verwendet werden.

Modellierformen bearbeiten

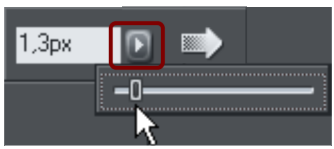
Mit dem **FORM-WERKZEUG** (oder mit den Bearbeitungsanfassern in Kombination mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) können Sie die Form der Entwicklungskurve oder Perspektive bearbeiten. Hier bestehen jedoch aufgrund der Eigenart der Formen einige Einschränkungen.

- Zu einer Perspektive oder Kurve lassen sich keine Eckanfasser hinzufügen, da die Form weiterhin vier Seiten besitzen muss.
- Die gerade Linie einer Perspektivform lässt sich nicht in eine Kurve umwandeln.

Randunschärfe (Verblassen)

Es kann vorkommen, dass Sie Kanten eines Objekts weichzeichnen möchten, damit es scheinbar in ein dahinter liegendes Objekt eingearbeitet oder überblendet wird. Diese Funktion wird „Randunschärfe“ genannt. Eine Beispielanwendung ist das Zusammenlegen zweier Bitmaps, bei denen Sie scharfe Kanten vermeiden wollen.

Der Regler für die Randunschärfe befindet sich rechts oben auf der Standardsymbolleiste neben den Schaltflächen der Galerien.



So wenden Sie Randunschärfe an:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte, deren Rand unscharf gemacht werden sollen.
2. Geben Sie einen numerischen Wert der Unschärfe in das Textfeld ein oderklicken Sie auf den Pfeil und bewegen Sie mit gehaltener Maustaste den Regler. Während der Bewegung werden die Objekte bereits weichgezeichnet.



Abb.: Randunschärfe verwischt oder zeichnet die Kanten eines Objekts weich.

Sind mehrere Objekte ausgewählt, wird um jedes einzelne eine Unschärfemaske gelegt. Sind die Objekte gruppiert, wird eine Randunschärfe um die gesamte Gruppe gelegt.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Seiten- & Ebenen-Galerie

Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** wird standardmäßig auf der rechten Seite des Designer Pro-Fensters angezeigt, wenn Sie das Programm öffnen. Sie können die Galerie fixieren, verschieben oder andocken – unter „Galerien“ (siehe Seite 72) finden Sie weitere Informationen.



Sie können Galerie öffnen und schließen, indem Sie den Reiter **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** in der Galerienleiste anklicken oder F10 drücken.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen Sie alles in Ihrem Dokument – Seiten, Ebenen und einzelne Elemente der Seite. Sie können dort Elemente auswählen, verbergen, sperren und neu anordnen.

Bearbeiten ist auf vielen verschiedenen Ebenen möglich: **SEITEN**, **EBENEN, PRÄSENTATIONSSCHRITTE** und **OBJEKTE**. Die Hierarchie der Elemente ist folgendermaßen:

Seiten

Ebenen/Schritte

Seiten-Elemente, auch Gruppen

Gruppeninhalte

Wichtige Funktionen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sind:

Seiten-Funktionen

- Liste aller Seiten anzeigen
- Der Seiten-Modus zeigt eine Liste von Seiten-Vorschaubildern zur einfachen Seitennavigation.
- Neue Seite hinzufügen, Seiten duplizieren, ausschneiden, kopieren, einfügen oder löschen
- Seitenreihenfolge durch Ziehen verändern
- Seiten umbenennen (Rechtsklick > **SEITE UMBENENNEN**)

Ebenen-Funktionen

- Zeigt eine Liste der Ebenen einer Seite, von unten (meistens Hintergrundebene) nach oben.
- In Präsentationen wird eine Liste aller Präsentationsschritte und -ebenen auf jeder Seite angezeigt, von vorne nach hinten.
- Neue Ebene erstellen, Ebenen löschen, umsortieren oder umbenennen
- Ebenen anzeigen/ausblenden

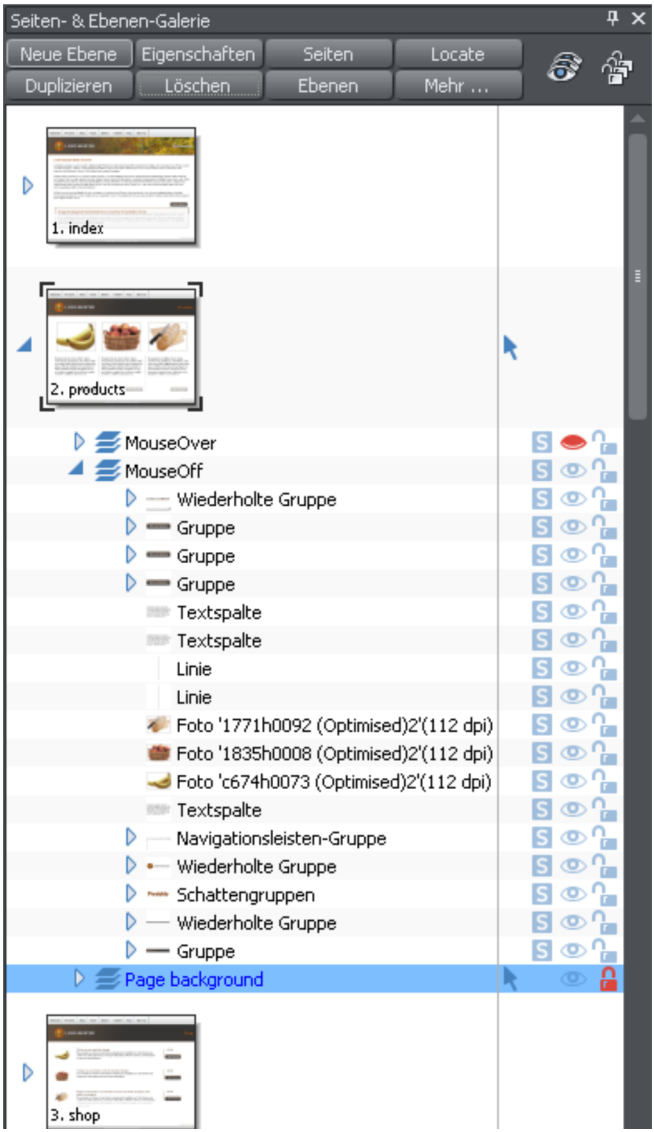
- Ebenen sperren (Ebene nicht bearbeitbar)
- Eine Ebene Solo schalten - alle anderen Ebenen abschalten

Objekt-Funktionen

Liste aller Elemente (Objekte) auf der Seite in ihrer Reihenfolge von unten nach oben anzeigen.

- Elemente anzeigen/ausblenden
- In der Reihenfolge nach oben/unten bewegen
- Objekt sperren, so dass es nicht bearbeitet werden kann
- Objekt in der Galerie finden und hervorheben, wenn es im „Lokalisieren"-Modus auf der Seite angeklickt wird - **LOKALISIEREN**-Schaltfläche ein- (aktiviert) und ausschalten (deaktiviert)
- Ein Objekt Solo schalten - alle anderen Objekte abschalten
- Objekte per Drag and Drop in eine Gruppe oder aus einer Gruppe verschieben oder Objekte von einer Gruppe in eine andere verschieben. (Dies gilt nur für normale Gruppen, jedoch nicht für verankerte Gruppen oder Gruppen wiederholter Objekte).
- Objekte umbenennen (Rechtsklick > **SEITE UMBENENNEN**)

Sie sehen zudem in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ein kleines Vorschaubild jeder Seite und jedes Elements auf der Seite. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, wird dieses vergrößert.



Hier sehen Sie, wie die MouseOff-Ebene ausgeklappt wurde und der Inhalt der Ebene angezeigt wird. Man sieht eine Navigationsleisten-Gruppe, verschiedene andere Gruppen, eine Textzeile, Textspalten-Elemente und ein paar Schatten-Gruppen.

Wenn Sie mit der Maus über ein Vorschaubild fahren, wird eine größere Version des Elements angezeigt.

Ganz rechts stellen Sie ein, ob die Elemente bearbeitet (weißer Pfeil) werden können oder gesperrt (Schloss) sind und ob man die Elemente auf der Seite sieht (helles geöffnetes Auge) oder nicht (dunkleres geschlossenes Auge).

Wenn Sie auf diese Symbole klicken, ändert sich die Sichtbarkeit oder die Bearbeitbarkeit des Objekts.

Seiten

Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf **SEITEN** klicken (oder per Rechtsklick in der Galerie **SEITEN-ANSICHT** wählen), wird der Seiten-Modus geöffnet, wo nur die Seiten eines Dokuments angezeigt werden. Alle anderen Elemente werden zusammengeklappt.

Wenn die Galerie im Seiten-Modus angedockt ist, wird die Breite der Galerie verringert, damit so wenig Platz wie möglich benötigt wird. Die Schaltflächen in der Galerie werden auch auf diejenigen reduziert, die für Seiten verwendet werden können. Sie verlassen den Seiten-Modus, indem Sie eine der Seiten ausklappen und sich die Ebenen anzeigen lassen. Die Galerie kehrt zu voller Breite zurück und es stehen wieder alle Schaltflächen zur Verfügung.

Sie können mehrere Seiten in der Galerie auswählen, indem Sie Seiten durch Anklicken mit der Strg-Taste der Auswahl hinzufügen, wenn Sie die Umschalt-Taste benutzen, können Sie einen Bereich an Seiten auswählen. So können Sie mehrere Seiten auf einmal kopieren, einfügen, löschen oder verschieben.

Sie ordnen Seiten neu an, indem Sie sie mit der Maus in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** verschieben oder mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITE NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN** wählen.

Sie können die Seitenübergänge für mehrere Seiten gleichzeitig ändern, indem Sie sie zuerst in der Galerie auswählen und dann im Reiter „Seite“ des Dialogs „Extras“ > „Webeigenschaften“ die Einstellungen ändern. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie den Seitenübergangseffekt, der für alle Seiten in einer Präsentation verwendet wird, in einem Zug schnell ändern möchten.

Um eine Seite umzubenennen, klicken Sie mit der rechten Seite darauf und wählen Sie **SEITE UMBENENNEN**. Der Seitenname macht es einfacher, Seiten in langen Dokumenten wiederzufinden. Er wird außerdem beim Export als Website verwendet.

Ebenen

Was sind Ebenen? Stellen Sie sich vor, Sie legen nach und nach Blätter auf Ihren Schreibtisch, genau so wird auch jedes neue Element in Ihrem Dokument auf alle anderen gelegt. Natürlich können Sie jedes Element auswählen und bewegen, in komplexeren Dokumenten mit hunderten (oder sogar tausenden) von Elementen, wird die Übersicht sehr schwierig. Elemente werden z. B. von anderen verdeckt.

Mit Ebenen können komplexe Seiten und Zeichnungen mit vielen verschiedenen Teilen organisiert werden. Mit Ebenen können Sie Elemente zusammenfassen und diese beliebig zu- oder wegschalten (sichtbar oder verborgen machen). Ebenen sind wie Klarsichthüllen, die ein paar Blätter zusammenhalten. Wenn Sie einen Ordner öffnen, kommen Sie an die Inhalte heran und können diese umsortieren. Ihr

Schreibtisch kann mehrere solcher Ordner enthalten und genau so, wie Sie diese neu sortieren können, können Sie dies auch bei Ebenen machen.

Ebenen sind also Elementen-Gruppen. Man kann sie unsichtbar machen, um einfacher an anderen Bereichen eines Dokuments arbeiten zu können. Man kann sie benennen, neue Ebenen erstellen und entfernen. Mit dem kleinen Pfeil, mit dem Sie auch den Inhalt einer Seite (die Ebenen) anzeigen, können Sie auch den Inhalt einer Ebene anzeigen.

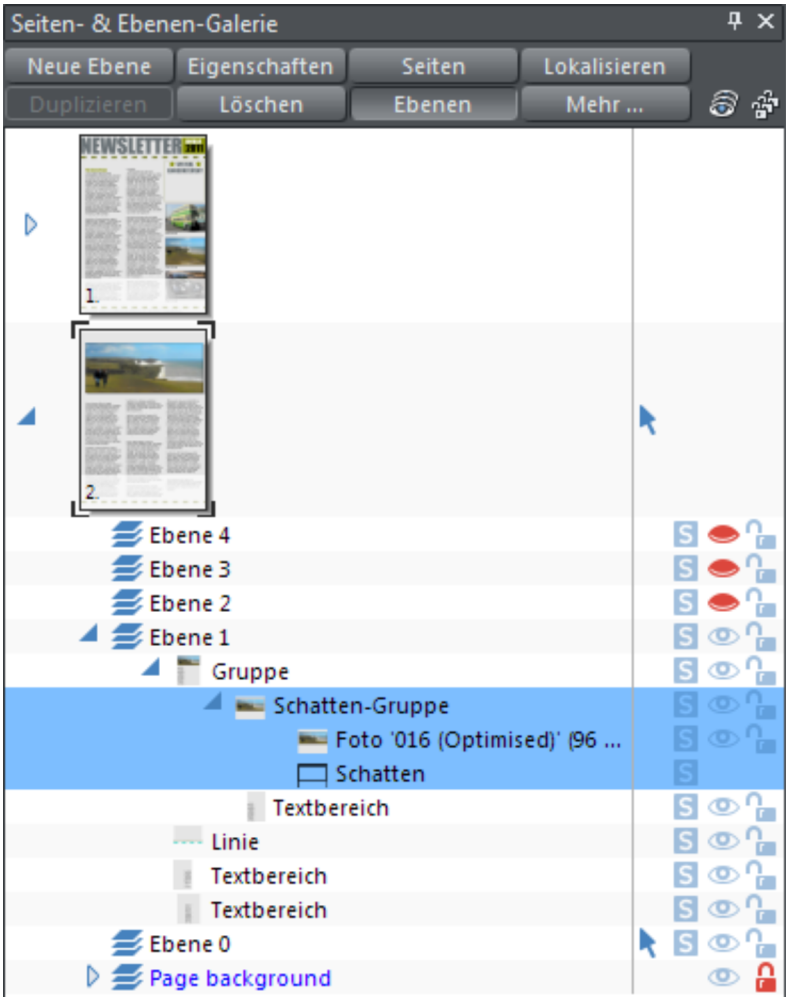
Sobald Sie ein Objekt auswählen, sehen Sie in der Statusleiste, auf welcher Ebene es sich befindet.

Aktuelle Ebene

Neue Objekte werden automatisch in der aktiven oder aktuellen Ebene erstellt. Die aktuelle Ebene wird mit einem Auswahl-Pfeil angezeigt. .

Wichtig: Alle neu erstellten Elemente, Formen, Fotos, Text und alle eingefügten Elemente werden auf der aktuellen Ebene eingefügt, die durch das Symbol gekennzeichnet ist.

Die aktuelle Ebene wählen Sie aus, indem Sie auf die entsprechende Reihe in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** klicken. Objekte auswählen können sie auch auf anderen als der aktuellen Ebene. Die durch den Pfeil gekennzeichnete aktuelle Ebene zeigt nur an, wo neue Elemente eingefügt werden.



*Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** im Beispiel zeigt als aktuelle Ebene die Ebene 0 (auf der aktuellen Seite 2). Neu gezeichnete Objekte werden also auf der Ebene 0 platziert.*

Man sieht auch, dass eine Schatten-Gruppe im Dokument ausgewählt ist (blau hervorgehoben). Diese befindet sich innerhalb einer anderen Gruppe, die auf einer anderen Ebene mit dem Namen „Ebene 1" liegt.

Drei Ebenen (Ebene 2,3,4) sind verborgen. Die Ebene „Seiten-Hintergrund" (Page Background) wurde gesperrt.

Aktuelle Ebene immer sichtbar machen

Die aktuelle Ebene kann auch verborgen oder gesperrt sein. Nur weil man auf eine Ebene klickt und sie damit zur aktuellen Ebene macht, ändert sich nicht, dass sie unsichtbar oder gesperrt ist. Es gibt allerdings die Möglichkeit im Reiter „Allgemein“ (siehe Seite 650) des Optionen-Dialogs (mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITENOPTIONEN** wählen oder im Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN**), mit der Sie die aktuelle Ebene immer sicht- und bearbeitbar machen können. Ist diese Option gewählt, so wird jede Ebene, wenn sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ausgewählt wird, automatisch sichtbar gemacht und entsperrt. Wenn Sie auf eine andere Ebene wechseln, wird der alte Zustand wiederhergestellt.

Ebenen in PDF-Dokumenten

Mit Ebenen können Sie Überlagerungen erstellen. Wenn die unterste Ebene z. B. den Grundriss eines Gebäude zeigt, könnten auf Überlagerungen die Feuerlöscher, Stromkästen oder Verkabelungen liegen. Durch benannte Ebenen können solche Elemente schnell zu- oder weggeschaltet werden. Beim Exportieren als PDF (siehe Seite 617) können Sie in Ihrem PDF Ebenen erlauben. Diese können dann beim PDF-Anzeigeprogramm ein und ausgeschaltet werden.

So exportieren Sie Ihr PDF mit Ebenen: Wählen Sie im Export-Dialog „Erweiterte Einstellungen“ und dort Adobe Reader 6 oder höher (PDF Version 1.5 oder höher) als PDF-Version. Wählen Sie im Reiter „Ebenen“ den Punkt „Reader-Ebenen erlauben“. Wenn Sie nun z. B. das PDF im Adobe Reader öffnen, können Sie die Ebenen auswählen.

Weiche Gruppen und Ebenen

Weiche Gruppen (siehe Seite 111) können Objekte auf mehreren Ebenen umfassen. (Die Objekte in normalen Gruppen müssen auf einer Ebene sein.) Wenn Sie einen Teil einer weichen Gruppe auswählen, werden auch die anderen Teile ausgewählt, auch wenn sie sich auf verborgenen oder gesperrten Ebenen befinden. In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** werden alle ausgewählten Elemente blau hervorgehoben angezeigt. Bei weichen Gruppen kann es jedoch passieren, dass Sie nicht alle Elemente sofort sehen, da diese auf verschiedenen Ebenen sind.

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt über Weiche Gruppen (siehe Seite 111) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Ebenen-Aktionen

Wenn Sie auf **EBENEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie klicken, werden nur die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt. Dies ist ein Modus – die Ebenen-Schaltfläche ist ausgewählt. Wenn Sie im Ebenen-Modus durch die Seiten gehen, werden immer die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt und die Knoten aller anderen Seiten zugeklappt. Zum Abstellen dieses Modus klicken Sie noch einmal auf **EBENEN**.

Sie können die Reihenfolge der Ebenen einfach per Drag & Drop in der Seiten- & Ebenen-Galerie ändern.

Klicken Sie ein zweites Mal (langsam) auf den Ebenennamen, um diesen zu ändern. (Beim ersten Klick wird die Ebene ausgewählt.) Das Umbenennen funktioniert genau so wie im Windows Explorer.

Wenn Sie den kleinen Pfeil nach rechts anklicken oder irgendwo auf der Ebene doppelklicken, wird der Inhalt der Ebene angezeigt. Machen Sie dies erneut, wird der Inhalt der Ebene wieder verborgen.

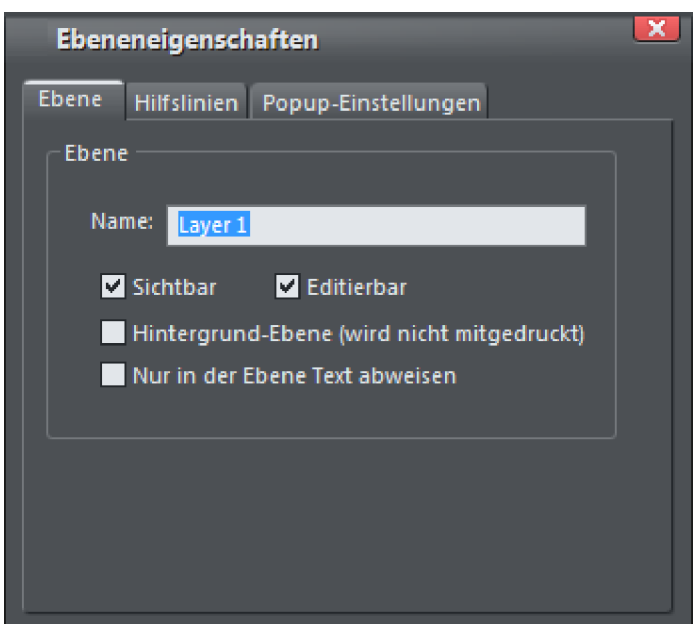
Wenn Sie den Mauszeiger über eines der Symbole für Ebenen halten (), wird eine Vorschau des Ebenen-Inhalts angezeigt.

Bei ausgewählter Ebene (klicken Sie darauf), machen die Optionen **NEU**, **DUPLIZIEREN** und **LÖSCHEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie das, was man von Ihnen erwartet. **NEU** erstellt eine neue leere Ebene über allen anderen Ebenen. Sie können die Ebene anschließend an die gewünschte Position verschieben.

DUPLIZIEREN kopiert die aktuelle Ebene und Ihren Inhalt und fügt sie über allen anderen Ebenen ein.

Ebeneneigenschaften

Hier öffnen Sie den Dialog für die Ebeneneigenschaften.



Ebenen erzeugen und Ebeneneigenschaften bearbeiten

Über den Reiter „Ebene“ können Sie:

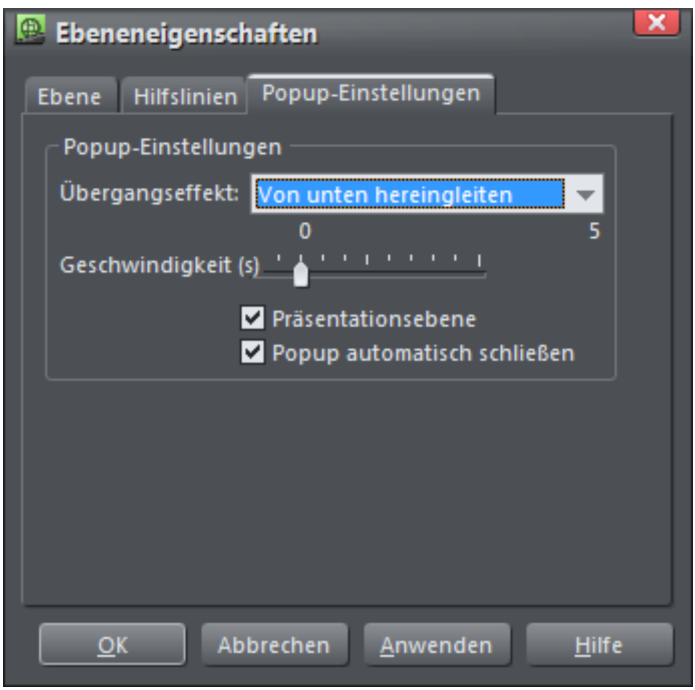
- eine neue Ebene erzeugen oder eine vorhandene Ebene bearbeiten.
- die Ebene standardmäßig sichtbar und bearbeitbar machen.
- die Ebene als einen Webseiten-Hintergrund festlegen, der nicht gedruckt wird.
- festlegen, dass alle Objekte einer Ebene nur in derselben Ebene Textobjekte abweisen (siehe Seite 261). Dies verhindert, dass Text in einer Ebene von Objekten abgewiesen wird, die sich auf einer anderen Ebene befinden und eignet sich besonders für Popup-Ebenen in Webseiten.

Hilfslinien verwenden

Im Reiter „Hilfslinien“ können Sie durch Eingabe präziser numerischer Werte Hilfslinien erstellen und eine Farbe für Hilfsobjekte auswählen.

Weitere Informationen zur Verwendung von Hilfslinien finden Sie im Abschnitt **HILFSOBJEKTE & HILFSLINIEN** im Kapitel Arbeiten mit Objekten.

Popup-Einstellungen



Hinweis: Das Kontrollkästchen **PRÄSENTATIONSEBENE** ist nur dann aktiviert, wenn Sie sich in einem Präsentationsdokument befinden. Informationen zur Umwandlung eines Webdokuments in ein Präsentationsdokument finden Sie unter Web-Präsentationen (siehe Seite 534).

In diesem Reiter können Sie animierte Übergangseffekte für eine Ebene auswählen, wenn sie als Popup-Ebene auf einer Webseite verwendet wird oder eine Präsentationsebene ist. Die Ebene wird dann mit dem Übergangseffekt auf der exportierten Webseite angezeigt. Mit dem Schieberegler können Sie die Übergangsdauer zwischen 0 und 5 Sekunden einstellen.

In Präsentationen können Sie eine Ebene als Präsentationsebene einstellen, indem Sie ein Häkchen bei **PRÄSENTATIONSEBENE** setzen. Siehe Website-Präsentationen (siehe Seite 534).

Hinweis: Wenn die Option **PRÄSENTATIONSEBENE** abgewählt wird, wird der Schritt aus der Präsentation entfernt.

Standard ist, dass die Objekte bei angewendetem Übergang nur bis zum Rand der Webseite herein-/hinausgleiten. Wenn die Objekte am Rand des Browserfensters starten sollen, anstatt am Rand der Webseite, wählen Sie **AUF SEITENRAND BESCHNEIDEN** im Reiter Website (siehe Seite 486) des Web-Einstellungen-Dialogs ab.

Besondere Ebenen

Es gibt einige besondere Arten von Ebenen. Man findet sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie und kann sie wie gewohnt an- und ausschalten. Sie verhalten sich jedoch etwas anders.

HINTERGRUND-EBENEN werden nicht gedruckt und erscheinen unter allen anderen Ebenen. Wenn Sie dem Seitenhintergrund eine andere Farbe geben (Farbe aus der Farbleiste auf die Seite ziehen), so wird automatisch eine **SEITEN-HINTERGRUND**-Ebene („page background") angelegt. Diese ist normalerweise gesperrt.

Außerdem können Sie die Farbe des Arbeitsbereichs (Bereich neben der Seite) durch Ziehen einer Farbe aus der Farbleiste auf den Arbeitsbereich ändern. So entsteht automatisch eine Ebene **ARBEITSBEREICH-HINTERGRUND**. Diese Ebene ist ebenfalls gesperrt.

Beim Speichern einer Website, werden die Hintergrund-Ebenen automatisch zum Hintergrund der Webseite. Sie finden im Kapitel „Webgrafiken & Websites" (siehe Seite 442) weitere Informationen zu Webseiten-Hintergründen und Hintergrund-Ebenen.

Auf der **HILFSEBENE** befinden sich Hilfslinien und Hilfsobjekte. Sobald eine Hilfslinie angelegt wird, wird auch eine Hilfsebene erstellt. Wenn Sie die Hilfslinie auswählen, können Sie dort jedes beliebige Objekt erstellen, das dann ein magnetisches Hilfs-Objekt wird (wenn die Option „An Hilfslinien ausrichten" ausgewählt ist).

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt „Hilfsobjekte und Hilfslinien“ (siehe Seite 106) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Masken-Objekte werden auf der **MASKEN-EBENE** gezeichnet. Diese entsteht automatisch, sobald Sie in den Masken-Modus wechseln.

Lesen Sie den Abschnitt über Masken (siehe Seite 334) für weitere Informationen.

Ebenen und Objekte verbergen

Die zwei rechten Spalten-Symbole in der Seiten- & Ebenen-Galerie stellen die Sichtbarkeit und Bearbeitbarkeit der Ebenen und aller Objekte auf der Seite ein.

Wenn Sie auf das offene Auge klicken, wird die Ebene oder das Objekt auf der Seite verborgen und das Symbol zu einem geschlossenen Auge. Wenn Sie erneut darauf klicken, wird das Objekt wieder sichtbar.

Sobald ein Element verborgen wird, wird es unsichtbar und kann nicht mehr ausgewählt werden. Um es wieder sichtbar zu machen, müssen Sie auf das geschlossene Auge klicken. Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ANZEIGEN** auswählen.

Objekte und Ebenen sperren

Ein Klick auf das Vorhängeschloss-Symbol neben einem Objekt oder einer Ebene, sperrt das Objekt oder die Ebene (Das Symbol wird zu einem verschlossenen Schloss). Sie können nun das Objekt oder ein Objekt der Ebene nicht mehr auswählen. Jeder Klick auf ein gesperrtes Element geht durch dieses hindurch, so als sei es nicht da, es wird ein darunter liegendes Element ausgewählt. Wenn Sie erneut auf das Schloss klicken, wird das Objekt oder die Ebene wieder entsperrt. Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ENTSPERREN** auswählen.

Weiche Gruppen

Es gibt eine Ausnahme bei gesperrten Objekten: Ist ein gesperrtes Element (oder Element einer gesperrten Ebene) Teil einer weichen Gruppe (siehe Seite 111), wird dieses Element auch dann verändert, wenn an der weichen Gruppe gearbeitet wird (das ist das Ziel von weichen Gruppen).

Solo-Modus

Klicken Sie auf eins der S Symbole in der Spalte gleich neben den Ebenen, wird diese Ebene „Solo“ angezeigt, das heißt alles andere außer dieser Ebene wird verborgen. Sie können diese Ebene nun separat bearbeiten. Erneutes Klicken auf das S Symbol stellt den vorherigen Zustand wieder her.

Sie können auch klicken und mit der Maus über die Spalte mit den S Symbolen ziehen, um schnell durch die einzelnen Ebenen zu wandern.

Um den Solo-Modus zu verlassen, klicken Sie noch einmal auf die S Schaltfläche.

Alle anzeigen & Alle entsperren



Mit diesen beiden Symbolen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie schnell alle Elemente anzeigen oder entsperren lassen. Sie überschreiben vorübergehend die individuellen Einstellungen der Objekte und Ebenen. Wenn Sie erneut auf diese Symbole klicken, wird der alte Zustand wiederhergestellt. So kann man schnell alle Elemente anzeigen und bearbeitbar machen, Bearbeitungen durchführen und dann in den Ursprungs-Zustand zurück.

Die Schaltfläche „Alle entsperren“ ist dann sinnvoll, wenn Sie auf dem Arbeitsbereich ein gesperrtes Objekt haben, das Sie entsperren möchten, ohne es zuerst in der Seiten- und Ebenen-Galerie suchen zu müssen. Aktivieren Sie „Alle entsperren“, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Arbeitsbereich und wählen Sie die Option „Entsperren“ aus dem Kontextmenü. Dann können Sie „Alle entsperren“ wieder deaktivieren.

Wenn Sie diese Schaltflächen betätigen, ist es nicht möglich, den Zustand einzelner Elemente zu ändern. Wenn Sie dies möchten, müssen Sie also zunächst die Auswahl dieser Schaltflächen aufheben.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **MEHR** klicken, können Sie **ALLE AUF SEITE ANZEIGEN** und **ALLE AUF SEITE ENTSPERREN** auswählen.

Objekte zwischen Ebenen bewegen

Man kann Objekte auf mehrere Weisen zwischen den Ebenen bewegen. Wählen Sie zunächst das Objekt aus, das bewegt werden soll.

- **SCHNEIDEN** Sie das Objekt aus (Strg + X oder Rechtsklick und **AUSSCHNEIDEN**). Machen Sie die Zielebene zur aktuellen Ebene (wird angezeigt , falls nicht, klicken Sie es an). Rechtsklicken Sie und wählen Sie **EINFÜGEN** oder **AN POSITION EINFÜGEN**. Wenn sich die kopierten Objekte auf verschiedenen Ebenen befinden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten. Die Objekte werden auf derselben Ebene eingefügt, von der sie kopiert wurden, d. h. **NICHT** in die aktuelle Ebene. Um alle diese Elemente in die aktuelle Ebene einzufügen und die Ebenenstruktur zu ignorieren, verwenden Sie stattdessen die Option **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Soll die Ebenenstruktur beibehalten werden, wählen Sie **AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Sie finden diese Funktionen auch in der Zwischenablage-Ausklappleiste der oberen Werkzeugleiste und im Menü **BEARBEITEN**.
- Rechtsklicken Sie und wählen Sie **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER VORNE**/**AUF EINE EBENE WEITER HINTEN**, um die ausgewählten Objekte eine Ebene vor/zurück zu bewegen.
- Die Zielebene muss als aktuelle Ebene ausgewählt sein. Suchen Sie dann das ausgewählte Element in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (klicken Sie auf **FINDEN**), rechtsklicken Sie und wählen Sie **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.

Arbeiten mit Farben

Farbleiste

Die Farbleiste befindet sich am unteren Rand des Fensters. Hier wird die aktuelle Füll- und Linienfarbe angezeigt, es kann der Farbeditor geöffnet werden und es wird eine Palette an vorgefertigten Farben zur Verfügung gestellt, inklusive der Option „keine Farbe“.



1. **FARBANZEIGER:** Der äußere Bereich des Farbanzeigers am linken Ende der Farbleiste zeigt die Linienfarbe an, das Zentrum zeigt die Füllung. Hierbei handelt es sich um die Farben eines ausgewählten Objekts, ansonsten die aktuellen Farb-Attribute.
2. Öffnet den **FARBEDITOR**.
3. **FARBPIPETTE:** Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe aus einem beliebigen Bereich des Dokuments oder des PC-Bildschirms auszuwählen. Siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 215) für mehr Informationen.
4. **KEINE FARBEN:** Wendet „Keine Farbe“ als Füllung an. Umschalt + Klick wendet „Keine Farbe“ auf eine Linie an. Bitte beachten Sie, dass dies nicht dasselbe ist wie 100 % Transparenz. „Keine Farbe“ und Transparenz sind unterschiedlich. Eine Form mit Transparenz bleibt eine volle Form, wobei eine Form, die mit „Keine Farbe“ gefüllt ist, gewissermaßen hohl ist. Die Schaltfläche **KEINE FARBE** können Sie auch dazu verwenden, einem Bild, das mit einer Farbe eingefärbt wurde, wieder die Original-Farben zu geben.
5. **Aktuelle Füllfarbe:** Füllfarbe des ausgewählten Objekts (hat links oben ein Sternchen).
6. **Aktuelle Linienfarbe:** Linienfarbe des ausgewählten Objekts (hat rechts oben ein Sternchen).

Wenn die Länge der Farbleiste die Fensterlänge überschreitet, können Sie mit der darunter befindlichen Scrollleiste durch die Farbleiste scrollen, oder die Farbleiste mit gedrückter Alt-Taste ziehen.

Xara Designer Pro X bietet einige Optionen zur Einstellung der angezeigten Größe der Farbleiste. Lesen Sie mehr dazu im Kapitel „Designer Pro anpassen“.

Wenn Sie keine Farbleiste anzeigen möchten, deaktivieren Sie im Menü **FENSTER** > **LEISTEN** > **FARBLEISTE**.

Farben in der Farbleiste



1. **BENANNTE FARBEN:** Zuerst kommen die benannten Farben, ggf. mit ihren dazugehörigen verknüpften Farben.
2. **VERKNÜPFTE FARBEN** werden auf der Farbleiste abweichend als kleinere, abgerundete Rechtecke dargestellt, dadurch kann einfacher unterschieden werden, welche Farben normale benannte Farben sind, und, welche mit einer Bezugsfarbe verknüpft sind. Wenn Sie das Farbschema von Vorlagen ändern möchten, sollten Sie nur die benannten Farben ändern und die verknüpften Farben so lassen.
3. **VOLLTONFARBEN:** Enthält Ihr Dokument Volltonfarben (siehe Seite 589), so erscheinen diese in der Farbleiste als Kreise (ebenso in der Farb-Galerie). Dadurch können sie von anderen Farben unterschieden werden.
4. **PALETTENFARBEN:** Voreingestellt ist eine Standard-Palette mit 46 vordefinierten Farben. Es gibt fünf Abstufungen mit sieben Standard-Farbtönen sowie zehn Abstufungen von Grau, Schwarz und Weiß. Die Standard-Palettenfarben können nicht bearbeitet werden (es handelt sich hierbei nicht um benannte Farben). Die Standard-Palette ist als einfache, begrenzte Auswahl von Farben gedacht, die schnell durch Ziehen oder Klicken auf die Objekte angewendet werden können. Benutzen Sie die Farb-Galerie (siehe Seite 227), um andere Paletten wie Web-Farben oder Pantone®-Farben (falls verfügbar) anzuzeigen.

Kleine Markierungen auf den Farb-Symbolen zeigen, welche benannten oder Palettenfarben ausgewählten Objekten zugeordnet wurden.


Diamanten zeigen die vom ausgewählten Objekt benutzten Farben. Ein Diamant in der linken oberen Ecke markiert die Füllfarbe, in der rechten oberen Ecke die Linienfarbe.


Kreuze zeigen die aktuellen Farbattribute, wenn kein Objekt ausgewählt ist. Linienfarbe rechts, Füllfarbe links.


Dreiecke zeigen bei angewendeten Farbverläufen die Verlaufsfarben.

Das funktioniert auch beim Auswählen einer Farbe mit der Farbpipette von bestehenden Objekten, siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 215). Die Marker auf der Farbleiste werden dabei ständig entsprechend dem Objekt unter der Pipette aktualisiert.

Farben auf der Farbleiste neu anordnen

Möglicherweise möchten Sie die Farben auf der Farbleiste neu anordnen. Drücken Sie hierzu Strg und ziehen Sie die Farben auf der Leiste entlang. Hierdurch wird auch die **FARB-GALERIE** neu geordnet. Nur benannte Farben können auf der Farbleiste umsortiert werden.

Kontextmenü der Farbleiste

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Farbe der Farbleiste, um ein Kontextmenü mit folgenden Optionen aufzurufen:

BEARBEITEN: öffnet den Farbeditor mit der ausgewählten Farbe (nicht für Palettenfarben verfügbar).

FÜLLFARBE/LINIENFARBE DEFINIEREN: Ersetzen Sie die Füllfarbe des ausgewählten Objekts mit dieser Farbe.

UMBENENNEN: Benennen Sie eine benannte Farbe um (nicht verfügbar für Palettenfarben).

LÖSCHEN: Löschen Sie eine benannte Farbe (nicht verfügbar für Palettenfarben).

Wenn das ausgewählte Objekt eine Bitmapgrafik ist, werden die Optionen für die Füll- und Linienfarbe im Kontextmenü durch die Optionen **HELLE** bzw. **DUNKLE HALBTON-FARBE SETZEN** ersetzt**.** Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Bitmapfarbe“ (siehe Seite 303) für weitere Informationen.

Im Kontextmenü des **KEINE FARBE**-Kästchens werden die Optionen für die Füll- und Linienfarbe durch **FÜLLFARBE** bzw. **LINIENFARBE ZURÜCKSETZEN** ersetzt. Dies setzt die entsprechenden Attribute des ausgewählten Objekts auf **KEINE FARBE**.

Drag & Drop von Füll- und Linienfarben

- Um einem Objekt (egal ob ausgewählt oder nicht) eine Füllfarbe zu geben, ziehen Sie die Farbe aus der Farbleiste per Drag & Drop auf die Mitte des Objekts.
- Um die aktuelle Füllung zu ändern, ziehen Sie die neue Farbe ebenfalls auf die Mitte des Objekts.
- Um einer Linie oder Umrandung eine Farbe zu geben, ziehen Sie die Farbe auf die Linie oder Umrandung.
- Um die Hintergrundfarbe der Seite zu ändern, ziehen Sie eine Farbe auf die Seite.

Beim Ziehen einer Farbe erscheint neben dem Mauszeiger ein Indikator, der anzeigt, welche Auswirkung das Absetzen der Farbe an der jeweiligen Stelle haben würde:


An dieser Stelle lässt sich die Füllfarbe bzw. die Zwischenfarben einer Mehrfarb-Füllung (siehe Seite 305) einstellen (wird angezeigt, wenn man über ein Objekt zieht).


An dieser Stelle lässt sich die Farbe der Linie definieren (wird angezeigt, wenn man sich über einer Linie befindet).


An dieser Stelle lässt sich die aktuelle Füllung einstellen (wird angezeigt, wenn man sich über einer leeren Fläche befindet).

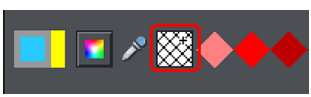

An dieser Stelle lässt sich die Anfangsfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Anfang einer Füllung befindet).


An dieser Stelle lässt sich die Endfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Ende einer Füllung befindet). Bei Drei- und Vier-Farbfüllungen wird eine Ziffer hinzugefügt, um den entsprechenden Farb-Ankerpunkt zu kennzeichnen.


An dieser Stelle lässt sich die Hintergrundfarbe der Seite ändern, (wird angezeigt, wenn Sie eine Farbe mit gehaltener Strg-Taste auf die Seite ziehen).

Alternativ können Sie auch zuerst ein Objekt auswählen und dann auf die Farbleiste klicken. Wenn offene Formen und Linien gewählt wurden, werden dadurch die Farben der Linien und Füllfarben festgelegt. Das heißt, dass beispielsweise erst eine Linie gezeichnet und dann ihre Farbe gesetzt werden kann, indem einfach mit der linken Maustaste auf die Farbleiste geklickt wird. In jedem anderen Fall kann die Linienfarbe per Klick mit gehaltener Umschalt-Taste auf der Farbleiste geändert werden.

Wenn eine Bitmap bzw. eine Bitmap-Füllform ausgewählt wurde, klicken Sie auf eine Farbe, damit die Farbe der Bitmap sich ändert. Dies bedeutet, dass die Bitmap in Graustufen umgewandelt wird (S/W) und die verwendete Farbe als helle Farbe genutzt wird. Die verwendete dunkle Farbe ist in der Regel schwarz. Sie können beide Farben über das Kontextmenü der Farbleiste einstellen (siehe oben). Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Bitmapfarbe“ (siehe Seite 303) für weitere Informationen.



Um einer Füllung oder Linie überhaupt keine Farbe (= durchsichtig) zuzuweisen, gehen Sie wie oben beschrieben vor, verwenden Sie jedoch das gerasterte **KEINE FARBE**-Kästchen.

Text-Hintergrundfarbe hinzufügen

Um eine Hintergrundfarbe (Hervorhebung) zu einem Text hinzu zu fügen:



- Markieren Sie Text mit dem **TEXTWERKZEUG** oder wählen Sie Textobjekte mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** aus.
- Rechtsklicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE**.
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE DEFINIEREN**.

Zum Zurücksetzen der Hintergrundfarbe...

- Wählen Sie den Text aus.
- Klicken Sie rechts auf das **„KEINE FARBE“**-Feld auf der **FARBLEISTE**.
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE ZURÜCKSETZEN**.

Objektfarben bearbeiten

Um die Füllfarbe eines ausgewählten Objekts zu bearbeiten:

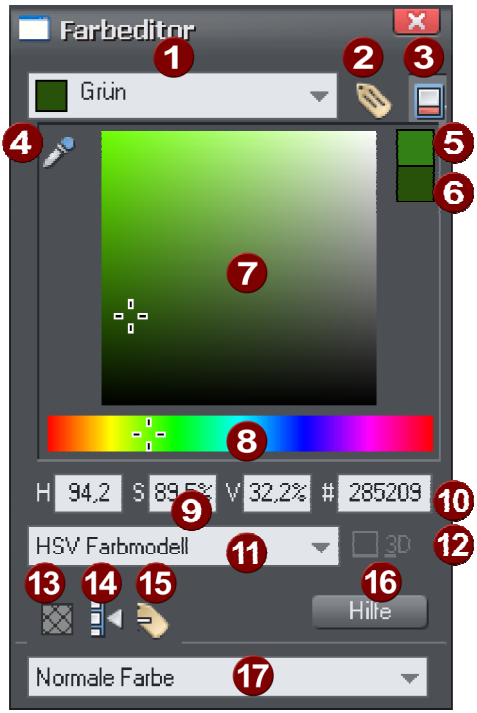
- Wählen Sie **EXTRAS** > **FARBEDITOR** (Tastaturkürzel: Strg + E).
- Sie können auch auf das **FARBEDITOR-SYMBOL** in der Farbleiste klicken.
- Oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen **FÜLLFARBE**.
- Ein Doppelklick auf die aktuelle Farbe ganz links in der Farbleiste bewerkstelligt dasselbe.

Um die Linienfarbe der ausgewählten Objekte zu bearbeiten:

- „Umschalt + Klick" auf das **FARBEDITOR**-Icon.
- Oder Doppelklick auf das Icon mit der aktuellen Linien- und Füllfarbe (ganz rechts außen).

Dies zeigt den **FARBEDITOR**, in dem Sie jede Farbe aus dem gesamten Spektrum auswählen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen kann der Editor geöffnet bleiben, während Sie weiterarbeiten. Er ändert sich mit der Objektauswahl und zeigt immer die Farbe des ausgewählten Objekts an. Sie können auch an der unteren rechten Ecke ziehen, um die Größe des **FARBEDITOR**-Fensters zu ändern und können dadurch die Farbe des ausgewählten Objekts einfach und präzise anpassen.

Farbeditor im Detail



1. Zeigt an, was Sie bearbeiten
2. Neue benannte Farbe
3. Erweiterte Optionen zeigen/verbergen
4. Farbpipette
5. Vorherige Farbe
6. Aktuelle Farbe
7. Farbfeld (Abhängig von Farbmodel)
8. HSV-Farbtonauswahl
9. Numerische Werte (Abhängig von Farbmodell)
10. RGB-Hexadezimalwert
11. Farbmodell (HSV, RGB, CMYK oder Graustufen)
12. 3D-Editor-Modus (nur RGB & CMYK)
13. Keine Farbe (nur beim Bearbeiten der lokalen Farbe)
14. Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen

15 Benannte Farbe umbenennen

16 Farbeditor-Hilfe

17 Farbtyp: Normal, Vollton (falls verfügbar), Abstufung, Schattierung oder verknüpft.

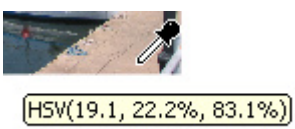
Im Bild sehen Sie die volle Ansicht des **FARBEDITORS**. Zwischen dieser und der einfachen, kleineren Version wird mittels **ERWEITERTE OPTIONEN ANZEIGEN** umgeschaltet.

Farben mit der Pipette aufnehmen

Anstatt Farbtöne und Schattierungen aus dem **FARBEDITOR** auszuwählen, kann eine Farbe auch von irgendeiner Stelle im Dokument oder auch irgendeiner anderen Stelle auf dem Bildschirm, sogar aus anderen Fenstern und Programmen aufgenommen werden.

Ziehen Sie dazu das Pipetten-Symbol. Wie Sie sehen, übernimmt die Pipette kontinuierlich die darunter befindliche Farbe. Haben Sie die richtige Farbe gefunden, lassen Sie die Maustaste los. Hierdurch lässt sich schnell und einfach die gleiche Farbe erneut verwenden oder Farben von Fotos kopieren oder von einem Objekt auf ein anderes.

Wenn das unter dem Mauszeiger befindliche Objekt komplex ist (z. B. Transparenz wurde angewendet) und die Farbe nicht ermittelt werden kann, wird die Bildschirm-RGB-Farbe verwendet.



Die Farbpipette hat ein kleines Popup-Fenster neben dem Mauszeiger, in dem angezeigt wird, welche Farbe an dieser Stelle ermittelt wurde. Das kann entweder der Name der Paletten-Farbe, der Name einer benannten Farbe oder das Farbmodell und der dazugehörige Farbwert sein.

Vorherige und aktuelle Farbe

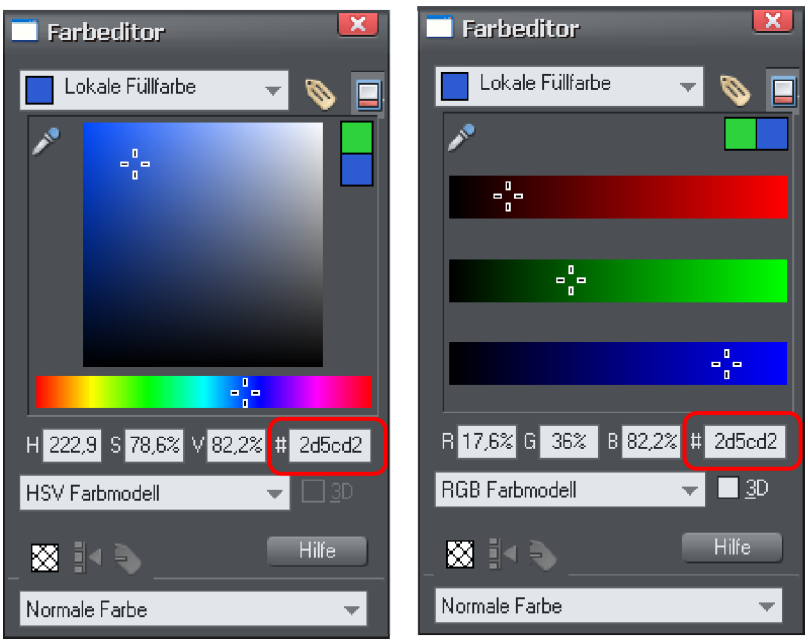
Während Sie den Mauszeiger im Farbeditor bewegen, zeigen die beiden Quadrate in der oberen, rechten Ecke, welche Farbe Sie ursprünglich hatten und welche momentan aktuell ist.

Farbeditor im 3D-Modus

Beim Bearbeiten von RGB- und CMYK-Farben kann der Editor in einen erweiterten 3D-Modus geschaltet werden, in dem ein Farbwürfel dargestellt wird. Möglicherweise sagt Ihnen diese Arbeitsweise mehr zu.

Farben im Farbeditor exakt bestimmen

Sie können die Farben im Farbeditor anhand von RGB- oder HSV-Werten genau bestimmen. Für Grafiken, die im Internet Verwendung finden, ist es gebräuchlich, einen hexadezimalen RGB-Wert einzugeben.



Der erweiterte Farbeditor mit dem HSV-Wähler links und dem RGB-Wähler rechts.

Um zum RGB-Wähler zu wechseln, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dialog und wählen Sie **RGB** aus dem Kontextmenü. Danach können Sie RGB-Werte als Prozentzahlen oder Werte im Bereich 0–255 eingeben. Prozentwerte sind die Voreinstellung, im Reiter **EINHEITEN** im **OPTIONEN**-Dialog (Menü **EXTRAS**) können Sie das unter **FARBEINHEITEN** umstellen.

Auf Browser-Palette begrenzen

Mit dieser Schaltfläche wird die ausgewählte Farbe in eine der 216 websicheren Farben geändert. Das System der websicheren Farben ist allerdings etwas veraltet, da die meisten Computerbildschirme inzwischen Millionen Farben darstellen können.

Druck- und Bildschirmfarben

Ein Problem von Computerbildschirmen ist, dass deren Farbwiedergabe nicht der eines Druckers entspricht. Bildschirme geben Farben in RGB (Rot, Grün, Blau) als Lichtfarben aus. Helligkeitsregelung hat daher einen dramatischen Effekt auf die

angezeigten Farben. Druckfarben hingegen werden in Kombinationen aus Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz zusammengestellt.

Tipp: Um leuchtendes Blau beim Druck zu erhalten, wählen Sie am Bildschirm eine Farbe, die fast reinem Cyan entspricht (das Cyan eines Druckers ist sehr viel blauer als am Bildschirm).

So ist beispielsweise reines Grün auf dem Bildschirm eine derart fluoreszierende, leuchtende Farbe, dass es unmöglich ist, sie mit einem Drucker akkurat wiederzugeben. Gleichermaßen ist reines Blau im Druck oft dunkler, eher violett-blau, als auf dem Bildschirm. Technisch gesehen ist die verfügbare Farbpalette eines Bildschirms (auch bekannt als „Gamut") weit größer als die eines Druckers. Daher wird es immer Unterschiede zwischen Bildschirm- und Druckfarben geben.

Xara Designer Pro X bietet aber die Möglichkeit, Druckfarben zu simulieren. Wählen Sie aus dem Menü **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** > **DRUCKFARBEN SIMULIEREN**, um sich einen besseren Eindruck zu verschaffen, wie Ihre Farben im Druck aussehen werden. Dies ist jedoch nur eine Annäherung, da alle Drucker leicht verschieden sind; dennoch ist diese Ansicht wesentlich genauer als normale Bildschirmfarben.

Farbmodelle

Farbmodelle erlauben Ihnen, Farben auf verschiedene Arten zu erstellen. RGB und HSV sind für Grafiken am Bildschirm gebräuchlich. Wenn Sie wissen, dass Ihre Dokumente gedruckt werden sollen und spezielle CMYK-Farbeinstellungen erforderlich sind, dann sollten Sie **CMYK-FARBMODELL** einstellen.

Anders als andere Grafiksoftware erlaubt Ihnen Xara Designer Pro X, RGB, HSV und CMYK in einem Dokument zu mischen.

Angewandte Farbmodelle sind:

- RGB (Rot-Grün-Blau),
- CMYK (Cyan-Magenta-Gelb-Schwarz),
- HSV (Farbton-Sättigung-Wert),
- Graustufen

RGB und HSV werden innerhalb von Designer Pro mit 24 Bit gespeichert (16,7 Millionen Farben).

CMYK-Farben werden mit 32 Bit gespeichert. Werden diese Farben gedruckt oder als EPS oder PDF ausgegeben, dann wird die Ausgabe der CMYK-Farbnorm entsprechen.

Lokale und benannte Farben

In Designer Pro gibt es zwei Arten von Farben:

- **LOKALE FARBEN** werden nur an einer Stelle des Dokuments verwendet. Jedes Objekt hat seine eigene Farbe und nichts wird geteilt. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie die Farbe eines Objektes ändern möchten, ohne andere Objekte zu beeinflussen. Lokale Farben sind der einfachste und beste Weg, bei Dokumenten mit verhältnismäßig wenigen Farben.
- **BENANNTE FARBEN** können mehrmals im Dokument verwendet werden. (Sie sind wie Formatvorlagen im Text-Werkzeug.) Benannte Farben innerhalb von Vorlagen werden auch als Grundfarben bezeichnet. Wenn Sie eine Grundfarbe bearbeiten, sehen Sie die Auswirkungen sofort auf allen Objekten, die diese Farbe verwenden. Sie können die Grundfarben auch zwischen Dokumenten hin- und herkopieren. Grundfarben erscheinen auf der Farbleiste und in der **FARBEN-GALERIE**. Wenn bereits Grundfarben in Ihrem Dokument vorhanden sind, und Sie Cliparts oder Seitenvorlagen aus der Design-Galerie in Ihr Dokument laden, welche Grundfarben verwenden, die genauso heißen, werden Sie gefragt, ob Sie die Farbe der importierten Grundfarbe an die existierende Grundfarbe anpassen möchten. Die Grundfarben in den meisten Vorlagen heißen immer gleich. Wenn Sie also Elemente aus verschiedenen Themen importieren, passen die Farben perfekt zusammen.

Wichtig: Wenn Sie auf der Seite ein Objekt auswählen, dem eine **BENANNTE FARBE** zugewiesen wurde und diese Farbe direkt mit dem Farbeditor bearbeiten, wird sie zur **LOKALEN FARBE** anstelle einer **BENANNTEN FARBE**. (Es wird davon ausgegangen, dass der Versuch, die Farbe eines Objekts zu bearbeiten auch beabsichtigt ist.) Wollen Sie tatsächlich die benannte Farbe ändern, so dass alle Vorkommen dieser Farbe ebenfalls geändert werden, dann können Sie das tun, indem Sie die benannte Farbe bearbeiten (Rechtsklick auf die benannte Farbe in der Farbleiste und **BEARBEITEN...** wählen).

Grundfarbenschemata

Viele der Webvorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** und den separat angebotenen Paketen enthalten alternative Farbschemata, welche einfach auf eine Website angewendet werden können, die diese Vorlage benutzt, um die gesamte Farbgebung auf einen Schlag zu ändern. Die Farbschemata befinden sich unter **WEBSITE-VORLAGENTHEMEN** in den Ordnern der Design-Galerie unterhalb der Seitenlayouts und der anderen grafischen Elemente, die in der Vorlage enthalten sind. Sie enthalten alle den Namensbestandteil „Farbschema".

Um ein Farbschema auf die Website anzuwenden, ziehen Sie es von der Design-Galerie auf die Seite. Sie können auch versuchen, Farbschemata einer Vorlage auf Websites anzuwenden, die auf Grundlage einer anderen Vorlage erstellt wurden. Bei einigen Vorlagen wird dies aber nicht besonders gute Resultate bringen. Sie sollten daher bei den zur jeweiligen Vorlage bereitgestellten Farbschemata bleiben.

Eins der bereitgestellten Farbschemata entspricht den originalen voreingestellten Grundfarben der Vorlage. Mit diesem können Sie immer schnell zu den Ausgangsversionen der Farben zurückkehren.

Sie müssen natürlich nicht die bereitgestellten Farbschemata benutzen, um Ihre Website umzufärben. Sie können die Grundfarben auch selbst anpassen. Siehe„Benannte Farben bearbeiten" (siehe Seite 222).

Eigene Farbschemata erstellen

Sie können Ihre eigenen Farbschemata erstellen, die Sie dann jeweils auf die mit einer bestimmten Vorlage erstellten Designs anwenden können.

1. Laden Sie eine der Seitenvorlagen. Wählen Sie eine, die alle Farben einer Vorlage benutzt. Sie können auch Elemente hinzufügen, um die gesamte Palette der Grundfarben darzustellen.
2. Bearbeiten Sie nun die benannten Farben nacheinander, wie unten im Abschnitt „Benannte Farben bearbeiten" (siehe Seite 222) beschrieben.
3. Sind Sie mit dem neuen Farbschema zufrieden, speichern Sie es mit **DATEI** > **SPEICHERN ALS...** Der gewählte Dateiname muss „ThemeColorScheme" enthalten. Anhand dieses Namensbestandteils unterscheidet Designer Pro Farbschemata von normalen Designer Pro Designs. Eine gute Idee ist es, auch noch den Namen der Vorlage, auf die sich das Farbschema bezieht, mit einzubeziehen. Beispielsweise nennen Sie ein neues blaues Farbschema für die „Alpha"-Vorlage etwa „Alpha_ThemeColorScheme_Blau.web".

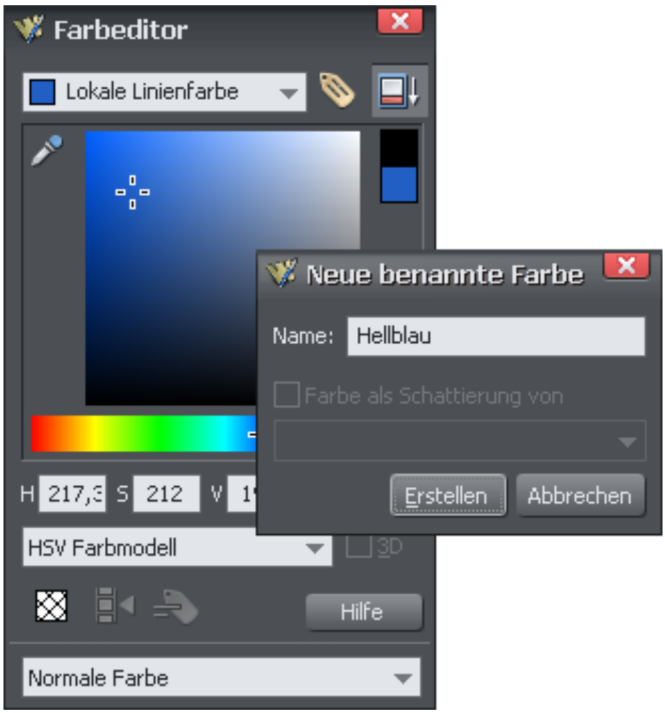
Um Ihr Farbschema auszuprobieren, ziehen Sie die Datei aus dem Explorer auf eine Seite, die mit der Vorlage in den Standard-Farbeinstellungen erstellt wurde. Sie sollte sich sofort komplett entsprechend dem neuen Farbschema umfärben.

Neue benannte Farben erstellen

Möchten Sie eine Farbe immer wieder in verschiedenen Teilen der Zeichnung verwenden, und diese obendrein später auch noch verändern, empfiehlt es sich unbedingt eine **BENANNTE FARBE** anzulegen. Dies geht so:

Wählen Sie ein Objekt, dessen Farbe Sie dazu (als Stammfarbe) verwenden möchten und klicken Sie dann im **FARBEDITOR** auf **NEUE BENANNTE FARBE**.

Klicken Sie auf das Namensschild, um eine neue benannte Farbe zu erzeugen



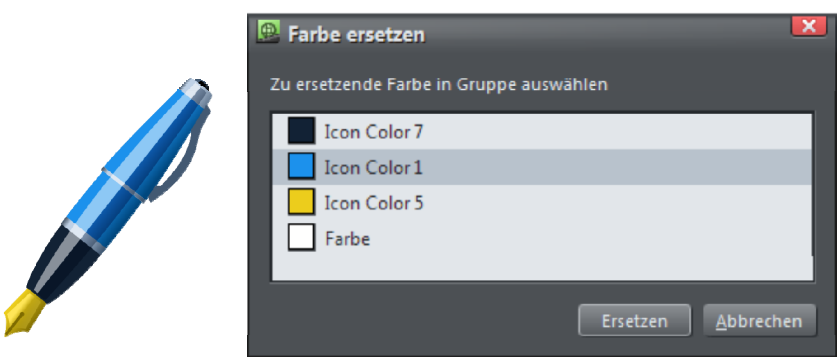
Geben Sie der Farbe einen geeigneten Namen wie „Hellblau“ und drücken Sie „Erstellen“. Sie sehen, dass eine neue Farbe auf der **FARBLEISTE** auftaucht.

Sie können diese Farbe wie gewohnt per Drag & Drop oder einfachem Klick auf jedes Objekt anwenden.

Wenn Sie diese Farbe dann bearbeiten, werden alle Objekte, die diese Farbe nutzen, mit verändert.

Farben ersetzen

In Designer Pro können Sie leicht komplexe gruppierte Objekte wie Buttons, Textfelder, Navigationsleisten usw. umfärben. Dafür werden die benutzten Farben aufgelistet und nachgefragt, welche davon ersetzt werden soll.



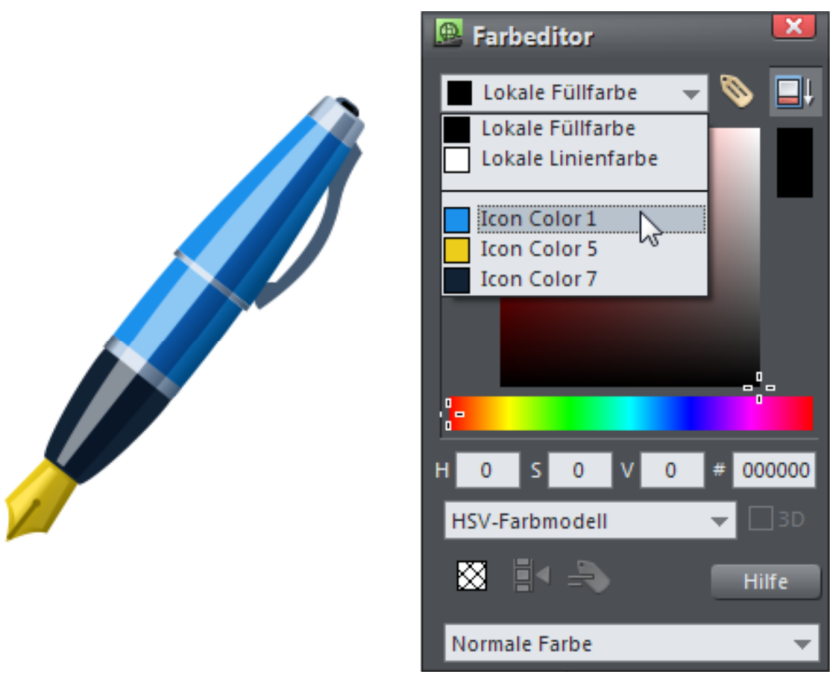
Im Farbe-Ersetzen-Dialog wählen Sie aus, welche Farbe der Gruppe ersetzt werden soll.

So können Sie Elemente umfärben:

- Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf das Element.
- Wählen Sie das Element und klicken Sie in der Farbleiste auf die Farbe.
- Wählen Sie das Element und öffnen Sie den **FARBEDITOR** (Strg + E).

Im Editor sehen Sie oben eine Liste von Farben des Elements in einem Auswahlmenü. Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe aus und ändern Sie sie im Farbeditor.

Hinweis: Wenn Sie auf diese Weise Farben in Grafiken austauschen, können Sie die Verwendung von benannten und unbenannten/lokalen Farben austauschen. Beispiel: Sie können in einem Button, der Grundfarbe 1 verwendet, diese gegen Grundfarbe 2 austauschen. Anschließend ändert eine Bearbeitung von Grundfarbe 2 auch die Farbe des Buttons. Ebenso können Sie Grundfarbe 1 mit einer lokalen Farbe ersetzen. Der Button ist dann nicht länger mit einer Grundfarbe verknüpft. So können Sie auch schnell benannte Farben für Grafiken verwenden, die ursprünglich keine benannten Farben hatten.



Das Stiftelement wurde ausgewählt. Der Farbeditor zeigt die verfügbaren Farbersetzungsoptionen.

Hinweis: Bei Objekten mit mehreren Farben zeigt das Auswahlmenü im Farbeditor nur die Farben des Objekts. Lokale Füll- und Linienfarbe und benannte Farben sind in diesem Fall nicht in der Liste, damit sie nicht zu lang und verwirrend wird.

Hintergrundfarben ändern

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf den Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund, um deren jeweilige Farbe einzustellen. Falls der Hintergrund mehrere Farben hat, wird der Farbe-Ersetzen-Dialog angezeigt, in dem Sie die zu ersetzende Farbe auswählen können. Das funktioniert genauso wie weiter oben beschrieben bei Gruppen mit mehreren Farben.

Wenn Sie den Farbeditor zum Bearbeiten der Hintergrundfarben verwenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND** > **SEITENFARBE BEARBEITEN** bzw. auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN**.

Benannte Farben bearbeiten

Die Farbe kann auf vier verschiedene Arten im **FARBEDITOR** zur Bearbeitung dargestellt werden:

- Wählen Sie aus dem Menü des **FARBEDITOR**.
- Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die **FARBLEISTE** und wählen Sie **BEARBEITEN**.
- Oder ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste in den **FARBEDITOR**.
- Oder ziehen Sie die Farbe aus der **FARBEN-GALERIE** (später beschrieben) in den **FARBEDITOR**.

Danach kann die Farbe wie gewünscht bearbeitet werden. Alle Objekte, die diese Farbe verwenden, werden auf allen Dokumentseiten sofort aktualisiert, um die neue Farbgebung darzustellen.

Benannte Farben umbenennen

- Während Sie benannte Farben bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbeditor und wählen Sie **UMBENENNEN** oder
- wählen Sie die Farbe in der **FARB-GALERIE** und klicken Sie auf die Schaltfläche **NAME** oder
- klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **UMBENENNEN**.

Benannte Farben löschen

So löschen Sie eine benannte Farbe:

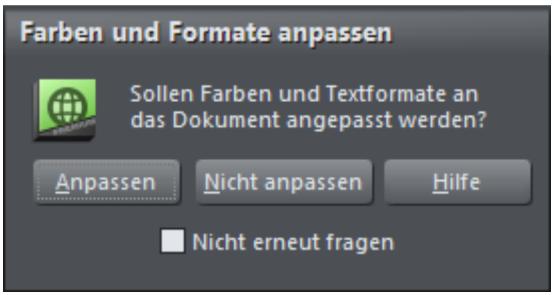
1. Markieren Sie in der **FARB-GALERIE** die zu löschende(n) Farbe(n).
2. Klicken Sie auf **LÖSCHEN**.

Oder:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **LÖSCHEN**.

Benannte Farben importieren

Wenn Sie ein Design (z. B. aus der **DESIGN-GALERIE**, eine .xar-Datei oder kopierte Objekte aus einem anderen Design) in ein Dokument mit benannten Farben, die genauso wie die Farben im Design heißen, aber andere Farbwerte haben, importieren, sehen Sie folgende Warnung:



Sollen die importierten Objekte die Farbwerte Ihres aktuellen Dokuments übernehmen, wählen Sie **ANPASSEN**. Dann verwenden alle Objekte mit einer benannten Farbe die bestehende Farbdefinition für diese Farbe.

Wenn stattdessen die importierten Objekte Ihre eigenen, unabhängigen Farben behalten sollen, wählen Sie **NICHT ANPASSEN**. Damit werden Ihrem Dokument neue benannte Farben hinzugefügt, an deren Namen wird eine Nummer angehängt, um sie von den bereits vorhandenen zu unterscheiden. Dadurch können importierte Objekte Ihre Original-Farben behalten.

Bedenken Sie, dass wenn Sie Objekte aus vielen verschiedenen Designs importieren und jedes Mal **NICHT ANPASSEN** wählen, am Ende sehr viele verschiedene benannte Farben in Ihrer Farbleiste sind. Das ist selten sinnvoll. Sie sollten also besser „Farbe ersetzen“ verwenden, um die Farben von Objekten zu ändern, wenn diese nicht die Grundfarben Ihres Dokuments übernehmen sollen.

Dieselbe Aufforderung wird angezeigt, wenn es zwischen dem Dokument und einem importierten Design Unterschiede in der Definition von Text-Formatvorlagen gibt. Also bedeutet die Anzeige dieser Aufforderung nicht unbedingt, dass es verschiedene Definitionen von benannten Farben gibt, es kann auch auf Unterschiede in den Formatvorlagen zurückzuführen sein. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Text“ für alle Informationen zum Text-Werkzeug.

Sie können auch **NICHT ERNEUT FRAGEN** wählen. Wenn Sie dieses auswählen, wird die Option, die Sie danach ausführen, zukünftig immer ausgeführt. Das gilt aber nur, solange Sie das Programm nicht neu starten. Danach werden Sie erneut gefragt, ob Sie die Farben anpassen möchten.

Mithilfe dieser **ANPASSEN**-Option können Sie eine Vorlage wählen, die Grundfarben ändern und danach mehr Vorlagen aus demselben Thema importieren, die

importierten Designs werden sofort die von Ihnen modifizierten Grundfarben übernehmen.

Zum Beispiel: Importieren Sie einen roten Button aus der **DESIGN-GALERIE**, ändern Sie die Hauptfarbe von rot in grün und importieren Sie daraufhin ein rotes Logo des gleichen Themas mit der **ANPASSEN**-Option. Wenn das Logo in Ihrem Entwurf erscheint, wird es nicht mehr rot sein, sondern automatisch Ihre grüne Grundfarbe angenommen haben. Da die meisten Themen eine Hauptfarbe mit dem Namen „Theme Color 1" haben, erreichen Sie meistens gute Ergebnisse, wenn Sie Objekte aus verschiedenen Themen importieren und die Farben anpassen.

Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen



Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird eine neue benannte Farbe erstellt, die mit der ausgewählten identisch ist.

Die neue Farbe wird dann auf alle Objekte im aktuellen Frame bzw. in der aktuellen Ebene angewendet, die die ausgewählte benannte Farbe verwenden. Das bedeutet, dass eine Farbe mit nur einem Klick für die Frames/Ebenen lokal verfügbar gemacht werden kann. Die Originalfarbe und die lokale Farbe können dann unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Diese Funktion ist vor allem beim Erstellen von Animationen sinnvoll, wenn die Farbe eines Objekts sich im Verlauf der Animation ändern soll.

Die Schaltfläche ist ausgeblendet, es sei denn, Sie bearbeiten eine benannte Farbe, die auch in einem anderen Frame oder in einer anderen Ebene verwendet wird.

Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben

Normale Farben

Normale Farben können Sie stets auf Objekte anwenden.

Xara Designer Pro X kann außerdem Farben mit anderen verknüpfen, so dass diese sich entsprechend ändern, wenn die Bezugsfarbe geändert wird. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: **ABTÖNUNGEN, SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTE FARBEN**. Diese Funktionen erlauben Ihnen, Illustrationen inklusive ihrer Schattierungen mit einem Klick neu einzufärben. Einige der Clipart-Beispiele verwenden dieses Verfahren.

Die Bezugsfarben werden in der Farbleiste in einem kleineren Quadrat als übergeordnete Farben angezeigt.

Abtönungen

Abtönungen basieren auf anderen Farben (sog. Bezugsfarben) und sind immer blasser als ihre Bezugsfarben. Für Abtönungen gibt es folgende zwei Hauptanwendungen:

- Die blassere Schattierung einer Bezugsfarbe soll relativ mitverändert werden, wenn die Bezugsfarbe geändert wird.
- Das Farbspektrum der Druckertinte soll erweitert werden.

Beispiel: 25% von Rot ergibt Pink. Daher kann allein mit roter Tinte sowohl pures Rot als auch Pink erzeugt werden. Genauso lassen sich bei Schwarz-Weiß-Drucken verschiedene Graustufen als Abtönung definieren.

- Es soll mit einer begrenzten Anzahl an Farben gedruckt werden.

Abtönungen können auf jeder Farbe basieren – einschließlich einer anderen Abtönung. Änderungen der Bezugsfarbe ändern auch alle Abtönungen.

Beispiel: Pink lässt sich, wie gesagt, als Abtönung von Rot ableiten. Wird die Bezugsfarbe nun zu Orange geändert, wird das bisherige Pink zu Hellorange.

Schattierungen

Schattierungen erlauben es, hellere oder dunklere Varianten einer Bezugsfarbe herzustellen. Wird dann die Bezugsfarbe verändert, ändern sich auch die Schattierungen.

Beispiel: Eine Zeichnung von einem Auto verwendet verschiedene Licht- und Schattenbereiche auf der Karosserie. Wird die Bezugsfarbe verändert, so werden auch die Schattierungen entsprechend verändert. Schattierungen zu erstellen dauert zwar etwas länger, ist jedoch sehr effektiv.

Für beste Resultate sollte die Bezugsfarbe möglichst eine „reine", gesättigte Farbe sein. Wenn Sie im HSV-Modus arbeiten, achten Sie darauf, dass **SÄTTIGUNG (S)** und **SCHWARZANTEIL (V = VALUE)** bestenfalls 100% betragen. Im **FARBEDITOR** sollte das Kreuz also in der Ecke oben links stehen.

Verknüpfte Farben

Verknüpfte Farben sind ähnlich zu Schattierungen, bieten jedoch eine größere Flexibilität. Diese Farben basieren auf einer Stammfarbe, Sie können jedoch bestimmen, welche der Attribute Sie mit der Stammfarbe verknüpft halten wollen. Beispielsweise können Sie eine Farbe erstellen, die weniger gesättigt ist als ihre Stammfarbe, bei der jedoch Farbton und Helligkeit der Stammfarbe folgen.

Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen

Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben müssen eine übergeordnete Bezugsfarbe haben (eine benannte Farbe), damit sich der Ton bei Änderung der übergeordneten Farbe auch ändert. Falls notwendig, muss zuerst eine benannte Farbe erstellt werden. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Neue benannte Farben erstellen“ (siehe Seite 219).

So erstellen Sie eine Abtönung, eine Schattierung oder eine verknüpfte Farbe:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die neue Farbe anwenden möchten.
2. Öffnen Sie den Farbeditor im erweiterten Modus.
3. Wählen Sie im Auswahlmenü **ABTÖNUNG**, **SCHATTIERUNG** oder **VERKNÜPFT MIT EINER ANDEREN FARBE.**
4. Wählen Sie im Dropdown-Menü **STAMM** die Bezugsfarbe Ihrer neuen Farbe.
5. Ändern Sie die Abtönungen, Schattierungen oder verknüpften Farben im oberen Bereich des Farbeditors.

Wenn die gewünschte Bezugsfarbe nicht im Menü **STAMM** enthalten ist, bedeutet das wahrscheinlich, dass Sie noch keine entsprechende benannte Farbe erstellt haben, die Sie verknüpfen können.





In der Abbildung links sehen Sie, wie eine Abtönung aus einer Bezugsfarbe erstellt wird. Im oberen Bereich des Editors können nur blassere Töne der Bezugsfarbe dargestellt werden. In der Abbildung rechts wird eine Schattierung erstellt. Hier können Sie hellere oder dunklere Varianten der Bezugsfarbe aussuchen.

Für den Fall, dass Sie die neue Farbe oft in Ihrem Dokument verwenden wollen, empfiehlt es sich, diese auch als benannte Farbe zu speichern, damit sie in der Farbleiste auftaucht und leicht handzuhaben ist. Am einfachsten ist es, auf das kleine Etikett-Symbol für eine neue benannte Farbe am oberen Rand des Farbeditors zu klicken. Sie geben der Farbe einen Namen und können sie in der Farbleiste wiederfinden und auf jedes beliebige Objekt anwenden.

Bezugsfarbe bearbeiten

Der Sinn von Abtönungen, Schattierungen und verknüpften Farben ist es, durch das Ändern der Bezugsfarbe auch alle verknüpften Farben entsprechend zu ändern. Verändern Sie dazu die **BENANNTE FARBE**, die als Bezugsfarbe dient (ziehen Sie diese aus der **FARBLEISTE** in den **FARBEDITOR** und verändern Sie sie). Objekte, die **ABTÖNUNGEN, SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTE FARBEN** der Bezugsfarbe enthalten, werden sich parallel dazu ändern.

Hinweis: Ändern Sie die Farbe von Objekten mit **ABTÖNUNGEN**, **SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTEN FARBEN** nicht direkt an den Objekten, da die Farben dann zu normalen, **LOKALEN FARBEN** werden.

Farben-Galerie

Hinweis: Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 72) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

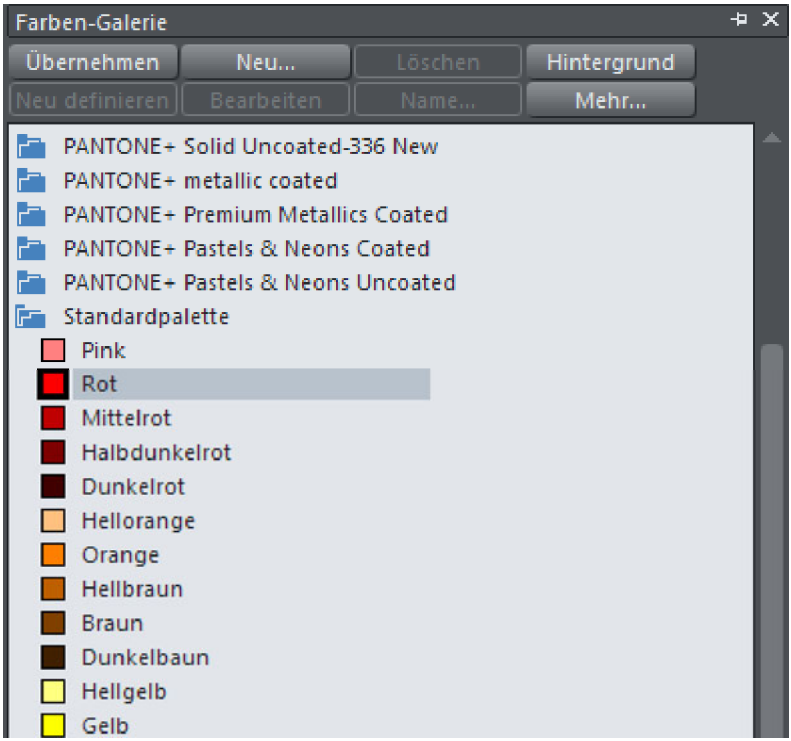
Die **FARBEN-GALERIE** zeigt alle benannten Farben die im aktuellen und in anderen Dokumenten verwendet werden. Hier können benannte Farben auch erstellt, bearbeitet, kopiert und gelöscht werden.

So öffnen Sie die **FARBEN-GALERIE**:

- Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FARBEN-GALERIE** (Tastaturkürzel F9)



- oder klicken Sie auf die Schaltfläche der **FARBEN-GALERIE** aus der Symbolleiste der Galerien.



Die Schaltflächen im oberen Fensterbereich sind ausgegraut, wenn sie nicht zur Verfügung stehen. Das kann der Fall sein, wenn keine oder mehrere Farben gleichzeitig markiert sind. Die meisten Funktionen werden im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 72) beschrieben.

Die Schaltfläche **NEU DEFINIEREN** wendet die ausgewählte Farbe auf das aktuell markierte Objekt an.

PANTONE®-Farben

Die PANTONE COLOR BRIDGE bietet Ihnen Zugriff auf viele vordefinierte Standardfarben, die für den professionellen Druck bestimmt sind. PANTONE-Farben bieten eine zuverlässige Möglichkeit, bekannte Farben zu reproduzieren. So hat etwa das schottische Parlament festgelegt, dass die blaue Farbe in der schottischen Nationalflagge PANTONE 300 sein soll. D. h. jeder, der die Flagge zeichnet, kann sie mithilfe dieser Farbe im exakt richtigen Farbton darstellen.

Es gibt zwei Methoden, um PANTONE-Farben einzusetzen. Bei PANTONE Sonderfarben - auch als Volltonfarben bezeichnet- benutzt die Druckerei spezielle PANTONE-Tinten. Wenn Sie z. B. angeben, dass Sie PANTONE 120 (hellgelb) benutzen wollen, kauft die Druckerei eine Tinte in genau dieser Farbe. Dieses Verfahren ist teuer, weil besondere Tinten benötigt werden, und wird deshalb sinnvollerweise nur bei sehr großen Produktionen angewendet.

Ersatzweise können Sie auch die günstigere Methode mit PANTONE Prozessfarben nutzen, die eine Mischung aus konventionellen CMYK-Tinten verwendet, um eine spezielle Farbe zu erstellen (manchmal auch „Process Color" - Prozess-Farbe genannt). Diese Methode ist weniger präzise, da das Mischen von CMYK-Tinten weniger zuverlässig ist, als wenn man die reine Tinte in der benötigten Farbe benutzt.

Xara Designer Pro X unterstützt beide Methoden. Sie können PANTONE als Sonder- bzw. Volltonfarben einsetzen oder die Bibliothek PANTONE+CMYK verwenden, die die Mischung der CMYK-Farben genau definiert.

Die PANTONE-Bibliotheken befinden sich am Ende der **FARBEN-GALERIE**. Sie sind standardmäßig zusammengefaltet. Klicken Sie auf die Titelleiste, um die Farben zu betrachten.

PANTONE-Farbe verwenden

So verwenden Sie eine Farbe aus einer PANTONE-Bibliothek:

- Ziehen Sie die Farbe einfach aus der **FARBEN-GALERIE** auf das Objekt, auf welches Sie die Farbe anwenden möchten. Zur Anwendung von Farben aus der **FARBEN-GALERIE** lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Farben" (siehe Seite 209)
- oder ziehen Sie in der **FARBEN-GALERIE** die gewünschte Farbe in den Ordner für Ihr aktuelles Dokument (er hat denselben Namen wie Ihr Dokument). Sie können dabei mehrere Farben in einem Durchgang kopieren. Zur Auswahl von Objekten aus einer Galerie lesen Sie bitte auch das Kapitel „Galerien" (siehe Seite 72).

In beiden Fällen wird die Bibliotheksfarbe in das Dokument kopiert und in der Farbleiste dargestellt.

In den Farbbibliotheken ist es nicht möglich, Farben zu löschen, umzubenennen oder neu zu definieren. Trotzdem können Kopien in Ihrem Dokument verändert werden.

Hinweis: Wenn Sie eine PANTONE COLOR BRIDGE bearbeiten, wird sie zu einer Prozessfarbe (CMYK).

Wichtige Hinweise zum Arbeiten mit PANTONE-Farben

Wenn Sie die Transparenz-Effekte von Xara Designer Pro X bei einer CMYK- oder PANTONE-Farbe anwenden, wird die Farbe durch den Transparenz-Effekt modifiziert (bei dem die Transparenz-Farben mit den Objektfarben gemischt werden). D. h. die ursprünglich eingestellte PANTONE-Farbe wird nicht mehr erzeugt.

Wenn Sie also eine PANTONE COLOR BRIDGE-Farbe oder einen spezifischen Farbwert (dies gilt auch für reine „K"-Grautöne) benötigen, so gilt eine einfache Regel: Verwenden Sie keine Transparenz-, Verblassen-, Randunschärfe-, Kanten- oder Live-Effekte bei den betroffenen Objekten. Andernfalls würde das Objekt bzw. ein Teil davon als RGB-Farbe bearbeitet, was Farbverschiebungen zur Folge hat.

Druckfarben auf dem Bildschirm betrachten

Es gibt einen großen Unterschied zwischen gedruckten und auf einem Bildschirm angezeigten Farben. Monitore sind in der Lage, viel breitere und viel hellere Farbpaletten darzustellen. Drucker verwenden CMYK-Farben statt RGB-Farben, daher ist die Methode der Farbwiedergabe komplett anders. So ist es z. B. unmöglich, das reine helle RGB-Grün vom Bildschirm auf Druckermodellen zu reproduzieren.

Technisch gesehen ist die Farbpalette des Bildschirms viel größer als jene, die auf Druckern ausgeben werden kann. Xara Designer Pro X bietet eine einfache Lösung, Druckfarben zu simulieren, wobei alle Bildschirmfarben modifiziert werden, um mit denen eines konventionellen Druckers besser übereinzustimmen. Wählen Sie dazu **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** > **DRUCKFARBEN SIMULIEREN**.

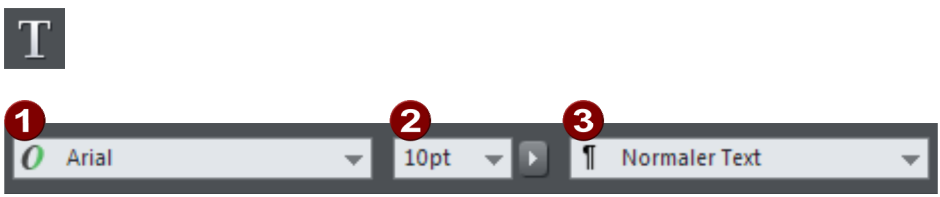
Hinweis: Diese Funktion ändert nicht die eigentlichen RGB- bzw. CMYK-Farbwerte, sondern lediglich die Bildschirmfarbpalette, damit diese eher mit der Ihres Druckers übereinstimmt. Bitte lesen Sie dazu den Abschnitt „Druck- und Bildschirmfarben" (siehe Seite 216).

Anmerkung: Bestimmte Grafikprogramme handhaben Druckfarben auf sehr unterschiedliche Weise. Es wird nur jeweils ein Farbmodell gleichzeitig angewendet und alle Farben in das aktuelle Modell konvertiert, z. B. beim Arbeiten im CMYK-Modus werden alle RGB-Farben in CMYK-Farben umgewandelt. Alle CMYK-Farben werden auch als „Drucksimulation" gezeigt. Dagegen unterstützt Xara Designer Pro X gemischte Farbmodelle (CMYK- und RGB-Farben können im gleichen Dokument verwendet werden) und ändert den eigentlichen Farbwert nicht.

Arbeiten mit Text

Das Text-Werkzeug

Das **TEXT**-Werkzeug (Tastaturkürzel F8) wird verwendet, um Text einzugeben und zu bearbeiten.



Infoleiste Text-Werkzeug (linke Seite)

1. Schriftart
2. Schriftgröße
3. Stil



4. Fett
5. Kursiv
6. Unterstrichen
7. Durchgestrichen
8. Im Blocksatz ausrichten



Infoleiste Text-Werkzeug (rechte Seite)

1. Hochgestellt/Tiefgestellt
2. Zeilenabstand
3. Aufzählung (Liste)
4. Nummerierte Liste
5. Einzug verringern

6 Einzug vergrößern

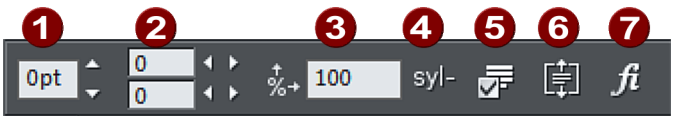
7 Rechtschreibprüfung / Autokorrektur

8 Spalten

9 Abstand vor Absatz

10 Abstand nach Absatz

11 Erweiterte Text-Leiste zeigen/verbergen



Erweiterte Text-Leiste

1 Basislinie verschieben

2 Laufweite/Unterschneidung

3 Seitenverhältnis

4 Auto-Worttrennung an/aus

5 Absatzoptionen

6 Vertikale Textanordnung (nur Textfelder)

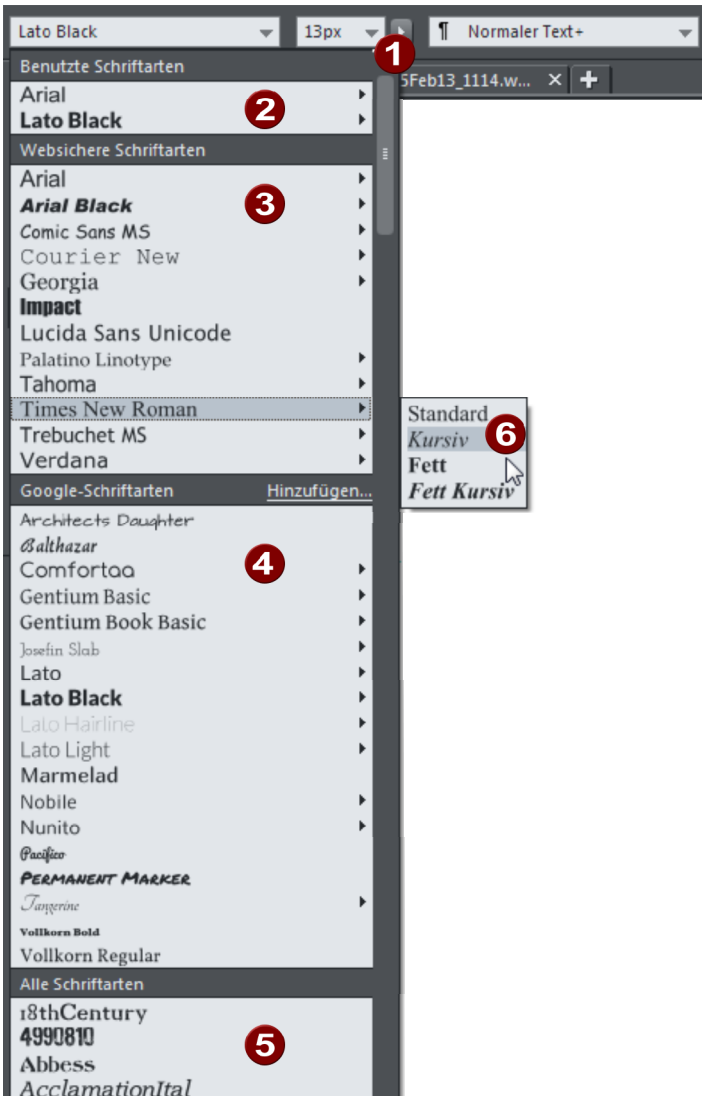
7 Open Type Ligaturen

Xara Designer Pro X unterstützt drei Arten von Textobjekten

- **Einfache Textzeilen:** Einfach Seite anklicken und Text eingeben.
- **Textspalten:** Klicken und ziehen Sie die Maus horizontal, um eine Spalte zu erstellen und beginnen Sie zu schreiben.
- **Textbereiche:** Klicken und ziehen Sie diagonal, um einen rechteckigen Textbereich zu erstellen und beginnen Sie dann zu schreiben.

Haben Sie einmal ein Textobjekt erstellt, können Sie dieses auf jede erdenkliche Art transformieren (Drehen, Skalieren, Neigen) oder ihm mit den üblichen Werkzeugen Attribute, Füllungen, Randunschärfe, usw. zuweisen. Sie können es auch an eine Kurve anlegen. Der Text bleibt bearbeitbar.

Das Schriftarten-Menü



1. Popup für Schriftgröße
2. Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
3. Websichere Schriftarten
4. Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten
5. Google-Schriftarten
6. Alle installierten Schriftarten

Das Schriftarten-Menü listet alle installierten Schriftarten auf und ist in vier Bereiche unterteilt. Im oberen Bereich werden die Schriftarten angezeigt, die im aktuellen Dokument verwendet werden. Im zweiten Bereich sehen Sie die „websicheren" Schriftarten. Diese werden von allen gängigen Webbrowsern unterstützt und können daher sicher verwendet werden. Im dritten Abschnitt sehen Sie die verfügbaren Google-Schriftarten und im letzten Abschnitt eine alphabetische Auflistung aller anderen installierten Schriftarten. Jeder Name einer Schriftart wird im Menü in seiner eigenen Schrift angezeigt, wodurch die Auswahl einer Schriftart einfacher wird.

Jene Schriftarten, für die mehrere Schriftstile verfügbar sind, sind mit schwarzen Dreiecken im Menü rechts gekennzeichnet. Halten Sie einfach den Mauszeiger kurz über eine Schriftart und ein kleines Untermenü erscheint rechts neben dem Hauptmenü, in dem alle verfügbaren Varianten aufgelistet sind. Während dieses Untermenü angezeigt wird, können Sie den Mauszeiger darüber bewegen, um die gewünschte Schriftartenvariante auszuwählen.

Websichere Schriftarten

Diese Schriftarten können in jedem Fall in Websites verwendet werden, da sie auf den meisten Computern und anderen Geräten installiert sind. Sie können auch eine von Hunderten Google-Schriftarten in Ihrer Website verwenden. Sie können sogar andere, von Ihnen installierte Schriftarten verwenden, sofern die Lizenz für die jeweilige Schriftart es zulässt (siehe dazu den Abschnitt „Einbetten von **WEBSITE-SCHRIFTARTEN**").

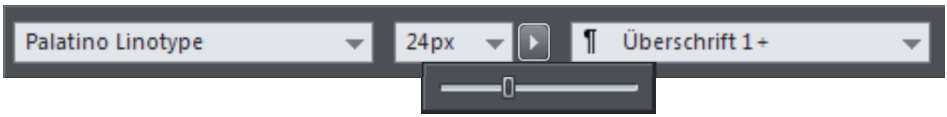
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit

Sobald Sie Ihren Mauszeiger auf eine der Schriftarten im Menü bewegen, wird Ihre Ansicht im Dokument aktualisiert. Diese Veränderung tritt erst endgültig in Kraft, wenn Sie auf die Schriftart klicken. Wenn Sie nun den Mauszeiger weiter bewegen, wird die Schriftart so lange zur ursprünglichen Schriftart zurückgesetzt, bis Sie auf einer neuen Schriftart stoppen. So können Sie schnell viele Schriftarten durchprobieren.

Um zu verhindern, dass die Vorschau sofort aktualisiert wird, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie durch das Schriftarten-Menü navigieren. Das hilft vor allem dann, wenn Sie nur langsam durch das Menü navigieren können (weil Sie z. B. viel Text ausgewählt haben).

Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit

Neben dem Menü für die Schriftgröße befindet sich ein kleiner Regler, vergleichbar mit denen, die an anderer Stelle in Designer Pro verwendet werden. Mit diesem erhalten Sie direkten Zugriff auf die Schriftgröße in Echtzeit, der Text wird unmittelbar angepasst, während der Regler verschoben wird.



Klicken, um den Pop-up-Regler „Schriftgröße" anzuzeigen.

Wie bei den anderen Pop-up-Reglern gibt es hier zwei Verwendungsmöglichkeiten. Wenn Sie den Pfeil einmal anklicken und wieder loslassen, erscheint das Pop-up auf dem Bildschirm. Nun kann der Regler mit der Maus verschoben werden. Alternativ können Sie auch mit dem Mausrad die Werte schnell verändern. In diesem Fall bietet dies eine schnelle Möglichkeit, die Größe mit der Maus anzupassen und das Ergebnis direkt auf der Seite anzusehen, während Sie daran arbeiten.

Die andere Möglichkeit ist, auf die Schaltfläche zu klicken, zu ziehen und wieder loszulassen. Dies ist eine etwas direktere Methode, den Regler einzustellen (erfordert weniger Klicks).

Sofortnavigation im Schriftartenmenü

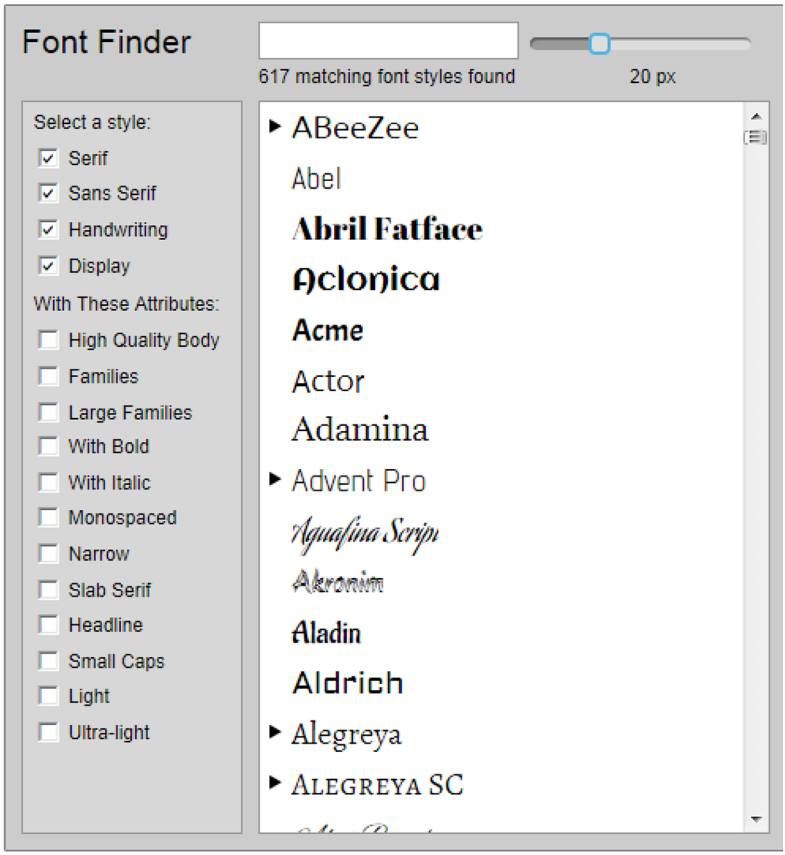
Im Menü Schriftarten können Sie die Anfangsbuchstaben der Schrift eingeben, um direkt zum jeweiligen Abschnitt des Menüs zu springen. Wenn Sie z. B. „ver" eintippen, springt die Anzeige automatisch zur Schriftart Verdana.

Google-Schriftarten

Designer Pro gibt Ihnen auch die Möglichkeit, mehrere hundert Google-Schriftarten zu verwenden. Dabei handelt es sich um kostenlose Open-Source-Schriftarten, die von Google bereitgestellt werden, so dass Sie die Dateien nicht zusammen mit Ihrem Dokument hochladen müssen, wenn es in HTML exportiert wird – der Browser des Seiten-Besuchers lädt automatisch die Schriftarten von Google herunter.

Die Schriftarten sind voll in Designer Pro integriert. Sie können die Schriftarten-Liste mithilfe des **SCHRIFTEN-DIALOGS** durchsuchen, herunterladen und auf Ihrem Computer installieren.

Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** im Schriftarten-Menü, um den Schriften-Dialog aufzurufen.



Google-Schrifartendialog, der einige verfügbare Schriftarten und Schriftfamilien anzeigt.

Sie können nach einer Schriftart suchen, indem Sie deren Namen in das Suchfeld eingeben, oder durch die Liste scrollen. Verbessern Sie Ihre Suche, indem Sie links Schriftstile auswählen und mit dem Live-Vorschau-Regler verschiedene Schriftgrößen ausprobieren.

Wenn Sie auf eine Schriftart klicken, werden Sie gefragt, ob diese heruntergeladen und installiert werden soll. In der Regel werden Sie auch von Windows gefragt, ob Sie die Installation erlauben. Die Installation erfolgt durch ein separates Programm. Die installierten Schriftarten erscheinen im Google-Schriftarten-Bereich des Schriftarten-Menüs.

Einige Google-Schriftarten, z. B. Exo, bieten mehrere Schriftstärken. In solchen Fällen ändern die „Fett"-Varianten sich jeweils nur leicht. Schriftstärkenwerte reichen von 100 (sehr leichte/dünne Schriftarten) bis 900 (sehr fette oder schwarze Schriftarten). Statt einer festen Fett-Variante, wird Schrift folgendermaßen gefettet (F-Schaltfläche oder Strg + B, wenn Text ausgewählt wurde):

Haupt-Schriftstärke	Schriftstärke nach Klick auf „F"

100 bis 300 (Dünn/Extra leicht/leicht)	400 (Normal)
500 bis 500 (Normal/Medium)	700 (Fett)
600 bis 900 (Halbfett/Fett/Extra usw.)	900 (Schwarz)

Natürlich können die Schriftarten auch für Druckdokumente – z. B. ein PDF – verwendet werden, da es sich um TrueType-Schriftarten handelt.

Wenn Sie eine .xar- oder .web-Datei, die eine Google-Schriftart verwendet, auf einen anderen Computer übertragen, werden Sie beim Öffnen gefragt, ob Sie die betroffene Schriftart herunterladen und installieren möchten.

Hinweis: Einige Browser zeigen Google-Schriftarten nicht so gut an wie andere. Sie sollten daher Ihre Webseiten immer in mehreren Browsern testen, um die Schriftqualität zu überprüfen.

Schriftart ersetzen

Oft ist es nötig, eine Schriftart im gesamten Dokument durch eine andere zu ersetzen, meist, wenn eine bestimmte Schriftart nicht installiert ist und durch eine vorhandene ersetzt werden soll.

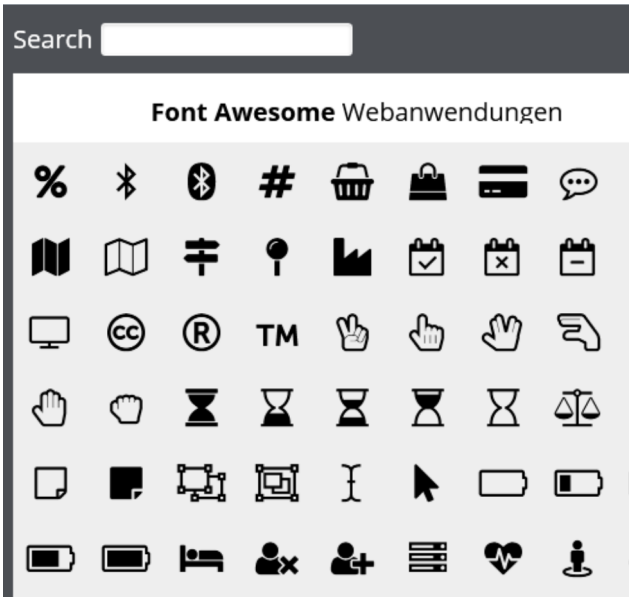
Klicken Sie dazu rechts mit dem Textwerkzeug auf den Text in der zu ersetzenden Schriftart und wählen Sie **SCHRIFTART ERSETZEN DURCH...** aus dem Kontextmenü.

Alle Vorkommen und Varianten der Schriftart im gesamten Dokument werden ersetzt, jedes in der passenden Variante und Größe der gewählten Schriftart.

Symbole

Symbole sind eine riesige Sammlung skalierbarer Symbole, die regelmäßig aktualisiert wird. Sie bestehen aus Symbolen von FontAwesome und Google Material Icons, Sie können sie in den Text entweder als Zeichen oder als einzelne Grafik in Ihr Dokument einfügen.

Die Symbole sind in mehrere Kategorien unterteilt, z. B. Webanwendungssymbole, Markenzeichen, Texteditorzeichen, Richtungspfeile und so weiter. Sie finden diese im Menü **EINFÜGEN**. **EINFÜGEN** > **SYMBOL**. Sie erscheinen auch im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 36) in der Kategorie **SYMBOL-SCHRIFTARTEN**. Einfach runterscrollen, um die gesamte Liste zu sehen.



Einige Font-Awesome-Symbole.

Es gibt eine **SUCHFUNKTION**, tippen Sie zum Beispiel „Pay“ und Sie finden einen Warenkorb, Kreditkarten, PayPal und andere passende Symbole. Symbole lassen sich einfach im Dokument austauschen, klicken Sie rechts auf das Symbol und wählen Sie **SYMBOL ERSETZEN** um die Symbole anzuzeigen. Das funktioniert auch für die Aufzählungszeichen in Aufzählungen (siehe Seite 273), klicken Sie dazu mit dem Textcursor rechts auf eine Aufzählung und wählen Sie **LISTENEIGENSCHAFTEN...** aus dem Kontextmenü und dann **„MIT SYMBOL ERSETZEN“** aus dem Dialog.

Sie bekommen einen Hinweis, wenn eine aktualisierte Version einer Symbol-Schriftart verfügbar wird oder einen neue Schriftart hinzu gefügt wurde. Die Installation erfolgt komplett automatisch. Es ist wichtig, dass Sie diese Aktualisierungen bestätigen, denn das Symbol-Auswahlfenster zeigt stets alle Symbole der neuesten Schriftart-Version, wenn Sie nicht auf dem neuesten Stand sind, kann es passieren, dass Sie ein Symbol zum einfügen auswählen, dass aber dann in Ihrer veralteten Version der Schriftart gar nicht vorhanden ist.

Bedingt durch das Design der Schriftarten liegen die Symbole der Material-Schriftart etwas höher als die der FontAwesome-Symbole. Sie können das überprüfen, wenn Sie ein FontAwesome-Symbol und ein Material-Symbol direkt nebeneinander in einen Text einfügen. Sie können das im Text korrigieren, indem Sie das Symbol mit dem **TEXTWERKZEUG** (siehe Seite 231) auswählen und dann die Basislinie (siehe Seite 287) nach unten verschieben.

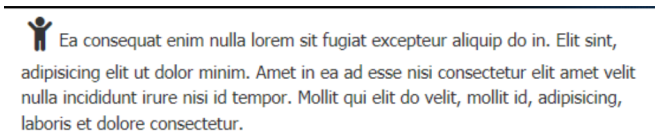
Wenn Sie diese Symbole in Aufzählungen (siehe Seite 273) benutzen, können Sie die vertikale Position anpassen, indem Sie im **DIALOG LISTENEIGENSCHAFTEN** den **VERTIKALEN VERSATZ** anpassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen

Listeneintrag und wählen Sie aus dem Kontextmenü **LISTENEIGENSCHAFTEN...** und passen Sie den Wert für **VERTIKALER VERSATZ** an.

Symbole in Text einfügen

Setzen Sie die Markierung des **TEXT-WERKZEUGS** (siehe Seite 231) an den Punkt im Text, wo das Symbol eingefügt werden soll, und klicken Sie auf ein Symbol der Sammlung. Das Zeichen wird in den Text eingefügt.

Wenn Sie auf diese Art Symbole einfügen, wird entweder die Symbol-Schriftart FontAwesome oder Material Icons verwendet. Beim späteren Veröffentlichen als HTML, wird eine Warnung angezeigt, dass diese Schriftart zusammen mit Ihrem Dokument oder Ihrer Website veröffentlicht wird. Dies ist kein Problem, da die Lizenz dieser Schriftarten diese Verwendung erlaubt.



Ein Symbol, das als Schriftzeichen mit dem Text-Werkzeug eingefügt wurde

Symbole als Grafiken einfügen

Um ein Symbol als skalierbare Vektorgrafik einzufügen, darf die Textmarkierung beim Einfügen nicht vorhanden sein. Sie entfernen den Textcursor, indem Sie in das Auswahlwerkzeug (siehe Seite 137) oder ein anderes Werkzeug als das Text-Werkzeug (siehe Seite 231) wechseln.

Das Symbol erscheint dann zentriert auf dem Arbeitsbereich (eventuell verdeckt durch den Symbol-Dialog). Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie es an die gewünschte Stelle verschieben, skalieren, usw.

Wird ein Symbol auf diese Weise eingefügt, wird die passende Schriftart nicht mehr benötigt, da die Grafik beim Einfügen konvertiert wird. Beim Veröffentlichen als HTML wird die oben erwähnte Meldung für diese Schriftart nicht angezeigt.



Ein Symbol, das als skalierbare Grafik eingefügt wurde

Einfacher Text

Möchten Sie nur einen kurzen einfachen Text eingeben, klicken Sie im Dokument auf die Stelle, wo dieser erzeugt werden soll. Eine rote Positionsmarke erscheint und Sie können ihn eintippen. Um einen Fehler zu korrigieren können Sie wie gewohnt die Tasten „Entf“ bzw. die Rücktaste verwenden.

Durch Drücken der Eingabetaste wird die Zeile abgeschlossen und eine neue Textzeile darunter begonnen. Der Zeilenabstand wird im entsprechenden Parameterfeld in der Infoleiste festgelegt.

Einfacher Text ist für große Textabsätze nicht geeignet, da es keinen automatischen Zeilenumbruch gibt (keine Beschränkung in der Zeilenlänge). Verwenden Sie stattdessen eine Textspalte oder ein Textfeld (siehe unten).

Als Grundeinstellung hat der Text keine Umrissfarbe. Durch Anklicken einer Farbe auf der Farbleiste bei gedrückt gehaltener Umschalt-Taste erhält der ausgewählte Text eine Umrissfarbe. Die Breite der Umrisslinie kann wie gewohnt mit der Linienstärken-Steuerung verändert werden. Der Linienverbindungstyp (siehe Seite 164) sollte auf „abgerundet“ eingestellt werden, um eine geschmeidigere Erscheinung zu erhalten (Steuerelement oben in der **LINIEN-GALERIE**).

Die Linienstärke ist in „Linienstärke ändern“ (siehe Seite 160) beschrieben. Farben hinzufügen wird in „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209) eingehend erklärt.

Sie können auch weiterhin Text eingeben, nachdem der Text gedreht, mit Farbe gefüllt oder auf einer Kurve platziert wurde.

Text in einer Spalte

Wenn Sie mit größeren Textmengen über mehrere Zeilen eingeben wollen, ist die Verwendung einer Textspalte günstiger. Wird die Breite der Spalte verändert, wird der Text automatisch neu umbrochen.

Text in einer Spalte anlegen:



1. Wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG**.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger dort, wo der Text beginnen soll.
3. Ziehen Sie nach rechts eine horizontale Linie in der gewünschten Breite der Spalte auf. Diese grüne/rot gestrichelte Linie zeigt die Breite der Spalte an. Sie wird nie exportiert oder gedruckt.

4. Geben Sie Text ein, die grüne/rot gestrichelte Linie wird zu einer durchgehenden roten Linie. Sie müssen am Ende der Zeile nicht manuell umbrechen. Der Text wird automatisch in der neuen Zeile weiterlaufen.

HINWEIS: Wenn Sie woanders hin klicken oder das Werkzeug wechseln, bevor Sie Text eingegeben haben, wird die grüne/rot gestrichelte Linie zu einer durchgehenden grünen Linie, die eine inaktive Textspalte markiert. Um die Spalte wieder zu aktivieren, klicken Sie sie mit dem Textwerkzeug an, sie wird wieder aktiv und Sie können los tippen.

Natürlich können Sie den Text auch vorab in einem anderen Texteditor erstellen, kopieren und dann in Xara Designer Pro X einfügen. Die „Kopieren und Einfügen"-Funktion unterstützt auch RTF-formatierte Texte.

Breite der Textspalte ändern

Ziehen Sie an einem der beiden roten Anfasser an den Enden der Linie. Die Breite der Textspalte lässt sich auch mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** ändern. Ziehen Sie dazu mit dem Auswahl-Werkzeug am rechten bzw. linken **Seitenanfasser**

Neigung der Textspalte ändern

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die roten Anfasser am Ende der Linie, um den Neigungswinkel der Textspalte zu ändern. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste ziehen, drehen Sie die Spalte innerhalb der vorgegebenen Begrenzungswinkel. Ein anderer Weg wäre, mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** das Objekt zu drehen.

Hinweis: Mehr Informationen zu Begrenzungswinkeln finden Sie unter „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 72).

Textbereiche

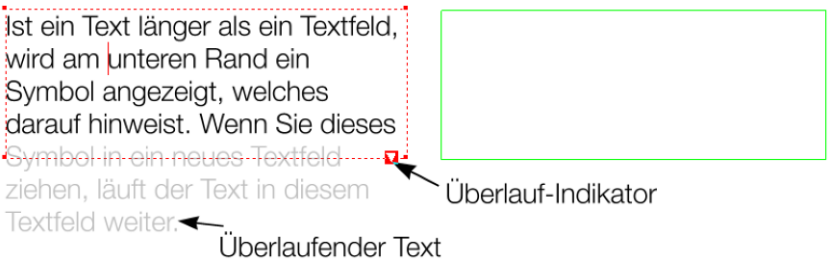
Wenn Sie im **TEXT**-Werkzeug bei gehaltener Maustaste in diagonaler Richtung ziehen, entsteht ein rechteckiger Textbereich. Der blinkende Cursor wird oben links platziert. Es kann Text eingegeben werden.

Ein Textbereich kann einen „Textfluss" enthalten. Damit ist gemeint, dass ein Text von einem Textbereich in den nächsten fließt. Läuft der Text über den Textbereich hinaus, so wird er grau dargestellt. Der Text kann weiterhin bearbeitet werden.

Textbereiche verbinden - Textfluss

Läuft der Text über den unteren Rand des Textbereichs hinaus, wird dieses durch einen roten Pfeil am unteren Rand des Bereichs angezeigt. Ziehen Sie diesen auf einen anderen Textbereich, fließt der Überlauftext in den neuen Textbereich hinein und die

zwei Textbereiche werden miteinander verbunden. Ein Flusspfeil zeigt diesen Vorgang.



Überlaufender Textbereich mit rotem Pfeil.

Wenn sich der Textcursor in einem Textbereich mit überlaufendem Text befindet, klicken und ziehen Sie mit der Maus, um einen neuen Textbereich zu erzeugen. Der neue Textbereich wird dann automatisch verbunden und der Text fließt in den neuen Textbereich hinein.

Tipp: Sie können Text auch in einen Textbereich auf einer anderen Seite (auch einer vorherigen) fließen lassen. Soll der Text in einen Textbereich übergehen, der viele Seiten entfernt liegt, ist es wahrscheinlich einfacher, die oben erwähnte Methode zu verwenden. Allerdings können Sie, wenn Sie die Seitenansicht entsprechend weit hinauszoomen, den Überlaufpfeil auch über viele Seiten ziehen.

Zum Trennen eines Textbereichs von einem anderen ziehen Sie einfach den Überlauf-Indikator an eine Stelle, die von Textbereichen entfernt liegt. Oder klicken Sie auf den Pfeil unten im Textbereich und wählen Sie **VERKNÜPFUNG AUFHEBEN**.

Löschen Sie einen Textbereich, der schon mit einem anderen verbunden ist, wird nur dieser Bereich gelöscht. Der Text fließt einfach weiter in die anderen Textbereiche.

Automatisch fließende Textbereiche

Textbereiche können automatisch auf eine neue Seite fließen, wenn sie zu viel Text enthalten. Diese Funktion können Sie einschalten. Sie ist automatisch aktiviert für alle **SPALTEN**-Vorlagen, die Sie unter **DATEI** > **NEU** finden.

Sie stellen diese Funktion für einen Textbereich an, indem Sie in diesem unten auf den schwarzen Pfeil klicken und **AUTOMATISCH NEUE SEITEN ERZEUGEN** auswählen.

Mit dieser Funktion neu erstellte Seiten werden direkt hinter der aktuellen Seite eingefügt. Die neue Seite ist genauso wie eine manuell hinzugefügte Seite (gleicher Hintergrund, gleiche wiederholte Objekte wie aktuelle Seite). Zusätzlich befinden sich dieselben Textbereiche auf der neuen Seite wie auf der aktuellen Seite. Diese sind mit dem aktuellen Fließtext verknüpft und auf gleiche Weise untereinander verknüpft. Beispiel: bei einer Seite mit 2 Spalten hat auch die neue Seite, auf die der Text fließt, 2 Spalten.

Wie bei einem Textverarbeitungsprogramm werden also beim Schreiben automatisch neue Seiten eingefügt.



Der Text fließt automatisch vom oberen Textbereich zum unteren. Beide sind miteinander verknüpft.

Verknüpfte Textbereiche zusammen ändern

Das Layout von Textbereichen wird sich innerhalb Ihres Dokuments auf mehreren Seiten ähneln. Wenn Sie einen Bereich auf einer Seite ändern, ist es manchmal gewünscht, dass diese Änderung für alle ähnlichen Bereiche im selben Textfluss übernommen wird. Wenn Sie also einen Textbereich, zu dem es ähnliche Bereiche auf anderen Seiten gibt (gleiche Größe und Position auf der Seite), skalieren, fragt Designer Pro, ob die ähnlichen Bereiche auch geändert werden sollen.

Beachten Sie hierbei: Wenn Sie wählen, dass eine Änderung nicht auf alle Bereiche angewendet werden soll, ist der bearbeitete Bereich nicht länger identisch mit dem Rest des Textflusses. Diese Abfrage wird dann bei Änderungen auch nicht länger angezeigt.

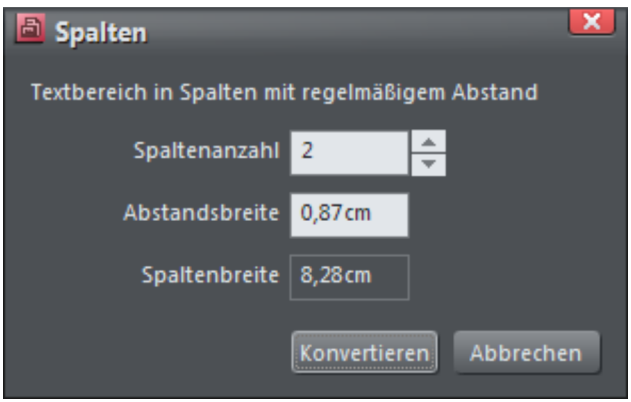
Mehrspaltige Seiten



Sie können zwei oder mehr Textbereiche auf Ihrer Seite, die wie oben beschrieben verknüpft sind, dazu benutzen, ein mehrspaltiges Seitenlayout zu erzeugen. Allerdings geht dies auch viel einfacher.

Wählen Sie den Textbereich, der mehrere Spalten haben soll, aus bzw. platzieren Sie den Cursor im Text und klicken Sie auf die **SPALTEN**-Schaltfläche in der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Text klicken und im Kontextmenü **SPALTEN...** auswählen.

Der Spalten-Dialog erscheint...



Spalten-Dialog

Standardmäßig werden genauso viele Spalten angezeigt wie es verknüpfte Textbereiche auf der Seite gibt. Diese Anzahl können Sie beliebig festlegen. Sie können auch die Größe des Abstands zwischen den einzelnen Spalten festlegen. Wenn Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf **KONVERTIEREN**. Ihre Textbereiche werden in gleichmäßige Spalten mit gleichem Abstand umgewandelt.

Die Gesamtbreite der Textbereiche bleibt bei Verwendung des Spalten-Dialogs erhalten. Sind Ihre Textbereiche also ursprünglich auf die linke Hälfte der Seite beschränkt, so werden dies auch die Spalten sein. Um also die Spalten über die gesamte Seite gehen zu lassen, bewegen oder skalieren Sie die Textbereiche so, dass sie die gesamte Seitenbreite abdecken. Benutzen Sie anschließend erneut den Spalten-Dialog, um sie gleich groß und mit gleichem Abstand zu machen.



1-Spalten-Seite, die in 3-Spalten-Seite umgewandelt wurde.

Natürlich können Sie mithilfe des Spalten-Dialogs auch die Anzahl der Spalten reduzieren. Falls Sie dieselben Spaltenanordnungen auf mehreren Seiten haben (im gleichen Textfluss), werden Sie gefragt, ob die Spaltenänderungen auch für diese Seiten durchgeführt werden sollen. So können Sie mit dem Spalten-Dialog schnell das Layout eines Dokuments von einspaltig in mehrspaltig ändern, solange es nur einen Textfluss gibt.

Spaltenumbrüche

Spaltenumbrüche fügen Sie in einen Textbereich mithilfe des **TEXT-WERKZEUGS** ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an der Stelle im Text, an der der Umbruch sein soll. Wählen Sie dann **EINFÜGEN** > **SPALTENUMBRUCH** (Strg + Umschalt + Eingabetaste).

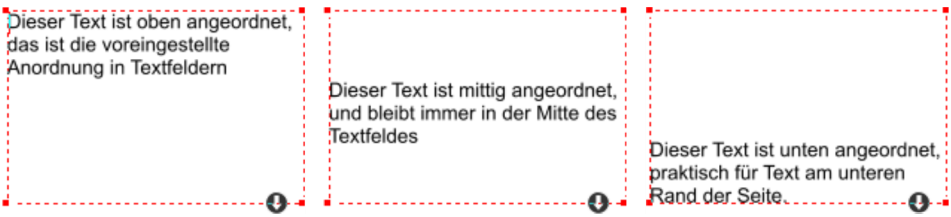


Ein Umbruch in der Mitte der mittleren Spalte (links) versetzt den Text in die nächste Spalte (rechts).

Der Text hinter dem Spaltenumbruch erscheint dann im nächsten verlinkten Textbereich des aktuellen Textflusses, unabhängig davon, ob er sich auf de rselben oder nächsten Seite befindet.

Vertikale Textanordnung

Vertikale Textanordnung - Sie können nun Text innerhalb von Textfeldern vertikal ausrichten, also festlegen, ob er oben, mittig oder unten angeordnet werden soll. Das ist nützlich, wenn Sie mehrzeiligen Text vertikal an anderen Elementen auf der Seite ausrichten wollen, speziell Text, den Sie öfters ändern, so dass dessen Länge variiert.



Textfelder mit Anordnung oben, mittig und unten

Um die Vertikale Anordnung von Textfeldern, stellen Sie den Textcursor in den Text und klicken Sie auf die Schaltfläche **VERTIKALE TEXTANORDNUNG** auf der Infoleiste Erweiterte Texteinstellungen.



Es erscheint ein Menü, wo Sie die die vertikale Anordnung festlegen können. Diese Option gibt es nicht für Textspalten oder einfachen Text.

Kein Abweisen

Beachten Sie, dass mittig oder unten angeordneter Text im Gegensatz zu normalem, oben angeordneten Text momentan nicht abgewiesen werden kann. Daher haben Objekte, bei denen **TEXT DARUNTER ABWEISEN** eingeschaltet ist, keinen Einfluss auf solchen Text.

Seitenumbrüche

Seitenumbrüche fügen Sie in einen Textbereich mithilfe des **TEXT-WERKZEUGS** ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an der Stelle im Text, an der der Umbruch sein soll. Wählen Sie dann **EINFÜGEN** > **SEITENUMBRUCH** (Strg + Eingabetaste).

Text hinter einem Seitenumbruch erscheint im nächsten verlinkten Textbereich des aktuellen Textflusses auf der nächsten Seite.

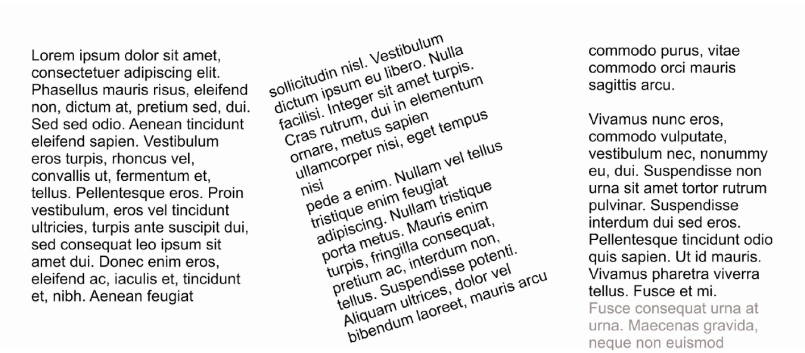
Textbereiche neu skalieren

Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Der Text im Bereich wird neu formatiert, so dass er in die neue Größe hineinpasst.

Wenn Sie einen Textbereich mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** skalieren, müssen Sie darauf achten, welche Anfasser sie benutzen: mithilfe der Seitenanfasser können Sie ebenfalls den Textbereich ändern, der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Benutzen Sie jedoch die Eckanfasser, wird der gesamte Textbereich skaliert, wobei sich Schriftgröße und Bereichsgröße ändert und der Textfluss erhalten bleibt.

Hinweis: Um Textbereiche mit dem Auswahlwerkzeug zu dehnen oder zu stauchen (siehe Seite 189), müssen Sie sie gruppieren.

Sie können einen Textbereich drehen, indem Sie wie gewohnt das **AUSWAHL-WERKZEUG** benutzen, der Text wird durch den gedrehten Textbereich normal hindurchfließen.



Drehen Sie einen Textbereich, so bleibt der Textfluss unverändert.

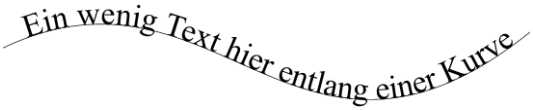
Wenn Sie die Strg-Taste während des Drehens gedrückt halten, wird das Drehen auf 90-Grad-Winkel beschränkt. Mit dem Text-Werkzeug können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Text im Bereich wird passend zur neuen Größe neu formatiert. Beim Skalieren von Textbereichen mit dem Auswahl-Werkzeug passiert dasselbe: nicht der Text, sondern lediglich der Textbereich wird verändert. Der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Um die tatsächliche Größe des Textes im Bereich zu ändern, markieren Sie den gesamten Text im Text-Werkzeug (Strg + A) und ändern Sie in der Infoleiste die Schriftgröße.

Wörter zählen

Die Anzahl der Wörter und Schriftzeichen wird in der Statusleiste angegeben. Hier wird ebenfalls die Anzahl der „überlaufenden" Wörter angezeigt. Bei der Auswahl eines Textbereichs wird stattdessen die Anzahl der darin befindlichen Zeichen angegeben.

Text entlang einer Kurve

So wird Text entlang einer Ihrer Kurven gelegt:



1. Erzeugen Sie ein Textobjekt.
2. Markieren Sie Ihr Textobjekt und eine Kurve.
3. Wählen Sie nun **ANORDNEN** > **TEXT AN KURVE ANPASSEN**.

Alternativ dazu, wählen Sie eine Kurve oder Linie aus, wechseln Sie zum **TEXT-**Werkzeug, klicken Sie dort auf die Linie, wo der Text anfangen soll und beginnen Sie zu schreiben. Der Text läuft dann genau an der Linie entlang. Sind Sie am Ende der Linie angekommen, wird der Text in eine neue Zeile, unterhalb der vorherigen, umbrochen.

Wenn Sie nicht möchten, dass der Text auf eine neue Zeile umbricht, klicken Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf die Linie.

Um die Linie auszublenden, damit sie unsichtbar wird, gehen Sie in das **FORM-WERKZEUG**, legen Sie **KEINE FARBE** (aus der Farbleiste) fest oder wählen Sie für die Linienbreite **KEINE** aus der Symbolleiste. Sie können die Kurve trotzdem wie gewohnt bearbeiten.

Farbgebung wird in „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209) eingehend erklärt.

Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen

Wenn Sie auf einer Kurve zu schreiben beginnen oder ein vorhandenes Textfeld auf eine Kurve setzen, können anschließend Start- und Endposition des Textes mittels der roten Anfasser geändert werden. Ziehen Sie diese beliebig auf der Kurve entlang. Wenn Sie den Text zentrieren, wird er mittig zwischen diesen Punkten angeordnet.

Text auf einer Kurve umdrehen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Text und wählen Sie aus dem Kontextmenü **TEXT AUF KURVE UMKEHREN**.

Alternativ können Sie die Ausrichtung der Kurve umkehren (**FORM-WERKZEUG** > **PFADE UMKEHREN** in der Infoleiste). So wird der Text dann auf die andere Seite der Linie klappen (oder bei einer geschlossenen Form von innen nach außen).

Text bearbeiten

Sobald Sie mit einem Werkzeug auf ein Textobjekt doppelklicken, wechseln Sie ins **TEXT**-Werkzeug mit dem Cursor an der Stelle, auf die Sie im Text geklickt haben.

Alle Cursor- und Maus-Operationen wie in einem gewöhnlichen Textverarbeitungsprogramm können auch hier benutzt werden. Zum Beispiel:

- Klicken Sie, um den Cursor zu positionieren.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten nach links und rechts, um nach links, rechts, oben und unten zu navigieren.
- Benutzen Sie „Strg + Pfeiltasten“, um jeweils um ein Wort nach links oder rechts zu springen.
- Drücken Sie Pos1 oder Ende, um an den Anfang oder das Ende der Zeile zu navigieren.
- Drücken Sie Strg + Pos1 oder Strg + Ende, um an den Anfang oder das Ende des Textobjekts zu navigieren.

Text-Auswahl:

- Umschalt + eine der oben genannten Tasten, um den Text zu markieren.
- Doppelklicken Sie auf ein Wort um es auszuwählen.
- Drei Klicks hintereinander markieren eine ganze Zeile (Tastaturkürzel: Strg + L)
- Vier Klicks hintereinander wählen einen Textabsatz.
- Ziehen über den Text mit dem Text-Werkzeug markiert den Text ebenso.
- „Strg + A“ markiert im **TEXT**-Werkzeug den gesamten Text im Textobjekt.

Wenn Sie Text markiert haben, wird sich jede Änderung der Textattribute nur auf die ausgewählte Textregion auswirken. Haben Sie nur den Cursor im Text platziert, wird jede Änderung – etwa eine neue Farbe – dann erscheinen, wenn Sie neuen Text eingeben.

Textobjekt auswählen

Um einen **TEXTBEREICH** auszuwählen, gibt es ein praktisches Tastaturkürzel. Im Gegensatz zu „Strg + A“, das den Text markiert, drücken Sie dazu „Esc“. Das lässt zwar die Positionsmarke verschwinden, wählt aber den **TEXTBEREICH** aus (in der Statuszeile wird dies mit **TEXTBEREICH** bestätigt). Nun können Effekte und Attribute auf den gesamten **TEXTBEREICH** angewandt werden.

Beispiel: Um die Schriftgröße eines ganzes Textes zu ändern, drücken Sie „Strg + A“ und wählen die neue Größe aus der Infoleiste. Um einen Textbereich mit einem Schatten zu unterlegen, drücken Sie „Esc“ und aktivieren das **SCHATTEN-WERKZEUG**.

Groß- und Kleinschreibung wechseln

Im Kontextmenü von ausgewähltem Text können Sie die Groß- und Kleinschreibung umschalten, klicken Sie dazu rechts und wählen eine der folgenden Optionen:

- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > KLEINSCHREIBUNG**
- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > GROßSCHREIBUNG**
- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > GROßSCHREIBUNG AM ANFANG EINES SATZES.**

Zusätzlich: Mit „Strg +Umschalt + F1“ schalten Sie ausgewählten Text zwischen alles groß und alles klein geschrieben um. Wenn Sie also unbeabsichtigt einen Text mit aktiver Feststelltaste geschrieben haben, wählen Sie einfach den Text aus und drücken „Strg + Umschalt + F1“.

Drücken von „Strg+W“ schaltet die Groß- und Kleinschreibung des Zeichens hinter dem Cursor um und verschiebt den Cursor dann auch weiter. In ähnlicher Weise können Sie auch zwischen Groß- und Kleinschreibung eines Textes einer bestimmten Passage wählen. Große Buchstaben werden zu kleinen und umgekehrt. Hierbei bewegt sich der Cursor nicht.

Intelligente Anführungszeichen



Wenn Sie die Zeichen ' oder " schreiben, konvertiert Xara Designer Pro X diese automatisch in geeignetere Anführungszeichen. Es erkennt außerdem die Verwendung von einzelnen Anführungszeichen in Worten, um fehlende Buchstaben zu kennzeichnen (Apostroph). Somit wird z. B. 'war's' zu ‚war's‘.

Sonderzeichen eingeben

Es gibt nützliche Tastenkombinationen für die Eingabe von Sonderzeichen (z. B. © oder ™). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Sonderzeichen“ (siehe Seite 704) im Kapitel „Menüs und Tastaturkürzel“.

Hinweis: Fast alle Tastenkombinationen entsprechen denen von Microsoft Word.

Blindtext einfügen („Lorem Ipsum”)

Im **TEXT-WERKZEUG** können Sie einen Lorem-Ipsum-Absatz einfügen, indem Sie Strg+Umschalt+L (L für Lorem) drücken. Um eine größere Menge Text einzufügen, drücken Sie einfach die gleiche Tastenkombination mehrmals hintereinander.

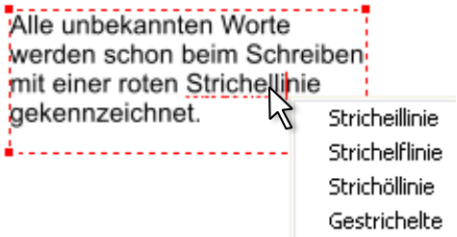
Diese Funktion steht Ihnen auch im **EINFÜGEN**-Menü sowie im Kontext-Menü (Rechtsklick) zur Verfügung. **EINFÜGEN > LOREM IPSUM TEXT**

Rechtschreibprüfung



Das **TEXTWERKZEUG** enthält eine Rechtschreibprüfung, klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um ein Menü zu öffnen.

Um die Rechtschreibprüfung zu nutzen, wählen Sie **RECHTSCHREIBUNG WÄHREND DER EINGABE PRÜFEN**. Alle nicht erkannten Wörter, sowohl bereits vorhandene als auch neu eingegebene werden dann mit einer roten Wellenlinie gekennzeichnet.



Um ein falsch geschriebenes Wort zu korrigieren, klicken Sie es mit rechts an, im Kontextmenü finden Sie dann Ersetzungsvorschläge. Wählen Sie einen Vorschlag aus, um das unterstrichene Wort zu ersetzen.

Sprachauswahl

Im Menü, das sie über die Schaltfläche Rechtschreibprüfung auf der Infoleiste öffnen, sehen Sie eine Liste aller installierten Wörterbücher der verschiedenen Sprachen. Voreingestellt ist die Spracheinstellung Ihres Systems.

Um die Sprache für alle Textobjekte im Dokument umzustellen, wählen Sie die erforderliche Sprache aus dem Untermenü **SPRACHE FÜR ALLE TEXTE EINSTELLEN** Nun werden alle Textobjekte im Dokument anhand des Wörterbuchs in der ausgewählten Sprache überprüft.

Um die Sprache, die einem einzelnen Textobjekt zugeordnet ist, umzustellen, wählen Sie es mit dem **TEXT-WERKZEUG** aus und ändern die Sprache im Rechtschreibprüfungs-Menü. Anschließend wird das Textobjekt in der ausgewählten Sprache neu überprüft.

Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für den gesamten Text abschalten wollen, wählen Sie im Untermenü **„SPRACHE FÜR ALLE TEXTE EINSTELLEN“** > **„KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)“** aus. Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für ein einzelnes Textobjekt ausschalten möchten, wählen Sie das Objekt mit dem **TEXTWERKZEUG AUS** und klicken Sie anschließend im Rechtschreibprüfungs-Menü auf **„KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)“**.

Benutzer-Wörterbuch

Sie können oft verwendete Wörter, die sich noch nicht im Wörterbuch von Xara Designer Pro X befinden zu diesem hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Wort und wählen Sie **ZU BENUTZER-WÖRTERBUCH HINZUFÜGEN**. Das Wort wird nun nicht mehr als falsch geschrieben angezeigt. Das Wörterbuch gilt für alle Dokumente auf Ihrem Computer und für alle Sprachen.

Autokorrektur



Klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um die Autokorrektur zu nutzen. Wählen Sie „Autokorrektur-Optionen…" aus dem Menü.

In dem Dialog können Wörter zum Ersetzen hinzugefügt werden oder auch Tastenkombinationen, die dann durch ein Symbol aus dem Symbol (siehe Seite 237)-Katalog ersetzt werden. Die Funktion ist voreingestellt aktiv, kann aber in diesem Dialog deaktiviert werden.

Eine Anzahl von nützlichen Einträgen ist bereits vorhanden. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** um einen neuen Eintrag zu erzeugen und tippen Sie dann ein Wort oder Zeichen in die Spalte **ERSETZE**. Klicken Sie dann in die Spalte **DURCH** um entweder ein Ersetzungswort einzugeben oder klicken Sie auf **SYMBOL WÄHLEN** um ein Ersetzungssymbol aus dem **SYMBO-**Katalog zu benutzen. Das ausgewählte Symbol erscheint in der Spalte **DURCH**. Schließen Sie den Dialog mit der Schaltfläche **OK**.

Wenn Sie jetzt eines der aufgelisteten Wörter oder Zeichen eingeben, wird es automatisch durch Ihr alternatives Wort, Zeichen oder Symbol ersetzt.

Wenn Sie zum Beispiel „usw" tippen und das sofort durch „und so weiter" ersetzt haben wollen, klicken Sie die **HINZUFÜGEN**-Schaltfläche und geben Sie im Feld **ERSETZE** „usw" ein und im Feld **DURCH** „und so weiter" Aller Text im Dialog wird zunächst in Kleinbuchstaben umgewandelt, aber die Ersetzung versucht, intelligent vorzugehen.

Folgendermaßen wird umgewandelt:

- „USW" wird zu „UND SO WEITER"
- „usw" wird zu „und so weiter"
- „Usw" wird zu „Und So Weiter"

Worttrennung

Wörter werden am Zeilenende nur getrennt, wenn Sie einen Trennstrich (Minus-Taste) enthalten und neben der manuellen Trennung mit der Tastatur (siehe unten) gibt es auch die Möglichkeit der automatischen Worttrennung.

Auto-Trennung ist eine Eigenschaft des Absatzformats wie der Zeilenabstand oder die Absatzformatvorlage (siehe Seite 268). Sie können innerhalb eines Textflusses die Worttrennung in einigen Absätzen eingeschaltet haben und in anderen nicht. Stellen Sie einfach den Textcursor in den entsprechenden Absatz.

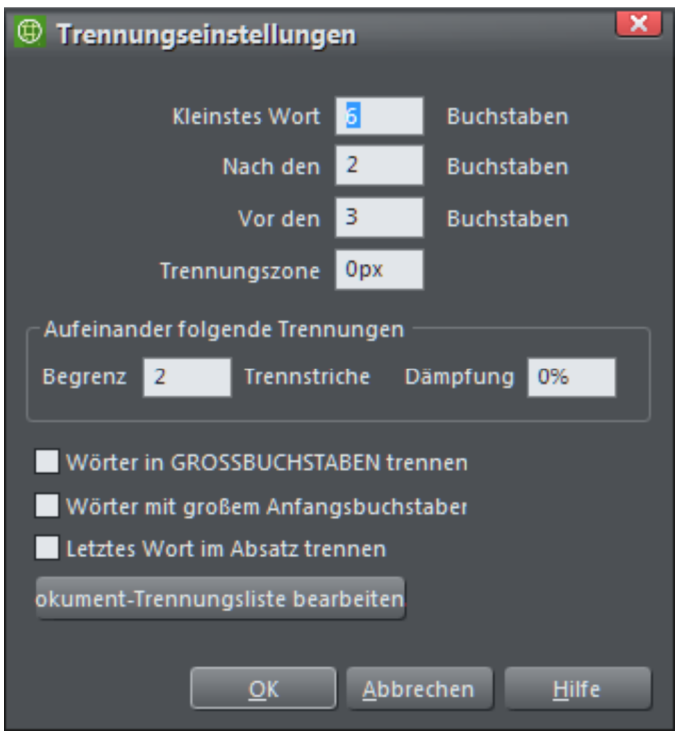


Um die automatische Trennfunktion zu **aktivieren** oder zu **deaktivieren**, klicken Sie auf die Schaltfläche **WORTTRENNUNG** auf der Erweiterten Text-Leiste oder wählen Sie die Funktion im Menü unter der Schaltfläche **RECHTSCHREIBPRÜFUNG/AUTOKORREKTUR/WORTTRENNUNG**.



Um die Trennungseinstellungen zu ändern, wählen Sie **TRENNUNGSEINSTELLUNGEN...** im Menü unter der Schaltfläche **RECHTSCHREIBPRÜFUNG/AUTOKORREKTUR/WORTTRENNUNG**.

Es erscheint ein Einstellungsdialog, der es Ihnen erlaubt zu steuern, wie Trennstriche in Ihr Dokument eingefügt werden.



Bestimmen Sie das **KLEINSTE WORT**, welches noch getrennt werden darf und die Position, die ein Trennstrich innerhalb dieses Wortes haben darf.

Mit der Einstellung **TRENNUNGSZONE** legen Sie fest, wie viel "Ausgefranstheit" erlaubt ist, bevor die Worttrennung einsetzt. Bei linksbündigem Text beispielsweise würde dies die Breite des rechten Rands bedeuten, der leer bleibt, bevor die automatische Trennung versucht, mehr Text unterzubringen. Bei rechtsbündigem Text wäre das der linke Rand und bei Blocktext entspräche dies den Leerräumen zwischen den Worten.

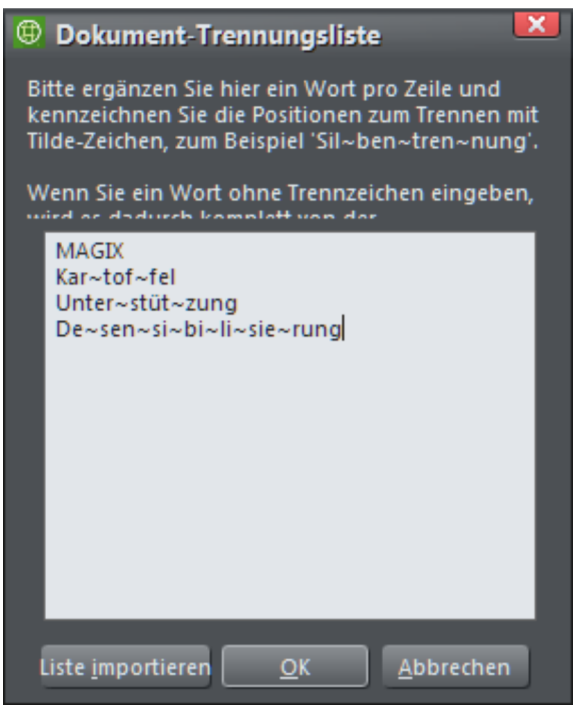
Eine Vergrößerung der Trennungszone erzeugt weniger Trennungen und folglich auch mehr Leerräume. Die Trennungszone kann sowohl als Absolutwert wie Pixeln oder

Millimetern angegeben werden als auch als Prozentsatz der Breite des Textobjekts (voreingestellt sind 5%).

Mit den Feldern **AUFEINANDER FOLGENDE TRENNUNGEN** lässt sich die Anzahl der aufeinander folgenden Textzeilen begrenzen, die eine Trennung am Ende haben. Die Einstellung **ABSCHWÄCHUNG** erzeugt dabei ein „weiches" Limit, um einen Ausgleich zwischen zu viel Leerraum und zu vielen aufeinander folgenden Trennungen zu erreichen. Ein brauchbarer Wert dafür liegt zwischen 5% und 10%. Werte höher als 20% verhindern oft aufeinander folgende Trennungen so stark, dass gar keine Trennungen mehr entstehen.

Die drei letzten Kästchen erlauben die Trennung von **WÖRTERN IN GROSSBUCHSTABEN**, **WÖRTERN MIT GROßEN ANFANGSBUCHSTABEN** und die Trennung des **LETZTEN WORTES IN EINEM ABSATZ**. Diese Optionen sollten Sie normalerweise deaktiviert lassen, da solche Wörter im Allgemeinen unschön aussehen, wenn sie getrennt werden, aber für bestimmte Sonderfälle können sie die Trennung erlauben.

Zu guter Letzt können auch Ihre eigene Trennungsliste erstellen. Klicken Sie auf **„DOKUMENT-TRENNUNGSLISTE BEARBEITEN..."** um den Dialog **DOKUMENT-TRENNUNGSLISTE** aufzurufen und Wörter hinzu zu fügen, die Sie auf eine ganz bestimmte Weise getrennt haben möchten. Fügen Sie eine Tilde (~) an der Stelle ein, wo der Trennstrich platziert werden soll. Sie können auch die Wörter zur Liste hinzufügen, die **nicht** getrennt werden dürfen. Dazu fügen Sie einfach dieses Wort in ungetrennter Form hinzu.



Die Liste wird im Dokument mit gespeichert, so dass diese Einstellungen auch erhalten werden, wenn Sie das Dokument weitergeben. Sie können Ihre eigene Liste auch in Dokumente importieren, ihre eigenen Trennungsvoreinstellungen zu übernehmen.

Trennstriche manuell einfügen

Bei Drücken von Strg+ - (Minus-Taste) wird ein sogenannter **weicher Bindestrich** eingefügt, der nur angezeigt wird, wenn das Wort am Ende der Zeile umgebrochen werden kann. Dies bezeichnet man als "weichen Bindestrich", da der Bindestrich ausgeblendet wird, wenn das Wort sich innerhalb einer Zeile befindet.

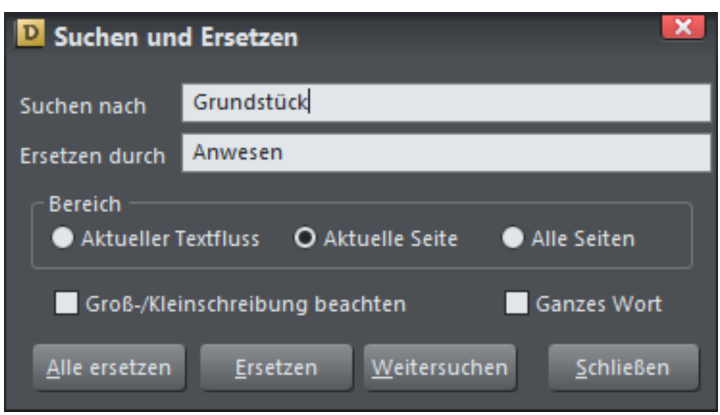
Beim Bearbeiten des Textes wird ein weicher Bindestrich als unsichtbares Zeichen behandelt (es belegt keinen Platz), man kann jedoch erkennen, dass es vorhanden ist, wenn man den Cursor an die Stelle bewegt, an der sich das unsichtbare Zeichen befindet.

Ein **Harter Bindestrich** wird durch Drücken der Tasten Strg + Umschalt + - (Minus-Taste) eingefügt. Bei einem harten Bindestrich erfolgt kein Umbruch. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Bindestriche in Wörtern haben, diese Wörter aber am Zeilenende nicht getrennt werden sollen.

Suchen & Ersetzen

Suchen & Ersetzen sucht live nach dem, was Sie eingeben und markiert es direkt.

Sie suchen entweder über das Menü **BEARBEITEN** > **SUCHEN/ERSETZEN...** oder über **STRG + F** und öffnen diesen Dialog:



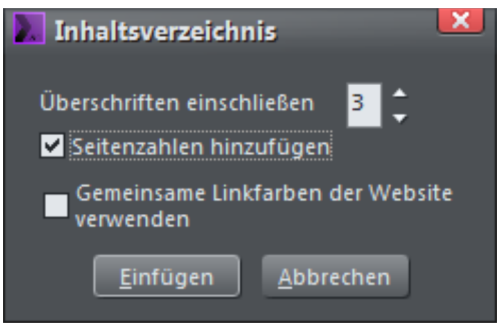
Geben Sie den Suchbegriff ein. Dieser wird im Text hervorgehoben. Sie können nur das aktuelle Textfeld, die Seite oder das gesamte Dokument durchsuchen (Alle Textflüsse auf allen Seiten).

Die Option **GANZES WORT** lässt nur nach ganzen Wörtern, die dem Suchbegriff entsprechen, suchen. Bsp.: Suchen Sie nach „Mit“, wird nicht das Wort „Mitte“ gefunden. **GROß-/KLEINSCHREIBUNG BEACHTEN** sorgt dafür, dass nur genau gleich geschriebene Treffer angezeigt werden. Bsp.: Wenn Sie nach „abc“ suchen, wird „ABC“ nicht angezeigt.

Inhaltsverzeichnis einfügen

Der Befehl **EINFÜGEN** > **INHALTSVERZEICHNIS** erzeugt automatisch ein Inhaltsverzeichnis und fügt es an der Textcursorposition ein.

Das funktioniert dadurch, dass alle Überschriften im Dokument anhand einer zugewiesenen Überschriften-Formatvorlage (Überschrift 1, Überschrift 2 usw.) erfasst werden. Überschriften, die manuell formatiert wurden, etwa indem einfach der Text fett gemacht wurde, werden nicht erfasst, den Überschriften muss eine Überschriften-Formatvorlage zugewiesen sein. Beim Aufrufen des Befehls erscheint folgender Dialog:



Dialog Inhaltsverzeichnis

Ebene

Hier wählen Sie aus, welche Überschriften zum Inhaltsverzeichnis gehören sollen. Wenn Sie nur die oberste Ebene (üblicherweise Überschrift 1) im Inhaltsverzeichnis erfasst haben wollen, setzen Sie die Ebene auf 1. Voreingestellt ist Ebene 3, das heißt, Überschrift 1, 2 und 3 werden ausgewertet, Sie können aber bis Ebene 9 einstellen. Das Inhaltsverzeichnis enthält Einzüge entsprechend der Überschriften-Ebene.

Seitenzahlen hinzufügen

Wählen Sie diese Option, wenn das Inhaltsverzeichnis Seitenzahlen enthalten soll. Das Format der Seitenzahlen wird passend zum Format der Seitenzahlen im Dokument festgelegt, wenn diese im Dokument vorhanden sind. Ansonsten wird der voreingestellte Stil benutzt. Das Verzeichnis enthält Tabstopps auf jeder Zeile, um die Seitenzahlen am rechten Rand übereinander anzuordnen.

Gemeinsame Linkfarben der Website verwenden

Jeder Verzeichnis-Eintrag ist mit der entsprechenden Überschrift im Dokument verlinkt. Hier wählen Sie, wie diese Links im Verzeichnis angezeigt werden sollen. Ist die Option aktiv, benutzen die Links die Standard-Farben für das Dokument, so wie sie im Reiter **WEBSITE (SIEHE SEITE 479)** des Dialogs **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN** festgelegt wurden.

Formatvorlagen für das Inhaltsverzeichnis

Beim Erzeugen des Inhaltsverzeichnisses wird für jede Überschriftenebene, die im Inhaltsverzeichnis enthalten ist, eine neue Formatvorlage erzeugt. TOC1 für Überschrift 1, TOC2 für Überschrift 2, usw. Mit diesen Formatvorlagen können Sie leicht das Erscheinungsbild des Inhaltsverzeichnisses anpassen.

Voreingestellt basieren diese Formatvorlagen auf der Vorlage Normaler Text, das Inhaltsverzeichnis sollte daher genau so aussehen wie der Haupttext im Dokument. Für jede Ebene des Verzeichnisses lässt sich die Formatvorlage ändern, indem Sie an einer der Überschriften im Verzeichnis die gewünschten Änderungen vornehmen und dann die Option **AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Menü wählen, dadurch wird die TOC-Formatvorlage für diese Überschriftenebene aktualisiert.

Siehe Formatvorlagen **(SIEHE SEITE 268)** für mehr Informationen.

Inhaltsverzeichnis aktualisieren

Wenn Sie ein Dokument aktualisieren, Überschriften hinzufügen oder entfernen, werden Sie auch bald Ihr Inhaltsverzeichnis aktualisieren müssen Dafür stellen Sie den Textcursor irgendwo in das Inhaltsverzeichnis und wählen **INHALTSVERZEICHNIS** > **AKTUALISIEREN** aus dem Kontextmenü. Das INhaltsverzeichnis wird aktualisiert, wobei alle Formatierungen erhalten bleiben.

Eigenschaften des Inhaltsverzeichnisses ändern oder Inhaltsverzeichnis entfernen

Das Kontextmenü an einem Inhaltsverzeichnis enthält auch eine **ENTFERNEN**-Option, um es zu löschen. Es gibt auch eine Option**EIGENSCHAFTEN**, wodurch der selbe Dialog geöffnet wird, der zum Erzeugen des Inhaltsverzeichnisses benutzt wurde. Damit können Sie die Eigenschaften eines bestehenden Inhaltsverzeichnisses ändern, beispielsweise die Anzeige der Seitenzahlen an- oder abschalten.

Text über mehrere Textobjekte synchronisieren

Es kommt vor, dass Text für mehrere Objekte immer gleich sein soll, so dass sich bei einer Änderung auf einem Objekt alle Objekte ändern. Dafür können **LIVE-KOPIEN** verwendet werden, solange der einzige Unterschied zwischen den Textobjekten deren Form ist (also nur Position, Skalierung, Drehung oder Stauchung sich unterscheiden). Unter „Live-Kopien“ (siehe Seite 124) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ finden Sie weitere Informationen hierzu. Gelegentlich können Sie auch **WEICHE GRUPPEN** zur Textsynchronisation verwenden. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Weiche Gruppen“ (siehe Seite 111) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge

Lineale

Um Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge zu verändern, müssen Sie die Lineale in Ihrem Dokument aktivieren. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie **FENSTER** > **LEISTEN** > **LINEALE**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + R“.

Die erweiterten Textfunktionen werden nur dann im Lineal auftauchen, wenn Sie das **TEXT-WERKZEUG** verwenden und sich der Text-Cursor in einem Textfeld befindet bzw. das Textobjekt mit dem **TEXT-WERKZEUG** ausgewählt wurde.

Wenn Sie die Ränder und Zeileneinzüge auf dem Lineal im **TEXT-WERKZEUG** aufziehen, erscheint eine vertikale Führungslinie, die es erleichtert, Balken und Zeileneinzüge mit Objekten abzustimmen.

Ränder und Zeileneinzüge

Sämtliche Änderungen wirken sich auf den aktuellen Absatz (in dem sich der Textcursor befindet) aus, oder wenn Sie einen Textbereich ausgewählt haben, auf die Absätze des ausgewählten Bereichs.

Sie können Änderungen auf alle Textteile eines Textbereichs anwenden, indem Sie den gesamten Text jenes Bereichs auswählen (Strg + A). Um mehr als nur einen Textbereich zu ändern, wählen Sie die Textobjekte mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus und wechseln Sie dann in das **TEXT-WERKZEUG**, um die benötigten Änderungen durchzuführen.



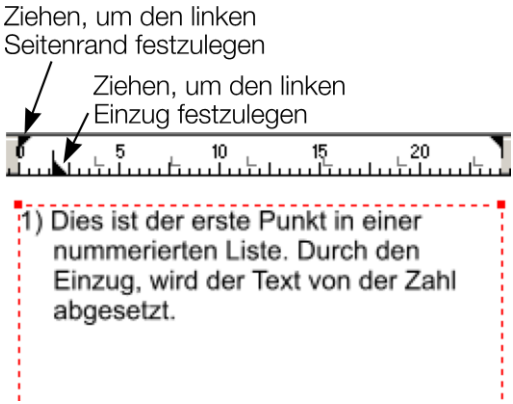
Linker Rand: Legt den linken Rand des Textes fest.



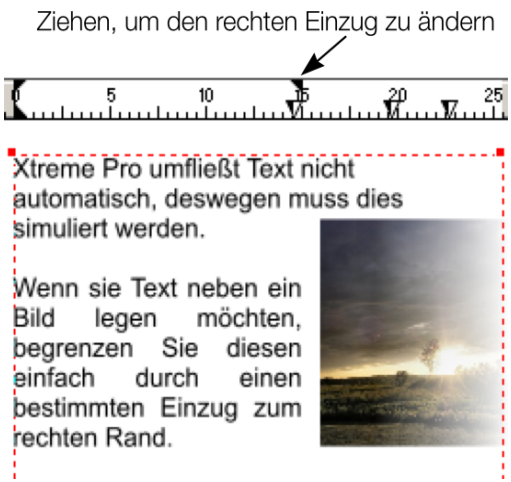
Rand erste Zeile: Legt den linken Rand für die erste Zeile des Absatzes fest (hilfreich für Auflistungen).



Rechter Rand: Legt den rechten Rand des Textes fest.



Anwendungsbeispiel: linker Rand und Rand der ersten Zeile



Anwendungsbeispiel: Rechter Rand

Tabulator

Tabulatoren definieren einen Abstand zwischen zwei Textblöcken. Voreingestellt sind 0,5cm. Das heißt, wenn Sie die Tabulator-Taste drücken, bewegt sich der hintere Text bis zum nächsten Tabulator-Stopp-Punkt. Sie müssen neue Tabulator-Stopp-Punkte nur dann definieren, wenn Sie einen anderen Tabulator-Abstand wünschen.

Die voreingestellten Tabulatoren werden als kleine „L“s auf dem Lineal angezeigt:

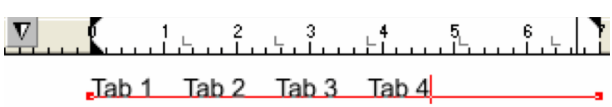


Abb.: Normale Tabulatoren als kleine „L“s

Tabulatoren anpassen

Um eine neue benutzerdefinierte Tabulator-Position zu erzeugen, klicken Sie einfach an der Stelle auf das Lineal, an der Sie gerne einen neuen Tabulator setzen würden. Dieser ersetzt dann den voreingestellten Tabulator.

Zum Beispiel:



Abb.: Das Dreieck weist einen benutzerdefinierten Tabulator auf

- Klicken Sie mehrmals auf das Lineal, um mehrere Tabulatoren zu setzen.
- Um einen benutzerdefinierten Tabulator zu bewegen, ziehen Sie ihn einfach auf dem Lineal entlang.
- Um einen Tabulator zu entfernen, ziehen Sie ihn aus dem Lineal (dabei werden die voreingestellten Tabulatoren wieder eingefügt).

Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren

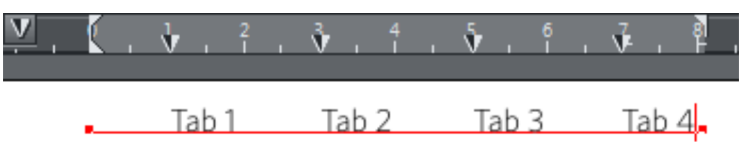
Verschiedene Arten benutzerdefinierter Tabulatoren können eingestellt werden. Voreingestellt sind die links ausgerichteten Tabulatoren. Das heißt, dass der Text mit dem Tabulator auf der linken Seite des Textes justiert wird.



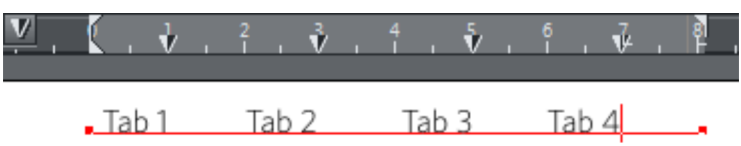
Um den Tabulator zu wechseln, klicken Sie auf das Tabulator-Symbol auf dem Lineal.

Folgende Arten von Tabulatoren lassen sich definieren. Sie sind innerhalb eines Textes nicht auf eine Art beschränkt, sondern können verschiedene Arten kombinieren.

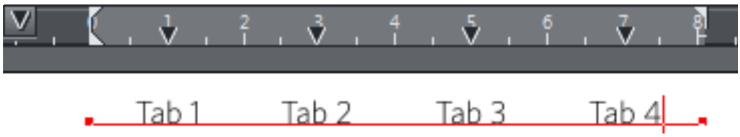
Links ausrichten: Der Text wird links vom Tabulator ausgerichtet.



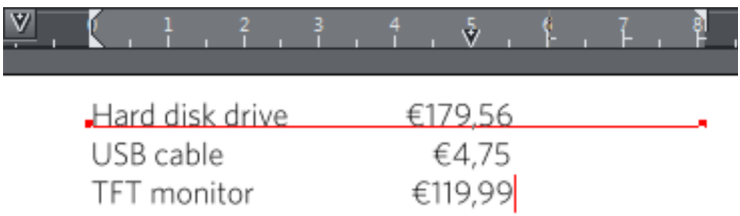
Rechts ausrichten: Der Text wird rechts vom Tabulator ausgerichtet.



Zentrieren: Der Text wird am Tabulator zentriert.



Dezimalkomma ausrichten: Die Dezimalkommas werden unabhängig von ihrer Länge mit dem Tabulator ausgerichtet. Dies ist vor allem für Listen nützlich.



Hängende Zeileneinzüge erstellen

Bei hängenden Zeileneinzügen erhält die erste Zeile eines Absatzes einen negativen Rand bzw. einen Rand, der links vom normalen linken Rand des Absatzes beginnt. Nummerierung und Aufzählungszeichen in Listen sind Beispiele für hängende Zeileneinzüge.

So erstellen Sie einen hängenden Zeileneinzug:

1. Ziehen Sie den Marker für den linken Rand im Lineal etwas nach rechts, um links Platz für einen Einzug zu schaffen. Der Marker für die Einrückung der ersten Zeile bleibt am alten Ort.
2. Klicken Sie in das Lineal, um einen neuen Tabulator-Stopp-Punkt zu erstellen. Ziehen Sie den Tabulator-Stopp-Punkt direkt über den Marker für den linken Rand.
3. Jetzt beginnt jede Zeile negativ eingerückt. Sie können sämtliche Sonderzeichen bzw. -nummern einfügen und danach die Tab-Taste drücken, um an den linken Rand zu gelangen.

Text abweisende Objekte

Sie können in Xara Designer Pro X Objekte dazu bringen, Text abzuweisen, so dass der darunter befindliche Text automatisch um sie herum läuft, anstatt darüber zu erscheinen. Dies vereinfacht das Gestalten von Seiten mit langen Textpassagen, die mit Fotos und Grafiken kombiniert sind. Sobald diese auf „abweisend“ gestellt sind, kann die Position der Grafiken und Fotos verändert werden, und der Text wird automatisch so angepasst, dass er um diese herumläuft.

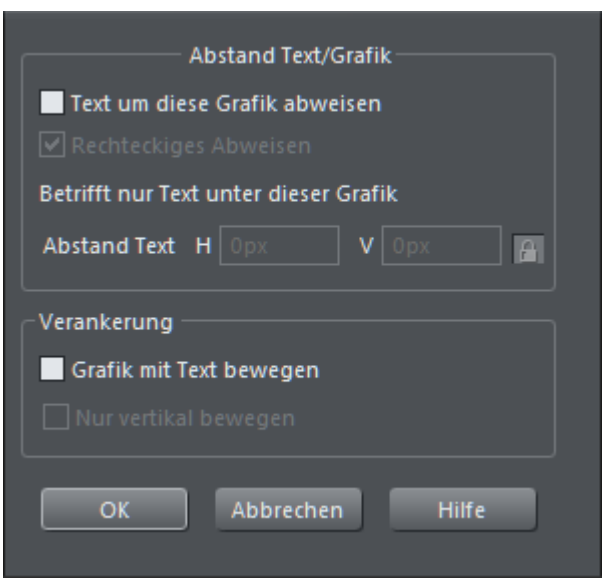
Sie können auch angeben, dass Text nur innerhalb einer Ebene abgewiesen wird, dadurch wird das Abweisen von Text auf anderen Ebenen unterbunden, außerdem wird der Text in dieser Ebene auch nicht mehr von Objekten auf einer höheren Ebene abgewiesen.



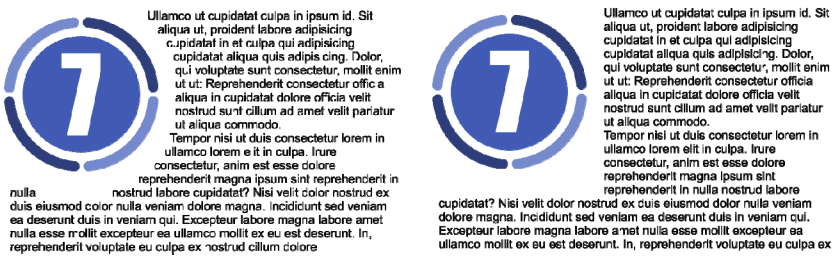
Ein Objekt "textabweisend" machen

Um ein Objekt textabweisend zu machen, klicken Sie rechts darauf und wählen Sie **„TEXT DARUNTER ABWEISEN“**. Jedes Textobjekt auf der selben Ebene unter halb des abweisenden Objekts (siehe dazu auch Seiten- und Ebenengalerie (siehe Seite 196)) wird abgewiesen, mit einem voreingestellten Abstand von 5 Pixeln zwischen Text und Objekt. Bitte beachten Sie, dass textabweisende Objekte nur Text abweisen, der sich unterhalb eines Objekts befindet.. Darüber befindlicher Text wird nicht abgewiesen.

Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog **TEXT ABWEISEN & VERANKERN** aufzurufen.



Setzen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK ABWEISEN**. Soll der Text um das Objekt herum als Rechteck abgewiesen werden, aktivieren Sie zusätzlich die Option **RECHTECKIGES ABWEISEN**. Dadurch wird der Text entlang einer Rechtecks, welches um das Objekt herum gelegt wird abgewiesen und die eigentliche Umrisslinie des Objekts ignoriert. Dies ist auch effizienter, wenn Ihre Website oder Ihr Dokument lange Textabschnitte mit vielen, im Text verankerten abweisenden Objekte hat. Die Option ist voreingestellt an, wen Sie rechteckige Objekte Text abweisend machen.



Text abweisendes Objekt (links) und Rechteckiges Abweisen (rechts)

Der Abstand eines Objekts zum Text lässt sich falls nötig einstellen. Wenn Sie eine verschiedene Breite und Höhe für den Rand zwischen Objekt und Text wünschen, klicken Sie auf das Schloss-Symbol und geben eine Höhe in das Feld **H** (horizontal) und eine Breite in das Feld **V** (vertikal) ein. Klicken Sie auf **„OK“.**

Um die Text abweisen-Funktion abzustellen, klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen erneut **„TEXT DARUNTER ABWEISEN“**. Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog wieder aufzurufen. Entfernen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK HERUM ABWEISEN** und klicken Sie **OK**.

Bitte beachten Sie, dass einzelne Textzeilen nicht auf abweisende Objekte reagieren, sondern nur Textbereiche und Textspalten.

Um Text nur innerhalb der gleichen Ebene abzuweisen, siehe Ebeneneigenschaften (siehe Seite 203)

Verankerte Grafiken

Sie können Grafiken oder Gruppen an eine bestimmte Position im Text binden („verankern“), so dass sich die Grafik zusammen mit dem Text bewegt, wenn dieser bearbeitet wird und die relative Position der Grafik zum Text erhalten bleibt. Allerdings sollten in der Regel nur Objekte verankert werden, die sich außerhalb der Textränder (z. B. ein Foto, das sich rechts oder links von einer Textspalte befindet) oder hinter dem Text befinden. Für Objekte, die sich innerhalb eines Textes befinden, benutzen Sie Einbetten (siehe unten).

1. Am schnellsten können Sie eine Grafik oder Gruppe verankern, wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und **AN TEXT VERANKERN** wählen. Wenn Sie

außerdem die Verankerungseigenschaften bearbeiten wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **TEXTABWEISUNG & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog aufzurufen.

2. Setzen Sie das Häkchen bei **GRAFIK MIT TEXT BEWEGEN**.
3. Standardmäßig ist **NUR VERTIKALE BEWEGUNG** ebenfalls aktiv, so dass sich die verankerte Grafik nur nach oben oder unten bewegen kann. Dies ist normalerweise die nützlichste Option. Wenn das Objekt auch horizontal der verankerten Position folgen soll, ist das Einbetten des Objekts eine bessere Option.
4. Ein Ankersymbol erscheint nun an der linken oberen Ecke des Objekts, um anzuzeigen, dass das Objekt nun verankert ist.
5. Wenn Sie das Ankersymbol mit dem **TEXT-WERKZEUG** oder dem **AUSWAHL-WERKZEUG** anklicken und ziehen, erscheint ein roter Pfeil.
6. Legen Sie die Pfeilspitze an der Stelle im Text ab, wo das Objekt verankert werden soll. Eine rote Markierung (umgekehrtes „T“) kennzeichnet die Ankerposition.
7. Wenn Sie den Text um diese Markierung herum bearbeiten, verschiebt sich das verankerte Objekt nun zusammen mit dem Ankerpunkt.
8. Wenn ein verankertes Objekt die Unterkante des Textfeldes erreicht, in dem es verankert ist, fließt der Text, in dem das Objekt verankert ist, in die nächste Seite oder Spalte und nimmt dabei das verankerte Objekt mit. Das ist das Standardverhalten bei neuen verankerten Objekten. Es lässt sich aber mit dem Kontrollkästchen **TEXTFLUSS BEEINFLUSSEN** im Dialog **ABWEISEN UND VERANKERUNG** abschalten, falls gewünscht. Für bestehende Dokumente wird diese Einstellung ebenfalls deaktiviert, um die bestehende Formatierung nicht zu zerstören.



Ein verankertes Objekt zeigt ein Ankersymbol und einen Pfeil, der auf den Ankerpunkt zeigt. Dieser wird als rote Markierung im Text angezeigt. Diese Symbole verschwinden, wenn Sie schreiben, außer Sie sind in der Nähe des Ankerpunktes.

Hinweis: Wenn Sie den Verankerungspfeil an eine Stelle auf der Seite ziehen, wo kein Text ist, wird der Pfeil zu einem roten Anker, um anzuzeigen, dass das Objekt seine Verankerungseigenschaften verliert, wenn der Anker dort abgelegt wird. Das passiert auch, wenn der Anker auf dem Objekt selbst abgelegt wird.



Hier als Beispiel eine Textspalte, in die links einige Grafiken eingefügt wurden. Jede dieser Grafiken wird am Anfang der Textzeile direkt rechts daneben verankert.

Sie können jede beliebige Grafik oder Gruppe verankern, sogar Gruppen, die Text enthalten, wie im Beispiel links. Wenn die Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die **STATUSLEISTE** oder in die **SEITEN-UND EBENEN-GALERIE**.

Objekte können über oder unter dem Text verankert werden. Die hellblaue Blume im Beispiel oben wurde so verankert und bewegt sich mit dem Text.

HINWEIS: Wenn ein verankertes Objekt auch als textabweisend gesetzt ist, wird nur der Text, in dem das Objekt verankert ist, abgewiesen.

HINWEIS: Das Abweisen ist auf wiederholte Objekte beschränkt: Ein Text, der sich innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet, wird nur von abweisenden Objekten innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe abgewiesen. Einzelne abweisende Objekte innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe weisen nur Text ab, der sich auch innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet. Wiederholte-Objekte-Gruppen als Ganzes können jeden Text abweisen, der unterhalb auf der Seite angeordnet ist.

Eingebettete Grafiken

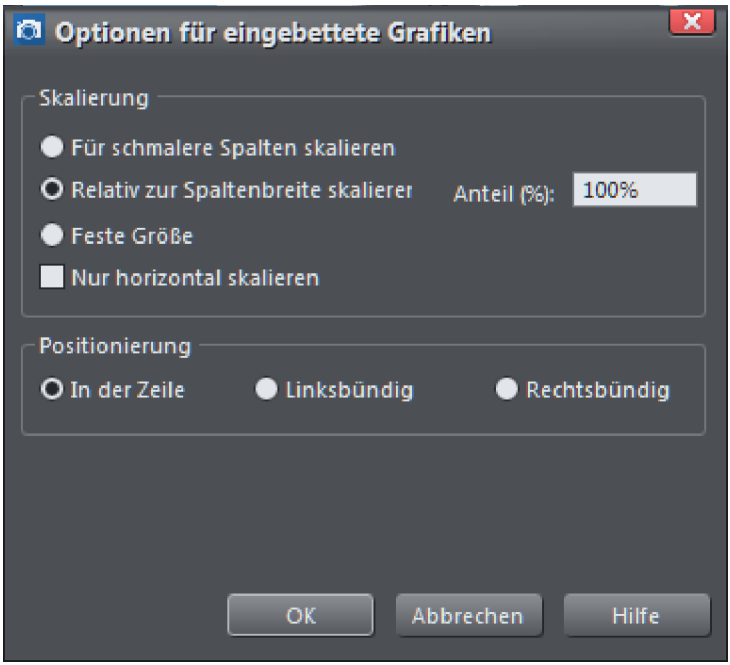
Sie können eine Grafik, ein Foto oder ein anderes Objekt „eingebettet" in den Text einfügen. Sie können angeben, wie der Text um das eingebettete Objekt herum formatiert wird und können das Objekt automatisch skalieren, entsprechend der Breite der Textspalte oder des Textfeldes, dass es enthält. Das ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie den selben Text mit eingebetteten Grafiken in verschieden breiten Spalten in verschiedenen Varianten von Webseiten benutzen. Siehe Mobile Webseiten (siehe Seite 442).



Eine eingebettete Grafik, umformatiert für die Hauptvariante (links) und die mobile Variante (rechts) einer Website.

Um Objekte einzubetten, kopieren Sie das Objekt oder schneiden es aus , wechseln ins Text-Werkzeug (siehe Seite 231) und platzieren den Textcursor an die Stelle, wo Sie es einfügen wollen und fügen es dann ein. Wenn das eingefügte Objekt breiter als das Textfeld oder die Textspalte ist, wird das Objekt automatisch auf die Breite der Textspalte herunter skaliert. Klicken Sie mit rechts auf das eingebettete Objekt und wählen Sie im Kontextmenü bzw. im Menü **ANORDNEN „OPTIONEN FÜR EINGEBETTE GRAFIKEN…".**

Ein Dialog mit folgenden Optionen erscheint:



Mit den Optionen unter **SKALIERUNG** legen Sie fest, wie sich die eingebettete Grafik verhält, wenn die Breite der Textspalte/des Textfeldes geändert wird oder wenn die Grafik im Textfluss in ein Textfeld mit einer anderen Breite gerät

- **FÜR SCHMALERE SPALTEN SKALIEREN:** Mit dieser (voreingestellten) Option wird festgelegt, dass das Objekt verkleinert wird, wenn es zu breit für die Textspalte ist, aber es wird nicht über seine Originalgröße hinweg vergrößert, falls die Spalte breiter ist.
- **RELATIV ZUR SPALTENBREITE SKALIEREN:** Mit dieser Option legen Sie fest, dass die Breit des eingebetteten Objekt immer einen festen Prozentanteil der Spaltenbreite betragen soll.
- **FESTE GRÖßE:** Diese Option deaktiviert das automatische Skalieren, das Objekt behält seine Größe bei.
- **NUR HORIZONTAL SKALIEREN:** Diese Option ist hauptsächlich für einfache Trenner oder Linien-Grafiken nützlich, wo Objekte nur entsprechend der Spaltenbreite länger oder kürzer werden sollen, aber nicht höher oder flacher. Das ist nur für sehr einfache Designs sinnvoll, detailliertere Trenner-Grafiken lassen sich nicht gut skalieren, ohne verzerrt zu wirken.

Um einen einfachen Schlussstrich an der Cursorposition einzufügen, benutzen Sie Menü **EINFÜGEN** > **SCHLUSSSTRICH**.

Die Option **POSITIONIERUNG** bestimmt, wie die Grafik im Text angeordnet werden soll.

- **MIT TEXT IN ZEILE:** Diese Option ist die Standardeinstellung. Die Grafik wird auf der Zeile angeordnet, es erfolgt kein Zeilenumbruch. Die Grafik verhält sich einfach wie ein großes Schriftzeichen im Text.
- **ZEILENUMBRUCH RECHTS:** Die Grafik wird links in der Zeile angeordnet, mit rechts davon umbrochenem Text.
- **ZEILENUMBRUCH RECHTS:** Die Grafik wird rechts in der Zeile angeordnet, mit links davon umbrochenem Text.

Mit der Option **RÄNDER** können Sie rund um die Grafik herum noch Platz einfügen, damit sie nicht zu nah am Text oder zum Rand der Spalte erscheint. Sie können verschiedene Werte für die vier Seiten der Grafik angeben  oder Sie benutzen die Schlosssymbole, um den gleichen Rand für oben/unten, links/rechts oder alle Ränder anzugeben, ohne mehrmals die selben Werte eingeben zu müssen.

Im Menü **EINFÜGEN** gibt es außerdem die Option **UMBRUCH** > **UNTER EINGEBETTETE GRAFIK VERSCHIEBEN** die es ermöglicht, den nächsten Absatz dazu zu zwingen, unterhalb der Grafik zu beginnen, falls der Text normalerweise rechts oder links von der eingebetteten Grafik umgebrochen wird.

Wenn Sie ein einzelnes Objekt in den Text einbetten, wählen Sie dieses mit Anklicken direkt aus anstatt die eingebettete Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die Statusleiste (siehe Seite 47) oder in die Seiten-und Ebenen-Galerie (siehe Seite 196).

Aufzählungen und Nummerierte Listen

Mit den entsprechenden Schaltflächen auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie einfach Aufzählungen und nummerierte Listen eingeben. Mit Rechtsklick auf eine nummerierte Liste und der Option **„LISTENEIGENSCHAFTEN…"** können Sie das Nummerierungs-Schema ändern. Sie können auch Grafiken als Aufzählungszeichen oder Nummern in Ihren Listen verwenden. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel Arbeiten mit Text (siehe Seite 231).

Aufzählungen


Sie können aus beliebigem Text eine Aufzählung machen, indem Sie den Text auswählen und auf das Symbol für Aufzählung auf der Infoleiste klicken.

Jeder Absatz wird zum Listenpunkt. Wenn Sie am Ende eines Eintrags die Eingabetaste drücken, beginnt der nächste Absatz wiederum mit einem Aufzählungszeichen. Wenn Sie sofort nach dem Drücken der Eingabetaste die Rücktaste drücken, wird der letzte, leere Punkt der Aufzählung gelöscht und der Textcursor bleibt an der selben Position, so dass Sie jetzt weiteren Text zum vorherigen Punkt hinzufügen können.

Um die Eingabe einer Aufzählung abzuschließen, drücken Sie am Ende des letzten Eintrags der Liste die Eingabetaste und in der neuen Zeile gleich noch einmal. Dadurch wird dieser letzte, leere Listeneintrag entfernt und Sie können wieder normalen Text eingeben. Oder Sie schalten einfach die Schaltfläche Liste auf der Infoleiste aus.



Sie können Aufzählungslisten ineinander verschachteln, indem Sie auf die Einrücken-Schaltfläche auf der Infoleiste klicken. Dadurch wird der aktuelle Aufzählungspunkt eingerückt und das Aufzählungszeichen abgeändert.

- Klicken Sie die Schaltfläche „Aufzählung"
- Eingabetaste für den nächsten Stichpunkt
    - Mit der Schaltfläche „Einzug vergrößern" erzeugen Sie eine eingerückte Liste von Unterpunkten
    - Das Aufzählungszeichen ändert sich für eingerückte Listen
        - Es gibt sogar
        - eine dritte
        - Ebene
- Drücken Sie die Eingabetaste direkt hinter einem Aufzählungszeichen, beenden Sie die Liste der Unterpunkte und gehen eine Ebene höher
- Drücken der Eingabetaste auf der obersten Ebene direkt hinter dem Aufzählungszeichen beendet die Aufzählung.

Beispiel einer verschachtelten Aufzählungsliste



Um einen Aufzählungspunkt in eine übergeordnete Liste zu verschieben, setzen Sie den Textcursor in den Absatz und klicken Sie auf die Schaltfläche für Einzug verringern.

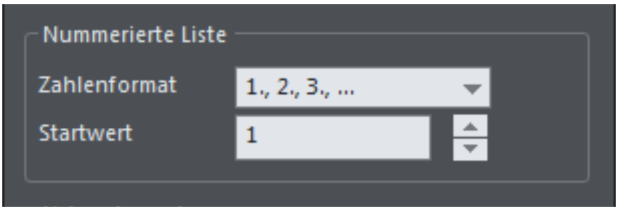
Mit den Schaltflächen für Einzug vergrößern und verringern können Sie so verschachtelte Aufzählungen leicht bearbeiten.

Nummerierte Liste



Auf die gleiche Weise wie Aufzählungen können Sie mit der entsprechenden Schaltfläche nummerierte Listen erstellen und bearbeiten.

Im Bereich **NUMMERIERTE LISTE** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN** können Sie für jede nummerierte Liste das Nummerierungsschema festlegen. Sie öffnen den Dialog, indem Sie den Textcursor in einen Listeneintrag stellen und im Kontextmenü (Rechtsklick) **LISTENEIGENSCHAFTEN...** wählen. Der Dialog ist nicht modal, das heißt, er kann geöffnet bleiben, während Sie Änderungen an Ihren Listeneinträgen vornehmen, so dass Sie sofort die Auswirkungen Ihrer Änderungen sehen.



Dialog Nummerierte Liste

Im Dialog können Sie verschiedene Nummerierungsschemata wählen und auch den Wert für den ersten Eintrag festlegen, von dem ausgehend hoch gezählt wird. Dieser Wert wird dann automatisch erhöht, wenn Sie weitere Listeneinträge hinzu fügen.

Listeneinträge bearbeiten

Wenn Sie Änderungen an den Nummern oder Aufzählungszeichen selbst vornehmen wollen, wie eine Änderung der Farbe, Schriftgröße oder Position, benutzen Sie den unteren Abschnitt **LISTENELEMENT** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN**. Stellen Sie den Textcursor in einen Listeneintrag und wählen Sie im Kontextmenü (Rechtsklick) **LISTENEIGENSCHAFTEN...**.



Dialog Listeneigenschaften

Mit vorhergehender Liste der gleichen Ebene verknüpfen

Sie können separate Listen miteinander verbinden, so dass die Eigenschaften der Listenelemente einer zweiten Liste von der vorherigen Liste auf gleicher Ebene übernommen werden. Das macht es möglich, Zwischenräume, Bilder, Absätze usw. innerhalb von Listen zu platzieren. Bei nummerierten Listen führt die zweite Liste die Nummerierung der ersten Liste fort.

Stellen Sie den Textcursor in die zweite Liste und aktivieren Sie das Kästchen **MIT VORHERGEHENDER LISTE DER GLEICHEN EBENE VERKNÜPFEN** um die Liste mit der vorhergehenden zu verbinden.

1. Eine nummerierte Liste
2. Mit einigen Einträgen
3. und automatischer Nummerierung

Eine Lücke zwischen separaten Listen

4. Eine weitere nummerierte Liste,
5. die die vorherige weiter führt.
6. Wird ein neuer Eintrag in der ersten Liste eingefügt,
7. erhöht sich auch die Nummerierung dieser verknüpften Liste.

Eine verknüpfte nummerierte Liste

Einzug

Der Einzug ist der Abstand zwischen der Nummer/Aufzählungszeichen und dem Listentext. Benutzen Sie die Steuerung des Einzugs, um diesen Abstand für die Liste an der Cursorposition einzustellen.

- Eins
  - kleiner Einzug
  - kleiner Einzug
- Zwei
- Drei

- Eins
  - größerer Einzug
  - größerer Einzug
- Zwei
- Drei

Beispiele für Einzug

Rand

Der Wert Rand bestimmt den Abstand links neben dem Aufzählungszeichen bzw. der Nummer. Damit bestimmen Sie die horizontale Verschiebung von tieferen Listenebenen.

- Eins
  - kleiner Rand
  - kleiner Rand
- Zwei
- Drei

- Eins
  - größerer Rand
  - größerer Rand
- Zwei
- Drei

Beispiele für Ränder

Größe

Stellen Sie hier die Schriftgröße des Aufzählungszeichen oder der Nummer ein. Geben Sie einen Wert ein, benutzen Sie das Ausklappmenü, oder den Schieberegler, der beim Klick auf den Pfeil rechts erscheint.

Farbe

Erstellen Sie eine benutzerdefinierte Farbe für Aufzählungszeichen oder Nummer, in dem Sie Bearbeiten klicken und damit den Farbeditor öffnen. Wenn Sie den Farbeditor auf diese Weise geöffnet haben, können Sie auch auf eine der Farben unten auf der Farbleiste klicken, um eine Standardfarbe auszuwählen. Benutzen Sie das Ausklappmenü, wenn Sie bei der Standardfarbe bleiben wollen oder eine der im Dokument eventuell vorhandenen Benannten Farben benutzen wollen.

Die Option funktioniert für Aufzählungen mit Unterpunkten. Wird die Option aktiviert, übernimmt die aktuelle Aufzählung ihre Einstellungen von der vorherigen Liste der gleichen Ebene und des gleichen Typs. Wählen Sie die Option in einer Liste von Unterpunkten, übernimmt diese die Einstellungen für Aufzählungszeichen, Rand, Einzug Farbe usw. aus der vorherigen Liste von Unterpunkten der gleichen Ebene.

Vertikaler Versatz

Verschiebt die Aufzählungszeichen oder Nummern relativ zum Listentext nach oben oder unten. Das ist speziell bei Aufzählungszeichen hilfreich, denn deren vertikale Position kann variieren, so dass Sie je nachdem, welches Symbol Sie auswählen, die Position anpassen müssen.

Mit Symbol ersetzen

Nur bei Aufzählungen - Wählen Sie ein Symbol aus dem Symbol-Auswahldialog (siehe Seite 237) aus, das das Aufzählungszeichen ersetzt. Mit einem Klick öffnen Sie den Auswahldialog. Wenn Sie eines der **MATERIAL ICONS** Symbole benutzen, müssen Sie eventuell die vertikale Position anpassen (siehe oben).

Mit dem Inhalt der Zwischenablage ersetzen

Designer Pro kann jede beliebige Grafik als Aufzählungszeichen oder Nummer in Listen verwenden. **MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAGE ERSETZEN** hat die selbe Funktion wie **ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Kontextmenü. Siehe **GRAFISCHE AUFZÄHLUNGEN UND NUMMERIERTE LISTEN** weiter unten für weitere Informationen.

Auf Standard-Listenelemente zurücksetzen

Auf Standard-Aufzählungszeichen/Listennummern zurücksetzen

Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen

Sie können Grafiken oder Symbole als Aufzählungszeichen oder Nummern in Listen verwenden. Sie können mit dem normalen Zeichen-Werkzeug oder dem Text-Werkzeug Ihre eigenen Aufzählungszeichen und nummerierten Listen entwerfen bzw. eins der vielen Designs für Aufzählungen aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite 36). Erstellen Sie z. B. mit dem **ELLIPSEN-WERKZEUG** einen einfachen Kreis, geben Sie ihm eine Füllung und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage. Heben Sie dann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 231) die Liste hervor, auf die das Format angewendet werden soll. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Liste und wählen Sie **ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Menü. Nun erscheint das Design als Aufzählungszeichen für jeden Punkt der Liste.

- **Erstellen Sie ein eigenes Aufzählungszeichen**
- **Kopieren Sie es**
- **Rechtsklick auf die Liste**
- **als Aufzählungzeichen einfügen**
  1. **Es geht auch mit nummerierten Listen**
  2. **Erstellen Sie ein Textobjekt**
  3. **Gruppieren Sie es mit der Grafik**
  4. **Rechtsklick > Als Listennummer einfügen**
- **In der Design-Galerie gibt es schon viele vorgefertigte Aufzählungszeichen.**

Bei nummerierten Listen gilt genau dasselbe Verfahren, nur dass Sie ein Textelement zusammen mit Ihrer Grafik auswählen oder gruppieren und dann dann **ALS LISTENNUMMER EINFÜGEN** auswählen, um alle Nummern oder Textelemente in Ihrer Liste zu ersetzen. Das Textobjekt in der Gruppe wird nun anstelle der Nummer angezeigt.

Beide Einfüge-Optionen sind im auch Dialog **LISTENEIGENSCHAFTEN** verfügbar (Klicken Sie rechts auf die Liste und wählen Sie **LISTENEIGENSCHAFTEN...** > **MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAGE ERSETZEN**).

(Beachten Sie, dass Sie momentan keine grafischen Aufzählungszeichen oder Zahlen mit Listen-Formatvorlagen (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.) verwenden können - wenn Sie es versuchen, erhalten Sie eine Fehlermeldung)

Formatvorlagen

FORMATVORLAGEN sind ein wirksames Instrument, um mit wenigen Klicks die Textdarstellung im gesamten Dokument zu ändern.

Eine **FORMATVORLAGE** ist eine benannte Sammlung von Attributen wie z. B. Schriftart, -größe, -farbe, Zeilenabstand und andere Textattribute. Beispielsweise könnte die Hauptüberschrift am Anfang des Dokuments eine Vorlage haben, die „Überschrift 1" genannt wird, die kleinere Unterüberschrift wie etwa für diesen Abschnitt und alle anderen äquivalenten Abschnittsüberschriften eine Vorlage, die „Überschrift 2" genannt wird.

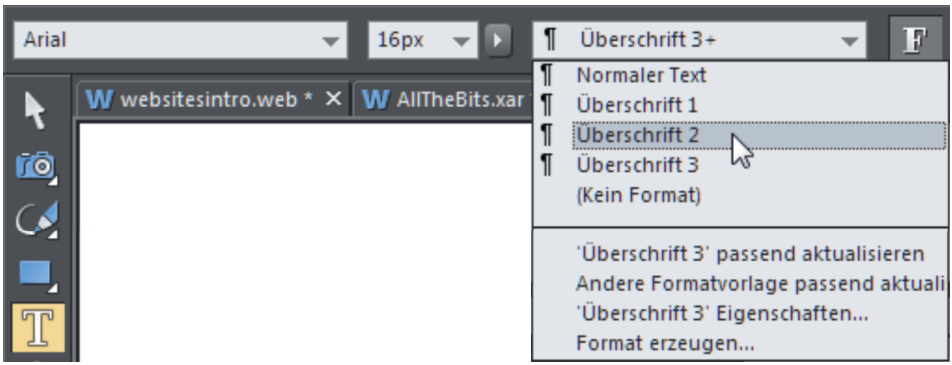
Bei einer Aktualisierung der Definition der „Überschrift 2", z. B. der Änderung der Schriftart, wird jede ähnliche Überschrift im gesamten Dokument sofort aktualisiert.

Ebenso hat auch der Haupttext, gelegentlich auch „Textkörper" eines Dokuments genannt, eine bestimmte Vorlage, die Designer Pro als „Normale Formatvorlage" bezeichnet. Bei einer Änderung dieser Vorlage in z. B. 12 Punkt Times New Roman kann jeder „Normale Text" im gesamten Dokument in einem Zug geändert werden, ohne denselben Schriftartwechsel immer wieder auswählen und anwenden zu müssen.

Folglich funktionieren **FORMATVORLAGEN** genauso wie „Benannte Farben", die Designer Pro auch unterstützt, wo Sie „Grundfarbe 1" in eine neue Farbe ändern und diese „Benannte Farbe" auf das gesamte Dokument anwenden können, damit alle Teile des Dokuments die neue Farbe annehmen.

Infoleiste Formatvorlagen

Es gibt ein Auswahlmenü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS**, womit Sie Formatvorlagen erstellen, diese auf jeden Text anwenden und die Formatvorlagen-Definition aktualisieren können.



Standardmäßig sind einige vordefinierte Formatvorlagen einschließlich „Normaler Text" und drei Überschriftenformate, Überschrift 1,2,3 vorhanden.

Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen

Formatvorlagen gibt es in zwei Formen. **Absatzformatvorlagen** und **Zeichenformatvorlagen.** Eine Absatzformatvorlage wird im Formatvorlagenmenü durch das Symbol ¶ gekennzeichnet. Das Symbol **A** kennzeichnet eine Zeichenformatvorlage.

Absatzformatvorlagen können auf ganze Absätze angewendet werden und werden normalerweise auch für Überschriften verwendet. Absatzformatvorlagen lassen sich nicht auf Abschnitte anwenden, die kleiner sind als Absätze. Sie können also z. B. ein Absatzformat nicht auf ein einzelnes Wort in einem Absatz anwenden. Sollten Sie dies versuchen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen.

Wenn Sie den Textcursor irgendwo in die Zeile platzieren und eine Absatzformatvorlage aus dem Formatvorlagen-Menü auswählen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen.

Demgegenüber können Zeichenformatvorlagen auf eine beliebige Textauswahl von einem einzigen Zeichen an aufwärts angewendet werden. Wenn Sie beispielsweise bestimmte Wörter in Ihrem Text in einer anderen Farbe hervorheben möchten, ist eine Zeichenformatvorlage ideal. Der Vorteil ist, dass Sie mit einer einzigen Formataktualisierung die Farbe (oder die Schriftart etc.) aller hervorgehobenen Wörter ändern können.

Um eine Zeichenformatvorlage zu erstellen, klicken Sie **FORMATVORLAGE ERSTELLEN** im Menü Formatvorlagen und aktivieren Sie die Option **ZEICHENFORMATVORLAGE** im Dialog. Siehe Neue Formatvorlage erstellen (siehe Seite 279) für mehr Informationen.

Bei Absatzformatvorlagen können alle Textattribute außer die von Aufzählungen oder nummerierten Listen definiert werden. Bei Zeichenformatvorlagen können nur Textattribute definiert werden, die sich auf einzelne Zeichen wie z. B. Textfarbe, Schriftgröße, Schriftbreite etc. anwenden lassen.

Listen-Formatvorlagen

Sie können Formatvorlagen auch für Aufzählungen und nummerierte Listen verwenden. Die Formatvorlage übernimmt alle Attribut von Aufzählungen und nummerierten Listen. Wenn Sie eine Formatvorlage für eine Liste erstellt haben, erscheint im Formatvorlagen-Menü ein **.** , um die Formatvorlage als Listen-Formatvorlage zu kennzeichnen und sie von einer Absatz- oder Zeichenformatvorlage zu unterscheiden.



Um eine Listen-Formatvorlage zu erstellen, erstellen Sie zunächst eine Liste und passen Sie sie im **DIALOG LISTENEIGENSCHAFTEN** (siehe Seite 270) an. Dann stellen Sie den Textcursor in die Liste oder wählen Sie einen Teil der Liste aus und wählen **FORMATVORLAGE ERSTELLEN...** aus dem Ausklappmenü Formatvorlagen. Wählen Sie einen Namen für Ihre Vorlage und klicken Sie OK.

Listen-Formatvorlagen enthalten alle Listeneinstellungen, wie sie im Dialog **LISTENEIGENSCHAFTEN** angezeigt werden, von den Aufzählungszeichen bis zu den Einrückungen und Farben. Jede Listenebene kann eigene Einstellungen haben, auch diese werden in der Formatvorlage gespeichert. Das Beispiel unten zeigt eine Liste mit nur zwei Ebenen, aber Sie können eine beliebige Anzahl Ebenen definieren.

- Listenelement 1 Ebene 1
  - Listenelement 1 Ebene 2
  - Listenelement 2 Ebene 2
- Listenelement 2 Ebene 1
- Listenelement 3 Ebene 1
  - Listenelement 3 Ebene 2

Um eine Listen-Formatvorlage zu aktualisieren, ändern Sie eine Liste, die diese Formatvorlage benutzt und benutzen Sie die **AKTUALISIEREN**-Option im Formatvorlagen-Menü, genau wie bei normalen Absatzformatvorlagen. Die Liste aktualisiert die Vorlage für die Listenebene, in der der Textcursor platziert wurde, oder alle ausgewählten Ebenen, wenn mehr als eine Ebene ausgewählt wurde, die **...AKTUALISIEREN** Option zeigt Ihre Auswahl an.

Hinweis: Grafische Listen (bei denen grafische Objekte als Aufzählungszeichen bzw. Nummern verwendet werden) werden (noch) nicht unterstützt.

Nächste Absatzformatvorlage

Dies ist eine Einstellung für eine Formatvorlage, siehe **EIGENSCHAFTEN...** im Formatvorlagen-Menü.

Sie legt bei Absatzformatvorlagen fest, welche Formatvorlage voreingestellt auf einen Absatz angewendet wird, der auf den aktuellen Absatz folgt. Zum Beispiel ist bei Überschrift-Formatvorlagen die Einstellung für **NÄCHSTER ABSATZ** auf **NORMALER TEXT** eingestellt, denn das ist, was üblicherweise erwartet wird. Bei einer Listen-Formatvorlage ist es wahrscheinlicher, dass Sie einen weiteren Listeneintrag hinzufügen wollen, wenn Sie am Ende eines Listeneintrags die Eingabetaste drücken. Daher wird bei Listen-Formatvorlagen die Einstellung **NÄCHSTER ABSATZ** nur benutzt, wenn Sie eine Liste abschließen. Um eine Liste abzuschließen, drücken Sie die Eingabetaste einmal, um einen neuen Listeneintrag hinzu zu fügen und drücken dann die Eingabetaste noch einmal. Der nächste Absatz, der jetzt kein Listeneintrag mehr ist, benutzt dann die Formatvorlage, die Sie für die Listen-Formatvorlage unter **NÄCHSTER ABSATZ** eingestellt haben.

Für mehr Einzelheiten zu Listen siehe Aufzählungen und Nummerierte Listen (siehe Seite 268).

Formatvorlagen aktualisieren

Um eine bestehende Formatvorlage zu aktualisieren:

1. Wählen Sie einen Text mit dem Format aus, das Sie aktualisieren möchten.
2. Wenden Sie die gewünschten Änderungen an, z. B. eine alternative Schriftart oder Schriftgröße.
3. Wählen Sie **"FORMATVORLAGE" PASSEND AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Ausklappmenü auf der Text-Infoleiste.

Zur Änderung der Schriftart für allen **NORMALEN TEXT** können Sie beispielsweise einige Wörter im Format **NORMALER TEXT** auswählen, die Schriftart (und jedes andere Attribut) ändern und dann **„NORMALER TEXT“ PASSEND AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Menü in der Infoleiste des Text-Werkzeugs auswählen.

Bei Websites mit Mobilvariante ist es möglich, die Formatvorlage nur für eine bestimmte Variante anzupassen. Das ist zum Beispiel praktisch, wenn Sie den Text in einer Mobilvariante in einer anderen Größe und/oder Schriftart haben wollen. Um die Formatvorlage für eine individuelle Variante zu aktualisieren, ändern Sie den Text wie oben beschrieben ab und wählen Sie **"FORMATVORLAGE" IN DIESER VARIANTE AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Ausklappmenü in der Infoleiste des Textwerkzeugs. Dies ist eine zusätzliche Option, die im **FORMATVORLAGEN**-Menü angezeigt wird, wenn Sie in einem Dokument mit mehreren Varianten arbeiten,

Siehe Webdesign mit Varianten für mobile Geräte (siehe Seite 442) für mehr Informationen über Varianten.

Formatvorlage neu definieren

Es kann vorkommen, dass Sie das Erscheinungsbild einer existierenden Formatvorlage an das Aussehen eines bestimmten Textes anpassen wollen, der keine Formatvorlage zugewiesen hat. Zum Beispiel Text, der aus einem anderen Dokument importiert wurde. Sie können diesem Text nicht einfach eine Formatvorlage zuweisen, da er dadurch sein Erscheinungsbild einbüßen würde. Benutzen Sie stattdessen die Funktion **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...** im Formatvorlagen-Menü.

1. Platzieren Sie den Textcursor im Text (oder wählen Sie welchen aus).
2. Wählen Sie **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...** aus dem Ausklappmenü Formatvorlagen auf der Infoleiste des Textwerkzeugs.
3. Wählen Sie die Formatvorlage, die Sie aktualisieren wollen, aus dem Dialog **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...**.
4. Aktivieren Sie die entsprechenden Optionen, je nachdem, ob Sie die Formatvorlage nur für neuen Text und/oder allen gleichartigen Text im Dokument angepasst werden soll. Deaktivieren Sie **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IN DIESEM DOKUMENT ANWENDEN** wenn Sie die Formatvorlage nur auf den Absatz anwenden wollen, in dem der Textcursor steht.
5. Klicken Sie **ANWENDEN**. Der Text ist nun mit der ausgewählten Formatvorlage neu definiert.

Die Option **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IM DOKUMENT ANWENDEN** ist praktisch, um Formatvorlagen in bestehenden Dokumenten zu verwenden, deren enthaltener Text bisher keine Formatvorlagen benutzt, zum Beispiel importierte PDFs. Als gleichartiger Text für die Anwendung einer Formatvorlage gelten Absätze, die mindestens 50% die gleiche Schriftart und Schriftgröße aufweisen und die die gleiche Ausrichtung und Einrückung haben (innerhalb einer kleinen Toleranz).

Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen

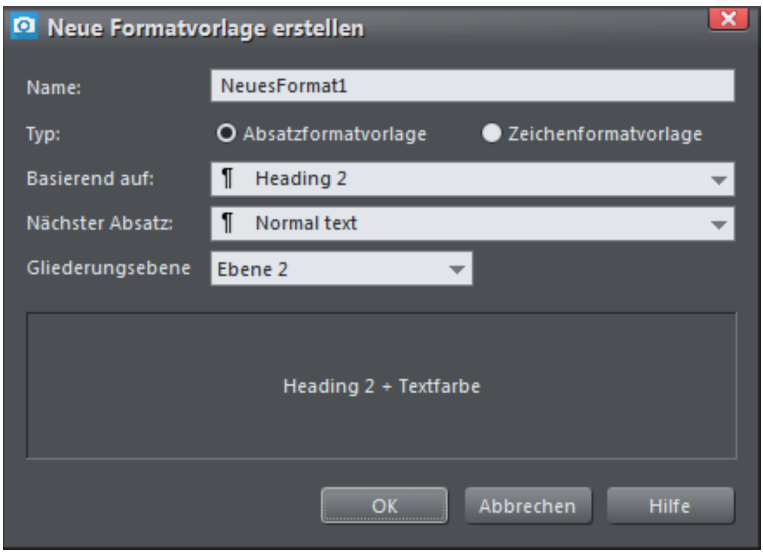
In Xara Designer Pro X können Sie ein Format auf einem anderen basieren lassen. Wenn Sie z. B. eine andere Variante des Formats „Überschrift 2“ haben möchten, die in jeder Hinsicht außer der Farbe mit dem vorhandenen Format identisch ist, dann können Sie im Dialog **NEUE FORMATVORLAGE ERSTELLEN** das neue Format auf „Überschrift 2“ basieren lassen. Das bedeutet, dass bei der Aktualisierung der „Überschrift 2“, alle Änderungen auch vom neuen Format übernommen wird.

Neue Zeichenformate werden normalerweise auf das „Zugrundeliegende Absatzformat“ gestützt und anschließend angepasst. Das heißt also, wenn Sie ein Zeichenformat, das lediglich die Textfarbe festlegt, auf ein einzelnes Wort angewendet haben, dann wird sich dieses Wort auch bei der Änderung des Absatzformats des jeweiligen Absatzes ändern, die Farbe dieses Wortes wird aber beibehalten.

Neue Formate erstellen

Zur Erstellung eines völlig neuen Formats ändern Sie einen ausgewählten Text nach eigenen Wünschen und wählen Sie dann die Option **FORMAT ERSTELLEN** aus dem Auswahlmenü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS** aus.

Wenn Sie ein neues Absatzformat erstellen möchten, empfiehlt es sich, dass Sie Ihre Auswahl treffen und Ihre Änderungen auf einen ganzen Absatz anwenden, bevor Sie die Menüoption **FORMAT ERSTELLEN** auswählen.

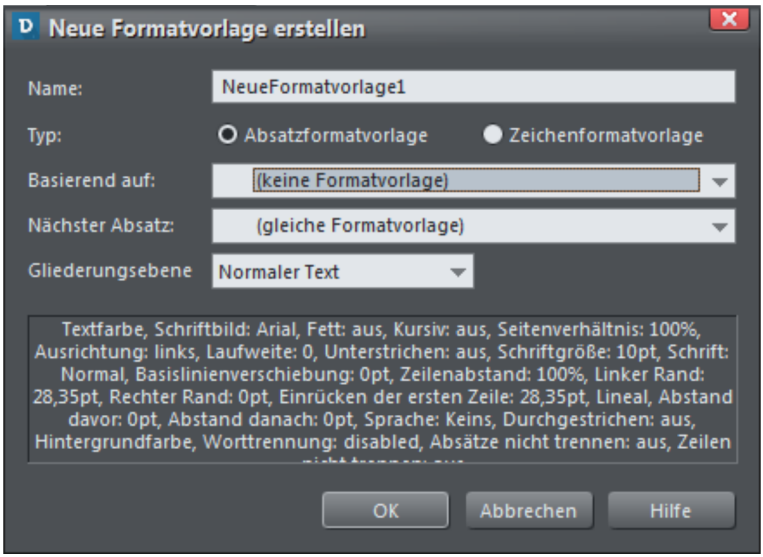


Dieser Dialog zeigt eine neue Formatvorlage (NeuesFormat2) die als **ABSATZFORMATVORLAGE** angelegt wurde, basierend auf einer vorhandenen Formatvorlage **ÜBERSCHRIFT 2**. Die Option **NÄCHSTER ABSATZ** legt fest, welche Formatvorlage für den nachfolgenden Absatz verwendet wird, wenn Sie Text eingeben.

GLIEDERUNGSEBENE legt die Gliederungsbene für eine Überschriften-Formatvorlage, diese wird für das Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses benötigt. Die Ebene bestimmt den Grad der Einrückung im Inhaltsverzeichnis, Sie können festlegen, bis zu welcher Überschriftenebene die Überschriften in das Inhaltsverzeichnis aufgenommen werden. Beispielsweise können Sie nur die Ebenen 1 und 2 (Überschrift 1 und Überschrift 2) aufnehmen, damit das Inhaltsverzeichnis nicht zu groß wird.

Im unteren Abschnitt des Dialogs wird die vollständige Definition dieser Formatvorlage angezeigt. In diesem Fall werden Sie sehen, dass das Format lediglich mit einer Farbänderung auf „Überschrift 2“ basiert.

Zur Erstellung eines Formats, das auf keinem anderen Format basiert, d. h. das keine Attribute aus einem anderen Format erbt, wählen Sie **(KEIN FORMAT)** aus der Option **„BASIERT AUF:“** aus.



Dieser Dialog zeigt das Erzeugen einer neuen Formatvorlage (NeuesFormat2) die als Absatzformatvorlage angelegt wurde und auf keiner anderen Formatvorlage basiert. Im unteren Abschnitt werden alle Attribute aufgelistet, die diese Formatvorlage ausmachen. Die hier aufgelisteten Attribute stammen aus dem ausgewählten Text, diese Formatvorlage besteht daher aus einer vollständigen Definition, die alle möglichen Textattribute auflistet.

In diesem Fall wird bei der Texteingabe mit dieser Formatvorlage der **NÄCHSTE ABSATZ** (d. h., wenn die Eingabetaste gedrückt wird) wieder mit derselben Formatvorlage erstellt.

Formatvorlagen entfernen

Die Liste **FORMATVORLAGEN** im Menü **FORMATVORLAGEN** enthält den Eintrag **KEINE FORMATVORLAGE**. Wenn Sie diesen Eintrag auswählen, wird die Formatvorlage (Zeichen- oder Absatz-Formatvorlage) von der Auswahl entfernt, wobei die Formatierung beibehalten wird. Es erscheint ein entsprechender Hinweis. Klicken Sie auf **FORMATVORLAGE ENTFERNEN** im Dialog, um fort zu fahren. Der ausgewählte Text sieht immer noch genau so aus, hat aber **KEINE FORMATVORLAGE** angewendet.

Ausgeblendete Formatvorlagen

Formatvorlagen können in den **FORMATVORLAGEN-EIGENSCHAFTEN** als **AUSGEBLENDET** gekennzeichnet werden, das heißt, das sie solange nicht in der Liste der

Formatvorlagen auftauchen, wie der Textcursor nicht innerhalb von Text platziert wird, der diese Formatvorlage benutzt.

Dadurch wird vermieden, dass die Liste der Formatvorlagen unnötig lang wird, wenn das Dokument sehr viele verschiedene Formatvorlagen benutzt. Einige Smart-Formen wie Säulen- oder Balkendiagramme haben ihre eigenen Formatvorlagen, diese sind automatisch als ausgeblendet angelegt und tauchen nicht in der Liste auf. Ebenso ausgeblendet sind die TOC-Formatvorlagen, die für das Inhaltsverzeichnis benutzt werden. Um alle Formatvorlagen in der Liste anzuzeigen, benutzen Sie die Option **AUSGEBLENDETE FORMATVORLAGEN ANZEIGEN**.

Außerdem können ausgeblendete Formatvorlagen nicht die aktuelle Formatvorlage werden, deshalb sollten Sie neu hinzugefügtem Text nicht von vorn herein eine ausgeblendete Formatvorlage zuweisen.

Formatvorlagen löschen

Um eine Formatvorlage zu löschen, wählen Sie **FORMATVORLAGE LÖSCHEN** aus dem Menü **FORMATVORLAGEN**, es öffnet sich der Dialog **FORMATVORLAGE LÖSCHEN**. Wählen Sie jetzt im Dialog die Formatvorlage aus, die Sie aus dem Menü löschen wollen. Die Formatvorlage wird aus dem Menü gelöscht sowie alle Referenzen auf diese und die Formatvorlage wird auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Allerdings werden alle Formatierungen der gelöschten Formatvorlage beibehalten. Um das anzuzeigen erscheint beispielsweise eine Formatvorlage die auf **ÜBERSCHRIFT 1** als **ÜBERSCHRIFT 1+.**

Wenn die Formatvorlage auf keiner anderen basierte (**KEINE FORMATVORLAGE**) wird die Formatvorlage auf Keine Formatvorlage zurückgesetzt und erscheint als **KEINE FORMATVORLAGE +** im Menü, ebenfalls unter Beibehaltung aller Formatierungen.

Beachten Sie, dass Sie die Standardvorlagen nicht löschen können, ebenso keine Formatvorlagen, die die Basis für andere Formatvorlagen bilden. Wenn Sie das versuchen, erhalten Sie einen Warnhinweis.

Formatvorlage bearbeiten und ansehen

Wenn Sie die Definition einer Formatvorlage wie z. B. die des zugrundeliegenden Formats ändern möchten bzw. sich nur die Definition ansehen möchten, verwenden Sie die Option **EIGENSCHAFTEN...** im Format-Menü. Dazu müssen Sie einen Text auswählen, auf den das Format vorher angewendet wurde, um das Format anzugeben, das Sie bearbeiten möchten.

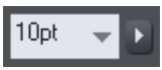
Der **EIGENSCHAFTEN**-Dialog des Formats erscheint, der genauso aussieht wie der oben abgebildete Dialog **FORMAT ERSTELLEN**.

Die Formatbeschreibung unten im Dialog zeigt, inwiefern sich das Format von dem Format unterscheidet, auf dem es basiert. Wenn Sie also alle Attribute des Formats

sehen möchten, wählen Sie vorübergehend **KEIN FORMAT** aus der Liste **BASIERT AUF** aus, um eine vollständige Beschreibung zu sehen. Denken Sie daran, **BASIEREND AUF** wieder auf das richtige Format zu stellen bzw. klicken Sie in diesem Dialog auf **ABBRECHEN**, wenn Sie das Format nicht ändern möchten.

Textattribute anwenden

Schriftgrad ändern



Der Schriftgrad kann auf verschiedene Arten geändert werden:

- Geben Sie einen neuen Wert in das Textfeld auf der Infoleiste ein und drücken Sie die Eingabetaste.
- Oder wählen Sie eine der **SCHRIFTGRÖßEN** aus dem Dropdown-Menü der Infoleiste.
- Oder benutzen Sie den Popup-Regler „Schriftgröße“ (siehe Seite 235).
- Sie können die Schriftgröße auch manuell vergrößern/verkleinern, indem Sie die Tastenkombinationen „Strg + >“ und „Strg + <“ verwenden. Das funktioniert nur, wenn der ganze ausgewählte Textbereich dieselbe Schriftgröße hat.
- Oder benutzen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**, um das gesamte Textobjekt zu skalieren.

Fett & Kursiv



Klicken Sie in der Infoleiste auf **FETT** oder **KURSIV** (Strg + B oder Strg + I). Hiermit wird die Fett- oder Kursiv-Variante der aktuellen Schrift angewendet.

Hinweis: Xara Designer Pro X erlaubt nicht die Anwendung von Kursiv- oder Fettschriften, wenn die entsprechende kursive oder fette Schrift nicht installiert ist. Lesen Sie mehr im Kapitel „Schriftarten-Menü“.

Text unterstreichen



Klicken Sie auf die Schaltfläche **UNTERSTREICHEN** auf der Infoleiste, um den ausgewählten Text zu unterstreichen.

Die Farbe und Größe der Unterstreichung entsteht automatisch durch die Textfarbe und Größe.

Durchgestrichener Text



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchgestrichen“ auf der Infoleiste, um den ausgewählten Text durchzustreichen.

Die Farbe und Größe des Durchstreichens ist automatisch durch die Textfarbe und -größe bestimmt.

Text hervorheben

Um eine Hintergrundfarbe (Hervorhebung) zu einem Text hinzu zu fügen:

- Markieren Sie den Text mit dem **TEXTWERKZEUG**.
- Rechtsklicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE**.
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE DEFINIEREN** aus dem Menü.

Siehe Text-Hintergrundfarbe hinzufügen (siehe Seite 212) für mehr Details.

Satz und Ausrichtung von Text

Der Satz – linksbündig, mittig zentriert, Blocksatz oder rechtsbündig – bezieht sich immer auf den gesamten Absatz. Markierungen werden nicht beachtet.



1. **LINKS**: richtet die linke Kante des Texts an der ersten Klickposition aus.
2. **MITTIG**: zentriert den Text um die Klickposition.
3. **RECHTS**: richtet die rechte Kante des Textes an der Klickposition aus.
4. **BLOCKSATZ:** richtet den Text sowohl am linken als auch am rechten Rand aus. Blocksatz funktioniert nur, wenn der Text an einer Kurve ausgerichtet ist oder sich in einer Spalte befindet und sich mindestens über eine Zeile erstreckt.

Bei einfachem Text ist die Ausgangsposition für die Ausrichtung die Stelle, an die Sie im Dokument zuerst klicken.

Ligaturen



Eine Ligatur ist eine Verbindung zwischen zwei oder mehr Zeichen, um die Lesbarkeit zu verbessern oder einfach zu Dekorationszwecken. Die verbundenen Folgen von Zeichen erschienen dann als ein einzelnes Zeichen. Wenn Ligaturen können, sofern solche in der Schriftart-Datei vorhanden sind, entsprechend der Einstellungen angezeigt werden, die Sie über die Schaltfläche **OPEN TYPE LIGATUREN** auf der Infoleiste erreichen. Die Ligaturen-Einstellungen können genau wie die anderen Textattribute in Formatvorlagen benutzt werden.



Ligaturen: L zu R, Standard, Beliebig und Historisch

Es bestehen folgende Optionen:

STANDARD	Nur die Standardauswahl der vom Schriftgestalter bereitgestellten Ligaturen wird angezeigt.
BELIEBIG	Die beliebigen Ligaturen sind Schmuck, ihr Einsatz liegt im Ermessen des Nutzers.
HISTORISCH	Historische Ligaturen, größtenteils dekorativ und im historischen Kontext benutzt.
ALLE AUSWÄHLEN	Alle verfügbaren Ligaturen werden angezeigt
ALLE LÖSCHEN	Es werden keine Ligaturen angezeigt.

Für jeden Buchstabenbereich können Sie diese Gruppen separat an- und abschalten. Wählen Sie eine Reihe von Buchstaben mit dem Textwerkzeug aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Ligaturen.

Es gibt eine weitere Option **STILISTISCH**: einige Schriftarten enthalten für eine größere Flexibilität alternative Gruppen von Ligatur-Zeichen, aus denen der Nutzer wählen kann. Wenn solche Wahlmöglichkeiten für eines der Zeichen innerhalb der aktuellen Textauswahl vorhanden sind, werden Sie im Untermenü **STILISTISCHE GRUPPEN** angezeigt, wo sie unabhängig an- und abgeschaltet werden können.



Gabriola (links) mit angewandter stilistischer Auswahl (rechts)

Tiefgestellt & hochgestellt



Aktivieren Sie die entsprechende Schaltfläche in der **INFOLEISTE.**

Beispiel: Normaler Text $_{\text{tiefgestellt}}^{\text{hochgestellt}}$

Seitenzahlen hinzufügen

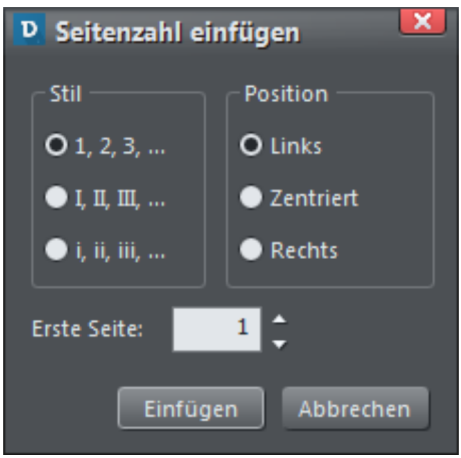
Um Ihrem Dokument Seitenzahlen hinzu zu fügen, benutzen Sie im Menü **EINFÜGEN** die Option **SEITENZAHL** und bestimmen Sie Zahlenformat und Einfügeposition im Dialog **SEITENZAHL EINFÜGEN**.

Voreingestellt ist die erste Seite des Dokuments die Seite 1, wenn Sie jedoch am Anfang des Dokuments Seiten haben, die Sie nicht nummerieren möchten, wie z.B. das Inhaltsverzeichnis, geben Sie für die erste Seite einen negativen Wert (-) an. Wenn Sie also zum Beispiel drei Seiten am Anfang haben, die Sie nicht nummerieren

wollen, geben Sie -2 in das Feld **ERSTE SEITE:** ein, so dass die zu numerierenden Seiten bei Seite 1 starten. Die Abfolge wäre also...

-2, -1, 0, 1 usw.

Löschen Sie dann die negativen Seitenzahlen und die Seitenzahl 0 aus dem Dokument. Werden römische Zahlen benutzt, wird statt - (minus) Zahlen und der 0 ein #-Zeichen dargestellt.



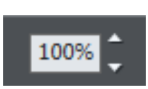
Dialog Seitenzahl einfügen

Wenn Sie die Position genauer bestimmen wollen, klicken Sie mit dem **TEXT-WERKZEUG** an die Stelle auf der Dokumentenseite, auf der die Seitenzahl erscheinen soll. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **EINFÜGEN**. Wählen Sie anschließend ein Zahlenformat im Dialog. Die Seitenzahl aktualisiert sich automatisch, wenn neue Seiten eingefügt werden.

Bei dieser Methode müssen Sie die Seitenzahl noch zu einem wiederholtem Objekt (siehe Seite 120) machen, damit sie auf jeder Seite auftaucht. Wenn Sie die Seitenzahl bewegen oder das Format der Zahl auf einer Seite ändern, werden diese Änderungen auf alle Seiten automatisch übernommen.

Nachdem Sie die Seitenzahl auf einer Seite eingefügt haben, wählen Sie sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an und wählen Sie **ANORDNEN** > **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN**. Die Seitenzahl erscheint dann auf allen Seiten an derselben Position. Sie können die Zahl dann immer noch von einzelnen Seiten löschen, falls sie dort nicht erscheinen soll.

Zeilenabstand



ZEILENABSTAND legt die Zwischenräume der Zeilen fest.

Zeilenabstände werden in Prozent (%) oder Punkt (pt) gemessen. Entweder Sie geben die Werte per Hand ein oder Sie klicken auf die Pfeile, um den Wert zu ändern. Prozentwerte haben den Vorteil, dass sie sich mit verändern, wenn Sie die Schriftgröße ändern. Sollen Prozentwerte für einen Text mit mehreren Größen angewendet werden, ist die größte Schrift der Bezugspunkt. Beispielsweise wird in einem Textblock mit 90%- und 100%-Text der Zeilenabstand von 100% ausgehend errechnet.

Absatzabstand



Die letzten zwei Felder am Ende der Text-Werkzeug-Infoleiste ermöglichen das Einstellen des Abstands zwischen Absätzen.

Dies ist vor allem nützlich wenn Sie einen halben Zeilenabstand zwischen Absätzen haben möchten.

Wenn Sie sowohl einen Abstand über als auch unter den Absätzen verwenden, entspricht, wie in Microsoft Word, der resultierende Absatzabstand dem jeweils größeren Wert (nicht kumulativ). Ein Absatzabstand oberhalb eines Absatzes bewirkt, dass der erste Absatz innerhalb eines Textabschnitts nach unten verschoben wird.

Absätze nicht trennen



Diese Absatzoption (auf der Erweiterten Text-Leiste) wird typischerweise dafür benutzt zu verhindern, dass eine Überschrift vor einem Absatz am unteren Ende einer Seite erscheint, mit dem dazugehörigen Absatz ganz oben auf der nächsten Seite. Wird diese Option für eine Überschrift aktiviert, rutscht die Überschrift auf die nächste Seite/Spalte, wenn unter ihr nicht genug Platz für mindestens eine weitere Zeile Text ist.

Diese Option ist voreingestellt an für alle Überschrift-Formatvorlagen in Vorlagen für neue Druckdokumente (unter **DATEI** > **NEU**) so dass Sie sie für neu erstellte leere Dokumente nicht extra aktivieren müssen.

Für alle Dokumente, in denen der Text von einer auf die andere Seite umbricht, ist diese Option für alle Überschrift-Stile nützlich. Um die Option für bestehende Dokumente zu aktivieren, wählen Sie zunächst eine Überschrift aus und schalten Sie die Option an. Dann aktualisieren Sie die Überschriften-Formatvorlage mit dem Befehl „Formatvorlage aktualisieren aus dem Menü Formatvorlagen. Wiederholen Sie dies für alle Ihre verwendeten Überschrift-Vorlagen, um sicher zu gehen, niemals eine einzeln stehende Überschrift am unteren Seitenrand zu erhalten.

Zeilen nicht trennen



Diese Absatzoption (auf der erweiterten Text-Leiste) verhindert ein Auftrennen eines Absatzes über eine Seiten- oder Spaltengrenze. Wenn Sie zum Beispiel einen wichtigen zweizeiligen Absatz wie eine längere Überschrift haben, möchten Sie sicher nicht, dass die zweite Zeile auf einer neuen Seite steht, mit der ersten Zeile am unteren Rand der vorherigen Seite. Wird die Option aktiviert, wird sicher gestellt, dass die beiden Zeilen immer zusammen bleiben.

Wie bei **ABSÄTZE NICHT TRENNEN** ist diese Option voreingestellt an für alle Überschrift-Formatvorlagen in den Vorlagen für neue Druckdokumente. Für existierende Dokumente können Sie die Überschriften-Vorlagen auf die gleiche Weise aktualisieren wie oben unter **ABSÄTZE NICHT TRENNEN** beschrieben.

Basislinie verschieben



Die Funktion „Basislinie verschieben“ auf der erweiterten Text-Leiste erlaubt es Ihnen, Teile einer Zeile nach oben oder unten zu verschieben. Positive Werte verschieben den Text nach oben, negative Werten nach unten.

Die Basislinie ist eine gedachte Linie an der Unterkante von Schriftzeichen

Wählen Sie die Zeichen aus, welche Sie von der Basislinie verschieben möchten und geben Sie einen Wert in das entsprechende **„BASISLINIE VERSCHIEBEN“**-Feld ein.



Abb.: Links sehen Sie eine um 5pt nach oben verschobene Basislinie bei den Buchstaben d bis h.

Die Verschiebung der Basislinie wird zwar in Punkt angegeben, es kann jedoch ebenso eine andere Standardeinheit von Designer Pro verwendet werden. Beachten Sie, dass die Verschiebung der Basislinie ist ein absoluter Wert und sich auch bei Anpassungen der Schriftgröße nicht ändert.

Laufweite

Während Unterschneidung den individuellen Abstand zwischen zwei Zeichen ändert, ändert Laufweite den Abstand gleichmäßig zwischen allen Zeichen eines ausgewählten Textabschnitts. Die Laufweite wird in der Einheit „ems" (= Enumerations = Geviert) gemessen, die lautmalerisch für die Größe des Buchstaben „M" steht. („M" wird durch seine rechteckige Form als universeller Maßstab für die

Laufweite aller Buchstaben eingesetzt). Die Laufweite ist also relativ zur Schriftart und nicht immer gleich.



1. Markieren Sie den Bereich, der in seiner Laufweite verändert werden soll.
2. Geben Sie einen Wert in das Feld **TRACKING** ein (Werte entsprechen 1/1000 von ems).

Mit Ihrer Tastatur können Sie den Wert Schrittweise verringern oder erhöhen, indem Sie "Alt + Pfeil rechts" bzw. "Alt + Pfeil links" drücken. Jeder Tastendruck erhöht die Laufweite jeweils um 10/1000 ems.

Unterschneidung



Mit Unterschneidungen - auf der erweiterte Text-Leiste - bestimmen Sie den Abstand zwischen zwei ausgewählten Schriftzeichen.

Die meisten guten Schriftsätze unterstützen Auto-Kerning (automatische Unterschneidungen). Das heißt, dass sie zuvor schon in Paaren für typische Fälle vordefiniert wurden, wie auch aus diesem Diagramm ersichtlich.



Automatische Unterschneidung Aus *Manuelle Unterschneidung* *Automatische Unterschneidung an*

Die Unterschneidung wird in „ems“ gemessen (Werte werden in 1/1000 ems eingegeben.) Entweder Sie geben die Werte per Hand ein oder Sie klicken auf die Pfeile, um den Wert zu verschieben.

Es gilt das gleiche Tastaturkürzel wie oben. Ist nichts kein Text ausgewählt, wird nur die Unterschneidung an der Stelle des Cursors geändert, ist dagegen ein Textbereich ausgewählt, wird die Laufweite verändert. Jeder Tastendruck ändert den Wert um 10/1000 ems.

Zusammenpressen oder Ausdehnen von Schriftzeichen (Seitenverhältnis)

Das Seitenverhältnis ist das Verhältnis zwischen Höhe und Breite des Textes. Verhältniswerte über 100% verbreitern den Text über seine normale Laufweite hinaus, unter 100% wird der Text zusammengepresst.

Seitenverhältnis ändern



Geben Sie einen neuen Wert in das Textfeld für das **SEITENVERHÄLTNIS** auf der Infoleiste ein und drücken sie die Einγαβεταστε.

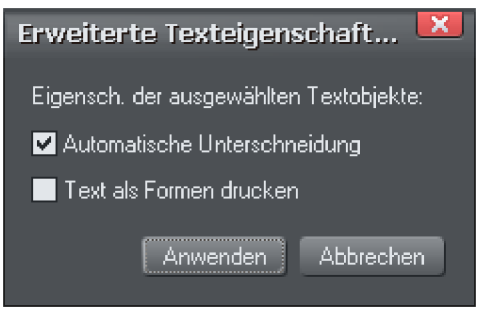
Sie können auch mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** den kompletten Text auseinander ziehen oder zusammendrücken.

Werte unter 80% oder über 130% sind nicht empfehlenswert. Besser ist es dann, falls vorhanden, eine "Condensed" Variante aus dem entsprechenden Schriftsatz zu verwenden. Eine Alternative wäre auch, die Einstellung für die Laufweite zu verändern, um so die Abstände zwischen den Zeichen anzupassen, ohne deren eigentliche Form zu verzerren.

WICHTIG: Vermeiden Sie es, bei der Erstellung von Websites das Textseitenverhältnis oder die Laufweite zu ändern, denn diese Änderungen werden nicht auf die Website übernommen.

Erweiterte Texteigenschaften

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Text-Objekt und wählen Sie **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN...** aus.



Hier können Sie **AUTOMATISCHE UNTERSCHNEIDUNG** für das Textobjekt ausstellen. Im Abschnitt „Unterschneidung“ finden Sie weitere Informationen hierzu.

Sie können außerdem festlegen, dass Text vor dem Druck in Formen umgewandelt wird, was dann sinnvoll ist, wenn es Probleme mit der verwendeten Schriftart gibt.

Einzüge

 Einzug des Absatz vergrößern

 Einzug des Absatz verkleinern

Text-Links

Sie können jedem Teil eines Textobjekts eine Verlinkung zuweisen, die nach dem Export Ihres Dokuments als HTML als Link im Webbrowser angeklickt werden kann.

Mit dem **TEXT-WERKZEUG** wählen Sie die Worte oder Zeichen aus, die verlinkt werden sollen, und klicken anschließend auf die Link-Schaltfläche in der **WEB**-Werkzeugleiste.



Dadurch öffnen Sie den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog, mit ausgewähltem Reiter **LINKS**. Hier stellen Sie ein, ob Sie auf eine URL, eine andere Seite Ihrer Website oder eine Popup-Ebene verlinken möchten.

Normalerweise wird eine Verlinkung durch Unterstreichen des Textes gekennzeichnet und zwar in der Farbe, die als Linkfarbe für das aktuelle Dokument definiert ist. Sie können die Farbe einstellen und festlegen, ob der Link unterstrichen sein soll, indem Sie auf den Reiter **WEBSITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs klicken (Menü **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN**). Sie können auch die Farbe festlegen die angezeigt werden, wenn man mit der Maus über den Link fährt (**MOUSEOVER-FARBE**) und die Farbe bereits besuchter Links (**VISITED-FARBE**).

Sie können für diese drei globalen Linkfarben entweder eine bestehende benannte Farbe aus dem Dropdown-Menü wählen oder auf die Schaltfläche **BEARBEITEN** klicken, um den **FARBEDITOR** zu öffnen und eine beliebige Farbe auszuwählen.

Sie können die globalen Linkfarben für einzelne Links auch außer Kraft setzen. Deaktivieren Sie dazu die Option **GEMEINSAME LINKFARBEN VERWENDEN** im Reiter **LINKS** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs. Anschließend wird der Link in der Farbe gezeigt, die Sie im Dokument festlegen anstelle der globalen Linkfarbe.

Text innerhalb von Gruppen für Websites

Alle Gruppen werden beim Exportieren einer Website als Bilder exportiert. Text innerhalb einer Gruppe kann nicht durch den Besucher der Website ausgewählt und kopiert werden.

Bei Buttons, Überschriften oder Logos ist das normalerweise gewünscht, da der Text Teil der Grafik ist. Manchmal gibt es jedoch Text innerhalb von Gruppen, den Sie gerne als Text in der exportierten Website behalten möchten. Um dies zu erreichen, müssen Sie Ihrem Textobjekt den Namen „HTML-Text“ geben. So geht dies am schnellsten:

1. Doppelklicken Sie auf die Gruppe und wählen Sie im sich öffnenden Dokument das Textobjekt aus.
2. Öffnen Sie den Namen-Dialog (**EXTRAS** > **NAMEN...**).
3. Wählen Sie den Namen „HTML-Text“ entweder aus der **NAMEN ANWENDEN**-Liste aus, wenn dieser bereits im aktuellen Dokument verwendet wird, oder geben Sie den Namen „HTML-Text“ ein. Klicken Sie dann auf **HINZUFÜGEN**.
4. Speichern und schließen Sie das Dokument.

Wenn Sie nun Ihre Website exportieren, wird der Text als Text beibehalten und der Rest der Gruppe in ein Bild konvertiert. Alle Textfelder der **DESIGN-GALERIE** sind bereits mit diesem Namen versehen, so dass sie als Texte exportiert werden.

Hinweis: Browser können keinen gedrehten Text anzeigen, so dass dieser nicht als Text exportiert werden kann. Der Name wird in diesem Fall ignoriert.

Textdarstellung kopieren

Mit der Funktion **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** ist es einfach, den Stil eines Textes in einen anderen Textteil zu kopieren:

- Wählen Sie den Quellbereich, von wo aus Sie den Stil kopieren möchten. Dies kann auch nur ein Wort sein (ein Doppelklick genügt).
- Wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** („Strg + C“).
- Markieren Sie den Textbereich auf den Sie den Stil anwenden möchten.
- Wählen Sie **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel: „Strg + Umschalt + A“).

Wenn Sie den Text-Cursor an einer Stelle im Text positioniert haben, werden beim **EINFÜGEN VON ATTRIBUTEN** nur die Absatz-Attribute in diesem Absatz eingefügt (d. h. Tabulator, Ränder).

Haben Sie Text ausgewählt, so fügt **ATTRIBUTE EINFÜGEN** alle sichtbaren Attribute des Quelltextes ein.

Attribute auf ganze Textbereiche anwenden

Wenn der Mauszeiger in einem einfachen Textobjekt oder einem Textspalten-Objekt steht, wird das gesamte Textobjekt durch Drücken der Esc-Taste ausgewählt. Danach können Sie ein Attribut anwenden, z. B. eine Farbe, und das gesamte Textobjekt wird geändert. Dies ist oft schneller als „Alles Auswählen“ (Strg + A).

Mit Textbereichen funktioniert diese Methode nur dann, wenn alle Textbereiche eines Textfluss ausgewählt sind. Klicken Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** und gehaltener Umschalt-Taste auf die verschiedenen Textbereiche, um sie auszuwählen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich alle Textbereiche auf einer Seite befinden. Wenn Ihr Textfluss über mehrere Seiten verläuft und Sie den gesamten Text ändern wollen, ist es nötig, alles auszuwählen (drücken Sie Strg + A) und dann die benötigten Attribute anzuwenden.

Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF)

Sie können so genannten „Rich Text“ von anderen Anwendungen wie etwa Textverarbeitungsprogrammen kopieren und als Text in Xara Designer Pro X einfügen. Die Schriftarten, Ränder und Zeilenabstände bleiben erhalten. Hierdurch wird es erheblich einfacher, den Stil und das Erscheinungsbild Ihres Textes zu verändern.

Wenn Sie „Rich Text“ (RTF) aus einer anderen Anwendung einfügen, können Sie den Text auch als „unformatiert“ einfügen. Dabei übernimmt der eingefügte Text die Formatierung an der Cursor-Position. Wenn Sie den Text als „Rich Text“ einfügen, bleibt die Formatierung des Quelltextes erhalten.

Das funktioniert auch umgekehrt, d. h. Sie können den Text aus Designer Pro kopieren und in andere Anwendungen einfügen, die ebenfalls Rich Text unterstützen, wobei Schriftart, -größe und -farbe erhalten bleiben. Das funktioniert aber nur, wenn Sie ein Textobjekt markieren und kopieren oder aus dem Textfluss kopieren.

Einige Anwendungen, wie etwa Microsoft Word, verfügen über ein „Einfügen-Menü“, das umfangreichere Möglichkeiten zum Einfügen bietet. Diese Anwendungen erlauben Ihnen, das einzufügende Format bzw. das eingefügte Objekt zu bestimmen (Text oder Grafik).

Text in bearbeitbare Formen konvertieren

Möglicherweise möchten Sie Text in bearbeitbare Formen konvertieren, um diese dann zu verändern oder um das Dokument an jemanden weiterzugeben, der die verwendete Schriftart nicht besitzt.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**
2. Markieren Sie den Text.
3. Wählen Sie im Menü **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + S).

Dieser Vorgang macht aus jedem einzelnen Schriftzeichen eine Zeichnung, d. h. eine Reihe von Linien und Kurven. Um einzelne Zeichen zu bearbeiten, markieren Sie das Textobjekt und wählen dann zweimal **ANORDNEN** > **GRUPPE AUFLÖSEN** (Strg + U). Alle Schriftzeichen sind dann individuelle Objekte.

Hinweis: Ist der Text einmal in eine bearbeitbare Form umgewandelt worden, kann er nicht mehr mit dem **TEXT-WERKZEUG** bearbeitet werden. Achten Sie also darauf, dass alles korrekt ist, bevor Sie den Text konvertieren.

Schriftarten-Galerie

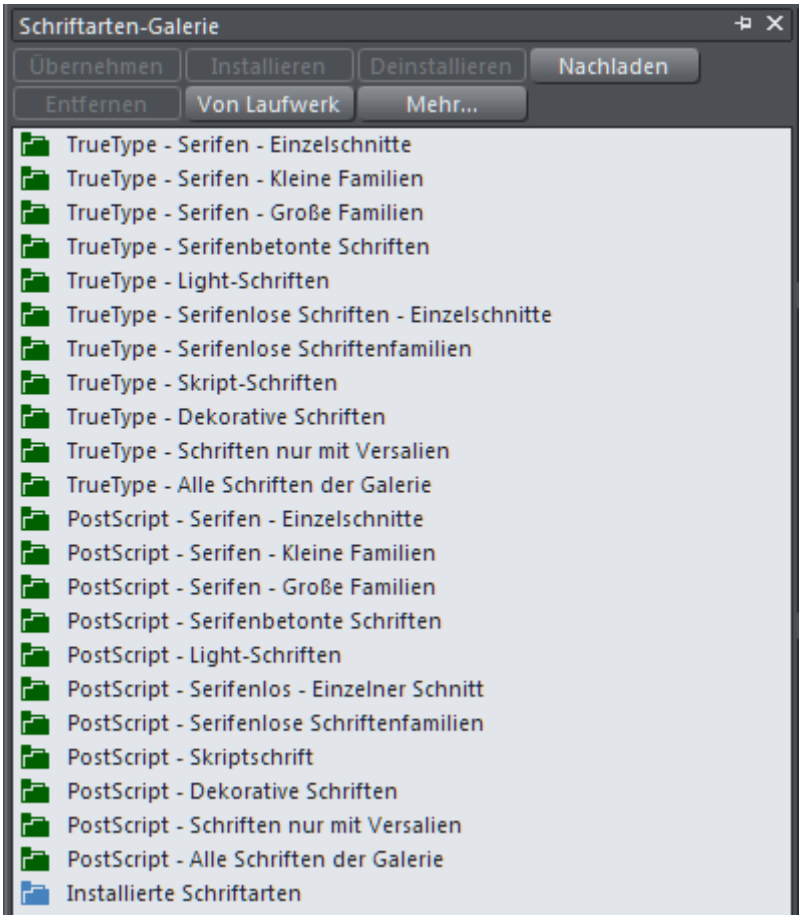
Die **Schriftarten-Galerie** dient zu folgenden Zwecken:

- Alle Schriftarten Ihres Systems können hier in einer Vorschau betrachtet werden.
- Alle Schriftarten, einschließlich der mitgelieferten auf der Programm-Disc, werden hier angezeigt (egal, ob sie installiert wurden oder nicht).
- Sie können Schriftarten von der Disc oder auch von Festplatte installieren oder deinstallieren.
- Per Drag & Drop können die aufgeführten Schriftarten auf Ihren Text angewendet werden.

Hinweis: Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 72) für allgemeine Informationen zu den Galerien.



Um die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** aufzurufen, oder klicken Sie auf den entsprechenden Reiter auf der Galerienleiste oder wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **SCHRIFTARTEN-GALERIE** (Tastaturkürzel: Umschalt + F9)



Schriften werden in verschiedenen Kategorien zusammengefasst:

- Oben befinden sich Schriften, die bereits installiert sind (z. B.: alle Schriften, die unter Windows/Fonts installiert sind).
- Danach kommen nicht-installierte Schriften der Designer Pro-Disc.
- Zuletzt findet sich eine komplette Liste der Schriftarten, die nicht installiert sind.

Anwendung einer Schriftart aus der Schriftarten-Galerie

Alternativ zur Verwendung der **INFOLEISTE** des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Wählen Sie die Schriftart in der Galerie aus und klicken Sie auf **ANWENDEN** oder doppelklicken Sie auf die Schriftart.
- oder übernehmen Sie eine Schriftart per Drag & Drop für einen Text (markiert oder nicht). Ist der Mauszeiger an einer zum Anwenden geeigneten Stelle, ändert er sein Aussehen.

Wenn Sie eine Schriftart anwenden wollen, die nicht installiert ist, werden Sie zunächst gefragt, ob Sie sie installieren möchten.

Schriftarten de-/installieren

Der erste Teil der Galerie zeigt, welche Schriftarten bereits installiert sind. Weiter hinten werden die Schriftarten der Programm-Disc aufgelistet.

So installieren bzw. deinstallieren Sie eine Schriftart:

1. Klicken Sie auf eine Schriftart, um sie zu aktivieren. Sie können mit „Umschalt + Klick“ (für aufeinanderfolgende Auswahl) oder „Strg + Klick“ (für individuelle Auswahl) mehrere auf einmal auswählen.
2. Wählen Sie **INSTALLIEREN** oder **DEINSTALLIEREN** am oberen Rand der Galerie. Wenn Sie eine nicht installierten Schriftart gewählt haben, wird diese automatisch installiert.

Sie können auch **NACHLADEN** wählen, um eine bestimmte Auswahl an Schriftarten von der Xara Designer Pro X-Webseite herunterzuladen. Das ist allerdings nur dann sinnvoll, wenn Sie die Schriften nicht von der Designer Pro-Disc installieren können.

Schriftarten von Drittanbietern können über die Windows Systemeinstellungen installiert werden (Dies wird in den Support- und Hilfethemen Ihres Betriebssystems erklärt).

Hinweis: Um Schriftarten in der Schriftarten-Galerie zu installieren, muss Xara Designer Pro X mit Administrator-Rechten ausgeführt werden. Um dies zu tun, starten SieXara Designer Pro X mit Rechtsklick auf das Programmsymbol und wählen Sie „Als Administrator ausführen...“ aus dem aufklappendem Menü.

Schriftarten und PDF

Wenn Sie ein PDF erstellen (**DATEI** > **EXPORTIEREN**) haben Sie die Möglichkeit, die verwendeten Schriftarten in die PDF-Datei einzubetten. Das Einbetten von Schriftarten gewährleistet, dass jeder, der das PDF erhält, das Dokument mit den richtigen Schriftarten betrachten und ausdrucken kann, wodurch die PDF-Datei allerdings auch größer wird.

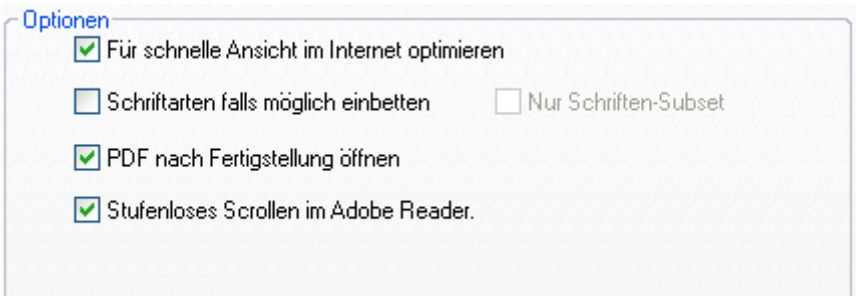


Abb.: Optionen beim Exportieren einer PDF-Datei

Dies ist nur möglich wenn die Schriften von ihren Urhebern zum Einbetten freigegeben wurden. Ist dies nicht der Fall, werden Sie darauf hingewiesen.

Dokument-Schriftarten einbetten

Xara Designer Pro X speichert die Zeichenformen aller Schriftarten, die in Ihrem Dokument verwendet werden. Das heißt, wenn Sie jemand anderem Ihre Design-Datei geben oder die Datei auf einen anderen Computer übertragen, so wird dort dasselbe angezeigt wie bei Ihnen, selbst wenn die richtigen Schriftarten nicht auf dem Computer installiert sind.

Website-Schriftarten einbetten

In den meisten Website-Dokumenten werden nur „websichere Schriftarten" verwendet, die auf den meisten Computern und anderen Geräten installiert sind und damit auf jeder Website sicher verwendet werden können. Sie können dennoch eine beliebige Schriftart auf einer Website verwenden, wenn es die Schriftart-Berechtigungen erlauben, und Designer Pro wird die Schriftart automatisch mit Ihrer Website so veröffentlichen, dass der Text in dieser Schriftart für jeden Betrachter richtig erscheinen wird, unabhängig davon, ob sie diese Schriftart bereits installiert haben oder nicht.

Um die Ladezeiten Ihrer Website zu verkürzen, werden nur westliche Zeichen in die eingebettete Schriftart eingefügt, es sei denn, Sie benutzen auch andere Zeichen.

Beim Export oder bei der Vorschau eines Website-Dokuments, in dem Schriftarten verwendet werden, die nicht websicher sind, wird Designer Pro eine Warnung anzeigen, die diese Schriftarten, die in Ihre Website eingebettet werden, auflistet. Damit werden Sie darauf hingewiesen, dass Ihre Website eingebettete Schriftarten enthält. Mit **DATEI** > **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN...** können Sie sich auch anzeigen lassen, welche Schriftarten mit welchen Berechtigungen im Dokument verwendet werden. Siehe Schriftart-Berechtigungen (siehe Seite 297) für mehr Informationen.

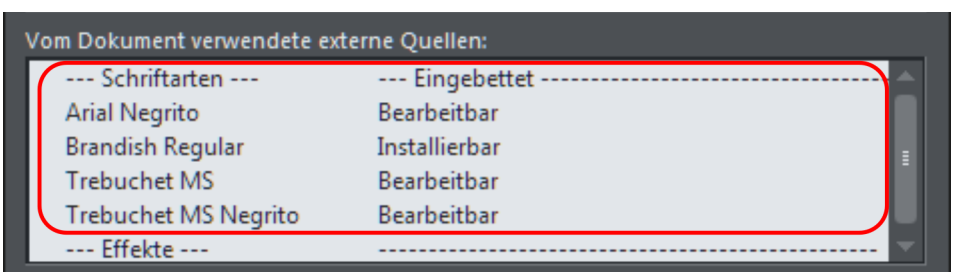
Einige Schriftarten dürfen nicht in ein Dokument oder eine Website eingebettet werden. Designer Pro erkennt solche Schriftarten und wird eine separate Warnung anzeigen, wenn Sie versuchen, solche Schriftarten in Ihrem Website-Dokument zu verwenden. Sie sollten dann auf eine andere Schriftart wechseln, die entweder websicher ist, eine Google-Schriftart oder eine Schriftart, die das Einbetten erlaubt,

Schriftart-Berechtigungen

Beim Einbetten von Schriftarten gibt es vier Stufen an Berechtigungen für die Schriftarten-Nutzung in Abhängigkeit von den Lizenzbestimmungen. Dies sind die vier Stufen...

1. **Installierbar** - diese Stufe erlaubt am meisten Schriftarten dürfen im Dokument eingebettet werden und permanent auf dem Computer des Besuchers installiert werden.
2. **Bearbeitbar** - Die Schriftart darf im Dokument eingebettet werden, aber nur vorübergehend im System benutzt werden.
3. **Drucken und Vorschau** - Schriftarten dürfen im Dokument eingebettet werden, aber nur zum Drucken und für die Vorschau.
4. **Eingeschränkt** - Die Schriftart darf nicht in das Dokument eingebettet werden.

Neben den Warnhinweisen zeigt Designer Pro eine Liste der Schriftarten an, die ins Dokument eingebettet werden, die Stufe der Berechtigung lässt sich in den **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN** anzeigen. Öffnen Sie dazu **MENÜ DATEI** > **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN...** .



Der Dialog Dokumenteigenschaften zeigt die Schriftarten mit ihren Einbettungs-Berechtigungen an.

Füllungen

Füll-Werkzeug

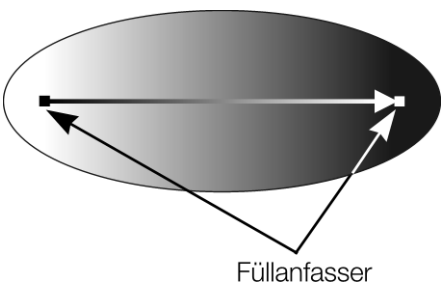
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen



Die Vorgehensweise beim Erzeugen einer Füllung ist für alle Arten von Füllungen fast gleich:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die Füllungen anwenden möchten.
2. Wechseln Sie zum **FÜLL-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **EINFARBIG** aus dem Menü aus.
4. Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über das Objekt, um die Füllung zu erstellen. Ziehen Sie an den Füllanfassern, um Größe und Position der Füllung anzupassen.

Xara Designer Pro X zeigt eine interaktive Vorschau, während Sie ziehen.



Beim Ziehen wird ein Füllpfeil erstellt, der die Richtung der Füllung anzeigt. Füll-Anfasser können ausgewählt und verschoben werden, um Position und Winkel der Füllung zu verändern.

Füllungen einfärben

Wählen Sie einen der Anfasser aus und klicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**, um eine neue Farbe zu wählen. Um zwischen den Anfassern zu wechseln, drücken Sie die Tabulator-Taste.

Infoleiste des Füll-Werkzeugs



1. Füllungstyp
2. Füllungs-Kachelung
3. Füllungseffekt
4. Bitmapname
5. Profil

6 Füllanfasser/Auflösung

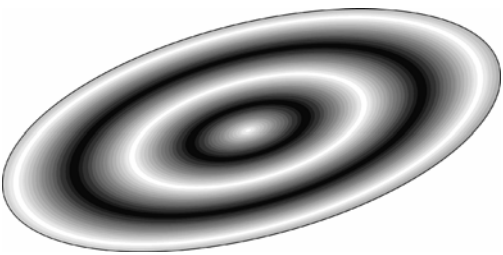
7 Anfasserfarbe/Körnung

FÜLLUNGSTYP lässt Sie zwischen verschiedenen Arten wählen.

- mit markiertem Objekt, wird die Füllung auf das Objekt angewendet;
- ohne ausgewähltes Objekt wird der aktuelle Füllungstyp gesetzt, der für neu gezeichnete Objekte verwendet wird.

FÜLLUNGS-KACHELUNG wird meist bei Bitmap- oder Fraktalfüllungen verwendet. Dies wird auch im Abschnitt Bitmap-Füllungen beschrieben. Füllungs-Kachelungen definieren, ob sich die Füllung wiederholt. Es gibt folgende Optionen:

- Einfach: Die Füllung wird einmal verwendet, egal wie groß das Objekt ist.
- Wiederholt: Die Füllung wird wiederholt um das gesamte Objekt auszufüllen.
- Wiederholt invertiert: Dies steht nur für Fraktal- und Bitmapfüllungen zur Verfügung und ist eine Variante der normalen Wiederholung. Jedoch ist jede zweite Kachel umgekehrt.



Allein kegelförmige Füllungen können grundsätzlich nicht „gekachelt", also wiederholt, werden. Alle anderen Füllungstypen unterstützen diese Funktion. Damit können einige ziemlich interessante Effekte erzielt werden.

Eine Ellipse mit einer sich wiederholenden elliptischen Füllung

FÜLLEFFEKT wird für alle Füllungstypen verwendet, außer Drei- und Vierfarb-Füllungen. Er legt fest, wie die Füllfarbe vom Anfang zum Ende verläuft:

- **VERLAUF**: überblendet linear zwischen zwei Farben.
- **REGENBOGEN**: überblendet an der kürzesten Kante des HSV-Farbrades. Beispielsweise läuft eine Überblendung von Gelb nach Cyan dann über Gelb, Grün, Cyan.

Diese Option hat keine Auswirkungen bei Schwarz, Weiß oder Graustufen.

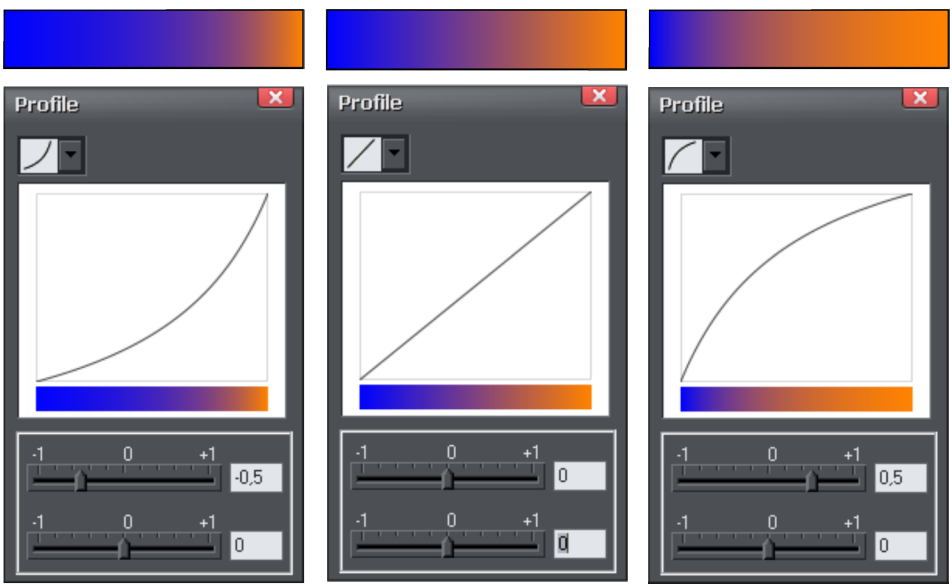
- **ALT REGENBOGEN**: ähnlich wie Regenbogen, außer dass die Überblendung an der längsten Kante des Farbrades entlang läuft. Gelb nach Cyan läuft dann z. B. über Gelb, Rot, Magenta, Blau, Cyan.

BITMAPNAME öffnet ein Dropdown-Menü mit Vorschaubildern aller Bitmaps in der **BITMAP-GALERIE**. Aus diesem können Sie die gewünschte Bitmap auswählen.

FÜLLUNGSPROFIL: Ändern Sie hier die Rate des Verlaufs zwischen Start- und Endpunkt der Füllungen. Anwendbar ist dies auf alle Füllungen außer „Flache Füllung“, „Dreifarb“, „Vierfarb“ und Bitmap-Füllungen (bei Bitmaps mit Halbton-Farbprofil allerdings schon).

So wird das Füllungsprofil geändert:

1. Wählen Sie das gefüllte Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des Füll-Werkzeuges klicken Sie auf **PROFIL**. Dies öffnet den Dialog des **PROFILS**.
3. Entweder es wird ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste verwendet, oder man erstellt ein eigenes. Die oberste Einstellung im Dropdown-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Füllung.



Zeigt drei verschiedene Füllungen von Blau nach Orange samt der zugehörigen Profildialoge. Mittig ist ein linearer Übergang zu sehen.

FÜLLANFASSER: Zeigt, ob Anfangs- oder Endanfasser ausgewählt wurden. Bei einfarbigen Füllungen ist dieses Feld leer.

BITMAPAUFLÖSUNG (nur bei Bitmap- und Fraktalfüllungen): Zeigt die Auflösung einer Bitmap an (solange kein Füllanfasser angewählt ist). Es kann auch ein entsprechender numerischer Wert eingegeben werden. Niedrige Auflösungen zeigen die einzelnen Pixel der Bitmap. Es wird selten eine Auflösung über 150 dpi benötigt – auch wenn es sich um Schriften handelt.

FÜLLANFASSER-FARBE (außer Bitmap-Füllungen): zeigt die Farbe, welche auf den momentan ausgewählten Anfasser angewendet wurde.

Farben einer Füllung ändern

Um die Farbe einer Füllung zu ändern:

- Ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der **FARBLEISTE** auf einen Füllanfasser. (Sie müssen den Anfasser vorher nicht auswählen.)
- Oder ziehen Sie die Farbe per Drag & Drop auf das Objekt. Jede Füllung hat eine gedachte Mittellinie. Wird die Farbe auf der Seite abgesetzt, auf welcher sich der Anfangs-Anfasser befindet, wird die entsprechende Farbe für den Anfang benutzt; wird sie auf der Seite des End-Anfasser abgesetzt, wird die dortige Farbe definiert.
- Sie können auch bei markiertem Anfasser (wird als hervorgehoben dargestellt) auf die Farbe klicken. Sie können mit der Tabulator-Taste zum anderen Anfasser wechseln und dann auf die gewünschte Farbe klicken.

Die Farbleiste wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209) beschrieben.

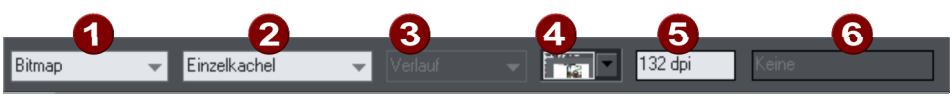
Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen

So ändern Sie die Richtung und Größe des Verlaufs einer Füllung:



1. Bewegen Sie den Zeiger über den Anfasser, den Sie bewegen möchten. Wenn der Zeiger über dem Anfasser steht, ändert er sein Aussehen.
2. Ziehen Sie am Anfasser.

Bitmap-Füllungen



1. Fülltyp
2. Füllungs-Kachelung
3. Nicht verwendet
4. Bitmap-Name
5. Auflösung
6. Nicht verwendet

Die Bitmap-Galerie wird unter „Bitmap-Galerie“ (siehe Seite 359) im Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ beschrieben, die Füll-Galerie finden Sie weiter unten (siehe Seite 305).

Bitmap-Füllungen sind eine der leistungsfähigsten Füllungsarten. Jedes Foto und jede Textur kann als Füllung für jede Form verwendet werden, wobei Sie Größe,

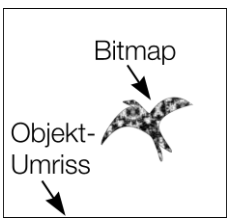
Drehwinkel, Position und Kachelverhalten einstellen können. Bitmap-Füllungen können außerdem eingefärbt werden. Alle möglichen Arten von Bitmaps können als Füllung genutzt werden, einschließlich JPEG-Fotos und Alpha-Kanal-Bitmaps (halbtransparente Bitmaps).

Wenn Sie ein Foto in Xara Designer Pro X importieren (z. B. ein JPEG oder PNG), erscheint es als Form mit Bitmap-Füllung. Sie sehen es als „Foto" in der Statusleiste – im Endeffekt ist es aber das gleiche wie eine Form mit einem Foto als Bitmap-Füllung.

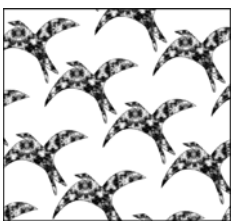
Sie füllen folgendermaßen eine Form mit einer Bitmap oder einem Foto:

- Ziehen Sie eine Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** oder dem Windows Explorer über eine Form und halten Sie beim Fallenlassen die Umschalt-Taste gedrückt.
- Ziehen Sie eine Füllung aus der **FÜLL-GALERIE** auf Ihre Form (die Umschalt-Taste muss nicht gedrückt werden).
- Wählen Sie in der Infoleiste des Füll-Werkzeugs aus dem linken Menü „Bitmap" und dann die gewünschte Bitmap aus dem Auswahlmenü (hier werden nur bereits geladene Bitmaps angezeigt).

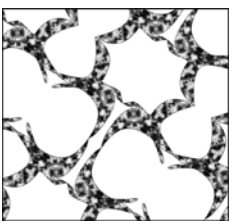
Ein Objekt kann einfach oder gekachelt gefüllt werden (dies sind Wiederholungen der Bitmap).



Einfache Füllung (Foto)



Wiederholt gekachelt



Umgekehrt wiederholt - Die Kacheln passen perfekt zusammen.

Bitmap-Füllungen ersetzen

Ist eine Form bereits mit einer Bitmap oder einem Foto gefüllt, können Sie diese ersetzen, indem Sie eine neue Bitmap aus dem Windows Explorer auf Ihre existierende Bitmap ziehen. Das neue Bild wird an die Form „optimal angepasst", so dass es genau hineinpasst. Normalerweise werden dadurch auch alle anderen Versionen des Bildes auf der aktuellen Seite ersetzt. Wenn Sie beim Ersetzen die Strg-Taste gedrückt halten, wird jedoch nur das Bild ausgetauscht, auf das Sie Ihre Bitmap fallen lassen.

Wenn Sie die **UMSCHALT**-Taste während des Ersetzens gedrückt halten, werden Position, Skalierung und Ausrichtung der Bitmap-Füllung beibehalten.

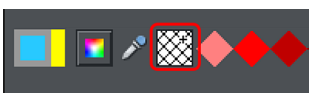
Bitmap-Füllung einfärben

Die Bitmap-Füllung kann gefärbt werden, was üblicherweise „Halbtontechnik“ genannt wird (technisch handelt es sich um Halbton-Farbe).

- Wählen Sie im **FÜLL-WERKZEUG** einen der Füll-Anfasser und eine Farbe oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**.
- Drücken Sie die Tabulator-Taste, um den anderen Füll-Anfasser auszuwählen.

Hinweis: Bei einem schwarzen und einem weißen Anfasser wird die Bitmap-Füllung in ein Graustufen-Halbtonbild konvertiert.

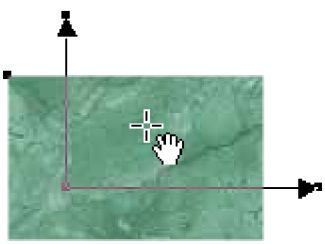
- Um die Farbe wieder zu entfernen, wählen Sie **KEINE FARBE** für jeden Füllanfasser. Dadurch werden die Originalfarben der Bitmap zurückgebracht.



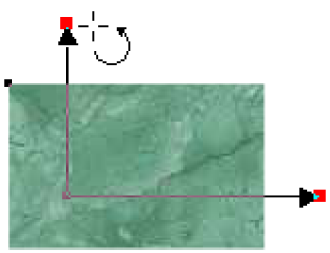
Auf der **INFOLEISTE** wird die **AUFLÖSUNG** angegeben, die durch Bewegen der Füllanfasser oder numerische Eingabe definiert werden kann.

Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen

Wenn Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf eine mit einem Bitmap gefüllte Form klicken und die Maus ziehen, wird eine neue Bitmap-Füllung mit Zentrum am angeklickten Punkt angelegt. Wenn Sie zusätzlich „Strg“ gedrückt halten, beschränken Sie den Drehwinkel, so dass es einfach ist, eine aufrechte Bitmap-Füllung zu erstellen.



Ist die Füllung angelegt, können Sie sie innerhalb der Form verschieben, indem Sie mit gehaltener Maustaste über das Bild ziehen.



Sobald die Maus über die äußeren Füllanfasser geführt wird, ändert sie sich in ein Dreh-Symbol. Durch das Ziehen an den äußeren Anfassern wird die Bitmap-Füllung skaliert und gedreht, das Seitenverhältnis wird dabei beibehalten. Mit gedrückter Umschalt-Taste können Sie die horizontalen und vertikalen Seiten unabhängig voneinander verändern und damit die Füllung verzerren. Die Infoleiste zeigt die Auflösung der Füllung (Sie können diese und damit auch die momentane Bitmapgröße durch numerische Eingabe eines neuen Wertes ändern).

Fraktalfüllungen

Xara Designer Pro X bietet zwei Arten von Fraktalfüllungen, welche durch einen mathematischen Algorithmus so erstellt werden, dass sie eine natürliche Textur wiedergeben. Besonders gut eignen sie sich, um Himmel, Wolken oder natürliche Oberflächen zu simulieren.

Jedes Mal, wenn Sie eine neue Fraktalfüllung erstellen, wird ein neues Muster generiert. Um ein bestehendes Fraktal mit einem neuen Muster zu versehen, wählen Sie nochmals **FRAKTALWOLKEN** bzw. **FRAKTALPLASMA** aus dem Füll-Menü.



Die **FRAKTAL-KÖRNUNG** in der **INFOLEISTE** steuert die Grobheit des Musters. Niedrige Werte ergeben weiche, fließende, hohe Werte eher raue Muster.

Wie gewohnt kann auch direkt an den Füllanfassern gezogen werden, um Größe und Position anzupassen. Um die Auflösung und Größe zu sehen, müssen alle Füllanfasser abgewählt sein (klicken Sie neben einen Anfasser).

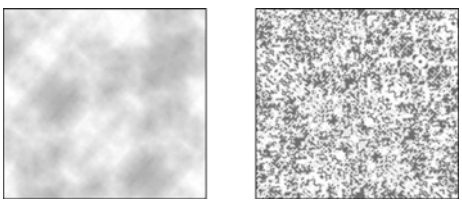


Abb.: Fraktalwolken-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 1, rechts 50.

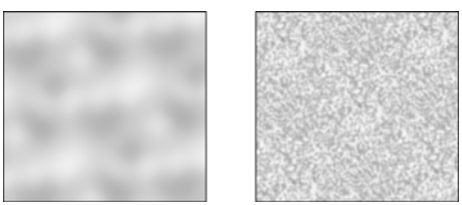


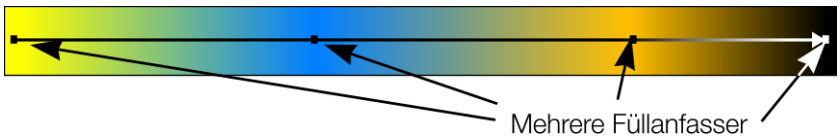
Abb.: Fraktalplasma-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 5, rechts 50.

Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen **KÖRNUNG** und **AUFLÖSUNG**. Die **KÖRNUNG** definiert wie weich und fließend das Muster erscheint. Die **AUFLÖSUNG** definiert die Größe der Bitmap-Kachel, u. a. also auch die Sichtbarkeit der einzelnen Pixel.

Sie können die Start- und Endfarbe einer Fraktalfüllung anpassen. Wählen Sie den Anfasser in der Mitte oder einen der Äußeren und färben Sie den Bereich mittels der Farbleiste ein. Um den Bereich frei von jeder Farbe zu machen, benutzen Sie das Kästchen **KEINE FARBE**.

Mehrfache Farbverläufe

Viele Farbverläufe in Füllungen (linear, kreisförmig, elliptisch, kegelförmig, Diamant) unterstützen mehrstufige Verläufe. Das bedeutet, dass sich Verläufe nicht nur auf zwei Farben – von einer Farbe zur anderen – beschränken müssen, sondern durch mehrere verschiedene Stufen gehen können.



Um eine neue Stufe in den Verlauf zu bringen, wählen Sie das **FÜLL-WERKZEUG**, damit der Füllpfeil sichtbar wird:

- Setzen Sie entweder eine Farbe auf den Pfeil
- oder doppelklicken Sie auf den Füllpfeil, um einen neuen Anfasser zu erstellen, und weisen Sie ihm aus der Farbleiste oder dem **FARBEDITOR** eine neue Farbe zu.

Anfasser können mit der Maus verschoben werden. Ist ein Anfasser angewählt, kann mittels der Tabulator-Taste einfach zum nächsten gewechselt werden. Ist der Farbeditor geöffnet, wird die Farbe des markierten Anfassers angezeigt.

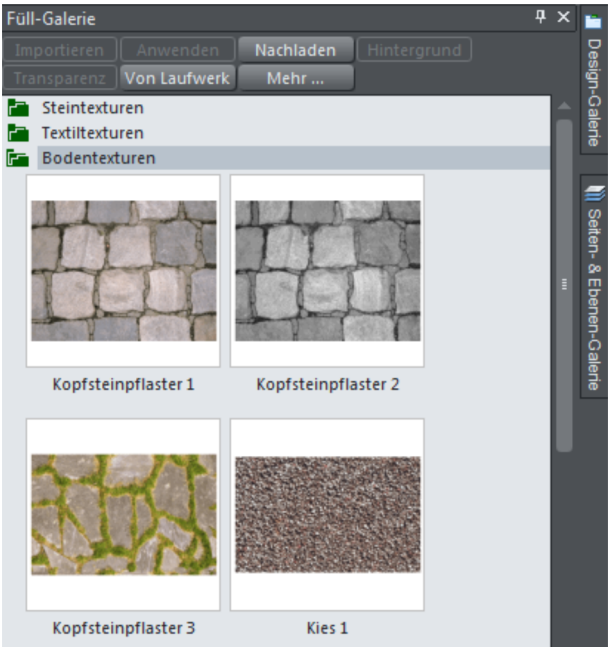
Um einen Anfasser zu löschen, markieren Sie ihn und drücken Sie die Entf-Taste.

Füll-Galerie

Die **FÜLL**-Galerie enthält Bitmap-Texturen, die als Bitmap-Füllungen geeignet sind. Eine Füllung wird nur in den Speicher geladen, wenn sie auch verwendet wird.

Anzeige der **FÜLL**-Galerie:

- Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FÜLL-GALERIE**.
- Oder drücken Sie Umschalt+F11.



IMPORTIEREN: Importiert die gewählte Bitmap in das Dokument. Eine Kopie davon erscheint in der **BITMAP-GALERIE**. Sie können die Bitmap auch auf einen leeren Teil der Seite ziehen. Dies ist in der Regel einfacher, als auf **IMPORTIEREN** zu klicken.

ANWENDEN: Importiert und wendet die Bitmap folgendermaßen an:

- Als Bitmap-Füllung auf ein ggf. ausgewähltes Objekt.
- Oder, wenn keine Objekte ausgewählt sind, wird die Bitmap in das Dokument als neues Foto-Objekt eingefügt.

Die Bitmap kann auch per Drag & Drop auf ein Objekt gezogen werden, um sie als Bitmap-Füllung zu verwenden.

Es gibt Unterschiede beim Hineinziehen einer Bitmap von der **BITMAP**- und der **FÜLL-GALERIE** ins Dokument: Beim Ziehen und Ablegen von Bitmaps aus der **FÜLL-GALERIE** auf Formen, um diese zu füllen, werden die Füllungen gekachelt, anstatt die Bitmap in die Form einzupassen. Dieses unterschiedliche Verhalten gegenüber dem Ziehen und Ablegen aus der Bitmap-Galerie erfolgt deshalb, da Bitmaps aus der Füll-Galerie normalerweise als Texturen verwendet werden und diese gekachelt verwendet werden sollen und nicht eingepasst.

TRANSPARENZ: importiert und fügt die ausgewählte Bitmap als Transparenz ein:

- Als Bitmap-Transparenz auf ein ausgewähltes Objekt.
- Oder die Bitmap wird als Standardattribut für Transparenzen definiert.

NACHLADEN: Lädt kostenlose Füllungen vom Xara-Server.

HINTERGRUND: Wählt die ausgewählte Füllung als Seitenhintergrund.

VON LAUFWERK: Sucht nach neuen Füllungen von CD oder Festplatte.

MEHR: Erlaubt einige Einstellungen der Vorschaugröße, Infos über die Bitmaps sowie Funktionen zum Finden und Sortieren der Füllungen.

LADEN ANHALTEN: Wenn Sie eine recht langsame Internetverbinding haben, ist es hin und wieder sinnvoll, das Herunterladen anzuhalten, um später damit fortzufahren.

Suchen & Sortieren ist im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 72) beschrieben.

„Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 72) enthält auch allgemeine Informationen über Galerien.

Transparenz



Das **TRANSPARENZ**-Werkzeug bestimmt, wie durchsichtig Objekte und Farben sind und wie sehr das Darunterliegende durchscheint.



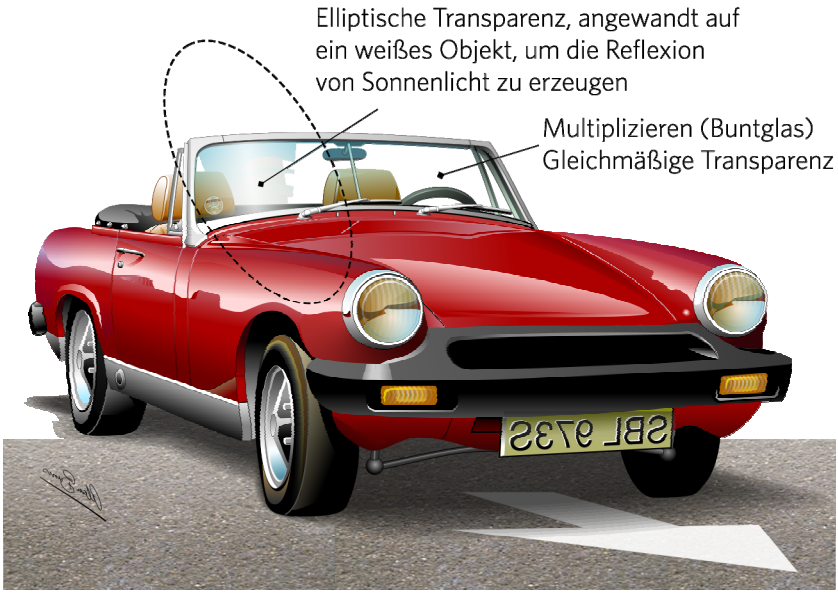
1. Form
2. Transparenztyp
3. Kachelung
4. Bitmap-Name
5. Profil
6. Anfasser/Auflösung
7. Transparenz-Stärke

Es kann jeder Grad, von vollkommen transparent bis absolut deckend, eingestellt werden. Designer Pro bietet außerdem, im Gegensatz zu anderen Programmen, eine Auswahl transparenter Farbverläufe.

Einfache Transparenz und transparente Verläufe können auf alle Objekte einschließlich Bitmaps angewendet werden.

Einige Anwendungen von Transparenzen:

- Wasser oder Glas simulieren.
- Überall dort wo Sie Objekte ineinander oder in den Hintergrund übergehen lassen möchten.
- Wolken oder Dunst - fraktale Transparenzen sind dafür besonders gut geeignet.
- Mit speziellen Transparenztypen können Sie Objekte und Fotos aufhellen, abdunkeln und Spezialeffekte erschaffen.
- Schlaglichter und Reflexionen erzeugen



Die Windschutzscheibe wurde mit mehreren, übereinandergelegten Objekten mit verschiedenen Transparenzen erstellt. Die Spiegelung ist in der Mitte 100% Weiß deckend und wird elliptisch ausgeblendet.

Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz

Eine „gleichmäßige Transparenz" ist deshalb gleichmäßig, weil alle Teile des Objekts im selben Maß transparent sind – im Gegensatz zur Verlaufstransparenz. So erstellen Sie eine gleichmäßige Transparenz:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: F6).
3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste.

Xara Designer Pro X bietet eine Vorschau in Echtzeit. Während Sie den Regler bewegen, verändern sich alle entsprechenden Objekte im Dokument, so dass Sie den Effekt sofort sehen können.

Verlaufstransparenz anwenden

Eine Verlaufstransparenz funktioniert ähnlich wie ein Farbverlauf. Mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** ziehen Sie einfach über das Objekt, um eine verblassende Transparenz zu erstellen. Ähnlich wie bei den Füllungen gibt es eine Palette mit mehreren Transparenz-Varianten, wobei **LINEAR** die einfachste ist. Außerdem finden Sie **KREISFÖRMIG, ELLIPTISCH, KEGELFÖRNIG, FRAKTAL, BITMAP** und einige mehr.

Eine Verlaufstransparenz wird wie folgt erstellt:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

2. Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und ziehen Sie über die Objekte, um eine verblassende, lineare Transparenz zu erstellen.
3. Aus dem Auswahlmenü der Infoleiste können Sie alternative Transparenz-Varianten wählen.

Die Position und die Stärke der Transparenz können Sie über den Füllanfasser am Objekt verändern.

Hinweis: Lesen Sie auch das Kapitel „Füllungen" (siehe Seite 298), um mehr über das Arbeiten mit Füllanfassern und die verschiedenen Varianten von Füllungen (hier: Transparenzen) zu erfahren.

Mehrstufiger Transparenzverlauf

Man kann neben mehrstufigen Füllverläufen auch mehrstufige Transparenzverläufe erzeugen. So können Sie Ihre Transparenz z. B. von 50 % durchsichtig zu 25 % durchsichtig zurück zu absolut blickdicht, usw. verlaufen lassen.

Sie können bei jeder Stufe einen anderen Transparenz-Wert festlegen, indem Sie einen Anfasser auswählen und den Transparenz-Regler einstellen. Doppelklicken Sie auf die Transparenzverlauf-Linie, um eine weitere Stufe hinzuzufügen.

Lesen Sie das Kapitel zu Füllungen (siehe Seite 298), um mehr über die Anfasser zu erfahren.

Transparenztypen

Designer Pro unterstützt die wichtigsten Typen der W3C-Transparenztypen, die auch von vielen anderen Programmen genutzt werden, diese sind:

Normal (Mix)

Die Objektfarbe vermischt sich mit der Farbe der darunter befindlichen Objekte. Der Effekt ist mit dem Aufsprühen einer dünnen Farbschicht auf darunter befindliche Objekte vergleichbar.

Multiplizieren (Buntglas)

Der Effekt wirkt, als ob über das Objekt ein gefärbtes Glas gelegt wird. Er lässt sich für die Simulation von Glas und für ein gezieltes Abdunkeln von Objekten nutzen So werden die Farben durch die Anwendung von „Multiplizieren" beeinflusst:

- Weiß - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Grau & Schwarz: Verdunkelt die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben: Verdunkelt darunter befindliche Farben und erhöht die Sättigung (leichtes rot über leichtes rot ergibt mittleres rot; grün über rot ergibt schwarz).

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Subtraktion im RGB-Farbraum.

Negativ multiplizieren (Bleichen)

Die Funktion "Negativ multiplizieren" hat keinen eindeutigen Bezug zur realen Welt. Sie ist hilfreich für Schlaglichter, wenn die Lichtquelle nicht weiß ist. Farbe des Objektes bei angewendetem Negativ multiplizieren:

- Grau & Weiß - Hellt die Farben in darunter befindlichen Objekten auf.
- Schwarz - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben - Darunter befindliche Farben werden in Richtung ungesättigte Farben aufgehellt. (Helles Rot über hellem Rot ergeben blasses Rot: Grün über Rot ergibt Gelb.)

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Addition im RGB-Farbraum.

Ineinander kopieren

Ineinander kopieren ist eine Kombination aus Multiplizieren und Negativ Multiplizieren und wird allgemein dazu benutzt, den Kontrast in einem Bild zu erhöhen. Die Bereiche im oberen Objekt, in denen das untere Objekt hell ist, werden heller, die Bereiche, in denen das untere Objekt dunkel ist, werden dunkler.

- Grau (dunkler als 50% grau) dunkelt das darunter liegende Bild ab und erhöht dessen Kontrast.
- Grau (heller als 50% grau) hellt das darunter liegende Bild auf und erhöht dessen Kontrast.
- Andere Farben erhöhen den Kontrast und hellen dabei ungesättigte Farben auf und dunkeln gesättigte Farben ab.

Hartes Licht

Äquivalent zu Ineinander kopieren, aber mit vertauschtem unteren und oberen Objekt.

- Weiß - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte, weiß bleibt komplett weiß.
- Schwarz - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte, schwarz bleibt komplett schwarz.

Weiches Licht

Dies ist eine schwächere Variante von Hartes Licht. Sie arbeitet ebenfalls ähnlich wie Ineinander kopieren, allerdings sanfter und weniger grell als Hartes Licht.

Luminanz

Luminanz beeinflusst die „Leuchtkraft" des Bildes. Der Effekt mischt die Helligkeitswerte von oberen und unterem Objekt und ignoriert dabei die Farbwerte.

Farbe

Farbe ist eine Kombination aus Farbton und Sättigung. In etwa das Gegenteil von Luminanz, mischt der Effekt die Farben von oberen und unterem Objekt zusammen und ignoriert dabei die Helligkeitswerte.

Farbig nachbelichten

Ähnlich wie Multiplizieren. „Verbrennt" oder verdunkelt die oben liegenden Objekte, das Bild wird insgesamt dunkler.

Farbig abwedeln

Ähnlich wie Negativ multiplizieren (Bleichen) Hellt unten liegende Objekte auf, das Bild wird insgesamt heller.

Für alle diese Typen steuert der Regler die Stärke der Transparenz von voll deckend (0% Transparenz) zu vollkommen durchsichtig (100%).

Eine einfarbige Transparenz eines Objekts schließt auch dessen Außenlinie mit ein. Verschiedene Transparenzen können dabei nicht gesetzt werden, jedoch kann die Außenlinie mit "keine Farben" oder "keine" Breite ausgeblendet werden. Um ein Objekt mit einer transparenten Füllung und einer nicht-transparenten Außenlinie zu erzeugen, benutzen Sie einen anderen, nicht einfarbigen Transparenztyp.

Siehe Kapitel Arbeiten mit Farben (siehe Seite 209) für mehr Informationen zu Farben.

Optimieren

Siehe Optimieren für mehr Info zur Optimier-Transparenz.

Hinweis: Aus Kompatibilitätsgründen werden alte Designer Pro-Dokumente, die die älteren Transparenztypen enthalten, noch mit ihren alten Namen angezeigt, auch wenn diese Typen in Designer Pro nicht mehr verfügbar sind. Sie sind in der Liste der Transparenztypen mit "(alt)" gekennzeichnet.

Optimieren

Eine Optimier-Transparenz kann Teile Ihrer Zeichnung wie ein Foto mit dem Foto-Werkzeug verändern. Sie können also z. B. eine Form über einen Teil Ihrer Zeichnung zeichnen, Optimier-Transparenz anwenden und dann die Helligkeit des Bereichs der Zeichnung, der von der Form überdeckt wird, ändern.



Optimier-Transparenz anwenden

1. Wählen Sie eine Form aus, auf die Sie die Optimier-Transparenz anwenden möchten.
2. Wechseln Sie ins Transparenz-Werkzeug und wählen Sie in der Infoleiste **OPTIMIEREN** als **TRANSPARENZTYP**.
3. Die Form scheint von Ihrer Seite verschwunden zu sein. Dies scheint so, weil sie nun Foto-Verbesserungen auf darunter liegende Formen anwendet. Standard-Einstellung ist jedoch, dass die Werte keine Auswirkung auf darunter liegende Objekte haben. Deswegen sehen Sie die Form nicht. Ausgewählt sollte die Form trotzdem sein.
4. Wechseln Sie ins Foto-Werkzeug. Regeln Sie die Helligkeit mit dem Regler in der Infoleiste hoch. Der Bereich unter Ihrer Form wird nun heller als der Bereich außerhalb.
5. Sie können die Helligkeit, Kontrast, Sättigung und Temperatur anpassen.

6. Wenn Sie die Form verschieben oder verändern, wird die Veränderung jeweils auf den Bereich unter der Form angewendet.

Normalerweise sollten Sie die Form mit dem Randunschärfe-Werkzeug (siehe Seite 194) etwas ausblenden, damit die Übergänge zwischen Form und dem Rest der Zeichnung sanft sind.

Profil

Ändern Sie hier den Verlauf zwischen Start- und Endpunkt der Transparenz. Dies gilt für alle verlaufenden Transparenzen, außer Dreipunkt- und Vierpunkt-Transparenzen (bei welchen diese Option nicht zur Verfügung steht).

So wird das Profil einer Transparenz geändert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGES** wählen Sie **PROFIL**.
3. Im Dialog wählen Sie entweder ein vordefiniertes Profil aus dem Drop-Down-Menü oder erstellen ein eigenes. Die oberste Einstellung im Drop-Down-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Transparenz.

Anfasser/Auflösung

Ist ein Anfasser ausgewählt, wird er in dieser Box gezeigt. Ist kein Anfasser markiert, wird der dpi-Wert einer Bitmap-Transparenz gezeigt.

Bitmaps

Hinweis: **BITMAP**- und **FÜLL-GALERIE** werden im Kapitel „Arbeiten mit Bitmaps“ beschrieben.

Wenn Sie den Transparenztyp **BITMAP** gewählt haben, wird anfangs eine Standard-Bitmap verwendet. Klicken Sie auf **BITMAP-NAME** in der Infoleiste der Transparenz oder verwenden Sie die **BITMAP**- und **FÜLL-GALERIE**, um die Bitmap auszutauschen. Klicken Sie in der Galerie auf **TRANSP** oder benutzen Sie Drag & Drop.

In der Grundeinstellung sind die hellen Farben in der Bitmap die durchscheinendsten. Natürlich kann dies später angepasst werden.

Transparenz auf mehreren Objekten

Wenn eine Gruppe von Objekten mit einer Transparenz belegt wird, wird die gesamte Gruppe wie ein Objekt behandelt und transparent dargestellt. Sind die Objekte hingegen nicht gruppiert, kann eine separate Transparenz auf jedes einzelne Objekt

gelegt werden, so dass ein völlig anderer Effekt entsteht, wenn sich Objekte überlagern.



Abb.: Individuelle Transparenz (links) oder Gruppentransparenz (rechts)

Individuelle und Gruppentransparenzen mischen

Sie können mit der eben beschriebenen Methode komplexe Kombinationen von Transparenzen kreieren. Beispielsweise könnten Sie zuerst 50% Transparenz auf ein Objekt legen, um es dann mit anderen Objekten zu gruppieren und nochmals über die gesamte Gruppe eine Transparenz zu legen. Dies funktioniert auch in umgekehrter Reihenfolge. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste auf ein entsprechendes Objekt klicken, kann jedes einzeln verändert werden.

Gruppentransparenz bei Überblendungen

Hinweis: Weitere Information zu Überblendungen finden Sie im Kapitel „Überblendungen“ (siehe Seite 341).

Wird ein Objekt, das Teil einer Überblendung ist, mit einer Transparenz versehen, wirkt sich diese auf die gesamte Überblendung aus. Sie wird wie eine Gruppentransparenz behandelt.



Wenn Sie möchten, dass jedes Objekt separat transparent wird, legen Sie die Transparenz zuerst auf die beiden Ausgangsobjekte der Überblendung und überblenden Sie dann.



Deckkraft-Masken

Wie bereits erwähnt, kann man mit dem Transparenz-Werkzeug entweder flache oder abgestufte Transparenzen auf Objekte oder Gruppen legen. Manchmal brauchen

Sie aber mehr Möglichkeiten für die Transparenz (oder Deckkraft) eines Objekts. Deckkraft-Masken helfen Ihnen dabei.

Deckkraft-Masken benutzen ein Objekt oder eine Gruppe, und bestimmen durch die Farbe dieser Objekte (normalerweise die Abstufung von Schwarz bis Weiß), welche Teile eines anderen Objekts transparent oder undurchsichtig sein sollen.



Originale Zeichnung einer Uhr



Uhr als Deckkraft-Maske auf einem Rechteck

Zeichnen Sie zunächst die Formen, die die Deckkraft festlegen sollen (die Deckkraft-Maske). Dies können einfache Formen, Überblendungen oder auch komplexe, gruppierte Zeichnungen sein. Schwarz wird zu 100 % transparent, weiß zu 100 % deckend, alle Farbtöne dazwischen erzeugen einen entsprechenden Grad an teilweiser Transparenz.

Sie haben zwei Möglichkeiten, Deckkraft-Masken auf andere Objekte in Ihrer Zeichnung anzuwenden (beide führen zu gleichen Ergebnissen). Wenn Sie das **FORMRADIER-WERKZEUG** mit weichem Pinsel verwenden, wird zum Radieren eine Deckkraft-Maske mit Ihren Pinselstrichen auf den gewählten Objekten erstellt.

Anwenden mit der Zwischenablage

Wählen Sie das Objekt, das die Maske sein soll und kopieren Sie es in die Zwischenablage. Wählen Sie dann das Objekt, Foto oder die Gruppe, auf die die Maske angewendet werden soll und führen Sie den Menübefehl **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN** > **DECKKRAFT-MASKE EINFÜGEN** aus. Es gibt zwei Optionen: die erste fügt die Deckkraft-Maske in der Mitte des ausgewählten Objekts ein. Die zweite, **DECKKRAFT-MASKE AN POSITION EINFÜGEN**, fügt die Deckkraft-Maske an der ursprünglichen Position der Maske ein.

Direkt anwenden

Platzieren Sie das Objekt, auf das die Maske angewendet werden soll, hinter den Objekten, die die Maske bilden. Wählen Sie dann alle Objekte zusammen aus und führen Sie den Befehl **ANORDNEN** > **DECKKRAFT-MASKE ANWENDEN** aus.

Das hinterste Objekt wird als Ziel der Maske verwendet, alle anderen Objekte bilden die Deckkraft-Maske. Soll eine Maske auf mehrere Objekte angewendet werden, so müssen diese vorher gruppiert und hinter den Masken-Objekten platziert werden.

Sie haben jetzt eine spezielle Gruppe gebildet: die Deckkraft-Maskengruppe.

Weiches Radieren mit dem Formradier-Werkzeug



Wählen Sie die Objekte, die Sie radieren möchten, wechseln Sie ins **FORMRADIER-WERKZEUG** (siehe Seite 433) und setzen Sie die Randunschärfe höher als 0 (0 bedeutet „hartes Radieren“, was Objekte permanent beschneidet und keine Deckkraft-Maske verwendet). Wählen Sie eine passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie über die Objekte. Es wird automatisch eine Deckkraft-Maske erzeugt, bei der Ihre Striche als Maske verwendet werden.

Bearbeiten innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe

Sie können Objekte innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe direkt auf der Zeichnung auswählen. Sie wählen die maskierten Objekte (nicht die Objekte, die die Maske bilden) aus, indem Sie sie mit gehaltener Strg-Taste anklicken. Um die Maskenobjekte direkt auszuwählen, klicken Sie sie mit gehaltener Strg- und Alt-Taste an. Der erste Klick wählt die die gesamte Deckkraft-Masken-Gruppe aus, der zweite Klick wählt die Gruppe der Maskenobjekte aus, so dass Sie die gesamte Maske innerhalb der Gruppe umher bewegen können. MIt einem weiteren Klick wählen Sie dann einzelne Maskenobjekte aus.

Sie können auch jedes Objekt innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe mit der Seiten- & Ebenen-Galerie auswählen, in ihr wird die gesamte Struktur der Gruppe abgebildet.

Es kann schwierig sein, Änderungen am maskierten Objekt oder der Maske vorzunehmen, so wie sie auf der Programmoberfläche angezeigt werden. Daher können Sie diese jeweils in einer eigenen Unterdokument-Ansicht bearbeiten, genau wie das Bearbeiten innerhalb einer normalen Gruppe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Deckkraft-Masken-Gruppe und wählen Sie **DECKKRAFT-MASKENGRUPPE ÖFFNEN**, um nur die maskierten Objekte zu bearbeiten (oder doppelklicken Sie auf die Deckkraft-Maskengruppe). Oder Sie wählen **DECKKRAFT-MASKE** > **DECKKRAFT-MASKE ÖFFNEN** aus dem Kontextmenü, um nur die Objekte zu bearbeiten, die die Deckkraft-Maske bilden.

Erweiterte Optionen

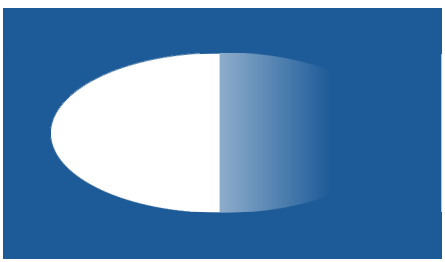
Beim Rechtsklick auf eine Deckkraft-Maskengruppe gibt es im Kontextmenü ein Untermenü **DECKKRAFT-MASKE**, welches folgende Befehle enthält:

Deckkraft-Maske öffnen

Siehe oben, die Deckkraft-Maske wird in einer separaten Dokumentenansicht zur Bearbeitung geöffnet.

Deckkraft-Maske invertieren

Die Art der Transparent der Deckkraftmasken-Gruppe wird umgekehrt, so dass transparente Teile undurchsichtig werden und umgekehrt. Dadurch werden auch die weiter unten beschriebenen Optionen Masken-Clip und Invertiert geändert, denn das komplette Umkehren der Deckkraft-Masken-Gruppe ändert auch diese Einstellungen.



Ursprüngliche Deckkraft-Maske



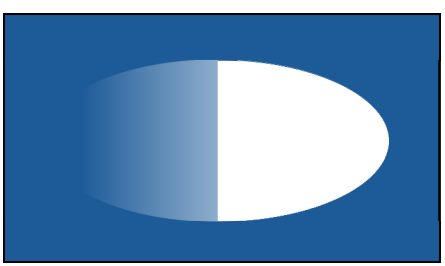
Invertiert

Deckkraft-Maske von Auswahl entfernen

Diese Operation löst die maskierenden Objekte aus der Deckkraft-Maskengruppe heraus und macht sie zu normalen Objekten auf der Seite, die Deckkraft-Maskengruppe wird zu einer normalen Gruppe.

Masken-Clip (Strg + Alt + C)

Über diese Option wird die Deckkraft-Maskengruppe von den Rändern der Maskenobjekte beschnitten.



Unbeschnitten (Standard)



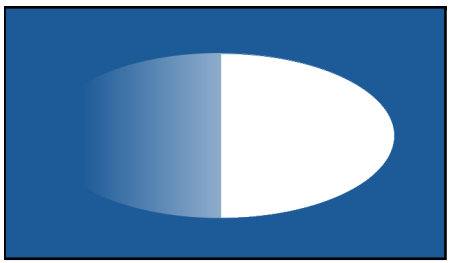
Von Maskenobjekt beschnitten

Nur Alpha benutzen (Strg + Alt + A)

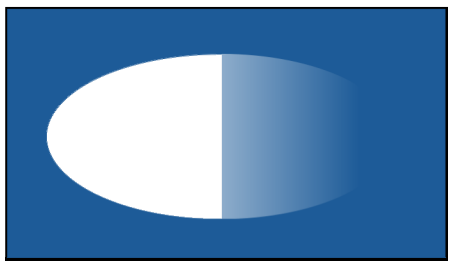
Hierdurch ignoriert die Deckkraft-Maske die Farbsättigung und benutzt nur die Transparenz der Maskenobjekte, um die Transparenz der Deckkraft-Maskengruppe zu bestimmen.

Invertiert (Strg + Alt + V)

Die Art, wie die Transparenz der maskierenden Objekte benutzt wird, wird invertiert.



Standard



Invertiert

Lesen Sie im Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 349) ein Beispiel für Deckkraft-Masken und weitere Tipps.

Kanten

Kanten-Werkzeug



Das **KANTEN**-Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F3) erzeugt an einem Objekt den Eindruck von räumlicher Tiefe.

Kanten sind nicht pixelbasiert und deswegen unabhängig von Ihrer Auflösung. Sie können also verlustfrei vergrößert werden.



1. Kantentyp
2. Schieberegler-Typ
3. Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
4. Außenkante
5. Innenkante
6. Verbindungsart

Die meisten Objekttypen können mit Kanten versehen werden. Ausnahmen sind:

- Ein bestimmter Teil eines Textblocks (z. B. ein einzelner Buchstabe). Die Kante wird dann immer auf den gesamten Text gesetzt.
- Die Kurve an der sich ein Textblock ausrichtet.
- Objekte mit Konturen
- Live-Effekt – die Kante wird entweder vor der Anwendung des Effekts erstellt, wenn der Effekt „Live“ ist, oder: Ist der Effekt „gesperrt“, wird er auf die gesamte Umrissgröße (also außerhalb der Kante) angewendet.

Kante erstellen

So erstellen Sie eine Kante:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der **KANTENTYP**-Liste aus.

Hinweis: KEINE entfernt jegliche Kantenform.

Kanten modifizieren

Sie können folgende Modifikationen einer Kante vornehmen:

- Form, Richtung und Größe der Kante
- Richtungswinkel und Einfallwinkel des Lichts

Kantenausrichtung

Ein Objekt kann Außen- und Innenkanten haben. Außenkanten vergrößern Objekte, Innenkanten ändern die Objektgröße nicht.

So ändern Sie die Kantenausrichtung:



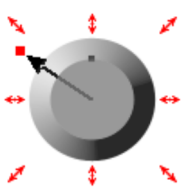
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie die Schaltfläche **INNENKANTE** oder **AUßENKANTE.**

Lichtquelle ändern

Der Kanteneffekt wird durch einen Lichtschimmer auf dem Objekt und eine Hervorhebung der Objektform (Typus der Kante) erzeugt. Sie können die Richtung (Lichtrichtungswinkel) und die Höhe (Lichteinfallswinkel) der Lichtquelle sowie seine Stärke (Kontrast) genauer bestimmen.

So ändern Sie den Lichtrichtungswinkel (d. h. die horizontale Ausrichtung der Lichtquelle auf der X/Y-Achse):

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an der Pfeilspitze, um die Position der Lichtquelle zu ändern.



Hinweis: Die Mitte des Pfeils kann nicht bewegt werden, nur die Spitze.

Für exakte Winkel wählen Sie aus der Liste der **SCHIEBEREGLERTYPEN** den **LICHTRICHTUNGSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewendet. Ein Ziehen am Pfeil bewirkt lediglich das Ändern der Objektkante (oder mehrerer), auf die sich der Pfeil bezieht.

Lichtstärke ändern (Kontrast)

So ändern Sie die Stärke der Lichtquelle:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **KONTRAST**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewandt. Die verwendeten Farben wirken sich mitunter auf den Kontrast aus. Beispielsweise brauchen kräftige Farben (mit hoher Sättigung) mehr Kontrast als schwache, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen. Für beste Ergebnisse müssen Sie den Kontrast für jedes Objekt einzeln anpassen.

Lichteinfallswinkel ändern (vertikal)

Mit dem Schieberegler für den Lichteinfallswinkel kann das Licht auf der vertikalen Z-Achse von direkt über dem Objekt (90°) bis hin zu direkt neben dem Objekt (0°) positioniert werden.

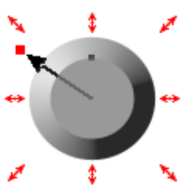
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **LICHTEINFALLSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Für runde Kanten empfehlen wir einen Lichteinfallswinkel von 30°. Bei diesem Wert geht die Kante weich in das Objekt über.

Kantengröße ändern

So modifizieren Sie die Größe einer Kante:



1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an einem der außen liegenden Doppelpfeile, um die Kante zu vergrößern.

Alternativ:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **GRÖßE.**
3. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Kantentyp ändern

So ändern Sie den Kantentyp:

1. Markieren Sie ein Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der Liste der **KANTENTYPEN** aus (z. B. **FLACH**, **ABGERUNDET 1** oder **2**, **NACH INNEN GEWÖLBT** usw.).

Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern

Bei einem Objekt mit einer Kante kann deren Farbe oder Fülleffekt angepasst werden. Jeder Effekt aus Xara Designer Pro X einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe einer Kante geändert:

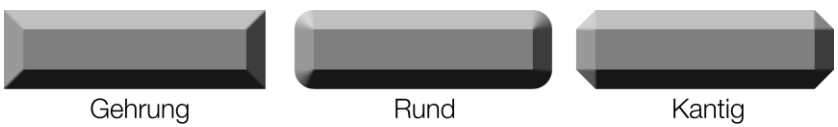
Am einfachsten ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der Farbleiste auf die Kante. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf die Kante und nicht auf das Objekt ziehen.

Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

1. Markieren Sie die Kante mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Achten Sie darauf, dass Sie die Kante auswählen und nicht das Objekt.
2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209).

Verbindungsart von Kanten ändern



Sie können die Form der Kantenecken modifizieren.

So wird die Verbindungsart einer Kanten modifiziert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie auf eine der entsprechenden Schaltflächen in der Infoleiste des **KANTEN**-Werkzeug.



1 Gehrung 2 Rund 3 Kante

Kanten entfernen

So wird eine Kante entfernt:

1. Markieren Sie das Objekt, von welchen Sie die Kante entfernen möchten.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **KEINE** aus der Liste der **KANTENTYPEN.**

Schatten

Schatten-Werkzeug



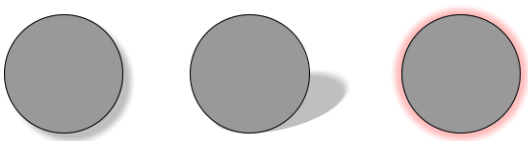
Das **SCHATTEN-**Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F2) fügt Schatten hinzu, löscht diese und bietet alle entsprechenden Bearbeitungsmöglichkeiten für halb-durchsichtige und weiche Schatten.



1. Kein Schatten
2. Schatten-Typen
3. Schattenunschärfe
4. Schattentransparenz
5. Profil
6. Schattenposition

Xara Designer Pro X bietet drei Arten von Schatten:

- Wandschatten: der Schatten wird an eine Wand hinter dem Objekt geworfen.
- Bodenschatten: Das Objekt scheint aufrecht auf einer Bodenfläche zu stehen.
- Leuchten: um das Objekt herum wird ein Lichtschleier, ein Schein, gelegt.



Weiche Schatten werden zum Rand immer durchsichtiger, was sehr realistisch aussieht.

Schatten erstellen

Wandschatten

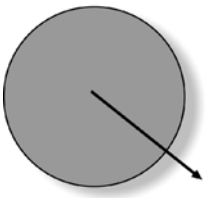
So erstellen Sie einen Wandschatten:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wechseln Sie zum **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie das Symbol für **WANDSCHATTEN** aus der Infoleiste des



SCHATTEN-WERKZEUGS.

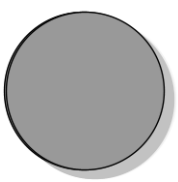
4. Der Schatten kann vom Objekt weg oder näher zum Objekt hin bewegt werden, um mehr oder weniger Distanz zur gedachten Wand herzustellen.



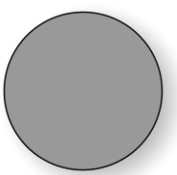
Einen Wandschatten können Sie auch so erstellen:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Ziehen Sie die Maus vom Zentrum des Objekts in Richtung des Schattens.

Schattenränder weichzeichnen



ohne Weichzeichnen



mit Weichzeichnen

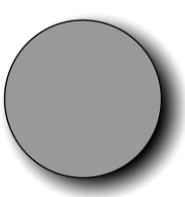
Das Weichzeichnen der Ränder wirkt sich auf die Größe des Schattens aus. Wenig Unschärfe erzeugt die Illusion einer harten Lichtquelle, ein großer Weichzeichnungsradius die einer weit entfernten oder weichen Lichtquelle. Schatten leicht weichzuzeichnen ist immer empfehlenswert, da dies realistischer wirkt.

So zeichnen Sie die Schattenkante weich:

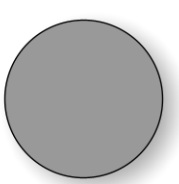
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Bewegen Sie den Unschärferegler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Schattentransparenz ändern



Keine Transparenz



Mit Transparenz

Ein halbtransparenter Schatten ist realistischer als ein massiver. Daher kann die Stärke der Transparenz angepasst werden.

So ändern Sie die Transparenz:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.

3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Schattenprofil ändern

Mithilfe des **PROFIL-DIALOGS** können Sie einen Transparenz-Verlauf erzeugen. Der lineare Übergang ist dabei das Standardprofil und normalerweise am realistischsten. Sie können auch eine individuelle Einstellung verwenden.

So wird das Schattenprofil geändert:

1. Legen Sie einen Schatten an.
2. Klicken Sie mit ausgewähltem **SCHATTEN-WERKZEUG** auf **PROFILE**.
3. Wählen Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder benutzen Sie die Regler, um ein eigenes zu erstellen. Die oberste Einstellung in der Dropdown-Liste (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang.

Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern

Haben Sie einen Schatten auf ein Objekt gelegt, kann dessen Farbe oder Fülleffekt jederzeit angepasst werden. Jeder Effekt in Xara Designer Pro X einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe eines Schattens modifiziert:

- Am einfachsten ziehen Sie per Drag & Drop eine Farbe aus der Farbleiste auf den Schatten. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf den Schatten und nicht auf das Objekt ziehen.
- Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:
    1. Markieren Sie den Schatten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**. Achten Sie darauf, dass Sie den Schatten auswählen und nicht das Objekt.
    2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209).

Schatten zu Formen konvertieren

Sie können einen Schatten in eine Gruppe konvertieren, die den Schatten und das dazugehörige Objekt beinhaltet. Der Schatten wird dabei in eine Form umgewandelt und kann nach Auflösung der Gruppe beliebig bearbeitet werden. Beachten Sie, dass Sie nach der Umwandlung in eine Form das **SCHATTEN-WERKZEUG** zur Bearbeitung nicht mehr nutzen können.

So konvertieren Sie einen Schatten in eine Form:

1. Markieren Sie den Schatten oder das Objekt bzw. die Objekte, die den Schatten werfen.
2. Wählen Sie **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Schneller geht es, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Schatten oder das zugehörige Objekt klicken und im Kontextmenü **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** auswählen.

Schatten entfernen

So wird ein Schatten entfernt:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie auf der Infoleiste **KEIN SCHATTEN** (das Symbol ganz links).



Schatten auf andere Objekte kopieren

Haben Sie einen Schatten so eingestellt, wie Sie ihn möchten, können Sie Ihn mit der Funktion **ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** auf ein anderes Objekt kopieren. Kopieren Sie einfach das Objekt mit Schatten, wählen sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie den Schatten kopieren wollen und fügen Sie ihn mit **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN** > **ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** ein.

Konturen

Kontur-Werkzeug



Das **KONTUR**-Werkzeug (Strg + F7) erlaubt Ihnen, interessante Effekte um Ihre Objekte herum zu kreieren. Das **KONTUR**-Werkzeug erzeugt an einer Form eine Reihe an konzentrischen Außen- oder Innenlinien.

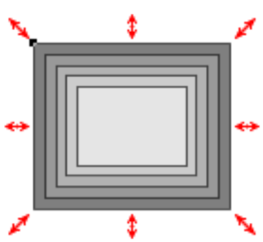


1. Schrittabstand bearbeiten
2. Anzahl der Schritte
3. Kontur entfernen
4. Farbeffekt
5. Konturbreite
6. Außenkontur
7. Innenkontur
8. Positionsprofil
9. Attributsprofil
10. Eingelassener Pfad
11. Verbindungstypen

Objekte mit Konturen versehen

So erzeugen Sie eine Kontur bei einem Objekt:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Alternativen:



- Bewegen Sie einen der acht Objekt-Anfasser. Während Sie einen Anfasser aufziehen, sehen Sie bereits die Außenlinie der Kontur.
- Benutzen Sie den Regler in der Infoleiste.
- Für numerische Eingaben steht Ihnen das Textfeld zur Verfügung.



Konturen können sich innerhalb oder außerhalb von Objekten befinden (Außenkonturen vergrößern das Objekt).

So ändern Sie die Konturen-Ausrichtung:

1. Markieren Sie das Objekt samt Kontur.
2. Wechseln Sie zum **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Alternativen:



- Bewegen Sie einen der acht Objekt-Anfasser
- oder benutzen Sie die Schaltflächen **INNENKANTE** oder **AUßENKANTE** auf der Infoleiste.

Beachten Sie, dass Objekte nicht gleichzeitig eine Kante und eine Kontur haben können.

Schrittzahl einer Kontur bearbeiten

Konturen werden zunächst mit vier Zwischenschritten angelegt. Die Zahl der Schritte kann erhöht werden, um die Abstufung weniger deutlich zu machen. Oder Sie verringern die Schrittzahl, um die Schritte deutlicher hervorzuheben. Sie können entweder die Anzahl der Zwischenschritte oder den Schrittabstand angeben.

Schrittzahl der Kontur bearbeiten:

1. Markieren Sie das Objekt samt Kontur.
2. Aktivieren Sie nun das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie entweder Schrittabstand oder Schrittzahl durch Klick auf eine der beiden Schaltflächen links in der Infoleiste.
4. Geben Sie den entsprechenden Wert in das Feld für „Schrittzahl" (beziehungsweise „Schrittabstand") – auf der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** – ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Falls nötig, rundet Xara Designer Pro X den Abstandswert, um eine ganze Schrittzahl zu erhalten.

Farbe von Konturen ändern

Haben Sie ein Objekt mit einer Kontur versehen, kann dessen Farbe angepasst werden.

So wird die Farbe einer Kontur bearbeitet:

- Ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der Farbleiste auf die Kontur. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe auf die Kontur und nicht auf das eigentliche Objekt ziehen.

Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

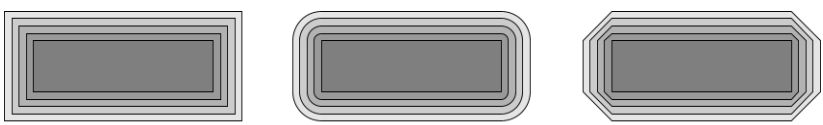
1. Markieren Sie die Kontur mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**. Achten Sie darauf, dass Sie die Kontur auswählen und nicht das Objekt.
2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Die Kontur kann auch mit dem **KONTUR-WERKZEUG** ausgewählt werden. Klicken Sie einfach auf die Kontur, um sie zu markieren.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, zum **FARBEDITOR** und zur Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209).

Konturverbindungsart ändern

Sie können die Form der Ecken einer Kontur bearbeiten.



So wird die Verbindungsart einer Kontur modifiziert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie eine der entsprechenden Schaltflächen in der Infoleiste des **KONTUR**-Werkzeug.



1 Gehrung 2 Rund 3 Kante

Attributsprofil von Konturen ändern

Nachdem Sie eine Kontur erstellt haben, können Sie die Attribute der Kontur (z. B.: Farbe oder Linienbreite) einstellen. Möglicherweise möchten Sie eine Veränderung zum Zentrum hin oder nach außen erreichen.

Dazu benutzen Sie den **ATTRIBUTSPROFIL-DIALOG**:

1. Erstellen Sie eine Kontur.
2. Wählen Sie im **KONTUREN-WERKZEUG** die Option **ATTRIBUTSPROFIL.**
3. Verwenden Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder legen Sie mithilfe der Regler ein eigenes an. Die erste Option in der Dropdown-Liste ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für eine gleichmäßige Verteilung.

Positionsprofil von Konturen ändern

Nachdem Sie eine Kontur erstellt haben, können Sie die Abstände der Zwischenschritte einstellen. Man kann die Schrittweite gleichmäßig verteilen oder zum Zentrum oder nach außen hin verdichten.

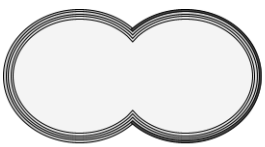
So wird das **POSITIONSPROFIL** geändert:

1. Erstellen Sie eine Kontur.
2. Klicken Sie im **KONTUREN-WERKZEUG** auf **POSITIONSPROFIL**.
3. Verwenden Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder erstellen Sie ein eigenes. Die erste Option in der Liste ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für gleichmäßige Abstände.

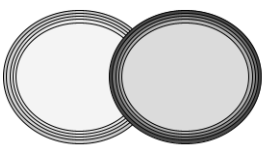
Kontur auf mehrere Objekte anwenden

Bei gruppierten Objekten werden sich überschneidende Konturen miteinander verschmolzen. Die Konturfarbe ist dieselbe wie die des hintersten Objektes in der Gruppe.

Sind die Objekte nicht gruppiert, bekommt jedes Objekt seine eigene Kontur. Die Konturfarbe ist dann gleich der Objektfarbe.



Kontur auf gruppierten Objekten



Kontur auf nicht gruppierten Objekten

Konturen sind keine Objekte. Für weitergehende Objektbearbeitungen müssen sie zuerst in **BEARBEITBARE FORMEN** konvertiert werden (siehe unten).

Objekte mittels Konturen skalieren

Konturen können auch dazu verwendet werden, die Größe von Objekten durch Veränderung der Umrissbreite anzupassen. Dies hat einige Vorteile bei manchen Formen wie z. B. dem Buchstaben „C“.



Abb.: Links sehen Sie das Originalobjekt. Der Buchstabe in der Mitte wurde mittels einer Kontur vergrößert, rechts befindet sich der Buchstabe durch herkömmliche Skalierung vergrößert.

So werden Objekte mittels Konturen skaliert:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG.**
3. Erstellen Sie eine Kontur in der gewünschten Größe.
4. Klicken Sie in der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** auf **EINGELASSENER PFAD**. Die Konturenschritte verschwinden und das Objekt nimmt nun die Größe samt Kontur an.

Konturen in Formen umwandeln

Sie können eine Kontur in eine Gruppe konvertieren, die alle Konturenschritte als separate Objekte beinhaltet. Jeder Schritt wird in eine Form konvertiert und kann nach Auflösung der Gruppe einzeln bearbeitet werden. Beachten Sie, dass Sie nach der Konvertierung nicht mehr das **KONTUR-WERKZEUG** zur Bearbeitung nutzen können.

So konvertieren Sie eine Kontur in bearbeitbare Formen:

1. Markieren Sie die Kontur.
2. Wählen Sie **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kontur und wählen im Menü **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Konturen entfernen

Entspricht eine Kontur nicht Ihren Wünschen, kann sie einfach entfernt werden:

1. Markieren Sie das Objekt mit der Kontur.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Klicken Sie in der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** auf **ENTFERNEN.**

Fotobereiche und Masken

Masken oder Fotobereiche?

Masken werden verwendet, um Teile eines Fotos vor Operationen zu **schützen**. Beispiel: Bei der **INHALTSABHÄNGIGEN SKALIERUNG/ZOOM** ist es oft sinnvoll, Teile des Fotos vor Verzerrungen zu schützen. Diese Teile markieren Sie mithilfe einer Maske.

Umgekehrt werden die Fotobereich-Werkzeuge dazu verwendet, Bereiche eines Fotos **auszuwählen**, auf denen eine bestimmte Operation durchgeführt werden soll. Das können Foto-Optimierungen wie Helligkeitsanpassungen oder Farbveränderungen eines bestimmten Bereichs sein. Außerdem können Sie einfach einen bestimmten Teil des Fotos beschneiden oder ausschneiden und woanders einfügen.

Bereiche und Masken sind austauschbar, der Unterschied zwischen beiden liegt in der Präsentation. Bereiche definieren den Teil eines Fotos, den Sie bearbeiten wollen, Masken legen umgekehrt den Bereich des Bildes fest, den Sie **nicht** bearbeiten wollen (der maskierte Bereich wird geschützt). Ein eingezeichneter Bereich wird automatisch zu einer Maske, wenn Sie in das Maskenerstell-Werkzeug wechseln. Genauso können Sie mit einer Maske starten, die zu einem Bereich wird, sobald Sie in ein Bereich-Werkzeug wechseln.

Der Vorteil von Masken ist, dass diese verschiedene Weichheitsstufen anzeigen können, während Bereiche immer einen festen Umriss haben. Das Randunschärfe-Werkzeug bewirkt bei einem Bereich keine Veränderung. Wird ein Bereich mit Randunschärfe zur Optimierung eines Fotos verwendet, hat der optimierte Bereich aber trotzdem Randunschärfe. Bei Masken zeigt die rosafarbene Füllung der Maskenform allerdings sehr wohl die Randunschärfe.

Bereiche und Masken erstellen

Einen Fotobereich erstellen Sie mit dem **BEREICHERSTELL-WERKZEUG**, dem **MAGNETISCHEN AUSWAHL-LASSO** (siehe Seite 371) oder dem**RECHTECKBEREICHS-WERKZEUG**. Diese finden Sie in der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE**. Zeichnen Sie um den Bereich, auf dem eine Operation durchgeführt werden soll. Der gewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie umrandet.

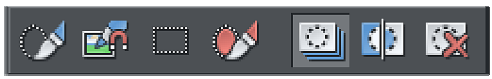
Eine Maske erstellen Sie mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE**. Zeichnen Sie mit diesem eine rosafarbene Maske über den Teilen des Fotos, die geschützt werden sollen.

Maskierte Bereiche werden mit rosafarbener Füllung angezeigt und haben eine animierte gestrichelte Linie als Umriss. Die Teile des Objekts, die vom rosafarbenen Bereich überdeckt werden, werden bei Masken-Operationen geschützt.

Fotobereich- und Masken-Werkzeuge



Die Fotobereich- und Masken-Zeichen-Werkzeuge befinden sich in der Ausklappleiste „Fotobereich- und Masken-Werkzeug“ auf der Haupt-Werkzeugleiste.



Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeug“



Mit dem **BEREICHERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie über Bereichen oder Objekten, die Sie auswählen möchten. Wählen Sie die passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie die Form über dem Objekt.



Mit dem **MAGNETISCHEN AUSWAHL-LASSO** können Sie einfach an Umrissen innerhalb von Fotos entlang zeichnen, um Objekte auszuschneiden. Der Modus ist voreingestellt aktiviert, mit der Schaltfläche für **MAGNETISCHES AUSWAHL-LASSO** auf der Infoleiste des Werkzeugs können Sie ihn ein- und ausschalten. Wenn Sie diesen Modus deaktivieren, zeichnen Sie wie mit einem Stift geschlossene Formen um Bereiche oder Objekte, die ausgewählt werden sollen. Es gibt eine Glättung und Sie können mit gedrückter Umschalt-Taste die Linie während des Zeichnens wieder löschen. Das **MAGNETISCHE AUSWAHL-LASSO (SIEHE SEITE 371)** ist ausführlich im Kapitel Arbeiten mit Fotos (siehe Seite 349)beschrieben.



Mit dem **RECHTECKBEREICH-WERKZEUG** zeichnen Sie eine rechteckige Auswahl über Bereichen oder Objekten. In der Infoleiste können Sie Breite und Höhe der Form einstellen.



Mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie über dem Bereich oder Objekt, das Sie schützen möchten, eine rosafarbene Maske. Wählen Sie die passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie die Maskenform über dem Objekt.



Benutzen Sie die Schaltfläche **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN** um die Maske oder den Bereich ein- oder auszublenden. Das Ausblenden auf diese Weise löscht die Maske / den Bereich nicht, so dass Sie diese durch Einblenden jederzeit zurück holen können, allerdings sind sie ausgeblendet ohne Wirkung bei allen Operationen, die Bereiche oder Masken berücksichtigen.



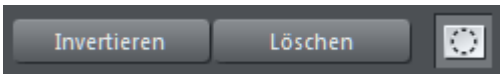
Die Schaltfläche **MASKE ODER BEREICH INVERTIEREN** invertiert den maskierten Teil oder den gewählten Bereich, so dass alles ausgewählt/maskiert wird außer der bisher gewählten/maskierten Teile.



MASKE ODER BEREICH LÖSCHEN entfernt alle Formen von der Masken-Ebene.

Die Funktionen **INVERTIEREN** und **LÖSCHEN** finden sich auch in der Infoleiste.

Auf der Infoleiste befindet sich auch ein Schalter, um die Umrisslinien von Bereichen oder Masken an- und abzuschalten. Das ist normalerweise nur sinnvoll, wenn Sie Bereiche innerhalb von Fotogruppen bearbeiten. Der Schalter blendet lediglich die Umrisslinie aus und hat somit **nicht**dieselbe Funktion wie der oben beschriebene Schalter **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN**, der die gesamte Maske bzw. den Bereich ausschaltet. Siehe Fotogruppen (siehe Seite 349) für weitere Details.



Sowohl im Fotobereichs- als auch im Maskenerstell-Werkzeug können Sie die Größe des Stifts bei gehaltener Alt-Taste mit dem Mausrad verändern. Oft ist es aber einfacher, in ein Dokument hineinzuzoomen, um einen kleineren Bereich zu bearbeiten.

Im Abschnitt zum Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 149) finden Sie mehr zur Stiftauswahl. Weitere Informationen über die Glättungsfunktion finden Sie unter „Freihand- und Pinsel-Werkzeug".

Maske bearbeiten

Mit dem Maskenerstell-Werkzeug können Sie unerwünschte Teile Ihrer Maskenformen entfernen. Ziehen Sie bei gehaltener Umschalt-Taste den Bereich auf, den Sie löschen möchten.

Über die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie auch die Masken-Ebene erreichen, um die Maskenformen zu bearbeiten. Das ist vor allem für Detailbearbeitungen von Maskenformen sinnvoll bzw. wenn Sie die Position einer Maske ändern oder eine weiche Maske erzeugen wollen.

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Werkzeug und öffnen Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie.
2. Klicken Sie auf die Masken-Ebene, um diese zu entsperren.
3. Wählen Sie die Maskenform aus, die Sie ändern möchten, und verschieben bzw. skalieren Sie sie.
4. Ein Doppelklick auf die Form lässt Sie die Form im **FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 149) bearbeiten. Falls Sie die Form mit dem Rechteckmasken-Werkzeug erzeugt haben, öffnet ein Doppelklick die Bearbeitung mit dem **RECHTECKMASKEN-WERKZEUG.**

Weiche Masken

Eine weiche Maske ist eine Maske, die an verschiedenen Stellen unterschiedlich stark angewendet wird, und hat nicht nur komplett maskierte und unmaskierte Bereiche. Ein Teil eines Bildes könnte z. B. eine 50%-Maske haben, Operationen hätten also nur einen 50%igen Effekt auf diesen Teil des Bildes. Maskenformen können auch sanfte Übergänge von 0% zu 100% haben. Wenn Sie auf eine solche Maske mit dem

FOTO-VERBESSERN-WERKZEUG eine Helligkeitsänderung anwenden, wird die Helligkeit abgestuft geändert.

Nicht alle Operationen unterstützen weiche Masken. Inhaltsabhängige Skalierung, Klonen/Magic Erase und das Erzeugen einer ClipAnsicht ignorieren unterschiedliche Intensitäten einer Maske.

Weiche Maske erstellen



Weiche Masken erzeugen Sie, indem Sie das Transparenz-Werkzeug auf Maskenformen auf der Masken-Ebene anwenden.

1. Erstellen Sie zunächst die Maskenformen.
2. Wechseln Sie dann ins Auswahl-Werkzeug und öffnen Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie.
3. Klappen Sie die Seitenansicht aus, um die Ebenen zu sehen, und klicken Sie auf die Masken-Ebene.
4. Klicken Sie auf die Maskenform und wählen Sie das Transparenz-Werkzeug.
5. Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über die Maskenform, um eine linear verlaufende weiche Maske zu erzeugen.

Eventuell ist es sinnvoll, die Maskenform zu zeichnen, während Sie sich nicht im Masken-Modus befinden. Das ist vor allem bei weichen Masken sinnvoll, da dort verschiedene Transparenzpegel auf die Maskenobjekte angewendet werden. Klicken Sie bei abgewählten Masken-Werkzeugen auf die Form und kopieren Sie sie oder schneiden Sie sie aus. Klicken Sie nun auf eines der Masken-Werkzeuge und fügen Sie die Form an genau derselben Stelle mit dem Befehl **An Position einfügen** ein.

Bearbeitungen, die eine Maske verwenden

ClipAnsicht

Man kann eine Zeichnung oder ein Foto so beschneiden, dass es innerhalb einer gewählten Form liegt.

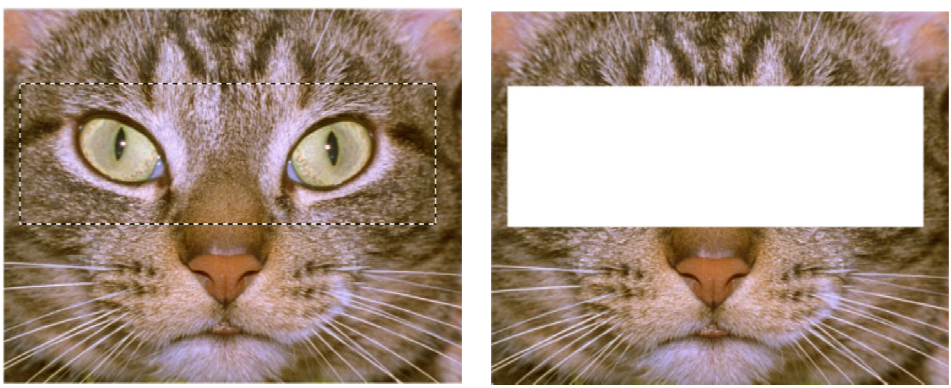
1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUG** und zeichnen Sie die benötigte Form.
2. Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das beschnitten werden soll.
3. Wähen Sie anschließend **ANORDNEN > CLIPANSICHT** (Taste Q), um die Zeichnung auf die sichtbaren Bereiche der Auswahl zu beschränken.

Die ClipAnsicht ist nicht destruktiv. Die gesamte Zeichnung bleibt innerhalb der ClipAnsicht erhalten. Im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 118) finden Sie weitere Informationen.

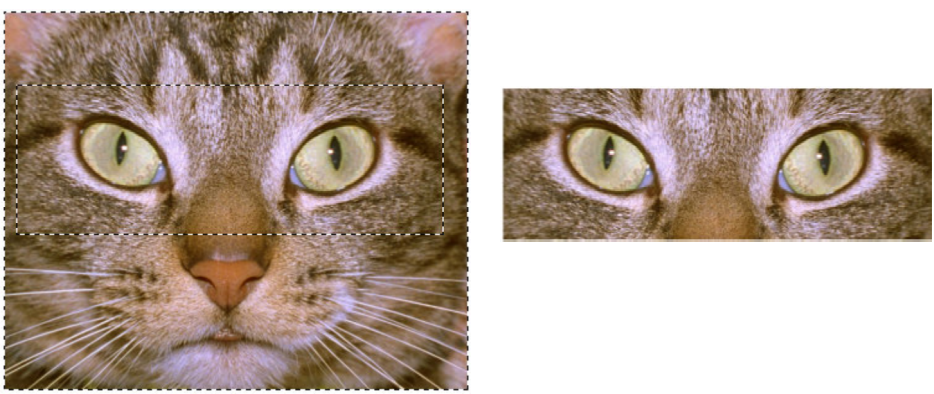
Ausschneiden, Kopieren, Löschen

Diese Operationen sind vor allem in Verbindung mit den **FOTOBEREICH-WERKZEUGEN** sinnvoll, um Teile von Fotos auszuschneiden, Sie können sie aber auch bei Objekten anwenden.

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE** und zeichnen Sie die benötigte Maskenform.
2. Wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das bearbeitet werden soll.
3. Wählen Sie nun eine Option aus dem **BEARBEITEN**-Menü zum Ausschneiden/Kopieren/Löschen.



Das Rechteckbereich-Werkzeug wird zum Erstellen einer Auswahl verwendet (links). Ausschneiden oder Löschen entfernt dann den gewählten Bereich des Fotos (rechts).



Im linken Beispiel wurde die Auswahl invertiert. Beim Ausschneiden und Löschen bleiben nur die Augen der Katze erhalten, der Rest gelöscht.

Die **FOTOBEREICH- UND MASKEN**-Werkzeuge können auf jeder Zeichnung und jedem Foto angewendet werden.

Bei weichen Masken wird für diese Operationen eine Deckkraft-Maske erstellt. Siehe „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 315) im Transparenz-Kapitel für weitere Infos.

Duplizieren, Klonen

Hiermit werden die nicht maskierten Bereiche einer Zeichnung oder eines Fotos kopiert. Klonen setzt eine Kopie des Objektes genau auf das Original.

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

So schützen Sie einen Teil des Fotos vor der Skalierung:

1. Zeichnen Sie mit einem der Masken-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu schützenden Bereiche.
2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“  (zu finden in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.

Lesen Sie auch den Abschnitt zu inhaltsabhängiger Skalierung (siehe Seite 417).

Foto-Verbessern-Werkzeug

Verwenden Sie eines der Bereich-Werkzeuge zum Anwenden von Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Temperatur und Schärfe auf bestimmte Teile eines Fotos.

1. Zeichnen Sie mit einem der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu optimierenden Bereiche.
2. Wechseln Sie nun ins Foto-Verbessern-Werkzeug (Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.
3. Stellen Sie die Verbesserungen in der Infoleiste des Foto-Werkzeugs ein.

Erfahrene Nutzer können weiche Masken für stufenweise Fotoverbesserungen verwenden. In den Kapiteln „Foto-Werkzeug“ und „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 349) gibt es weitere Informationen.

Foto-Klon-Werkzeug



Das Klon-Werkzeug macht aus einer Masken-Form eine Klonform, die einen Teil eines Fotos an eine andere Stelle kopiert. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Klon-Werkzeug“ (siehe Seite 407) des Kapitels „Foto-Werkzeug“.

Formen kombinieren

Sie können unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN** Formen auf verschiedene Weise kombinieren. Dies können Sie auch unter Verwendung der Bereich-Werkzeuge machen.

Schneiden Sie z. B. einen Teil eines Fotos aus (wie eine Plätzchenform).

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE** und zeichnen Sie die benötigte Form.
2. Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das zerschnitten werden soll.
3. Wählen Sie **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** > **FORMEN ZERSCHNEIDEN**.

Formen auf die Masken-Ebene kopieren

Sie können Maskenformen auch mit den normalen Zeichen-Werkzeugen statt der Masken-Werkzeuge zeichnen oder bestehende Formen auf die Masken-Ebene kopieren. Das ist vor allem bei weichen Masken sinnvoll, da dort Transparenzpegel auf die Maskenobjekte angewendet werden. Wählen Sie die Form im Auswahl-Werkzeug aus und kopieren Sie sie bzw. schneiden Sie sie aus. Wechseln Sie nun in eines der Masken-Werkzeuge und wählen Sie **EINFÜGEN**. Durch **AN POSITION EINFÜGEN** erscheint die Form an der Stelle, von der Sie kopiert/ausgeschnitten wurde.

Um Formen von der Masken-Ebene auf eine andere zu kopieren, machen Sie das Umgekehrte. Wählen Sie die Formen in einem Bereich- oder Masken-Werkzeug aus, wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und fügen Sie sie ein.

Überblendungen

Einführung

Bei Überblendungen wird von einem Objekt in ein anderes überblendet, indem eine Reihe von Zwischenobjekten angelegt wird Dieses Verfahren ist auch bekannt als Interpolierung, Zwischen-Tweening, Tweening oder Morphen.

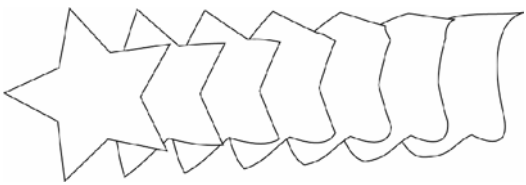


Abb.: Eine fünfstufige Überblendung von einem Stern in eine beliebige Form.

Überblendungen können vielseitig eingesetzt werden. Im folgenden Abschnitt werden zuerst einige Möglichkeiten angesprochen und dann auf spezifische Arbeitsweisen des **ÜBERBLENDUNGS-WERKZEUGS** eingegangen.

Die Zwischenstufen werden in Echtzeit beim Drucken oder Anzeigen erstellt. Das bedeutet, dass Überblendungen mit sehr geringer Speicherauslastung arbeiten und sofort die Zwischenschritte anzeigt werden, wenn Sie den Anfang oder das Ende der Überblendung verändern.

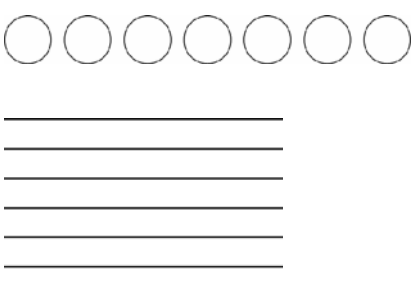
Eine Überblendung wird wie eine Gruppe behandelt und kann daher als Ganzes kopiert oder verschoben werden.

Lesen Sie zu Gruppen bitte das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 108).

Anwendungen von Überblendungen

Für Überblendungen gibt es zwei typische Anwendungen:

- Sich wiederholende Designs:



In beiden Beispielen würden Sie zunächst ein Objekt erstellen, dieses duplizieren und dann eine Überblendung zwischen den beiden identischen Objekten erstellen.

- Um ein Objekt in ein anderes zu transformieren, zum Beispiel in der Abbildung oben die Stern-zu-Form Überblendung. Mit mehr Zwischenschritten kann man komplexe Schattierungen und Lichteffekte erzeugen.

Die Überblendung lässt nicht nur die Formen ineinander übergehen, sondern transformiert auch alle anderen Attribute wie z. B. Linienstärke, Linienfarbe und Transparenz. Daher werden die Zwischenschritte einer Überblendung von zwei Objekten verschiedener Farbe verschiedene Zwischentöne der Farben aufweisen.

Verwenden des Überblenden-Werkzeugs

Erstellen einer Überblendung:

1. Wählen Sie das **ÜBERBLENDEN**-Werkzeug (F7)
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen sichtbaren Bereich des Start-Objektes.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger zum End-Objekt. Während Sie dies tun, zeigt sich eine „Überblendungs"-Linie.
4. Sind Sie über einem sichtbaren Teil des End-Objektes angekommen, lassen Sie die Maustaste los.



Bei Überblendungen von Objekt zu Objekt ist die Linie schwarz, bei Anfasser-zu-Anfasser erscheint sie rot.



Infoleiste Blenden-Werkzeug

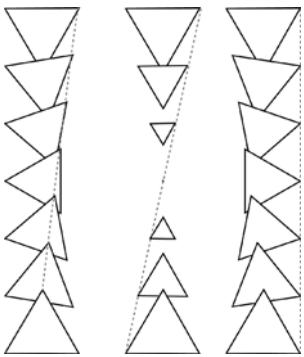
1. Schrittabstand bearbeiten
2. Schrittzahl bearbeiten
3. Überblendungsschritte
4. Überblendung entfernen
5. Farbüberblendungs-Effekt
6. 1:1 Ankerpunkt-Zuordnung
7. Anti-Alias Überblendungsschritte
8. Entlang einer Kurve überblenden
9. Überblendungsschritte entlang der Kurve drehen

SCHRITTE ist die Anzahl der bearbeitbaren Schritte in Blenden. Bei einer niedrigeren Einstellung sind die individuellen Schritte unwichtig. Dies ist vor allem bei Objektumwandlungen nützlich. Bei höheren Einstellungen werden die Schritte

zusammengefügt. Das ist für Hervorhebungseffekte besser. Die Erfahrung zeigt, dass in der Regel über 50 Schritte zur Erstellung einer komplexen Blende notwendig sind.

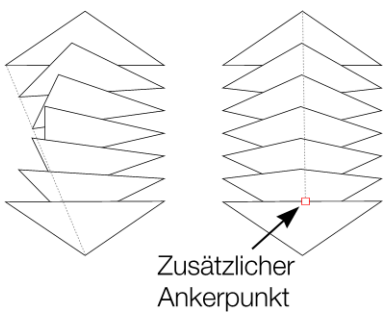
Beide Objekte können eine völlig unterschiedliche Anzahl an Ankerpunkten haben und verschiedener Art sein (z. B.: von Form nach Linie).

Wenn Xara Designer Pro X überblendet, braucht es an jedem Objekt jeweils einen Anfasser, zwischen welchen die Überblendung läuft.



Wird eine Überblendung so erzeugt, dass von einer (Innen-)Füllung einer Form zu einer anderen Füllung gezogen wird, orientiert sich Xara Designer Pro X automatisch an den Ankerpunkten die jeweils unten links liegen. Es kann aber von jedem Ankerpunkt zu jedem anderen transformiert werden, indem Sie die Überblendung direkt zwischen zwei bestimmten Ankerpunkten aufziehen.

Überblenden zwischen unterschiedlichen Ankerpunkten ergibt unterschiedliche Muster in der Überblendung.



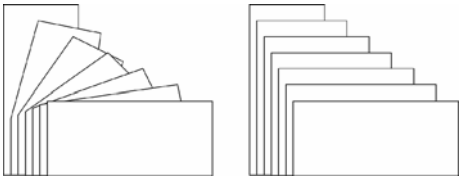
Eine weitere Möglichkeit, die Blende zu verändern, ist das Hinzufügen von Ankerpunkten. Links sehen Sie ein Beispiel einer normalen Überblendung zwischen zwei Dreiecken. Das rechte Beispiel hat einen zusätzlichen Ankerpunkt im unteren Dreieck. Die Blende wurde auf diesen Ankerpunkt eingestellt.

Eine weitere Möglichkeit ist die **1:1 ANKERPUNKT-ZUORDNUNG**.



Diese zeigt nur Wirkung, wenn beide Objekte die gleiche Zahl an Ankerpunkten haben. Normalerweise setzt Designer Pro die nötigen Ankerpunkte automatisch ein um zwischen zwei Formen zu überblenden.

Manchmal kann dies bei Objekten mit der gleichen Anzahl an Ankerpunkten (Duplikate oder Kopien) unerwünschte Effekte hervorrufen. Dann ist **1:1** nützlich, da es verhindert dass zusätzliche Punkte eingesetzt werden. Dennoch können die designierten Ankerpunkte so kontrolliert werden wie oben beschrieben.



Links sehen Sie ein Beispiel einer normalen Überblendung zwischen zwei Rechtecken. Rechts wurde „1:1“ aktiviert.

End- oder Startobjekt markieren

Nachdem Sie eine Überblendung erzeugt haben, möchten Sie möglicherweise noch Veränderungen an Farbe, Linienstärke oder Position bei den Ausgangsobjekten vornehmen.

So werden die Eigenschaften eines Objekts verändert:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**.
2. Halten Sie „Strg“ gedrückt und klicken Sie auf das Start- oder Endobjekt, um mit **INNEN AUSWÄHLEN** zu arbeiten.
3. Passen Sie das Objekt nach Ihren Wünschen an.

Hinweis: Das **AUSWAHL-WERKZEUG** wird im Kapitel „Objekte auswählen“ (siehe Seite 137) beschrieben.

Um die Farbe zu ändern, ist es am einfachsten, per Drag & Drop eine Farbe aus der Farbleiste auf das Objekt zu ziehen. Zwischenschritte einer Überblendung können nicht ausgewählt werden, außer sie werden zu bearbeitbaren Formen (siehe Seite 187) konvertiert.

Mehrfachüberblendungen

Sie sind bei der Überblendung nicht auf zwei Objekte beschränkt, sondern können auch zwischen mehreren Objekten überblenden.

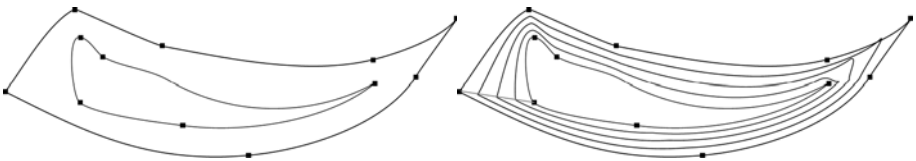


Abb.: Links die originalen Objekte und rechts das Ergebnis
(Die Abbildung zeigt außerdem das Überblenden von verschiedenen Objektarten.)

Bei einer Mehrfachüberblendung wenden Sie einfach die normale Überblendung mehrmals hintereinander an: Sie blenden also erst vom ersten zum zweiten Objekt, dann vom zweiten zum dritten usw.

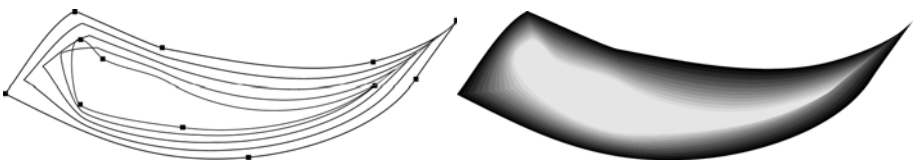
Schlaglichter erstellen

Mit zunehmender Zahl an Überblendungsschritten können einige sehr komplexe Glanzlichteffekte erstellt werden. Eines der effektvollsten Möglichkeiten ist, zwischen Objekten mit völlig verschiedener Anzahl von Anfassern zu überblenden.



Die beiden überblendeten Objekte in der Abbildung oben haben jeweils eine unterschiedliche Anzahl an Anfassern. In der Ecke rechts oben ist eine Verdrehung entstanden.

Um genau zu bestimmen, welcher Ankerpunkt zu welchem überblendet, können Sie die Ankerpunkte des Quellobjekts einfach zu den gewünschten Zielpunkten des Zielobjekts ziehen. Beide Formen müssen natürlich ausgewählt sein, damit Sie die Ankerpunkte sehen.



Im Beispiel links wurde der Ankerpunkt oben rechts am inneren Quellobjekt mit der Spitze des äußeren Zielobjekts verbunden, wodurch die Verdrehung verhindert wird.

Hinweis: Um den gewünschten Effekt exakt zu justieren, ist es manchmal nötig, die Überblendung wieder rückgängig zu machen und neue Ankerpunkte für die Überblendung zu erstellen oder andere zu löschen.

Anzahl der Überblendungsschritte



Um die Anzahl der Zwischenschritte einer Überblendung zu ändern, geben Sie einfach den gewünschten Wert in das Textfeld **SCHRITTE** ein.

Sie können außerdem die Abstände zwischen den Überblendungsschritten ändern, allerdings nur, wenn die Überblendung entlang einer Kurve vorgenommen wurde.

Kantenglättungs- (Anti-Alias-)Funktion bei Schlaglichtern

Bei Schlaglichtern hat die Anti-Alias-Funktion aus der Infoleiste auf die Zwischenschritte keinerlei sichtbaren Effekt. Allerdings kann sie den Bildaufbau bei älteren Rechnern um bis zu 30% verlangsamen.



Deswegen werden die Zwischenschritte einer Überblendung bei inaktiver Anti-Alias Funktion nicht berücksichtigt.

Profile



Das **POSITIONSPROFIL** regelt die Schrittweite. Die Schrittweite lässt sich gleichmäßig verteilen oder zum Zentrum oder nach außen hin verdichten.



Das **ATTRIBUTSPROFIL** stellt zur Wahl, welche Attribute (z. B. Transparenz, Farbe und Linienstärke) innerhalb der Überblendung geändert werden.

Profile ändern

So wird ein Profil geändert:

1. Auf der **INFOLEISTE** des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS** wählen Sie entweder **POSITIONSPROFIL** oder **ATTRIBUTSPROFIL**.
2. Im Dialog des jeweiligen Profils wählen Sie entweder ein vordefiniertes Profil oder erstellen ein eigenes. Die erste Option im Auswahlmenü ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für gleichmäßige Abstände.

Überblendung entlang einer Kurve

So lässt man eine Überblendung an einer Linie oder Kurve entlang laufen:



1. Markieren Sie sowohl die Überblendung als auch die Linie oder Form.
2. Aktivieren Sie das Werkzeug **ÜBERBLENDUNG**.
3. Wählen Sie **ENTLANG EINER KURVE ÜBERBLENDEN**.







Wahrscheinlich möchten Sie die Führungslinie ausblenden und nur die Objekte anzeigen, die auf der unsichtbaren Linie entlang laufen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

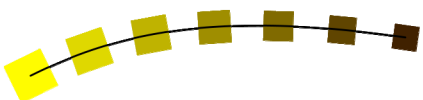
1. Wählen Sie die Überblendung.
2. Strg + Klick (**INNEN WÄHLEN**) ermöglicht nur die Linie auszuwählen. Oder nutzen Sie dazu das **FORM-WERKZEUG**; es wählt nur die Linie oder Form aus.



3. Klicken Sie mit gedrückter Umschalt-Taste (oder mit der rechten Maustaste) auf das Kästchen **KEINE FARBE** in der Farbleiste (mehr dazu im Kapitel „Arbeiten mit Farben“) oder stellen Sie die Linienbreite einfach auf **KEINE (0 PX)**.

Rotieren entlang einer Kurve

Wurde entlang einer Kurve überblendet, können Sie die Objekte so drehen, dass sie zur Kurve passen.





Das wird mit der Funktion **ENTLANG DER KURVE ROTIEREN** auf der **INFOLEISTE** des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS** bewerkstelligt.

Überblendungen und PDF-/PostScript-Dateien

Für den Fall, dass Sie ein PDF erstellen wollen, beachten Sie bitte, dass viele Überblendungsschritte zu großen Dateien führen, die evtl. nur langsam gedruckt oder gesichtet werden können. Falls nötig verringern Sie dann die Anzahl der Überblendungsschritte.

Formen einer Überblendung bearbeiten

Die Zwischenschritte einer Überblendung werden „on-the-fly“ (d. h. in Echtzeit) berechnet und sind nicht auswählbar oder veränderbar. Über das Menü **ANORDNEN** > **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** können die Zwischenschritte jedoch zu einzelnen Objekten umgewandelt werden. Das Ergebnis ist zunächst eine Gruppe, die Sie erst auflösen müssen, um Einzelschritte bearbeiten zu können.

Farbverlauf bei Überblendungen

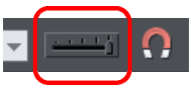
Im Menü **FARBVERLAUF** auf der Infoleiste des **ÜBERBLENDUNGS-WERKZEUGS** stellen Sie die Zwischenfarben der Überblendung ein.

- **VERLAUF:** überblendet zwischen zwei Farben.
- **REGENBOGEN:** überblendet an der kürzesten Kante des HSV Farbkreises. Beispielsweise läuft eine Überblendung von Gelb nach Cyan dann über Gelb, Grün, Cyan. Diese Option hat keine Auswirkungen wenn es sich bei den zwei Farben um Schwarz, Weiß oder Graustufen handelt.
- **ALT REGENBOGEN:** ähnlich wie **REGENBOGEN**, außer dass die Überblendung an der längsten Kante des Farbkreises entlang läuft. Gelb nach Cyan läuft dann z. B.über Gelb, Rot, Magenta, Blau, Cyan.

Hinweis: Der HSV-Farbkreis wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209) näher beschrieben. Dieses Menü ist identisch mit dem Menü des Fülleffekts im **FÜLL-WERKZEUG**.

Überblendungen als Umrisslinie anzeigen

Über **FENSTER** > **ANSICHTSQUALITÄT** können Sie festlegen, wie Überblendungen dargestellt werden.



Auf der **STANDARDSYMBOLLEISTE** befindet sich ein Regler für die **DARSTELLUNGSQUALITÄT**, mit dem Sie verschiedene Werte einstellen können.

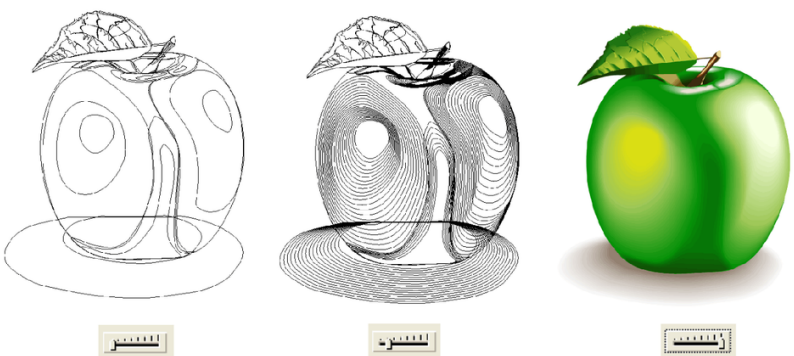


Abb.: Wird dieser Regler für die Ansichtsqualität ein wenig hoch gedreht, können alle Zwischenschritte einer Überblendung als Umrisslinien betrachtet werden.

Überblendungen entfernen

Standardüberblendung entfernen

Markieren Sie die Überblendung und wählen Sie auf der Infoleiste des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS ENTFERNEN**.

Überblendung einer Kurve entfernen

Markieren Sie die Überblendung und deaktivieren Sie die Schaltfläche **ENTLANG EINER KURVE ÜBERBLENDEN**.

Arbeiten mit Fotos

Einleitung

Fotos sind integraler Bestandteil heutiger kreativer Arbeit und finden Verwendung auf Websites, Flyern, Broschüren, im DTP sowie in sonstigen Projekten.

Das Arbeiten mit Fotos in Designer Pro unterscheidet sich sehr von der Arbeit mit anderen Grafikprogrammen.

In Xara Designer Pro X können Sie Fotos nach Belieben zuschneiden, kopieren, überblenden, maskieren, optimieren, klonen sowie mit Randunschärfe versehen. Da die Arbeit in Xara Designer Pro X objektorientiert und nicht-destruktiv ist, können Sie Ihr Foto beliebig manipulieren, ohne dass das Original beschädigt wird. Das Original-Foto wird in der .xar-Datei gespeichert. Sie können es also jederzeit ohne Qualitätsverlust weiter bearbeiten. Sie können sogar die Beschneidung von Fotos nachträglich aufheben.

Weil die Fotobearbeitung so schnell ist, können Sie sogar ein 50 Megapixel Foto in Echtzeit bearbeiten oder drehen.

Dieses Kapitel beschreibt die Grundsätze der Bearbeitung von Fotos und Bitmaps in Xara Designer Pro X. Das Foto-Werkzeug wird in einem separaten Kapitel beschrieben.

Foto-Objekte

In Designer Pro sind Fotos (oder Bitmaps) einfach ein weiterer Objekttyp auf der Seite. Sie können Fotos via Drag & Drop aus dem Datei-Explorer auf Ihre Seite ziehen und dann wie bei jedem anderen Objekt die Größe ändern, sie drehen, kopieren oder verschieben. Sie können Transparenz, auch abgestufte sowie Randunschärfe verwenden oder Formen aus einem Foto ausschneiden. Mit der Transparenz-Funktion können Sie auch Fotokollagen erstellen.

Fotogruppen

Bearbeiten Sie ein Foto mit dem integrierten Rote-Augen-Werkzeug oder Klon-Werkzeug (siehe Seite 407), wird das Foto mit anderen Objekten, die es modifizieren, gruppiert. Die Ellipsen, die rote Augen entfernen, werden z. B. auf den roten Augen platziert und mit dem Foto gruppiert. Dies wird **FOTOGRUPPE** genannt (wie in der Statusleiste abzulesen ist, wenn Sie ein so modifiziertes Foto auswählen).

Ähnlich wird, wenn Sie ein Foto verbessern, während eine Maske oder Region aktiv ist, eine Verbessern-Region in eine Fotogruppe platziert.

Wie bei einer normalen Gruppe dient sie dazu, das Foto mit den modifizierenden Objekten zusammen zu halten, aber im Gegensatz zu einer Gruppe wird sie vom Foto-Werkzeug und auch allen anderen Werkzeugen wie ein ganz normales Foto behandelt. Fotogruppen werden normalerweise automatisch in einer ClipAnsicht platziert, die alle Objekte, die die Ränder des Fotos überlappen, abschneidet. Deswegen steht in der Statusleiste, wenn Sie eine Fotogruppe ausgewählt haben, „beschnittene Fotogruppe".

Sie konvertieren eine Fotogruppe in ein normales Foto über den Menübefehl **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**. Beachten Sie aber, dass diese Funktion destruktiv arbeitet. Sie können danach also Fotobearbeitungen nicht mehr ändern. Bestimmte Operationen wie inhaltsabhängige Skalierung, Fotohintergrund-Entfernung oder Einfärben (Contoning) wandeln Fotogruppen ebenfalls in normale Foto-Objekte um, da diese nicht in der Lage sind, die Fotogruppen-Struktur zu erhalten.

Sie können auch Objekte innerhalb von Fotogruppen duplizieren/klonen (Strg + K), das geklonte Objekt wird dabei der oberste Objekt innerhalb der Fotogruppe (Sie können das in der Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 196) kontrollieren).

Foto-Grids

Es gibt prinzipiell zwei Arten von Foto-Grids (kompakte Anordnung von Fotos): **STATISCHE FOTO-GRIDS** und **SMARTE FOTO-GRIDS**.

Sie finden diese im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 36) unter **„KOMPONENTEN"** > **„BILDQUELLEN"** > **„FOTO-GRIDS"**. Alle Smart-Form-Foto-Grids haben (im Gegensatz zu den statischen) ein „Smart" im Namen.

Statische Foto-Grids

Das sind optisch ansprechende Anordnungen von Fotos, aber in einem festen Arrangement. Sie können jedes Foto ersetzen, indem Sie eine Foto-Datei (typischerweise JPG oder PNG) per Drag & Drop aus dem Windows-Explorer auf eines der Fotos im Grid ziehen. Sie können dann die Smarten Foto-Anfasser (siehe Seite 381) benutzen, um das Foto in seinem Rahmen anzupassen, aber es wird nicht empfohlen, den Beschnitt oder die Größe einzelner Fotos zu verändern.

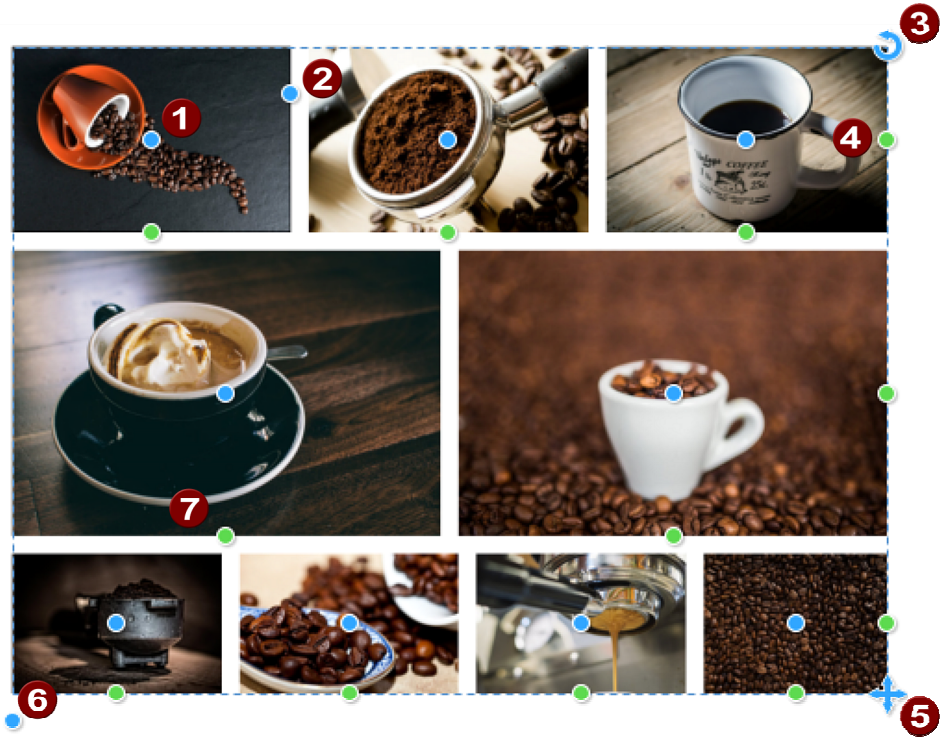


Ein statisches Foto-Grid

Smarte Foto-Grids

Diese flexiblere Smart-Form erlaubt es ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Raster auf der Website darzustellen. Sie können die Anzahl der Fotos in jeder Zeile oder die Anzahl der Zeilen ändern, die Bilder per Drag&Drop neu anordnen und den Abstand zwischen den Fotos anpassen.

Um die Steuerungsanfasser für die Smart-Form anzuzeigen, doppelklicken Sie auf das Grid oder benutzen Sie das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt+F2). Beim Überfahren eines Anfassers mit der Maus wird eine kleine Information eingeblendet.



1. Ziehen Sie an den blauen Anfassern in der Mitte eines jeden Fotos, um die Fotos neu anzuordnen.
2. Stellen Sie die Lücke zwischen den Bildern ein.
3. Drehen Sie das gesamte Grid
4. Klicken Sie auf den grünen Anfasser am Rand, um ein neues Foto zur Zeile hinzu zu fügen. Es wird ein Platzhalter-Bild hinzugefügt, auf dem Sie ein neues Foto ablegen können.
5. Ändern Sie die Größe des gesamten Grids (Das geht auch mit dem Auswahlwerkzeug).
6. Nach unten ziehen, um eine neue Zeile hinzuzufügen.
7. Klicken Sie auf die grünen Anfasser unten, um ein Bild zu entfernen. Dadurch ändert sich Anordnung und Größe der anderen Fotos auf der Zeile.

Sie können auch die smarten Fotobearbeitungsanfasser an den einzelnen Fotos nutzen, indem Sie zum **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 394) wechseln und auf ein Bild klicken. Jedes mal, wenn Sie ein Foto austauschen, wird automatisch zum Foto-Werkzeug gewechselt. Um die Steuerungsanfasser für die Smart-Form wieder anzuzeigen, benutzen Sie das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt+F2) oder wechseln Sie zurück zum **AUSWAHLWERKZEUG** (siehe Seite 137) und doppelklicken Sie erneut.

Bilder hinzufügen und ersetzen

Um ein Bild durch ein eigenes Foto zu ersetzen, ziehen Sie das Foto per Drag & Drop aus dem Windows Explorer (oder der **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 359), falls es sich bereits im Dokument befindet). Das Bild im Foto-Grid, auf das Sie das Foto fallen lassen, wird ersetzt und das Raster aktualisiert sich, um das Foto einzupassen.

Um weitere Bilder hinzu zu fügen, klicken Sie auf den grünen Anfasser „Fotos hinzufügen" am rechten Ende jeder Zeile oder ziehen Sie am Anfasser „Zeilen hinzufügen/entfernen" unten links am Raster, um eine komplette Zeile hinzuzufügen.

Hinweis: Die Höhe einer Zeile wird aus der Anzahl der Bilder in dieser Zeile und der Breite des Grids errechnet. Um so mehr Bilder also in einer Zeile sind, um so flacher wird diese Zeile, insbesondere bei sehr breiten Fotos wie Panoramafotos. Genauso wird eine Zeile, die nur ein einzelnes Foto enthält, entsprechend höher.

Rahmen

Am Foto oben links in jedem Raster gibt einen Anfasser für die Rahmenbreite, mit dem Sie den Abstand zwischen den Fotos einstellen können. Sie können auch überhaupt keinen Zwischenraum zwischen den Fotos einstellen, aber wenn es einen gibt, dann ist das einfach leerer Raum zwischen den Fotos, dass heißt, sie sehen das, was hinter den Fotos ist. Wenn Sie daher etwas anderes als den Seitenhintergrund zwischen den Fotos haben wollen, zeichnen Sie ein Rechteck dahinter und weisen Sie ihm eine Füllung oder Farbe zu, um den gewünschten Rahmen-Effekt zu erreichen..

Xara Fotoshow-Widget

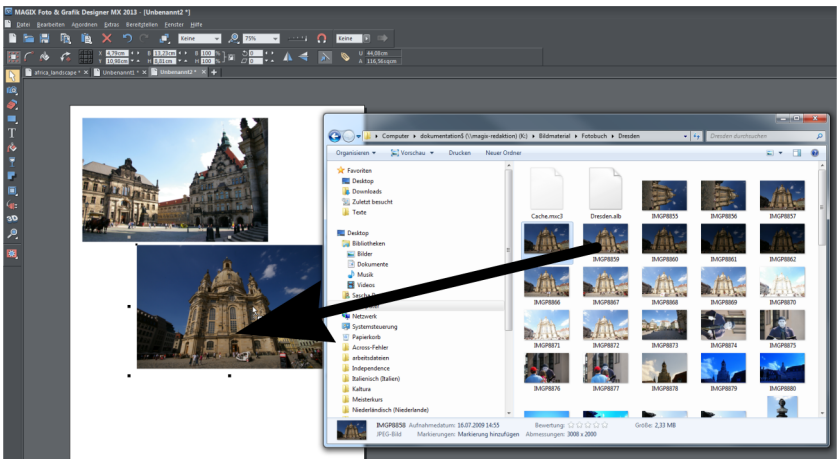
Das **SLIDESHOW WIDGET** (im Ordner **KOMPONENTEN** > **BILDQUELLEN** > **FOTO-SLIDESHOWS & GALERIEN** im **CONTENT-KATALOG**) unterstützt eine Option, dass die Fotos die gesamte Breite des Browserfensters einnehmen.

Um diese Option anzuschalten, klicken Sie rechts auf das Widget auf der Seite, wählen Sie **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** im Kontextmenü und schalten sie die Option **GANZE BREITE** im Dialog **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** aus.

Siehe Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites (siehe Seite 457) für mehr Informationen.

Fotos importieren

Xara Designer Pro X unterstützt viele Foto- und Bitmap-Arten, einschl. JPEG, PNG, TIFF und RAW-Digitalkamera-Fotos sowie viele andere Formate. „Bitmap“ ist eine allgemeine Bezeichnung, die auf alle Dateitypen zutrifft, der Begriff ist jedoch durch das Wort „Foto“ ersetzbar.



Eine Bilddatei lässt sich am einfachsten öffnen, indem man sie aus dem Windows Explorer auf das Designer Pro-Fenster zieht. Das Foto wird an die Stelle importiert, an der Sie es ablegen. Oder Sie wählen die Funktion **ÖFFNEN** oder **IMPORTIEREN** im Menü **DATEI**.

Wählen Sie mehrere Fotos hintereinander aus, indem Sie beim Anklicken die Umschalt-Taste gedrückt halten. Durch Halten der Strg-Taste fügen Sie der Auswahl Fotos hinzu.

Sie können auch Agenturfotos aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite 36) importieren, benutzen Sie dazu Menü **„DATEI“** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG“).**Oder Sie ersetzen ein Foto durch Rechtsklick und **„FOTO ERSETZEN“ > „MIT AGENTURFOTO ERSETZEN“** aus dem Kontextmenü**.**

Fotos ersetzen

Wenn Sie eine Fotodatei (aus dem Windows Explorer oder aus der Bitmap-Galerie) über ein vorhandenes Foto ziehen und ablegen, wird dieses durch das neue Foto ersetzt. Dabei werden jedoch die Größe des vorhandenen Fotos und seine Umrisse beibehalten.

Dasselbe gilt, wenn Sie ein existierendes Foto durch ein Agenturfoto aus dem Online-Content-Katalog ersetzen - klicken Sie rechts auf das Foto und wählen Sie **„FOTO ERSETZEN“** > **„MIT AGENTURFOTO“.**

Dadurch können Fotos in Vorlagen leicht ersetzt werden. Sie können die Foto-Bearbeitungsanfasser benutzen, um schnell Größe, Rotation und Position des Fotos innerhalb seines Rahmens einzustellen, Sie können auch die Größe des Fotos und seine Rotation festlegen und sogar runde Ecken hinzufügen. Dies gilt nicht für Fotodokumente (siehe Seite 388), bei denen ein Foto, das auf einer Seite abgelegt wird, immer als neues Foto-Dokument importiert wird.

Wenn Sie ein Foto auf diese Weise austauschen, wird es bestmöglich in die Umrisse des bestehenden Fotos eingepasst. Wenn Sie beim Ersetzen die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird der Skalierungsfaktor, Beschnitt und Drehung des alten Fotos beibehalten und das neue Foto nicht eingepasst. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn die Skalierung, Drehung oder Füllung eines Bildes manuell angepasst wurden und wenn das Bild dann durch ein anderes mit den gleichen Abmessungen ersetzt werden soll.

Wenn Sie ein neues Foto über einer Fotogruppe (siehe Seite 349) fallen lassen, wird die gesamte Fotogruppe ersetzt und es bleibt ein normales Foto-Objekt übrig.

Fotos als Füllungen verwenden

Ein Bitmap kann für eine gezeichnete Form auch als Füllungstyp verwendet werden. Ziehen Sie die Datei über die Form (vom Explorer, der Bitmap- oder Füll-Galerie) und halten Sie die "Umschalt-Taste" beim Loslassen gedrückt. Hierdurch wird die vorhandene Farbfüllung durch ein Bitmap ersetzt, das in das Objekt eingepasst wird. Auch hier können Sie die smarten Fotobearbeitungsanfasser nutzen, um Größe, Winkel, Position usw. zu bearbeiten.

Optimierung beim Import

Beim Import von hochauflösenden Fotos (alles über 1920 Pixel, entweder Höhe oder Breite) in ein Web-Dokument verringert Xara Designer Pro X automatisch die Größe des Fotos auf HD-Bildschirmauflösung, ohne Sie zu fragen, ob Sie eine Version mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Für ein Web-Dokument sind die Bilder sogar in der reduzierten Version mehr als hoch genug aufgelöst, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Für Internetseiten ist es also fast nie notwendig, Digitalfotos in der vollen Auflösung zu importieren.

Wenn Sie jedoch ein großes Foto in ein Druck- oder Animations-Dokument importieren, fragt Sie Xara Designer Pro X, ob Sie eine Version Ihrer Fotos mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Wenn Ihr Dokument eine große Anzahl Fotos enthalten soll, sollten Sie diese Option wählen. Sonst werden Sie feststellen, dass Ihr abgespeichertes Design wesentlich größer ist, als es sein müsste (es enthält originale Kopien aller Ihrer Fotos) und Sie haben unter Umständen nicht genügend Speicher, um Ihre Dokumente zu laden, zu bearbeiten und zu exportieren.

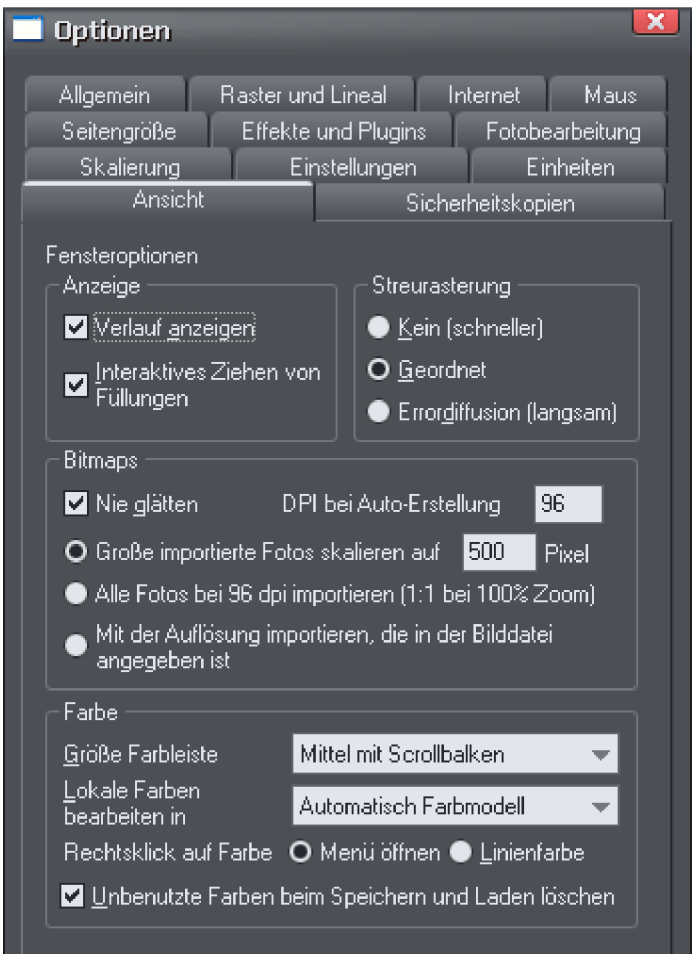
Automatische JPEG-Umwandlung

JPEG ist meist die beste Formatwahl für Fotos, da es bei kleiner Dateigröße hohe Qualität bietet. Wenn Sie also Nicht-JPEG-Dateien importieren, prüft Xara Designer Pro X, ob es sinnvoll ist, das Bild in JPEG umzuwandeln. Falls ja, wird Ihnen eine Mitteilung angezeigt, in der Sie Ihr(e) Bild(er) in JPEGs umwandeln lassen können. So wird die Dateigröße des Dokuments und der bei der Bearbeitung benötigte Speicher reduziert.

Wenn Sie Bilder aus der Zwischenablage einfügen, wird derselbe Vorgang durchgeführt und das Bild ggf. als JPEG importiert. Das geschieht automatisch, ohne Mitteilung. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Sie Bilder aus Webbrowsern kopieren und einfügen, weil selbst wenn die Bilder in der Regel JPEGs sind, diese Information vom Webbrowser oft nicht an die Zwischenablage weitergegeben wird.

Ausgangsgröße des Fotos

Wenn Sie ein Foto in ein Design importieren und es breiter als 500 Pixel ist, wird es standardmäßig automatisch auf eine Breite von 500 Pixel verkleinert. Das geschieht, weil es kaum sinnvoll wäre, ein riesiges Digitalkamera-Foto in einer Zeichnung in voller Auflösung anzuzeigen, es wird deshalb gleich auf eine praktischere Größe skaliert. Sie können dieses Verhalten aber im Reiter **ANSICHT** des **OPTIONEN-DIALOG** (Menü **EXTRAS**) ändern:



Wählen Sie eine andere Größe, auf die die Fotos beim Laden verkleinert werden oder legen Sie fest, dass sie mit 96 dpi (Standard-Bildschirmauflösung) importiert werden, so dass sie bei 100 % Zoomstufe in originaler Pixelauflösung angezeigt werden. Oder wählen Sie, dass die Fotos mit der in der Fotodatei selbst gespeicherten DPI-Auflösung importiert werden. Beachten Sie dabei jedoch, dass manche Digitalkameras diesen Wert falsch speichern und die Option u. U. nicht die Ergebnisse bringt, die Sie erwarten.

Wenn das Foto mit 96 dpi importiert wird, nimmt jeder Bildpunkt des Fotos einen Pixel des Bildschirms ein, und Sie sehen das Bild in voller Auflösung, wenn das Bild mit 100 % Zoomstufe dargestellt wird.

Da die meisten Digitalkameras jedoch sehr hochauflösend sind, bedeutet das, dass Sie dann nur einen kleinen Teil Ihres Fotos sehen würden, daher ändert Xara Designer Pro X beim Laden automatisch die Zoomauflösung so, dass Sie das gesamte Foto sehen können. Dies bedeutet auch, dass ein typisches Digitalfoto sehr viel größer ist als Ihre Seitengröße. (Ihre Bildschirmauflösung beträgt vielleicht nur 1200 Pixel, und ein typisches Digitalfoto ist etwa 3- bis 4-mal so groß, manchmal sehr viel mehr)

Um das Bild zu verkleinern, ziehen Sie mit dem **AUSWAHL**-Werkzeug an den Objektanfassern oder geben Sie eine neue Breite in der Infoleiste ein.

Fotoauflösung

Ein grundsätzlicher Unterschied zwischen Xara Designer Pro X und anderen Foto-Programmen ist die Tatsache, dass das Foto seine volle Auflösung beibehält, wenn seine Größe verändert wird. Durch Skalieren eines Bildes werden nur die dpi bzw. ppi (Pixel pro Inch) verändert. Mit anderen Worten: Die Pixel gehen nicht verloren, sondern werden nur kleiner.



Das 96 dpi Bild links bekommt die doppelte Auflösung (192 ppi), wenn es auf die halbe Größe skaliert wird.

Für jedes ausgewählte Bild wird in der Statusleiste die Auflösung angezeigt. Es ist wichtig, die volle Auflösung zu erhalten, denn das bedeutet, dass beim Hineinzoomen alle Details zu sehen sind und dass beim Druck die maximale Auflösung an den Drucker geschickt wird. Das bedeutet auch, dass Sie das gesamte Bild oder Teile davon vergrößern können und die Originalqualität erhalten bleibt.

Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf

Einer der bedeutendsten Unterschiede zwischen Designer Pro und anderen Grafikprogrammen besteht darin, dass, wenn Sie irgendein Foto auf der Seite duplizieren, nicht wirklich eine komplett neue Kopie des importierten Original-Fotos angelegt wird. Stattdessen wird nur eine neue Ansicht des originalen Bildes angelegt. Designer Pro ist schnell genug, eine beliebige Anzahl von solchen Kopien desselben Bildes in Echtzeit darzustellen. Dies spart gewaltige Mengen an Speicher und verringert die Dateigrößen drastisch.

Dies beeinträchtigt nicht, was Sie mit jeder einzelnen Kopie anstellen können. Sie werden komplett unabhängig behandelt. Die Kopien müssen nicht identisch sein. Sie können jede wie gewünscht bearbeiten, die Größe ändern, drehen, beschneiden, einfärben, mit Randunschärfe versehen oder eine Reihe von Foto- und Transparenz-Effekten anwenden. Alles ohne zusätzlichen Speicheraufwand.



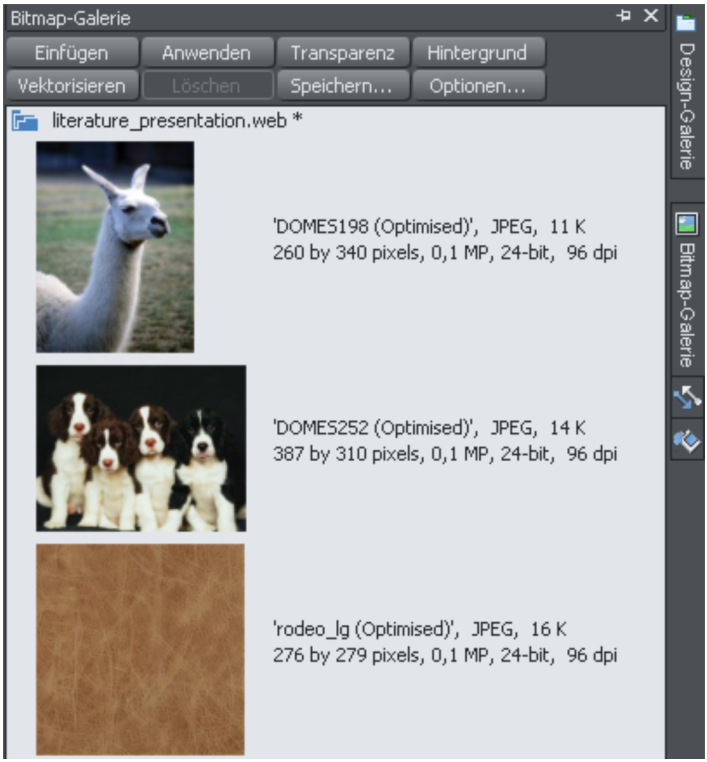
Hier sehen Sie verschiedene Kopien desselben Bildes, jede auf verschiedene Weise bearbeitet. Jede bewahrt die volle Auflösung des importierten Original-JPEGs, wie Sie am rechten Bild erkennen können. Der benötigte Speicher (RAM und Dateigröße) ist nicht größer als die originale JPEG-Größe.

Bitmap-Galerie

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 72) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

In der **BITMAP-GALERIE** sehen Sie alle Bitmaps oder Fotos, die in einem Dokument vorkommen. Außerdem sehen Sie Informationen über Pixel- und Dateigröße.

Sie wird über das Symbol in der Galerienleiste, über das Menü **EXTRAS** > **GALERIEN** oder die Taste F11 geöffnet.



Folgende nützliche Informationen zum Original-Bild werden angezeigt:

- Dateiname des originalen JPEG
- Der Dateityp und die Dateigröße
- Die Pixel-Abmessungen des Originals und die Megapixel-Größe
- Die Farbtiefe
- Die originale Auflösung

In der **BITMAP-GALERIE** finden Sie immer auch ein graues Standard-Bild. Dieses wird als Standard für Bitmap-Füllungen benutzt und eingefügt, falls eine Bitmap fehlt. Es ist auch nützlich als Platzhalter.

Wie bei allen Galerien, können Sie die Objekte aus der Galerie auf die Seite ziehen, um eine neue Kopie des Objekts zu erzeugen. Alternativ wählen Sie eines der Bilder in der Galerie aus und klicken auf eine der Schaltflächen oben in der Galerie. Der folgende Abschnitt erklärt einige der Funktionen der Bitmap-Galerie, vor allem für fortgeschrittene Anwender.

Formen mit einem Bitmap füllen

Wählen Sie auf der Seite die Form aus, wählen Sie dann das Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die "Füllen"-Schaltfläche. Alternativ können Sie auch das Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** ziehen und auf einer beliebigen Form fallen lassen, wobei Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten. Sie können Größe, Winkel und so weiter mit den Smarten Foto-Bearbeitungsanfassern einstellen.

Bitmap-Transparenz einstellen

Dies ist für fortgeschrittene Benutzer. Sie können jede Bitmap auch als Transparenz-Maske auf alle Formen oder Bitmaps anwenden. Die Helligkeit der Bitmap bestimmt dabei, wie transparent das ausgewählte Objekt wird. Die Größe der Bitmap-Transparenz, Drehung und Kachelung wird in der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGS** eingestellt.

Bilder aus der Galerie löschen

Wenn Sie ein Bild von der Seite löschen, bleibt es dennoch in der Galerie. Alle unbenutzten Bilder werden aus der Datei entfernt, wenn Sie diese speichern und wieder laden. Sie können jedoch das Entfernen erzwingen, indem Sie eine Bitmap auswählen und die **LÖSCHEN-**Schaltfläche drücken. Wenn die Bitmap im Dokument verwendet wird, wird sie durch die Standard-Bitmap ersetzt.

Bitmap als Seitenhintergrund einstellen

Wählen Sie eine Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die **HINTERGRUND**-Schaltfläche. Es erscheint ein Menü, in dem Sie zwischen der Einstellung **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** oder **SEITENHINTERGRUND** wählen können. Bei der Einstellung „Arbeitsbereichshintergrund“ wird, sofern das Bild schmaler ist als die Seite, angenommen, dass das Bild gekachelt werden und den gesamten Browserhintergrund ausfüllen soll. Andernfalls wird das Bild einzeln gekachelt angewendet. Sie können diese Einstellungen ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich klicken und im Untermenü des Arbeitsbereichshintergrunds die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Sie können auch ein Bild auf den Hintergrund anwenden, ohne die Galerie zu verwenden. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Bild und es erscheinen die Optionen im Kontextmenü. Weitere Informationen finden Sie unter „Website-Hintergründe“ (siehe Seite 463).

Speichern

Wählen Sie die Bitmap aus und klicken Sie auf **SPEICHERN**, um das Ursprungs-Bild separat zu speichern. Im Falle von eingebetteten JPEG-Bildern wird die originale JPEG-Datei gespeichert, bei anderen Bitmap-Typen verwenden Sie am besten das PNG-Format.

Bitmap-Eigenschaften

MEHR > **EIGENSCHAFTEN** zeigt Informationen zur in der Galerie ausgewählten Bitmap. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, das Glätten von vergrößerten Bildern zu unterdrücken. Normalerweise werden alle Bitmaps geglättet dargestellt, wenn Sie vergrößert werden oder hineingezoomt wird. Mit dem Kästchen im Eigenschaften-Dialog können Sie diese Funktion deaktivieren, so dass beim Hineinzoomen einzelne Pixel sichtbar werden.

Bitte beachten Sie, dass diese Option nur hochskalierte Bilder betrifft. Beachten Sie auch, dass **NIE GLÄTTEN** im Reiter **ANSICHT** des **OPTIONEN-DIALOGS** diese Option außer Kraft setzt.

Eingebettete JPEG-Dateien

JPEG-Dateien sind im Vergleich zum Ausgangsbild stark datenreduziert und bis zu zehn mal kleiner als das Original. Deshalb ist JPEG das Standard-Dateiformat für die Digitalfotografie und die Nutzung von Bildern im Internet.

Wenn Sie ein JPEG per Drag & Drop oder über die Menüfunktion „Öffnen" oder „Importieren" laden, wird die JPEG-Datei (bei einer großen Dateigröße in größenreduzierter Form) in das Dokument aufgenommen und in einer .xar-Datei gespeichert.

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen diesem und anderen sowohl vektor- als auch bitmaporientierten Grafikprogrammen zu verstehen. Andere Produkte dekomprimieren in der Regel das Bild und legen es als Rohdaten im Hauptspeicher ab und speichern diese auch so in ihren nativen Dateiformaten. Außerdem werden für jede angelegte Kopie des Bildes im Dokument die Rohdaten mehrfach gespeichert. Wenn Sie z. B. vier Kopien eines Bildes anlegen und die Datei speichern, wird sie auch viermal so groß. In Xara Designer Pro X ist die Datei nicht größer, egal, wie viele Kopien sie anlegen.

So wird durch das Einbetten der JPEG-Datei im Gegensatz zum Abspeichern der unkomprimierten Rohdaten mehr als das Siebenfache an Speicherplatz gespart. Nimmt man hinzu, dass die Datei vier identische Kopien des Bildes enthält, würde man in diesem speziellen Fall sogar mehr als das 30-fache einsparen. Dies bedeutet eine sehr große Speicher- (und Zeit-)Ersparnis gegenüber anderen Grafikprogrammen*.

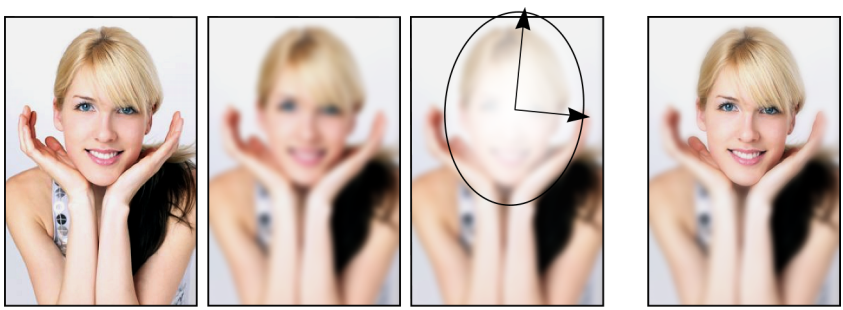
**Dies lässt sich leicht überprüfen: Importieren Sie ein JPEG in einen Fotoeditor, machen Sie vier Kopien, ändern Sie vielleicht jede ein wenig (Einfärben, Weichzeichnen, Drehen o. ä.). Speichern Sie das Ergebnis im eigenen Format des Programms. Vergleichen Sie dann die Größe der ursprünglichen JPEG-Datei mit der Größe der entsprechenden .xar-Datei. Die .xar-Datei ist in etwa so groß wie die ursprüngliche JPEG-Datei, unabhängig von der Anzahl der Kopien des Bildes.*

Original-JPEG extrahieren

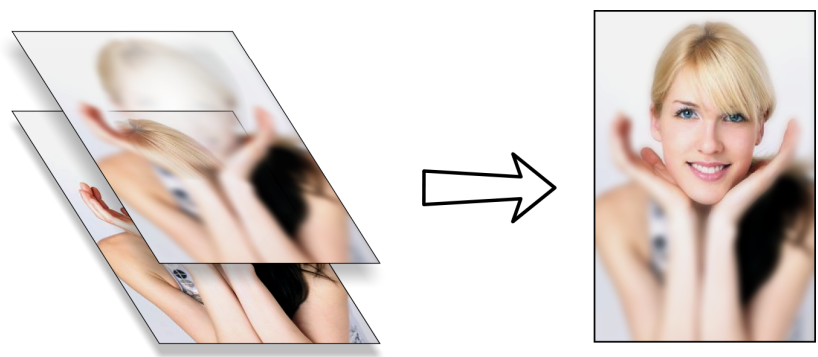
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der **BITMAP-GALERIE** und wählen Sie die Option **SPEICHERN**, um das originale JPEG zu speichern.

Fotos zusammenfügen und mischen

Indem Kopien von Fotos übereinander angeordnet und in Verbindung mit den fortgeschrittenen Transparenz-Einstellungen verschiedene Effekte auf diese Kopien angewendet werden, können Sie leicht Foto-Kompositionen erstellen, in denen verschiedene Bilder vermischt werden. Zum Beispiel bedarf es nur weniger Sekunden, ausgewählte Teile eines Bildes weichzuzeichnen.



Der ursprünglich scharfe Bereich des Gesichts schaut im kombinierten Bild durch ein „Loch", das durch einen Transparenzeffekt in der Mitte einer weichgezeichneten Kopie erzeugt wurde, die genau über dem Original angeordnet wurde.

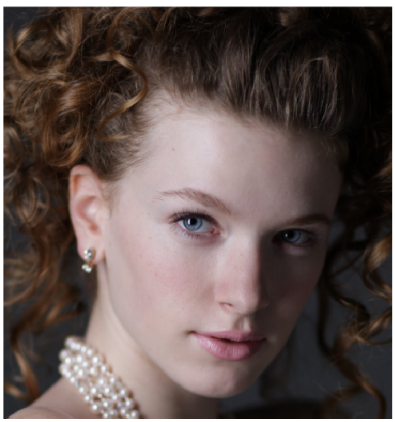


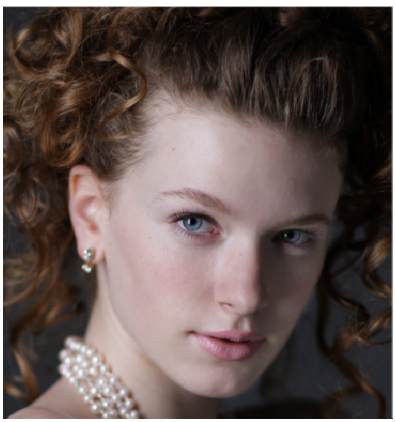
Kopien eines beliebigen Objekts lassen sich durch einen einfachen Tastendruck oder Klicken + Ziehen Sie mit der rechten Maustaste erzeugen. Zum Weichzeichnen eines Fotos ziehen Sie nur einmal am Weichzeichnen-Schieberegler des Foto-Werkzeugs, ein Transparenz-Verlauf wurde durch einmal Klicken und Ziehen mit dem Transparenz-Werkzeug hinzugefügt. Die Fotos letztendlich übereinander zu

positionieren, dauert auch nur Sekunden. So benötigt die ganze Prozedur nur wenige Mausklicks in Xara Designer Pro X.

Dies ist natürlich nicht aufs Weichzeichnen beschränkt, Sie können Farbe, Helligkeit und Kontrast anpassen oder einen der vielen Live-Effekte (siehe Seite 413) anwenden, um eine Vielfalt an interessanten und kreativen Ergebnissen zu erzielen.

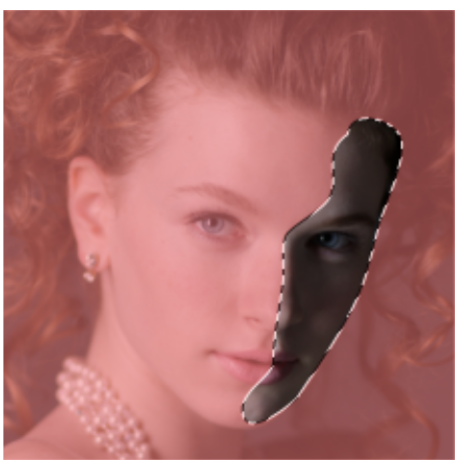
Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs





Das linke Foto ist etwas unterbelichtet auf der rechten Seite des Portraits. In der Version rechts wurde nur die rechte Seite des Gesichts aufgehellt.

Um diesen Effekt zu erzeugen, folgen Sie diesen Schritten:

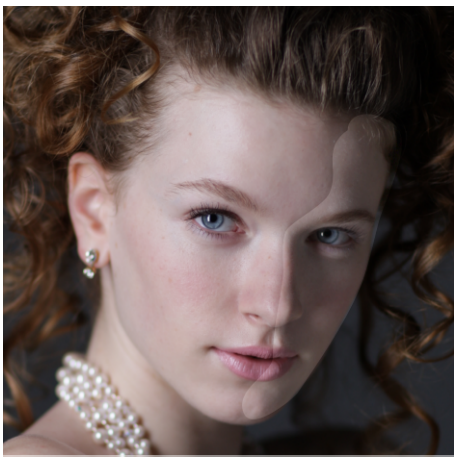


Wählen Sie das **BEREICHERSTELL-WERKZEUG** aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICHE UND MASKEN** und zeichnen Sie über dem Bereich, der angepasst werden soll. Dies muss nicht besonders genau geschehen. Der Bereich sollte immer etwas größer sein als der Teil, der angepasst werden soll, da die Kanten später mit Randunschärfe ausgeblendet werden.

Der ausgewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie markiert.

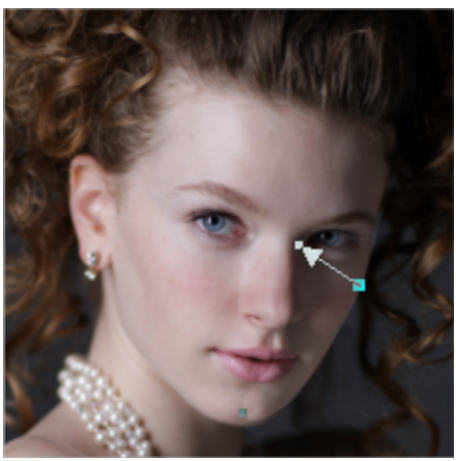
Wechseln Sie nun ins **FOTO-WERKZEUG** und verschieben Sie den Helligkeitsregler (zusätzlich können Sie Kontrast, Sättigung, Farbtemperatur und Schärfe anpassen). Hinweis: Nach dem Anwenden eines Fotoeffekts auf den Bereich verschwindet die gestrichelte Linie, der Bereich bleibt

aber ausgewählt und aktiv. Weitere Änderungen (mit den **FOTO-WERKZEUGEN**) werden nur auf den Bereich angewendet.



So sieht das Foto jetzt aus, mit einem ziemlich offensichtlich aufgehellten Bereich

Mit dem Transparenz-Werkzeug können Sie die Stärke des Effekts einstellen.



In diesem Beispiel wurde ein Transparenz-Verlauf über den Bereich angewendet, so dass die Transparenz von links nach rechts abnimmt.

Wählen Sie einfach das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und stellen Sie den Transparenz-Schieberegler ein. Um einen Transparenzverlauf wie in diesem Beispiel zu erzeugen, ziehen Sie mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** über das Foto. Dadurch wird ein Pfeil angezeigt, der Größe und Richtung des Transparenzverlaufs anzeigt. Diesen können Sie durch Ziehen an einem Ende des Pfeils anpassen. Die Stärke des Effekts an jedem Ende können Sie mit dem Transparenz-Regler einstellen.

Im letzten Schritt werden die Ränder des aufgehellten Bereichs mit dem Foto übergeblendet, indem eine Randunschärfe (siehe Seite 194) angewendet wird. Das Endergebnis ist oben rechts dargestellt.

Hinweis: Bereiche und Masken sind bearbeitbare Vektorformen, deren Umriss Sie so exakt wie gewünscht bearbeiten können. Mithilfe des Randunschärfe-Effekts

müssen Sie allerdings nicht so genau arbeiten. Außerdem sind dies, wie fast alles in Designer Pro, nicht-destruktive Bearbeitungen. Den Effekt (und den Bereich, den er oder ein anderer Optimier-Effekt bedeckt) können Sie nicht nur jederzeit in der Zukunft anpassen, sie können ihn auch entfernen und das Originalbild wiederherstellen.

Anzeigequalität für Fotos

Xara Designer Pro X kann Fotos in fünf Qualitätsstufen anzeigen. Die beiden höchsten Einstellungen glätten die Bildschirmdarstellung, so dass keine einzelnen Pixel oder abgestuften Objektkanten sichtbar werden („Antialias"). Ändern Sie die Qualitätsstufe mit dem Eintrag **QUALITÄT** im Menü **FENSTER**.

SEHR HOHE QUALITÄT (voreingestellt)	Bildanzeige mit bikubischer Abtastung. Dadurch werden Bilder in der bestmöglichen Qualität angezeigt, insbesondere hochaufgelöste Fotos, die verkleinert wurden oder bei sehr kleinen Zoomstufen.
HOHE QUALITÄT	Mit Antialias, Bilder werden schneller, aber mit niedrigerer Qualität dargestellt.
FARBE	Kein Anti-Alias, so dass dort einzelne Pixel sichtbar werden. Dies kann nötig werden, wenn Sie stark hineingezoomt haben und die einzelnen Pixel klar erkennen wollen. Der Nachteil ist, dass die Bilder im Allgemeinen nicht schön aussehen, wenn man Sie vergrößert oder verkleinert. Es entstehen klar erkennbare Verpixelungen und „Treppchen" an den Objektkanten, besonders, wenn Sie ein Bild rotieren.
UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGS SCHRITTEN	Das ist insbesondere nützlich, um die verschiedenen Stufen einer Überblendung zu erkennen. Überblendungen werden in Xara Designer Pro X nicht direkt unterstützt, können aber in importierten .xar-Dateien enthalten sein.
UMRANDUNG	Nur die Umrisse von Objekten werden dargestellt. Dies ist nützlich, um Objekte zu finden und auszuwählen, die schwer zu erkennen sind, weil sich andere Objekte davor oder dahinter befinden.

Es gibt eine zusätzliche Einstellung, mit der sich die Glättung beim Hineinzoomen bzw. größer Skalieren für alle Bilder unterdrücken lässt. Anders ausgedrückt, Sie sehen dann beim Hineinzoomen die einzelnen Pixel statt eines geglätteten Bildes. Öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, rechtsklicken Sie ein Bild und wählen Sie „Eigenschaften". Im Dialog deaktivieren Sie die Option „Bei Hochskalieren glätten". Nun wird dieses Bild (und alle seine Kopien), unabhängig von der gewählten Darstellungsqualität, nicht mehr geglättet, wenn Sie hineinzoomen oder das Bild vergrößern.

Hinweis: Wenn Sie den Schärfen/Weichzeichnen-Effekt des Foto-Werkzeugs benutzen, müssen die Bilder in der maximalen Qualität angezeigt werden. Wenn Sie also glauben, das die Einstellung der Darstellungsqualität keine Auswirkung mehr hat, liegt das mit ziemlicher Sicherheit daran, dass Sie das Bild scharf- oder weichgezeichnet haben.

Fotos speichern und exportieren

Die **SPEICHERN**-Funktion sichert immer eine .xar-Datei (außer wenn Sie ein Foto-Dokument (siehe Seite 388) bearbeiten). Um ein Foto als JPEG, PNG oder in einem anderen Dateiformat abzuspeichern, müssen Sie den **EXPORTIEREN**-Befehl benutzen (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + E).

Sie können z. B. JPEG, PNG, GIF, TIFF, PDF, PSD, Flash (.swf) oder BMP als Dateityp auswählen.



Es gibt in der oberen Leiste zwei Schaltflächen zum Speichern der Auswahl als JPG oder PNG. Diese befinden sich in der Ausklappleiste, die angezeigt wird, wenn Sie die Maus über das HTML-Exportieren-Symbol bewegen.

Für Fotos empfehlen wir JPEG (manchmal auch als JPG bezeichnet), da es die größte Kompatibilität bietet und das beste Verhältnis von Dateigröße und Qualität.

Im Speichern-Dialog von JPEG und PNG finden Sie die Option **EINSTELLUNGEN**. Hier gibt es viele Exportoptionen und die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen oder Dateiformate miteinander zu vergleichen.

Beim Export als JPEG wird ein Exportvorschau-Dialog angezeigt, in dem Sie viele Exportoptionen einstellen sowie alternative Einstellungen einander gegenüberstellen können. Sogar im Vergleich mit anderen Dateiformaten wie zum Beispiel PNG.

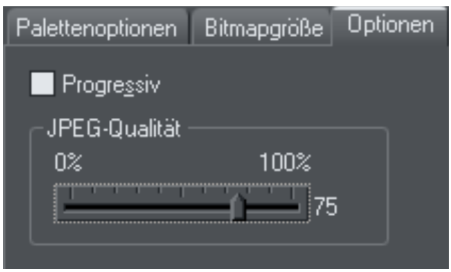
Im Exportvorschau-Dialog können Sie die Größe, Auflösung, JPEG-Qualität sowie auf Wunsch sogar drei alternative Dateiformate auswählen. Die Standardeinstellungen liefern gute Ergebnisse für alle normalen Einsatzgebiete, klicken Sie einfach auf die Export-Schaltfläche und speichern Sie Ihr Foto.

Denken Sie beim Export daran:

- Zuerst das Objekt oder die Objekte zum Export auswählen.
- Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Der Exportvorschau-Dialog wird später (siehe Seite 635) detaillierter beschrieben.

Tipp: Sie können die JPEG-Qualität im Reiter „Optionen" einstellen. Der empfohlene und voreingestellte Wert für Fotos ist 75%.



Das JPEG-Verfahren ist so entworfen, dass ein Wert von 75 den Optimalwert darstellt. Wir empfehlen Ihnen nicht, Ihre Bilder mit einem Qualitätswert von 100% zu speichern, da die Ergebnisse visuell nahezu identisch sind zu denen bei 75%, sich jedoch der Speicherbedarf drastisch erhöht.

Für eine Nutzung im Internet ist es sogar möglich, die Qualität noch unter die empfohlenen 75% zu verringern, um die Ladezeit der Internetseite zu verkürzen. Das Vorschaufenster zeigt das Bild in der von Ihnen ausgewählten Qualität an.

Tipp: Wenn Sie vorhaben, an den exportierten Bildern später noch weitere Bearbeitungen vorzunehmen, zum Beispiel das Bild noch einmal in einer anderen Größe zu exportieren, empfehlen wir Ihnen ausdrücklich, außerdem auch eine .xar-Datei zu speichern. Dies bewahrt das verlustfreie Master-Bild zusammen mit allen Veränderungen und Bearbeitungen.

Foto verkleinern und als neues JPEG speichern

Der Vorgang ist schnell und einfach:

- Ziehen Sie ein Foto in Xara Designer Pro X, entweder auf eine leere Seite oder auf die Titelleiste des Fensters, um ein neues Dokument zu erzeugen.
- Ziehen Sie entweder mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an einem der Anfasser an den Ecken, um die Größe des Bildes einzustellen, oder geben Sie die gewünschte Höhe oder Breite oben in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** in die Felder für die Breite oder Höhe ein. Überprüfen Sie bei 100% Zoomstufe, ob die Bildgröße korrekt ist.
- Drücken Sie „Strg + Umschalt + E", um den Exportvorgang zu starten.
- Geben Sie einen Dateinamen an und wählen Sie im Dateiformate-Listenfeld **JPEG** aus.
- Klicken Sie im Vorschau-Dialog auf **EXPORTIEREN.**

Um ein Bild als PNG zu exportieren, gehen Sie genauso vor, nur wählen Sie als Dateiformat **PNG** aus.

Fotobearbeitungs-Attribute

Alle Bearbeitungen mit dem **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 394) wie Änderungen von Helligkeit, Kontrast, Farbe oder Schärfe und sogar Tonwert-Anpassungen werden zusammen mit dem Foto-Objekt als Designer Pro-Attribute gespeichert. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Xara Designer Pro X-Terminologie“ (siehe Seite 27).

Genauso wie Sie die Farbe einer Form oder Linie ändern können, ohne die dazugehörige Form zu verändern, können Sie mit dem **FOTO-WERKZEUG** die Präsentation des Fotos bearbeiten, ohne das ursprüngliche Bild zu verändern (dies wird nicht-destruktives Bearbeiten genannt). Anders ausgedrückt: Xara Designer Pro X speichert nur eine Liste mit Bearbeitungsschritten für Ihr Foto, Sie können diese Bearbeitungen jederzeit ändern oder das unbearbeitete Original wiederherstellen.

Attribute können zwischen Objekten ausgeschnitten und eingefügt werden. Dies trifft nicht nur auf herkömmliche Attribute wie Linienfarbe oder -breite zu, sondern funktioniert auch mit dem **FOTO-WERKZEUG** einschließlich der Tonwert-Einstellungen. Das bedeutet, dass Sie Optimierungen, die Sie auf einem Foto angewendet haben, mit der **ATTRIBUTE KOPIEREN/EINFÜGEN**-Funktion auf andere Fotos übertragen können. Zum Beispiel können Sie dieselbe Weißabgleich-Einstellung (die mit dem Pegel-Werkzeug erstellt wurde) auf jedes andere Foto übertragen, indem Sie einfach das bearbeitete Foto in die Zwischenablage kopieren und dann den Befehl **ATTRIBUTE EINFÜGEN** aus dem **BEARBEITEN**-Menü auf das Foto anwenden, auf das Sie die Einstellungen anwenden wollen.

Dies betrifft auch alle anderen Attribute des Fotos wie Linienbreite und -farbe, Foto-Einfärbung (Contone-Technik), Schatten usw.; alles kann mit dem gleichen Verfahren zwischen verschiedenen Fotos übertragen werden.

Umrisse eines Fotos bearbeiten

Mithilfe des **FORM-WERKZEUGS** (siehe Seite 171) können Sie den Umriss eines Fotos bearbeiten. Sie können auch Umrisse wie bei anderen Formen, Schatten usw. anwenden.



Mit dem **FORM-WERKZEUG** können Sie an den Seiten des Fotos ziehen oder schieben. Diesem Beispiel wurde außerdem eine schwarze Umrisslinie und ein weicher Schatten hinzugefügt. Um die ursprünglich rechteckige Ausgangsform wiederherzustellen, benutzen Sie die Funktion „Beschneidung entfernen“ des Beschneiden-Modus in der Infoleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 394).

Wenn Fotos auf diese Weise bearbeitet werden, werden Sie wie eine normale Vektor-Form behandelt, die eine Bitmap-Füllung enthält. Daher können Sie die normalen Linien- und Form-Bearbeitungsfunktionen nutzen und natürlich können Sie auch das Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 381) verwenden, um Größe, Winkel und Position der Foto-„Füllung“ in der Form anzupassen.

Fotos beschneiden

Am einfachsten beschneiden Sie Bilder, indem Sie an einem der Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 381) ziehen, die auftauchen, wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen. Wenn Sie die Maus über einen Anfasser bewegen, wird ein Hinweis zur Funktion des Anfassers angezeigt.

Für erweiterte Kontrolle über die Beschneidung, wie z. B. das Seitenverhältnis oder um eine genaue Pixelgröße der Beschneidung einzustellen, verwenden Sie die **„BESCHNEIDEN“-** Schaltfläche in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 394).

Mit der Schaltfläche „Beschneidung entfernen” können Sie das originale Bild wiederherstellen.

Eine wichtige Eigenschaft ist es, dass die Beschneidung dynamisch und non-destruktiv ist. Sie können also die Beschneidung hinterher anpassen oder versteckte Teile des Fotos wieder anzeigen. Um die Beschneidung destruktiv auszuführen, also die unsichtbaren Bereiche eines Fotos unwiederbringlich zu löschen, können Sie die Funktion „Foto optimieren“ verwenden.

Fotos mit dem Formradier-Werkzeug beschneiden

Das **FORMRADIER-WERKZEUG** (selbe Ausklappleiste wie die anderen Form- und Zeichenwerkzeuge) lässt Sie Fotos mit einem Stift beschneiden. Wenn Sie die Randunschärfe auf 0 (hartes Radieren) setzen, ist die Beschneidung wie beim oben beschriebenen Beschneidungs-Werkzeug permanent. Sie können aber gelöschte Teile des Bildes mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** zurückbringen.

Bei einem weichen Pinsel bekommen Sie im Formradier-Werkzeug immer Kanten mit Randunschärfe.

Technischer Hinweis: Dies geschieht über eine Deckkraft-Maske auf dem Bild – lesen Sie zu Deckkraft-Masken das Kapitel zum Transparenz-Werkzeug.

Fotos mit Maske beschneiden

Wenn die Form eines Fotos nicht rechteckig sein soll oder Sie Teile aus einem Foto ausschneiden wollen, benutzen Sie eine Maske. Klicken Sie zunächst auf das Foto und wählen Sie in der Masken-Ausklappleiste das **FREIHANDMASKEN-WERKZEUG**.



Zeichnen Sie mit dem Freihandmasken-Werkzeug eine geschlossene Form um den Bereich des Fotos, der ausgeschnitten werden soll.

Wählen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf das Foto unter der Maske bzw. löschen Sie Ihre Auswahl (Esc-Taste). Wenn Sie jetzt Kopieren ausführen (Strg + C), wird nur der unmaskierte Teil des Fotos in die Zwischenablage kopiert. Drücken Sie auf die Entf-Taste, um den unmaskierten Teil zu löschen. Mit „Strg + X“ schneiden Sie ihn aus. Sie können auch die Befehle im Menü **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** mit der Maske verwenden.

Siehe das Kapitel „Masken“ (siehe Seite 334) für mehr Information über die Verwendung von Masken.

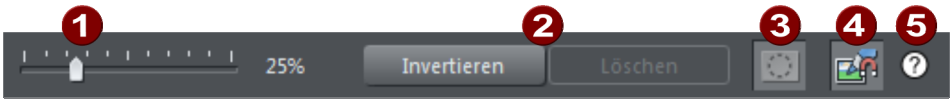
Magnetisches Auswahl-Lasso



Mit dem Magnetischen Auswahl-Lasso können Sie halbautomatisch an Umrissen von Objekten innerhalb von Fotos entlang zeichnen, um einen Bereich zu definieren. Ist der Bereich erstellt, können Sie das Objekt ausschneiden oder kopieren, einen Effekt anwenden oder die Region optimieren.

Sie finden das Werkzeug in der Ausklappleiste für die Fotobereichs- und Maskenwerkzeuge (siehe Seite 335).

Es ist voreingestellt aktiv, aber Sie können die automatische Kantenverfolgung aber mit dem Schalter auf der Infoleiste oder der Taste T an- und abstellen. Für eine Schritt-für-Schritt-Anleitung klicken Sie auf das Fragezeichen neben der Schaltfläche **MAGNETISCHES AUSWAHL-LASSO**.



Magnetisches Auswahl-Lasso Infoleiste

1. Glättung
2. Umriss invertieren/löschen
3. Umrisse anzeigen/verbergen
4. Lasso an-/ausschalten
5. Anleitung

Kantenverfolgung

Um das Tracing, also das Zeichnen entlang einer Kante, zu starten, klicken Sie auf eine Kante.

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

Entlang einer Kante klicken und ziehen Beginnen Sie an der Kante, die Sie verfolgen wollen. Wenn Sie die Maus um das Objekt ziehen, sehen Sie, wie die gepunktete Umrisslinie an jeder Kante in der Nähe „einrastet“. Drücken Sie die Umschalt-Taste, um beim Zurückgehen den Pfad zu löschen, falls er nicht wie gewünscht verläuft. Wenn sie zusätzlich die Leertaste drücken, wird ein Punkt an der aktuellen Stiftposition verankert. Drücken Sie beim Ziehen die Taste T, um das magnetische rasten an- oder abzustellen.

Die andere Methode - klicken Sie auf die Kante und klicken Sie dann in kurzem Abstand daneben, um die Kante zwischen den beiden Klickpunkten zu verfolgen. Klicken Sie weiter entlang der Kante rund um das Objekt.

Wenn zu irgend einem Zeitpunkt die gepunktete Linie nicht mehr mit der gewünschten Kante übereinstimmt, drücken Sie die Rücktaste oder die Undo-Funktion (Strg+Z). Dann zoomen Sie hinein und klicken etwas näher am letzten Punkt auf der Kante, die verfolgt werden soll. An Stellen, an denen die Kante nicht klar definiert verläuft, müssen Sie sich in kleineren Schritten fort bewegen, aber da, wo sich die Kante klar gegen einen Hintergrund absetzt können Sie in viel größeren Schritten voran schreiten.

Bei beiden Methoden gilt: Wenn Sie beim Klicken oder Ziehen zusätzlich die Alt-Taste drücken, wird eine gerade Linie vom letzten Punkt zur aktuellen Position gezogen. Die Taste T schaltet das das magnetische rasten an und aus. Ohne das magnetische rasten funktioniert das Ziehen genau wie beim normalen Freihand-Werkzeug. Klicken ophne magnetische rasten erzeugt ein gerades Liniensegment zum aktuellen Punkt.

Dem Rand des Fotos folgen

Manchmal soll die Linie entlang der Außenkante des Fotos verlaufen. Dafür klicken Sie einfach außerhalb des Fotos.

Beenden

Sobald Sie wieder in die Nähe des Ausgangspunktes gelangt sind, klicken Sie noch einmal auf den Startpunkt, um die geschlossene Umrisslinie zu vollenden (Der Mauszeiger ändert sich zu einem **+**-Zeichen, wenn Sie wieder am Startpunkt angekommen sind). Ist die geschlossene Umrisslinie vollendet, können Sie den ausgewählten Teil des Fotos nun kopieren (Strg + C), ausschneiden (Strg + X) oder löschen. Übrigens wird dabei das **AUSWAHLWERKZEUG** automatisch ausgewählt.

Randunschärfe

Wenn Sie ein Objekt ausgeschnitten haben, können Sie im normalerweise die Kanten verbessern, indem Sie eine leichte Randunschärfe (siehe Seite 194) hinzufügen, benutzen Sie dazu den Randunschärfe-Regler auf der Infoleiste oben.

Das Magnetische Auswahl-Lasso funktioniert gut bei Bildern, bei denen der Kontrast zwischen dem Objekt, das Sie ausschneiden wollen und seinem Hintergrund hoch ist. Wenn Sie ein Bild mit vielen kleinen Details haben, wie Haare oder Pelz, erzielen Sie bessere Resultate mit der Funktion Hintergrund entfernen.

Screenshots

Sie können entweder mit Windows oder durch das **BILDSCHIRMAUFNAHME-WERKZEUG** von Xara Designer Pro X Screenshots erzeugen.

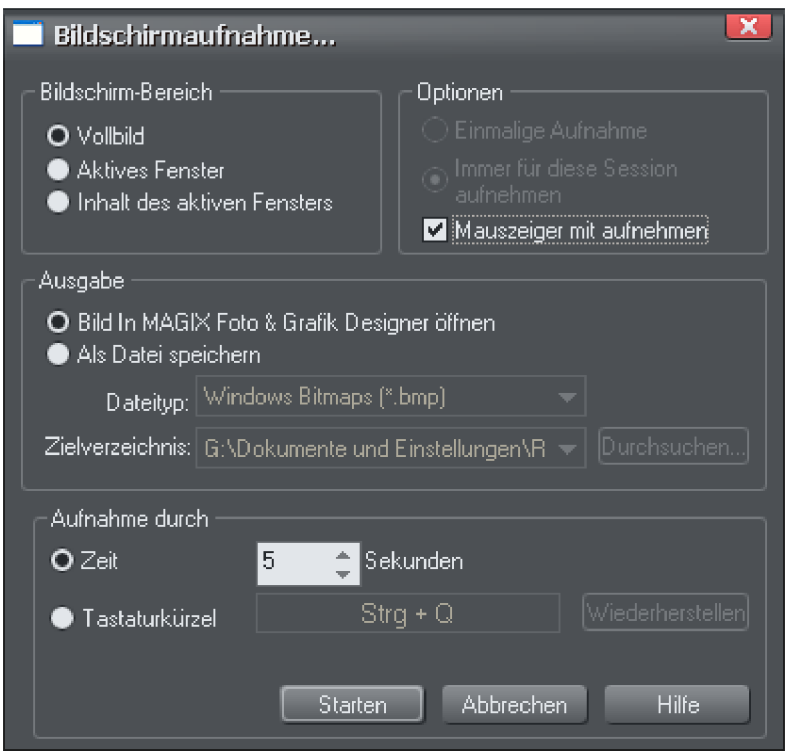
Screenshots mit Windows

- Drücken Sie die Taste „Druck" auf Ihrer Tastatur. Dadurch wird ein Abbild des gesamten Bildschirms in der Zwischenablage gespeichert. Alternativ können Sie auch „Alt + Druck" benutzen, dadurch wird nur das aktive Fenster gespeichert.
- In Xara Designer Pro X wählen Sie dann „Strg + V", um den Screenshot einzufügen. Im Dialog "Spezielles Einfügen" wählen Sie "Bitmap", um das Bild auf der Seite einzufügen.

Sie können nun wie gewünscht das Bild beschneiden, Beschreibungen hinzufügen, die Größe ändern und das Ergebnis abspeichern. Diese Art Bild wird am besten als PNG abgespeichert.

Bildschirmaufnahme-Funktion

Dieses Werkzeug bietet gegenüber der oben genannten Methode einige Vorteile, unter anderem die Möglichkeit, den Mauszeiger im Bild mit zu erfassen. Sie öffnen es mit dem Menübefehl **EXTRAS** > **BILDSCHIRMAUFNAHME**.



BILDSCHIRM-BEREICH: Hier wählen Sie den Bildschirmbereich aus, der erfasst werden soll. Sie können den gesamten Bildschirm aufnehmen (Vollbild), das aktive Fenster als Ganzes oder nur den Inhalt des aktiven Fensters ohne seinen Rahmen.

OPTIONEN: Hier legen Sie fest ob der Mauszeiger mit in der Aufnahme erfasst werden soll. Sie legen des Weiteren fest, ob Sie nur eine Aufnahme erstellen möchten oder ob das Werkzeug bis zum Schließen des Programms (gesamte Sitzung) angeschaltet bleiben soll, so dass Sie weitere Aufnahmen machen können, jedes Mal, wenn Sie das zugewiesene Tastaturkürzel drücken.

Im Abschnitt „Ausgabe" können Sie wählen, wie mit den Aufnahmen verfahren werden soll. Voreingestellt ist, dass diese direkt in das Xara Designer Pro X Design übernommen werden. Alternativ können Sie aber auch eine Windows-Bitmap- (BMP) oder PNG-Datei in einen beliebigen Ordner speichern. Die erzeugten Dateien werden „Bildschirmaufnahme" + fortlaufende Nummer benannt. Mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN...** wählen Sie das **ZIELVERZEICHNIS** für die Dateien aus.

Sie können fast jede Tastenkombination bestimmen (Strg, Umschalt, Alt + Taste), um die Aufnahme auszulösen. Klicken Sie einfach in das Tastaturkürzel-Feld und drücken Sie die gewünschte Tastenkombination, z. B. „Strg + Q". Die gewählte Kombination wird angezeigt. Ergeben sich Konflikte mit einem bereits definierten Xara Designer Pro X-Tastaturkürzel, wird ein Hinweis am unteren Rand des Dialogs angezeigt. Das spielt aber keine Rolle, wenn ein anderes Fenster aktiv ist, wenn die Aufnahme durchgeführt wird. Mit **WIEDERHERSTELLEN** kann die letzte eingestellte Tastenkombination zurückgeholt werden.

Sie können auch statt eines Tastaturkürzels die **ZEIT**-Option verwenden. Diese hilft, wenn Tastatureingaben das gewünschte Bild verändern würden, wie beispielsweise Tooltips, die beim Drücken von Tasten verschwinden. Wählen Sie „Zeit" und geben Sie eine Verzögerung (in Sekunden) ein. Nach dieser Verzögerung wird die Bildschirmaufnahme automatisch erstellt. Die Zeit läuft herunter, sobald Sie auf **STARTEN** klicken.

Mit Klick auf die **STARTEN**-Schaltfläche wird der Bildschirmaufnahme-Dialog geschlossen und das systemweite Tastaturkürzel aktiviert. Wechseln Sie in das Fenster, das Sie aufnehmen möchten und drücken Sie die Tastenkombination, bzw. warten Sie darauf, dass die eingegebene Verzögerung abläuft. Der Screenshot wird aufgenommen und in Xara Designer Pro X übernommen oder in eine Datei gespeichert. Wenn Sie die Option „Immer für diese Session aufnehmen" gewählt haben, können Sie jetzt weitere Aufnahmen erstellen, indem Sie die Tastenkombination erneut drücken (nicht verfügbar bei Timer-Aufnahme). Um das Hilfsprogramm zu deaktivieren, schließen Sie entweder Xara Designer Pro X und beenden so die Sitzung. Oder kehren Sie zum Bildschirmaufnahme-Dialog zurück, ändern Sie die Option in „Einmalige Aufnahme" und erzeugen Sie noch einen weiteren Screenshot.

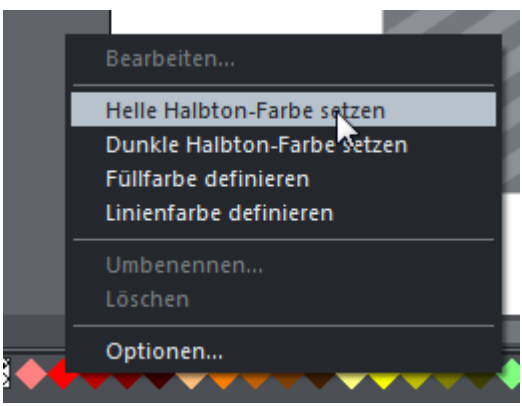
Fotos einfärben

Wählen Sie ein Foto aus und klicken Sie auf die Farbleiste, um die Farbe auf das Bild anzuwenden. Wenn Sie auf das weiße Farbsymbol klicken, wird das Foto zu einem Schwarz-Weiß-Bild.



Klicken Sie einfach auf die blassgelbe Farbe in der Farbleiste, um ein gelbes Halbtonbild zu erzeugen.

Oder klicken Sie rechts auf die Farbleiste und wählen im Kontextmenü aus, ob Sie die jeweilige Farbe als helle oder dunkle Halbton-Farbe anwenden wollen.



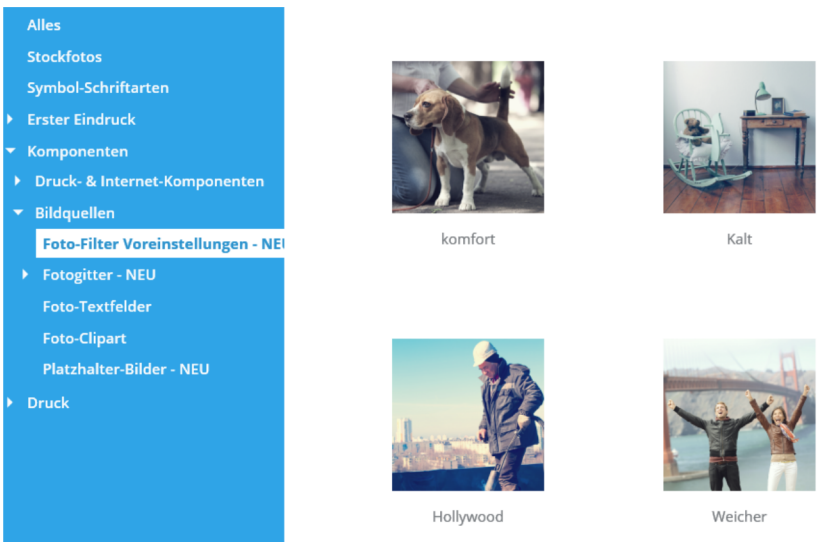
Beim Klicken auf die **FARBLEISTE** können Sie jede Farbe als helle oder dunkle Contone-Farbe auswählen. Sie können aber auch den **FARBEDITOR** (Strg + E) aufrufen und eine Farbe auswählen. Mit dem Dropdown-Menü oben im Farbeditor stellen Sie ein, ob Sie die helle oder dunkle Farbe bearbeiten möchten.

Sie können dafür auch den Farbeditor benutzen. Wählen Sie einfach das Foto aus, öffnen den Farbeditor („Strg + E") und wählen Sie die dunkle und helle Halbton-Farbe aus dem Ausklappmenü oben im Farbeditor aus.

Sie können die ursprünglichen Farben wiederherstellen, indem Sie auf das schraffierte Symbol **KEINE FARBE** links in der Farbleiste klicken oder aus dessen Kontextmenü die Option **FARBEN WIEDERHERSTELLEN** wählen.

Foto-Filter Voreinstellungen

Mit den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** können Sie schnell professionelle Fotoeffekte zu Ihren Bildern hinzufügen. Sie finden die Filter im Content-Katalog (siehe Seite 36) unter **„KOMPONENTEN“** > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN“**. Es gibt eine große Auswahl an Stimmungen und Themen zur Auswahl.



Einige der Foto-Filter Voreinstellungen aus dem Online-Content-Katalog

Um einen Filter auf ein Foto anzuwenden, wählen Sie zunächst ein Foto aus und klicken Sie dann beim gewählten Filter im Katalog auf **IMPORTIEREN**. Die Filter-Voreinstellung wird auf das Foto angewandt und zusätzlich in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importiert.

Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen

Sobald Sie eine Voreinstellung importiert haben, können Sie optional alle Voreinstellung in Ihre Lokale Design-Galerie herunter laden.

Klicken Sie rechts auf den Ordner **KOMPONENTEN** > **BILDQUELLEN** > **FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN** und wählen Sie **ALLE HERUNTERLADEN**. Wen Sie jetzt den Ordner wieder öffnen, können Sie alle Effekte auf Ihre Fotos ziehen, oder Sie wählen zunächst das gewünschte Foto aus und doppelklicken auf den Effekt in der Galerie.

Mehrere Filter einsetzen

Es gibt verschiedene Arten von Filtern und Overlays, die zusammen eingesetzt werden können. Die Menge der Filter-Voreinstellungen sind in auf Ordnern unter

„KOMPONENTEN“ > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN“** verteilt. Der Ordner **FILTER** enthält Voreinstellungen, die sich auf das gesamte Aussehen Ihrer Fotos auswirken. Es wäre nicht sinnvoll, mehr als einen dieser Filter gleichzeitig auf ein Foto anzuwenden, daher ersetzen sie sich gegenseitig. Anders ausgedrückt, es kann nur eine dieser Voreinstellungen auf ein Foto angewendet werden, wenn Sie eine zweite anwenden, wird die erste entfernt.

Der Ordner **OVERLAYS** hingegen enthält verschiedene Arten von Voreinstellungen, die zusätzlich zu den Filtern im Ordner **FILTER** angewendet werden können.



Dieses Foto hat den Filter „Weiches Licht“ aus „Filter“ > „Effekte“ angewendet und zusätzlich das Muster „Streifen“ aus „Overlays“ > „Muster“.

Alle Voreinstellungen aus den gleichen Unterordnern unter **OVERLAYS** ersetzen sich ebenfalls gegenseitig, denn es wäre nicht sinnvoll, beispielsweise zwei verschiedene Muster gleichzeitig anzuwenden. Aber Sie können die Voreinstellungen aus den jeweiligen Ordnern unter **OVERLAYS** beliebig kombinieren. So können zum Beispiel ein Schachbrettmuster aus dem **MUSTER**-Ordner, eine Textur aus dem Ordner **TEXTUREN** und einen Transparenz-Effekt aus dem Ordner **TRANSPARENZ** alle auf das selbe Foto angewendet werden.

Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen

Wenn Sie ein Foto, auf das ein Filter angewendet wurde durch Ablegen mit einem anderen Foto ersetzen, bleibt die Filter-Voreinstellung erhalten. Auch wenn es bestehende Fotobearbeitungen wie **ROTE AUGEN ENTFERNEN** oder **REPARATURPINSEL** (siehe Seite 407)-Anwendungen gibt, wird ein angewendeter Filter mit diesen Bearbeitungen kombiniert.

Im Kontextmenü (Rechtsklick) eines Fotos gibt es die Option **FOTO-FILTER**. Sie hat ein Untermenü mit den Optionen, Foto-Filter anzuwenden oder angewendete Foto-Filter wieder zu entfernen.

Die Option **FILTER ANWENDEN...** öffnet den **CONTENT-KATALOG** in den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** und Sie können einen Filter auf das ausgewählte Foto anwenden. Darunter sind **ENTFERNEN-OPTIONEN** für alle bereits auf das Foto angewendete Filter aufgelistet.

Mit der letzten Option können Sie alle angewendeten Filter entfernen.

Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten

Die meisten Foto-Filter Effekt-Voreinstellungen modifizieren das Foto, indem sie die selben Einstellungen verändern, die Sie auch im **FOTO-WERKZEUG** oder der **TONWERTKORREKTUR** finden. Beachten Sie deshalb, dass die Anwendung eines Foto-Effekts alle vorher manuell eingestellten Bearbeitungen des **FOTO-WERKZEUGS** entfernt. Genauso kann es passieren, wenn Sie eine Filter-Voreinstellung anwenden und die Einstellungen danach im **FOTO-WERKZEUG** anpassen, dass mit einem späteren Entfernen der Voreinstellung auch diese Anpassungen verloren gehen.

Ähnlich funktionieren die Überlagerungseffekte unter **ÜBERLAGERUNGEN** > **TRANSPARENZ** indem Transparenz direkt auf das Photo angewandt wird. Sie können diesen Effekt mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** einstellen

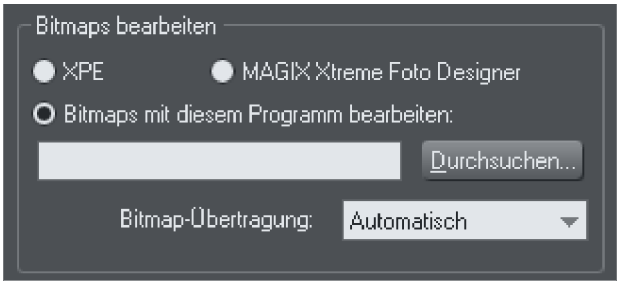
Voreinstellungen auf Ihr Foto anzuwenden und sich dann die Einstellungen des **FOTO-WERKZEUGS** und des **TONWERTKORREKTUR**-Dialogs näher anzuschauen ist auch eine gute Herangehensweise, die Funktion des **FOTO-WERKZEUG** kennen zu lernen.

Externe Foto-Editoren einbinden

Obwohl Xara Designer Pro X eine große Anzahl an Fotobearbeitungs- und Kombinations-Funktionen bietet, ist es kein Pixelbearbeitungsprogramm. Eventuell möchten Sie dafür ein separates Programm verwenden. Xara Designer Pro X macht die Einbindung solcher Programme leicht. Sie können jedes externe Programm einstellen, so dass es gestartet wird, wenn Sie ein Foto doppelklicken; nach dem Bearbeiten wird dieses Foto automatisch zurück in Xara Designer Pro X übertragen.

Wenn Sie das Foto-Werkzeug nicht ausgewählt haben, so führt Sie ein Doppelklick ins Foto-Werkzeug. Dort können Sie das Foto bearbeiten. Im Foto-Werkzeug öffnen Sie den externen Editor über einen Doppelklick auf das Foto.

Einen externen Editor wählen Sie im Reiter **FOTOBEARBEITUNG** des Optionen-Dialogs.



XPE ist der einfache Xara Picture Editor. Ein Großteil seiner Funktionen wird nun durch das Foto-Werkzeug übernommen, daher ist sein Nutzen sehr begrenzt. Er wird hauptsächlich nur noch aus Kompatibilitätsgründen bereitgestellt.

Sie können auch die Option „Bitmaps mit diesem Programm bearbeiten" auswählen und ein anderes Programm einstellen, das im Foto-Werkzeug per Doppelklick auf ein Bild gestartet wird. Dazu müssen Sie den Programme-Ordner auf Ihrer Festplatte aufsuchen und die ausführbare Programmdatei (.exe) auswählen).

Die Bilder werden zu und von externen Editoren als unkomprimierte Bilder übertragen, um Komprimieren und Dekomprimieren zu vermeiden. So wird sich bei externer Bearbeitung die .xar Datei vergrößern.

Wenn Sie ein Foto in einem externen Programm bearbeiten, können Sie mit Xara Designer Pro X ganz normal weiterarbeiten. Jedes Mal, wenn Sie im Foto-Editor das Bild speichern (oder das Programm mit Speichern beenden), holt sich Xara Designer Pro X automatisch die geänderte Version ab und ersetzt das Ausgangsbild durch diese. Das bedeutet, Sie können das Foto im externen Programm fortwährend bearbeiten und gleichzeitig durch Speichern überprüfen, wie das Ergebnis der Bearbeitung im Kontext des Designer Pro-Dokuments aussieht.

Hinweis: Xara Designer Pro X überträgt immer das originale, unbeschnittene Foto an den externen Editor. Mit dem Foto-Werkzeug optimierte (z. B. Helligkeit angepasst), beschnittene oder mit Live-Effekten belegte Bilder werden diese Änderungen nicht aufweisen, wenn sie extern bearbeitet werden. Nachdem die Bilder zurück übertragen wurden, werden diese Foto-Attribute wieder auf das bearbeitete Bild angewendet. Aus diesem Grund wird nicht empfohlen, innerhalb des externen Programms die Bildgröße zu verändern oder das Bild zu beschneiden.

Natürlich können Sie alle externen Bearbeitungen über die normale Rückgängig-Funktion wieder rückgängig machen (es wird immer ein „Vorher"-Zustand abgespeichert). Jedoch gehen nach dem Speichern und erneuten Öffnen alle Wiederherstellungs-Informationen verloren.

Bilder auf diese Weise zu bearbeiten nennt man auch „Destruktives Bearbeiten". Das bedeutet, das Bild wird dauerhaft verändert und das Original kann nicht wiederhergestellt werden, wenn die Datei einmal gespeichert und geschlossen wurde.

Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen

Die Form des Fotos ist eine frei bearbeitbare Umriss-Form, in deren Inneren das Foto enthalten ist. So ist beim Beschneiden oder anderweitigem Bearbeiten der Umriss-Form die Füllung nicht betroffen, diese wird nur durch die Form beschnitten.

Fotos oder Bitmaps auf der Seite sind immer in einer Umrissform enthalten. Sie können nicht nur deren Form ändern, sondern auch Größe, Winkel und Position sowohl des Fotos als auch des „Rahmens" ändern, indem indem Sie die Fotobearbeitungsanfasser verwenden, als eine Schnelle und bequeme Methode für die wichtigsten Fotobearbeitungsaufgaben.

Diese Anfasser erscheinen automatisch, wenn Sie ein Foto mit dem Auswahlwerkzeug (siehe Seite 137), Foto-Werkzeug oder QuickShape-Werkzeug auswählen.



Um ein Foto zum Beispiel zu skalieren, zu rotieren oder an den Ecken abzurunden, ziehen Sie einfach am passenden Anfasser. Beim Überfahren eines Anfassers mit der Maus wird eine kleine Information eingeblendet. Beim Bearbeiten eines Fotos wird beim Ziehen an den Anfassern im Hintergrund eine blasse Kopie des gesamten, nicht beschnittenen Fotos eingeblendet. Das erleichtert es, Änderungen vorzunehmen, da sie die abgeschnittenen Bildbereiche beim Ziehen der Anfasser sehen können.

- Zum Rotieren und Skalieren ziehen Sie an dem weißen, kreisförmigen Icon oben rechts - der Rotationswinkel wird angezeigt.

- Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand"-Symbol unten links.
- Um die Ecken des Rahmens abzurunden, ziehen Sie am orangen Eckanfasser.
- Zum Rotieren des gesamten Rahmens ziehen Sie an dem blauen, kreisförmigen Icon oben rechts.
- Zum Skalieren des Rahmens ziehen Sie am Anfasser unten rechts.

Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol. Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Diese Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

Diese intelligenten Foto-Operationen funktionieren mit Fotos jeglicher Form, nicht nur rechteckigen und anders als beim Füll-Werkzeug funktionieren sie auch mit **FOTOGRUPPEN** (siehe Seite 349) und **CLIPANSICHTEN (SIEHE SEITE 118).**



Für mehr Kontrolle über den Beschnitt benutzen Sie das **BESCHNEIDEN-WERKZEUG**.

"Smartphoto handles", "Photo handles" "Smart photo" "Adjustment handles"

Horizonte begradigen

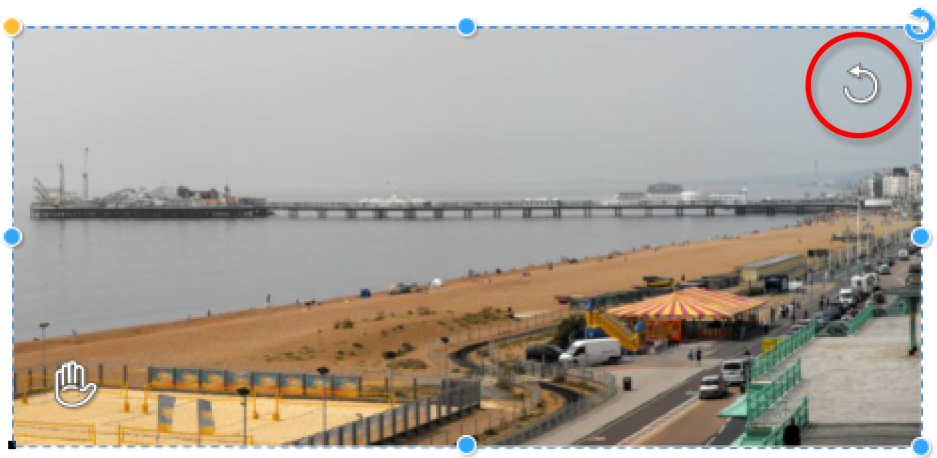


Mit den oben beschriebenen intelligenten Fotobearbeitungsanfassern ist es auch leicht, den Horizont von schiefen Bildern zu begradigen.

- Wählen Sie ein Foto aus, werden die Anfasser angezeigt, mit denen Sie die Füllung innerhalb einer Form drehen, skalieren und verschieben können.
- Ziehen Sie am Rotationsanfasser, um die gewünschte Drehung und Größenänderung zu erreichen.

Nachfolgend wird eine Landschaft abgebildet, die mit dem Panorama-Werkzeug erzeugt wurde und die einen geneigten Horizont hat.





Zum Rotieren und Skalieren des Fotos innerhalb seines Rahmens ziehen Sie an dem kreisförmigen Icon - der Rotationswinkel wird angezeigt. Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand"-Symbol unten links.

Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Wiederum gilt: Die Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol.

Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen

Mit der Schaltfläche **ZOOM AUF 1:1** auf der Infoleiste der Foto-Werkzeuge zeigen Sie das Bild in voller Größe an. Es wird also jeder Pixel des Bildes auf einem Pixel des Bildschirms dargestellt. Dies ist hilfreich, wenn Sie ein herunterskaliertes Foto bearbeiten wollen und es dabei in voller Größe sehen wollen.

Foto auf volle Größe bringen

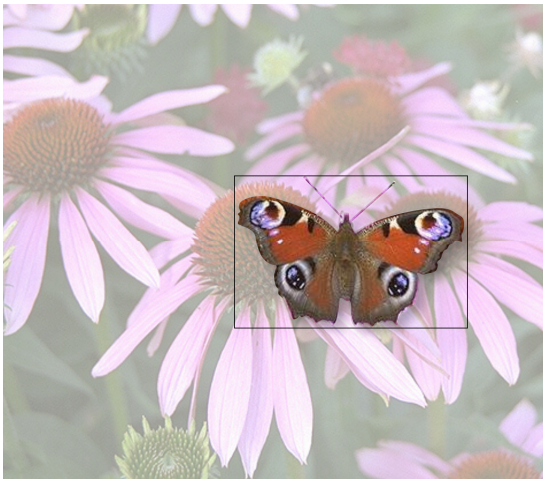
Die Schaltfläche **FOTO AUF 100% SKALIEREN** auf der Infoleiste des Foto-Werkzeugs skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Fotos und Bitmaps optimieren

Durch die ständig wachsende Auflösung und Dateigröße von JPEG-Bildern aus Digitalkameras kann die Dateigröße Ihrer Dokumente, wenn sie viele Bilder enthalten, schnell sehr groß werden. Zum Beispiel erzeugt ein mehrseitiges Dokument mit 20 hochaufgelösten JPEG-Bildern, jedes jeweils 5 MB, eine .xar Datei von über 100 MB*.

Diese Fotos haben jedoch oft eine unnötig hohe Auflösung. Wenn Sie ein Foto einer Digitalkamera mit 8 Megapixeln auf 5 cm Breite verkleinern, ergibt sich auf der Seite eine effektive Auflösung von 1500 dpi. Obwohl sehr hoch aufgelöste Bilder eine größere Flexibilität im Druck ermöglichen (man kann hineinzoomen oder einzelne kleinere Bereiche vergrößern), ist dies jedoch viel mehr als sogar für die beste kommerzielle Druckqualität erforderlich wäre und noch weitaus mehr als für Internetgrafiken.

Wenn Sie ein Bild auf einen kleinen Teil beschneiden oder einen kleinen Teil aus einem Bild herausschneiden, können große Teile des Bildes außerhalb des dargestellten Bereichs verborgen sein. Für die Bildbearbeitung mag dieses flexible Beschneiden eine praktische Funktion sein, denn Sie können jederzeit die Größe oder Position des ausgeschnittenen Bereichs im Nachhinein ändern und alles bleibt immer so scharf wie möglich. Vielleicht möchten Sie aber in fertigen Dokumenten die unsichtbaren Bereiche doch lieber entfernen.

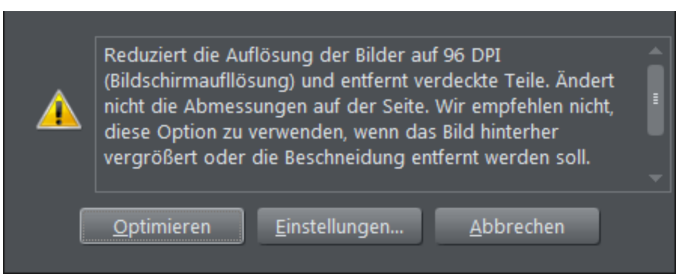


Der ausgeschnittene Schmetterling ist immer noch mit dem Rest des Fotos verbunden. Dies können Sie leicht sehen, wenn Sie zum **FÜLL-WERKZEUG** wechseln und die Größe des Bildes innerhalb des Umrisses ändern. Die Teile des Bildes außerhalb des Schmetterlings sind aber im fertigen Dokument wahrscheinlich überflüssig.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Foto und wählen Sie **FOTO OPTIMIEREN** oder wählen Sie **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN** Dieser Dialog hat drei wichtige Funktionen:

- unsichtbare Bildbestandteile entfernen
- die Auflösung von Fotos reduzieren
- PNG- oder Bitmap-Bilder in eingebettete JPEG-Dateien umwandeln, um die Dateigröße zu optimieren

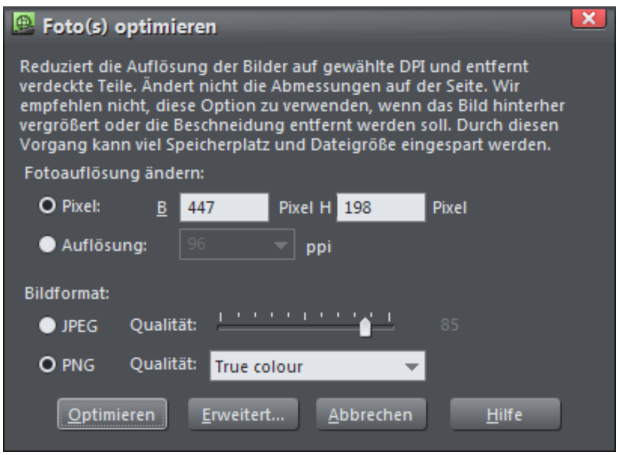
Wenn Sie diesen Befehl für ein Bitmap-Objekt aufrufen, wird der Dialog **FOTO OPTIMIEREN** angezeigt.



Bei JPEG-Bildern sind die Voreinstellungen so, dass das Foto auf 192 dpi (Retina-Bildschirmauflösung) als JPEG in der Größe, wie es auf der Seite erscheint, optimiert wird oder auf 96 dpi, wenn die Retina-Option (im Reiter **WEBSITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs) nicht verfügbar ist. Dies werden Sie wahrscheinlich für Fotos auf einer Website wünschen.

Bei der Optimierung von Nicht-JPEG-Bildern wird Designer Pro automatisch je nach Bildart entscheiden, ob es am besten ist, diese Bilder zu PNG oder JPEG zu optimieren.

Sie können in diesem Dialog auf die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** klicken, wenn Einstellungen wie das für die Optimierung verwendete Bildformat, die JPEG-Qualität etc. geändert werden sollen.



Sie können die Auflösung ändern, indem Sie entweder die Abmessungen des optimierten Bildes angeben (Höhe/Breite in Pixeln) oder eine andere dpi eingeben (z. B. 150 dpi für Druckqualität).

Der bei dpi eingegebene Wert wird nur bis zum nächsten Beenden des Programms beibehalten. Sie können auch die aktuelle Auflösung beibehalten, indem Sie unter **PPI** die Option **AKTUELL** auswählen.

Sie können die Bilder auch als PNG optimieren (erzeugt größere Dateien, aber auch bessere Ergebnisse bei Grafiken und Bildern, die Text enthalten) oder die Qualität der JPEG-Optimierung ändern (höhere Qualität bedeutet größere Dateien).

Ist Ihr Foto beschnitten, wird nur der sichtbare Teil des Bildes behalten.

Für den Druck sorgt eine Auflösung von 150 dpi schon für gute Ergebnisse, 300 dpi liefert höchste Qualität für kommerzielle Druckerzeugnisse (die meisten Menschen können den Unterschied zwischen 150 und 300 dpi nicht erkennen, 300 dpi benötigen aber die vierfache Menge an Speicherplatz).

Achtung: FOTO OPTIMIEREN ist ein destruktiver Befehl. Wenn Sie die Datei speichern, sind die entfernten Teile des Bildes endgültig verloren und die Auflösung dauerhaft geändert. Solange die Datei aber noch bearbeitet wird, können Sie die Änderungen natürlich rückgängig machen.

Sie können mehrere Fotos auf einmal optimieren, wenn diese alle die gleiche dpi bekommen sollen. Wählen Sie die zu optimierenden Fotos aus und führen Sie **OPTIMIEREN** wie oben beschrieben aus. Wenn die Fotos unterschiedliche Abmessungen haben, ist die Option, nach Pixelgröße zu optimieren, deaktiviert und Sie müssen die benötigte dpi festlegen.

Sie können auch **EXTRAS** > **ALLE BILDER OPTIMIEREN** auswählen, um alle Bitmap-Bilder in Ihrem Dialog auf einmal zu optimieren.

Bei der Optimierung werden große Nicht-JPEG-Bilder in kleinere JPEG-Bilder konvertiert, wenn entschieden wird, dass das Bild ohne Qualitätsverlust als JPEG gespeichert und exportiert werden kann.

Beachten Sie, dass sich die originalen, nicht optimierten und nicht mehr benutzten Fotos danach immer noch in der **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 359) befinden. Das heißt, sie befinden sich immer noch im Speicher und die Speicheranforderungen an Ihr Design sind erstmal dieselben. Um die originalen, großen Bilder endgültig loszuwerden, speichern Sie Ihr Design und laden es dann neu.

Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln

Sie können leicht aus jedem Teil einer Zeichnung eine Bitmap erstellen, auch aus anderen Bitmaps. Die Bitmaps können eine beliebige Größe und Auflösung haben und Transparenz enthalten. Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben für den Einsatz im Internet erstellen. So erzeugen Sie eine Bitmap aus Objekten:

1. Wählen Sie die Objekte auf der Seite aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** bzw. wählen Sie den Menübefehl **ANORDNEN** > **BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** (Strg + Umschalt + C)
3. Im Dialog stellen Sie Farbtiefe, Größe und andere Werte ein.

Für beste Qualität stellen Sie die Farbtiefe auf „True Color", oder, wenn Sie die Transparenz mit einbeziehen wollen, auf „True Color + Alpha" (Alpha-Kanal ist der Fachausdruck hier). Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben erstellen, wenn Sie eine Farbtiefe von 256 oder weniger auswählen. Dabei lassen sich Dithering und Palettenoptionen exakt festlegen. Diese Optionen werden im Abschnitt „Bitmaps exportieren" (siehe Seite 635) näher besprochen.

Dabei werden immer PNG-Dateien erzeugt, da diese die beste Bildqualität speichern können. Allerdings benötigen diese Dateien viel Speicherplatz bei hochaufgelösten Fotos in voller Farbtiefe. Benutzen Sie die „Fotos optimieren"-Funktion, um PNG-Bilder in eingebettete JPEG-Bilder umzuwandeln und Speicherplatz einzusparen.

Foto-Dokumente

Manchmal ist es hilfreich, an einem einzelnen Foto zu arbeiten anstatt an Objekten auf der Seite. Dies wird in Designer Pro als „Foto-Dokument" oder „Foto-Modus" bezeichnet. Darin verhält sich das Programm mehr wie ein „traditioneller" Foto-Editor. Sie können ein Foto-Dokument auf verschiedene Arten anlegen:

- Z. B., indem Sie eine Foto-Datei aus Ihrem Dateibrowser auf die Titelzeile des Xara Designer Pro X-Fenster oder eine Werkzeugleiste ziehen.
- Wählen Sie **DATEI** > **ÖFFNEN** und wählen Sie eine Foto-Datei aus.
- Erstellen Sie ein leeres Foto-Dokument, indem Sie **DATEI** > **NEU** > **LEERES FOTO** wählen.

Foto-Dokumente verhalten sich in folgenden Punkten unterschiedlich zu herkömmlichen Designer Pro-Dokumenten:

- Es gibt keine sichtbare weiße Seite. Die Seitengröße wird nämlich an das Foto angepasst und automatisch erweitert, wenn irgendwelche anderen Objekte hinzugefügt werden.
- Foto-Dokumente haben ein 1-Pixel-Raster voreingestellt und das Ausrichten am Raster ist aktiviert. Dadurch wird das Einstellen pixelgenauer Beschneidungsbereiche erleichtert.
- Der Arbeitsbereich (der Bereich rund um das Foto) hat eine dunklere Farbe. Dadurch kann sofort leicht zwischen Foto- und Zeichnungs-Dokumenten unterschieden werden.
- Beim Laden eines Fotos wird die Vergrößerung so eingestellt, dass das Foto die gesamte Ansicht ausfüllt und das Foto-Werkzeug wird ausgewählt.
- Wenn Sie ein weiteres Foto auf ein bestehendes ziehen, wird es nicht wie bei Foto-Objekten sonst in seinem Rahmen ersetzt, sondern es wird nur zum Dokument hinzugefügt. Die Ansicht zoomt heraus, so dass Sie das gesamte Bild sehen.
- Bilder werden beim Import nicht wie in normalen Dokumenten auf 500 Pixel Breite skaliert. Stattdessen werden Sie 1:1 importiert, so dass bei 100% Zoom das Bild in Originalgröße angezeigt wird.
- Die Pixel-Glättungs-Optionen werden angepasst. Die Darstellungsqualität „Sehr Hohe Qualität " wird eingestellt, da diese am besten für die Darstellung verkleinerter oder ausgezoomter Fotos geeignet ist. Außerdem wird die Pixel-Glättung beim Hochskalieren ausgeschaltet, so dass bei hohen Zoomstufen einzelne Pixel sichtbar werden.
- Wenn Sie ein JPEG-Foto als Foto-Dokument öffnen, wird die Original JPEG-Datei beim Speichern überschrieben. Unter „Foto-Dateien bearbeiten" gibt es weitere Informationen.

In jeder anderen Hinsicht verhalten sich Foto-Dokumente wie ganz normale Xara Designer Pro X-Dokumente. Alle Zeichen- und Text-Werkzeuge lassen sich wie gewohnt verwenden. Wenn Sie ein Foto-Dokument in einer vorgegebenen Größe erzeugen wollen, können Sie die Seitengröße unter **EXTRAS** > **OPTIONEN** im Reiter **SEITE** anpassen.



In Foto-Dokumenten gibt es zwei zusätzliche Funktionen. Die Schaltflächen **VORHERIGES** und **NÄCHSTES** blättern zwischen den Bildern im Ordner des geöffneten Bildes hin und her. Dadurch wird das aktuelle Bild geschlossen und eventuell nachgefragt, ob Sie Ihr Bild speichern möchten.

Foto-Dateien bearbeiten

Sie können Xara Designer Pro X dazu benutzen, Ihre JPEG-Fotos zu bearbeiten und die Änderungen in der JPEG-Datei zu speichern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Fotoprogrammen können Sie das auch mehrmals machen, ohne dass die Qualität darunter leidet, obwohl JPEG ein verlustbehaftetes Format ist. Xara Designer Pro X kann nämlich Ihre Bearbeitungen auf verlustfreie Weise speichern, zusammen mit dem Originalfoto. So funktioniert's:

Öffnen Sie das JPEG mit **DATEI** > **ÖFFNEN**, Drag & Drop (auf eine Werkzeugleiste, nicht direkt auf die Seite) oder im Windows Explorer durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Datei und „Öffnen mit" Xara Designer Pro X. Das Foto wird als Foto-Dokument geöffnet.

Bearbeiten Sie das Foto wie oben beschrieben mit den Foto-Werkzeugen.

Wenn Sie jetzt speichern (Menü **DATEI** > **SPEICHERN**, „Strg + S"), wird die JPEG-Datei mit dem bearbeiteten Bild überschrieben. Xara Designer Pro X speichert Ihr Foto zusätzlich im .xar-Dateiformat. Diese Datei liegt dann im Ordner „Masters" neben der JPEG-Datei. Sie hat den gleichen Namen wie die Fotodatei, aber die Dateiendung .xar. Die .xar-Datei enthält das originale Foto ohne Bearbeitungen und natürlich alle Bearbeitungsschritte.

Wenn Sie nun später die bearbeitete JPEG-Datei wieder laden, um Sie weiter zu bearbeiten, schaut Xara Designer Pro X im „Masters"-Ordner nach, ob es für diese Datei eine .xar-Datei gibt. Wenn ja, wird anstatt der JPEG-Datei diese .xar-Datei geladen und Sie können Ihre Bearbeitungen da fortsetzen, wo Sie zuletzt stehen geblieben waren. Beim nächsten Speichern wird die JPEG-Datei wieder überschrieben und die .xar-Datei im Masters-Ordner aktualisiert.

Wenn Sie das originale Foto nicht überschreiben möchten, können Sie natürlich auch mit **DATEI** > **SPEICHERN ALS** das Foto woanders speichern oder die Exportfunktion benutzen, um Ihr Foto in verschiedene andere Formate zu exportieren.

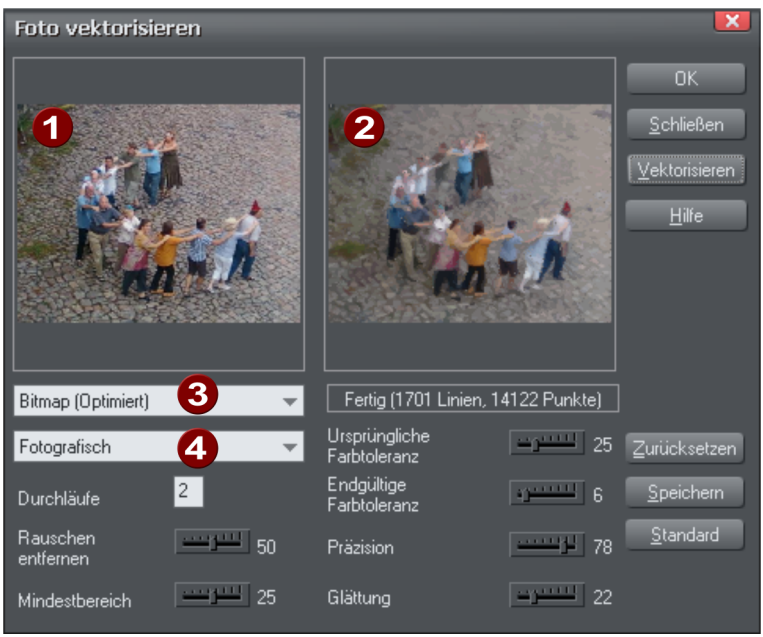
Um das Originalfoto aus der .xar-Datei zu entnehmen, öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto und wählen Sie die Option **SPEICHERN**.

Im Reiter Fotobearbeitung des Dialogs **EXTRAS** > **OPTIONEN** können Sie das oben beschriebene Speicherverhalten ändern. Sie können festlegen, dass keine .xar-Datei im Masters-Ordner gespeichert wird oder dass dort stattdessen Ihre ursprüngliche Foto-Datei liegen soll.

Falls Sie ausstellen, dass das Originalfoto gesichert wird, verlieren Sie beim Speichern des Fotos das Original.

Fotos vektorisieren

EXTRAS > **FOTO VEKTORISIEREN** ermöglicht es, eine Bitmap in eine bearbeitbare Vektorgrafik zu konvertieren. Dies wird üblicherweise für künstlerische Fotografie oder zum „Scannen" von Strichzeichnungen und Logos verwendet. Xara Designer Pro X kann für beides verwendet werden, wobei der richtige Modus den Unterschied macht.



1. Original-Bitmap
2. Ansicht des vektorisierten Outputs
3. Bitmapname
4. Vektorisieren

Zu Beginn zeigt der Dialog:

- Ob es eine markierte Bitmap gibt, oder ggf. eine Bitmap, die von Ihnen in die **BITMAP**- oder **FÜLL-GALERIE** kopiert wurde.
- Ansonsten, die Standard-Bitmap.

Sie können natürlich eine andere Bitmap wählen:

- Aus der Dropdown-Liste,
- Aus der **BITMAP-GALERIE** (klicken Sie **VEKTORISIEREN**), oder
- Indem Sie auf eine Bitmap in einem Xara Designer Pro X-Dokument klicken.

In seiner Standardeinstellung erzeugt der Dialog ein „fotografisches" Vektorbild. Genau gesagt heißt das, dass eine Zeichnung aus einer Menge farbiger Formen erzeugt wird, die den Fotorealismus des Bitmaps wiedergeben sollen. Wenn Sie ein Schwarz-Weiß Bild vektorisieren wollen (z. B.: Logos oder Symbole), wählen Sie bitte einen anderen Modus; Monochrom oder 256 Farben bietet sich an. Damit lassen sich einfachere, aber auch präzisere Vektorgrafiken erzeugen.

Klicken Sie **OK**, um die Vektorgrafik in das Dokument einzusetzen.

Klicken Sie **VEKTORISIEREN** um den Umwandlung zu starten.

Drücken Sie **ESC** um den Vorgang abzubrechen.

Farbeinstellung

Im zweiten Auswahlmenü des **FOTO VEKTORISIEREN**-Dialogs kann die maximale Anzahl an Farben der Vektorgrafik bestimmt werden. Zur Wahl stehen:

- **MONOCHROM:** 2-farbig
- **GRAUSTUFEN:** 256 Grautöne
- **BEGRENZTE FARBTIEFE:** 256 Farbabstufungen
- **FOTOGRAFISCH:** 16 Millionen Farben (24 Bit)

Es ist nicht sinnvoll, mehr Farben auszuwählen, als im Original des Bildes zu finden sind. Einzig bei Bitmaps, die aus 256 Farben bestehen und mit Dithering versehen wurden, kann man dies tun, sofern man nahezu fotografische Qualität erreichen möchte.

Jeder Modus hat seine eigenen Einstellungen für **DURCHLÄUFE**, **FARBTOLERANZ** usw.

Alle Einstellungen können über **ZURÜCKSETZEN** in ihre Ausgangseinstellung gebracht werden. Um die aktuellen Einstellungen zur Standardkonfiguration zu machen, klicken Sie auf **SPEICHERN**. Um die Werkseinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf **STANDARD**.

Durchläufe

Im Bereich **DURCHLÄUFE** lassen sich zwischen einem und fünf Durchläufe einstellen. Je mehr Durchläufe ausgewählt werden, desto genauer liegt das Ergebnis am Original. Allerdings braucht Designer Pro auch länger und die Datei wird größer.

Bei jedem Durchlauf versucht Xara Designer Pro X, jede Schattierung noch genauer nachzuzeichnen. Sollten Sie ein Objekt mit einfachen Schatten und großer Farbfläche wollen, ist ein Durchlauf genug. Wenn Sie auch die Farbschattierungen nachzeichnen wollen, verwenden Sie mehrere Durchläufe.

Rauschen entfernen

Wenn Sie ein Foto scannen, bleiben oft kleine Staubpartikel auf der Oberfläche zurück. Diese erzeugen „Rauschen" oder kleine, unerwünschte Verfärbungen.

Bei manchen Bitmaps wurde versucht, das Bild mit Dithering zu verbessern, was ungewollte Störungen hervorrufen kann. Meist ist dies bei Bitmaps mit 256 oder weniger Farben der Fall. Wenn Sie in die Bitmap hineinzoomen, sehen Sie, ob Dithering verwendet wurde oder nicht.

Wenn Sie **FOTO VEKTORISIEREN** für Bitmaps mit Dithering anwenden, sollten Sie deshalb **RAUSCHEN ENTFERNEN** auf einen hohen Wert einstellen. Dieser Regler entfernt Rauschen und Dithering, indem sehr kleine Bereiche im Bild ignoriert werden.

Mindestbereich

Bereiche, die kleiner sind als der hier angegebene Bereich, werden beim Vektorisieren nicht beachtet (Die Größe wird in Pixel gemessen). Gescannte Fotos von Gräsern z. B. weisen eine hohe Detaildichte auf.

Ursprüngliche bzw. Endgültige Farbtoleranz

Über die Farbtoleranz-Einstellungen lässt sich der Umfang des Farbunterschieds bestimmen, der zu zwei unterschiedlichen Farbbereichen in der Vektorgrafik führt.

Die **URSPRÜNGLICHE FARBTOLERANZ** wird für die ersten Mehrfachdurchläufe verwendet. Dies ist vergleichbar mit den breiten Pinselstrichen, wie sie bei unteren Farbschichten eines Gemäldes gemacht werden.

Die **ENDGÜLTIGE FARBTOLERANZ** wird für den letzten Durchlauf verwendet. Dies ist ähnlich wie das Zusammenfügen der Kanten von Farbverläufen, um den Eindruck von Schattierungen zu erhalten.

Bei mehrfachen Durchläufen nimmt Xara Designer Pro X schrittweise seine Farbtoleranz (vom ersten zum letzten Wert) zurück. Deswegen sollte die **URSPRÜNGLICHE FARBTOLERANZ** auch immer höher sein als die **ENDGÜLTIGE**

FARBTOLERANZ. Bei nur einem Durchgang ist nur die **ENDGÜLTIGE FARBTOLERANZ** ausschlaggebend.

Präzision

Diese Option steuert die Genauigkeit, mit der der Xara Designer Pro X den Außenlinien der Original-Bitmap folgt. Je genauer die Vektorgrafik sein soll, desto mehr Ankerpunkte werden auf jeder Form benötigt. Demzufolge wird für das finale Objekt mehr Speicher benötigt.

Diese Option wirkt sich nicht auf Ecken aus, sondern nur auf glatte Kurven.

Glättung

Diese Option regelt, wie exakt Ecken und Winkel vektorisiert werden. Wird der Wert erhöht, dauert der Vorgang länger, aber die Dateien werden u. U. kleiner.

Foto-Werkzeug

Verwenden des Foto-Werkzeugs



Um die **FOTOWERKZEUGE** zu erreichen, bewegen Sie den Mauszeiger über das Kamerasymbol auf der Haupt-Werkzeugleiste links. Es erscheint eine Ausklapp-Leiste mit allen verfügbaren Foto-Werkzeugen



Ein Doppelklick auf ein Foto mit dem Auswahl-Werkzeug bringt Sie direkt zum **FOTO-WERKZEUG**.

Die ersten sechs Schaltflächen auf der Infoleiste bleiben bei allen Werkzeugen gleich, Sie bieten Zugriff auf die Funktionen **90° ROTIEREN**, **NÄCHSTES/VORHERIGES BILD**, **ZOOM ANPASSEN** und **FOTO AUF 100% SKALIEREN**. Diese werden weiter unten näher erklärt.

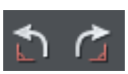


Gemeinsame Foto-Funktionen

Diese Schaltflächen sind in der Infoleiste zu sehen, wenn Sie sich im Optimieren-, Beschnitt-, Rote-Augen- oder inhaltsabhängige Skalierungs-Werkzeug befinden.



Steuerelemente zum Drehen um 90°



Die zwei Drehen-Symbole drehen das ausgewählte Foto um 90° im oder entgegen dem Uhrzeigersinn.

Vorheriges & nächstes



Wenn Sie ein Foto „öffnen" (statt importieren), wird das Foto in ein neues Foto-Dokument geladen, weil Xara Designer Pro X annimmt, dass Sie das Foto selbst ansehen oder bearbeiten wollen, anstatt als Teil eines anderen Dokuments zu benutzen. Wenn Sie ein Foto so geöffnet haben, können Sie mit den Schaltflächen für Vorheriges/Nächstes Foto auf der Infoleiste des Foto-Werkzeugs das aktuelle Foto-Dokument schließen und das nächste (oder vorherige) Foto aus demselben Ordner wie das aktuelle öffnen. Dadurch können Sie sich in einem Ordner durch die einzelnen Fotos klicken, ohne die Fotos einzeln öffnen und schließen zu müssen. Wenn Sie an den einzelnen Fotos Änderungen vornehmen und diese nicht gespeichert haben, werden Sie natürlich gefragt, ob Sie dies tun wollen, bevor ein anderes Foto mittels dieser Schaltflächen geladen wird.

Siehe „Foto-Dokumente" (siehe Seite 388) im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" für weitere Informationen.

Zoom auf 1:1



Wählen Sie ein Foto aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoom 1:1".

Der Zoom-Faktor für das Dokument wird so eingestellt, dass das ausgewählte Foto in 1:1-Auflösung angezeigt wird, das heißt, ein Pixel des Fotos entspricht einem Pixel auf dem Bildschirm. Das ist nützlich, um sich in einem Dokument mit verkleinerten Fotos diese schnell in voller Auflösung anzuschauen.

Foto auf 100% skalieren



FOTO AUF 100% SKALIEREN skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Außerdem wird das Foto am Pixelraster ausgerichtet.

Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Verbessern-Werkzeug



Mit einem Klick auf das Kamerasymbol können Sie das **VERBESSERN-WERKZEUG** auswählen.

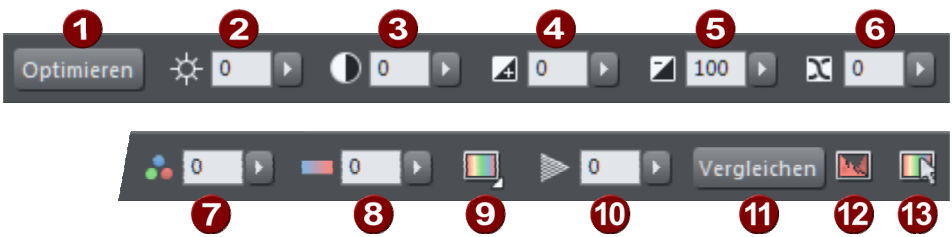
Mit dem Verbessern-Werkzeug lassen sich schnell Helligkeit, Kontrast, Farbpegel und Schärfe eines Fotos anpassen. Sie können auch einzelne Farben eines Fotos ändern, selbst bei Fotos mit sehr hohen Auflösungen.

Dieses Werkzeug bietet:

- Automatisches Optimieren von Fotos mit nur einem Klick – sehr hilfreich bei dunklen, unterbelichteten Fotos.

- Manuelles Anpassen von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Farbtemperatur, Farbton, Schärfe und Weichzeichnung von Fotos.
- Manuelles Anpassen von Helligkeit und Schatten in einem Foto.
- Manuelles Anpassen von Highlights in einem Foto.
- Anzeige eines Helligkeits-Pegel-Histogramms Ihres Fotos.
- Justieren Sie die Helligkeitspegel-Kurve für eine erweiterte Helligkeits-Pegel-Kontrolle.
- Weißabgleich oder Farbstiche korrigieren.
- Verbessert die einzelnen Farben eines Fotos.
- Ein-Klick-Vergleichsfunktion zum schnellen Vergleichen mit dem Original.
- Bilder beschneiden. Hierbei handelt es sich um ein Live-Werkzeug zum Beschneiden, daher kann der Beschnitt jederzeit angepasst oder wieder rückgängig gemacht werden.
- Einfaches Kopieren/Einfügen aller Foto-Optimierungen zwischen verschiedenen Bildern.

Alle Funktionen sind interaktiv und reagieren in Echtzeit. Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. Auch sind alle Bearbeitungen nicht-destruktiv, das heißt, das Ausgangsbild bleibt unangetastet und alle Anpassungen können im Nachhinein geändert oder entfernt werden.



Die ersten sechs Schaltflächen auf der Infoleiste (oben nicht dargestellt) sind in allen Foto-Werkzeugen vorhanden und sind weiter oben beschrieben.

1. Auto-Optimieren
2. Helligkeit
3. Kontrast
4. Schatten-Helligkeit
5. Highlights-Helligkeit
6. Crossprozess-Effekt
7. Farbsättigung
8. Farbtemperatur
9. Farbton für Foto
10. Weichzeichnungs-/Schärferegler

11 Aktuelle mit Original-Einstellungen vergleichen

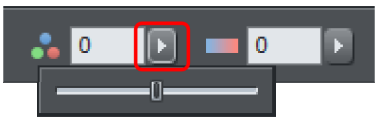
12 Helligkeitspegel-Dialog

13 Verbesserung der Fotofarben

Sie können entweder direkt Werte eingeben oder die kleinen Popup-Regler benutzen, um die Werte interaktiv zu ändern.

Popup-Schieberegler

Die Popup-Regler können auf zwei Arten benutzt werden:



- Klicken Sie den Pfeil kurz an. Der Schieberegler bleibt sichtbar und Sie können den Wert durch Ziehen des Reglers so oft verändern, wie Sie wollen. Oder, wenn sich der Mauszeiger über dem Regler befindet, können Sie den Wert auch mit dem Mausrad einstellen. Wenn Sie irgendwo anders hin klicken, wird der Regler wieder ausgeblendet.
- Oder Sie ziehen mit gedrückter Maustaste am Regler, um den Wert einzustellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, verschwindet der Regler. Dies ist eine schnellere, direktere Methode, die nur einen Klick benötigt.

Auto-Optimieren

Wenn Sie auf **OPTIMIEREN** klicken, werden die Gesamthelligkeit und der Bildkontrast analysiert und die Werte automatisch angepasst, um das bestmögliche Bild zu erhalten. Dies ist vor allem bei unterbelichteten (dunklen) Bildern wirkungsvoll. Nach Anwendung der automatischen Optimierung können Sie die ermittelten Werte in den Eingabefeldern noch feineinstellen. Mit Klick auf **VERGLEICHEN** können Sie das Ausgangsbild wiederherstellen, ein erneuter Klick stellt die letzten Werte wieder ein.

Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbton

 Helligkeit  Kontrast  Sättigung  Farbtemperatur

Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. „Sättigung“ ändert die Farbintensität. In der Minimaleinstellung von -100 wird das Bild zu einem Schwarz-Weiß-Bild. Die „Farbtemperatur“ macht das Bild „wärmer“ oder „kälter“. Mit der Farbton-Einstellung wird ein bestimmter Farbton auf das Bild angewendet. Sie können damit die Intensität der ausgewählten Farbe steuern.



Farbton

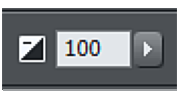
Der Farbton-Regler steuert die Stärke der ausgewählten Farbe.

Schatten-Helligkeit



Mithilfe der Schatten-Helligkeitseinstellung werden Details der Schatten (dunkle Bereiche) des Fotos hervorgebracht, ohne den Rest des Bildes zu beeinflussen.

Highlights-Helligkeit



Mithilfe der Highlights-Helligkeit wird die Intensität der hellen Bereiche eines Fotos gesteuert. So können Details in hellen Bereichen sichtbar gemacht werden, die normalerweise unsichtbar wären. Beachten Sie dabei, dass es in einzelnen Fotos Bereiche geben kann, bei denen jegliche Details in den Highlights verloren gegangen sind. In diesem Fall hat der Regler keine Wirkung.

Der Regler ist normalerweise ganz rechts eingestellt, da davon ausgegangen wird, dass Sie die Intensität verringern möchten.

Crossprozess-Effekt



Crossentwicklung simuliert eine fotografische Entwicklungstechnik, die historisch durch die Verwendung von „falschen“ Chemikalien erreicht wurde, wobei sich dramatische Kontrast- und Sättigungs-Effekte ergeben. Designer Pro und andere Bildbearbeitungsprogramme erzielen den selben Effekt durch die Manipulation der RGB-Farbkanäle. Experimentieren Sie mit dem Schieberegler.

Weichzeichnen/Schärfen



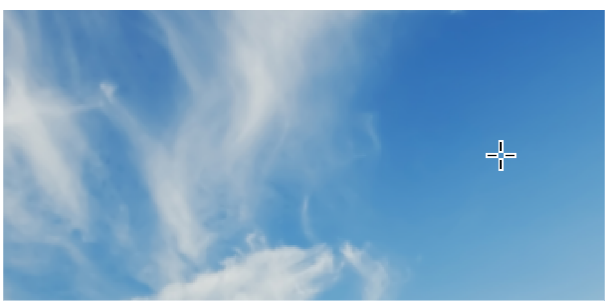
Dieses Steuerfeld zeichnet das Bild weich, wenn der zugehörige Wert unter 0 eingestellt wird. Bei höheren Werten wird das Bild geschärft. Fürs Schärfen sind kleine Werte empfehlenswert (geeignet für Bilder, die stark verkleinert worden sind).

Foto-Farben verbessern



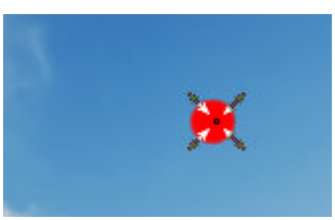
Ist ein Foto ausgewählt, beziehen sich die **OPTIMIERUNGS**-Funktionen auf das gesamte Foto. Sollen Änderungen nur für eine bestimmte Farbe im Foto angewendet werden, nutzen Sie die Option **FOTO-FARBEN VERBESSERN**. So können Sie zum Beispiel die Farbe des Himmels ändern oder Helligkeit und Kontrast eines Rasens anpassen.

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **FOTO-FARBEN VERBESSERN** in der Infoleiste des Verbessern-Werkzeugs, um in den Foto-Farben-Verbessern-Modus zu wechseln. Anschließend können Sie auf den Teil eines Fotos klicken, der angepasst werden soll.



Positioniertes Kreuz, das die Farbe-Verbessern-Auswahl markiert.

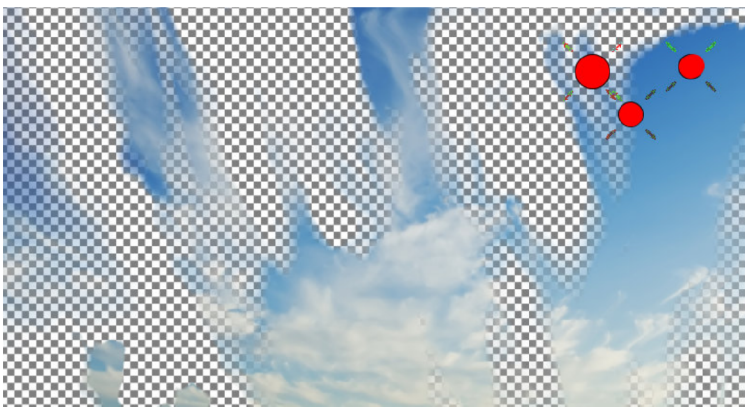
Die Farbe am Klickpunkt wird ausgewählt – es erscheint kurz ein Schachbrettmuster auf dem Foto, das anzeigt, wie viel vom Foto ausgewählt wurde. Außerdem erscheint ein roter Punkt am Klickpunkt.



Roter Punkt am Klickpunkt

Diesen können Sie mit gehaltener Maustaste verschieben, falls er nicht genau auf der gewünschten Farbe liegt. Das Schachbrettmuster wird dabei automatisch aktualisiert, damit Sie sehen, welche Teile des Fotos Sie ausgewählt haben. Außerdem können Sie das Schachbrettmuster wieder anzeigen, indem Sie auf einen Punkt klicken und die Maustaste gedrückt halten.

Sind noch nicht alle gewünschten Farben ausgewählt, können Sie durch erneutes Klicken einen weiteren Auswahlpunkt erzeugen. Ein blauer Himmel könnte zum Beispiel verschiedene Intensitäten von Blau haben. Sie müssen nun also auf verschiedene Teile des Himmels klicken, um den gesamten Himmel auszuwählen. Die Auswahl können Sie auf diese Weise durch beliebig viele Punkte erweitern.



Schachbrettmuster, das die Farbwahl zeigt

Eventuell stellen Sie fest, dass Sie Teile ungewollt ausgewählt haben. Dieses Problem können Sie auf zwei Arten lösen. Sie können die Auswahl über die Werte „Verlauf“ und „Toleranz“ anpassen und/oder mithilfe eines Bereichs oder einer Maske den Bereich des Fotos eingrenzen, auf den die Farbwahl angewendet wird. Siehe weiter unten.

Beachten Sie, dass der Foto-Farben-Verbessern-Modus automatisch ausgeschaltet wird, wenn Sie das Foto-Werkzeug verlassen.

Verbesserung durchführen

Wählen Sie nun eine der Verbessern-Funktionen, um die Auswahl zu verändern.

- Helligkeit
- Kontrast
- Foto-Sättigung
- Foto-Temperatur
- Farbton
- Schärfe
- Helligkeitspegel

Selbst nachdem Sie angefangen haben, die Farbwahl zu verbessern, können Sie die Wahl wie oben beschrieben anpassen, indem Sie Punkte verschieben oder hinzufügen.

Kontextmenü

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Farbwahl-Punkt bewegen und mit der rechten Maustaste klicken, erscheint ein Kontextmenü mit folgenden Optionen.

ABWÄHLEN	Auswahl der aktuellen Farbwahl aufheben, um eine neue Farbwahl zu starten. Alternativ können Sie die Esc-Taste drücken.
FARBWAHL LÖSCHEN	Die Farbwahl, zu der der angeklickte Punkt gehört, löschen. Dadurch verschwinden alle Punkte, die zur gleichen Farbwahl gehören.
FARBPUNKT LÖSCHEN	Nur den Punkt, auf den Sie geklickt haben, löschen. Andere Punkte der Farbwahl bleiben bestehen.
TRANSPARENT MACHEN	Die durch den Farbpunkt bestimmte Farbe wird transparent gemacht. Dies lässt sich an- und abschalten.

Masken oder Bereiche verwenden

Wenn Sie nur einen bestimmten Bereich Ihres Fotos verbessern wollen, benutzen Sie zuerst eines der Fotobereichs-Werkzeuge um den Bereich des Fotos, das Sie bearbeiten wollen festzulegen. Oder Sie benutzen das Masken-Werkzeug um Teile des Fotos vor der Bearbeitung zu schützen.

Dann wechseln Sie zum Verbessern-Werkzeug und machen Ihre Bearbeitungen. Eine Maske oder ein Bereich wird benutzt, um die Bereiche, auf die eine Verbessern-Operation angewandt wird, zu begrenzen, im Ergebnis erhalten Sie einen Bereich innerhalb einer Fotogruppe. Immer wenn ein solcher Bereich innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt ist, wird sein Umriss durch eine animierte Strichellinie („marschierende Ameisen") angezeigt. Wählen Sie den Bereich innerhalb der Fotogruppe (siehe Seite 349) mit Strg + Klick oder über die Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 60) aus. Auch auf der Statuszeile (siehe Seite 47) lässt sich eindeutig ablesen, wenn Sie einen Bereich oder eine Maske innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt haben.

Beachten Sie, dass Sie fast immer eine Randunschärfe auf den Bereich anwenden sollten, um Ihre Effektbearbeitung nahtlos in das Foto einzublenden. Bereiche mit scharfen Kanten sind selten sinnvoll. Siehe Randunschärfe (siehe Seite 194) für Details. Sie können die Randunschärfe sowohl auf den Bereich oder Maske anwenden und justieren, bevor Sie den Verbessern-Effekt anwenden als auch im Nachhinein auf den resultierenden Bereich in der Fotogruppe.



Auf dem linken Foto liegt ein Teil im Schatten, rechts sehen Sie diesen Teil aufgehellt und mit Randunschärfe, um den Umriss sanft einzublenden.

Um die Form des Bereichs im Nachhinein zu ändern, wechseln Sie einfach zurück in das Maskenwerkzeug und nehmen Ihre Änderungen vor, stellen Sie dabei sicher, dass der Bereich ausgewählt ist (Umriss mit „marschierenden Ameisen"). Die Auswahl von Bereichen innerhalb einer Fotogruppe per Strg + Klick funktioniert auch mit dem Fotobereichs/Maskenwerkzeug.

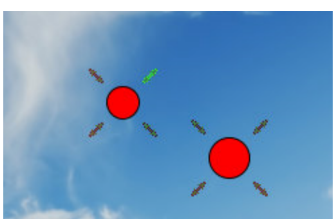


Wenn Sie eine Bereichsauswahl innerhalb einer Fotogruppe bearbeiten wollen, ohne die marschierenden Ameisen zu sehen, können Sie diese mit der Schaltfläche auf der Infoleiste des Maskenwerkzeugs temporär abschalten.

Die Umrisslinien werden automatisch wieder aktiviert, wenn Sie die Auswahl aufheben oder zu einem anderen Foto oder Dokument wechseln.

Farbpunkte skalieren

Ausgewählte Farbpunkte werden rot angezeigt und haben Skalierungsanfasser.



Farbpunkte mit Skalierungsanfassern

Ziehen Sie an den Skalierungsanfassern, um die Größe des Farbpunkts zu ändern. Gerade wenn Ihre Farbwahl sehr genau sein muss und es schwierig ist, den Punkt exakt über der gewünschten Farbe zu platzieren, ist diese Funktion nützlich. Verkleinern Sie zur Vereinfachung den Punkt.

Die von einem Farbpunkt gewählte Farbe ist die Durchschnittsfarbe des Bereichs, den er bedeckt. Kleinere Punkte wählen also genauer Farben aus.

Verschiedene Farben verbessern

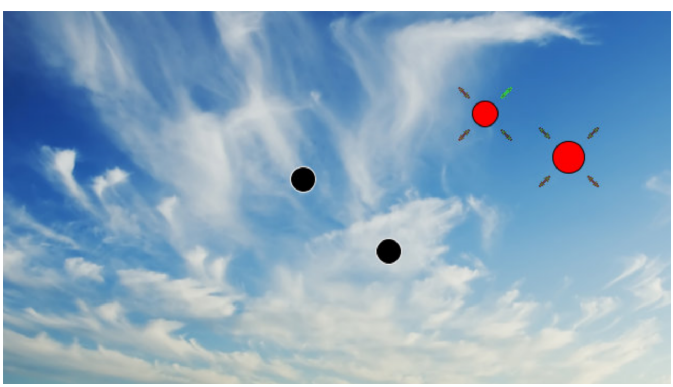
Sie können beliebig oft auf ein Foto klicken, um die Auswahl zu erweitern. Jeder Punkt erscheint in rot und zeigt an, dass er ausgewählt wurde und Teil derselben Farbwahl ist. Wollen Sie nun einen anderen Teil des Fotos auswählen? Beispielsweise, um nach dem Himmel nun einen anderen Teil des Bildes zu bearbeiten.

Dazu müssen Sie zunächst die erste Farbwahl abwählen. Klicken Sie dazu auf einen der roten Farbpunkte und wählen Sie im Kontextmenü **ABWÄHLEN** oder drücken Sie auf die Esc-Taste. Die Farbwahlpunkte Ihrer Auswahl werden nun in schwarz angezeigt. Das heißt, dass sie nicht mehr ausgewählt sind.



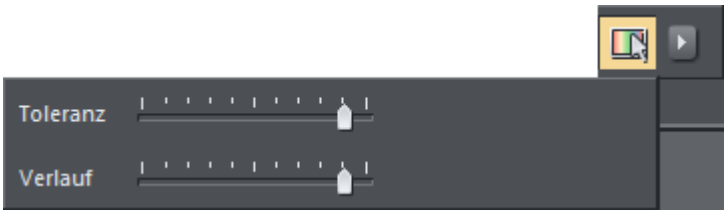
Wenn Sie nun auf einen anderen Teil Ihres Bildes klicken, erscheinen neue rote Punkte. Dabei handelt es sich um eine neue Farbwahl, die Sie genau so wie die erste erweitern und anpassen können, bevor Sie sie verbessern.

Nun haben Sie zwei separate Farbwahlen. Zum Ändern oder Erweitern, klicken Sie einfach auf einen der Punkte einer Farbwahl. Alle Punkte der aktiven Farbwahl werden rot. Klicken Sie nun auf das Foto, werden der aktiven Farbwahl weitere Punkte hinzugefügt. Die Regler der Infoleiste zeigen die Einstellungen der aktiven Farbwahl an.



Zusammengefasst: Neue Punkte, die durch Klicken auf das Foto erzeugt werden, werden immer der aktuellen Farbwahl hinzugefügt (deren Punkte rot angezeigt werden). Für eine neue Farbwahl, wählen Sie zunächst alle existierenden Punkte ab (sodass sie schwarz sind), indem Sie im Kontextmenü **ABWÄHLEN** auswählen. Anschließend können Sie die neue Farbwahl starten.

Toleranz und Verlauf einstellen



Toleranz- und Verlauf-Regler.

Sie können mit den Toleranz- und Verlauf-Reglern anpassen, in welchem Maße Farben ausgewählt werden. Diese befinden sich direkt neben der Foto-Farben-Verbessern-Schaltfläche, allerdings nur, wenn der **FOTO-FARBEN-VERBESSERN**-Modus eingeschaltet ist. Der Toleranz-Regler beeinflusst die Breite einer bestimmten Farbwahl – also die Breite an Schattierungen und Tönungen einer gewählten Farbe, während der Verlauf-Regler beeinflusst, wie weit eine Auswahl in angrenzende Bereiche hineinreicht.

Toleranz: Dieser Wert legt fest, wie Farben behandelt werden, die der Farbe unter dem Punkt ähnlich, nicht jedoch gleich sind. Steht die Toleranz bei 0, werden nur exakt gleiche Farben wie beim Auswahlpunkt ausgewählt. Durch Erhöhen der Toleranz werden Farben ausgewählt, die sich weiter von der Farbe unter dem Punkt entfernt befinden.

Verlauf: Dieser Wert legt fest, wie Farben, die aus der Farbtoleranz gerade eben herausfallen, behandelt werden. Bei 0 sind Farben entweder gewählt oder nicht, je nachdem, ob sie sich innerhalb oder außerhalb der Toleranz befinden. Dadurch können harte Brüche entstehen, da jede Farbe entweder ganz oder gar nicht gewählt wird. Wird dieser Wert erhöht, werden Farben außerhalb der Toleranz teilweise gewählt, proportional zu ihrer Entfernung zur Toleranz. Die Farbwahl wird dadurch sanfter.

Einfaches Beschneiden

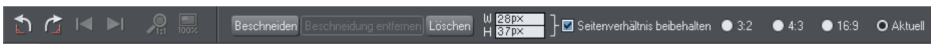
Im Optimierungs-Werkzeug können Sie die Anfasser verschieben, die rund um das ausgewählte Foto angezeigt werden, um schnell den Beschnitt des Fotos zu ändern, ohne erst extra in das Beschneidungs-Werkzeug wechseln zu müssen.

Beschneidungs-Werkzeug



Über die Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** wechseln Sie zum **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG**.

Dadurch sieht die Infoleiste folgendermaßen aus:



Wenn Sie einen Ausschnitt über dem Foto aufziehen, wird er hervorgehoben dargestellt.

- Sie können ihn durch Ziehen an den Seiten- und Eckanfassern einstellen.
- Sie können ihn als Ganzes verschieben, indem Sie innerhalb des Bereichs ziehen.
- Klicken Sie auf **BESCHNEIDEN** oder doppelklicken Sie auf den aufgezogenen Bereich, um das Beschneiden durchzuführen.



Beschnittene Fotos lassen sich von nicht beschnittenen anhand der Anzeige „Beschnittenes Foto“ in der Statusleiste unterscheiden.

Löschen

Mit **LÖSCHEN** können Sie den aktuellen Ausschnitt aufheben.

Beschneidung entfernen

Klicken Sie auf **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN**, um die Beschneidung von einem ausgewählten Foto zu entfernen. Dadurch wird das Beschneiden-Auswahlrechteck wiederhergestellt, welches Sie nun entweder verändern können oder ganz entfernen können.

Wenn Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** im **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG** wählen, wird die Außenlinie beschnittener Fotos wieder auf das komplette Foto zurückgesetzt, bei beliebigen anderen Formen mit Bitmap-Füllung auf die Rechteckform der Bitmap oder des Fotos, die als Füllung benutzt wurden. Eventuell müssen Sie noch auf **LÖSCHEN** klicken, um das Auswahlrechteck zu entfernen.

Beschnittenen Bereich bearbeiten

Um kleine Änderungen an einem beschnittenen Foto durchzuführen, blenden Sie sich den Auswahlbereich für den Beschnitt wieder ein, indem Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** wählen. Die „abgeschnittenen" Ränder werden blasser dargestellt. Danach können Sie die Seiten des Beschnitt-Auswahlrechtecks einstellen.

Breite/Höhe

Nach dem Aufziehen des Bereichs können Sie auf der Infoleiste exakte Werte in die Felder für Breite und Höhe eingeben.

Seitenverhältnis beibehalten

Setzen Sie das Häkchen für **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN**, um beim Aufziehen ein bestimmtes Seitenverhältnis beizubehalten. Die Optionsfelder bestimmen das benutzte Seitenverhältnis. Wählen Sie „Aktuell" um das Seitenverhältnis des Fotos vor dem Beschneiden beizubehalten. Beachten Sie, dass das Auswahlrechteck seine Orientierung zwischen Quer- und Hochformat automatisch ändert, wenn Sie an den Eckanfassern ziehen. Wenn Sie nach der Seite ziehen, wird der Bereich im Querformat erstellt. Wenn Sie mehr nach unten hin ziehen, wird er im Hochformat erstellt.

Übliche Seitenverhältnisse sind ebenfalls vorhanden: 4:3 für die meisten einfachen Digitalkameras und ältere TV- und Computerbildschirme, 3:2 für traditionelle Filmkameras und Digital-Spiegelreflexkameras und 16:9 für Breitbild-Fernseher und -Bildschirme.

Durch Halten der Strg-Taste können Sie die Sperrung des Seitenverhältnisses außer Kraft setzen. Umgekehrt können Sie beim Aufziehen oder Anpassen eines Bereichs mit freiem Seitenverhältnis durch zusätzliches Halten von „Strg" das letzte gewählte Seitenverhältnis erzwingen.

Foto-Dokumente beschneiden

Im Foto-Modus gibt es ein ein-Pixel-Raster auf dem Foto (bei 96dpi, der Stadardauflösung). Dies erleichtert pixelgenaues Beschneiden. Für akkurates, auf's Pixel genaues Ausschneiden empfehlen wir Ihnen daher, im Foto-Modus zu arbeiten und ausreichend hineinzuzoomen, um die einzelnen Pixel erkennen zu können.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Foto-Dokumente" (siehe Seite 388) für weitere Informationen.

Foto-Klon-Werkzeug



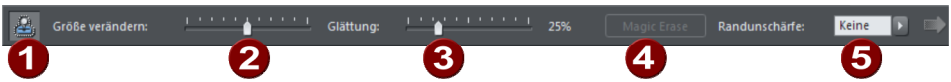
Dieses Werkzeug (in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) entfernt Objekte von Bildern. Im **KLON-WERKZEUG** können Sie Teile eines Fotos kopieren oder „klonen“ und nicht erwünschte Objekte mit dem Klonbereich ersetzen.

Klonteile können entweder automatisch aus demselben Foto (Designer Pro sucht den am besten passenden Bereich) oder manuell (Sie wählen den Bereich im selben oder einem anderen Foto) gewählt werden.

1. Zeichnen Sie im **KLON-WERKZEUG** eine Linie um den zu löschenden Bereich. Dieser wird durch eine gestrichelte Linie und mit 8 Skalierungsanfassern angezeigt.
2. Um diesen Bereich automatisch mit einem anderen Bereich desselben Fotos auszutauschen, klicken Sie auf die **MAGIC ERASE**-Schaltfläche in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGS**.
3. Designer Pro ersetzt den Klonbereich mit einem anderen Teil des Fotos. Ziehen Sie an den Skalierungsanfassern, um den zu ersetzenden Bereich zu vergrößern/verkleinern. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Klonbereich fahren, zeigt das **KLON-WERKZEUG** ein „M“ an. Das heißt, dass Sie „Magic Erase“ verwendet haben (Sie können dann den Klonbereich nicht mehr verschieben - siehe Schritt 5).
4. Sollte Ihnen die Ersetzung nicht gefallen, klicken Sie für eine alternative Ersetzung erneut auf die **MAGIC ERASE**-Schaltfläche. Über die Rückgängig-Schaltfläche (Strg + Z) können Sie zur besten Ersetzung zurückkehren.
5. Sie klonen einen Bereich des aktuellen oder eines anderen Fotos, indem Sie in Schritt 2 irgendwo außerhalb des Klonbereichs am Foto ziehen. So wählen Sie eine Quelle für den Klonbereich. Es wird dann ein Bereich des Fotos, an dem Sie gerade gezogen haben, angezeigt. Sie können auch innerhalb des Klonbereichs ziehen, um einen neuen Teil des Fotos auszuwählen.
6. Die Änderungen werden übernommen, sobald Sie außerhalb des Klonbereichs klicken oder ein neues Werkzeug auswählen.

Wenn Sie mehrfach klonen, werden die neuen Klone mit dem finalen Bild, das Sie auf der Seite sehen, erzeugt, nicht mit dem Originalbild. Das heißt, dass einmal gelöschte Teile des Bildes auch nicht in Klonformen auftauchen.

Infoleiste des Klon-Werkzeugs



1. **UMRANDUNG AN ODER AUS:** Ist die Umrandung eingeschaltet, werden um alle Klonformen des ausgewählten Fotos gepunktete Linien gezeigt. Die Linie der ausgewählten Klonform ist zudem animiert, außerdem hat die Form Skalierungs-Anfasser und einen Pfeil in der Mitte.

2. **GRÖßEN-REGLER:** Hiermit kann die Klonform vergrößert oder verkleinert werden. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie einen höheren Randunschärfe-Wert (‚der die Ränder der Form nach innen überblendet,) verwenden, den Sie durch Vergrößern der Klonform kompensieren.

3. **FREIHAND-GLÄTTUNG:** Nachdem Sie Ihre Klonform Freihand gezeichnet haben, können Sie die Glättung der Linie anpassen. Dies funktioniert genauso wie die Glättung im Freihand-Werkzeug. Es kann nur direkt nach dem Zeichnen der Klonform eingestellt werden. Sobald Sie die Form mit anderen Werkzeugen (z. B. Form-Werkzeug) bearbeiten, wird diese Funktion deaktiviert.

4. **MAGIC ERASE:** Mit dieser Schaltfläche sucht Designer Pro automatisch Bereiche desselben Fotos, die in die Klonform kopiert werden können. Klicken Sie erneut, um alternative Ersetzungen zu sehen.

5. **RANDUNSCHÄRFE-REGLER:** Dieser Regler setzt die Stärke des Ausblendens von Rändern einer Klonform. Es entspricht dem Haupt-Randunschärfe-Werkzeug.

Zusammenfassung der Klon-Werkzeug-Operationen

Einen Teil eines Fotos löschen Sie, indem Sie im **KLON-WERKZEUG** den Bereich einzeichnen, den Sie löschen möchten. Folgende Optionen stehen anschließend zur Auswahl:

- Auf die „Magic Erase“-Schaltfläche in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGS** klicken, damit Designer Pro automatisch Bereiche des gleichen Fotos zum Klonen in die Klonform auswählt.
- Ziehen Sie außerhalb des Bereichs am gleichen oder einem anderen Foto, um die Quelle für die Kopie festzulegen.



Sie können die Umrandungen der Klon-Formen mit diesem Symbol in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGES** ein- und ausschalten.

- Die Randunschärfe der Klonform stellen Sie mit dem Randunschärfe-Regler in der Infoleiste ein. Die Größe ändern Sie mit den Skalierungs-Anfassern.
- Sie wählen Klon-Formen durch Klicken aus. Die Form hat dann eine animierte Umrandung (wenn diese eingeschaltet sind), 8 Skalierungs-Anfasser und einen Pfeil, der die Quelle des Klonbereichs anzeigt (Falls Sie nicht mit Magic Erase arbeiten). .
- Den Inhalt des ausgewählten Klons können Sie durch Ziehen an der Klonform ändern (falls Sie den Klonbereich manuell gewählt haben). Dies ist eine andere

Möglichkeit, beim manuellen Klonen die Füllposition oder den Quellpunkt der Füllung anzupassen.

- Wenn Sie während des manuellen Setzens des Quellpunktes über ein anderes Foto ziehen, können Sie Teile des Fotos auf ein anderes kopieren.
- Ziehen an den 8 Skalierungs-Anfassern vergrößert oder verkleinert die Klonform.
- Die Randunschärfe-Regler der Infoleiste und der Haupt-Werkzeugleiste stellen ein, wie stark Ränder ausgeblendet werden.
- Eine Klon-Form löschen Sie durch Drücken der Entf-Taste.
- Der Klon wird immer aus dem Bild, das Sie auf der Seite sehen, erstellt, inklusive aller vorhergehenden Klone und weiterer Bildbearbeitungen.
- Wenn Sie auf das Hintergrund-Foto klicken, werden alle Klon-Formen abgewählt und Sie können eine neue Klon-Form zeichnen.
- Klon-Formen können wie normale Vektor-Formen bearbeitet werden. Wählen Sie dazu einfach eines der Linien- oder Form-Werkzeuge.
- Ein mit Klonbearbeitungen belegtes Foto wird als Fotogruppe angelegt. Diese verhält sich meistens wie ein normales Foto (Skalieren, Drehen, Optimieren). Per Umschalt + Klick oder über die Seiten- & Ebenen-Galerie können Sie aber jedes einzelne Objekt der Gruppe bearbeiten.

Reparaturpinsel



Mit dem Reparaturpinsel können Sie ungewollte Objekte und Artefakte von Ihren Fotos entfernen.

Wählen Sie den Reparaturpinsel und klicken Sie auf eine Stiftgröße in der Infoleiste.

Genauere Beschreibungen zur Stiftgröße finden Sie beim Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 149).

Platzieren Sie den Stift über dem Bereich, den Sie reparieren möchten und klicken Sie. Größere Bereiche reparieren Sie, indem Sie den Stift mit gehaltener Maustaste über das Foto bewegen.



Wählen Sie das Werkzeug und klicken Sie auf einen Bildfehler – er wird direkt entfernt.

Gefällt Ihnen das Ergebnis nicht, klicken Sie auf **MAGIC ERASE** in der Infoleiste, um eine andere Ersetzung zu erzeugen. Mithilfe der **RÜCKGÄNGIG/WIEDERHERSTELLEN**-Schaltflächen (Strg + Z/Strg + Y) können Sie zwischen den verschiedenen Ergebnissen hin- und herschalten.

Die Reparaturbereiche sind mit dem **FOTO-KLON-WERKZEUG** kompatibel, d. h. wenn Sie ins **KLON-WERKZEUG** wechseln, sind die Bereiche durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet. Dort können Sie die Bereiche löschen oder neu berechnen lassen (mithilfe der Magic-Erase-Schaltfläche).

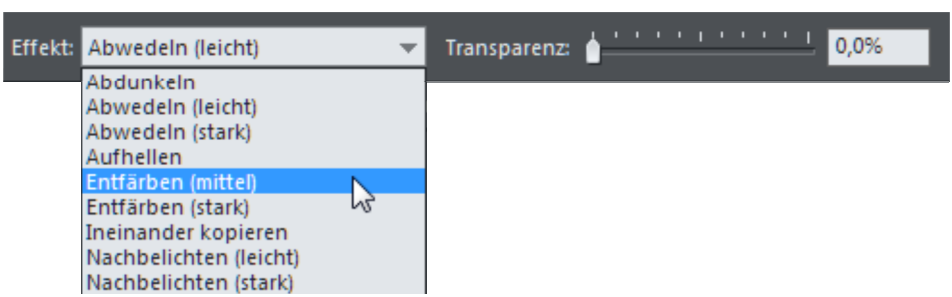
Effektpinsel



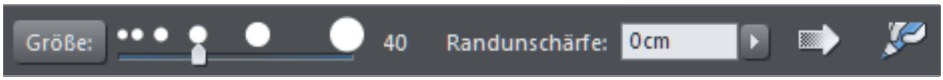
Der **EFFEKTPINSEL** (in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) liefert eine einfache und intuitive Technik zur Retusche von Fotos und Bildern. Sie können Foto-Verbesserungen auf bestimmte Bereiche des Fotos anwenden, indem Sie diese einfach mit einem Stift direkt auf das Foto auftragen. Das Werkzeug basiert auf dem Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 149) und benutzt daher viele der selben Steuerelemente, wie die zur Einstellung der Stiftgröße, der Glättung der gezeichneten Form und der Randunschärfe.

Auswahl und Anwendung eines Effekts

Wählen Sie den Effekt, den Sie gerne anwenden möchten, aus der Liste links auf der Infoleiste. Der Effekt Entfärben beispielsweise vermindert die Sättigung (Farbe) in den Regionen, die Sie auf dem Foto einzeichnen.



Wählen Sie eine Stiftgröße mit dem Größenregler Beachten Sie, dass genau wie im **FORMERSTELL-WERKZEUG** die Stiftgröße auf dem Bildschirm stets konstant bleibt, wenn Sie die Zoomstufe ändern, dadurch können sie für die Bearbeitung von komplizierten Stellen einfach hinein zoomen, ohne die Stiftgröße ändern zu müssen. Wenn Sie es jedoch vorziehen, mit einer absoluten Stiftgröße zu arbeiten, können Sie das mit dem Schalter **GRÖßE** einschalten.



Benutzen Sie den Regler **RANDUNSCHÄRFE** um ihren Strichen eine weiche Kante zu geben, so dass sie sich in das Foto einblenden, Randunschärfe 0% ergibt eine harte Kante. Beginnen Sie auf dem Foto zu malen, um den Effekt aufzutragen. Dadurch wird eine neue Region auf Ihrem Foto erstellt.

Ihre Zeichnung wird von „marschierenden Ameisen" umrahmt um anzuzeigen, dass das die aktuelle oder aktive Form ist. Die „Ameisen" lassen sich mit dem Tastaturkürzel Strg + H an- und abschalten.

Aufgetragene Effekte einstellen

Nach dem Auftragen bleibt die neue Effektregion auf dem Foto ausgewählt, so dass Sie diese wenn nötig anpassen können. Sie können die Stärke des Effekts einstellen, in dem Sie den Regler **TRANSPARENZ** benutzen und Sie können die Weichheit/Randunschärfe an der Region mit dem Regler Randunschärfe (siehe Seite 194) auf der Infoleiste oben einstellen. Sie können auch mit dem Zeichnen fortfahren, um die ausgewählte Region zu erweitern, mit gehaltener Umschalt-Taste können Sie Teile der Region löschen.

Sie können sogar zum **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 394) wechseln, wobei die Region weiterhin ausgewählt bleibt und dann die Helligkeit, den Kontrast usw. der Region einstellen.

Wenn Sie zum **EFFEKTPINSEL** zurückgekehrt sind und eine neue Region einmalen wollen, müssen Sie aber zunächst die bestehende Auswahl aufheben. Das geschieht, indem Sie neben das Foto klicken oder die Escape-Taste drücken. Wenn Sie nun zeichnen, erstellen Sie eine neue Region, auf dem selben oder auch auf einem anderen Foto, diese wird die selben Einstellungen haben wie die letzte gezeichnete Region. Sie können natürlich auch einen anderen Effekt auswählen.

Sie können jederzeit eine bestehende Region auswählen, indem Sie sie mit gehaltener Strg-Taste anklicken. Ist sie ausgewählt, kann Sie wie oben beschrieben eingestellt werden, wenn Sie nun die Auswahl aufheben und neu zeichnen, hat die neu erstellte Region wiederum die selben Einstellungen.

„Rote-Augen-entfernen"-Werkzeug



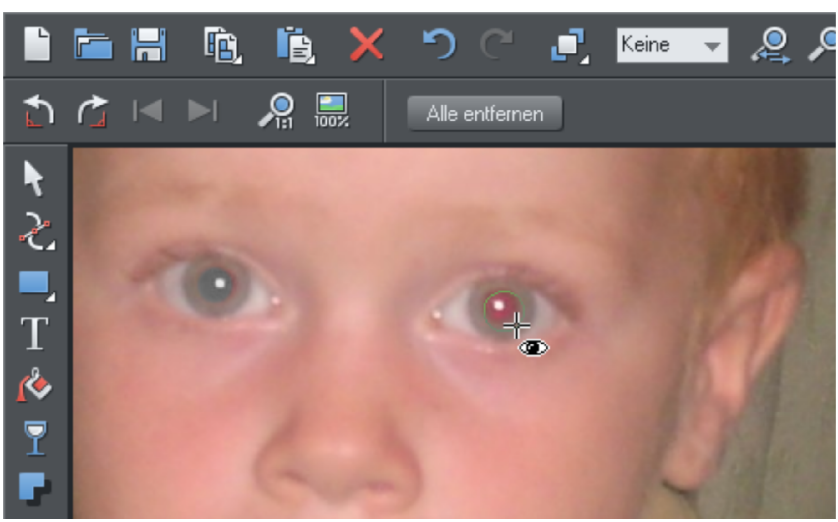
Mit dem **„ROTE-AUGEN"-WERKZEUG** können Sie rote Augen von Gesichtern in Ihren Fotos entfernen.





Klicken Sie auf die Schaltfläche oben, um in den Rote-Augen-Modus zu wechseln. Dann:

- Zoomen Sie die roten Augen in Ihrem Foto heran, entweder mit dem **ZOOM-WERKZEUG** (siehe Seite 49) oder einfach mit Strg + Mausrad.
- Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste vom Mittelpunkt des roten Auges nach außen, um einen kreisförmigen „Korrektur-Flicken" für das rote Auge zu erzeugen. Innerhalb dieses Kreises wird die rote Farbe vom Auge entfernt.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle rote Augen im Bild.



Jeder Korrektur-Flicken auf einem Foto lässt sich mit dem Rote-Augen-Werkzeug durch einfaches Anklicken auswählen. Jetzt können Sie die Entfernen-Taste drücken, um den ausgewählten Flicken zu entfernen.



Oder Sie wechseln in das Quickshape-Werkzeug und bearbeiten den ausgewählten Flicken, genau so wie Sie normale elliptische Formen bearbeiten.

Daher können Sie die Korrektur-Flicken auch elliptisch verzerren, um den roten Bereich in den Augen besser zu überdecken. Im Kapitel „Quickshape-Werkzeug" lesen Sie, wie Sie Ellipsen mit diesem Werkzeug bearbeiten. Allerdings sind die vorgegebenen kreisförmigen Flicken für die meisten Fotos ausreichend.

Am Rand der Korrektur-Flicken ist standardmäßig eine 3 Pixel breite Randunschärfe eingestellt, um sichtbare Kanten zwischen dem Korrekturbereich und dem restlichen Auge zu vermeiden. Den Randunschärfe-Bereich können Sie einfach variieren, indem Sie (siehe oben) die Ellipse auswählen und den Randunschärfe-Wert mit dem Schieberegler justieren (oben rechts auf der Haupt-Werkzeugleiste), genau wie bei normalen Formen.

Die vom Rote-Augen-Werkzeug angebrachten Flicken bilden mit dem Foto zusammen eine **FOTOGRUPPE**. Dadurch können Sie das Foto im Dokument verschieben oder anderweitig transformieren. Die Korrektur-Flicken werden zusammen mit dem Foto verschoben. Beachten Sie, dass Sie daher, wenn Sie nicht im Rote-Augen-Werkzeug sind, um die Ellipse auszuwählen eine Auswahl „innen" durchführen müssen (beim Anklicken die Strg-Taste gedrückt halten). Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos" für zusätzliche Informationen über Fotogruppen (siehe Seite 349).

Ein Klick auf **ALLE ENTFERNEN** auf der Infoleiste des Rote-Augen-Werkzeugs entfernt alle Korrektur-Ellipsen vom ausgewählten Foto.

Live-Effekte

Live-Effekte sind Bitmap-Effekte, die auf jedes Objekt, angewendet werden können. In der Infoleiste des **LIVE-EFFEKTE**-Werkzeuges wird, wenn Sie auf **NEU** klicken, eine Liste mit allen verfügbaren Effekten angezeigt.



1. Neuen Effekt einfügen
2. Liste der angewendeten Effekte, in Reihenfolge
3. Ausgewählten Effekt bearbeiten
4. Live-Effekt-Auflösung
5. Aktuellen Effekt löschen
6. Alle Effekte sperren/entsperren
7. Alle Effekte löschen
8. Zum Suchen von Plug-ins konfigurieren

Live-Effekte anwenden

So wenden Sie einen **LIVE-EFFEKT** an:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **LIVE-EFFEKTE-**Werkzeug.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der linken Seite der Infoleiste. Hierdurch wird im Menü eine hierarchisch geordnete Liste aller verfügbaren Effekte angezeigt. Zu den ersten im Menü aufgeführten Effekten gehören die **XARA PICTURE EDITOR**-Effekte. Als nächstes kommen Effekte, die durch die Werkzeuge **RANDUNSCHÄRFE** und **SCHATTEN** bereitgestellt werden. Die dritte Effektgruppe umfasst **NEUE PHOTOSHOP-EFFEKTE**, zuletzt dann auch die „alten" Plug-ins (siehe unten zur Erklärung dieser unterschiedlichen Typen).
4. Wählen Sie aus der Liste den Effekt, den Sie gerne anwenden möchten.
5. Der Dialog bzw. das Werkzeug des gewählten Effekts wird geöffnet. Sie können nun die Effekt-Einstellungen verändern und erhalten im Dialog in der Regel eine kleine Vorschau des Effekts.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellung zu übernehmen und zu Xara Designer Pro X zurückzukehren.

Formen bearbeiten

Wenn Sie einen **LIVE-EFFEKT** auf eine Form oder einen Text legen, bleibt das Objekt immer vollständig bearbeitbar. Bei jeder Bearbeitung wird der **LIVE-EFFEKT** automatisch auf das Objekt angewendet. Bei „gesperrten Effekten" ist dies nicht möglich. Der Effekt muss zuerst durch einen Klick auf **LÖSCHEN** auf der **LIVE-EFFEKT**-Infoleiste entfernt werden, bevor die Form erneut bearbeitet werden kann. Danach kann der Effekt wieder angewendet werden.

Effekte sperren

Wenn Sie ein mit einem **LIVE-EFFEKT** belegtes Objekt drehen oder skalieren, wird dies von Designer Pro als Änderung am Objekt selbst gewertet und deswegen der Effekt neu berechnet. Wenn Sie dies nicht wünschen, sperren Sie einfach den Effekt. Dies bietet sich an, wenn Sie das Objekt etwa nur drehen oder skalieren möchten und der Effekt dabei unverändert bleiben soll.

Ein Beispiel: Ein Plugin erzeugt horizontale Streifen (z. B. der **LIVE-EFFEKT** „Television"). Möchten Sie, dass die Streifen auch mit gedreht werden, wenn Sie die Form drehen? Wenn ja, sperren Sie den Effekt vor dem Drehen. Wenn Sie dagegen wollen, dass die Streifen immer horizontal laufen und der Effekt so in seiner eigentlichen Form bestehen bleibt, sperren Sie ihn nicht.



*Abb.: Ist ein **LIVE-EFFEKT** gesperrt, dreht sich der Effekt mit dem Objekt (links)*

Es gibt noch eine andere Anwendungsmöglichkeit für das Sperren von **LIVE-EFFEKTEN**. Wenn Sie Ihre Designs an andere Personen weitergeben, die nicht im Besitz des Plug-ins sind, wird der **LIVE-EFFEKT** nicht erscheinen. Um dies zu umgehen, kann der Effekt ebenfalls gesperrt werden. Gesperrte Effekte werden als Bitmaps im Dokument gespeichert, so dass das Ergebnis unabhängig von den installierten Plug-ins sichtbar ist.



Um einen Effekt zu sperren, markieren Sie ein oder mehrere Objekte und betätigen Sie das Vorhängeschloss-Symbol auf der Infoleiste für **LIVE-EFFEKTE**. Um einen Effekt, der so gesperrt wurde, wieder zu entsperren, klicken Sie nochmals auf das Vorhängeschloss.

Auflösung der Live-Effekte

Für Screen- und Webdesigns können Sie die Auflösung bei 96dpi belassen oder 72 dpi wählen. Sollten Sie beispielsweise für Drucksachen oder High-End-Resultate ein Bild mit einer höheren Auflösung wünschen, können Sie die Auflösung erhöhen. Je höher die Auflösung ist, umso länger dauert die Effektberechnung (da mehr Bildinformationen verarbeitet werden müssen) und umso größer ist der Speicherbedarf.

Die Auflösung eines **LIVE-EFFEKTES** kann „automatisch" geregelt werden und muss nicht mit einem statischen dpi-Wert versehen werden. Falls dies nötig ist, wird der Effekt dann mit einer passenden Auflösung neu generiert. Beispiel: Wenn Sie eines Ihrer Designs mit Live-Effekten drucken, werden alle Effekte, die auf „automatisch" gesetzt sind, in der bestmöglichen Qualität nochmals neu erzeugt. In einem Dokument mit vielen Effekten kann dies den Druckvorgang stark verlangsamen, da die Effekte alle in voller Auflösung neu berechnet werden müssen.

Die verwendete Auflösung kann im Dialog **OPTIONEN-**Reiter unter **EFFEKTE UND PLUG-INS** eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 96dpi. Wurde diese Einstellung einmal geändert, werden alle Effekte, die danach angelegt werden, in dieser Auflösung berechnet. Alle bisherigen Effekte werden nicht noch einmal berechnet.

Hinweis: Das Kapitel „Designer Pro anpassen" (siehe Seite 648) enthält weitere Details zum Dialog „Optionen".

Um die Auflösung eines schon bestehenden Effekts zu ändern, verwenden Sie das Auswahlmenü **EFFEKTAUFLÖSUNG** auf der Infoleiste **LIVE-EFFEKTE**.

Dateien speichern und weitergeben

Wenn Sie Xara Designer Pro X-Dateien an jemanden weitergeben, der die verwendeten Plug-ins nicht installiert hat, werden die entsprechenden Effekte dieser Plug-ins nicht zu sehen sein (ähnlich der Problematik mit Schriften, die im System des Empfängers vorhanden sein müssen, damit die Anzeige stimmt). Damit garantiert werden kann, dass der Empfänger die Effekte trotzdem sehen kann, müssen die Effekte vor dem Speichern gesperrt werden. Da gesperrte Effekte als Bitmaps direkt in der Datei gespeichert werden, wird die Dateigröße dabei zunehmen.

Wenn ein Dokument mit Effekten geladen wird, die nicht installiert sind, erscheint ein Warndialog.

Live-Effekte kopieren

Mit **ATTRIBUTE EINFÜGEN** können Sie innerhalb Ihrer Bilder die **LIVE-EFFEKTE** genauso wie andere Objektattribute von einem Objekt zum anderen kopieren. Markieren Sie einfach das Objekt mit den zu kopierenden Effekten und wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** aus dem Menü. Markieren Sie dann das Objekt oder die Objekte, die mit den **LIVE-EFFEKTEN** belegt werden sollen, und wählen Sie **BEARBEITEN** > **ATTRIBUTE EINFÜGEN**.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie mit dieser Methode keine Adobe® Photoshop®-Plugin-Effekte der älteren Generation kopieren können, da diese gesperrte Effekte sind (s. o.). Für weitere Informationen zum Kopieren und Einfügen lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 87).

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

Designer Pro enthält die Fähigkeit, Fotos unter Nutzung einer Technologie zu skalieren, bei der die Proportionen der entscheidenden Bildelemente erhalten bleiben.

Das menschliche Auge ist besonders aufmerksam gegenüber Änderungen des Größenverhältnisses von Alltagsgegenständen, und die meisten Menschen erkennen, dass an Bildern irgendetwas nicht stimmt, wenn sie auch nur ein wenig gestreckt oder gestaucht werden.



Hier ist ein Beispielfoto, das weltberühmte Torii-Tor in Japan. Eindeutig ist das Tor selbst das wesentliche Element des Fotos.



*Hier wurde das Foto mit der normalen Skalierung durch das **AUSWAHL-WERKZEUG** vergrößert. Sogar bei dieser leichten Dehnung ist eindeutig zu erkennen, dass die Proportionen des Tors verzerrt sind.*



Dehnung mit der Inhaltsabhängigen Foto-Skalierung. Es sieht immer noch völlig natürlich aus. Die Proportionen des Tors sind intakt, selbst bei dieser extremen Verzerrung auf die doppelte Breite des originalen Bildes. Die verzerrte Küstenlinie wirkt immer noch natürlich.

Foto vorbereiten

Inhaltsabhängige Skalierung ist ein Teil des **FOTO**-Werkzeugs.



Markieren Sie Ihr Foto und wählen Sie aus dem Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs die Option **INHALTSABHÄNGIGE SKALIERUNG**. Am rechten Ende der Infoleiste sehen Sie nun einige Schaltflächen.



Klicken Sie zunächst auf **VORBEREITEN**, um das Foto für das Skalieren zu „präparieren". Dadurch wird eine Analyse des Foto gestartet, die ermittelt, welche Bereiche des Fotos gestreckt werden können und welche Bereiche erhalten werden müssen. Dieser Prozess kann einige Zeit in Anspruch nehmen, je nach Auflösung des Fotos und zur Verfügung stehender Prozessorleistung.

Für sehr hochaufgelöste Bilder wird empfohlen, die Auflösung vorher zu reduzieren, wenn die maximale Auflösung nicht benötigt wird. Tun Sie dies vor der Analyse. Um die Auflösung des Fotos zu reduzieren, klicken Sie **OPTIMIEREN** und geben Sie eine Pixelbreite oder Auflösung in dpi ein. Die angezeigte Größe des Bildes ändert sich nicht, nur die Auflösung (die Anzahl der Pixel im Foto).

Sobald das Bild vorbereitet ist, erscheinen neue Anfasser für die Größenänderung an den Seiten des Fotos. Ziehen Sie an diesen Anfassern, um das Bild zu strecken oder zu stauchen.

Inhaltsabhängiger Foto-Zoom

Alternativ zur inhaltsabhängigen Skalierung kann das Foto die gleiche Größe beibehalten und nur der Inhalt intelligent gezoomt werden. Hier ein Beispiel für diesen Effekt.



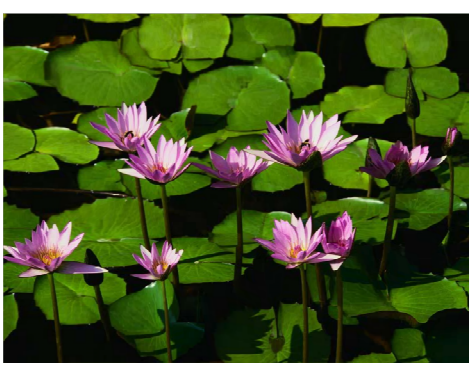


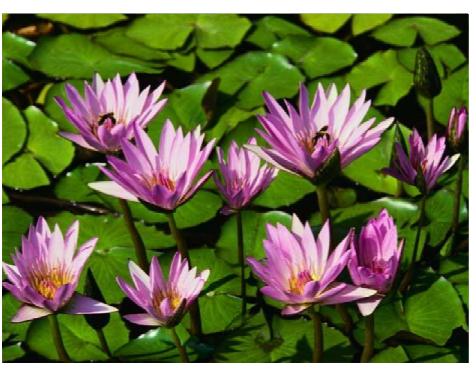


Verwenden Sie den Zoom-Regler der Infoleiste für inhaltsabhängigen Foto-Zoom.

Das Bild bleibt gleich groß, das Programm erkennt aber automatisch „interessante" Inhalte und skaliert (zoomt) diese. Beachten Sie, dass das Mädchen nicht nur ausgeschnitten wurde, sondern jedes Element – Wolken, Gras – auch in der gezoomten Variante da ist. Das Programm erkennt den Surfer automatisch als interessant und vergrößert ihn.

Ein weiteres Beispiel:





Das Programm hat die Blumen – nicht die Blätter im Hintergrund – als interessant erkannt und skaliert. Mit der Masken-Funktion können Sie Teile von Bildern vor einer Veränderung schützen, die beiden Beispiele kommen aber ohne Masken aus.

Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen

Mithilfe des **MASKENERSTELL-WERKZEUGS** erhalten Sie bessere Kontrolle über das Ergebnis, da Sie gezielt Bereiche im Bild vor einer Verzerrung schützen können. Maskierte Bereiche werden überhaupt nicht verzerrt. Im Kapitel Masken (siehe Seite 334) gibt es mehr Informationen über die Maske, hier nur eine kurze Zusammenfassung, wie Sie die Maske mit der inhaltsabhängigen Skalierung nutzen.

So schützen Sie einen oder mehrere Teile des Fotos vor Veränderungen:

1. Wählen Sie das **MASKENERSTELL-WERKZEUG** in der Ausklappleiste und markieren Sie die Teile des Fotos, die geschützt werden sollen.



2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“ und klicken Sie auf das Foto.

Wenn Sie nun auf **VORBEREITEN** klicken, wird dieser Bereich vor Verzerrung geschützt. Ggf. müssen Sie vorher das Foto auswählen, um auf **VORBEREITEN** klicken zu können.

Hinweis: Sie können nicht mehr als die Hälfte des Bildes maskieren. Sie erhalten sonst eine Fehlermeldung beim Vorbereiten.

Maske bearbeiten oder eine neue hinzufügen

Zu einem bereits skalierten Bild können Sie keine Maske mehr hinzufügen. Wenn Sie das tun wollen oder eine bestehende Maske verändern, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Wählen Sie **ZURÜCKSETZEN** und zeichnen Sie die Maske neu.
2. Klicken Sie so oft auf „Rückgängig”, bis Sie die Maske wieder angezeigt bekommen und bearbeiten Sie sie mit dem Maskenerstell-Werkzeug.
3. Oder kopieren Sie die Maske vor dem **VORBEREITEN** in die Zwischenablage. Soll sie später verwendet werden, klicken Sie beim Bild auf **ZURÜCKSETZEN**, wechseln Sie wieder ins **MASKENERSTELL-WERKZEUG** und fügen Sie die Form in die Masken-Ebene ein.

Alternativ können Sie das Foto auch mit der **OPTIMIEREN**-Funktion „fixieren” und danach eine neue Maske anwenden. Das ist in den meisten Fällen aber nicht ratsam, da dabei die Qualität verringert wird.

Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren

Es gibt zwei verschiedene Verfahren für die inhaltsabhängige Fotos-Skalierung. Bei bestimmten Bildern funktioniert der standardmäßig verwendete Algorithmus nicht besonders gut. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie an den Anfassern ziehen, wird der andere Algorithmus verwendet und Sie erhalten u. U. bessere Ergebnisse.

Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung

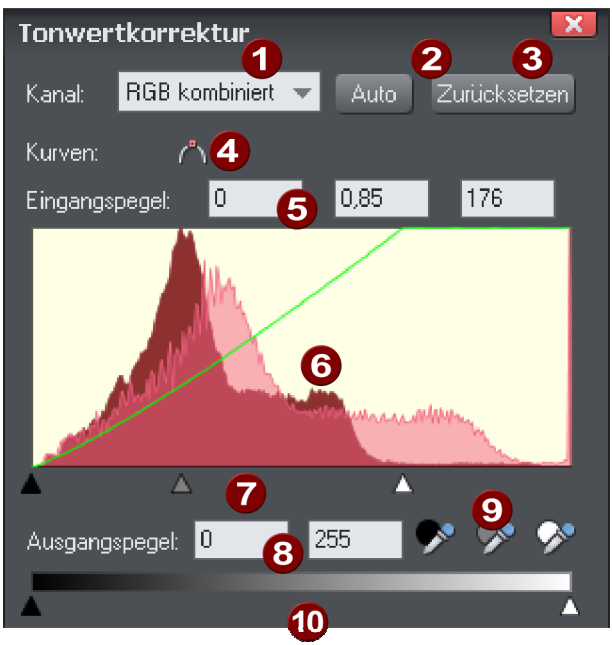
- Sie können ein Foto maximal bis auf die Hälfte der ursprünglichen Höhe oder Breite stauchen.
- Wenn Sie ein Dokument mit einem Foto speichern, welches für die inhaltsabhängige Skalierung vorbereitet wurde, wird diese Skalierungsinformation im Dokument gespeichert. Der Vorteil ist, dass Sie im Nachhinein die Skalierung bearbeiten können. Andererseits wird die Speicherdatei dadurch signifikant größer.

Tonwertkorrektur



Klicken Sie auf das Symbol für die **TONWERTKORREKTUR** auf der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs

Die Tonwertkorrektur in Xara Designer Pro X bietet genaue Kontrolle über die Helligkeit in Fotos. Sie zeigt nicht nur ein Histogramm der Hell-Dunkel-Stufen, sondern erlaubt Ihnen auch, Schatten zu beeinflussen, ohne andere Teile des Bildes zu verändern, Kontraste einzustellen oder den Weißabgleich zu regeln.

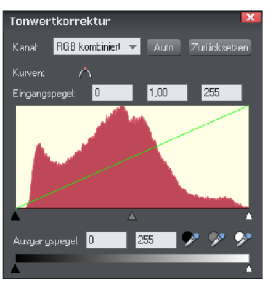


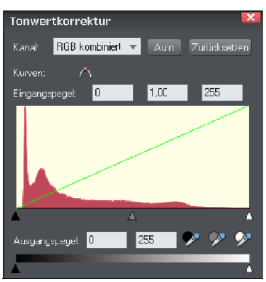
1. Kanalauswahl
2. Auto (= Optimieren im **VERBESSERN-WERKZEUG**)
3. Zurücksetzen
4. Kurve ein-/ausschalten

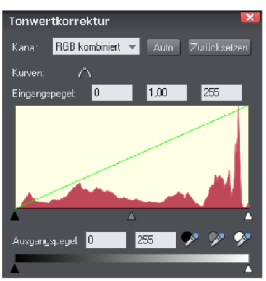
5. Eingangspegel und Helligkeit (Gamma)
6. Histogramm
7. Visuelle Eingangspegel- und Helligkeitssteuerung (Schwarzpunkt, Helligkeit, Weißpunkt)
8. Ausgangspegel
9. Auswahl-Pipette für Schwarz/Grau/Weißpunkt
10. Visuelle Ausgangspegel-Steuerung

Die rote Histogramm-Darstellung zeigt die Verteilung der Helligkeitswerte im ausgewählten Bild, es beginnt ganz links mit den dunkelsten (schwarz) Werten und endet rechts mit den hellsten (weiß). Die Höhe des Diagramms richtet sich danach, wie oft (Anzahl der Pixel im Bild) ein bestimmter Helligkeitswert im Bild vorkommt. Hier ein paar Beispiel-Bilder und Histogramme:



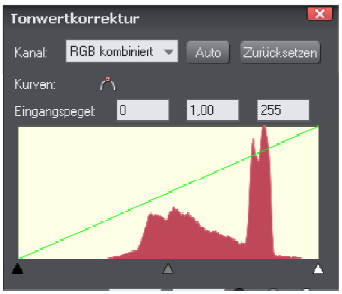







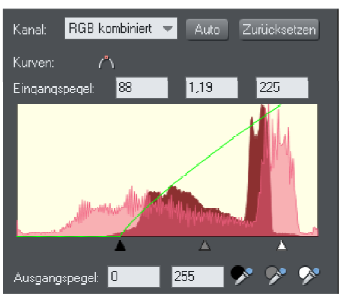
1. Das erste Bild zeigt eine ausgewogene Verteilung von ganz dunkel bis ganz hell, wobei die Mitteltöne dominieren.
2. Das zweite Bild ist sehr dunkel, im Histogramm spiegelt sich das in den Spitzenwerten am unteren Ende der Verteilung wieder.
3. Das dritte Bild zeigt Spitzen am rechten (hellen) Ende der Verteilung, diese sind typisch für Aufnahmen mit einem hellen Himmel darauf. Ansonsten ist die Verteilung ausgewogen.





Das Histogramm zeigt einen schmalen Bereich an Tonwerten, daher rührt der geringe Kontrast des Bildes. Das Ziel ist es nun, diesen schmalen Bereich über die gesamten zur Verfügung stehenden Tonwerte von Schwarz bis Weiß zu spreizen. Sie tun das, indem Sie den schwarzen Pfeil unter dem Diagramm an die linke Kante des Bereichs verschieben und den weißen Pfeil an die rechte. Dadurch werden die Tonwerte neu verteilt. Nun werden zwei Histogramme übereinander dargestellt:





Das blassere Histogramm zeigt die neue Verteilung, diese ändert sich, sobald Sie an den Steuerelementen ziehen. Der Schwarz- und Weißpunkt wurden hier nach innen gerückt, wodurch die Tonwerte neu verteilt wurden, mit einer deutlichen Verbesserung der Bildqualität.

Helligkeit anpassen

Wenn Sie das graue Dreieck in der Mitte ziehen, wird dadurch die Helligkeit eingestellt (technisch gesehen der Gamma-Wert). Dies ist genau dasselbe wie der Helligkeits-Regler auf der Infoleiste.

Der Helligkeitsregler ändert die dunklen Stellen im Bild mehr als die helleren, daher ist er besonders dazu geeignet, Details hervorzuholen, die im Schatten liegen.

Schwarz, Weiß- und Grau-Punkt auswählen



Mit den drei Pipetten können Sie auf dem Foto einen Schwarz-, einen Weiß- und einen Grau-Punkt bestimmen und dadurch die drei Steuerelemente automatisch

einstellen. Die Pipetten haben den Vorteil, dass Sie außerdem noch den Weißabgleich oder einen eventuellen Farbstich des Fotos beeinflussen können.

- Ziehen Sie eins der Symbole aus dem Dialog über das Foto. Dabei verändert sich das Foto. Wenn Sie mit der Änderung zufrieden sind, lassen Sie die Maustaste los.

Um also den Schwarzpunkt automatisch zu setzen, ziehen Sie die schwarze Pipette über den dunkelsten Teil Ihres Fotos. Genauso ziehen Sie die weiße Pipette über den hellsten Teil des Fotos.

Hinweis: Diese Symbole sind keine Schaltflächen. Sie funktionieren nicht, indem man sie auswählt und dann auf das Foto klickt, sondern indem man sie über das Foto zieht und mit ihnen interaktiv das Bild beeinflusst.

Farbstich - Weißabgleich korrigieren

Die mittlere der drei Pipetten stellt den Graupunkt ein und ist vor allem zur Korrektur des Weißabgleichs von Fotos nützlich. Ziehen Sie sie aus dem Dialog über einen Punkt des Bildes, der grau repräsentieren soll. Dadurch wird die Farbbalance so geändert, dass aus diesem Punkt ein Grauwert wird und dadurch die Farbbalance des gesamten Bildes angepasst wird.

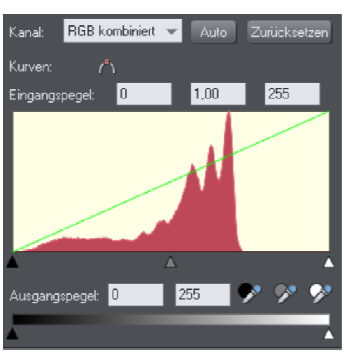
Ein Foto, das mit den falschen Lichteinstellungen aufgenommen wurde, hat entweder einen Orange- oder Blaustich. Mit dieser Funktion können Sie das teilweise korrigieren.

Tipp: Wenn im Bild kein graues Objekt vorhanden ist, nehmen Sie eines, welches weiß sein soll. Es sollte sich dabei allerdings nicht um das hellste Weiß handeln.

Haben Sie mehrere Bilder mit dem gleichen Farbstich, können Sie die Korrektur von einem auf die anderen Bilder mit der „Attribute einfügen"-Funktion kopieren.

Hier ein Beispiel, eine Schnee-Szene, die stark unterbelichtet ist und einen starken Blaustich aufweist. Das Histogramm rechts zeigt kaum Weiß-Werte.





Indem Sie die weiße Pipette aus dem Dialog auf den „weißesten" Teil des Bildes ziehen, wird nicht nur eine ausgeglichenere Helligkeitsverteilung im Histogramm deutlich, auch der Blaustich wird korrigiert, so dass der Schnee jetzt auch wirklich weiß aussieht.





Das korrigierte Histogramm ist viel ausgewogener (mit einem Schwerpunkt am weißen Ende; aber das ist bei einer Schnee-Szene auch nicht anders zu erwarten).

Auto-Tonwert

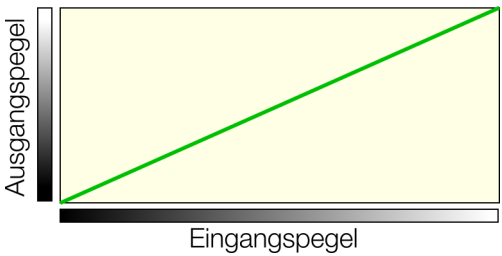
AUTO korrigiert Weiß- und Schwarz-Punkt automatisch entsprechend den hellsten und dunkelsten Farbtönen im Bild. Das klappt bei manchen Bildern besser als bei anderen, im obigen Schnee-Bild funktioniert es perfekt, so dass man dieses Bild faktisch mit einem Klick optimiert

Zurücksetzen

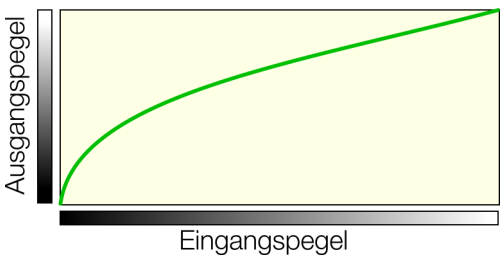
ZURÜCKSETZEN stellt alle Tonwert-Parameter auf ihre Ausgangswerte zurück. Mit der Schaltfläche **VERGLEICHEN** auf der Infoleiste des **FOTO-WERKZEUG**s erzielen Sie den gleichen Effekt, dort haben Sie jedoch den Vorteil, die veränderten Einstellungen durch einen erneuten Klick wiederherstellen zu können.

Erweiterte Pegel-Einstellungen - Die grüne Linie

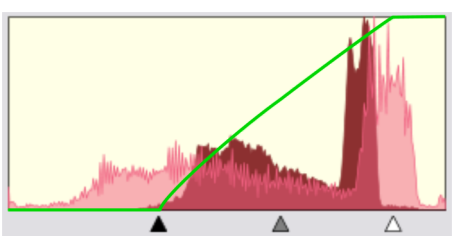
Für den fortgeschrittenen Nutzer: Genaugenommen ist der Tonwertkorrektur-Dialog eine Abbildung eines Bereichs von Eingangs-Helligkeitspegeln zu einer alternativen Verteilung von Ausgangspegeln. Über das rote Histogramm ist eine grüne Linie eingeblendet, die diese Abbildungsfunktion repräsentiert.



Die voreingestellte gerade Linie bedeutet: keine Änderung, so werden dunkle Farbtöne dunklen Werten zugeordnet und helle Farbtöne hellen. Wenn Sie die Steuerelement ändern, ändert sich auch die grüne Linie entsprechend der neuen Zuordnung. So ändert z. B. eine Erhöhung von Helligkeit bzw. Gamma die Kurve in dieser Form:



Wie Sie sehen, ist diese nun nicht mehr eine gerade Linie, und die dunkleren Eingangs-Farbtöne werden entsprechend helleren Ausgangs-Farbtönen zugeordnet.



Anhand der obigen Beispiele mit niedrigem Kontrast sehen Sie hier das geänderte Histogramm, vorher, nachher und die geänderte Linie der Abbildungsfunktion.

Wie Sie sehen, sind die Schwarz- und Weiß-Punkte nach innen gerückt. Auf der Linie stellt sich das so dar, dass die mittleren Farbtöne auf dunklere abgebildet werden und

der hellste Punkt (bei ca. 80%) jetzt Weiß entspricht. Dadurch wird der enge Bereich der Eingangswerte auf den vollen Bereich von Schwarz bis Weiß abgebildet.

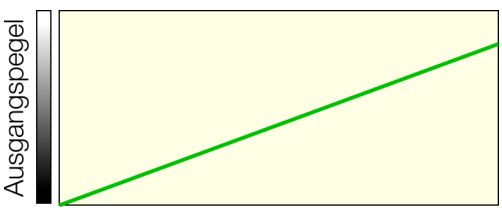
Ausgangspegel

Die beiden Steuerelemente ganz unten beeinflussen den minimalen (schwarz) und maximalen (weiß) Wert des endgültigen Ausgangspegels. Wenn Sie diese ändern, hat das eine Verringerung des Kontrasts zur Folge.

Tipp: Es wird empfohlen, dass Bilder für den Druck kein pures Weiß enthalten, stattdessen eine maximale „Weißheit" von ungefähr 90%, besonders bei Schwarz-Weiß-Ausdrucken. Das Histogramm erleichtert es, zu erkennen, ob es viel pures Weiß im Bild gibt (erkennbar an Spitzen am äußeren rechten Ende der Skala), durch Einstellen des Ausgangspegels für Weiß können Sie das dann korrigieren.



Wenn Sie den Regler für Ausgangspegel Weiß nach innen schieben, ändert sich dadurch die grüne Linie etwas:



Dies bedeutet, der maximale Weiß-Pegel ist etwas herabgesetzt worden.

Helligkeitskurven

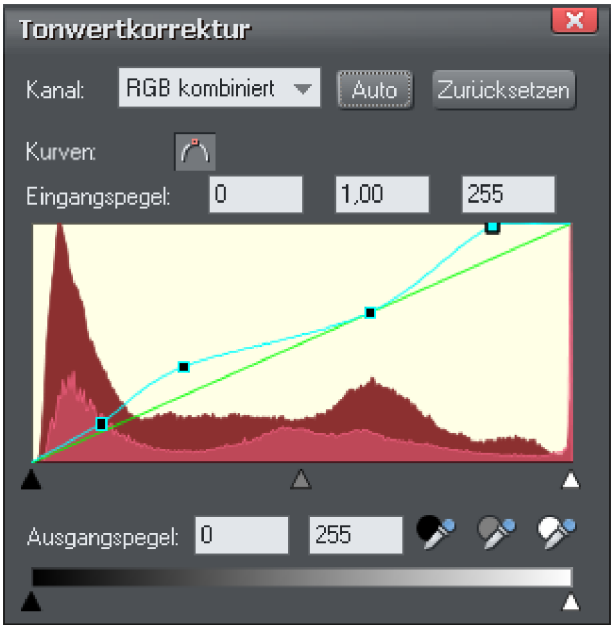
Im Pegel-Dialog können Sie nun manuelle Helligkeitskurven erstellen, die Ihnen sehr detaillierte Einstellmöglichkeiten der Helligkeitspegel für jedes Foto bieten.

Ziehen Sie einfach im Histogramm-Bereich mit der Maus, um einen Ankerpunkt und eine Kurve hinzuzufügen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Ankerpunkt, um ihn zu löschen.

Verwenden Sie die Schaltfläche **KURVE UMSCHALTEN**,  um kurzzeitig die Kurve auszuschalten.

Die Kurveneinstellungen werden in Kombination mit anderen Pegeleinstellungen wie Gamma und den Schwarz/weiß-Eingangs-/Ausgangs-Pegeln verwendet. Sie können also sowohl manuell eine Kurve einstellen, als auch Anpassungen beim Gamma oder Kontrast in der Infoleiste des Foto-Werkzeugs vornehmen.



Dieses Beispiel zeigt eine manuell erstellte Kurve mit drei Ankerpunkten. Mittlere und dunklere Schattierungen wurden alle angehoben (aufgehellt), hellere Schattierungen des Fotos (rechte Seite der Kurve) wurden nicht angefasst.

Die Histogramm-Grafik zeigt das ursprüngliche (dunkles Rot) und das bearbeitete Histogramm (hellrot), das das Ergebnis der angepassten Kurve ist.

Hinweise zum Pegel-Werkzeug

- Der **PEGEL**-Dialog arbeitet in Zusammenhang mit dem **HELLIGKEIT**- und **KONTRAST**-Regler. Sie können die Funktionen separat oder gleichzeitig benutzen. Durch beide wird die Gesamthelligkeit beeinflusst, und alle Änderungen spiegeln sich in der Histogramm-Darstellung wieder.
- Der **PEGEL**-Dialog ist nicht-modal, d. h. während er geöffnet ist, können Sie mit Xara Designer Pro X ganz normal weiterarbeiten. Das angezeigte Histogramm wird bei jedem ausgewählten Foto entsprechend aktualisiert oder zeigt nichts an, wenn kein oder mehrere Fotos ausgewählt sind.

Vergleichen & Wiederherstellen des Originals

Die **VERGLEICHEN**-Schaltfläche kann benutzt werden, um alle Werte des Verbessern- und Tonwertkorrektur-Werkzeugs auf Ihre Ausgangswerte zurückzusetzen, wodurch das Foto in seinen Ausgangszustand versetzt wird. Bei erneutem Betätigen der Schaltfläche werden die vorherigen Werte wieder eingesetzt. Sie können damit schnell zwischen Original und Bearbeitung wechseln und die Änderungen begutachten.

Da alle Bearbeitungen nicht-destruktiv sind, werden durch **VERGLEICHEN** alle Bearbeitungen entfernt und das Original wiederhergestellt. Sie können diese Funktion jederzeit einsetzen, nachdem das Bild verändert wurde.

Panoramafunktion



Xara Designer Pro X bietet ein Werkzeug, mit dem Sie bis zu 8 Fotos automatisch zu einem Panoramafoto zusammenfügen können.

Das Erstellen von Panoramabildern in Top-Qualität ist sehr aufwändig und kompliziert. Oft ist eine spezielle Kameraausrüstung bzw. ein Objektiv notwendig. Die Fotos müssen genau belichtet und ausgerichtet sein. Die Panoramafunktion von Xara Designer Pro X erfordert keine dieser Funktionen. Daher kann jeder mit einer alltagstauglichen Digitalkamera hervorragende Panoramafotos in ausgezeichneter Qualität in wenigen Sekunden erstellen.

Funktionen dieses Werkzeugs:

- Automatische Einschätzung der Brennweite zum Reduzieren von Fischaugen-Effekten
- Automatische Tonnen-/Kissenentzerrung und Vignettierungskorrektur
- Automatische Belichtungskorrektur
- Automatische Erkennung von Überlappungspunkten, nahtlose Überblendung von Verbindungspunkten
- Automatisches Zuschneiden des Endergebnisses

Zum Erstellen eines Panoramas benötigt man eine Fotoserie, die von einer zentralen Position aufgenommen wurde. Im Idealfall sollten sich die Fotos um etwa 30% überlappen, obwohl eine geringere Überlappung auch ausreichen kann.

Ein Panorama lässt sich sehr einfach erstellen:

1. Importieren Sie alle Fotos. Die Überlappungen müssen nicht genau angeglichen werden.
2. Wählen Sie alle Fotos, die Sie zusammenfügen möchten. Sie müssen nicht in richtiger Reihenfolge sein.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **PANORAMA** in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 394).

Der Vorgang des Zusammenfügens beginnt und wird im Hintergrund fortgeführt. In einem Popup wird der Fortschritt angezeigt, während Xara Designer Pro X wie gewohnt weiter verwendet werden kann. Nachdem der Vorgang abgeschlossen wurde, wird das resultierende Panoramabild in die Seite importiert. Bitte beachten Sie, dass die Originalbilder nicht ersetzt werden. Sollten diese nicht mehr benötigt werden, können Sie sie löschen.



Drei Beispielfotos für eine Landschaft. Alle Bilder überlappen sich (in diesem Fall etwas mehr als notwendig).



Das resultierende einzelne Panoramabild mit nahtloser Integration.

Bilder optimieren

Xara Designer Pro X fügt die Bilder immer bei voller Auflösung zusammen, auch wenn die Größe des Bildes auf der Seite reduziert wurde. Dies wird oft gewünscht, da hierbei die beste Qualität und höchste Auflösung entsteht. Es bedeutet aber auch, dass der Vorgang des Zusammenfügens einige Minuten dauern kann. Daher ist es manchmal sinnvoll, die Auflösung der Bilder vor dem Zusammenfügen zu reduzieren, vor allem, wenn im Endergebnis nur eine mittlere Auflösung benötigt wird, z. B. für das Internet.

Um die Auflösung eines Bildes zu reduzieren, verringern Sie die Größe auf der Seite und wählen Sie **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**. Bitte beachten Sie, dass die Erzeugung von Panoramafotos bei Bildern mit höheren Auflösungen besser funktioniert (hier können die zusammengehörigen Punkte auf den Fotos besser gefunden werden).

Wenn das Bild zusammengefügt wurde, wird es als PNG in Xara Designer Pro X gespeichert. Hierbei handelt es sich zwar um die höchste Qualität, es wird jedoch viel Arbeitsspeicher und Speicherplatz benötigt, vor allem, wenn es sich um ein hochauflösendes Panorama handelt. (Die **BITMAP-GALERIE** zeigt Ihnen den

Speicherbedarf an). Daher ist es in der Regel sinnvoll, die Auflösung des endgültigen Bildes zu reduzieren und dieses stattdessen in ein JPEG umzuwandeln. Verwenden Sie hierzu wieder die Option **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**.

Bemerkungen:

- Die Panoramafunktion erwartet, dass alle Bilder dieselbe Auflösung und Größe haben.
- Versuchen Sie es zu vermeiden, Bilder mit bewegten Objekten aufzunehmen. Hierdurch kann das System durcheinander gebracht werden, da dasselbe Objekt an unterschiedlichen Stellen oder gar nicht erscheinen kann.
- Versuchen Sie den Horizont bei jedem Foto ungefähr an gleicher Stelle zu behalten.

Hinweis: Die größte vertikale Abdeckung erhalten Sie bei Aufnahme von Fotos im Hochformat.

Perspektivenkorrektur-Werkzeug



Sie finden dieses Werkzeug im Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs. Es soll mit einem Klick perspektivische Fehler von Fotos korrigieren.





Im Bild links, das in einer großen Basilika in Rom aufgenommen wurde, sehen Sie typische perspektivische Fehler, die bei Kameras nah am Boden auftreten. Es hätte in 10 Meter Höhe aufgenommen werden müssen, damit es richtig aussehen würde. Das Perspektivenkorrektur-Werkzeug erzeugt einen solchen Effekt automatisch (rechtes Beispiel). Wählen Sie das Foto und wechseln Sie ins Perspektivenkorrektur-Werkzeug. Nun kann es je nach Auflösung des Bildes etwas dauern.

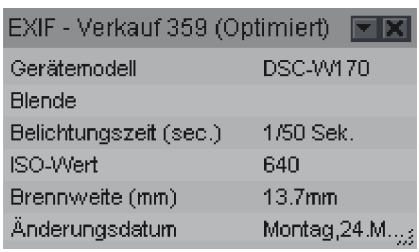
Hinweis: Das Resultat ist ein BMP im RAW-Format, das sehr viel Speicher benötigen kann – Sie sollten das Foto ins JPEG-Format optimieren, damit es weniger

Arbeitsspeicher und Speicherplatz benötigt. Wählen Sie den Menübefehl **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**.

Fortgeschrittene Anwender: Dieses Werkzeug hat keine Oberfläche oder Bedienelemente. Es gibt aber ein Programm, mit dem Sie die Perspektivenkorrektur genau einstellen können. Sie finden das Programm im Programmverzeichnis von Xara Designer Pro X (z. B.: C:\Programme\Xara\Xara Designer Pro X\ShiftN).

Exif-Werkzeug

EXIF Sie öffnen den EXIF-Dialog über die EXIF-Schaltfläche im Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs. In diesem Dialog sehen Sie die eingebetteten EXIF-Werte des JPEG-Fotos.



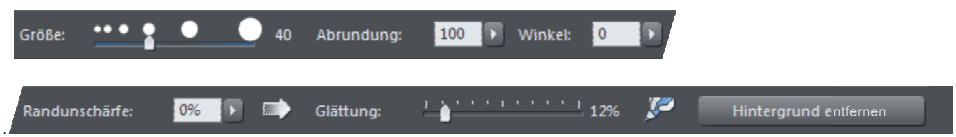
Der Dialog ist überwiegend transparent (damit er nicht im Weg ist). Über den kleinen Pfeil in seiner Titelzeile können Sie festlegen, welche EXIF-Werte angezeigt werden und wie transparent der Dialog sein soll.

EXIF-Daten werden außerdem beim Export von JPEG-Fotos und nach dem Optimieren von Fotos beibehalten.

Radier-Werkzeug

Radier-Werkzeug

 Mit dem **RADIER-WERKZEUG** entfernen Sie Teile von Fotos oder Vektorformen. Es kann mit einer „harten Kante“ radieren, die Formen und Fotos beschneidet oder mit einer „weichen“ Einstellung, die nicht-destruktiv ist und weiche Kanten erzeugt. Außerdem kann der Hintergrund von Fotos intelligent entfernt werden. So können Objekte einfach von einem Foto ausgeschnitten werden, wenn Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund groß genug sind.



*In der Infoleiste dieses Werkzeugs können Sie die **STIFTGRÖßE**, **RUNDHEIT**, den **WINKEL DES STIFTS** und die **RANDUNSCHÄRFE** sowie die Glättung (wie genau der Stift der Maus folgt) einstellen (genau wie die Glättung im **FREIHAND**-Werkzeug).*

Stiftgröße

Sie stellen die Größe ein, indem Sie den Regler verschieben. Die Größe ändert sich beim Ändern der Zoomeinstellung relativ zu den Objekten. Anders ausgedrückt: Da der Stift immer gleich groß bleibt, können Sie kleinere Bereiche radieren, wenn Sie hereinzoomen. Die Größe des Stiftes können Sie ebenfalls ändern, wenn Sie bei gehaltener Alt-Taste das Mausrad drehen.

Hintergründe entfernen

Diese Funktion eignet sich besonders gut zum Entfernen oder Ändern des Hintergrunds hinter komplexen Formen wie Pelz, Haar, Bäume usw., bei denen manuelles Maskieren mühsam bzw. unmöglich wäre. Sie müssen nur die ungefähren Bereiche, die gelöscht werden sollen (mit dem **RADIER-WERKZEUG**) und die Bereiche, die geschützt werden sollen (mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG**), angeben und dann auf die **HINTERGRUND ENTFERNEN**-Schaltfläche klicken.

1. Entfernen Sie grob die Teile mit dem **RADIER-WERKZEUG**, die gelöscht werden sollen (den Hintergrund). 
2. Zeichnen Sie im Maskenerstell-Werkzeug über einige der Bereiche, die als Vordergrund behalten werden sollen. 
3. Wechseln Sie ins **RADIER-WERKZEUG** und wählen Sie in der Infoleiste **HINTERGRUND ENTFERNEN**.

Hat der Vordergrund nur ähnliche Farben, müssen Sie nur einen Teil davon mit der Maske bedecken. Hat der Vordergrund sich stark unterscheidende Farben, zeichnen Sie die Maske über jeden einzelnen Farbbereich. Mithilfe der Zoomfunktion (Strg + Mausrad) können Sie die Detailgenauigkeit des Maskierens einstellen. Versuchen Sie dabei nicht über Hintergrundbereiche oder Farben zu geraten.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, um den Maskenerstell-Vorgang rückgängig zu machen. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, können Sie mithilfe von **RÜCKGÄNGIG** (Strg + Z) die Maske oder gelöschte Bereiche ändern und es erneut versuchen. So können Sie nach und nach Ihr Ergebnis verbessern. Sie können auch das Ergebnis für einen bestimmten Teil des Bildes verbessern: Passen Sie dazu die maskierten und radierten Bereiche, die Vorder- und Hintergrund kennzeichnen in diesem Teil des Bildes an. Über das **?** in der Infoleiste können Sie zudem eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für diese Funktion aufrufen.



Das Bild hat einen weißen Hintergrund, der entfernt werden soll.



Zeichnen Sie mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** über dem Bereich des Bildes, den Sie **schützen** möchten (rosa).

Markieren Sie nun mit dem **RADIER-WERKZEUG** grob den Bereich, den Sie **löschen** möchten (weiß).



Klicken Sie im Radier-Werkzeug auf **HINTERGRUND ENTFERNEN**. Der weiße Bereich verschwindet.

Weiches Radieren

Wenn Sie den Randunschärfe-Regler nicht auf Null setzen, wird dieses Werkzeug zu einem weichen Radierer. Striche über einem Objekt (Form, Text oder Foto) löschen die berührten Bereiche, d. h. machen sie transparent. Die Randunschärferegelung legt fest, wie hart/weich die Spitze Ihres Stifts ist.

Hinweis: Sie können das Radier-Werkzeug auf jedem Objekt, auch Text, Überblendungen und 3D-Extrusionen, anwenden.



Randunschärfe auf 0% – hartes Radieren ändert Form/Foto permanent.



Randunschärfe auf 50% – weiches Radieren.

Formbearbeitung

Setzen Sie die Randunschärfe auf 0 (Standard), um mit harter Kante zu radieren. Dies beschneidet Formen und Fotos und ändert deren Umriss permanent. Damit können schnell die Vektor-Umrisse einer Form angepasst werden. Wenn Sie mit der Maus um Ihre Form herum zeichnen, wird die Umrisslinie nur weiter nach innen verschoben.

Klicken Sie zunächst auf die Form, die Sie radieren möchten, und radieren Sie sie anschließend, indem Sie mit gehaltener linker Maustaste über sie fahren. Die Auswahl wird durch Klicken auf den Hintergrund aufgehoben.

Wenn Sie beim Radieren eine Form durchschneiden, bleiben die einzelnen Fragmente zusammen als eine auswählbare Form. Sollen diese zu einzelnen, bearbeitbaren Formen werden, wählen Sie **ANORDNEN** > **FORMEN TRENNEN**.

Wenn Sie nur auf die Form klicken (ohne die Maus zu verschieben), wird nur ein Loch in Form des Stifts in das Objekt gestanzt.

Radieren über Text, 3D-Extrusionen, Überblendungen, usw.

Bei komplexen Objektarten ist es nicht sinnvoll, Vektor-Radieren zu verwenden. In diesen Fällen, führt das Werkzeug immer ein nicht-destruktives Radieren durch, selbst wenn die Randunschärfe bei 0 steht. Das heißt, dass Sie Text oder 3D-Extrusionen nach dem Radieren weiterhin bearbeiten können, indem Sie sie **INNEN AUSWÄHLEN**.

Nicht-destruktive Bearbeitung

Sie müssen verstehen, dass das weiche Radieren – wie fast alle Funktionen in Designer Pro – nicht destruktiv ist, d. h. dass es die Form oder das Foto, die zugrunde liegen, nicht verändert. Das ist ein grundsätzlicher Unterschied zu den meisten anderen Fotobearbeitungsprogrammen (, die destruktiv sind – d. h. sie verändern die Pixel des Bildes).

Der Vorteil dieses Ansatzes ist nicht nur, dass Sie das Radieren jederzeit ändern können, sondern auch, dass Sie es komplett entfernen können (also das Entfernte wieder sichtbar machen). Dieser nicht-destruktive Vektor-Ansatz bedeutet, dass Sie z. B. bei Text ein weiches Radieren durchführen können und anschließend den Text immer noch bearbeiten können.

Sie sollten auch beachten, dass das weiche Radieren auflösungsunabhängig ist. Der Randunschärfe-Wert ist ein mathematischer Vektorenwert und die Striche sind komplett bearbeitbare Vektorenpfade. Sie können frühere Striche auswählen, anpassen und entfernen. Fortgeschrittene Benutzer können die komplette Vektorenstruktur in der Seiten- & Ebenen-Galerie sehen.

Fortgeschrittene Anwender: Wenn Sie ein weiches Radieren an einem Objekt durchführen, wird dieses zu einer „Deckkraft-Maskengruppe“. In der Seiten- & Ebenen-Galerie können Sie sehen, dass die Gruppe ein Deckkraft-Maskenobjekt enthält. Dort drin sind die Form/en, an denen Sie radiert haben. Sie können sie sogar in der Galerie auswählen und weiter bearbeiten.

Sobald ein Objekt ein Deckkraft-Maskenobjekt ist, werden alle weiteren Radieroperationen als weiche Maske in der Gruppe angewendet.

3D-Extrusions-Werkzeug

Im **EXTRUSIONS-WERKZEUG** können schnell und einfach 2D-Formen und Texte in hochwertige 3D-Extrusionen mit farbigen Lichteffekten und Schatten umzuwandeln. Es basiert auf der in Xara 3D verwendeten Technologie.

Durch Ziehen mit der Maus auf dem Bildschirm können Sie das Objekt in 3D in Echtzeit drehen, die Extrusionstiefe anpassen und drei Lichtquellen im 3D-Raum um das Objekt herum verschieben.



In der Infoleiste können Sie die Kantentypen wählen, die entlang der Extrusion gezeichnet werden. Sie können aus mehr als 25 unterschiedlichen Kantentypen wählen.



Form extrudieren



Zum Umwandeln einer 2D-Form in ein extrudiertes 3D-Objekt aktivieren Sie das **EXTRUSIONS-WERKZEUG** auf der Haupt-Werkzeugleiste.

Klicken und ziehen Sie Ihr Objekt, um es im 3D-Raum zu drehen. Ihre Extrusion hat anfangs eine Standard-Tiefe. Die Frontfarbe der 3D-Form wird durch die Füllfarbe der Originalform bestimmt, die Farbe der Extrusion (oder Seite) durch die Linienfarbe. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger um das 3D-Objekt, nachdem Sie eine Extrusion erstellt haben. Der Mauszeiger ändert sich wie folgt um anzuzeigen, was durch Ziehen an beliebiger Stelle passiert:



Dies wird angezeigt, wenn der Mauszeiger sich über der Vorder- oder Rückseite des Objekts befindet. Durch Ziehen drehen Sie das Objekt im

3D-Raum. Durch zusätzliches Halten der Alt-Taste können Sie eine Extrusion auch an den extrudierten Seiten mit der Maus drehen. Dies ist nützlich, wenn nur die Seite sichtbar ist. Wie beim normalen Drehen kann die Drehung durch die Strg-Taste beschränkt werden.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion (oder Seite) des Objekts befindet. Durch Ziehen verändern Sie die Tiefe der Extrusion.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion befindet und die Strg-Taste gedrückt wird. Durch Ziehen verändern Sie die Größe der Kante (siehe unten).

Infoleiste Extrusions-Werkzeug



1. Extrusion an/aus
2. Schieberegler-Typ
3. Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
4. Kantentyp
5. Regler und Wert für Kantengröße
6. Lichtquellen an/aus
7. Glänzend/Matt
8. Ecken abgerundet/auf Gehrung

Ein extrudiertes 3D-Objekt kann unmittelbar auf der Seite (wie oben beschrieben) oder aber durch Verwendung der Steuerelemente auf der Infoleiste verändert werden.

Extrusion ein- und ausschalten



EXTRUSION AN/AUS

Nachdem eine Form oder ein anderes Objekt extrudiert wurde, können am Original nur noch begrenzte Änderungen vorgenommen werden, solange die Extrusion aktiv ist. Wenn Sie z. B. eine Form extrudiert haben, können Sie diese Form danach nicht mehr mit dem **FORM-WERKZEUG** bearbeiten, da es sich nicht mehr um eine einfache 2D-Form handelt. Mit dieser Schaltfläche können Sie jedoch die Extrusion vorübergehend deaktivieren, damit Sie das darunter befindliche Objekt sehen und mithilfe anderer Werkzeuge bearbeiten können, bevor Sie die Extrusion wieder aktivieren. Nach einer Veränderung am Objekt und Reaktivierung der Extrusion wird die Extrusion erneut auf das geänderte

2D-Objekt angewendet, wobei dieselben 3D-Attribute verwendet werden, die es vor dem Abschalten der Extrusion hatte.

Bitte beachten Sie, dass in manchen Fällen, wenn sich die Form des Objekts erheblich ändert, nachdem die Extrusion deaktiviert wird (z. B. zum Verändern in einen vollständig anderen Typ), die angewendeten 3D-Extrusionsattribute nicht erhalten werden können. In solchen Fällen sollten Sie die Funktion Format/Attribute einfügen verwenden, um diese Attribute von einer Kopie der Extrusion vor der Änderung zu übertragen. Siehe „Kopieren von Stilen - Attribute einfügen“ (siehe Seite 118).

Extrusionstiefe

Am einfachsten lässt sich, wie oben beschrieben, die Extrusionstiefe durch Ziehen an der Extrusion verändern. Sie können jedoch auch den Regler auf der linken Seite der Infoleiste des Extrusions-Werkzeugs verschieben, um die Werte zu verändern. Bitte stellen Sie sicher, dass „Extrusionstiefe” in der Auswahlliste links des Reglers (das ist die Standardeinstellung) ausgewählt ist und passen Sie dann mit dem Regler die Extrusionstiefe an. Die aktuelle Extrusionstiefe wird in Zahlenwerten rechts neben dem Regler angegeben. Sie können auch die Werte der Extrusionstiefe direkt in das Feld eingeben, um die genaue Extrusionstiefe einzustellen.

Kantentyp & -größe

Der Kantentyp bestimmt das Profil der extrudierten Seite Ihrer 3D-Form sowie der Kanten und Ecken. Der Standardwert ist „abgerundet“, wodurch abgerundete Ecken eine flache Seite erhalten. Das Auswahlmenü des Kantentyps umfasst eine große Auswahl unterschiedlicher Kantentypen. Sie können die Größe der Kante mithilfe des Reglers neben dem Kantentyp anpassen. Rechts davon befindet sich ein Zahlenfeld, das die aktuelle Kantengröße anzeigt. Den genauen Wert können Sie hier eingeben.

Alternativ hierzu kann der Kantentyp durch Ziehen auf der Seite des 3D-Objekts bei gedrückt gehaltener Strg-Taste verändert werden (im **EXTRUSIONS-WERKZEUG**).

Lichtquellen



LICHTQUELLEN AN/AUS

Sie können die Beleuchtung Ihrer Form im 3D-Raum durch Einschalten der Lichtquellen regulieren. Es gibt drei Lichtquellen, von denen jede eine eigene Farbe und Position innerhalb des 3D-Raums um die 3D-Form herum haben kann.



In diesem Beispiel ist die Farbe der Frontseite weiß. Sie erscheint jedoch grün, da das grüne Licht fast genau von vorn auf die Form trifft.

Durch Anpassen der Farben auf der Frontseite und der Extrusion sowie der Positionen der drei Lichtquellen können Sie den Realismus der 3D-Objekte Ihres Designs beeinflussen. Hinter dem Objekt befindet sich eine beige-/orangefarbene Lichtquelle. Ein weiteres violettes Licht ist ebenfalls vorhanden. Beide Lichtquellen verursachen Reflexionen auf der Seite. Durch Ändern der Farbe oder des Einfallswinkels der Lichtquellen werden die Reflexionen angestrahlter Elemente verändert.

Verschieben Sie einfach den Lichtpfeil, um eine Lichtquelle um ein 3D-Objekt herum zu verschieben. Wenn ein Licht so eingestellt ist, dass es sich hinter einem 3D-Objekt befindet und daher nicht mehr anwählbar ist, kann es mithilfe des linken Reglers auf der Extrusions-Infoleiste wieder angewählt werden. Wählen Sie einen der Lichtrichtungswinkel aus der Liste links vom Regler (z. B. **LICHT 2 RICHTUNGSWINKEL 1**) aus und verändern Sie dann die Regler-Einstellung. Das Licht bewegt sich um das 3D-Objekt in Ihrem Entwurf herum. Die unterschiedlichen Lichtrichtungswinkel-Optionen in dieser Liste ermöglichen es, alle Lichtquellen in einer beliebigen Richtung innerhalb des 3D-Raums zu verschieben, um die gewünschte Position zu erhalten. In den meisten Fällen werden jedoch gute Ergebnisse durch Ziehen der Lichtpfeile direkt auf der Seite erzielt.

Die Farben des Lichts können durch Ziehen der Farben aus der Farbleiste auf die Lichtpfeile verändert werden. Um eine Lichtfarbe mit dem Farbeditor zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Lichtpfeil, den Sie ändern möchten. Bei geöffnetem Farbeditor können durch Anklicken der unterschiedlichen Lichtpfeile, der Vorderseiten oder der extrudierten Seiten schnell die unterschiedlichen Farben Ihrer Extrusion zur Bearbeitung ausgewählt werden. Das Auswahlmenü des Farbeditors passt sich entsprechend an.

Glänzend/Matt



Verwenden Sie diesen Schalter, um die Reflexion der Oberfläche eines 3D-Objekts zu verändern. Wenn die **GLÄNZEND**-Option aktiv ist, werden Lichtquellen, die an der richtigen Position hinter dem Objekt platziert wurden,

an den Seiten des Objekts reflektiert, und erzielen damit einen guten Effekt.

Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke



Sie können entweder **KANTEN AUF GEHRUNG** oder **ABGERUNDETE KANTEN** für Ihr 3D-Objekt wählen. „Gehrung" resultiert in spitzen Kanten, während „Rund" abgerundete Kanten bewirkt.

3D-Extrusionsattribute kopieren

Der Stil einer 3D-Extrusion kann aus einem 3D-Objekt kopiert und in ein anderes eingefügt werden. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie für alle Designer Pro-Attribute. Kopieren Sie einfach das extrudierte Ausgangsobjekt in die Zwischenablage, wählen Sie ein anderes 3D-Objekt aus und wählen Sie dann **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN**. Beachten Sie, dass 3D-Attribute nur in andere extrudierte 3D-Objekte eingefügt werden können. Daher müssen zuerst alle Formen extrudiert werden, bevor die 3D-Attribute eingefügt werden können.

Dabei werden alle 3D-Attribute wie z. B. Extrusionstiefe, Lichtfarben, Kantentyp sowie die Vorderseiten- und Linienfarben kopiert.

Webgrafiken und Websites

Es ist offensichtlich, dass die überwiegende Mehrheit an Websites grafischer Natur ist. Das Erscheinungsbild Ihrer Website ist sehr wichtig. Schließlich möchten Sie eine kompetent und professionell gestaltete Website. Wir finden, dass Sie nicht eine Vielzahl von Programmen - Grafik- und HTML-Bearbeitung - verwenden müssen sollten, um Ihre Website zu erstellen. Wir denken, Sie sollten die Freiheit haben, Text, Grafiken und Fotos überall auf der Seite platzieren zu können.

Das Erstellen von Websites sollte ähnlich wie bei PDF-Dateien funktionieren - Sie müssen gar nicht wissen, was „hinter den Kulissen" geschieht. Sie würden auch nicht erwarten, die PDF-Daten direkt bearbeiten zu müssen. Sie sollten das HTML Ihrer Website weder kennen noch bearbeiten müssen.

Webdesign mit Varianten für mobile Geräte

Über Webdesign mit Varianten

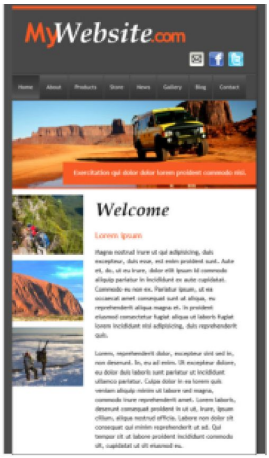
Da es immer mehr mobile Geräte mit Internetzugang gibt, wird auch die Nachfrage nach Websites, die speziell auf diese Geräte ausgerichtet sind, immer größer.

Moderne Geräte wie Smartphones haben zwar in der Regel sehr gute Webbrowser, die jede Website anzeigen können, für mobile Geräte optimierte Websites sollten aber kein Zoomen zum Lesen von Text erfordern. In der Regel bedeutet dies, dass die Hauptinhalte sich in einer Spalte mit größerer Schrift befinden, die direkt auf dem Smartphone lesbar ist. Mobile Websites haben in der Regel weniger Inhalte und können mit einem Finger navigiert werden.

Natürlich könnten Sie zwei separate Websites, eine für schmale, mobile Bildschirme und eine für normale Bildschirme, erzeugen, allerdings wäre das Kopieren der Inhalte zwischen den beiden Websites umständlich, vor allem, wenn Sie dies bei jeder Aktualisierung tun müssten.

Ihre Website kann deshalb dynamisch auf die Bildschirmgröße des Benutzers reagieren. Statt zwei Websites mit zwei HTML-Seiten gibt es nur eine Webseite, die ihr Layout an die Bildschirmgröße (Auflösung) des Geräts anpasst, das zur Anzeige der Website verwendet wird.





Es gibt zwei Varianten derselben Website. Die erste für eine Breitbild-Anzeige, die zweite für schmalere Bildschirme, z. B. Smartphones. Die Textspalte ist schmaler und Bilder und Seitenelemente sind so angeordnet, dass sie auf einen schmalen Bildschirm passen.

Einstellungen für Retina- und HiDPI-Bildschirme

Smartphones und Tablets unterscheiden sich von den meisten normalen Webbrowsern insofern, dass sie wesentlich höhere Auflösungen unterstützen. Designer Pro unterstützt dies automatisch und erstellt Bilder sowohl in normaler als auch HiDPI- bzw. Retina-Auflösung. Die Website benutzt dann automatisch die korrekte Version des Bildes, je nach Auflösung des Gerätes, mit dem sie angesteuert wird.

Ältere Browser wie Internet Explorer 8 und früher unterstützen keine mobilen Varianten einer Website. Diese zeigen immer die Standard-Variante der Website an.

Mehrere Varianten

Normalerweise muss für die Erstellung von mobilen Varianten einer Website Javascript beherrscht werden. Bei Designer Pro sind aber generell keine Programmierkenntnisse erforderlich. Sie können also Ihre Website frei gestalten und auch mehrere Varianten einer Website erstellen. Sie können eine Variante für schmale Bildschirme auf mobilen Geräten, eine für mittlere Bildschirme, z. B. Tablets, und eine für normale PC-Bildschirme erstellen.

Wichtig: Der Inhalt – Text, Bilder, Grafiken und Farbschemata – wird zwischen allen Varianten geteilt. Außerdem: Die einzelnen Varianten einer Seite sind nicht separate HTML-Dateien, sondern alle Teil einer HTML-Datei, die dynamisch je nach Browser-Breite zwischen den unterschiedlichen Layouts wechselt.

Das Layout jeder Variante kann Ihren Wünschen angepasst werden. Elemente können skaliert und verschoben werden und werden trotzdem zwischen den Varianten geteilt. Wird Text in einer Variante bearbeitet, werden die Änderungen auf alle anderen Varianten übertragen. Sie können auch die Formatvorlage (siehe Seite 268) für Text nur

in einer Variante ändern (zum Beispiel eine andere Schriftgröße). Alternativ kann eine Variante auch andere Inhalte oder Grafiken haben – auf mobilen Varianten findet sich in der Regel weniger Inhalt.

Wenn Sie bei einer Variante eine Seite hinzufügen oder löschen, wird diese Seite auch automatisch in allen anderen Varianten hinzugefügt/gelöscht. Die Seitenanordnung bleibt also immer in allen Varianten gleich.

Webseiten müssen benannt (siehe Seite 59) sein, damit sie zwischen Varianten geteilt werden können. Ist eine Seite noch nicht benannt, geschieht dies automatisch.

Websites mit mobilen Varianten aus Vorlagen erstellen

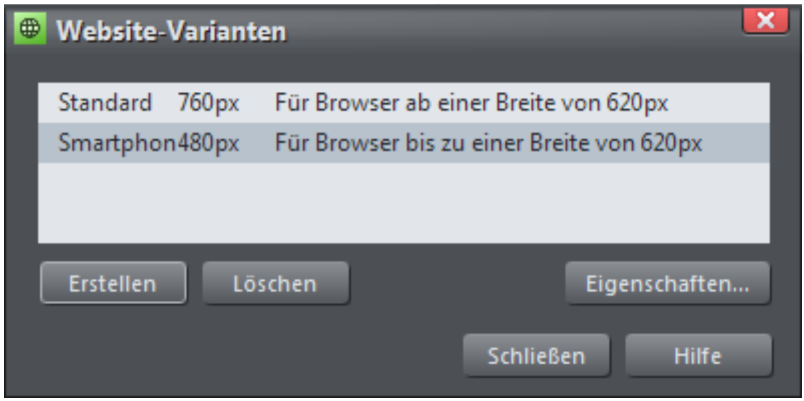
Am schnellsten erstellen Sie eine Website mit Variante, indem Sie auf eine der Vorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** oder dem **CONTENT-KATALOG** zurückgreifen. Vorlagen mit mobiler Variante haben ein (**V**) hinter dem Ordnernamen. Doppelklicken Sie auf eine Website-Vorlage, um diese zu öffnen und beginnen Sie mit der Bearbeitung.

Nach dem Öffnen sehen Sie zwei Dokumentenreiter, einen mit dem Hauptdokument, das als **Standard-Variante** bezeichnet wird, einen anderen mit der anderen, schmaleren Vorlage, die als **Mobile Variante** bezeichnet wird. Designer Pro zeigt jede Variante in einem separaten Reiter, damit Sie schnell zwischen den Varianten wechseln können. Die Option **FENSTER** > **ANSICHTEN ANORDNEN** ist praktisch, da sie die Varianten nebeneinander anzeigt.

Websites mit mobilen Varianten aus bestehenden Websites erstellen

Um eine Variante einer bestehenden Website zu erstellen, müssen Sie den **WEBSITE-VARIANTEN**-Dialog öffnen. Dies geht über folgende Optionen:

- Menü **EXTRAS** > **WEBSITE-VARIANTEN** > **WEBSITE-VARIANTEN**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dokumentenreiter und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN**. So können Sie auch einfach nur die Varianten anzeigen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich des Dokuments und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN** > **WEBSITE-VARIANTEN**.



Dialog „Website-Varianten“

Klicken Sie auf **ERZEUGEN** und wählen Sie eine Design-Breite in Pixeln. Oben sehen Sie die beiden Varianten „Standard“ mit 760 und „Mobil“ mit 480 Pixeln Breite. Webbrowser ab 620 Pixeln Breite zeigen die Standard-Variante, Browser mit einer geringeren Breite die mobile Variante.

Abmessungen von bestehenden Varianten können über die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN...** bearbeitet werden.

Beim Erstellen einer neuen Variante werden Inhalte der Standard-Website, meist unverändert, übernommen. Lediglich Seitengröße und Seitenhintergrund werden angepasst. Nun müssen Sie das Layout für die neue Variante anpassen. Elemente können frei auf der Seite platziert, die Breiten von Textspalten angepasst und Bilder neu angeordnet werden. Dies müssen Sie für jede Seite Ihrer Varianten-Website machen.

Titel und Pixelbreite einer Variante können jederzeit über die Schaltflächen **EIGENSCHAFTEN** und **AKTUALISIEREN** in dem Dialog angepasst werden.

Hinweis: Die Varianten wechseln genau in der Mitte zwischen den beiden Breiten. Bei Browsern, die schmaler als 620 Pixel sind, wird die schmale Variante angezeigt, bei Breiten darüber die breitere Variante. Beachten Sie auch, dass viele mobile Geräte versuchen, den gesamten Browser-Inhalt auf dem Bildschirm anzuzeigen. Dabei ist egal, dass Ihre Seite breiter ist. Sie wird automatisch auf die Browser-Größe skaliert.

Zwischen Varianten teilen

Beim Erstellen einer neuen Variante werden die meisten Inhalte mit allen Varianten (**Echtzeit**-)geteilt. Lediglich Größe und Position der Inhalte sind bei jeder Variante individuell.

- Wird der Text bearbeitet, ändert er sich in allen Varianten.
- Bei Änderung der Objektgröße geschieht dies immer nur in einer Variante (da die Objekte in der Regel in unterschiedlichen Varianten andere Positionen und Größen haben sollen).
- Fotos, die per Drag & Drop in einer Variante ersetzt werden, werden in allen Varianten ersetzt.
- Änderungen der Form des Fotos oder Beschnitt bzw. Anpassungen an der Füllung (Bildgröße, Drehung oder Position innerhalb des Bilderrahmens) sind individuell für jede Variante. Das ist nützlich, da es bedeutet, dass Sie die Größe und Position von Fotos in den Varianten nicht nur ändern können, sondern auch ihr Seitenverhältnis und den Beschnitt.

Klicken Sie auf ein Objekt, um zu sehen, ob es in Echtzeit geteilt wird oder nicht.



Dieses Foto hat eine doppelte Markierung oben rechts, die anzeigt, dass es mindestens auf einer Variante geteilt wird.

Sie können die Füllung individuell für jede Variante skalieren, beschneiden und anpassen. Erst wenn Sie das Bild austauschen, berührt dies alle Varianten.

Bei Erstellen eines neuen Objekts, z. B. ein Textbereich, Foto oder eine Grafik, wird dieses vorerst nicht mit anderen Varianten geteilt. Soll es geteilt werden, wählen Sie **EXTRAS** > **WEBSITE-VARIANTEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN** > **MIT ALLEN VARIANTEN TEILEN**. Wählen Sie **TEILEN MIT VARIANTEN BEENDEN**, wenn ein Objekt nicht mehr mit den Varianten geteilt werden soll. Dieses Menü gibt Ihnen auch die Option, das Objekt aus den Varianten zu löschen.

Technischer Hinweis: Bei verschiedenen Varianten von Fotos, z. B. unterschiedliche Größe, Beschneidung, Füllposition, muss Xara Designer Pro X mehrere Versionen des Fotos für die veröffentlichte Website erzeugen. Dies hat keine großen Auswirkungen auf die Leistung (Ihre Website wird nicht langsamer), da der Webbrowser die korrekte Version zuerst lädt und dann im Hintergrund die anderen Variantenbilder. Die erste Version, die Sie ansehen (z. B. mobile oder PC-Version) wird immer zuerst geladen. Wenn Sie dann die Breite Ihres Browsers ändern, findet ein Wechsel auf eine andere Version statt.

Varianten und wiederholte Objekte

Wiederholte Objekte (siehe Seite 120) wie Navigationsleisten, Kopf- oder Fußzeilen in Varianten können nicht zwischen den Varianten geteilt werden. Stattdessen hat jede Variante eigene wiederholte Objekte.

Varianten und Navigationsleisten

Wahrscheinlich benötigen Sie auf schmaleren Varianten andere Navigationsleisten-Designs. Navigationsleisten sind in jeder Variante unabhängig, Sie können diese also beliebig anpassen, inklusive Auswahl eines anderen Designs aus der **DESIGN-GALERIE**. So können Sie eine horizontale Leiste für breite und eine vertikale für schmalere Geräte haben.

Eine platzsparende Lösung für Navigationsleisten auf schmalen Geräten ist eine Navigationsleiste mit nur einem Button mit einem Menü von Links auf andere Seiten der Website, statt einer Leiste mit Buttons für jede Seite. Siehe Einzel-Button-Navigationsleisten (siehe Seite 523) für mehr Details.

Varianten veröffentlichen

Das Veröffentlichen einer Website mit Varianten funktioniert genauso wie das Veröffentlichen einer normalen Website. Die Website erkennt automatisch die Auflösung des Anzeigegeräts und zeigt automatisch die Variante mit der passenden Breite an.

Sie können dies überprüfen, indem Sie die Breite Ihres Webbrowsers bei der Website-Vorschau ändern. Wenn Sie ihn verkleinern, sollten Sie den direkten Wechsel auf die mobile Variante der Website sehen.

Hochauflösende Bilder

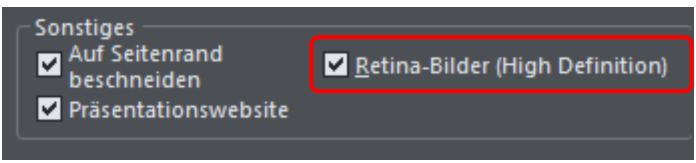
Hochauflösende Bilder, wie sie z. B. von Apples Retina(R)-Display verwendet werden, können in Designer Pro automatisch erzeugt werden.

Dafür müssen in der Regel die Webfotos und -grafiken in der doppelten der normalen Auflösung von 96 dpi erzeugt werden – doppelt so viele Pixel vertikal und doppelt so viele horizontal, insgesamt also vier Mal so viele. Der Nachteil ist, dass die Dateien auch bis zu vier Mal so groß werden und Ihre Website dadurch für alle Besucher wesentlich langsamer wird. Für die Besucher Ihrer Site, die keine hochauflösenden Bildschirme haben, wäre dies nicht akzeptabel.

Designer Pro löst dieses Problem, indem sowohl automatisch Fotos und Webgrafiken in zwei Auflösungen erzeugt werden, als auch anhand des verwendeten Browsers entschieden wird, welche Auflösung geladen wird.

Das heißt also: Betrachter ohne Retina-Display müssen nicht länger warten, alle anderen mit hochauflösenden Webbrowsern bekommen automatisch die Website mit den Bildern in doppelter Auflösung.

Die Erstellung von hochauflösenden Bildern ist standardmäßig aktiviert – nach dem Export zeigt ein Retina- oder hochauflösendes Anzeigegerät automatisch die hochauflösenden Bilder und Grafiken. Andere Anzeigegeräte zeigen die Bilder in normaler Auflösung. Sie müssen nur aufpassen, dass die Bilder, die mit hoher Auflösung erscheinen sollen, mit einer **höheren Auflösung als 100 dpi** in Ihren Webseiten gespeichert werden. Über dieser Grenze geht Designer Pro davon aus, dass Ihre Bilder in hoher Auflösung gerendert werden sollen. Bilder mit einer Auflösung unter 100 dpi werden als Bilder mit der Standardauflösung gespeichert. Normalerweise müssen Sie sich darüber keine Gedanken machen, da wenn diese Funktion - wie voreingestellt - aktiviert ist, alle Bilder im **FOTO OPTIMIEREN**-Dialog mit 192 dpi gerendert werden, also deutlich über dem Schwellwert für die Erstellung von hochauflösenden Bildern liegen.



Hinweis: Da die Bilder größer sind und sowohl Bilder in normaler als auch hoher Auflösung benötigt werden, dauert das Veröffentlichen von Retina-Websites länger als bei Websites ohne Retina-Bilder. Um die Funktion abzustellen, wechseln Sie im **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog (Menü **EXTRAS**) in den Reiter **WEBSITE** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Webdokument und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE** > **WEBSITE**. Entfernen Sie unten im Dialog die Markierung bei **RETINA-BILDER (HIGH DEFINITION)**.

Wenn Sie eine Seite, die mit einer älteren Version von Designer Pro in Standardauflösung erstellt wurde, in eine mit höherer Auflösung umwandeln wollen, denken Sie daran, dass Sie Ihre Fotos dann noch einmal neu importieren müssen.

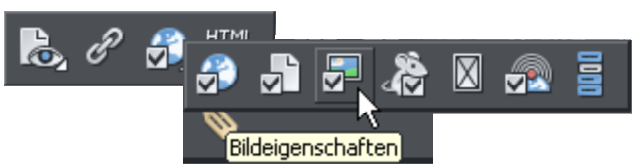
Unter „Fotos und Bitmaps optimieren“ finden Sie weitere Infos zu Bildauflösungen.

Website-Symbolleiste

Die Symbolleiste **WEBSITE** bietet bequemen Zugriff auf häufig benutzte Web-Funktionen.



1. Vorschau
2. Link
3. Website-Optionen
4. Export



Bewegen Sie den Mauszeiger über die Schaltflächen in der Ausklapp-Leiste für einen Tooltip mit Hinweisen zur Funktion dieser Schaltfläche.

Website erstellen

Es gibt zwei Arten, eine neue Website zu erstellen. Entweder Sie starten mit einer vorgefertigten Vorlage und passen Text, Fotos und Farbschema an. Oder Sie erzeugen eine Website von Grund auf, indem Sie alle erforderlichen Elemente, Texte, Grafiken, Fotos und Platzhalter wie gewünscht auf der Seite anordnen.

Platzhalter sind Objekte auf der Seite, welche in der fertigen Website durch Elemente wie Flash-Animationen, YouTube-Videos, interaktive Karten und andere „Widgets" ersetzt werden.

Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden

Öffnen Sie die Design-Galerie, indem Sie auf den „Design-Galerie"-Reiter in der Galerienleiste drücken oder wählen Sie **DATEI** > **NEU AUS DER DESIGN-GALLERIE**.

Die Webthemen-Ordner in der Galerie enthalten eine Auswahl an Website-Designs und dazu passenden Grafikdateien mit einem speziellen Thema. Es gibt auch Ordner mit Widgets wie Formularen, E-Commerce-Funktionen, Web-Gadgets und vielem anderen. Blättern Sie durch die Ordner und doppelklicken Sie auf eine Datei, um sie in einem neuen Dokument zu öffnen.

Jeder Themen-Abschnitt enthält eine Auswahl an Seiten-Layouts und einigen anderen sinnvollen Seitenelementen wie etwa Buttons oder Textfeldern. Jedes Thema enthält auch immer eine komplette Website-Vorlage und verschiedene „Farbschemata". Sie können die gesamte Website umfärben, nur indem Sie ein Farbschema aus der Galerie auf eine Seite ziehen oder doppelklicken.

Einige der Ordner in der Galerie (insbesondere der Widgets-Ordner) werden automatisch von den Xara-Servern heruntergeladen, wenn Sie online sind und die Galerie öffnen. Daher wird sich Anzahl und Inhalt der Ordner gelegentlich ändern.

Siehe „Arbeiten mit Vorlagen" (siehe Seite 643) für weitere Informationen zur Anpassung der Vorlagen.

Vorschau Ihrer Website

Wenn Sie in Designer Pro eine Website erzeugen, zeigt ihnen das Dokument eine akkurate statische Vorschau, aber um das Verhalten der Pop-ups, MouseOver-Effekte, Flash-Animationen und anderer Widgets zu kontrollieren, müssen Sie die richtige Browser-Vorschau benutzen.



Dazu gibt es zwei Vorschau-Optionen in der Web-Werkzeugleiste.



SEITEN-VORSCHAU: Nur die aktuelle Seite wird exportiert und angezeigt. Dies ist nützlich, wenn Sie eine umfangreiche Website bearbeiten, deren Export als Ganzes längere Zeit in Anspruch nimmt. So können Sie sich schnell mal die Seite anschauen, an der Sie gerade arbeiten, ohne den Rest mit exportieren zu müssen.



WEBSITE-VORSCHAU Alle Seiten Ihrer Website werden exportiert und das Vorschaufenster geöffnet. Daher sollten alle Seiten und Links Ihrer Website funktionieren.

Mit den Navigationsschaltflächen oben im Vorschaufenster können Sie sich auf der Seite vor- und zurückbewegen, genau wie bei einem richtigen Browser. Die Startseiten-Schaltfläche (Home) bringt Sie wieder zurück auf die Seite, von der Sie die Vorschau begonnen hatten.





Für eine Vorschau Ihrer Website oder -seite im Vollbildmodus klicken Sie die Schaltfläche **VOLLBILD-ANZEIGE** in der rechten oberen Ecke des Vorschaufensters (drücken Sie „ESC" oder „F11", um zur normalen Anzeige zurückzukehren) Wenn Sie das Vorschaufenster schließen und später wieder öffnen, behält Designer Pro den letzten verwendeten Anzeigemodus bei, also normal, maximiert oder Vollbild.

Wenn Sie Ihre Website noch nicht exportiert hatten, wird diese Vorschau in einen temporären Ordner exportiert. Sobald die Website exportiert wurde, wird jedes mal, wenn Sie die Vorschau aufrufen, an diese Stelle neu exportiert, sodass bei der Vorschau die exportierte Website regelmäßig aktualisiert wird.

Browser für die Vorschau auswählen

Voreingestellt benutzt die Vorschau eine vereinfachte Version des Internet Explorers, Sie können aber auch einen anderen der sechs populärsten Browser zur Vorschau benutzen. Für die Anzeige der Seite in Ihrem Lieblings-Browser, klicken Sie die entsprechende Schaltfläche oben im Vorschaufenster.

Hinweis: Es sind nur die Schaltflächen aktiv, für die der entsprechende Browser auch installiert ist.



Vorschau der Seite in Google Chrome



Vorschau der Seite in Mozilla Firefox



Vorschau der Seite im Internet Explorer



Vorschau der Seite in Opera



Vorschau der Seite in Safari



Vorschau der Seite in Microsoft Edge (nur in Windows 10)

Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um die Seite aus dem Vorschaufenster im entsprechenden Browser zu laden. Wenn Sie sich die Seite in einem anderen Browser als den hier aufgeführten anschauen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die exportierte .htm-Datei und wählen Sie **ÖFFNEN MIT...** oder ziehen Sie die Datei einfach in ein offenes Browserfenster. Sobald Sie Ihre Website exportiert haben, wird jedes Mal, wenn Sie die Vorschau-Schaltflächen anklicken, auch die exportierte Datei aktualisiert; Sie müssen also nur die „Neu laden"-Schaltfläche Ihres Browsers betätigen (oder F5 drücken).

Website exportieren



Eine Website besteht aus den HTML-Dateien und den dazugehörigen Dateien, die im Netz veröffentlicht werden sollen, um diese zu speichern, wählen Sie **DATEI** > **WEBSITE EXPORTIEREN** oder klicken Sie auf diesen Button auf der Website-Werkzeugleiste.

Dadurch entsteht eine .htm-Datei für jede Seite und ein Ordner, der alle Grafikdateien enthält, die auf Ihrer Website vorhanden sind.

Wenn Sie eine Website exportieren, werden alle Seiten zusammen exportiert und jede Seite um ein _1, _2 usw. am Ende des Namens ergänzt, den Sie beim Export vergeben haben. Der _Dateien-Ordner enthält alle Grafiken und andere Dateien, die zu Ihrer Website gehören. Sie können jeder Seite über den Reiter **SEITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs einen individuellen Namen geben.

Der Standard-Name Ihrer Website ist index.htm, da dies der übliche Name für die erste Seite einer Website ist.

Die Vorschau einer gespeicherten Website ist einfach in jedem Internetbrowser möglich, indem Sie die index.htm (oder auch jede andere .htm-Datei) aus dem Windows-Explorer auf ein Browserfenster ziehen.

Web Animationen

Web-Animationen verwenden

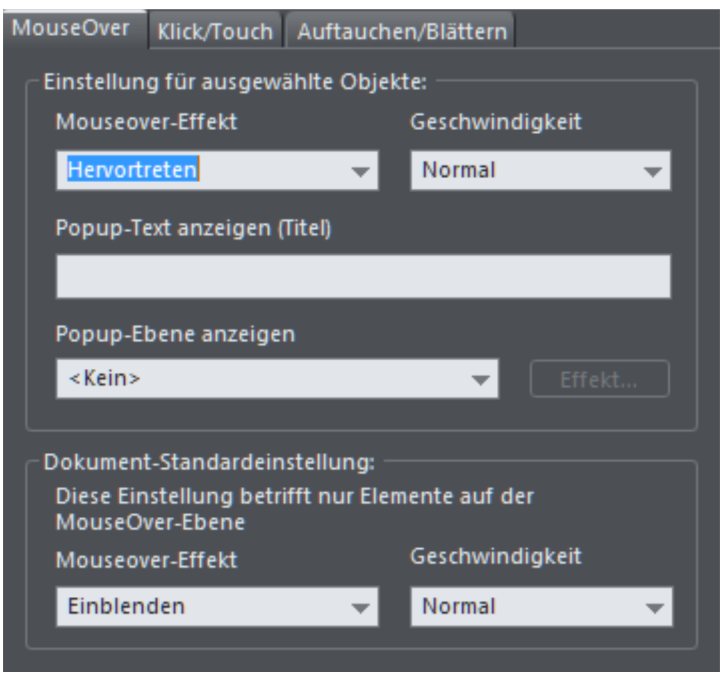
Web-Animationen sind eine großartige Möglichkeit, die Website optisch aufzuwerten. Nehmen Sie ein beliebiges Objekt und erstellen Sie zügig eine animierte Reaktion auf Ereignisse wie MouseOver, einen Mausklick oder eine Bildschirmberührung. Beispielsweise können Seitenelemente eingeblendet werden, wenn Sie das erste mal auftauchen, können wackeln, wenn man mit der Maus darüber fährt und eine andere Animation beim Anklicken anzeigen. Sie können Popup-Ebenen oder Popup-Text auslösen oder Objekte erst beim Scrollen auf der Seite erscheinen lassen.

Um ein Objekt zu animieren, klicken Sie es einfach mit rechts an und wählen Sie **WEB-ANIMATION** aus dem Kontextmenü oder **„MENÜ EXTRAS"** > **WEB-ANIMATION**.



Sie können auch auf die Schaltfläche **WEB-ANIMATION** in der Ausklappleiste **„WEBEIGENSCHAFTEN"** klicken.

Dadurch öffnet sich der Dialog **WEB-ANIMATION...**



Der Dialog hat Reiter für **MouseOver**-, **Klick/Touch**- und **Auftauchen/Scrollen**-Ereignisse.

Der Animationsdialog ist nicht-modal, das heißt, er kann offen bleiben, während Sie verschiedene Objekte auf der Seite auswählen. Durch Drücken der Schaltfläche **ANWENDEN** anstelle von **OK** wird der Dialog weiterhin angezeigt. Sie können dann ein anderes Objekt auswählen, dessen Animation Sie ändern wollen, ohne den Dialog erst erneut öffnen zu müssen.



Eine Vorschau der Animation im Browser sehen Sie durch Klicken auf die Schaltfläche **VORSCHAU AKTUELLE WEBSEITE** auf der Web-Werkzeugleiste.

MouseOver-Funktionen

Sie können eine Standardeinstellung für MouseOver-Ereignisse für das gesamte Dokument festlegen, die dann nur für Elemente auf der MouseOver-Ebene gilt wie Navigationsleisten oder Schaltflächen mit zwei Zuständen, die einen Link enthalten und beim MouseOver die Farbe wechseln. Sie können auch einem einzelnen ausgewählten Objekt einen MouseOver-Effekt zuweisen.

Klicken Sie in die Ausklappmenüs im Reiter **MOUSEOVER** um die Effekte zu sehen und anzuwenden.

- Sie können aus sechs Geschwindigkeiten für die Animation wählen, von **SEHR SCHNELL** bis **SEHR LANGSAM**.
- Geben Sie hier Popup-Text ein, der beim MouseOver über das Objekt erscheint.
- Lassen Sie den MouseOver eine Popup-Ebene auslösen - eine weitere Ebene im Dokument, auch diese Ebene kann animiert werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche **EFFEKT** um den DialogPopup-Einstellungen für den Popup-Ebenen-Effekt aufzurufen.

Siehe Ebenen, MouseOver & Popups für weitere Informationen.

Klick/Touch-Animationen

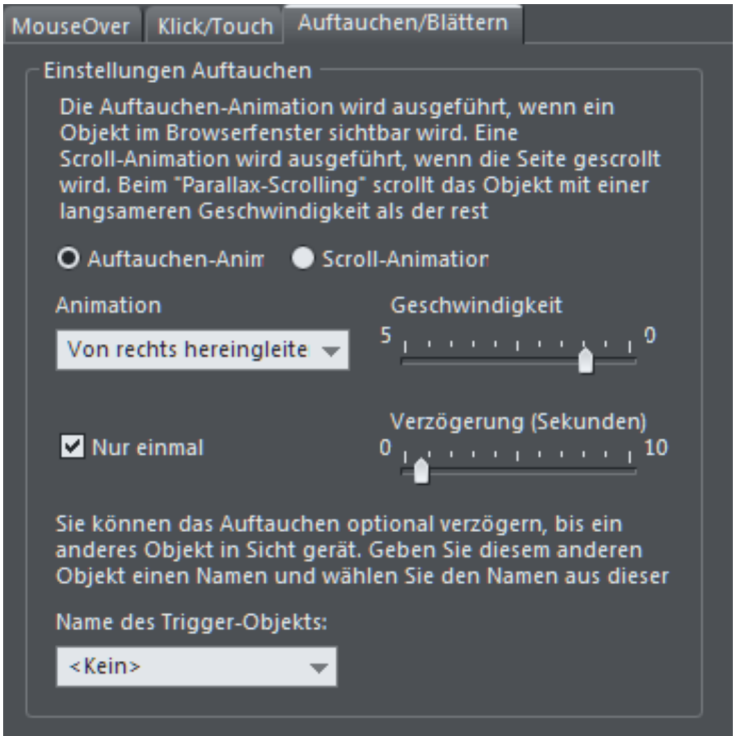
In diesem Reiter können Sie Animationen auswählen, die abgespielt werden, wenn ein Objekt angeklickt wurde (oder, auf einem Touch-Display, berührt). Wie beim Reiter MouseOver können Sie einen Animations-Typ und eine Geschwindigkeit einstellen und einen Standard-Klick bzw. Touch-Effekt einstellen, der dann für alle Schaltflächen gilt, die einen MouseOver-Zustand haben.

Auftauchen- & Scroll-Animationen

Wählen Sie den Reiter **AUFTAUCHEN/SCROLLEN** im Dialog, um eine **AUFTAUCHEN-ANIMATION**oder eine **SCROLL-ANIMATION** anzuwenden.

Auftauchen-Animationen

Die **AUFTAUCHEN-ANIMATION** startet eine Animation des Objekts, sobald es im Browserfenster auftaucht, entweder nur das erste Mal oder auch jedes mal, wenn es sichtbar wird.



- Wählen Sie den Animationseffekt aus dem Ausklappmenü.
- Legen Sie die Geschwindigkeit des Effekts mit dem Schieberegler **GESCHWINDIGKEIT** fest.
- Wenn gewünscht, kann auch noch eine Zeitverzögerung mit den Schieberegler eingestellt werden, so dass erst eine kleine Pause entsteht, bevor das Element auftaucht.

Name des Trigger-Objekts

- Normalerweise taucht ein Objekt animiert auf, sobald es in den sichtbaren Bereich des Browserfensters scrollt. Manchmal ist es aber wünschenswert, dass ein Objekt nur auftaucht, wenn ein anderes Objekt (das **„TRIGGER"**-Objekt) in das Blickfeld kommt.
- Um ein Trigger-Objekt zu benennen, klicken Sie es rechts an und wählen **NAMEN...** und weisen mit dem **NAMEN**-Dialog einen Namen zu.**WENN SIE JETZT DAS AUSKLAPPMENÜ BEI NAME DES TRIGGER-OBJEKTS ÖFFNEN, KÖNNE SIE DIESEN NAMEN DORT AUSWÄHLEN.**

Mehr Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter Objekte benennen (siehe Seite 81).

Scroll-Animationen

SCROLL-ANIMATIONEN sind ähnlich den Auftauchen-Animationen, Sie sind aber mit dem Scrollen eines Dokuments verknüpft. Statt das eine Animation einmal abläuft, wenn das Objekt auftaucht und danach endet, wird das Objekt immer animiert, wenn die Seite gescrollt wird, die Geschwindigkeit der Animation entspricht der Geschwindigkeit des Scrollens. Scrollen Sie langsam, läuft die Animation entsprechend langsam ab. Scrollen Sie schneller, wird auch die Animation schneller. Mit dem Schieberegler **GESCHWINDIGKEIT** bestimmen Sie die Geschwindigkeit der Animation relativ zur Scroll-Geschwindigkeit.

Parallax-Scrolling

PARALLAX-SCROLLING ist eine Animation, bei der mehrere Objekte auf der Seite in verschiedener Geschwindigkeit scrollen, um einen Parallaxe-Effekt zu erzeugen **PARALLAX** erscheint als oberster Eintrag in der Liste der Scroll-Animationstypen. Mit dem Schieberegler Geschwindigkeit bestimmen Sie, wie schnell Objekte im Verhältnis zu den anderen Objekten auf der Seite scrollen. Ist der Wert sehr klein, bewegt sich das Objekt kaum, während alle anderen Objekte an ihm vorbei scrollen. Ist der Wert sehr hoch eingestellt, scrollt das Objekt fast genau so schnell wie der restliche Seiteninhalt. Die nützlichsten Werte für die Geschwindigkeit sind daher mittlere, eperimentieren Sie ruhig auch mal mit verschiedenen Geschwindigkeiten.

Hinweis: Ist die Parallax-Scroll-Geschwindigkeit sehr gering, kann es passieren, dass Objekte unterhalb der Unterkannte des Browserfensters niemals sichtbar werden.

Objekttypen und Animationen kombiniert

Die Tabelle zeigt, welche Objekttypen sich mit welchen Animationen kombinieren lassen.

Objekttyp	Sichtbarkeits-Animationen	Scroll-Animationen	MouseOver-Animationen	Klick-Animationen
Text	Ja	Ja	Ja	Ja
Bilder (inklusive Gruppen)	Ja	Ja	Ja	Ja
Platzhalter/Widgets	Ja	Ja	Nein	Nein
Textfelder	Ja	Ja	Nein	Nein
Weiche Gruppen	Ja	Ja	Ja	Ja
Fixierte Objekte	Ja	Nein	Ja	Ja
Ganze Breite/Höhe	Nein	Ja	Nein	Nein

Objekte auf der Seitenhintergrund-Ebene	Nein	Nein	Nein	Nein
Objekte auf der Arbeitsbereichs-Hintergrund-Ebene	Nein	Nein	Nein	Nein
Sichtbarkeits-Animationen	Nicht zugewiesen	Nein	Ja	Ja
Navigationsleisten	Ja	Ja	Ja	Ja
Objekte auf Popup-Ebenen	Ja	Ja	Ja	Ja

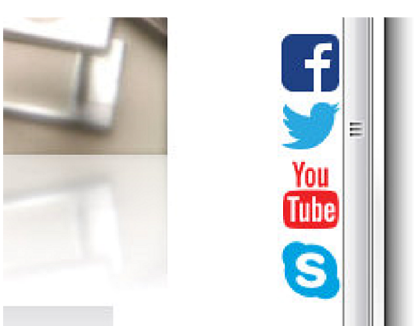
Wichtiger Hinweis: Einige der Galerie-Widgets aus Version 10 sind inkompatibel zur fixiert-und Animations-Funktion, wenn Sie auf der selben Website verwendet werden und sollten daher durch aktualisierte Versionen aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** ersetzt werden.

Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites

Fixierte Objekte

Einige Webseiten haben Seitenelemente, die an einer bestimmten Bildschirmposition fixiert sind und sozusagen über der Seite schweben, die unter ihnen hindurch gescrollt wird, z.B. Navigationselemente oder Icons von sozialen Netzwerken. Diese befinden sich meist an der Oberkante des Browserfensters, manchmal auch am linken oder rechten Rand und können nicht „weggescrollt" werden. Fixierte Objekte sind immer sichtbar. Damit haben Sie direkten Zugriff auf die Seitennavigation, ohne jedesmal hoch scrollen zu müssen.

Sie können die meisten Objekte fixieren, egal ob Grafik, Bitmap (Foto) oder Textobjekt. Sie können Ihren fixierten Objekten auch Animationen hinzufügen. Siehe Web-Animationen (siehe Seite 453) für mehr Details.



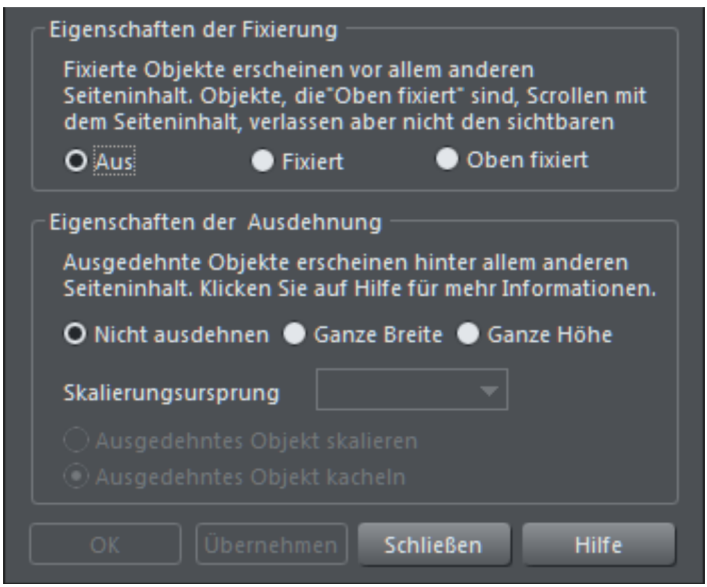
Externe Links als fixierte Objekte am äußersten rechten Rand der Website angeordnet.



Um ein Objekt zu fixieren, wählen Sie es zunächst aus und klicken Sie auf das Symbol auf der Ausklappleiste **WEBEIGENSCHAFTEN** (siehe Seite 479).

- **oder** wählen Sie im Menü **EXTRAS** > **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT...**
- **oder** klicken Sie es rechts und wählen im Kontextmenü **WEBSITE-ELEMENT DEHNBAR/FIXIEREN...**

Dadurch wird der Dialog **EIGENSCHAFTEN FIXIERTER OBJEKTE** geöffnet. Mit dem Kontrollkästchen lässt sich die Funktion an- und abschalten.



Dialog Eigenschaften fixierter Objekte

Oben fixiert

OBEN FIXIERTE Objekte sind auf der Seite und scrollen zunächst mit der Seite wie der restliche Seiteninhalt. Aber wenn das Objekt beim Scrollen außerhalb des sichtbaren Bereiches geraten würde, wird das Objekt an der Oberkante des Browserfensters fixiert. Dies ist sehr nützlich für Navigationsleisten.

Fixiert

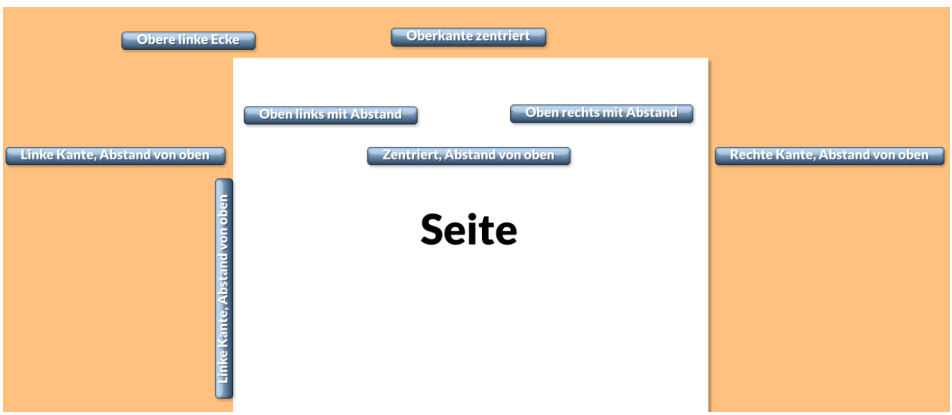
Für die anderen **FIXIERTEN** Objekte gilt: auf der oberen Hälfte Ihrer Seite bestimmt der Abstand zwischen dem Objekt und der Oberkante der Seite den Abstand vom Objekt zur Oberkante auf der veröffentlichten Seite im Browserfenster. Wenn Sie also das Objekt 20px von der Oberkante der Seite entfernt platzieren, wird es im Browserfenster immer 20px von der Oberkante entfernt „kleben bleiben", während der Seiteninhalt unter ihm hindurch scrollt.

Wenn das Objekt näher an der Unterkante ist als an der Oberkante der Seite, bleibt der Abstand zur Unterkante erhalten. Es gilt also auch hier: ein fixiertes Objekt, im

Abstand von 20px von der Unterkante der Seite angeordnet, bleibt im Browser immer 20px von der Unterkante des Browserfensters.

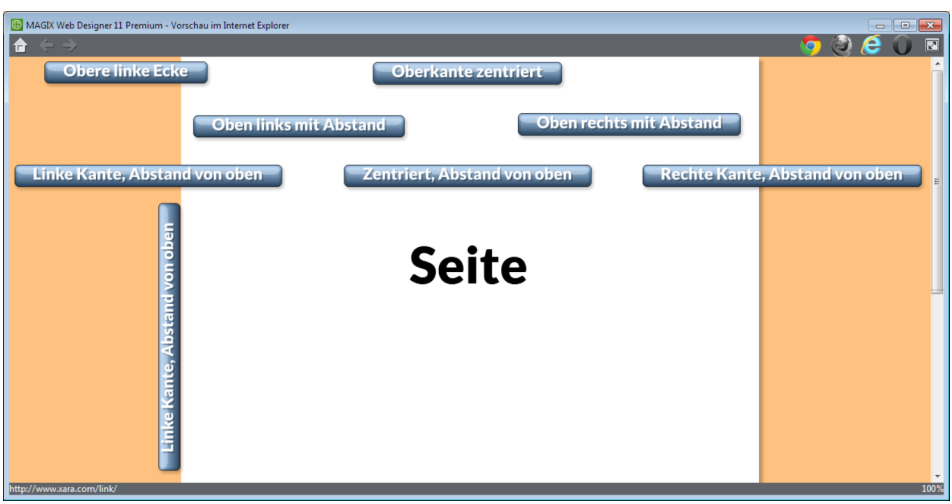
Alle fixierten Objekte, die auf der Seite platziert sind (oder sie auch nur teilweise überlappen) werden im Browserfenster horizontal zentriert angezeigt, so dass sie immer auf der Seite zu sehen sind, egal, wie breit das Browserfenster ist, da die Seite selbst auch immer zentriert im Browserfenster dargestellt wird. Wenn Sie wollen, dass das fixierte Objekt stattdessen an der linken Kante des Browserfensters „klebt", platzieren Sie es links außerhalb der Seite. Analog dazu platzieren Sie es rechts außerhalb der Seite, wenn es an der rechten Kante des Fensters bleiben soll.

Dies ist eine Illustration von Seitenelementen, die auf einer typischen Seite und um diese herum angeordnet sind.



Die Beschriftung zeigt an, wo das Element an dieser Position auf der Seite später im Browserfenster auftauchen wird.

Und hier sehen Sie, wie diese Seite im Browserfenster aussehen wird.



Fixierte Elemente schweben normalerweise über dem Rest der Seite und werden daher vor allem anderen Seiteninhalt angeordnet. Sie können fixierte Elemente aber in den Hintergrund bringen, wenn Sie sie auf der Arbeitsbereichshintergrund-Ebene (siehe Seite 468) platzieren.

Eine Vorschau der fixierten Objekte erhalten Sie durch Aufruf des integrierten Browsers mit einem der beiden Webvorschau-Schaltflächen.



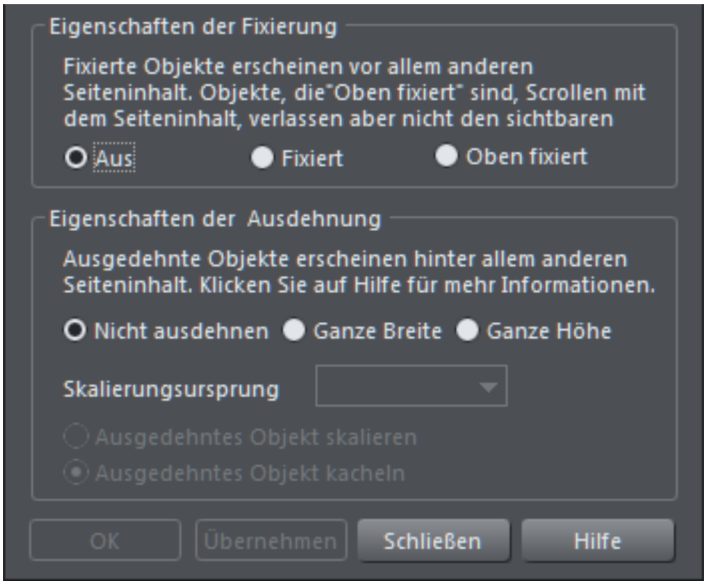
Ausgedehnte Objekte

Ausgedehnte Objekte helfen bei der Erstellung von „seitenlosen" Designs, bei denen es keine klaren Seitengrenzen gibt und sich die Seitenhintergründe über die gesamte Breite des Browserfensters erstrecken und es vollständig ausfüllen. Ausgedehnte Objekte funktionieren nur richtig mit Rechtecken und Fotos, es ist unwahrscheinlich, dass Sie mit anderen Formen sinnvolle Ergebnisse erzielen. Mit dem Dialog für ausgedehnte Objekte (der selbe wie für fixierte Objekte) können Sie jedes Rechteck oder rechteckige Bild so ausdehnen, dass es das gesamte Browserfenster horizontal oder vertikal ausfüllt. Diese ausgedehnten Elemente sind vorrangig dafür gedacht, als Seitenhintergrund zu deinen, deshalb erscheinen hinter allen anderen Elementen auf der Seite. Sie können Sie sogar auf eine der Hintergrund-Ebenen (siehe Seite 463) platzieren.

Um ein Ausgedehntes Objekt zu erzeugen...

- Zeichnen Sie ein Rechteck auf der Seite oder wählen Sie ein rechteckiges Bild aus. Normalerweise wollen Sie dieses so breit oder breiter als die Seite machen und hinter allen anderen Objekten anordnen.
- Wählen Sie Menü **„EXTRAS"** > **„WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT"** oder die entsprechende Option aus dem Kontextmenü.
- Wählen Sie die Option **„GANZE BREITE"**.

Genau wie bei Fixierten Objekten müssen Sie die Vorschau (siehe Seite 450) des eingebauten Browsers aufrufen, um Ihre Änderung zu sehen. Sie sehen, dass das Bild jetzt die gesamte Breite des Browserfensters ausfüllt.



Einstellungen Website-Element ausgedehnt/fixiert

In dem Fall, dass ein fixiertes Objekt auf volle Breite/ volle Höhe ausgedehnt werden soll, erscheinen ausgedehnte Objekte, die außerdem fixiert sind, ganz vorn im Design. Ein Beispiel wäre ein fixierter Kopfbereich quer über den oberen Rand der Website mit einer fixierten Navigation darüber.



Diese beiden Browser haben „ausgedehnte" Inhalte, die die Breite des Browserfensters ausfüllen. Die Kopfleiste/Navigationsleiste ist sowohl „fixiert" als auch „ausgedehnt" uns so scrollt der Seiteninhalt unter der Kopfzeile hindurch, die stets sichtbar bleibt.

Ausgedehnte Objekte können mit der Option im Dialog entweder **SKALIERT** oder **GEKACHELT** werden. In den meisten Fällen möchten Sie, dass das ausgedehnte Objekt hoch- oder runterskaliert wird, um das Browserfenster auszufüllen, wählen Sie dann die Option „Skaliert". Das funktioniert gut mit Fotos und einfarbig gefüllten Rechtecken.

Bei einem mit Textur versehenen Rechteck ist die Option „Gekachelt" zu bevorzugen, damit die Textur bei wechselnder Größe des Browserfensters immer gleich aussieht. Wählen Sie in diesen Fällen also die Option „Gekachelt". Auch bei einer vertikalen Verlaufsfüllung wählen Sie besser diese Option.

Fotos skalieren

Sie können ein Bild ausgedehnt machen, so dass es die gesamte Breite des Browserfensters einnimmt. In diesem Fall wird das Bild hoch skaliert, sobald Sie das Browserfenster breiter ziehen, aber dabei bleibt die originale Höhe des Bildes erhalten (wenn es sich auch vertikal vergrößern würde, würde es dabei alle Seitenelemente darunter nach unten verschieben). Das bedeutet, dass das Bild in dem Maße vertikal beschnitten wird, in dem es sich horizontal ausdehnt (das Seitenverhältnis des Bildes wird nicht verändert, weil das nicht gut aussehen würde).

Für ein Foto über die komplette Breite der Seite machen Sie das Foto mindestens so breit wie die Seite und wählen Sie im Dialog **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** die Option **VOLLE BREITE** aus. Sie können dann festlegen, ob das Bild ausgehend von seiner Oberkante, Unterkante oder um die Bildmitte herum skaliert wird. Die Skalierung auf **VOLLE HÖHE** funktioniert genau so, aber für vertikal skalierte Bilder.

Ein Bild mit der Option **Volle Breite** kann von **Oben, Unten oder Zentriert** gestreckt werden.

Ein Bild mit der Option **Volle Höhe** kann von **Links, Rechts oder Zentriert** gestreckt werden.

Anmerkung zur Auflösung: Das Foto muss in hoher Auflösung vorliegen, denn es wird hochskaliert werden müssen, um jedes Browserfenster auszufüllen und das können bei HD-Bildschirmen auch einmal 2000 Pixel Breite werden. Wenn Sie nur ein niedrig oder auch nur mittel aufgelöstes Foto verwenden, erhalten Sie bei maximaler Skalierung ein unscharfes Bild.

Fixierte und ausgedehnte Objekt kombiniert

Die Tabelle zeigt, welche Objekttypen sich mit Fixieren und Breite/Höhe (gedehnt) kombinieren lassen.

Objekttyp	Fixiert	Breite / Höhe
Text	Ja	Nein
Bilder (inklusive Gruppen)	Ja	Ja
Platzhalter/Widgets	Ja	Nein
Textfelder	Ja	Nein
Weiche Gruppen	Ja	Ja
Fixierte Objekte	Nicht zugewiesen	Ja
Ganze Breite/Höhe	Ja	Nicht zugewiesen
Objekte auf der Seitenhintergrund-Ebene	Ja	Ja
Objekte auf der Arbeitsbereichshintergrund-Ebene	Ja	Ja
Sichtbarkeits-Animationen	Ja	Nein
Scroll-Animationen	Nein	Ja
Navigationsleisten	Ja	Nein
Objekte auf Popup-Ebenen	Ja	Ja

Wichtiger Hinweis: Einige der Galerie-Widgets aus Version 10 sind inkompatibel zur fixiert-und Animations-Funktion, wenn Sie auf der selben Website verwendet werden und sollten daher durch aktualisierte Versionen aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** ersetzt werden.

Website-Hintergründe

Die meisten Seitendesigns in der **DESIGN GALERIE** haben zwei Arten von Hintergrund. Einen breiten Arbeitsbereichshintergrund, der sich hinter dem eigentlichen Seitenhintergrund auf der exportierten Webseite über das gesamte Browserfenster erstreckt. Und darüber den Seitenhintergrund, mit den verschiedenen Elementen, die die Webseite bilden. Die Vorlagen der Design-Galerie haben in der Regel eine Standard-Variante und eine mobile Variante für Smartphones oder Tablets. Beide sind im selben Web-Dokument enthalten.



1 Arbeitsbereichs-/Browser-Hintergrund

2 Seitenhintergrund

Farbe für Seiten- und Arbeitsbereichshintergrund einstellen

Bei neuen leeren Dokumenten (**DATEI** > **NEU**) ist die Seite zunächst transparent (keine Farbe), so dass Sie nur die Farbe des Arbeitsbereiches dahinter sehen, diese ist voreingestellt weiß. Auf diesem Seitenbereich platzieren Sie alle Elemente Ihrer Website. Sie sehen außerdem eine blasse Rechteck-Markierung, die die Begrenzung der Seite gegen den Arbeitsbereich anzeigt. Sie können diese Hilfslinie auf Wunsch ausschalten, klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Seite und deaktivieren Sie im Menü **SEITENHINTERGRUND** die Option **SEITENGRÖßE ANZEIGEN**.

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf den Arbeitsbereich, um den gesamten Hintergrund in dieser Farbe einzufärben. Das klappt, da der Seitenhintergrund standardmäßig transparent ist und deshalb die Farbe des Arbeitsbereichs durchlässt. Bei der Vorschau der Seite im Browser sehen Sie also genau das.



Allerdings können Sie auch den Arbeitsbereich in einer Farbe einfärben und dem Seitenhintergrund eine andere Farbe geben. Ziehen Sie dazu eine beliebige Farbe auf den Seitenhintergrund. Bei der Seitenvorschau im Browser sehen Sie nun, dass der Hintergrund die Arbeitsbereichsfarbe und das Hintergrund-Rechteck der Seite seine eigene Farbe hat.



Sie können diese Farben mit dem Farbeditor bearbeiten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND** > **SEITENFARBE BEARBEITEN**, um im Farbeditor die Seitenfarbe zu ändern. Um die Farbe des Arbeitsbereichs anzupassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN**.

Sie setzen die Farbe zurück, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich klicken und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ZURÜCKSETZEN** wählen. Den Seitenhintergrund machen Sie wieder transparent, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ihn klicken und **SEITENHINTERGRUND** > **ZURÜCKSETZEN** wählen.

Bei mehrseitigen Website-Dokumenten kann die Hintergrund- und Arbeitsbereichsfarbe einfach für alle Seiten eines Dokuments eingestellt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste entweder auf den Arbeitsbereichs- oder Seitenhintergrund und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND KOPIEREN** bzw. **SEITENHINTERGRUND KOPIEREN** und anschließend **ARBEITSBEREICHS-/SEITENHINTERGRUND AUF ALLEN SEITEN EINFÜGEN**.

Hintergrundvorlagen und Umfärben des Hintergrunds

Sie können vorgefertigte Website-Hintergründe aus der **DESIGN-GALERIE** auf Ihr Web-Dokument ziehen. Wählen Sie dazu einen Hintergrund aus dem Bereich **WEBSITE-HINTERGRÜNDE** der Galerie. Die Texturen können Sie dann mit eigenen Farben ausstatten, indem Sie die gewünschte Farbe aus der Farbleiste auf den Hintergrund ziehen oder mit der rechten Maustaste klicken und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN** wählen, um sie mit dem Farbeditor zu bearbeiten.

Besteht Ihr Hintergrund aus mehreren Farben, fragt Xara Designer Pro X, welche Farbe Sie ändern möchten. Es kann sich dabei um benannte Farben handeln – vor allem, wenn Sie mit einem der vorgefertigten Vorlagenthemen arbeiten oder selber benannte Farben erstellt haben – oder um lokale Farben, falls Sie bereits vorher eine eigene Farbe eingestellt haben und diese nun ändern möchten. Siehe „Farben ersetzen“ für weitere Informationen.

Beachten Sie, dass wenn Sie einen der vorgefertigten Hintergründe auf den Arbeitsbereichshintergrund ziehen, werden alle Objekte, die sich auf dieser Ebene befinden ersetzt, in dieser Hinsicht ist dies also eine destruktive Aktion.

Feste, nicht scrollende Hintergründe

Bei langen Webseiten, die gescrollt werden können, wird der Hintergrund normalerweise mit gescrollt. Der Seiteninhalt bleibt also immer an der gleichen Position des Hintergrunds. Der Hintergrund kann aber auch fest sein und nicht mit der Seite scrollen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **FEST**. In der Vorschau sehen Sie nun, wie

der Inhalt beim Scrollen über den festen Hintergrund gleitet (vorausgesetzt natürlich Ihre Seite ist lang genug, dass Sie eine Scrollleiste hat).

Um zum Ausgangsverhalten zurückzukehren, wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **SCROLLEN**.

Fotos als Hintergrund verwenden

Foto-Hintergrund erstellen

Wenn Sie Ihre eigenen Foto- oder Textur-Bitmap-Hintergründe erstellen und nicht nur vorgefertigte Hintergründe aus der Design-Galerie anpassen möchten, ist dies ohne großen Aufwand möglich.

Importieren Sie zuerst das Foto oder die Textur in Ihr Dokument, als ob Sie es normal zu Ihrer Seite hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto und wählen Sie entweder **ALS SEITENHINTERGRUND FESTLEGEN** oder **ALS HINTERGRUND DES ARBEITSBEREICHS FESTLEGEN**, je nachdem, welcher Hintergrund eingestellt werden soll.

Kachelung

Um den Hintergrund ganz auszufüllen, möchten Sie, abhängig von Art und Größe des Bildes das Bild wiederholt gekachelt anzeigen lassen oder auch nicht. Um diese Einstellung zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund (wiederum je nachdem, was geändert werden soll) und aktivieren oder deaktivieren die Option „gekachelt" im Untermenü Seitenhintergrund / Arbeitsbereichshintergrund.

Browserfenster füllen

Wenn Sie ein Foto auf dem Arbeitsbereichshintergrund benutzen (der zum Hintergrund des Browserfensters wird), gibt es eine weitere Option. Sie haben die Möglichkeit, die Größe des Fotos an die Größe des Browserfensters des Webseitenbesuchers anzupassen. Wird die Fenstergröße verändert, ändert sich auch passend dazu die Größe des Fotos. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND > BROWSERFENSTER FÜLLEN**.

Oberkante der Seite versetzen

Wenn Sie Arbeitsbereich und Seitenhintergrund verschiedene Farben zugewiesen haben und die Seite im Browser betrachten, sehen Sie, dass sich die Seite bis an die Oberkante des Browserfensters erstreckt. Oberhalb der Seite sehen Sie nichts von der Farbe des Arbeitsbereichs. Sie können daher einen Versatz einstellen, damit oberhalb Ihrer Seite im Browser etwas Platz gelassen wird.

Um einen Versatz hinzuzufügen, ändern Sie den Seitenursprung (Nullpunkt des Lineals). Normalerweise ist der Seitenursprung in der linken oberen Ecke der Seite.

Wenn Sie diesen Ursprung beispielsweise um 20 Pixel nach oben verschieben, erzeugen Sie einen 20 Pixel breiten Abstand am oberen Rand der Seite, wenn sie im Browser angezeigt wird.

Sie können den Ursprung auf zwei unterschiedliche Weisen verändern. Öffnen Sie den Dialog **EXTRAS** >**OPTIONEN**, wechseln zum Reiter **RASTER UND LINEAL** und erhöhen bei Ursprung den Wert der Y-Koordinate. Der Wert entspricht normalerweise der Höhe Ihrer Seite, erhöhen Sie diesen also um soviel, wie der obere Rand breit sein soll. Ist Ihre Seite beispielsweise 700 Pixel hoch, ändern Sie den Wert der Y-Koordinate von 700 auf 720, um einen 20 Pixel Versatz zu erhalten.

Alternativ können Sie den Ursprung auch interaktiv einstellen. Schalten Sie die Lineale ein mit **FENSTER** > **LINEALE ANZEIGEN** (Strg + L). Ziehen Sie das Fadenkreuz in der linken oberen Ecke des Fensters auf die passende Stelle senkrecht oberhalb der linken oberen Ecke Ihrer Seite.

Das Ändern der horizontalen Position des Ursprungs hat keinen Einfluss auf die Horizontale Positionierung Ihrer Seite, also lassen Sie diese unverändert.

Seitenhintergrund- und Arbeitsbereichshintergrund-Ebenen

Wenn Sie die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** öffnen, sehen Sie sowohl die **SEITENHINTERGRUNDEBENE** als auch die **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND-EBENE.** Diese Ebenen enthalten die Objekte, die die zwei Hintergründe in Ihrem Dokument bilden.

Diese Ebenen sind normalerweise gesperrt, so dass Sie ihren Inhalt nicht auswählen oder bearbeiten können. Aber Sie können sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** entsperren, um einige eingeschränkte Bearbeitungen am Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund vorzunehmen. Zum Entsperren klicken Sie auf die Schloss-Symbole neben den Ebenen. Wenn entsperrt, können Sie diese Ebenen zur aktuellen Ebene machen (so dass neue Objekte auf diesen hinzugefügt werden können) oder Sie können die Objekte auf ihnen bearbeiten wie auf normalen Ebenen.

Wenn Sie z. B. für Ihren Seitenhintergrund eine andere Farbe ausgewählt haben, werden Sie sehen, dass bei Klick auf Ihren Seitenhintergrund ein Rechteck ausgewählt wird (Schauen Sie auf die Statusleiste!). Sie können jetzt einige eingeschränkte Bearbeitungen an diesem Rechteck vornehmen, ihm z. B. eine Verlaufsfüllung mit dem **FÜLL-WERKZEUG** geben oder im **RECHTECK-WERKZEUG** die Ecken auf abgerundet stellen.

Wenn Sie im Arbeitsbereich Elemente abgelegt haben wie z. B. in Bearbeitung befindliche Grafiken, Fotos oder andere Elemente, die in Ihrem Webdokument nicht erscheinen sollen, werden diese Elemente auch bei einer Vorschau Ihrer Webseite **nicht** zu sehen sein. Wenn sie wollen, dass diese als Teil des Hintergrunds erscheinen sollen, verschieben Sie diese auf die **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND-EBENE**.



Die drei Sterne befinden sich auf der Arbeitsbereichsebene und sind damit bei einer Vorschau im Browserfenster auf der Webseite zu sehen.

Hinweis: Wenn Sie eine Hintergrundebene entsperren, verhält sie sich genau wie eine normale Ebene. Wenn Sie also beispielsweise rechts auf ein Objekt auf der entsperrten Hintergrundebene klicken, sehen Sie das normale Kontextmenü der Ebene mit entsprechenden auf die Objekte der Ebene bezogenen Einträgen und **nicht** das Menü für die Hintergrundebene, das normalerweise kommt, wenn die Ebene gesperrt ist.

Hintergründe bei mobilen Website-Varianten

Bei einer Website mit mobilen Varianten (siehe Seite 442) kann die Hauptfarbe oder das Design des Arbeitsbereichshintergrunds (der Bereich um die Seite, der bei der veröffentlichten Seite im Browserfenster den Hintergrund bildet) zwischen den verschiedenen Varianten variieren, für jede Seite oder Variante einer Seite wird mit einem eigenen Rechteck, das den Arbeitsbereich festlegt exportiert.

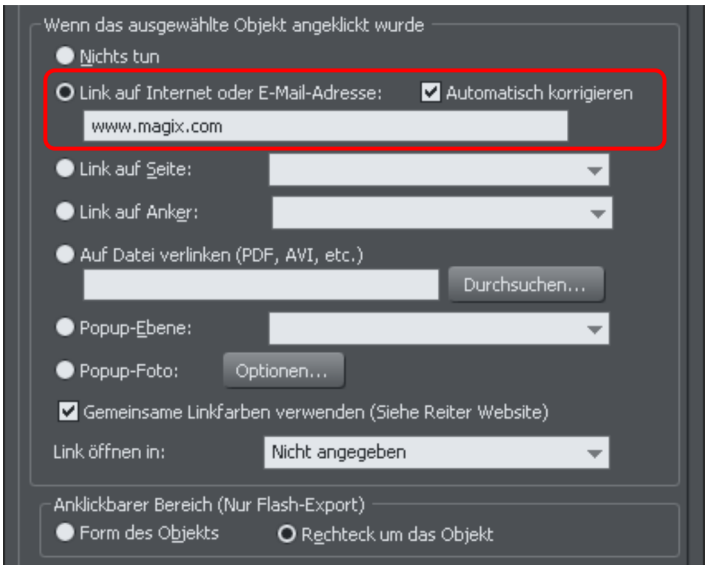
Eine Ausnahme bilden die Websites mit vertikalen oder horizontalen Seiteneffekten (siehe Seite 505). Da nur ein Hintergrund dargestellt werden kann, wird nur der Hintergrund der ersten Variante der ersten Seite benutzt.

Sie können zusätzliche Objekte auf der Ebene des Arbeitsbereichshintergrunds platzieren, diese können sich zwischen den Varianten auch unterscheiden. Zum Beispiel eine Form, die über die Seitenkante herausragt, die bei den verschiedenen Varianten unterschiedlich positioniert ist oder in einigen Varianten auch fehlen kann.

Links, Buttons & Navigationsleisten

Sie können jedes Objekt (Button, Grafik oder Text) verlinken.

Wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf das Link-Symbol in der Website-Werkzeugleiste um die Internetadresse, auf die Sie verlinken wollen, einzugeben.



Geben Sie die Internetadresse, auf die Sie verlinken möchten, in dem hervorgehobenen Feld ein. Sie können auch eine animierte Überblendung zuweisen, die beim Laden der Seite angezeigt wird.

Im Reiter **LINK** des Dialogs **WEBEIGENSCHAFTEN** können Sie festlegen, was passiert, wenn das verlinkte Objekt angeklickt wird. Sie können auf jede andere Webseite springen (Sie können schnell auf jede andere Seite Ihrer Website verweisen, indem Sie das Dropdown-Menü **LINK AUF SEITE** verwenden) und auswählen, ob die Seite in einem neuen Fenster und/oder mit einem Übergangseffekt geöffnet werden soll. Sie können auch auf jede Popup-Ebene verlinken oder auf den nächsten oder vorherigen Präsentationsschritt (nur bei Präsentations-Websites), siehe „Website-Präsentationen“ (siehe Seite 534).

Um also einen Ihrer Buttons mit einem Link zu belegen, wählen Sie diesen aus, klicken Sie auf das Link- Symbol und geben Sie die Internetadresse ein oder wählen Sie die Seite aus dem Dropdown-Menü aus. Klicken Sie anschließend auf **ANWENDEN**.

Hinweis: Wenn Sie auf eine Seite verlinken, der bereits ein Übergangseffekt zugeordnet ist, hat der beim Zuordnen des Links verwendete Übergang den Vorrang und ersetzt den Übergangseffekt der Seite. Wenn Sie keinen Übergangseffekt benutzen wollen, wählen Sie **SOFORT** (Standardeinstellung) aus der Liste der Übergangseffekte.

Navigationsleisten



Die meisten Websites und so auch die meisten von uns bereitgestellten Vorlagen haben zur Navigation der Website eine Zeile oder Spalte mit Buttons. Dies wird Navigationsleiste genannt und Xara Designer Pro X enthält spezielle Funktionen für solche Leisten. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Navigationsleisten“ (siehe Seite 518).

Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups

Wie schon vorher erwähnt, haben alle Objekte eine Tiefen-Reihenfolge auf der Seite – vom hintersten bis zum vordersten Element.

Außerdem können alle Elemente in benannten Ebenen untergebracht werden. Jede Ebene kann mehrere Objekte enthalten und an- oder ausgeschaltet werden. Wenn die Ebene ausgeschaltet ist, werden alle Objekte dieser Ebene unsichtbar.



Ebenen werden über das **SEITEN- & EBENEN-GALERIE-SYMBOL** in der Galerienleiste gesteuert. Siehe Kapitel „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196) für alle Einzelheiten.

In Website-Dokumenten können Sie über Ebenen MouseOver-Effekte (manchmal auch Rollover-Effekte genannt) auf Ihrer Website steuern. Das sind z. B. animierte Buttons (sie verändern sich, wenn die Maus über sie bewegt wird) und auch Popup-Effekte wie z. B. Textfelder, die eine detaillierte Produktbeschreibung enthalten.

Sie können einer Ebene auch einen Übergangseffekt zuweisen, sie erscheint auf der Webseite dann auf animierte Weise.

MouseOver-Effekte

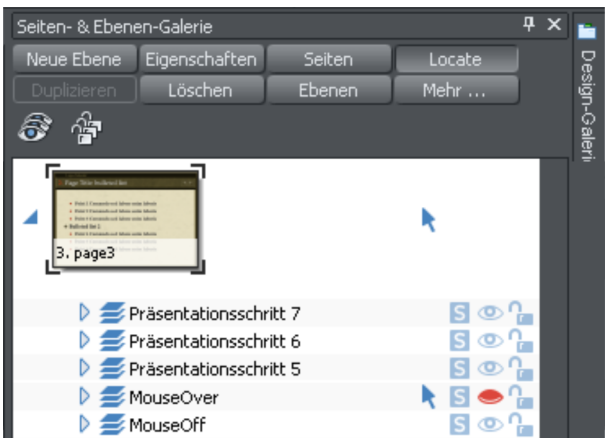
Es gibt zwei Arten von MouseOver-Effekten. Bei der einen, die von MouseOver-Buttons verwendet wird, kann jedes Objekt, das mit einem Link versehen wurde, ein überlappendes Grafikobjekt anzeigen, das sich auf der **MOUSEOVER**-Ebene befindet. Siehe unten für weitere Informationen.

Es gibt auch eine leistungsfähigere MouseOver-Variante, bei der Sie die Inhalte jeder Ebene als MouseOver oder bei einem Klick auf ein Objekt auf Ihrer Seite erscheinen

lassen können. Diese Popup-Ebene kann Text, Grafiken, Fotos oder Kombinationen dieser Elemente enthalten. Mehr weiter unten.

MouseOff- und MouseOver-Ebenen

Alle Hauptobjekte Ihrer Website sind auf der untersten Ebene angeordnet, die normalerweise **MOUSEOFF** heißt. Buttons, die hervorgehoben werden, wenn Sie mit der Maus über sie fahren, haben eine alternative Grafik auf einer **MOUSEOVER** genannten Ebene.



Wenn Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie öffnen, können Sie jede Ebene anzeigen und verbergen, indem auf das Symbol für Sichtbarkeit (Augen-Symbol) klicken. So können Sie anzeigen, wie die MouseOver-Elemente auf der Seite aussehen werden.

Die aktuelle Ebene ist in der Galerie immer hervorgehoben - die MouseOff-Ebene in der Abbildung oben - und ist die Ebene, in die alle neuen Objekte gezeichnet werden. Um Objekte auf einer der anderen Ebenen zu platzieren, klicken Sie einfach auf die gewünschte Ebene in der Galerie. Stellen Sie sicher, dass die Symbole Auge und Schloss für diese Ebene auf „offen" gesetzt sind.

Hinweis: Die MouseOver-Ebene muss immer über der MouseOff-Ebene liegen, wie im oben gezeigten Beispiel.

Um Objekte auf einer Ebene bearbeiten zu können, müssen sowohl das „Auge" als auch das „Schloss" offen sein, das heißt, die Ebene muss sichtbar und bearbeitbar sein (wie oben angezeigt die MouseOff-Ebene)

MouseOver-Buttons

Fast alle fertigen Buttons aus der **DESIGN-GALERIE** haben einen MouseOver-Effekt. Diese werden über zwei Versionen jedes Buttons erzeugt. Die normale Version auf der MouseOff-Ebene und eine hervorgehobene Version auf der MouseOver-Ebene.

Normalerweise müssen Sie sich darum keine Gedanken machen. Beide Buttons verhalten sich, als wären sie einer - die Änderungen, die Sie vornehmen, wie Ändern des Textes, werden auf beiden durchgeführt. Wenn Sie den Button auf der MouseOff-Ebene bewegen oder skalieren, wird die andere Version auf der MouseOver-Ebene ebenfalls geändert. Selbst wenn Sie diese nicht sehen. Dies geschieht durch Weiche Gruppen.

Ihre eigenen MouseOver-Buttons erstellen

Sie können Ihre eigenen MouseOver-Buttons von Grund auf erstellen, indem Sie die notwendigen Elemente wie Rechtecke, Text usw. zeichnen. Zeichnen Sie einfach die Hauptbestandteile des Buttons in die MouseOff-Ebene (denken Sie daran, diese zu gruppieren) und platzieren Sie die entsprechende „hervorgehobene" Version auf der MouseOver-Ebene. Solange die MouseOff-Version eine Internet-Verlinkung hat, wird die MouseOver-Version automatisch angezeigt, wenn Sie die Maus auf der Webseite über den Button bewegen. (Die MouseOver-Ebene muss immer über der MouseOff-Ebene liegen).



Mit anderen Worten: Sie geben dem Hauptobjekt mit der Verlinkungs-Option eine Internetadresse, wählen dann die MouseOver-Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und platzieren die benötigte MouseOver-Version von Ihrem Button auf dieser Ebene, so dass sie das verlinkte Objekt überlappt.

Technischer Hinweis: Ein Grafikobjekt auf der MouseOver-Ebene wird dann angezeigt, wenn es zu mindestens 50% das Objekt auf der MouseOff-Ebene überlappt. Die beiden Versionen des MouseOver-Buttons werden durch eine weiche Gruppe synchronisiert. Wenn Sie den Button auf einer Ebene auswählen, wird die weich gruppierte Version auf der anderen Ebene ebenfalls ausgewählt, selbst wenn die Ebene ausgeschaltet ist. Wenn Sie den Button-Text auf einer Ebene ändern, wird automatisch der Text auf der anderen Version des Buttons mit geändert

Um sicher zu stellen, dass sich sowohl der Text des Off- als auch des Over-Zustands ändert, wenn Sie einen von beiden bearbeiten, fassen Sie diese in einer weichen Gruppe zusammen. Dazu müssen Sie beide Ebenen in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aktivieren und beide Buttons auswählen. Die Statusleiste sollte Ihnen anzeigen, wenn Sie alles ausgewählt haben. Wählen Sie **ANORDNEN > WEICHE GRUPPE ANWENDEN**. Wenn Sie nun den Text der Off-Ebene bearbeiten, ändert er sich auch auf der Over-Ebene, selbst wenn sie verborgen ist. (Hinweis: Das funktioniert nur, wenn der Off- und Over-Text am Anfang gleich waren und die Objekte weich gruppiert sind).

Haben Sie erst einen funktionierenden Button, können Sie diesen sehr einfach in eine Navigationsleiste verwandeln. Wählen Sie ihn aus (zusammen mit dem MouseOver-Zustand, falls vorhanden) und wählen Sie **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**. Der Navigationsleisten-Dialog erscheint, mit dem Sie Ihre Navigationsleiste konfigurieren. Im Kapitel „Navigationsleisten" (siehe Seite 518) finden Sie mehr Informationen darüber (auch darüber, wie Sie Leisten mit abweichendem ersten und letzten Button erzeugen).

Ebenen-Anordnung in Website-Dokumenten

Sollte Ihre Website MouseOver-Effekte oder Popup-Ebenen (vielleicht sogar mit MouseOver-Effekten auf dieser Ebene) enthalten, müssen Sie auf die Reihenfolge der Ebenen achten. Ansonsten funktionieren einige Effekte nicht richtig.

In der Reihenfolge der Ebenen, von hinten nach vorne betrachtet (also von unten nach oben in der Seiten- & Ebenen-Galerie), müssen zunächst alle statischen Ebenen kommen. Das sind die sichtbaren Ebenen, die keine Popups sind. Meist ist dies nur eine Ebene – die **MOUSEOFF**-Ebene. Andere Designs haben aber vielleicht mehrere statische Ebenen, die dann zuerst im Ebenen-Stapel kommen müssen.

Danach kommt die **MOUSEOVER**-Ebene, falls es auf den statischen Ebenen MouseOver-Effekte gibt. Darin enthalten sind alle MouseOver-Zustände der Buttons. Danach muss die **MOUSEDOWN**-Ebene kommen, falls Sie MouseDown-Effekte in Ihrem Dokument haben.

Anschließend kommen die Popup-Ebenen. Sollten die Objekte dieser Ebene wiederum MouseOver-Effekte haben, kommt anschließend die Ebene mit diesen Effekten. Ihr Name muss mit „Mouseover" beginnen, z. B. „MouseoverPopup1". Hat die Popup-Ebene auch einen MouseDown-Effekt, so kommt die MouseDown-Ebene der Popup-Ebene als nächstes.

Anschließend können noch so viele Kombinationen von Popup-Ebene, MouseOver-Ebene und MouseDown-Ebene kommen, wie Sie möchten.

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die Reihenfolge immer der folgenden Liste folgen sollte (Von Vordergrund zu Hintergrund).

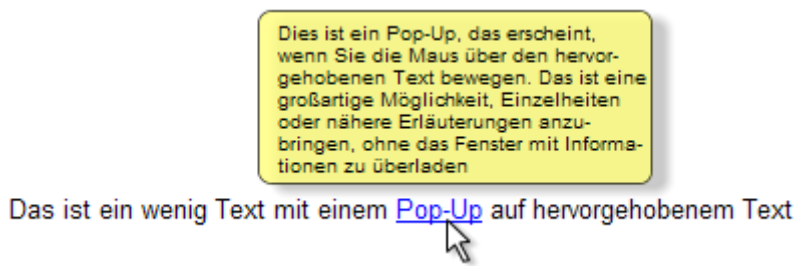
MouseDown Popup n
MouseOver Popup n
PopUp Ebene n
...
MouseDown Popup 1
MouseOver Popup 1
Popup-Ebene 1
MouseDown
MouseOver
Statische Ebene n
...
Statische Ebene 2
MouseOff

Sie müssen sich nur mit dieser Reihenfolge beschäftigen, wenn Sie komplexe Seiten mit vielen Popup-Effekten erstellen. Solange Sie die Vorlagen aus der Design-Galerie verwenden, haben Sie damit keine Probleme.

Popup-Ebenen

Eine leistungsfähigere Alternative ist es, den Inhalt einer beliebigen Ebene durch Überfahren mit der Maus oder Klicken auf ein Objekt anzuzeigen. Dies kann dazu benutzt werden, um eine Reihe von Popup-Effekten wie Popup-Fotos, -Menüs oder -Objektbeschreibungen zu erzeugen.

Platzieren Sie hierfür alle Objekte, die erscheinen sollen, auf einer neuen Ebene (klicken Sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie auf **NEU** - benutzen Sie nicht die MouseOver-Ebene) und setzen Sie anschließend die MouseOver-Einstellung (**WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog) des Original-Objektes so, dass diese Ebene angezeigt wird, wenn Sie mit der Maus über dieses Objekt fahren. Sie können ein solches Popup z. B. erscheinen lassen, wenn Sie mit der Maus über Text fahren:



Und so erzeugen Sie einen solchen Popup-Textblock:

1. Klicken Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf **NEU**, um eine neue Ebene zu erstellen.
2. Zeichnen Sie ein abgerundetes Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** und klicken Sie auf eine (helle) Farbe in der **FARBLEISTE** um es mit einer Farbe zu füllen. Geben Sie ihm zusätzlich einen weichen Schatten. (Wählen Sie das **SCHATTEN**-Werkzeug und ziehen Sie am Rechteck.
3. Erstellen Sie ein Textfeld auf dem Rechteck. Wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG** und ziehen Sie diagonal über das Rechteck. Geben Sie Ihren Text ein. Sie wollen vermutlich Ihre Popup-Ebene jetzt verbergen, klicken Sie also auf das „Auge" an Ihrer neuen Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie.
4. Wieder auf der Ursprungs-(Mouseoff-)Ebene (in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** als aktuelle Ebene durch Klicken auswählen) wählen Sie wie gewohnt den Text (mit dem Text-Werkzeug) aus, den Sie mit dem Popup belegen wollen. Nun öffnen Sie den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog (Strg + Umschalt + W) und wählen Sie im Reiter **MOUSEOVER** die neue Ebene im **POPUP-EBENE**-Dropdown-Menü aus. Klicken Sie OK.
5. Mit der Vorschau testen Sie Ihren MouseOver-Effekt.

Hinweis: Die MouseOver-Ebene erscheint und verschwindet, wenn Sie den Mauszeiger über das auslösende Objekt bewegen.

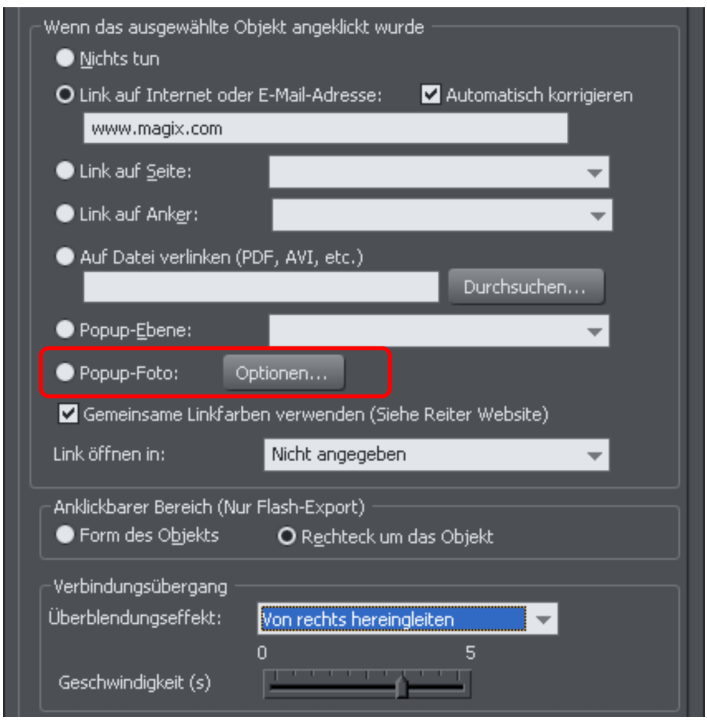
Wenn Sie wollen, dass das Popup nur erscheint, wenn Sie klicken, wählen Sie dieselbe Option im Reiter **LINK** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs.

Hinweis: Die MouseOver-Ebene erscheint und verschwindet, wenn Sie den Mauszeiger über das auslösende Objekte bewegen. Wenn Sie die Klick-Methode zum Anzeigen der Ebene (aus dem Link-Dialog) verwenden, wird die Ebene durch einen Klick auf das Objekt gezeigt und verschwindet, wenn Sie auf eine andere Stelle auf der Seite klicken.

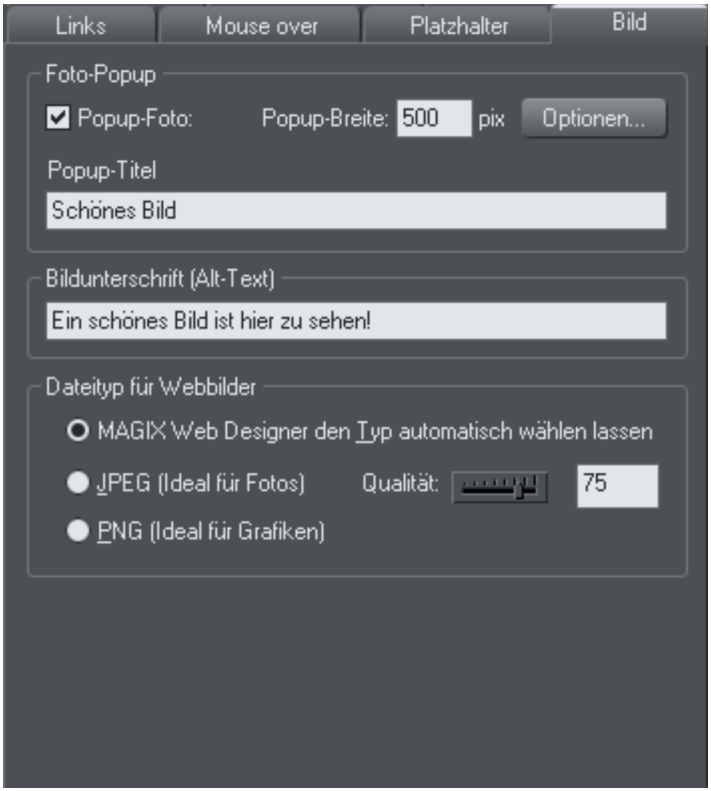
Vorschau-Fotos mit Popups

Sie können kleine Vorschau-Fotos erzeugen, die nach einem Klick eine größere Version zeigen. Verkleinern Sie einfach Ihre Fotos auf die übliche Weise mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Wählen Sie das kleine Vorschau-Foto und aktivieren Sie die **POPUP-FOTO** Option im **LINK**-Reiter des Webeigenschaften-Dialogs (klicken Sie die **LINK-SCHALTFLÄCHE** in der **WEB-WERKZEUGLEISTE**).



Klicken Sie auf die Schaltfläche **OPTIONEN** neben der Popup-Foto-Option, um zum Reiter **BILD** im **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG** zu wechseln.



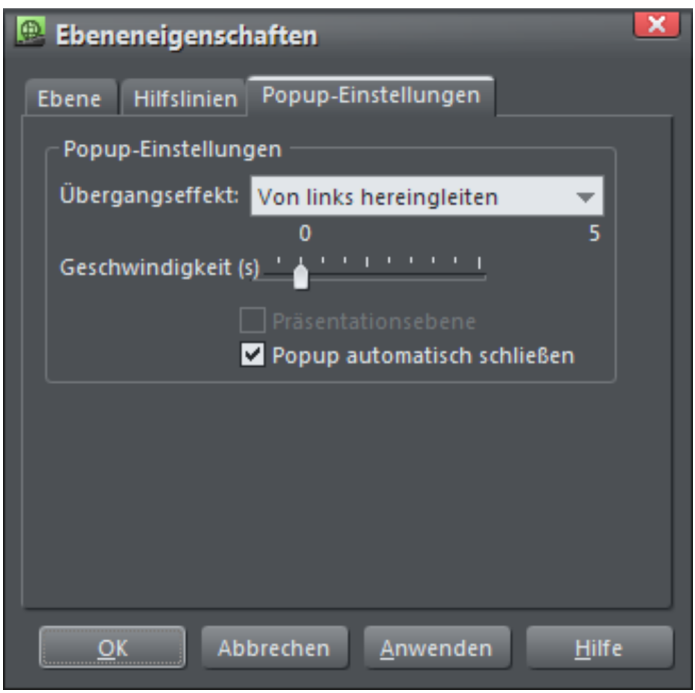
Hier können Sie das Erscheinungsbild der Popups ändern. Mit einer Option können Sie einen Titel über jedem Foto anzeigen lassen. Im Eingabefeld **TITEL** bestimmen Sie den Titel für jedes Foto. Sie können auch optional unter jedem Popup-Foto eine Bildunterschrift anzeigen. Setzen Sie die **BILDBESCHREIBUNG** (Alt-Text) für die Vorschau im selben Dialog. Siehe Abschnitt „Popup-Fotos“ im Kapitel „Webeigenschaften-Dialog“ für alle Einzelheiten zu den verfügbaren Optionen.

Standardmäßig wird auch im Browser die Beschreibung (ALT-Tag im HTML) als Tooltip angezeigt, wenn Sie die Maus über das Vorschaubild bewegen. Um einen anderen Text anzuzeigen, typischerweise etwas wie „Zum Vergrößern klicken“, wenn die Maus über das Vorschaubild bewegt wird, gehen Sie in den Reiter **MOUSEOVER** und geben Sie bei **POPUP-TEXT ANZEIGEN** „Zum Vergrößern klicken“ ein.

Einstellungen auf Popup-Ebenen anwenden

Sie können einer Popup-Ebene einen Übergangseffekt zuweisen, um zu steuern, wie die Ebene erscheint, wenn Sie durch einen Mausklick oder MouseOver ausgelöst wird.

1. Klicken Sie auf die Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** und auf die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** oben in der Galerie.
2. Klicken Sie auf den Reiter **POPUP-EINSTELLUNGEN** des Dialogs Ebeneneigenschaften.
3. Wählen Sie einen Effekt aus der Drop-Down-Liste **ÜBERGANGSEFFEKT** aus und stellen Sie mit dem Schieberegler die Geschwindigkeit des Effekts ein.
4. Wählen Sie über das Kontrollkästchen, wie sich die Popup-Ebene schließen soll. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen nicht, wenn die Popup-Ebene so lange geöffnet bleiben soll, bis Sie sie manuell schließen oder aktivieren Sie das Kästchen, wenn sie beim Klick auf ein anderes Element der Webseite automatisch geschlossen werden soll.
5. Klicken Sie auf **ANWENDEN**.

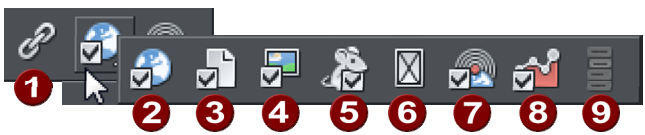


Hinweis: Die MouseOver-Ebene erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über das auslösende Objekt bewegen und verschwindet, wenn Sie ihn wieder entfernen. Wenn Sie die Klick-Methode zum Anzeigen der Ebene (aus dem Link-Dialog) verwenden, wird die Ebene durch einen Klick auf das Objekt gezeigt und verschwindet, wenn Sie auf eine andere Stelle auf der Seite klicken (oder mit der „Schließen"-Schaltfläche der Popup-Ebene, falls Sie das automatische Schließen deaktiviert hatten, siehe oben).

Webeigenschaften-Dialog

Der Dialog „Webeigenschaften“ hat mehrere Reiter, in denen Sie die meisten Web-Funktionen einstellen und die Webeigenschaften einzelner Objekte, Seiten oder der gesamten Website festlegen können. Sie öffnen ihn, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **WEBEIGENSCHAFTEN** wählen oder über das Menü **EXTRAS > WEBEIGENSCHAFTEN...** (Strg + Umschalt + W).

Über die Schaltflächen der Ausklappleiste „Webeigenschaften“ in der Website-Werkzeugleiste kann jeder Reiter des Dialogs auch direkt aufgerufen werden.



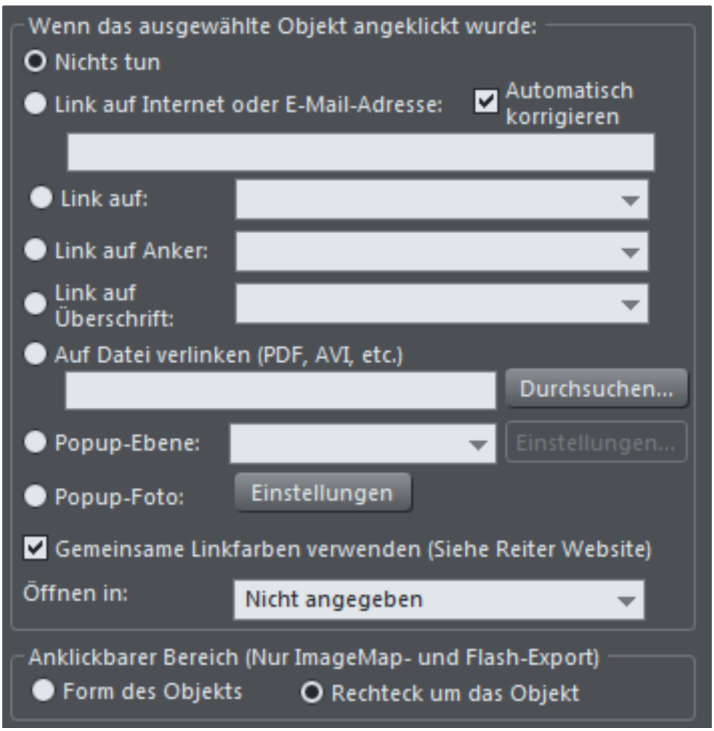
1. Links
2. Website
3. Seite
4. Bild
5. MouseOver
6. Platzhalter
7. Veröffentlichen
8. Analytics (siehe Seite 503)
9. Navigationsleiste bearbeiten

Der Dialog ist nicht modal. Sie können ihn also geöffnet lassen, während Sie verschiedene Seiten und Objekte im Dokument auswählen. So kann man schnell Einstellungen für verschiedene Objekte und Seiten vornehmen. Mit **OK** übernehmen Sie die Änderungen und schließen den Dialog, mit **ÜBERNEHMEN** werden nur die Änderungen übernommen, der Dialog bleibt offen.

Wenn Sie ein Animations-Dokument erstellt haben, erscheint der **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog in leicht abgewandelter Form. Einige Einstellungsmöglichkeiten sind anders und einige abgeschaltet, weil sie nicht für Animationen gelten. Lesen Sie das Kapitel „Animationen“, um zu erfahren, wie Sie diesen Dialog in Animationen verwenden.

Im folgenden Abschnitt wird jeder Reiter des Dialogs der Reihe nach beschrieben.

Links



Die Einstellungen in diesem Reiter gelten für ausgewählte Objekte oder ausgewählten Text. Typischerweise nutzen Sie diesen Reiter, um einem Objekt (z. B. Button oder Foto) oder Text auf Ihrer Webseite einen Link hinzuzufügen, so dass Besucher beim Klicken darauf auf eine andere Seite weitergeleitet werden. Sie können auf andere Seiten Ihrer Website oder eine externe URL (Internetadresse) verlinken oder ein Popup-Fenster erscheinen lassen.

Um einen Link auf nur einige Worte eines Absatzes zu legen, gehen Sie ins **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 231) und markieren Sie den Text, den Sie verlinken möchten. Definieren Sie dann den Link in diesem Reiter.

Der Hauptteil dieses Reiters ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, was passiert, wenn Sie auf das ausgewählte Objekt oder den Text klicken.

Link auf Internet oder E-Mail-Adresse

Geben Sie eine Internetadresse ein. Wenn Sie **AUTOMATISCH KORRIGIEREN** angewählt lassen, wird Ihre Adresse automatisch angepasst, wenn Sie auf **OK** oder **ÜBERNEHMEN**

klicken. Wenn Sie z. B. „www.magix.de" eingeben, wird dies in „http://www.magix.de" korrigiert.

Wenn Sie eine E-Mail Adresse eingeben, wird durch Klicken auf den Link das E-Mail-Programm des Besuchers geöffnet, in dem das Empfängerfeld schon ausgefüllt ist. Sie können auch den Betreff festlegen, „CC" und „BCC" Adressen angeben und sogar den Text (body) der Mail festlegen. Diese Eingabe z. B. setzt die Empfängeradresse und alle vier optionalen Parameter:

ihrname@irgendwo.de subject:E-Mail von der Website cc:anderer@irgendwo.de bcc:nocheinanderer@irgendwo.de body:Automatisch erstellte Mail

Technischer Hinweis: Um sog. Spam-Roboter daran zu hindern, Ihre E-Mail Adresse auf der Website aufzuspüren, wird diese von Xara Designer Pro X nicht im Klartext, sondern codiert dargestellt. Dafür muss Javascript im Browser aktiviert sein (derzeit haben dies mehr als 95% aller Browser).

Link auf...

Mit dieser Option können Sie auf eine andere Seite der aktuellen Website oder in Präsentationen auf den nächsten oder vorherigen Präsentationsschritt verlinken. Aus der Dropdown-Liste wählen Sie die zu verlinkenden Seiten oder Schritte aus. Sie können diese Option auch wählen, um ein Objekt mit dem Seitenanfang zu verknüpfen. So können Sie schnell vom unteren Bereich einer langen Seite nach oben springen.

Tipp: Es ist viel einfacher, bei Dokumenten mit vielen Seiten, jeder Seite einen Namen zu geben, da diese dann in der Liste nicht mehr als „Seite 2", „Seite 3" usw. angezeigt werden und einfacher wiederzufinden sind.



Lesen Sie auch den Abschnitt zum Reiter „**SEITE**" (siehe Seite 489), um zu erfahren, wie Sie Seiten Namen geben, oder bearbeiten Sie die Namen in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.

Sie können statt einer bestimmten Seite auch **NÄCHSTE/R SEITE/PRÄSENTATIONSSCHRITT, VORHERIGE/R SEITE/PRÄSENTATIONSSCHRITT** und **SEITENANFANG** auswählen.

Nächste/vorherige Seite

Damit verlinken Sie auf die nächste oder vorherige Seite. In diesem Fall wird die Seitenreihenfolge durch die Reihenfolge der Seiten in Xara Designer Pro X vorgegeben. Die Seite vor der ersten Seite ist die letzte und die Seite nach der letzten ist die erste Seite.

Nächster/Vorheriger Präsentationsschritt

Damit verlinken Sie auf den nächsten oder vorherigen Präsentationsschritt Ihrer Website, wenn diese eine Präsentation ist. Die Reihenfolge der Präsentation wird ähnlich wie bei vorheriger/nächster Seite durch die Reihenfolge der Schritte in Xara Designer Pro X bestimmt.

Seitenanfang

Wenn Sie einen Link zurück zum Anfang einer besonders langen Seite erstellen möchten, erstellen Sie unten auf Ihrer Seite ein Objekt (üblicherweise einen Button oder ein Textobjekt) und wählen Sie dann die Verlinkungsoption **„SEITENANFANG“** aus. Der Link wird Sie dann direkt an den Seitenanfang bringen.

Link auf Anker

Hiermit springt der Besucher Ihrer Website zu einem bestimmten Punkt auf einer Seite.

Um einen Anker zu definieren, müssen Sie zunächst zu dem Objekt gehen, auf das Sie verweisen möchten. Wählen Sie das Objekt aus und geben Sie ihm per Rechtsklick mit der **NAMEN...**-Option einen Namen. Anschließend wählen Sie das Objekt, das auf Ihren Anker verlinken soll und wählen aus der Liste bei „Link auf Anker“ den Namen des Zielobjektes aus.

Wenn sich das Zielobjekt weit unten auf einer Seite befindet, scrollt Ihr Browser automatisch die Seite herunter, so dass das Ankerobjekt sichtbar ist.

HINWEIS: Sie können für einen Link auf einen Ankerpunkt keine Überblendung wählen.

Link auf Überschrift

Verlinken Sie automatisch auf eine der Überschriften im Dokument. Das erspart die Mühe, durch ein langes Dokument zu scrollen, wenn Sie auf einen bestimmten Abschnitt verlinken wollen.

Im Ausklappmenü sehen Sie eine Liste der Überschriften. Wählen Sie einfach aus der Liste die Überschrift aus, auf die Sie verlinken möchten. Beachten Sie, dass der Überschrift eine Überschriften-Formatvorlage zugewiesen sein muss, damit sie in der Liste auftaucht.

Die Liste ist nach Seiten unterteilt, danach folgen weitere Überschriften, die entsprechend der Gliederungsebene eingerückt werden.

Auf Datei verlinken

Manchmal möchten Sie Ihren Seiten-Besuchern ein Dokument, Film oder andere Datei zum Download anbieten, z. B. eine PDF-Datei.

Wählen Sie auf der Seite das Objekt oder den Text aus, welchen Sie verlinken wollen. Dann wählen Sie die Option **AUF DATEI VERLINKEN** und klicken Sie auf **DURCHSUCHEN**, um die Datei auf der Festplatte zu finden. Der Dateiname wird im Textfeld links neben der **DURCHSUCHEN**-Schaltfläche angezeigt. Klicken Sie auf OK und der Link ist zugewiesen.

Außerdem kopiert Xara Designer Pro X die Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs. Dieses Verzeichnis wird neben Ihrer .web- oder .xar-Datei angelegt. Wenn das Dokument „mysite.web" heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files". Alle Dateien im Hilfsverzeichnis werden zusammen mit Ihrer Website veröffentlicht, also auch die verlinkte Datei, damit der hinzugefügte Link funktioniert. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 61) für weitere Informationen zum Thema „Hilfsverzeichnis".

Hinweis: Im Hilfsverzeichnis liegt eine zusätzliche Kopie Ihrer Datei, Sie müssen also diese Kopie aktualisieren, falls Sie die Ausgangsdatei ändern. Oder Sie verlinken noch einmal neu auf die geänderte Datei. Achten Sie auch darauf, dass Sie immer das Hilfsverzeichnis mitnehmen, wenn Sie das Design auf einen anderen Computer kopieren oder jemandem geben, es ist jetzt ein wichtiger Bestandteil der Website.

Hinweis: Sie können für einen Link auf eine Datei keine Überblendung wählen.

Popup-Ebene

Sie können alles Mögliche auf eine Ebene legen, die erscheint, wenn der Besucher Ihrer Seite auf einen Link klickt. Dies könnte z. B. die Beschreibung eines Fotos auf Ihrer Webseite sein, die beim Klick auf das Foto angezeigt wird.

Zum Erstellen einer Popup-Ebene müssen Sie zunächst mit der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** die Ebene erstellen und dieser die Popup-Inhalte hinzufügen.



Lesen Sie dazu das Kapitel über die „**SEITEN- & EBENEN-GALERIE**" (siehe Seite 196). Sie können die Ebene dann aus der Liste neben der „Popup-Ebene"-Option auswählen.

Sie können auch ein Übergangseffekt hinzufügen, der angewendet wird, wenn die Ebene erscheint. Öffnen Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** die Ebeneneigenschaften, so dass Sie „direkt auf eine Ebene einen Übergang anwenden" (siehe Seite 477) können, um einen animierten Effekt zu erreichen, wenn die Ebeneninhalte erscheinen. Sie können auch auf die Schaltfläche „Einstellungen" neben der „Popup-Ebene"-Option im Reiter „Link" klicken, um auf dieselben Ebeneneigenschaften zuzugreifen.

Der Klick eines Besuchers auf das Objekt lässt den Ebeneninhalt erscheinen! Standardmäßig lässt ein Klick auf eine andere Stelle auf der Seite das Popup wieder verschwinden. Sie können aber die Popup-Ebene so lange geöffnet lassen, bis sie vom Benutzer geschlossen wird. Wählen Sie im Dialog für Ebeneneigenschaften einfach das Häkchen bei **POPUP AUTOMATISCH SCHLIEßEN** ab. Dann erscheint rechts oben im Popup die „Schließen"-Schaltfläche. Das Popup bleibt so lange auf dem Bildschirm, bis diese betätigt wird.

Sie kommen auch zu den Ebeneneigenschaften, wenn Sie neben der „Popup-Ebene"-Option im Link-Dialog auf die Schaltfläche „Einstellungen..." klicken.

Beachten Sie, dass die Inhalte der Popup-Ebene bereits dann geladen werden, sobald Ihre Seite besucht wird. Wenn Sie viele Popup-Fotos verwenden möchten, sollten Sie dafür stattdessen die spezielle „Popup-Foto"-Funktion (siehe unten) verwenden.

Popup-Foto

Mit dieser Option können Sie Popup-Fotos oder Foto-Galerien zu Ihrer Website hinzufügen, ohne zusätzliche Ebenen einzusetzen. Importieren Sie Ihr Foto und skalieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** so, dass es nur als kleines Vorschaubild dargestellt wird. Wählen Sie es aus und benutzen Sie diese **POPUP-FOTO**-Option.

Klicken Sie auf **OPTIONEN**. Das bringt Sie zum Reiter **BILD**, in dem Sie die Größe der Popup-Fotos, einen Titel und eine Beschreibung einstellen können und Ihnen weitere Optionen zur Verfügung stehen. Lesen Sie dazu unten den Abschnitt zum Reiter „Bild" (siehe Seite 492). Die Popup-Foto-Optionen in den Reitern **LINK** und **BILD** beziehen sich auf dieselbe Funktion und werden deshalb immer gleichzeitig aus-/abgewählt.

Gemeinsame Linkfarben verwenden

Hier wählen Sie, wie der ausgewählte Textlink angezeigt werden soll. Standardmäßig ist diese Option aktiviert, so dass der Link in der Farbe angezeigt wird, die Sie für die gesamte Website festgelegt haben. Diese Farbe stellen Sie im Reiter **WEBSITE** ein.

Wenn Sie die Option deaktivieren, behält der ausgewählte Textlink die Farbe, die Sie ihm auf der Seite geben. So können Sie verschiedenen Links unterschiedliche Farben geben.

Link öffnen in

Diese Option bewirkt nichts, wenn **POPUP-FOTO** oder **POPUP-EBENE** ausgewählt wurden. Ansonsten können Sie festlegen, wie das Linkziel geladen werden soll. Standardeinstellung ist **NICHT ANGEGEBEN**, das heißt, dass der Browser den Link im selben Fenster und Frame öffnen wird.

In der Dropdown-Liste finden Sie vier Optionen. Sie können eine dieser Optionen auswählen.

NEUES FENSTER ODER NEUER REITER (_BLANK): öffnet den Link in einem neuen Browserfenster.

GLEICHER FRAME (_SELF): öffnet den Link in demselben Frame, in dem sich das Objekt befindet.

ÜBERGEORDNETER FRAME (_PARENT): öffnet den Link im übergeordneten Fenster oder Frameset, indem sich der Frame befindet.

GLEICHES FENSTER (_TOP): öffnet den Link im Hauptfenster des Browsers und ersetzt alle vorhandenen Frames.

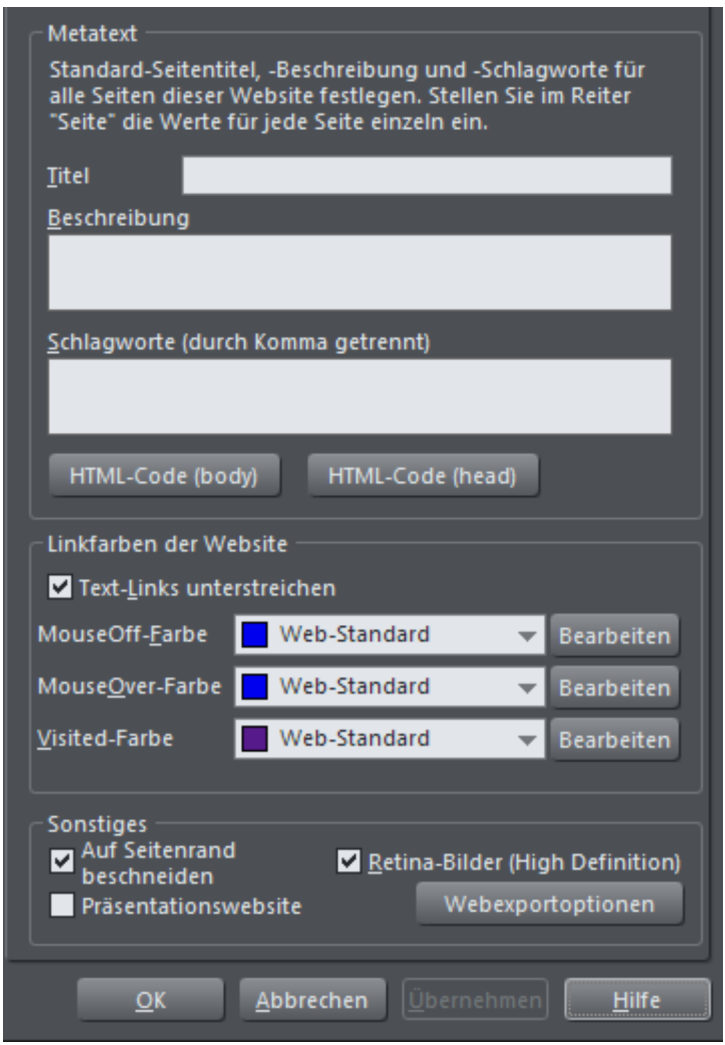
Anklickbarer Bereich

Hier können Sie einstellen, wo auf das Objekt geklickt werden kann, um den Link zu öffnen. Dies wird jedoch nicht bei HTML-Seiten unterstützt (es wird immer das Rechteck um das Objekt benutzt) und funktioniert nur bei Flash.

FORM DES OBJEKTS: Der Besucher muss innerhalb des genauen Umrisses des Objekts klicken, um den Link auszulösen.

RECHTECK UM DAS OBJEKT: Der Besucher kann irgendwo innerhalb des Rechtecks klicken, welches das Objekt umgibt, um den Link zu öffnen.

Website



Die Einstellungen dieses Reiters gelten für das gesamte Dokument. Es ist also egal, welches Objekt oder welche Seite Sie ausgewählt haben.

TITEL, BESCHREIBUNG & SCHLAGWORTE: Diese Felder werden im Abschnitt zum Reiter „Seite“ (siehe Seite 489) weiter vorne beschrieben. Sie können diese Felder hier optional festlegen, diese Werte gelten dann für alle Seiten der gesamten Website, wenn Sie nicht im Reiter „Seite“ einer einzelnen Seite festgelegt wurden. Wenn Sie z. B. für eine Seite keinen eigenen Titel im Reiter „Seite“ festlegen, bekommt sie den hier eingestellten Titel.

HTML-CODE (HEAD) UND HTML-CODE (BODY): Diese Schaltflächen haben dieselbe Funktion wie die Schaltflächen im Reiter „Seite“. Sie ermöglichen es, große Teile HTML-Code in die Head- oder Body-Abschnitte der Webseiten einzufügen und zu bearbeiten.

Wenn in dieses Feld im Reiter **WEBSITE** Code eingegeben wird, wird er **zusätzlich zu** dem individuell für jede Seite eingegebenen Code auf jeder Seite eingefügt. So können Sie bestimmten Code auf jeder Seite einfügen und trotzdem jeder Seite individuell Code hinzufügen.

Linkfarben der Website

Hier stellen Sie ein, wie Textlinks auf der Seite aussehen sollen.

TEXTLINKS UNTERSTREICHEN: Weit verbreitet ist es, Links durch Unterstreichen im Text hervorzuheben, daher ist diese Option standardmäßig ausgewählt. Wählen Sie sie ab, wenn Sie nicht wollen, dass Ihre Links unterstrichen sind.

MOUSEOFF-FARBE: Hier stellen Sie die Farbe für alle Ihre Textlinks ein. Wählen Sie entweder eine benannte Farbe aus der Liste (wenn es benannte Farben in Ihrem Dokument gibt) oder klicken Sie auf „Bearbeiten“, um den Farbeditor zu öffnen.

MOUSEOVER-FARBE: Wenn Sie den Mauszeiger über einen Textlink bewegen, ändert sich die Farbe des Links in die hier ausgewählte Farbe.

VISITED-FARBE: Wenn der Besucher die Seite, auf die mit dem Textlink verwiesen wird, bereits besucht hat, erscheint der Link in dieser Farbe (anstatt in der MouseOff-Farbe).

Auf Seitenrand beschneiden

Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Wenn Sie auf der Seite Objekte haben, die über den Seitenrand hinaus ragen, werden diese am Seitenrand abgeschnitten, wenn die Option aktiv ist. Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt über den Rand der Seite herausragen soll.

Hinweis: Ist Ihre Seite unsichtbar (Standard bei neuen Web-Dokumenten bzw. wenn Sie der Seite „keine Farbe“ gegeben haben), wird selbst bei aktivierter Option nicht auf den Seitenrand beschnitten.

Web-Präsentationen

Klicken Sie das Kästchen **PRÄSENTATIONSWEBSITE** an, um eine bestehende Website in eine Präsentation umzuwandeln.

Hinweis: Wenn Sie im Menü **DATEI** > **NEU** die Vorlage **955 PIXEL PRÄSENTATION** gewählt haben, ist diese Option automatisch aktiv.

Hinweis: Haben Sie einer Ebene bzw. einem Präsentationsschritt Übergangseffekte zugeordnet, beginnen Bewegungen von oben, unten oder den Seiten nicht mehr an den Seitenrändern, sondern am Rand des Browserfensters, wenn diese Option deaktiviert wird.

Retina (standardmäßig aktiviert)

Bei aktivierter Option exportiert Designer Pro zusätzlich zur normalen Auflösung hochauflösende Versionen der Bilder auf Ihrer Website. Das heißt, Geräte mit hochauflösenden Bildschirmen zeigen Bilder in höherer Qualität an.

Siehe „Hochauflösende Bilder“ für weitere Informationen.

Webexportoptionen

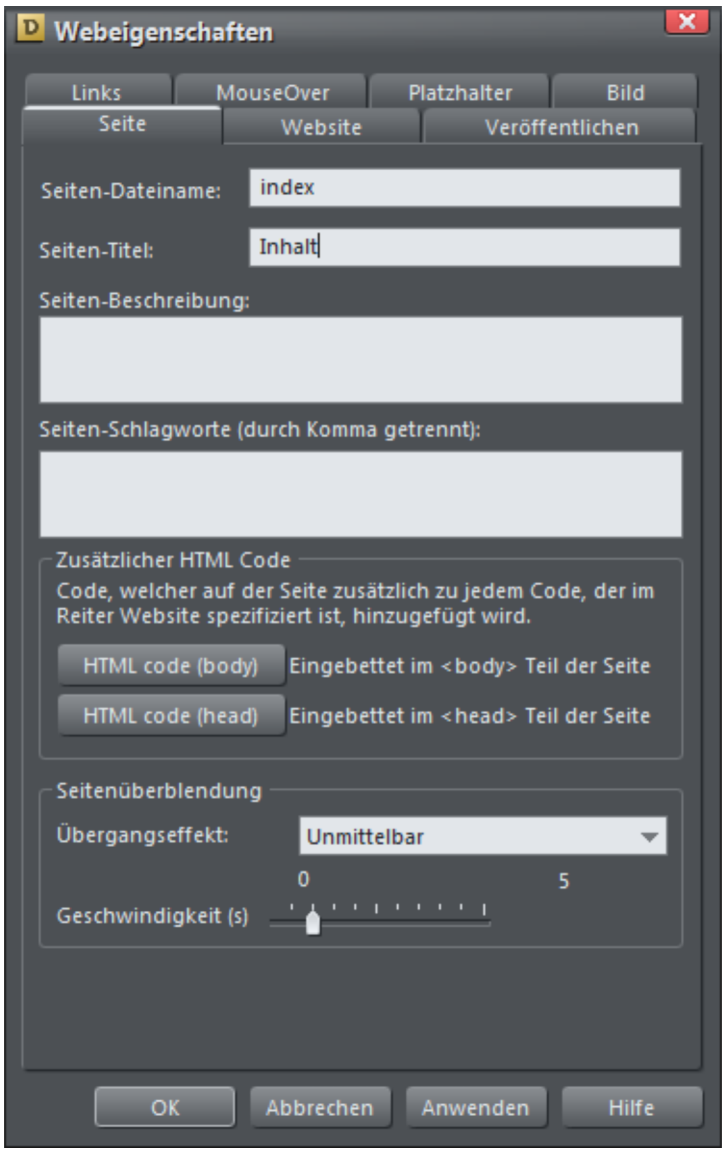
Im Dialog **WEBEXPORTOPTIONEN** können Sie einstellen, wie Ihre Website veröffentlicht werden soll. Sie können Ihre Website als **NORMALE WEBSITE** (mit separaten HTML-Dateien für jede Seite), bei der Sie durch die einzelnen Seiten per Klick navigieren können oder als **WEBSITE MIT SEITENEFFEKTEN** (ganze Website als eine HTML-Datei) exportieren, die Ihnen animierte Übergänge zwischen den Seiten erlaubt, und bei der Seiten horizontal oder vertikal angeordnet werden können, so dass Nutzer durch diese auf Smartphones und Tablets per Wischen navigieren können.

Standard ist **NORMALE WEBSITE**.

Siehe „Websites mit Seiteneffekten“ (siehe Seite 505) für weitere Informationen zum Hinzufügen von Übergängen und zu den Anzeigeoptionen.

Seite





Die Optionen dieses Reiters beziehen sich auf die aktuelle Seite, nicht auf einzelne Objekte. Sie erkennen die aktuelle Seite an den schwarzen Winkeln an den Seitenecken. Alle Felder in diesem Reiter sind optional. Sie müssen hier nicht für jede Seite etwas eintragen.

Wenn Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter für alle Seiten gleich haben möchten, so legen Sie diese einmal im Reiter „Website“ fest, anstatt sie hier für jede Seite erneut einzutragen.

SEITEN-DATEINAME: Hier stellen Sie den Namen der exportierten Seite ein. Soll die Seite also z. B. „home.htm“ heißen, geben Sie hier „home“ ein.

Üblicherweise wird die erste Seite einer Website „index.htm“ oder „home.htm“ benannt. Wenn ein Besucher eine URL angibt, die keinen speziellen Seitennamen enthält, sondern nur den Domainnamen (z. B. „www.magix.com“), wird normalerweise durch den Webserver auf „index.htm“ weitergeleitet, sofern diese Seite vorhanden ist. Beachten Sie, dass alle Zeichen, die hier eingegeben werden, automatisch in Kleinbuchstaben umgewandelt werden. Akzente, Umlaute und einige Sonderzeichen sind nicht erlaubt. So verringert sich die Gefahr von Kompatibilitätsproblemen mit Webservern, wenn Sie die Website veröffentlichen.

SEITENTITEL: Hier können Sie Ihrer Seite einen Titel geben. Dieser wird, falls vorhanden, von Webbrowsern oben in der Titelzeile des Fensters oder Reiters angezeigt. Beim Schreiben dieses Textes hat www.magix.com z. B. den Titel „Musiksoftware, Fotosoftware, Videosoftware vom Marktführer - MAGIX“.

Für Profis: Der Titel wird in den Header der Seite mittels des <title> HTML-Tags eingefügt.

SEITEN-BESCHREIBUNG: Die Beschreibung der Seite wird von Suchmaschinen in den Suchergebnissen angezeigt, wenn Besucher Ihre Seite über eine Suchmaschine finden. Eventuell wird sie auch von Webbrowsern und anderen Webdiensten angezeigt.

Für Profis: Die Beschreibung wird in die Metadaten des Seiten-Headers eingebaut. (‘<meta name="Beschreibung" .....).

SCHLAGWÖRTER DER SEITE: Hier können Sie einige Schlagwörter für Ihre Seite eintragen, die dann von Suchmaschinen aufgegriffen werden. Geben Sie die Wörter ein, nach denen mögliche Besucher suchen könnten, wenn sie nach Seiten wie Ihrer suchen.

Wenn Sie sich mit HTML auskennen: Die Schlagwörter werden als Metadaten in den Seiten-Header eingetragen.

Für Profis: Die Schlagwörter werden in den Seiten-Header als Metadaten eingetragen.
(‘<meta name="Schlagwörter" .....).

HTML-CODE (HEAD): Öffnet den „HTML-Code (head)"-Dialog, in dem Sie HTML-Code direkt in den Header-Bereich Ihrer Webseite einfügen oder eingeben können. Der Code wird direkt vor dem schließenden </head>-Tag eingefügt.

HTML-CODE (BODY): Öffnet den „HTML-Code (body)"-Dialog, in dem Sie HTML-Code direkt in den Body-Bereich Ihrer Webseite einfügen oder eingeben können. Der Code wird direkt vor dem schließenden </body>-Tag eingefügt.

Sie sollten bei diesen Dialogen vorsichtig sein, wenn Sie ungültigen Code oder Skripte eingeben, können auf der ganzen Webseite Probleme auftauchen.

Um denselben Code auf jeder Seite Ihrer Website einzubauen, benutzen Sie besser das „HTML-Code (head) bzw. (body)"-Feld im Reiter „Website" als ihn im Reiter „Seite" auf jeder Seite einzeln einzugeben.

ÜBERGANGSEFFEKT: Individuelle Übergangseffekte für Seiten lassen sich nur aktivieren, wenn die Seite Teil einer **WEBSITE MIT SEITENEFFEKTEN** ist. Siehe **WEBEXPORTOPTIONEN** auf dem Reiter Website (siehe Seite 486) dieses Dialogs, um diese Option zu aktivieren. Danach können Sie hier aus dem Ausklappmenü einen Übergangseffekt auswählen.

GESCHWINDIGKEIT (SEK): Stellen Sie mit dem Regler eine Übergangsgeschwindigkeit zwischen 0 und 5 Sekunden ein.

Standard ist, dass die Objekte bei angewendetem Übergang nur bis zum Rand der Webseite herein-/hinausgleiten. Wenn die Objekte am Rand des Browserfensters starten sollen, anstatt am Rand der Webseite, wählen Sie **AUF SEITENRAND BESCHNEIDEN** im Reiter „Website" (siehe Seite 486) des Webeigenschaften-Dialogs ab.

Hinweis: Hier ausgewählte individuelle Seitenübergänge haben Vorrang vor der globalen Einstellung für Seitenübergänge im Dialog Einstellungen Website mit Seiteneffekten.

Technischer Hinweis: Seitenübergänge werden so umgesetzt, dass die Zielseite zuerst in einen versteckten iFrame geladen wird und dann dieser iFrame mit dem Übergangseffekt eingeblendet wird. Am Schluss wird die Zielseite noch einmal normal geladen. Dieses zweite Laden der Zielseite ist normalerweise nicht zu erkennen, aber abhängig vom Computer des Betrachters und der benutzten Browserversion (gerade ältere Browser). Manchmal kann am Ende der Überblendung ein leichtes Flackern der Seite erkennbar sein.

Bild

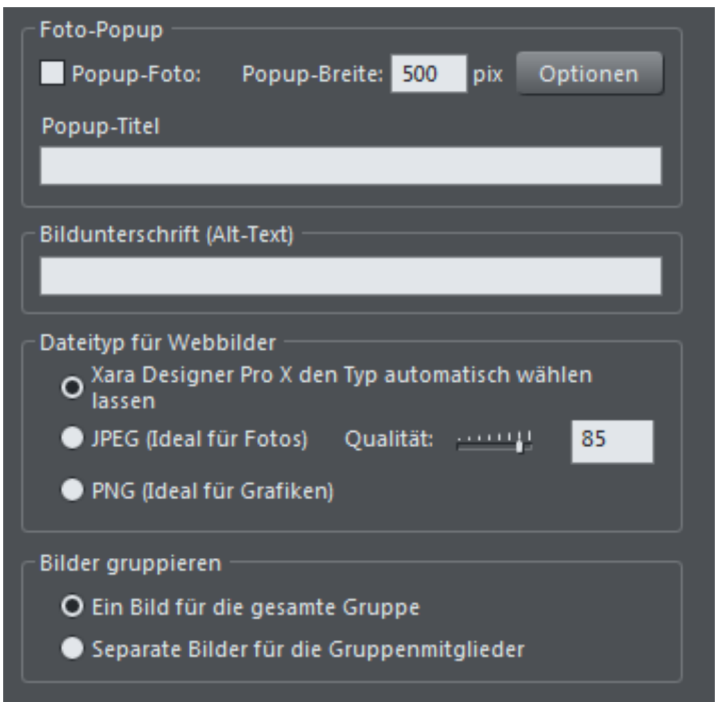


Foto-Popup

Hier können Sie Popup-Fotos und andere Fotogalerie-Funktionen zu Ihrer Website hinzufügen. Importieren Sie Ihr Foto und skalieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**, so dass es nur als kleines Vorschau-Bildchen auf der Webseite dargestellt wird. Bei ausgewähltem Foto klicken Sie nun das Kästchen **FOTO-POPUP** im Dialog. Im Feld **POPUP-BREITE** können Sie die Breite des Popups einstellen (Voreingestellt ist 500 Pixel). Klicken Sie in der Seitenvorschau auf das Vorschaubild und es erscheint das Foto-Popup.

Wenn Sie die Option Popup-Foto im Reiter **BILD** aktivieren, wird im Reiter **LINK** die entsprechende Funktion ebenfalls aktiviert. Weil ein Klick auf das Foto ja bereits das Popup-Foto auftauchen lässt, können Sie es ja nicht mehr anderweitig verlinken. Auch wird jeder andere Link entfernt, der eventuell vorher diesem Objekt über den Reiter **LINK** zugeordnet war.

Ein weiterer Vorteil von Foto-Popups ist (im Vergleich zu Popup-Ebenen, wie oben im Abschnitt zum Reiter **LINK** beschrieben), dass die großen Fotos erst geladen werden, wenn der Besucher auf die Vorschau klickt. Diese Methode passt also besser, wenn

sich viele Bilder auf einer Galerien-Seite befinden, da zunächst nur die kleinen Vorschaubilder geladen werden und das Laden der Seite insgesamt schneller wird.

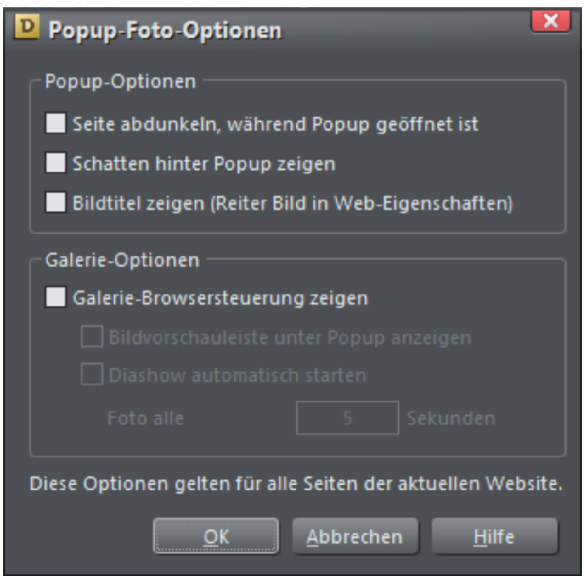
Hinweis: Diese Funktion kann auch für andere Objekte als Fotos, wie Formen oder Gruppen, jedoch nicht auf Text, angewendet werden. Sie können diese Beschränkung umgehen, indem Sie Text gruppieren.

Popup-Titel

Geben Sie dem ausgewählten Foto eine Überschrift, die über dem Foto angezeigt wird. Beachten Sie, dass Sie außerdem die Option **BILDTITEL ZEIGEN** im Dialog **POPUP-FOTO-OPTIONEN** anschalten müssen (siehe unten), voreingestellt werden die Titel nicht angezeigt.

Popup-Foto-Optionen

Klicken Sie auf **OPTIONEN**, um den Dialog **POPUP-FOTO-OPTIONEN** anzuzeigen. Hier können diverse Optionen gewählt werden, wie die Popup-Fotos präsentiert werden.



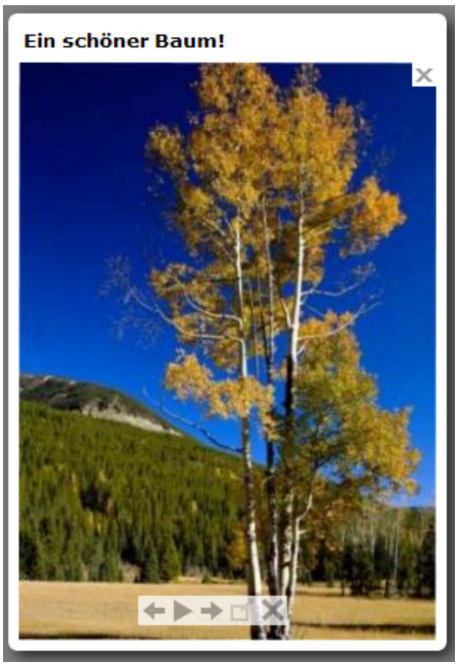
Popup-Optionen

Die folgenden Optionen beeinflussen die Erscheinungsform der Popup-Fotos.

SEITE ABDUNKELN, WÄHREND POPUP GEÖFFNET IST: Mit dieser Option wird die gesamte Seite abgedunkelt, während das Popup angezeigt wird. Dadurch wird das Foto gegenüber dem dunkleren Hintergrund der Seite besser hervorgehoben.

SCHATTEN HINTER POPUP ZEIGEN: Es wird ein Schlagschatten hinter das Fenster des Popup-Fotos gelegt, um das Foto besser vom Seiten-Hintergrund abzuheben.

BILDTITEL ZEIGEN: Wenn Sie einen Titel für das Foto festgelegt haben (siehe oben), könne Sie mit dieser Option diesen Titel im Popup-Fenster über dem Foto anzeigen lassen.



Beachten Sie, dieser Titel ist etwas anderes als die Bildunterschrift, welche unter dem Foto erscheint. Mehr dazu siehe unten.

Galerie-Optionen

Die folgenden Optionen aktivieren Foto-Galeriefunktionen für Ihre Popup-Fotos.

GALERIE-BROWSERSTEUERUNG ZEIGEN: Blendet Galerie-Steuerelemente für Ihre Popup-Fotos ein.



Diese erscheinen auf Ihrem Foto, wenn Sie die Maus über das Foto bewegen. Damit kann ein Seitenbesucher auch die anderen Popup-Fotos auf der aktuellen Seite anzeigen, ohne erst das Popup-Fenster zu schließen und ein anderes Vorschaubild anzuklicken. Der Besucher kann zum nächsten oder vorherigen Foto wechseln, oder er kann eine automatische Diashow starten und stoppen, bei der ein Bild für eine Weile gezeigt wird und dann zum nächsten gewechselt.

BILDVORSCHAULEISTE UNTER POPUP ANZEIGEN: Mit dieser Option aktivieren Sie eine Leiste mit kleinen Vorschaubildern unter dem Popup-Fenster. Damit kann ein Seitenbesucher zu jedem Ihrer Popup-Fotos auf der aktuellen Seite wechseln, indem

er es auf der Vorschauliste anklickt, wiederum ohne erst das Popup-Fenster zu schließen.

DIASHOW AUTOMATISCH STARTEN: Ist diese Option aktiviert, startet eine Diashow, sobald eins der Popup-Fotos angeklickt wird. Sie können einstellen, wie viele Sekunden jedes Foto angezeigt werden soll.

Anmerkungen zur Galerie-Funktion

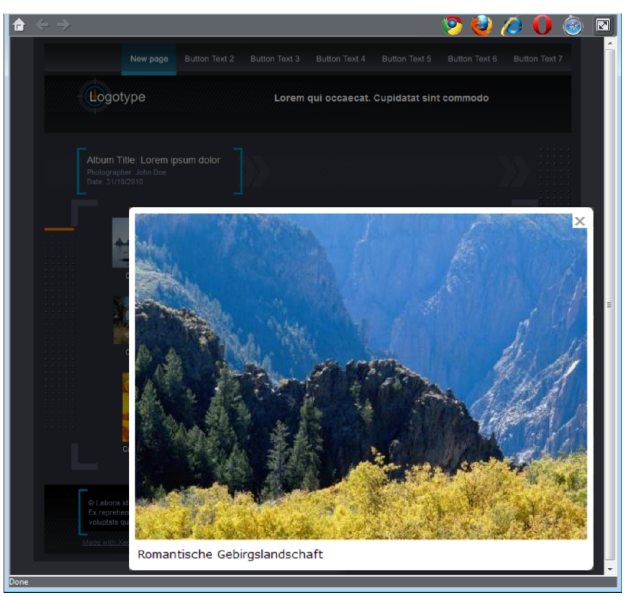
Beachten Sie, dass nur die Fotos in der Fotogalerie angezeigt werden, die sich auf der aktuellen Seite befinden und als Popup-Fotos gekennzeichnet sind. Alle anderen Fotos auf der Seite erscheinen nicht in der Galerie. Um diese mit aufzunehmen, müssen Sie für diese Fotos im Reiter **LINK** die Option **POPUP-FOTO** aktivieren.

Die Reihenfolge, in der Fotos in der Vorschauleiste und in der Diashow erscheinen, muss nicht unbedingt mit der Reihenfolge der Fotos, auf Ihrer Seite übereinstimmen. Die Reihenfolge wird durch die Tiefenstaffelung der Fotos auf Ihrer Seite bestimmt (von hinten nach vorne), so dass Sie, falls die Reihenfolge wichtig sein sollte, die Optionen im Menü Anordnen nutzen können, um die Tiefenstaffelung Ihrer Fotos zu ändern.

Bildunterschrift

Sie können in diesem Feld für jedes Popup-Foto eine Bildunterschrift angeben.

> Diese Funktion kann auch für andere Objekte als Fotos, wie Formen oder Gruppen, jedoch nicht auf Text, angewendet werden. Sie können diese Beschränkung umgehen, indem Sie Text gruppieren.



Falls Sie sich mit HTML auskennen: Dieser Text wird auch als „ALT"-Text für die exportierte Bilddatei verwendet, egal, ob das Bild ein Popup hat oder nicht. Webbrowser zeigen diesen Text anstelle des Bildes, falls dieses nicht angezeigt werden kann.

Dateityp für Webbilder

Die meisten Objekte, die Sie in Xara Designer Pro X sehen und auswählen können, müssen während des Exports in Bitmaps umgewandelt werden. Dies geschieht bei der Vorschau und beim Export automatisch, Sie können in diesem Reiter jedoch einstellen, wie diese Bilder erstellt werden sollen.

Denken Sie daran, dass alle Gruppen, Formen, Überschriften, Logos, Fotos, usw. als einzelnes Bild exportiert werden. Durch geschicktes Gruppieren der Objekte in Ihrem Design können Sie einstellen, wie viele Bilder exportiert werden. Zwei Formen, die nicht gruppiert sind, werden also auch als zwei separate Bilder exportiert. Wenn Sie beide Formen aber gruppieren (Strg + G), wird nur noch ein Bild exportiert.

Dieser Abschnitt des Reiters **BILD** stellt ein, wie das ausgewählte Objekt als Bild exportiert werden soll. Voreingestellt entscheidet Xara Designer Pro X für Sie. Fotos werden üblicherweise als JPEG (normalerweise das beste Format für Fotos), andere Objekte als PNG (am Besten für Grafiken) exportiert. Fotos, die auf der Seite gedreht wurden oder einen halb-transparenten Schatten haben, werden auch als PNG exportiert, da JPEG keine Transparenz unterstützt.

Sie können für ausgewählte Objekte den Export als JPEG oder PNG erzwingen, indem Sie die entsprechende Option auswählen. Wenn JPEG ausgewählt wird, können Sie auch die Qualität festlegen. Je höher die Qualität, desto größer die JPEG-Datei.

Bilder gruppieren

Wenn Sie mehrere Objekte gruppieren, werden Sie normalerweise als ein Bild auf der Website exportiert. Wenn Sie zum Beispiel ein Bild mit seiner Bildunterschrift gruppieren, erscheint die ganze Gruppe als ein Bild auf der Website und der Text ist im Browser nicht auswählbar.

Voreingestellt wird für bestehende Gruppen und neue Gruppen **EIN BILD FÜR DIE GESAMTE GRUPPE** verwendet. Wenn Sie diese Einstellung aber auf **SEPARATE BILDER FÜR DIE GRUPPENMITGLIEDER** umstellen, wird jedes Objekt der Gruppe individuell exportiert, so als ob sie nicht gruppiert wären.

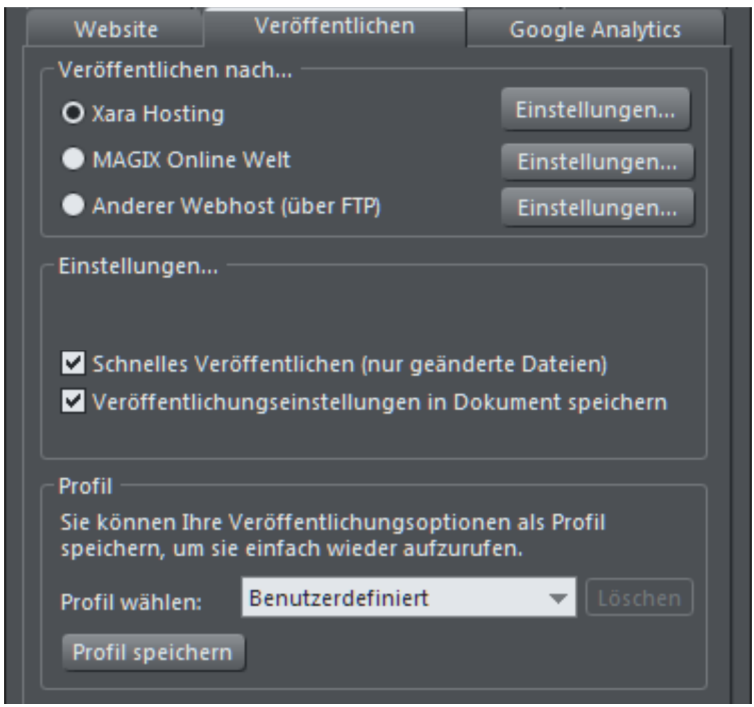
Es ist nicht zu empfehlen, diese Option für sehr komplexe Gruppen wie Grafiken, die eventuell aus hunderten von Vektor-Formen bestehen, zu benutzen. Für solche Gruppen ist es effizienter, diese als ein Bild auf die Website zu exportieren. Für einfache Gruppen wie Gruppen von Fotos ist es aber besser, sie separat zu exportieren, denn so kann jedes Objekt seine eigenen Einstellungen behalten. Jedes Foto kann als Popup eingestellt sein oder seine eigene Auftauchen-Animation haben.

Und es ist insbesondere nützlich für Gruppen, die Text enthalten, denn so bleibt der Text auf der veröffentlichten Site weiterhin Text.

Wenn diese Eigenschaft von Gruppen eingestellt ist (**SEPARATE BILDER FÜR DIE GRUPPENMITGLIEDER**) ist es möglich, die Eigenschaften von Objekten innerhalb der Gruppe einzustellen. Wählen Sie einzelne Objekte innerhalb der Gruppe mit Strg + Klick aus und weisen Sie den Objekten Links, Auftauchen-Animationen usw. zu.

Reiter Veröffentlichen

Im Reiter **„VERÖFFENTLICHEN“** des **DIALOG WEBEIGENSCHAFTEN** konfigurieren Sie, wie Sie Ihre Website im Internet veröffentlichen. Allerdings müssen Sie diesen Dialog nicht unbedingt öffnen, bevor Sie etwas veröffentlichen, beim Veröffentlichen werden fehlende Angaben automatisch abgefragt.



- Über die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** erreichen Sie die Einstellungen für **MAGIX ONLINE WELT** bzw. **ANDERER WEBHOST (ÜBER FTP)**.
- Klicken Sie auf **PROFIL SPEICHERN** um die aktuellen Verbindungsdaten in ein Profil zu speichern.
- Aktivieren Sie **SCHNELLES VERÖFFENTLICHEN (NUR GEÄNDERTE DATEIEN)**, um nur geänderte Dateien erneut auf die Website hochzuladen.
- Ist **VERÖFFENTLICHUNGSEINSTELLUNGEN IM DOKUMENT SPEICHERN** aktiv, bleiben die spezifischen FTP-Einstellungen im Dokument erhalten.

- Aktivieren Sie **PASSWORT IM DOKUMENT SPEICHERN, WIRD AUCH DAS FTP-PASSWORT IM DOKUMENT GESPEICHERT (NICHT EMPFOHLEN BEI NORMALER NUTZUNG UND AUCH NICHT VERFÜGBAR FÜR DIE MAGIX ONLINE WELT).**

Im Kapitel „Website veröffentlichen“ finden Sie alle Informationen zum Veröffentlichen von Websites.

MouseOver-Eigenschaften (Web-Animationen)

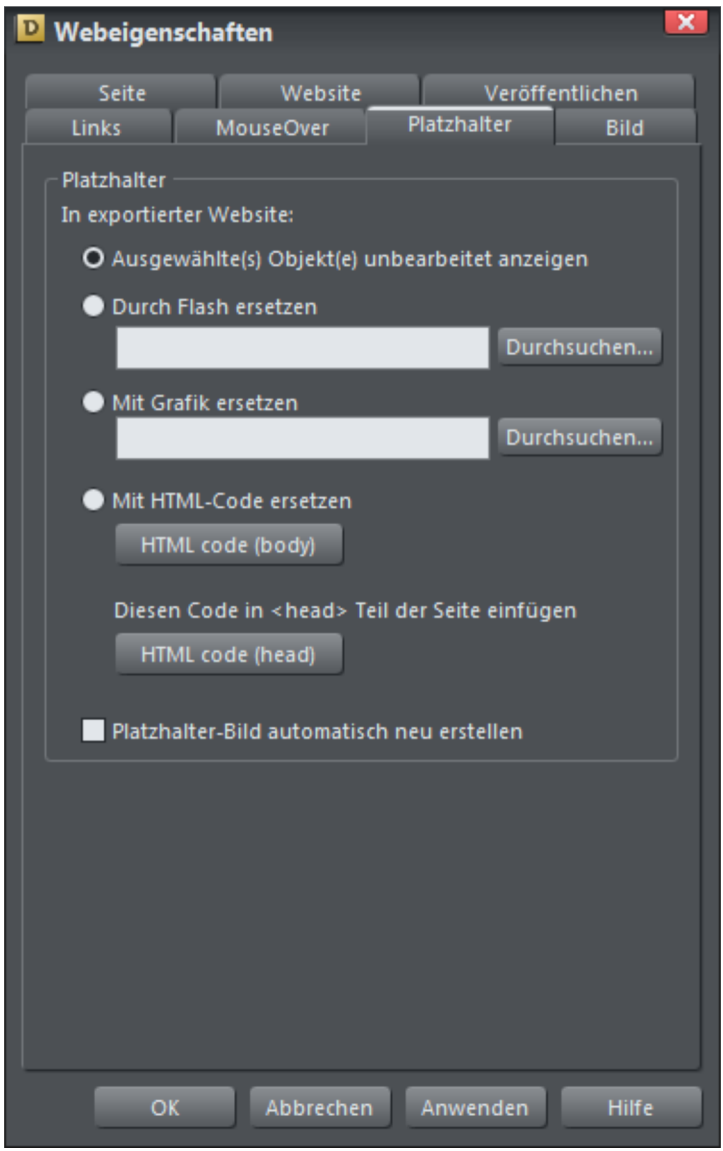


MouseOver-Eigenschaften sind Bestandteil des Dialogs **WEB-ANIMATIONEN**. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet sich der Reiter MouseOver des Dialogs Web-Animationen, in dem Sie einstellen können, was passiert, wenn ein Seitenbesucher mit der Maus über das ausgewählte Objekt fährt. Sie können das MouseOver-Ereignis mit einer Reihe von Effekten animieren, z. B. Text-Popups oder eine komplette Ebene mit Inhalt erscheinen lassen, wenn die Maus über ein Foto oder ein anderes Objekt auf Ihrer Webseite bewegt wird.

Siehe Web-Animationen (siehe Seite 453) für mehr Details.

Platzhalter





Der Reiter **PLATZHALTER** wird benutzt, manuell konfigurierbare Widgets hinzuzufügen und zu bearbeiten. Dies sind Widgets, die Sie zu Ihrer Website hinzufügen, indem Sie HTML-Code manuell über die Zwischenablage einfügen oder Flash- oder Videodateien importieren. Sie brauchen diesen Reiter normalerweise nicht, wenn Sie Widgets über die **DESIGN-GALERIE** hinzufügen, denn Code und Dateien, die zur

Funktion dieser Widgets benötigt werden, werden automatisch verwaltet. Lesen Sie dazu das Kapitel „Widgets“ (siehe Seite 546).

Um ein beliebiges Objekt in einen Platzhalter für ein Widget umzuwandeln, wählen Sie es aus und öffnen diesen Reiter des Webeigenschaften-Dialogs. Sie können HTML-Code von einer Seite oder eine Flash- bzw. Grafik-Datei benutzen. Suchen Sie die Datei auf oder fügen Sie den Code ein. Klicken Sie **OK** und Ihr Objekt wird zu einem Platzhalter-Objekt.

Das bedeutet, das Objekt repräsentiert jetzt die Abmessungen und die Position des zugefügten Inhalts, in der exportierten Website wird das Objekt dann durch den Code oder die eingefügte Datei ersetzt.

Es gibt aber auch noch eine einfachere Methode, Code oder Dateien zu Ihrer Seite hinzuzufügen. Ziehen Sie einfach Flash- oder animierte GIF-Dateien aus dem Windows-Explorer auf Ihre Seite. Es wird automatisch ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Eine Kopie der Datei wird in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert, damit es zusammen mit Ihrer Website exportiert und veröffentlicht wird. Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Bild durch die richtige Datei ersetzt.

Genauso können Sie HTML-Code, den Sie von einer Widget-Website eines Drittanbieters kopiert haben, einfach in Xara Designer Pro X einfügen. Stellen Sie dabei aber sicher, dass Sie mit dem Auswahl-Werkzeug arbeiten und nicht mit dem Text-Werkzeug, sonst wird der HTML-Code als Text eingefügt. Xara Designer Pro X erkennt den HTML-Code und benutzt ihn, um ein Platzhalterbild zu erzeugen, welches dann auf der Seite erscheint. Sie können auch direkt in den Header oder Body einer Seite HTML-Code einfügen. Klicken Sie dazu auf die Schaltflächen **HTML-CODE (HEAD)/(BODY)**. Diese öffnen einen Dialog, in den Sie HTML-Code einfügen können.

Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Bild durch den Code ersetzt, so dass das Widget funktioniert. Für weitere Informationen, lesen Sie das Kapitel „Widgets“ (siehe Seite 546).

Durch Flash ersetzen

Durch diese Option wird Ihr Objekt durch eine Flash-Animation ausgetauscht. Mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN** suchen Sie die Flash-Datei (.swf) auf Ihrem Dateisystem.

Die ausgewählte Datei wird automatisch in das Hilfsverzeichnis des aktuellen Dokuments kopiert, so dass sie dort beim Export der Datei bereit liegt.

Mit Grafik ersetzen

Hiermit können Sie Ihren Platzhalter durch eine Grafik oder ein Bild ersetzen lassen (z. B. eine PNG-, GIF- oder andere Bilddatei). Suchen Sie die Datei mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN** auf.

Die ausgewählte Datei wird automatisch in das Hilfsverzeichnis des aktuellen Dokuments kopiert, so dass sie dort beim Export der Datei bereit liegt.

Mit HTML-Code ersetzen

Mit dieser Option können Sie HTML-Code in die Head- und/oder Body-Abschnitte Ihrer Seite, d. h. zwischen die <body></body>- oder <head></head>-Tags einfügen. Zum Beispiel gibt es viele Widgets, die Sie auf Ihrer Seite einbauen können, indem Sie einige Zeilen HTML-Code hinzufügen. Folgen Sie den Anweisungen der entsprechenden Website. In den meisten Fällen müssen Sie nur den Textcode einfügen, aber bei einigen Widgets ist auch ein Code im Head-Abschnitt erforderlich, weshalb die Option „Head-Code" auch bereitgestellt ist.

Wie oben erwähnt, können Sie aber Ihren HTML-Code auch (mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) direkt auf der Seite einfügen, anstatt in diesem Dialog. Auf diese Weise erhalten Sie auch sofort ihr Platzhalter-Bild, welches genau wie das richtige Widget aussieht, weshalb dies die empfohlene Methode ist, Widget-HTML-Codes einzufügen.

Achtung: Sie müssen aufpassen, dass Sie nur Code einfügen, der aus einer vertrauenswürdigen Quelle stammt. Ungültiger oder fehlerhafter Code hat auch Auswirkungen auf Ihre Seite, da Xara Designer Pro X diesen genau so einbaut und nicht weiter überprüft, wenn Sie Ihre Website exportieren.

Wenn der HTML-Code auf externe Dateien verweist, die auf Ihrer Website erwartet werden, müssen Sie diese Dateien ins Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopieren. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 43) für weitere Informationen zum Thema „Hilfsverzeichnis". Sobald die Dateien sich im Hilfsverzeichnis Ihrer Seite befinden, werden sie automatisch in den „_htm_dateien"-Ordner der exportierten Website kopiert. Sie müssen also sicherstellen, dass alle Verweise im HTML-Code auf den richtigen Ort verweisen.

Ein Beispiel zur Erläuterung: Angenommen, man will HTML-Code eintragen, der ein Bild auf der Seite hinzufügt. Der hinzugefügte HTML-Code muss an irgendeiner Stelle auf die Bilddatei verweisen. Zuerst kopieren Sie eine Bilddatei, z. B. „mylogo.gif" in das Hilfsverzeichnis des Dokuments. Wenn das Dokument „mysite.web" heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files". Die Website wird dann als „mysite.htm" exportiert. Das heißt also, dass beim Export alle Bilder, die für die Website generiert werden und eine Kopie der Datei „mylogo.gif", die sich im Hilfsverzeichnis befindet, in den Ordner „mysite_htm_files" auf dem Server kopiert werden. Deshalb muss der eingefügte HTML-Code auf das Bild an diesem Ort verweisen. Daher würde man folgendes einfügen:

```
<img src="mysite_htm_files/myLogo.gif" />
```

Wichtig: Es wird auf die Bilddatei im exportierten Bildordner (_htm_dateien) und NICHT auf die im Hilfsverzeichnis (_web_dateien) verwiesen, da nur der exportierte Bildordner zusammen mit der Website kopiert wird, wenn die Website veröffentlicht wird.

Es ist in der Regel jedoch einfacher, ein Bild direkt in Xara Designer Pro X zu importieren, um es auf der eigenen Website zu haben. Es ist allerdings ein einfaches Beispiel dafür, wie man HTML-Code dafür verwendet, auf eine externe Datei zu verweisen.

Lesen Sie „YouTube, Flash und andere Widgets einbetten" im „Erste Schritte"-Kapitel für weitere Beispiele.

Code in Head-Bereich

Mancher Code muss in den Head-Abschnitt des exportierten HTML-Codes eingefügt werden.

- Klicken Sie dazu die Schaltfläche **HTML-CODE (HEAD)** im Reiter **PLATZHALTER**, **WEBSITE** oder **SEITE** im Webeigenschaften-Dialog und fügen Sie den HTML Code in den Dialog ein.

Platzhalter-Objekte

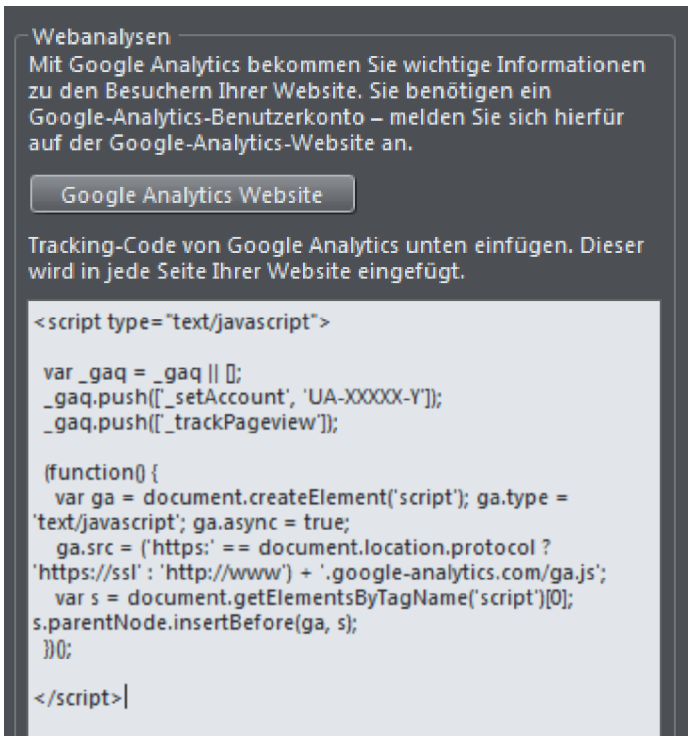
Das Platzhalter-Objekt wird in Ihre Website eingefügt und kann u. U. dem Besucher angezeigt werden. Wenn der Besucher z. B. kein Flash installiert oder dieses deaktiviert hat, zeigt der Browser anstelle einer Flash-Animation den Platzhalter.

Daher sollten Sie nicht nur ein schwarzes Rechteck als Platzhalter benutzen oder ein akkurates Bild des Widgets, wie es auf der Seite erscheint. Sie könnten auch eine Gruppe als Platzhalter-Objekt verwenden, in der ein Text enthalten ist, in dem der Besucher gebeten wird, Flash zu installieren bzw. einzuschalten.

PLATZHALTER-BILD AUTOMATISCH NEU ERSTELLEN: Ist diese Option unten im Reiter **PLATZHALTER** aktiv, wird das Platzhalter-Bild automatisch jedes Mal neu erzeugt, wenn sein Inhalt geändert oder das Platzhalter-Objekt skaliert wurde.

Wenn Code eingefügt oder Dateien importiert wurde, wie weiter oben empfohlen, ist diese Option automatisch aktiv. Manchmal ist es aber nützlich, diese Option abzustellen, nachdem Inhalte eingefügt worden sind und Sie mit dem Vorschaubild zufrieden sind.

Google Analytics



„Google Analytics"-Reiter mit Beispiel für Tracking-Code.

Im Reiter „Google Analytics" geben Sie schnell und einfach Tracking-Code für Ihre Webseiten ein, damit Sie den Traffic Ihrer Website mithilfe der Analysen von Google beobachten können.

Sie benötigen ein Benutzerkonto bei Google, um die Analytics-Funktionen zu verwenden – klicken Sie auf **GOOGLE ANALYTICS WEBSITE**, um zur Website zu gelangen und – falls nötig – ein Benutzerkonto zu erstellen bzw. Ihr Benutzerkonto zu verwalten.

Folgen Sie den Anweisungen, um den Tracking-Code zu erhalten. Fügen Sie diesen im Reiter „Google Analytics" ein. Anschließend können Sie den Traffic Ihrer veröffentlichten Website auf der Google-Analytics-Website verfolgen.

Navigationsleisten erstellen

Navigationsleisten für Ihre Website mit oder ohne Dropdown-Menüs zu erstellen, ist leicht. Entweder Sie verwenden eine vorgefertigte Leiste in der **DESIGN-GALERIE** oder Sie erstellen eine neue. Bei einer eigenen fangen Sie zunächst mit einem Button an (ggf. mit MouseOver-Status). Anschließend wählen Sie **ANORDNEN > NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**.

Es öffnet sich der Navigationsleisten-Dialog. Sie wählen nun aus, wie viele Buttons die Leiste haben soll, und welche Beschriftungen, Links, Tooltips und sogar Menüs die Buttons haben. Zudem legen Sie fest, was passiert, wenn Beschriftungen bearbeitet werden und Buttons hinzugefügt/entfernt werden. Weitere Infos gibt es unter „Navigationsleisten“ (siehe Seite 518).

Websites mit Seiteneffekten

Über Websites mit Seiteneffekten

Moderne Webbrowser unterstützen viele HTML5- und CSS3-Effekte, mithilfe derer dynamischere und visuell anspruchsvollere Websites erzeugt werden können.

Websites mit Seiteneffekten können dynamische, animierte Seitenübergänge und Anzeigeoptionen haben, wenn der Nutzer durch die Navigation der Website klickt.

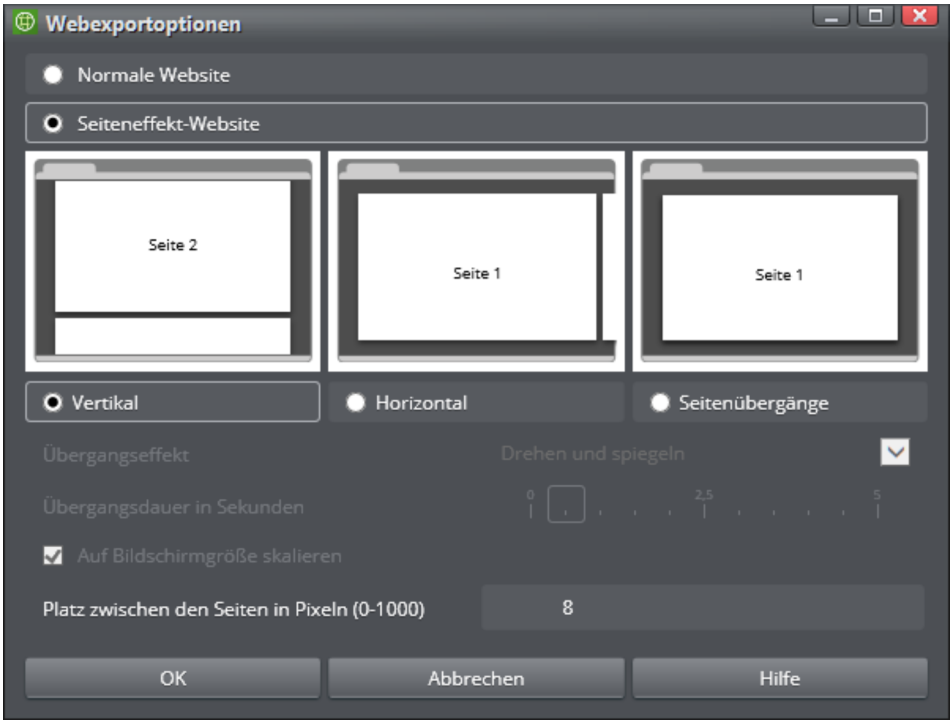
Die Animationen sind hardwarebeschleunigt. Dies wird von den meisten modernen Browsern unterstützt, inklusive Browsern auf Smartphones und Tablets. So werden schnelle und flüssige Animationen ermöglicht.

Websites mit Seiteneffekten sind nicht für große und komplexe Websites, sondern eher für kleinere Websites oder Web-Dokumente, Präsentationen oder sonstige Dokumente geeignet, bei denen Inhalte wie bei einer Slideshow präsentiert werden sollen. Präsentationen (siehe Seite 534) werden immer als Websites mit Seiteneffekten veröffentlicht.

Es sind horizontale und vertikale Darstellungen möglich, die der Betrachter sowohl mit der Maus als auch durch Wischen auf einem Tablet oder mobilen Gerät durchscrollen kann. Die Seiten werden als eine einzige Liste präsentiert. Außerdem stehen Ihnen viele verschiedene Seitenübergänge zur Auswahl.

Seiteneffekte einschalten

Öffnen Sie den Dialog **WEBEXPORTOPTIONEN**, um die Optionen für **SEITENEFFEKTE** anzuzeigen (**EXTRAS** > **WEBEXPORTOPTIONEN**). Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite klicken und den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog öffnen und dann **WEBSITE** > **WEBEXPORTOPTIONEN** wählen.



Webexportoptionen

Wählen Sie **SEITENEFFEKTE**. Sie können nun entweder **VERTIKALES** oder **HORIZONTALES** Scrollen bzw. **SEITENÜBERGÄNGE** wählen.

Wenn Sie die Option für **VERTIKALES** oder **HORIZONTALES** Scrollen auswählen, können Sie den Abstand zwischen den einzelnen Seiten in Pixeln festlegen (1 bis 1000 px mit einem Standardabstand von 8 px). Das kleine Vorschaufenster spiegelt Ihre Auswahl wieder und vermittelt eine Idee vom fertigen Ergebnis.

Um einen Seitenübergang anzuwenden, wählen Sie **SEITENÜBERGÄNGE** und anschließend einen **ÜBERGANGSEFFEKT** aus dem Auswahlmenü. Sie können die Geschwindigkeit des Übergangs einstellen und die Option **AUF BILDSCHIRMGRÖßE SKALIEREN** aktivieren, damit die Seiten sich automatisch an das Browserfenster anpassen. Der hier eingestellte Übergangseffekt wird für alle Seiten der Website angewendet. Das kleine Vorschaufenster wird entsprechend Ihrer Auswahl aktualisiert.

Um einen speziellen Übergang auf eine einzelne Seite anzuwenden, wechseln Sie in den Reiter **SEITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs und wenden Sie ihn dort an. Hier festgelegte Übergänge überschreiben die Einstellungen für die gesamte Website in den **WEBEXPORTOPTIONEN**.

AUF BILDSCHIRMGRÖßE SKALIEREN funktioniert nur gut für kurze Seiten und Websites, bei denen alle Seiten die gleiche Breite und Höhe haben. Bei langen Seiten führt diese Option zu keinem guten Ergebnis, da der Browser die Seite so verkleinert, dass die Höhe zum Gerät/Browser passt.



Die Übergangsanimationen funktionieren nur korrekt, wenn die Website in einem separaten Webbrowser angeschaut wird. Der integrierte Browser von Designer Pro zeigt die Animationen nicht flüssig an. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorschau gesamte Website" in der Web-Werkzeugleiste und dann auf eines der Browser-Symbole oben rechts im Vorschaufenster, um die Übergänge in einem separaten Browser anzuzeigen.



Browser-Auswahl im Vorschaufenster.

Web-Dokumente und PDFs

Die häufigste Form der Verteilung von Druck-Dokumenten an viele Leute ist PDF, oft als Veröffentlichung zum Download im Internet. Designtechnisch betrachtet sind Websites und HTML extrem eingeschränkt. Je nach Browser erscheinen Textflüsse anders. Außerdem sind nur wenige Schriftarten verfügbar, so dass nahezu unmöglich ist, sicher zu stellen, dass der Betrachter dasselbe wie der Ersteller sieht. Daher werden auch heute noch Broschüren, Berichte und andere Dokumente, bei denen der Ersteller Design, Schriftarten, Layout und Seitenaufteilung genau festlegen will, als PDF erstellt.

Der Nachteil von PDFs ist, dass Plug-ins oder zusätzliche Programme zur Ansicht benötigt werden. Dank Xara Designer Pro X gibt es eine neue Methode, um Druck- oder DTP-Dokumente ohne Nutzung von PDF zu veröffentlichen.

Web-Dokumente bieten:

- Freiheit bei der Wahl von Schriftarten. Möglichkeit, viele verschiedene Schriftarten zu verwenden. Benutzen Sie entweder die Schriftarten Ihres Systems (diese werden, soweit die Lizenz dies erlaubt, automatisch eingebettet) oder eine von mehr als 600 Google-Schriftarten.
- Hochauflösende Fotos und Grafiken. Layout-Freiheit: mischen Sie Grafiken und Text, egal wo auf der Seite.
- Pixelgenaue WYSIWYG-Ergebnisse. Das Dokument, das Sie in Designer Pro erstellen, sehen alle Nutzer genau gleich, mit den gleichen Schriftarten, Umbrüchen und Seitenaufteilungen.
- Es werden keine zusätzlichen Plug-ins oder Programme benötigt. Seiten werden mithilfe von HTML5 erzeugt. Ihr Dokument ist einfach ein Web-Dokument.

- Es ist kompatibel mit allen aktuellen Browsern, inklusive Smartphones und Tablets, auf denen Sie wischen können, um sanft und schnell durch Ihr Dokument zu scrollen.

Veröffentlichte Web-Dokumente erscheinen als einzelne, fortlaufende Seite im Browser.



Sie veröffentlichen Ihre Web-Dokumente in exakt der gleichen Weise, wie sie es mit einer konventionellen Website tun würden. Siehe Website veröffentlichen für weitere Informationen.

Website veröffentlichen

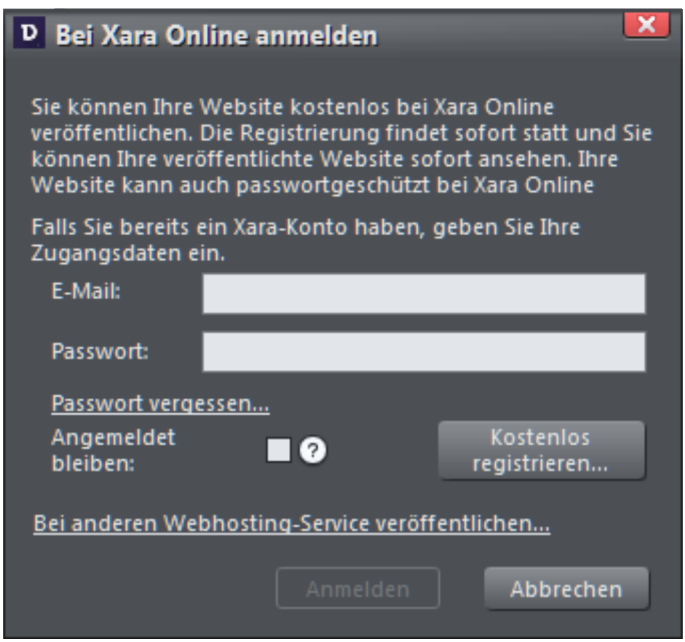
Auf Xara Online veröffentlichen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Website direkt ins Internet zu bringen: Entweder Sie veröffentlichen sie auf Xara Hosting oder in der MAGIX Online Welt (MOW) oder in einen beliebigen anderen Webspace. Die Veröffentlichung auf Xara Hosting ist einfach, da sie in Designer Pro integriert ist.

Bestehende Nutzer der MAGIX Online Welt (MOW) können immer noch auf die übliche Art und Weise auf der MOW veröffentlichen, eine Neuregistrierung ist aber nicht mehr möglich - Xara Hosting ist nun die bevorzugte Option, wenn neue Nutzer die freien Hosting-Dienste in Anspruch nehmen wollen. Nutzer der MOW sollten **„BEI EINEM ANDEREN WEBHOSTING-SERVICE VERÖFFENTLICHEN…"** und dann den Anweisungen zum Einloggen im Dialog **„MAGIX ONLINE WELT"** > **„EINSTELLUNGEN"** folgen.

Wählen Sie **DATEI** > **WEBSITE VERÖFFENTLICHEN** oder klicken Sie auf das Veröffentlichen-Symbol der Website-Werkzeugleiste. 

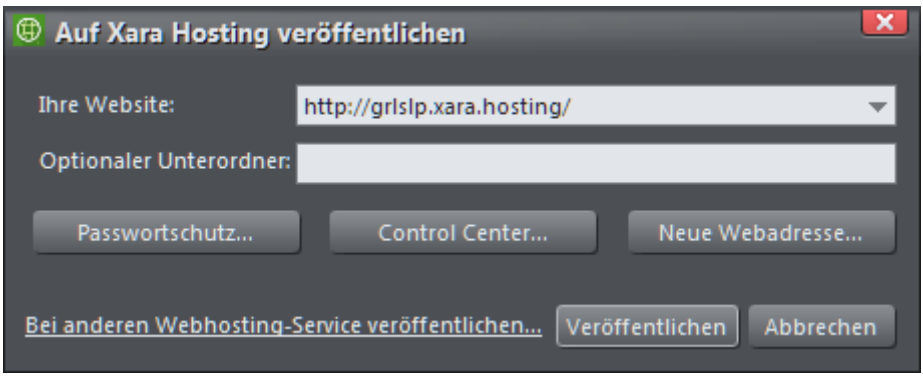
Wenn Sie dies zum ersten Mal tun, sehen Sie das Anmeldefenster von Xara Hosting.



Melden Sie sich mit Ihrem Xara Online-Nutzernamen und -Passwort an – falls Sie Designer Pro online über die MAGIX Website gekauft haben oder sich auf der Seite registriert haben, haben Sie diese bereits. Alle anderen Nutzer klicken auf **KOSTENLOS REGISTRIEREN**, um sofort kostenlos einen Nutzernamen und Passwort von MAGIX zu

erhalten. Sie können festlegen, auch nachdem Sie Designer Pro schließen und später wieder öffnen, angemeldet zu bleiben.

Nach der Anmeldung sehen Sie folgenden Dialog:



Wählen Sie im Auswahlmenü die Adresse Ihrer Website. Sie können zusätzlich den Namen eines Unterordners angeben, wie „site1“. Sie sehen, dass dieser Name an das Ende der Adresse im Feld oben angehängt wird. Sie benötigen das, wenn Sie mehrere Websites über dasselbe Xara Hosting-Konto veröffentlichen wollen - jede in einen anderen Unterordner. Es ist ebenfalls nützlich, wenn ein Ordner durch ein Passwort geschützt werden soll.

Klicken Sie auf **VERÖFFENTLICHEN**. Ihre Website wird dann veröffentlicht. Sie können den Übertragungsstatus in einem Fenster mit verfolgen. Nach der Übertragung können Sie Ihre Website über den Link, der Ihnen im Datenübertragungs-Fenster angezeigt wird, aufrufen. Bei der Veröffentlichung in Xara Hosting wird automatisch eine Sitemap erzeugt, die Sie als Datei „sitemap.xml“ in Ihrem Webspace finden. Diese ist eine Liste aller Seiten auf Ihrer Website und hilft Suchmaschinen, alle Seiten auf Ihrer Site zu finden und zu listen.

PASSWORTSCHUTZ leitet Sie zu Xara Hosting weiter, in der Sie den Zugriff auf Ordner durch Passwörter regeln können. Sie können eine Kontaktliste erstellen, die Sie in Nutzergruppen einteilen. Besucher der passwortgeschützten Bereiche müssen eine E-Mail-Adresse und ein Passwort eingeben, um den Bereich anzuzeigen.

CONTROL CENTER bringt Sie zu Xara Hosting, wo Sie Ihr Benutzerkonto verwalten und die Dateien in Ihrem Webspace durchsuchen, ansehen und löschen können.

Um eine andere Webadresse für Ihre Website auszuwählen, klicken Sie auf **„NEUE WEBADRESSE...“**. Anstatt Ihrer Internetadresse mit der Endung „.magix.net“ können Sie auch Ihren eigenen Domainnamen (z. B. beispiel.de) erwerben. Wenn Sie eine andere Internetadresse erworben haben, taucht diese im Auswahlmenü „Ihre Website“ oben auf, wenn Sie das nächste Mal veröffentlichen. Benutzen Sie die „Aktualisieren“-Option, falls nicht alle erwarteten Adressen in der Liste auftauchen.

Bei einem anderen Webhosting-Service veröffentlichen

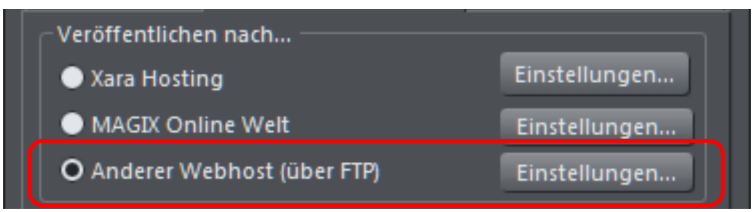
Wenn Sie nicht auf Xara Hosting veröffentlichen wollen, wählen Sie **BEI EINEM ANDEREN WEBHOSTING-SERVICE VERÖFFENTLICHEN...** aus dem Dialog, der sich nach Klicken des „Veröffentlichen"-Buttons oben auf der Werkzeugleiste öffnet.

 In der Hauptwerkzeugleiste.

Dadurch wird der Reiter **VERÖFFENTLICHEN** des Dialogs Webeigenschaften geöffnet, wo Sie die Details der FTP-Verbindung zu einem alternativen Webhoster konfigurieren können. Außerdem können hier auch andere Einstellungen für die Website-Veröffentlichung konfiguriert werden, aber Sie müssen das nicht jedes mal tun, wenn Sie eine Veröffentlichung durchführen. Nutzer der MAGIX Online Welt (MOW) können ebenfalls hier veröffentlichen, indem Sie den Dialog **MAGIX ONLINE WELT EINSTELLUNGEN** benutzen.

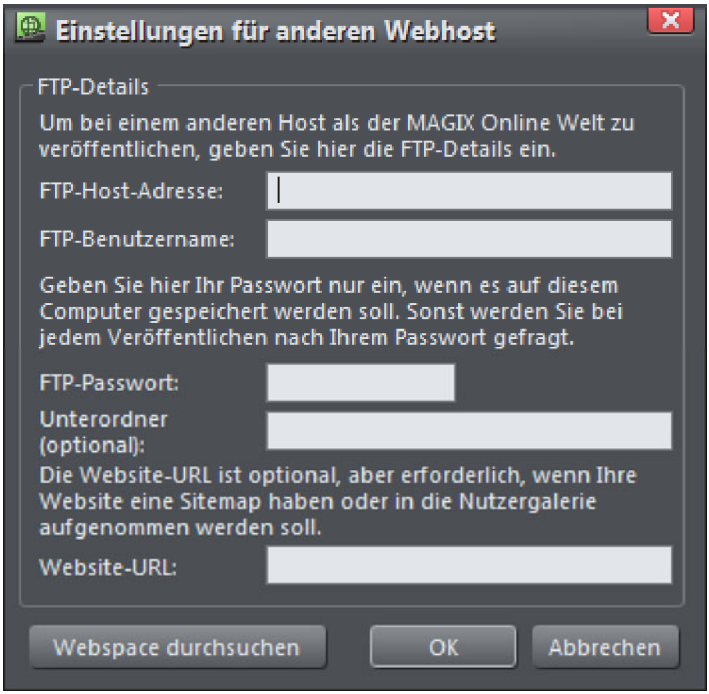
Folgende FTP-Details müssen Sie von Ihrem Webhosting-Anbieter in Erfahrung bringen:

- Host-Adresse
- Nutzername
- Passwort
- Der vollständige Pfad, den Ihr Webhost zum Veröffentlichen benötigt – inkl. Unterordnern, falls nötig.



Webeigenschaften-Dialog Reiter Veröffentlichen

1. Wählen Sie einen FTP-Host für die Veröffentlichung aus. In diesem Fall wählen Sie: **ANDERER WEBHOST (ÜBER FTP)**.
2. Klicken Sie jetzt auf **EINSTELLUNGEN...** um die benutzerdefinierten FTP-Einstellungen zu konfigurieren. Folgender Dialog öffnet sich:

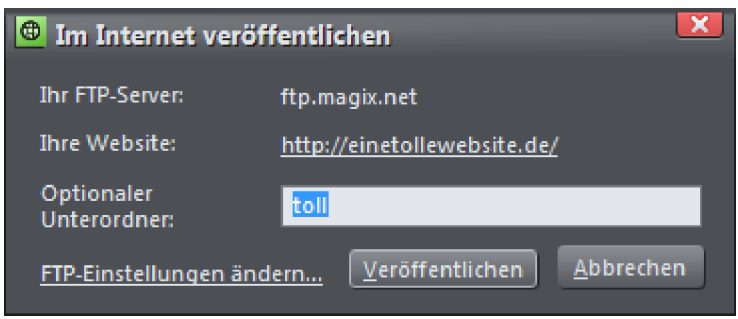


Dialog Einstellungen für anderen Webhost

1. Aus dem Ausklappmenü können Sie auswählen, wie Sie verbinden möchten, via FTP oder FTPS bzw. SFTP, zwei Protokolle mit höherer Sicherheit.
2. Geben Sie Ihre FTP-Host-Adresse in der Box ein. Wenn Sie einen Domain-Namen haben, ist diese oft dieselbe wie Ihr Domain-Name. Beispiel: Nutzer der MAGIX Online Welt geben ein: ftp.magix-online.com.
3. Geben Sie Ihren FTP-Benutzernamen ein.
4. Geben Sie Ihr FTP-Passwort ein.
5. Optional können Sie in der entsprechenden Box noch einen Unterordner eingeben, in dem Ihre Website veröffentlicht werden soll. Wenn Sie einen Unterordner eingeben, werden alle Seiten der Website in diesem Ordner veröffentlicht. Ob Sie in einen Unterordner veröffentlichen müssen oder nicht, hängt von den Anforderungen Ihres Webhosters ab, manche verlangen überhaupt keinen Unterordner, andere wiederum fordern die Veröffentlichung in einen Unterordner, der beispielsweise „public" oder „www" heißen könnte. Bevor Sie die Website veröffentlichen, müssen Sie den benötigten FTP-Ordnerpfad Ihres Webhosting-Anbieters genau überprüfen, da die Anforderungen stark auseinander gehen. Beispiel: Ihr Webhosting-Anbieter erfordert als Pfad „http://ihredomain.de/public_html". Als Unterordner müssen Sie in diesem Fall „public_html" eintragen.
6. Soll für Ihre Website eine Sitemap erzeugt oder Ihre Website in die Xara-Benutzer-Galerie hochgeladen werden, müssen Sie die komplette URL der veröffentlichten Website unter Website-URL eintragen. Für die Sitemap wird automatisch eine Datei sitemap.xml erzeugt. Diese ist eine Liste aller Seiten auf

Ihrer Website und hilft Suchmaschinen, alle Seiten auf Ihrer Site zu finden und zu listen. Wenn Sie keine URL eingeben, wird beim Veröffentlichen auch keine Sitemap erzeugt.

7. Klicken Sie auf Webspace durchsuchen, um die Dateien, die Sie auf den FTP-Server geladen haben, zu durchsuchen, anzusehen und zu löschen (Optional). Sie können auch einen Pfad für einen Unterordner einstellen, der dann automatisch im Feld „Unterordner (optional)" auftaucht.
8. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK", um zum Reiter „Veröffentlichen" des Webeigenschaften-Dialogs zurückzukehren.
9. Klicken Sie auf „OK". Designer Pro zeigt einen Dialog an, in dem alle Einstellungen, die für das Veröffentlichen benutzt werden, noch einmal bestätigt werden. Klicken Sie auf „Veröffentlichen".



Dialog Veröffentlichungseinstellungen

Daten übertragen

1. Nach dem Klicken auf Veröffentlichen wird ein kleines Fenster angezeigt, in dem Sie den Fortschritt und die Restdauer der Datenübertragung sehen. Wenn Sie die Website-URL mit den FTP-Details zusammen eingetragen haben, können Sie von hier aus direkt Ihre Website aufrufen.
2. Außerdem können Sie, sobald die Übertragung fertig ist, über einen Internetbrowser die URL Ihrer veröffentlichten Seite ansteuern.

Hinweis: Wenn Sie im Veröffentlichen-Reiter des Webeigenschaften-Dialogs einen Unterordner eingegeben haben, wird Ihre Website dort gespeichert.

Wichtig: Falls Sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie keine eigenen Seitennamen festgelegt haben, wird der Name als Basis für alle Seiten der Website verwendet, den Sie zuletzt beim Export verwendet haben. Beispiel: Wenn Sie eine Website-Vorlage öffnen, diese als „Test" auf Ihr Dateisystem exportieren und anschließend veröffentlichen, wird diese als test.htm auf Ihren Webserver übertragen und alle weiteren Seiten werden test_2.htm, test_3.htm usw. benannt.

index.htm ist in der Regel der Name der ersten Seite einer Website.

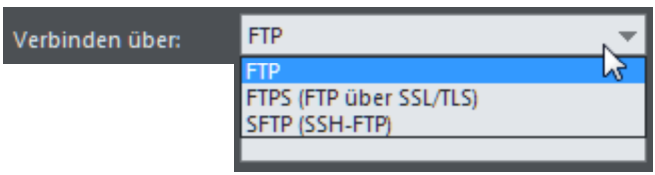
Hinweis: Bei vielen Webservern sind Groß- und Kleinschreibung bei Dateinamen zu beachten. Zum Beispiel ist die Internetadresse magix.de/produkte.htm nicht dasselbe

wie magix.de/Produkte.htm. Um Verwirrung und Fehler zu vermeiden, sorgt Designer Pro dafür, dass alle Seitennamen klein geschrieben sind und nur erlaubte Zeichen enthalten. Leerzeichen sind daher in Seitennamen nicht erlaubt. Wir empfehlen einen Unterstrich als Trennungszeichen.

Sichere FTP-Protokolle

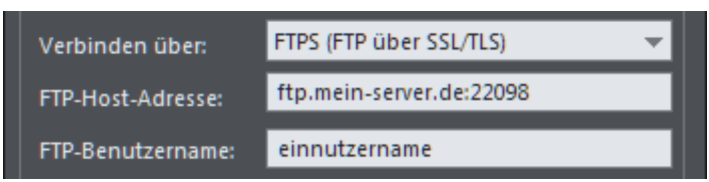
Neben dem Standard-FTP (File Transfer Protocol, Dateiübertragungsprotokoll) unterstützt Designer Pro auch die sichereren Protokolle FTPS und SFTP. Einige Webhoster verlangen sogar, dass Sie diese für das Hochladen Ihrer Website benutzen anstatt des unsicheren FTP.

Klicken Sie auf das Ausklappmenü hinter **VERBINDEN ÜBER:** im Dialog **EINSTELLUNGEN FÜR ANDEREN WEBHOST** für folgende Optionen:



Wählen Sie aus einer der drei Optionen, normales FTP, FTPS und SFTP. Sie müssen zuerst heraus bekommen, welche FTP-Protokolle der Webhoster unterstützt und dann Ihre FTP-Details wie oben beschrieben eingeben.

Normalerweise wird für FTPS der Port 21 benutzt und für SFTP der Port 22, als Teil der IP-Adresse des Hosts. Das ist nichts, worüber Sie sich normalerweise Gedanken machen müssten, da Designer Pro das automatisch für Sie regelt, aber manchmal, im Sinne größerer Sicherheit, weist der Administrator des Servers dem Dienst eine abweichende Portnummer zu und in diesem Fall müssen Sie die Nummer manuell zusammen mit der Hostadresse eingeben.



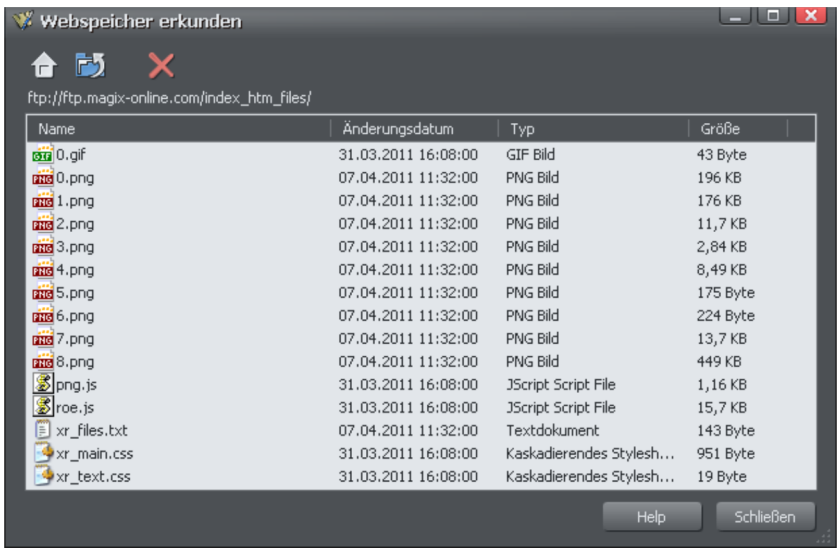
In diesem Beispiel wurde die Portnummer auf 22098 geändert, daher muss zur Hostadresse :22098 hinzugefügt werden.

Für weitere Informationen lesen Sie unseren (englischsprachigen) Artikel in der Wissensdatenbank http://www.xara.com/support/sftp/ über Publizieren mithilfe von sicheren FTP-Protokollen.

Webspace durchsuchen

Wenn Sie die Werte für die FTP-Hostadresse, den Benutzernamen und das Passwort eingegeben haben, klicken Sie die Schaltfläche „Webspace durchsuchen", um Ihre auf den FTP Server hochgeladenen Dateien zu sichten oder zu löschen.

Sie können Dateien sehen und Ordner öffnen, um den Inhalt von Unterordnern zu sehen. Sie können auch einzelne oder mehrere Dateien löschen. Mehrere Dateien lassen sich durch Halten der Umschalt- oder Strg-Taste beim Anklicken auswählen, wie im Windows Explorer. Durch Anklicken der Spaltenüberschrift lassen sich die Dateien nach dem entsprechenden Kriterium sortieren.



Scrollen Sie sich durch eine Liste Dateien, die Sie auf den FTP-Server hochgeladen haben



Stellt die originale Dateiansicht wieder ein, wie sie beim Öffnen des Webspeicher-Explorer-Dialogs vorlag.



Eine Verzeichnisebene höher



Einzelne oder mehrere Dateien löschen

Website in die Benutzer-Galerie aufnehmen

MEINE WEBSITE IN DIE BENUTZER-GALERIE AUFNEHMEN ist nur aktiviert, wenn Sie eine gültige Website-URL eingegeben haben. (oder Sie TaskPilot/MAGIX Online Welt benutzen). Falls Sie diese Option auswählen, wird Ihre Website nach dem Veröffentlichen in einer Galerie mit Websites, die mit Designer Pro erzeugt wurden, angezeigt.

Diese Galerie finden Sie unter http://www.xara.com/websitegallery oder, indem Sie auf die Info-Schaltfläche klicken.

Schnelles Veröffentlichen (nur geänderte Dateien)

SCHNELLES VERÖFFENTLICHEN (NUR GEÄNDERTE DATEIEN) sollten Sie normalerweise ausgewählt lassen. Dies beschleunigt meist die erneute Veröffentlichung, da nur seit dem letzten Veröffentlichen geänderte Dateien erneut hochgeladen werden.

Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern

Lassen Sie das Kästchen **VERÖFFENTLICHUNGSEINSTELLUNGEN IN DOKUMENT SPEICHERN** an, um die eingegebenen Details im aktuellen Dokument zu speichern. Dies bedeutet, dass bei jedem Öffnen des Dokuments die Veröffentlichungsdetails bereits eingetragen sind, so dass sie schnell und einfach Updates veröffentlichen können.

Wenn Sie „Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern" aktivieren, können Sie auch „Passwort im Dokument speichern" anwählen. (Für das Veröffentlichen über Xara Hosting/MOW gibt es diese Option nicht). Mit dieser Option wird auch das FTP-Passwort im aktuellen Dokument gespeichert. Wir empfehlen diese Option nicht, da so jeder, der eine Kopie der Datei hat, auch Ihre Website ohne erneute Passworteingabe veröffentlichen kann.

Zwischen verschiedenen Xara Hosting/MOW-Konten wechseln

Sie können nur mit einem Xara Hosting/MOW-Konto gleichzeitig arbeiten, da Sie mit Xara Designer Pro X nur in ein Xara Hosting/MOW-Konto gleichzeitig eingeloggt sein können. Wenn Sie eine Site über ein anderes Xara Hosting/MOW-Konto veröffentlichen wollen, müssen Sie sich daher zuerst ausloggen, benutzen Sie dazu das **MENÜ „BEREITSTELLEN"** > **„ABMELDEN"**. Dann können Sie sich in das andere Abmelden/MOW-Konto einloggen und wie oben beschrieben veröffentlichen.

Wen Sie ein Website-Dokument laden, welches Xara Hosting/MOW-Kontodaten enthält, die sich auf ein anderes Konto beziehen als das, in dem Sie gerade eingeloggt sind, wird genau so der Xara Hosting/MOW-Login-Dialog auftauchen, wenn Sie versuchen, dieses Dokument zu veröffentlichen, damit Sie sich in das zum Dokument passende Konto einloggen können. (Die Verbindung zum aktuellen Xara Hosting/MOW-Konto wird dann automatisch beendet.)

Profile speichern

Profile erlauben es Ihnen, eine Anzahl Veröffentlichungseinstellungen zu speichern, um Sie für eine spätere Veröffentlichung schnell abrufen zu können und nicht erneut eintippen zu müssen.

Klicken Sie auf **PROFIL SPEICHERN** neben dem Flipmenü **PROFIL AUSWÄHLEN** und geben Sie einen Profilnamen ein. Sie können das Profil nun jederzeit aus der Liste oben im Dialog auswählen, um es in anderen Dokumenten ohne erneute Eingabe zu verwenden. Sie können Profile sowohl für Xara Hosting/MOW-Einstellungen als auch für FTP-Einstellungen speichern.

Hinweis: Ein Profil löschen Sie, indem Sie es in der **PROFIL**-Liste auswählen und daneben auf **LÖSCHEN** klicken.

Videos, Flash und andere Widgets einbetten

Sie können eine große Zahl interaktiver Elemente, sog. Widgets einbinden; YouTube-Videos, Google Maps, Flash-Dateien oder HTML-Codeabschnitte („Snippets"). Dies geschieht über Platzhalter, also Objekte (einfache Rechtecke oder Fotos), mit denen HTML oder eine Flash-Datei verknüpft ist. Wenn Sie Ihre Website speichern, wird der Platzhalter durch diese Datei bzw. diesen HTML-Code ersetzt.

Die **DESIGN-GALERIE** enthält eine regelmäßig aktualisierte Auswahl von Widgets verschiedener Anbieter. Sie finden diese in den Ordnern unter **SEITENELEMENTE**. Ziehen Sie diese per Drag & Drop auf Ihre Seite. Bei Widgets von externen Anbietern öffnet sich ein Browserfenster, das Sie zur Seite des Anbieters bringt, wo Sie Ihr Widget auswählen und anpassen können. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie **EINFÜGEN** am unteren Rand des Browser-Fensters und das Widget wird auf der Seite eingefügt, dabei wird automatisch ein Vorschaubild des Widgets erzeugt. Die anderen Widgets lassen sich lokal bearbeiten. Um sie zu konfigurieren, doppelklicken Sie auf diese, nachdem Sie sie auf Ihrer Seite abgelegt haben.

Oder Sie finden selbst Seiten, die Widgets anbieten und können genauso einfach den Code zu Ihrer Website hinzufügen.

Navigationsleisten

Die meisten Internetseiten haben eine Navigationsleiste, entweder waagerecht oder senkrecht, über die alle wichtigen Seiten der Website erreicht werden können.



Xara Designer Pro X enthält eine spezielle Unterstützung für Navigationsleisten, die es erleichtert, solchen Leisten Buttons hinzuzufügen, diese zu bearbeiten oder zu löschen. Die Buttons der Navigationsleiste können ihre Breite automatisch der Beschriftung anpassen und werden nach jeder Änderung automatisch neu angeordnet. Sie können der Leiste Menüs und Untermenüs zuordnen. Es gibt auch die Möglichkeit, Buttons automatisch hinzuzufügen und zu entfernen, wenn Seiten hinzugefügt oder entfernt werden.

Fortgeschrittene Nutzer können Ihre eigenen Navigationsleisten erstellen, ausgehend von selbst gestalteten Buttons oder die Gestaltung eines Buttons in einer bestehenden Navigationsleiste ändern, diese Änderung wird dann auf die gesamte Leiste angewendet.

Vorlagen für Navigationsleisten verwenden

Die Design-Galerie enthält eine Reihe von Vorlagen für Navigationsleisten, die Ihnen zur Verwendung zur Verfügung stehen. Es gibt sowohl horizontale als auch vertikale Leisten, die vollständig angepasst werden können. Ziehen Sie einfach eine Leiste aus der Galerie, um sie auf Ihrer Seite zu platzieren. Sie können auch eine vorhandene Leiste ersetzen, indem Sie die neue darauf ziehen. Die neue Leiste übernimmt alle Button-Beschriftungen, Links und Menüs der Leiste, die ersetzt wird.

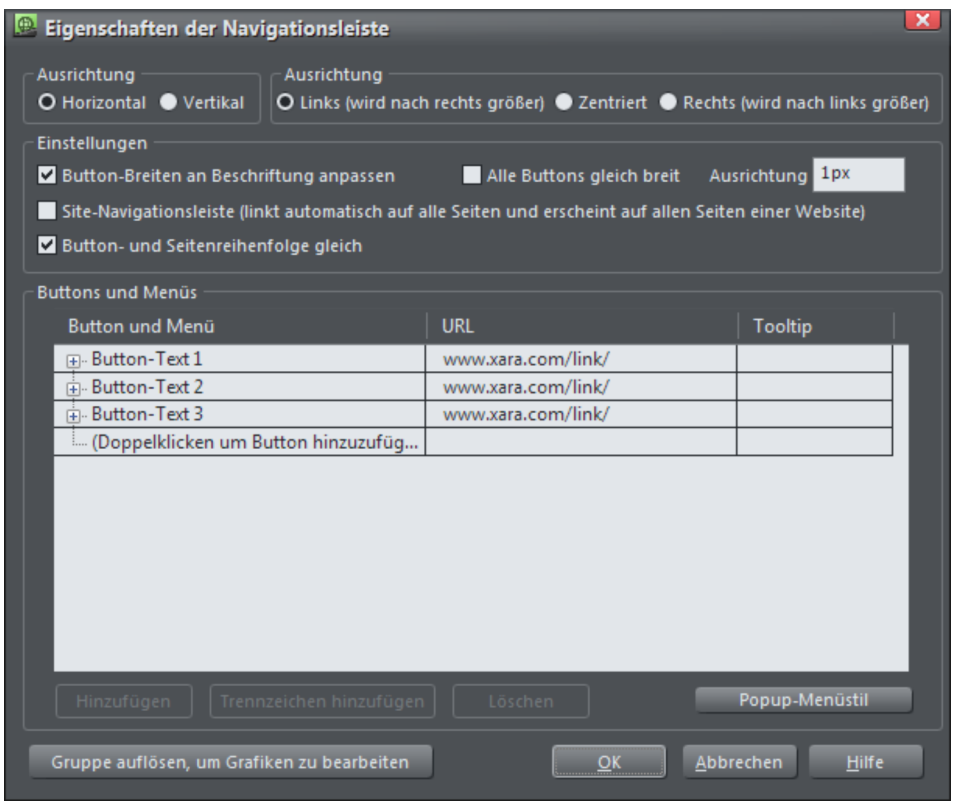
Beim Ablegen der Leiste werden Sie ggf. dazu aufgefordert, das Farbschema des Dokuments abzugleichen, wenn die Leiste nicht dasselbe Farbschema hat. Sie können auch das Feature zum Ersetzen von Farben verwenden, um die Farben der Leiste zu ändern. Dabei müssen Sie die Leiste nicht in ihre einzelnen Objekte auflösen. Wählen Sie einfach die Leiste aus und klicken Sie auf eine Farbe der Farbleiste oder öffnen Sie den Farbeditor und wählen Sie die Farbe, die Sie bearbeiten möchten, aus dem Auswahlmenü.

Weitere Informationen zur Bearbeitung von Farben finden Sie unter Grundfarbenschemata (siehe Seite 218). Siehe Farben ersetzen, um mehr über die Anpassung von Farben zu erfahren.

Sie können natürlich auch selber aus beliebigen Button-Designs Navigationsleisten erstellen. Informationen zum Erstellen Ihrer eigenen Leiste finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Eigenschaften der Navigationsleiste

Am einfachsten bearbeiten Sie die Beschriftungen, Links und anderen Attribute der Navigationsleiste im Dialog **EIGENSCHAFTEN DER NAVIGATIONSLEISTE**. Hier können Sie auch Buttons hinzufügen und entfernen. Den Dialog öffnen Sie per Doppelklick auf die Leiste oder, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und im Kontextmenü **NAVIGATIONSLEISTE BEARBEITEN** auswählen.



In der oberen Hälfte des Dialogs bestimmen Sie diverse Eigenschaften der Navigationsleiste. In der unteren Hälfte können Sie Buttons und Menüs hinzufügen und entfernen, sowie die Beschriftungen und Links eines Buttons oder Menüeintrags bearbeiten.

Orientierung

Wählen Sie, ob die Navigationsleiste waagerecht oder senkrecht verlaufen soll. Bei senkrechten Navigationsleisten sollten alle Buttons gleich breit sein (so breit wie der breiteste Button), damit die Leiste insgesamt rechteckig ist.

Ausrichtung

Wählen Sie, wie sich Ihre Leiste verhalten soll, wenn Sie Beschriftungen ändern und Schaltflächen hinzufügen bzw. entfernen. Eine **LINKS AUSGERICHTETE** Leiste verlängert sich nach rechts, wenn Sie Schaltflächen hinzufügen oder längere Beschriftungen aufbringen. Die linke Kante der Leiste bleibt am selben Ort auf der Seite. Genauso behält eine **RECHTS AUSGERICHTETE** Leiste die Position der rechten Kante bei und wächst nach links. Eine **ZENTRIERT AUSGERICHTETE** Leiste wächst gleichermaßen nach beiden Seiten. Wählen Sie die Option „zentriert", wenn Sie eine mittig angeordnete waagerechte Leiste wollen.

Bei senkrechten Leisten ändern sich die Ausrichtungs-Optionen in Oben, Zentriert und Unten. Wie bei den waagerechten Leisten bestimmt die Einstellung, ob die Leiste nach oben (Unten), nach unten (Oben) oder in beide Richtungen (Zentriert) wächst.

Buttons-Breiten an Beschriftung anpassen

Schalten Sie diese Option an, wenn Ihre Buttons dehnbar sein sollen, so dass sie entsprechend wachsen und schrumpfen, um sich an die aufgebrachten Beschriftung anzupassen. Ist diese Option aus, bleiben die Buttons immer in der gleichen Größe, so dass eine Beschriftung, die zu lang für den Button ist, über die Kante herausragt.

Alle Buttons gleich breit

Diese Option ist nur aktiv, wenn auch die obige Option **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN** aktiv ist.

Wählen Sie diese Option, damit die Buttons alle die Breite des breitesten Buttons der Leiste erhalten. Für senkrechte Navigationsleisten ist das eigentlich immer angebracht, damit die Leiste als Ganzes rechteckig wird. Bei waagerechten Leisten sieht das oft hübscher aus, wenn alle Buttons die gleiche Breite haben, es benötigt aber mehr Platz auf der Seite und es passen eventuell nicht so viele Buttons nebeneinander, wie Sie benötigen.

Button-Abstand

Hier können Sie einen Abstand zwischen den Buttons einer waagerechten Navigationsleiste einstellen, wenn Sie nicht möchten, dass jeder Button direkt an den nächsten grenzt. Geben Sie die Anzahl an Pixel für den Abstand ein, das Resultat wird sofort auf der Seite sichtbar.

Button- und Seitenreihenfolge gleich

Bei Aktivierung dieser Option wird die Reihenfolge der Buttons in der Navigationsleiste an die Seitenreihenfolge im Dokument angepasst. Wenn Sie die Seiten in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** neu anordnen, wird die Navigationsleiste auf gleiche Weise neu angeordnet. Dies ist vor allem bei Navigationsleisten auf Präsentationswebsites nützlich, wo die lineare Anordnung der Seiten wichtig ist und die Buttons in der Leiste in derselben Reihenfolge sein sollten wie die Seiten in der Präsentation.

Site-Navigationsleiste

Diese sehr wichtige Option im Navigationsleisten-Dialog aktiviert das automatische Hinzufügen und Verlinken von Buttons bei neu hinzugefügten Seiten. Außerdem werden alle Änderungen, die Sie an einer solchen Navigationsleiste vornehmen, sofort auf alle Seiten der Website übertragen, sobald Sie den Dialog schließen.

Sie brauchen diese Option normalerweise nur dann, wenn Sie wollen, dass die Navigationsleiste auf allen Seiten Ihrer Website auftaucht. Sie können aber die Leiste auch auch von einzelnen Seiten manuell löschen.

Die Website-Navigationsleiste ist auch nützlich für die automatisch erzeugten Menüeinträge auf einer Einzelbutton-Navigationsleiste nach einer Umwandlung aus einer Navigationsleiste mit mehreren Schaltflächen. Siehe Einzelbutton-Navigationsleiste (siehe Seite 523) für mehr Infomationen.

Site-Navigationsleiste verändern und verschieben

Bewegen Sie die Navigationsleiste auf einer Seite, wird sie zugleich auf allen anderen Seiten verschoben, auf denen sie auftaucht. Genauso werden Änderungen der Größe (Skalieren mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) auf alle Leisten auf den anderen Seiten übertragen. Andere Transformationen mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** wie Drehen, Neigen oder Verzerren (Skalieren in einer Dimension) werden für Navigationsleisten nicht unterstützt.

Automatisches Verlinken von Seiten

Immer wenn Sie Ihrer Website eine neue Seite hinzufügen, wird der Site-Navigationsleiste ein entsprechender Link hinzugefügt. Die neue Seite bekommt auch gleich die Navigationsleiste (falls dort nicht schon vorhanden). Sind auf der Leiste noch nicht verlinkte Buttons, werden zuerst diese benutzt, um zur neuen Seite zu verlinken. Sind bereits alle Buttons in Benutzung, wird am Ende der Leiste ein neuer Button hinzugefügt und dieser auf die neue Seite verlinkt. In beiden Fällen wird die Beschriftung des Buttons auf den Namen der Seite geändert, falls diese einen Namen hat, ansonsten auf „Neue Seite“. Im Normalfall werden Sie den Namen im Dialog sofort anpassen.

Wenn Sie eine Seite aus Ihrer Website löschen, wird der Button der Site-Navigationsleiste, die auf die Seite verlinkt, automatisch mit entfernt, und zwar auf allen Seiten Ihrer Website.

Site-Navigationsleiste an- und abschalten

Wenn Sie die Option Site-Navigation im Navigationsleisten-Dialog an- oder abschalten, betrifft das alle Kopien dieser Leiste auf allen Seiten der Website.

Site-Navigationsleiste von einer Seite löschen

Wenn Sie die Site-Navigationsleiste auf einer bestimmten Seite nicht wünschen, können Sie sie einfach durch Anklicken auf dieser Seite auswählen und die Taste Entf drücken. Sie werden gefragt, ob Sie die Navigationsleiste auf allen Seiten oder nur auf der aktuellen Seite löschen möchten.

Aber: Wenn Sie eine Leiste von einer oder mehreren Seiten entfernt haben, beachten Sie, dass, wenn Sie im Nachhinein die Option Site-Navigationsleiste abschalten (etwa um die Buttondesigns zu bearbeiten, was mit aktiver Option nicht geht) und danach wieder anschalten, die Leiste wieder auf alle Seiten eingefügt wird, auf denen sie fehlt.

Vorlagen und Site-Navigationsleisten

Bei allen Vorlagen von einzelnen Seiten in der Design-Galerie sind die Navigationsleisten als Site-Navigationsleiste ausgeführt, um damit ein neues Website-Dokument zu starten. Sie können also ganz schnell eine kleine Website mit mehreren Seiten zusammenbauen, bei der alle Seiten schon untereinander verlinkt sind, ohne Buttons und Links auf den Seiten manuell hinzufügen zu müssen. Auch alle Vorlagen für ganze Websites haben Site-Navigationsleisten. Sie können diese Option aber auch deaktivieren.

Die eigenständigen Navigationsleisten zu jedem Thema in der Galerie sind keine Site-Navigationsleisten. Das ist so, weil es unwahrscheinlich ist, dass manuell hinzugefügte Leisten auf allen Seiten auftauchen sollen und Links auf alle anderen Seiten haben sollen.

Weitere Hinweise

Wenn Sie einen Button löschen, der auf eine bestimmte Seite führt, oder den Link auf ihm ändern, wird keine spezielle Aktion unternommen, diese Verlinkung wiederherzustellen. Es wird davon ausgegangen, dass Sie sich absichtlich entschieden haben, dass kein direkter Link auf diese Seite von der Site-Navigationsleiste ausgehen soll. Buttons und Links werden nur automatisch hinzugefügt, wenn eine neue Seite hinzugefügt wird.

Einzel-Button-Navigationsleiste

Sites, die dafür konzipiert sind, auf einem kleinen mobilen Gerät angeschaut zu werden haben wenig Platz für eine horizontale oder vertikale Navigationsleiste, deshalb wird eine Platz sparendere Lösung benötigt.Die Nutzung einer Navigationsleiste mit einem einzelnen Button und einem Menü ist eine solche Lösung, die gut funktioniert, egal, wie viele Seiten die Site hat.



Vertikale Einzel-Button-Navigationsleiste

Um aus einer gewöhnlichen Navigationsleiste eine Einzel-Button-Navigationsleiste zu machen, öffnen Sie einfach den Dialog **NAVIGATIONSLEISTEN-EIGENSCHAFTEN** (Doppelklick auf die Navigationsleiste) und löschen Sie alle Buttons außer einem. Dann entfernen Sie außerdem den Link von diesem Button (klicken Sie in das Feld **URL** neben dem Button und wählen Sie im **LINK**-Dialog **NICHTS TUN**. Nun können Sie entweder anfangen, manuell Links hinzu zu fügen oder es kann automatisch ein ein Menüeintrag für für jede Seite Ihrer Site hinzu gefügt werden. Um die Links automatisch hinzu zu fügen, aktivieren Sie im Dialog die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** (oder schalten Sie sie ab und und wieder an, fall sie bereits aktiv war). Sie sehen, dass Ihr Menü mit Links zu allen Seiten Ihrer Site gefüllt wird. Wenn Sie nicht wollen, dass die Menüeinträge wie die Seitennamen benannt sind, können Sie den Namen für jeden Eintrag ändern.

In der **DESIGN-GALLERY** unter **"SEITENELEMENTE & WIDGETS"** > **"NAVIGATIONSLEISTEN"** gibt es eine Auswahl verschiedener Navigationsleisten-Designs. Auch jedes Website-Thema hat sein eigenes Navigationsleisten-Design. Ändern Sie das Design Ihrer Navigationsleiste, indem Sie ein neues Design aus der Design-Galerie ziehen und auf Ihrer Leiste ablegen.

Wichtig: Bitte beachten Sie, dass bei einigen Navigationsleisten der erste und der letzte Button ein von den restlichen Buttons abweichendes Design hat. Diese

Navigationsleisten sind für Einzel-Button-Navigationsleisten nicht geeignet, denn das Design der mittleren Buttons sieht allein wahrscheinlich nicht gut aus, daher lässt es der Dialog Eigenschaften der Navigationsleiste nicht zu, den linken oder rechten Button zu löschen und nur einen einzelnen Button stehen zu lassen. Wählen Sie daher ein Design, bei dem alle Buttons der Navigationsleiste gleich aussehen.



Alle Buttons gleich- geeignet für eine Einzel-Button-Navigationsleiste.

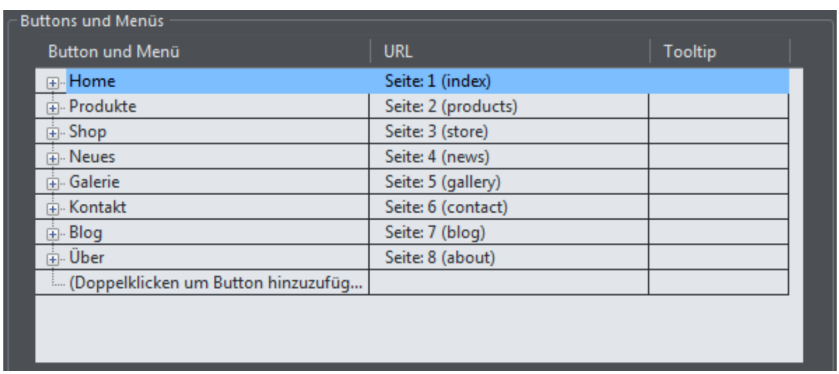


Unterschiedliche Designs für die End-Buttons - ungeeignet für eine Einzel-Button-Navigationsleiste

Um eine Einzel-Button-Navigationsleiste in eine normale Navigationsleiste mit mehreren Buttons zu konvertieren, fügen Sie einfach weitere Buttons hinzu und löschen Sie die Menüeinträge vom ersten Button, falls kein Menü benötigt wird.

Buttons und Menüs

Mit der Tabelle und den Baumstrukturen in der unteren Hälfte des Dialogs bearbeiten Sie die Beschriftungen, Links und andere Eigenschaften der Buttons. Jede Zeile der Tabelle gehört zu einem Button oder einem Menüeintrag unter einem der Buttons.



Button hinzufügen und bearbeiten

Um einen Button hinzuzufügen, doppelklicken Sie in die erste Spalte (dort wo der entsprechende Hinweis steht). Unterhalb des letzten Buttons wird eine neue Zeile hinzugefügt. Um hinter dem ausgewählten Button einen neuen einzufügen, klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** unten im Dialog. Sie können anschließend sofort die Beschriftung eingeben. Mit der Eingabetaste beenden Sie die Bearbeitung oder klicken Sie einfach woanders hin.

Sie können die Button-Beschriftung jederzeit wieder bearbeiten, indem Sie zuerst in die entsprechende Zeile klicken, um sie auszuwählen und dann in die Spalte für die Beschriftung.

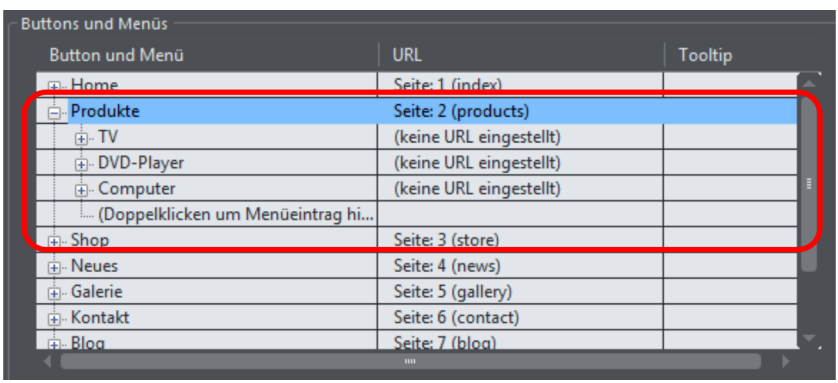
Um den Link für einen Button einzustellen, doppelklicken Sie auf das Feld **URL**, oder, falls die Zeile schon ausgewählt ist, reicht auch ein einfacher Klick. Es erscheint der Reiter **LINKS** des **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOGS**. Das ist derselbe Dialog (siehe Seite 480), der auch für das Hinzufügen von anderen Links auf der Seite benutzt wird, daher haben Sie auch dieselben Link-Optionen. Es gibt ein paar Ausnahmen, die ausgegraut sind, z. B. **POPUP-FOTO**, welche nur auf Fotos anwendbar sind.

In der dritten Spalte kann für jeden Button der Tooltip-Text festgelegt werden. Die Bearbeitung erfolgt genau wie beim Beschriftungstext. Der hier eingegebene Text erscheint als Tooltip beim Überfahren von Buttons oder Menüeinträgen mit der Maus.

Menüs und Untermenüs hinzufügen

In der ersten Spalte gibt es ein kleines Plus-Symbol links neben der Beschriftung. Dies ist ein Baum-Steuerelement, und wenn Sie auf das Plus klicken, wird dieser Knoten aufgeklappt und Sie können ein Menü zu diesem Button hinzufügen.

Mit Doppelklick auf den gleichnamigen Text unter dem Button fügen Sie ein Menü hinzu. Um unter dem ausgewählten Menüpunkt einen neuen einzufügen, klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** unten im Dialog. Für jeden hinzugefügten Menüeintrag erscheint eine neue Zeile in der Tabelle. Beschriftung, Link und Tooltip werden auf dieselbe Weise wie bei Buttons hinzugefügt. Untermenüs werden Menüs auf dieselbe Weise hinzugefügt, wie Menüs zu Buttons – indem Sie den Knoten im Menübaum aufklappen.

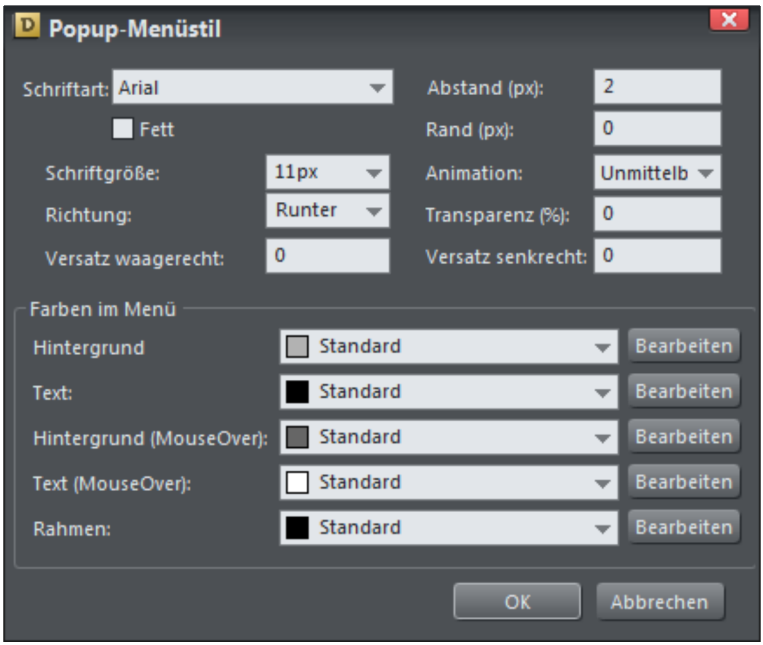


Menü-Trennzeichen

Trennzeichen fügen Sie in Ihr Menü mit der Schaltfläche **TRENNZEICHEN HINZUFÜGEN** unten im Dialog ein. Das Trennzeichen wird nach dem aktuell ausgewählten Menüeintrag eingefügt. Trennzeichen erlauben es Ihnen, zusammengehörige Einträge im Menü visuell zu gruppieren.

Menüstil

Mit der Schaltfläche **POPUP-MENÜSTIL...** öffnen Sie den gleichnamigen Dialog. Damit können Sie Aussehen und Verhalten der Menüs anpassen.



Schriftart

wählen Sie die Schriftart für die Menüs aus. Nur websichere Schriftarten stehen zur Auswahl, die bei allen Website-Besuchern vorhanden sind. Sie können die Schrift fett machen und eine Schriftgröße festlegen.

Hinweis: Dadurch wird nicht die Schriftart der Button-Beschriftungen geändert, nur die Schriftart der Menüs. Wie die Schriftart auf den Buttons geändert wird, erfahren Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Richtung

Wählen Sie die Richtung aus, in die sich die Menüs öffnen. Für waagerechte Navigationsleisten sollten Sie „runter" benutzen, für senkrechte „rechts" oder „links", je nachdem, wo auf der Seite die Leiste angeordnet ist.

Abstand

Mit dieser Einstellung können Sie zwischen den Menüeinträgen einen Abstand festlegen, wodurch das Menü auseinandergezogen und insgesamt größer wird.

Rand

Fügen Sie um die Buttons Ihres Menüs einen Rahmen hinzu, indem Sie die Breite des Rahmens in Pixeln angeben.

Animation

Voreingestellt öffnen sich die Menüs sofort, hier können Sie aber bestimmen, dass sie sich animiert öffnen.

Transparenz

Hier können Sie festlegen, dass die Menüs halb-transparent sind, so dass die Seite durch die Menüs hindurch sichtbar bleibt. Geben Sie die Stärke der Transparenz in Prozent ein.

Horizontaler/Vertikaler Versatz

Sie können die Menüfelder waagerecht oder senkrecht gegenüber den Buttons verschieben. Geben Sie den erforderlichen Versatz in Pixeln ein.

Navigationsleiste auf allen Seiten aktualisieren

Wie oben beschrieben, werden alle Änderungen an der Navigationsleiste automatisch auch auf alle anderen Seiten angewendet, wenn Sie die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** aktiviert haben, inklusive der Position der Navigationsleiste auf der Seite.

Wenn Sie diese Option jedoch nicht benutzen, müssen Sie den Befehl Menü **ANORDNEN** > **WIEDERHOLTE OBJEKTE AKTUALISIEREN** benutzen, um die Änderungen von der aktuellen Seite auf alle anderen Seiten zu übertragen. Dadurch werden auch alle anderen wiederholten Objekte auf der Seite, wie Fußzeilen oder Logos aktualisiert. Für weitere Informationen, lesen Sie den Abschnitt zu Wiederholten Objekten im Kapitel „Arbeiten mit Objekten".

Bearbeiten auf der Seite



Sie können die Buttonbeschriftungen direkt auf der Seite mit dem **TEXT-WERKZEUG** ändern. Wechseln Sie zum Text-Werkzeug und klicken Sie in die Beschriftung, um den Text zu ändern.

Ist der Text ein wiederholtes Objekt (Rechtsklick und **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** auswählen) werden alle Änderungen in diesem Objekt auf alle anderen Instanzen automatisch übertragen.

Button-Schriftart ändern

Die Schriftart für die Buttons einer Navigationsleiste lässt sich leicht ändern. Wählen Sie sie zunächst mit einem Klick aus. Wechseln Sie nun ins **TEXT-WERKZEUG** und wählen Sie die neue Schriftart aus der Liste ganz links auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS**. Beim Bewegen des Mauszeigers über diese Liste ändert sich sofort

die Schriftart der Navigationsleiste, so dass Sie gleich sehen, wie die Leiste mit der neuen Schriftart aussehen würde. Wählen Sie die gewünschte Schriftart aus. Hat Ihre Leiste MouseOver-Zustände, wird in diesen auch die neue Schriftart eingestellt.

Auf die gleiche Weise lässt sich die Schriftgröße mit dem Schriftgrößen-Steuerelementen daneben ändern.

Navigationsleisten importieren und einfügen

Wird eine Navigationsleiste ins Dokument eingefügt oder importiert, wird die Option Site-Navigationsleiste automatisch ausgeschaltet. Dadurch werden eventuelle Konflikte mit bereits vorhandenen Site-Navigationsleisten vermieden.

Wenn aber die hinzukommende Leiste aus dem gleichen Thema stammt und vom gleichen Typ ist (d. h., sie ist Teil der gleichen Wiederholungsgruppe), wird Sie sofort an die bestehende Site-Navigation angepasst. Deshalb wird Sie nicht in Ihrer ursprünglichen Form auf der Seite sichtbar werden.

Ist die Leiste aus einem anderen Thema oder von anderem Typ (also nicht Teil der selben Wiederholungsgruppe), erscheint sie unverändert.

Eigene Navigationsleisten erstellen

Sie können aus jedem Button eine Navigationsleiste erstellen. Die **DESIGN-GALERIE** enthält viele verschiedene Button-Vorlagen oder Sie zeichnen Ihre eigenen. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Eigene MouseOver-Buttons erzeugen" (siehe Seite 473) im Kapitel „Erste Schritte". Der Button kann, muss aber keinen MouseOver-Zustand enthalten.

Um eine Navigationsleiste zu erstellen, wählen Sie den Button aus und wählen im Menü **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**. Der **NAVIGATIONSLEISTEN-DIALOG** erscheint und Sie können wie bei anderen Navigationsleisten sofort weitere Buttons hinzufügen.

Sie können auch Navigationsleisten erstellen, die mehr als ein Buttondesign zur Grundlage haben, z. B. verschiedene Designs für den ersten und letzten Button einer Leiste. Siehe weiter unten.

Einschränkungen beim Buttondesign

Es gibt einige Regeln, die befolgt werden müssen, wenn Sie eigene Buttons für Navigationsleisten gestalten.

Dehnbare Buttons

Um verlässliche Ergebnisse bei dehnbaren Buttons zu erzielen, die sich dem Text anpassen, stellen Sie sicher, dass sich innerhalb der Fläche, die das Textobjekt der Beschriftung abdeckt, keine Kurvenanfasser und keine Anfasser für mehrstufige Farbverläufe befinden.

Text auf dem Button

Jeder Zustand des Buttons muss ein Gruppenobjekt sein, bestehend aus der Form des Buttons und einem Textobjekt, das die Beschriftung des Buttons enthält. Dieses Textobjekt muss einfacher Text sein, keine Textspalte oder Textfeld. Das heißt, es wird angelegt, indem man auf die Seite klickt und los schreibt.

Buttonzustände weich gruppieren

Hat der Button mehrere Zustände wie MouseOver und MouseOff, müssen diese weich gruppiert sein, damit sie zusammen bleiben, wenn der Button verschoben oder anderweitig verändert wird.

Buttonränder

„Ränder" sind die Abstände zwischen der Buttonbeschriftung und den Kanten der Buttons. Für dehnbare Buttons (Option **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN** aktiv) werden diese durch den ersten Button bestimmt, der als Ausgangspunkt der Navigationsleiste benutzt wird. Indem Sie die Ränder dieses „Master"-Buttons einstellen, beeinflussen Sie die Ränder der anderen Buttons der Leiste, die auf diesem Button basieren.

So stellen Sie die Ränder des ersten Buttons ein:

1. Öffnen Sie den **NAVIGATIONSLEISTEN-DIALOG**
2. Schalten Sie die Option **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN** ab, so dass sich die Breite des Buttons nicht mehr zusammen mit der Beschriftung ändert.
3. Ändern Sie die Beschriftung des Master-Buttons (der erste Button, es sei denn, Sie haben mehrere Buttons als Basis Ihrer Leiste benutzt - siehe unten). Benutzen Sie einen Blindtext, er muss nur die richtige Länge haben, damit am Button so viel Rand bleibt, wie Sie wollen.
4. Schalten Sie die Option **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN** wieder an. Alle Buttons erhalten jetzt den Rand um die Beschriftung, den Sie für den Master-Button eingestellt haben.
5. Ändern Sie den Beschriftungstext des Master-Buttons wieder auf den richtigen Text.



Ursprüngliche Leiste



Bearbeitete Leiste mit schmaleren Rändern



Bearbeitete Leiste mit breiteren Rändern

Haben Sie Navigationsleisten mit abweichenden Designs für den ersten und/oder letzten Button (siehe unten), haben Start- und End-Button ihre eigenen Randeinstellungen.

Für Fortgeschrittene - Buttondesign bearbeiten

Egal, wie Ihre Leiste erzeugt wurde, Sie können das Buttondesign bearbeiten, das sie benutzt. Bei einer Leiste, deren Buttons alle das gleiche Design benutzen, ist es der erste Button, der als Master-Button benutzt wird und von dem alle anderen kopiert werden. Daher ändert sich das Aussehen der gesamten Leiste, wenn Sie den ersten Button bearbeiten.

Innen bearbeiten

Für einige Leisten können Sie Bearbeitungen direkt auf dem ersten Button vornehmen, indem Sie „innen auswählen" benutzen. Damit können Sie die Form innerhalb der Button-Gruppe auswählen. Lesen Sie dazu die Abschnitte zum Auswahl-Werkzeug im Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 139).

Sie können Innen-Bearbeiten jedoch nicht benutzen, wenn die folgenden Optionen im Navigationsleisten-Dialog aktiv sind.

- **SITE-NAVIGATIONSLEISTE**
- **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN**

In diesem Fall wird Ihnen angeboten, den Dialog zu öffnen, um die Optionen zu deaktivieren und es noch einmal zu versuchen.

Mit deaktivierten Optionen können Sie die Formen der Buttons mit den üblichen Zeichenwerkzeugen bearbeiten.

Wichtig: Denken Sie daran, dass der erste Button der Master-Button Ihrer Leiste ist. Sie müssen also den ersten Button bearbeiten. Diese Änderungen werden dann sofort auf alle anderen Buttons der Leiste übertragen. Wenn Sie einen anderen Button ändern, gehen diese Änderungen verloren, sobald Sie etwas anderes an der Leiste ändern.

Gruppe auflösen, bearbeiten und wieder gruppieren

Wenn Sie tiefgreifendere Änderungen am Button vornehmen wollen, ist es besser, Sie lösen die Gruppe auf, die Ihre Leiste bildet und gruppieren Sie später wieder.

Zum Auflösen der Gruppe wählen Sie sie aus und im Menü **ANORDNEN** > **GRUPPE AUFLÖSEN** oder Strg + U. Oder Sie klicken auf **GRUPPE AUFLÖSEN, UM GRAFIKEN ZU BEARBEITEN** am unteren Rand des Navigationsleisten-Dialogs.

Hinweis: War bei Ihrer Leiste die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** aktiv, müssen Sie diese nach dem erneuten Gruppieren wieder einschalten.

Ist die Gruppe aufgelöst, ist Ihre Leiste nicht länger eine Navigationsleiste. Sie haben jetzt einzelne Button-Gruppen für jeden Button-Zustand. Wenn zudem die Option **ALLE BUTTONS GLEICH BREIT** aktiviert war, ändern sich die Breiten der Buttons durch das Auflösen der Gruppe, weil diese Option nur innerhalb der Leiste wirkt. Obwohl Sie Ihre Änderungen nur am Master-Button vornehmen müssen, sollten Sie die anderen Buttons auf der Seite belassen. Sie werden gebraucht, wenn Sie Ihre Navigationsleiste wieder gruppieren, um die Buttonbeschriftungen, Links usw. wieder herzustellen, damit Sie diese nicht wieder eingeben müssen.

Haben Sie einen MouseOver-Zustand, wird der Master-Button durch zwei Gruppen gebildet, die miteinander „weich gruppiert" sind und zusammen verschoben werden können. Um diese zu trennen, müssen Sie im Menü Anordnen > Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U) wählen. Danach können Sie in der jeweiligen Ebene (MouseOver und MouseOff) jeweils noch die Gruppe für den entsprechenden Zustand auflösen (Strg + U), um das Design zu bearbeiten. Siehe Abschnitt „Eigene MouseOver-Buttons erzeugen" (siehe Seite 473) im Kapitel „Erste Schritte" für mehr Informationen.

Denken Sie daran, die Zustände jeweils nach der Bearbeitung wieder zu gruppieren. Stellen Sie dafür zunächst sicher, dass beide Ebenen in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 196) auf sichtbar und bearbeitbar stehen, wählen Sie beide Gruppen der Button-Zustände aus und wählen Sie **ANORDNEN** > **WEICHE GRUPPE BILDEN**. Im Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 111) finden Sie weitere Informationen über weiche Gruppen.

Sie sollten Ihren Button in der Vorschau testen, bevor Sie die Leiste wieder zusammenbauen. Wählen Sie anschließend den bearbeiteten Button aus und wählen Sie im Menü **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN...**

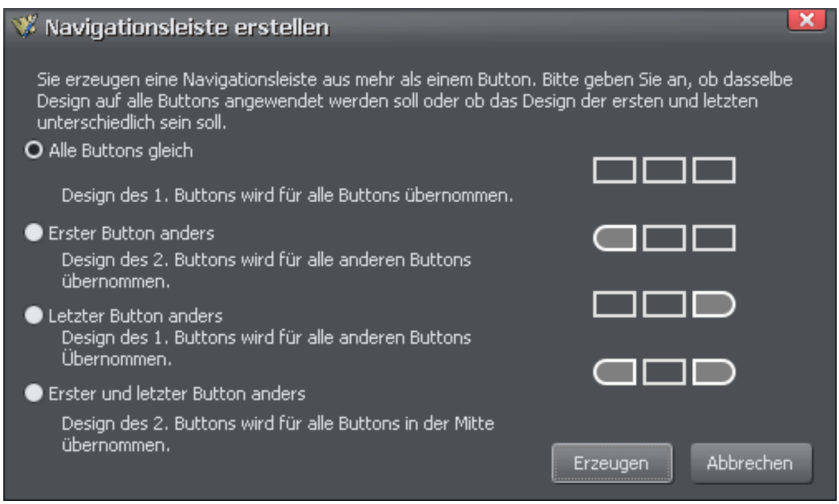
Navigationsleisten mit unterschiedlichen ersten oder letzten Buttons

Manchmal ist eine Navigationsleiste mit unterschiedlichen ersten oder letzten Buttons erforderlich, beispielsweise bei abgerundeten Buttons an den Enden der Leiste.



Solche Navigationsleisten benötigen zwei (falls nur ein Ende unterschiedlich aussehen soll) oder drei (wenn beide Enden betroffen sind) Buttondesigns. Ordnen Sie die Buttondesigns nebeneinander oder untereinander in der richtigen Reihenfolge an für eine waagerechte beziehungsweise senkrechte Navigationsleiste. Markieren Sie dann alle drei Buttons und wählen Sie **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**.

Beim Erstellen von Navigationsleisten aus mehr als einem Button muss Xara Designer Pro X wissen, wie die Buttons innerhalb der Leiste benutzt werden sollen. Daher wird ein Auswahldialog angezeigt, in dem Sie entsprechende Optionen wählen können.



ALLE BUTTONS GLEICH: Wählen Sie diese Option, wenn alle Buttons der Leiste wie der erste aussehen sollen.

ERSTER BUTTON ANDERS: Soll der erste Button anders aussehen, wählen Sie diese Option.

LETZTER BUTTON ANDERS: Soll der letzte Button anders aussehen, wählen Sie diese Option. Beispielsweise kann das nötig werden, wenn zwischen den Buttons Trennlinien dargestellt werden sollen. Bei allen bis auf dem letzten Button ist dann rechts im Buttondesign die Trennlinie integriert.



Der letzte Button in diesem Beispiel ist unterschiedlich, denn er hat am rechten Rand keine Trennlinie

ERSTER UND LETZTER BUTTON ANDERS: Mit dieser Option legen Sie fest, dass der erste und letzte Button unterschiedlich sein sollen, dadurch können Sie runde Enden der Leiste realisieren. Dafür müssen dann natürlich drei Buttons ausgewählt sein.



Website-Präsentationen

Über Präsentationen

Sie können mit Xara Designer Pro X Web-Präsentationen erzeugen. Diese sind ähnlich wie Microsoft PowerPoint-Präsentationen, allerdings als Website mit Seiteneffekten (siehe Seite 505) (z. B. animierte Übergänge zwischen Schritten einer Seite oder ganzen Seiten).

Präsentationen sind normale HTML-Webdokumente und mit allen modernen Browsern, Smartphones und Tablets kompatibel. Sie passen sich automatisch an jede Fenstergröße eines Browsers an.

Der Betrachter kann sich mit den Pfeiltasten und den Tasten Bild Auf/Bild Ab Schritt für Schritt und Seite für Seite durch Ihre Web-Präsentation bewegen. Es gibt auch eine Popup-Navigationsleiste in der linken unteren Ecke der Präsentation, mit der Sie ganz einfach durch die Präsentation navigieren können.

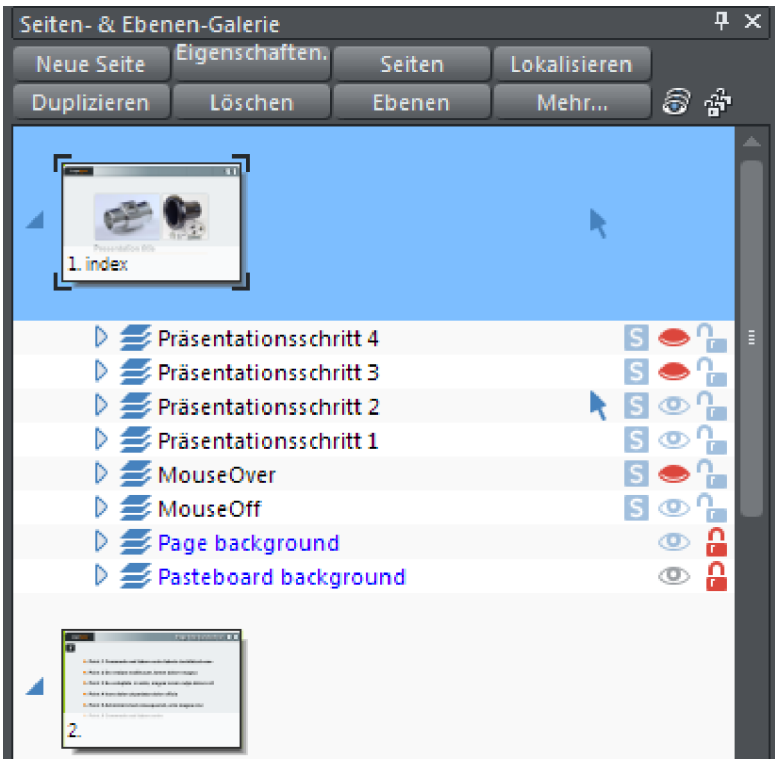
Sie können Ihre Präsentation genauso wie bei einer herkömmlichen Website exportieren. Sie können Ihre Präsentation kostenlos in der MAGIX Online Welt hosten und mit einem Passwort schützen, so dass nur eingeladene Besucher sie betrachten können.

Schritte und Ebenen

Präsentationsschritte sind eigentlich nur Ebenen, die nach und nach auf der Seite animiert werden. In der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 60) sehen Sie alle Schritte als Ebenen und einige zusätzliche Ebenen.

Der Hintergrund der Folien wird in der Seiten- & Ebenen-Galerie **MOUSEOFF**-Ebene genannt. Darüber befindet sich eine weitere **MOUSEOVER**-Ebene mit Elementen, die ein MouseOver-Verhalten haben, z. B. Buttons, Navigationsleisten, „Weiter"-Pfeile usw. Zusätzlich gibt es die (normalerweise gesperrten) Ebenen **SEITENHINTERGRUND** und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND**.

Wichtig: Sie müssen die Seiten- & Ebenen-Galerie nicht zur Bearbeitung der Präsentation verwenden. Mit der Präsentations-Werkzeugleiste (siehe Seite 536) fügen Sie Schritte hinzu, löschen diese oder wechseln zwischen Schritten.



Präsentationsschritte in der Seiten- & Ebenen-Galerie – der Pfeil zeigt den aktuellen Schritt.

Sie können die Reihenfolge der Schritte ändern, indem Sie die Ebenen in der Galerie umsortieren. Die Schrittnummer wird dabei automatisch angepasst

Der aktuelle Schritt wird durch das Pfeilsymbol angezeigt (im obigen Screenshot ist Schritt 2 der aktuelle Schritt). Ein Klick auf einen Schritt macht ihn zum aktuellen Schritt.

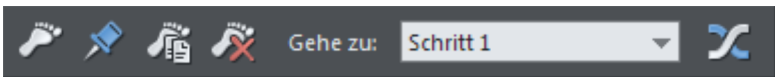
Auf der Seite werden nur Objekte der aktuellen Ebene und darunter angezeigt. Dies spiegelt wider, wie die Präsentation aussehen wird, wenn der entsprechende Schritt in der Präsentation erreicht ist. So werden Sie beispielsweise bei einer Präsentation aus 3 Schritten, wenn Schritt 2 der aktuelle Schritt ist, die Objekte auf Schritt 3 nicht zu sehen bekommen, solange Sie nicht Schritt 3 zum aktuellen Schritt machen.

Zusätzlich können Sie auf das **S**- (Solo-) Symbol neben einem Schritt klicken, um nur diesen Schritt anzuzeigen. Erneutes Klicken des Symbols kehrt zur normalen Anzeige zurück.

Wie bei normalen Ebenen können Sie Objekte per Drag & Drop in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** von einem Schritt in einen anderen ziehen.

Präsentations-Werkzeugleiste

Xara Designer Pro X zeigt die Präsentations-Werkzeugleiste automatisch rechts neben der Hauptwerkzeugleiste an, wenn Sie ein Präsentationsdokument anlegen oder öffnen.



Folgende Aktionen können über dieser Werkzeugleiste durchgeführt werden:



Einen neuen Präsentationsschritt erstellen, der alle ausgewählten Objekte enthält. Sie können schnell einen Schritt erstellen, indem Sie Objekte auf die Seite ziehen oder einfügen, alle auswählen und auf diese Schaltfläche klicken. Auch wenn sich die aktuell ausgewählten Objekte bereits in einem Präsentationsschritt befinden, werden die ausgewählten Elemente bei Klick auf diese Schaltfläche in einen neuen Schritt verschoben. Wenn keine Objekte ausgewählt waren, wird mit Klick auf diese Schaltfläche ein neuer, leerer Schritt angelegt und zum aktuellen Schritt, so dass alles, was sie im folgenden zeichnen oder hinzufügen, zu diesem Schritt hinzugefügt wird.



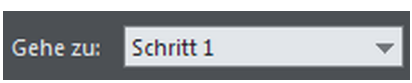
Ausgewählte Objekte in die MouseOff-Ebene verschieben, so dass sie zu keinem Präsentationsschritt gehören und damit permanent als „Hintergrund"-Objekte angezeigt werden.



Einen Präsentationsschritt duplizieren (vielleicht die schnellste Methode, einen neuen Schritt zu erzeugen). Der gesamte Schritt, der das ausgewählte Objekt enthält, wird dupliziert, nicht nur das ausgewählte Objekt. Dieser neue Schritt wird ebenfalls zum aktuellen Schritt.



Den aktuellen Präsentationsschritt löschen. Der gesamte Schritt, der das ausgewählte Objekt enthält, wird gelöscht inklusive aller anderen Objekte, die in diesem Schritt enthalten sind, auch wenn diese nicht ausgewählt waren.



Zu einem Schritt der Präsentation oder zur Hintergrund-/MouseOff-Ebene springen.



Zeigt den Reiter „Popup-Einstellungen" im Dialog „Ebeneneigenschaften" (siehe Seite 203) an. Dort können Sie einen Übergangseffekt für den Präsentationsschritt einstellen, der das aktuell ausgewählte Objekt enthält.

Präsentation erstellen

Es gibt drei Arten, eine neue Präsentation zu erstellen:

- Starten Sie mit einer vorgefertigten Vorlage und passen Sie Text, Fotos und Farbschema an (siehe Seite 537).
- Starten Sie mit einer leeren Präsentation (siehe Seite 537), indem Sie alle benötigten Elemente, Text, Grafik und Fotos auf die Seite laden und dann die Inhalte in Präsentationsschritte und Seiten einsortieren.
- Wandeln Sie ein/e bestehende/s Website/Web-Dokument in eine Präsentation um (siehe Seite 540).

Präsentation aus Vorlage erstellen



Öffnen Sie den **ONLINE-CONTENT-KATALOG** mit Menü **„DATEI"** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG")**.

Suchen Sie den Ordner **PRÄSENTATIONEN** und erweitern Sie ihn per Doppelklick.

Die Ordner in der Galerie enthalten eine Auswahl an Präsentations-Designs und dazu passenden Grafikdateien mit einem speziellen Thema. Schauen Sie sich die verschiedenen Ordner an. Wenn Sie ein Design finden, dass Ihnen gefällt, doppelklicken Sie auf das erste Vorschaubild, das „Präsentation" heißt.

Es wird ein neues Präsentationsdokument mit mehreren Seiten, die jeweils mehrere Präsentationsschritte enthalten, geöffnet. Seiten und Präsentationsschritte haben bereits eine Reihe von Übergangseffekten.



Klicken Sie auf **VORSCHAU GESAMTE WEBSITE**, um ein Vorschaufenster zu öffnen. Klicken Sie dann auf eines der Browser-Symbole oben rechts, um einen externen Browser zu starten. Die Übergangsanimationen funktionieren nur korrekt, wenn die Präsentation in einem separaten Webbrowser angeschaut wird. Über die Pfeile oben links (oder die Pfeiltasten Ihrer Tastatur) können Sie die Präsentation steuern und die Übergänge ansehen. Wenn Sie den Mauszeiger in die untere linke Ecke des Vorschaufensters bewegen, werden Steuerelemente für die Präsentation angezeigt.

Schließen Sie die Vorschau. Passen Sie Text und Fotos wie bei normalen Website-Dokumenten an.

Eigene Präsentation von Grund auf neu erstellen

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, wird in diesem Abschnitt der beste Arbeitsablauf für die Erstellung einer Präsentationsseite anhand eines Beispiels beschrieben.

Wählen Sie im Menü **DATEI** den Punkt **NEU** > **PRÄSENTATION (BREITBILD)** oder **NEU** > **PRÄSENTATION (4:3 STANDARD)** je nachdem ob Sie eine Breitbild- (16:10) oder eine Standard-Präsentation (4:3) erstellen möchten.

Hinweis: 16:10 ist als Breitbild-Format besser als 16:9, da einige Breitbild-Monitore und Tablets nicht genau dieses Verhältnis haben. Natürlich können Sie das Seitenverhältnis auch frei einstellen.



Ein neues leeres Dokumentfenster wird geöffnet. Im Reiter oben wird das Symbol für Präsentationen angezeigt.

Außerdem erscheint die Präsentations-Werkzeugleiste am rechten Ende der oberen Leiste. Die Schaltflächen der Werkzeugleiste sind nur dann aktiv, wenn ein Element auf Ihrer Seite ausgewählt ist.

1. Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie einen Text in Ihre leere Präsentation einfügen, vielleicht eine Überschrift oben auf der Seite. Wählen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** dieses Textobjekt aus und werfen Sie einen Blick auf die Statusleiste unten im Designer Pro-Fenster. Dort wird stehen, dass Sie ein Textobjekt auf der MouseOff-Ebene ausgewählt haben. In Ihrer Präsentation wird alles auf der MouseOff-Ebene permanent sichtbar sein, als wäre es ein Teil des Hintergrunds. Wenn Sie nun Ihre Seite in der Vorschau betrachten, werden Sie Ihre Überschrift auf der Seite sehen.
2. Fügen Sie nun mit dem **TEXT-WERKZEUG** ein weiteres neues Textobjekt hinzu.Auch dieses Objekt wird auf der MouseOff-Ebene platziert. Dies wird in der Statusleiste angezeigt, wenn Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auswählen. Jetzt lassen wir aber diesen Text als den ersten Schritt in dieser Präsentation erscheinen.
3. Wählen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** den Text aus und klicken Sie auf die „Fuß"-Schaltfläche, das ist die erste Schaltfläche auf der Präsentations-Werkzeugleiste und sie heißt **NEUEN SCHRITT ERSTELLEN**. Werfen Sie nun einen Blick auf die Statusleiste. Jetzt wird angezeigt, dass sich das ausgewählte Objekt im „Präsentationsschritt 1" statt der MouseOff-Ebene befindet.
4. Lassen Sie sich erneut die Seitenvorschau anzeigen. Anfangs können Sie nur Ihre erste Text-Überschrift sehen. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste auf Ihrer Tastatur und das zweite Textobjekt wird eingeblendet. Das ist der erste Schritt, der Ihrer Präsentation hinzugefügt wurde.
5. Schritt 1 ist nun der aktuelle Schritt, wenn Sie jetzt also weitere Formen oder Text hinzufügen, werden diese ebenfalls in Schritt 1 platziert. Zeichnen Sie ein Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**. Wählen Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus. Sie sehen auf der Statusleiste, dass das Rechteck auf dem aktuellen Schritt, Präsentationsschritt 1, liegt.
6. Wenn Sie sich erneut eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen lassen, sehen Sie, wenn Sie die rechte Pfeiltaste drücken, dass der Text und das Rechteck gemeinsam eingeblendet werden.

7. Aus einem vorhandenen Schritt können Sie schnell einen neuen Schritt erstellen, indem Sie **SCHRITT DUPLIZIEREN** wählen. Wählen Sie das Rechteck aus und betätigen Sie diese Schaltfläche. Dupliziert wird der gesamte Schritt einschließlich des Textes, der zwar nicht ausgewählt wurde, sich aber zusammen mit dem Rechteck in Schritt 1 befand. Wählen Sie den neuen Text oder das Rechteck aus. Die Statusleiste zeigt Ihnen, dass sich das Objekt in einem neuen Präsentationsschritt befindet. Der neue Schritt wird jetzt zum aktuellen Schritt, Präsentationsschritt 2. Alle jetzt neu erstellten Objekte landen in diesem Schritt.
8. Um ein Objekt in einen anderen Schritt zu verschieben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt. Sie sehen ein Untermenü **PRÄSENTATION** im sich öffnenden Kontextmenü. Dieses Untermenü hat selbst ein Untermenü **ZU SCHRITT VERSCHIEBEN**, in dem alle auf dieser Seite vorhandenen Schritte aufgelistet werden. Wählen Sie einfach den gewünschten Schritt aus. Es gibt auch eine Option **NEUER SCHRITT** in dem Menü, diese hat die gleiche Funktion wie die Schaltfläche **NEUEN SCHRITT ERZEUGEN**, die weiter oben benutzt wurde.
9. Sie können den Effekt, der in jedem Schritt verwendet wird, ganz einfach ändern. Wählen Sie eins der gerade hinzugefügten Rechtecke aus und klicken Sie auf die letzte Schaltfläche der Präsentations-Werkzeugleiste, **SCHRITT-ÜBERGANGSEFFEKT**. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie statt des Standard-Übergangs „Einblenden" einen anderen Übergangseffekt auswählen können. Wählen Sie **VON RECHTS HEREINGLEITEN**. Wenn Sie sich nun erneut eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen lassen und die rechte Pfeiltaste drücken, werden der Text und das Rechteck von rechts hereingleiten.
10. Wenn Sie möchten, dass ein Objekt permanent sichtbar und kein Bestandteil eines Schritts ist, wählen Sie es aus und wählen Sie in der Präsentations-Werkzeugleiste die Schaltfläche **IN HINTERGRUND VERSCHIEBEN**. Dadurch wird das Objekt zurück auf die MouseOff-Ebene verschoben. Versuchen Sie dies an einem der Objekte, die Sie in einen Schritt eingefügt haben.
11. Die **DESIGN-GALERIE** enthält unter **PRÄSENTATIONEN** > **PRÄSENTATIONS-BESTANDTEILE** einige nützliche Komponenten für Präsentationen. Ziehen Sie einfach eine Komponente per Drag & Drop auf Ihre Seite. Sie wird jeweils in den aktuellen Schritt eingefügt. Wenn Sie dies nicht wollen, können Sie ihn über das Untermenü „Präsentation" im Kontextmenü in einen anderen Schritt bzw. in die Hintergrund-Ebene (MouseOff) verschieben. (Beachten Sie, dass die Bestandteile **ÜBERSCHRIFT** und **ÜBERGANGS-STEUERELEMENTE** immer zur Hintergrund-/MouseOff-Ebene hinzugefügt werden.)
12. Denken Sie daran: Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigt alle Präsentationsschritte einer Seite, da jeder Präsentationsschritt eine eigene Ebene ist. Und nur der aktuelle Schritt und alle vorherigen (tieferen) Schritte werden auf dem Arbeitsbereich angezeigt.

Bestehende Website/Web-Dokument in eine Präsentation umwandeln.

Klicken Sie im Website-Dokument mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE**, um den Webeigenschaften-Dialog anzuzeigen.

Klicken Sie im Reiter **WEBSITE** das Kästchen **PRÄSENTATIONSWEBSITE** an, um eine bestehende Website in eine Präsentation umzuwandeln.



Im Reiter oben wird jetzt das Symbol für Präsentationen angezeigt.

Anmerkung: Ebenen im Dokument werden nicht automatisch in Präsentationsschritte umgewandelt, wenn eine Website in eine Präsentation umgewandelt wird. Sie müssen jede Ebene manuell in einen Präsentationsschritt umwandeln - siehe „Ebene in einen Schritt umwandeln". Wenn Sie jedoch eine Präsentation in eine Website umwandeln, werden die Schritte in Ebenen umgewandelt und in „Schritt 1" usw. umbenannt.

Präsentationsschritte verwalten

Sie können Präsentationsschritte in der Regel verwalten, indem Sie

- mit der rechten Maustaste auf ein Objekt eines Schrittes klicken, **PRÄSENTATION** wählen und dann die gewünschte Option aus dem Untermenü auswählen.
- die Schaltflächen der Präsentations-Werkzeugleiste (siehe Seite 536) (wie auf Seite 1 beschrieben) benutzen.
- die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** benutzen.

Inhalt eines Schrittes anzeigen

Manchmal möchte man genau sehen, welche Objekte innerhalb eines Schrittes vorhanden sind. Sie können entweder über die Präsentations-Werkzeugleiste einen bestimmten Schritt auswählen oder die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** verwenden.

Im Auswahlmenü finden Sie der Einfachheit halber nur die Präsentationsschritte und die Hintergrund-/MouseOff-Ebene. Um eine andere Ebene auszuwählen (MouseOver, Seitenhintergrund, Arbeitsbereichshintergrund), wählen Sie diese in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus. Sie wird dann im Auswahlmenü als aktuelle Ebene angezeigt.

Wenn Sie einen Schritt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** anklicken, werden alle Schritte über dem gewählten Schritt versteckt und nur die Schritte unter dem gewählten Schritt angezeigt. So sehen Sie leichter die genaue Stelle des Schritts innerhalb der Präsentation. Gleiches gilt, wenn Sie den Schritt über das Auswahlmenü wählen. Einzelne Schritte können über das Augensymbol weiterhin zu-/abgeschaltet werden.

Zusätzlich können Sie auf das S- (Solo-) Symbol neben einem Schritt klicken, um nur diesen Schritt anzuzeigen. Erneutes Klicken des Symbols kehrt zur normalen Anzeige zurück.

Hinweis: Die Hintergrundebene im Auswahlmenü ist die MouseOff-Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.

Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben

Sie können Objekte auf drei Arten von einem Schritt in einen anderen bewegen:

- Klicken Sie rechts auf das Objekt/die Objekte und wählen Sie **PRÄSENTATION > ZU SCHRITT VERSCHIEBEN** und wählen Sie dann die Schrittnummer, auf die Sie die Objekte verschieben wollen oder **HINTERGRUND**, wenn Sie die Objekte auf die MouseOff-Ebene verschieben wollen oder **NEUER SCHRITT** um sie auf einen ganz neuen Schritt zu verschieben..
- In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie Objekte von einem Schritt in einen anderen ziehen, oder Sie klicken rechts auf ein Objekt und wählen **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.
- Sie können auch Ausschneiden und Einfügen verwenden, um Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben. Schneiden Sie das Objekt aus (Strg+X), machen Sie den Schritt, in den Sie es verschieben wollen, zum aktuellen Schritt und wählen Sie Einfügen (Strg+V) bzw. An Position einfügen (Strg+Umschalt+V).

Schrittreihenfolge ändern

Die Reihenfolge, in der die Schritte sichtbar werden, entspricht der Reihenfolge, wie die Schritte in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** angeordnet sind und wird durch die Schrittnummer gekennzeichnet. Sie können die Schritte mit Drag & Drop in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** in die richtige Reihenfolge bringen.

Objekte aus einem Schritt löschen

Klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen Sie **AUSSCHNEIDEN** oder **LÖSCHEN** oder klicken Sie rechts in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** aufs Objekt und wählen Sie **LÖSCHEN** oder klicken Sie auf das Objekt und dann auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche in der Standard-Werkzeugleiste.

Wenn Sie ein Objekt löschen und es war das einzige Objekt in diesem Schritt, löscht Designer Pro automatisch den leeren Schritt, **aber erst nach dem Speichern oder einer Vorschau**. Dies ermöglicht es, wieder neue Objekte in diesen Schritt einzufügen, ohne die bestehende Schritt-Reihenfolge zu zerstören.

Nach dem **Speichern** oder einer **Vorschau** werden leere Schritte gelöscht und die verbleibenden Schritte entsprechend neu nummeriert.

Einen Schritt löschen



Wählen Sie ein Objekt in einem Schritt aus und klicken die Schaltfläche **SCHRITT LÖSCHEN** in der Präsentations-Werkzeugleiste oder klicken Sie rechts und wählen **PRÄSENTATION** > **SCHRITT LÖSCHEN**.

Wahlweise können Sie den Schritt auch in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechtsklicken und **EBENE LÖSCHEN** auswählen.

Neue Seiten zur Präsentation hinzufügen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Xara Designer Pro X Arbeitsbereich und wählen Sie **NEUE SEITE,** um eine neue leere Seite hinzuzufügen oder **DUPLIZIEREN SEITE [NAME],** um eine Kopie der aktuellen Seite hinzuzufügen.

Listen mit Nummerierungen und Aufzählungszeichen erstellen

Wenn Sie Aufzählungen oder nummerierte Listen in eine Präsentation einfügen, wird jeder Punkt in der Liste beim Export Ihrer Präsentation automatisch zu einem separaten Präsentationsschritt. Dadurch wird die Erstellung und Bearbeitung von animierten Listenpunkten viel einfacher. Um neue Listenpunkte einzufügen, drücken Sie am Ende eines vorhandenen Punkts die Eingabetaste. Der Übergangseffekt, der während der Präsentation für jeden Aufzählungspunkt verwendet wird, ist das Set für die Präsentationsebene, auf der sich die Liste befindet (Die Einstellung unterschiedlicher Effekte für verschiedene Punkte in derselben Liste ist nicht möglich).

Um diese Funktion zu deaktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Textbereich, wobei das **Text-Werkzeug** ausgewählt ist. Wählen Sie dann **PRÄSENTATION** > **ABSATZWEISE PRÄSENTATION** aus dem Menü und heben Sie die Auswahl der Option auf. Wenn Sie nun Ihre Präsentation exportieren oder als Vorschau betrachten, ist die Liste nicht mehr in separate Schritte unterteilt.

Um mehr über die Erstellung von Aufzählungen und nummerierten Listen zu erfahren, siehe „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 231).

Seiten aus der Präsentation löschen

Klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **AKTUELLE SEITE LÖSCHEN**. Oder wählen Sie die Seite in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und drücken Sie auf die Löschen-Schaltfläche oder die Entf-Taste, um mehrere Seiten auf einmal zu löschen.

Nächsten/vorherigen Präsentationsschritt verlinken

Sie können Buttons oder Objekte einer Präsentationsseite hinzufügen, die den nächsten Schritt auf der Seite anzeigen. Fügen Sie einfach Ihren Button hinzu und benutzen Sie das Listenfeld **LINK AUF** im Reiter **LINK** (siehe Seite 481) des Dialogs

„Webeigenschaften“, um dem Button/Objekt einen Link zuzuordnen, der den nächsten Präsentationsschritt anzeigt.

Sind alle Schritte der aktuellen Seite angezeigt worden, wechselt die Präsentation bei erneutem Klicken des Links oder Drücken der Taste auf die nächste Seite.

Hinweis: Wenn Sie eine Präsentation in ein Webdokument umwandeln (Option **PRÄSENTATIONSWEBSITE** im Reiter **WEBSITE** des Webeigenschaften-Dialogs), werden alle Links auf den nächsten/vorherigen Präsentationsschritt in Links auf die nächste/vorherige Seite umgewandelt. In Webdokumenten können keine Links auf den nächsten/vorherigen Präsentationsschritt gesetzt werden.

Links zu Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen

Sie können jedem Link auf einem Objekt einen Übergangseffekt zuweisen. Nutzen Sie dazu den Reiter **LINK** des Webeigenschaften-Dialogs. Für Präsentationen gibt es dort die zusätzlichen Optionen nächster/vorheriger (siehe Seite 542) Präsentationsschritt.

Wenn sowohl dem Schritt als auch dem Link, der zu diesem Schritt führt, ein Übergangseffekt zugeordnet wurde, hat der Effekt des Links den Vorrang. Das trifft auch zu, wenn die nächste Seite der Präsentation aufgerufen wird: Wenn sowohl der Seite als auch dem auf diese Seite führenden Link ein Übergangseffekt zugeordnet wurde, hat der Effekt des Links den Vorrang.

Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen

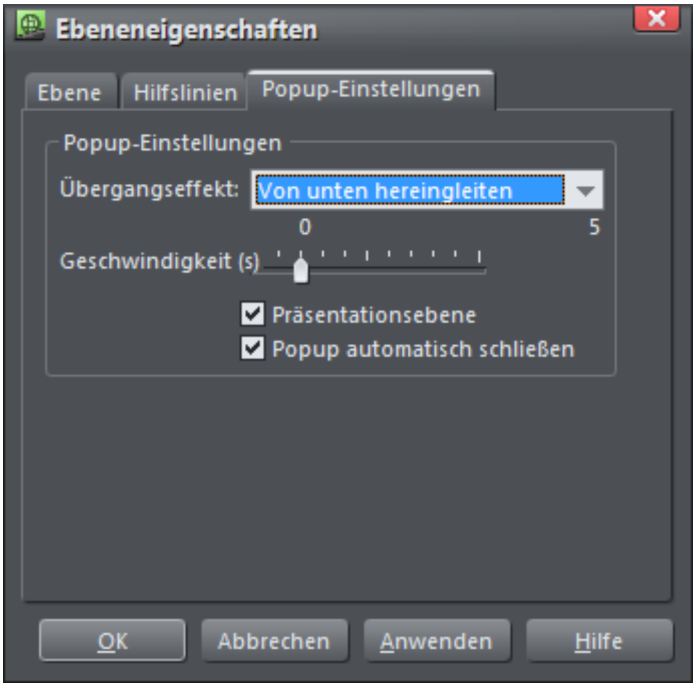
Wenn Sie einen Präsentationsschritt anlegen, wird automatisch der Übergangstyp „Einblenden” zugewiesen.

Um den Übergangstyp zu ändern:



Öffnen Sie den Reiter Web-Übergang im Ebeneneigenschaften-Dialog, entweder über die Schaltfläche Übergangseffekte auf der Präsentations-Werkzeugleiste oder per Rechtsklick auf ein Objekt im Präsentationsschritt und der Auswahl **PRÄSENTATION** > **ÜBERGANG.** oder klicken Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechts und wählen **EBENENEIGENSCHAFTEN**.

Wählen Sie einen Effekt aus der Drop-Down-Liste **ÜBERGANGSEFFEKT** aus und stellen Sie mit dem Schieberegler die **GESCHWINDIGKEIT** des Effekts ein (0-5 Sekunden) und klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.



Neu erstellte Schritte erhalten voreingestellt den Übergangseffekt des letzten Schrittes. Das heißt, wenn Sie in der gesamten Präsentation den gleichen Übergangs benutzen wollen, müssen Sie ihn nur ein Mal beim ersten Schritt einstellen, alle weiteren Schritte benutzen ihn dann automatisch.

Präsentationsseiten Übergangseffekte zuordnen

Jede Präsentationsseite kann ihren eigenen Übergang haben. Um der aktuellen Seite einen Übergang hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie den Reiter **SEITE (SIEHE SEITE 489)** des **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE**-Dialogs.

Wählen Sie anschließend eine Übergangsart aus der **ÜBERGANGSEFFEKT**-Liste aus und stellen Sie den Regler **GESCHWINDIGKEIT** auf einen Übergang zwischen 0 und 5 Sekunden ein.

Auf der fertigen Website wird nun beim Ansteuern der Seite der animierte Übergang angezeigt.

Seitenübergänge können auch für mehrere Seiten auf einmal eingestellt werden. Markieren Sie dazu die gewünschten Seiten in der Seiten- & Ebenen-Galerie (Mehrfachauswahl mit gehaltener Umschalt- oder Strg-Taste) und ändern Sie wie oben beschrieben den Übergang im Reiter „Seite“.

Hinweis: Seitenübergänge funktionieren nur bei Websites mit Seiteneffekten. Präsentationen sind standardmäßig mit Seiteneffekten ausgestattet, so dass für diese nicht extra der Reiter **WEBSITE** geöffnet werden muss.

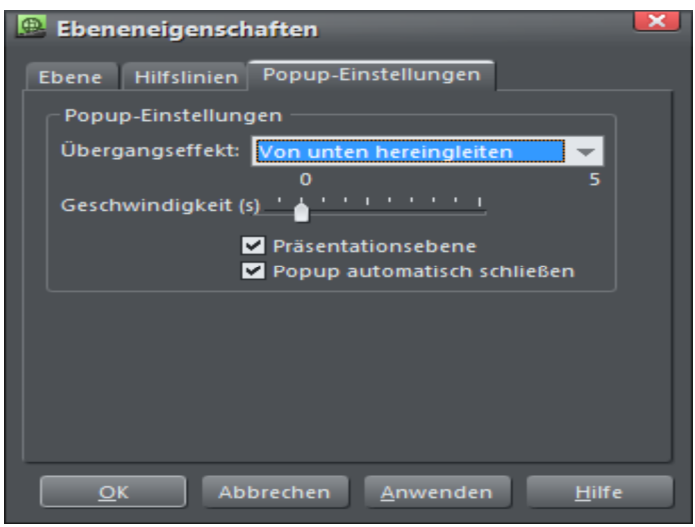
Erweiterte Präsentations-Informationen

Popup-Ebenen und Präsentations-Ebenen

Präsentationsebenen sind ganz normale Ebenen, bei denen zusätzlich die Präsentations-Option im Ebeneneigenschaften-Dialog gesetzt ist. Wird diese Option aktiviert, wird der Name der Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** durch den Namen „Präsentationsschritt N" ersetzt, wobei N die Nummer des Schrittes darstellt.

Sie können Popup-Ebenen und Präsentationsebenen in einer Präsentation zusammen verwenden, aber dabei lassen sich natürlich nur die Präsentationsebenen mit den Pfeiltasten steuern.

Sowohl Ebenen als auch Präsentationsschritte zu verwenden ist nützlich, wenn Sie auch in den Präsentationen Popup-Ebenen verwenden wollen. Mit dem Kästchen **PRÄSENTATIONSEBENE**im Reiter Web-Übergang des Dialogs Ebeneneigenschaften (siehe Seite 203) können Sie Ebenen in Schritte umwandeln und umgekehrt.

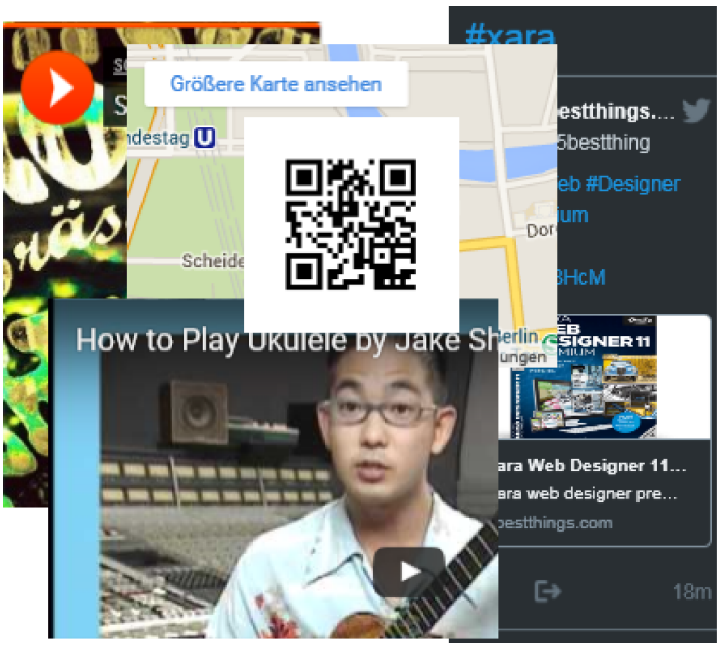


Wenn Sie einen neuen Schritt anlegen, ist diese Option automatisch angeschaltet.

Wenn Sie sie abschalten, wird der Schritt in eine normale Ebene umgewandelt und der Schritt aus der Präsentation entfernt, die Inhalte und auch die Übergangseffekte dieser Ebene bleiben jedoch erhalten. Die umgewandelte Ebene wird jetzt jedoch nicht mehr durch Tasten oder die Verlinkungen zum nächsten/vorherigen Präsentationsschritt gesteuert.

Website-Widgets

Dieses Kapitel erklärt, wie Sie dynamische Inhalte wie Videos, Animationen, Formulare oder andere Gadgets zu Ihrer Website hinzufügen. Wir bezeichnen diese mit dem allgemeinen Ausdruck „Website-Widgets" oder kurz „Widgets".



Widgets und Platzhalter

In Xara Designer Pro X ist ein Widget jedes Objekt, das Sie auf die Seite stellen können, das in irgendeiner Form dynamische Inhalte anzeigt und auch interaktiv sein kann. Diese Inhalte können von externen Websites kommen (z. B. ein Newsfeed-Widget) oder zusammen mit der Website veröffentlicht werden (z. B. ein Fotoshow-Widget, das eine Reihe von Fotos nacheinander durchlaufen lässt). Xara Designer Pro X zeigt auf der Seite nur ein statisches „Platzhalter-Objekt", welches Größe und Position des Widgets auf der fertigen Webseite kennzeichnet. Diesem Platzhalter ist entsprechender HTML-Code und verschiedene Dateien zugeordnet (Flash, Javascript u. ä.). Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Objekt durch den richtigen Code für das Widget ersetzt, so dass das Widget auf der Seite funktioniert.

Der Platzhalter ist normalerweise ein Bild, das das Widgets in statischem Zustand zeigt, kann aber auch nur ein einfaches Rechteck oder ein beliebiges anderes Objekt sein. Der Platzhalter sollte dieselben Abmessungen haben wie das Widget, damit Sie es im Hinblick auf die anderen Seitenelemente richtig platzieren können. Die Platzhalter-Bilder werden normalerweise von Xara Designer Pro X automatisch erzeugt.

Widget-Arten

Es gibt drei Arten von Widgets, die in Xara Designer Pro X unterschiedlich angepasst und konfiguriert werden. Hier folgt eine Kurzbeschreibung, mehr Details zu den einzelnen Arten gibt es weiter unten in diesem Kapitel. Alle drei Arten haben gemeinsam, dass sie per Doppelklick auf das Platzhalterbild konfiguriert werden.

Widgets mit Webkonfiguration

Wenn Sie dieses Widget konfigurieren, öffnet sich ein Browserfenster mit der Website, die dieses Widget bereitstellt und in dem Sie das Widget konfigurieren können. Zum Beispiel können Sie bei einem Kartenwidget, das durch eine Kartenwebsite bereitgestellt wird, typischerweise die geographische Lage und die Abmessungen der Karte angeben. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die Schaltfläche **EINFÜGEN** am unteren Rand des Browserfensters. Diese Widgets fügen Sie üblicherweise über die **DESIGN-GALERIE** ein.

Widgets mit lokaler Konfiguration

Diese Widgets werden in Designer Pro selbst bearbeitet, typischerweise in einem separaten, mehrseitigen Dokument, in dem der gesamte Inhalt des Widgets zur Bearbeitung bereit steht. Zum Beispiel, bei einem Fotoshow-Widget, welches 10 Fotos nacheinander anzeigt, sind diese 10 Fotos in einem mehrseitigen Dokument vorhanden, in dem Sie bearbeitet werden können. Auch diese Widgets werden über die **DESIGN-GALERIE** eingefügt.

Widgets mit manueller Konfiguration

Diese Widgets werden manuell eingefügt, entweder indem Sie direkt den HTML-Code in Xara Designer Pro X über die Zwischenablage einfügen oder den Code über den Reiter Platzhalter des Webeigenschaften-Dialogs eingeben. Oder er wird erzeugt, indem Sie Video- oder Animationsdateien in Designer Pro importieren. Sie können diesen Code nur im Reiter **PLATZHALTER** ändern

Widgets aus der Design-Galerie

Viele der Elemente unter dem Ordner „Seitenelemente & Widgets“ in der Design-Galerie sind Widgets (wie auch die Titel andeuten).

Um ein Widget einzufügen, ziehen Sie es einfach aus der Galerie auf Ihre Seite. Was als nächstes geschieht, hängt vom Widgettyp ab. Wenn es ein im Web bearbeitbares Widget ist, öffnet sich ein Browserfenster, in dem Sie das Widget auf der Website des Widget-Anbieters konfigurieren können. Wenn es ein Widget ist, das sich lokal bearbeiten lässt, erscheint ein Platzhalter-Bild auf Ihrer Seite. Wenn Sie auf den Platzhalter doppelklicken, wird ein neues Dokument in Designer Pro geöffnet, in dem Sie das Widget anpassen können.

Im Web bearbeitbare Widgets

Wenn Sie eins dieser Widgets aus der **DESIGN-GALERIE** auf Ihre Seite ziehen, wird ein Fenster geöffnet, das eigentlich ein in Designer Pro laufender Internet Explorer ist, genauso wie bei der Webseiten- oder Website-Vorschau. Dieses Widget-Fenster hat jedoch noch ein paar Schaltflächen am unteren Rand, dazu später mehr.



Beispielfenster zum Einfügen eines Widgets, in diesem Fall das Twitter-Widget.

Das Browserfenster öffnet sich mit der Website des Widget-Anbieters. Hier finden Sie gegebenenfalls mehr Informationen über das Widget, können Daten angeben, die das Widget zum Funktionieren benötigt und können in den meisten Fällen sein Äußeres anpassen. Üblicherweise zeigt die Webseite auch eine Vorschau des fertigen Widgets inklusive aller Ihrer Anpassungen.

Einfügen

HILFE am unteren Rand des Fensters gibt Hinweise speziell für diese Widget-Seite. Bei den meisten Widgets müssen Sie an den Punkt gelangen, wo Ihnen die Website HTML-Code anbietet, den Sie auf Ihrer Seite einfügen müssen. Sobald dieser angezeigt wird, können Sie unten auf „Einfügen" klicken. Xara Designer Pro X findet den HTML-Code und fügt ihn auf Ihrer Seite ein.

Bei einigen Widgets schafft es Xara Designer Pro X nicht, den HTML-Code selbst aufzufinden, in diesem Fall kopieren Sie den Code manuell. Wählen Sie den Code im Browserfenster aus und drücken Sie Strg + C. Viele Widgets bieten dafür auch eine eigene Schaltfläche an. Nachdem der Code kopiert wurde, klicken Sie auf **EINFÜGEN**.

Vorhandene Widgets bearbeiten

Sie können jederzeit auf den Widget-Platzhalter auf Ihrer Designer Pro-Seite doppelklicken (oder mit der rechten Maustaste klicken und **WIDGET BEARBEITEN** wählen), um zur Website des Widget-Anbieters zurückzukehren, so dass Sie das Widget einfach ändern oder ersetzen können.

Widget-Anbieter, die eine Anmeldung erfordern, behalten normalerweise eine Kopie von jedem Widget, das Sie erstellt haben. Das heißt, Sie loggen sich zum Einfügen des Widgets beim Anbieter ein und finden dann schnell Ihr bereits erstelltes Widget, können es entsprechend bearbeiten und erneut einfügen. Bereits erstellte Widgets werden genauso eingefügt wie neue - Klicken Sie einfach auf **EINFÜGEN**, wenn HTML-Code angeboten wird bzw. kopieren Sie den Code für das Widget in die Zwischenablage und klicken Sie dann auf **EINFÜGEN**.

Automatische Platzhaltererstellung

Nach dem erfolgreichen Einfügen des Widget-Code errechnet Xara Designer Pro X ein Platzhalter-Bild, dieses taucht nach ein paar Sekunden auf Ihrer Seite auf. Bei den meisten Widgets hat es genau die Abmessungen des Widgets. Positionieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** frei auf der Seite.

Mit der Webseiten-Vorschau können Sie nun Ihr Widget in Aktion erleben.

Widget-Websites mit Anmeldung

Manche Widgets erfordern es, dass Sie auf der Seite des Anbieters ein Konto eröffnen. Die meisten sind gratis, aber einige bieten weitergehende Premium-Dienste an. Beachten Sie dazu die Informationen des jeweiligen Anbieters.

Lokal bearbeitbare Widgets

Bei einigen Widgets, die Sie aus der **DESIGN-GALERIE** auf Ihre Seite ziehen, wird nicht wie bei den im Web bearbeitbaren Widgets oben beschrieben ein Browserfenster geöffnet. Diese sind lokal bearbeitbare Widgets, die sich direkt in Designer Pro in einem separaten Dokumentfenster bearbeiten lassen.

Bearbeitung

Nachdem Sie ein solches Widget auf Ihre Seite gezogen haben, können Sie zur Bearbeitung darauf doppelklicken. Ein neues Dokumentfenster wird in Designer Pro geöffnet (dieses wird „Bearbeitungsdokument" des Widgets genannt). Was in diesem Dokumentfenster gezeigt wird, hängt vom spezifischen Widget ab, aber in der Regel ist ein mehrseitiges Dokument zu sehen, mit dem Sie den gesamten Inhalt für das Widget einfach bearbeiten und anpassen können.

Üblicherweise werden am Rand oder oberhalb der ersten Seite einige Anweisungen zu den im Dokument bearbeitbaren Aspekten des Widgets und zu anderen

Informationen über das Widget angezeigt. In den meisten Fällen können Sie zwar den Text mit dem **TEXT-WERKZEUG** bearbeiten, aber in der Regel kann die Schriftart oder das Format des Texts nicht geändert werden. Sie können Fotos ersetzen, indem Sie aus dem Windows Explorer neue Fotodateien auf die Bilder ziehen, so wie Sie Fotos in normalen Dokumenten ersetzen. Sie können die Fotos mit dem **FOTO-WERKZEUG** bearbeiten und mit dem **FÜLL-WERKZEUG** anpassen etc.

Schauen Sie sich jede Seite der Reihe nach an und passen Sie den Text und die Fotos an. Einige Objekte können gesperrt sein (Klick darauf bewirkt nichts), so dass Sie diesen Aspekt des Widgets nicht bearbeiten können oder vielleicht wird er durch die Änderung von entsperrten Objekten auf einer anderen Seite geändert. Alle gesperrten Objekte sind als visuelle Unterstützung vorhanden, um den Kontext der entsperrten bearbeitbaren Teile eines Designs zu verdeutlichen.

Weitere Inhalte hinzufügen

Bei einigen Widgets werden Sie dem Widget weitere Inhalte hinzufügen können, indem Sie die angezeigten Seiten duplizieren (Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **AKTUELLE SEITE DUPLIZIEREN**). Mit einem Fotoshow-Widget können Sie auf diese Weise mehr Fotos hinzufügen. Nachdem Sie eine Seite dupliziert haben, ändern Sie bei Bedarf die Fotos oder den Text. An den Anweisungen im Widget werden Sie erkennen, ob Sie auf diese Weise Seiten duplizieren können, um Inhalte hinzuzufügen.

Bei Änderungen, die laut Anweisungen nicht vorgenommen werden sollten, werden diese in der Regel ignoriert. Allerdings kann es sein, dass das Widget dann nicht mehr richtig funktioniert, so dass Sie nur die Aspekte eines Designs ändern sollten, die laut Anweisungen geändert werden können.

Bei einigen Widgets können Sie klickbare Links hinzufügen. Sie können dies an den Anweisungen in jedem Widget erkennen. Ändern Sie diese Links nach Belieben, so wie Sie die Links in einem normalen Website-Dokument ändern würden.

Größenänderung

Bei einigen lokal bearbeitbaren Widgets kann die Größe verändert werden. Wählen Sie den Widget-Platzhalter in Ihrem Website-Dokument aus und ziehen Sie an einem der Eckanfasser, um die Größe zu verändern. Wenn das Widget eine Größenanpassung nicht zulässt, wird sich die Größe nicht ändern, wenn Sie an einem Eckanfasser ziehen. Nach einer Größenänderung wird das Programm in der Regel das Platzhalter-Bild erneut erstellen, so dass Sie sehen können, wie das Widget in seiner neuen Größe aussehen wird.

Änderungen speichern

Nachdem Sie die Größe angepasst haben, werden Sie beim Schließen des Dokuments gefragt, ob Sie die vorgenommenen Änderungen in Ihrem Website-Dokument speichern möchten. Alternativ können Sie auch „Strg + S“ drücken, um die

Änderungen zu speichern und das Bearbeitungsdokument zu schließen, wobei Sie in Ihr Website-Dokument zurückkehren.

Das Widget-Platzhalter-Bild sollte aktualisiert werden. Mit der Webseiten-Vorschau können Sie nun die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen auf das Widget in Aktion erleben.

Filme und Animationen hinzufügen

Xara Designer Pro X bietet direkte Unterstützung für einige Dateitypen. Diese Dateitypen können Sie einfach aus dem Windows-Explorer auf Ihre Seite ziehen oder **DATEI** > **IMPORTIEREN** benutzen.

Beim Import wird der Dateityp erkannt, ein entsprechendes Platzhalter-Bild oder ein Link erzeugt und die Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert. Das Hilfsverzeichnis ist ein Ordner, der neben der Designdatei liegt und automatisch angelegt wird. Wenn das Dokument „mysite.web" heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files". Der Inhalt dieses Ordners wird zusammen mit allen anderen Dateien, die die Website ausmachen, exportiert und publiziert.

MP4 und FLV Videodateien

Wenn Sie eine MP4- oder FLV-Datei importieren, untersucht Xara Designer Pro X die Datei und erkennt so das Bildseitenverhältnis und andere Eigenschaften des Videos. Sie werden gefragt, ob das Video automatisch gestartet werden soll oder nicht, sobald die Seite mit diesem Video geladen ist (Autostart). Dann werden die Videodatei sowie einige andere Dateien für einen Flash-Videoplayer in das Hilfsverzeichnis kopiert. Ein Platzhalter-Bild mit stilisiertem Mediaplayer wird auf der Seite eingefügt.

Positionieren Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** den Platzhalter und ändern Sie dessen Größe. Öffnen Sie dann die Vorschau. Klicken Sie am Videoplayer auf abspielen, um das Video zu starten (Flash muss installiert sein). Das war es schon! Der Videoplayer enthält einfache Steuerelemente für die Lautstärke, Starten und Stoppen des Videos und zum Springen innerhalb des Videos.

Sie können auch Widgets aus der **DESIGN-GALERIE** verwenden, um Ihre Videos zu präsentieren. So haben Sie weitere Möglichkeiten zur Steuerung der Präsentation. Siehe **SEITENELEMENTE & WIDGETS** > **AUDIO / VIDEO**.

Flash-Dateien

Um Flash-Animationen in Ihre Seite einzubetten, importieren Sie eine Flash-Datei (*.swf). Eine Kopie der Flash-Datei wird in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert, damit es zusammen mit Ihrer Website exportiert und publiziert wird. Außerdem wird ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt.

Flash-Animationen lassen sich skalieren, benutzen Sie einfach das **AUSWAHL-WERKZEUG**, um den Platzhalter auf die benötigte Größe zu skalieren und die Animation auf der Seite zu verschieben.

Wenn Sie die Vorschau einschalten, sehen Sie eine funktionierende Flash-Animation auf der Seite. Flash muss natürlich installiert sein.

MP3-Dateien

Importieren Sie eine MP3-Datei, um Ihrer Website Ton hinzuzufügen. Sie werden gefragt, ob das Abspielen beim Öffnen der Seite automatisch starten soll oder ob die Wiedergabe am Player gestartet werden muss.

Wie bei den anderen Dateiformaten wird auch hier ein Platzhalter-Bild auf der Seite erzeugt, das den Player darstellt, die MP3-Datei und alle anderen Dateien, die der Player zum Funktionieren benötigt, werden in das Hilfsverzeichnis Ihres Dokuments kopiert und zur exportierten Website hinzugefügt. Benutzen Sie die Webseitenvorschau, um den Player in Aktion zu erleben.

Der Player ist einfach und unauffällig gestaltet. Sie können das Abspielen starten und stoppen, durch Klick auf der Zeitleiste an eine beliebige Stelle im Stück springen, mit dem Lautstärkeregler die Lautstärke einstellen und die Ausgabe stumm schalten (Klick auf das Lautsprecher-Symbol).

Technischer Hinweis: Der Player benutzt native HTML5-Fähigkeiten des Browsers, um die Audiodatei abzuspielen, falls der Browser dies und auch das MP3-Format unterstützt. Andernfalls wird Flash benutzt. Das heißt, der Player funktioniert in allen wichtigen Browsern, ältere Browser unterstützen nämlich kein HTML5 und auch einige moderne Browser unterstützen MP3 nicht direkt.

Animierte GIFs

Animierte GIFs werden genau wie Flash-Dateien hinzugefügt. Importieren Sie die GIF-Datei oder ziehen Sie sie auf die Seite. Sie wird ins Hilfsverzeichnis kopiert, es wird ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Mit dem Auswahl-Werkzeug verschieben Sie den Platzhalter an die richtig Stelle und passen die Größe an.

PDF-Dateien

PDF-Dateien lassen sich auf zwei verschieden Weisen in das Webdesign integrieren. Entweder per Import, so dass der Inhalt der PDF-Datei auf der Seite eingefügt wird (wie bei Foto-Dateien). Oder Sie verlinken auf eine Kopie der Datei auf der Website, die zusammen mit der Website veröffentlicht wird. Wenn Sie also eine PDF-Datei importieren, werden Ihnen diese beiden Optionen angeboten.

Wenn Sie **LINK HINZUFÜGEN** wählen, wird eine Kopie der PDF-Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert und zusammen mit Ihrer Website exportiert und veröffentlicht. Ein Link wird auf der Seite hinzugefügt, der auf der Seite so aussieht:



Wird der Link auf der exportierten Seite angeklickt, wird normalerweise das PDF geöffnet, aber das genaue Verhalten hängt von den konkreten Browsereinstellungen ab.

Word und andere Dateien

Über den **LINK**-Reiter des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs können Sie Word-Dokumente und andere Dateien verlinken. Wählen Sie **LINK AUF DATEI** und suchen Sie die Datei. Beim Veröffentlichen der Website wird das Dokument ebenfalls veröffentlicht. Ein Klick auf den Link in der veröffentlichten Seite führt dann im Normalfall zum Download der Datei.

Widgets von anderen Widget-Seiten

Es gibt unzählige Websites, die Widgets anbieten und die Design-Galerie bietet nur eine kleine Auswahl davon. So ziemlich alle Widgets werden in der Form von HTML-Codeabschnitten angeboten. Der Widget-Anbieter liefert normalerweise eine einfache Anleitung, wie der Code in die Webseite eingebaut wird, mit Xara Designer Pro X ist es aber noch viel einfacher.

Kopieren Sie den Code des Widget-Anbieters in die Zwischenablage, so wie Sie Text in einer Textverarbeitung kopieren. Manchmal gibt es sogar eine separate Kopieren-Schaltfläche auf der Website dafür, die Ihnen das abnimmt.

Wechseln Sie dann in Xara Designer Pro X ins Auswahl-Werkzeug und führen ein normales „Einfügen" (Strg + V) durch. Xara Designer Pro X erkennt den HTML-Code als solchen und beginnt sofort, ein Platzhalter-Bild zu erzeugen, als ob ein Widget aus der Design-Galerie benutzt worden wäre. Der Platzhalter erscheint auf der Seite, üblicherweise in der passenden Größe für dieses Widget. Mit der Webseiten-Vorschau können Sie nun Ihr Widget in Aktion erleben.

Anmerkung: Ist gerade das Text-Werkzeug eingestellt, wenn Sie den Code einfügen, wird der Code als Text eingefügt, anstatt einen Platzhalter zu erzeugen. Wurde der Inhalt der Zwischenablage einmal als Text eingefügt, so wird er auch weiterhin als Text eingefügt, auch wenn Sie jetzt zum Auswahl-Werkzeug wechseln und den Code noch mal einfügen. In dieser Situation kehren Sie noch einmal zur Widget-Website zurück, kopieren den Code noch mal und fügen ihn noch mal ein, diesmal mit aktivem Auswahl-Werkzeug.

Widgets skalieren

Sie können die Platzhalter-Bilder für Flash, MP4/FLV-Videos und animierte GIFs skalieren und damit deren Größe auf der exportierten Seite anpassen, da sich diese Inhalte skalieren lassen. Bei den meisten lokal bearbeitbaren Widgets lässt sich auch die Größe verändern, bei einigen nicht. In diesem Fall ist es nicht möglich, an einem Skalierungsanfasser des Platzhalter-Bildes zu ziehen.

Einige im Web bearbeitbare Widgets lassen eine Größenanpassung zu, selbst wenn der Widget-Inhalt nicht skaliert wird. Bei diesen Widgets bestimmt die Größe des Platzhalterobjekts eher die Grenzen des Bereichs, in dem das Widget dargestellt wird. Wenn Sie also den Platzhalter zu klein für das Widget machen, wird er auf der Webseite beschnitten dargestellt. Das Platzhalter-Bild wird nach jeder Skalierung neu gezeichnet und stellt so auch jeden resultierenden Beschnitt dar, wie in diesem Beispiel zu sehen ist.



Platzhalter in Standardgröße



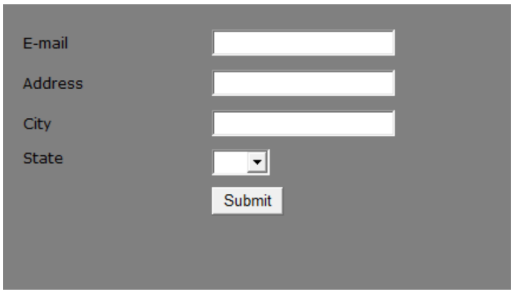
Verkleinerter Platzhalter

Hier sehen Sie den PayPal-Button „Buy Now“, mit dessen Hilfe Sie über Ihre Website Waren anbieten und verkaufen können. Dies ist eins der in der **DESIGN-GALERIE** verfügbaren Widgets.

Genauso erzeugt das Vergrößern des Platzhalters für solche Widgets einen Leerraum um das Widget herum, auf der Webseite und um das Platzhalter-Bild. Bei diesen Widgets, die sich nicht skalieren lassen, ist es am besten, bei der Standardgröße zu bleiben.

Einige Widgets können durch das Skalieren des Platzhalters aber auch verbessert werden, auch wenn das Widget selbst nicht skalierbar ist. Manche Widgets enthalten falsche Größenangaben und erscheinen auf der Seite viel größer, als notwendig wäre, wobei unnötige leere Bereiche auf der Seite entstehen. Sie können mit den Platzhaltern solcher Widgets ruhig etwas herumexperimentieren und die Widgets dadurch kleiner machen, ohne wichtige Bestandteile des Widgets zu verlieren.

Dieses Formular-Widget zum Beispiel wird viel zu breit und zu hoch eingefügt und so rechts und unten sehr viel Platz verschwendet. Wird es verkleinert, wird die Größe des eigentlichen Formulars nicht verändert, aber es wird an den Rändern beschnitten. Das Ergebnis ist ein viel hübscherer Formular-Platzhalter, der viel weniger Platz auf der Seite beansprucht.



Platzhalter in Standardgröße



Platzhalter schmaler und kürzer

Automatische Platzhaltererstellung abschalten

Der Platzhalter wird jedes Mal aktualisiert, wenn Sie ihn skalieren oder den damit verbundenen Code ändern. Manchmal ist es besser, diese Automatik abzustellen. Sie können das tun, indem Sie das Häkchen unten im Reiter **PLATZHALTER** des Dialogs **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN** entfernen.

HTML-Platzhalter manuell hinzufügen

Wenn Sie nicht wollen, dass Xara Designer Pro X das Platzhalter-BIld automatisch erstellt, können Sie auch selbst ein solches einrichten. Erstellen Sie zunächst ein Platzhalter-Objekt (ein Rechteck in der entsprechenden Größe oder ein importiertes Foto, welches das Widget auf der Seite repräsentieren soll). Wählen Sie das Objekt aus und öffnen Sie den Reiter **PLATZHALTER** unter **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN**.



Sie können auch auf die Schaltfläche Platzhalter im Ausklappmenü „Webeigenschaften“ auf der oberen Werkzeugleiste anklicken.

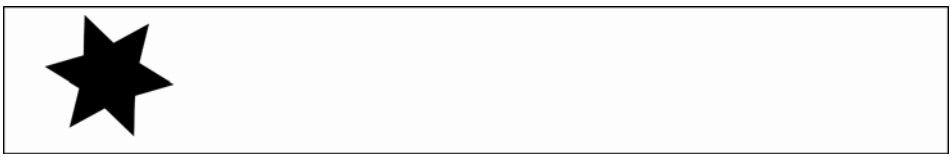
In diesem Dialog können Sie das ausgewählte Objekt wahlweise mit einer Flash- oder anderen Datei oder mit HTML-Code verknüpfen, den Sie über diesen Dialog in den Header oder Body der Webseite einfügen. Für Einzelheiten, siehe Abschnitt zum **REITER PLATZHALTER** im Kapitel „Webeigenschaften-Dialog“ (siehe Seite 499).

Sie sollten normalerweise die Option **PLATZHALTER-BILD AUTOMATISCH NEU ERSTELLEN** deaktivieren, wenn Sie Ihr eigenes Platzhalter-Bild behalten wollen. Wird diese Funktion aktiviert, wird Ihr Platzhalter durch ein Bild ersetzt, welches aus dem Code oder der angegebenen Datei stammt.

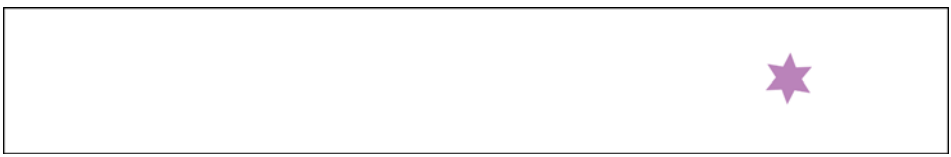
Animationen

Einführung

Xara Designer Pro X verfolgt einen traditionellen Ansatz zur Animation. Sie erstellen Keyframes (oder „Schnappschüsse“) Ihrer Animation und Xara Designer Pro X erstellt automatisch alle Zwischenbilder für Sie, ein Prozess, der „tweening” genannt wird.



Beispiel eines Start-Frames



Beim nächsten Keyframe wurde die Sternform verschoben, gedreht, verkleinert und mit einer anderen Farbe eingefärbt.



Xara Designer Pro X erstellt eine gleichmäßig ablaufende Flash-Animationsdatei, wobei die Zwischensequenzen automatisch erstellt werden. Dieser Prozess wird als „Tweening“ bezeichnet.

Möglichkeiten und Grenzen von Flash

Das Flash-Format unterstützt einige Funktionen von Xara Designer Pro X nicht, z. B. komplexe abgestufte Transparenzen, Randunschärfe, Kanten sowie die meisten Farb-Fülltypen.

Es unterstützt jedoch viele Effekte, u. a. die einfache Transparenz. Wenn Sie z. B. einen Stern im oben abgebildeten zweiten Frame auf 100 % Transparenz einstellen, erhalten Sie eine Animation, bei der der Stern sich bewegt, die Größe reduziert wird und dieser dann ausgeblendet wird.



Abb.: Dasselbe Beispiel, jedoch mit Zwischenframes und ebenfalls bei Einsatz einer Transparenz.

Wie Xara Designer Pro X basiert Flash auf Vektorgrafiken, was bedeutet, dass Sie Objekte verlustfrei vergrößern können. Weiterhin können Flash-Dateien sehr stark komprimiert sein, was für das Herunterladen von Webseiten ideal ist.

Um zu verdeutlichen, wie klein und kompakt Xara Designer Pro X-Flashanimationen sein können, wurde im o. g. Beispiel mehr als eine Sekunde mit 24 Frames animiert (damit der Film mit ruckelfreien 24 Frames/Sek. abspielt) - heraus kam eine Flash-Datei mit nur 700 Byte Größe.

Die sechs Kerntransformationen der Animation.

Um Flashdateien sehr kompakt zu halten, wurde die Anzahl des durch Flash unterstützten Form-Tweenings auf sechs Kerntransformationen begrenzt: Sie werden manchmal die 6 Kerntransformationen genannt, denn sie sind die wichtigsten Arten, wie Sie ein Objekt von einem zum nächsten Keyframe transformieren können.

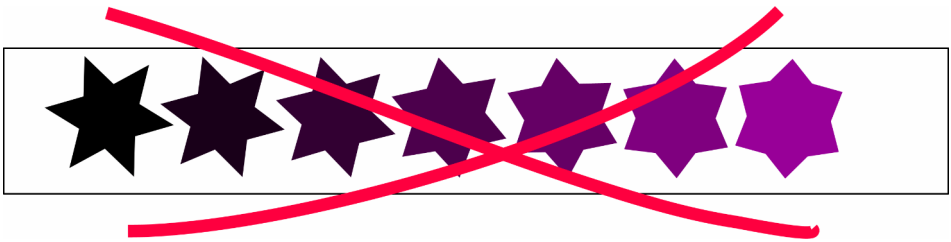
1. Bewegen: Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
2. Skalieren: Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
3. Stauchen oder Neigen: Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
4. Drehen: Drehen von Objekten.
5. Transparenz: Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
6. Farbänderung: Die (gleichmäßige) Füllfarbe von Objekten kann geändert werden..

Letzteres gilt auch für eingefärbte Fotos. Sie können zwar kein normales Vollfarben-Foto in ein eingefärbtes transformieren, aber Sie können ein eingefärbtes Foto mit einer anderen Farbe färben.

Hinweis: Obige sechs Kerntransformationen sind absolut notwendig für alle Flash-Animationen.

Wenn Sie Beispiele von Flashanimationen im Internet betrachten, werden Sie feststellen, dass fast alle nur aus diesen Effekten bestehen. Objekte werden ein- und ausgeblendet und flitzen über den Bildschirm. Manchmal drehen sie sich oder werden skaliert. Dies ist die Grundlage für fast alle Flash-Animationen und kann mit den Animationen in Xara Designer Pro X sehr einfach hergestellt werden. Es ist auch möglich, die Umrisse von Formen und einige **FOTO-WERKZEUG**-Attribute in Xara Designer Pro X zu tweenen, aber diese sind weniger verbreitet und nur bei bestimmten Objekt-Typen verfügbar.

Nicht möglich ist allerdings die Veränderung der Form eines Objektes zwischen den Keyframes (obwohl es beim Export in einen Filmclip funktioniert).



In exportierten Flash-Animationen kann die Form nicht zwischen den Keyframes verändert werden.

Dies ist nicht möglich, da die Form sich verändert, d. h. sie verwandelt sich in eine andere Form. In Xara Designer Pro X-Flashanimationen ist dies nicht möglich.

Begrenzungen von Xara Designer Pro X-Flash

Xara Designer Pro X ist in erster Linie ein Vektorgrafikprogramm und nicht ein allumfassendes Flash-Werkzeug. Wir sind allerdings der Ansicht, dass es einen sehr einfachen, neuen und innovativen Ansatz für Flash-Animationen bietet. In Zusammenhang mit den hervorragenden Vektorgrafik-Werkzeugen von Xara Designer Pro X und deren einfacher Verwendung lassen sich sehr kompakte Flashanimationen viel einfacher als mit anderen Flash-Werkzeugen erstellen.

Aufgrund dieses vereinfachten Ansatzes unterstützt Xara Designer Pro X keine komplexen Flash-Funktionen wie z. B. Scripting (Programmieren), Audio oder eingefügte Filme.

Da Vektorgrafiken in Flash relativ einfach sein müssen, können fortgeschrittenere Effekte von Xara Designer Pro X nicht in Flash verwendet werden. Welche das sind, wird im Abschnitt „Welche Funktionen von Xara Designer Pro X werden von Flash unterstützt?“ (siehe Seite 575) aufgeführt.

Grundsätzliches zu Flash-Animationen

Flash-Animationen können neben animierten Objekten auch unanimierte, statische Objekte beinhalten, bei denen zwischen den Keyframes kein „Tweening“ stattfinden soll. Um Xara Designer Pro X zu vermitteln, welche Objekte zu animieren sind und welche nicht, muss jedes Objekt einen individuellen Namen erhalten.



Dies erfolgt mit der Schaltfläche **NEUE NAMEN ERSTELLEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Hinweis: Weitere Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter „Objekte benennen“ im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 81).

Folgendes wäre ein typischer Prozess beim Erstellen einer neuen Animation von Grund auf:

1. Zeichnen Sie Ihren ersten Frame. Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten.
2. Erstellen Sie einen neuen Hauptframe (erfolgt in der Regel durch Kopieren des früheren Frames).
3. Verschieben und transformieren Sie die Objekte nach Belieben.
4. Betrachten Sie die Vorschau der Ergebnisse.
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4.

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden die einzelnen Schritte noch genauer besprochen.



*Abb.: Die Schaltfläche **Frame kopieren** auf der **Animationsleiste**.*

Xara Designer Pro X bietet ein einfaches Verfahren, um neue Schlüsselbilder (Keyframes) als Kopie des vorherigen Frames zu erstellen. Die **FRAME-GALERIE** bietet eine Liste mit allen bisher angelegten Keyframes. Sie können die Reihenfolge und Anzeigedauer verändern. Die **FRAME-GALERIE** wird in diesem Kapitel später genauer beschrieben.

Wenn Sie sich bereits mit der Funktionalität animierter GIF-Dateien beschäftigt haben, wird Ihnen der gesamte Prozess sehr bekannt vorkommen.

Anmerkung: Objekte, die von einem Frame zum nächsten animiert werden sollen, benötigen einen Namen. Alle anderen Objekte bleiben für die Anzeigedauer des Frames sichtbar, aber statisch. Um ein Objekt aus einer Animation zu löschen, löschen Sie es einfach aus dem Keyframe, ab dem es nicht mehr erscheinen soll.

Ihre erste Animation

Erstellen einer neuen Animation:

Erstellen Sie ein neues Animations-Dokument. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Wählen Sie **DATEI** > **NEU** > **ANIMATION** („Strg + Umschalt+ N“).

Es öffnet sich ein neues Dokument und die Animationsleiste wird mit ihren Schaltflächen eingeblendet.



1. Zeichnen Sie eine Form, z. B. ein abgerundetes Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**.



2. Wählen Sie **NAMEN ZUWEISEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL**-Werkzeugs und nennen Sie es „Form“.





3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **FRAME KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.
   Verwandeln Sie die Form je nach Bedarf. Dies können Sie auf eine der sechs weiter vorne beschriebenen Animations-Typen machen.
4. Über die Schaltfläche **VIDEO-VORSCHAU** können Sie die Animation betrachten.

Die Anzeigedauer für jeden Keyframe beträgt eine halbe Sekunde. Siehe „Animations-Framerate und Tweenschritte“ (siehe Seite 569) in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie eine längere Animation erstellt wird.

Sie können auch mehr als ein sich bewegendes Objekt pro Keyframe haben. Solange diese in irgendeiner Form zwischen den Keyframes verändert werden und einen Namen tragen, werden Sie animiert.

Hier ist ein weiteres Beispiel.

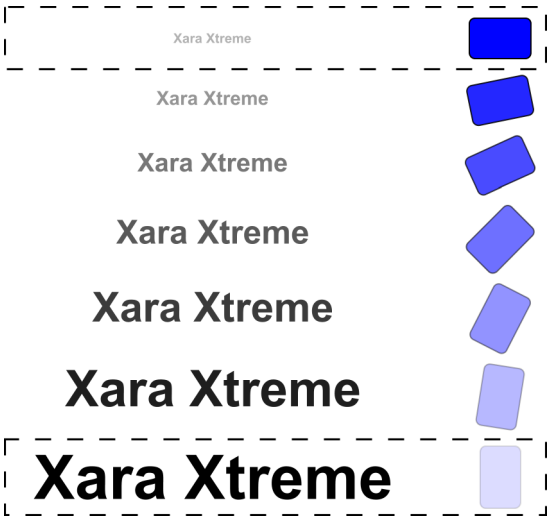


Im ersten Keyframe sehen Sie einen Text und eine einfache Form in einem statischen Rechteck.



Im nächsten Keyframe wurde der Text vergrößert und dunkler gemacht und das blaue Rechteck um 90 Grad gedreht und seine Transparenz erhöht.

So wird die Animation konstruiert.



Bei dieser Animation wird der Text größer, während das Rechteck sich dreht und ausgeblendet wird.

Exportieren einer Flash-Datei

Exportieren Ihrer Animation als Flash-Datei:

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN** und dann Flash unter **DATEITYP**.

Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ANIMIERTES FLASH EXPORTIEREN**.



Hierdurch wird die SWF-Datei in dem von Ihnen ausgewählten Ort gespeichert.

Vorschau von Flash-Objekten in Xara Designer Pro X



Klicken Sie auf die Schaltfläche **FLASH-VORSCHAU**, um Ihre Animation so zu sehen, wie sie auf einer Webseite aussehen wird.

Die Vorschau-Seite zeigt Ihnen Ihre fertige Flash-Animation sowie weitere nützliche Informationen an, z. B. Umfang der Animationen, Dateigröße sowie geschätzte Downloadzeiten. Dies beinhaltet auch Anweisungen für das Einfügen Ihrer Flash-Animation in eine Webseite.

Flash-Objekt in Xara Designer Pro X einfügen

Ziehen Sie einfach in Xara Designer Pro X die Flash-Datei auf die Seite, um Sie in die Website einzufügen. Es wird automatisch ein statisches Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Wenn Sie die Vorschau einschalten, sehen Sie eine funktionierende Flash-Animation!

Alternativ können Sie auch manuell ein Platzhalter-Objekt erzeugen. Erstellen Sie ein Platzhalter Objekt (z. B. ein einfaches Rechteck, Bild oder ein Screenshot) auf Ihrer Seite. Verschieben Sie das Objekt an die Position, an der Ihre Flash-Animation erscheinen soll und skalieren Sie es auf die richtige Größe.

Im **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialog (Strg + Umschalt + W) wählen Sie im Reiter **PLATZHALTER** unter **MIT FLASH ERSETZEN** die gewünschte .SWF-Datei aus. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Bei der Website-Vorschau wird nun der Platzhalter durch die Flash-Animation ausgetauscht.

In beiden Fällen wird die .swf-Datei in den Hilfsordner neben Ihrer .xar/.web-Datei kopiert. Daher sollten Sie, wenn Sie Ihre Animation im Nachhinein ändern und eine neue Version abspeichern, entweder die Datei im Hilfsordner ihres Designs manuell ersetzen oder im Reiter Platzhalter des Web-Einstellungen-Dialogs die Datei dem Platzhalter noch einmal zuweisen.

Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ für weitere Informationen zum Thema „Hilfsordner“ (siehe Seite 61).

In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen

Um die SWF-Animation in Ihre eigene HTML-Seite einzubauen, klicken Sie auf **HTML ANZEIGEN** im Vorschaufenster für Flash, um den Code angezeigt zu bekommen, den Sie in Ihrem HTML-Editor in Ihre Seite einbauen können.

Hinweis: Sie müssen den Namen der SWF-Datei im Code gegen den tatsächlichen Namen Ihrer SWF-Datei austauschen. Weiterhin müssen Sie Ihre SWF-Datei im selben Verzeichnis wie Ihre Website ablegen, damit der Code funktioniert. Wenn Sie die Datei in einem anderen Ordner ablegen möchten, müssen Sie auch den HTML-Code anpassen.

Animationen als AVI exportieren

Neben dem Export von Animationen als animierte GIFs und Flash-Animationen können Sie Ihre Animation auch als AVI-Datei exportieren. In einem Animations-Dokument wählen Sie **ANIMATION EXPORTIEREN** im Menü **DATEI** und **AVI-ANIMATION (*.AVI)** aus der Dropdown-Liste „Dateityp" im Exportdialog. Um die Exporteinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **OPTIONEN** oder gleich auf **EXPORTIEREN**, um die aktuellen Standardeinstellungen zu benutzen.

AVI-Optionen

Codec-Auswahl

Nutzen Sie das Ausklappmenü, um aus der Liste der installierten Codecs auszuwählen. Dadurch wird festgelegt, wie die AVI-Datei encodiert und komprimiert wird. Oder Sie nutzen die Einstellung „Unkomprimiert" für den Export eines unkomprimierten AVI-Videos. Beachten Sie, dass dabei eine sehr große Datei entstehen kann!

Keyframe alle N Frames

Der voreingestellte Wert wird vom ausgewählten Codec bestimmt und sollte am besten beibehalten werden. Eine kleinerer Wert kann zwar die Videoqualität erhöhen, erzeugt aber größere Dateien, umgekehrt erhalten Sie kleinere Dateien von geringerer Qualität.

Konfigurieren

Über die Schaltfläche **KONFIGURIEREN** öffnen Sie einen Einstellungsdialog (sofern vorhanden), der spezielle Konfigurationseinstellungen für den ausgewählten Codec bereitstellt. Betätigen Sie die Schaltfläche **ÜBER**, werden Informationen zum ausgewählten Codec angezeigt.

Hintergrund transparent

Mit dieser Einstellung erzeugen Sie ein AVI mit einem transparenten Hintergrund. Das kann nützlich sein, wenn Ihre Animation über einem Film angezeigt werden soll, z. B. für Film-Untertitel.

Ist diese Option aktiv, können Sie als Codec nur noch „Unkomprimiert" auswählen, weil Transparenz von keinem Codec unterstützt wird. Ein unkomprimiertes AVI mit Transparenz wird von MAGIX-Videobearbeitungsprogrammen und einigen anderen Programmen mit der Transparenz geladen.

Zu speichernder Bereich

Wählen Sie, ob die Abmessungen des Videos denen der Seitengröße der Animation oder der Größe der Animation entsprechen soll.

Klicken Sie auf „OK", um die AVI-Animation zu exportieren.

Animierte GIFs erstellen

Animierte GIFs sind eine schnelle und einfache Methode, um einfache Animationssequenzen auf Webseiten darzustellen. Bei animierten GIFs handelt es sich letztendlich lediglich um eine GIF-Datei, die eine Bildersequenz enthält, vergleichbar mit den Einzelbildern eines Films.

Animation öffnen

Um ein animiertes GIF zu erstellen, müssen Sie zuerst ein Dokument vom Typ „Animation“ öffnen. Gehen Sie zu **DATEI** > **NEU** > **ANIMATION**. Danach haben Sie auch Zugang zur **FRAME-GALERIE**.

Animation erstellen

So erstellen Sie ein animiertes GIF:



1. Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FRAME-GALERIE** bzw. klicken Sie auf das GIF-Symbol **FRAME-GALERIE** in der **GALERIENLEISTE**.
2. Erstellen Sie die Zeichnung, die im ersten Frame erscheinen soll.
3. Klicken Sie in der **FRAME-GALERIE** auf **NEU**, um den nächsten Frame zu erstellen.
4. Setzen Sie nach Wunsch Hintergrund- und Überlagerungsmarkierungen.
5. Erstellen Sie die Objekte, die in diesem Frame erscheinen sollen.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis Sie die gewünschte Frame-Sequenz aufgebaut haben.

Animation exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN**, um die Animation zu speichern. Wählen Sie als Dateiformat „Animiertes GIF(.gif)“ aus.

Animationseigenschaften

Um die Animationseigenschaften zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Frame in der **FRAME-GALERIE** und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN.** Sie können dann die folgenden Optionen ändern.

Reiter Frame

Im Reiter **FRAME** können Sie Folgendes einstellen:

- **NAME:** Name des Frames. Dies ist nur für Sie zur Kontrolle und wird nicht mit dem animierten GIF exportiert.
- **HINTERGRUND:** ist dies aktiviert, zieht sich der Frame durch alle anderen. So wird praktisch ein Hintergrund geschaffen, auf welchem alle anderen Frames

aufbauen. Oft ist der erste Frame einer Animation der Hintergrundframe. Ist dies nicht der Fall, wird von der GIF-Animation der Seitenhintergrund verwendet.
- **ÜBERLAGERND:** dadurch wird der Frame den vorherigen überlappen.
- **VERZÖGERUNG:** Legen Sie fest, wie lange der Frame in der Animation angezeigt wird.
- **FRAME ANZEIGEN:** ist dies ausgewählt, wird der Frame mit einbezogen und angezeigt.
- **FRAME IN ZEITLEISTE VERSCHIEBEN:** Dieser Wert legt fest, wie stark die Zeit eines Frames verändert wird, wenn die Schaltflächen **FRAME NACH VORNE/HINTEN BEWEGEN** in der Frame-Galerie betätigt werden.

Flash-Optionen

Hier einige Möglichkeiten für Flash-Animationen, die meisten werden oben beschrieben.

- Link auf die gesamte Animation anwenden (siehe Seite 577)
- Geschwindigkeit Flash-Film (siehe Seite 572)
- JPEG-Qualität (siehe Seite 569)
- Zu speichernder Bereich (siehe Seite 570)

GIF-Optionen

Im Reiter **GIF-OPTIONEN** können Sie die in der Animation verwendeten Farben einstellen:

- **PALETTENFARBEN:** legt die bevorzugten Palettenfarben für das animierte GIF fest.
- **ANZAHL FARBEN AUF PALETTE:** Diese Option ist nur bei der Verwendung optimierter Paletten verfügbar. Für einfache Grafiken können Sie die Anzahl der Farben in der Palette reduzieren. Hierdurch werden ohne Qualitätsverlust kleinere Dateien erstellt. Möglicherweise müssen Sie ein wenig experimentieren, um das optimale Gleichgewicht zwischen Dateigröße und Qualität zu finden.
- **DITHERING**: Wählen Sie aus drei Streurastertypen.
- **TRANSPARENZ:** Wählen Sie diese Option, um die Bitmap an den Stellen durchsichtig zu machen, an denen es keine Objekte gibt.

Wiederholungen und Geschwindigkeit

Im Reiter **WIEDERHOLUNGEN UND GESCHWINDIGKEIT** können Sie die Animationsrate und Frequenz ändern:

- **ENDLOSSCHLEIFE:** Hiermit spezifizieren Sie die Anzahl der Wiederholungen.
- **JEDEN FRAME ANZEIGEN FÜR:** Geben Sie hier einen Wert ein, wenn Sie die gleiche Pause zwischen jedem Frame in der Animation festlegen möchten. Verwenden Sie den Reiter **FRAME**, um unterschiedliche Pausen für individuelle Frames festzulegen (oben beschrieben). Wenn die Animation mehr als eine Pause hat, wird hier **VIELE** angezeigt.

Vorschau in Browser

Viele Einstellungen zur GIF-Animation lassen sich direkt in einem Webbrowser Ihrer Wahl in einer Vorschau kontrollieren. Hier können Sie einige Einstellungen zur Browser-Vorschau vornehmen.

- **HINTERGRUNDEINSTELLUNGEN**: Legen Sie fest, welchen Hintergrund das animierte GIF haben soll, um ein bestmögliches Ergebnis zu erhalten.
- **ZUSÄTZLICHE OPTIONEN**: Hier lassen sich nützliche Informationen in der Vorschau anzeigen, wie z. B. Downloadzeiten in einer Webseite.
- **GIF BROWSER-VORSCHAU**: Öffnet die Vorschau im Webbrowser.

AVI-Optionen

Optionen: Auswahl des benutzten Codecs von den installierten.

Qualität: Einstellung der Qualität des AVI-Videos (bis 100%)

Key-Frame alle... Ein- und Ausschalten der Keyframes und Einstellen der Frequenz.

Transparenz: Klicken, um den Hintergrund des AVI transparent zu machen.

Speicherbereich: Setzen Sie den Speicherbereich auf **ZEICHNUNG**, erhalten Sie ein AVI-Video, dass nur genau so groß ist, wie es sein muss, damit die gesamte Zeichnung gerade so hineinpasst. Das ist nützlich, wenn Sie nicht gerade eine bestimmte Größe brauchen.

Frame-Galerie



Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FRAME-GALERIE**, um die **FRAME-GALERIE** zu öffnen.

Hierdurch wird eine Liste der in Ihrem Dokument enthaltenen Keyframes angezeigt. Klicken Sie in der Galerie einfach auf einen Keyframe, um diesen zu betrachten.

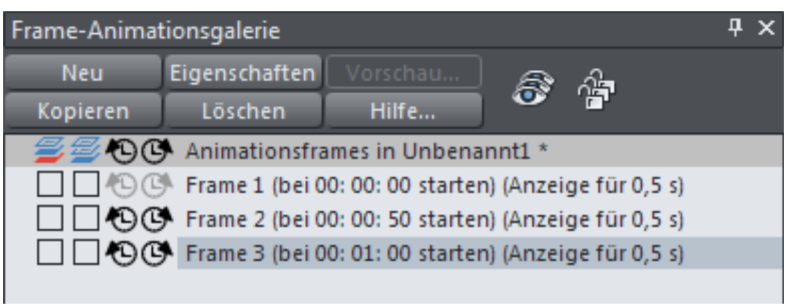


*Abb.: Eine typische **FRAME-GALERIE.***

Die **FRAME-GALERIE** zeigt die Frames von oben nach unten sortiert an, so dass der erste Frame sich oben befindet und jeder neue Frame am Ende der Liste hinzugefügt wird. Sie können die Frames neu sortieren, indem Sie sie verschieben. Für die Hauptfunktionen **FRAME LÖSCHEN**, **FRAME KOPIEREN** und **NEUEN FRAME** erstellen sind entsprechende Schaltflächen vorhanden.

Die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** ist sehr wichtig; sie führt zum Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**, der viele Aspekte nicht nur des ausgewählten Frames, sondern auch der gesamten Animation anzeigt.

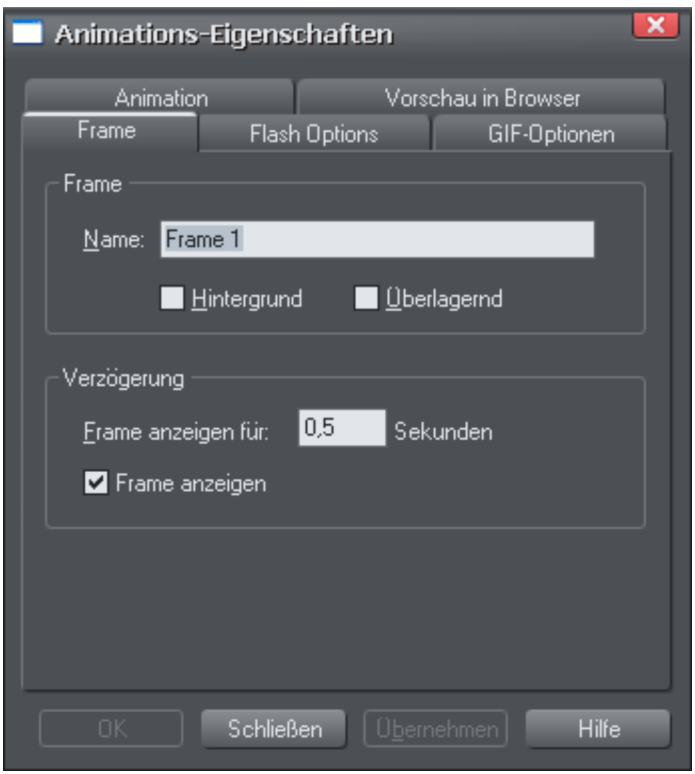


Abb.: Der Dialog Animationseigenschaften

Der Dialog **ANIMATIONSEIGENSCHAFTEN** lässt sich auch durch einfaches Doppelklicken des Frame-Namens in der **FRAME-GALERIE** anzeigen.



Die Schaltflächen **ALLE FRAMES SICHTBAR** (Auge) und **ALLE FRAMES BEARBEITEN** (Pfeil) in der **FRAME-GALERIE** ermöglichen es, alle Frames zusammen bzw. übereinander zu betrachten oder zu bearbeiten.

Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie mehrere Objekte auf verschiedenen Frames auswählen möchten.

Beim Kopieren eines Frames wird immer der ausgewählte Frame kopiert und am Ende abgelegt. Um einen neuen Frame z. B. zwischen Frame 4 und 5 einzufügen, wählen Sie „Frame 4“, klicken auf die Schaltfläche **KOPIEREN** und ziehen dann die neue Kopie vom Ende zur gewünschten Position zwischen den Frames 4 und 5.

Hinweis: Frame-Namen können beliebig gewählt werden. Sie müssen nicht Frame 1, Frame 2, etc. lauten. In Animationen werden die Frames immer in der Reihenfolge von oben nach unten gespielt, unabhängig davon, wie sie benannt wurden.

Fotos

Da Flash-Dateien in der Regel aus Vektorformen bestehen und deren Umwandlung relativ einfach ist, können diese sehr klein sein. Fotos und Bitmaps lassen sich in Flash-Animationen einbetten, allerdings entstehen dabei, wenn man nicht aufpasst, sehr große Animationsdateien. Sie können alle Kern-Flashtransformationen mit Bitmaps oder Fotos durchführen (z. B. Verschieben, Skalieren, Stauchen, Drehen, Ein-/Ausblenden und Umfärben).

Genau wie .Xar-Dateien können Flash-Dateien sowohl PNG- als auch JPEG-Bilder enthalten, Designer Pro erzeugt beim Erzeugen von Flash automatisch Fotos in der passenden Auflösung. Wenn Sie zum Beispiel ein hochaufgelöstes Digitalkamera-Foto laden und dieses auf 200 Pixel skalieren, wird ein 200-Pixel-Bild eingebettet anstelle des hochaufgelösten JPEG-Bildes.

Wenn hochaufgelöste Fotos für die Aufnahme in die Flashdatei herunterkonvertiert werden, können Sie über die JPEG-Kompressionseinstellungen (Dialog Animations-Eigenschaften, Reiter Flash-Optionen) steuern, wie stark Ihre JPEG-Fotos komprimiert werden. (siehe weiter unten)

Beim Tweenen der Fotos oder Bitmaps wird nur eine Kopie der Bitmap in der Flash-Datei gespeichert, daher lassen sich Transformationen der Bitmap mit wenig Kapazität durchführen. In anderen Worten: Nur weil die Bitmap in den Frames 1, 2 und 3 Ihrer Animation erscheint, bedeutet das nicht, dass drei Versionen der Bitmap in der Flash-Datei eingebettet sind.

Andere Bitmaps (außer JPEG)

Andere Bitmap-Arten, wie etwa BMP, TIFF oder PNG, sind in der Regel viel größer und daher weniger zur Verwendung in Flash-Animationen geeignet (JPEG-Kompression ist viel größer als bei PNG). Bei der Erstellung einer Flash-Animation werden diese Bitmaps daher in JPEGs umgewandelt, um die kleinstmögliche Dateigröße zu erhalten.

Die für die automatische JPEG-Umwandlung verwendete Kompression kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** verändert werden. Der voreingestellte Kompressionswert beträgt 75% und kann beliebig geändert werden.

Über eine Vorschau können Sie das Verhältnis zwischen Qualität und Größeneinsparung direkt verfolgen.

Hinweis: Diese JPEG-Kompressionseinstellung betrifft nur die automatisch generierten JPEG-Bitmaps, die aus anderen Bitmaptypen gewonnen werden. JPEG-Dateien werden direkt in ihrer Originalauflösung eingebunden.

Bitmaps mit 256 Farben oder weniger (z. B. GIF-Dateien) werden nicht wie JPEGs kodiert und daher mittels PNG-Kompression eingebunden, welches die beste Qualität für diese Bildarten liefert.

Bitmap-Qualität

Der Flash-Player 8 (und höher) verfügt über eine höhere Bitmap-Qualität als die vorherigen Versionen. Dies ist vor allem beim Drehen oder Skalieren von Bitmaps und Fotos wichtig, wo ältere Player-Versionen pixelige und ruckelige Bewegungen erzeugten.

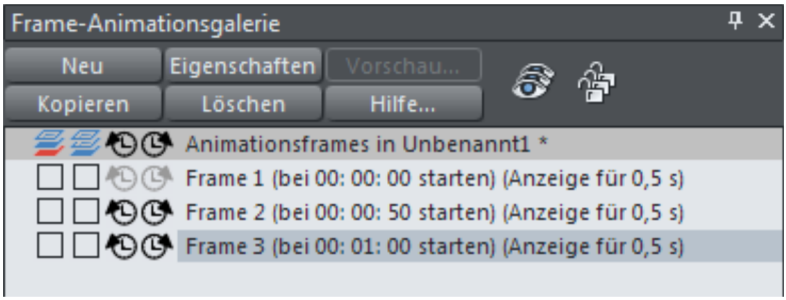
Hinweis: Die Flash-Player Version lässt sich durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine Flash-Animation in Ihrem Webbrowser (Option „Über...“) herausfinden.

Wir empfehlen daher, Ihre Flash-Animation für die Version 8 zu exportieren, falls Sie Bitmaps oder Fotos verwenden. Dies kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.

Animations-Framerate und Tweenschritte

Flash-Animationen werden mit einer festen Framerate abgespielt. Je größer die Framerate, desto gleichmäßiger die Animation und größer die Flash-Datei. Standardmäßig zeigt Xara Designer Pro X Animationen mit 24 Bildern pro Sekunde an, dies lässt sich jedoch ändern.

Beim Erstellen jedes Keyframes legen Sie fest, wie lange es bis zum nächsten Keyframe dauert. Ist daher z. B. ein Frameabschnitt auf eine halbe Sekunde eingestellt, bedeutet dies, dass die Animationsdauer von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauern wird. Bei 24 Frames pro Sekunde bedeutet dies, dass Xara Designer Pro X 11 Zwischenschritte in der Animation erstellen wird, d. h. 12 Frames insgesamt. (Diese Zwischenframes werden niemals in Xara Designer Pro X angezeigt, sondern werden nur beim Erstellen einer Flash-Datei erstellt.)



Die **FRAME-GALERIE** zeigt immer die Anzeigedauer für jeden Keyframe an. In diesem Beispiel werden drei Frames für je eine Sekunde angezeigt, sodass die gesamte Animation 3 Sekunden dauert, bevor sie wiederholt wird.

Um den Tween-Effekt zu verlängern, d. h. die Animation zu verlangsamen, erhöhen Sie die Anzeigedauer mithilfe des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialogs.

Die Anzeigedauer eines Frames lässt sich am einfachsten ändern, wenn Sie auf den Frame doppelklicken, den Sie ändern möchten, dann die neue Anzeigedauer in Sekunden eingeben und abschließend auf **OK** bzw. **ÜBERNEHMEN** klicken.

Frame nach vorne/hinten bewegen

Mit diesen Schaltflächen bewegen Sie einen Keyframe in der Animation vor/zurück, ohne die Länge der Animation zu beeinflussen. Das ist nützlich, wenn Sie Animationen erstellen, die als AVI exportiert werden sollen, vor allem, wenn ein Objekt im Film mit Ihrer Animation verfolgt werden soll. Normalerweise bewegt jeder Klick den Frame um 1/25 Sekunde, was einem Frame in einem 25fps-Film entspricht. Sie können diesen Wert im Reiter **FRAME** des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialog ändern.

Frame 1/25 Sekunde nach vorne bewegen

Frame 1/25 Sekunde nach hinten bewegen

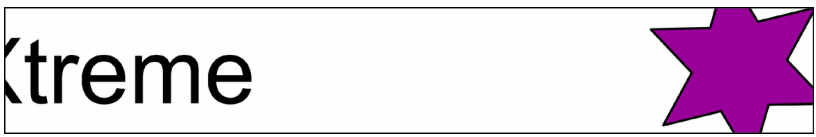
Die Länge des vorherigen Frames wird angepasst, um die Gesamtlänge der Animation nicht zu ändern und Sie im Endeffekt nur den Keyframe vor oder zurück bewegen.

Ausschnitte animieren

Nehmen wir an, Sie haben eine typische Flash-Animation erstellt, wie sie vielfach im Internet erscheint, d. h. mit animierten Texten oder sich bewegenden Fotos. Sie möchten nun die Animation auf die Rahmengröße anpassen.

Am besten verwenden Sie dafür **CLIPANSICHTEN** (siehe Seite 118). Wenn Sie ein Rechteck als **CLIPANSICHT**-Objekt verwenden, wandert Ihre Animation nie aus dem Rechteck heraus, so dass das Rechteck zu einem Rahmen wird.

Eine halb abgelaufene Animation würde also z. B. folgendermaßen aussehen:



So erstellen Sie eine solche Animation:

- Erstellen Sie den ersten Keyframe, d. h. zeichnen Sie Rechteck, Text und Formen an ihren Startpositionen (Text und Form können sich zu Beginn auch vollständig außerhalb des Rahmens befinden, so dass sie erst im Lauf der Animation ins Bild laufen).
- Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten. Im Beispiel oben sind dies der Text und die Sternform.
- Stellen Sie sicher, dass der rechteckige Rahmen das hinterste Objekt ist (wählen Sie im Zweifelsfall das Objekt aus und dann **ANORDNEN** > **EINS NACH HINTEN** bzw. Strg + B). Dies ist notwendig, da das hinterste Objekt zum Beschneiden der Form verwendet wird.
- Wählen Sie alle Objekte aus und dann **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ANWENDEN**.



  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.

- Wählen Sie **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ENTFERNEN**, um wieder an unterschiedlichen Objekten arbeiten können.
- Ändern Sie nach Bedarf Text und Sternform sowie deren Position.
- Wählen Sie erneut alle Objekte aus und dann **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ANWENDEN.**



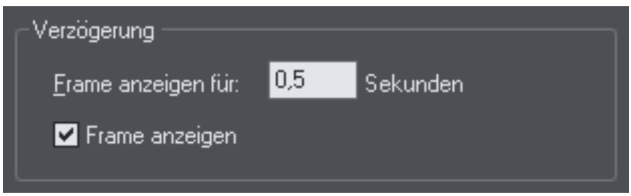
  - Drücken Sie die **FLASH-VORSCHAUTASTE**, um die Animation zu betrachten.

Hinweis: Wenn eine Warnmeldung erscheint, dass das Verbinden von „nicht abgerundeten Linien“ und „stumpfen Enden“ nur von SWF 8 unterstützt werde, können Sie diese entweder ignorieren oder die Flash-Version 8 aus dem Menü **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** wählen (klicken Sie auf **EIGENSCHAFTEN** im Menü **FRAME-GALERIE)**.

Obwohl die Option **INNEN AUSWÄHLEN** zum Auswählen der Objekte benutzt werden kann, ist es in der Regel einfacher, die **CLIPANSICHT** zu entfernen, dann den Frame-Inhalt nach Bedarf zu bearbeiten, danach **ALLES AUSWÄHLEN** zu wählen und schließlich die **CLIPANSICHT** erneut anzuwenden. Bitte beachten Sie, dass das **CLIPANSICHT**-Objekt immer das hinterste der Auswahl sein muss.

Animationsgeschwindigkeit

Der Standardwert für Keyframes liegt bei einer halben Sekunde. Das bedeutet, dass die Animation von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauert. Je länger dieser Zeitabschnitt eingestellt wird, desto langsamer wird die Animation. Um den Zeitraum für einen Frame einzustellen, wählen Sie zuerst den gewünschten Frame aus der **FRAME-GALERIE** (durch Anklicken) und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** (oder doppelklicken Sie einfach auf den Namen des Frames).



Das Ändern der Einstellung **FRAME ANZEIGEN FÜR** auf z. B. zwei Sekunden bedeutet, dass die Animation zwei Sekunden benötigt, bevor der nächste Frame erreicht wird.

Anmerkung: Der Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** ist non-modal und kann dauerhaft auf dem Bildschirm verbleiben. Durch die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** anstelle von **OK** wird der Dialog weiterhin angezeigt. Die Inhalte des Dialogs werden aktualisiert, wenn Sie andere Frames auswählen. Die benötigte Anzeigedauer kann für jeden Frame separat eingestellt werden.

Flüssigkeit der Animation

Flash-Filme werden bei konstanter Frame-Rate abgespielt. Je höher die Frame-Rate eingestellt ist, desto gleichmäßiger und flüssiger wirkt die Animation. Standardmäßig zeigt Xara Designer Pro X 24 Bilder pro Sekunde an. Die Rate kann in den **FLASH-OPTIONEN** des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.

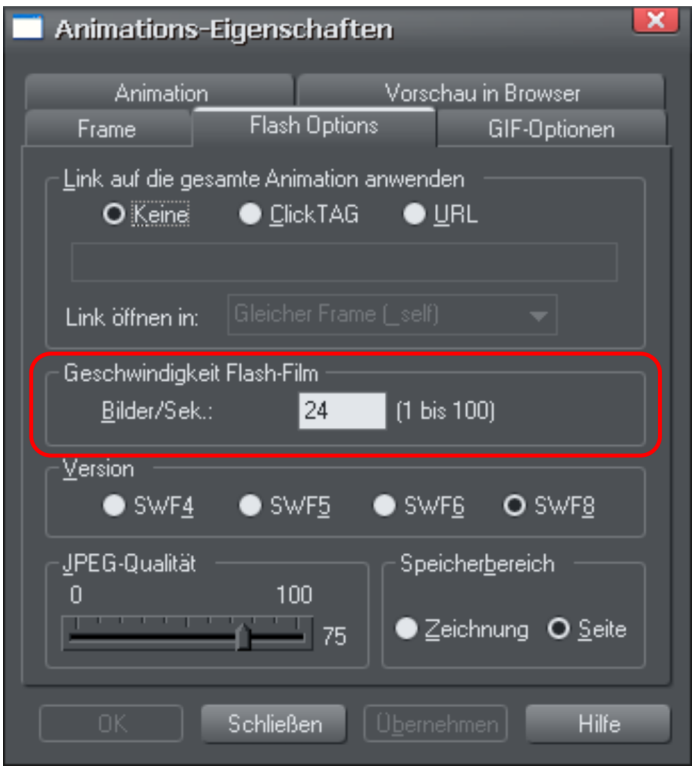


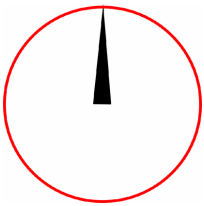
*Abb.: Im Reiter **FLASH-OPTIONEN** kann die Filmgeschwindigkeit und die zu exportierende Flash-Version eingestellt werden.*

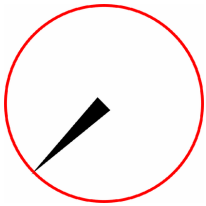
Anmerkung: Je mehr Bilder pro Sekunde gezeigt werden, desto größer wird die Flash-Datei. Wenn Ihre Animation hauptsächlich aus ein- und ausblendenden Objekten besteht, können Sie die Frame-Rate geringer als 24 Frames pro Sekunde einstellen. Wenn in Ihrem Video viel Bewegung ist, kann es sinnvoll sein, die Framerate zu erhöhen. Frame-Raten über 50 Frames/Sek. sind jedoch selten angebracht.

Drehung

Bei einer Drehung berechnet Xara Designer Pro X automatisch, wie die Formen von einem Keyframe zum nächsten transformiert werden müssen, und generiert die Tween-Frames entsprechend. Dabei gibt es jedoch mehrere Möglichkeiten.

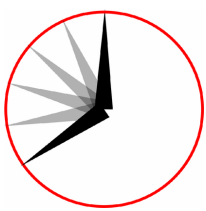
Ein Beispiel: Nehmen wir an, Sie tweenen von einer Uhranzeige zur nächsten:



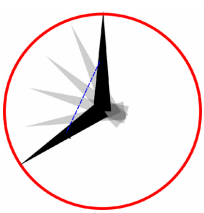


Möglicherweise erwarten Sie eine Drehung im Uhrzeigersinn, jedoch könnte sich der Zeiger genauso gut gegen den Uhrzeigersinn drehen:





Es gibt sogar noch andere Möglichkeiten. Die oben genannten Beispiele nehmen an, dass der Zeiger sich um das eine Ende dreht, jedoch könnten Sie genauso gut von einem Zustand in den anderen tweenen, indem Sie über eine gerade Linie vom Mittelpunkt des Objektes ausgehend tweenen. Dies würde in folgendem Ergebnis resultieren:



Wenn Sie genauer hinschauen, werden Sie feststellen, dass der Zeiger sich um seinen Mittelpunkt statt um das eine Ende dreht und dass sich der Mittelpunkt in einer geraden Linie von einem Keyframe zum nächsten verschiebt. Standardmäßig dreht Xara Designer Pro X Objekte auf diese Weise.

Rotate-Befehl (Drehen)

Um eine Rotation um einen anderen Punkt zu erzwingen, können Sie das Wort „rotate“ an den Anfang des Objektnamens setzen (siehe **NAMEN-GALERIE**). Mit „rotate+“ wird ein Drehung im Uhrzeigersinn erzwungen, mit „rotate-“ eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

Nehmen wir das Beispiel oben mit zwei Keyframes, wobei der Stundenzeiger von 12 Uhr auf 8 Uhr bewegt werden soll. Wenn Sie das Zeigerobjekt mit „rotate+zeiger“ benennen, erhalten Sie eine Animation, in der der Zeiger der Uhr im Uhrzeigersinn bewegt wird. Wenn Sie es „rotate-zeiger“ nennen, wird sich der Zeiger gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

Wird kein bestimmter Befehl zum Drehverhalten des Objekts angegeben, verwendet die Überblendung den kürzesten direkten Weg zwischen den Objekten in den Keyframes.

Wird am Objektnamen eine Drehung angegeben, wird diese vom tatsächlichen Drehpunkt aus mitberechnet (im obigem Beispiel am größeren Ende des Zeigers).

Hinweis: Es ist nicht möglich, ein Objekt um volle 360° zu drehen, wenn der Drehpunkt nicht im Zentrum liegt. Um also beispielsweise eine volle Rotation des Uhrzeigers zu erzeugen, müsste ein Zwischenkeyframe erzeugt werden.

Welche Features aus Xara Designer Pro X werden von Flash unterstützt?

Der Vektor-Renderer von Flash ist gegenüber dem Renderer von Xara Designer Pro X recht einfach, daher kann man einige Funktionen von Xara Designer Pro X bei Flash nicht anwenden, so z. B. Randunschärfe, komplexe Transparenzen und Füllungen oder weiche Schatten. Linien können nur eine konstante Linienstärke und abgerundete Enden haben. Strichelung wird nicht unterstützt. Linien müssen auch mindestens einen Pixel breit sein – Xara Designer Pro X verbreitert dünnere Linien automatisch für Flash auf einen Pixel.

Man beachte zwei Aspekte beim Produzieren von Flash-kompatiblen Zeichnungen. Zum einen sollte man sich auf die Funktionen beschränken, die der Flash-Player verarbeiten kann. Zweitens gibt es in Animationen nur wenige Eigenschaften, die getweent (weich übergehend transformiert) oder animiert werden können.

Zeichenfunktionen in Xara Designer Pro X, die von Flash unterstützt werden:

- Alle normalen Linien- und Formenzeichnungen (Flash ist jedoch weniger genau als Xara Designer Pro X. Daher können Ungenauigkeiten bei Linien und Formen entstehen).
- Einfarbige, lineare, kreisförmige Füllungen und elliptische Farbverläufe.
- Mehrstufige Farbverläufe, inkl. linearer und elliptischer Füllungen. Achtfarbig ist jedoch das Maximum.
- Gleichmäßige Transparenz. Nur Typ „Mix“.
- Transparenzverlauf wird in einfarbig gefüllten Objekten unterstützt. Also kann man Objekte mit Farbverlauf und gleichmäßiger Transparenz oder monochrome Objekte mit Transparenzverlauf haben; beides ist jedoch nicht möglich.
- Formen mit gleichmäßig breiten Außenlinien mit runden Enden und Linienverbindungen (ab Flash Version 8 werden auch andere End- und Verbindungs-Typen unterstützt).
- Text, einschließlich Unterschneidung. Alle Schriftarten können verwendet werden. Die Umrisse aller verwendeten Schriften, werden in die Flash-Datei mit eingebunden. Dies ist wesentlich effektiver als beispielsweise Schriften, die in PDF-Dateien eingebunden sind.

- Text auf einer Kurve. Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.
- Bitmaps und Bitmapfüllungen.
- Eingefärbte Bitmaps
- Foto-Sättigung, Farbtemperatur und Weichzeichnung (aber nicht Wechsel von Helligkeit/Kontrast).
- Fraktalwolken und Plasmafüllungen funktionieren, werden aber zu Bitmaps konvertiert. Folglich sind sie nicht sonderlich effektiv.

Folgende Funktionen können nicht genutzt werden:

- Andere Transparenztypen als „Mix".
- Randunschärfe.
- Alle komplexen Verlaufsfüllungen (kegelförmig, diamantförmig, 3-farbig, etc.).
- Alle komplexen Verlaufstransparenzen (bzw. Stile wie oben beschrieben). (Sie können lineare und elliptische Transparenzen nutzen, die auf einfarbig gefüllten Objekten liegen.)
- Live-Effekte.

Die folgenden Objekte werden als statisches Flash exportiert, jedoch nicht animiert.

- Weiche Schatten.
- Kanten.
- Konturen.
- Überblendungen.
- Modellieren

Einige für Xara Designer Pro X spezifische Effekte wie z. B. weiche Schatten und Kanten, die in statischen Dateien funktionieren, werden jedoch als Bitmaps ins Flash exportiert, weswegen sie sich nicht gut für die Animation eignen.

Folgendes kann animiert werden:

Wie schon am Anfang dieses Kapitels aufgezählt, finden Sie nun die goldenen Regeln, was von einem zum nächsten Keyframe geändert werden darf:

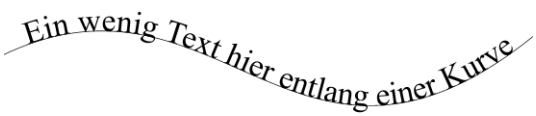
- Bewegen: Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
- Skalieren: Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
- Stauchen oder Neigen: Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
- Drehen: Drehen von Objekten.
- Transparenz: Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
- Farbtransformation: Ermöglicht die Veränderung der (einfachen) Füllfarbe von Objekten.
- Jegliche Kombination der vorher genannten Veränderungen.

Zusätzlich gibt es einige Spezialfälle von Foto-Farbveränderungen, die Flash unterstützt. Sie können die Sättigung ändern (z. B. um ein farbiges Bild in ein Schwarzweiß-Bild zu verwandeln), die Farbtemperatur umstellen (warm/kalt) und die Bildschärfe. Damit können Sie z. B. ein unscharfes Bild in ein scharfes Bild

umwandeln lassen. Dies funktioniert aber nur für Weichzeichnen, nicht für Schärfen. Flash zeichnet Fotos auch etwas anders weich. Flash zeichnet das gesamte Bild weich, während Xara Designer Pro X nur das Innere des Bildes weichzeichnet und die Ränder scharf lässt.

Eine weitere Besonderheit: Sie können Text auf einer Kurve animieren. Das ist außergewöhnlich, da man Text, der an einer Kurve entlang läuft, stufenlos in Text umwandeln kann, der an einer völlig anderen Kurve entlang läuft. Tatsächlich wird dabei von einer Position des Schriftzeichens im entsprechenden Keyframe auf die Position im nächsten Keyframe übergeblendet. So können einige interessante Effekte erzeugt werden.

Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.



Als letztes können Sie noch die Außenlinienstärke von Formen tweenen, allerdings nur für Formen mit konstanter Linienstärke (das heißt, das geht nicht für Formen mit speziellen Pinselstrich-Außenlinien)

Animation mit Farbveränderungen

Sie haben folgende Möglichkeiten, Farben zu animieren:

- einfache flache Farbveränderungen zwischen Keyframes
- Änderung der Linienfarbe unabhängig von der Füllfarbe
- Änderung der Füllfarbe
- Beeinflussung der Position von Farbverläufen

Sie können RGB-, HSV- oder CMYK-Farben verwenden. Diese werden in Flash allerdings zu RGB konvertiert.

URLs in Flash

Damit ein Objekt in Ihrer Flashanimation anklickbar wird, wählen Sie das Objekt zuerst aus und anschließend im Menü **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN** (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + W).

Geben Sie die gewünschte URL ein. (Soll der Link in einem neuen Browser-Fenster oder -Frame geöffnet werden, wählen Sie das Ziel im **LINK ÖFFNEN IN** Dropdown-Menü aus).

Wenn Sie den Text anklickbar machen möchten, aktivieren Sie **RECHTECK UM DAS OBJEKT**. Damit stellen Sie sicher, dass ein Benutzer auf den Text, samt dessen Hintergrund, und nicht nur auf die Linien der Buchstaben klicken kann.

Gesamte Animation anklickbar machen

Unter **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** > **FLASH-OPTIONEN** können Sie Ihrer ganzen Animation eine URL zuweisen. So kann man z. B. überall auf ein Banner klicken, um auf eine andere Adresse weitergeleitet zu werden.

clickTAG

ClickTags werden oft von Werbenetzwerken verwendet. Man setzt eher ein clickTAG als die absolute URL in eine Flashanimation, sodass ein Werbeanbieter die eigene URL in die Animation setzen kann - dies ist insbesondere zur Nachverfolgung von Werbe-Klicks nützlich.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, wählen Sie einfach unter **FLASH-OPTIONEN** den Punkt **CLICKTAG** anstelle einer URL.

Erweiterte Flashbefehle

Beschleunigen und Verlangsamen

Normalerweise sind die Schritte zwischen den Einzelbildern gleichmäßig weit auseinander, so dass von einem zum nächsten Keyframe eine lineare, gleichmäßige Animation entsteht. Indem Sie „<“ oder „>“ vor den Objektnamen setzen, lassen sich Objekte beschleunigen oder auch verlangsamen. Ein Objekt mit einem „>“ vor dem Namen startet schnell und wird dann langsamer. Das Gegenteil: „<Name“ würde also langsam starten und dann schneller werden.

Beide Parameter können auch in Kombination gesetzt werden. Ein Objekt „<>Name“ würde langsam beginnen, dann schneller werden und am Ende der Bewegung wieder langsamer werden.

Der Grad, in welchem ein Objekt seine Geschwindigkeit ändert, kann mit Nummern (0 - 9) definiert werden. „<2Name“ wäre eine sehr weiche Beschleunigung, während „<9Name“ extrem schnell beschleunigen würde. Entsprechend ergibt „>2Name“ ein langsames Abbremsen. Wird keine Zahl vergeben („>Name“), entspricht dies dem Mittelwert „>5Name“.

Beispiel: Unter den **FLASH-BEISPIELEN** gibt es eine .xar-Datei namens „Pendulum“ (wählen Sie **DESIGN HERUNTERLADEN** in der **DESIGN-GALERIE**). Die Animation verwendet eine Mischung aus <> und der Drehfunktion. Ein anderes Beispielt gibt die Datei „Zoom6.xar“.

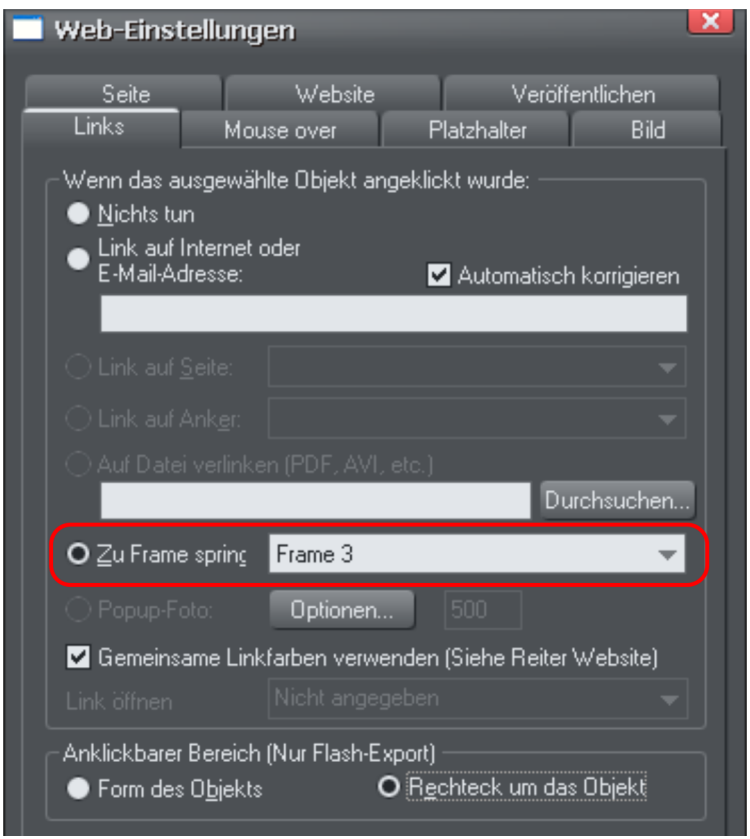
Stop und Goto

Sie können einem Frame-Namen die Befehle „;Stop“ und „;Goto“ (abgetrennt mit einem Semikolon) anhängen, um das Spielverhalten der Animation entsprechend zu beeinflussen. Heißt Ihr erster Frame also „Frame 1;Goto Frame 6“, wird die Animation von Frame 1 direkt zu Frame 6 springen. Es kann dadurch unter Umständen zu Fehlern im Tween kommen.

Auf ähnliche Weise wird „;Stop“ benutzt, um die Animation anzuhalten, wenn das entsprechende Keyframe erreicht wird. Spezielle Arten von URL-Verknüpfungen können dabei auf Objekte gelegt werden, so dass die Animationssequenz per Mausklick auf bestimmte Einzelbilder an bestimmten Keyframes fortgesetzt wird.

Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte

Sie können die Animations-Sequenz zu jedem Keyframe springen lassen, indem Sie entweder ein Objekt anklicken oder die Maus darüber bewegen. Dazu wählen Sie das Objekt aus, das Sie als Schalter benutzen wollen, öffnen den **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG** (Strg + Umschalt + W) und wählen auf dem Reiter **LINK** die Option **ZU FRAME SPRINGEN**.



Wenn Sie den Sprung durch Bewegen der Maus über das Objekt auslösen wollen, wählen Sie den Reiter **MOUSEOVER** stattdessen und wählen dieselbe Option.

Wenn Sie nun in der Animation ein Objekt anklicken oder mit der Maus darüber fahren, wird die Animation beim neuen Frame fortgesetzt. Sehen Sie sich dazu die Beispieldatei „Die Themse“ in der **DESIGN-GALERIE** an. Dort wird ein Goto-Befehl verwendet, um eine Schleife (Loop) von Frame 4 zu Frame 3 zu erzeugen. Der Link „Wiederholen“ in der oberen linken Ecke führt zu Frame 1.

Tipp: Das Tastaturkürzel Strg + Umschalt + W ist ein besonders schneller Weg, um den Webeigenschaften-Dialog zu öffnen.

Drucken

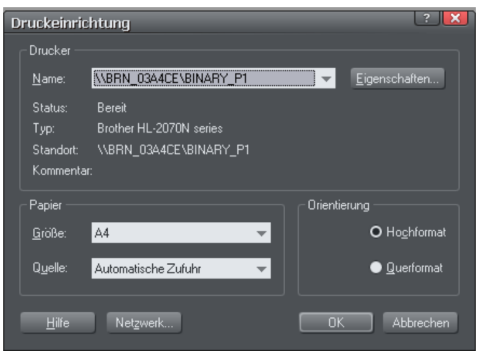
Druckränder anzeigen

Über **FENSTER** > **DRUCKRÄNDER ANZEIGEN** lassen sich eine gelbe und eine rote Linie (die nicht mitgedruckt werden) einblenden, die die Seiten- und Druckränder anzeigen. Die rote Linie zeigt dabei den Druckrand an, der vom aktuellen Drucker abhängig ist. Bei manchen Druckern kann der druckbare Bereich verändert werden, allerdings gibt es nur wenige, die bis ganz an den Seitenrand drucken können.

Liegen Objekte also außerhalb der roten Linie, werden sie höchstwahrscheinlich nicht mitgedruckt.

Drucker auswählen und einstellen

Zum Auswählen und Einrichten Ihres Druckers wählen Sie **DATEI > DRUCKEINRICHTUNG**. Dies öffnet den Standarddialog von Windows:



Neben dem aktuellen Drucker kann hier auch die Papiergröße und Ausrichtung festgelegt werden. Beachten Sie, dass diese Werte (Größe und Ausrichtung) den tatsächlichen Papierseiten im Drucker entsprechen sollten - anders als die Abmessungen des Dokuments, das gedruckt werden soll.

HOCHFORMAT druckt die Seite, ohne sie zu drehen, **QUERFORMAT** druckt die Seite mit einer Drehung von 90 Grad (Die gleichen Schaltflächen kommen auch im später beschriebenen Druckoptionsdialog vor). Wir empfehlen, die Einstellungen hier einfach in ihrer Ausgangsposition zu belassen.

Hinweis: Wir können Ihnen leider keine Auskunft über das Installieren und primäre Einrichten Ihres Druckers geben, da dies grundsätzliche systemadministrative Aufgaben sind. Sollten Sie damit Probleme haben, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres Computers oder Druckers.

Netzwerk

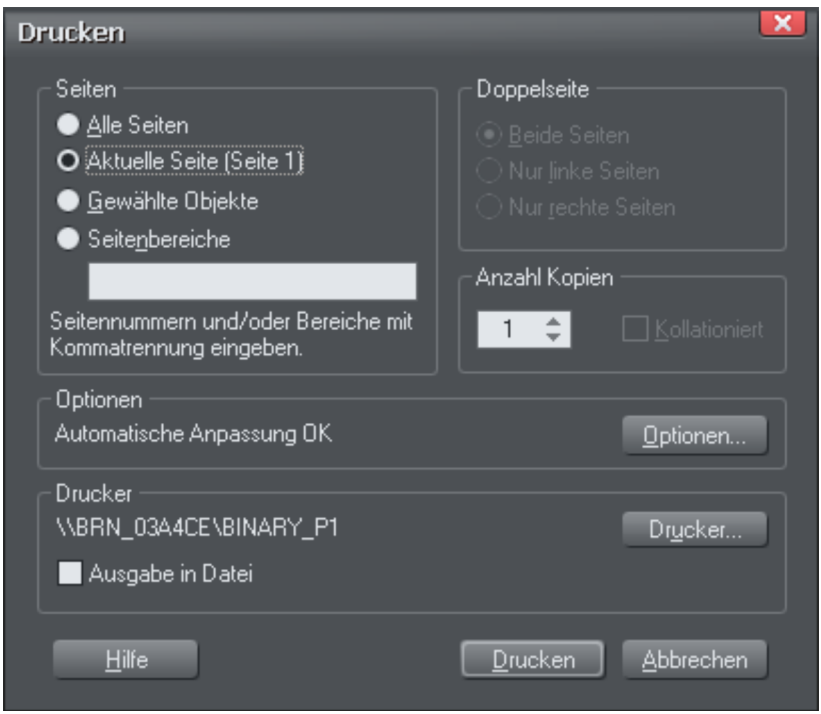
Ist Ihr Computer in ein Netzwerk eingebunden, können Sie hier die verfügbaren Drucker im Netzwerk ansteuern. Dieser Dialog wird nicht von Designer Pro verwaltet.

Eigenschaften

Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Drucker vornehmen können. Dieser Dialog wird nicht von Designer Pro verwaltet, sondern vom jeweiligen Druckertreiber.

Drucken-Dialog

Wählen Sie **DATEI** > **DRUCKEN** (Tastaturkürzel „Strg + P“), um den „Drucken“-Dialog zu öffnen.



Drucken

Wenn alle Optionen und Einstellungen vorgenommen sind und Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **DRUCKEN**.

Drucker...

Diese Schaltfläche öffnet den Dialog zur **DRUCKEINRICHTUNG** (siehe Seite 581).

Optionen

Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem noch weitere Druckoptionen zu finden sind. Diese werden weiter oben (siehe Seite 585) erklärt.

Seiten

ALLE SEITEN: Druckt sämtliche Seiten des Dokuments.

AKTUELLE SEITE(N): Druckt die aktuelle Seite oder Doppelseite.

GEWÄHLTE OBJEKTE: Diese Option erscheint nur dann, wenn Objekte im Dokument markiert sind. Ist diese aktiv, werden nur gewählte Objekte gedruckt. Beachten Sie, dass nur die ausgewählten Objekte gedruckt werden. Andere Objekte, die sich im Bereich der ausgewählten Objekte befinden, werden nicht gedruckt.

Versteckte Objekte, Objekte auf versteckten Ebenen sowie Hilfslinienebenen werden nicht gedruckt. Lesen Sie bitte das Kapitel zur Seiten- & Ebenen-Galerie für weitere Details.

SEITENBEREICHE: Ermöglicht Ihnen auszuwählen, welche Seiten Sie gerne drucken möchten. Sie können einzelne Seitenzahlen durch Komma trennen bzw. Seitenbereiche durch einen Bindestrich zwischen den Seitenzahlen auswählen.

Beispiele für Seitenbereiche:

2 druckt nur Seite 2.

1,3,5-7 druckt nur die Seiten 1, 3, 5, 6 und 7.

2, 3, 6-8, 11-12 druckt nur die Seiten 2, 3, 6, 7, 8, 11 und 12.

Der Dialogbereich **Optionen** zeigt an, ob Ihre Auswahl gültig oder ungültig ist.

Doppelseite

Wenn das Dokument aus einer Doppelseite besteht, können Sie über die Rubrik **DOPPELSEITE** beide Seiten oder auch nur die linke oder die rechte Seite drucken.

Diese Option ist ausgegraut, wenn das Dokument einseitig angelegt ist. Es kann aber auch **EINZELNE SEITEN DRUCKEN/EXPORTIEREN** in den Seitenoptionen (siehe Seite 661) aktiviert werden, so dass die beiden Seiten einer Doppelseite wie separate Einzelseiten behandelt werden.

Ausgabe in Datei

Die Option **AUSGABE IN DATEI** erzeugt eine Datei, die Sie an eine Druckerei weitergeben können (sofern diese das Format unterstützt und akzeptiert).

Ist diese Option gewählt, wird mit **DRUCKEN** der normale **SPEICHERN ALS**-Dialog geöffnet, in dem Sie Name und Speicherort der Datei bestimmen können.

Druckdateien haben als Standard die Dateiendung .prn.

Wollen Sie ein PDF erzeugen, ist es besser, den Menüpunkt **DATEI** > **EXPORT...** zu nutzen. Für gewöhnlich erzeugt diese Vorgehensweise ein kompakteres PDF in besserer Qualität als der „Druck“ in eine PDF-Datei.

Anzahl Kopien

Legt fest, wie viele Exemplare des Dokuments gedruckt werden sollen.

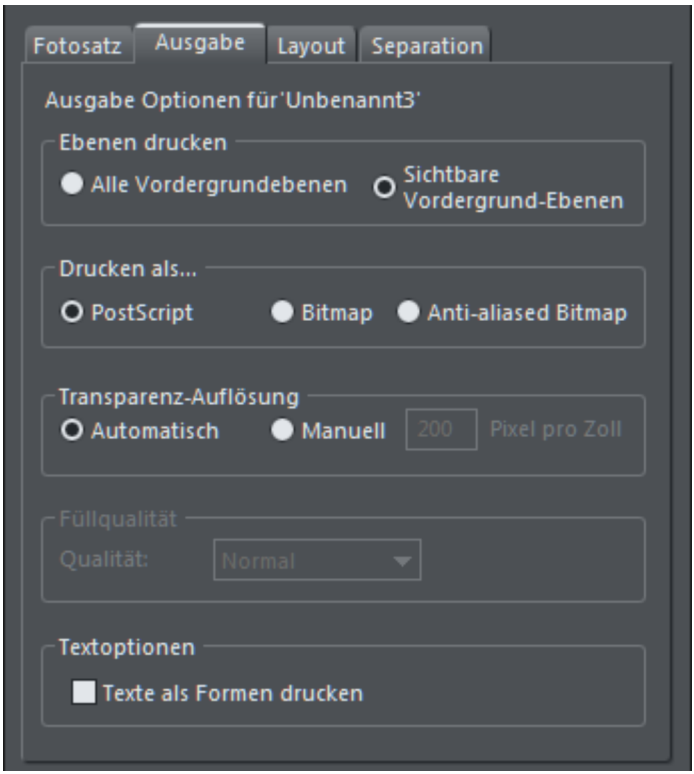
Gesammelt

Diese Funktion lässt sich bei doppelseitig angelegten Dokumenten aktivieren, um mehrfache Kopien von Doppelseiten als zwei Einzelseiten zu drucken. Dabei werden abwechselnd linke und rechte Seiten gedruckt. Ist diese Option deaktiviert, werden zuerst alle linken Seiten gedruckt und danach die rechten.

Bei Druckern, die ein Bild der Seite im Arbeitsspeicher zwischenspeichern, kann es einige Zeit dauern, bis das Bild erstmalig ausgegeben wird. Der Drucker ist dann in der Lage, mehrere Exemplare bei schnellstmöglicher Geschwindigkeit auszudrucken. Bei derartigen Druckern ist es oft schneller, die Seiten nach dem Druck manuell zu sortieren.

Andere Druckertypen müssen die Seite für jedes Exemplar verarbeiten. Hierfür wählen Sie am besten **GESAMMELT** und sparen sich damit Zeit.

Druckoptionen - Ausgabe



Ebenen drucken

Es gibt zwei selbsterklärende Varianten:

- **ALLE VORDERGRUND-EBENEN** drucken
- **SICHTBARE VORDERGRUND-EBENEN** drucken.

Hinweis: Beachten Sie, dass in beiden Fällen nur Vordergrund-Ebenen gedruckt werden. Hintergrund-Ebenen und Hilfsebenen werden nicht gedruckt.

Drucken als...

NORMAL ist für die meisten Dokumente passend.

Manche Drucker geben Farben nicht sonderlich konsistent wieder, wenn es sich um Vektorgrafiken oder Bitmaps mit derselben Farbe handelt. Bemerkbar macht sich dies, wenn Objekte auf Bitmaps überlappen oder transparent auf anderen liegen. In diesem Fall sollten Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** auswählen und den Vorgang wiederholen.

Ob Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** wählen, hängt vom Drucker und persönlichem Vorzug ab. Einige Drucker erzielen die besten Ergebnisse, wenn Anti-Aliasing ausgeschaltet ist - besonders bei dünnen Linien.

Transparenz-Auflösung

Beim Druck werden Transparenzen in Xara Designer Pro X vorübergehend zu Bitmaps konvertiert. Diese Option steuert die Auflösung der Bitmaps, wenn sie zum Drucker übermittelt werden. Meistens ist die Einstellung **AUTOMATISCH** passend. Bei Offsetdruck (Filmbelichtungs-Drucktechnik) oder anderen hochauflösenden Drucken stellen Sie die Auflösung besser manuell mit dem richtigen Wert ein.

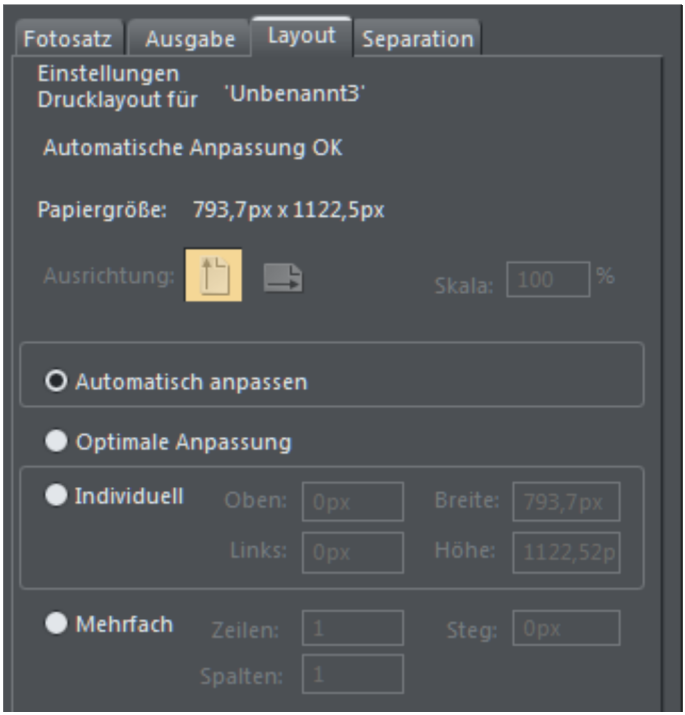
Füllung - Qualität

Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Schritte von abgestuften Füllungen beim Ausdrucken Ihres Dokuments bestimmen. Die Einstellung **NORMAL** ist für die meisten Zwecke ausreichend. Bei PostScript-Druckern ist die Option ausgegraut.

Textoptionen

Sollte Ihr Drucker Probleme haben, Schriften zu drucken, wählen Sie die Funktion **TEXTE ALS FORMEN DRUCKEN**. Dann wird Text zuerst zu Formen vektorisiert und dann an den Drucker gesendet. Das ist möglicherweise etwas langsamer, wird aber genau das, was Sie auf dem Bildschirm sehen, wiedergeben.

Druckoptionen - Druckeinstellungen



Die meisten Einstellungen im Dialog **DRUCKER EINRICHTEN** sind ausgegraut, wenn Sie **AUTOMATISCH ANPASSEN** oder **OPTIMALE ANPASSUNG** gewählt haben. Diese Einstellungen sind empfehlenswert, da sie den einfachsten Weg darstellen.

Selbstverständlich können diese Werte auch individuell definiert werden (siehe „Benutzerdefiniert“).

Optimale Anpassung

Diese Option ist bestens geeignet, wenn Sie ein größeres oder kleineres Bild haben, das Sie an die Seite anpassen möchten. Ihr Bild wird zentriert und entsprechend der Seitengröße vergrößert bzw. verkleinert.

Automatisch anpassen

Mit dieser Option wird Ihre Zeichnung für den Druck ausgerichtet, ohne dass dabei die Größe geändert wird. Diese Option ist empfehlenswert, wenn Sie für Ihre Zeichnung eine bestimmte Größe festgelegt haben und diese nicht ändern möchten.

Individuell

Diese Option ermöglicht Ihnen, Ausrichtung, Größe und Ränder des Ausdrucks manuell einzustellen.

Mit den Schaltflächen für **AUSRICHTUNG** legen Sie das Hoch- oder Querformat fest. Die Größe wird über das Eingabefeld **GRÖßENVERHÄLTNIS** festgelegt.

Die Randbereiche lassen sich anhand der Schaltflächen **OBEN** und **LINKS** einstellen (diese legen fest, an welcher Position auf dem Papier die linke, obere Ecke der Seite auf dem Ausdruck erscheint).

Über **BREITE** und **HÖHE** können Sie ebenfalls die Druckskalierung einstellen (beim Ändern einer dieser Einstellungen wird die andere jeweils automatisch angepasst, um das Seitenverhältnis beizubehalten).

Mehrfach

Diese Option wählen Sie, um mehrere Kopien auf eine Seite zu drucken. Die Anzahl der Kopien bestimmen Sie über die Anzahl der **ZEILEN** und **SPALTEN**, in denen die Kopien aneinander gereiht werden**. ZWISCHENRAUM** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien.

Fotosatz

Volltonfarben

Normalerweise werden bei CMYK-Druck vier Farben verwendet: **C**yan, **M**agenta, Gelb (=**Y**ellow) und Schwarz (=**K**ey oder blac**k**). Man kann aber auch in Volltonfarben drucken. Volltonfarben werden nicht aus den CMYK-Farben gemischt, sondern mit zusätzlicher Druckfarbe gedruckt, die einen bestimmten Farbton genau trifft.

Volltonfarben werden aus zwei Gründen verwendet:

- Viele einfache Arbeiten verwenden nur zwei oder drei Druckfarben (beispielsweise ein einfacher Flyer mit schwarzem Text und blauen Überschriften). Eine Volltonfarbe für jede verwendete Farbe kann einen Druckauftrag kostengünstiger machen.
- Einige komplexe Arbeiten erfordern entweder die Pantone Color Bridge oder spezielle Farben, die nicht in CMYK produziert werden können (z. B.: Gold und Silber). Diese sind Sonderfarben.

Hinweis. Im Kapitel „Pantone Farben“ (siehe Seite 229) finden Sie mehr Informationen zur Pantone Color Bridge.

Da jede zusätzliche Volltonfarbe eine zusätzliche Druckplatte benötigt, hebt dies die Druckkosten.

Volltonfarben (Sonderfarben, z. B. HKS oder PANTONE) erscheinen als Kreise auf der **FARBLEISTE** und in der **FARBEN-GALERIE**.

Volltonfarben sind immer benannte Farben.

Technische Informationen zur Farbseparation:

- Eine Abtönung (Verblassen der Farbe), die von einer Volltonfarbe ausgeht, basiert auf dieser Farbe. Wenn Sie also eine hellere Variante dieser Farbe benötigen, definieren Sie diese als Abtönung (siehe Seite 224) der Volltonfarbe.
- Schattierungen und verknüpfte Farben, die auf einer Volltonfarbe basieren, werden als CMYK-Farben ausgegeben.
- Objekte mit Transparenzen werden immer als CMYK-Farben (und nicht als Volltonfarben) ausgegeben.

Für weitere Informationen zur Wirkung von Transparenzen auf Volltonfarben, Füllungen und Überblendungen beachten Sie bitte den Abschnitt „Transparenzen und Farbseparation“ (siehe Seite 599).

Vorschau der Farbkanäle auf dem Bildschirm

Beim Offsetdruck muss Ihr Dokument in separate CMYK-Druckfarben aufgeteilt werden. Es kann für Sie von Vorteil sein zu wissen, welche Objekte oder Inhalte mit welcher Druckplatte gedruckt werden - erst recht bei Volltonfarben. Xara Designer Pro X kann eine Simulation der separierten Druckplatten anzeigen, so dass Sie einen Eindruck von jeder einzelnen (separierten) Druckfarbe bekommen. Nicht nur CMYK-Farben, sondern auch Sonder- und Volltonfarben können Sie in der Vorschau ansehen.

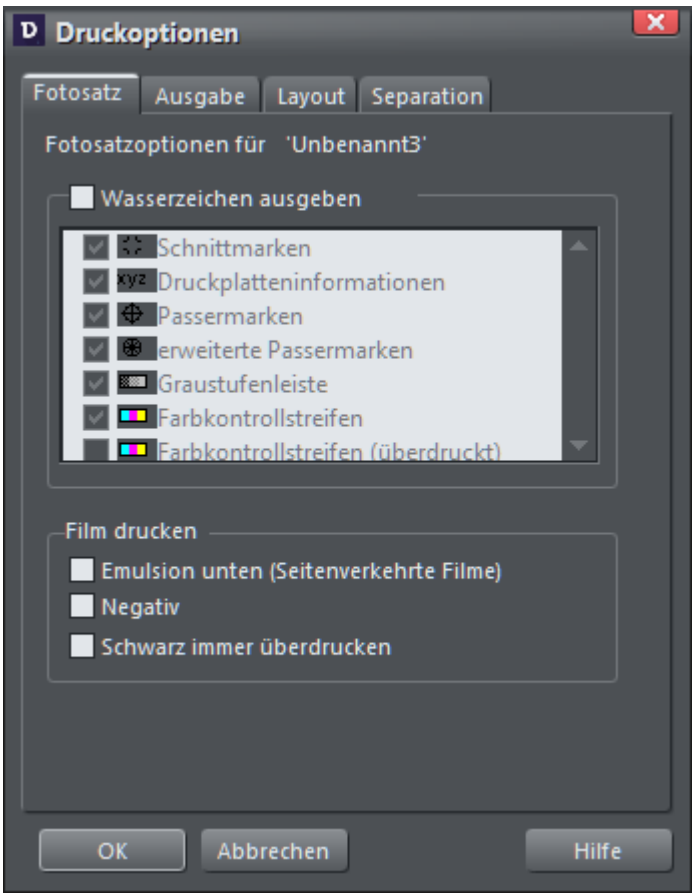
Um eine Druckplatte oder Farbe anzusehen, wählen Sie **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** und dann die entsprechende Farbe.

Druckfarbe auf dem Bildschirm simulieren

Da Druckfarbe meist anders aussieht als die Bildschirmdarstellung, kann Xara Designer Pro X die angezeigte Druckfarbe simulieren. Wählen Sie **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** > **DRUCKFARBEN SIMULIEREN**, um die Druckfarbe zu simulieren. Lesen Sie auch den Abschnitt „Druckfarben am Bildschirm betrachten“ im Kapitel „PANTONE Farben“ (siehe Seite 229).

Druckoptionen - Fotosatz

Dieser Dialog gibt Ihnen Kontrolle über Druckermarkierungen und Filmeinstellungen für die Einstellungen zum Fotosatz. Sie öffnen ihn über **DATEI** > **DRUCKOPTIONEN** > **FOTOSATZ** (oder **DATEI** > **DRUCKEN** > **OPTIONEN** > **FOTOSATZ**).



Wasserzeichen ausgeben

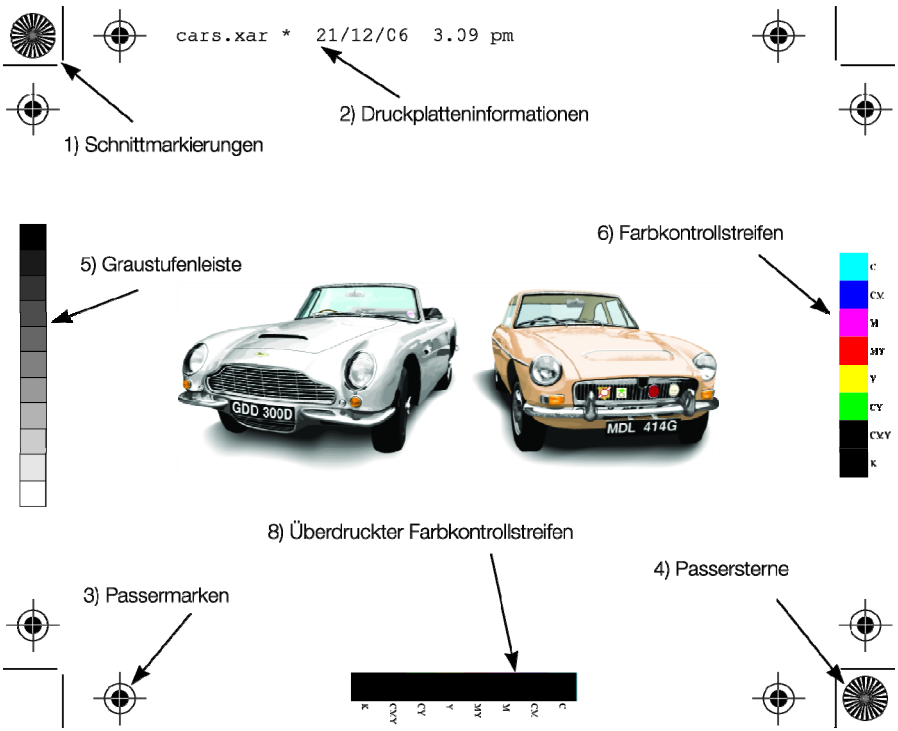
Mit dieser Option kann man alle Schnittmarken global an- oder ausschalten. Schnittmarken sind im professionellen Druck sehr nützlich, da eine Drucksache dadurch z. B. korrekt beschnitten werden kann.

Die Standardeinstellungen sind hierbei die gebräuchlichsten. Ändern Sie diese nur, wenn Sie von der Druckerei darauf hingewiesen werden.

Die Markierungen gelten nicht nur für den Druck sondern auch für PDF/X-Exporte, wenn **BESCHNITT- UND PASSMARKEN IN PDF-DOKUMENT EINFÜGEN** in den **PDF-EXPORTOPTIONEN** > **EBENEN** aktiviert ist.

Hinweis: Für weitere Informationen zum Exportieren von PDF/X-Dateien lesen Sie bitte das Kapitel „PDF-Export“ (siehe Seite 617).

Folgende Markierungen können an- oder ausgeschaltet werden:



1) Schnittmarkierungen

Diese sind nötig für Dokumente, die nach dem Druck beschnitten werden sollen. Die Druckerei weiß dann, wo genau das Papier geschnitten werden muss.

2) Druckplatteninformationen

Informationen wie z. B. Farbauszugname, Dateiname, Datum und Zeit.

3) Passmarken

Passmarken sind auf jeder Separation an der gleichen Stelle, damit die Druckerei die einzelnen Separationen bei der Herstellung von Druckplatten und Druck genau aufeinander anpassen kann.

4) Erweiterte Passmarken

Eine weitere Markierung um sicherzugehen, dass die Separationen exakt aufeinander liegen.

5) Graustufenleiste

Zeigt, ob die Fotosatzmaschine oder der Drucker die gesamte Graustufenpalette von 10% bis 100% eingehalten hat. So erhält die Druckerei nützliche Informationen zu monochromen und mehrfarbigen Arbeiten.

6) Farbkontrollstreifen

Ähnlich der Graustufenleiste. Die Druckerei nutzt dies als Informationsquelle bei Mehrfarbdrucken.

7) Lange Passmarken

Im Beispiel nicht zu sehen. Dies sind Alternativen zu Passmarken. Einige Druckereien arbeiten lieber mit diesen Marken. Sie ersetzen die Passmarken aus 3).

8) Überdruckter Farbkontrollstreifen

Ähnlich der Graustufenleiste. Ist Ihr Dokument überdruckt (siehe Seite 596), nutzt die Druckerei dies als Informationsquelle.

Film

Filme wurden hauptsächlich für Pressedrucke verwendet, sind aber inzwischen meist von PDF/X abgelöst worden. Sollten Sie allerdings Filme herstellen wollen, ist diese Einstellung relevant. Ändern Sie diese nur, wenn Ihre Druckerei danach verlangt.

Emulsion unten (Seitenverkehrte Filme): Dies erzeugt ein gespiegeltes Bild. Ist diese Option aktiv, kann das Dokument nur noch von PostScript-Druckern ausgegeben werden. Das Material des Fotosatzes wird auf einer Seite mit fotografischer Emulsion überzogen. Ist diese Option deaktiviert, wird die Emulsion oben auf den Film aufgetragen, wodurch das Bild nicht seitenverkehrt wirkt. Dies wird auch „Emulsion oben" genannt. Ist diese Funktion eingeschaltet, wird die Emulsion unten aufgetragen.

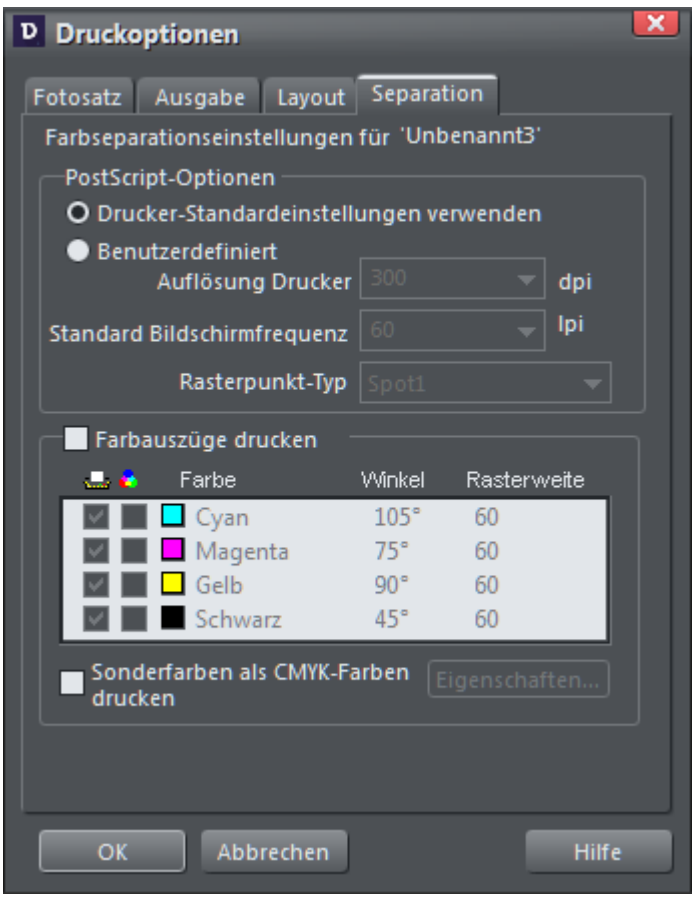
Negativ: Erzeugt ein negatives Bild. Ist diese Option aktiv, kann das Dokument nur noch von PostScript-Druckern ausgegeben werden. Lassen Sie dies ausgeschaltet, wenn Sie nach einem „Positiv" gefragt werden.

Schwarz immer überdrucken: Überdruckt alle Farben, die über 95% Schwarz (in CMYK Werten) haben. Schwarz ist recht deckend und Positionierungsfehler werden dabei ausgeglichen. Diese Option ist speziell dann sinnvoll, wenn Sie viel schwarzen Text drucken wollen. Sollten Sie allerdings viele großflächige Bereiche haben, die dadurch deckend schwarz gedruckt werden, kann es zu Problemen mit der Druckmaschine kommen, da zuviel Druckfarbe auf einmal verarbeitet werden muss (Überdrucken wird später noch erklärt).

Druckoptionen - Separationen (Farbkanäle)

Der Dialog zu den **FARBSEPARATIONEN** ermöglicht volle Kontrolle über Separationen und PostScript-Einstellungen.

Sie öffnen ihn über **DATEI** > **DRUCKOPTIONEN** > **SEPARATION** (oder **DATEI** > **DRUCKEN** > **OPTIONEN** > **SEPARATION**).



PostScript-Optionen

Diese Einstellungen werden wirksam, wenn Sie Ihre Dokumente über einen PostScript Drucker drucken. Jeder andere Drucker ignoriert sie. Obwohl es unwahrscheinlich ist, dass Sie diese Optionen verstellen müssen, finden Sie unten Erklärungen zu den Einstellungen.

DRUCKER-STANDARDEINSTELLUNGEN VERWENDEN: verwendet die Standardeinstellungen des Druckers. Für gewöhnlich erzeugt dies gute Resultate.

BENUTZERDEFINIERT: ermöglicht Ihnen, den Drucker so einzustellen, wie Sie möchten. Bitte beachten Sie, dass Ihre Einstellungen für Ihren Drucker geeignet sind.

AUFLÖSUNG DRUCKER: Die Auflösung wird in Punkte-pro-Zoll („dots-per-inch" = DPI) angegeben.

RASTERWEITE: Die Rasterweite wird in Linien-pro-Zoll („lines-per-inch" = LPI) angegeben. Abstufungen einer Grundfarbe werden als kleine Punkte gedruckt, die Halbtonpunkte genannt werden. Die Punkte werden in Reihen angelegt und die Zahl der Reihen (pro Zoll) bestimmt die Rasterweite. Je niedriger die Rasterweite ist, desto mehr Halbtonpunkte werden gedruckt und um so deutlicher werden sie wahrgenommen. Die Druckerei fragt möglicherweise nach „120 Linien", was einer Rasterweite von 120 lpi entspricht.

RASTERPUNKTTYP: PostScript-Drucker können Halbtöne in verschiedenen Formen drucken. Normalerweise ergeben runde Punkte das beste Ergebnis, manchmal aber funktionieren Druckmaschinen mit anderen besser.

Farbauszüge drucken

Wenn Sie alle Farben in einem Durchgang durch den Drucker schicken wollen, schalten Sie **FARBAUSZÜGE DRUCKEN** aus. Diese Art der Ausgabe wird „Composite" genannt.

Wenn Sie die Ausgabe der CMYK- und der Volltonfarben separat machen möchten, wählen Sie **FARBAUSZÜGE DRUCKEN**. Mit einer zusätzlichen Volltonfarbe erhalten Sie fünf einzelne Drucke - einen für jede CMYK-Farbe und einen für die Volltonfarbe.

Ihre Druckerei kann Ihnen bei der Frage nach Farbauszügen oder Composite behilflich sein. Wenn Sie sich die Auszüge einzeln ansehen möchten, ist es nützlich, diese einfach am heimischen Drucker auszudrucken.

Sie können nun Einstellungen für die individuellen Auszüge treffen.

Um eine Farbe auszugeben, wählen Sie das entsprechende Kästchen rechts aus. In der Voreinstellung werden alle Farben gedruckt.

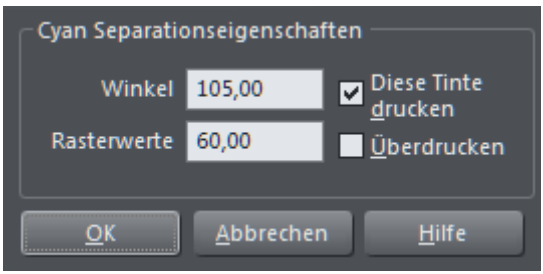
Hinweis: Jeder Auszug kann außerdem über **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** angesehen werden.

Um eine Farbe auf **ÜBERDRUCKEN** zu stellen, wählen Sie das Kästchen rechts an (Überdrucken wird später noch erklärt).

Volltonfarben als CMYK Farben drucken: Einige Drucker können nur CMYK-Farben verarbeiten und drucken. Wählen Sie diese Option, wenn Sie alle Volltonfarben als CMYK-Äquivalente drucken wollen.

Hinweis: Einige Volltonfarben sehen anders aus, wenn sie als CMYK wiedergegeben werden. Die Möglichkeiten der Pantone Color Bridge entfallen außerdem. Der Nutzen dieser Option liegt hauptsächlich darin, Ihre Arbeiten an Ihrem Drucker zuhause auszudrucken.

Um den Winkel des Drucksiebes oder die Rasterweite zu ändern, klicken Sie zuerst auf den Namen der Druckfarbe und dann auf **EIGENSCHAFTEN**. Dies öffnet den Dialog **SEPARATIONSEIGENSCHAFTEN**:



Winkel: Um den Winkel dieser Farbe auf dem Sieb zu ändern, geben Sie hier einen neuen Wert ein.

Rasterweite: Um die Rasterweite dieser Farbe zu ändern, geben Sie hier einen neuen Wert ein. Dies überschreibt die Standard-Rasterweite (wie oben unter „PostScript-Optionen" beschrieben).

Diese Tinte drucken: Diese Option ist dieselbe wie das Auswahlkästchen im Hauptdialog für **SEPARATIONEN DRUCKEN**.

Überdrucken: Diese Option ist dieselbe wie das Auswahlkästchen im Hauptdialog für **SEPARATIONEN DRUCKEN**. Es schützt die Farbe davor, komplett ausgeblendet zu werden, wirkt also umgekehrt zu „Überdrucken" auf Objektebene.

Überdrucken

Wenn Sie Farbdokumente drucken, die auf einer Druckmaschine gedruckt werden, ist die Option **ÜBERDRUCKEN** möglicherweise nützlich. Diese Druckmaschinen sind mechanische Geräte, die leichte, unvermeidbare Fehler generieren. Mit „Überdrucken" können diese Fehler (sog. „Blitzer") ausgebessert werden.

Ein Beispiel: Das zu druckende Dokument (s. u.) hat einen schwarzen Kreis auf cyanfarbenem Hintergrund. Ist das Dokument für den Fotosatz vorbereitet, erscheint der Kreis nur auf dem schwarzen Auszug. Der Cyan-Auszug spart diesen Bereich aus, lässt ihn also weiß (Die technische Bezeichnung dafür ist die Aussparung des Kreises auf dem Hintergrund). Die Aussparung hat also dieselbe Größe wie der Kreis.

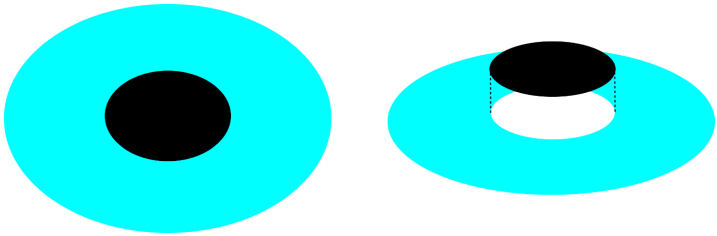


Abb.: Ein schwarzer Kreis wird auf dem Cyan-farbenen Hintergrund ausgespart

Wenn die beiden Platten nicht genau übereinander liegen, wird der Kreis von seiner gewünschten Position abweichen („außerhalb der Passung"), und eine weiße Lücke entsteht („Blitzer").

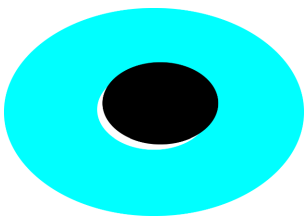


Abb.: Dieses Beispiel ist übertrieben, um den Fehler zu zeigen, jedoch können bei hohem Farbkontrast auch sehr kleine Abweichungen auffallen.

ÜBERDRUCKEN gleicht dieses Problem aus. Xara Designer Pro X kann auf zwei Arten überdrucken: Auf Objektebene und auf Kanalebene.

Überdrucken auf Objektebene

Auf Objektebene lassen sich Linien- und Füllfarbe des Objektes gesondert zum Überdrucken auswählen.

Um die Linie eines Objektes zu überdrucken, wählen Sie zunächst das Objekt aus.

- Wählen Sie **EXTRAS** > **BILDEINSTELLUNGEN** > **LINIE ÜBERDRUCKEN**
- oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie aus dem Kontextmenü **BILDEINSTELLUNGEN** > **LINIE ÜBERDRUCKEN.**

Um die Füllung eines Objektes zu überdrucken, wählen Sie zunächst das Objekt aus.

- Wählen Sie **EXTRAS** > **BILDEINSTELLUNGEN** > **FÜLLUNG ÜBERDRUCKEN**
- oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie aus dem Kontextmenü **BILDEINSTELLUNGEN** > **FÜLLUNG ÜBERDRUCKEN**.

Um das Überdrucken des Objektes wieder zu deaktivieren, wählen Sie einfach die entsprechende Option nochmals an.

Sie können natürlich sowohl Linie als auch Füllung überdrucken.

Beim Überdrucken werden die darunter liegenden Farben nicht ausgespart, so dass keine Blitzer entstehen. Das Überdrucken der Füllung wird z. B. bei schwarzen Textbuchstaben verwendet.

Das Überdrucken der Linie ist ein Verfahren, um ungenauem Drucken entgegen zu wirken. Die Druckerei sollte Ihnen die Toleranzgrenze mitteilen (üblicherweise 0,5pt bis 1pt). Die Linienfarbe hängt vom Hintergrund und von der Objektfarbe ab. Falls Sie keine spezifische Linienfarbe verwenden möchten, wählen Sie als Linienfarbe die hellere Farbe (d. h. entweder Hintergrund- oder Objektfarbe).

Überdrucken auf Kanalebene

Xara Designer Pro X bietet zwei verschiedene Varianten zum Überdrucken auf Kanalebene:

- Variante 1: Alles - einschließlich Abtönungen - wird in der entsprechenden Druckfarbe überdruckt. Einzustellen ist dies in den **DRUCKOPTIONEN** > **SEPARATIONEN** (siehe oben). Diese Einstellung wird nur manchmal benötigt. Sie arbeitet entgegengesetzt zum Überdrucken auf Objektebene. Wird z. B. Cyan zum Überdrucken ausgewählt, wird Cyan nicht ausgespart.
- Variante 2: Immer schwarz überdrucken (bei über 95% Schwarz). Einzustellen ist dies in den **DRUCKOPTIONEN** > **BILDEINSTELLUNGEN**. Schwarz ist recht deckend und Positionierungsfehler werden dabei ausgeglichen. Diese Option ist speziell dann sinnvoll, wenn Sie viel schwarzen Text drucken wollen. Sollten Sie allerdings viele großflächige Bereiche haben, die dadurch deckend schwarz gedruckt werden, kann es zu Problemen mit der Druckmaschine kommen, da zuviel Druckfarbe auf einmal verarbeitet werden muss.

Auf alle Platten drucken

AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN ist mitunter auch bekannt als **PASSUNG SCHWARZ**.

Manchmal soll ein Objekt auf allen Separationen erscheinen. Um das zu bewerkstelligen, gehen Sie zu **EXTRAS** > **BELICHTUNG** > **AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt und wählen dann **BELICHTUNG** > **AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN.**

Die Objektfarbe ändert sich zu schwarz oder grau - je nach Originalfarbe - um daran zu erinnern, dass Sie **AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN** eingestellt haben.

Um **AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN** abzustellen, wählen Sie die Option noch einmal aus.

AUF ALLE PLATTEN DRUCKEN wird normalerweise nur auf kleine Bereiche wie zusätzliche Druckermarken oder Textzeilen angewandt. Stellen Sie dies nicht für große Bereiche ein, damit die Druckerpresse nicht mit Farbe überflutet wird.

Drucken & Farbseparation - technische Details

Farbauszüge (Separation)

Xara Designer Pro X konvertiert RGB, HSV und Graustufen zum Drucken automatisch nach CMYK. Da die Farben in Druckern nie genau dem theoretischen Farbton entsprechen, müssen einige Anpassungen gemacht werden. So ist 100% Rot in RGB theoretisch 100% Magenta plus 100% Gelb in CMYK. In der Praxis ist jedoch weniger Magenta nötig um die richtige Farbe zu bekommen. In dunklen Farben und Grautönen wird außerdem einiges an CMY von Schwarz (K) ersetzt. Diese Farbkorrekturen werden in Xara Designer Pro X automatisch durchgeführt.

CMYK-Farben werden ohne Veränderung gedruckt. Ausgenommen sind Bereiche, in denen Transparenzen angelegt wurden (s. u. im Detail).

Transparenzen und Farbseparation

Mit Transparenzen kann man effektvolle Illustrationen herstellen. Wenn man die Farben separieren muss, weil PostScript-Fotosatzmaschine und Drucker keine Transparenzen unterstützen, kann es unerwartete Resultate geben. Bereiche, die von Objekten mit Transparenzen bedeckt sind, werden als RGB-Bitmap ausgegeben. Diese Bitmap wird dann per Farbkorrektur angepasst und zu CMYK umgewandelt. Dieser Vorgang betrifft auch Objekte mit 100% Transparenz.

Das bedeutet für Objekte unter einem transparenten Objekt folgendes:

- CMYK-Farben verändern sich. Besonders deutlich wird dies bei Grau und Schwarz, welche auf allen vier CMYK-Separationen auftauchen.
- Volltonfarben (und „Pantone Color Bridge"-Farben) werden in CMYK umgewandelt. Lesen Sie auch das Kapitel „Pantone Farben" (siehe Seite 229) für weitere Informationen zur Pantone Color Bridge.

Um diese Veränderungen möglichst in Grenzen zu halten, sollten Sie folgendes beachten:

- Anstelle einer 100%-Transparenz sollte besser die Option **KEINE FARBE** verwendet werden.
- Wo immer möglich sollte Text nicht unterhalb eines transparenten Objekts, sondern ganz vorne stehen.

Zwischenfarben in Überblendungen und Füllungen

Dieser Abschnitt behandelt alle Überblendungen und mehrfarbigen Füllungen (folglich alle Füllungen außer der flachen Füllung).

Normalerweise wird ein Farbverlauf im RGB-Farbraum gemischt, außer wenn die Farben an beiden Enden als CMYK definiert sind. In diesem Fall wird auch der

Farbverlauf in CMYK gemischt. Ein Vorteil davon ergibt sich für Verläufe in Graustufen. Grau wird dann als Mischung der vier CMYK-Farben gedruckt.

Bei den Farboptionen **REGENBOGEN** und **ALT REGENBOGEN** wird die Farbe im HSV-Modell gemischt.

Dreifarb-, Vierfarb-, Fraktal- und Bitmapfüllungen werden immer als RGB ausgegeben und somit grundsätzlich farbkorrigiert. Das bedeutet mitunter, dass alle Volltonfarben in diesem Bereich nicht als solche gedruckt werden, sondern als CMYK.

Für Volltonfarben sind einige Spezialregeln zu beachten:

- In Überblendungen: Sind beide Endfarben Volltonfarben, kann eine Überblendung mit diesen „echten" Volltonfarben gedruckt werden, allerdings nicht bei Regenbogenverläufen (Der grundlegende Farbton der Volltonfarbe kann nicht verändert werden).
- In Füllungen: Wenn beide Füllfarben eine Volltonfarbe sind, kann man zwischen beiden mit „echten Volltonfarben" überblenden - nicht in Regenbogen-Verläufen.
- In Überblendungen: Sind beide Enden mit der gleichen Volltonfarbe (oder einer Abtönung derselben) belegt, wird die Überblendung durch die Farbseparation der Volltonfarbe ausgegeben.
- In Füllungen: Sind beide Füllfarben mit der gleichen Volltonfarbe (oder einer Abtönung derselben) belegt, wird die Füllung in der Farbseparation der Volltonfarbe ausgegeben. Dies gilt allerdings nicht bei Dreifarb-, Vierfarb-, Fraktal- und Bitmap-Füllungen; diese werden immer in CMYK-Separationen ausgegeben.

Wenn Sie von einer Volltonfarbe (Sonderfarbe) zu einer CMYK-Farbe überblenden, erstellt Xara Designer Pro X die entsprechende Überblendung. Ein Beispiel: Überblenden Sie von Cyan zu Gold (als Volltonfarbe), wird Cyan von 100% nach 0% und Gold von 0% nach 100% in den Separationen angelegt. Dies ist auch, was Sie am Bildschirm sehen (ungeachtet der Darstellungsabweichung zwischen Drucker und Bildschirm).

Wenn Sie die Überblendung zu **EDITIERBAREN FORMEN KONVERTIEREN**, verlieren alle Zwischenschritte ihre Volltonfarbe. Diese sind dann vorerst in CMYK separiert. Erst das endgültige Objekt verwendet die Volltonfarbe.

Schwarz in RGB und CMYK

Weil graue und schwarze Schatten, die als RGB angelegt sind, in eine Mischung aller vier CMYK Farben aufgeteilt werden, erhält man gelegentlich ziemlich schlechte Schattierungen. Jeder kleinste Fehler in der Passung kann nach dem Drucken an schwarzen Objekten leicht sichtbar sein.

Nur in der Theorie ergibt ein gleichmäßiges Mischverhältnis aus allen CMYK-Farben perfektes Schwarz und Grau. Deswegen wird Schwarz (das „K" in CMYK) noch extra dazugemischt. Am besten wird jede Grauschattierung, wenn nur der Kanal Schwarz

verwendet wird. Brauchen Sie also perfektes Grau, bietet es sich an, Abtönungen des nativen CMYK-Schwarz zu verwenden.

Die mitgelieferten Dokumentvorlagen (z. B: US Brief oder A4) sind für den Druck optimiert. Das heißt, dass die Grautöne in der Farbleiste Töne von CMYK-Schwarz sind und deswegen im Druck qualitativ hochwertig sein werden.

Eine Begleiterscheinung ist, dass schwarzer Druck aus nur schwarzer Farbe tatsächlich nicht allzu schwarz erscheint. Indem andere Farben mit schwarz gemischt werden, erhält man wesentlich dunkler erscheinende Flächen. Eine solche tiefschwarze Farbe erhält man, indem man Schwarz 100% zuweist und dann einige Prozent der anderen Farben noch dazu nimmt (oft wird je 30% von CMY verwendet).

Importieren und Exportieren

Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren

Möglicherweise möchten Sie Ihre Xara Designer Pro X-Dokumente zu anderen Programmen auf Ihrem oder anderen Rechnern oder für die Nutzung auf einer Webseite exportieren. Oder Sie möchten Designs aus anderen Quellen importieren. Um dies alles so einfach wie möglich zu machen, bietet Designer Pro eine große Auswahl an Import- und Exportoptionen.

Erstens: Es ist wichtig den Unterschied zwischen dem Speichern und Exportieren von Dateien zu erkennen:

- **SPEICHERN** befasst sich mit dem Speichern Ihrer Arbeit, sodass Sie sie später wieder öffnen und daran weiterarbeiten können. Xara Designer Pro X speichert Ihr Dokument in einer .XAR-Datei. Betrachten Sie diese als das „Master-Dokument"-Format.
- **EXPORTIEREN** bezeichnet die Umwandlung von Designs in sonstige unterstützte Formate. Exportieren ermöglicht Ihnen, Ihre Designs zu verteilen und zu verwenden. Möglicherweise möchten Sie eine PNG-Datei für eine Website erstellen bzw. eine TIFF- oder PDF-Datei für eine Druckerei. Exportierte Dateien sind kein Ersatz für eine gespeicherte .xar-Datei, denn sie sind keine vollständige Repräsentation Ihres Xara Designer Pro X-Designs, also speichern Sie Ihr Design immer auch als .xar-Datei.

Empfohlene Formate

Die Standard-Exportformate, die von den meisten Programmen gelesen werden, sind BMP (Bitmap), GIF, PNG und JPEG. Diese sehen garantiert auch so aus wie sie in Xara Designer Pro X dargestellt werden. PNG stellt die höchste Qualitätsstufe dar und unterstützt Transparenz, daher ist dieses Format auch für Microsoft Office Anwendungen geeignet.

Wir empfehlen PDF zum Exportieren von Dateien, die in Adobe Illustrator betrachtet oder exportiert werden sollen. Der PDF-Export von Xara Designer Pro X ist von hoher Qualität, vektorbasiert und unterstützt fortgeschrittene Funktionen wie z. B. abgestufte Transparenzen.

Sonstige Anmerkungen

Mit EPS- und Bitmap-Dateien stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten der Datenspeicherung zur Verfügung. Bei einigen dieser Optionen können sehr große Dateien erstellt werden (z. B. wenn Ihr Dokument viele abgestufte/radiale Füllungen bzw. Transparenzen enthält).

Die Umwandlung der Datei kann bei komplexen Grafiken einige Zeit in Anspruch nehmen.

Bitte beachten Sie, dass andere Hersteller die Spezifikationen anderer Dateiformate ändern können. Diese Angaben wurden durch uns nach bestem Gewissen zusammengestellt, jedoch können wir keine Garantie dafür übernehmen, dass Dateien zwischen Designer Pro und anderen Programmen ausgetauscht werden können. Des Weiteren bestehen oft Variationen bestimmter Formate. Designer Pro kann leider nicht alle unterstützen, vor allem nicht wenn es sich um aktuelle, undokumentierte Formate handelt.

Da andere Programme nicht alle Funktionen von Xara Designer Pro X unterstützen (z. B. komplexere Füllungen und Transparenz-Arten) müssen diese simuliert werden. In der Regel erfolgt dies durch Exportieren der Objekte als Bitmaps.

Unterstützte Dateiformate für Import und Export

Importformate

Importformate für Bitmaps

Brook Trout (*.301)

Windows Bitmap (*.bmp)

Halo CUT 2-farbig (*.cal)

Halo CUT 256-farbig (*.cut)

DCX (*.dcx)

Graphics Interchange Format (*.gif)

Storyboard (*.gx2)

IOCA 2-farbig (*.ica)

Microsoft Windows Icon 16-farbig (*.ico)

Amiga IFF (*iff)

IMG 16-farbig (*.img)

Jpeg (*.jpg)

KOFAX (*.kfx)

LaserView 2-farbig (*.lv)

MacPaint 2-farbig (*.mac)

Microsoft Paint 2-farbig (*.msp)

UNIX monochrom (*.pbm)

PhotoCD (*.pcd)

PICT (*.pct)

PCX Paintbrush (*.pcx)

PDF (*.pdf) Lesen Sie dazu auch das Kapitel „PDF-Dateien importieren“ (siehe Seite 608).

UNIX Graustufen (*.pgm)

PNG (*.png)

UNIX mehrfarbig bis 24 Bit (*.ppm)

Photoshop (*.psd) Lesen Sie dazu auch die Abschnitte „Dateien importieren“ (siehe Seite 607) und „Photoshop PSD-Dateien exportieren“ (siehe Seite 612).

Sun Raster (*.ras)

TrueVision TARGA (*.tga)

TIFF (*.tif) (RGB, RGBA + Alpha Kanal, CMYK)

Xara Designer Pro X unterstützt: Fax TIFF-Dateien (Schwarz-Weiß-Bilder. Mehrseitige Faxe werden als mehrere Seiten in Designer Pro importiert); Mac oder PC Byte-Order TIFF-Dateien; TIFF-Dateien mit Ebenen und Transparenz (wird aus Photoshop gespeichert, gelten die gleiche Blend-Modi wie in PSD-Dateien); JPEG in TIFF (Transparenzen sind in diesem Fall nicht möglich)

Word Perfect Group 256 Farben (*.wpg)

X Windows 2-farbig (*.xbm)

X Windows 256-farbig (*.xpm)

RAW Kamera Format (*.raw) - Eine Liste aller Formate finden Sie im Abschnitt „Import von RAW-Fotodateien“ (siehe Seite 609).

EPS-Importformate

Illustrator EPS (*.ai)

Illustrator EPS (*.eps)

CorelDraw 3 & 4 EPS (*.eps)

Freehand 3.0 EPS (*.eps)

Photoshop EPS (*eps) (Um Dateien aus Photoshop in Xara Designer Pro X zu importieren, verwenden Sie PSD-Dateien anstelle von EPS-Dateien. Dies erzielt bessere Ergebnisse.)

Andere Importformate

Xara Studio (*.art)

Xara Webster Dateien (*.web)

Acorn Draw (*.aff)

CorelDraw (3, 4 & 5) (*.cdr)

CotrelDraw Template (*.cdt)

Corel CMX 5 & 6 (*.cmx)

Acorn Draw (*.drw)

Grafiken in HTML Seiten (*.htm)

Windows Metadatei 16Bit (*.wmf)

Erweiterte Windows Metadatei (*.emf / *.wmf)

Text (*.rtf)

Von Xara intern benutztes Format (*.wix)

Importformate für Paletten

CorelDRAW Palette (*.cpl)

CorelDRAW Palette (*.pal)

Microsoft Palette (*.pal)

PaintShop Pro Palette (*.pal)

Adobe Farbtabellen (*.act)

Adobe Color-Swatch Standardfarbfelder (*.aco)

Informationen zum Importieren von Paletten finden Sie unter „Farben und Paletten importieren".

Exportformate

Exportformate für Bitmaps - Beachten Sie auch die „Übersicht JPEG-, PNG- und GIF Export-Dialog" (siehe Seite 635)

Windows Bitmap (*.bmp)

DCX (*.dcx)

PCX Format (*.pcx)

CompuServe GIF (*.gif)

Animierte GIF-Dateien (*.gif) Lesen Sie dazu das Kapitel „Animierte GIFs erstellen" (siehe Seite 564)

JPEG (*.jpg)

Portable Document Format (*pdf) (siehe „PDF-Dateien exportieren" (siehe Seite 619))

Photoshop (*.psd) Lesen Sie dazu „Photoshop PSD-Dateien exportieren“ (siehe Seite 612)

PICT (*.pct)

PNG (*.png)

Sun Raster (*.ras)

TrueVision TARGA (*.tga)

JPEG2000-Dateien (*.jp2;*.j2c;*.j2k;*.jpx;*.jpf) Verbesserte Version des JPEG-Formats, das Bilddateien verlustbehaftet oder verlustfrei komprimieren kann.

Wireless Bitmap Image (.wbmp). Schwarz/Weiß-Bitmap (1-bit) für mobile Geräte.

TIFF (*.tif) (RGB und CMYK)

Exportformate für EPS

Illustrator EPS (*.ai)

Illustrator EPS (*.eps)

Xara Xtreme EPS (*.eps)

Andere Exportformate

PDF-Dateien (*.pdf) (siehe Seite 617)

CorelXARA (*.xar)

Xara Webster Dateien (*.web)

Windows Metadatei (*.wmf)

Erweiterte Windows Metadatei (*.emf / *.wmf)

Corel CMX 5 & 6 (*.cmx)

Webseiten und Websites (siehe Seite 442) (.html)

Image Map (*.htm)

Flash-Animation (*.swf); lesen Sie dazu das Kapitel „Flash-Animationen“ (siehe Seite 556)

AVI-Animation (.avi) – Animations-Dokumente)

Rich Text Format (*.rtf)

Microsoft XML Papierspezifikation (siehe Seite 614) (*.xps)

Skalierbare Internet-Vektorgrafik (*.svg)

Von Xara intern benutztes Format (*.wix)

Dateien importieren

So werden Dateien importiert:

- Wählen Sie im Menü **DATEI** > **IMPORT** - dadurch wird der Inhalt der Datei in das Dokument eingefügt. Bei einigen Formaten haben Sie die Wahl, ob Sie das Dokument in die aktuelle Seite einfügen wollen oder ob Sie es als neue Seite anhängen möchten. Bei einigen anderen Formaten haben Sie die Möglichkeit, die Daten entweder normal zu importieren oder stattdessen einen Link auf die Datei einzufügen und sie Ihrer veröffentlichten Website hinzuzufügen.
- Sie können auch im Menü **DATEI** > **ÖFFNEN** wählen - dadurch wird die Datei als ein neues Dokument geöffnet.

Sie können Dateien in Xara Designer Pro X per Drag & Drop einfügen. Wenn Sie eine Datei aus dem Dateibrowser auf Xara Designer Pro X ziehen, wird die Datei importiert und auf der aktuellen Seite zentriert zum Ablagepunkt abgelegt. Wird die Datei auf der Titelleiste oder einer der Werkzeugleisten abgelegt, wird die Datei als ein neues Dokument geöffnet.

PSD Photoshop-Datei importieren

Um eine PSD-Datei zu importieren, benutzen Sie wie üblich Menü **„DATEI** > **IMPORTIEREN“** oder ziehen Sie die .psd Datei einfach in Xara Designer Pro X.

Es öffnet sich ein Dialog, in dem gefragt wird, ob die Photoshop-Ebenen als Objekte importiert werden sollen (das ist die Standardvorgabe) oder ob Sie die Ebenen als Ebenen importieren wollen.

Wir empfehlen die Standardoption (Photoshop-Ebenen werden Designer-Objekte), denn während im Photoshop Effekte wie Transparenz auf Ebenen angewendet werden, sind in Designer Pro Ebenen lediglich „Container“ für Objekte und verschiedene Objekte auf der selben Ebene können unterschiedliche Einstellungen für Transparenz und anderes haben.

Die voreingestellte Auflösung (DPI) ist die mit der die PSD-Datei erstellt wurde.

Die Datei wird in Ihrem Arbeitsbereich geöffnet. Schauen Sie sich die Datei-/Objektstruktur in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (siehe Seite 196)an.

Alle Transparenz-Modi von Designer Pro (mit Ausnahme der Optimieren-Transparenz) sind kompatibel zu den entsprechenden Modi in Photoshop und lassen sich nach dem Import weiterhin in Designer Pro mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** bearbeiten.

In Photoshop wird die Transparenz Deckkraft genannt und funktioniert genau umgekehrt, dass heißt, 90% Deckkraft in Photoshop entsprechen 10% Transparenz in Xara Designer Pro X.

Tipp: Wenn Sie separate Objekte in Photoshop haben, die Sie unabhängig voneinander in Xara Designer Pro X bearbeiten möchten, legen Sie diese in Photoshop auf je eigenen Ebenen ab, bevor Sie exportieren.

Achtung: Nur Designer Pro kann PSD-Dateien im 16-Bit Farbmodus oder im CMYK Farbraum importieren.

Import von TIFF-Dateien

Xara Designer Pro X unterstützt Drag & Drop für verschiedene TIFF-Dateitypen:

- CMYK-TIFF-Dateien.
- Fax-TIFF-Dateien (Schwarz-Weiß-Bilder. Mehrseitige Faxe werden als mehrere Seiten in Xara Designer Pro X importiert.)
- TIFF-Dateien mit Transparenz. (Wenn Sie ein TIFF mit der „Speichern als"-Option aus Photoshop exportieren, können Sie die Option **TRANSPARENZEN BEIBEHALTEN** aktivieren)
- TIFF-Dateien im Mac- oder PC-Byte-Format.
- TIFF-Dateien mit Ebenen und Transparenz.
- JPEG in TIFF (hier sind keine Transparenzen möglich).

Hinweis: Für gewöhnlich haben TIFF-Dateien die Endung „.tif".

PDF-Dateien importieren

PDF ist ein komplexes Vektorgrafikformat welches sich immer weiter fortentwickelt hat und mehrere Unterformate und Einstellungen bietet. PDF wurde als portables Dokumentenformat zum Betrachten und Drucken eingeführt und nicht, um Daten zwischen verschiedenen Anwendungen auszutauschen. Nichtsdestotrotz kann Xara Designer Pro X die meisten PDF-Dateien laden.

PDF ist die empfohlene Methode, Verktor-Dateien von Adobe Illustrator zu Xara Designer Pro X zu übertragen. Speichern sie als PDF und importieren Sie die Datei in Xara Designer Pro X.

Folgenden Punkten sollten Sie Beachtung schenken:

- Mehrseitige PDF-Dateien werden als mehrseitige Dokumente in Xara Designer Pro X eingefügt.
- Text in PDF-Dateien ist typischerweise über viele einzelne Textobjekte innerhalb der PDF-Datei verteilt. Das macht zur Ansicht und zum Druck keinen Unterschied, beim Import heißt es aber, dass Text, der wie ein oder mehrere Absätze Fließtext aussieht, keiner ist. Xara Designer Pro X versucht, Zeilen und Absätze in bearbeitbaren Text zu verwandeln, oft werden Sie jedoch feststellen, dass Text in mehrere Textobjekte auseinander gerissen wurde.

- Um es einfacher zu machen, Text aus einem PDF zu extrahieren, wird eine neue Ebene angelegt, die nur Text enthält. Benutzen Sie die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**, um diese Ebene zu betrachten.
- PDF-Dateien gehen sehr großzügig mit Clipping um. In Xara Designer Pro X tauchen diese dann als ClipAnsicht-Objekte auf und daher ist es oft nötig, **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ENTFERNEN** zu benutzen, um die Objekte auf der Seite zu bearbeiten.
- Alle Anmerkungen (Annotationen) in der PDF-Datei werden in eine gesonderte Ebene namens „PDF- Annotationen" in Ihr Dokument importiert.

Was möglicherweise nicht funktionieren wird:

- Viele PDF-Dateien verwenden eingebettete Schriften. Sie können diese nicht extrahieren und auf Ihrem System installieren. Besitzen Sie diese Schriften also nicht, wird ein Substitut verwendet.
- Dateien, die verschlüsselt oder mit Passwörtern gesperrt sind, können nicht importiert werden.
- Text in PDF-Dateien, der ein eingebettetes Schriftart-Subset verwendet, wird nicht lesbar oder editierbar sein.

Das PDF-Format ist sehr komplex und kann oft nicht perfekt importiert werden. Die beste Importmethode hängt davon ab, welchen Verwendungszweck sie vorhaben. Die **OPTIMIERUNG FÜR ANSICHT**-Option versucht das Dokument so zu importieren, dass die Ansicht so genau wie möglich der Anzeige in Acrobat entspricht. Die Option **OPTIMIERUNG FÜR BEARBEITUNG** entfernt Teile, die schwer manuell bearbeitet werden können (z. B. verschachtelte ClipAnsichten.

Word-Dokument importieren

Microsoft-Word-Dokumente (.docx) können einfach importiert werden. Ziehen Sie Datei einfach aus dem Windows Explorer auf Xara Designer Pro X oder wählen Sie **DATEI** > **IMPORTIEREN**.

Import von RAW-Fotodateien

Sie können Dateien im RAW-Format digitaler Kameras wie gehabt über **IMPORT** oder per Drag&Drop einfügen.

Folgende Dateiendungen werden unterstützt: *.crw, *.cr2, *.nef,*.mrw,*raf,*.kdc,*.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f
Es gibt eine große Anzahl unterschiedlicher Dateiendungen, die für RAW-Dateien von verschiedenen Kameras genutzt werden, wenn Sie also eine RAW-Datei haben, deren Endung oben nicht aufgelistet ist, können Sie versuchen, sie trotzdem zu importieren.

Von Website importieren

Sie können Text und Grafiken direkt von einer Webseite in Ihr Dokument laden oder Text/Grafiken direkt aus einem Webbrowser kopieren und auf Ihrer Seite einfügen.

So importieren Sie eine Webseite aus dem Internet:

1. Wählen Sie **DATEI** > **VON INTERNETADRESSE IMPORTIEREN...** (Strg + Alt + W).
2. Geben Sie die Webadresse der Seite oder Grafik ein, die Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf **IMPORTIEREN**.

Falls die eingegebene Adresse zu einer Webseite gehört, werden Text und Bilder dieser Seite importiert und etwa an derselben Position wie auf der Webseite eingefügt. Mit dieser Funktion können Sie also eine komplette Webseite einigermaßen importieren, zumindest ihre Texte und Bilder. Die meisten aktuellen Webseiten bestehen aber aus einer komplexen Kombination von Text, Grafiken, JavaScript und anderen Funktionen, so dass bei einem solchen Import nur selten die exakte Seite in Xara Designer Pro X angezeigt wird. Immerhin haben Sie durch diese Funktion aber einen Anfang, um Ihre bestehende durch eine Xara Designer Pro X Website zu ersetzen.

Wenn Sie von Webseiten importieren, wird die Länge Ihrer Seite in Xara Designer Pro X ggf. automatisch auf die Menge von Text/Grafiken angepasst.

Dateien exportieren

So exportieren Sie eine Datei:

- Wählen Sie **DATEI** > **EXPORT**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“.

Wählen Sie im Exportdialog einen Dateinamen und aus dem von **SPEICHERN IN...**-Menü das benötigte Format. Einige Formate werden unten detailliert aufgeführt.

PDF exportieren

Das PDF-Format können Sie verwenden, um Grafiken an eine Druckerei zu liefern, oder als Importformat für andere Programme, z. B. Adobe Illustrator. Dieses Verfahren wird in einem späteren Abschnitt (siehe Seite 617) im Detail beschrieben.

Als Word-Dokument exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **EXPORT** und dann im Auswahlmenü die Option **MICROSOFT WORD (.DOCX)**.

Als Web-Dokument exportieren

Gelegentlich soll ein Druck-Dokument statt als PDF als im Internet ansehbare HTML-Seite exportiert werden. Dies produziert kleinere Dateien als PDFs und führt gerade bei Tablets und iOS-Geräten zu einer besseren Ansichtsqualität.

Als Flash exportieren

Sie können auch im Flash-Format SWF von Adobe exportieren. Es ist ideal für Vektorgrafiken und bewirkt sehr geringe Dateigrößen. Sie können dann die SWF-Datei in eine Webseite einbinden oder zur Verwendung in Flash-Animationen in Adobe Flash importieren.

Hinweis: Aus Xara Designer Pro X-Zeichnungen können nur statische Dateien exportiert werden, keine Animationen. Animationen können als animiertes Flash exportiert (siehe Seite 561) werden.

Als AVI exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN** und dann AVI unter **DATEITYP**. Wenn Sie den verwendeten Codec und andere Einstellungen für den Export ändern wollen, klicken Sie auf **OPTIONEN**.

HTML Export

Mehrseitige Webseiten lassen sich einfach mit der HTML-Exportoption erstellen. Lesen Sie dazu das separate Kapitel „Webgrafiken & Websites“ (siehe Seite 442) für eine ausführliche Beschreibung.

EPS exportieren

Mit dieser Option wird das Dokument als EPS-Datei gespeichert. Wir empfehlen das EPS-Format für den Export zu anderen Grafikprogrammen.

ArtWorks EPS exportieren

Mit dieser Option wird das Dokument so gespeichert, dass Sie es in ArtWorks Computer Concepts für Acorn RISC-Computer laden können. Dateien dieses Formats können nicht in andere Programme auf dem PC geladen werden. Einige Funktionen wie z. B. Transparenz existieren bei ArtWorks nicht.

Illustrator-EPS exportieren

Wir empfehlen die Verwendung dieses Formats für ältere Versionen von Adobe Illustrator. Ab Version 9 empfehlen wir den PDF-Export (siehe oben).

Windows-Metadatei exportieren (.wmf)

In diesem Format gespeicherte Dateien können von Microsoft Word und anderen Programmen gelesen werden.

Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren

Einige Windows-Programme unterstützen dieses erweiterte Dateiformat für Vektorgrafiken. Es kann auch in Anwendungen, die „spezielles Einfügen" unterstützen, verwendet werden.

Beachten Sie, dass bestimmte Effekte wie zum Beispiel komplexe Füllungen nicht in Vektor-Dateien wie EMF dargestellt werden können. In solchen Fällen wird dieser Teil als Bitmap exportiert.

Bitmapformate exportieren

Bei den Bitmapformaten JPEG, GIF und PNG handelt es sich um Standardformate, die von den meisten Anwendungen unterstützt werden. PNG hat die höchste Qualität. JPEG ist für Fotos besser geeignet und erstellt kompakte Dateien in akzeptabler Qualität (Dateiqualität und Dateigröße können eingestellt werden).

Das GIF-Format unterstützt nur 256 Farben, und trotz seiner weiten Verbreitung auf Internetseiten ist das PNG-Format besser. PNG unterstützt auch halbtransparente Grafiken (Einstellung: **TRUE COLOR + ALPHA**).

Je weniger Farben eine Datei enthält, desto kleiner ist die Datei und die Qualität. Bei Verwendung von 256 Farben oder weniger bietet Xara Designer Pro X hochqualitative Verfahren, um eine weitaus höhere Farbzahl zu simulieren.

Wichtig: Bitmaps werden so ausgegeben, wie die Qualität der Ansicht gerade eingestellt ist. Für beste Qualität stellen Sie sicher, dass unter **FENSTER** > **QUALITÄT** (oder beim Regler der **STANDARDSYMBOLLEISTE**) **ANTI-ALIASING** eingestellt ist.



Photoshop-PSD-Dateien exportieren

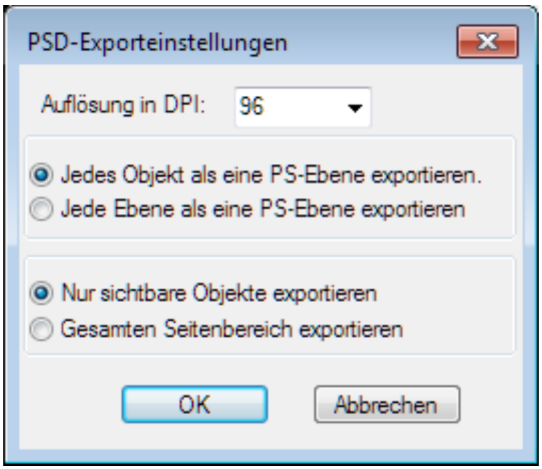
Photoshop ist ein Bildbearbeitungsprogramm, deswegen werden alle Vektorgrafiken beim Export aus Xara Designer Pro X im PSD Format gerastert (d. h. zu Bitmaps konvertiert). Beim Export kann die Auflösung (dpi) gewählt werden.

Speichern Sie immer alle Ihre Arbeiten in Xara Designer Pro X, bevor Sie exportieren. Wenn Sie dann Ihre Originalobjekte bearbeiten möchten, laden Sie sie einfach in Xara Designer Pro X, ändern Sie sie wie gewünscht und exportieren Sie die Objekte nochmals.

Um als PSD-Datei zu exportieren, wählen Sie **DATEI** > **EXPORT** und dann **ADOBE PHOTOSHOP** aus der **DATEITYP**-Liste.

PSD-Exporteinstellungen

Im Dialog PSD-Exporteinstellungen haben Sie verschiedene Optionen:



Auflösung in DPI:

96 dpi ist die für Windows normale Bildschirmauflösung und Exporte in 96dpi werden in Photoshop in der selben Größe bei 100% erscheinen wie Sie es in Xara Designer Pro X bei 100% tun. Sollten Sie Ihre Arbeiten drucken wollen, wählen sie einen höheren dpi-Wert.

Jedes Objekt als eine PS-Ebene exportieren.

Designer Pro-Objekte werden Photoshop-Ebenen zugeordnet, jedes Objekt wird eine eigene Ebene im Photoshop. Damit passen die zwei Programme ganz gut zusammen, denn während in Photoshop Effekte und Transparenz-Modi stets auf ganze Ebenen angewendet werden, werden diese in Designer Pro auf Objekte angewandt. Es ist somit sehr sinnvoll, Designer Pro-Objekte in und aus Photoshop-Ebenen umzuwandeln, da sie dadurch bearbeitbar bleiben. Diese Option ist die Standardeinstellung.

Jede Ebene als eine PS-Ebene exportieren

Jede Ebene in Designer Pro wird als separate Photoshop-Ebene gespeichert. Alle Objekte auf der selben Ebene werden inklusive Name der Ebene als ein Bitmapzusammen gefasst. Wenn Sie das so machen, aber Objekte wie Text oder solche mit Transparenz (im Photoshop Füllmethoden genannt) weiterhin bearbeitbar bleiben sollen, müssen diese vor dem Export auf jeweils eigenen Ebenen platziert werden. Wenn Sie Objekte mit verschiedenen Transparenz-Modi auf einer Ebene kombinieren, erscheint beim Export ein Warnhinweis.

Nur sichtbare Objekte exportieren

Alle sichtbaren Objekte auf Seite und Arbeitsbereich werden exportiert.

Gesamten Seitenbereich exportieren

Es wird nur die Seite mit allen auf der Seite sichtbaren Objekten exportiert.

Transparenzen und Ebenen

Die drei gebräuchlichsten Transparenzen in Xara Designer Pro X (**MIX**, **BUNTGLAS** und **BLEICHEN**) sind mit Photoshop-Transparenzen kompatibel. Da Xara Designer Pro X vektorbasiert ist, lässt sich jedem Objekt seine eigene Transparenz in Typ und Wert zuordnen. In Photoshop ist dies nicht möglich; diese Einstellungen können nur pro Ebene vorgenommen werden. Das heißt, Objekte, die verschiedene Transparenzen verwenden, sollten in Xara Designer Pro X auf eigenen Ebenen angelegt werden, damit dieses Dokument bestmöglich zu Photoshop exportiert werden kann. So bleiben alle Objekte beim Export mit dem korrekten Transparenz-Typ erhalten.

Wenn Sie Objekte mit verschiedenen Typen auf einer Ebene kombinieren, werden Sie beim Export darauf hingewiesen. Andere Transparenzen als **MIX**, **BUNTGLAS** und **BLEICHEN** sind nicht mit Photoshop kompatibel.

Text

Text kann aus Xara Designer Pro X so exportiert werden, dass er in Photoshop editierbar bleibt, muss dafür aber auf einer separaten Ebene stehen (Beim Import werden Sie wahrscheinlich gefragt, ob Sie den Text so wiederherstellen möchten, dass er in Photoshop bearbeitet werden kann). Text auf Ebenen mit anderen grafischen Objekten wird mitgerastert, ist also nicht mehr editierbar.

Dpi beim Export

Sie haben die Möglichkeit, die dpi-Zahl der Bitmap-Rasterung für die exportierte PSD-Datei zu definieren. Für Bilder, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen, reicht eine niedrige Auflösung (z.B. 72 dpi) aus.

Sollten Sie Ihre Arbeiten drucken wollen, wählen Sie einen höheren dpi-Wert. Sie können angeben, ob Sie die gesamte Seite oder nur die Bereiche mit sichtbaren Objekten aus Xara Designer Pro X exportieren möchten.

Microsoft XPS (XML Papierspezifikation) exportieren

Dies ist ein Format zur „Seitenbeschreibung“, welches von Microsoft eingeführt wurde. Obwohl es für Windows Vista entwickelt wurde, kann es auch in älteren Windows-Versionen geladen und verwendet werden. Der Vorteil von XPS ist, dass es vektorbasiert und daher unabhängig von Auflösungen ist. Schriften werden im Dokument gespeichert. Wenn Sie Windows Vista oder eine neuere Windows-Version verwenden, können Sie diese Dokumente direkt ansehen und drucken. Bei älteren Versionen von Windows kann ein XPS-Client von der Microsoft-Website heruntergeladen werden, so dass Sie diese Dateien problemlos betrachten und drucken können.

Es bleibt anzumerken, dass der Export zu XPS in Xara Designer Pro X nicht den Microsoft-Standard verwendet, sondern XPS-Dateien direkt schreibt. Dadurch wird die XPS-Datei wiedergabetreu und kleiner.

XPS unterstützt erweiterte Vektoreinstellungen wie Transparenzen, CMYK-Farben und eingebettete Schriften.

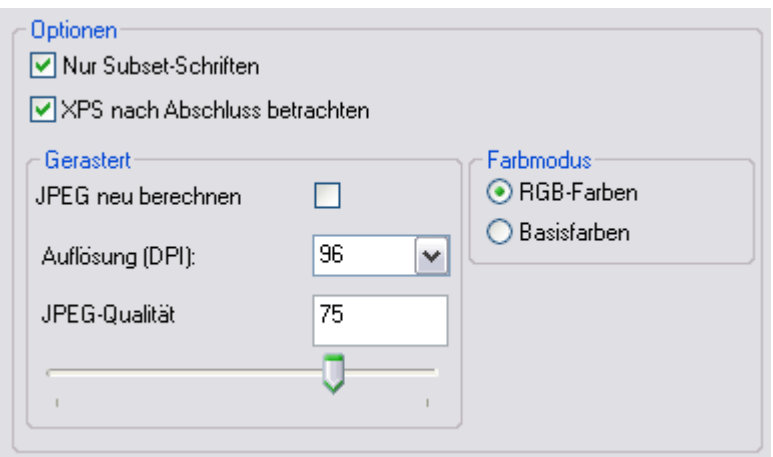


Abb.: XPS-Exportdialog

Nur Subset-Schriften: Alle Schriften, die zur korrekten Ansicht nötig sind, werden in das XPS-Dokument eingebettet. Mit dieser Option werden nur die Schriftzeichen in das Dokument eingebunden, die im Dokument auch vorkommen. Dies kann die Größe des Dokuments erheblich verringern.

XPS-nach Abschluss betrachten: öffnet nach Beendigung des Vorgangs automatisch die Datei mit dem XPS-Betrachter.

Gerastert

XPS ist zwar ein Vektorformat, unterstützt aber einige der anspruchsvolleren Effekte wie Füllungen und Transparenzen nicht. Objekte mit Randunschärfe werden gerastert und in eine Bitmap mit Alpha-Kanal umgewandelt.

JPEG neu berechnen (sog. „Resampling")

JPEG-Bilder werden für gewöhnlich in voller Auflösung in Xara Designer Pro X eingebunden, ohne Qualitätsverlust. Beachten Sie jedoch, dass dies für einige Anwendungen zuviel sein kann. Einige moderne, Digitalkameras machen Bilder von bis zu 12 Megapixeln. Wird solch ein Bild in Xara Designer Pro X geladen und auf etwa 5cm herunterskaliert, würde die Auflösung grob 1500dpi betragen – weit mehr als nötig für jeden Druck (Die Auflösung der Bitmap wird in der Statusleiste angezeigt).

Deswegen können Sie wählen, dass JPEG-Fotos neu berechnet werden. Die Auflösung wird dann so verringert, dass sie zum Betrachten am Bildschirm (96dpi) oder zum professionellen Druck (typischerweise nicht mehr als 300dpi) geeignet ist. Dadurch wird die Größe der XPS-Datei wesentlich verringert. Passen Sie die Qualität des JPEGs über den Regler **JPEG-QUALITÄT** an. Je niedriger die Qualität, desto kleiner die XPS-Datei. 85 ist der empfohlene Wert.

Farbmodus

XPS-Dateien können genauso wie XAR-Dateien eine Mischung aus RGB und CMYK beinhalten. Der XPS-Client zeigt die CMYK-Farben so, wie sie im Druck erscheinen. Xara Designer Pro X hingegen zeigt alle Farben (CMYK und RGB) als Bildschirm- oder Druckfarben (dies kann vom Benutzer eingestellt werden). Da dies zwei sehr verschiedene Farbverwaltungen sind, kann es sein, dass Sie recht unterschiedliche Resultate erhalten. Es ist also möglich, dass XPS eine Farbe anders darstellt als erwartet.

Die Option **FARBMODUS** > **RGB-FARBEN** konvertiert alle Farben zu RGB. **BASISFARBEN** verwendet das gleiche Farbprofil wie in Xara Designer Pro X eingestellt. Mischungen zwischen RGB und CMYK werden höchstwahrscheinlich unerwartete Resultate bringen, weil sie Farben verfälschen.

Image slicing (Bilder zerschneiden)

Werden großformatige, komplexe Grafiken für Webseiten erzeugt, können sie durch ihre relativ hohe Dateigröße zu langen Downloadzeiten führen. Dieses Problem lässt sich beheben, indem Sie ein Bild in einzelne Teile zerschneiden (sog. „Slicing"), wodurch dann kleine Einzelgrafiken geladen werden.

So wird ein Bild für „Image slicing" zerschnitten:

1. Beim „Image slicing" werden benannte Objekte angesteuert, daher wird der Teil des Bilds, der ein separates Stück ergeben soll, als benanntes Objekt angelegt. Nutzen Sie die **NAMEN-GALERIE** oder die Schaltfläche **NEUEN NAMEN ERSTELLEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** (Bei sehr vielschichtigen Bildern empfiehlt es sich, mehrere Teile zu benennen).
2. In der **NAMEN-GALERIE** finden Sie Optionen für den Export des Teilstücks. Wählen Sie **EXPORTE** aus dem Dropdown-Menü, klicken Sie dann auf den Dateityp neben dem benannten Bild, passen Sie die Einstellungen so an, wie Sie wünschen, und klicken Sie auf **ANWENDEN**.

Hinweis: Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 79).

Grafik in Slices exportieren

Sie müssen die Unterteilung des Bildes in Slices nicht spezifizieren, da Xara Designer Pro X dieses automatisch auf Grundlage der Informationen in der **NAMEN-GALERIE** durchführt.

1. Wählen Sie das vollständige Bild einschließlich der Slices.
2. Wählen Sie **DATEI > ALS UNTERTEILTES BILD EXPORTIEREN...**
3. Wählen Sie das Dateiformat (dies gilt für alle Bereiche des Bildes mit Ausnahme Ihres Slices).
4. Der Dateiname entspricht der HTML-Datei, die den HTML-Code für das unterteilte Bild enthält. Sie können den Namen bei Bedarf ändern.
5. Klicken Sie auf **SPEICHERN**.
6. Wählen Sie die benötigten Speicheroptionen (diese gelten dann für alle Bildbereiche mit Ausnahme Ihres Slices).
7. Klicken Sie auf **EXPORTIEREN,** um das in Slices zerlegte Bild zu exportieren.

So verhindern Sie die Slice-Unterteilung bestimmter benannter Objekte:

1. Wählen Sie **SLICES** aus der **NAMEN-GALERIE**.
2. Bei Namen, neben denen sich angekreuzte Kästchen befinden, wird die Grafik unterteilt. Entfernen Sie das Häkchen im Kästchen bei Bedarf.

PDF-Export

Das „Portable Document Format" PDF bietet den besten Weg, Ihre Zeichnungen anderen zukommen zu lassen. Der Adobe PDF Reader ist sehr gebräuchlich und erlaubt, PDF-Dateien zu drucken und zu betrachten.

Hinweis: Bei sehr komplexen Vektorgrafiken kann es sein, dass das PDF sehr langsam dargestellt wird (bis zu 20 mal langsamer als Xara Designer Pro X). Daher ist es gelegentlich nützlich, komplexe Vektorgrafiken in Bitmaps zu konvertieren.

PDF-Dateien sind vektorbasiert, was bedeutet, dass sie nicht von Auflösungen abhängen und sehr gut geeignet sind, um auf hochauflösenden Geräten gedruckt zu werden. Außerdem können Sie sehr weit in Details hineinzoomen, ohne Qualität einzubüßen. Das Dokument sollte im PDF-Format genauso aussehen wie in Xara Designer Pro X.

Es gibt verschiedene Versionen von PDFs, einschließlich PDF/X, das von der Druckindustrie entwickelt wurde und ein Standard-Format zum Transfer kommerzieller Drucksachen ist.

Xara Designer Pro X bietet umfangreiche Kontrolle über viele Aspekte des auszugebenden PDFs. Im Folgenden finden Sie nur einige der Möglichkeiten und Einstellungen:

- Alle verwendeten Schriften können in die PDF-Datei eingebettet werden, allerdings zu Lasten der Dateigröße, die dadurch ansteigt. Dadurch wird die PDF-Datei auf jedem Computer unabhängig von den dort installierten Schriften korrekt lesbar. Alternativ kann ein sogenanntes „Subset" der Schrift eingebettet werden. Dabei werden nur die verwendeten Schriftzeichen eingebettet, so dass die Dateigröße kleiner wird.
- Alle Bilder und Fotos können in einer bestimmten Auflösung neu komprimiert werden, um evtl. zu hohe Auflösungen zu vermeiden.
- Bitmaps können zu JPEG konvertiert werden.
- Ebenen aus dem Xara Designer Pro X-Dokument bleiben erhalten und können in Adobe Reader ein- und ausgeschaltet werden.
- Sogar die originale .xar-Datei (oder auch andere Dateien) können in das PDF eingebettet werden und so mittransportiert werden.

Vor dem Export sollten Sie sich außerdem folgende Fragen stellen:

- Welche Version von PDF oder PDF/X möchten Sie erstellen?
- Welche Seiten aus einem mehrseitigen Dokument sollen exportiert werden?
- Möchten Sie das Dokument durch ein Passwort schützen?

Um Ihnen das Leben mit PDF einfacher zu machen, sind die vielen Optionen in folgenden vier Voreinstellungen (Presets) bereits gesetzt:

- Entwurfsqualität.
- E-Mail- oder Web-Komprimierung
- Hohe Qualität.
- Kommerzielle Druckqualität (PDF/X).

Alle Voreinstellungen können angepasst werden, indem Sie **ERWEITERTE OPTIONEN** wählen.

PDF-Dateien exportieren

PDF Versionen

PDF hat sich über die Jahre mit mehr und mehr Möglichkeiten entwickelt. Mit jeder neuen PDF-Version wird eine neue Version des Acrobat Readers veröffentlicht um die neuen Features zu unterstützen. Leider stimmen die Versionsnummer des Readers und der PDF-Dateiformate nicht überein. Beispielsweise braucht, man Reader Version 5 um PDF-Dokumente der Version 1.4 zu lesen.

PDF Version 1.4 war die erste Version, die Transparenzen unterstützt und ist damit die empfohlene Minimalversion für die Nutzung mit Designer Pro. Spätere Versionen unterstützen einige zusätzliche Funktionen. So, wenn Sie z.B. mit Ebenen arbeiten wollen (um Xara Designer Pro X-Ebenen im Adobe-Reader an-oder abzuschalten), müssen Sie mindestens mit Version 1.5 exportieren. Der Adobe Reader in Version 6 oder höher ist dazu nötig.

Es können Dateien in PDF-Formate 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 und 1.7 sowie folgende PDF/X-Formate exportiert werden:

- PDF/X-1a:2001 (ISO 15930-1).
- PDF/X-1a:2003 (ISO 15930-4).
- PDF/X-3:2002 (ISO 15930-3).
- PDF/X-3:2003 (ISO 15930-6).
- PDF/X-4:2008 (ISO 15930-7).

Objekte, die von PDF-Dokumenten nicht unterstützt werden

Manche Funktionen aus Xara Designer Pro X sind im PDF-Format nicht vorhanden, so dass diese beim Konvertieren in PDF "simuliert" werden müssen, üblicherweise durch Umwandlung in ein Bitmap oder eine Bitmap-Füllung.

Transparenz

PDF Version 1.3 unterstützt keine Transparenz. Alle Objekte, die Transparenz enthalten, werden als Bitmaps exportiert. Das übernimmt der Xara Designer Pro X automatisch. Das fertige PDF sollte trotzdem korrekt aussehen.

Transparenztypen

Xara Designer Pro X unterstützt eine Reihe von Transparenztypen von welchen zehn eine direkte Entsprechung in Adobe PDF (ab Version 1.4) haben.

- Normal (Mix)
- Negativ multiplizieren (Bleichen)
- Multiplizieren (Buntglas)
- Farbig abwedeln
- Farbig nachbelichten
- Hartes Licht
- Ineinander kopieren
- Weiches Licht
- Leuchtkraft
- Farbe

Andere Transparenztypen in Xara Designer Pro X habe keine direkten Entsprechungen in PDF-Dokumenten und werden deswegen in Bitmaps konvertiert.

Füllungstypen

Verschiedene Type an Füllungen wie Einfarbig, Linear, Kreisförmig und Elliptisch werden direkt den entsprechenden PDF-Typen zugeordnet, während die komplexere Füllungstypen (Kegelförmig, Diamant, Dreifarb, Vierfarb, Fraktalwolke und Fraktalplasma) aus Xara Designer Pro X zu Bitmaps konvertiert.

ClipAnsichten

Der PDF-Export unterstützt nicht direkt ClipViews, die aus Linien oder Text bestehen. Hierzu müssen sämtliche Linien und Text in Formen umgewandelt werden, um sicherzustellen, dass ein ClipView alle diese Objekte richtig umwandelt.

Überblendungen, Verformungen und QuickShapes

Überblendungen und Verformungen sind kein Bestandteil des PDF-Formats. Sie werden als einzelne Objekte exportiert. Alle QuickShapes werden in einfache Formen konvertiert.

Schriftarten einbetten

Schriften können auch vollständig in ein PDF-Dokument eingebettet werden; wenn vom Hersteller der Schriftart eine entsprechende Erlaubnis dazu erteilt worden ist. Dort, wo die Schrift nicht eingebettet wurde und beim Leser die passende Schrift in seinem System nicht installiert ist, wird vom PDF-Reader normalerweise eine andere, „vermutet“ ähnliche Schriftart eingesetzt - dies verändert das Erscheinungsbild ihres Dokuments meist massiv.

Wenn Sie in ein PDF exportieren, werden Sie über fehlende Schriften oder Schriften, die nicht eingebettet werden konnten, informiert. Wenn Sie Dokument weiterverbreiten oder extern drucken lassen wollen, ist es empfehlenswert, dass Sie:

Sicher gehen dass der Empfänger die passenden Schriften in seinem System hat.

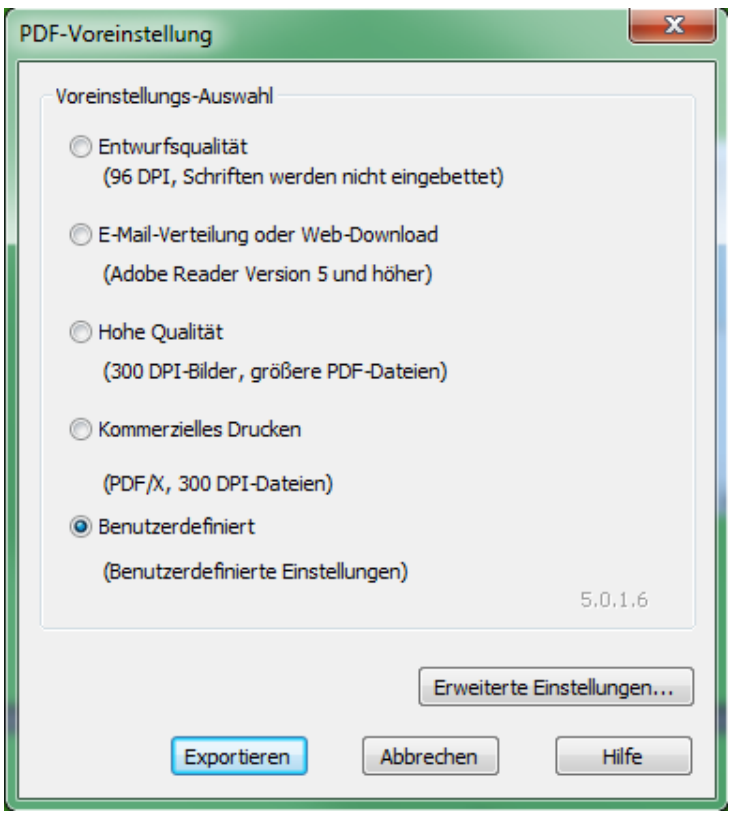
Flash-Dateien einbetten

Wenn Sie PDF in Version 1.5 oder höher exportieren, können Sie eingebettete Flash-Objekte Ihres Dokuments mit übernehmen. Aktuelle Versionen des Acrobat Readers können diese Flash-Animationen wiedergeben. Allerdings wird diese Funktion nicht von allen anderen PDF-Anzeigeprogrammen unterstützt.

Für weitere Informationen zum Einbetten von Flash-Dateien in Ihr Dokument, lesen Sie das Kapitel „Webgrafiken & Websites“ (siehe Seite 442).

Vorgehensweise beim PDF Export

1. Wählen Sie **DATEI** > **EXPORT** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + E).
2. Wählen Sie **PDF ODER PDF/X (*.PDF)** aus der Liste der Dateiformate.
3. Geben Sie der Datei einen Namen und klicken Sie auf **SPEICHERN**. Der Exportdialog wird geöffnet.



Die vier Voreinstellungen sind für die meisten Anwendungsfälle geeignet. Im Detail sind diese:

Entwurfsqualität (96dpi, Schriften werden nicht eingebettet)

Diese Einstellung wird beispielsweise verwendet, wenn ein Dokument zur Korrektur verschickt wird, und ist am schnellsten. Folgende Einstellungen werden verwendet:

- PDF Version 1.4.
- Schriften werden nicht eingebettet.
- Alle Bitmaps und Fotos werden als JPEG-Bilder mit 96dpi eingebettet.

Diese Option wird die kleinste Dateigröße erzeugen, aber keine Schriften einbetten. Wenn Sie die PDF-Datei weitergeben, muss der Empfänger die Schriftsätze installiert haben, um das Dokument korrekt angezeigt zu bekommen.

E-Mail-Verteilung oder Web-Download (Adobe Reader Version 5 und höher)

Diese Einstellung verwendet Filteroptionen, die passend sind für die Veröffentlichung von PDF-Dokumenten durch E-Mail oder das Internet. Schriften werden eingebettet, Bilder sind in mittlerer Qualität für Tintenstrahldrucke und Monitoransicht komprimiert. Folgende Einstellungen werden verwendet:

- PDF Version 1.4.
- Schriften werden eingebettet und als Subsets (d.h. nur die verwendeten Zeichen werden gespeichert) angelegt.
- Bitmaps und Fotos werden zu JPEGs mit 150dpi umgewandelt.

Hohe Qualität (300dpi, relativ große PDF-Dateien)

Diese Einstellung ist für die Ausgabe von qualitativ hochwertigen PDF-Dokumenten gedacht, wenn absolute Genauigkeit und hohe Auflösung benötigt werden. Sie ist die beste Einstellung für Tintenstrahldrucker oder zum Betrachten in großen Zoomstufen. Folgende Einstellungen werden verwendet:

- PDF 1.4.
- Schriften werden eingebettet und als Subsets (d. h. nur die verwendeten Zeichen werden gespeichert) angelegt.
- Bitmaps und Fotos werden nicht neu komprimiert, außer Sie arbeiten mit Auflösungen über 300 dpi. Dann werden die Bilder auf 300 dpi herunterkomprimiert, bleiben allerdings in ihrem Ursprungsformat (werden also nicht automatisch in JPEG umgewandelt).

Kommerzieller Druck (PDF/X, 300dpi Auflösung in Bildern)

Diese Einstellung wird für PDF/X Dokumente, die zur Druckerei gegeben werden sollen, benötigt. Folgende Einstellungen werden verwendet:

- PDF Version 1.3 (wird von PDF/X benötigt).
- konform zu PDF/X-1a: 2001 (ISO-Standard 15930-1)
- Schriften werden eingebettet und/oder als Subset angelegt

- Bitmaps werden zum nativem CMYK Farbmodell entsprechend des ECC Farbprofil „ISO Coated v2 300% (ECI)“ konvertiert.
- Bitmaps werden auf 300 dpi limitiert (höhere Auflösungen werden heruntergerechnet).
- Schnitt- und Druckermarken werden (falls im Dialog für **DRUCKOPTIONEN** in Xara Designer Pro X angegeben) mitgespeichert.

PDF-Export: erweiterte Einstellungen

Wenn Sie **ERWEITERTE EINSTELLUNGEN** wählen, können Sie jede der Voreinstellungen individuell anpassen. So werden erweiterte Einstellungen vorgenommen:

1. Wählen Sie die Einstellung, die Ihren Wünschen am nächsten ist.
2. Wählen Sie **ERWEITERTE EINSTELLUNGEN...**
3. Bearbeiten Sie die Einstellungen.
4. Klicken Sie **EXPORTIEREN**, um das PDF herzustellen.

Die modifizierten Einstellungen werden nun unter **BENUTZERDEFINIERT** für den zukünftigen Gebrauch gespeichert. Die **ERWEITERTEN EINSTELLUNGEN** sind in die Kategorien **ALLGEMEIN**, **OBJEKTE**, **DOKUMENT**, **EBENEN**, **DRUCKVORSTUFE** und **SICHERHEIT** aufgeteilt.

Import-PDFs für Adobe Illustrator (V 9 und höher)

PDF ist das geeignete Format, um Grafiken von Xara Designer Pro X zu aktuellen Versionen von Adobe Illustrator zu übertragen. Vektorformen, Bitmaps, Text, einfache Füllungen sowie Bitmap-Formen werden verlustfrei übertragen.

Ebenen

Adobe Illustrator 9 & 10 unterstützten noch die Bearbeitung von Ebenen in PDF-Dateien. Deaktivieren Sie **UNSICHTBARE EBENEN AUSSCHLIEßEN**, damit sicher ist, dass alle Ebenen übernommen werden. Illustrator ab CS erhält die Ebenenaufteilung allerdings nicht.

Text

Damit in Adobe Illustrator 9 & 10 Text ein PDF-Dokumente bearbeitet werden kann, müssen auf dem System, auf welchem gearbeitet wird, die Schriften installiert sein, die in das PDF eingebettet wurden. Außerdem muss **UNICODE FÜR TEXT-KONVERTIERUNG** im Dialog **OPTIONEN** deaktiviert werden.

Bitmap-Kacheln

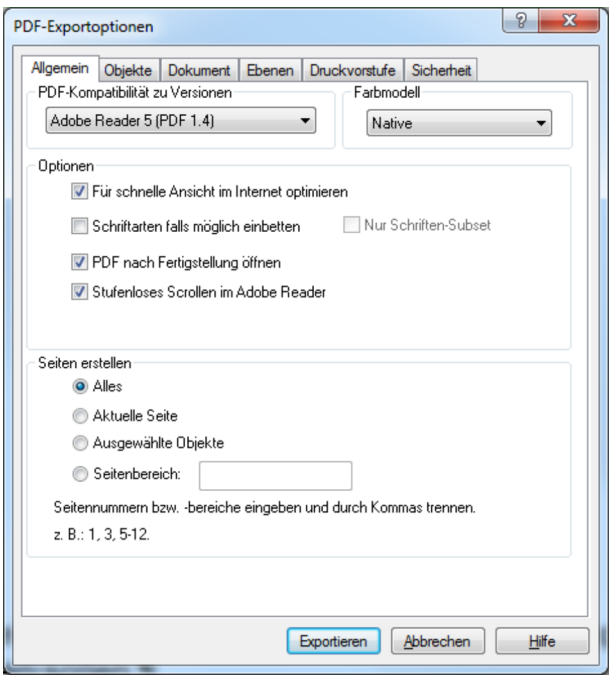
Adobe Illustrator 9 & 10 wird das PDF nicht öffnen können, wenn wiederholte Deckung mit Bitmaps verwendet wird; deaktivieren Sie also **BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN**. Ab CS ist dies nicht nötig.

Gruppen

Sie können Ihre Gruppierungen bestehen lassen und im Adobe Illustrator anzeigen, indem Sie **GRUPPEN BEIBEHALTEN** im Exportdialog aktivieren.

Hinweis: Da PDF-Dateien von Haus aus eigentlich keine Gruppen kennen, werden Clipmasken zusammen mit den Gruppen in Illustrator ab CS auftauchen. Diese können nach dem Auflösen der Gruppe entfernt werden.

PDF-Export Filtereinstellungen: Allgemeine Optionen



Der Reiter **ALLGEMEIN** im PDF-Exportfilter ermöglicht Ihnen eine Reihe an Einstellungen, einschließlich Kompatibilität zu Versionen, Ladeverhalten von Inhalten und welche Seiten verarbeitet werden sollen.

PDF-Kompatibilität zu Versionen

Der PDF-Exportfilter unterstützt die PDF-Format-Versionen 1.3 - 1.7. Außerdem wird der Standard PDF/X unterstützt, um für eine Reihe an Anwendungen Kompatibilität zu liefern. Außer es wird explizit Version 1.3 verlangt, verwenden Sie 1.4 oder höher, da diese Version Transparenzen unterstützt.

Farbmodell

Der Farbraum kann sowohl in **CMYK** als auch in **RGB** oder auch **NATIVE** angegeben werden. **NATIVE** heißt, dass Farben im PDF so definiert werden, wie in der Datei in Xara Designer Pro X angegeben - also RGB und/oder CMYK.

Ist **CMYK** ausgewählt worden, kann ein ICC-Profil (International Color Consortium) bestimmt werden. Bitte lesen Sie dazu auch das Kapitel „Fotosatz" (siehe Seite 589).

Hinweis: PDF/X-Dokumente sind auf CMYK-Farben beschränkt.

Beachten Sie, dass der Adobe Reader mit CMYK völlig anders umgeht als mit RGB und HSV. Um eine Vorschau des zu exportierenden PDF/X zu erhalten, wählen Sie **FENSTER** > **DRUCKERFARBEN ZEIGEN** > **DRUCKFARBEN SIMULIEREN**.

Optionen

- **FÜR SCHNELLE ANSICHT IM INTERNET OPTIMIEREN:** Diese Linearisierung von PDF-Dateien ist optimal, um Dateien online auszutauschen und anzusehen. Diese Option ist die Standardeinstellung.
- **SCHRIFTARTEN FALLS MÖGLICH EINBETTEN:** Wählen Sie diese Option, um Schriften, die nicht in der PDF-Basis (14 Schriftsätze) enthalten sind, einzubetten. Nur die Schriften, die nicht urheberrechtlich geschützt sind, können mit in das PDF eingebettet werden. Dies ist die Standardeinstellung.

Hinweis: Bei PDF/X-Dokumenten (nur Designer Pro) müssen alle Schriften eingebettet werden.

- **NUR SCHRIFTEN-SUBSET:** Diese Option kann in Verbindung mit **SCHRIFTARTEN FALLS MÖGLICH EINBETTEN** angewendet werden. Dabei werden nur die verwendeten Schriftzeichen eingebettet. Mit dieser Option kann die Dateigröße des PDFs verringert werden, jedoch kann das PDF nur noch bedingt bearbeitet werden. Diese Option ist keine Standardeinstellung.
- **PDF NACH FERTIGSTELLUNG ÖFFNEN:** Damit wird das fertige PDF von der Standardanwendung des Systems geöffnet. Dies ist eine Standardeinstellung.
- **STUFENLOSES SCROLLEN IM ADOBE READER**. Wählen Sie diese Option, wenn Sie das PDF im Adobe Reader mit derselben Geschwindigkeit durchscrollen möchten, wie Sie die Scrollbalken am Rand des Dokuments ziehen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Hinweis: Diese Einstellung greift nur bei Dokumenten, die größer als eine Seite sind.

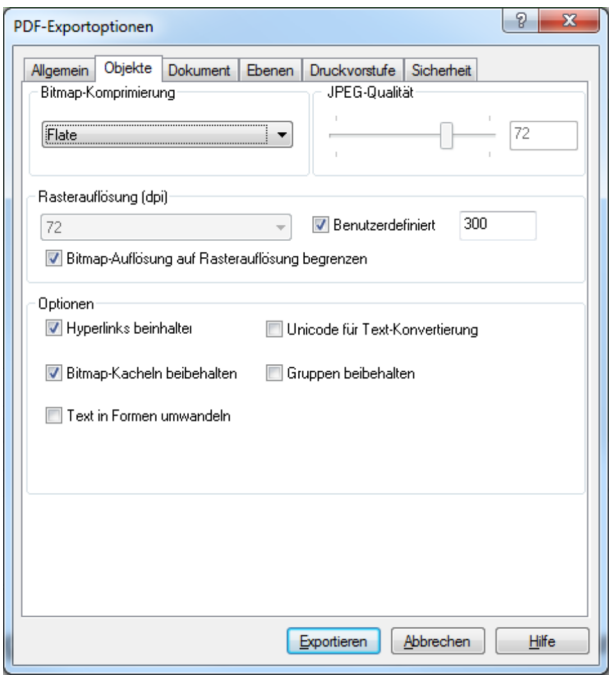
Seiten erstellen

Wenn ein PDF aus einem mehrseitigen Design erstellt wird, kann optional eingestellt werden, nur einen bestimmten Bereich von Seiten auszuspielen.

Welche Seiten ausgespielt werden, stellen Sie so ein:

- Wählen Sie **ALLES**, um alle Seiten des Dokuments zu verarbeiten.
- **AKTUELLE SEITE**: Exportiert die aktuelle Seite.
- **AUSGEWÄHLTE OBJEKTE**: Nur ausgewählte Objekte werden exportiert.
- Um bestimmte Seiten im Dokument zu exportieren, aktivieren Sie **SEITENBEREICH** und geben Sie im dazugehörigen Feld die gewünschten Seitenzahlen an (x-y). Individuelle Seiten können einzeln eingegeben werden. Der Wert wird mit Kommas getrennt (x,y). Um einen Bereich zu definieren, geben Sie Start- und Endseite ein. Um also z. B. zu bestimmen, dass die Seiten1, 3 und die Seiten 5 - 12 zum PDF ausgespielt werden, geben Sie **1,3, 5-12** ein. Hinweis: Die Seiten werden in der Reihenfolge exportiert, in der sie im Original-Dokument stehen.

PDF-Export Filtereinstellungen: Objekte



Im Reiter **OBJEKTE** in den PDF-Exporteinstellungen finden sich einige Möglichkeiten, Objektrendering in PDF-Dokumenten zu beeinflussen.

Bitmap-Komprimierung

Wählen Sie ein Komprimierungsschema aus dem Menü aus. Mögliche Einstellungen sind: **NATIV** (Komprimierung wie im Original), **KEINE** (keine Komprimierung) und **JPEG**, sowie **FLACH**.

JPEG-Qualität

Mit dem Regler kann die JPEG-Qualität für Bitmaps, die konvertiert werden, eingestellt werden. Je höher, desto besser ist die Qualität, je niedriger, desto höher ist die Komprimierung und somit der Verlust der Qualität. Die Standardeinstellung ist 75.

Rasterauflösung (dpi)

Grafische Objekte, die nicht im originalen Vektorformat ausgegeben werden können (weiche Schatten, Randunschärfe, Kanten), werden von Xara Designer Pro X automatisch gerastert, d. h. in eine Bitmap konvertiert. Hier kann eingestellt werden, in welcher dpi-Auflösung gerastert werden soll. Wählen Sie diese über das Dropdown-Menü oder numerisch über **BENUTZERDEFINIERT**. Es gelten Werte zwischen 20 und 600. Die Grundeinstellung ist 150. Je höher der Wert, desto größer die PDF-Datei. Selbst für hochqualitativen Druck ist es nicht nötig, größere Werte als 300 anzugeben.

Optionen

HYPERLINKS ERHALTEN : Diese Option behält Verknüpfungen (Hyperlinks) beim Export bei. Das ist Standard für PDF-Dateien. Bei PDF/X-Dokumenten wird diese Einstellung deaktiviert, da Sie nicht zulässig ist.

Xara Designer Pro X unterstützt eine Reihe von verschiedenen Link-Typen und MouseOver-Aktionen, die hauptsächlich zur Erstellung von Websites benötigt werden. Einige dieser Funktionen werden für den PDF-Export unterstützt, andere jedoch sind mit PDF inkompatibel bzw. nicht sinnvoll. Von den vielen Funktionen, die im Webeigenschaften-Dialog verfügbar sind, werden nur die folgenden von PDF unterstützt:

- einfache Links auf URLs (die „Link öffnen in"-Optionen spielen keine Rolle)
- Links auf Seiten. Beim Betrachten des PDFs können Sie auf diese Links klicken, um zu anderen Seiten zu gelangen, wenn der PDF-Viewer das unterstützt.
- Links auf Anker
- Pop-up-Titel (siehe Reiter **MOUSEOVER** des **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs)

Die Linkfarbe, wie sie auf dem Reiter **WEBSITE** des Webeigenschaften-Dialogs festgelegt werden kann, wird auch benutzt, um die Links im PDF einzufärben. Ebenso lässt sich für jeden einzelnen Link eine eigene Farbe vergeben, wenn Sie die Option **GEMEINSAME LINK-FARBEN VERWENDEN** im Reiter **LINKS** abwählen. Die Farbe für MouseOver und besuchte Links wird allerdings nicht beachtet.

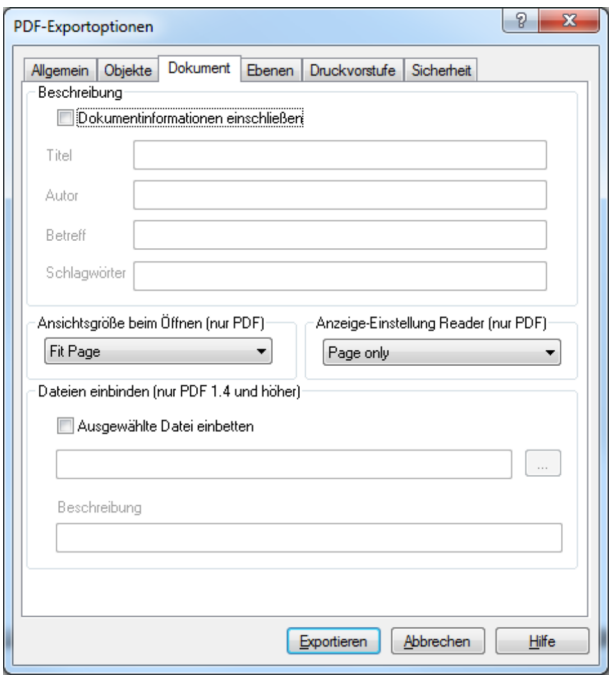
TEXT IN FORMEN UMWANDELN: Ist diese Option aktiv, wird der gesamte Text in Vektorformen umgewandelt. Diese Option kann aktiviert werden, um das Erscheinungsbild des Text zu bewahren, auch wenn auf dem Zielsystem die entsprechende Schriftart nicht vorhanden ist und das Einbetten von Schriftarten nicht erlaubt ist. Beachten Sie, dass dabei der Text im fertigen PDF in Formen umgewandelt wurde und daher nicht mehr bearbeitbar ist. Diese Option ist standardmäßig nicht aktiviert.

UNICODE FÜR TEXT-KONVERTIERUNG: Diese Option legt fest, wie Text im PDF enkodiert wird. Standardmäßig ist die Option deaktiviert und ANSI-Enkodierung wird verwendet. Aktivieren Sie diese Funktion, wird Text in Unicode abgespeichert.

BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN: Diese Option bestimmt, mit welchem Verfahren Bitmap-Kacheln im PDF erstellt werden. In der Grundeinstellung ist **BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN** aktiv und eine Reihe von einzelnen Bitmaps werden benutzt, um die entsprechenden Objekte zu füllen. Wenn die erzeugte PDF-Datei in Adobe Illustrator 9, 10 benutzt werden soll oder einem anderen Programm, das keine Bitmap-Kacheln als Füllungen unterstützt, deaktivieren Sie bitte diese Funktion.

GRUPPEN BEIBEHALTEN: Verwenden Sie diese Option, um Gruppen in das PDF zu übernehmen. Beachten Sie dass PDF-Dokumente eigentlich keine Gruppen kennen, und diese Funktion deswegen mit Clipping-Masken simulieren.

PDF-Export Filtereinstellungen: Dokument



Der Reiter **DOKUMENT** gibt Ihnen die Möglichkeit, Informationen zum Dokument einzufügen und festzulegen, wie das Dokument als PDF im Adobe Reader dargestellt wird.

Beschreibung

In dieser Oberfläche können Titel, Autor, Thema und Schlagwörter an das PDF angehängt werden. Wählen Sie **DOKUMENTINFORMATIONEN EINSCHLIEßEN**, um diese Details im PDF zu speichern. Standardmäßig ist dies ausgeschaltet.

Ansichtsgröße beim Öffnen

Wählen Sie aus den Ansichtsoptionen im Ausklappmenü den Grad der Vergrößerung des PDFs für Anwendungen, die dies unterstützen. Die Standardanzeigegröße beträgt 100%.

Anzeige-Einstellung Reader

Beim Erstellen einer PDF-Datei, die für die Anzeige im Adobe Reader gedacht ist, können Sie durch die Option im Ausklappmenü festlegen, wie der Reader konfiguriert ist, wenn die PDF-Datei geöffnet wird.

Optional sind: Nur Seite anzeigen, Lesezeichen und Seite anzeigen, Seitenübersicht und Seite anzeigen, Dokument als Vollbild anzeigen, Ebenen und Seite anzeigen (PDF 1.5), Anlagenverwaltung anzeigen (PDF 1.6). Die Option zum Anzeigen der Lesezeichen, Seiten und Ebenen ist vor allem bei PDF-Dateien, die Ebenen enthalten, sinnvoll.

Die Standardeinstellung ist **NUR SEITE**.

Dateien einbinden

Eine einmalige Funktion des PDF-Formates ist die Fähigkeit, Dateien auf Dokumentebene einzubetten. Der Exportfilter von Xara Designer Pro X erlaubt es, eine Datei jeder Größe und Art in das PDF einzufügen. Wird das PDF von Anwendungen geöffnet, die dies unterstützen (wie der Adobe Reader), wird das Verwaltungsfeld für Anlagen angezeigt.

Einbetten von Dateien in das PDF ist besonders nützlich, wenn eine Zeichnung veröffentlicht oder an eine Agentur geschickt werden soll. So kann beispielsweise die originale .xar Datei, eine Readme-Datei mit Autor- und Copyright-Informationen oder eine hochauflösend gerasterte Version der Zeichnung an das finale PDF angehängt werden.

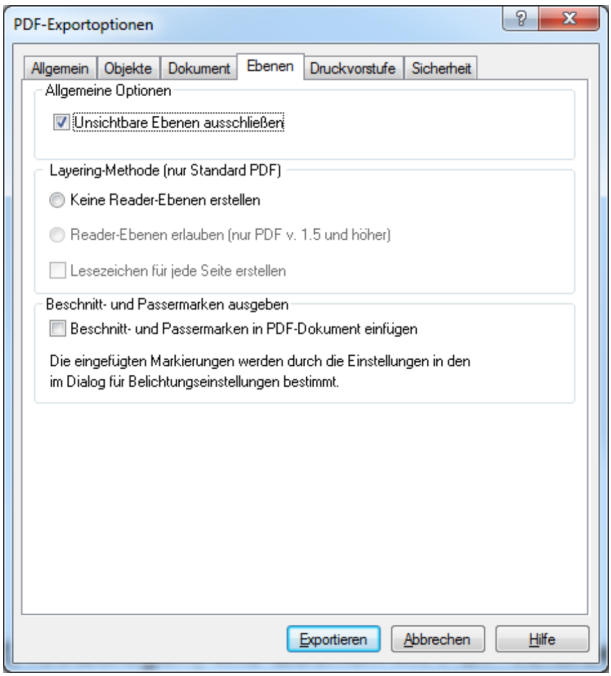
Um eine Datei beim Export in ein PDF einzubinden, betätigen Sie die Schaltfläche **[...]**. Damit kann dann eine Datei ausgewählt werden.

Aktivieren Sie **AUSGEWÄHLTE DATEI EINBETTEN**, um die Datei dem Dokument hinzuzufügen. Als Standard ist diese Einstellung deaktiviert.

Des Weiteren kann der Datei eine **BESCHREIBUNG** zugewiesen werden. Diese Beschreibung wird als Kommentar erscheinen, wenn das Verwaltungsfeld im Adobe Reader geöffnet wird.

Hinweis: Datei-Einbettung ist ab PDF-Version 1.4 möglich.

PDF-Export Filtereinstellungen: Ebenen



Der Reiter **EBENEN** innerhalb des PDF-Exportfilters bietet die Möglichkeit, festzulegen, wie Ebenen im PDF verarbeitet werden.

Allgemeine Optionen

UNSICHTBARE EBENEN AUSSCHLIEßEN: Ist diese Option eingeschaltet, werden alle Ebenen, die versteckt sind, nicht mit ins PDF übernommen. Um die Hilfslininen-Ebene aus dem PDF auszuschließen, schalten Sie die Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie auf unsichtbar und exportieren Sie die Grafik mit dieser Option.

Layering-Methode (nur in Standard PDF)

KEINE READER-EBENEN GENERIEREN: Im PDF werden keine separaten Ebenen angelegt. Diese Option ist standardmäßig aktiv.

READER-EBENEN ERLAUBEN (PDF 1,5 ODER HÖHER): Nur die Ebenen auf einer Seite werden separat verarbeitet und in Adobe Reader in der Ebenenübersicht angezeigt.

LESEZEICHEN FÜR JEDE SEITE ERSTELLEN: Diese Funktion fügt Lesezeichen im PDF für jede Seite des Dokuments hinzu. Für jede Seite wird ein Lesezeichen hinzugefügt, wobei als Name der Seitentitel des Reiters **SEITE** aus dem Webeigenschaften-Dialog benutzt wird. Wurde kein Seitentitel definiert, wird der Dateiname der Seite benutzt (so wie er im selben Dialog definiert wurde). Gibt es auch keine Dateinamen für die Seiten, heißen die Lesezeichen einfach Seite 1, Seite 2, usw. Im Adobe Reader können

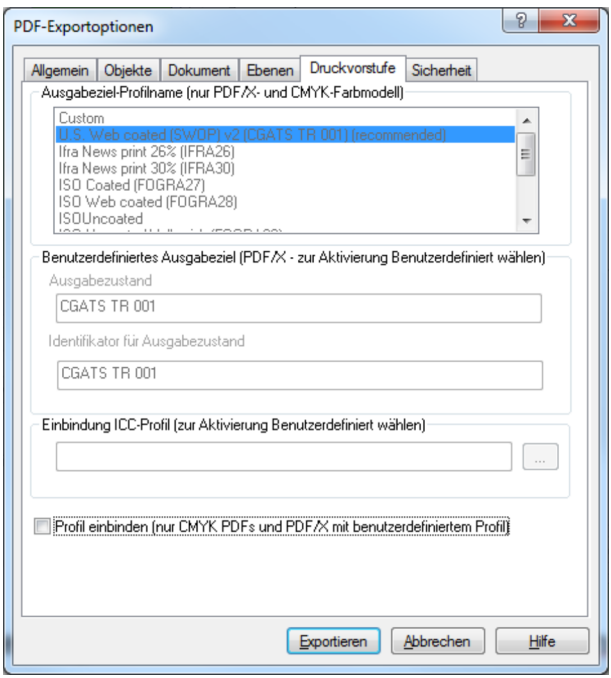
Sie sich die Lesezeichen auflisten lassen und dann durch einfaches Anklicken zu jeder Seite springen.

Beschnitt- und Passermarken ausgeben

Hiermit werden Schnitt- und Passmarken im PDF gespeichert. Das ist besonders dann sinnvoll, wenn PDF-Dateien von einer Druckerei gedruckt werden. Als Standard ist dies ausgeschaltet.

Hinweis: Um diese Option verwenden zu können, muss **MARKIERUNGEN AUSGEBEN** (siehe Seite 591) aktiviert und die gewünschten Art von Markierungen im Dialog **DRUCKOPTIONEN** ausgewählt sein.

PDF-Export Filtereinstellungen: Druckvorstufe



Im Reiter **DRUCK-VORSTUFE** finden Sie beschreibende Einstellungen und die Möglichkeit ICC (International Color Consortium) Profile für professionellen Druck einzubinden.

ICC Profile enthalten Daten, die genau angeben, wie Farbe in einer bestimmten Druckmaschine gehandhabt wird. Bei Verwendung eines PDF/X ist dies zwingend, bei CMYK-PDFs optional und bei anderen PDFs nicht möglich.

So definieren Sie ICC Profile in PDF/X Dokumenten:

Ausgabeziel-Profilname

Wenn ein PDF/X für den Druck erstellt wird, muss für die Ausgabe ein Ziel definiert werden, das auf einem ICC-Profil basiert, damit die Ausgabe auf dem entsprechenden Gerät richtig verarbeitet wird. In Xara Designer Pro X finden Sie die gebräuchlichsten Profile, die in Nordamerika, Europa und Japan verwendet werden. Wählen Sie einfach eines aus der Liste aus.

Benutzerdefiniertes Ausgabeziel

Ist das Profil für die Ausgabe nicht in der Liste, kann das Profil über **BENUTZERDEFINIERT** selbst angelegt werden. Hier können Sie die Ausgabebedingungen und die benötigte Ausgabekennung (Output Condition Identifier) für das bestimmte Gerät eingeben.

Hinweis: Bei PDF/X-Dokumenten müssen benutzerdefinierte Profile eingebettet werden. Folgen Sie diesen Anweisungen, um die ICC-Profile speziell zu definieren:

Einbindung ICC-Profile

Der PDF-Filter in Xara Designer Pro X enthält Voreinstellungen um ICC-Profile in ein PDF einzubinden. Ein eingebettetes ICC-Profil wird für eine benutzerdefinierte Ausgabe benötigt, wenn die Druckumgebung sich von denen in der ICC-Datenbank (www.color.org) befindlichen CMYK-Bestimmungen unterscheidet.

Die Profile, die voreingestellt und fertig in Xara Designer Pro X zu finden sind, werden nicht extra in das PDF/X eingebettet, da Sie in der Druckerei vor Ort verfügbar sein werden.

Ein ICC-Profile wird folgendermaßen in ein PDF eingebunden:

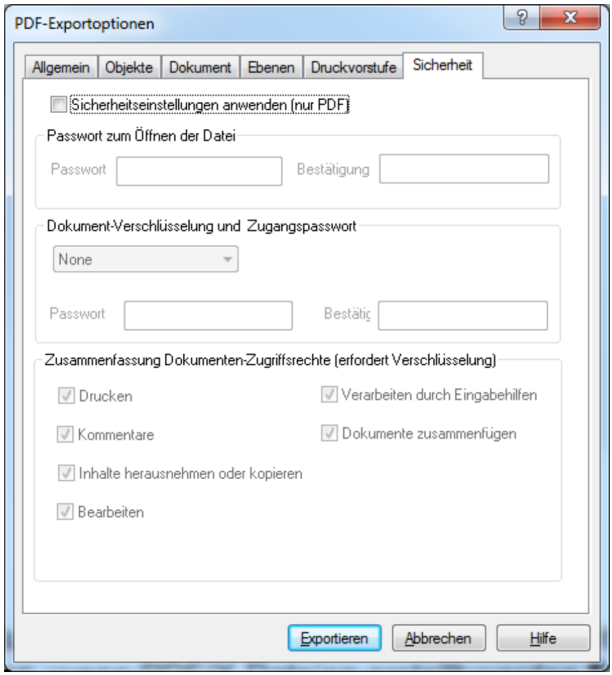
1. Um eine Datei beim Export in ein PDF einzubinden, betätigen Sie die Schaltfläche **[...]**. Damit kann eine Datei ausgewählt werden.
2. Klicken Sie **PROFIL EINBINDEN** um das ICC-Profile in das zu produzierende PDF einzubinden.

Als Standard ist dies ausgeschaltet

Hinweis: Bitte sprechen Sie mit Ihrer Druckerei, um die richtigen Einstellungen für deren Druckumgebung vorzunehmen.

Festlegen eines ICC-Profils in CMYK-basierten PDF-Dokumenten: Ist der CMYK-Farbraum für Standard-PDFs gewählt, kann ein Ausgabeziel aus den Profilen gewählt werden, welches bei der Farbumwandlung zum Einsatz kommt. Die Profile für das Ausgabeziel, die mit Xara Designer Pro X geliefert werden, können in das PDF eingebettet werden, indem Sie **PROFIL EINBETTEN** klicken. Ein benutzerdefiniertes Profil kann ebenfalls angelegt und eingebettet werden.

PDF-Export Filtereinstellungen: Sicherheit



Der Reiter **SICHERHEIT** bietet Funktionen zur Verschlüsselung des PDFs bzw. zur begrenzten Bearbeitung durch Dritte an. Diese Optionen sind nur für Standard-PDFs zulässig und können nicht verwendet werden, wenn PDF/X-Dateien erstellt werden.

Um diese Sicherheitseinstellungen für das zu produzierende PDF wirksam zu machen, machen Sie einen Haken vor **SICHERHEITSEINSTELLUNGEN ANWENDEN**. Als Standard ist dies ausgeschaltet.

Passwort zum Öffnen der Datei

Um ein PDF mit einem Passwort zu schützen, legen Sie einfach eins fest. Dieses Passwort wird verlangt werden, wenn ein Benutzer versucht, das Dokument zu öffnen.

Beachten Sie, dass ein Dokument an sich auch noch verschlüsselt werden sollte, da ein Passwort zum Öffnen der Datei relativ einfach umgangen werden kann. Deswegen ist ein solches Passwort nur dazu gedacht, unerfahrene Anwender vom Öffnen des Dokuments abzuhalten.

Dokument-Verschlüsselung und Zugangspasswort

Um ein PDF zu verschlüsseln, wählen Sie eine Verschlüsselungsart und bestimmen Sie ein Passwort. Dieses Passwort wird verlangt werden, wenn ein Benutzer versucht,

das Dokument zu öffnen. Das Passwort wird oft auch Benutzer- oder Masterpasswort genannt und gilt für Öffnen, Bearbeitung und Speichern des Dokuments.

Zusätzliche Zugriffsrechte können wie folgt bestimmt werden, um festzulegen, wie weit ein Benutzer in das Dokument eingreifen kann.

Vier Arten von Verschlüsselung gibt es:

- **KEINE:** Diese Einstellung wird keinerlei Verschlüsselung anlegen. Sie entspricht der Grundeinstellung des Dokuments.
- **40-BIT RC4** verschlüsselt das Dokument mit einem 40-Bit Algorithmus.
- **128-BIT RC4** verschlüsselt das Dokument mit einem 128-Bit Algorithmus.
- **128-BIT AES**: Diese Einstellung wird das Dokument mit einem 128-Bit AES Algorithmus verschlüsseln. Bei wichtigen und/oder vertraulichen Dokumenten ist dies die beste Verschlüsselung, um Inhalte zu schützen. **Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie PDF 1.6 verwenden.

Zusammenfassung Dokumenten-Zugriffsrechte

Über die Zugriffsrechte für ein Dokument lässt sich bestimmen, wer was mit dem Dokument tun kann, wenn es in einem anderen System geöffnet wird.

Wählen Sie Innerhalb der **ZUSAMMENFASSUNG DOKUMENTEN-ZUGRIFFSRECHTE** folgende Optionen aus:

Drucken: Dies erlaubt dem Benutzer, das Dokument zu drucken. Dies ist eine Standardeinstellung.

Verarbeiten durch Eingabehilfen: Diese Option erlaubt das Verarbeiten von Inhalten durch Eingabehilfen, die behinderten Benutzern helfen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Kommentare: Erlaubt Benutzern Kommentare und Notizen zum PDF hinzuzufügen. Dies ist eine Standardeinstellung.

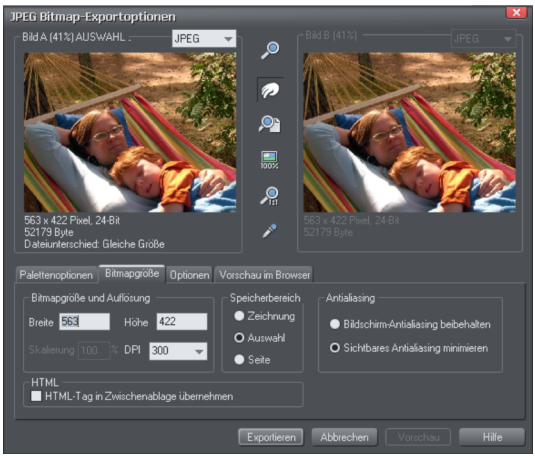
Bearbeiten: Diese Einstellung erlaubt Veränderungen im Dokument. Dies ist eine Standardeinstellung.

Dokumente zusammenfügen (benötigt 128-Bit Verschlüsselung): Damit wird einem Benutzer erlaubt dieses mit anderen Dokumenten zusammenzufügen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Inhalte herausnehmen oder kopieren (benötigt 128-Bit Verschlüsselung): Diese Option erlaubt Texte und Grafiken aus dem Dokument zu kopieren oder herauszunehmen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Hinweis: Das Dokument muss verschlüsselt sein, um diese Rechte einzuschränken. Außerdem hängt das Einhalten der Rechte davon ab, wie das verwendete Programm damit umgeht.

Übersicht JPEG-, PNG-, GIF- und BMP-Export-Dialog



Der Export-Dialog verfügt über zwei Vorschaufenster **BILD A** (links) und **BILD B** (rechts), so dass sich alternative Exporteinstellungen oder Dateitypen nebeneinander vergleichen lassen. Klicken Sie einfach in das linke oder rechte Vorschaufenster, um die aktive Vorschau zu wechseln.

Über dem Vorschaufenster befindet sich ein kleines Auswahlmenü mit den vier gängigsten Exportformaten: JPEG, PNG, GIF und BMP.

Nach der Auswahl von Vorschau **A** oder **B** können Sie dann über die fünf Reiter unterhalb der Vorschau zahlreiche Exportoptionen auswählen. Einige Optionen, z. B. die Palettenoptionen, sind nur bei Dateitypen wie PNG anwendbar und nicht relevant für JPEG.

Andere Optionen im Reiter **OPTIONEN** ändern sich abhängig vom gewählten Exportformat, z. B. beim Exportieren eines JPEG befindet sich dort die Einstellung für die Qualität.

Ablauf für das Exportieren eines Bildes:

1. Wählen Sie das oder die zu exportierenden Objekte auf der Seite aus.
2. Gehen Sie in das Menü **DATEI** > **EXPORT** oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“, geben Sie dort einen Namen ein und wählen Sie aus dem Auswahlmenü einen Dateityp aus. Bei den wichtigsten Dateitypen wird obiger Vorschaudialog angezeigt.
3. In diesem Vorschaudialog können die Einstellungen angepasst werden. Sie können auch diesen Dialog überspringen, wenn Sie mit den Standardeinstellungen zufrieden sind.
4. Klicken Sie auf **EXPORTIEREN**

Für die zwei meistgenutzten Formate JPEG und PNG können Sie in Schritt 2 stattdessen auch die direkten Befehle im Menü **DATEI**: **JPEG EXPORTIEREN** und **PNG EXPORTIEREN** benutzen. Im folgenden „Exportieren“-Dialog gibt es eine Schaltfläche „Einstellungen“, die Sie zum Einstellungsdialog für den Bitmap-Export führt.

Die meisten Exporteinstellungen werden für den nächsten Export gespeichert. Wenn z. B. die JPEG-Qualität verändert wird, bleibt die Einstellung für den nächsten Export von JPEGs erhalten.

Größe des exportierten Bildes

Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die Pixelgröße wird unterhalb des Vorschaufensters angezeigt. Die Abmessungen in Pixel können angepasst werden, indem vor dem Exportieren entweder auf der Seite die Objektgröße geändert wird oder durch Eingabe alternativer Pixel- oder DPI-Werte im Dialog **BITMAP-GRÖßE**.

Bedienelemente

Hier können Sie die Bildvorschau verändern. Dies hat jedoch keinerlei Auswirkung auf die exportierte Datei.



- **ZOOMWERKZEUG:** Klicken Sie auf eine Vorschau, um diese zu vergrößern. Halten Sie beim Klicken die Umschalt-Taste gedrückt, um herauszuzoomen. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über die Vorschau, um in den aufgezogenen Bereich hineinzuzoomen.
- **VERSCHIEBEWERKZEUG:** Hiermit können Sie das Bild im Vorschaufenster bewegen.
- **AUF SEITENGRÖßE ZOOMEN:** skaliert das Vorschaubild auf Seitengröße.
- **AUF 100 % ZOOMEN:** skaliert das Bild auf Vollbildgröße (100 %).
- **AUF BILDAUFLÖSUNG VERGRÖßERN (1:1)**: hat keinerlei Auswirkung auf GIF-Dateien. Skaliert das Bild so, dass ein Pixel in der Bitmap einem Pixel auf dem Bildschirm entspricht. Dies ist für eine detaillierte Vorschau in der Bitmap sinnvoll.

Das folgende Bedienelement ist nur für Dateien relevant, die weniger als 256 Farben verwenden.



FARBWÄHLER: Bewegen Sie den Zeiger über die Grafik, um die Farbe unter dem Zeiger zu markieren. Klicken Sie, um diese Farbe in der Palette auszuwählen. Sie können dann die u. g. **PALETTENOPTIONEN** verwenden, um die Farbe zu ändern.

VORSCHAU: Diese Schaltfläche ist in allen Reitern des Dialogs verfügbar. Hiermit werden die Vorschaufenster aktualisiert, um alle vorgenommenen Änderungen wiederzugeben.

Palettenoptionen

Hier können Sie einstellen, wie die Farben in Ihrem exportierten Bild gehandhabt werden.

Dithering & Palette

DITHERING- und **PALETTENEINSTELLUNGEN** werden dann nötig, wenn mit 256 Farben oder weniger exportiert wird. Es wird empfohlen, immer eine **OPTIMIERTE PALETTE** zu verwenden. Bei der Dithering-Einstellung **KEINE** werden kleinere, aber möglicherweise streifige Dateien erstellt; **FEHLER-DIFFUSION** erzeugt zwar größere Dateien, dafür aber auch bessere Ergebnisse.

Farbtiefe

Wählen Sie die Anzahl der Farben, die in Ihrer Bitmap vorkommen sollen. Je mehr Farben gewählt sind, umso größer wird (meistens) die Datei, aber auch die Qualität. **TRUE COLOUR** legt die Palette auf 16 Millionen Farben fest. **TRUE COLOUR + ALPHA** (nur PNG) schließt außerdem noch einen Farbkanal für Halb-Transparenzen wie z. B. Schatten mit ein. Dieses Format wird für Anwendungen empfohlen, die Alpha-Kanäle in PNG-Dateien unterstützen.

Bei 256 Farben oder weniger kann mit einfachen Transparenzen gearbeitet werden (beachten Sie das Glassymbol). Halb-transparente Pixel werden nicht unterstützt, sondern nur vollkommen deckend oder völlig durchsichtig. Dies kann ausgefranste Kanten nach sich ziehen.

Max. Farben

Bei Werten von 256 oder weniger Farben kann man sich genau die Palette zusammenstellen, die man haben möchte bzw. die im Dokument vorkommt. Einfach die gewünschte Anzahl an Farben eingeben und auf **VORSCHAU** klicken.

Die Schaltflächen (außer **TRANSPARENTER HINTERGRUND**) gelten, wenn Sie mit 256 oder weniger Farben exportieren. Die Dateien werden mit einer ganz bestimmten, limitierten Palette an Farben erzeugt. Klicken Sie auf die **FARBPIPETTE** oder auf eine der Farben in der **FARBPALETTE**.



Farbe sperren

Sie können die Anzahl der Farben in der Palette der zu exportierenden Bitmap beliebig bestimmen. Möchten Sie, dass bestimmte Farben immer in der Palette auftauchen, so können Sie diese ganz einfach sperren (abschließen). Klicken Sie auf die Farbe, um sie auszuwählen, und klicken Sie dann auf das Vorhängeschloss (**FARBE SPERREN**). Die Farbe hat jetzt ein kleines Quadrat in ihrer unteren linken Ecke, um zu zeigen, dass sie gesperrt ist.

 Websicher gestalten

Ist dies aktiviert, werden die Farben entsprechend zu den 216 gebräuchlichen „websicheren" Farben verschoben. Dies ist allerdings ein leicht veraltetes System, da die nahezu alle Computer inzwischen Millionen von Farben darstellen können und sich daher kein Vorteil aus dieser Vorgehensweise ergibt.

 Hintergrund transparent

Alle Bereiche, die nicht von Objekten bedeckt werden, werden transparent. Dies erzeugt automatisch einen Eintrag in der Farbpalette für transparent.

 Ausgewählte Farbe transparent

Macht diese Farbe transparent. Beachten Sie den Unterschied zwischen dieser Einstellung, die Teile des Objekts transparent macht, und **Hintergrund transparent**, was sich auf den Bereich hinter den Objekten auswirkt.

 Farbe löschen

Löscht die Farbe aus der Palette. Bei den Objekten, die bisher diese Farbe verwendeten, wird die ähnlichste Farbe aus der restlichen Farbpalette ausgewählt. Je weniger Farben in der Palette sind, um so kleiner wird die Bitmap.

 Farbe wiederherstellen

Macht den Löschvorgang wieder rückgängig

 Systemfarben hinzufügen

Fügt der Palette 28 Farben hinzu. Dies sind die Windows-Systemfarben und einige Grundfarben. Dadurch wird sichergestellt, dass eine grundsätzliche Bandbreite an Farben in der Palette vorkommt. Wahrscheinlich ist es das Beste, wenn Sie mit dieser Funktion ein wenig experimentieren.

Bitmapgröße

In diesem Reiter können Sie die Größe des exportierten Bildes ändern.

Bitmapgröße und Auflösung

Sie können die Größe des exportierten Bitmaps ändern, indem Sie folgende Werte ändern:

- **GRÖßE:** Geben Sie die benötigte Breite oder Höhe in eines der Felder ein. Bitte beachten Sie, dass das Seitenverhältnis fixiert ist, so dass bei Änderung einer

Dimension automatisch die andere mit verändert wird. **GRÖßE** ist besser geeignet als **SKALIERUNG** wenn Sie ein Bitmap mit einer bestimmten Größen in Pixeln erstellen möchten.

- **SKALIERUNG:** (bei JPEG & PNG ausgeblendet). Hiermit können Sie eine Bitmap um einen bestimmten Faktor in Prozent skalieren. **SKALIERUNG** ist geeigneter als **Größe** wenn Sie z. B. ein Bitmap 50 % größer als das Original benötigen.
- **AUFLÖSUNG:** (ausgeblendet bei GIF & BMP). Geben Sie die Auflösung in das Feld **DPI**ein. Wenn Sie ein Bild zum Betrachten auf einem Bildschirm exportieren (z. B. einer Webseite) brauchen Sie normalerweise nicht mehr als 96 DPI einzustellen. (Wenn Sie für ein Gerät mit Retina-Display exportieren, können Sie automatisch gleichzeitig mit einer höheren Auflösung von 192dpi exportieren.)

Speicherbereich

Das Bitmap kann unter Verwendung eines dieser Bereiche des Dokuments erstellt werden:

- **SEITE:** der gesamte Seitenbereich.
- **ZEICHNUNG:** der von allen Objekten abgedeckte Bereich.
- **AUSWAHL:** der von den ausgewählten Objekten abgedeckte Bereich. Nur verfügbar, wenn Objekte ausgewählt sind.

Anti-Aliasing

Anti-Aliasing verbessert durch Glätten der stufenartigen Ränder das Erscheinungsbild der Grafiken:

- **BILDSCHIRM-ANTI-ALIASING BEIBEHALTEN:** Das exportierte Bitmap verwendet exakt dieselbe Positionierung wie auf dem Bildschirm angezeigt und hat deshalb ein identisches Anti-Aliasing. Dadurch können die Ränder der Objekte leicht unscharf werden, da sie nicht genau auf den Pixelgrenzen liegen.
- **SICHTBARES ANTI-ALIASING MINIMIEREN:** Hierdurch werden die Objekte um Bruchteile eines Pixels geringfügig neu positioniert, um das Anti-Aliasing um den Rand des exportierten Bitmaps zu minimieren. Im Zweifelsfall sollte diese Option ausgewählt werden.

HTML-Tag in Zwischenablage kopieren

Hiermit erzeugen Sie zusammen mit dem Bitmap gleich einen einfachen HTML-IMG-Tag mit den passen Informationen. Danach können Sie den Tag gleich in ihren Text- oder HTML-Editor einfügen.

Auch Retina-Bitmap (192dpi) exportieren

Mit dieser Option wird gleichzeitig auch eine hochaufgelöste Retina-Version (192dpi) des Bildes exportiert. Damit sparen Sie sich den doppelten Export, wenn Sie neben einem Bild in 96dpi auch noch eine 192dpi Version des Bildes für Retina-Geräte bereitstellen müssen. Für JPEGs und PNGs ist diese Option nur verfügbar, wenn 96dpi ausgewählt wurde.

Siehe „Hochauflösende Bilder“ (siehe Seite 447) für weitere Informationen zu Retina-Bildern.

Optionen

Hiermit kann die JPEG-Komprimierung kontrolliert und Progressive/Interlacing-Einstellungen vorgenommen werden.

JPEG-Qualität (nur bei JPEG): Niedrige Einstellungen verringern die Dateigröße mit Qualitätsverlust; hohe Werte erzeugen dagegen nur eine leichte Reduktion der Dateigröße, aber hohe Qualität. Beachten Sie jedoch dass 100% die Datei auch schon komprimieren. 75% erzeugen sehr gute Kompression ohne bemerkbare Verluste in der Qualität.

Interlaced (nur GIF und PNG): Die Option wirkt wie bei einem progressiven JPEG.**Im Internet erscheint zuerst ein niedrig aufgelöstes Bild. Um so mehr von der Datei geladen wird, um so größer wird die Auflösung.**

Transparent (nur GIF und PNG): Bereiche, die nicht von Objekten verdeckt werden, werden durchsichtig. Mit dieser Option wird automatisch ein Eintrag in der Farbpalette als transparent gekennzeichnet.

Jede Ebene in eine eigene Datei exportieren: Mit dieser Option werden Designs mit mehreren Ebenen in einzelne Dateien - eine pro Ebene - gespeichert. Die Dateien werden so benannt wie Ihre Ebenennamen (in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE**).

Image Map

Eine „Image Map“ erlaubt Ihnen das Einbinden von klickbaren Bereichen, wenn die Datei in einem Browser dargestellt wird. Wie bei einem Link öffnet dann ein Klick auf einen solchen Bereich eine neue Webadresse. Um eine Image Map herzustellen, gehen Sie zu **EXTRAS > INTERNET-ADRESSE** und geben Sie die entsprechende Adresse (URL) dort für den jeweiligen Teil Ihrer Zeichnung ein.

Image Map in Zwischenablage exportieren: Diese Funktion kopiert den HTML-Code der Image Map in die Zwischenablage, so dass Sie ihn später in einen Text- oder Webeditor einfügen können. Es gibt außerdem eine Option im **BITMAP-GRÖßE** -Bereich, der den gesamten HTML-IMG-String in die Zwischenablage kopiert.

Image Map als Datei exportieren: Dies kopiert die Image Map in eine Textdatei. Sie haben die Wahl zwischen:

- **IMAGE MAP IN BEREITS BESTEHENDE DATEI EINFÜGEN**: Setzen Sie die Image Map in eine bestimmte Datei ein. Besitzt die Datei bereits klickbare Bereiche mit demselben Namen, werden diese überschrieben. Kommen die Bereiche neu dazu, werden sie ans Ende der Datei angefügt.
- **BESTEHENDE DATEI ERSETZEN**: Dies überschreibt die gesamte Datei.

Hinweis: Wird die Datei in einem Browser geöffnet, erscheint ein leeres Fenster; das Bild ist also nicht sichtbar. Der Grund dafür ist, dass das IMG-Tag nicht im Code enthalten ist. Das IMG-Tag könnte z. B. so aussehen: .

DREAMWEAVER-INTEGRATION: Mit dieser Option wird das Bild in Dreamweaver mit dem Original-Xara Designer Pro X-Dokument verknüpft. Soll es später bearbeitet werden, kann Dreamweaver das Original laden und anzeigen. Mehr dazu finden Sie weiter unten.

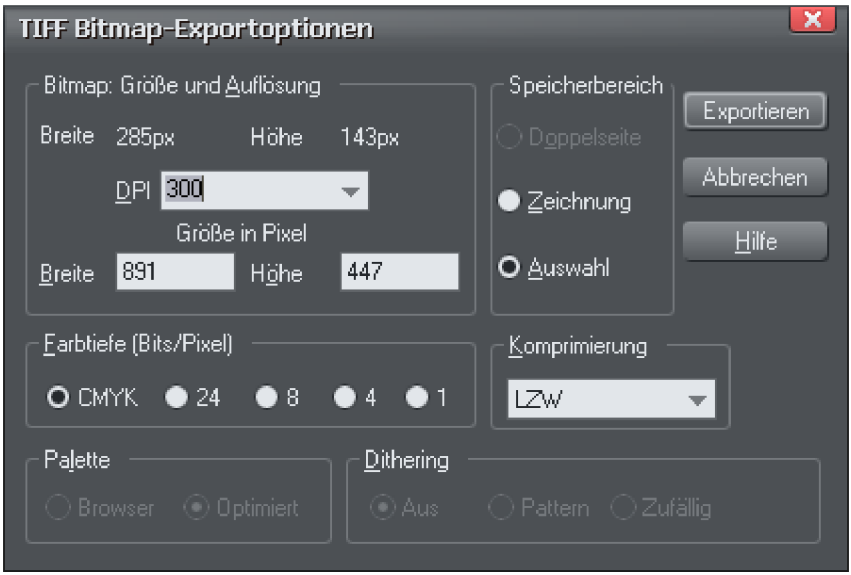
Image Map Optionen

- **NAME**: Image Maps werden mit Namen versehen (die Namen müssen innerhalb eines Dokuments einmalig sein). Wenn Sie eine Image Map in eine andere einfügen, haben Sie die Möglichkeit, einen neuen Namen zu vergeben oder den bestehenden zu verwenden und dadurch mit neuen Daten zu überschreiben.
- **KURVEN DURCH LINIEN ANGENÄHERT DARSTELLEN:** Image Map-Polygone bestehen aus einer Reihe gerader Linien. Mit dieser Option können Sie bestimmen, wie nah Kurven in den klickbaren Bereich kommen dürfen. Beachten Sie, dass Kreise in Bezug auf Image Maps Spezialfälle sind. **SEHR GENAU** erzielt die besten Ergebnisse. Ihre Webpage wird dadurch allerdings größer und wird langsamer geladen.
- **ALLE KLICKBAREN BEREICH ALS RECHTECK SPEICHERN** missachtet die Form der klickbaren Bereiche. Stattdessen werden einfache Rechtecke um die Bereiche herum gelegt.

Vorschau in Browser

Mithilfe der Vorschaufenstern A und B im Dialog **EXPORT** (oben abgebildet) können Sie den bestmöglichen Kompromiss zwischen Dateigröße und Qualität der Webgrafiken herausfinden. Am besten ist es jedoch zu überprüfen, wie eine Grafik im Web-Browser aussehen wird. In diesem Reiter finden Sie zahlreiche Optionen für diese Vorschau. Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORSCHAU IM BROWSER**, um die Grafiken vor dem Export im Web-Browser zu betrachten.

Exportdialog für andere Bitmaps



Für Bitmaps, die nicht im GIF-, PNG-, BMP- oder JPEG-Format vorliegen (z. B. TIF), verwenden Sie diesen Exportdialog. Nicht alle Optionen sind für alle Bitmap-Formate gleichermaßen gültig:

Bitmap-Größe und Auflösung

Niedrigere Auflösungen erzeugen kleinere Dateien, verringern aber die Qualität. Die passende Auflösung hängt vom Verwendungszweck der Bitmap ab. Für die Bildschirmanzeige ist 96dpi angebracht. Im Druck sind höhere Auflösungen nötig, um gute Resultate zu erhalten.

Meistens ist es unnötig, Bitmaps mit mehr als 300dpi zu erzeugen (besonders, wenn Antialiasing verwendet wurde). Mit 300dpi lassen sich qualitativ hochwertige Druckerzeugnisse erzielen.

Wenn Sie das Bild vergrößern oder verkleinern, ändert sich damit auch die Auflösung. So hat beispielsweise eine Bitmap mit 100dpi bei halber Größe eine Auflösung von 200dpi. Entsprechend wird der dpi-Wert halbiert, wenn sich die Bildgröße halbiert.

Die Größe kann auch in Pixeln angegeben werden. Wählen Sie entweder aus dem Menü oder tragen Sie den Wert numerisch in die Textfelder ein.

Komprimierung

Die Optionen zum Komprimierungsverfahren hängen von der Art der Bitmap ab. BMP-Dateien werden per RLE komprimiert, TIF-Dateien über LZW oder mit verschiedenen Algorithmen bei monochromen (1 bit) Bildern: **HUFFMAN**, **GROUP 3 FAX**, **GROUP 4 FAX** oder **PACKBITS COMPRESSION**.

Speicherbereich

- **DOPPELSEITE:** speichert die gesamte Arbeitsfläche. Speziell bei mehr als 256 Farben erzeugt dies relativ große Dateien.
- **ZEICHNUNG:** speichert den durch die Zeichnung abgedeckten Bereich.
- **AUSWAHL:** speichert den Bereich, der von den markierten Objekten bedeckt wird. Nicht markierte Objekte, die innerhalb dieses Bereichs liegen, werden ebenfalls gespeichert.

Arbeiten mit Vorlagen

Vorlagen der Design-Galerie sind der schnellste und einfachste Weg, hochqualitative Designs wie Fotoalben, Websites, Kalender, Grußkarten, Rundbriefe und andere Dokumente zu erstellen.

Um eine Vorlage zu laden, öffnen Sie die Design-Galerie und klicken Sie doppelt auf ein Vorlagen-Vorschaubild in einer der Kategorien. Einmal geladen, können Sie die Vorlage anpassen, um ein personalisiertes Webdesign zu erhalten. Typischerweise werden Sie alle Fotos durch Ihre eigenen ersetzen wollen, Ihren eigenen Text eingeben wollen und vielleicht das Farbschema ändern, alles davon geht in Xara Designer Pro X einfach. Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie die nötigen Anpassungen vornehmen können.

Fotos ersetzen

Um ein Bild auszutauschen, ziehen Sie das neue Bild (JPEG, GIF, PNG, BMP) einfach auf das zu ersetzende Bild und setzen Sie es dort ab. Das neue Bild wird automatisch entsprechend dem Vorlagen-Foto skaliert. Das Bild wird außerdem ausgewählt und die Smarten Fotobearbeitungsanfasser (siehe Seite 381) werden angezeigt, mit denen Position und Größe direkt beeinflusst werden können (siehe unten).

Sie können Fotos auch mit der Funktion **„DATEI“** > **„IMPORTIEREN“** ins aktuelle Design importieren. Dadurch wird im Design ein neues Foto-Objekt angelegt und zur **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 359) hinzugefügt. Entfernen Sie das neue Foto von der Seite, indem Sie es auswählen und „Entf" drücken. Ziehen Sie anschließend dieses Foto aus der **BITMAP-GALERIE** über ein Foto in einer Vorlage, um es zu ersetzen.

Es gibt auch eine Funktion zum Import von Agenturfotos aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite 36). Entweder Sie öffnen den Katalog aus dem Datei-Menü. **„DATEI“** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG“**.Oder Sie ersetzen ein Foto durch Rechtsklick und **„FOTO ERSETZEN“ > „MIT AGENTURFOTO ERSETZEN“** aus dem Kontextmenü**.**

Normalerweise werden dadurch auch alle anderen Versionen des Bildes auf der aktuellen Seite ersetzt. Dies werden Sie normalerweise auch so haben wollen, da einige Vorlagen verschiedene Kopien desselben Fotos beinhalten, die alle ersetzt werden müssten, einige davon auch auf versteckten Ebenen. Z. B. eine große Version eines Fotos und ein kleines Vorschaubild. Wenn Sie beim Fallenlassen zusätzlich die **STRG**-Taste drücken, können Sie in einem Optionsdialog festlegen, welche Instanzen des Fotos ersetzt werden sollen.

Hinweis: Normalerweise sollten Sie Fotos nicht ersetzen, indem Sie zunächst das Vorlagen-Foto löschen, weil dadurch auch die Form gelöscht wird, die seine Größe festlegt. Wenn Sie auf diese Art ein Foto gelöscht haben, nutzen Sie die „Rückgängig"-Funktion (Strg+Z), um es wiederherzustellen und ersetzen Sie das Foto stattdessen wie oben beschrieben.

Fotos im Rahmen anpassen

Manchmal müssen Sie die Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen. Wählen Sie das Foto aus und die smarten Fotobearbeitungs-Anfasser werden sichtbar, mit denen Sie das Bild skalieren und rotieren können, es innerhalb seines Rahmens verschieben, diesen Rahmen skalieren und sogar die Ecken des Rahmens abrunden.

Anmerkung: Wenn Sie ein Foto anstatt **in** seinem Rahmen als Ganzes zusammen **mit** seinem Rahmen auf der Seite bewegen möchten, nehmen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG** (siehe Seite 137). Sie müssen das Foto erst abwählen, damit Sie es anschließend mit seinem Rahmen zusammen verschieben können.

Fotos bearbeiten

Mit den integrierten **FOTO-WERKZEUGEN** können Sie am schnellsten und bequemsten Bearbeitungen an Fotos vornehmen. Sie finden diese Werkzeuge über das Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs.



Mit dem Foto-Optimierungs-Werkzeug führen Sie die gängigsten Anpassungen wie Helligkeit, Kontrast und Sättigung durch. Mit diesem Werkzeug können Sie auch Fotos beschneiden, indem Sie an den Anfassern ziehen. Im integrierten Beschneidungs-Werkzeug stehen Ihnen noch mehr Optionen zur Verfügung. Das Klon-Werkzeug hilft beim nichtdestruktiven Entfernen von Teilen eines Fotos. Dabei werden Bereiche eines Fotos von einem Teil des Bildes zu einem anderen kopiert. Es gibt außerdem Werkzeuge, die Bilder intelligent skalieren, rote Augen entfernen, Panoramen erstellen, die Perspektive korrigieren und weitere Bearbeitungen durchführen können.

Für ausführliche Informationen dazu lesen Sie bitte das Kapitel „Foto-Werkzeug“ (siehe Seite 394).

Farben ändern

Grundfarben individuell bearbeiten

Wenn Sie das Farbschema einer Vorlage ändern möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der farbigen Quadrate der benannten Farben in der Farbleiste und wählen Sie im Menü „Bearbeiten“. Es öffnet sich der Farbeditor. Es gibt üblicherweise verschiedene benannte Farben auf der Farbleiste, wenn Sie die Maus über die Farbe bewegen, erscheint der Name der Farbe als Tooltip. Manchmal gibt es noch einige mit einer Grundfarbe verknüpfte Farben (auf der Farbleiste als etwas

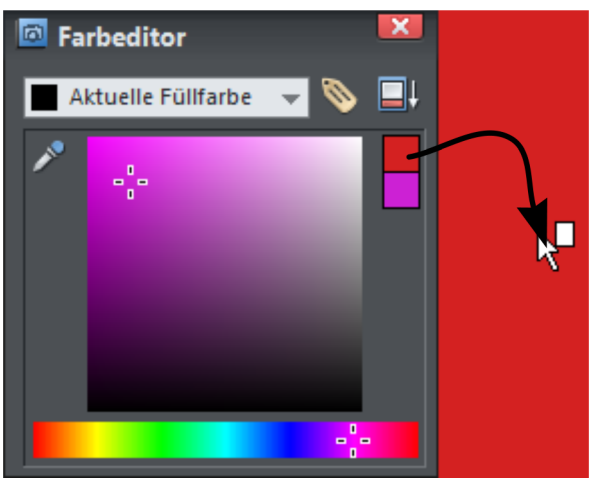
kleinere Quadrate angezeigt), diese brauchen Sie nicht ändern, da Sie sich automatisch mit ändern, sobald die Grundfarbe geändert wird, auf die sie sich beziehen.

Sie können jedes Objekt durch Anklicken auswählen, klicken Sie dann auf eine benannte oder Palettenfarbe auf der Farbleiste, um die Farbe des Objekts zu ändern. Hat das Objekt nicht nur eine Farbe (z. B. ein Button, der aus mehreren farbigen Formen besteht), erscheint ein „Farbe ersetzen"-Dialog, der die im Objekt verwendeten Farben auflistet. Dort können Sie auswählen, welche Farbe mit Ihrer gewählten Farbe ersetzt werden soll. So kann ein Button, der vorher „Grundfarbe 1" verwendete, nun „Grundfarbe 2" verwenden.

Wenn Sie die Grundfarben erst einmal geändert haben, und Ihrem Design weitere Vorlagen-Elemente hinzufügen, die weiterhin die Original-Grundfarben verwenden, haben Sie die Wahl: Sie können die Objekte mit ihren Originalfarben importieren, in diesem Falle wählen Sie „Nicht anpassen". Aber wahrscheinlicher ist es, dass Sie diese geändert haben möchten, und zwar so, dass sie den geänderten Farben in Ihrem Dokument entsprechen, in diesem Fall wählen Sie „Anpassen". Diese „Anpassen"-Nachfrage erfolgt immer dann, wenn Sie Objekte importieren, deren Farbnamen mit Farbnamen im aktuellen Dokument übereinstimmen (auch wenn die konkreten Farbwerte abweichen). Siehe Kapitel „Arbeiten mit Farben" für mehr Informationen.

Hintergrundfarbe der Seite

Wenn Sie eine Farbe von der Farbleiste auf die Seite ziehen, wird die Hintergrundfarbe in diese Farbe verändert.



Um eine beliebige Hintergrundfarbe zu setzen, öffnen Sie den Farbeditor (Strg + E). Ziehen Sie das untere kleine Farbfeld von der rechten Seite des Dialogs.



Um eine sich wiederholende Hintergrund-Textur festzulegen, ziehen Sie ein Foto oder Bitmap auf Ihr Dokument. Öffnen Sie die Bitmap-Galerie und scrollen Sie zum gerade geladenen Bild. Klicken Sie es an und anschließend auf die **HINTERGRUND**-Schaltfläche an der Galerie.

Text ändern



Doppelklicken Sie auf den Text, den Sie ändern wollen, um schnell in das **TEXT-WERKZEUG** zu wechseln oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf der Hauptwerkzeugleiste.

Sie können Text mit gehaltener Maustaste markieren und diesen anschließend ersetzen, genauso wie bei Textverarbeitungsprogrammen.

Um die Schriftart zu ändern, markieren Sie den Textbereich, der geändert werden soll, und wählen Sie die Schriftart im Ausklappmenü der Infoleiste aus.

Neue Textpassagen können Sie hinzufügen, indem Sie einfach klicken und los schreiben. Sie können auch einen im **TEXT-WERKZEUG** diagonal einen Textbereich mit fester Breite und Höhe aufziehen, in den Sie dann ihren Text eingeben. Sie können einstellen, dass der Text automatisch um Fotos und andere Objekte auf der Seite fließt. Um Text um ein Objekt fließen zu lassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **ABWEISEN UND VERANKERN**. Siehe den Abschnitt „Textabweisende Objekte“ (siehe Seite 261) im Kapitel **TEXT-WERKZEUG** für Einzelheiten.

Sie können ein Objekt an einer bestimmten Position innerhalb des Textes verankern, so dass das Objekt dem Text folgt, sobald sich dieser Ankerpunkt bewegt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **AN TEXT VERANKERN**.Nach dem Verankern verschieben Sie das Objekt mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an die gewünschte Position relativ zum Text.Das verankerte Objekt verschiebt sich nun zusammen mit dem Ankerpunkt, sobald Sie den Text bearbeiten. Für weitere Informationen dazu lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 263).

Seiten hinzufügen

Sie können Ihrem Design einfach weitere Seiten hinzufügen, um mehrseitige Websites oder Dokumente zu erstellen. Ziehen Sie einfach ein Seiten-Template aus der Design-Galerie auf Ihr Dokument und es wird als neue Seite direkt hinter der aktuellen Seite eingefügt.

Designer Pro anpassen

Ändern des leeren Vorlagendokuments

Das leere Vorlagendokument ist die Vorlage, die unter **„DATEI“** > **„NEU“** zur Verfügung steht.

Vorgefertigte Designs gibt es im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (oder über Menü **„DATEI”** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG”)**.

Hinzufügen eines Vorlagendokuments:

1. Öffnen Sie ein bestehendes Dokument (**„DATEI“** > **„ÖFFNEN“** oder Strg + O) oder klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der Standard-Werkzeugleiste, um ein neues leeres Dokument zu beginnen (Tastaturkürzel: Strg + N).



2. Nehmen Sie notwendige Änderungen vor (Änderung der Seitengröße, Hinzufügen eines Logos oder einer Nachricht). Sie können das Vorlagendokument wie ein gewöhnliches Dokument bearbeiten.
3. Wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind, wählen Sie **"DATEI"** > **"VORLAGE SPEICHERN"** und geben Sie einen Namen an.

Um Ihre neue Vorlage als Standardvorlage einzustellen (diese wird beim Öffnen von Designer Pro oder beim Drücken von "Strg + N" geladen), aktivieren Sie beim Speichern die Option **ALS VORLAGE BENUTZEN**.

Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons

Vielleicht möchten Sie ein eigenes Symbol, z. B. ein Logo, anzeigen lassen, wenn Ihre Website in einem Reiter eines Webbrowsers angezeigt wird. In Designer Pro können Sie dies tun, indem Sie dem gewünschten Symbol den Namen „Favicon“ geben.

Ein Favicon erzeugen Sie, indem Sie das gewünschte Bild auf Ihre Seite ziehen oder zeichnen. Die Größe des Bildes ist egal, da es bei der Anzeige im Browser automatisch auf die passende Größe skaliert wird.



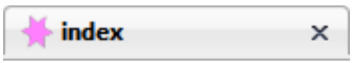
Klicken Sie es an und klicken Sie dann auf die „Namen“-Schaltfläche rechts in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Schreiben Sie in den Namen-Dialog unter **NAMEN** „Favicon“ und klicken Sie erst auf **HINZUFÜGEN**, dann auf **SCHLIEßEN**.



Lassen Sie nun in einem beliebigen Webbrowser eine Vorschau anzeigen. Am schnellsten geht das über die Vorschau-Symbole und das Xara Designer Pro X-Vorschaufenster. Dort wählen Sie rechts oben den gewünschten Webbrowser.

Der Reiter Ihrer Webseite wird nun, wie im Beispiel zu sehen, mit dem angepassten Symbol gezeigt.



Pro Website kann nur ein Favicon verwendet werden. Veröffentlichen Sie die Website und rufen Sie sie auf, um das Favicon zu sehen.

Optionen im Menü „Extras“

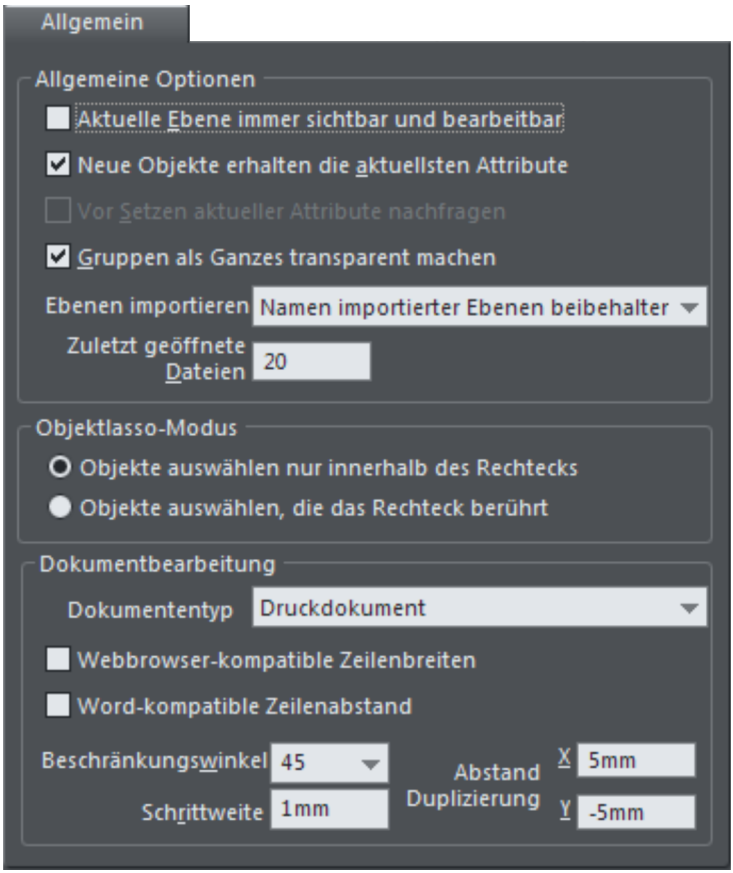
Mit **EXTRAS** > **OPTIONEN** oder „Strg + Umschalt + O“ öffnen Sie den Optionen-Dialog. Hier können Sie einige Voreinstellungen für Designer Pro vornehmen.



Mit der Schaltfläche **OK** speichern Sie diese und schließen den Dialog gleichzeitig.

ÜBERNEHMEN speichert die Änderungen, der Dialog bleibt aber geöffnet. So können Sie weitere Änderungen vornehmen.

Allgemein



Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar.

Wenn diese Option ausgewählt wurde, wird durch Auswahl einer Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie diese automatisch sichtbar und bearbeitbar.

Wenn diese Option nicht ausgewählt wurde, bleiben die Sichtbar- und Bearbeitbar-Zustände einer Ebene unverändert, wenn Sie diese auswählen.

Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute

Attribute sind u. a. Linienstärke, Linienmuster, Pfeilspitzen, Farbfüllung und Art der Füllung.

Diese Option bewirkt, dass neu gezeichnete Objekte die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts übernehmen. Bsp.: eine Form bekommt eine rote Füllung und grüne Linien. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, hat diese ebenfalls eine rote

Füllung und grüne Linien. Im Abschnitt „Aktuelle Attribute“ (siehe Seite 113) im Einführungskapitel gibt es weitere Beschreibungen zu dieser Option.

Voreingestellt ist diese Option an

Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen

Diese Option aktiviert einen Bestätigungsdialog, der immer dann erscheint, wenn ein aktuelles Attribut verändert wird.

Ein aktuelles Attribut verändern Sie, indem Sie ein Attribut (z. B. Farbe, Linienstärke...) ändern, ohne dass ein Objekt ausgewählt ist. Bei aktivierter Option werden Sie gebeten, die Änderung zu bestätigen. Ist die Option nicht aktiviert, so wird die Änderung ohne Nachfrage übernommen.

Gruppen als Ganzes transparent machen

Hinweis: Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Transparenzen“.

Wenn Sie eine Gruppe von Objekten transparent machen, wird nach der Voreinstellung von Designer Pro die gesamte Gruppe transparent gemacht, als ob sie ein Objekt wäre (d. h. den Objekten der Gruppe werden keine individuellen Transparenzen zugewiesen). Wird diese Option deaktiviert, erhält jedes Objekt seine eigene Transparenz.

Namen der importieren Ebenen beibehalten

Ist diese Funktion aktiviert, werden Ebenen-Informationen beim Import von Vorlagen oder anderen Dateien beibehalten. Wenn Sie **EBENEN IN DIE AKTIVE EBENE IMPORTIEREN** auswählen, werden die Ebenen-Informationen ignoriert und alle Objekte in die aktuell ausgewählte Ebene importiert. **EBENEN IN NEUE EBENEN IMPORTIEREN** wird für jede importierte Ebene auch eine eigene im Dokument anlegen.

WICHTIG: Beachten Sie, dass Sie diese Einstellung nicht ändern sollten, wenn Sie Web-Vorlagen aus der **ONLINE-CONTENT-KATALOG/LOKALEN DESIGN-GALERIE** verwenden. Die meisten Web-Vorlagen haben mehrere Ebenen, die zur Realisierung von MouseOver-Effekten benutzt werden. Daher ist es wichtig, dass beim Import diese Ebenen (MouseOver/MouseOff) erhalten bleiben und in den selben Ebenen im bestehenden Dokument landen.

Zuletzt geöffnete Dateien

In einem Untermenü des Dateimenüs gibt es eine Liste der zuletzt geöffneten Dateien. Über diese Liste kann man schnell diese Dateien wieder laden. Hier können Sie einstellen, wie viele Dateien dort angezeigt werden (1 - 20).

Objektlasso-Modus

Hier stellen Sie die Standard-Einstellungen der Lasso-Auswahl (siehe Seite 139) ein. Sie können einstellen, dass Objekte ausgewählt werden, die vom Auswahlrechteck berührt werden oder nur solche, die sich vollständig innerhalb dieses Rechtecks befinden.

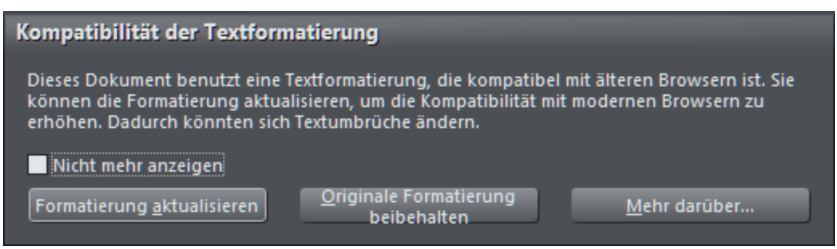
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern

Ältere Internet-Browser stellten Text nicht besonders akkurat dar. Wenn Sie eine bestimmte Schriftgröße anzeigen wollen, wurde diese auf- oder abgerundet, oft in der falschen Größe oder Breite angezeigt, verglichen mit dem originalen Schriftdesign und wie Designer Pro, Word, PDF und alle modernen DTP-Programme diese Schriftart anzeigen würden.

Ältere Versionen von Designer Pro versuchten, diese Ungenauigkeiten zu kompensieren, indem Sie die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** bereit stellten, was bedeutete, das der Text leicht abweichend formatiert wurde, mit leicht abweichenden Zeilenlängen verglichen mit normalen Druckdokumenten oder dem gleichen Text in Word oder PDF-Dokumenten.

Die meisten modernen Webbrowser sind besser darin geworden, Text akkurat anzuzeigen, Sie können jetzt jede Schriftgröße in px oder pt angeben, sogar in Bruchteilen davon und der Text wird größtenteils korrekt angezeigt*. Der Text sollte genau wie in Druckdokumenten, PDFs und Seitenlayouts aussehen. Dles betrifft automatische und manuelle Unterschneidung und Laufweite.

Wenn Sie ein älteres Designer Pro-Dokument laden, erscheint ein Dialog, der anbietet, die Textformatierung anzupassen. Dieser passt das Dokument so an, dass es in den meisten modernen Internet-Browsern korrekt angezeigt wird.



Eine Folge dieser Anpassung der Formatierung für die Unterstützung moderner Browser ist, dass der Textfluss sich leicht ändern kann, da die Zeilenlängen leicht abweichen können, wodurch Textspalten leicht kürzer oder länger werden können. Wurde die Formatierung einmal angepasst, bleibt das Dokument so und Sie werden nicht noch einmal danach gefragt.

Um die Formatierung auf das alte Modell zurück zu setzen, stellen Sie sicher, dass die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** im Reiter **ALLGEMEIN**

des Dialogs **EXTRAS** > **OPTIONEN** aktiv ist. Oder sie wählen die Option **ORIGINALE FORMATIERUNG BEIBEHALTEN**, wenn Sie ein altes Dokument in Designer Pro laden.

*Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation runden Safari und Chrome auf Mobilgeräten wie Telefonen oder Tablets die Schriftgröße immer noch auf ganze Pixelgrößen

Dokumententyp

Dies bestimmt den Dokument-Typ, der entsprechend als Symbol auf jedem Reiter eines offenen Dokuments angezeigt wird.

- Druck – Für Dokumente, die ausgedruckt werden sollen. Siehe Drucken (siehe Seite 581) für weitere Informationen.
- Website – Benutzen Sie diesen Dokumententyp zur Erstellung von Websites und Webgrafiken. Für weitere Informationen, lesen Sie das Kapitel Webgrafiken & Websites (siehe Seite 442).
- Foto – Wenn Sie ein JPEG-Foto in Designer Pro öffnen, ist der Dokumententyp Foto. Solch ein Dokument hat zum Beispiel keinen definierten Seitenbereich. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 349) für zusätzliche Informationen.
- Animation – für Animationsdokumente Lesen Sie das Kapitel Animationen (siehe Seite 556) für mehr Details.
- Präsentation (Web) – Dies sind spezielle Website-Dokumente, die eine Präsentation ergeben. Siehe Website-Präsentationen (siehe Seite 534) für mehr Informationen.

Normalerweise brauchen Sie den Dokumententyp nicht zu ändern, da der Dokumententyp beim Erstellen festgelegt wird (zum Beispiel, indem Sie eine Vorlage aus der Design-Galerie verwenden oder ein leeres Dokument über den Menüeintrag **DATEI** -> **NEU** anlegen.) Aber manchmal ist es nützlich, zwischen Druck-, Website und Präsentations-Dokumenten zu konvertieren, wenn sich der ursprüngliche Zweck des Dokuments geändert hat. Foto- und Animations-Dokumente können Sie nicht konvertieren.

Word-kompatible Zeilenabstände

Diese Option ist automatisch aktiviert in allen leeren Druck-Dokumenten. Sie sollten sie aktiviert lassen, wenn Sie das Dokument ins Word-Format (.docx) exportierten möchten. Durch diese Option stellt Designer Pro die Zeilenabstände so ein, dass sie eher denen in exportierten Word-Dokumenten entsprechen.

Beschränkungswinkel

Wenn bei gedrückter Strg-Taste ein Objekt bewegt oder gedreht wird, rastet es in einem Beschränkungswinkel ein. Hier können Sie die Beschränkungswinkel festlegen. Sie können entweder aus dem Menü auswählen oder einen Wert in Grad eingeben.

Schrittweite

SCHRITTWEITE betrifft das Bewegen von Objekten mit den Pfeiltasten.

Der Wert im Textfeld bestimmt, wie weit die Objekte bei jedem Schritt verschoben werden. Wenn das Dokument Maßstäbe verwendet (z. B.: „1cm entspricht 1 Meter"), dann wird der entsprechende Wert in diesem Textfeld angezeigt (Wenn Sie schrittweise verschieben, vergrößern Strg und Umschalt die Abstände relativ mal 5 und mal 10).

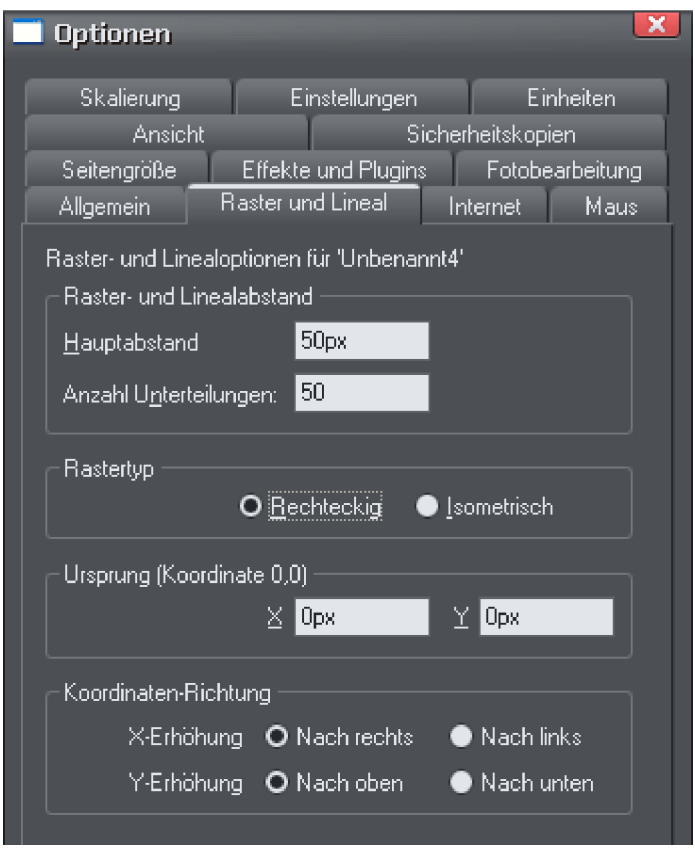
Abstand Duplizierung

BEARBEITEN > **DUPLIZIEREN** (Strg + D) erstellt eine leicht vom Originalobjekt versetzte Kopie. In diese Textfelder wird der Versatzabstand der Kopie eingegeben.

Bei Eingabe positiver Werte wird die Kopie rechts oder oberhalb des Originals erstellt.

Bei negativen Werten wird die Kopie unterhalb oder links des Originals erstellt.

Raster und Lineal



Raster- und Linealabstand

HAUPTABSTAND legt den Hauptabstand für Raster und Lineal fest. Die Einheiten, die für Raster und Lineal verwendet werden, werden von der Einheit dieses Hauptabstands definiert. Geben Sie also beispielsweise „2cm“ als Hauptabstand an, werden Raster- und Linealeinheiten in Zentimetern gerechnet, unabhängig von den Standardeinheiten, die Sie im Reiter **EINHEITEN** eingestellt haben.

ANZAHL UNTERTEILUNGEN: Anzahl der Unterteilungen des Hauptabstands.

Rastertyp

Xara Designer Pro X unterstützt sowohl **RECHTECKIGE** als auch **ISOMETRISCHE** Rasterdarstellung.

Ursprung (Koordinate 0,0)

Für gewöhnlich ist die Ursprungskoordinate des Rasters und der Lineale unten links im Dokument. Wollen Sie dies ändern, geben Sie hier die entsprechenden Werte ein.

Koordinaten-Richtung

Hier können Sie die Ausrichtung der Seitenkoordinaten ändern, so dass beispielsweise Y-Werte größer werden, je weiter Sie nach unten scrollen. Das ist praktisch, wenn Sie den Ursprungspunkt 0,0 oben links haben möchten. Z. B. in HTML wird so gerechnet.

Internet



Internet-Cache

Wenn Sie mit Xara Designer Pro X Grafiken aus dem Internet herunterladen, werden diese in einem bestimmten Bereich auf Ihrer Festplatte gespeichert - dieser Bereich wird „Cache“ genannt. Werden diese Objekte in Zukunft nochmals gebraucht, können sie direkt von der Festplatte geladen werden; dies ist wesentlich schneller und somit effektiver, als sie nochmals aus dem Internet herunterladen zu müssen.

CACHE-VERBRAUCH: zeigt, wie viel des Caches momentan genutzt wird. Damit können Sie auch klären, ob die Cache-Größe richtig eingestellt ist. So wäre z. B. die Tatsache, dass der Cache-Verbrauch ständig auf 100% steht, ein klares Zeichen dafür, dass Sie den Cache vergrößern sollten.

CACHE-GRÖßE: Die eingestellte Cache-Größe an sich wirkt sich nicht negativ auf das Programm aus oder belegt Speicher auf Ihrer Festplatte. 15 - 20MB sind empfehlenswert. 500KB ist das Minimum, der gesamte freie Platz auf der Festplatte wäre das Maximum. Alles außerhalb dieser Werte verursacht einen Fehler. Sie

können Bytes direkt als numerischen Wert oder auch in Kilobyte (z. B. 500K) und Megabyte (z. B. 10M) eingeben.

CACHE LEEREN: löscht alle Dateien aus dem Cache außer weniger, für Xara Designer Pro X essentieller Daten. Das heißt, dass der Cache-Verbrauch nicht unbedingt auf 0% zurückgehen muss. Um eine Datei, die gelöscht wurde, nochmals zu verwenden, muss sie wieder aus dem Internet heruntergeladen werden.

Verbindungsart

Xara Designer Pro X kann eine Verbindung über Modems, ISDN und Netzwerke beschleunigen, indem mehrfache Verbindungen genutzt werden. Die multiplen Verbindungen sind für Sie unsichtbar; Sie bemerken höchstens die Erhöhung der Geschwindigkeit.

Wählen Sie bitte **MODEM**, wenn Sie sich über ein Modem ins Internet einwählen. Wenn Sie sich über eine Breitbandverbindung ins Internet einwählen (z. B. ADSL oder ein Kabelmodem), wählen Sie **BREITBAND**.

Proxy-Server-Einstellungen

Sollte Ihr Rechner einen Internet-Proxy verwenden, werden hier die entsprechenden Details aufgeführt. Für die meisten Anwender wird dieser Dialog nicht wichtig sein.

Maus



Maustasten-Funktion

Designer Pro bietet einige Funktionen, die Sie sowohl für die linke als auch die rechte Maustaste einstellen können. Linkshänder möchten möglicherweise die rechte Maustaste als primäre Funktionstaste verwenden. „Normal-Klick" könnte dazu also auch der rechten Maustaste zugewiesen werden (Sollten Sie dies wollen, können Sie auch beide Tasten mit den gleichen Funktionen belegen).

Belegungsoptionen:

- Normal-Klick: Mindestens eine Taste sollte für den normalen Klick zugeteilt sein.
- Umschalt+ Klick
- Strg + Klick
- Alt + Klick
- Popup-Menü (siehe unten)
- Vollbild-Modus ein-/ausschalten; lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 48)

- Vergrößern/verkleinern, Umschalt + Klick, um heraus zu zoomen; dies wird in „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 48) beschrieben
- **SCHIEBE-WERKZEUG** (als ob „ Umschalt + F8“ gedrückt wäre)

Das Popup-Menü enthält Optionen für das Objekt, welches Sie gerade anklicken. Die meisten Objektarten bieten z. B. **AUSSCHNEIDEN, KOPIEREN, EINFÜGEN, LÖSCHEN, DUPLIZIEREN, KLONEN**. Diese Funktionen werden im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85) beschrieben.

MAUSRAD-BEWEGUNG: Sie können zwischen „Nach oben/unten scrollen“ und „Vergrößern/Verkleinern“ wählen. Scrollen ist die Standardeinstellung.

Klicken Sie auf **STANDARD WIEDERHERSTELLEN**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen. Dies geschieht dann sofort, ohne dass Sie es mit **OK** oder **ÜBERNEHMEN** bestätigen müssen.

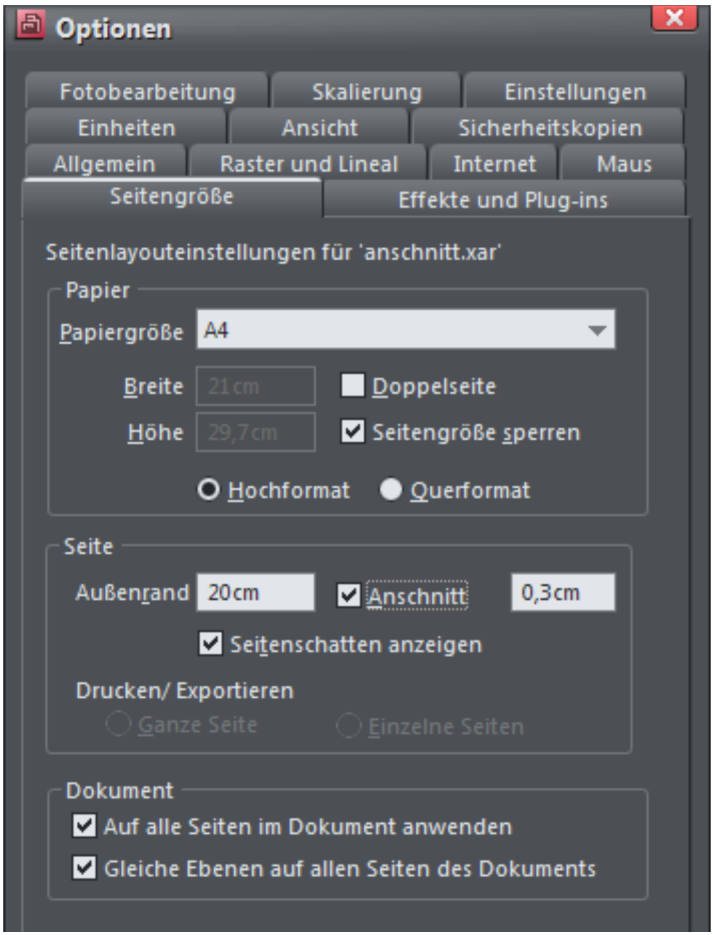
In den Windows-Systemeinstellungen kann die Maustastenbelegung ebenfalls vertauscht werden.

Radius für das Ausrichten an Objekten

Hinweis: Ausrichten an Objekten wird ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 103) beschrieben.

Diese Werte bestimmen, wie nahe Objekte den Ausrichtpunkten kommen können, bevor Sie angezogen werden. Es sind Abstände auf dem Bildschirm und nicht abhängig von der Größe Ihres Dokuments.

Seitengröße



Diese Option gilt nur für das aktuelle Dokument.

Papier

Optionen, die sich auf die Einstellungen der Seite beziehen (Papier, Orientierung, Seitenverteilung) werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 51) unter „Ändern der Seitengröße“ beschrieben.

Wenn die Option **SEITENGRÖßE SPERREN** aktiviert ist, können Sie die Größe einer Seite nicht ändern, indem Sie am unteren oder rechten Seitenrand ziehen. Die Seitengröße lässt sich auch nicht durch Verschieben von „verdrängenden“ Objekten über den unteren Seitenrand ändern.

Seite

Der **AUßENRAND** definiert den Abstand vom Rand der gesamten Arbeitsfläche auf dem Bildschirm zum eigentlichen Dokument.

ANSCHNITT gibt vor, welchen Beschnittrand das Dokument haben soll. Dieser Wert (typischerweise 1-3mm) ist wichtig, wenn bis zum Rand gedruckt werden soll. Lesen sie dazu auch den Abschnitt zur Seitengröße im Kapitel Arbeiten mit Dokumenten (siehe Seite 52).

SEITENSCHATTEN ANZEIGEN legt einen Schatten außen an Ihr Dokument. Der Schatten ist nur auf dem Monitor sichtbar und wird nicht gedruckt oder exportiert.

Mit **DOPPELSEITE** können Sie ein Dokument mit zwei Seiten erstellen. Eine zweite Seite wird einfach Ihrem Dokument beigefügt.

DRUCKEN/EXPORTIEREN: Ist **GESAMTE DOPPELSEITE** gewählt, wird jede Doppelseite (genau wie in Xara Designer Pro X sichtbar) auf je ein Blatt gedruckt oder exportiert. Ist **EINZELNE SEITEN** gewählt, wird jede Doppelseite als zwei separate Seiten ausgegeben.

Dokument

AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN: Wenn diese Option aktiv ist, erhalten alle Seiten eines mehrseitigen Dokuments die gleichen Abmessungen. Wenn Sie die Größe einer Seite ändern, werden dadurch auch alle anderen Seiten im Dokument geändert. Dies ist normalerweise zwingend für Dokumente. die gedruckt werden sollen, da alle Seiten auf das gleiche Papierformat gedruckt werden sollen. Für Website-Dokumente sollte diese Option jedoch abgestellt werden, da Sie wahrscheinlich verschiedene Größen für die Seiten Ihrer Website wünschen.

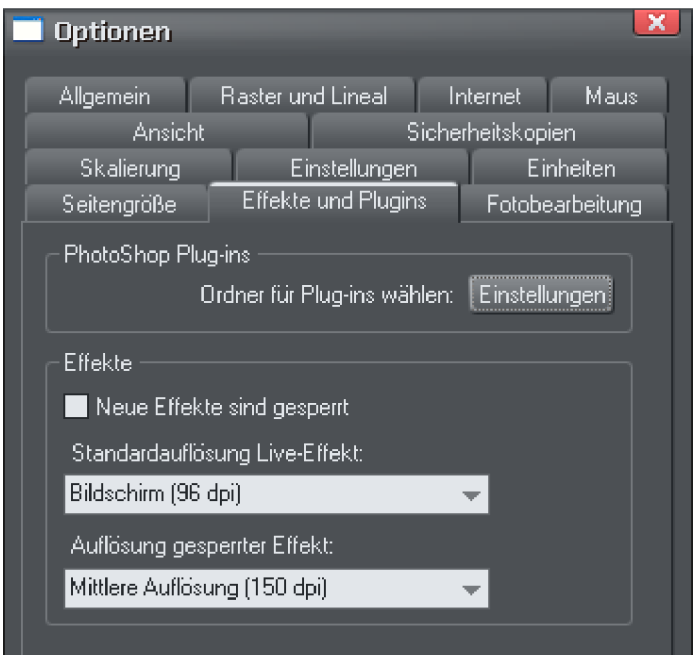
GLEICHE EBENEN AUF ALLEN SEITEN DES DOKUMENTS: Wenn diese Option aktiv ist, enthalten alle Seiten eines mehrseitigen Dokuments die gleichen Ebenen. Wenn Sie zu einer Seite Ihres Dokuments Ebenen hinzufügen oder entfernen, werden alle anderen Seiten entsprechend aktualisiert. . Außerdem werden die Inhalte der Hintergrundebenen aller Seiten synchronisiert, so dass jede Seite denselben Hintergrund hat (eine Änderung des Hintergrunds auf einer Seite wird auf alle übertragen). Stellen Sie sicher, dass diese Option für Website-Dokumente ausgeschaltet ist, wenn Sie auf verschiedenen Seiten verschiedene Popup-Ebenen verwenden wollen. Im Kapitel „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 196) finden Sie weitere Informationen zu Ebenen.

Sicherheitskopien

Der Reiter **SICHERHEITSKOPIEN** des Optionen-Dialogs erlaubt Ihnen, die automatische Sicherheitskopie an- oder abzustellen. Diese Funktion speichert Kopien von allen geänderten offenen Dokumenten in regelmäßigen Abständen. Wir empfehlen, diese Option aktiviert zu lassen, damit Ihre Arbeit regelmäßig gesichert wird. Sie können dort auch auswählen, ob Sie beim Schließen des Programms eine Sicherheitsabfrage über ungespeicherte Änderungen bekommen wollen, oder ob stattdessen alle offenen Dokumente automatisch gesichert und beim nächsten Start wiederhergestellt werden sollen.

Im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 62) finden Sie hierzu ausführlichere Informationen.

Effekte & Plug-ins



Hinweis: Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Live-Effekte“ (siehe Seite 413).

PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version)

Über "**SETUP**" können Sie Ordner, die Live-Effekte beinhalten, hinzufügen oder löschen.

Effekte

Hier können Sie die Standardauflösung von Live-Effekten und gesperrten Effekten einstellen.

Neue Effekte sind gesperrt

Diese Option bewirkt, dass alle neuen Live-Effekte standardmäßig nach der Erstellung gesperrt sind, so dass sie sich nicht verändern, wenn Sie die dazugehörigen Objekte bewegen oder skalieren.

Standardauflösung Live-Effekt

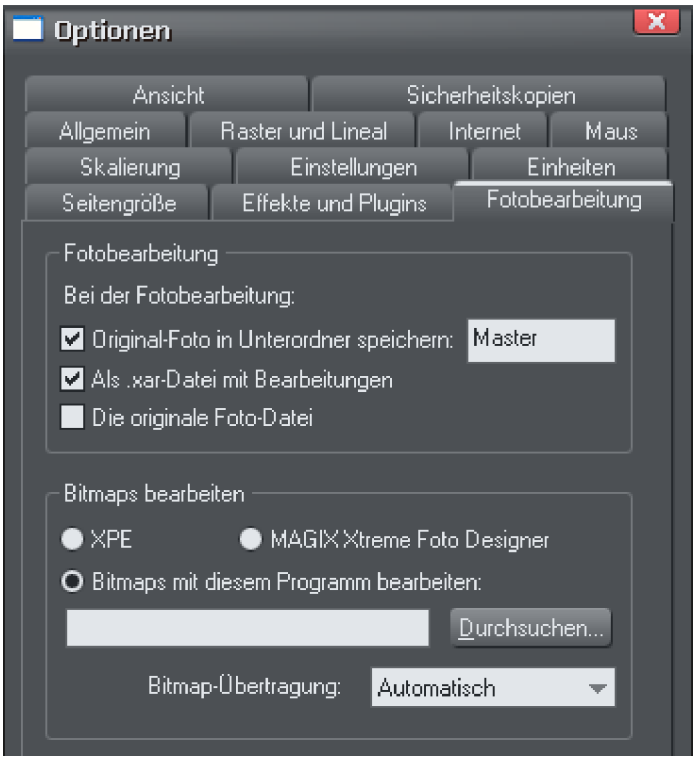
Wenn die Auflösung für Live-Effekte auf **AUTO** gestellt ist, erscheinen standardmäßig alle auf Objekte angewendeten Live-Effekte in der Bildschirmauflösung. Wenn Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, können Sie für einen Live-Effekt eine höhere Auflösung einstellen, so dass alle Effekte dieses Objekts in der hohen Auflösung gerechnet werden (solange die anderen Effekte noch auf **AUTO** stehen). Es ist also nicht notwendig, alle Effekte einzeln zu verändern.

Sie können auch einen anderen Standardwert in diesem Dialog einstellen. Alle Live-Effekte werden dann in dieser Auflösung erstellt.

Auflösung gesperrter Effekte

Hierbei handelt es sich um die Standardauflösung gesperrter Effekte. Sie müssen einen gesperrten Effekt neu erstellen, um dessen Standardauflösung zu ändern. Achtung: Dies gilt nur für gesperrte Effekte und nicht für einen gesperrten Live-Effekt.

Fotobearbeitung



Fotobearbeitung

Sie können bestimmen, was beim Speichern eines Foto-Dokuments, das ein bearbeitetes Foto enthält, passiert. Normalerweise wird das Originalfoto in einer .xar-Datei im Unter-Ordner „Masters“ gesichert und die Datei überschrieben. Stattdessen kann auch das Original-Foto in diesem Ordner gesichert werden. Im Abschnitt „Foto-Dateien bearbeiten“ (siehe Seite 389) des Kapitels „Arbeiten mit Fotos“ gibt es weitere Informationen.

Bitmaps bearbeiten

Hier können Sie das Standardprogramm für die Bearbeitung von Bitmaps in Xara Designer Pro X einstellen. Dieses öffnet sich automatisch, wenn Sie auf eine Bitmap oder Bitmap-Füllung doppelklicken oder **FOTO BEARBEITEN...** aus dem Menü **EXTRAS** wählen.

Hier können Sie XPE wählen oder über **DURCHSUCHEN** einen anderen auf Ihrem Rechner installierten Editor wählen. Die meisten Bitmap-Bearbeitungsprogramme sollten mit Xara Designer Pro X funktionieren.

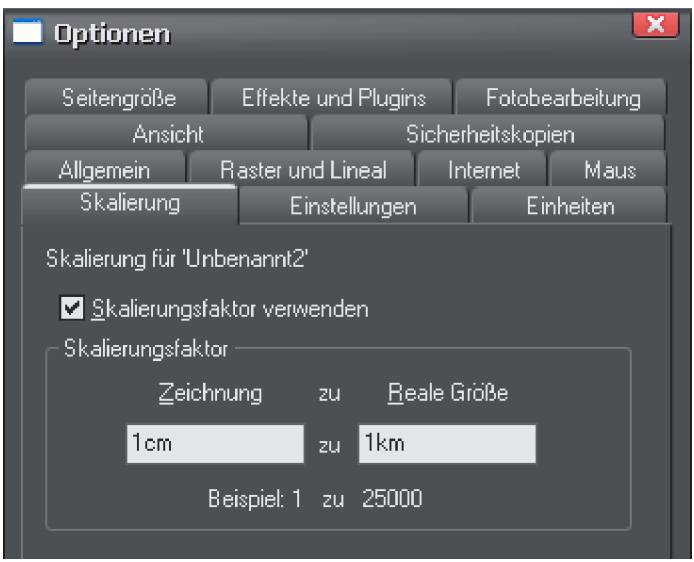
Bitmap-Übertragung

Automatisch: Das ist die Standardeinstellung. Xara Designer Pro X entscheidet automatisch, welches Format verwendet wird, wenn das Bild an den Bitmap-Editor übergeben wird. Hat die Bitmap keine Transparenzen, wird BMP verwendet. Andernfalls wird PNG verwendet.

Immer BMP verwenden: Die Dateien werden immer als BMP übertragen. Das ist der schnellste Weg, um Bilder auszutauschen; BMP unterstützt allerdings keine Transparenzen. Benötigen Sie in Ihrem Editor also Transparenzen, benutzen Sie dies nicht.

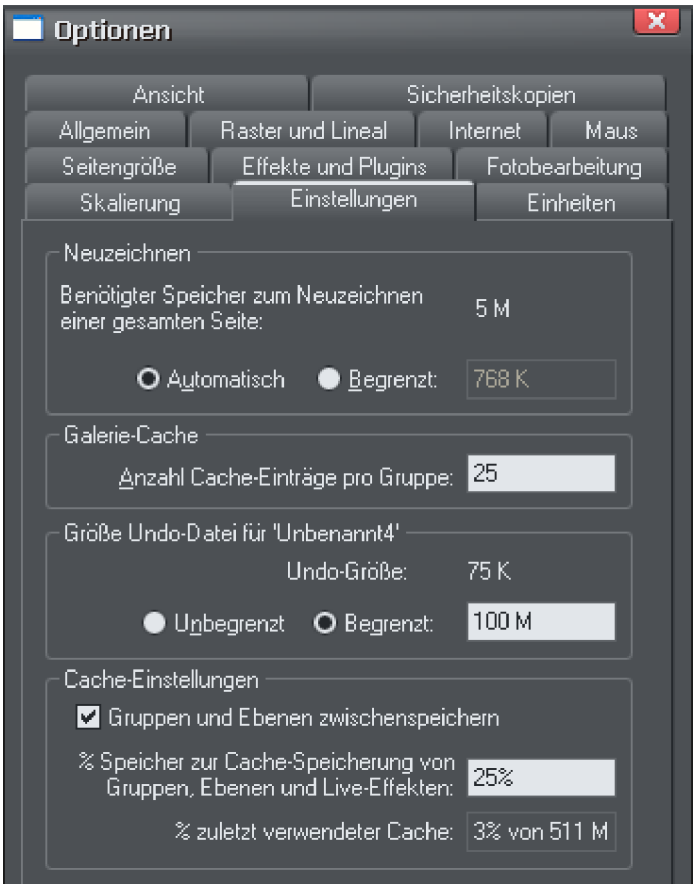
Immer PNG verwenden: Bilder werden als unkomprimierte PNG-Dateien übertragen, wobei Transparenzen erhalten bleiben. Die meisten Editoren schicken das PNG allerdings komprimiert zurück, was bei großen Bildern relativ langsam vonstatten geht. Verwenden Sie dies, wenn Sie 24bpp (deckende) Bitmaps als Ausgangsmaterial verwenden und im Editor Transparenzen benötigt werden.

Skalierung



Die Maßeinheiten werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 70) beschrieben.

Einstellungen



Neuzeichnen

Der Wert dieser Option bestimmt, wie das Dokument auf dem Bildschirm, beim Export und beim Druck jeweils neu aufgebaut wird. Normalerweise ist **AUTOMATISCH** die beste Einstellung, jedoch kann bei älteren Computern mit wenig Arbeitsspeicher ein anderer Wert sinnvoll sein. Dies kann jedoch das Nachzeichnen (Aufbau der Bildschirmdarstellung) verlangsamen.

Galerie-Cache

Bei der Anzeige einer Galerie werden die zugehörigen Daten durch Designer Pro von der Festplatte in den Cache eingelesen. Hierdurch wird das Neuzeichnen aktueller Objekte beschleunigt.

Der Standardwert ist im Allgemeinen geeignet. Sie können diesen Wert reduzieren, wenn nicht ausreichend Speicher zur Verfügung steht oder Sie können ihn erhöhen, wenn Sie die Galerien regelmäßig benutzen.

Größe Undo-Datei

Diese Option bezieht sich nur auf das aktuelle Dokument, wie es in „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 84) beschrieben wird.

Cache-Einstellungen

Xara Designer Pro X bietet eine leistungsstarke Cache-Verwaltung. Komplexe Objekte einschließlich Ebenen, Gruppen, Kanten, Schatten, Überblendungen, Formen, Konturen, ClipAnsichten und Live-Effekten lassen sich als Bitmaps beim Rendern im Cache speichern. Das bedeutet, dass beim nächsten Neuzeichnen dieser Objekte oft diese Bitmap verwendet werden kann, anstatt die Objekte neu zu zeichnen, wodurch das Neuzeichnen und das Neupositionieren von Objekten bedeutend schneller vonstatten geht. Der Unterschied wird vor allem bei komplexen Dokumenten deutlich.

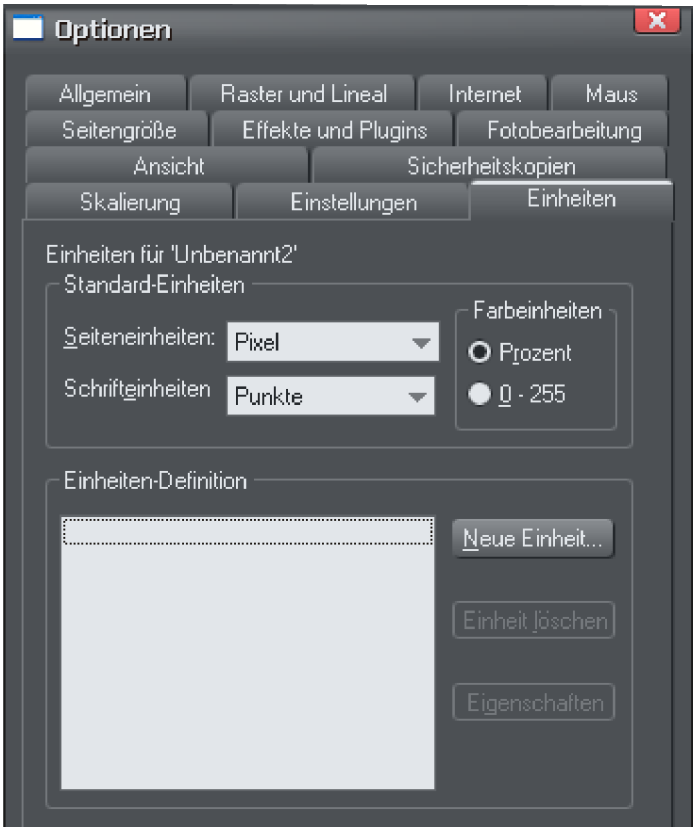
Erhöhung der Speicherprozentzahl bewirkt, dass Xara Designer Pro X mehr Objekte im Cache speichert, wodurch generell das Zeichnen und Ziehen von Objekten beschleunigt und der Speicherbedarf erhöht wird. Wenn Sie umgekehrt den Cache reduzieren, werden unter Umständen einige Objekte komplexer Dokumente nicht im Cache gespeichert, obwohl das für eine korrekte und flüssige Bildschirmanzeige notwendig wäre, weil der Speicher dafür nicht ausreicht.

In diesem Dialog wird ebenfalls angezeigt, wie viel Speicher derzeit durch Ihren Cache verwendet wird.

Hinweis: Die Funktion Live-Ziehen wird im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 47) beschrieben.

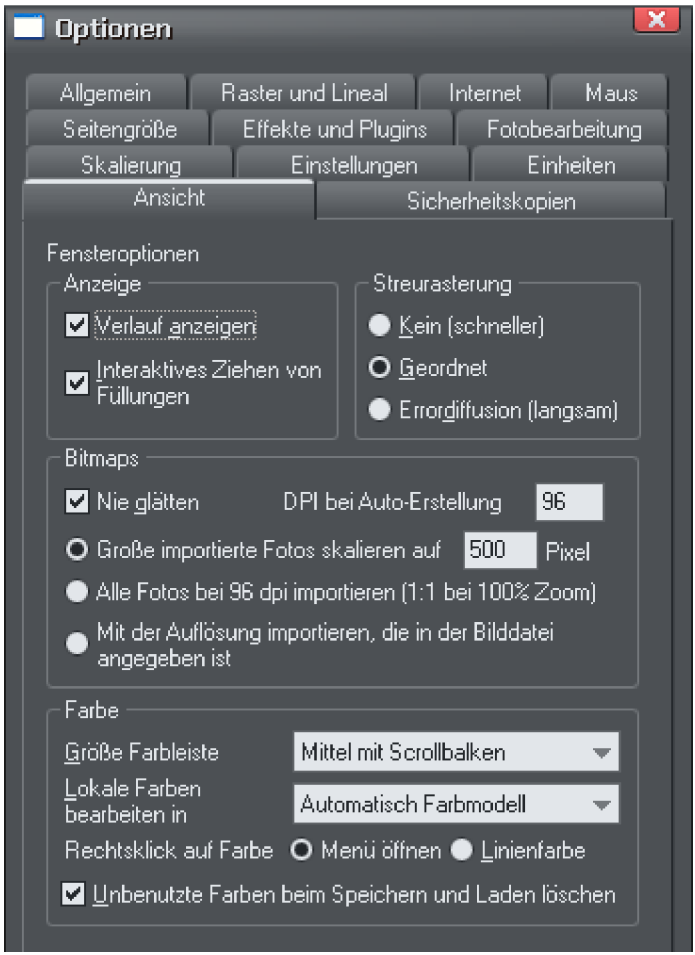
Im Cache gespeicherte Bitmaps werden nur beim Ziehen der Objekte verwendet, wenn Sie die Funktion **LIVE-ZIEHEN** nutzen. Wenn **LIVE-ZIEHEN** deaktiviert wurde, sehen Sie nur die Umrisse der gezogenen Objekte.

Einheiten



Maßeinheiten werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 68) beschrieben.

Ansicht



Anzeige

Verlauf anzeigen Während aufwändiger, langer Berechnungen wird von Designer Pro ein Fortschrittsbalken angezeigt. Wenn Sie die traditionelle Sanduhr als Mauszeiger bevorzugen, deaktivieren Sie die Funktion **VERLAUF ANZEIGEN**.

Beide Ansichtsmodi sind rein informativ und ändern das Dokument in keinster Weise.

Interaktives Ziehen von Füllungen: Diese Option ermöglicht Ihnen zu testen, wie Füllungen und Transparenzen aussehen werden, wenn Sie an deren Anfassern ziehen.

Dithering

Damit stellen Sie die verwendete Dithering-Methode zum Anzeigen Ihres Dokuments auf dem Bildschirm ein. Wir empfehlen, die Standardeinstellung beizubehalten.

Bitmaps

Diese Option gilt nur für das aktuelle Dokument. Sie wirkt sich nicht auf andere zum Zeitpunkt geladenen Dokumente aus.

NIE GLÄTTEN: Skaliert Xara Designer Pro X eine Bitmap, wird diese zwischen den einzelnen Pixeln weich nachgezeichnet (Interpolation), um die Bitmap gleichmäßiger wirken zu lassen. Dies erzeugt für gewöhnlich die besten Ergebnisse. Sollten Sie diese Funktion dennoch nicht in Anspruch nehmen wollen, deaktivieren Sie sie hier.

DPI BEI AUTO-ERSTELLUNG: Einige Funktionen wie Kanten und Schatten werden mithilfe von Bitmaps generiert. Xara Designer Pro X errechnet die Auflösung dieser Bitmaps bei der Anzeige. Wie auch immer Sie Schatten und Kanten auf bestimmte Art verändern (**ZU BEARBEITBAREN FORMEN KONVERTIEREN**, **FORMEN KOMBINIEREN**, **ALS EPS EXPORTIEREN** und **ALS FLASH EXPORTIEREN**), in jedem Fall erzeugt Xara Designer Pro X eine neue Bitmap mit der hier vorgegebenen Auflösung. Bei Verwendung am Bildschirm - z. B. Grafiken für Webseiten - sind 72dpi geeignet. Für Drucksachen braucht man mehr. Ändern Sie diesen Wert, wird dies keinerlei Effekt auf bestehende Objekte haben. Nur neue werden damit angelegt.

Die drei alternativen Optionen legen fest, wie große Fotos beim Import behandelt werden sollen. Die Abmessungen von Digitalkamerafotos übersteigen die Seitengröße oft um ein Vielfaches.

GROßE IMPORTIERTE FOTOS SKALIEREN AUF ...PIXEL: Das ist die Standardeinstellung. Große Bilder werden auf eine besser handhabbare Größe von 500 Pixeln Breite skaliert, oder was immer Sie für eine Breite vorgeben. Die Zoomstufe des Dokuments bleibt unverändert.

ALLE FOTOS BEI 96 DPI IMPORTIEREN (1:1 BEI 100% ZOOM): Bei dieser Option wird die Auflösung (DPI) des Fotos ignoriert und das Foto mit 96dpi (1:1 Bildschirmauflösung) importiert. Wenn also ein Bild 2000 Pixel breit ist, hat es auch in Designer Pro 2000 Pixel Breite. Xara Designer Pro X zoomt außerdem automatisch so weit heraus, dass das ganze Foto in die Ansicht passt.

IMPORT MIT DER AUFLÖSUNG, DIE IN BILDDATEI ANGEGEBEN IST: Mit dieser Option wird das Foto mit der im Foto selbst gespeicherten Auflösung importiert. Beachten Sie, dass manche Digitalkameras falsche oder sinnlose Auflösungswerte speichern und diese Option daher manchmal unerwartete Resultate zeigen kann.

Obige Importoptionen gelten nicht für Foto-Dokumente. Fotos werden in Foto-Dokumenten immer in der vollen Auflösung geladen.

Farbe

FARBLEISTENGRÖßE: Hiermit können Sie die Größe der Farbleiste am unteren Bildschirmrand einstellen. Eine Scrollleiste wird angezeigt, wenn die Anzahl der Farben die Bildschirmbreite überschreitet.

LOKALE FARBEN BEARBEITEN IN: Betrifft das Farbmodell, welches beim Bearbeiten einer lokalen Farbe angezeigt wird.

AUTOMATISCH zeigt das Farbmodell des originalen Farbmusters an, auf dem die lokale Farbe basiert. So steht etwa das Farbmodell **HSV** für einen in HSV definierten Farbstil. Dies ist z. B. wichtig, wenn Sie gewährleisten müssen, dass Ihre Objekte in CMYK sind.

Mit der anderen Option können Sie bestimmen, welche der vier Farbmodelle (RGB, CMYK, HSV, Graustufe) immer als Standard verwendet werden soll.

RECHTSKLICK AUF FARBE: Damit kann das Kontextmenü der Farbleiste abgeschaltet werden und ein Klick mit der rechten Maustaste, wie in älteren Versionen, zum Einstellen der Linienfarben benutzt werden.

UNBENUTZTE FARBEN BEIM SPEICHERN UND LADEN LÖSCHEN: Ist diese Option gewählt, werden alle unbenutzten Farben gelöscht. Das verhindert, dass die Farbleiste durch unbenutzte Farben unübersichtlich wird. Das ist insbesondere nützlich beim Laden von Dateien aus älteren Versionen von Designer Pro , da früher benannte Farben nur erstellt, aber nicht gelöscht werden konnten. Deswegen kann es sein, dass ein älteres Dokument noch einige unbenutzte Farben enthält. Ist diese Option nicht eingeschaltet, ist es schwer, benannte Farben, die nicht benutzt werden, zu finden.

Symbolleisten

Sie können die Symbolleisten von Designer Pro an unterschiedliche Stellen im Fenster verschieben, neue Symbolleisten erstellen, Schaltflächen zwischen Symbolleisten hin- und herschieben oder -kopieren u. v. m.

Sie können weder die Infoleiste eines Werkzeugs, noch die Ausklappmenüs, die sich hinter einigen Schaltflächen befinden, verändern.

Vollbildmodus

Bei Designer Pro gibt es zwei Konfigurationen der Symbolleisten:

- Eine Konfiguration erscheint, wenn das Fenster in normaler Größe dargestellt wird.
- Die zweite Konfiguration erscheint, wenn Sie **FENSTER** > **VOLLBILD** auswählen.

Alle Änderungen der einen Konfiguration (z. B. Größe ändern oder verschieben) wirken sich nicht auf die andere Konfiguration aus. Änderungen an einzelnen Schaltflächen gelten sowohl im Normal- als auch im Vollbildmodus.

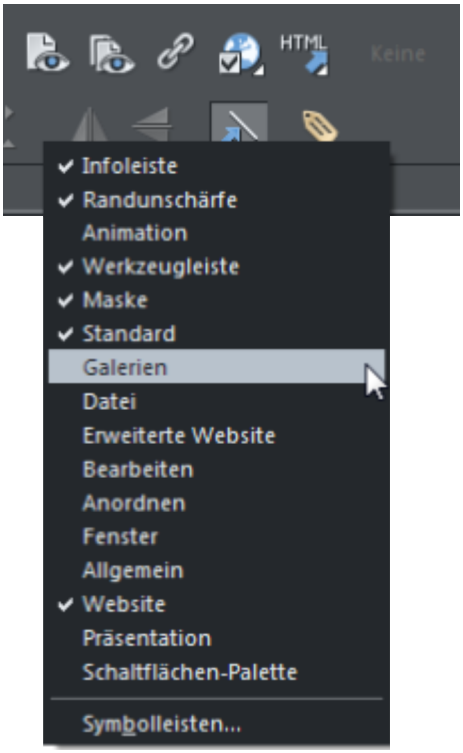
Symbolleisten ein- und ausblenden



Das Anzeigen der Symbolleisten wird über den Dialog **SYMBOLLEISTEN** gesteuert (**FENSTER** > **SYMBOLLEISTEN**).

Neben dem Namen jeder Symbolleiste befindet sich ein Kästchen. Ein angekreuztes Kästchen zeigt an, dass eine Symbolleiste derzeit eingeblendet ist. Klicken Sie auf das Kästchen, um diese Leiste ein- oder auszublenden.

Sie können die **SYMBOLLEISTEN** auch schnell ein- oder ausschalten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich oben im Programmfenster klicken. Über das Dropdown-Menü können Sie die Leisten wählen, die angezeigt werden sollen.



Angedockte und freischwebende Symbolleisten

In der Regel sind die Symbolleisten angedockt, d. h. sie sind am Fensterrand fest positioniert und werden beim Verschieben des Fensters ebenfalls verschoben.

Symbolleisten können ebenfalls freischwebend sein. In diesem Fall folgen sie den Fensterbewegungen nicht.





Abb.: Freischwebende Symbolleiste *Angedockte Symbolleiste*

Sie können eine freischwebende Symbolleiste entweder über den o. g. Dialog **SYMBOLLEISTEN** oder ihr Schließfeld (x) ausblenden.

Um eine Symbolleiste freischwebend zu machen, ziehen Sie sie einfach vom Fensterrand auf die Arbeitsfläche oder aus dem Designer Pro-Fenster.

Um eine Symbolleiste anzudocken, ziehen Sie sie über

- den Fensterrand,
- die Menüleiste oder
- eine andere Symbolleiste.

Der Umriss einer freischwebenden Symbolleiste wird beim Ziehen zu einer Doppellinie. Diese ändert sich nach Andocken zu einer Einzellinie. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um die Symbolleiste beim Verschieben immer freischwebend zu belassen.

Symbolleisten skalieren

Wenn Sie den Mauszeiger auf den Rand der Symbolleiste ziehen, wird er zu einem Doppelpfeil. Damit können Sie an der Kante ziehen, um die Symbolleiste zu skalieren.

Neue Symbolleisten erstellen

Um eine neue Symbolleiste zu erstellen, klicken Sie im Dialog **EXTRAS** > **SYMBOLLEISTEN** auf **NEU**. Hiermit können Sie eine neue Symbolleiste erstellen und benennen. Die neue Leiste ist leer. Sie können Schaltflächen per Drag & Drop hinzufügen.

Symbolleisten löschen

Sie können nur leere Symbolleisten löschen, daher verschieben Sie vor dem Löschen alle Symbole auf eine andere Leiste. Schließen Sie die Symbolleiste (klicken Sie entweder auf **SCHLIEßEN** oder verwenden Sie den Dialog **SYMBOLLEISTEN**). Die Symbolleiste wird beim Schließen von Designer Pro automatisch gelöscht.

Schaltflächengröße ändern

Die Größe der Schaltflächen lässt sich im Dialog **FENSTER** > **SYMBOLLEISTEN** einstellen (groß oder klein).

Schaltflächen und Werkzeuge bewegen

So werden Schaltflächen und Werkzeuge bewegt:

1. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Schaltfläche, die Sie bewegen wollen.
2. Halten Sie „Alt" (die linke Alt-Taste) um Schaltflächen in Werkzeugleisten zu verschieben oder „Alt Gr" (die rechte Alt-Taste), um diese zu kopieren. In der vordefinierten Schaltflächen-Palette bewirken beide Alt-Tasten lediglich ein Kopieren der Schaltfläche.
3. Ziehen Sie die Schaltfläche zu:
    - Einem anderen Ort auf derselben Symbolleiste.
    - Einer anderen Symbolleiste.

- Oder aber auch auf die Arbeitsfläche von Designer Pro um eine neue Symbolleiste zu erstellen.

Sie können von der Infoleiste keine Schaltflächen entfernen oder welche hinzufügen.

Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden

Bewegen Sie Schaltflächen oder Werkzeuge, die Sie ausblenden möchten, auf eine andere Symbolleiste und blenden Sie diese dann (wie oben beschrieben) aus.

Werden diese Schaltflächen später wieder gebraucht, rufen Sie die Leiste über **FENSTER** > **SYMBOLLEISTEN** einfach wieder auf.

Hinweis: Schaltflächen und Werkzeuge können nicht gelöscht werden.

Ausklappmenüs

Einige Schaltflächen haben ein kleines weißes Dreieck in der unteren rechten Ecke. Dieses bedeutet, dass es ein Ausklappmenü gibt, das erscheint, sobald Sie die Maus über die Schaltfläche halten. Den Inhalt der Ausklappmenüs können Sie nicht bearbeiten. Sie können aber die komplette Schaltfläche per Drag & Drop in andere Symbolleisten verschieben.

Galerien an-/abdocken

Sie können eine oder mehrere Galerien an beliebiger Seite des Designer Pro-Fensters andocken (siehe Seite 74).

Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen

Wählen Sie im Menü **FENSTER** > **WERKZEUGLEISTEN** und betätigen Sie **ZURÜCKSETZEN**, um das Standardlayout der Symbolleisten wiederherzustellen.

Menüs und Tastaturkürzel

Einführung

In diesem Kapitel werden die in den Menüs und über die Tastaturkürzel verfügbaren Befehle beschrieben. In vielen Fällen beziehen sich die hier beschriebenen Befehle auf ein ausgewähltes Objekt. Meistens gelten diese auch, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind. Wir verwenden deshalb „ausgewähltes Objekt" als Abkürzung für „ausgewähltes Objekt oder ausgewählte Objekte".

Funktionen können oft aus einem Menü, mit einer Symbolleiste oder mit einem Tastaturkürzel aufgerufen werden. Gibt es ein Tastaturkürzel und/oder eine Schaltfläche für eine Funktion, wird dies neben dem Menüeintrag aufgeführt. Im folgenden Beispiel wird deutlich, dass es eine Schaltfläche auf der **STANDARD-SYMBOLLEISTE** gibt, die denselben Effekt hat wie der Menüeintrag und das dort ebenso aufgeführte Tastaturkürzel „Strg + N".

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Menü Datei

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Erstellt ein neues Dokument.

Neu aus dem Content-Katalog (Umschalt + Strg + Alt +K)

Öffnet den Online-Content-Katalog Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web", „Layout" und „Foto und Grafik" Smart-Formen, Vorlagen, Agentourfotos, Widgets und Cliparts.

Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O)

Öffnet ein neues Fenster und lädt eine Datei. Folgende Dateitypen können geladen werden:

- Designer Pro .xar Datei. Sie öffnet ein bestehendes Dokument zur Bearbeitung.
- Anderen Formate, die ausführlich im Kapitel „Importieren & Exportieren" (siehe Seite 602) beschrieben werden.

Zuletzt benutzte Dateien

Hier erreichen Sie eine Liste der zuletzt geladenen oder gespeicherten Dateien. Über diese Liste können die Dateien schnell erneut geladen werden. Sie können die Anzahl der angezeigten Dateien ändern. Lesen Sie das Kapitel „Designer Pro anpassen" (siehe Seite 651) für weitere Details.

Schließen (Strg + W)

Schließt das aktuelle Dokument. Designer Pro wird nicht geschlossen. Es erscheint eine Warnmeldung, wenn die Datei nicht gespeicherte Änderungen enthält.

Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S)

Speichert das aktuelle Dokument.

Speichern unter

Das Dokument kann unter einem anderen Namen und/oder an einem anderen Ort gespeichert werden.

Übersetzung laden/speichern

Damit können Sie Dokumente erstellen, die in andere Sprachen übersetzt sind. **ÜBERSETZUNG SPEICHERN** exportiert den gesamten Text des aktuellen Dokuments in eine Datei im XML-Format, die von externen Übersetzungsprogrammen importiert werden kann. Das Übersetzungsprogramm liefert eine ähnliche XML-Datei, in der der Text durch übersetzten Text ausgetauscht ist. Diese kann dann auf das gleiche Designer-Dokument angewendet werden, indem Sie **ÜBERSETZUNG LADEN** wählen, der Text im aktuellen Dokument wird durch übersetzten Text ersetzt.

Alles speichern

Speichert alle geladenen Dokumente.

Vorlage speichern

Speichert das aktuelle Dokument als Vorlage. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 648).

Importieren... (Strg + Alt + I)

Lädt eine Datei in das aktuelle Dokument. Für eine Liste der unterstützten Formate lesen Sie „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 602). Beachten Sie den Unterschied zwischen **ÖFFNEN** und **IMPORTIEREN**: Beide laden eine Reihe an verschiedenen Formaten, jedoch passiert dies bei „Öffnen“ immer in einem neuen Dokument. **IMPORTIEREN** lädt die Datei in das aktuell geöffnete Dokument.

Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W)

Text und Grafiken können direkt von Webseiten in Ihr Dokument importiert werden. Geben Sie die URL (Internetadresse) der Website, die Sie importieren möchten, in den Dialog ein.

Exportieren (Strg + Umschalt + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **EXPORTIEREN** wählen. Ermöglicht Ihnen, das Dokument in einem beliebigen durch Designer Pro unterstützten Format zu exportieren (Siehe „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 602) für eine List der Formate).

JPEG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als JPEG exportieren.

PNG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als PNG exportieren.

PDF exportieren

Hiermit exportieren Sie das gewählte Dokument als PDF. Unter „PDF-Dateien exportieren“ (siehe Seite 619) finden Sie weitere Informationen.

Webseitenvorschau (Umschalt + F5)

Exportieren und Vorschau der aktuellen Seite des aktuellen Website-Dokuments.



Sie können auch über die Vorschau-Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen.

Klicken Sie im Vorschaufenster oben auf den Browser, den Sie testen möchten.



Vorschau der Seite in Google Chrome



Vorschau der Seite in Mozilla Firefox



Vorschau der Seite im Internet Explorer



Vorschau der Seite in Opera



Vorschau der Seite in Safari

Website-Vorschau

Exportieren und Vorschau des aktuellen Dokuments als Website. Beim Export des Dokuments als Website wird immer an denselben Ort wie beim letzten Mal exportiert (wobei ggf. Dateien überschrieben werden), bzw. in ein temporäres Verzeichnis,

wenn die Site noch nicht exportiert wurde. Anschließend sehen Sie in einem Browser-Fenster die erste Seite der Website.



Dies geht auch, indem Sie die Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste anklicken.

Website exportieren



Auch in der Export-Werkzeugleiste.

Aktuelles Dokument als HTML exportieren.

Website veröffentlichen



Diese Option macht dasselbe wie die Schaltfläche auf der Website-Werkzeugleiste. Zunächst wird die Website exportiert und anschließend auf Ihrem Webspace veröffentlicht.

Falls Sie noch keine FTP-Verbindungsdaten eingegeben haben, wird zunächst der Reiter **VERÖFFENTLICHEN** des **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialogs (siehe Seite 496) angezeigt. Anschließend wird der Export-Dialog geöffnet, falls Sie die Website noch nicht lokal exportiert haben. Dann wird die Website auf Ihren Webspace hochgeladen. Sie sehen währenddessen einen Fortschrittsbalken.

Website-Vorschau (F5)

Vorschau des aktuellen Druck-Dokuments als Webseite anzeigen.



Sie können auch über die Vorschau-Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen.

Klicken Sie im Vorschaufenster oben auf den Browser, den Sie testen möchten (siehe oben).

Web-Dokument exportieren

Aktuelles Druck-Dokument als HTML-Website exportieren. Im Abschnitt „Veröffentlichen von Webdokumenten“ finden Sie weitere Informationen.

Web-Dokument veröffentlichen

Exportiert und veröffentlicht das aktuelle Druck-Dokument als einzelne HTML-Webseite auf Ihrem Webspace. Falls Sie die FTP-Details Ihres Webspace noch nicht eingetragen haben, werden Sie nun danach gefragt. Anschließend können Sie Ihr Web-Dokument in Ihrem Webspace veröffentlichen. Sie sehen währenddessen einen Fortschrittsbalken.

Vorschau Flash-Animation

Diese Option kann nur ausgewählt werden, wenn Sie an einem Animations-Dokument arbeiten. Ihre Animation wird dann als Flash exportiert und in einem Popup-Fenster angezeigt. Dort finden Sie auch einige Informationen über Ihr Flash, wie die Dateigröße.



Sie erreichen diese Funktion schnell über die Schaltfläche auf der Animations-Werkzeugleiste.

Animation exportieren



Diese Funktion steht Ihnen auch in der Animations-Werkzeugleiste zur Verfügung, die in Animations-Dokumenten unter der Standard-Werkzeugleiste angezeigt wird.

Exportiert eine Animation zur Verwendung auf einer Website.

Slices erstellen und exportieren (Strg + I)

Hierbei werden die ausgewählten Objekte in mehrere Bereiche unterteilt und dann exportiert. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Web-Grafiken".

Dokumenteigenschaften

Diese Option zeigt einen Infodialog zum ausgewählten Dokument an. Es enthält eine Anzahl von zusammengefassten Informationen zum Dokument an, welche Schriftarten mit welchen Rechten enthalten sind und welche Live-Effekt-Plugins benutzt worden sind.

Seitenoptionen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen. Dort können Sie Seitenlayout, Größe usw. bearbeiten.

Drucken (Strg + P)

Hier können Sie zuerst alle nötigen Einstellungen vornehmen und dann Ihr Dokument ausdrucken. (siehe Drucken (siehe Seite 581) für mehr Informationen)

Beenden

Schließt alle Fenster und beendet Designer Pro. Sie werden gewarnt, falls Änderungen noch nicht gespeichert wurden.

Menü Bearbeiten

Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z)

Macht den letzten Vorgang rückgängig. Der weitere Wortlaut ist entsprechend der Aktion flexibel; z. B. **RÜCKGÄNGIG AUSSCHNEIDEN**. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 84).

Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y)

Mit „Wiederherstellen“ können Sie den zuletzt **RÜCKGÄNGIG** gemachten Befehl wiederherstellen. Auch hierbei zeigt der weitere Wortlaut die Art der wiederherstellbaren Aktion. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 84).

Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X)

Schneidet das markierte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 87).

Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C)

Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage. Der weitere Wortlaut dieser Option informiert über den ausgewählten Objekttyp. Das Objekt bleibt im Dokument erhalten. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 87).

Einfügen (Symbolleiste "Bearbeiten" oder Strg + V)

Sie können auch rechtsklicken und **EINFÜGEN** wählen.

Sie fügen damit den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein. (siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 87))

Manchmal lässt sich der Inhalt der Zwischenablage in mehreren verschiedenen Formaten in ein Dokument einfügen. In diesem Fall erscheint der Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das gewünschte Format wählen können. Siehe Ausschneiden, Kopieren und Einfügen (siehe Seite 87) im Kapitel Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 85) für weitere Details.

An Position einfügen (Strg + Umschalt + V)

Dieselbe Funktion wie **EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an derselben Stelle, von der es kopiert wurde, eingefügt wird. Damit kann ein Objekt von einer Ebene oder Seite auf eine andere bewegt werden, ohne die relative Position auf der Seite/Ebene zu ändern.

Attribut/Format einfügen (Strg + Umschalt + A)

Mit dieser Option können Sie bestimmte Attribute (z. B.: Linienmuster oder Füllfarben) zwischen Objekten hin- und herkopieren. So werden schnell mehrere Attribute auf ein Objekt gesetzt. Wenn Sie Attribute einfügen, werden die Attribute der in der Zwischenablage befindlichen Objekte auf die aktuell ausgewählten Objekte angewendet (Infos unter „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 118)).

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Designer Pro sie so, als wären sie eine Gruppe und bewegt das aktuell ausgewählte Objekt auf die Position der ganzen kopierten Gruppe.

Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf den Mittelpunkt des kopierten Objekts oder der Objektgruppe verschoben.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf dieselbe Größe wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Designer Pro sie so, also wären sie eine Gruppe und ändert die Größe des aktuell ausgewählten Objekts auf die Größe der ganzen kopierten Gruppe.

Größe und Position einfügen

Wie der Name vermuten lässt, überträgt diese Aktion sowohl die Größe als die exakte Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein.

Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Dieselbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

Dies ist dann sinnvoll, wenn die darüber oder darunter liegenden Ebenen angezeigt werden und Sie das eingefügte Objekt anzeigen oder verbergen möchten.

Hinweis: Um eine Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 60) aufzuklappen, doppelklicken Sie auf diese.

An gleicher Position in aktuelle Ebene einfügen

Dieselbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an derselben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Hinweis: Um eine Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 60) aufzuklappen, doppelklicken Sie auf diese.

Deckkraft-Maske einfügen (Strg + Umschalt + M)

Infos hierzu gibt es unter „Deckkraft-Masken" (siehe Seite 315).

Deckkraft-Maske an Position einfügen

Dieselbe Funktion wie **DECKKRAFT-MASKE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass die Maske an derselben Stelle eingefügt wird, von der sie kopiert wurde. Damit können Deckkraft-Masken von einer Ebene oder Seite auf eine andere bewegt werden, ohne die Position auf der Seite/Ebene zu ändern.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf)

Löscht das markierte Objekt. Der weitere Wortlaut informiert über das aktuell ausgewählte Objekt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 87).

Alles markieren (Strg + A)

Wählt alle Objekte aus, die in den bearbeitbaren Ebenen des Dokuments liegen. Bearbeitbare und gesperrte Ebenen werden im Kapitel „Ebenen" (siehe Seite 196) beschrieben.

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 113) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Suchen/Ersetzen (Strg + Alt + F)

Suchen und Ersetzen in Textobjekten, mehr dazu im Kapitel „Arbeiten mit Text", Abschnitt „Suchen & Ersetzen" (siehe Seite 255).

Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **DUPLIZIEREN** wählen. Kopieren Sie das ausgewählte Objekt, wobei Sie die Kopie leicht versetzt vom Original platzieren. Die Kopie wird dann zum ausgewählten Objekt. Der Versatz kann eingestellt werden (siehe „Designer Pro anpassen" (siehe Seite 654)).

Klonen (Strg + K)

Verdoppelt das ausgewählte Objekt wie **DUPLIZIEREN**, jedoch wird die Kopie direkt über dem Original platziert.

Seiten

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITEN** wählen. Das Untermenü für Seiten erlaubt Ihnen, diese hinzuzufügen oder zu löschen, zu duplizieren oder nach oben oder unten zu verschieben. Lesen Sie auch detailliert über mehrseitige Dokumente.

Menü Anordnen

Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER VORN** wählen.

Das Objekt wird eine Ebene weiter nach vorne bewegt. In der Zielebene wird das Objekt zu hinterst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option dann **ZUM NÄCHSTEN FRAME VERSCHIEBEN**.

In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste o. Strg + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **IN DEN VORDERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird vor alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt. Siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 85) für weitere Informationen.

Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **EINS NACH VORN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach vorne verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85)).

Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **EINS NACH HINTEN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach hinten verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85)).

In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **IN DEN HINTERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird hinter alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85)).

Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** wählen.

Das gewählte Objekt wird eine Ebene nach hinten verschoben. In der Zielebene wird das Objekt zu vorderst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option **ZUM VORHERIGEN FRAME VERSCHIEBEN**.

Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **GRUPPIEREN** wählen. Die gewählten Objekte werden in einer Gruppe zusammengefasst, sodass Sie sich wie ein Objekt verhalten (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 85)).

Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Gruppe klicken und **GRUPPE AUFLÖSEN** wählen. Eine Gruppe oder auch Gruppen werden in ihre einzelnen Elemente aufgeteilt. Ist das Objekt keine Gruppe, ist diese Funktion ausgegraut. Bei Mehrfachauswahl muss mindestens ein gewähltes Objekt eine Gruppe sein, um diesen Befehl verwenden zu können.

Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **WEICHE GRUPPE BILDEN** auswählen. Die ausgewählten Objekte formen eine weiche Gruppe. Diese kann auch Objekte auf verschiedenen Ebenen enthalten. Lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111).

Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine weiche Gruppe klicken und **WEICHE GRUPPE AUFLÖSEN** auswählen. Damit lösen Sie eine weiche Gruppe auf, so dass Sie alle Objekte wieder einzeln auswählen können.

ClipAnsicht anwenden/auflösen (Q/Alt + Q)

Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

- **CLIPANSICHT ANWENDEN** wenn zwei oder mehrere Objekte ausgewählt sind.
- **CLIPANSICHT AUFLÖSEN** wenn eine ClipAnsicht markiert ist.

Bei **CLIPANSICHT ANWENDEN** maskiert oder beschneidet das hintere Objekt die anderen Objekte. Der Effekt ist vergleichbar mit der Betrachtung anderer Objekte durch ein Fenster, welches hier das hintere Objekt ist. **CLIPANSICHT ENTFERNEN** entfernt alle Beschnitte, die in der **CLIPANSICHT** auf die Objekte angewendet wurden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 118).

Deckkraft-Maske anwenden

Befehl zum schnellen Anwenden von Deckkraft-Masken, siehe „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 315) im Transparenz-Kapitel.

Fotogruppe glätten

Wandelt eine Fotogruppe in eine einzelne Bitmap um.

Ausrichtung (Strg + Umschalt + L)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **AUSRICHTEN** wählen. Wird zum Ausrichten von Objekten verwendet. Funktioniert bei ausgewähltem einzelnen Objekt nicht. Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 112) für weitere Informationen).

Formen zusammenfügen (Anordnen-Symbolleiste)

Damit lassen sich Formen aus Objekten herausschneiden. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 186).

Formen trennen (Anordnen-Symbolleiste)

Hebt den Befehl **FORMEN ZUSAMMENFÜGEN** auf. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 183).

Formen kombinieren (Symbolleiste anordnen)

Im Untermenü "Formen kombinieren" können Sie:

- Formen zusammenfügen.
- Oder die oberste Form von den anderen Formen subtrahieren.
- Oder löschen Sie die Teile von Formen, die nicht von der obersten Form überdeckt werden.
- Oder verwenden Sie die oberste Form, um die anderen Formen zu unterteilen.
- Oder benutzen Sie sich überschneidende Formen, um Slices aus den Formen zu erstellen.

Es werden nur ausgewählte Formen kombiniert. Nicht ausgewählte Formen ändern sich nicht (Kapitel Arbeiten mit Formen (siehe Seite 183) enthält weitere Informationen).

Linie in Form konvertieren

Diese Option wandelt eine Linie in eine Form um.

In bearbeitbare Form konvertieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + S)

Vordefinierte Objekte wie z. B. Rechtecke, Ellipsen und Text werden in Formen umgewandelt. D. h. Designer Pro behandelt diese Formen nicht mehr als Rechtecke, Ellipsen oder Text, sondern als eine Sammlung gerader und gebogener Linien.

Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C)

BITMAPKOPIE ERSTELLEN erstellt eine Bitmapversion (siehe Seite 387) der ausgewählten Objekte.

Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen

Sie können auch mit der rechten Taste auf Objekte klicken und **TEXT AN KURVE ANPASSEN/TEXT VON KURVE ENTFERNEN** wählen. Ermöglicht die Anpassung eines Textes an eine beliebige Kurve bzw. diesen hiervon zu entfernen (siehe „Arbeiten mit Text“ für weitere Informationen).

Abweisen und Verankerung

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **TEXT DARUNTER ABWEISEN**, **IN TEXT VERANKERN** oder **ABWEISEN & VERANKERUNG**

auswählen. Lassen Sie Objekte darunter liegenden Text abweisen und sich in einer Textspalte verankern. Siehe „Textabweisende Objekte“ (siehe Seite 261) und „Verankerte Grafiken“ (siehe Seite 263) für weitere Details.

Navigationsleiste erstellen

Mit diesem Befehl können Sie aus einem einzelnen Button eine Navigationsleiste erzeugen. Mehr dazu im Kapitel **NAVIGATIONSLEISTEN** (siehe Seite 518).

Wiederholtes Objekt

Im Untermenü Wiederholtes Objekt können Sie:

- **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN (UMSCHALT + STRG + ALT + R)** Das ausgewählte Objekt wird auf jede Seite an dieselbe Stelle kopiert.
- **WIEDERHOLEN BEENDEN (UMSCHALT + STRG + ALT + O)** - beendet das Wiederholen eines Objekts, entweder für das ausgewählte Objekt oder für alle Kopien des Objekts.

Siehe Wiederholte Objekte (siehe Seite 120) für mehr Informationen.

Live-Kopie

Im Untermenü **LIVE-KOPIE** können Sie:

- **LIVE-KOPIE ERZEUGEN (UMSCHALT + STRG + ALT + C)** - Das gewählte Objekt wird zu einer Instanz einer Live-Kopie.
- **LIVE-KOPIE BEENDEN** - beendet die Live-Kopie eines Objekts, entweder für das ausgewählte Objekt oder für alle Kopien des Objekts.

Siehe Live-Kopien (siehe Seite 124) für weitere Informationen.

Menü Einfügen

Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I)

Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 36). Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web“, „Layout“ und „Foto und Grafik“ Smart-Formen, Vorlagen, Widgets und Cliparts.

Bild

- Aus Datei: Computer nach einer Bilddatei durchsuchen, die in das gewählte Dokument geladen wird.
- Von Internetadresse: extrahiert alle Bilder einer bestimmten Website. (Strg + Alt + W)
- Bildschirmaufnahme: Öffnet das Bildschirmaufnahme-Werkzeug.
- Von Kamera: Erkennt eine Webkamera oder ein anderes Videoaufnahmegerät an Ihrem Computer und fügt ein Standbild in das Dokument ein.

Form

- Rechteck: Fügt ein Rechteck in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + R).
- Ellipse: Fügt eine Ellipse in das aktuelle Dokument ein (Strg + Alt + Umschalt + E)
- Mehr Formen: Öffnet den Abschnitt „Mehr Formen“ von „Smart-Formen“ im Online-Content-Katalog (siehe Seite 36).
- Pfeile: Öffnet den Abschnitt „Pfeile“ von „Smart-Formen“ im Online-Content-Katalog.
- Textfeld: Fügt ein Textfeld in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + C).
- Mehr Textfelder: Öffnet den Abschnitt „Textfelder“ im Online-Content-Katalog.
- Sprechblase: Fügt eine Sprechblase in das aktuelle Dokument ein.

Textbox

Fügt eine Textbox in das aktuelle Dokument ein.

Symbol

Fügt ein Symbol (siehe Seite 237) in Ihr Dokument ein, entweder als Schriftzeichen oder als Form.

Diagramme

Öffnet den Abschnitt Diagramme im **ONLINE-CONTENT-KATALOG**

Neue Seite

- Neue leere Seite: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine neue leere Seite in das Dokument ein.

- Seite duplizieren: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine duplizierte Seite ein.
- Aus Content-Katalog: Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 36).

Seitenzahl

Fügt eine Seitenzahl ein und legt deren Position fest. Siehe „Seitenzahlen hinzufügen" (siehe Seite 284) für weitere Informationen.

Schlussstrich

Fügt einen Schlussstrich an der Textcursor-Position ein. Der Strich kann mit dem Freihand- und Pinsel-Werkzeug bearbeitet werden.

Lorem Ipsum

Fügt Lorem Ipsum Blindtext an der Textcursor-Position ein. Sie können auch das Tastaturkürzel Strg + Umschalt + L benutzen.

Inhaltsverzeichnis...

Erzeugt automatisch ein Inhaltsverzeichnis und fügt es an der Textcursorposition ein.

Umbruch

Benutzen Sie **UMBRUCH** um den Text gemäß folgender Optionen aufzutrennen:

- **AUF NÄCHSTE SEITE VERSCHIEBEN (STRG + EINGABE)**
- **AUF NÄCHSTE SEITE VERSCHIEBEN (LINKS)** - bei Doppelseiten
- **AUF NÄCHSTE SEITE VERSCHIEBEN (RECHTS)** - bei Doppelseiten
- **IN NÄCHSTE SPALTE VERSCHIEBEN (STRG + UMSCHALT + EINGABE)**
- **UNTER EINGEBETTETE GRAFIK VERSCHIEBEN**

Menü Extras

Galerien

Farb-Galerie (Galerie-Symbolleiste oder F9)

Blendet die **FARB-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 209).

Seiten- & Ebenen-Galerie (Galerien-Leiste oder F10)

Zeigt oder verbirgt die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**. Nicht in Animationen, lesen Sie dazu „Seiten- & Ebenen-Galerie und Ebenen“ (siehe Seite 196).

Bitmap-Galerie (Galerie-Symbolleiste oder F11)

Blendet die **BITMAP-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Bitmaps“ (siehe Seite 359).

Linien-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F12)

Blendet die **LINIEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Linien zeichnen“ (siehe Seite 162).

Schriftarten-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F9)

Blendet die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 231).

Design-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F10)

Blendet die **DESIGN-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu „Importieren und Exportieren“ (siehe Seite 602)

Füll-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F11)

Blendet die **FÜLL-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu „Arbeiten mit Bitmaps“.

Frame-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F12)

Blendet die **FRAME-GALERIE** ein/aus. Wird nur in animierten Dokumenten verwendet. Mehr dazu im Kapitel „Webgrafiken“.

Namen-Galerie (Galerien-Leiste oder Strg + Umschalt + F9)

Blendet die **NAMEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 79).

Farbeditor (Strg + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **FÜLLFARBE** wählen. Öffnet den **FARBEDITOR,** siehe Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 214).

Namen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **NAMEN** wählen. Öffnet den Dialog „Namen“ (siehe Seite 81).

Bildeinstellungen

Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Fotosatz“ (siehe Seite 589).

Webeigenschaften (Strg + Umschalt + W)

Der **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog wird geöffnet, in dem Sie Web-Funktionen wie Links, Popup-Ebenen, Anker usw. einstellen können.

Siehe „Webeigenschaften-Dialog“ (siehe Seite 479) für Einzelheiten.

Website-Varianten

- **MIT ALLEN VARIANTEN TEILEN:** Ausgewählte Objekte werden mit allen Varianten geteilt. Kann ein Objekt nicht geteilt werden, können Sie eine nicht-geteilte Kopie in den anderen Varianten erstellen lassen.
- **AUS ALLEN VARIANTEN LÖSCHEN:** Entfernt ausgewählte Objekte aus allen Varianten.
- **TEILEN MIT VARIANTEN BEENDEN:** Ausgewählte Objekte werden nicht länger mit allen Varianten geteilt.
- **SEITE IN ALLE VARIANTEN KOPIEREN:** Kopiert ausgewählte Seiten in alle Varianten.
- **WEBSITE-VARIANTEN:** Öffnet den Website-Varianten (siehe Seite 443)-Dialog.

Bitmap-Editor

Wenn Sie eine Bitmap auswählen, können Sie diese über diesen Befehl in einem Bitmap-Editor öffnen. In den Programmoptionen (Extras > Optionen > Fotobearbeitung) können Sie XPE oder ein anderes Bitmap-Bearbeitungsprogramm auswählen. Für weitere Informationen zum Bitmap-Editor, lesen Sie bitte die Programmhilfe oder das elektronische Handbuch (PDF) des entsprechenden Programms.

Foto optimieren

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Foto klicken und **FOTO OPTIMIEREN** wählen. Hier optimieren Sie die Bitmap-Auflösung zur Verwendung in Xara Designer Pro X. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 384) für weitere Details.

Alle Bilder optimieren

Optimiert alle Fotos und Bitmaps im Design. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 384) für weitere Details.

Foto vektorisieren

Öffnet den **FOTO VEKTORISIEREN**-Dialog. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 390).

Animation

Dieses Menü ist nur in animierten Dokumenten verfügbar und bietet drei Optionen:

- **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**: Mit diesem Dialog können Sie die Eigenschaften für die Animation sowie für jeden Frame anpassen.
- **VIDEO-VORSCHAU**: Zeigt alle Frames der Animation in der Vorschau. Bei Flash-Animationen ist das nicht sinnvoll, da nur die Keyframes ohne Zwischenschritte angezeigt werden.
- **VORSCHAU GIF-ANIMATION**: Die Auswahl dieses Menüpunkts erstellt ein animiertes GIF aus den Frames Ihres Dokuments und öffnet dieses in Ihrem Web-Browser damit Sie sehen können, wie es aussehen wird. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.
- **VORSCHAU FLASH-ANIMATION:** Sie können anzeigen lassen, wie Ihre Animation nach dem Export in einem Browserfenster aussehen würde. Benutzen Sie diese Option für die Vorschau von Flash-Animationen. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.

Bildschirmaufnahme

Öffnet das Bildschirmaufnahme-Werkzeug

Rechtschreibung während der Eingabe prüfen

Hier aktivieren Sie die **RECHTSCHREIBPRÜFUNG** (siehe Seite 250) im Text-Werkzeug.

Tastaturkürzel anpassen

Hiermit können Sie die Tastaturkürzel anpassen. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Integriertes Werkzeug zum Anpassen von Tastaturkürzeln“ (siehe Seite 705) im Kapitel „Menüs und Tastaturkürzel“ für weitere Informationen.

Optionen (Strg + Umschalt + O)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen. Öffnet den Dialog **OPTIONEN** (beschrieben in „Designer Pro anpassen“, siehe Seite 648).

Menü Bereitstellen

Im Bereitstellen-Menü finden Sie verschiedene Möglichkeiten, um das aktuell ausgewählte Bild mit Diensten von MAGIX oder Drittanbietern zu teilen. Sie können ein ausgewähltes Foto z. B. schnell an ein MAGIX Online Album, an Facebook oder Flickr schicken. Wenn Sie weitere kompatible MAGIX Programme installiert haben, können Sie es auch an diese schicken. So können Sie es beispielsweise an MAGIX Video deluxe senden, um ein Bild aus Xara Designer Pro X in einen Film zu integrieren.

Menü Fenster

Maske oder Bereich anzeigen (Standard-Symbolleiste oder Strg + M)

Sichtbarkeit der aktuellen Maske bzw. des aktuellen Bereichs ein-/ausschalten. Weitere Informationen finden Sie unter Masken & Bereiche (siehe Seite 334).

Maske oder Bereich invertieren (Strg + Umschalt + I)

Invertiert die aktuelle Maske bzw. den aktuellen Bereich. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Masken“ (siehe Seite 334).

Maske oder Bereich löschen (Strg + D)

Entfernt die aktuelle Maske/den aktuellen Bereich. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Masken“ (siehe Seite 334).

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 113) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Mehrseitige Anzeige

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **MEHRSEITIGE ANZEIGE** wählen.

Standard ist, dass Designer Pro nur die aktuelle Seite des gerade geöffneten Dokuments anzeigt. Mehrseitige Anzeige sorgt dafür, dass alle Seiten Ihres Dokuments angezeigt werden.

Neues Fenster

Öffnet ein neues Fenster mit dem aktuellen Dokument.

Ansichten anordnen

Ordnet alle Designer Pro-Fenster nebeneinander an.

Überlappend

Ordnet alle Designer Pro-Fenster stufenweise hintereinander an, so dass die Titelleisten sichtbar sind.

Symbole anordnen

Räumt alle Symbole für minimierte Designer Pro-Fenster auf.

Symbolleisten

Öffnet den Dialog **SYMBOLLEISTEN**.Lesen Sie dazu das Kapitel „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 671).

Leisten

Menüeinträge, die die wichtigsten Symbolleisten ein- und ausschalten.

Ansichtsqualität

Legt fest, wie die Objekte dargestellt werden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 71).

Druckerfarben zeigen

Es wird simuliert, wie das Dokument im Druck aussehen wird. Die Farben des Dokuments werden nicht verändert; dies ist nur ein anderer Ansichtsmodus auf dem Bildschirm. Sie können sich hier auch CMYK Farbseparationen (siehe Seite 590) anzeigen lassen.

Dokumentenreiter anzeigen

Die Dokumentenreiter, mit denen Sie auf alle geöffneten Dokumente zugreifen können, werden oben im Designer Pro-Fenster angezeigt. Durch Klicken auf einen Reiter wird ein Dokument ausgewählt. Ein „*“ nach dem Dokumentennamen heißt, dass es noch nicht gespeicherte Änderungen gibt.

Vollbild (8 im Ziffernblock)

Schaltet zwischen dem Vollbild- und Normalbildmodus um.

Raster anzeigen (ä)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN** > **RASTER ANZEIGEN** auswählen. Das

Bildschirmraster wird angezeigt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 66).

Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN** > **HILFSLINIEN ANZEIGEN** auswählen. Zeigt oder versteckt die Hilfsebene, auf welcher alle Hilfslinien und Hilfsobjekte liegen.

Druckränder anzeigen

Die meisten Drucker besitzen einen Abstand zum Seitenrand, der nicht bedruckt wird (Druckrand). Ist **DRUCKRÄNDER ZEIGEN** aktiv, werden zwei Rechtecke auf dem Bildschirm sichtbar. Das eine zeigt die tatsächliche Kante des Papiers, das andere den bedruckbaren Bereich, also den Druckrand.

An Raster ausrichten (, im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN RASTER AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Rasterpunkten ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 103).

An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Hilfslinien ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, richten sich Objekte an anderen Objekten und deren Anfassern aus; siehe „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 103) für weitere Informationen. Sie können auch die Entfernung zum Ausrichten einstellen; siehe „Designer Pro anpassen“ (siehe Seite 648) für weitere Informationen.

Geladene Dokumente

Unten im Menü wird eine Liste der aktuell geladenen Dokumente angezeigt. Durch Klick auf einen Namen wird das dazugehörige Dokument ausgewählt (mit „Strg + F6“ kann zwischen den geöffneten Dokumenten hin- und hergeschaltet werden). Ein „*“ nach dem Dokument zeigt an, dass es ungespeicherte Änderungen gibt.

Menü Hilfe

Xara Designer Pro X Hilfe

Mit diesem Befehl öffnen Sie die Startseite der Programmhilfe. Von dort aus können Sie die Hilfe Schritt für Schritt durcharbeiten und über die Baumstruktur auf der linken Seite zu bestimmten Kommandos springen.

Hilfe

Dieser Befehl ist an fast allen Stellen des Programms verfügbar und ruft die Programmhilfe mit dem passenden Themeneintrag auf. Nutzen Sie diesen Befehl, um Hilfe über irgendeine Funktion von Xara Designer Pro X zu erhalten.

Tastaturkürzel: F1

Einführungen...

Öffnet im Online-Content-Katalog den Ordner **ERSTER EINDRUCK** > **EINFÜHRUNG**. Dieser Ordner enthält die einführenden Tutorial-Dokumente, die beim ersten Öffnen von Designer Pro geladen werden.

Einführungsvideos

Hier können Sie mehrere Einführungsvideos http://rdir.magix.net/?page=2COGFZEHCRC2 aufrufen.

Mehr über Xara Designer Pro X

In diesem Menü befinden sich nützliche Links zu Online-Workshops, dem Online-Forum und speziellen Angeboten.

Tipp des Tages

Unterhalb des „Tipp des Tages“ befindet sich ein Kontrollkästchen mit dem Sie bestimmen können, ob bei jedem Programmstart Tipps angezeigt werden.

Registrieren

Hier können Sie sich über das Internet als neuer Xara Designer Pro X-Kunde registrieren.

Aktualisierungen

Öffnet einen Dialog mit Links zu den (englischsprachigen) Websites TalkGraphics, The Outsider http://www.xara.com/outsider/, The XaraXone, The Xara Gallery, und zur Support-Seite.

Contentinstaller herunterladen

Diese Option ist nur nach Kauf und Aktivierung der Testversion dieses Programms verfügbar. Sie lädt zusätzliche Inhalte, die nicht in der Testversion enthalten sind, z. B. Live-Effekt-Plug-ins, Schriftarten der Schriftarten-Galerie, Füllungen der Füll-Galerie und Wörterbücher für andere Sprachen, herunter.

Info-Popups

An einigen Stellen wird beim Verwenden eines Werkzeugs ein Einführungs-Hinweis angezeigt. Diese stellen Sie ab, indem Sie **NICHT MEHR ANZEIGEN** anwählen. **ALLE ANSCHALTEN** sorgt dafür, dass alle Nachrichten wieder angezeigt werden, **ALLE AUSSCHALTEN** stellt alle Nachrichten ab.

Über Xara Designer Pro X

Zeigt Copyright-Info und Versionsnummer von Xara Designer Pro X.

Tastaturkürzel

Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock

+ Legt eine Kopie des Objekts ab, während es gezogen, skaliert oder geneigt wird. Die Originalgröße ändert sich dabei nicht.
/ Die Linienstärke wird während des Skalierens beibehalten.
- Füllungen werden beim Skalieren, Neigen, Drehen oder sonstigen Bewegen des Objektes nicht verändert.
* Schaltet magnetische Objekte ein/aus.

Werkzeuge

Auswahl-Werkzeug	F2 oder V oder Alt + S
Freihand- und Pinsel-Werkzeug	F3 oder N
Form-Werkzeug	F4
Rechteck-Werkzeug	Umschalt + F3 oder M
Ellipsen-Werkzeug	Umschalt + F4 oder L
QuickShape-Werkzeug	Umschalt + F2
Text-Werkzeug	F8 oder T
Füll-Werkzeug	F5 oder G
Transparenz-Werkzeug	F6
Schatten-Werkzeug	Strg + F2
Kanten-Werkzeug	Strg + F3
Kontur-Werkzeug	Strg + F7
Blenden-Werkzeug	F7 oder W
Modellier-Werkzeug	Umschalt + F6
Foto-Werkzeug	P
Extrudier-Werkzeug	E
Live-Effekte-Werkzeug	Strg + F5
Schiebe-Werkzeug	Umschalt + F8, H, Alt + X oder die Leertaste (nicht im Text-Werkzeug)
Zoom-Werkzeug	Umschalt + F7, Z oder Alt + Z

Galerien

Schriftarten-Galerie	Umschalt + F9
Design-Galerie	Umschalt + F10
Füll-Galerie	Umschalt + F11
Frame-Galerie	Umschalt + F12
Farben-Galerie	F8
Seiten- & Ebenen-Galerie	F10
Bitmap-Galerie	F11
Linien-Galerie	F12
Namen-Galerie	Strg + Umschalt + F9

Zoomen

Vorheriger Zoom	Strg + R
Zoom auf Auswahl	Strg + Umschalt + Z
Zoom auf Zeichnung	Strg + Umschalt + J
Zoom auf Seiten	Strg + Umschalt + P
Hineinzoomen (vergrößern)	Strg + '+' auf dem Ziffernblock
Herauszoomen (verkleinern)	Strg + '+' auf dem Ziffernblock
Auf 100 % zoomen	1
Auf 200 % zoomen	2
Auf 300 % zoomen	3
Auf 400 % zoomen	4
Auf 50 % zoomen	5

Mit dem Mausrad können Sie bei gehaltener Strg-Taste zoomen und die Dokumentenansicht verschieben (Mausrad-Taste zum Verschieben halten).

Dokumente bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Neues Dokument	Strg + N
Neue Animation	Strg + Umschalt + N
Dokument öffnen	Strg + O
Dokument schließen	Strg + W
Zwischen Dokumenten wechseln	Strg + Tab
Dokument drucken	Strg + P
Dokument speichern	Strg + S
Importieren	Strg + Umschalt + I
Grafiken aus dem Internet importieren	Alt + W *
Exportieren	Strg + Umschalt + E
Zeit zur Neuzeichnung eines Dokuments	Strg + Umschalt + T
Gitter anzeigen	ä
Hilfslinien anzeigen	Ziffernblock 1
An Raster ausrichten	Ziffernblock ,
An Hilfslinien ausrichten	Ziffernblock 2
An Objekten ausrichten	Ziffernblock *
Vollbildansicht auswählen	Ziffernblock '8'
Lineale zeigen	Strg + Umschalt + R
Rückgängig	Strg + Z oder ,
Wiederherstellen	Strg + Y oder .

Objekte bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Alles markieren	Strg + A
Nächstes Objekt auswählen	Tab
Auswahl aufheben	Entf *
Auswahl aufheben/Aktuelle Attribute zurücksetzen	Esc

Objekt nach vorne bringen	Strg + F
Objekt nach hinten verschieben	Strg + B *
Objekt eine Ebene nach vorne verschieben	Strg + Umschalt + F
Objekt eine Ebene nach hinten verschieben	Strg + Umschalt + B
Objekt zur vorderen Ebene verschieben (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + U
Objekt zur hintersten Ebene verschieben (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + D
Zum nächsten Einzelbild gehen (Animationen)	Strg + Umschalt + U
Zum vorherigen Einzelbild gehen (Animationen)	Strg + Umschalt + D
Objekte gruppieren	Strg + G
Gruppe auflösen	Strg + U
Weiche Gruppe bilden	Strg + Umschalt + G
Weiche Gruppe auflösen	Strg + Umschalt + U
Objekte klonen	Strg + K
Objekt mit Verschiebung duplizieren	Strg + Alt + D
Objekt in Zwischenablage kopieren	Strg + C
Auswahl in die Zwischenablage ausschneiden	Strg + X
Objekt aus der Zwischenablage einfügen	Strg + V
Objekt an originaler Position einfügen	Strg + Umschalt + V
Deckkraft-Maske einfügen	Strg + Umschalt + M
Attribute einfügen	Strg + Umschalt + A
Bitmap erstellen	Strg + Umschalt + C
Slice-Bild exportieren	Strg + I *
Formen addieren	Strg + 1
Formen subtrahieren	Strg + 2
Formenschnittmenge	Strg + 3
Formen ausschneiden	Strg + 4
Formen zusammenfügen	Strg + J
ClipAnsicht anwenden	Q
ClipAnsicht verwerfen	Alt + Q
In bearbeitbare Formen umwandeln	Strg + Umschalt + S

Dialog zum Ausrichten öffnen	Strg + Umschalt + L*
Webdokument erstellen	Strg + Umschalt + W
Auf allen Seiten wiederholen	Strg + Alt + Umschalt + R
Wiederholte Objekte aktualisieren	Alt + Umschalt + R
Wiederholen beenden	Strg + Alt + Umschalt + O

Bewegen des markierten Objekts (im Auswahl-Werkzeug): Pfeiltasten, lesen Sie bitte auch „Objekte schrittweise verschieben" (siehe Seite 86).

Ausgewählte Objektanfasser bewegen (in anderen Werkzeugen als dem Auswahlwerkzeug): Pfeiltasten.

Text-Werkzeug

Pfeiltasten	Bewegen Sie damit den Zeiger im Text nach links, rechts, hoch oder runter um jeweils einen Buchstaben.
	um jeweils einen Buchstaben.
Pos 1	Cursor an den Anfang der Zeile bewegen.
Ende	Cursor an das Ende der Zeile bewegen.
Strg + Pfeiltaste links/rechts	Cursor im Text jeweils ein Wort nach links oder rechts bewegen.
Strg + Pos 1	Cursor an den Anfang der ersten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + Ende	Cursor ans Ende der letzten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + A	Alles in einem Textobjekt markieren.
Strg + B	Text fett drucken.
Strg + I	Text kursiv laufen lassen.
Strg + C	Markierten Text in die Zwischenablage kopieren.
Strg + L	Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, markieren.
Strg + Eingabe	Seitenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + Eingabe	Spaltenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + L	Blindtext einfügen („Lorem Ipsum")
Strg + V	Text an Cursorposition einfügen (wenn Text in der Zwischenablage ist)
Strg + W	Groß-/Kleinschreibung für Buchstaben rechts des Cursors

	umschalten
Strg + Umschalt + F1	Ausgewählten Text zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
Strg + -	Trennungsstrich einfügen (nur bei Zeilenumbruch)
Strg + Umschalt + -	Langen Bindestrich einfügen, um eine Verwechslung mit einem Trennungszeichen am Ende einer Linie zu vermeiden.
Strg + < Strg + >	Schrift vergrößern/verkleinern (Dies gilt nur, wenn die Auswahl durchgängig dieselbe Schriftgröße hat.)
Alt + Pfeiltasten	Schrittweite/Unterschneidung erhöhen/verringern
↵	Eine neue Zeile beginnen.
Löschen	Den Buchstaben rechts des Cursors löschen. Ist der Cursor am Ende einer Zeile, wird diese mit der nächsten Zeile zusammengeführt.
Rücktaste	Den Buchstaben links des Cursors löschen. Ist der Cursor am Anfang einer Zeile, wird diese mit der vorherigen Zeile zusammengeführt.
Umschalt + Pfeiltasten	Allen Text zwischen Cursor und Anfang der Zeile markieren.
Umschalt + Ende	Allen Text zwischen Cursor und Ende der Zeile markieren.

Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug)

Untrennbares Leerzeichen (Wörter mit solchen Leerzeichen werden am Ende einer Zeile nicht umgebrochen)		Strg + Leertaste
Bindestrich (Ein Bindestrich ist länger als ein Minus)	–	Strg + Ziffernblock '-'
Gedankenstrich (Ein Gedankenstrich ist ein sehr langer Bindestrich)	—	Strg + Alt + Ziffernblock '-'
Auslassungspunkte	…	Strg + Alt + . (Punkt)
Copyright	©	Strg + Alt + C
Registriert	®	Strg + Alt + R
Warenzeichen	™	Strg + Alt + T
Listenpunkt	•	Strg + Alt + B

Randunschärfe-Werkzeug

Der Regler für Randunschärfe kann mit Maus und Tastatur bedient werden. Bei gewähltem Textfeld und Regler für Randunschärfe:

Breite der Randunschärfe erhöhen bzw. verringern	Mausrad hoch/runter
In größeren Schritten erhöhen bzw. reduzieren	Strg + Mausrad hoch/runter
In größeren Schritten erhöhen bzw. reduzieren	Tasten Bild hoch/runter
Den minimalen oder maximalen Randunschärfe-Wert festlegen.	Tasten Pos1/Ende

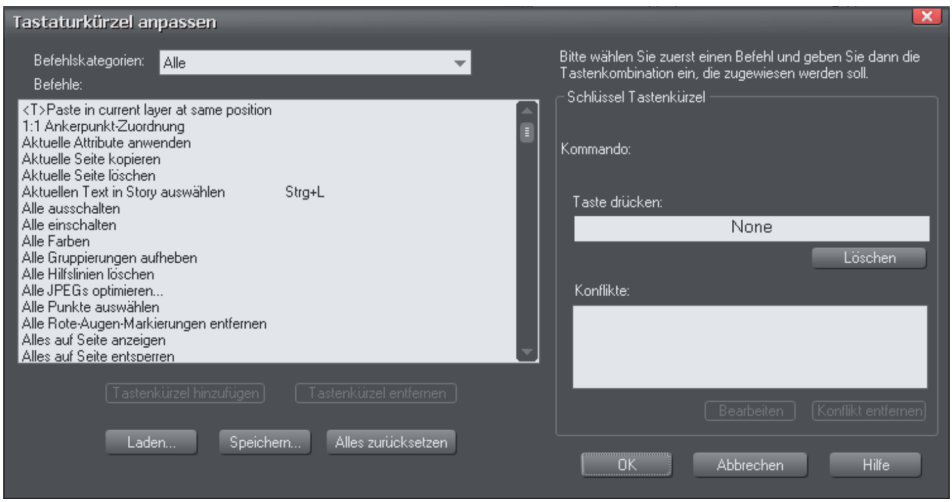
Sonstige

Farbeditor	Strg + E (Öffnen und Schließen)
Optionen-Dialog	Strg + Umschalt + O
Xara Designer Pro X-Hilfe	F1

Integriertes Tastaturkürzel-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug lassen sich Tastaturkürzel leicht und direkt anpassen. Sie können Tastaturkürzel für Befehle definieren, die standardmäßig kein Tastaturkürzel haben oder das Tastaturkürzel eines Befehls ändern.

Klicken Sie zum Öffnen des Tastaturkürzel-Werkzeugs im Menü **EXTRAS** auf **TASTATURKÜRZEL ANPASSEN**.



Befehlskategorien

Es gibt viele unterschiedliche Befehle, denen Tastaturkürzel zugeordnet werden können, daher werden diese in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, um das Auffinden eines Befehls zu erleichtern. Die Befehlskategorien werden in einer Auswahlliste dargestellt. In der Liste **BEFEHLE** werden dann alle Befehle dieser Kategorie aufgeführt. Viele Kategorien entsprechen den Namen der Menüs (z. B. Datei, Bearbeiten, Anordnen), etc., somit wird das Auffinden eines Menübefehls einfach. Wählen Sie **ALLE** aus, um alle verfügbaren Befehle in der Befehlsliste anzuzeigen.

Befehle

Die Befehlsliste zeigt alle Befehle für die ausgewählte Kategorie an. Wenn einem Befehl bereits ein Tastaturkürzel zugeordnet ist, wird dieses Kürzel in der Spalte rechts neben dem Befehl angezeigt. Bei Befehlen, denen kein Tastaturkürzel zugeordnet wurde, wird in der Spalte nichts angezeigt.

Wenn einem Befehl mehr als ein Tastaturkürzel zugeordnet wurde, erscheint er mehrmals in der Befehlsliste, für jedes seiner verschiedenen Tastaturkürzel extra.

Um einem Befehl ein zusätzliches Tastaturkürzel zuzuordnen, wählen Sie einen Befehl aus der Liste aus und drücken Sie die Schaltfläche **TASTENKÜRZEL HINZUFÜGEN** unterhalb der Befehlsliste.

Drücken Sie **TASTENKÜRZEL ENTFERNEN** unterhalb der Befehlsliste, um das gewählte Tastaturkürzel aus der Liste zu entfernen.

Taste drücken

Nach Auswahl des Befehls kann ein Tastaturkürzel einfach zugewiesen werden. Drücken Sie die Tastenkombination, die Sie für den ausgewählten Befehl verwenden möchten. Das gewählte Tastaturkürzel erscheint im Feld **TASTE DRÜCKEN** im Tastaturkürzel-Dialog. Bitte beachten Sie, dass wenn dem ausgewählten Befehl bereits ein Tastaturkürzel zugewiesen war, dieses durch die neue Tastenkombination ersetzt wird.

Soll ein **zusätzliches** Kürzel hinzugefügt werden, benutzen Sie zuerst **TASTENKÜRZEL HINZUFÜGEN** unter der Befehlsliste wie oben beschrieben.

Durch Drücken der Taste **LÖSCHEN** unter dem **TASTE DRÜCKEN**-Feld wird das Tastaturkürzel für den ausgewählten Befehl entfernt und der Eintrag im Eingabefeld gelöscht.

Nach Eingabe eines neuen Tastaturkürzels überprüfen Sie die **KONFLIKTE**-Liste unter dem Eingabefeld.

Konflikte

Ein Tastaturkürzel kann jeweils nur für einen Befehl verwendet werden. Wenn das gewählte Tastaturkürzel bereits für einen anderen Befehl verwendet wurde, so wird dies in der Liste **KONFLIKTE** angezeigt, wodurch Sie den Konflikt schnell beheben können.

Wenn dem Tastaturkürzel momentan mehr als ein Befehl zugeordnet ist, werden in der Konfliktliste alle diese Befehle aufgelistet. Es müssen nun alle Zuordnungen bis auf eine entfernt werden, damit der Tastenkombination nur noch ein Befehl zugeordnet ist.

Wählen Sie hierzu einfach eine der in der Konfliktliste aufgeführten Zuweisungen aus und drücken Sie dann die darunter befindliche Schaltfläche **KONFLIKT ENTFERNEN**, um diese Zuweisung aufzuheben. Wenn nur noch zwei Zuweisungen vorhanden sind, wird beim Löschen einer dieser Zuweisungen nur noch eine leere Liste angezeigt, da es bei einer Zuweisung nun keine Konflikte mehr gibt.

Alternativ kann auch das Tastaturkürzel für einen der beiden Befehle verändert werden. Wählen Sie hierzu das Tastaturkürzel aus der Konfliktliste und klicken Sie auf **KONFLIKT BEARBEITEN**. Hierdurch wird automatisch der Befehl aufgesucht und in der

Befehlsliste links ausgewählt. Nun können Sie dort ein neues Kürzel definieren. Geben Sie die Tastenkombination ein, die Sie diesem Befehl zuweisen möchten und beheben Sie ggf. weitere in der Liste angezeigte Konflikte.

Sobald die Konfliktliste leer ist, wird das eingegebene Kürzel dem Befehl zugewiesen. Sie können nun entweder andere Befehle wählen, denen Sie Kürzel zuweisen möchten, oder ihre Änderungen durch Drücken von **OK** speichern. Es müssen nicht alle Konflikte immer beobachtet werden, da bei Anklicken von **OK** Ihre Änderungen erneut geprüft werden, um sicherzustellen, dass keine ungelösten Konflikte bestehen bleiben.

Alles zurücksetzen

Zu jeder Zeit kann auf die Schaltfläche **ALLES ZURÜCKSETZEN** geklickt werden, um alle Tastaturkürzel in den Originalzustand von Xara Designer Pro X zurückzusetzen.

Speichern

Klicken Sie auf **SPEICHERN,** um die aktuellen Tastaturkürzel-Definitionen als .ini-Datei zu speichern. Die Tastaturkürzel werden dabei noch nicht angewendet. Sie können unterschiedliche Tastaturkürzel-Profile in verschiedenen .ini-Dateien anlegen, z. B. um Designer Pro mit den Tastaturkürzeln anderer Anwendungen kompatibel zu machen. Die .ini-Dateien können dann zwischen verschiedenen Computern oder Nutzern weitergegeben werden.

Laden

Klicken Sie auf **LADEN**, um die in einer .ini-Datei spezifizierten Tastaturkürzel zu laden. Diese können nach dem Laden betrachtet oder angepasst werden, bzw. durch Drücken von **OK** in Xara Designer Pro X angewendet werden.

Abbrechen

Klicken Sie auf **ABBRECHEN**, um alle Änderungen der Tastaturkürzel zu verwerfen.

OK

Klicken Sie auf **OK**, um alle Ihre Änderungen seit dem Öffnen des Tastaturkürzel-Werkzeugs zu speichern. Sollten ungelöste Konflikte übrig sein, werden Sie zu diesem Zeitpunkt informiert. Wir empfehlen dringend, alle Konflikte zu beheben, da die gewählten Tastaturkürzel sonst möglicherweise nicht funktionieren werden. Klicken Sie **ZURÜCK** im Warnhinweis, um zurück zu gehen. Dabei wird das erste Tastaturkürzel mit Konflikten automatisch ausgewählt, damit der Konflikt schnell behoben werden kann.

Wenn bei Klick auf **OK** keine Konflikte gemeldet werden, wurden Ihre Tastaturkürzel erfolgreich gespeichert.

Tastaturkürzel zuweisen - Beispiel

Es folgt nun ein Beispiel für die Zuweisung von Strg+P zum Dialog Druckoptionen.

1. Öffnen Sie das **TASTATURKÜRZEL-WERKZEUG** durch Auswahl von **EXTRAS** > **TASTATURKÜRZEL ANPASSEN**.
2. Der Befehl **DRUCKOPTIONEN** befindet sich im Menü **DATEI**. Wählen Sie daher die Kategorie **DATEI** aus der Liste **BEFEHLE**.
3. Wählen Sie „Duckoptionen" aus der Befehlsliste.
4. Drücken Sie die Taste Strg+P auf Ihrer Tastatur. Es erscheint nun „Strg+P" im Eingabefeld. Der Befehl **DRUCKOPTIONEN...** wird außerdem in der Befehlsliste nun mit der Zuordnung Strg+P angezeigt.
5. Wie Sie sehen, wurde aber auch ein Konflikt erkannt. Die Liste der Konflikte zeigt, dass Strg + P sowohl „Drucken" als auch „Druckoptionen..." zugewiesen ist.
6. Wählen Sie „Drucken..." aus der Konfliktliste und klicken Sie dann auf **KONFLIKT ENTFERNEN**, um dieses Tastaturkürzel zu entfernen. Hierdurch wird der Konflikt behoben.
7. Die Konfliktliste ist nun leer, es sind keine weiteren Konflikte für Strg + P vorhanden.
8. Klicken Sie auf **OK**, um ihre Änderungen zu bestätigen.

Mit Strg + P erscheint nun der Dialog **DRUCKOPTIONEN**.

Temporäre Tastaturkürzel

Die drei gebräuchlichsten Werkzeuge (Auswahl, Bewegen und Vergrößern) haben spezielle Tastaturkürzel, welche schnell zwischen den Werkzeugen wechseln lassen, um dann zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren.

Diese Tastaturkürzel können auf zwei Arten verwendet werden: entweder als An-/Aus-Schalter (d. h. wenn Sie die Taste drücken, schaltet sich die Funktion ein, ein weiteres Betätigen der Taste schaltet sie wieder aus) oder als temporärer Schalter (die gehaltene Taste schaltet zum Werkzeug und wieder zurück, wenn sie losgelassen wird).

Die Voreinstellungen für diese Tastaturkürzel sind:

- Alt + Z für Zoom.
- Leertaste oder Alt + X für Verschieben
- Alt + S für das Auswahl-Werkzeug

(Diese Kombinationen wurden, um schnell abrufbar zu sein, mit Absicht in die Nähe der linken Hand gelegt.)

Hinweis: Wenn Sie eine Maus mit einem Mausrad oder einer mittleren Maustaste haben, kann das Rad bzw. die Taste dazu verwendet werden, um zum Schiebe-Werkzeug zu wechseln. Loslassen wechselt dann wieder zum vorherigen Werkzeug.

Tipp: Versierte Anwender werden bemerkt haben, dass die Leertaste neuerdings nicht mehr zum Auswahl-Werkzeug wechselt. Um eine bessere Übereinstimmung im Arbeitsablauf mit Adobe Produkten und MAGIX Photo Designer 7 zu bekommen, wurde die Taste auf das Schiebe-Werkzeug umgestellt (wir empfehlen dafür allerdings weiterhin die Verwendung der mittleren Maustaste). Um das Werkzeug wie in vorherigen Versionen von Xara Designer Pro X zu verwenden, wählen Sie die Befehlskategorie **AUSWAHL-WERKZEUG** und dann den Befehl **ZUM AUSWAHL-WERKZEUG WECHSELN,** danach drücken Sie die **LEERTASTE.** Die Liste der Konflikte zeigt, dass die Leertaste bereits der Funktion „Zum Schiebe-Werkzeug wechseln" zugeordnet ist. Klicken Sie auf diesen Eintrag und „Konflikt entfernen". Wenn Sie jetzt **OK** wählen, wird die Leertaste nun als Kürzel für das Auswahl-Werkzeug definiert sein.

Index

3

3D-Extrusionsattribute kopieren 441
3D-Extrusions-Werkzeug 437

A

Abbrechen 708
Abgerundete Rechtecke erstellen 171
Absatzabstand 286
Absätze nicht trennen 286
Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen 275
Abstand Duplizierung 92, 654, 684
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen 226
Abtönungen 225
Abweisen und Verankerung 687
Aktualisierungen 697
Aktuelle Attribute 116, 651, 684, 694
Aktuelle Ebene 200
Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar. 650
Aktuelle Seite 56
Alle anzeigen & Alle entsperren 207
Alle Bilder optimieren 693
Alle Buttons gleich breit 520
Alle Objekte auswählen 141
Alles markieren (Strg + A) 683
Alles speichern 677
Alles speichern (im Menü 60
Alles zurücksetzen 708
Allgemein 117, 202, 650
Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren 602
Allgemeine Optionen 630
Als AVI exportieren 611
Als Flash exportieren 611
Als Web-Dokument exportieren 611
Als Word-Dokument exportieren 610
Alt + S 138
Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren 420
Am Anfang einer Linie: 155
An gleicher Position in aktuelle Ebene einfügen 683
An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock) 696
An Objekten ausrichten 47, 66, 103, 659, 696
An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock) 696
An Position einfügen (Strg + Umschalt + V) 681
An Raster ausrichten 101
An Raster ausrichten (, im Ziffernblock) 696
Andere Bitmaps (außer JPEG) 568

Ändern des leeren Vorlagendokuments 44, 648, 677
Ändern Sie den Zoomwert über die Infoleiste/Werkzeugleiste 49
Anfasser/Auflösung 314
Angedockte und freischwebende Symbolleisten 673
Angewendete Namen 82
Animation 693
Animation erstellen 564
Animation exportieren 564, 680
Animation mit Farbveränderungen 577
Animation öffnen 564
Animationen 81, 556, 606, 653
Animationen als AVI exportieren 563
Animationseigenschaften 564
Animations-Framerate und Tweenschritte 560, 569
Animationsgeschwindigkeit 572
Animierte GIFs 552
Animierte GIFs erstellen 564, 605
Ankerpunkt neu hinzufügen 154
Ankerpunkte bewegen 156
Ankerpunkte löschen 156
Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte 579
Anklickbarer Bereich 485
Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung 421
Anschnitt 52, 661
Ansicht 669
Ansichten anordnen 695
Ansichtsgröße beim Öffnen 629
Ansichtsqualität 695
Anwenden mit der Zwischenablage 316
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz 309
Anwendung einer Schriftart aus der Schriftarten-Galerie 294
Anwendungen von Überblendungen 341
Anzahl der Überblendungsschritte 345
Anzahl Kopien 584
Anzeige 669
Anzeige-Einstellung Reader 629
Anzeigequalität für Fotos 366
Arbeit speichern & exportieren 42
Arbeiten mit Dokumenten 40, 43, 501
Arbeiten mit Farben 168, 209, 229, 240, 248, 301, 312, 323, 327, 331, 348, 691
Arbeiten mit Formen 31, 171, 369
Arbeiten mit Fotos 173, 319, 335, 339, 349, 653
Arbeiten mit Objekten 47, 52, 85, 138, 181, 659, 681, 684, 685
Arbeiten mit Text 30, 188, 231, 268, 542, 691
Arbeiten mit Vorlagen 450, 644
Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren 260
ArtWorks EPS exportieren 611
Attribut/Format einfügen (Strg + Umschalt + A) 682
Attribute 27, 369
Attribute auf ganze Textbereiche anwenden 291
Attributsprofil von Konturen ändern 331
Auf alle Platten drucken 598

Auf allen Seiten einfügen ... 683
Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen ... 278
Auf Browser-Palette begrenzen ... 216
Auf Datei verlinken ... 483
Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D) 685
Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U) 684
Auf Seitenrand beschneiden ... 487
Auf Xara Online veröffentlichen ... 509
Aufgetragene Effekte einstellen ... 411
Auflösung der Live-Effekte ... 416
Auflösung gesperrter Effekte ... 663
Auftauchen- & Scroll-Animationen ... 454
Aufzählungen ... 268
Aufzählungen und Nummerierte Listen ... 268, 277
Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I) ... 689
Ausgabe in Datei ... 584
Ausgabeziel-Profilname ... 632
Ausgangsgröße des Fotos ... 357
Ausgangspegel ... 427
Ausgeblendete Formatvorlagen ... 280
Ausgedehnte Objekte ... 460
Ausgewähltes Dokument und Titelleiste ... 45
Ausklappmenüs ... 675
Ausrichten ... 114
Ausrichtung ... 52, 113, 520, 686
Ausrichtung (Strg + Umschalt + L) ... 686
Ausrichtungs-Modi ... 105
Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X) ... 681
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen ... 87, 417, 681, 683
Ausschneiden, Kopieren und Löschen mit Maske ... 90
Ausschneiden, Kopieren, Löschen ... 338
Ausschnitte animieren ... 565, 570
Außenrand ... 52
Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc) ... 684, 694
Auswahl erweitern ... 139, 140
Auswahl und Anwendung eines Effekts ... 410
Auswählen mit weichen Gruppen ... 141
Auswählen und Ebenen ... 140
Auswahl-Werkzeug ... 40, 41, 51, 137, 174, 239, 352, 381, 645
Autokorrektur ... 252
Automatisch an Seite anpassen ... 126
Automatisch anpassen ... 587
Automatisch fließende Textbereiche ... 243
Automatische Platzhaltererstellung ... 549
Automatische Platzhaltererstellung abschalten ... 555
Automatische Sicherheitskopien ... 60, 62, 662
Automatisches Ausrichten (Snapping) ... 101
Automatisches Verlinken von Seiten ... 521
Auto-Optimieren ... 397
Auto-Tonwert ... 425
AVI-Optionen ... 566

B

Basislinie verschieben 238, 287
Bearbeiten auf der Seite 527
Bearbeiten innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe 317
Bearbeiten innerhalb von Gruppen 65, 109
Bearbeitung von Kunstpinseln 169
Bearbeitung von Stempel-Pinseln 167
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden 337
Bedienelemente 636
Beenden 680
Befehle 706
Befehlskategorien 706
Begrenzung der Linie 158
Begrenzungen von Xara Designer Pro X-Flash 558
Bei einem anderen Webhosting-Service veröffentlichen 511
Beim Zeichnen löschen 144
Beispielgrafiken 34
Benannte Farben bearbeiten 219, 222
Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen 224
Benannte Farben importieren 223
Benannte Farben löschen 222
Benannte Farben umbenennen 222
Benennung des Hilfsverzeichnisses 61
Benutzerdefiniertes Ausgabeziel 632
Benutzer-Wörterbuch 251
Bereiche aus einer Galerie löschen 78
Bereiche und Masken erstellen 334
Beschleunigen und Verlangsamen 578
Beschneidung entfernen 405
Beschneidungs-Werkzeug 405
Beschnitt- und Passermarken ausgeben 631
Beschnittene Objekte auswählen 120
Beschnittenen Bereich bearbeiten 406
Beschnitt-Form auswählen 119
Beschränkungswinkel 72, 95, 653
Beschreibung 628
Besondere Ebenen 205
Bestehende Website/Web-Dokument in eine Präsentation umwandeln. ... 537, 540
Bezugsfarbe bearbeiten 227
Bild 484, 492, 689
Bildeinstellungen 692
Bilder aus der Galerie löschen 361
Bilder gruppieren 496
Bilder optimieren 430
Bilder und Text skalieren 131
Bildschirmaufnahme 693
Bildschirmaufnahme-Funktion 374
Bildschirmraster 66, 696
Bildunterschrift 495
Bitmap als Seitenhintergrund einstellen 361

Bitmap-Editor ... 692
Bitmap-Eigenschaften ... 362
Bitmapformate exportieren ... 612
Bitmap-Füllung einfärben ... 211, 212, 303
Bitmap-Füllungen ... 301
Bitmap-Füllungen ersetzen ... 302
Bitmap-Galerie ... 301, 353, 359, 387, 644, 691
Bitmapgröße ... 638
Bitmap-Komprimierung ... 626
Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C) ... 687
Bitmap-Qualität ... 565, 569
Bitmaps ... 314, 670
Bitmaps bearbeiten ... 664
Bitmap-Transparenz einstellen ... 361
Bitmap-Übertragung ... 665
Blindtext einfügen (... 250
Breite der Textspalte ändern ... 241
Breite/Höhe ... 406
Button hinzufügen und bearbeiten ... 524
Button- und Seitenreihenfolge gleich ... 521
Button-Abstand ... 520
Buttonränder ... 529
Buttons und Menüs ... 524
Buttons-Breiten an Beschriftung anpassen ... 520
Button-Schriftart ändern ... 527

C

Cache-Einstellungen ... 667
ClipAnsicht ... 119, 337, 571, 686
CLIPANSICHT ... 382
ClipAnsicht anwenden/auflösen (Q/Alt + Q) ... 686
ClipAnsicht entfernen ... 120
ClipAnsicht mit weichen Rändern ... 120
Code in Head-Bereich ... 502
Contentinstaller herunterladen ... 698
Copyright ... 2
Crossprozess-Effekt ... 398

D

Das Freihand- & Pinselwerkzeug ... 143
DAS FREIHAND- & PINSELWERKZEUG ... 32
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug ... 32, 148, 163
Das Schriftarten-Menü ... 41, 233
Das Text-Werkzeug ... 41, 174, 175, 176, 231, 238, 239, 266, 273, 480
DAS TEXT-WERKZEUG ... 179
Das Verzerren-Werkzeug ... 191
Dateien einbinden ... 629
Dateien exportieren ... 610
Dateien importieren ... 607

Dateien speichern und weitergeben 416
Dateityp für Webbilder 496
Deckkraft-Maske an Position einfügen 683
Deckkraft-Maske anwenden 686
Deckkraft-Maske einfügen (Strg + Umschalt + M) 683
Deckkraft-Masken 315, 339, 683, 686
Dehnen und Stauchen von Objekten 94, 97, 100, 189, 247
Dehnung 83
Designer Pro anpassen 48, 51, 69, 85, 105, 416, 648, 693, 696
Diagramme 689
Diagramm-Smart-Formen 176
Die Anzeigen 47, 667
Die Namen-Galerie 79, 617, 691
Die sechs Kerntransformationen der Animation. 557
Direkt anwenden 317
Dithering 670
Dokument 26, 59, 661
Dokument schließen 62
Dokumente bearbeiten 701
Dokumente speichern 60
Dokumenteigenschaften 25, 680
Dokumentenreiter anzeigen 695
Dokumententyp 653
Dokument-Schriftarten einbetten 296
Dokument-Verschlüsselung und Zugangspasswort 633
Doppelseite 583
Doppelseiten in mehrseitigen Dokumenten 55
Dpi beim Export 614
Drag & Drop von Füll- und Linienfarben 211
Drehen mit der Maus 94
Drehung 573
Druck- und Bildschirmfarben 216, 230
Druckempfindliches Zeichnen 147, 162
Drucken 581, 582, 653, 680
Drucken & Farbseparation - technische Details 599
Drucken (Strg + P) 680
Drucken als... 585
Drucken-Dialog 582
Drucker auswählen und einstellen 581, 582
Drucker... 582
Druckerfarben zeigen 695
Druckfarbe auf dem Bildschirm simulieren 590
Druckfarben auf dem Bildschirm betrachten 230
Druckoptionen - Ausgabe 583, 585
Druckoptionen - Druckeinstellungen 587
Druckoptionen - Fotosatz 591
Druckoptionen - Separationen (Farbkanäle) 594
Druckränder anzeigen 581, 696
Duplizieren 91
Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D) 684
Duplizieren und Klonen 91
Duplizieren, Klonen 339

Durch Flash ersetzen 500
Durchgestrichener Text 282
Durchläufe 392

E

Ebenen 30, 199
Ebenen drucken 585
Ebenen in PDF-Dokumenten 202
Ebenen und Objekte verbergen 206
Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups 471
Ebenen-Aktionen 202
Ebenen-Anordnung in Website-Dokumenten 474
Ebeneneigenschaften 203, 263, 536, 545
Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke 441
Effekte 663
Effekte & Plug-ins 662
Effekte sperren 415
Effektpinsel 410
Eigene Farbschemata erstellen 219
Eigene Navigationsleisten erstellen 528
Eigene Präsentation von Grund auf neu erstellen 537
Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons 648
Eigenschaften 582
Eigenschaften der Navigationsleiste 519
Eigenschaften des Inhaltsverzeichnisses ändern oder Inhaltsverzeichnis entfernen 257
Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs 364
Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen 109
Ein neues Dokument beginnen 43
Ein Objekt 262
Einbindung ICC-Profile 632
Einen Schritt löschen 542
Einfacher Text 240
Einfaches Beschneiden 404
Einfügen 548
Einfügen (Symbolleiste 681
Einfügen mit Ersetzen der Auswahl 682
Einführung 341, 556, 676
Einführung in Xara Designer Pro X 16
Einführungen 697
Einführungsvideos 697
Eingebettete Grafiken 266
Eingebettete JPEG-Dateien 362
Einheiten 668
Einheiten der Standardanzeige ändern 69
Einheiten löschen 70
Einleitung 349
Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B) 685
Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F) 685
Einschränkungen beim Buttondesign 528
Einstellungen 666

Einstellungen auf Popup-Ebenen anwenden....478, 483
Einzel-Button-Navigationsleiste....447, 521, 523
Einzelne Seitenobjekte automatisch anpassen....128
Einzüge....289
End- oder Startobjekt markieren....344
Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren....612
EPS exportieren....611
Erste Schritte....28
Erstellen einer Hilfslinie....107
Erweitert....125
Erweiterte Flashbefehle....578
Erweiterte Optionen....318
Erweiterte Pegel-Einstellungen - Die grüne Linie....426
Erweiterte Präsentations-Informationen....545
Erweiterte Texteigenschaften....289
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste)....95
Exif-Werkzeug....432
Exportdialog für andere Bitmaps....642
Exporte....82
Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen....82
Exportformate....605
Exportieren (Strg + Umschalt + E)....678
Exportieren einer Flash-Datei....561, 611
Externe Foto-Editoren einbinden....379
Extrusion ein- und ausschalten....438
Extrusionstiefe....439

F

Farbauszüge (Separation)....599
Farbauszüge drucken....595
Farbe....671
Farbe von Konturen ändern....330
Farbeditor (Strg + E)....692
Farbeditor im 3D-Modus....215
Farbeditor im Detail....167, 214, 692
Farbeinstellung....391
Farben ändern....645
Farben auf der Farbleiste neu anordnen....211
Farben einer Füllung ändern....301
Farben ersetzen....174, 220, 272, 466, 519
Farben im Farbeditor exakt bestimmen....216
Farben in der Farbleiste....210
Farben mit der Pipette aufnehmen....209, 210, 215
Farben-Galerie....210, 227
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern....327
Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern....323
Farbleiste....209
Farbmodell....625
Farbmodelle....217
Farbmodus....616
Farbpunkte skalieren....402

Farbstich - Weißabgleich korrigieren ... 424
Farbverlauf bei Überblendungen ... 347
Feste, nicht scrollende Hintergründe ... 466
Fett & Kursiv ... 282
Film ... 593
Filme und Animationen hinzufügen ... 551
Fixierte Objekte ... 457
Fixierte und ausgedehnte Objekt kombiniert ... 463
Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites ... 353, 457
Flash-Dateien ... 551
Flash-Dateien einbetten ... 621
Flash-Objekt in Xara Designer Pro X einfügen ... 562
Flash-Optionen ... 565
Flüssigkeit der Animation ... 565, 572
Font-Awesome-Symbole ... 252
Form ... 689
Form extrudieren ... 437
Formatvorlage bearbeiten und ansehen ... 281
Formatvorlage neu definieren ... 278
Formatvorlagen ... 30, 252, 257, 274, 286, 443, 482
Formatvorlagen aktualisieren ... 277
Formatvorlagen entfernen ... 280
Formatvorlagen für das Inhaltsverzeichnis ... 257
Formatvorlagen löschen ... 281
Formbearbeitung ... 435
Formen auf die Masken-Ebene kopieren ... 340
Formen auftrennen ... 160
Formen bearbeitbar machen ... 146, 187, 344
Formen bearbeiten ... 415
Formen einer Überblendung bearbeiten ... 347
Formen kombinieren ... 183, 340, 687
Formen kombinieren (Symbolleiste anordnen) ... 687
Formen mit einem Bitmap füllen ... 361
Formen trennen (Anordnen-Symbolleiste) ... 687
Formen zerschneiden ... 185
Formen zusammenfügen ... 186, 686
Formen zusammenfügen (Anordnen-Symbolleiste) ... 686
Formenschnittmenge ... 119, 184
Formerstell-Werkzeug ... 32, 149, 336, 409, 410
Form-Werkzeug ... 32, 149, 151
Foto auf 100% skalieren ... 395
Foto auf volle Größe bringen ... 384
Foto optimieren ... 692
Foto vektorisieren ... 693
Foto verkleinern und als neues JPEG speichern ... 368
Foto vorbereiten ... 418
Fotoauflösung ... 358
Fotobearbeitung ... 664
Fotobearbeitungs-Attribute ... 369
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge ... 335, 371
Fotobereiche und Masken ... 119, 183, 206, 334, 371, 420, 694
Foto-Dateien bearbeiten ... 389, 664

Foto-Dokumente 355, 367, 388, 395, 406
Foto-Dokumente beschneiden 406
Foto-Farben verbessern 399
Foto-Filter Voreinstellungen 377
Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten 379
Foto-Grids 173, 350
Fotogruppe glätten 686
Fotogruppen 336, 349, 355, 382, 401, 413
Foto-Klon-Werkzeug 339, 349, 378, 407
Foto-Objekte 349
Foto-Popup 492
Fotos 40, 568
Fotos als Füllungen verwenden 355
Fotos als Hintergrund verwenden 467
Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen 378
Fotos bearbeiten 645
Fotos beschneiden 370
Fotos einfärben 376
Fotos ersetzen 354, 644
Fotos im Rahmen anpassen 645
Fotos importieren 354
Fotos mit dem Formradier-Werkzeug beschneiden 371
Fotos mit Maske beschneiden 371
Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten) 96
Fotos speichern und exportieren 367
Fotos und Bitmaps optimieren 384, 692, 693
Fotos und Smart-Formen auswählen 140
Fotos vektorisieren 390, 693
Fotos zusammenfügen und mischen 363
Fotosatz 589, 625, 692
Foto-Verbessern-Werkzeug 339
Foto-Werkzeug 140, 352, 369, 370, 394, 411, 429, 645
Fraktalfüllungen 304
Frame-Galerie 566
Füll-Galerie 301, 305
Füllung - Qualität 586
Füllungen 86, 298
Füll-Werkzeug 32, 177, 298, 310
Für Fortgeschrittene - Buttondesign bearbeiten 530
Fußzeilen und Objekte, die sich mit der Seite dehnen 136

G

Galerie anzeigen 73
Galerie schließen 79
Galerie-Cache 666
Galerien 72, 164, 196, 227, 228, 229, 293, 307, 359, 691, 700
Galerien an-/abdocken 74, 675
Galerien gruppieren 75
Galerien verwenden 76
Geladene Dokumente 696
Gemeinsame Foto-Funktionen 394

Gemeinsame Linkfarben verwenden 484
Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern 64
Geöffnete Dokumente sichern 63
Gerade Linien zeichnen und bearbeiten 148
Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen.... 144
Gerastert 616
Gesammelt 584
GIF-Optionen 565
Glänzend/Matt.... 440
Glättung.... 393
Google Analytics.... 479, 503
Google-Schriftarten.... 235
Grafik in Slices exportieren 617
Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen 238, 273
Groß- und Kleinschreibung wechseln 249
Größe einfügen.... 682
Größe und Position einfügen 682
Größe Undo-Datei.... 667
Grundfarben individuell bearbeiten 645
Grundfarbenschemata.... 218, 519
Grundsätzliches zu Flash-Animationen.... 558
Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U) 685
Gruppe auflösen, bearbeiten und wieder gruppieren.... 531
Gruppe erstellen....108
Gruppen als Ganzes transparent machen.... 651
Gruppen auflösen 108
Gruppen skalieren.... 99, 190
Gruppeninhalt bearbeiten....109
Gruppentransparenz bei Überblendungen.... 315
Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G) 685
Gruppieren und Gruppen auflösen.... 98, 108, 111, 136, 184, 186, 341

H

Hängende Zeileneinzüge erstellen 261
Hauptwerkzeugleiste 46
Helligkeit anpassen 423
Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbton 397
Helligkeitskurven 427
Highlights-Helligkeit 398
Hilfe 697
Hilfslinie löschen....108
Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock) 696
Hilfsobjekte und Hilfslinien 106, 206
Hilfsverzeichnisse....61, 483, 562
Hintergründe bei mobilen Website-Varianten 469
Hintergründe entfernen....373, 433
Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern....119
Hintergrundfarbe der Seite....646
Hintergrundfarben ändern.... 222
Hintergrundvorlagen und Umfärben des Hintergrunds....466
Hinweise zum Pegel-Werkzeug....428

Hochauflösende Bilder ... 447, 462, 488, 640
Horizonte begradigen ... 382
HTML Export ... 611
HTML-Platzhalter manuell hinzufügen ... 555
Hyperlinks hinzufügen ... 134

I

Ihre eigenen MouseOver-Buttons erstellen ... 473, 528, 531
Ihre erste Animation ... 559
Illustrator-EPS exportieren ... 611
Im Web bearbeitbare Widgets ... 548
Image Map ... 640
Image slicing (Bilder zerschneiden) ... 82, 83, 617
Import von RAW-Fotodateien ... 604, 609
Import von TIFF-Dateien ... 608
Importformate ... 603
Importieren und Exportieren ... 42, 60, 78, 602, 676, 677, 678, 691
Importieren... (Strg + Alt + I) ... 677
Import-PDFs für Adobe Illustrator (V 9 und höher) ... 623
In aktuelle Ebene einfügen ... 682
In bearbeitbare Form konvertieren
(Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + S) ... 687
In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B) ... 685
In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + F) ... 684
In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen ... 562
Individuell ... 588
Individuelle und Gruppentransparenzen mischen ... 315
Infoleiste ... 46, 138
Infoleiste des Füll-Werkzeugs ... 298
Infoleiste des Klon-Werkzeugs ... 408
Infoleiste Extrusions-Werkzeug ... 438
Infoleiste Formatvorlagen ... 275
Info-Popups ... 698
Inhalt des Hilfsverzeichnis ... 61
Inhalt eines Schrittes anzeigen ... 540
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung ... 339, 417
Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen ... 420
Inhaltsabhängiger Foto-Zoom ... 419
Inhaltsverzeichnis aktualisieren ... 257
Inhaltsverzeichnis einfügen ... 256, 279
Inhaltsverzeichnis... ... 690
Innen bearbeiten ... 530
Innenbereich eines Objekts auswählen ... 122, 139, 140, 530
Innerhalb ... 114
Integriertes Tastaturkürzel-Werkzeug ... 693, 706
Intelligente Anführungszeichen ... 250
Internet ... 656
Internet-Cache ... 656

J

JPEG exportieren 678
JPEG-Qualität 626

K

Kante erstellen 320
Kanten 320
Kanten entfernen 324
Kanten modifizieren 321
Kantenausrichtung 321
Kantenglättungs- (Anti-Alias-)Funktion bei Schlaglichtern 346
Kantengröße ändern 322
Kantentyp & -größe 439
Kantentyp ändern 323
Kanten-Werkzeug 320
Klick/Touch-Animationen 454
Klonen 92
Klonen (Strg + K) 684
Komplexe Formen zerschneiden 185
Konflikte 707
Konflikte im Seitenlayout 136
Kontextmenü der Farbleiste 167, 211
Kontextmenüs (Rechtsklick) 35
Kontur auf mehrere Objekte anwenden 332
Konturen 329
Konturen entfernen 333
Konturen in Formen umwandeln 333
Konturverbindungsart ändern 331
Kontur-Werkzeug 329
Koordinaten-Richtung 655
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf 359
Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C) 681
Kopieren durch Ablegen 85
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF) 292
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen 27, 118, 439, 682
Kreise und Ellipsen erstellen 172
Kundendienst 14
Kurven ändern 158
Kurven ausbalancieren 159
Kurven und gerade Linien mischen 153

L

Laden 708
Lasso-Auswahl 139, 652
Laufweite 287
Layering-Methode (nur in Standard PDF) 630
Leisten 27, 695

Lichteinfallswinkel ändern (vertikal) ... 322
Lichtquelle ändern ... 321
Lichtquellen ... 439
Lichtstärke ändern (Kontrast) ... 322
Ligaturen ... 283
Lineale ... 66, 258
Lineale anzeigen/ausblenden ... 67
Lineal-Nullpunkte ändern ... 67
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen ... 298
Linie in Form konvertieren ... 687
Linien glätten ... 157
Linien mit variabler Breite ... 161, 168
Linien und Formen zeichnen ... 143
Linien verlängern ... 154
Linien, Formen und Objekte ... 26
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten ... 146
Linienbegrenzung ändern ... 164
Linienbreite skalieren ... 96
Linienende ... 154
Linien-Galerie ... 162, 166, 691
Linienmitte ... 154
Liniensegment ziehen ... 158
Linienstärke ändern ... 160, 240
Link auf Anker ... 482
Link auf Internet oder E-Mail-Adresse ... 480
Link auf Überschrift ... 482
Link auf ... 481, 542
Link öffnen in ... 484
Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen ... 248
Linkfarben der Website ... 487
Links ... 480, 525
Links zu Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen ... 543
Links, Buttons & Navigationsleisten ... 470
Listen mit Nummerierungen und Aufzählungszeichen erstellen ... 542
Listeneinträge bearbeiten ... 270, 276
Listen-Formatvorlagen ... 274, 276
Live-Effekte ... 364, 414, 662
Live-Effekte anwenden ... 414
Live-Effekte kopieren ... 417
Live-Kopie ... 688
Live-Kopien ... 111, 112, 124, 258, 688
Live-Kopien erzeugen ... 125
Live-Kopien sind Gruppen ... 124
Löcher in Formen erstellen ... 183
Lokal bearbeitbare Widgets ... 549
Lokale Design-Galerie ... 36, 38
Lokale und benannte Farben ... 218
Lokale und globale Bearbeitungen ... 124
Lorem Ipsum ... 690
Löschen ... 405
Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf) ... 683

M

Magnetisches Auswahl-Lasso 334, 371
MAGNETISCHES AUSWAHL-LASSO 335
Maske bearbeiten 336
Maske oder Bereich anzeigen (Standard-Symbolleiste oder Strg + M) 694
Maske oder Bereich invertieren (Strg + Umschalt + I) 694
Maske oder Bereich löschen (Strg + D) 694
Masken oder Bereiche verwenden 401
Masken oder Fotobereiche? 334
Maßeinheiten 68, 668
Maus 658
Maustasten-Funktion 49, 658
Mehr über Xara Designer Pro X 697
Mehrere Ankerpunkte auswählen 155
Mehrere Fenster öffnen 48
Mehrere Filter einsetzen 377
Mehrere Formen zu einer zusammenfügen 184
Mehrere Varianten 443, 692
Mehrfach 588
Mehrfache Farbverläufe 212, 305
Mehrfachüberblendungen 344
Mehrseitige Anzeige 694
Mehrseitige Dokumente 54
Mehrspaltige Seiten 244
Mehrstufiger Transparenzverlauf 310
Menü Anordnen 684
Menü Bearbeiten 681
Menü Bereitstellen 694
Menü Datei 676
Menü Einfügen 689
Menü Extras 691
Menü Fenster 694
Menü Hilfe 697
Menüs und Tastaturkürzel 676
Menüs und Untermenüs hinzufügen 525
Menüstil 526
Menü-Trennzeichen 525
Microsoft XPS (XML Papierspezifikation) exportieren 606, 615
Millipunkte 68
Mindestbereich 392
Mit Grafik ersetzen 500
Mit HTML-Code ersetzen 501
Modellierformen bearbeiten 194
Möglichkeiten und Grenzen von Flash 556
MouseOff- und MouseOver-Ebenen 472
MouseOver-Buttons 472
MouseOver-Effekte 471
MouseOver-Eigenschaften (Web-Animationen) 498
MouseOver-Funktionen 454
MP3-Dateien 552

MP4 und FLV Videodateien 551

N

Nach einem Objektnamen suchen 77
Nächsten/vorherigen Präsentationsschritt verlinken 542, 543
Namen 692
Namen der importieren Ebenen beibehalten 651
Namen hinzufügen 82
Navigationsleiste auf allen Seiten aktualisieren 527
Navigationsleiste erstellen 688
Navigationsleisten 471, 473, 504, 518, 688
Navigationsleisten erstellen 504
Navigationsleisten importieren und einfügen 528
Navigationsleisten mit unterschiedlichen ersten oder letzten Buttons 532
Neigung der Textspalte ändern 241
Netzwerk 582
Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N) 676
Neu aus dem Content-Katalog (Umschalt + Strg + Alt +K) 676
Neue benannte Farben erstellen 219, 226
Neue Effekte sind gesperrt 663
Neue Einheit erstellen 69
Neue Formate erstellen 275, 279
Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute 650
Neue Seite 689
Neue Seite aus Vorlage 57
Neue Seiten zur Präsentation hinzufügen 542
Neue Symbolleisten erstellen 674
Neuen Pinsel erstellen 166
Neues Fenster 694
Neuzeichnen 666
Nicht-destruktive Bearbeitung 436
Normal/Vollbildmodus 48, 658
Normale Farben 224
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben 224, 589
Nummerierte Liste 269

O

Oberkante der Seite versetzen 467
Objekt-Auswahl ändern 138
Objektauswahl aufheben 141
Objektbasiertes Design 30
Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren 107
Objekte aus dem Dokument entfernen 90
Objekte aus einem Schritt löschen 541
Objekte aus einer Gruppe entfernen 109
Objekte ausschneiden 90
Objekte auswählen 67, 77, 137, 138, 344
Objekte bearbeiten 701
Objekte benennen 80, 81, 138, 455, 559, 692

Objekte bewegen ... 85
Objekte drehen ... 94, 98
Objekte im Skaliermodus drehen ... 95
Objekte in der ClipAnsicht markieren ... 120
Objekte in der Galerie neu anordnen ... 77
Objekte löschen ... 91
Objekte mit Konturen versehen ... 329
Objekte mittels Konturen skalieren ... 332
Objekte nach hinten oder vorne bringen ... 92
Objekte neigen ... 190
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln ... 387, 687
Objekte schrittweise bewegen ... 86, 703
Objekte spiegeln ... 100
Objekte und Ebenen sperren ... 206
Objekte verzerren ... 189
Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben ... 541
Objekte zwischen Ebenen bewegen ... 208
Objekte, die von PDF-Dokumenten nicht unterstützt werden ... 619
Objektfarben bearbeiten ... 213
Objektlasso-Modus ... 652
Objektreihenfolge ... 31
Objekttypen und Animationen kombiniert ... 456
Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O) ... 676
Öffnen eines vorhandenen Dokuments ... 44
OK ... 708
Online-Content-Katalog 31, 36, 38, 40, 173, 237, 273, 350, 354, 377, 644, 689, 690
Optimale Anpassung ... 587
Optimieren ... 313
Optimier-Transparenz anwenden ... 313
Optimierung beim Import ... 355
Optionen ... 69, 583, 625, 627, 640
Optionen (Strg + Umschalt + O) ... 693
Optionen im Menü ... 649
Orientierung ... 520
Original-JPEG extrahieren ... 363

P

Palettenoptionen ... 637
Panoramafunktion ... 429
PANTONE®-Farben ... 229, 589, 590, 599
PANTONE-Farbe verwenden ... 229
Papier ... 660
Papiergröße ... 51
Passwort zum Öffnen der Datei ... 633
PDF exportieren ... 610, 678
PDF Versionen ... 619
PDF-Dateien ... 552
PDF-Dateien exportieren ... 605, 619, 678
PDF-Dateien importieren ... 604, 608
PDF-Export ... 134, 202, 592, 606, 610, 618
  erweiterte Einstellungen ... 623

PDF-Export Filtereinstellungen
Allgemeine Optionen ... 624
Dokument ... 628
Druckvorstufe ... 631
Ebenen ... 630
Objekte ... 626
Sicherheit ... 633
PDF-Kompatibilität zu Versionen ... 624
Per Doppelklick Werkzeuge wechseln ... 142
Perspektive ... 191
Perspektivenkorrektur-Werkzeug ... 431
Pfad umkehren ... 149
Pfeilspitzen & -enden hinzufügen ... 148
PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version) ... 662
Photoshop-PSD-Dateien exportieren ... 604, 606, 612
Pinsel ... 165
Pinselstile ... 148
Platzhalter ... 61, 499, 555
Platzhalter-Objekte ... 502
PNG exportieren ... 678
Polygone und Sterne bearbeiten ... 181
Polygone und Sterne erstellen ... 180
Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken ... 180
Popup-Ebene ... 483
Popup-Ebenen ... 475
Popup-Ebenen und Präsentations-Ebenen ... 545
Popup-Foto ... 484
Popup-Foto-Optionen ... 493
Popup-Schieberegler ... 397
Position einfügen ... 682
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen ... 41, 140, 350, 370, 381, 6
Positionsprofil von Konturen ändern ... 332
PostScript-Optionen ... 594
Präsentation aus Vorlage erstellen ... 537
Präsentation erstellen ... 537
Präsentationsschritte verwalten ... 540
Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen ... 543
Präsentationsseiten Übergangseffekte zuordnen ... 544
Präsentations-Werkzeugleiste ... 534, 536, 540
Präzision ... 393
Profil ... 314
Profile ... 346
Profile speichern ... 517
Programmoberfläche ... 28
Proxy-Server-Einstellungen ... 657
PSD Photoshop-Datei importieren ... 604, 607
PSD-Exporteinstellungen ... 613

R

Radier-Werkzeug ... 317, 433
Radius für das Ausrichten an Objekten ... 659

Ränder und Zeileneinzüge ... 258
Randunschärfe ... 33
Randunschärfe (Verblassen) ... 150, 195, 314, 365, 373, 401, 411
Randunschärfe-Werkzeug ... 705
Rasten und Linienbreiten ... 102
Raster anzeigen (ä) ... 695
Raster und Lineal ... 66, 67, 156, 654
Raster- und Linealabstand ... 655
Rasterauflösung (dpi) ... 627
Rastertyp ... 655
Rauschen entfernen ... 392
Rechtecke und Quadrate erstellen ... 171
Rechtschreibprüfung ... 250, 693
Rechtschreibung während der Eingabe prüfen ... 693
Registrieren ... 697
Regler ... 71, 695
Reiter Frame ... 564
Reiter Veröffentlichen ... 497
Reparaturpinsel ... 409
Retina (standardmäßig aktiviert) ... 488
Rotate-Befehl (Drehen) ... 574
Rotieren entlang einer Kurve ... 347
Rückgängig ... 84
Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z) ... 681
Rückgängig und Wiederherstellen ... 84, 667, 681
Runde Verbindung erstellen ... 159

S

Satz und Ausrichtung von Text ... 283
Schablonen ... 193
Schaltfläche ... 96
Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden ... 675
Schaltflächen und Werkzeuge bewegen ... 674
Schaltflächengröße ändern ... 674
Schatten ... 108, 325
Schatten auf andere Objekte kopieren ... 328
Schatten entfernen ... 328
Schatten erstellen ... 325
Schatten zu Formen konvertieren ... 328
Schatten-Helligkeit ... 398
Schattenprofil ändern ... 327
Schattenränder weichzeichnen ... 326
Schattentransparenz ändern ... 326
Schatten-Werkzeug ... 34, 325
Schattierungen ... 225
Schlaglichter erstellen ... 345
Schließen (Strg + W) ... 677
Schließen einer Form ... 145, 155
Schlussstrich ... 690
Schnelles Veröffentlichen (nur geänderte Dateien) ... 516
Schriftart ersetzen ... 237

Schriftart-Berechtigungen....297
Schriftarten de-/installieren....295
Schriftarten und PDF....296
Schriftarten-Galerie....293
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit....234
Schriftgrad ändern....282
Schritte und Ebenen....534
Schrittreihenfolge ändern....541
Schrittweite....87, 654
Schrittzahl einer Kontur bearbeiten....330
Schwarz in RGB und CMYK....600
Schwarz, Weiß- und Grau-Punkt auswählen....423
Screenshots....374
Screenshots mit Windows....374
Scribble-Auswahl....140
Seite....26, 481, 486, 489, 583, 661
SEITE....544
Seite zoomen/scrollen/verschieben....29
Seiten....199, 583, 684
Seiten- & Ebenen-Galerie30, 60, 91, 93, 106, 107, 111, 140, 196, 262, 268, 350, 401, 471, 483, 5
Seiten aus dem Dokument entfernen....58
Seiten aus der Präsentation löschen....542
Seiten automatisch hinzufügen....57
Seiten benennen....59, 444
Seiten erstellen....625
Seiten hinzufügen....647
Seiten in ein Dokument einfügen....56
Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben....58
Seiten kopieren und einfügen....57
Seiten mit verschiedenen Größen und Ebenen....59
Seiteneffekte einschalten....505
Seitengröße....41, 53, 660
Seitengröße ändern....51, 660
Seitengröße von Vorlagen ändern....42
Seitenhintergrund- und Arbeitsbereichshintergrund-Ebenen....460, 468
Seitenoptionen....128, 680
SEITENOPTIONEN....131
Seitenumbrüche....246
Seitenverhältnis beibehalten....406
Seitenzahl....690
Seitenzahlen hinzufügen....284, 690
Sicherheitskopien....662
Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems....65
Sicherheitskopien wiederherstellen....65
Site-Navigationsleiste....521
Site-Navigationsleiste an- und abschalten....522
Site-Navigationsleiste verändern und verschieben....521
Site-Navigationsleiste von einer Seite löschen....522
Skalieren mit der Maus....97
Skalieren über die Infoleiste....97
Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen....303
Skalieren von Objekten (Größenänderung)....96

Skalieren von Textbereichen und Textspalten ... 98
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen ... 384
Skalierung ... 665
Skalierungsfaktor (Maßstab) löschen ... 71
Skalierungsfaktor hinzufügen ... 70, 665
Skizzenmodus ... 147
Slices ... 83
Slices erstellen und exportieren (Strg + I) ... 680
Smart Formen Flussdiagramm-Pfeile ... 179
Smart-Formen ... 173
Smart-Formen bearbeiten ... 174
Sofortnavigation im Schriftartenmenü ... 235
Solo-Modus ... 207
Sonderzeichen eingeben ... 250
Sonstige ... 705
Spaltenumbrüche ... 245
Speichern ... 361, 708
Speichern (im Datei-Menü) ... 60
Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S) ... 677
Speichern als... (im Menü ... 60
Speichern unter ... 677
Speicherort für die Sicherheitskopien ... 64
Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug) ... 250, 704
Spitze Verbindung erstellen ... 159
Sprachauswahl ... 251
Standardauflösung Live-Effekt ... 663
Standardüberblendung entfernen ... 348
Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen ... 301
Statusleiste ... 25, 47, 111, 268, 401
Sterne bearbeiten ... 182
Steuerelemente zum Drehen um 90° ... 394
Stiftgröße ... 433
Stop und Goto ... 579
Strg (Steuerung)-Taste ... 72, 241
Suchen & Ersetzen ... 255, 684
Suchen/Ersetzen (Strg + Alt + F) ... 684
Support-Webseite ... 25
Symbol ... 689
Symbole ... 237, 272, 689
Symbole als Grafiken einfügen ... 239
Symbole anordnen ... 695
Symbole in Text einfügen ... 239
Symbolleisten ... 45, 46, 72, 672, 695
Symbolleisten ein- und ausblenden ... 672
Symbolleisten löschen ... 674
Symbolleisten skalieren ... 674

T

Tabulator ... 259
Tabulatoren anpassen ... 260
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge ... 67, 258

Tastaturkürzel 699
Tastaturkürzel anpassen 693
Tastaturkürzel zuweisen - Beispiel 709
Taste drücken 707
Teilen über mehrere Speicherorte 44
Temporäre Tastaturkürzel 709
Terminologie 26
Text 41, 614
Text abweisende Objekte 136, 204, 261, 647, 688
Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen 687
Text ändern 647
Text auf einer Kurve umdrehen 248
Text bearbeiten 249
Text entlang einer Kurve 248
Text hervorheben 283
Text in bearbeitbare Formen konvertieren 292
Text in einer Spalte 98, 240
Text innerhalb von Gruppen für Websites 290
Text über mehrere Textobjekte synchronisieren 258
Text unterstreichen 282
Textattribute anwenden 282
Textbereiche 58, 98, 241
Textbereiche neu skalieren 247
Textbereiche verbinden - Textfluss 241
Textbox 689
Textdarstellung kopieren 291
Textfelder Smart-Formen 177
Text-Hintergrundfarbe hinzufügen 213, 283
Text-Links 289
Textobjekt auswählen 249
Textoptionen 586
Textsynchronisierung 112
Text-Werkzeug 703
Tiefgestellt & hochgestellt 284
Tipp des Tages 697
Toleranz und Verlauf einstellen 404
Tonwertkorrektur 421
Transparenz 308
Transparenz auf mehreren Objekten 125, 314
Transparenz-Auflösung 586
Transparenzen und Ebenen 614
Transparenzen und Farbseparation 589, 599
Transparenztypen 310
Transparenz-Werkzeug 33

U

Über Präsentationen 534
Über Webdesign mit Varianten 442
Über Websites mit Seiteneffekten 469, 488, 505, 534
Über Xara Designer Pro X 25, 698
Überblendung einer Kurve entfernen 348

Überblendung entlang einer Kurve ... 346
Überblendungen ... 72, 315, 341
Überblendungen als Umrisslinie anzeigen ... 348
Überblendungen entfernen ... 348
Überblendungen und PDF-/PostScript-Dateien ... 347
Überdrucken ... 593, 596
Überdrucken auf Kanalebene ... 598
Überdrucken auf Objektebene ... 597
Überlappend ... 695
Übersetzung laden/speichern ... 677
Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock ... 699
Übersicht JPEG-, PNG-, GIF- und BMP-Export-Dialog ... 83, 367, 387, 605, 635
Umbruch ... 690
Umfang & Fläche ... 99
Umrisse eines Fotos bearbeiten ... 369
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt) ... 160
Unbenannte Dokumente ... 64
Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen ... 140
Unterschneidung ... 288
Unterstützte Dateiformate für Import und Export ... 603
Update-Service ... 24
URLs in Flash ... 565, 577
Ursprung (Koordinate 0,0) ... 655
Ursprüngliche bzw. Endgültige Farbtoleranz ... 392
Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen ... 675

V

Varianten und Navigationsleisten ... 447
Varianten und wiederholte Objekte ... 447
Varianten veröffentlichen ... 447
Verankerte Grafiken ... 263, 647, 688
Verbessern-Werkzeug ... 395
Verbesserung durchführen ... 400
Verbinden zweier Linien ... 145
Verbindungsart ... 657
Verbindungsart von Kanten ändern ... 323
Verbindungstyp ändern ... 164, 165, 166, 240
Verdrängende Objekte ... 133
Vergleichen & Wiederherstellen des Originals ... 428
Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern ... 49
Verknüpfte Farben ... 225
Verlängern einer Linie ... 145
Verlaufstransparenz anwenden ... 309
Veröffentlichen ... 679
Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern ... 516
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters ... 50
Verschiedene Farben verbessern ... 403
Versionen ... 64
Versteckte Objekte auswählen ... 139
Verteilen ... 115
Vertikale Textanordnung ... 246

Verwenden der Textfelder der Infoleiste ... 156
Verwenden des Foto-Werkzeugs ... 394
Verwenden des Überblenden-Werkzeugs ... 342
Verwenden des Zoom-Werkzeugs ... 49, 412
Verwendung des Kurvenanfassers ... 158
Verwendung eines vorhandenen Pinsels ... 166
Videos, Flash und andere Widgets einbetten ... 517
Vollbild (8 im Ziffernblock) ... 695
Vollbildmodus ... 672
Volltonfarben ... 210, 589
Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W) ... 677
Von Website importieren ... 610
Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen ... 651
Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen ... 377
Vorgehensweise beim PDF Export ... 621
Vorhandene Widgets bearbeiten ... 549
Vorherige und aktuelle Farbe ... 215
Vorheriges & nächstes ... 394
Vorlage speichern ... 677
Vorlagen & Cliparts verwenden ... 36
Vorlagen für Navigationsleisten verwenden ... 518
Vorlagen und Site-Navigationsleisten ... 522
Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden ... 449
Vorschau der Farbkanäle auf dem Bildschirm ... 590, 695
Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit ... 235, 282
Vorschau Flash-Animation ... 680
Vorschau Ihrer Website ... 450, 460
Vorschau in Browser ... 566, 641
Vorschau und Test automatisch angepasster Seiten ... 131
Vorschau von Flash-Objekten in Xara Designer Pro X ... 561
Vorschau-Fotos mit Popups ... 476

W

Wandschatten ... 325
Was ist neu in Designer Pro? ... 16
Wasserzeichen ausgeben ... 591, 631
Web Animationen ... 453, 457, 498
Web-Animationen verwenden ... 453
Webdesign mit Varianten für mobile Geräte ... 266, 278, 442, 469
Web-Dokument exportieren ... 679
Web-Dokument veröffentlichen ... 679
Web-Dokumente und PDFs ... 507
Webeigenschaften (Strg + Umschalt + W) ... 692
Webeigenschaften-Dialog ... 458, 479, 692
WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG ... 257
Webexportoptionen ... 488
Webgrafiken und Websites ... 31, 205, 442, 606, 611, 621, 653
Web-Präsentationen ... 487
Webseitenvorschau (Umschalt + F5) ... 678
Websichere Schriftarten ... 234
Website ... 205, 486, 491

Website erstellen ... 449
Website exportieren ... 452, 679
Website in die Benutzer-Galerie aufnehmen ... 516
Website veröffentlichen ... 498, 508, 509, 679
Website-Hintergründe ... 361, 460, 464
Website-Präsentationen ... 204, 205, 470, 505, 534, 653
Websites mit Hilfsverzeichnissen exportieren ... 62
Websites mit mobilen Varianten aus bestehenden Websites erstellen ... 444
Websites mit mobilen Varianten aus Vorlagen erstellen ... 444
Websites mit Seiteneffekten ... 505
Website-Schriftarten einbetten ... 296
Website-Symbolleiste ... 449
Website-Varianten ... 692
Website-Vorschau ... 678
Website-Vorschau (F5) ... 679
Website-Widgets ... 500, 546
Webspace durchsuchen ... 515
Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U) ... 686
Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G) ... 686
Weiche Gruppen ... 111, 141, 202, 206, 258, 531, 686
Weiche Gruppen entfernen ... 112
Weiche Gruppen erstellen ... 111
Weiche Gruppen und Ebenen ... 202
Weiche Maske erstellen ... 337
Weiche Masken ... 336
Weiches Radieren ... 435
Weiches Radieren mit dem Formradier-Werkzeug ... 317
Weichzeichnen/Schärfen ... 399
Weitere Gruppenarten ... 111
Weitere Hinweise ... 522
Weitere Informationsquellen ... 25
Welche Features aus Xara Designer Pro X werden von Flash unterstützt? ... 558, 575
Werkzeuge ... 699
Wichtige Hinweise zum Arbeiten mit PANTONE-Farben ... 230
Widgets aus der Design-Galerie ... 547
Widgets skalieren ... 554
Widgets und Platzhalter ... 546
Widgets von anderen Widget-Seiten ... 553
Widget-Websites mit Anmeldung ... 549
Wiederherstellen ... 84
Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y) ... 681
Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende ... 65
Wiederholen von Objekten beenden ... 123
Wiederholte Objekte ... 111, 120, 285, 447, 688
Wiederholte Objekte löschen ... 124
Wiederholtes Objekt ... 688
Wiederholtes Objekt bearbeiten ... 122
Wiederholungen und Geschwindigkeit ... 565
Willkommen bei Xara Designer Pro X ... 16
Windows-Metadatei exportieren (.wmf) ... 612
Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen ... 178
Word und andere Dateien ... 553

Word-Dokument importieren 609
Word-kompatible Zeilenabstände 653
Wörter zählen 247
Worttrennung 252

X

Xara Designer Pro X Hilfe 697
Xara Fotoshow-Widget 353
X-Y-Koordinaten 47

Z

Zeichen-Werkzeuge 31, 143
Zeichen-Werkzeuge für Formen 171
Zeichnen eines geraden Liniensegments 152
Zeichnen eines Kurvensegments 153
Zeilen nicht trennen 287
Zeilenabstand 285
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern 652
Zeitlinie-Smart-Formen 175
Zoom auf 1:1 395
Zoomen 700
Zoomwert ändern 48, 659
Zu Galerie hinzufügen 78
Zuletzt benutzte Dateien 676
Zuletzt geöffnete Dateien 651, 676
Zurücksetzen 425
Zusammenfassung der Klon-Werkzeug-Operationen 408
Zusammenfassung Dokumenten-Zugriffsrechte 634
Zusammengefügte Formen trennen 187
Zusammenpressen oder Ausdehnen von Schriftzeichen (Seitenverhältnis) 288
Zusätzliche Objekte zu einer Gruppe hinzufügen 108
Zwischen Seiten hin- und hernavigieren 58
Zwischen Varianten teilen 446