



Inkscape tutorial: Grundlagen

Dieses Tutorial beschreibt die Grundlagen der Verwendung von Inkscape. Wenn Sie es aus dem [HILFE](#)-Menü geöffnet haben, ist es ein normales Inkscape-Dokument, das man anschauen, verändern oder aus dem man Teile herauskopieren kann. Außerdem können Sie eine Kopie dieses Dokuments an einem Ort Ihrer Wahl speichern.

Das Grundlagentutorial behandelt die Themen Seitennavigation, Dokumentenerstellung, Grundlagen der Formwerkzeuge, Techniken der Objektauswahl, Objektmanipulation mit dem Auswahlwerkzeug, Gruppierung, Ändern von Füllfarbe und Kontur, Ausrichten von Objekten und die Z-Ordnung. Anleitungen zu anspruchsvolleren Themen finden Sie in den anderen Tutorien im [HILFE](#)-Menü.

Die Arbeitsfläche verschieben

Es gibt viele Möglichkeiten, die Arbeitsfläche zu verschieben. Entweder benutzt man **Steuerung** + **Pfeiltasten** zum Verschieben mit der Tastatur, oder man bewegt die Arbeitsfläche mit der mittleren Maustaste (probieren Sie das doch gleich mal aus). Natürlich können Sie auch die seitlichen Rollbalken verwenden, die mit **Strg** + **B** ein- und ausgeblendet werden können. Man kann auch das  **Mausrad** verwenden, um die Arbeitsfläche vertikal zu verschieben; durch gleichzeitiges Drücken der **Umschalt**-Taste und Drehen des  **Mausrads** auch in horizontaler Richtung.

Herein- und Herauszoomen

Die einfachste Möglichkeit zu zoomen bieten die Tasten **-** und **+** (oder **=**). Alternativ kann man per **Strg** +  **Mitteldklick** oder **Strg** +  **Rechtsklick** hereinzoomen bzw. mit **Umschalt** +  **Mitteldklick** oder **Umschalt** +  **Rechtsklick** herauszoomen, oder aber man dreht das  **Mausrad** bei gedrückter **Strg**-Taste. Außerdem lässt sich der Zoomwert in Prozent direkt in das Zoomeingabefeld (im rechten unteren Bereichs des Dokumentenfensters, beschriftet mit „Z“) eingeben und mit der **Eingabetaste** bestätigen. Versuchen Sie auch auf den Zoomwert rechts zu klicken oder darüber mit der Maus zu scrollen.

Außerdem gibt es da noch das Zoom-Werkzeug (links in der Werkzeugleiste), mit dem Sie in ein Gebiet hereinzoomen können, indem Sie ein Rechteck darum ziehen.

Inkscape merkt sich die gewählten Zoomstufen, die Sie in der aktuellen Sitzung verwendet haben. Durch Drücken der -Taste springt man zur vorherigen, durch **Umschalt** +  zur nächsten Zoomstufe (Anm. d. Übersetzers: Mit einer deutschen Tastatur nicht möglich.).

Inkscape-Werkzeuge

Die senkrechte Werkzeugleiste auf der linken Seite zeigt Inkscares Zeichen- und Bearbeitungswerkzeuge. Abhängig von Ihrer Bildschirmauflösung befindet sich die *Befehlsleiste* mit Schaltflächen für verschiedene allgemeine Befehle, wie „Speichern“ oder „Drucken“, entweder im oberen Teil des Fensters (direkt unter dem Menü) oder auf der rechten Seite. Direkt oberhalb der *Arbeitsfläche* befindet sich die *Werkzeugeinstellungslaste* für werkzeugabhängige Eingaben. Die *Statusleiste* am unteren Fensterrand zeigt nützliche Hinweise und Informationen an, während man arbeitet.

Viele Funktionen sind durch Tastaturkurzbefehle erreichbar. Öffnen Sie [HILFE](#) ⇒ [MEHR](#)

[ERFAHREN](#) ⇒ [REFERENZ DER TASTEN- UND MAUSBEFEHLE](#), um alle Befehle zu sehen.

Erstellen und Verwenden von Dokumenten

Um ein neues, leeres Dokument zu erzeugen, benutzt man [DATEI](#) ⇒ [NEU](#) oder drückt **Strg** + **N**. Um ein neues Dokument aus einer der vielen verfügbaren Vorlagen für Inkscape zu erstellen, verwendet man [DATEI](#) ⇒ [NEU AUS VORLAGE...](#) oder drückt **Strg** + **Alt** + **N**.

Um ein bestehendes SVG-Dokument zu öffnen, benutzen Sie [DATEI](#) ⇒ [ÖFFNEN](#) (**Strg** + **O**). Zum Speichern benutzen Sie [DATEI](#) ⇒ [SPEICHERN](#) (**Strg** + **S**), oder [DATEI](#) ⇒ [SPEICHERN UNTER](#) (**Umschalt** + **Strg** + **S**), um die Datei unter einem anderen Ort zu speichern. (Inkscape hat ein Feature zur automatischen Speicherung im Falle von Abstürzen, das standardmäßig aktiviert ist. Dennoch ist es empfehlenswert, rechtzeitig und oft zu speichern.)

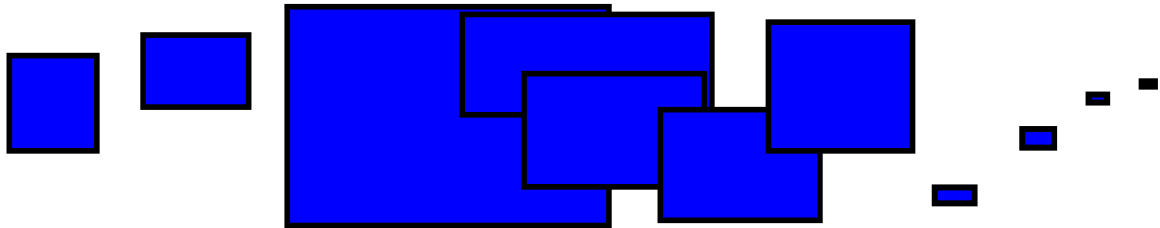
Inkscape verwendet das SVG-Format (Scalable Vector Graphics) für seine Dateien. SVG ist ein offener Standard, der von vielen Zeichenprogrammen unterstützt wird. SVG-Dateien basieren auf dem XML-Standard und können mit jedem Text- oder XML-Editor (zusätzlich zu dem in Inkscape, natürlich) verändert werden. Neben SVG kann Inkscape auch viele andere Dateiformate importieren und exportieren. Eine Liste der unterstützten Dateitypen finden Sie in den [SPEICHERN](#)-, [EXPORT](#)- und [IMPORT](#)-Dialogen.

Inkscape öffnet ein separates Programmfenster für jedes einzelne Dokument. Man kann mit dem Fenster-Manager dazwischen wechseln (z. B. durch **Alt** + **Tabulator**) oder auch mit dem Inkscape-eigenen Kurzbefehl **Strg** + **Tabulator**, der durch alle geöffneten Dokument-Fenster wandert (erstellen Sie jetzt ein neues Dokument und schalten Sie zur Übung zwischen diesem und dem Tutorial hin und her). Hinweis: Inkscape behandelt diese Fenster wie Reiter in einem Webbrowser. Das bedeutet, dass der Kurzbefehl **Strg** + **Tabulator** nur funktioniert, wenn die Doku-

mente mit derselben Programminstanz geöffnet worden sind. Wenn man mehrere Dateien von einem Dateimanager aus öffnet, oder mehrere Instanzen von Inkscape startet, indem man auf das Inkscape-Icon klickt, funktioniert der Kurzbefehl möglicherweise nicht.

Formen erstellen

Nun ist es Zeit, ein paar hübsche Formen zu erstellen! Klicken Sie auf das Rechteckwerkzeug in der Werkzeugleiste auf der linken Seite (oder drücken Sie **R**) und klicken und ziehen Sie, entweder in einem neuen, leeren Dokument oder gleich hier:



Wie Sie sehen können, sind Standard-Rechtecke blau und vollständig deckend *gefüllt* und haben eine schwarze *Kontur* (die Umrandung). Wir werden noch sehen, wie man das ändern kann. Mit anderen Werkzeugen lassen sich auch Ellipsen, Sterne und Spiralen erstellen:

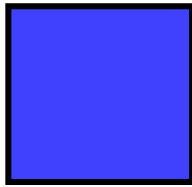


Diese Werkzeuge werden unter dem Begriff *Form-Werkzeuge* zusammengefasst. Jede erzeugte Form zeigt einen oder mehrere *Anfasser*. Ziehen Sie mit der Maus daran, um zu sehen wie sich die Form dadurch verändert. Die Werkzeugeinstellungsbalken für Formen bietet ebenfalls die Möglichkeit, die Form zu verändern. Die Einstellungen verändern die aktuell ausgewählten Objekte (die, die die entsprechenden Anfasser haben) *und* setzen den Standard für alle neuen Objekte.

Um die letzte Aktion *rückgängig* zu machen, drückt man **Strg** + **Z**. (Oder, wenn Sie es sich wieder anders überlegen, benutzen Sie *Wiederherstellen* durch **Umschalt** + **Strg** + **Z**.)

Bewegen, Größe ändern, Drehen

Das am häufigsten verwendete Werkzeug in Inkscape ist das *Auswahlwerkzeug*. Klicken Sie den obersten Knopf (mit dem Pfeil) in der Werkzeugleiste, oder drücken Sie **S**, **F1** oder wechseln Sie mit der **Leertaste** zwischen Auswahlwerkzeug und dem aktiven Formwerkzeug. Nun können Sie jedes Objekt auf der Seite auswählen. Probieren Sie das an dem Rechteck unten.



Sie sehen jetzt acht pfeilförmige Anfasser um das markierte Objekt. Jetzt haben Sie mehrere Möglichkeiten:

- *Verschieben* des Objekts durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste. (Drücken Sie gleichzeitig **Strg**, um die Bewegung auf horizontale oder vertikale Richtung zu beschränken.)
- *Ändern Sie die Größe* des Objektes durch Klicken und Ziehen an einem Anfasser. (Drücken Sie gleichzeitig **Strg** zum Beibehalten des Seitenverhältnisses.)

Nun klicken Sie noch einmal auf das Rechteck. Die Anfasser sehen jetzt anders aus. Jetzt gibt es folgende Möglichkeiten:

- *Drehen* des Objektes durch Klicken und Ziehen an den Eck-Anfassern. (Zum stufenweisen Drehen in Schritten von 15° halten Sie **Strg** gedrückt. Verschieben Sie das Kreuz, um den Drehmittelpunkt festzulegen.)
- *Scheren* Sie das Objekt durch Klicken und Ziehen an den Anfassern an den Längsseiten. (Drücken Sie **Strg** zum stufenweisen Scheren in Schritten von 15°.)

Wenn das Auswahlwerkzeug aktiv ist und ein oder mehrere Objekte ausgewählt sind, kann man auch die Eingabefelder in der Werkzeugeinstellungsleiste (über der Arbeitsfläche) benutzen, um genaue Werte für die Koordinaten (X und Y) und die Größe (B und H) einzugeben.

Verändern mit der Tastatur

Eine der Eigenschaften von Inkscape, die es von vielen anderen Vektorzeichenprogrammen unterscheidet, ist die gute Tastaturbedienbarkeit. Es gibt fast keinen Befehl oder keine Aktion, die nicht mit der Tastatur ausführbar sind, und Objektmanipulation ist da keine Ausnahme.

Man kann Objekte mit der Tastatur verschieben (**Pfeil**-Tasten), ihre Größe ändern (**<**- und **>**-Tasten) und sie drehen (**[**- und **]**-Tasten). Die Standardschrittweite für Bewegung und Größenänderung mit der Tastatur ist 2 px, mit **Umschalt** das Zehnfache davon. **Strg** + **>** und **Strg** + **<** vergrößern auf 200% oder verkleinern auf 50% der Originalgröße. Standardmäßig werden Objekte in Schritten von 15° gedreht, mit gedrückter **Strg**-Taste in 90°-Schritten.

Besonders nützlich sind *pixelgenaue Manipulationen* durch gleichzeitiges Drücken von **Alt** mit den entsprechenden Tasten. Mit **Alt** + **Pfeiltaste** verschiebt man das markierte Objekt um 1 *Bildschirm-Pixel* (also ein Pixel auf dem Monitor). Hat man also weit in die Grafik hineingezoomt, kann man Objekte mit sehr hoher Präzision verschieben, wenn die **Alt**-Taste gedrückt ist. Umge-

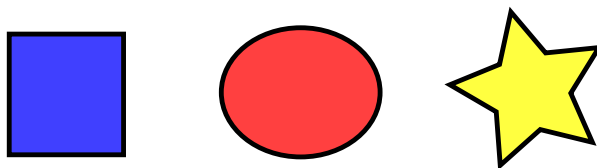
kehrt ist die Präzision geringer, wenn man weit herausgezoomt hat. Mit unterschiedlichen Zoom-Stufen können Sie also die Genauigkeit der Positionierung an Ihre Situation anpassen.

Genauso ändern **Alt** + **>** und **Alt** + **<** die Objektgröße so, das die sichtbare Größe um jeweils ein Bildschirm-Pixel verändert wird. Die Tasten **Alt** + **[** und **Alt** + **]** drehen den Punkt, der am weitesten vom Zentrum entfernt ist, um ein Bildschirm-Pixel weiter.

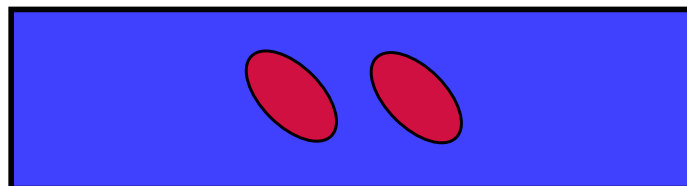
Anmerkung: Linux-Benutzer erhalten möglicherweise nicht den gewünschten Effekt mit **Alt** + **Pfeiltaste** und ein paar anderen Tastenkombinationen, wenn Ihr Fenstermanager diese Tastendrucke abfängt, bevor sie zu Inkscape gelangen (um damit z.B. zwischen Arbeitsbereichen zu wechseln). Eine Lösung ist es, die Einstellungen des Fenstermanagers entsprechend zu ändern.

Mehrfachauswahl

Man kann mehrere Objekte gleichzeitig durch **Umschalt** +  **Klick**, oder durch  **Ziehen** um die Objekte herum auswählen. Letzteres wird *Gummibandauswahl* genannt. (Das Auswahlwerkzeug erzeugt das Gummiband durch Ziehen über einem leeren Teil der Seite, aber immer auch, wenn vor dem Ziehen **Umschalt** gedrückt wird.) Wenn gleichzeitig die **Alt**-Taste gedrückt wird, kann man mit dem Auswahlwerkzeug wie mit einem Stift über die Objekte zeichnen, die man auswählen möchte. Üben Sie das, indem Sie alle drei Formen hier unten markieren:



Jetzt benutzen Sie das Gummiband (durch Ziehen oder **Umschalt** +  **Ziehen**), um beide Ellipsen, aber nicht das Rechteck zu markieren:



Jedes einzelne Objekt einer Auswahl zeigt einen *Objektrahmen* – normalerweise einen gestrichelten, rechteckigen Rahmen. So kann man ganz einfach sehen, was ausgewählt ist und was nicht. Wenn man zum Beispiel beide Ellipsen und das Rechteck auswählt, dann hätte man es ohne diese Hinweise schwer zu sagen, ob die Ellipsen markiert sind oder nicht.

Umschalt +  **Klick** auf ein markiertes Objekt entfernt es aus der Auswahl. Wählen Sie alle drei Objekte oben aus und benutzen Sie dann **Umschalt** +  **Klick**, um beide Ellipsen aus der Auswahl herauszunehmen und nur das Rechteck ausgewählt zu lassen.

Nach einem Druck auf **Esc** sind keine Objekte mehr ausgewählt. **Strg** + **A** wählt dagegen alle Objekte der momentan aktivierten Ebene aus. (Wenn Sie keine weiteren Ebenen erstellt haben, entspricht das allen Objekten im Dokument). Das Standardverhalten der **Strg** + **A**-Tastenkombination kann in den globalen Einstellungen angepasst werden.

Gruppieren

Mehrere Objekte können zu einer *Gruppe* zusammengefasst werden. Eine Gruppe verhält sich wie ein einzelnes Objekt, wenn man sie verschiebt oder mit den Anfassern verformt. Die drei Objekte unten links sind alle noch einzeln; die gleichen drei Objekte auf der rechten Seite sind gruppiert. Versuchen Sie, die Gruppe zu verschieben.



Um eine Gruppe zu erzeugen, wählt man ein oder mehrere Objekte aus und drückt **Strg** + **G**. Um die Gruppierung bei einer oder mehreren Gruppen aufzuheben, markiert man diese und drückt **Strg** + **U**. Diese Funktionen finden sich auch im Kontextmenü (Rechtsklick), dem Menü **OBJEKT** und der Befehlsleiste. Gruppierungen können selbst auch gruppiert werden, wie jedes andere Objekt auch. Solche verschachtelten Gruppierungen können beliebig tief weitergeführt werden. Einmaliges **Strg** + **U** hebt nur die oberste (letzte) Gruppierung einer ausgewählten Gruppe auf. Um alle Gruppierungen der Auswahl aufzuheben, müssen Sie **Strg** + **U** mehrfach drücken, oder die Funktion **ERWEITERUNGEN** ⇒ **ANORDNEN** ⇒ **ALLE GRUPPEN AUFHEBEN** verwenden.

Es ist nicht unbedingt nötig, alle Gruppierungen aufzuheben, wenn man ein Objekt in einer Gruppe bearbeiten will. **Strg** + Klick auf ein solches Objekt wählt es aus und erlaubt, es zu bearbeiten. Um mehrere Objekte innerhalb oder außerhalb einer Gruppe auszuwählen, drücken Sie **Umschalt** + **Strg** + Klick.

Übrigens kann man auch mit Doppelklick in einer Gruppe auf die Objekte innerhalb der Gruppe zugreifen, ohne die Gruppierung aufzuheben. Doppelklicken Sie erneut, diesmal auf die leere Arbeitsfläche, um die Gruppe zu verlassen.

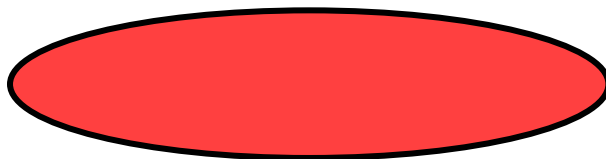
Versuchen Sie, einzelne Objekte innerhalb der Gruppe (oben rechts) zu verschieben, ohne die Gruppierung aufzuheben. Heben Sie dann die Auswahl auf, und wählen Sie die Gruppe erneut aus, um zu überprüfen, dass sie immer noch gruppiert ist.

Füllung und Kontur

Die wohl einfachste Möglichkeit, wie man ein Objekt einfärben kann, ist, es auszuwählen und dann auf eines der *Palettenfelder*, also eines der farbigen Kästchen unterhalb der Arbeitsfläche, zu klicken (dies ändert die Füllfarbe).

Alternativ kann der "Farbfelder"-Dialog vom *ANSICHT*-Menü aus geöffnet werden (oder mittels **Umschalt** + **Strg** + **W**). Mit einem Klick auf das Ausklappmenü oben kann eine Palette ausgewählt werden. Anschließend markieren Sie das Objekt, und klicken ein Farbfeld an (auch dies ändert die Füllfarbe).

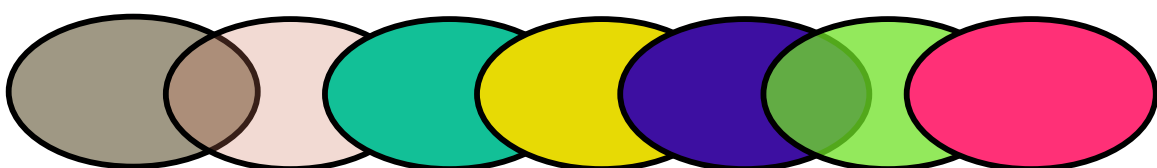
Viel leistungsfähiger ist der Dialog „Füllung und Kontur“ aus dem *OBJEKT*-Menü (**Umschalt** + **Strg** + **F**). Wählen Sie das Objekt unten aus und öffnen Sie den Dialog.



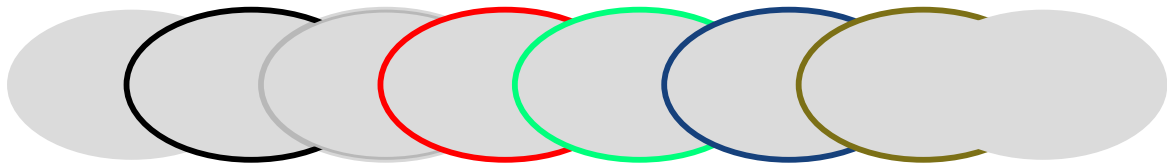
Sie werden sehen, dass der Dialog drei Reiter hat: Füllung, Farbe der Kontur und Muster der Kontur. Im Reiter „Füllung“ ändert man die Füllfarbe (Innenfarbe) des markierten Objekts. Mit den Knöpfen direkt unter dem Reiter kann man die Füllungsart verändern: z.B. die Füllung ganz ausschalten (mit dem Knopf mit dem X), einfach (einfarbig) füllen, oder einen Linear-, Radial- oder Gitterverlauf oder ein Füllmuster auswählen. Bei dem Objekt oben ist der Knopf „Einfache Farbe“ aktiviert.

Weiter unten sieht man verschiedene *Farbwahlmöglichkeiten*. Man hat über das Ausklappmenü die Wahl zwischen verschiedenen Farbwählern: RGB, HSL, CMYK und weitere. Einige Farbwähler bieten auch ein zusätzliches Farbrad, bei dem man das Dreieck verdrehen kann, um den Farbton zu wählen und dann die gewünschte Helligkeit im Dreieck auswählt. Alle Farbwähler besitzen einen Schieberegler beschriftet mit „A“, um den *Alpha-Kanal* (die Deckkraft) der ausgewählten Farbe einzustellen.

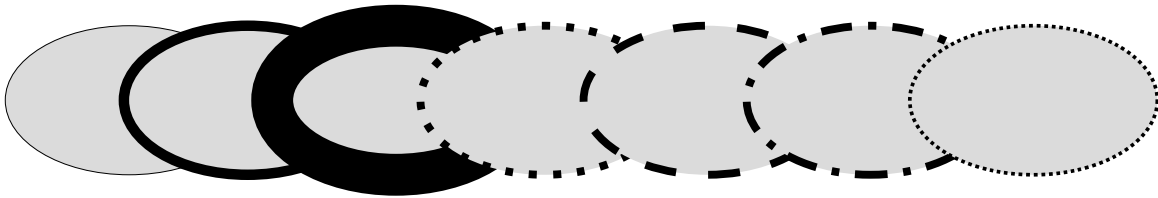
Immer, wenn Sie ein Objekt auswählen, zeigt der Farbwähler dessen aktuelle Farbe und Kontur. Bei mehr als einem markierten Objekt wird die *Durchschnittsfarbe* angezeigt. Üben Sie an diesen Beispielobjekten oder erzeugen Sie selbst welche:



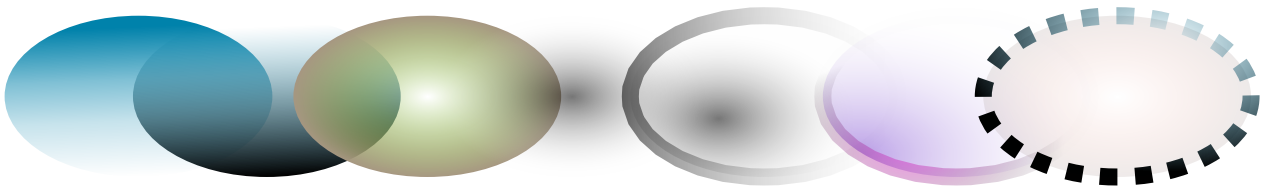
Mit dem Reiter „Farbe der Kontur“ kann man die *Kontur* (Außenlinie) des Objektes entfernen, oder ihr eine beliebige Farbe und Deckkraft zuordnen:



Der letzte Reiter „Muster der Kontur“ dient zum Einstellen der Breite und anderer Eigenschaften der Kontur:



Statt einer einfachen Farbe kann man auch *Farbverläufe* für Füllung und/oder Kontur benutzen:



Wenn man von einer einfachen Farbe auf einen Farbverlauf umschaltet, hat der neue Farbverlauf an beiden Enden zunächst die zuvor eingestellte Farbe - an einem Ende ist diese voll deckend, am anderen komplett transparent. Schalten Sie zum Farbverlaufswerkzeug (**G**), um die *Verlaufs-Anfasser* zu verschieben – das sind durch Linien verbundene Anfasser, mit denen man Richtung und Länge des Verlaufs einstellen kann. Wenn einer der Verlaufs-Anfasser ausgewählt ist (blau hervorgehoben), dann zeigt im Dialog „Füllung und Kontur“ der *Farbverlaufseditor* die Farbe dieses Anfassers an und erlaubt es Ihnen, diese zu ändern.

Eine andere praktische Möglichkeit, die Farbe eines Objektes zu ändern, ist die Farbpipette (**D**).

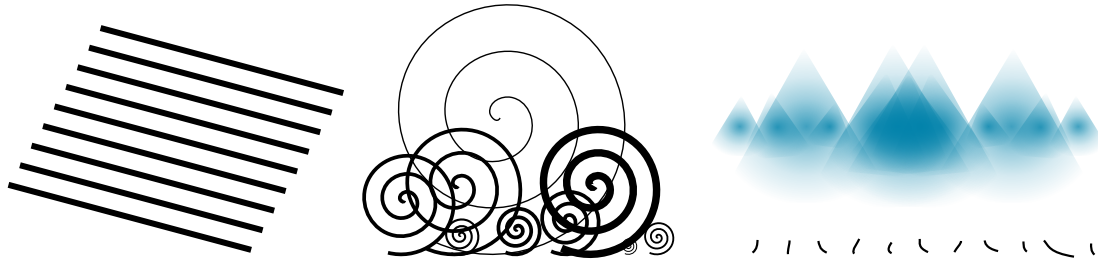
 **Klicken** Sie einfach mit der Farbpipette auf die Zeichnung, und die dort angeklickte Farbe wird automatisch als Füllfarbe für das aktuelle Objekt benutzt. (**Umschalt** +  **Klick** ändert die Farbe der Kontur.)

Duplizieren, Ausrichten, Verteilen

Einer der häufigsten Arbeitsschritte ist das *Duplizieren* eines Objekts (**Strg** + **D**). Die Kopie des Objektes liegt danach direkt auf dem kopierten Objekt und ist ausgewählt, so dass es sofort mit der  **Maus** oder den **Pfeiltasten** verschoben werden kann. Versuchen Sie doch einmal zur Übung, Kopien des schwarzen Quadrats in einer Linie nebeneinander anzuordnen:



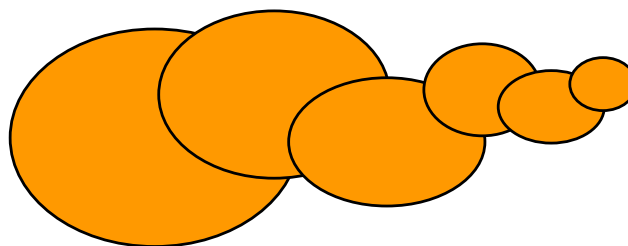
Es ist gut möglich, dass Ihre Quadrate jetzt einigermaßen zufällig platziert sind. Hier hilft der Dialog **OBJEKT** $\Rightarrow$ **AUSRICHTEN UND VERTEILEN** (**Umschalt** + **Strg** + **A**). Wählen Sie alle Quadrate aus (mit **Umschalt** +  Klick oder dem Gummiband), öffnen Sie dann den Dialog und drücken „Horizontal zentrieren“. Danach benutzen Sie „Horizontale Abstände zwischen Objekten ausgleichen“ (lesen Sie die Tooltips der Schaltflächen). Die Objekte sind jetzt gleichmäßig ausgerichtet und so verteilt, dass der Abstand zwischen ihnen gleich sind. Hier sind weitere Übungsmöglichkeiten für Sie:



Z-Ordnung

Der Begriff *Z-Ordnung* beschreibt die Stapelordnung von Objekten in einer Zeichnung – d.h. welche Objekte oben liegen und dadurch andere, darunterliegende, Objekte (teilweise) verdecken. Die zwei Befehle im **OBJEKT**-Menü, **NACH GANZ OBEN ANHEBEN** (die **Pos 1**-Taste) und **NACH GANZ UNTEN ABSENKEN** (die **Ende**-Taste), bringen das ausgewählte Objekt nach ganz oben oder ganz unten in der Z-Ordnung der aktuellen Ebene. Zwei weitere Befehle, **ANHEBEN** (**Bild hoch**) und **ABSENKEN** (**Bild runter**), heben oder senken das ausgewählte Objekt *nur um eine Stufe*; das heißt, sie bewegen das Objekt an einem einzigen, nicht ausgewählten, Objekt in der Z-Ordnung vorbei. (Dazu zählen nur Objekte, deren Begrenzungsrahmen die Auswahl überdeckt).

Üben Sie diese Befehle, indem Sie die Z-Ordnung der Objekte unten umkehren, so dass am Ende die ganz linke Ellipse oben und die ganz rechte Ellipse unten liegt:



Eine sehr nützliche Auswahlhilfe ist die **Tab**-Taste. Wenn nichts ausgewählt ist, dann wählt sie das unterste Objekt; andernfalls wählt sie das Objekt *über den markierten Objekten* in Z-Ordnung. **Umschalt** + **Tab** arbeitet genau anders herum – man beginnt beim obersten Objekt und arbeitet sich dann nach unten. Objekte, die man neu erzeugt, liegen zuoberst auf dem Stapel, und so wählt **Umschalt** + **Tab** praktischerweise das *zuletzt* erzeugte Objekt, solange nichts anderes markiert ist. Üben Sie **Tab** und **Umschalt** + **Tab** ein wenig an dem Stapel Ellipsen oben.

Verdeckte Objekte auswählen und verschieben

Wie kommt man an ein Objekt heran, das von einem anderen verdeckt wird? Es kann sein, dass man das untere Objekt zwar sehen kann, wenn das obere Objekt (teilweise) durchsichtig ist. Doch bei dem Versuch, es auszuwählen, markiert man das obere Objekt und nicht das, das man haben möchte.

Dafür gibt es **Alt** +  Klick. Mit dem ersten **Alt** +  Klick wählt man das oberste Objekt, genau wie mit einem gewöhnlichen Klick. Das nächste Mal **Alt** +  Klick an der gleichen Stelle wählt jedoch das Objekt *unter* dem obersten; dann das nächste darunter, noch eines tiefer u.s.w. Auf diese Weise kommt man durch mehrere **Alt** +  Klicks nacheinander von ganz oben nach ganz unten, durch den ganzen Z-Ordnungsstapel von Objekten an der Stelle des Klicks. Wenn das unterste Objekt erreicht ist, wird durch das nächste **Alt** +  Klick natürlich wieder das oberste Objekt markiert.

Mittels **Alt** +  Scrollen über einem ausgewählten Objekt kann man sich die einzelnen Objekte, die sich unter dem Mauszeiger befinden, nacheinander auswählen und dabei hervorheben lassen.

[Wenn Sie unter Linux arbeiten, dann könnte es sein, dass **Alt** +  Klick nicht korrekt funktioniert und stattdessen z.B. das ganze Inkscape-Fenster verschiebt. Dies passiert, wenn Ihr Fenstermanager **Alt** +  Klick für eine andere Aktion reserviert hat. Sie können in diesem Fall im Einstellungsdialog für Ihren Fenstermanager das Fensterverhalten anders einstellen, indem Sie die Aktion für diese Tastenkombination abschalten, oder sie auf die **Meta**-Taste (meist gleichbedeutend mit der **Windows**-Taste) umstellen. Dies erlaubt es Inkscape und anderen Anwendungen, die **Alt**-Taste frei zu verwenden.]

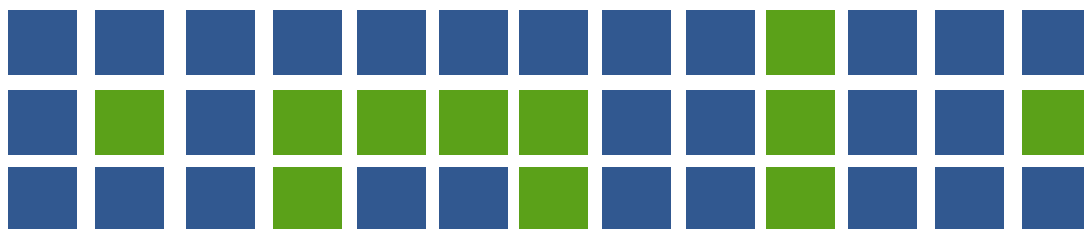
Das ist zwar schön, aber was kann man mit einem markierten und verdeckten Objekt anfangen? Man kann es durch Tastaturbefehle verändern, und man kann die Anfasser benutzen. Aber beim Versuch, das Objekt selbst mit der Maus zu verschieben, wird automatisch wieder das oberste Objekt markiert. (So funktioniert „Klicken und Ziehen“ nunmal – es wählt das (oberste) Objekt unter dem Mauszeiger, dann verschiebt es das gewählte Objekt). Um Inkscape mitzuteilen, das man das *gerade gewählte* Objekt verschieben will, und nicht etwa ein anderes auswählen möchte, benutzt man **Alt** +  Ziehen. Das verschiebt das aktuell markierte Objekt, egal wo man mit der Maus hinklickt.

Üben Sie **Alt** +  Klick und **Alt** +  Ziehen mit den beiden braunen Formen unter dem grün-transparenten Rechteck:



Ähnliche Objekte auswählen

Inkscape kann Objekte auswählen, die dem aktuell gewählten Objekt ähneln. Wenn man z.B. alle blauen Quadrate unten auswählen möchte, kann man einfach eines davon auswählen, und dann über das Menü [BEARBEITEN](#) ⇒ [DAS GLEICHE AUSWÄHLEN](#) ⇒ [FÜLLFARBE](#) verwenden (alternativ befindet sich der Befehl auch im Kontextmenü,  **Rechtsklick** auf der Arbeitsfläche). Alle Objekte mit derselben blauen Füllfarbe sind nun ausgewählt.



Man kann ähnliche Objekte nicht nur nach deren Füllfarbe, sondern auch nach Konturfarbe, Konturstil, Füllung und Kontur zusammen und nach Objekttyp auswählen. Wenn diese Möglichkeiten nicht ausreichen, versuchen Sie, den Dialog [BEARBEITEN](#) ⇒ [SUCHEN/ERSETZEN](#) zu verwenden.

Schlusswort

Dies ist das Ende des Grundlagen-Tutorials. Das waren längst noch nicht alle Funktionen in Inkscape, aber mit den hier vermittelten Techniken können Sie schon einfache, aber nützliche Grafiken erstellen. Um kompliziertere Techniken zu erlernen, schauen Sie sich das Tutorial „Inkscape: Fortgeschrittene Benutzung“ und die anderen Tutorials in [HILFE](#) ⇒ [EINFÜHRUNGEN](#) an.

Authors: Bulia Byak; Jonathan Leighton; Ralf Stephan; Bryce Harrington; Alexandre

Prokoudine; Colin Marquardt; Josh Andler; Nicolas Dufour; Gellért Gyuris; Maren Hachmann

Translators: vonHalenbach — 2005; Colin Marquardt — 2006; Maren Hachmann — 2015; Jonathan Hofinger — 2020

Header / footer design: Esteban Capella — 2019

Inkscape ist freie und quelloffene Software und steht unter der [GPL](#).

Documents Team Sprache: 'de'